



Secretariado de Medios
de Comunicación Social
DIÓCESIS DE CANARIAS
Las Palmas de Gran Canaria

Curso de Internet a distancia para sacerdotes, religiosos y religiosas

Material de apoyo para las teleclases - Viernes, 17 febrero 2012
Vea los vídeos resúmenes en: www.medioscan.es y www.teleiglesia.es
contacto: info@diocesisdecanarias.org

Texto: Mario Santana Bueno y Wikipedia

©2012 Diócesis de Canarias - Islas Canarias - España

El presente material escrito es el apoyo del vídeo: **Edición de fotos e imágenes** que puedes encontrar en esta dirección: www.teleiglesia.es
Todos los apuntes del curso los puedes descargar en: www.medioscan.es Mira el «Nivel Iniciación» en el CURSO DE INTERNET.

Edición de fotos e imágenes

Con las cámaras digitales la fotografía ha experimentado un avance inimaginable hasta hace pocos años, pero las cámaras necesitan de unos programas que sean capaces de mejorar, transformar y editar las fotos que se realizan en ella.

1.- ¿Qué es la edición de imágenes?

La **edición digital de imágenes** se ocupa de la edición apoyada en computadores de imágenes digitales, en la mayoría de los casos fotos o documentos escaneados. Estas imágenes son modificadas para optimizarlas, manipularlas, retocarlas, etc con el fin de alcanzar la meta deseada.

Uno de las metas puede ser eliminar las fallas que pueden haberse producido durante el escaneo o al fotografiar, por ejemplo sobreexposición, bajaexposición, falta de contraste, ruido en la imagen, efecto de los ojos rojos, paradoja de las líneas paralelas en perspectiva, etc. Estas fallas se producen por defectos técnicos en los aparatos fotográficos, escáner, condiciones de trabajo precarias, fallas en la operación u originales defectuosos.

El retoque tradicional es reemplazado cada vez más por la edición digital, a menudo la edición de imágenes digitales está incluida dentro del proceso de impresión digital.

2.- Algunas funciones de la edición digital de imágenes

A la aplicación (el programa) con la cual se realiza la edición digital de imágenes se le llama **editor de imágenes**, el cual ofrece numerosas funciones en un menú o en una ventana de herramientas. Algunas de estas funciones son:

- **Oscurecer y aclarar:** Por medio de esta función digital se pueden imitar los logros de una virtual prolongación o disminución del tiempo de exposición de una virtual foto.
- **Selección:** Algunas regiones de la imagen pueden ser seleccionadas por medio de círculos, rectángulos, lazos, polígonos, rangos de coloraciones, etc. Cada selección puede ser la inicial, agregarse a la ya existente o sustraerse de la ya existente. Después la selección puede ser tratada en forma aparte del resto de la imagen.

- **Correcciones automáticas:** Para neófitos, algunos editores de imágenes ofrecen procedimientos automáticos de corrección. Estos modifican automáticamente el color, el tono, el contraste y otros factores de la imagen sin intervención del principiante. Sus resultados pueden no satisfacer a un profesional.
- **Colorkey:** La técnica colorkey realza algún motivo de la imagen dándole color en un tranfondo de tonos grises
- **Almacenar:** Este nombre genérico incluye por lo menos tres posibilidades:
 - almacenar la imagen en el formato actual,
 - convertir el formato actual a algún otro y luego almacenar la imagen en ese nuevo formato o
 - almacenar en el formato actual pero bajo un nuevo nombre.
- **Rotar:** Por medio de la rotación de una imagen pueden ser corregidas leves fallas al hacer la imagen, ya sea al fotografiar, escanear o al crearla por medio del editor de imágenes. También pueden ser logrados algunos efectos deseados en la imagen.
- **Planos:** Planos son folios virtuales que contienen algunos elementos de la imagen que el usuario desea mantener separados del resto. Estos elementos se pueden estar distribuidos por sobre toda la imagen. Planos pueden ser marcados visibles o invisibles, pueden ser antepuestos o postergados en relación a otros planos.
- **Informaciones EXIF:** Muestra las eventuales informaciones Exif incluidas en el archivo. Estas pueden ser en el caso de fotos: fecha de creación, abertura del diafragma, tiempo de exposición, fabricante de la máquina fotográfica, etc.
- **Color:** El color juega en la edición de imágenes un rol importante. Las cualidades del color de la imagen pueden ser cambiadas con estas herramientas, como el tono, el matiz, valor o luminosidad, contraste simultáneo, la saturación, el modelo de color (RGB, CMYK, HSV)
- **Filtro:** Las imágenes pueden ser modificadas por medio de filtros. Estos pueden dar a la imagen un aspecto más amarillento par envejecer la imagen, más brillante, pueden crear un relieve sobre la imagen o hacer aparecer una fuente de luz o disminuir la nitidez de la imagen.
- **Efectos:** Se le puede dar a la imagen un efecto especial, como movimiento, vista tras un vidrio con gotas de lluvia, tipo mosaico, etc.
- **Fotomontaje:** En el Fotomontaje varias imágenes son añadidas en una especie de composición.
- **Fotomosaico:** En el Fotomosaico la imagen general o mayor está compuesta de muchas imágenes más pequeñas y una visión rápida muestra el tema o figura mayor, pero una visión más detallada muestra que cada uno de las imágenes que forma la imagen mayor, es a su vez una imagen particular.
- **Retirar:** Regiones innecesarias de una imagen son retiradas para utilizar solo los objetos con que se quiere trabajar o resaltar. Es decir es un proceso que es posterior a la Selección y anterior al Collage, Fotomontaje u otros.
- **Inundar:** La herramienta inundar sirve para llenar de un color elegible toda una región que debe estar delimitada completamente.
- **Corrección gamma:** Con la herramienta corrección gamma se modifican la luminosidad y los tonos.
- **Graduación:** Con la Curva de graduación se modifica el contraste y la luminosidad.
- **Histograma:** Con un Histograma de una imagen se pueden corregir fallas en la distribución de los colores de la imagen. Es muy importante en la corrección de fallas en los tonos.

- **Canales:** Un Canal de color significa que cada color primario utiliza un canal. En CMYK hay cuatro canales, cian, magenta, amarillo y negro, y en RGB tres canales: rojo, verde y azul. Además existen canales alfa en que se almacenan selecciones y máscaras.
- **Corrección perspectiva:** Con giro se pueden corregir fallas en la perspectiva de una imagen.
- **Colorear:** La herramienta colorear permite dar:
 - a toda la imagen un color en diferentes tonos,
 - a alguna región de la imagen un color,
 - quitar o disminuir la intensidad de un color en una región de la imagen.
- **Convertir:** Permite convertir el archivo de un formato a otro.
- **Timbre:** Sirve para copiar secciones de la imagen a otros lugares de la imagen con el fin de corregir errores o encubrir objetos no deseados en la imagen.
- **Lazo:** Con el lazo el usuario puede seleccionar una región con una línea trazada a pulso.
- **Macros:** Es una secuencia de comandos de elaboración con el fin de obtener un efecto, que se almacena y que puede entonces ser aplicada cuantas veces sea necesaria, también en otras imágenes.
- **Pintar:** Una de las funciones más básicas de un editor de imágenes es la función pintar. Para ello se pueden utilizar diferentes herramientas como lápiz, spray, etc, (Ver Lápiz (herramienta)) para simular diferentes técnicas de pintura. Se debe diferenciar "pintar" de "dibujar"; Al pintar se cambian las características de cada pixel, uno por uno. Al dibujar se definen lugares geométricos por medio de definiciones matemáticas (vectores o senderos) como círculos, elipses, curvas, etc. Más tarde esas figuras geométricas son convertidas en pixel, pero hasta entonces son objetos geométricos.
- **Enmascarar:** Al enmascarar se selecciona determinadas regiones de la imagen para sustraerlas de la elaboración que viene. Se puede ampliar con un pincel o reducir con el borrador. De esta manera se puede trabajar sin dañar otras regiones.
- **Monocolor:** En este modo se crean imágenes de un solo color pero con diferentes tonos.
- **Panorama:** A partir de imágenes sectoriales se puede crear una imagen panorámica uniendo las sectoriales y, si es necesario, sobreponiéndolas en las regiones visuales que se repiten.
- **Pipeta:** La pipeta sirve para captar desde la imagen el color de un pixel determinado para copiarlo en otras regiones.
- **Borrador:** Con él se eliminan las informaciones guardadas en un pixel determinado. Sus propiedades, tamaño y transparencia, pueden ajustarse a las necesidades.
- **Nitidez:** Reducir o aumentar la nitidez de la imagen para por ejemplo esconder algún trasfondo indeseado.
- **Escalar:** La cantidad de pixels que tiene una imagen se puede variar. La variación del largo y el ancho puede ser proporcional conservando las proporciones de la imagen o en caso contrario se distorsiona la imagen. Al escalar, la imagen continúa ocupando la misma proporción de la tela que antes.
- **Ampliar:** También se puede variar las dimensiones de la tela en que está la imagen, sin modificar la imagen, creando un nuevo espacio vacío para nuevos motivos o recortando la imagen al reducir la tela.
- **Reflejar:** Reflejar la imagen (verticalmente u horizontalmente) significa reflejarla en un espejo virtual vertical u horizontal y sirve para corregir documentos escaneados en la posición equivocada.

- **Procesamiento por lotes:** *Scripts* o macros son ejecutados sobre una pila de archivos (imágenes) automáticamente. Son muy útiles para el trabajo con álbumes.
- **Texto:** Permite escribir texto sobre la imagen, con elección de tipo, tamaño, color, dirección, etc de la escritura.
- **Compresión:** Al almacenar un archivo el programa ofrece elegir el grado de compresión del archivo o la resolución de la imagen. Esto influye sobre el volumen del archivo y así sobre la rapidez de su transmisión en internet.
- **Gradiente:** Sobre una superficie esta herramienta permite cambiar de un color a otro continuamente a lo largo de un eje de avance. Por ejemplo, se puede simular un juego de luz y sombra en un cilindro iluminado.
- **Varita mágica:** Herramienta para seleccionar todos los píxeles que tengan un color dentro de un rango determinado.
- **Zoom:** Para muchos trabajos a realizar es necesario una visión más detallada de la región, por ejemplo para corregir errores. Esto se obtiene con la herramienta zoom que aumenta o disminuye el acercamiento virtual de la imagen.

Las imágenes modificadas por el editor de imágenes digitales se utilizan posteriormente en publicaciones: revistas, catálogos, libros y otros medios impresos y electrónicos. Rostros sin arrugas, piel inmaculada, paisajes perfectos y otras características son una consecuencia de la elaboración digital, lo cual borra cada día más las fronteras de la realidad. Por ello, la edición de imágenes digitales se puede utilizar intencionalmente para la manipulación de imágenes. Sin embargo, no podemos dejar sin considerar el factor Arte. La edición de imágenes es una posibilidad de desarrollo artístico y así es considerada actualmente en el Arte digital y Multimedia.

3.- ¿Todos los programas de edición de imágenes son iguales? ¿Todos hacen lo mismo?

No. Cada programa tiene sus características comunes como todos los demás, pero cada programa aporta sus características específicas que le hacen distinto de los otros.

4.- ¿Cuántos programas de edición de imágenes existen?

Hay miles de programas distintos para trabajar la edición de imágenes.

5.- ¿Qué programa gratuito es bueno para la edición de imágenes?

Hay también muchos programas gratuitos y buenos pero para nuestro trabajo vamos a utilizar PhotoScape.

Puedes ver las características y descargar el programa en el siguiente enlace:
<http://photoscape.softonic.com/>

6.- ¿Dónde puedo conseguir más ayudas para saber cómo trabajar y sacar todo el rendimiento a PhotoScape?

En la siguiente dirección tienes numerosos vídeos que te enseñan paso a paso cómo sacar todas las posibilidades que ofrece PhotoScape para editar imágenes:

<http://www.photoscape.org/ps/main/help.php?id=intro>