

NIVEL AVANZADO – “MÓDULO AUDIOVISUAL”

TEMA 1 - FOTOGRAFÍA (para imaxe fixa e en movemento) (5 h)

I - Concepto de Fotografía

II - A ter en conta á hora de facer unha foto

- A. Composición da imaxe | tipos de planos
 - a. Regras e recursos compositivos
 - b. Tipos de planos
- B. Enfoque
- C. Exposición
- D. Coñece un pouco máis a cámara: variamos a distancia focal (zoom), sensibilidade, balance de brancos, flash...

TEMA 2 - O ARQUIVO DE IMAXE DIXITAL (4 h)

- A. Organización do arquivo
- B. Resolución
- C. Axustes básicos
- D. Formatos de arquivo
- E. Algunhas ferramentas de corrección (rotar, recortar, clonar, sanear...)

TEMA 3 - O ARQUIVO DE AUDIO DIXITAL (3 h)

- A. Representación gráfica
- B. Selección dun fragmento e edición básica
- C. Outras ferramentas de edición
- D. Gravación de audio
- E. Edición de arquivos multipista
- F. Gardar e exportar un proxecto

TEMA 4 - O ARQUIVO DE VÍDEO DIXITAL NO ÁMBITO ESCOLAR (3 h)

- A. De onde vimos
- B. Formatos de vídeo
- C. Claves para a edición
- D. Canles de publicación
 - YouTube, Vimeo...
 - Código embed para o blog.

(Producción de mensaxes multimedia con procedementos propios de vídeo, fotografía, animación, banda deseñada, audio, texto. 15 h)

MÓDULO AUDIOVISUAL

Introdución

Unha das principais carencias que atopamos nas mensaxes audiovisuais producidas no ámbito escolar é o pouco atractivo das imaxes amosadas, a pesar da grande riqueza visual de moitos dos traballos, situacións e escenarios de aprendizaxe.

Independentemente de se a imaxe é estática ou en movemento; se é un deseño, unha fotografía, unha secuencia de vídeo; se se trata dunha composición de distintos elementos gráficos e textuais...; cómpre que o seu atractivo “enganche” ao espectador para que este non perda rapidamente a atención.

Nun mundo cada vez máis cheo de estímulos audiovisuais que nos chegan a través das distintas canles tecnolóxicas, debemos tentar de poñer da nosa parte todas estas estratexias que tan bos resultados lle da á empresa privada e que tan alleo nos parece á maioría dos profesionais do ensino.

Un dos nosos primeiros obxectivos como docentes será conseguir un mínimo grao de atención entre o noso alumnado, e que aquilo que queremos empregar como ferramenta non se nos volva en contra e xere o efecto contrario.

“Imaxina unha persoa que se propón escribir unha novela, pero malamente é capaz de facer unha pequena redacción...”

Quizabes será mellor que comecemos esta parte do curso tentando mellorar a materia prima do produto, para pasar despois á creación de mensaxes máis elaboradas, e que conteñan a variedade de elementos que queiramos incluír.

A pretensión nesta primeira parte do curso é que, facendo un pequeno repaso das claves da Fotografía, poidamos chegar a esas estratexias que nos permitan dar unha base de maior calidade ás nosas creacións.

TEMA 1 – FOTOGRAFÍA (para imaxe fixa e en movemento) (5 h)

I - CONCEPTO DE FOTOGRAFÍA

“Fotografar é gravar a luz que pasa a través dunha lente ao corpo escuro da cámara.”

Co paso do tempo o soporte no que se grava a luz vai cambiando: vidro, papel, plástico...

Na actualidade un sensor electrónico fotosensible “recolle” esa luz e a converte en datos que se gravan nunha memoria.

A pesar desa variedade de soportes os principais conceptos que interveñen na fotografía non cambian e como moito se inclúen algúns novos derivados da inclusión da tecnoloxía dixital.

O mellor xeito de aprender a facer fotos non vai ser só facelas, senón observar e analizar as imaxes de outros. É dicir, ver moita fotografía, para tentar de “educar o noso ollo” e interiorizar as regras básicas de composición que farán que as nosas imaxes sexan máis atractivas, que capten mellor a atención, que amosen coa maior calidade, creatividade e orixinalidade posible as experiencias educativas que acontecen nas nosas escolas.



Fotograma de “A Vella Lulula”, curta de animación realizada no CEIP “A Lama” para o concurso “Nós tamén creamos” organizado pola Secretaría Xeral de Política Lingüística

II -A TER EN CONTA Á HORA DE FACER UNHA FOTO

No percorrido polos diferentes apartados deste capítulo trataremos de resumir os principais conceptos que conflúen, tentando que sexan as claves para esa mellora na captura das imaxes que empregaremos máis adiante nas nosas producións audiovisuais.

A. COMPOSICIÓN DA IMAXE | tipos de planos

Compoñer unha imaxe significa distribuír os elementos que van aparecer dentro do encadre, independentemente de que esa imaxe sexa unha fotografía, unha secuencia de vídeo, unha viñeta...

O coñecemento de distintos tipos de planos e dalgunha regra básica de composición ou recurso, vainos ser de gran axuda nos comezos.

a.1. CENTRAR O INTERESE

Antes de disparar ou darlle a gravar á cámara debemos decidir cal é o elemento máis importante da nosa imaxe e enfocalo (máis adiante traballaremos a técnica do enfoque, porque poderá haber moitas diferenzas en función da cámara).

Ese elemento non ten porque ser o que está no centro, nin o máis próximo, nin o que ocupa a maior parte do noso encadre, simplemente será o elemento que decidimos como de máis interese no que queremos amosar.



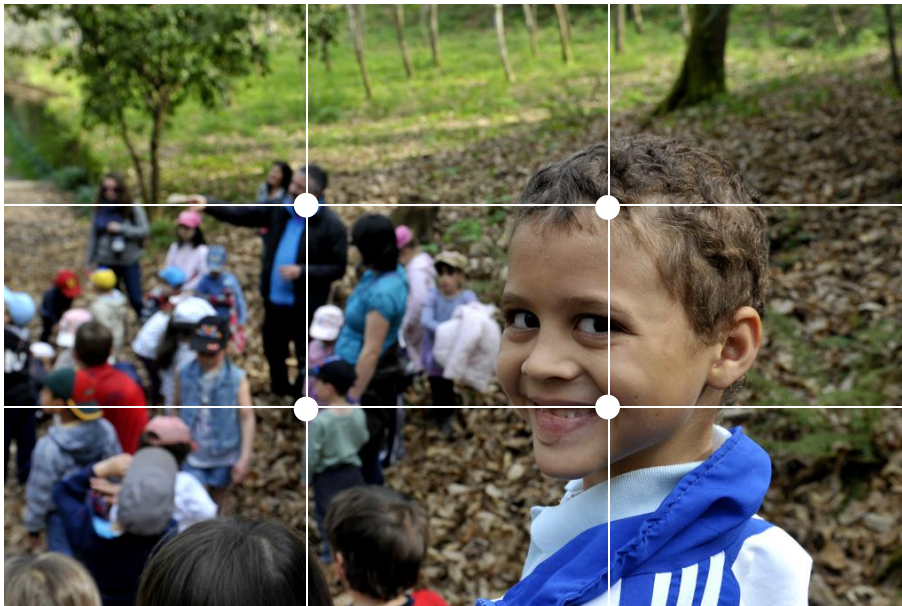
Actividade do alumnado de 6º de Ed. Infantil do CEIP "A Lama" para o coñecemento do seu corpo

a.2. REGRA DOS TERZOS

Trátase dun método simple de aproximación á proporción áurea, unha distribución do espazo dentro da imaxe que xera maior atracción cara o centro de interese.

Consiste en dividir o encadre en nove partes iguais empregando dúas liñas verticais paralelas, equidistantes, e dúas horizontais (equidistantes tamén).

Aplicando esta regra utilizaríamos as interseccións destas, para situar os elementos principais que entrarán na composición.



Saída escolar ao Centro de Investigacións Forestais e Ambientais de Lourizán (Pontevedra)

Para centrar o interese sobre dous elementos, escolleremos dúas interseccións opostas, preferiblemente en diagonal.

A regra dos terzos poderá aplicarse no formato horizontal ou vertical.

[Obxectivo: desterrar a crenza errónea de que os elementos principais da composición deben situarse no centro. Tan erróneo como desprezar o centro sistematicamente. Lembra que se trata de recursos compositivos a escoller en función da intencionalidade expresiva.]

a.3. REGRA DO HORIZONTE

Derivada da regra dos terzos temos a **Regra do Horizonte**. Independentemente de que traballemos con paisaxes, interpretaremos esta regra situando as posibles liñas horizontais da imaxe nunha das liñas horizontais imaxinarias, facendo que o que queremos destacar ocupe aproximadamente 2/3 da composición e 1/3 para a parte restante.



Coñecendo o traballo das mariscadoras. PDI: "Ríos e praias e boas mans", CEIP "A Lama" 2013

a.4. ENCHER O ENCADRE

Se empregamos a maior parte da nosa fotografía con aquilo que queremos que centre o interese, estamos asegurándonos conseguir este obxectivo. Un erro moi común consiste en querer sacar demasiadas cousas. A sinxeleza axudará a que a nosa imaxe funcione e fixe a atención do observador.



Xogo de papel elaborado polo Equipo de Biblioteca coas recomendacións lectoras para o Nadal '12

a.5. RELACIÓN ENTRE A FIGURA E O FONDO

A profundidade de campo é a relación de nitidez que hai entre o que está no plano do enfoque e o que temos máis preto ou máis lonxe deste centro de interese.



Agasallo por participar cunha creación literaria no Día do Libro '12

As figuras non deben quedar absorbidas polos fondos. Deste xeito conseguiremos manter a atención. Observar demasiados elementos con detalle non fará máis que distraernos do motivo principal.

Para conseguir maior ou menor profundidade de campo (maior ou menor nitidez nos elementos que están fóra do plano de enfoque) traballaremos máis adiante os conceptos de “apertura de diafragma” e de “distancia focal”.

a.6. OUTROS RECURSOS A EMPREGAR

Para enriquecer as nosas composicións tamén poderemos incluír nas nosas imaxes recursos como: o contraluz, os reflexos e as sombras, e o apoio nas liñas.

Buscando integrar estes elementos nas nosas fotografías faremos que crezan en interese, que chamen a atención.

Sombras

Nesta imaxe podemos observar como empregando a sombra como recurso, podemos facer que os alumnos que obviamente non se podían situar na laxe dos petróglifos, aparezan na nosa imaxe.



Grupo de alumnos do CEIP "A Lama" visitando o
Centro de Interpretación da Arte Rupestre de Campo Lameiro (Pontevedra)

Reflexos

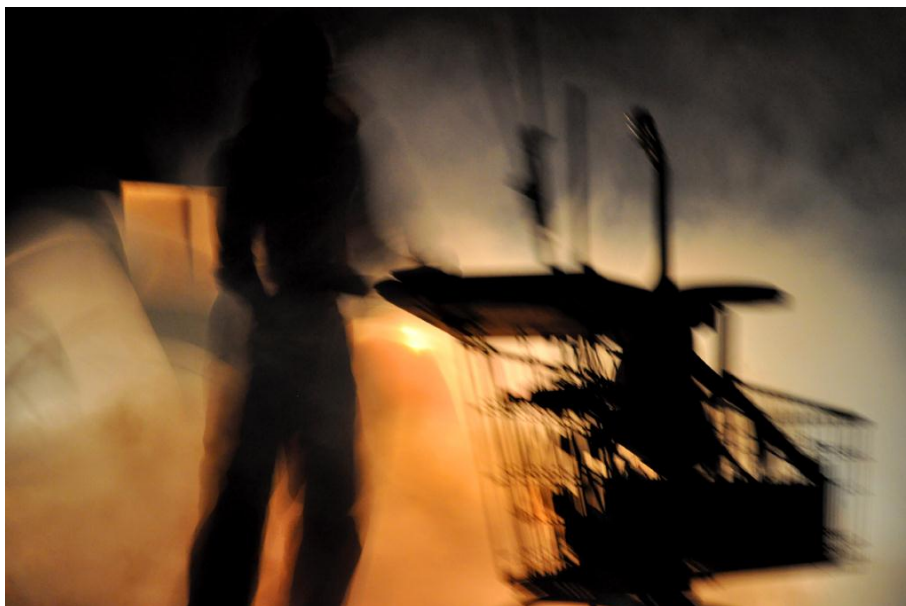
Aproveitando os reflexos tamén podemos facer que aparezan en escena personaxes que nun principio non cabían no noso encadre e aportar maior interese á imaxe.



Experimentos con vapor para o Proxecto Documental Integrado “A Auga” ‘11

Contraluces

Ás veces a fonte de iluminación está detrás do elemento a fotografar. Cando é así podemos conseguir o efecto contraluz se sabemos medir a exposición en calquera das situacións do noso encadre.



Instantánea da obra de teatro para escolares “Os catro da Xunqueira” curso’11

Apoio nas liñas

Tanto se son curvas, como rectas, as liñas axudarannos a dirixir a nosa atención ás partes da composición que nos interesen. (No exemplo, os cantos do libro diríxennos ao seu ilustrador)

As liñas tamén poden introducir sensacións como movemento, direccionalidade, inestabilidade...



Visita do ilustrador Marc Taeger a www.orecantodeleo.org en decembro'11

b. TIPOS DE PLANOS

É interesante comezar empregando os tipos de plano estándar para poder saírse das normas con argumentos.

Os principais son:

PLANO XERAL: amosa unha gran paisaxe ou un gran decorado.



Saída cos alumnos de infantil e 1º ciclo á granxa “O Rexo” en Allariz. PDI “Os bosques” ‘12

PLANO DE CONXUNTO: paisaxe ou decorado reducido, ou un grupo de persoas.

“Moitas veces, co plano xeral inclúense tantos elementos na composición que resulta difícil centrar o interese.

O plano de conxunto pode ser o recurso alternativo idóneo.”



Primeiro empréstimo na Biblioteca para o alumnado de Ed. Infantil. Marzo '10

PLANO ENTEIRO: os límites superior e inferior coinciden coa cabeza e os pés da personaxe, nunca se cortan.

“O fotógrafo debe situarse coa cámara á altura dos ollos do modelo, para evitar as deformacións de perspectiva que se producen se nos situamos máis elevados ou máis baixos.

En outras ocasións ese será o efecto desexado.”



Tarde de Entroido no CEIP “A Lama” ‘12

PLANO AMERICANO: amosa á personaxe a partir dos xeonllos.

“Un xeito de educar o ollo é comezar a analizar as imaxes das películas, da televisión, da publicidade... e tentar clasificalas en función destes planos e observando se se aplican ou non as regras que axudan na composición.”



Tarde de Entroido no CEIP “A Lama” ‘11

PLANO MEDIO: personaxes cortadas pola cintura.



“A rebelión do monicreque”, teatro infantil da compañía Matapiollos. Setembro ‘09

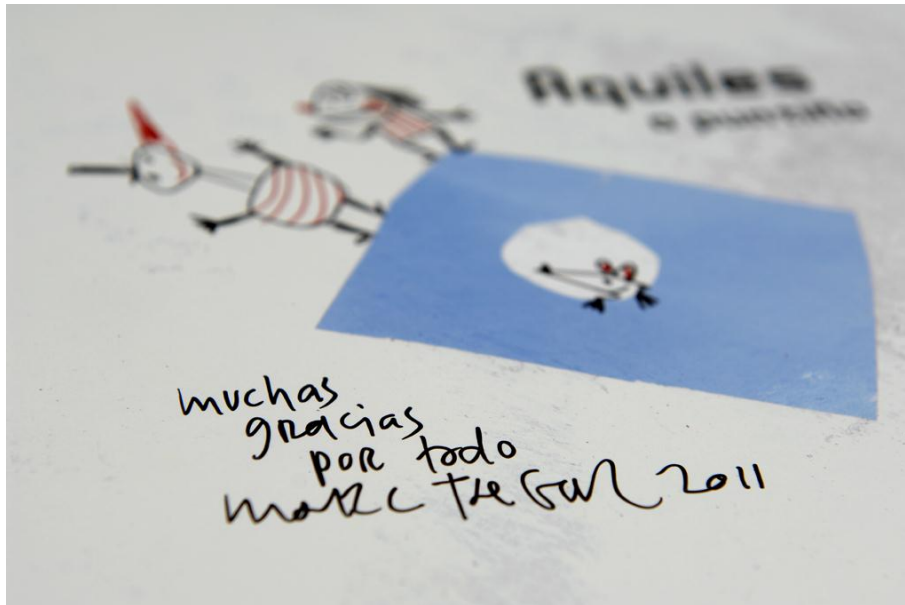
PRIMEIRO PLANO: estritamente o rostro do protagonista. (Pode incluír a parte superior dos ombreiros).

“Unha tipoloxía variada de planos fará que os nosos vídeos, as nosas revistas, as nosas bitácoras..., perdan a tan habitual monotonía e concentren a atención dos nosos observadores.”



Retrato dunha alumna durante os xogos de Nadal ‘09

PLANO DE DETALLE: amosa un obxecto enchendo por completo o encadre, recollendo unha parte significativa do elemento a fotografar.



Detalle da dedicatoria do ilustrador Marc Taeger nun libro da Biblioteca. Nadal '11

B. ENFOQUE

“O concepto enfocar ven significar que o elemento a retratar se recolla con nitidez na nosa fotografía.”

No apartado anterior sobre composición, víamos que o primeiro que debe facer un fotógrafo é **centrar o interese**, e dicir, decidir **cal é o elemento más importante**.

Como norma xeral (unha vez que as dominemos, comezaremos a rompelas), ese centro de interese debe saír nítido. Isto conseguíremolo axustando as lentes do obxectivo para establecer o enfoque a unha distancia determinada.

Ao longo do tempo os sistemas das cámaras foron cambiando, pasando dos sistemas manuais aos actuais automáticos.

Para conseguir que nas nosas instantáneas salga enfocado o que nós queremos é IMPRESCINCIBLE que coñezamos o sistema ou sistemas de enfoque da cámara que esteamos a empregar. (SÍNTOO, SI. HAI QUE LER O MANUAL)

Analicemos logo os sistemas de enfoque, a súa mecánica e as posibilidades máis comúns.

ENFOQUE AUTOMÁTICO

Premendo o disparador ate a metade é como se acciona. A cámara debe ter un sinal para dicir que está enfocado. Consultar manual xa que varía moito en función dos modelos (unha luz verde, uns cadros na pantalla indicando o que está enfocado, un pitido...)

É MOI IMPORTANTE SABER QUE SISTEMA DE ENFOQUE TEMOS SELECCIONADO, PORQUE SE NON COÑECEMOS BEN A MECÁNICA, MALAMENTE CONSEGUIREMOS QUE SALGA ENFOCADO O QUE NÓS QUEREMOS.

As cámaras poden ter un ou varios sistemas de enfoque. Os analizamos:

- **Enfoque simple:** enfocaríase aquilo que estivese nese punto xusto do encadre (e todo o que estea á mesma distancia, por suposto). Cando prememos o disparador ate a metade a cámara tentaría enfocar, e cando o conseguise aparecería o aviso de que está enfocado.

As cámaras que teñen este sistema poden ofrecer a posibilidade de situar ese punto simple de enfoque en distintos lugares do encadre; que o despracemos ao noso entender.

“O importante é saber que no botón disparador temos dúas accións, non unha. Ate a metade accionamos autofocus; se seguimos premendo disparamos.”

Procedemento: seleccionar o elemento a enfocar e facer que coincida na zona de enfoque da nosa cámara | premer o disparador ate a metade para que a cámara o enfoque (notamos unha pequena resistencia) | manter o botón nesta posición mentres encadramos | disparar.

Nesta primeira imaxe vemos en vermello a zona de enfoque.

Unha vez conseguida a nitidez sostemos o disparador nesa posición. É dicir, bloqueamos o enfoque.



Actividade Ibarrola na Escola. PDI “Os Bosques” ‘12

Co enfoque bloqueado movemos a cámara para encadrar e disparamos.



Deste xeito conseguimos enfocar e encadrar o que nós queremos. Nesta imaxe o enfoque está feito nos ollos (como debe ser cando se fai un retrato), pero o protagonista está descentrado aportándolle máis interese á imaxe.

Compre dominar a técnica do enfoque, e o funcionamento dos sistemas que empregue a nosa cámara. As seguintes imaxes da curta de animación “A Vella Lulula” ilustran o concepto de **centrar o interese** do que levamos falando dende o comezo.

Na curta, neste momento está falando o can, por iso é a personaxe enfocada.



Fotogramas de “A Vella Lulula” ‘12

Acto seguido contesta a protagonista, que é a que centra o noso interese, por iso cambiamos o enfoque.



(Unha vez dominado o **enfoque**, deberemos pasar a estudar a **profundidade de campo**, e así completaremos a información que precisamos para dominar a técnica do **enfoque selectivo**)

Outros sistemas de enfoque:

- **Prioridade ao máis próximo:** ao premer o disparador ate a metade, a cámara enfocará automaticamente o que estea máis próximo dentro do encadre. (Problema! Xa non estamos escollendo nós)
- **Enfoque por zonas:** escolleríamos unha zona do encadre e logo a cámara enfocaría ao elemento máis próximo.
- **Enfoque continuo:** o sistema de enfoque non se apaga ata que disparamos. Útil se queremos facer un seguimento de algo que se move.

IMPORTANTE!

1. *Como o sistema funciona por contraste, axudámoslle se escollemos bordos, liñas, texturas... que estean á mesma distancia que o elemento a enfocar.*
2. *Se non tiveramos luz suficiente, moitas cámaras activarán un sistema de iluminación de asistencia ao enfoque.*
3. *Debemos saber que algúns dos modos de enfoque non funcionan segundo que modo de exposición teñamos escollido.*
4. *Podo enfocar, manter bloqueado o enfoque, encadrar e disparar.*

ENFOQUE MANUAL

No obxectivo, nalgunhas cámaras, podemos axustar ese enfoque manualmente (en condicións de pouca luz a cámara pode non enfocar ben). Ate a aparición dos sistemas autofocus, era a única posibilidade.

Xirando o mecanismo disposto na lente conseguiremos situar o enfoque a unha distancia determinada. Farémolo mirando polo visor ate que apreciemos a nitidez no elemento desexado. Algúns obxectivos traen unha escala de distancias.

Este sistema manual no o atoparemos nas cámaras compactas máis automáticas.

“Sempre que teñamos condicións de luz e contraste que o permitan, debemos empregar o sistema automático, porque será máis preciso que o noso ollo.”

C. EXPOSICIÓN

Como dicía a definición de fotografía que manexábamos ao comezo deste capítulo, fotografar significa gravar a luz que entra no corpo escuro da nosa cámara. É dicir, temos que **expoñer á luz**, o noso sistema fotosensible (película, captor electrónico...)

A combinación de **dous parámetros** (imos deixar a sensibilidade para máis adiante): **tempo de exposición** e **apertura de diafragma**, fará que entre a cantidade de luz que precisamos para que a nosa toma quede correctamente exposta.

Se expoñemos **demasiado** á luz dicimos que **sobreexpoñemos**; a imaxe quedará branqueada. Se pola contra **quedamos curtos** dicimos que **subexpoñemos**; a imaxe quedará escurecida.

Subexposición



Exposición correcta



Sobreexposición



“Empregando un símil, expoñer correctamente á luz pode ser como encher unha botella de auga. Dous factores interveñen: o tempo que temos a billa aberta e o caudal que deixamos saír. Se non enchemos de todo a botella, ou se a auga reverte, non conseguiremos o obxectivo exacto de encher correctamente a botella.

Neste exemplo:

- *A auga sería a luz*
- *A botella sería a imaxe*
- *Esa billa que pode deixar pasar máis ou menos caudal é o diafragma (está dentro do obxectivo da cámara).*
- *O tempo que se tarda en encher a botella, é o tempo de exposición (unha “cortinilla” ábrese e péchase para deixar pasar a luz).*
- *Non completar o enchido da botella sería subexpoñer.*
- *Que a auga reverta equivalería a sobreexpoñer.”*

En que afectan o tempo de exposición e a apertura de diafragma ás nosas fotografías?

- **O tempo de exposición** permitirá que conxelemos a imaxe ou que salgan “movidos” aqueles elementos que se desprazan no encadre. O tempo de exposición poderá ser dunha fracción de segundo ou de varios segundos, en función do efecto artístico que queiramos ou do que nos permita a cantidade de luz existente.

Xeneralizando un pouco (cos riscos que trae), unha foto tomada a pulso cun tempo de exposición por debaixo de 1/60 de segundo, ten moitas posibilidades de saír movida.

Se empregamos velocidades altas, 1/2000 seg. por exemplo, conxelaremos a imaxe independentemente de que se movan os elementos. As velocidades altas requiren moita luz e a posibilidade de abrir moito o diafragma (isto último non é unha característica de tódolos obxectivos).

- A **abertura de diafragma** vai nos aportar maior ou menor **profundidade de campo**.

Canto máis aberto o diafragma, menos profundidade de campo. Canto máis pechado conseguiremos un área enfocada máis grande.

É dicir, se puideramos decidir que abertura empregar, conseguiríamos escoller si queremos que máis ou menos zonas da nosa imaxe salgan nítidas, en función da distancia que as separe da distancia de enfoque.

(Tamén vai afectar a distancia focal do obxectivo)

Nas dúas imaxes realizouse o enfoque no mesmo elemento (amarelo), pero na imaxe superior apreciamos maior nitidez nos restantes elementos que na segunda.

A imaxe superior ten máis profundidade de campo que a inferior.



“Aínda que non tivéramos coñecemento do que significaban estes conceptos (tempo de exposición e abertura de diafragma), cada vez que tomábamos unha foto a cámara facía unha combinación destes dous parámetros (máis a sensibilidade).”

O ideal sería dominalos de xeito manual, pero non tódalas cámaras no lo van permitir. Pero aínda que esteamos nun modo de exposición automático, **e o noso equipo non faga unha interpretación correcta da escena, sempre poderemos empregar a compensación da exposición (consulta as instrucións).**

“Coa compensación da exposición poderemos aclarar ou escurecer as nosas tomas cando fagamos unha exposición automática a pesar de que as condicións de luz non permitan unha lectura correcta.”

As cámaras traen sistemas automáticos de medicións de luz ou configuracións para determinadas circunstancias (interior, deportes, paisaxe, retrato, nocturno...) que o que fan é combinar un axuste de diafragma e de tempo de exposición.

Os distintos **modos** van tender a escoller diafragmas abertos ou pechados, tempos de exposición longos ou curtos, en función do tipo de imaxe para a que estean concibidos:

- **Modo deportivo:** escolle velocidade alta (para conxelar o movemento) o que pode supoñer diafragmas abertos (menos profundidade de campo), en función da luz que teñamos.
- **Modo paisaxe:** escolle diafragmas pechados para ter máis profundidade de campo, polo que a velocidade pode ser lenta (pode facer falla trípode e disparador).
- **Modo retrato:** escolle diafragmas abertos para desfocar o fondo. A velocidade porá a que corresponda coa luz que teñamos.
- **Modo nocturno:** permite velocidades moi lentas (ao mellor uns segundos). Sempre precisaremos trípode, porque se non sairá a imaxe movida. Tamén debemos empregar o temporizador do disparo ou un sistema de disparo remoto.

(Pode haber máis modos, en función da nosa cámara, e ás veces non están nun botón directamente, senón que habemos de entrar no menú para escollelos.)

Para resumir:

Expoñer unha foto será facer un equilibrio entre a apertura de diafragma, o tempo de exposición e a sensibilidade do sensor. Con este equilibrio deixaremos entrar a cantidade de luz que o fotómetro de medición nos indicou.

- Axustamos canta luz deixamos pasar polo obxectivo coa **apertura de diafragma**.
- Axustamos o tempo que a luz vai estar entrando co **tempo de exposición**.
- Axustamos que cantidade de luz pode absorber o sensor axustando a súa **sensibilidade**.

“A exposición é unha das técnicas máis importantes que debemos aprender, e co exposto neste punto non está nin por asomo rematado o capítulo.

Quedaríanos coñecer os sistemas de medición: puntual, matricial e ponderado; a Lei de Reciprocidade, o sistema de zonas...

Quizabes nun curso específico de fotografía...”

D. COÑECE UN POUCO MÁIS DA CÁMARA: variamos a distancia focal (zoom), sensibilidade, balance de brancos, flash...

Hai moitos máis elementos que poden intervir na fotografía ademais dos expostos ate o de agora. Neste apartado veremos unha selección deles, aínda que non estean directamente relacionados entre si ao intervir en aspectos distintos da nosa técnica.

DISTANCIA FOCAL

“Por definición, a distancia focal dun obxectivo sería a distancia entre o centro óptico e o plano onde se sitúa a película ou o sensor.”

Variar esta distancia en que nos afecta? En función desta separación conseguiríamos achegar máis ou menos a imaxe, e tamén varían a perspectiva e a profundidade de campo.

Tres grandes grupos:

- **Angulares:** amosan imaxes cun ángulo de visión máis grande que a do ollo humano.
- **Normais:** o ángulo de visión está arredor do noso.
- **Teleobxectivos:** reducen moito o ángulo de visión.

Os obxectivos das cámaras de fotos e vídeo poden ser de **focal fixa** ou **focal variable** (zoom).

(Coidado co erro común de chamarlle zoom ao que é teleobxectivo. O termo significa que pode variar a distancia focal, non que achega o que está lonxe. É tan zoom cando achega como cando afasta.)

De interese!!!

- Cun obxectivo tele temos menos profundidade de campo a igual diafragma e enfocando á mesma distancia que cun obxectivo normal ou angular.
- O zoom dixital da cámara non ten valor ningún, é como darlle á lupa no ordenador. Se vou mercar unha cámara debería fixarme que zoom óptico ten.
- Con obxectivos tele o tempo de exposición debe ser máis curto, porque aumenta a posibilidade de que as fotos salgan trepidadas.

SENSIBILIDADE

Podemos axustar a capacidade do noso sensor para captar luz. No menú da cámara debe aparecer como “sensibilidade ISO” ou ISO. Cando empregabamos a película tamén dispoñíamos de carretes con distintas sensibilidades.

Cal escoller? Sempre a menor, porque canta máis sensibilidade máis efecto ruído aparecerá na imaxe. Subiremos a sensibilidade se as condicións de luz son moi escasas e non podemos tomar as imaxes en condicións de que non salgan movidas.

(Por exemplo, se estamos nun interior escuro, é dispomos de trípode, e preferible usalo, facendo unha exposición máis longa, que subir moito a sensibilidade e facer a foto a pulso.)



Ruído producido por escoller unha sensibilidade alta. Obras na Biblioteca '09

(As cámaras poden ter filtros para a redución de ruído con sensibilidades altas e con largas exposicións. Consultar o manual para activalos.)

BALANCE DE BRANCOS

O “**white balance**” (**WB**), vainos permitir axustar a cámara á temperatura de color da fonte de luz que teñamos, pois isto variará en función de si empregamos luz natural, de flash, de tungsteno, fluorescente...

Normalmente empregaremos o WB en Automático, pero ás veces os resultados non son bos, e as imaxes saen máis frías (azuladas) ou cálidas (alaranxadas).

As cámaras de vídeo e fotográficas inclúen a opción de seleccionar distintos axustes predeterminados, e mesmo medilo.

É imprescindible se queremos que o branco sexa branco, e que non se vexan afectadas o resto das cores.

FLASH

Cando as condicións de luz son poucas, ou cando queremos suavizar sombras, disparar a contraluz pero iluminar o elemento principal... podemos contar coa iluminación auxiliar que nos proporciona o flash.

O máis importante é saber como activalo e desactivalo, xa que moitas veces xéranse situacións incómodas (teatros, museos, exposicións...) Moitas das veces os flashes son inútiles nesas tomas, por mor da distancia do elemento a fotografar.

O alcance da luz do flash é limitado, e variará en función da apertura de diafragma e a sensibilidade escollida.

Outro inconveniente común é a aparición do efecto “ollos vermellos” por estar o flash incorporado na cámara, practicamente no mesmo plano que o do obxectivo.

A solución incluída nos equipos son uns flashes previos que contraen a pupila. Se empregamos unidades de flash externa situadas con outro ángulo xa non teremos ese problema.

“Moito ollo con disparar con flash a unha distancia curta do modelo, pois podemos producirlle lesións nos seus ollos debido á intensidade da luz.”

TEMA 2 – O ARQUIVO DE IMAXE DITIXAL

A. ORGANIZACIÓN DOS ARQUIVOS

Coa chegada da tecnoloxía dixital á fotografía, o número de imaxes que almacenamos multiplicouse dun xeito ben considerable. E nunha escola, coa cantidade de actividades que facemos ao longo do ano, compre sistematizar a súa organización se queremos facer un uso ben organizado delas.

“A estas alturas do itinerario TIC penso que xa non habería que explicar o seguinte, pero por si acaso alguén se despistou velaí vai a primeira cuestión.”

Onde gardalas?

É máis habitual do que parece, toparse con usuarios que levan anos utilizando o ordenador e que almacenan cantidades enormes de información no escritorio (incluídas por suposto tódalas fotos feitas nos... últimos cinco ou seis anos?).

E se por un casual nos vemos na obriga de formatear o ordenador? Un virus, a instalación dun programa que causou inestabilidade no SO...

Calquera carpeta que teñamos na mesma partición onde está o sistema, perderase no caso de ter que chegar a tan drástica medida, pero é que ás veces pasa, e non queda outro remedio.

Suxiro gardar as fotos e demais documentos importantes nunha partición do disco duro distinta da que teña o sistema operativo. E se lle temos aprecio ao noso traballo, non chega con isto, e deberíamos ter copia de seguridade en outro disco (externo ou doutro ordenador).

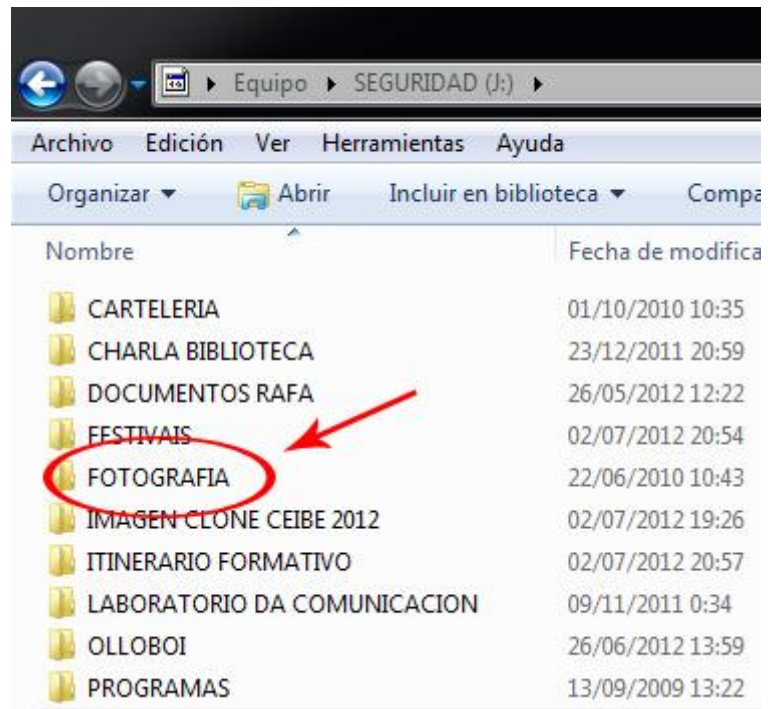
Os discos duros estráganse ás veces, poden entrar no colexio e roubar o único ordenador onde tiñamos gardado o traballo, os CDs ou DVDs onde gardaba a información raiáronse...

Como organizalas?

Eu fágoo do seguinte xeito. Na raíz deses discos que dedico ao almacén de arquivos creo unha carpeta á que lle chamo FOTOGRAFÍA.

Dentro desa carpeta están outras cos distintos cursos escolares: 2005_2006, 2006_2007, 2007_2008... (o meu arquivo persoal vai por anos, pero o da escola por cursos)

Nesta captura de pantalla do disco de duro externo que empregamos como copia de seguridade podemos ver a carpeta fotografía entre as demais.



Dentro desa carpeta están as carpetas de cada curso escolar.



(Hasta aquí parece todo obvio, pero ben sabemos que a pesar das recomendacións...)

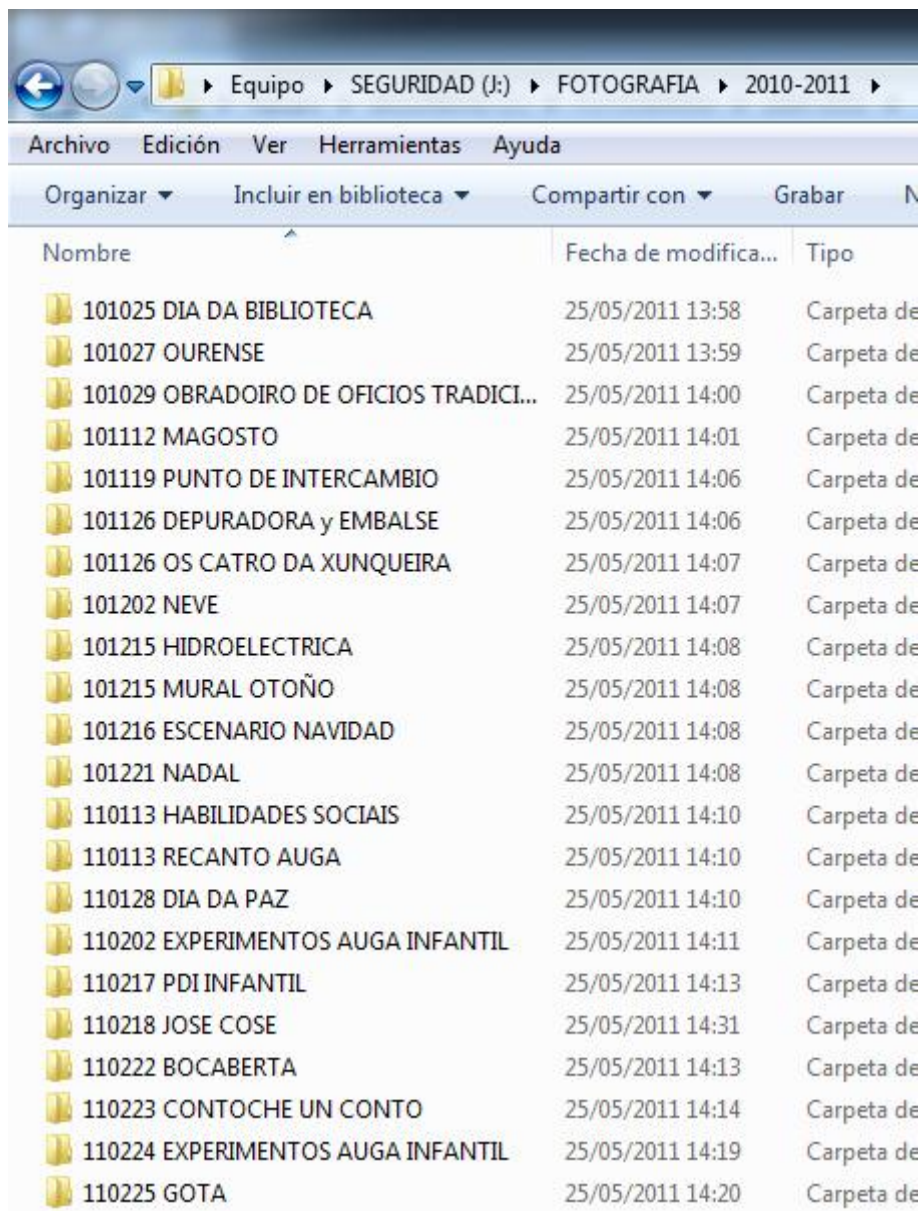
E como nomear ás carpetas que van dentro destas e que son as que van ter os arquivos de imaxe?

Dous díxitos para o ano, dous para o mes e dous para o día. Despois palabras que identifiquen as fotos que van dentro.

Exemplo: 080401_ENTROIDO

Se o número do mes ou do día só ten unha cifra, hai que encher con 0, para que non teñamos problemas. Deste xeito, ao darlle ao comando ordenar carpetas por nome, farao por orde cronolóxica e facilitaranos localizar as fotos.

“IMPORTANTE!!! Para que isto funcione debemos poñer primeiro os díxitos do ano, despois os do mes e logo os do día, se non a orde alfabética no se corresponderá coa cronolóxica.”



Nombre	Fecha de modifica...	Tipo
101025 DIA DA BIBLIOTECA	25/05/2011 13:58	Carpeta de
101027 OURENSE	25/05/2011 13:59	Carpeta de
101029 OBRADOIRO DE OFICIOS TRADICI...	25/05/2011 14:00	Carpeta de
101112 MAGOSTO	25/05/2011 14:01	Carpeta de
101119 PUNTO DE INTERCAMBIO	25/05/2011 14:06	Carpeta de
101126 DEPURADORA y EMBALSE	25/05/2011 14:06	Carpeta de
101126 OS CATRO DA XUNQUEIRA	25/05/2011 14:07	Carpeta de
101202 NEVE	25/05/2011 14:07	Carpeta de
101215 HIDROELECTRICA	25/05/2011 14:08	Carpeta de
101215 MURAL OTOÑO	25/05/2011 14:08	Carpeta de
101216 ESCENARIO NAVIDAD	25/05/2011 14:08	Carpeta de
101221 NADAL	25/05/2011 14:08	Carpeta de
110113 HABILIDADES SOCIAIS	25/05/2011 14:10	Carpeta de
110113 RECANTO AUGA	25/05/2011 14:10	Carpeta de
110128 DIA DA PAZ	25/05/2011 14:10	Carpeta de
110202 EXPERIMENTOS AUGA INFANTIL	25/05/2011 14:11	Carpeta de
110217 PDI INFANTIL	25/05/2011 14:13	Carpeta de
110218 JOSE COSE	25/05/2011 14:31	Carpeta de
110222 BOCABERTA	25/05/2011 14:13	Carpeta de
110223 CONTOCHE UN CONTO	25/05/2011 14:14	Carpeta de
110224 EXPERIMENTOS AUGA INFANTIL	25/05/2011 14:19	Carpeta de
110225 GOTA	25/05/2011 14:20	Carpeta de

Detalle do arquivo de imaxes tomadas no curso 2010/2011

Outro xeito de localizar carpetas será o comando buscar. Se poñemos unha palabra que está no nome dunha carpeta atoparémola sen problemas, por iso debemos estar acertados á hora de nomealas.

Que haberá dentro destas carpetas?

Pois aquí é onde archivaremos as fotos tal como saen da cámara. Non esquezamos que isto é o arquivo, pero máis adiante veremos que algúns destes orixinais ímolos procesar, facer versións para distintas saídas (imprenta, web, vídeo...), gardar en outros formatos...

Estes arquivos serían o equivalente aos negativos da época analóxica, e nunca debemos gardar cambios sobre eles, para non alteralos e poder volver sempre ao orixinal, xa que o noso procesado de imaxes será moito mellor dentro dun tempo que agora que comezamos, por exemplo.

B. RESOLUCIÓN (tamaños en píxeles)

Que é un píxel?

É a menor unidade, homoxénea en cor, que forma parte dunha imaxe dixital. Podémoslos apreciar perfectamente cando aumentamos co zoom a imaxe na pantalla do ordenador. Teñen forma cadrada ou rectangular.



Que tal vexetal? Actividade dos alumnos de Ed. Infantil '12

Os **megapíxeles** son o resultado de **multiplicar** os **píxeles** que ten a imaxe de **largo**, polos que ten de **alto**.

A **resolución virá dada polo número de píxeles que conforman a imaxe**. Unha imaxe con máis píxeles non ten máis calidade (xa que a vai dar a lente), ten maior tamaño: permitirá ampliacións máis grandes.

Ás veces confundimos isto último porque cando temos unha imaxe con pouca resolución e a queremos aumentar máis do que se podería, comezamos a vela con moitas imperfeccións. Nese proceso de aumentar tamaño, o programa informático ten que “inventar” uns píxeles que non existen.

“Un exemplo:

Os televisores full HD teñen de resolución 1920 x 1080 píxeles, é dicir: 2 megapíxeles (multiplica, multiplica...). Que pasa se eu reproduzo contido cunha resolución de 1280 x 720 píxeles (HD)? Pois que non lle estou aportando á pantalla a cantidade de información que é capaz de amosar, logo non estou gozando da alta definición porque ten que escalar a imaxe.

Á inversa:

Subo á páxina web unha foto tal e como sae da miña cámara (4288 x 2848 px), pero en realidade deseña (a web) para que ocupe a superficie de 700 x 465 px. Todos eses píxeles de diferenza fan que o arquivo pese máis do que pesaría se optimizáramos a imaxe e a baixáramos a 700 x 465 de resolución.

Cada foto que poña en .jpg, con toda a resolución, ocupará 4,5 MB (aprox.). Se lle baixo a resolución, 250 KB.

E non se xustifica só por aforrar espazo no servidor, senón porque a descarga da páxina web será moitísimo máis rápida.”

Como configurar logo na cámara o tamaño de arquivo e a calidade?

O meu consello é: **sempre á máxima resolución e coa máxima calidade de compresión**, porque para baixar calidade e resolución sempre estamos a tempo, pero unha vez a recollemos á baixa, despois non se pode recuperar a máxima calidade.

“Que non nos collen tantas fotos na tarxeta...? Certo, pero soluciónase facéndonos con outra.”

Ao mellor pensamos que esas fotos son só para a Web, montar algún vídeo, etc., pero despois está a revista escolar, a impresión de carteis, a necesidade de recortar... que precisarán máis resolución.

Cantos píxeles por polgada precisaríamos en función da saída que lle imos dar?

- Imprenta offset: 300 ppp
- Laboratorio dixital: 254 ppp
- Impresora doméstica: 150 ppp (varían moito)
- Presentacións pantalla e Web: 72 ppp

Conclusión práctica: para a mesma imaxe en cm² (por exemplo:20x15), precisaremos ter 300 píxeles por cada polgada se a imos levar a unha imprenta, pero si a imos publicar nunha Web bastaranos con 72 ppp. O monitor non reproduce máis.

Con mesmo tamaño en cm., a imaxe que teña máis ppp “pesará” máis, ocupará máis MB de memoria. Debemos optimizar a imaxe para que ocupe o menos posible na máxima calidade que precisamos. Faremos que a Web se descargue mellor, que o programa de “maquetación” sexa máis estable...

(Se xa precisas saber como facelo, salta ao apartado D “Formatos de arquivo”)

C. AXUSTES BÁSICOS

Toda imaxe que sae da cámara pode ser mellorada grazas ao editor de imaxes. Independentemente de cal sexa o empregado, os conceptos básicos que imos manexar serán os mesmos: niveis, saturación, brillo e contraste... axudarannos a procesar as nosas fotos, dun xeito máis sinxelo, preciso e económico que os procesos de revelado analóxico que só estaban ao alcance duns poucos.

IMPORTANTE!!! DEBERÍAS CALIBRAR O MONITOR

Se queres ter uns resultados óptimos compre que calibres o teu monitor, xa que todo o que fagas cun monitor mal calibrado en vez de arranxar, o que pode e estragar todo.

No tempo que dedicamos neste curso ao tratamento da imaxe é imposible abordar este asunto, pero para que che sirva de guía:

- O monitor pódese calibrar por software ou por hardware.
- Mellor facelo por hardware. Chámase colorímetro.
- As condicións de luz do lugar onde estea o monitor e o tipo de luz que lle incida (directa ou indirecta, cálida ou fría...) farán que o vexas dun xeito ou doutro.
- Dous monitores idénticos, conectados a idénticos ordenadores, un a carón do outro, non teñen por que verse iguais.

No proceso de calibrado terás que axustar brillo, contraste, temperatura de cor... da túa pantalla, segundo te vaia indicando o asistente, e mediante a lectura do colorímetro xerarase un perfil de cor que se cargará ao iniciar o ordenador.

Se temos o monitor axustado e levamos a imaxe a outro monitor tamén axustado veranse case idénticas, pero se non están calibrados o habitual e que haxa moita diferenza.

Amosaremos o proceso de control da luminosidade dunha imaxe cunha fotografía de exemplo que iremos modificando paso a paso. Aquí está tal como sae da cámara (baixándolle a resolución).

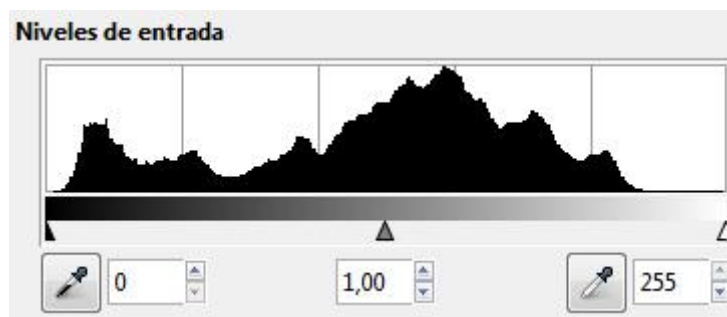


Durante unha sesión de experimentos coa auga. PDI '11

1. NIVEIS

O **histograma** é unha gráfica que nos indica a cantidade de “píxeles” que hai en cada un dos tons da escala de grises que van dende o negro ata o branco.

Aparece cando lle damos ao comando **Niveles**. (En Gimp está no menú **Colores**)

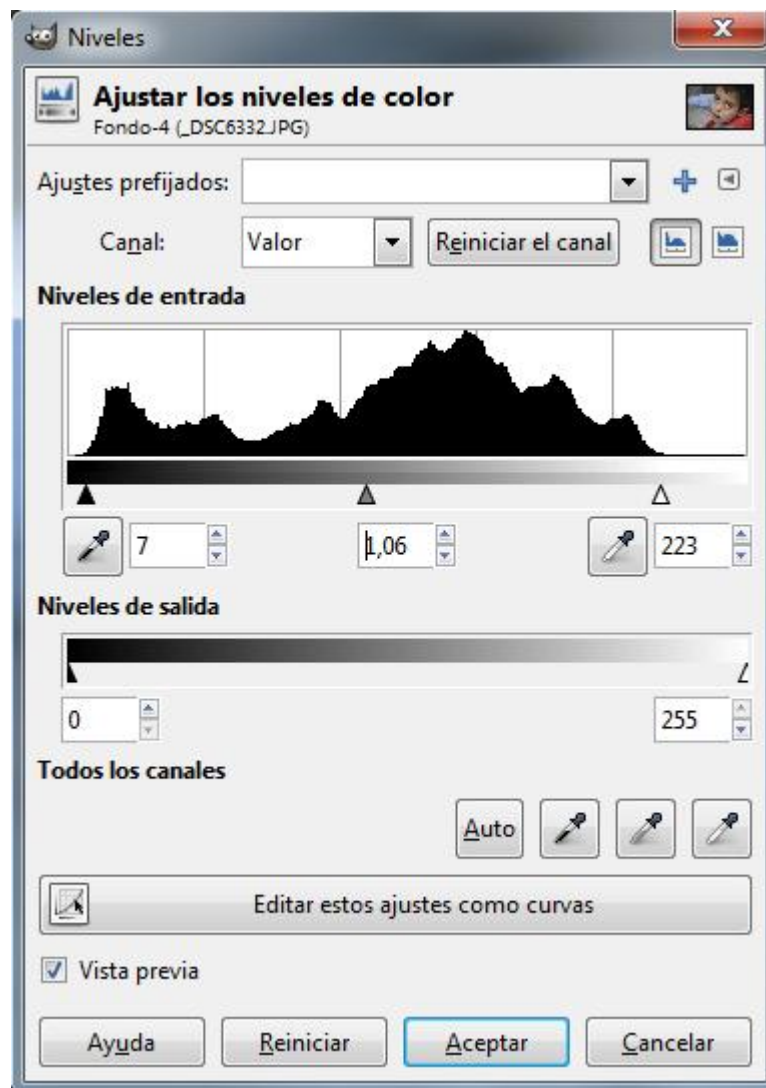


Se a nosa imaxe non ten píxeles negros (100%) na gráfica non aparecerá información á esquerda. Podemos mover a pestana de cor negra que está debaixo da gráfica hasta que atopemos os píxeles máis escuros (gris). O efecto será converter eses píxeles grises en negros.

O mesmo proceso farase co branco, á dereita da gráfica.

No medio da gráfica está o gris neutro (50%). Moveremos cara a dereita ou cara a esquerda en función de se queremos que os píxeles se escurezan ou se aclaren. Isto cambiará a luminosidade xeral da imaxe.

Obviamente non hai un axuste estándar que nos valga para todas a imaxes. Cada arquivo requirirá un procesado segundo o noso gusto. Se todo o imos facendo con sutileza conseguiremos un bo resultado final.



Se unha imaxe sae ben tomada da cámara (a lectura da luz é a correcta) pode non precisar que empreguemos este comando.

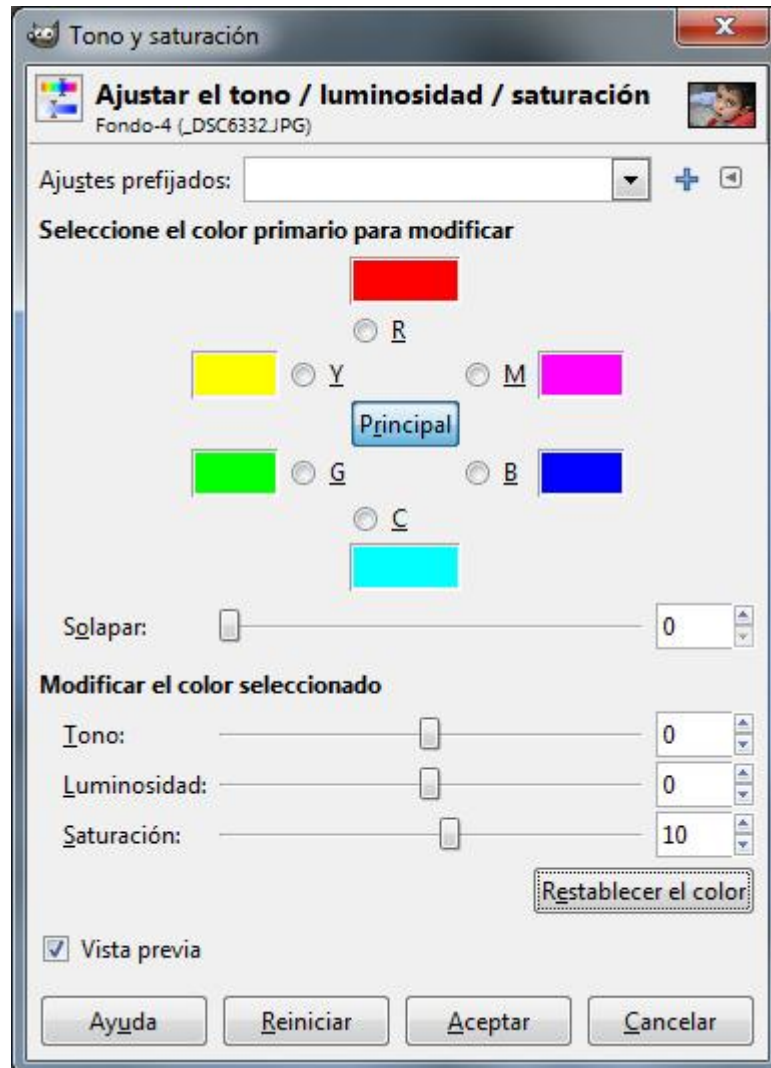
Saberémolo observando a gráfica e apreciando que existen píxeles negros, brancos e que a luminosidade xeral da imaxe está correcta.

Ao final destes primeiros procesos básicos veremos como vai indo o traballo.

2. SATURACIÓN

Empregaremos este comando para intensificar as cores vivas da imaxe. Coidado con abusar, pois desvirtúa moito.

(En Gimp no menú **Colores/Tono y Saturación**)



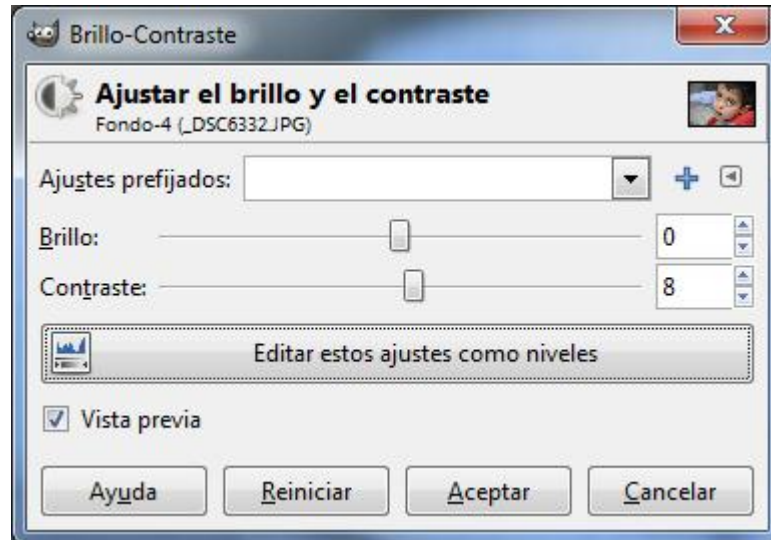
Se quixeramos saturar ou desaturar unha gama tonal concreta poderíamos seleccionala na casíña correspondente. Para aplicar o efecto sobre todas as gamas, premeríamos en Principal.

As outras posibilidades quedan para a vosa investigación. O programa permite máis axustes nesta paleta.

Se lle damos saturación -100 pasaríamos a imaxe a escala de grises, pero habemos de aprender un xeito mellor de virar a branco e negro.

3. CONTRASTE

Con esta acción intensificaremos a diferenza entre as zonas claras e escuras da imaxe. (En Gimp no menú **Colores/Brillo y Contraste**)



Fagamos unha paradiña logo para ver como vai o noso proceso.

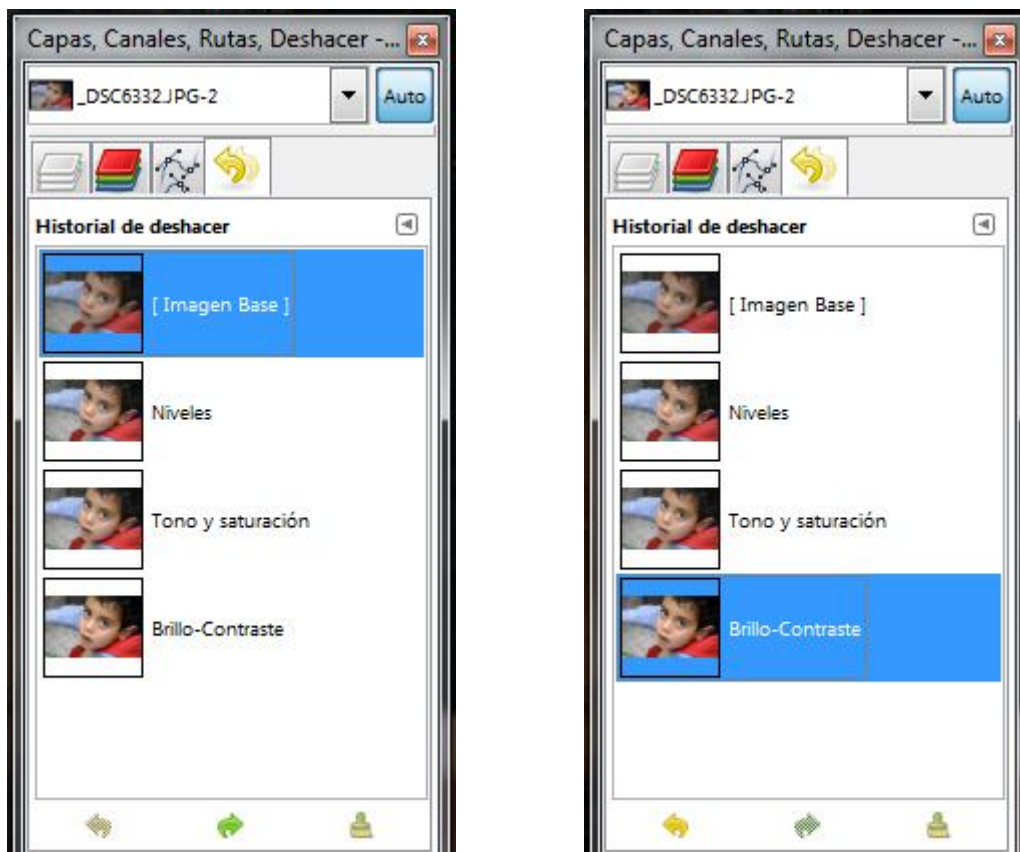
Importante!!! non gardar cambios sobre o arquivo no que estamos a traballar, xa que perderíamos o orixinal tal e como saíu da cámara, e non debemos.



Nas imaxes anteriores tes todo o proceso realizado, dende a superior esquerda (sen axustes) ate a inferior dereita (con niveis, saturación e contraste).

Se es dos que non quedou moi abraiado imos facer a proba de verdade. Na paleta da dereita fai clic sobre a pestana da frecha amarela para ver o historial (se non estivera a paleta hai que ir ao menú **Ventana/Diálogos empotrables/Historial de deshacer**).

[Imagen base] é a foto acabada de abrir. Fai clic nese punto e no último e poderás apreciar mellor a diferenza.



Se premes nun paso intermedio e fas outro axuste perderás os que tiñas dende ese punto ate o final.

Ate aquí o máis elemental que deberíamos axustar en cada foto das que imos empregar. Xa comentabamos antes que dende que entrou a tecnoloxía dixital na fotografía o número de imaxes aumentouse considerablemente.

Que imaxes axustaremos? Aquelas que seleccionamos de entre todas as que facemos. Non hai que axustar todas as do arquivo, pero si as que destacan pola súa composición, o momento que recolle... e por iso as imos publicar.

4. BRANCO E NEGRO

Unha das posibilidades que nos ofrecen os editores de imaxe é convertelas a Branco e Negro. Nunca debemos empregar esa opción na cámara, pois perdemos a posibilidade de ter a imaxe tamén en cor. Deste xeito teríamos as dúas posibilidades.

Outra das cousas que **non debemos facer para virar as fotos é ir a Imagen/Modo/Escala de grises**, pola perda de información que supón, e as poucas posibilidades de control sobre o proceso.

Existen na rede moitos métodos para Gimp. Eu propoño o emprego do **“Mezclador de Canales”**. (Colores/Componentes/Mezclador de Canales)



Clic en “Monocromo” e en “Conservar la luminosidad”. Xogando cos controis das distintas canles RGB podemos controlar que porcentaxe de cada canle se emprega para a conversión.



“(Paréntese) Algo que lle queda ben ás fotos en branco e negro é o ruído monocromo, imitando ás imaxes de película con gran. (Filtros/Ruido/Ruido RGB)

Desmarcar “RGB independente” e axustar a cantidade deslizando de unha das canles. As cantidades variarán segundo o noso gusto e a resolución da imaxe (a máis resolución, máis cantidade precisaremos).”



5. ENFOQUE

No caso de que se precise, este sería o último filtro en empregarse, xa que tódolos cambios posteriores acentuaranse máis.

(Filtros/Realzar/Enfocar)



D. FORMATOS DE ARQUIVO

Este apartado é moi importante, é debemos ser metódicos, xa que non podemos/debemos “pisar” o arquivo orixinal (perderemos a oportunidade de volver empezar o tratamento de 0 se non quedásemos contentos ou cando xa sabemos procesar mellor as imaxes).

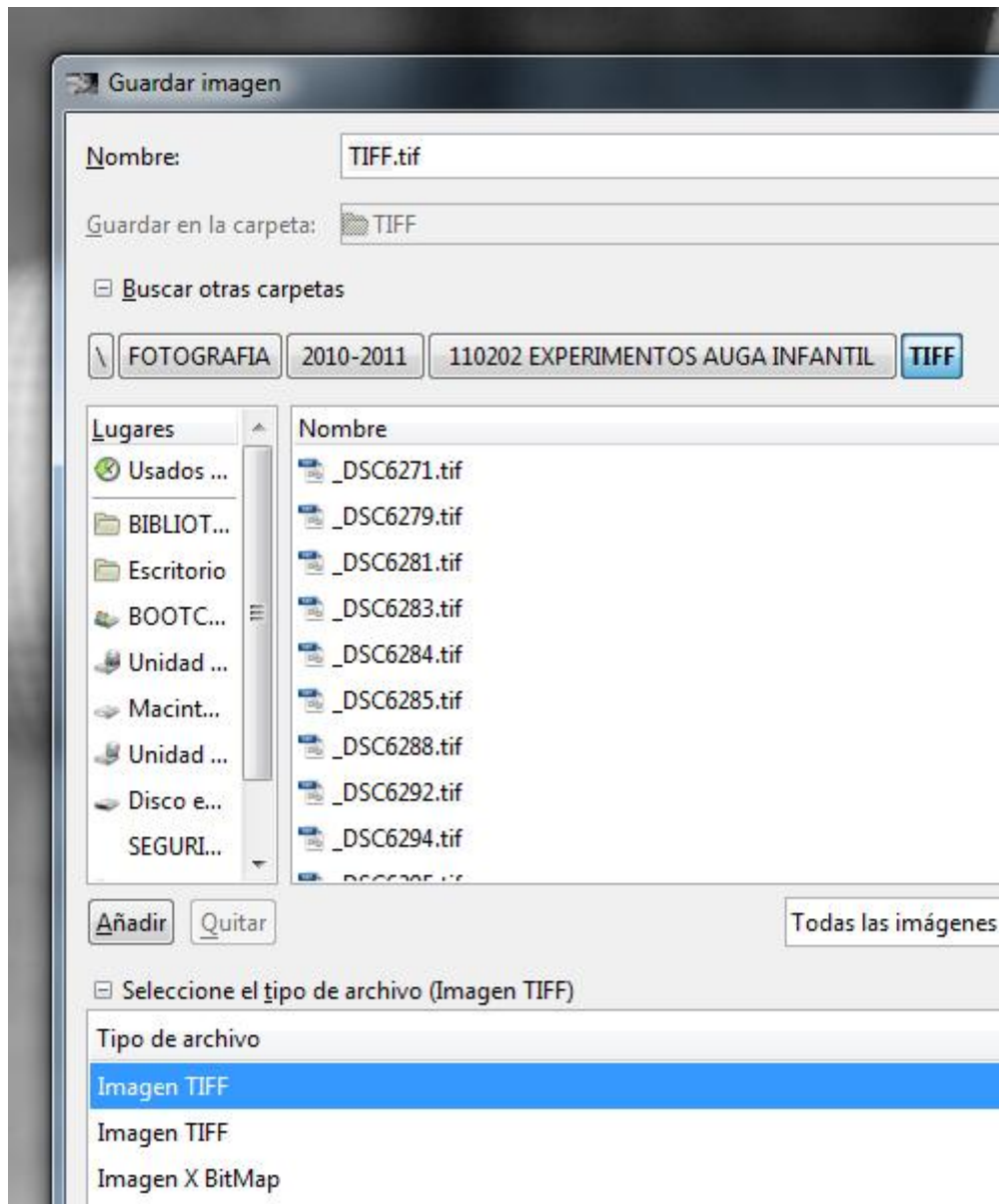
Normalmente o formato con que as fotos saen da cámara é o JPG, aínda que algunhas gravan tamén os arquivos en TIFF, e RAW (este último require un procesado distinto en programas específicos para negativo dixital).

JPG é un formato con compresión, é dicir, por pouco que sexa perdemos calidade do arquivo en cada gardado.

O que indican todos os manuais de edición de fotografía é que logo do procesado se garde, coa resolución do arquivo, en formato TIFF. Este non comprime por defecto (aínda que se lle poda aplicar a opción).

Para non separar orixinais de procesados e ter localizadas as fotos do mesmo acontecemento no mesmo cartafol, podemos crear un novo xunto cos orixinais, ao que

denominaremos TIFF. Aí será onde gardemos as mellores fotos do día, as que fomos escollendo, abrimos e procesamos.



Será destes TIFFs de onde sacaremos as distintas versións que precisemos, a distintas resolucións. Suponse que nesa carpeta TIFF estarán as mellores fotos que tomamos ese día, xa que son produto dunha selección.

Abriremos o TIFF, modificaremos o tamaño, e gardaremos en JPG para que pese menos, pero deste xeito só comprimimos unha vez.

Queremos outra resolución para outra publicación? Repetimos o proceso. Sempre dende o TIFF, para aforrarnos compresións do arquivo.

Como cambio a resolución da imaxe?

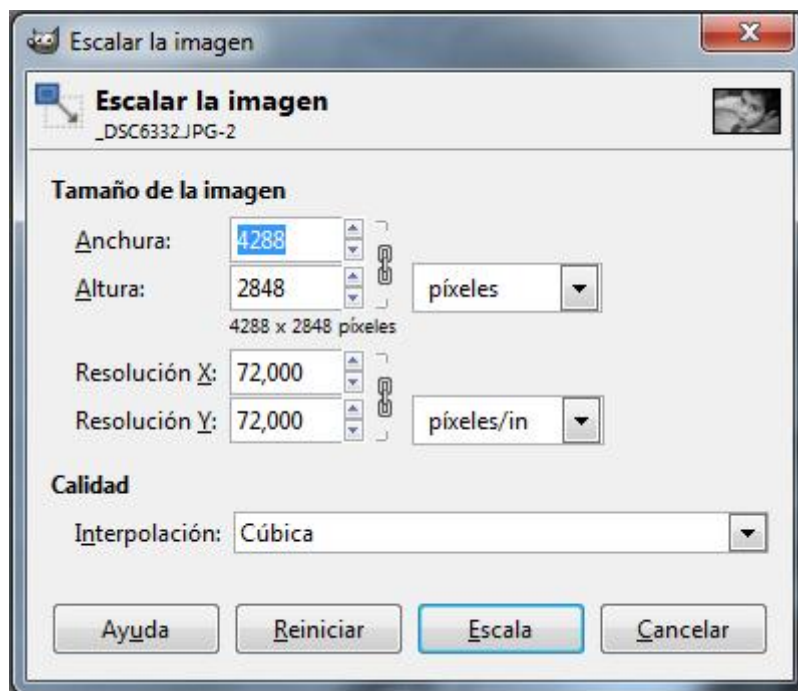
Algo que non tratamos aínda é como modificar o tamaño das imaxes (non dos arquivos, aínda que teña relación).

Estamos acostumados a traballar en cm., pero non está de máis que nos afagamos a traballar en píxeles, pois estes cadrados son en realidade os que outorgan o tamaño á imaxe.

“O demais son proxeccións, como cando afastabamos o proxector de diapositivas para facer a imaxe máis grande (máis ou menos). A diapositiva non cambiaba, pero si o tamaño do que víamos. Se nos pasábamos de tamaño, non se apreciaba a mesma definición.”

No panel “Escalar la imagen” (Imagen/Escalar la imagen), poderemos cambiar a resolución da nosa imaxe, ademais de facer outros cálculos.

Exemplo 1: “Cambiar a resolución do arquivo”

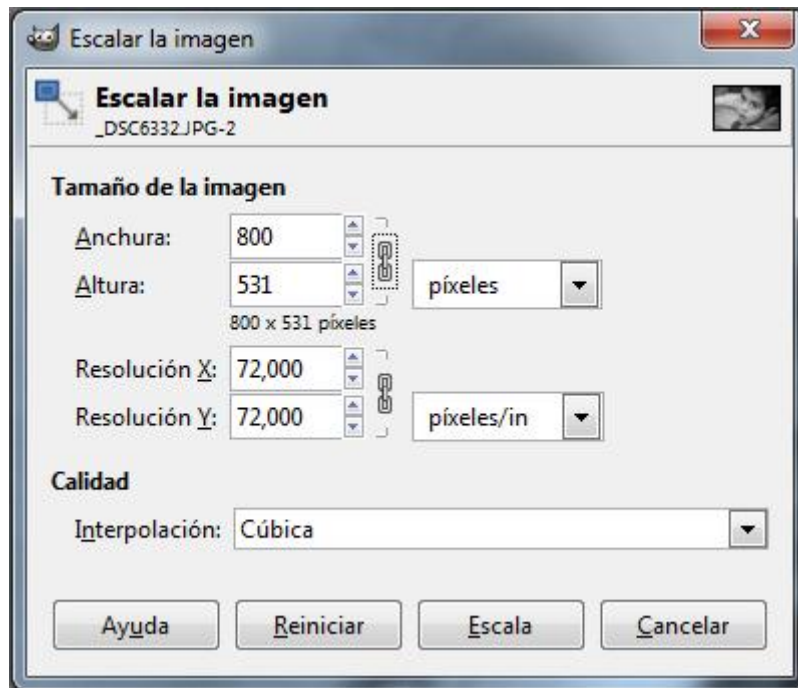


Ao abrir o panel vemos o número de píxeles que compoñen a imaxe. Neste caso 4288 x 2848 (a resolución coa que saen da cámara)

Se quero modificar o seu tamaño non teño máis que por unha cantidade de altura, por exemplo, darlle ao tabulador e automaticamente calcularase o largo.

Para este cambio non teño porque seleccionar outra unidade de medida. Deixámolo en píxeles.

Neste exemplo modifiquei o tamaño da imaxe anterior a 800 x 531. Para que se aplique na imaxe prememos en “Escala”.



A nova imaxe terá unha resolución moitísimo menor, por iso ao gardar o arquivo pesará tamén moitísimo menos.

Por que cambiar a resolución? Pensa que o escenario dunha presentación terá como moito a resolución do monitor ou canón de vídeo (800x600, 1024x768...).

Para que incrustar imaxes con máis? Para que pese máis o arquivo?

O mesmo para as Webs, os vídeos, enviar por correo electrónico... todo o que sexa para ver en pantalla.

Exemplo 2: “Calcular o tamaño en cm. en función dos píxeles totais que teño e os que preciso por pulgada”

Podemos empregar o mesmo panel para calcular o tamaño máximo da nosa imaxe en centímetros, en función da saída que lle imos dar. No apartado dous xa explicara que a resolución para imprenta é 300 ppp, para laboratorio fotográfico 254 ppp e para pantalla 72.

Como saber que tamaño en cm. me permiten os píxeles que teño, para cada unha desas saídas?

En primeiro lugar cambio a unidade a centímetros, e observo que cos píxeles que teño, a 72 ppp, sae unha imaxe de 151x100 cm.

Cando lle cambio a resolución a 300 ppp, o cálculo que sae é de 36 x 24 cm.



Nestas accións, gañei ou perdín píxeles? Non. Simplemente calculei, cos que tiña (4288x2848), que tamaños en cm. podería ter.

Se por exemplo lle indicara 254 ppp, saírame o tamaño no que podería imprimir nun laboratorio fotográfico sen ter que interpolar a imaxe: 42 x 28 cm.

Resumindo. Cos mesmos píxeles, nunha imprenta offset sacariámos un 36 x 24 cm., e nun laboratorio fotográfico 42 x 28 cm. sen interpolar a imaxe.

Como gardo a nova versión do arquivo?

Agora xa o podo gardar en JPG, e nunha carpeta distinta, pero dentro da carpeta onde están os orixinais, para que estea máis organizado (a carpeta pódese chamar Web se son versión optimizadas para iso, Vídeo, se as preparamos para unha montaxe...)

Deste xeito sempre teremos na mesma carpeta os orixinais, a versión de máxima resolución e calidade (TIFF), e as demais versións optimizadas para as distintas saídas.

E. ALGUNHAS FERRAMENTAS DE CORRECCIÓN

Neste último apartado, coñeceremos algunhas das ferramentas de corrección máis empregadas.

1. ROTAR

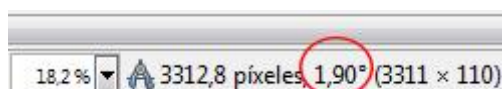
Permítenos xirar a imaxe para corrixir o defecto que tivéramos á hora de tomar a foto: horizonte caído, vertical inclinada...

Previamente debemos calcular o ángulo que hai que inclinar. Isto farémolo co compás que veremos na caixa de ferramentas.

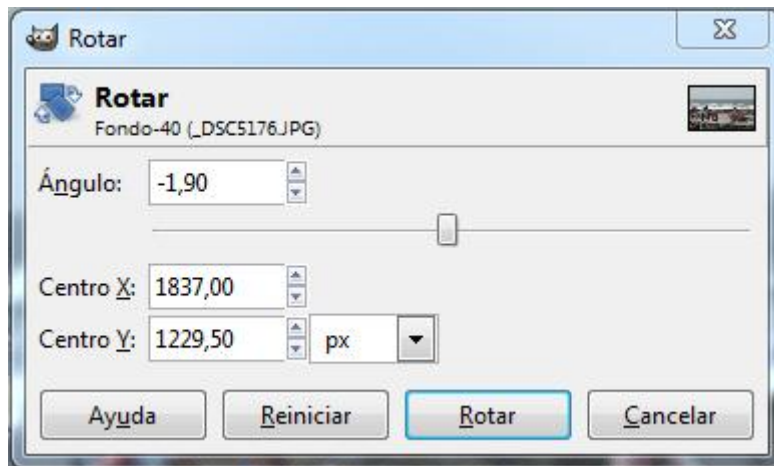
Trazamos unha liña no que debería estar horizontal (no exemplo, o mar).



Na parte inferior da fiestra da imaxe podemos ver o ángulo que despois deberemos aplicar no panel Rotar.



Ese ángulo, pero con valores negativos, será o que introduciremos na casíña correspondente do panel Rotar (Herramientas/Herramientas de transformación/Rotar)

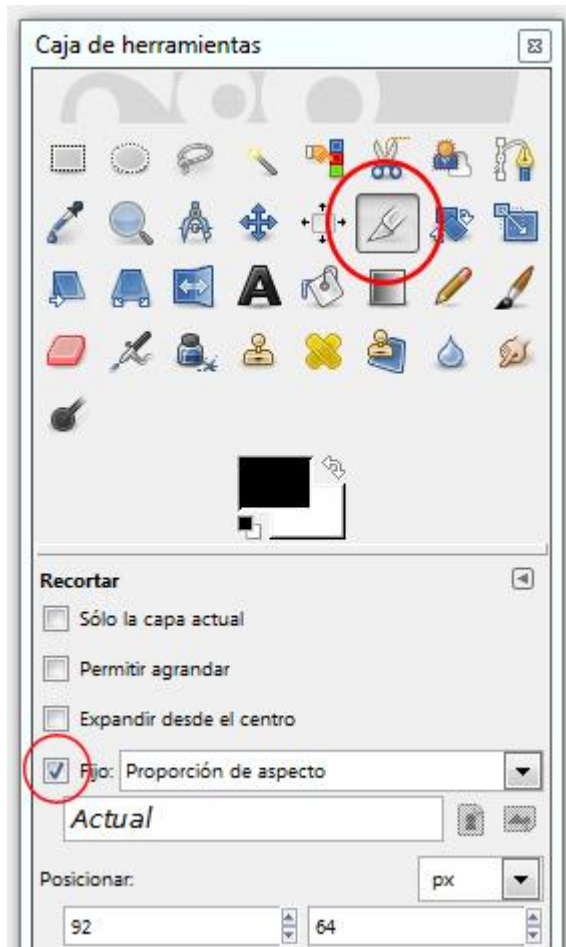


Ao aplicar a rotación vemos como aparecen uns cadros nas esquinas que indican transparencia.

Agora o que queda e recortar a imaxe para quitarlle, coa proporción que tiña, esas esquinas transparentes.



2. REENCADRAR



Para poder hacer recortes, Gimp inclúe unha ferramenta que podemos atopar na caixa de ferramentas.

Con ela poderemos facer unha selección da área escollida.

Se facemos clic na casinha “Fijo” a proporción da nosa imaxe manterase en función dos parámetros: Proporción de aspecto, anchura, altura e tamaño.

Ao facer a selección aparecerán nas esquinas uns cadrados dos que poderemos arrastrar para modificar o tamaño da selección.

Cando xa teño o novo encadre preparado premo “Enter” e aplícase o recorte.

A imaxe resultante perderá píxeles.



3. PINCEIS CORRECTORES

Unhas das ferramentas máis comentadas (que non ten porque ser empregadas) no tratamento da imaxe son os pinceis correctores.

Gimp chámalles: “Herramienta de clonado” e “Herramienta de saneado”.



Das que están arrodeadas, a da esquerda é a de clonado, e a outra a de saneado.

Normalmente empregaríamos a de saneado, porque copia un motivo, pero conserva os tons orixinais da zona facendo unha mestura.

A outra, fai unha copia exacta do motivo, pero cando empregamos o saneado, ás veces obtemos resultados insatisfactorios e precisamos a de clonado para alternar.

As dúas teñen a mesma mecánica, pero con efectos un pouco distintos. Para o seu emprego debemos seleccionar un motivo a repetir. Na seguinte foto escollemos unha zona de pel próxima ao que queremos corrixir.

“Mentres pulsamos Ctrl facemos clic para marcar a zona a copiar. Soltamos Ctrl. Cando movemos o rato apreciamos que se desdobra o punteiro. Podemos ir facendo clic na zona a corrixir ou clic e arrastrar.”



Na captura da pantalla non se poden capturar os punteiros, pero nas anteriores imaxes podemos apreciar o resultado logo de dous clics.

“O uso ou non desta ferramenta, aínda que no exemplo así o faga, non é só para desvirtuar a realidade, e enganar ao espectador con rostros perfectos, ou eliminando elementos por interese. Esa utilización queda ao criterio do usuario.

Un uso escolar, por exemplo, podería ser borrar as marcas de lapis que moitas veces quedan nos traballos dos nosos escolares, e queremos preparar para a revista, ou eliminar as manchas que aparecen por mor do lixo no CCD da nosa cámara, no obxectivo...”

Se queremos cambiar o tamaño do pincel ou a súa dureza, farémolo nas opcións que aparecen na caixa de ferramentas ao seleccionar o pincel corrector en cuestión.

“As posibilidades dos editores de imaxe son moitísimo máis amplas, pero como dicíamos no Tema 1, quizabes haxa tempo de tratalas nun curso específico de tratamento de imaxe.”