

Photoshop (I) - Formatos de Ficheros

BMP (BitMaP)

- BMP es el antiguo formato de imagen estándar de Windows en ordenadores compatibles con DOS y Windows. El formato BMP admite los modos de color RGB, color indexado, escala de grises y mapa de bits, pero no suele admitir canales alfa (transparencias).
- Suelen estar sin comprimir. Por tanto ocupan mucho.

GIF (Formato de Intercambio de Gráficos)

- Comprime las imágenes sin pérdida usando LZW
- Son imágenes de color indexado de hasta un máximo de 256 colores/píxel, es decir PUEDES PERDER COLORES
- Soporta transparencia haciendo que un cierto color sea asignado como transparente.
- Se pueden hacer GIF's animados, haciendo que varios fotogramas se reproduzcan en secuencia.
- Bueno para animaciones o dibujos con colores planos (muy pocos colores y grandes áreas con el mismo color).

Para convertir a GIF usando **Archivo > Guardar como** sólo permite guardar sólo imágenes de mapa de bits, de color indexado o de escala de grises, así que primero la imagen tendrá que estar en ese modo

JPEG

- El formato Joint Photographic Experts Group (JPEG) se utiliza normalmente para fotografías
- Usa compresión con pérdidas, pudiendo elegir la calidad (mucho tamaño poca compresión)
- Genera "basurilla" en imágenes de colores planos
- No admite transparencias

Al guardar preguntará opciones, que para mayor compatibilidad se recomienda elegir Línea de base ("Estándar"), no elegir Línea de base optimizada, ni Progresivo ya que no todas las aplicaciones las admiten.

Como el formato JPEG elimina datos, es importante guardar los archivos JPEG sólo una vez. Edite y guarde las imágenes en un formato que no elimine datos (como el formato Photoshop) y guarde en formato JPEG sólo como paso final.

TIFF Tagged-Image File Format (TIFF)

- Se utiliza por su compatibilidad y admitir canal alfa.
- No hay pérdida de calidad en la imagen si se elige con compresión LZW

PNG (Portable Network Graphics)

- Eficiente para colores planos, comprime sin perder calidad ni colores y acepta canal alfa
- Es el sucesor del GIF con la única desventaja que no admite animaciones.

Ejercicios

1.- Haz una carpeta que se llame '*Tipos de Ficheros*'

2a.- Copia ahí el archivo *Loarre.bmp*.

2b.- Ábrelo y mira su anchura y altura en píxel (*Imagen > Tamaño de imagen*)

calcula cuantos píxeles hay en total:

como se usan 3 bytes para la cada píxel (1 byte respectivamente para el Red, Green, Blue) multiplica el número de píxeles por 3 y apunta cuanto sale:, compara con el tamaño del archivo y comenta.....

3.- En cada punto: ABRE el BMP, guarda como te digo, cierra, y abre el formato recién creado para poder comentar

- a) JPG (calidad muy alta) *Loarre_jpg_alta.jpg*
- b) JPG (calidad muy baja) *Loarre_jpg_baja.jpg*
- c) GIF (paleta 16 colores) *Loarre_gif.gif*
- d) PNG *Loarre_png.png*
- e) TIF (con compresión) *Loarre_tif.tif*

4.- Apunta el tamaño de cada archivo y si notáis que ha perdido calidad la imagen explicando qué notas:

NOTA: La pérdida de calidad se al hacer Zoom. Para ello pulsa simultáneamente la tecla Control y la tecla + ó

Control y -

5. a) Haz un círculo grueso rojo en Paint, guarda como JPG y cierra

b) Vuelve a abrir y rellena el centro de amarillo con el bote de pintura. Explica que pasa:

c) Haz zoom con la lupa y observa que ha ocurrido al círculo rojo:

6. Envía las respuestas en un correo a tu profesor.