

TEMA 2 – O ARQUIVO DE IMAXE DITIXAL

A. ORGANIZACIÓN DOS ARQUIVOS

Coa chegada da tecnoloxía dixital á fotografía, o número de imaxes que almacenamos multiplicouse dun xeito ben considerable. E nunha escola, coa cantidade de actividades que facemos ao longo do ano, compre sistematizar a súa organización se queremos facer un uso ben organizado delas.

“A estas alturas do itinerario TIC penso que xa non habería que explicar o seguinte, pero por si acaso alguén se despistou velaí vai a primeira cuestión.”

Onde gardalas?

É máis habitual do que parece, toparse con usuarios que levan anos utilizando o ordenador e que almacenan cantidades enormes de información no escritorio (incluídas por suposto tódalas fotos feitas nos... últimos cinco ou seis anos?).

E se por un casual nos vemos na obriga de formatear o ordenador? Un virus, a instalación dun programa que causou inestabilidade no SO...

Calquera carpeta que teñamos na mesma partición onde está o sistema, perderase no caso de ter que chegar a tan drástica medida, pero é que ás veces pasa, e non queda outro remedio.

Suxiro gardar as fotos e demais documentos importantes nunha partición do disco duro distinta da que teña o sistema operativo. E se lle temos aprecio ao noso traballo, non chega con isto, e deberíamos ter copia de seguridade en outro disco (externo ou doutro ordenador).

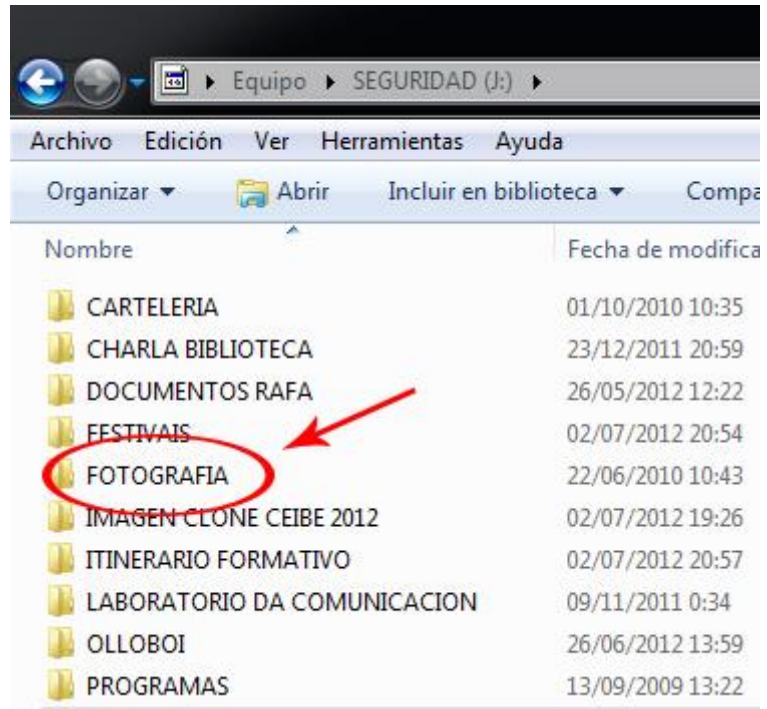
Os discos duros estráganse ás veces, poden entrar no colexio e roubar o único ordenador onde tiñamos gardado o traballo, os CDs ou DVDs onde gardaba a información raiáronse...

Como organizalas?

Eu fágoo do seguinte xeito. Na raíz deses discos que dedico ao almacén de arquivos creo unha carpeta á que lle chamo FOTOGRAFÍA.

Dentro desa carpeta están outras cos distintos cursos escolares: 2005_2006, 2006_2007, 2007_2008... (o meu arquivo persoal vai por anos, pero o da escola por cursos)

Nesta captura de pantalla do disco de duro externo que empregamos como copia de seguridade podemos ver a carpeta fotografía entre as demais.



Dentro desa carpeta están as carpetas de cada curso escolar.



(Hasta aquí parece todo obvio, pero ben sabemos que a pesar das recomendacións...)

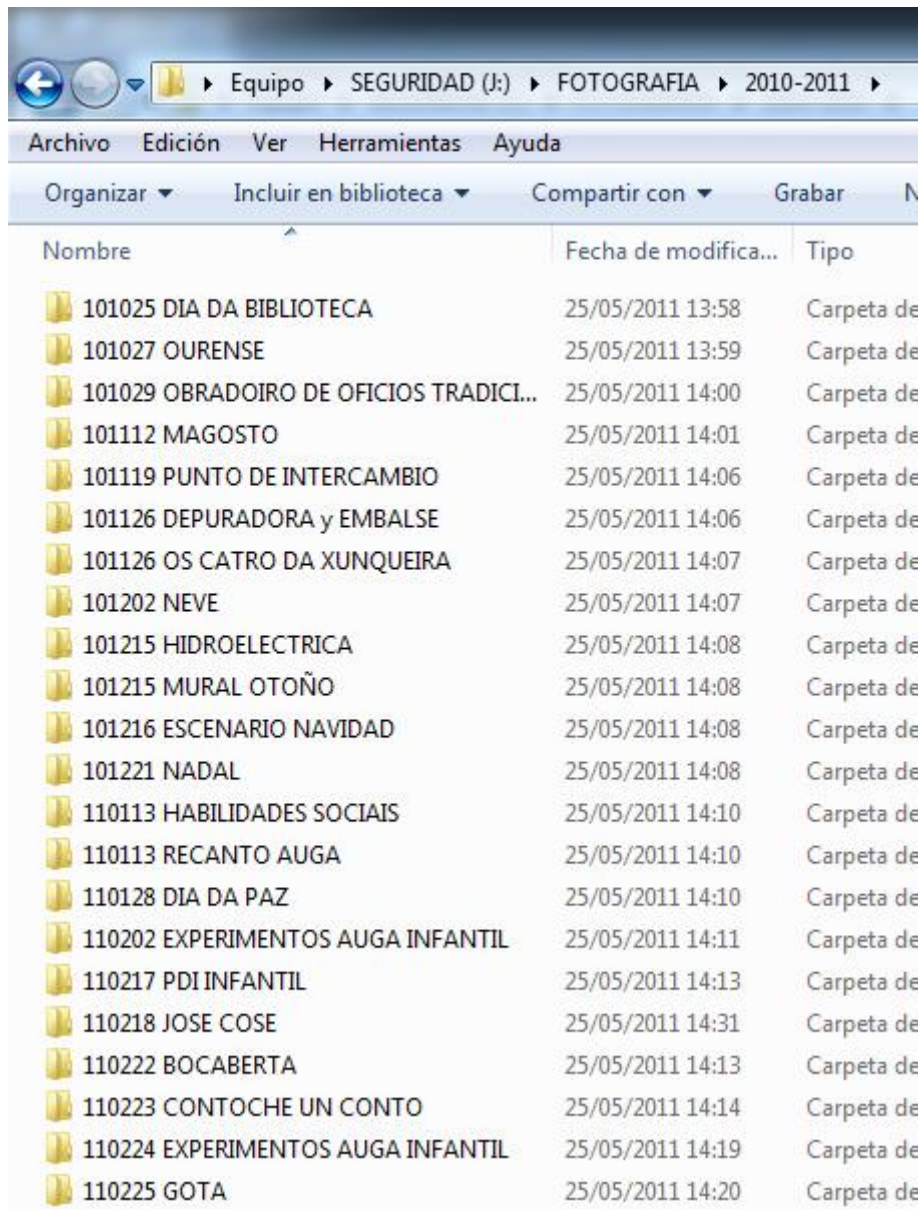
E como nomear ás carpetas que van dentro destas e que son as que van ter os arquivos de imaxe?

Dous díxitos para o ano, dous para o mes e dous para o día. Despois, palabras que identifiquen as fotos que van dentro.

Exemplo: 080401_ENTROIDO

Se o número do mes ou do día só ten unha cifra, hai que encher con 0, para que non teñamos problemas. Deste xeito, ao darlle ao comando ordenar carpetas por nome, farao por orde cronolóxica e facilitaranos localizar as fotos.

“IMPORTANTE!!! Para que isto funcione debemos poñer primeiro os díxitos do ano, despois os do mes e logo os do día, se non a orde alfabética no se corresponderá coa cronolóxica.”



Nombre	Fecha de modifica...	Tipo
101025 DIA DA BIBLIOTECA	25/05/2011 13:58	Carpeta de
101027 OURENSE	25/05/2011 13:59	Carpeta de
101029 OBRADOIRO DE OFICIOS TRADICL...	25/05/2011 14:00	Carpeta de
101112 MAGOSTO	25/05/2011 14:01	Carpeta de
101119 PUNTO DE INTERCAMBIO	25/05/2011 14:06	Carpeta de
101126 DEPURADORA y EMBALSE	25/05/2011 14:06	Carpeta de
101126 OS CATRO DA XUNQUEIRA	25/05/2011 14:07	Carpeta de
101202 NEVE	25/05/2011 14:07	Carpeta de
101215 HIDROELECTRICA	25/05/2011 14:08	Carpeta de
101215 MURAL OTOÑO	25/05/2011 14:08	Carpeta de
101216 ESCENARIO NAVIDAD	25/05/2011 14:08	Carpeta de
101221 NADAL	25/05/2011 14:08	Carpeta de
110113 HABILIDADES SOCIAIS	25/05/2011 14:10	Carpeta de
110113 RECANTO AUGA	25/05/2011 14:10	Carpeta de
110128 DIA DA PAZ	25/05/2011 14:10	Carpeta de
110202 EXPERIMENTOS AUGA INFANTIL	25/05/2011 14:11	Carpeta de
110217 PDI INFANTIL	25/05/2011 14:13	Carpeta de
110218 JOSE COSE	25/05/2011 14:31	Carpeta de
110222 BOCABERTA	25/05/2011 14:13	Carpeta de
110223 CONTOCHE UN CONTO	25/05/2011 14:14	Carpeta de
110224 EXPERIMENTOS AUGA INFANTIL	25/05/2011 14:19	Carpeta de
110225 GOTA	25/05/2011 14:20	Carpeta de

Detalle do arquivo de imaxes tomadas no curso 2010/2011

Outro xeito de localizar carpetas será o comando buscar. Se poñemos unha palabra que está no nome dunha carpeta atoparémola sen problemas, por iso debemos estar acertados á hora de nomealas.

Que haberá dentro destas carpetas?

Pois aquí é onde arquivaremos as fotos tal como saen da cámara. Non esquezamos que isto é o arquivo, pero máis adiante veremos que algúns destes orixinais ímolos procesar, facer versións para distintas saídas (imprenta, web, vídeo...), gardar en outros formatos...

Estes arquivos serían o equivalente aos negativos da época analóxica, e nunca debemos gardar cambios sobre eles, para non alteralos e poder volver sempre ao orixinal, xa que o noso procesado de imaxes será moito mellor dentro dun tempo que agora que comezamos, por exemplo.

Do mesmo xeito, dentro da carpeta de cada sesión fotográfica e xunto a estes orixinais, crearemos as carpetas para as distintas versións do arquivo logo da súa edición dixital.

Unha carpeta para os TIFF, outra para as versións a resolución de pantalla e tamaño para o blog, outra cos axustes para a revista...

B. RESOLUCIÓN (tamaños en píxeles)

Que é un píxel?

É a menor unidade, homoxénea en cor, que forma parte dunha imaxe dixital. Podémoslo apreciar perfectamente cando aumentamos co zoom a imaxe na pantalla do ordenador. Teñen forma cadrada ou rectangular.



Que tal vexetal? Actividade dos alumnos de Ed. Infantil '12

Os **megapíxeles** son o resultado de **multiplicar** os **píxeles** que ten a imaxe de **largo**, polos que ten de **alto**.

A resolución virá dada polo número de píxeles por unidade de superficie que conforman a imaxe. (Normalmente píxeles por polgada: ppp)

Unha imaxe con máis píxeles non ten máis calidade (xa que a vai dar a lente), ten maior tamaño: permitirá ampliacións máis grandes.

Ás veces confundimos isto último porque cando temos unha imaxe con pouca resolución e a queremos aumentar máis do que se podería, comezamos a vela con moitas imperfeccións. Nese proceso de aumentar tamaño, o programa informático ten que “inventar” uns píxeles que non existen.

“Un exemplo:

Os televisores full HD teñen de resolución 1920 x 1080 píxeles, é dicir: 2 megapíxeles (multiplica, multiplica...). Que pasa se eu reproduzo contido cunha resolución de 1280 x 720 píxeles (HD)? Pois que non lle estou aportando á pantalla a cantidade de información que é capaz de amosar, logo non estou gozando da alta definición porque ten que escalar a imaxe.

Á inversa:

Subo á páxina web unha foto tal e como sae da miña cámara (4288 x 2848 px), pero en realidade deseña (a web) para que ocupe a superficie de 700 x 465 px. Todos eses píxeles de diferenza fan que o arquivo pese máis do que pesaría se optimizáramos a imaxe e a baixáramos a 700 x 465.

Cada foto que poña en .jpg, con toda a información, ocupará 4,5 MB (aprox.). Se lle baixo o tamaño en píxeles, 250 KB.

E non se xustifica só por aforrar espazo no servidor, senón porque a descarga da páxina web será moitísimo máis rápida.”

Como configurar logo na cámara o tamaño de arquivo e a calidade?

O meu consello é: **sempre ao máximo tamaño e coa máxima calidade de compresión**, porque para baixar calidade e resolución sempre estamos a tempo, pero unha vez a recolleemos á baixa, despois non se pode recuperar a máxima calidade.

“Que non nos collen tantas fotos na tarxeta...? Certo, pero soluciónase facéndonos con outra.”

Ao mellor pensamos que esas fotos son só para a Web, montar algún vídeo, etc., pero despois está a revista escolar, a impresión de carteis, a necesidade de recortar... que precisarán maior tamaño.

Cantos píxeles por polgada precisaríamos en función da saída que lle imos dar?

- Imprenta offset: 300 ppp
- Laboratorio dixital: 254 ppp
- Impresora doméstica: 150 ppp (varían moito)
- Presentacións pantalla e Web: 72 ppp

Conclusión práctica: para a mesma imaxe en cm² (por exemplo:20x15), precisaremos ter 300 píxeles por cada polgada se a imos levar a unha imprenta, pero si a imos publicar nunha Web bastaranos con 72 ppp. O monitor non reproduce máis.

Con mesmo tamaño en cm., a imaxe que teña máis ppp “pesará” máis, ocupará máis MB de memoria. Debemos optimizar a imaxe para que ocupe o menos posible na máxima calidade que precisamos. Faremos que a Web se descargue mellor, que o programa de “maquetación” sexa máis estable...

(Se xa precisas saber como facelo, salta ao apartado D “Formatos de arquivo”)

C. AXUSTES BÁSICOS

Toda imaxe que sae da cámara pode ser mellorada grazas ao editor de imaxes. Independentemente de cal sexa o empregado, os conceptos básicos que imos manexar serán os mesmos: niveis, saturación, brillo e contraste... axudarannos a procesar as nosas fotos, dun xeito máis sinxelo, preciso e económico que os procesos de revelado analóxico que só estaban ao alcance duns poucos.

IMPORTANTE!!! DEBERÍAS CALIBRAR O MONITOR

Se queres ter uns resultados óptimos compre que calibres o teu monitor, xa que todo o que fagas cun monitor mal calibrado en vez de arranxar, o que pode e estragar todo.

No tempo que dedicamos neste curso ao tratamento da imaxe é imposible abordar este asunto, pero para que che sirva de guía:

- O monitor pódese calibrar por software ou por hardware.
- Mellor facelo por hardware. Chámase colorímetro.

- As condicións de luz do lugar onde estea o monitor e o tipo de luz que lle incida (directa ou indirecta, cálida ou fría...) farán que o vexas dun xeito ou doutro.
- Dous monitores idénticos, conectados a idénticos ordenadores, un a carón do outro, non teñen por que verse iguais.

No proceso de calibrado terás que axustar brillo, contraste, temperatura de cor... da túa pantalla, segundo te vaia indicando o asistente, e mediante a lectura do colorímetro xerarase un perfil de cor que se cargará ao iniciar o ordenador.

Se temos o monitor axustado e levamos a imaxe a outro monitor tamén axustado veranse case idénticas, pero se non están calibrados o habitual e que haxa moita diferenza.

Amosaremos o proceso de control da luminosidade dunha imaxe cunha fotografía de exemplo que iremos modificando paso a paso. Aquí está tal como sae da cámara (baixándolle a resolución).

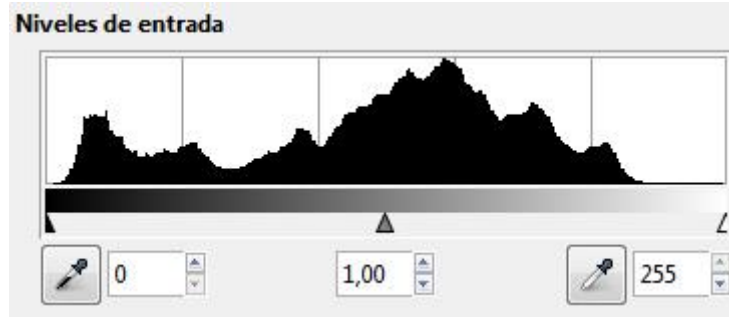


Durante unha sesión de experimentos coa auga. PDI '11

1. NIVEIS

O histograma é unha gráfica que nos indica a cantidade de “píxeles” que hai en cada un dos tons da escala de grises que van dende o negro ata o branco.

Aparece cando lle damos ao comando **Niveles**. (En Gimp está no menú **Colores**)

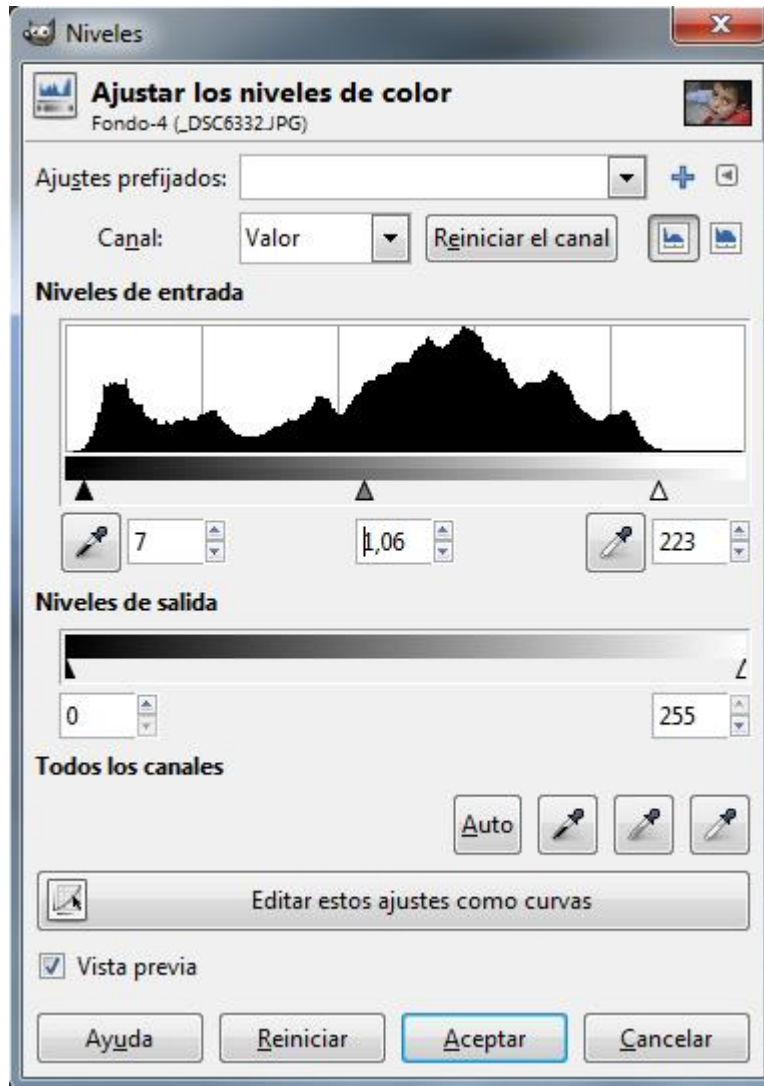


Se a nosa imaxe non ten píxeles negros (100%) na gráfica non aparecerá información á esquerda. Podemos mover a pestana de cor negra que está debaixo da gráfica hasta que atopemos os píxeles máis escuros (gris). O efecto será converter eses píxeles grises en negros.

O mesmo proceso farase co branco, á dereita da gráfica.

No medio da gráfica está o gris neutro (50%). Moveremos cara a dereita ou cara a esquerda en función de se queremos que os píxeles se escurezcan ou se aclaren. Isto cambiará a luminosidade xeral da imaxe.

Obviamente non hai un axuste estándar que nos valga para todas as imaxes. Cada arquivo requirirá un procesado segundo o noso gusto. Se todo o imos facendo con sutileza conseguiremos un bo resultado final.



Se unha imaxe sae ben tomada da cámara (a lectura da luz é a correcta) pode non precisar que empreguemos este comando.

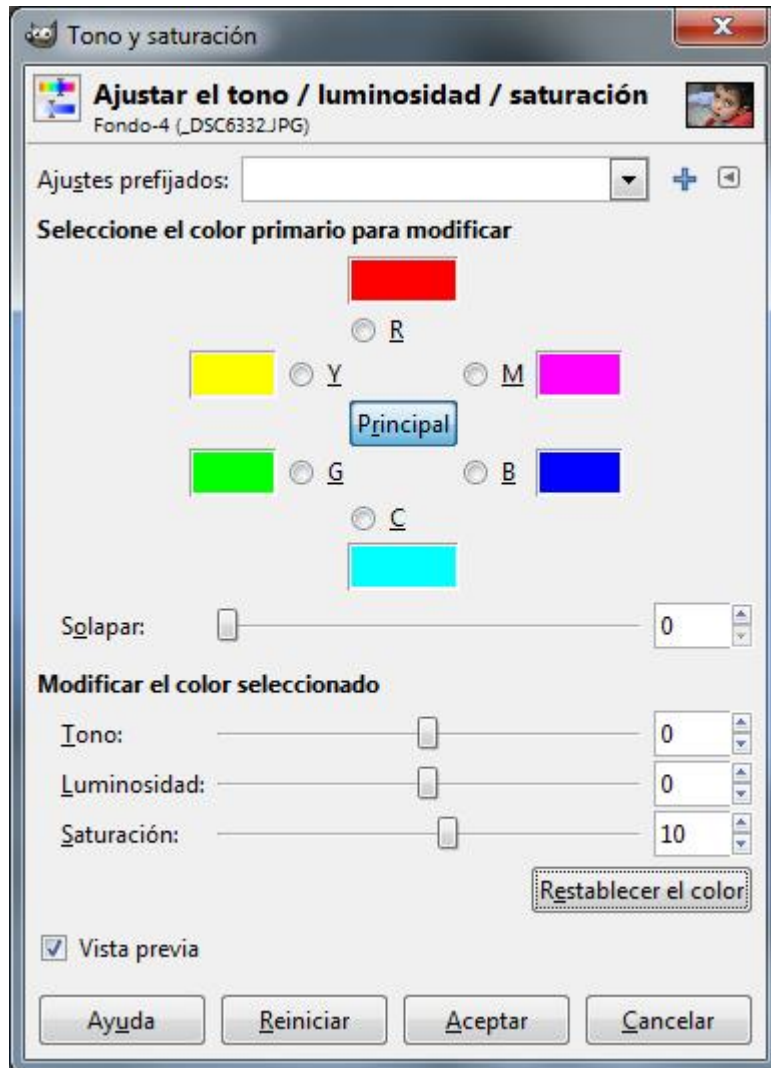
Saberémolo observando a gráfica e apreciando que existen píxeles negros, brancos e que a luminosidade xeral da imaxe está correcta.

Ao final destes primeiros procesos básicos veremos como vai indo o traballo.

2. SATURACIÓN

Empregaremos este comando para intensificar as cores vivas da imaxe. Coidado con abusar, pois desvirtúa moito.

(En Gimp no menú **Colores/Tono y Saturación**)



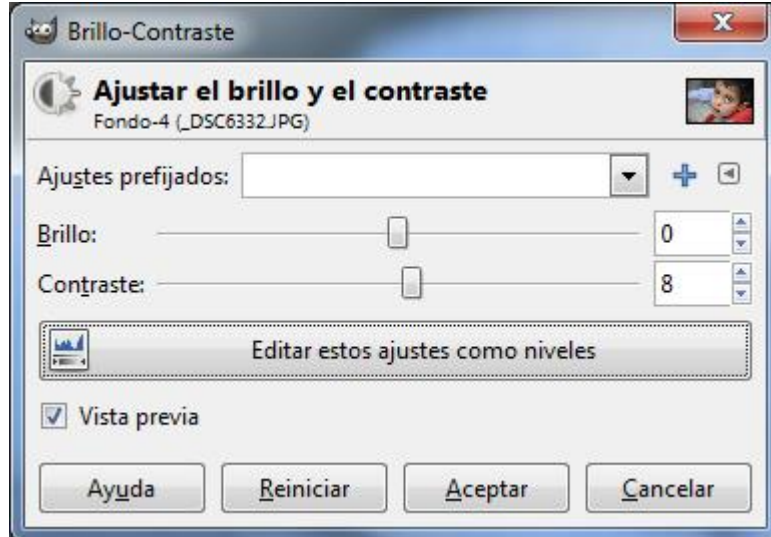
Se quixeramos saturar ou desaturar unha gama tonal concreta poderíamos seleccionala na casíña correspondente. Para aplicar o efecto sobre todas as gamas, premeríamos en Principal.

As outras posibilidades quedan para a vosa investigación. O programa permite máis axustes nesta paleta.

Se lle damos saturación -100 pasaríamos a imaxe a escala de grises, pero habemos de aprender un xeito mellor de virar a branco e negro.

3. CONTRASTE

Con esta acción intensificaremos a diferencia entre as zonas claras e escuras da imaxe. (En Gimp no menú **Colores/Brillo y Contraste**)



Fagamos unha paradiña logo para ver como vai o noso proceso.

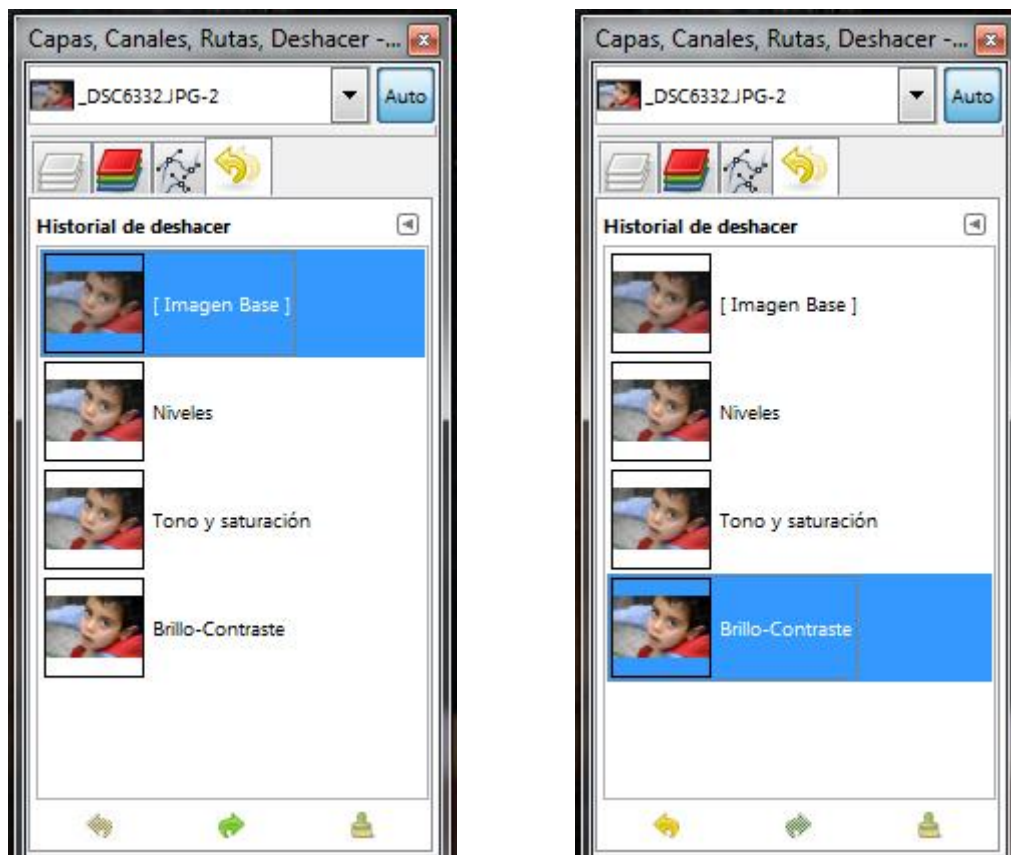
Importante!!! non gardar cambios sobre o arquivo no que estamos a traballar, xa que perderíamos o orixinal tal e como saíu da cámara, e non debemos.



Nas imaxes anteriores tes todo o proceso realizado, dende a superior esquerda (sen axustes) ate a inferior dereita (con niveis, saturación e contraste).

Se es dos que non quedou moi abraiado imos facer a proba de verdade. Na paleta da dereita fai clic sobre a pestana da frecha amarela para ver o historial (se non estivera a paleta hai que ir ao menú **Ventana/Diálogos empotrables/Historial de deshacer**).

[Imagen base] é a foto acabada de abrir. Fai clic nese punto e no último e poderás apreciar mellor a diferenza.



Se pomes nun paso intermedio e fas outro axuste perderás os que tiñas dende ese punto ate o final.

Ate aquí o máis elemental que deberíamos axustar en cada foto das que imos empregar. Xa comentabamos antes que dende que entrou a tecnoloxía dixital na fotografía o número de imaxes aumentouse considerablemente.

Que imaxes axustaremos? Aquelas que seleccionamos de entre todas as que facemos. Non hai que axustar todas as do arquivo, pero si as que destacan pola súa composición, o momento que recolle... e por iso as imos publicar.

4. BRANCO E NEGRO

Unha das posibilidades que nos ofrecen os editores de imaxe é convertelas a Branco e Negro. Nunca debemos empregar esa opción na cámara, pois perdemos a posibilidade de ter a imaxe tamén en cor. Deste xeito teríamos as dúas posibilidades.

Outra das cousas que **non debemos facer para virar as fotos é ir a Imagen/Modo/Escala de grises**, pola perda de información que supón, e as poucas posibilidades de control sobre o proceso.

Existen na rede moitos métodos para Gimp. Eu propono o emprego do “Mezclador de Canales”. (Colores/Componentes/Mezclador de Canales)



Clic en “Monocromo” e en “Conservar la luminosidad”. Xogando cos controis das distintas canles RGB podemos controlar que porcentaxe de cada canle se emprega para a conversión.



“(Paréntese) Algo que lle queda ben ás fotos en branco e negro é o ruído monocromo, imitando ás imaxes de película con gran. (Filtros/Ruido/Ruido RGB)

Desmarcar “RGB independente” e axustar a cantidade deslizando de unha das canles. As cantidades variarán segundo o noso gusto e a resolución da imaxe (a máis resolución, máis cantidade precisaremos).”



5. ENFOQUE

No caso de que se precise, este sería o último filtro en empregarse, xa que tódolos cambios posteriores acentuaranse máis.

(Filtros/Realzar/Enfocar)



D. FORMATOS DE ARCHIVO

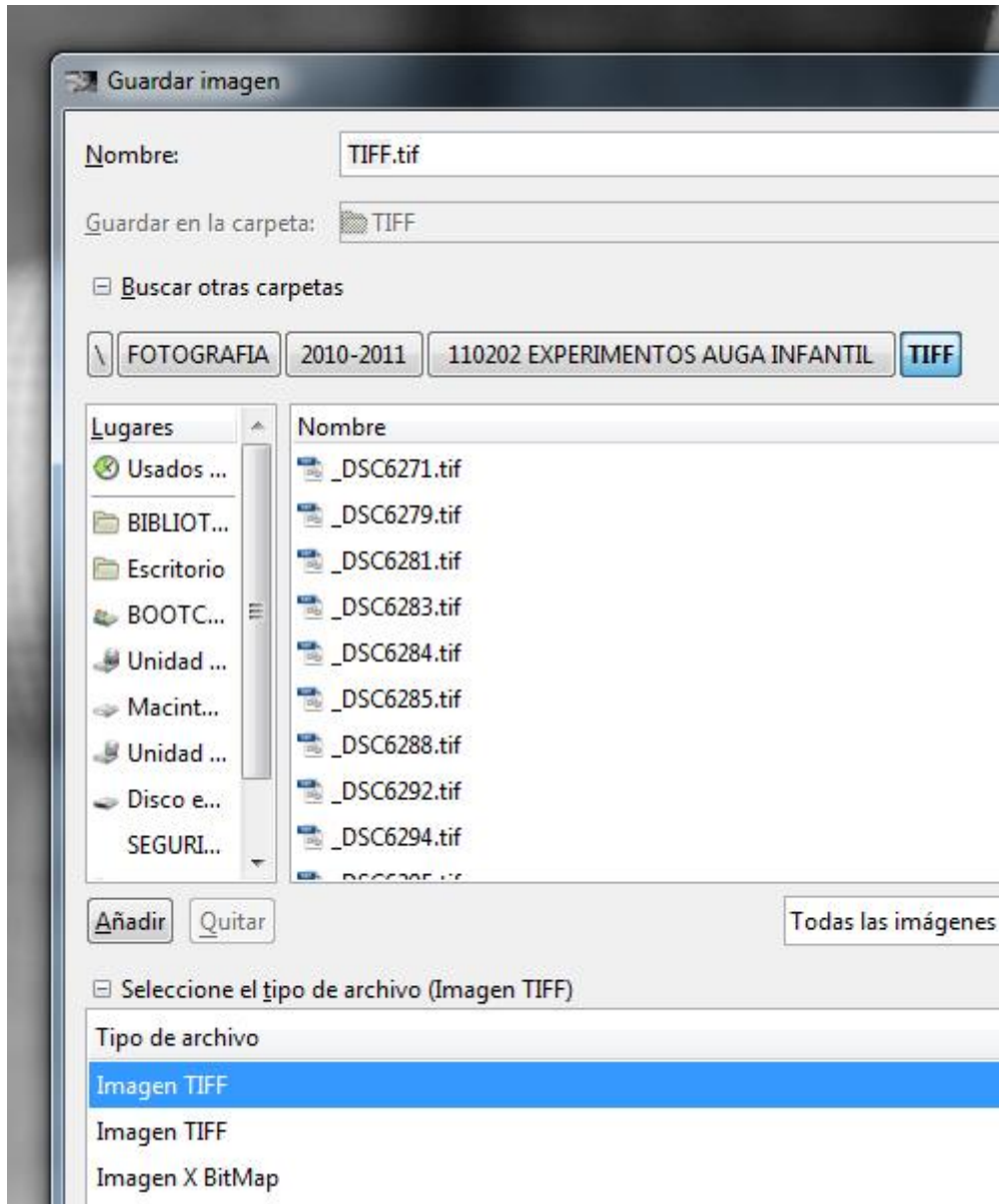
Este apartado é moi importante, é debemos ser metódicos, xa que non podemos/debemos “pisar” o arquivo orixinal (perderemos a oportunidade de volver empezar o tratamento de 0 se non quedásemos contentos ou cando xa sabemos procesar mellor as imaxes).

Normalmente o formato con que as fotos saen da cámara é o JPG, aínda que algunhas gravan tamén os arquivos en TIFF, e RAW (este último require un procesado distinto en programas específicos para negativo dixital).

JPG é un formato con compresión, é dicir, por pouco que sexa perdemos calidade do arquivo en cada gardado.

O que indican todos os manuais de edición de fotografía é que logo do procesado se garde, coa resolución do arquivo, en formato TIFF. Este non comprime por defecto (aínda que se lle poda aplicar a opción).

Para non separar orixinais de procesados e ter localizadas as fotos do mesmo acontecemento no mesmo cartafol, podemos crear un novo xunto cos orixinais, ao que denominaremos TIFF. Aí será onde gardemos as mellores fotos do día, as que fomos escollendo, abrimos e procesamos.



Será destes TIFFs de onde sacaremos as distintas versións que precisemos, a distintas resolucións. Suponse que nesa carpeta TIFF estarán as mellores fotos que tomamos ese día, xa que son produto dunha selección.

Abriremos o TIFF, modificaremos o tamaño, e gardaremos en JPG para que pese menos, pero deste xeito só comprimimos unha vez.

Queremos outra resolución para outra publicación? Repetimos o proceso. Sempre dende o TIFF, para aforrarnos compresións do arquivo.

Como cambio a resolución da imaxe?

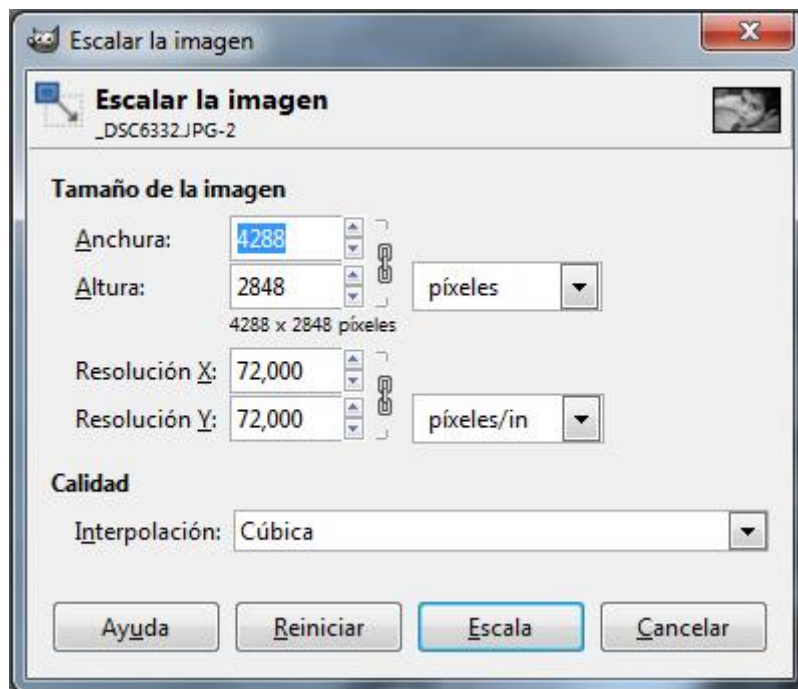
Algo que non tratamos aínda é como modificar o tamaño das imaxes (non dos arquivos, aínda que teña relación).

Estamos acostumados a traballar en cm., pero non está de máis que nos afagamos a traballar en píxeles, pois estes cadrados son en realidade os que outorgan o tamaño á imaxe.

“O demais son proxeccións, como cando afastabamos o proxector de diapositivas para facer a imaxe máis grande (máis ou menos). A diapositiva non cambiaba, pero si o tamaño do que víamos. Se nos pasábamos de tamaño, non se apreciaba a mesma definición.”

No panel “Escalar la imagen” (Imagen/Escalar la imagen), poderemos cambiar a resolución da nosa imaxe, ademais de facer outros cálculos.

Exemplo 1: “Cambiar a resolución do arquivo”

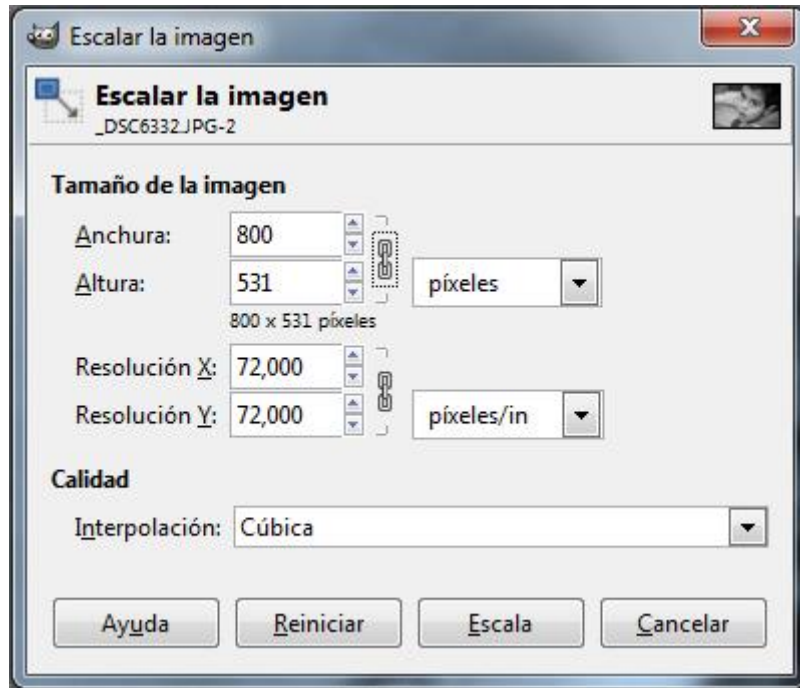


Ao abrir o panel vemos o número de píxeles que compoñen a imaxe. Neste caso 4288 x 2848 (a resolución coa que saen da cámara)

Se quero modificar o seu tamaño non teño máis que por unha cantidade de altura, por exemplo, darlle ao tabulador e automaticamente calcularase o largo.

Para este cambio non teño porque seleccionar outra unidade de medida. Deixámolo en píxeles.

Neste exemplo modifiquei o tamaño da imaxe anterior a 800 x 531. Para que se aplique na imaxe prememos en “Escala”.



A nova imaxe terá unha tamaño moitísimo menor, por iso ao gardar o arquivo pesará tamén moitísimo menos.

Por que cambiar o tamaño? Pensa que o escenario dunha presentación terá como moito o do monitor ou canón de vídeo (800x600, 1024x768...).

Para que incrustar imaxes con máis píxeles dos que podo amosar? Para que pese máis o arquivo? (*Non ter en conta se precisamos facer zoom nunha imaxe*)

O mesmo para as Webs, os vídeos, enviar por correo electrónico... todo o que sexa para ver en pantalla.

Exemplo 2: “Calcular o tamaño en cm. en función dos píxeles totais que teño e os que preciso por pulgada”

Podemos empregar o mesmo panel para calcular o tamaño máximo da nosa imaxe en centímetros, en función da saída que lle imos dar. No apartado dous xa explicara que a resolución para imprenta é 300 ppp, para laboratorio fotográfico 254 ppp e para pantalla 72.

Como saber que tamaño en cm. me permiten os píxeles que teño, para cada unha desas saídas?

En primeiro lugar cambio a unidade a centímetros, e observo que cos píxeles que teño, a 72 ppp, sae unha imaxe de 151x100 cm.

Cando lle cambio a resolución a 300 ppp, o cálculo que sae é de 36 x 24 cm.



Nestas accións, gañei ou perdín píxeles? Non. Simplemente calculei, cos que tiña (4288x2848), que tamaños en cm. podería ter.

Se por exemplo lle indicara 254 ppp, saíriame o tamaño no que podería imprimir nun laboratorio fotográfico sen ter que interpolar a imaxe: 42 x 28 cm.

Resumindo. Cos mesmos píxeles, nunha imprenta offset sacaríamos un 36 x 24 cm., e nun laboratorio fotográfico 42 x 28 cm. sen interpolar a imaxe.

Como gardo a nova versión do arquivo?

Agora xa o podo gardar en JPG, e nunha carpeta distinta, pero dentro da carpeta onde están os orixinais, para que estea máis organizado (a carpeta pódese chamar Web se son versión optimizadas para iso, Vídeo, se as preparamos para unha montaxe...)

Deste xeito sempre teremos na mesma carpeta os orixinais, a versión de máxima resolución e calidade (TIFF), e as demais versións optimizadas para as distintas saídas.

E. ALGUNHAS FERRAMENTAS DE CORRECCIÓN

Neste último apartado, coñeceremos algunhas das ferramentas de corrección máis empregadas.

1. ROTAR

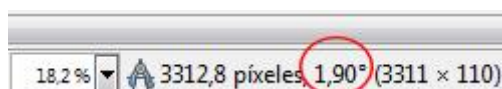
Permítenos xirar a imaxe para corrixir o defecto que tivéramos á hora de tomar a foto: horizonte caído, vertical inclinada...

Previamente debemos calcular o ángulo que hai que inclinar. Isto farémolo co compás que veremos na caixa de ferramentas.

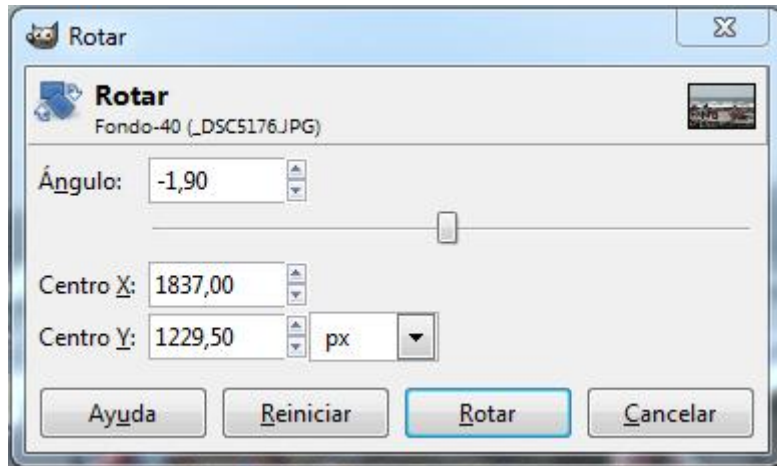
Trazamos unha liña no que debería estar horizontal (no exemplo, o mar).



Na parte inferior da fiestra da imaxe podemos ver o ángulo que despois deberemos aplicar no panel Rotar.



Ese ángulo, pero con valores negativos, será o que introduciremos na casinha correspondente do panel Rotar (Herramientas/Herramientas de transformación/Rotar)

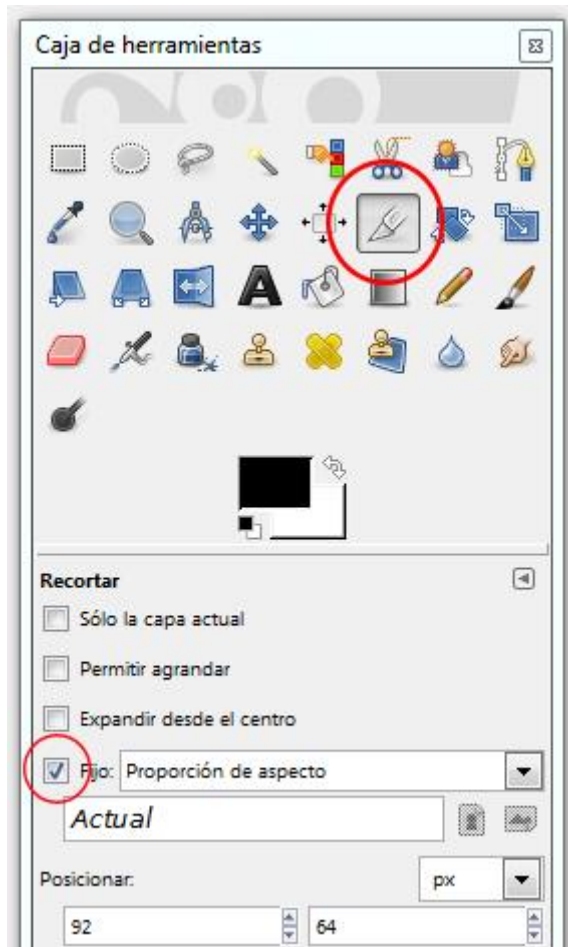


Ao aplicar a rotación vemos como aparecen uns cadros nas esquinas que indican transparencia.

Agora o que queda e recortar a imaxe para quitarlle, coa proporción que tiña, esas esquinas transparentes.



2. REENCADRAR



Para poder hacer recortes, Gimp incluye una herramienta que podemos encontrar en la caja de herramientas.

Con ella podremos hacer una selección de la zona elegida.

Si hacemos clic en la casilla "Fijo" la proporción de nuestra imagen se mantendrá en función de los parámetros: Proporción de aspecto, anchura, altura y tamaño.

Al hacer la selección aparecerán en las esquinas unos cuadrados con los que podremos arrastrar para modificar o tamaño de la selección.

Cuando ya teño o novo encadre preparado preme "Enter" e aplícase o recorte.

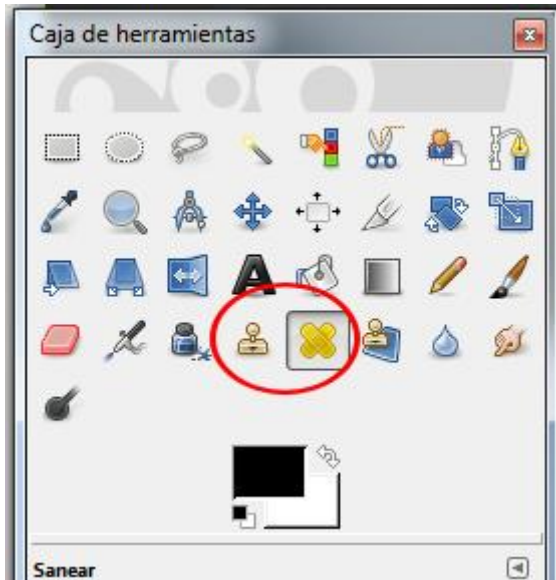
A imaxe resultante perderá píxeles.



3. PINCEIS CORRECTORES

Unhas das ferramentas máis comentadas (que non ten porque ser empregadas) no tratamento da imaxe son os pinceis correctores.

Gimp chámalles: “Herramienta de clonado” e “Herramienta de saneado”.



Das que están arrodeadas, a da esquerda é a de clonado, e a outra a de saneado.

Normalmente empregaríamos a de saneado, porque copia un motivo, pero conserva os tons orixinais da zona facendo unha mestura.

A outra, fai unha copia exacta do motivo, pero cando empregamos o saneado, ás veces obtemos resultados insatisfactorios e precisamos a de clonado para alternar.

As dúas teñen a mesma mecánica, pero con efectos un pouco distintos. Para o seu emprego debemos seleccionar un motivo a repetir. Na seguinte foto escollemos unha zona de pel próxima ao que queremos corrixir.

“Mentres pulsamos Ctrl facemos clic para marcar a zona a copiar. Soltamos Ctrl. Cando movemos o rato apreciamos que se desdobra o punteiro. Podemos ir facendo clic na zona a corrixir ou clic e arrastrar.”



Na captura da pantalla non se poden capturar os punteiros, pero nas anteriores imaxes podemos apreciar o resultado logo de dous clics.

“O uso ou non desta ferramenta, aínda que no exemplo así o faga, non é só para desvirtuar a realidade, e enganar ao espectador con rostros perfectos, ou eliminando elementos por interese. Esa utilización queda ao criterio do usuario.

Un uso escolar, por exemplo, podería ser borrar as marcas de lapis que moitas veces quedan nos traballos dos nosos escolares, e queremos preparar para a revista, ou eliminar as manchas que aparecen por mor do lixo no CCD da nosa cámara, no obxectivo...”

Se queremos cambiar o tamaño do pincel ou a súa dureza, farémolo nas opcións que aparecen na caixa de ferramentas ao seleccionar o pincel corrector en cuestión.

“As posibilidades dos editores de imaxe son moitísimo máis amplas, pero como dicíamos no Tema 1, quizabes haxa tempo de tratalas nun curso específico de tratamento de imaxe.”