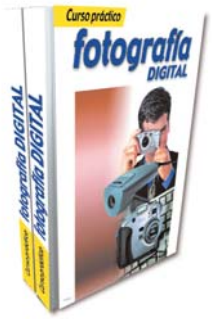


Y además, °un exclusivo pantonario valorado en más de 120 Euros, con cerca de 10.000 colores clasficados!

Experto en fotografía digital



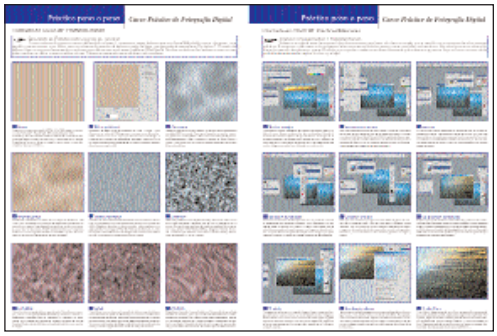
La Obra definitiva que le descubrirá todos los secretos de la fotografía digital, sin olvidar las claves de la fotografía tradicional. Hardware, software, prácticas de retoque y diseño, y °mucho más!

La llegada al mercado de la fotografía digital ha sido tan rápida que, en menos de una década, la cámara digital, los móviles que capturan imágenes o los escáneres a los que ninguna foto se les escapa, se han convertido en máquinas habituales en nuestros hogares, por no decir ya en nuestro trabajo.

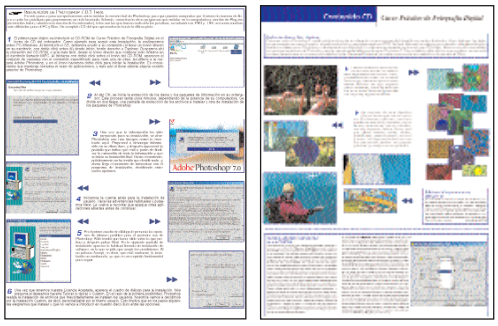
Convertirse en un experto en fotografía digital es ahora más fácil que nunca gracias a este curso que tiene la gran ventaja de ser eminentemente práctico, sin olvidar los aspectos teóricos que rodean a la actividad fotográfica y a su componente tecnológico.

El curso está orientado a todos aquellos que, ya sea por afición, ya sea por motivos profesionales, se encuentran ante una nueva forma de tomar y tratar las imágenes, ya sean diseñadores web, creativos publicitarios, informáticos o fotógrafos que necesitan actualizar sus conocimientos.

Tiene en sus manos una guía completa y muy clara que muestra cómo la tecnología es una verdadera aliada de la fotografía tradicional, compartiendo conceptos, recursos y herramientas y, además, logrando efectos creativos hasta ahora inimaginables. Logrará convertir su pequeño o gran equipo informático en todo un laboratorio fotográfico.



Un curso con imágenes explicadas con claridad, lleno de prácticas, paso a paso, para que no pierda detalle.



Un CD con los últimos programas en el mercado, junto a fotografías, texturas, °y mucho más!

Contenido del curso

Una guía imprescindible que le permitirá además crear su propio archivo fotográfico de libre uso y adquirir un valioso pantonario exclusivo.

El Curso Práctico de Fotografía Digital se compone de 20 entregas semanales con 32 páginas de contenido teórico y práctico, junto a 20 CD-ROMs gratis llenos de utilidades, recursos fotográficos, herramientas para su ordenador y los programas líderes del mercado en sus últimas versiones. Y además, un valioso y exclusivo pantonario encuadernado que irá coleccionando en cada entrega.

Todo podrá adquirirlo puntualmente en su quiosco o punto de venta habitual, así como por suscripción, una opción quizá mucho más cómoda para usted y que le permitirá encuadernar su obra. Con cada número avanzará un paso más en el retoque de imágenes, practicará con el software de edición más potente del mercado, la cámara digital no tendrá secretos para usted, su ordenador tendrá posibilidades nunca vistas, podrá organizar y mejorar todas sus fotos antiguas, crear CDs de imágenes que enviar a sus amigos, o podrá colgar sus fotos preferidas de su página personal en Internet.

En el trabajo, sabrá el mejor formato de una imagen enviada por correo electrónico, podrá agregar logos corporativos a sus dossieres y ningún dispositivo mltimedia tendrá secretos para usted. Terminará adquiriendo los mismos conocimientos que si realizara un curso en un centro especializado, pero con la gran ventaja de que usted pone su horario y ritmo de aprendizaje, y con una inversión económica mucho menor.

Finalidad del curso

A Estará preparado para:

- Acceder a un mercado laboral cada vez más competitivo con una sólida formación: la de experto en fotografía y retoque digital
- Promocionarse en su puesto de trabajo actual
- Alcanzar los máximos niveles de productividad y ser más rentable profesionalmente
- Convertirse en un experto de una actividad útil tanto para su perfil profesional como para su vida diaria
- Comprender y manejar conceptos complejos de fotografía, edición de imágenes y profundizar en los principales programas del mercado sobre retoque, edición y diseño.

A Habrá aprendido:

- A dominar la tecnología básica en el campo de la fotografía digital: cámaras, escáneres, impresoras, ordenadores y nuevos dispositivos multimedia
- Conceptos, vocabulario y trucos prácticos para conocer a fondo el equipo relacionado con el mundo tdigital
- Conocimientos informáticos de hardware y software útiles también en otros usos profesionales de las nuevas tecnologías
- A fondo, los principales programas de edición y diseño, así como conceptos de instalación, configuración y grabación de archivos
- Todo lo relacionado con la imagen digital, desde la compresión de nuevos formatos, extensiones y tipologías, hasta herramientas para su tratamiento, pasando por los distintoconceptos de digitalización de imágenes.
- Complementar a sus conocimientos tecnológicos el aprendizaje de los conceptos y herramientas básicas de todo lo relacionado con la fotografía tradicional.

Y tendrá a su alcance el certificado de **Colecciona Editores**:
Un diploma acreditativo del curso que recibirá al final de la obra. De esta forma, podrá demostrar y poseer una garantía certificada de los conocimientos adquiridos a lo lago de todo el **Curso Práctico de Fotografía Digital**.



Estructura de la Obra

A continuación, explicamos cómo seguir cada sección del curso, su contenido específico y el objetivo que cada apartado va a lograr en su formación con esta obra. El orden que exponemos sigue un motivo pedagógico, iniciándose con los conceptos básicos del mundo digital para profundizar después en el uso del hardware y el equipo profesional.

La estructura del curso sigue el siguiente orden:

1. Teoría

En esta parte del curso se inicia la formación teórica que se desarrollará posteriormente en la parte más práctica de cada fascículo. Se trata de comprender conceptos fundamentales de la fotografía (tanto tradicional como digital), así como de la imagen digitalizada, y aspectos relacionados con el tratamiento de imágenes. Implica un correcto uso del vocabulario fotográfco, de funcionamiento de dispositivos y de comprensión del trabajo con imágenes. Conviven dos partes en esta sección. Al principio de la Teoría se introduce el tema protagonista del fascículo: por ejemplo, el color. Se define entonces de qué estamos hablando, su relevancia, su comparación con el uso que este elemento tenía en la fotografía tradicional, que conceptos nuevos vamos a manejar y en qué debemos prestar más atención de este recurso cuando nos enfrentamos a la fotografía digital.

En una segunda parte de la Teoría, se profundiza más en la parte digital del tema que se está tratando, desarrollando conceptos específicos del tema en cuanto a su digitalización.

Esta parte teórica es el germen de contenidos que hay que comprender para pasar a disfrutar del resto del curso.

2. Laboratorio

La sección Laboratorio se refiere al Hardware, fundamentalmente. Con esta parte del fascículo nos introducimos en el análisis específico de las cámaras digitales, los ordenadores, los periféricos y otros dispositivos o accesorios del laboratorio fotográfico digital. Contiene una subsección de Análisis dedicada a realizar comparativas de productos, una parte con la que aprenderemos a valorar la oferta del mecado y así organizarnos para la compra

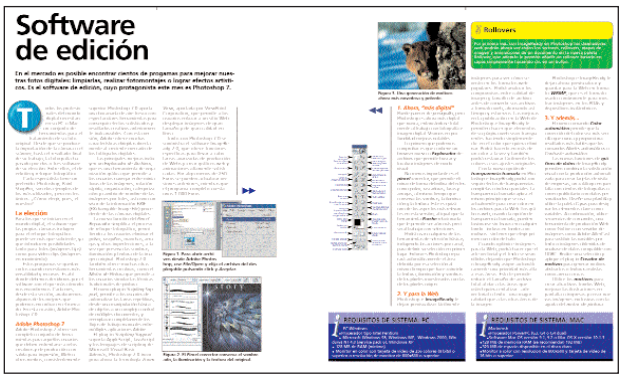
Y además...
La obra está completa de consejos, definiciones, trucos y llamadas de atención a conceptos específicos o cuya relevancia los hacen merecedores de una atención especial. Solucionan dudas y cuestiones, así como sirven de recordatorio sobre aspectos que no deben olvidarse. Además, se incluyen tablas a modo de información visual muy rápida.



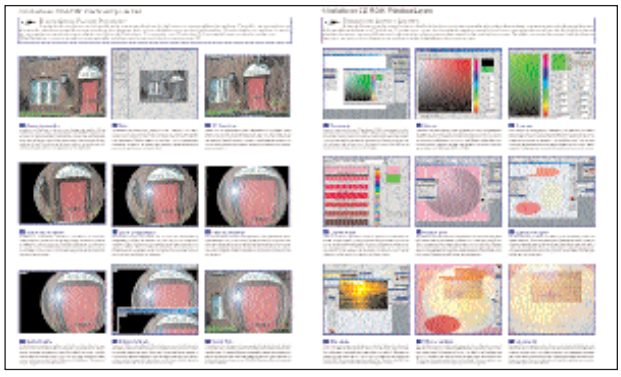
Teoría. Se presentan los temas principales, conocimientos teóricos de base y conceptos de fotografía digital.



Laboratorio. Una sección donde se solucionan aspectos técnicos del equipo digital, FAQs y análisis comparativos.



Software. Con cada entrega un programa líder en retoque y diseño digital, incluyendo amplia información.



Prácticas Paso a Paso. Gran cantidad de exclusivas prácticas, realizadas paso a paso, solucionadas en el CD.ROM.

de cualquier máquina o la ampliación de nuestro equipo actual.

La parte de FAQs cierra la sección de Laboratorio, dedicándose a resolver posibles dudas durante los análisis del Hardware, incidiendo en su explicación y ampliando la información dada hasta el momento. Tras Laboratorio nos quedarán claros todos los conceptos teóricos, además del uso del hardware que hemos tratado anteriormente.

3. Software

En la sección bajo el encabezado de Software, entramos en la explicación del programa protagonista del mes en el CD-ROM que acompaña cada entrega. Por ejemplo, en el número 1 hemos visto las novedades de la versión 7.0 de Adobe Photoshop.

Este programa nos acompañará durante toda la obra, ya que es líder en el retoque y edición de imágenes y, dada su relevancia, incidiremos continuamente sobre él, ampliado sus herramientas. Así, a partir del número 2 del Curso de Fotografía Digital, Software será una sección dedicada al nuevo programa de edición presentado cada mes y, por otro lado, a ir conociendo en profundidad herramientas habituales en la edición, impresión y escaneado de imágenes. Nuestra referencia será siempre Adobe Photoshop, aunque no nos olvidaremos de otros programas igualmente potentes en el mercado.

En esta sección encontrará explicaciones del uso de cada recurso de Photoshop relacionadas con el contenido que en ese fascículo estemos tratando, así como compatibilidades de software, y otras aplicaciones y utilidades para la fotografía digital.

4. Prácticas Paso a Paso

Parte fundamental de esta Obra es el conjunto de prácticas realizadas con Adobe Photoshop y, además, cada mes, nos valdremos del software protagonista del CD-ROM correspondiente para realizar algún Paso a Paso con el nuevo software.

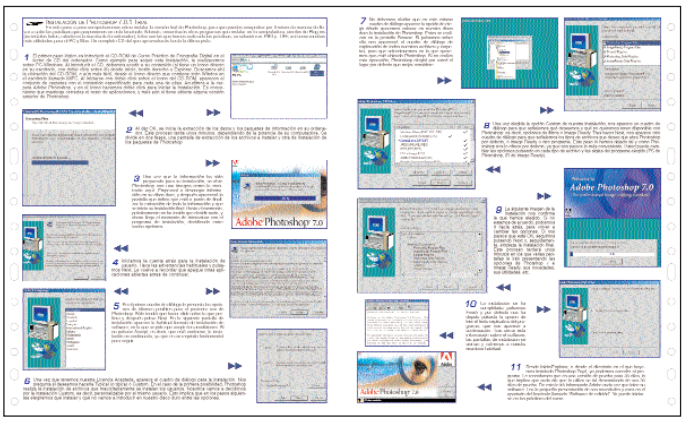
Las prácticas son un elemento básico del curso. Sirven para ir comprobando por uno mismo cómo trabajar con los habituales software de edición, además de con otras aplicaciones, y luego es posible comprobar el trabajo propio con las soluciones adjuntadas en el CD-ROM.

En este punto, el Curso ha quedado completo. Hardware, software y prácticas, que componen una línea pedagógica sencilla para lograr la excelencia en fotografía digital y todos sus caminos.

5. CD-ROM: instalación

Apartado donde encontraremos un detallado análisis del software que se ha incluido en el CD-ROM que acompaña de forma gratuita a cada fascículo, y que nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo de forma cómoda y eficaz.

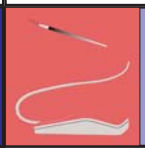
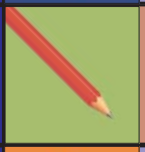
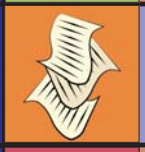
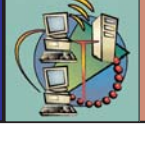
Una sección clave para ir completando su banco de imágenes, texturas, cliparts, y todos aquellos recursos que desee guardar para crear un archivo fotográfico sin igual. Igualmente, se explica paso a paso cómo instalar el programa principal de cada CD-ROM paso a paso.



CD-ROM. Todo el contenido del CD explicado, y la instalación del software protagonista de cada entrega, paso a paso.

Contenido de cada entrega

Este es el contenido de toda la Obra, fascículo a fascículo, con el temario que indica los conocimientos principales que irá adquiriendo en cada fascículo.

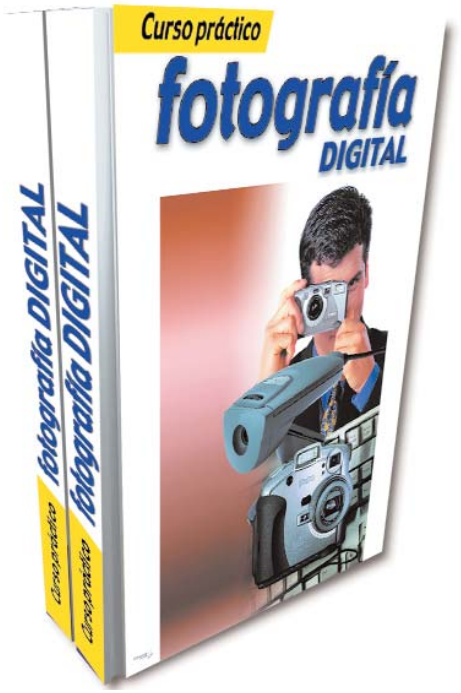
Nº	Contenido	Nº	Contenido
1	 Conceptos básicos de fotografía digital. La imagen, principios fundamentales. La cámara: componentes y cómo elegir la mejor del mercado. Análisis comparativo de cámaras digitales. El equipo necesario: un primer vistazo. La importancia del software de edición.	11	 Digitalización para Internet. La imagen desde y para la Red. Conexiones, cables, puertos y enchufes. Análisis: ¿PC o Mac? Colgar una imagen en la Red: módem y optimización del ordenador. Imágenes en movimiento: efectos multimedia con Photoshop.
2	 Características avanzadas de fotografía digital. La imagen: captura, salida y almacenamiento. Toma de imágenes y uso de las funciones del menú. Análisis: cámaras réflex/profesionales. Almacenamiento extra, tarjetas y grabadoras. Software integrado en dispositivos.	12	 El estudio digital. El laboratorio en casa: equipo de alta gama. Texturas de impresión, papeles digitales, creaciones orgánicas con impresora y escáner. Análisis: equipo profesional. Conexión del equipo digital: ergonomía. Recursos: tarjetas de visita, presentaciones.
3	 Análogico vs. digital: la transición. La iluminación en las imágenes digitales. Uso del flash: balance de blancos. Análisis: flash y accesorios de iluminación. Tipos de cámara: medio y gran formato. Editando control de luces, brillo, tono y contraste.	13	 Diseño y fotografía digital: usabilidad. Open Flash. Fotos y correo electrónico. Análisis: cámaras y webcam. El equipo interactivo: implementación de nuevos dispositivos multimedia. Software para correo electrónico y webcam con cámara digital.
4	 Introducción a la teoría del color. Optimización del color según impresión. DPOF en las cámaras digitales. Análisis: impresoras. Equipo: impresoras de inyección de tinta y láser. Imprimir desde cualquier software de edición: conversión .PDF y pantonario.	14	 Integración de formatos: digitalización total. Cliparts con imágenes digitales y dibujo. Imágenes multicanal. La imagen digital y su salida offset y para impresión profesional. Análisis: direcciones web útiles. Software de dibujo en dos dimensiones (2D) y delineación.
5	 Colores de pantalla y colores de impresión. Pantallas y visores en cámara. El monitor: calibración de color. Análisis comparativo de monitores en el mercado. El equipo: periféricos de visualización. La paleta de color en software de edición: gama y canales.	15	 ¿Qué es el texto digital? OCR y digitalización de textos. Análisis: paletas gráficas y equipo de tratamiento digital de texto. Laboratorio: lápices y tabletas digitales. Software 3D: volumen fotográfico. Trabajo con el software de reconocimiento de caracteres.
6	 El punto de vista: el fotógrafo. Encuadre y distancia en la imagen digital. La cámara: exposímetro, diafragma, velocidad de obturación. Análisis: objetivos de la cámara. El equipo: uso del objetivo. Encuadrar, transformar y cambiar el punto de vista.	16	 Imagen y vídeo digital: el hermanamiento. La imagen con salida a vídeo y televisión. El DVD: cine y fotografía. Análisis: videocámaras con función fotográfica. Equipo de edición fotográfica en vídeo. Software de edición en vídeo: uso de herramientas clave.
7	 La optimización de la toma fotográfica según el objeto. La captura de grupos, primeros planos, naturaleza. La cámara: modo automático. Análisis: impresoras de gran formato y láser. Equipo profesional vs. equipo para aficionados. Fotomontaje: herramientas usadas.	17	 Arte digital: un nuevo lenguaje. Galería de autores: obras de referencia. Trucos para lograr mejores imágenes. Análisis: equipo artístico. Laboratorio: pintura, cine y vídeo. Los Filtros y Máscaras en su aspecto más creativo: artistas digitales.
8	 Digitalización de papel. Trucos de escaneado. Accesorios de entrada: papel fotográfico, trabajo con diapositivas. Análisis: escáneres. Equipo de ampliación: tipos de escáneres. Imagen vectorial y mapa de bits.	18	 Fotografía digital en la era Móvil: PDA, móviles multimedia. Imágenes para SMS y otras alternativas wireless. Análisis: dispositivos multimedia. El equipo sin cables. Software de diseño web y creación interactiva.
9	 La creación de un laboratorio ordenado: almacenado y archivo fotográfico. Conservación y optimización de la imagen almacenada: las copias. Usos incorrectos de la cámara. Análisis: ordenadores. La computadora: necesidades de un laboratorio potente. Álbumes fotográficos y de archivo.	19	 La fotografía y el MP3. Interactividad imagen y sonido en la Red. La cámara: captar sonido en la toma de fotografías. Análisis: cámaras MP3. El equipo: ¿cómo funciona una cámara totalmente multimedia? Software para trabajar con fotografía y sonido: Plug-ins.
10	 Introducción a la fotografía digital con salida para la Web. La imagen multimedia en Internet. Fotos para la Red desde cualquier dispositivo de entrada. Análisis: cámaras multimedia. El equipo multimedia. Fotografía digital en línea: uso de Image Ready.	20	 Firmas y fabricantes: nuevos dispositivos para tomar fotos. Domótica: imágenes en cualquier sitio. La fotografía digital en un entorno Home Cinema. Análisis: proyectores y home cinema. El equipo: conectarse a un equipo multifunción. Prácticas Paso a Paso. Crear una imagen nueva.

La Biblia de la Fotografía

La Obra se compone de dos tomos encuadernados para organizar todas las entregas del curso, así como una exclusiva guía de color y más de 20.000 imágenes de libre uso en una biblioteca única.



- Estos son algunos de los CDs que podrá completar en su archivo fotográfico, consiguiendo finalmente más de 20.000 recursos libres de uso para sus creaciones y diseños.
- Al final de la Obra habrá recopilado miles de imágenes seleccionadas por temas, cliparts, dibujos, fotografías, y recursos para sus diseños web, como botones, iconos o fondos.
- Muchas de las bibliotecas vendrán clasificadas por categorías específicas, como en el caso de botones, que se dividen en hasta 19 temas.
- Además, cientos de plug-ins, efectos y fitros para cualquier creación para Internet o diseños profesionales, sin olvidar su uso particular más divertido y lúdico, como el uso de las caricaturas.
- Los mejores bordes y elementos decorativos para completar tu librería de archivos y crear atractivas composiciones, a los que se unirán botones, fondos, y mucho más.
- Con el contenido de los CDs que se van entregando puntualmente, podrá realizar las prácticas que durante el curso se solucionarán paso a paso.
- Las mejores imágenes en formato vectorial y mapa de bits para diseños y creaciones inmejorables, para la Web especialmente, y en formatos .gif, .jpg, .tiff y .wmf.
- Gifs animados, son una de las propuestas más interesantes, al igual que bullets y elementos decorativos para presentaciones, páginas web llenos de elementos digitales para mejorar el aspecto de sus diseños.
- Medios de transporte, en varios formatos, como .bmp, .jpg, .tiff, .wmf, .eps, y clasificados por medios de transporte por aire, por mar o por tierra.



Un Curso Práctico que le convertirá en un experto de la fotografía y el diseño digital.

Una guía útil y clara para ayudarle a desarrollar su hobby y su profesión.



Y de regalo, la Guía de Color con cerca de 10.000 colores de referencia para sus trabajos digitales y en papel.

Complete una biblioteca de más de °20.000 imágenes! de libre uso, con caricaturas, cliparts, fotografías, texturas, fondos, botones, dibujos y gráficos web.

Glosario para seguir el curso

Les presentamos un útil glosario para recordar algunos conocimientos informáticos o digitales que se mencionarán frecuentemente a lo largo del Curso Práctico de Fotografía Digital.

AVI
Es el formato más utilizado en Windows para almacenar vídeo con sonido incorporado.

BIT
Es la unidad de información más pequeña. Puede tener sólo dos valores o estados: 0 ó 1, encendido o apagado. La combinación de estos valores es la base de la informática, ya que los circuitos internos del ordenador sólo son capaces de detectar si la corriente llega o no llega (0 ó 1).

BMP
Formato esándar de imagenes de mapa de bits en los equipos compatibles con Windows. Las imágenes de mapa de bits se pueden guardar en sistemas Windows u OS/2 y aceptan colores de 24 bits.

Chip
Utilizado habitualmente como sinónimo de procesador, se trata de una oblea de silicio sobre la que se imprime un microcircuito.

Código/Codificación
Se refiere a las instrucciones contenidas en un programa, y entendibles por el ordenador.

Comprimir
Cuando una aplicación o un conjunto de datos son demasiado grandes, existe la posibilidad de reducir su tamaño mediante técnicas de compresión.

Datos digitales
Datos expresados con valores numéricos discretos (dígitos binarios o bits) de unos y ceros que la máquina (un ordenador, por ejemplo) puede interpretar.

Display
Unidad de visualización; monitor; pantalla.

DVD
Digital Video Device. Formato de discos de almacenamiento masivo de hasta 14 GB de capacidad.

EPS
(PostScript Encapsulado). Una extensión del formato de archivos de gráficos PostScript desarrollado por Adobe Systems. EPS permite incorporar archivos de gráficos PostScript en otros documentos.

FAQs
Frecuently Asked Questions. Preguntas formuladas frecuentemente.

Firmware
Parte del software de un ordenador que no puede modificarse por encontrarse en la ROM o memoria de sólo lectura. Es una mezcla o híbrido entre el hardware y el software, es decir tiene parte física y una parte consistente en programas internos.

GIF
(Graphics Interchange Format). Formato de intercambio de gráficos. Se utiliza comúnmente para mostrar imágenes indexadas por color en el Wold Wide Web. Utiliza el método LZW para lograr proporciones de compresión de aproximadamente 1.5:1 a 2:1.

Hardware
Todos los componentes físicos de la computadora y sus periféricos.

JPEG
(Joint Photographic Experts Group; Grupo de expertos de ensamble fotográfico). Nombre del comité que diseñó el estándar de compresión de imágenes conocido precisamente como JPEG. Está pensado especialmente para imágenes fotográficas con muchos colores.

Magneto-Óptico
Disco de almacenamiento que utiliza una combinación de tecnologías láser y magnética.

Memoria
Espacio de trabajo del computador (físicamente, colección de chips RAM). Determina el tamaño y el número de programas y datos que pueden ejecutarse al mismo tiempo.

Memoria-Flash
Chip de memoria que mantiene su contenido sin energía, pero que debe borrarse en bloques fijos.

Microprocesador
Es el chip más importante de una computadora. Su velocidad se mide en MHz (Megahertz).

Periférico
Todo dispositivo que se conecta a la computadora: teclado, monitor, mouse, impresora,...

Plug & Play
Significa "enchufar y usar". Reconocimiento inmediato de un dispositivo por parte del ordenador.

PNG
(Portable Network Graphics). Nuevo estándar para reemplazar al GIF ya que el PNG es completamente libre.

ppm
Es el número máximo de páginas por minuto a imprimir.

Procesador
Conjunto de circuitos lógicos que procesa las instrucciones básicas de una computadora.

Puerto
Es un elemento hardware, una especie de enchufe que permite la salida y entrada del ordenador mediante la conexión a periféricos.

RAM
Random Acces Memory. Memoria donde la computadora almacena datos que le permiten al procesador acceder rápidamente al sistema operativo, las aplicaciones y los datos en uso. Tiene estrecha relación con la velocidad de la computadora.

Resolución
Número máximo de píxeles que se ven en una pantalla. En una impresora, la resolución es la calidad de la imagen reproducida y se mide en dpi.

TFT
Una de las tecnologías usadas para fabricar pantallas planas.

TIFF
(Tagged Image File Format). Un formato de imagen de alta resolución que se utiliza para el intercambio universal de imágenes digitales.

VGA
(Video Graphics Array). Tipo de resolución que usa señales análogas y sólo es capar de representar 16 colores a 640 x 480, o 256 colores a 320 x 200.

Webcam
Videocámara que registra imágenes a las cuales se puede acceder desde un sitio web.

Website
Expresión que se refiere a una página web o "sitio" de la red Internet.

Digital
Digital quiere decir que utiliza o que contiene información convertida al código binario, el lenguaje de números (ceros y unos) que emplean los ordenadores para almacenar y manipular los datos.

Resolución
Se denomina resolución al número de columnas de píxeles que pueden ser mostradas en una pantalla. La resolución se puede medir en columnas de píxeles: a más resolución, mayor calidad gráfica. Cantidad de puntos que puede pintar una impresora en un espacio determinado. Generalmente se mide en puntos por pulgada (ppp), es decir, los puntos que caben en una pulgada de lado (2,54 centímetros).

Zoom Digital
Permite al usuario acercarse más allá del rango prorcionado por los lentes ópticos. El zoom digital recorta el centro de la foto digital y cambia el tamaño de la nueva foto recortada al tamaño de la resolución seleccionada.

CMYK
Uno de los varios sistemas de codificación de color usados por las impresoras para combinar colores primarios y producir una imagen a todo color. En CMYK, los colores son expresados a través de "primarios sustractivos" (cyan, magenta, amarillo y negro).

RGB (RVA)
Abreviación de Red, Green, and Blue (Rojo, Verde y Azul); colores primarios usados para simular color natural en los monitores de computador o de televisión.

TWAIN
Protocolo para intercambiar información entre aplicaciones y dispositivos tales como escáners y cámaras digitales. El TWAIN hace posible que las cámaras digitales y el software "conversen" entre ellos.

Flash
Un flash incorporado brinda luz auxiliar para complementar las condiciones de luz disponibles dando como resultado un mejor color, una mejor exposición y una nitidez de imagen mejorada.

DPI
Medida de resolución de una impresora o monitor de video basado en la densidad de punto. Por ejemplo, la mayoría de las impresoras láser tiene una resolución de 300 dpi, los monitores 72 dpi, las imagesetters 1200 a 2450 dpi. La medida puede también tener relación con los píxeles en un archivo de entrada o con las líneas de puntos de la trama (trama de mediotono) en una salida de películas.

ISO
Análogo a la velocidad de la película. Un número mayor significa que el sensor de la cámara necesita menos luz para hacer una exposición adecuada. Números más altos pueden ayudar en situaciones de luz baja donde el flash puede no ser efectivo, por ejemplo, interiores amplios con baja luz.

Cámara digital
Máquina que graba imágenes en forma digital. A diferencia de las tradicionales cámaras analógicas que convierten las intensidades de luz en señales infinitamente variables, las cámaras digitales convierten las intensidades de luz en números discretos (0 y 1).
La cámara digital descompone la imagen de la figura en un número fijo de píxeles (puntos), verifica la intensidad de luz de cada píxel y la convierte en un número. En una cámara digital de color, se crean tres números, que representan la cantidad de rojo, verde y azul en cada píxel.