

Temario Clase 1 de Photoshop

Breve Introducción teórica

Que debemos tomar en cuenta antes de generar un documento en Photoshop

- Resolución:** Se mide en píxeles por pulgada (DPI)
 - Si la imagen será utilizada en pantalla o pagina Web de 75 a 100 DPI
 - Si la imagen será utilizada en una impresora chorro de tinta o Láser 150 a 200 DPI
 - Si la imagen será utilizada en película esta bien de 256 a 300 DPI
- Tamaño:** Ancho x alto en centímetros generalmente, para la web en pixels
- Modo:** Sistemas de colores por el cual se forma la imagen
 - RGB -Rojo, Verde y Azul. Sistema que utiliza el monitor
 - CMYK -Cian Magenta, Amarillo y Negro. Sistema que utiliza la imprenta
 - Escala de Grises -Negro y su degradación al blanco
 - Mapa de Bits -Negro y Blanco (el blanco no es un color)

Luego de terminado un trabajo se deberá guardar como algún tipo de imagen, según su destino, estas se diferencia por su extensión.

- PSD formato oriundo de Photoshop, útil para trabajos de alta calidad y de imprenta.
- JPG y GIF se utilizan para páginas Web, las JPG comprimen los archivos. El sistema de compresión que utiliza e reducción de colores, pero admiten por píxel hasta 16 millones de colores. El GIF admite hasta 265 colores eso genera archivos más pequeños y bajos en calidad de color, pero puede tener fondo transparente.
- Generalmente las JPG se utilizan para fotos y los GIF para dibujos logotipos etc.
- TIF es el formato que comprime poco pero de mejor calidad en color, admite canales alfa y trazado. Se utiliza para imprenta.
- PNG es un formato más nuevo y reúne las cualidades de los dos anteriores, comprime, fondos transparentes, y hasta 16 millones de colores. Antiguamente algunos navegadores no las leían.
- BMP característico de Windows
- PICT característico de Mac

Resumen Adicional visto en clase

Mapa de Bit

RESOLUCIÓN Unidad de medida: DPI, PPi o PPP (píxeles por pulgada)

- La resolución seleccionada dependerá del medio en el cual se concluirá el trabajo
- Para una pagina Web: de **72 a 96 DPI**
- Para impresora chorro de tinta o Láser blanco y negro: **150 a 200 DPI**
- Para un trabajo de imprenta (Impresión Offset) esta bien de **256 a 300 DPI**
- Impresión Láser Color **256 a 300 DPI**

1bit

Pixel

The slide features a blue header with the title 'Mapa de Bit'. Below it, a blue box contains the word 'RESOLUCIÓN'. To the right, a globe is shown with a 3D grid of cubes representing a bit map, with a red 'X' and '1bit' label. Below the globe, a grayscale gradient is shown with a blue box highlighting a portion, and an arrow points to a single 'Pixel' label. The background of the slide is a light gray with a subtle grid pattern.

Mapa de Bit

Modo

Se lo puede entender como profundidad de pixel

- Para una pagina Web, presentaciones multimedia, impresora a chorro de tinta: RGB (Rojo Verde Azul)
- Para impresora Láser Color: CMYK (Cian, Magenta, Amarillo y Negro)
- Para un trabajo de imprenta (Impresión offset): CMYK
- Plotters: generalmente CMYK

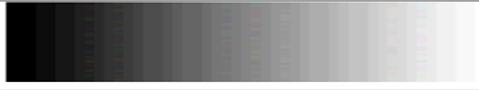
Imagen	Profundidad	Cantidad de colores	Formatos
	1 bit	2 ¹ =2 colores	GIF BMP
	4 bit	2 ⁴ =16 colores	GIF BMP
	8 bit (1 BYTE)	2 ⁸ =256 colores	BMP GIF
	16 bit (2 BYTE)	2 ¹⁶ =65536 colores	BMP TGA PSD PNG
	24 bit 1 BYTE R 1 BYTE G 1 BYTE B	2 ²⁴ =16.777.216 colores	BMP TGA JPG PICT

Mapa de Bit

Modo

Luego tenemos los modos conocidos como "Mapa de Bit" y "Escala de Grises" que sirven para todas las circunstancias pero no tienen color

Mapa de Bit: Solo Blanco y Negro
Escala de grises: Blanco, Negro y Grises

16 bits	
24 bits	

Imágenes de 32 bits

	imagen 24 bits (3 colores)	2 ²⁴ = 16'777'216 colores
	Máscara: 8 bits (1 byte de transparencia)	2 ⁸ = 256 niveles de transparencia
	Imagen resultante sobre fondo verde	2 ³² = color + transparencia

Mapa de Bit

Tamaño

El tamaño en área, para el sector imprenta lo podemos definir en centímetros o milímetros.

Ancho x Alto

Para paginas web y presentaciones multimedia generalmente se defines en Pixeles. Dado que las dimensiones de los monitores están definidos en pixeles.

Ancho x Alto

Tamaño en Pixeles	Profundidad en Pixeles	Tamaño del archivo			
		Bits	Bytes	KBytes	Mbytes
640 x 480	1 Bit	307.200	38.400	37,5	0.036
640 x 480	4 Bit	1.228.800	153.600	150	0.146
640 x 480	8 Bit	2.457.600	307.200	300	0.292
640 x 480	16 Bit	7.372.800	921.600	900	0.878
640 x 480	24 Bit	9.830.400	1.128.000	1200	1.171

Tabla de Unidades de Medida

8 Bits	1 Byte
1024 Byte	1 KByte
1024 KByte	1 MByte
1024 MByte	1 GByte

Tipo de original	Destino	Método escaneado	Tamaño en RAM
Fotografía 10x15 cm	Pantalla	75 ppp / 24 bits	0,4 MB
	Impresora B/N	300 ppp / 6 bits	2 MB
	Impresora color	300 ppp / 24 bits	6 MB
Texto o dibujo en blanco y negro tamaño DIN-A4	Pantalla	75 ppp / 1 bit	66 KB
	Impresora	300 ppp / 8 bit	8 MB
	OCR	300 ppp / 1 bit	1 MB
Foto DIN-A4 en color	Pantalla	75 ppp / 24 bits	1,6 MB
	Impresora	300 ppp / 24 bits	25 MB

Mapa de Bit

Tipos de Archivos

Los tipos de archivos seleccionados al finalizar, dependerá del medio en el que se mostrara la imagen

- Para paginas Web, presentaciones multimedia: JPG, GIF, PNG
- Para un trabajo de imprenta (Impresión offset): TIF, PSD



En formato **JPG** en la imprenta o **GIF** en la web

Mapa de Bit

Tipos de Archivos

Características de los distintos formatos

■ JPG

- Admite 16 millones de colores
- Alto nivel de compresión (elimina colores) unas 10 veces menos.
- No permite fondos transparentes
- Recomendado para fotos

■ GIF

- Admite 256 colores
- Genera archivos más pequeños por la poca información de color
- Permite fondos transparentes
- Recomendado para dibujos y logos

■ PNG

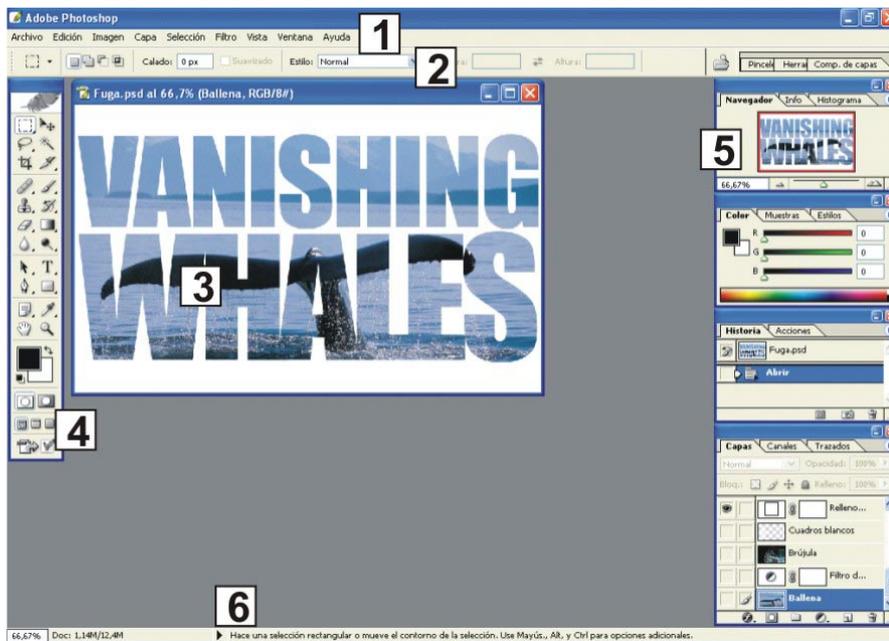
- Admite 16 millones de colores
- Alto nivel de compresión (elimina colores) unas 10 veces menos.
- Permite fondos transparentes
- Recomendado para fotos, dibujos y logos

■ TIF

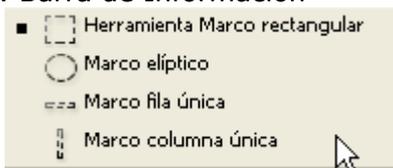
- Admite 24 millones de colores
- Comprime poco
- Permite fondos transparentes
- Utiliza trazados

■ PSD: formato de Photoshop

Interfase del Usuario barras de herramientas ventanas, caja de herramientas área de Documento etc.



- 1: Barra de Menú
- 2: Barra de Opciones, cambia según la herramienta seleccionada
- 3: Documento activo
- 4: Caja de herramientas
- 5: Ventanas
- 6: Barra de Información



-Herramientas de selección:

Marco Rectangular: con shift crea cuadrados
 Marco elíptico: con shift crea círculos



Lazo: crea formas a pulso dejando presionado y arrastrando, cierra automático

Lazo poligonal: crea formas poligonales haciendo clic y soltando, cierra donde comenzó o doble clic

Lazo magnético: un clic y movemos cuando se desvía hacemos clic, se pega según las diferencias de color

Varita mágica: selecciona por similitud de colores, hacemos clic en un color, según el nivel de tolerancia selecciona más o menos.



-Para mover una selección tomamos desde adentro con cualquier herramienta de selección y con el botón de la barra de opciones de selección nueva activado, no con el puntero

- Para transformar una selección: Selección / Transformar Selección
- En el menú selección / Modificar, tenemos las siguientes opciones:

- Borde – Queda doble en forma de marco
- Suavizar – Redondea las esquinas según el valor
- Expandir – Agranda la selección
- Contraer. – Achica la selección.

-Selección / Calar, al rellenar un objeto que con los bordes esfumados

Calado



Borde



Suavizar



Atajos de Teclado

Control + A	Selecciona todo el documento
Control + D	Quita Selección
Control + H	Oculto y muestra selecciones
Shift	Suma selecciones
Alt	Resta selecciones
Shift + Alt	Selecciona áreas de intersección
Control + Z	Un nivel de des hacer
Control + Alt + Z	Varios pasos hacia atrás
Control + C	Copiar
Control + V	Pegar
Alt + Backspace	Rellena
Control + Backspace	Rellena con color de Fondo
Shiftr + Backspace	Abre cuadro de dialogo de relleno.
Control + T	Transformación libre de elementos de Capa

