

Uso de la Imagen

La importancia del Buen Uso de la Imagen, en Nuestros Materiales de Estudio

Con este instructivo nos proponemos tener nuestro primer acercamiento al uso adecuado de las imágenes que vamos a incorporar en nuestros materiales de estudio.

La imagen tal cual la conocemos es un elemento visual que posee una fuerte impronta comunicacional, por ese motivo debemos tener presente que es lo que vamos a comunicar al momento de elegir una imagen para nuestros trabajos.

Cuando seleccionamos una imagen, bien podemos aceptar como es dicha imagen o podemos alterarla teniendo siempre en cuenta los derechos de la imagen en lo referente a su alteración y uso.

Elegir correctamente una imagen implica comprender su significado denotativo y connotativo, su clasificación, estilo, forma, orientación, luz, punto de vista, paleta de colores y composición.

Apriopiación de Imágenes y Propiedad Intelectual

Apropiarnos de una Imagen

Muchos de nosotros empezamos el proceso de visualización buscando en galerías de imágenes en sitios Web, estos nos facilitan rápidamente nuestro trabajo al momento de encontrar elementos visuales de alta resolución, pero esto conlleva a algunos aspectos importantes referentes a la apropiación de imágenes y a la posible violación de los derechos de la propiedad intelectual asociados a la misma.

Las imágenes de dominio público están libres de copyright (fotografías, ilustraciones y representaciones gráficas) y existen otras publicadas en forma impresa o en

soporte web que se encuentran en Internet bajo distintos tipos de licencias. Mientras las primeras pueden utilizarse libremente explicitando su autor, las últimas están sujetas a la propiedad intelectual por pertenecer a otros artistas visuales (son trabajos originales que están legalmente protegidos).

Cuando agregamos alguna imagen a nuestros trabajos es importante encargar las imágenes a fotógrafos, ilustradores, recurrir a bancos de imágenes con licencia o a una galería de autor que proporcione secuencia y servicios de gestión de derechos.

Tipos de Imágenes

En la actualidad nos encontramos con una variedad de distintos formatos de imágenes, y esto a su vez implica que no todos estos formatos son compatibles para determinado tipo de trabajo.

Es importante empezar a reconocer qué tipo de imágenes podemos utilizar, dependiendo si nuestro material va ser digital o si va ser una edición impresa. A continuación se muestran algunos formatos de imágenes.

Grupo Unido de Expertos en Fotografía (Joint Photographic Experts Group)

JPEG

Es el formato de compresión de imágenes más utilizado. Aunque no es el único, es el que más comprime, provocando un gran ahorro de espacio. Comprime con pérdida: los datos son alterados y se pierden, aunque la mente humana no lo detecte.

Siempre se podrá reducir la calidad del archivo para “achicarlo”, pero no se podrán recuperar los datos perdidos de la imagen.

Cada vez que abramos un archivo o lo editemos, la imagen sufre una compresión y pérdida de calidad.

Estas acciones proporcionan varios niveles de compresión, dando como resultado diversas calidades de imagen.

Puede ajustarse el nivel de calidad del JPG, de manera que cuanto más se reduce la calidad menor lugar ocupará en el disco, pero la calidad de la imagen también será inferior (a más baja compresión, mayor calidad y a más alta compresión, menor calidad).

Este formato debido a su ahorro de espacio, es recomendado para web. No admite animación, capas, ni transparencias, pero permite millones de colores.

Tipos de Imágenes

GIF

Este formato fue diseñado por Compu Serve con la finalidad de obtener archivos de tamaño muy pequeño.

Por su bajo peso y característica multiplataforma, se utiliza extensamente en Internet.

Este formato emplea una compresión moderada por lo que los archivos ocupan más espacio que los JPEG pero, por el contrario, no pierden prácticamente calidad de imagen.

Un archivo de imagen con este formato puede almacenar hasta 256 colores, por lo que generalmente son diseños sencillos, como rayas, tramados, dibujos animados simples, etc. y no es muy apropiado para imágenes fotográficas de alta resolución con muchos tonos.

Una ventaja de este formato es que permite presentar áreas transparentes y la posibilidad de realizar gráficos animados.

PNG

Este es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida.

Surgió como una variante del GIF, pero con algunas diferencias.

A diferencia del GIF, PNG se desarrolló como un formato de imagen

Gráficos Portables de Red (Portable Network Graphics)

estático, es decir que no permite archivos animados.

También puede ser utilizado en web como reemplazo del GIF cuando es necesaria mayor cantidad de colores y calidad de imagen, porque el PNG supera ampliamente los millones de colores incluso del JPEG.

Tipos de Imágenes

Formato de archivo de imágenes etiquetadas (Tagged Image File Format)

TIFF

Se trata de un formato de imagen de alta resolución utilizado para impresión de archivos de imagen.

Da la posibilidad de comprimir archivos sin pérdida.

TIFF se utiliza para el intercambio universal de imágenes digitales. si tenemos alguna duda sobre

como enviar un archivo para su impresión o edición, optaremos por el formato universal TIFF, para que se pueda abrir y editar sin problemas.

La aplicación Photoshop puede guardar capas en un archivo TIFF; sin embargo, si se abre el archivo con otra aplicación, sólo será visible la imagen acoplada.

BMP

Esta clase de formato lo utiliza el sistema de Windows y el Ms-Dos, para guardar sus imágenes. Se utiliza mucho para crear fondos para el escritorio de Windows.

Este sistema de archivo puede guardar imágenes de 24 bits (millones de colores), 8 bits (256 colores) y menos.

Las limitaciones de este formato es que no comprime mucho las imágenes, por lo que la mayoría ocupan un mega o más. Permite comprimir sin pérdida de calidad.

La ventaja de este formato es que como un 90% de las computadoras poseen el sistema operativo Windows, es una extensión que casi todas las PC pueden soportar.

Mapa de Bits (BitMap)

Tipos de Imágenes

Gráficos Portables de Red (Portable Network Graphics)

PSD

El PSD es un formato nativo de Adobe Photoshop y, por lo tanto, tiene alta compatibilidad con programas de Adobe.

Permite guardar todas las presentaciones, retoques y nuevas creaciones realizadas con este programa.

Guarda los archivos con 48 bits de color y permite almacenar todas las capas, canales etc. que exista en el archivo de imagen, permitiéndonos seguir trabajando con ella.

Permite gran calidad de imagen y diferentes modos de color.

Formatos de Imagen

Figura 1

Formato	JPEG	GIF	PNG	TIFF	BMP	PSD
Extensión	.jpg	.gif	.png	.tif	.bmp	.psd
Color	24 bits	8 bits	24 bits	48 bits	32 bits	48 bits
Compresión	Con pérdida	Sin pérdida	Sin pérdida	Sin pérdida	Sin pérdida	No
Web	Sí	Sí	Sí	No	No	No
Alta calidad	No	No	No	Sí	Sí	Sí
Ahorro de espacio	Sí	Sí	Sí	No	No	No
Fotos	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
Transparencia	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Capas	No	No	No	Sí	No	Sí
Animación	No	Sí	No	No	No	No

Tamaños de las Imágenes

Cuando decidimos utilizar una imagen para nuestros materiales es importante tener previamente una diagramación de cuanta cantidad de imágenes vamos a incorporar, el espacio que va a ocupar dentro de la hoja y elegir un sistema de imágenes que acompañe a nuestro texto.

Estas definiciones son condiciones que van a efectivizar un buen diseño desde lo visual y lo comunicacional. Cuando hablamos de un sistemas de imágenes nos referimos a una condición que comparten en común todo el grupo de imágenes elegidas: color, forma, tamaño etc.

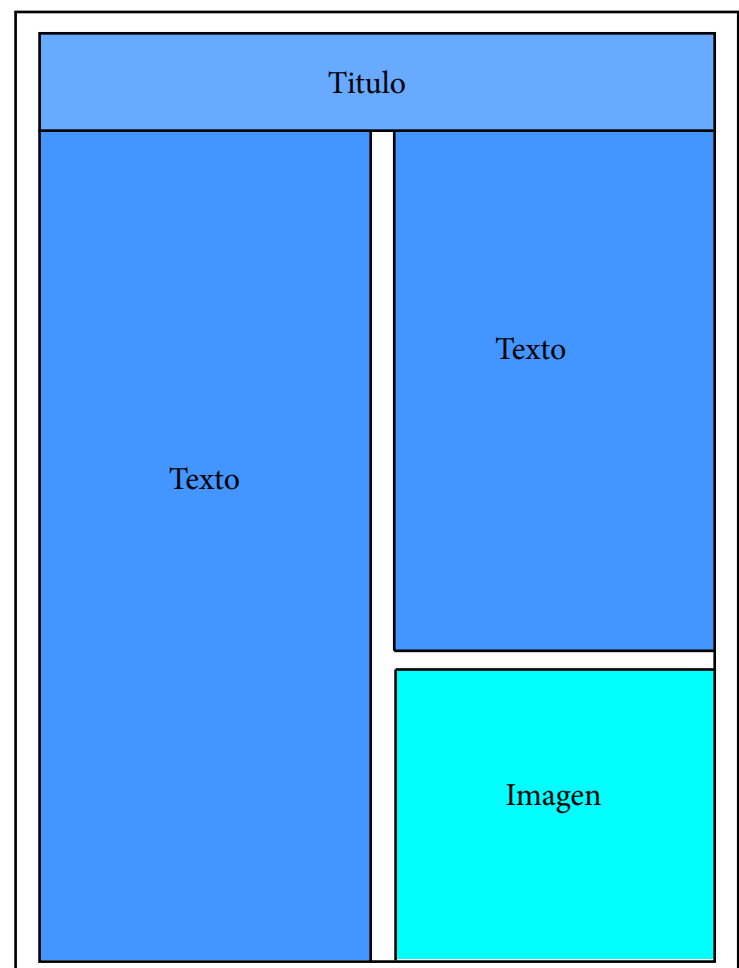
Diagramar un espacio de Trabajo

Importante:

La figura 2 es solo una de las formas de diagramar un espacio de trabajo, existen miles de posibilidades de diagramación..

Si utilizamos una imagen en un pagina, es importante respetar el lugar y tamaño en las paginas restantes, para lograr una armonía visual.

Figura 2



Sistema de Imágenes

Sistema correcto de imágenes

Las figuras 3 y 4 pertenecen a un sistema correcto de imágenes, dado que se parecen ambas por forma tamaño, color.

Figura 3



Figura 4



Sistema incorrecto de imágenes

Las figuras 5 y 6 no pertenecen a un sistema correcto, dado que no comparten forma ni color. Si observamos las imágenes, una de ellas es una fotografía y la otra una imagen vectorial.

Figura 5



Figura 6



El Color en las Imágenes

Es posible escuchar en más de una ocasión el término “modo de color” al momento de descargar una imagen, visualizando estas siglas: modo RGB, modo CMYK o incluso modo LAB”

Sea cual sea el caso, lo cierto es que a la hora de componer los colores, existen una serie de “modos” que permiten representarlos. Por ejemplo, no es el mismo modo el que emplea un monitor, que el que

emplea una impresora, aunque sólo sea por el simple hecho de que el color de partida del primero RGB es el negro y el de la segunda CMYK es el blanco.

No pretendemos con este instructivo dar una clase de diseño, solo pretendemos dar una noción básica de todas las posibilidades y los modos que componen una imagen para tenerlas en cuenta al momento de elegir una imagen.

RGB

RGB son las siglas en inglés de Rojo, Verde y Azul (Red, Green y Blue), los colores primarios de la luz. Es un modelo de color aditivo: cuando estas tres luces se mezclan en intensidades iguales, se obtiene el blanco.

Del mismo modo, variando la intensidad de cada valor (rojo, verde y azul) obtenemos el resto de colores.

Se consiguen imágenes a todo color, con 16,7 millones de colores distintos, más de los que el ojo humano es capaz de diferenciar.

Es el estándar de imagen de todo color que se utiliza en televisores, monitores y pantallas en general. Por eso es el más adecuado para: diseño web, fotografía digital, etc.

CMYK

CMYK son las iniciales en inglés de Cian, Magenta, Amarillo y Negro. Ofrece una imagen cuatricromática compuesta de los 4 colores primarios para impresión.

Es un modelo de color sustractivo, en el que la suma de todos los colores primarios produce teóricamente el negro, que proporciona imágenes a todo color.

Es el más conveniente cuando se desea imprimir una imagen. Se usa principalmente para trabajos de impresión comercial: Anuncios, revistas, libros, carteles, etc.

Es importante tener en cuenta que la mayoría de impresoras personales usan cartuchos de tinta cian, magenta, amarillo y negro, y por tanto imprimen un modo de color CMYK.

Bibliografía

ADOBE PHOTOSHOP *Ayuda y Tutoriales*, Enero 2014 disponible en :
https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf

FRASCARA Jorge *El Diseño de Comunicación* , Septiembre 2006 Editorial: Ediciones Infinito.

¹ADOBE PHOTOSHOP *Formato de Imagen*, Enero 2014 Disponible en :
https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf

² JAIME Claudio Javier , 2015, *Diagramar un espacio de Trabajo*.

³ JAIME Claudio Javier , 2015, *Sistema Correcto de Imágenes*.

⁴ JAIME Claudio Javier, 2015, *Sistema Correcto de Imágenes*.

⁵ WORTH Paultells, 2015 *La Literatura*, Licencia: CC0 Public Domain, Disponible en :
<http://pixabay.com/es/los-libros-estudio-estudiante-leer-761992/>

⁶ OpenClipartVectors , 2014, *Plataforma de Libros*, Licencia: CC0 Public Domain, disponible en :
<http://pixabay.com/es/plataforma-los-libros-159852/>

Anexo 1

En este apartado se encuentra la especificación referida a derecho de autor para incorporar una imagen a un material de estudio.

Citar Imágenes:

Las imágenes deberán ser citadas, tanto si son de propia autoría como de terceros.

Forma de Citar una Imagen:

Autor y Año, Nombre de la Obra y Enlace de Acceso a la Misma.

Nota: Si es de autoría propia, puede no tener el enlace, pero se debe especificar el autor. En ese caso, se incorporan los siguientes datos: Autor (año) nombre de obra. Autoría propia.