

## **1. Creación, elaboración e exportación de materiais.**

Na actualidade cando se pensa nunha publicación dixital dun xeito automático pensamos en trasladar ao eido dixital os formatos máis comúns como periódicos, libros, revistas, etc polo que a meirande das ferramentas tanto de creación como de lectura deste tipo de documentos están moi orientadas cara a continuar nesta liña.

Como dicíamos brevemente na introdución os documentos ou publicacións dixitais que está na nosa man elaborar son en realidade un xeito de contedores de outros documentos ao igual que o son os xornais convencionais, revistas, etc. Estes documentos poden ser texto, imaxe, vídeo e son, que combinados entre eles conforman por exemplo unha revista dixital.

Polo tanto tarefa fundamental antes de comezar a dar formato e publicar a nosa revista ou xornal dixital será traballar e axeitar os contidos para esa fase final.

Traballar dun xeito coherente e eficiente nos documentos e fundamental por varias razóns:

- para que o tamaño final en *megabytes* da publicación non sexa excesivo e permita unha boa visualización en todo tipo de dispositivos, tanto “en liña” como de xeito nativo
- para que os documentos cos que se elabora a publicación teñan a mellor calidade posible nun tamaño racional, que non comprometa o punto anterior e que no caso de querer imprimila en papel teña unha calidade axeitada.

### **IMAXES**

Unha das razóns máis evidentes para traballar con este tipo de publicacións á hora de elaborar, por exemplo un material didáctico, é a posibilidade de engadir tantas fotografías, debuxos ou gráficos desexemos.

Para traballar con imaxes dixitais na actualidade temos moitas opción de “software” de balde que podemos empregar. Imos nomear dous, un deles para os nosos

ordenadores convencionais e outro para os dispositivos m3biles como tabletas e tel3fonos.

O software recomendado para ordenadores 3 e **GIMP**. 3 3 un programa de libre distribuci3n que pode ser empregado practicamente na totalidade de sistemas operativos: Windows, IOS e por suposto Linux.

GIMP 3 un “software” cunha extensa experiencia no traballo con imaxe dixital e sempre foi de balde.

Podeses descargar este programa en:

<https://www.gimp.org/downloads/>



A aplicación, “app”, que recomendamos para as vosas tabletas e teléfonos e **ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM CC.**

Como case todas as apps actuais existe unha versión de balde totalmente funcional e unha de pago cuns extras que non imos precisar.

Podedes instalar esta app desde o Playstore, Appstore, etc.

Actualmente é a mellor opción para traballar directamente no noso dispositivo móbil cas imaxes que ben tomamos cas cámaras integradas ou que nos enviaron por correo electrónico, Whatsapp, Telegram, etc.



Como dixemos neste apartado é necesario traballar nas imaxes dixitais para que o seu tamaño sexa axeitado, **nin moi grande**, o que resultaría inútil, e ademais faría que o noso documento tivera un tamaño excesivo e pouco manexable, **nin moi pequeno** xa que ao incrustalo na publicación non poderá ser visualizado correctamente xa que se deformará e perderá nitidez.

O formato de imaxe co que todos nos traballamos o 99% do tempo e o coñecido como JPEG ou JPG. Todas as cámaras de uso doméstico/escolar, as cámaras dos nosos teléfonos móbiles, a meirande das imaxes que descargamos de Google Imaxes, Pinterest,

etc son JPG.

Antes de continuar aclararemos que entendemos por “formato de imaxe” o xeito no que unha determinada información dixital é agrupada e xestionada e que ao abrilo co programa informático axeitado (como un programa de edición de fotos, Whatsapp, un navegador, etc) amósanos unha imaxe.

Cal é a diferenza entre este formato JPG e outros? O sistema que emprega JPG consta dun “compresor” que permite que as imaxes manteñan o seu tamaño e calidade reducindo drasticamente, máis dun 90% o que ocupan no noso disco duro.

Así unha imaxe TIFF (formato de imaxe profesional) que ocupe 30 MB en formato JPG ocuparía uns 3 MB.

Teñen a mesma calidade? Por suposto que NON, pero para os nosos ollos e case imposible diferencialas.

Dentro deste compresión dos arquivos JPG da que falamos existen moitos niveis: desde unha compresión moi suave (o que aportará unha gran calidade de imaxe pero tamén cun arquivo resultante de maior tamaño) ata unha compresión moi forte cunha gran perda de calidade pero cun tamaño moito máis reducido.

Para non ir aos extremos podemos dicir que unha compresión con calidade ao redor do 80% supón unha gran redución do tamaño total do arquivo de imaxe sen perder de xeito dramático calidade na mesma.

Para escoller esta compresión a aplicar cando en GIMP exportamos unha imaxe e seleccionamos o formato JPG sempre vamos preguntando cantos compresión queremos aplicar.



A continuación amosamos dúas versións da mesma imaxe. Unha con compresión cunha calidade ao 20% e outra ao 80%. Non teredes dúbida en saber cal é cada unha delas.





Pódese observar claramente o cambio na nitidez das letras e dos contornos en xeral, mesmo cambia tamén a lixeiramente a “profundidade de cor”, e dicir, a cantidade de cores diferentes que existen na fotografía, facendo da comprimida unha imaxe moito menos rica.

Cando traballamos ca versión de balde de Lightroom non podemos controlar este nivel de compresión. Cousa que non debe preocuparnos en absoluto xa que por defecto a app exporta na que ela considera axeitada para a imaxe e podemos confiar totalmente no seu criterio.