

TEMA 6: DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR

TECNOLOGÍAS 3º ESO
IES EDUARDO VALENCIA

ÍNDICE

1. MAPA DE PUNTOS Y DIBUJO VECTORIAL
2. LA CALIDAD DE LA IMAGEN DIGITAL
3. FORMATOS DE ARCHIVOS GRÁFICOS MÁS COMUNES
4. CREACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES
5. RETOQUE FOTOGRÁFICO
6. CAD/CAM/CAE
7. QCAD

1. MAPAS DE PUNTOS Y DIBUJO VECTORIAL

UN MAPA DE PUNTOS ES UN TIPO DE IMAGEN DIGITAL FORMADA POR UNA MATRIZ DE MILES, MILLONES DE PUNTOS, CADA UNO CON SU CORRESPONDIENTE COLOR, QUE NOS FORMA UNA IMAGEN.

CADA PUNTO SE LLAMA **PÍXEL**

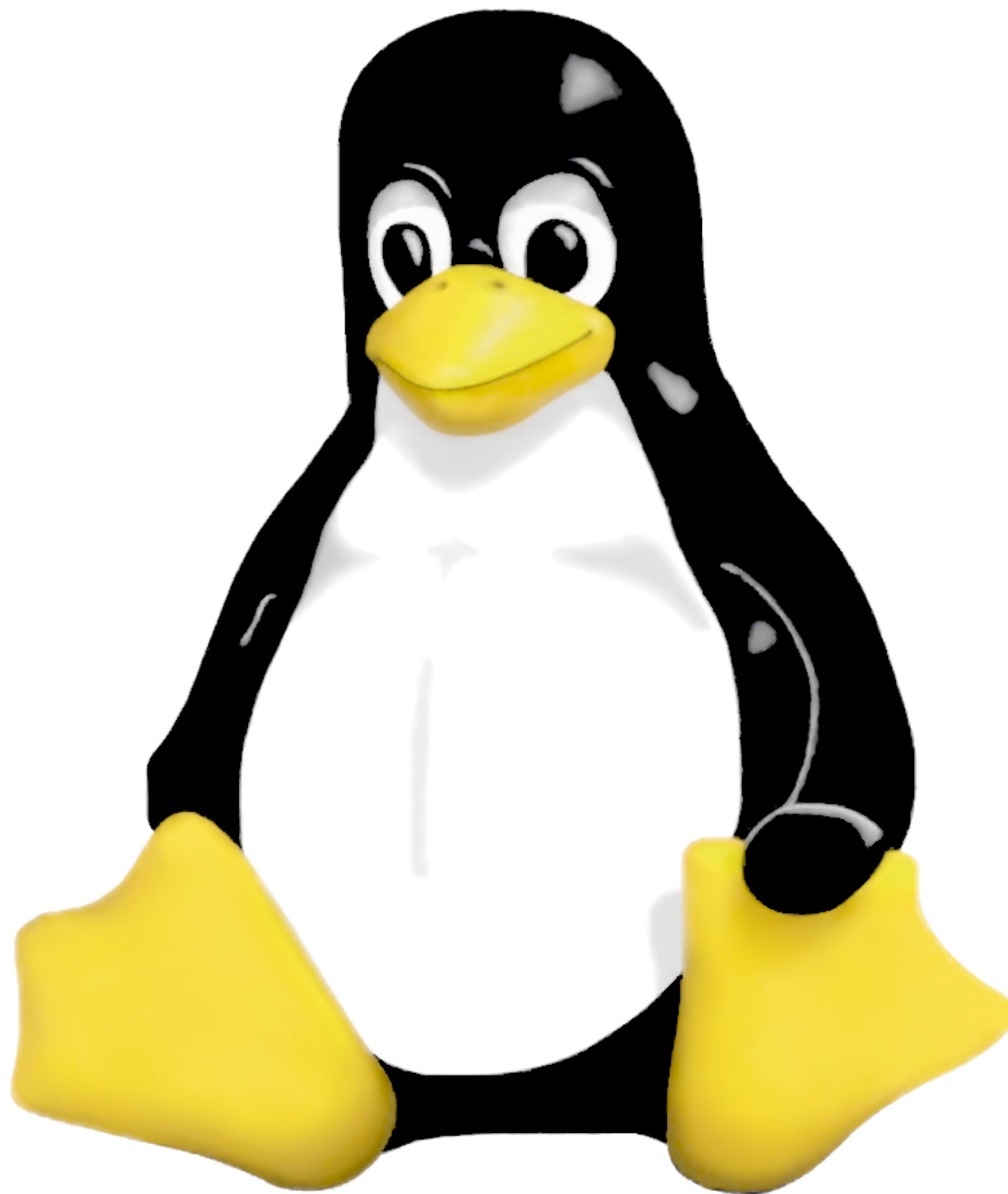
1. M

UJO



1. M.

UJO



1. MAPAS DE PUNTOS Y DIBUJO VECTORIAL

UN DIBUJO VECTORIAL ESTÁ FORMADO POR UNA SERIE DE FORMAS BÁSICAS, ASOCIADAS A FÓRMULAS MATEMÁTICAS, QUE PERMITE AL ORDENADOR REDIBUJAR SIEMPRE LA MISMA FORMA INDEPENDIENTEMENTE DE LA RESOLUCIÓN O EL TAMAÑO DE LA IMAGEN. EJ: UNA CIRCUNFERENCIA DE RADIO r SIEMPRE SE DIBUJARÁ SIGUIENDO LA FÓRMULA $s=2*PI*r$

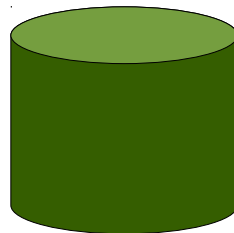
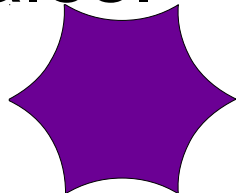
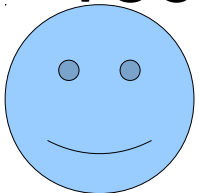
1. MAPAS DE PUNTOS Y DIBUJO VECTORIAL

Una fotografía digital es un MAPA DE PUNTOS

Las imágenes prediseñadas en paquetes ofimáticos son DIBUJOS VECTORIALES

Cada archivo de imagen un ordenador tendrá mayor o menor tamaño dependiendo de:

- **CALIDAD** de la imagen
- **TAMAÑO** original de la imagen
- **NÚMERO DE ELEMENTOS** en imágenes vectoriales.



2. LA CALIDAD DE LA IMAGEN DIGITAL

RESOLUCIÓN: N° de puntos por pulgada (ppp) que representan la imagen. La resolución también se expresa en N° de píxeles en horizontal x N° de píxeles en vertical (640X480, 1280x860)

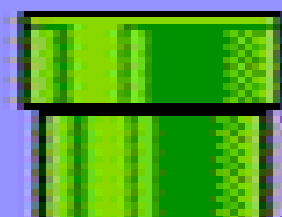
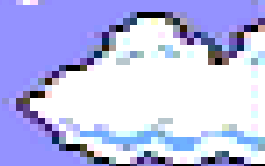
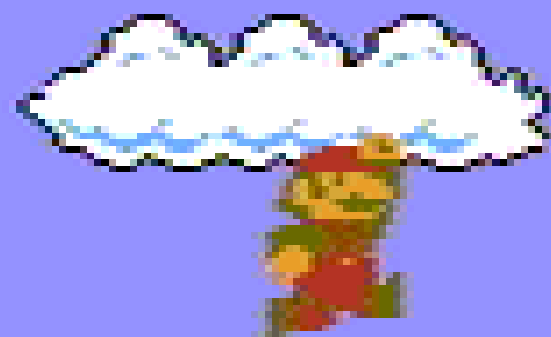
PROFUNDIDAD DE COLOR: Se refiere al número de colores que se pueden utilizar en la imagen (16 colores, 256, o color codificado a 16, 24, o 32 bits)

MARIO
001600

1x01

WORLD
1-1

TIME
257



MARIO
X 5

★ X

0



TIME
247

COIN X 0
2600



3. FORMATOS DE ARCHIVOS GRÁFICOS MÁS COMUNES

- JPEG
- BMP
- PNG
- GIF
- TIF