**Apreciado estudiante, en clase hemos estado aprendiendo el manejo de Ilustrator en lo concerniente con el manejo de la herramienta pluma para vectorizar imágenes y todo lo que ello conlleva. Antes de continuar con las técnicas de pintura y color, es bueno tener en claro ciertos conceptos. Resuelve el siguiente taller y súbelo a tu blog para ser calificado, repasa los conceptos para la evaluación que representa la validación de tus conocimientos y aprendizajes una vez se retomen las clases.**

**CONCEPTOS PREVIOS**

**Completa la tabla:**

|  |  |
| --- | --- |
| ¿QUÉ ES? | RESPUESTA |
| Modo de color RGB  | El modo Color RGB de Photoshop utiliza el modelo RGB y asigna un valor de intensidad a cada píxel. En imágenes de 8 bits por canal, los valores de intensidad varían de 0 (negro) a 255 (blanco) para cada uno de los componentes RGB (rojo, verde, azul) de una imagen en color. Por ejemplo, un color rojo fuerte podría tener un valor R de 246, un valor G de 20 y un valor B de 50. Si los valores de los tres componentes son idénticos, se obtiene un tono de gris neutro. Si los valores de todos los componentes es 255, el resultado es blanco puro, y negro puro si el valor es de 0. |
| Modo de color CMYK | En el modo CMYK, a cada píxel se le asigna un valor de porcentaje para las tintas de cuatricromía. Los colores más claros (iluminaciones) tienen un porcentaje pequeño de tinta, mientras que los más oscuros (sombras) tienen porcentajes mayores. Por ejemplo, un rojo brillante podría tener 2% de cian, 93% de magenta, 90% de amarillo y 0% de negro. En las imágenes CMYK, el blanco puro se genera si los cuatro componentes tienen valores del 0% |
| Mapa de Bit y Vectores | El modo Mapa de bits utiliza uno de los dos valores de color (blanco o negro) para representar los píxeles de una imagen. Las imágenes en modo Mapa de bits se denominan imágenes de 1 bit en mapa de bits porque tienen una profundidad de bits de 1. |
| Pixeles | Los píxeles tienen **tres características** que deben conocerse para saber cómo se comportarán los elementos gráficos en un monitor y así poder adecuarlos de forma precisa. Estas características son:* **Su forma cuadrada**. Los píxeles se muestran adaptándose a los puntos fluorescentes de la pantalla del monitor. Los puntos del monitor se ordenan en forma de retícula. Esto hace que la percepción visual de los píxeles se manifieste en forma de cuadrado.
* **Su posición**. Se indica con las coordenadas X e Y, en este orden. X hace referencia a la posición que ocupa el píxel en la horizontal y el valor de Y indica el orden que ocupa en el eje vertical. Así, el píxel 0,0 es el que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla y el píxel 400, 300 se encontraría, en una pantalla con una resolución de 800 x 600, en el centro del monitor.
* **Su profundidad de color**. Es la capacidad que tiene un píxel para mostrar una determinada gama de colores. La profundidad de color se indica en bits. Cuanto mayor sea el valor en bits, mayor será la gama cromática que se podrá representar.
 |
| Resolución | Este concepto se aplica tanto a las imágenes como a los dispositivos que son capaces de mostrarlas.Cuando hablamos de la **resolución de un dispositivo**, hacemos referencia al número de píxeles o de puntos que pueden mostrarse en un espacio determinado.La resolución de un dispositivo se mide en **puntos por pulgada;** se abrevia normalmente como dpi (dots per inch), aunque también podréis encontrar otras abreviaciones como ppi (points per inch) o ppp (puntos por pulgada). |
| PPP | PPI significa "pixeles por pulgada" y representa la resolución de tu ilustración. Aunque DPI es un término de mayor uso, cuando se trata de la resolución de tu ilustración, PPI o pixeles por pulgada es más importante.Tu ilustración debe tener al menos 300 PPI en el tamaño que necesitas. Mira el video y sigue los pasos para comprobar los PPI de tu ilustración |

**INTERFAZ**

1. **A continuación verás las partes de la ventana de Adobe Illustrator CS6, que en escencia son las mismas que las de Adobe PhotoShop.**

