

INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía general de estudio de la asignatura

GRÁFICA DIGITAL II

Anderson Israel Chiliquinga García

INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

RIMANA
EDITORIAL

Carrera de Tecnología Superior en Diseño Gráfico y Multimedia
Asignatura: Gráfica Digital II
Código de la asignatura: DGM11-2P2
Segundo nivel

www.istvicenteleon.edu.ec

INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN
Av. Amazonas y Clemente Yerovi / Latacunga – Cotopaxi
Campus Norte

GRÁFICA DIGITAL II

Autor: Anderson Israel Chiliquinga García

MSc. Ángel Velásquez Cajas Editor

Directorio editorial institucional
Mg. Omar Sánchez Andrade Rector
Mg. Fabricio Quimba Herrera Vicerrector
Mg. Milton Hidalgo Achig Coordinador de la Unidad de Investigación

Diseño y diagramación
Mg. Alex Zapata Álvarez
Mtr. Leonardo López Lidioma

Revisión técnica de pares académicos
– Fabián Eduardo Sandoval Quishpe
Universidad Central del Ecuador
fesandoval@uce.edu.ec
– Vanesa Estefania Cajo Guallasamin
Instituto Nelsón Torres
vanesa.cajo@intsuperior.edu.ec

ISBN: 978-9942-676-51-1
Primera edición
Agosto 2024

Usted es libre de compartir, copiar la presente guía en cualquier medio o formato, citando la fuente, bajo los siguientes términos: Debe dar crédito de manera adecuada, bajo normas APA vigentes, fecha, página/s. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma arbitraria sin hacer uso de fines de lucro o propósitos comerciales; debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar restricciones digitales que limiten legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

RIMANA EDITORIAL

Índice

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO 5

1. Datos informativos 5

2. Presentación de la Asignatura 6

3. Introducción de los Temas 6

4. Objetivos de Aprendizaje 7

5. Unidad y Subunidades 7

6. Resultados de Aprendizaje 8

7. Estrategias Metodológicas 8

8. Criterios de Evaluación 8

9. Desarrollo de las Subunidades 9

10. Actividades de Aprendizaje 26

11. Autoevaluación 37

12. Evaluación final 39

13. Solucionario de las Autoevaluaciones 40

14. Glosario 43

15. Referencias Bibliográficas 45

16. Anexos o Recursos 45

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO

1. Datos informativos

El propósito diario de los docentes frente al proceso enseñanza - aprendizaje en la clase, es guiar, motivar, y facilitar el aprendizaje motivando a los estudiantes a explorar, comprender y crecer integralmente; con el uso adecuado de los recursos y medios materiales y tecnológicos en busca del mejoramiento académico.

Soy Anderson Chiliquinga García, nací en Salcedo, Cotopaxi. En la secundaria obtuve el título en Mecanizado en construcciones metálicas, tuve la oportunidad de cursar la carrera de ingeniería mecánica, al mismo tiempo que la carrera de ingeniería en diseño gráfico publicitario. Desde pequeño me gustaron las artes y en especial el dibujo tanto artístico como técnico, lo cual me inclinó a determinar realmente cuál era, la profesión según mi vocación por el resto de mi vida, desde la gráfica local de Pymes hasta las grandes marcas de diseño, con una expresión personal de la vida en mi estilo gráfico; que definieron mi perfil profesional en esta carrera.

Obtuve el título de Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario, en la facultad de Diseño Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato, realicé mis prácticas pre profesionales en la Unidad de Producción Gráfica de esta Universidad. Mi primera experiencia laboral la tuve en la imprenta Gutenberg en la parte gráfica, el manejo de imagen digital, el diseño de marcas y la diagramación editorial; lo cual dejé por la oportunidad de dedicarme a la educación en la Unidad Educativa Gabriela Mistral, experiencia significativa que fortaleció mi inclinación en el campo de la educación.

En la actualidad se ha incrementado mi experiencia laboral en diseño gráfico pues me desempeño como Freelance y Docente en el Instituto Superior Tecnológico Vicente León en la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia.

Además, he culminado mis estudios de post grado en la Universidad internacional de la Rioja como Master Universitario en Diseño y Producción Multimedia.

Mi profesión es muy interesante, motivadora desde el proceso creativo, la difusión y creación del producto audiovisual multimedia, por lo que estoy agradecido con Dios y con la vida que han permitido desempeñarme en lo que realmente me encanta y produce en mí, satisfacción del deber cumplido.

2. Presentación de la Asignatura

La materia es importante dentro de la carrera, ya que aborda una de las salidas profesionales de gran demanda en el sector público, privado y particular, tanto en el ámbito de imagen corporativa, imagen de productos corporativos, prensa y revistas, moda o edición de imágenes, entre otros.

Al ser una materia destinada a ser desarrollada en medios digitales, fomenta la creatividad mediante la manipulación de imágenes como una herramienta de comunicación, aprendiendo a manejar diversas técnicas publicitarias y utilitarias, manejo de imágenes con un buen diseño y desarrollar un pensamiento creativo fuerte para el desarrollo de publicidad. Esta asignatura está estrechamente relacionada con los conocimientos técnicos, como estéticos y conceptuales.

La guía es una herramienta útil de trabajo que debe incluirse en el aula de clase porque facilita la explicación y refuerzo del tema por parte del docente, la motivación y la adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes de una manera clara y dinámica. Los estudiantes aprenderán los fundamentos de Gráfica Digital II, como la interfaz de usuario, las herramientas y los conceptos básicos de edición de imágenes en la etapa de introducción. Debido a que la interfaz de usuario es compleja, los estudiantes deben comprender cómo funciona la interfaz de usuario a través de presentaciones, ejercicios o tutoriales en línea. Las herramientas son variadas y numerosas, como las herramientas de selección, pintura y edición. El color, la iluminación, la composición y el retoque son conceptos básicos de la edición de imágenes.

3. Introducción de los Temas

Comenzar con los conceptos básicos y reconocer las diferentes partes del área de trabajo, manejando las diferentes herramientas que lo componen,

usar los diferentes modos de color y su conversión, así como ajustar la mezcla y equilibrio de colores creando y aplicando rellenos, y por supuesto, podrá ajustar los niveles de una imagen, modificarle el tono, borrarle selectivamente áreas de la imagen, añadirle y editar texto sobre la imagen, enfocarla y desenfocarla, saber interpretar y utilizar los canales, capas, máscaras y conocer todo el abanico de posibilidades que tiene la aplicación con diversos filtros a las imágenes.

4. Objetivos de Aprendizaje

– Desarrollar la comprensión del lenguaje visual adaptando la expresión gráfica para su desarrollo posterior mediante las técnicas aprendidas.

– Aprender a usar una gama de herramientas y generación de ideas creativas, por medio del conocimiento ya adquirido de las tendencias de manipulación de imágenes.

– Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica mediante el manejo de herramientas y colores adecuados a los estudios de casos determinados en clase.

– Trabajar de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas por medio de la planificación, diseño, presentación y comunicación de ideas de forma efectiva.

5. Unidad y Subunidades

5.1. Configuración de interfaz
5.2. Herramientas de selección
5.3. Herramientas de retoque
5.4. Herramientas de pintura
5.5. Herramientas de texto
5.6. Herramientas varias
5.7. Color principal y secundario
5.8. Degradados

6. Resultados de Aprendizaje

– Identifica conceptos básicos del software de tratamiento de imagen digital, el diseñador utiliza las diferentes áreas y espacios de trabajo.

– Interpreta las diferentes herramientas que componen el software para la elaboración de imágenes digitales.

– Desarrolla la habilidad profesional para el manejo de paneles, aplicando técnicas de edición y retoque de imágenes digitales.

– Identifica los tipos de imágenes digitales, capas y máscaras, aplicando diferentes procesos de trabajo.

7. Estrategias Metodológicas

Aprendizaje basado en la experiencia: Proporciona oportunidades para que los estudiantes adquieran experiencia práctica en su campo de estudio a través de pasantías, prácticas profesionales o proyectos de servicio comunitario. Esto les ayuda a desarrollar habilidades específicas y les permite aplicar lo que han aprendido en situaciones reales.

8. Criterios de Evaluación

Dentro de los criterios de evaluación se considera la composición lograda, el montaje de las imágenes, el retoque de las fotografías, la cromática muy bien seleccionada.

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
Criterio 1: Composición y equilibrio.	El arte es coherente, está equilibrado, guarda proporciones y cumple con el objetivo comunicativo.	4	2,5	0

Criterio 2: Montaje de las imágenes.	El montaje es natural, se ve limpio y es coherente con el objetivo comunicativo.	3	2,5	0
Criterio 3: Retoque de la fotografía	Aplica las herramientas de retoque de forma correcta para mejorar la fotografía.	2	2,5	0
Criterio 4: Cromática.	Aplica correctamente los colores de acento o resalte.	1	0,5	2
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

9. Desarrollo de las Subunidades

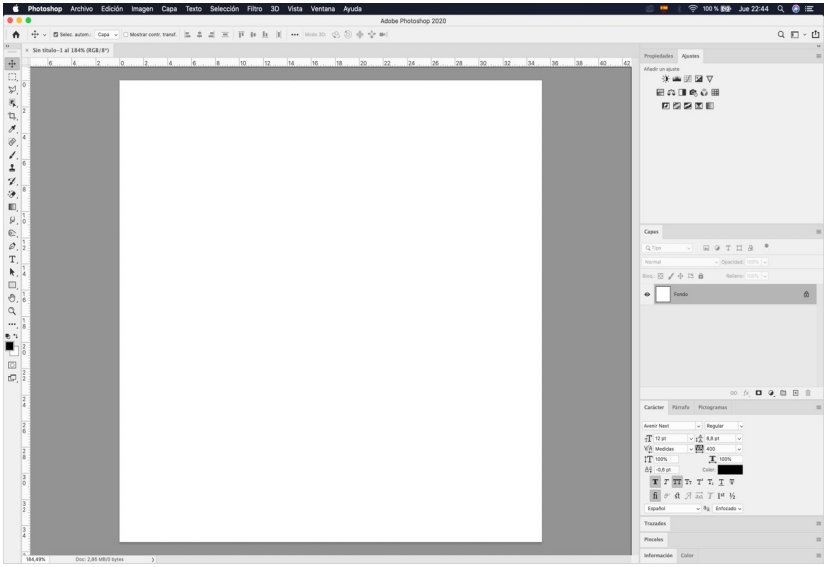
Interfaz y Herramientas

9.1. Configuración de interfaz

El aspecto que tiene nuestra aplicación se denomina interfaz o el espacio de trabajo que está distribuido por diferentes zonas con diferentes contenidos en una barra superior donde se encuentran los menús. Por un lado, las herramientas que son acompañadas por pequeños icono. En la zona derecha también podemos encontrar paneles de utilidad para retoque fotográfico, ajustes y una pestaña en la parte superior derecha del espacio de trabajo.

Figura 1

Aspecto de la interfaz



Nota. Elaboración propia, detallando espacio de trabajo

Una de las cosas que tenemos que tener en cuenta es que este entorno vamos a poder personalizarlo para que no sea mucho más cómodo, simplemente seleccionando y ubicándolo en diferentes zonas del espacio de trabajo.

Dentro del menú ventana se puede mostrar u ocultar diferentes paneles, también se puede ampliar o reducir los diferentes paneles con un solo clic. Si en algún momento el espacio de trabajo es desorganizado, se lo puede restablecer en el menú ventana para restablecer aspectos esenciales y vuelve a la configuración inicial por defecto.

Según Agudero (1998), el programa que el usuario usa para interactuar y comunicarse se conoce como interfaz.

Un dispositivo conocido como interfaz permite la comunicación entre dos sistemas que no usan el mismo lenguaje. Restringido a cuestiones

técnicas, el término "interfaz" se refiere al juego de conexiones visuales y dispositivos que permiten la comunicación, informando al usuario sobre sus funciones.

Los menús desplegables los encontramos en la parte superior de la aplicación. En este caso, archivo y edición es común ver en diferentes aplicaciones; sin embargo, imagen, capa, texto, selección, filtro, 3D, vista, ventana son más concretos para el software de tratamiento de imagen.

Los menús van agrupados en los comandos que hacen relación con determinadas operaciones que estemos utilizando. El menú archivo va a generar documentos nuevos, abrir, buscar, cerrar, guardar, exportar, automatizar e imprimir.

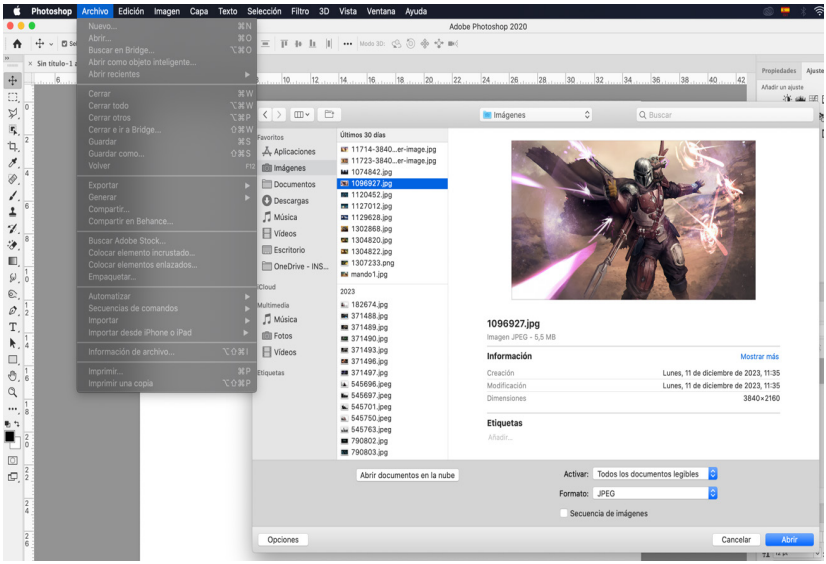
El siguiente menú de edición del software nos permite deshacer, ir un paso adelante, un paso atrás, cortar, copiar, pegar, rellenar zonas, contornar selecciones. En la parte inferior, el ajuste de color y preferencias como la misma interfaz.

El siguiente menú es de la imagen, nos permite cambiar los modos de color, los ajustes de toda la imagen, trabajar con el lienzo o tamaño de la imagen, todos están relacionados con la imagen.

El siguiente menú capa es aquellos comandos que tienen que ver con la generación de capas, crear nuevas capas, agrupar, combinar, fusionar. el menu texto cada ves que tengamos una capa texto podemos abrir los paneles de caracater, parrafo o los estilos de carácter y parrafo, dentro de este menu podemos trabajar con todo lo relacionado del texto; el siguiente menu trabaja exclusivamente con la selección de la información que tengamos en la imagen, el siguiente menu tiene un conjunto de filtros para realizar un proceso a la fotografía o imagen para que se transforme la información de los pixeles que necesitemos, el menu 3D nos permite generar capas de caracteriticas tres dimsensiones dentro del software, el menu vista nos va permitir visualizar diferentes elementos que nos ayuden a trabajar como reglas o guías, por ultimo el menu ventana vamos a poder abrir todas las ventanas o paneles que necesitemos para nuestro espacio de trabajo.

Figura 2

Ejemplo de abrir un archivo



Nota. Elaboración propia, detallando la apertura de una imagen.

Para empezar, tenemos que abrir una imagen por medio del menú archvo y seleccionar abrir. Se puede utilizar desde el menú desplegable o desde un comando Ctrl O.

Luego, en la ventana que aparece, podemos navegar a través del disco duro y encontrar la imagen que queremos trabajar.

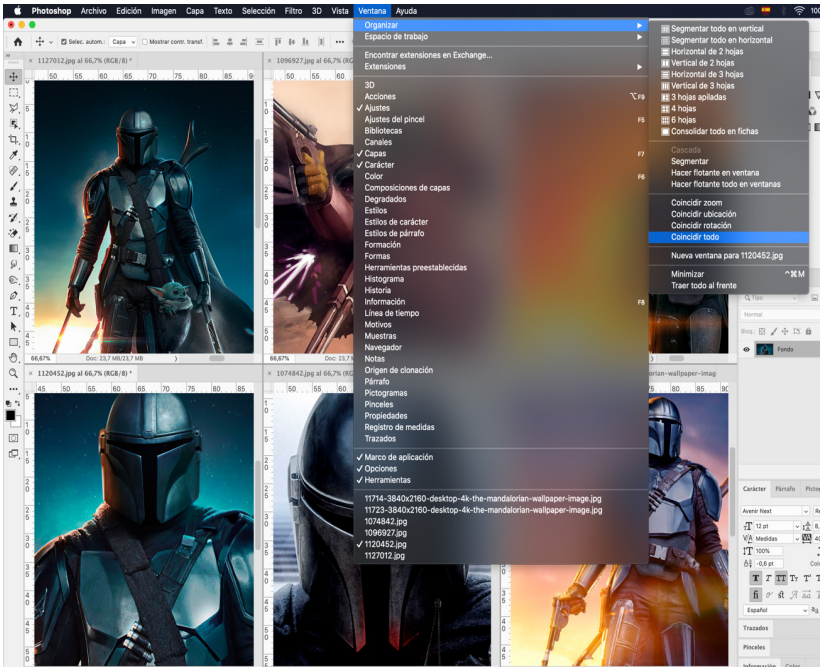
En la zona central del espacio de trabajo, visualizamos la fotografía. Se puede dar clic en la pestaña para moverla o convertirse en una ventana flotante.

Cuando abrimos diferentes imágenes, se van a convertir en fichas para poder organizarlas.

Podemos hacerlo mediante el menú ventana en Organizar, ubicándolo todo en el mismo sitio o podemos verlo de diferente forma según lo necesitemos.

Figura 3

Ejemplo de Organizar fichas de documentos



Nota. Elaboración propia, detallando organización de fichas.

Las herramientas las tenemos en la parte izquierda de nuestra pantalla.

Algunas de estas herramientas poseen un triangulito en la parte inferior derecha que puede tener dentro más posibilidades de otras herramientas en su interior dando un click derecho, pero también están otras que son una herramienta única.

Otra cosa que hay que tener en cuenta según la herramienta que tengamos seleccionada.

En la parte superior van a cambiar las opciones que podemos configurar en esa herramienta concreta.

Figura 4

Herramientas



Nota. Elaboración propia, detallando selección de herramientas.

De acuerdo con Herbert Simon, en su libro The Sciences of the Artificial (1969), una herramienta es un objeto que mejora las habilidades humanas. Las herramientas nos permiten hacer cosas que serán imposibles

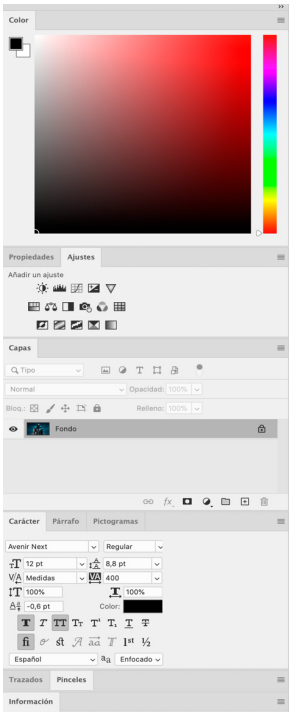
o extremadamente difíciles de hacer sin ellas. Las herramientas son "artefactos que modifican la relación entre un agente y su entorno", según Simon.

Este concepto es amplio y abarca muchos objetos, desde herramientas básicas como un martillo hasta herramientas complejas como una computadora.

Los paneles son pequeñas ventanas que están en la parte derecha del software y que nos dan diferentes recursos al momento de trabajar, tiene relación directa con la imagen, así como también con algunas herramientas.

Figura 5

Paneles



Nota. Elaboración propia, detallando selección de paneles

9.2. Herramientas de selección

Las primeras herramientas de la parte superior nos van a permitir seleccionar las diferentes zonas de nuestra imagen, por métodos totalmente distintos.

Figura 6

Herramientas de selección



Nota. Elaboración propia, detallando selección de herramientas de selección

Se puede utilizar para casos específicos el marco rectangular para zonas retangulares, así como el marco elíptico para zonas elípticas.

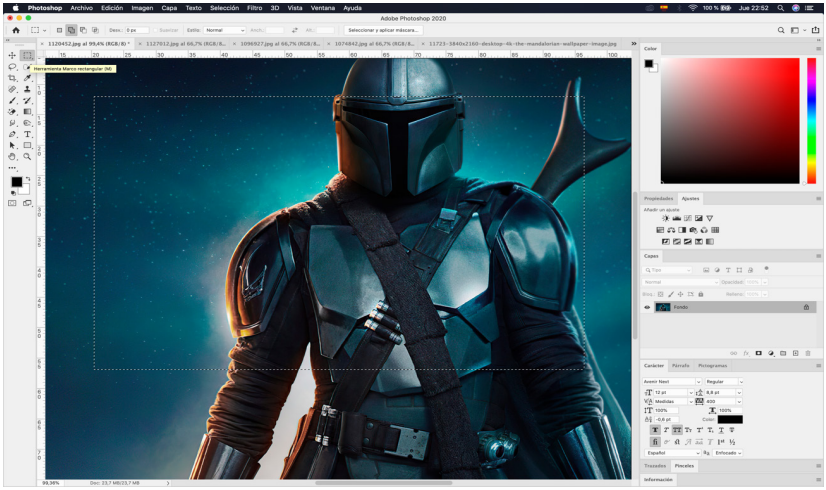
También las herramientas de lazo que se pueden utilizar a mano alzada, luego el lazo poligonal por medio de liíneas rectas y lazo magnético cuando nos aproximemos a una zona con cambios de color nos ayuda a seleccionar los bordes.

Por último, la selección rápida nos permite trabajar como una pluma y pasar por diferentes partes y poder seleccionar dependiendo el color que tengamos.

La herramienta varita mágica, al hacer un clic, busca dependiendo la tolerencia seleccionar todas las zonas que se aproximan al color seleccionado, la herramienta selección de objetos como su nombre lo dice busca seleccionar la información que necesitemos.

Figura 7

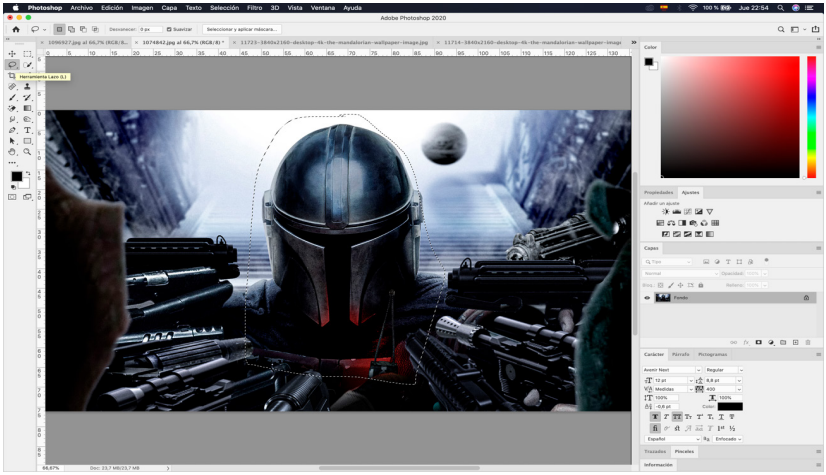
Ejemplo de herramienta marco rectnagular



Nota. Elaboración propia, detallando selección de herramienta marco elíptico fuente www.pexels.com:

Figura 8

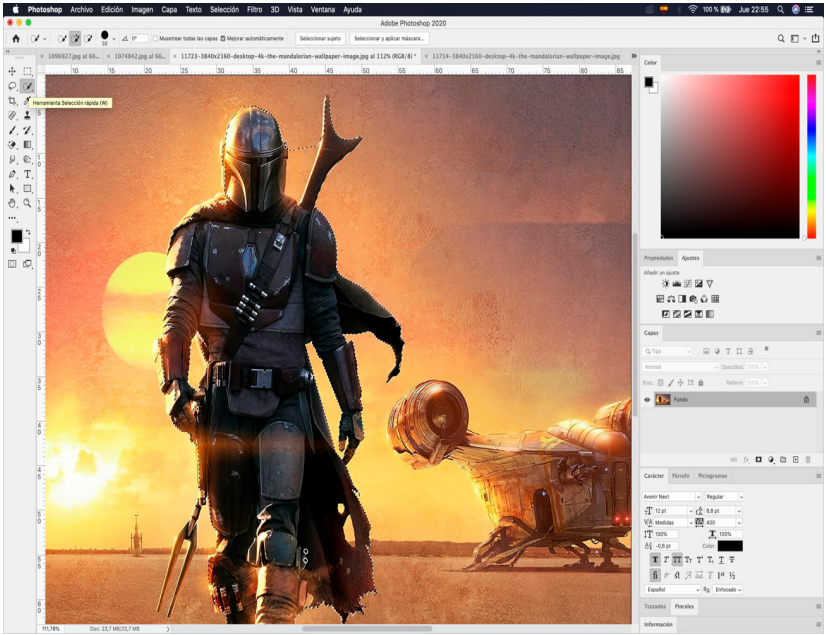
Ejemplo de herramienta lazo



Nota. Elaboración propia, detallando selección de herramienta lazo

Figura 9

Ejemplo de herramienta selección rápida



Nota. Elaboración propia, detllando selección de herramienta selecció rápida

Es fundamental que tengamos manejo y control de estas herramientas para poder realizar esas selecciones y modificar única y exclusivamente lo que queramos de nuestras imágenes.

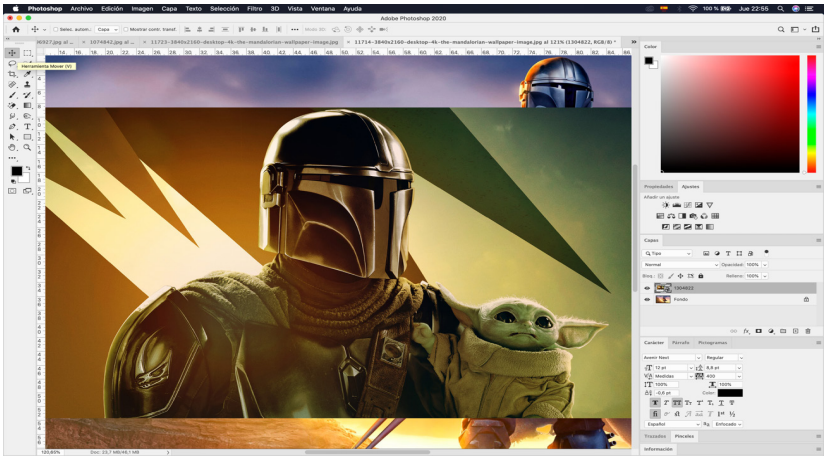
Todas las herramientas de selección tienen en la parte superior una serie de opciones comunes como sumar, restar e interseccionar selecciones.

La herramienta mover nos permite desplazarnos a lo largo de nuestro lienzo, así como también poder seleccionar aquellos elementos o capas que tengamos en nuestra zona de trabajo.

Hay que activar la selección automática para poder seleccionar los elementos y desplazarlos.

Figura 10

Ejemplo de herramienta mover

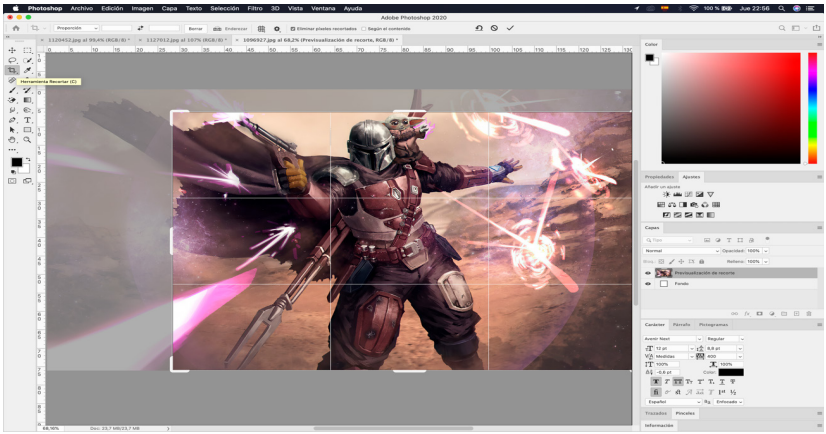


Nota. Elaboración propia, detallando selección de herramienta mover

La herramienta de recorte o recortar nos va a permitir reencuadrar nuestras imágenes y perder la zona que no necesitemos.

Figura 11

Ejemplo de herramienta recorte



Nota. Elaboración propia, detallando selección de recorte

La herramienta cuenta gotas. Lo que vamos a poder hacer es tomar medidas de color o muestras de ese color. Es útil para poder tener el color natural y el color de fondo.

Figura 12

Ejemplo de herramienta cuentagotas



Nota. Elaboración propia, detallando la muestra del cuentagotas

TRABAJO PRÁCTICO N1 (Son los espacios designados para las autoevaluaciones y trabajos prácticos a la hora de ser diagramados en InDesign.)

9.3. Herramientas de retoque

Las herramientas de retoque rápido como el pincel de corrector puntual, la herramienta de pincel corrector, la herramienta parche, todas estas herramientas van a trabajar sobre la información de los píxeles de la imagen para modificarlos.

Figura 13

Ejemplo de herramientas de retoque



Nota. Elaboración propia, detallando las herramientas de retoque

Con el corrector puntual se pueden marcar las pequeñas imperfecciones o detalleres de retoque que necesite nuestra imagen. Para el pincel corrector puntual necesitamos primero seleccionar un origen, así como también con el parche. Se debe hacer una primera selección y después buscando la zona que queremos retocar.

La herramienta Tampón de Clonar nos permite copiar zonas de una imagen en otro lugar. Primero se utiliza la tecla Alt para seleccionar el origen y llevar esa zona para copiar la información en otro lado.

TRABAJO PRÁCTICO N2 (Son los espacios designados para las autoevaluaciones y trabajos prácticos a la hora de ser diagramados en InDesign.)

9.4. Herramientas de pintura

La herramienta pincel nos va a permitir pintar con el color frontal que tengamos seleccionado. Los pinceles de historia nos ayudan a volver como estaba antes la información de la imagen. La herramienta borrador por medio de un pincel nos ayuda a eliminar la información que tengamos haciendo visible el fondo.

La herramienta de degradado nos permite generar diferentes degradados del color frontal al color de fondo. Por otro lado, la herramienta bote de pintura. Nos permite pintar el color frontal en una tolerantia en una zona concreta donde tengamos una muestra de colores parecida.

Figura 14

Ejemplo de herramientas de pintura



Nota. Elaboración propia, detallando las herramientas de pintura

La herramienta desenfocar nos permite desenfocar zonas. El enfoque nos permite enfocar los colores puros que tenga la imagen. Por último, cuando aplicamos la herramienta, dedos los píxeles de información que tenga la imagen se vuelvan de una manera líquida y se fusionen unos con otros.

La herramienta sobreexponer nos va permitir aclarar diferentes zonas de la imagen. La subexposición oscurece las zonas de la imagen y la esponja desatura la información quedando en una escala de grises.

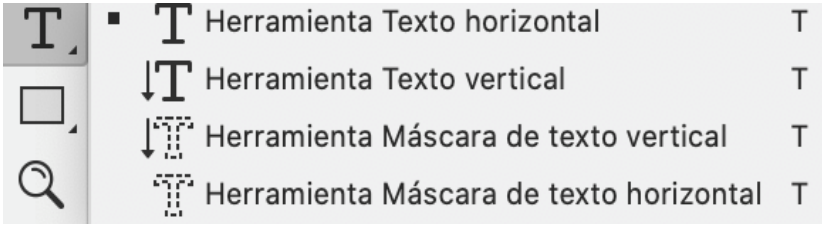
TRABAJO PRÁCTICO N3 (Son los espacios designados para las autoevaluaciones y trabajos prácticos a la hora de ser diagramados en InDesign.)

9.5. Herramientas de texto

La herramienta texto nos va a permitir escribir textos en la imagen, pudiendo ser en horizontal o vertical, o en lugar de escribir el texto, podemos realizar una selección con el texto.

Figura 15

Ejemplo de herramienta texto



Nota. Elaboración propia, detallando las herramienta texto

En la parte superior tenemos las posibilidades del texto tanto como el tipo fuente de la tipografía, familia tipográfica, tamaño, el color y el trazado. Cuando incorporamos texto a la imagen, se creará automáticamente una capa de texto con la palabra que hemos escrito.

TRABAJO PRÁCTICO N4 (Son los espacios designados para las autoevaluaciones y trabajos prácticos a la hora de ser diagramados en InDesign.)

9.6. Herramientas varias

Las siguientes herramientas pueden ser vectoriales: la herramienta pluma. Al momento que damos clic, tenemos un punto de ancla; luego, dando otro clic, generamos diferentes trazados. La pluma de forma libre podemos generar un vector a mano alzada. La herramienta de añadir o eliminar puntos de ancla nos ayuda en cada uno de los puntos de ancla añadiendo o eliminando. La herramienta de selección de trazado nos permite seleccionar un grupo de puntos para poder manipularlo.

Figura 16

Ejemplo de herramientas varias



Nota. Elaboración propia, detallando las herramientas varias

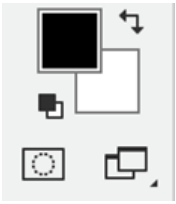
Las herramientas de dibujo vectorial se pueden trabajar como forma para que se pueda crear una capa nueva, creando de una manera rápida un rectángulo, rectángulo redondeado, elipse, polígono, línea y una forma personalizada que se encuentra dentro de una lista en la parte superior derecha.

9.7.Color principal y secundario

En la última parte de las herramientas encontramos el color frontal y de fondo, dos colores que se pueden invertir, también una máscara rápida para hacer una selección y modos de visualización.

Figura 17

Ejemplo de color principal y secundario

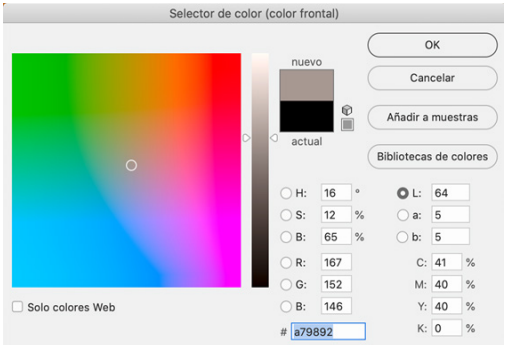


Nota. Elaboración propia, detallando color principal y secundario

La elección de color frontal o color de fondo se puede acceder a partir de un clik. Nos aparecerá una ventana que es el selector de color y vamos a poder seleccionar el color por medio de la información que necesitemos. Podemos utilizar el panel de color que se encuentra en la parte derecha, así como también por medio las muestras. Tenemos que ver que también se puede utilizar la cuenta gotas para modificar nuestro color frontal y de fondo de acuerdo a nuestras necesidades.

Figura 18

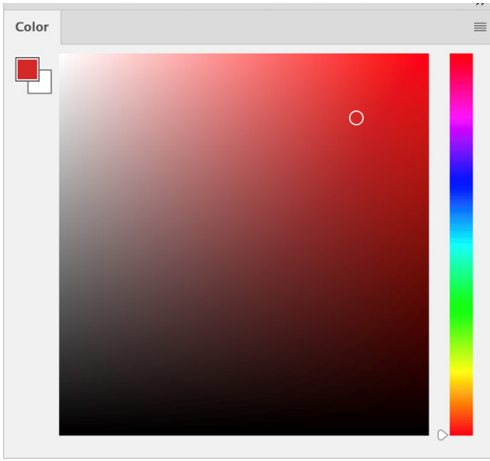
Ejemplo de ventana selector de color



Nota. Elaboración propia, detallando ventana selector de color

Figura 19

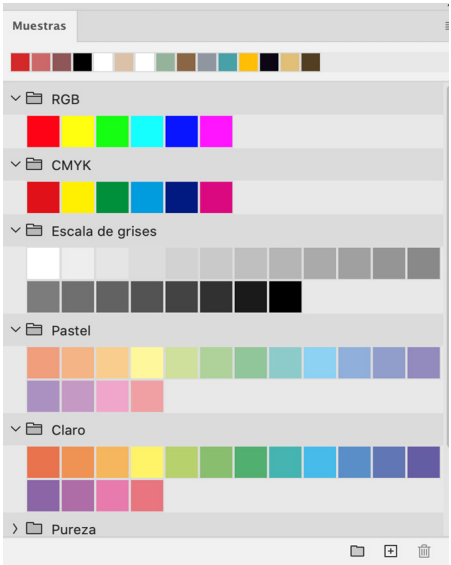
Ejemplo de panel de color



Nota. Elaboración propia, detallando panel de color

Figura 20

Ejemplo de panel de muestras



Nota. Elaboración propia, detallando panel de muestras

9.8. Degradados

A diferencia de la herramienta degradado, se puede utilizar de otra manera un relleno de color, así como también degradado. En el panel de capas, en la parte inferior izquierda, podemos seleccionar un degradado para poder aplicarlo dentro de nuestra imagen, luego en la parte superior, por medio de un modo de fusión, tratar de combinar con la información de la imagen.

Figura 21

Ejemplo de panel de capas de degradado



Nota. Elaboración propia, detallando capas de degradado

10. Actividades de Aprendizaje

TRABAJO PRÁCTICO N1

Diseño de una composición de recortes de imágenes

Utilizar técnicas especiales del software de tratamiento de imagen para lograr una composición con una técnica de percepción visual.

Indicaciones:

Cada estudiante debe seleccionar las imágenes adecuadas para el trabajo antes de empezar la práctica, realizar un análisis de la ubicación de las capas, utilizar las herramientas adecuadas para cada recorte.

Debe guardar el documento primeramente para tener un respaldo, así como también aplastar el comando.

Guarda constantemente para que no tenga problemas al momento de exportar el arte.

Procedimiento:

1) Buscar imágenes de alta resolución para realizar la composición.

2) Al crear el nuevo documento, poner su nombre con las siguientes dimensiones de 1500 ancho x 1500 altura píxeles en resolución de 300 píxeles, color RGB, con un fondo transparente.

3) En el lienzo, rellenar de color blanco con la tecla Alt Borrar.

4) Incrustar las imágenes seleccionadas.

5) Recortar las imágenes dependiendo la herramienta que considere adecuada.

6) Ordenar las capas con la herramienta mover.

7) Hacer coincidir los recortes para terminar la composición.

8) Cambiar el modo de imagen a escala de grises.

El resultado final sera el siguiente:

Figura 22

Ejemplo de TRABAJO PRÁCTICO 1



Nota. Elaboración propia, TRABAJO PRÁCTICO 1

Rúbrica

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
Criterio 1: Composición y equilibrio.	El arte es coherente, está equilibrada, guarda proporciones y cumple con el objetivo comunicativo.	4	2,5	0

Criterio 2: Montaje de las imágenes.	El montaje es natural, se ve limpio y es coherente con el objetivo comunicativo.	3	2,5	0
Criterio 3: Retoque de la fotografía	Aplica las herramientas de retoque de forma correcta para mejorar la fotografía.	2	2,5	0
Criterio 4: Cromática.	Aplica correctamente los colores de acento o resalte.	1	0,5	2
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N2

Retoque de una fotografia

Utilizar las herramientas adecuadas del software de tratamiento de imagen para lograr un retoque fotográfico de un antes y un despúes.

Indicaciones:

Cada estudiante debe seleccionar las imágenes adecuadas para el trabajo, antes de empezar la práctica, realizar un análisis de la ubicación de las capas, utilizar las herramientas adecuadas para cada retoque.

Debe guardar el documento primeramente para tener un respaldo, así como también aplastar el comando, guarda constantemente para que no tenga problemas al momento de exportar el arte.

Procedimiento:

1) Buscar imagen de alta resolución para realizar el retoque.
2) Descargar la imagen y guardarla con un nombre.
3) Abrir la imagen directamente desde Photoshop
4) Crear una copia con ctrl J.
5) La primera imagen empezamos a retocar detalles o pequeñas imperfecciones de la fotografía.
6) Cuando se encuentre lista la imagen, la seleccionamos y la ubicamos en la parte inferior del lienzo.
7) La primera imagen le vamos a aplicar un ajuste de blanco y negro, directamente desde el menú de ajuste.
8) En el menú imagen seleccionamos descubir todas para poder visualizar las dos imágenes del antes y el después.
9) El retoque debe ser natural y coherente, donde se debe incluir la imagen mejorada y retocada.

El resultado final sera el siguiente:

Figura 23

Ejemplo de TRABAJO PRÁCTICO 2



Nota. Elaboración propia, TRABAJO PRÁCTICO 2

Rúbrica

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
Criterio 1: Composición y equilibrio.	El arte es coherente, está equilibrada, guarda proporciones y cumple con el objetivo comunicativo.	4	2,5	0
Criterio 2: Montaje de las imágenes.	El montaje es natural, se ve limpio y es coherente con el objetivo comunicativo.	3	2,5	0
Criterio 3: Retoque de la fotografía	Aplica las herramientas de retoque de forma correcta para mejorar la fotografía.	2	2,5	0
Criterio 4: Cromática.	Aplica correctamente los colores de acento o resalte.	1	0,5	2
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N3

Ilustración con colores

Utilizar las herramientas de pintura del software de tratamiento de imagen para lograr un efecto de ilustración por medio de pinceles.

Indicaciones:

Cada estudiante debe seleccionar una imagen adecuada para el trabajo, antes de empezar la práctica, realizar un análisis de la ubicación de las capas, utilizar las herramientas adecuadas para cada retoque.

Debe guardar el documento primeramente para tener un respaldo, así como también aplastar el comando, guarda constantemente para que no tenga problemas al momento de exportar el arte.

Procedimiento:

1) Buscar imagen de alta resolución para realizar la ilustración.

2) Descargar la imagen y guardarla con un nombre.

3) Abrir la imagen directamente desde Photoshop.

4) Crear una copia de la imagen, con Ctrl J duplicamos la capa.

5) Hacer una selección de alguna prenda de vestir con la herramienta cuenta gotas. Muestrear el color y rellenar el color con control de borrar.

6) En la selección de la prenda de vestir, utilizar un pincel sólido con un tamaño pequeño para delinear contornos y pliegues.

7) En la selección de la prenda, utilizar un picel difuso de color oscuro con una transparencia del 25% para poder realizar las sombras.

8) Repetir el mismo procedimiento a la mayoría de prendas de la imagen.

9) Para detalles y acabados se puede utilizar un pincel sólido de tamaño pequeño para contornear el escenario.

10) Para adornar el escenario se puede modificar la dirección de un pincel sólido.

11) Subir la saturación en ajustes si esque las prendas son muy oscuras.

12) Realizar el arte bajo los lineamientos de composición y equilibrio.

El resultado final sera el siguiente:

Figura 24

Ejemplo de TRABAJO PRÁCTICO 3



Nota. Elaboración propia, TRABAJO PRÁCTICO 3

Rúbrica

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
Criterio 1: Composición y equilibrio.	El arte es coherente, está equilibrada, guarda proporciones y cumple con el objetivo comunicativo.	4	2,5	0
Criterio 2: Montaje de las imágenes.	El montaje es natural, se ve limpio y es coherente con el objetivo comunicativo.	3	2,5	0
Criterio 3: Retoque de la fotografía	Aplica las herramientas de retoque de forma correcta para mejorar la fotografía.	2	2,5	0
Criterio 4: Cromática.	Aplica correctamente los colores de acento o resalte.	1	0,5	2
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N4

Diseño de una composición tipográfica

Utilizar la herramienta texto del software de tratamiento de imagen para lograr un efecto de composición tipográfica.

Indicaciones:

Cada estudiante debe seleccionar una imagen adecuada para el trabajo, antes de empezar la práctica, realizar un análisis de la ubicación de las capas, utilizar la herramienta texto con un tamaño adecuado para la composición.

Debe guardar el documento primeramente para tener un respaldo, así como también aplastar el comando, guarda constantemente para que no tenga problemas al momento de exportar el arte.

Procedimiento:

1) Buscar imagen de alta resolución para realizar la composición.
2) Descargar la imagen y guardarla con un nombre.
3) Abrir la imagen directamente desde Photoshop
4) Seleccionamos con la herramienta selección sujeto, con ctrl J duplicamos la capa para tener un recorte de la imagen.
5) Creamos una nueva capa con fondo negro con alt borrar.
6) La capa de fondo enviarla en la parte de atrás.
7) Revisar que el recorte esté perfectamente, si no es así, utilizar la herramienta borrador para el contorno y detalles.
8) Utilizar una tipografía sans serif y en negrita para realizar la composición
9) Escribir palabras de acuerdo con la composición o temática de la imagen.
10) Realizar diferentes composiciones por tamaño de texto.
11) Ubicar todas las palabras del texto y seleccionarlas, con ctrl E fusionamos las capas.
12) La capa de fusión debe estar aplicada en objeto inteligente.
13) La capa de texto pasa a la parte de atrás.
14) La capa de recorte tiene aplastado alt y dar clic para realizar una máscara.
15) Utilizar las herramientas de sobreexponer y subexponer para mejorar la imagen.

El resultado final sera el siguiente:

Figura 25

Ejemplo de TRABAJO PRÁCTICO 4



Nota. Elaboración propia, TRABAJO PRÁCTICO 4

Rúbrica

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
Criterio 1: Composición y equilibrio.	El arte es coherente, está equilibrada, guarda proporciones y cumple con el objetivo comunicativo.	4	2,5	0
Criterio 2: Montaje de las imágenes.	El montaje es natural, se ve limpio y es coherente con el objetivo comunicativo.	3	2,5	0

Criterio 3: Retoque de la fotografía	Aplica las herramientas de retoque de forma correcta para mejorar la fotografía.	2	2,5	0
Criterio 4: Cromática.	Aplica correctamente los colores de acento o resalte.	1	0,5	2
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

11. Autoevaluación

Autoevaluación 1.

Tema: Configuración e interfaz.

– Contesté las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados.

– Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación.

– Al finalizar la autoevaluación, compara las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta.

1.- ¿El aspecto que tiene nuestra aplicación se denomina interfaz?

a) Planos
b) Espacio de trabajo
c) Guía
d) Formato de trabajo

2.- ¿Las herramientas son acompañadas por pequeños iconos?

a) Sí
b) No

3.- ¿El menú desplegable en qué parte se encuentra ubicado?

a) Izquierda
b) Derecha

c) Superior
d) Inferior

4.- ¿El menú de imagen nos permite cambiar los modos de?

a) Texto
b) Color
c) Capas
d) Filtros

5.- Conteste verdadero o falso. ¿El menú vista nos va a permitir visualizar diferentes elementos que nos ayuden a trabajar como reglas o guías?

a) Verdadero
b) Falso

6.- Conteste verdadero o falso. ¿Al abrir una imagen en la ventana que aparece, podemos navegar a través del disco duro y encontrar la imagen que queremos trabajar en la zona central del espacio de trabajo?

a) Verdadero
b) Falso

Autoevaluación 2

Tema: Herramientas

– Contesté las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados.
– Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación.
– Al finalizar la autoevaluación, compara las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta.

1.- ¿En qué parte de nuestra pantalla tenemos ubicadas las herramientas por defecto?

a) Superior
b) Inferior
c) Izquierda
d) Derecha

2.- ¿Los paneles son pequeñas ventanas que están en la parte derecha del software y que nos dan diferentes recursos al momento de trabajar, tiene relación directa con ellas?

a) Configuración
b) Pantalla
c) Imagen
d) Tipografía

3.- ¿La herramienta Lazo se puede utilizar a mano alzada?

a) Sí
b) No

4.- ¿Con el corrector puntual se pueden marcar las pequeñas imperfecciones o detalles de?

a) Texto
b) Color
c) Capas
d) Retoque

5.- Conteste verdadero o falso. ¿La herramienta sobreexponer nos va permitir aclarar diferentes zonas de la imagen?

a) Verdadero
b) Falso

6.- Conteste verdadero o falso. ¿La herramienta esponja desatura la información quedando en una escala de grises?

a) Verdadero
b) Falso

12. Evaluación final

La evaluación final se establece de forma presencial con una evaluación práctica.

Tema: Aplicacion de diferentes herramientas para la composición.

1. Ingresar a https://www.pexels.com/es-es/ Buscar imágenes de acuerdo a un país de América.

2. Descargar las imágenes y realizar una composición como los siguientes ejemplos

Figura 26

Ejemplo de EVALUACIÓN FINAL



Nota. Elaboración propia, EVALUACIÓN FINAL

3. Crear un nuevo documento Poner su nombre con las siguientes dimensiones de 1500 ancho x 1500 altura de píxeles en resolución de 300 píxeles, color RGB, con un fondo transparente.

4. Utilize todas las herramientas que hemos visto, así como también los ajustes de color.

13. Solucionario de las Autoevaluaciones

Inicia texto, preguntas y respuesta correcta.

Autoevaluación 1

Tema: Configuración e interfaz.

– Contesté las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados.

– Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación.

– Al finalizar la autoevaluación, compara las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta.

1.- ¿El aspecto que tiene nuestra aplicación se denomina interfaz?

a) Planos
b) Espacio de trabajo
c) Guía
d) Formato de trabajo

2.- ¿Las herramientas son acompañadas por pequeños iconos?

a) Sí
b) No

3.- ¿El menú desplegable en qué parte se encuentra ubicado?

a) Izquierda
b) Derecha
c) Superior
d) Inferior

4.- ¿El menú de imagen nos permite cambiar los modos de?

a) Texto
b) Color
c) Capas
d) Filtros

5.- Conteste verdadero o falso. ¿El menú vista nos va a permitir visualizar diferentes elementos que nos ayuden a trabajar como reglas o guías?

a) Verdadero
b) Falso

6.- Conteste verdadero o falso. ¿Al abrir una imagen en la ventana que aparece, podemos navegar a través del disco duro y encontrar la imagen que queremos trabajar en la zona central del espacio de trabajo?

a) Verdadero
b) Falso.

Autoevaluación 2

Tema: Herramientas

– Contesté las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados.

– Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación.

– Al finalizar la autoevaluación, compara las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta.

1.- ¿En qué parte de nuestra pantalla tenemos ubicadas las herramientas por defecto?

a) Superior
b) Inferior
c) Izquierda
d) Derecha

2.- ¿Los paneles son pequeñas ventanas que están en la parte derecha del software y que nos dan diferentes recursos al momento de trabajar, tiene relación directa con ellas?

a) Configuración
b) Pantalla
c) Imagen
d) Tipografía

3.- ¿La herramienta Lazo se puede utilizar a mano alzada?

a) Sí
b) No

4.- ¿Con el corrector puntual se pueden marcar las pequeñas imperfecciones o detalles de?

a) Texto
b) Color
c) Capas
d) Retoque

5.- Conteste verdadero o falso. ¿La herramienta sobreexponer nos va permitir aclarar diferentes zonas de la imagen?

a) Verdadero
b) Falso

6.- Conteste verdadero o falso. ¿La herramienta esponja desatura la información quedando en una escala de grises?

a) Verdadero
b) Falso

14. Glosario

Archivo Editable: Es aquel archivo que guardamos en nuestro computador o pendrive para posibles y futuras ediciones, o si en algún caso la imprenta lo exige para su uso.
Bits: La profundidad de color o bits por píxel (bpp) es un concepto de la computación gráfica que se refiere a la cantidad de bits de información necesarios para representar el color de un píxel en una imagen digital.
Bote de pintura: La herramienta bote de pintura sirve principalmente para rellenar de color una imagen o un área seleccionada; puede también cubrirse utilizando un motivo que podría ser creado por nosotros mismos.
Capa: Es una versión digital de las hojas de acetato apiladas en una imagen. En ellas podemos ir trabajando tanto individual o grupalmente nuestro proyecto; a su lado tenemos un especie de recuadro que nos permite colocar visible o invisible nuestra capacidad de trabajo y tener un mejor control de lo que estamos elaborando.
Candado de bloqueo: Es reflejado con un candado a un lado de nuestra capa, el cual permite bloquearla, así no es elegida cuando estemos creando en nuestro espacio de trabajo y modificar el contenido de la misma.
Color frontal: Photoshop permite utilizar rápidamente dos colores en gran parte de sus herramientas, estos se conocen como color frontal y color de fondo. Los colores pueden ser seleccionados y reemplazados desde la barra de tareas.
CMYK: Cyan (turquesa), Magenta, Yellow (amarillo), Black (negro). Este modo de color es aplicado principalmente a los proyectos que deseamos llevar a nuestro plotter o impresora. Códigos de Colores: Los códigos de colores son formatos de letras o números que nos permiten tener el color exacto que deseamos utilizar.
Código hexadecimal: Son códigos compuestos por seis dígitos. Cada par de códigos representa un color del formato RGB: Rojo (red), Verde (green) y Azul (blue); y mediante la combinación de esos seis dígitos podemos generar una amplia gama de colores.
Desenfoque: La herramienta desenfoque es aplicada en una imagen para darle un toque borroso o nublado al diseño. En Photoshop podemos utilizar cualquiera de las categorías que esta función nos permite, como desenfoque gaussiano, de movimiento, radial, suavizado, de superficie o desenfoque de lente.
Guías inteligentes: Como su nombre lo dice, las líneas guías nos indican por dónde debemos mover o colocar objetos con precisión dentro de nuestro

documento. Nosotros elegimos la posición de las guías para tener exactamente lo que deseamos.

Iconos: Los iconos son pequeñas representaciones gráficas que ayudan a los usuarios que manejan Photoshop a identificar de una fácil y sencilla, funciones y opciones disponibles en el programa.

Interfaz: La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una computadora o dispositivo, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. Ejemplo: los botones de un sistema.

.jpg: Se trata de un formato de compresión de imágenes, tanto en color como en escala de grises, con alta calidad.

Lienzo: Es nuestra hoja de dibujo digital, creada originalmente de color blanco, que en Photoshop nos permite crear y plasmar nuestros diseños.

Modos de fusión: Esta herramienta permite controlar la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Están agrupados en seis tipos dentro del menú desplegable, de arriba abajo: en función de la opacidad, para oscurecer, para aclarar, para modificar el contraste, por comparación y para modificar características de la imagen. Establece relaciones entre los píxeles de las diferentes capas para conseguir un determinado resultado.

Objeto inteligente: Los objetos inteligentes conservan el contenido original de la imagen con todas sus características originales, de tal modo que posibilitan la edición no destructiva de la capa en cuestión.

Pestaña: Son cada una de las ventanas o solapas que apreciamos en la parte superior del programa, arriba del lienzo, que nos sirve para organizar de una mejor manera nuestro trabajo.

Pixeles: Es la unidad más pequeña que compone una imagen de tipo digital.

Punto de ancla: Una de las opciones que se presenta al momento de usar la pluma son los puntos de ancla; estos permiten modificar la curvatura de nuestro trazo o alguna posición por donde pasa el trazo.

RGB: Sus siglas en inglés Red (rojo), Green (verde), Blue (azul), hace referencia al modelo monocromático basado a partir de estos tres colores y mediante su combinación en diferentes intensidades podemos generar una amplia gama de colores.

Trazo: Se le conoce como las líneas y formas que creamos o generamos en un plano digital creando un diseño o ilustración.

Varita mágica: La varita mágica es una de las herramientas utilizadas en

Photoshop que nos permite realizar selecciones de una manera rápida y efectiva, seleccionar partes de la imagen en función del color de los píxeles, sin trazar ningún contorno.

15. Referencias Bibliográficas

– (S/f). Urbe.edu. Recuperado el 11 de enero de 2024, de https://virtual.urbe.edu/tesispub/0100501/cap02.pdf
– Herbert Simon. (s/f). Prezi.com. Recuperado el 11 de enero de 2024, de https://prezi.com/wxngg1_ta54p/herbert-simon/
– Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de Photoshop. (s/f). Adobe.com. Recuperado el 12 de enero de 2024, de https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html

16. Anexos o Recursos

Anexo 1
– https://www.youtube.com/watch?v=oiIhukb5L_0
Anexo 2
– https://www.youtube.com/watch?v=xhuMUtBGP2Q
Anexo 3
– https://www.youtube.com/watch?v=EkuhwFA_9D4

Banco de imágenes libres

Anexo 4
– https://www.pexels.com/es-es/
Anexo 5
– https://pixelz.cc/

INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía general de estudio de la asignatura

Agosto 2024

ISBN: 978-9942-676-51-1