

Edición de imágenes

La **edición digital de imágenes** se ocupa de la edición apoyada en computadoras de imágenes digitales , comúnmente un gráfico rasterizado, en la mayoría de los casos fotos o documentos escaneados. Estas imágenes son editadas para optimizarlas, manipularlas, retocarlas, o agregar algún objeto o cosa que está imagen previamente no poseía con el fin de alcanzar la meta deseada. Una de las metas puede ser eliminar las fallas que pueden haberse producido durante el escanéo o al fotografiar, por ejemplo sobreexposición, bajaexposición, falta de contraste, ruido en la imagen, efecto de los ojos rojos, paradoja de las líneas paralelas en perspectiva, etc. Estas fallas se producen por defectos técnicos en los aparatos fotográficos, escáner, condiciones de trabajo precarias, fallas en la operación u originales defectuosos.

Las imágenes al lado derecho muestran algunas de las potencialidades de la edición de imágenes: la imagen superior se ve oscura, el texto difuso y el motivo fuera de centro. La imagen inferior está corregida y se ve más nítida, mejor iluminada y el objeto, puesto más al centro, se ve más presente.

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

No se debe confundir la edición de imágenes con el procesamiento digital de señales ni con el diseño gráfico.



Original en color.



Resaltar una sección por medio de colores.

Índice

Algunas funciones de la edición digital de imágenes

Campos de acción de la edición de imágenes

Referencias

Véase también

Algunas funciones de la edición digital de imágenes

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

- **Oscurecer y aclarar:** por medio de estos algoritmos digitales se pueden imitar los logros de una

virtual prolongaci3n o disminuci3n del tiempo de exposici3n de una virtual foto.

- **Selecci3n**: algunas secciones de la imagen pueden ser seleccionadas por medio de c3rculos, rect3ngulos, lazos, pol3gonos, rangos de coloraciones, etc. Cada selecci3n puede ser la inicial, agregarse a la ya existente o sustraerse de la ya existente. Despu3s la selecci3n puede ser tratada en forma aparte del resto de la imagen.
- **Correcciones autom3ticas**: para ne3fitos, algunos editores de im3genes ofrecen procedimientos autom3ticos de correcci3n. Estos modifican autom3ticamente el color, el tono, el contraste y otros factores de la imagen sin intervenci3n del principiante. Sus resultados pueden no satisfacer a un profesional.
- **Colorkey**: la t3cnica *colorkey* realza alg3n motivo de la imagen d3ndole color en un tranfondo de tonos grises.
- **Almacenar**: este nombre gen3rico incluye por lo menos tres posibilidades:
 - Almacenar la imagen en el formato actual,
 - Convertir el formato actual a alg3n otro y luego almacenar la imagen en ese nuevo formato o
 - Almacenar en el formato actual pero bajo un nuevo nombre.
- **Rotar**: por medio de la rotaci3n de una imagen pueden ser corregidas leves fallas al hacer la imagen, ya sea al fotografiar, escanear 3 al crearla por medio del editor de im3genes. Tambi3n pueden ser logrados algunos efectos deseados en la imagen.
- **Planos**: son folios virtuales que contienen algunos elementos de la imagen que el usuario desea mantener separados del resto. Estos elementos se pueden estar distribuidos por sobre toda la imagen. Planos pueden ser marcados visibles o invisibles, pueden ser antepuestos o postergados en relaci3n a otros planos.
- **Informaciones EXIF**: muestra las eventuales informaciones Exif incluidas en el archivo. Estas pueden ser en el caso de fotos: fecha de creaci3n, abertura del diafragma, tiempo de exposici3n, fabricante de la m3quina fotogr3fica, etc. Ver IPTC, Metadato.
- **Color**: el color juega en la edici3n de im3genes un rol importante. Las cualidades del color de la imagen pueden ser cambiadas con estas herramientas, como el tono, el matiz, valor o luminosidad, contraste simult3neo, la saturaci3n, el modelo de color (RGB, CMYK, HSV).
- **Modelo de color y profundidad del color**: una imagen puede ser llevada al modelo de color deseado y posible: Bitmap, tonos grises, colores indexados, d3plex, RGB, Lab y CMYK. Seg3n el modelo de color se obtiene una diferente profundidad de color. Se distingue seg3n la profundidad de color entre color verdadero, Color de alta resoluci3n, color indexado, pero tambi3n entre tonos grises y blancoynegro.
- **Filtro**: las im3genes pueden ser modificadas por medio de filtros.



Efectos gr3ficos.



Ejemplo de rotaci3n de im3genes.



Ejemplo de cambio de color.



Imagen original.

Estos pueden dar a la imagen un aspecto más amarillento para envejecer la imagen, más brillante, pueden crear un relieve sobre la imagen o hacer aparecer una fuente de luz o disminuir la nitidez de la imagen. Ver Plugin.

- **Efectos:** se le puede dar a la imagen un efecto especial, como movimiento, vista tras un vidrio con gotas de lluvia, tipo mosaico, etc.
- **Fotomontaje:** en el Fotomontaje varias imágenes son añadidas en una especie de composición. Ver también Collage.
- **Fotomosaico:** en el Fotomosaico la imagen general o mayor está compuesta de muchas imágenes más pequeñas y una visión rápida muestra el tema o figura mayor, pero una visión más detallada muestra que cada uno de las imágenes que forma la imagen mayor, es a su vez una imagen particular. Ver Collage.
- **Retirar:** regiones innecesarias de una imagen son retiradas para utilizar solo los objetos con que se quiere trabajar o resaltar. Es decir es un proceso que es posterior a la Selección y anterior al Collage, Fotomontaje u otros.
- **Inundar:** la herramienta inundar sirve para llenar de un color elegible toda una región que debe estar delimitada completamente.
- **Corrección gamma:** con la herramienta corrección gamma se modifican la luminosidad y los tonos.
- **Graduación:** con la curva de graduación se modifica el contraste y la luminosidad.
- **Histograma:** con un histograma de una imagen se pueden corregir fallas en la distribución de los colores de la imagen. Es muy importante en la corrección de fallas en los tonos. Ver: Ecualización del histograma, Histograma de color.
- **Invertir:** con la inversión del color se cambia el color de un píxel por el opuesto en el modelo de color RGB substrayendo para cada color, R, G, B, el valor del color del máximo (255).
- **Canales:** un Canal de color significa que cada color primario utiliza un canal. En CMYK hay cuatro canales, cian, magenta, amarillo y negro, y en RGB tres canales: rojo, verde y azul. Además existen canales alfa en que se almacenan selecciones y máscaras.
- **Corrección perspectiva:** con giro se pueden corregir fallas en la perspectiva de una imagen.
- **Colorear:** la herramienta colorear permite dar:
 - A toda la imagen un color en diferentes tonos.
 - A alguna región de la imagen un color.
 - Quitar o disminuir la intensidad de un color en una región de la imagen.
- **Convertir:** permite convertir el archivo de un formato a otro.
- **Timbre:** sirve para copiar secciones de la imagen a otros lugares de la imagen con el fin de corregir errores o encubrir objetos no deseados en la imagen.
- **Lazo:** con el lazo el usuario puede seleccionar una región con una línea trazada a pulso.
- **Macros:** es una secuencia de comando de elaboración con el fin de obtener un efecto, que se



Las ramas de la imagen original fueron retiradas con un timbre.



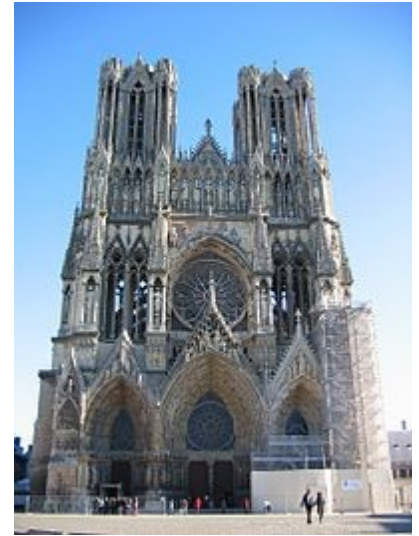
Imagen original.



Retoque con Fotostudio, luz, contraste, nitidez.

almacena y que puede entonces ser aplicada cuantas veces sea necesaria, también en otras imágenes.

- **Pintar:** una de las funciones más básicas de un editor de imágenes es la función pintar. Para ello se pueden utilizar diferentes herramientas como lápiz, *spray* o "aerosol", etcétera, para simular diferentes técnicas de pintura. Se debe diferenciar "pintar" de "dibujar"; al pintar se cambian las características de cada píxel, uno por uno. Al dibujar se definen lugares geométricos por medio de definiciones matemáticas (vectores o senderos) como círculos, elipses, curvas, etc. Más tarde esas figuras geométricas son convertidas en píxel, pero hasta entonces son objetos geométricos.
- **Enmascarar:** al enmascarar se selecciona determinadas regiones de la imagen para sustraerlas de la elaboración que viene. Se puede ampliar con un pincel o reducir con el borrador. De esta manera se puede trabajar sin dañar otras regiones.
- **Monocolor:** en este modo se crean imágenes de un solo color pero con diferentes tonos.
- **Panorama:** a partir de imágenes sectoriales se puede crear una imagen panorámica uniendo las sectoriales y, si es necesario, sobreponiéndolas en las regiones visuales que se repiten. Para ello se puede utilizar *stichting software*.
- **Dibujar:** con vectores o senderos se pueden dibujar elementos geométricos sencillos. Para dibujar vectores más complejos debe usarse un programa para Scalable Vector Graphics.
- **Pipeta:** la pipeta sirve para captar desde la imagen el color de un píxel determinado para copiarlo en otras regiones.
- **Borrador:** con él se eliminan las informaciones guardadas en un píxel determinado. Sus propiedades, tamaño y transparencia, pueden ajustarse a las necesidades.
- **Nitidez:** reducir o aumentar la nitidez de la imagen para por ejemplo esconder algún trasfondo indeseado.
- **Escalar:** la cantidad de píxeles que tiene una imagen se puede variar. La variación del largo y el ancho puede ser proporcional conservando las proporciones de la imagen ó en caso contrario se distorsiona la imagen. Al escalar, la imagen continúa ocupando la misma proporción de la tela que antes.
- **Ampliar:** también se puede variar las dimensiones de la tela en que está la imagen, sin modificar la imagen, creando un nuevo espacio vacío para nuevos motivos ó recortando la imagen al reducir la tela.
- **Solarización:** al solarizar se invierte el color de los píxeles cuya luminosidad sobrepase un límite.
- **Reflejar:** reflejar la imagen (verticalmente u horizontalmente) significa reflejarla en un espejo virtual vertical u horizontal y sirve para corregir documentos escaneados en la posición equivocada.
- **Procesamiento por lotes:** *scripts* o macros son ejecutados sobre una pila de archivos (imágenes) automáticamente. Son muy útiles para el trabajo con álbumes.
- **Texto:** permite escribir texto sobre la imagen, con elección de tipo, tamaño, color, dirección, etc de la escritura.



La catedral de Reims con perspectiva.



La catedral de Reims con corrección de perspectiva.

- **Amplitud de tono:** es la diferencia entre el píxel más oscuro y el píxel más claro de un color en el modelo de color RGB. La amplitud de tono ideal es un buen balance entre oscuridad y luz en los colores. El histograma sirve para diagnosticar las fallas. Se puede mejorar las fallas regulando la saturación, la luminosidad y el contraste.
- **Compresión:** al almacenar un archivo el programa ofrece elegir el grado de compresión del archivo o la resolución de la imagen. Esto influye sobre el volumen del archivo y así sobre la rapidez de su transmisión en internet.
- **Gradiente:** sobre una superficie esta herramienta permite cambiar de un color a otro continuamente a lo largo de un eje de avance. Por ejemplo, se puede simular un juego de luz y sombra en un cilindro iluminado.
- **Varita mágica:** herramienta para seleccionar todos los píxeles que tengan un color dentro de un rango determinado.
- **Zoom:** para muchos trabajo a realizar es necesario una visión más detallada de la región, por ejemplo para corregir errores. Esto se obtiene con la herramienta zoom que aumenta o disminuye el acercamiento virtual de la imagen.

Campos de acción de la edición de imágenes

La edición digital de imágenes se expande cada día más, porque la fotografía digital puede transferir sus fotos directamente a la computadora. En el campo de acción casero existen programas editores de imágenes especialmente diseñados para el uso en casa, ofreciendo, entre otros, correcciones automáticas.

En el campo profesional, la edición de imágenes digitales es utilizada por fotógrafos, diseñadores en autoedición y en la preimpresión.

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

Referencias



Foto original de una placa conmemorativa.



Foto tras la edición con un editor de imágenes.



GIMP.

Véase también

- Anexo:Editores fotográficos
 - GIMP
 - Krita
 - Microsoft Paint
 - Paint.NET
 - Scribus
-

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Edición_de_imágenes&oldid=124098605»

Esta página se editó por última vez el 8 mar 2020 a las 04:28.

El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.