

EXERCICIOS DE APOIO

- 1.- Cita e explica brevemente conceptos importantes, relacionados coas imaxes bitmap, existentes nos editores gráficos.
- 2.- Que é a resolución de saída dun dispositivo?
- 3.- Características do formato Gif.
- 4.- Sistemas de formar a cor nos dispositivos informáticos.
- 5.- Que é a opacidade dunha capa e en que inflúe?

Solucións:

1.- Cita e explica brevemente conceptos importantes, relacionados coas imaxes bitmap, existentes nos editores gráficos.

Nos editores gráficos, existen outros moitos elementos e conceptos importantes, relacionados coas imaxes bitmap. Entre eles pódense citar:

- **Pinceis e brochas:** son dous das principais ferramentas de debuxo que permiten pintar con distintos trazos e formas; en realidade o que fan é cambiar a cor e a luminosidade dos píxeles da imaxe.
- **Paletas:** son tantas as ferramentas e opcións para crear e modificar imaxes que a maioría das aplicacións utilizan fiestras especiais, denominadas Paletas, para ofrecer ao usuario todas as posibilidades á hora de manipular unha imaxe.
- **Mascaras:** permiten illar e protexer determinadas zonas dun imaxe, para poder así traballar e transformar o resto da imaxe.
- **Capas:** As capas dunha imaxe son como follas transparentes nas que se debuxaron ou transformado partes da imaxe e que cando se visualizan todas á vez superpostas entre si, forman a imaxe final. Cada capa pódese manipular de forma independente.

2.- Que é a resolución de saída dun dispositivo?

A resolución de saída dun dispositivo é á capacidade de representación de píxeles en termos de puntos por polgada (dpi) que posúe , principalmente unha impresora ou filmadora láser.

3.- Características do formato Gif.

É un formato de imaxes Bitmap, **GIF** este formato é moi económico e permite as transparencias en determinadas áreas da imaxe, con todo só admite profundidades entre 1 e 8 bits e, pese á súa gran difusión nos comezos de Internet ao ser soportado polos navegadores, o seu empeño en manter o seu algoritmo de compresión baixo licenza propietaria ata fai ben pouco, provocou que sexa emprazado polo formato **.png**, un formato aberto e con mellores ratios de compresión.

A súa paleta admite unicamente 256 cores como máximo, polo tanto adoita utilizarse para imaxes con pouca riqueza tonal e mantén a súa presenza na web grazas ao pouco tamaño que ocupa e á posibilidade de crear animacións. A extensión das súas ficheiros é **.gif**

4.- Sistemas de formar a cor nos dispositivos informáticos.

Existen dous sistemas para formar as cores que se utilizan en informática nos distintos dispositivos.

- Sistema de cor aditivo (RGB); utilizado en monitores, televisores..., baséase en tres colorees básicos : vermello(Rede), verde(Green) e azul(Blue), e a súa combinación en distinta proporción permite conseguir o resto de cores do espectro. A superposición dos tres xera a cor branca e a ausencia de todos eles xera a cor negra.

- Sistema de cor subtractivo(CMY); utilizado nos sistemas de impresión, baséase en tres colorees básicos, que neste caso son cían (Cyan), magenta(Magenta) e amarelo (Yellow). Neste sistema a presenza dos tres cores básicos produce unha cor case negra (gris escuro) mentres que a súa ausencia daría o branco (non se imprimiría nada). Si agrégase a cor negra, o sistema denomínase CMYK.

5.- Que é a opacidade dunha capa e en que inflúe?

A opacidade de cada capa pode modificarse segundo interese; canto menor sexa este valor, mais transparente será a capa e mellor deixase ver as capas que estean situadas por baixo delas.