



[Guía de estudio]

CUARTO
SEMESTRE

Edición y Corrección

Fotográfica



PLAN 2014
ACTUALIZADO



PLAN 2014

A C T U A L I Z A D O

CRÉDITOS

Autor:

Luis Gabriel Mondragón Torres

Actualización:

Humberto Flores

Coordinador:

Luis Gabriel Mondragón Torres

Coordinador de Proyectos de Formación Laboral en Informática





PRESENTACIÓN

Con la finalidad de acompañar el trabajo con el plan y programas de estudio vigentes, además de brindar un recurso didáctico que apoye al cuerpo docente y al estudiantado en el desarrollo de los aprendizajes esperados; el Colegio de Bachilleres desarrolló, a través de la Dirección de Planeación Académica y en colaboración con el personal docente de los veinte planteles, las guías de estudio correspondientes a las tres áreas de formación: básica, específica y laboral.

Las guías pretenden ser un apoyo para que las y los estudiantes trabajen de manera autónoma con los contenidos esenciales de las asignaturas y con las actividades que les ayudarán al logro de los aprendizajes; el rol del cuerpo docente como mediador y agente activo en el aprendizaje del estudiantado no pierde fuerza, por el contrario, se vuelve fundamental para el logro de las intenciones educativas de este material.

Las guías de estudio también son un insumo para que las y los docentes lo aprovechen como material de referencia, de apoyo para el desarrollo de sus sesiones; o bien como un recurso para la evaluación; de manera que, serán ellos, quienes a partir de su experiencia definirán el mejor uso posible y lo adaptarán a las necesidades de sus grupos.

El Colegio de Bachilleres reconoce el trabajo realizado por el personal participante en la elaboración y revisión de la presente guía y agradece su compromiso, entrega y dedicación, los cuales se reflejan en el servicio educativo pertinente y de calidad que se brinda a más de 90,000 estudiantes.





Como parte de la salida ocupacional de Auxiliar Diseñador Gráfico, el estudiante debe ser capaz de desarrollar soluciones gráficas, las cuales deben de comunicar la idea del cliente de forma gráfica, es decir, mediante el uso de imágenes, en las cuales proyectan el servicio o bien que ofrece el cliente de forma original y creativa.

Por este motivo el presente material va orientado a la creación de imágenes que se planearon en el brief, desde la asignatura de tercer semestre “Comunicación Gráfica”, sin dicho documento no se tiene la posibilidad de trabajar los productos requeridos para desarrollar la propuesta de solución gráfica que requiere nuestro cliente.

En este material se realizan actividades para que aprendas a usar las herramientas informáticas necesarias para realizar el diseño y desarrollo de los insumos visuales gráficos como fotografías, logos y demás recursos de imágenes vectoriales o de mapas de bits.

La sección de evaluación del aprendizaje en este material se dará a partir del desarrollo de los productos señalados en el brief, haciéndote sugerencias de algunos productos, en caso de que no cuentes con él.



PRESENTACIÓN
INTRODUCCIÓN

CORTE DE APRENDIZAJE 1. Selecciona y captura imágenes para el producto gráfico

Propósito	8
Conocimientos previos	9
Evaluación diagnóstica	10
Búsqueda de imágenes en archivos y bancos.	11
Actividad de aprendizaje 1	15
Captura de imágenes con cámara digital	15
Actividad de aprendizaje 2	18
Actividad de aprendizaje 3	18
Autoevaluación	19
Fuentes Consultadas	21

CORTE DE APRENDIZAJE 2. Trata digitalmente las imágenes.

Propósito	24
Conocimientos previos	25
Evaluación diagnóstica	26
Programas de mapas de bits, pixeles o rasterizadas	27
Actividad de aprendizaje 1	29
Actividad de aprendizaje 2	30
Actividad de aprendizaje 3	31
Actividad de aprendizaje 4	32
Actividad de aprendizaje 5	32
Actividad de aprendizaje 6	33
Actividad de aprendizaje 7	34
Actividad de aprendizaje 8	34
Actividad de aprendizaje 9	35
Actividad de aprendizaje 10	35
Actividad de aprendizaje 11	37
Programas vectoriales	39

Actividad de aprendizaje 12	40
Actividad de aprendizaje 13	41
Actividad de aprendizaje 14	41
Actividad de aprendizaje 15	42
Actividad de aprendizaje 16	43
Autoevaluación	44
Fuentes Consultadas	45

CORTE DE APRENDIZAJE 3. Prepara los productos para su armado.

Propósito	48
Conocimientos previos	49
Evaluación diagnóstica	50
Preparación de las versiones finales de las imágenes para el producto gráfico	51
Actividad de aprendizaje 1	52
Actividad de aprendizaje 2	53
Gestión de imágenes digitales	54
Actividad de aprendizaje 3	55
Actividad de aprendizaje 4	55
Autoevaluación	56
Fuentes Consultadas	57

EVALUACIÓN FINAL



CORTE

1

Selecciona y captura imágenes Para el producto gráfico

Aprendizajes esperados:

Contenidos específicos

1. Búsqueda de imágenes en archivos y bancos.
 - 1.1. Resolución y calidad
 - 1.2. Derechos de autor
2. Captura de imágenes con cámara digital.
 - 2.1. Iluminación y profundidad de campo
 - 2.2. Resolución de entrada, salida y nivel de ampliación (megapíxeles)

Aprendizajes esperados

1. Selecciona imágenes de calidad desde archivos y bancos, para el desarrollo del producto gráfico.
2. Captura imágenes desde cámaras digitales con las características solicitadas, para el desarrollo de la solución gráfica.

Al término del corte, el estudiante será capaz de capturar imágenes mediante cámaras digitales y/o seleccionarlas de archivos y bancos de imágenes, para su inclusión en el desarrollo de un producto gráfico.

RECOMENDACIÓN

Te sugerimos, revise los aprendizajes esperados antes de iniciar con el estudio del corte, realiza las anotaciones que sean necesarias.

Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 1 es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- Búsquedas de información confiable en Internet
- Características básicas de la cámara de un celular
- Bocetos

Identifica lo que debes saber para que la comprensión de los contenidos sea más fácil, si descubres que has olvidado algo ¡repásalo!



Instrucciones: selecciona las opciones que consideres que cumplen con la siguiente premisa.

1. Búsquedas confiables de información en Internet (Eduteka, 2009).

- El Sitio Web pertenece a alguna entidad gubernamental, una organización comercial o institución educativa.
- El autor del sitio es un particular que publica su información en servidores públicos.
- Es posible establecer contacto con la organización mediante un número telefónico, dirección postal o dirección electrónica.
- El sitio web tiene la fecha en que se publicaron los contenidos.
- Cuenta con publicidad dentro del contenido del sitio web.
- El contenido de la página Web pretende persuadir al usuario acerca de intereses políticos, sociales, religiosos o culturales que puedan sesgar la objetividad de la información.
- la información publicada en la página Web proviene de otras fuentes, se citan correctamente.
- La información contradice la que se localizó en otros sitios.

Contesta brevemente las siguientes preguntas:

2. Describe las características de una cámara de celular:

3. ¿Qué es un boceto?

Búsqueda de imágenes en archivos y bancos.

Durante la asignatura Comunicación Gráfica se elaboró un brief que contiene toda la propuesta para desarrollar una solución gráfica publicitaria y otra editorial, en el brief se incluyen varios bocetos elaborados a partir de definir el medio de impresión y la utilización de las técnicas visuales y la composición.

A partir de estos bocetos se requiere la elaboración de diversos productos gráficos como pueden ser dibujos, imágenes vectoriales y fotografías, para cumplir con el propósito de las soluciones gráficas, por lo cual, el diseñador se debe dar a la tarea de buscar dichos recursos gráficos en diversos medios como lo son los bancos de imágenes y de ser posible, realizar las tomas fotográficas requeridas.

Como primera parte, revisaremos la búsqueda de estos recursos en **bancos de imágenes**, pero que estén libres de derechos de autor, ya que los de propietario se requiere de un pago para usar sus recursos. El uso de recursos para fines académicos y educativos permite que se usen ciertas imágenes que se encuentran en Internet, siempre y cuando se le dé el crédito de la creación de la imagen al propietario, esto se hace usando citas mediante referencias con la nomenclatura APA.

Pero, ¿cómo sé que la imagen que estoy descargando cumple con las necesidades de mi solución gráfica?

Primero que nada, tenemos que identificar el tamaño del medio o el recurso de impresión que voy a utilizar y el tamaño que va a tomar dentro de éste cada una de las imágenes de mapa de bits, vectoriales y las fotografías. Es importante recalcar que, para impresión, la resolución mínima solicitada para que la imagen se aprecie con detalle es de 300 puntos por pulgada (**ppp**) y que el tamaño en centímetros, pulgadas, pixeles, picas o puntos coincida con el definido en el boceto.

El termino calidad es subjetivo, ya que depende de la perspectiva del que observa la imagen; para ser más precisos, se debe de hablar del término de **resolución** que no es más que el **tamaño** del recurso gráfico y cómo se mencionó anteriormente se puede medir en pixeles.

Por ejemplo, si se tuviera que realizar un cartel de 24"X36" (60.92cmX91.44 cm), la resolución mínima necesaria para que la calidad de la imagen sea optima es de 3600X5400 pixeles, considerando que la imagen cubre la totalidad del cartel.

Cabe mencionar que todas las imágenes que se encuentran en los bancos de imágenes libres o de propietarios se encuentran en formato de mapa de bits con algún compresor aplicado, los cuales ayudan a mantener la calidad de la imagen en un tamaño de archivo pequeño. Los más utilizados son el gif, jpg, jpeg y png, siendo el primero de menor calidad y el último de mayor.

Actualmente todas las fotografías que se toman con celulares o cámaras digitales manejan el formato estándar de jpg; es importante señalar que cuando se les da tratamiento a las imágenes de mapa de bits en alguna aplicación de dibujo (Photoshop, Corel Photopaint o Gimp), la mejor calidad de la imagen es el formato original de dicha aplicación, pero para utilizarla, se requiere que en la aplicación en donde se va a ensamblar la solución (maquetado como Illustrator, InDesign o Scribus) admita dicho formato, de otra manera, se requerirá guardarla en formato jpg o png para utilizarla.

A continuación, se presenta el resultado de buscar "paisajes" en el sitio depositphotos (banco de imágenes con propietario, que requiere pago).

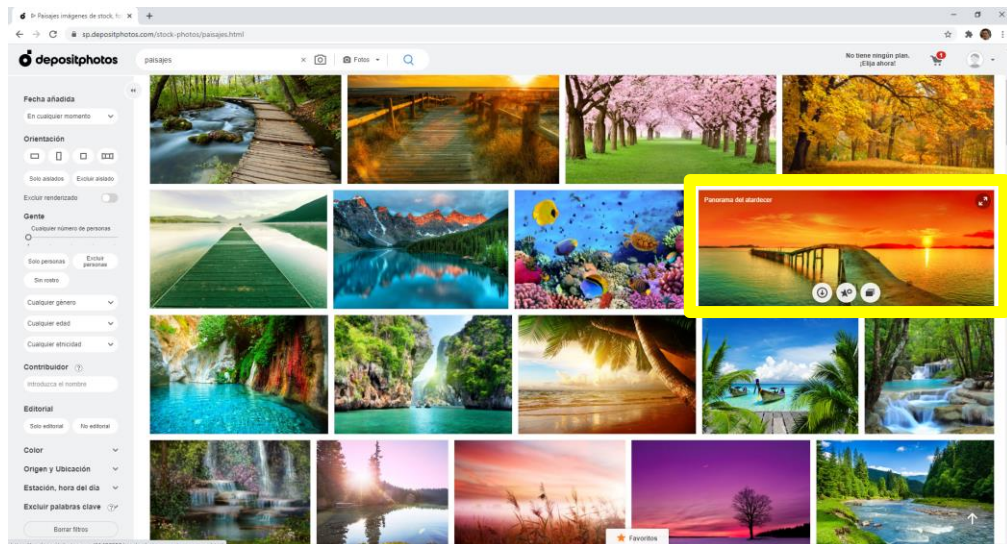


Imagen 1

Al seleccionar una imagen te da opciones para descargar la imagen en formato JPG con cierta resolución (tamaño) en pixeles y en centímetros, así como la cantidad de puntos por pulgada que tiene.

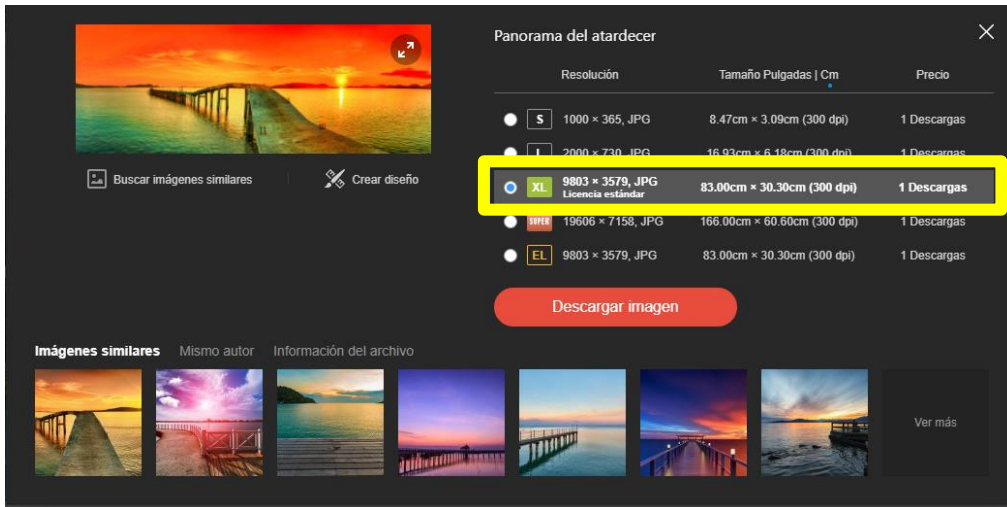


Imagen 2

Cuando el usuario solicita la descarga, aparece la solicitud de suscripción o el prepago de licencias por imagen.

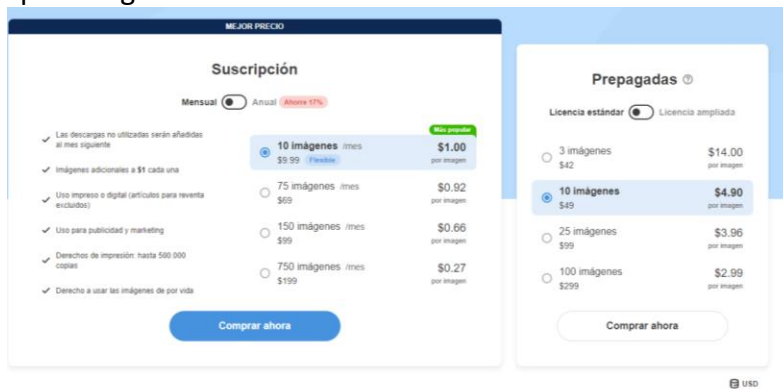


Imagen 3

De igual forma presentamos un sitio que oferta un banco de imágenes con descargas gratuitas, es decir, licencias libres que no requieren reconocimiento o citas de referencia.

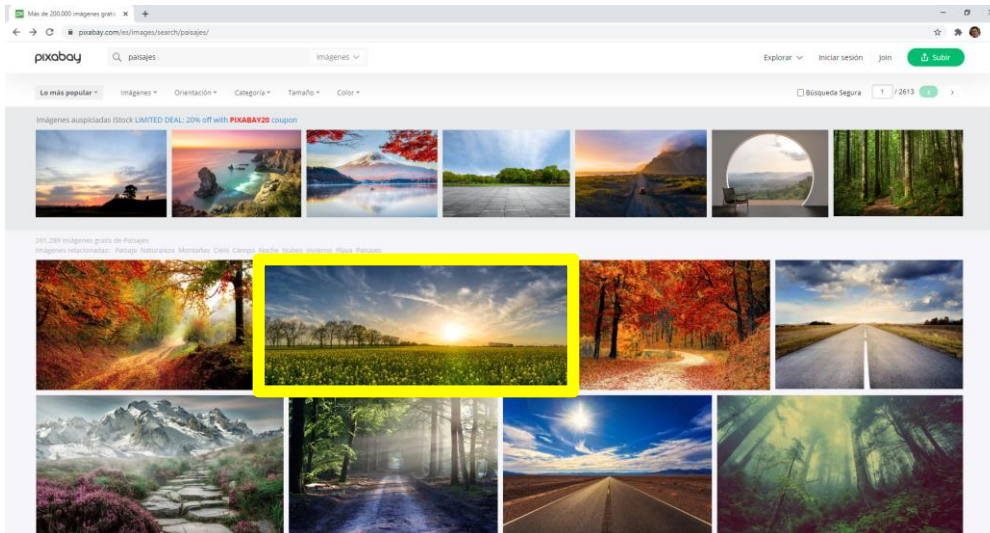


Imagen 4

Al seleccionar una imagen te da opciones similares al sitio anterior.



Imagen 5

Ley de derechos de autor.

“El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado en favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta Ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial.” (Senado de la República, 2018)

Si alguna persona quiere hacer uso de las obras artísticas del autor, como pueden ser imágenes, debe de obtener el permiso de éste, para su uso mediante la compra de una licencia o el permiso por escrito del autor. Existen sanciones de las que se hará acreedor cualquier personal que haga uso ilegal de estas obras, además existen restricciones de uso.

Por esta razón, hemos indicado al inicio de esta guía que las imágenes que utilizarás en tus soluciones gráficas serán de bancos de imágenes gratuitas o libres, así como fotografías tomadas por ti.

Actividad de aprendizaje 1. Derechos de autor.

Para respetar los derechos de autor hay que citarlos, por lo cual investiga como se realiza la cita de imágenes, páginas web y documentos en línea con el formato APA y elabora un documento en donde lo expliques.

Captura de imágenes con cámara digital (celular).

Las tomas fotográficas para la solución gráfica las realizarás con tu celular, por lo cual debes tener claro los megapíxeles con los que cuenta tu cámara. Para que tengas claridad sobre la resolución que requieres tener como mínimo necesario para elaborar tus productos, se te presenta la siguiente tabla que ilustra los tamaños estándares con la resolución que debe tener tu cámara en megapíxeles.

Tamaños/dimensiones estándar (Zazzle, 2020)

Tamaño en pulgadas	Tamaño en cm	Resolución mínima requerida imagen	Megapíxeles cámara celular
4" x 6"	10,16 x 15,24 cm	600 x 900 píxeles	0.5
5" x 7"	12,70 x 17,78 cm	750 x 1050 píxeles	0.7
6" x 6"	15,24 x 15,24 cm	900 x 900 píxeles	0.8
8" x 10"	20,32 x 25,40 cm	1200 x 1500 píxeles	1.7
8.5" x 11"	21,60 x 27,80 cm	1275 x 1650 píxeles	2.0
11" x 14"	27,80 x 35,56 cm	1650 x 2100 píxeles	3.3
12" x 12"	30,48 x 30,48 cm	1800 x 1800 píxeles	3.1
12" x 16"	30,48 x 40,64 cm	1800 x 2400 píxeles	4.1
16" x 20"	40,64 x 50,80 cm	2400 x 3000 píxeles	6.8
18" x 24"	45,72 x 60,92 cm	2700 x 3600 píxeles	9.2
19" x 13"	48,26 x 33,02 cm	2850 x 1950 píxeles	5.3
20" x 24"	50,8 x 60,92 cm	3000 x 3600 píxeles	10.3
24" x 24"	60,92 x 60,92 cm	3600 x 3600 píxeles	12.3
12" x 36"	30,48 x 91,44 cm	1800 x 5400 píxeles	9.2
24" x 36"	60,92 x 91,44 cm	3600 x 5400 píxeles	18.5

Para mejorar la calidad de nuestras fotografías debemos revisar el **triángulo de exposición**, para utilizarlo en la cámara de tu celular al ponerlo en **modo manual**.

1. Obturación: Es el tiempo en el que el obturador de la cámara está abierto (**exposición**), capturando y exponiendo la luz en segundos, y entre más tiempo esté abierto el obturador más luz entra a la fotografía (ver imagen 6); de igual forma la obturación ayuda a que se vea con nitidez una imagen que está en movimiento, por ejemplo, la obturación debe ser rápida para animales que se mueven rápido y lenta para paisajes nocturnos (ver imagen 7).

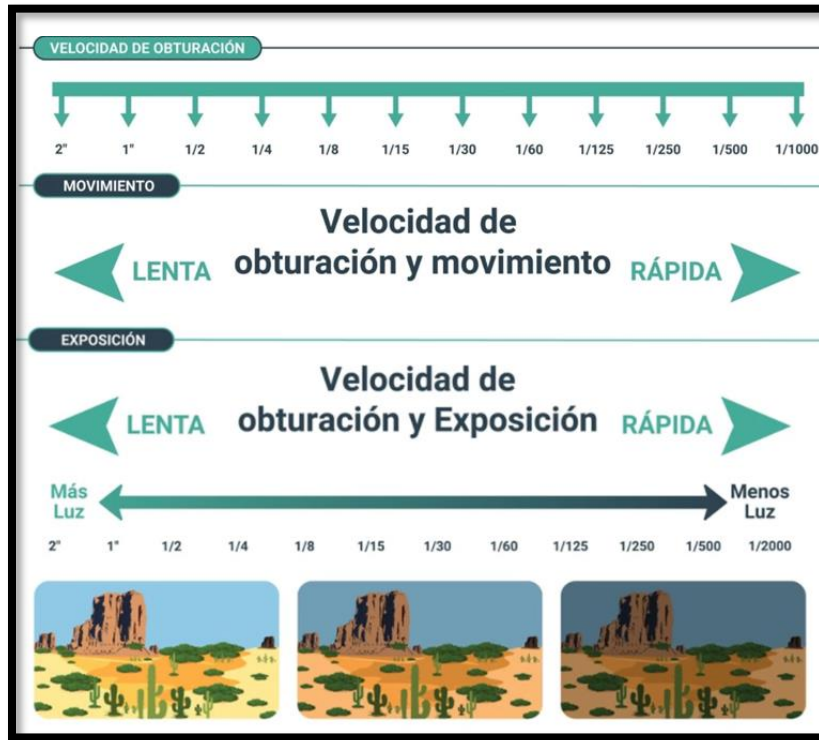


Imagen 6

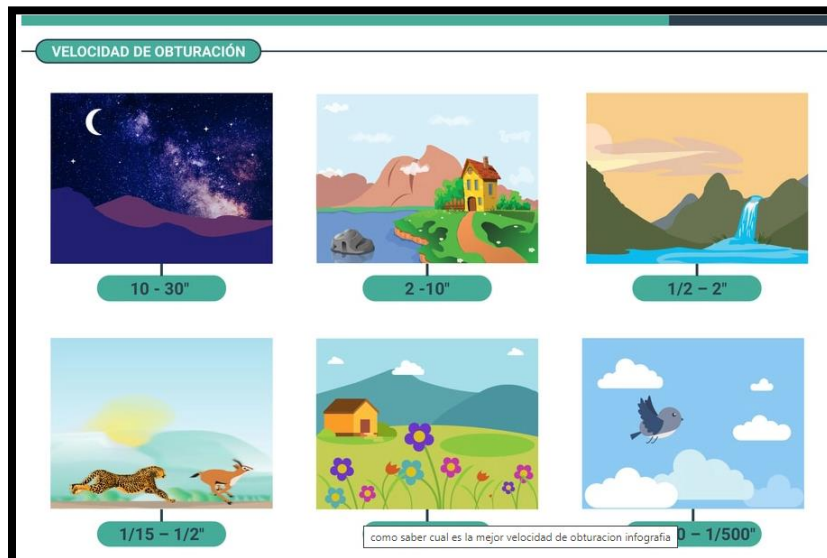


Imagen 7

2. Apertura del diafragma. Regula la cantidad de luz que pasa por el objetivo hacia el sensor de la cámara, mediante la formación de un círculo que varía su diámetro al abrir o cerrar una serie de placas o aletas móviles.

La apertura del diafragma se mide en lo que se conoce como valores f , estableciendo que entre más pequeño sea el valor de f / más luz entra por el objetivo y viceversa, entre más grande sea el valor de f / menos luz entra por el objetivo. Por lo anterior debemos de considerar que entre más luz haya en el ambiente la apertura del diafragma debe ser menor y viceversa.

A continuación, se te presentan diversos calibres de diafragmas para que identifiques cuáles reciben más luz y cuáles no; es importante mencionar que tendrás que revisar tu celular para identificar que valores de apertura cuenta el diafragma de tu cámara.

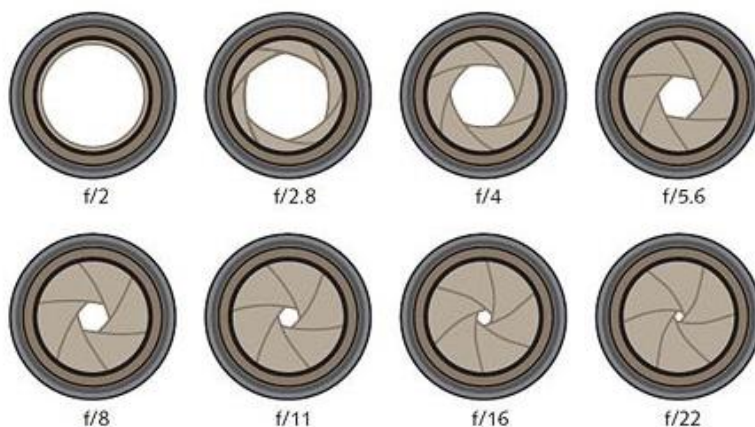


Imagen 8

Un tema importante dentro de la apertura del diafragma es la **profundidad de campo** que no es otra cosa que la zona enfocada dentro de la fotografía; entre más apertura del diafragma menor es la profundidad de campo y entre menos apertura del diafragma es mayor la profundidad de campo. Reflexionando, la apertura del diafragma no solo permite mayor entrada de luz, sino que ayuda a poner el **foco** en ciertos aspectos de tu trabajo fotográfico.

3. ISO: Es un número que controla el sensor de sensibilidad de tu cámara para recoger la luz ambiental, si se tiene que tomar una foto en interiores con poca luz se tiene que incrementar el valor del ISO del sensor de sensibilidad, lo que permitirá que dicho sensor obtenga más luz. Esta acción ayudará a que no tengamos que exponer por más tiempo del necesario la fotografía.

El valor que se recomienda mantener de forma general es de **ISO 100**, sin embargo, al aumentarlo por diversas condiciones en la toma fotográfica hay que cuidar que las fotografías podrán presentar ruido o nieve.

Cuando tomes tus fotos ten en cuenta este **triángulo de exposición** y juega con sus valores dependiendo de las condiciones en las que te encuentres para obtener los mejores resultados. Prueba y encuentra el punto exacto para obtener las fotografías perfectas, si tienes oportunidad usa un tripie para evitar movimientos innecesarios.

Actividad de aprendizaje 2. Búsqueda de bancos de imágenes libres.

Realiza una búsqueda en Internet de por lo menos 3 bancos de imágenes libres de derechos de autor y descarga 5 imágenes con los siguientes tamaños:

4" x 6"

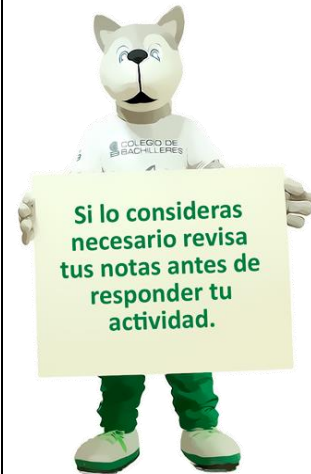
12" x 16"

18" x 24"

20" x 24"

24" x 36"

Para realizar esta actividad apóyate en el cuadro "Tamaños/dimensiones estándar", es importante citar de donde descargaste las imágenes, por lo cual, cítalas en el formato APA en un documento de Word.



Actividad de aprendizaje 3. Toma fotográfica.

Realiza la toma de por lo menos 10 fotografías, en donde varíes la obturación, apertura del diafragma y el ISO de la cámara de tu celular, considerando profundidad de campo, iluminaciones diversas y resolución para imágenes de tamaño de 16" x 20".

Las imágenes y documentos elaborados entrégalos a tu profesor para su revisión.

¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio sobre la selección y captura de imágenes?

Marca con una "X" la columna que corresponde.

CRITERIO	EXCELENTE	MUY BIEN	BUENO	DEBE MEJORAR
Explicar que son los derechos de autor.				
Buscar bancos de imágenes libres de derechos de autor.				
Identificar el tamaño y resolución de imágenes para elaborar productos gráficos.				
La toma fotográfica considerando el triángulo de exposición: Obturación, apertura de diafragma e ISO.				



¿Quieres aprender más sobre fotografía general con el uso de cámaras digitales?

Ippolito, L. (2017). *Fotografía General*. Recuperado el 9 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/playlist?list=PLZz7XjZaK5l1yNKv8ut3FzkQrH_y3KG6s

La iluminación es el elemento fundamental para obtener fotografías grandiosas.

Ippolito, L. (2017). *Iluminación*. Recuperado el 9 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/playlist?list=PLZz7XjZaK5l22lOMcZf_dxltEyLUotHgg

Documentos digitales

Eduteka. (2009). *Lista de Criterios para Evaluar Fuentes*. Universidad ICESI: Colombia. Recuperado el 10 de febrero de 2022 de <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/CMIListaCriteriosEvaluarFuentes.pdf>

Sitios web

Senado de la Republica. (2018). *Gaceta del senado LXIII/3SPO-114/80023*. Tomado el 10 de febrero de 2022 en https://www.senado.gob.mx/64/gaceta_del_senado/documento/80023

Zazzle. (2020). Tamaños de los posters y láminas. Tomado el 10 de febrero de 2022 en <https://help.zazzle.com/hc/es/articles/219869607-Tama%C3%B1os-de-los-p%C3%B3sters-y-l%C3%A1minas>

Videos

Ippolito, L. (2017). *Fotografía General*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/playlist?list=PLZz7XjZaK5l1yNKv8ut3FzkQrH_y3KG6s

Ippolito, L. (2017). *Iluminación*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/playlist?list=PLZz7XjZaK5l22lOMcZf_dxltEyLUotHgg

Tabla de imágenes del corte 1

Figura	Página	Referencia
1	12	Depositphotos. (2021). <i>Paisajes</i> . Nueva York: Estados Unidos. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://sp.depositphotos.com/stock-photos/paisajes.html
2	13	Depositphotos. (2021). <i>Panorama del atardecer</i> . Nueva York: Estados Unidos. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://sp.depositphotos.com/stock-photos/paisajes.html?qview=11486333
3	13	Depositphotos. (2021). <i>Para empezar a descargar, seleccione un plan</i> . Nueva York: Estados Unidos. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://sp.depositphotos.com/subscribe/image.html?backURL%5Bpage%5D=%2Fstock-photos%2Fpaisajes.html%3Fqview%3D11486333&ref=11486333

4	14	Pixabay (2020). <i>Increíbles imágenes gratis para descargar, Paisajes</i> . Berlín: Alemania. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://pixabay.com/es/images/search/paisajes/
5	14	Pixabay (2020). <i>Increíbles imágenes gratis para descargar, Puesta de Sol</i> . Berlín: Alemania. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://pixabay.com/es/photos/colza-el-campo-de-semillas-de-colza-2135026/
6 y 7	16	Capture the Atlas. (2020). <i>¿Qué es la velocidad de obturación en fotografía?</i> Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://capturetheatlas.com/es/que-es-la-velocidad-de-obturacion-en-fotografia/#mejor
8	17	De Blois, A. (2015). <i>Todo lo que necesitas saber sobre la apertura del diafragma</i> . Blog del fotógrafo. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.blogdelfotografo.com/apertura-diafragma/



CORTE

2

Trata digitalmente las imágenes

Aprendizajes esperados:

1. Retoques y efectos artísticos.
 - 1.1 Corrección de tono, saturación y contraste.
 - 1.2 Herramientas de retoque: clonar, difuminar, enfoque y desenfoque.
 - 1.3 Fusiones, filtros y capas.
1. Fotomontajes
 - 1.1. Recorte y difuminación
 - 1.2. Ajustes de luz, sombra y color
3. Dibujo de elementos gráficos: mapa de bits
 - 3.1. Trazo de formas y líneas, dibujo a mano alzada
 - 3.2. Selección y transformación
2. Inserción de texto
4. Dibujo de elementos gráficos vectoriales
 - 4.1. Dimensión del área de trabajo
 - 4.2. Trazado de líneas, curvas y formas
 - 4.3. Uso de nodos
 - 4.4. Agregado de colores y degradados
1. Realiza retoques y crea efectos artísticos en las imágenes para el producto gráfico.
2. Realiza fotomontajes utilizando máscaras, recortes y fusiones suaves e imperceptibles para el desarrollo de la solución gráfica.
3. Elabora dibujos de mapas de bits bajo los modelos de color, para su incorporación en el producto gráfico.
4. Elabora dibujos vectoriales utilizando nodos de control, guías o rejillas, para la solución gráfica.



Al término del corte, el estudiante será capaz de corregir y editar imágenes, así como elaborar objetos vectoriales requeridos en la elaboración de un producto gráfico, según sus especificaciones.

Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 2 es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- Resolución y calidad de imágenes
- Composición visual
- Teoría del color
- Bocetado
- Brief

Identifica lo que debes saber para que la comprensión de los contenidos sea más fácil, si descubres que has olvidado algo ¡repásalo!



Instrucciones: Relación de columnas.

Relaciona el concepto con la definición sobre conceptos básicos de diseño.

Definición

Concepto

1. Resolución y calidad de imágenes
2. Composición visual
3. Teoría del color
4. Bocetado
5. Brief

() Ayuda a escoger tonos a partir de un círculo cromático al seguir ciertas reglas para elaborar un diseño gráfico.

() Esquematiza los elementos de un proyecto visual de forma rústica.

() En una imagen de tipo bitmap es la cantidad de puntos por pulgada que tiene.

() Documento que contiene la información necesaria para elaborar un proyecto de diseño

() Proceso creativo en donde se presentan los diferentes elementos distribuidos, bajo las técnicas visuales.

PROGRAMAS DE MAPAS DE BITS, PÍXELES O RASTERIZADAS.

Un mapa de bits se define por una matriz rectangular compuesta por una serie de puntos, en donde cada celda, cuadro o píxel almacenan la información de un color con un valor hexadecimal, también se puede decir que es la unidad mínima de una imagen.

La resolución se define como la cantidad de píxeles por pulgada que tiene una imagen, en otras palabras, a mayor cantidad de píxeles o puntos por pulgada la imagen tiene una mayor resolución. La resolución define el tamaño de la impresión con calidad de la imagen.

Cuando se recupera una imagen o se toma una fotografía, se debe tener claridad en el tamaño que va a ocupar en nuestra solución gráfica, es decir, en el medio físico en el que se va a colocar y/o imprimir, ya que una vez recuperada la imagen o tomada la fotografía no se puede cambiar a un mayor tamaño, debido a que pierde calidad, al distribuir menos píxeles por pulgada, obteniéndose el llamado efecto de una “imagen pixelada”.

Las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, contienen un número fijo de píxeles. Cada uno de estos píxeles posee una situación y un valor de color concreto. Cuando trabajamos sobre un mapa de bits, lo que hacemos en realidad es trabajar sobre cada uno de estos puntos. El píxel es, por tanto, dentro de la imagen, la unidad de información básica. Los píxeles están colocados de tal manera que juntos forman una rejilla, cada celda de la rejilla es un píxel y todos juntos forman la imagen. Al modificar esta rejilla, por ejemplo, ampliando su tamaño, cambiamos la distribución, el número y la información de color de cada uno de ellos, por tanto, realizar cambios o modificaciones sobre estos píxeles afecta directamente a la imagen que forman.

Para guardar una imagen de mapa de bits se utilizan diferentes **formatos**, a continuación, te presentamos un listado de éstos:

BMP (Bits Maps Protocole): Es el formato estándar de Windows y presenta la imagen sin ningún compresor, por lo que conserva su calidad original. La desventaja de estos archivos es que pesan mucho y no son viables para usarse en Internet por este motivo. No permiten transparencia, es decir, fondos transparentes o animación.

GIF (Formato de intercambio de gráficos): Son archivos gráficos comprimidos, acepta transparencias, mantiene la misma calidad que la original. Se usa comúnmente para Internet ya que se permite guardar una secuencia de imágenes haciendo que se vea animada.

JPEG (Joint Photographic Experts Group): Es el formato más común para el manejo de imágenes, la mayoría de las cámaras fotográficas y de video utilizan este formato por su compresor especialmente hecho para este tipo de tomas. Almacena en un formato de 24 bits, por lo que permite el uso de más de 16 millones colores. Este tipo de compresor no admite transparencia ni animación.

PNG (Portable Network Graphics): Este compresor mantiene la misma calidad de imagen que la original, permiten almacenar la imagen hasta en 48 bits, este tipo de formato está pensado para su uso en Internet, ya que pesa menos que un BMP, pero su calidad es asombrosa. Este tipo de formato permite el uso de transparencias y es el más usado actualmente, sin embargo, no permite las animaciones.

Ejemplo de imágenes originales y pixeladas.

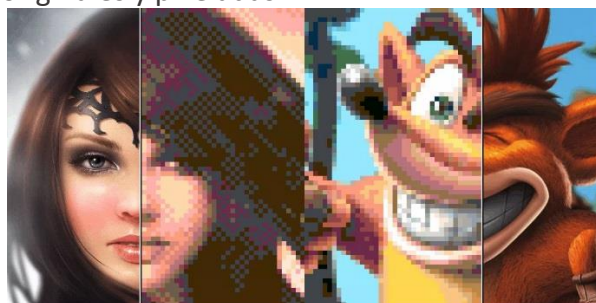


Imagen 9

Genbeta. (2019). PixaTool: convierte cualquier imagen o vídeo en arte pixelado. [Imagen 9]. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.genbeta.com/imagen-digital/pixatool-convierte-cualquier-imagen-video-arte-pixelado>

Software para el tratamiento de imágenes de tipo Bitmap.

De propietario: Photoshop y Corel PhotoPaint.

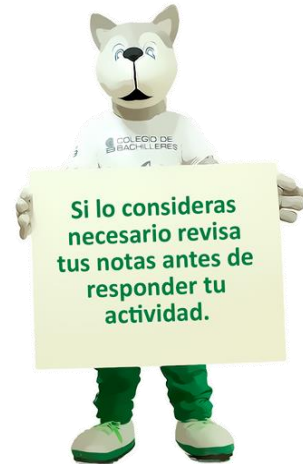
Libre: Gimp.

Actividad de aprendizaje 1. Imágenes de tipo Bitmap y vectorial.

Realiza un organizador gráfico para explicar la diferencia entre un programa de mapa de bits y uno vectorial, para apoyarte revisa el siguiente video:



Video 1



Ga, A. (2015). *Lo más FÁCIL para APRENDER DIBUJO con Illustrator y Photoshop - Andreaga*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=d3YgmDFD84k

Actividad 2. Instalación y configuración de la aplicación “GIMP”.

En este material vas a editar y manipular imágenes de mapa de bits con GIMP, para lo cual puedes descárgalo de la siguiente referencia:

Gimp. (2020). *GNU Image Manipulation Program*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.gimp.org/>

Instala “GIMP” en tu computadora a partir de lo que se muestra en el siguiente video.



Video 2

Mochilanegra. (2020). *Cómo descargar e instalar GIMP en Windows - Tutorial fácil*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=ZwBzDxzELfI>

Como parte *complementaria*, y si deseas configurar tu aplicación para que tenga una apariencia similar a Photoshop, te recomendamos que realices los ajustes marcados en el siguiente video.



Video 3

Alvarez, A. (2018). *¿Cómo EDITAR FOTOS PROFESIONALMENTE? FÁCIL y GRATIS Gimp 2.10 como photoshop TUTORIAL en ESPAÑOL*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=W2TJPYF99do>

Actividad 3. Retoque en la piel mediante la separación de frecuencias con desenfoque gaussiano.

Tómate una foto de autoretrato (selfie) o tómale una a una persona que quiera colaborar (con buena iluminación y tomando de cerca el rostro. Realiza el retoque de piel a la imagen, para eliminar las manchas y arrugas que se puedan ver y darle un aspecto sedoso y limpio (recuerda conservar y presentar a tu profesor la foto si el retoque en comparación con la foto final el “antes” y el “después”) utilizando el programa Gimp.

En el siguiente video se te explica cómo.



Video 4

Alvarez, A. (2017). *Workflow III | Retoque de Piel | Separación de Frecuencias en Gimp* | by Alex Alvarez. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=KyHWzV2GpOQ&feature=emb_logo

Nota. El docente te indicará en qué lugar de almacenamiento en la nube subirás tus imágenes tratadas, de la misma forma guárdalas en tu computadora, para lo cual, crea una carpeta en el escritorio llamada: “Edición y corrección fotográfica”.

Actividad 4. Retocar la piel mediante la separación de frecuencia con filtros.

De manera semejante a la actividad previa, utilizando una foto propia (diferente a la anterior) realiza el retoque de piel mediante la separación de frecuencia para mejorar la calidad de la imagen; para realizarlo sigue las actividades indicadas en este video. No olvides presentar la comparación de “antes” y “después”



Video 5

Alvarez, A. (2018). *Cómo dejar la PIEL PERFECTA* | Separación de Frecuencias (Técnica Actual) | Gimp 2.10. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=du2wUNcIK Y&feature=emb_logo

Actividad 5. Retocar para quitar imperfecciones.

En el siguiente video se te muestra como quitar de un rostro las arrugas, manchas de piel, lunares o alguna imperfección, sigue el procedimiento presentado en el video, para ello consigue una una imagen de un banco de imágenes como los mencionados previamente (puedes hacer una búsqueda en un sitio como depositphotos o semejante de un rostro con arrugas y/o manchas)



Video 6

Garpe, G. (2015). *Tutorial de Gimp - lección 8. "Efecto Piel de Porcelana" Quitar imperfecciones*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=eler-ZepoGs>

Actividad 6. Recorte y fotomontaje con herramientas de selección.

De nueva cuenta toma una foto tuya, de un amigo o de una mascota, en este caso de medio cuerpo o de cuerpo entero, pero con un fondo liso (puede ser una pared de color) que contraste con el color de la ropa o el pelaje de tu modelo a fotografiar, en el siguiente video se te explica cómo realizar fotomontajes con dos imágenes, sigue el procedimiento mostrado.



Video 7

Mauroelmes. (2014). *TUTORIAL GIMP - Recortar imagen para cambiar fondo - diferentes maneras*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=Cy0yjB4H_A

Actividad 7. Recorte y fotomontaje con máscaras de capas.

De nueva cuenta realiza un fotomontaje usando otra foto diferente, pero considerando las recomendaciones de la actividad anterior. En el siguiente video se te explica cómo realizar fotomontajes mediante recorte de imágenes con el uso de máscaras de capas,



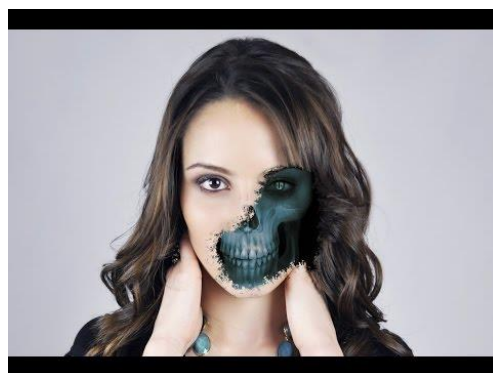
Video 8

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capítulo 2 - Estilos de textos*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en

https://www.youtube.com/watch?v=4UWH52A8cOo&feature=emb_logo

Actividad 8. Terminator.

En el siguiente video se muestra cómo realizar un fotomontaje en una cara, al realizar el efecto de calavera, mediante el uso de una máscara de capa; Utiliza alguna de las fotos que empleaste en los ejercicios anteriores y la imagen de un esqueleto o de un robot que obtengas de un banco de imágenes en línea.



Video 9

f&D. (2016). *GIMP Tutorial - Partial Skull Face | Photoshop Alternative | #24*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=u2AtfKDqLbc>

Actividad 9. Colorear con Gimp.

Descarga una imagen en blanco y negro de cualquier personaje de tu referencia. Como se observa en siguiente video, sigue los pasos para colorear imágenes bocetadas a mano, sigue con cuidado las actividades que se realizan en él.



Video 10

Aula en la nube. (2019). *GIMP 2.10 Curso BÁSICO ▶▶ 13. Colorear un dibujo (modo sencillo, sin capas)*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=sJqEx9CeW74&feature=emb_logo

Actividad 10. Retoque fotográfico.

De las siguientes caras escoge **dos** caras originales y retócalas con GIMP, preséntalas a tu profesor mencionando la técnica de retoque que utilizaste mencionando la razón de tu elección en cada caso; las caras originales se encuentran en la siguiente liga.

https://bachilleresedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/luisgabriel_mondragon_bachilleres_edu_mx/Eh9THil34YtKiNqFtA3B8HQBiQmCSalRz45X19TwmL_Q_Q?e=mc6ppP

CARA 1



Imagen original



Imagen retocada

CARA 2



Imagen original



Imagen retocada

CARA 3



Imagen original



Imagen retocada

CARA 4



Imagen original



Imagen retocada

Actividad 11. Fotomontajes.

Realiza los siguientes fotomontajes en GIMP.

1. A partir de las imágenes que utilizaste en los ejercicios previos, consigue resultados semejantes a los mostrados a continuación y marcados como Fotomontaje 1 y 2
2. Utiliza como referencia los ejemplos de fotomontajes del 3 al 8, realiza fotomontajes parecidos, empleando imágenes de bancos de Internet y/o utilizando tomas propias con modelos que tengas a la mano.

Ejemplo Fotomontaje 1

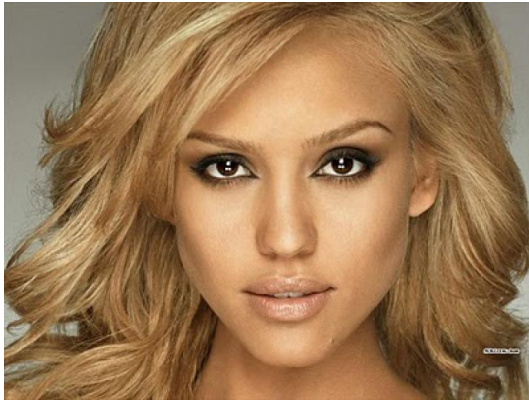


Imagen original 1



Imagen original 2



Ejemplo Fotomontaje 2



Imagen original 1



Imagen original 2



Fotomontaje 3



Fotomontaje 4



Fotomontaje 5



Fotomontaje 6



Fotomontaje 7



Fotomontaje 8

PROGRAMAS VECTORIALES.

Las imágenes vectoriales están definidas por una serie de elementos gráficos básicos como líneas y curvas Bézier relacionadas a una serie de parámetros matemáticos, que indican el origen y término de la imagen, radio, longitud, grosor de línea, color, patrones de relleno, transiciones cromáticas y transparencias.

A diferencia de los programas de mapas de bit, este tipo de archivos no marca su resolución a partir de la cantidad de puntos por pulgada, sino de la lógica de distribución de sus atributos, de tal forma que, si estira o agranda la imagen, se recalculan los valores de los parámetros, se reajusta y la resolución de la imagen seguirá siendo la misma. En otras palabras, las imágenes vectoriales se pueden agrandar tanto como se requiera y jamás se verán pixeladas y el tamaño del archivo siempre será pequeño.

Las imágenes vectoriales son ideales para crear logotipos, la ilustración de imágenes y el manejo de textos, ya que éstos últimos se pueden modificar y deformar al gusto.

Para guardar una imagen vectorial, los formatos que se utilizan no requieren de compresión, de tal forma que se utilizan los **formatos** definidos por cada **aplicación o software vectorial** que se use. A continuación, te presentamos un listado de éstos:

<u>Software de propietario</u>	<u>Software libre</u>
Adobe Illustrator: Archivos .ai Corel Draw: Archivos .cdr	InkScape: .svg y puede exportar al formato de Illustrator

Actividad 12. Instalación de la aplicación “InkScape”.

En este material vas a ilustrar y dibujar imágenes vectoriales con InkScape, para lo cual puedes descárgalo de la siguiente referencia:

InkScape. (2020). *InkScape Draw Freely*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://inkscape.org/es/>

Instala “InkScape” en tu computadora a partir de lo que se muestra en el siguiente video.



Video 11

Mochilanegra. (2020). *Cómo descargar e instalar Inkscape en Windows - Tutorial fácil y rápido*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=-pncC145FGg>

Actividad 13. Vectorización de una imagen bocetada.

En el siguiente video se te explica cómo realizar la vectorización de una imagen de mapa de bits, mediante el uso de las herramientas de delineado. Realiza un dibujo en una hoja blanca sobre un personaje o un objeto (una flor, una mesa, una mascota, etc.), tómale una foto y realiza la vectorización del boceto de forma semejante al video.

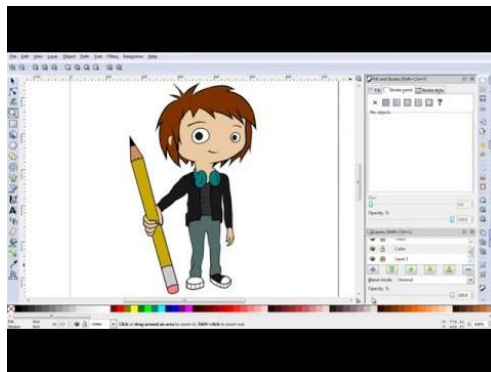


Video 12

Triana, J. (2014). *Tutorial, lineart en Inkscape (líneas, delineado de un dibujo)*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=aRBYC3h7mJ0>

Actividad 14. Colorea una imagen vectorizada.

En el siguiente video se muestra como colorear la imagen vectorizada elaborada en el video anterior. Realiza las actividades como se marcan para que coloreaes la imagen que realizaste.

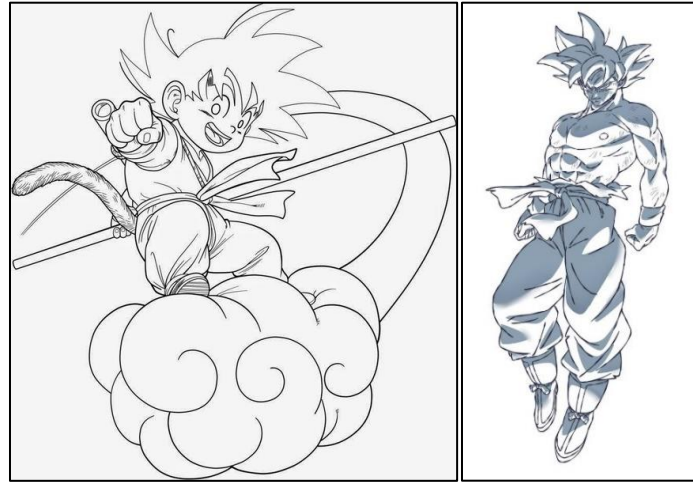


Video 13

Triana, J. (2016). *tutorial, colorear personaje en InkScape (relleno, borde, formas, orden)*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=3eWisZ6OSw0>

Actividad 15. Dibujo y coloreado de imágenes de mapa de bits.

A continuación, consigue dos bocetos (semejantes a los que se muestran) provenientes de bancos de imágenes y coloréalos con GIMP, preséntalos a tu profesor asesor.



Nota: Puedes buscar más bocetos para colorear en

Pinteres. (2020). *Bocetos.jpg*. 10 de febrero de 2022 en [https://www.pinterest.es/search/pins/?q=bocetos%20jpg&rs=typed&term_meta\[\]=bocetos%7Ctyped&term_meta\[\]=jpg%7Ctyped](https://www.pinterest.es/search/pins/?q=bocetos%20jpg&rs=typed&term_meta[]=bocetos%7Ctyped&term_meta[]=jpg%7Ctyped)

Actividad 16. Dibujo y coloreado de imágenes vectoriales.

A partir de los bocetos presentados en la actividad 15, vectoriza **dos** bocetos en InkScape y coloréalos con las herramientas de la aplicación.



¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio sobre en el tratamiento de imágenes?

Marca con una "X" la columna que corresponde.

CRITERIO	EXCELENTE	MUY BIEN	BUENO	DEBE MEJORAR
Aplicar el retoque y efectos artísticos a fotografías				
Realizar diversos fotomontajes				
Elaborar y editar imágenes con herramientas de dibujo				
Elaborar y editar imágenes con herramientas vectoriales				



Para editar fotografías primero debes tomarlas, ¿Pero sabes hacerlo?

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL8BDB7EA6879F5556>

Un fotógrafo, si tiene todo su equipo ¿ya la tiene ganada?

<https://www.youtube.com/watch?v=8kULTNfxvCo>

Sitios web

- Genbeta. (2019). PixaTool: convierte cualquier imagen o vídeo en arte pixelado. [Figura 1]. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.genbeta.com/imagen-digital/pixatool-convierte-cualquier-imagen-video-arte-pixelado>
- Gimp. (2020). *GNU Image Manipulation Program*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.gimp.org/>
- InkScape. (2020). *InkScape Draw Freely*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://inkscape.org/es/>

Videos

- Ga, A. (2015). *Lo más FÁCIL para APRENDER DIBUJO con Illustrator y Photoshop - Andreaga*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=d3YgmDFD84k
- Mochilanegra. (2020). *Cómo descargar e instalar GIMP en Windows - Tutorial fácil*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=ZwBzDxzELfi>
- Alvarez, A. (2018). *¿Cómo EDITAR FOTOS PROFESIONALMENTE? FÁCIL y GRATIS en Gimp 2.10 como photoshop TUTORIAL en ESPAÑOL*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=W2TJPYF99do>
- Alvarez, A. (2017). *Workflow III | Retoque de Piel | Separación de Frecuencias en Gimp | by Alex Alvarez*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=KyHWzV2GpOQ&feature=emb_logo
- Alvarez, A. (2018). *Cómo dejar la PIEL PERFECTA en Gimp 2.10 | Separación de Frecuencias (Técnica Actual) | Gimp 2.10*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=du2wUNclK_Y&feature=emb_logo
- Garpe, G. (2015). *Tutorial de Gimp - lección 8. "Efecto Piel de Porcelana" Quitar imperfecciones*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=eler-ZepoGs>
- Mauroelmes. (2014). *TUTORIAL GIMP - Recortar imagen para cambiar fondo - diferentes maneras*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=Cy0yjJb4H_A
- Urtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capítulo 2 - Estilos de textos*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=yJXfmgUBewA>
- f&D. (2016). *GIMP Tutorial - Partial Skull Face | Photoshop Alternative | #24*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=u2AtfKDqLbc>

Aula en la nube. (2019). *GIMP 2.10 Curso BÁSICO ▶▶13. Colorear un dibujo (modo sencillo, sin capas)*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=sJqEx9CeW74&feature=emb_logo

Mochilanegra. (2020). *Cómo descargar e instalar Inkscape en Windows - Tutorial fácil y rápido*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=-pncC145FGg>

Triana, J. (2014). *Tutorial, lineart en Inkscape (líneas, delineado de un dibujo)*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=aRBYC3h7mJ0>

Triana, J. (2016). *tutorial, colorear personaje en inkscape (relleno, borde, formas, orden)*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=3eWisZ6OSw0>

Lozano, T. (2014). *Fotografía Lucho tv*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/playlist?list=PL8BDB7EA6879F5556>

Giménez, J. (2017). *CONSEJOS PARA BUSCAR TRABAJO COMO FOTÓGRAFO + CUADERNO DE FOTOS*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=8kULTNfxvCo>

Todas las imágenes para el retoque, fotomontaje y bocetos fueron retomadas de imágenes de Google.

Tabla de imágenes del corte 2

Figura	Página	Referencia
9	28	Genbeta. (2019). PixaTool: convierte cualquier imagen o vídeo en arte pixelado. [Imagen 9]. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.genbeta.com/imagen-digital/pixatool-convierte-cualquier-imagen-video-arte-pixelado
Actividad 10 y 11	35-39	Imágenes descargadas desde Google.
Actividad 15	42	Pinteres. (2020). <i>Bocetos.jpg</i> . Recuperado el 10 de febrero de 2022 en https://www.pinterest.es/search/pins/?q=bocetos%20jpg&rs=typed&term_meta[]=bocetos%7Ctyped&term_meta[]=jpg%7Ctyped

CORTE

3



Prepara los productos para su armado

Aprendizajes esperados:

1. Preparación de las versiones finales de las imágenes para el producto gráfico
 - 1.1. Revisión de especificaciones iniciales
 - 1.2. Revisión de los retoques y fotomontajes
2. Gestión de imágenes digitales
 - 2.1. Nomenclatura
 - 2.2. Creación de carpetas
1. Corrige las imágenes y elementos gráficos editados y/o elaborados, para verificar que cumplan con las especificaciones solicitadas en el brief.
2. Almacena los archivos de imagen en las carpetas con la nomenclatura y las características adecuadas, para su uso posterior en el armado de la solución gráfica.



Al término del corte, el estudiante será capaz de revisar, corregir y almacenar imágenes y elementos gráficos, de acuerdo con la nomenclatura requerida en un producto gráfico específico.

Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 3 es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- Proceso de elaboración de productos gráficos
- Tamaño de impresión
- Explorador de archivos
- Tipos de archivos

Identifica lo que debes saber para que la comprensión de los contenidos sea más fácil, si descubres que has olvidado algo ¡repásalo!



Instrucciones: Relación de columnas.

Relaciona el concepto con la definición sobre conceptos básicos de diseño.

Definición

1. Proceso de elaboración de productos gráficos
2. Explorador de archivos
3. Tamaño de impresión
4. Tipos de archivos

Concepto

- () Se clasifican de tipo texto, video, ejecutables, audio, imágenes, comprimidos y de lectura, entre otros.
- () Herramienta incluida en todo sistema operativo para organizar carpetas y lanzar aplicaciones
- () Implican momentos de preproducción, producción y postproducción.
- () Se define a partir del medio a utilizar para el producto gráfico final.

Preparación de las versiones finales de las imágenes para el producto gráfico

El brief es el documento esencial para desarrollar cualquier solución gráfica que requiera nuestro cliente para publicitar un bien o servicio, este documento contiene la planeación de todas las actividades a realizar de principio a fin, te recomendamos revisar la temática del brief de la asignatura de “Comunicación Gráfica” del tercer semestre.

Dentro de las etapas de la planeación del producto gráfico, se puede utilizar una herramienta de organización llamada diagrama de Gantt, en dónde se visualizan todas las actividades a realizar para elaborar los productos publicitarios o editoriales definidos, los responsables de éstas, los recursos que se requieren para su elaboración, seguimiento y evaluación y los productos que se obtienen al final.

Como parte del seguimiento y evaluación de los productos que se van generando a partir de los bocetos generados, y la definición de los diversos productos gráficos requeridos para realizar la composición o el armado de la solución gráfica, se tienen que revisar que todas las imágenes y fotografías cumplan con las características definidas en el brief.

Revisión de especificaciones iniciales

Los criterios que se deben revisar en los productos generados tienen que ver con las siguientes características de las imágenes elaboradas tanto en un programa vectorial como en un programa de mapa de bits:

- Elección y uso del modelo de color necesario: RGB o CMYK
- Tamaño de impresión
- Técnicas visuales
- Resolución
- Creatividad
- Uso de tintas

Revisión de los retoques y fotomontajes

Para revisar una fotografía que se haya editado en un programa de mapa de bits, con la intención de lograr un retoque o un fotomontaje, se debe revisar bajo los siguientes criterios:

- Tamaño de impresión
- Resolución
- Brillo y contraste
- Luces y sombras
- Intensidad y saturación.
- Corrección de color.
- Tono, movimiento y balance.

Gestión de imágenes digitales

“Cuando los fotógrafos profesionales terminan una sesión, dedican parte de su tiempo a hacer lo que llaman “edición”. Se trata de hacer una importante labor de selección y organización. Nuestro trabajo y dedicación aquí son imprescindibles.

Si bien algunos móviles o cámaras son capaces de organizar las imágenes por carpetas y por fecha de captura (esto último lo hacen todos los equipos digitales), es recomendable hacer una selección personal y tratar de organizar los recuerdos por temas, años o eventos.”¹

Para la entrega de los insumos generados en esta etapa es necesario organizar los archivos por tipo y por carpeta para entregárselos al diseñador gráfico, para que realice la composición o armado de la solución gráfica.

Actividad 1. Revisa especificaciones de las imágenes de mapa de bits y vectoriales.

A partir de las imágenes de mapas de bits y vectoriales elaborados de la actividad 9 y 12 del corte 2, revísalos bajo la siguiente lista de cotejo.

Si el resultado de la evaluación es que faltan varios criterios, se tiene que recomendar su revisión o su reelaboración, en caso de que cumplan con todos los criterios se le da visto bueno a la imagen.

Estas listas de cotejo deben de ser individuales por actividad y guárdalas en la carpeta de trabajo de tu equipo y en el espacio de la nube indicado por tu profesor, con el nombre de Lista_de_cotejo_actividad_X.docx, donde “X” es el número de actividad.

¹ Tu expert.com (2014). Cinco maneras de organizar tus fotos digitales. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.tuexperto.com/2017/03/02/cinco-maneras-de-organizar-tus-fotos-digitales/>



Nombre del estudiante:

Actividad:

Criterio	Lo tiene		Observaciones
	Si	No	
1. Uso del modelo de color RGB o CMYK			
2. Tamaño de impresión			
3. Técnicas visuales			
4. Resolución			
5. Creatividad			
6. Uso de tintas			

Evaluación:

Actividad 2. Revisa especificaciones de los retoques y fotomontajes.

A partir de los retoques y fotomontajes elaborados de la actividad 3 a la 8 del corte 2, revísalos bajo la siguiente lista de cotejo.

Si el resultado de la evaluación es que faltan varios criterios, se tiene que recomendar su revisión o su reelaboración, en caso de que cumplan con todos los criterios se le da visto bueno a la fotografía

Estas listas de cotejo deben de ser individuales por actividad; guárdalas en la carpeta de trabajo de tu equipo y en el espacio de la nube indicado por tu profesor, con el nombre de Lista_de_cotejo_actividad_X.docx, donde "X" es el número de actividad.

Nombre del estudiante:

Actividad:

Criterio	Lo tiene		Observaciones
	Si	No	
1. Tamaño de impresión			
2. Resolución			
3. Brillo y contraste			
4. Luces y sombras			
5. Intensidad y saturación.			
6. Corrección de color.			
7. Tono, movimiento y balance.			

Evaluación:

Gestión de imágenes digitales: Nomenclatura.

Lo primero que debemos hacer es saber cómo vamos a nombrar a cada archivo, esto se define a partir de los bocetos elaborados previamente, de tal forma que el nombre del archivo debe de:

- Indicar si es una imagen o fotografía
- Ser representativo de la imagen que guarda
- No debe de incluir símbolos o caracteres especiales
- Debe indicar la versión de la fotografía
- La extensión del archivo indica que tipo de compresor se ocupó o la aplicación en la que se realizó
- No usar nombres largos
- Indica a que boceto pertenece

Ejemplo 1 de nomenclatura.



Imagen 10

Boceto1 para elaborar cartel1 sobre guardianes contra gatos, la imagen se editó en Inkscape y debe tener el siguiente nombre:

B1_I_PerroV1.svg

B1 = Boceto 1

I = Imagen

Perro = La imagen es de un perro

.svg = Extensión de la aplicación de Inkscape

V1 = Versión de la imagen

Ejemplo 2 de nomenclatura.



Imagen 11

Boceto2 para elaborar un folleto1 sobre las mujeres, la fotografía se editó en Gimp y debe tener el siguiente nombre:

B2_F_Mujer.png

B2 = Boceto 2

F = Fotografía

Mujer = La imagen es sobre una mujer

.png = Usa un compresor con transparencia y alta calidad

Creación de carpetas.

Es importante organizar los archivos realizados por carpetas, para que el diseñador gráfico pueda encontrar los archivos que va a utilizar de una forma sencilla, rápida y organizada.

Te sugerimos que las carpetas tengan las siguientes características:

- Nombre significativo
- No incluir símbolos o caracteres especiales
- No usar nombres largos
- Indica a que producto gráfico pertenece

Ejemplo 1 de creación de carpetas.

A partir del ejemplo 1 de nomenclatura asigna el nombre de la carpeta a utilizar.

Cartel1B1

En este caso es muy sencillo asignar el nombre, ya que estamos hablando del primer cartel elaborado a partir del boceto 1.

Ejemplo 2 de creación de carpetas.

A partir del ejemplo 2 de nomenclatura asigna el nombre de la carpeta a utilizar.

Folleto1B2

En este caso el nombre corresponde a que estamos hablando del primer folleto elaborado a partir del boceto 2.

Actividad 3. Asigna nombre a los archivos gráficos.

Renombra todas las fotografías e imágenes elaboradas en las actividades 3-9 y 12 elaboradas en el corte 2, con los criterios establecidos en esta guía.

Actividad 4. Creación de carpetas para los productos visuales.

Elabora una carpeta considerando que cada fotografía es un boceto independiente para un cartel y cada imagen es un boceto independiente para una volante.

¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio sobre la preparación de los productos gráficos para su armado?

Marca con una “X” la columna que corresponde.

CRITERIO	EXCELENTE	MUY BIEN	BUENO	DEBE MEJORAR
Revisar las especificaciones iniciales de los productos gráficos tanto de dibujo como vectoriales.				
Verificar con los archivos digitales tengan los nombres adecuados a partir de la nomenclatura definida				
Elaborar la creación de carpetas para la organización de los archivos gráficos				



¿No te pierdes con tanto archivo? Aprende a diferenciar cada uno de ellos.

<https://www.youtube.com/watch?v=23t4xUrsNSE>

Hemos hablado de la nube, pero ¿qué es?

<https://www.youtube.com/watch?v=xT75e-G1eak>

Sitios web

Tu expert.com (2014). Cinco maneras de organizar tus fotos digitales. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.tuexperto.com/2017/03/02/cinco-maneras-de-organizar-tus-fotos-digitales/>

Videos

Informática para principiantes. (2016). *Informática para principiantes - Extensiones de archivos*. Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=23t4xUrsNSE>

GCFaprendeLibre. (2016). *¿Qué es la nube?* Recuperado el 10 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=xT75e-G1eak>

Tabla de imágenes del corte 3

Figura	Página	Referencia
10 y 11	54	Tomadas de Google.

A partir del brief elaborado en la asignatura de tercer semestre **“Comunicación Gráfica”**, descarga de Internet las imágenes requeridas desde bancos de imágenes libres de derechos de autor, de igual forma realiza las tomas fotográficas con tu celular especificadas también en el Brief; posteriormente da el tratamiento fotográfico (retoques, fotomontajes, y dibujos de mapa de bits y vectoriales) necesario para incluirlos en el armado de la solución gráfica que realizarás en quinto semestre.

Por último, crea las carpetas con la nomenclatura correcta y cambia los nombres de las fotografías e imágenes creadas a la nomenclatura propuesta en el corte 3 en tu computadora, haciendo una copia en la nube del profesor.

Brief propuesto.

En caso de no contar con el brief desarrollado en tercer semestre te presentamos el siguiente:

Básicos del proyecto:

Cliente Librería Juvenil Antares

Nombre del proyecto Campaña de Publicidad para librería juvenil

Descripción del proyecto Elaboración de Imagen corporativa, identificador gráfico o “logotipo” basado en el nombre que refleje su significado. Proyección a través de productos promocionales tales como sitio web, papelería, catálogo impreso, vestuario del personal

Objetivos Difusión de productos y adquisición de clientes

Antecedentes Librería de nueva creación interesada en la difusión de la lectura, la música, el cine y las actividades lúdicas

Políticas (Mandatorios del proyecto)

Público Objetivo (Tarjet) Jóvenes mayores de 18 años que les gusta la literatura, con perfil registrado dentro de la página web. Personas interesadas en la literatura juvenil

Mensaje y tono Ilustraciones dinámicas para portadas de sección donde se combinen varios productos con un ambiente alegre que invite a la lectura, así como la apreciación del cine y la música

Objetos de venta (libros, tazas, separadores, etc.) en tomas individuales para los interiores

Contenido visual Ambiente neutro, con fondo blanco; para lista de precios.

Composiciones fotográficas en donde se combinen varios productos de la librería modelados por jóvenes usuarios en solitario y en grupo, con fondos de colores llamativos empleando motivos naturales las cuales se integrarán en las portadas de cada sección

Entregables

Imagen corporativa (**tercer semestre**) Bocetos tipo modelo (dummy) de la imagen corporativa, objetos promocionales, trípticos y papelería que promuevan los servicios, establezcan contacto con los clientes e integren el identificador gráfico en todos los productos.

Bibliotecas de imágenes (**cuarto semestre**) La biblioteca constará de 30 tomas fotográficas para los propósitos descritos las cuales deberán tener una versión en cada uno de los formatos siguientes:

Archivos en formato JPG en 72 ppp. para catálogo en línea (página Web).

Archivos en formato PNG en 300 ppp. para catálogo impreso.

Catálogo de productos **(quinto semestre)** Catálogo en publicación impresa con portada e interiores divididos por categorías; los cuales promocionan los productos de la librería empleando los conceptos de composición, retícula y maquetación

Sitio Web **(sexto semestre)** Sitio alojado en servicio web que incluya la versión digital del catálogo de productos, promociones, Identidad de la empresa

Fecha de entrega Acordar con el coordinador de proyecto (Profesor asesor)



PLAN 2014

ACTUALIZADO



Somos Lobos Grises,
somos Bachilleres

