|  |
| --- |
| preprensa digital para medIos impresos |
| Teoría de imagen |
| Actividades |
|  |
| **Susana Gallego Guarín** |
| **Decimo** |

1. **DIFERENCIA ENTRE LAS IMÁGENES ANÁLOGAS, TONO CONTINUO E IMÁGENES DIGITALES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **IMÁGENES ANÁLOGAS** | **TONO CONTÍNUO** | **IMÁGENES DIGITALES** |
| * Están formadas por puntos. * Permite al ser humano aproximarse a la representación de otra manera. * Recuerda esa necesidad de objetividad en la representación de aquello que se quiere hacer inmortal, para capturarlo y aislarlo del paso del tiempo. | * Representan zonas de luces y sombras con gradación tonal. * Parecen muy reales por la gran variedad de tonos. * Esta formada por un trama con puntos de diferente tamaño. | * Están formadas por pixeles. * Las imágenes digitales pueden ser mapa de bits. * Facilidad con la cual se puede acceder tanto a cámaras como al software de edición. |

1. **DIFERENCIAS Y CARACTERISTICAS DE IMÁGENES VECTORIALES Y DE MAPA DE BITS**

**IMÁGENES VECTORIALES:**

* Se crean en programas de diseño vectorial (corel draw, ilustrator).
* La imagen puede ampliarse sin usar pixelados.
* Los tipos de formato de estas imágenes son: CDR, ai, ePs, etc.
* Las imágenes vectoriales se utilizan para logotipos, dibujo, iconos, rótulos.
* Ocupan menos espacio en las memorias.
* Obtienen menos gama de colores.

**IMÁGENES DE MAPA DE BITS:**

* Presentan una mayor gama de colores
* Genera mas espacio en la memoria.
* Los formatos de esta imagen son: JPG, RAW, GIF, PNG, TIFF.
* Se utiliza en dibujos, fotografías logotipos.
* Al ampliar la imagen se pixela
* Obtiene mas gama de colores que las imágenes vectoriales.

1. **DISPOSITIVOS Y CAPTURAS DE IMÁGENES**

**Escáneres planos:**

* Zona de barrido (tamaño: DIN A4, A3, A0...)
* Resolución óptica (real) y resolución por interpolación (por software), expresada en puntos por pulgada (ppp) o drops per inch (dpi)
* Profundidad del color, expresado en bits por pixel
* Velocidad de barrido, normalmente expresado en páginas por minuto (en color y/o blanco y negro)
* Tiempo medio entre fallos (MTBF: Mean Time Between Failure)
* Tipo de dispositivo (puerto paralelo, USB, SCSI...)
* Tipo de controladora (TWAIN, ISIS...)

**Adaptadores para escanear negativos y diapositivas:**

* El adaptador consiste simplemente en otra lámpara idéntica a la que hay dentro del escáner, pero que puede ser colocada sobre la diapositiva o el negativo, de modo que pueda ser iluminada desde atrás para que la luz atraviese y así llegue al sensor, en vez de rebotar en una fotografía.

**Escáneres de película:**

* Tienen resoluciones de trabajo impresionantes de hasta 4000 dpi; pero solo pueden escanear negativos y diapositivas, descartando por completo la posibilidad de fotografías en papel de hasta 30 x 20 cm.
* Disponen de elementos de hardware especiales que son capaces de eliminar desde el mismo momento del escaneado.
* También disponen de software especial que escaneando varias veces el mismo negativo o diapositiva, son capaces luego de procesar la diapositiva o negativo para encontrar los tonos reales.

**Cámaras digitales:**

* Estos dispositivos son muy agiles y de alta calidad ya que capturan la imagen real sin tener que pasar por películas, procesos químicos o escaneados.
* Capta directamente el objeto o paisaje original.

**Cámaras de video:**

* Permiten la captura de horas de movimiento de forma digital que luego pueden transmitir a un computador (la mas modernas graban directamente en DVD’s de 8 cm de diámetro).
* Tienen un tamaño muy reducido, ya que a diferencia de las cámaras de video basadas en cinta VHS-C, estas utilizan pequeñas tarjetas de memoria digital, lo que les ahorra volumen al momento de almacenar los videos.
* Integran una pequeña pantalla LCD lateral para visualizar lo que se está grabando, remplazando al visor basado en lente que utilizaban las anteriores tipos de cámaras.

**Webcams:**

* Son dispositivos de captura digital de video de gama baja que suelen estar destinados, a las videoconferencias a través de internet.