



**FUNDACION ISI COLLEGE**

*"Prestigio y tradición en Educación Superior"*

Incorporado a la Enseñanza Oficial I-066  
Consejo Provincial de Educación del Neuquén

**CARRERA:** ANALISTA EN DISEÑO MULTIMEDIAL

**ASIGNATURA:** PROCESAMIENTO DE IMAGENES

**DEPARTAMENTO/AREA:** CIENCIAS DE LA INFORMACION

**CUATRIMESTRE:** III

**HORAS CATEDRA SEMANALES:** 4

**AÑO:** 2010

**DOCENTE:** VERONICA TELLO

## **FUNDAMENTACIÓN:**

La fotografía esta viviendo un momento fascinante, comparable al que se vivió a mediados del siglo XIX, cuando la técnica estaba en sus inicios. Hoy la computadora se ha convertido en el cuarto oscuro de muchos fotógrafos. En cada unidad se desgana la información necesaria, en el lenguaje propio de fotógrafos, para sacar el máximo rendimiento de la técnica digital.

Photoshop es una aplicación de gran complejidad concebida para múltiples usos: diseño de páginas web, logotipos, diseño gráfico, infografía..., y también fotografía. Por ello, esta materia gravita sobre tres pilares fundamentales: la captura, el tratamiento de la imagen y la salida. Todas estas cuestiones se estudian desde un punto de vista práctico.

## **OBJETIVO GENERAL:**

Darles a conocer las posibilidades expresivas del medio digital y sus rasgos pertinentes y demostrarles como inciden en la naturaleza del mensaje y dotarlos de una metodología de análisis que les permita determinar los elementos formales que configuran el mensaje de una imagen y sus interrelaciones.

## **METODOLOGÍA**

La metodología a seguir en la asignatura, dado el carácter eminentemente práctico de la misma, consistirá en la exposición de los temas con apoyo de material complementario en formato digital y fotográfico por otro, con el objeto de realizar el análisis y la comprobación de las diferentes técnicas fotográficas.

Los contenidos teóricos y prácticos se explicarán en el aula. Paralelamente se propondrán prácticas donde los alumnos experimentarán con las técnicas que se propongan, con objeto de que vayan adquiriendo las destrezas necesarias para la realización de sus proyectos personales.

Para facilitar el desarrollo del trabajo de los alumnos se establecerá dentro del horario de clases una hora de tutoría, en la que los alumnos muestren sus trabajos preparatorios, así como la exposición a los demás compañeros de sus ideas y las imágenes que pretenden realizar, posibilitando de esta manera el intercambio y la reflexión sobre los mismos.

## **EVALUACIÓN**

El sistema de evaluación será de carácter continuo por un lado en lo que a prácticas se refiere, así como las lecturas propuestas a lo largo del cuatrimestre.

La evaluación final comprenderá la suma de éstas prácticas de adquisición de destrezas, con la memoria teórica y el proyecto de creación, que será individual.

Además de los ejercicios prácticos, habrá un examen teórico tipo test en base a los conocimientos prácticos y teóricos expuestos en la asignatura.

## **PROGRAMA ANALÍTICO**

### **Unidad 1: Imagen digital y Photoshop.**

1.- Imagen digital



- Concepto general
- El Píxel
- Mapa de bits vs. Vectorial
- 2.- Adobe Photoshop CS (Creative Suite)
  - Novedades
  - Plataforma de trabajo
- 3.- El Área de trabajo
  - La Ventana de Trabajo
  - Barra de menús
  - Barra de herramientas
  - Barra de Opciones de Herramienta
  - La Barra de estado
  - Las Paletas
- 4.- Trabajar con modos de pantalla
  - Modo de pantalla estándar
  - Modo de pantalla entera con barra de menús
  - Modo de pantalla entera
- 5.- Explorador de archivos
  - Visualizar el Explorador
  - Trabajo con Archivos
  - Aplicar nombres a todo un Lote
- 6.- Desplazarse por el documento
  - Herramienta Zoom
  - Herramienta Mano
  - La paleta Navegador
  - Menú Vista

### **Unidad 2: Propiedades de la imagen.**

1. Introducción
2. Modos de color
3. Tipos y Modos
4. Profundidad de bits
5. Definición - 8 bits/canal - 16 bits/canal -
6. Dimensiones de la imagen
7. Píxeles - Centímetros? - Tamaño de imagen y Tamaño de lienzo
8. La Resolución
9. Reglas básicas de la Resolución
10. Cambio de Resolución y Tamaño
11. El Remuestreo - Redimensionado

### **Unidad 3: Captura de imágenes**

- a. Introducción
- b. Tipos de escáner
- c. El escáner
  - La profundidad de bits
  - Rango dinámico
  - La velocidad de escaneado
  - La valoración visual
  - Pautas de escaneado
  - Zona de escaneado
  - Modo de color
  - Profundidad de color
  - Resolución



- Escala - Sin Escala
- Extras (Destramar)
- d. Cámaras digitales
- e. Desde Internet
  - Bancos de imagen
  - Imágenes gratuitas
  - Buscadores de imágenes
  - Copyright

#### **Unidad 4: Ajustar una imagen**

1. Introducción
2. Recortar y girar
3. Encuadre – Giro
4. Histograma
5. Ajustes Básicos
6. Ajustes de color
7. Nuevos ajustes CS
8. Paleta de Historia

#### **Unidad 5: Trabajo con el color**

1. Introducción
2. Estudio del color
3. Naturaleza del color
4. Tipos de color
5. Variaciones
6. Propiedades del color
7. Simbología
8. Modelos de Color
9. Las herramientas de selección de color

#### **Unidad 6: Selección**

1. Proceso de trabajo
2. Selección global
3. Herramientas de selección geométricas
4. Opciones de las herramientas de Selección
5. Combinar Selecciones
6. Pulir las selecciones
7. Transformar selección.
8. Guardar selección
9. Máscara rápida
10. Dibujar un trazado
11. Paleta Trazados
12. Covertir en Selección
13. Subtrazados
14. Opciones de trazado
15. Extraer objetos de su fondo
16. Filtro

#### **Unidad 7: Dibujo y Pintura**

1. Introducción
2. Heramientas de dibujo
3. Bote de pintura
4. Color - Motivos



5. Degradados
6. Rellenar y Contornear

### **Unidad 8: Capas**

1. Introducción
2. Fundamentos de las capas
3. Paleta de Capas
4. Crear capas
5. Mover y copiar
6. Duplicar
7. Ordenar
8. Visualizar capas
9. Eliminar capas
10. Capa Fondo
11. Propiedades de las capas
12. Gestión de capas
13. Transformar
14. Máscaras
15. Capas de ajuste
16. Composición de capas
17. Texto
18. estilos de capas

### **Unidad 9: Modos de fusión**

1. Introducción
2. Fundamentos
3. Tipos
4. Modos de Oscurecer
5. Modos de Aclarar
6. Modos de superponer
7. Modos de Invertir
8. Modos Especiales
9. Fusión de capas de ajuste
10. Conversión monocromática
11. Efectos de color

### **Unidad 10: Trabajo con Canales**

1. Introducción
2. Tres tipos de Canales
3. La paleta Canales
4. Los Canales de Color
5. Capas y Canales
6. El Canal compuesto
7. Editar Canales de color
8. Aplicar un filtro a un solo canal
9. Los Canales de Tinta Plana
10. Los Canales Alfa

### **Unidad 11: Salida 1: Pantalla**

1. Introducción
2. Problemática generales
3. Compresión vs. Calidad

4. Tamaño y resolución
5. Guardar como...
6. Tipo de formato JPG y GIF
7. Guardar para Web
8. Guardar JPEG
9. GUARDAR GIF
10. GUARDAR PNG

### Unidad 12: Salida 2: Impresión

1. Introducción
2. Problemática de la impresión profesional
3. Calidad de los colores - De RGB a CMYK - Perfiles ICC
4. TIFF (Tagged Image File Format)
5. Propiedades - Guardar en TIFF –
6. EPS
7. Propiedades - Guardar en EPS –
8. JPG
9. Propiedades - Guardar JPG –
10. Los dispositivos de salida
11. Impresión artística
12. Impresión PostScript –
13. Opciones de impresión en Photoshop

### Cada uno de estos conocimientos serán trabajados sobre la imagen fotográfica

- Aplicación práctica de la fotografía al grafismo.
- Acentuación del carácter gráfico de la Fotografía

La fotografía que se busca va a producir un marcado "efecto gráfico", apoyándose en los siguientes apartados:

- 1.- LA ABSTRACCIÓN
- 2.- EL ENCUADRE opuesto a la percepción natural y directa
- 3.- LA MODIFICACION DE LA ESCALA Alteración de la relación real del tamaño
- 4.- EL CONTRASTE MÁXIMO
- 5.- EL APLANAMIENTO poner de relieve la superficie bidimensional del plano.

### CRONOGRAMA:

UNIDAD	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
%(*)	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

(\*) Sobre el total del tiempo destinado en el cuatrimestre

### BIBLIOGRAFÍA

Fotograf\_a\_Digital\_De\_Alta\_Calidad\_-\_Mellado\_Jm Barcelona 2006