

Bitácora Lenguaje Computacional 1

Gabriela Pérez Ponce
II año Diseño Grafico

Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV

El tema principal a tratar durante este curso, es el tema conceptual de la imagen y el tratamiento de ésta en los medios digitales. Esta imagen entonces tendrá dos comportamientos en cuanto a medios digitales: dibujo vectorial y fotografía.

Esta imagen en los medios digitales tiene un comportamiento especial, que tiene limitaciones y ventajas. La imagen por ello debe cumplir leyes.

Las imágenes cumplen un rol que determina acciones por parte de quien las recibe al observarlas.

Datos extra

Para iniciar esta clase nos introduciremos en la materia del UX (User experience) o Diseño de experiencia de usuario. Cuando se habla de esta experiencia se refiere a un conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo.

La experiencia de usuario depende no solo de factores relativos al diseño (hardware, software, usabilidad, etc) sino que además cuenta aspectos relativos a emociones, sentimientos, construcciones y transmisión de la marca, confiabilidad del producto, etc.

En los videojuegos hay un gran avance en cuanto al tema experiencia de usuario, por las interfaces de estos y su relación directa con quien accede a estos juegos.

Las extensiones de imagen

Definición de JPG:

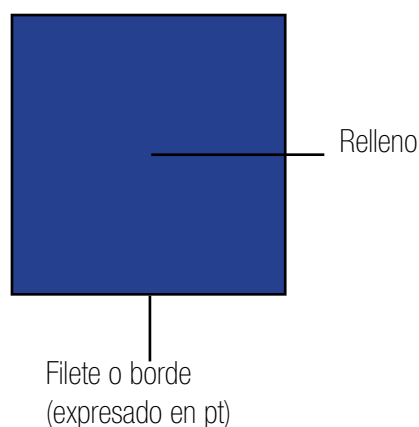
Sistema de imagen en modo mapa de bits, que por una tecnología inventada por unos alemanes, que permite la compresión de la imagen.

La imagen tiene aspectos componentes como: filete y fondo, de tipo vectorial

Las tipografías e imágenes son de tipo vectoriales. Las imágenes vectoriales están por ende constituidas por vectores.

Los vectores tienen tamaño y dirección (ejemplo las líneas).

Una línea puede tener distintos espesores. Las imágenes vectoriales permiten la construcción de cualquier figura y como característica principal tienen filete o borde y relleno.



Exportacion de archivos a PDF

PDF:

Portable Document Format

Sistema de archivo especial para transferencia de archivos que no permite modificacion de estos. Caracteristica de ser transmitido.

¿Por qué se inventó PDF?

Ayuda en cuanto a tipografías, ya que si éstas no se encuentran en un documento ,al guardarlo en pdf,este guarda tal cual lo que se tiene.

Familias tipograficas tienen leyes propias de escritura.Al desconfigurarse un documento,cambia de fuente tipografica adaptada por el programa.

Se transfiere esta informacion por discos grandes.

En la imprenta se hacia un Prefly que era un examen a la tipografia utilizada.

Asi surge pdf para adaptar todo el archivo creado y evitarse problemas de este tipo.

Datos extra

Acrobat sirve como puente entre programas y la informacion.

Adobe pdf interactivo sirve para archivos visualizados por pantalla.

Adobe pdf imprimir sirve para archivos que van a ser impresos posteriormente.

El valor que tiene pdf, en cuanto a calidad es maximo tipo prensa (offset).

La resolucion de 300 pixeles por pulgada cuadrada es una buena alternativa para fotografias de alta demanda,de revistas,con el tipo de papel que soporta reproduccion de este tipo.

¿Cuándo ir a mayor resolución?

Cuando hay empresas que trabajan con dobles negros ,colores de tricotomia,etc.

Al guardar en pdf, cuando se cambia resolucion ,el programa cambia a la opcion calidad de prensa(modificado).

¿Que extensiones debo usar para poder una fotografia que demande alta calidad?

Se deben utilizar cualquier tipo de extension mientras esta no comprima ,ni reste informacion a la imagen. Es decir TIFF para altas resoluciones.

Impresora a inyeccion de tinta es rica en variedad de tonalidades,mientras que en la impresora laser cae la tinta sobre una reticula y esta toma algunos puntos y otros no para agregar tinta.

Los sistemas de compresion son llamados **sistemas de perdida**, pues se saca informacion que el ojo no detectara. Igual sucede con el mp3,este sistema de compresion ,usa una banda minima restando asi informacion que para el ser humano no es posible captar y deja lo mejor que se puede oir dentro del archivo.

JPG es un formato inventado para su transmision de imagenes por redes. Camaras formales no tenian espacio para guardar fotos ,resultaba necesario agregarle a la camara tarjetas,por ello aparece el JPG.

Aparece una extension nueva denominada **Raw**, que separa la imagen en colores, no comprime y guarda en capas.

Cuando se trabaja en photoshop se tiene que hacer con imagenes buenas, lo deseable es que nunca sean comprimidas.

La imagen adopta mas informacion por las layers.

Adobe PDF (interactivo) pensado para verlo en la pantalla, la calidad se comprime, ya que la resolución máxima de la pantalla es 72 dpi.

Adobe PDF (imprimir) pensado para una impresión, se comprime de tal manera que permite una mayor resolución a los 72 dpi.

Adobe PDF (calidad de prensa) opción que permite la mayor calidad del archivo para imprimir, generalmente la resolución es 300 e incluso mayor.

Diafragma

Circulo que se abre y cierra dentro de la camara fotografica. Va contrario en medidas de abertura.

1. Cuando abro el diafragma el numero es menor
2. Cuando cierro el diafragma el numero es mayor

Hace que entre mas luz a la camara,por efecto optico.

Tubo de la camara que permite que la profundidad de campo,sea determinada como superior cuando se cierra el lente y sera inferior cuando abro el lente.

Datos extra de fotografia:

Efectos luminicos en fotografia

Foto spot discrimina niveles y planos.

Luces spot, otorgan un baño de luz

Para sacar informacion, se abre el diafragma entero y se concentra en un punto de la cara de la persona por ejemplo. La camara reflex, puede manejar ciertos juegos de enfoque con planos,profundidad de campo ,etc.

Si abro entonces obtengo poca profundidad de campo

Si cierro obtendré mayor profundidad de campo

Hay lentes zoom que enfocan ciertos campos.

En photoshop hay una herramienta llamada **Mascaras**, que otorga a la imagen una descompensacion de la luz.

El caracter de la fotografia es importante en cuanto a luz y sombra.Por ello es bueno antes de capturar una imagen o proyecto plantearse que tipo de luz deseo darle a la fotografia.

Si cierro lente bajo la velocidad

Si abro el lente tengo que subir la velocidad de captura de la imagen.

Existe el termino disparo continuo en fotografia y que tiene relacion con la cantidad de tiempo que se esta enfrente del objetivo y con la camara apretada.

Fotografia y el obturador

Se tiene una cantidad de tiempo para que se abran las cortinas del lente y que se cierren en la camara. Esto se llama **tiempo de obturacion**

Arquitectura de la informacion

Organizar - disponibilizar- estructura - construccion

Los diseñadores trabajamos con el contenido .Nuestro trabajo es construir lenguaje.

Hacedores de realidad,constructores.

Construir: diseñar una realidad a futuro (lenguajes en si mismo)

Elemento grafico para la comunicacion de algo

Diseñadores - constructores de puentes entre otros dos

Tiene que ver con nuestro deber.

¿Cual es el afan del diseño entonces?

-Construir un buen canal

el afan del medico es la vida y nosotros construimos una mejor vida, a traves de las cosas diseñadas para tener felicidad.

El diseño es posible de ser ejecutado.El arte construye piezas para el goce de la gente o del artista.

Afan de la publicidad es vender

¿Que es mejor vida? la etica

Los objetos de diseño tienen una ley,un formato, un justo equilibrio entre la razon y la emocion.

Razon que crea una estructura que determina los factores que asociamos con la USABILIDAD.

La organizacion de contenido

¿Como se etiquetan o nombran las cosas?

¿Como en ese etiquetado construyo leyes?

¿Como se etiqueta algo para visualizarlo por los usuarios finales?

El objeto grafico tiene un tempo, notas blancas,asi como un compas en la musica,un pulso, esto se ve enfocado en la Arquitectura de informacion.

Se determinan las partes ,secciones y piezas. Surge para organizar informacion y ejecutar contenidos de manera correcta.

Saul Wurman fue el primero en catalogar el termino y decir que la informacion podia ser organizada por arquitectos de informacion.

Hay un problema aun existente en la arquitectura de informacion que trata de los contenidos mal diseñados.

El trabajo debe tener un equilibrio entre lo estetico y lo arquitectonico. Nuestro lado con respecto a lo arquitectonico, manejable , manipulable.

Debe existir una interaccion con el objeto.

Objetos de diseño conversan con el usuario y conversan con el lado racional. El lado emocional se ve mas por el lado del color,tipografia,la estetica.

Un arquitecto de informacion por default podria ser el bibliotecologo.

El diario es un editor de informacion.

Datos extra

Los bibliotecologos, sociologos y diseñadores son quienes catalogan,etiquetan y disponibilizan la informacion.

Personalizar,alguien que decide desde la razon, que es lo que va primero en esta informacion que se tiene, le coloca un nombre a esto.

Taxonomia: manera de organizar y clasificar las cosas.

Los formularios son un sistema de etiquetas en un sitio web.

La arquitectura de informacion crea un Cardsorting

Wireframes

Tiene todo el lado contenido de la información. No tiene imagen gráfica aún.
Diseño web de un sitio.
Se hacen infinitas preguntas a base de datos o Query (consultor).

Datos extra:

Información relevante acerca de A. Información
"The elements of user experience" Jesse James Garret
www.jjg.net

Este diseñador gráfico crea una abstracción de lo que hablamos, inventando una torre en la cual hay una base que son los objetivos del sitio web. Lo último que abarca en este proceso de abstracto y concreto es la parte visual design. Se puede inferir que si se saca una parte del diagrama no se llegará a un diseño visual.

Primero

Los objetivos D'ibrief para el funcionamiento

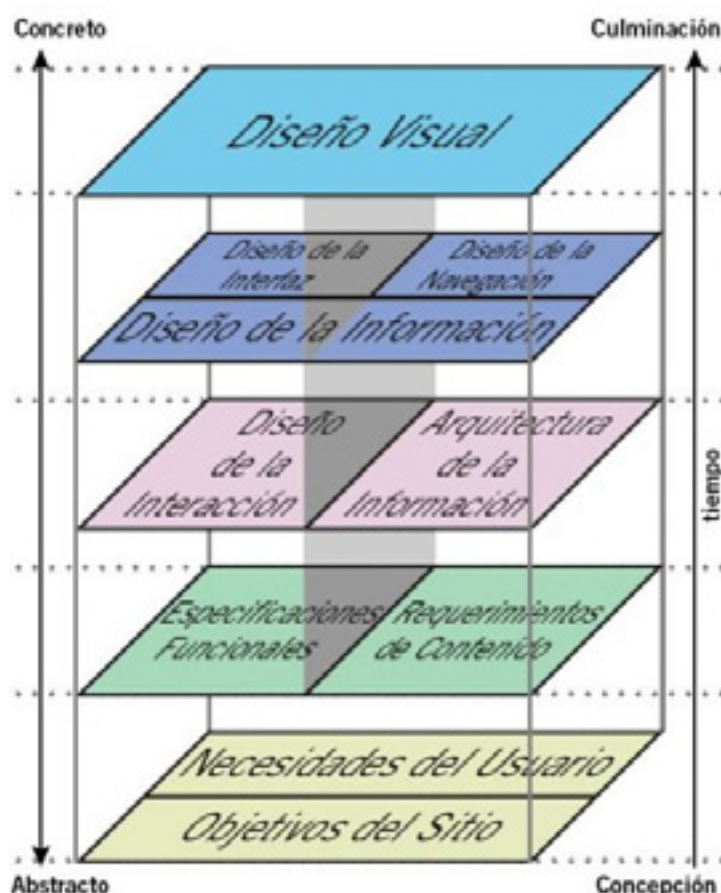
- el usuario y sus necesidades
- especificaciones funcionales
- requerimiento del contenido
- interaction design y arquitectura de información

Diseño de interfaz para la búsqueda
Diseño de navegación para acceder
Diseño de información para otorgarle forma al contenido

Diseño visual que habla de toda una etapa de verbos.

Estrategia- comportamiento con las personas - arquitectura de la información - diseño de interacción - diseño de interfaz.
diseño de códigos de interfaz - diseño de experiencia digital.

Lectura de texto Vocabulario visual para hacer arquitectura de información
www.jjg.net/la/visvocab/spanish.html



Photoshop trabaja con imagenes en mapa de bits, Illustrator en tanto trabaja con imagenes tipo vectorial.

Borde se expresa en pixeles en la pantalla del computador.

Resolucion:

dentro de la imagen hay un formato y/o extension para luego poder visualizar la imagen.

Es la cantidad de informacion que tiene una imagen mapa de bits. Imagenes en computador asistido tiene peso especifico y tienen un componente especial que no tiene que ver con la imagen que trata de la informacion. Soportes inciden directamente en el despliegue de la imagen en ese soporte.

Dato extra:

El papel de diario se llama papel biobio, es de 180 grs aproximadamente y es el mas malo para trabajar en las imprentas.

Formato Raw:

Se usa para el tema de imagenes de revistas que se imprimen en prensa.

¿Que factores inciden en mapa de bits o imagen vectorial?

Hay 5 factores que influyen en el comportamiento de una imagen mapa de bits

- 1- Tamaño expresado en pixeles(estrictamente expresado en resolucion)
- 2- Tamaño de impresion
- 3- Resolucion de imagen
- 4- Modo que presenta la imagen (1 bit a millones de colores, escala de grises, etc.)
- 5- La extension (por ejemplo jpg, raw, tiff, etc)

Imprimir, puede determinarse o entenderse tambien como desplegar la imagen en pantalla.

A mayor informacion de la imagen, mas peso tendra esta.

¿Como se mide este peso de la imagen?

Se mide en bytes.

La resolucion es la expresion misma de contenido de la imagen.

La imagen sera alguna vez en su existencia transferida, transportada, si o si, esto via pendrives, web, memory card, etc. por ello depende mucho el tamaño de archivo y por donde sera enviado.

La resolucion hace que la imagen en cierta forma pese mas.

Para visualizar una imagen por pantalla antes de imprimirla, debe esta estar a 72 dpi.

La imagen web que resulta ser muy pesada se va descargando en la pantalla a traves de lineas.

Dato Extra:

El papel de diario puede reproducir cierta cantidad de informacion, asi se construye cierta limitacion de acuerdo al tipo de papel que se usa a la hora de imprimir algun documento.

El papel couche, de revistas, presenta un acabado (estuco) que permite que el blanco reciba mejor la imagen impresa, permite entonces retener la informacion necesaria este papel, de acuerdo a lo que se desea mostrar.

La parte pixeles que forman una imagen viene a tocar en sus inicios la parte pintura, en donde Monet trae este espacio de la yuxtaposicion de los colores, donde un color se acerca a otro y crea a la vista al alejarse que se unan. Truco provocado al ojo.

Offset:

Tecnica de reproduccion de 3 colores basicos mas el negro. Permite la reproduccion de casi todos los colores, pero trabaja en base a estos 3.

La resolucion de una imagen depende unicamente de donde sera reproducida o guardada esta.

Dpi

Mientras mas puntos ,mayor es la informacion y viceversa.
Puntos estan dependiendo de distancia existente entre ellos.
Cantidad de puntos que caen en pulgada ,determina resolucion de la imagen

La informacion expresada en dpi tiene que ver con la medida y resolucion.

El color

Puntos que conforman un tono de color
Tramar un color en la medida de la distancia que tienen los puntos en la pulgada cuadrada.
Si puntos negros estan muy separados por ejemplo,quiere decir que cae poca tinta de ese color.

Puntos cercanos al otro, contruyen un color pleno
Color que se pone gris al separar puntos. Veo menos puntos al bajar resolucion. Distancia entre puntos determina matiz del color.

Puntos separados constituyen una ilusion de un color.
Offset juega con la trama del color.
Otra condicionante que construye mapa de bits es el modo : informacion

Dato Extra:

RGB :

red,green blue. colores basicos que aprecia el humano.

La extension de archivo nos permite saber que tipo de imagen es.
Tamaño en pixeles / tamaño mapa de bits / resolucion(sube o baja por pixeles,puntos,peso de imagen,etc) / modos de la imagen / extension del archivo / informacion de cada imagen

Extensiones

La extension se refiere a los nombres de los archivos computacionales,que en su conjunto por medio de algun caracter añadido a un nombre de archivo pueda definir su tipo o clasificarlo por su significado.

Esta puede ser asignada o bien venir impuesta por el programa que utilicemos,implicando por ello una forma determinada de manejo ;asi por ejmplo las extensiones BAS pertenecen al lenguaje BASIC y las COM y EXE a programas ejecutables que se pueden cargar y ejecutar.

Hay tipos de extensiones de sistema(dll,libreria),de audio(winamp,mp3),de video(avi,divx),comprimidos(rar,zip),de imagenes(bmp,jpg,etc),de texto(txt,log) y de programas (xml,word).

Definicion de JPG

Joint Photographic experts group

El JPG es un algoritmo diseñado para comprimir imagenes fijas con 24 bits de profundidad o en escala de grises.La compression es con perdida de calidad,por lo tanto al descomprimir ,la imagen no es la misma; igualmente (dependiendo el grado de compression) la calidad es aceptable.Esta especialmente diseñado para comprimir las fotografias,pues en graficos ,la perdida de calidad se hace evidente. Los ficheros que utilizan esta compression llevan la extension jpeg o jpg. Formato de imagen mas comun utilizado por camaras fotograficas digitales y otros dispositivos de captura de imagen.

RAW

(crudo, en inglés se entiende como Formato de imagen sin modificaciones)

Es un formato de archivo digital de imágenes que contiene la totalidad de los datos de la imagen tal y como ha sido captada por el sensor digital de la cámara fotográfica.

Resolución

Indica cuánto detalle puede observarse en esta. El término es comúnmente utilizado en relación a imágenes de fotografía digital, pero también se utiliza para describir cuán nítida (como antónimo de granular) es una fotografía convencional. Tener mayor resolución se traduce en obtener una imagen con más detalle o calidad visual.

Para las imágenes digitales almacenadas como mapa de bits, la convención es describir la resolución de la imagen con dos números enteros, donde el primero es la cantidad de columnas de píxeles (cuántos píxeles tiene la imagen a lo ancho) y el segundo es la cantidad de filas de píxeles (cuántos píxeles tiene la imagen a lo alto).

Serigrafía

Es una técnica de impresión empleada en el método de reproducción de documentos e imágenes sobre cualquier material y que consiste en transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco, el paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen, mediante una emulsión o barniz, quedando libre la zona donde pasará la tinta.

El sistema de impresión es repetitivo, esto es que una vez que el primer modelo se ha logrado, la impresión puede ser repetida cientos hasta miles de veces sin perder por ello definición. El procedimiento de impresión es muy utilizado para hacer reproducciones de arte y anuncios, en las pinturas, carteles, estampados de tejidos, camisetas, ropa de todo tipo, impresión en plásticos, marquesinas, paneles, etc.

Lo que se reproduce en Psd y otros softwares viene dado por la fotografia o imagen analogica.

La arquitectura se construye en base a 3 cosas: mapas de navegacion, se dice navegacion en el sentido de lectura(libro , sitio web, etc)

Navegar objeto , es gobernar las piezas entregadas.

Manera de como le damos al usuario este espacio grafico para que lo gobierne.

Base de jerarquia de los contenidos - Clasificacion de contenidos llegando a una unidad discreta.

1. Preguntarse - ¿Para quien, quien usara tal contenido?

Agenda - tiene esa logistica determinada que asiste en el manejo del tiempo.

2. Bajo que condiciones se recibe este contenido.

Construccion de jerarquia del contenido

Llegar a la unidad discreta, que es lo que se esta buscando : respuestas

Google debiese llamarse encontradores no buscadores .

Clasificacion de cosas de una manera determinada. Construccion para ello de una ley, de organizacion de contenido.

Indexacion: indexar es una respuesta a un sistema .Manera

Sort: sortear, organizar

Organizacion depende de lo que me este preguntando, reflexion en torno a los datos.

Visualizacion de datos, preguntarse como hacer emerger dicha informacion.

Infografia:

herencia de la era de la informacion. Nace de la lucha que tenian los diarios en los 70s con la television.

Fotografo de diario era evidenciador de la noticia. No habia capacidad tecnica para mostrar todo a la vez.

USA TODAY instalo en California una sede para que se imprimieran antes las noticias. Contrataron infografistas para visualizar informacion. A traves del dibujo y datos se construye esto.

La infografia como un golpe de vista que dice muchas cosas a la vez. Se trata de evidenciar a traves de las proporciones, porcentajes. Tiene que ver la mayoría de las veces con un qué.

Tiene relato, que es capaz de formar la idea y construir la historia. La visualizacion de datos hace emerger realidad que antes no conociamos o no fue considerada.

Edward Tufte: realiza un despliegue de informacion cuantitativa. Estadistico y diseñador grafico. Representacion de datos.

La infografía tiene que ser capaz de contar un relato. El lenguaje infográfico de las impresoras por ejemplo, permite este lenguaje infográfico, que toma partes de señalética, aspecto más visual.

Los medios de comunicación colocan adjetivos a lo que publican. La página 2 y 3 son las más importantes dentro del diario El Mercurio, que vienen a ser las Cartas al Director.

La fotografía lleva un énfasis en el metalenguaje. La fotografía de constatación es realizada por algunos diarios o medios de comunicación.

Hay una relación formal de objetos y datos que se presentan en la infografía.

El diseñador construye una visualización de datos muy real.

Para Edward Tufte, "Beautiful evidence"

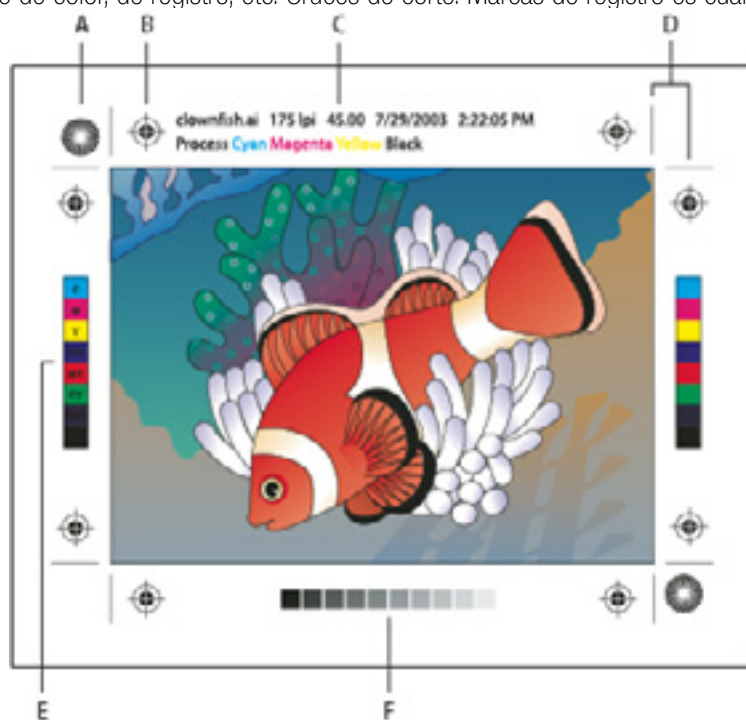
Herramientas en Illustrator

Cuadro de diálogo imprimir, presenta la opción de visualizar y mover el objeto a imprimir.

Encajar en página, lo que hace es achicar el objeto documento dentro de la página.

Hay opciones de visualizar marcas, que sirven para cuando sea impreso, avisa acerca de la decadencia del color mediante escalas.

Coloca marcas de límite de color, de registro, etc. Cruces de corte. Marcas de registro es cuando y como se imprimirán películas de color y negras.



Postscript : sobreescritura o escritura posterior que permite reescribir documento en tamaños que se quiera., para mandarlos a imprimir o a algún dispositivo.

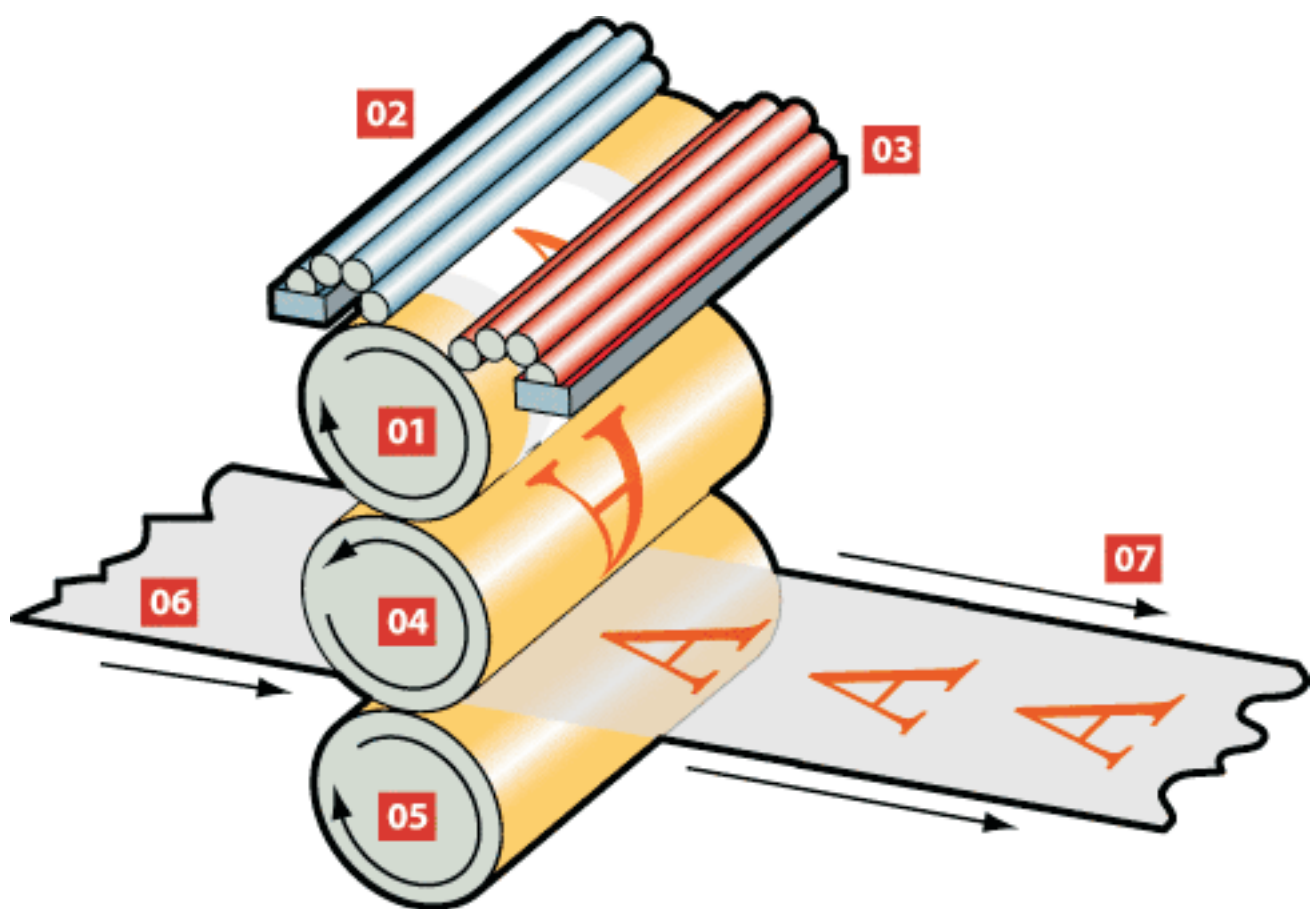
Offset

Este sistema de impresión es uno de los más utilizados hoy en día. Se utiliza para imprimir sobre una gran cantidad de soportes planos. Las imágenes impresas son más consistentes, claras y definidas que las ofrecidas por otros sistemas de impresión. Las impresiones se realizan en forma indirecta, utilizando planchas metálicas, agua y tintas grasas. Este tipo de impresión establece sus orígenes a partir del sistema.

Esta técnica recibe el nombre del término inglés offset (fuera de lugar o indirecto) por ser un sistema de impresión indirecta, en relación a los métodos que se venían utilizando para imprimir donde el rodillo manchaba directamente el papel. La impresión offset se basa en el principio de repelencia del agua y el aceite. A unas planchas metálicas (generalmente de zinc) se les hace un proceso fotoquímico donde después de ser humedecida, ciertas zonas atraen la tinta, de origen oleoso, y otras la repelen. Para esto la imagen pasa indirectamente de la plancha de zinc al papel pasando primero por un rodillo de caucho o goma. Este proceso debe ser repetido por cada uno de los colores que se vayan a imprimir. La base del sistema es, pues, mantener en contacto sobre la misma superficie dos materiales de características tan diferentes como la tinta (materia grasa) y el agua.

Esquema del proceso de impresión

1. Se prepara la plancha. Tiene zonas que repelen el agua (hidrófugas) y zonas que la admiten o atraen (hidrófilas). Las zonas que la repelen serán las que tomen la tinta (que es de tipo graso).
2. La plancha se coloca sobre el cilindro porta forma o porta plancha (01) y se engancha el papel (06) al sistema.
3. Una vez en marcha, los cilindros de mojado (02) humedecen con una solución especial las zonas de la plancha que deben rechazar la tinta. Las zonas a imprimir están preparadas para rechazar el agua y quedan sin humedecer.
4. La plancha sigue girando hasta llegar a los cilindros de entintado (03), que depositan una tinta grasa en la plancha. Como el agua repele la tinta, la plancha sólo toma tinta donde se va a imprimir (en las zonas no "mojadas").
5. La plancha, ya entintada, sigue girando y entra en contacto con el cilindro porta caucho (04), cuya superficie de caucho o similar es la mantilla. La imagen queda impresa de forma invertida (en espejo) en ese cilindro, que gira en sentido contrario a la plancha.
6. El papel (06) pasa entre el cilindro porta caucho y el cilindro de impresión (05), que sirve para presionar el papel contra la mantilla.
7. El papel recibe la imagen de tinta de la mantilla, que la traspassa ya en forma correcta (sin invertir), y sale ya impreso (07).



"El diseño es una reflexión ,los diseñadores reflexionan con el dibujo"

Indicaciones para el examen de Lenguaje computacional del proximo martes 10 de Enero.
Parte teorica y escrita. Prueba y trabajo impreso.

Temas prueba:

Conceptos analogos y como la imagen se comporta.

Tipos de imagenes, archivos y compresion

¿Que tipo de archivos pueden ser guardados en IA, PSD y ID

¿Como se construye direccion de arte? Fotografia y su funcionamiento

Fotografia analoga

Hablaremos en esta sesion de Illustrator y Fireworks

Softwares que manejan el trabajo vectorial. Fireworks por ejemplo es un portador de vectores por default. Asi Indesign que tambien trabaja con vectores lo relaciona mas en cuanto a los vectores de tipo tipografico.

Photoshop no es depositaria de vector pero si de mapa de bits.

Illustrator por ejemplo es malo para trabajar en el haciendo mapas de navegacion, textos con paginas, wireframes (dibujo de servilleta).

Wireframe, representa un dibujo que esquematiza contenido, diagramacion, metodo del diseño.

Diseñar comprende un proceso, que es la creacion. Los wireframe estan en este campo al diseñar.

Illustrator

Aspecto grafico de vectores, lo que mas importa es tener una figura desde el punto de vista conceptual, que tiene un relleno y una linea de contorno o filete.

En vectores estos son dibujos, en fotografia esto se denomina mapa de bits.

El manejo del color y relleno, en dibujos vectoriales estan constituidos por vectores y punto nodales.

Si se comienza a estudiar y trabajar con sistemas vectorizados, podemos por ejemplo expandir el dibujo, notando con ello que este no pierde su característica de pixeles. Es lo que se llamaría "What you see, what you get".

Si en vez de trabajar con un vector, tomamos una imagen o fotografia, esta al agrandarla pierde en la pixelacion y al verla en mapa de bits la resolucion es otra.

En resumen, para las fotos no puedo cambiar formato a mayor, en vector sí y no por esto cambiara los pixeles que le hagan perder definicion por ende.

Usamos vectores para muchas cosas, logotipos, infografias, imagenes lineales o solo rellenos y filetes.

Al dibujar con pincel en photoshop por ejemplo y crear una linea pincelada, esta rellena nodos asociados a imagen no cerrada. Rellena incluso los puntos nodales.

Las lineas tienen un comienzo y fin

Nodos

Si quiero cambiar linea entonces cambio su tamaño con la pluma.

En la linea el nodo extra permite visualizarlo, el llamado punto de ancla.

Flecha seleccion directa permite tomar solo un nodo.

Herramienta pluma negativo

Si se desea hacer una figura geometrica, hay una herramienta llamada Punto de ancla.

Puntos que emergen como brazos y se centran en nodo permitiendo generar curvas, radianes, en el brazo del nodo.

Si se tocan estas anclas se pueden modificar algunos puntos que manejan tal ancla, en tal curva.

Cuando se quiere dibujar curvas, hay vectores que tienen perímetros, anclas que permiten modificar cualquier punto por donde aparecen los nodos.

Trazo

manipulación de trazos y remates. Nodos donde se ubican, unión de ángulo, bordes quedan rebajados, respecto a uno proporcional.

Cuando tiene bordes curvos, se remata línea con sección curva.

Si quiero que una línea sea discontinua, se fijan distintas mediciones de grosor y límites.

La herramienta pluma en Photoshop

detrás de esta manipulación hay imágenes vectoriales, que tienen un perímetro o filete, borde, relleno y que trabajan con tintas. Los vectores son construcciones, si tengo 2 nodos por ejemplo o más.

El trabajo con figuras geométricas

tiene un cuadro de diálogo cada figura que permite que modifiquemos y ajustemos tamaños y radios.

Hay otras herramientas como la de gráficos para el manejo vectorial de estos. Saliéndonos la opción de una planilla tipo Excel donde se pueden ir colocando los datos.

Por ejemplo el gráfico circular tiene una opción de controlar sus partes individualmente.

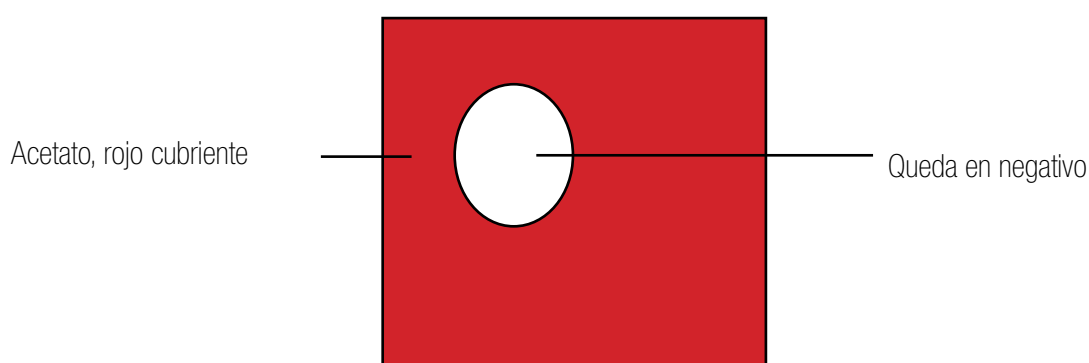
Cualquier programa que trabaje con imágenes maneja los bits. Celdas de color expresado en luminosidad RGB.

ISO mayor de 400 indica que se puede rescatar más luz

este ISO es la velocidad y apertura del diafragma.

Las Mascaras en Photoshop

Intervienen la fotografía, enmascarar, sirven para tapar o destapar una sección dentro de la imagen a trabajar.



Editar en modo máscara rápida

La pluma en Photoshop crea dibujos poligonales, líneas rectas y nodos que permiten seleccionar área determinada para la creación de máscaras.

El pincel en blanco, saca el rojo cubriente y resta rojo selección

El pincel en negro agrega rojo cubriente y suma selección.

La herramienta pincel borde difuso, crea un corte difuso donde el lápiz trabaja en zoom con el tamaño que tienen los píxeles para agregar partes que no se pintaron más detalladamente.

Claves de Photoshop

Fotografía digital tiene un extremo universo en JPG

Editamos fotografía en photoshop u otros programas.

Gran mundo photoshop tiene que ver con el area prensa.

Fireworks trata con mundo digital

Secciones de fotografía, con mascaras , modificacion en capas paralelas.

Selección de imágenes tiene que ver con mascaras.

Ejemplo de aplicación de mascaras

