

## 0. Introducción.

El tratamiento o retoque fotográfico es una técnica que nos permite mejorar la calidad de una fotografía manteniendo la realidad original y también modificar y mejorar esta realidad a nuestro criterio; La técnica de retoque fotográfico se basa en la aplicación de unos filtros a la imagen con ayuda de un programa de diseño; En la actualidad existen numerosos programas destinados al tratamiento de la imagen fija. Uno de los más extendidos es Adobe Photoshop. Se ha convertido en el estándar mundial de retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes bitmap, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo. También se utiliza en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales. Es necesaria licencia comercial; No obstante, cada vez son más los usuarios que se decantan por software libre: GIMP (GNU Image Manipulation Program), Picasa (distribuido por Google), etc.

## 1. Conceptos.

I. Exposición de la imagen: Capa, Colores, Niveles; Contraste de la imagen: Capa, Colores, Brillo-Contraste; Balance de color: Capa, Colores, Balance de blancos; Saturación: Capa, Colores, Tono-Saturación; Efectos: Filtros, Artísticos, Cubista...

II. Instalar el programa; 2. Trabajar con capas: propiedades; 3. Editar el brillo, contraste, luminosidad y saturación, tono y color de las fotografías; 4. Cambiar el tamaño de una imagen; 5. Borrar trozos de una imagen; 6. Aplicar efectos a las imágenes; 7. Incorporar texto: dar formato (color, tamaño, tipografía de letra; 8. La infografía es la parte de la informática que estudia la creación y edición de imágenes generadas por ordenador; Formatos gráficos más utilizados: bmp, gif, jpg, png, tif...

## 2. Sabías que...

1. Seleccionar cualquier imagen y pulsar sobre ella con el botón secundario. A continuación escoger la opción Abrir con...; 2. Puedes capturar una imagen del contenido de la pantalla pulsando la tecla Impr. Pant del teclado; 3. El portapapeles es una pequeña memoria en la que se guardan datos, ya sean imágenes o texto. Para usarla posteriormente hay que utilizar la opción Pegar; 4. Puedes quitar el efecto de ojos rojos de una fotografía seleccionando los ojos de la imagen y alterando el valor de saturación; 5. Una imagen puede estar formada por distintas capas y cada capa es como una transparencia en el que insertamos objetos gráficos. La unión de todas las capas da lugar a la imagen, con la ventaja de que cada capa es independiente del resto. 6. Cuando copias zonas de una imagen, debes pulsar la tecla Ctrl para copiar los colores de esa zona; 7. Recuerda que para cerrar una selección debemos terminar sobre el mismo circuito que hemos empezado. Es un error frecuente no cerrar la selección y tener que empezar a seleccionar de nuevo desde el principio; 8. El menú contextual es el menú que se nos ofrece cuando pulsamos con el botón derecho o secundario del mouse; 9. Cuando acabamos de pegar una imagen podemos redimensionar el objeto para que quede proporcionada respecto al fondo; 10. Si queremos pintar sobre la imagen, podemos usar cualquiera de las herramientas de dibujo: pincel, lápiz;

Aclarar una fotografía. Herramienta; Niveles o Histograma; Imagen, Ajustes; Herramientas; Niveles; Ajustar reguladores (izquierdo y derecho).

Ajustes de imagen. Menú Imagen, Modo, Escala de grises, Ajustes curvas (estirar sobre los puntos de contraste).

Transformaciones y deformaciones. Dos opciones: 1. Abrimos una imagen; Menú Edición; Transformar, Perspectiva (estirar sobre los puntos de ancla); 2. Abrimos una imagen; Edición; Transformar, Distorsionar (estirar sobre los puntos de ancla).

Eliminar efecto de ojos rojos. Menú Imagen; Menú Capas, Nueva capa; Zoon; Herramientas, Cuentagotas (seleccionar zona real); Pincel (pintar sobre zona roja); Herramientas, Pincel (punto negro simula el iris).

Photomerge (fusión de fotografías). Archivo, Explorar; Automatizar; Photomerge (elegir al menos dos fotografías)...

Galería de fotografías Web. Menú Archivo, Explorar, Carpeta\_fotos; Automatizar, Galería de fotografías web, Estilos (por ejemplo: proy. de diapositivas horizontal); Carpeta de destino... Importante: genera un fichero index.htm que puede modificar el de la página web, por tanto, es necesario cambiar de carpeta.

Creación de imágenes animadas para la Web (gif). Partimos de un diseño formado por varias capas; Menú Archivo; Editar Imágenes Ready; Menú Ventana, Animación, Cuadro nuevo (activar la pestaña); Archivo, Guardar optimizada como, Carpeta.

### 3. Metodología de trabajo.

Dispositivos multimedia (cámara de vídeo y fotos, ordenador, software, etc.).- Elaboración de un esquema de un guión de trabajo.- Grabación de los vídeos.- Realización de fotografías.- Edición.- Exposición.

**4. Glosario de términos:** bitmap, estilismo digital, infografía, tipografía, kB, MB, píxel, pulgada, bmp, gif, jpg, png, tif...

### 5. Actividades.

1. Razona qué dispositivo de captura usaría para capturar un documento que tienes en: papel, pantalla, sitio web.
2. Qué ocurre si en vez de cortar la selección de una imagen, la hubiéramos copiado.
3. Qué diferencia existe en el tamaño de un archivo guardado con la extensión del programa de diseño, y ese mismo guardado con la extensión .jpg. Visualiza sus propiedades y anota el tamaño del mismo en kB.
4. Responda las siguientes cuestiones: a) ¿ Por qué si el archivo generado por una cámara de 6 megapíxeles (Mp) ocupan solamente 2,7 MB? b) ¿ Una imagen a 266 puntos por pulgada (ppp) guardada con máxima calidad (sin compresión), puede tener un tamaño de 164 kB?

5. Cuál es la ampliación máxima, utilizando una impresora de 300 ppp (una pulgada equivale a 25,4 mm), que podemos realizar de una fotografía capturada con una cámara digital de 3008x2000 píxeles.
  6. Organizar de forma automática un álbum de fotografías digitales.
  7. Creación de imágenes animadas para la Web: a) Crear un movimiento sencillo (dos o tres capas); b) Crear diferentes textos y aplicarle efectos; c) Intercalar la posición y la opacidad de las capas; d) Navegar por los cuadros de animación; e) Rotar y mover un objeto; f) Crear capas transformadas; g) Crear una secuencia de montaje; h) Aumentar el tamaño de un objeto; i) Utilizar grupos de recorte para crear animaciones; j) Crea tu propio gif animado. Averigua por tu cuenta cómo lograr que el fondo sea transparente y cómo introducir tu nombre y un breve comentario que acompañe al gif animado. Incluye además un logotipo. K) Partiendo de una fotografía donde aparezcan dos personas o animales, intercambia sus cabezas y añade un título sugestivo.
  8. Crea un álbum de un concierto de tu grupo musical favorito.
  9. Realice el Mapa conceptual, cuyo título es el "Tratamiento de imágenes".
6. Direcciones de interés: <http://www.gifmania.com>; <http://www.gifsanimados.net>; <http://www.iconbazaar.com/animated/>; <http://picasa.google.es>.