

Treball Final de Grau

Grau Multimèdia

Àrea Creació Gràfica

“Creació i publicació d'un llibre d'aprenentatge de tècniques de manipulació fotogràfica avançades”

Alba Molera Vidal

Consultor: Pere Báscones Navarro

16 de Juny del 2015



Preàmbul

La consolidació de la imatge digital enfront a la analògica ha fet cada vegada més necessària i evident la tasca del retoc fotogràfic.

Al mateix temps, el potencial de les eines informàtiques és a anys llum del què havien ofert els laboratoris de revelat i les tècniques analògiques.

Enguany es compleix el 25^è aniversari del programa de retoc de fotografies Adobe Photosop i aquest serà d'eix vertebrador del projecte que presento a continuació.

Índex de continguts

Preàmbul.....	2
1. Prefaci.....	5
1.1.Motivació personal.....	5
1.2.Motivació acadèmica.....	6
2. Descripció.....	7
2.1.Teoria.....	7
2.2.Pràctica.....	8
2.3.La producció de les imatges.....	8
2.4.1.Les 4 tècniques.....	9
2.5. Difusió i drets.....	10
3. Objectius.....	11
3.1 Principals.....	11
3.1.1.Introducció teòrica i Glossari:.....	11
3.1.2.Tutorials:.....	11
3.1.3.Disseny gràfic i Innovació.....	11
3.2 Secundaris.....	12
3.3.Objectius interns i personals.....	12
4.Marc Teòric/Escenari.....	13
4.1.Antecedents.....	13
4.2.Escenari.....	13
4.3.Bases teòriques de referència.....	14
4.4. La publicació digital.....	14
4.4.1. Formats.....	14
PDF interactiu.....	14
Revista en format Aplicació.....	14
PDF pla.....	14
Ebook bàsic.....	15
Fixed Layout Epub.....	15
Ebook HTML.....	15
4.4.2. Dispositius de lectura.....	15
4.4.3. Plataformes de distribució.....	16
4.4.4. Format i Plataforma escollits.....	17
4.4.5. Imatges i els seus drets:.....	20
1.Imatges de tercers amb llicència desconeguda.....	20
2.Imatges de producció pròpia.....	20
3.Imatges de tercers amb llicència CC.....	22
4.5.Altres projectes/estudis/productes similars o relacionats.....	23
5.Continguts.....	25
6.Metodologia.....	27
6.1.Necessitats del projecte:.....	27
6.1.1.Recollida d'informació per al contingut teòric.....	27
6.1.2.Producció imatges de referència.....	27
6.1.3.Redactat i disseny dels tutorials.....	27
6.1.4.Enregistrament.....	27
7.Plataforma de desenvolupament.....	28
7.1. Les imatges.....	28
7.2. El llibre.....	28
7.2.1. La Maquetació HTML per a conversió a format .mobi.....	28

HTML per a .mobi KF8.....	28
Diferències amb l'anterior format.....	29
Incompatibilitats.....	30
Informació del llibre HEAD.....	31
Programari necessari.....	31
NCX.....	33
Arxiu OPF.....	33
Format de les imatges, mida i compressió jpg.....	34
8.Planificació.....	35
8.1.Esquema de treball.....	35
9.Prototips.....	36
9.1. Primers dissenys.....	36
Esquema de les pàgines de tutorials:.....	37
9.2.Redefinint el disseny per a eBook:.....	37
Les possibilitats de disseny gràfic del format:.....	37
9.3.Proposta Final.....	41
Esquema del llibre:.....	41
9.2.1.Benvinguda, introducció i conclusió:.....	41
9.2.2. El Glossari i Els pas a pas:.....	42
10.Projecció de futur.....	44
11.Contextualització del mercat.....	45
12.Conclusions.....	46
12.1.Culminació d'una etapa acadèmica.....	46
12.2.Aprenentatge.....	46
ANNEXOS.....	48
Annex 1. Lliurables del projecte.....	49
Enregistrament pantalla procés de fotomuntatge:.....	49
LLIBRE A AMAZON:.....	49
IMATGES FINALS.....	50
1. Conversió de Material.....	50
2. Fons i Figura.....	51
3. Integració elements 3D.....	52
Annex 2. Document de planificació de la producció de les imatges.....	53
TÈCNiques.....	54
Imatge de referència:.....	54
Idea pròpia:.....	54
Composició fons i model: Dean Bradshaw.....	57
Annex 3. Llibreries / codi extern utilitzat.....	59
Annex 4. Captures de pantalla.....	60
Annex 5. Bibliografia.....	63
IMATGES:.....	65
Annex 7. Vita.....	66

1. Prefaci

La memòria que s'estén a continuació pertany al Treball Final de Grau (d'ara endavant TFG) titulat "Creació i publicació d'un llibre d'aprenentatge de tècniques de manipulació fotogràfica avançades", que s'emmarca dins de l'àrea de Creació gràfica.

Aquest és un TFG de professionalització que combina teoria i pràctica sobre tècniques de retoc fotogràfic professional orientades al món de la creació fotogràfica artística i publicitària, i el seu principal objectiu és la creació de materials educatius.

El *Format* final en què es presentarà el contingut del treball serà del tipus llibre electrònic que contindrà una breu contextualització teòrica i 4 tutorials pas a pas que expliquen l'aplicació de diferents tècniques de retoc i foto-manipulació.

1.1. Motivació personal

El principal interès personal a l'hora d'escollir el tema del TFG va ser tenir la possibilitat d'adquirir o consolidar, els coneixements i les tècniques necessàries per realitzar un seguit d'imatges amb acabat professional i coherència estètica, a partir de l'estudi de fotomuntatges d'autors ja consolidats.

Treballo en el camp del retoc fotogràfic des de fa dos anys i conec bé les eines que permeten la millora tècnica d'una imatge a partir de paràmetres objectius com l'exposició, el contrast, el balanç de blancs, l'enfoc, la composició i enquadrament, etc. Amb aquests materials, però, intentaré aprofundir en l'altre retoc: el que permet combinar fotografies, imatges tridimensionals, efectes i pinzells per obtenir resultats versemblants i de qualitat. Amb aquestes tècniques es pot, segons el camp on siguin aplicades, des de millorar errors en una fotografia fins a crear una imatge impossible. Són tècniques àmpliament emprades en el camp publicitari ja que permeten obtenir acabats realistes sense la necessitat de desplaçar l'equip de producció a la selva amazònica o a la superfície de Mart, per exemple.

Finalment, recollir aquests coneixements en una guia em resultarà útil a mi mateixa o a d'altres, per a realitzar futurs projectes. Per això, a l'hora de decidir el nivell de detall i explicació en les guies, i què hi entrarà i què no, em fixaré en el què, com a estudiant i professional, em sembla més rellevant en l'aprenentatge tècnic i artístic.

1.2.Motivació acadèmica

L'objectiu d'aquest projecte, des del punt de vista acadèmic, és obtenir uns materials d'autoaprenentatge de tècniques i teories de retoc d'imatges digitals.

Es tracta de saber identificar bé 4 tècniques diferenciades, produir imatges suficientment explicatives de cada tècnica i a l'hora amb cert valor personal i artístic, i fer un bon seguiment del procés de producció de cada imatge.

La intenció és documentar el procés i plasmar-lo de la forma més entenedora possible.

Una segona motivació és l'experimentació en les possibilitats del format escollit. Entendre quin és el potencial dels llibres electrònics i fins a quin punt la maquetació pot ser personalitzada per a oferir una millor experiència de lectura.

2. Descripció

El projecte final consistirà en una guia en format llibre.

En una breu part introductòria s'intentaran recollir coneixements, passos i tècniques en relació a la imatge digital i al retoc fotogràfic en diferents àmbits.

Es farà un seguiment de tot el procés de creació de cadascuna de les imatges explicant els passos realitzats i els recursos i eines emprats. Aquest seguiment, que agafarà forma de tutorials presentats en text i imatge, tractarà les tècniques aplicades amb el programa Adobe Photoshop CS6 (tot i que intentarà ser al màxim de compatible amb altres versions del programa). No es detallaran els passos per aconseguir imatges secundàries, com per exemple el modelat i renderitzat d'elements tridimensionals, o la pròpia captura fotogràfica, tot i que s'indicarà breument l'origen de cada recurs i si fos propi o de tercers.

El resultat d'aquest projecte seran uns materials amb finalitats formatives. Van dirigits a iniciats en el món de la fotografia, professionals que volen aprofundir en tècniques digitals o estudiants.

Per a poder seguir correctament les guies calen un seguit de coneixements previs, i és per això que es donaran certs passos i conceptes per sabuts. Aquests tutorials no són per a aprendre les eines més bàsiques del Photoshop, sinó que pretenen donar una visió general sobre l'aplicació de diferents tècniques més o menys complexes per aconseguir crear una imatge final de qualitat.

A més de la guia, al llarg del procés es farà un enregistrament de la pantalla que servirà com a material complementari i eina de difusió. Aquest enregistrament es publicarà en xarxes de compartiment de vídeos i des d'allà s'enllaçarà al llibre.

2.1. Teoria

El contingut teòric del la guia consistirà de:

- Una breu contextualització de la fotomanipulació. Aquesta part introductòria intentarà ser amena i lleugera i incloure alguna curiositat.
- Un recull de termes i procediments bàsics necessaris per a desenvolupar els tutorials. En aquest glossari hi inclouré algun concepte que considero important remarcar abans de procedir a desenvolupar els pas-a-pas.
- Una introducció a les diferents tècniques de retoc i foto-manipulació.

2.2.Pràctica

En la segona part del llibre presentaré 3 imatges pròpies produïdes expressament per a il·lustrar cada una de les tècniques. Els passos seran explicats de forma resumida, centrant-me en els usos menys convencionals de filres i efectes, i acompanyats de les corresponents imatges que permetin una millor comprensió. En alguns casos en les imatges d'acompanyament hi apareixerà informació complementària sobre els paràmetres d'un ajust.

La idea és que el lector pugui, si vol, seguir els passos tot aplicant-los a una imatge pròpia i així intentar aconseguir resultats similars.

2.3.La producció de les imatges

Els tutorials es desenvoluparan sobre la base de 3 fotografies pròpies. L'objectiu d'aquestes imatges es obtenir uns resultats tècnicament bons i útils com a eina per a presentar les diferents tècniques. En aquest sentit, cada una de les imatges s'especialitzarà en una tècnica en concret.

A partir d'aquestes tècniques, que serviran de referent, es desenvoluparà la proposta personal, en el camp del retrat, per a cada una de les imatges, i se'n farà el seu seguiment.

Per a produir aquestes imatges caldrà seguir un procediment estructurat que permeti optimitzar el temps. Aquesta part no ha d'ocupar la totalitat del temps per a la producció del projecte, ja que les fotografies només serveixen d'eina o canal per a la creació dels tutorials.

Procediment:

- Plantejament de la idea i esbós
- Detecció de necessitats
- Planificació
- Construcció de la imatge i enregistrament del procés.

Considero una informació valuosa la part de producció de les imatges prèvies, però no

protagonista de les guies. És per això que s'exposarà breument el procés creatiu i de captura per a il·lustrar la producció global de cada imatge, però sense entrar en molts detalls. El gruix de la informació serà en cadascun dels passos realitzats un cop obert el programa.

2.4.1. Les 4 tècniques

Encara que no existeix una guia oficial que determini una llista de tècniques o estils de foto-manipulació o retoc fotogràfic, en aquesta guia es presentarà una proposta de 4 procediments diferenciats. És evident, que l'anàlisi de tècniques es podria fer des de diverses òptiques. En aquest cas l'element principal que es farà servir per a diferenciar tècniques serà l'origen dels recursos emprats en cada composició. Es per això que es deixen de banda termes com l'acabat (pictòric, foto-realista, vintage ...) i l'estil (conceptual, surrealista, futurista...).

Tècniques en funció del material emprat:

Conversió de Materil: Aplicació d'efectes i algoritmes (Fotografia + Algoritmes)

La imatge base per a aquesta composició serà una fotografia, i els elements secundaris més importants seran generats a través d'algoritmes o filtres del propi Software.

Composició Fons i Figura (Fotografia Foreground + Fotografia Background)

Aquesta és una tècnica fortament emprada en el camp de la fotografia publicitària. Consisteix en obtenir la imatge del personatge principal i la imatge del fons per separat. L'objectiu és combinar-les totes dues per a que sembli que el model va ser fotografiat a la localització.

Collage o Matte Painting (Fotografia)

Creació d'un paisatge usant diferents fotografies, tot unint-les per donar la sensació de ser un únic fons. En aquest punt es tractaran conceptes com la perspectiva i la simulació de la profunditat.

Integració d'elements 3D (Fotografia + Render)

En aquest cas s'uniran elements reals fotografiats amb objectes generats a través d'un Software de producció 3D.

2.5. Difusió i drets

La difusió d'aquest llibre es farà la través de Internet, i a priori no hi haurà una versió impresa distribuïble.

Com més endavant justificaré, s'utilitzarà la plataforma d'Amazon per a fer la publicació i comercialització del llibre.

Per tal de promocionar la guia s'utilitzaran diferents vies:

- Publicació en comunitats de creatius.
- Referenciació en els vídeos del procés enregistrats per a cada tutorial
- Publicació de les imatges finals en eines de portfoli online, enllaçant a la guia.

3. Objectius

L'objectiu general del TFG és la producció d'una guia teòrico-pràctica per a introduir conceptes sobre la fotografia digital i presentar 4 tècniques de retoc i composició d'imatges.

3.1 Principals

3.1.1. Introducció teòrica i Glossari:

L'èxit de la part teòrica de la guia dependrà d'aconseguir sintetitzar conceptes clau en relació a la imatge digital i contextualitzar el retoc fotogràfic en el món professional actual.

També caldrà identificar bé els conceptes i tècniques bàsiques a presentar en l'apartat de Glossari. Caldrà que aquest no sigui un apartat excessivament extens, però a l'hora tractar les idees més importants.

3.1.2. Tutorials:

Es produiran 3 imatges que tindran com a gènere el retrat i la composició digital, i es buscarà un estil el màxim de foto-realista possible.

Per a que es consideri que el TFG ha tingut èxit caldrà que les 3 imatges que es produeixin siguin vàlides per a explicar el pas a pas de l'aplicació de cada tècnica. Sense entrar en si el resultat final és més o menys atractiu, el què és important és què tècnicament sigui correcte i il·lustratiu.

Al mateix temps, serà important que cada tutorial resulti entenedor i quedin correctament explicats els punts més importants de la producció.

Per aconseguir que siguin correctament explicatius també hi entrarà en joc el disseny de la guia.

3.1.3. Disseny gràfic i Innovació

Ja que els continguts es presentaran en forma de llibre en format digital, caldrà fer-ne un correcte disseny. El tema principal del TFG no és el disseny gràfic però si que degut a les seves possibilitats narratives resultarà una part molt important. No es buscarà un disseny experimental o molt creatiu.

El disseny servirà d'eina per a presentar el contingut i intentar fer-lo el més entenedor

possible. Donada la naturalesa visual del producte final caldrà prestar molta atenció a aquest apartat i documentar correctament totes les fases del disseny.

Tot i dir que no intentaré fer una maquetació arriscada, sí que serà inevitablement innovadora degut a que habitualment els llibres digitals es presenten amb un disseny simple (per a ser el màxim de compatibles amb els lectors de tinta digital que no responen bé a maquetacions complexes).

Com que el meu *target* són les tablets de pantalla mitjana i els smartphones de gran pantalla (obvio els lectors e-ink per la necessitat de visualitzar el color en les imatges) em puc permetre el luxe de fer un disseny gràfic més arriscat i explotar al màxim les possibilitats del llenguatge HTML i CSS emmarcat en els llibres elèctrics.

3.2 Secundaris

De forma secundària, s'intentarà que les imatges produïdes per als tutorials, a més de ser correctes tècnicament, ho siguin estèticament i mantinguin una coherència global. Es tracta, doncs, d'aconseguir resultats professionals buscant un estil personal. Aquest objectiu no s'inclou com a Principal, ja que la seva obtenció és més incontrolable i per tant d'aquest no en depèn l'èxit del TFG.

3.3. Objectius interns i personals

Encara que aquests no seran visibles per al públic potencial, són igualment necessaris per a poder realitzar el projecte.

Tot i que a nivell personal dispeno de coneixements que em poden permetre realitzar composicions relativament complexes en Adobe Photoshop, la producció d'imatges globals pensades específicament per a presentar les tècniques escollides serà un repte important per a mi. Per poder unir les competències adquirides en l'àmbit professional i l'acadèmic en la creació de composicions des del primer a l'últim pas hauré de consolidar-les i adquirir-ne de noves. Per això un dels objectius invisibles d'aquest TFG són la millora i pràctica dels meus coneixements tècnics en l'àrea del retoc i la composició fotogràfica.

4. Marc Teòric/Escenari

4.1. Antecedents

Des de la primera distribució del software Adobe Photoshop el 1990 hi ha hagut acadèmies i recursos on aprendre'n les seves tècniques. Això és degut a que Photoshop molt ràpidament es va convertir en un estàndard en la indústria de la imatge i el retoc. Ja des dels primers anys el terme Photoshop s'emprava com a sinònim de retoc o foto-manipulació.



Il·lustració 1: Primer Videotutorial de Photoshop

Al "American Graphics Institute" *FONT, per exemple s'imparteixen cursos de Photoshop des de fa 25 anys, és a dir, des del primer any en què Photoshop va ser presentat.

Però no només a nivell formal, l'aprenentatge d'aquesta eina, com tantes altres eines informàtiques, ha fet sorgir una comunitat de creatius, professionals o aficionats que al llarg d'aquests 25 anys d'història i emprant Internet com a plataforma de difusió han estès el seu coneixement i tècniques.

4.2. Escenari

Els inicis els tutorials eren en text i captures de pantalla (les possibilitats d'emmagatzematge i velocitat de la xarxa també eren unes altres), actualment el mitjà més emprat són els vídeos on s'enregistra la pantalla i l'instructor va narrant els passos. Tot i així, revistes com Advanced Photoshop, Practical Photoshop, Photoshop Creative, Photoshop essentials o Photoshop User fa anys (algunes més que d'altres) que inclouen tutorials pas a pas en les seves pàgines, i segueix sent un mitjà d'aprenentatge molt valorat.

4.3. Bases teòriques de referència

Per tal de desenvolupar la meua proposta de guia explicativa de 4 tècniques emprant l'eina Photoshop es farà servir de referència, en primer lloc conceptes teòrics relacionats amb la fotografia i la imatge (normes de composició, exposició, llum, punts d'interès, contrast, etc.) i en segon lloc tècniques informàtiques i bones pràctiques d'eficiència en l'ús del software (guies del programa, manuals d'ús, recomanacions d'experts...).

4.4. La publicació digital

4.4.1. Formats

En l'entorn digital existeixen gran varietat de formats d'arxius que combinen text i imatge i cadascun d'ells té avantatges i inconvenients.

PDF interactiu	
+	-
Possibilitat d'interacció, menús, elements multimèdia, hiperenllaços...	No hi ha plataforma de publicació i venda compatible
	Pot tenir problemes de reproducció en alguns dispositius

Revista en format Aplicació	
+	-
Moltes possibilitats d'interacció i d'utilització de vídeo, so i animacions	Arxius pesats
	Pot tenir problemes de reproducció en alguns dispositius
	Es necessita acceptació d'Apple per publicar a la seva Store
	Dificultat de disseny

PDF pla	
+	-
Grans possibilitats de maquetació i	No hi ha interacció ni navegació

personalització d'aparença	
	No hi ha possibilitat d'incloure vídeo, so o animació.

Ebook bàsic	
+	-
Molt lleuger, altament compatible	Poques possibilitats de maquetació i no compatible amb l'ús vídeo, so o animació.

Fixed Layout Epub	
+	-
Suporta interactivitat, àudio i vídeo	No compatible amb .mobi de kindle

Ebook HTML	
+	-
Permet determinar l'estil del text i les imatges i certa composició.	No compatible amb l'ús vídeo, so o animació.
És lleuger i altament compatible amb tot tipus de dispositius, ja sigui formatat a epub mobi o directament online, a través del navegador, sense necessitat de lector especial.	No permet tanta llibertat de maquetació i disseny com un PDF.

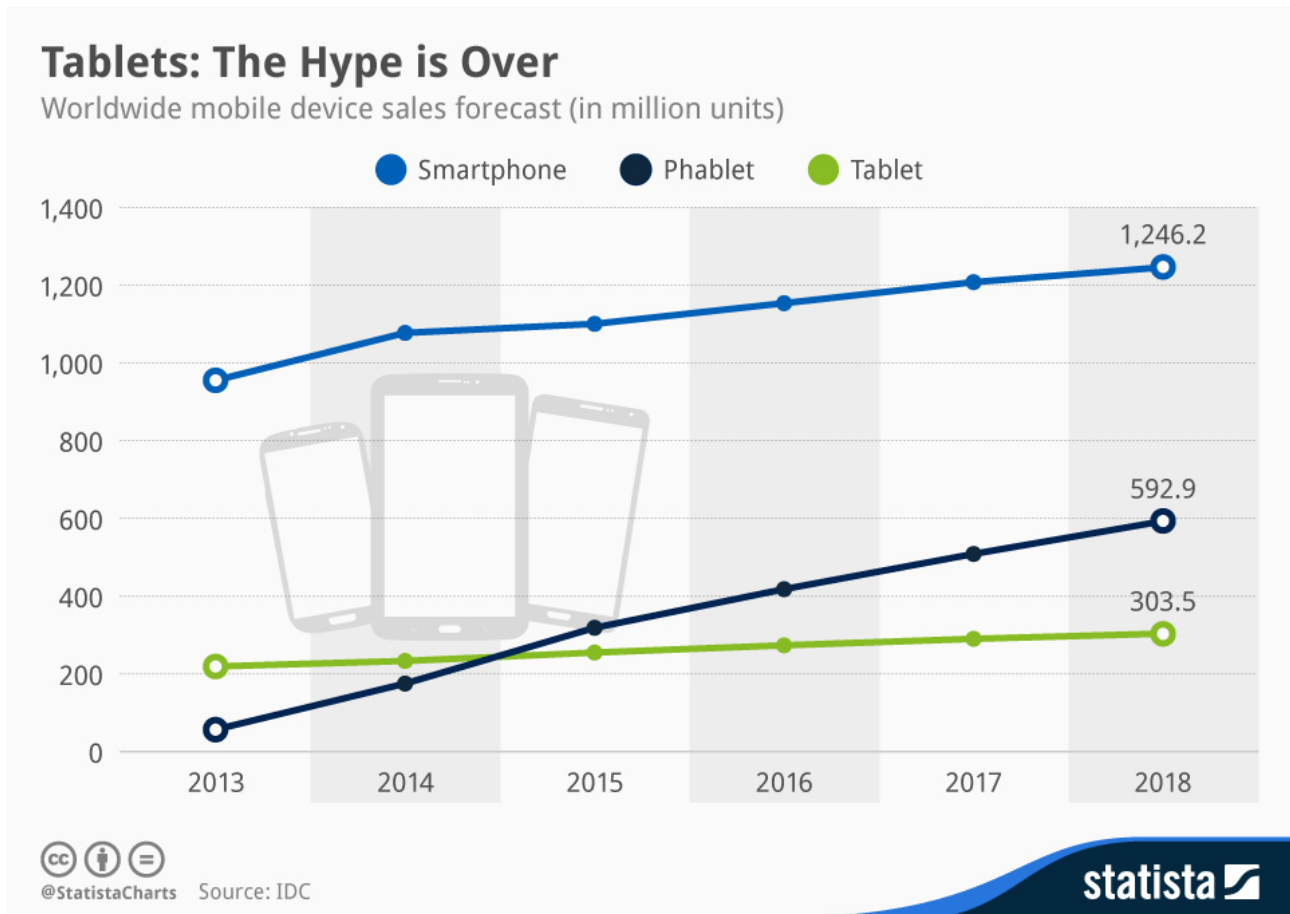
4.4.2. Dispositius de lectura

El principal interès és que el document sigui compatible i usable en pantalles mitjanes tipus tableta (7"-10") o en smartphones de més de 5" .Per la gran quantitat d'imatges que apareixeran i pel tipus d'ús que se'n donarà , pantalla de mesures més reduïdes no serà un bon dispositiu de lectura.

En qualsevol dels tipus de documents presentats en el punt anterior, els lectors de tinta digital no mostraran (com a norma general) maquetacions personalitzades, ni canvis de tipografies, fonts, mides o colors(valors de gris) i per tant no serà el dispositiu de referència per a aquest projecte. Tot i així, s'intentarà una mínima capacitat de lectura

també en lectors ebooks.

Apuntant principalment les tablettes com a dispositiu on vull aconseguir una bona experiència de lectura em dirigeixo a un mercat creixent i ja fortament estès:



Il·lustració 2: Previsió de vendes de tablettes i Smartphones -<http://www.statista.com/chart/2829/worldwide-mobile-device-sales-forecast/>

4.4.3. Plataformes de distribució

- Quiosc Android
- iTunes
- Amazon
 - Kindle Direct Publishing – publicació gratuïta i possibilitat de vendre (70% de

royalties per l'autor) <https://kdp.amazon.com/>

- Seller Central – Possibilitat de vendre revistes en format PDF i imprès
- Issuu – publicació de revistes PDF de forma gratuïta, altament compatible amb tablettes i dispositius mòbils a través de la seva aplicació. Gran visibilitat.

4.4.4. Format i Plataforma escollits¹

Després de valorar les diferents opcions de publicació el format **llibre electrònic i maquetat utilitzant HTML** per així oferir una presentació més rica i atractiva, és la opció que s'adapta millor a les meves necessitats. Els principals avantatges d'aquest format són els següents:

- Facilitat de publicació en diverses plataformes i botigues online en els dos principals formats de document: .epub i .mobi
- Compatibilitat amb gran varietat de dispositius. Solament requereix la instal·lació d'una app de lectura de e-books com pot ser la Kindle d'Amazon.
- Facilitat de disseny. Ofereix menys possibilitats de maquetació, i això comporta que el procés de disseny sigui més senzill.

1

Fons de consulta:

Amazon “Proceso de publicación - Primeros pasos” i “Antes de empezar a publicar” *Kindle Direct Publishing* [article en línia]

<https://kdp.amazon.com/>

Kindle Formatting.com “Formatting tips”

<http://kindleformatting.com/formatting.php>



Il·lustració 3: proves dispositius (Alba Molera Vidal)

Diferents possibilitats de la maquetació HTML per a Ebook.

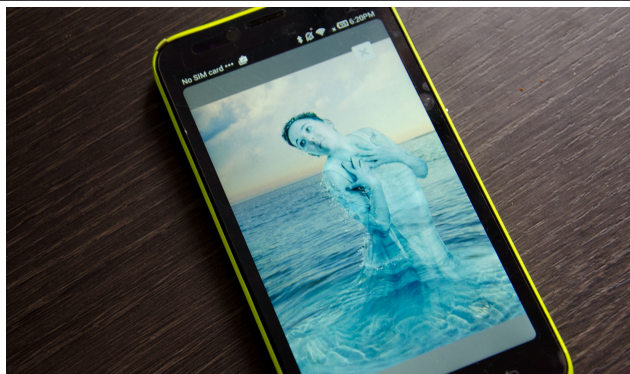


Il·lustració 4: proves dispositius (Alba Molera Vidal)

Les pàgines pateixen lleugeres modificacions en funció del dispositiu amb què es visualitzi el document.

Il·lustració 5: proves dispositius (Alba Molera Vidal)

Mitjançant l'ús dels elements DIV de l'HTML es pot maquetar la pàgina i crear requadres i canvis de colors.



Il·lustració 6: proves dispositius (Alba Molera Vidal)

Les imatges, mostrades en miniatures, mantenen la possibilitat de veure's a mida real. Si el lector fa click a sobre la imatge aquesta s'ampliarà,

També cal comentar inconvenients que hauré de enfrontar-me a l'hora de preparar el document:

Problema	Possible Solució
No totes les etiquetes HTML són compatibles	Cal estudiar què es pot aconseguir i què no i adaptar-hi el disseny.
Alguns dispositius poden tenir apps de lectura d'ebooks que ignorin els estils CSS	Cal, en la presentació del llibre, recomanar aplicacions i dispositius de lectura. Tot i així, el llibre ha de ser entenedor sense els estils CSS aplicats.
Les apps de lectura permeten augmentar la mida de la lletra i canviar-ne el color.	Igualment, en la introducció, si es considera que això pot afectar a la correcta visualització, es pot fer un suggeriment al lector sobre els paràmetres de la seva app.
La visualització en pantalles de diferents mides pot alterar els continguts.	Cal verificar el resultat final amb una mostra de diferents dispositius i utilitzar freqüentment l'etiqueta HTML especialitzada de ebook per a fer salts de pàgines i Títols de seccions i així assegurar la correcta visualització d'inicis de capítols i d'àrees problemàtiques.
Carrega lenta d'imatges	S'haurà d'ajustar la mida i compressió de les imatges jpg que apareguin al llibre per tal d'aconseguir una càrrega ràpida i el nivell de resolució just per a tenir una bona experiència de lectura.

4.4.5. Imatges i els seus drets:

Les imatges que apareixeran en el llibre són principalment de producció pròpia. D'aquesta manera es minimitzen els problemes de drets d'autor. És important cuidar aquest aspecte ja que no es tracta d'un material acadèmic sinó que la intenció és crear un producte comercialitzable, amb independència del seu preu o gratuïtat. Segons l'origen de les imatges les classifico en 3 categories:

1. Imatges de tercers amb llicència desconeguda

Quan és necessari mostrar alguna imatge de tercers per il·lustrar alguna explicació, de la qual no en conec l'estat de la llicència o aquesta és de tipus restrictiu, es fa mitjançant una referència al recurs online: un enllaç. Així es permetrà a lector visualitzar el contingut i al mateix temps evitar problemes de drets d'explotació en la distribució del llibre.

2. Imatges de producció pròpia

En quant a les imatges de pròpies, la principal preocupació de drets és en relació a les dues models que hi apareixen. És per això que hauran d'omplir el formulari de sessió de drets d'imatge i així permetrem l'explotació de les obres.

Model Release Form

PHOTOGRAPHER: _____

MODEL: _____

MODEL'S EMAIL ADDRESS: _____

MODEL'S MAILING ADDRESS: _____

IN CONSIDERATION OF HAVING RECEIVED (i.e. Photos/Compensation/etc) _____

IN RETURN FOR POSING FOR PHOTOGRAPHS TAKEN ON (date): _____

AT (location): _____

I hereby assign full copyright of these photographs to the above-mentioned photographer (and the related representatives and assigns) together with the right of reproduction either wholly or in part.

I grant to the Photographer or licensees or assignees the permission to can the above-mentioned photographs either separately or together, either wholly or in part, the perpetual and irrevocable and unrestricted right to use and publish video and/or photographs of me, or where I may be included for editorial trade, product advertising and such other fashion /business purpose in any manner and medium.

The Photographer and licensees or assignees may have unrestricted use of these for whatever purpose, including advertising, with any retouching or alteration without restriction.

I agree that the above mentioned photographs and any reproductions shall be deemed to represent an imaginary person, and further agree that the Photographer or any person authorized by or acting on his or her behalf may use the above mentioned photographs or any reproductions of them for any advertising purposes or for the purpose of illustrating any wording, and agree that no such wording shall be considered to be attributed to me personally unless my name is used.

Provided my name is not mentioned in connection with any other statement or wording which may be attributed to me personally, I undertake not to Prosecute or to institute proceedings, claims or demands against either the Photographer or his or her agents in respect of any usage of the above mentioned photographs. I hereby release the photographer named above from all claims and liability relating to images, video or photographs taken of me.

I have read this model release form carefully and fully understand its meanings and implications.

signed: _____ date: _____

Important: If the Model is under 18 year of age, a parent or legal guardian must also sign

parent/guardian: _____ date: _____

Il·lustració 7: Formulari de cessió de drets

3. Imatges de tercers amb llicència CC

Per il·lustrar alguna de les tècniques en la part introductòria de cada tutorial, si finalment he de fer servir imatges de tercers, aquestes han de ser amb una llicència del tipus creative commons. Per a poder introduir-les en el llibre cal que la llicència CC aplicada en cada cas no sigui restrictiva en quant a comercialització i tipus d'obra derivada. Per tant, les imatges escollides, les quals en serà ben referenciat i informat l'autor, tindran la llicència Reconeixement i hauré d'evitar les que limitin "SenseObraDerivada", "NoComercial" i "CompartirIgual".

Les llicències



Reconeixement CC BY

Aquesta llicència permet a qualsevol persona mesclar, adaptar i crear a partir de la vostra obra, fins i tot amb una finalitat comercial, sempre que us reconeixin l'autoria de la creació original. Aquesta és la llicència més complaent de les que s'ofereixen. Recomanat per a una màxima difusió i utilització dels materials subjectes a aquesta llicència.

[Vegeu el resum de la llicència](#) | [Vegeu el codi legal](#)



Reconeixement-CompartirIgual CC BY-SA

Aquesta llicència permet a altres persones remesclar, retocar i crear a partir de la teva obra, fins hi tot amb fins comercials, sempre i quan se t'atorgui el reconeixement oportú i al mateix temps llicenciïn les seves noves creacions sota les mateixes condicions. Aquesta llicència acostuma a ser comparada amb llicències "copyleft" de software lliure i codi obert. Totes aquelles noves obres basades en la teva, portaran la mateixa llicència, de manera que qualsevol obra derivada permetrà també el seu ús comercial. Aquesta és la llicència usada per Wikipedia, i es recomana per aquells materials que puguin resultar beneficiats de la incorporació de contingut de Wikipedia així com projectes llicenciats de forma similar.

[Vegeu el resum de la llicència](#) | [Vegeu el codi legal](#)



Reconeixement-SenseObraDerivada CC BY-ND

Aquesta llicència permet la redistribució comercial i no comercial, sempre que es faci sense cap modificació i us reconeixin l'autoria de les obres.

[Vegeu el resum de la llicència](#) | [Vegeu el codi legal](#)



Reconeixement-NoComercial CC BY-NC

Aquesta llicència permet a qualsevol persona mesclar, adaptar i crear a partir de la vostra obra sense finalitat comercial. I les seves noves obres derivades, tot i que han de reconèixer-vos i no poden ser utilitzades comercialment, no han d'estar subjectes a una llicència amb els mateixos termes que l'obra original.

[Vegeu el resum de la llicència](#) | [Vegeu el codi legal](#)



Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual CC BY-NC-SA

Aquesta llicència permet a qualsevol persona mesclar, adaptar i construir a partir de la vostra obra sense finalitat comercial, sempre que us en reconeixin l'autoria i mantinguin llicència en les seves noves creacions.

[Vegeu el resum de la llicència](#) | [Vegeu el codi legal](#)



Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada CC BY-NC-ND

Aquesta llicència és la més restrictiva de les sis llicències estàndar, només permet la decàrrega de les obres i que es puguin compartir amb la gent sempre que us en reconeixin l'autoria, però no poden ser modificades de cap manera ni ser utilitzades amb finalitat comercial.

[Vegeu el resum de la llicència](#) | [Vegeu el codi legal](#)

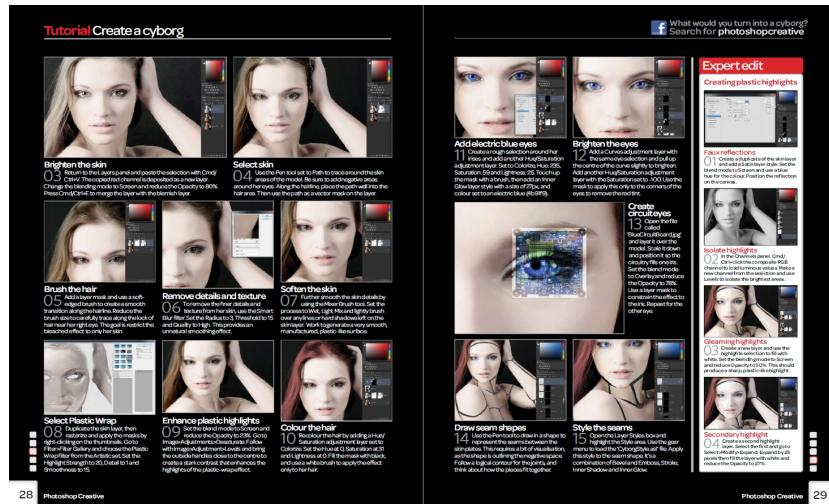
També oferim eines que serveixen dins l'espai de "tots els drets concedits" del domini públic. La nostra eina [CC0](#) permet als llicenciadors renunciar a tots els drets i ubicar una obra en el domini públic, i la nostra [Marca del Domini Públic](#) que permet a qualsevol usuari "marcar" una obra com a part del domini públic.

Il·lustració 8: Llicències CC <https://creativecommons.org/licenses/>

4.5. Altres projectes/estudis/productes similars o relacionats

El format proposat per al meu projecte és similar als tutorials que apareixen en revistes especialitzades sobre Photoshop. Com he esmentat, alguns exemples d'aquestes revistes són: Advanced Photoshop, Practical Photoshop, Photoshop Creative, Photoshop essentials o Photoshop User.

A continuació algunes mostres del format dels seus tutorials: (En aquest cas les possibilitats de maquetació són més grans al tractar-se de dina4 i en format PDF.



Il·lustració 9: Photoshop Creative Issue 120 2014 pag 28 i 29



Il·lustració 10: Advanced Photoshop UK issue 104 2012 p.50-51

Els exemples de llibres electrònics minims maquetats han estat més difícil de trobar. A continuació uns quants:

*Il·lustració 11: aprendre photoshop
CS5Captura en Smartphone 5'*

*Il·lustració 12: maquetacion i
compaginacion de productos graficos
complejosCaptura en Smartphone 5'*

THE PHOTOSHOP WORKBOOK: PROFESSIONAL RETOUCHING AND COMPOSITI...

background

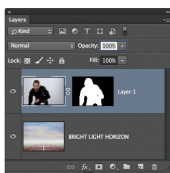


Figure 1.18 The cutout layer of the athlete including the layer mask

Note

When dragging on top of the new background tab, wait for the image to open, continue to drag into the image area, and then release.

Now that the athlete is cut out and in position with a new background, in the following section I'll show you how to improve the cutout further with a layer style.

Improving Cutouts with Layer Styles

Here's a great little trick you can use to show

*Il·lustració 13: Captura en tablet 8'The
photoshop workbook_professional
retouching and composing tips, tricks and
techniques*

LAYERS: THE COMPLETE GUIDE TO PHOTOSHOP'S MOST POWERFUL FEATURE...



Everything Else About Layers

THERE'S A TON OF FEATURES, TIPS, AND TRICKS IN THE LAYERS PANEL TO HELP YOU WORK BETTER

If there is one tutorial in this book not to skip, it's this one. Even if you think you know layers pretty well up to this point, this tutorial will show you more. Trust me. See, we're going to build a project. It's a big project, I know. But along the way, we're going to see all the things

*Il·lustració 14: the complete guide to
photoshop's most powerful
feature_layers01*

5. Continguts

Descripció àmplia i detallada del treball, continguts, tipologies, estructura i dimensió.

El producte final serà un llibre aproximadament d'entre 30 i 50 pàgines de text i imatges calculat en DinA4, (però que en el ebook final tindrà un nombre de pàgines molt superior) amb la següent estructura:

	pàgines
Portada	2
Introducció, context i presentació personal	1 a 2
Índex de continguts	1 a 2
Contextualització del retoc i la manipulació	4 a 6
Glossari i tècniques recurrents	2 a 4
Tutorial 1	4 a 6
Tutorial 2	4 a 6
Tutorial 3	4 a 6
Tutorial 4	4 a 6
Comiat	1 a 2
Contraportada	

En l'apartat de **prototips** d'aquesta memòria es presentarà l'estructura de cada pàgina de forma més detallada i gràfica. Cada un dels tutorials té molta importància en aquest projecte: la seva utilitat i capacitat de transmetre els continguts més importants de cada tècnica. El disseny intentarà ser poc evident, sent el contingut més important que el continent i afavorint la nitidesa i la comprensió.

De forma esquemàtica, cada tutorial presentarà la informació de la següent manera:

1. Mostra de la imatge o imatges originals en contraposició amb resultat final.
2. Petit consell abans de començar
3. Llistat dels passos més importants i captures de cada un d'ells

4. Intercalat en cada un dels passos s'aniran aclarint alguns conceptes teòrics, consells o dreceres de teclat que es considerin rellevants
5. Finalment es mostra en bona resolució la imatge final.

De manera paral·lela, es disposarà de l'enregistrament de la pantalla al llarg de tot el procés de retoc i fotomuntatge. Aquest, doncs, serà un material complementari que serà emmagatzemat en una plataforma online de difusió de vídeos, i al què s'apuntarà des del llibre, i viceversa: des del vídeo on-line s'oferirà la possibilitat de descarregar el llibre.

6. Metodologia

6.1. Necessitats del projecte:

Per a poder produir la guia es necessitarà destinar temps a diverses accions:

6.1.1. Recollida d'informació per al contingut teòric.

La recerca es farà principalment a través de llocs web de referència (donada la naturalesa digital de les imatges) i de revistes especialitzades. Aquesta ha de ser la part més breu del treball ja que només servirà per a contextualitzar els conceptes que es desenvoluparan en cada tutorial.

6.1.2. Producció imatges de referència.

Una part important del temps anirà destinat a la creació de les imatges per a poder presentar cada tècnica. Caldrà estudiar atentament quines eines vull presentar i quins requeriments ha de tenir cada una de les imatges per a poder servir de correcta referència explicativa.

En aquesta fase també caldrà, al mateix temps, anar enregistrant (via captura de la pantalla) tots els processos en Adobe Photoshop per així poder redactar posteriorment cada tutorial.

6.1.3. Redactat i disseny dels tutorials.

S'haurà de dedicar un temps també important a la presentació final de la guia. L'objectiu, com s'ha comentat, és obtenir la màxima llegibilitat i comunicació. Tot i que no s'espera obtenir un disseny gràfic innovador, de forma inevitable aquest tindrà certa novetat degut a que encara no està molt estesa la maquetació avançada en els formats de llibre digital. La gran majoria d'editors presenten els seus ebooks amb una maquetació bàsica.

6.1.4. Enregistrament

Al llarg del procés de manipulació amb el programa es farà un enregistrament de la pantalla que servirà per:

1. Redactar els passos realitzats correctament
2. Generar material complementari
3. Promocionar la revista un cop publicats els vídeos.

7. Plataforma de desenvolupament

- Per produir les imatges i els tutorials s'emprarà com a eina principal Adobe Photoshop CS6.
- Per generar les imatges tridimensionals: Blender 2.7
- Per fer els prototips del disseny del llibre: Adobe Photoshop i Illustrator.
- Pel maquetat HTML Notepad++
- Per la conversió a .mobi les eines facilitades per Amazon Kindle Direct Publishing: Kindle Previewer i KindleGen
- Per enregistrar la pantalla: MonoSnap.

7.1. Les imatges

Les imatges consten de material procedent de diferents fonts:

- Arxius RAW obtinguts de la càmera réflix digital
- Renders 3D
- Textures generades per ordinador

7.2. El llibre

7.2.1. La Maquetació HTML per a conversió a format .mobi

HTML per a .mobi KF8

La última especificació del format de Kindle KF8, que substitueix l'anterior estàndard bàsic .mobi*ha permès als desenvolupadors fer ús d'una gran varietat d'etiquetes html i CSS per a donar format als documents. És necessari que el dispositiu o aplicació amb el qual s'obrin els documents .mobi KF8 sigui compatible amb aquestes noves funcionalitats per a que es puguin mostrar correctament per pantalla. Si no és el

cas, el lector, dispositiu o aplicació, mostrarà el contingut segons la presentació de l'estàndard anterior que només permetia etiquetes html per a ús semàntic (per a indicar que un text és un títol, un enllaç, un paràgraf o una cita, per exemple).

Diferències amb l'anterior format

El nou estàndard, doncs, amplia exponencialment el potencial de maquetació, encara que no totes les etiquetes HTML i CSS són reconegudes.

Els trets principals que diferencien un llibre en el nou format són els següents:

- Possibilitat d'emprar elements com divisors (div) paràgrafs (p) i taules (t).
- Possibilitat d'accedir als diferents elements en CSS mitjançant la jerarquia del DOM
- Gran llibertat d'aplicació d'estils, fonts personalitzades (que fins i tot es poden incloure en l'arxiu .mobi), colors, colors de fons, mides, etc.
- Ús d'estils condicionals en funció del tipus de dispositiu i pantalla amb el qual es visualitzi el document:

```

148
149
150 @media screen and (min-width: 960px){
151   /* Devices with screen larger than 960px */
152   .cropImg{
153     height:300px;
154     margin-top:0;
155   }
156
157 }
158
159
160
161 @media screen and (min-width: 1200px){
162   /* Devices with screen larger than 1200px */
163   .cropImg {
164     height:470px;
165   }
166   .cropImg img {
167     /* height:500px; */
168     margin-top:0;
169   }
170   p{
171     font-size:100%;
172   }
173   .half img, .half2 img {
174     width:99%;
175     border-width:6%;
176     border-color:#FFF;
177     margin-top:0%;
178   }

```

Il·lustració 15: Adaptació del CSS per a diferents formats

Incompatibilitats

Tot i així, com he comentat hi ha un seguit d'etiquetes i funcionalitats que no són compatibles en el format .mobi. Alguns exemples d'aquestes incompatibilitats són les següents:

- Canviar el color de fons del <body>
- Reduir els marges de la pàgina
- Utilitzar l'expressió **CSS break-inside:avoid** (que sí que és compatible, per exemple, en el format epub i això permet assegurar que un element només es renderitzi si hi cap sencer a la pàgina.)
- determinar una alçada 100% (que generalment sempre és problemàtic en HTML però es pot aconseguir amb expressions com **position:static** o determinant el cos com a **width:100%**)
- determinar una alçada en valors de percentatge. Només podem emprar mesures estàtiques no relatives com els píxels.

I d'altres etiquetes i estils que encara que sí que són reconeguts pel lector, poden donar lloc a comportaments no previstos i per tant és recomanable no emprar-les:

- Ús de marges (tant **margin** com **padding**) negatius. En algunes ocasions això pot crear un error de renderitzat i fer que la pàgina no avanci.
- Ús de **overflow:hidden** . En el codi html que presento he emprat aquest estil per aconseguir que les imatges de cada un dels passos apareguessin retallades, principalment en dispositius de mida reduïda, per tal de donar més espai al text. Això ho he aconseguit amb l'ús d'un div d'alçada determinada (sempre en valors de píxel) i la propietat over-flow:hidden, de manera que si la imatge resulta tenir una alçada superior no sobresurti del divisor. He pogut comprobar que si s'abusa molt d'aquesta propietat i la imatge acaba molt retallada, poden apareixer problemes de salts de pàgina inesperats, impossibilitat d'ampliar una fotografia amb doble-tab perquè una imatge està «per sobre» una altra... etc. Per tant l'ús d'aquesta propietat s'ha de fer amb moderació i quan no hi hagi perill que afecti al contingut que ve a continuació i sabent quins són els possibles

errors que pot ocasionar.

- Width:% . Quan en una mateixa línia es volen col·locar dos divisors, un al costat de l'altre, amb amplades determinades en %, poden ocórrer problemes inesperats de renderitzat en fer la suma de %. És a dir, un Div de **width:20%** i un de **width:80%**, ambdós sense marge, poden no mostrar-se un al costat de l'altre. Si això ocórrer el més segur és restar 1% a un dels dos, per exemple: **width:20%** i **width:79%**. Aquest fenomen, que es dona en rares ocasions pot ser donat per algun marge acumulat no detectat, una conversió de percentatges a valors píxel per part del dispositiu no acurada.

Informació del llibre HEAD

Com en tot document HTML és important col·locar certa informació en la capçalera. Aquesta informació servirà al dispositiu reproductor saber en quin idioma està escrit el llibre i quin n'és el set de caràcters. A més, servirà a servidors i programes de catàleg per a classificar el llibre ja que ofereix informació sobre el seu contingut, la data de creació i les paraules claus.

```
<head>
<meta name="cover" content="img/cover01.jpg">
  <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=UTF-8">
  <link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css" media="all" />
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="na" content="Photoshop Retouching Composite">
  <meta name="dcterms.created" content="vie, 24 abr 2015 11:19:09 GMT">
  <meta name="description" content="">
  <meta name="keywords" content="Photoshop Retouching Composite">

  <title>Benvinguda</title>
</head>
```

Il·lustració 16: Informació en la capçalera dels arxius

Programari necessari

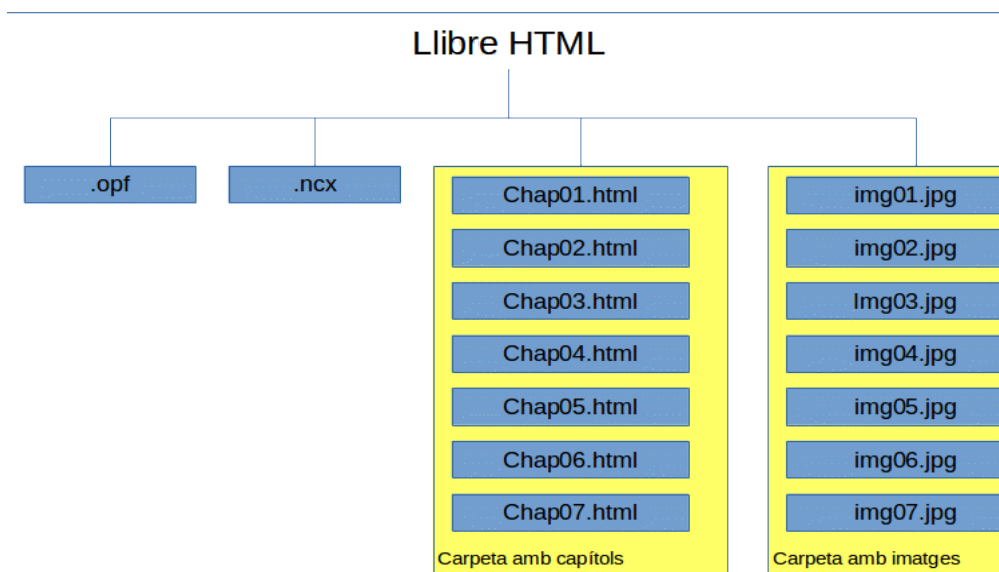
En el seu apartat per a publicadors Amazon un seguit d'eines i recursos. Els principals per

a poder preparar els arxius per a la seva publicació són els següents:

- KindleGen *
- KindlePreviewer
- Aplicació de lectura Kindle

Estructura de Fitxers Html + opf + ncx + carpetes

Per a convertir el nostre arxiu html a .mobi a través del software proporcionat per Amazon Kindle (KindleGen o KindlePreview) ho podem fer amb un sol arxiu html. Tot i així és recomanat (En les guies de maquetació que ofereix la plataforma i amb els llibres de mostra en html que es proporcionen.) crear una estructura d'arxius que ens servirà per afegir informació a l'arxiu i facilitar-ne les funcionalitats en els dispositius. Una possible estructura recomanada seria la següent:



NCX

Aquest document conté el índex de continguts o TOC (Table Of Contents). La taula de continguts serveix per oferir certes funcionalitats de navegació, i encara que no és imperatiu que estigui explicitat, és molt recomanable.

El format per a indicar aquest índex és el següent:

```
<navMap>
```

```
    <navPoint id="navpoint-1" playOrder="1">  
      <navLabel><text>Capítol</text></navLabel>  
      <content src="toc.html#capítol"/></navPoint>
```

```
</navMap>
```

On s'indica l'ordre en què es reproduirà el document, el nom de l'enllaç i la seva ubicació.

És important que l'índex que apareix en aquest document, que inicialment és invisible per a l'usuari, sigui igual a l'índex que es mostra en l'arxiu HTML i l'ordre de reproducció equivalent al que apareixerà a continuació en el tag spine del document OPF.

Arxiu OPF

A l'opf es referencia tot el contingut que forma part del llibre, els html i les imatges. Gràcies a aquest arxiu opf, es fa una precàrrega per a poder renderitzar tot el conjunt.

El tag spine, conté l'ordre de lectura lineal dels diferents arxius html de l'estructura (prèviament referenciats).

```
<spine toc="ncx">  
  <spine toc="ncx">  
    <itemref idref="content"/>  
    <itemref idref="text"/>  
    <itemref idref="Images"/>
```

<itemref idref="background"/>

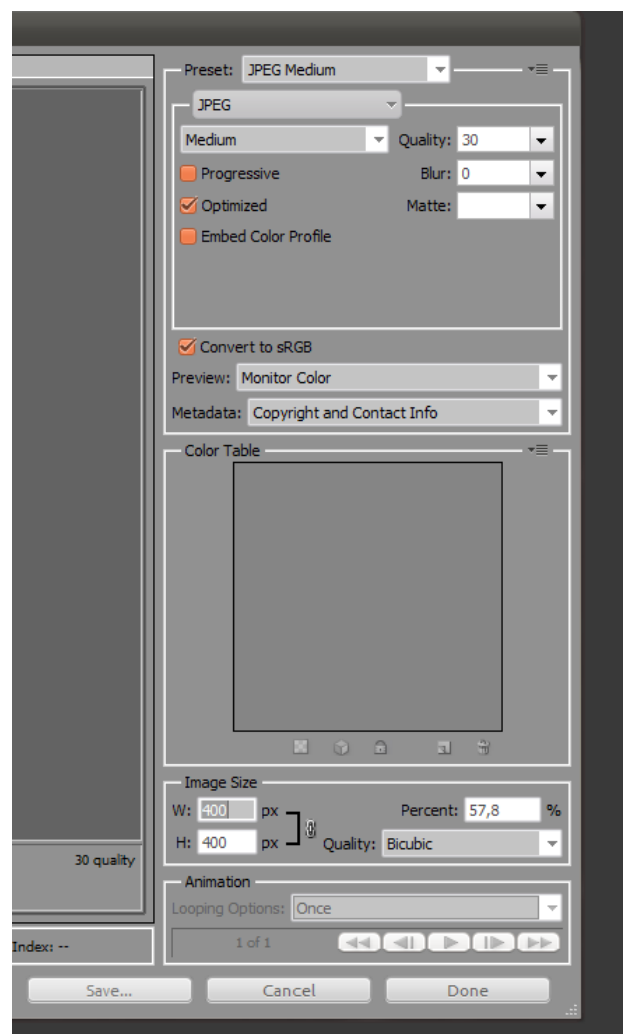
</spine>

Format de les imatges, mida i compressió jpg

Per a assegurar que les imatges es carreguin fàcilment, aquestes no poden tenir una mida molt gran i s'ha d'evitar resolucions superiors als 2.000 píxels. Ja que la gran majoria de les imatges no estan pensades per a contenir molt detall d'informació, aquestes tenen una mida de 400x400px, a excepció de les imatges finals de cada tècnica que arriben als 2.000 píxels en el seu costat llarg.

A banda de la mida en píxels en sí mateixa, també ha estat necessari tenir en compte la compressió .jpg. Aquesta no ha tingut un valor constant, sinó que ha variat del 30% al 70% de qualitat. Això es degut a cada depenent del contingut de cada imatge (el seu grau de detall en ombres, llums i tons mitjos) la compressió és més o menys evident i es pot forçar més o menys.

Les imatges dels pas a pas tenen un pes mitjà de 30KB i les finals en major resolució 1,5MB.



Il·lustració 17: Pantalla de compressió per a web de Photoshop

8. Planificació

Es disposa d'un total de 3 mesos per a finalitzar el projecte. Amb aquest temps s'ha de recollir la informació necessària per a començar, determinar les imatges que s'han de produir, fer un seguiment d'aquestes, redactar l'explicació i fer el disseny de La Guia i de la memòria del TFG.

8.1. Esquema de treball

PAC 2 Preparació	Dates	dies
Cerca d'informació	16/03 - 22/03	7
+ Selecció d'exemples		
Planificació requeriments 2a fase	23/03 - 29/03	7
+ Redactat <i>breu introducció teòrica</i>		
PAC3 Desenvolupament i Recollida imatges de procés per a la 3a fase		
recollida material imatge 1	30/03 - 05/04	7
recollida material imatge 2	06/04 - 12/04	7
recollida material imatge 3	11/04 - 19/04	7
recollida material imatge 4	20/04 - 26/04	7
Finalització muntatge imatges (1-10 Maig No treball)	27/04 - 06/05	10
possibles errors/necessitats no detectades		
Lliurament Final - Memòria	07/05/15 inici	
Redactat tutorials	07/05/15 - 10/05/15	4
Disseny Guia	11/05/15 - 31/05/15	21
Revisió redactat	01/06/15 - 14/06/15	14
- Projecció de futur		
- Conclusions		

- Correccions i Maquetació Memòria		
Vídeo Presentació	01/06/15 - 14/06/15	14
Autoinforme d'avaluació		

9. Prototips

9.1. Primers dissenys

Inicialment s'ha fet un primer apropament al disseny de la maquetació del llibre des d'una perspectiva de revista i per tant en un format dinA4. Partint de les revistes presentades en punts anteriors com a referència, una primera proposta de disseny és la següent:

	<p>A sota dues pàgines d'exemple fetes a partir d'una imatge de prova per a la realització d'un dels efectes.</p>
--	---

PROVES | IMATGE 1 - EFECTES

imatge emprada de base per realitzar la prova de l'efecte

01 | IMATGE BASE ADEQUADA
Per tal de poder aconseguir un efecte realista, no tot és la tècnica digital, també és important que la imatge que utilitzem de base sigui adequada. En aquest cas, ja que l'aigua serà gairebé transparent, no hi hauran ombres molt fortes, és per això que s'ha buscat una imatge amb il·luminació suau i global.

02 | ENTENENT EL MATERIAL
Abans de poder començar a treballar en Photoshop per intentar reproduir l'efecte d'aigua cal que entenguem quin és el comportament de la llum damunt d'un cos semi transparent, amb superfície irregular i moltes reflexions. És per això que s'han buscat imatges de referència d'esquitxos, cascades, superfícies de llacs, mar, etc.

03 | PRIMERS AJUSTOS
La semitransparència del material fa que a les vores tendeixi a ser més opac. És per això que serà lleugerament més fosc als perfils i plects de la pell. Per aconseguir aquest primer pas cal, sempre en una còpia de la capa base, invertir la imatge i fer un ajustar el color prenent el model 3D de referència.

04 | LIQUANT TRANSPARÈNCIES
En el pas previ ja teníem la imatge de fons per veure l'efecte de transparència. Per simular amb més realisme l'efecte duplicarem el fons, i el deformarem amb l'eina de liquar. Ara cal que aquesta capa només sigui visible a sobre la model, i jugant amb la transparència i els estils de fusió. En aquest cas s'ha emprat Soft Light al 25%.

Nonés utilitzant curves es pot aconseguir gran varietat de resultats. És important conèixer les seves possibilitats i entendre l'efecte dels diferents colors primaris en ombres i llums

PROVES | IMATGE 1 - EFECTES

05 | ÚLTIMES CAPES NECESSÀRIES
A més de la capa invertida tonyida de blau, necessitarem, duplicant la base sense efectes, crear al menys dues versions més.
1. Amb el Filtre Chrome obtindrem textura per donar detall a la superfície de la pell.

06 | MÀSCARES I FUSIONS
Ha arribat el moment de combinar les diferents imatges per aconseguir l'efecte desitjat. Gràcies a l'ús de màscares recuperarem detalls i decidirem on ha de ser visible l'efecte cromat.

07 | ACABAT FINAL
Per aquesta imatge s'ha afegit el detall de l'aigua vessant d'una de les dues mans, i part de la textura obtinguda amb el model tridimensional però donar més volum a la imatge final. També s'han pintat alguns detalls als cabells i la cara per afegir altes llums provocades per les gotes d'aigua, així com també s'ha pintat el cel per donar-li textura. L'ajust final de color, exposició i contrast s'ha fet amb el Lightroom.

2. Amb la capa invertida s'havien perdut els negres de diferents parts del cos. Necessitem una capa amb un ajust de color per recuperar posteriorment tot el detall que necessitem.

En aquest cas s'ha fet amb un Selective color.

Esquema de les pàgines de tutorials:

En funció del nombre de passos que es determinin per a cada imatge (que seran entre 8 i 15) i de la necessitat de mostrar captures amb diferents enquadraments, s'acabarà de determinar el disseny i la distribució dels elements. Però com a norma bàsica la pàgina estarà dividida en columnes i cada un dels passos tindrà la seva petita imatge.

9.2.Redefinint el disseny per a eBook:

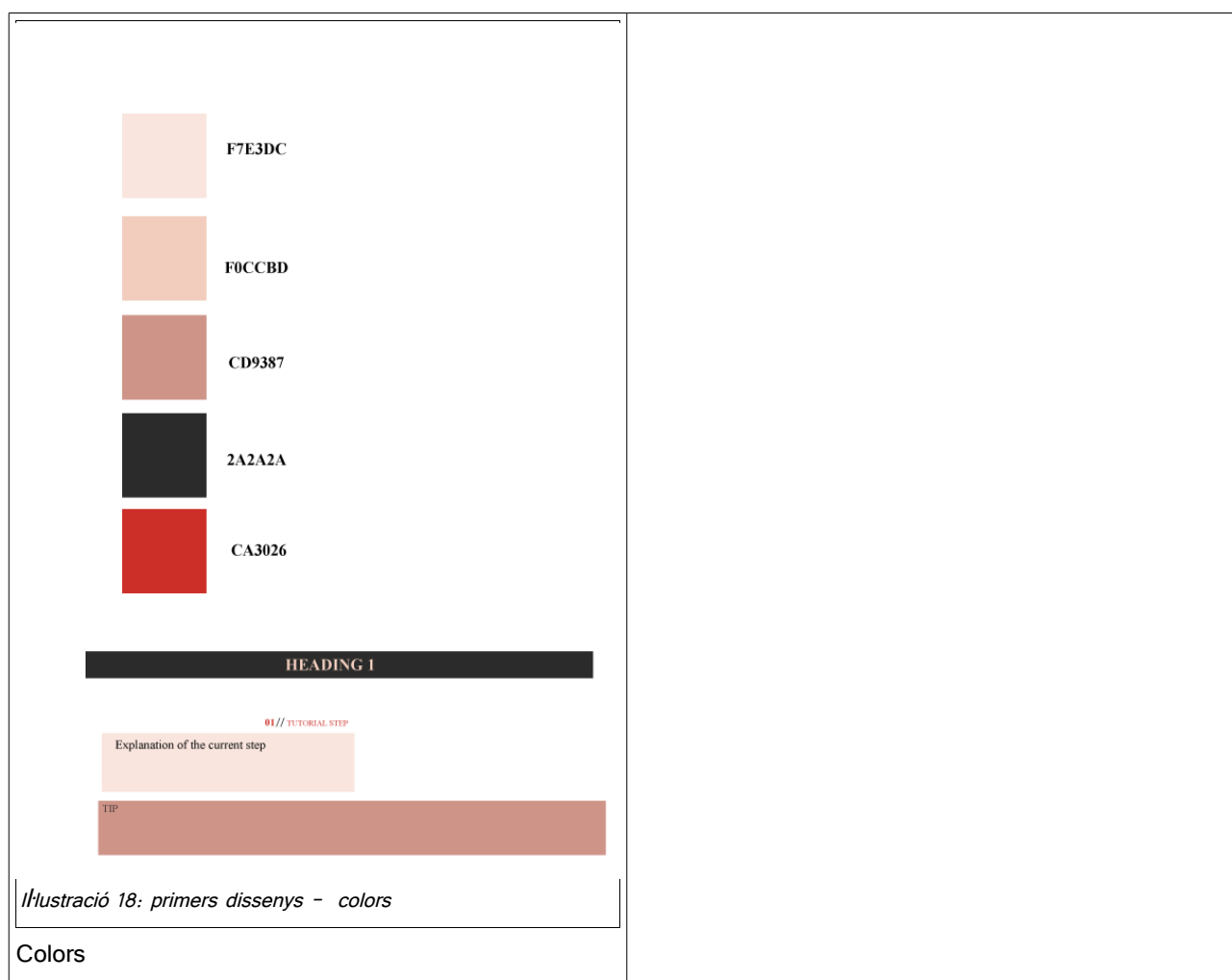
Les possibilitats de disseny gràfic del format:

Veient les etiquetes i propietats disponibles en el format html (veure punt 8.Plataforma de treball) per a kindle i les seves restriccions, juntament amb les pròpies dimensions del dispositiu i la presentació en format pàgina, hi ha unes possibilitats de disseny determinades:

- Possibilitat d'emprar múltiples caixes de text en una mateixa pàgina i així simular un efecte de varies columnes.

- Possibilitat de modificar colors, tipografies i mides de qualsevol element.
- Inserció d'imatges i redimensionat o retallat d'aquestes. A més, les imatges s'amplien en fer doble-tab i es pot jugar amb aquest efecte i mostrar miniatures per guanyar espai.

Després de provar les diferents possibilitats que ofereix la maquetació HTML per a ebook, s'ha redefinit la proposta de disseny per adaptar el contingut al format, mida i especificacions pròpies. La següent és una primera aproximació:



3. TEST DE MAQUETACIÓ

ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed, adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis. Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio eros. Donec viverra mi quis quam



01 // IMATGE ORIGINAL

ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec a diam lectus. Sed sit amet ipsum mauris. Maecenas congue ligula ac rhoncus. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. In rutrum accumsan ultricies. Mauris vitae nisi at sem facilisis semper ac in est.

ultrices. Nullam aliquam, mi eu aliquam tincidunt, purus velit laoreet tortor, viverra pretium nisi quam vitae mi. Fusce vel volutpat elit. Nam sagittis nisi dui.

mod



02 // INVERTINT IMATGE

ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec a diam lectus. Sed sit amet ipsum mauris. Maecenas congue ligula ac rhoncus. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. In rutrum accumsan ultricies. Mauris vitae nisi at sem facilisis semper ac in est.

ultrices. Nullam aliquam, mi eu aliquam tincidunt, purus velit laoreet tortor, viverra pretium nisi quam vitae mi. Fusce vel volutpat elit. Nam sagittis nisi dui.

mod

03 // UN ALTRE PAS




ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed, adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis. Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio eros. Donec viverra mi quis quam

Il·lustració 19: primers dissenys - combinació text i imatge

Diferents formes de combinació de text i imatge

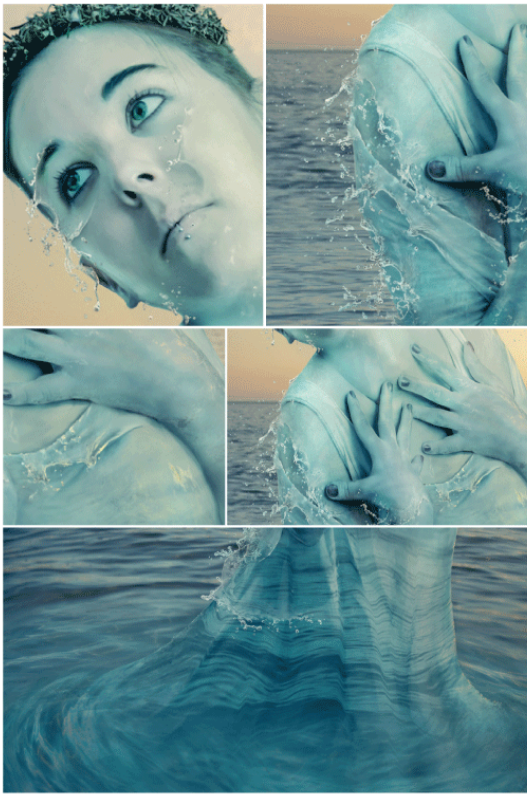
IMATGE FINAL



ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed, adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis. Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio eros. Donec viverra mi quis quam


Il·lustració 20: primers dissenys - imatge final

Pàgina inicial de cada tutorial. La imatge obtinguda a pàgina completa i si es necessari una petita aclaració a peu de pàgina.



ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed, adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis. Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio eros. Donec viverra mi quis quam

Il·lustració 21: primers dissenys - parts d'imatge



05 // EXPLICACIÓ QUADRADA

ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed, adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis. Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio eros. Donec viverra mi quis quam

06 // EXPLICACIÓ QUADRADA

ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed, adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis. Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio eros. Donec viverra mi quis quam

06 // EXPLICACIÓ QUADRADA

ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed, adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis. Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio eros. Donec viverra mi quis quam

Il·lustració 22: primers dissenys - combinació alternativa

Mostra final dels detalls de cada imatge	Fotografies en format 1:1
--	---------------------------

Finalment, després de fer les proves corresponents en diferents dispositius s'ha simplificat la proposta final:



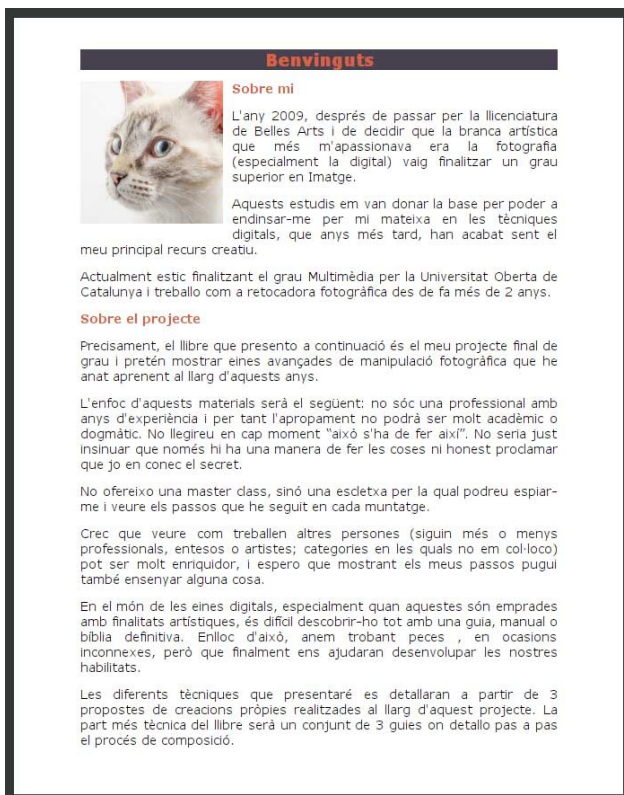
9.3.Proposta Final

Esquema del llibre:

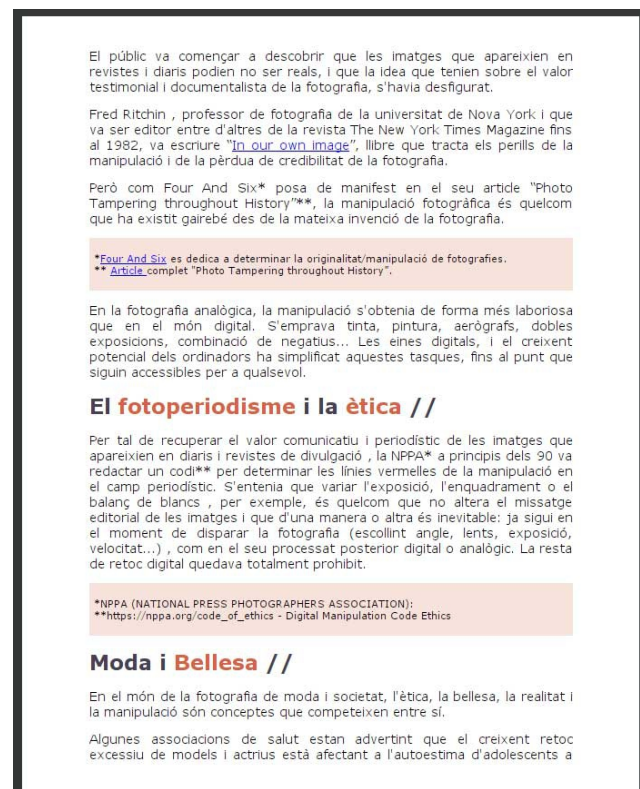
- Introducció
- Glossari
- Els tutorials
- Tutorial efecte aigua
- Tutorial Fons i Figura
- Tutorial Foc 3D
- Comiat

9.2.1.Benvinguda, introducció i conclusió:

En aquests apartats no he optat per una maquetació arriscada. El contingut principal és el text en format narratiu i per tant és important que aquest sigui de fàcil lectura. Per aquest motiu, no s'ha alterat la mida de la font ni he afegit distraccions en pantalla per mitjà de DIVS. És un apartat complementari a l'objecte principal del llibre que són els diferents passos explicatius.



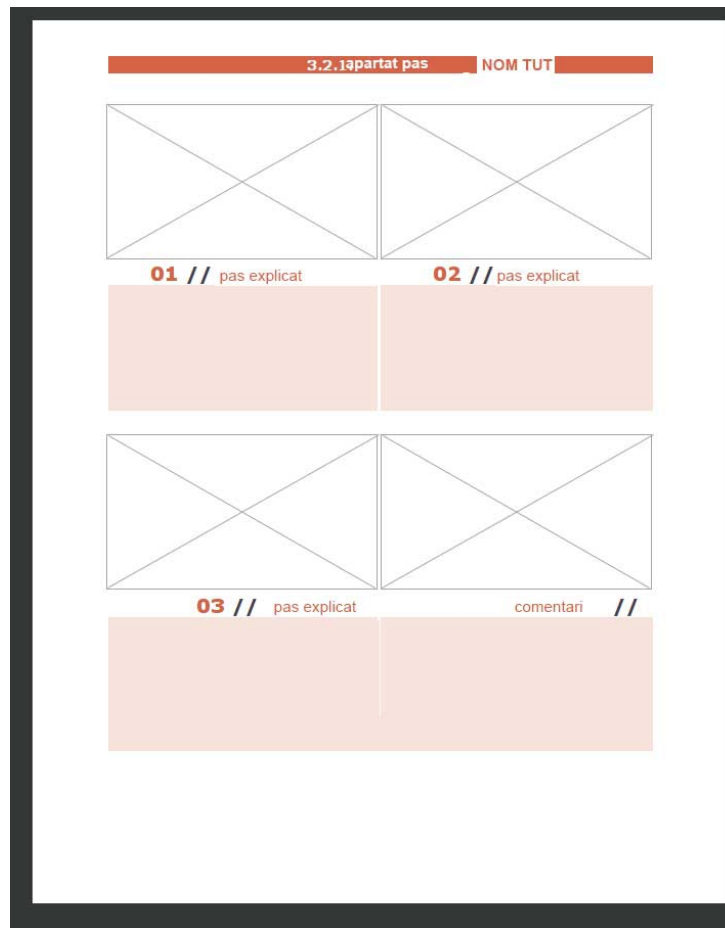
Il·lustració 23: Disseny pàgina Benvinguda



Il·lustració 24: Disseny pàgina teoria

9.2.2. El Glossari i Els pas a pas:

Aquests apartats tenen una visualització diferent als apartats anteriors introductoris i per la seva funció específica la maquetació és diferent. Cada un dels passos és necessàriament il·lustrat amb la seva imatge corresponent i per tant la vinculació text imatge és molt clara. Vaig determinar que cada pas aniria en un requadre a sota de la imatge que l'il·lustra.



Il·lustració 25: Disseny pàgina pas a pas (Alba Molera)

Després de provar diferents combinacions d'imatge i text i de tenir una idea inicial més lliure i variable (intercalant fragments de diferent nombre de columnes, movent la posició de les imatges, etc..) vaig acabar decidint aplicar un disseny estàtic i constant. Aquest disseny segueix l'esquema següent

Aquesta decisió va ser presa principalment per la dificultat de controlar, sobretot en la visualització en múltiples dispositius, els salts de pàgina i els diferents elements que s'hi mostren. Això, sumat a una maquetació molt variable, ofereix una experiència desorientadora i la sensació que «no s'està visualitzant correctament». Per tant, seguir un

esquema estàtic on les imatges sempre es mostren en la mateixa mida ofereix continuïtat, constància i major facilitat de lectura. Degut a la quantitat de text necessari per a explicar cada pas (que he intentant que fos força igual per a tots els passos) i a la mida escollida per a mostrar les imatges, això fa que es visualitzin 4 passos per pàgina, ocupant més o menys proporció d'aquesta.

10. Projecció de futur

En funció del resultat final, de la resposta en nombre de visites i del feedback obtingut dels visitants em podria plantejar editar una segona edició del llibre.

Aquesta segona edició podria:

- Ser una versió millorada de la primera: completant exemples, explicacions i contingut teòric.
- O bé directament plantejar-me una "segona entrega" amb noves imatges i tècniques.

A banda dels possibles beneficis econòmics en la distribució d'aquest llibre, que no s'esperen, el valor més important com a professional és la meva millora en tècniques i visibilitat, així com la producció d'imatges noves amb acabat professional que em puguin servir per a completar un portfoli online.

11. Contextualització del mercat

El mercat de l'ensenyament online de Photoshop es divideix bàsicament en les següents categories:

Revistes i Llibres:

En són un exemple Advanced Photoshop o Photoshop User

Webs d'aprenentatge:

Com phlearn.com , Kelvone.com, psd-tuts.net i milers d'altres

Tutorials d'amateurs i professionals:

Principalment a la plataforma Youtube es poden trobar molts vídeos explicatius d'eines de Photoshop fets tant per professionals com per amateurs de forma més o menys desinteressada i que mostren un ventall amplíssim de tècniques.

Amb la proposta de *llibre més vídeos del procés* el que s'intenta és arribar als possibles lectors/visitants per dos canals diferents i a l'hora que un i altre contingut és retroalimentin.

12. Conclusions

12.1. Culminació d'una etapa acadèmica

Aquest ha estat un projecte que ha culminat 4 anys de carrera a la UOC. Per a poder finalitzar amb èxit aquest Treball hi han intervingut tots els coneixements apresos al llarg del Grau però més específicament:

- Gestió de projectes. Per la seva visió global que ofereix del món dels projectes i la seva planificació.
- Fotografia Digital. Per consolidar bases de caire tècnic en relació a la captació i al tractament d'imatges fotogràfiques digitals.
- Integració digital de continguts. Pels coneixements oferts sobre formats, compressió i edició de continguts multimèdia.
- Llenguatges i estàndards web. Pel llenguatge l'HTML i CSS que s'ha emprat al llarg del projecte.
- Disseny Gràfic . Que ha estat bàsic per a maquetar el llibre, fer-ne els esbossos i prototips.
- Mercat i legislació. Per les eines en matèria de drets d'autor i explotació d'obres

I un llarg etcètera d'assignatures que en més o menys grau han sigut necessàries per a produir el producte final.

12.2. Aprenentatge

Però el projecte final de grau per a sí mateix ha estat una font d'aprenentatge i millora personal i tècnica.

La creació d'un projecte d'aquest abast, amb unes exigències en quant a resultats i dedicació tant altes, ha estat un repte personal i he pogut confirmar algunes recomanacions de la gestió de projectes:

- És necessari tenir una visió global del conjunt , fer una planificació realista i tenir clar què forma part de l'abast del projecte i què no en tot moment.
- La gestió del temps i dels recursos és una àrea molt important i a la que cal dedicar

un especial interès.

- S'han de saber prendre decisions crítiques que poden “salvar” o redirigir el projecte en punts crítics del seu desenvolupament.
- Abans de tancar la descripció i l'abast s'ha de fer un bon anàlisi del context i les eines disponibles.

ANNEXOS

Annex 1. Lliurables del projecte

(Vídeos, .mobi i conjunt HTML i imatges finals en carpeta “Annex 1. Lliurables” del projecte)

Enregistrament pantalla procés de fotomuntatge:

Canal YOUTUBE

[Alba Photo FX](#)

IMATGE 01 – Conversió de Material

<https://youtu.be/KbTnLL3tc18>

IMATGE 02 – Fons i Figura

https://youtu.be/A_Exik05JOY

IMATGE 03 – 3D i Fotografia

<https://youtu.be/h1h7BAnNXEo>

LLIBRE A AMAZON:

<http://www.amazon.com/dp/B00Z7837IM>

IMATGES FINALS

1. *Conversió de Material*



2. Fons i Figura



3. Integració elements 3D



Annex 2. Document de planificació de la producció de les imatges

DOCUMENT DE PLANIFICACIÓ

Per tal de redactar la guia explicativa sobre 4 tècniques de manipulació de fotografies amb Photoshop, hauré de produir 4 imatges enfocades a presentar cada una d'aquestes tècniques.

Cada imatge està inspirada en una creació de diferents artistes digitals. En aquest document presento les 4 imatges de referència així com la meva proposta personal per a cada tècnica, els materials que seran necessaris per a produir-les i la planificació temporal de la recollida del material.

Llista de tècniques:

Tècnica 1 – Efectes

Efecte de persona convertida en aigua:

Tècnica 2 – 3D + Fotografia

Interior mecànic d'una persona

Tècnica 3 – Composició Fons + Model

Col·locació de la model en un escenari impossible

Tècnica 4 – Collage

Creació d'un paisatge inventat.

*Tècniques 3 i 4 s'il·lustraran en una sola imatge

TÈCNIQUES

A continuació el desenvolupament aprofundit de la primera imatge realitzada. Es va dedicar un temps extra per a produir aquesta per les necessitats de recerca d'informació i estils inicial.

Imatge de referència:

“Ice queen” Drew Lundq



Idea pròpia:

Per a realitzar una imatge amb una tècnica d'efectes similar a la referència mostrada, la meua proposta és crear l'efecte però amb aigua líquida. L'ambientació serà totalment diferent, en un entorn lluminós i el mar de fons.

Per poder captar les imatges necessàries, abans de procedir a realitzar el muntatge final he realitzat una prova de la tècnica per determinar quines seran les necessitats d'il·luminació i de materials

PROVES | IMATGE 1 - EFECTES



<http://faestock.deviantart.com/>

01 | IMATGE BASE ADECUADA
 Per tal de poder aconseguir un efecte realista, no tot és la tècnica digital, també és important que la imatge que utilitzem de base sigui adequada. En aquest cas, ja que l'aigua serà gairebé transparent, no hi hauran ombres molt fortes, és per això que s'ha buscat una imatge amb il·luminació suau i global.

imatge emprada de base per realitzar la prova de l'efecte

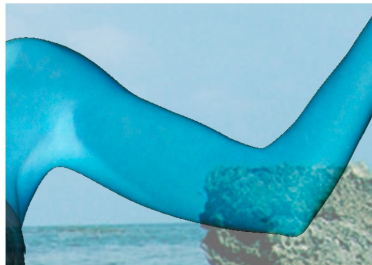


02 | ENTENENT EL MATERIAL
 Abans de poder començar a treballar en Photoshop per intentar reproduir l'efecte d'aigua cal que entenguem quin és el comportament de la llum damunt d'un cos semi transparent, amb superfície irregular i moltes reflexions. És per això que s'han buscat imatges de referència d'esquitxos, cascades, superfícies de llacs, mar, etc.

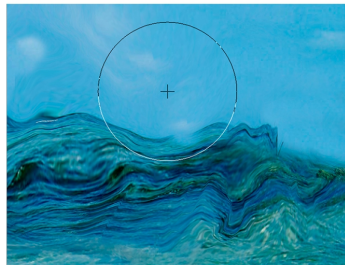
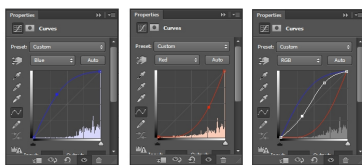


CC <http://eternal-polaroid.deviantart.com/>

A més, per aquest cas he decidit fer una petita reproducció 3D de l'efecte, tot aplicant un material bàsic d'aigua sobre un model senzill i intentant simular la il·luminació de la fotografia de base.



03 | PRIMERS AJUSTOS
 La semitransparència del material fa que a les vores tendeixi a ser més opac. És per això que serà lleugerament més fosc als perfils i plects de la pell. Per aconseguir aquest primer pas cal, sempre en una còpia de la capa base, invertir la imatge i fer un ajustar el color prenent el model 3D de referència.



04 | LIQUANT TRANSPARÈNCIES
 En el pas previ ja teníem la imatge de fons per veure l'efecte de transparència. Per simular amb més realisme l'efecte duplicarem el fons, i el deformarem amb l'eina de liquar. Ara cal que aquesta capa només sigui visible a sobre la model, i jugant amb la Transparència i els estils de fusió. En aquest cas s'ha emprat Soft Light al 25%.

Només utilitzant curves es pot aconseguir gran varietat de resultats. És important conèixer les seves possibilitats i entendre l'efecte dels diferents colors primaris en ombres i llums



Il·lustració 26: Passos imatge prova efecte aigua pag01 (Alba Molera)

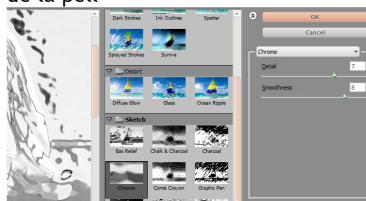
A continuació una breu explicació de la primera imatge realitzada de prova:

PROVES | IMATGE 1 - EFECTES

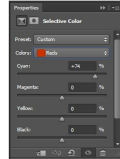


05 ÚLTIMES CAPES NECESSARIES
A més de la capa invertida tenyida de blau, necessitarem, duplicant la base sense efectes, crear al menys dues versions més.

1. Amb el Filtre Chrome obtindrem textura per donar detall a la superfície de la pell



2. Amb la capa invertida s'havien perdut els negres de diferents parts del cos. Necessitem una capa amb un ajust de color per recuperar posteriorment tot el detall que necessitem.



En aquest cas s'ha fet amb un Selective color.

06 MÀSCARES I FUSIONS

Ha arribat el moment de combinar les diferents imatges per aconseguir l'efecte desitjat. Gràcies a l'ús de màscares recuperarem detalls i decidirem on ha de ser visible l'efecte cromat.

07 ACABAT FINAL

Per aquesta imatge s'ha afegit el detall de l'aigua vessant d'una de les dues mans, i part de la textura obtinguda amb el model tridimensional pero donar més volum a la imatge final. També s'han pintat alguns detalls als cabells i la cara per afegir altes llums provocades per les gotes d'aigua, així com també s'ha pintat el cel per donar-li textura. L'ajust final de color, exposició i contrast s'ha fet amb el Lightroom.



Il·lustració 27: Passos imatge prova efecte aigua pag02 (Alba Molera)

Material necessari:

- Fotografia model
- Imatge fons
- Fotografies detalls i textura aigua

Altres exemples

Composició fons i model: Dean Bradshaw



Annex 3. Llibrerries / codi extern utilitzat

Arxius de referència emprats a la carpeta "Annex 3.Llibrerries" de l'arrel del TFG.

Annex 4. Captures de pantalla

A continuació algunes captures del resultat final:

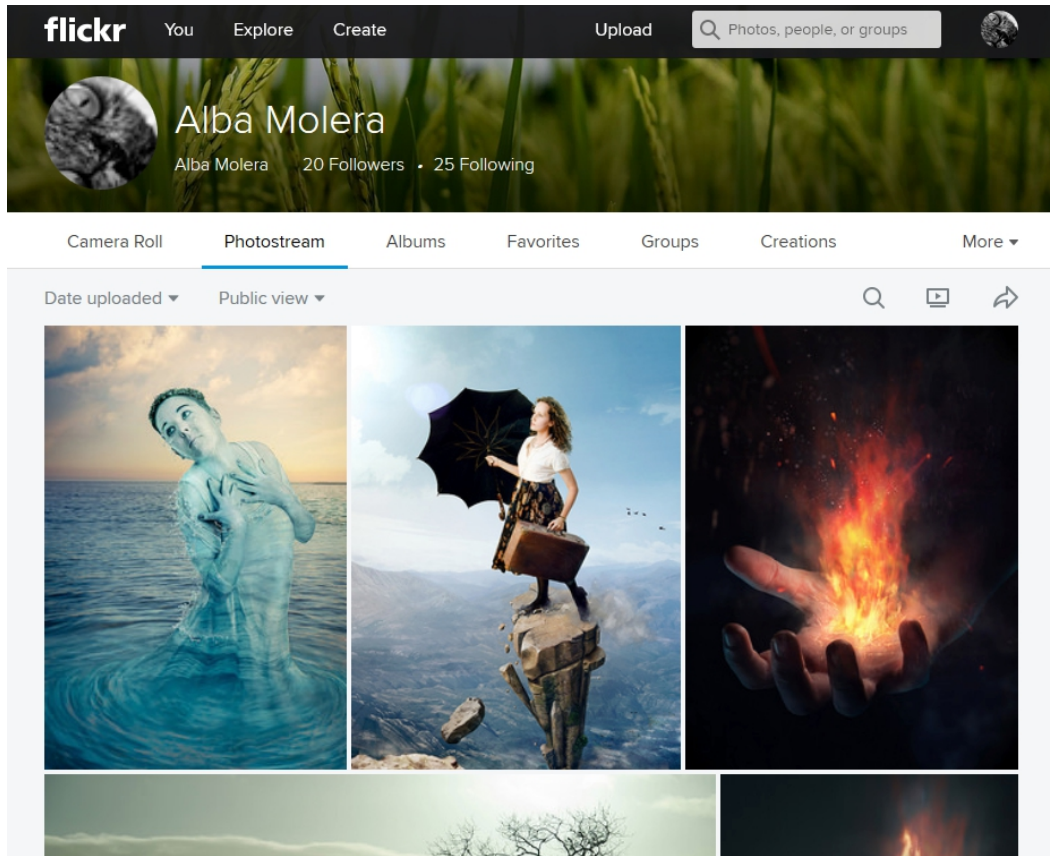
The screenshot shows the Amazon.es product page for the book "Efectes Avançats en Photoshop CS6 (Catalan Edition)" by Alba Molera. The page includes the Amazon logo, navigation links, and search results. The product details section shows the book cover, the author's name, and the price of EUR 1,99. There are buttons for "Comprar ya en 1-Click" and "Pruébalo gratis". The page also features a "Descripción del producto" section and social media sharing options.

Descripción del producto

Il·lustració 28: Captura botiga Amazon

The screenshot shows a YouTube channel page for "Alba Photo FX". The page displays three video uploads, each with a thumbnail, title, and description. The videos are: "Hand Fire SpeedArt" (3:23), "The higher the better - SpeedArt" (3:24), and "From the sea - SpeedArt" (2:39). Each video is described as a "SpeedArt photomanipulation" or "digital painting speed art".

Il·lustració 29: Canal Youtube



Il·lustració 30: Publicació a Flickr

Il·lustració 32: 4 pàgines del llibre

Il·lustració 31: 4 pàgines del llibre

Annex 5. Bibliografia

Wikipedia “Adobe Photoshop” [article en línia]

https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)

Amazon “Proceso de publicación - Primeros pasos” *Kindle Direct Publishing* [article en línia]

<https://kdp.amazon.com/>

Amazon “Antes de empezar a publicar” *Kindle Direct Publishing* [article en línia]

<https://kdp.amazon.com/>

Kindle Formatting.com “Formatting tips” [article en línia]

<http://kindleformatting.com/formatting.php>

Mathias Brandt (October 14th, 2014) “Tablets: The Hype is Over“ *Statista* [article en línia]

<http://www.statista.com/chart/2829/worldwide-mobile-device-sales-forecast/>

© **MMXV Zombiecorp** “The First Photoshop Tutorial”

<http://devour.com/video/the-first-photoshop-tutorial/>

Derrick Story (Feb. 18, 2000) “From Darkroom to Desktop—How Photoshop Came to Light” *StoryPhoto* [article en línia]

http://www.storyphoto.com/multimedia/multimedia_photoshop.html

Gordon Comstock (13 Juny 2014) “Jennifer in paradise: the story of the first Photoshopped image” *theguardian.com* [article en línia]

<http://www.theguardian.com/artanddesign/photography-blog/2014/jun/13/photoshop-first-image-jennifer-in-paradise-photography-artefact-knoll-dullaart>

IMATGES:

Índex d'il·lustracions

Il·lustració 1: Primer Videotutorial de Photoshop.....	13
Il·lustració 2: Previsió de vendes de tablets i Smartphones - http://www.statista.com/chart/2829/worldwide-mobile-device-sales-forecast/	16
Il·lustració 3: proves dispositius (Alba Molera Vidal).....	18
Il·lustració 4: proves dispositius (Alba Molera Vidal).....	18
Il·lustració 5: proves dispositius (Alba Molera Vidal).....	18
Il·lustració 6: proves dispositius (Alba Molera Vidal).....	19
Il·lustració 7: Formulari de cessió de drets.....	21
Il·lustració 8: Llicències CC https://creativecommons.org/licenses/	22
Il·lustració 9: Photoshop Creative Issue 120 2014 pag 28 i 29.....	23
Il·lustració 10: Advanced Photoshop UK issue 104 2012 p.50-51.....	23
Il·lustració 11: aprendre photoshop CS5Captura en Smartphone 5'.....	24
Il·lustració 12: maquetacion i compaginacion de productos graficos complejosCaptura en Smartphone 5'.....	24
Il·lustració 13: Captura en tablet 8'The photoshop workbook _professional retouching and composing tips, tricks and techniques.....	24
Il·lustració 14: the complete guide to photoshop's most powerful feature _layers01.....	24
Il·lustració 15: Adaptació del CSS per a diferents formats.....	29
Il·lustració 16: Informació en la capçalera dels arxius.....	31
Il·lustració 17: Pantalla de compressió per a web de Photoshop.....	34
Il·lustració 18: primers dissenys - colors.....	38
Il·lustració 19: primers dissenys - combinació text i imatge.....	39
Il·lustració 20: primers dissenys - imatge final.....	39
Il·lustració 21: primers dissenys - parts d'imatge.....	39
Il·lustració 22: primers dissenys - combinació alternativa.....	39
Il·lustració 23: Disseny pàgina Benvinguda.....	41
Il·lustració 24: Disseny pàgina teoria.....	41
Il·lustració 25: Disseny pàgina pas a pas (Alba Molera).....	42
Il·lustració 26: Passos imatge prova efecte aigua pag01 (Alba Molera).....	55
Il·lustració 27: Passos imatge prova efecte aigua pag02 (Alba Molera).....	56
Il·lustració 28: Captura botiga Amazon.....	60
Il·lustració 29: Canal Youtube.....	60
Il·lustració 30: Publicació a Flickr.....	61
Il·lustració 31: 4 pàgines del llibre.....	61
Il·lustració 32: 4 pàgines del llibre.....	61