

CÁMARA DIGITAL-PHOTOSHOP INICIACIÓN

Adobe Photoshop es una aplicación informática de edición y retoque de imágenes bitmap, jpeg, gif, etc., elaborada por la compañía de software Adobe inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows.



Photoshop en sus primeras versiones trabajaba en un espacio bitmap formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas.

A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multicapa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, exportación para web entre otros.

Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar mundial en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes bitmap, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Photoshop ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores / maquetadores, ahora Photoshop es una herramienta muy usada también por fotógrafos profesionales de todo el mundo, que lo usan para realizar el proceso de "positivado y ampliación" digital, no teniendo que pasar ya por un laboratorio más que para la impresión del material.

Con el auge de la fotografía digital en los últimos años, Photoshop se ha ido popularizando cada vez más fuera de los ámbitos profesionales y es quizá, junto a Windows y Flash (de Macromedia) uno de los softwares que resulta más familiar (al menos de nombre) a la gente que comienza a usarlo, sobre todo en su versión Photoshop Elements, para el retoque casero fotográfico.

Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad.

OBJETIVOS

- Iniciar al alumno en el entorno gráfico publicitario actual
- Hacer especial hincapié en el desarrollo laboral del diseñador gráfico en el medio
- Aplicar las herramientas básicas informáticas necesarias apoyadas en los conceptos básicos de la teoría de la imagen.

- Dar respuesta al interés creativo del alumno/a.
- Creación de efectos audiovisuales.
- Aprender a descargar información de una cámara y darle formato digital
- Personalizar el entorno de trabajo

CONTENIDOS

- Introducción al programa
- Tipos de imágenes
- Modos de color
- Resolución
- Componentes básicos
- Filtros
- Trabajar con selecciones: herramientas y sus operaciones.
- Dibujar, pintar y editar.
- Rellenar y corrección.
- Retocar fotografías: resolución y ajustes de color.
- Técnicas básicas de la herramienta pluma: imágenes, gráficos, páginas y animaciones.

Estos contenidos son de carácter orientativo y se adaptarán a las peculiaridades de cada uno de los grupos, según los criterios del profesor.

METODOLOGÍA

Un valor importante de la metodología que debe guiar la enseñanza de la informática es la promoción de la participación de los alumnos en la clase y su implicación en el proceso formativo. Siendo un área en la que la práctica es fundamental para el aprendizaje, el profesor debe implicar a los alumnos en los contenidos mediante la **propuesta de ejercicios prácticos** en la clase. Este planteamiento eminentemente práctico no significa que las explicaciones teóricas no sean importantes, sino que en la organización de las sesiones debe haber una correcta distribución del tiempo para que en primer lugar se desarrolle una exposición teórica que sirva de entramado explicativo de la posterior aplicación práctica a través de ejercicios elegidos por el profesor.

Asimismo, la evaluación previa también es fundamental para detectar cuáles son los conocimientos de los alumnos sobre determinados puntos. Una vez hecha la evaluación previa, la flexibilidad debe ser otro criterio pedagógico a seguir, ya que habiendo detectado los niveles y conocimientos previos y los intereses del grupo, se pueden adaptar los contenidos y la metodología para ajustarlos al grupo en función de sus niveles, necesidades e intereses. De nuevo debemos hablar de **aprendizaje significativo, basado en asentar los nuevos conocimientos sobre los preexistentes para darles un mayor significado y coherencia para el alumno.**