USERS

A TODO COLOR

200 Respuestas Photoshop

Autor: Paula Budris

Corregir toda clase de defectos

Borrar elementos y sombras

Cambiar iluminación, fondos y colores

Crear efectos increíbles: fuegos artificiales, relámpagos, caricaturas, y otros

Preparar imágenes para Internet, armar videos con efectos, crear DVDs, y mucho más…



¡No requiere conocimientos previos!

CONÉCTESE CON LOS MEJORES LIBROS DE COMPUTACIÓN

usershop.redusers.com



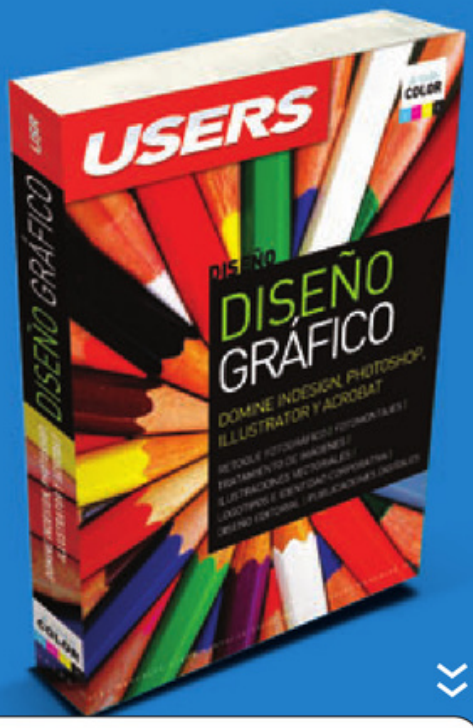
REPARACIÓN PROFESIONAL DE HARDWARE

MANUALES USERS | 320 páginas | ISBN 978-987-1347-89-6



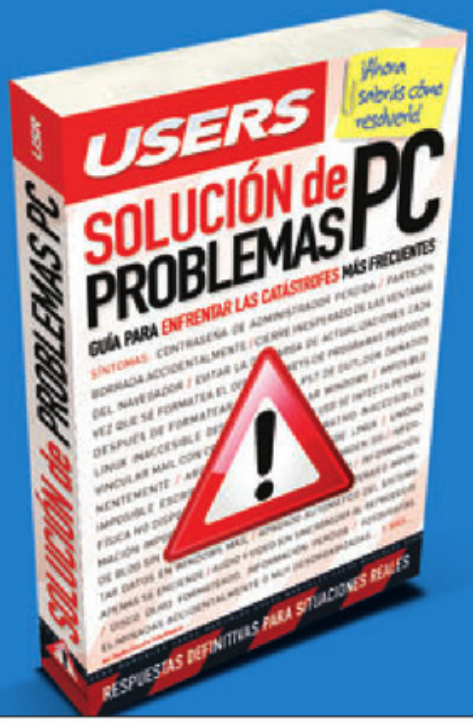
APRENDA DESDE CERO LOS SECRETOS PARA UTILIZARLO

200 RESPUESTAS | 320 páginas | ISBN 978-987-1347-91-9



LA MEJOR HERRAMIENTA PARA EL PROFESIONAL

DISEÑO | 320 páginas | ISBN 978-987-1347-87-2



SU PC YA NO PODRÁ TOMARLO DESPREVENIDO

MANUALES USERS | 336 páginas | ISBN 978-987-1347-88-9



Léalo antes Gratis!

En nuestro sitio puede obtener, en forma gratuita, un capítulo de cada uno de los libros: **redusers.com**

RedUSERS
COMUNIDAD DE TECNOLOGÍA

Nuestros libros incluyen guías visuales, explicaciones paso a paso, recuadros complementarios, ejercicios, glosarios, atajos de teclado y todos los elementos necesarios para asegurar un aprendizaje exitoso y estar conectado con el mundo de la tecnología.

Conéctese con nosotros

> **ARGENTINA** ✆ (011) 4110.8700 | **CHILE** ✆ (2) 810.7400 | **ESPAÑA** ✆ (93) 635.4120

✉ usershop@redusers.com

redusers.com



TÍTULO: **200 Respuestas: Photoshop**

AUTOR: **Paula Budris**

COLECCIÓN: **200 Respuestas**

FORMATO: **17 x 24 cm**

PÁGINAS: **320**

Ilustración de tapa: Marcelo Monzón

Copyright © MMIX. Es una publicación de Gradi S.A. Hecho el depósito que marca la ley 11723. Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11723 y 25446. La editorial no asume responsabilidad alguna por cualquier consecuencia derivada de la fabricación, funcionamiento y/o utilización de los servicios y productos que se describen y/o analizan.
Todas las marcas mencionadas en este libro son propiedad exclusiva de sus respectivos dueños. Impreso en Argentina. Libro de edición argentina.
Primera impresión realizada en Sevagraf, Costa Rica 5226, Grand Bourg, Malvinas Argentinas, Pcia. de Buenos Aires en junio de MMIX.

ISBN 978-987-1347-98-8

Budris, Paula
200 respuestas : Photoshop . - 1a ed. - Banfield - Lomas de Zamora : Gradi, 2009.
320 p.; 24 x 17 cm. - (Manual users; 159)

ISBN 978-987-1347-98-8

1. Informática. I. Título
CDD 005.3

200 Respuestas Photoshop





Paula Budris

Es Editora profesional recibida en la Universidad de Buenos Aires (UBA). Colaboró como docente de la cátedra Derechos editoriales y del autor en la carrera de Edición de esa misma universidad.
Posee una experiencia laboral de 10 años en consultoras de sistemas en áreas de diseño web y de interfaces de aplicaciones.
Trabaja como editora de textos especializada en informática desde hace más de 4 años. Entre sus trabajos, se encuentran la edición de *Photoshop Master*, *Windows Vista*, *Excel 2007* y *El gran libro de la fotografía digital*, entre muchos otros, todos ellos de esta misma editorial.
Es amante de la fotografía, en especial, de naturaleza y animales, temas sobre los cuales realizó diversos cursos de especialización.

Agradecimientos

A Diego, especialmente, por la paciencia y el apoyo.
A todos los que aportaron fotos para que yo pudiera trabajar.
A mi vieja, que hasta me hizo las compras cuando me atrasaba con una entrega.

Dedicatoria

A mi familia, que estuvo siempre cerca apoyándome.
Al que durmió en el sillón tantas noches sólo por acompañarme.

Prólogo

Photoshop es, sin lugar a dudas, el programa número uno para editar y retocar fotografías. También es una aplicación que pueden utilizar los más diversos niveles de usuarios. Desde los fotógrafos o diseñadores profesionales hasta los aficionados, o los que recién comienzan, todos hacen arreglos con Photoshop. Por supuesto, los proyectos que emprenderá cada tipo de usuario serán muy diferentes, así como también los resultados que obtenga cada uno de ellos. Sin embargo, todos podrán recuperar las imágenes que se captaron mal o mejorar las que resultaron buenas.
Estas variadas posibilidades se deben a la gran cantidad de herramientas y prestaciones que brinda el programa. Gracias a esto, hay muchas formas de llevar a cabo cada tarea, aunque existen maneras más adecuadas según las características del trabajo. Con los trucos y consejos que veremos, será posible conseguir óptimos resultados sin tener conocimientos teóricos o, incluso, cuando recién comenzamos a utilizar la aplicación.
Por lógica, la gran cantidad de funcionalidades vuelve algo difícil aprender el uso del programa en su totalidad, por lo que lleva bastante tiempo dominar la aplicación. De hecho, algunas herramientas tienen más de una utilidad: por un lado poseen la función básica a la que accedemos con sólo seleccionarlas, pero también podemos usarlas para lograr arreglos y correcciones más avanzados. Entonces, el recorrido que nos proponemos consiste en conocer de a poco esas funciones para aprender a aplicarlas en nuestros trabajos. De todas maneras, es importante saber que, aun conociendo una fracción del programa, podremos, con un poco de paciencia y de criterio, rescatar o mejorar nuestras fotografías, y realizar interesantes y divertidas creaciones gráficas.
Al terminar nuestro trabajo, podremos guardarlo con el formato de archivo correcto según el uso que le vayamos a dar a las imágenes. Por ejemplo, existe una forma especial para guardar fotografías optimizadas para Internet, ya sea que las vayamos a subir a un fotolog o a una galería web, o a enviar por correo electrónico. También podremos almacenar con alta calidad los archivos que imprimiremos en papel (tanto en nuestra impresora como en un laboratorio) o los que grabaremos en un CD o DVD para ver en un reproductor hogareño.
Con seguridad, desde el comienzo y hasta el final, Photoshop es un programa que nos ayudará a lograr imágenes y resultados geniales.

El libro de un vistazo

A lo largo de este libro conoceremos Photoshop, el programa más utilizado para el retoque fotográfico y la edición de imágenes. Aprenderemos a usar sus herramientas y, luego, realizaremos diferentes proyectos para aplicarlas.

Procedimientos originales de nuestro experto: Marcelo Monzón

CAPÍTULO 1

Antes de comenzar

En este primer capítulo, conoceremos para qué sirve Adobe Photoshop y repasaremos sus versiones a lo largo del tiempo. Aprenderemos a instalar el programa y veremos conceptos relacionados con las imágenes y sus formatos. Además, para mejorar nuestro trabajo, analizaremos técnicas para tomar mejores fotografías.

CAPÍTULO 2

Las herramientas de Photoshop

Antes de utilizar un programa es fundamental conocer su interfaz, así como la forma de interactuar con sus diferentes barras, paneles y menús. En este capítulo, veremos qué encontramos en cada lugar y cómo podemos adecuar la disposición de esos elementos para trabajar cómodos con la aplicación y obtener buenos resultados.

CAPÍTULO 3

Uso inicial de Photoshop

Para comenzar nuestro camino, usaremos las herramientas básicas del programa y aprenderemos cómo hacer dibujos de figuras geométricas, cómo seleccionar de diferentes maneras, cómo organizar los objetos presentes en un documento, y cómo modificar el tamaño de los elementos de nuestros trabajos.

CAPÍTULO 4

Herramientas de retoque

Para empezar con el verdadero trabajo, en este capítulo aprenderemos a utilizar las herramientas que nos servirán para hacer correcciones en nuestras fotografías. Desde arreglar ojos rojos hasta borrar pequeñas imperfecciones en la piel, con pasos simples, podemos solucionar varios problemas y perfeccionar las fotos.

CAPÍTULO 5

Mejorar luces y colores

Uno de los problemas más comunes de las fotografías es que se encuentran oscuras o tienen colores que no son los ideales. Para esos casos, Photoshop nos brinda herramientas que podemos usar de diferentes maneras y a través de distintos caminos, según las características particulares de la foto.

CAPÍTULO 6

Alterar y retocar imágenes

A la hora de hacer grandes retoques, debemos tener en cuenta una serie de factores que harán que nuestro trabajo tenga un mejor resultado. Luego, podemos eliminar objetos tapándolos, mejorar un retrato al eliminar imperfecciones y brillos de la piel, agregar maquillaje o blanquear dientes, entre otras cosas.

CAPÍTULO 7

Efectos y creaciones especiales

Luego de hacer pequeñas correcciones o mejoras, podemos realizar proyectos más grandes, como montajes a partir de dos o más imágenes, cambiar fondos, crear efectos de lluvia y nieve, inventar relámpagos o convertir imágenes color en fotografías blanco y negro. En estas últimas, veremos distintas formas de mantener áreas de color para darles un toque especial a las fotografías.

CAPÍTULO 8

Creaciones con texto

Aunque usaremos Photoshop en especial para hacer retoque de fotografías, montajes y otras cosas de ese estilo, también podemos incorporar texto en nuestros trabajos. De hecho, podemos hacer creaciones exclusivamente con texto, aplicando estilos y diferentes efectos.

CAPÍTULO 9

Destino de las imágenes

Una vez que tenemos nuestras fotografías corregidas, con seguridad, vamos a querer compartirlas. Para hacerlo, existen varias maneras y, aquí, conoceremos las ventajas de cada una. Además, analizaremos cómo guardar nuestras imágenes de forma óptima para cada uso posterior.

SERVICIOS AL LECTOR

En este apartado final incluimos un índice temático con las palabras más utilizadas en el libro, para encontrar rápidamente el material que necesitemos utilizar.

Información complementaria

A lo largo de este manual, encontrará una serie de recuadros que brindarán información complementaria sobre los temas tratados. Cada recuadro está identificado con uno de los siguientes iconos:



UNA NUEVA DIMENSIÓN



RedUSERS
COMUNIDAD DE TECNOLOGÍA

MATERIAL ADICIONAL

Ejemplos, Código fuente, planillas y otros elementos para descargar. Mejoran su experiencia de lectura y le ahorran tiempo de tipeado.

GUÍA

Una completa guía con sitios web, para acceder a más información y recursos útiles que le permitirán profundizar sus conocimientos.

SOFTWARE

Las mejores aplicaciones, relacionadas con el contenido del libro. Comentadas y listadas para bajar.

FOROS

Le permitirán realizar intercambios de dudas, respuestas y opciones con otros lectores y estar en contacto con especialistas de la editorial.

CAPÍTULO GRATIS

No compre a ciegas. De cada título ponemos un capítulo para descarga gratuita. Evalúe nuestros libros antes de decidir su compra.



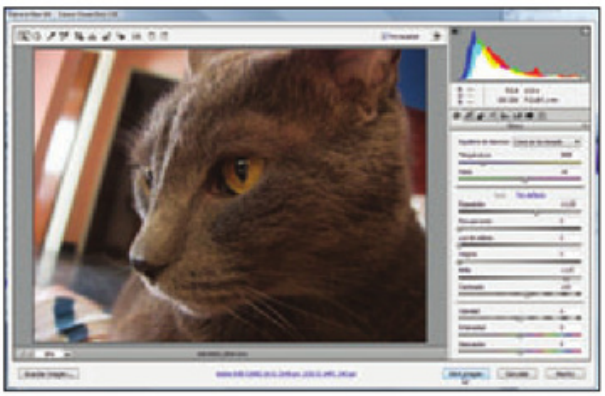
redusers.com

Contenido

Sobre el autor 4
Prólogo 5
El libro de un vistazo 6
Contenido 9
Introducción 14

CAPÍTULO 1

Antes de comenzar 15
001 | ¿Qué es Photoshop? 16
002 | ¿Cómo evolucionó Photoshop desde sus comienzos? 16
003 | ¿Cuál es la última versión de Photoshop?. 20
004 | ¿Cómo instalo Photoshop?. 21
005 | ¿Qué debo saber antes de usar Photoshop? 23
006 | ¿Con qué tipo de imágenes puedo trabajar en Photoshop?. 24
007 | ¿Qué diferencia hay entre las fotografías y las ilustraciones o dibujos? 25
008 | ¿Qué son los formatos de archivos gráficos? . . . 25
009 | ¿Qué formatos gráficos son los más utilizados? . 27
010 | ¿Cuál es el formato de archivo nativo de Photoshop? 28
011 | ¿De dónde puedo obtener imágenes?. 28
012 | ¿Qué debo tener en cuenta al tomar fotografías? 29
013 | ¿Para qué me sirve tomar mejores fotos? 31
014 | ¿Todas las imágenes tienen arreglo? 32
015 | ¿Cómo obtengo imágenes desde un escáner? . . 33
016 | ¿Cómo busco imágenes en Internet? 36



017 | ¿Puedo utilizar las imágenes que encuentro en Internet? 37
018 | ¿Qué son los bancos de imágenes? 37
019 | ¿Qué debo tener en cuenta al usar imágenes que no son propias? 38
020 | ¿Dónde puedo encontrar tipografías para trabajar con textos? 38

CAPÍTULO 2

Las herramientas de Photoshop 39
021 | ¿Qué elementos componen la interfaz de Photoshop? 40
022 | ¿Qué es la barra de estado y qué información me muestra? 41
023 | ¿Cuáles son las opciones de visualización?. 41

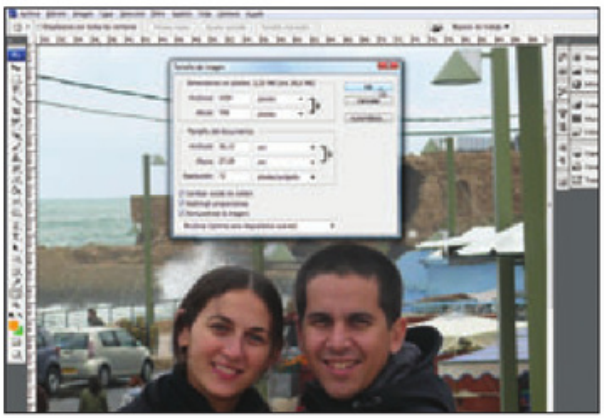


024 | ¿Cómo puedo personalizar el programa? 42
025 | ¿Cómo modifico los métodos abreviados de teclado?. 44
026 | ¿Cómo modifico los menús del programa? 48
027 | ¿Qué opciones puedo modificar desde las preferencias del programa? 49
028 | ¿Qué herramientas puedo encontrar en el menú Archivo?. 51
029 | ¿Cuáles son los comandos del menú Edición? . . 52
030 | ¿Qué opciones aparecen en el menú Imagen? . . 53
031 | ¿Qué tareas puedo realizar desde el menú Capa? 55

032 | ¿Cuáles son las herramientas del menú Selección? 60
033 | ¿Qué utilidades hay en el menú Filtro? 60
034 | ¿Para qué sirve el menú Análisis? 62
035 | ¿Qué opciones me brinda el menú Vista? 62
036 | ¿Qué comandos hay en el menú Ventana? 63
037 | ¿Qué encuentro en la barra de herramientas? . . . 64
038 | ¿Qué herramientas hay detrás de los iconos de la barra? 66
039 | ¿Cómo modifico las herramientas? 69
040 | ¿Para qué sirven las notas? 69
041 | ¿Qué es una anotación sonora? 70
042 | ¿Qué son los espacios de color y con cuál me conviene trabajar? 71
043 | ¿Cómo me preparo para trabajar con colores de forma correcta? 72
044 | ¿Cómo puedo obtener ayuda del programa? . . . 74

CAPÍTULO 3

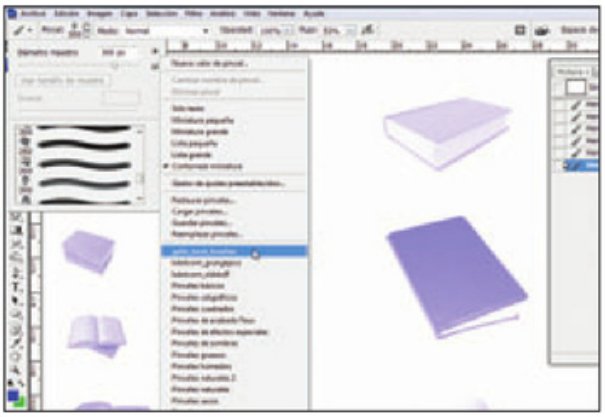
Uso inicial de Photoshop 75
045 | ¿Cómo creo un archivo nuevo? 76
046 | ¿Cómo abro una fotografía? 77
047 | ¿Cuáles son las opciones de apertura de archivos? 78
048 | ¿Cómo dibujo un rectángulo? 78
049 | ¿Puedo dibujar otras figuras geométricas? 80
050 | ¿Cómo modifico los colores? 80
051 | ¿Puedo agregarle bordes a una forma? 82
052 | ¿Qué es un degradado? 83



053 | ¿Cómo modifico un degradado? 83
054 | ¿A qué se denomina motivo? 86
055 | ¿Hay otra forma de crear colores? 87
056 | ¿Con qué herramientas puedo pintar? 87
057 | ¿Existen herramientas para borrar? 88
058 | ¿Para qué sirve la herramienta Cuentagotas? . . . 88
059 | ¿Qué es una selección? 89
060 | ¿Qué herramientas de selección existen? 90
061 | ¿Cómo hago una selección con forma geométrica? 90
062 | ¿Cómo modifico las herramientas de selecciones geométricas? 92
063 | ¿Puedo trabajar con varias selecciones? 95
064 | ¿Para qué sirve la opción Desvanecer? 95
065 | ¿Qué son los lazos? 96
066 | ¿Cómo uso el lazo magnético? 97
067 | ¿Para qué se usa la varita mágica? 101
068 | ¿Cómo configuro la varita mágica? 101
069 | ¿Cómo creo un documento nuevo a partir de una selección? 101
070 | ¿Cómo copio y pego elementos en Photoshop? 103
071 | ¿De qué manera puedo mover objetos o selecciones? 103
072 | ¿Cómo redimensiono un elemento? 104
073 | ¿De qué manera puedo alinear y organizar objetos? 105
074 | ¿Para qué sirve la herramienta Recortar (Crop)? 107
075 | ¿Puedo deshacer una selección? 110
076 | ¿Qué significa invertir una selección? 111
077 | ¿Cómo puedo cambiar el tamaño de una imagen? 111

CAPÍTULO 4

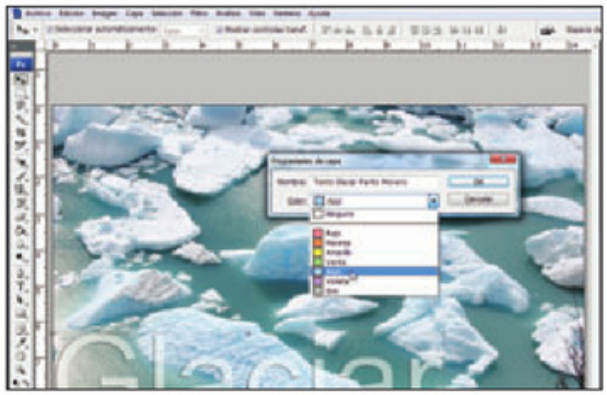
Herramientas de retoque 113
078 | ¿Para qué puedo usar el Pincel corrector? 114
079 | ¿Cómo puedo corregir de manera puntual? . . . 116
080 | ¿Para qué sirve la herramienta Parche? 116
081 | ¿Cómo arreglo ojos rojos? 118
082 | ¿A qué se llama clonar? 119
083 | ¿Cómo trabajo con el Tampón de clonar? 119



084 | ¿Qué hago con el Tampón de motivo? 125
085 | ¿Para qué sirve el Pincel? 125
086 | ¿Cómo utilizo el Pincel? 127
087 | ¿Cómo modifico un pincel? 127
088 | ¿Qué encuentro en la ventana Pinceles? 129
089 | ¿Dónde encuentro más pinceles? 130
090 | ¿Cómo instalo pinceles descargados de Internet? 131
091 | ¿Cómo creo un pincel a partir de una imagen? . 131
092 | ¿Puedo guardar los atributos de un pincel? . . . 134
093 | ¿Cómo modifico la forma de la punta del pincel? 134
094 | ¿Qué es la dinámica de forma de un pincel? . . . 135
095 | ¿Para qué sirve la dispersión en un pincel? 138
096 | ¿A qué se denomina textura de un pincel? 139
097 | ¿Qué son los pinceles dobles? 141
098 | ¿Qué determina la dinámica de color? 142
099 | ¿Para qué sirve la sección Otra dinámica? 143
100 | ¿Qué otras opciones tiene la ventana Pinceles? 144
101 | ¿Cuál es la función del Pincel de historia? 144
102 | ¿Puedo almacenar un estado de la historia? . . . 146

CAPÍTULO 5

Mejorar luces y colores 147
103 | ¿Qué son las capas? 148
104 | ¿Cómo organizo las capas en el panel? 149
105 | ¿Para qué sirve agrupar las capas? 150
106 | ¿Cómo está compuesto el panel Capas? 151
107 | ¿Qué puedo hacer desde el panel Capas? 151
108 | ¿Qué son los modos de fusión? 156
109 | ¿Cómo actúan los modos de fusión? 157
110 | ¿Qué son los filtros? 160
111 | ¿Cómo están organizados los filtros? 160
112 | ¿Cómo agrego luz mediante el uso de capas? . 168
113 | ¿Puedo iluminar sólo una parte de una imagen? 168
114 | ¿Puedo aclarar una foto sin agregarle tanto ruido? 170
115 | ¿Tiene arreglo una foto a contraluz? 170
116 | ¿Cómo aclaro una zona en sombras? 172
117 | ¿A qué se denomina color dominante? 176
118 | ¿Cómo arreglo una fotografía con color dominante? 176



119 | ¿Cómo utilizo el desenfoque promedio para mejorar los colores? 180
120 | ¿Cuál es la utilidad de la herramienta Reemplazar color? 182
121 | ¿Para qué sirve el comando Gama de colores? . 184
122 | ¿Cómo convierto una imagen color a blanco y negro? 185
123 | ¿Puedo convertir una imagen a tono sepia? . . . 188
124 | ¿Qué hago con una imagen que no se puede arreglar? 189

CAPÍTULO 6

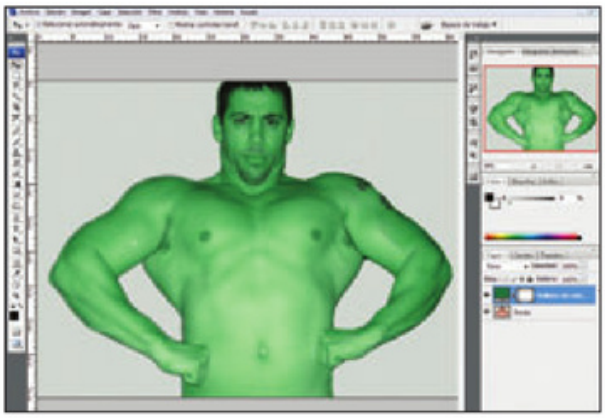
Alterar y retocar imágenes 191
125 | ¿Qué cuidados debo tener al hacer retoques de retratos? 192
126 | ¿Qué debo tener en cuenta al retocar con herramientas de selección? 192

127 | ¿Qué es una máscara? 193
128 | ¿Cómo trabajo con máscaras? 194
129 | ¿De qué manera puedo acomodar un peinado? 195
130 | ¿Cómo modifico un rostro sin cambiar sus facciones? 196
131 | ¿Existe otra forma de arreglar los ojos rojos? . . 197
132 | ¿Puedo tapar elementos de una fotografía? . . . 199
133 | ¿Cómo le quito la fecha a una foto?. 201
134 | ¿Puedo corregir imperfecciones en la piel? 205
135 | ¿Es posible eliminar el brillo de la piel? 212
136 | ¿Qué debo tener en cuenta al eliminar puntos y manchas de la piel? 214
137 | ¿Cómo invento una sonrisa? 215
138 | ¿Puedo blanquear los dientes?. 216
139 | ¿Cómo maquillo labios?. 218
140 | ¿Cómo puedo cambiar el color del cabello? . . . 219
141 | ¿Cómo disimulo raíces sin tintura?. 222
142 | ¿Puedo imitar el bronceado? 223
143 | ¿Cómo simulo una cirugía estética con Photoshop?. 223



CAPÍTULO 7

Efectos y creaciones especiales 225
144 | ¿Qué puedo hacer con una foto movida? 226
145 | ¿Cómo recreo al increíble Hulk?. 228
146 | ¿Puedo cambiar el fondo de una foto?. 237
147 | ¿Cómo creo una forma a partir de una fotografía? 240
148 | ¿Cómo armo un afiche romántico?. 242
149 | ¿Cómo puedo crear una caricatura?. 245



150 | ¿Puedo reproducir una imagen al estilo Andy Warhol?. 245
151 | ¿Es posible inventar lluvia en una foto? 247
152 | ¿Cómo agrego relámpagos a una imagen?. . . . 251
153 | ¿Puedo crear un paisaje nevado? 253
154 | ¿De qué manera puedo incorporar fuegos artificiales a una foto? 257
155 | ¿Puedo cambiarle el color a un automóvil?. . . . 259
156 | ¿Cómo creo una imagen blanco y negro con zonas de color? 260
157 | ¿Qué es un motivo o patrón?. 261
158 | ¿Cómo puedo crear un motivo personalizado? . 262
159 | ¿Qué son los estilos? 264
160 | ¿Cómo aplico el mismo estilo a muchas fotos?. 265
161 | ¿Qué son las acciones? 267
162 | ¿Cómo uso las acciones? 268
163 | ¿Qué son los objetos inteligentes? 269
164 | ¿A qué se denomina trazado? 270

CAPÍTULO 8

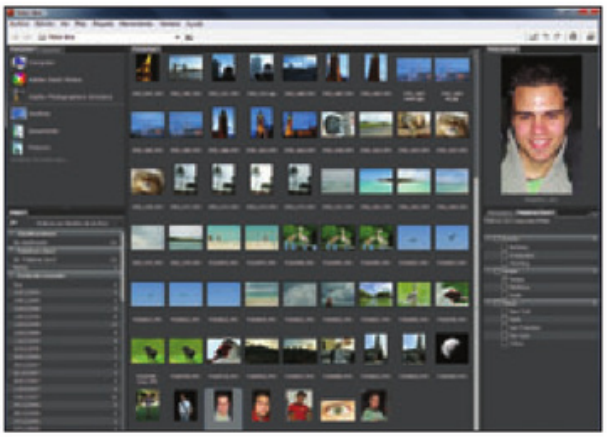
Crear imagénes con texto 271
165 | ¿Cómo inserto un texto? 272
166 | ¿Cuál es la forma básica de modificar un texto? 272
167 | ¿Qué significa texto suavizado? 274
168 | ¿Cuáles son las opciones de deformación? 274
169 | ¿Qué encuentro en la paleta Carácter?. 275
170 | ¿Qué opciones puedo modificar desde la paleta Párrafo?. 275
171 | ¿Cómo agrego una caja de texto? 277

172 | ¿Cómo utilizo el corrector ortográfico? 277
173 | ¿Para qué sirve la herramienta Buscar y reemplazar texto? 281
174 | ¿Cómo acomodo el texto mediante un trazado? 283
175 | ¿De qué otras maneras puedo deformar el texto? 284
176 | ¿Puedo agregarle borde a un texto? 285
177 | ¿Cómo hago un borde de línea doble? 285
178 | ¿Cómo creo un texto que simule un cincelado en piedra? 289
179 | ¿Puedo hacer que un texto parezca escrito con papel picado? 290
180 | ¿Cómo hago letras con efecto camuflado? 291
181 | ¿Qué otros efectos puedo agregarle al texto? . . 292



CAPÍTULO 9

Destino de las imagénes 293
182 | ¿Cómo puedo imprimir mis fotos? 294
183 | ¿Qué es un laboratorio digital y cómo trabaja? 294
184 | ¿Qué debo tener en cuenta para imprimir fotografías? 295
185 | ¿A qué se denomina quiosco de copiado? 296
186 | ¿Cómo puedo compartir mis imágenes? 296



187 | ¿Cómo guardo las imágenes para usarlas en la Web? 297
188 | ¿Cómo conviene enviar las imágenes por correo electrónico? 300
189 | ¿Qué es un fotolog? 300
190 | ¿Cómo subo mis fotografías a un fotolog? 300
191 | ¿Qué es una galería de fotografías web? 300
192 | ¿Cómo creo una galería web de fotografías? . . 302
193 | ¿Puedo ver la galería desde la PC? 304
194 | ¿Es posible modificar la página HTML de la galería? 304
195 | ¿Cómo publico las fotografías? 305
196 | ¿En qué otros formatos puedo guardar mi trabajo? 305
197 | ¿Qué otras cosas puedo hacer con mis imágenes? 306
198 | ¿Cómo creo un DVD para ver las imágenes en cualquier reproductor? 306
199 | ¿Puedo armar un video a partir de mis imágenes? 310
200 | ¿De qué manera puedo organizar las fotografías? 312

SERVICIOS AL LECTOR

Indice temático 314

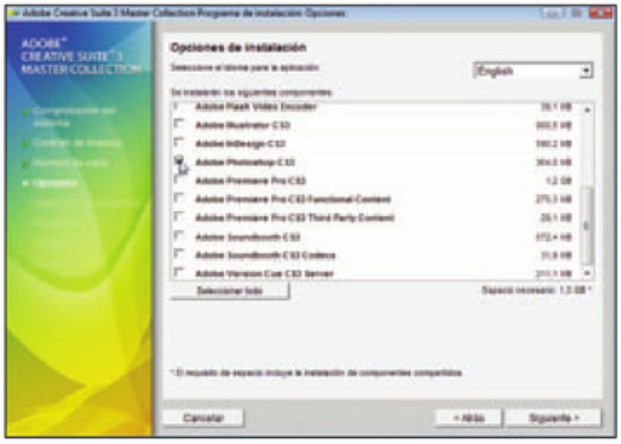
Introducción

Siempre es preferible prestar atención en el momento de tomar las fotografías. En ese instante, sólo se trata de invertir unos segundos para pensar la toma y sus condiciones óptimas de luminosidad, ángulo, encuadre, ubicación de los elementos y otros factores. Pero si no lo hicimos, ya sea porque nos olvidamos o porque no tuvimos tiempo y disparamos ante una situación espontánea, resulta probable que tengamos que lidiar con fotografías con problemas. Pueden estar movidas, fuera de foco, oscuras o atestadas de elementos que le roban protagonismo al motivo principal.
También puede ocurrir que la fotografía esté bien tomada, pero la persona aparezca con imperfecciones o brillo en la piel. Esto, que es totalmente aceptable y común en las fotos hogareñas, deja de ser agradable si deseamos tener imágenes que luzcan profesionales (o si queremos parecer más jóvenes o más delgados).
Una forma de evitar esto es tomar muchas fotografías de cada situación. Así, al tener una gran cantidad de fotos, podremos elegir la que mejor ha salido o, incluso, armar una nueva imagen compuesta por la parte de cada foto que haya salido bien (a veces es el fondo, a veces el sujeto principal). Si, en cambio, tomamos pocas fotografías y no podemos volver al lugar (los momentos son irrepetibles y, en ese caso, no hay solución), debemos recorrer otro camino.
Algunos de los problemas los podremos resolver si recurrimos a un programa de edición y retoque de imágenes. Otros, en cambio, no podrán ser solucionados ya que no es posible "crear" una fotografía. En este libro, los errores que tienen solución los arreglaremos con Photoshop, uno de los programas de retoque y edición más utilizados en el mundo. Con él mejoraremos la falta de iluminación tanto en la imagen completa como en algunas áreas, conseguiremos reparar pequeños desenfoques (es decir, sólo es posible enfocar hasta un determinado punto), podremos quitar tonalidades raras en las imágenes y hasta eliminar arrugas y granitos, entre otras cosas. Y como si eso fuera poco, existe la posibilidad de agregarles efectos especiales a nuestras fotos y de crear composiciones a partir de varias imágenes.
Veamos cómo hacer estas cosas y muchas más.

Capítulo 1

Antes de comenzar

¿Qué es Photoshop?
¿Cómo evolucionó Photoshop desde sus comienzos?
¿Cómo instalo Photoshop?
¿Qué debo saber antes de usar Photoshop?
¿Con qué tipo de imágenes puedo trabajar en Photoshop?
¿Qué diferencia hay entre las fotografías y las ilustraciones o dibujos?
¿Qué son los formatos de archivos gráficos?
¿Qué formatos gráficos son los más utilizados?
¿Cuál es el formato de archivo nativo de Photoshop?
¿De dónde puedo obtener imágenes?
¿Qué debo tener en cuenta al tomar fotografías?
¿Cómo obtengo imágenes desde un escáner?
¿Cómo busco imágenes en Internet?
¿Qué son los bancos de imágenes?
¿Qué debo tener en cuenta al usar imágenes que no son propias?
¿Dónde puedo encontrar tipografías para trabajar con textos?



001 ¿Qué es Photoshop?

Photoshop es un programa de la reconocida empresa **Adobe** (**www.adobe.com**), que nos permite realizar la edición y el retoque de fotografías digitales. También veremos que es posible trabajar sobre un área en blanco, donde podremos crear formas geométricas, aplicar colores y efectos para hacer ilustraciones.
Photoshop es, desde hace mucho, la principal herramienta utilizada por diseñadores y fotógrafos profesionales para el retoque fotográfico e, incluso, para preparar el material para su impresión. En la actualidad, y gracias a la proliferación de las cámaras digitales entre los usuarios hogareños, Photoshop también es utilizado por quienes necesitan hacer pequeños arreglos en sus imágenes o por aquellas personas que quieren realizar actividades creativas con sus fotografías.

DATOS ÚTILES



En general, la pantalla de las cámaras digitales es tan pequeña y brillante que todas las fotografías que tomamos nos dan la sensación de ser perfectas. Sin embargo, al bajarlas a la PC observamos que se ven más oscuras de lo que creíamos, o incluso que están fuera de foco, movidas o con algún otro defecto. Aunque estas decepciones disminuyen con el tiempo y a medida que vamos conociendo mejor nuestra cámara, una buena práctica consiste en tomar varias fotografías en el mismo momento, para prevenirnos. Al hacerlo, podemos cambiar ligeramente los parámetros de la toma o movernos un poco para captar lo mismo desde un ángulo diferente.

Aunque existen otros programas de uso más simple y, a la vez, más específicos para cada tarea, con Photoshop también es posible realizar páginas web, los gráficos para insertar en un sitio y, en las últimas versiones, hasta editar videos.
Otra de las características importantes que presenta Photoshop (que también significa una ventaja sobre muchos otros programas) es la gran cantidad de plugins que existen. Aunque veremos este tema en detalle más adelante, podemos adelantar que un **plugin** es una pequeña utilidad que se agrega al programa principal para brindar alguna prestación adicional o para simplificar tareas comunes. Por ejemplo, entre los miles de plugins existentes, los más sencillos que encontramos son aquellos que nos ayudarán a convertir nuestras fotografías color en imágenes blanco y negro o sepia, otros que nos permitirán agregar efectos prediseñados, y muchísimas alternativas más.

002 ¿Cómo evolucionó Photoshop desde sus comienzos?

Como sucede con todas las aplicaciones, a lo largo del tiempo Photoshop incorporó mejoras, nuevas utilidades y herramientas. Entre esas novedades, podemos mencionar como más importantes la posibilidad de trabajar con **capas** y con elementos **vectoriales**. Pero además de eso, cabe destacar la aparición de las distintas formas de deshacer acciones anteriores, la opción de editar el texto luego de haberlo insertado, la inclusión de nuevos filtros y plugins, y el perfeccionamiento de algunas funciones ya existentes.

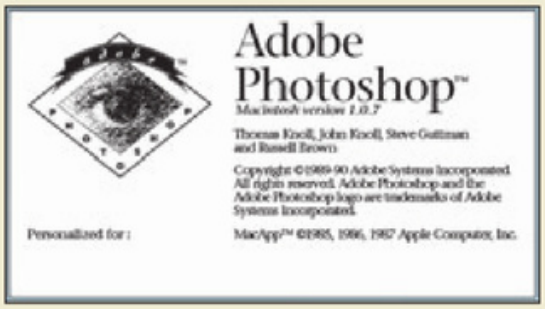
LÍNEA DE TIEMPO | 20 años de Adobe Photoshop

1 1989. Versión 0.87



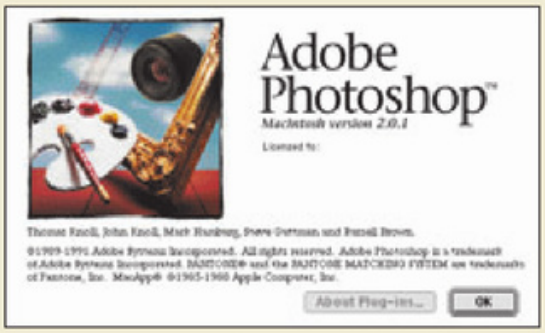
Mac System 6. Esta versión fue comercializada por el grupo Barneyscan.

2 1990. Versión 1.0.7



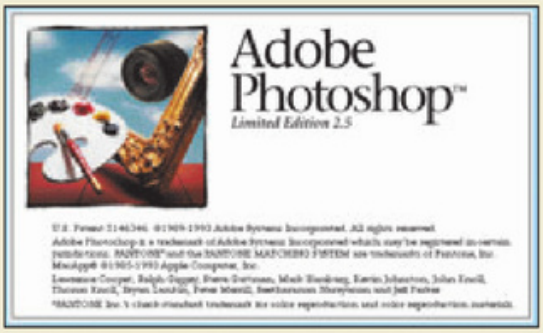
Mac System 6. A partir de esta versión, Photoshop cambió de dueño y pasó a ser propiedad de Adobe System. Esta aplicación no tenía muchas innovaciones pero sí características interesantes.

3 1991. Versión 2.0



Mac System 7. Nombre código: *Fast Eddy*. **Novedades**: en esta versión se tuvo la posibilidad de hacer diseño vectorial a partir de la implementación de paths.

4 1992. Versión 2.5



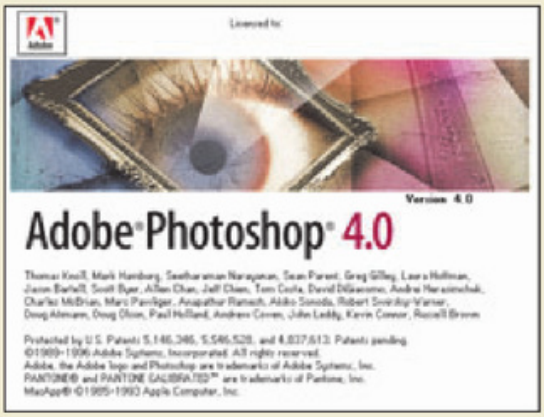
Mac System 7 y Windows 3.1. Nombres código: Merlin y Brimstone.

5 1994. Versión 3.0



Mac System 7 y Windows 98. Nombre código: *Tiger Mountain*. **Novedades**: ventanas lengüeteadas (*tabbed palettes*) y aparición de capas (layers).

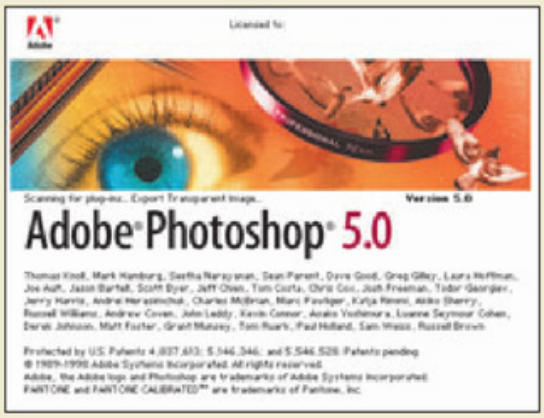
6 1996. Versión 4.0



Mac System 7 y Windows 98. Nombre código: *Big Electric Cat*. **Novedades**: capas de ajuste, tipografía editable.

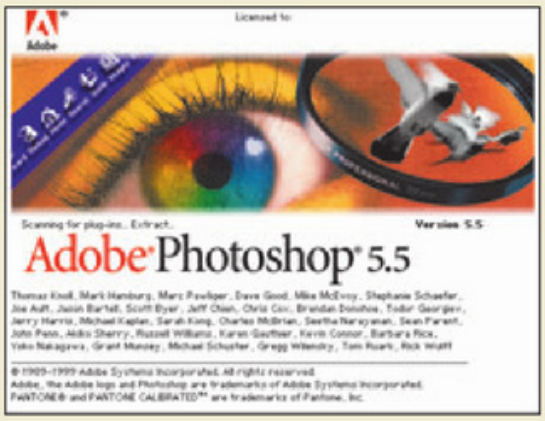
... | 20 años de Adobe Photoshop

7 1998. Versión 5.0



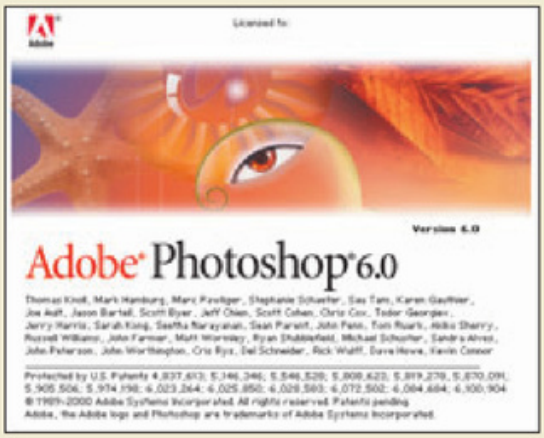
Mac OS 8 y Windows 98. Nombre código: *Strange Cargo*. **Novedades**: aparición de la paleta Histórico, que brinda la posibilidad de deshacer varios pasos (deshacer múltiple, *Multiple Undo*), y de la gestión del color (*Color Management*).

8 1999. Versión 5.5



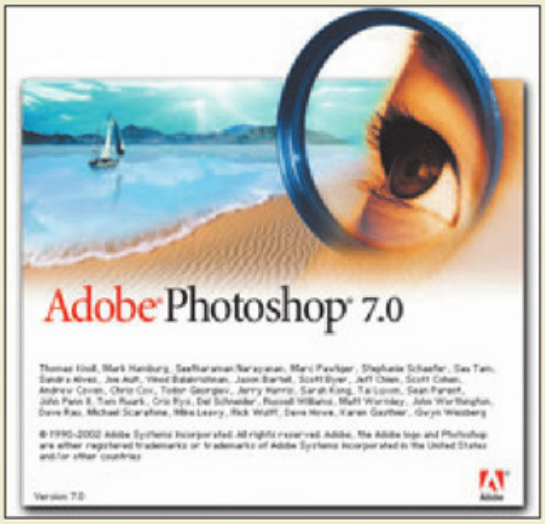
Mac OS 8 y Windows 98. Se agregó Adobe ImageReady como parte del paquete del programa, aparecieron figuras geométricas vectoriales y la herramienta Extraer (*Extract*), las cuales sirvieron para muchos diseñadores.

9 2000. Versión 6.0



Mac OS 9 y Windows 2000. Nombre código: *Venus in Furs*. **Novedades**: incorporación del filtro *Liquify* y de la herramienta *Healing Brush*.

10 2001. Versión 7.0



Mac OS X y Windows 2000. Nombre código: *Liquid Sky*. **Novedades**: el texto pasa a ser vectorial, se mejora la herramienta Healing Brush y aparecen nuevas utilidades de pintura.

DATOS ÚTILES

Aunque cada nueva versión incorpora funciones, herramientas o utilidades, en algunos casos las diferencias son bastante más grandes con respecto a la versión anterior. Eso sucede, especialmente, cuando se realizan cambios significativos a la interfaz del programa, y lleva más tiempo acostumbrarse a la novedad.

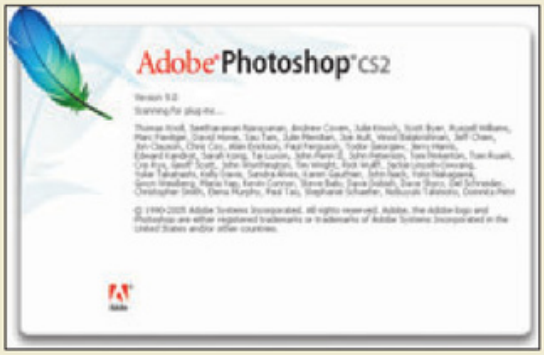
... | 20 años de Adobe Photoshop

11 2003. Versión CS (8.0)



Mac OS X y Windows XP. Nombre código: *Dark Matter*. **Novedades**: el plugin Camera RAW 2.x viene incluido (antes era opcional), aparecen los comandos **Sombras/Iluminaciones** (**Shadow/Highlight**), **Corresponder/igualar color** (**Match Colour**), el filtro *Lens flare* y el *Real-Time Histogram*.

12 2005. Versión CS2 (9.0)



Mac OS X Windows XP. Nombre código: *Space Monkey*. **Novedades**: se incorpora el plugin Camera RAW 3.x, la herramienta de reducción de ojos rojos *Red-Eye tool* y, entre otras mejoras, las herramientas *Smart Object, Image Warp, Spot healing brush, Smart Sharpen* y punto de fuga *Vanishing Point*.

13 2007. Versión CS3 (10.0)



Mac OS X y Windows Vista. Nombre código: *Red Pill*. Esta versión cuenta con dos ediciones, una básica y una extendida. **Novedades**: aparecen mejoras en la herramienta Vanishing Point (punto de fuga), los filtros no son destructivos y tiene soporte para 3D y Video (sólo la versión Extended).

14 2008. Versión CS4 (11.0)



Mac OS, Windows. Nombre código: Stonehenge. La versión definitiva apareció en septiembre de 2008, aunque había una beta pública desde mayo del mismo año. Cuenta con dos ediciones: una básica y una extendida. **Novedades**: aparece la herramienta para rotar el lienzo en tiempo real, hay mejoras en las utilidades de 3D de la versión Extended, Panel de ajustes, Panel de máscaras y soporte para 64 bits.

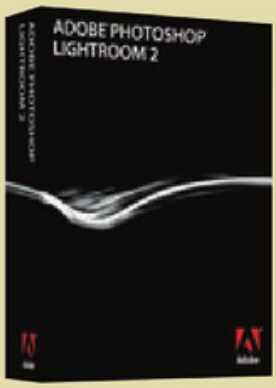
DATOS ÚTILES

Para instalar Photoshop CS4, los requerimientos son más altos que para la versión CS3: procesador a 1,8 GHz o más rápido, 512 MB de RAM (es recomendable 1 GB), 1 GB de espacio libre en el disco, DVD, resolución de 1024 x 768 con placa de video de 16 bits (1280 x 800 es la resolución recomendada).

003 ¿Cuál es la última versión de Photoshop?

Como vimos en la línea de tiempo, que muestra la historia de Photoshop a lo largo de toda su historia en el mercado del diseño, la última versión disponible es la **CS4**. En esta nueva entrega del programa, se siguen brindando dos ediciones con distintas características y orientadas a diferentes usuarios: Photoshop CS4 y Photoshop CS4 Extended. Si no sabemos cuál elegir, en **www.adobe.com/la/products/photoshop/compare/**, podemos encontrar una lista comparativa de las funcionalidades que incluye cada edición, y podremos evaluar cuál será la distribución de mayor utilidad, dependiendo de nuestras necesidades y de los resultados que queramos obtener.

DATOS ÚTILES



Parte de la familia de productos Photoshop, *Adobe Photoshop Lightroom 2* es una aplicación que nos permite trabajar con muchas fotografías al mismo tiempo de forma rápida y sencilla. Este programa es ideal si tenemos muchas tomas de una misma sesión que necesitan arreglos, pero también podemos utilizarlo para resolver problemas en una única foto. Encontraremos más información sobre este programa en *www.adobe.com/la/products/photoshoplightroom*.

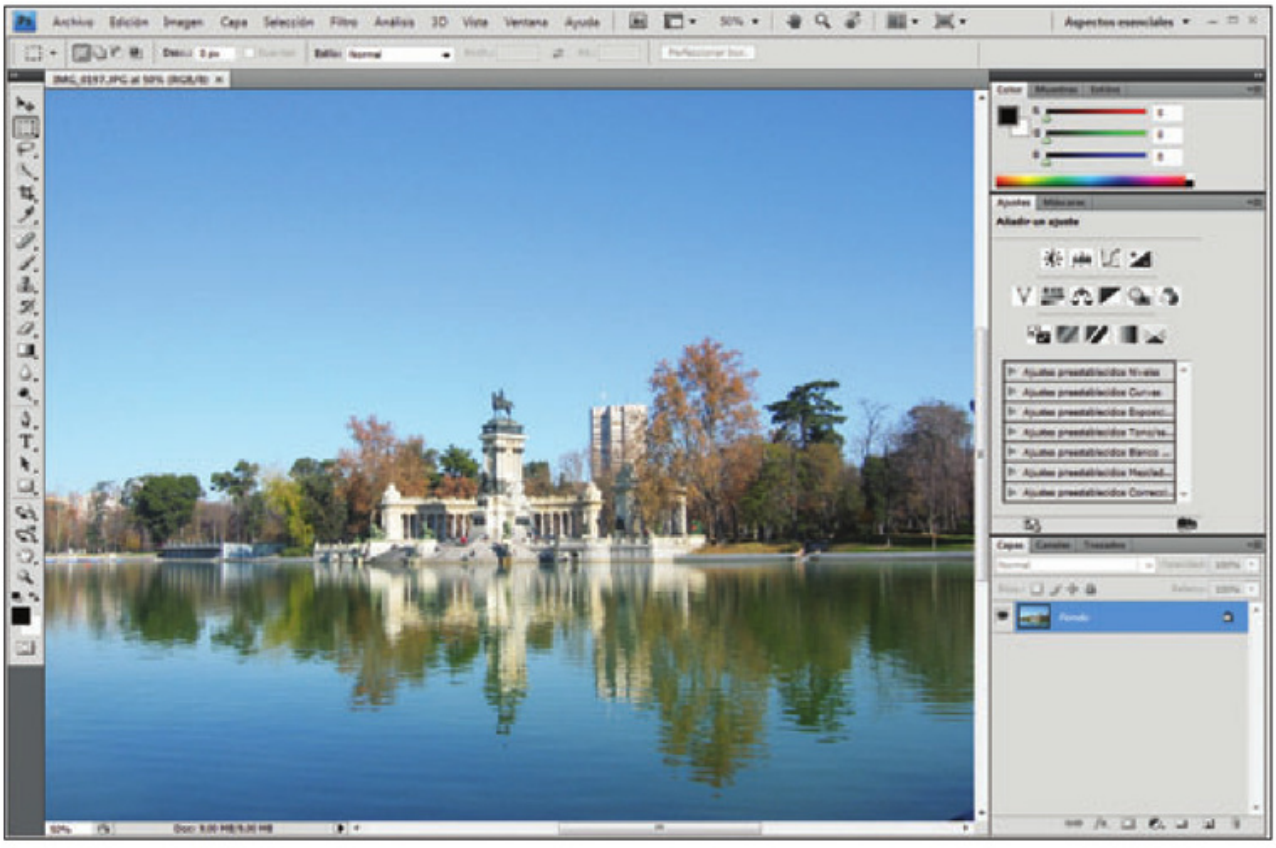


FIGURA 1 | Aunque parece muy similar, la interfaz de la nueva versión de Adobe Photoshop tiene varias diferencias con las versiones anteriores del programa.

004 ¿Cómo instalo Photoshop?

La instalación de Adobe Photoshop no reviste un alto grado de complejidad, sin embargo, es importante tener en cuenta que esta aplicación requiere de un equipo capaz de ofrecer un rendimiento acorde con sus prestaciones.

¿Cuáles son los requisitos para instalar Adobe Photoshop CS3?

Para poder instalar **Adobe Photoshop CS3** en una PC, necesitamos contar con Windows XP con Service Pack 2 o Windows Vista, un procesador Intel Pentium 4, Centrino, Xeon o Dual-Core, 320 MB de RAM (512 MB es lo recomendado), una placa de video con 64 MB de RAM, 650 MB de espacio en el disco duro, una resolución de 1024 x 768, lectora de DVD, una conexión a Internet para hacer la activación del programa y, para algunas funciones multimedia, debemos tener QuickTime 7 instalado.

Instalación de Adobe Photoshop CS3

Si tenemos el instalador exclusivo de Photoshop, el proceso de instalación es bastante similar al de cualquier otro programa, como veremos a continuación. En cambio, si tenemos el DVD **Creative Suite** con varios programas de Adobe, podemos instalarlos todos o, en la pantalla que corresponde a la selección de programas, elegir solamente Photoshop. En este último caso, se instalarán algunos elementos comunes a todas las aplicaciones.

Como mencionamos, la instalación de Photoshop CS3 estándar o Extended es muy sencilla de llevar a cabo. De todas maneras, veremos el proceso detallado paso a paso.

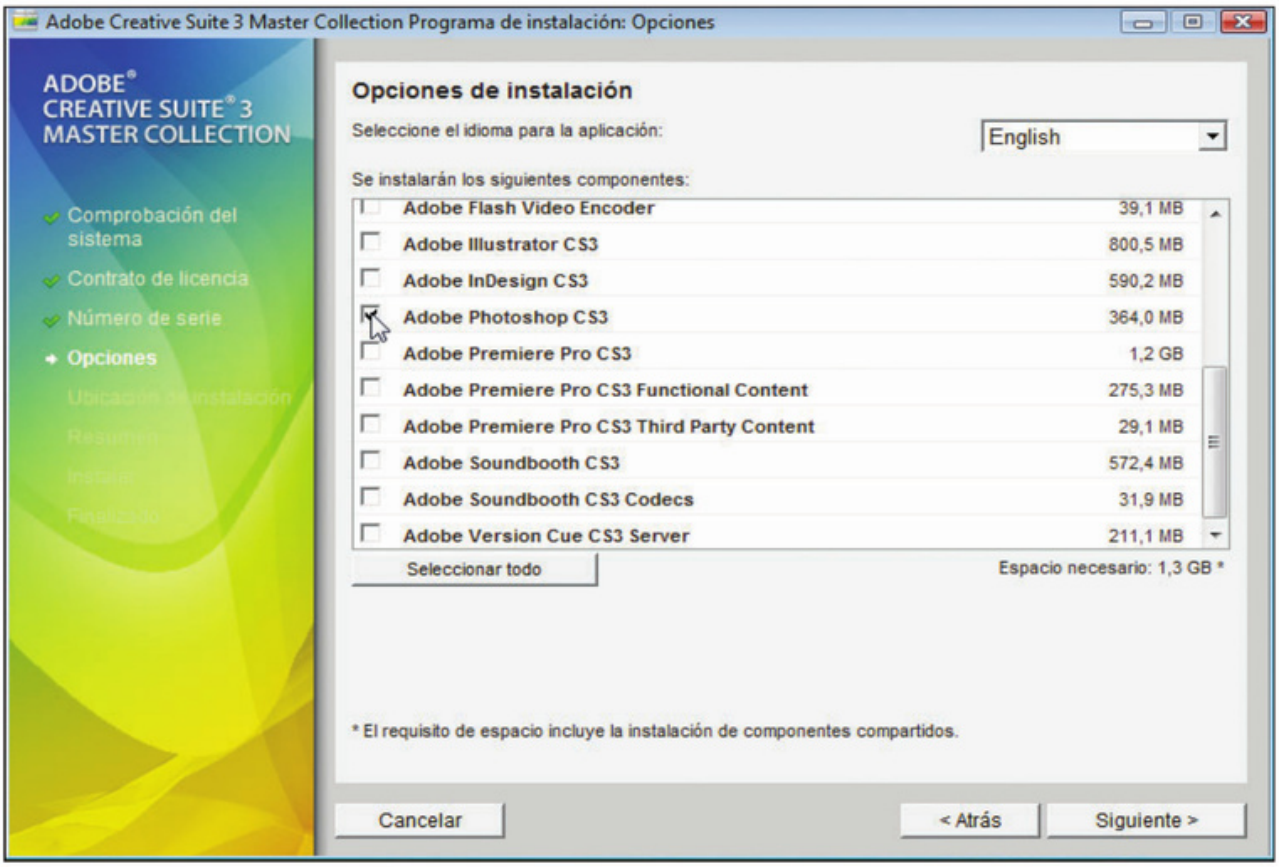
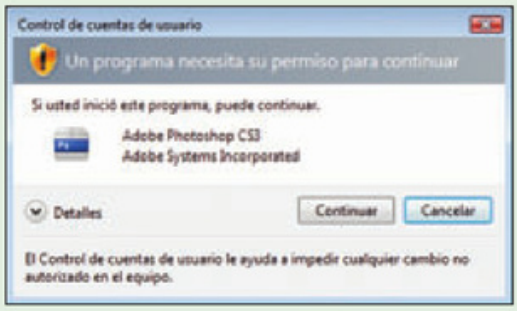


FIGURA 2 | Cuando instalamos Photoshop desde el disco que contiene la suite completa de Adobe, debemos dejar marcada la casilla que corresponde a este programa.

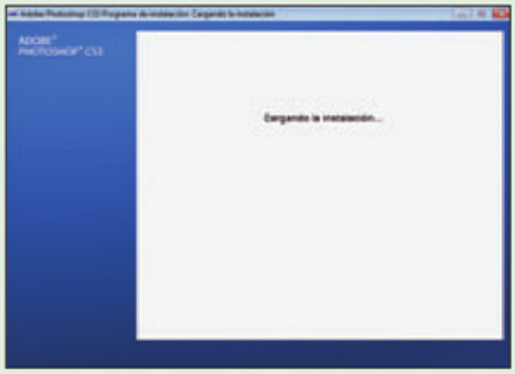
PASO A PASO 001 | Instalar Photoshop CS3

1



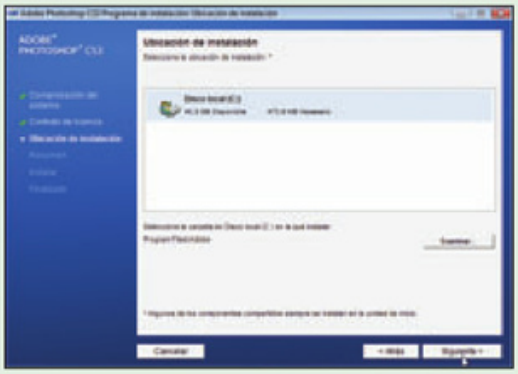
Introduzca el CD de Adobe Photoshop CS3 en la unidad correspondiente en su computadora y automáticamente se ejecutará el programa de instalación. Si tiene Windows Vista instalado y recibe una advertencia de seguridad, haga clic en Continuar para comenzar con el proceso de instalación. Si tiene **Windows Vista** instalado y recibe una advertencia de seguridad, haga clic en **Continuar** para comenzar con el proceso de instalación.

2



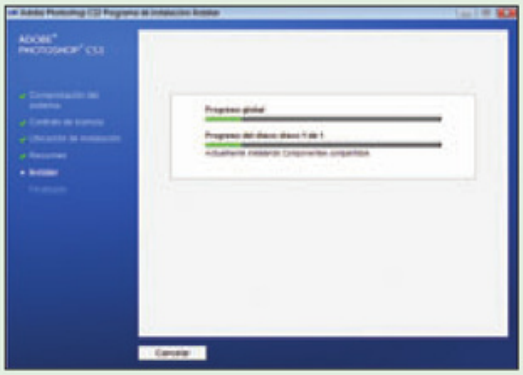
Aguarde unos instantes mientras se carga la instalación y se realizan algunas comprobaciones importantes del sistema. El tiempo de duración de esta etapa depende de la velocidad del equipo donde instalemos la aplicación.

3



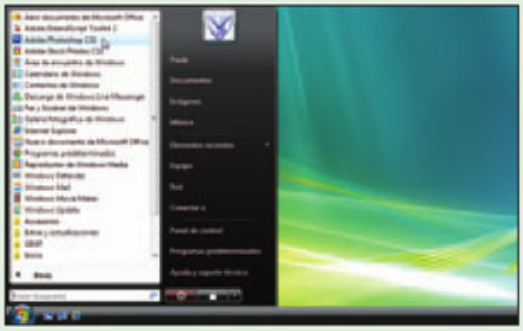
Una vez que aceptó la licencia, aparecerá la ubicación de instalación. A menos que sea necesario modificar esa ruta, presione **Siguiente**.

4



Deberá aguardar unos minutos mientras se completa la instalación del programa.

5



Una vez que el programa está instalado, ejecútelo desde el menú **Inicio/Todos los programas/Adobe Photoshop CS3**.

005 ¿Qué debo saber antes de usar Photoshop?

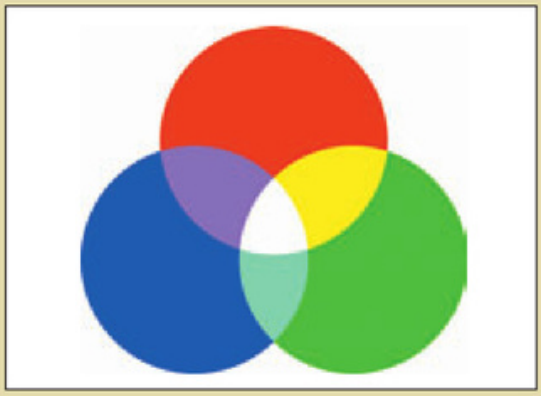
Antes de utilizar Photoshop, es conveniente que conozcamos cómo trabaja nuestra computadora con los colores. Esto será útil, en principio, para mejorar la calidad de nuestro trabajo y para asegurarnos de que, tanto si vamos a imprimir las imágenes como si las utilizaremos en Internet, el resultado será el que esperábamos.
A diferencia de lo que aprendimos en la escuela sobre los colores y el resultado de sus mezclas, en la computadora percibimos las imágenes a través de un monitor que trabaja con luces y no con tintas ni pigmentos de ningún tipo. Por este motivo, muchas veces observaremos fotografías o trabajos de imágenes que luego, cuando imprimimos, se ven diferentes de lo que habíamos hecho en la PC. Para estos casos, existe la **gestión de color**, que pretende mejorar la interacción entre distintos dispositivos a la hora de trabajar con colores. Cuando hablamos de dispositivos, vale la pena ampliar la lista que ya teníamos (monitor e impresora) para incluir las cámaras digitales y los escáneres, ya que son partes fundamentales en el proceso de adquisición de imágenes.
Todos estos dispositivos trabajan con un **espacio de color** determinado, que es el modo que tienen de mostrar y representar los colores. En el caso de los monitores y las cámaras, este espacio se denomina **RGB** y trabaja con tres luces (una roja, una verde y una azul). Por su parte, las impresoras trabajan con cuatro tintas (**cuatricromía**) en un espacio denominado **CMYK** (cian, magenta, amarillo y negro).

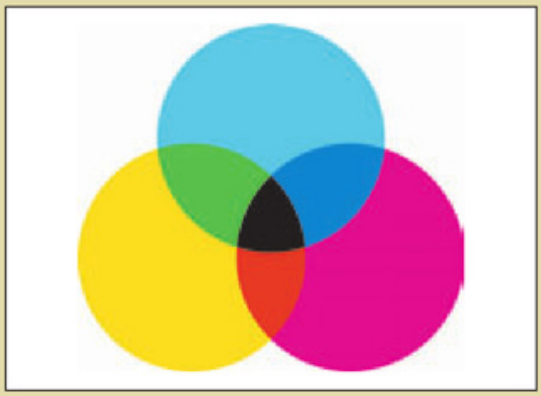
CURIOSIDADES

En la mezcla *CMYK*, la K corresponde a *blacK*. Esta cuarta tinta es un agregado que se utiliza para reforzar el negro, ya que la superposición de los otros tres colores sólo da como resultado un gris oscuro amarronado, sin llegar a conseguir un negro perfecto.

DEFINICIONES

***RGB* significa Red, Green, Blue y es el espacio de color con el que trabajan los monitores y las cámaras. *CMYK* es Cyan, Magenta, Yellow, blacK y es el espacio que utilizan las impresoras (son los cuatro colores de tinta que usan). El primero de estos modelos también es denominado *aditivo*, porque la suma de esos colores (luces) da el *blanco* como resultado. En cambio, el segundo es denominado *sustractivo* porque el resultado de la mezcla es el *negro*.**





006 ¿Con qué tipo de imágenes puedo trabajar en Photoshop?

En Adobe Photoshop podemos trabajar con dos tipos de imágenes: **mapas de bits** (**bitmap**) y **vectoriales**. Entre las imágenes de mapas de bits encontramos las fotografías que tomamos con nuestra cámara digital o las que escaneamos, por ejemplo; y las vectoriales son las que se crean con otras aplicaciones, como Adobe **Illustrator**, Adobe **Flash** y **CorelDraw**, entre otros programas. Como veremos a continuación, cada uno de estos tipos se utiliza para algo en particular, ya que sus características y cualidades son ideales para un determinado uso y no para otro tipo de elementos. Las imágenes **bitmap** están compuestas por pequeños cuadrados de colores, denominados **pixeles**. Cada pixel tiene un color, y ocupa un espacio y una posición (determinada en una **grilla X Y**), pero es invisible a menos que agrandemos considerablemente la fotografía. El nivel de ampliación que podemos aplicar antes de notar los pixeles depende del tamaño de cada imagen en particular. Las imágenes vectoriales no contienen información de puntos de colores ubicados de forma estratégica, sino que, por el contrario, se dibujan en el momento en el que deben ser vistas. Esto sucede porque están conformadas por cálculos matemáticos que crean curvas y polígonos, que a su vez, forman el dibujo en cuestión.

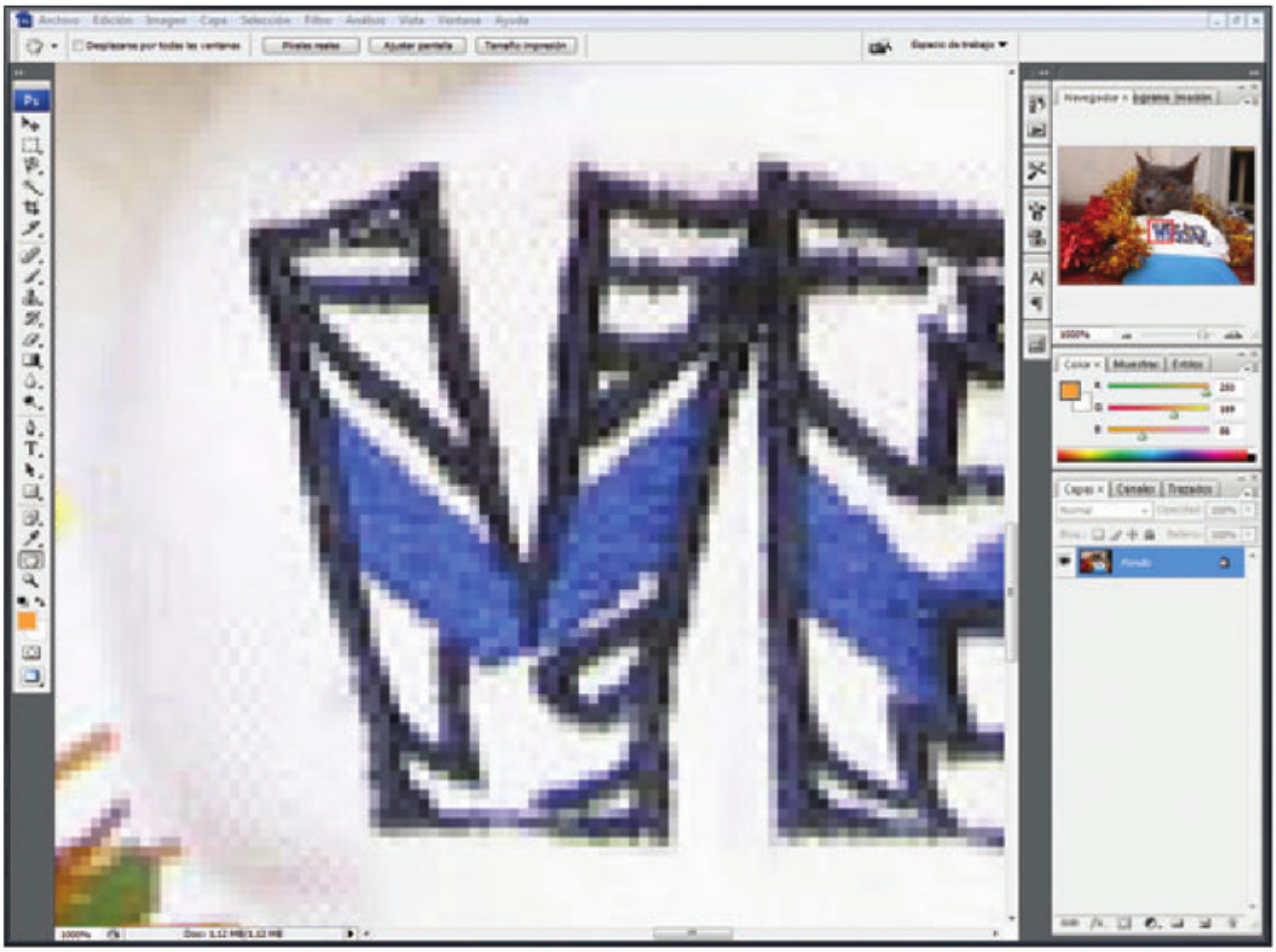


FIGURA 3 | El porcentaje de ampliación en el que se puede ver pixelado depende de las dimensiones de la imagen. Cuanto más grande sea, más podremos ampliarla sin ver los pixeles.

007 ¿Qué diferencia hay entre las fotografías y las ilustraciones o dibujos?

Una de las principales diferencias entre estos tipos de imágenes es la posibilidad de ampliación que tienen. Las fotografías tienen un límite en el que, si seguimos aumentando el tamaño, comenzaremos a apreciar el efecto denominado **pixelado**, donde se ve cada uno de los pixeles que componen la imagen. Por el contrario, las ilustraciones vectoriales pueden ampliarse sin límite, ya que no son una suma de pixeles, sino el resultado de funciones y cálculos matemáticos que indican el tamaño y posición de cada punto que compone el dibujo.
Otra diferencia que podemos mencionar es el peso de sus archivos. Las fotografías ocupan mucho más lugar en el disco, porque deben almacenar más información de colores y características de la imagen que las ilustraciones vectoriales.

008 ¿Qué son los formatos de archivos gráficos?

Los formatos de archivos gráficos son la manera en la que se almacena la información de las imágenes en nuestra computadora. Existen muchos formatos, y cada uno de ellos tiene sus propias características y utilidades que los diferencian del resto. En algunos casos, un formato está determinado por una aplicación en particular y, para abrirlo, necesitamos contar con ese programa (**formato nativo**).
Aunque a continuación veremos en detalle las características de los formatos más importantes y más utilizados, es preciso mencionar que los distintos tipos de imágenes que vimos tienen sus formatos de archivos particulares. En la **Tabla 001**, podemos apreciar los formatos más comunes para los archivos de mapa de bits y, en la **Tabla 002**, encontraremos los formatos que corresponden a gráficos vectoriales.

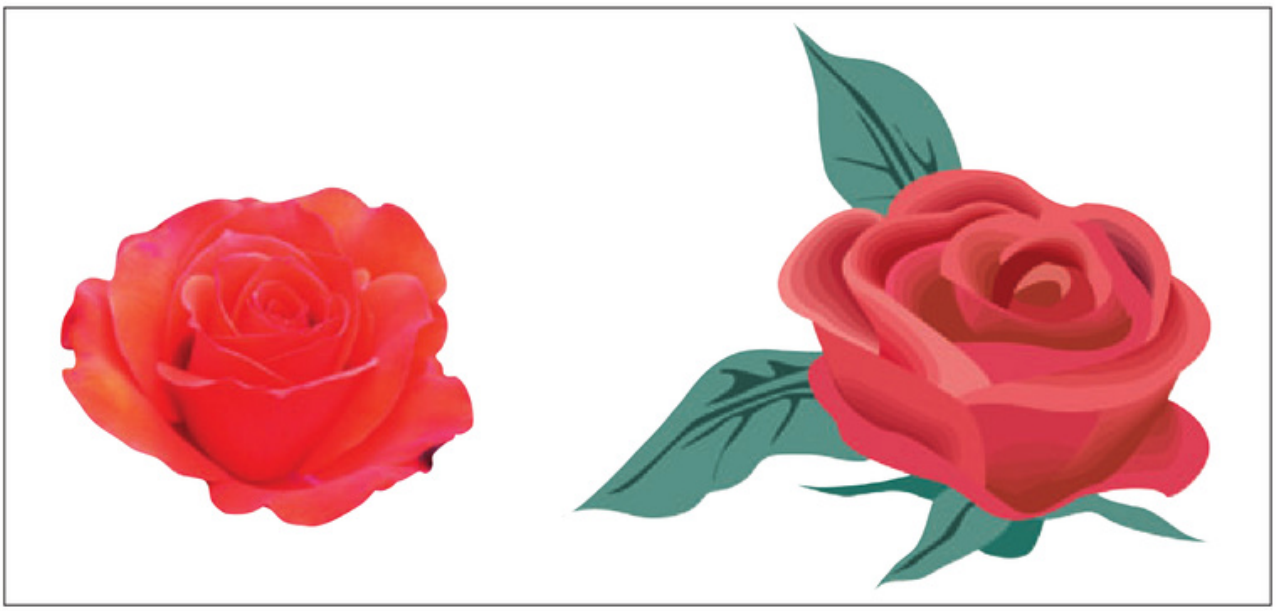


FIGURA 4 | El mismo elemento, fotografiado y dibujado. El formato bitmap tiene mucha más calidad a la hora de mostrar cosas reales.

TABLA 001 | Formatos principales para bitmaps

Extensión	Nombre	Características
.BMP	Windows Bitmap	Muy utilizado por aplicaciones de Microsoft Windows y por ese sistema operativo. Compresión sin pérdidas.
.CPT	Corel Photo-Paint Image	Formato propietario de archivos Corel Photo-Paint. Permite almacenar información adicional, como la presencia de capas.
.GIF	Graphics Interchange Format	Este formato es muy utilizado en la Web. Puede almacenar imágenes animadas y utiliza compresión LZW.
.JPEG /.JPG	Joint Photographic Experts Group	El formato JPEG es utilizado para almacenar fotografías e imágenes. Es ideal para aquellas que son de gran tamaño y con variedad de colores. Se usa tanto para la Web como para almacenaje en las cámaras digitales.
.JPG2 /.JP2	Joint Photographic Experts Group	Jpeg 2000 es la evolución del formato jpeg. Utiliza un nuevo algoritmo que permite compresión con pérdida o sin ella.
.PNG	Portable Network Graphics	Este formato tiene compresión sin pérdida y es libre. Se creó como reemplazo de los archivos GIF.
.PSD	Documento de Adobe Photoshop	Formato de archivo nativo de Adobe Photoshop. Almacena información de composición en capas, pero no presenta gran compatibilidad con aplicaciones que no sean de Adobe.
.PSP	Documento de Paint Shop Pro	Formato de los documentos Paint Shop Pro, similares a los PSD de Photoshop. Al igual que estos últimos, también es poco compatible con otras aplicaciones.
.TIFF /.TIF	Tagged Image File Format	Este formato se utiliza principalmente como formato gráfico de imprenta. Puede utilizar algoritmos con pérdida y sin ella.

TABLA 002 | Formatos principales para gráficos vectoriales

Extensión	Nombre	Características
.AI	Adobe Illustrator Document	Éste es el formato vectorial en el que Adobe Illustrator guarda sus archivos.
.CDR	CorelDRAW	Formato vectorial para aplicaciones CorelDRAW.
.DWG	AutoCAD Drawing Database	Éste es un archivo en formato binario que utiliza AutoCAD de AutoDesk.
.EPS	Encapsulated PostScript	Archivo PostScript que almacena gráficos vectoriales y bitmap. Pueden ser abiertos o creados por Adobe Illustrator.
.FLA	Adobe Flash	Formato de archivo editable utilizado por Adobe Flash.
.PS	PostScript	Lenguaje de descripción de páginas basado en vectores, creado por Adobe.
.SWF	ShockWave Flash	Formato Flash ejecutado por el plugin. Permite mostrar animaciones basadas en vectores, puede incluir bitmaps y sonidos.

009 ¿Qué formatos gráficos son los más utilizados?

Aunque ya adelantamos algunos de los formatos gráficos que existen, es importante que sepamos cuáles utilizaremos con mayor frecuencia y que conozcamos sus características en detalle. Algo importante que debemos saber es que, en distintos formatos de archivo, la misma fotografía se ve de distinta manera y ocupa más o menos espacio en disco, dependiendo de su compresión y calidad.

- **JPEG**: este formato es el más utilizado en Internet, ya que resulta ideal para hacer que las **fotografías** tengan un peso aceptable y se puedan transmitir con velocidad a través de la red y del correo electrónico. Es un formato de compresión con pérdida que permite obtener resultados excelentes. No acepta animaciones ni transparencias, y su extensión de archivo es JPG.
- **GIF**: este formato es el segundo más usado en la Web, por ser ideal para dibujos, gráficos y logos en general. Tiene soporte para **transparencia** y **animaciones**, y permite cargas progresivas para acelerar la visualización de las páginas de Internet.

DATOS ÚTILES

PDF **significa** ***Portable Document Format*** **y es un formato de almacenamiento de documentos, no un formato gráfico. Entre los elementos que puede almacenar, encontramos imágenes, texto e hipervínculos, organizados en múltiples páginas y con marcadores y títulos. Una de sus principales ventajas es que, al incluir la información de las tipografías con las que fue hecho, cualquiera que lo abra lo verá con el mismo formato, sin importar si tiene esas fuentes instaladas en su equipo o no. Esto le da una amplia ventaja sobre otros formatos y, por eso, se utiliza muchísimo para documentación, manuales e informes de empresas.**

- **BMP**: esta abreviatura, que significa **bitmap**, corresponde al formato de archivo que utiliza **Microsoft Paint** (editor de imágenes incluido en Windows). No es muy utilizado en la Web, aunque sí por imágenes del sistema operativo como fondos de escritorio. Estos archivos pesan bastante, por lo que no es un formato demasiado extendido.
- **TIFF**: este formato almacena la imagen y **etiquetas** (de ahí la palabra **tagged** de su nombre) con información. Es especial-

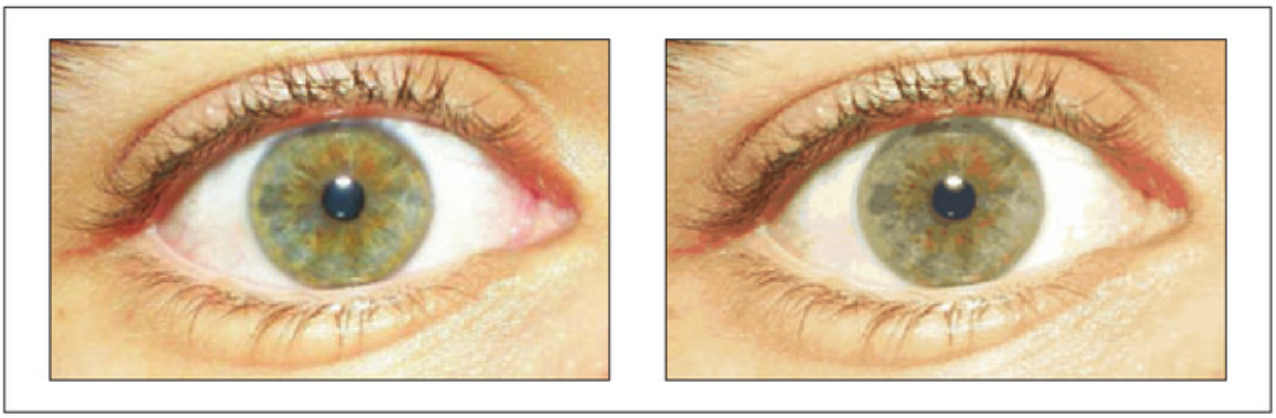


FIGURA 5 | En el caso de las fotografías, lo ideal es usar el formato JPG, ya que GIF no representa bien las imágenes en escalas de grises.

mente utilizado para gráfica impresa, aunque en la actualidad se está comenzando a usar PDF para la misma tarea. Los archivos TIF ocupan mucho espacio y no tienen pérdida de calidad.

- **PNG**: este formato, nativo de la aplicación Macromedia **Fireworks** (comprada por Adobe), surgió como alternativa libre al algoritmo de compresión de GIF, que estaba patentado. No es muy utilizado, tiene soporte para transparencias y animaciones, no tiene pérdida de calidad y permite almacenar información de capas y objetos que podemos seguir editando (como textos y figuras).

010 ¿Cuál es el formato de archivo nativo de Photoshop?

Aunque en Photoshop podemos abrir muchos tipos de archivos gráficos, el formato nativo de este programa es el **PSD** (**Adobe Photoshop Document**). La ventaja de este formato es que nos permite guardar nuestras creaciones de forma tal que podemos seguir trabajando en ellas en otro momento. Para que logremos hacer eso, el formato guarda información adicional a la imagen original, como las **capas** que utilizamos al trabajar, el texto como elemento que se puede editar, formas vectoriales posibles de modificar, etcétera. Es importante mencionar que este formato no comprime las imágenes, por lo que éstas no sufren ninguna pérdida de calidad.

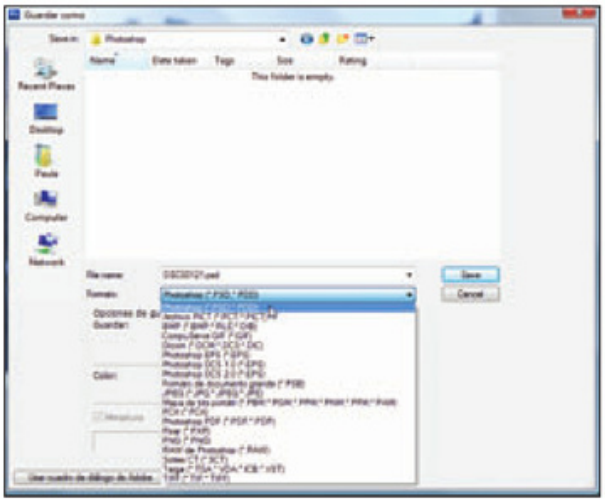


FIGURA 6 | Aunque podemos guardar en varios formatos, para seguir con nuestro trabajo, debemos elegir el formato Photoshop, que tiene la extensión PSD.

011 ¿De dónde puedo obtener imágenes?

En la actualidad, el origen más común de nuestras imágenes es la **cámara digital**, que nos permite tomar fotografías y luego transferirlas a la PC sin complicaciones, con sólo conectar la cámara a la computadora. Hace unos años, en cambio, las fotografías debían pasar por un proceso intermedio para llegar a la PC: el **escáner**. Este dispositivo se encarga de convertir una imagen en papel, en un archivo digital.



FIGURA 7 | Los escáneres han perdido su protagonismo debido a que las cámaras digitales son mucho más accesibles y cómodas.

CONSEJOS

Si no tenemos escáner y queremos adquirir uno, lo ideal es comprar un equipo *multifunción*. Estos dispositivos cumplen las funciones de varios aparatos: *escáner*, *impresora* y *copiadora*. El precio de estos equipos es muy inferior a la suma de los valores de esos tres elementos y, como si eso fuera poco, ocupan mucho menos lugar en nuestro espacio de trabajo.

Como veremos más adelante, existen otras alternativas para obtener imágenes. Por ejemplo, podemos recurrir a **bancos de imágenes** o a los **buscadores** más importantes de Internet (como Yahoo! o Google), que tienen una sección específica de búsqueda de imágenes. Aunque con seguridad utilizaremos estos recursos sólo en casos especiales, es interesante conocerlos para recurrir a ellos si lo necesitamos.

012 ¿Qué debo tener en cuenta al tomar fotografías?

Si bien es cierto que con Adobe Photoshop podemos arreglar y retocar nuestras fotografías, hay ciertas recomendaciones y reglas que conviene respetar a la hora de fotografiar. Esto es importante porque no siempre es posible solucionar los problemas y, además, porque en general es más sencillo hacer una buena toma, para luego no tener que arreglarla. De hecho, muchas de las fotos que tomamos son insalvables, porque están fuera de foco o con algún otro defecto demasiado difícil de mejorar.
Para tomar mejores fotografías debemos tener en cuenta la **composición**. Este término hace referencia a los elementos que componen la imagen y a la forma en la que están ubicados. La importancia de la composición para una fotografía es que, gracias a ella, podemos centrar la atención en el objeto más trascendente para la imagen. En este sentido, Photoshop nos puede ayudar para cambiar el encuadre o la orientación, pero en general no nos permitirá agregar algo que hayamos olvidado fotografiar.



FIGURA 8 | En fotografías de viajes, conviene ubicar a la persona fuera del centro, para darle un mayor protagonismo al paisaje.

CONSEJOS

Como este libro no está orientado a las técnicas de fotografía, sólo haremos mención de las cuestiones fundamentales que conviene tener en cuenta. Si queremos aprender más sobre fotografía y así ahorrarnos muchos retoques, podemos leer el libro *Fotografía Digital*, de Indalecio Guasco, publicado por esta misma editorial. En él encontraremos toda la teoría necesaria y veremos ejemplos claros para incorporar las mejores prácticas a la hora de tomar fotografías.

Al momento de componer, existen algunas reglas que nos conviene aplicar. Con sus orígenes en el ámbito de la pintura, el concepto de **sección áurea** nos remite a una división del área en nueve partes, a partir del uso de dos líneas horizontales y dos verticales. Esas cuatro líneas, cuando se cruzan, generan cuatro puntos, y es en esos puntos donde conviene ubicar los elementos más relevantes de nuestra foto.

En general, utilizar dos puntos opuestos refuerza la fotografía, pero es importante tener en cuenta que no nos conviene sobrecargar la imagen utilizando los cuatro puntos, ya que de esa manera se vuelve a quitar protagonismo a lo que se quiere comunicar.

Así como las cuatro líneas determinan puntos de interés, también dividen el espacio en tercios (horizontales y verticales). Esto da origen a lo que se conoce como **regla de los tercios**, algo especialmente aplicable a las fotografías de paisajes. Cuando debemos situar el horizonte en una foto, es conveniente hacerlo a la altura de alguna de las líneas horizontales que vimos ya que, si lo ubicamos en el medio, obtenemos una imagen plana que no privilegia ni el cielo ni la tierra.

Un aspecto fundamental para obtener buenas fotografías es el correcto uso del **flash**. Aunque la cámara puede determinar si es necesario dispararlo, muchas veces sería

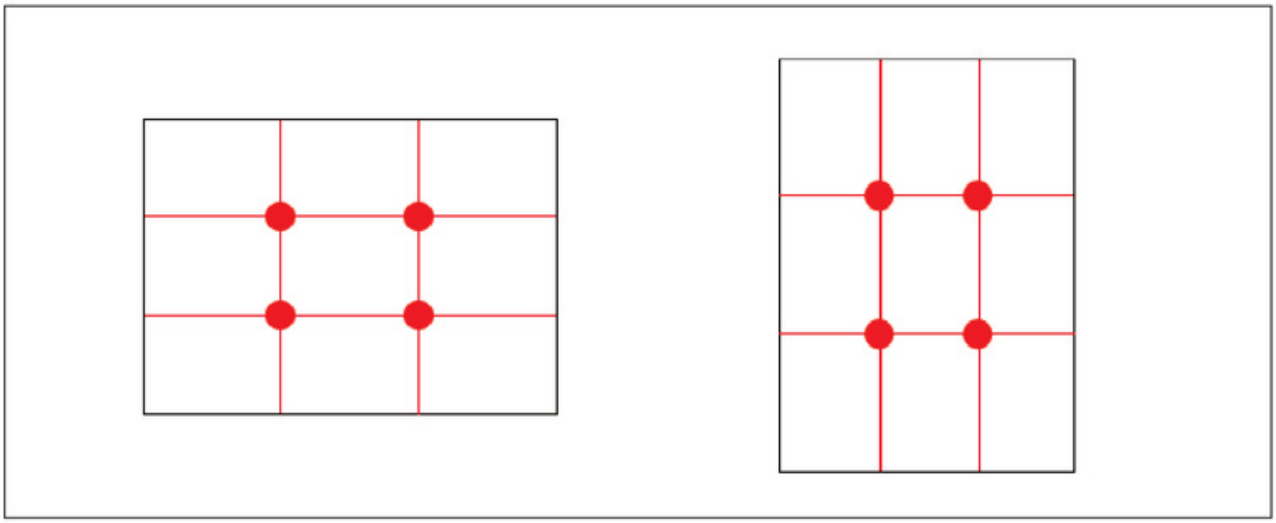


FIGURA 9 | Al ubicar los objetos importantes en los puntos fuertes, éstos cobran protagonismo.

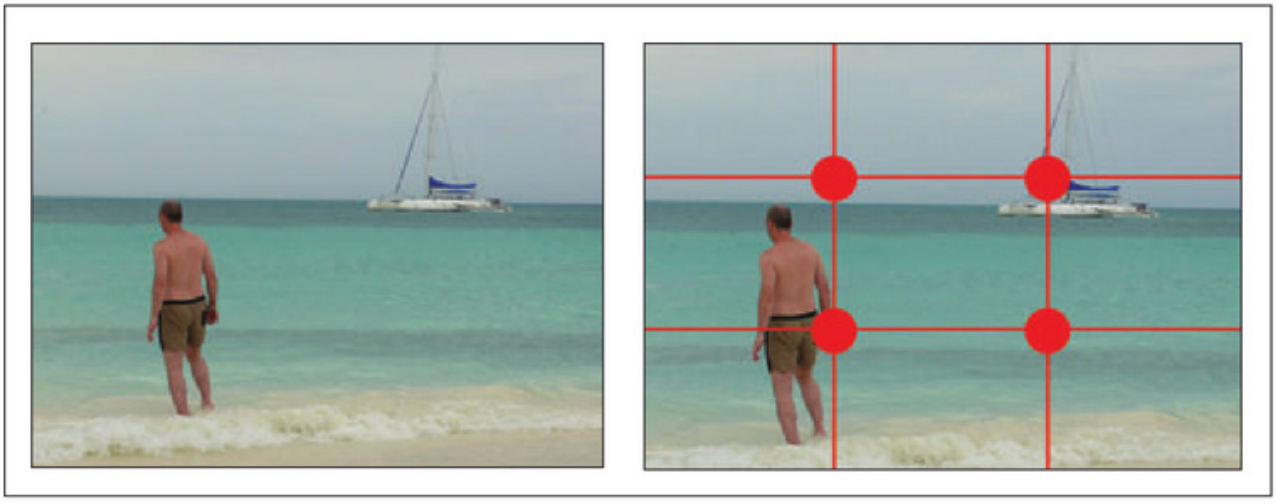


FIGURA 10 | Ubicando los objetos que queremos mostrar en puntos opuestos, damos equilibrio a la imagen.



FIGURA 11 | En la imagen de la izquierda, el protagonismo lo tiene el cielo. En cambio, en la foto de la derecha se le da más lugar al mar.

mejor que lo controláramos nosotros mismos. En los casos en los que tenemos un fondo con mucha luz (una ventana) y el sujeto nos queda adelante, es probable que la cámara utilice la luz de fondo para decidir que no necesita aplicar el flash. Sin embargo, cuando veamos la foto, notaremos que la ventana es una mancha blanca y que las personas salieron oscuras. Este tipo de imagen tiene arreglo con Photoshop, pero es mucho más rápido y sencillo tomarla bien desde el comienzo. Para lograrlo, resulta conveniente utilizar el flash como **luz de relleno**, ya que iluminará a las personas, pero no el fondo. Existen muchos otros aspectos que conviene tener presentes al tomar fotografías, incluso si no somos profesionales ni contamos con una cámara de altas prestaciones. Esos aspectos, aunque son muy importantes, exceden las posibilidades de este libro. En esta obra, brindaremos recomendaciones en los casos puntuales que usemos como ejemplos para solucionar problemas en las fotografías.

DATOS ÚTILES

Cuando usamos el *flash como relleno*, debemos saber que sólo se iluminan los objetos cercanos ya que esta fuente lumínica tiene un alcance bastante corto, que en general no supera los 3 ó 4 metros. Si necesitamos alcanzar objetos más lejanos, debemos utilizar otras fuentes de luz o, si es posible, tiempos de *exposición* más largos.

013 ¿Para qué me sirve tomar mejores fotos?

Como ya mencionamos, tomar fotografías de forma correcta nos ahorrará mucho tiempo de retoques que pueden resultar innecesarios si prestamos atención a los detalles de la toma. Además, evitaremos perder oportunidades de fotografiar momentos que no se repetirán y lugares a los que, quizás, no volvamos. Como adicional, pasaremos menos tiempo haciendo la selección de fotografías que sirven entre aquellas que ni siquiera tienen arreglo.

014 ¿Todas las imágenes tienen arreglo?

Si vemos los resultados que se pueden alcanzar al retocar imágenes con Photoshop, posiblemente creamos que todo tiene solución y que es posible rescatar cualquier fotografía. Sin embargo, tengamos en cuenta que esto no es así. Muchas imágenes se perderán en la Papelera de reciclaje sin siquiera merecer un esfuerzo de nuestra parte para rescatarlas. Aunque en ciertos casos podemos usar estas fotografías para conseguir algunos resultados divertidos, existe algo que evita que tengamos tantas fotos perdidas. Muchas cámaras permiten utilizar un formato denominado **RAW**. Los archivos RAW almacenan la fotografía sin hacerle modificaciones, guardando lo que captó el sensor de la cámara sin importar los parámetros con los que fue tomada la foto. Gracias a esto, luego podemos modificar de forma más precisa la imagen, casi como si tomáramos la foto otra vez, en un proceso que se podría comparar con el de **revelado** en la fotografía tradicional de película. Este formato no tiene pérdida de calidad y tampoco compresión, por lo que ocupa mucho espacio en la memoria.
Los archivos RAW no son, en sí mismos, imágenes que se puedan utilizar tal como se obtienen de la cámara. Requieren un proceso previo con las aplicaciones especiales de las cámaras o con la utilidad que nos brinda Photoshop para eso.

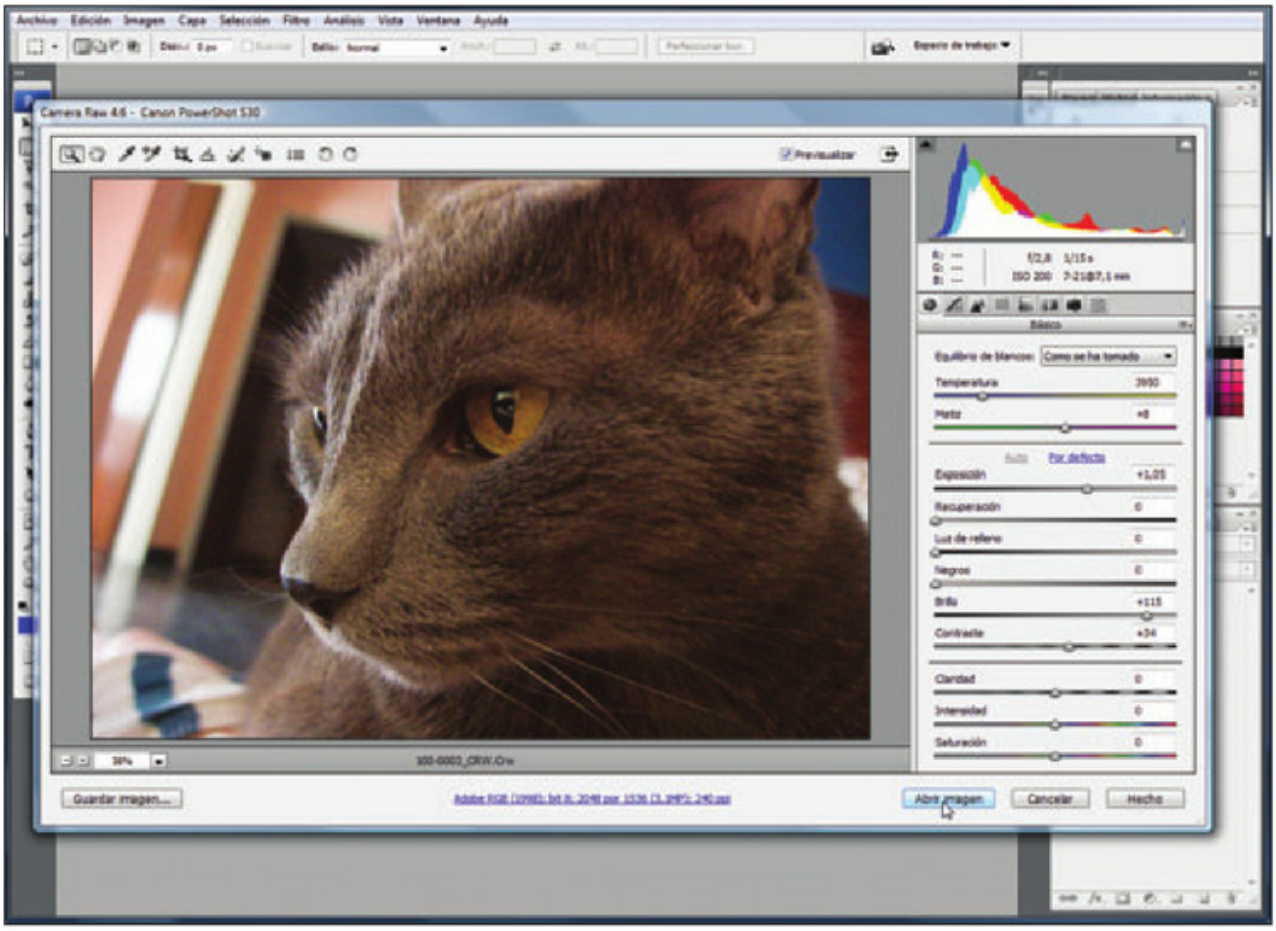


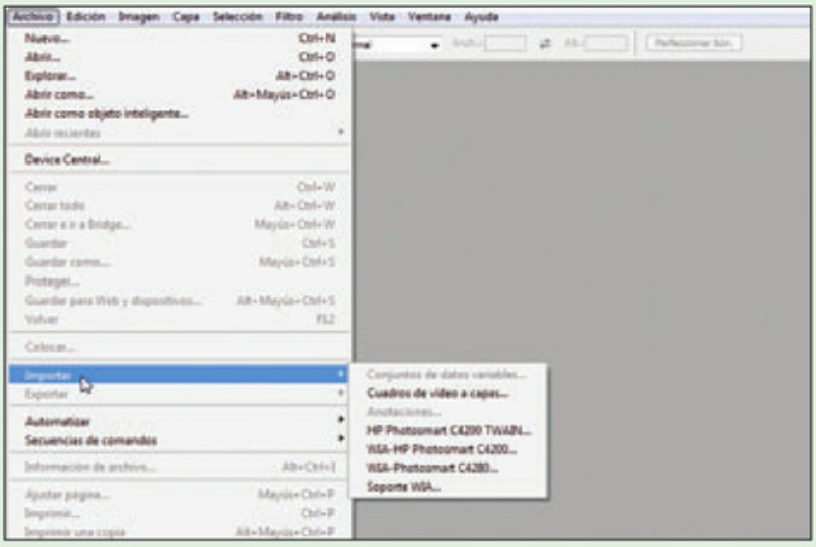
FIGURA 12 | El módulo de Photoshop para revelar el formato RAW nos permite modificar parámetros hasta obtener el resultado esperado. En este caso, con sólo presionar la opción Auto, corregimos una foto que estaba demasiado oscura.

015 ¿Cómo obtengo imágenes desde un escáner?

Si bien los escáneres están cediendo protagonismo porque se utilizan muchísimo más las cámaras digitales, en algunos casos necesitaremos recuperar fotografías antiguas o, simplemente, utilizar algún material impreso con anterioridad. El proceso de escaneo puede variar según la marca y el modelo del escáner, ya que cada fabricante incluye su propio software para hacerlo. Sin embargo, podemos utilizar Photoshop como intermediario para lograrlo. El proceso es sencillo y puede variar un poco dependiendo del escáner que tengamos a nuestra disposición; la ventaja consiste en que tendremos la imagen lista para retocar.

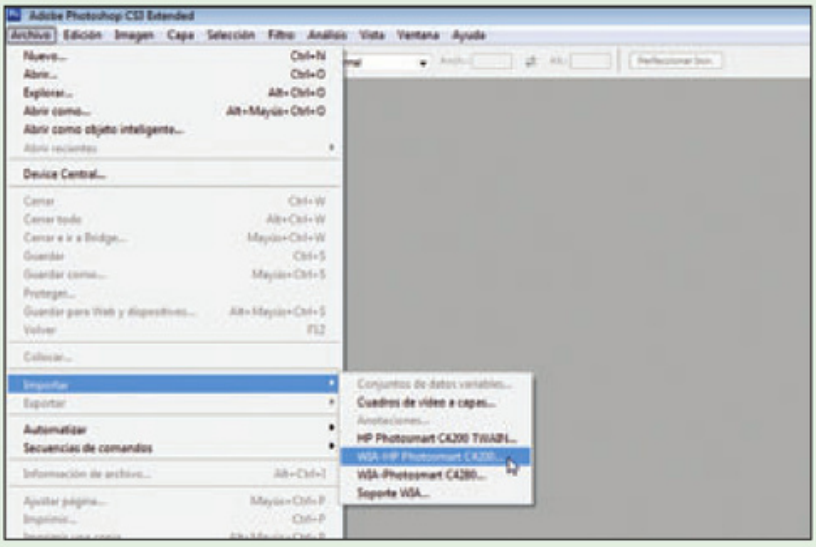
PASO A PASO 002 | Escanear con Photoshop

1



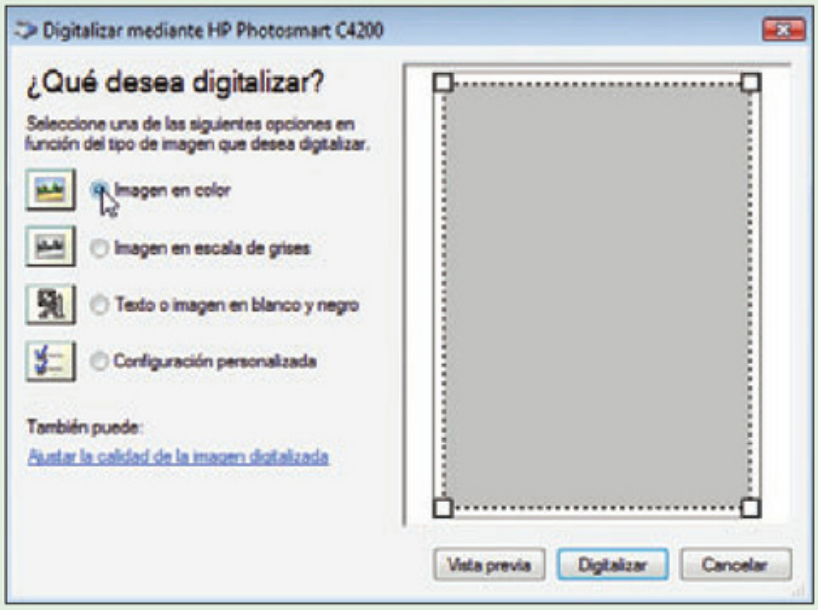
Una vez que tiene abierto Photoshop, vaya al menú **Archivo** y, allí dentro, diríjase a la opción **Importar**.

2



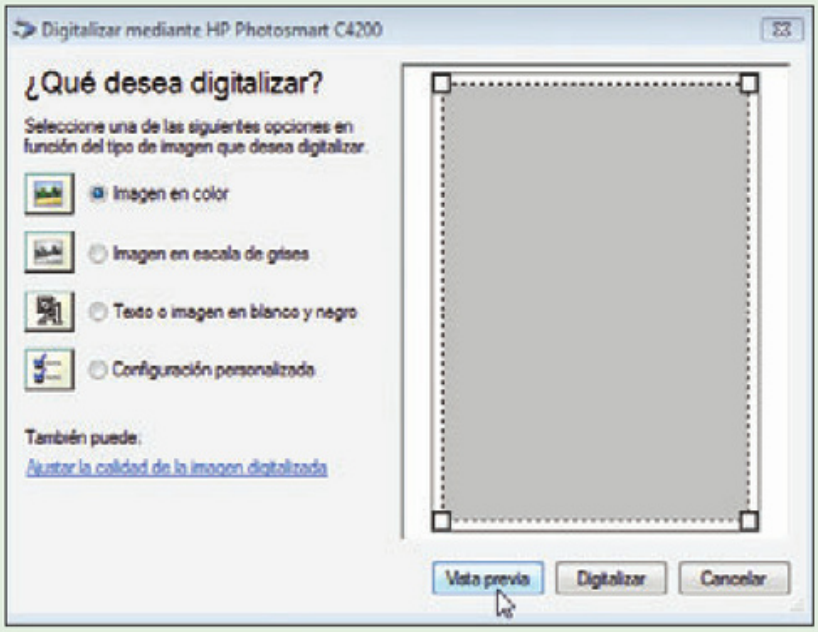
Al posicionarse en la opción **Importar**, aparecerán las opciones disponibles del escáner. En este caso, con un equipo multifunción HP C4280, hay que hacer clic en **WIA-HP Photosmart C4200...**.

3



Aparecerá una nueva ventana con las opciones de digitalización. Allí, elija el tipo de imagen que va a escanear.

4

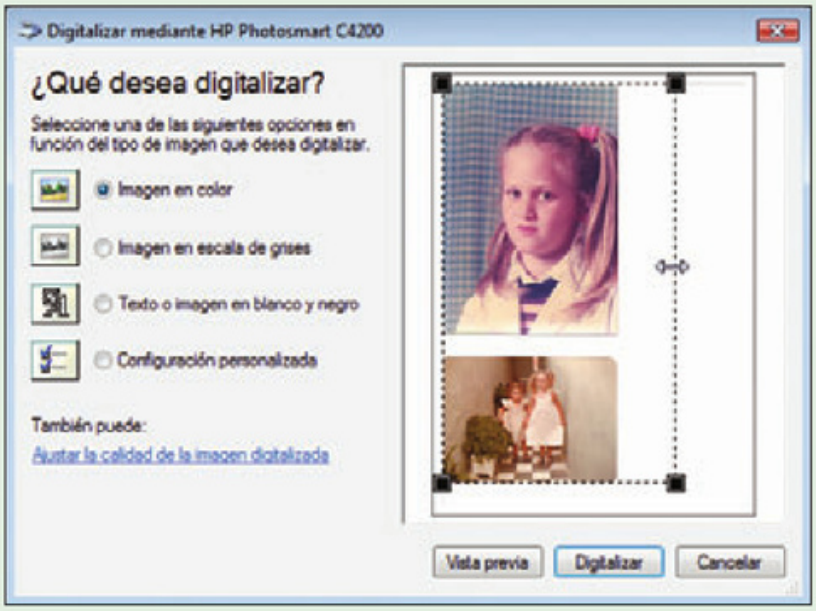


Si existe, presione el botón **Vista previa** para que el escáner le muestre el material completo que tiene en su interior. Aguarde unos instantes.

CONSEJOS

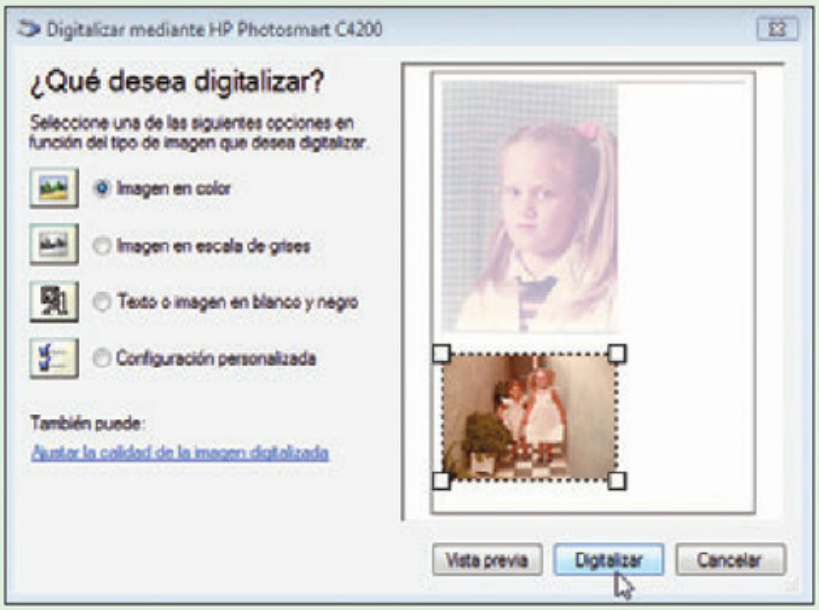
Cuando fotografiamos personas, es muy recomendable tomar varias fotografías seguidas, ya que aumentaremos las posibilidades de tener una buena imagen en la que todos sonrían y tengan los ojos abiertos, además de verse más espontáneos. Así, si tenemos dos imágenes muy similares, podemos utilizar una para mejorar la otra, rescatando una foto a partir de dos que serían inservibles. Por ejemplo, podríamos tomar los ojos abiertos de una persona en la primera foto para ponerlos en la segunda, donde todos salieron mejor.

5



Cuando se termine de procesar la previsualización, seleccione el área que desea escanear. Para eso, haga clic sobre las líneas punteadas y arrástrelas hasta donde corresponda.

6



Cuando termine de determinar el área que se va a escanear, presione el botón **Digitalizar** para que el escáner realice esa operación.

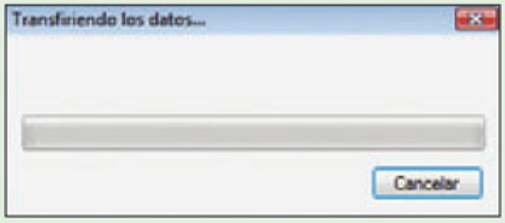
DATOS ÚTILES

A la hora de escanear imágenes, es importante que encontremos fotografías cuyo papel se encuentre en buen estado, sin rayones ni suciedad. Si tienen imperfecciones, éstas pasarán a la imagen digital tal como los colores y las formas de la imagen.

DATOS ÚTILES

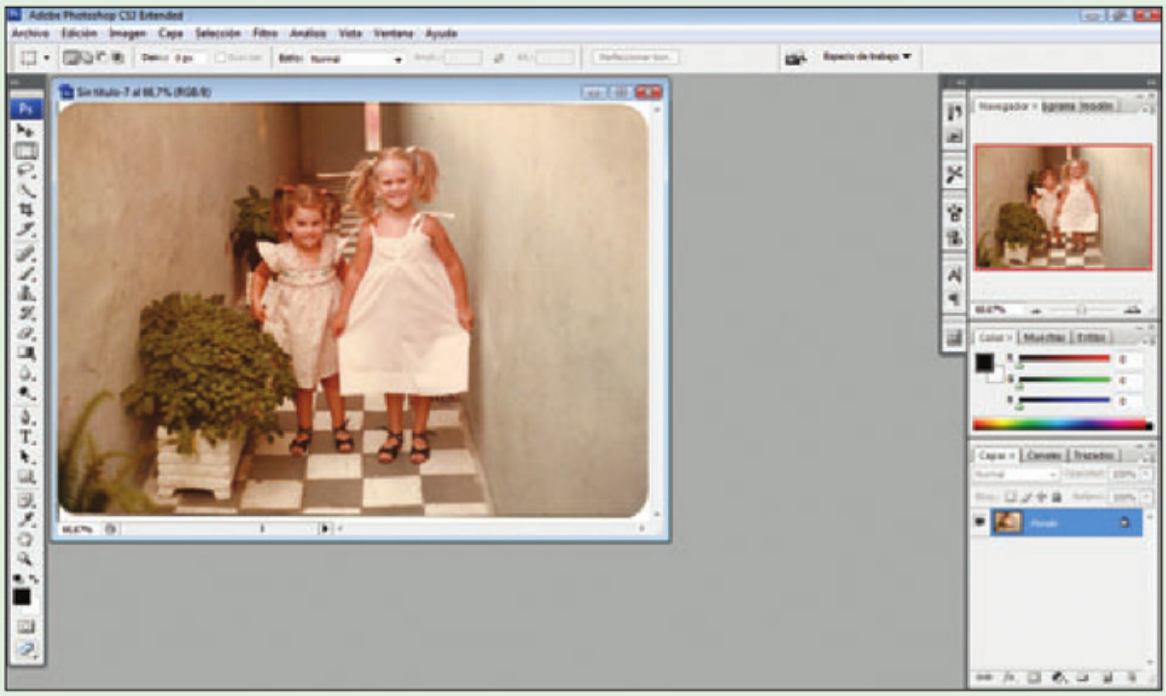
Si la fotografía que escaneamos tiene imperfecciones que no podemos eliminar mediante la limpieza, luego podremos usar herramientas de Photoshop para solucionar algunos de esos problemas. A lo largo del libro aprenderemos a hacer correcciones de este tipo.

7



Aguarde mientras el escáner realiza la digitalización de la imagen.

8



Al terminar de escanear, la imagen quedará abierta en Photoshop para poder guardarla o comenzar a trabajar en ella.

DATOS ÚTILES

Otra forma de escanear consiste en utilizar la interfaz que viene en el CD que acompaña nuestro escáner o equipo multifunción. Estas aplicaciones en general tienen pasos similares a los que vimos en este caso y a veces brindan opciones adicionales para configurar la forma en la que digitalizamos las imágenes. Además de esto, almacenan los archivos en una carpeta especial que se crea durante su instalación.

016 ¿Cómo busco imágenes en Internet?

Si necesitamos fotografías que no podemos tomar por nosotros mismos, contamos con el recurso de la Web para conseguirlas. Existen varias formas de hacer esto; la más común es utilizar los buscadores tradicionales en su función especial de búsqueda de imágenes. Tanto Google como Yahoo! nos permiten elegir, desde sus páginas principales, la opción **Imágenes**. Al

seleccionarla, se buscará la palabra que indiquemos en el cuadro de búsqueda entre las imágenes que estén registradas en la base del buscador que utilicemos.
Otra alternativa para conseguir imágenes en la Web es recurrir a un **banco de imágenes**, a los **sitios institucionales** de empresas que brindan fotos de sus productos en la sección para prensa, o a galerías y álbumes online como **Flickr** o **Picasa**.

017 ¿Puedo utilizar las imágenes que encuentro en Internet?

Cuando utilizamos fotografías que bajamos de Internet, debemos tener en cuenta que, en general, son imágenes en formatos comprimidos con pérdida de calidad, por lo que no podremos trabajar mucho con ellas para retocarlas. Las imágenes que se suben a la red están optimizadas para ese fin, y, como lo más importante en este medio es la velocidad de navegación, esa optimización implica reducir su tamaño y el peso del archivo. Esto provoca un gran nivel de compresión, acompañado en muchos casos, con pérdida de calidad.

018 ¿Qué son los bancos de imágenes?

A la hora de conseguir imágenes, podemos usar los buscadores, como ya vimos, o, si necesitamos fotografías con calidad profesional, recurrir a los bancos de imágenes.

Un **banco de imágenes** es, en pocas palabras, una gran base de datos con fotografías catalogadas mediante categorías y palabras clave que hacen que, mediante una búsqueda, podamos encontrar exactamente la imagen que necesitamos. Las imágenes en estos bancos están tomadas, casi siempre, por profesionales de la fotografía o por fotógrafos aficionados que tienen un buen manejo de las técnicas fotográficas. De esta manera, nos aseguramos de contar con imágenes de gran calidad.
Los bancos de imágenes son empresas que brindan un servicio y, por lo tanto, cobran por el uso de los archivos que proveen, aunque a veces brindan algunas imágenes que podemos utilizar de forma gratuita, pero con ciertas limitaciones. Ejemplos de este tipo los encontramos en **www.gettyimages.com**, **www.focus.com.ar**, **www.bancoimagenes.com**, entre otros.

DATOS ÚTILES



Si queremos utilizar los buscadores como Google o Yahoo! para encontrar imágenes que cuenten con características particulares de tamaño o color, debemos dirigirnos a la sección de búsqueda avanzada de imágenes. Allí, a partir de una serie de cuadros de texto y menús desplegables, podremos especificar la dimensión que queremos que tenga (esto puede determinarse con medidas exactas o a partir de categorías como Extra grande, Grande, Mediana y Pequeña), si necesitamos que sea en colores o blanco y negro y hasta el tipo de archivo (JPG, GIF o BMP, por ejemplo). Como adicional, en algunos casos podemos decidir si se mostrarán imágenes con contenido adulto entre los resultados o si este tipo de imágenes será filtrado.

019 ¿Qué debo tener en cuenta al usar imágenes que no son propias?

El aspecto más importante a la hora de utilizar imágenes que no tomamos por nosotros mismos es la **limitación de uso** que haya hecho el dueño de esa imagen. Aunque en la actualidad hay una tendencia creciente de liberar contenidos para que los pueda utilizar cualquiera, no todos comparten esta filosofía, y mucha gente vive de su trabajo de vender fotografías.
Entonces, cuando queremos utilizar una foto ajena, lo primero que debemos hacer es averiguar si es de **uso libre** o si está permitido el uso que queremos darle. Puede ocurrir que la única forma de utilizar la imagen sea pagar por ella, o puede suceder que podamos usarla de forma gratuita para actividades personales y que sólo debamos pagarla si la necesitamos para algún emprendimiento comercial, como podría ser un catálogo de una empresa.

020 ¿Dónde puedo encontrar tipografías para trabajar con textos?

En Photoshop además podemos trabajar con textos para lograr afiches, folletos y otros proyectos. Si bien es posible utilizar las tipografías que vienen incluidas con el sistema operativo y agregarles efectos, también resulta interesante usar fuentes más decoradas o que sean dibujos. Las **tipografías** son creaciones intelectuales y están protegidas por la ley. En Internet existe una infinidad de sitios de descarga de tipografías gratuitas y otros que venden fuentes que no son de libre uso. Por ejemplo, podemos visitar sitios como **www.fontreactor.com** y **www.hormiga.org/letras/** para descargar nuevas tipografías. Para instalar las fuentes en Windows Vista, hay que ingresar en **Inicio/Panel de control/ Apariencia y personalización**. En **Fuentes**, hacemos clic en **Archivo** y luego en **Instalar nueva fuente**.

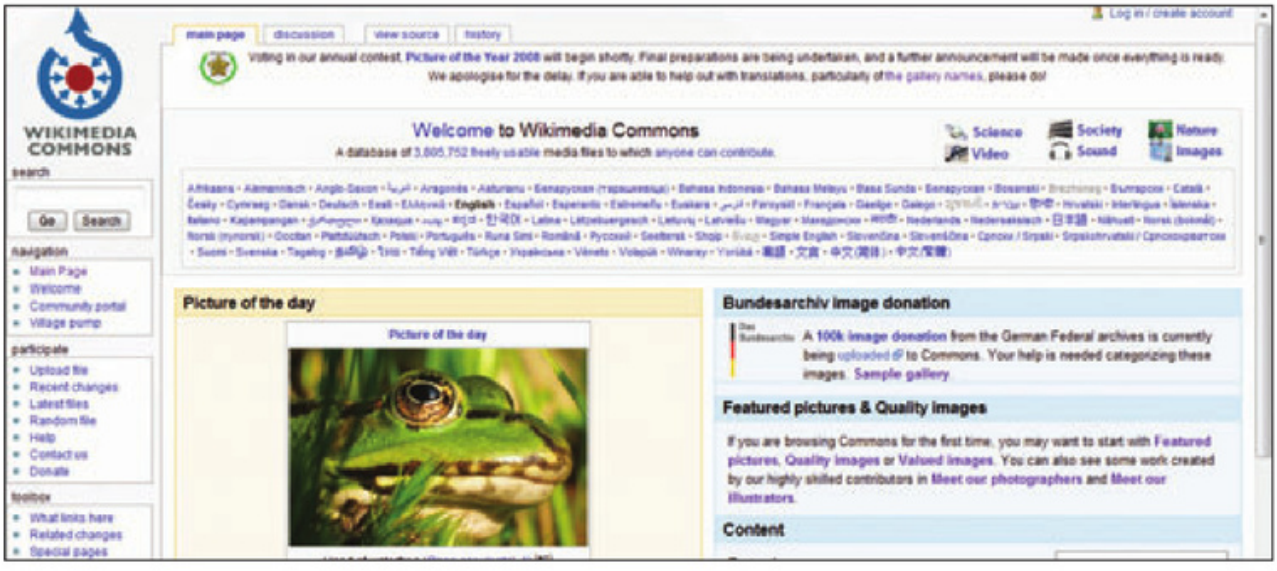
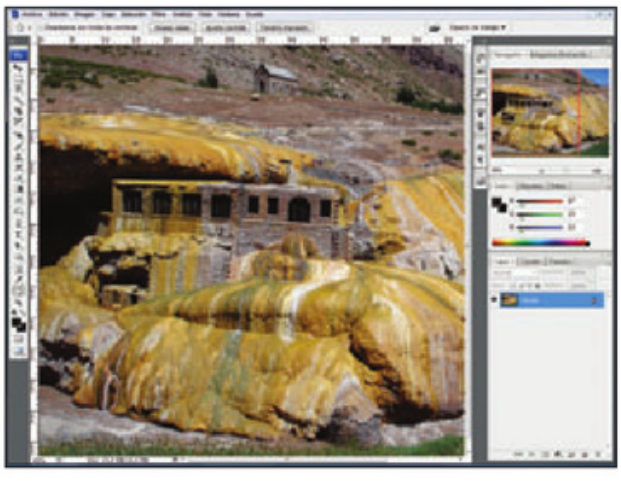


FIGURA 13 | En Wikimedia Commons (HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG), encontraremos imágenes que sus autores liberaron para distintos usos.

Capítulo 2

Las herramientas de Photoshop

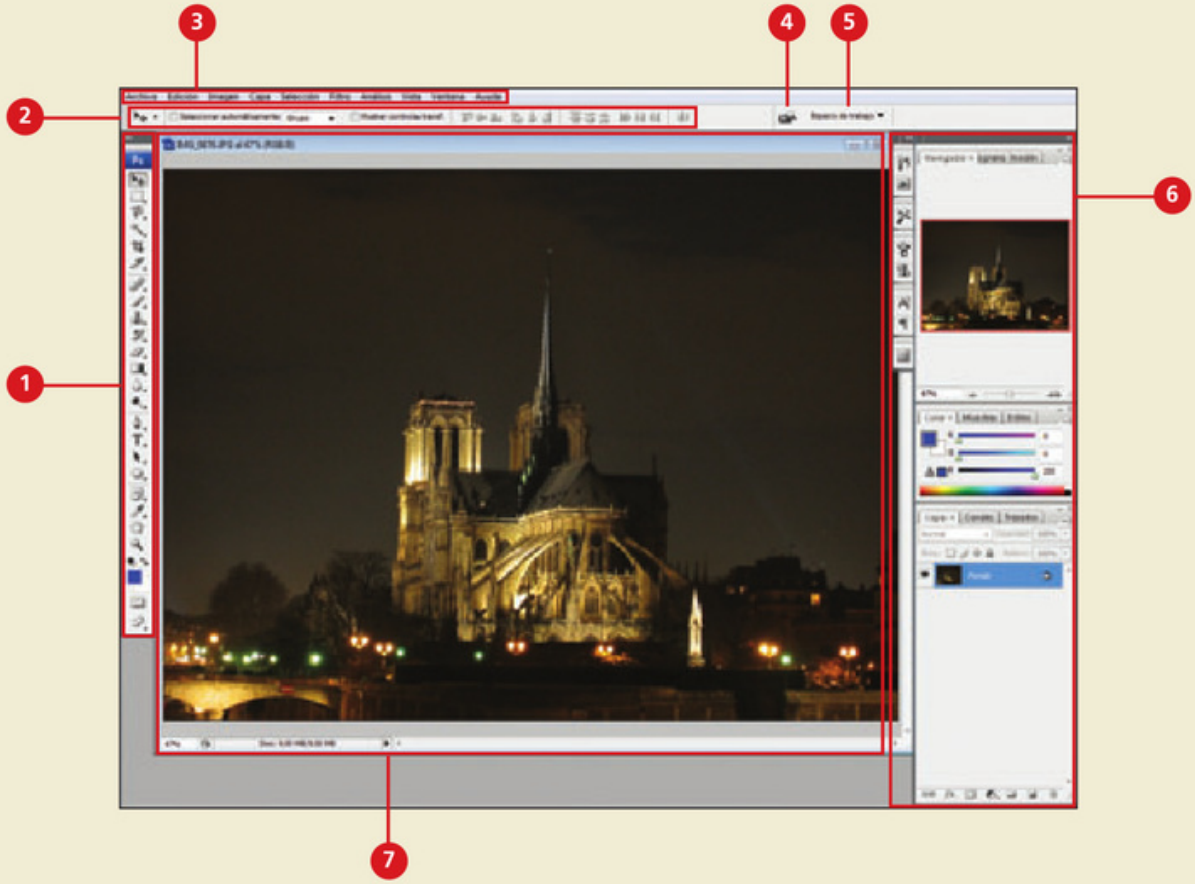
¿Qué elementos componen la interfaz de Photoshop?
¿Qué es la barra de estado y qué información me muestra?
¿Cuáles son las opciones de visualización?
¿Cómo puedo personalizar el programa?
¿Qué herramientas encuentro en el menú Archivo?
¿Cuáles son los comandos del menú Edición?
¿Qué opciones aparecen en el menú Imagen?
¿Qué tareas puedo realizar desde el menú Capa?
¿Cuáles son las herramientas del menú Selección?
¿Qué utilidades hay en el menú Filtro?
¿Qué opciones me brinda el menú Vista?
¿Qué comandos hay en el menú Ventana?
¿Qué encuentro en la barra de herramientas?
¿Cómo puedo obtener ayuda del programa?



021 ¿Qué elementos componen la interfaz de Photoshop?

Cuando abrimos Photoshop, nos encontramos con una interfaz con bastantes elementos. A la izquierda, las herramientas del programa; en la parte superior, los menús y las opciones de las herramientas; a la derecha, ventanas de comandos y otras utilidades. Más adelante iremos conociendo cada una de estas partes y sus funcionalidades, por ahora vamos a identificarlas solamente.
Otra opción que tenemos para trabajar de forma más cómoda es contraer las ventanas de la derecha. Para eso, podemos hacer

GUÍA VISUAL 001 | La interfaz de Photoshop



1. Herramientas del programa que utilizaremos para trabajar con nuestras imágenes.
2. Opciones para modificar la herramienta que estemos utilizando.
3. Menús con comandos del programa y herramientas adicionales.
4. Icono de acceso directo al programa **Adobe Bridge**.
5. Menú de selección del espacio de trabajo que queremos utilizar según las tareas que vayamos a realizar. Desde aquí también podemos guardar nuestro espacio personalizado.
6. Ventanas de acceso a utilidades y paletas de Photoshop. Desde aquí realizaremos muchas tareas y accederemos a herramientas y utilidades del programa.
7. Área de trabajo, donde se encuentra el archivo que tenemos abierto.

clic en la esquina superior derecha de esa parte del programa, en el icono con dos triángulos pequeños, denominado **Contraer en iconos**. Para usar una de las ventanas acopladas, al hacer clic sobre su nombre, ésta se desplegará.

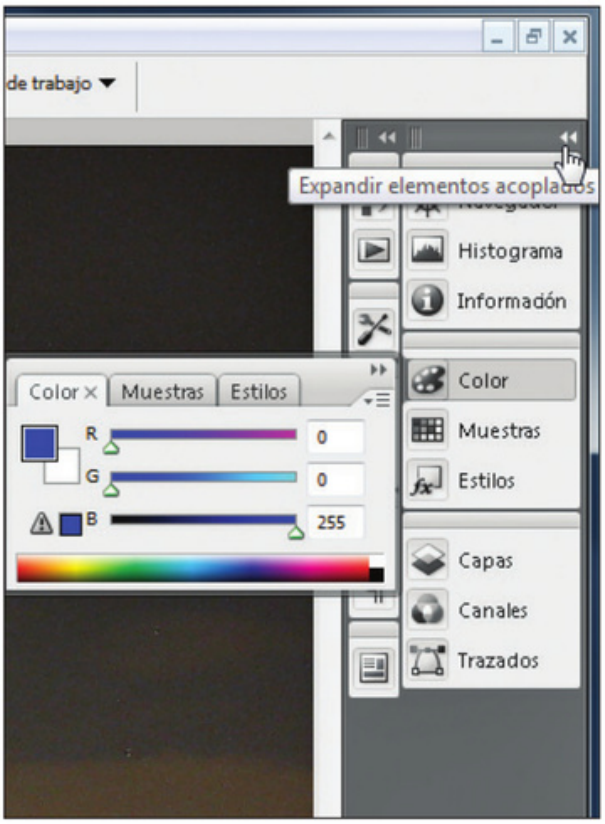


FIGURA 1 | Si queremos expandir nuestro espacio de trabajo, podemos achicar las ventanas de la derecha. Para abrirlas nuevamente, hacemos clic en el icono Expandir elementos acoplados.

022 ¿Qué es la barra de estado y qué información me muestra?

Cuando abrimos una imagen, debajo de la ventana del documento aparece una barra que nos muestra información. En primer lugar, podemos observar el porcentaje de ampliación con el que vemos la imagen que tenemos abierta, y luego su tamaño de archivo u otra información adicional. Si hacemos clic en algún lugar de esta barra de estado, podemos ver cómo quedará impresa la imagen según los parámetros de impresión que estén configurados (se puede modificar esto desde **Archivo/Ajustar página...**). Para cambiar el porcentaje de visualización, podemos hacer clic sobre el número con el signo **%** e ingresar el nuevo valor que deseemos.

CURIOSIDADES

El término pixel viene de la *frase picture* element (elemento de imagen). Se usan las dos primeras letras de cada palabra y se agrega, entre ellas, la X. Esta X es parte de las coordenadas X Y de la grilla en la que se ubica cada uno de los puntos que se utilizan para representar una imagen.

023 ¿Cuáles son las opciones de visualización?

Como mencionamos en la pregunta anterior, el área donde por defecto se muestra el tamaño del archivo puede mostrar otra información. Para cambiarla, debemos hacer clic en el pequeño triángulo negro que aparece a la derecha (antes de la barra de desplazamiento) y, dentro de **Mostrar**, debemos elegir una de las opciones disponibles (**Figura 2**).

- **Version Cue**: nos muestra información sobre el estado del documento dentro de un grupo de trabajo (debe estar activada esta opción).

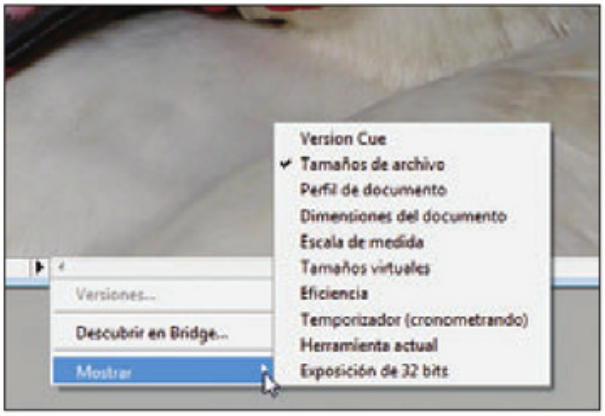


FIGURA 2 | Desde aquí podemos modificar la información que nos mostrará la barra de estado.

- **Tamaños de archivo**: información sobre el tamaño de impresión de la imagen (formato Photoshop acoplado) y del archivo de Photoshop con las capas y los canales.
- **Perfil de documento**: nos informa el perfil de color que usa la imagen.
- **Dimensiones del documento**: información sobre las dimensiones que tiene la imagen.
- **Escala de medida**: muestra la escala que tiene el documento.
- **Tamaños virtuales**: aquí podemos ver la cantidad de RAM que está utilizando el programa para mostrar las imágenes que tiene abiertas y, luego, la cantidad de RAM que aún se encuentra disponible.
- **Eficiencia**: indicador de la eficiencia del programa. Si el número es inferior a 100%, Photoshop está usando memoria virtual además de RAM, y por eso su funcionamiento es más lento.
- **Temporizador (cronometrando)**: muestra el tiempo que tardó en completarse la última operación que realizamos.
- **Herramienta actual**: nombre de la herramienta que se encuentra activa.
- **Exposición de 32 bits**: nos muestra un deslizador para trabajar con imágenes de 32 bits por canal (HDR, *High Dynamic Range*). Esto sólo se habilita cuando se está mostrando una imagen de esta forma.

024 ¿Cómo puedo personalizar el programa?

Como ya adelantamos, podemos personalizar el programa para trabajar de forma más cómoda si movemos las ventanas para dejar a mano las que utilizamos con mayor frecuencia.

Una forma muy sencilla de modificar la interfaz del programa es utilizando el botón **Espacio de trabajo**, que tiene una serie de **opciones preconfiguradas** según el tipo de tareas que realicemos. Por ejemplo, existe una opción para trabajar imágenes para la Web, otra para trabajos impresos, etcétera.

Aunque ésta es la forma más rápida y sencilla de modificar la organización de los paneles, si no nos convence ninguna de las opciones predeterminadas podemos agruparlos o cerrarlos según nuestro gusto y comodidad. Para mover un panel dentro de otro grupo, hacemos clic sobre su nombre y lo arrastramos hasta donde lo queremos

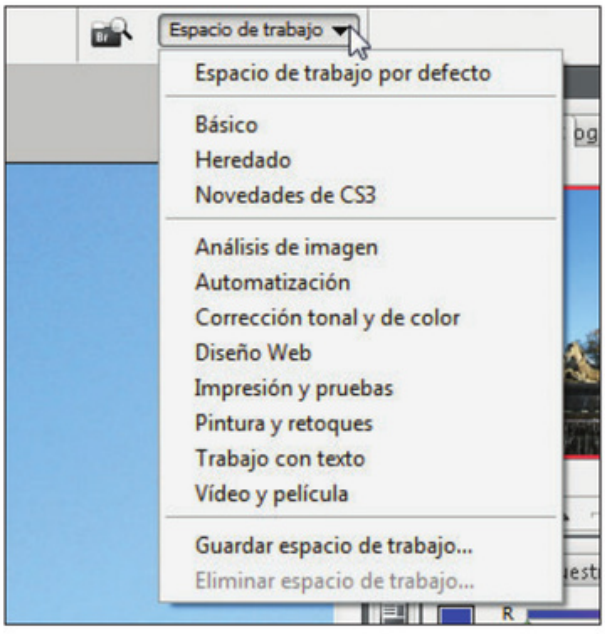


FIGURA 3 | Las opciones predeterminadas de espacios de trabajo están orientadas a las tareas que realiza el usuario.

ubicar. Cuando aparece una línea o un recuadro de color en el lugar correcto, lo soltamos. También podemos realizar este procedimiento para llevar el panel fuera de su área original, dejándolo suelto en cualquier otro lugar. Si queremos reubicar un grupo de paneles, debemos hacer clic en el espacio sobre sus nombres y de esa manera arrastraremos el grupo entero. Al igual que sucede con los paneles en sí mismos, el grupo puede ser reubicado dentro del área original o lo podemos dejar suelto, flotando. Además de reacomodar paneles y grupos de paneles, es posible cerrar cualquiera de estos elementos con un clic en el signo **x** que aparece en cada uno de ellos (en los paneles, la **x** aparece cuando estamos posicionados en éstos. (**Figura 4**).
Podemos mover todos los paneles y grupos que queramos y luego, al alcanzar la configuración que nos resulta cómoda, guardarla. Para eso, debemos hacer clic en **Espacio de trabajo** y, entre las opciones que se muestran, presionar **Guardar espacio de trabajo...**, para almacenar la disposición como nuestro espacio de trabajo personalizado. Se nos preguntará por el nombre que deseamos asignarle y, para volver a usarlo si

ATENCIÓN

Cuando guardamos nuestro espacio de trabajo, podemos elegir si también queremos almacenar en él los métodos abreviados de teclado y los menús. Lo ideal es guardar todo junto una vez que terminamos de configurar el programa a nuestro gusto. En las próximas páginas veremos cómo hacer estas configuraciones adicionales.

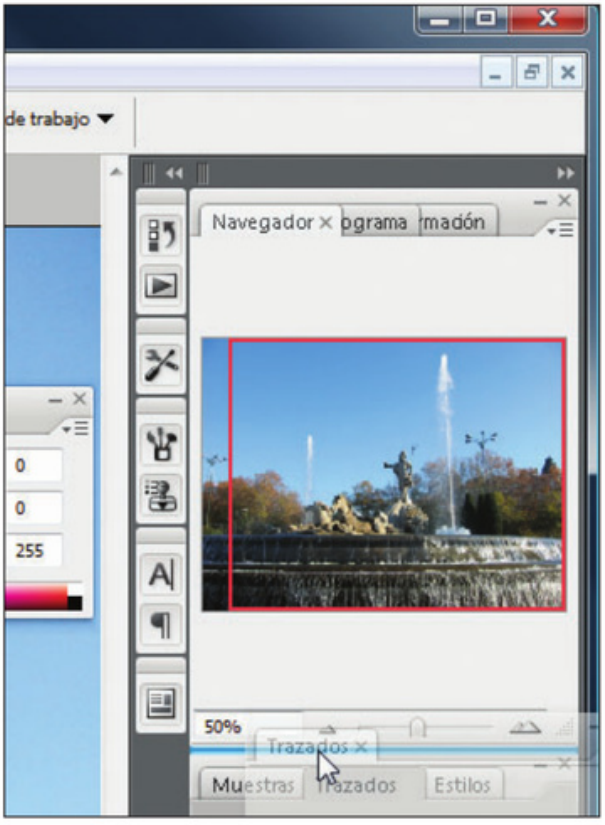


FIGURA 4 | Los paneles pueden quedar sueltos o reagruparse con otros según lo que nos resulte más cómodo.



FIGURA 5 | Al guardar nuestra disposición personalizada, deberemos ingresar un nombre para identificarla entre las otras configuraciones de espacios de trabajo.

en algún momento cambiamos a otro, bastará con hacer clic en **Espacio de trabajo** y elegirlo entre el resto.
Si por alguna razón no nos gusta el resultado que obtuvimos con el trabajo realizado al reacomodar los paneles, podemos hacer clic en **Espacio de trabajo/Espacio de trabajo por defecto** para recuperar la disposición original del programa.
Además de personalizar la ubicación de los paneles, también podemos mover otros elementos de la interfaz, como la **barra de herramientas** y la barra de opciones de éstas. Para hacerlo, basta con seleccionar la barra que queremos mover y arrastrarla hacia el lugar en el que deseamos posicionarla.

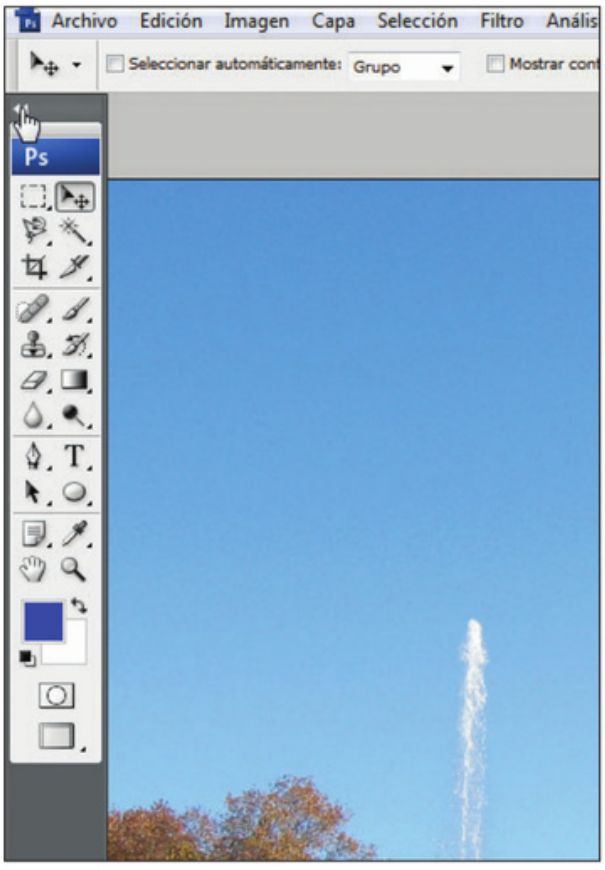


FIGURA 6 | Por defecto, en la barra de herramientas los elementos aparecen en una sola columna. Si presionamos el pequeño icono con dos triángulos ubicado en su parte superior, podemos cambiar la disposición a dos columnas, aunque esto resta espacio de trabajo.

DATOS ÚTILES

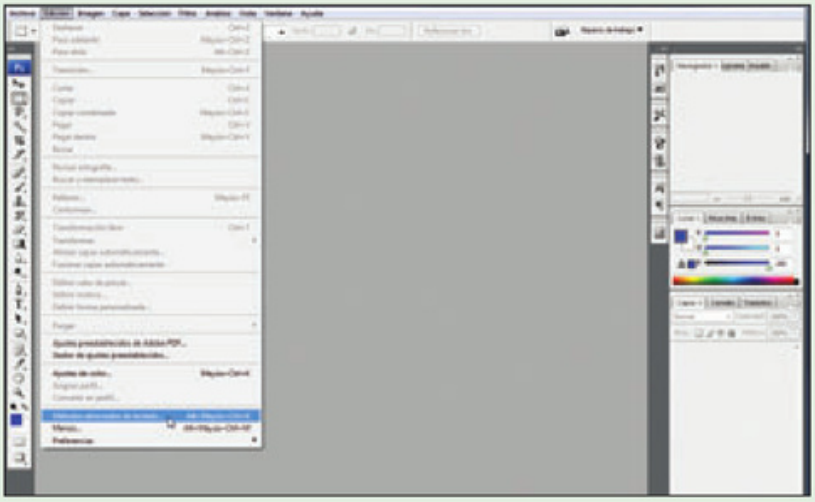
Si bien es cierto que en general trabajaremos siempre dentro del mismo espacio de trabajo y que no será necesario guardar más que nuestra propia configuración, cuando el equipo lo utilizan varias personas, los espacios de trabajo personalizados cobrarán una importancia adicional. Gracias a ellos, cada usuario puede tener su interfaz diseñada a su medida sin modificar la configuración de los otros usuarios, que podrán recuperar rápidamente su espacio. Otra forma de que cada usuario tenga su propia configuración en el programa está relacionada con las cuentas de usuario de Windows, que permite crear diferentes perfiles dentro del sistema. De esa manera, cada persona que tenga su cuenta podrá almacenar sus propios documentos y configuraciones.

025 ¿Cómo modifico los métodos abreviados de teclado?

Ya vimos que podemos acomodar las barras y los paneles según lo que nos resulte más cómodo. Sin embargo, las opciones de personalización de Photoshop van más allá, y nos permiten configurar otros aspectos del programa. Algo que puede resultarnos muy útil es personalizar los **métodos abreviados de teclado**. Estos métodos son los **atajos de teclado**, las combinaciones de teclas que podemos usar para acceder de forma más fácil a las herramientas, comandos y menús de Photoshop. Veamos cómo podemos ajustarlos a nuestra comodidad.

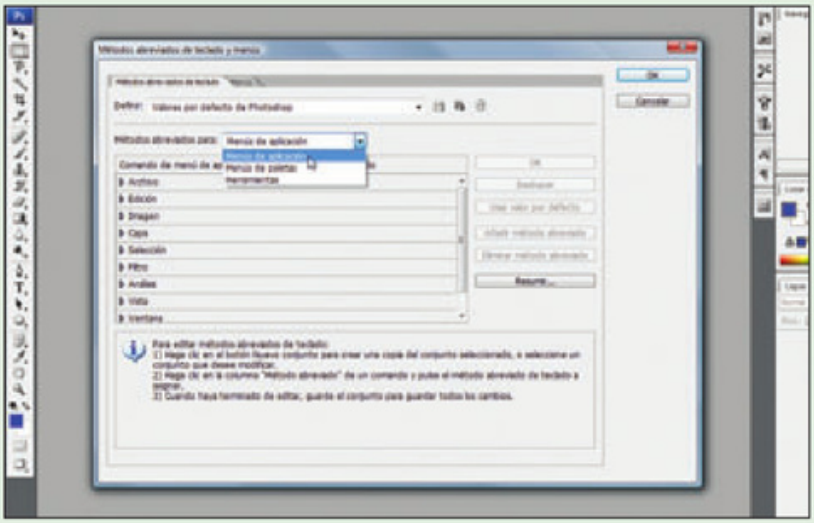
PASO A PASO 001 | Modificar métodos abreviados de teclado

1



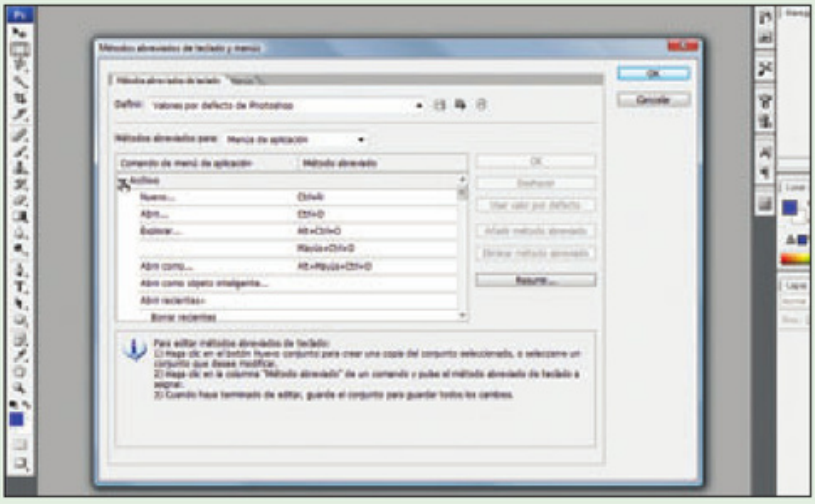
Vaya al menú **Edición** y allí haga clic en la opción **Métodos abreviados de teclado...**.

2



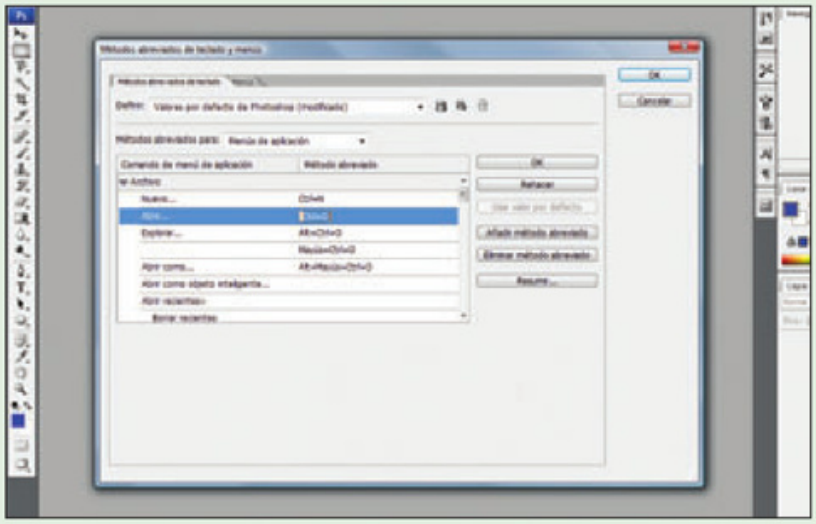
En la ventana que se abre, del menú **Métodos abreviados para**, elija la ubicación de lo que quiere modificar. Por ejemplo, si desea cambiar el atajo para abrir archivos, seleccione **Menús de aplicación** ya que allí, dentro de **Archivo**, está el comando **Abrir...**.

3



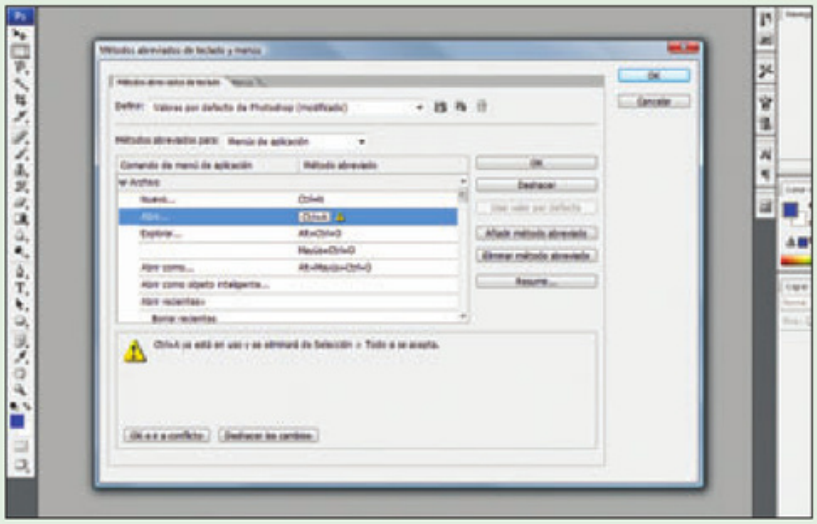
Ahora sí, para cambiar el atajo despliegue, desde el triángulo que aparece a la izquierda, el menú que contiene el ítem que cambiará (en este caso, **Archivo**).

4



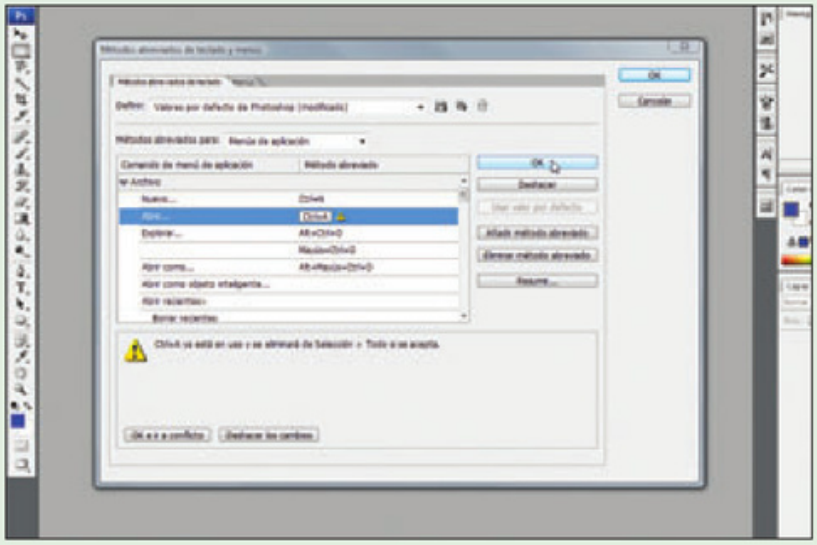
Una vez que encuentre el ítem que quiere modificar, haga clic en la columna **Método abreviado** y cuando se pinte de azul el atajo existente, pulse la combinación de teclas que quiera utilizar en el futuro para ese comando. En este caso, **CTRL+A**.

5



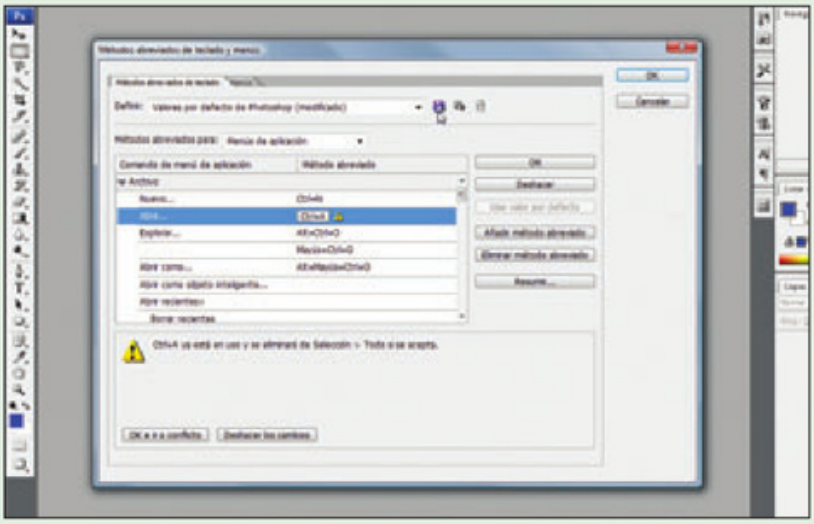
Si el atajo estaba siendo usado por otro comando, aparecerá una advertencia en la parte inferior de la ventana. Verifique si realmente desea reasignar la combinación o si lo prefiere, elija otra que no esté en uso.

6



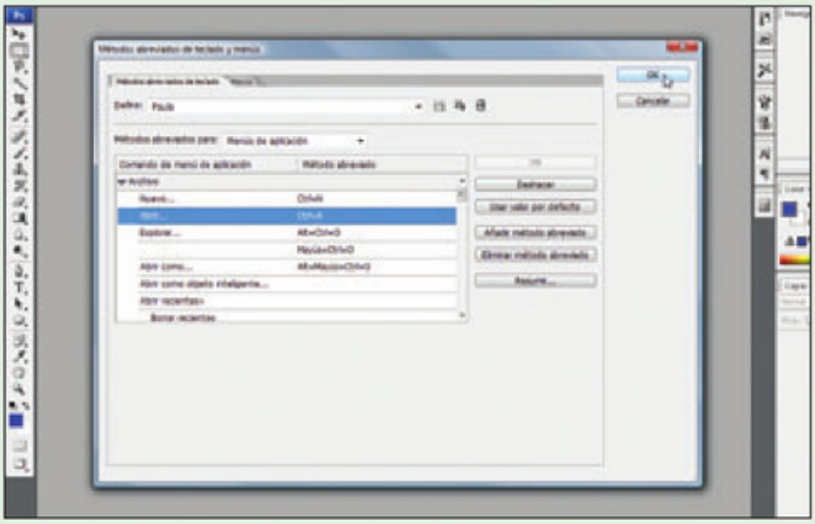
Cuando termine de modificar los atajos, presione el botón **OK** del recuadro central (encima del botón **Deshacer**).

7



Si quiere almacenar su configuración personalizada de métodos abreviados, haga clic en el icono con un disquete para guardarla. En la ventana que se abre, elija un nombre para el archivo y presione **Guardar**.

8



Finalmente, presione el botón **OK** del extremo superior derecho de la ventana.

DATOS ÚTILES

En la ventana de edición de métodos abreviados de teclado hay un botón llamado Resumir... que, al ser presionado, nos da la posibilidad de guardar un *archivo HTM* con el listado de atajos que tengamos configurados. Ese archivo se abrirá en el navegador de Internet predeterminado del equipo (Internet Explorer de manera predeterminada en Windows) y podremos imprimirlo si así lo deseamos.

Como vimos en el paso a paso anterior, al modificar atajos de teclado, lo más importante es evitar el uso de alguno que ya se encuentre asignado para otra tarea, ya sea de Photoshop o del sistema operativo. Para reducir los problemas, Photoshop nos indica con una **advertencia** en el área inferior de la ventana de cambio. Allí podremos observar a qué pertenecía el atajo. Si de todas maneras, lo reasignamos, no podremos utilizarlo en su forma original ya que será propiedad del comando, herramienta u opción al que se lo hayamos asignado.

En general, no es conveniente modificar atajos que sean comunes a otros programas, ya que no podremos acostumbrarnos a usar siempre el mismo atajo para hacer la misma tarea. Por ejemplo, si modificamos la combinación de teclas para copiar, pegar o cortar, que son combinaciones universales, deberemos recordar que no las podemos usar en Photoshop.

026 ¿Cómo modifico los menús del programa?

Aunque no es algo que suceda en muchos otros programas, Photoshop nos permite modificar, también, los menús. Para lograrlo, vamos a **Edición/Menús...** y, en la ventana que se abre (es la misma que para los atajos), primero seleccionamos qué menús queremos modificar. Al igual que hicimos con los atajos, abrimos el ítem de la lista que vamos a cambiar. Si deseamos que un comando deje de aparecer en un menú, hacemos clic sobre su icono en la columna **Visibilidad** (tiene que desaparecer el ojo del recuadro blanco). Si queremos que se distinga del resto con otro color, hacemos clic en donde dice **Ninguno** y cuando se abre el listado de colores elegimos el que queremos usar (**Figura 7**).
Cuando terminamos de modificar las opciones que queremos, podemos guardar nuestra configuración personalizada si presionamos el icono con un disquete. Al finalizar, pulsamos el botón **OK** y corroboramos que los cambios se hayan efectuado de forma correcta.
Ahora sí, si queremos volver a guardar nuestro espacio de trabajo, podemos incluir los métodos abreviados y los menús que hayamos personalizado.

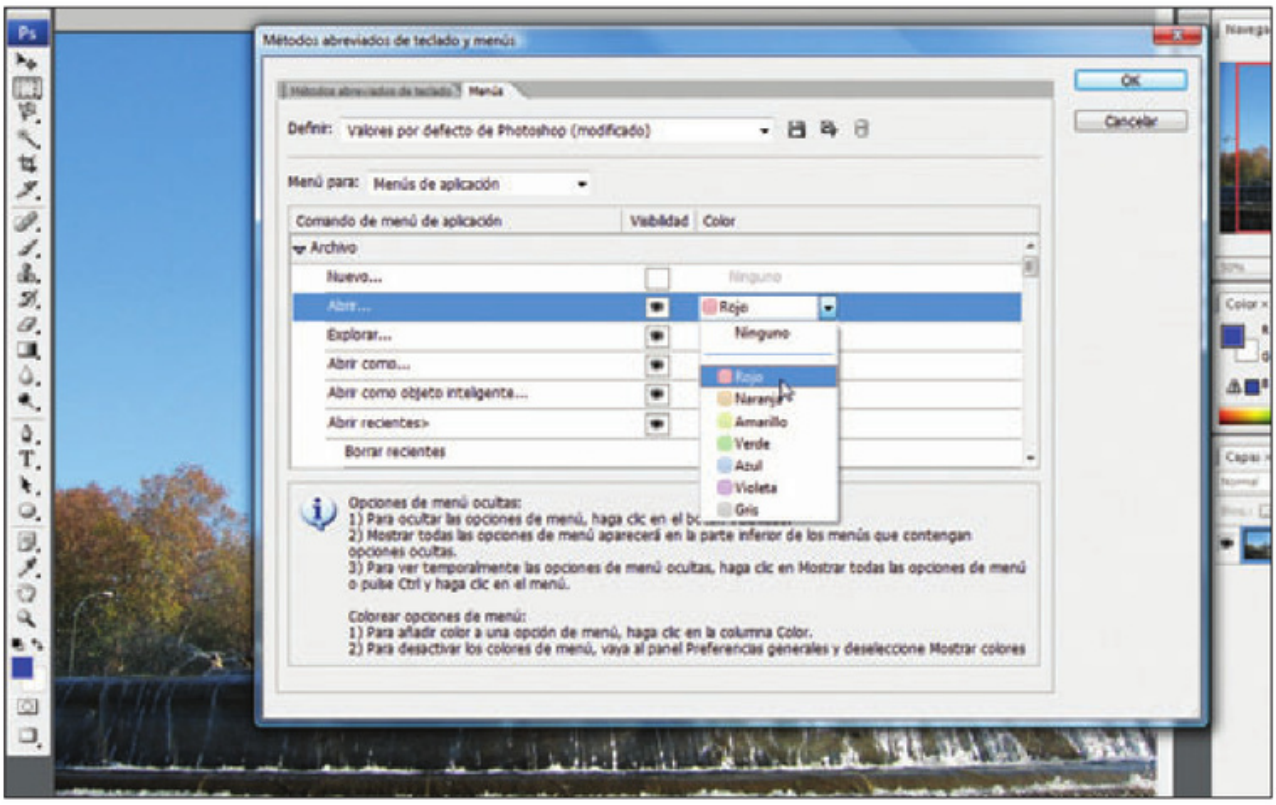


FIGURA 7 | Cuando nos acostumbramos al programa y trabajamos con mayor velocidad, darles un color diferente a los comandos que usamos con frecuencia nos ayuda a distinguirlos mejor.

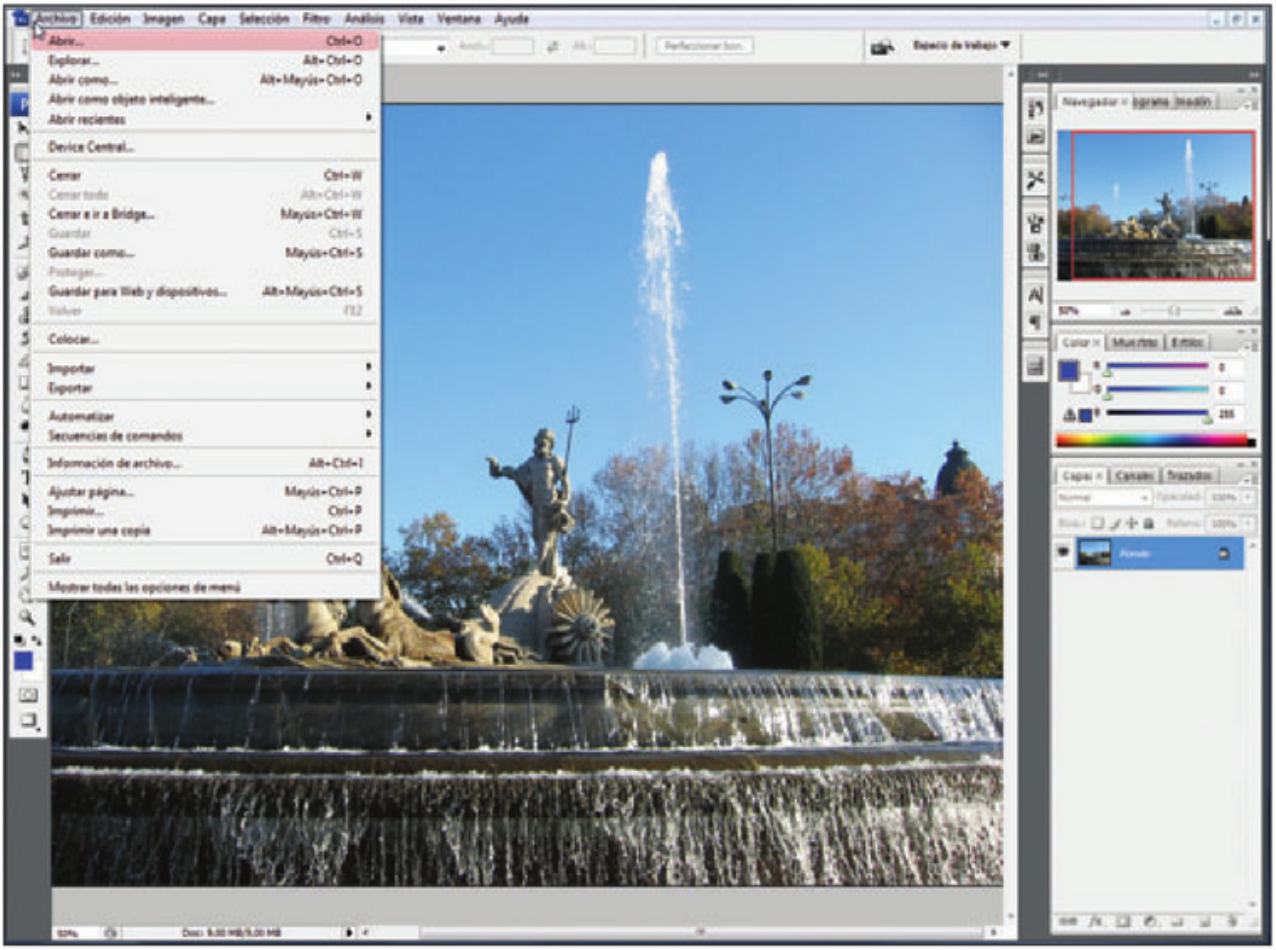


FIGURA 8 | A modo de ejemplo, hemos ocultado el comando Nuevo..., que ya no aparece en el menú Archivo. Además, Abrir... aparece con un color diferente al del resto de los comandos.

027 ¿Qué opciones puedo modificar desde las preferencias del programa?

Además de todo lo que ya personalizamos, podemos modificar más parámetros. Algunos de ellos son realmente importantes y no sólo afectan aspectos que hacen más cómodo el programa, sino que son fundamentales para poder trabajar de forma correcta. Para cambiar estas cuestiones debemos ir, en primer lugar, a **Edición/Preferencias**. Se desplegará una lista de opciones que agrupan los aspectos que podemos modificar, aunque todas abren la misma ventana (**Figura 10**).

La modificación de las preferencias del programa es algo bastante personal y no lo veremos en detalle. De todas maneras, mencionaremos algunos de los aspectos a los que conviene prestar atención a la hora de ajustar el programa si existe una carpeta de **plugins adicionales** que utilizará la aplicación, los colores de las **guías** y de las **cuadrículas** para que resalten bien sobre las imágenes que trabajamos, las **unidades de medida** que queremos utilizar y muchas cosas más. Entre las preferencias, la sección **Rendimiento** merece especial consideración, ya que desde allí podemos cambiar la cantidad de **memoria** que le permitimos usar al programa y la cantidad de **estados de historia** que se guardarán (acciones que podremos deshacer).

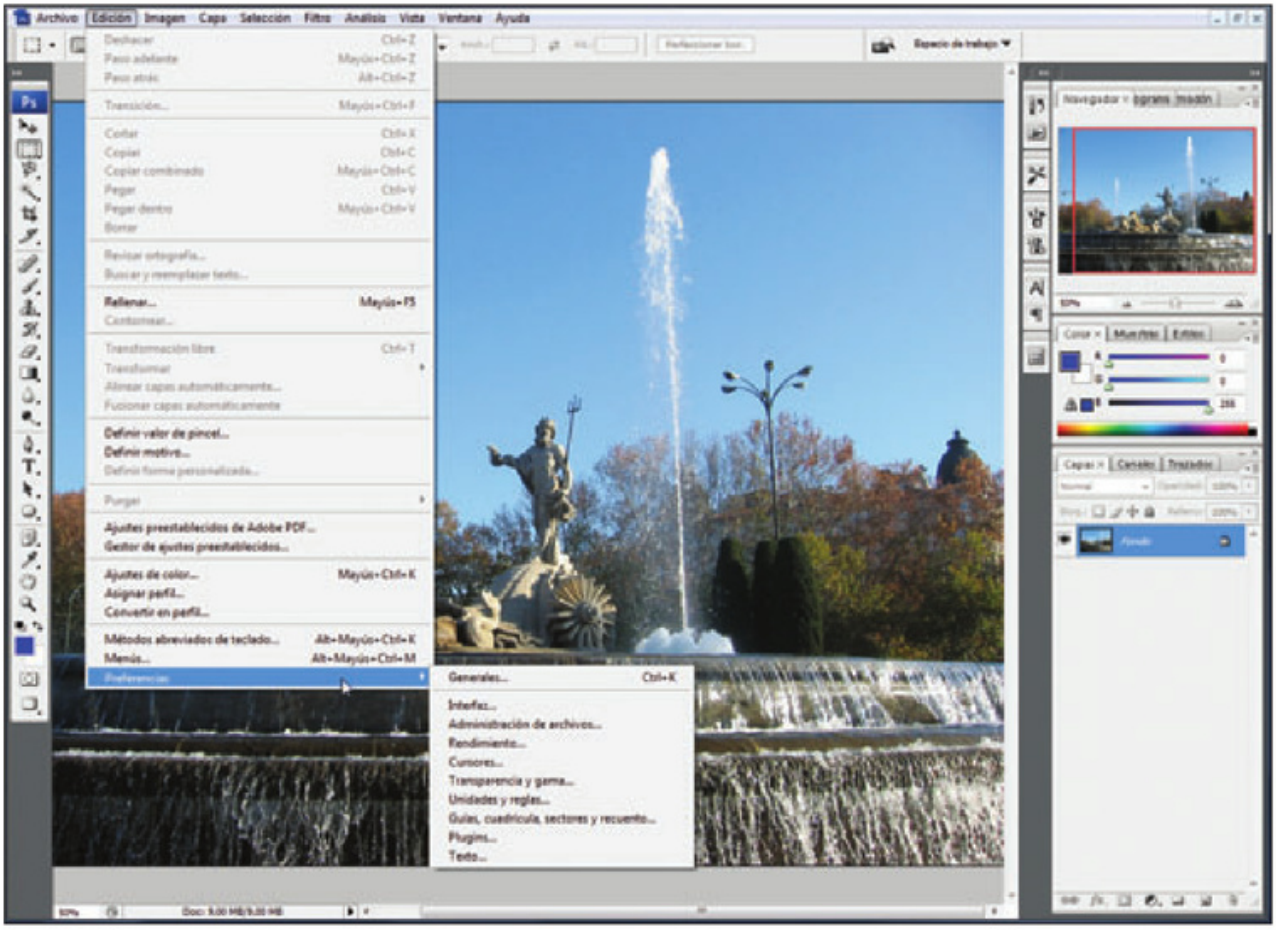


FIGURA 9 | Aunque podemos acceder directamente a cada categoría de las preferencias, la ventana que se abre al hacer clic en una de ellas contiene a todo el resto.

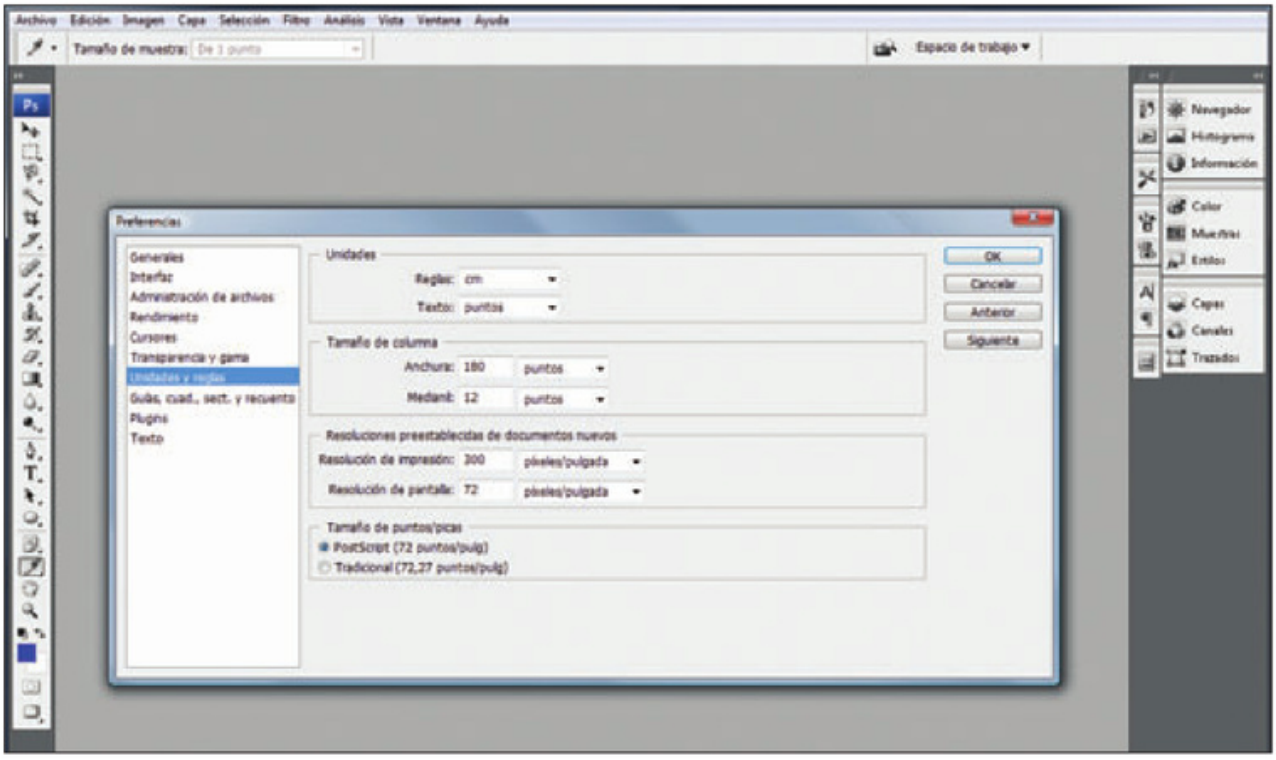


FIGURA 10 | La lista de preferencias que podemos modificar incluye algunos aspectos regionales, como las unidades de medida que se usarán en reglas, impresión, etcétera.

028 ¿Qué herramientas encuentro en el menú Archivo?

El menú **Archivo** contiene los mismos comandos para interactuar con archivos que encontramos en cualquier otro programa. Pero además de ésos, cuenta con comandos especiales para esta aplicación. En la tabla que veremos a continuación, observamos la lista de comandos principales y sus subcomandos, aunque sus utilidades y funciones las iremos conociendo a lo largo del libro.

TABLA 001 | Comandos del menú Archivo

Comando	Subcomando
Nuevo...	
Abrir...	
Explorar...	
Abrir como...	
Abrir como objeto inteligente...	
Abrir recientes	Borrar recientes
Device Central…	
Cerrar	
Cerrar todo	
Cerrar e ir a Bridge...	
Guardar	
Guardar como...	
Proteger…	
Guardar para Web y dispositivos…	
Volver	
Colocar...	
Importar	Conjuntos de datos variables... Cuadros de vídeo a capas… Anotaciones… Soporte WIA…
Exportar	Conjuntos de datos como archivos... Enviar previsualización de vídeo a dispositivo Interpretar vídeo… Previsualización de vídeo... Trazados a Illustrator... Zoomify...
Automatizar	Lote... Presentación en PDF... Crear droplet... Recortar y enderezar fotografías… Hoja de contactos II… Conjunto de imágenes… Galería de fotografías Web… Cambio de modo condicional… Combinar para HDR… Encajar imagen… Photomerge…
Secuencias de comandos…	Procesador de comandos Composiciones de capas a archivos… Composiciones de capas a PDF… Composiciones de capas a WPG… Exportar capas a archivos… Gestor de eventos de secuencia de comandos… Cargar archivos en pila… Cargar varios archivos DICOM… Estadísticas… Explorar…
Información de archivo…	
Ajustar página…	
Imprimir…	
Imprimir una copia	
Salir	

029 ¿Cuáles son los comandos del menú Edición?

Así como el menú **Archivo** contiene los comandos especiales para interactuar con este tipo de elementos, en el menú **Edición** encontraremos los comandos más comunes, y otros no tanto, para editar los elementos que contiene el documento. También las preferencias particulares del programa, entre otras actividades de edición comunes a otros programas como **Cortar**, **Copiar** y **Pegar**. En la tabla que se presenta a continuación, encontramos un listado completo de los comandos y subcomandos que se hallan en este menú que nos es de gran utilidad.

TABLA 002 | Comandos del menú Edición

Comando	Subcomando
Deshacer	
Paso adelante	
Paso atrás	
Transición...	
Cortar	
Copiar	
Copiar combinado	
Pegar	
Pegar dentro	
Borrar	
Comprobar ortografía...	
Buscar y reemplazar texto...	
Rellenar...	
Contornear...	
Transformación libre	
Transformar	Otra vez
	Escala
	Rotar
	Sesgar
	Distorsionar
	Perspectiva
	Deformar
	Rotar 180°
	Rotar 90° AC
	Rotar 90° ACD
	Voltear horizontal
	Voltear vertical
Alinear capas automáticamente…	
Fusionar capas automáticamente	
Definir valor de pincel...	
Definir motivo...	
Definir forma personalizada...	
Purgar	Deshacer
	Portapapeles
	Historias
	Todo
Ajustes preestablecidos de Adobe PDF...	
Gestor de ajustes preestablecidos...	
Ajustes de color...	
Asignar perfil...	
Convertir en perfil...	
Métodos abreviados de teclado...	
Menús...	
Preferencias	Generales...
	Interfaz…
	Administración de archivos…
	Rendimiento…
	Cursores…
	Transparencia y gama…
	Unidades y reglas…
	Guías, cuadrícula, sectores y recuento...
	Plugins…
	Texto...

030 ¿Qué opciones aparecen en el menú Imagen?

En el menú **Imagen** encontraremos, entre los comandos más importantes del mismo, las opciones para elegir el modo de color de la imagen imagen con la que estemos trabajando; para cambiar el tamaño de la imagen o del documento y para modificar los valores de tonos, colores y luminosidad, entre otras cosas. En la siguiente tabla podremos ver el listado de comandos del menú, en detalle.

DEFINICIONES

Como podemos ver, al lado del nombre de las herramientas aparece una letra mayúscula. Por su parte, los comandos que se encuentran en los menús poseen una combinación de teclas, que vienen predeterminadas en la aplicación. Ambas cosas son exactamente lo mismo: métodos abreviados de teclado que podemos utilizar para acceder de manera rápida y directa, a la herramienta o comando que necesitemos para realizar diferentes tareas en el tratamiento de las imágenes con las que trabajemos en Photoshop.

TABLA 003 | Comandos incluidos dentro del menú Imagen

Comando	Subcomando
Modo	Mapa de bits
	Escala de grises
	Duotono
	Color indexado...
	Color RGB
	Color CMYK
	Color Lab
	Multicanal
	8 Bits/canal
	16 Bits/canal
	32 Bits/canal
	Tabla de colores...
Ajustes	Niveles...
	Niveles automáticos
	Contraste automático
	Color automático
	Curvas...
	Equilibrio de color...
	Brillo/contraste...
	Blanco y negro…
	Tono/saturación...
	Desaturar
	Igualar color...
	Reemplazar color...

... Comandos incluidos dentro del menú Imagen

Comando	Subcomando
	Corrección selectiva...
	Mezclador de canales...
	Mapa de degradado...
	Filtro de fotografía...
	Sombras/iluminaciones...
	Exposición...
	Invertir
	Ecualizar...
	Umbral...
	Posterizar...
	Variaciones...
Duplicar...	
Aplicar imagen...	
Calcular...	
Tamaño de imagen...	
Tamaño de lienzo...	
Proporción de píxeles	Proporción de píxeles personalizada…
	Eliminar proporción de píxeles...
	Restaurar proporciones de píxeles…
	Cuadrado
	D1/DV NTSC (0,9)
	D4/D16 estándar (0,95)
	D1/DV PAL (1,07)
	D1/DV NTSC panorámico (1,2)
	HDV 1080/DVCPRO HD 720 (1,33)
	D1/DV PAL panorámico (1,42)
	D4/D16 anamórfico (1,9)
	2:1 anamórfico (2)
	DVCPRO HD 1080 (1,5)
Rotar lienzo	180°
	90° AC
	90° ACD
	Arbitrario...
	Voltear lienzo horizontal
	Voltear lienzo vertical
Recortar	
Cortar…	
Descubrir todas	
Variables	Definir...
	Conjuntos de datos...
Aplicar conjunto de datos…	
Reventar...	

031 ¿Qué tareas puedo realizar desde el menú Capa?

En el menú **Capa**, como podemos deducir a partir de su nombre, encontraremos contenidos todos los comandos necesarios para trabajar con este tipo de elementos. Ya sea desde crear una nueva capa con sus distintas características, hasta modificar su estilo y efectos u organizarlas, este menú es, junto con el menú de **Filtros**, uno de los más amplios del programa en su conjunto. En la **Tabla 004** veremos en detalle sus comandos y aprenderemos la ubicación de cada uno, para poder aprovecharlos al máximo cuando tengamos que trabajar con el tipo de elemento conocido como capa.

DEFINICIONES

Aunque Adobe Photoshop es el programa más usado a la hora del retoque fotográfico profesional, existen otras aplicaciones para llevar a cabo esta tarea. Entre ellas existen algunas que se pueden utilizar de forma gratuita sin restricciones de ningún tipo, es decir, sin límite de funcionalidades o de tiempo de uso. Un ejemplo de aplicación de este tipo es GIMP (www.gimp.org), que incluso brinda una versión portable para llevar en un pendrive y usarla en cualquier equipo sin necesidad de instalarlo (http://portableapps.com/apps/graphics_pictures/gimp_portable). Otra aplicación que podemos usar en lugar de Photoshop es Paint Shop Pro, programa que en la actualidad pertenece a la empresa Corel (www.corel.com).

TABLA 004 | Comandos y subcomandos del menú Capa

Comando	Subcomando	Opción
Nueva	Capa...	
	Capa a partir de fondo...	
	Grupo...	
	Grupo a partir de capas...	
	Capa vía Copiar	
	Capa vía Cortar	
Duplicar capa...		
Eliminar	Capa	
	Capas ocultas	
Propiedades de capa...		
Estilo de capa	Opciones de fusión...	
	Sombra paralela...	
	Sombra interior...	
	Resplandor exterior...	
	Resplandor interior...	
	Bisel y relieve...	
	Satinado...	

... Comandos y subcomandos del menú Capa

Comando	Subcomando	Opción
	Superposición de colores...	
	Superposición de degradado...	
	Superposición de motivo...	
	Trazo...	
	Copiar estilo de capa	
	Pegar estilo de capa	
	Borrar estilo de capa	
	Luz global...	
	Crear capa	
	Ocultar todos los efectos	
	Cambiar escala de efectos...	
Filtro inteligente	Deshabilitar filtros inteligentes	
	Eliminar máscara de filtro	
	Deshabilitar máscara de filtro	
	Borrar filtros inteligentes	
Nueva capa de relleno	Color uniforme…	
	Degradado…	
	Motivo…	
Nueva capa de ajuste	Niveles...	
	Curvas...	
	Equilibrio de color...	
	Brillo/contraste...	
	Blanco y negro	
	Tono/saturación...	
	Corrección selectiva...	
	Mezclador de canales...	
	Mapa de degradado...	
	Filtro de fotografía...	
	Exposición…	
	Invertir...	
	Umbral...	
	Posterizar...	
Cambiar contenido de capa	Color uniforme...	
	Degradado...	
	Motivo...	
	Niveles...	
	Curvas...	
	Equilibrio de color...	
	Brillo/contraste...	
	Blanco y negro	
	Tono/saturación...	
	Corrección selectiva...	

... Comandos y subcomandos del menú Capa

Comando	Subcomando	Opción
	Mezclador de canales...	
	Mapa de degradado...	
	Filtro de fotografía...	
	Exposición…	
	Invertir...	
	Umbral...	
	Posterizar...	
Opciones de contenido de capa...		
Máscara de capa	Descubrir todas	
	Ocultar todo	
	Descubrir selección	
	Ocultar selección	
	Eliminar	
	Aplicar	
	Habilitar	
	Enlazar	
Máscara vectorial	Descubrir todas	
	Ocultar todo	
	Trazado actual	
	Eliminar	
	Habilitar	
	Enlazar	
Crear máscara de recorte		
Objetos inteligentes	Convertir en objeto inteligente	
	Nuevo objeto inteligente	
	Editar contenido	
	Exportar contenido...	
	Reemplazar contenido...	
	Modo de apilamiento	Ninguno
		Curtosis
		Desviación estándar
		Entropía
		Máxima
		Mediana
		Mínima
		Oblicuidad
		Promedio
		Rango
		Suma
		varianza
	Rasterizar	

... Comandos y subcomandos del menú Capa

Comando	Subcomando	Opción
Capas de vídeo	Nueva capa de vídeo desde archivo…	
	Nueva capa de vídeo vacía	
	Insertar cuadro en blanco	
	Duplicar cuadro	
	Eliminar cuadro	
	Reemplazar metraje…	
	Interpretar metraje…	
	Mostrar vídeo modificado	
	Restaurar cuadro	
	Restaurar todos los cuadros	
	Volver a cargar cuadro	
	Rasterizar	
Capas 3D	Nueva capa desde archivo 3D…	
	Transformar modelo 3D	
	Reemplazar texturas	
	Rasterizar	
Texto	Crear trazado de trabajo	
	Convertir en forma	
	Horizontal	
	Vertical	
	Sin suavizado	
	Suavizado marcado	
	Suavizado nítido	
	Suavizado fuerte	
	Suavizado redondeado	
	Convertir en texto de párrafo	
	Deformar texto...	
	Actualizar todas las capas de texto	
	Sustituir todas las fuentes no disponibles	
Rasterizar	Texto	
	Forma	
	Contenido de relleno	
	Máscara vectorial	
	Objeto inteligente	
	Vídeo	
	3D	
	Capa	
	Todas las capas	
Nuevos sectores basados en capa		
Agrupar capas		
Desagrupar capas		
Ocultar capas		

... Comandos y subcomandos del menú Capa

Comando	Subcomando	Opción
Organizar	Traer al frente	
	Hacia delante	
	Hacia atrás	
	Enviar detrás	
	Invertir	
Alinear	Bordes superiores	
	Centros verticales	
	Bordes inferiores	
	Bordes izquierdos	
	Centros horizontales	
	Bordes derechos	
Distribuir	Bordes superiores	
	Centros verticales	
	Bordes inferiores	
	Bordes izquierdos	
	Centros horizontales	
	Bordes derechos	
Bloquear capas...		
Enlazar capas		
Seleccionar capas enlazadas		
Combinar capas		
Combinar visibles		
Acoplar imagen		
Halos	Eliminar halos...	
	Eliminar halo negro	
	Eliminar halo blanco	

DATOS ÚTILES



Antes de salir a tomar fotografías, es conveniente leer el manual de la cámara que tenemos y conocer todas las funciones y utilidades de las que dispone. Si realizamos esta tarea, veremos que las cámaras tienen modos especiales para tomar determinados tipos de fotografías, como puede ser un retrato, un paisaje, deportes, escenas nocturnas, etcétera. Estas características varían según las diferentes marcas y modelos de cámaras, así como también los efectos que se pueden aplicar y los ajustes. Por otro lado, es importante que calculemos el tamaño de tarjeta de memoria que vamos a necesitar. Esto depende de la resolución, el formato y el nivel de compresión en el que almacenemos las imágenes. Según estas características, analizaremos si la memoria será suficiente para las fotografías que tomaremos. Esto último es más importante durante los viajes, ya que no contamos con nuestra computadora para bajar las fotos.

032 ¿Cuáles son las herramientas del menú Selección?

En el menú **Selección** encontraremos comandos para trabajar con **selecciones**. Veremos cómo utilizar este elemento a medida que avancemos. En la **Tabla 005** encontramos la lista de comandos relacionados.

TABLA 005 | Comandos del menú Selección

Comando	Subcomando
Todo	
Deseleccionar	
Reseleccionar	
Invertir	
Todas las capas	
Deseleccionar capas	
Capas similares	
Gama de colores…	
Calar	
Modificar	Borde…
	Suavizar…
	Expandir…
	Contraer…
Extender	
Similar	
Transformar selección	
Cargar selección…	
Guardar selección…	

DEFINICIONES

Aunque lo veremos más adelante, cabe aclarar que se denomina selección al elemento que tenemos seleccionado, marcado para trabajar.

033 ¿Qué utilidades hay en el menú Filtro?

Los comandos del menú **Filtro** nos permiten, de distintas maneras, aplicar efectos a nuestras imágenes de forma sencilla. A continuación, en la **Tabla 006**, veamos cómo se agrupan y cuáles son estos filtros. Más adelante aprenderemos a utilizarlos para lograr resultados especiales con nuestras imágenes.

TABLA 006 | Comandos del menú Filtro

Comando	Subcomando
Último filtro	
Convertir para filtros inteligentes	
Extraer…	
Galería de filtros...	
Licuar...	
Creador de motivos...	
Punto de fuga...	
Artístico	Bordes añadidos...
	Color diluido...
	Cuarteado...
	Espátula...
	Esponja...
	Fresco...
	Lápiz de color...
	Manchas...
	Película granulada...
	Pincel seco...
	Pinceladas...
	Pintar debajo...
	Plastificado...
	Resplandor de neón...
	Trazos pastel...
Bosquejar	Bajorrelieve...
	Bordes rasgados...
	Carboncillo...

... Comandos del menú Filtro

Comando	Subcomando
	Conté Crayon...
	Cromo...
	Escayola...
	Estilográfica...
	Fotocopia...
	Modelo de semitono...
	Papel con relieve...
	Papel húmedo...
	Reticulación
	Tampón...
	Tiza y carboncillo...
Desenfocar	Desenfocar
	Desenfocar más
	Desenfoque de forma...
	Desenfoque de lente...
	Desenfoque de movimiento...
	Desenfoque de rectángulo...
	Desenfoque de superficie...
	Desenfoque gaussiano...
	Desenfoque radial...
	Desenfoque suavizado...
	Promediar
Distorsionar	Coordenadas polares...
	Corrección de lente...
	Cristal...
	Desplazar...
	Distorsionar…
	Encoger...
	Esferizar...
	Molinete...
	Onda...
	Ondas marinas...
	Resplandor difuso...
	Rizo...
	Zigzag...
Enfocar	Enfocar
	Enfocar bordes

... Comandos del menú Filtro

Comando	Subcomando
	Enfocar más
	Enfoque suavizado...
	Máscara de enfoque...
Estilizar	Azulejos...
	Bordes resplandecientes...
	Difusión...
	Extrusión...
	Hallar bordes
	Relieve...
	Solarizar
	Trazar contorno...
	Viento...
Interpretar	Destello...
	Efectos de iluminación...
	Fibras...
	Nubes
	Nubes de diferencia
Pixelizar	Cristalizar...
	Fragmento
	Grabado...
	Mosaico...
	Pinceladas
	Puntillista...
	Semitono de color...
Ruido	Añadir ruido...
	Destramar
	Mediana...
	Polvo y rascaduras...
	Reducir ruido...
Textura	Azulejo de mosaico...
	Granulado...
	Grietas...
	Retazos...
	Texturizar...
	Vidriera...
Trazos de pincel	Bordes acentuados...
	Contornos de tinta...
	Salpicaduras...
	Sombreado...
	Sumi-e...

... Comandos del menú Filtro

Comando	Subcomando
	Trazos angulares...
	Trazos con spray...
	Trazos oscuros...
Vídeo	Colores NTSC
	Desentrelazar...
Otro	A medida...
	Desplazamiento...
	Máximo...
	Mínimo...
	Paso alto...
Digimarc	Incrustar marca de agua...
	Leer marca de agua

034 ¿Para qué sirve el menú Análisis?

El menú **Análisis**, que sólo se encuentra en la **versión Extended** de Photoshop, tiene herramientas de **medición**, como escalas y reglas. Además, encontraremos la herramienta **Recuento**, que nos servirá para agregar números correlativos en una imagen. En la **Tabla 007**, podemos ver la lista de comandos de este menú.

TABLA 007 | Utilidades del menú Análisis

Comando	Subcomando
Configurar escala de medida	Por defecto
	A medida...
Seleccionar puntos de datos	A medida...
Grabar medidas	
Herramienta Regla	
Herramienta Recuento	
Colocar marcador de escala...	

035 ¿Qué opciones me brinda el menú Vista?

Las utilidades del menú **Vista** son para determinar la forma en la que queremos visualizar los colores y la pantalla, por ejemplo. Nos permite administrar los elementos que nos ayudarán a trabajar, como guías, cuadrículas y reglas, entre otros. En la **Tabla 008** encontraremos un listado de todos los comandos que componen este menú.

TABLA 008 | Comandos del Menú Vista

Comando	Subcomando
Ajuste de prueba	A medida...
	Espacio de trabajo CMYK
	Espacio de trabajo de placa del cian
	Espacio de trabajo de placa del magenta
	Espacio de trabajo de placa del amarillo
	Espacio de trabajo de placa del negro
	Espacio de trabajo de placas CMY
	RGB para Macintosh
	RGB para Windows
	Monitor RGB
Colores de prueba	
Aviso de gama	
Corrección de proporción de píxeles	
Opciones de previsualización de 32 bits...	
Aumentar	
Reducir	
Encajar en pantalla	
Píxeles reales	
Tamaño de impresión	

... Comandos del Menú Vista

Comando	Subcomando
Modo de pantalla	Modo de pantalla estándar
	Modo de pantalla maximizada
	Modo de pantalla entera con barra de menús
	Modo de pantalla entera
Extras	
Mostrar	Bordes de capa
	Bordes de la selección
	Trazado de destino
	Cuadrícula
	Guías
	Recuento
	Guías inteligentes
	Sectores
	Anotaciones
	Todo
	Ninguno
	Opciones de Mostrar extras...
Reglas	
Ajustar	
Ajustar a	Guías
	Cuadrícula
	Capas
	Sectores
	Límites del documento
	Todo
	Ninguno
Bloquear guías	
Borrar guías	
Guía nueva	
Bloquear sectores	
Borrar sectores	

036 ¿Qué comandos hay en el menú Ventana?

La función del menú **Ventana** es bastante simple: por un lado, nos permite elegir qué elementos deseamos mostrar, y por el otro, nos permite organizar los elementos que tenemos abiertos. Un claro ejemplo de lo enunciado es que desde aquí podemos acomodar varios documentos para trabajar simultáneamente, teniendo todos a la vista al mismo tiempo. En la **Tabla 009** veremos un listado de comandos que encontramos alojados dentro de este menú, que nos servirán para dar solución a las múltiples tareas posibles de realizar con Photoshop.

TABLA 009 | Comandos del menú Ventana

Comando	Subcomando
Organizar	Cascada
	Mosaico horizontal
	Mosaico vertical
	Organizar iconos
	Coincidir zoom
	Coincidir ubicación
	Coincidir zoom y ubicación
	Nueva ventana para
Espacio de trabajo	Guardar espacio de trabajo...
	Eliminar espacio de trabajo...
	Espacio de trabajo por defecto

DATOS ÚTILES



Si queremos recurrir a Internet como fuente de información, encontraremos una infinidad de sitios relacionados con Photoshop. Tutoriales, foros, ejemplos y recursos, todo está presente en la Web.

... Comandos del menú Ventana

Comando	Subcomando
	Restaurar ubicaciones de paleta
	Restaurar métodos abreviados de teclado
	Restaurar menús
	Métodos abreviados de teclado y menús...
	Básico
	Heredado
	Novedades de CS3
	Análisis de imagen
	Automatización
	Corrección tonal y de color
	Diseño Web
	Impresión y pruebas
	Pintura y retoques
	Trabajo con texto
	Vídeo y película
Acciones	
Animación	
Canales	
Capas	
Carácter	
Color	
Composiciones de capas	
Estilos	
Herramientas	
Herramientas preestablecidas	
Histograma	
Historia	
Información	
Muestras	
Navegador	
Opciones	
Origen de clonación	
Párrafo	
Pinceles	
Registro de medidas	
Trazados	

CONSEJOS

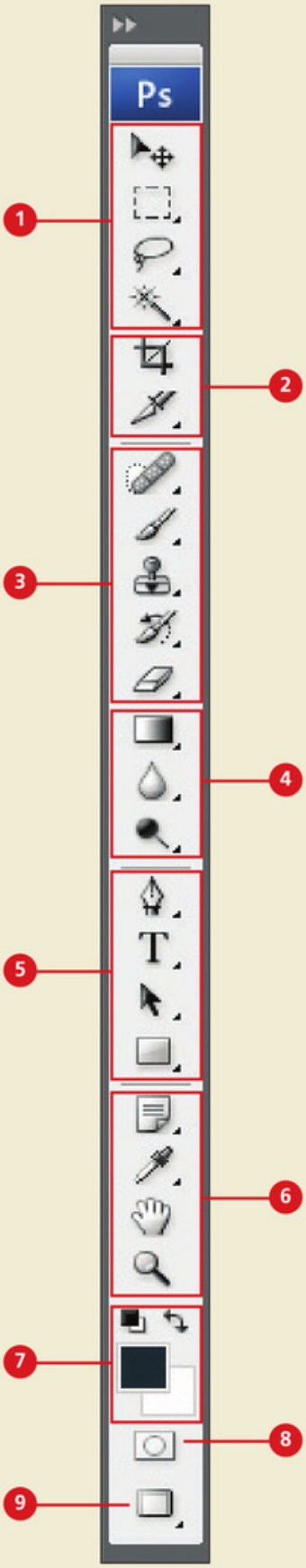
Al comprar una memoria para una cámara digital, debemos tener presente que, además de su capacidad, la velocidad es un factor muy importante. Si contamos con memorias de varios GB de capacidad, tendremos muchas imágenes juntas para descargar, en especial, después de un viaje o de un evento destacado. En esos momentos, veremos que la velocidad es algo muy valorable. De hecho, si debemos descargar fotos en un equipo público durante un viaje, valoraremos mucho más poder hacerlo en un tiempo corto.



037 ¿Qué encuentro en la barra de herramientas?

La barra de herramientas es, sin lugar a dudas, una de las ventanas que más vamos a utilizar a la hora de trabajar con Photoshop. Desde ella podemos acceder a cada una de las herramientas que nos ofrece el programa para llevar a cabo diferentes acciones. Entre ellas, encontraremos las de selección, de recorte, de dibujo, etcétera. Para conocerla en detalle, a continuación, veremos de qué elementos se compone y cuáles son sus funciones.

GUÍA VISUAL 002 | Barra de herramientas de Photoshop



1. **Grupo de selección**: encontramos las herramientas de selección y las que usaremos para trabajar con una capa.

2. **Grupo para cortar y crear sectores:** este grupo nos permitirá cortar nuestra imagen para reencuadrarla o sectorizarla para crear diferentes archivos (se utiliza especialmente para páginas web, ya que así, cargan más rápido).

3. **Grupo de corrección o edición de la imagen**: contiene las herramientas para hacer retoques de una imagen.

4. **Grupo de pintura**: contiene las herramientas para pintar con un color o con un degradado.

5. **Grupo de herramientas vectoriales**: aquí tenemos las herramientas para crear figuras geométricas vectoriales (predefinidas y a mano alzada) y trabajar con texto.

6. **Grupo de manipulación**: con estas herramientas podemos mover nuestros objetos en la pantalla, modificar el tamaño de visualización del archivo, hacer anotaciones (escritas o sonoras) y seleccionar un color.

7. **Selector de color**: desde aquí podemos elegir un color para utilizar tanto en el modo RGB como o en el CMYK.

8. **Modos de edición**: nos permite crear una máscara rápida que, en modo estándar, se transforma en una selección.

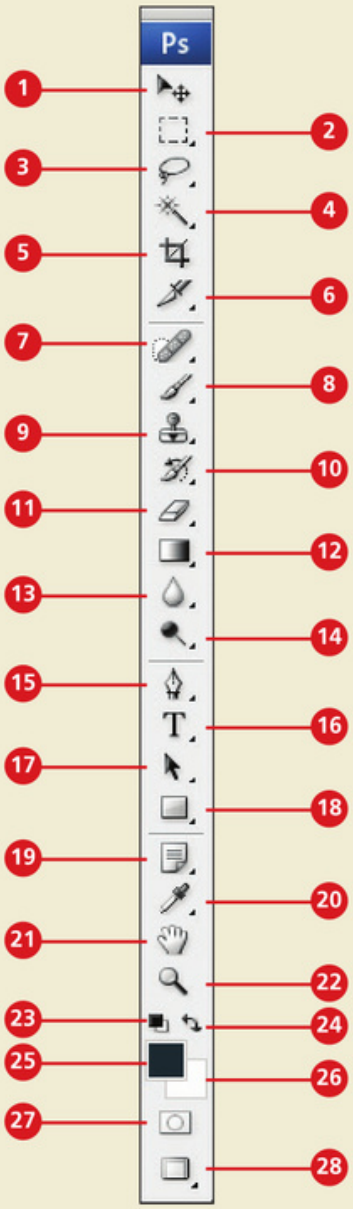
9. **Modos de previsualización de pantalla**: podemos ver la imagen que tenemos abierta con o sin barras.

038 ¿Qué herramientas hay detrás de los iconos de la barra?

Como sabemos, las herramientas están organizadas en grupos según sus utilidades. Si bien parece que ya conocimos muchas de ellas, en realidad sólo vimos una parte, ya que la mayoría de las herramientas de Photoshop se encuentran **ocultas** detrás de otros iconos.

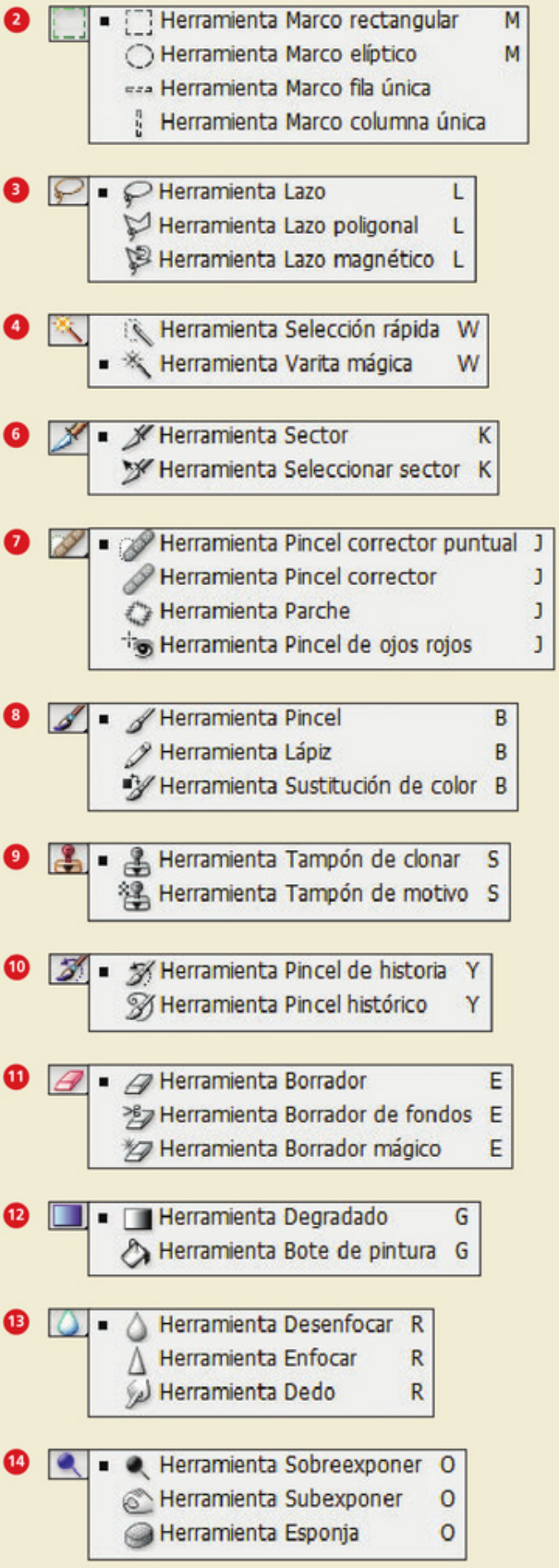
Para encontrarlas, tenemos que observar los iconos de la barra que tienen un pequeño triángulo en su esquina inferior derecha. Si hacemos clic en ese lugar y mantenemos presionado el mouse, podemos acceder a las utilidades escondidas que se encuentran relacionadas con la del icono principal. Muchas veces son variaciones de la herramienta inicial. Veamos, a continuación, todas las herramientas de la barra.

GUÍA VISUAL 003 | Las herramientas escondidas de Photoshop

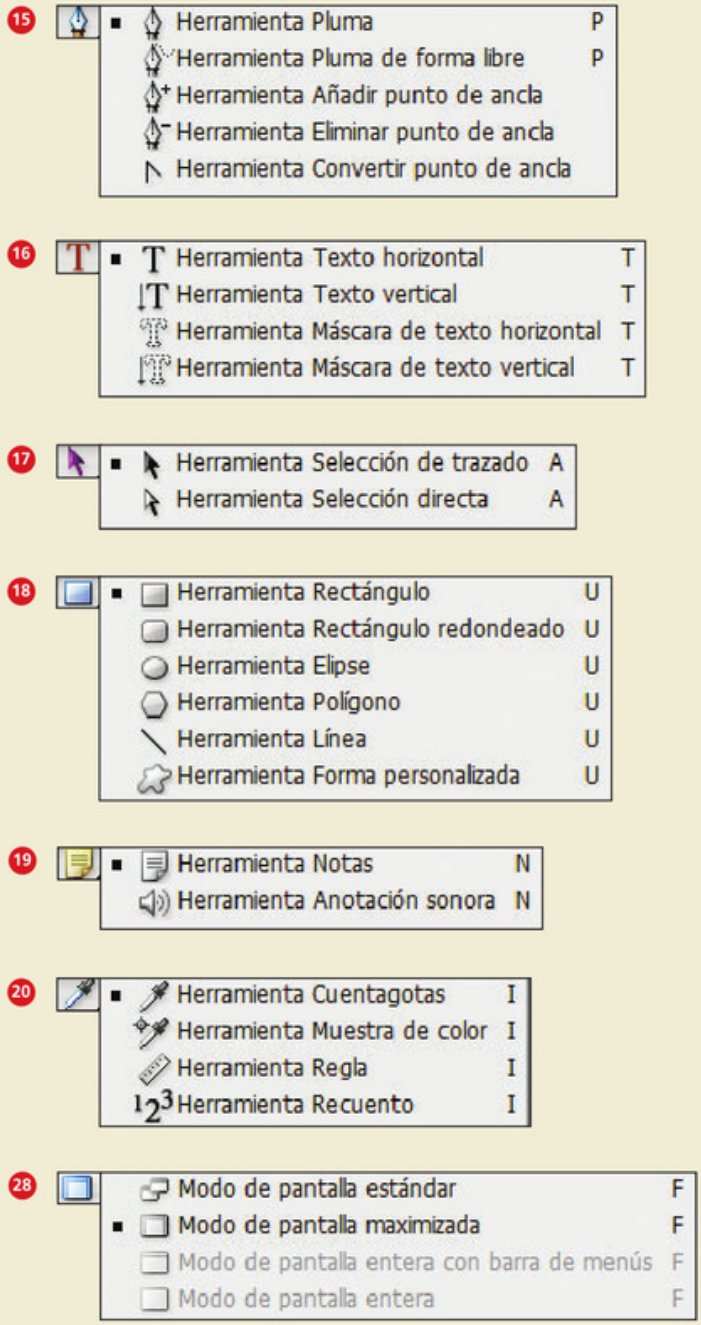


1. **Mover**
2. **Marco rectangular**
3. **Lazo**
4. **Varita mágica**
5. **Recortar**
6. **Sector**
7. **Pincel corrector puntual**
8. **Pincel**
9. **Tampón de clonar**
10. **Pincel de historia**
11. **Borrador**
12. **Degradado**
13. **Desenfocar**
14. **Sobreexponer**
15. **Pluma**
16. **Texto horizontal**
17. **Selección de trazado**
18. **Rectángulo**
19. **Notas**
20. **Cuentagotas**
21. **Mano**
22. **Zoom**
23. **Colores frontal y de fondo por defecto**
24. **Conmutar colores frontal y de fondo**
25. **Configurar color frontal**
26. **Configurar color de fondo**
27. **Editar en modo Máscara rápida**
28. **Cambiar modo de pantalla**

GUÍA VISUAL 003 | Las herramientas escondidas de Photoshop



GUÍA VISUAL 003 | Las herramientas escondidas de Photoshop



SITIOS WEB

En el sitio www.adobe.com/es/designcenter/video_workshop/, encontraremos muchísimos videos destinados al aprendizaje de diversas tareas que podemos realizar con las herramientas de la suite Adobe Creative CS3. Es posible filtrar los tutoriales según el producto (por ejemplo, ver sólo los videos de Photoshop) o por tema (por ejemplo, 3D).

039 ¿Cómo modifico las herramientas?

Cuando elegimos una herramienta para trabajar, muchas veces necesitamos cambiar sus propiedades para que se ajuste mejor a lo que tenemos que hacer. Para eso, en el área inferior a los menús del programa, aparecen parámetros que varían según la herramienta que estamos usando. No nos detendremos a ver esto en detalle ya que iremos viendo el uso de cada herramienta a medida que realicemos tareas reales (**Figura 11**).

040 ¿Para qué sirven las notas?

Si trabajamos solos, las notas pueden servirnos como recordatorios de lo que tenemos que hacer en el documento antes de darlo por terminado. Si interactuamos con otras personas, podemos utilizar las notas para comunicarnos de forma precisa sobre aspectos del documento, sin tener que especificar detalles de ubicación o datos similares.
Para agregar una nota, debemos hacer clic sobre el icono herramienta **Notas** y, en la ventana que aparece, escribir lo que deseemos. Podemos identificar nuestra nota como propia si escribimos, en el área de modificación de la herramienta, nuestro nombre dentro del campo **Autor**. En **Tamaño** podemos elegir cuán grande será la letra de la nota y desde **Color** podemos cambiarle la tonalidad. Cada nota puede tener un color diferente, algo que resulta muy útil para establecer categorías o, simplemente, para que cada autor use su propio color.
Para eliminar una nota debemos seleccionarla, presionar la tecla **Del** y luego confirmar la acción en la ventana que aparece.
Para eliminar todas las notas que haya insertadas en el documento, simplemente presionamos el botón **Borrar todo** de la barra superior y confirmamos la acción cuando se nos pregunta.



FIGURA 11 | En este sector veremos todos los parámetros que podemos modificarle a la herramienta que tenemos seleccionada. En este caso, podemos cambiar las características de la herramienta Degradado.

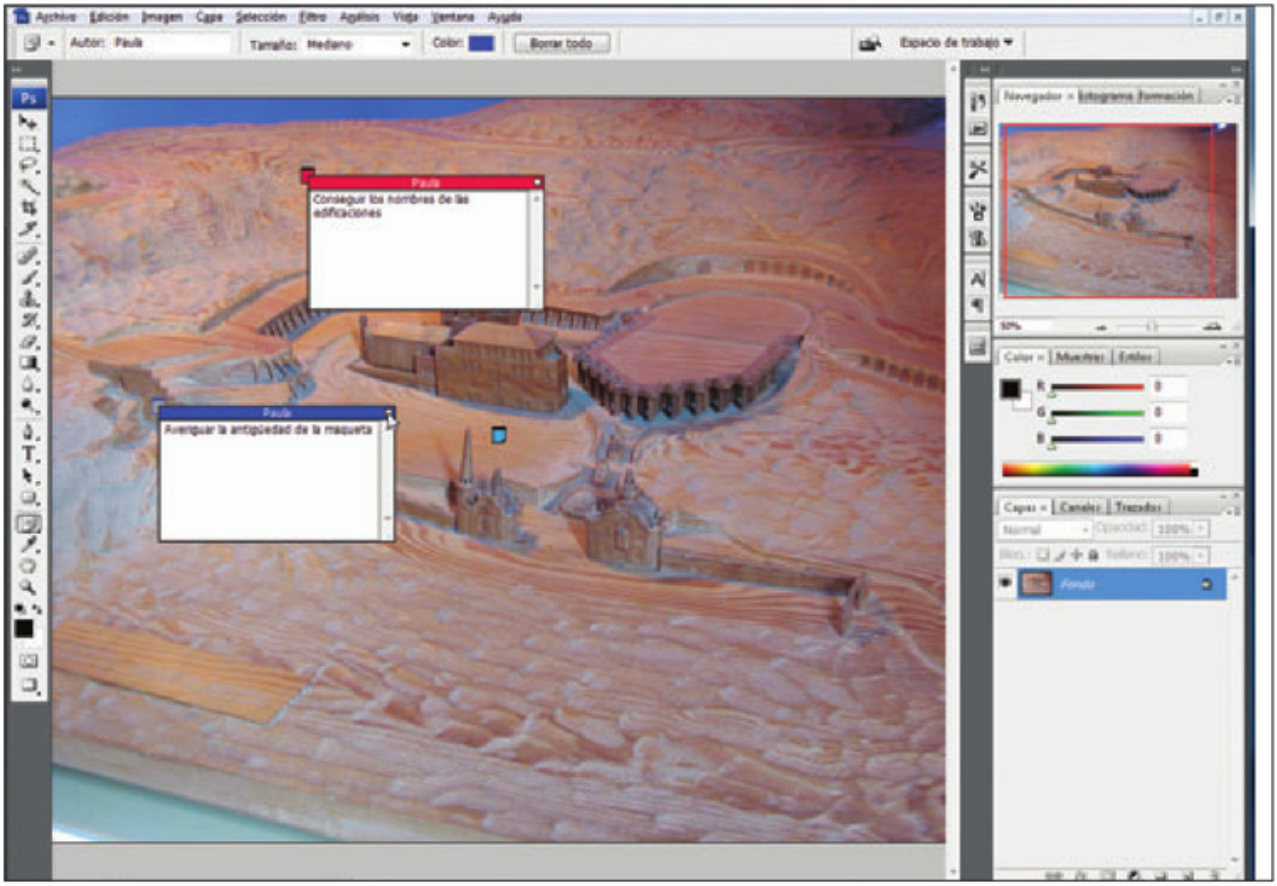


FIGURA 12 | Si hacemos clic en el pequeño cuadrado blanco que aparece en la esquina superior derecha de una nota, podemos contraerla para que sólo se vea un ícono.

DATOS ÚTILES

Aunque lo primero que aprendimos fue modificar el espacio de trabajo y más tarde vimos cómo personalizar los métodos abreviados de teclado y los menús, es conveniente cambiar todo lo que nos resulte adecuado y recién después guardar el espacio, incluyendo todos los elementos modificados. De hecho, puede resultar conveniente trabajar primero un tiempo con el programa para familiarizarnos con él y personalizarlo más adelante, según lo que hayamos descubierto que necesitamos. Una alternativa diferente es almacenar un nuevo espacio de trabajo cada vez que modificamos alguna de sus características para adecuarlo a nuestras nuevas preferencias.

041 ¿Qué es una anotación sonora?

Una anotación sonora es, al igual que una nota, un elemento que nos permite recordar cosas o dar instrucciones. Para insertarla, basta con presionar el icono de la herramienta **Notas** y esperar a que aparezca la herramienta **Anotación sonora**. Cuando elegimos la ubicación que le daremos a la nota, hacemos clic y se abrirá una ventana que contiene un botón **Inicio...**, que debemos presionar para que comience la grabación.
Lógicamente, para poder utilizar las anotaciones sonoras debemos contar con un micrófono instalado en el equipo y auriculares o altavoces. Cuando terminamos de decir el mensaje que queríamos, pulsamos **Detener** para que finalice la grabación.

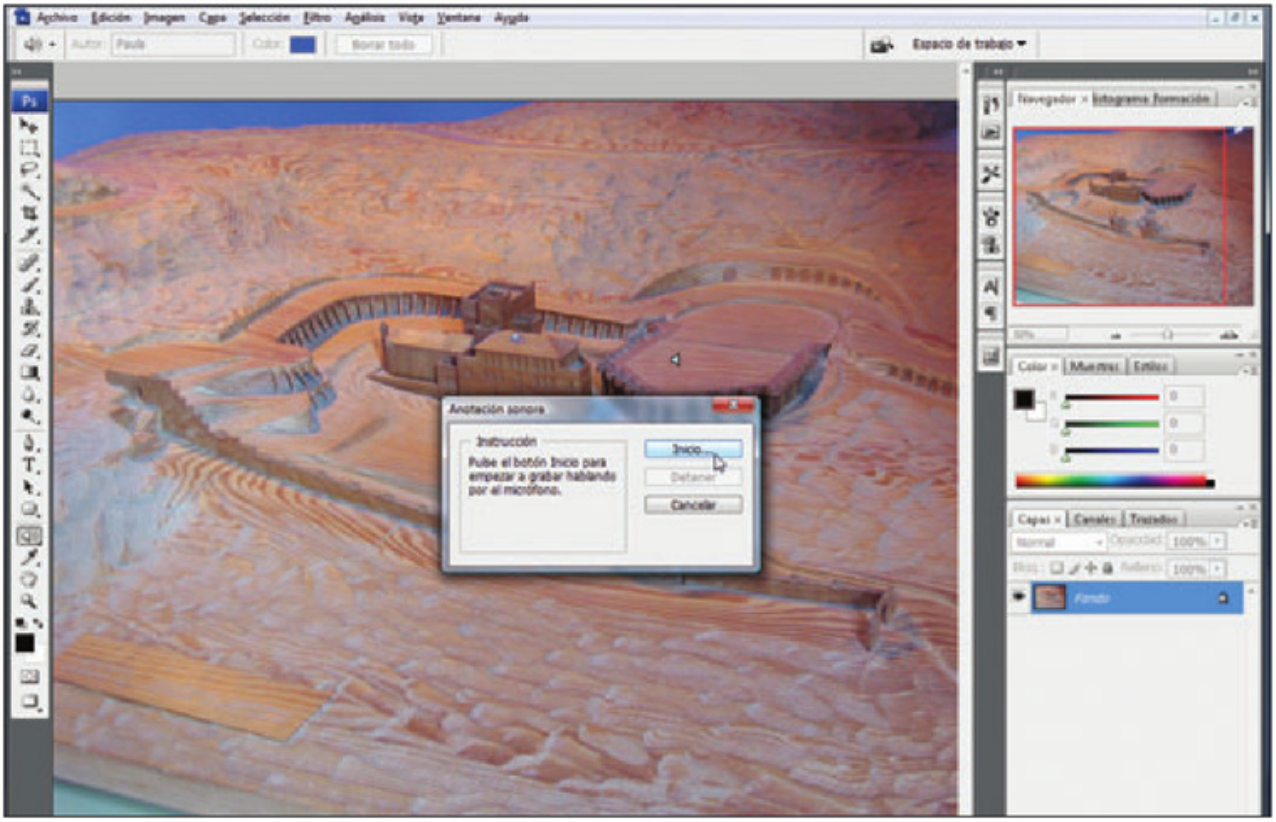


FIGURA 13 | Podemos agregar varias anotaciones sonoras en un mismo documento.

Al igual que con las notas escritas, las anotaciones sonoras pueden tener un autor (que configuramos desde el recuadro **Autor**) y un color personalizado, que puede ser distinto para cada una de las grabaciones del documento. La forma de eliminarlas también es igual: seleccionar la nota y pulsar **Del** o presionar **Borrar todo** para que desaparezcan todas las del archivo.

042 ¿Qué son los espacios de color y con cuál me conviene trabajar?

Por decirlo de un modo simple, un **espacio de color** es la forma que tiene un dispositivo de trabajar con los colores. Esto incluye los colores que puede representar y la

ATENCIÓN

Es importante mencionar que los monitores LCD muestran los colores de una forma muy diferente a como lo hacen los CRT. Debido a esto, en algunos casos quizás sea bastante difícil adivinar cómo verán nuestras imágenes los usuarios que tengan el tipo de monitor contrario al que tenemos nosotros. Si queremos corroborar cómo se ven, podemos llevar nuestras imágenes en un pendrive y verlas en otra computadora. Otro aspecto que debemos tener en cuenta es que, además del tipo de monitor involucrado, también influye la antigüedad del dispositivo y, lógicamente, la configuración que éste tenga. Esto se debe a que los monitores van perdiendo brillo con el paso del tiempo y a que cada usuario configura su equipo según sus preferencias, lo que hará que no se vea igual que en el nuestro.

forma que tiene de representarlos. Cada dispositivo almacena su información de administración de colores en lo que se conoce como **perfiles**. Gracias a los perfiles, los dispositivos pueden comunicarse para trabajar mejor con los colores, aunque cada uno tiene sus limitaciones. De hecho, si vemos la misma imagen en dos monitores diferentes, observaremos que en cada uno de ellos se ve de una manera distinta a la del otro. Como ya vimos, existen los espacios de color **RGB** y **CMYK**, que son utilizados por la pantalla y por la impresora, respectivamente. Entonces, cuando llevamos nuestra imagen digital al papel, veremos diferentes colores porque la pantalla trabaja con luz y la impresora con tintas.
En general, y por lo menos al comienzo, es recomendable trabajar en RGB. Si luego queremos imprimir, podremos probar en nuestra impresora hasta encontrar el resultado que esperábamos o consultar sobre la configuración ideal con el laboratorio que se encargue de imprimir nuestras fotografías.

DATOS ÚTILES

Además del sistema de impresión denominado *cuatricromía*, porque en su composición utiliza 4 tintas, existen otros que utilizan 6, 7 u 8 colores diferentes. Son llamados *HiFi* o de *alta fidelidad*, ya que reproducen mucho mejor las imágenes, gracias a la utilización de esas tintas adicionales.

043 ¿Cómo me preparo para trabajar con colores de forma correcta?

Como nuestra principal herramienta de trabajo en el retoque fotográfico es el monitor, lo primero que debemos hacer antes de comenzar a retocar es calibrarlo de forma correcta. Esto es importante para asegurarnos de ver adecuadamente los colores pero además, para evitar hacer arreglos en fotografías que no los necesitan. Por ejemplo, si tenemos el monitor muy brillante, tenderemos a oscurecer imágenes que en realidad estaban bien o, por el contrario, aclararemos fotos normales si tenemos el monitor muy oscuro.
A la hora de configurar el monitor existen varias aplicaciones que podemos usar. En el **Paso a paso 002** veremos cómo llevar a cabo este proceso con **Monitor Calibration Wizard**, una aplicación gratuita.
Una vez que descargamos el programa de **www.hex2bit.com**, simplemente debemos ejecutar el archivo que bajamos y seguir los pasos de la instalación, tal como vemos a continuación de forma detallada.

PASO A PASO 002 | Calibrar el monitor

1



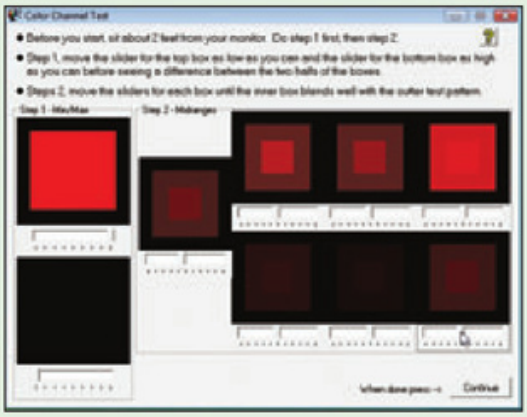
Cuando el programa se abre, haga clic en el botón **Run Wizard**. Luego, en la siguiente pantalla, presione **Start** para que comience el proceso.

2



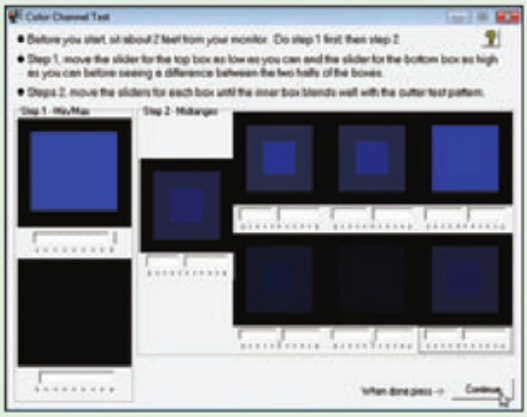
Utilice los controles del monitor para ajustar el brillo y el contraste. Al hacerlo, aumente el **contraste** hasta que el blanco sea lo más brillante posible y el negro llegue a su punto más oscuro. Al ajustar el **brillo**, busque un punto en el que no resulte molesto para la vista y en el que el negro se mantenga como tal (es decir, sin tornarse gris oscuro). Cuando alcance los valores adecuados, presione **Continue**.

3



Mueva el control deslizante del recuadro rojo de la izquierda hasta que ambas mitades sean del mismo tono de color. Luego de esto, haga lo mismo con el recuadro negro que se encuentra debajo. Ahora, ajuste los controles de los cuadros pequeños hasta que no se note diferencia entre el centro y el exterior del recuadro. Al finalizar, presione **Continue**.

4



Realice el procedimiento anterior para el color verde y presione **Continue**. Luego, haga lo mismo con el color azul y, nuevamente, pulse **Continue**.

5



Para verificar el resultado de la calibración, presione el botón **15 Second Test** y luego **Aceptar** en la ventana que aparece. Aguarde a que pasen los 15 segundos y, si está conforme, pulse **Apply** para que se aplique la configuración realizada. De lo contrario, haga clic en **Cancel** para realizar de nuevo el proceso.

DATOS ÚTILES

Además de calibrar el monitor, es importante que lo mantengamos libre de polvo y suciedad, ya que eso modifica lo que vemos.

6



Si aplicó la configuración que hizo, ingrese un nombre en el cuadro **Profile name** y presione **Save** para guardar la calibración. Si lo desea, puede marcar la casilla **Load at Windows startup** para que se cargue el perfil creado durante el inicio del sistema operativo.

044 ¿Cómo puedo obtener ayuda del programa?

Si necesitamos ayuda, podemos recurrir a los manuales oficiales del programa. Para eso, presionamos la tecla **F1** o vamos al menú **Ayuda** y allí elegimos la opción **Ayuda de Photoshop**. En este mismo menú también encontraremos una lista de **tareas comunes** para acceder directamente a la página de la ayuda que nos explica cómo llevarlas a cabo. Cuando accedemos a la ventana principal de la ayuda, encontramos un recuadro llamado **Buscar**, donde debemos ingresar el nombre de la herramienta o del comando sobre el que queremos investigar.

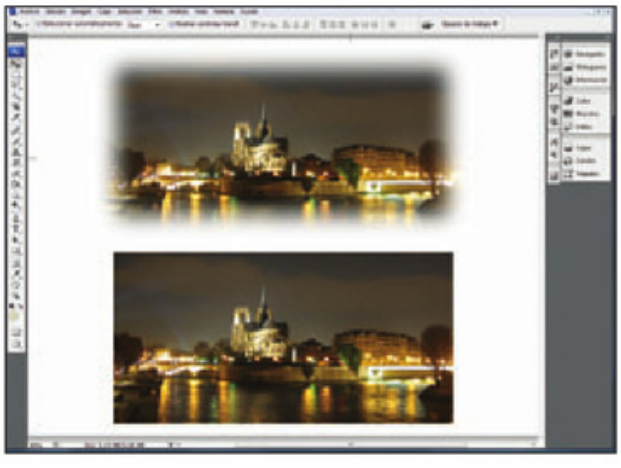


FIGURA 14 | A la izquierda de la ventana tenemos un índice de contenidos y podemos navegar en ellos si presionamos los signos + que aparecen al lado de cada título.

Capítulo 3

Uso inicial de Photoshop

¿Cómo dibujo un rectángulo?
¿Cómo modifico los colores?
¿Puedo agregarle bordes a una forma?
¿Qué es un degradado?
¿A qué se denomina motivo?
¿Con qué herramientas puedo pintar?
¿Qué es una selección?
¿Cómo uso el lazo magnético?
¿Para qué se usa la varita mágica?
¿De qué manera puedo mover objetos o selecciones?
¿Cómo redimensiono un elemento?
¿Para qué sirve la herramienta Recortar (Crop)?
¿Qué significa invertir una selección?
¿Cómo puedo cambiar el tamaño de una imagen?

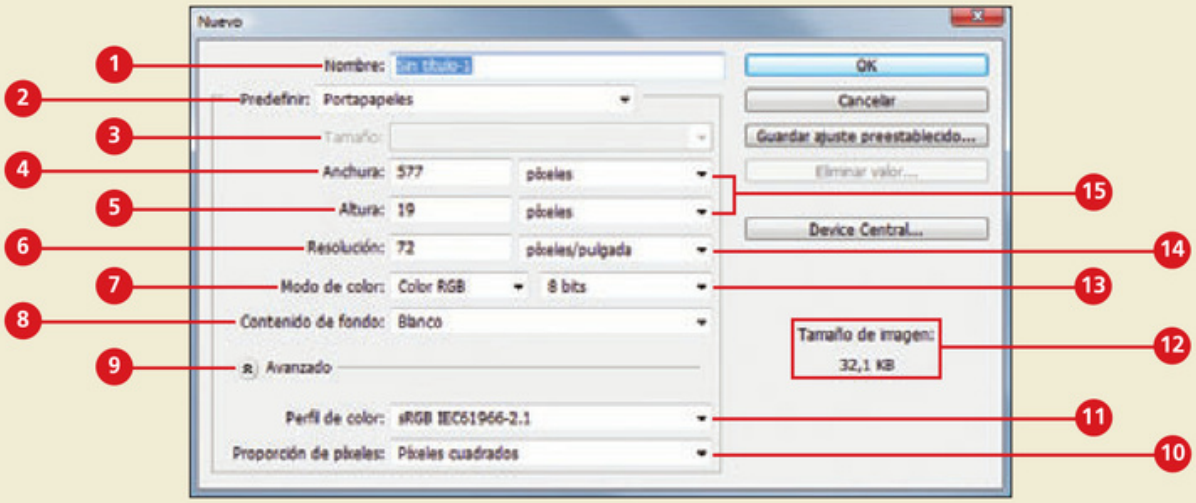


045 ¿Cómo creo un archivo nuevo?

Cuando abrimos Photoshop, vemos un área gris y, si bien podemos elegir las herramientas, no podemos hacer nada con ellas.

Aunque la forma de crear un archivo es igual a la de cualquier otro programa, es decir, desde el menú **Archivo/ Nuevo...**, la ventana que aparece al hacerlo tiene opciones muy específicas que conviene repasar.

GUÍA VISUAL 001 | Ventana de creación de un nuevo documento



1. **Nombre**: aquí debemos ingresar el nombre que le daremos a nuestro documento.
2. **Predefinir**: desde aquí, podemos elegir el tamaño del documento entre una serie de opciones preestablecidas. La opción **Portapapeles** toma el tamaño de lo que tengamos copiado allí.
3. **Tamaño**: aparecen las opciones relacionadas con lo que hayamos seleccionado en el campo superior (**Predefinir**).
4. **Anchura**: podemos establecerla de manera automática con las opciones elegidas más arriba, o asignar un ancho.
5. **Altura**: este campo nos permite ingresar un tamaño para el alto del documento y, al igual que **Anchura**, se rellena automáticamente con la medida de lo que hayamos elegido en **Predefinir** y en **Tamaño**.
6. **Resolución**: nos permite determinar la cantidad de información de pixeles que habrá en la imagen.
7. **Modo de color**: para elegir el espacio y profundidad de color que usaremos: RGB, CMYK, escala de grises, entre otros.
8. **Contenido de fondo**: aquí definimos el color de fondo (lienzo) que tendrá nuestro documento. Puede ser blanco, transparente o del color que esté seleccionado en el recuadro de color de fondo de la barra de herramientas.
9. **Avanzado**: desde este icono, podemos abrir una serie de opciones adicionales para configurar más parámetros de nuestro documento. En general, no es necesario que modifiquemos esta sección.
10. **Proporción de píxeles**: en este menú, debemos dejar elegida la opción **Píxeles cuadrados** a menos que la imagen que creamos vaya a ser utilizada en edición de video.
11. **Perfil de color**: elegimos el perfil de color que utilizará el documento o, si preferimos, que no se gestione el color.
12. **Tamaño de imagen**: veremos el peso que tendrá el archivo que se generará a partir de las opciones que elijamos.
13. Profundidad de color que tendrá la imagen.
14. Unidad de la resolución, que puede ser medida en píxeles por pulgada o en pixeles por centímetro.
15. Unidad de medida de **Anchura** y **Altura**: pixeles, pulgadas, centímetros, milímetros, puntos, picas o columnas.

046 ¿Cómo abro una fotografía?

Para abrir una imagen que ya tenemos en nuestro disco duro (o cualquiera que sea la unidad de almacenamiento), podemos hacer doble clic sobre ella si el tipo de archivo con el que queremos trabajar está asociado con Photohop. Si al hacer doble clic sobre él se abre otro programa, entonces deberemos utilizar el menú **Archivo/Abrir...** para encontrar el archivo, o bien hacer clic derecho y pulsar sobre **Abrir con...**.

Otra forma de realizar esta tarea, que quizás no es tan común, pero alguna vez lo habremos hecho, consiste en **arrastrar** el archivo de imagen desde la carpeta en la que se encuentra hasta algún lugar de la interfaz de Photoshop. El puntero del mouse pasará a tener un signo **+** en su icono y, en ese momento, podremos soltar el archivo (**Figura 1**).

DATOS ÚTILES

Si queremos que un formato de archivo se abra con una determinada aplicación, debemos modificar las *asociaciones de archivos* de Windows. Para realizar esta tarea, en Windows Vista nos dirigimos a Panel de Control/Programas y, en el grupo Programas predeterminados, seleccionamos la opción Hacer que un tipo de archivo se abra siempre con un programa específico.

A continuación, esperamos que se cargue la lista de extensiones de archivos, elegimos la extensión que queremos asociar con Adobe Photoshop, por ejemplo .Jpg, y luego, pulsamos el botón Cambiar programa....

En la ventana emergente que se abre, elegimos el icono de Photoshop y pulsamos Aceptar. Hacemos clic en Cerrar de la ventana anterior y verificamos que el resultado es el deseado.

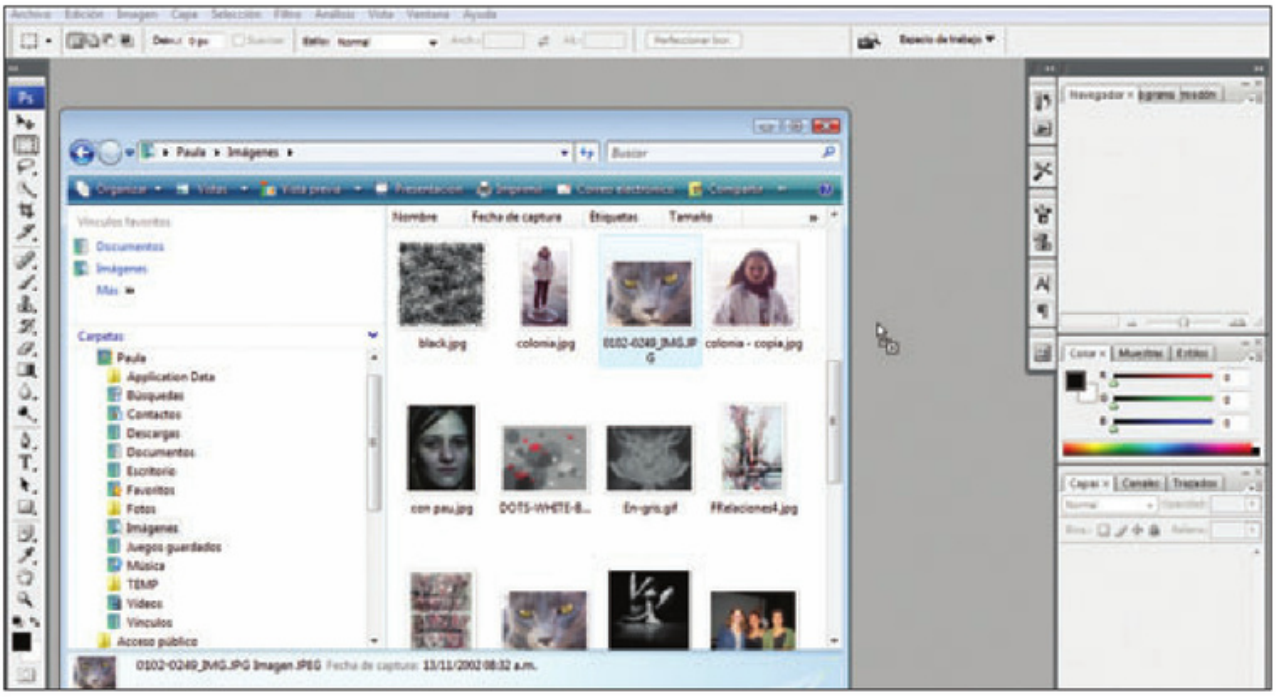


FIGURA 1 | Cuando aparece el signo + en el puntero del mouse, soltamos el archivo que arrastramos para que se abra en Photoshop.

047 ¿Cuáles son las opciones de apertura de archivos?

En Photoshop, además de la opción **Abrir...**, en el menú **Archivo** existen otras alternativas para abrir los archivos. Veamos las diferentes opciones que nos ofrece el programa:

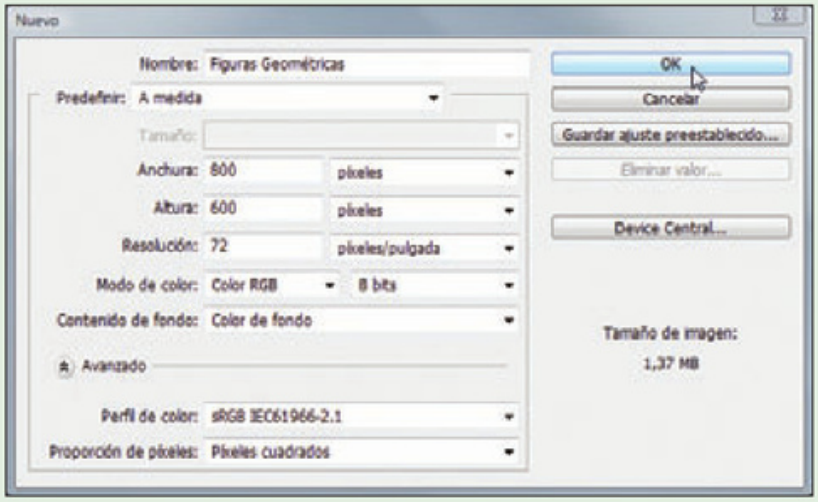
- **Abrir**: como ya vimos, ésta es la opción más básica y sencilla. Bastará con ubicar el archivo en nuestro disco, hacer clic sobre su nombre y luego pulsar clic en **Abrir**.
- **Abrir como**: si guardamos una imagen con una extensión diferente de la de su formato, es probable que Photoshop no pueda abrirla a menos que utilicemos este comando. Asimismo, si trabajamos con archivos provenientes de equipos Macintosh, también deberemos usar esta opción porque no suelen tener extensión de archivo.
- **Abrir como objeto inteligente**: aunque lo veremos en detalle más adelante, por ahora diremos que los objetos inteligentes son imágenes que se ubican en una capa especial y se pueden editar sin cambiar las propiedades del archivo original, que puede ser un documento rasterizado o vectorial, de programas como Illustrator.
- **Abrir recientes**: aquí aparecen listados los últimos archivos con los que trabajamos. Por defecto, la lista de archivos recientes almacena **10 entradas**, pero podemos modificar esta cantidad desde **Edición/Preferencias/Administración de archivos**. Para eliminar la historia de archivos recientes, debemos presionar **Borrar recientes** que aparece al final de la lista.

048 ¿Cómo dibujo un rectángulo?

Aunque a lo largo del libro haremos hincapié en el retoque fotográfico, para familiarizarnos con el programa, comenzaremos por el principio y dibujaremos figuras geométricas. Para ello, debemos seguir el procedimiento del **Paso a paso 001**. Ya sabemos que hay varias figuras geométricas que podemos dibujar, aunque veremos cómo hacer un rectángulo.

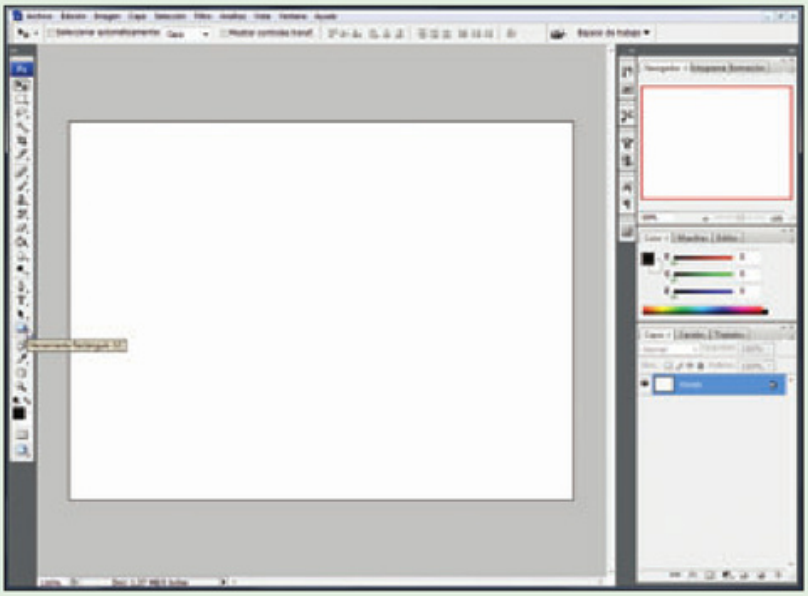
PASO A PASO 001 | Dibujar figuras geométricas

1



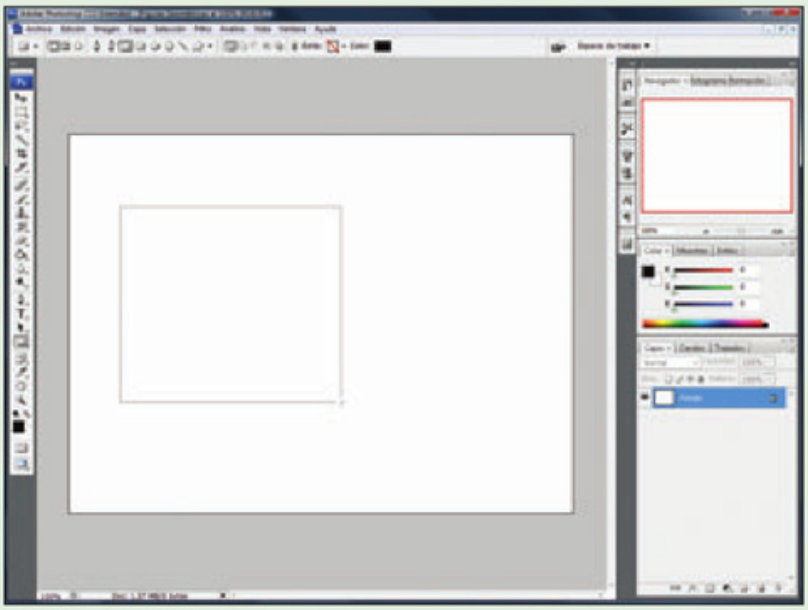
Cree un documento nuevo. En este caso, de 800 x 600 pixeles.

2



Elija la herramienta **Rectángulo** para poder comenzar a dibujar.

3

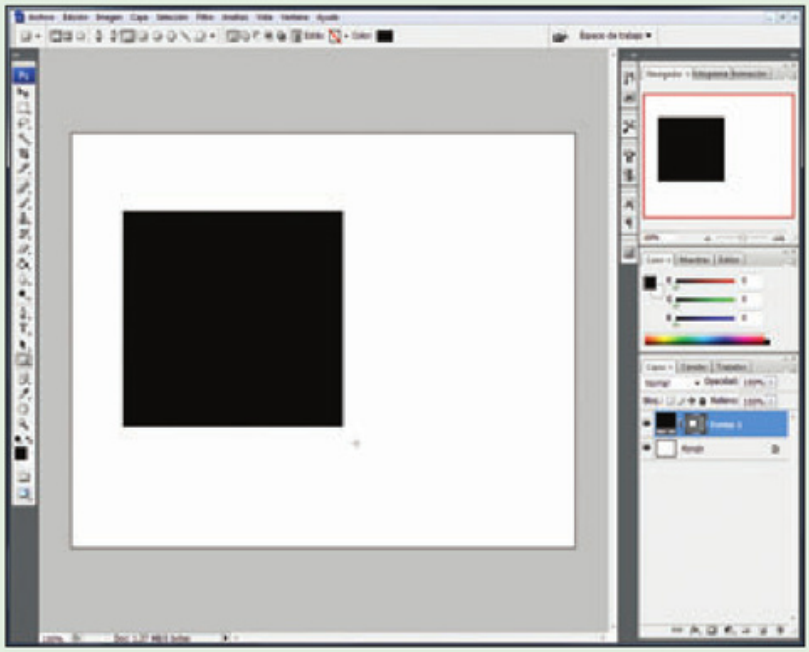


Haga clic en algún lugar del documento y arrastre el mouse para que se dibuje la figura.

DATOS ÚTILES

Entre los formatos de imágenes, hallaremos algunos que guardan los datos con compresión y otros que no. Entre los formatos que tienen compresión para reducir el tamaño del archivo, existen aquellos que tienen pérdida de calidad y los que no la tienen (lossless). Los que tienen pérdida de calidad, en general, usan algoritmos tan avanzados que nuestros ojos casi no pueden percibir la eliminación de información que sufrieron esas imágenes (por supuesto, se debe usar la compresión con cautela). Para las fotografías, el formato comprimido por excelencia es jpg. Para los gráficos y dibujos, gif.

4



Cuando la figura alcance el tamaño que desea, suelte el clic para ver el resultado.

049 ¿Puedo dibujar otras figuras geométricas?

Si bien la herramienta de forma que aparece por defecto es la que dibuja rectángulos, al conocer las herramientas, vimos que existen otras formas prediseñadas que podemos dibujar, como elipses y polígonos variados. Para acceder a estas formas adicionales, debemos mantener el mouse presionado sobre la herramienta **Rectángulo** hasta que se abran las otras opciones, entre las que deberemos elegir la que deseemos usar.

Algunas de las formas permiten crear diferentes elementos, ya que es posible modificar, por ejemplo, su cantidad de lados (la herramienta **Polígono**), la redondez de sus esquinas (herramienta **Rectángulo redondeado**) y hasta su dibujo (herramienta **Forma personalizada**).

Para cambiar las características de una herramienta de dibujo, debemos utilizar la barra que se ubica debajo de los menús y que sirve para variar las opciones de la herramienta que se encuentre en uso (es decir, las opciones varían para cada herramienta en particular). Incluso, en esa barra, antes de dibujar una forma, podemos elegir su color desde el recuadro con ese nombre (esto se puede hacer antes o después de haber dibujado la figura.

050 ¿Cómo modifico los colores?

Cuando empezamos a dibujar cualquier figura, uno de los aspectos más importantes por tener en cuenta es el color que le daremos al elemento creado.

En Photoshop, existen varias maneras de elegir y de modificar los colores. Si hacemos clic en las opciones de configuración de color de la barra de herramientas (tanto **Configurar color frontal** como **Configurar color de fondo**), accederemos a la ventana de selección de color.

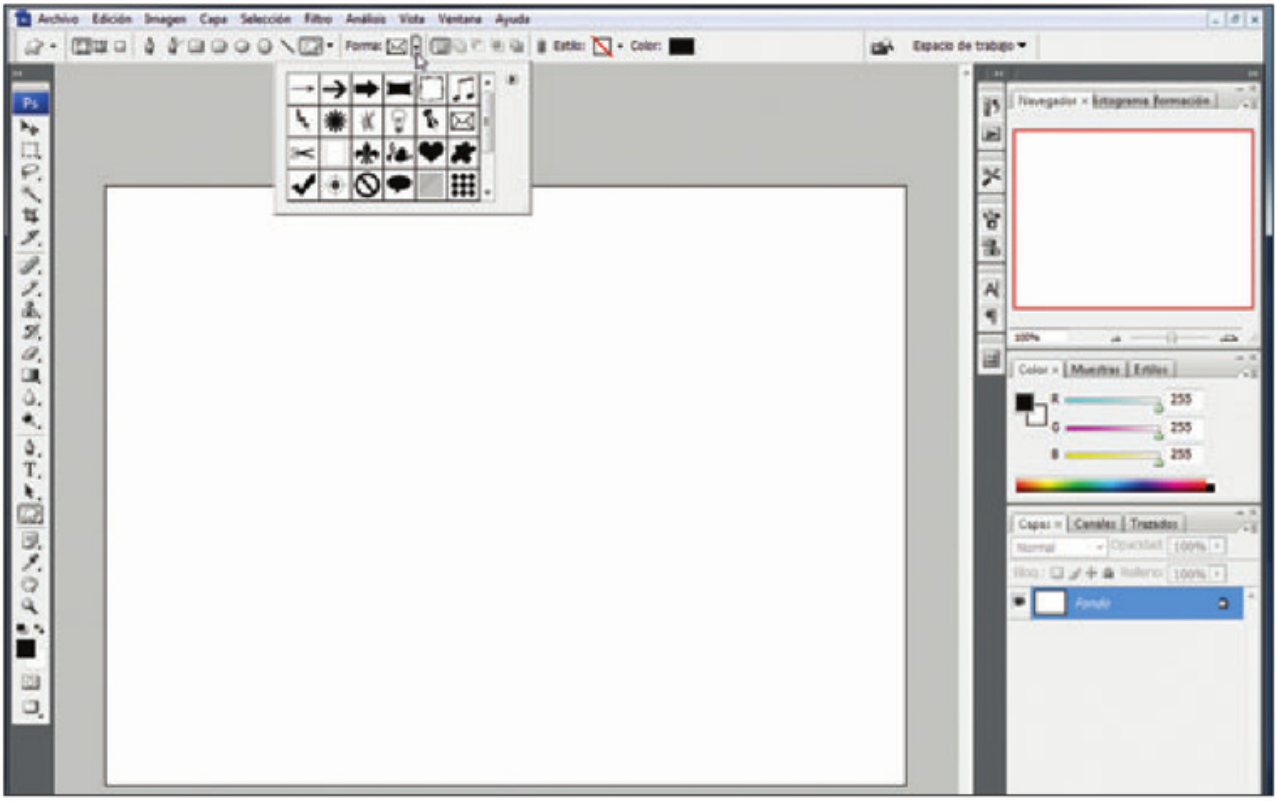


FIGURA 2 | Entre las formas, la que brinda más opciones es la de Forma personalizada, ya que podemos elegir entre varios dibujos diferentes.

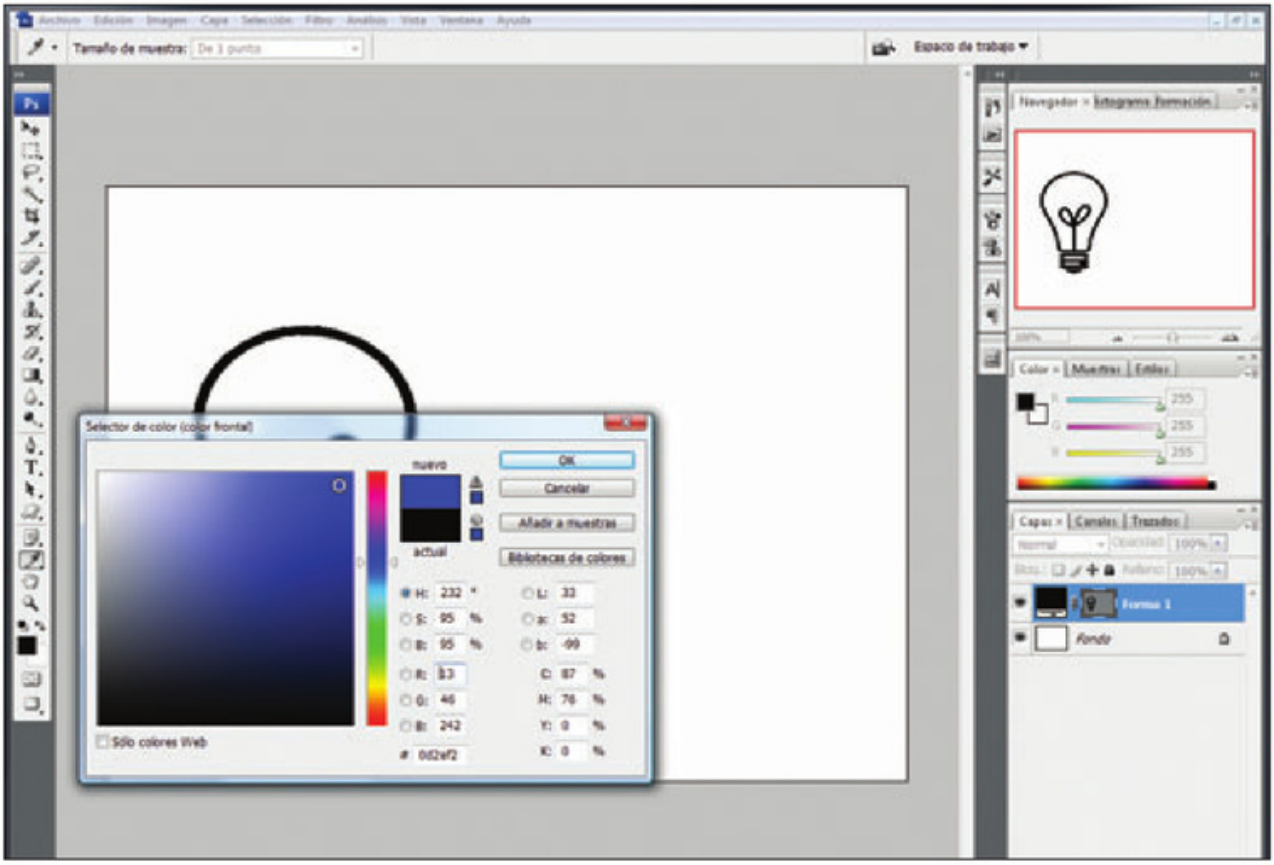


FIGURA 3 | Si movemos los deslizadores verticales, elegimos el color y luego, dentro del recuadro, movemos el mouse para elegir su cantidad de blanco o negro.

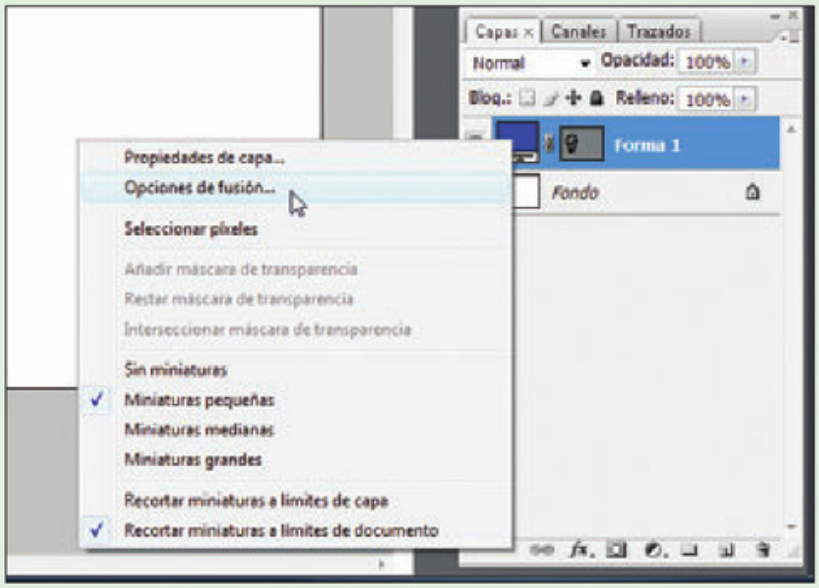
A esta misma ventana, podemos tener acceso desde el cuadro **Color** de la barra de configuración de algunas herramientas. Esta ventana tiene un cuadro de tono de colores, deslizadores verticales, y campos numéricos.
Con el selector vertical, elegimos el color propiamente dicho, y en el recuadro de la izquierda, determinamos si será más oscuro o más claro (**Figura 3**).

051 ¿Puedo agregarle bordes a una forma?

Cuando dibujamos una figura, una manera sencilla de agregarle un borde es mediante las **opciones de fusión** de la capa. En el **Paso a paso 002**, podemos ver de qué manera usar estas opciones para crear un borde en nuestro dibujo.

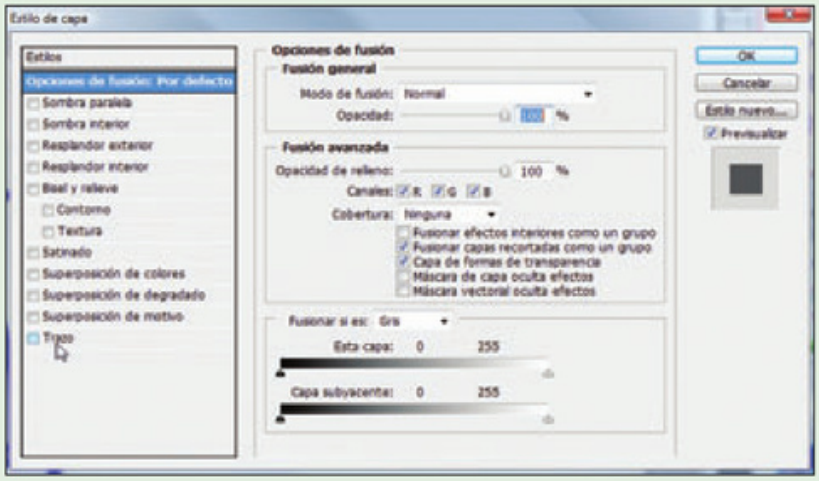
PASO A PASO 002 | Agregar un borde a una figura

1



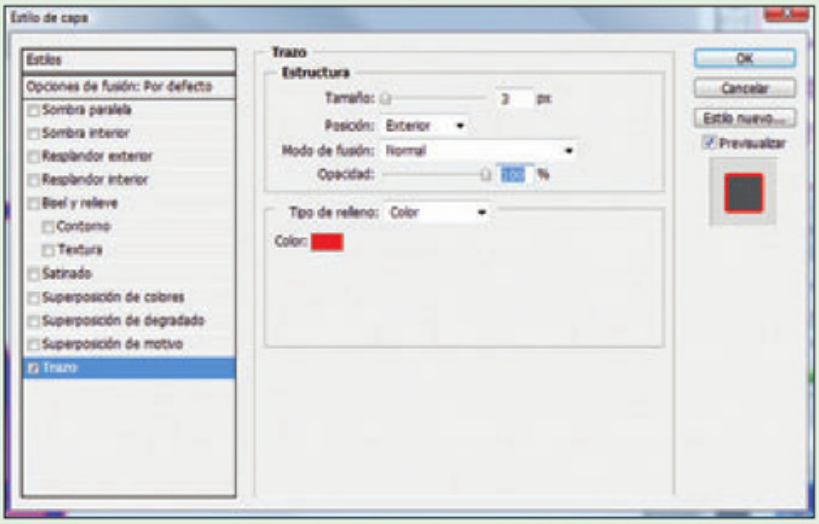
Luego de crear la figura, vaya al panel **Capas** y ubique la capa que contiene la forma creada. Haga clic sobre esa capa con el botón derecho y, del menú que aparece, elija **Opciones de fusión...**.

2



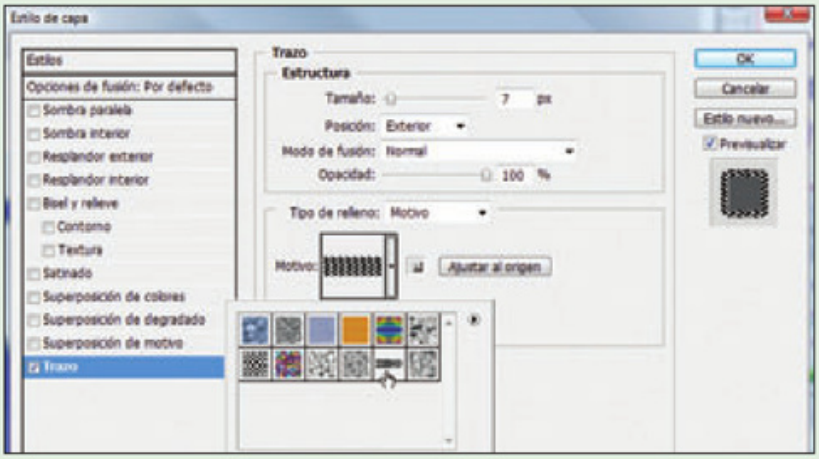
En la ventana que se abre, haga clic en el último ítem del listado de la izquierda, denominado **Trazo**.

3



En forma automática, se agregará un borde a la figura. Para ajustarlo a lo que desea, utilice las opciones que aparecen, como **Tamaño** para determinar su grosor, **Posición** para especificar si se ubicará por fuera o por dentro de la figura, **Opacidad** para hacer que tenga transparencia, etcétera.

4



Si lo desea, puede determinar un color sólido para el borde; también elegir un degradado o un motivo, elementos que explicaremos a continuación.

052 ¿Qué es un degradado?

Un **degradado**, también denominado **gradiente** (*gradient* en ingles), es una manera de **unir colores** con un **pasaje progresivo** entre ellos. Un degradado puede tomar diferentes formas (radiales, lineales, reflejados, etcétera) y se puede utilizar para rellenar figuras, como color para bordes o textos y hasta para crear algunos efectos en las fotografías. Un degradado puede tener dos, tres, o varios colores más, y éstos pueden ser opacos o tener algún nivel de transparencia. Photoshop incluye algunas combinaciones de colores predeterminadas (por default), y también podemos crear nuestros propios degradados personalizados, siempre que los necesitemos, dependiendo de nuestros objetivos (**Figura 4**).

053 ¿Cómo modifico un degradado?

Entre las opciones para modificar un degradado, las más importantes son las

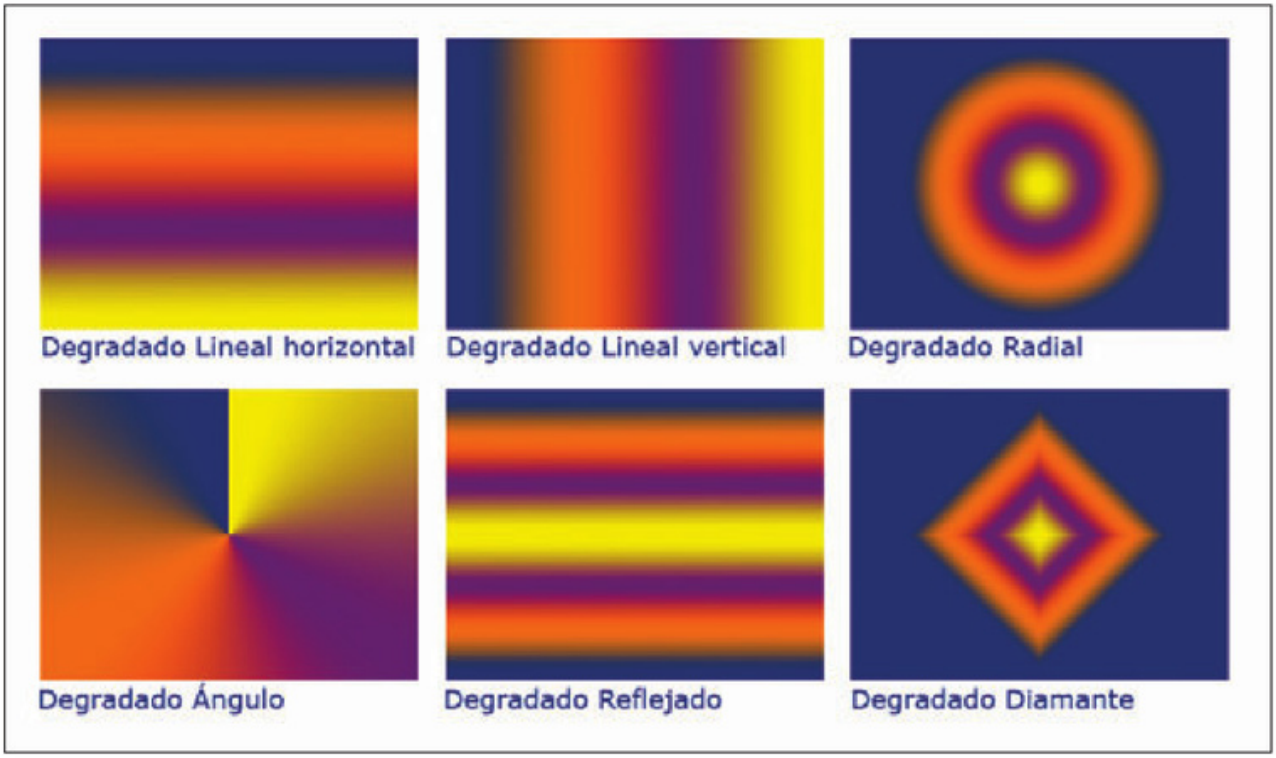


FIGURA 4 | Las formas de degradado que más se utilizan son la Lineal y la Radial.

que nos permiten cambiar su **color** y su **forma**. Éstas se encuentran en la barra de opciones que aparece debajo de los menús del programa una vez que seleccionamos la herramienta **Degradado** (si no la vemos, recordemos que se esconde detrás de la herramienta **Bote de pintura**).
En primer lugar, aparece un recuadro de muestra del gradiente seleccionado y, desde allí, podemos abrir el selector de degradado, que nos permite elegir la combinación de colores que deseamos utilizar (**Figura 5**).
A continuación, basta con hacer clic en alguno de los cinco iconos que aparecen para modificar la forma que tendrá el degradado (**Radial**, **Lineal**, **Ángulo**, **Reflejado** y **Diamante**). Si queremos usar colores diferentes de los que vienen predeterminados, tenemos, en principio, dos opciones. Por un lado, podemos presionar el pequeño triángulo que aparece al hacer clic sobre el selector de degradado de la barra de opciones. Allí es posible elegir alguno de los grupos de degradados que vienen incluidos por defecto con Photoshop.

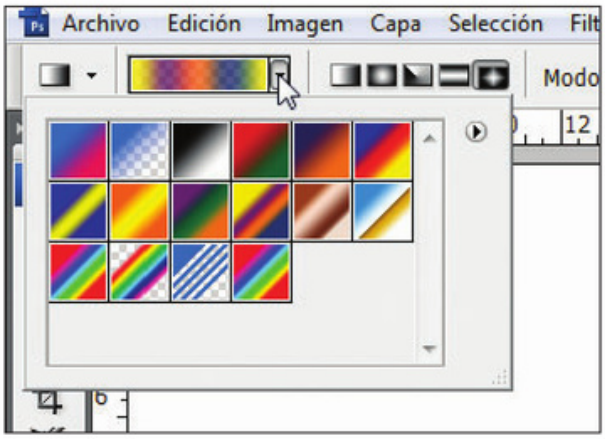


FIGURA 5 | La primera combinación de colores incluye los que ya tenemos seleccionados en la paleta como color frontal y color de fondo.

Al seleccionar uno de ellos, deberemos hacer clic en **OK** para confirmar que deseamos cambiar los degradados existentes por los del otro grupo (**Figura 6**).
Otra opción con la que contamos consiste en crear nuestro propio degradado a partir de la combinación de los colores que elijamos. Para eso, debemos hacer clic en el recuadro de muestra del gradiente. Se abrirá una ventana en la que determinare-

mos el color inicial y el final mediante los selectores (**Nivel de color**) que se encuentran debajo de la barra que muestra la transición de los colores. Podemos mover esos selectores para modificar cómo aparece cada color y agregar nuevos colores con sólo hacer clic al lado de alguno de los selectores existentes (como vemos en la **Figura 7**aparece una manito al ubicarnos a la misma altura de los otros selectores). Para elegir el color que tendrá cada selector, desplazamos el mouse sobre cualquier lugar del documento para usar el gotero, o bien hacemos clic en el cuadro **Color** que aparece en el extremo inferior izquierdo de la ventana **Editor de degradado**.

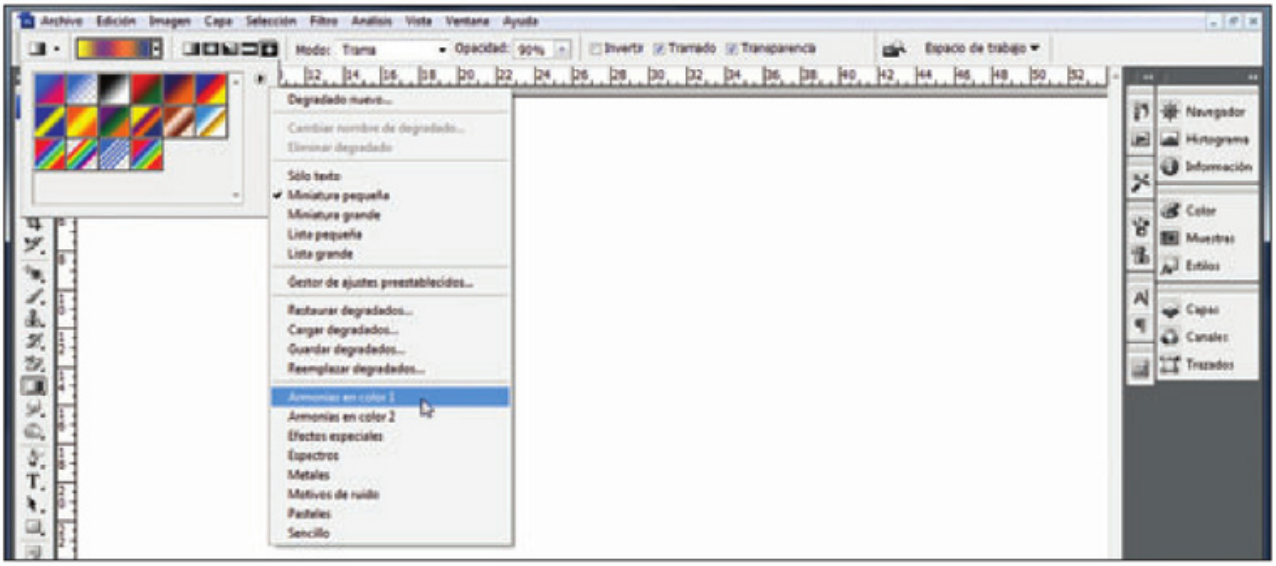


FIGURA 6 | Desde las opciones adicionales, podemos acceder a más combinaciones de colores, agrupadas en distintas categorías.

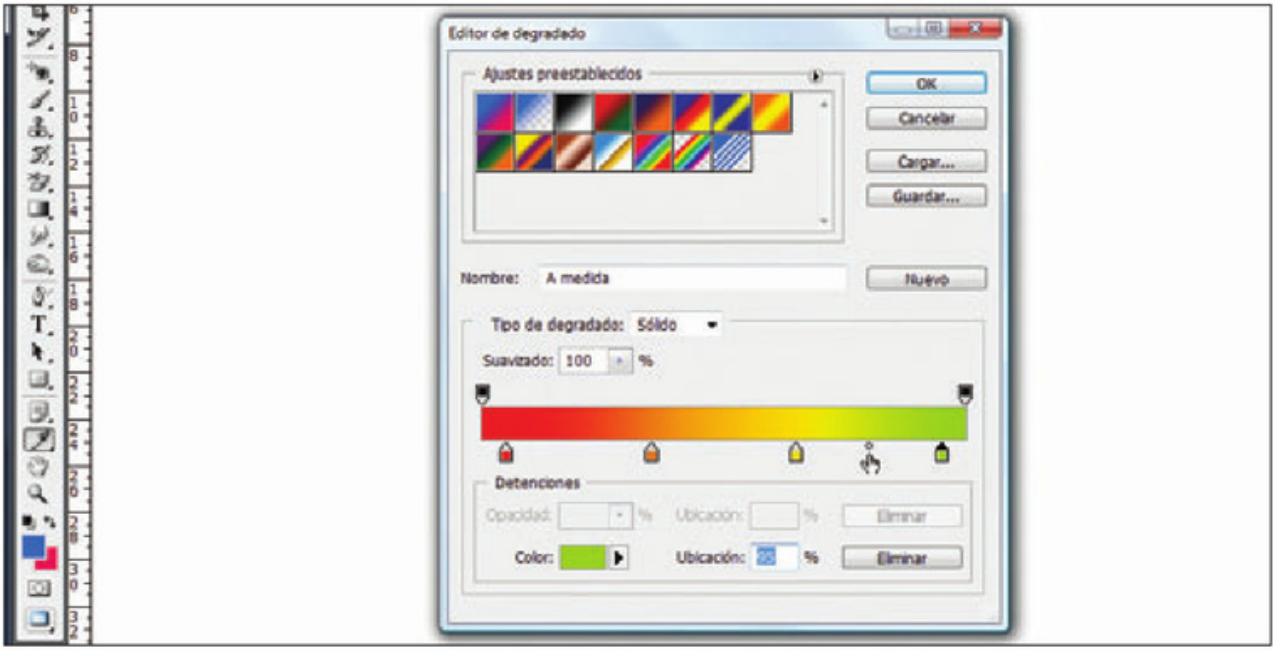


FIGURA 7 | Agregar un nuevo color a un degradado sólo requiere que hagamos clic al lado de los existentes y que elijamos el nuevo tono.

054 ¿A qué se denomina motivo?

Un **motivo** (*pattern*) es una pequeña imagen que, mediante su repetición, se utiliza para rellenar figuras, para crear fondos, etcétera. La repetición se realiza tanto horizontal como verticalmente hasta que se completa el área que hay que rellenar.

Aunque Photoshop viene con varios motivos incluidos, tenemos la posibilidad de incorporar otros para contar con más alternativas. Para eso, podemos crear motivos con imágenes propias o, simplemente, buscarlos en Internet. Aunque lo veremos en detalle más adelante, podemos adelantar que para crear motivo propios basta con tener seleccionada la imagen que queremos usar (con alguna de las formas de selección que iremos aprendiendo) y luego ir al menú **Edición/Definir motivo...**.

Al crear un motivo propio, debemos utilizar imágenes de pequeñas dimensiones. Si usamos una grande, ésta no llegará a repetirse a menos que la usemos para rellenar algo más grande que ella.

Por otro lado, es importante tener en cuenta que, si queremos buscar motivos en Internet, tendremos mejores resultados si buscamos el término en inglés, es decir, pattern, en lugar de motivo.

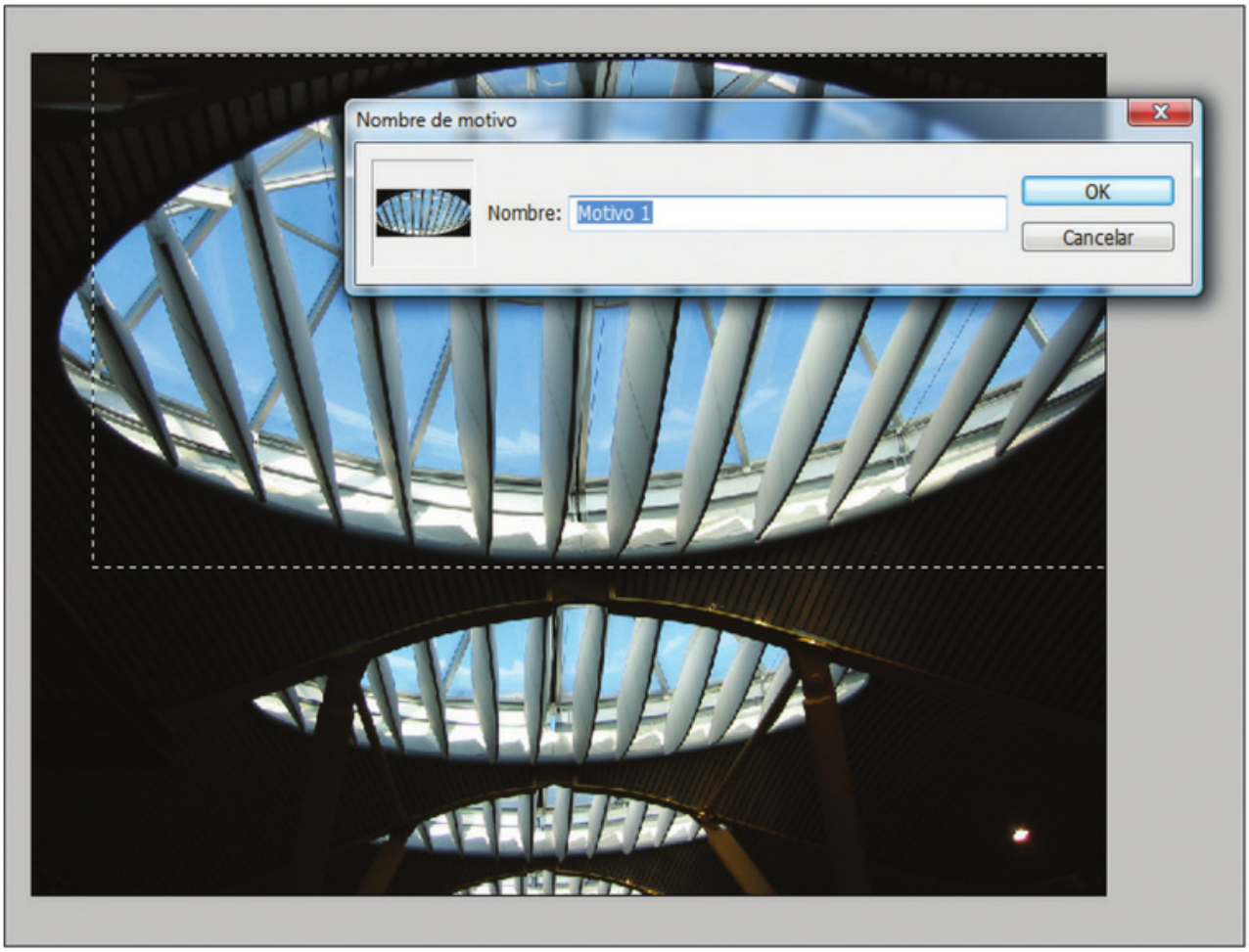


FIGURA 8 | Podemos crear un motivo a partir de cualquier imagen o parte de ella, pero no todas pueden llegar a quedar bien a lo largo de las iteraciones.

055 ¿Hay otra forma de crear colores?

Además de las maneras que vimos a la hora de modificar colores, otra forma de elegir tonos para usar es mediante el panel **Color**, que nos permite mover tres deslizadores. Cada uno representa un color de la mezcla RGB y, al combinarlos en distintas cantidades, podemos lograr el color que necesitemos. Por otro lado, el panel **Muestras** (**Figura 9**) nos permite elegir colores que ya se encuentran creados y que corresponden a una biblioteca de colores estándar. Cada biblioteca nos muestra los colores que utiliza un determinado sistema y así nos aseguramos de que los tonos que usemos serán vistos o impresos de forma correcta según sea el caso.

056 ¿Con qué herramientas puedo pintar?

Hay muchas maneras de hacer lo mismo y, a lo largo del desarrollo de todo el libro, iremos conociendo distintos usos que le podemos dar a las herramientas para pintar. Éstas se utilizan de diferentes formas según lo que queramos realizar, ya que nos permiten configurar muchísimos parámetros y variantes. Entre ellas, las más importantes son el **Pincel**, el **Lápiz**, el **Bote de pintura** y el **Degradado**. De todas maneras, si cuando hablamos de **pintar** entendemos **colorear** o **rellenar**, existen otras formas que iremos conociendo más adelante a medida que avancemos en nuestro aprendizaje.

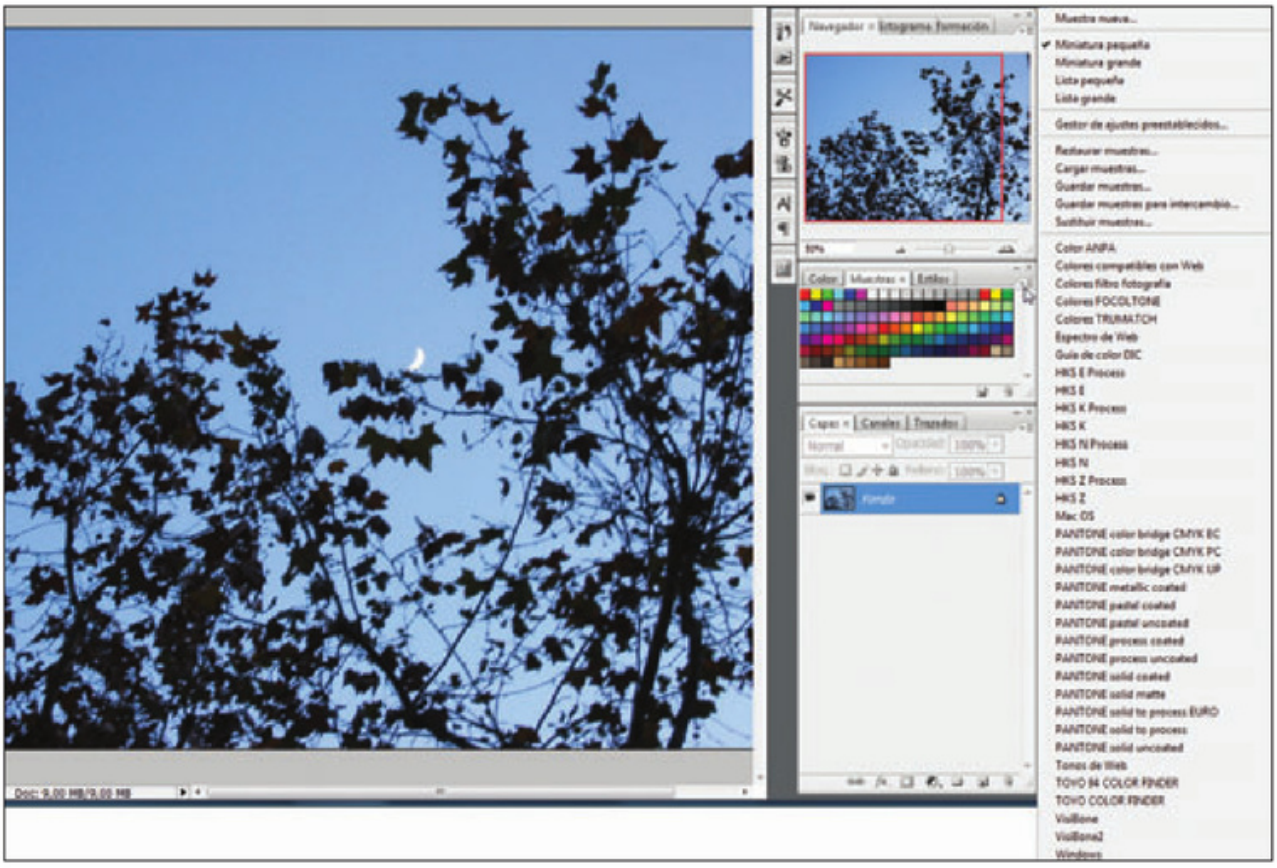


FIGURA 9 | En el panel Muestras, podemos abrir diferentes bibliotecas de colores según el trabajo que necesitemos relizar en cada fotografía o imagen digital.

057 ¿Existen herramientas para borrar?

Como en otros casos, no existe sólo una herramienta para borrar, sino que hay varias: **Borrador**, **Borrador de fondos**, **Borrador mágico**. Estas herramientas eliminan información de nuestra imagen (borran pixeles) y por eso, en general, no es conveniente usarlas (a menos que dupliquemos el archivo original). En lugar de esto, es posible tapar las partes que no queremos que se vean, para así poder recuperarlas si fuera necesario. Veamos la diferencia entre los tres borradores:

- **Borrador**: de uso similar al de la herramienta **Pincel**, nos permite eliminar lo que deseamos a medida que vamos moviendo el mouse. Es posible configurar las características de su punta como en el **Pincel**.
- **Borrador de fondos**: debemos determinar una tolerancia al cambio de color para que el borrador sólo elimine el color que corresponde al fondo, sin tocar el motivo principal.
- **Borrador mágico**: esta herramienta borra toda el área que tiene el mismo color del lugar donde hacemos clic con ella. Trabaja de forma similar a la **Varita mágica** que conoceremos más adelante.

058 ¿Para qué sirve la herramienta Cuentagotas?

Ya adelantamos que la herramienta **Cuentagotas** se utiliza para tomar un color de otro lado que deseamos reutilizar. Esta herramienta está presente no sólo en la barra de herramientas, sino que la podemos encontrar en las ventanas de selección de colores. La utilidad de esta herramienta es permitirnos **recuperar un color** sin tener que crearlo de forma manual, algo que llevaría bastante tiempo si queremos alcanzar el mismo valor exacto. Para usarla, podemos hacer clic sobre su icono de la barra de herramientas (debajo del icono de notas) o, si estamos en una ventana de selección de color, moviendo el mouse fuera de ella. Al hacer esto, el puntero del mouse pasará a tener el dibujo del cuentagotas y podremos hacer clic en cualquier punto para tomar ese color (**Figura 11**).



FIGURA 10 | Con la herramienta Borrador, se elimina el objeto de frente y, con el Borrador de fondos, el elemento en cuestión queda intacto modificándose solamente el fondo.

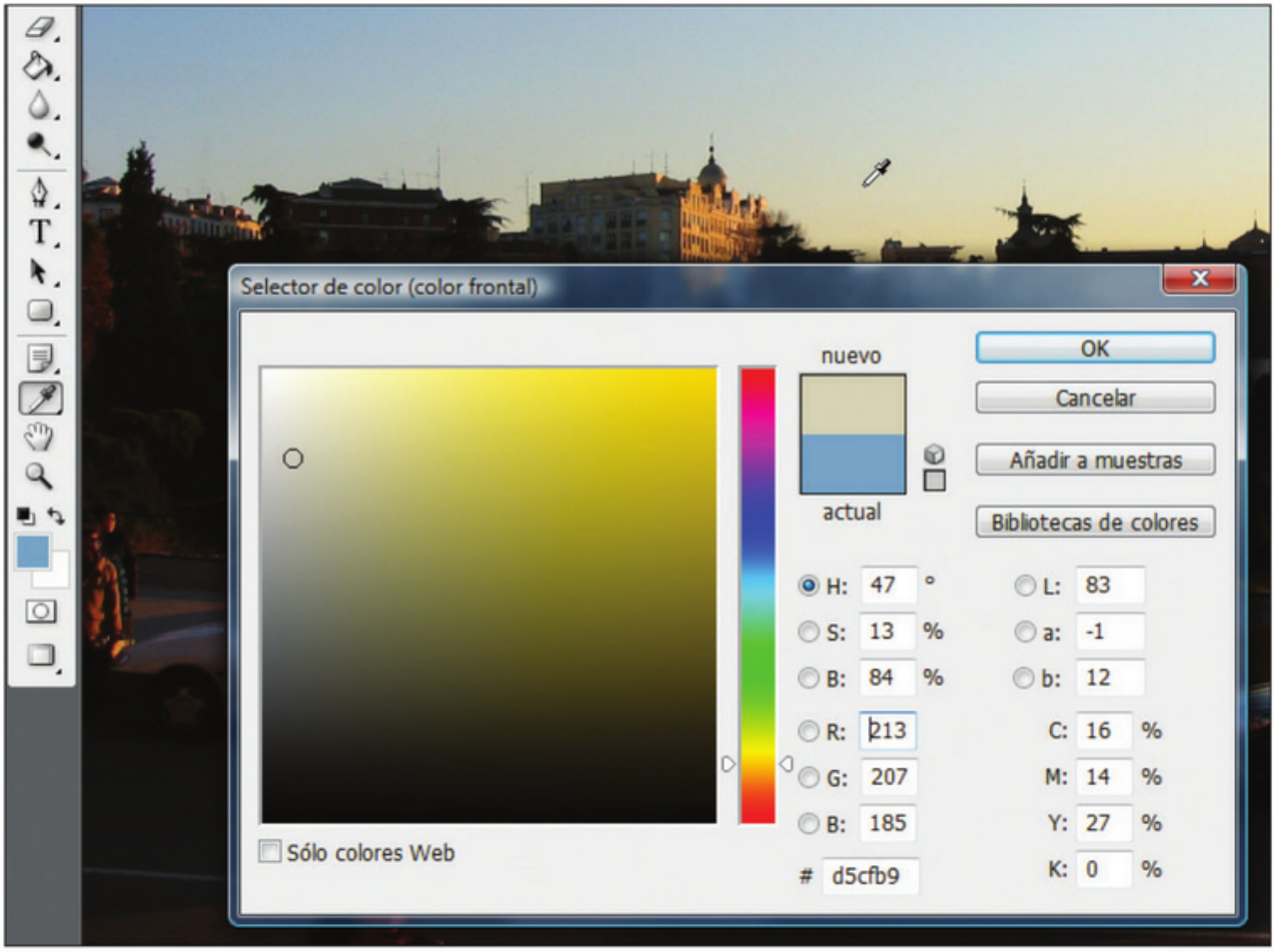


FIGURA 11 | Cuando hacemos clic con el Cuentagotas, queda seleccionado el color que hay en el sector o punto donde presionamos con el mouse, y luego lo podemos utilizar en otra sección de la imagen.

DATOS ÚTILES

Si queremos modificar aún más nuestro degradado personalizado, podemos configurar el nivel de transparencia que tendrán las diferentes áreas de colores. Para eso, usamos los deslizadores que aparecen sobre la barra que muestra los colores que conforman el degradado. Luego de hacer clic sobre alguno de los puntos existentes (o de crear uno nuevo de la misma forma en que agregamos un color), modificamos el valor que aparece en el recuadro Opacidad ubicado en la parte inferior izquierda de la ventana. Las áreas con transparencia aparecerán con pequeños cuadritos grises y blancos detrás del color.

059 ¿Qué es una selección?

Se denomina **selección** a un área que se encuentra aislada para trabajar con ella, ya sea para copiarla, pegarla, borrarla, aplicar efectos o usar otras herramientas. Al igual que en un programa como Microsoft Word seleccionamos el texto para cambiarle el color o el tamaño de fuente, en Photoshop seleccionamos elementos o parte de ellos para modificarlos. Como iremos viendo a lo largo del libro, seleccionar es una de las tareas principales a la hora de trabajar. Esto se debe a que, si no seleccionamos nada, no tendremos a qué aplicarle lo que queremos hacer. Esta selección puede ser de una imagen completa o sólo de una parte de ella, y tene-

mos disponibles varias herramientas para hacerla. Cada una de las herramientas mencionadas se ajusta a determinadas situaciones, que deberemos analizar en cada caso particular.
Al hacer una selección, aparece una línea de guiones en el borde de lo que hayamos seleccionado. Esta línea puede ser recta, curva o ajustarse a las figuras que aparecen en la imagen.

060 ¿Qué herramientas de selección existen?

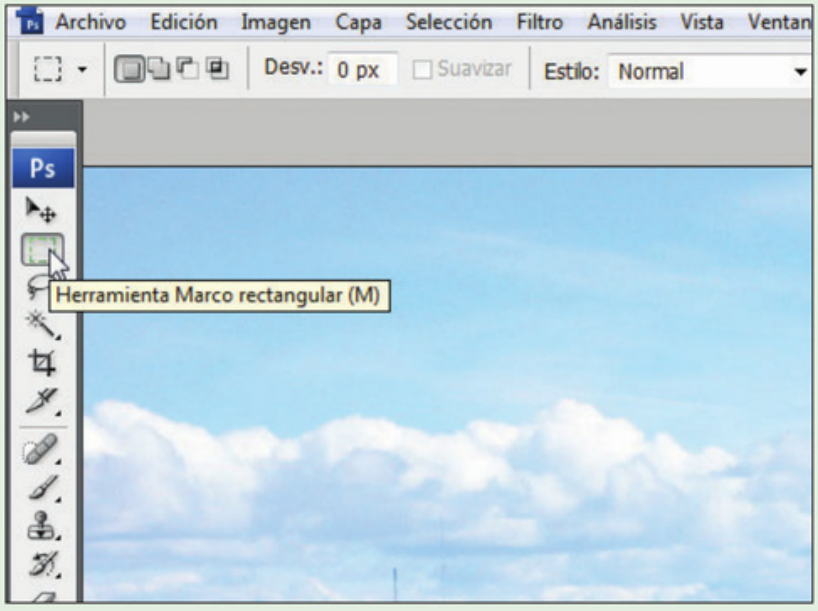
Como ya mencionamos, existen varias herramientas para crear selecciones. Con algunas de ellas, podemos seleccionar **formas preestablecidas** (como rectángulos o cuadrados) y, con otras, es posible crear **selecciones a medida** de lo que necesitamos. Estas herramientas se encuentran agrupadas en la primera sección de la barra de herramientas, y muchas están escondidas detrás de otras.
Si bien cada una tiene sus características y sus utilidades, todas se modifican desde la barra de opciones que se encuentra debajo de los menús del programa. Por supuesto, las opciones ofrecidas allí dependerán de la herramienta que tengamos en uso, y que iremos viendo a medida que conozcamos cada herramienta con profundidad.

061 ¿Cómo hago una selección con forma geométrica?

La forma más básica de hacer selecciones es dibujar un cuadrado, un rectángulo o una elipse, es decir, figuras geométricas que vienen listas para crear. En el **Paso a paso 003**, veremos qué debemos hacer para crear una selección rectangular que aísle una parte de una fotografía. Antes de empezar, abriremos la imagen con la que vamos a trabajar.

PASO A PASO 003 | Hacer una selección rectangular

1



En primer lugar, haga clic sobre la herramienta **Marco rectangular**.

2



Ubique el mouse en el lugar donde desea que comience la selección y presione el botón izquierdo sin soltarlo.

3



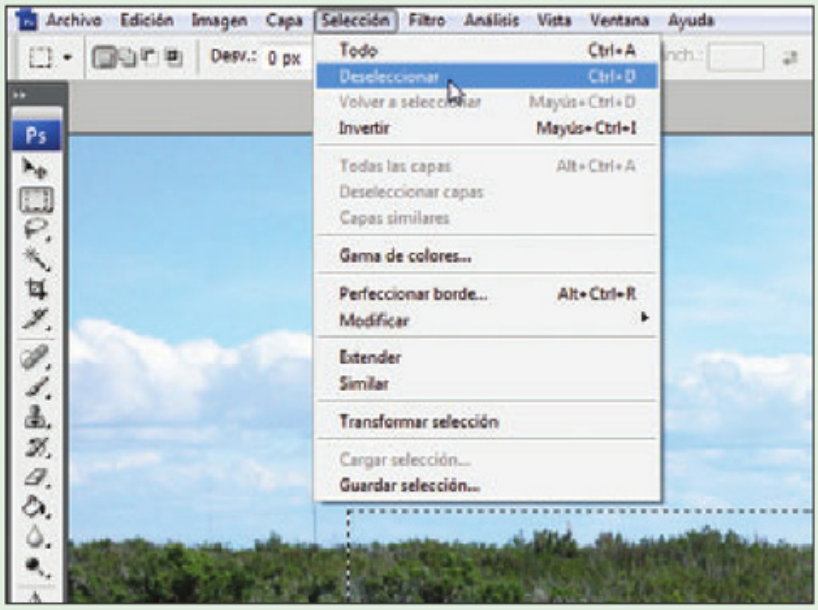
Sin soltar el clic, arrastre el mouse hasta el lugar donde desea finalizar la selección y suelte el botón.

4



Cuando suelte el mouse, la línea de guiones se moverá alrededor de la selección.

5



Si no está conforme con la selección, antes de realizarla nuevamente vaya al menú **Selección/ Deseleccionar**.

El uso de las otras figuras de selección es igual a lo que ya vimos, sólo varía su forma. Si hacemos clic sobre el icono herramienta **Marco rectangular** de la barra de herramientas y lo mantenemos presionado, aparecerán las otras figuras que podemos usar. En el caso de la herramienta **Marco elíptico**, conseguiremos seleccionar áreas elípticas (que pueden ser círculos perfectos si presionamos la tecla **SHIFT** al seleccionar). Por su parte, la herramienta **Marco fila única** nos permite seleccionar un pixel a lo largo de toda su fila (es decir, todo el ancho del documento), y lo mismo ocurre con la herramienta **Marco columna única**, que selecciona la columna del pixel (todo el alto del documento).

062 ¿Cómo modifico las herramientas de selecciones geométricas?

En la **barra de opciones** de cada herramienta, encontraremos los parámetros que podemos modificar para ajustarla a nuestras necesidades. En general, las herramientas de selección comparten algunas opciones básicas y, luego, cada una tiene algunas propias que son específicas. En esa barra, en primer lugar veremos un desplegable (**selector de herramientas preestablecidas**) que nos permite guardar una determinada **configuración** de la herramienta en cuestión para reutilizarla en el futuro. Luego de esto, aparecen unos iconos que nos permiten elegir de qué manera interactuarán las selecciones que hagamos (esto lo veremos en detalle en la pregunta siguiente). A continuación, las opciones más importantes son **Desvanecer**, **Suavizado** y el botón **Perfeccionar bor.**, controles que nos permiten determinar la cantidad de **suavizado** o **esfumado** que tendrán los bordes de la selección. Esto se utiliza para que la manipulación de la imagen sea menos evidente, ya que los bordes quedarán más borrosos, lo que hará que se vean más prolijos (si no, quedarían con picos dando la sensación de serruchados).

063 ¿Puedo trabajar con varias selecciones?

Como vimos en la pregunta anterior, al trabajar con selecciones tenemos varias opciones para que éstas interactúen entre ellas. Esta interacción se refiere a la forma en la que se suman entre sí, ya sea para juntarse o para recortarse. En la **Guía Visual 002**, podemos ver qué opción nos brinda cada uno de estos iconos.

DATOS ÚTILES

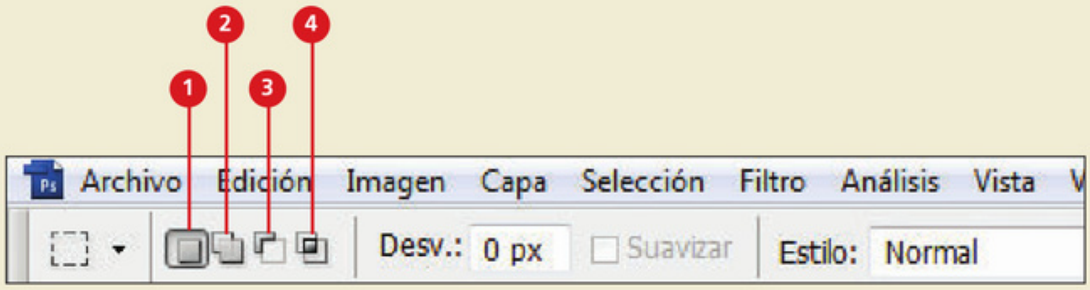
Una forma alternativa de sumar selecciones es, mientras hacemos una selección nueva, mantener presionada la tecla Shift. De esta manera, no será necesario que modifiquemos por nosotros mismos las opciones de selección de la herramienta, ya que se cambiará de manera automática entre Selección nueva y Añadir a selección.

064 ¿Para qué sirve la opción Desvanecer?

La opción **Desvanecer** permite **difuminar los bordes** para mejorar la forma en la que se ven al ubicarse en otro lado. Esta opción está presente en las herramientas de selección que ya vimos (marco rectangular, elíptico, de fila y columna única) y, además, lo podemos encontrar en las herramientas de lazo que veremos a continuación.

La cantidad de desvanecimiento que apliquemos dependerá del tamaño de la imagen en la que estemos haciendo la selección, ya que veremos que el mismo número en el recuadro afecta de diferente manera si las imágenes tienen distinto tamaño (**Figura 12**).

GUÍA VISUAL 002 | Interacción entre selecciones



1. **Selección nueva**: permite crear una selección nueva, independiente.
2. **Añadir a selección**: suma una selección a otra anterior, y las combina.
3. **Restar de la selección**: quita, de la selección anterior, el área de la nueva selección que creamos.
4. **Formar intersección con selección**: crea una intersección entre selecciones.



FIGURA 12 | La misma selección, realizada con desvanecimiento y sin él. La que tiene los bordes difuminados es mucho más fácil de ubicar sobre otros elementos.

065 ¿Qué son los lazos?

Los **lazos** son herramientas de selección que nos permiten ir **envolviendo** lo que deseamos seleccionar. Para eso, debemos presionar el icono de la herramienta y, sin soltar el mouse, movemos el puntero hasta envolver (**enlazar**) toda el área que queremos seleccionar. Para **cerrar la selección**, el procedimiento depende del lazo que estemos usando. En el caso del lazo común (herramienta **Lazo**), cuando terminamos de seleccionar, soltamos el mouse para que se cierre la selección de forma automática. Por su parte, la herramienta **Lazo poligonal** nos permite realizar una tarea similar, pero a partir de líneas rectas. Para cerrar una selección hecha con esta herramienta, debemos unir el punto inicial con el final o hacer doble clic para que se cierre de forma automática. Para finalizar, existe la herramienta **Lazo poligonal**, que veremos por separado ya que tiene características diferentes.

DATOS ÚTILES

En la barra de opciones de las herramientas de selección, podemos ver que existe la casilla Suavizar. Tiene una función similar a la de Desvanecer, pero no podemos configurarle una cantidad. Su uso es un poco más específico y, por eso, no está disponible en los marcos de líneas rectas. Sólo se habilita cuando elegimos la herramienta Marco elíptico, porque evita que, en las curvas, se observe un escalonado.

066 ¿Cómo uso el lazo magnético?

Cuando utilizamos las herramientas **Lazo** y **Lazo poligonal**, debemos recorrer en forma manual el contorno de lo que deseamos seleccionar. Muchas veces, ésta es una operación bastante incómoda y que demanda mucho tiempo, y por eso existe otro lazo que, de alguna manera, podemos decir que trabaja por nosotros. Este lazo, llamado **magnético**, selecciona a partir de los contrastes que existen por donde pasa. Entre sus opciones de configuración, encontramos algunas adicionales a las de los otros lazos (tienen casi las mismas que los marcos.

La primera opción nueva que aparece es **Anchura**, que determina el ancho que tendrá el área en la que el lazo buscará contraste. A menor ancho, mayor será el contraste y más sencilla la diferenciación entre los colores que diferencia el lazo. Para entender mejor esto, podemos imaginar que el lazo tiene una especie de pincel en su punta, y que sólo detecta los bordes entre colores que se encuentren dentro del ancho de ese pincel.

La segunda opción adicional de este lazo es la que se llama **Contraste**, que nos permite configurar el contraste que debe reconocer la herramienta entre los colores que encuentra. Si el valor de este porcentaje es muy alto, la herramienta sólo detectará los contrastes muy acentuados, es decir, donde los colores sean muy contrastantes. Si el porcentaje que ingresamos es bajo, se detectarán mejor los bordes con poco contraste.

La tercera configuración adicional es

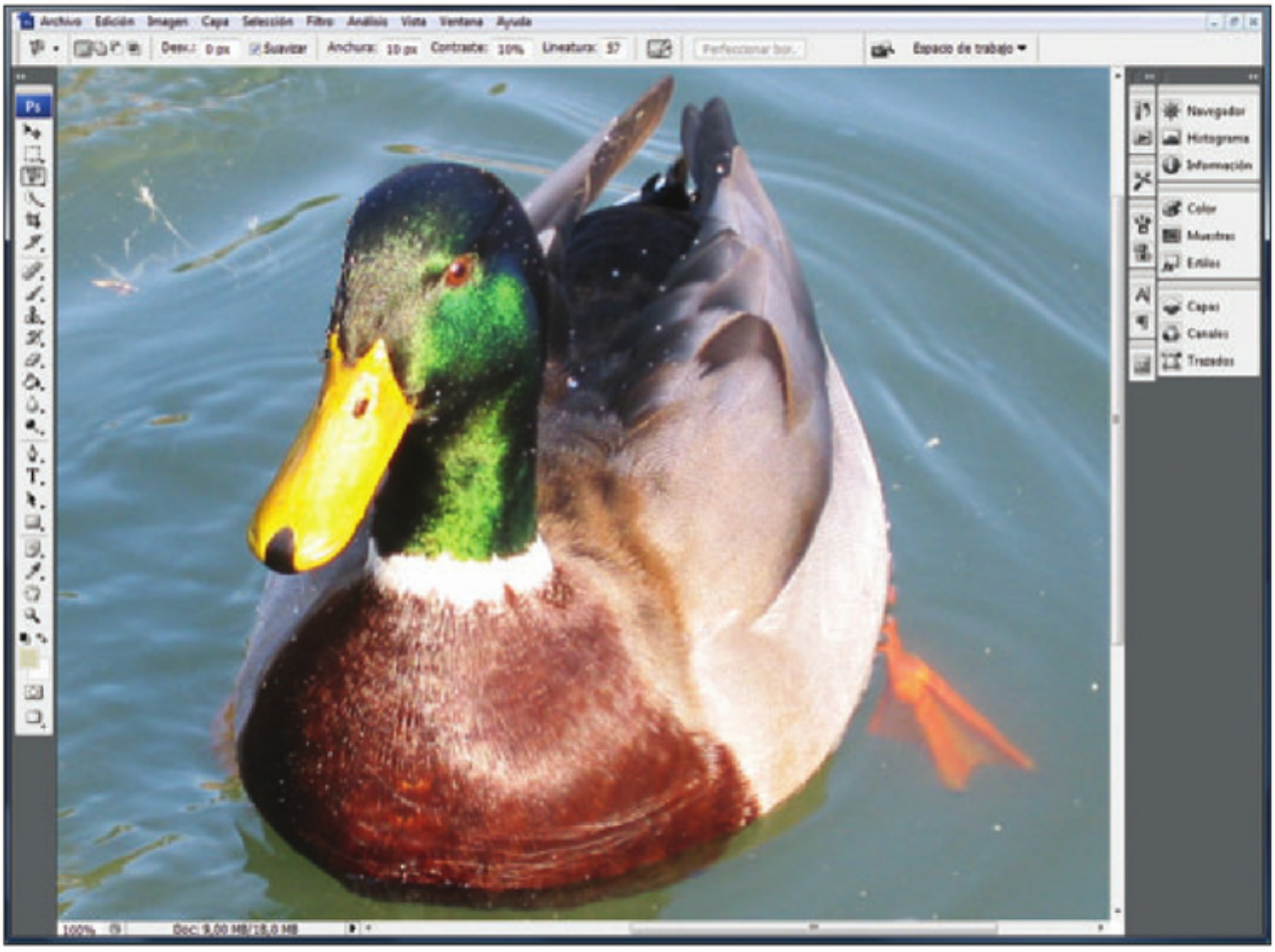


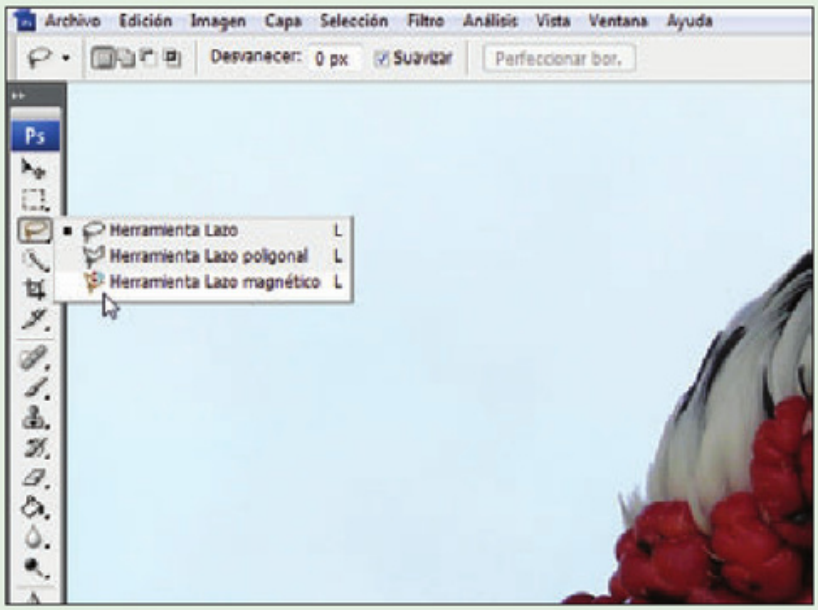
FIGURA 13 | Al usar la herramienta Lazo magnético, la selección se va PEGANDO a los bordes de forma automática. Deberemos tener cuidado al usar esta herramienta ya que puede confundir algunos colores.

Lineatura, que determina la cantidad de puntos que se crearán para hacer la selección. A estos puntos se los denomina **puntos de anclaje** y, a mayor cantidad, más precisa será la selección. El porcentaje que indicamos en este cuadro le indica a la herramienta con qué velocidad debe crear esos puntos según la rapidez con la que movamos el mouse. Con un valor más alto, la selección se fijará al borde de forma más rápida.

En general, si la imagen tiene bordes bien definidos, utilizar una anchura y un contraste altos nos dará un trazado bastante preciso. En cambio, si los bordes son más suaves, nos conviene establecer una anchura y un contraste menores, ya que esto hará que hagamos el trazado más preciso. Para aplicar lo que aprendimos, en el **Paso a paso 004** podemos ver la forma de utilizar esta herramienta .

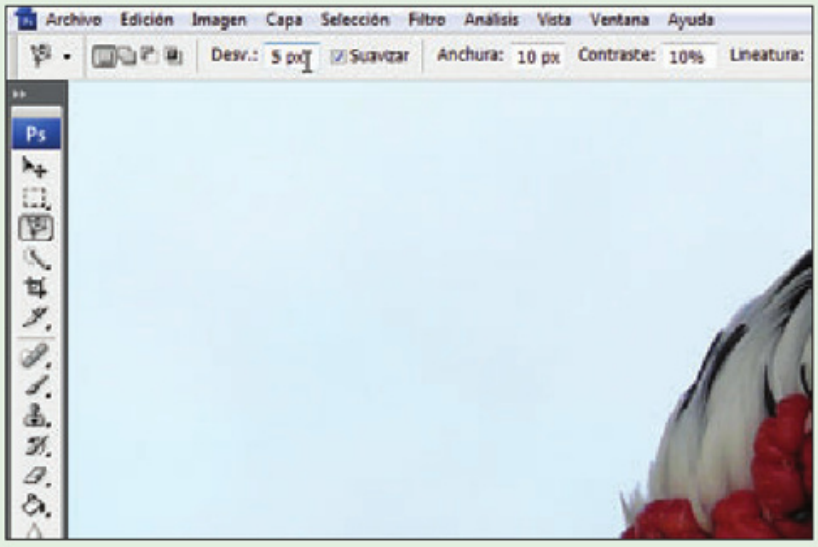
PASO A PASO 004 | Hacer una selección con el Lazo magnético

1



Abra la fotografía que desee y seleccione la herramienta **Lazo magnético**.

2



En la barra de opciones, configure un valor de **5 px** para el **Desvanecimiento**, corrobore que la casilla **Suavizar** esté marcada y establezca **10 px** para **Anchura**, **10%** para **Contraste** y **57** para **Lineatura** (son los valores por defecto).

3



Ubíquese en el lugar donde desea comenzar a hacer la selección y haga clic con el mouse.

4



Verifique si los puntos de anclaje se van agregando de forma correcta. Regule la velocidad del mouse según se vayan agregando los puntos. En los ángulos, aguarde unos instantes y, si el lazo se aleja del borde correcto, puede hacer un clic en un lugar cercano del borde para crear un punto para seguir la dirección correcta.

DATOS ÚTILES

La opción denominada Desvanecer (que en la barra de opciones de las herramientas de selección aparece como Desv.), también se conoce como calado. Esta funcionalidad es especialmente útil cuando vamos a pegar una parte de una imagen sobre un fondo distinto, ya sea de un color pleno u otra fotografía. Esto se debe a que, utilizando el *calado*, los bordes de la imagen se ven más difusos y así se fundirán mejor con el entorno. En cambio, si no aplicamos calado, el borde de lo que copiamos se verá muy duro y marcado, y se notará el recorte sobre la imagen que estaba detrás.

5



Al llegar al límite de la ventana que muestra el documento, la imagen se moverá de manera automática para que pueda continuar usando la herramienta.

6



Al finalizar la selección y llegar otra vez al punto inicial, aparecerá un pequeño círculo en el puntero del mouse. Esto indica que, si se hace un clic allí, se cerrará el lazo y quedará hecha la selección.

Cuando utilizamos el **Lazo magnético**, es importante que probemos los resultados de los parámetros que le dimos a la herramienta. Como cada imagen tiene sus características, no existe una fórmula exacta para determinar los valores que hay que darle a cada opción. Además, dependerá de la utilidad que le daremos a la imagen y de nuestra habilidad con la herramienta, que irá mejorando a medida que practiquemos su uso.

DATOS ÚTILES

Cuando tenemos seleccionada la herramienta Lazo magnético, aparece un icono especial: Usar presión de tableta para cambiar anchura de pluma. Esta utilidad es ideal para quienes poseen una tableta digitalizadora o gráfica como las reconocidas *Wacom* para dibujar a mano alzada (*www.wacom.com*).

067 ¿Para qué se usa la varita mágica?

La **varita mágica** es una herramienta de selección que nos ahorra muchísimo trabajo en la edición de fotografías e imágenes. Su acción mágica consiste en seleccionar por sí sola la superficie que corresponde. Para eso, utiliza los **valores cromáticos** de la fotografía y así, al hacer clic sobre un punto, selecciona todos los **pixeles aledaños** que sean de un **color similar** al seleccionado en la imagen.
Como las otras herramientas de selección, a la varita mágica le podemos configurar algunos parámetros que nos permitirán mejorar su precisión y ajustarla para que se adecúe a los cambios que necesitemos realizar sobre la imagen.

068 ¿Cómo configuro la varita mágica?

Entre los parámetros que le podemos configurar a esta herramienta en la barra de opciones, los primeros iconos son los de **interacción de selecciones** que ya conocimos. El resto, lo podemos ver en la **Guía visual 003**.

069 ¿Cómo creo un documento nuevo a partir de una selección?

Ahora que sabemos cómo hacer selecciones de varios tipos, es importante que conozcamos qué hacer con ellas. Aunque podemos

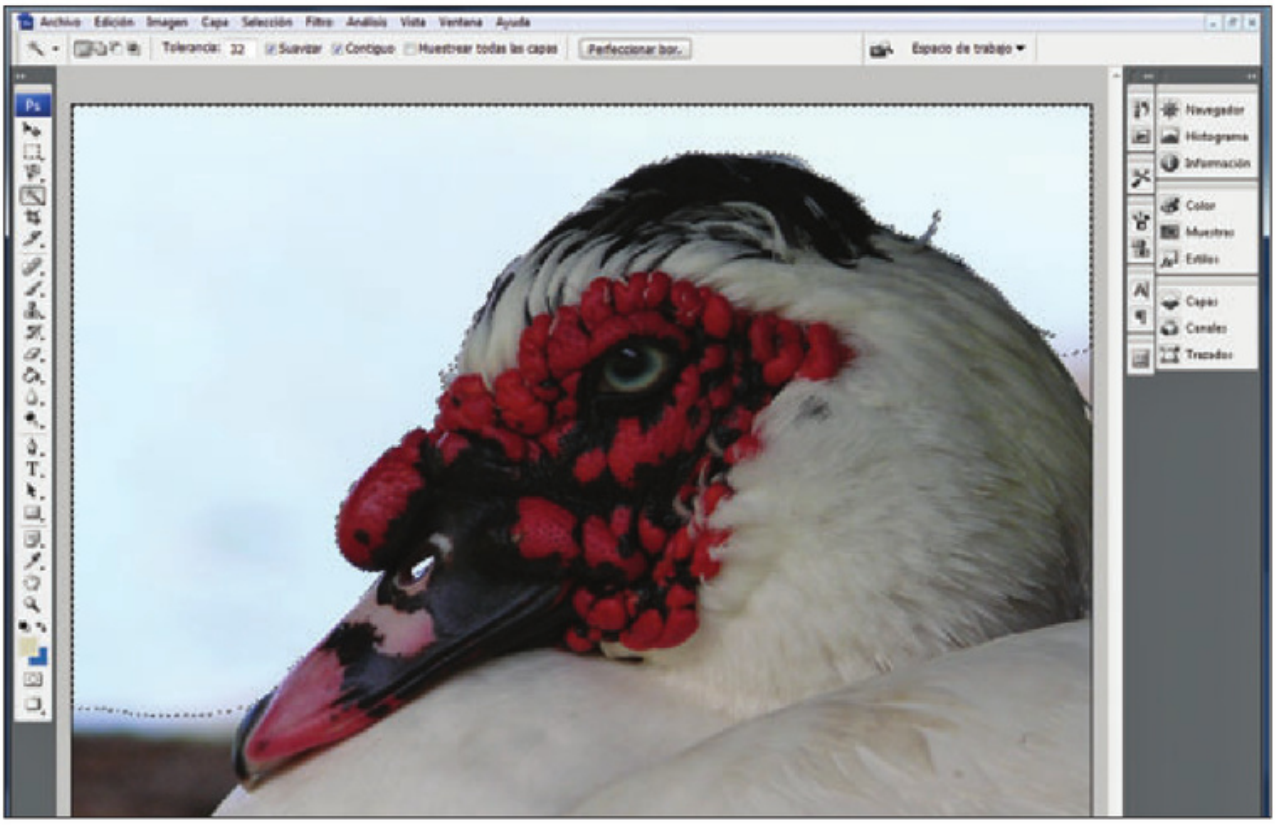


FIGURA 14 | Con un solo clic y sin configurar nada, se creó una selección de todo el cielo de fondo. Sólo faltan las áreas cuyos colores son muy diferentes.

GUÍA VISUAL 003 | Configuración de la varita mágica



1. Iconos de interacción de selecciones (**Selección nueva**, **Añadir a selección**, **Restar de la selección** y **Formar intersección con selección**).
2. **Tolerancia**: este valor determinará cuán similares deberán ser los colores para considerarse iguales a la hora de seleccionar. Podemos ingresar valores entre 0 y 255. A mayor valor, más colores serán considerados iguales.
3. **Suavizar**: como ya vimos, esta opción evita los bordes serruchados.
4. **Contiguo**: esta opción determina si sólo se seleccionarán los pixeles que se encuentren conectados con el que usamos de muestra o si se seleccionarán todos los del documento que compartan ese mismo valor. Esta opción nos ahorra tener que sumar selecciones una por una.
5. **Muestrear todas las capas**: esta opción se utiliza cuando nuestro documento tiene varias capas y queremos seleccionar un determinado color en todas ellas sin unificarlas. Si no está marcada la casilla, la selección sólo tendrá en cuenta la capa en la que se hace clic con la herramienta.
6. **Perfeccionar bor.**: esta utilidad nos permite observar cómo se verá la imagen al llevarla a distintos colores y tipos de fondos, y nos da la posibilidad de ajustar algunos valores para mejorar el resultado (este botón sólo se habilita cuando ya hicimos la selección).



FIGURA 15 | Cuando la opción Contiguo está marcada, la varita mágica sólo elige los pixeles externos del cielo. Si la desmarcamos, también se selecciona el cielo que se puede ver a través del pico del ave.

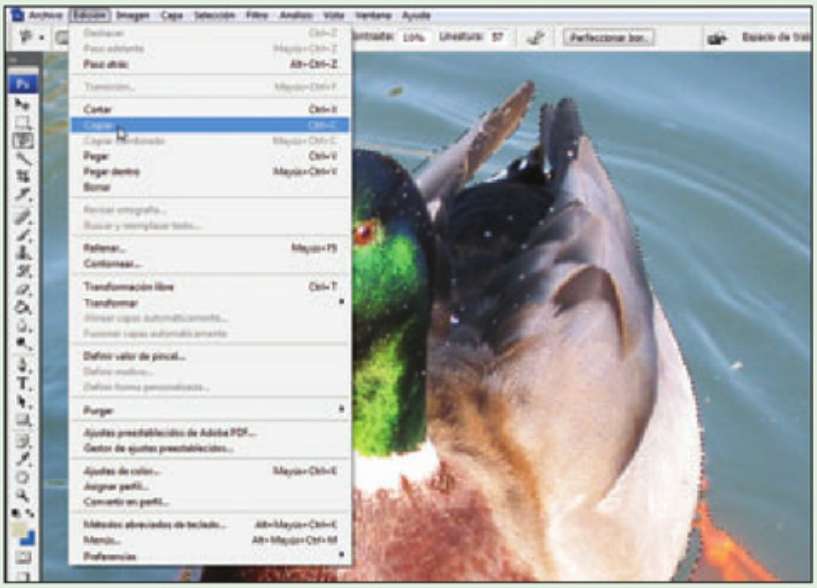
usar una selección para realizar tareas más complejas y creativas (como iremos viendo a lo largo del libro), debemos empezar por lo más básico. En principio, luego de seleccionar un área de una imagen, lo que probablemente deseemos hacer es aislarla de su documento original para llevarla a uno nuevo. Para eso, debemos llevar a cabo el **Paso a paso 005**.

DATOS ÚTILES

Si queremos marcar una selección con forma cuadrada con la herramienta Marco rectangular, debemos mantener presionada la tecla Shift junto con el botón izquierdo del mouse mientras arrastramos para crear la forma.

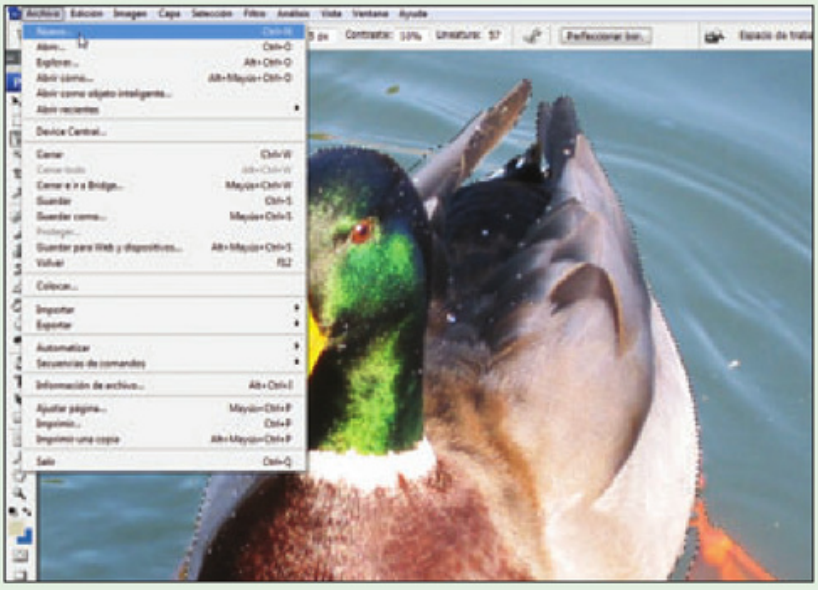
PASO A PASO 005 | Nuevo documento con selección

1



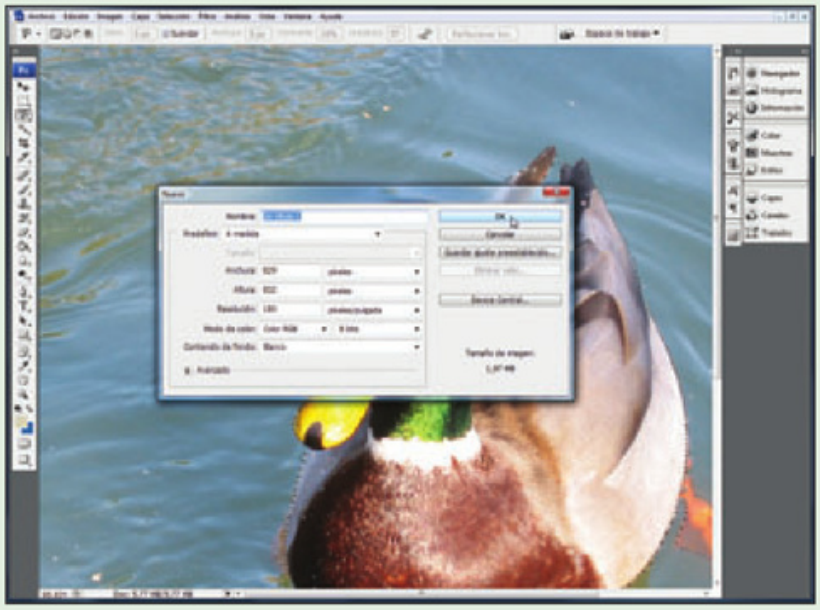
Cuando termine de realizar la selección (no importa la herramienta que haya utilizado para hacerlo), presione el atajo de teclado **CTRL+C** o vaya al menú **Edición/Copiar**.

2



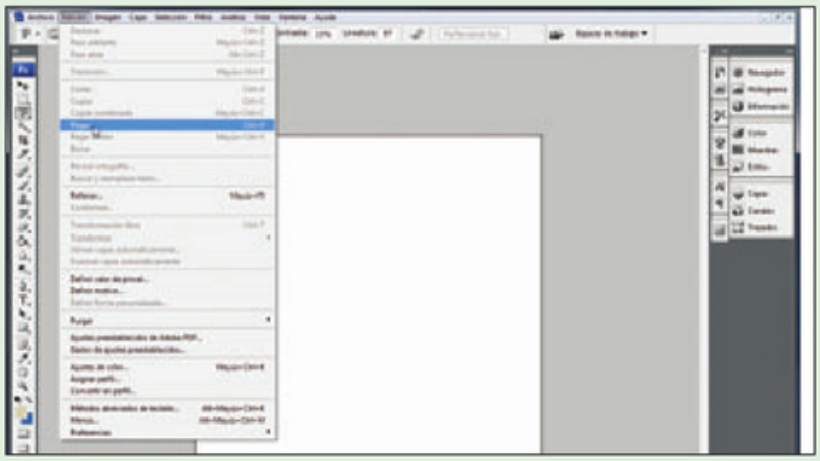
Vaya al menú **Archivo/Nuevo...** o pulse la combinación de teclas **CTRL+N**.

3



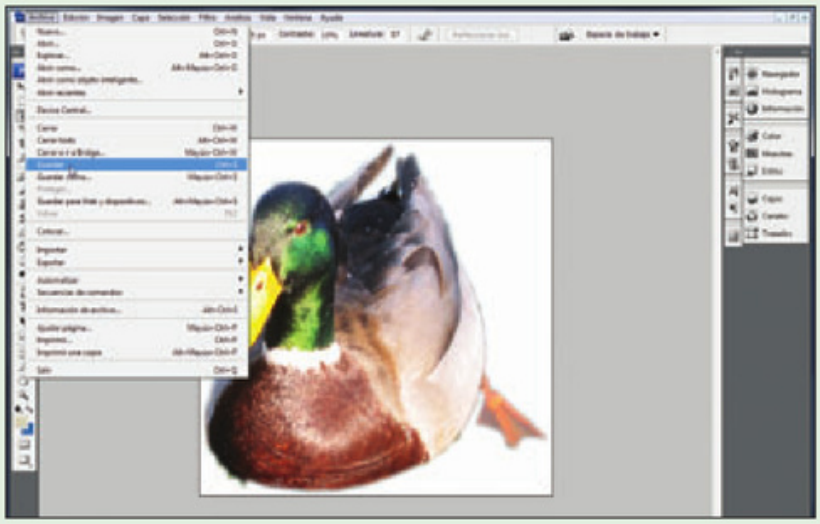
En el cuadro que aparece, asegúrese de que en **Predefinir** se encuentre seleccionado **Portapapeles**, verifique si el color de fondo es el deseado y pulse **OK**. Esta opción configura el tamaño del nuevo documento según las características de la selección que guardó anteriormente en el portapapeles con el comando **Copiar**.

4



Cuando se abre el nuevo documento, presione la combinación de teclas **CTRL+V** o diríjase al menú **Edición/Pegar**.

5



Para terminar, guarde el nuevo documento desde **Archivo/Guardar...**.

070 ¿Cómo copio y pego elementos en Photoshop?

De la misma manera que acabamos de copiar una selección a un nuevo documento, podemos copiar un elemento dentro de su documento originario. Para eso, el primer paso se realiza de la misma forma: tener la selección hecha y pulsar **CTRL+C** (o a través del menú **Edición/Copiar**). A continuación, basta con acceder al menú **Edición/Pegar** o usar el atajo de teclado **CTRL+V**. Si en lugar de una selección quisiéramos copiar una figura entera, por ejemplo, debemos seleccionarla con la herramienta **Mover** (es el primer icono presente en la barra de herramientas) y, luego, realizar los mismos pasos detallados anteriormente.

071 ¿De qué manera puedo mover objetos o selecciones?

Como ya vimos en la pregunta anterior, para mover objetos o selecciones debemos utilizar la herramienta **Mover**. Es la primera que aparece en la barra de herramientas y tiene muchas opciones, en especial, de alineación y para acomodar los objetos. Cuando elegimos esta herramienta, es conveniente que, en la barra de opciones, marquemos la casilla **Seleccionar automáticamente** y, en el desplegable, elijamos **Capa**. Si no lo hiciéramos, deberíamos primero seleccionar la capa sobre la que queremos trabajar (en el panel **Capas**) y recién después de eso utilizar la herramienta **Mover**.

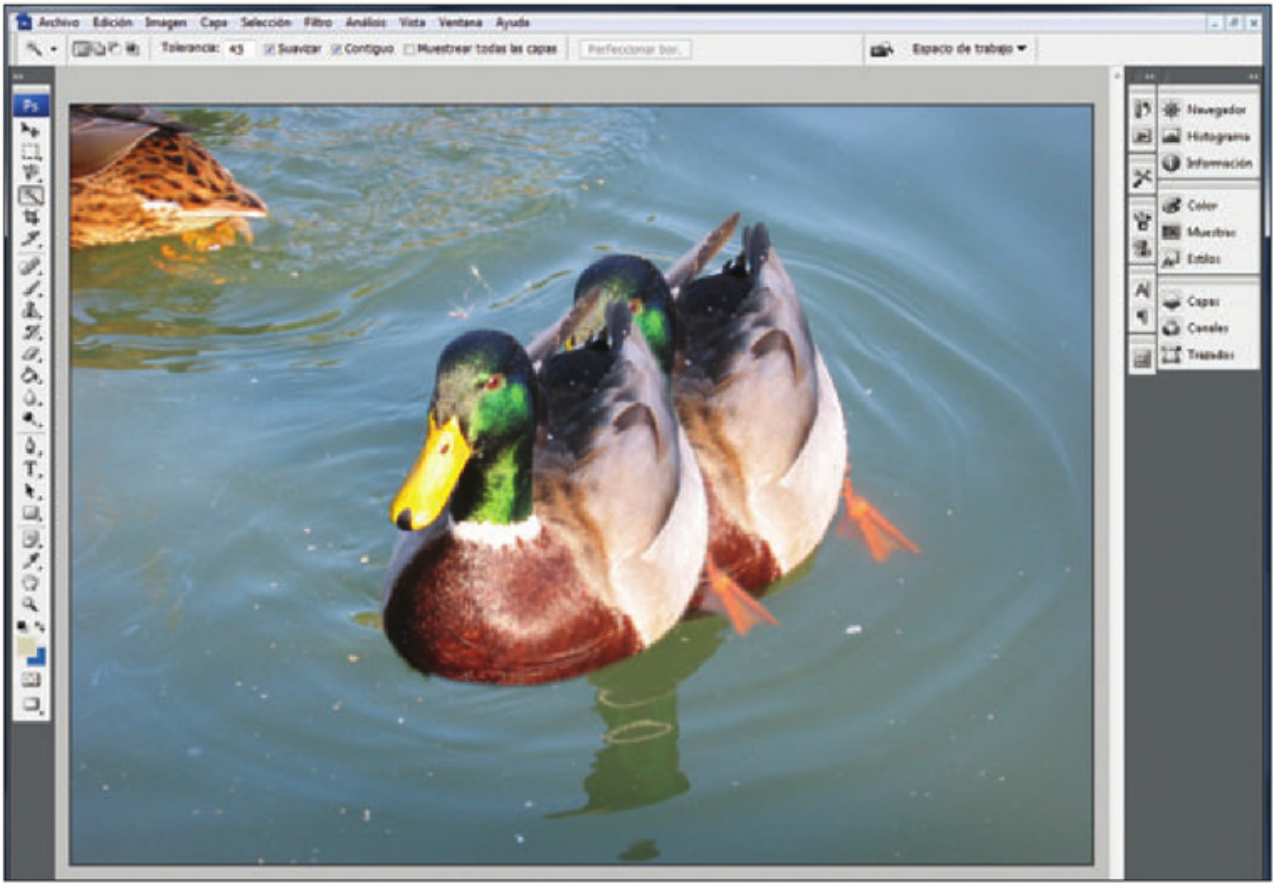


FIGURA 16 | Por defecto, el objeto que pegamos se ubica en el centro del documento. Sin embargo, podemos moverlo con la herramienta Mover.

Para mover un elemento, basta con hacer clic sobre él y arrastrar el mouse hasta la ubicación deseada, donde simplemente soltaremos el clic. Otra forma de mover es seleccionar y luego utilizar las flechas del teclado. Esta última forma nos da la posibilidad de ser más precisos en el movimiento, ya que el objeto sólo se mueve de a poco a medida que vamos pulsando la tecla.

072 ¿Cómo redimensiono un elemento?

Con la misma herramienta que movemos un objeto, también podemos cambiar su tamaño para ajustarlo a lo que necesitemos. Para eso, en la barra de opciones de la herramienta **Mover**, marcamos la casilla **Mostrar controles transf.**. Una vez que activamos los controles de transformación, veremos que aparece un recuadro alrededor de lo que hayamos seleccionado con la herramienta.
El recuadro que rodea el objeto tiene, en sus lados y en sus esquinas, unos pequeños cuadrados que nos permitirán modificar su tamaño. Entre estos **manejadores de transformación**, los que se ubican en los lados izquierdo y derecho nos permiten achicar o agrandar la imagen de forma horizontal, es decir, cambiar su ancho. Por su parte, los de los lados superior e inferior nos permiten cambiar la altura de la imagen, haciéndola más grande o más chica en sentido vertical. Los que aparecen en las esquinas nos permiten redimensionar la imagen en ambos sentidos, es decir, cambiando su tamaño total.
Para usar estos manejadores, deberemos posicionar el mouse sobre el que queremos usar y, cuando cambia el puntero, hacer clic y arrastrar. Si utilizamos alguno de los manejadores de los vértices, además de arrastrar hasta encontrar el tamaño correcto podemos presionar la tecla **SHIFT** para que se mantenga la proporción de la imagen, y ésta no se deforme al redimensionarla.

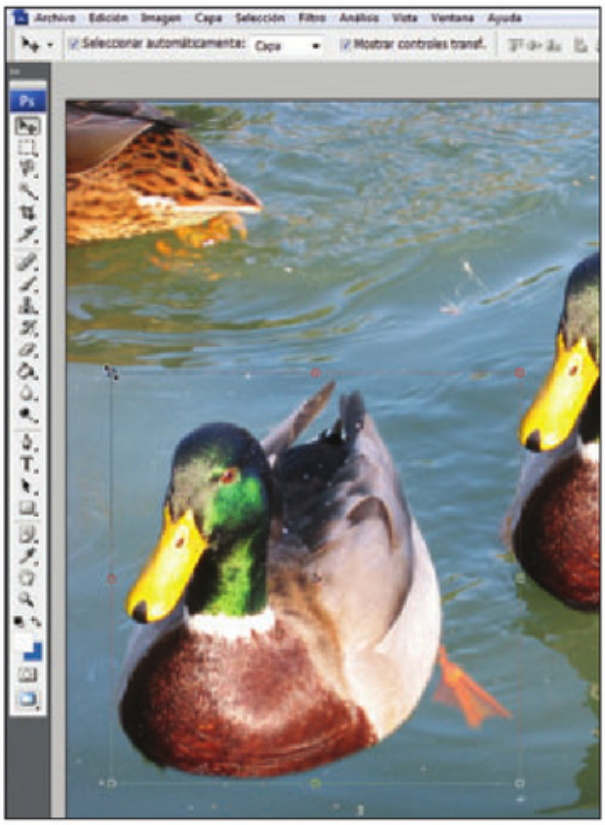


FIGURA 17 | Sobre los manejadores de transformación, el puntero del mouse cambia su forma. Debemos hacer clic y arrastrar para cambiar el tamaño.

DATOS ÚTILES

Muchas veces, luego de *redimensionar* una imagen, ésta queda desenfocada. En esos casos, es conveniente aplicar un filtro de enfoque para que el resultado se vea mejor. Para eso, vamos al menú Filtro/Enfocar/Enfocar. Es importante aclarar que sólo conviene utilizar este filtro una vez, ya que si lo usamos demasiado le estaremos quitando calidad a la imagen y el efecto será contrario al que deseamos.

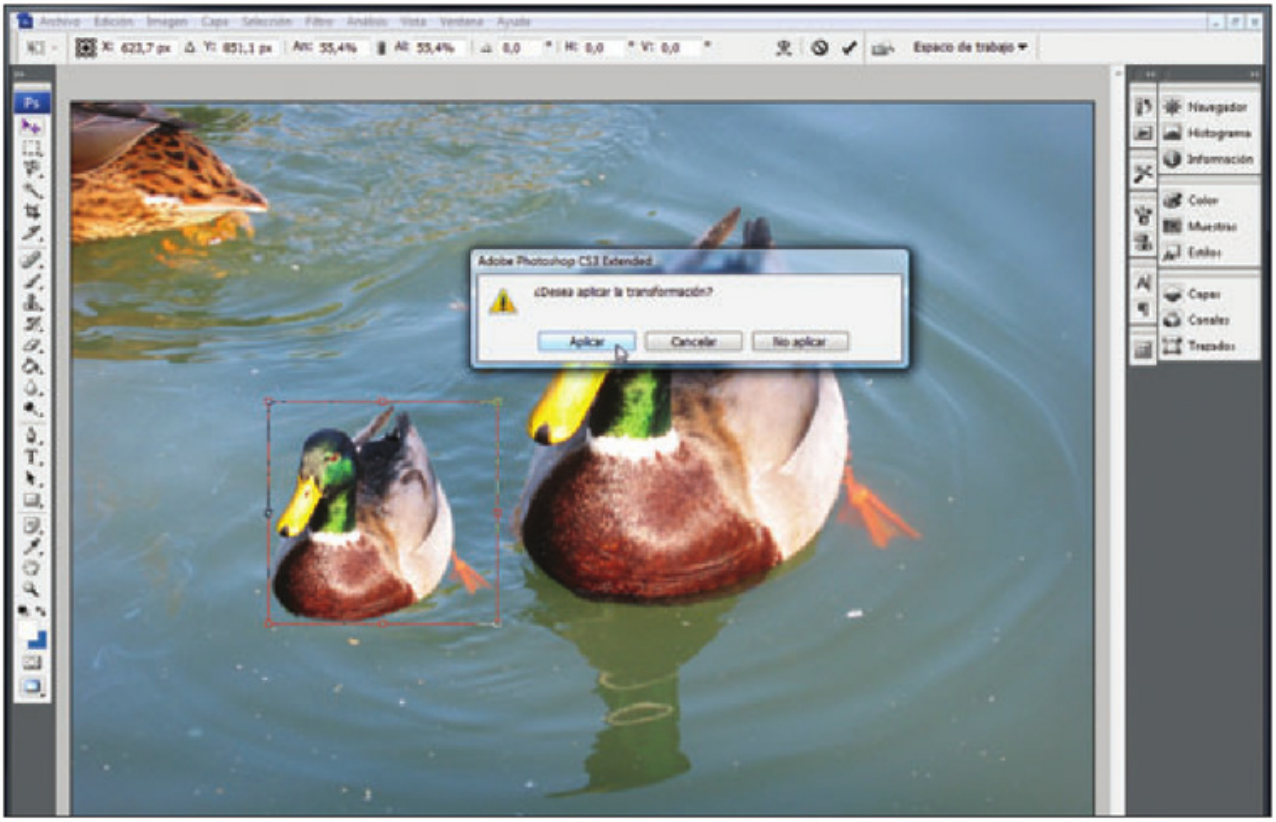


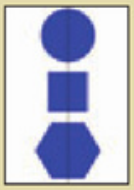
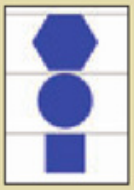
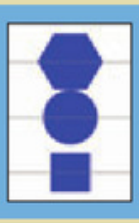
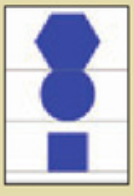
FIGURA 18 | Si cambiamos de herramienta para continuar trabajando, deberemos confirmar si la transformación será aplicada.

Si presionamos la tecla **Enter** cuando terminamos de aplicar la transformación de tamaño, el cambio se hará efectivo. Pero, si después de modificar el tamaño hacemos clic sobre otra herramienta, el programa nos preguntará si deseamos aplicar el cambio o no (**Figura 18**).

073 ¿De qué manera puedo alinear y organizar objetos?

Entre las opciones de la herramienta **Mover**, encontramos algunas especiales para **alinear** y **organizar** la posición de los elementos. Cuando hablamos de **alineación**, nos referimos a ubicar los elementos sobre una misma línea, ya sea vertical u horizontal. En cambio, hablamos de organizar para hacer referencia a la **distribución** de los elementos. Esta distribución se encarga de organizar el espacio existente entre los objetos para que en todos los casos sean **equidistantes**, es decir, que entre el primer objeto y el segundo haya la misma distancia que entre el segundo y el tercero. Al igual que la alineación, esta operación puede ser hecha horizontal o verticalmente. Para entender en detalle la función específica de cada una de las opciones que se encargan de esto, podemos ver la **Tabla 001**, que nos muestra un ejemplo del resultado que obtenemos en cada oportunidad. En todos los casos, basta con seleccionar los elementos y, luego, presionar el botón de alineación o distribución que queramos aplicar.

TABLA 001 | Opciones de alineación y distribución

Icono	Nombre	Utilidad	Ejemplo
	**Alinear bordes superiores**	Para alinear utiliza el borde o pixel superior de cada capa seleccionada.	
	**Alinear centros verticales**	Realiza la alineación basándose en el punto vertical central de todas las capas involucradas.	
	**Alinear bordes inferiores**	Alinea según el borde o pixel inferior de las capas seleccionadas.	
	**Alinear bordes izquierdos**	Utiliza el borde ubicado más a la izquierda y alinea el resto sobre esa misma línea.	
	**Alinear centros horizontales**	Alinea los elementos ubicando el centro horizontal de cada uno de ellos a la misma altura.	
	**Alinear bordes derechos**	Basándose en sus bordes derechos, ubica todas las capas u objetos sobre la misma línea de la derecha.	
	**Distribuir bordes superiores**	Utiliza los pixeles superiores para espaciar de forma equidistante.	
	**Distribuir centros verticales**	Crea un espacio equidistante entre las capas a partir del centro vertical de cada una.	
	**Distribuir bordes inferiores**	Utiliza los pixeles inferiores para espaciar de forma equidistante.	
	**Distribuir bordes izquierdos**	Usa los pixeles ubicados a la izquierda para espaciar de forma equidistante.	

... Opciones de alineación y distribución

Icono	Nombre	Utilidad	Ejemplo
	**Distribuir centros horizontales**	Crea un espacio equidistante entre las capas a partir del centro horizontal de cada una.	
	**Distribuir bordes derechos**	Utiliza los pixeles ubicados a la derecha para espaciar de forma equidistante.	
	**Alinear capas automáticamente**	Esta opción se encarga de analizar el contenido de las capas que seleccionamos para así alinearlas de forma automática y generar una nueva imagen compuesta. Cuando hacemos clic en este botón, nos aparece una ventana que nos brinda opciones especiales para determinar de qué manera queremos que se realice la alineación. Es ideal para crear fotografías panorámicas.	

DATOS ÚTILES

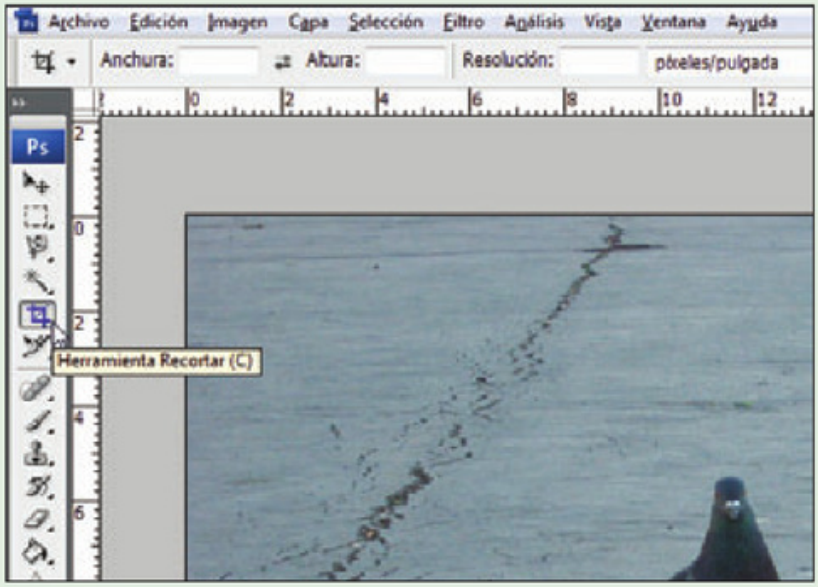
Las *guías* y las *cuadrículas* son elementos que vamos a utilizar para ayudarnos a organizar los elementos en nuestro documento. Gracias a ellas, podremos alinear los objetos de forma más rápida y sencilla. Es importante saber que tanto las guías como las cuadrículas son invisibles en el trabajo terminado, lo que significa que no saldrán impresas ni se verán en una imagen exportada. Es decir, sólo se ven dentro del documento editable de Photoshop. Además de estar en la barra de opciones de la herramienta **Mover**, las utilidades de *alineación* y *distribución* están disponibles como comandos en el menú **Capa**, dentro de **Alinear y Distribuir**. Estas opciones sólo se habilitan si tenemos los elementos necesarios para usarlas. Por ejemplo, **Distribuir** sólo aparece si tenemos tres o más cosas seleccionadas; y **Alinear**, cuando tenemos al menos dos.

074 ¿Para qué sirve la herramienta Recortar (Crop)?

Si tenemos una fotografía de la que sólo nos gusta una parte, podemos eliminar todo el resto de la imagen de forma sencilla. Para eso, existe la herramienta **Recortar** que, para decirlo de alguna manera, nos permite **reencuadrar** la fotografía. Casi como si la hubiésemos tomado con zoom para encuadrar sólo el motivo que queríamos fotografiar.
Usar la herramienta **Recortar** es muy sencillo y, con lo aprendido, podemos hacerlo sin problemas, ya que se usa de manera similar a las utilidades que vimos para seleccionar y para redimensionar. En el **Paso a paso 006**, veremos cómo recortar una imagen para hacer que se vean grandes los motivos principales sin tener una foto enorme.

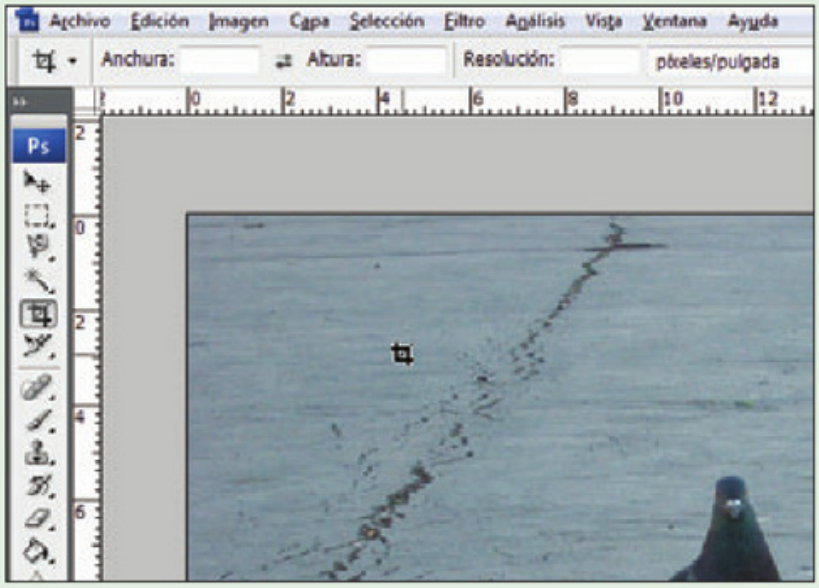
PASO A PASO 006 | Recorte de una imagen

1



En la barra de herramientas, haga clic en el icono de la herramienta **Recortar**.

2



Al igual que con las herramientas de selección de marcos, haga clic en el punto que será el inicio de la imagen que quiere obtener.

DATOS ÚTILES

La *resolución* es, en resumen, la cantidad total de pixeles que tiene una imagen. Para calcularla, se multiplican los pixeles de ancho por los de alto. Por ejemplo, una imagen de 1600 x 1200 tiene una resolución de 1.920.000 pixeles (1600x1200), lo que se expresa como 1,92 *megapíxeles*. Estas medidas también se utilizan para informar el tamaño de imagen que pueden tomar las cámaras digitales. En estos dispositivos, también hay otros factores que influyen en la imagen que tomamos.

3



Sin soltar el clic, arrastre el mouse hasta donde debe llegar el recorte de la imagen. Aparecerá una línea de guiones que le mostrará el contorno del área elegida.

4



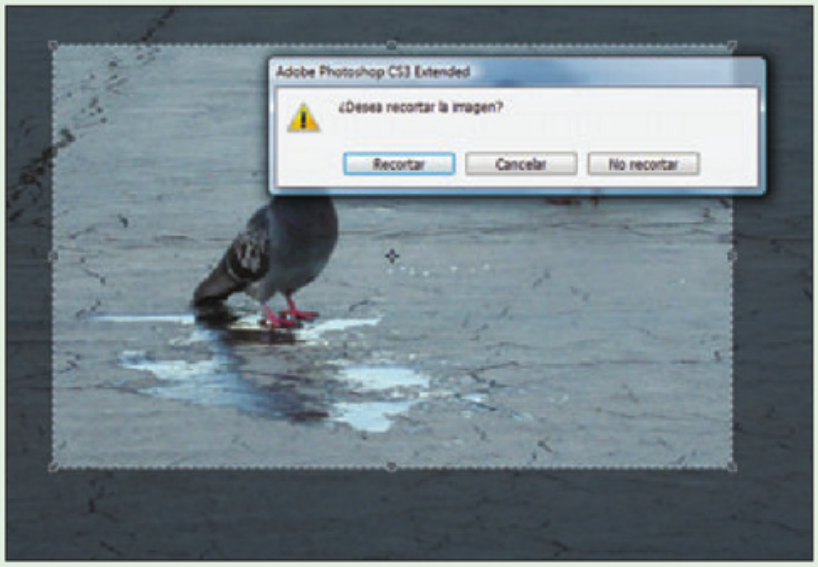
Cuando suelte el mouse, el área que haya seleccionado se verá de su color real, mientras que la parte de la imagen que se eliminará se verá más oscura.

5



Si lo desea, puede usar los pequeños cuadrados para ajustar el área seleccionada. Los de las esquinas modifican el tamaño total, los laterales cambian el ancho, y los de arriba y abajo ajustan la altura. Para usarlos, basta con hacer clic sobre ellos y arrastrar el mouse en la dirección deseada.

6



Cuando alcance el tamaño de imagen que quiere obtener, presione la tecla **Enter** o haga doble clic sobre la parte iluminada para que se realice el recorte. Si hace clic en otro lado, se le pedirá que confirme si desea aplicar el recorte que dibujó.

7



Como resultado, la imagen muestra el área más importante, concentrando la atención en sus motivos principales.

075 ¿Puedo deshacer una selección?

Cuando hicimos una selección con alguna de las herramientas que ya vimos y queremos eliminarla, con toda seguridad intentaremos hacerlo presionando la tecla **ESC** o tomando otra herramienta. Sin embargo, la selección continuará hecha y veremos la línea de guiones alrededor de ella. Es posible cancelar esa selección si seleccionamos otra cosa, es decir, aplicando la misma herramienta para seleccionar otra parte. En Photoshop, si queremos cancelar la selección que habíamos hecho (sin generar una nueva), debemos ir al menú **Selección** y allí elegir la opción **Deseleccionar**. Otra manera de hacerlo es, como podemos ver al lado del nombre del comando, presionar la combinación de teclas **CTRL+D**.

076 ¿Qué significa invertir una selección?

Muchas veces, las características de una imagen hacen que sea muy difícil crear una selección de lo que queremos, ya sea porque tiene demasiados colores para la **Varita mágica** o bordes indefinidos o complicados de seguir para los lazos. En otros casos, aunque no sea tan complejo seleccionar el motivo que queremos, sería mucho más rápido seleccionar, por ejemplo, un fondo de color liso. En estas situaciones en las que deseamos ahorrar tiempo, Photoshop nos provee una utilidad que simplificará bastante nuestra tarea: **Invertir**. Este comando, que se encuentra dentro del menú **Selección**, se encarga de marcar lo contrario a lo que habíamos seleccionado originalmente. Entonces, si seleccionamos un fondo de color pleno o con pocas variaciones, al invertir la selección tendremos señalado el motivo principal. Esto resulta útil cuando el objeto es difícil de seleccionar o cuando nos llevaría mucho tiempo hacerlo.

077 ¿Cómo puedo cambiar el tamaño de una imagen?

A veces, necesitamos crear un documento que tenga un tamaño específico. Si ya comenzamos a trabajar y no lo creamos con esas medidas desde el principio, pode-

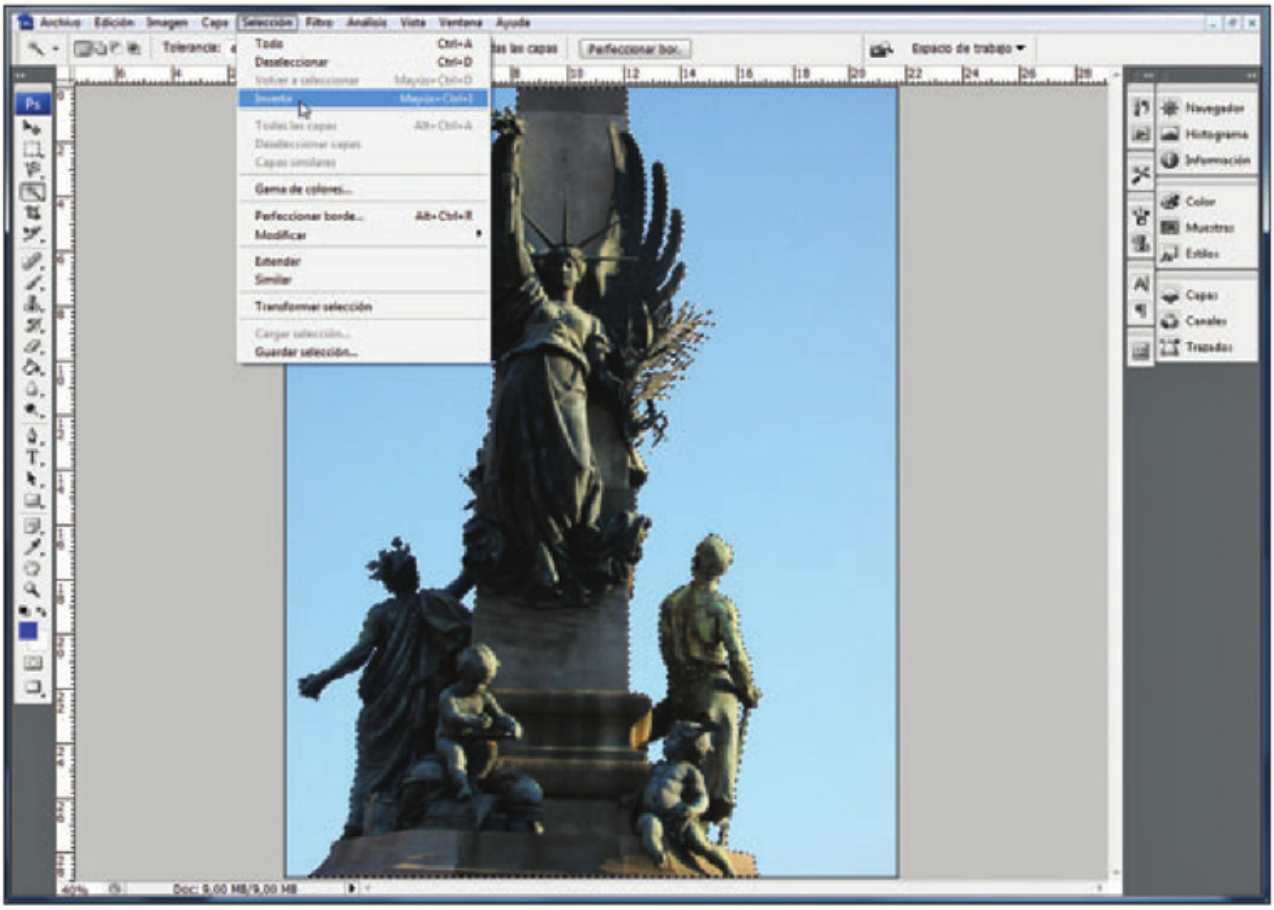


FIGURA 19 | Al INVERTIR UNA SELECCIÓN, el trabajo difícil lo hace Photoshop. En este ejemplo, seleccionamos el cielo con la Varita mágica y luego fuimos al menú Selección/Invertir. Al hacer esto, quedó seleccionado el monumento con muy poco esfuerzo.

mos copiar todo a uno nuevo que sí tenga ese tamaño o redimensionar el actual. En otros casos, como las cámaras digitales actuales tienen una resolución altísima, obtenemos fotografías que no podemos ver completas al 100% en nuestros monitores y archivos que pesan demasiado para enviarlos por correo electrónico.

En general, lo recomendable es preservar las fotografías originales para no perder calidad, ya que existen otras formas de **exportar la imagen** sin destruirla (veremos cómo hacer esto cuando guardemos fotografías para publicar en la Web).

Si a pesar de las posibilidades de exportación necesitamos redimensionar una imagen para un propósito particular (como los requerimientos de un sitio o la resolución de nuestra pantalla si queremos usarla de papel tapiz con el tamaño justo), podemos ir al menú **Imagen** y, allí, hacer clic en **Tamaño de imagen...**. En el cuadro que se abre, debemos asegurarnos de que estén marcadas las casillas inferiores **Cambiar escala de estilos**, **Restringir proporciones** y **Remuestrear la imagen**. La segunda es, quizás, la más importante, ya que nos ayudará a mantener la proporción de la imagen. Esto significa que, cuando modifiquemos un valor de dimensión (ya sea **Anchura** o **Altura**), el otro valor se calcule de forma automática para que la imagen no se deforme. Si la casilla no está marcada, al cambiar el ancho, por ejemplo, no se modificará el alto, y la imagen quedará estirada de forma vertical. Luego, ingresamos el valor de **Anchura** o **Altura** que deseamos que tenga la imagen y pulsamos **OK**.

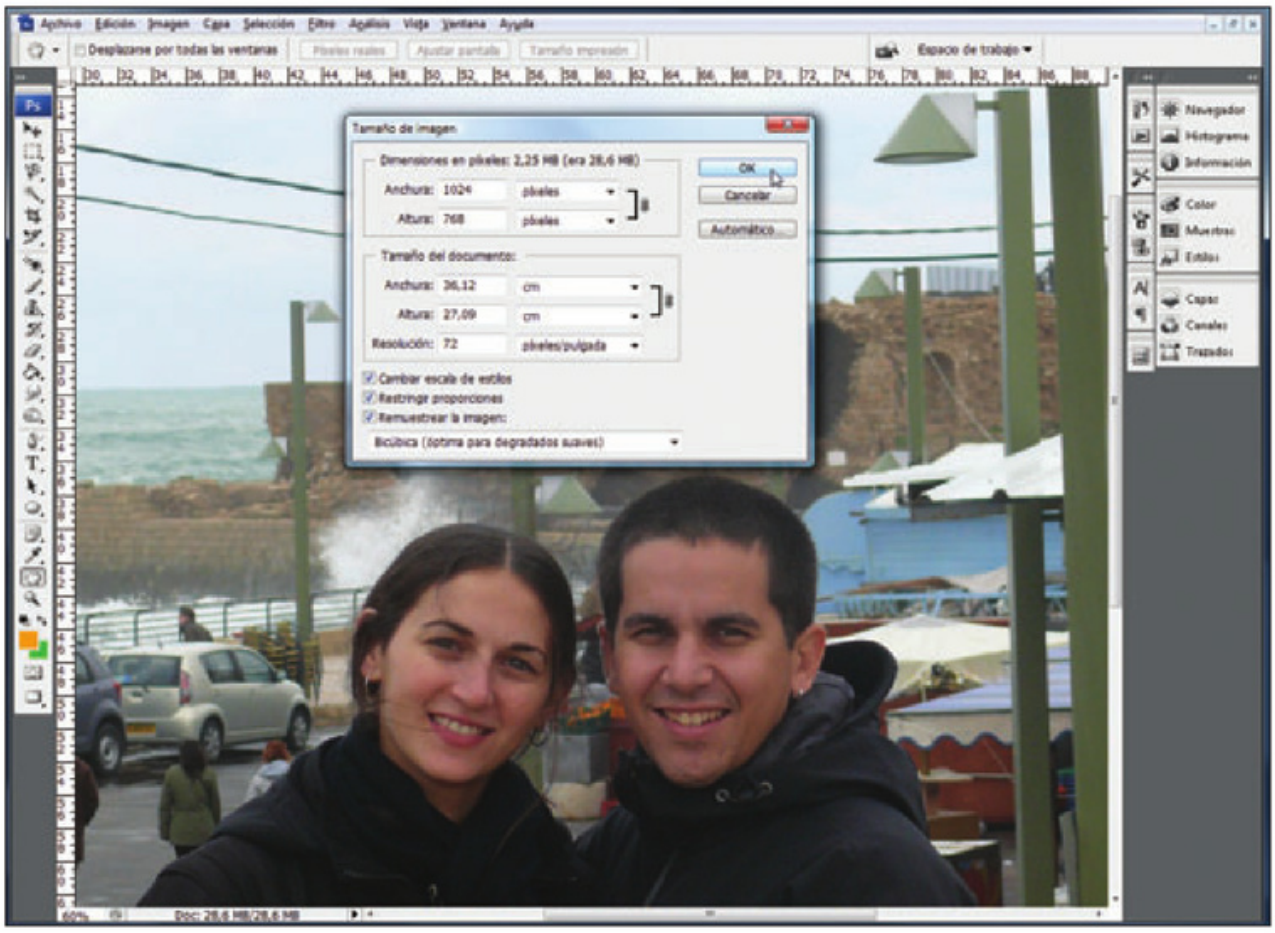
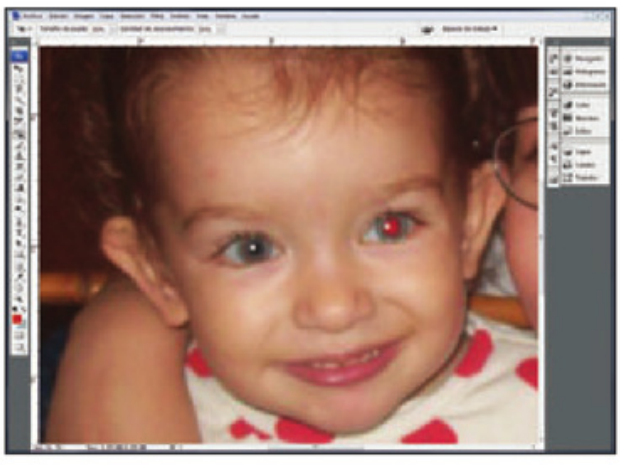


FIGURA 20 | Una foto de 3648 x 2736 es enorme. De hecho, en un monitor de 17" configurado con una resolución de 1280 x 1024, sólo la veremos en pantalla completa si el zoom está en un valor alrededor del 30%.

Capítulo 4

Herramientas de retoque

¿Para qué puedo usar el Pincel corrector?
¿Para qué sirve la herramienta Parche?
¿Cómo arreglo ojos rojos?
¿A qué se llama clonar?
¿Cómo trabajo con el Tampón de clonar?
¿Qué hago con el Tampón de motivo?
¿Para qué sirve el Pincel?
¿Cómo modifico un pincel?
¿Cómo creo un pincel a partir de una imagen?
¿Puedo guardar los atributos de un pincel?
¿Cómo modifico la forma de la punta del pincel?
¿Qué es la dinámica de forma de un pincel?
¿Para qué sirve la dispersión en un pincel?
¿A qué se denomina textura de un pincel?
¿Qué son los pinceles dobles?
¿Qué otras opciones tiene la ventana Pinceles?



078 ¿Para qué puedo usar el Pincel corrector?

La herramienta **Pincel corrector**, como su nombre lo indica, se utiliza para corregir imperfecciones. Si bien el uso de esta herramienta es sencillo, requiere de cierta práctica y no siempre brinda los resultados que esperamos. El funcionamiento del **Pincel corrector** se basa en **copiar** un sector sobre otro, y para eso debemos seleccionar antes el área desde donde copiaremos la corrección. Como realizaremos varios ejemplos detallados sobre cómo utilizar estas herramientas que hacen lo que se denomina **clonar**, veremos rápidamente el funcionamiento de ésta. En primer lugar, seleccionamos la herramienta y, luego, presionamos la tecla **ALT** sobre la parte que usaremos como **origen** (**Figura 1**).

Cuando ya tenemos seleccionada la zona sin imperfecciones, soltamos la tecla **ALT** y movemos el mouse hasta ubicar el círculo que aparece, sobre el lugar donde debe ser aplicada la corrección. Allí, hacemos clic con el botón izquierdo del mouse para que se copie lo que habíamos elegido con anterioridad (**Figura 2**).

Al hacerlo, lo que elegimos como origen se fusionará con lo que haya en el lugar donde pulsamos clic. Por lógica, la calidad del resultado dependerá de las características de la imagen que estemos arreglando (**Figura 3**).



FIGURA 1 | Cuando presionamos la tecla ALT, el puntero del mouse cambia para mostrarnos el origen que usará el Pincel corrector. Conviene tomar nuevamente el origen según lo que vamos a corregir.



FIGURA 2 | Luego de elegir la PARTE SANA, movemos el mouse hasta la zona que debe ser CURADA.



FIGURA 3 | En algunos casos, el resultado es bastante aceptable sin que hayamos hecho mucho esfuerzo.

079 ¿Cómo puedo corregir de manera puntual?

Además del **Pincel corrector** que conocimos en la pregunta anterior, en el mismo grupo de herramientas aparece el **Pincel corrector puntual**. A diferencia del corrector, el corrector puntual trabaja sin necesidad de elegir la zona de origen. Entonces, para corregir, este pincel trabaja de forma bastante automática, ya que genera la corrección por sí mismo a partir de lo que hay alrededor del lugar donde hacemos clic.

Es importante aclarar que cada herramienta será ideal para algunos casos e inservible en otros. Por ejemplo, el **Pincel corrector puntual** sólo será útil para arreglar áreas cuyo tamaño no sea mayor a la punta del pincel que aparece. Entonces, es especial para arreglar granos o lunares, pero no mucho más.

080 ¿Para qué sirve la herramienta Parche?

Cuando debemos hacer una corrección de un área amplia, es necesario recurrir a la herramienta **Parche**, ubicada dentro del grupo de los pinceles correctores. Esta herramienta tiene un funcionamiento que combina lo que vimos en otras: **fusiona** el origen con el destino como el **Pincel corrector** y **selecciona** de manera similar al **Lazo**,

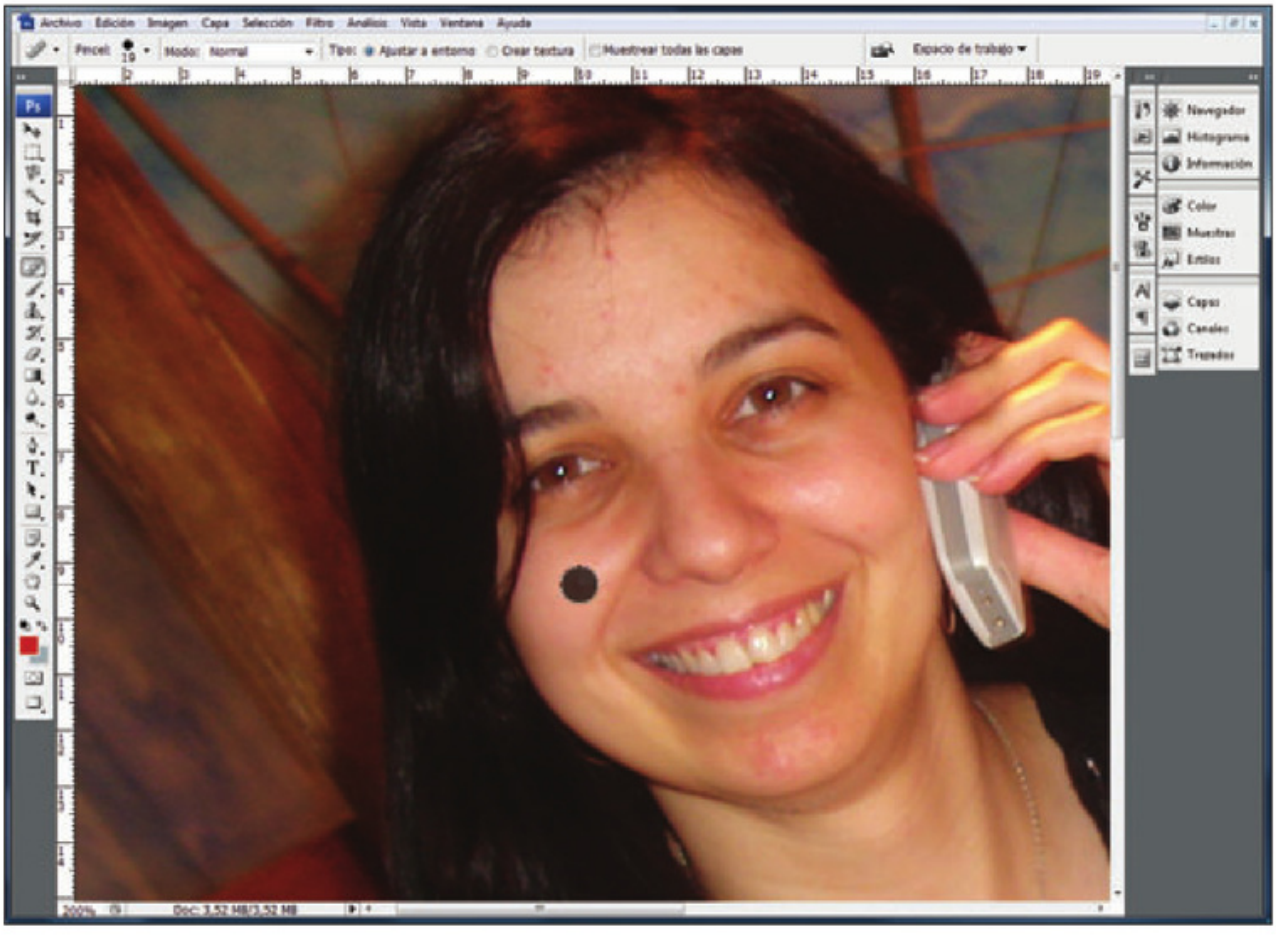


FIGURA 4 | El Pincel corrector puntual soluciona imperfecciones pequeñas, puntuales, como su nombre lo indica. No requiere que determinemos una área de origen.

ya que debemos encerrar con el mouse el área que vamos a duplicar.
Una vez que tenemos la selección hecha, debemos mover el mouse hasta el lugar donde necesitamos ubicar esa porción de imagen. Al soltar el clic, lo que arrastramos se fusionará con lo que haya debajo (al igual que sucede con el área que habíamos marcado con la tecla **ALT** al utilizar el **Pincel corrector**.
La herramienta **Parche** nos da la posibilidad de decidir si la selección que hemos hecho será el origen o el destino de la corrección. Si en la barra de opciones de la herramienta se encuentra marcada la opción **Origen**, lo que seleccionemos será el lugar donde se hará la corrección, es decir, allí se insertará lo que haya donde soltemos el clic del mouse (**Figura 5**). En cambio, si la opción que está marcada es **Destino**, estaremos llevando lo que seleccionemos a otro lugar (**Figura 6**).
Otra característica importante de esta herramienta está relacionada con la **transparencia**. Si en la barra de opciones marcamos la opción **Transparente**, el área que usemos como parche se copiará de forma tal que dejará ver lo que estaba detrás. Esto es útil ya que sólo se copian los bordes y formas de la selección, pero no su color de fondo, y así la fusión se realiza de forma más prolija y requiere que hagamos menos esfuerzo posterior para esfumar bordes, por ejemplo. De más está decir que la utilización de esta opción dependerá, como siempre, de lo que deseemos lograr.

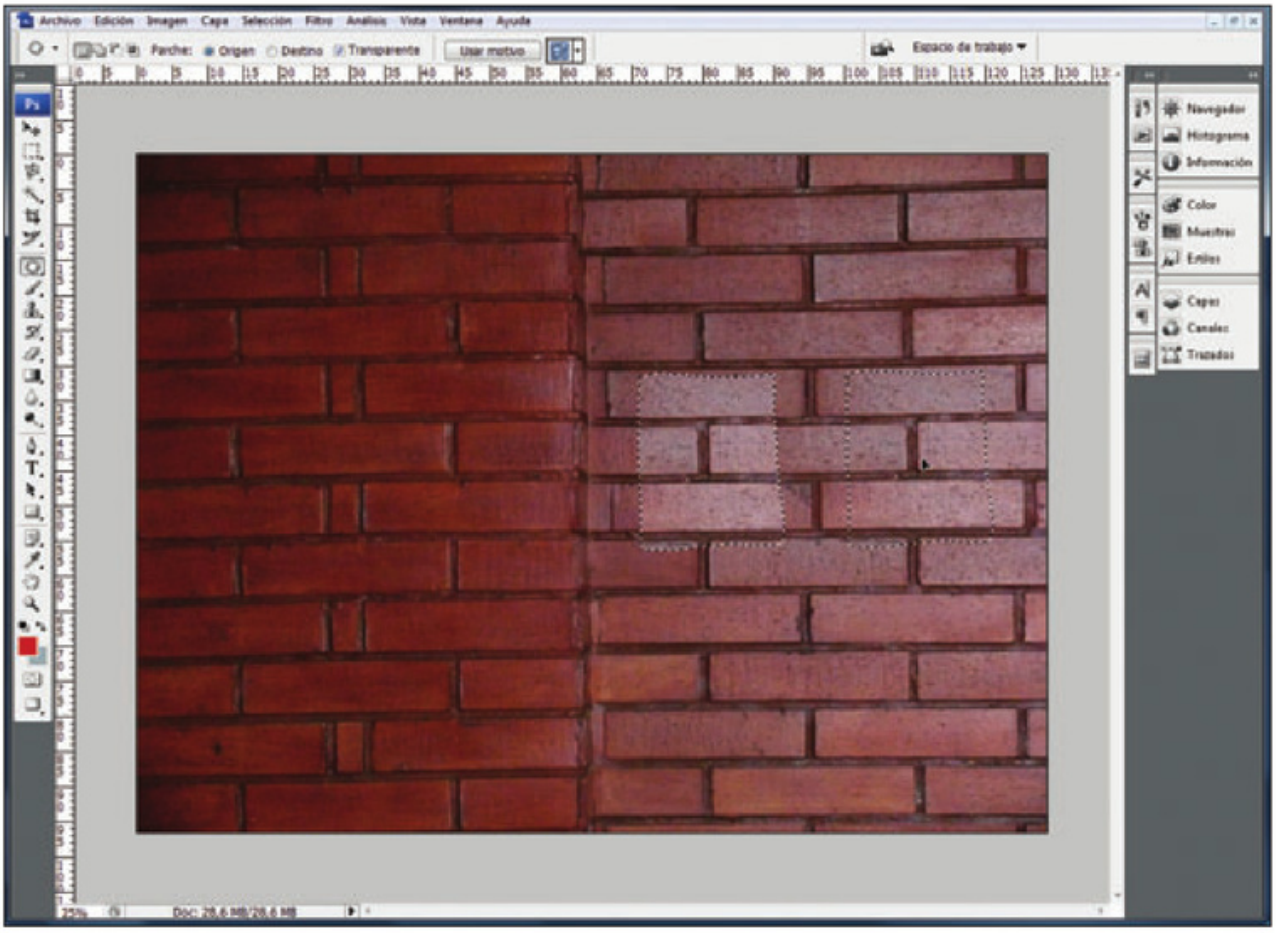


FIGURA 5 | En este caso, se encuentra marcada la opción Origen y debemos ir a buscar el área que usaremos para corregir este lugar que seleccionamos.

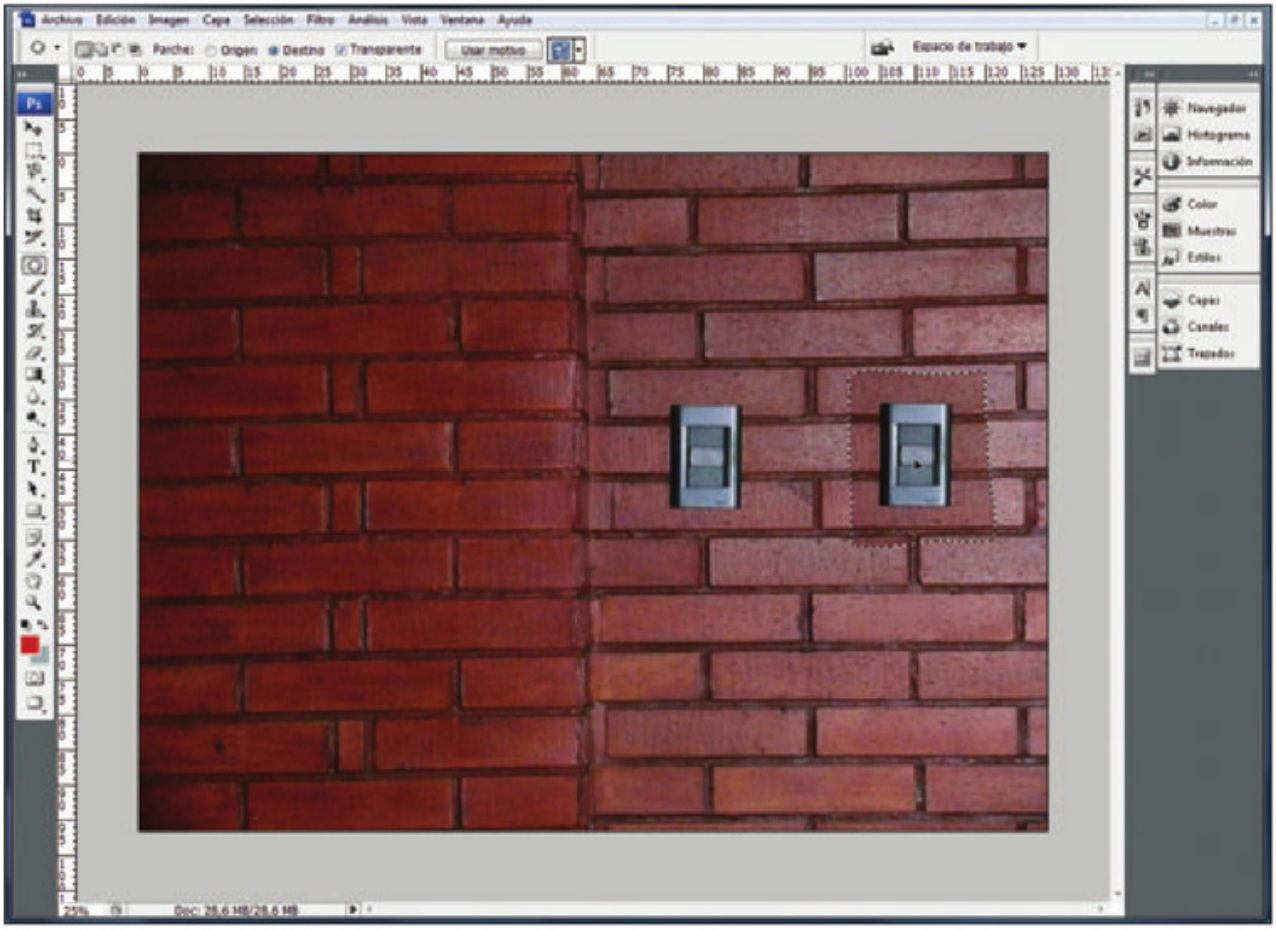


FIGURA 6 | Como la opción marcada es Destino, usaremos la selección para corregir otro lugar.

CURIOSIDADES

En general, al corregir los ojos rojos de las personas en las fotografías, obtenemos mejores resultados cuando se trata de ojos marrones o de alguna otra tonalidad oscura. Lamentablemente, es mucho más común encontrar que en nuestras fotografías, las personas que más problemas tienen con la luz fuerte del flash de la cámara son quienes tienen ojos de colores claros, como ser celestes o verdes.

Por esta razón, tendremos que arreglar más fotografías de las del tipo difícil que de las del tipo fácil, y quizás en muchos ocasiones no podamos obtener una corrección que quede perfecta. Por eso, veremos dos formas de realizar esta clase de arreglo.

081 ¿Cómo arreglo ojos rojos?

Aunque hay técnicas realmente más profesionales y precisas para corregir los ojos rojos, existe en Photoshop una herramienta asignada especialmente para realizar esta tarea. El **Pincel de ojos rojos** se encuentra en el grupo de las herramientas **Parche**, **Pincel corrector** y **Pincel corrector puntual**. Su uso es, en verdad, muy sencillo y realmente práctico: solamente basta con hacer clic sobre la herramienta y luego, arrastrando el mouse, dibujar un recuadro alrededor del área roja del ojo (**Figura 7**). Como la herramienta está desarrollada con esta finalidad en especial, realizará la corrección pertinente de forma automática .

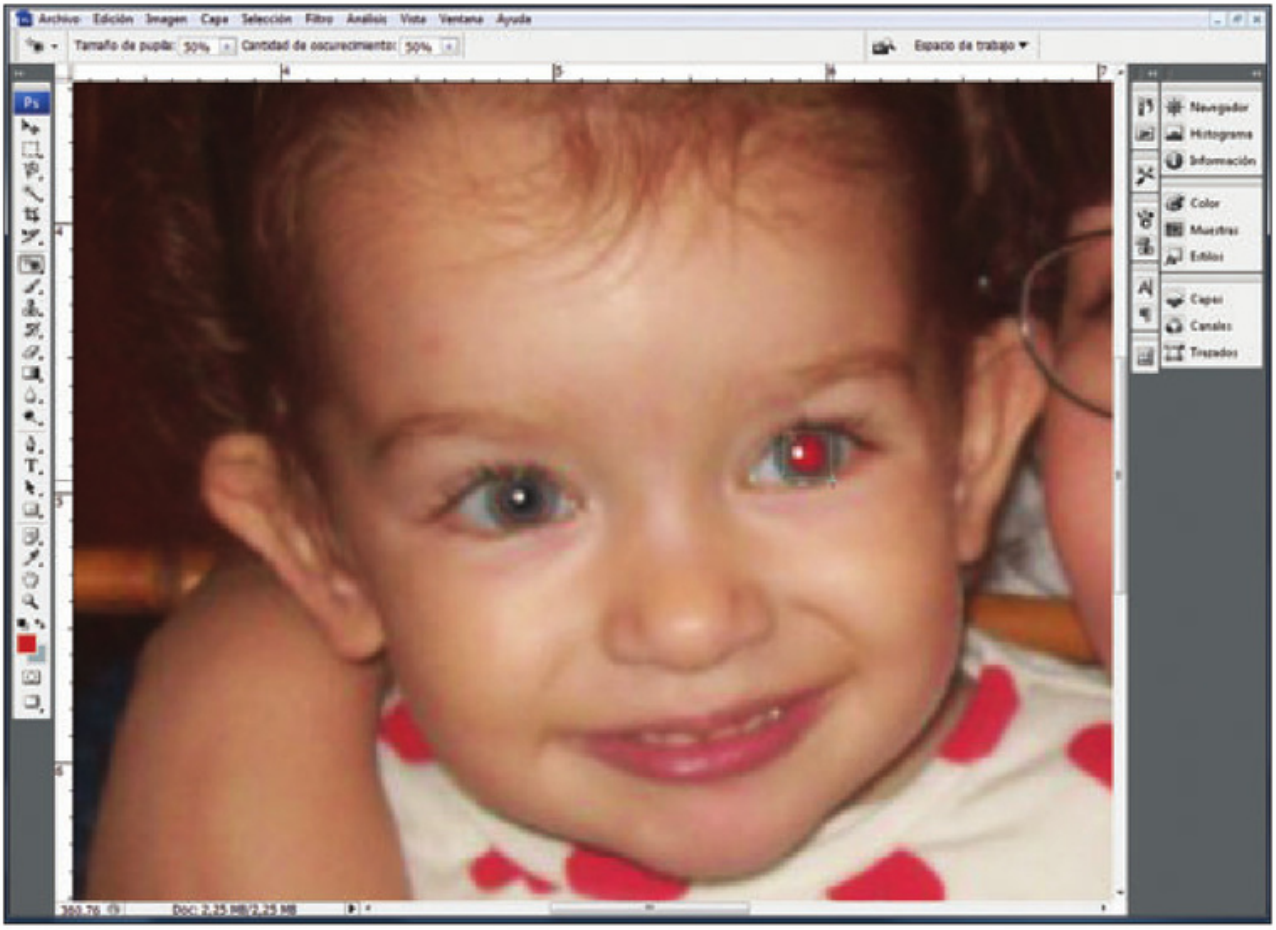


FIGURA 7 | El recuadro que dibujamos debe ser un poco más grande que la zona roja del ojo.

082 ¿A qué se llama clonar?

Como ya adelantamos, **clonar** en Photoshop significa **copiar**, **duplicar**. El proceso de **clonación** lo podemos utilizar, por ejemplo, para eliminar algún objeto de una imagen. En concreto, si tenemos un elemento intruso en nuestra fotografía, como puede ser una persona que pasó caminando justo cuando tomábamos la foto, podemos utilizar partes del fondo para taparla. Aunque también podríamos tapar los elementos de otra manera, cuando la superficie que tenemos que recuperar tiene **textura**, **relieve** o algún otro tipo de aspecto difícil de imitar (es decir, no es de un color pleno). Esta herramienta nos da la posibilidad de generar esa textura de forma fácil, tomándola de la misma fotografía. También podemos crear una **repetición de objetos** de manera sencilla a partir de la copia de un elemento en otro lugar.

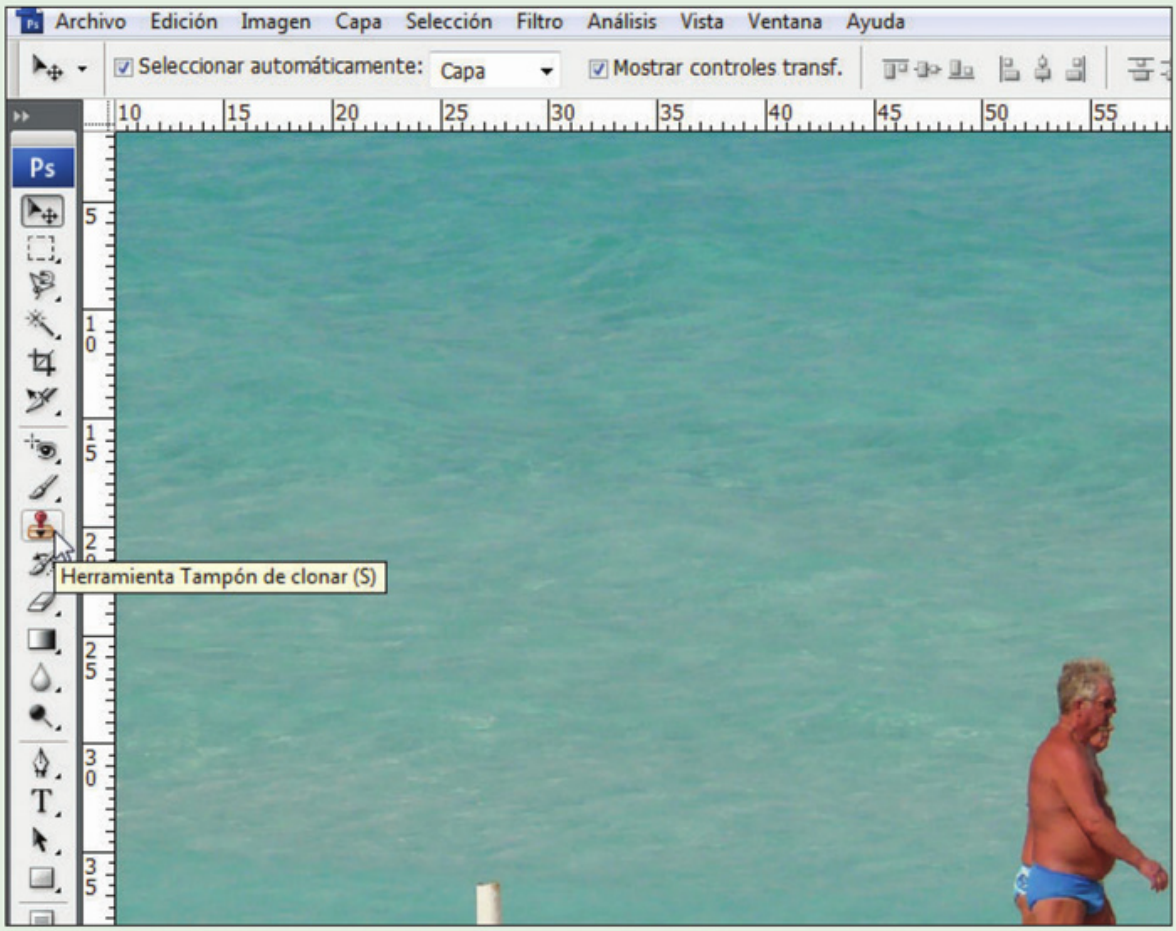
083 ¿Cómo trabajo con el Tampón de clonar?

El proceso de clonado es, en parte, similar al que llevamos a cabo cuando trabajamos con el **Pincel corrector**, ya que debemos elegir un área de origen que luego ubicaremos en otro lugar. A diferencia de lo que sucede cuando trabajamos con el **Pincel corrector**, lo que pegamos con el **Tampón de clonar** no se funde con lo que hay por debajo, sino que se pega de forma opaca. Aunque en algunos casos podríamos usar los comandos **Copiar** y

Pegar del menú **Edición** luego de seleccionar un área, veremos que esta herramienta simplifica nuestra tarea ya que va copiando a medida que movemos el mouse, y por eso no es necesario que hagamos selecciones en forma continua. Como esta herramienta es más difícil de explicar que de usar, para comprenderla mejor veremos, en el **Paso a paso 001**, cómo eliminar a alguien de una fotografía sin que se note que esa persona estuvo allí.

PASO A PASO 001 | Usar el Tampón de clonar para eliminar un objeto

1

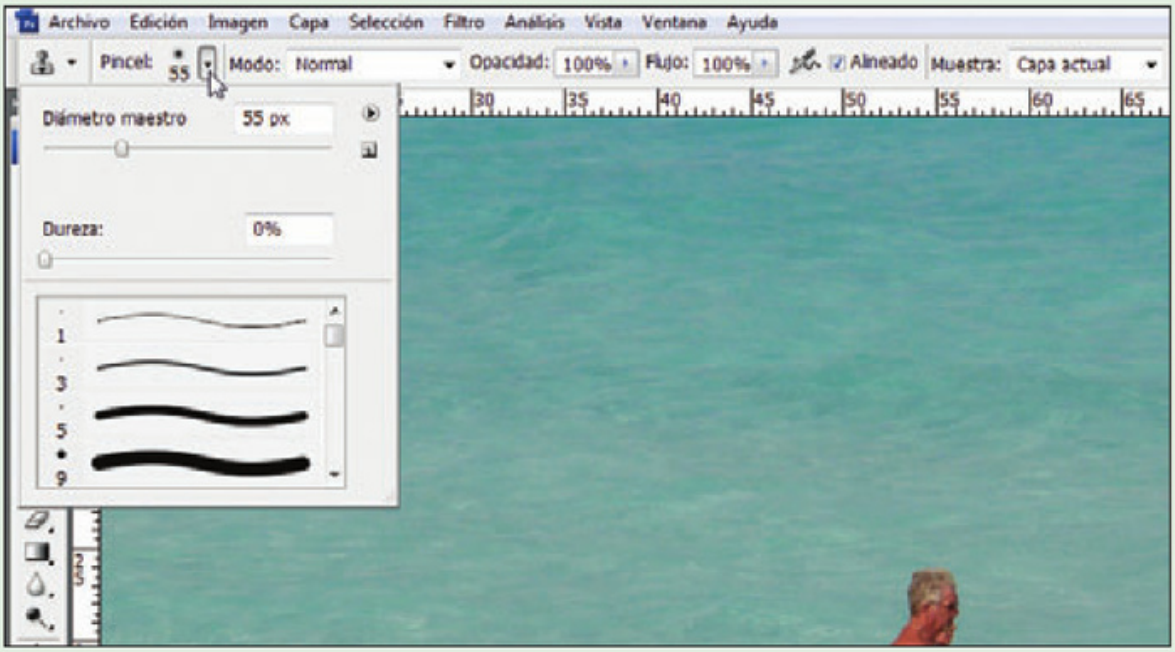


Abra la fotografía que quiere arreglar y haga clic en el icono del **Tampón de clonar** ubicado en la barra de herramientas.

DATOS ÚTILES

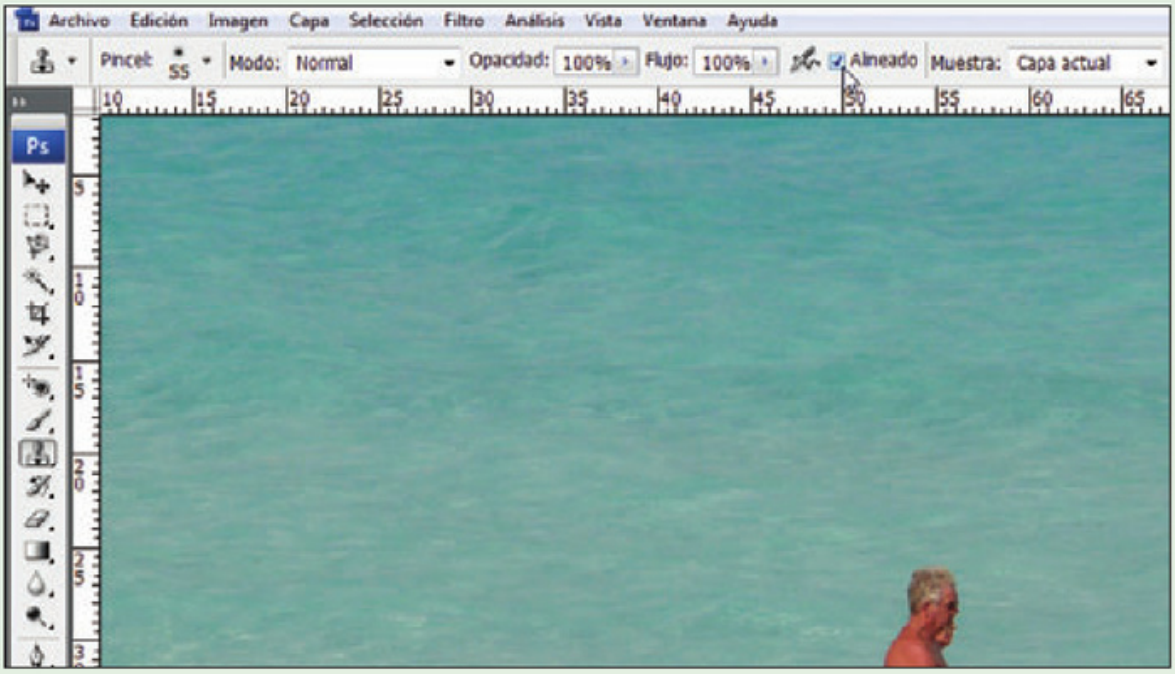
Para entender mejor la utilidad de las opciones Origen y Destino de la herramienta Parche, conviene que pensemos su función no por lo que estamos seleccionando, sino por lo que iremos a buscar luego de hacer la selección. Entonces, lo que el nombre de la opción seleccionada indica es sobre qué se hará clic luego de marcar el área.

2



Haga clic en el triángulo que abre las opciones para configurar el **Tampón de clonar**. Allí, determine el diámetro y la dureza que tendrá la punta de la herramienta. Tenga en cuenta que, a mayor tamaño, más rápido será el trabajo, pero habrá más posibilidades de que se note el retoque. Lo mismo sucede con la dureza ya que, si es alta, hará que los bordes de lo que se copia se fundan menos con el resto.

3



Verifique que la casilla **Alineado** de la barra de opciones se encuentra marcada. Esto será de gran utilidad ya que, al mover el mouse, se moverá de manera automática el origen de la muestra, simplificando la tarea.

4



Presione la tecla **ALT** sobre el lugar donde se tomará la muestra para tapar el objeto. Al hacerlo, es importante buscar un área que tenga las mismas características de la zona que se va a generar. En este caso, puede ser un punto a la izquierda o a la derecha de las personas que desaparecerán.

5



Ahora, con el origen elegido, comience a mover el mouse sobre el elemento que quiere ocultar. Puede hacer un movimiento continuo o clics aislados.

6



Continúe moviendo el mouse hasta tapar todo el motivo. Si es necesario, vuelva a establecer el origen de la muestra presionando la tecla **ALT** y haciendo clic en un nuevo lugar. Esto suele ser preciso cuando cambia la distancia entre el objeto que se quiere tapar y el lugar desde donde se toma la muestra.

7



Al llegar a la arena es conveniente tomar una nueva muestra para tapar cada uno de los pies, ya que de un lado hay espuma y del otro no. Mientras presiona la tecla **ALT**, haga clic a la izquierda del pie izquierdo. Comience a mover el mouse de nuevo para tapar ese pie.

8



Para terminar, tome una nueva muestra a la derecha del pie derecho. En este ejemplo, es conveniente tomar varias muestras para poder reproducir de forma correcta la espuma y luego la arena sin que se note la corrección.

CONSEJOS

Al tomar las muestras para trabajar con el **Tampón de clonar**, es importante que elijamos zonas que no tengan características demasiado particulares. Esto se debe a que, si tomamos como muestra un área que tiene un punto negro, por ejemplo, estaremos reproduciendo ese punto en el lugar que hagamos clic posteriormente.
De la misma manera, tampoco será de nuestra conveniencia utilizar partes de la imagen que contengan sombras o colores que no sean de los más parecidos, dentro de los colores que necesitamos en el lugar que debemos tapar.
Otra solución es buscar muestras con más frecuencia, para asegurarnos de que el resultado sea lo más exacto posible.

ATENCIÓN

Cuando usamos el **Tampón de clonar**, debemos ser cuidadosos al mover el mouse ya que, si lo hacemos con demasiada velocidad, estaremos utilizando lo mismo que deseamos tapar como muestra, ya que repetiremos un área que está cerca y que aún no fue arreglada. Esto sucede porque, al estar marcada la opción **Alineado** de la barra de opciones, se utiliza siempre lo que se encuentra a la misma altura y a la distancia que elegimos en un principio. En cambio, si esta opción no está marcada, el punto original no se moverá y siempre será el mismo, algo que en general no es conveniente, porque la corrección es mucho más notoria y queda poco prolija.

084 ¿Qué hago con el Tampón de motivo?

El **Tampón de motivo** nos sirve cuando debemos pintar una imagen que se repite y, a veces, puede resultar bastante difícil encontrarle una utilidad a esta herramienta. Un **motivo** es un elemento en particular que se va repitiendo a medida que movemos el mouse, pintando con ese dibujo. Este tampón se configura de forma similar a la del **Tampón de clonar**, ya que debemos elegir el tamaño y la dureza del pincel que usaremos para pintar. Además, tenemos que elegir el motivo que usaremos. Photoshop trae una serie de motivos predeterminados, pero también permite crear personalizados.

085 ¿Para qué sirve el Pincel?

La herramienta **Pincel** es una herramienta para **pintar** que trabaja con diferentes tipos de **puntas** o trazos. Además, se utiliza para realizar correcciones de una forma indirecta mediante el uso de **máscaras** y selecciones. Por ahora, veremos sus características básicas y aprenderemos a configurarlo si necesitamos pintar. En principio, debemos saber que el **Pincel** trabaja, en general, con el **color** que se encuentra determinado en la opción **Configurar color frontal** de la barra de herramientas. En otros casos, utiliza el color de fondo o combinaciones entre ambos, dependiendo del pincel que utilicemos.
Por otro lado, es fundamental determinar su **diámetro**, ya que de este factor dependerá su **grosor**. La **dureza** de un pincel determi-

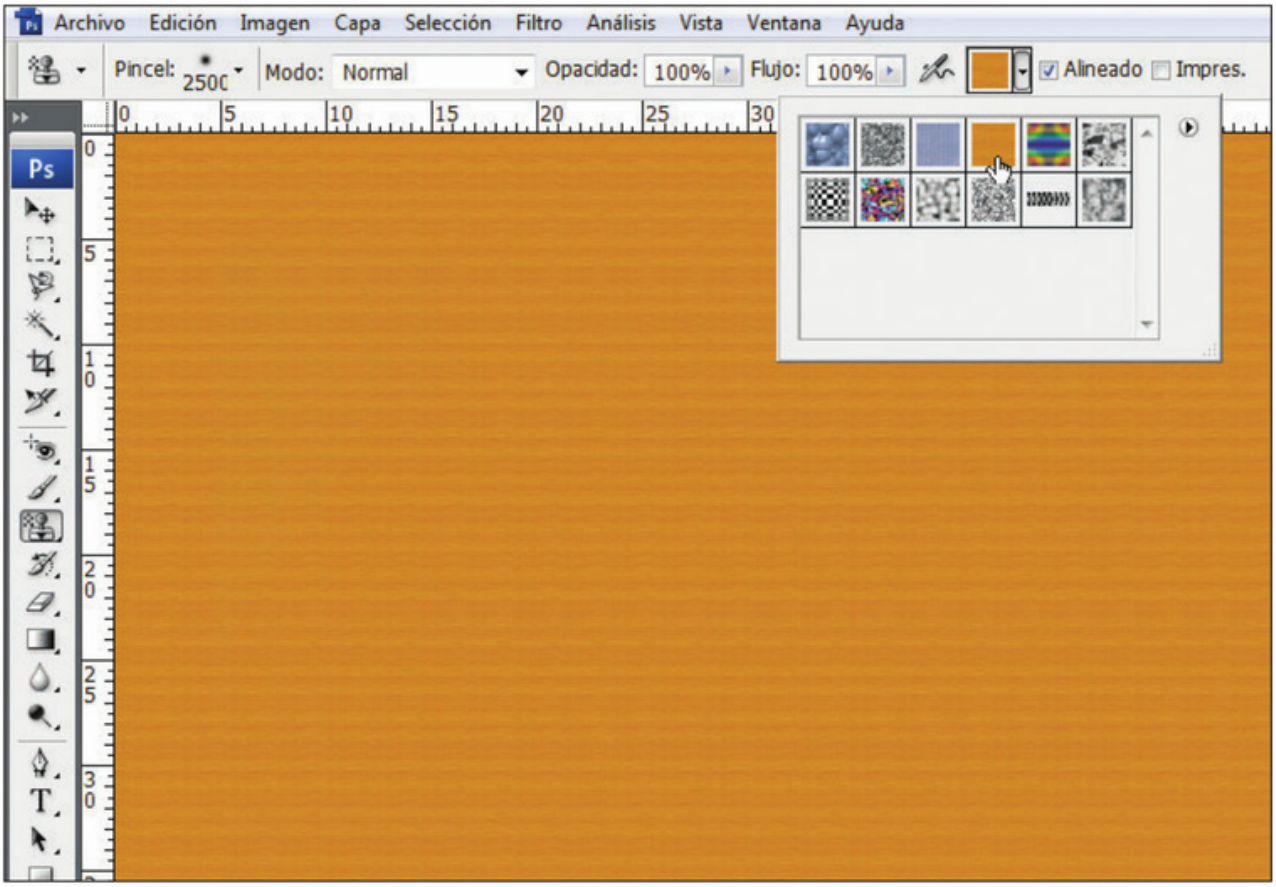


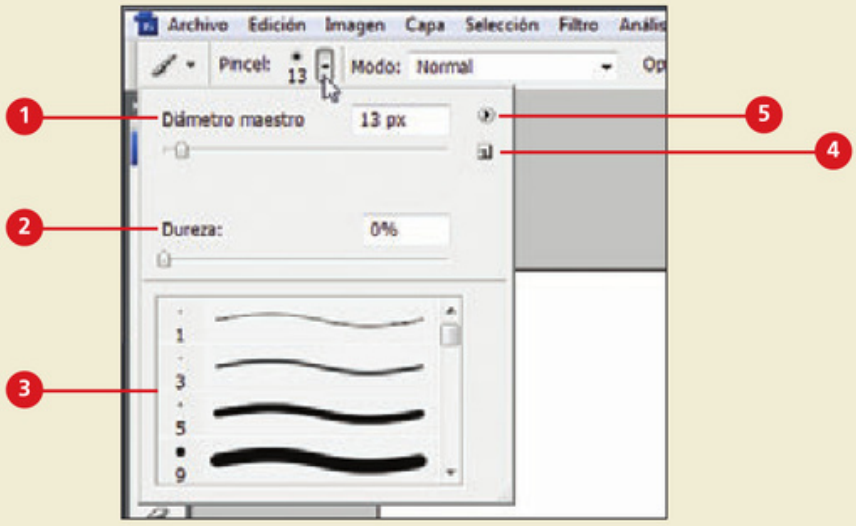
FIGURA 8 | En este caso, elegimos un motivo que simula madera y pintamos toda nuestra imagen. Al repetirse, se genera una textura en la que no se ven las uniones.

na la definición que tendrán sus bordes, y podemos optar por valores que presentan un trazo muy rígido u otros que difuminan el pincel para que se funda mejor con lo que hay a su alrededor. El **Modo** del pincel está relacionado con el trabajo en capas, que aún no hemos visto y que comprenderemos más adelante. La **Opacidad** se refiere a la transparencia que tendrá el pincel, cuánto dejará ver de lo que se encuentra detrás. El **Flujo** indica la intensidad que tendrá la pintura, es decir, si el color será más fuerte o más débil.
Para determinar sus características principales, debemos presionar el pequeño triángulo de la sección **Pincel** de la barra de opciones. Allí, encontraremos las opciones que vemos en la **Guía Visual 001**.

CURIOSIDADES

Cuando hablamos de clonar, hacemos referencia al acto de copiar una determinada área en otro lugar. Es una forma de duplicar una zona que seleccionamos con anterioridad para ubicarla donde sea necesario. Algunas herramientas tienen la palabra clonar dentro de su nombre, como el Tampón de clonar, y otras sólo utilizan este modo de funcionamiento, como el Pincel corrector. Este tipo de procedimiento será muy útil para realizar retoques que nos permitan lograr diferentes arreglos y, además, para hacer correcciones en la piel y para eliminar manchas de una fotografía escaneada, entre otras cosas.

GUÍA VISUAL 001 | Opciones principales del pincel



1. **Diámetro maestro**: desde aquí determinamos el tamaño que tendrá el pincel.
2. **Dureza**: si la dureza es poca, los bordes del pincel serán suaves. En cambio, si es alta, sus bordes serán duros.
3. **Puntas de pincel**: aquí encontramos pinceles establecidos predeterminadamente por la aplicación que podemos elegir para usar con sólo hacer un clic sobre ellos.
4. **Crear un nuevo ajuste a partir de este pincel**: desde aquí podemos crear un nuevo pincel a partir de las características que hayamos configurado.
5. Este icono abre un menú que podemos usar para crear nuestros propios pinceles, para abrir otras bibliotecas de pinceles y para elegir cómo se muestran las puntas dentro del recuadro, entre otras opciones.

086 ¿Cómo utilizo el Pincel?

El uso de la herramienta **Pincel** no es complicado, pero es importante que aprendamos a configurarla de forma correcta para sacarle provecho. Primero podemos establecer las características de la **punta**, el **diámetro**, la **dureza**, su **opacidad** y el **flujo**. Luego, elegimos el color de nuestro pincel y podremos crear trazos con sólo mover el mouse. Si deseamos modificar el color del pincel, hacemos clic sobre el recuadro de color **Configurar color frontal** y seleccionamos el tono que deseamos usar. Además de las características básicas que mencionamos, en la barra de opciones del pincel encontramos un desplegable denominado **Modo**. Las alternativas que encontramos aquí están relacionadas con los **modos de fusión**, cuya utilidad conoceremos más adelante. Si bien es sencillo utilizar el pincel, no siempre le encontraremos una utilidad para dibujar. De todas maneras, existen pinceles que pintan dibujos, es decir, cuyo trazo está conformado por figuras. Por ejemplo, entre los pinceles predeterminados encontramos uno con estrellas y otros con hojas de árbol, además de puntas más parecidas a pinceles, resaltadores y otros elementos de dibujo tradicionales.

DEFINICIONES

Si bien conoceremos el significado y la función de los *modos de fusión* en un capítulo posterior, vale aclarar que el término está relacionado con la forma en la que interactúan las diversas capas de pintura que vamos agregando a nuestro trabajo. Gracias a esta interacción, incluso sin cambiar el color de tinta podemos lograr resultados sorprendentes, ya que los colores se fundirán de distintas formas según el modo que usemos. Por ejemplo, si pintamos con rojo, soltamos el mouse, cambiamos el Modo para que diga Diferencia y volvemos a pintar sobre el dibujo anterior, obtendremos un color similar a negro donde se superpongan los colores y un tono cian donde el rojo toque el fondo blanco.

087 ¿Cómo modifico un pincel?

Para crear un pincel personalizado debemos editar los pinceles existentes. Para eso, es necesario recurrir a las ventanas que nos permiten seleccionar las puntas de pincel en las herramientas que hacen uso de un pincel para trabajar (como el **Tampón de clonar** y el **Tampón de motivo** que vimos antes).

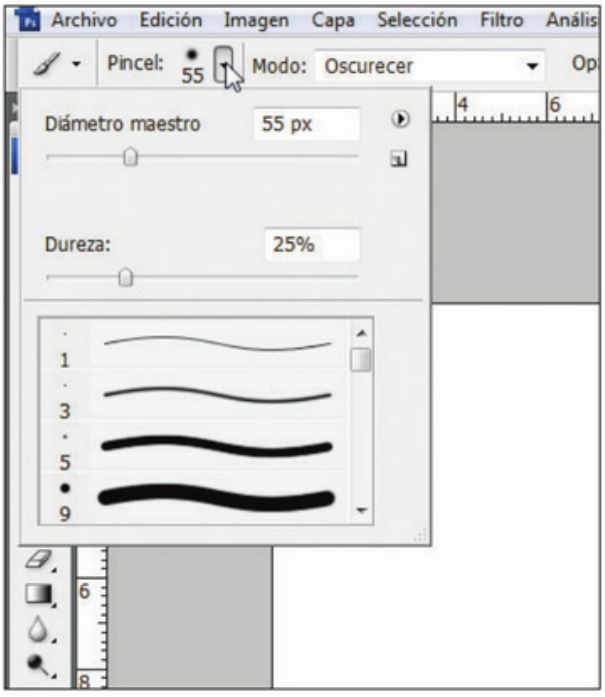


FIGURA 9 | Al abrir las opciones del Pincel o de una herramienta que utiliza punta de pincel para trabajar, podemos cambiar sus opciones para adecuarla a lo que haremos.

Desde esta ventana, podemos elegir el tamaño y la dureza del pincel, y darle las características que necesitemos.
La parte inferior de la ventana nos permite elegir el tipo de pincel que usaremos. Entre los predefinidos, podemos encontrar una gran variedad de opciones para usar, como algunos que son simples líneas, otros que simulan resaltadores o marcadores especiales y los que incluyen pequeños dibujos o formas que se repiten (denominados **objetos dinámicos**, que veremos a lo largo del libro).
En la barra de opciones del **Pincel**, también aparecen las opciones **Opacidad** y **Flujo**, que nos permiten determinar el grado de transparencia que tendrá lo que dibujemos y cómo será la cantidad de pintura que se usará.

ATENCIÓN

Es importante tener en cuenta que algunas de las opciones particulares de los pinceles sólo serán de utilidad si tenemos un dispositivo especial capaz de poder aprovechar las características ofrecidas por las opciones mencionadas. Éste es el caso particular de las opciones que utilizan la *presión* para determinar la intensidad de algo. Si realizamos modificaciones sin tener una *tableta digitalizadora* instalada, visualizaremos en pantalla una ventana emergente que nos dará una advertencia y nos indicará que es necesario disponer de una tableta digitalizadora o de algún dispositivo que soporte la funcionalidad.

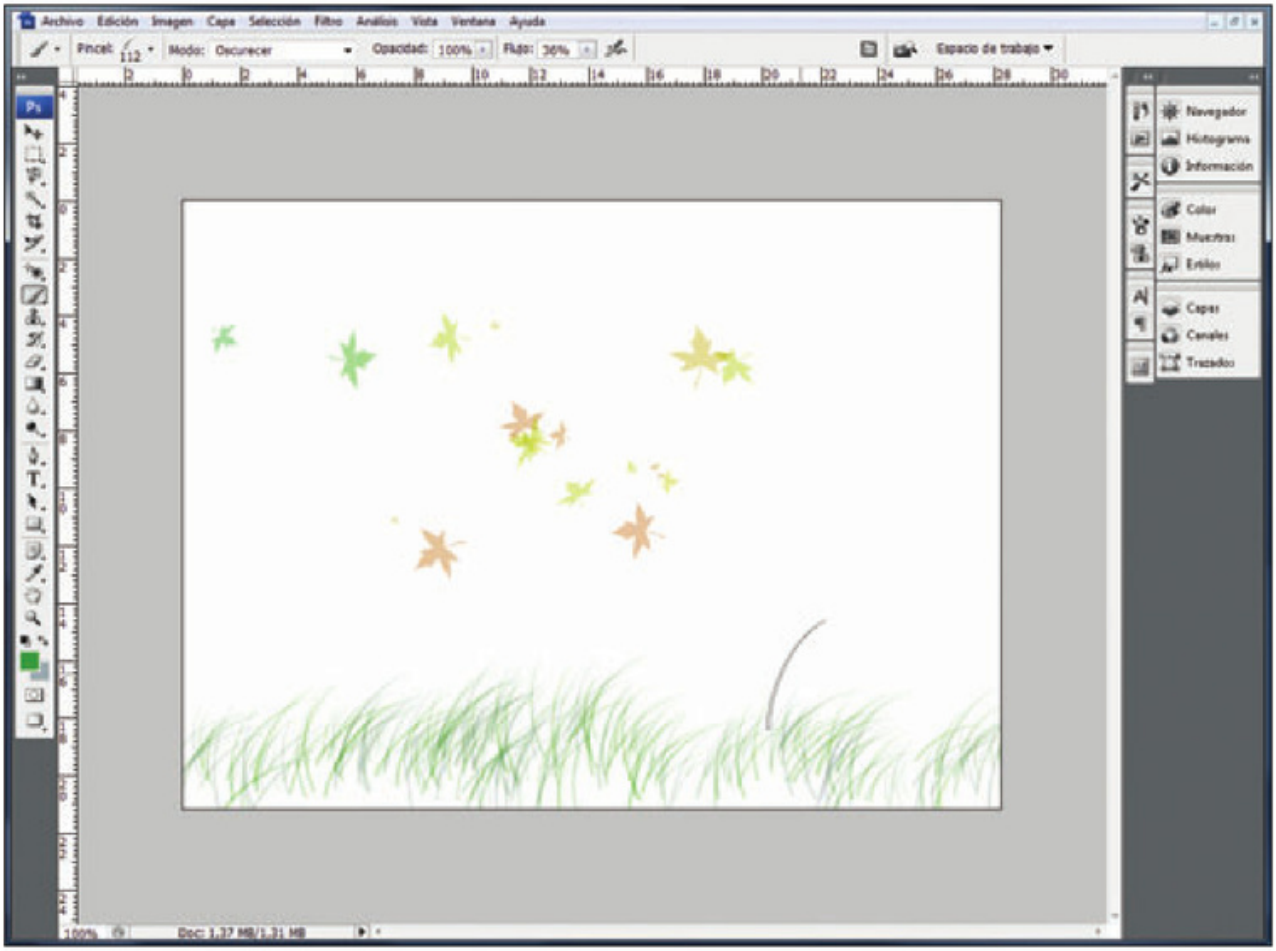
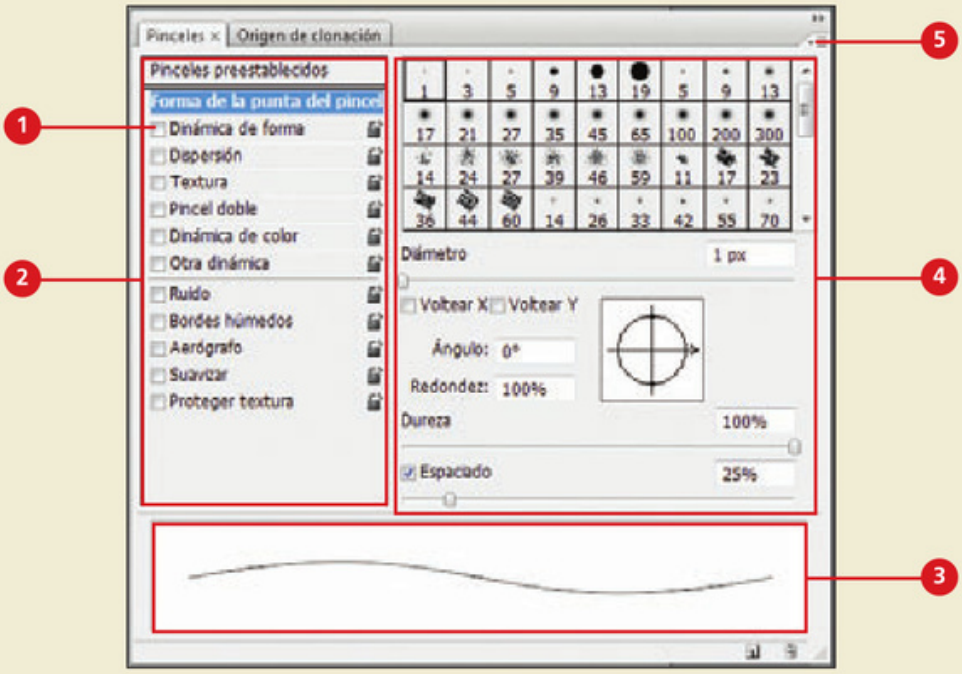


FIGURA 10 | Hay pinceles que dibujan formas a medida que los movemos en nuestro documento.

088 ¿Qué encuentro en la ventana Pinceles?

A la hora de modificar los pinceles, existe una ventana que nos permite cambiar aún más opciones que las que vimos hasta ahora. Su uso es bastante avanzado, ya que cuenta con muchas más alternativas. Para acceder a ella, debemos ir al menú **Ventana** y allí hacer clic en **Pinceles** o presionar, simplemente, la tecla **F5**. Al ingresar en cada una de las categorías que aparecen a la izquierda, encontraremos que podemos modificar muchas características, como iremos viendo en las próximas páginas en forma detallada. En la **Guía visual 002**, podemos ver los elementos que aparecen en la ventana **Pinceles** y la utilidad de cada una de sus partes. Esta ventana se abre para modificar el pincel que tengamos seleccionado al abrirla, pero podemos cambiar de pincel si hacemos clic sobre **Pinceles preestablecidos**.

GUÍA VISUAL 002 | La ventana Pinceles



1. Con estas categorías podemos acceder a modificar cada una de las variables que determinan la forma en la que trabajará el pincel sobre la imagen o fotografía en cuestión.
2. Bloqueo y desbloqueo de la punta del pincel. Si el pincel está bloqueado, no podremos modificar sus características.
3. En esta sección, se previsualizan las características del pincel. Es decir que cuando hacemos cambios, aquí se ven reflejadas esas modificaciones, y tendremos una vista rápida del trazo que se describirá.
4. Área que presenta las opciones de modificación de cada una de las categorías que aparece a la izquierda. En este caso se trata de las opciones de forma de la punta del pincel. En la parte superior vemos la punta que está seleccionada y, en la inferior, podemos modificar sus principales características.
5. Desde aquí, es posible abrir una serie de opciones adicionales para realizar tareas como cargar pinceles predeterminados, crear un pincel nuevo, entre otras cosas.

089 ¿Dónde encuentro más pinceles?

Aunque Photoshop por defecto nos muestra una determinada cantidad de puntas de pincel con modelos variados, es importante que tengamos en cuenta que existen otras que podemos usar y que se encuentran disponibles con apenas un par de clics. Cuando abrimos las opciones de configuración de la punta, si hacemos clic en el pequeño triángulo negro que aparece arriba a la derecha, veremos que se muestra un listado de ítems (**Figura 11**). En la última sección, aparecen elementos que en su nombre incluyen la palabra **Pinceles**. Al seleccionar alguno de ellos, se nos pedirá que confirmemos si deseamos realizar el cambio de los pinceles actuales por el nuevo set.

Otra forma de encontrar pinceles consiste en utilizar la Web para buscarlos. En cualquier buscador, podemos ingresar las palabras **pinceles photoshop** o **brushes photoshop**. Si queremos, también es posible agregar la palabra **gratis** o **free** para obtener sólo los pinceles que se ofrecen de forma gratuita. Veremos que existen dibujos infantiles, figuras o diseños abstractos, elementos de distintos tipos como libros, plantas u otros objetos.
Por último, es preciso mencionar que también es posible obtener pinceles a partir del uso de fotografías e imágenes propias. Éste es un proceso bastante sencillo y lo veremos en las próximas páginas, luego de aprender a instalar los pinceles que encontramos en la Web.

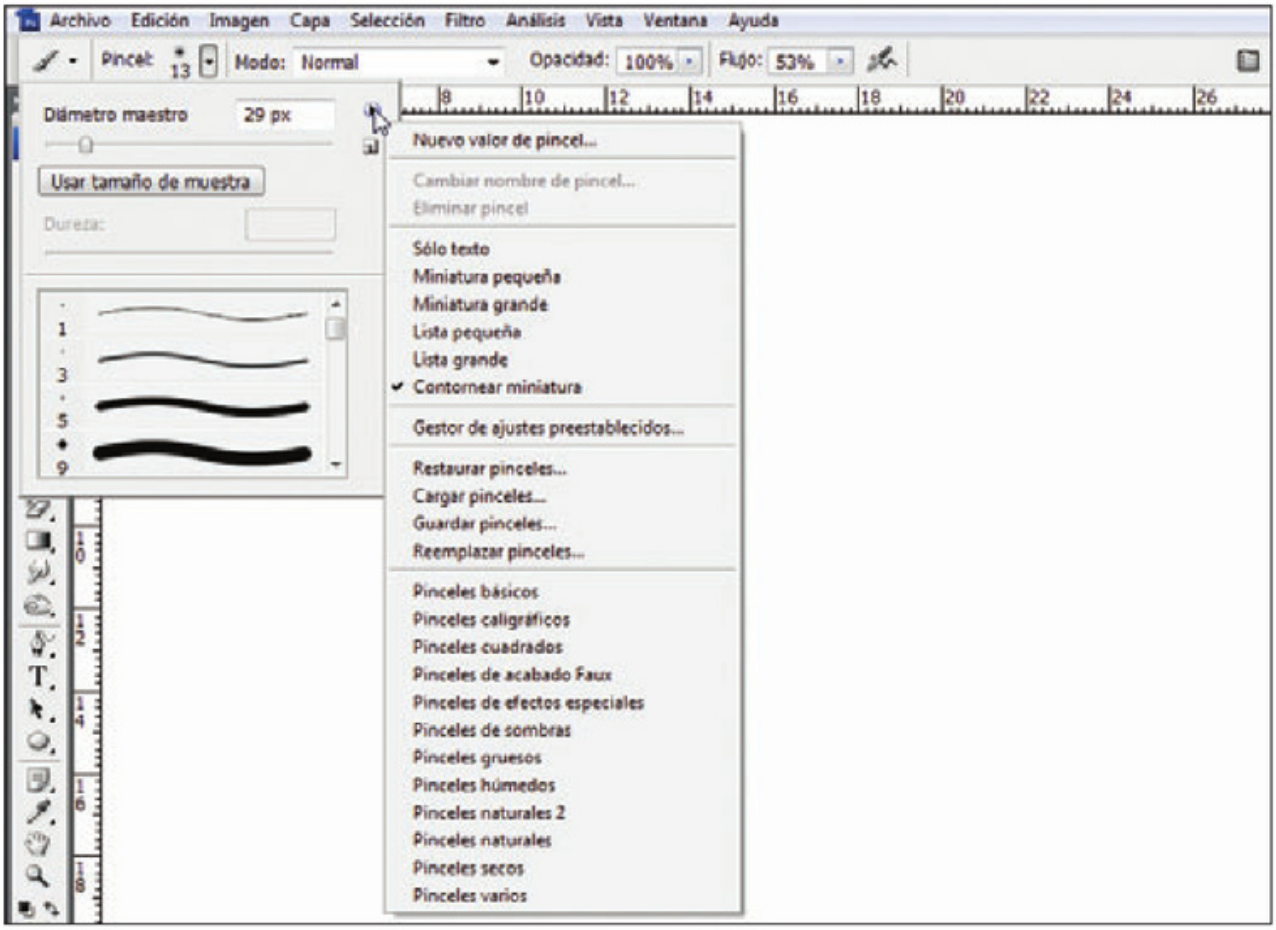


FIGURA 11 | Para cargar un nuevo pack de pinceles, debemos elegir alguna de las opciones disponibles.

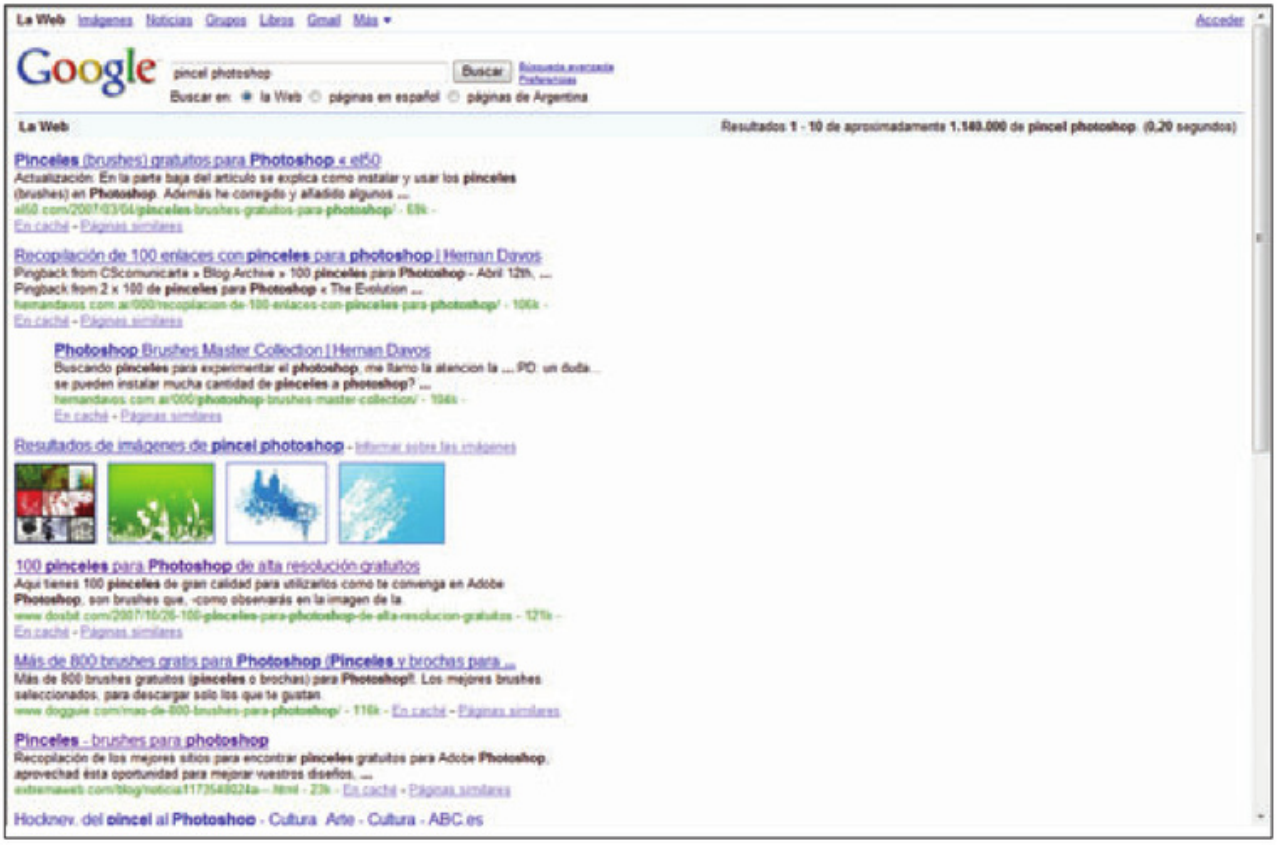


FIGURA 12 | Al buscar pinceles, en Google obtenemos una extensa lista de resultados.

090 ¿Cómo instalo pinceles descargados de Internet?

Como ya vimos, Photoshop cuenta con bastantes puntas de pincel predeterminadas y hasta podemos crear los nuestros propios a partir de un dibujo o imagen que nos guste, pero también es posible obtener pinceles en Internet. Los pinceles se descargan en un archivo con extensión **.ABR**, que incluye varias puntas diferentes.

La instalación de un pack de pinceles es bastante sencilla, ya que basta copiar el archivo .ABR descargado a la carpeta de pinceles en el directorio de instalación de Photoshop. Por defecto, y a menos que hayamos cambiado la carpeta de destino durante la instalación del programa, la carpeta en la que se ubican los pinceles está ubicada en **C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Ajustes preestablecidos\Pinceles** (el nombre de estas dos últimas carpetas puede ser **Presets\Brushes** si el programa está instalado en inglés). Luego de copiarlos a esa carpeta, deberemos reiniciar Photoshop para que los nuevos pinceles estén disponibles al abrir el triangulito negro de opciones del pincel (**Figura 13**).

091 ¿Cómo creo un pincel a partir de una imagen?

Sabemos que, hay pinceles que tienen dibujos o formas que se repiten. Estos elementos van cambiando a medida que se mueve el pincel y podemos crear los nuestros a partir de una imagen propia. Para hacerlo, abrimos la fotografía desde la que quere-

mos obtener el dibujo para nuestro pincel, seleccionamos el área que usaremos con alguna de las herramientas de selección y luego vamos al menú **Edición/Definir valor de pincel...**. En el cuadro que se abre, ingresamos el nombre que tendrá el pincel y, luego, hacemos clic en **OK** (**Figura 14**). Es importante aclarar que el pincel que se crea no reproducirá los colores originales de la imagen, sino que trabajará de manera **monocromática** con el color que tengamos seleccionado a la hora de pintar (**Figura 15**). Podremos usar nuestro pincel como al resto de los pinceles preestablecidos, especificando su tamaño, dureza, etcétera. Uno de los valores más importantes será el que establezcamos en **Flujo**, ya que determinará la intensidad que tendrá el color del pincel.

CONSEJOS

En muchos casos, para obtener un pincel interesante a partir de una imagen determinada, es conveniente crear una selección que no incluya el fondo de la misma. Por ejemplo, con la imagen que ya utilizamos anteriormente, podemos obtener un pincel que sólo pinte el ave en lugar de pintar el recuadro, y el resultado que obtendremos será, definitivamente, mucho mejor. Para lograrlo, en este caso, seleccionamos el fondo con la herramienta Varita mágica y a continuación, vamos al menú Edición/Invertir, lo que nos permite seleccionar de forma muy fácil el objeto principal sin ninguna complicación.

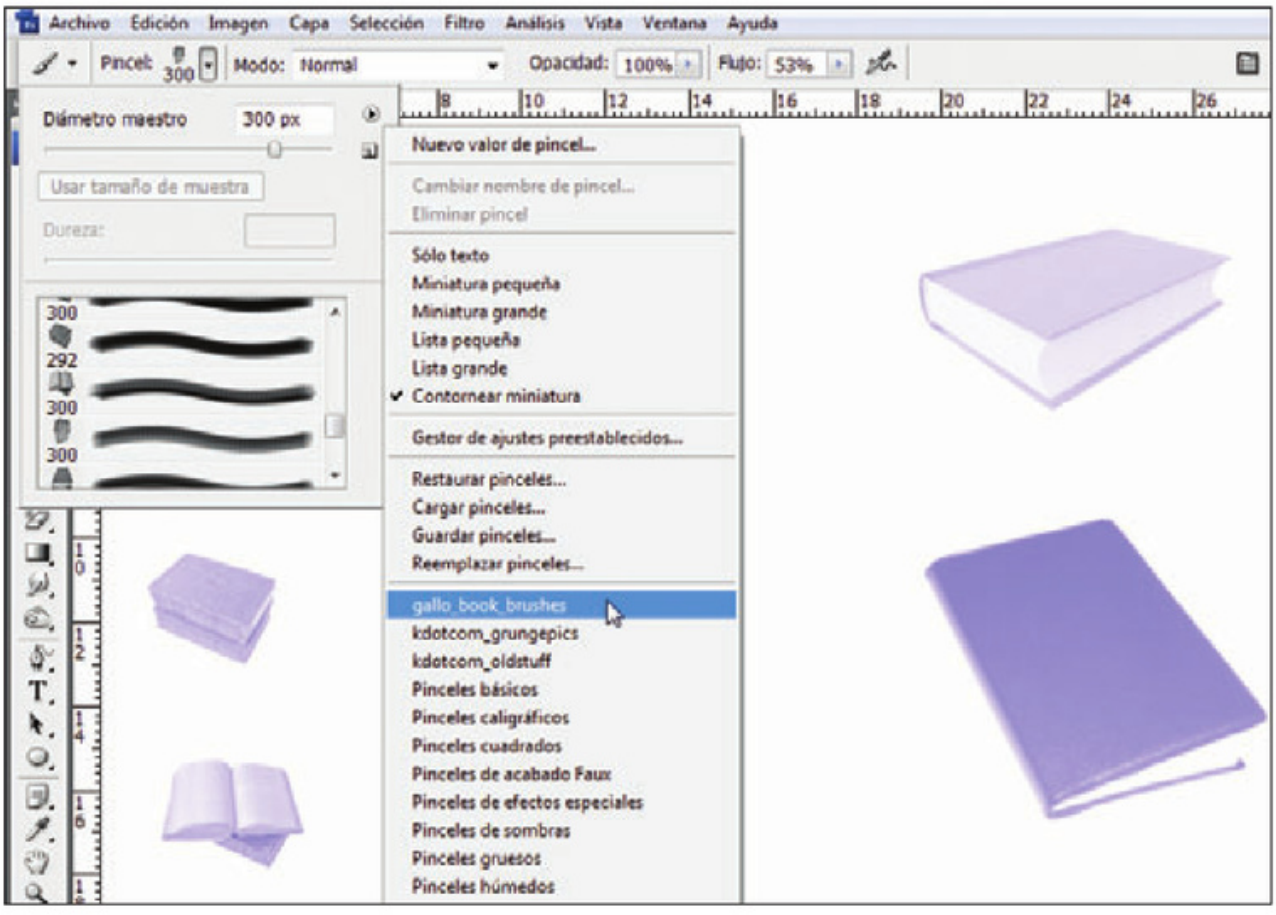


FIGURA 13 | Si bien el nombre del pack no incluye la palabra Pinceles como el resto, se ubicará en la misma sección y lo encontraremos muy rápido.

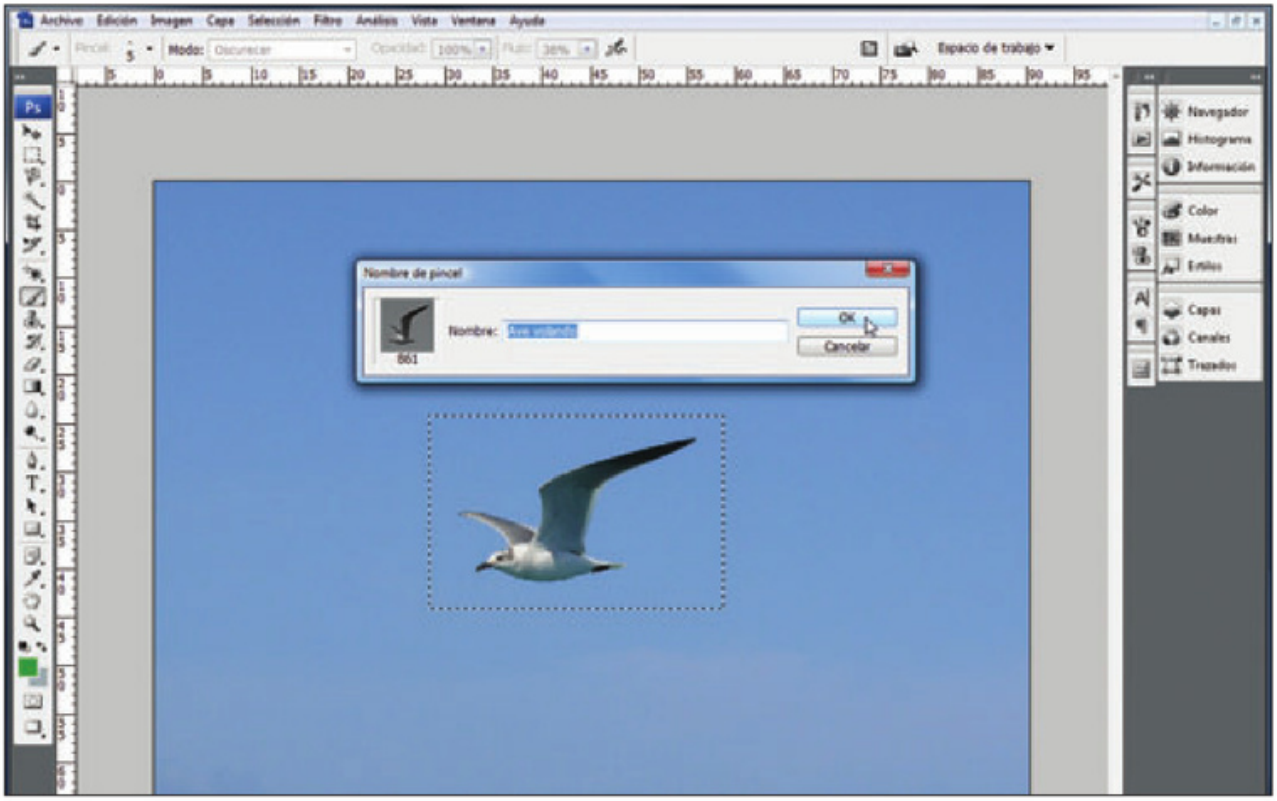


FIGURA 14 | El proceso de creación de un pincel con una imagen propia es muy sencillo.

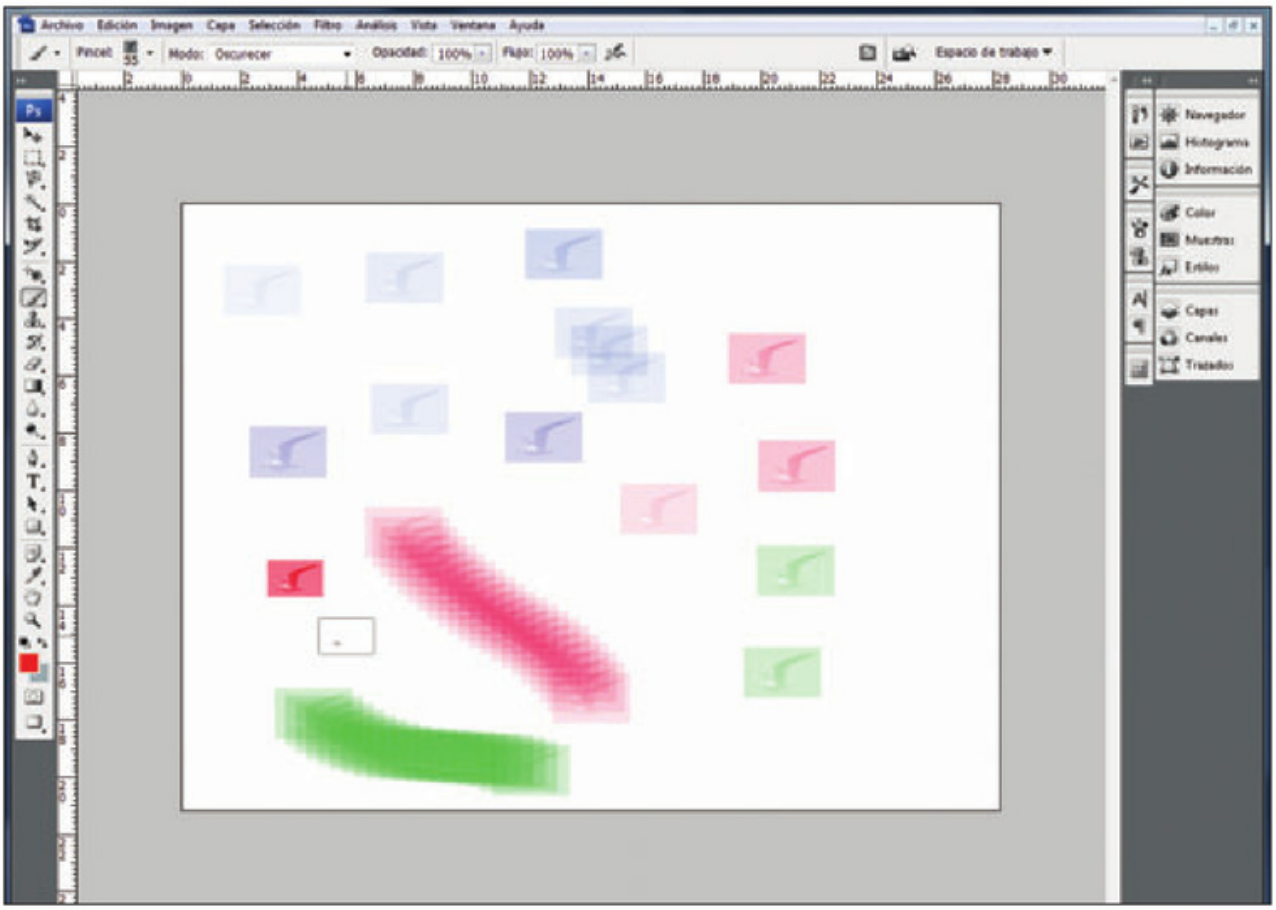


FIGURA 15 | Nuestro pincel usará el color que esté seleccionado como COLOR FRONTAL. Si la figura es compleja, cuando hagamos una línea, la imagen no se verá con mucho detalle.

092 ¿Puedo guardar los atributos de un pincel?

Para guardar los atributos de un pincel y evitar que tengamos que generarlo nuevamente, debemos hacer clic en el pequeño triángulo que aparece arriba a la derecha de la ventana **Pinceles** (**Figura 16**). En el menú que se abre, elegimos la opción **Nuevo valor de pincel...** y, luego le damos un nombre y presionamos **OK**. Si deseamos bloquear los atributos del pincel, debemos hacer clic en el **candado** que aparece a la derecha de cada una de las categorías de configuración de la ventana **Pinceles**. Para que se encuentre bloqueado y no se pueda cambiar, el candado debe estar cerrado.

093 ¿Cómo modifico la forma de la punta del pincel?

Para modificar la forma de la punta de un pincel debemos utilizar las opciones que ya conocimos y que ahora veremos en detalle:

- **Diámetro**: este parámetro nos permite controlar el tamaño que tendrá la punta del pincel. Si queremos, podemos ingresar un valor en el recuadro o mover el deslizador que se encuentra debajo. Si se trata de un pincel que hayamos creado a partir de una imagen, aparecerá por defecto el tamaño original de la imagen que usamos.
- **Voltear X**: si marcamos esta casilla, el pincel se volteará en sentido horizontal (como si lo viéramos en un espejo).

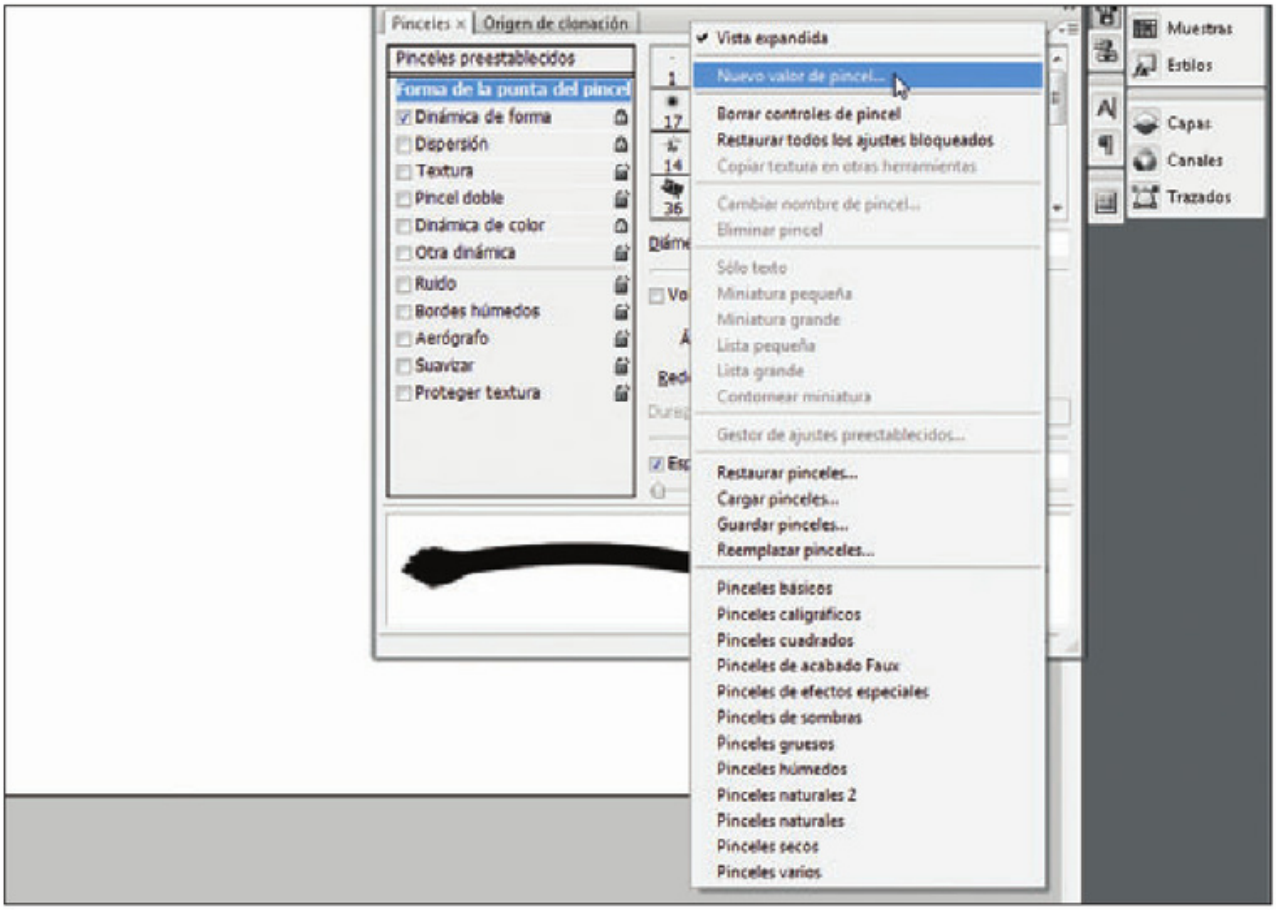


FIGURA 16 | Desde este menú podemos configurar y guardar nuestro propio pincel para reutilizarlo en el futuro sin volver a configurar sus opciones.

- **Voltear Y**: esta casilla voltea el pincel de forma vertical.
- **Ángulo**: permite modificar el ángulo que tendrá el pincel. Este parámetro, al igual que el **Diámetro**, podemos ingresarlo de forma numérica en el recuadro o cambiarlo si rotamos el eje (mediante un clic sobre la línea que tiene una flecha y arrastrando el mouse hacia donde deseemos).
- **Redondez**: cambia la proporción entre los lados (alto y ancho) del pincel. Podemos ingresar un valor numérico o arrastrar, con el mouse, los puntos que aparecen arriba y abajo en el círculo. Cuando el valor es 100%, el pincel es circular; con 0%, el pincel es lineal y, con otros valores, el pincel tiene forma elíptica.
- **Dureza**: como ya vimos, este parámetro determina cómo serán los bordes del pincel. Cuanto menor sea el valor, más difusos serán los bordes y más **duro** será el centro.
- **Espaciado**: determina el espacio que habrá entre cada trazo del pincel. A mayor valor, más se verá el salto entre los trazos. Aquí también podemos ingresar un valor numérico o arrastrar el deslizador.

094 ¿Qué es la dinámica de forma de un pincel?

La dinámica de forma de un pincel nos permite establecer los cambios y variaciones en las marcas que hace un pincel. Dentro de la sección **Dinámica de forma**, encontramos los siguientes atributos:

- **Variación del tamaño**: esta opción nos permite determinar la variación en el

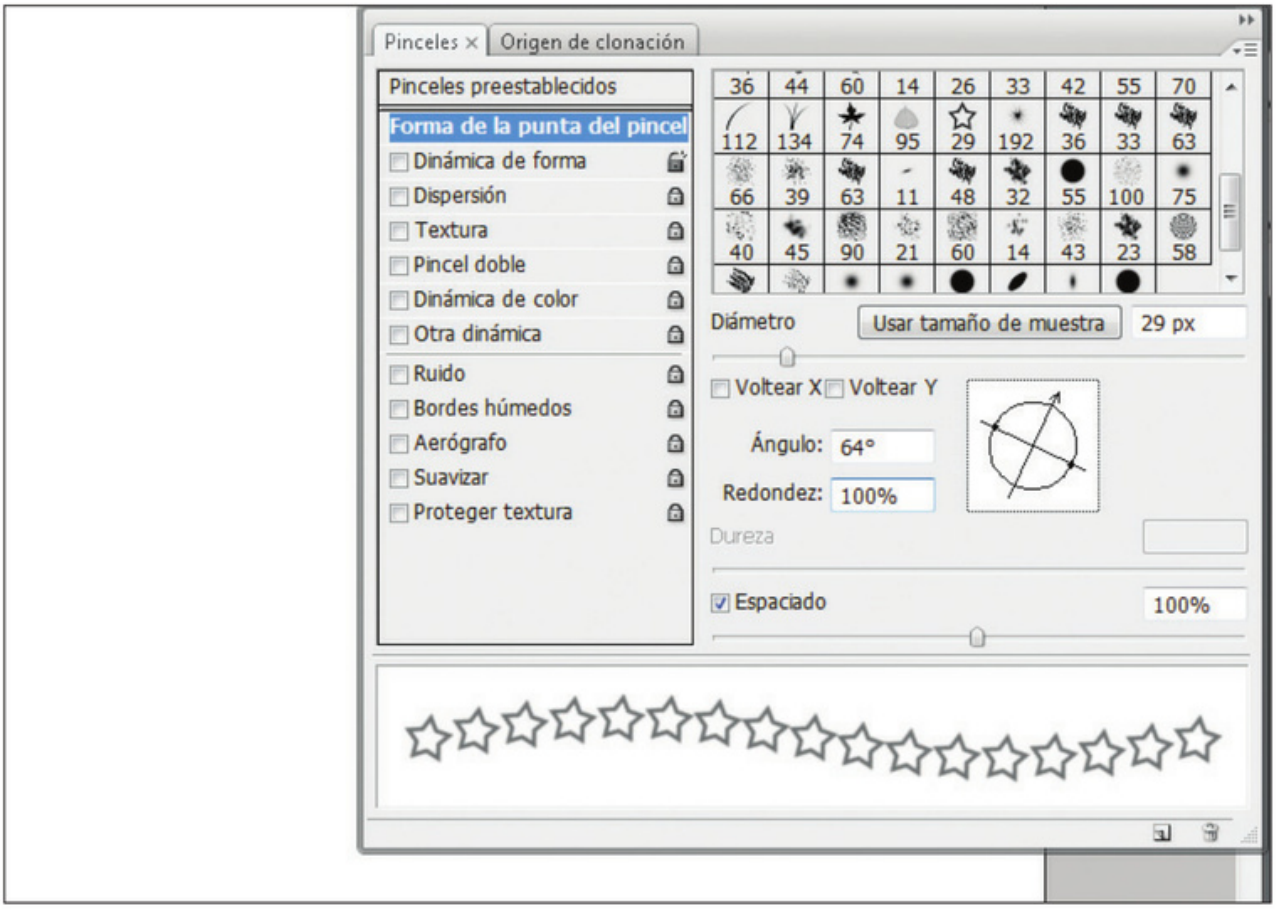


FIGURA 17 | Desde Forma de la punta del pincel podemos determinar las características básicas del trazo del pincel. Podremos ver como quedaría el trazo modificado en la parte inferior de la ventana.

tamaño de las marcas de un trazo. Podemos ingresar un valor en el recuadro o mover el deslizador.

- **Control** (del tamaño): en este menú debemos elegir cómo se controlarán los cambios en el tamaño que establecimos en el punto anterior. Las opciones son: **Desactivado** (no hay un control especificado), **Transición** (pasaje gradual de tamaño entre el diámetro inicial y el diámetro mínimo, realizado según el valor de pasos elegido), **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma** y **Rotativo de stylus** (estas opciones establecen el tamaño de las marcas según la presión, inclinación y rotación que se realice con el lápiz óptico).
- **Diámetro mínimo**: tamaño mínimo que podrán tener las marcas del pincel si las opciones anteriores están activadas.

ATENCIÓN

Los campos numéricos de la ventana de selección de colores nos permiten determinar un color de forma más precisa. Esto es especialmente útil si tenemos que volver a crear un color que ya habíamos utilizado o que nos diga otra persona. De todas maneras, el botón Añadir a muestras de esta ventana nos da la posibilidad de almacenar nuestro propio color personalizado. Otra utilidad para recuperar colores es la herramienta Cuentagotas que, como vimos anteriormente, es bastante fácil de utilizar para recuperar un color que ya existe en nuestro documento (ya sea en un lugar de una fotografía como en cualquier otro elemento).

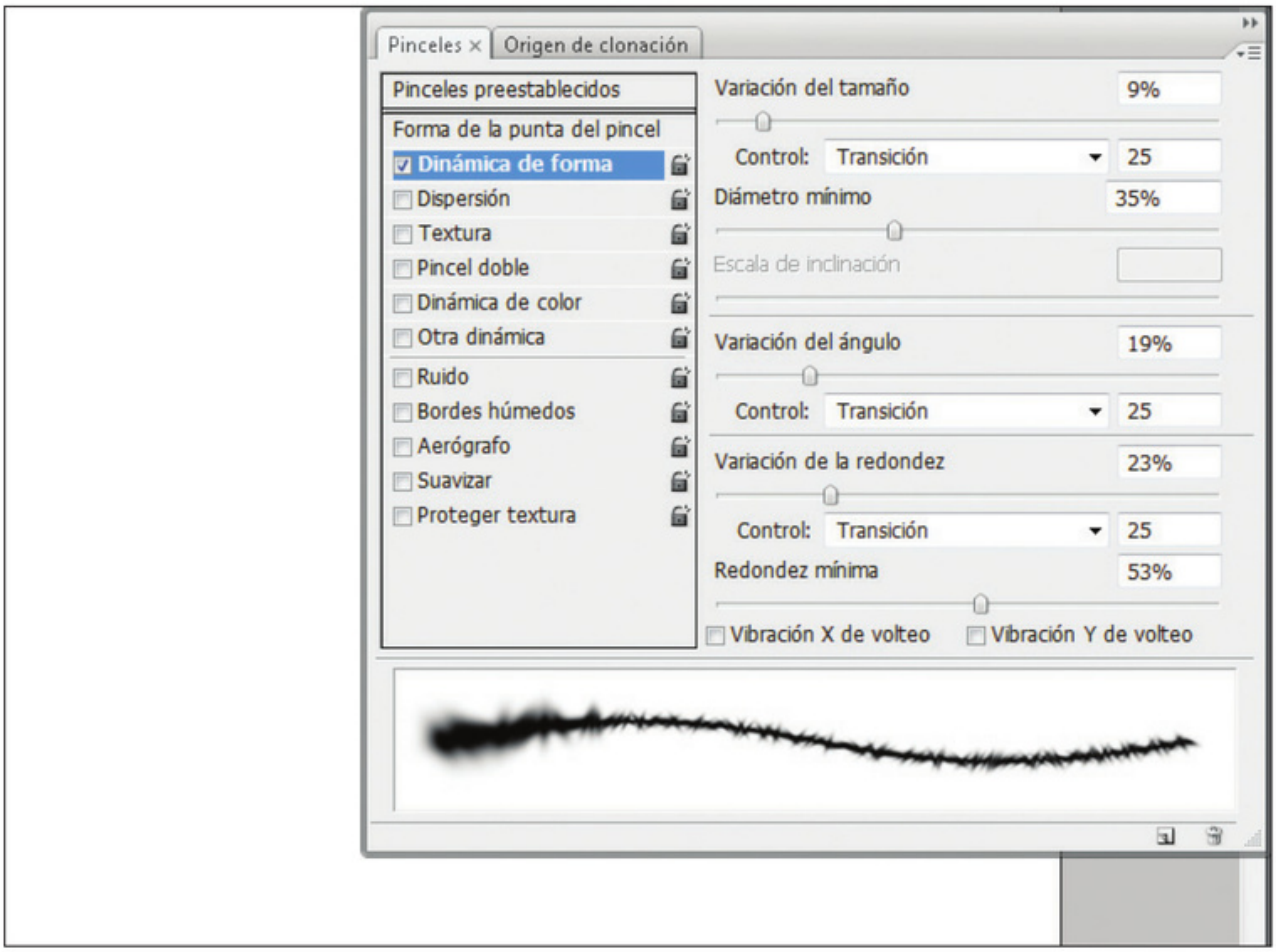


FIGURA 18 | Al variar las opciones de Dinámica de forma, determinaremos la variación que habrá en las marcas de un pincel. Podemos observar cómo se modifica el trazo.

- **Escala de inclinación**: si en el menú **Control** se encuentra seleccionada la opción **Inclinación de la pluma**, desde aquí se determina cómo será aplicado ese factor de escala.
- **Variación del ángulo**: determina la variación que habrá en el ángulo de las marcas del pincel. El mayor valor es 360 grados y, para elegir la variación, debemos recurrir al desplegable **Control**.
- **Control** (del ángulo): desde aquí especificamos cómo se controlará la variación del ángulo de las marcas del pincel. Las opciones son: **Desactivado** (sin control especificado), **Transición** (pasaje entre 0 y 360 grados en la cantidad de pasos elegida), **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma**, **Rotativo del stylus**, **Rotación** (los valores serán determinados según el uso del lápiz óptico), **Dirección inicial** (el ángulo de las marcas estará basado en la dirección inicial de su trazo), **Dirección** (el ángulo de las marcas se basa en la dirección del trazo del pincel).
- **Variación de la redondez**: determina el cambio en la redondez de las marcas del pincel. Debemos establecer el porcentaje máximo de variación y luego ingresar un porcentaje que indique la proporción entre los ejes del pincel. Para elegir cómo se controlará esa variación, contamos con las opciones del desplegable **Control** de esta sección. Las opciones son: **Desactivado** (sin control sobre la variación de redondez), **Transición** (cambio en la redondez de las marcas entre 100% y el valor de **Redondez mínima** según los pasos especificados), **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma**, **Rotativo de stylus**, **Rotación** (la variación en la redondez se controla según la presión, inclinación, rotación o posición del lápiz óptico).
- **Redondez mínima**: determina la redondez mínima de las marcas del pincel cuando la opción anterior está habilitada.

DATOS ÚTILES



Aunque no logremos dibujos sorprendentes a partir del uso de pinceles, es interesante saber que existen personas que sí pueden hacerlo. Con toda seguridad, cuentan con una gran destreza para dibujar a mano alzada y, además, con un importante dominio de las herramientas de Photoshop. Podemos ver un ejemplo en *www.youtube.com/watch?v=8K_NQe57C-k&* o si buscamos las palabras clave *speed painting*. En el mismo sitio, los artistas digitales publican pequeñas películas en las que podemos observar todo el proceso de retoque desde la fotografía original hasta el increíble resultado final. Para encontrar estos trabajos, bastará con buscar las palabras *makeover*, *photoshop*, *retouch*, *digital makeup* y otros términos relacionados.

095 ¿Para qué sirve la dispersión en un pincel?

Cuando estamos configurando la punta de un pincel, podemos utilizar la dispersión para establecer la **cantidad** de marcas de un trazo y su **ubicación**. En la categoría **Dispersión**, de la ventana **Pinceles**, encontramos las siguientes opciones:

- **Dispersión**: determina la forma de distribución de las marcas del pincel. Si la opción **Ambos ejes** está tildada, la distribución será de forma radial. En cambio, si no está seleccionada, las marcas se distribuirán perpendiculares al trazo. Podemos ingresar un porcentaje en el recuadro o mover el deslizador. Cuanto más alto sea el valor, más dispersas se ubicarán las marcas.
- **Control**: especifica la forma de control de la variación de la dispersión. En el menú desplegable, encontramos las opciones **Desactivado** (no controla la variación de la dispersión), **Transición** (dispersión según la cantidad especificada debajo, **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma**, **Rotativo de stylus** y **Rotación** (opciones que se basan en el uso de un lápiz óptico y la presión, rotación y posición que le demos).
- **Cantidad**: determina las marcas de pincel que habrá, es decir, la densidad con la que aparecerán.
- **Variación de la cantidad**: nos permite elegir cómo cambiará la cantidad de marcas en cada lugar.



FIGURA 19 | Al aumentar la dispersión, el trazo deja de verse como una sola línea y comienzan a notarse las marcas que lo componen.

- **Control**: especifica de qué manera se controla la variación de la cantidad de marcas del pincel. Las opciones son las que vimos en otros casos: **Desactivado** (sin control sobre la variación), **Transición** (difumina las marcas entre el valor de **Cantidad** y el número de pasos del recuadro), **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma**, **Rotativo de stylus** y **Rotación** (cambian el número de marcas según el uso del lápiz óptico, ya sea por su presión, su inclinación, su rotación o su posición.

096 ¿A qué se denomina textura de un pincel?

Cuando un pincel tiene textura, utiliza un motivo para dar ese efecto. Para configurar un pincel con textura, lo primero que debemos hacer es elegir el motivo desde el desplegable que aparece al ingresar en esta categoría. Luego, debemos configurar las opciones que nos permiten determinar cómo se verá el pincel.

- **Invertir**: si esta casilla está seleccionada, las áreas claras del motivo se tomarán como puntos bajos de la textura; por eso, recibirán menos pintura, y las áreas oscuras se tomarán como puntos altos, por lo que recibirán más pintura. Si **Invertir** no está marcado, las áreas claras llevarán más pintura y las oscuras, menos cantidad.
- **Escala**: determina el tamaño que tendrá el motivo. Como en otros casos, podemos ingresar el valor del porcentaje en el recuadro o mover el deslizador para elegir ese valor.
- **Aplicar textura a cada punta**: si está seleccionada esta opción, se aplica textura a cada marca del trazo por separado. En cambio, si no está marcada, se aplicará la textura al trazo como una unidad. Esta

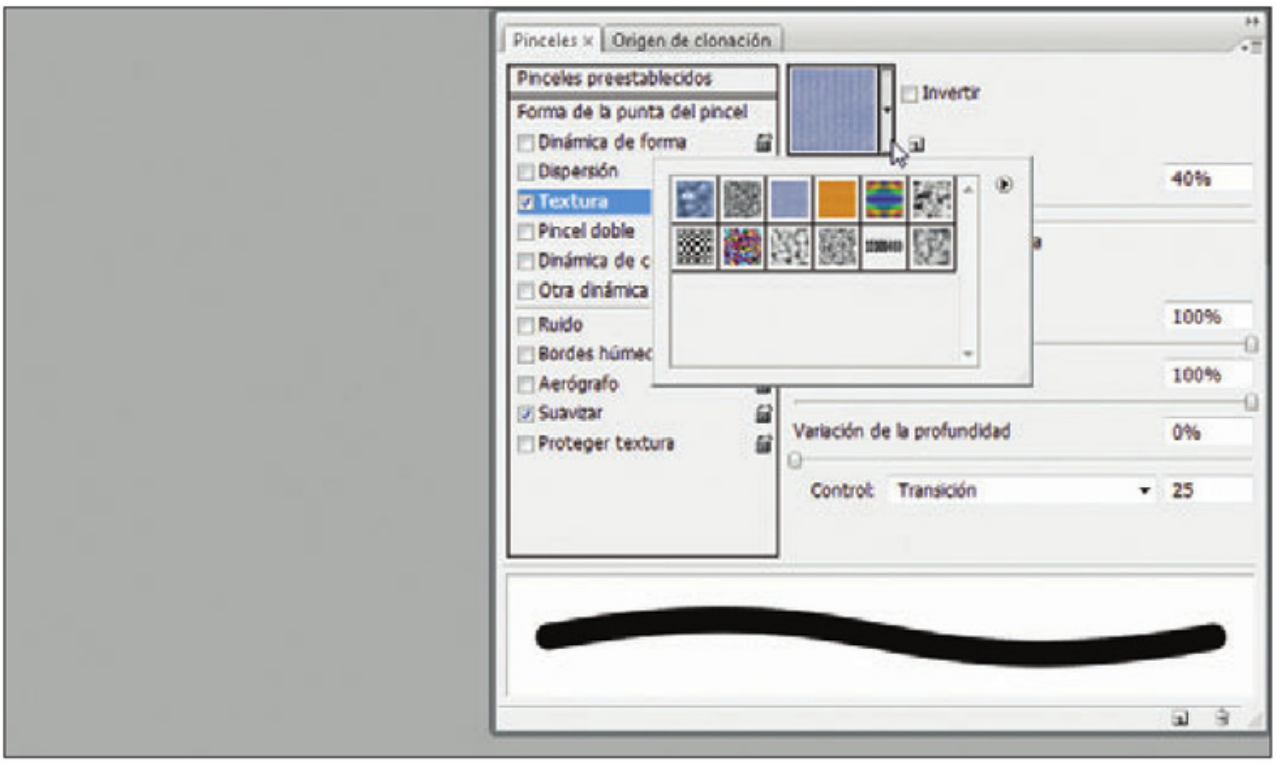


FIGURA 20 | Los motivos para un pincel con textura son los mismos que están disponibles en el Tampón de motivo, herramienta que ya conocimos.

opción es necesaria para que se habiliten las configuraciones de profundidad.

- **Modo**: establece el modo de fusión que se utilizará al combinar el pincel y el motivo.
- **Profundidad**: determina la penetración de la pintura en la textura. Podemos ingresar un valor numérico o usar el deslizador. Si el porcentaje es 0, todos los puntos reciben la misma cantidad de pintura, y esto oculta el motivo. Si el valor es 100%, los puntos bajos no recibirán pintura.
- **Profundidad mínima**: nos permite especificar la profundidad mínima en la que la pintura puede penetrar si, en el menú **Control** del área **Variación de la profundidad**, está elegida alguna opción entre **Transición**, **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma**, **Rotativo de stylus** o **Rotación**. Además, debe estar marcada la opción **Aplicar textura a cada punta**.
- **Variación de la profundidad**: esta opción determina cómo será la variación cuando **Aplicar textura a cada punta** está seleccionado. Para elegir cómo se controlará esa variación, debemos decidirnos por alguna de las opciones del desplegable **Control**.
- **Control**: permite elegir la forma de controlar la variación de la profundidad en las marcas del pincel. Las opciones son **Desactivado** (sin control especificado), **Transición** (pasaje entre el valor de **Variación de profundidad** hasta el de **Profundidad mínima**), **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma**, **Rotativo de stylus** o **Rotación** (cambian la profundidad usando la presión, inclinación o posición del lápiz óptico).

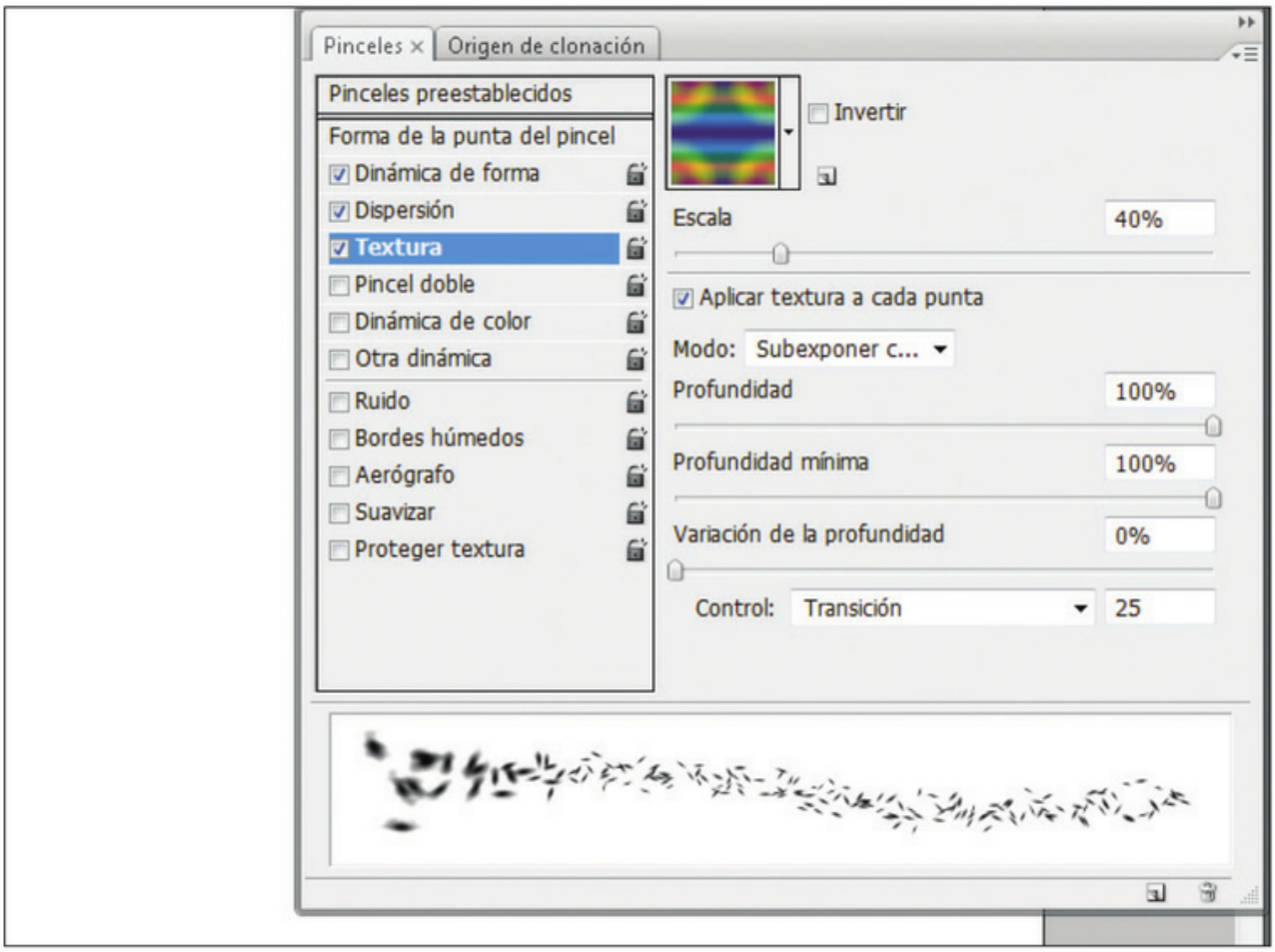


FIGURA 21 | Cuando ya elegimos el motivo, debemos decidir cómo será aplicado a los trazos del pincel.

097 ¿Qué son los pinceles dobles?

Se denomina **pincel doble** a aquel que utiliza dos pinceles o puntas diferentes para crear sus marcas. Esto significa que el pincel combina dos pinceles para hacer su trazo. El primero, que se utiliza como base, es el que tenemos seleccionado en la sección **Forma de la punta del pincel**. El segundo debemos elegirlo desde la sección **Pincel doble** (**Figura 22**), donde modificaremos sus características con las siguientes opciones:

- **Modo**: nos permite determinar el modo de fusión que se utilizará para combinar las marcas del pincel primario con las del secundario.
- **Diámetro**: desde aquí elegimos el tamaño del pincel secundario. Podemos ingresar un valor en el recuadro (en pixeles) o mover el deslizador. Si se trata de un pincel creado a partir de una imagen, es posible hacer clic en **Usar tamaño de muestra** para que se use el diámetro original del pincel.
- **Espaciado**: determina el espacio que hay entre las marcas de un trazo. Podemos ingresar un valor de porcentaje en el recuadro o mover el deslizador para elegirlo.
- **Dispersión**: esta opción establece la distribución de las marcas del pincel en un trazo. Si la opción **Ambos ejes** está seleccionada, la distribución se hará en dirección radial. En cambio, si no está marcada esta opción, las señales del pincel se distribuirán de forma perpendicular al contorno del trazo.
- **Cantidad**: determina la cantidad de marcas del pincel secundario que se usarán en cada marca del pincel primario .

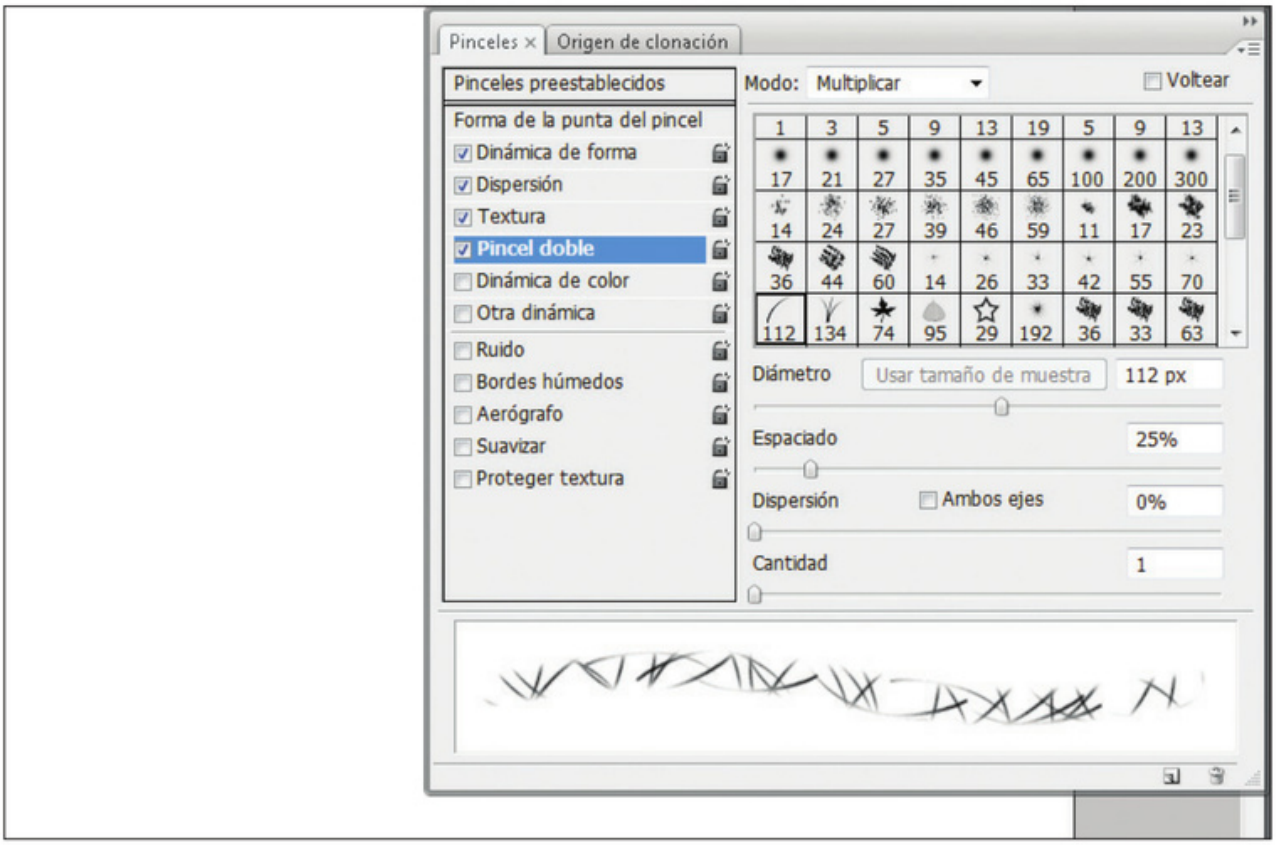


FIGURA 22 | La combinación de dos puntas en un solo pincel nos permite obtener modelos adicionales.

098 ¿Qué determina la dinámica de color?

Desde esta área de configuración del pincel, podemos establecer la forma en la que cambiará el color de la pintura a lo largo de un trazo del pincel. Para alcanzar el resultado que deseamos, debemos manipular las opciones que vemos a continuación:

- **Variación frontal/de fondo**: determina el cambio de color entre la pintura del color frontal y el de fondo. Se controla con las opciones del desplegable **Control**.
- **Control**: especifica cómo se controlará la variación de colores. Las opciones son **Desactivado** (no se controla), **Transición** (cambia el color según los pasos establecidos), **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma**, **Rotativo de stylus**, **Rotación** (estas opciones varían el color de la pintura según cómo se utilice el lápiz óptico).
- **Variación del tono**: establece el porcentaje de variación del tono. Podemos ingresar el valor de forma manual o mover el deslizador. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la diferencia entre los tonos.
- **Variación de la saturación**: permite elegir el cambio de la saturación de la pintura en un trazo. A mayor valor, más diferencia habrá entre los niveles de saturación. Es posible ingresar el valor en el recuadro o mover el deslizador para establecerlo.
- **Variación del brillo**: determina el porcentaje de variación del brillo de la pintura en un trazo. Cuanto menor sea el valor, más próximos serán los brillos. El valor se elige de forma manual a través del recuadro o moviendo el deslizador.
- **Pureza**: modifica la saturación del color. Cuanto mayor sea el valor, más saturado estará el color. Podemos mover el deslizador o ingresar el valor en el recuadro.

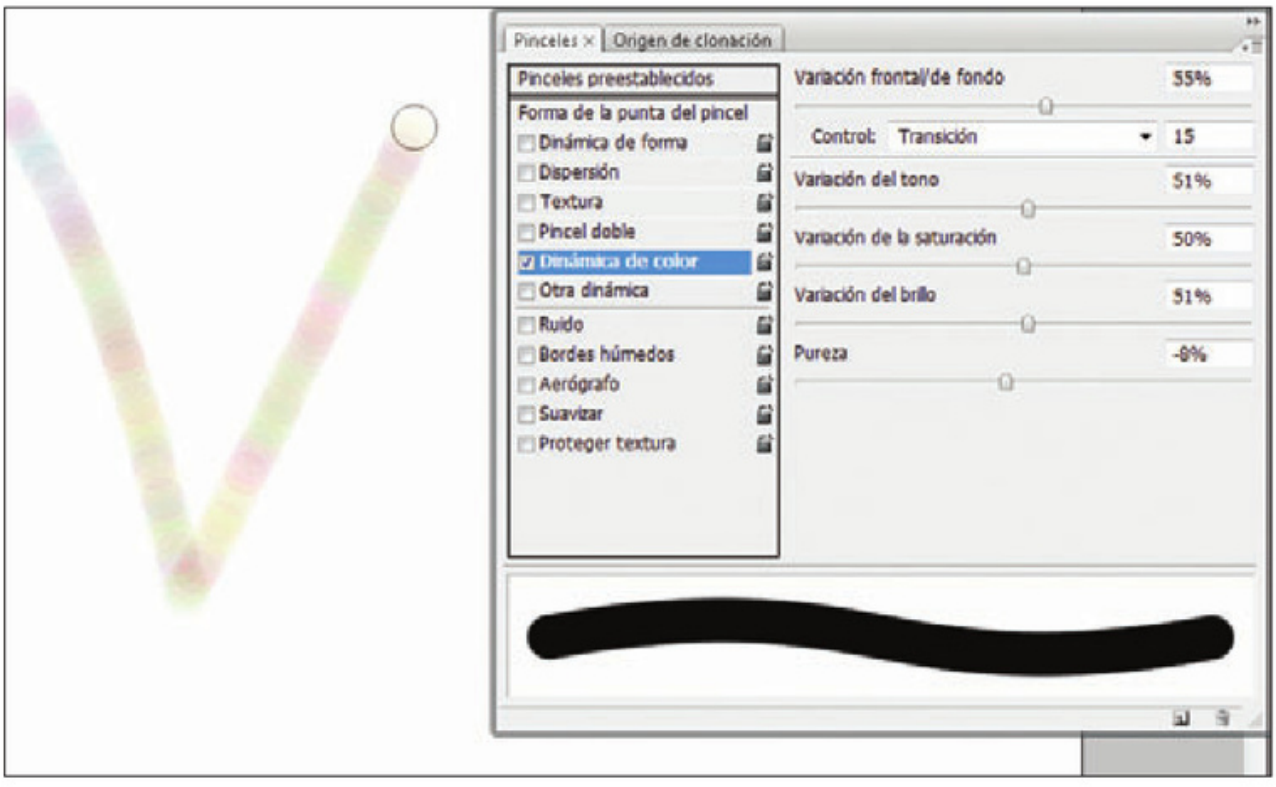


FIGURA 23 | El cambio de colores no se ve en el área de previsualización del pincel, pero podemos verlo si dibujamos algo en el documento.

099 ¿Para qué sirve la sección Otra dinámica?

Otra dinámica es la última categoría de la ventana **Pinceles**, y desde ella podemos establecer cómo la pintura se modificará a lo largo del trazo. Para determinar esto, tenemos que configurar las opciones que vemos a continuación:

- **Variación de la opacidad**: determina si habrá variaciones en el nivel de transparencia a lo largo del trazo. El valor no puede ser mayor al que se encuentra configurado en el desplegable **Opacidad** de la barra de opciones.
- **Control**: especifica cómo se controlará la variación de opacidad. Las opciones son **Desactivado** (no hay ningún control especificado), **Transición** (cambia la opacidad desde el valor de la barra de herramientas hasta **0**), **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma** y **Rotativo de stylus** (modifican la opacidad según el uso que se haga del lápiz óptico).
- **Variación del flujo**: esta opción permite determinar cómo variará el flujo de pintura. Puede alcanzar un valor que no sea superior al configurado en **Flujo** de la barra de opciones. Se controla mediante el menú **Control**.
  Para especificar cómo deseamos controlar la variación de flujo de las marcas del pincel, debemos seleccionar una opción del menú emergente **Control**.
- **Control**: podemos elegir cómo se controlará la variación del flujo de pintura. Las opciones son: **Desactivado** (sin control especificado), **Transición** (variación entre el valor **Flujo** de la barra de opciones hasta **0**), **Presión de la pluma**, **Inclinación de la pluma** y **Rotativo de stylus** (cambian el flujo de pintura según la presión, inclinación y rotación del lápiz óptico).



FIGURA 24 | A medida que avanza, el trazo se hace cada vez más transparente.

100 ¿Qué otras opciones tiene la ventana Pinceles?

Debajo de las categorías que ya vimos en la ventana **Pinceles**, aparecen cinco opciones adicionales que podemos usar para configurar nuestros pinceles. A diferencia de las que aparecen arriba, estas opciones no nos permiten realizar configuraciones adicionales, ya que sólo podemos habilitarlas o deshabilitarlas. Veamos cada una de ellas en detalle:

- **Ruido**: esta configuración agrega elementos aleatorios al pincel. Es útil con pinceles suaves. El borde del pincel se verá con una especie de serruchado.
- **Bordes húmedos**: agrega bordes al trazo del pincel para lograr un efecto acuarela.
- **Aerógrafo**: utiliza tonos graduales para simular un aerógrafo tradicional.
- **Suavizar**: esta característica hace que las curvas del trazo sean más suaves. Puede hacer que el trazo tarde más en aparecer y suele ser útil para pintar con un stylus de forma rápida.
- **Proteger textura**: esta opción aplicará el mismo motivo y la misma escala a todos los pinceles preestablecidos que tengan textura. Es útil cuando usamos varios pinceles con textura.

101 ¿Cuál es la función del Pincel de historia?

Este pincel, en lugar de pintar trazos, se encarga de **recuperar información**. Trabaja de forma conjunta con la ventana **Historia**, que nos muestra las acciones que fuimos haciendo para que podamos volver atrás si nos equivocamos o, en este caso, para trabajar de una manera particular. La utilización de este pincel es bastante sencilla. Luego de realizar todas las modificaciones que necesitamos hacer sobre la imagen (en este ejemplo convertimos la imagen a blanco y negro, ajustamos los niveles y el color de forma automática), para **volver al pasado**, seleccionamos

ATENCIÓN



Es importante aclarar que la ventana Historia almacena una determinada cantidad de acciones pasadas. Por defecto, esas acciones son 20 y desaparecen si cerramos el archivo. Si queremos aumentar la cantidad de acciones que se guardan, podemos cambiar el valor si nos dirigimos al menú Edición/Preferencias/Rendimiento... y allí modificamos el número que aparece en el recuadro Estados de historia. Si bien el máximo es 1000, debemos tener cuidado al aumentar la cantidad, ya que cada estado adicional consume memoria RAM de nuestro sistema, haciendo que funcione más lento.



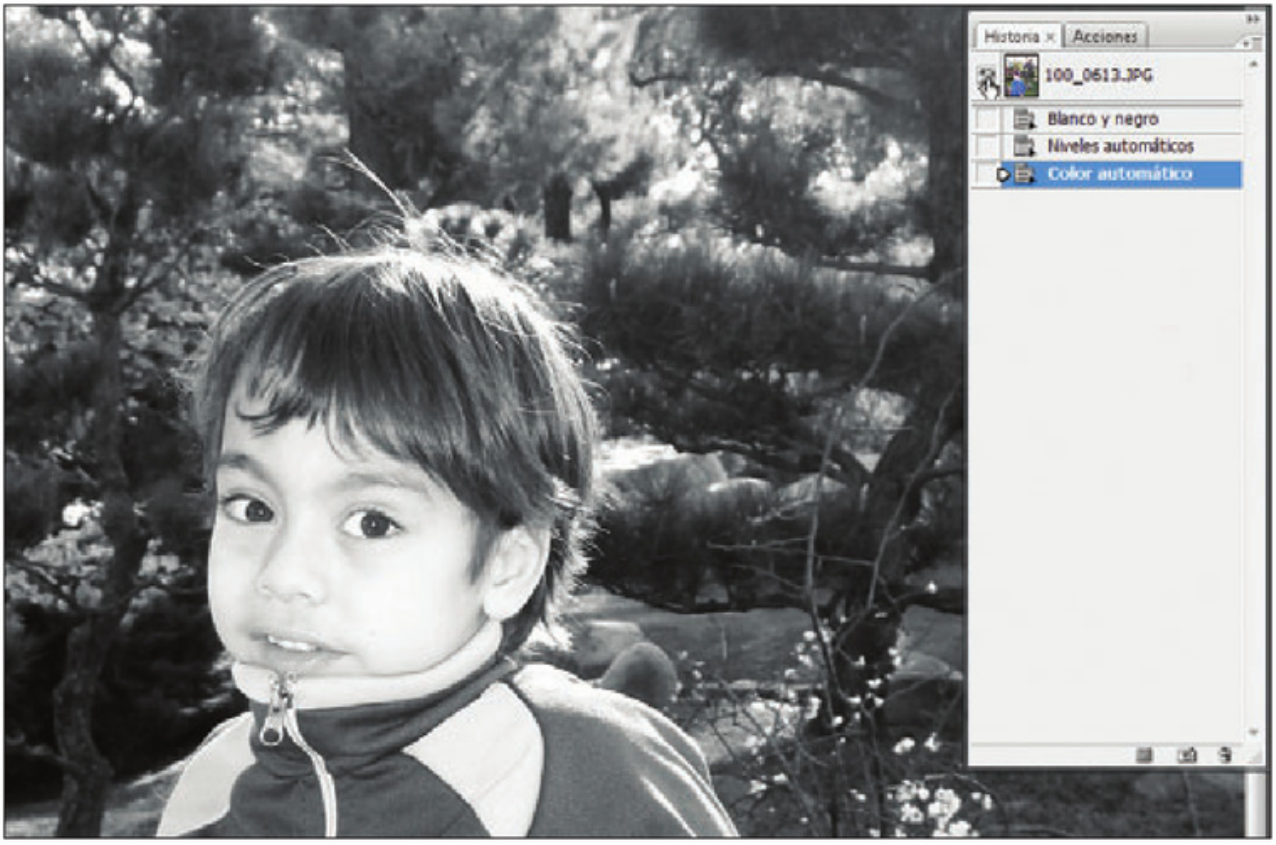


FIGURA 25 | Antes de PINTAR PARA ATRÁS, debemos elegir el punto de la historia al que queremos regresar. En este caso, la imagen original antes de realizarle los ajustes.

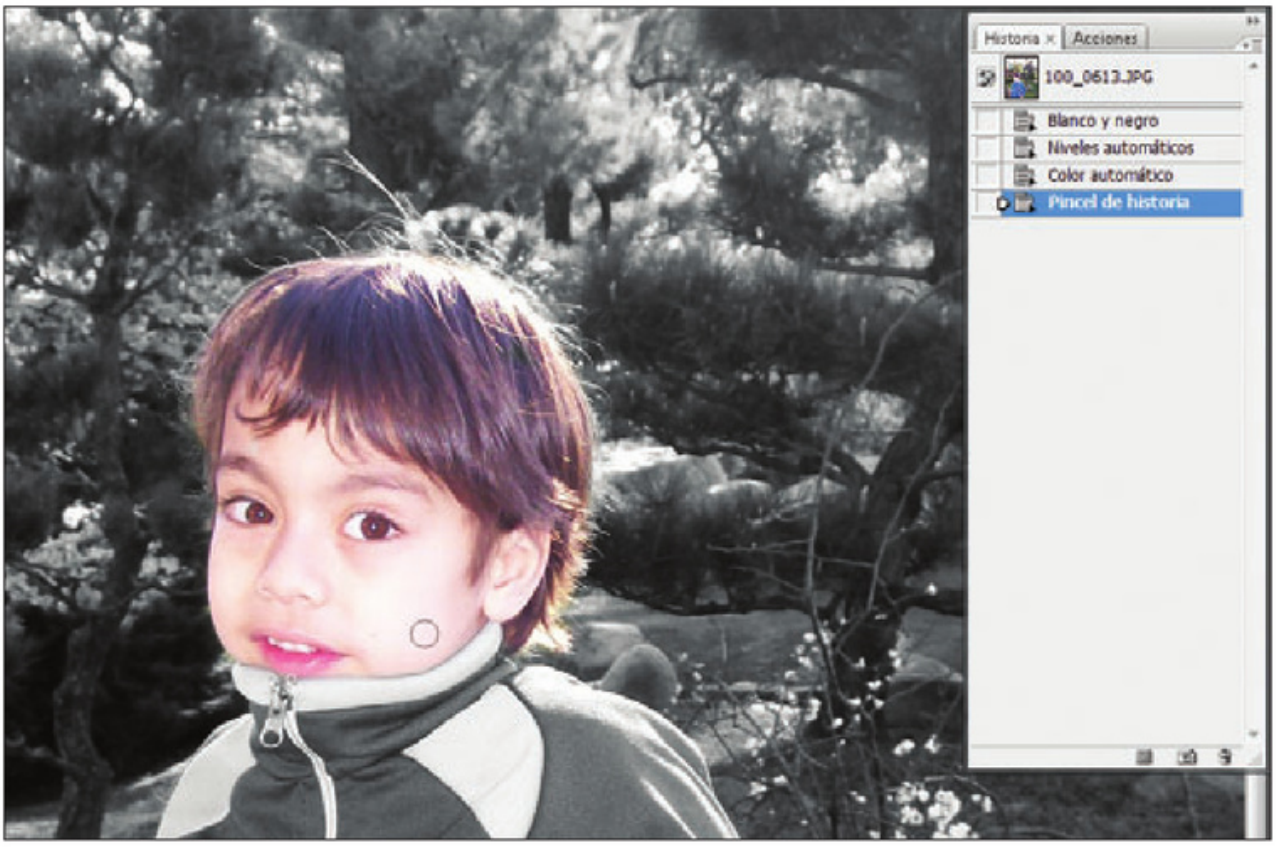


FIGURA 26 | En este ejemplo, convertimos la imagen a blanco y negro y, luego, de forma muy rápida, recuperamos el color en el rostro.

la herramienta **Pincel de historia** y, en principio, configuramos la punta del pincel (**tamaño** y **dureza**) según lo que necesitemos pintar. Luego, debemos abrir la ventana **Historia** desde el menú **Ventana**. Allí, veremos el listado de tareas que hayamos realizado y, para retroceder al estado anterior a una de ellas, debemos marcar el casillero que aparece a su izquierda (**Figura 25**).
Cuando ya tenemos elegido el estado al que queremos volver, simplemente pintamos el área de la imagen que debe regresar en el tiempo. De esta manera, el resto de la imagen mantendrá los ajustes y las modificaciones que hayamos hecho, y lo que pintemos volverá a verse como se veía antes de esas acciones. Como podemos adivinar, las aplicaciones que es posible dar a esta herramienta son muchísimas (**Figura 26**).

102 ¿Puedo almacenar un estado de la historia?

Si trabajamos con la ventana **Historia**, tenemos la posibilidad de almacenar distintos momentos de nuestro trabajo. Una forma de hacerlo es creando **instantáneas**, que luego podemos usar como estados a los que se puede regresar con el **Pincel de historia**. Otra alternativa es crear un **documento nuevo** con el estado que necesitamos conservar. En ambos casos, el primer paso es posicionarnos sobre el estado que queremos resguardar. Luego, presionamos el pequeño triángulo ubicado arriba a la derecha de la ventana **Historia** y, en el menú que se despliega, elegimos la opción que corresponda según lo que deseemos realizar:

- Para almacenar una instantánea, presionamos **Nueva instantánea...**; en el cuadro que se abre, pulsamos **OK**. Luego, la instantánea aparecerá en la parte superior de la ventana **Historia**, debajo del estado original (o de la instantánea que se haya creado con anterioridad).
- Para crear un nuevo documento, hacemos clic sobre **Nuevo documento**. En forma automática, se creará un nuevo documento que deberemos guardar si queremos conservarlo.

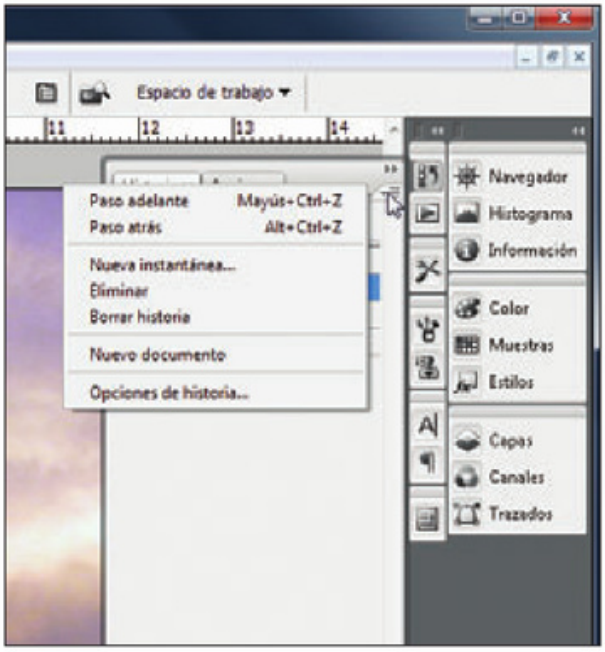


FIGURA 27 | También podemos acceder a las opciones para almacenar estados si hacemos clic con el botón derecho sobre el estado que deseamos conservar.

SITIOS WEB

En ForoCreativo (*www.foro-creativo.com*), encontramos una serie de foros relacionados, en general, con la imagen. Vale destacar aquellos que tratan aspectos de la fotografía, los que se dedican a cuestiones de diseño web y los que presentan tips y tutoriales.

Capítulo 5

Mejorar luces y colores

¿Qué son las capas?
¿Para qué sirve agrupar las capas?
¿Cómo está compuesto el panel Capas?
¿Cómo actúan los modos de fusión?
¿Qué son los filtros?
¿Cómo están organizados los filtros?
¿Cómo agrego luz mediante el uso de capas?
¿Puedo iluminar sólo una parte de una imagen?
¿Tiene arreglo una foto a contraluz?
¿Cómo aclaro una zona en sombras?
¿Cómo arreglo una fotografía con color dominante?
¿Para qué sirve el comando Gama de colores?
¿Cómo convierto una imagen color a blanco y negro?
¿Puedo convertir una imagen a tono sepia?
¿Qué hago con una imagen que no se puede arreglar?



103 ¿Qué son las capas?

Antes de empezar a arreglar problemas de iluminación y de colores en nuestras fotografías, es fundamental que comprendamos el concepto de capa y su forma de trabajo. Una **capa** es un soporte que se superpone a otros similares. De alguna manera, podríamos asemejarla a una hoja transparente que, según lo que apliquemos sobre ella, dejará ver, o no, lo que hay detrás. En un documento puede haber muchas capas, ya que éstas se apilan una sobre otra para formar el resultado final de nuestro trabajo. Cada capa puede contener distintos elementos, como imágenes, texto, figuras, dibujos o efectos, y podemos controlar cómo interactúan estos objetos con lo que hay debajo.

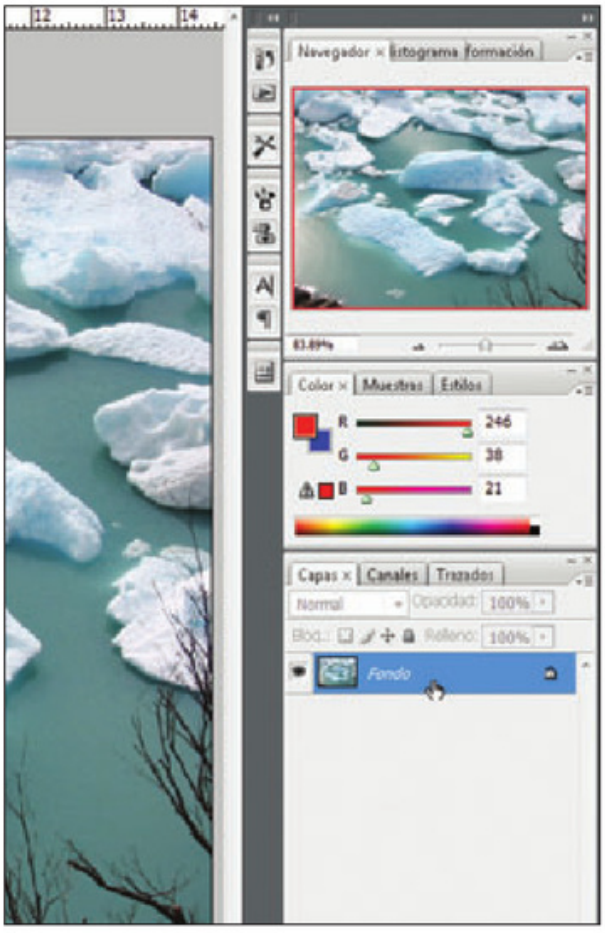


FIGURA 1 | Cuando abrimos una imagen, en el panel Capas veremos que sólo existe una, denominada Fondo.

CURIOSIDADES

Las capas, llamadas *layers* en inglés, son la forma en la que trabajan muchos programas de diseño y retoque fotográfico. Por ejemplo, *Adobe Fireworks* o *The Gimp* trabajan de esta manera. Pero además de estos programas, existen otros que comparten el concepto, aunque en algunos casos se denominan diferente o tienen alguna función adicional. En este último grupo podemos incluir al programa *Adobe Flash*, que para crear las películas en ese formato utiliza capas superpuestas. Éstas además incorporan la variable temporal, ya que utilizan una línea de tiempo para generar las animaciones.

Es difícil entender el concepto de capa al comienzo, pero veremos que, cuando comencemos a trabajar con ellas, nos resultará más sencillo comprender cómo es su funcionamiento y cómo nos ayudan a realizar nuestras tareas de retoque y manipulación de imágenes digitales. De hecho, precisamente, a medida que realicemos nuestros proyectos, iremos aprendiendo diferentes formas de trabajar con capas y con utilidades relacionadas.

Aunque muchas tareas que realizamos crearán una capa sin que nosotros tengamos intervención (como cuando insertamos un texto, por ejemplo), también es posible crear una nueva **capa vacía**, una capa a partir de una **selección** o convertir en capa común a la que aparece como fondo, ya que de otro modo no podremos usar ciertas opciones sobre ella (**Figura 1**).

Otra de las funciones de las capas es la de ayudarnos a **organizar** el contenido de nuestro documento, ya que cada una tiene

un **nombre** que nos permite identificar y reconocer su contenido. En el caso de las capas que contienen texto, el nombre será, precisamente, el texto que contienen (con un límite de 64 caracteres). En las otras, figurará el nombre por defecto, que dependerá del tipo de capa que sea. Además del nombre, las capas pueden tener un **color** que nos ayude a identificarlas. Esto sirve para que podamos reconocer de forma más rápida las capas que tienen, por ejemplo, elementos en común. Por otro lado, las capas tienen un **icono** o **miniatura** que nos muestra su contenido. Por ejemplo, en las capas de texto aparecerá un cuadrado con una letra **T** en él. En las capas que contienen una imagen, veremos ese contenido en tamaño pequeño (**Figura 2**).

104 ¿Cómo organizo las capas en el panel?

Para modificar el color y el nombre de una capa, debemos recurrir al panel **Capas**. Para cambiar ambas cosas, hacemos clic con el botón derecho sobre la capa y, del menú que se despliega, elegimos la opción **Propiedades de capa...**. Estableceremos el nombre de la capa y seleccionaremos el color que tendrá en el panel **Capas**. Al finalizar, pulsamos el botón **OK** para cerrar la ventana. Otro modo de renombrar una capa consiste en hacer doble clic sobre su nombre en el panel de **Capas**. El espacio del nombre se convertirá en un campo que podremos editar, escribiendo la nueva denominación.

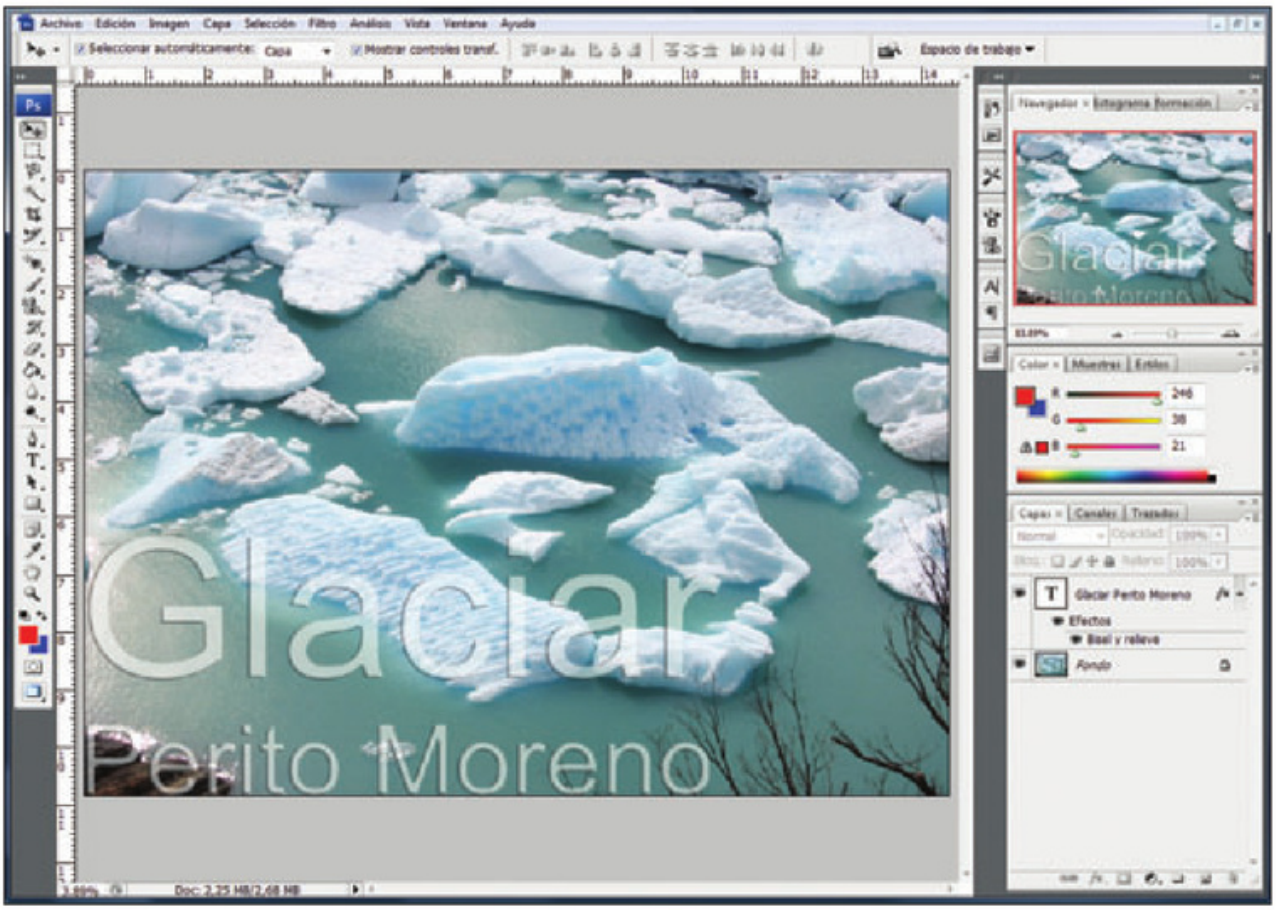


FIGURA 2 | A medida que agregamos elementos, en este caso texto, veremos que las capas se apilan. Si agregamos efectos, también los veremos aquí, relacionados con la capa a la que se aplican.

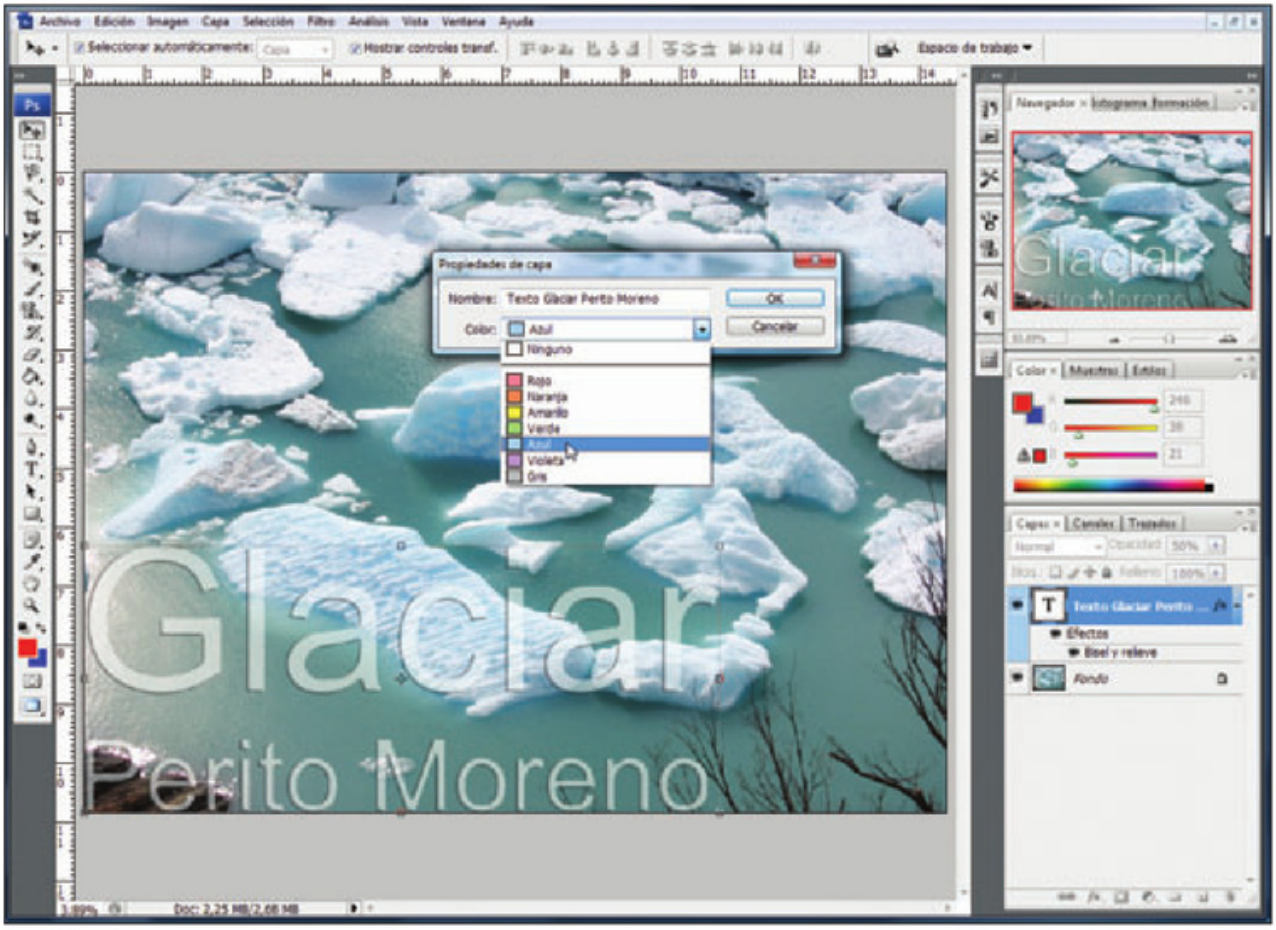


FIGURA 3 | El color que elijamos se mostrará en el recuadro donde aparece el icono de un ojo.

105 ¿Para qué sirve agrupar las capas?

Otra opción que tenemos a la hora de trabajar con capas es la de **agruparlas**. Esto es especialmente útil cuando estamos trabajando con un documento complejo, que tiene muchas capas. En esos casos, además de ponerles nombres y colores, es conveniente juntarlas en una especie de carpeta que nos permitirá tener todos los elementos relacionados bajo una misma denominación. Por otro lado, lo más beneficioso de trabajar con grupos es la posibilidad de colapsarlos para que sólo se vea la carpeta principal y no todas las capas interiores. De esta manera, la ventana **Capas** tiene una menor cantidad de ítems y vamos mostrando los que necesitamos para trabajar en cada momento.

DATOS ÚTILES

Aunque quizás no se nos ocurra un posible uso para los grupos de capas porque creemos que no tendremos tantas capas como para necesitar agruparlas, podemos pensar en un ejemplo bastante simple. Si diseñamos un sitio web, una buena forma de organizar los elementos es separarlos según su función o ubicación dentro de la página. Por ejemplo, podríamos tener un grupo Menú donde se encuentren las capas que componen los botones y elementos del menú de navegación, otro grupo Pie para albergar los ítems relacionados con el Copyright que se ubican en el pie de página, y otros llamados Encabezado, Contenido o nombres representativos de cada área o sección de la página.

Para crear un grupo, debemos pulsar el botón **Crear un grupo nuevo**, que se encuentra en la parte inferior del panel **Capas**. Luego, seleccionamos las capas que queremos que ese nuevo grupo incluya y las arrastramos sobre él (es decir, sobre el nombre del grupo.

106 ¿Cómo está compuesto el panel Capas?

En el panel denominado **Capas** hay muchas herramientas que podemos usar para trabajar con ellas y, además, para obtener información sobre sus características, efectos, etcétera. En la **Guía Visual 001**, podremos ver la utilidad de los elementos de esta ventana.

107 ¿Qué puedo hacer desde el panel Capas?

Además de todos los botones y opciones que nos brinda la ventana **Capas**, desde ella podemos realizar otras tareas y trabajar de forma más rápida o cómoda. Ya vimos que es posible **organizar** las capas, determinar su **opacidad**, la forma en la que **interactúan** con las otras y si se encuentran **bloqueadas**, entre otras cosas. Pero además, desde este panel es posible **seleccionar varias capas** y, al mismo tiempo, su contenido. Para esto, como en otros programas y ámbitos de Windows, hacemos clic con el mouse mientras mantenemos pulsada la tecla **SHIFT** (para seleccionar capas contiguas) o **CTRL** (para seleccionar tanto las capas contiguas como aquellas que no lo están).
Otra de las utilidades del panel de capas es la posibilidad de **cambiar el orden** de los elementos con sólo reacomodar las capas. Por ejemplo, si escribimos un texto y luego

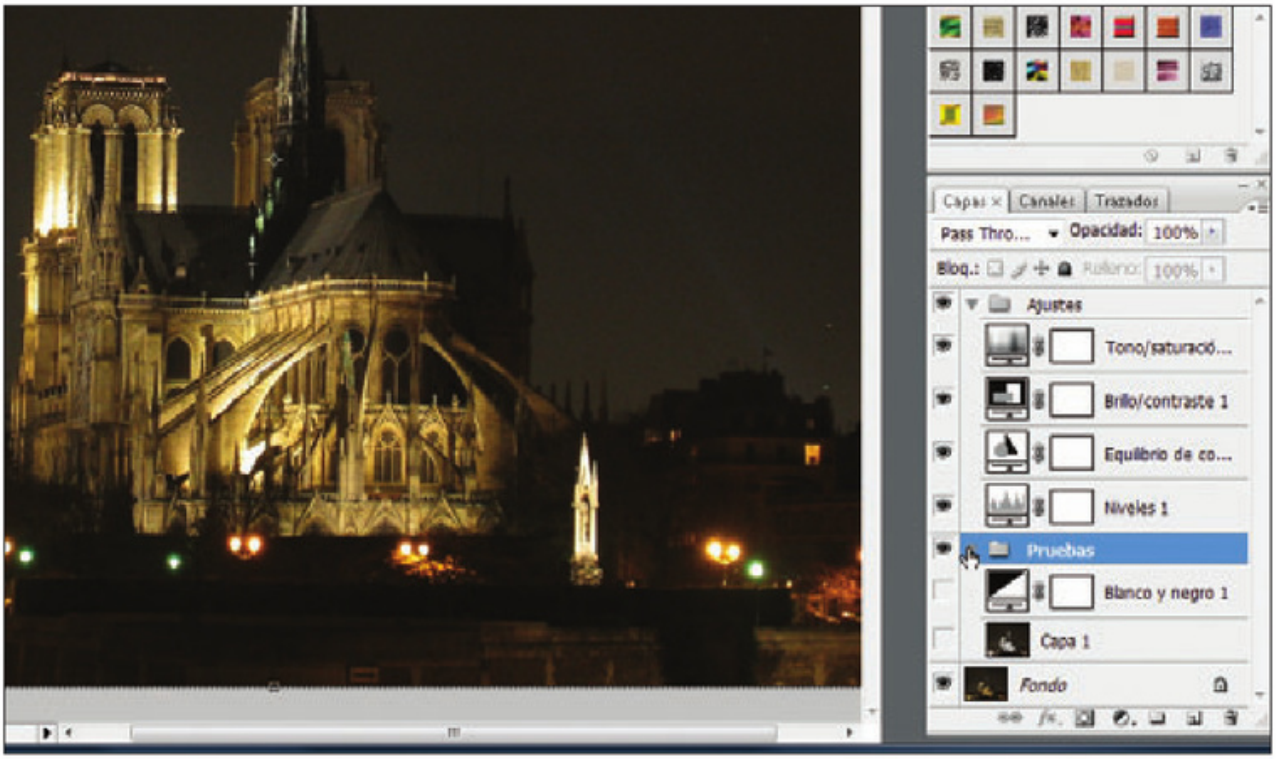
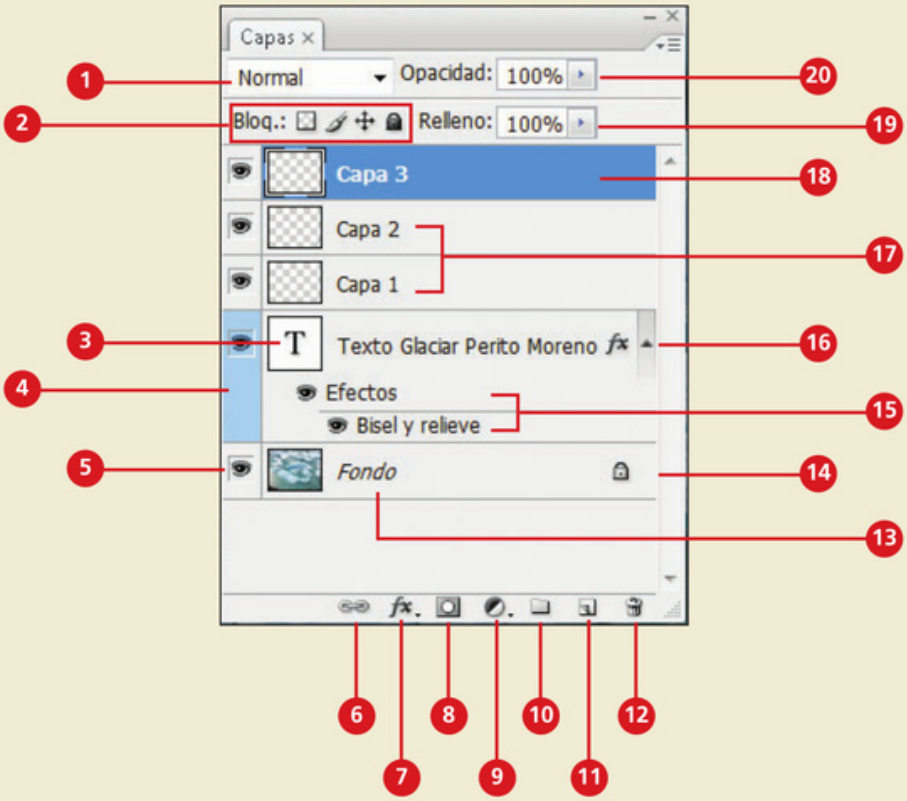


FIGURA 4 | Agrupar las capas permite mantener el panel con menos elementos visibles.

GUÍA VISUAL 001 | El panel Capas



1. **Configurar modo de fusión para capa**: esta opción nos permite determinar la forma en la que la capa superior se fundirá o interactuará con la capa inferior. Desde aquí podemos generar muchos efectos y resultados diferentes, ya que elegimos cómo una capa afecta a las otras para aplicarle un color, aclararla, oscurecerla, darle luminosidad, entre otras opciones.
2. **Bloq.** (Opciones de bloqueo de capa): desde aquí, es posible bloquear el contenido de la capa con **Bloquear píxeles transparentes** y **Bloquear píxeles de imagen**, fijar su posición con **Bloquear posición** y bloquear todas las opciones anteriores con **Bloquear todo**.
3. **Miniatura de la capa**: en este pequeño cuadro podemos ver el contenido de la capa en tamaño reducido. Si se trata de una capa de texto, veremos una letra **T** dentro del recuadro.
4. **Color de la capa**: éste es el color que elegimos para la capa cuando modificamos sus propiedades. Nos puede ayudar a reconocer con facilidad las capas que tengan alguna característica en común.
5. **Visibilidad de la capa**: con esta opción podemos ocultar o mostrar una capa. Esto es útil para guardar distintas versiones de un documento sin necesidad de modificar su contenido, ya que podemos incorporar o eliminar elementos según la capa que dejemos visible o la que ocultemos.
6. **Enlazar capas**: esta opción nos permite seleccionar dos o más capas y enlazarlas. Esto significa que, si movemos el contenido de una, se moverá el de las demás del enlace. Para remover el enlazado en forma temporal, debemos presionar la tecla **SHIFT** mientras hacemos clic en el icono que aparece al enlazar (una especie de cadena con eslabones).
7. **Añadir un estilo de capa**: desde aquí abrimos un listado con los mismos estilos que encontramos en la ventana **Estilo de capa** (que se abre al hacer clic con el botón derecho sobre la capa y eligiendo **Opciones de fusión...**).
8. **Añadir una máscara**: si al hacer clic sobre este icono tenemos hecha una selección, se agregará una máscara con esa selección (sólo se verá eso que teníamos seleccionado). Si no teníamos ninguna selección

... | El panel Capas

activa, al pulsar este botón se creará una máscara vacía, en blanco. Si ya había una máscara de capa, se agregará una máscara vectorial. Esta última también la podemos agregar si pulsamos el icono de creación de máscara mientras mantenemos presionada la tecla **CTRL**.

9. **Crear nueva capa de relleno o ajuste**: este botón nos permite crear una capa que aplique los comandos del menú **Imagen/ajustes**. La diferencia de hacerlo mediante una capa es que no modificamos los pixeles originales de la imagen, que se conserva intacta.
10. **Crear un grupo nuevo**: como ya mencionamos, este botón nos permite crear una especie de carpeta para agrupar nuestras capas.
11. **Crear una capa nueva**: desde aquí se crea una nueva capa, que se ubica por encima de la que tenemos seleccionada al presionar este botón.
12. **Eliminar capa**: al hacer clic sobre este elemento, se eliminará la capa sobre la que estemos ubicados. Si tenemos seleccionadas varias capas, se borrarán todas ésas. Antes de la eliminación, un cuadro de diálogo nos pide que confirmemos.
13. **Fondo** (Fondo capa): ésta es la capa que aparece cuando abrimos cualquier imagen. No se le pueden cambiar las opciones de fusión ni mover el contenido (de hecho, podemos ver que aparece con el candado de bloqueo total).
14. **Bloqueo de la capa**: si este icono de candado está presente, significa que la capa tiene algún tipo de bloqueo. Si el candado es de color claro será un bloqueo parcial (el de pixeles o el de posición). Si el candado es oscuro, la capa estará totalmente bloqueada.
15. **Efectos de la capa**: se muestran los nombres de los efectos aplicados a una capa. Haciendo clic sobre el ojo, se pueden mostrar u ocultar en la vista de la imagen.
16. **Mostrar/ocultar efectos de la capa**: si la capa tiene efectos aplicados, desde aquí podemos decidir si queremos verlos o si se ocultarán para ahorrar espacio en el panel (se colapsan al igual que sucede cuando trabajamos con grupos).
17. **Capas inactivas**: estas capas no están seleccionadas y lo que hacemos no se aplica sobre ellas.
18. **Capa seleccionada**: ésta es la capa sobre la que nos encontramos trabajando.
19. **Relleno** (Configurar opacidad interior para la capa): similar a la opción anterior, desde aquí elegimos cómo afectará el contenido de la capa cuando tiene aplicado un efecto.
20. **Opacidad** (Configurar opacidad principal para la capa): determina el grado de transparencia que tendrá la capa. A mayor valor, más opaca será y menos dejará ver lo que hay detrás. Por el contrario, un valor pequeño hace que la capa sea poco visible, es decir, muy transparente.

DATOS ÚTILES



Si cuando terminamos de trabajar con la imagen queremos unificar todas las capas y máscaras, debemos *acoplar la imagen*. Esto se realiza desde el menú Capa/Acoplar imagen. No es un paso necesario ni siquiera para guardar nuestro trabajo en formatos que no soportan capas, ya que al usar el comando de guardado, cada tipo de archivo se guardará con la información que le corresponde.

dibujamos una figura en el mismo lugar, la capa que contiene la figura tapará a la del texto, porque se ubicará por encima de ella (una capa nueva se crea sobre aquella en la que estamos ubicados al momento de crearla). Si queremos poner el texto encima del dibujo, dentro del panel, arrastramos la capa de texto hacia arriba de la otra. Este atajo cumple la misma funcionalidad que obtenemos si vamos al menú **Capa** y, allí dentro, utilizamos las opciones que encontramos en **Organizar** (**Traer al frente**, **Hacia delante**, **Hacia atrás**, **Enviar detrás**. **Figura 5**).

Para continuar con la organización de capas, si queremos ahorrarnos algunos pasos de ordenamiento, cuando creamos una capa que sabemos que deberá estar ubicada debajo (o detrás) de otra, bastará con pararnos en esta última y, manteniendo la tecla **CTRL** presionada, hacer clic en el icono **Crear una capa nueva** del panel **Capas**. Gracias a esto, la capa se creará debajo de aquella en la que estábamos parados al crearla.

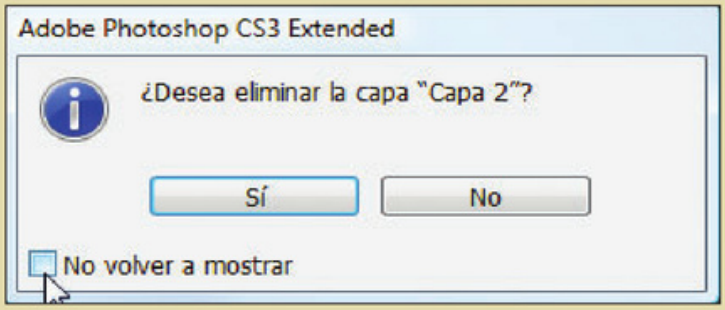
Si tenemos muchas capas y queremos usar algunas de ellas para crear un nuevo documento, debemos ocultar el resto de las capas con el icono del ojo que modifica la visibilidad y luego ir al menú **Archivo/Secuencias de comandos/Exportar capas a archivos...**. En la ventana que se abre, elegimos la carpeta en la que se ubicará el nuevo archivo creado, marcamos la casilla **Sólo capas visibles** y pulsamos **Ejecutar**. Si queremos, antes de correr el proceso, podemos seleccionar el tipo de archivo (por defecto es PSD) y modificar el prefijo que se usará al crear los archivos nuevos con las capas. Esto es importante, ya que cada capa se convertirá en un nuevo documento. Por



FIGURA 5 | Dentro de Capa/Organizar, encontramos opciones para determinar el orden de las capas.

DATOS ÚTILES

Cuando eliminamos una capa, aparece un cuadro de diálogo que nos pide confirmar la operación. Si bien esto se realiza por cuestiones de seguridad, para evitar borrados accidentales, tenemos dos posibilidades que nos ahorran el paso. En primer lugar, presionar la tecla **ALT** al hacer clic en el icono **Eliminar capa**. De esta forma, la capa se eliminará sin que se nos muestre el pedido de confirmación. La segunda forma consiste en tildar la casilla **No volver a mostrar**, en el cuadro que pide que confirmemos. Entre las dos opciones, la mejor es la primera, porque no implica un cambio permanente en la manera de trabajar del programa; la próxima vez que eliminemos una capa, volveremos a recibir el pedido de confirmación. En cambio, la segunda manera hará que no se nos vuelva a preguntar, y corremos el riesgo de cometer errores.



ejemplo, si guardamos las capas 1, 2 y 3 de un documento llamado **glaciar.psd**, obtendremos los archivos **glaciar_0002_Capa 1.psd**, **glaciar_0001_Capa 2.psd** y **glaciar_0000_Capa 3.psd**.

Otra utilidad para copiar capas es la de copiarlas en la misma ubicación. Esto es útil cuando queremos llevar una capa de un archivo a otro y necesitamos mantener, por alguna razón, su ubicación dentro del lienzo. Para lograr esta **copia ubicada**, abrimos los dos archivos (el de origen y el de destino) y, cuando tenemos la capa seleccionada, vamos al menú **Capa/Duplicar capa...**. En la ventana que aparece, en el campo **Como** elegimos el nombre que tendrá la capa y, luego, dentro de la sección **Destino**, desplegamos las opciones de **Documento**. Aparecerá una lista de los documentos que se encuentran abiertos en ese momento y, además, la opción **Nuevo** para que se cree un documento a partir de esa capa duplicada. Al hacer clic en **OK**, se nos abrirá el documento creado o podremos ver el resultado obtenido en el que hayamos elegido entre los que estaban abiertos.

Otra de las utilidades que nos brinda este panel la podemos usar si tenemos varios elementos de **texto** que se encuentran en distintas capas y deseamos editar el formato de todos para unificar su estilo. Para lograrlo, bastará con seleccionar las capas (con clic y la tecla **SHIFT** o **CTRL**, según corresponda para capas contiguas o no) y hacer clic en la herramienta **Texto horizontal**. Luego,

DATOS ÚTILES

Recordemos que una imagen rasterizada o mapa de bits es aquella que está compuesta por pixeles, como las fotografías o dibujos en formato JPG, BMP y GIF. Una imagen vectorial es el resultado de una serie de cálculos matemáticos que redibujan la imagen cada vez que la vemos. Éste es el tipo de información que manejan, por ejemplo, los programas Adobe Illustrator y Adobe Flash. Las primeras se pixelan al aumentar su tamaño, algo que no sucede con las vectoriales, que se vuelven a crear.

modificamos el aspecto de la tipografía que deseemos para que el estilo se aplique en todos los textos que hayamos seleccionado.

108 ¿Qué son los modos de fusión?

Un concepto íntimamente relacionado con el trabajo en capas es el de **modo de fusión**, ya que se refiere a la forma en la que las capas **interactúan entre ellas**. Gracias a los modos de fusión, podemos determinar cómo afectará una capa superior a una inferior, y así lograr efectos o soluciones a problemas. El modo en el que una capa **modifica** a otra lo elegimos desde la opción desplegable **Configurar modo de fusión para capa**. Cuando abrimos este menú, veremos una serie de ítems divididos en diferentes grupos, según la forma en la que afectan:

- Básicos: **Normal** y **Disolver**.
- Oscurecer: **Oscurecer**, **Multiplicar**, **Subexponer Color**, **Subexposición lineal** y **Color más oscuro**.
- Aclarar: **Aclarar**, **Trama**, **Sobreexponer Color**, **Sobreexpos. lineal (Añadir)** y **Color más claro**.
- Brillo: **Superponer**, **Luz suave**, **Luz fuerte**, **Luz intensa**, **Luz lineal**, **Luz focal** y **Mezcla definida**.
- Sumar y restar color: **Diferencia** y **Exclusión**.
- Por sustitución: **Tono**, **Saturación**, **Color** y **Luminosidad**.

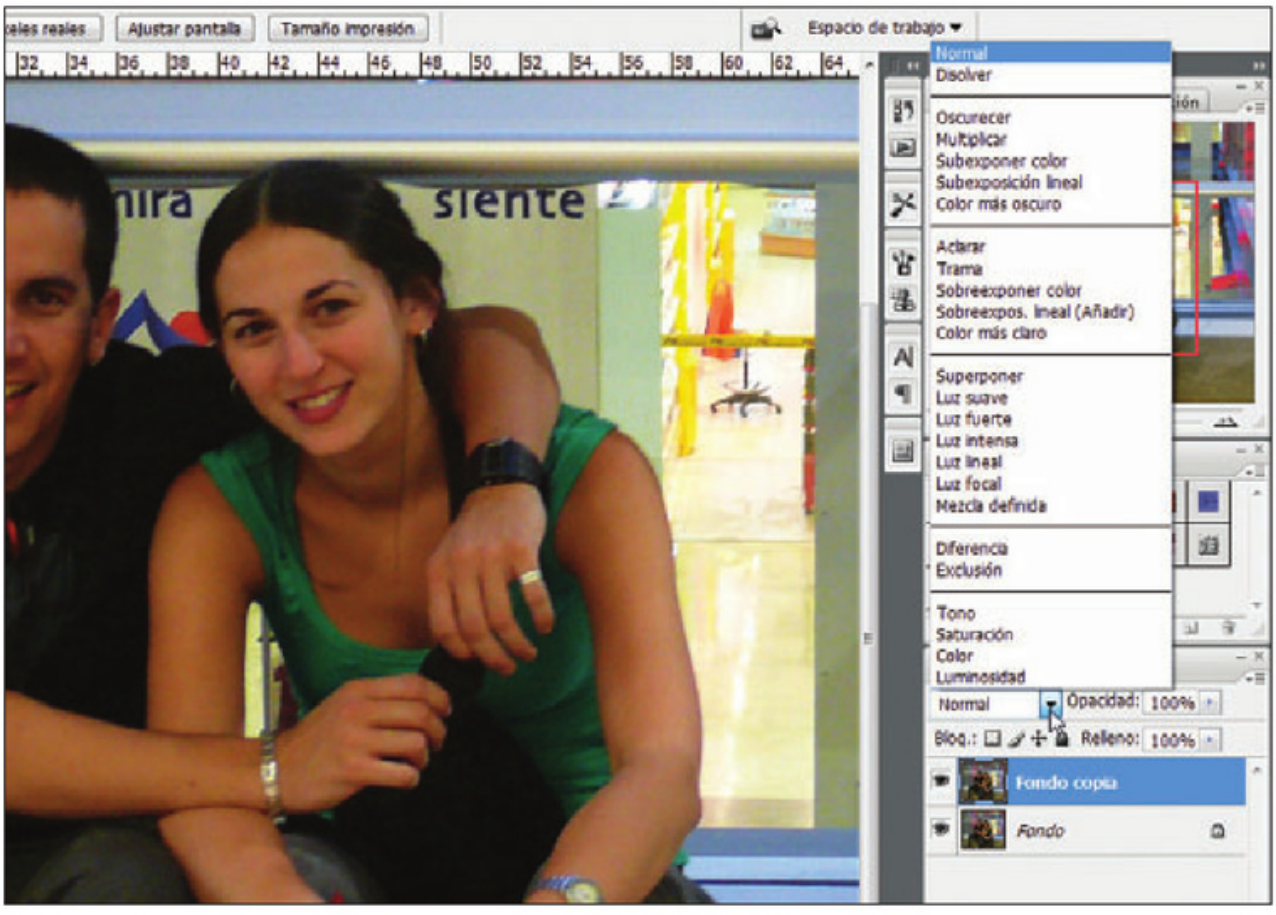
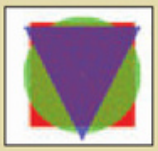
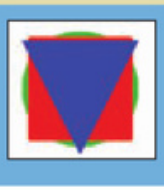


FIGURA 6 | Como podremos apreciar a lo largo del libro, los modos de fusión nos ayudarán con muchos retoques y arreglos de imágenes.

109 ¿Cómo actúan los modos de fusión?

Como vimos hasta este momento, existen varios modos de fusión y cada uno nos dará un resultado diferente según sean las imágenes y elementos con los que estemos trabajando.
Asimismo, el resultado también estará determinado por la **opacidad** de las capas involucradas. En la tabla dispuesta a continuación, veremos un resumen con ejemplos de cómo trabaja cada modo de fusión. En algunos casos nos parecerá que el resultado obtenido con distintos modos de fusión es el mismo. Pero sin embargo, hay diferencias muy sutiles que, a veces, resultan más o menos evidentes para distintos usuarios, o según el monitor.

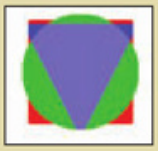
TABLA 001 | Modos de fusión

Modo	Descripción	Ejemplo
Normal	Éste es el modo más utilizado. El color de la capa superior tapa por completo el de la inferior. Si reducimos la opacidad, se verá lo de abajo con influencia del color de arriba.	
Disolver	Trabaja como el modo **Normal**, pero en este caso los pixeles se mezclan de forma aleatoria con huecos.	
Oscurecer	Este modo hace que los pixeles de fondo se pinten del color superior si éste es más oscuro. Los que sean más oscuros no cambiarán.	
Multiplicar	Multiplica el color trasero por el delantero. El resultado es un tono más oscuro. Si multiplicamos por negro, obtenemos negro; pero, si multiplicamos por blanco, no hay ningún cambio de color.	
Subexponer color	Oscurece el color de fondo y, así disminuye el contraste. Si el color de frente es blanco, no hay cambios.	
Subexposición lineal	Oscurece el color de fondo para disminuir el brillo, a menos que el color de frente sea blanco (en este caso no hay cambios).	
Color más oscuro	Compara los colores (frente y fondo) y muestra el que tiene el valor más bajo, el más oscuro.	

... | Modos de fusión

Modo	Descripción	Ejemplo
Aclarar	Al revés que en el modo Oscurecer, en este caso los pixeles de fondo se pintan del color superior si éste es más claro. Los que sean más claros no cambiarán.	
Trama	Multiplica los colores para obtener valores más claros. Si se usa blanco, el resultado es blanco.	
Sobreexponer color	Se ilumina el color base, disminuyendo así el contraste. Sobre zonas claras, genera casi blanco y apenas se nota el efecto en áreas oscuras. No genera cambios si se fusiona con negro.	
Sobreexpos. lineal (Añadir)	Aumenta el brillo al iluminar el color base. No genera cambios si se fusiona con negro.	
Color más claro	Compara los colores (frente y fondo) y muestra aquel cuyo valor sea más elevado, es decir, más claro.	
Superponer	Se mezclan los colores y se mantienen las luces y las sombras.	
Luz suave	Si el color superior es más oscuro que un gris medio, el fondo se oscurecerá (subexposición). En cambio, si el de frente es un color más claro que ese tono de gris, obtendremos un resultado aclarado (sobreexposición). Con blanco o negro, no se obtienen esos tonos puros, sólo más claro o más oscuro, respectivamente.	
Luz fuerte	Si el color superior es más oscuro que un gris medio, el fondo se oscurecerá (agrega sombras). En cambio, si el de frente es un color más claro que ese tono de gris, obtendremos un resultado aclarado (con más iluminación). Con blanco o negro se obtienen colores puros.	
Luz intensa	Aumenta o disminuye el contraste según el color utilizado. Si el color es más claro que el gris medio, la imagen se aclarará y, si es más oscuro, se oscurecerá.	

... | Modos de fusión

Modo	Descripción	Ejemplo
Luz lineal	Aumenta o disminuye el brillo según el color utilizado. Si el color es más claro que el gris medio, la imagen tendrá más brillo y se aclarará. En cambio, si es más oscuro, se oscurecerá.	
Luz focal	Reemplaza el color según el tono de frente. Si éste es más claro que un gris medio, los pixeles de atrás que sean más oscuros serán reemplazados, y los que sean más claros quedarán sin modificar. Por el contrario, si el color de fusión es más oscuro que un gris medio, los pixeles más claros se reemplazarán y los más oscuros quedarán iguales.	
Mezcla definida	Agrega los valores de rojo, verde y azul del color superior a los valores de cada canal en el fondo. Si en algún canal la suma es superior a 255, establece ese número para ese color. Si el valor es inferior a 255, lo lleva a 0.	
Diferencia	Evalúa los valores de luminosidad de frente y fondo, y resta el que tenga mayor valor de brillo. Al fusionar con blanco, los valores de base serán invertidos. En cambio, al fusionar con negro, no obtendremos cambios.	
Exclusión	Similar al modo **Diferencia**, produce resultados con menos contraste, es decir, más suaves. Con blanco y con negro, se obtienen los mismos resultados (inversión y ningún cambio, respectivamente)	
Tono	Se crea un color resultante entre la luminosidad y la saturación del color de fondo con el de frente.	
Saturación	Suma la saturación del color de arriba al tono y luminosidad del fondo. En un área gris, no tiene ningún efecto.	
Color	Crea un color resultado de sumar el tono y la saturación del color de frente a la luminosidad del color de fondo.	
Luminosidad	Suma el tono y la saturación del fondo con la luminosidad del color frontal. Crea un efecto inverso al del modo anterior.	

110 ¿Qué son los filtros?

Los **filtros** son utilidades que podemos usar para aplicar distintos efectos o soluciones a nuestras imágenes. La variedad de filtros disponibles en Photoshop es bastante amplia y sirve para distintas cosas. Algunos de ellos son **correctivos**, es decir, sirven para arreglar ciertos defectos, y otros para crear **efectos especiales** en nuestras imágenes. Los filtros están organizados en categorías según su funcionalidad y efecto, y los encontramos dentro del menú **Filtro**. Existen muchísimos filtros y, por lo tanto, es imposible presentarlos a todos, ya que cada uno cuenta con sus propias características y parámetros de configuración, entre otros aspectos. Por lo tanto, sólo veremos su ubicación dentro de las categorías y algunos ejemplos.

111 ¿Cómo están organizados los filtros?

Como ya mencionamos, los filtros se agrupan según sus funciones y el tipo de retoque o efecto que nos permiten aplicar.

- **Artístico**: en esta categoría, encontramos efectos que nos permiten obtener resultados similares a los de las pinturas.

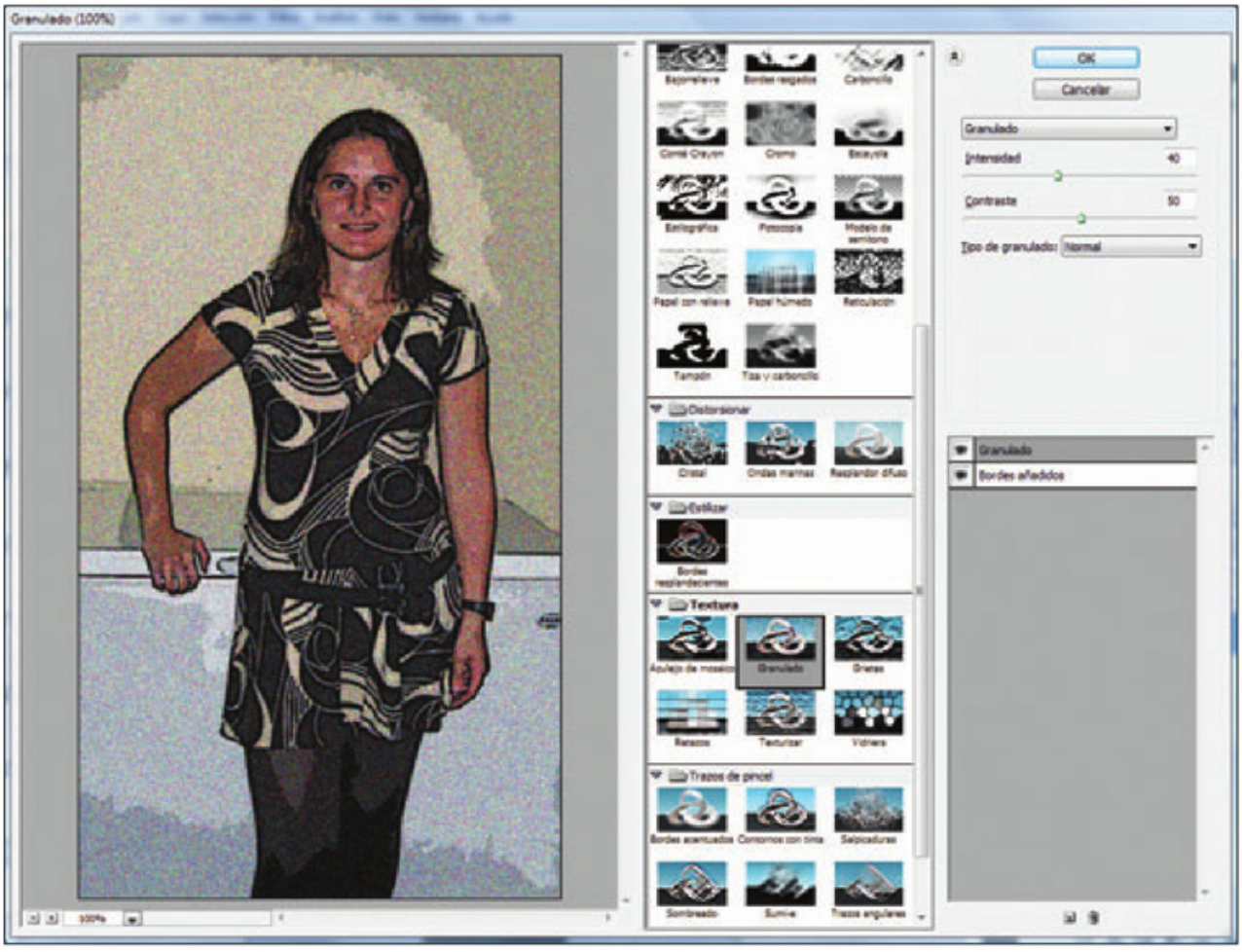


FIGURA 7 | Desde la GALERÍA DE FILTROS, a la que accedemos desde Filtro/Galería de filtros..., podemos aplicar distintos filtros, acumularlos y configurarlos.

Podemos encontrar, entre otros, los filtros **Color diluido**, **Cuarteado**, **Espátula**, **Esponja**, **Fresco**, **Lápiz de color**, **Película granulada**, **Pincel seco**, **Pinceladas**, **Plastificado** y **Trazos pastel**.

- **Bosquejar**: aquí se encuentran los filtros para aplicar efectos 3D y simular materiales y texturas. Entre ellos encontramos **Bajorrelieve**, **Bordes rasgados**, **Carboncillo**, **Conté Crayon**, **Cromo**, **Estilográfica**, **Fotocopia**, **Papel con relieve**, **Papel húmedo** y **Tiza y carboncillo**.
- **Desenfocar**: estos filtros se encargan, en especial, de suavizar las imágenes. Podemos mencionar el filtro **Desenfocar**, **Desenfoque de forma**, **Desenfoque de lente**, **Desenfoque de movimiento**, **Desenfoque gaussiano**, **Desenfoque radial** y **Desenfoque suavizado**.
- **Distorsionar**: los filtros de esta categoría generan distorsiones geométricas en las imágenes para lograr efectos tridimensionales o de forma. Acá encontraremos **Corrección de lente**, **Cristal**, **Desplazar**, **Distorsionar**, **Encoger**, **Esferizar**, **Onda**, **Rizo** y **Zigzag**, entre otros.
- **Enfocar**: estos filtros nos ayudan a corregir imágenes que están borrosas, ya que aumenta el contraste en los bordes. Las opciones más importantes son **Enfocar**, **Enfocar bordes**, **Enfoque suavizado** y **Máscara de enfoque**.
- **Estilizar**: desde aquí podemos producir efectos impresionistas o que emulan pinturas. Por ejemplo, contamos con los filtros **Azulejos**, **Bordes resplandecientes**, **Hallar bordes**, **Relieve**, **Solarizar**, **Trazar contorno** y **Viento**, entre otros.



FIGURA 8 | En este caso, el ejemplo tiene aplicado el filtro Bordes añadidos.

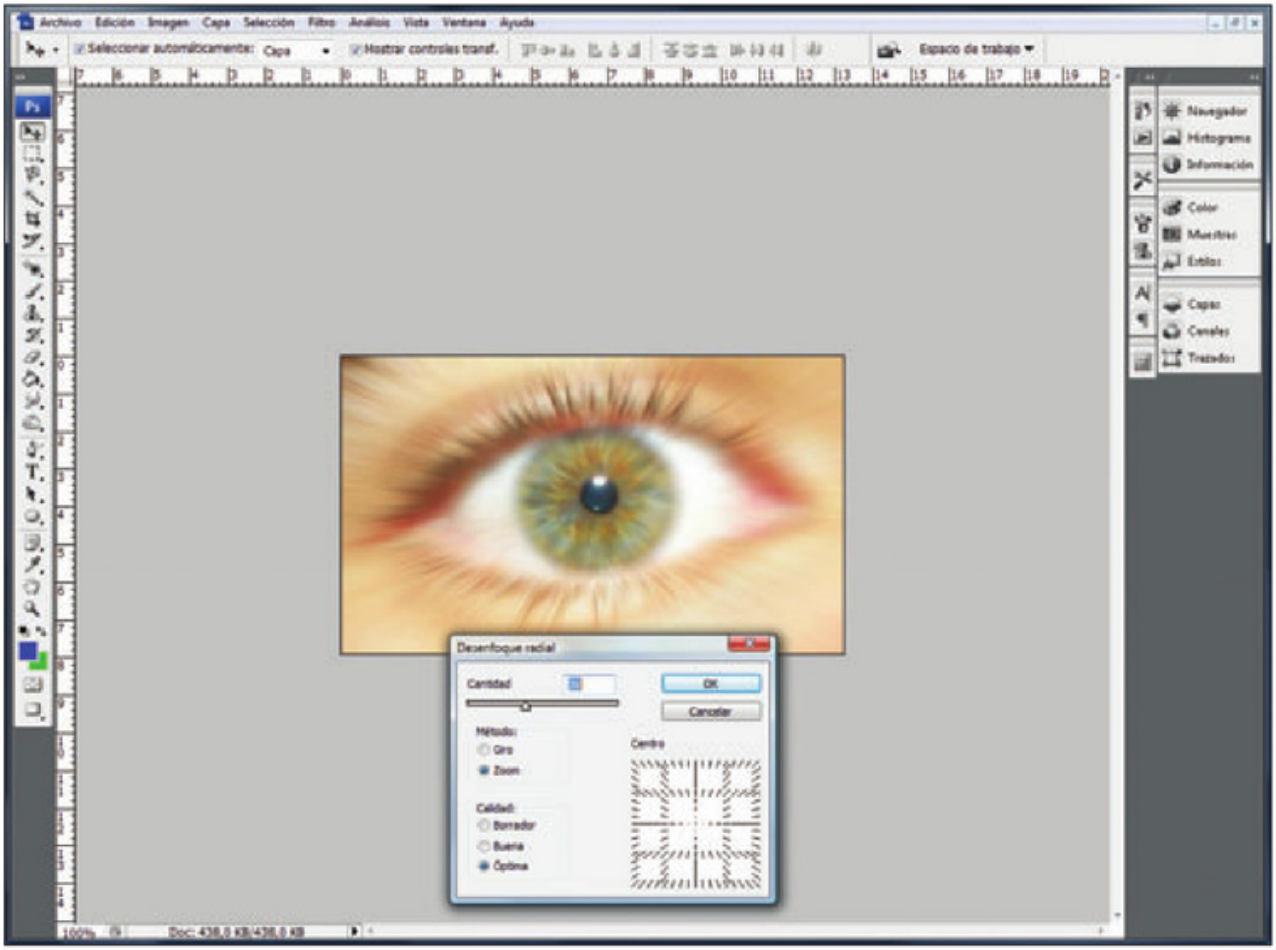


FIGURA 9 | Con los distintos tipos de desenfoque, podemos lograr resultados muy variados.

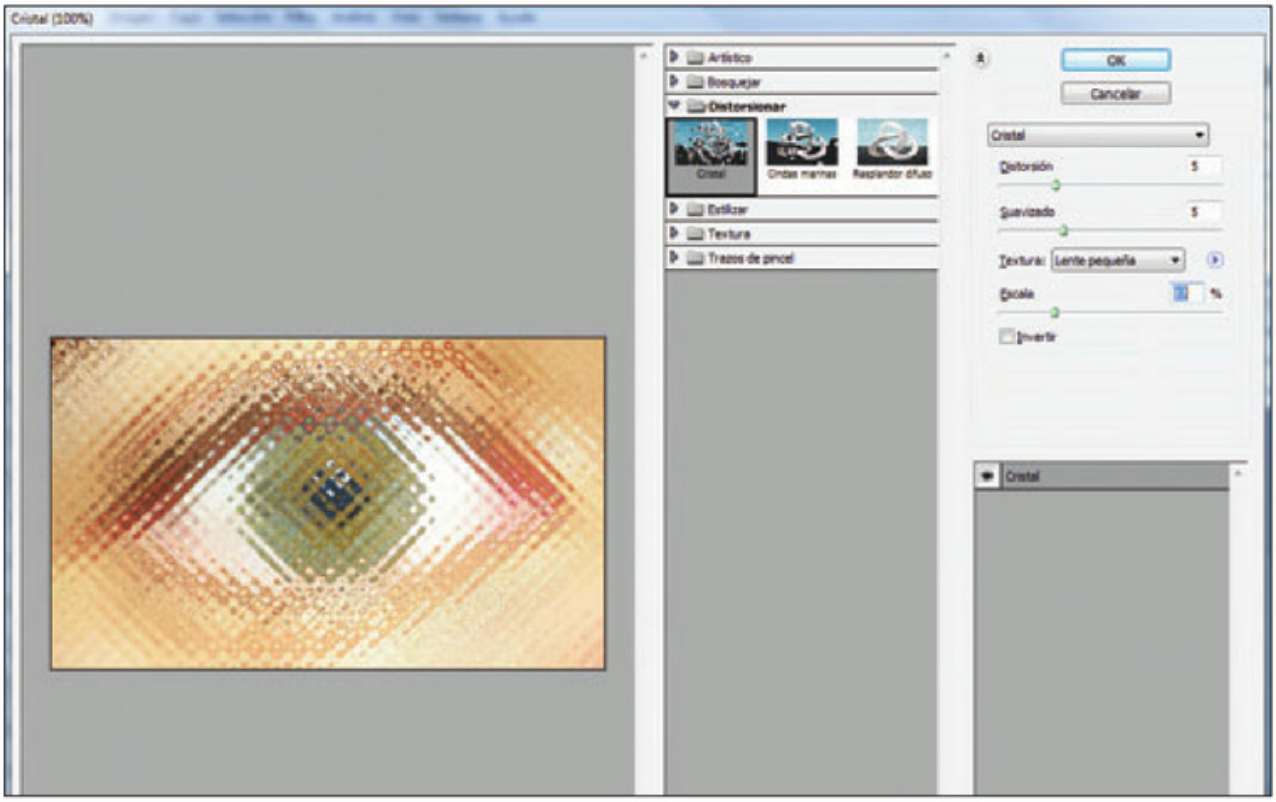


FIGURA 10 | Algunos filtros cambian del todo cuando modificamos su configuración.

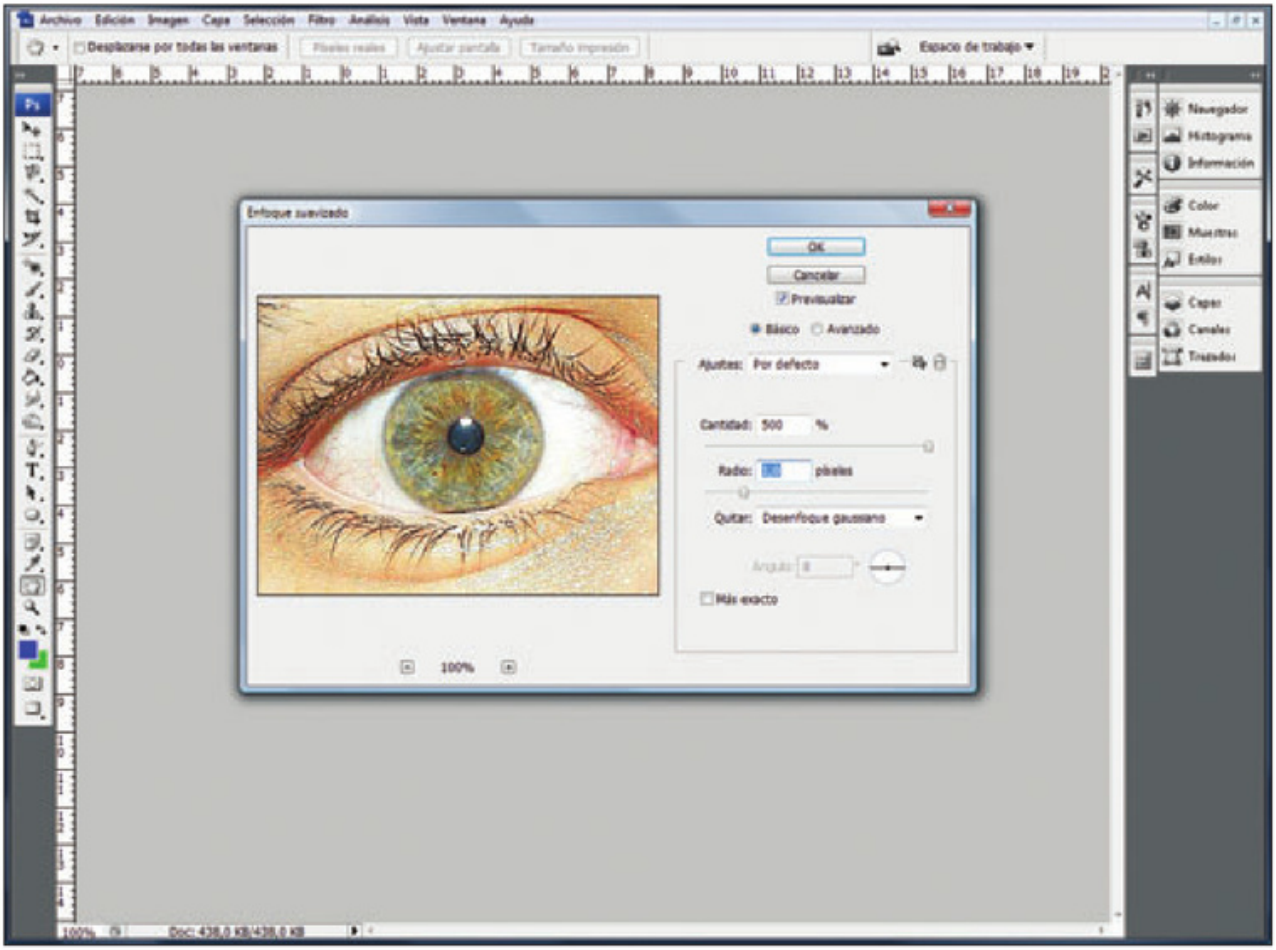


FIGURA 11 | Cuando usamos algún enfoque de Photoshop, debemos mantenerlo en el nivel adecuado.

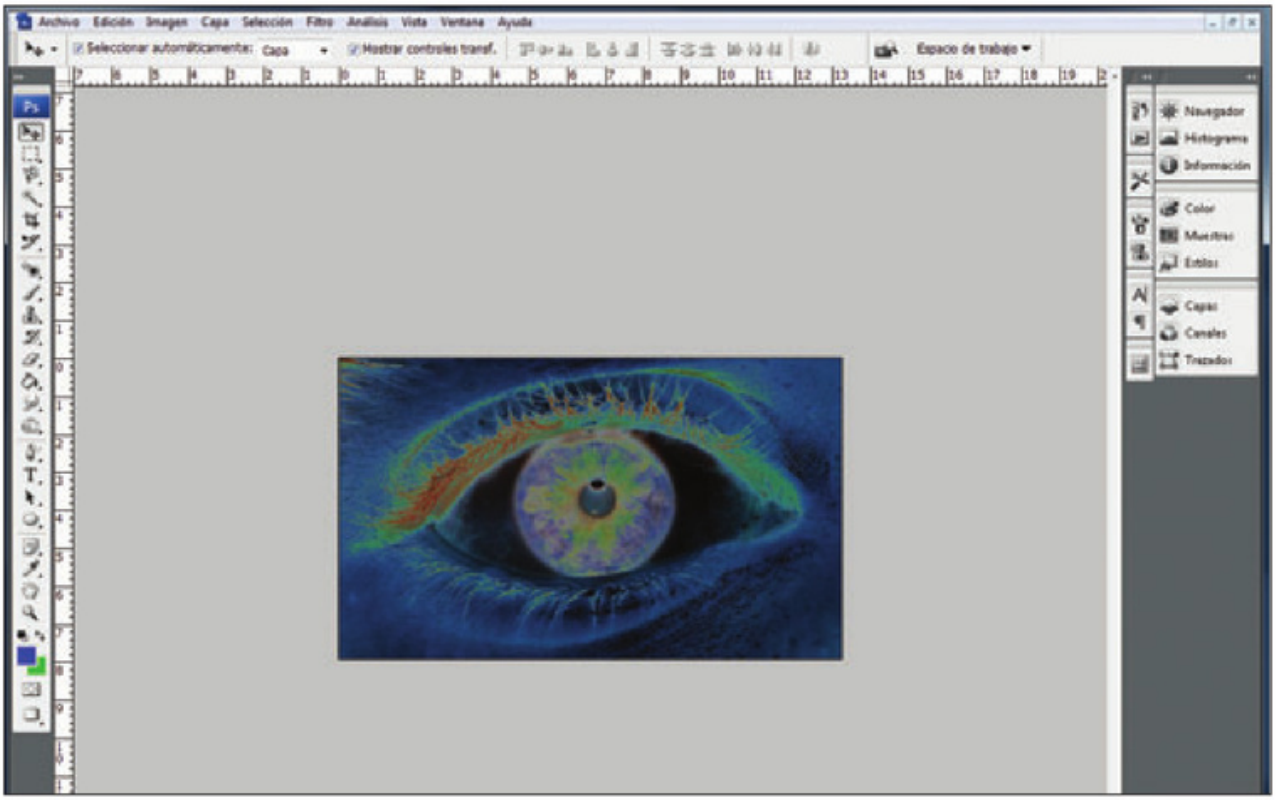


FIGURA 12 | Con un simple solarizado, nuestra imagen luce completamente diferente.

- **Interpretar**: estos filtros generan diversos efectos, entre los que destacamos formas tridimensionales, luces y reflejos. Algunos de ellos son **Destello**, **Efectos de iluminación**, **Fibras** y **Nubes**.
- **Pixelizar**: estos filtros agrupan pixeles de colores similares para crear celdas más grandes. Entre ellos encontramos **Cristalizar**, **Fragmento**, **Grabado**, **Mosaico**, **Pinceladas** y **Puntillista**.

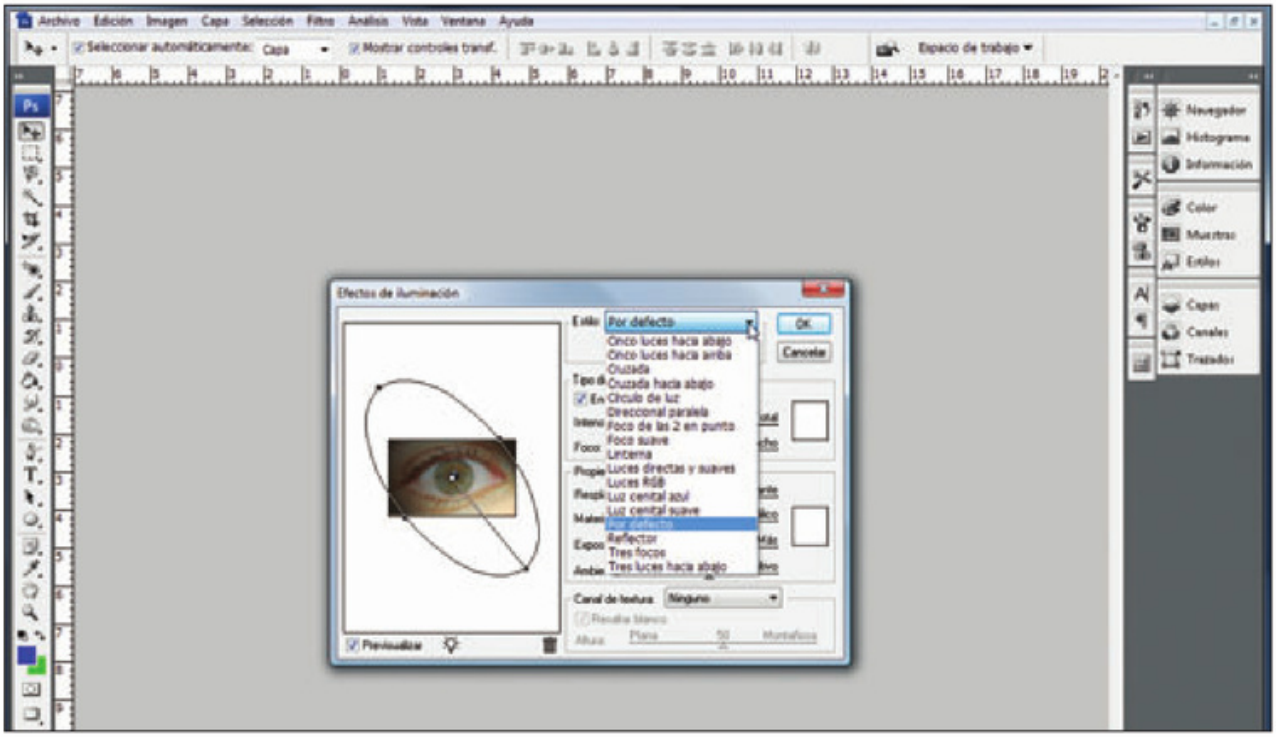


FIGURA 13 | Entre los efectos de iluminación, tenemos muchos tipos de lámparas y efectos disponibles.

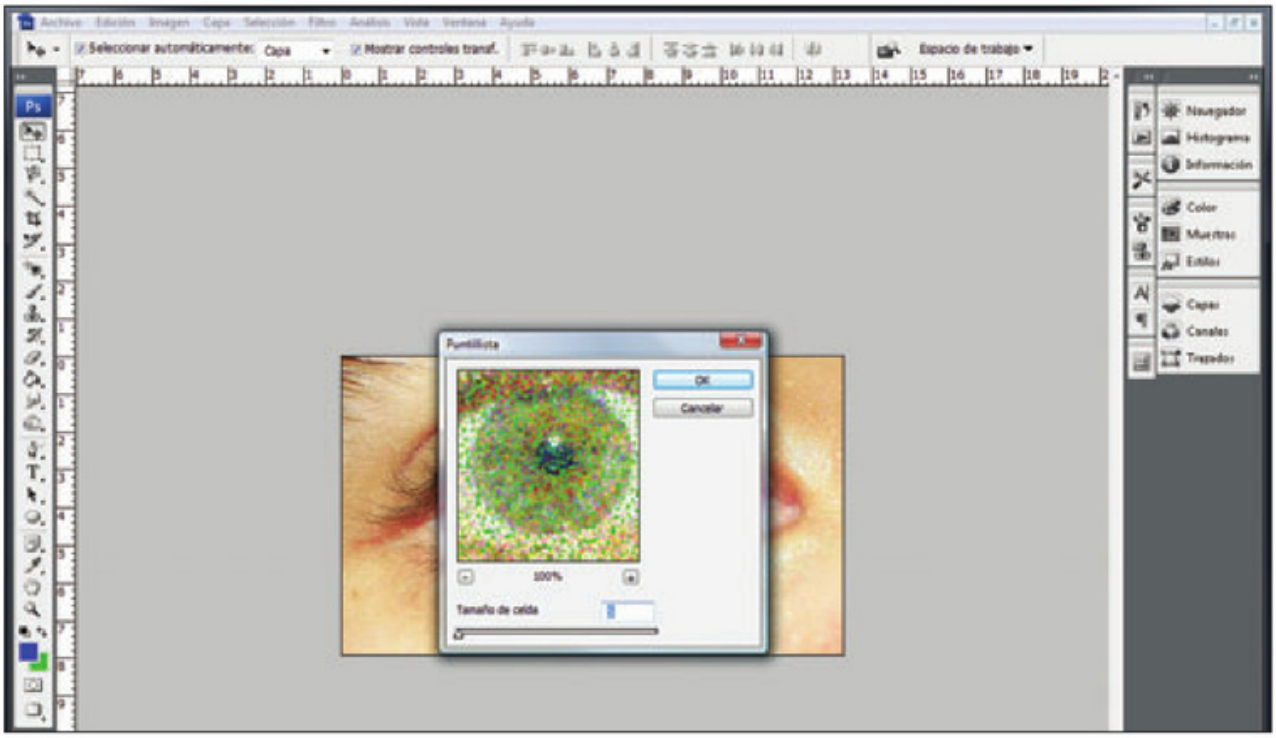


FIGURA 14 | Algunos filtros tienen muy pocas opciones de configuración.

- **Ruido**: con los filtros de esta categoría agregamos distintos tipos de ruido y efectos similares. Además, también podemos eliminar ruido. Estos filtros son **Añadir ruido**, **Destramar**, **Mediana**, **Polvo y rasgaduras** y **Reducir ruido**.
- **Textura**: permiten conseguir efectos que imitan texturas y materiales. Les dan a las imágenes aspecto de profundidad o de solidez, por ejemplo. Entre ellos encontramos **Azulejo de mosaico**, **Granulado**, **Grietas**, **Retazos**, **Texturizar** y **Vidriera**.
- **Trazos de pincel**: aquí también encontramos filtros que simulan técnicas de la pintura, mediante los trazos de un pincel. Entre ellos encontramos **Bordes acentuados**, **Contornos con tinta**, **Salpicaduras**, **Sombreado**, **Trazos angulares**, **Trazos con spray** y **Trazos oscuros**.
- **Video**: estos filtros solo tienen utilidad si trabajamos con videos. Sus nombres son **Colores NTSC** y **Desentrelazar**.
- **Otro**: aquí podemos crear filtros personalizados, modificar máscaras y otras opciones. Ellos son **A medida**, **Desplazamiento**, **Máximo**, **Mínimo** y **Paso alto**.
- **Digimarc**: podemos trabajar con marcas de agua (**watermark**), que son una forma de almacenar la información de **propiedad intelectual de la imagen (copyright)**. Las opciones que tenemos son **Incrustar marca de agua** (para agregar nuestra marca) y **Leer marca de agua** (para ver los datos de la marca ya existente. **Figura 21**).

CURIOSIDADES

Para sumar más de un filtro a la misma imagen, presionamos el icono Nueva capa de efecto, ubicado en la parte inferior derecha de la ventana de aplicación de filtros. El nuevo filtro se aplicará sumado al anterior.

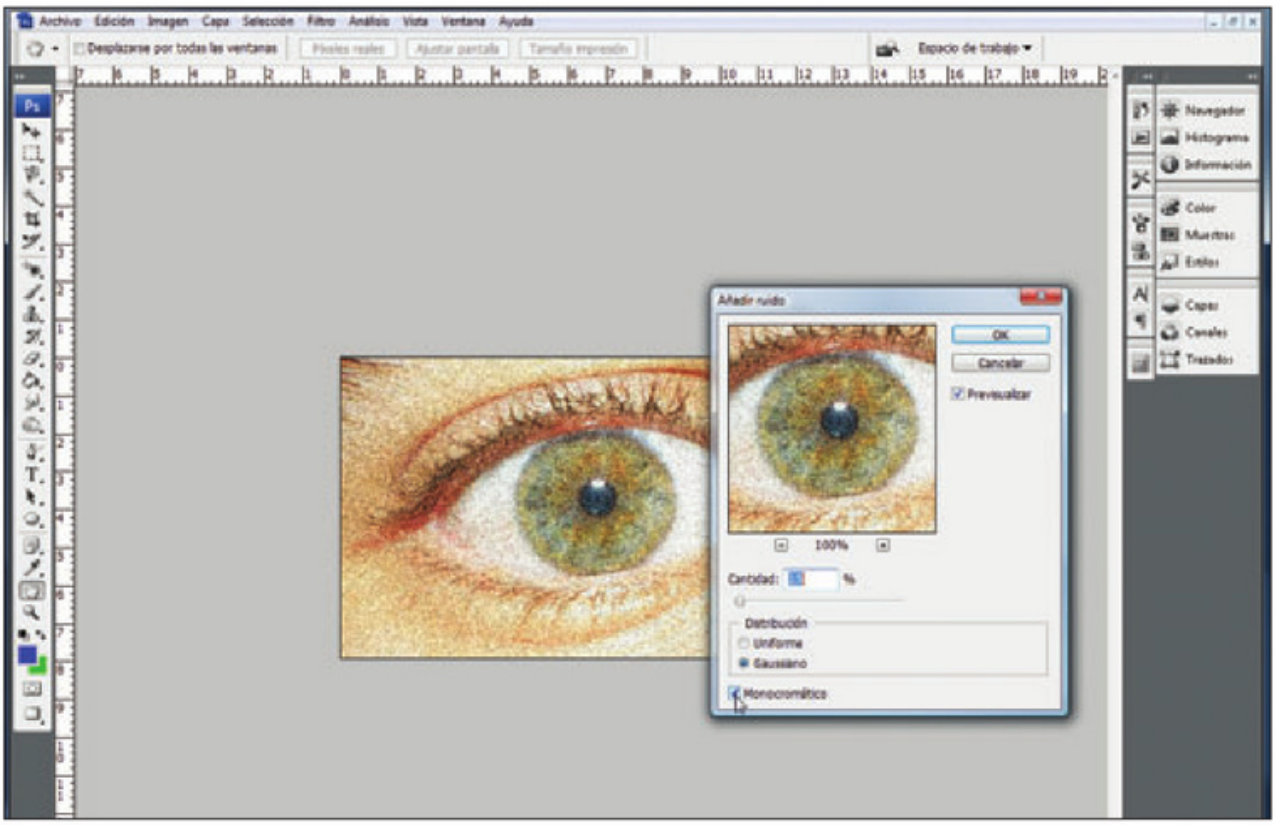


FIGURA 15 | El ruido puede ser multicolor o sólo negro si está marcada la opción Monocromático.

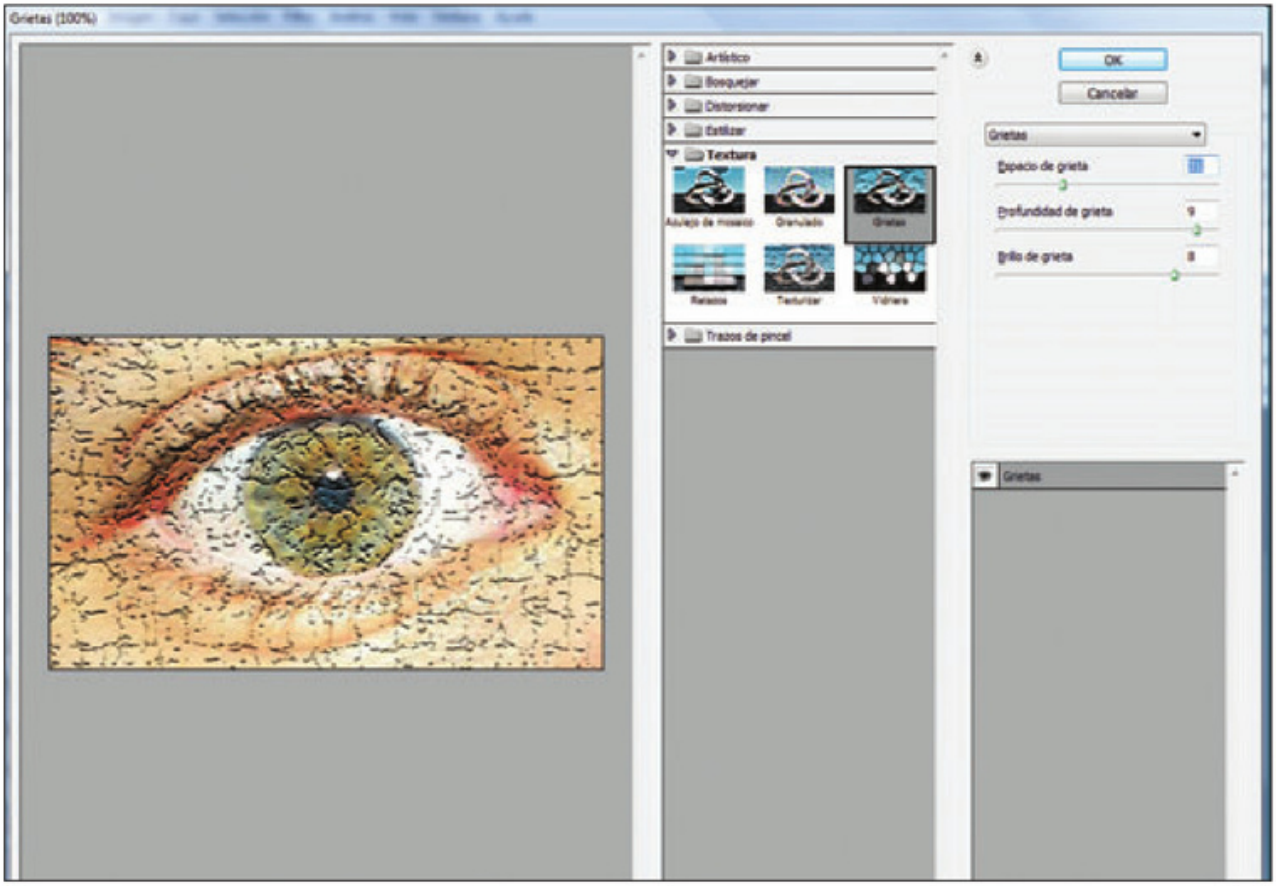


FIGURA 16 | Los filtros de textura son ideales para recrear telas y otros elementos similares.

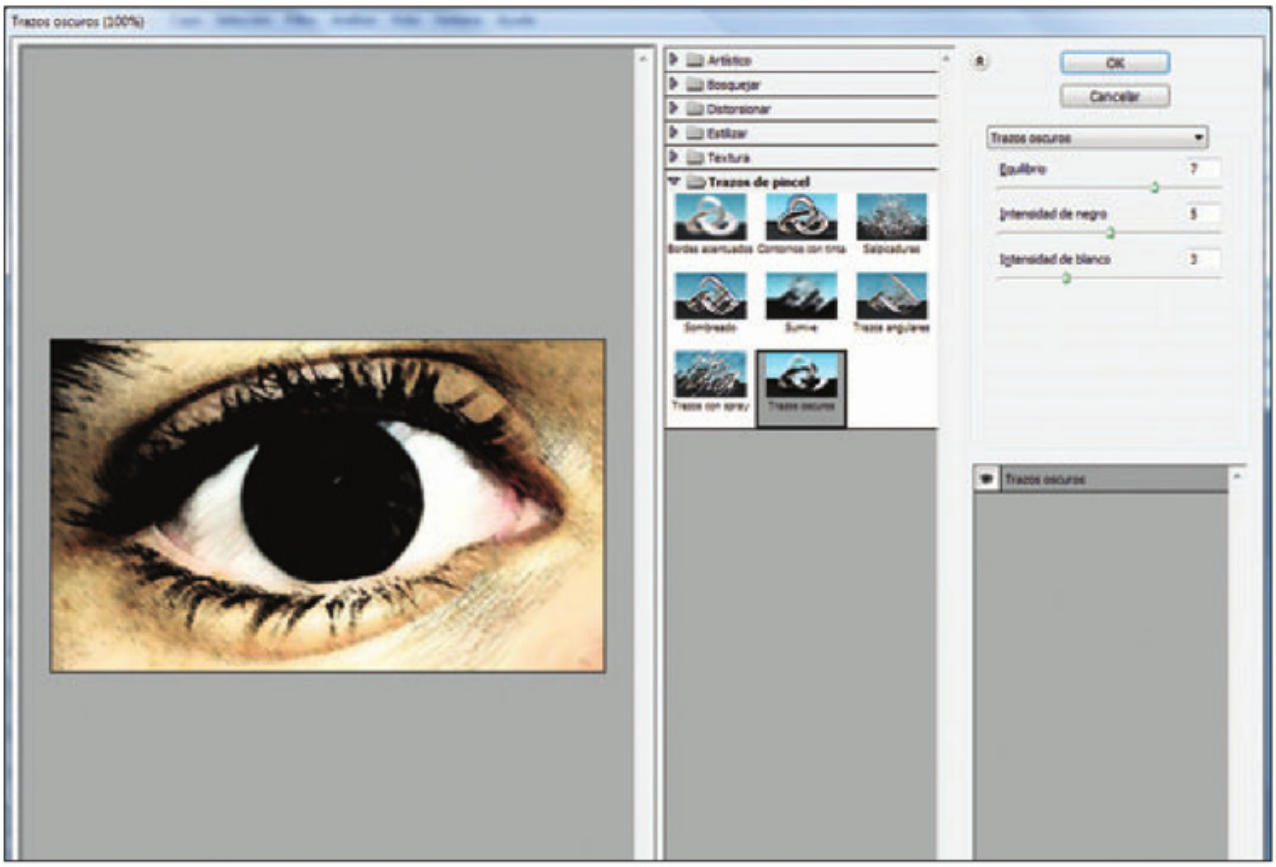


FIGURA 17 | Los filtros de pinceles producen resultados bastante artísticos.

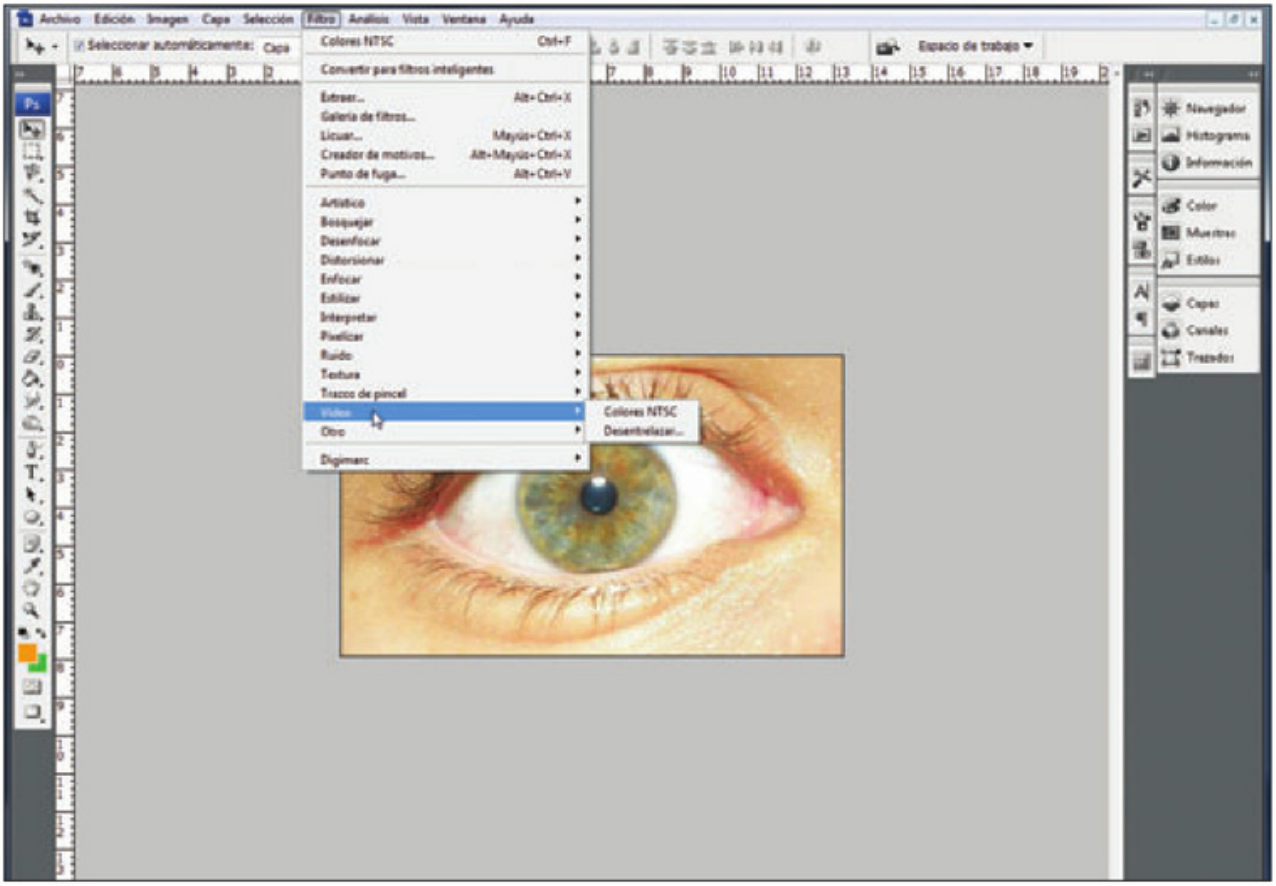


FIGURA 18 | Aunque están disponibles, estos filtros no aplican ningún efecto sobre la fotografía.

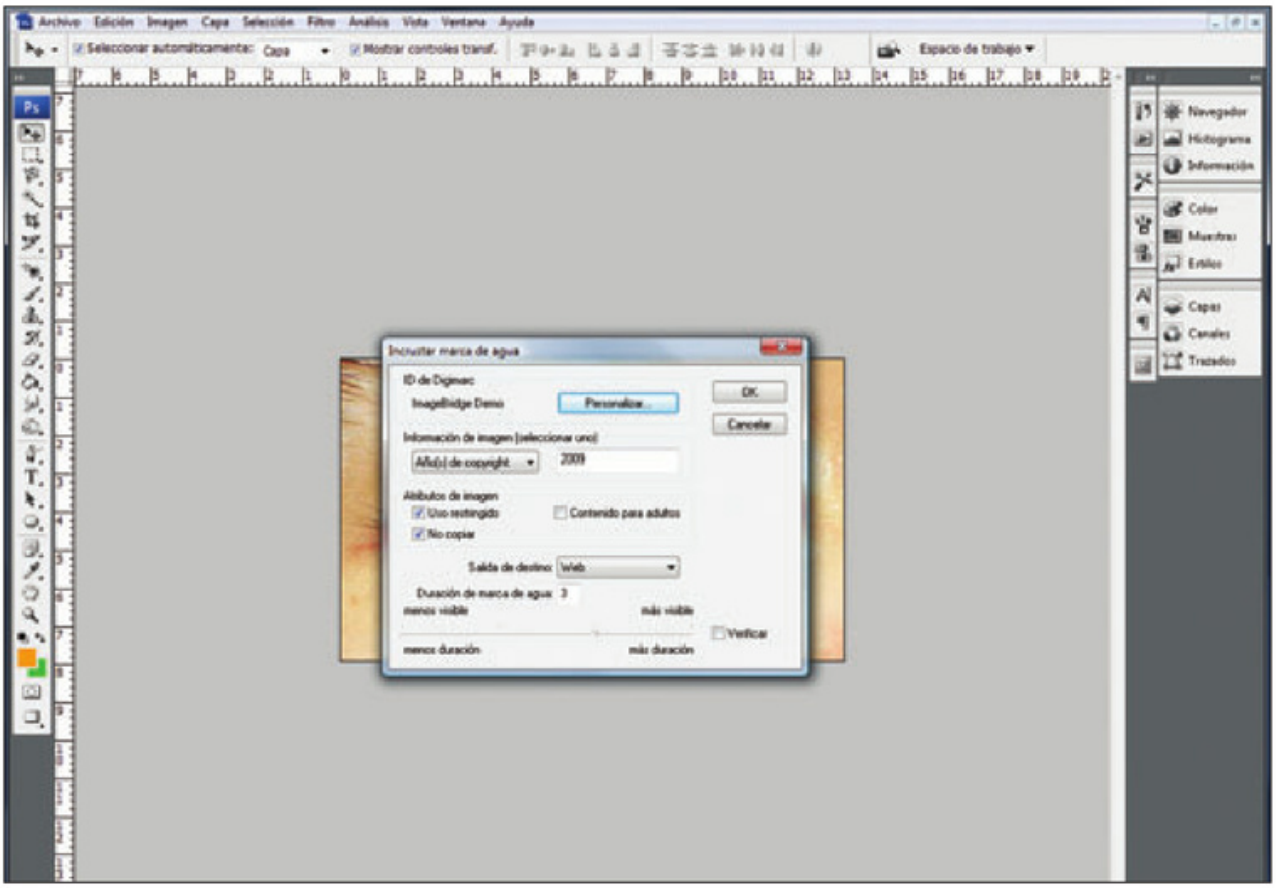


FIGURA 19 | Las marcas de agua protegen la titularidad de los archivos de imágenes.

112 ¿Cómo agrego luz mediante el uso de capas?

Con todo lo que aprendimos sobre las capas, sabemos que se pueden utilizar para aclarar y oscurecer las imágenes. En general, la mayoría de las veces tendremos fotos oscuras para arreglar, ya que es muy común que nos olvidemos del flash o que, si se activa en forma automática, pretendamos que ilumine objetos demasiado lejanos.
Como ya vimos, existen varios modos de fusión que permiten agregar luz o claridad a una fotografía. En este caso, para empezar haremos uso del modo **Trama**, aunque también es posible comenzar de otras maneras. Por ejemplo, es posible aclarar sólo una parte si hacemos una selección previa, o usar los modos de fusión junto con una capa de ajuste para lograr un mejor resultado. Por ahora, luego de abrir la imagen que queremos arreglar, hacemos clic sobre la capa denominada **Fondo** y vamos al menú **Capa/Duplicar capa**. Nos ubicamos sobre la nueva capa que se creó, y que es igual a la anterior, y elegimos la opción **Trama** en el desplegable de modos de fusión (**Figura 20**).
Con este simple paso, notaremos que la imagen se verá bastante más clara y, en muchos casos, el resultado será satisfactorio y no deberemos hacer nada más. Si la foto se aclara demasiado, podemos reducir la opacidad de la capa superior para que el efecto tenga menos incidencia, es decir, que la fotografía se aclare de forma más leve (**Figura 21**).

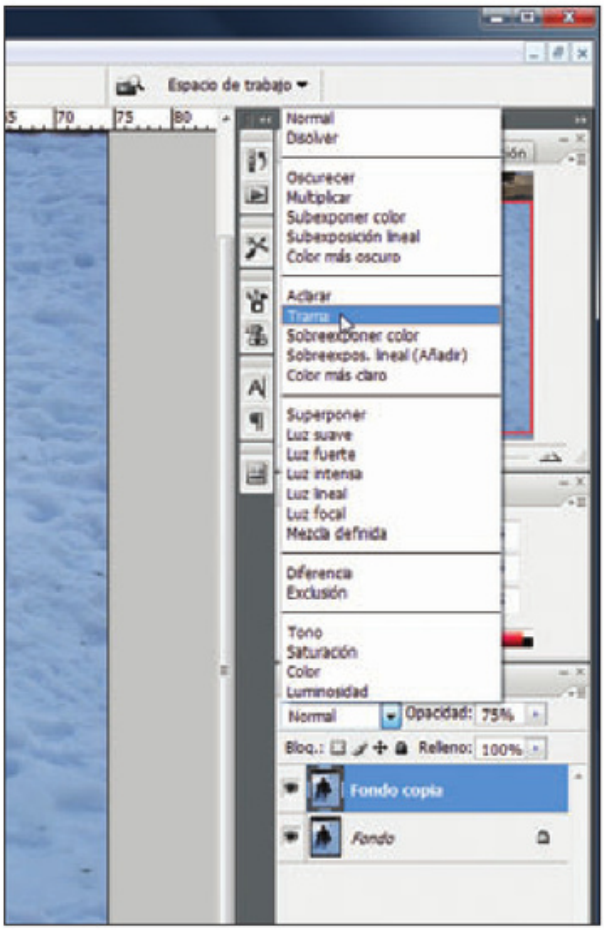


FIGURA 20 | A la capa duplicada, denominada Fondo copia, debemos aplicarle el modo de fusión Trama.

113 ¿Puedo iluminar sólo una parte de una imagen?

El método que vimos no siempre da buenos resultados ya que, si tenemos áreas demasiado diferentes en luminosidad (es decir, zonas muy claras y zonas muy oscuras), las partes donde haya mucha luz o colores claros quedarán sobreexpuestas. En esos casos, podemos trabajar de la misma forma, pero afectando sólo el área oscura. Para eso, seleccionamos esa parte con alguna herramienta de selección (en este caso usamos la herramienta **Lazo magnético**) y vamos al menú **Capa/Nueva/Capa vía Copiar**. Cuando tenemos la información en una nueva capa, le aplicamos el modo de fusión **Trama**. Con seguridad, si la imagen es adecuada para esta forma de trabajo, el resultado será al menos un poco mejor que el que obtuvimos en el ejemplo anterior (**Figura 22**).

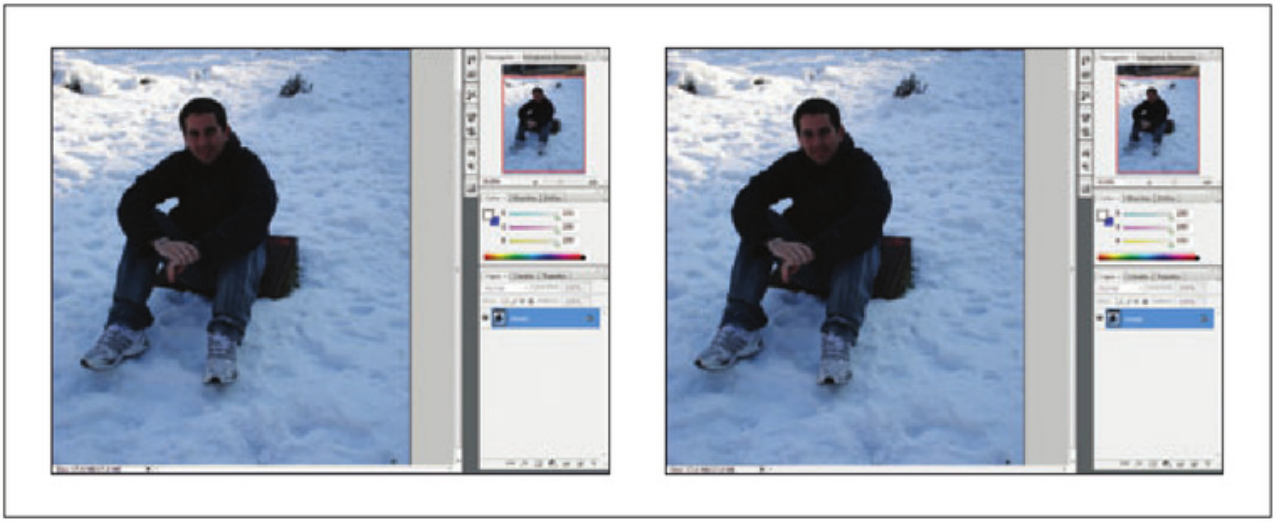


FIGURA 21 | La capa duplicada tiene el MODO DE FUSIÓN Trama y una OPACIDAD del 75% para que la nieve no se vea demasiado blanca.



FIGURA 22 | En este caso, sólo duplicamos el área del sujeto y dejamos la nieve intacta.

DATOS ÚTILES

Es importante que tengamos en cuenta que todas las técnicas que desarrollamos se aplican de distinta manera según la fotografía con la que trabajemos. Esto significa que no hay una fórmula exacta que permita aclarar una imagen o realizarle cualquier otro tipo de arreglo.

114 ¿Puedo aclarar una foto sin agregarle tanto ruido?

En muchos casos, cuando aclaremos fotografías, veremos que aparecen puntos de colores en la imagen. Estos puntos de colores, denominados **ruido**, se muestran por lo general en las áreas que antes estaban oscuras. Esta aparición de ruido es muy común cuando la imagen fue aclarada con programas poco profesionales o si el arreglo se realizó en aplicaciones avanzadas, pero de forma muy **agresiva**. Una manera de evitarlo es ir aclarando por medio de varias capas sucesivas que ajusten la luminosidad de a poco, sin hacer que una sola se encargue de toda la tarea. Así, si trabajamos de forma gradual, conseguiremos que el resultado sea muchísimo mejor y más natural. De todas maneras, lo mejor es tomar la fotografía en buenas condiciones desde el comienzo, ya que habrá casos en los que será muy difícil rescatar la imagen y hasta imposible lograr un resultado agradable.

115 ¿Tiene arreglo una foto a contraluz?

Para sacar fotografías bien iluminadas cuando trabajamos sin flash, la luz debe estar a espaldas del fotógrafo. De esta manera, la luz iluminará a los sujetos que queremos fotografiar. Pero si ya tenemos la fotografía tomada, la única solución con la que contamos es arreglarla o, al menos, intentar obte-



FIGURA 23 | Al aclarar fotografías, debemos ser cuidadosos y mantener bajo control la luminosidad que agregamos. Es decir, no es conveniente aclarar en extremo ni de forma brusca, porque aparecerá ruido.

ner el mejor resultado posible, ya que quizás no será algo perfecto.
En este ejemplo, aprenderemos cómo hacer esto de una forma bastante sencilla, aunque existen otras maneras de llevar a cabo un arreglo de este tipo. Una de ellas consiste en utilizar la herramienta **Sobreexponer**, que parece sencilla de usar, pero es bastante difícil de controlar, porque cada vez que pasamos el mouse sobre un lugar éste se sigue aclarando, y los resultados no son muy naturales. Entonces, vamos a hacerlo mediante el uso de capas, pinceles y modos de fusión, que nos permiten manejar mejor el resultado que obtenemos.
En primer lugar, luego de abrir la fotografía, creamos una nueva capa desde el menú **Capa/Nueva/Capa...**. En el cuadro que se abre, cambiamos el **Modo** a **Superponer**, marcamos la casilla **Rellenar de un color neutro para Superponer (50% gris)** y pulsamos **OK**. A continuación, elegimos el color blanco como color de frente, el negro como color de fondo y seleccionamos la herramienta **Pincel**. Lo que haremos a continuación será **pintar** sobre los sujetos que se encuentran oscuros, por lo que configuramos el pincel para que tenga el **tamaño** y la **suavidad** adecuados (si la punta es muy grande perderemos precisión, pero si es muy chica, nos llevará mucho tiempo el trabajo). Configuramos el **Modo** del pincel en **Normal**, le bajamos la **Opacidad** a **30%** y lo

CURIOSIDADES

A la hora de tomar fotografías, un concepto muy importante es el de *profundidad de campo*, que determina qué objetos estarán en foco y cuáles no. Gracias a esto, podemos elegir si queremos enfocar el fondo, el sujeto que está delante o la escena en general. Si bien el desenfoque podemos lograrlo de forma sencilla con Photoshop, enfocar algo que no lo está es casi imposible, ya que no podremos recrear aquello que no quedó registrado en la imagen tomada originalmente. Por otro lado, si vamos a tomar fotografías en *formato RAW* para evitar hacer tantos arreglos, es importante que recordemos que en este formato los archivos son muy pesados, por lo que deberemos contar con una memoria muy amplia. Como ejemplo, podemos mencionar que una imagen tomada con una cámara de 10 megapíxeles, ocupa alrededor de 20 MB. Entonces, por cada GB que tengamos de memoria, podremos almacenar sólo 50 imágenes.

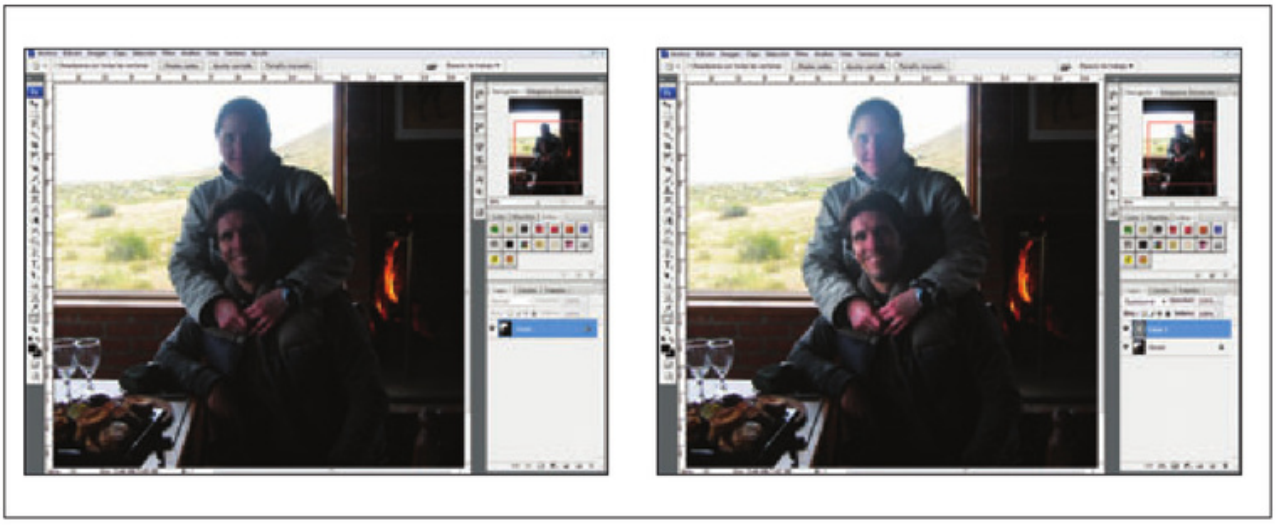


FIGURA 24 | Aunque la imagen resultante no parece muy buena, al compararla con la original vemos que la restauración fue bastante positiva.

pasamos sobre la figura que queremos aclarar **sin soltar el mouse**.
A diferencia de la herramienta **Sobreexponer**, podemos pasar el pincel varias veces sobre el mismo lugar sin que se aclare más, ya que para eso debemos soltar el mouse y volver a comenzar. Entonces, para obtener el resultado que deseamos, pasamos el puntero por todo el sujeto, soltamos el clic del mouse, vemos el resultado y volvemos a hacer clic, arrastrando el puntero otra vez. Esta operación la repetimos las veces que sea necesario.
Otra forma de realizar un arreglo similar a éste incluye el uso de una herramienta de selección como el **Lazo magnético** (para determinar un área más grande) y un relleno blanco o gris claro. Más adelante veremos la manera en la que podemos aplicar estas herramientas.

116 ¿Cómo aclaro una zona en sombras?

Como vimos en uno de los ejemplos anteriores, en muchos casos no es conveniente hacer ajustes en toda la imagen. Esto se debe a que sólo ciertas zonas quedaron oscuras o a que, si aclaramos todo, las zonas claras quedarán blancas y se perderá el detalle de lo que hay en ellas. Entonces, la solución es aislar, mediante alguna herramienta de selección, la parte que salió oscura y arreglar sólo eso. Al hacerlo, debemos tener cuidado de no exagerar y mantenernos dentro de niveles que coincidan correctamente con el resto de la fotografía. En este ejemplo, parte de la cara del niño quedó en sombras. Para arreglar esa zona, llevaremos a cabo el procedimiento del siguiente **Paso a paso**.

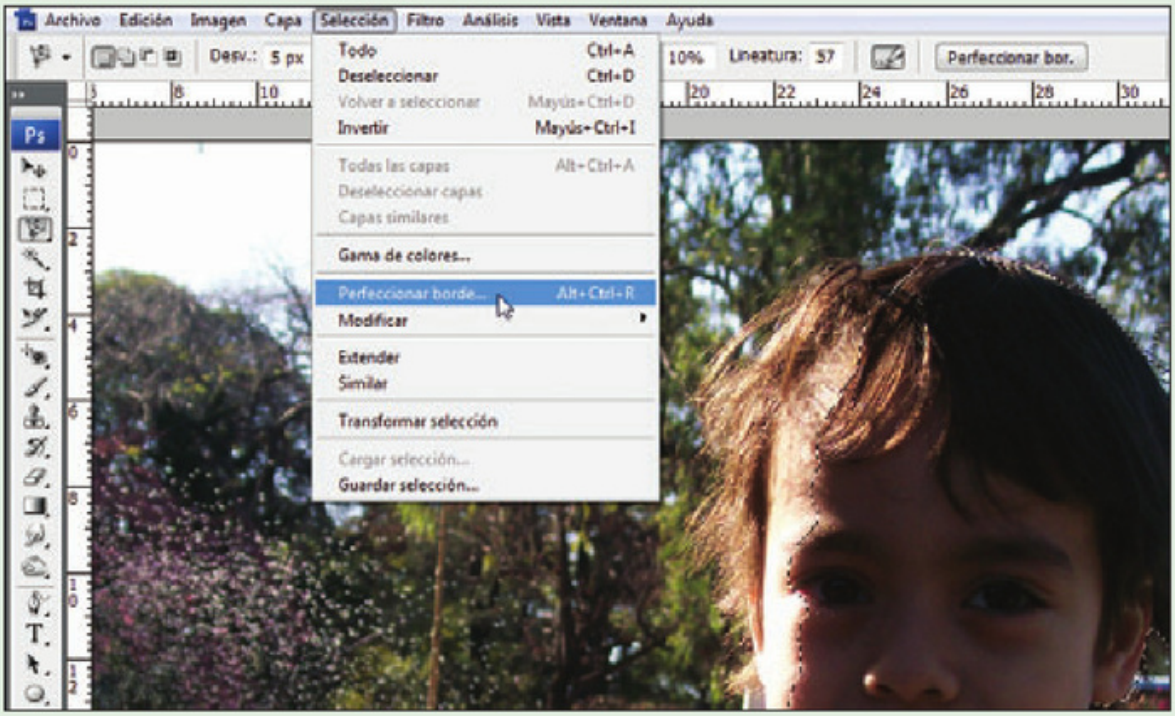
PASO A PASO 001 | Aclarar una zona oscura

1



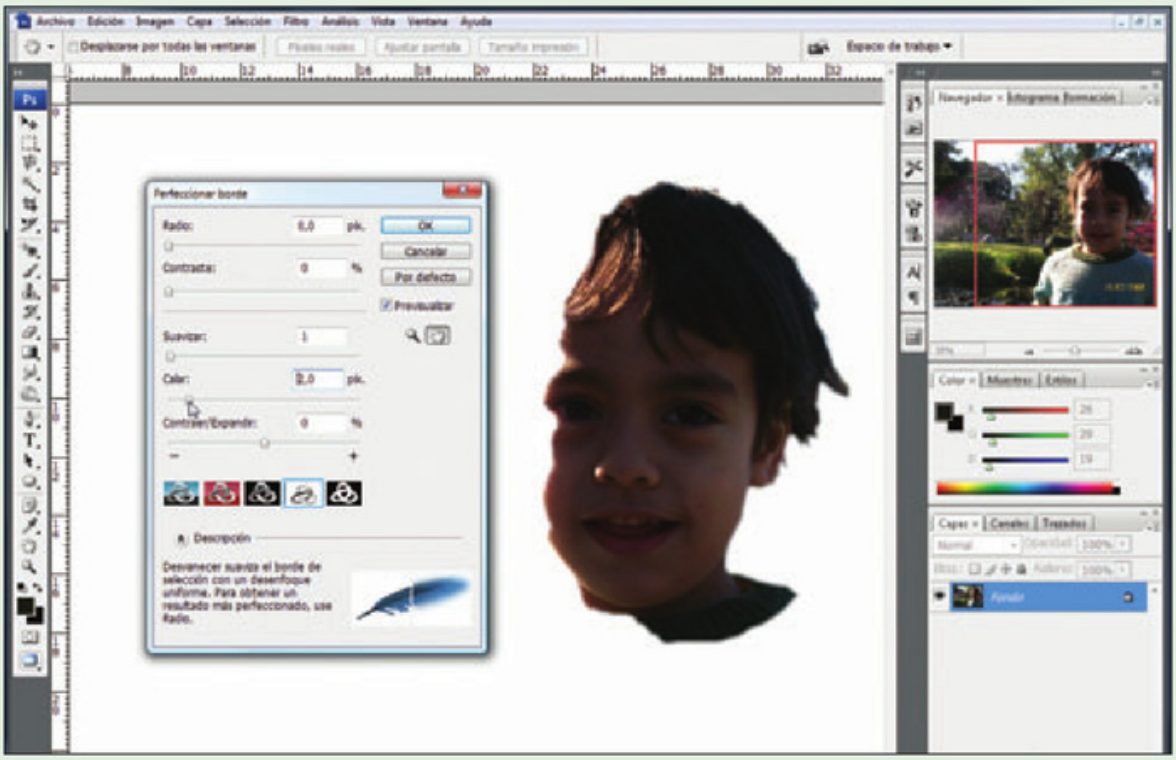
Seleccione el área oscura con la herramienta de selección más adecuada o la que le resulte más cómoda. En este caso, se usó el **Lazo magnético**.

2



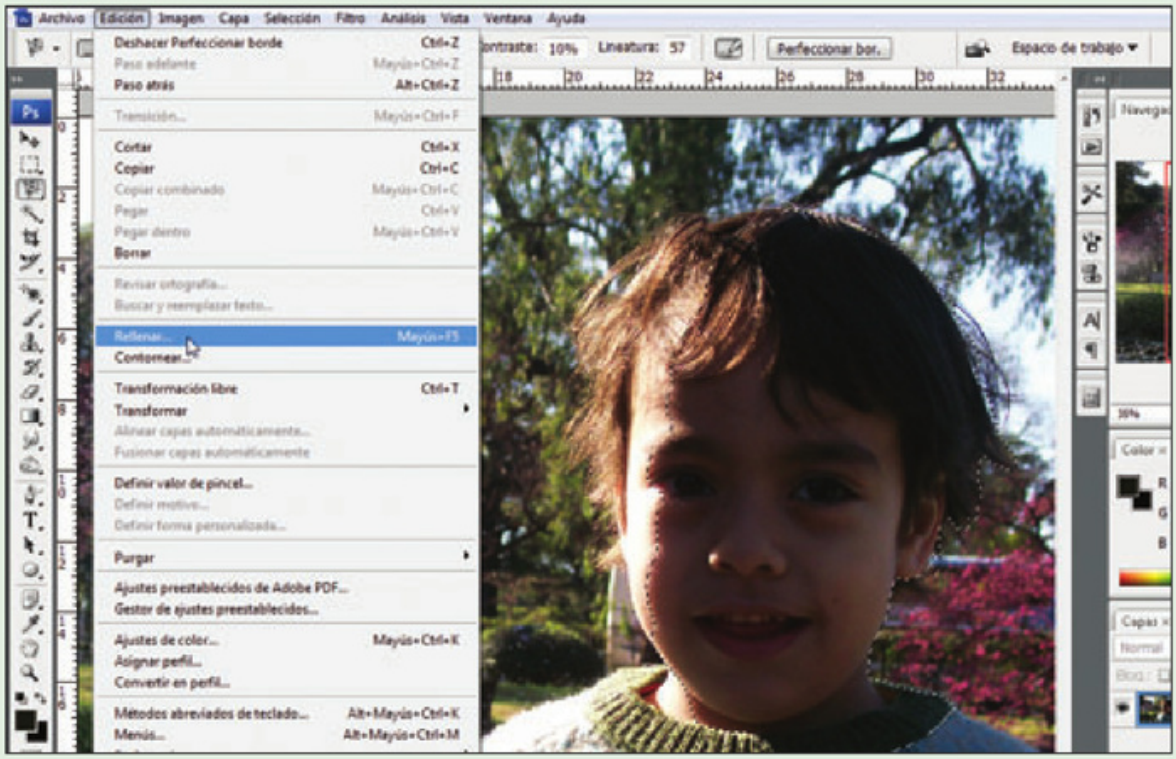
Para evitar que el retoque sea muy notorio, suavice el borde de la selección. Para lograr esto, vaya a **Selección/Perfeccionar borde...**.

3



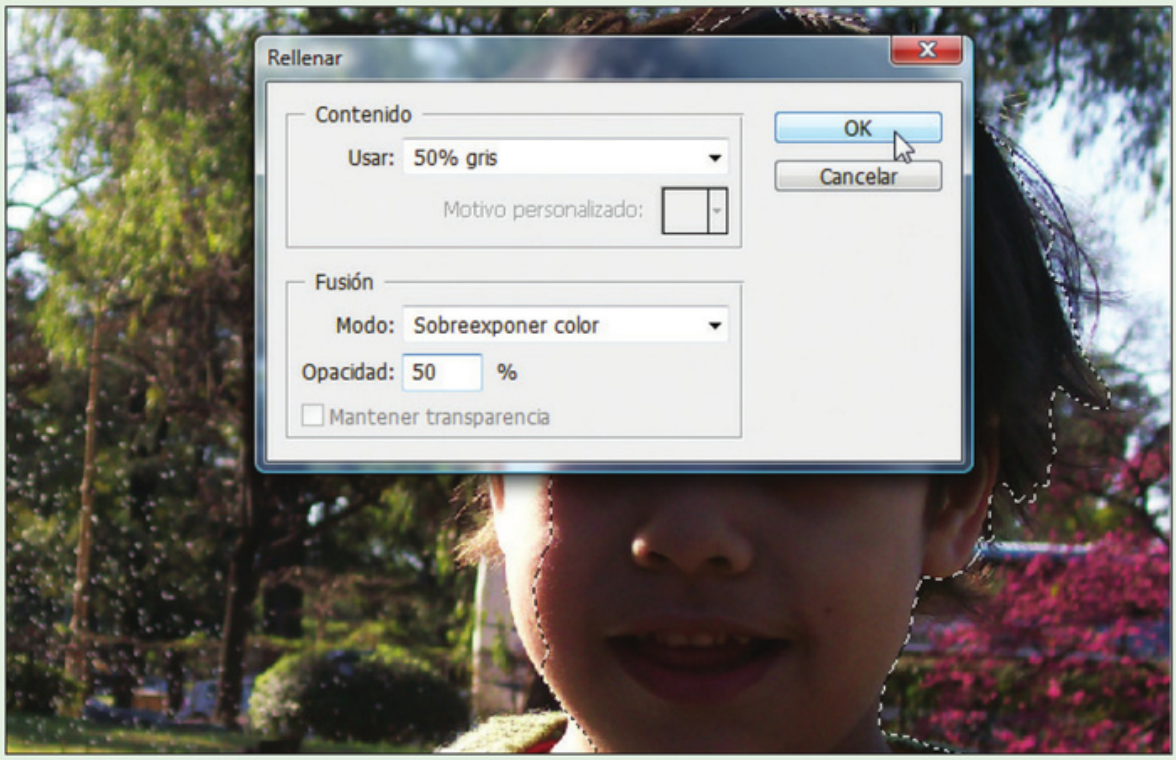
En la ventana que aparece, mueva los deslizadores **Suavizar** y **Calar** para hacer que el borde se vea más difuso. En este caso, los valores establecidos son **1** y **2,0**, respectivamente. Pulse **OK** al terminar.

4



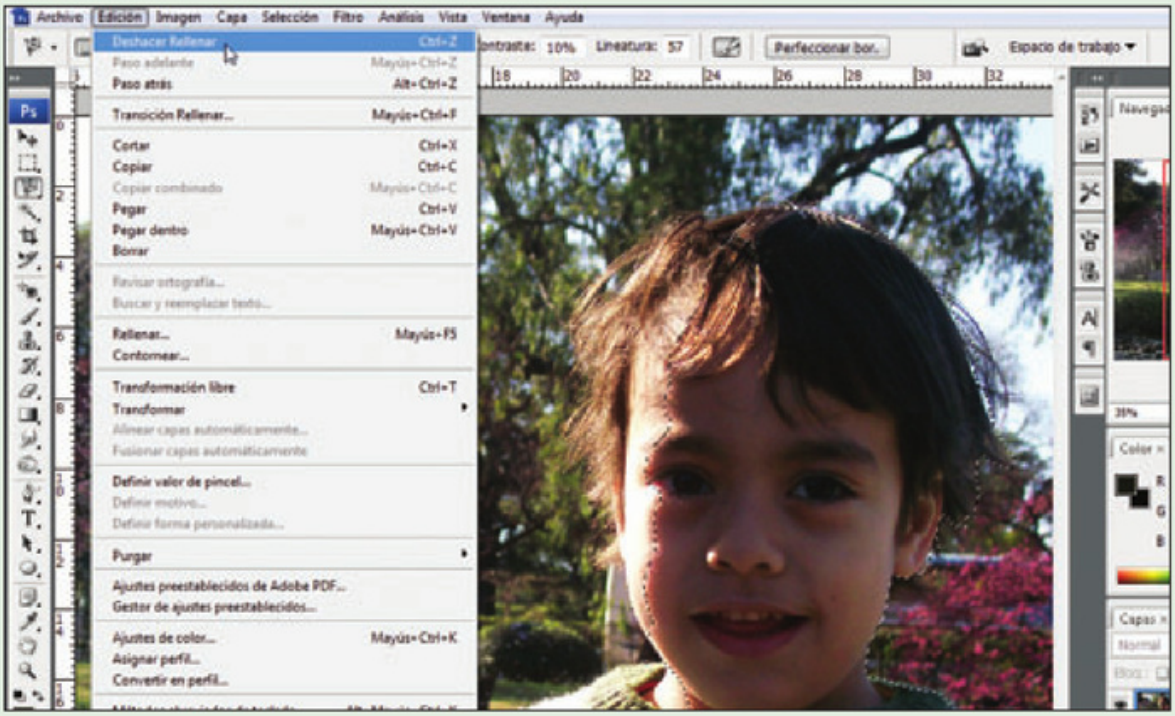
A continuación, diríjase al menú **Edición/Rellenar...**.

5



En el desplegable **Usar**, elija **50% gris**; en **Modo**, seleccione **Sobreexponer color**; y en **Opacidad**, ingrese **50**. Este último valor es tentativo, ya que no se puede previsualizar, y hay que probar. Presione **OK**.

6



Si el resultado no es el correcto, pulse la combinación de teclas **CTRL+Z** para deshacer el relleno (o vaya al menú **Edición/Deshacer Rellenar**).

7



Vuelva al menú **Edición/Rellenar...** y modifique el valor **Opacidad**. Si el resultado había sido muy oscuro, ingrese un valor superior al anterior. Si fue muy claro, coloque un valor inferior. Pulse **OK** y verifique el resultado.

117 ¿A qué se denomina color dominante?

Además de los problemas debidos a la falta de iluminación, existen otros que también están relacionados con la luz, pero generan resultados diferentes. Uno de ellos es el que se conoce como **color dominante**, y se trata de fotografías en las que **predomina una tonalidad** en particular, que puede ser verdosa, azulada o rojiza. La explicación de este fenómeno es bastante técnica y compleja, pero podemos resumir que se debe a que las cámaras fotográficas analizan la luz que hay e intentan compensar lo que hace falta para que la foto salga bien. La funcionalidad de la cámara que se ocupa de esto es llamada **Balance de blancos** y en general, si la cámara está bien configurada, no deberíamos tener muchas fotos con este problema. Pero si ocurre, a continuación aprenderemos cómo arreglarlas.

118 ¿Cómo arreglo una fotografía con color dominante?

Para arreglar una fotografía con un color dominante, tenemos que conocer los **colores complementarios**. Esto se debe a que la solución a este problema utiliza un color para compensar al otro. Los colores complementarios son los opuestos del círculo cromático.

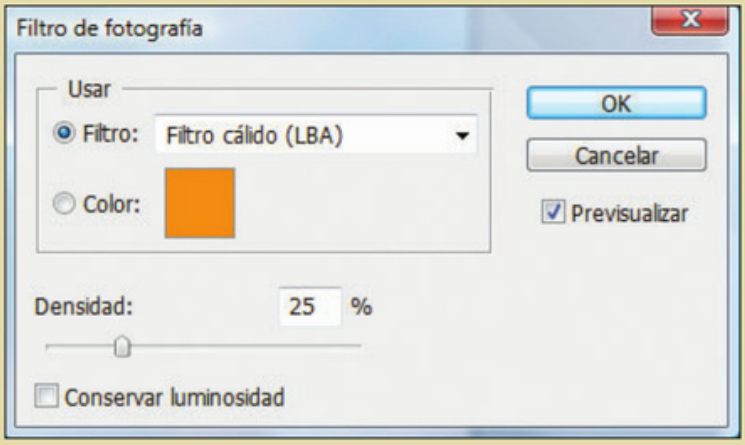
TABLA 002 | Colores opuestos

Color	Color opuesto
Rojo	Cian
Verde	Magenta
Azul	Amarillo

En cada imagen que tengamos que arreglar deberemos ir variando el tono hasta encontrar el mejor resultado posible. Para hacer el arreglo, veamos el siguiente paso a paso:

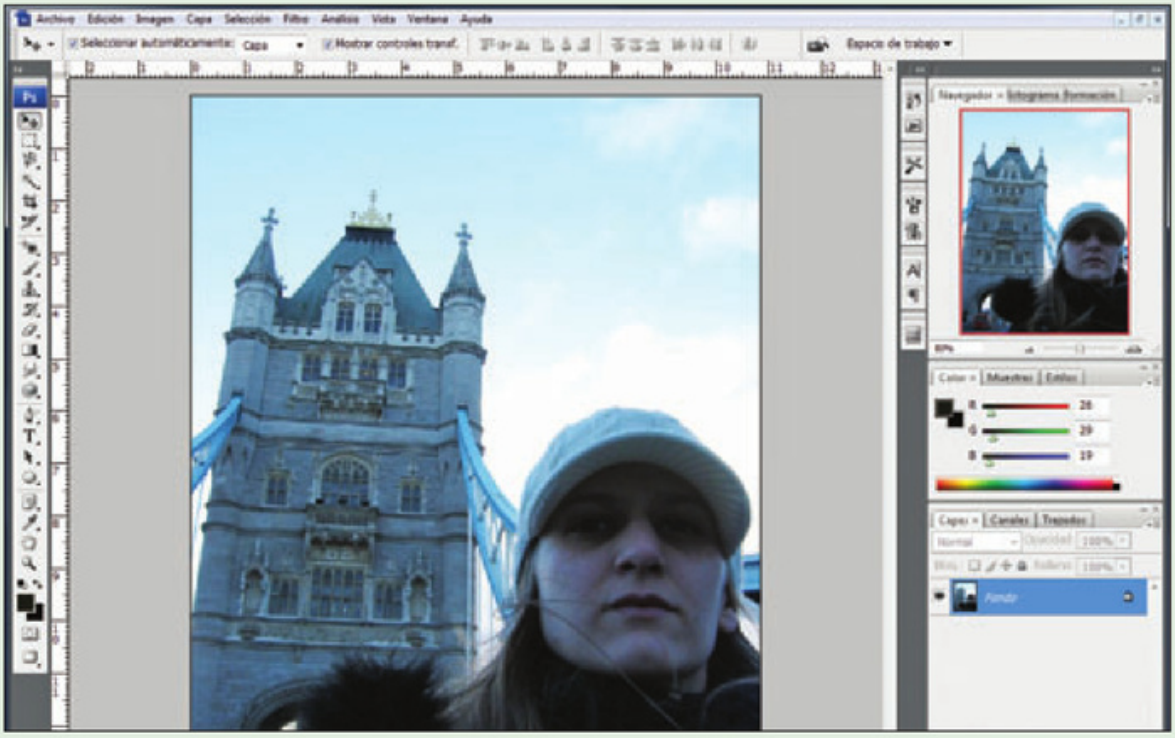
DATOS ÚTILES

Otra forma de arreglar el problema del color dominante, es por medio del uso de filtros de fotografía, que también cancelan el color opuesto. Para eso, luego de abrir la imagen, debemos ir a Capa/Nueva capa de ajuste/Filtro de fotografía.... Pulsamos OK en el primer cuadro que aparece y luego, en el segundo, comenzamos a probar cómo quedan los diferentes filtros disponibles. Por supuesto, conviene elegir aquellos que tienen un color similar al complementario del dominante. En este caso, tanto los cálidos y los anaranjados como los rojizos brindan buenos resultados, ya que cancelan la dominante. Desde aquí también es posible elegir un color personalizado y modificar la densidad del filtro.



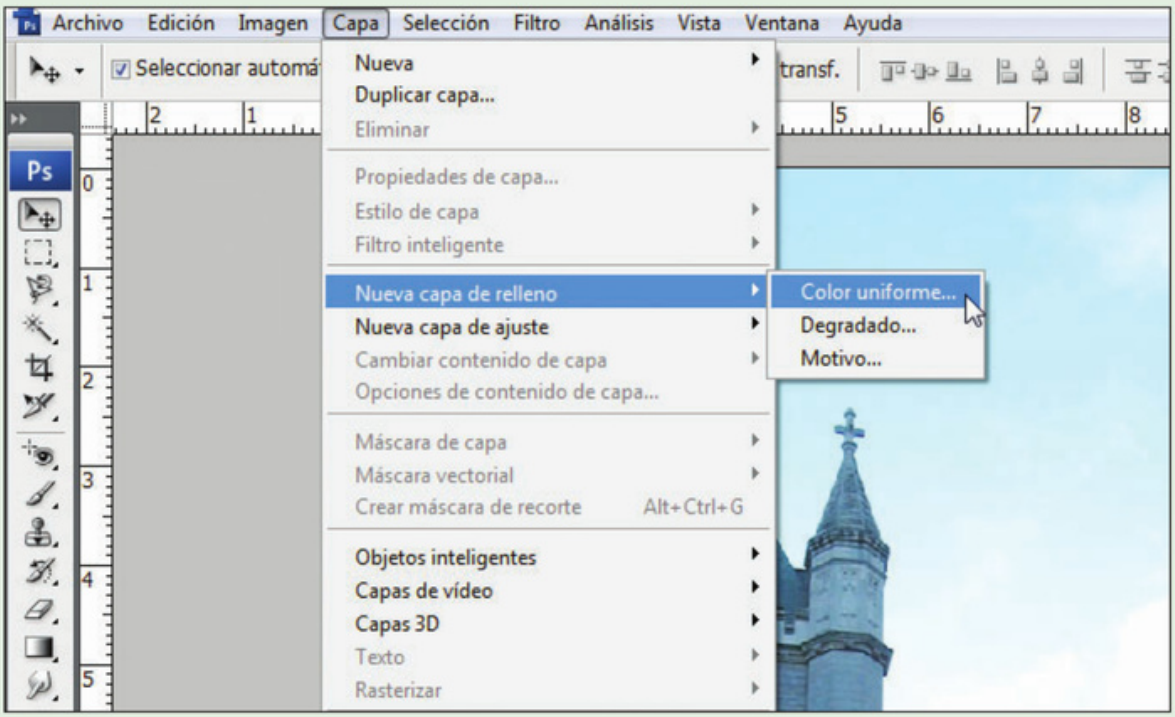
PASO A PASO 002 | Eliminar color dominante

1



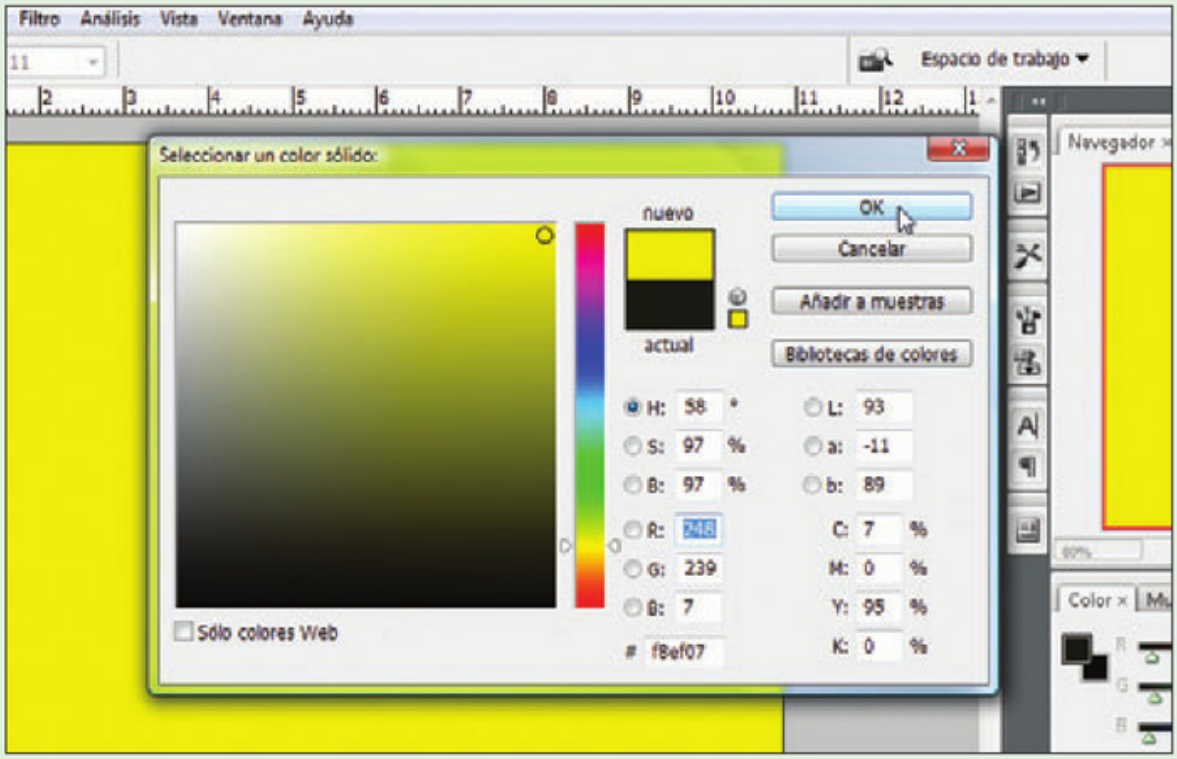
Abra la imagen con el problema de color y evalúe cuál es el color dominante. En este caso, la dominante es azulada.

2



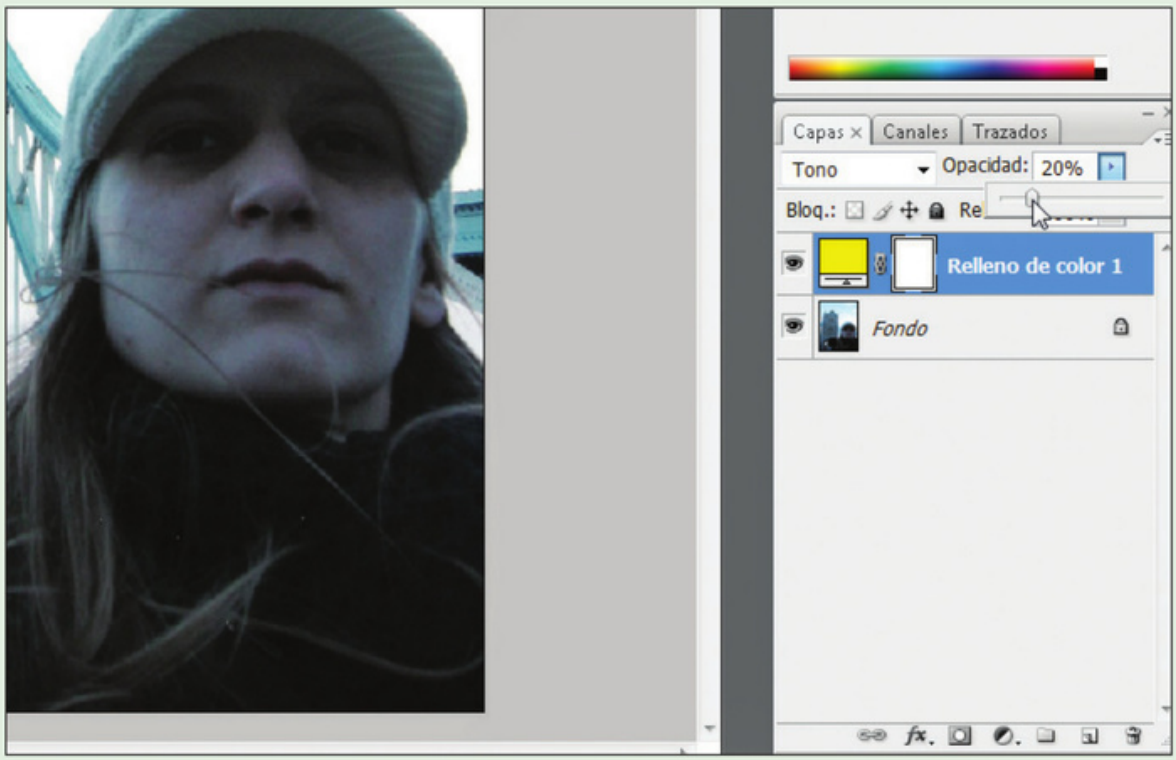
Vaya al menú **Capa/Nueva capa de relleno/Color uniforme...**. Pulse **OK** en el cuadro que aparece luego.

3



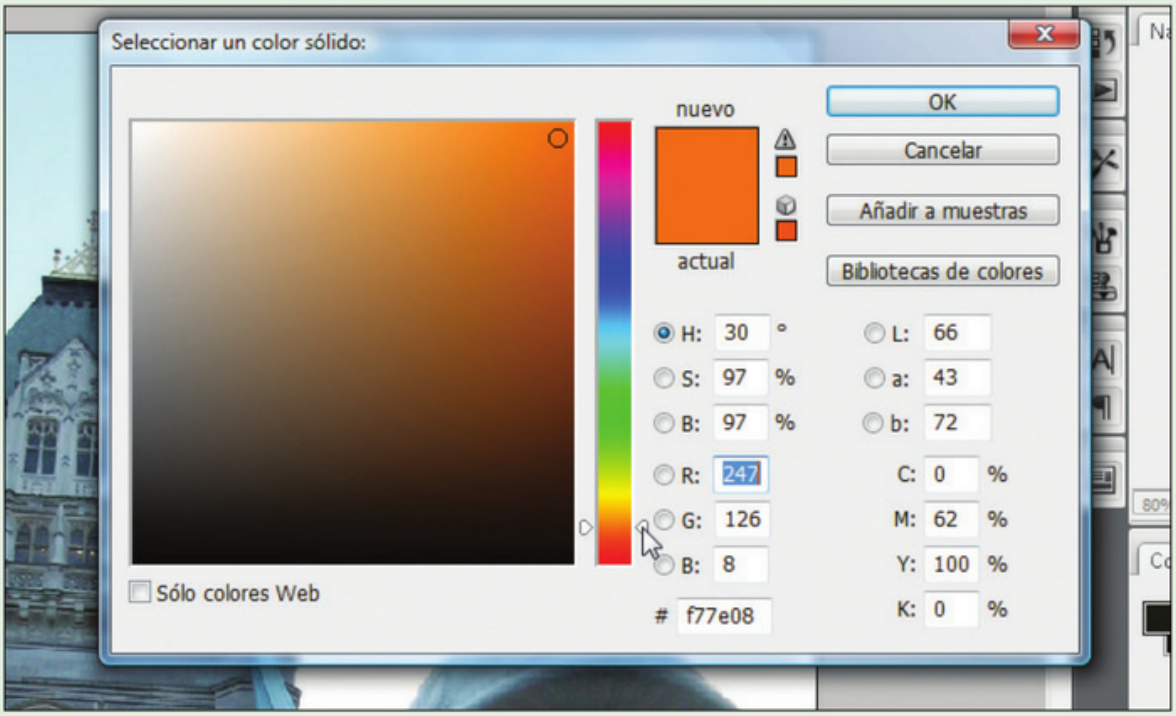
Cuando se abre la ventana de selección del color, elija el tono que corresponda para anular la dominante. En este caso, amarillo. Pulse **OK** al finalizar.

4



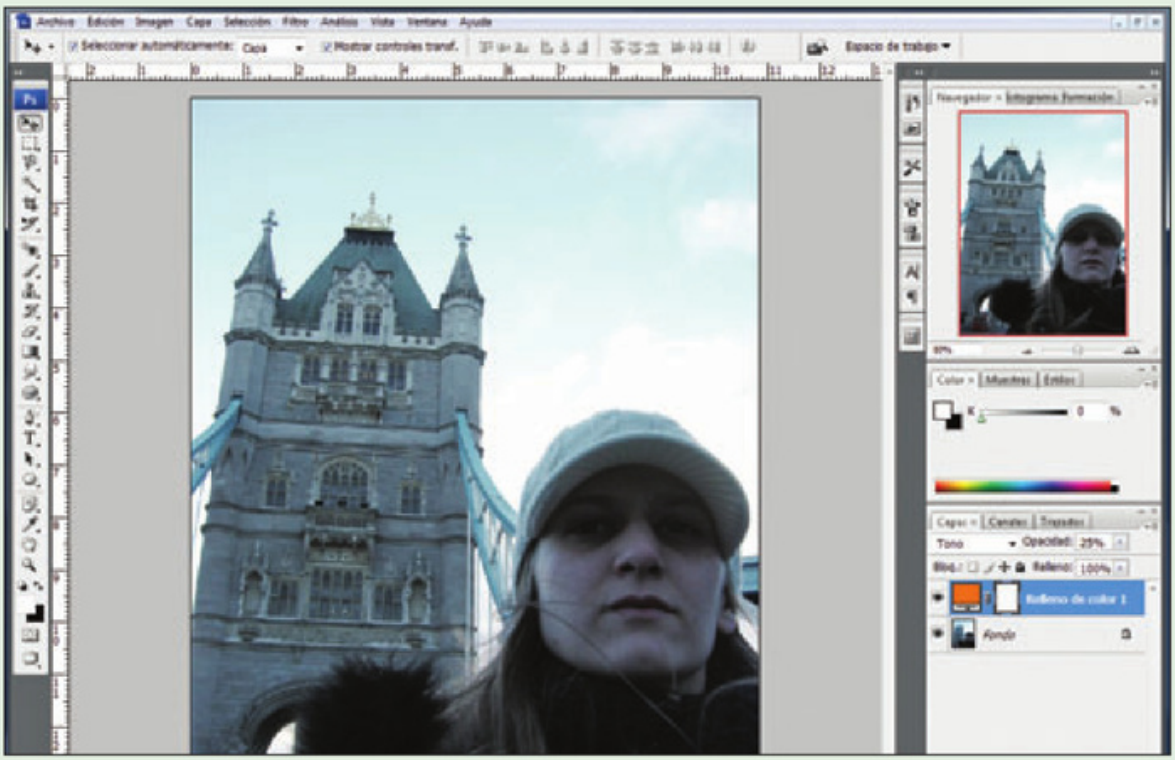
Cambie el modo de fusión de la nueva capa de relleno a **Tono** y modifique **Opacidad** para que sea un valor entre **15** y **35%**.

5



Si el resultado no es el esperado, haga doble clic en el recuadro de color que hay en la capa y modifique el tono hasta que encuentre el adecuado. Lo bueno de hacerlo ahora es que, cada vez que suelte el mouse, verá el resultado del cambio.

6



Puede volver a modificar el color de la capa de relleno y la opacidad tantas veces como sea necesario hasta encontrar la mejor combinación.

119 ¿Cómo utilizo el desenfoque promedio para mejorar los colores?

Otra forma de solucionar un problema de color dominante es por medio del uso del desenfoque **Promediar**, ubicado dentro de **Filtro/Desenfocar**. Gracias a este filtro, obtendremos el color que promedia en la imagen, y con eso podremos encontrar el color complementario y anularlo.
En primer lugar, duplicamos la capa **Fondo** (**Capa/Duplicar capa...** y luego **OK**).
Utilizamos el desenfoque **Promediar** sobre la nueva capa, que tomará el color que predomina en la imagen. Ahora, en lugar de probar colores hasta encontrar el complementario que mejor cancela el dominante, invertiremos el color promedio para obtener, en forma automática, el complementario. Para esto, vamos al menú **Imagen/Ajustes/Invertir**, luego, modificamos el modo de fusión de la capa a **Trama** y le aplicamos una **Opacidad** con un valor entre **70** y **100**.
Luego de realizar los pasos anteriores, veremos que la imagen queda con colores lavados porque se tiñe con el color superior. Para solucionarlo tenemos que recuperar las luces y las sombras del original. Para lograrlo, en el **Paso a paso 003** vamos a crear una **máscara de capa**.
Luego de crear la máscara de capa, hemos logrado una mejora de la imagen original, pero aún no es un resultado ideal. Si bien podríamos dejarla en ese estado porque es aceptable, si queremos mejorarla, es posible duplicar la capa **Fondo copia** y cambiarle la **Opacidad** al **50%**. Se ve bastante mejor, pero se puede mejorar más, porque sigue un poco plana. Para recuperar más

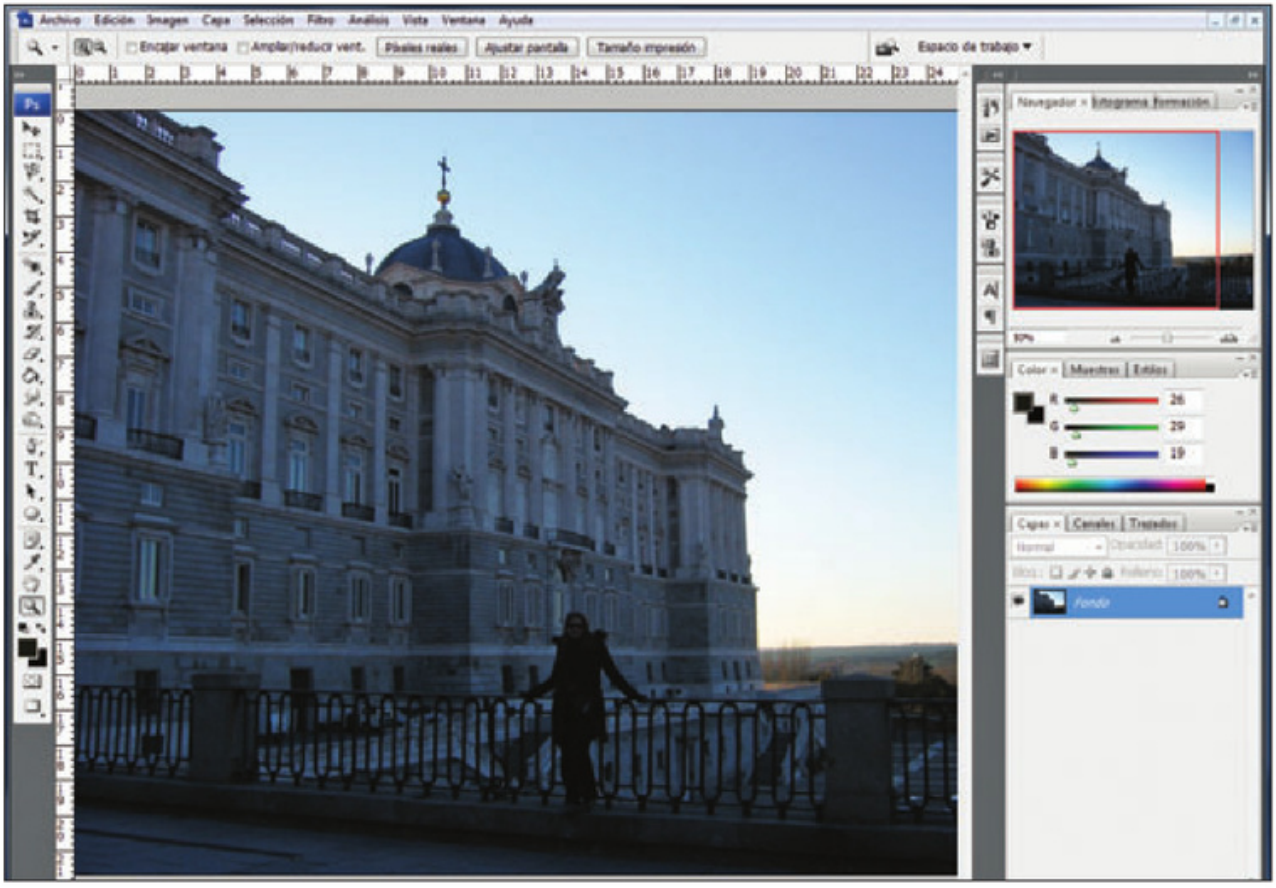
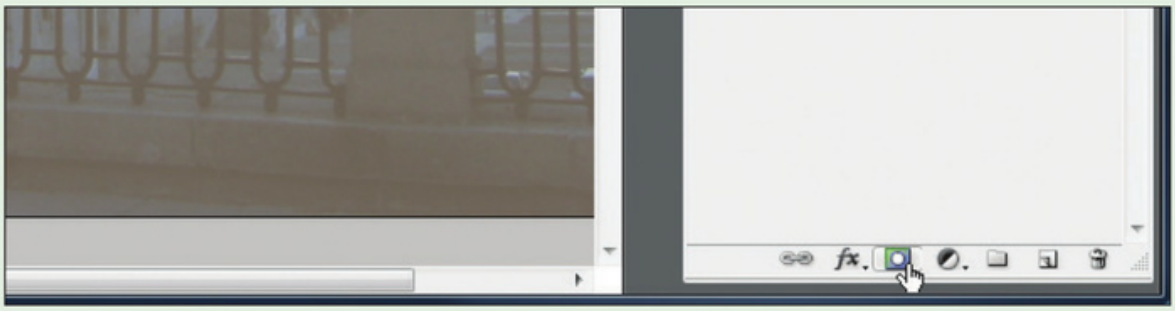


FIGURA 25 | En algunos horarios, es muy común obtener fotografías teñidas con alguna tonalidad dominante. Podemos aprovechar los atardeceres o los amaneceres.

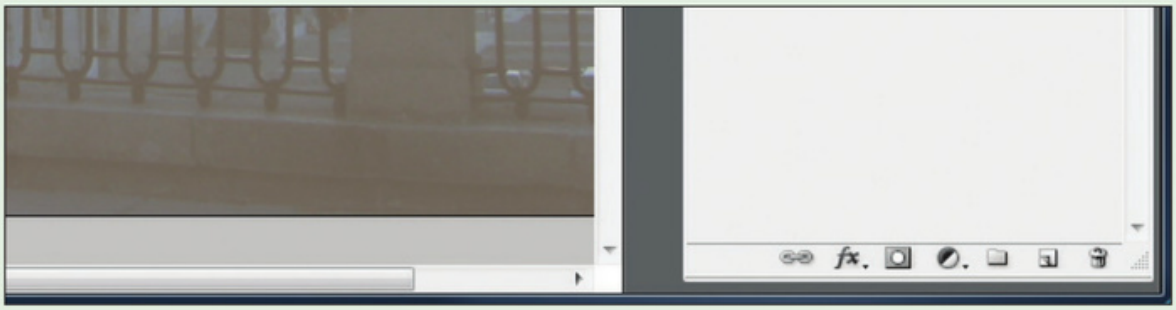
PASO A PASO 003 | Recuperar luces y sombras con una máscara de capa

1



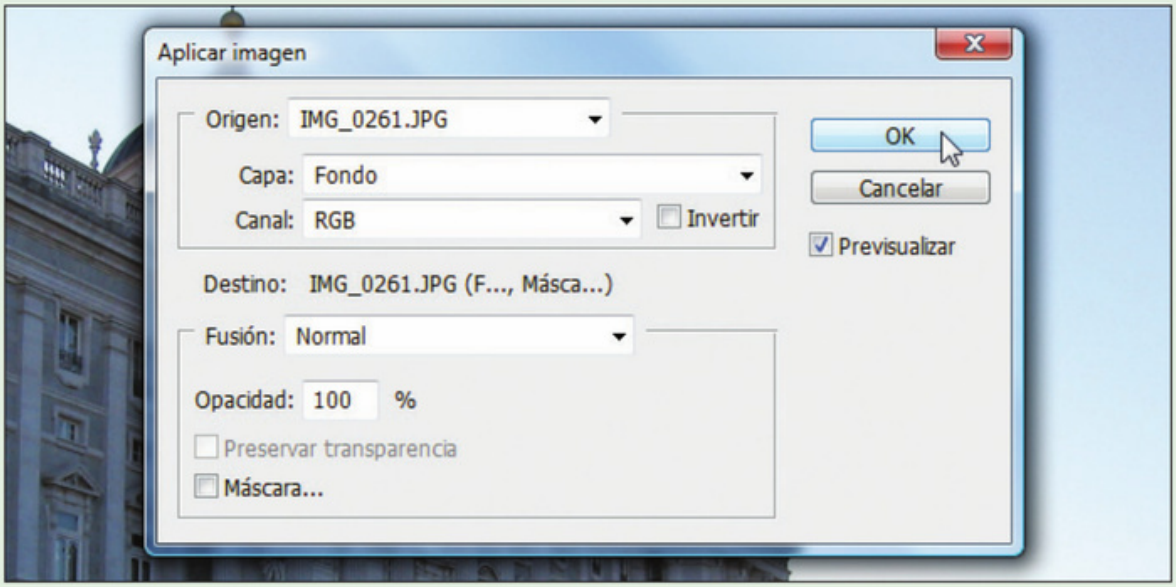
En el panel **Capas**, haga clic en el icono **Añadir máscara de capa** para crear la máscara.

2



Haga clic sobre la máscara (es el rectángulo blanco que apareció en la capa **Fondo copia** al lado del recuadro de color complementario al promedio).

3



Cuando se abre la ventana de selección del color, elija el tono que corresponda para anular la dominante. En este caso, amarillo. Pulse **OK** al finalizar.

información, duplicamos la capa **Fondo**, vamos a **Imagen/Ajustes/Desaturar** (o pulsamos la combinación de teclas **CTRL+SHIFT+U**). A esa nueva capa, le cambiamos el modo de fusión a **Luz suave**, le damos una **Opacidad** de **50%** y la ubicamos encima de las otras capas. Podemos seleccionarla en el panel **Capas** y arrastrarla hasta arriba o, cuando estamos parados sobre ella, ir al menú **Capa/Organizar/Traer al frente**. En este ejemplo, como el resultado se veía bastante oscuro, duplicamos la última capa creada y la colocamos en modo de fusión **Trama**. Para mejorar el color del cielo que había quedado demasiado gris, lo seleccionamos con la **varita mágica** y lo pegamos por encima de toda la imagen en una nueva capa, que irá en modo **Normal** con una **Opacidad** de **50%** (**Figura 27**).

120 ¿Cuál es la utilidad de la herramienta Reemplazar color?

El comando **Reemplazar color** que encontramos dentro del menú **Imagen/Ajustes** cumple una función que podríamos lograr con otras herramientas, pero en este caso lo obtiene de forma más sencilla. Para usarlo, una vez que abrimos la foto, tomamos la herramienta **Cuentagotas** y hacemos clic sobre el color que queremos modificar. Conviene elegir un lugar donde ese color se presente en un tono medio, es decir, sin estar en sombras o demasiado iluminado. Luego, ejecutamos el comando y, en la ventana que se abre, tomamos el **cuentagotas** con el **signo +** (llamado **Añadir a ejemplo**) y vamos haciendo clic en distintos lugares de la imagen hasta que toda el área que

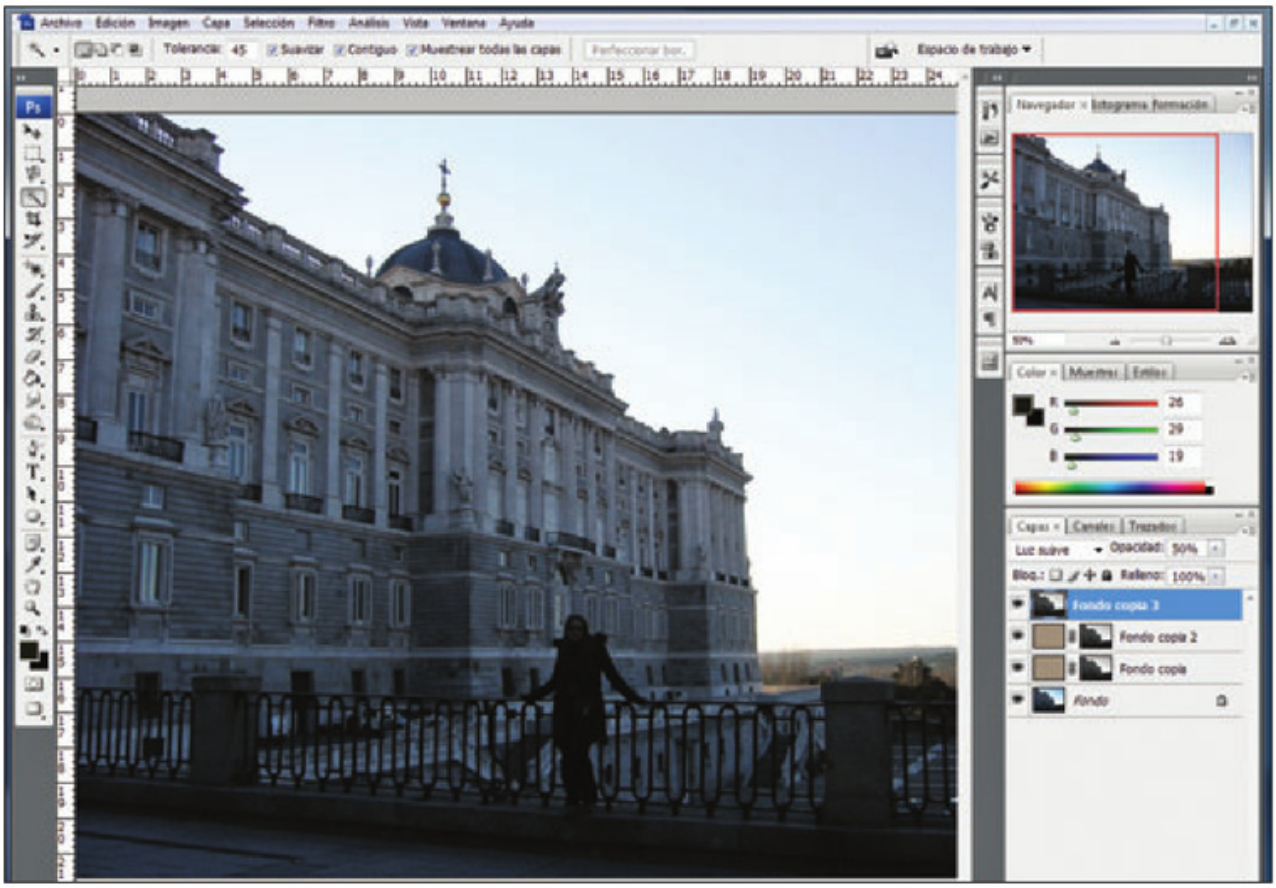


FIGURA 26 | Los colores han mejorado bastante, pero la imagen luce un poco oscura.

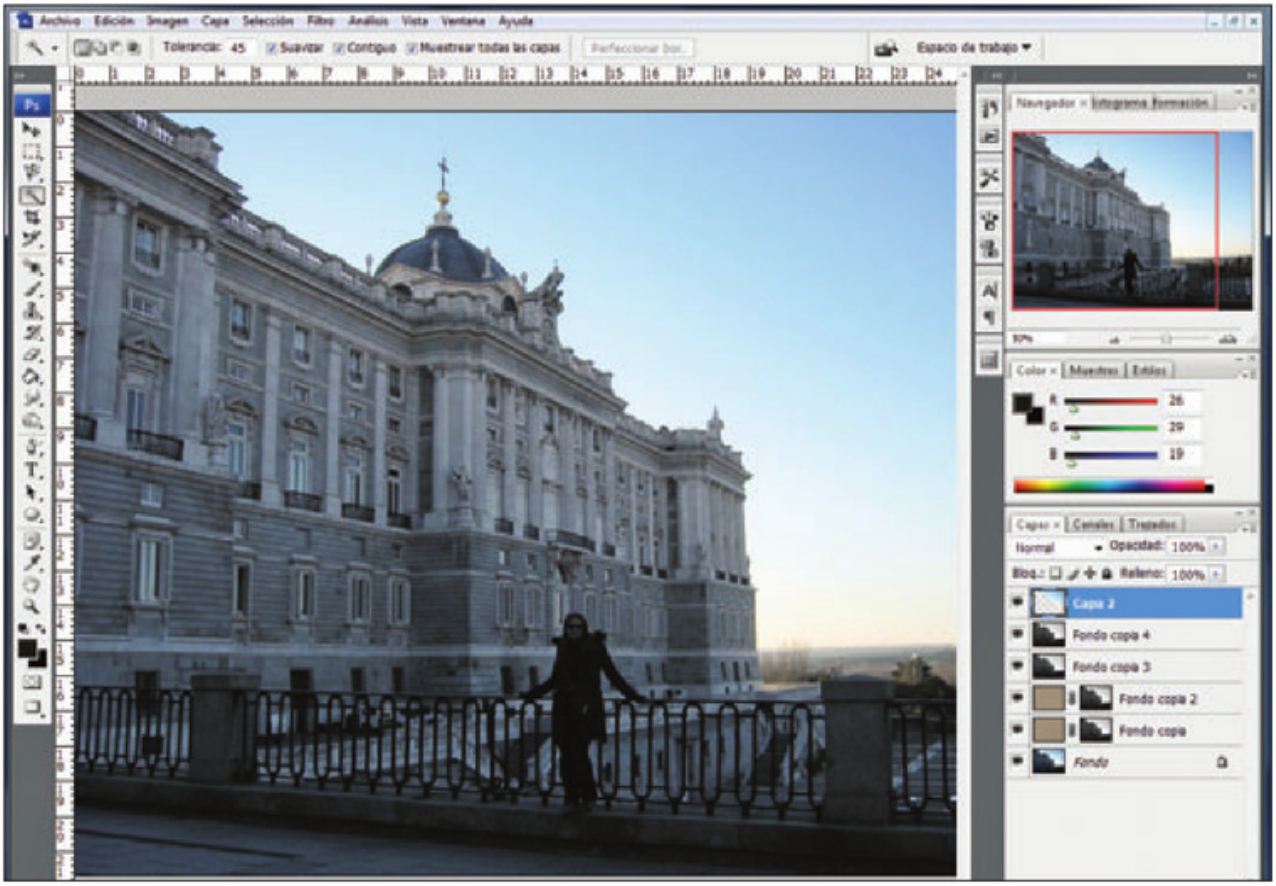


FIGURA 27 | Con sucesivas capas, podemos ir mejorando el resultado y solucionar algunos problemas que surgen durante el arreglo.

queremos **recolorear** aparezca en blanco dentro del recuadro de previsualización. Para lograr que el blanco sea total, también modificamos el deslizador **Tolerancia**. Cuando conseguimos que la sección se vea blanca, modificamos el color del área **Sustitución** hasta encontrar el que más nos agrade. Como podemos ver el resultado sin salir del cuadro, es posible cambiar el color y observar cómo queda en cada caso. Al terminar, pulsamos **OK** para que se aplique el efecto de reemplazo de color (**Figura 28**). Es importante que, luego de haber aplicado el comando **Reemplazar color**, analicemos el resultado para ver si el reemplazo invadió otras áreas, ya que esto puede suceder cuando hay otras zonas con colores similares. Si vemos que aparecen puntos de colores o cambios de tonalidad en lugares que no queríamos modificar, debemos usar el **Pincel de historia** para hacer que esas zonas queden como estaban antes, es decir, volver atrás la modificación que sufrieron esos sectores.

CONSEJOS

La herramienta Reemplazar color parece difícil de usar porque no estamos acostumbrados a ella. En lugar de usarla, quizás se nos ocurra seleccionar el área que cambiará de color, aplicar una capa de relleno de color y luego cambiar el modo de fusión para que se modifique su tonalidad. Sin embargo, en imágenes donde el color que hay que reemplazar está recortado por otros elementos, es más fácil que Photoshop se encargue del reemplazo.

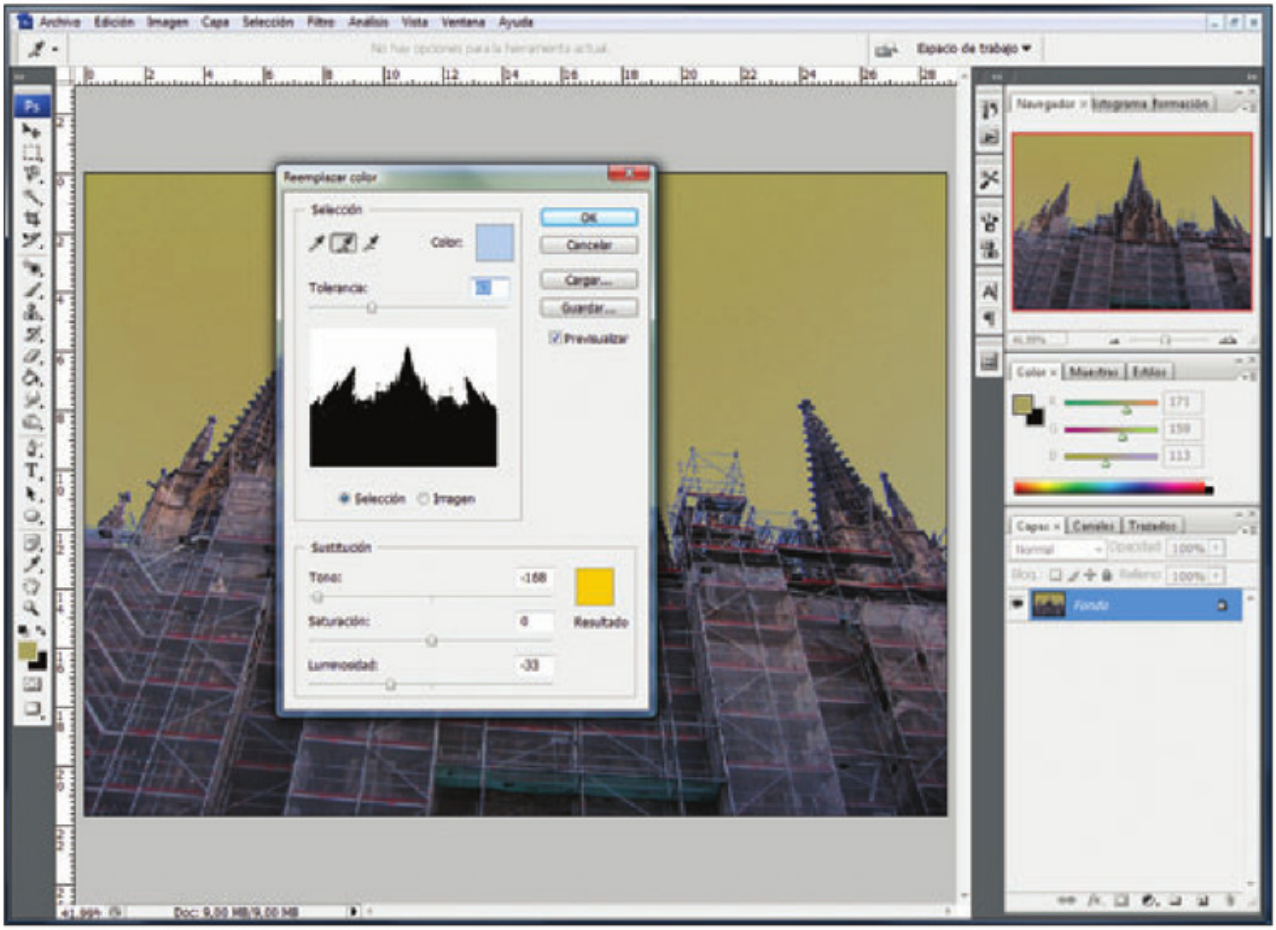


FIGURA 28 | Este comando es ideal cuando el color que queremos reemplazar está repartido, ya que hacer una selección de eso sería muy engorroso.

121 ¿Para qué sirve el comando Gama de colores?

Dentro del menú **Selección** encontramos el comando **Gama de colores**, que nos da la posibilidad de crear una selección a partir de un determinado color. Sirve, como podemos imaginar, para realizar algo parecido a lo que hicimos en el ejercicio anterior. De hecho, para usarlo volvemos a comenzar con el **Cuentagotas**, seleccionando el color que queremos cambiar. Luego, vamos a **Selección/ Gama de colores...** y, en la ventana que se abre, verificamos que se encuentre marcada la opción **Selección** debajo del recuadro de previsualización. En el desplegable inferior, llamado **Previsualizar selección**, elegimos la

CURIOSIDADES

Como volvemos a ver con los comandos **Reemplazar color** y **Gama de colores**, Photoshop nos da la posibilidad de obtener resultados similares de diferentes maneras. En este caso, ambas herramientas nos permiten aislar ciertas zonas para realizar modificaciones de color con ellas, y lo mismo podríamos hacer, por ejemplo, con la **Varita mágica**. Sin embargo, la ventaja de las herramientas específicas es que, al hacer selecciones basadas en un tono y no en lo que marcamos, toman elementos que a nosotros se nos escaparían a la hora de seleccionar (como espacios intermedios, lugares donde hay reflejos con la misma tonalidad, etcétera).

opción **Halo negro** (nos brinda una visión muy marcada de lo que tenemos seleccionado). Modificamos la **Tolerancia** hasta obtener la selección exacta que buscamos y pulsamos **OK**.Con la selección que obtenemos, podemos realizar varias tareas, como cambiar el color mediante la utilización de una capa de **relleno** de **color** sólido en modo **Tono** o **Color**, crear una nueva capa con lo que se ha seleccionado para realizar otras tareas, o diversas modificaciones (**Figura 29**).

122 ¿Cómo convierto una imagen color a blanco y negro?

Si bien es cierto que la mayoría de las cámaras digitales de la actualidad tienen una configuración especial para tomar fotografías en blanco y negro, no es conveniente utilizar esta función. Esto se debe a que no es posible recuperar la información de color, pero sí puede llevarse una fotografía color a una en escala de grises.

Existen varias formas de convertir una imagen color en una blanco y negro. En primer lugar, podemos mencionar el comando que encontramos en **Imagen/Modo/Escala de grises**. La desventaja de este comando es que, aunque logramos convertir la imagen, como no tenemos control sobre el pasaje de los colores, no podremos mejorar el resultado.

Por otro lado, podemos utilizar el comando que se encuentra en **Imagen/Ajustes/Tono/Saturación** y que se utiliza para cambiar el tono de las imágenes. Al reducir el valor **Saturación**, le estaremos quitando color a la imagen. Con idéntica técnica de quitar tonalidad, podemos mencionar el ajuste **Desaturar**, ubicado en el mismo menú (**Imagen/Ajustes/Desaturar**). Sin embargo, este ajuste nos brinda aún menos control que el anterior.

Otra opción es usar un **filtro de fotografía**

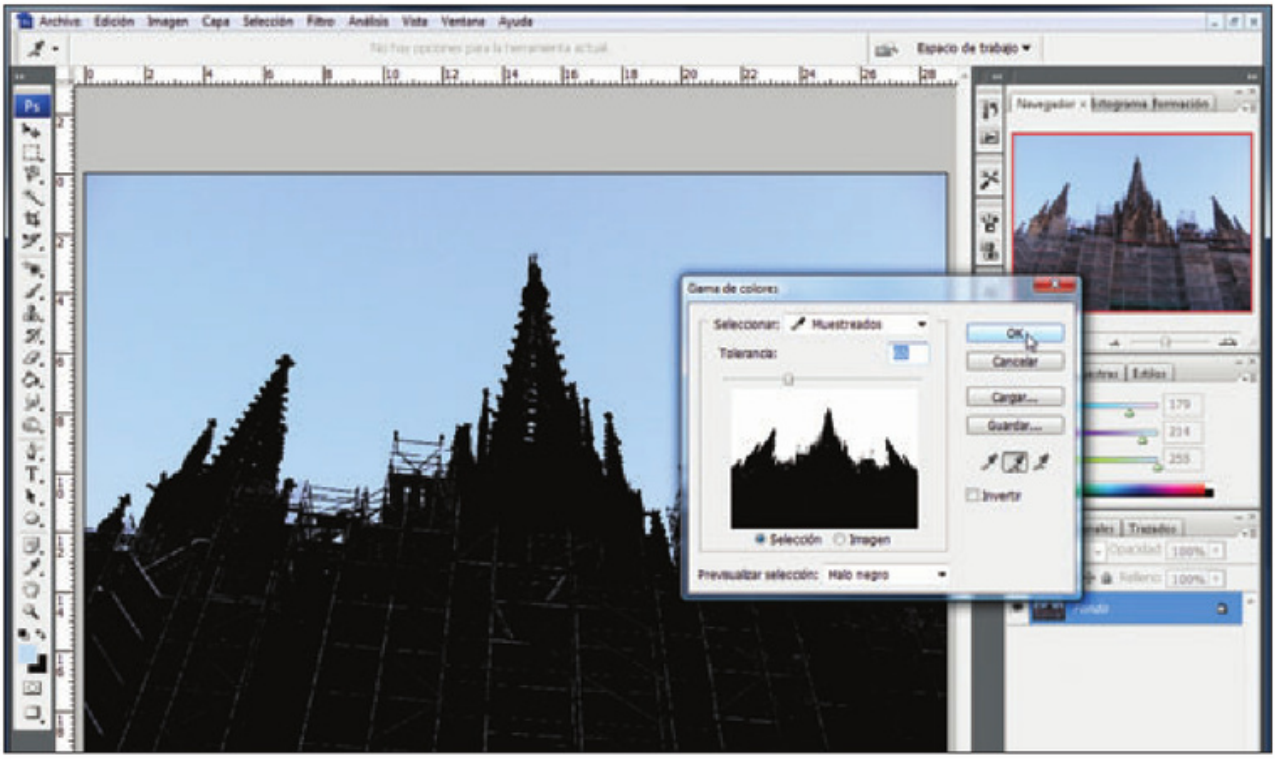


FIGURA 29 | Luego de usar el comando Gama de colores, tendremos una selección que incluye todas las áreas que están dentro de la gama que elegimos.

con color desde **Imagen/Ajustes/Filtro de fotografía...**. En la sección **Usar**, seleccionamos **Color** y configuramos negro, luego cambiamos la **Densidad** a **100** y pulsamos **OK**.
Ya vimos que hay varias formas de convertir una imagen a escala de grises, pero ahora conoceremos la que nos brinda mayor control sobre la conversión. La encontramos en **Imagen/Ajustes/Blanco y negro...** y, al ejecutarla, veremos que aparece una ventana con un desplegable y varios deslizadores (**Figura 31**). Con estas utilidades, podemos elegir de qué forma y con qué características se realizará el cambio de colores por los distintos valores y matices de blanco y negro. Desde el desplegable, podemos seleccionar una serie de configuraciones predefinidas de conversión, y desde los deslizadores, podemos ajustar en forma manual los valores. Vale aclarar que, en este caso, tampoco hay una fórmula mágica para aplicar, y que en cada imagen quedará mejor una configuración en particular, ya que el resultado blanco y negro depende, lógicamente, de la imagen original, ya que de ella se tomarán la calidad, los colores, el contraste y toda la información necesaria.
Otra opción, muy elegida por algunos profesionales, es la que utiliza el **Mezclador de canales**. Para llegar a él, vamos a **Imagen/Ajustes/Mezclador de canales...** y, en la ventana que se abre, en primer lugar tildamos la casilla **Monocromo** (**Figura 32**). Luego, podemos mover los deslizadores hasta encontrar un resultado que nos agrade o, directamente, elegir una de las opciones del desplegable **Ajuste preestablecido**. El resultado que se obtiene suele ser bastante bueno, ya que se acerca mucho a una fotografía blanco y negro tradicional. De todas maneras, y aunque se puede usar para hacer una conversión simple, esta herramienta tiene prestaciones avanzadas que son más complicadas de utilizar.

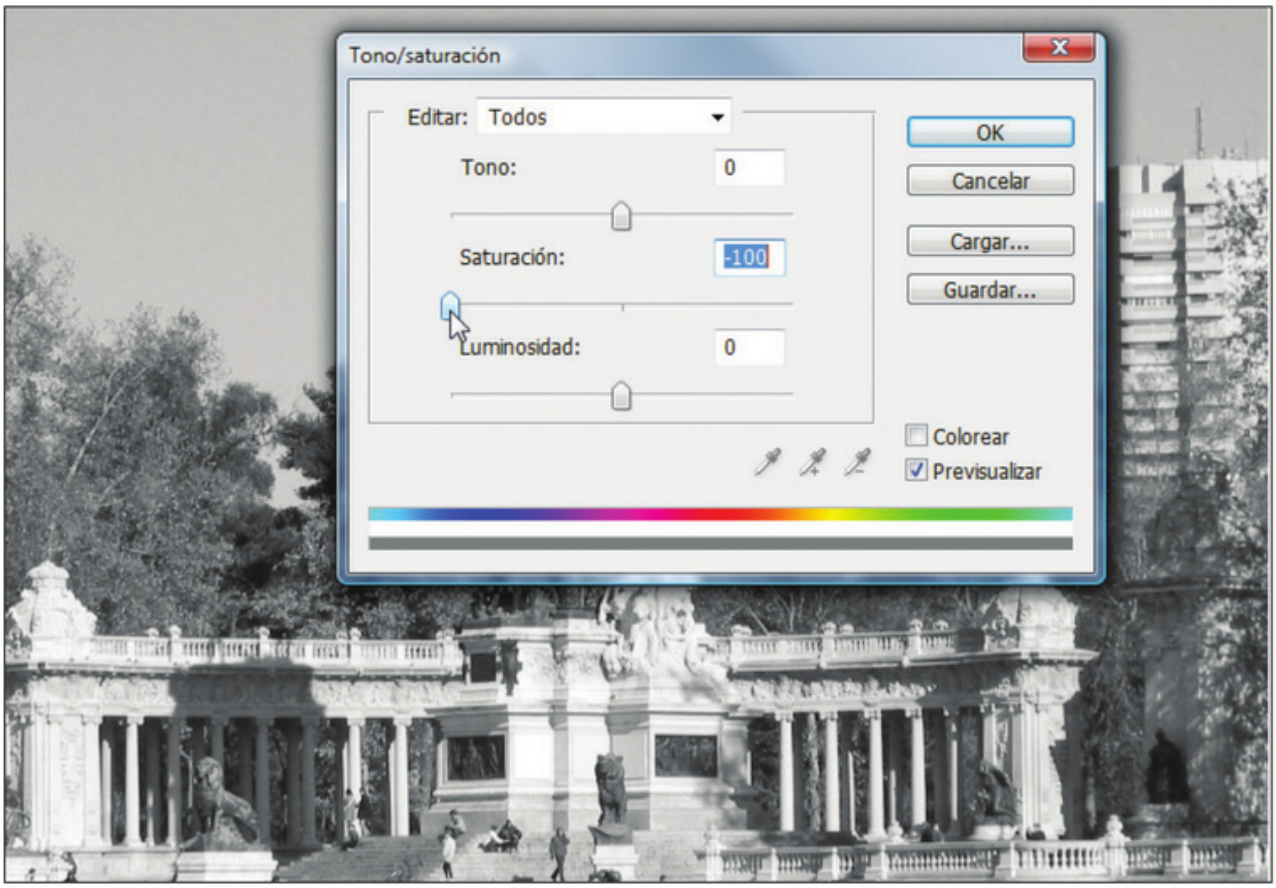


FIGURA 30 | Si la Saturación es igual a -100, no habrá tonos presentes en la imagen.

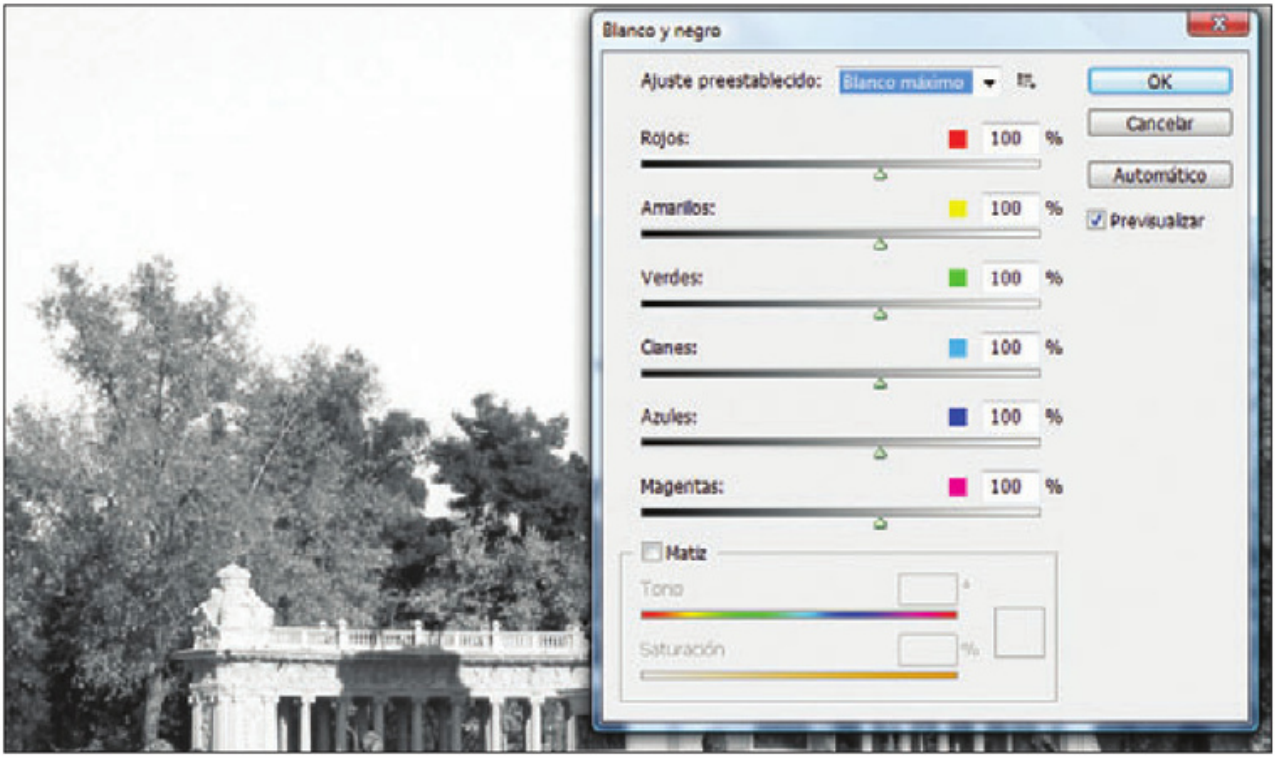


FIGURA 31 | La posibilidad de controlar la conversión nos ahorra trabajo posterior que deberíamos llevar a cabo para mejorar la imagen.

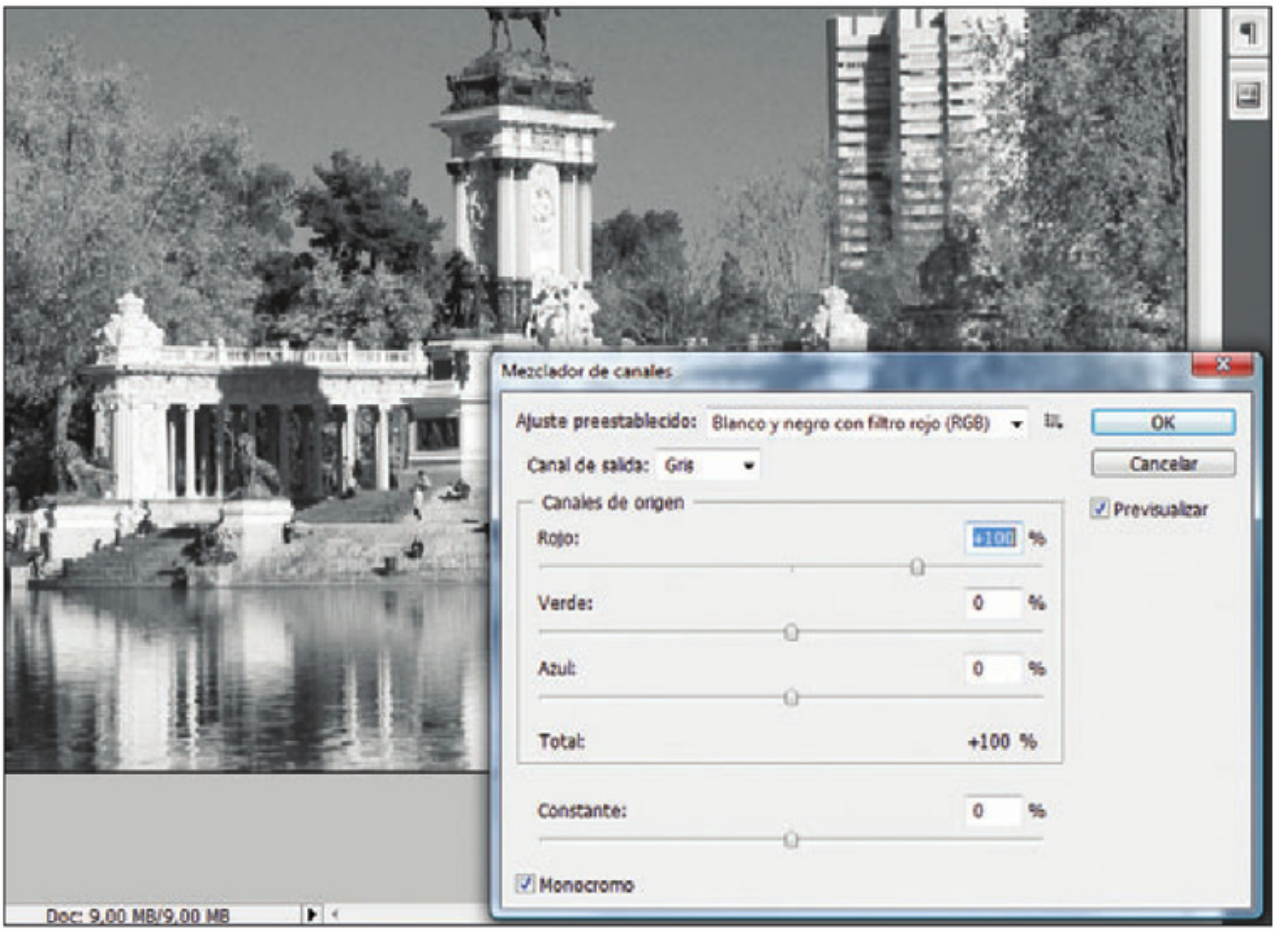


FIGURA 32 | El mezclador de canales tiene otras funciones más avanzadas y complejas. Podemos investigar en Internet o en la ayuda del programa.

Es importante aclarar, en este punto, que algunas imágenes que en colores parecen estar bien tomadas, al ser convertidas a blanco y negro presentan una especie de ruido o grano que arruina la imagen (**Figura 33**). En esos casos, podemos probar con algunos ajustes y trucos para ver si se mejora el resultado o hacer la conversión en otra toma que esté mejor fotografiada. En general, las que mejor se prestan para convertirlas son aquellas que aparecen muy **nítidas** y que tienen un buen **contraste**, sin llegar a caer en sombras y luces demasiado marcadas.

CURIOSIDADES

Además del virado a sepia, es posible conseguir otras tonalidades muy interesantes para nuestras fotografías. Entre ellas, podemos mencionar el virado *Platino*, *Selenio*, *Plata* y *Cianotipo*. Si queremos ver ejemplos de cómo se muestra cada uno de ellos y conocer la forma de realizarlos con nuestras imágenes, podemos visitar la dirección *www.dzoom.org.es/noticia-1602.html*.

123 ¿Puedo convertir una imagen a tono sepia?

El tono conocido como **sepia** es el matiz **amarronado** que tienen algunas fotografías. Es un **virado** que se utilizaba en fotografía tradicional para preservar los colores del paso del tiempo y del daño que les ocasionaba la luz. No es, como se suele creer, el resultado del envejecimiento de la fotografía, sino un proceso químico especialmente aplicado.

Al igual que para generar fotografías en blanco y negro, el virado sepia se puede obtener de diversas maneras, muchas de ellas iguales a las de su par en escala de grises. Para crear una imagen sepia, podemos partir tanto desde una imagen en blanco y negro como desde una color, aunque según la técnica que usemos es conveniente elegir el primer caso (podemos convertir primero a blanco y negro, y luego a sepia).
Es posible usar una **capa de relleno** con un color anaranjado o amarronado y ponerla en modo de fusión **Color**. Si estamos usando una imagen color como base, no podremos modificar la **Opacidad** para mejorar el resultado porque se verán algunos tonos



FIGURA 33 | Esta imagen se veía con mucho ruido al convertirla, pero bastó con seleccionar otro ajuste (Filtro verde) para que el resultado fuera aceptable.

originales. En cambio, si comenzamos nuestro trabajo con una foto B&N, no tendremos este dilema, porque no habrá colores que se puedan filtrar (**Figura 34**).
Otra opción es recurrir a un **filtro de fotografía** especial, llamado **Sepia**, que encontramos en **Imagen/Ajustes/Filtro de fotografía...**. Es muy simple de aplicar, pero el resultado no es muy bueno si la imagen tiene muchos colores (queda mejor si lo aplicamos sobre una imagen que ya haya sido convertida a blanco y negro).
Para terminar, y aunque existen otras formas de realizar el virado a sepia, veremos una manera bastante simple y completa al mismo tiempo, ya que nos permite controlar relativamente bien los parámetros que se aplicarán. También implica reutilizar uno de los comandos que ya vimos para la conversión a blanco y negro, pero habilitando una opción adicional. Vamos a **Imagen/Ajustes/Blanco y negro...** y, en la parte de abajo de la ventana que se abre, tildamos la casilla a la izquierda de **Matiz**. Veremos que la imagen toma el típico color amarronado de las imágenes sepia. Configuramos el tono para que sea tal como lo queremos y pulsamos **OK** (**Figura 35**).



FIGURA 34 | Agregamos una capa de relleno sobre una fotografía color y queda muy fuerte el tono. Si le bajamos la opacidad, se filtra el color original. En el tercer caso, aplicamos la capa sobre una foto B&N y le bajamos la opacidad. El resultado es el mejor de los tres.

124 ¿Qué hago con una imagen que no se puede arreglar?

Muchas veces, las imágenes que tomamos tienen problemas que son muy difíciles de resolver para usuarios principiantes o, directamente, no tienen solución. Si luego de muchos y variados intentos no pudimos solucionar los problemas de color o de luminosidad de nuestras imágenes con los trucos que vimos, es posible recurrir a ellos, pero para crear algo más alocado.
Aunque veremos efectos especiales y trucos más interesantes en los próximos capítulos, por ahora podemos utilizar capas y ajustes para generar resultados bastante satisfactorios a la hora del rescate. Por ejemplo,

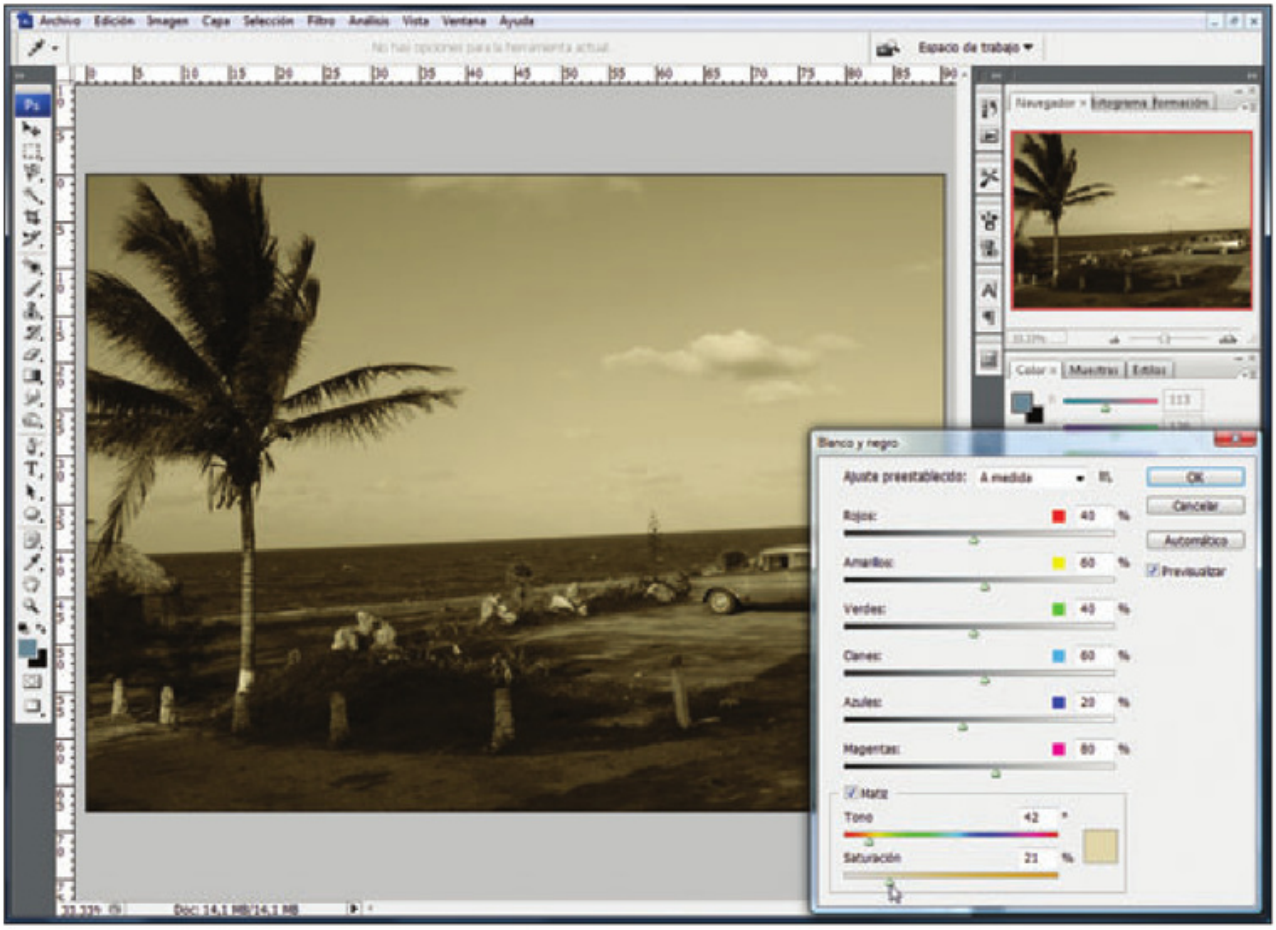


FIGURA 35 | Con el mismo ajuste que usamos para convertir a blanco y negro, podemos matizar una imagen y llevarla a un tono sepia bastante aceptable y con poco trabajo.

podemos ir a **Capa/Nueva capa de ajuste/Mapa de degradado...** y elegir alguno de los degradados.

Otra opción que tenemos, además del mapa de degradado, es agregar una capa de inversión desde **Capa/Nueva capa de ajuste/Invertir...**. Al sumarse las distintas capas de ajuste o de efectos, lograremos resultados realmente originales y sorprendentes, mucho más si cambiamos los modos de fusión hasta encontrar una combinación que nos satisfaga. Además, podemos probar cambiando el orden de las capas en el panel **Capas**, ya que el resultado será diferente.

CONSEJOS

Aunque podemos vernos tentados de aplicar el tono sepia a cualquier fotografía, el efecto es mucho más realista y natural si usamos fotos que tengan el estilo adecuado. Por ejemplo, si lo usamos sobre un vehículo antiguo, la fotografía parecerá original de la época y conseguiremos mejorar el efecto de antigüedad que se le atribuye a este virado. En general, ocurre lo mismo con las fotografías en blanco y negro: tenemos que elegir muy bien las imágenes que vamos a convertir.



Capítulo 6

Alterar y retocar imágenes

¿Qué cuidados debo tener al hacer retoques de retratos?
¿Cómo trabajo con máscaras?
¿De qué manera puedo acomodar un peinado?
¿Cómo modifico un rostro sin cambiar sus facciones?
¿Puedo tapar elementos de una fotografía?
¿Cómo le quito la fecha a una foto?
¿Puedo corregir imperfecciones en la piel?
¿Es posible eliminar el brillo de la piel?
¿Cómo invento una sonrisa?
¿Puedo blanquear los dientes?
¿Cómo maquillo labios?
¿Cómo puedo cambiar el color del cabello?
¿Cómo disimulo raíces sin tintura?
¿Puedo imitar el bronceado?
¿Cómo simulo una cirugía estética con Photoshop?



125 ¿Qué cuidados debo tener al hacer retoques de retratos?

Siempre que retocamos una fotografía para mejorar el aspecto de una persona, tanto para tapar imperfecciones como para adelgazarla o para embellecerla de alguna manera, es importante que tengamos en cuenta que lo fundamental reside en tener criterio y ser cuidadosos para no excedernos. Cuando trabajamos, debemos prestar especial atención a los detalles y mantener intactas las facciones. En general, y a menos que busquemos un resultado muy especial, retocar requiere que mantengamos a la persona tal como es, sin crear deformaciones muy notorias ni arreglos excesivos. Si lo hiciéramos, estaríamos creando un nuevo rostro o un cuerpo, sin respetar a la persona original. Por otro lado, si queremos que esa fotografía pueda parecer real, debemos mantener un aspecto creíble. Entonces, por ejemplo, no tendríamos que eliminar todas las arrugas en el rostro de una persona mayor si pretendemos que el retrato quede bien, sin que se note en exceso el retoque realizado. Para lograr esto, es conveniente suavizar las marcas, y hacer mejoras en el brillo de la piel y en la luz para que se vea mejor el retratado.

Otro cuidado que debemos tener al retocar retratos se relaciona con las cicatrices o las marcas que pueda tener la persona. Es importante que las mantengamos en la fotografía, aunque sea de forma atenuada.

CONSEJOS

Cuando eliminamos imperfecciones o arrugas de un rostro, podemos llegar al extremo de dejar la piel perfecta, sin ninguna marca ni lunar. Aunque esto puede parecer algo bueno, en realidad, obtendremos una imagen de una persona demasiado ideal. Por otro lado, si suavizamos mucho la piel, veremos que todas las fotografías quedan con igual textura, sin edad ni rasgos específicos. Éste es el efecto que solemos encontrar en varias revistas, donde las actrices con edad avanzada se ven igual que las modelos veinteañeras.

DATOS ÚTILES

Aunque puede parecer innecesario utilizar máscaras porque podemos obtener los mismos resultados por otros caminos, éstas nos permiten ahorrar tiempo y disminuir la cantidad de pasos que realizamos. No requieren que dupliquemos tantas capas ni que tengamos que repetir muchas veces una misma selección, lo que aumentaría el peso del archivo. Si hacemos doble clic en el icono de máscara rápida de la barra de herramientas, podremos elegir si queremos que la máscara funcione para enmascarar o para seleccionar. Con la primera opción, pintaremos el área que no se va a modificar. Si la máscara funciona como selección, se marcará la zona que se va a cambiar.

126 ¿Qué debo tener en cuenta al retocar con herramientas de selección?

Como vimos en otros ejemplos, cuando utilizamos las herramientas de selección para fusionar dos imágenes, es importante que el borde de lo que seleccionamos se una de forma gradual y prolija con lo que hay en la otra fotografía. De esta manera,

logramos que no sea evidente el retoque o efecto que realizamos.
Para alcanzar esta meta, cuando seleccionamos, tenemos que agregar un calado elevado desde **Selección/Perfeccionar borde...**.
No existen valores exactos, porque el ideal depende de la imagen con la que estemos trabajando y de lo que pretendemos hacer en cada caso. Por eso, lo más conveniente es probar hasta encontrar un borde suave que se pueda fusionar de manera adecuada con el resto de la imagen.
Esta herramienta nos brinda varias opciones de **suavizado** y **calado**, entre otros parámetros que podemos ajustar. Además, nos permite modificar el fondo sobre el que previsualizamos la selección, ayudándonos a mejorar el resultado. En el caso de la imagen que usamos como ejemplo en la **Figura 1**, si vemos la selección sobre fondo blanco creemos que tenemos unos bordes aceptables, pero, al verla sobre negro, nos damos cuenta de que aún se percibe un pequeño borde celeste (resto del cielo de la imagen original). Analizando este detalle, podemos ver con claridad que el cambio entre las diferentes formas de visualización nos simplifica la tarea de lograr un borde con suficiente suavizado.

127 ¿Qué es una máscara?

Si bien podríamos haber introducido este concepto antes, conviene aclararlo en este momento ya que, es aquí donde comenzaremos a utilizarlo para hacer retoques.

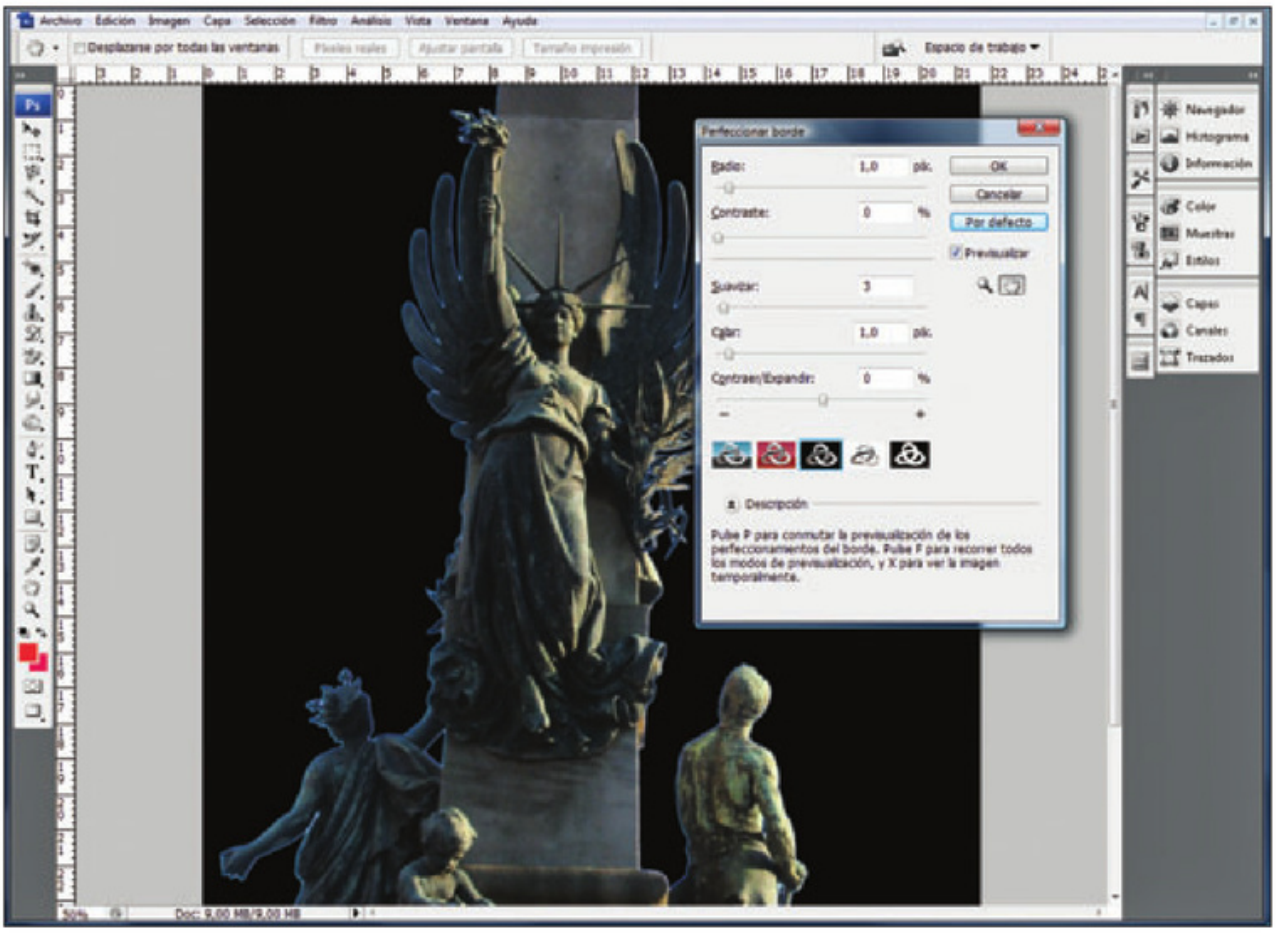


FIGURA 1 | La herramienta para suavizar los bordes nos permite recorrer los distintos colores de fondo si presionamos la tecla F.

Una **máscara** se utiliza para **esconder** zonas de la imagen que no deseamos mostrar sin que tengamos que borrarlas. Al mismo tiempo, funcionan como **protección**, ya que es posible trabajar con el resto de la imagen sin afectar lo que se encuentra **enmascarado**. Las máscaras nos servirán, por ejemplo, para recuperar partes de la imagen que se mantuvieron intactas o para tapar fondos que no queremos borrar.

128 ¿Cómo trabajo con máscaras?

Para activar el uso de las máscaras, debemos hacer clic en el icono **Máscara rápida** de la barra de herramientas (es un rectángulo con un círculo en el medio y es el penúltimo de la barra). Cuando cambiamos al modo **máscara rápida**, el selector de color cambiará a blanco y negro para los colores de frente y de fondo. Si usamos el negro, estaremos eligiendo el área que se va a enmascarar (o la que se seleccionará si elegimos esa opción). Si usamos blanco, eliminamos máscara, por lo que la zona será modificable (**Figura 2**).

Cuando terminamos de crear la máscara, volvemos a presionar el icono de máscara de la barra para regresar al modo de edición normal. Al hacerlo, veremos que aparece una línea de guiones alrededor del área que marcamos antes. Ahora, estamos en condiciones de aplicar a la fotografía el efecto o filtro que deseemos. Éste no actuará sobre el área enmascarada (**Figura 3**).

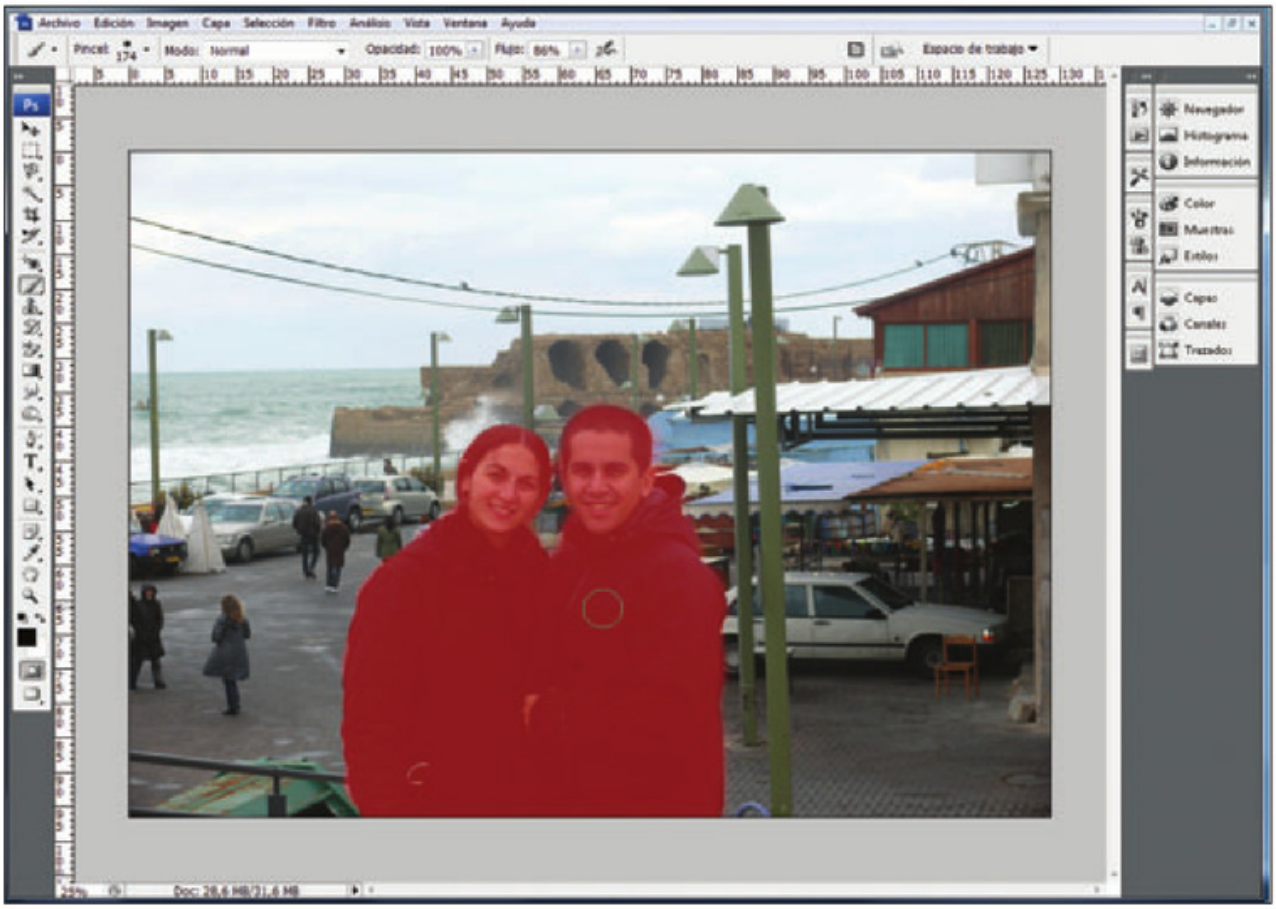


FIGURA 2 | En este caso, usamos el color negro para enmascarar a las personas.



FIGURA 3 | Luego de crear la máscara, volvimos al modo normal y aplicamos un filtro artístico a la imagen. Lo que estaba enmascarado permanece sin cambios.

129 ¿De qué manera puedo acomodar un peinado?

Como mencionamos desde el comienzo del libro, la forma más sencilla de tener buenas fotografías es tomándolas de manera correcta. Sin embargo, como muchas veces nos damos cuenta de un defecto demasiado tarde para subsanarlo, es bueno tener la posibilidad de arreglar el error. En este ejemplo, analizaremos cómo solucionar un cabello que de un lado de la fotografía luce desprolijo por encontrarse por delante del hombro.

En primer lugar, con nuestra herramienta preferida, hacemos una selección que incluya el área que corresponde a la parte que sí se ve prolija. Luego, duplicamos esa sección en una nueva capa presionando la combinación de teclas **CTRL+J** o desde el menú **Capa/Nueva/Capa vía Copiar**. A continuación, pulsamos el atajo **CTRL+T** o vamos a **Selección/Transformar selección**. Hacemos clic con el botón derecho del mouse sobre la selección y, del menú que aparece, elegimos la opción **Voltear horizontal** para que la imagen se de vuelta como si la viéramos en un espejo. Pulsamos la tecla **Enter** o el icono **Aprobar transformación** para que se voltee la imagen. Movemos la selección hacia el lugar en el que deberá ubicarse para cubrir el otro hombro e intentamos acomodarla. Esta reubicación no es una tarea sencilla, porque no existe simetría perfecta en el cuerpo humano. Entonces, para trabajar de forma más cómoda, le podemos cambiar de

manera temporal el modo de fusión a la capa. En lugar de ser **Normal**, elegimos el modo **Diferencia** para que, cuando una parte de la imagen se encuentre sobre otra igual (o muy similar), veamos esa superposición en un color más oscuro. Al terminar de acomodar el nuevo hombro, volvemos a cambiar el modo de fusión de la capa a **Normal** y agregamos una máscara de capa a la **Capa 1** (es la que contiene la selección que giramos y copiamos en una nueva capa). Para esto, nos posicionamos sobre esa capa y hacemos clic sobre el icono **Añadir máscara de capa**, que se encuentra en la parte inferior del panel **Capas** y, posicionados sobre la máscara, elegimos la herramienta **Pincel**. Lo configuramos para que tenga un valor **0%** en **Dureza** y pintamos, con negro, lo que queremos ocultar porque no se ve bien sobre la imagen original. Por ejemplo, alguna parte de la ropa que no encaja del todo bien o algún elemento del fondo que no se corresponde con el nuevo lugar.

DEFINICIONES

Una máscara de capa nos permite cubrir partes que no queremos que se vean. Esas partes enmascaradas no se eliminan, sino que están escondidas detrás de la máscara y volverán a ser visibles si ésta es desactivada. Son muy útiles a la hora de mezclar una selección con el área que se encuentra detrás, ya que ayudan a que los bordes queden bien difusos. Al igual que cuando trabajamos con máscaras rápidas, pintando con el color negro agregamos máscara y, con color blanco, la eliminamos.

130 ¿Cómo modifico un rostro sin cambiar sus facciones?

En este nuevo ejemplo, también usaremos la técnica de voltear una parte para arreglar otra. Sin embargo, en este caso, deberemos prestar atención a la simetría, ya que trabajaremos con partes del rostro. Aunque pen-



FIGURA 4 | Aquí vemos el lado izquierdo duplicado, luego el rostro original y, por último, la duplicación del lado derecho. Parecen iguales a simple vista, pero no lo son al mirar con detalle.

semos que una cara es simétrica, si observamos con detenimiento, veremos que hay pequeñas diferencias que rompen con esa perfección. Esto lo podemos comprobar si creamos un nuevo rostro a partir de la duplicación y rotación de cada lado. Es decir, si armamos una cara con la parte derecha original y la parte derecha volteada, veremos que el resultado no es igual al rostro original (**Figura 4**).

Aunque la diferencia es sutil, duplicar un lado y voltearlo nos demuestra que no existe una simetría perfecta en los rostros. Entonces, a la hora de retocar o arreglar defectos, debemos tener esto en cuenta para no crear nuevas personas que nada tienen que ver con la original.

Además de los rasgos personales y de la asimetría del rostro, debemos tener en cuenta la **luz**. Esto es de suma importancia si la fotografía que estamos arreglando no tiene una iluminación realizada de forma profesional, ya que habrá **brillos** y **sombras** que, al ser duplicados, evidenciarán el retoque si no los tenemos en cuenta para arreglarlos. Estos detalles de iluminación pueden aparecer en el fondo, en la piel o en las pupilas, por lo que debemos ser bastante observadores antes de considerar terminado nuestro trabajo.

131 ¿Existe otra forma de arreglar los ojos rojos?

En un capítulo anterior hicimos un arreglo de ojos rojos a partir de la herramienta **Pincel de ojos rojos**. Si bien esto es sencillo

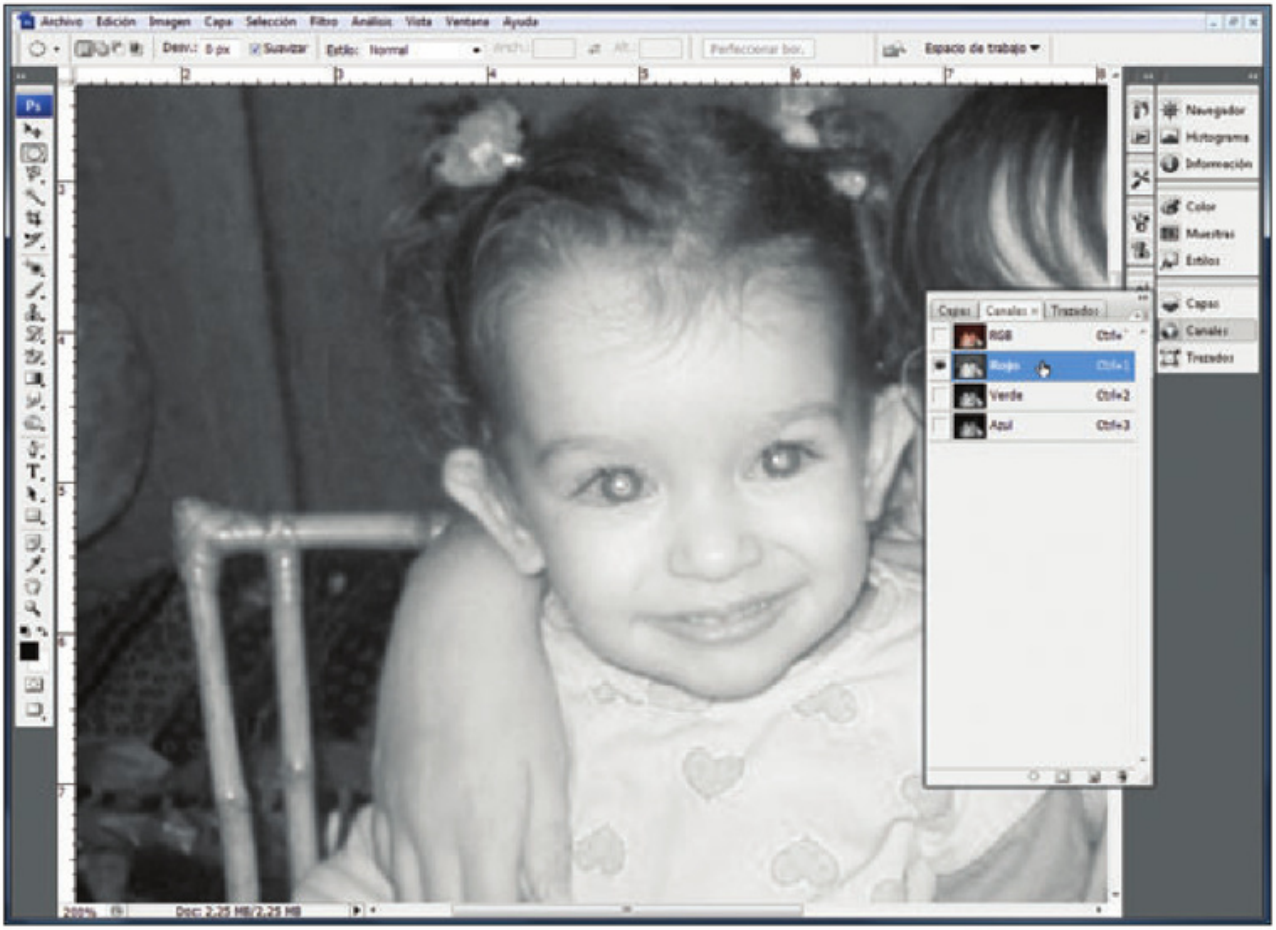


FIGURA 5 | En el panel Canales, la información de color de los ojos rojos se encuentra en el canal Rojo.

de realizar, existe una forma que involucra el uso de los **canales**. Como mencionamos, en un monitor o en una cámara, una imagen se forma a partir de luces rojas, verdes y azules. Cada canal tiene la información de uno de esos colores, y podemos usar esa información para eliminar el rojo del ojo si quitamos la información del canal que contiene ese color (**Figura 5**).

Para eso, luego de abrir la imagen, vamos al panel **Canales**, que se encuentra ubicado junto al de **Capas**. Allí, si observamos los tres canales, veremos que en el **Rojo** es donde se ve el efecto en el ojo. Para solucionarlo, vamos al canal **Verde**, elegimos la herramienta **Marco elíptico** y seleccionamos el área del ojo (**Figura 6**).

Luego de seleccionar ambos ojos, nos ubicamos en el canal **Rojo** nuevamente y allí pegamos la información que tomamos del canal anterior. Para ver si el arreglo es suficiente, nos posicionamos en la suma de los canales (**RGB**) y evaluamos el resultado. Si no es del todo correcto, podemos repetir la operación de copiar información, pero, en este caso, tomar el ojo del canal **Azul** (**Figura 7**).

CONSEJOS

Lo fundamental es conocer las herramientas, aplicarlas y ver qué resultado obtenemos en cada caso, ya que en Photoshop no existe un solo camino para alcanzar los objetivos.

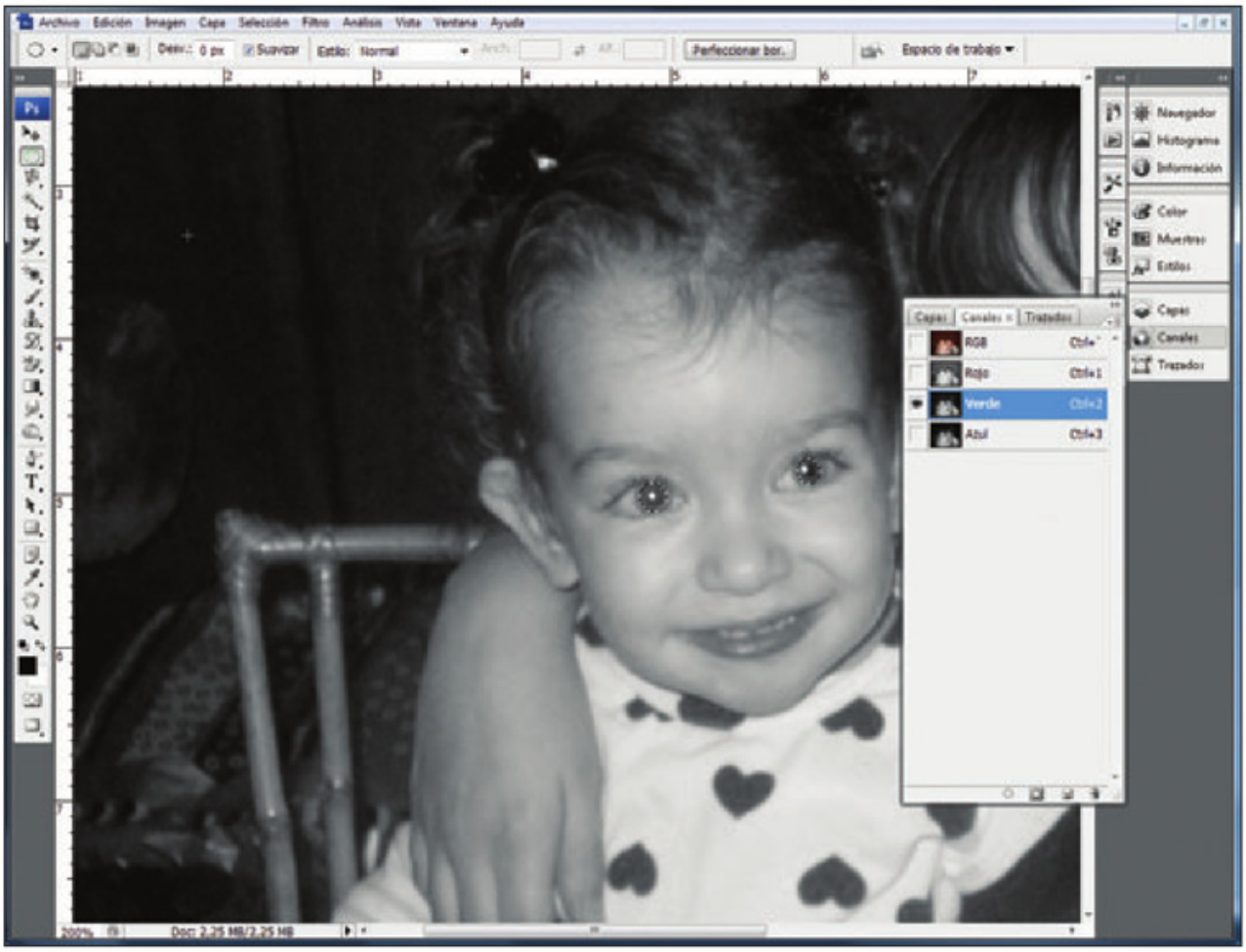


FIGURA 6 | Podemos copiar ambos ojos al mismo tiempo si, al seleccionar el segundo, mantenemos presionada la tecla SHIFT.

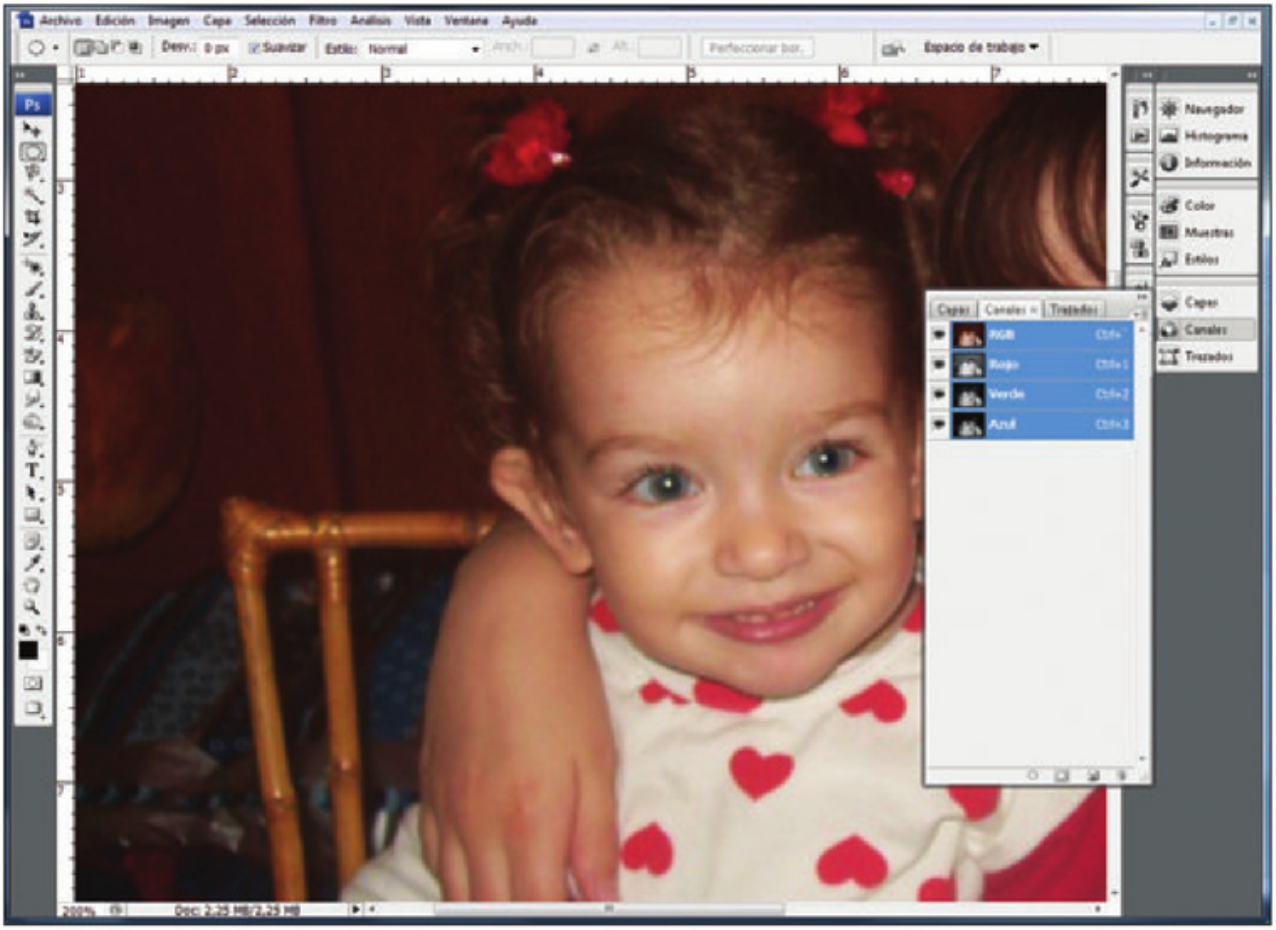


FIGURA 7 | En este ejemplo, fue suficiente con la información del canal Verde para resolver el problema de ojos rojos.

132 ¿Puedo tapar elementos de una fotografía?

Ya vimos en un ejemplo anterior en este libro que podemos desaparecer elementos de una fotografía si utilizamos la herramienta **Tampón de clonar**. Con esta herramienta, debemos marcar el punto de origen de la clonación presionando la tecla **ALT**; luego copiamos esa información en el lugar de destino. Si nos olvidamos de marcar la información de origen, el programa nos mostrará un cartel de advertencia para que hagamos esa elección. Este procedimiento no borra la información original, sino que la superpone o tapa, y podemos usarlo para eliminar gente de una fotografía o elementos que no aportan nada a nuestra imagen (**Figura 8**).

DEFINICIONES

Cuando retocamos un retrato, es importante que mantengamos los rasgos originales de la persona. Por eso, debemos tener en cuenta las cuestiones de asimetría que tienen las facciones y la existencia de elementos como lunares o manchas. Además, también tenemos que prestar atención a la presencia de objetos como aros y piercings que pueda tener el retratado. Éste es el caso del rostro que creamos a partir de la duplicación de la mitad izquierda de la cara: hay un arito en la nariz que queda dos veces en la foto. Debido a eso, si quisiéramos usar ese lado de la nariz para arreglar el otro, deberíamos borrar el aro si deseamos que el retoque se vea bien.

Es importante que configuremos de manera correcta la punta del **Tampón de clonar**, ya que de esto dependerá el tamaño y la suavidad que se use para hacer la clonación. Si reducimos el valor de **Dureza**, la fusión entre la zona original y la de destino será más prolija en la imágen o fotografía en cuestión.

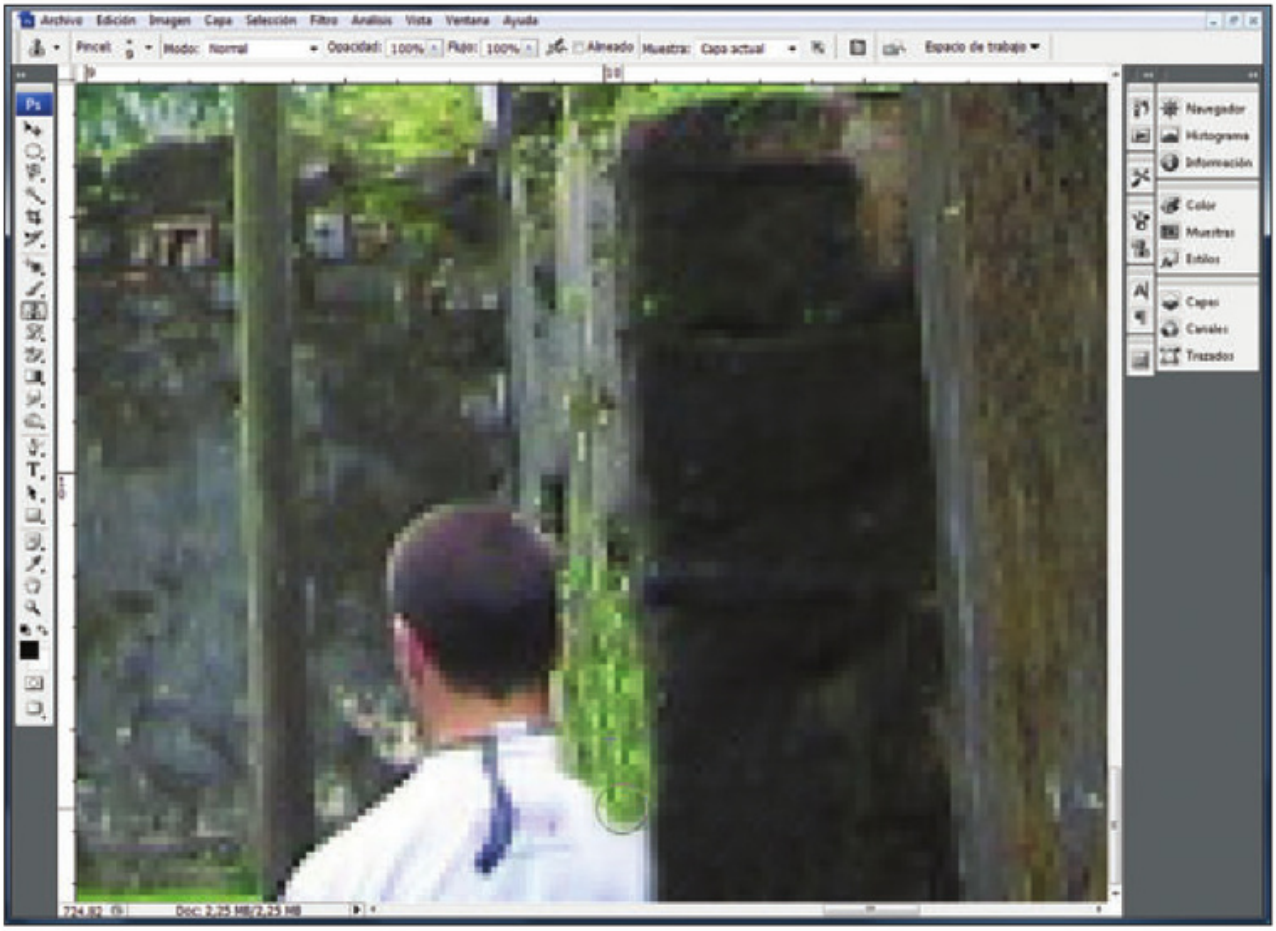


FIGURA 8 | Para ir arreglando las distintas partes de la imagen, debemos volver a tomar la muestra según lo que necesitemos copiar.



FIGURA 9 | En este ejemplo, eliminamos a una persona de un entorno natural.

133 ¿Cómo le quito la fecha a una foto?

En algunos casos, cuando tenemos una superficie sencilla, podremos eliminar una fecha con sólo hacer una selección rectangular que copiaremos sobre los números. En otras fotografías, si la fecha se ubica sobre elementos con textura o si atraviesa distintas cosas, la corrección es más compleja, y debemos recurrir a otros procedimientos. En el **Paso a paso 001**, veremos cómo borrar una fecha mediante el uso del **Tampón de clonar**, herramienta muy útil para variados tipos de trabajo.

PASO A PASO 001 | Usar el Tampón de clonar para eliminar un objeto

1



Luego de abrir la fotografía, seleccione la herramienta **Zoom** y dibuje un recuadro sobre la zona en la que se encuentra la fecha.

DATOS ÚTILES

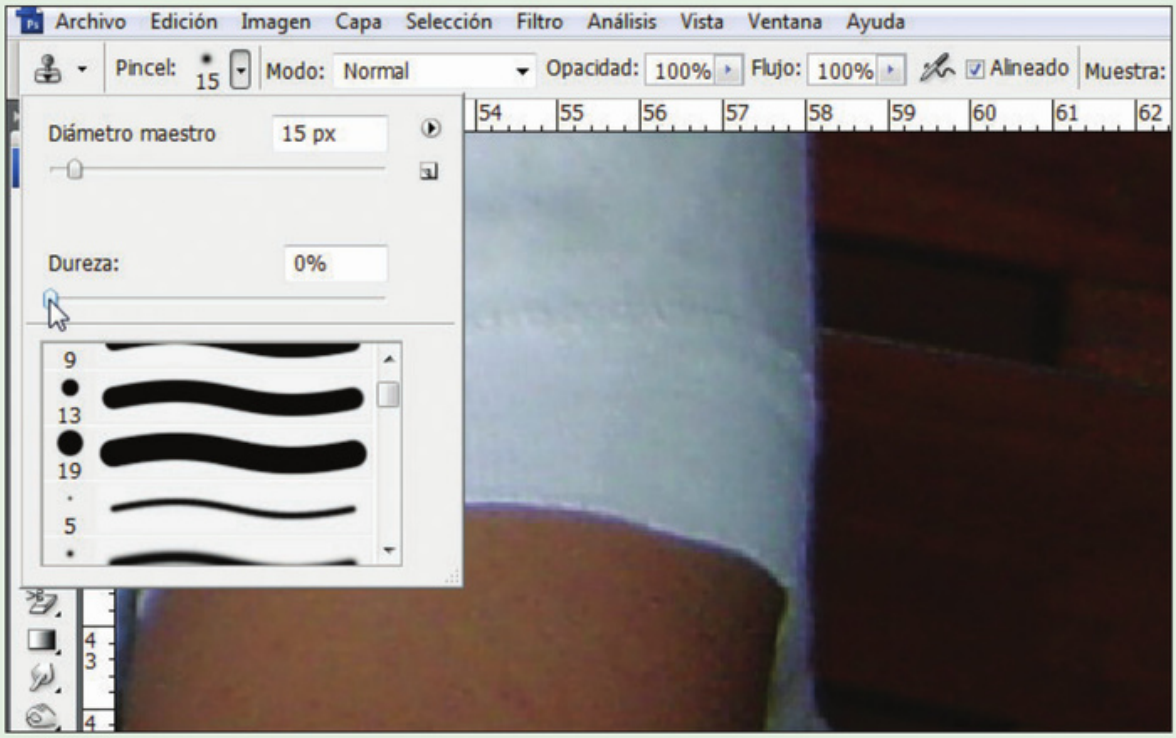
Si bien es posible eliminar la fecha de una fotografía, sería más fácil agregarla. Por eso, al utilizar la cámara, conviene deshabilitar esta prestación si es posible. Luego, si lo deseamos, agregamos la fecha con sólo insertar un cuadro de texto, al que le podemos elegir la tipografía, el color y el tamaño que tendrá.

2



Analice la fotografía en detalle para ver qué debe copiar para tapar la fecha y seleccione la herramienta **Tampón de clonar**.

3



Dependiendo del tamaño de lo que desee clonar, modifique las propiedades de la punta del tampón. En este caso en particular, el **Diámetro maestro** es **15 px** y la **Dureza** es **0%** para que se fusione bien lo que se copia.

4



Manteniendo la tecla **ALT** presionada, haga clic con el mouse en el primer lugar que funcionará como origen de la clonación.

5



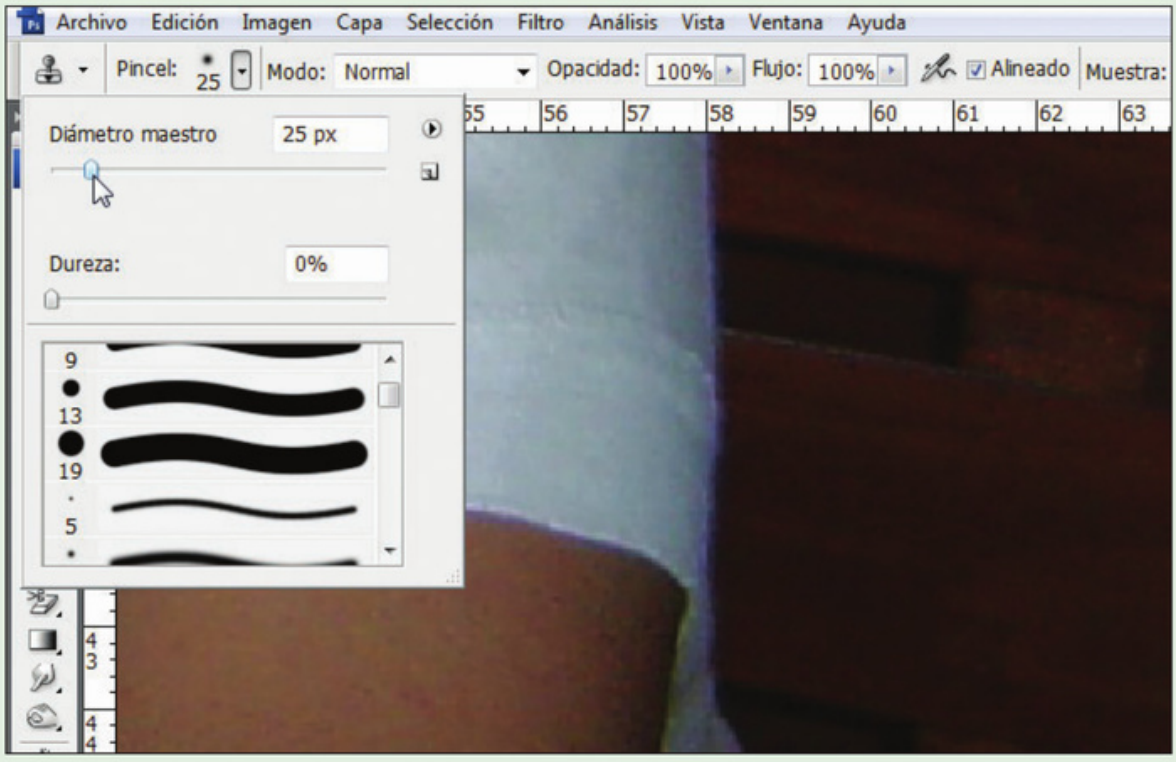
Comience a tapar el primer número desplazando el mouse y haciendo clic, a medida que vaya avanzando, para copiar el área de origen.

6



Si en algún momento el retoque resulta evidente porque hay un cambio de color, vuelva a tomar la muestra presionando la tecla **ALT** en el nuevo lugar que hará de origen.

7



Si en algún lugar de la fotografía la superficie es más pareja, puede optar por modificar el tamaño de la punta del tampón para trabajar de una manera mucho más rápida.



FIGURA 10 | Al finalizar nuestra tarea, la fecha insertada por la cámara fotográfica no quedará visible en el área de la fotografía, ya que la habremos eliminado.

134 ¿Puedo corregir imperfecciones en la piel?

Como vimos antes, contamos con el **Pincel corrector** para arreglar imperfecciones en la piel. Pero además, realizar esta tarea es también una de las aplicaciones más comunes del **Tampón de clonar**. Ambas herramientas trabajan de forma similar, ya que hay que usar la tecla **ALT** para seleccionar la zona de origen, y luego vamos haciendo clic en el área que queremos arreglar.
Para corregir imperfecciones en la piel, con el tampón podemos elegir si se utilizarán todas las capas para hacer la corrección. Esto lo decidimos desde el desplegable **Muestra**. Si elegimos la opción **Capa actual**, se usará sólo la capa sobre la que estamos ubicados al usar el tampón. Con **Act. e inf.**, se utiliza la capa actual y las que se encuentran debajo, y la opción **Todas** usa, como su nombre lo indica, la totalidad de las capas. Esto hace que, si contamos con modos de fusión o máscaras, éstas sean tenidas en cuenta en el retoque. Si estamos aplicando las correcciones sobre una capa vacía, conviene seleccionar la capa actual y las inferiores y, si trabajamos sobre la misma capa, bastará con elegir la actual.

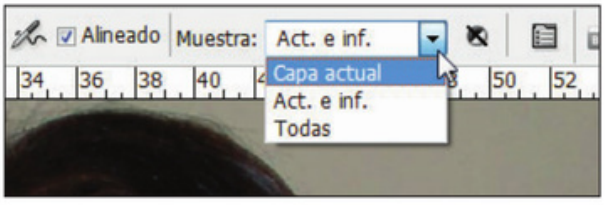
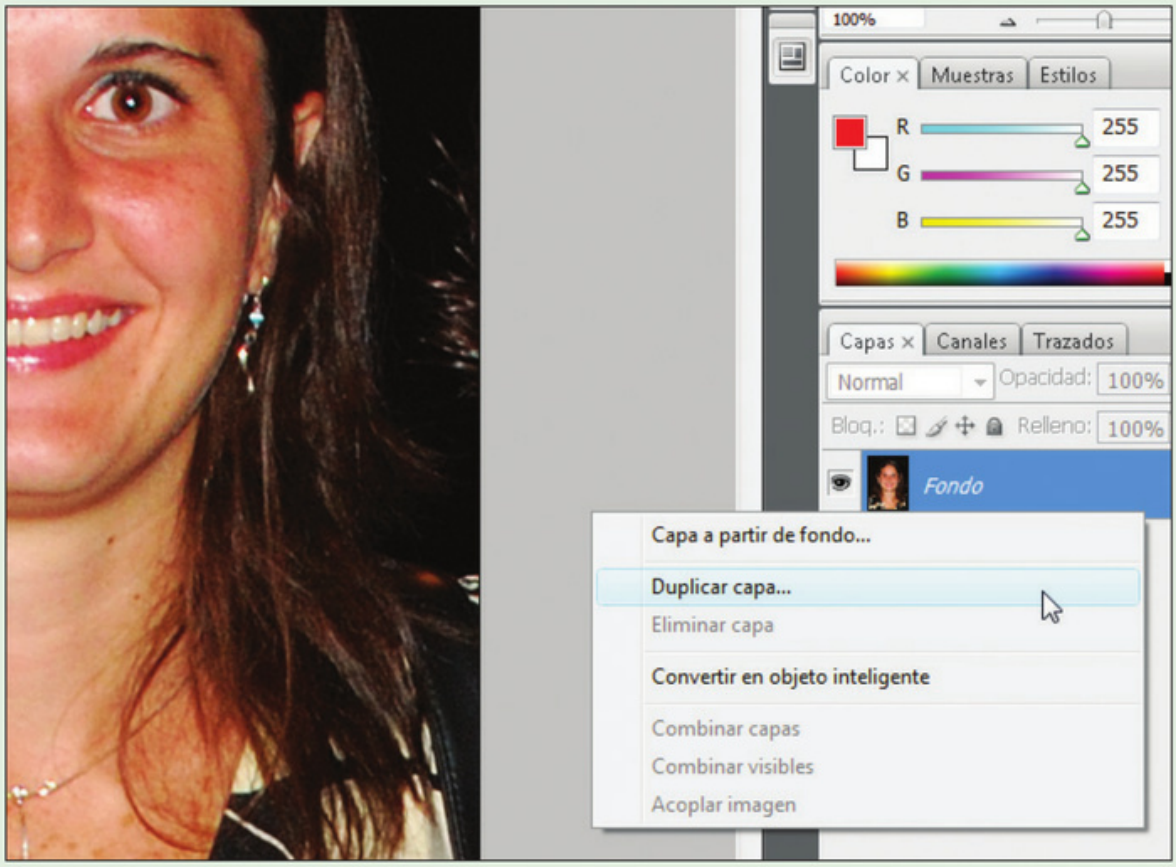


FIGURA 11 | Desde el desplegable Muestra, elegimos qué capas queremos usar para trabajar con el Tampón de clonar.

Si usamos la herramienta **Pincel corrector**, además de la forma de corrección sencilla que ya hemos visto anteriormente, podemos realizar el procedimiento que aparece en el **Paso a paso 002**. Aunque la fotografía que usaremos como ejemplo no necesita grandes retoques, vamos a realizarlos para unificar el color de la piel, como si se tratara de una base de maquillaje correctamente aplicada.

PASO A PASO 002 | Corregir imperfecciones en la piel

1

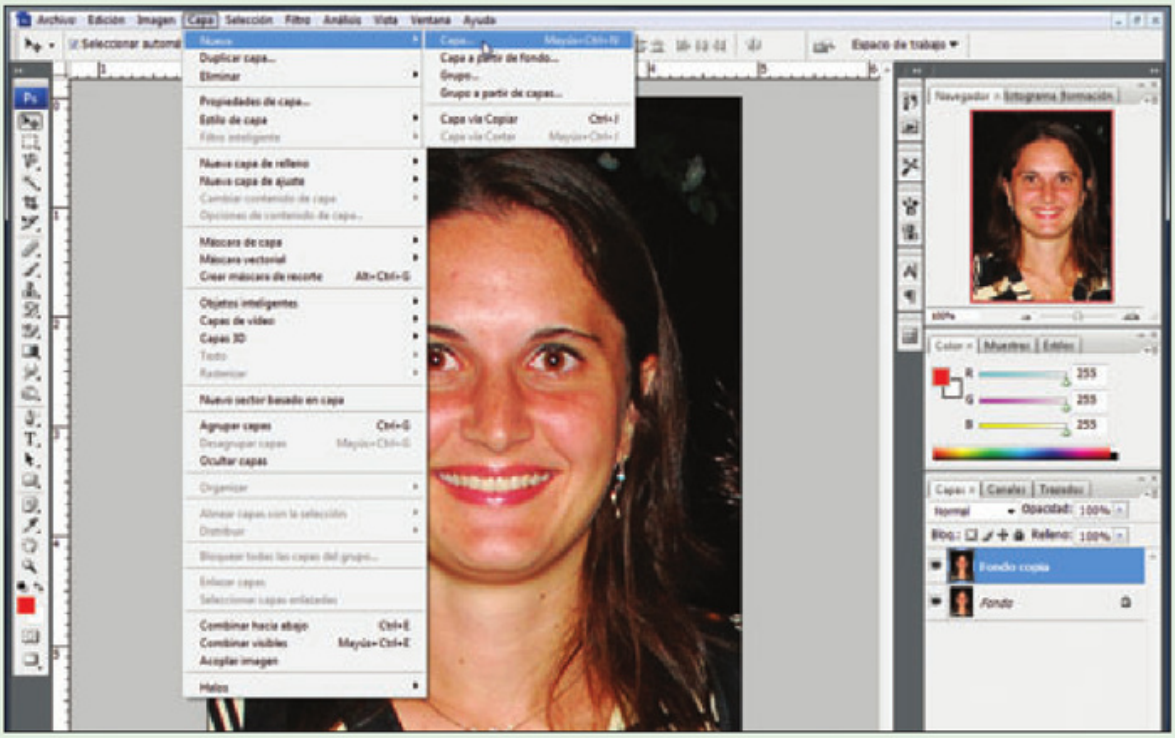


En primer lugar, deberá duplicar la capa **Fondo**. Para eso, haga clic con el botón derecho del mouse sobre esta capa y elija la opción **Duplicar capa...** del menú que se despliega. Haga clic en **OK** en la ventana que aparece.

CURIOSIDADES

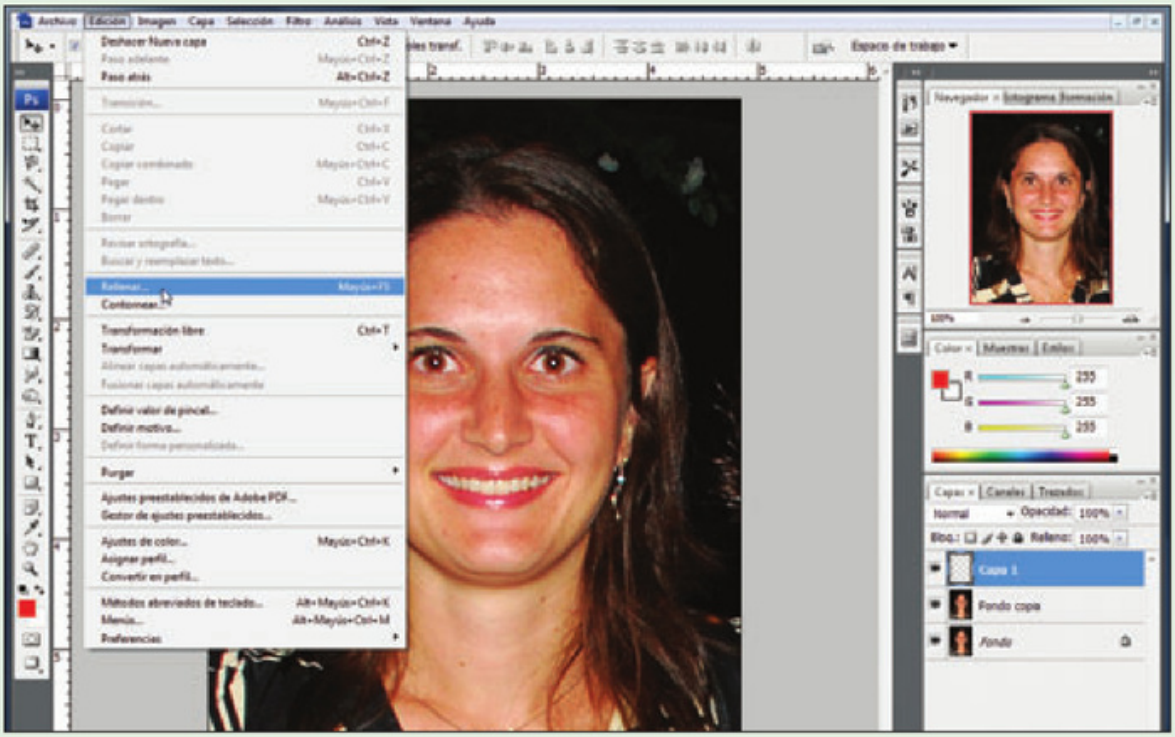
En inglés, el nombre de la herramienta Pincel corrector es Healing brush. La traducción de esta frase es *pincel curativo* y está más relacionada con el icono que tiene esta utilidad dentro de la barra de herramientas. El icono es el dibujo del apósito usado cuando alguien se lastima hasta que la herida se cure (como Curitas o Tiritas). Existen otros casos en los que el nombre de la herramienta en español no es tan representativo como en su idioma original. Por eso, muchas personas utilizan este tipo de programas en idioma inglés, independientemente del lenguaje del sistema operativo.

2



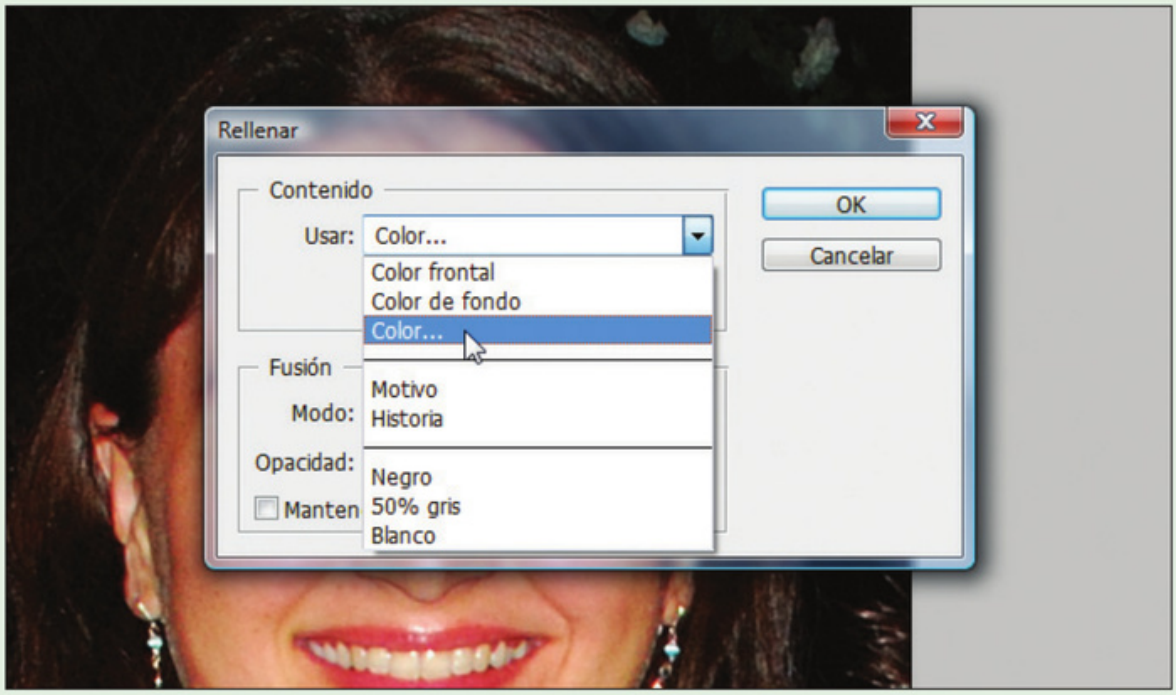
Cuando se muestre la nueva capa (denominada **Fondo copia** si no modificó el nombre en el recuadro de confirmación), vaya a **Capa/Nueva/Capa...** para añadir una capa vacía. Pulse **OK** para confirmar la creación.

3



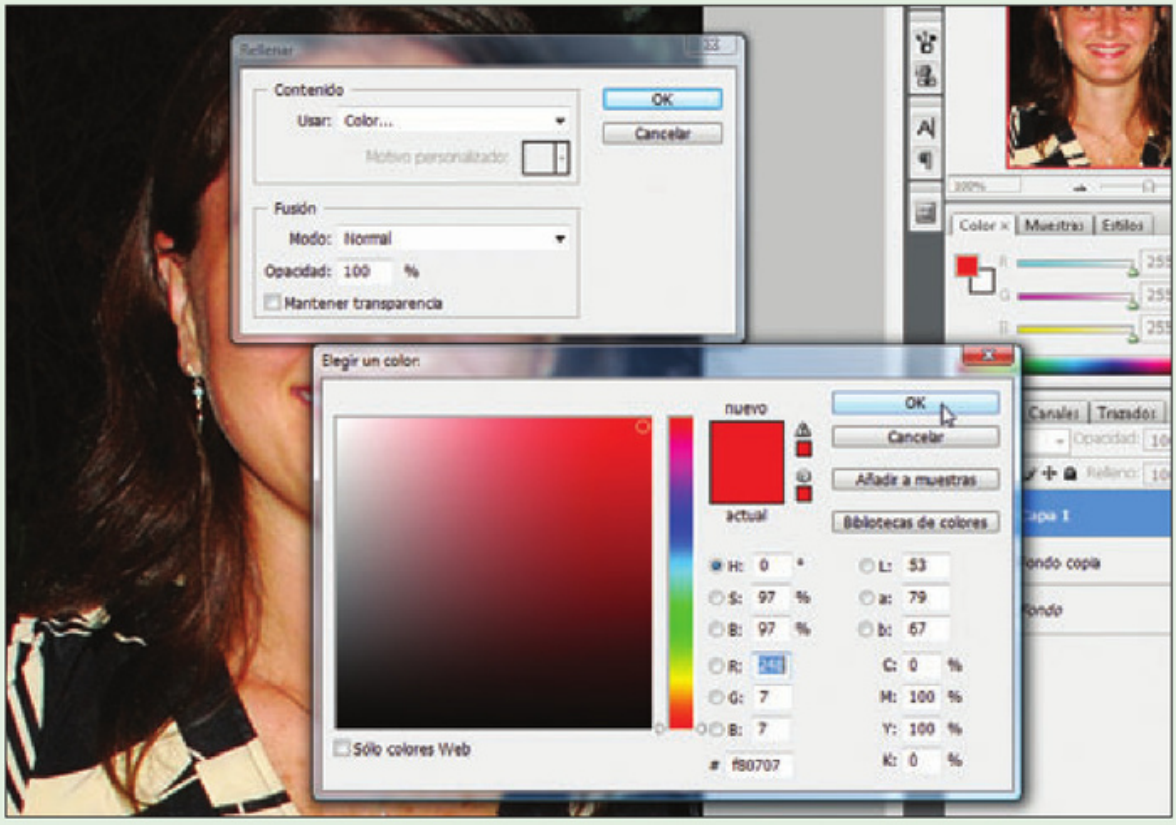
Ubicado en la nueva capa (**Capa 1** en este caso), diríjase al menú **Edición/Rellenar...** para que la nueva capa creada se pinte de un color de relleno.

4



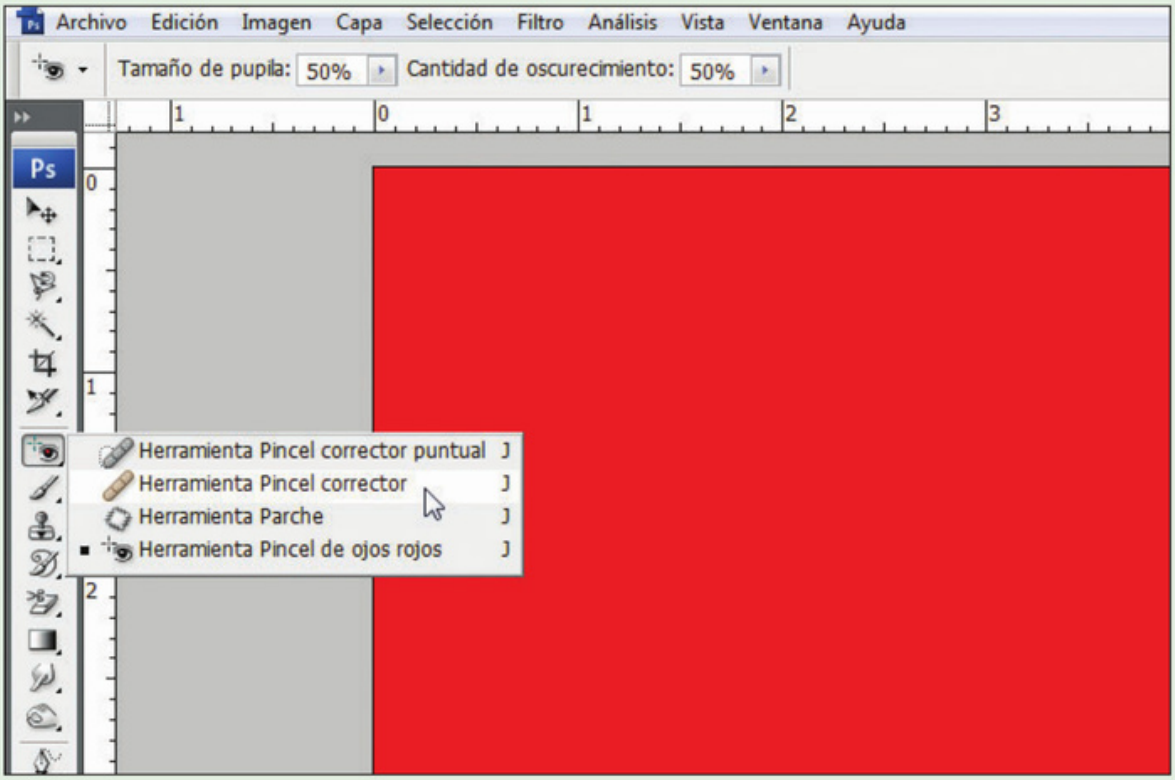
En el cuadro que se abre, elija la opción **Color...** en el desplegable **Usar**.

5



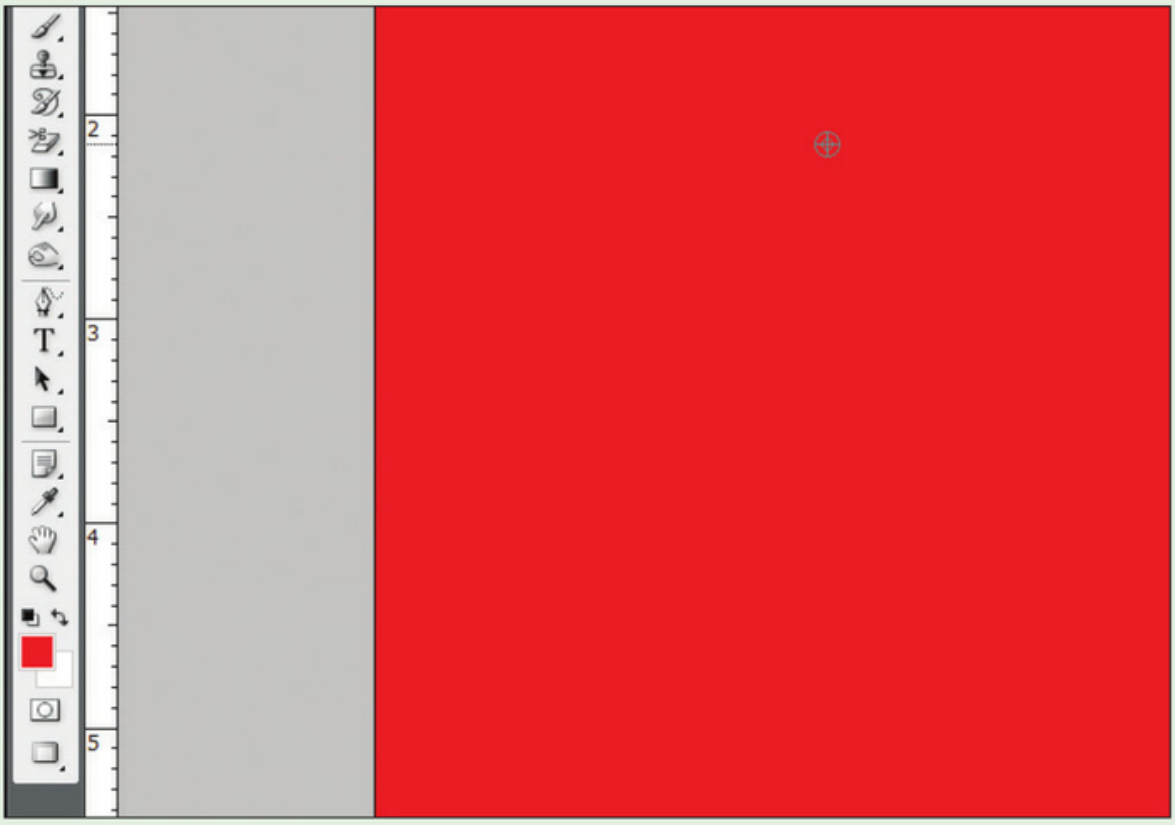
A continuación, se abrirá de manera automática la ventana para seleccionar el color de relleno. Elija un color que contraste con la imagen (el rojo es una buena opción para trabajar) y pulse en el botón **OK** en ambas ventanas.

6



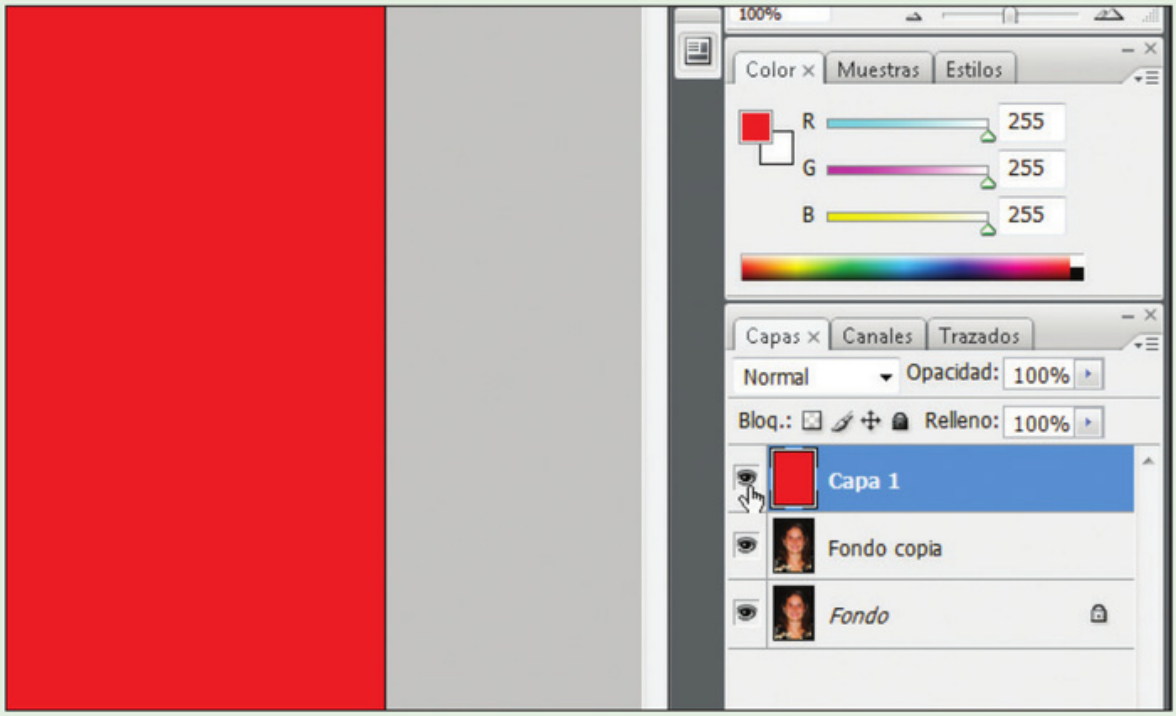
Ubicado en la capa de color (**Capa 1**), seleccione la herramienta **Pincel corrector**.

7



Presione la tecla **Alt** para tomar la muestra desde la capa de color (**Capa 1**).

8



En el panel **Capas**, haga clic sobre el icono del ojo correspondiente a la capa de color para ocultarla. Luego, posiciónese sobre la capa **Fondo copia**.

9



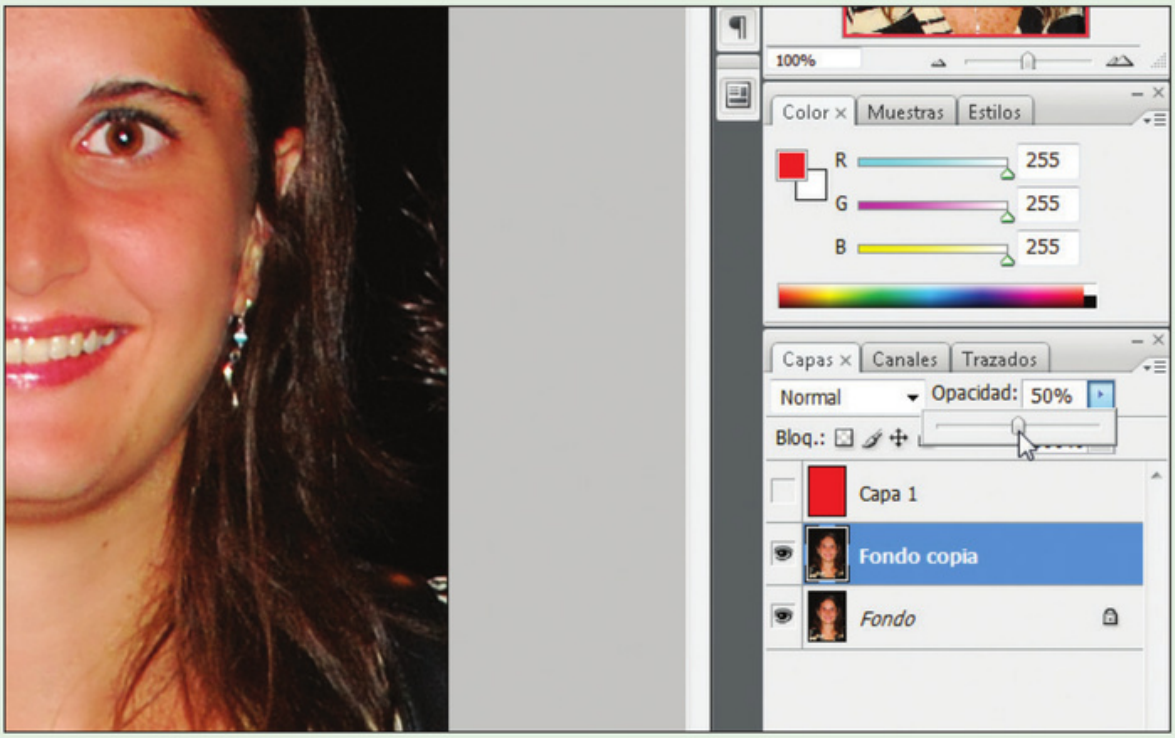
Desplace el mouse sobre las zonas que quiere corregir manteniendo presionado el clic. Se pintará con el color de la capa de origen.

10



Cuando termine de pintar, suelte el botón del mouse. El color de la pintura desaparecerá, dejando ver el color de la imagen original pero, en este caso, suavizado o desenfocado.

11



En el panel **Capas**, modifique la opacidad de la capa **Fondo copia** hasta lograr que el retoque sea efectivo. En este caso, con un valor de **50%**, se suaviza la piel sin que desaparezcan las facciones de la cara de la persona.

El mismo procedimiento que en este caso utilizamos para borrar pequeñas pecas, puede resultar útil para eliminar acné y otras manchas de la piel. Esta forma es la más conveniente cuando las imperfecciones son pequeñas, pero muchas, ya que arreglarlas de a una nos llevaría mucho tiempo.

135 ¿Es posible eliminar el brillo de la piel?

Cuando tomamos una fotografía, es muy común que la piel aparezca brillante porque hay transpiración o porque la luz rebota sobre zonas húmedas. Aunque podríamos usar otras herramientas para hacer este arreglo, existe una manera muy sencilla de lograrlo, con sólo agregar un par de capas. Para hacerlo, vamos al menú **Capa/Nueva capa de relleno/Color uniforme...** y pulsamos **OK** para crear la capa. En el cuadro que se abre luego para elegir el color, ingresamos el valor **255** en el campo **R**, **190** en **G** y **155** en **B**. Presionamos el botón **OK** y, a esa capa, le cambiamos el modo de fusión a **Multiplicar** y la **Opacidad** a **90%**.

A continuación, hacemos clic sobre la miniatura de la máscara de capa que se creó junto con la del color de relleno y vamos al menú **Imagen/Aplicar imagen...**. En el cuadro que se abre, elegimos los siguientes valores (**Figura 13**):



FIGURA 12 | La fotografía tiene algunos problemas de brillo en la piel y se verá mucho mejor luego del arreglo.

CONSEJOS

En algunos casos, si trabajamos con fotografías de personas muy blancas, quizás es conveniente utilizar un valor más claro para la capa de relleno de color sólido. Si usamos el que damos como ejemplo y no estamos conformes con el resultado porque la piel se ve muy oscura o naranja, podemos hacer doble clic sobre la miniatura de la capa de relleno en el panel Capas y elegir un nuevo valor en el selector de colores.

De la misma manera que evaluamos el color que conviene utilizar según el tono de la piel, al realizar cualquier tipo de arreglo o retoque debemos prestar atención a otros factores, porque lo que necesitemos hacer dependerá, fundamentalmente, de la imagen con la que estemos trabajando. Entre las características que debemos analizar encontramos la iluminación general de la fotografía, la presencia de elementos especiales, la forma en la que se aplica el mismo efecto en las diferentes áreas, etcétera.

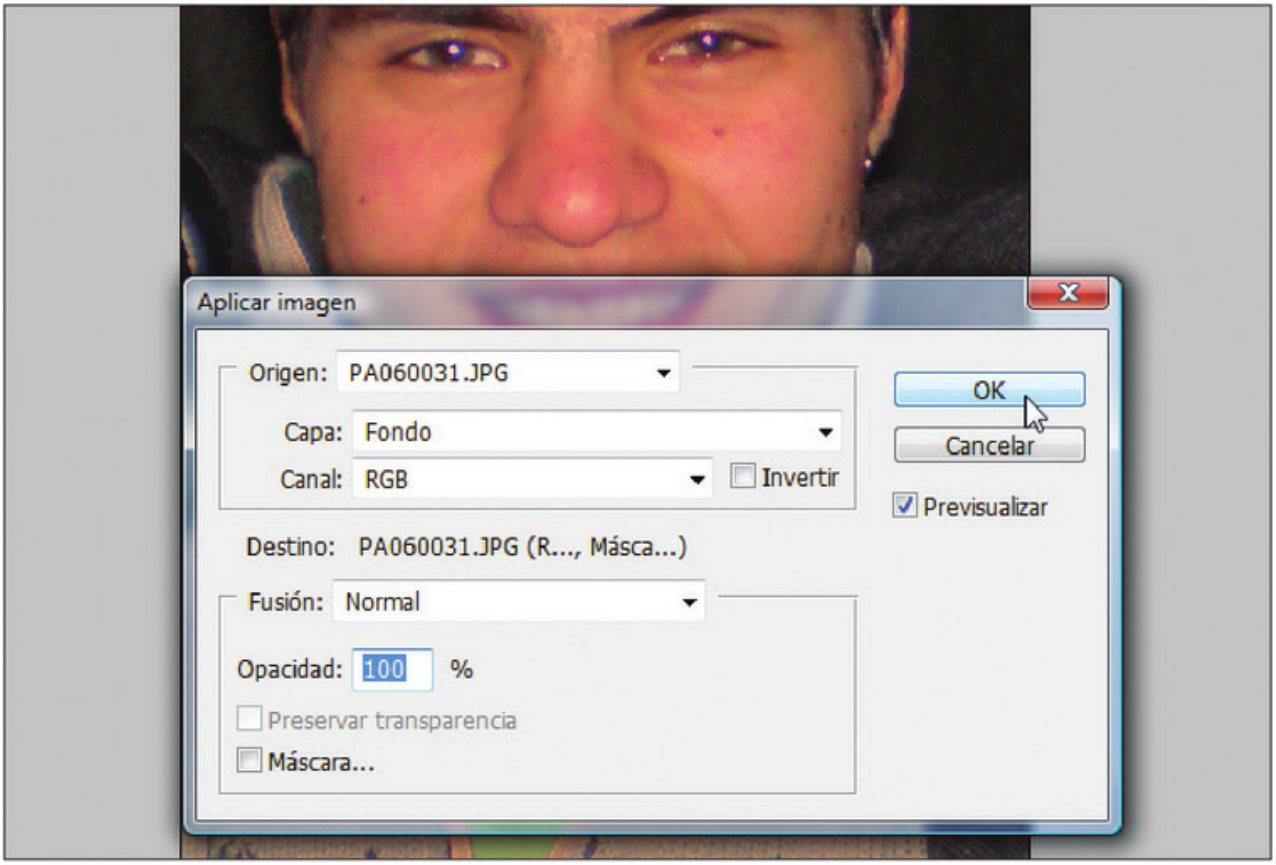


FIGURA 13 | En el desplegable Origen, aparece la lista de archivos abiertos (con los que estamos trabajando) y debemos elegir el que corresponde al que estamos arreglando.



FIGURA 14 | El resultado final que obtendremos tiene menos brillo que la imagen original sin que hayamos trabajado demasiado.

Origen: éste es el nombre del archivo que estamos arreglando.
Capa: **Fondo**
Canal: **RGB**
Invertir: destildado
Fusión: **Normal**
Opacidad: **100%**
Máscara: destildado.

Luego, duplicamos la capa **Fondo**, la movemos sobre el resto de las capas y la desaturamos desde **Imagen/Ajustes/Desaturar** o presionando la combinación de teclas **CTRL+SHIFT+U**. Le cambiamos el modo de fusión a **Luz suave** y añadimos una máscara de capa. A esa máscara le volvemos a aplicar la imagen de fondo de la misma manera que antes, es decir, con los mismos valores que vemos en la **Figura 13**.

136 ¿Qué debo tener en cuenta al eliminar puntos y manchas de la piel?

Como ya vimos en varios ejercicios, podemos usar diferentes herramientas a la hora de eliminar granitos, manchas e imperfecciones de la piel. Sin embargo, y como mencionamos al comienzo, para los arreglos en general, es importante que prestemos atención a las características particulares del retratado ya que, si dejamos eso de lado, estaríamos cambiándole las facciones, y el retoque sería demasiado notorio. Por eso, luego de hacer un arreglo de este tipo y sin importar las herramientas o la técnica que utilicemos, debemos tomarnos un momento para analizar la imagen. Este análisis puede incluir la visualización de la imagen original al lado de la modificada, para que podamos ver qué mejoras hicimos y también qué errores cometimos. Por ejemplo, un problema común podría ser que, al eliminar manchas irrelevantes, eliminemos también un lunar demasiado notorio. Por supuesto que, si el resultado que buscamos consiste precisamente en la eliminación del lunar, el objetivo estará cumplido. Sin embargo, en general buscaremos hacer un retoque sutil, que mejore la piel sin que sea evidente que la imagen pasó por Photoshop. De todas maneras, algunos efectos como el suavizado de la piel a partir del uso de máscaras, en general brindan resultados que ya no pasan desapercibidos a menos que los realicemos de forma muy reducida.

Si estamos trabajando y eliminamos una mancha o elemento que queremos recuperar



FIGURA 15 | En este ejemplo, la piel quedó perfecta pero habíamos borrado el arito de la nariz. Lo recuperamos con una máscara, pintando de negro.

porque es fundamental en el rostro, podemos recurrir al **Pincel de historia**. En cambio, si nos damos cuenta del error en otro momento, después de haber cerrado el archivo, y perdimos el historial de tareas realizadas, podríamos crear una máscara y pintar con negro para que se vuelva a ver la información que hay detrás (**Figura 15**). Otra opción es seleccionar la zona original con alguna herramienta de selección y pegarla sobre el resto de las capas para que aparezca en el frente. La elección de la forma de recuperación depende, en gran medida, de lo que tengamos en nuestro documento (cantidad de capas, máscaras, etcétera). Por lógica, si sólo guardamos la imagen modificada en un formato como JPG, no podremos recuperar información porque este formato no almacena capas ni elementos similares. Por estas circunstancias y por cualquier otro arreglo que necesitemos hacer, siempre es conveniente guardar el archivo PSD con la información de capas antes de pasar la imagen en otros formatos gráficos.

137 ¿Cómo invento una sonrisa?

Aunque la mejor sonrisa es una natural, si alguien salió a medio sonreír, podemos mejorar un poco el gesto. Éste es un trabajo bastante difícil ya que, cuando alguien sonríe, todo el rostro cambia debido a que

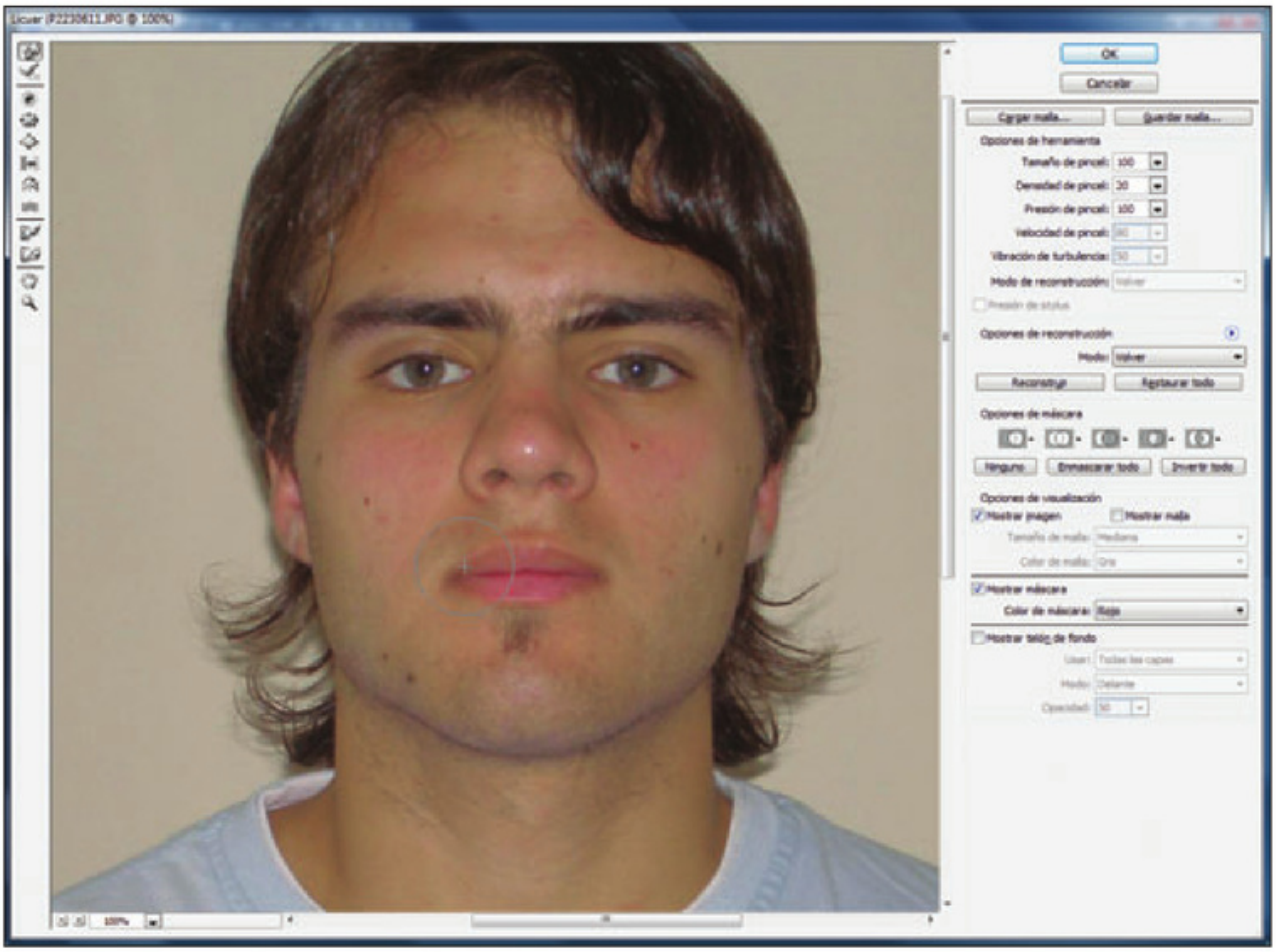


FIGURA 16 | Al usar el filtro Licuar, es conveniente hacer pequeños movimientos para ver mejor el efecto que vamos logrando a medida que trabajamos.

hay muchos músculos faciales involucrados en el gesto de sonreír. De hecho, hasta los ojos y la nariz se mueven al hacerlo. Por eso, debemos ser cuidadosos y no exagerar, porque no lograremos el resultado esperado, sino una imagen cómica o ridícula.
Para recrear una sonrisa, podemos usar el filtro **Licuar**, que encontramos en el menú **Filtro/Licuar...**. En la ventana que se abre, elegimos la herramienta **Deformar hacia delante** (es el primer icono de los que aparecen a la izquierda). Configuramos, a la derecha de la ventana, un pincel con un tamaño mediano y una densidad de alrededor de **20** (**Figura 16**).
A continuación, realizamos pequeños trazos para mover las comisuras de los labios hacia arriba. Es conveniente que este trabajo lo hagamos desde adentro de los labios para que también se modifiquen las áreas circundantes y el efecto resulte óptimo.

CONSEJOS

Si en lugar de recrear una sonrisa debemos solucionar un problema de ojos cerrados, la forma más sencilla de hacerlo consiste en encontrar otra fotografía que tenga características similares de luz y color, en la que los ojos se encuentren bien fotografiados para que los podamos utilizar.
Luego, lógicamente, el arreglo consistirá en copiar los ojos abiertos sobre los cerrados y, con máscaras de capa o la herramienta que nos resulte más cómoda, fusionar las imágenes para que no se note el cambio.

138 ¿Puedo blanquear los dientes?

Además de los arreglos en la piel, es muy común realizar el blanqueamiento de los dientes. Esto es posible lograrlo de varias maneras y resulta algo bastante sencillo.
En principio, lo más importante consiste en hacer la selección de los dientes con la herramienta que consideremos más cómoda (podemos obtener buenos resultados

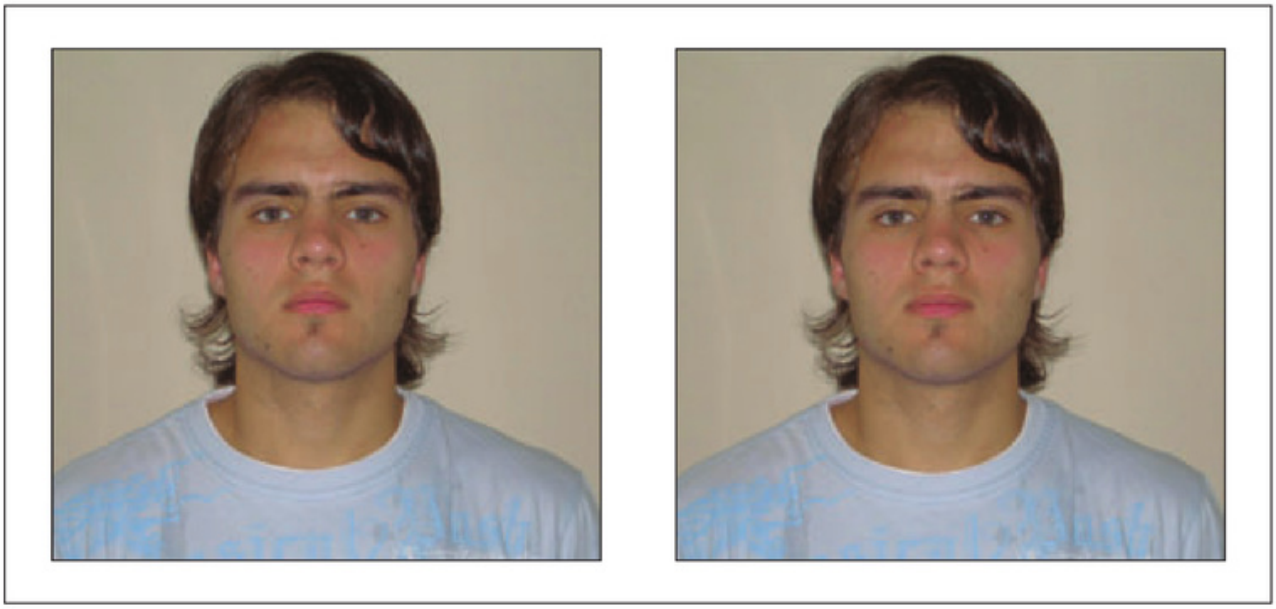


FIGURA 17 | Aunque el cambio que realizamos es mínimo, el gesto del rostro cambia bastante y hace que la persona en cuestión se vea más natural.



FIGURA 18 | El método que utilicemos dependerá de la imagen, ya que algunos quedan mejor que otros. Aquí los vemos aplicados en el orden en el que fueron listados, junto con la imagen original en primer lugar.

con el **Lazo magnético** o con la **Varita mágica**). En este momento, es importante que suavicemos bien el borde de la selección para que obtengamos mejores resultados. Luego, las opciones que tenemos son las siguientes. (**Figura 19**).

- Crear una nueva capa con la selección y cambiarle el modo de fusión a **Trama** con una opacidad del **50%**, por ejemplo.
- Crear una capa nueva con la selección, desaturarla (**CTRL+SHIFT+U**) y cambiarle el modo de fusión a **Superponer**.
- Crear una capa de ajuste **Tono/saturación...** con los siguientes valores:

Editar: **Todos**
Tono: **0**
Saturación: **0**
Luminosidad: **+9**
Editar: **Amarillos**
Tono: **0**
Saturación: **-100**
Luminosidad: **+39**.

139 ¿Cómo maquillo labios?

Aunque este ejercicio puede parecer innecesario, muchas veces podemos darle vida a una fotografía apenas con agregarle un mejor color a los labios. Si bien en general sólo lo podremos usar en retratos femeninos, si aplicamos un color menos rojizo, también podríamos utilizarlo para dar color a labios infantiles o masculinos.
Para realizarlo, en primer lugar debemos seleccionar los labios. Al hacerlo, es importante que apliquemos un calado importante en los bordes, ya que la boca no tiene un contorno bien definido, sino que éste se funde con la piel. Luego de crear la selección y copiarla en una nueva capa yendo a **Capa/Nueva/Capa vía Copiar**, sin deseleccionar vamos a **Capa/Nueva capa de**

CONSEJOS

Si al hacer clic sobre una herramienta no aparece su barra de opciones, podemos hacer que se muestre esta barra si vamos al menú Ventana y allí elegimos Opciones. Como esta barra de opciones es necesaria para hacerles cambios a todas las herramientas, debería estar siempre visible. Si la ocultamos porque no nos resulta cómodo el lugar en el que se encuentra ubicada de forma predeterminada, podemos hacer clic en su lado izquierdo y, sin soltar el mouse, arrastrarla hacia donde la queramos ubicar. Si deseamos volverla a su lugar original, hacemos clic en su esquina izquierda y la acercamos al área del menú hasta que aparezca una línea de color y, en ese momento, soltamos el clic del mouse.

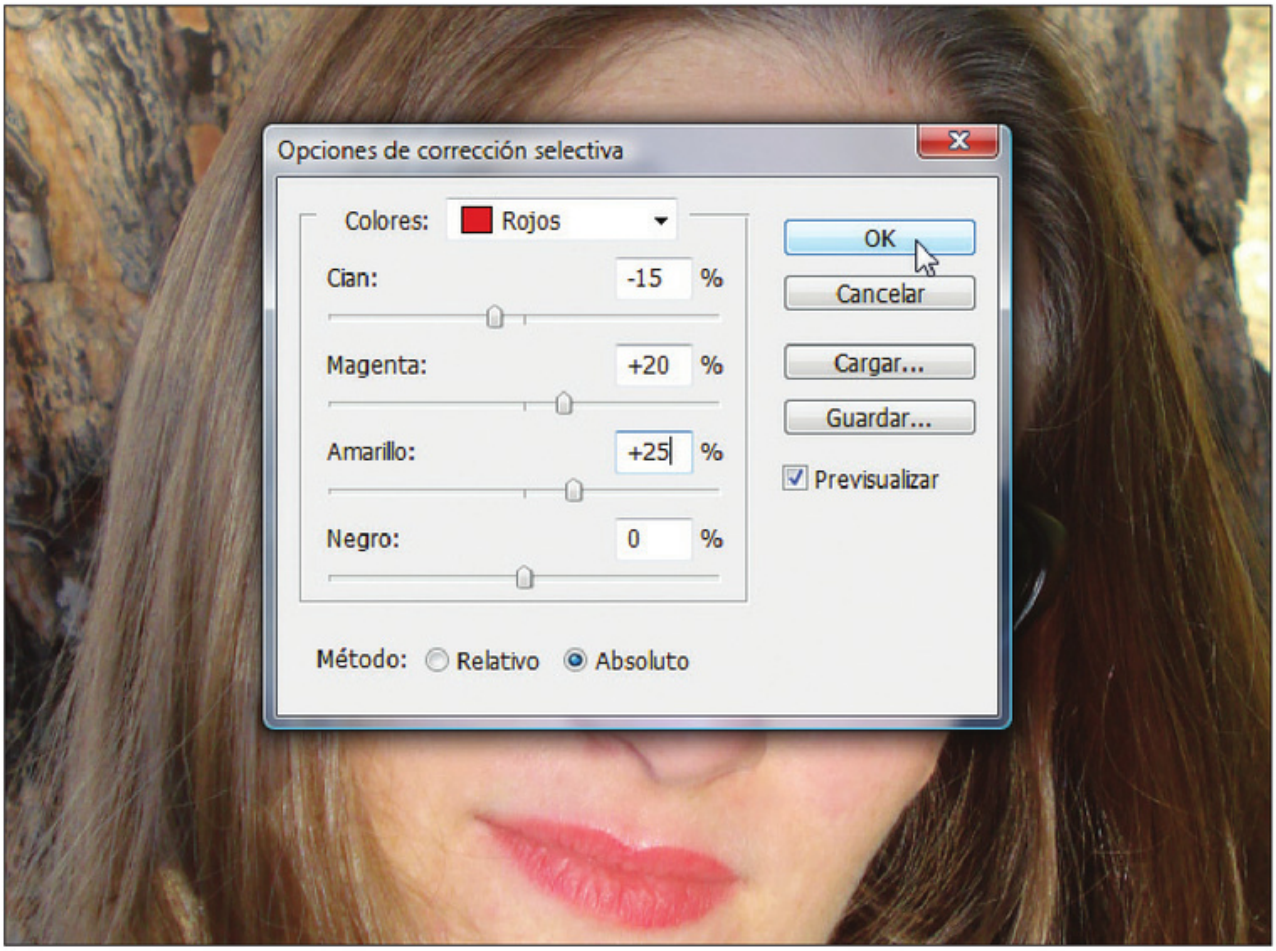


FIGURA19 | Con esta capa de ajuste, realzamos el color de los labios.



FIGURA 20 | El cambio puede parecer sutil hasta que lo comparamos con la imagen original.

ajuste/Corrección selectiva.... Luego de aceptar en el cuadro de confirmación, ingresamos los valores que vemos a continuación:

Colores: **Rojos**
Cian: **-15%**
Magenta: **+20%**
Amarillo: **+25%**
Negro: **0**
Método: **Absoluto**.

Si queremos resaltar aún más el tono, podemos cambiar el modo de la capa de corrección a **Subexponer color** y modificarle la **Opacidad** por un valor que se encuentre cerca del **40%**.

140 ¿Cómo puedo cambiar el color del cabello?

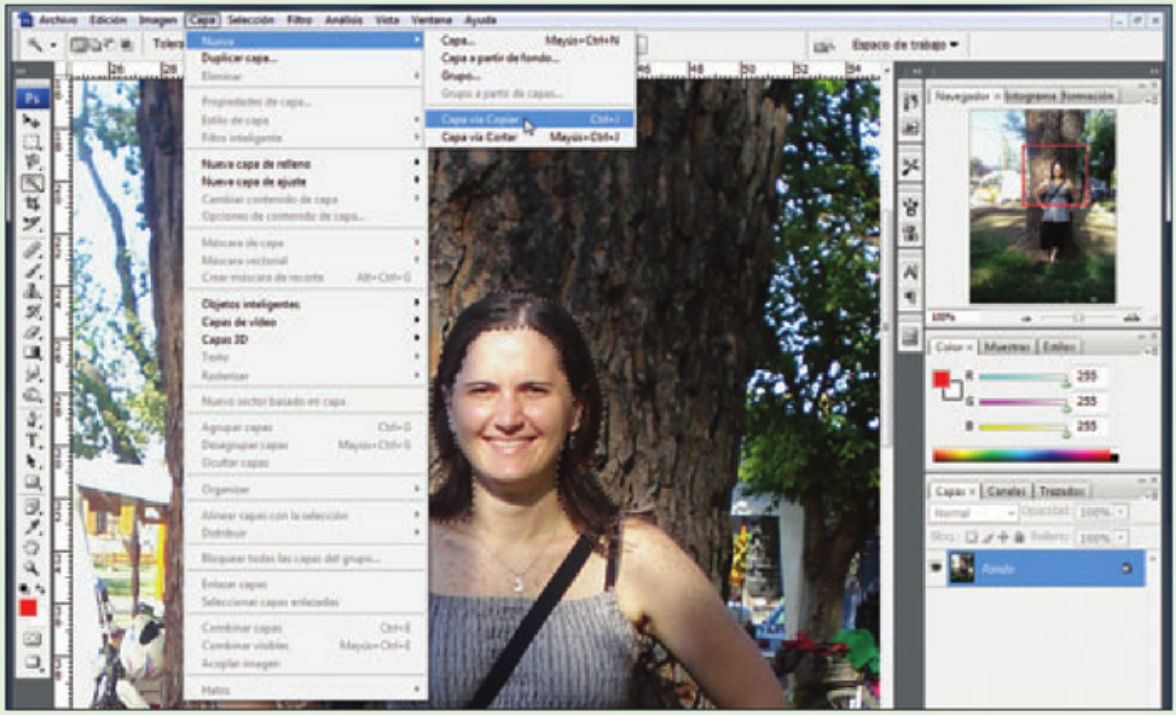
Como en otros retoques y arreglos, podemos modificar el color del cabello de varias maneras. Sin importar la opción que usemos, lo primero que debemos hacer es aislar, en una selección, el área del cabello. Si bien es importante que hagamos una selección que incluya todo el pelo, no hace falta que sea muy precisa en los bordes y no debe contener información de otros elementos (fondo, ropa o piel). En el **Paso a paso 003** que sigue a continuación, veremos el procedimiento.

CONSEJOS

Es importante que seamos cautelosos al realizar correcciones y retoques en nuestras imágenes. Para entender esto con un ejemplo, analicemos el caso de los dientes blancos. Aunque podemos caer en el error de creer que cuanto más blancos se vean los dientes mejor será el resultado, en realidad, lo más importantes es, como siempre, que se vean reales. Si nos excedemos en el retoque, obtendremos una dentadura que parecerá brillar en lugar de ser blanca. De la misma manera, al modificar el color del cabello debemos aplicar alguna tonalidad que se vea natural.

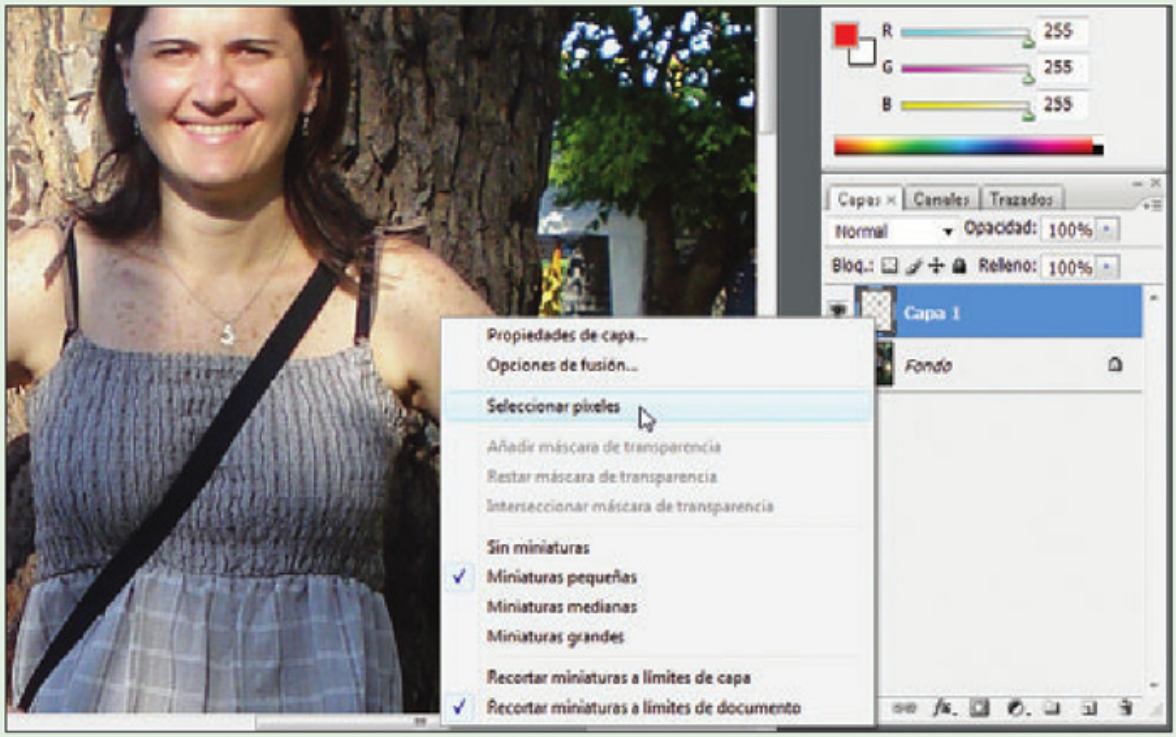
PASO A PASO 003 | Cambiar el color del cabello

1



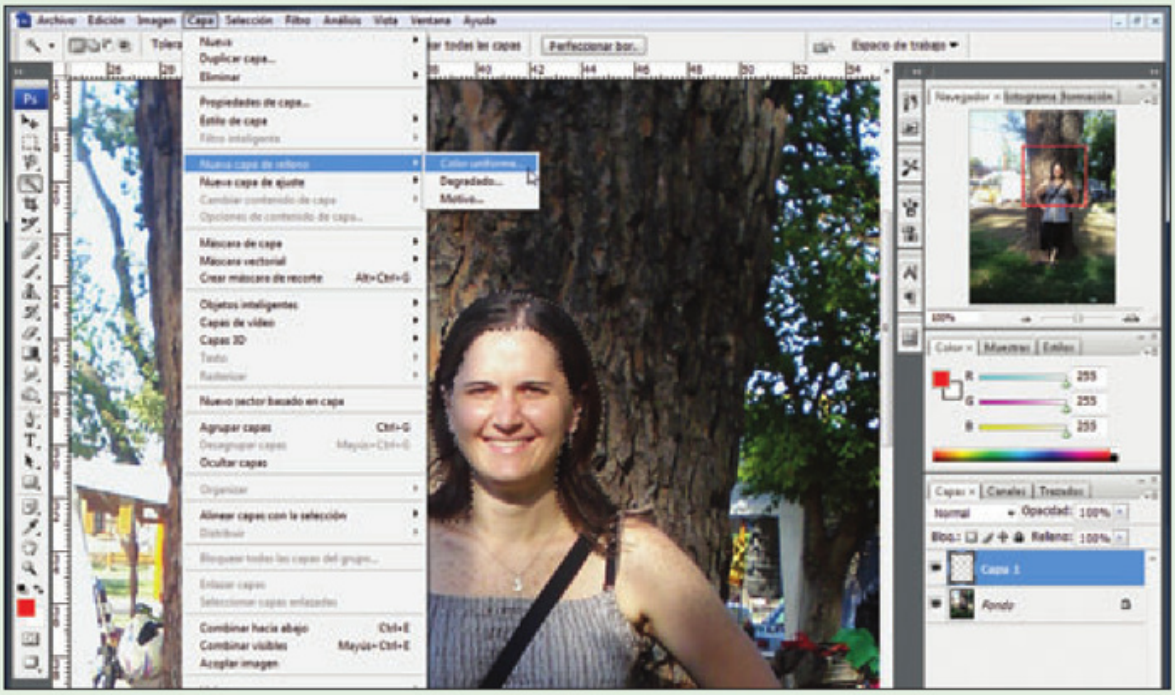
Luego de hacer la selección del cabello, cópiela en una nueva capa desde la opción de menú **Nueva/Capa/Capa vía Copiar**.

2



Haga clic con el botón derecho sobre la miniatura de la nueva capa y, del menú que aparece, elija la opción **Seleccionar píxeles**.

3



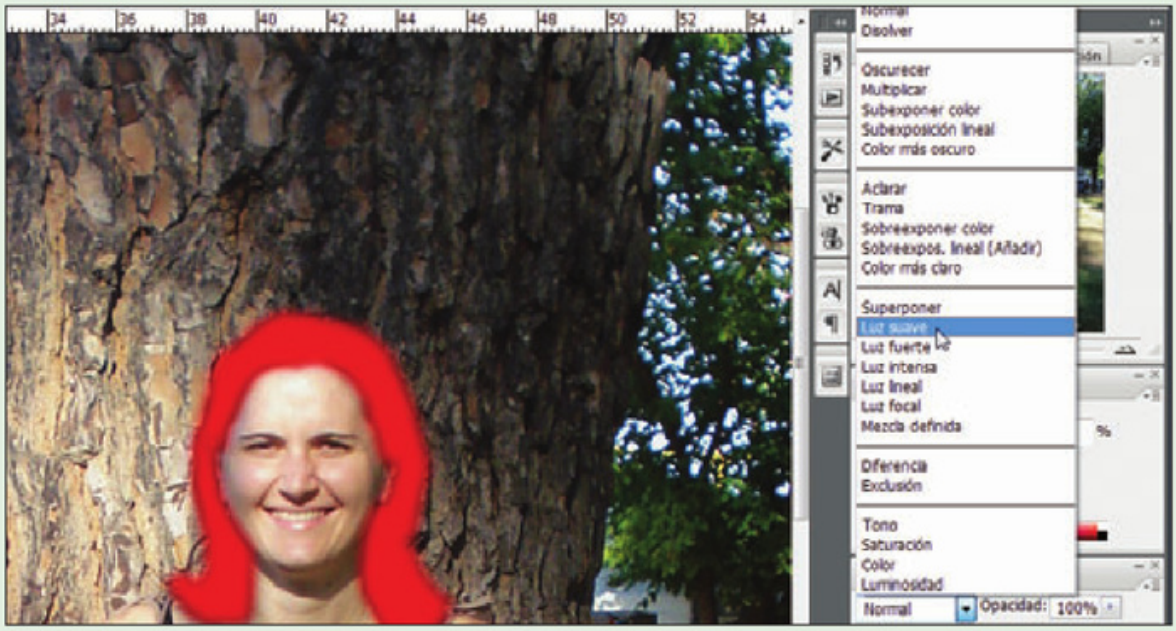
Cree una nueva capa de relleno accediendo al menú **Capa/Nueva capa de relleno/Color uniforme...**. Con la nueva capa creada, seguimos trabajando.

4



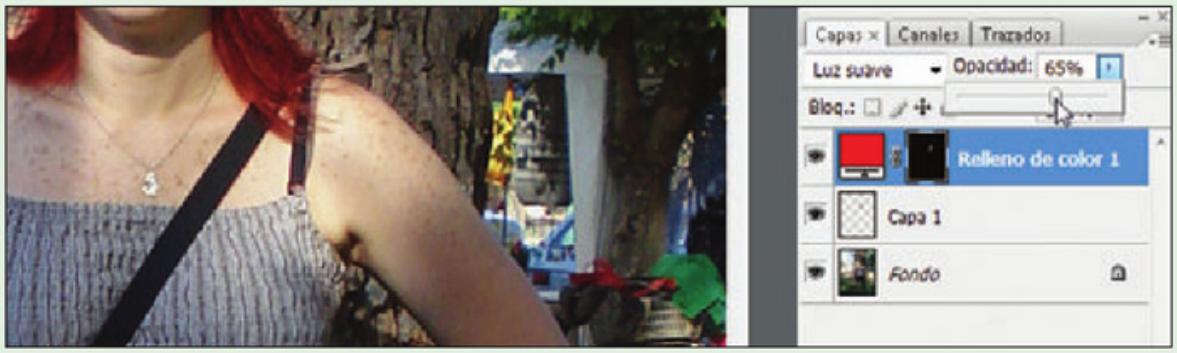
Luego de confirmar en el recuadro de creación de capa, elija un color similar al tono que quiere darle al cabello y pulse **OK**.

5



A la capa de color de relleno, modifíquele el modo de fusión a **Luz suave**.

6



Modifique la **Opacidad** hasta encontrar un valor que se vea bien. Esto dependerá del color de base del cabello y del nuevo tono que le quiera dar, así como su intensidad.

141 ¿Cómo disimulo raíces sin tintura?

De la misma manera que en el caso anterior cambiamos el color del cabello, podemos solucionar problemas de falta de tintura en las raíces. Para lograrlo, hacemos una selección de la zona que está oscura y luego aplicamos la capa de relleno utilizando un color similar al del resto del cabello. Para eso, podemos usar el gotero y tomar la muestra de algún lugar de la cabeza que tenga el tono correcto.

Es importante que, al hacer este arreglo, agreguemos un alto valor de **calado** a la selección para que ésta se funda de forma más adecuada con el resto del cabello. Además, es importante que en la selección no tomemos otra información que la del pelo ya que, si lo hacemos, cambiaremos también la tonalidad de esas áreas.

142 ¿Puedo imitar el bronceado?

Para continuar con los retoques estéticos, en este ejercicio vamos a cambiar el color de la piel para que ésta luzca bronceada. Para eso, podemos realizar un procedimiento muy simple. En primer lugar, duplicamos la capa **Fondo** y, luego, a la capa **Fondo copia** le cambiamos el modo de fusión a **Subexposición lineal**, con una **Opacidad** de **40%**. Si bien esto suele ser suficiente, en algunos tipos de piel quedará demasiado oscuro. En otros, en cambio, la modificación será menos perceptible porque la piel tiene más tonalidad.
Si tenemos que lograr un bronceado en una fotografía con varias personas y no podemos encontrar un valor que quede bien en todas ellas, es posible realizar lo mismo, pero a partir de una selección para cada individuo, es decir, seleccionar la piel de cada uno por separado y después crear una capa con cada una de esas selecciones. Luego, sí, aplicamos el modo **Subexposición lineal** y modificamos la **Opacidad** según cada caso.

Marcas de bronceado

Si además de broncear a alguien queremos crear una marca de bronceado como si se hubiese dejado el reloj puesto, debemos recurrir al uso de máscaras para evitar que el ejercicio anterior coloree ese sector de la piel. Para eso, sobre la capa **Fondo copia**, creamos una máscara de capa (haciendo clic en el icono **Añadir máscara de capa** del panel **Capas**). Luego, seleccionamos la herramienta **Pincel** con color **negro** y pintamos sobre el área que no deberá ser bronceada.

143 ¿Cómo simulo una cirugía estética con Photoshop?

Otro trabajo muy común con Photoshop consiste en realizar pequeños retoques que simulan cirugías estéticas. Por ejemplo, podemos adelgazar a alguien, aumentar el tamaño de su pecho o arreglarle un poco la nariz. El primer ejemplo lo podemos lograr de forma sencilla reduciendo el ancho de la fotografía completa o, si eso resulta muy evidente, haciendo una selección del área que queremos adelgazar y luego usando la herramienta **Transformación libre** para disminuir el ancho. Lógicamente, luego de achicar esa sección deberemos hacer que



FIGURA 21 | El mismo ajuste tiene distinta incidencia sobre diferentes pieles.

coincida el fondo con el nuevo contorno del cuerpo (**Figura 22**).
También podemos, a partir de la selección de una zona y de su ubicación en una nueva capa, modificar el tamaño de esa área. Luego, si ocultamos el contorno original con una capa y el **Tampón de clonar** o con una máscara, podemos crear un nuevo perfil (**Figura 23**).
Otra minicirugía que podemos hacer está relacionada con la nariz. Para eso, debemos seleccionar un área de la cara que incluya la nariz y sea más grande que ella. De la misma manera que vimos en los ejemplos anteriores, podemos achicar el ancho de la nariz teniendo en cuenta que debemos hacer que el resto del rostro se ajuste a esa nueva facción.
Como vemos, las opciones a la hora de retocar el cuerpo son bastantes, y es posible lograrlas mediante la combinación de las herramientas que fuimos conociendo. Lo importante es que realicemos arreglos sutiles, que puedan parecer naturales. Esos retoques que a simple vista resultan imperceptibles y que sólo son notorios cuando comparamos la imagen original con la que ha sido modificada.

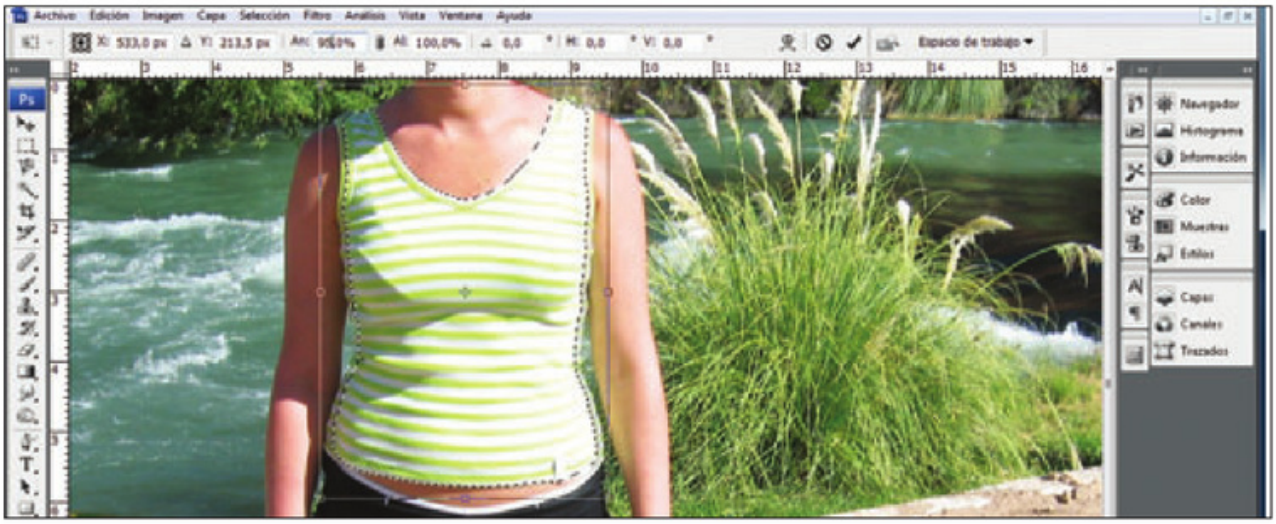


FIGURA 22 | Aunque falta arreglar muchos detalles para que el retoque quede completo, al disminuir el ancho del cuerpo logramos estilizar la figura.

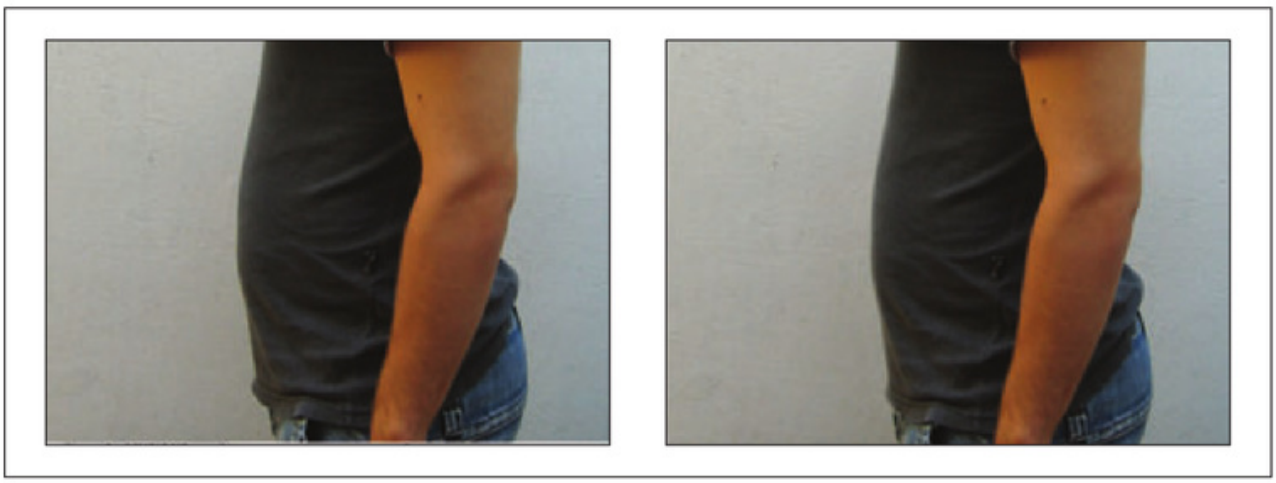


FIGURA 23 | Con una simple selección, una capa intermedia y el Tampón de clonar, eliminamos volumen de la panza de una persona. ¿Interesante verdad?

Capítulo 7

Efectos y creaciones especiales

¿Qué puedo hacer con una foto movida?
¿Cómo recreo al increíble Hulk?
¿Puedo cambiar el fondo de una foto?
¿Cómo creo una forma a partir de una fotografía?
¿Cómo armo un afiche romántico?
¿Puedo reproducir una imagen estilo Andy Warhol?
¿Es posible inventar lluvia en una foto?
¿Cómo agrego relámpagos a una imagen?
¿De qué forma puedo incorporar fuegos artificiales en una foto?
¿Puedo cambiarle el color a un automóvil?
¿Cómo creo una imagen blanco y negro con zonas de color?
¿Cómo puedo crear un motivo personalizado?
¿Qué son los estilos?
¿Cómo aplico el mismo estilo a muchas fotos?
¿Cómo uso las acciones?
¿Qué son los objetos inteligentes?



144 ¿Qué puedo hacer con una foto movida?

En general, es inútil trabajar una foto movida porque no hay forma de recuperarla. No podemos corregirla como hicimos con los problemas de iluminación o de color. En esos casos, recuperábamos información o corregíamos usando diferentes técnicas. Sin embargo, una fotografía movida no contiene datos que podamos sacar a la luz ni tampoco es posible recrear algo que no se registró al tomar la foto.
De todas maneras, si trabajamos con Photoshop, y agregamos un poco de imaginación, podemos usar esas imágenes para desarrollar elementos creativos. Para inspirarnos, podemos recurrir al cine o al videoclub para ver los afiches de nuestras películas favoritas y otras que quizás nunca vimos, pero que tienen un buen material gráfico.

CONSEJOS

Aunque nos parezca que reproducir un afiche es una tarea imposible porque no tenemos suficiente dominio del programa, lo más importante es comenzar por alguno que nos llame la atención y hacer el intento. A pesar de que sólo logremos un efecto similar o a mitad de camino, nos servirá para aprender más y familiarizarnos con las herramientas. De hecho, es una buena oportunidad para probar cada filtro disponible o aplicar cada ajuste y ver qué obtenemos con ellos.

Cuando miramos los afiches o cajas de DVD, conviene que tengamos presentes las características de la fotografía que queremos rescatar, ya que será mucho más fácil trabajar si la imagen se presta para reproducir la gráfica que elijamos. De todas mane-



FIGURA 1 | Algunos afiches de películas nos brindan muchas ideas para trabajar con fotografías.

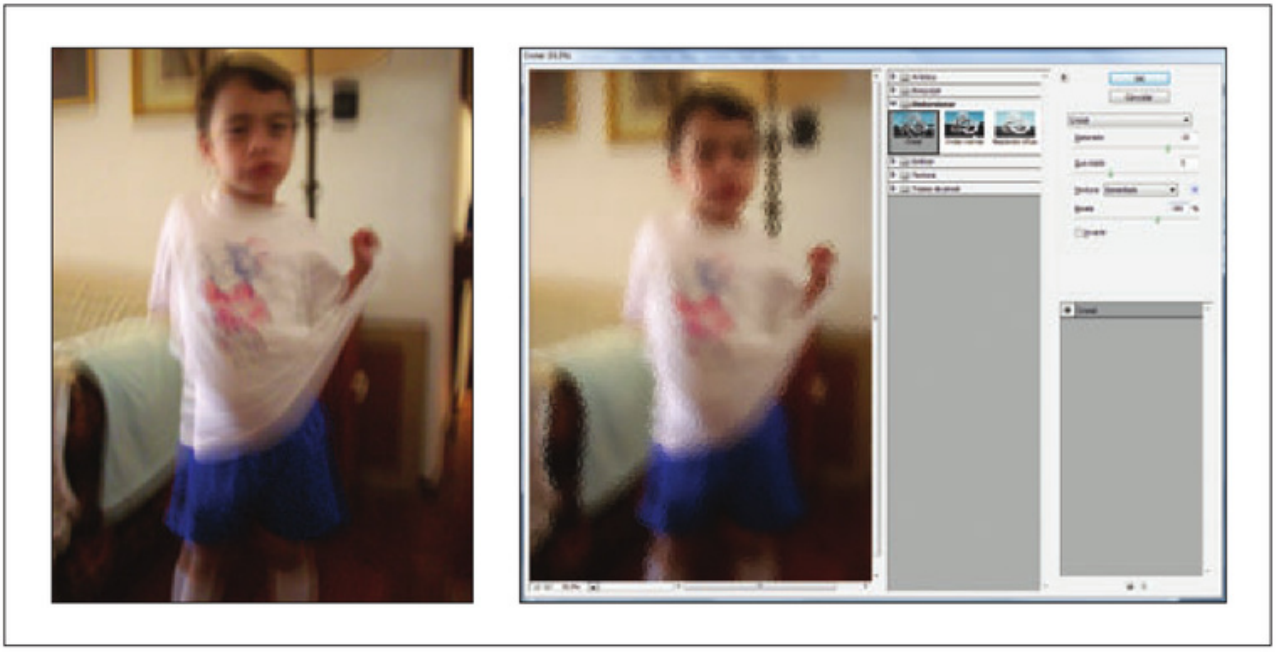


FIGURA 2 | Con el filtro Cristal, reutilizamos una fotografía movida, para mostrar a una persona como si se encontrara detrás de un vidrio.

ras, es importante aclarar que, aunque podemos hacerlo, no se trata de copiar el afiche con todos sus detalles, sino sólo de tomarlo como fuente de inspiración para crear algo similar.

Para recrear el estilo de un afiche, es conveniente elegir alguno que tenga un efecto de movimiento para aprovechar mejor nuestra foto movida. Sin embargo, también hay otros que nos pueden servir ya que superponen varias imágenes, lo que nos permite usar una foto en un lugar en el que no se notarán tanto sus defectos. En otros casos, la gráfica usa efectos que hacen que no importe si la fotografía estaba bien tomada.

Una película que nos da muchas opciones para elegir qué podemos hacer es *The Dark Knight* (la película de Batman con Heath Leadger en el papel de *The Joker*). De hecho, entre estos pósteres (**Figura 1**), encontraremos ideas interesantes, incluso, para usar con fotos que tengan otros tipos de inconvenientes, como falta de iluminación o de foco.

Para crear un afiche similar al del efecto vidrio, bastará con aplicar un filtro **Cristal** y modificar sus parámetros hasta alcanzar el resultado deseado. Luego, si queremos reproducir el efecto que vimos en los afiches de la **Figura 1**, podríamos agregar texto que parezca escrito con sangre con algún pincel rojo para obtener un resultado similar sin mucho esfuerzo.

CONSEJOS

Si algún amigo o familiar es fanático de una serie, libro, disco o película, podemos analizar el material gráfico de esos productos y luego tomarle una fotografía que podamos utilizar para recrear ese afiche, por ejemplo, con su propia cara. Puede ser una buena forma de practicar y luego mostrar nuestro avance con el programa de retoque, además de un buen regalo para el admirador.

Lo que sí resulta fundamental que tengamos en cuenta es que no debemos publicar ese trabajo sin permiso del retratado.

145 ¿Cómo recreo al increíble Hulk?

Recrear al increíble Hulk con una persona que tiene un cuerpo trabajado en el gimnasio es una tarea sencilla, ya que bastaría con agregar una capa con relleno de color verde y el modo de fusión **Tono** para obtener al personaje en pocos pasos (**Figura 3**). Sin embargo, como sólo los fanáticos del trabajo físico logran cuerpos con esas características, lo más probable es que tengamos que esforzarnos un poco si queremos convertir a un amigo en Hulk.

Para convertir a alguna otra persona en Hulk, primero debemos buscar una foto de alguien bien musculoso, para que sirva como modelo para recrear el cuerpo del hombre verde. Luego, el procedimiento que pondrá la nueva cara sobre ese físico lo veremos en el **Paso a paso 001**. En nuestro ejemplo, partiremos de la imagen coloreada

DATOS ÚTILES

Si además de reproducir el estilo de las imágenes deseamos agregar *textos* y hacer que éstos se vean como los del afiche original de un filme, podemos buscar la *tipografía* en Internet. Si se trata de una película taquillera o con muchos seguidores, es probable que no sea difícil encontrar la letra que nos permita, también, escribir con ese mismo estilo y lograr un resultado con un mejor acabado. Además, existen tipografías disponibles para descarga.

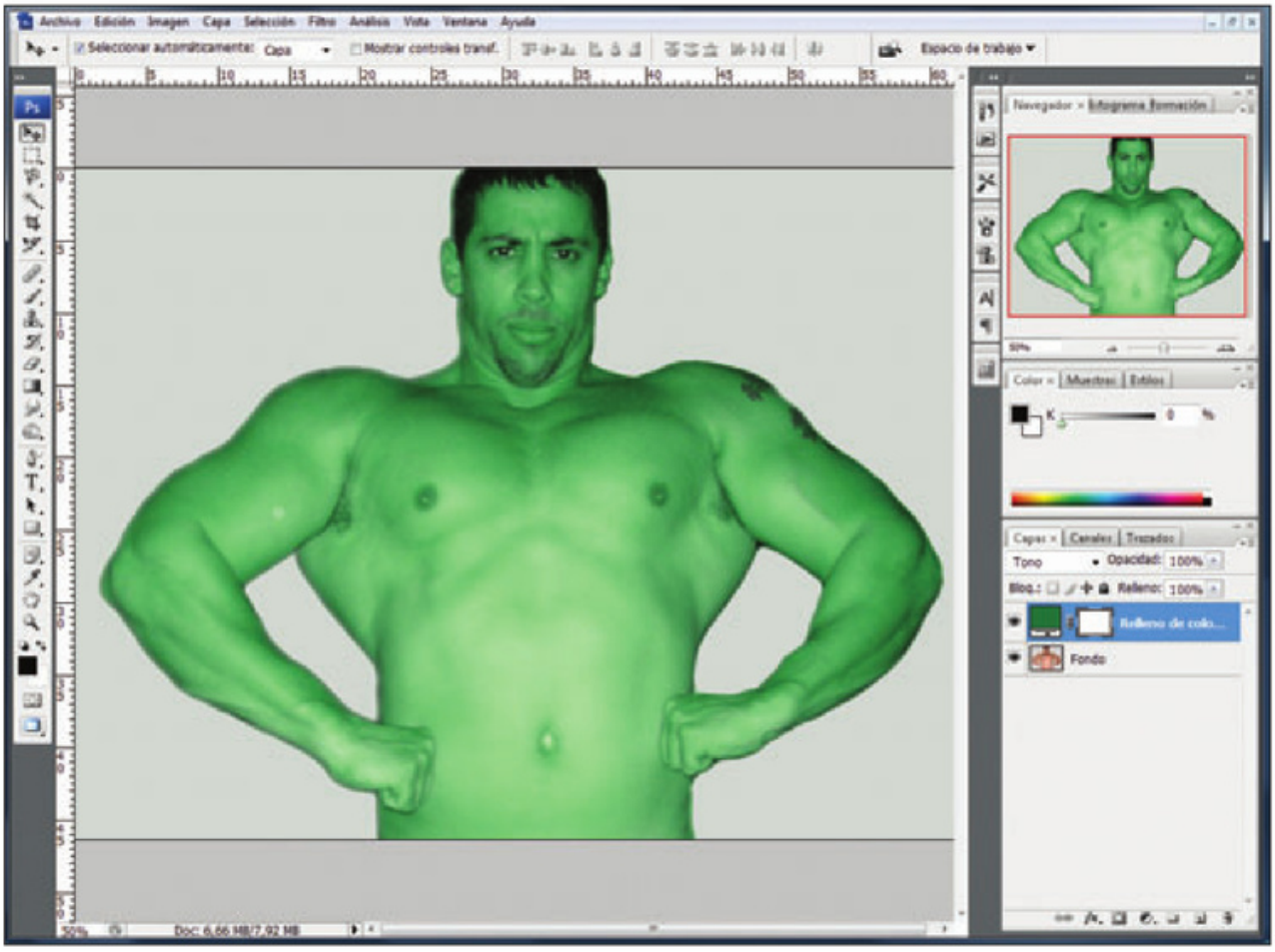
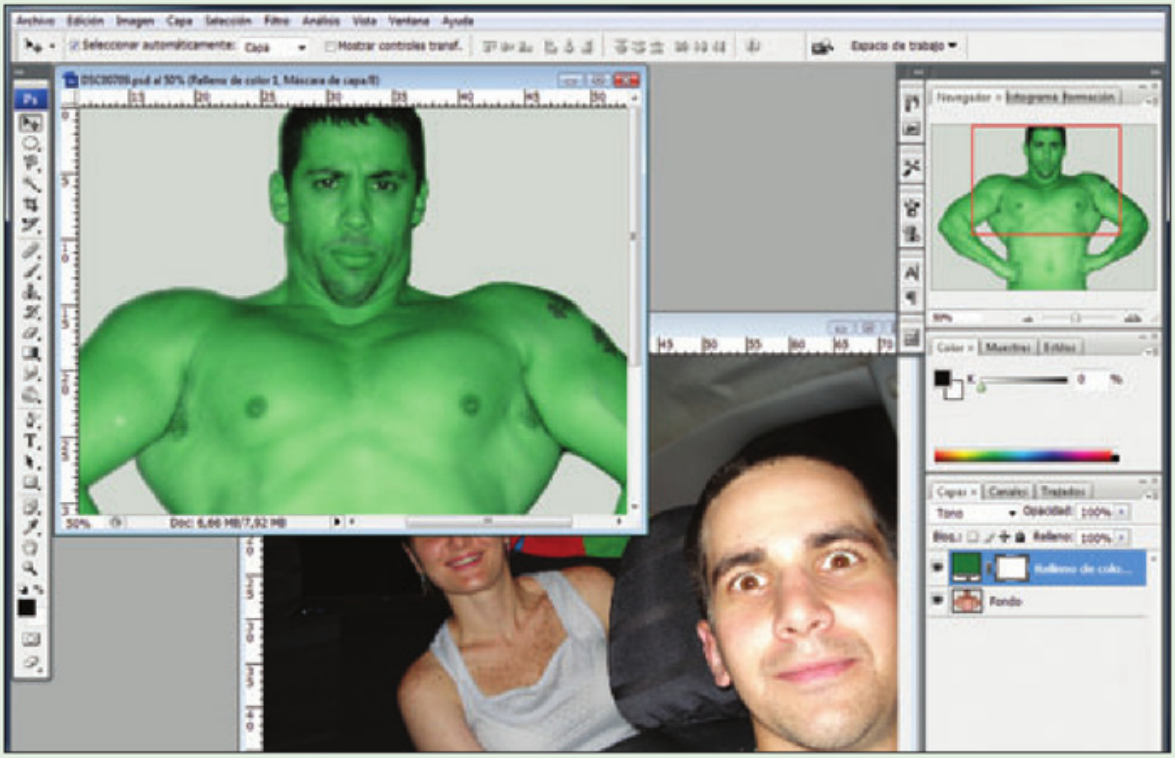


FIGURA 3 | Con una simple capa de color verde sobre la foto original, podemos lograr que un amigo se convierta en el increíble Hulk.

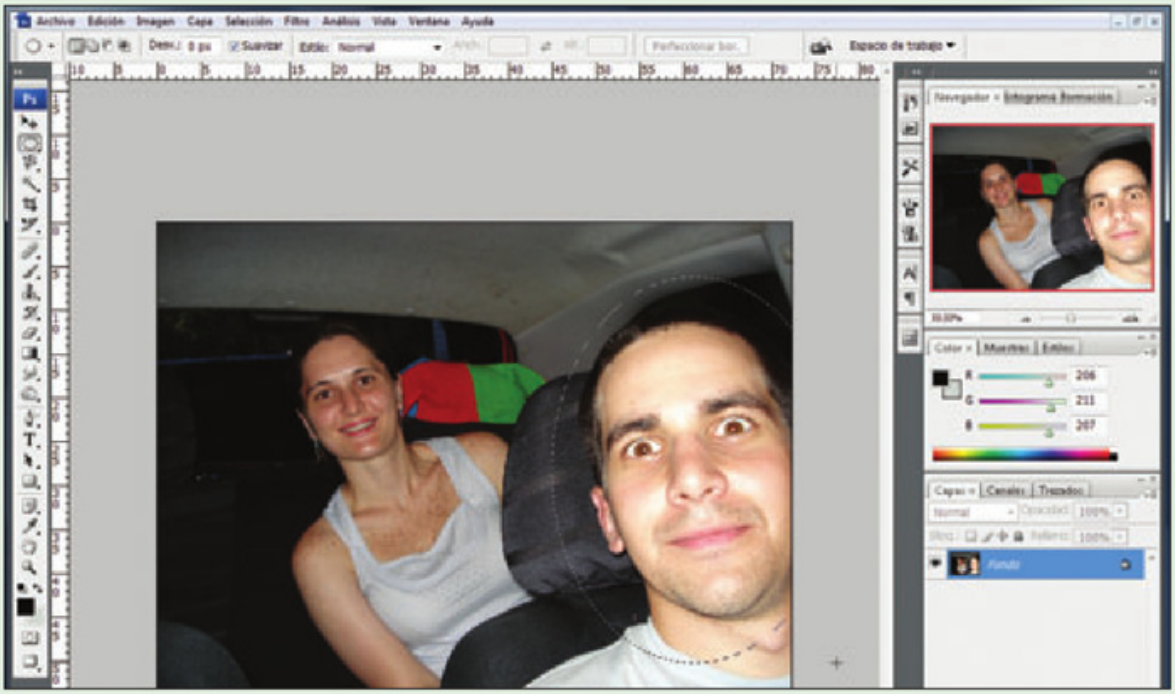
PASO A PASO 001 | Convertir a un amigo en el increíble Hulk

1



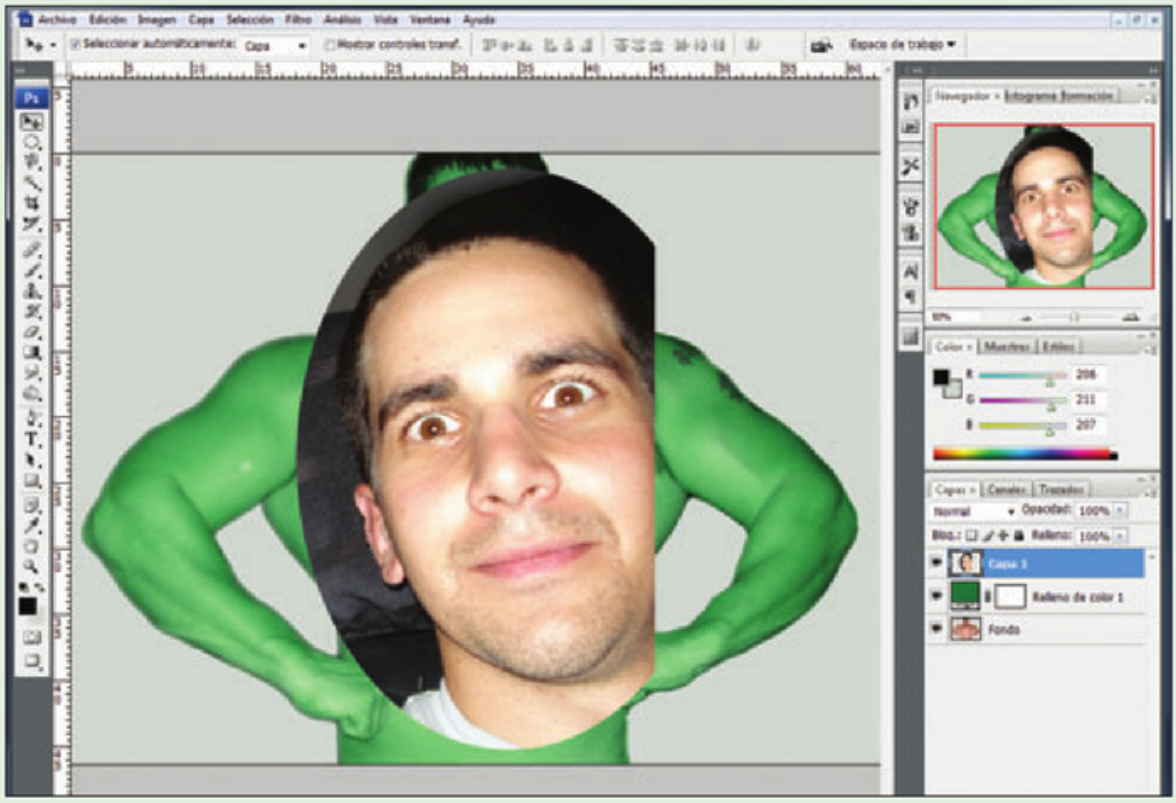
Abra la imagen que usará para el cuerpo y la fotografía de donde obtendrá el rostro del nuevo increible Hulk.

2



Haga una selección alrededor de la cara que utilizará. No hace falta que sea muy precisa porque usará máscaras para tapar lo que no necesita.

3



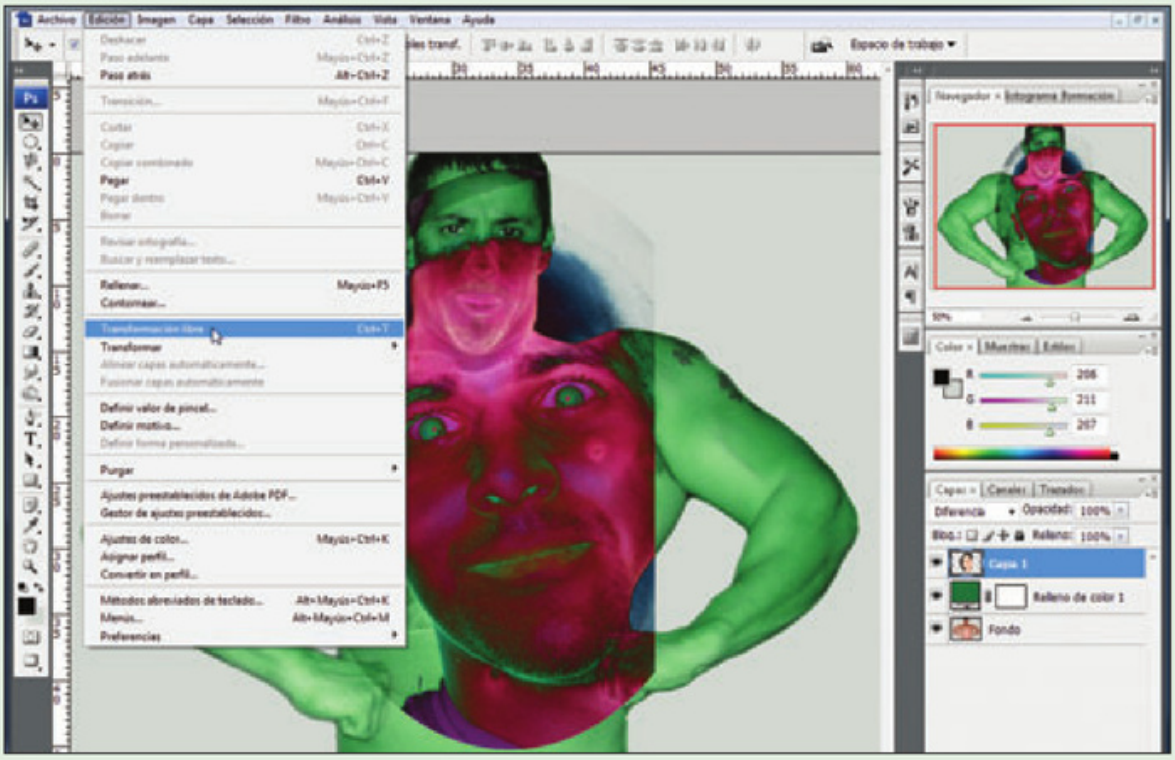
Copie esa selección al documento en el que está el cuerpo y ubíquela cerca de la cara original.

4



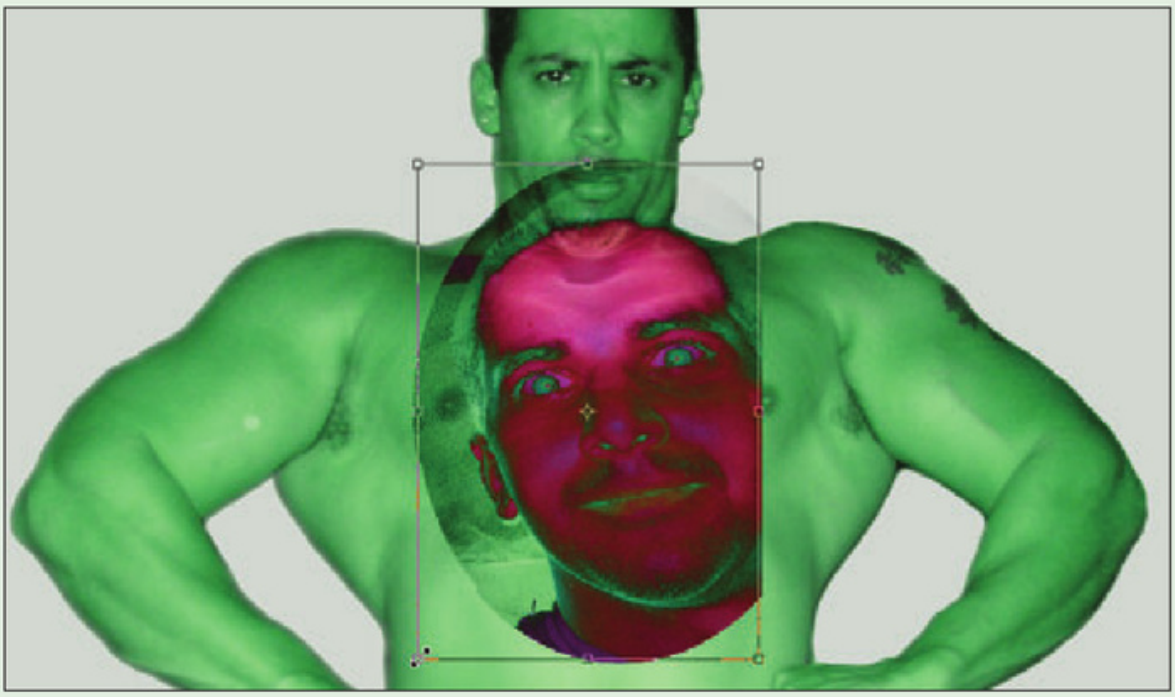
Cambie el modo de fusión de la capa superior (la cara) al modo **Diferencia**.

5



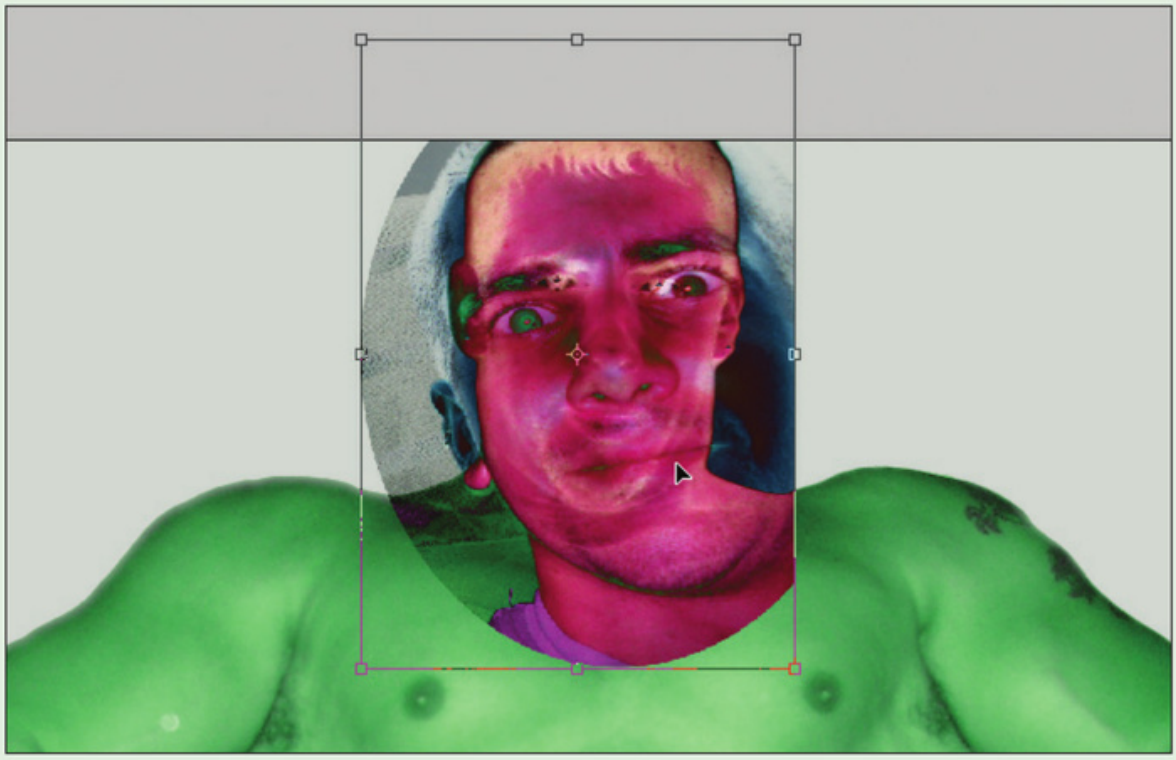
Presione la combinación de teclas **CTRL+T** para usar la herramienta **Transformación libre**. También puede habilitarla desde el menú **Edición**.

6



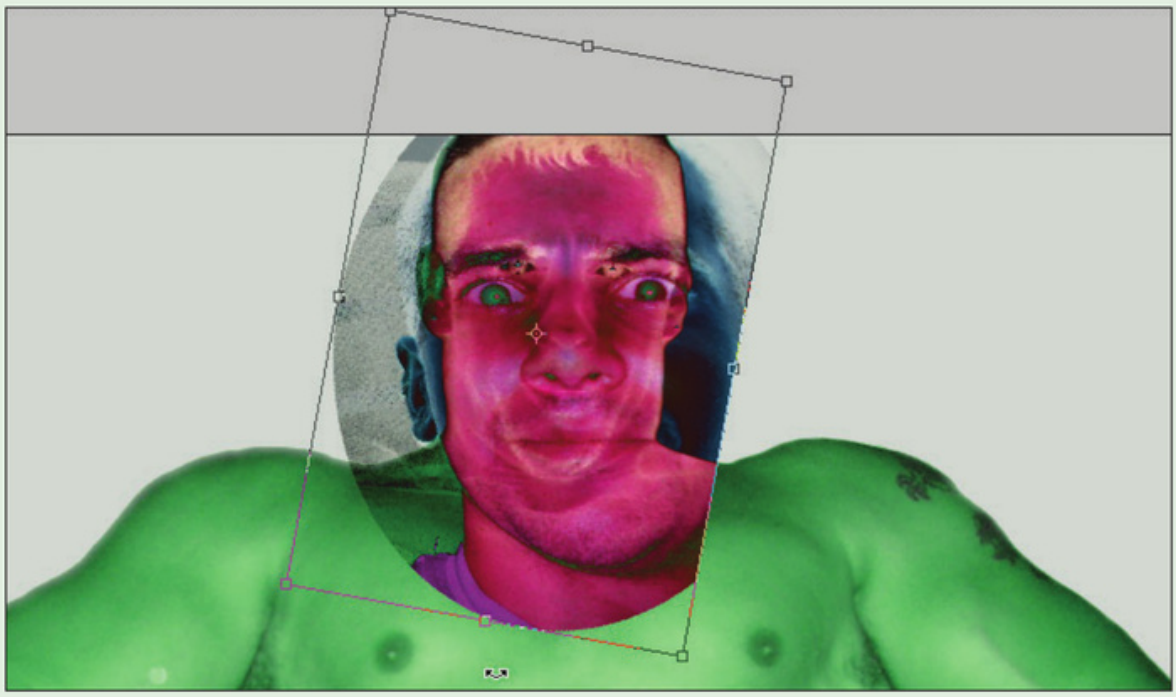
Use las esquinas del recuadro de transformación para achicar la cara hasta que tenga un tamaño que encaje en el original. Si pulsa **SHIFT** mientras arrastra el mouse, la transformación será proporcional. Si presiona **ALT**, será concéntrica.

7



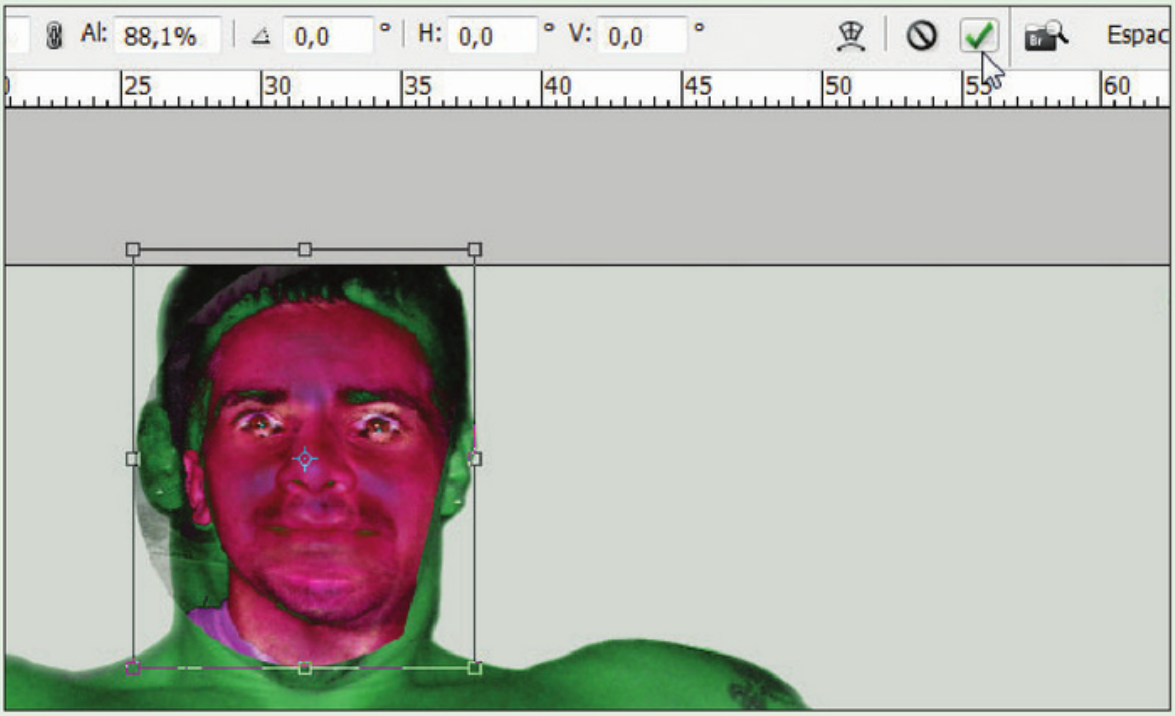
A medida que va reduciendo el tamaño, mueva la cara para encajarla en el lugar de la original. De esta manera, será más fácil encontrar el tamaño adecuado.

8



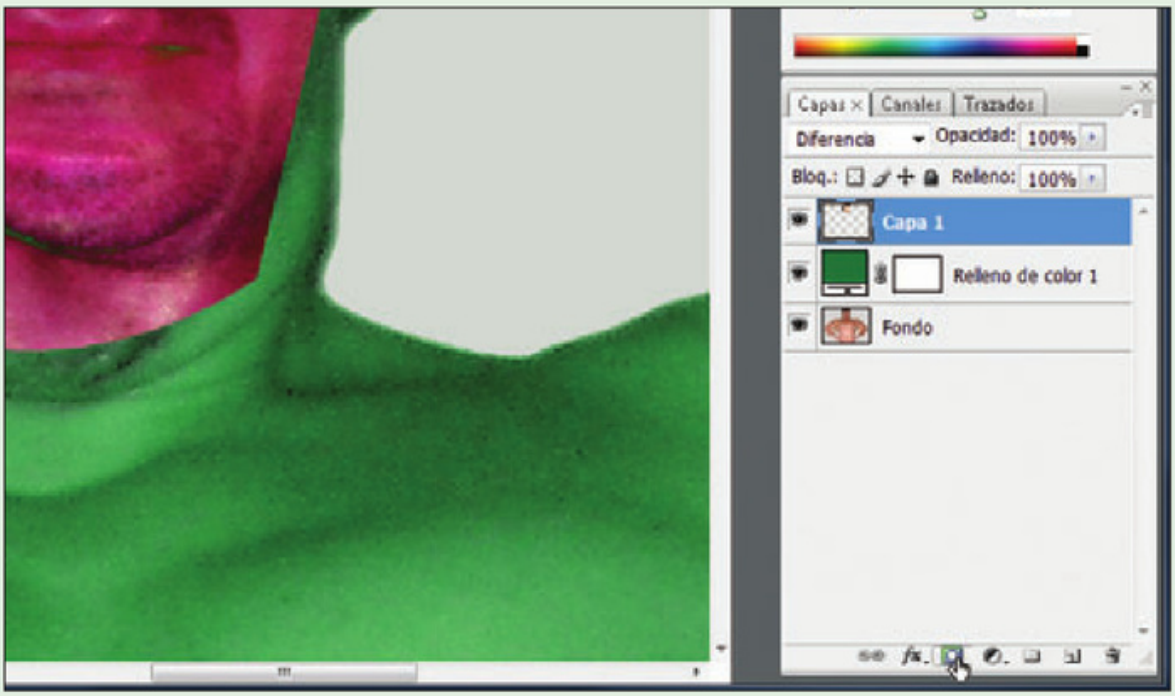
Si el rostro tiene otra inclinación, posicione el mouse cerca del contorno de la herramienta de transformación. Cuando cambie el puntero a una flecha quebrada con doble punta, arrastre el mouse para girar.

9



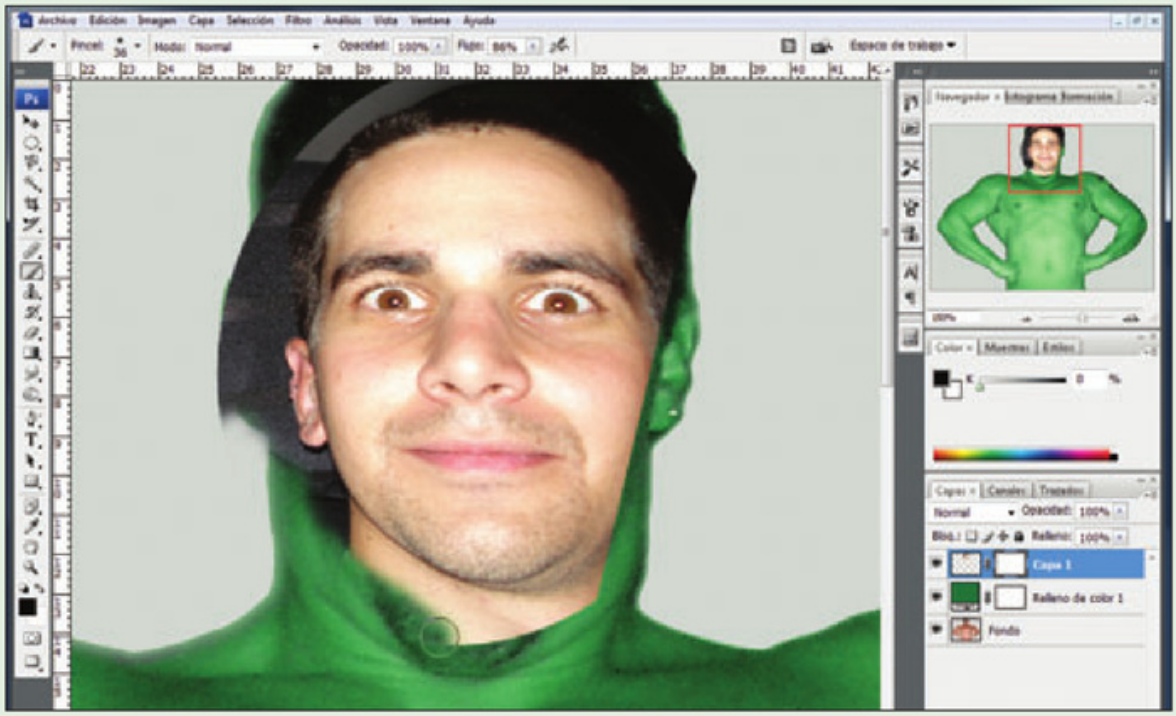
Continúe ajustando el tamaño hasta encontrar el más adecuado. En general, lo más importante es ubicar los ojos en el mismo lugar de la imagen original. Cuando termine, aplique los cambios de la transformación.

10



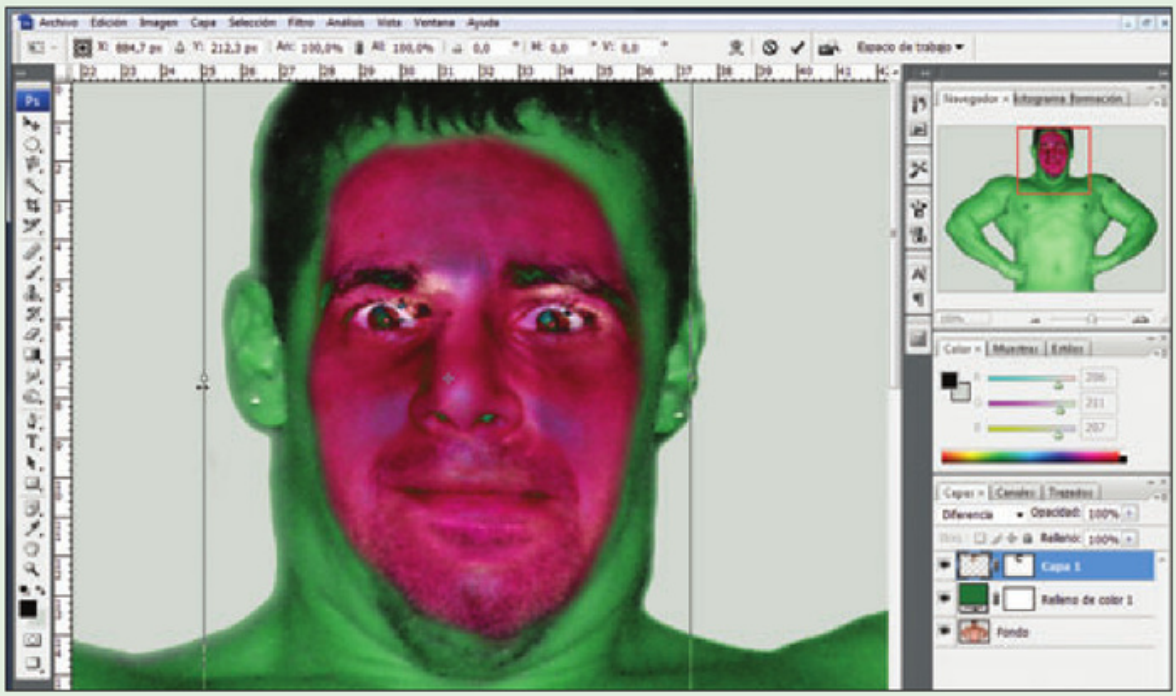
Agrande la visualización del documento con la herramienta **Zoom**. Luego, ubicado sobre la capa que contiene la cara, agregue una máscara de capa desde el icono **Añadir máscara de capa** del panel **Capas**.

11



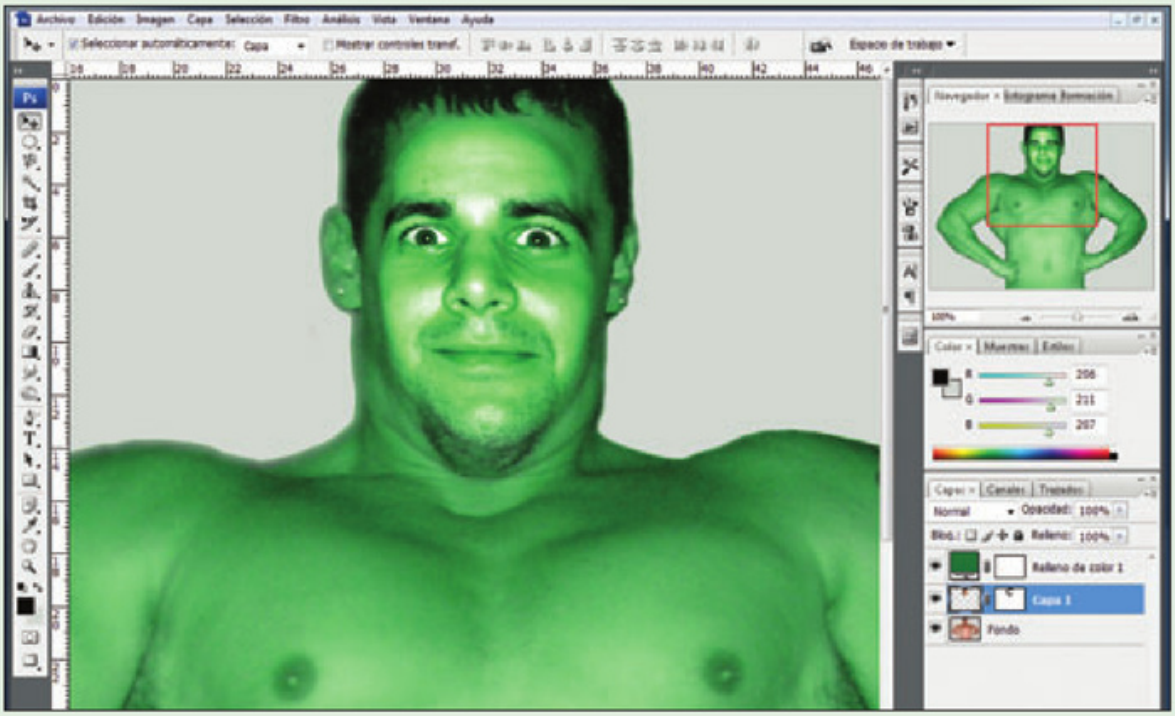
Vuelva la capa de la cara al modo de fusión **Normal**, tome la herramienta **Pincel**, elija el color negro como color de frente y comience a **tapar** las zonas que no deben verse. En general, conviene ocultar los bordes de la cara o, al menos, suavizarlos para que se fusionen mejor.

12



Si es necesario, vuelva el modo de fusión a **Diferencia** y utilice otra vez la herramienta **Transformación libre** para que la cara quede mejor ubicada. Incluso, si es necesario, puede cambiar, de manera sutil, la proporción del rostro para que se ajuste mejor.

13



Para terminar, vuelva la capa de la cara al modo **Normal** y ubíquela debajo de la que tenía color. Si aún no trabajaba con un hombre verde, cree la capa de relleno de ese color sobre ambas capas y utilice el modo de fusión **Tono**.

14



Haga los ajustes de color necesarios para que las imágenes se fundan mejor. En este ejemplo, como la cara queda muy brillante sobre el resto de la imagen, se disminuyeron el brillo y el contraste (**Imagen/Ajustes/Brillo/contraste**).

en tono verde que preparamos con anterioridad y trabajaremos sin quitarle ese color. Si esto nos resultara incómodo podríamos, simplemente, ocultar la capa rellena de verde con el icono del ojo en el panel **Capas**. Así, trabajaríamos sólo con el color piel.
Por supuesto que, de las características de las imágenes que utilicemos, dependerá la cantidad de ajustes que tengamos que realizar, tanto en las tonalidades de las imágenes como en su luminosidad. Por otro lado, si al terminar el trabajo vemos que no hay una fusión perfecta entre ambos rostros, podemos modificar de nuevo la máscara de capa de la cara y así lograr un mejor resultado. También podríamos trabajar con la cabeza completa de nuestro amigo si queremos lograr un trabajo más real, ya que de esa manera incluiríamos su mentón, su cabello y sus orejas. Sin embargo, como en este caso la imagen está tomada con un ángulo poco frecuente y cortada en un lado, optamos por usar sólo las facciones principales.

DATOS ÚTILES

Cuando superponemos dos imágenes, podemos usar el modo de fusión Diferencia para ver cómo se acomoda una sobre otra. Una forma diferente de superponer imágenes consiste en bajar la opacidad de la capa superior para que se vea de forma parcial la imagen inferior. Al ver ambas imágenes podremos ubicar lo que queremos. Luego trabajamos la transparencia volviendo el deslizable Opacidad al valor 100%.



FIGURA 4 | Luego de realizar varios ajustes de color, luminosidad y máscaras, el resultado luce mejor. Lo necesario para lograrlo depende de cada caso particular.

146 ¿Puedo cambiar el fondo de una foto?

Muchas veces sucede que tenemos una fotografía donde no nos gusta el fondo, porque hay varios elementos que distraen la atención del motivo principal. En otros casos, tal vez queramos ubicarnos en distinto lugar del planeta, o usar la fotografía que tomamos a continuación de aquella en la que estamos nosotros, y que salió mejor. También es muy común que, cuando nos sacamos una fotografía con un monumento o edificio de fondo, tengamos algún problema de foco: o sale enfocada la construcción o salimos enfocados nosotros.

Por suerte, éste último inconveniente es bastante sencillo de solucionar si somos usuarios de cámaras digitales ya que, con toda seguridad, habremos tomado muchas fotos del mismo lugar y también poses diferentes. Gracias a esto, tendremos varias opciones disponibles para encontrar, al menos, dos fotografías: una en la que salga bien la persona y otra en la que encontremos el fondo de la manera deseada.

Para nuestro ejemplo, utilizaremos una fotografía en la que salió bien la construcción de fondo (aunque aparece un cartel desagradable) y otra en la que aparece correctamente fotografiado el sujeto, pero el fondo quedó bastante fuera de foco (**Figura 5**). A partir de estas dos imágenes, en el **Paso a paso 002** construiremos una fotografía en la que ambos elementos se vean de manera satisfactoria.

Así como cambiamos el fondo de una foto por el de otra, también podríamos pegar al sujeto en un documento nuevo con fondo blanco, pegarlo en otro lugar o sobre otro

CONSEJOS

Siempre que utilicemos dos fotografías para hacer un montaje o una corrección, es recomendable que tengan condiciones iguales de luz. Aunque muchas veces esto es difícil porque la presencia o la ausencia de elementos condiciona la luminosidad de las áreas de la foto (por la medición que efectúa la cámara), tenemos que buscar al menos las que tengan cantidades similares. Sería muy difícil, por no decir imposible, armar una foto a partir de una toma diurna y de una nocturna (a menos que busquemos crear algo especial).

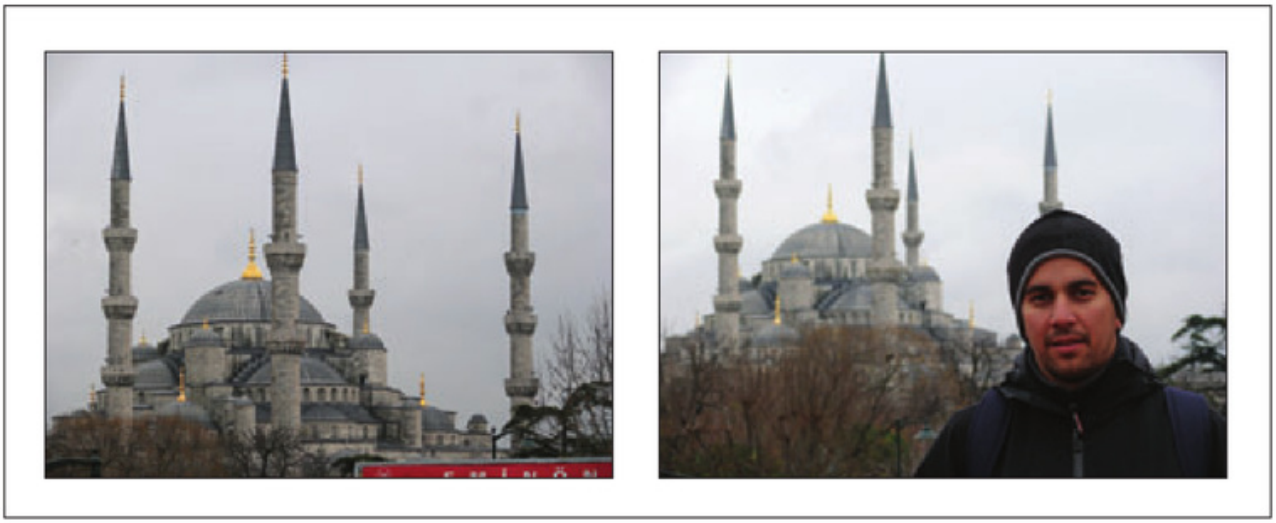


FIGURA 5 | En la primera imagen, la construcción salió bien, pero hay un cartel. En el segundo caso, quedó desenfocado el fondo y el sujeto está bien fotografiado.

PASO A PASO 002 | Cambiar el fondo de una fotografía

1



Ingrese en Adobe Photoshop y abra las dos fotografías involucradas en el montaje. Ubíquese en la fotografía que contiene al sujeto y selecciónelo con la herramienta que prefiera. En este caso, se usó el **Lazo magnético** porque el fondo es complejo. Si no lo fuera, podría usarse la **Varita mágica** sobre él y luego ir a **Selección/Invertir selección**.

2



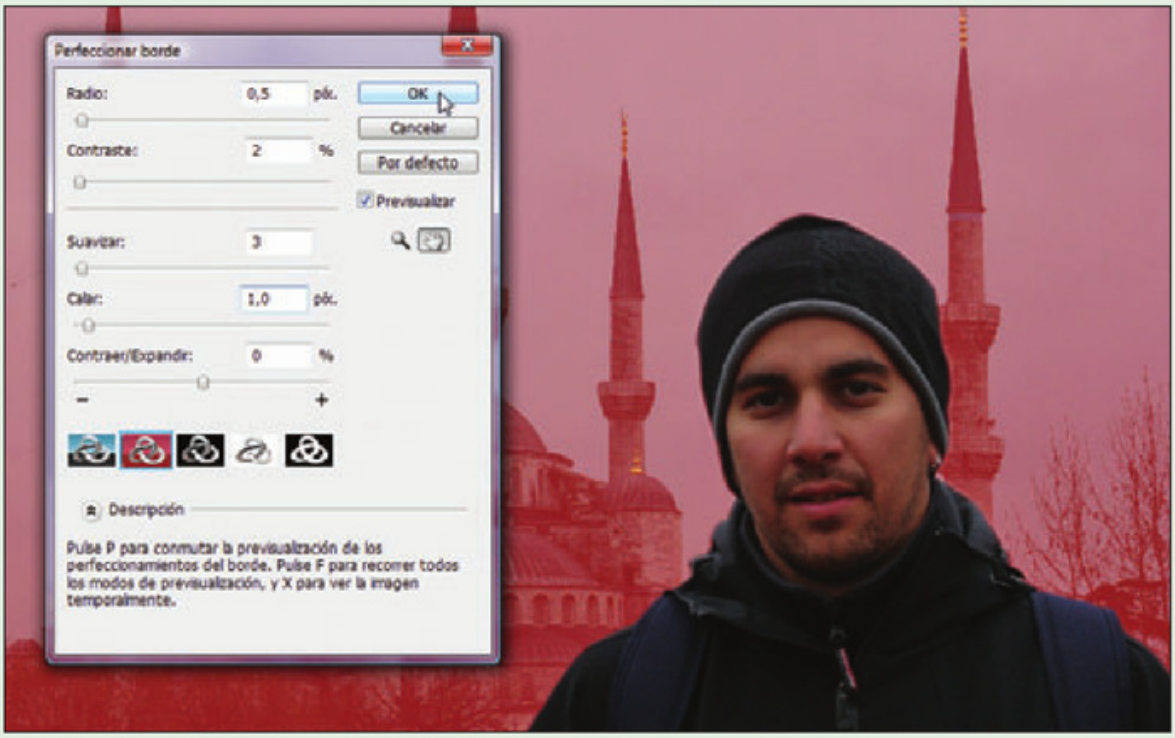
Cuando termine de hacer la selección, diríjase a **Edición/Copiar** (o presione la combinación de teclas **CTRL+C**) y ubíquese en el otro documento. Presione **CTRL+V** para pegar al sujeto sobre el fondo de la nueva imagen.

3



Aplique el zoom que le resulte más cómodo para trabajar y luego haga clic sobre el sujeto copiado. Arrástrelo a la nueva ubicación que quiere darle. En este caso, será la misma que en su foto original ya que, de paso, tapará el cartel de esa misma esquina.

4



Si en algunos lugares se nota una pequeña línea del fondo anterior (por ejemplo a la derecha del gorro), seleccione el sujeto y vaya a **Selección/Perfeccionar borde...**. Aplique calado y suavizado para mejorar la fusión entre las capas.

5



Si los bordes quedaron demasiado suavizados y no se recortan lo suficiente sobre el nuevo fondo, puede enfocarlos desde **Filtro/Enfocar/Enfocar bordes**.

color de fondo. Las alternativas son infinitas, porque depende de la imagen que acabamos de recortar y de lo versátil que sea para reubicar. Por ejemplo, la cara que recortamos en el ejercicio anterior no quedaría bien en una playa con gente y sombrillas, porque el sujeto está vestido con gorro y campera. Tampoco se ajustaría bien a un fondo soleado, porque la iluminación es muy diferente. También es importante que tengamos en cuenta el punto de vista de las imágenes. Por ejemplo, a este sujeto no lo podemos poner cerca del nivel del suelo, porque quedaría irreal. Y para adecuarlo mejor al fondo, es posible rotar en forma horizontal la imagen o reducir su tamaño con las herramientas de transformación que conocemos.

147 ¿Cómo creo una forma a partir de una fotografía?

Si bien algunas de las herramientas que trabajan con gráficos vectoriales tienen comandos especiales para **vectorizar** imágenes, los resultados son bastante poco aceptables cuando las usamos en fotografías complejas. Si deseamos obtener una forma que parezca un dibujo vectorial con nuestras fotos, es conveniente que utilicemos otras técnicas.
En este caso, veremos cómo recuperar una fotografía que no comunica demasiado, porque hay muchos elementos, y el entorno no es agradable. También es útil usar este procedimiento cuando el sujeto principal no se destaca lo suficiente o no se recorta sobre el fondo como para sobresalir.

Además, es una buena manera de crear dibujos sin saber dibujar.
Los pasos son pocos y bastante sencillos. Como en la mayoría de los trabajos que estamos haciendo, primero debemos seleccionar el motivo que deseamos aislar. Para eso, podemos utilizar nuestra herramienta favorita sin perder demasiado tiempo en los detalles. Cuando terminamos de seleccionar la parte de la imagen que queremos convertir en una forma, vamos a **Selección/ Perfeccionar borde** y, a diferencia de lo que estuvimos haciendo en los ejercicios anteriores para suavizar los bordes, en este caso los hacemos más rígidos. Para eso, bajamos los deslizadores a **0**, excepto el de **Contraste**, que debemos ubicar en **100**. Presionamos el botón **OK** para aceptar el cambio y creamos una capa de relleno de color negro desde **Capa/Nueva capa de relleno/Color uniforme...** (**Figura 6**).

Luego, en la barra de herramientas elegimos la herramienta **Forma personalizada** e insertamos algún dibujo que tenga relación con nuestro trabajo. En este caso, elegimos la forma que se llama, precisamente, **Huella de gato**. Dibujamos la forma manteniendo presionada la tecla **SHIFT** para que no se deforme. Al terminar, creamos una nueva capa de relleno pero de color blanco y la ubicamos debajo de las que tienen nuestras formas.
Si queremos, también podemos crear nuestros propios dibujos en el caso de que ninguna de las formas personalizadas nos resulte conveniente. En este caso, como no encontramos una media luna, imagen muy asociada con los gatos, la creamos a partir de la intersección de dos elipses. Para eso, primero dibujamos una, luego presionamos el icono **Restar de área de forma**, de la barra de opciones de la

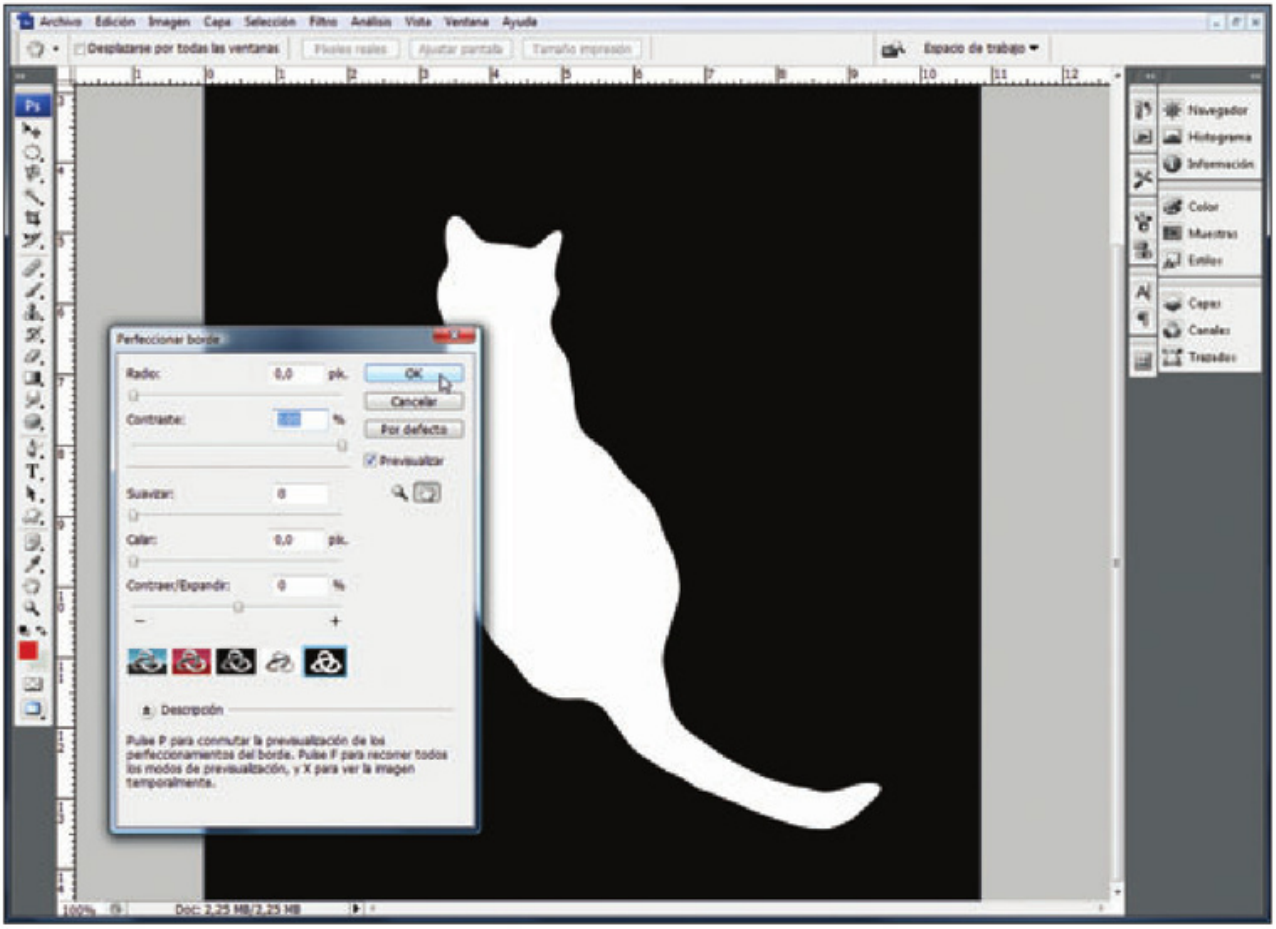


FIGURA 6 | Si el borde fuera suave, nuestra forma no tendría un contorno bien definido.

herramienta **Elipse**, y dibujamos la segunda forma circular para borrar parte de la primera (**Figura 7**).

148 ¿Cómo armo un afiche romántico?

Con seguridad, conocemos las típicas portadas de las novelas románticas y los afiches de las películas del mismo género. En muchos casos, comparten algunos elementos que podemos tomar para crear un póster o una tarjeta con las fotos de un casamiento o de una luna de miel. Para hacerlo, necesitamos una imagen en la que las personas se vean de lejos, con preferencia de espaldas, y otra en la que se encuentren en primer plano. Además de usar dos fotografías con esas características, podemos utilizar tres: una con un paisaje, otra que tenga a los personajes de espaldas y otra que los tenga de frente en primer plano.
Cuando tenemos las fotografías abiertas, evaluamos si necesitamos eliminar objetos o si podemos usarlas completas con el fondo porque éste es liso. Algo importante para destacar es que, en este trabajo, no importa la iluminación de las fotos, ya que las convertiremos en monocromáticas.
Copiamos las imágenes de los sujetos a la imagen que funcionará como fondo (completas o parciales según lo que convenga en cada caso). En el documento del fondo, ubicamos la foto de frente en la parte superior y la de espaldas en el borde inferior. Reducimos sus tamaños hasta lograr algo que simule dos personas que miran el cielo. Si la imagen de fondo era apaisada, podemos utilizar la herramienta **Recortar**

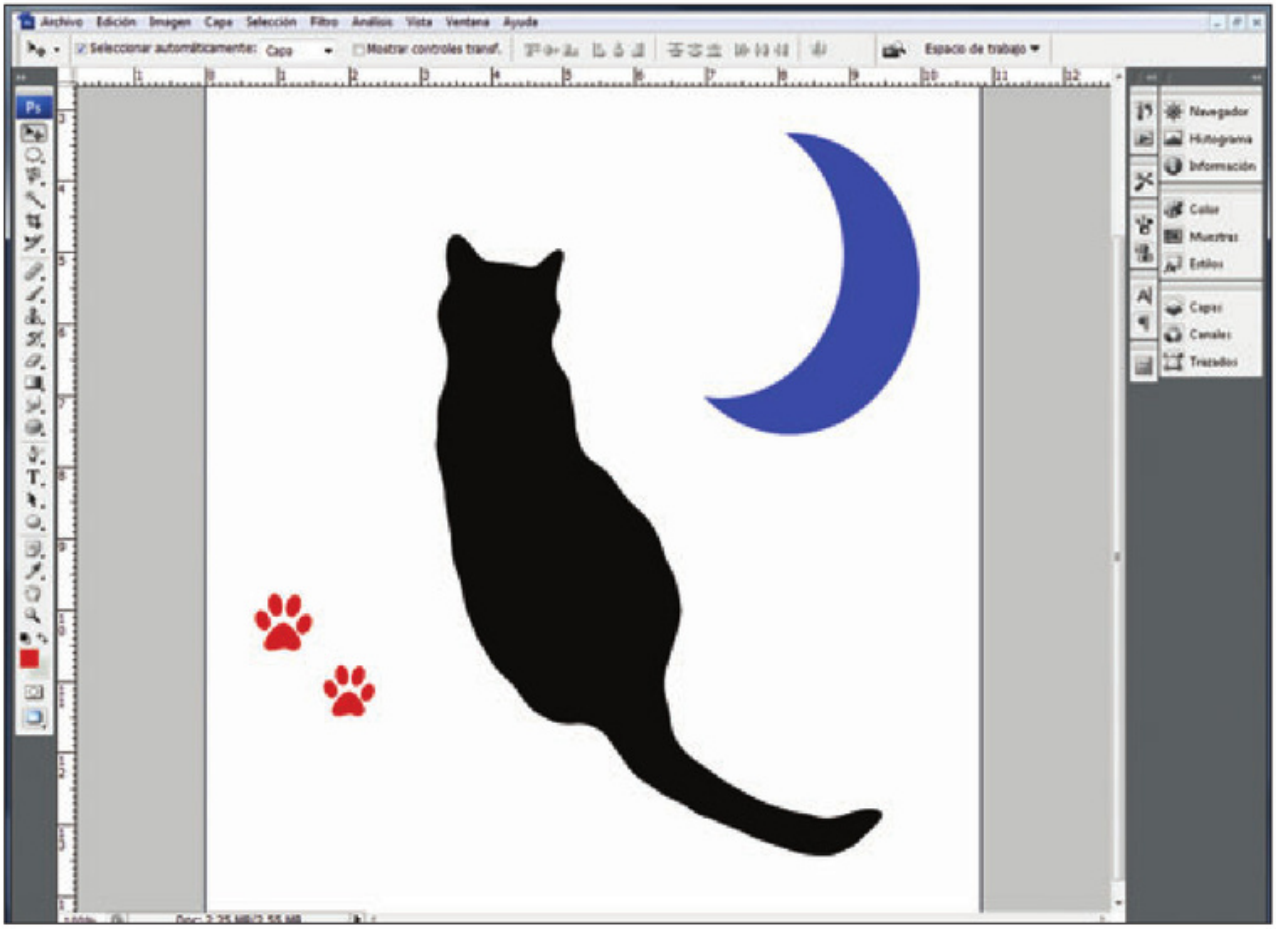


FIGURA 10 | Podemos agregar figuras prediseñadas para hacer más interesante nuestro trabajo.

para mejorar su formato, ya que los afiches suelen ser verticales.
Hasta ahora, hemos logrado unir tres fotos en una y darle a la resultante un formato de afiche. Sin embargo, el objetivo aún está a unos pasos. Nos posicionamos en la capa que tiene la imagen superior, le agregamos una máscara de capa y seleccionamos la



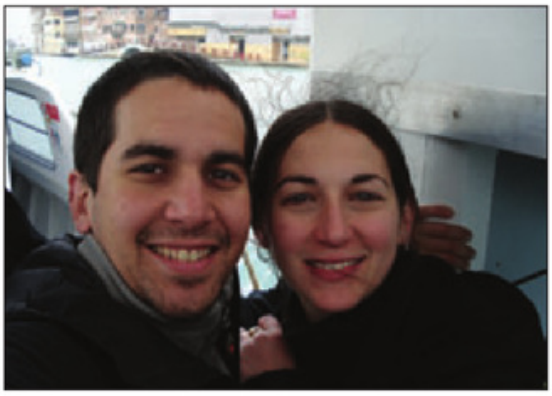




FIGURA 8 | La fotografía de espaldas tiene demasiados elementos y, por eso, seleccionaremos sólo los sujetos. La del primer plano podemos usarla tal como está y luego enmascarar. El fondo es especialmente romántico.

CONSEJOS

Como ya mencionamos varias veces, el retoque fotográfico no es una ciencia exacta, y no hay forma de afirmar que el efecto o el color aplicados en un caso quedarán igual de bien en otro. Por ese motivo, lo más importante es probar distintas opciones hasta que encontremos la que mejor se adecua a la imagen con la que estamos trabajando.

herramienta **Degradado**. Elegimos la combinación de colores **Blanco/Negro** (es la tercera de la primera fila de opciones de color de degradado) y lo aplicamos trazando una línea desde la base de la fotografía hasta un poco más de la mitad (**Figura 9**).
Para terminar con el efecto, agregamos una capa de relleno de color negro y le cambiamos el modo de fusión a **Color**. Luego, agregamos otra capa de color que tenga el tono **R: 242**, **G: 188** y **B: 127** y también le ponemos el modo de fusión **Color**. Gracias a estas capas, nuestra imagen primero será blanco y negro y, luego, tendrá un tono anaranjado similar al de las fotografías sepia. Si quisiéramos, podríamos darle cualquier otro tono con sólo modificar el de esa última capa de color.
Si queremos llevar nuestro trabajo más allá, podemos buscar ejemplos de libros y de películas románticas y analizar qué elementos suele haber en esas tapas o afiches. En general, estos materiales gráficos tienen texto y, para escribirlo, utilizan tipografías muy particulares, del estilo manuscrito, por ejemplo. Entonces, para que nuestro afiche parezca más real, podemos agregarle un texto que brinde información sobre las fotografías utilizadas y sobre los personajes que formaron parte de esa aventura (**Figura 10**).



FIGURA 9 | El degradado hará que se vea más transparente la parte inferior de la imagen, generando una aparición gradual entre ambas fotografías.

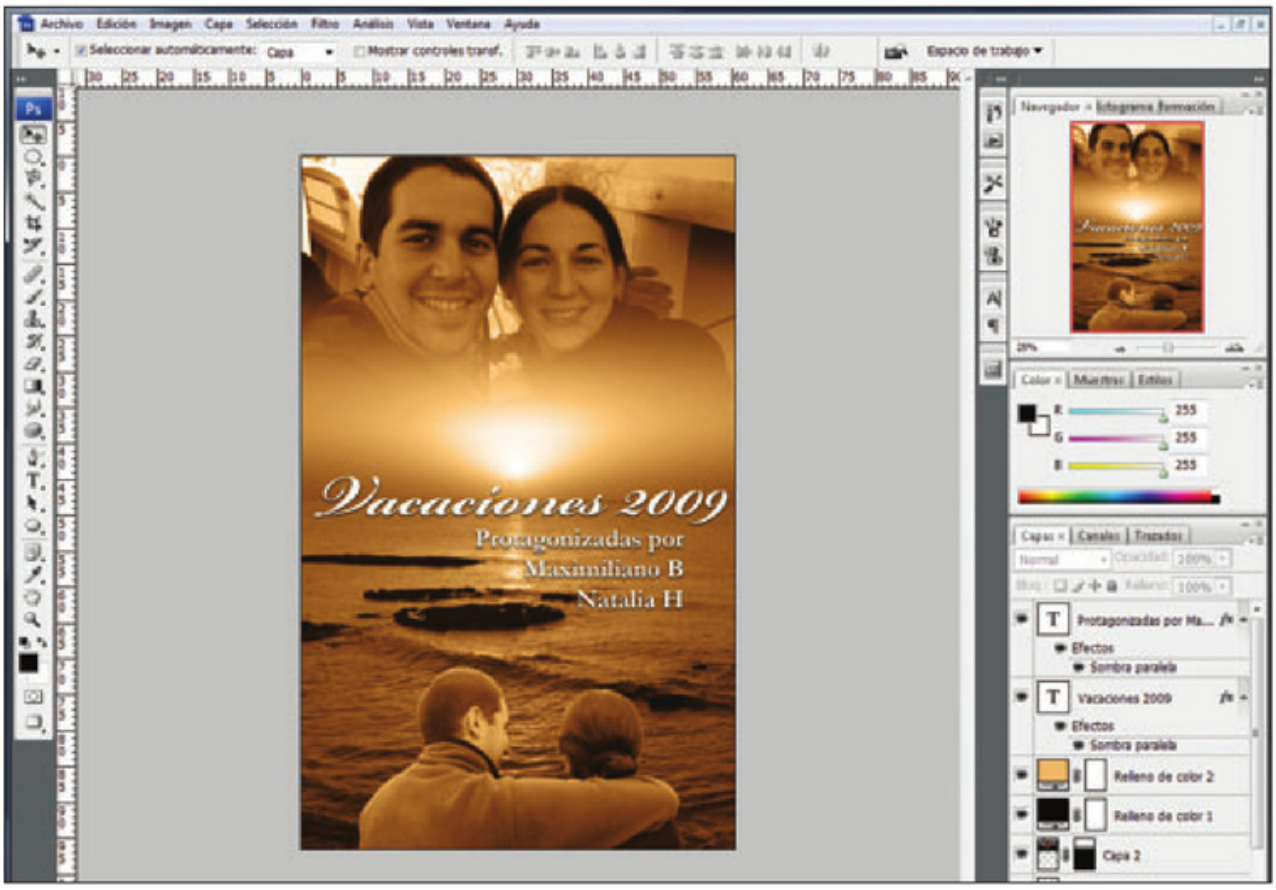


FIGURA 10 | Un par de capas de texto con efecto de sombra paralela aportan información y le dan un toque extra al afiche. Además podemos agregar cualquier tipo de capa que deseemos.

149 ¿Cómo puedo crear una caricatura?

Si bien conocemos muchas herramientas para lograr retoques y efectos muy acabados, en algunos casos, lo simple también es útil e interesante. Para lograr que una imagen se asemeje a las de una historieta, vamos a recurrir, en principio, a los filtros. Como ya sabemos, los filtros aportan diferentes transformaciones que podemos configurar para lograr muchos resultados diferentes casi sin esfuerzo.
En este ejemplo, usaremos el filtro **Cuarteado**, que se encuentra dentro de la categoría **Artístico** (**Figura 11**). Antes de hacerlo, es importante aclarar que no todas las imágenes se prestan para este tipo de efecto, ya que aquellas que tienen varias zonas contiguas de colores similares (aunque posean diferentes texturas), seguramente aparecerán con grandes áreas del mismo color, y no se diferenciarán los elementos que había.

150 ¿Puedo reproducir una imagen al estilo Andy Warhol?

Para crear este estilo de imagen, vamos a utilizar varias de las herramientas y técnicas que ya conocimos. En principio, por supuesto, debemos elegir la fotografía que se preste para hacer esta tarea.
Luego, hacemos la selección de la persona incluyendo su rostro y su cabello completos (si el fondo fuera de color claro, nos ahorraríamos este paso). Con la selección hecha, vamos al menú **Capa/Nueva/Capa vía Copiar** y, ubicados sobre la nueva capa, vamos a **Imagen/Ajustes/Umbral...**. En el cuadro que se abre, movemos el deslizador hasta encontrar un punto en el que tengamos algunos pequeños detalles de las facciones y pulsamos **OK**.
Ubicados sobre la capa que contiene información en blanco y negro (**Capa 1**), hacemos clic con el botón derecho y elegimos **Seleccionar píxeles**. Luego, nos ubicamos sobre la capa **Fondo**, creamos una capa de

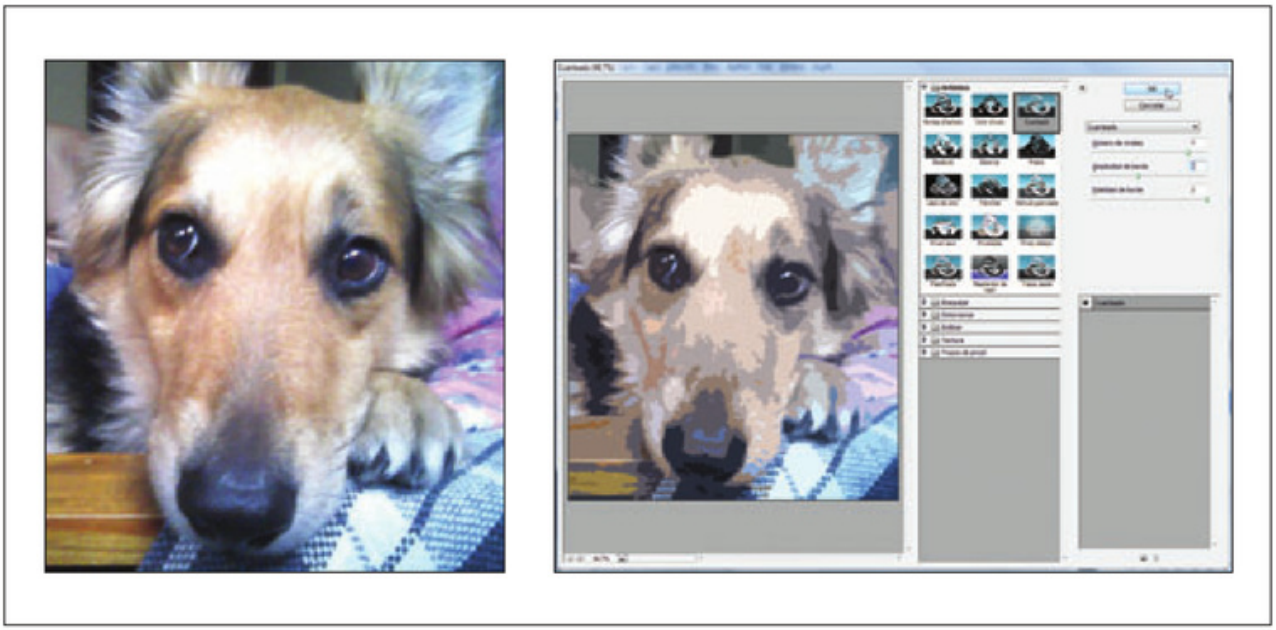


FIGURA 11 | Ésta es otra buena manera de reciclar fotografías que no están muy bien tomadas.

relleno de color uniforme y le damos el tono que queremos que tenga la piel (amarillo anaranjado). A continuación, nos ubicamos otra vez sobre la capa **Fondo** y creamos otra capa de relleno, pero esta vez le damos el color que tendrá el fondo de la imagen (rojo). Volvemos a ubicarnos sobre la capa que lleva el recorte blanco y negro (**Capa 1**) y le cambiamos el modo de fusión a **Multiplicar**. Veremos que, luego de ese cambio de fusión, comienza a verse el color elegido para la piel en lugar del blanco. Ubicados todavía en la **Capa 1**, volvemos a agregar una capa rellena de un color oscuro y, luego, posicionados sobre esa nueva capa, vamos a **Capa/Crear máscara de recorte**. Nos paramos sobre la máscara de recorte que se creó anteriormente (es una capa cuyo icono en el panel **Capas** aparece corrido hacia la derecha) y le modificamos el modo de fusión a **Trama**.

A partir de este momento, debemos aislar las diferentes áreas que queremos pintar con nuevos colores. Para eso y sin mayores complicaciones, primero debemos seleccionar los labios y, sin deshacer la selección, creamos una nueva capa de relleno de color. En la ventana emergente de confirmación, debemos tildar la casilla **Usar capa anterior para crear máscara de recorte**. Elegimos el color que le queremos dar a esa zona en particular, y repetimos la operación con el resto de las áreas a las que deseamos agregar color, como el cabello de la persona o el maquillaje de sus ojos. Cuando terminamos con el trabajo de crear todas esas partes de colores, podemos comenzar a probar diferentes combinaciones de tonos **resultados** para aplicar sobre la fotografía que estemos modificando.

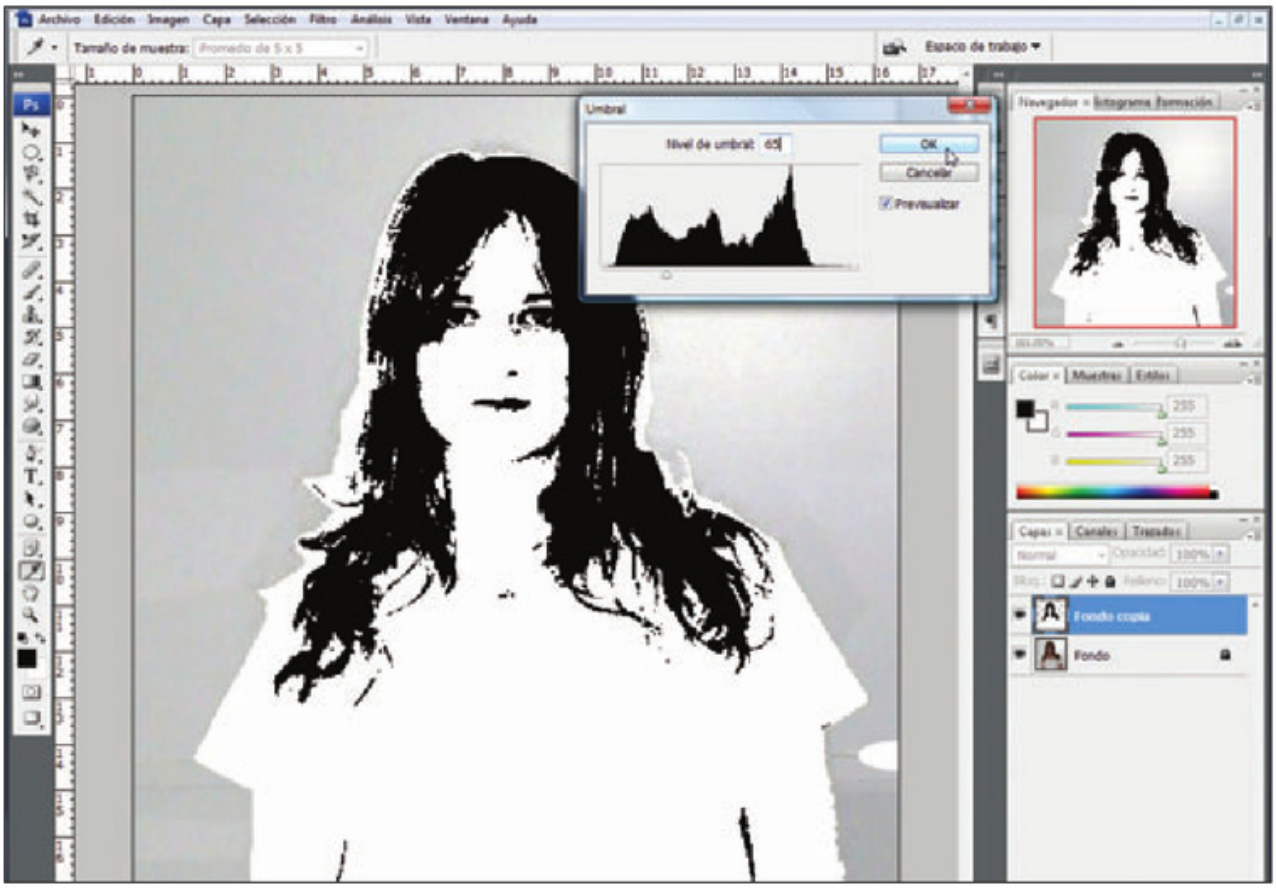


FIGURA 12 | Elegir el valor correcto de Nivel de umbral es básico para el resto del trabajo.

151 ¿Es posible inventar lluvia en una foto?

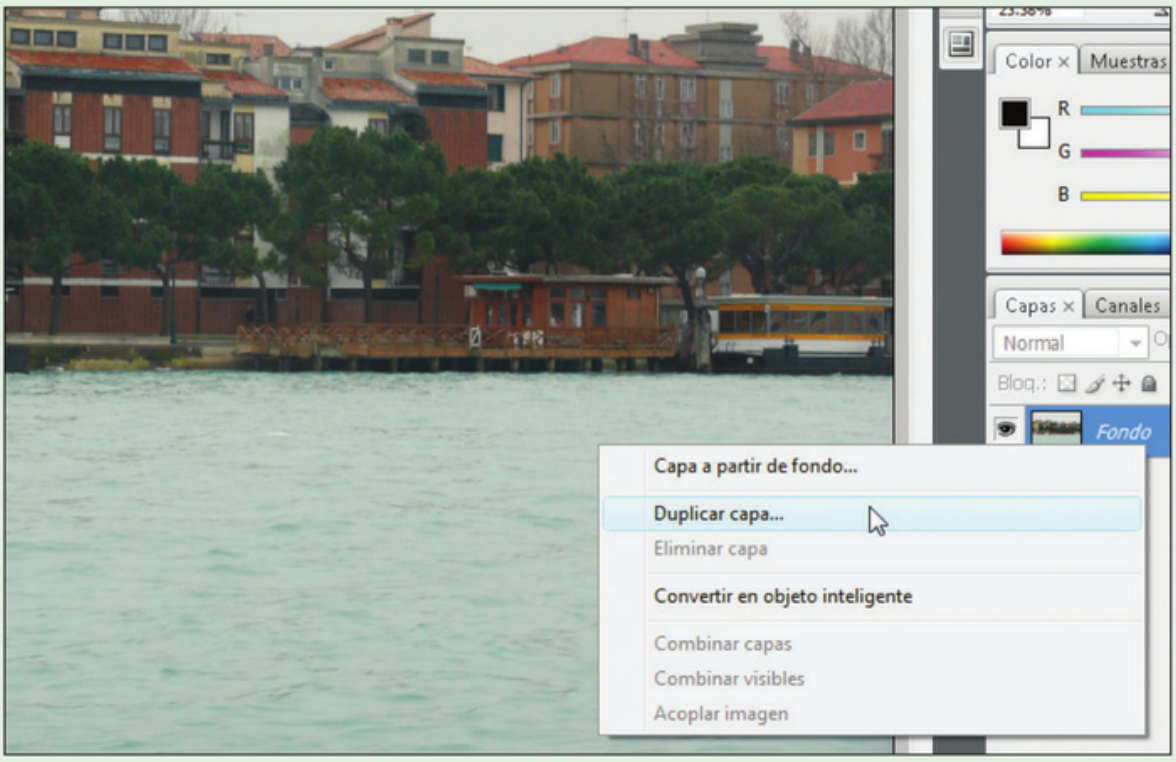
Como en general no es posible salir a tomar fotografías un día lluvioso, en este ejercicio, vamos a aprender a simular lluvia en una imagen. Aunque podríamos modificar la iluminación de una toma lograda en un día soleado, es mucho más fácil y efectivo hacerlo con una en la que el tiempo estaba nublado.
Si bien es posible crear un pincel personalizado para dibujar las diferentes gotas de lluvia y obtener resultados casi perfectos, en este caso usaremos una técnica mucho más sencilla que nos permite obtener un efecto bastante aceptable. Para lograrlo, basta con seguir el procedimiento del **Paso a paso 003**.
Aunque el resultado que obtenemos con el ejercicio puede ser suficiente con algunas imágenes, en general deberemos repetir la operación con tres capas adicionales que sean copia de la primera (es decir, de la capa **Fondo**). Gracias a estas capas extras, el efecto es más marcado (**Figura 13**). Además, una buena idea es mover cada capa algunos pixeles para separar más las gotas y hacer que no caigan en el mismo lugar (aunque esto es difícil ya que el filtro **Ruido** no agrega siempre lo mismo).

CONSEJOS

Si buscamos en Internet, encontraremos procedimientos alternativos para recrear fenómenos naturales. Su complejidad a veces es mayor pero vale la pena intentar reproducirlos.

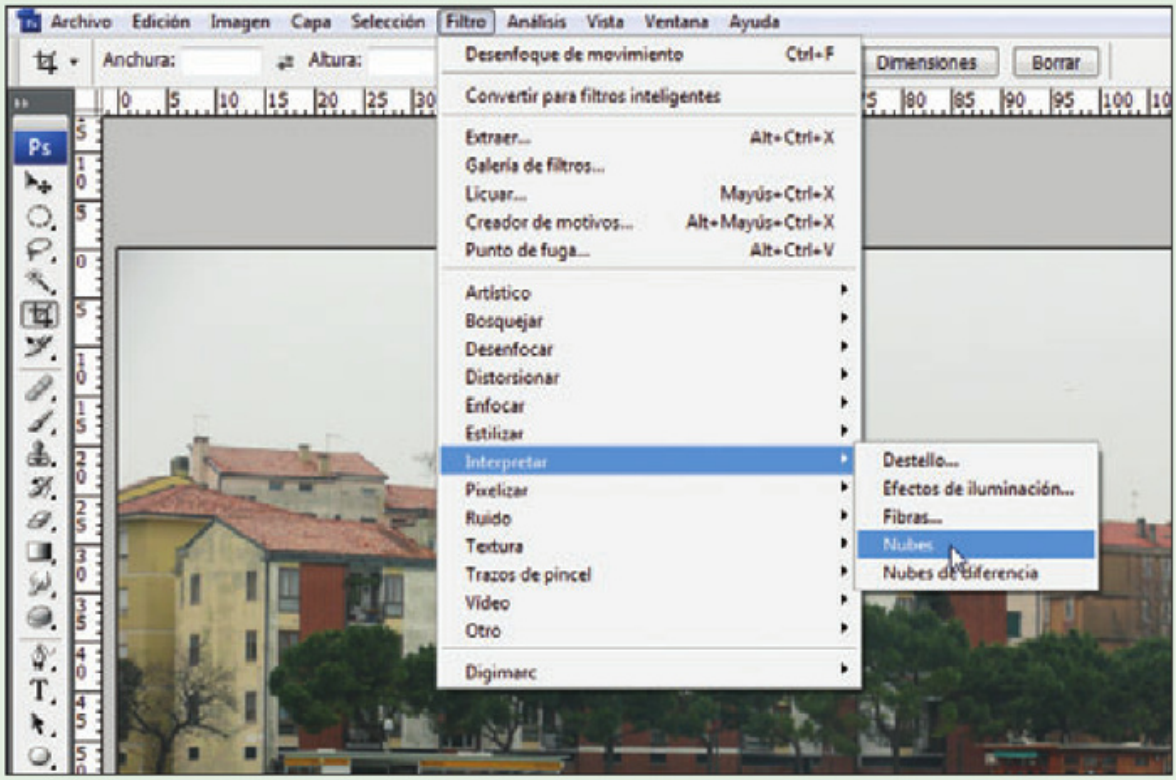
PASO A PASO 003 | Crear lluvia en una foto

1



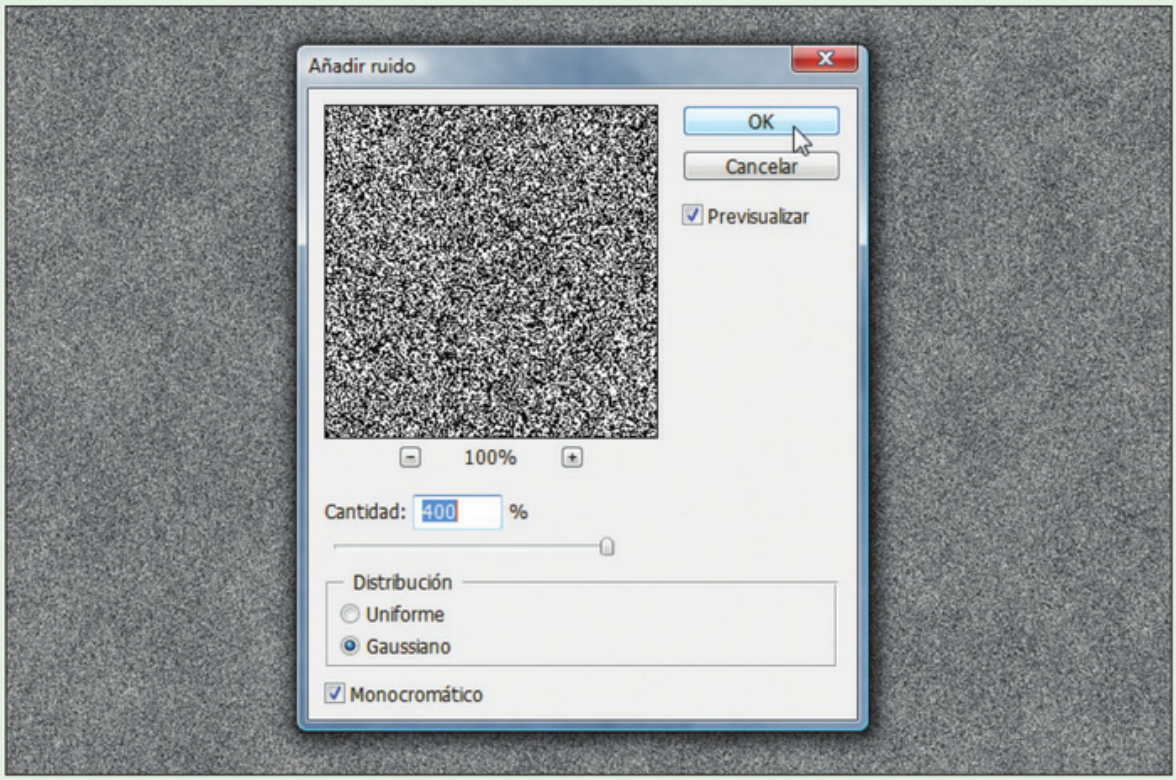
Cuando encuentre una fotografía que se preste para agregarle lluvia, duplique la capa **Fondo**.

2



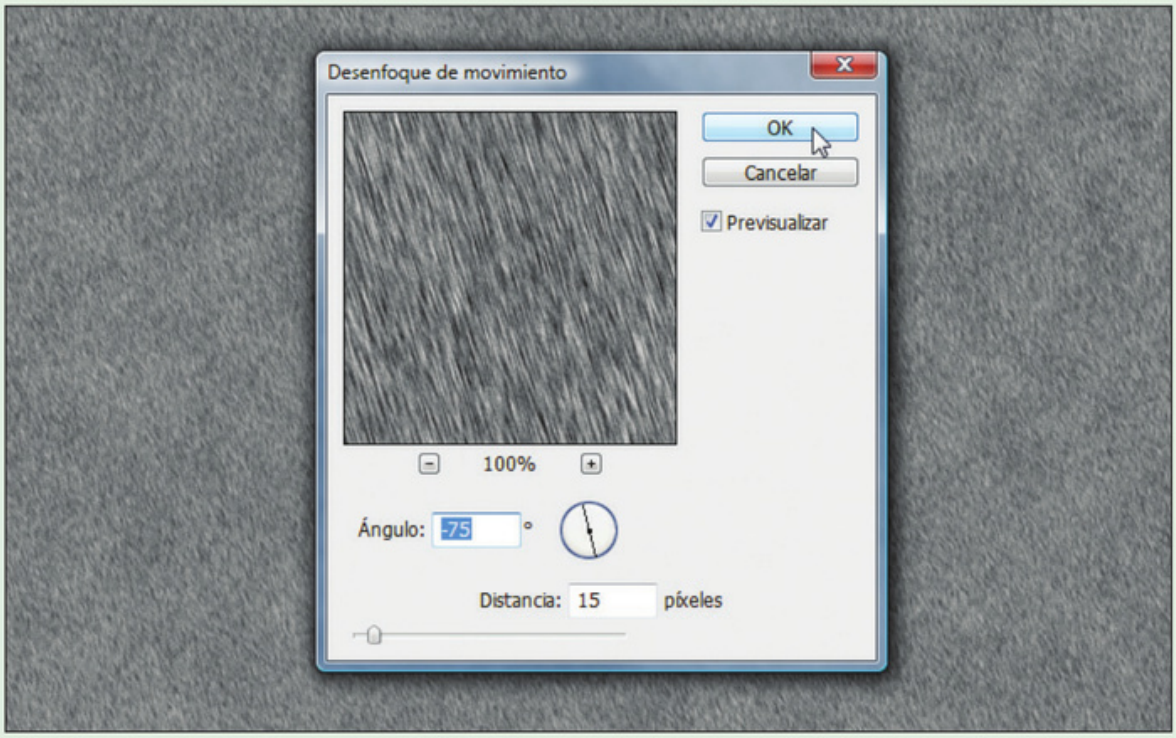
Ubicado en la nueva capa **Fondo copia**, vaya a **Filtro/Interpretar/Nubes**.

3



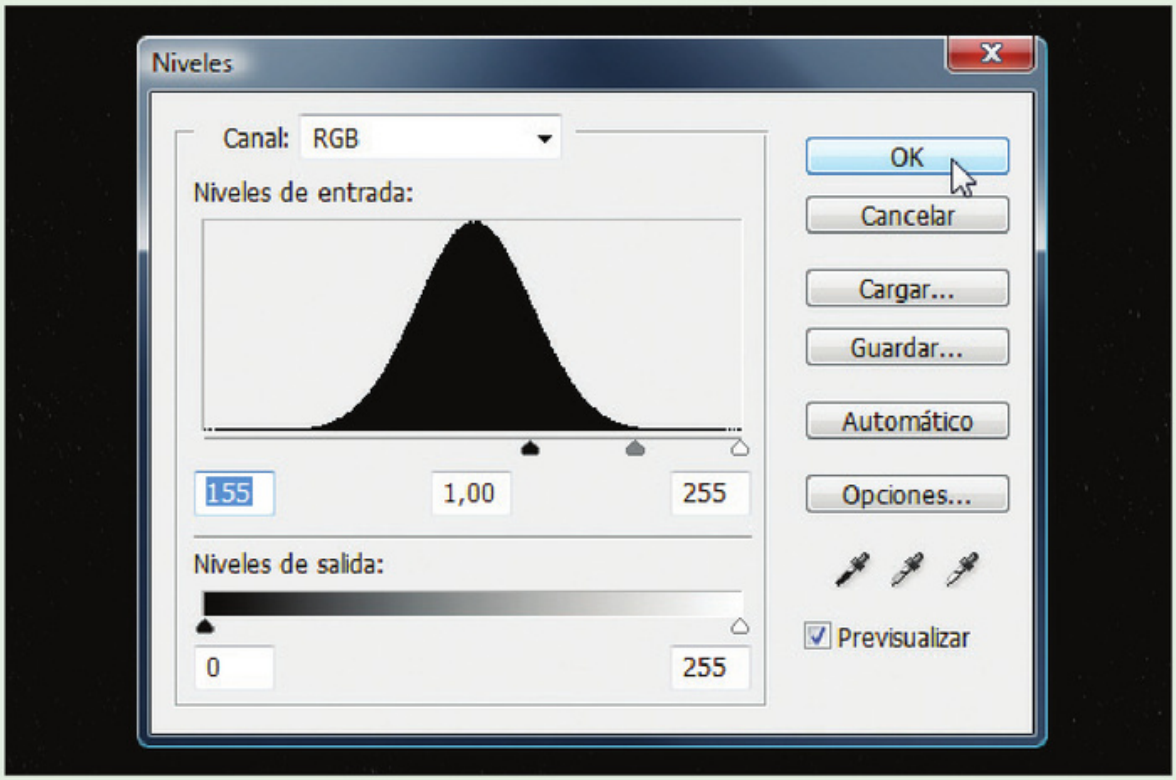
Vuelva de nuevo al menú **Filtro**, pero esta vez elija la opción **Ruido/Añadir ruido** y configure los valores que aparecen en la imagen. Al terminar, presione **OK**.

4



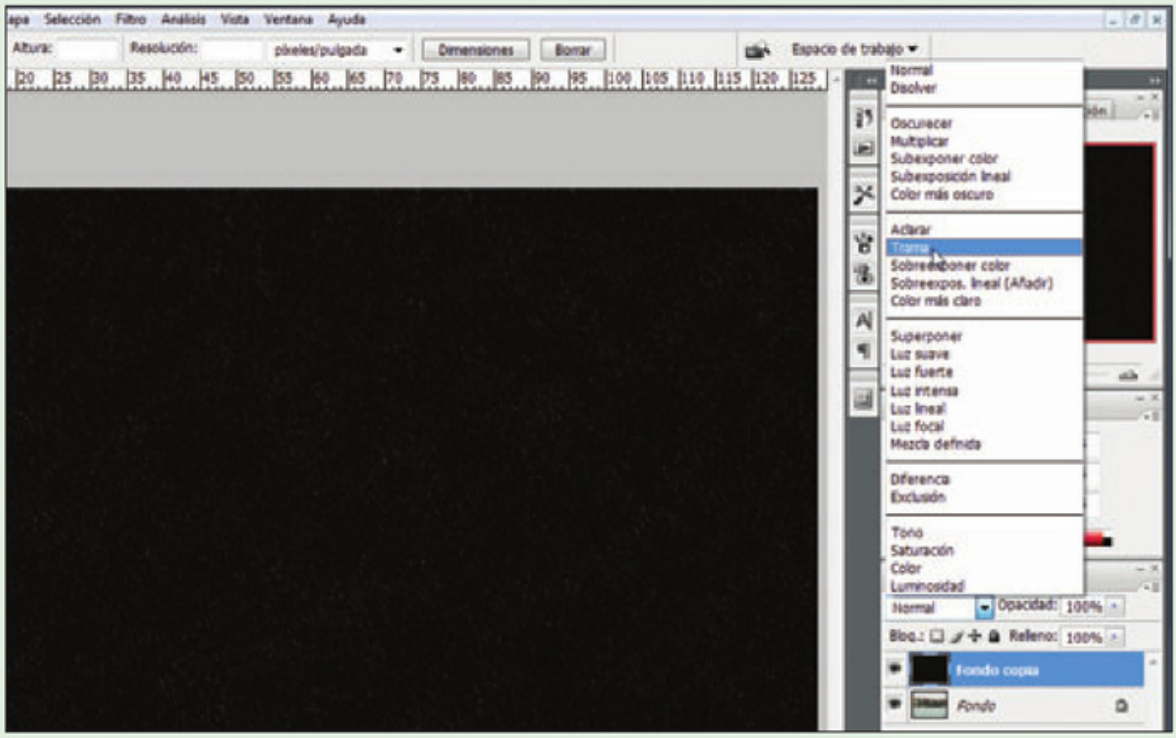
Vaya a **Filtro/Desenfocar/Desenfoque de movimiento...**. En la ventana que aparece, configure **-75** en el cuadro **Ángulo** y **15** en **Distancia**. Luego, pulse el botón **OK**.

5



Vaya a **Imagen/Ajustes/Niveles...** (o presione la combinación de teclas **CTRL+L**) e ingrese los parámetros que aparecen en la imagen. Cuando finalice, pulse **OK**.

6



Ahora debe cambiar el modo de fusión de la capa **Fondo copia** para que sea **Trama** en lugar de **Normal**. Para finalizar puede ver la imagen terminada.

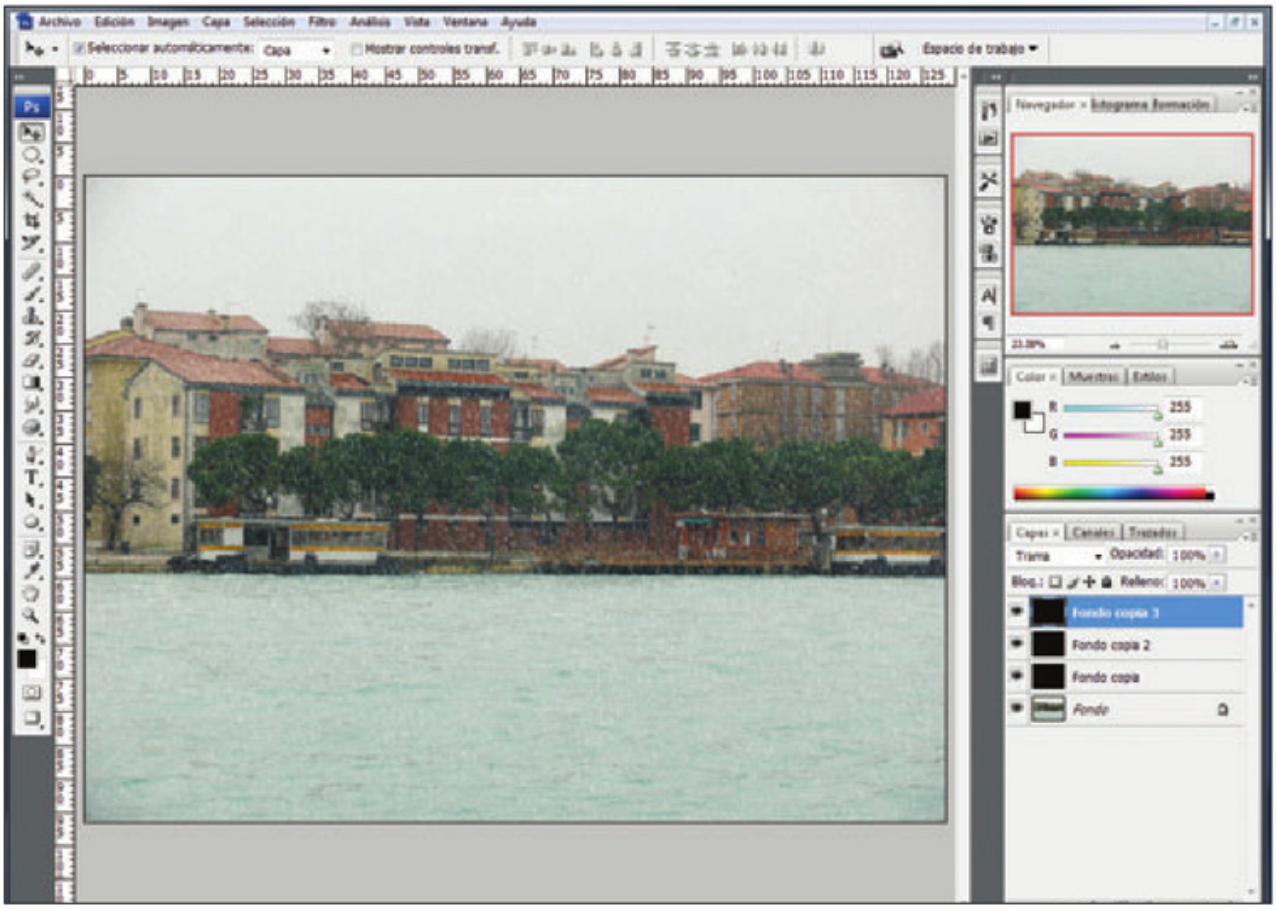


FIGURA 13 | Con tres capas de lluvia, el efecto es mucho más notorio que al terminar el ejercicio inicial.

152 ¿Cómo agrego relámpagos a una imagen?

Otro de los fenómenos de la naturaleza que cuesta fotografiar es el relámpago. De hecho, además del componente de suerte que necesitamos para tener la cámara justo cuando hay una tormenta eléctrica, es esencial tener mucha paciencia y tiempo disponible para sentarse con la cámara a esperar. Como aun con todo lo necesario sigue siendo difícil capturar ese momento, podemos recurrir a Photoshop para lograrlo.

En primer lugar, debemos encontrar la fotografía adecuada y luego seleccionar en ella el cielo. A continuación, agregamos una capa de relleno con un degradado. En el cuadro que se abre luego de confirmar la creación, elegimos **Lineal** en el desplegable **Estilo** y un **Ángulo** de **90°**. Luego, al editar los colores del degradado, elegimos **R: 71**, **G: 78** y **B: 107** en el primer color, y blanco en el segundo (**Figura 14**).

Creamos una nueva capa, elegimos la herramienta **Degradado** y hacemos un pequeño trazo en la capa para agregarlo (**Figura 15**). A continuación, vamos a **Filtro/Interpretar/ Nubes de diferencia**. Vamos a **Imagen/Ajustes/Niveles...** y movemos el deslizador gris del medio hacia la izquierda hasta ver que la línea que se generó en el paso anterior tiene más forma de relámpago. En este caso, el valor es **4,40** (**Figura 16**). Luego de presionar **OK**, vamos a **Imagen/Ajustes/Invertir** y, a continuación, volvemos al menú **Imagen/Ajustes/ Niveles...**. En este caso, elegimos un valor de **0,40** y pulsamos **OK**.

Cuando tenemos el rayo creado, cambiamos el modo de fusión de la capa a **Trama**

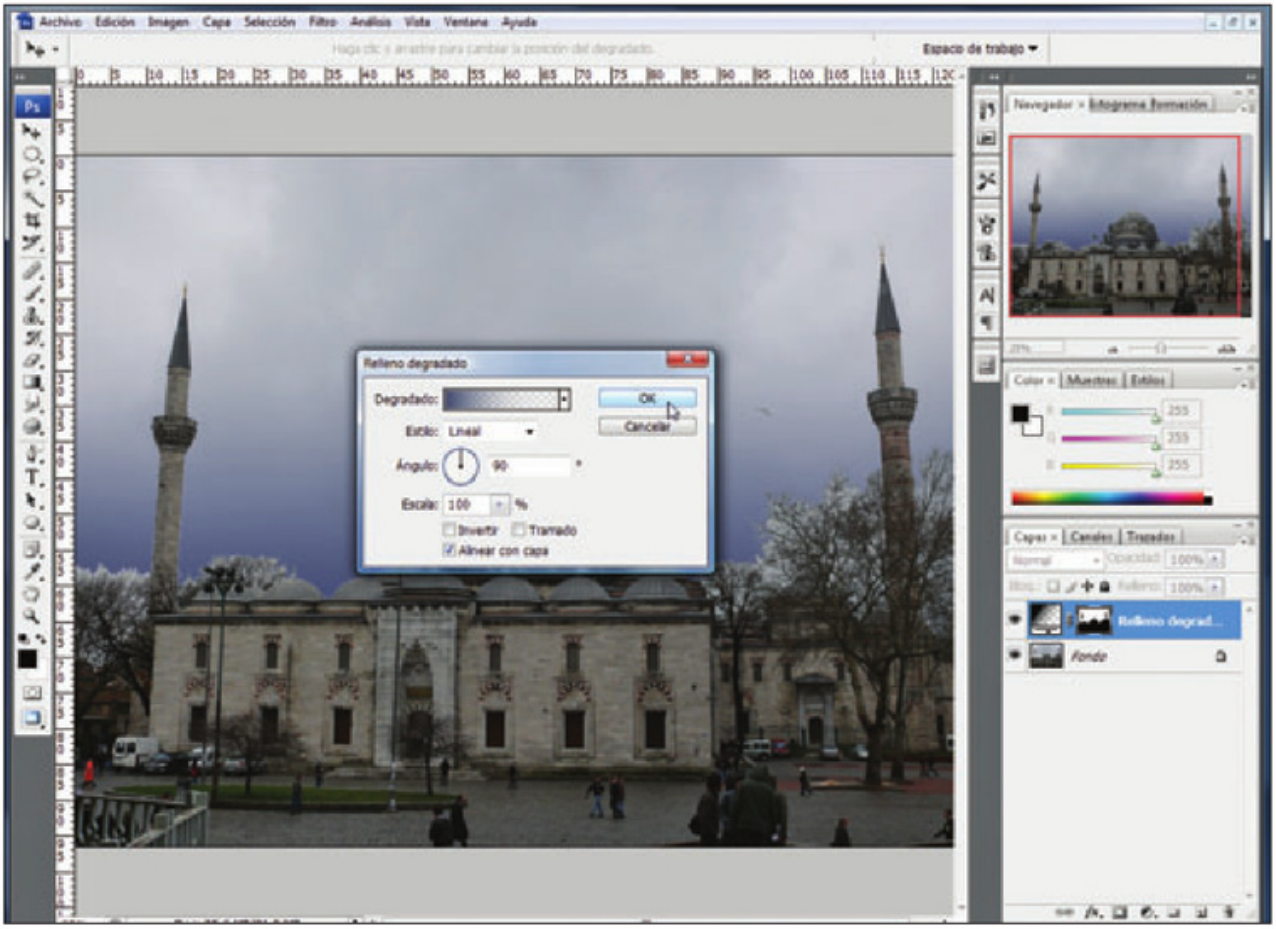


FIGURA 14 | Aunque el cielo ya era de tormenta, con un relleno degradado le damos más dramatismo.

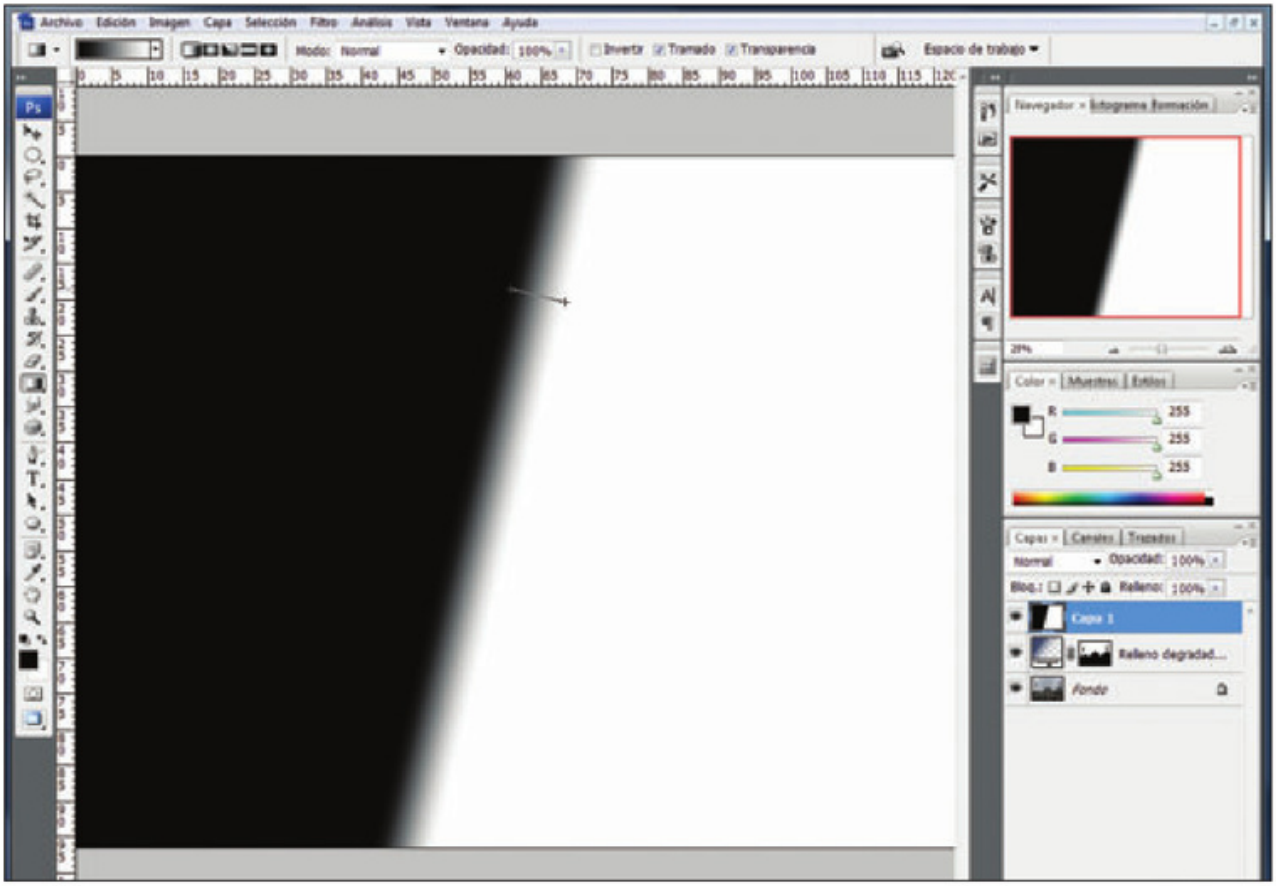


FIGURA 15 | Para que en el siguiente paso se genere un rayo de forma casi automática, el degradado de colores debe ser bastante reducido.

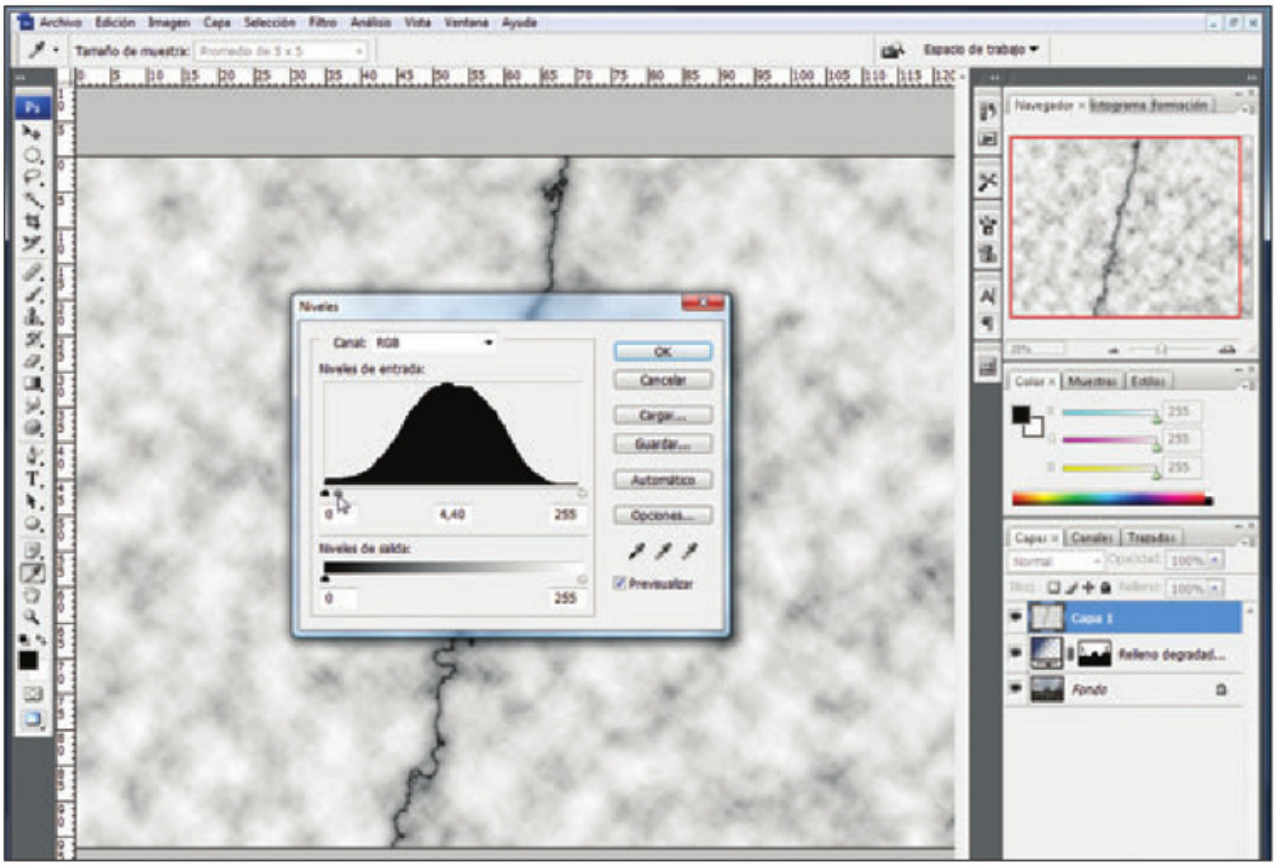


FIGURA 16 | Con el comando Niveles, creamos un rayo a partir de un degradado.

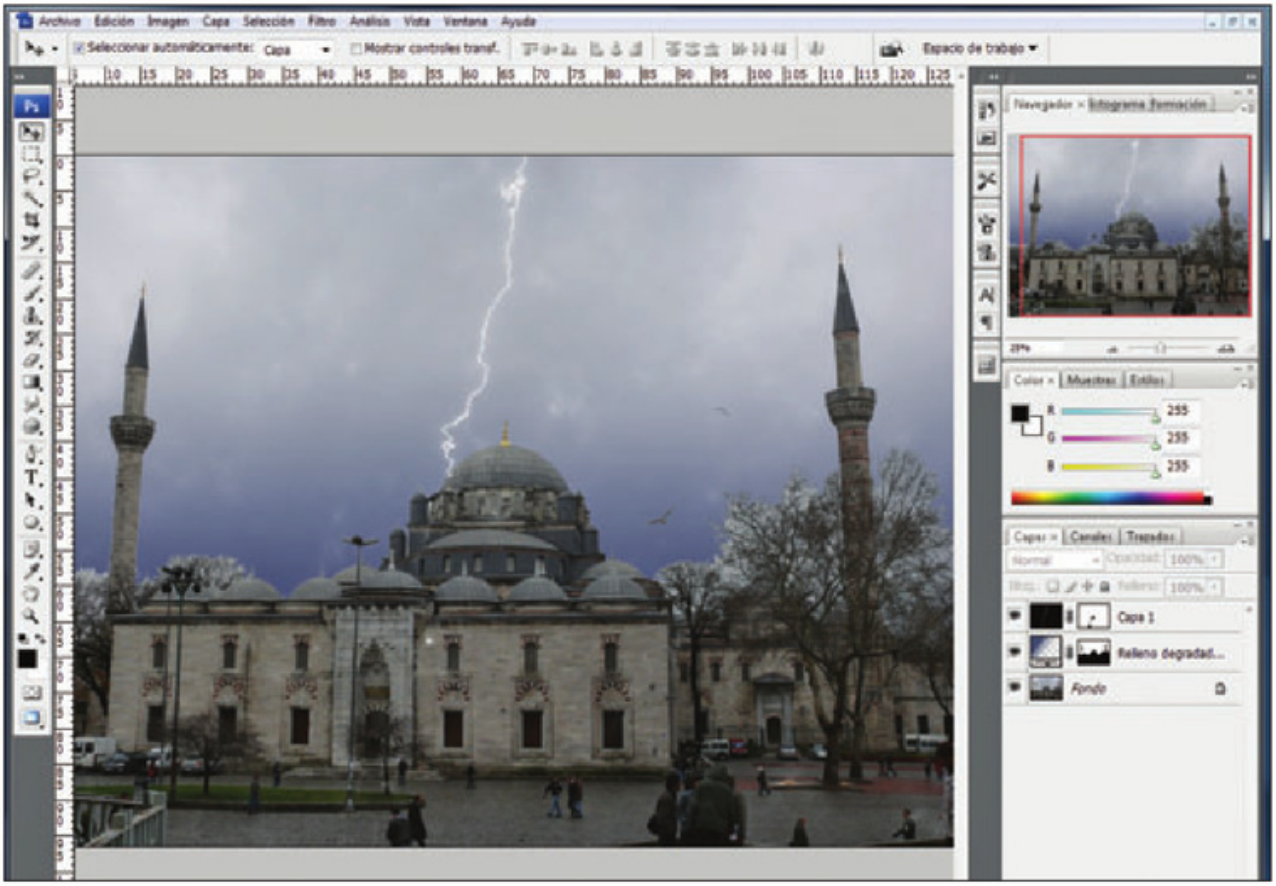


FIGURA 17 | Si queremos agregar más rayos o crear bifurcaciones para el que ya existe, podemos reutilizar alguna sección que queda escondida detrás de la máscara.

y lo acomodamos como quede mejor. Si necesitamos, eliminamos las partes sobrantes del trabajo con una máscara que fácilmente podemos crear. Si lo deseamos, podemos modificar su tamaño o posición para que quede mejor ubicado (**Figura 17**).

153 ¿Puedo crear un paisaje nevado?

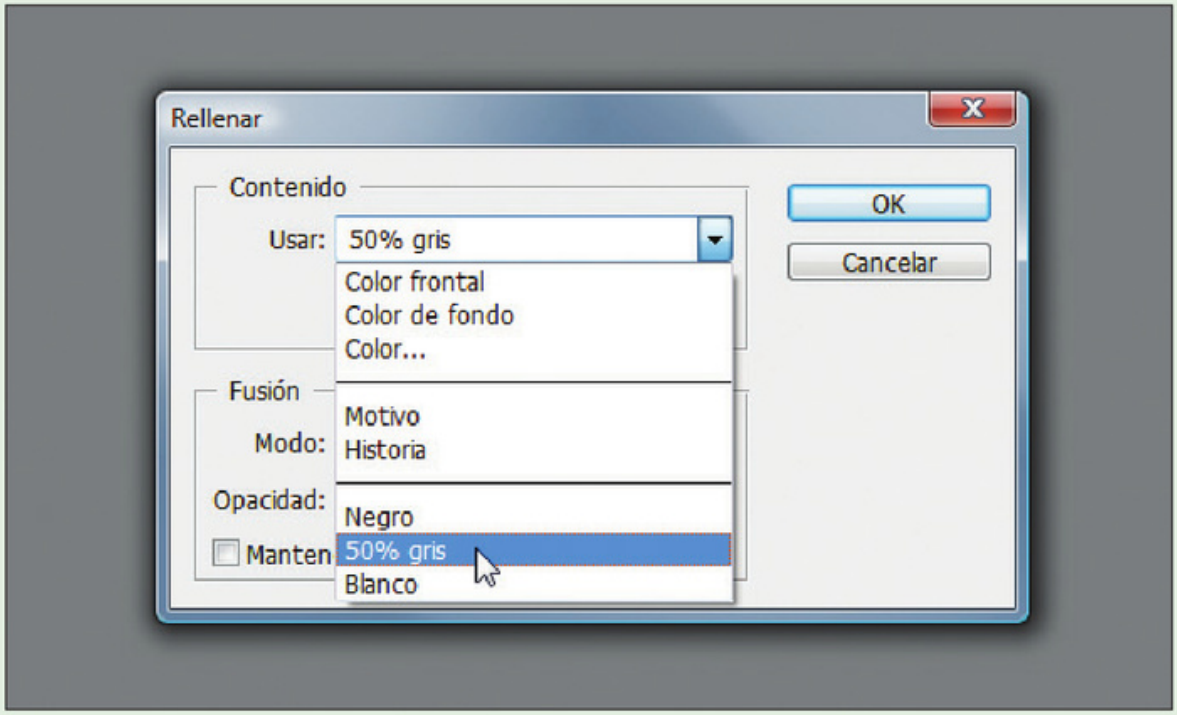
Para continuar con los fenómenos climáticos, como ya hemos producido el efecto de lluvia y los rayos, ahora crearemos nieve. Esta reproducción es, en algunos casos, similar a la que usamos para crear la lluvia, ya que agregaremos ruido y desenfoques para lograr el efecto deseado. En el **Paso a paso 004**, vemos el sencillo procedimiento que debemos realizar.

CONSEJOS

Aunque las leyes varían entre los distintos países, debemos respetar la propiedad intelectual del fotógrafo y no usar una imagen sin permiso, ya que corremos un riesgo innecesario por la cantidad de imágenes existentes que sí se pueden usar en forma libre. Para conocer más sobre este tema, debemos investigar la legislación de derecho de autor (*copyright*) que corresponda aplicar según nuestro país de residencia.

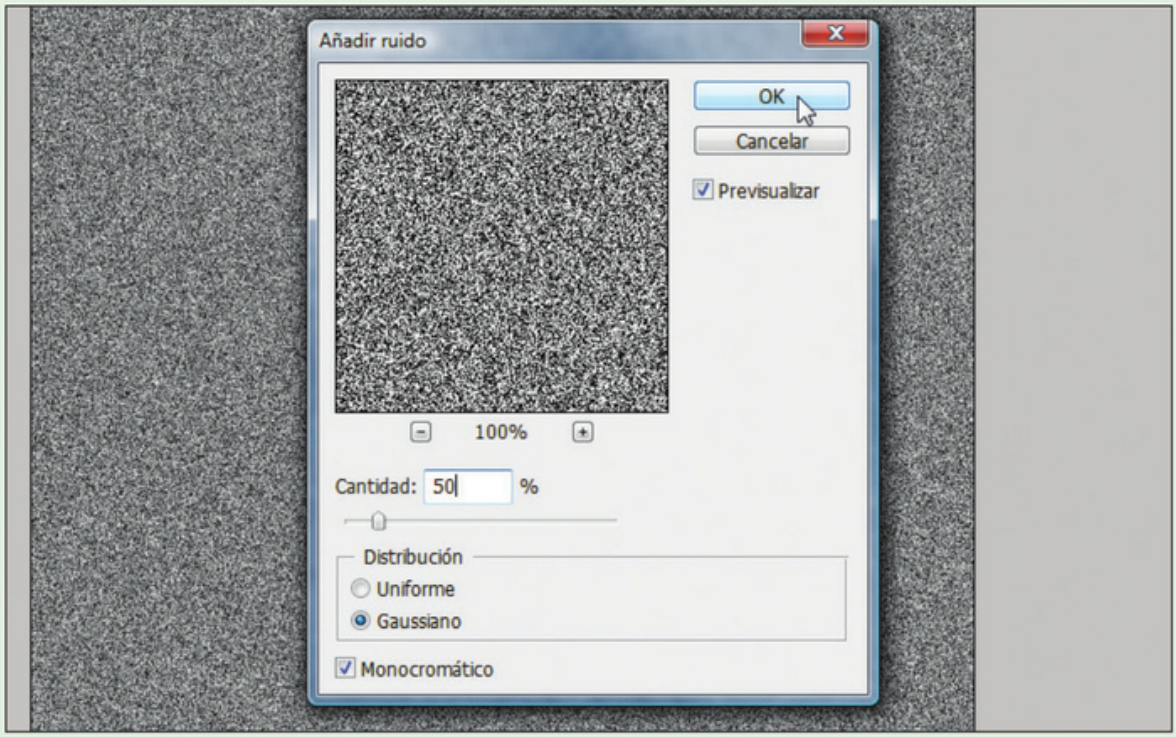
PASO A PASO 004 | Crear nieve

1



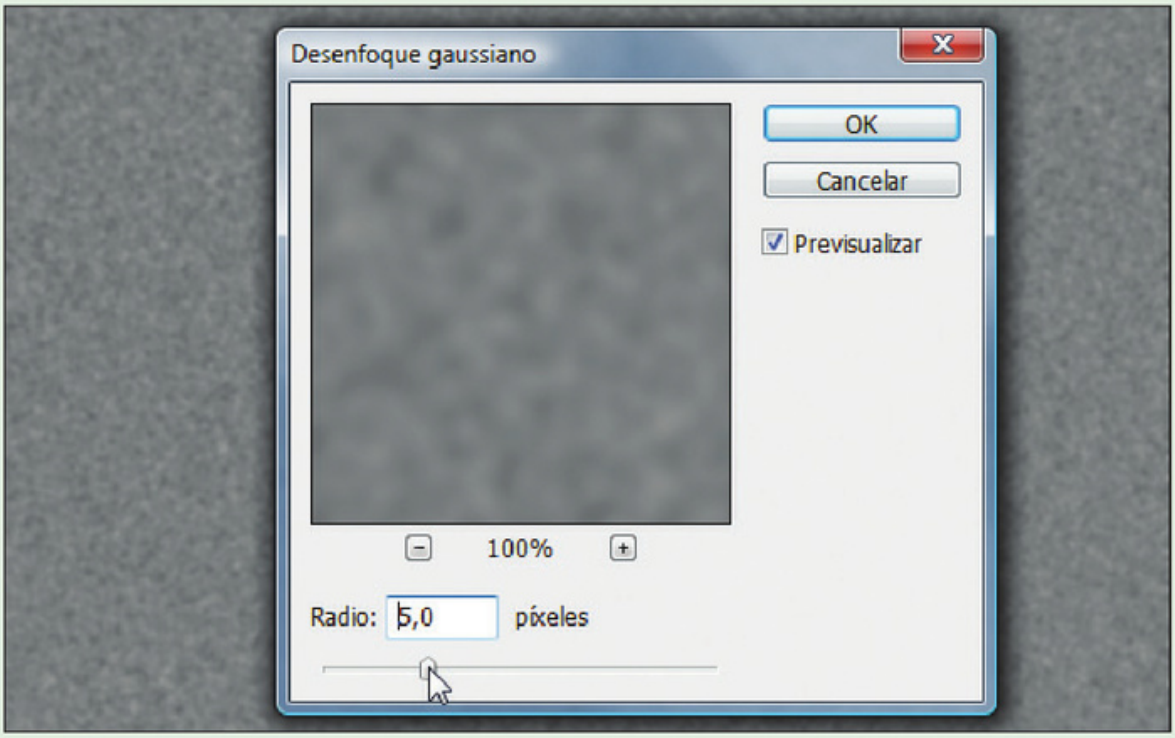
Agregue una capa nueva y luego vaya al menú **Edición/Rellenar...**. En el cuadro que se abre, en el desplegable **Usar** seleccione la opción **50% gris**. Presione **OK**.

2



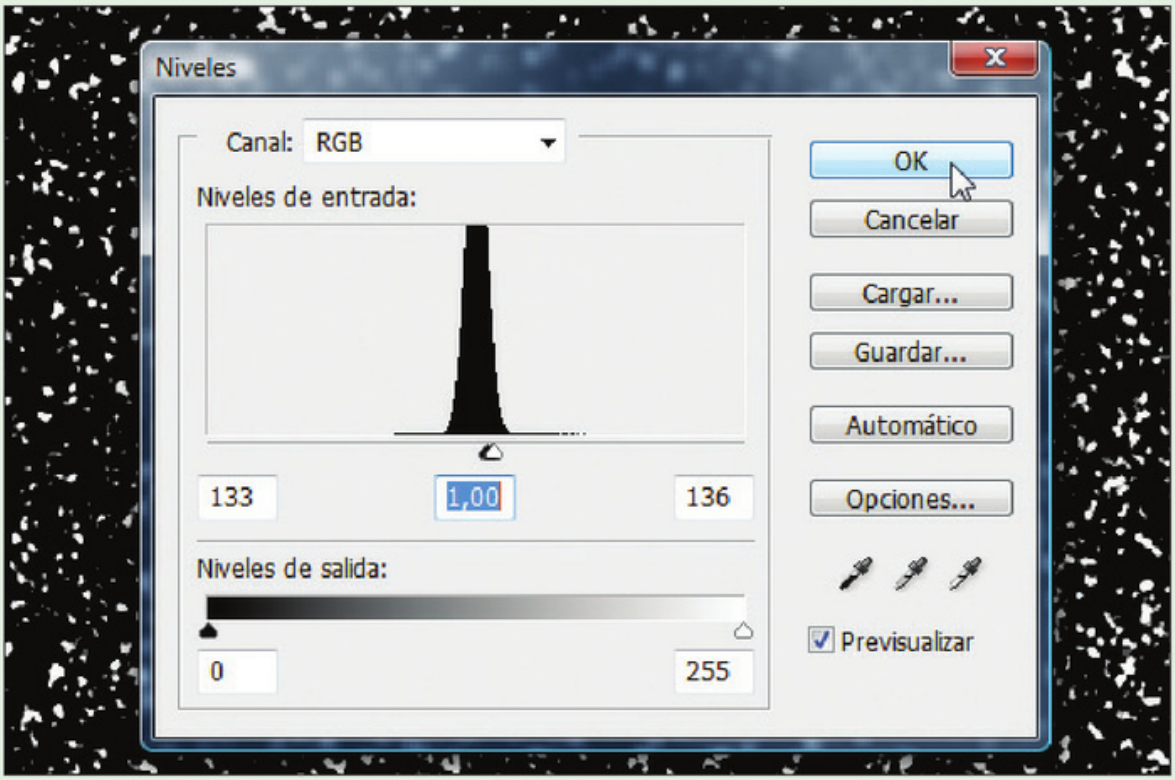
Vaya a **Filtro/Ruido/Añadir ruido...** para crear la nieve. Seleccione los valores de la imagen y pulse **OK**.

3



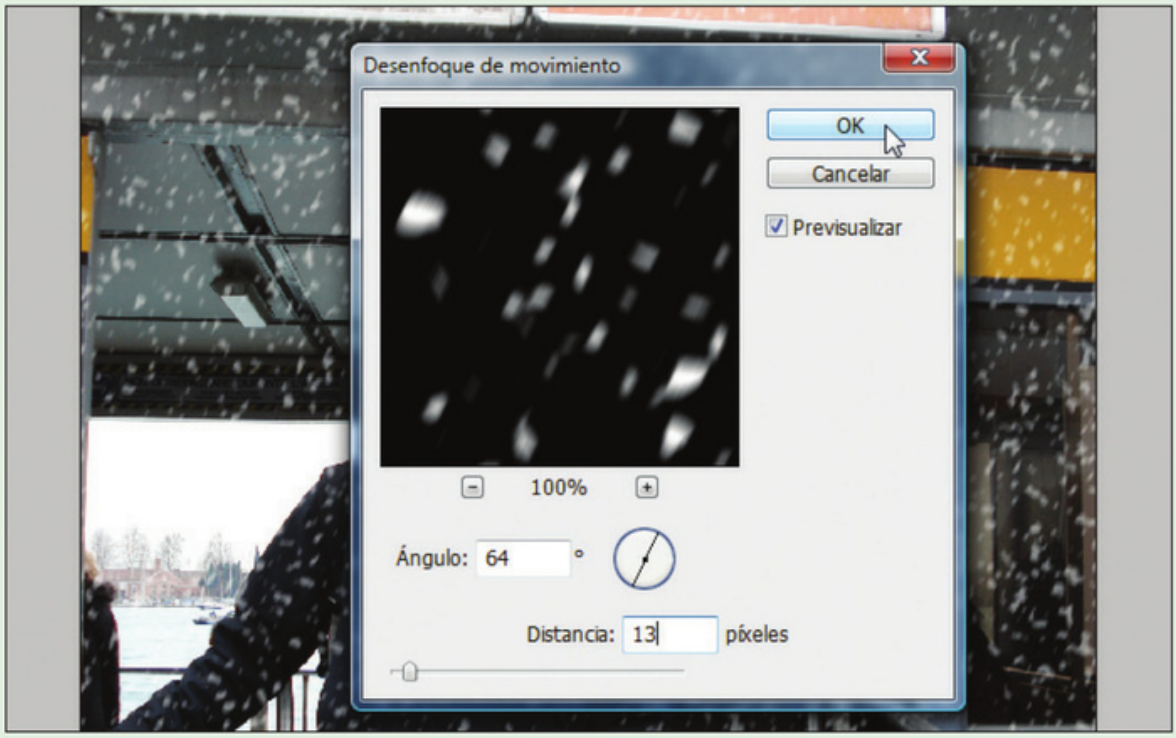
Aplique un **Desenfoque gaussiano** desde el menú **Filtro/Desenfocar** para aumentar el tamaño de los copos de nieve. El valor aproximado es **5**.

4



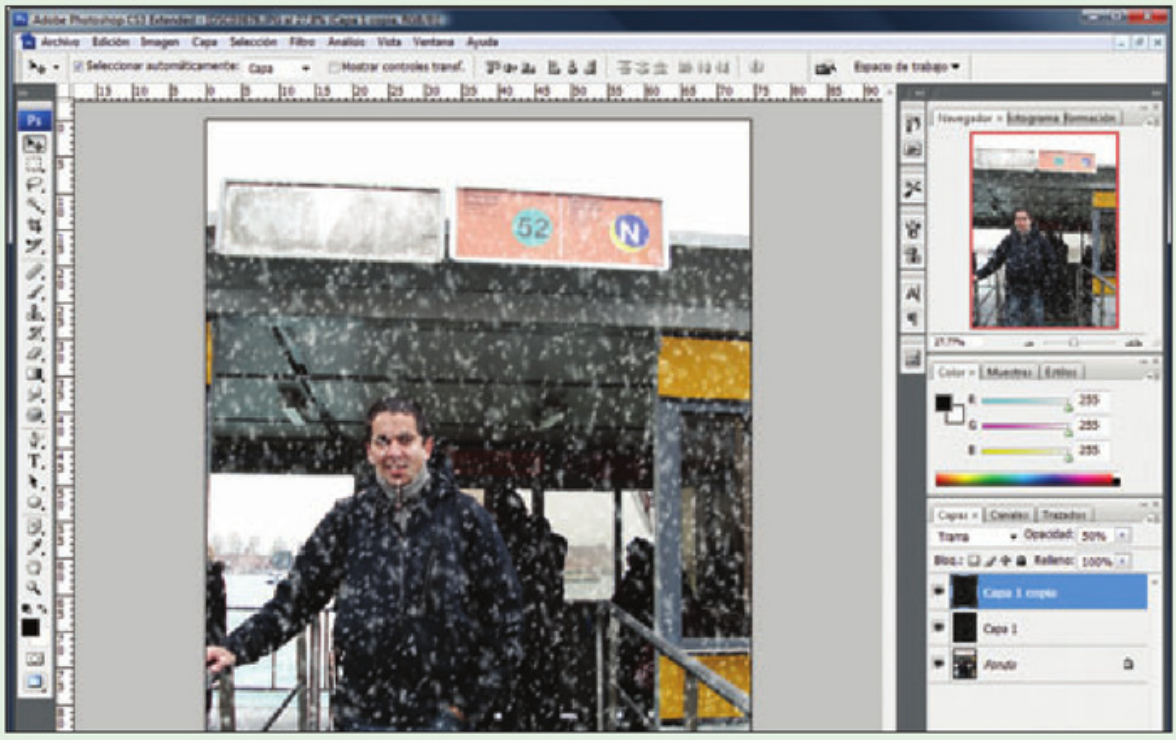
Diríjase a **Imagen/Ajustes/Niveles...** y allí modifique los deslizadores hasta obtener un resultado similar al de la imagen. En este caso los valores son **133**, **1,00** y **136**.

5



Aplique, desde **Filtro/Desenfocar**, un **Desenfoque de movimiento** para generar un efecto de caída. El **Ángulo** debe ser **64º** y la **Distancia 13**.

6



Aunque el resultado ya es aceptable, podemos mejorarlo si duplicamos esa capa y a la nueva la volteamos de forma horizontal, la escalamos y le aplicamos un **Desenfoque de movimiento** con **Ángulo** de **-59º** y **Distancia** de **31**.

154 ¿De qué manera puedo incorporar fuegos artificiales a una foto?

Aunque no es un fenómeno natural, fotografiar fuegos artificiales es casi tan difícil como captar relámpagos. Si bien cuando hay celebraciones especiales estos elementos abundan y podemos capturar alguno, aunque no sea en su mejor momento visual, al utilizar Photoshop, lograremos resultados mucho más espectaculares. Como no tenemos fotografías propias de fuegos artificiales, debemos recurrir a Internet para encontrarlas. Es importante que busquemos imágenes que sean libres de derechos (*Royalty Free*) si sólo haremos un montaje por diversión. En caso contrario, si el trabajo por realizar tendrá fines comerciales, debemos pagar por ellas.
Por lo general, las imágenes de fuegos artificiales se encuentran sobre un fondo negro, ya que éstos se prenden de noche. Para mejorar el contraste y la saturación de las imágenes de los fuegos, en cada una de las fotos realizamos lo siguiente: duplicamos dos veces la capa **Fondo** y ocultamos la superior. A la del medio le ponemos el modo de fusión **Superponer**, la desaturamos con **CTRL+SHIFT+U** y la invertimos con **CTRL+I**. Volvemos a hacer visible la capa superior, le cambiamos el modo a **Superponer** y vamos a **Filtro/Desenfocar/Desenfoque gaussiano...**. En el cuadro que se abre, ingresamos un valor de alrededor de **3** ó **4**. Luego, nos ubicamos sobre la capa **Fondo**, vamos a **Filtro/Enfocar/Máscara de enfoque...** y agregamos la máscara sin modificar nada.
Cuando terminamos de preparar los fuegos artificiales, bastará con copiarlos sobre la imagen que funcionará de fondo para ellos. En ese documento, cambiamos el modo de fusión de la capa superior a **Aclarar**. Si lo necesitamos, podemos redimensionar y reubicar los nuevos elementos en el lugar donde luzcan más reales (**Figura 19**).
Si en lugar de usar dos fotografías nocturnas queremos que el fondo sea una imagen tomada de día, realizamos el mismo procedimiento y, para que los colores no pierdan luminosidad, vamos a **Capa/Nueva/Nueva capa de ajuste/Tono/saturación...** y, en el cuadro que aparece, marcamos la casilla **Usar capa anterior para crear máscara de recorte**. Luego, modificamos el valor de **Saturación** para que sea **50** (**Figura 20**).



FIGURA 18 | Al aumentar el contraste y la saturación, simplificamos el montaje posterior.

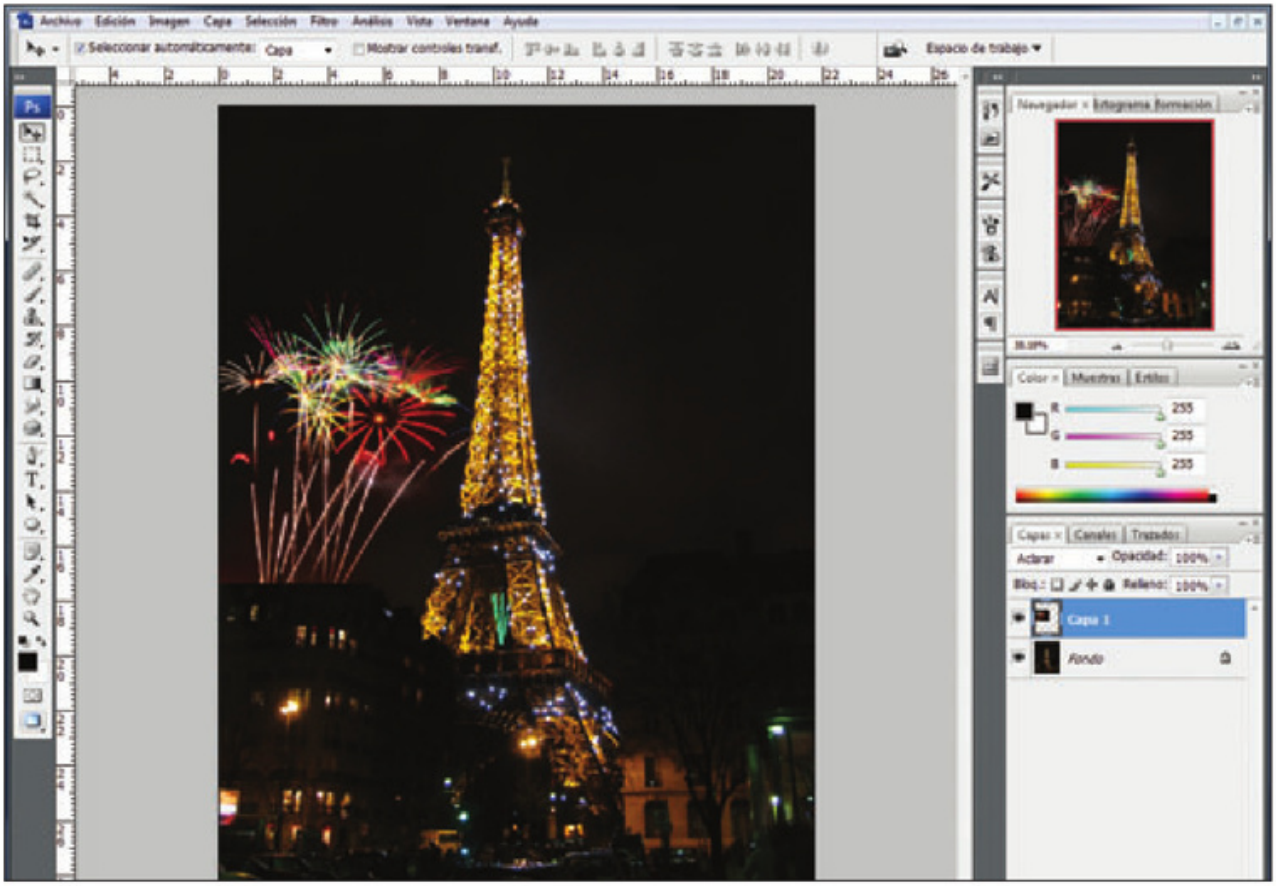


FIGURA 19 | Con muy pocos pasos, hemos logrado un montaje que luce bastante real.

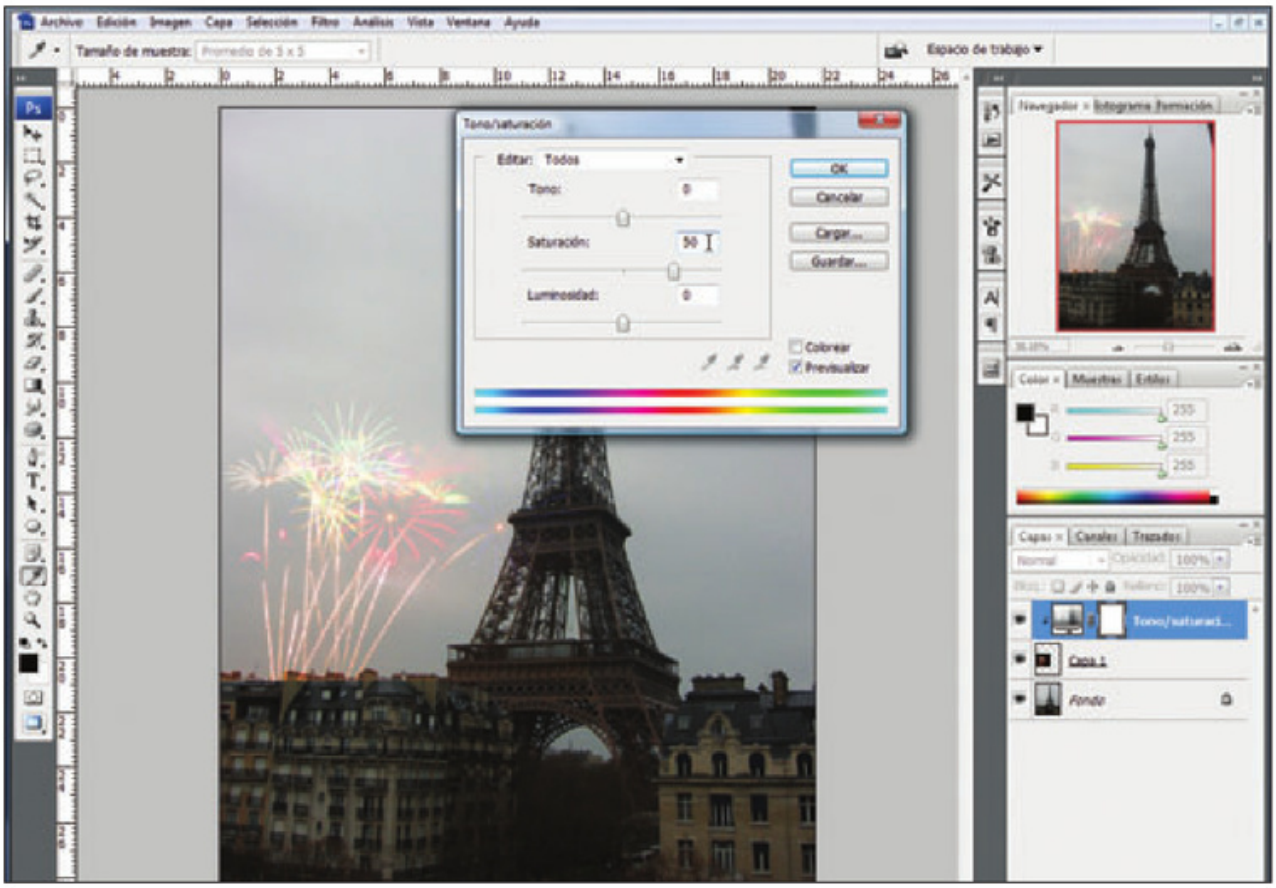


FIGURA 20 | Con luz en el ambiente, los fuegos artificiales pierden fuerza y lucen menos llamativos.

155 ¿Puedo cambiarle el color a un automóvil?

Con todos los ejercicios que ya hicimos, cambiarle el color a un rodado es una tarea muy sencilla. Como siempre, partimos de una selección que nos permita aislar la parte del elemento que vamos a modificar.
También podríamos hacerlo con máscaras y filtros o con reemplazo de colores.
Como son muchas las opciones que tenemos y ya las conocemos, no es necesario que las volvamos a explicar en detalle. Sin embargo, conviene hacer algunas aclaraciones. En principio, es fundamental tener en cuenta que, sin importar la técnica que utilicemos, no debemos afectar el entorno. Esto sucedería, por ejemplo, con el comando **Reemplazar color**, ya que hay otros elementos del mismo color del auto (en el fondo, hay elementos rojos en el local de comida rápida). Además, si hacemos una selección y cambiamos el modo de fusión, debemos tener en cuenta, en especial, cómo quedan los brillos del automóvil. Éstos tienen que respetar la tonalidad del auto, cosa que no sucede con todos los modos disponibles.
Otro detalle importante que necesitamos tener en cuenta es seleccionar de manera correcta todas las áreas en las que debemos modificar el color. Es bastante fácil olvidarse de alguna pequeña esquina, y esto en realidad demuestra poca atención al trabajar. Por otro lado, cabe mencionar que algunos colores son más difíciles de recrear que otros.

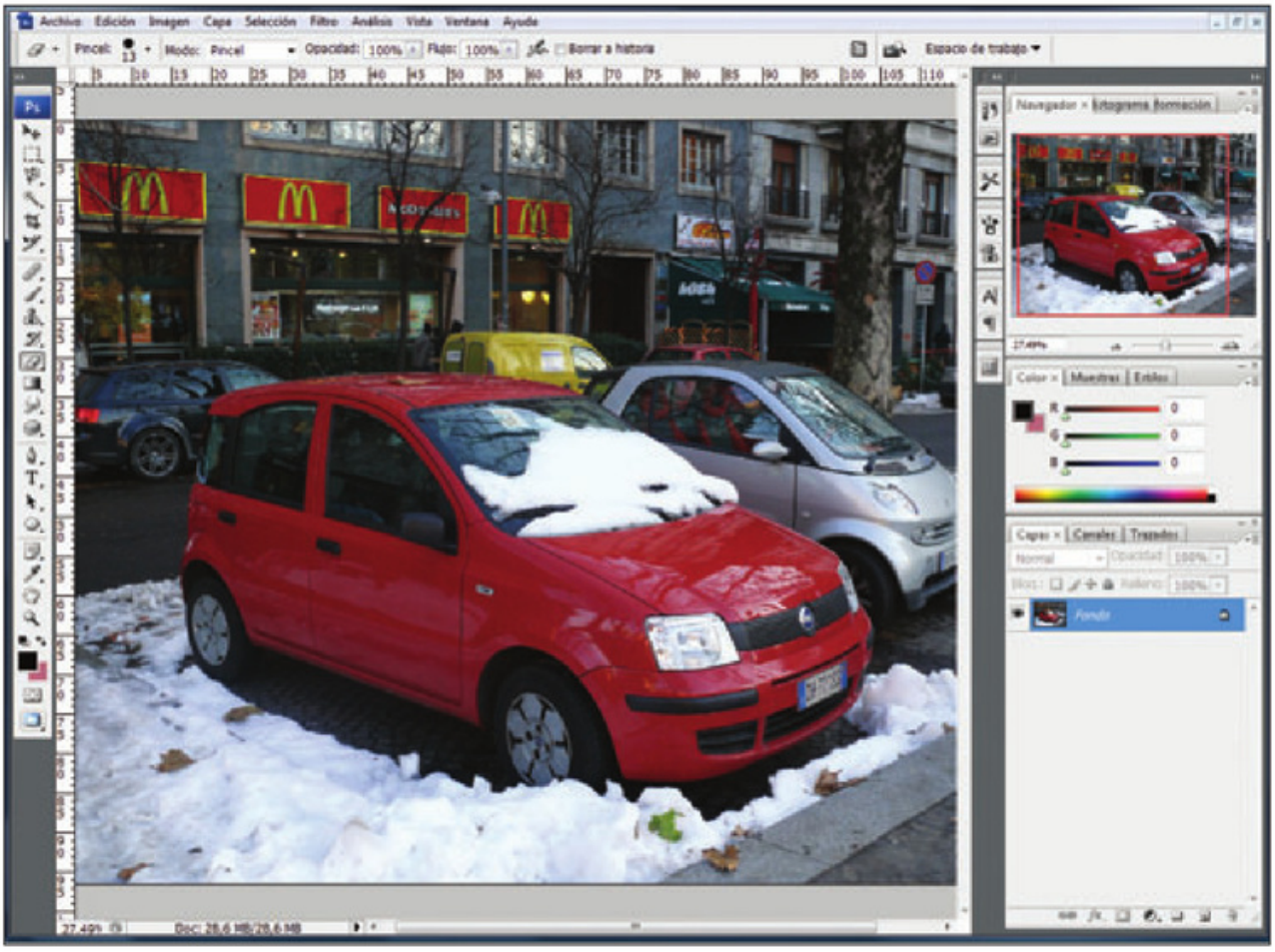


FIGURA 21 | Nuestro auto original es rojo y seleccionaremos su chasis con alguna herramienta de selección. Luego, podemos cambiar su color de varias maneras.

156 ¿Cómo creo una imagen blanco y negro con zonas de color?

Con toda seguridad, habremos visto tarjetas de felicitación o publicidades en las que un elemento tiene color mientras que todo el resto se encuentra en blanco y negro. Éste es un ejercicio que, sin resultar complicado, nos permite hacer creaciones interesantes con nuestras fotografías. Como sucede en otros casos, podemos alcanzar el mismo objetivo por distintos caminos, todo depende de la manera que nos resulte más cómoda y de la imagen con la que estemos trabajando.
Como primer ejemplo, podemos desaturar la imagen (**CTRL+SHIFT+U**) y luego, con el **Pincel de historia**, pintar las áreas que queremos que se muestren con color, ya que éstas volverán a su estado original. Esta técnica, si bien resulta bastante sencilla, sólo es conveniente cuando tenemos que recuperar información de zonas fáciles de pintar ya que, si hay bordes complejos, volveremos atrás partes que no queríamos (**Figura 22**).
Otra fórmula para hacer esto consiste en seleccionar con nuestra herramienta favorita la zona que queremos mantener en colores. Luego, creamos una nueva capa con esa selección y desaturamos la capa que contiene el resto. Así, el color queda en la capa superior y se ve sobre la imagen. En este ejemplo, además, duplicamos la capa que contiene los ojos con color y le cambiamos el modo de fusión a **Multiplicar** para que el tono sea más fuerte (**Figura 23**).

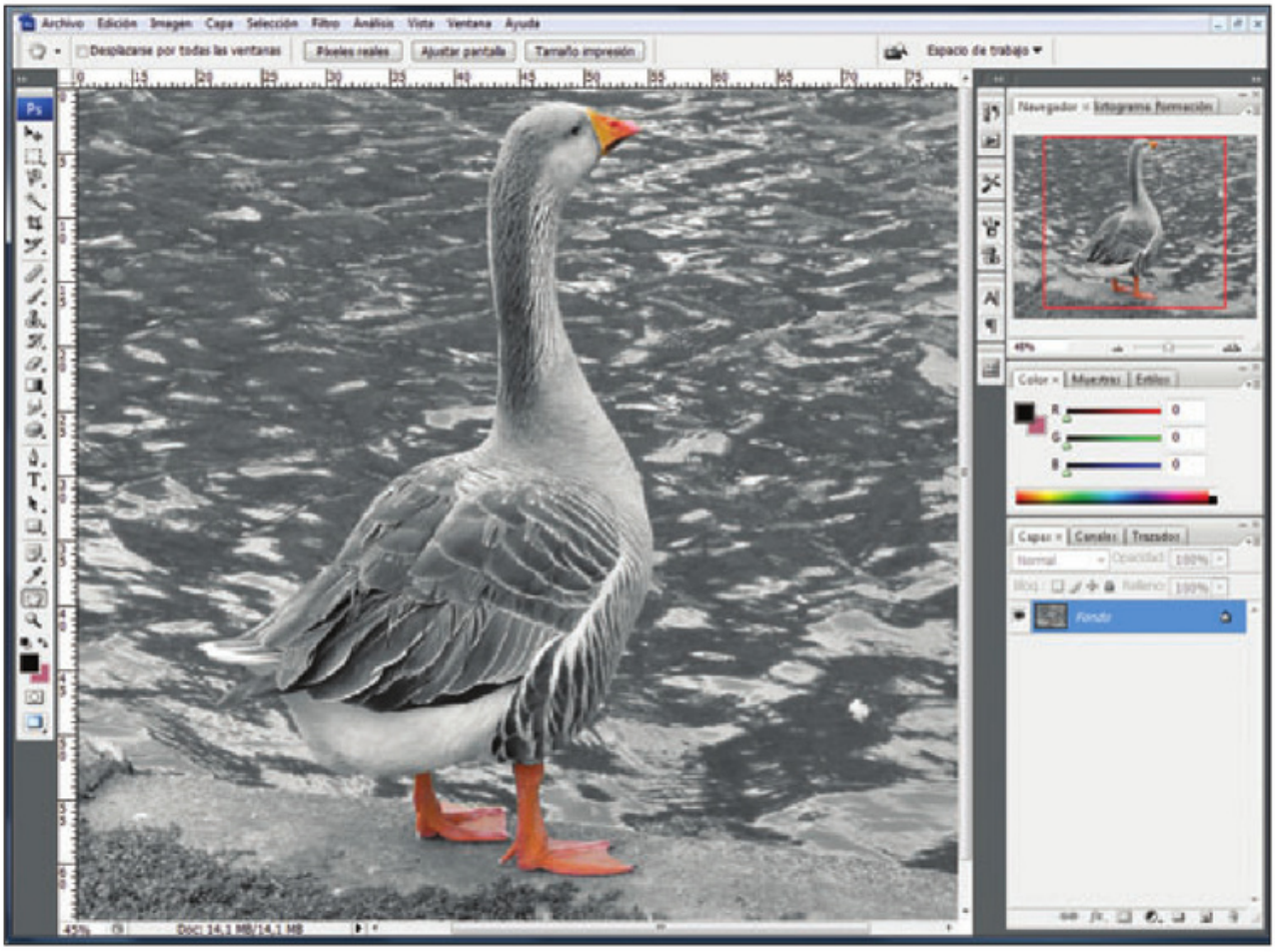


FIGURA 22 | Para que el trabajo final quede prolijo, debemos bajar la dureza del pincel y trabajar con la imagen ampliada. De esta manera obtendremos un resultado impecable.

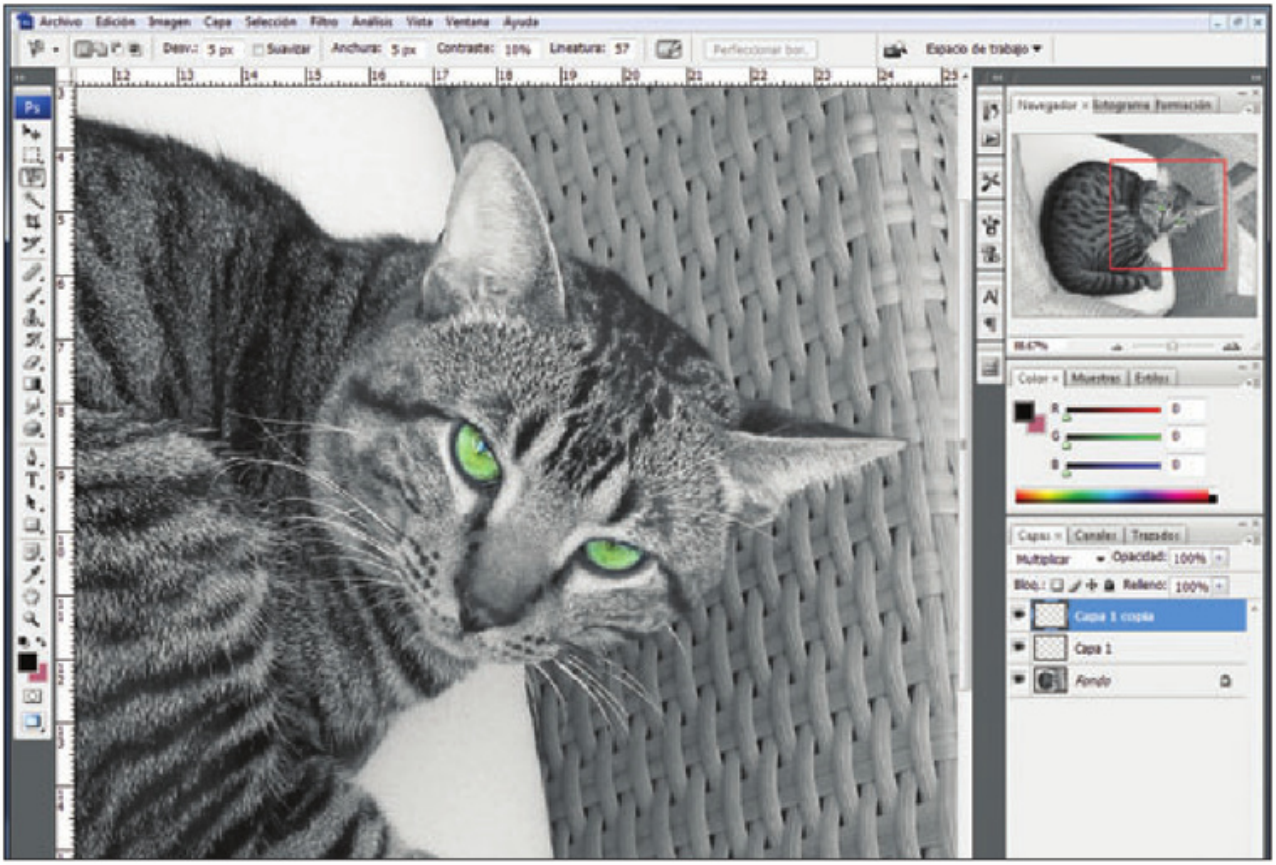


FIGURA 23 | Tener los ojos en una capa separada nos permite hacer más modificaciones sobre ellos.

Una tercera opción, sería la de crear una selección con lo que queremos rescatar; con eso, hacer una capa nueva y, sobre la imagen original, crear una capa de relleno de color negro para darle esa tonalidad a la imagen. También, en lugar de esa capa, podríamos utilizar una capa de ajuste **Blanco y negro**. Esta última forma es muy interesante, ya que nos permite ajustar las características del color mientras observamos el resultado obtenido (**Figura 24**).

157 ¿Qué es un motivo o patrón?

Aunque ya hemos hablado de los motivos cuando los usamos para rellenar algún elemento determinado, en esta pregunta vamos a profundizar un poco para entender mejor qué son, e incluso, para poder llegar a crear los nuestros propios y así sacarles más provecho. Un **motivo** es, dicho de una manera sencilla, una **imagen que se repite** para formar una imagen más grande.

Es muy común encontrar este tipo de elemento en la ropa, donde se repite una determinada forma a lo largo de toda la prenda sin que notemos uniones o saltos entre las imágenes. Otro típico ejemplo de patrón es el que encontramos en los papeles para empapelar paredes. En ellos, un determinado diseño se repite muchas veces, y hay que hacer que encaje uno con otro para que no se note la unión que realizamos. En el mundo digital, los motivos son muy utilizados como fondos de páginas web, ya que incorporan un diseño al fondo sin agregar demasiado peso. Esto se debe a que, en este caso, el motivo se

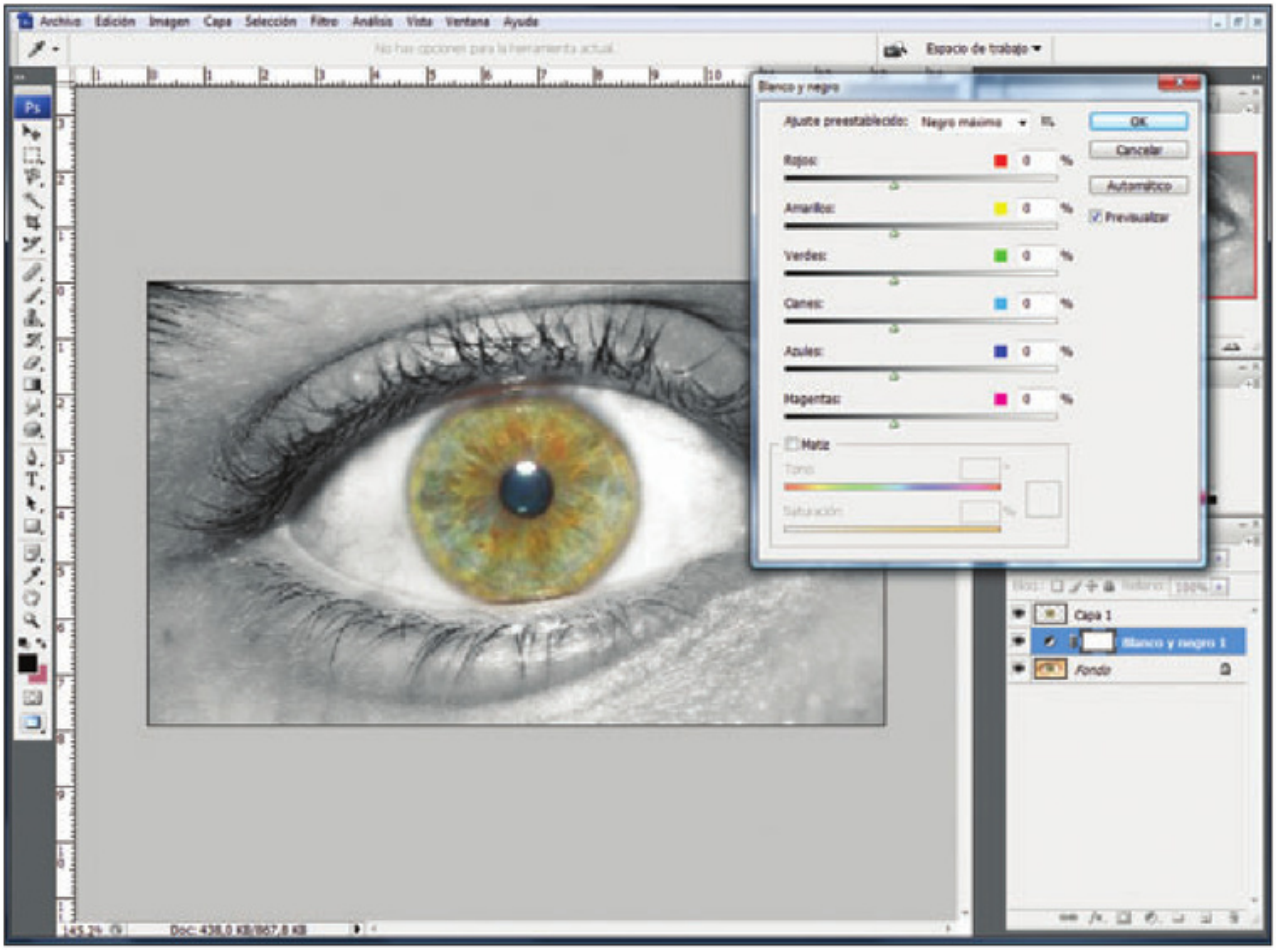


FIGURA 24 | Al trabajar con capas de ajuste, mantenemos intacta la imagen original en lugar de realizar diversos cortes y modificaciones que la destruyen.

implementa mediante la repetición de un pequeño dibujo que se une a otro igual sin que se note y, por eso, parece una única gran imagen.

Photoshop incluye varios motivos predeterminados que podemos aplicar a nuestras creaciones. Además, como en otros casos, nos brinda la posibilidad de crear nuestras propias herramientas personalizadas. Para crear motivos, podemos partir de una gran imagen que se dividirá en segmentos mínimos o también usar pequeños elementos para que luego se cree la repetición. El filtro **Creador de motivos** nos permite generar un motivo personalizado para nuestro documento (**Figura 25**).

158 ¿Cómo puedo crear un motivo personalizado?

Si tenemos una imagen que deseamos utilizar como motivo para poder usarla en nuestros trabajos, es posible hacerlo de forma sencilla. En primer lugar, aislamos esa imagen con alguna herramienta de selección, pulsamos la combinación de teclas **CTRL+C** (para copiar esa información en el portapapeles) y luego presionamos **CTRL+N** para crear un nuevo documento, que tendrá la medida de la imagen que tenemos seleccionada. En el nuevo documento, pulsamos para pegar la imagen y luego vamos a **Edición/Definir motivo...**. En el cuadro que aparece, elegimos un nombre y pulsamos **OK**.

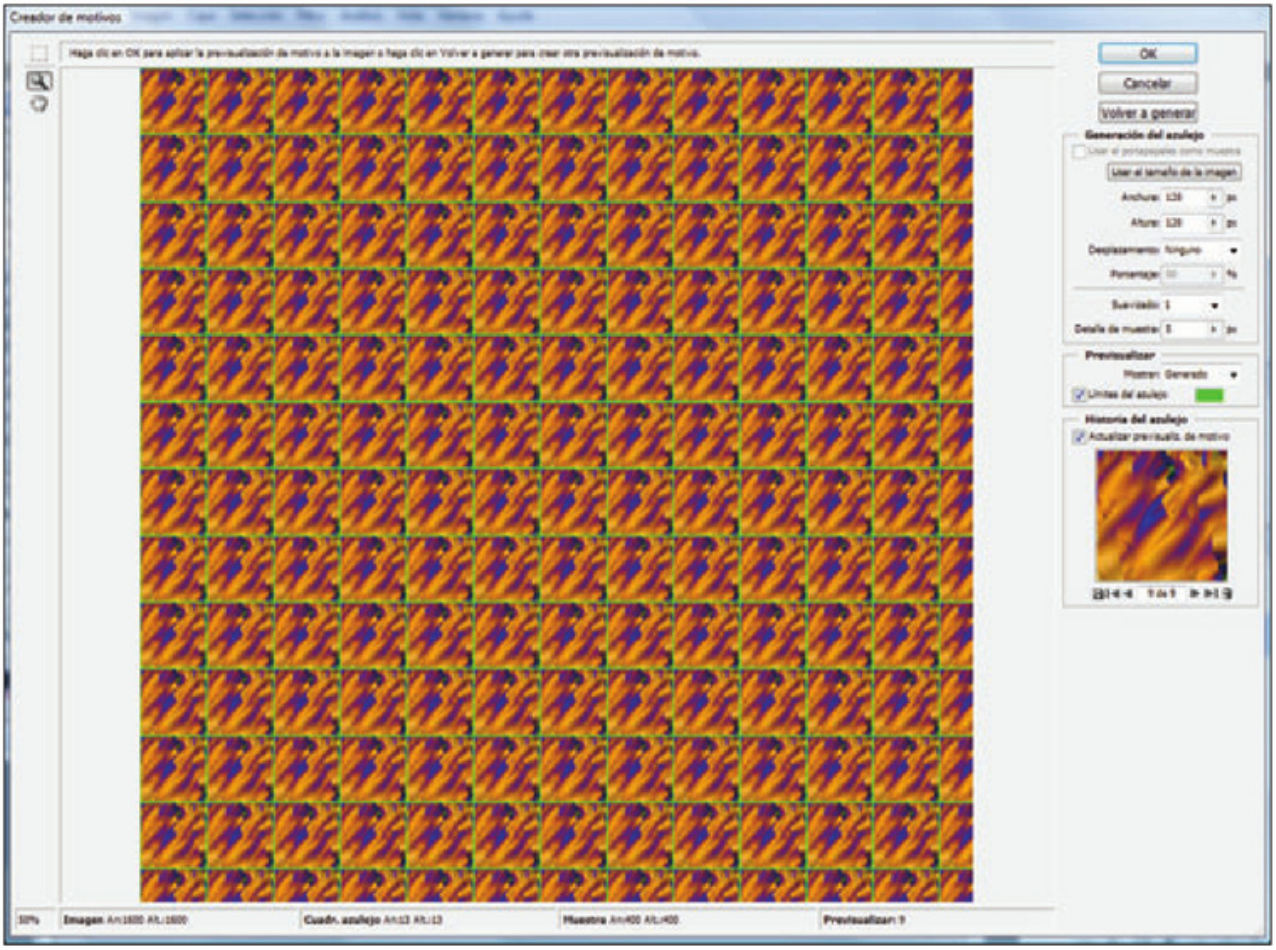


FIGURA 25 | En algunos casos, podemos identificar de forma bastante sencilla cada uno de los elementos que se repiten a lo largo y ancho de la imagen.

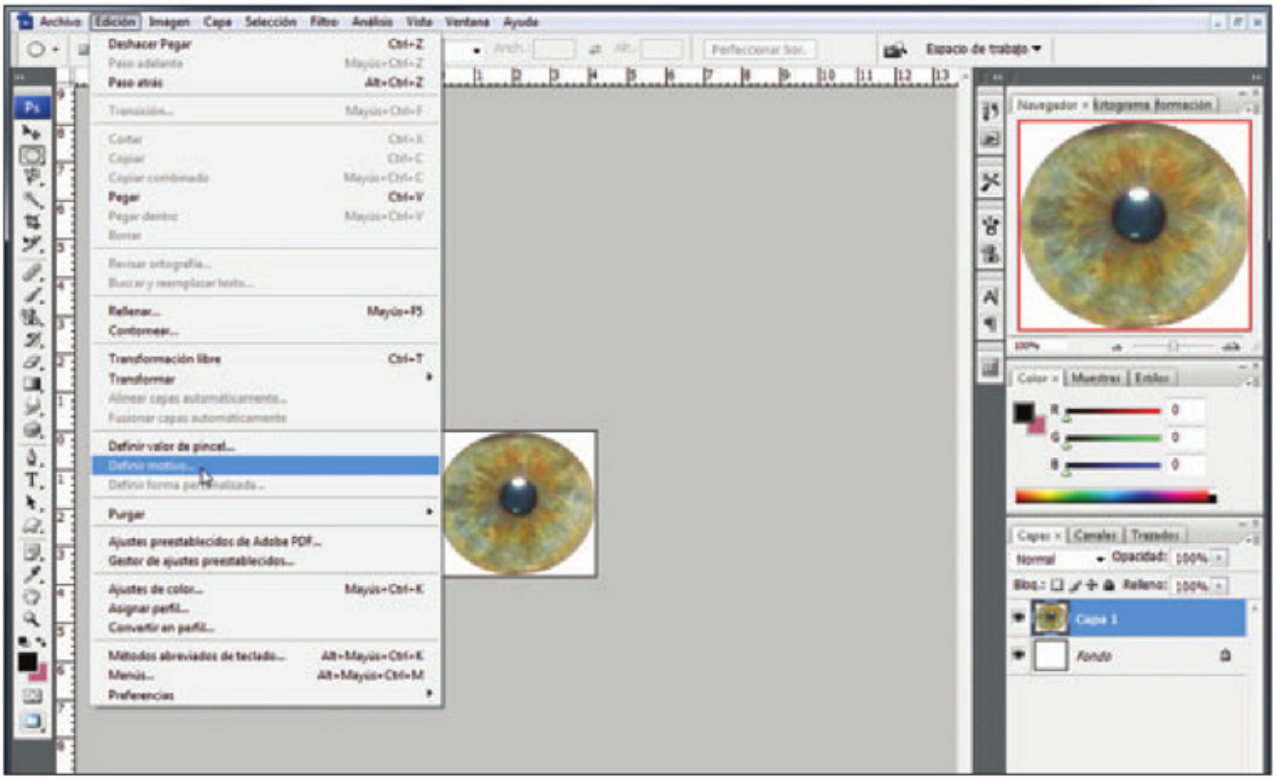


FIGURA 26 | Con este simple comando, creamos nuestro propio motivo.

Luego, para utilizar el motivo que creamos, podemos elegir cualquiera de las herramientas que trabajan con motivos. El **Tampón de motivos** es, sin dudas, la herramienta por excelencia para usarlos. Luego de seleccionarla, abrimos el listado de motivos disponibles y hacemos clic sobre el nuestro (**Figura 27**).

159 ¿Qué son los estilos?

Los **estilos** son distintos efectos que se aplican sobre los elementos de las capas. Gracias a ellos podemos agregar, por ejemplo, sombras, relieves, degradados, etcétera. En principio, es posible aplicar estilos predefinidos si vamos al panel **Estilos** (lo abrimos desde **Ventana/ Estilos**). Allí veremos una serie de cuadritos y, al hacer clic sobre alguno, observaremos que se aplica su estilo sobre la capa en la que estábamos ubicados. Varios de estos estilos se pueden usar para hacer botones, marcos para fotos y fondos, entre otras aplicaciones (**Figura 28**).
Si no podemos aplicar ninguno de los estilos predefinidos a nuestro trabajo, tenemos la posibilidad de crear los propios a partir de la modificación de las propiedades de la capa. Para llegar a esa instancia, debemos ir al panel **Capas** y hacer doble clic sobre la capa que queremos modificar. Se abrirá la ventana **Estilo de capa**, en la que veremos una serie de opciones que podemos tildar y luego modificar. Si bien

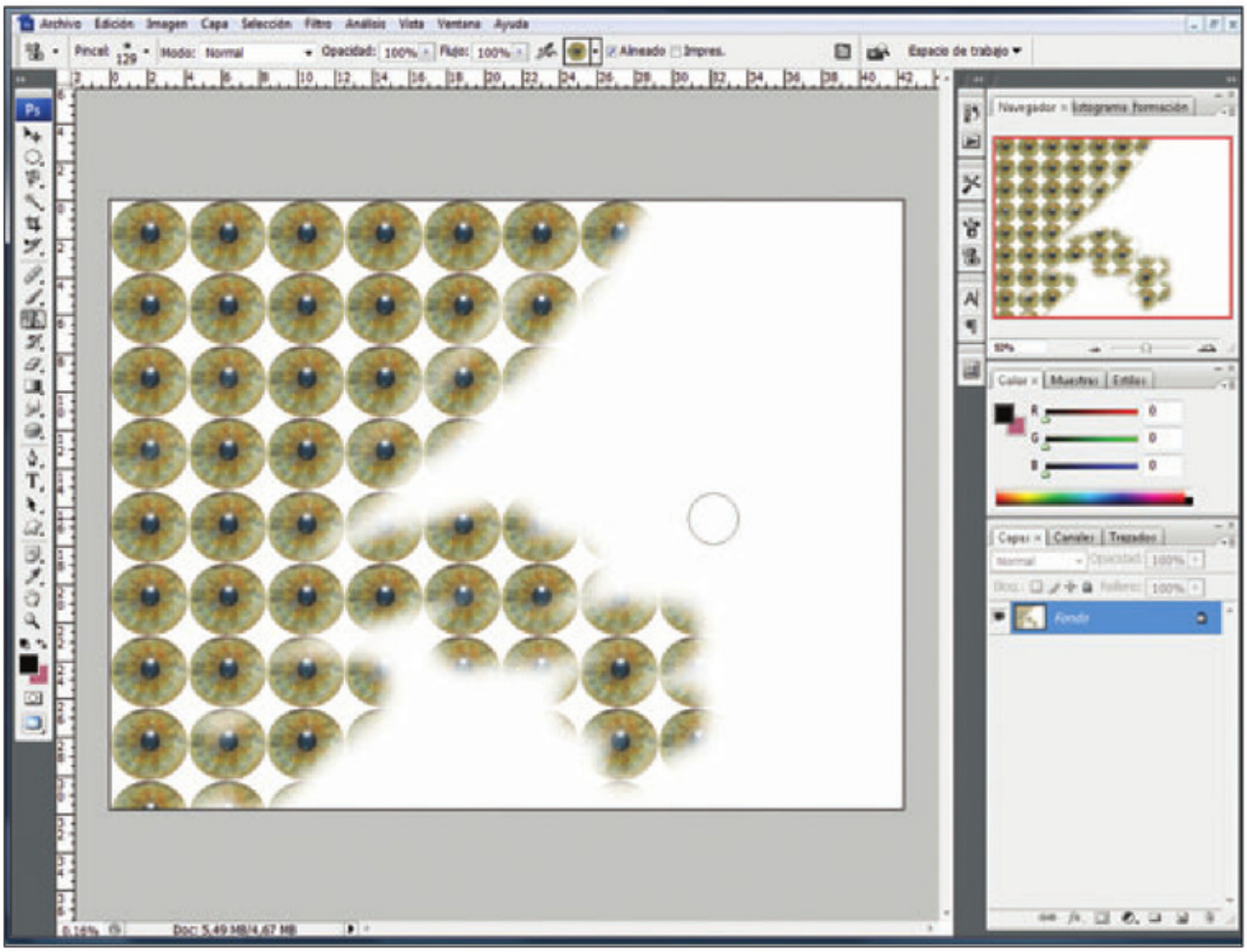


FIGURA 27 | Con sólo mover el mouse, aplicaremos el motivo por donde pasemos.

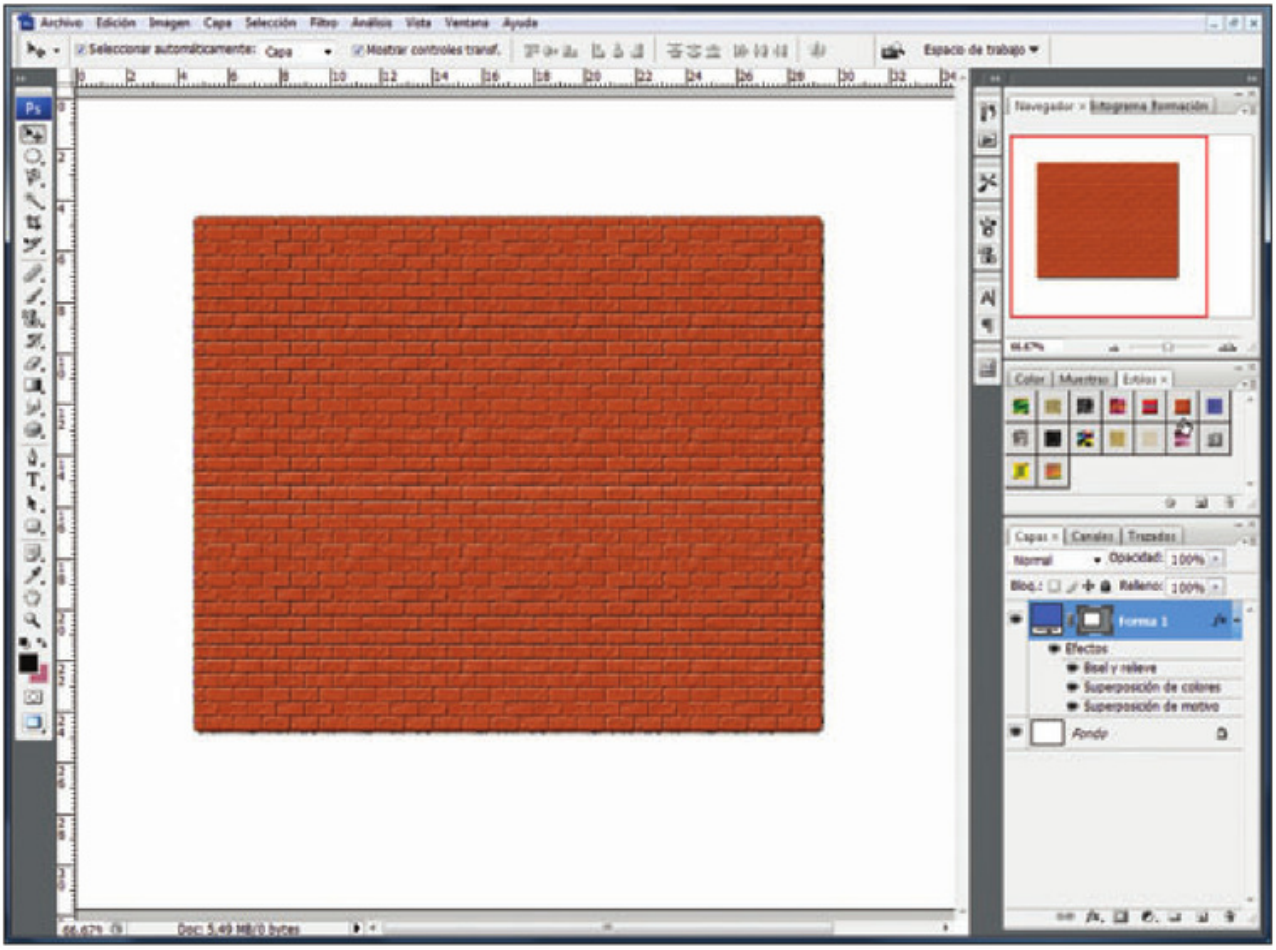


FIGURA 28 | El estilo Pared de ladrillos nos crea una representación bastante fiel.

podríamos ver cada ítem en detalle, la realidad es que estas características se aplican según el gusto personal y el trabajo que se esté realizando, por lo que es innecesario profundizar sobre ellas (**Figura 29**).

160 ¿Cómo aplico el mismo estilo a muchas fotos?

Como mencionamos en la pregunta anterior, Photoshop incluye estilos predeterminados y, además, podemos crear los nuestros propios. Esto es ideal si configuramos un estilo que nos agrada y queremos volver a utilizarlo. Para eso, en la ventana **Estilo de capa**, debemos presionar el botón **Estilo nuevo...** para agregar nuestro estilo personalizado a la biblioteca de estilos disponibles. Así, si en el futuro queremos que varias imágenes tengan el mismo efecto, lo podemos hacer en un solo paso: aplicando nuestro estilo guardado. Incluso, lo podemos aplicar a varias capas al mismo tiempo si, con anterioridad, las habíamos seleccionado desde el panel **Capas** (**Figura 30**).

Aunque en este ejemplo aplicamos el estilo a varias fotos en un mismo documento, hacerlo sobre varios archivos independientes no es más complejo. Para lograr esto, abrimos cada archivo, le aplicamos el estilo haciendo clic sobre él en el panel **Estilos** y de esta forma obtendremos el resultado deseado, al igual que en el resto.

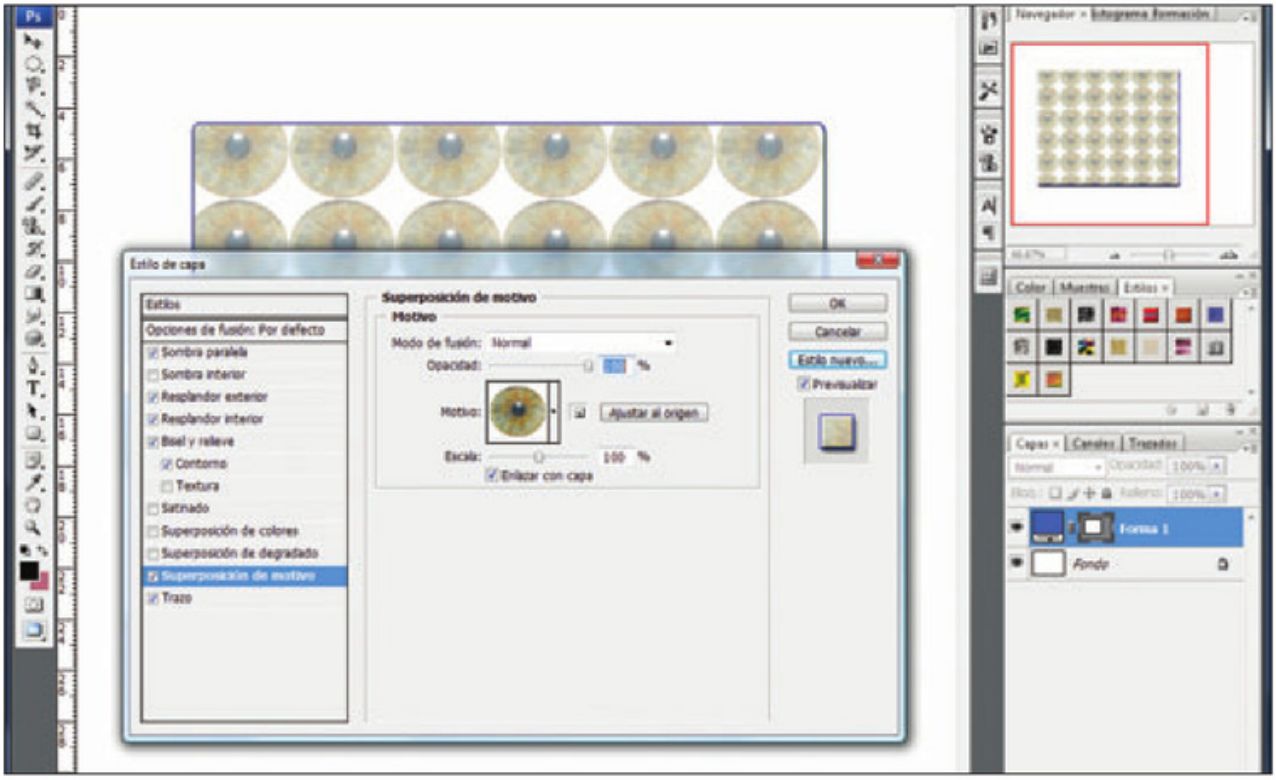


FIGURA 29 | En un estilo personalizado, podemos aplicar incluso nuestros propios motivos.

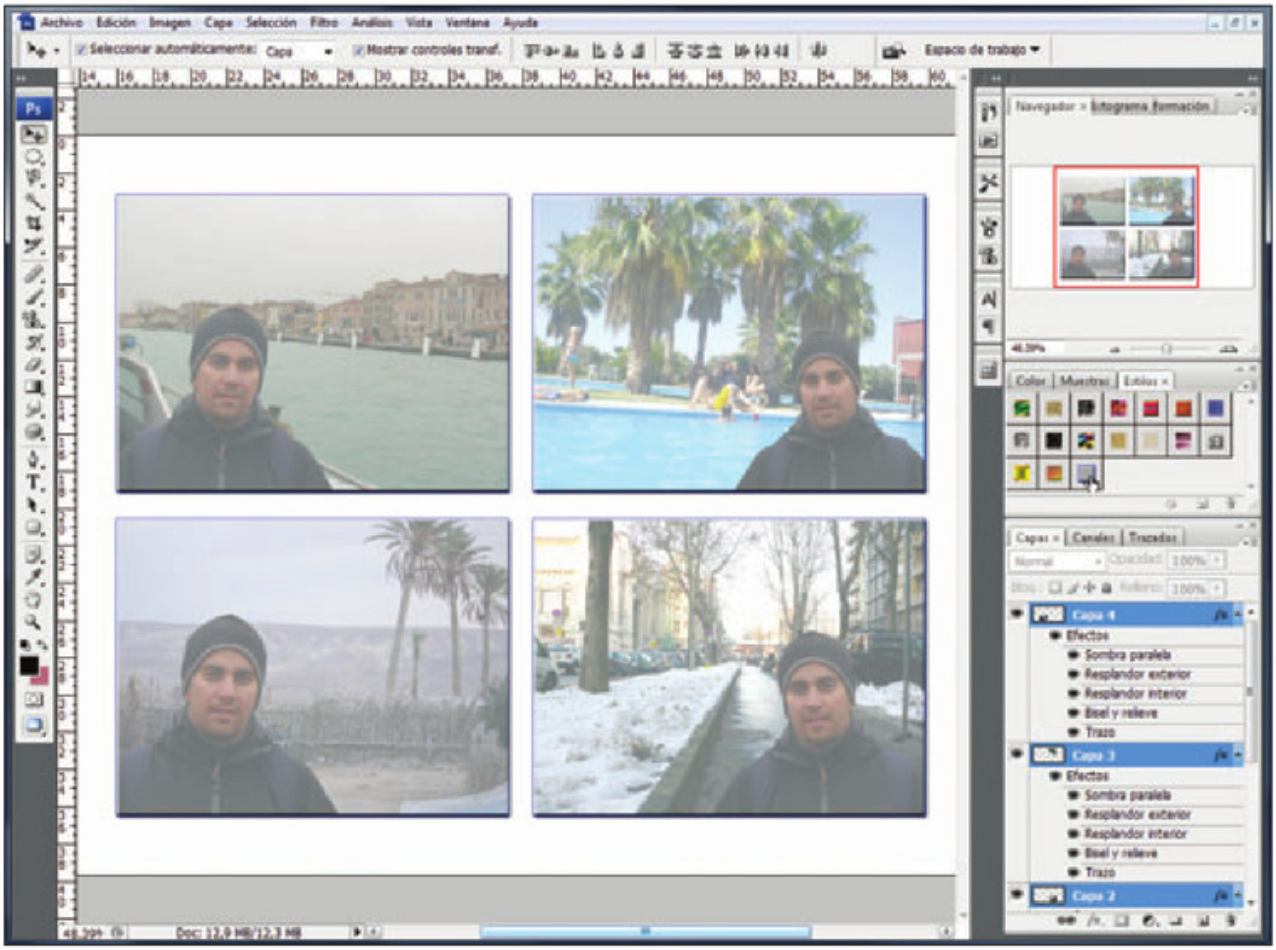


FIGURA 30 | Guardar un estilo personalizado resulta una opción ideal para ahorrar trabajo si tenemos que modificar muchas fotografías.

161 ¿Qué son las acciones?

Y ya que estamos hablando de aplicar el mismo estilo a muchas imágenes, es importante conocer la existencia de las **acciones**. Así se denomina a la serie de **tareas** que se graban para luego aplicarlas sobre muchas imágenes sin necesidad de efectuar ese trabajo, nuevamente, en cada una de ellas. Son, de alguna manera, lo mismo que las **macros** en los programas de **Microsoft Office**.

El concepto es bastante difícil de explicar si no lo pensamos como casos concretos, así que analicemos un ejemplo. Si en las vacaciones tomamos 500 fotografías y queremos subirlas a una galería online, pero antes les queremos cambiar el tamaño para que suban más rápido, podemos recurrir a las acciones para no tener que redimensionar cada una de las imágenes. También podríamos, por ejemplo, cambiar el tamaño, aplicar un filtro y recién después guardar el archivo. Como podemos ver, la versatilidad de las acciones es enorme, sobre todo si trabajamos con grandes cantidades de imágenes.

Photoshop incluye acciones predefinidas con tareas comunes que podemos realizar con nuestras imágenes. Para verlas, debemos abrir el panel **Acciones** desde el menú **Ventana**. Luego, al hacer clic en los pequeños triángulos de la izquierda, podremos ver las tareas que realizará para llevar a cabo su cometido (**Figura 31**).

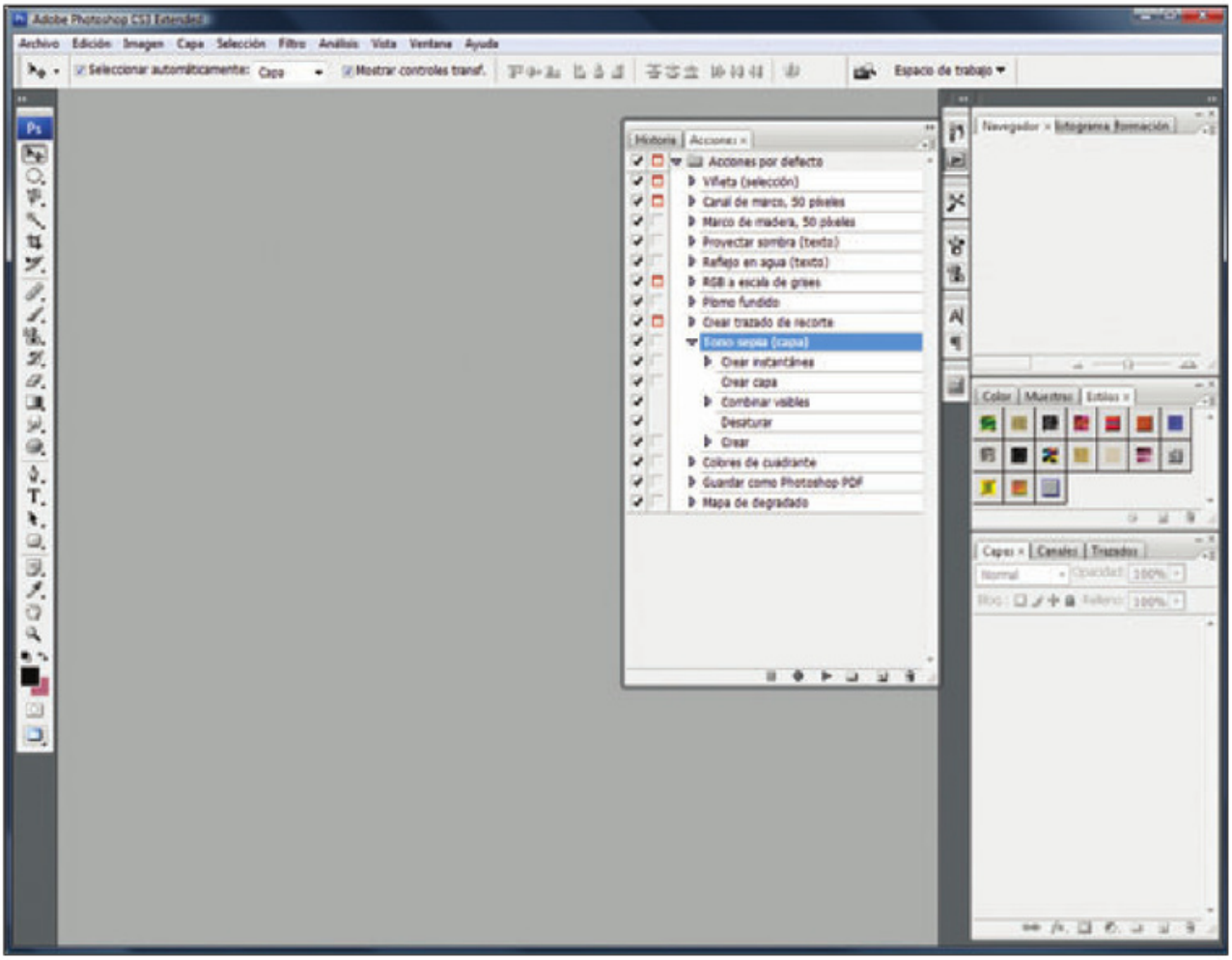


FIGURA 31 | Cada acción incluye, dentro de ella, la lista de tareas que realiza.

162 ¿Cómo uso las acciones?

Para usar una acción en una sola imagen, cuando tenemos la imagen abierta, pulsamos el icono de reproducción que se encuentra debajo del panel **Acciones**.
Veremos que se va ejecutando cada una de las tareas de la lista y que, al finalizar, tenemos el trabajo realizado apenas con haber presionado un botón (**Figura 32**).
Si, en cambio, deseamos que el efecto se aplique sobre muchas imágenes, debemos recurrir al menú **Archivo** y allí elegir la opción **Secuencias de comandos/Procesador de imágenes...**. En la ventana que se abre, elegimos la carpeta donde se encuentran las imágenes que vamos a procesar, determinamos la carpeta de origen, el formato del archivo y si será redimensionado y, por último, tildamos la opción **Ejecutar acción** si además queremos aplicar una acción sobre todas esas imágenes. Cuando pulsemos **Ejecutar**, todas las imagenes de la carpeta de origen se guardarán en la carpeta de destino con las características que hayamos elegido. Si durante el proceso miramos la pantalla, veremos que se abren y se cierran archivos.

CONSEJOS

Además de las acciones predefinidas, podemos crear las nuestras propias para realizar tareas específicas. Es interesante investigar el tema si debemos procesar gran cantidad de imágenes.

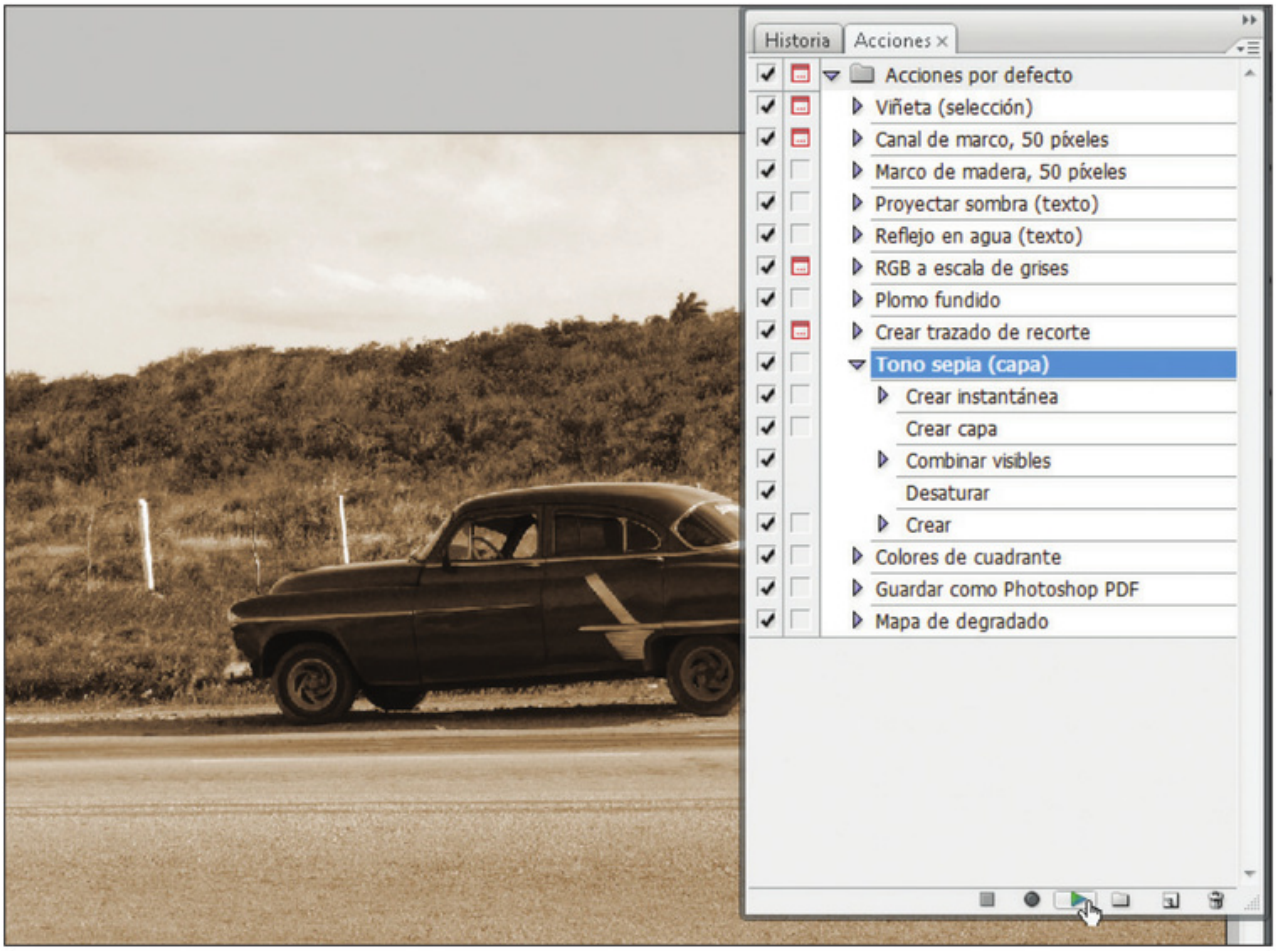


FIGURA 32 | Con sólo pulsar un botón, nuestra imagen se convierte a tono sepia.

163 ¿Qué son los objetos inteligentes?

Los **objetos inteligentes** son capas que poseen contenido que podemos modificar sin que se altere de forma permanente. Esto significa que se mantienen las características originales de ese contenido, que puede ser una imagen rasterizada (mapa de bits) o un dibujo vectorial. La principal ventaja de esto es que, si deformamos la imagen en un determinado lugar, luego podremos volverla a su forma original sin que los cambios hayan quedado grabados, como sucede cuando aplicamos transformaciones sobre otros elementos comunes. Existen diversas formas de crear objetos inteligentes para la utilización futura, y el trabajo con ellos tiene particularidades bastante avanzadas. Por ahora, mencionaremos que en el panel **Capas** aparecen con un icono en el ángulo inferior derecho de su miniatura de capa (**Figura 33**), que se guardan en un archivo PSB en lugar de PSD y que podemos modificar ese archivo sin que se actualice el contenido que tengamos en nuestro documento (a menos que eso sea lo que necesitemos y ejecutemos el comando determinado para lograrlo). Si editamos ese archivo y ejecutamos esa actualización, podemos lograr que se actualicen todas las apariciones del contenido. Por otro lado, cabe destacar que, si almacenamos en ellos un contenido vectorial, al editar ese contenido se abrirá el programa que corresponde, como Adobe Illustrator.

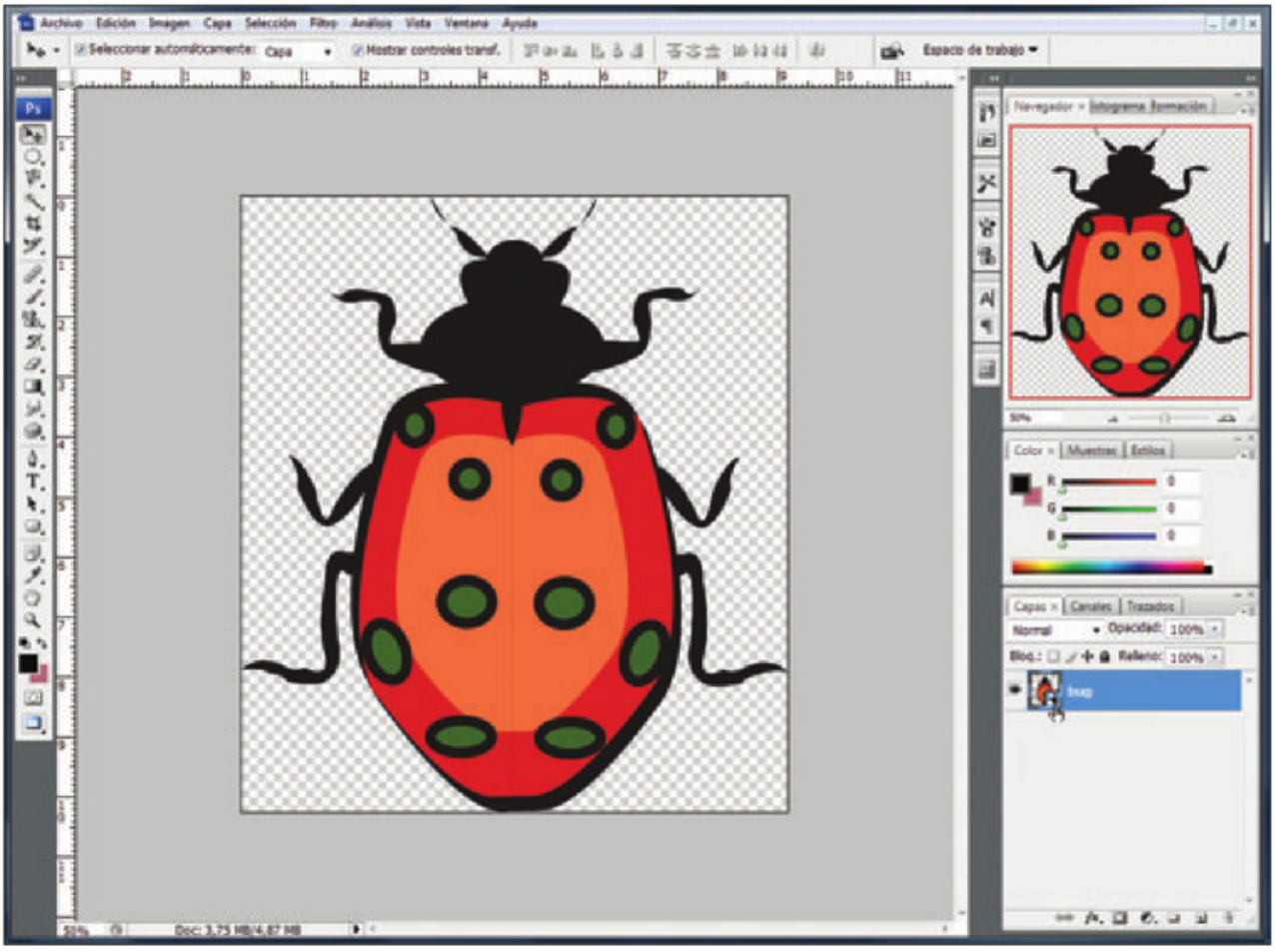


FIGURA 33 | Un objeto inteligente puede contener información vectorial sin rasterizarla.

164 ¿A qué se denomina trazado?

Aunque no entraremos en detalle porque se trata de un tema bastante avanzado y complejo, cabe mencionar que los trazados son la forma de dibujar de las herramientas que trabajan con gráficos vectoriales. Como ya sabemos, este tipo de gráficos se puede redimensionar sin perder calidad, ya que se recalculan las coordenadas de los trazos.
En Photoshop, podemos realizar trazados con la herramienta **Pluma** (existen otras, pero ésta es la principal). Los conceptos más importantes de los trazados son: **nodo** (o **punto de anclaje**), **segmento** y **manejadores**. Para ir dibujando, hacemos un clic en un lugar, movemos el mouse y volvemos a hacer clic. Si antes de soltar el segundo clic movemos el mouse, aparecerá una línea que podremos arrastrar para curvar el trazo entre los nodos (**Figura 34**).
Una vez que nos acostumbramos, es posible dibujar y hacer selecciones muy precisas con esta herramienta. Sin embargo, su uso es demasiado avanzado para este libro, aunque vale la recomendación para investigar y practicar con ella.

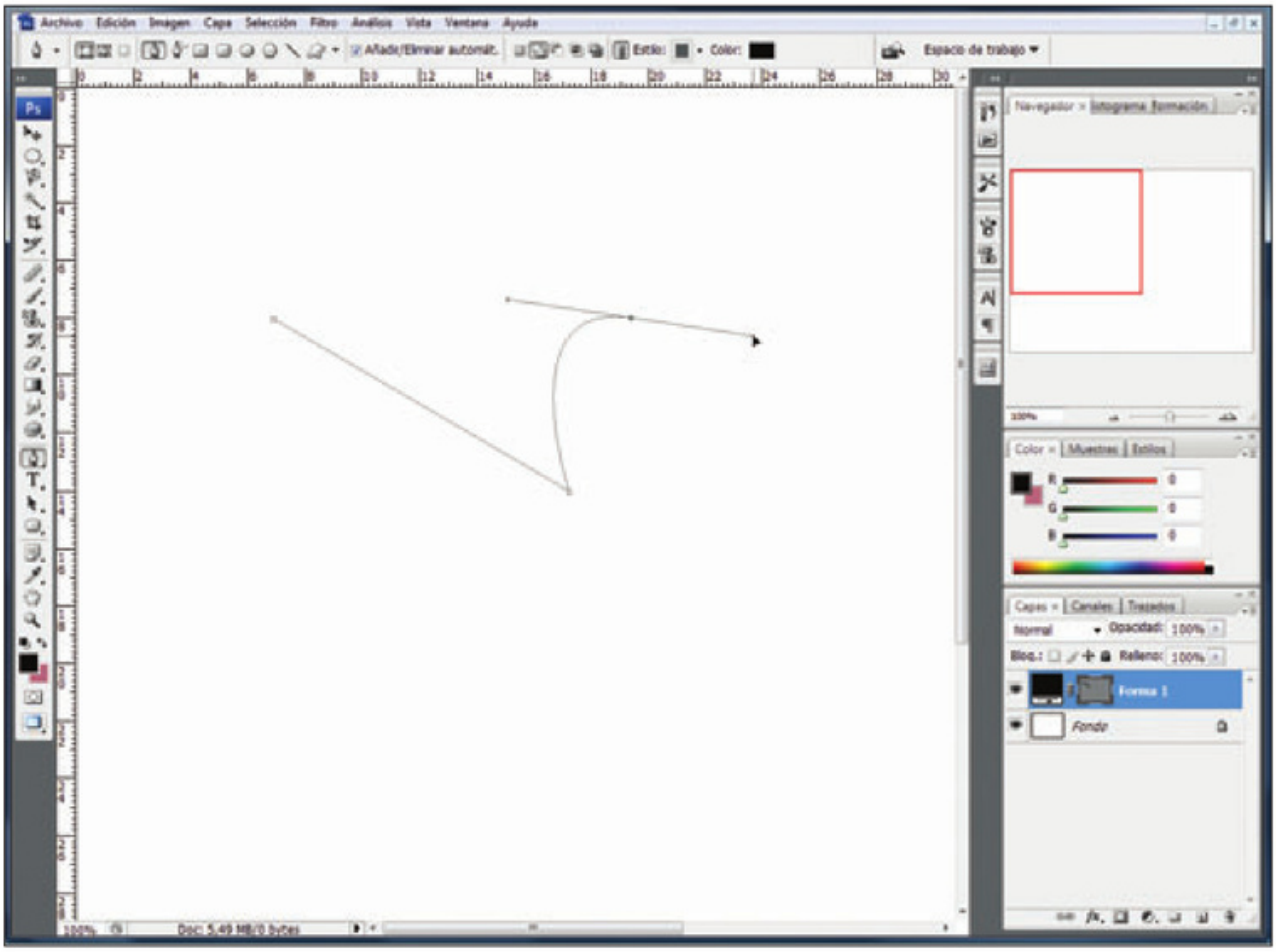


FIGURA 34 | Al crear un trazo y mover el mouse, lo curvamos y le damos la forma que necesitamos.

Capítulo 8

Creaciones con texto

¿Cómo inserto un texto?
¿Cuál es la forma básica de modificar un texto?
¿Qué significa texto suavizado?
¿Cuáles son las opciones de deformación?
¿Cómo agrego una caja de texto?
¿Cómo utilizo el corrector ortográfico?
¿Para qué sirve la herramienta Buscar y reemplazar texto?
¿Cómo acomodo el texto mediante de un trazado?
¿De qué otras formas puedo deformar el texto?
¿Puedo agregarle borde a un texto?
¿Cómo hago un borde de línea doble?
¿Cómo creo un texto que simule un cincelado en piedra?
¿Puedo hacer que un texto parezca escrito con papel picado?
¿Cómo hago letras con efecto camuflado?
¿Qué otros efectos le puedo agregar al texto?



165 ¿Cómo inserto un texto?

Para insertar un texto en Photoshop debemos recurrir, en principio, a la herramienta **Texto horizontal**, identificada con una **letra T** en su icono de la barra de herramientas. Al hacerlo, el puntero del mouse cambiará su forma y se parecerá al puntero que vemos cuando trabajamos con procesadores de textos, como Microsoft Word (**Figura 1**). Una vez que seleccionamos la herramienta en la barra, bastará con hacer clic con el mouse en el lugar que deseamos que se ubique el texto que vamos a incorporar.

DATOS ÚTILES

Cuando buscamos recursos como tipografías, imágenes o ilustraciones, podemos recurrir a los buscadores comunes. En ellos, basta con ingresar un texto, como tipografías gratis, para obtener un listado de sitios que proveen fuentes que podemos descargar de forma gratuita. En general, conviene utilizar términos en inglés, como free fonts.

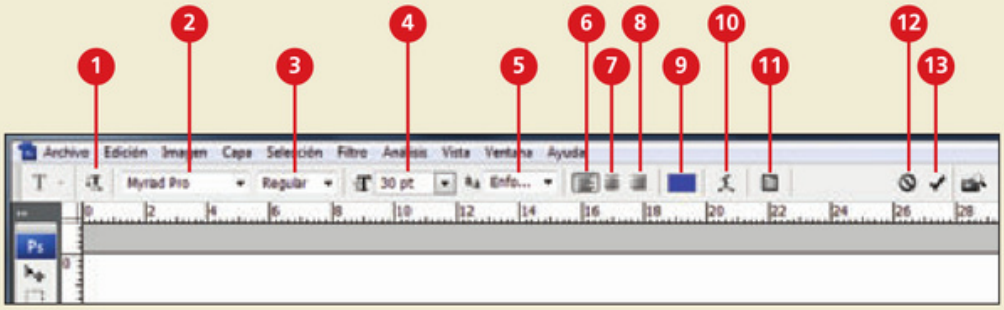
166 ¿Cuál es la forma básica de modificar un texto?

Luego de elegir la herramienta de texto y de hacer clic con el mouse, estamos en condiciones de comenzar a escribir el texto que queremos incluir. Como en cualquier procesador de textos, tenemos que elegir cuestiones relacionadas con las características básicas que éste tendrá, como la tipografía, el tamaño, el color y la alineación. Todas estas alternativas se encuentran, al igual que en otras herramientas, en la barra de opciones que aparece debajo del menú. En la **Guía Visual 001**, observamos en detalle cuáles son los aspectos que podemos cambiar para lograr, de forma simple, que nuestro texto se vea diferente.



FIGURA 1 | Como sucede con otras herramientas de Photoshop, al trabajar con secuencias de caracteres el puntero del mouse cambia su forma.

GUÍA VISUAL 001 | Opciones de la herramienta Texto



1. **Cambiar la orientación del texto**: cambia la orientación del **texto** entre **horizontal** y **vertical**. El resultado es el mismo que logramos si elegimos las herramientas **Texto horizontal** y **Texto vertical** de la barra de herramientas, respectivamente. Podemos elegir lo que vamos a usar antes de escribir o cambiar la orientación luego de haber ingresado el texto.
2. **Configurar familia de fuentes**: desde aquí elegimos la tipografía que vamos a utilizar. Las alternativas disponibles dependen de las fuentes que tengamos instaladas en el sistema.
3. **Definir estilo de fuente**: si tenemos instalados los distintos estilos de la tipografía, podremos elegir si la fuente será **regular**, **itálica**, **negrita**, combinaciones de estos estilos o algún otro que haya disponible, como por ejemplo **condensada**. Si no tenemos esas variantes, podremos utilizar las **opciones falsas** que encontramos en la ventana **Carácter** que veremos más adelante (**Negrita falsa** y **Cursiva falsa**).
4. **Definir tamaño de fuente**: aquí determinamos el tamaño de la tipografía. Podemos desplegar el menú y elegir una de las opciones predefinidas o ingresar un valor en el recuadro.
5. **Definir método de suavizado**: aquí elegimos la forma en la que se suavizará el borde de las letras (más adelante analizaremos qué significa esto y cuáles son las opciones).
6. **Alinear texto a la izquierda**: como en un procesador de textos, esta opción acomoda el texto alineado sobre el margen izquierdo y lo deja desigual sobre la derecha. Es la forma más común de alineación. Si estamos trabajando con texto vertical, esta opción se llamará **Alinear texto arriba** y se encargará de que el texto se encuentre alineado en su lado superior.
7. **Centrar texto**: cuando trabajamos con texto horizontal, esta opción acomoda el texto en el medio, dejándolo desigual a la izquierda y a la derecha. Si trabajamos con texto vertical, los lados desiguales serán el de arriba y el de abajo.
8. **Alinear texto a la derecha**: esta opción acomoda el texto para que quede alineado sobre el margen derecho y lo deja desigual sobre el lado izquierdo. Si estamos trabajando con texto vertical, esta opción se llamará **Alinear texto abajo** y se encargará de que el texto se encuentre alineado en su lado inferior.
9. **Configurar color de texto**: al hacer clic aquí, se abrirá la ventana **Seleccionar color para texto**, donde podremos elegir su color. La selección del color se realiza como la elección del color frontal o de fondo.
10. **Crear texto deformado**: esta opción nos abre una ventana en la que podremos elegir alguno de los efectos de deformación que vienen predefinidos o crear uno propio.
11. **Conmutar paletas Carácter y Párrafo**: desde aquí podemos abrir las paletas **Carácter** y **Párrafo** o cambiar entre ellas si alguna ya estaba abierta. Veremos más adelante qué opciones nos brinda cada una de las paletas.
12. **Cancelar modificaciones actuales**: si hacemos clic en este comando, los cambios que hayamos hecho sobre el texto desaparecerán, y éste se verá como estaba antes de las modificaciones.
13. **Aprobar modificaciones actuales**: aplica los cambios que le hayamos hecho a un determinado texto hasta el momento en el que hacemos clic aquí.

167 ¿Qué significa texto suavizado?

Cuando trabajemos con texto, veremos que los bordes de las letras, muchas veces, parecen recortados de forma desprolija. El suavizado es más visible en las partes curvas de las letras y se nota mucho más cuando trabajamos con tamaños grandes de fuentes o cuando el color de fondo difiere mucho del color de la tipografía. Para estos casos, podemos utilizar las opciones de **suavizado**, que nos permiten lograr un borde más difuso, y mejor fundido con el entorno. Las opciones de suavizado son las siguientes.

- **Ninguno**
- **Enfocado**
- **Nítido**
- **Fuerte**
- **Redondeado**

Cada una de las opciones brinda un grado de suavizado diferente, que va desde mantener los bordes originales sin suavizarlos hasta el máximo redondeado de los bordes (**Figura 2**). A la hora de decidirnos por un modo de suavizado, conviene probar las opciones en cada caso particular, ya que la elección depende de la tipografía y sus características así como también del entorno que rodea el texto, es decir, el documento y sus colores, texturas, etcétera.

168 ¿Cuáles son las opciones de deformación?

En la barra de opciones de la herramienta de texto que utilicemos, tenemos el icono **Crear texto deformado**. Al hacer clic en él, se abrirá la ventana **Deformar texto**, donde encontraremos una serie de estilos que podemos aplicar a nuestro texto para cambiar su forma. Además de las opciones predefinidas (**Arco**, **Bóveda**, **Abombar**, **Bandera**, **Onda**, **Pez**, **Elevar**, etcétera),

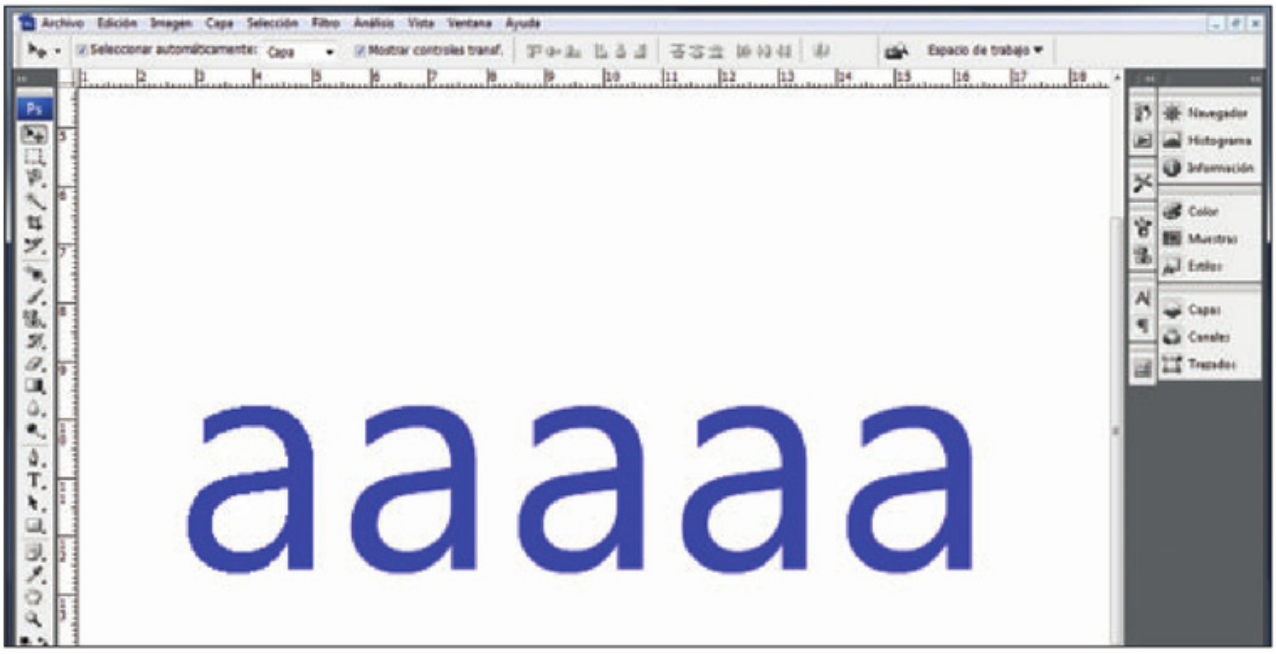


FIGURA 2 | En este caso, la única letra que se diferencia es la que no tiene ningún suavizado (la primera). El resto se ve igual, aunque cada una tiene un método diferente.



FIGURA 3 | A medida que elegimos un estilo, el texto cambiará su forma para que podamos previsualizar el resultado.

podemos crear figuras propias a partir de la modificacion de los deslizadores de **Curvar**, **Distorsión vertical** y **Distorsión horizontal**. Al terminar de elegir y configurar el efecto que buscamos, basta con presionar el botón **OK** para que se aplique nuestro trabajo (**Figura 3**).

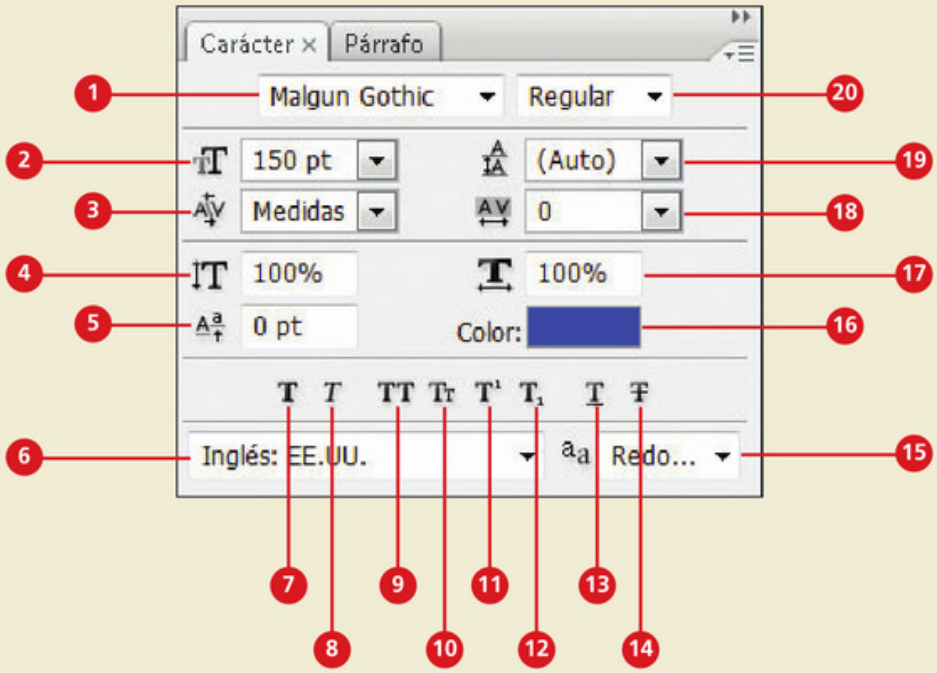
169 ¿Qué encuentro en la paleta Carácter?

La paleta **Carácter**, a la que podemos acceder desde el menú **Ventana**, nos brinda muchas de las utilidades que aparecen en la barra de opciones de la herramienta de texto. Pero además de eso, cuenta con otras variantes de configuración que resultan muy útiles. En la **Guía visual 002**, podemos ver cuáles son estas opciones y para qué sirve cada una de ellas.

170 ¿Qué opciones puedo modificar desde la paleta Párrafo?

Así como desde la paleta **Carácter** modificamos cuestiones relacionadas con la tipografía, desde la paleta **Párrafo** cambiamos opciones relativas a estas unidades de texto. En esta paleta, encontramos, en especial, más alternativas de alineación y la

GUÍA VISUAL 002 | La paleta Carácter



1. **Configurar familia de fuentes**: desde aquí elegimos la tipografía.
2. **Definir tamaño de fuente**: configuración de tamaño del texto.
3. **Definir el kerning entre dos caracteres**: **kerning** es el espacio que hay entre pares específicos de letras. Si no lo modificamos, se usarán los parámetros que determinó el diseñador de la tipografía. Para elegir el valor, primero debemos posicionarnos entre las letras cuya distancia queremos variar.
4. **Escala vertical**: al aumentar este porcentaje, la altura del texto también aumentará. Esto hace que las letras de los textos se vean más angostas y más altas dando una sensación distinta a la vista.
5. **Definir desplazamiento vertical**: permite ubicar el texto por encima o por debajo de la línea base de escritura. Para que se ubique por encima, debemos ingresar valores positivos. En cambio, si queremos que se ubique debajo de la línea, los valores deben ser negativos, por ejemplo, **-50**.
6. **Configurar idioma de los caracteres seleccionados para la separación de sílabas y la ortografía**: desde aquí podemos elegir el idioma en el que se encuentra el texto con el que estamos trabajando. Esto resulta fundamental a la hora de revisar la ortografía del texto, ya que a partir de esta configuración se determina el **diccionario** que se utilizará para la corrección.
7. **Negrita falsa**: si no contamos con la variedad negrita (también denominada Bold), podemos hacer que Photoshop genere un efecto de letra engrosada que se vea como negrita.
8. **Cursiva falsa**: al igual que en el caso anterior, si no contamos con la variante cursiva (también llamada itálica), Photoshop la puede recrear si elegimos esta opción.
9. **Todo en mayúsculas**: sin necesidad de escribir todo de nuevo, desde aquí podemos hacer que el texto, en su totalidad, aparezca en letras mayúsculas.
10. **Versalitas**: las versalitas son letras que tienen forma de mayúsculas pero tamaño (altura) de minúsculas.
11. **Superíndice**: esta opción nos permite lograr que una letra o un número aparezcan por encima del texto normal y con un tamaño inferior.

... | La paleta Carácter

12. **Subíndice**: a la inversa que un superíndice, esta opción ubica el número o letra por debajo de la línea del texto principal del trabajo en cuestión.
13. **Subrayado**: como su nombre lo indica, esta opción subraya el texto al que se le aplica.
14. **Tachado**: desde aquí se agrega una línea que atraviesa el texto, tachándolo.
15. **Definir método de suavizado**: manera de esfumar el borde del texto para que no se vea recortado.
16. **Configurar color de texto**: desde aquí elegimos el color de la fuente.
17. **Escala horizontal**: al contrario que en el caso anterior, podemos ensanchar las letras del texto de forma horizontal para que se vean aplastadas, anchas.
18. **Definir el tracking para los caracteres seleccionados**: **tracking** es el espacio que hay entre cada letra presente en nuestro trabajo, y es el también conocido como interletrado. A mayor valor, más separadas estarán las letras, que con un valor bajo se juntarán y amontonarán.
19. **Definir interlineado**: **interlineado** es el espacio que hay entre las diferentes líneas del texto (renglones). A mayor valor, mayor será la distancia entre las líneas. Si el valor de interlineado es inferior al del tamaño de la fuente, las líneas quedarán muy juntas. Por defecto, la opción seleccionada es **Auto** y configura el interlineado según el tamaño de fuente elegido.
20. **Definir estilo de fuente**: aquí seleccionamos la variedad de fuente que se usará (negrita, cursiva, etcétera).

configuración de la sangría. Veamos, en la **Página 278**, para qué sirve cada una de estas opciones.

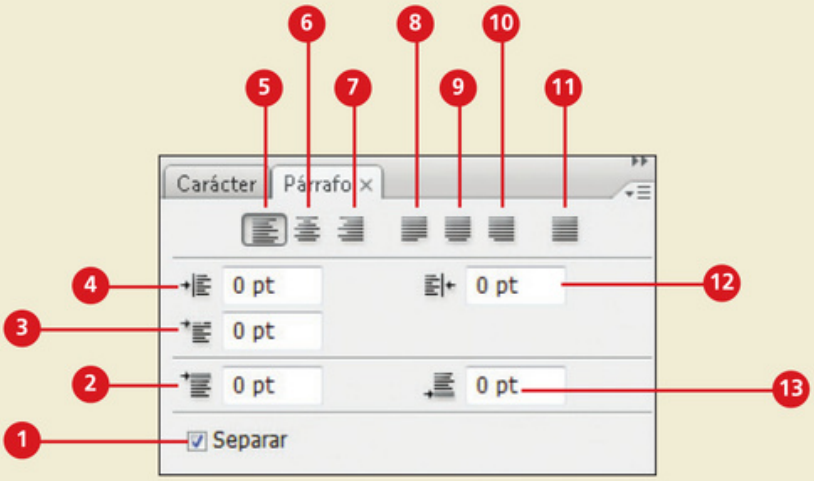
171 ¿Cómo agrego una caja de texto?

Como ya vimos, si elegimos la herramienta **Texto horizontal** en la barra de herramientas y hacemos clic en algún lugar del documento, podemos comenzar a introducir texto. Sin embargo, esta forma sólo resulta útil si necesitamos incorporar palabras sueltas o, incluso, alguna frase corta. Pero si lo que queremos es ingresar un texto más largo, es conveniente crear una caja de texto para que lo contenga. Una **caja de texto** es, básicamente, un recuadro que en su interior almacenará el texto que copiemos o escribamos dentro de él. Veamos, en la **Página 279**, cómo agregar y modificar una caja de este tipo.

172 ¿Cómo utilizo el corrector ortográfico?

Si bien es cierto que en Photoshop conviene ingresar texto que ya se encuentre corregido y revisado de antemano, si escribimos dentro de este programa y queremos hacer un repaso para evitar los errores, tenemos la posibilidad de hacerlo. Para acceder al corrector ortográfico, podemos hacer clic con el botón derecho sobre el texto y elegir la opción **Revisar ortografía...** del menú que aparece o ir directamente al menú **Edición/Revisar ortografía...**.

GUÍA VISUAL 003 | La paleta Párrafo



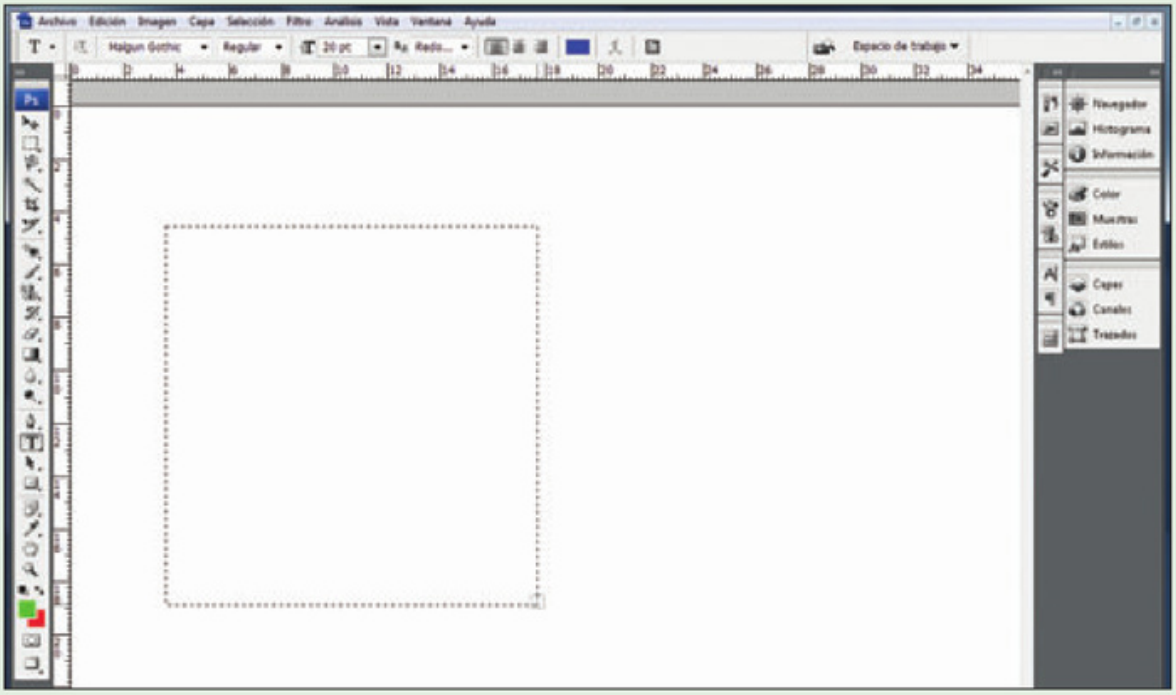
1. **Separar**: la activación de esta casilla hará que las palabras se separen en sílabas de forma automática. Esta separación se realizará según el diccionario que hayamos elegido en la paleta **Carácter**.
2. **Añadir espacio antes del párrafo**: si trabajamos con varios párrafos, podemos hacer que aparezca un espacio entre ellos. En este caso, elegimos el espacio que habrá por encima.
3. **Sangría en primera línea**: determina la sangría que tendrá la primera línea del párrafo.
4. **Sangría en margen izquierdo**: desde aquí podemos establecer la sangría del margen izquierdo.
5. **Alinear texto a la izquierda**: el texto del párrafo se acomodará alineado sobre el margen izquierdo.
6. **Centrar texto:** con esta opción, el texto del párrafo se centrará y tendrá sus lados sin alinear.
7. **Alinear texto a la derecha**: el texto se alineará sobre su margen derecho.
8. **Justificar última a la izquierda**: desde aquí lograremos que todo el texto quede justificado y que la última línea se ubique alineada a la izquierda.
9. **Justificar última al centro**: al igual que en el caso anterior, el texto aparece justificado. La última línea del párrafo aparecerá centrada.
10. **Justificar última a la derecha**: justifica todo el texto y ubica la última línea del párrafo alineada a la derecha.
11. **Justificar todo**: alinea los dos márgenes del párrafo, justificando todo el texto.
12. **Sangría en margen derecho**: contrario al caso anteriormente visto, esta función establece la sangría que tendrá el margen derecho del párrafo.
13. **Añadir espacio después del párrafo**: de la misma manera que en el caso anterior, pero determinando el espacio posterior, debajo del párrafo, es como se comporta esta característica.

El uso de la revisión ortográfica es muy similar al del corrector que encontramos en los procesadores de textos conocidos y utilizados por muchos de nosotros. Nos irán apareciendo las palabras que, según el diccionario configurado, están mal escritas y deberemos elegir qué queremos hacer en cada caso. Por lógica, si el idioma seleccionado en la paleta **Carácter** es diferente del idioma de escritura, todas las palabras aparecerán como si fueran un error. En ese caso, debemos cambiar primero el lenguaje y, luego sí, volver a ejecutar el corrector.

En el cuadro **Revisar ortografía**, vemos las opciones indicadas en la **Página 280**.

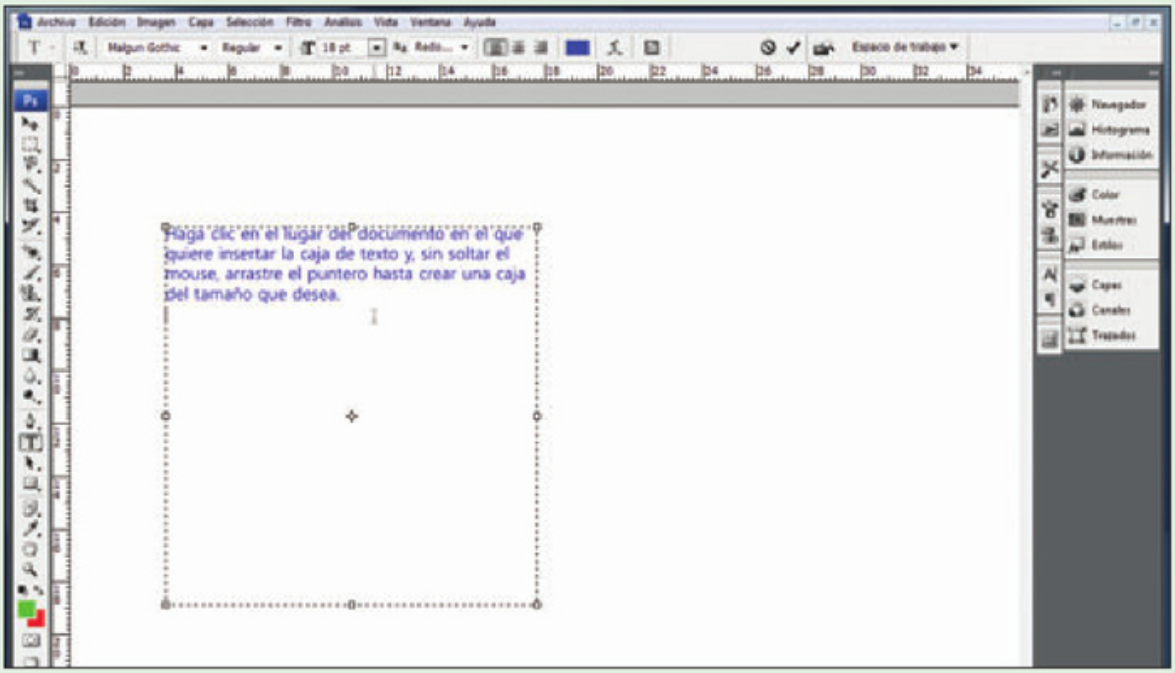
PASO A PASO 001 | Crear y modificar una caja de texto

1



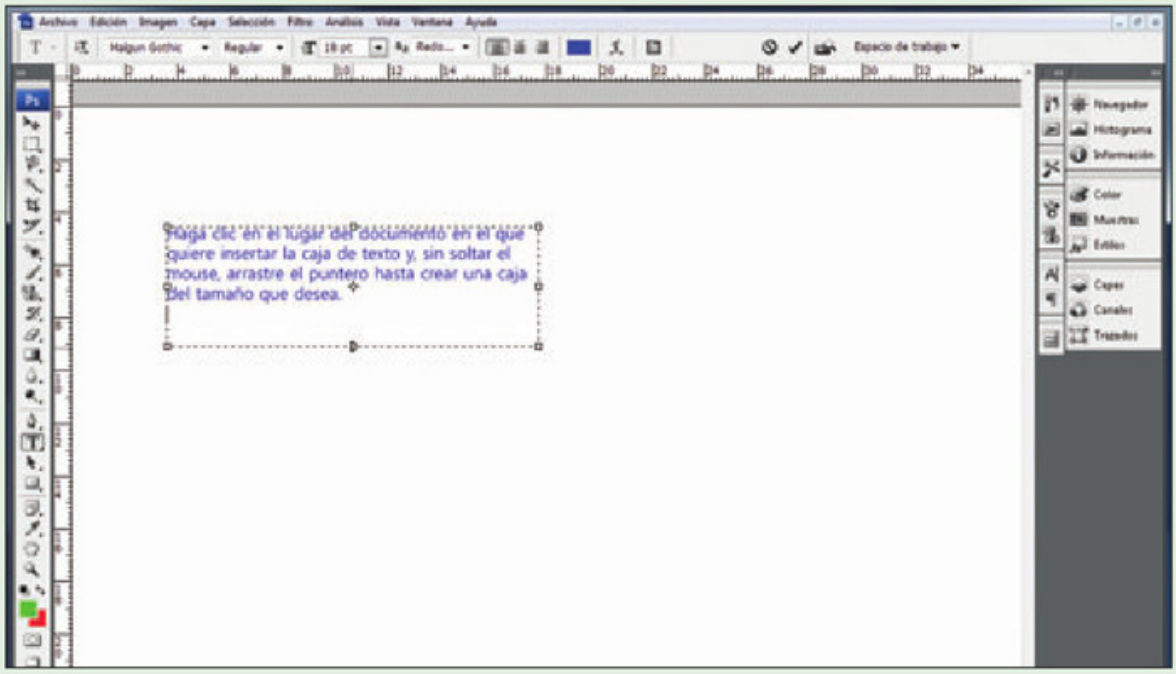
Seleccione la herramienta **Texto horizontal** de la barra de herramientas. Haga clic en el lugar del documento en el que quiere insertar la caja de texto y, sin soltar el mouse, arrastre el puntero hasta crear una caja del tamaño que desea. Este proceso se realiza de la misma manera que cuando dibujamos un rectángulo.

2



Cuando suelte el mouse, la caja quedará creada, lista para comenzar a introducir texto en ella. Ingrese el texto que desea incorporar para seguir trabajando.

3



La caja tendrá, en sus esquinas y sus lados, unos pequeños cuadrados que permitirán modificar su tamaño, de la misma forma que se hace con una figura. Haga clic sobre el modificador que quiere usar y arrástrelo hasta donde necesite.

- **No está en el diccionario**: en este recuadro aparecen las palabras que no se encuentran en el diccionario que utiliza el corrector, es decir, la palabra con error.
- **Cambiar a**: aquí aparece la palabra que reemplazará el término con error del recuadro anterior. Esta opción es la que el programa (Photoshop) considera como más probable y, si es correcta, basta con presionar el botón **Cambiar** para que se haga la corrección.
- **Sugerencias**: éste es el listado de palabras que podrían sustituir a la errónea. Para elegir una de estas opciones como alternativa correcta, hacemos clic sobre ella y pulsamos el botón **Cambiar**.
- **Idioma**: en este lugar vemos el diccionario que está configurado para hacer la corrección ortográfica. Si no es el adecuado, debemos ir a la paleta **Carácter** a elegir el que corresponda.
- **Comprobar todas las capas**: si nuestro documento tiene varias capas con texto, debemos marcar esta casilla para que la revisión se realice sobre todas ellas. Si sólo tenemos una capa, esta opción no estará habilitada.
- **Hecho**: este botón cierra el cuadro **Revisar ortografía**, dando por terminada la revisión.
- **Ignorar**: deja la palabra señalada como error tal como se encuentra, sin corregirla. Esta opción es útil, por ejemplo, para los apellidos, los nombres de lugares o los términos técnicos.
- **Ignorar todo**: como el botón anterior, mantiene la palabra tal como está escrita. La ventaja de este botón es que tiene en cuenta todas las apariciones del término, por lo que no se nos volverá a preguntar si queremos arreglar esa palabra.
- **Cambiar**: acepta la corrección indicada en el recuadro **Cambiar a** y corrige el término que estaba equivocado.
- **Cambiar todo**: esta opción corrige, de una sola vez, todas las ocasiones en las que

aparece la palabra con error. De esta manera, no tenemos que realizar la misma corrección de forma repetida.

- **Añadir**: con este botón, podemos agregar términos propios al diccionario. De esta manera, se volverán parte de él y no serán identificados como errores.

173 ¿Para qué sirve la herramienta Buscar y reemplazar texto?

Cuando trabajamos con texto, muchas veces sucede que agregamos un término que luego necesitamos eliminar o cambiar. Por ejemplo, si hacemos algún trabajo en el que figure una fecha, podemos utilizarlo de nuevo con sólo cambiar ese dato. Para no tener que leer todo, existe la herramienta **Buscar y reemplazar texto**, que se encarga, en principio, de buscar el texto que queremos encontrar. Luego, de forma muy sencilla, podemos cambiarlo por el nuevo texto que deba aparecer.

Para acceder a esta herramienta, debemos hacer clic con el botón derecho sobre el texto y elegir la opción **Buscar y reemplazar texto...** del menú que aparece o, simplemente, ir al menú **Edición/Buscar y reemplazar texto...**. Como sucede con el corrector ortográfico, esta utilidad de búsqueda y reemplazo funciona de manera similar a la de programas como Microsoft Word. Dentro del recuadro **Buscar**, debemos ingresar el texto que queremos localizar (puede ser sólo una palabra o, incluso, una frase); en el recuadro **Cambiar a**, escribimos el texto que reemplazará al anterior, es decir, al texto buscado (**Figura 4**).

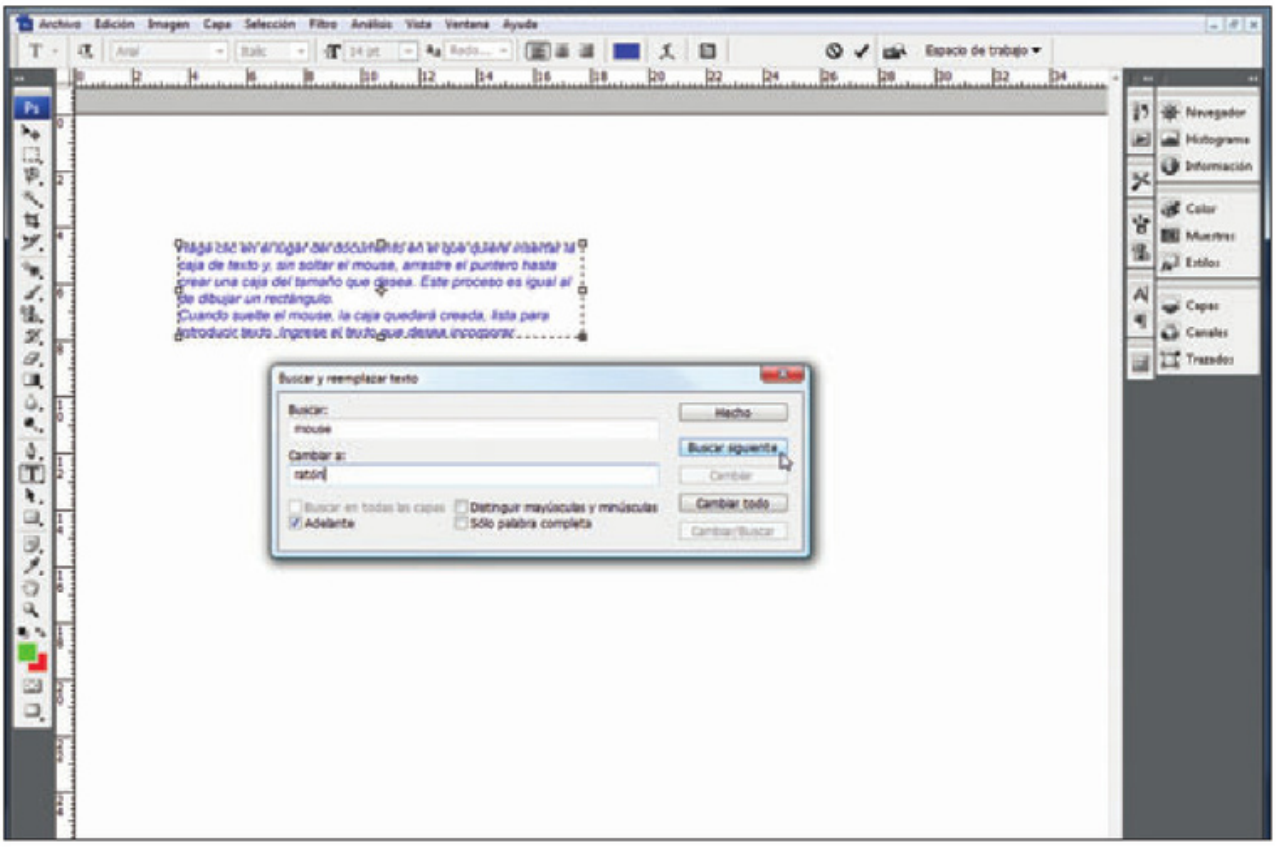


FIGURA 4 | Aunque esta utilidad quizás puede resultarnos innecesaria, será muy útil para ahorrar mucho trabajo en algunas ocasiones específicas.

Entre las opciones de esta herramienta, podemos mencionar las siguientes:

- **Adelante**: esta casilla determina si la búsqueda se realizará a partir de la posición del cursor (cuando está seleccionada) o en todo el documento.
- **Distinguir mayúsculas y minúsculas**: si activamos esta casilla, en la búsqueda se considerarán como diferentes las letras mayúsculas de las minúsculas, y no serán señaladas las palabras que estén escritas de forma distinta, sino sólo aquellas que coincidan con exactitud. Por ejemplo, con la casilla marcada, **mouse** no será lo mismo que **Mouse**. En cambio, si no la marcamos, al buscar obtendremos las dos palabras como si fuesen iguales. Esta distinción vale tanto para las mayúsculas iniciales como para las palabras que se encuentren escritas completamente en mayúsculas.
- **Sólo palabra completa**: esta opción determina si la búsqueda será exacta o si se devolverá como resultado una palabra que se encuentre contenida en otra. Por ejemplo, si buscamos **ángulo**, la palabra no será encontrada a pesar de estar contenida dentro de **rectángulo**.

Una vez que elegimos las opciones de la búsqueda y completamos los campos **Buscar** y **Cambiar a**, pulsamos el botón **Buscar siguiente** para comenzar la acción. Cuando aparece una ocurrencia de lo que buscamos, podemos presionar **Cambiar** para que se reemplace el texto encontrado por el nuevo. Para seguir buscando y reemplazando de forma manual, volvemos a presionar **Buscar siguiente** y **Cambiar**, tantas veces como sea necesario. Si deseamos ahorrarnos trabajo y reemplazar en un solo paso todas las apariciones del término, bastará con pulsar el botón **Cambiar todo** en lugar de **Cambiar**.

174 ¿Cómo acomodo el texto mediante de un trazado?

Cuando hablamos de **trazado**, nos referimos a una **forma** o a una **figura**. Entonces, acomodar el texto a un trazado es hacer que éste adopte la forma de esa figura. Esta operación es bastante simple, ya que existe un comando especial para realizarla. Una vez que tenemos dibujada la forma sobre la que queremos que el texto se acomode, elegimos la herramienta de texto que vamos a usar, en este caso **Texto horizontal**. Antes de comenzar a escribir, ubicamos el puntero del mouse sobre el borde de la figura hasta que cambie el icono y aparezca una pequeña **línea ondulada** que atraviese el puntero común de texto. En ese momento, hacemos clic y comenzamos a escribir.
El lugar donde hacemos clic será tomado como margen lateral izquierdo del texto; es importante tener esto en cuenta si cambiamos la alineación.
Cuando terminamos de escribir el texto completo que queremos, podemos cambiarle las características de fuente, tamaño, alineación y color, por ejemplo. Si deseamos modificar la forma en la que el texto recorre el trazado, debemos elegir la herramienta **Selección directa** en la barra de herramientas. Al acercarnos al texto, el cursor cambiará su forma y podremos hacer clic para modificar la manera en la que está ubicado el trazado, así como también mover el lugar donde comienza el texto, si está por dentro o por fuera de la figura. Cada vez que hacemos clic o arrastramos, el texto cambiará su forma; podemos probar hasta encontrar el resultado que estamos buscando.

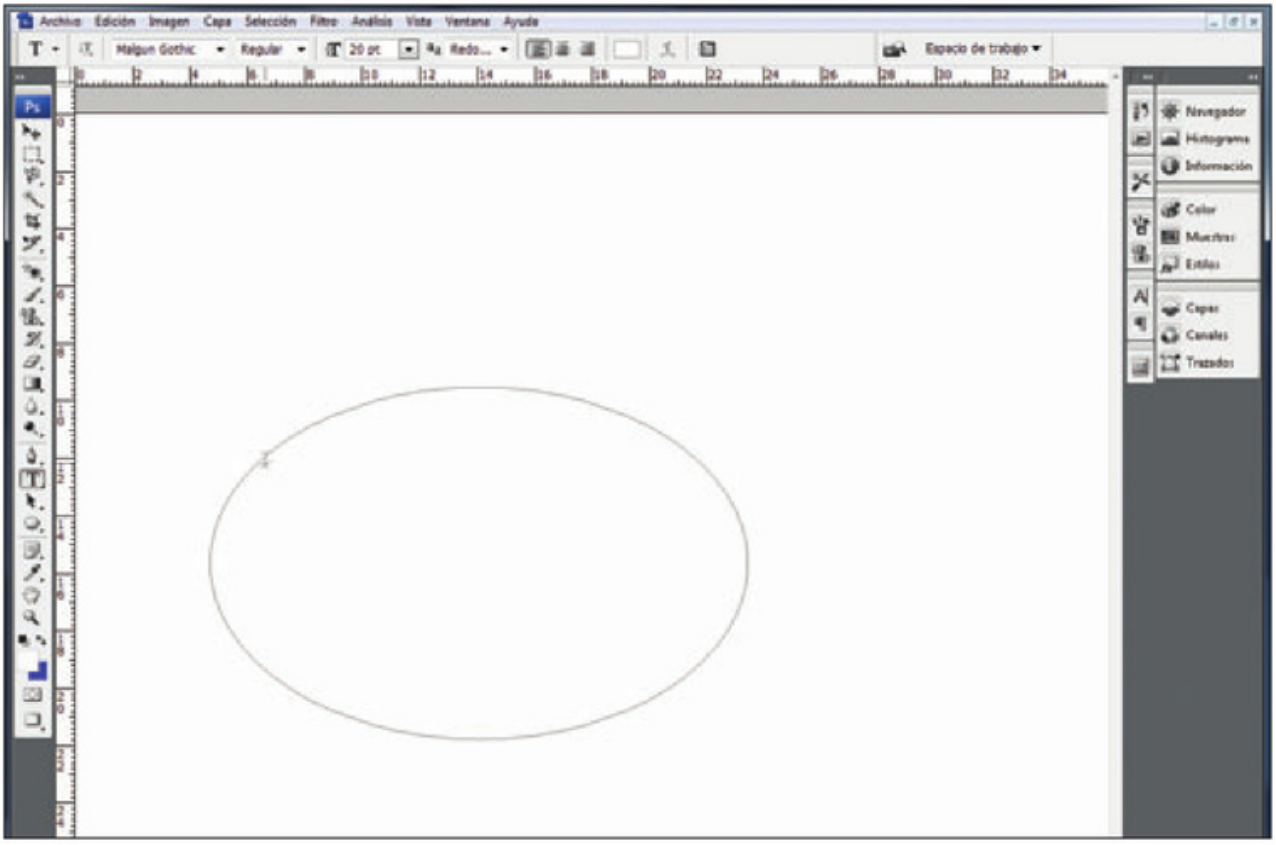


FIGURA 5 | Al ubicar el mouse sobre un trazado determinado, el puntero cambia para indicarnos que podemos comenzar a insertar texto que adopte esa forma.

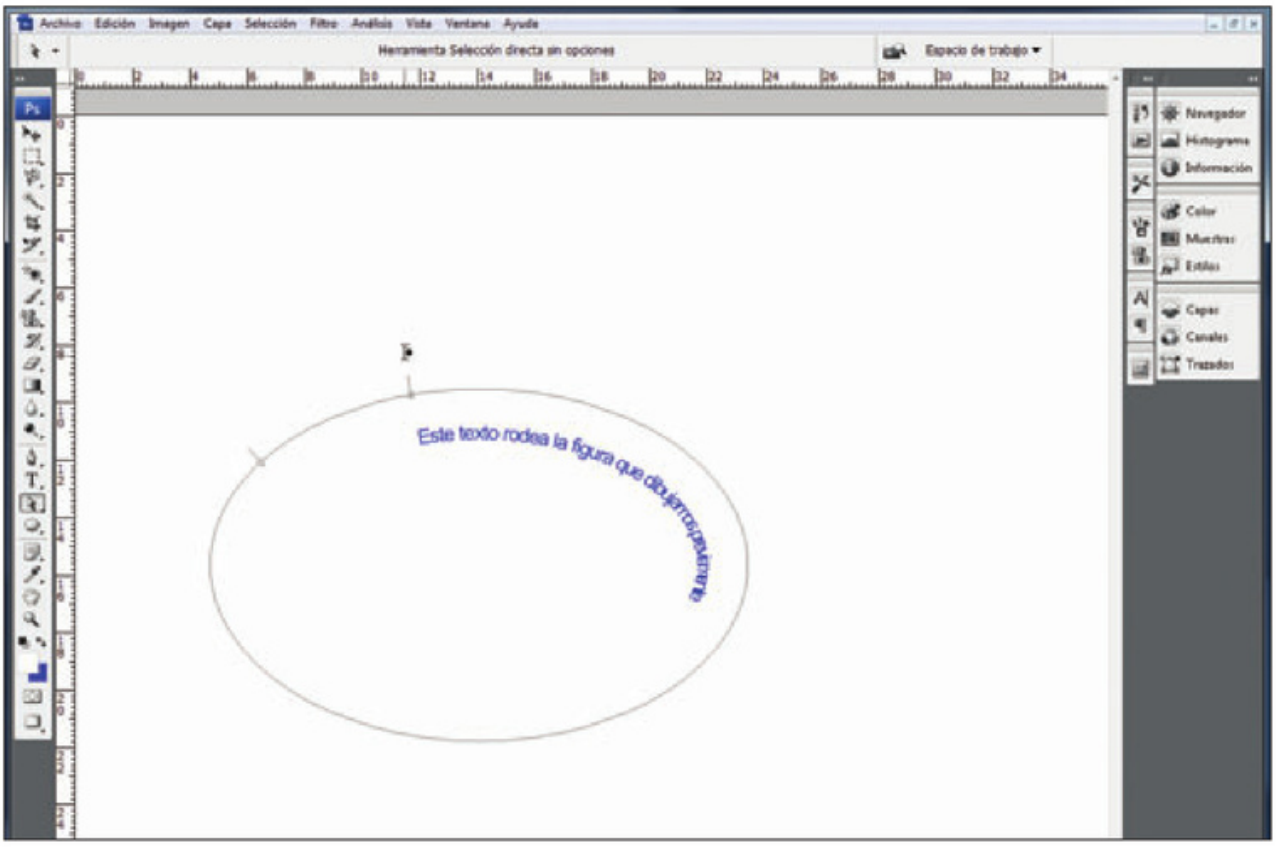


FIGURA 6 | A medida que movemos el mouse con la herramienta Selección directa, el texto se va reubicando según el movimiento que hagamos.

175 ¿De qué otras maneras puedo deformar el texto?

Además de las opciones factibles de encontrar cuando hacemos clic en el botón **Crear texto deformado** de la barra de opciones de la herramienta de texto, es posible cambiar la forma del texto como si fuese otra figura, por ejemplo, un rectángulo. Para eso, cuando ya salimos de la edición del texto y volvemos a la herramienta **Mover**, podemos usar los recuadros de modificación para cambiar su **tamaño**, tanto horizontal como verticalmente, y su **rotación**. Asimismo, en la barra de opciones aparecerán varias utilidades que podemos usar para deformar el texto, más allá de cambiarle su tamaño.

Además de modificar los valores de los campos de rotación y sesgado, una alternativa interesante que podemos utilizar es hacer clic en el comando **Cambiar entre modos de transformación libre y deformación**. Este comando habilitará las opciones de deformación que ya vimos anteriormente, pero podremos trabajar con ellas de una manera distinta, ya que es posible usar el mouse para generar nuevas modificaciones en la deformación. Para lograrlo, basta con aplicar alguno de los modelos de deformación y, luego, hacer clic con el mouse sobre un pequeño cuadradito que aparece. Sin soltar el boton del mouse, arrastramos el mouse para obtener nuevos resultados (**Figura 8**).

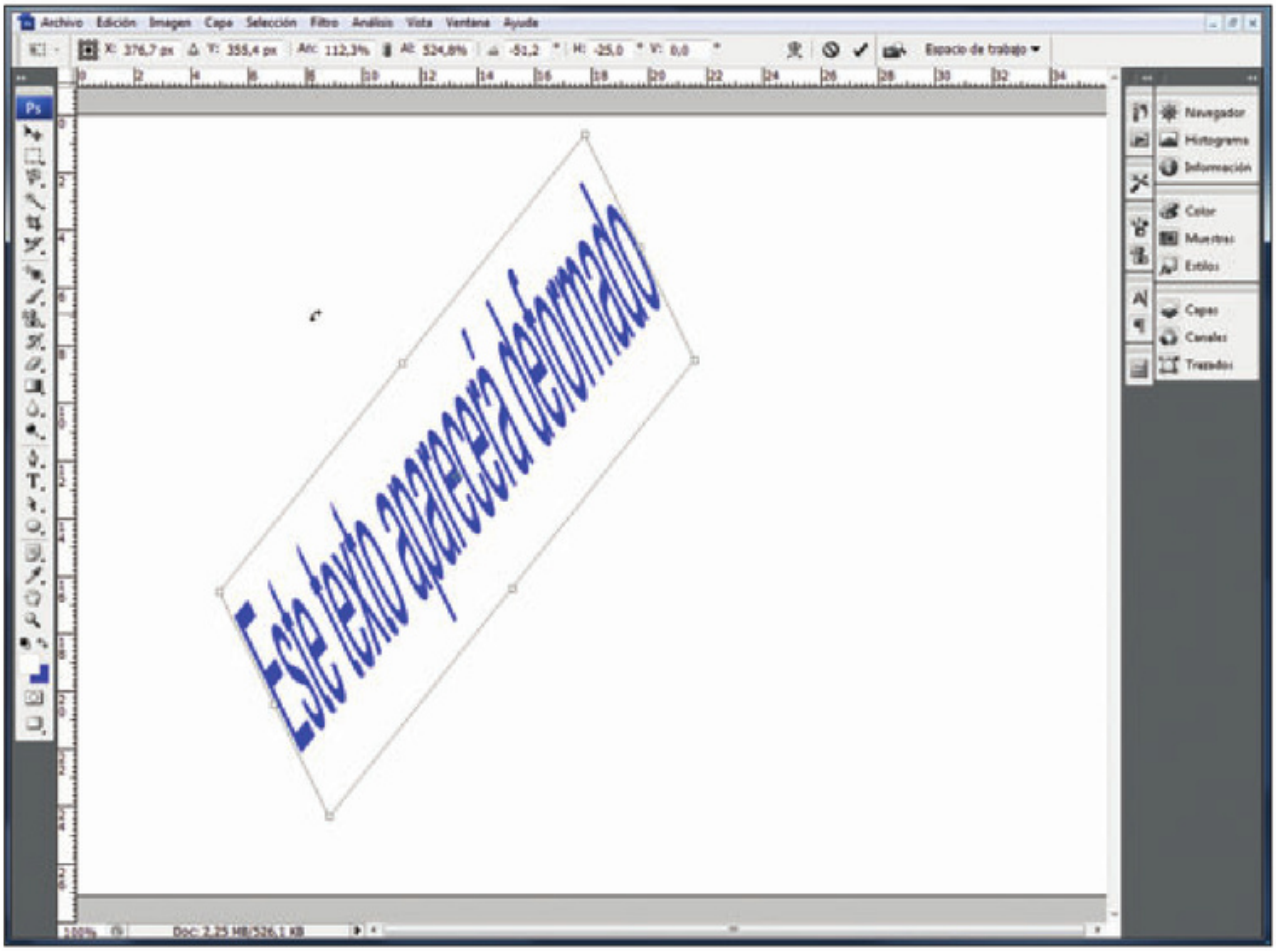


FIGURA 7 | Es posible modificar el TAMAÑO, la POSICIÓN, el ÁNGULO de rotación y el SESGADO. En este caso, el texto está rotado y sesgado en forma horizontal.

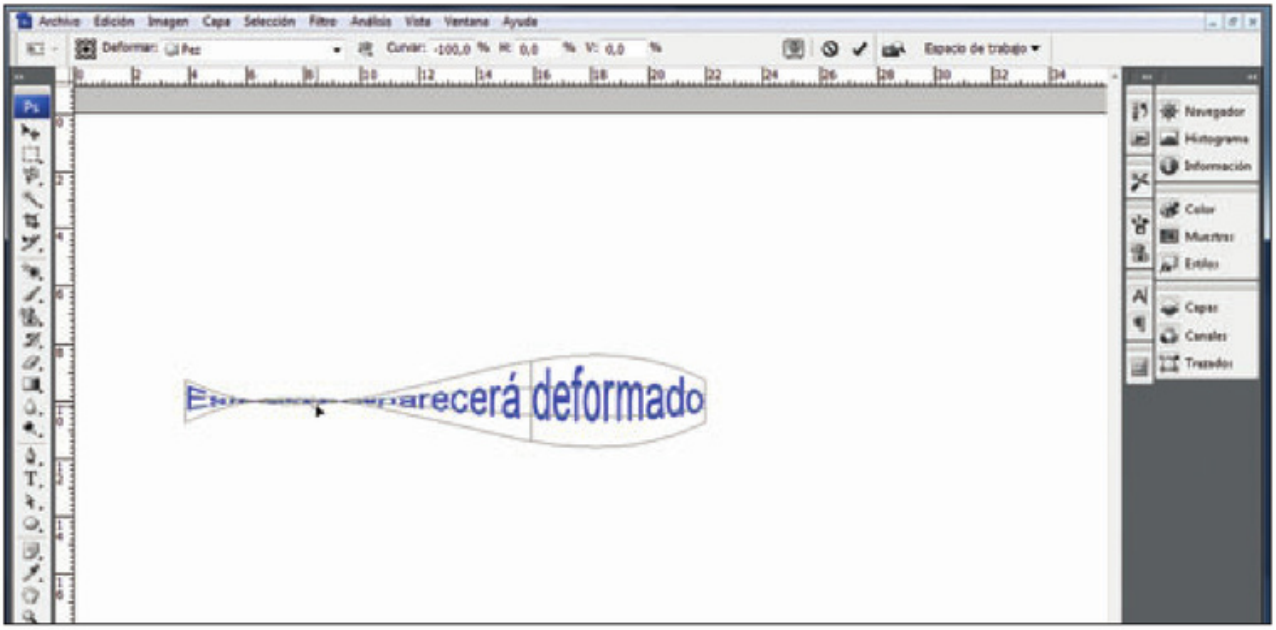


FIGURA 8 | En este caso, aplicamos la deformación Pez y cambiamos su forma, arrastrando el mouse luego de hacer clic en el cuadradito que aparece.

176 ¿Puedo agregarle borde a un texto?

Como sabemos, en Photoshop existen muchísimas formas de lograr resultados. Si queremos agregarle borde a un texto y mantenerlo como elemento editable, es decir, que podamos reescribir si es necesario, vamos a llevar a cabo el procedimiento que vemos en el **Paso a paso 002**.

177 ¿Cómo hago un borde de línea doble?

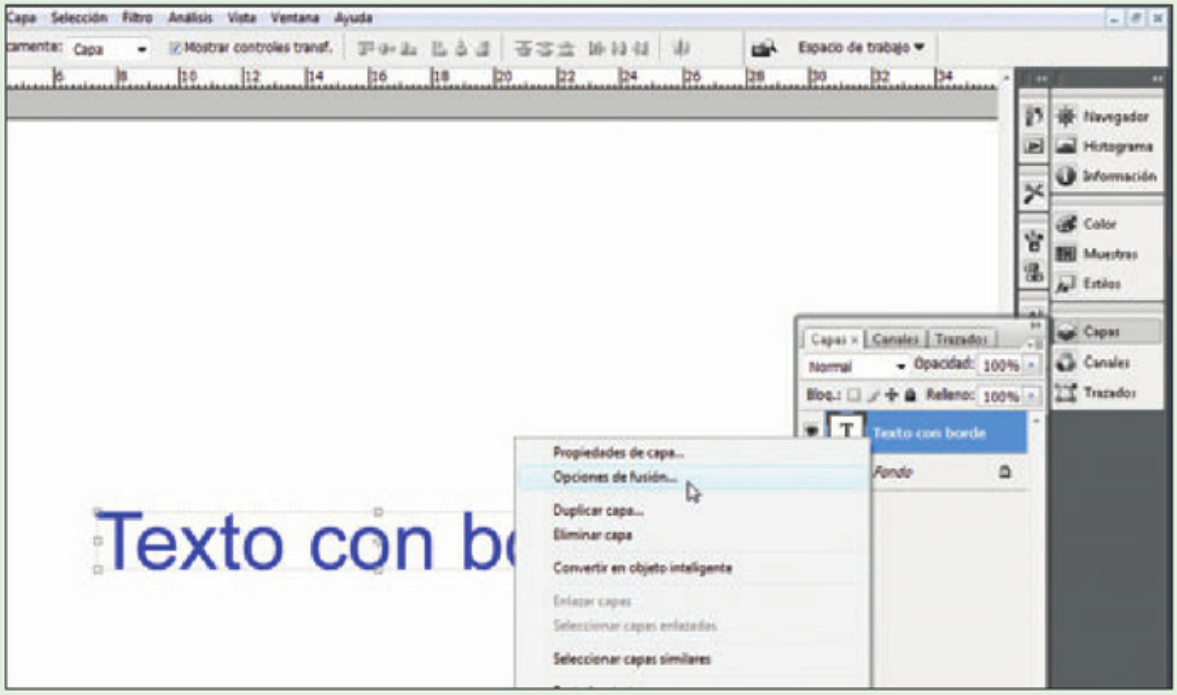
Gracias a los estilos de capa, es posible agregar una línea al borde de nuestro texto de forma muy sencilla. Sin embargo, si queremos agregar una línea doble, es decir, de dos colores diferentes, no encontraremos una opción para obtenerla. Si queremos lograrlo, a pesar de que no existe una forma sencilla o predeterminada para hacerlo, podemos recurrir al ingenio y convertir, un **degradado** en una línea de varios colores.

Una vez que abrimos la ventana **Estilo de capa** y estamos en la sección **Trazo**, en el desplegable **Tipo de relleno** marcamos la opción **Degradado**. Luego, configuramos los colores que queremos utilizar y elegimos el estilo **Estallido de formas**. De esta manera simple, logramos un texto que tiene dos colores en el borde (**Figura 9**).

Si quisiéramos tres variantes de color, cuando editamos los colores del degradado debemos incorporar un tercer tono. Para eso, basta con hacer clic en el recuadro del color degradado en la ventana **Trazo**. Para agregar una nueva tonalidad, hacemos clic en algún lugar de la barra donde se ve la muestra del color y elegimos el nuevo tono en el desplegable **Color** que se encuentra debajo. Es importante aclarar que la forma en la que se ven los colores depende en gran medida del grosor que tenga el borde y de cuán juntos estén esos tonos cuando editamos el degradado (**Figura 10**).

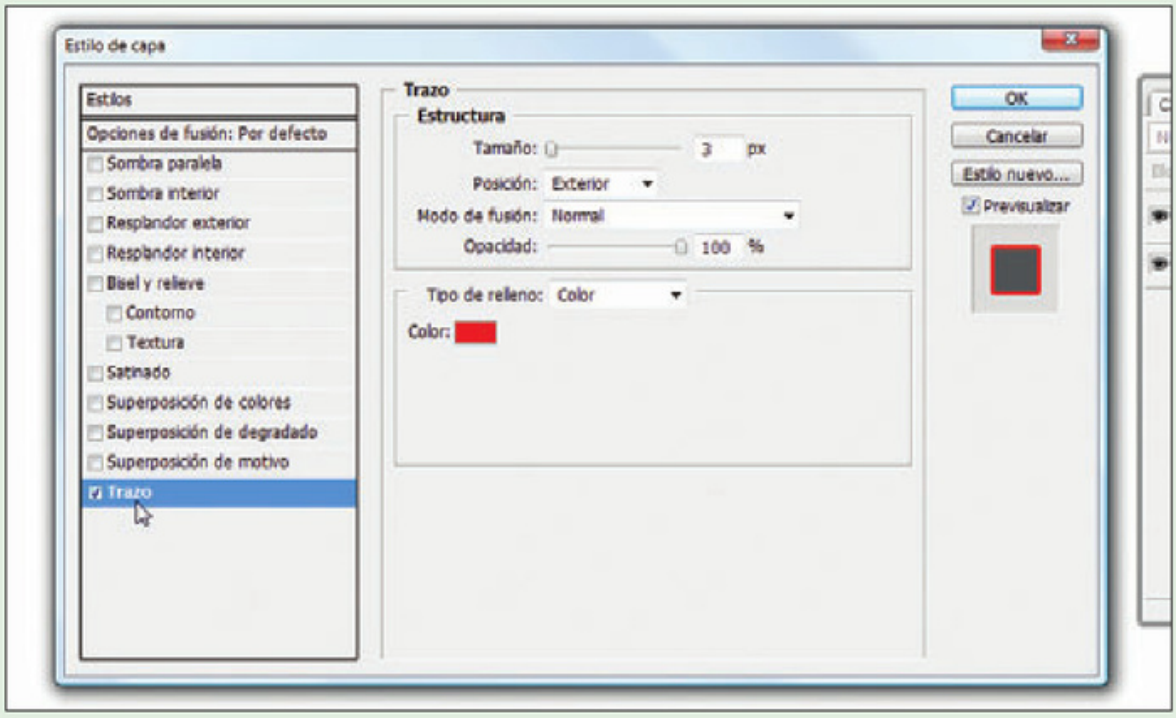
PASO A PASO 002 | Agregarle borde a un texto

1



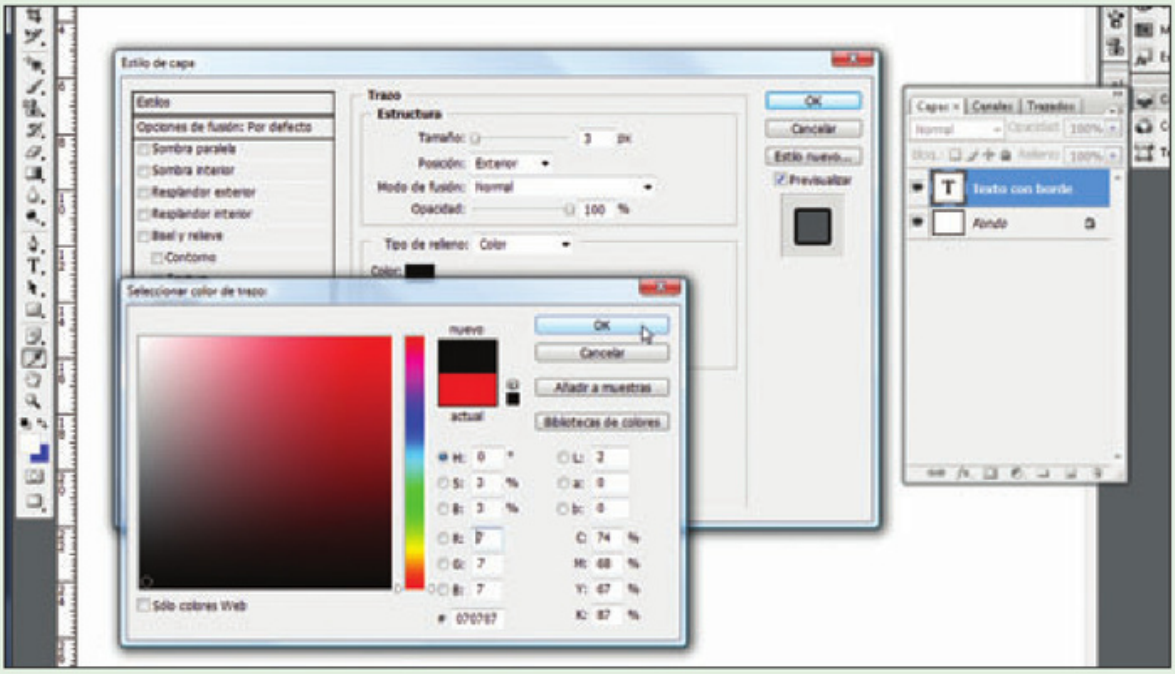
Seleccione la herramienta de texto y teclee el contenido que desee aplicar al trabajo. Cuando termine de escribir, abra la paleta **Capas** y ubique la capa cuyo nombre es igual al texto que acaba de ingresar. Haga clic con el botón derecho sobre ella y, del menú que aparece, elija **Opciones de fusión...**.

2



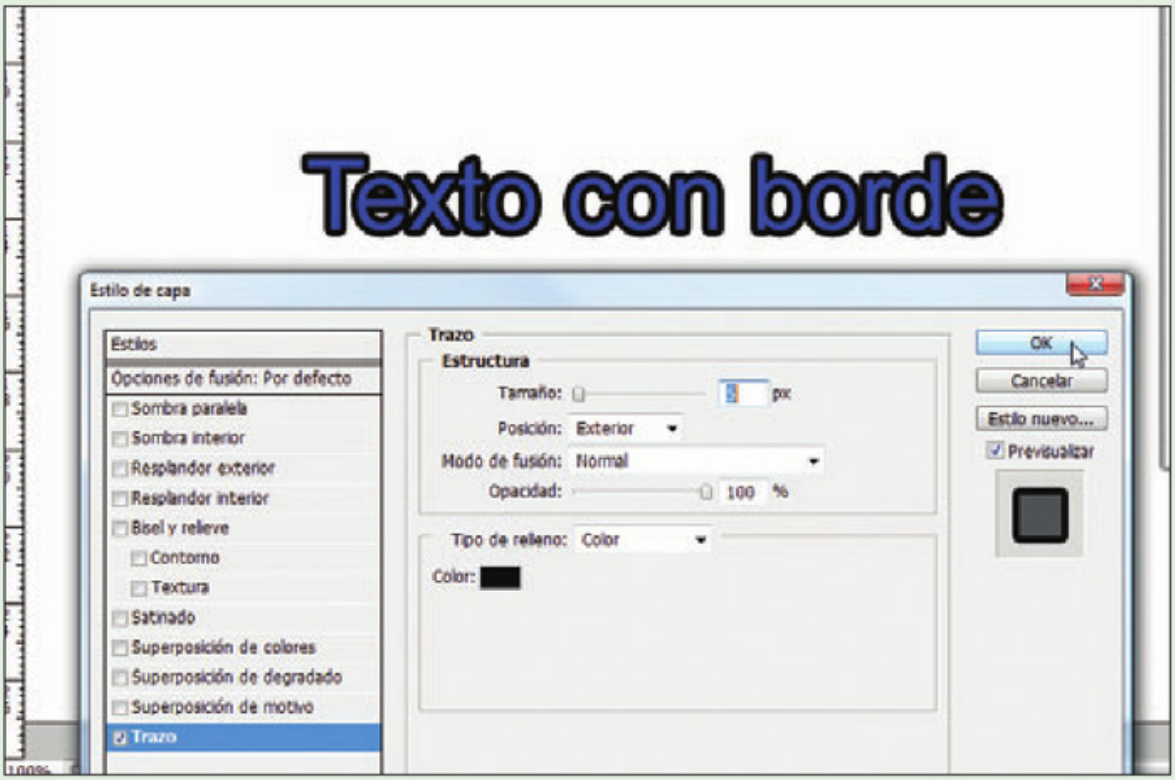
En el cuadro que se abre, haga clic en la sección denominada **Trazo**.

3



Configure las opciones del borde. Entre las más importantes, **Tamaño** corresponde al grosor, **Posición** determina la ubicación de la línea con respecto al borde del texto y **Color** permite elegir la tonalidad que tendrá la línea que se agregará.

4



Si lo desea, puede mover la ventana **Estilo de capa** para ver cómo queda el resultado de las opciones elegidas. Al terminar, presione el botón **OK** para que se aplique el borde.

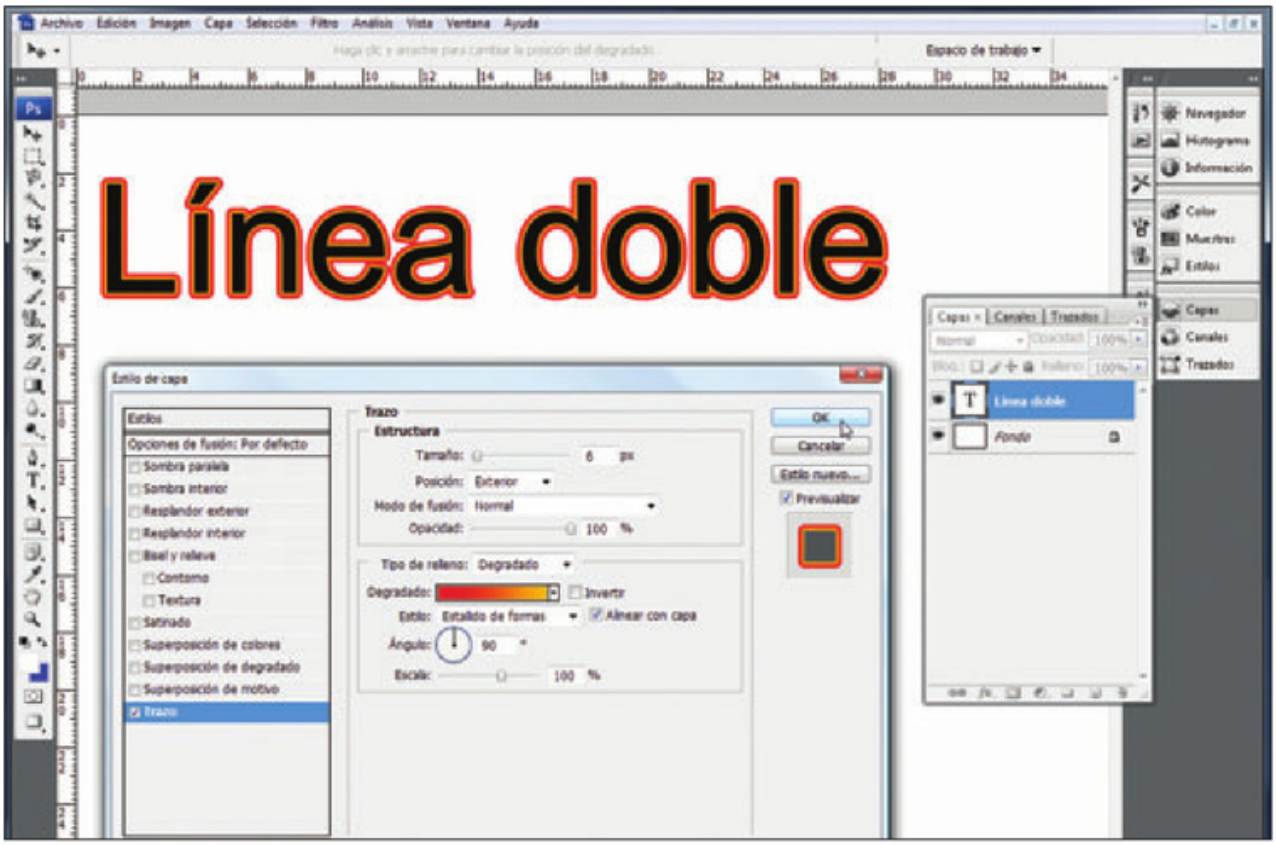


FIGURA 9 | Lograr un borde de dos colores es una tarea sencilla si utilizamos los estilos de capa.

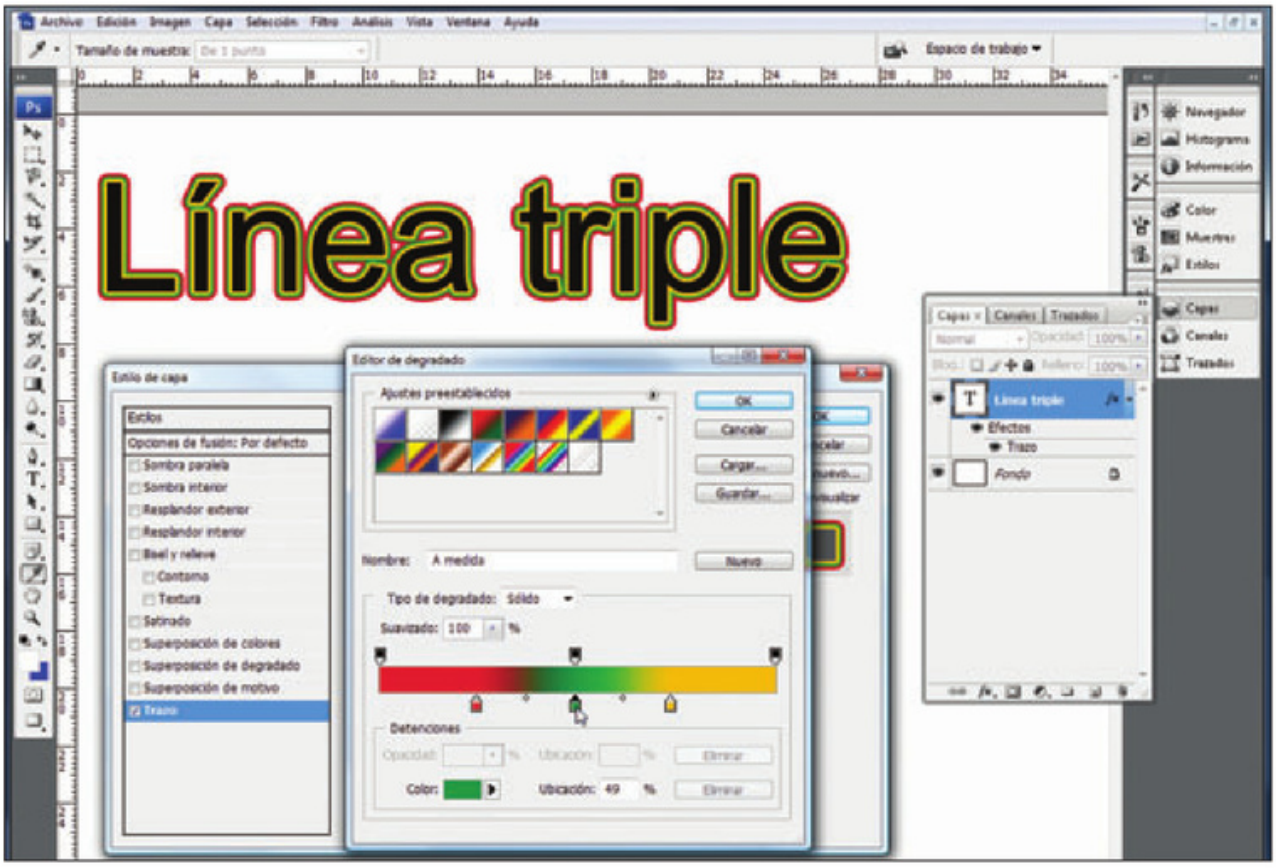


FIGURA 10 | Al agregar colores al degradado, aumentamos los tonos que aparecerán en el trazo del borde del texto. Deberemos aplicarlos con cuidado para no saturar el trabajo.

178 ¿Cómo creo un texto que simule un cincelado en piedra?

Si bien hace un tiempo había que trabajar bastante para conseguir un efecto similar al que se obtiene con un cincel sobre una piedra, los **estilos de capa** nos permiten lograrlo en pocos pasos con sólo configurar una serie de sombras, relieves y otros efectos. Generamos un fondo que simule ser piedra y, luego, escribimos el texto sobre el que queremos aplicar el estilo cincelado, dándole un color similar al del fondo (podemos usar el gotero). Hacemos clic con el botón derecho sobre la capa del texto en la paleta **Capas** y vamos a **Opciones de fusión...**.

- Dentro de la sección **Sombra interior**, establecemos los siguientes valores:

Modo de fusión: **Multiplicar**
Opacidad: **50**%
Ángulo: **75**°
Usar luz global: tildado
Distancia: **6** px
Retraer: **49**%
Tamaño: **6** px
Contorno: **Gaussiano**
Suavizado: tildado
Ruido: **0**%

- En el área **Bisel y relieve** configuramos:

Estilo: **Relieve**
Técnica: **Redondeado**
Profundidad: **150**%
Dirección: **Abajo**
Tamaño: **8** px
Suavizar: **0** px
Ángulo: **75**°
Usar luz global: tildado
Altitud: **21**°
Contorno de resplandor: **Lineal**

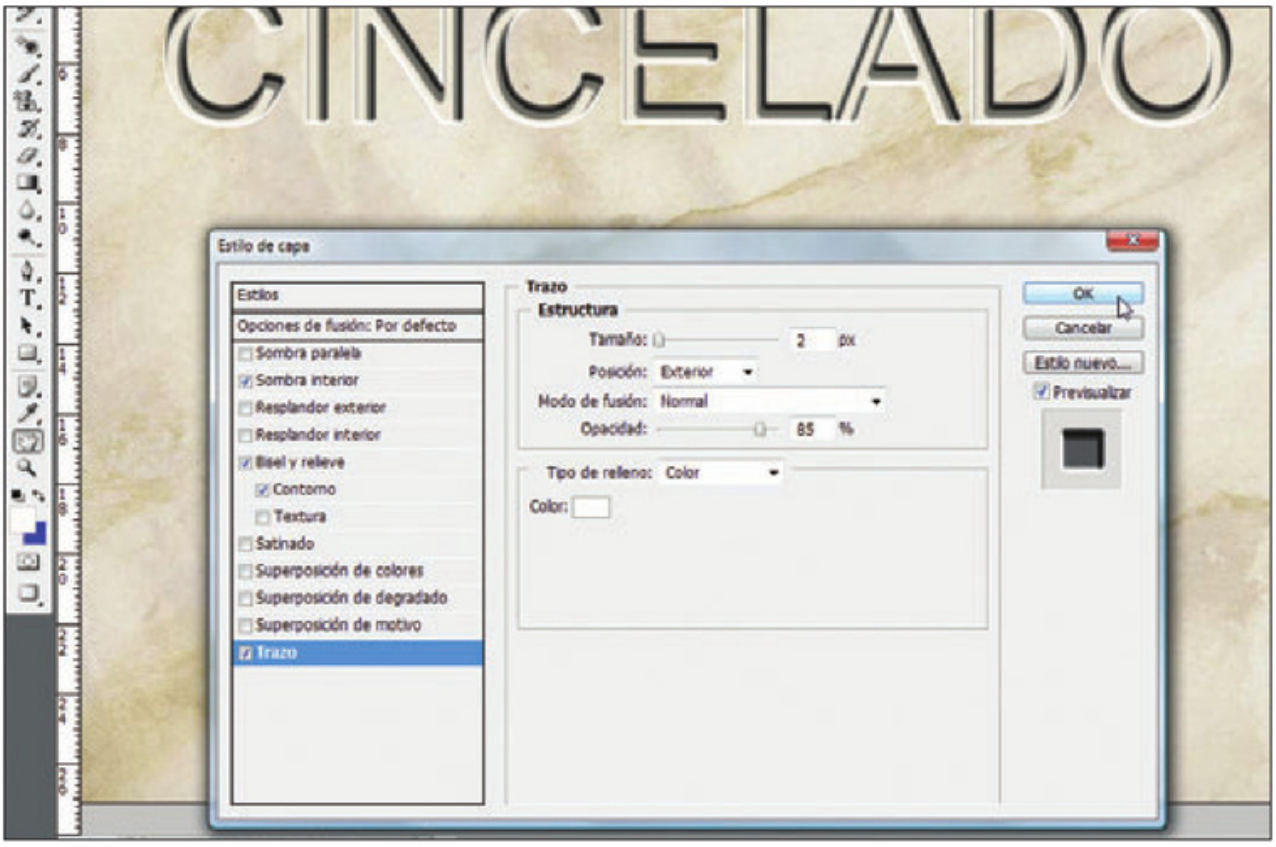


FIGURA 11 | Con sólo modificar sombras, relieves y trazos, entre otras cosas, podemos lograr, con facilidad, un efecto de cincel bastante agradable y muy real.

Modo resaltado: **Trama** (color blanco)
Opacidad: **75**%
Modo de sombra: **Multiplicar** (color negro)
Opacidad: **75**%

- En la categoría **Contorno** establecemos lo siguiente:
  Contorno: **Gaussiano**
  Suavizado: destildado

- Dentro de la sección **Trazo** elegimos:
  Tamaño: **2** px
  Posición: **Exterior**
  Modo de fusión: **Normal**
  Opacidad: **85**%
  Tipo de relleno: **Color**
  Color: Blanco

179 ¿Puedo hacer que un texto parezca escrito con papel picado?

Para lograr un efecto que haga parecer que nuestro texto está formado con papel picado, debemos ingresar las palabras que usaremos y, en primer lugar, agregarle **ruido**. Para eso, con el texto seleccionado, vamos al menú **Filtro** y allí elegimos **Ruido/Añadir ruido...**. Respondemos **OK** cuando se nos pregunta si deseamos **rasterizar** el texto y, a continuación, se abre el cuadro **Añadir ruido**. En él configuramos **400** en el recuadro **Cantidad**, elegimos **Gaussiano** dentro de **Distribución** y verificamos que la casilla **Monocromático** no se encuentre tildada. Presionamos **OK** para que se apliquen los cambios.

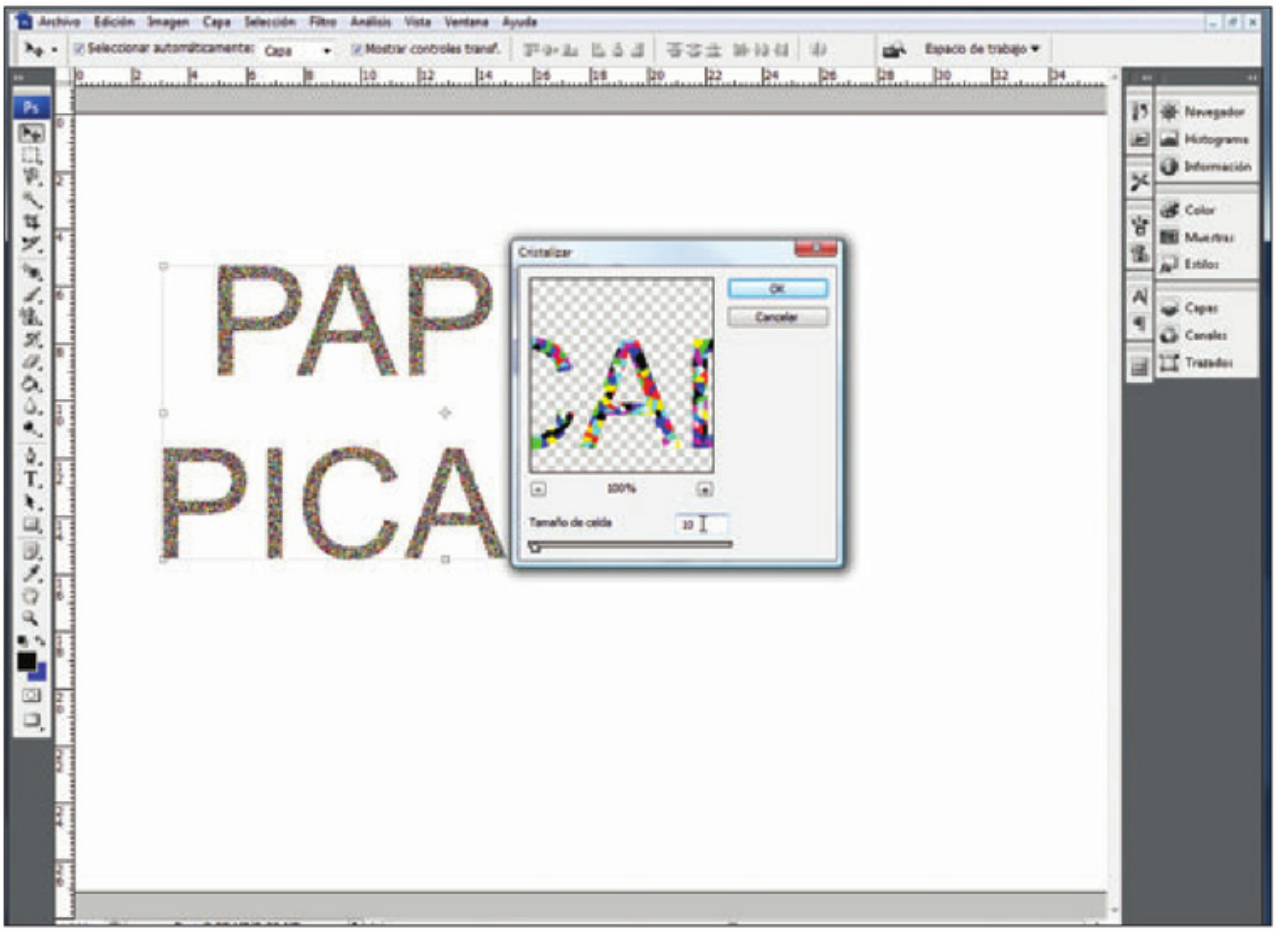


FIGURA 12 | En este caso, el valor de Tamaño de celda está establecido en 10, que es el valor que aparece por defecto en esta característica de Photoshop.

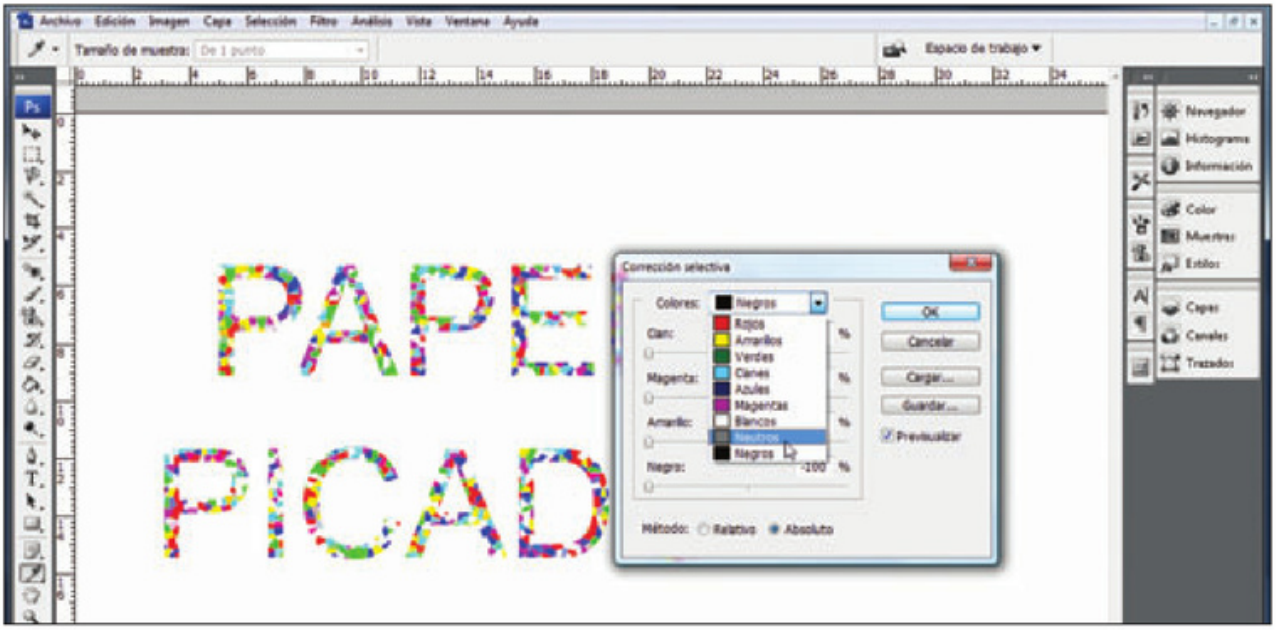


FIGURA 13 | Desde el desplegable Colores elegimos los tonos sobre los que se aplicará la corrección selectiva, en este caso Blancos, Neutros y Negros.

Luego de aplicar ruido, vamos otra vez al menú **Filtro** y allí elegimos **Pixelizar/Cristalizar...**. Veremos que el ruido anterior deja de ser puntos para convertirse en pequeñas piezas de colores (**Figura 12**). Si queremos que sean más grandes, podemos cambiar el valor del recuadro **Tamaño de celda** o mover el deslizador hasta encontrar el resultado esperado. Lo importante es, por supuesto, que el texto continúe siendo legible. Pulsamos **OK** para que se incorpore este nuevo efecto en nuestro texto.

Aunque podríamos dejar aquí nuestro trabajo, todavía falta mejorarlo eliminando las partes negras. Para eso, vamos al menú **Imagen/Ajustes/Corrección selectiva** y, en la ventana que aparece, primero elegimos **Negros** dentro del desplegable **Colores**. Marcamos **Absoluto** como **Método** y luego movemos los cuatro deslizadores inferiores hasta el margen izquierdo (valor **-100**). A continuación, elegimos **Neutros** en el desplegable **Colores** y realizamos lo mismo. Para terminar, repetimos la operación para la opción **Blancos** del desplegable y pulsamos **OK** (**Figura 13**).

180 ¿Cómo hago letras con efecto camuflado?

Para lograr textos que parezcan tener un efecto de camuflado o también conocido como **camuflaje**, debemos escribir primero el texto y a continuación darle un color verde. Nos dirigimos al menú **Filtro/Ruido/Añadir ruido...** y aceptamos la rasterización correspondiente.

En la ventana **Añadir ruido**, marcamos la opción **Monocromático**, elegimos **Gaussiano** y establecemos una cantidad que no genere puntos blancos, en este caso **15**. A continuación, hacemos clic sobre el botón **OK**.

Ahora regresamos al menú **Filtro** y seleccionamos **Pixelizar/Cristalizar...**. Desde allí deberíamos establecer un valor de **30** para el **Tamaño de celda**. Luego abrimos el menú **Filtro/Ruido/Mediana...** y elegimos un valor pequeño de **5** pixeles para **Radio** (**Figura 14**).

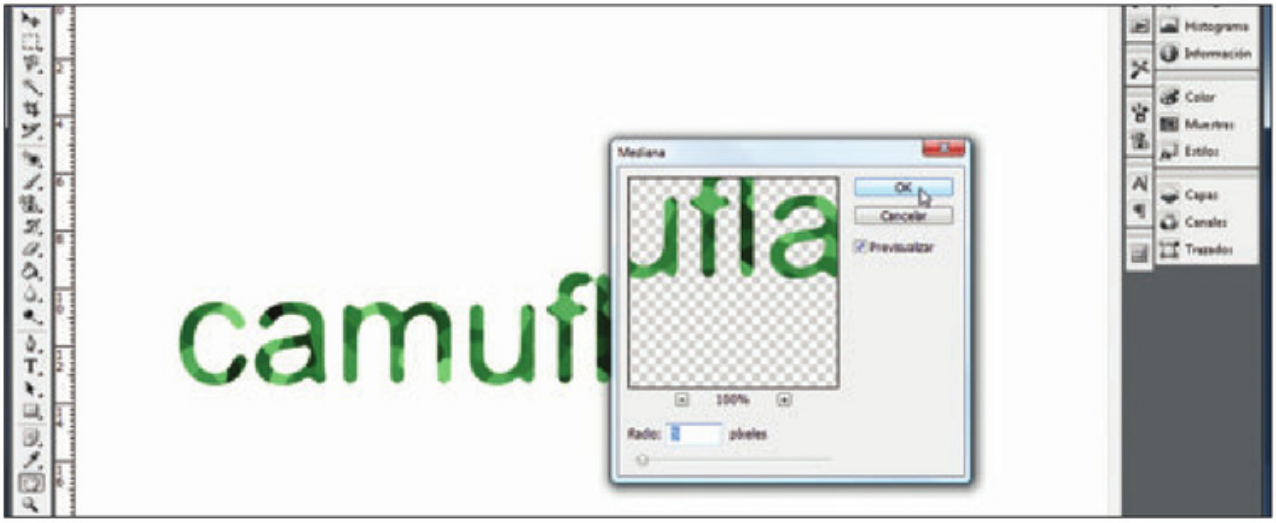


FIGURA 14 | Aunque con el filtro Cristalizar el resultado era bastante bueno, con el filtro Mediana, las piezas de colores son más redondeadas.

181 ¿Qué otros efectos puedo agregarle al texto?

Luego de los efectos que logramos en los ejercicios anteriores, agregar una sombra o un pequeño relieve nos resultará muy sencillo, pero no por eso menos interesante o efectivo a la hora de resaltar un texto. Para aplicar efectos de forma rápida y fácil, debemos escribir nuestro texto y, nuevamente, recurrir a los **estilos de capa**. Allí encontraremos las opciones necesarias para crear **sombras**, **resplandores** (halo), **relieves**, **contornos** y **texturas**, entre otras cosas. Como siempre, se trata de probar cada efecto por separado y junto con otros para elegir lo que más se ajusta a nuestra necesidad o deseo (**Figura 15**)

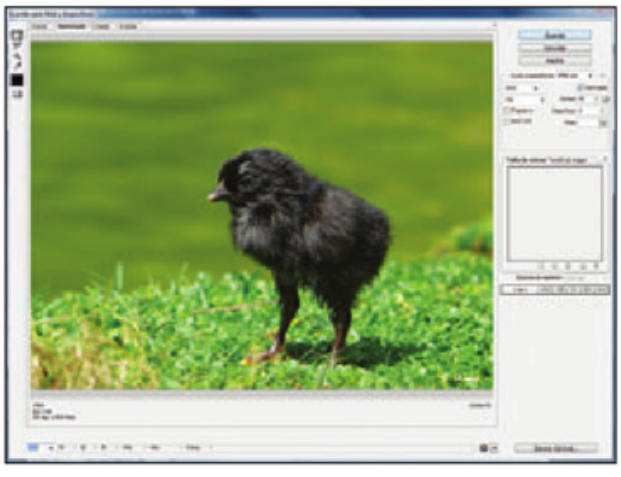


FIGURA 15 | En este caso, aplicamos Sombra paralela y Resplandor exterior.

Capítulo 9

Destino de las imágenes

¿Cómo puedo imprimir mis fotos?
¿Qué es un laboratorio digital y cómo trabaja?
¿Qué debo tener en cuenta para imprimir fotografías?
¿A qué se denomina quiosco de copiado?
¿Cómo puedo compartir mis imágenes?
¿Cómo guardo las imágenes para usarlas en la Web?
¿Cómo conviene enviar las imágenes por correo electrónico?
¿Cómo subo mis fotografías a un fotolog?
¿Qué es una galería de fotografías web?
¿Cómo creo una galería web de fotografías?
¿Puedo ver la galería desde la PC?
¿Cómo publico las fotografías?
¿En qué otros formatos puedo guardar mi trabajo?
¿Cómo creo un DVD para ver las imágenes en cualquier reproductor?
¿Puedo armar un video a partir de mis imágenes?
¿De qué manera puedo organizar las fotografías?



182 ¿Cómo puedo imprimir mis fotos?

A la hora de imprimir las fotografías que retocamos, tenemos varias opciones. Con seguridad, la que primero se nos viene a la mente es la que involucra nuestra **impresora hogareña**, ya que no debemos movernos ni trasladar archivos, ni tampoco pagar por cada copia que deseamos. Sin embargo, esta aparente comodidad no es sinónimo de economía y, mucho menos, de calidad.
Aunque puede parecer una opción que no cuesta dinero, la realidad es que, si lo queremos hacer bien, el costo es bastante elevado. Esto se debe a que conviene contar con **cartuchos** originales, mucho mejor si son de tintas especiales para imprimir fotografías. Además, para lograr una buena impresión es necesario usar **papel fotográfico** en lugar de papel común, y su precio es más alto que el del tradicional. En general, este papel es fabricado por las grandes marcas de impresoras, aunque también existen papeles genéricos más económicos.
Las impresoras modernas muchas veces están pensadas para trabajar específicamente con fotografías, ya que incorporan ranuras para leer las memorias de las cámaras digitales sin necesidad de utilizar una PC. Otras, en lugar de una ranura cuentan con un enchufe de conexión especial para la cámara, por lo que tampoco es necesario usar la PC a la hora de imprimir.
Otra alternativa para imprimir nuestras fotos es recurrir a los **locales** de revelado y copiado de **fotografía tradicional**, que ahora ampliaron sus servicios y nos permiten imprimir nuestras fotos digitales desde memorias, CDs y pendrives, por ejemplo. En estos casos, podemos operar con una persona que se encargará de realizar la impresión por nosotros o, quizás, tendremos que imprimir por nosotros mismos en unos dispositivos especiales. Estos equipos se suelen denominar **quioscos digitales** o **quioscos de copiado**, y los conoceremos en las próximas páginas.

DEFINICIONES

El papel fotográfico para impresoras imita al que se utiliza para las fotos tradicionales, aunque no es fotosensible. Al hablar de *papel fotosensible*, nos referimos a un papel especial utilizado en la *fotografía tradicional*. Este papel está recubierto con una capa de un material sensible que, en contacto con la luz, reacciona para formar la imagen. Esta característica está presente tanto en la película fotográfica (el rollo o carrete) como en el papel fotográfico.

183 ¿Qué es un laboratorio digital y cómo trabaja?

Un laboratorio digital es un comercio que se dedica a imprimir las fotografías digitales con una calidad bastante elevada. Para eso, utilizan procedimientos que emulan los de la fotografía tradicional, con **papeles emulsionados** y **químicos** para lograr un proceso similar al de **revelado**.
La forma de trabajo de estos laboratorios es variada. Existen algunos que requieren que llevemos nuestro medio de almacenamiento con fotos (memoria de la cámara, CD, DVD o pendrive) y otros que nos permiten enviar las fotografías a través de un sitio web o por correo electrónico. En el caso de los locales, al cabo de unas horas, tendremos nuestras copias listas para retirar. En cam-

bio, cuando contratamos un servicio online (como el de **www.sinrollos.com**), en general podemos optar por retirarlas de alguno de los puntos de venta o por recibirlas en nuestro domicilio.

184 ¿Qué debo tener en cuenta para imprimir fotografías?

Lo primero que debemos consultar es el tipo de impresión o copiado que realiza el proveedor de servicios que elegimos. En segundo lugar, pero no por eso menos importante, es fundamental conocer el **tipo de imagen** que debemos entregar (formato de archivo) y sus características de **resolución** y **calidad**. Lógicamente, estos factores dependerán del tipo de copia que deseemos obtener y, en especial, del **tamaño de copia** que solicitemos.

Aunque las cámaras actuales nos brindan imágenes que podemos llevar al papel en un tamaño igual al de las fotografías tradicionales (10 x 15) e incluso más, conviene siempre consultar a la empresa que se va a encargar del copiado. De hecho, en los sitios de los laboratorios online, como SinRollos o Subitufoto (**www.subitufoto.com.ar**), podemos encontrar el detalle de las resoluciones recomendadas para cada tamaño de impresión. Además, podremos ver en qué resolución deben estar nuestras imágenes si queremos imprimir en otros soportes como **tazas**, **imanes**, **llaveros**,



FIGURA 1 | SINROLLOS (WWW.SINROLLOS.COM) es un laboratorio digital que nos permite pedir copias sin movernos de nuestro hogar.

pads para mouse, **remeras**, etcétera. En estos sitios, también encontraremos el formato de archivo que debemos entregarles para que realicen el copiado, que suele ser JPG. Además del formato y la resolución, también conviene averiguar sobre el uso de la **compresión** en la configuración de la cámara.

185 ¿A qué se denomina quiosco de copiado?

Un quiosco de copiado es, como ya adelantamos, un dispositivo en el que podemos imprimir nuestras fotografías. Estos quioscos suelen estar presentes en los comercios de fotografía y, en general, debemos operarlos por nosotros mismos. En estos equipos podemos ingresar nuestros archivos de diversas formas, ya que cuentan con ranuras para las memorias de las cámaras, lectoras de CD o DVD y conector USB para enchufar nuestro pendrive. En su pantalla, es posible ver nuestras imágenes, elegir cuáles queremos imprimir y también hacer algunos arreglos (brillo, color, contraste). Algunos, incluso, nos permiten crear **tarjetas** o **calendarios** con nuestras imágenes.

186 ¿Cómo puedo compartir mis imágenes?

Una de las cosas que, casi siempre, deseaeremos hacer es compartir nuestras imágenes. Para eso, además de la opción impresa que con toda facilidad llevamos a cualquier sitio en un cómodo álbum, podemos utilizar opciones digitales que no requieren impre-



FIGURA 2 | Los quioscos de copiado son una especie de laboratorio AUTOSERVICIO.

sión ni papel. En primer lugar, mencionaremos el **correo electrónico**, ya que es una forma muy común de hacerles conocer nuestras fotografías a nuestros familiares y amigos. Pero, como sabremos si lo hemos intentado, enviar muchas fotos por e-mail es un proceso tedioso, tanto para nosotros como para los destinatarios de nuestros envíos. Otra forma de compartir fotografías es mediante **galerías online**, como **Flickr** (**www.flickr.com**) o los álbumes web de **Picasa** (**http://picasaweb.google.com**). Tal como veremos más adelante, otras opciones online son los **fotolog**, una combinación de blog con la publicación de fotografías. El sitio más popular es, precisamente, Fotolog (**www.fotolog.com**), y podemos encontrar otro en **www.elfotolog.com**. Por último, es posible compartir nuestras imágenes a través de **soportes físicos** como **CDs** o **DVDs**, o también mediante un **pendrive**.

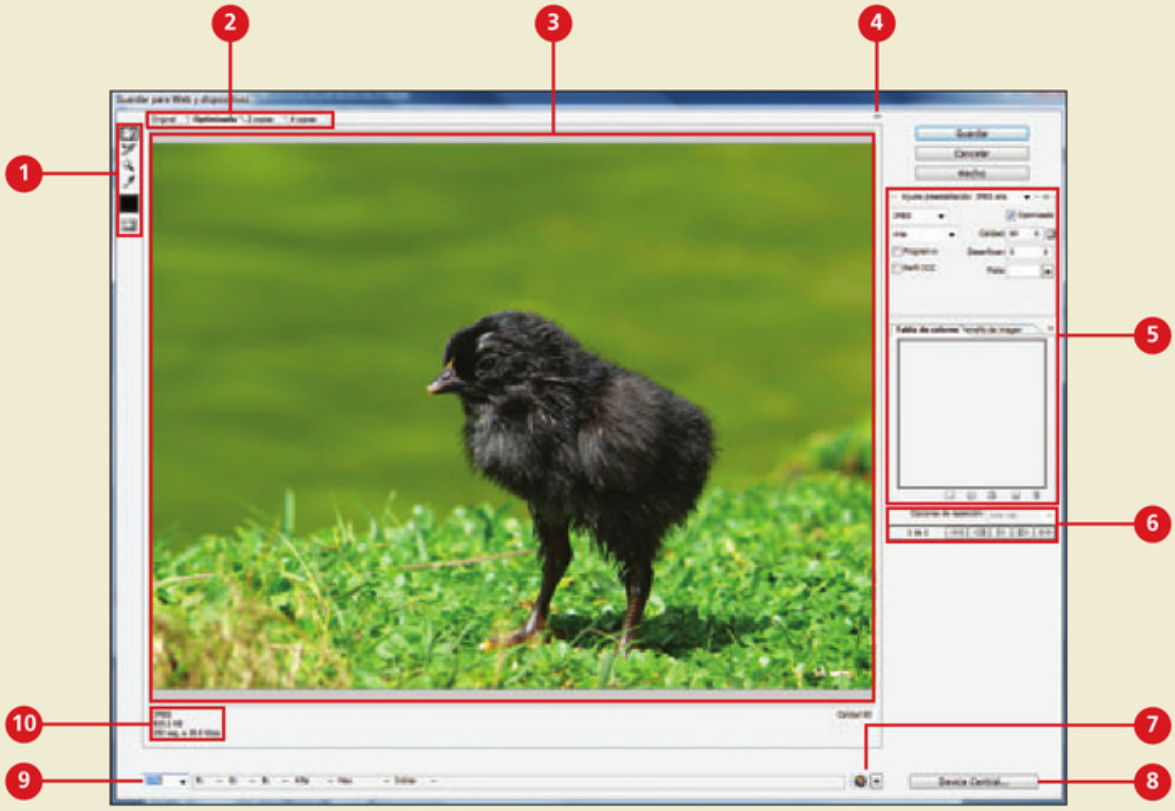
187 ¿Cómo guardo las imágenes para usarlas en la Web?

Si bien es cierto que podemos subir nuestras fotos tal como las obtenemos con nuestra cámara, esas imágenes son demasiado grandes y pesadas para compartir, en especial si lo haremos a través de Internet. Tanto si vamos a enviar fotografías por correo electrónico como si las subimos a algún tipo de sitio (ya sea un álbum online, un fotolog o en un perfil de Facebook), es conveniente **reducir su tamaño**. Aunque muchos de estos sitios achican las imágenes, incluso sin que nosotros lo solicitemos, la desventaja de esto es que no nos ahorramos la subida de la imagen pesada, porque ésta sólo es achicada cuando terminó de subir al servidor. Entonces, la mejor opción es realizar el proceso antes de comenzar con la publicación. Esta tarea, que también es conocida como **optimización de imágenes**, puede ser llevada a cabo de diferentes maneras. Sin investigar demasiado podríamos, por ejemplo, bajar la resolución y guardar la imagen como un archivo nuevo. Sin embargo, Photoshop nos provee con una utilidad especial para este propósito de hacer que nuestras imágenes sean óptimas para Internet. Esta función se llama **Guardar para Web y dispositivos...**, la encontramos en el menú **Archivo** y su uso es bastante simple. Antes de utilizarla para optimizar una imagen, en la **Guía visual 001**, veamos cómo está compuesta la ventana que se abre cuando ejecutamos esta opción.
Una vez que terminamos de trabajar con la imagen que vamos a usar en Internet, vamos al menú **Archivo** y hacemos clic en **Guardar para Web y dispositivos...**. Si se trata de una fotografía, en el desplegable **Formato de archivo optimizado** (ubicado a la derecha de la ventana) seleccionamos **JPEG**. Si fuese un gráfico o imagen de colores planos, sería

DEFINICIONES

Los *sectores* son una utilidad que se aplica en especial a grandes imágenes que deben ser usadas en Internet y, por cuestiones de peso, se recortan en partes más pequeñas. Es muy utilizado en el diseño de sitios web, ya que permite armar las páginas de forma rápida y sencilla sin que se modifique el modelo original. De alguna manera, podemos decir que el documento se secciona en piezas que luego se arman como si se tratara de un rompecabezas con fichas cuadradas o rectangulares.

GUÍA VISUAL 001 | Guardar para Web y dispositivos



1. Herramientas **Mano**, **Seleccionar sector**, **Zoom**, **Cuentagotas**, **Color de cuentagotas** y **Conmuta la visibilidad de sectores**.
2. Desde estas pestañas, podemos elegir qué vamos a ver en el recuadro de la imagen. La primera nos permite visualizar la imagen original; la segunda nos muestra la versión optimizada según las opciones elegidas; **2 copias** nos muestra la versión original y la optimizada lado a lado; y **4 copias** nos permite ver, además, otras dos alternativas de optimización.
3. Aquí veremos la imagen según lo que hayamos elegido en las pestañas superiores. Si estamos en **Original**, veremos la imagen con todos los colores que tiene y sin ningún tipo de optimización. Si elegimos **Optimizada**, veremos la imagen con los ajustes que hayamos elegido en el área de la derecha. Cuando seleccionamos **2 copias**, el recuadro se dividirá en dos partes. En cambio, si elegimos **4 copias**, veremos cuatro recuadros, cada uno con su muestra de la imagen.
4. **Menú de previsualización**: nos permite elegir opciones de **color** y configurar la **velocidad** de la conexión a Internet que se utilizará para determinar el tiempo que tardará en realizarse la descarga de la imagen. Esta información la veremos debajo de la imagen, junto con el formato y el peso del archivo.
5. Desde esta sección, elegimos las características de la optimización, como el **formato** de la imagen, el nivel de **compresión** (en calidad o en porcentaje de calidad) y el **tamaño** que tendrá la imagen resultante, entre las opciones más destacadas.
6. Controles especiales para creación de archivos animados. Nos permiten determinar qué cantidad de veces se repetirá la animación (**Una vez**, **Infinito** u **Otro**) y movernos entre los distintos cuadros que la componen.
7. Permite configurar y acceder al **navegador** por defecto para previsualizar en él la imagen.

... | Guardar para Web y dispositivos

8. **Device Central...**: desde aquí, es posible acceder a la previsualización que ofrece Photoshop para crear contenidos preparados para **dispositivos móviles**.
9. **Nivel de zoom**: desde aquí, podemos establecer el porcentaje de ampliación con el que se muestra la imagen en la parte superior de la ventana. Es posible elegir una de las opciones predefinidas o ingresar nuestro propio valor.
10. En esta sección, encontraremos la información relacionada con el **peso** de la imagen y el tiempo estimado que tardará en descargarse (de acuerdo con la configuración mencionada en el **Menú de previsualización**). Cuando estamos usando las opciones de copias, veremos esta información debajo de cada recuadro con los detalles de cada caso.

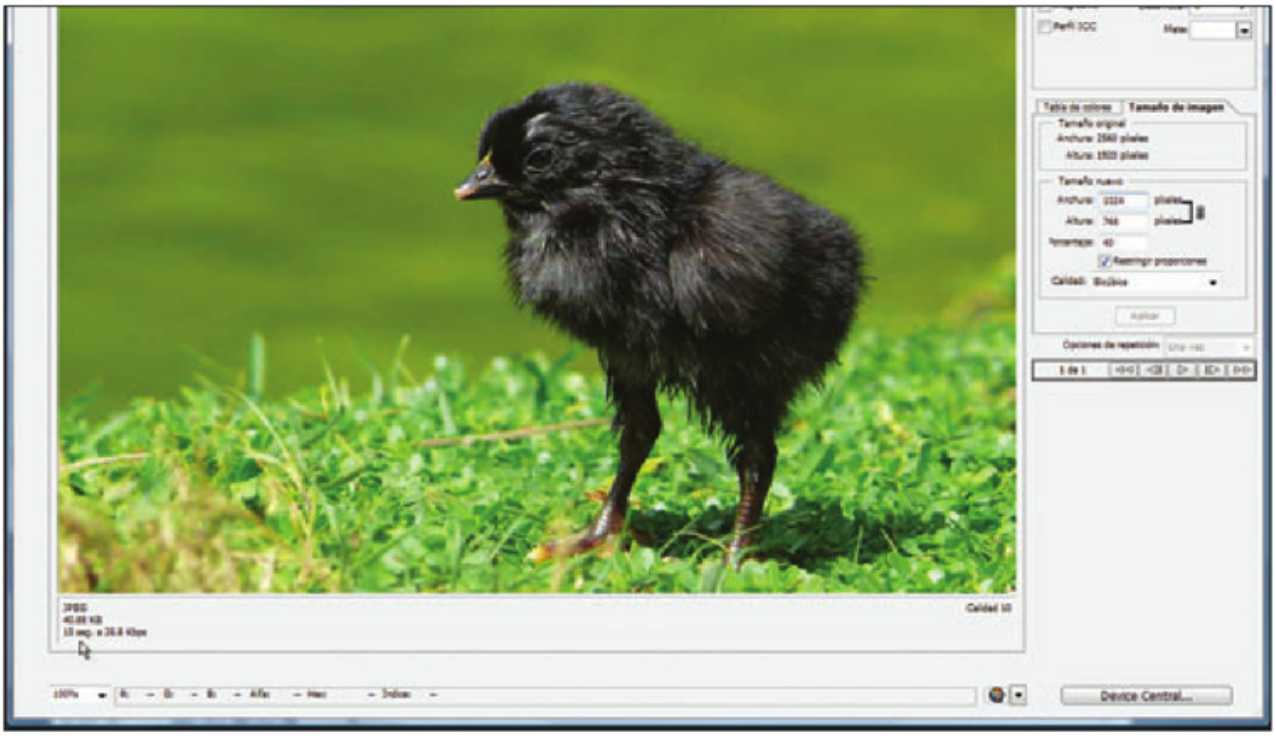


FIGURA 3 | Luego de redimensionar la imagen, podremos ver el cambio en el peso del archivo. En este caso, pasó de 180.5 KB a 40.88 KB. Además, como beneficio adicional, no será tan necesario utilizar las barras de desplazamiento para hacer scroll.

más conveniente elegir **GIF**. Luego, hacemos clic en **Tamaño de imagen** y elegimos la resolución que queremos que tenga la imagen exportada (en general, lo ideal es que este tamaño no sea mayor a 1024 x 768). Verificamos que se encuentre tildada la casilla **Restringir proporciones** para que no se deforme la imagen. Podemos modificar los valores numéricos de **Anchura** y **Altura** o cambiar el número de **Porcentaje**. Al terminar, presionamos **Aplicar**.

Si deseamos cambiar el resultado, hacemos clic en la pestaña **2 copias** y utilizamos el deslizador **Calidad** para aumentar o reducir la calidad. Debemos modificar este valor hasta encontrar un resultado que equilibre el peso del archivo con la mejoría obtenida. Cuando estemos conformes con la optimización obtenida, presionamos el botón **Guardar** para almacenar la imagen optimizada.
Cuando trabajamos con las pestañas **2 copias** y **4 copias**, si deseamos hacer modificaciones

en los parámetros de optimización debemos, primero, hacer clic en el recuadro de la versión que vamos a cambiar. Entonces, veremos que aparece una línea de color en el borde de la versión, indicando que ésa es la que variaremos. Luego, podemos cambiar las opciones de formato, calidad, cantidad de colores, etcétera, observar el resultado y compararlo con las otras modalidades que hayamos configurado. Es importante saber que, si modificamos el tamaño de la imagen, el cambio impactará en todos los casos que tengamos (2 ó 4 copias según la solapa que hayamos elegido).

188 ¿Cómo conviene enviar las imágenes por correo electrónico?

El envío de imágenes por correo electrónico es, como seguramente sabemos, la forma más común de compartir nuestras fotografías con familiares y amigos. Si bien el incremento del uso de banda ancha hace que ya no sea tan grave mandar varias fotografías por e-mail, es fundamental que, antes de enviarlas, las hagamos aptas para viajar por Internet. Esto significa que, al igual que si vamos a publicarlas en un sitio, es conveniente **achicarlas** a un tamaño que no genere demoras en los receptores. Entonces, como vimos en la pregunta anterior, es importante que procesemos las imágenes que serán enviadas por e-mail. A menos que enviemos las fotos para que el destinatario las imprima, la optimización puede ser la misma que utilizamos para que sean publicadas en una página.

ATENCIÓN



Cuando estemos trabajando con imágenes de dimensiones muy amplias en la ventana de Guardar para Web y dispositivos, al cambiar entre las distintas opciones de configuración, es probable que Photoshop tarde en realizar la operación o que incluso se mantenga unos instantes sin responder. Esto puede suceder, incluso en equipos con bastante memoria, y sólo resta esperar.

189 ¿Qué es un fotolog?

Un **fotolog** es un blog en el que se publican fotografías. También es llamado **fotoblog** o, simplemente, **flog**. Al igual que en un blog tradicional, los contenidos que se publican son conocidos con el nombre de **entrada**, y cada una de éstas quedan registradas con la fecha y la hora en la que fueron hechas. Al mostrar una imagen, podemos ingresar algún texto adicional que ilustre o comente nuestra foto y, luego, nuestros amigos podrán agregar sus comentarios a lo que hemos ingresado.

190 ¿Cómo subo mis fotografías a un fotolog?

Antes de comenzar a subir fotografías, necesitamos crear un blog. Si bien éste es un proceso indispensable, resulta bastante sencillo de llevar a cabo y no lo veremos en

estas páginas. Lo que sí analizaremos es qué hacer con nuestras imágenes optimizadas una vez que ya tenemos creado el fotolog. A modo de ejemplo, publicaremos una entrada en **fotolog**, el sitio más popular de este tipo de blog.

Luego de registrarnos en **www.fotolog.com** con una dirección de correo electrónico válida, confirmamos la suscripción según las instrucciones que figuran en el e-mail que nos envían. Al confirmar, se nos llevará a una página desde la que podremos, fácilmente, subir nuestra primera fotografía. Allí, pulsamos el enlace **Subir tu primera foto** y, en la pantalla que se abre a continuación, hacemos clic en el botón **Examinar...** para recorrer nuestro disco en busca de la imagen que vamos a subir (en los siguientes ingresos que hagamos, podremos hacer clic en el botón **Sube una foto**).

Cuando ya hayamos seleccionado la imagen que vamos a publicar, completamos los campos con el título que queremos darle, el texto que figurará con la imagen, la fecha y, fundamentalmente, nuestra contraseña de acceso a Fotolog. Vale aclarar que la fecha que ingresemos al publicar la foto se utilizará para determinar el lugar del calendario en el que aparecerá la imagen. Por ejemplo, para una foto de cumpleaños, lo ideal es elegir el día exacto de ese aniversario, y no dejar el momento actual como fecha de publicación.

Si prestamos atención, veremos que el sitio impone **restricciones** de tamaño y formatos de archivo. Además, limita la cantidad de imágenes que podemos subir si sólo obtuvimos una cuenta gratuita (existe una categoría de **usuario Gold** que permite subir más fotos a cambio de un pago).

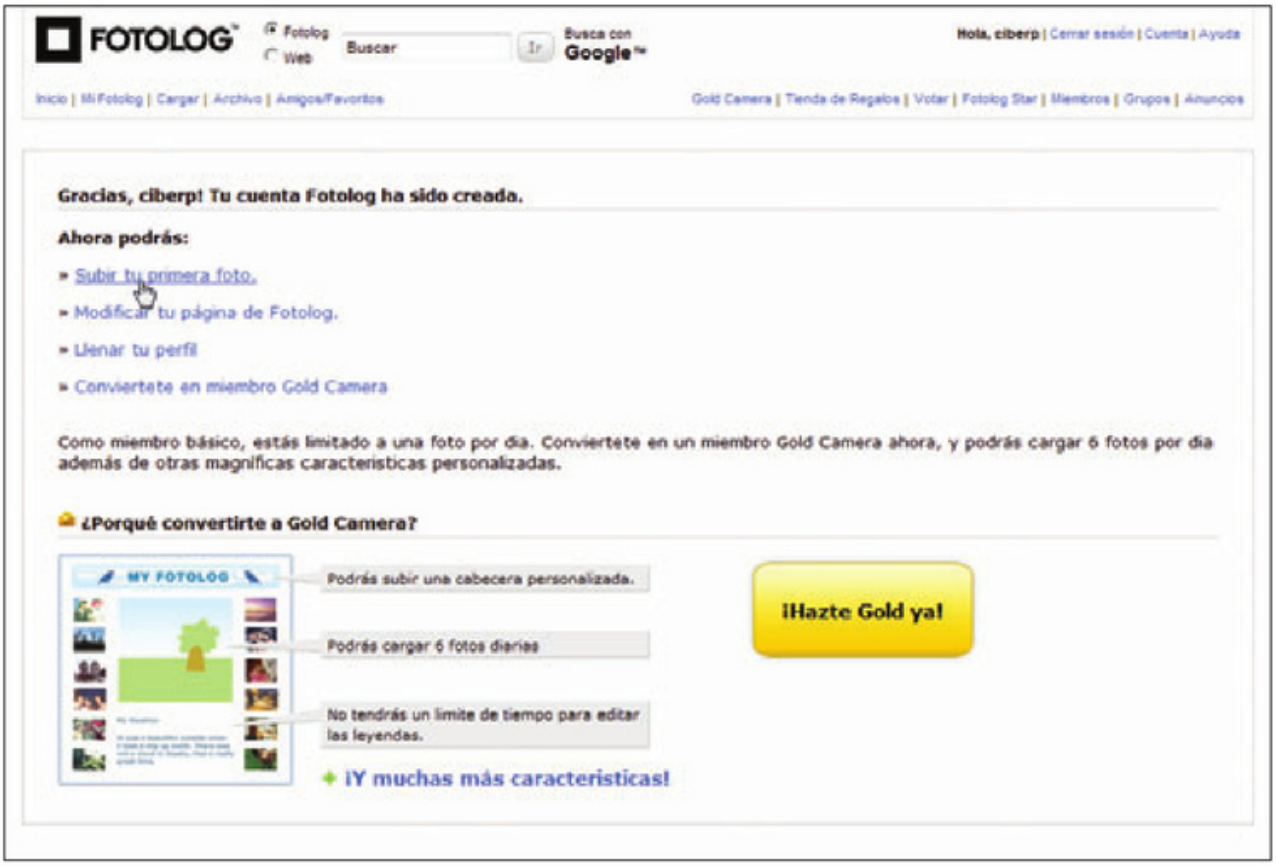


FIGURA 4 | Al confirmar nuestra suscripción al sitio, llegamos a una página con un acceso directo para comenzar a subir fotos a nuestro fotolog.

191 ¿Qué es una galería de fotografías web?

Cuando hablamos de una galería de fotografías, nos referimos a un sitio web que cuenta con una página principal en la que es posible ver las miniaturas de nuestras imágenes. Al hacer clic en cada una de esas miniaturas, podremos acceder a la vista ampliada, es decir, a la foto en tamaño completo. También se da la posibilidad de navegar entre las fotografías a partir de botones que permiten moverse hacia adelante y hacia atrás en la sucesión de imágenes.

192 ¿Cómo creo una galería web de fotografías?

Existen varias formas de crear este tipo de galerías. Si tenemos los conocimientos necesarios, podemos insertar cada imagen de forma manual en una página web (archivo HTML) y luego crear la navegación entre las miniaturas y las imágenes grandes. Por otra parte, podemos recurrir a herramientas especiales o a comandos específicos (o extensiones) dentro de ciertos programas de armado de páginas, como **Adobe Dreamweaver**. Además de esas opciones, también podemos utilizar Photoshop para hacer nuestra galería. Para lograrlo, en primer lugar debemos crear una carpeta nueva y copiar en ella todas las imágenes que formarán parte de la galería. Luego, es conveniente crear otra carpeta donde se guardarán los archivos que se generen durante la creación de la galería, como las imágenes en **miniatura** y los archivos HTML de las páginas. Entonces, cuando ya tenemos esa organización armada, vamos a Photoshop. Allí, en el menú **Archivo**, dentro de **Automatizar** elegimos la opción **Galería de fotografías Web...**.

En la ventana que se abre luego de elegir el comando **Galería de fotografías Web...**, podremos seleccionar las opciones que determinarán las características de la galería que vamos a crear. En la **Guía Visual 002**, podemos ver qué alternativas tenemos.

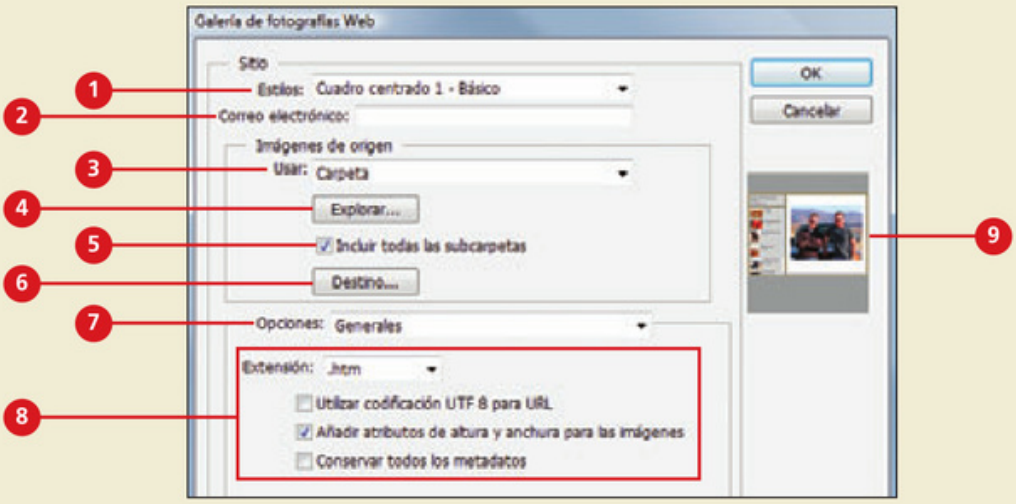
Es importante mencionar en este momento que algunas de las opciones no siempre están presentes. Entre las opciones más importantes a la hora de configurar nuestra galería web, encontramos las de la categoría **Titular** (modifican las características del texto de la galería); las de **Imágenes grandes** (opciones de las imágenes que aparecen en las páginas: tamaño, calidad, borde y epígrafe, entre otros aspectos); la categoría **Miniaturas** (contiene las opciones para configurar cómo se verán las miniaturas de la página principal); **Colores a medida** (opciones de colores de la galería) y **Seguridad** (configuraciones de protección).

Ahora que conocemos las opciones posibles de modificar, bastará con cambiar los aspectos fundamentales (como el origen de

DATOS ÚTILES

Adobe Dreamweaver es un editor de páginas web que, en su origen, pertenecía a *Macromedia*, empresa que fue adquirida por Adobe hace algunos años. Esta aplicación pertenece a la categoría de editores *WYSIWYG* (What You See Is What You Get), que significa que podemos ver el archivo HTML tal como se mostrará en el navegador. En la actualidad, este concepto no tiene tanta importancia como en los comienzos del diseño web ya que, incluso programas como Word, nos permiten guardar este tipo de archivos sin mayores dificultades.

GUÍA VISUAL 002 | Opciones de galería de fotografías web



1. **Estilos**: desde aquí, podemos elegir el estilo gráfico que tendrá nuestra galería. Hay varios modelos y formatos de presentación, con diversa organización de la página y de las imágenes.
2. **Correo electrónico**: como dato opcional, aquí podemos ingresar nuestra dirección de e-mail como información de contacto de la galería.
3. **Usar**: permite elegir si el origen de las imágenes es una carpeta o una serie de fotografías elegidas en Bridge (esta segunda opción sólo estará disponible si, antes de ejecutar el creador de galerías, habíamos seleccionado imágenes dentro del programa **Adobe Bridge**).
4. **Explorar...**: si elegimos la opción **Carpeta** en el desplegable anterior, debemos presionar este botón para elegir la carpeta donde se encuentran las imágenes que queremos incluir en la galería.
5. **Incluir todas las subcarpetas**: si hay carpetas dentro de la carpeta principal donde ubicamos las fotografías, marcar esta casilla hará que también se incluyan las imágenes que hay dentro de ellas. Esto es útil, por ejemplo, si dentro de la carpeta de un viaje tenemos las fotos organizadas según el día en el que fueron tomadas.
6. **Destino...**: al hacer clic en este botón, podremos elegir la carpeta en la que se almacenará nuestra galería con todos sus archivos (imágenes y páginas).
7. **Opciones**: desde este desplegable, podemos elegir distintas categorías de opciones para modificar: **Generales**, **Titular**, **Imágenes grandes**, **Miniaturas**, **Colores a medida** y **Seguridad**. Al hacer clic en cada una de ellas, cambiarán los elementos que aparecen debajo y podremos configurar distintos aspectos de la galería.
8. Área de **opciones** de la galería. En esta sección, aparecerán diferentes parámetros según la opción que hayamos elegido en el desplegable superior.
9. Área de previsualización del estilo que hayamos seleccionado en el primer desplegable. De todas maneras, la imagen es tan pequeña que sólo sirve para darnos una idea mínima de la diagramación y colores que tiene el estilo elegido.

las imágenes, la carpeta de destino, etcétera), y presionar el botón **OK** para que comience la creación de la galería. Durante ese proceso, veremos que Photoshop trabaja por su cuenta, abriendo y cerrando archivos. Al finalizar, se abrirá el navegador predeterminado del equipo, y veremos nuestra galería lista para recorrer (**Figura 5**).



FIGURA 5 | Con poco trabajo, Photoshop nos brinda una galería web completa que podemos subir a un sitio o, incluso, grabar en un CD.foto.

193 ¿Puedo ver la galería desde la PC?

Photoshop abre la galería apenas termina de crearla, y para eso, utiliza el navegador de Internet predeterminado.Con seguridad, en ese instante de la creación, vimos la galería completa y, luego, al terminar de recorrerla, cerramos el navegador. Pero, si después, en otro momento, queremos mostrársela a alguien o verla de nuevo, no sabemos cómo hacer para abrirla ni dónde ubicarla. La solución a esto es sencilla: debemos ubicar la carpeta que elegimos como destino de la galería y, dentro de ella, hacer doble clic en el archivo denominado **index.htm** (o **index.html** si elegimos la extensión de archivo **.html**).

194 ¿Es posible modificar la página HTML de la galería?

Con la galería creada, quizás necesitemos hacer algún cambio para modificar fechas, títulos, u otros elementos. Si contamos con conocimientos de HTML o si sabemos utilizar programas de edición de este tipo de archivos (como **Dreamweaver**, **Expression Web** o, incluso, **Word**), podremos hacer esos arreglos que necesitamos. Igualmente, la creación de una nueva galería es tan simple que no vale la pena realizar cambios cuando podemos hacer que Photoshop realice un proceso automático.

195 ¿Cómo publico las fotografías?

Cuando ya tenemos la galería tal como la deseamos, es hora de publicarla para que nuestros amigos y familiares puedan visitarla. Para lograr esto, lo principal es contar con un **servicio de alojamiento** (**hosting**) en donde podamos ubicar las páginas y las imágenes. Si bien esto suena a algo muy profesional o relacionado con empresas, la realidad es que ya no lo es. De hecho, además de las compañías que brindan estos servicios de forma especializada, los proveedores de acceso a Internet (**ISP**) nos incluyen, junto con el abono que pagamos, un espacio en el que podemos alojar contenidos como páginas, imágenes, videos, etcétera.
Debido a la gran variedad de opciones disponibles para publicar una galería (servicios pagos, gratuitos o incluidos como adicional a otro servicio), a la hora de hacerlo, deberemos consultar con la empresa que nos brinde el espacio. En general, se suele utilizar una **interfaz web** especialmente desarrollada por el proveedor o un programa específico para subir archivos, como los **clientes FTP**. La primera opción depende del proveedor y varía en cada uno de ellos. Para el segundo caso tenemos muchos programas disponibles, como **FileZilla**, **CuteFTP**, etcétera. Estos programas son bastante fáciles de usar, y el proveedor por lo general brinda ayuda para configurarlos y comenzar a usarlos. Cuando ya lo tenemos configurado de manera correcta, veremos una interfaz que presenta los **archivos locales** (nuestra galería en nuestra computadora) y los archivos en el **servidor** de alojamiento. Para publicar, primero debemos **subir** nuestros archivos; para eso, suele ser suficiente arrastrar los archivos de su ubicación local a la **ubicación remota**. Otra opción es seleccionar los archivos que necesitamos subir y, luego, hacer clic con el botón derecho sobre ellos para elegir, del menú que aparece, la opción que corresponda a subir, publicar o algún término similar (**upload** en inglés).

SITIOS WEB



Si deseamos utilizar servicios de hosting gratuito, podemos recurrir a sitios como *www.150m.com*, *www.freeservers.com*, *www.mysite.com/free* o *www.20m.com*. Como el servicio es sin cargo, quizás debamos incluir algún banner de la empresa u otro tipo de publicidad. Por otro lado, necesitamos saber que no contaremos con una gran cantidad de espacio para almacenar archivos, ya que las prestaciones gratuitas tienen límites en este aspecto y en otros. Además, a veces deberemos usar direcciones bastante largas que incluyen el dominio del proveedor del servicio.

196 ¿En qué otros formatos puedo guardar mi trabajo?

Ya vimos que Photoshop nos permite guardar archivos en varios formatos, como JPG o GIF (desde la ventana **Guardar para Web y dispositivos**). Pero, si necesitamos tener nuestras imágenes en otro formato (ya sea porque nos solicitan para imprimirlas en algún lugar particular o porque queremos hacerles algún otro trabajo en otro programa), podemos usar la opción **Guardar como...** del menú **Archivo** o la opción **Exportar**, del mismo menú. En el

primer caso, aparecerá una ventana igual a la que sirve para guardar en cualquier otro programa; en ella, en el menú desplegable **Formato** del área inferior, debemos elegir el tipo de archivo que queremos guardar. Entre las opciones más comunes, podemos mencionar BMP, PNG y TIF. Por su parte, si nos dirigimos a **Exportar**, encontraremos opciones menos usadas porque son más avanzadas, y se relacionan con **video**, **Illustrator** y **Zoomify** (una utilidad para el navegador, que permite recorrer una imagen).

197 ¿Qué otras cosas puedo hacer con mis imágenes?

Además de las opciones que ya vimos para compartir nuestras imágenes (fotologs, galerías, correo electrónico), hay otras opciones disponibles que serán útiles en especial para usar con aquellas personas que no utilizan Internet de forma frecuente. También sabemos que podemos imprimir las fotografías tanto en nuestro hogar como en quioscos y laboratorios digitales. Pero si queremos ser creativos e ir más allá de las opciones más conocidas, tenemos la posibilidad de crear discos (**CD** o **DVD**), hacer un **video** que reproduzca las imágenes con música de fondo, imprimir **elementos** no tradicionales como **tazas**, **llaveros**, **remeras**, **pads para mouse** y **almanaques**, entre otras muchas opciones. Como vemos, tenemos muchas alternativas disponibles y debemos elegir qué hacer según lo que necesitemos y lo que podamos invertir en eso.

CURIOSIDADES

En la actualidad, las fotografías no sólo se imprimen en papel, sino también en otros materiales y con otros sistemas de impresión. Estas opciones son ideales para hacer regalos originales o para crear objetos que podemos guardar de recuerdo o utilizar a diario en nuestros hogares. Por ejemplo, los almanaques son una forma sencilla y económica de compartir nuestras fotografías con familiares o amigos, y pueden ser un regalo ideal de fin de año.

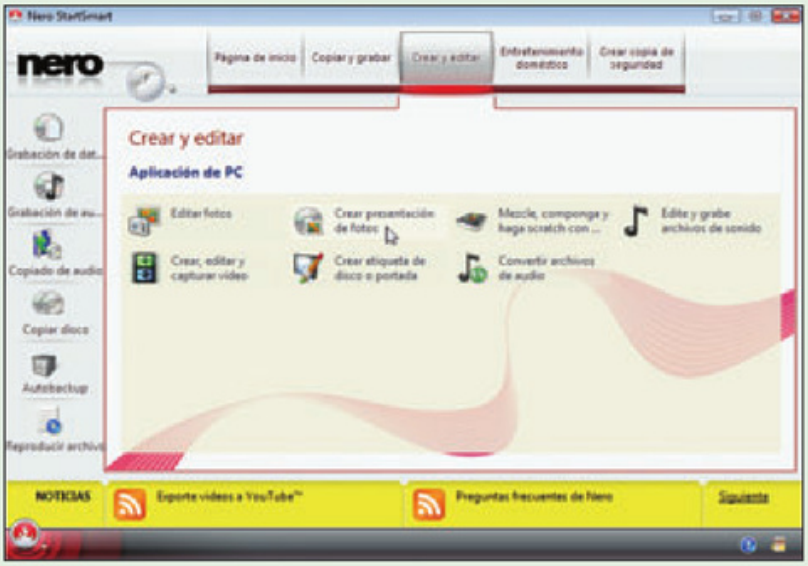
198 ¿Cómo creo un DVD para ver las imágenes en cualquier reproductor?

Para crear un DVD con nuestras imágenes y lograr que éste sea visible en reproductores hogareños, lo más recomendable es grabar el disco con un programa especializado en la creación y grabación de este tipo de medios. Un ejemplo de aplicación de este estilo es **Nero**, un programa que suele distribuirse junto con algunas grabadoras de CD o DVD, o instalado en computadoras portátiles. Si bien es un proceso que puede presentar cierta complejidad, si no somos muy exigentes con el resultado que deseamos obtener, también podemos realizarlo de forma bastante simple, como vemos en el **Paso a paso 001**. Lo ideal, antes de comenzar a trabajar, es agrupar las imágenes en una sola carpeta para no tener que buscarlas después y ubicar en ese mismo lugar la música que vamos a usar.

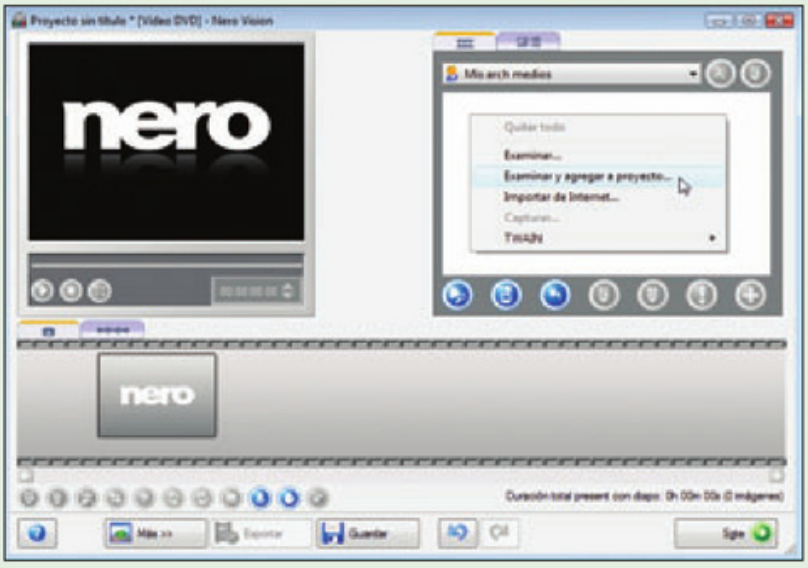
PASO A PASO 001 | Crear un disco de imágenes con Nero

1 Luego de descargar (**www.nero.com/esl/downloads-nero9-trial.php**) e instalar Nero, ábralo desde el acceso directo del escritorio (llamado **Nero StartSmart**) o vaya a **Inicio/Todos los programas/Nero/ Nero StartSmart**.

2 Aguarde a que se cargue el programa; en la ventana que se abre, entre en las solapas que aparecen arriba y diríjase a la que se denomina **Crear y editar**.

3 

Dentro de la categoría **Crear y editar**, haga clic en la opción **Crear presentación de fotos**.

4 

El programa desaparecerá de la pantalla y, luego, se abrirá una nueva ventana (puede demorar unos instantes). Haga clic con el botón derecho del mouse en el recuadro blanco y pulse **Examinar y agregar a proyecto...**.

5 A continuación, haga una selección de las fotos que desea incluir en el disco (CD/DVD) que va a grabar y pulse el botón **Abrir**. Si así lo desea, puede seleccionar todas. Esto debe hacerlo presionando la combinación de teclas **ALT+E** para agregar todas aquellas imágenes presentes en una misma carpeta.

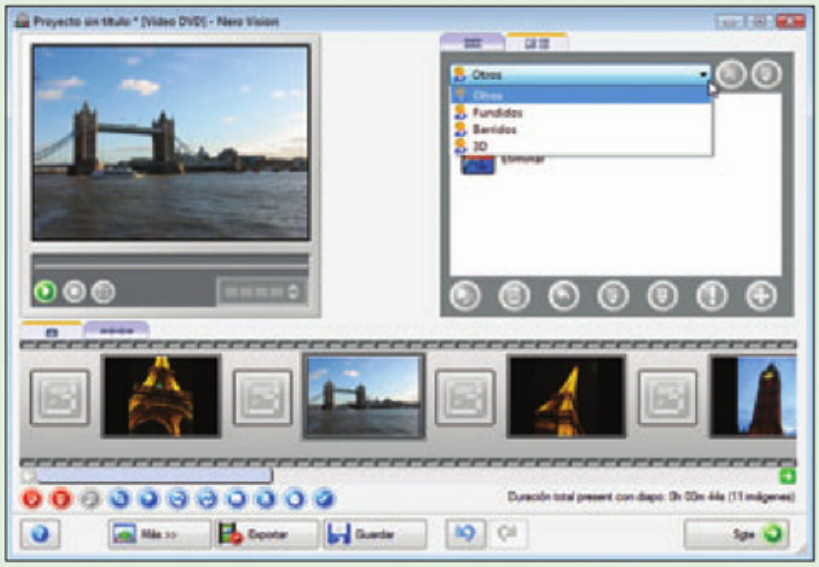
6



Las imágenes seleccionadas se agregarán a la línea de tiempo. Si en el paso 4 eligió la opción **Examinar...**, deberá arrastrar cada imagen hasta la línea de tiempo ubicada en el área inferior de la ventana. También, mediante el arrastre, es posible cambiarles el orden de aparición.

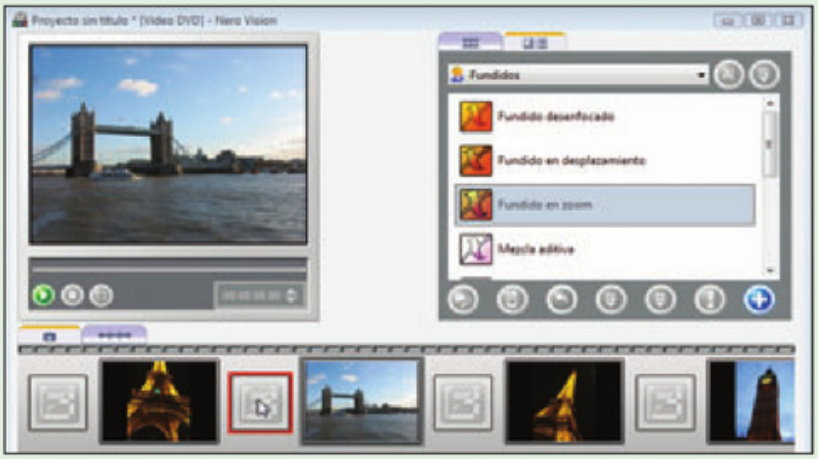
7 Una vez que las imágenes se encuentren ordenadas como usted desea, diríjase a la solapa **Mostrar transiciones** para seleccionar de qué manera se realizará el pasaje entre una imagen y la otra.

8



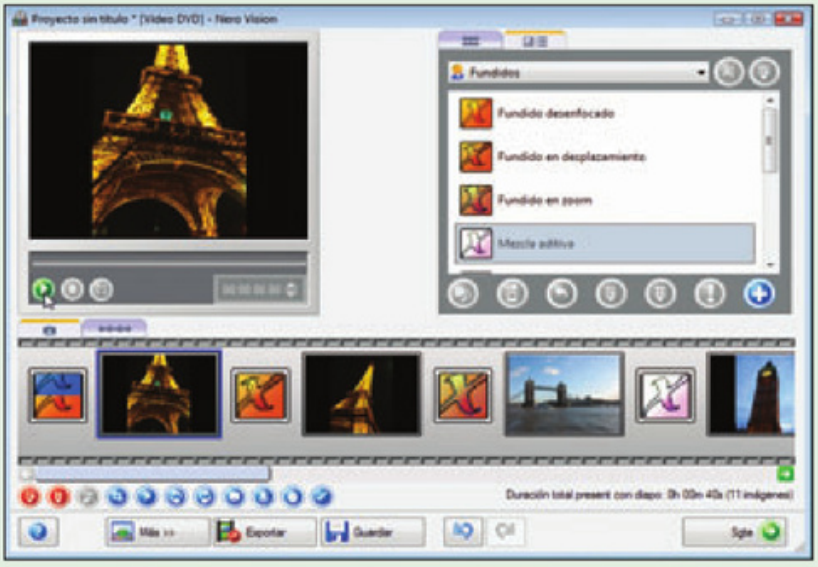
Abra el desplegable y elija una de las categorías de transiciones.

9



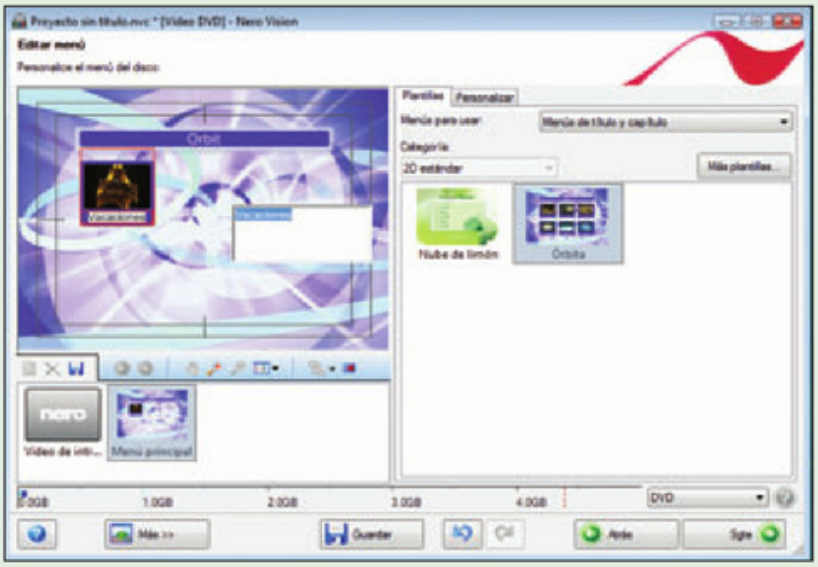
Luego, del listado de transiciones que aparece, arrastre la que quiere usar a cada uno de los recuadros que aparecen entre las imágenes en la línea de tiempo.

10



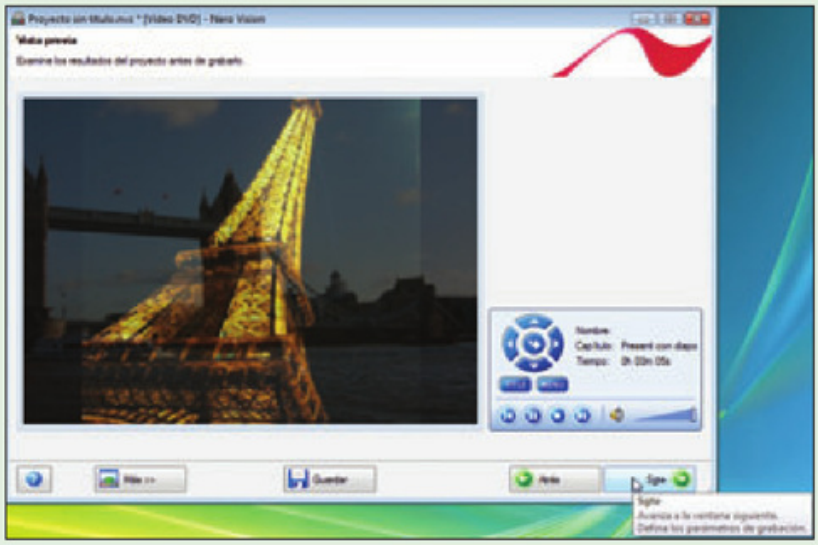
Cuando termine de incluir los efectos de transición deseados, si quiere previsualizar el resultado, pulse el botón de reproducción. Si está conforme, presione el botón **Sgte**.

11



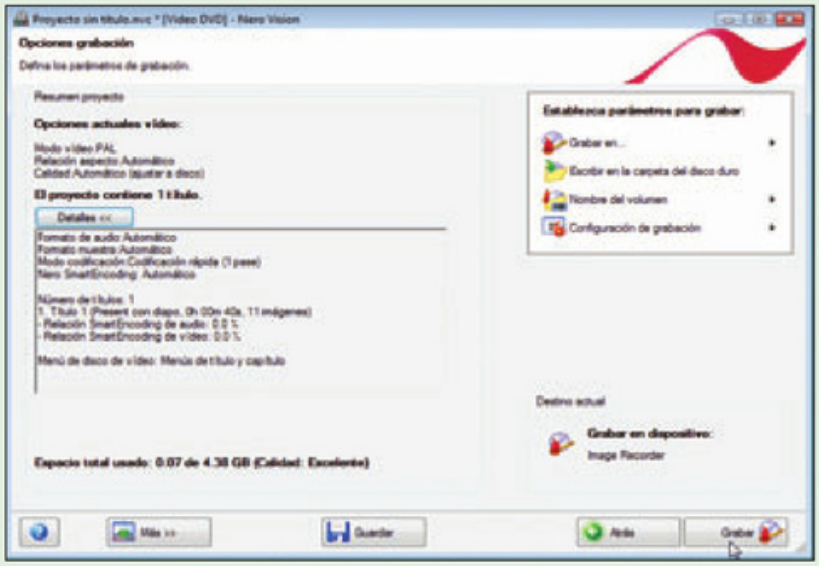
Vuelva a pulsar **Sgte** y, cuando llegue a esta pantalla, configure las características del menú si lo desea. Haga doble clic sobre la presentación creada e inserte su título. Presione **Sgte** para continuar.

12



Pruebe el contenido que ha creado, usando los botones que simulan un control remoto. Si todo está correcto, pulse **Sgte** o, si quiere modificar algo, haga clic en **Atrás**.

13



Pulse **Grabar en...** y elija la grabadora que va a utilizar. Luego, presione el botón **Grabar** de la esquina inferior derecha y aguarde hasta que termine el proceso de grabación, que será similar al de copiado de cualquier CD o DVD.

ATENCIÓN

Aunque hablamos de creación de un DVD para ver en un reproductor hogareño, también podemos utilizar un CD. Como la mayor diferencia entre estos soportes es su *capacidad*, conviene elegirlos según la cantidad de imágenes. Además, es importante tener en cuenta el espacio que ocupan las canciones que usemos para musicalizar nuestra presentación.

199 ¿Puedo armar un video a partir de mis imágenes?

Así como armamos una presentación con nuestras fotografías para poder verla en un reproductor de DVD hogareño, también podemos crear un video para enviarlo por correo electrónico, para publicarlo en un sitio o, simplemente, para mostrarlo cuando tenemos visitas. Para crearlo, debemos usar un programa como

Windows Movie Maker, que nos permite crear videos a partir de una serie de imágenes. Este programa, que en Windows Vista viene instalado por defecto (lo encontramos en **Inicio/Todos los programas/Windows Movie Maker**), en Windows XP lo podemos usar luego de instalar el Service Pack 2.

La creación de un video con Windows Movie Maker es, en algunos aspectos, muy similar a la creación del disco que vimos en la pregunta anterior. Esto ocurre, porque en ambos programas debemos trabajar con una línea de tiempo a la que movemos los elementos que queremos incorporar a la presentación. Las dos aplicaciones permiten incorporar audio y transiciones. Como diferencia, podemos mencionar que Windows Movie Maker permite aplicar **efectos** y **textos** con movimientos a modo de **títulos** y **créditos**. Como son procesos tan similares, no veremos la parte de importación e incorporación de estos elementos en Movie Maker, sino que, en este caso, nos concentraremos en las opciones que tenemos para guardar nuestro video, ya que es uno de los aspectos más importantes de esta tarea.

A la hora de concretar nuestra producción en un video que podamos compartir y difundir por diversos medios, debemos ir al menú **Archivo** y allí seleccionar la opción **Publicar película...**. En la ventana que se abre, deberemos elegir para qué queremos usar el video (reproducirlo en el equipo, para un CD, para enviar por correo electrónico o para grabar a una cámara). A continuación, deberemos elegir el nombre y la ubicación del archivo en cuestión, y las opciones de calidad que tendrá (sin comprimir, comprimido, etcétera). En este sentido, es importante que tengamos presente que, a mayor calidad, mayor será el tamaño del archivo resultante, algo que en el ámbito del video puede significar bastante peso.

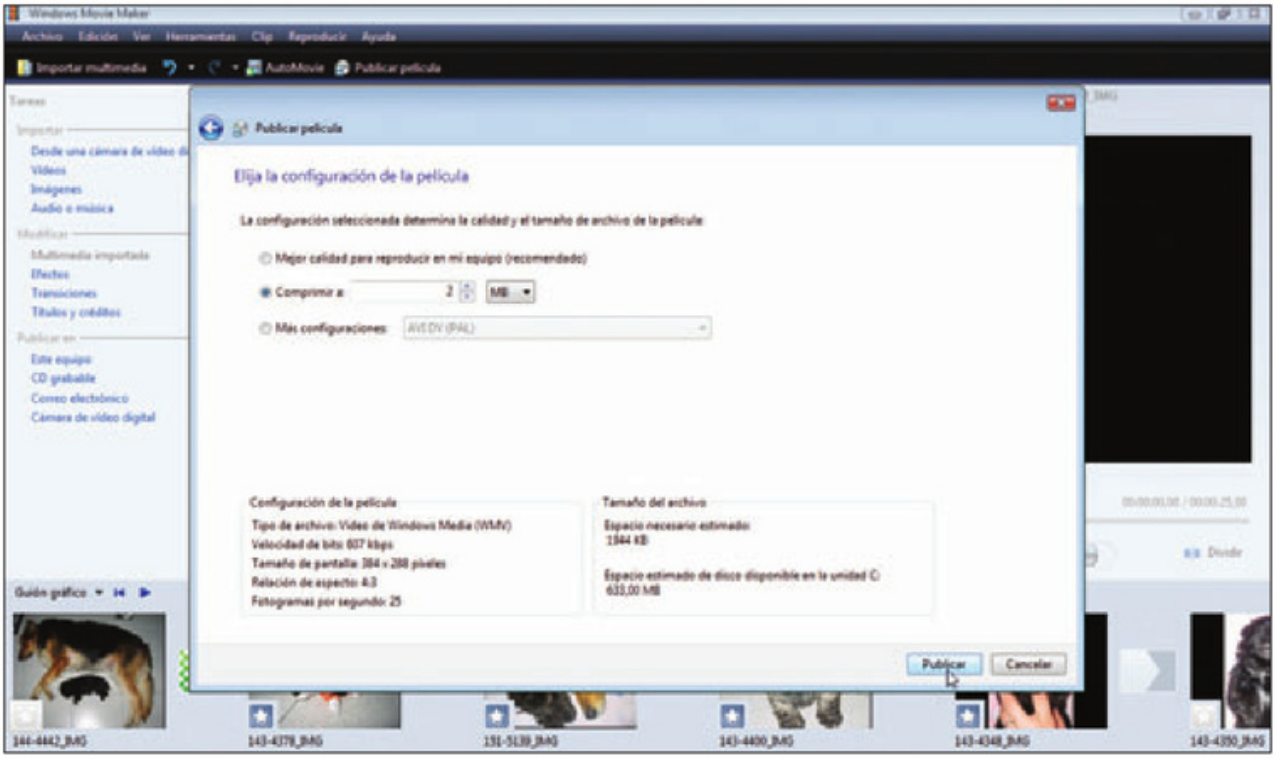


FIGURA 6 | Es importante que, antes de presionar el botón Publicar, revisemos las opciones elegidas y evaluemos si el peso del archivo nos resulta aceptable.

200 ¿De qué manera puedo organizar las fotografías?

Cuando tenemos muchas fotografías, mantener una organización que nos permita encontrar la que buscamos es una tarea muy complicada. Para hacerlo, existen aplicaciones especiales que nos permiten **etiquetar** nuestras imágenes para luego buscar entre ellas la que necesitamos, a partir de las **palabras clave** (**keywords**) que hayamos ingresado.
Una aplicación de este tipo es **Picasa** (**http://picasa.google.com**), que sirve en especial para organizar y visualizar archivos (también realiza algunos pequeños ajustes para mejorar la calidad de las imágenes). Algo realmente bueno de esta aplicación es que nos permite subir fotografías a álbumes web de Picasa (**http://picasaweb.google.com**) de forma muy sencilla. En principio, necesitamos, sólo, tener una cuenta de usuario en Google.
Por otro lado, en la última versión de Windows, contamos con un sistema de puntuación que nos permite valorar la imagen con una escala de 1 a 5 estrellas (columna **Clasificación**), además de la alternativa de colocarles etiquetas a las fotografías para encontrarlas más rápido.
En último lugar, mencionaremos la aplicación **Adobe Bridge**, que se instala como parte de la suite que incluye Photoshop. En ella, podemos etiquetar nuestras imágenes, previsualizarlas, recorrer nuestro disco y ver miniaturas de las imágenes, buscar fotos a partir de las palabras clave, etcétera.
Como podemos imaginar, uno de los aspectos más importantes a la hora de la organización es que seamos ordenados. Esto adquiere mayor importancia a medida que transcurre el tiempo, ya que tomaremos más fotografías con cada día que pasa, y la acumulación de archivos será inmensa. Además, es útil que siempre conservemos las versiones originales de las fotografías, que eliminemos aquellas que no se pueden rescatar y que mantengamos los archivos editables (los que tienen la extensión .PSD) en un lugar seguro ya que, a partir de ellos, podremos hacer más modificaciones en la imagen sin necesidad de repetir todos los procesos que hayamos hecho en otra oportunidad.

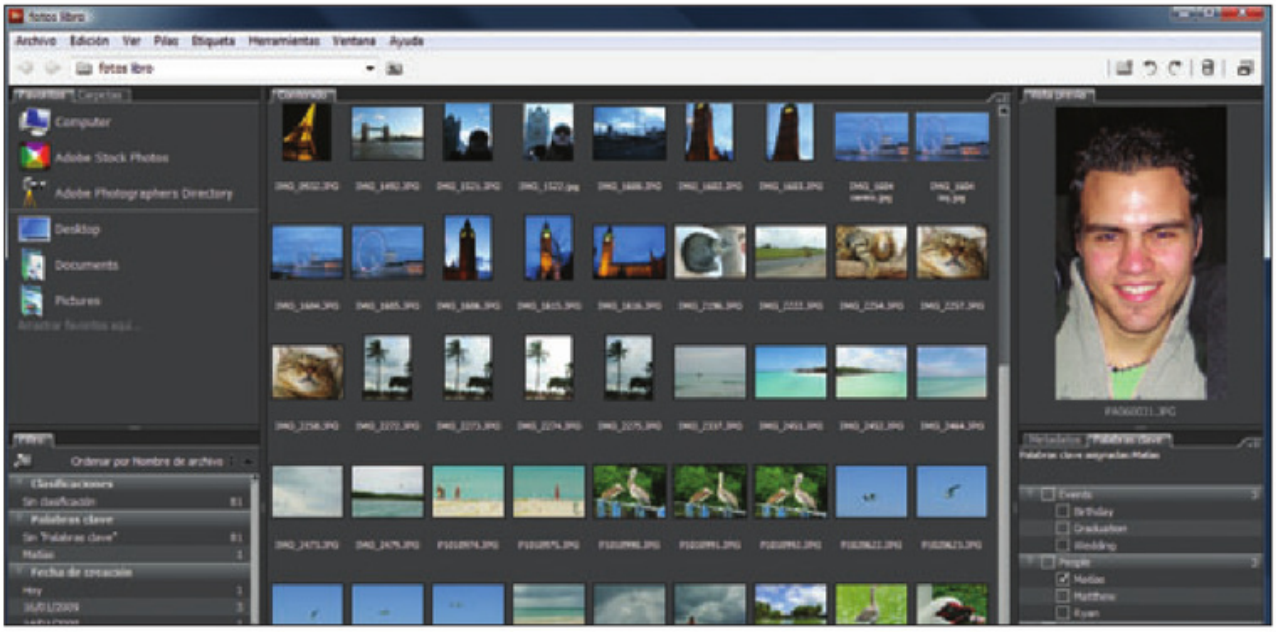
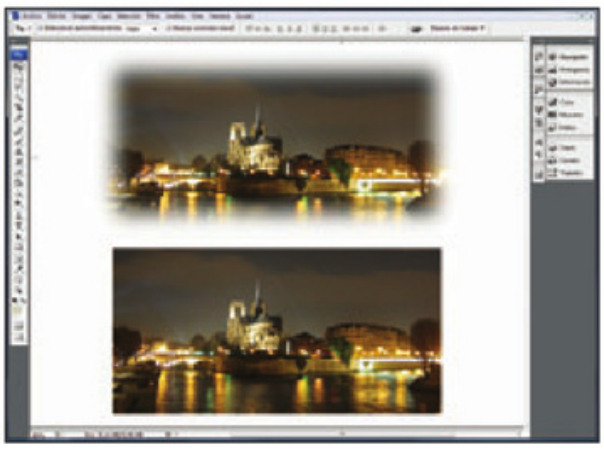


FIGURA 7 | Bridge es una aplicación de la suite de Adobe que nos ayuda a organizar nuestras fotografías.

Servicios al lector

En este apartado final presentamos un completo índice temático que nos será de gran ayuda a la hora de buscar información en este manual, de manera rápida y precisa.



Indice temático

A

Acciones 267, 268
Alineado 124
Alinear 105
Andy Warhol 245
Arreglo 32, 118, 170, 176
Automóvil 259
Autoservicio 296
Ayuda 74

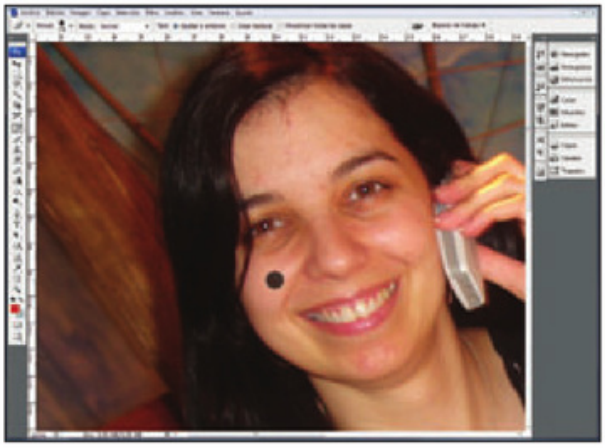
B

Banco de imágenes 37
Barra de estado 41
Borde 82, 285
Borrar 88
Bridge 312
Bronceado 223
Brushes 130
Buscar 281

C

Caja de texto 277
Calendarios 296
Capa 55, 148, 149, 150, 151, 168,
Carácter 275
Caricatura 245
CD 296, 297, 304, 306
Cincelado 289
Cirugía estética 223





Clonar 119
Color frontal 133
Colores 72
Configurar modo de fusión para capa 156
Contraluz 170
Corrector ortográfico 277
Correo electrónico 300
Crop 107
Cuentagotas 88

D

Deformar texto 58, 274
Degradado 83
Desenfoque 180
Deshacer 110
Desvanecer 95
Dibujos 25
Dinámica de forma 135
Dispersión 138
Documento 101
Dreamweaver 302
DVD 306

E

Efecto camuflado 291
Enfocado 211, 237
Eliminar capa 155
Escáner 33
Estilo de capa 55, 152, 264, 285
Expression web 304

F

Figuras geométricas 80
Filtros 160
Flog 300
Formato de archivo 28
Fotografías 23, 29, 295, 300, 302, 305, 312
Fotolog 300
Fuegos artificiales 257
Fuerte 274
Fusión 156, 157

G

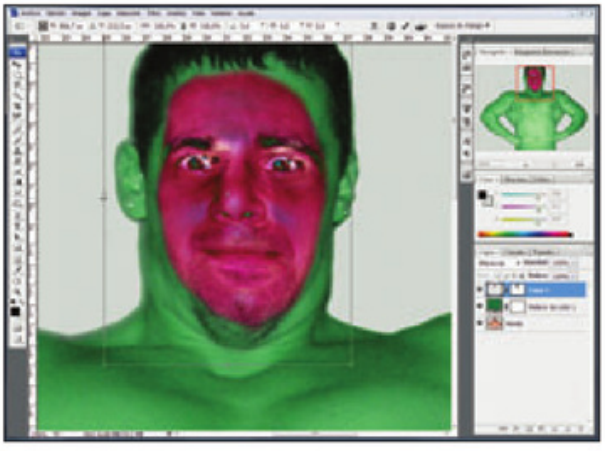
GIF 305

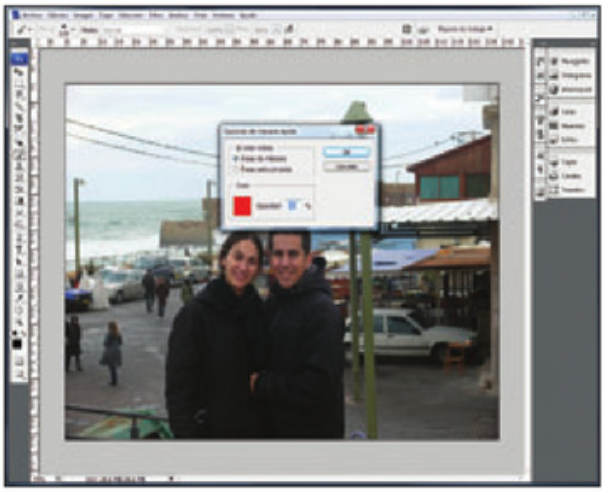
H

Herramientas 39, 51, 60, 64, 66, 69, 87, 88, 90, 92, 113, 192
HTML 304

I

Illustrator 24, 155, 269, 306
Ilustraciones 25
Imagen 53, 111, 131, 168, 185, 188, 189, 245, 251, 260
Imprimir 294, 295
Increíble Hulk 228
Interfaz 40
Internet 36, 37, 131
Invertir 111





J

JPG 296, 305

K

Keywords 312

L

Laboratorio digital 294
Lazo 96, 97
Lazo magnético 172

M

Máscara 193, 194
Menú Archivo 51
Menú Edición 52
Menú Imagen 53
Menú Selección 60
Menú Ventana 63
Menú Vista 62
Modos de fusión 156, 157
Monocromática 132
Motivo 86, 125, 261, 262

N

Nero 306, 307
Nítido 274
No está en el diccionario 280
Nueva capa de efecto 165

O

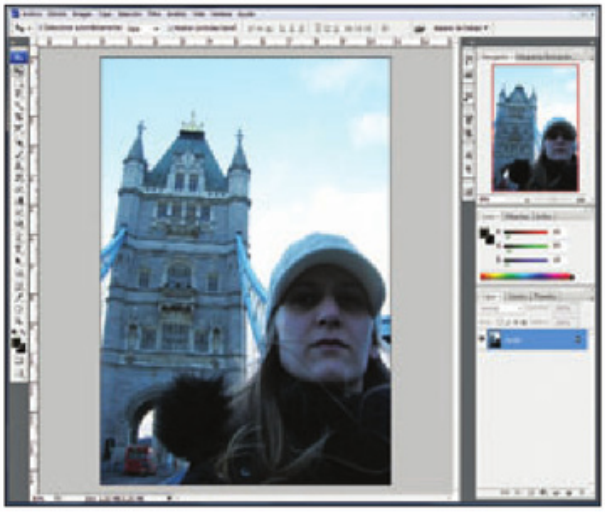
Objeto 103, 105, 269
Objetos inteligentes 269
Ojos rojos 118, 197
Opacidad 126
Optimización de imágenes 297
Organizar 105, 312

P

Paisaje nevado 253
Papeles emulsionados 294
Parche 116
Patrón 261
PC 304
Personalizar 42
Pez 274, 285
Photoshop 16, 20, 21, 23, 24, 28, 40, 103, 223
Picasa 312
Pincel 114, 125, 127, 129, 131, 134, 135, 138, 139, 141, 144
Pincel corrector 114
Pintar 87
Posición 83, 105, 137, 282
PSD 28
Punta del pincel 134

Q

Quiosco de copiado 296
Quiosco digital 294



Suavidad 171
Sobreexponer 172

T

Tampón de clonar 119
Tampón de motivo 125
Tarjetas 296
Textos 38
Texto horizontal 155
Textura 139
Tipografía 38
Tono sepia 188
Transparencia 27, 52, 89
Trazado 270, 283
Trama 168

V

Varita m

Claves para comprar un libro de computación.

1 Sobre el autor y la editorial

Revise que haya un cuadro "sobre el autor", en el que se informe sobre su experiencia en el tema.
En cuanto a la editorial, es conveniente que sea especializada en computación.

2 Preste atención al diseño

Compruebe que el libro tenga guías visuales, explicaciones paso a paso, recuadros con información adicional y gran cantidad de pantallas. Su lectura será más ágil y atractiva que la de un libro de puro texto.

3 Compare precios

Suele haber grandes diferencias de precio entre libros del mismo tema; si no tiene el valor en la tapa, pregunte y compare.

4 ¿Tiene valores agregados?

Desde un sitio exclusivo en la Red hasta un CD-ROM, desde un Servicio de Atención al Lector hasta la posibilidad de leer el sumario en la Web para evaluar con tranquilidad la compra, o la presencia de adecuados índices temáticos, todo suma al valor de un buen libro.

5 Verifique el idioma

No sólo el del texto; también revise que las pantallas incluidas en el libro estén en el mismo idioma del programa que usted utiliza.

6 Revise la fecha de publicación

Está en letra pequeña en las primeras páginas; si es un libro traducido, la que vale es la fecha de la edición original.

usershop.redusers.com

Visite nuestro sitio web

Utilice nuestro sitio **usershop.redusers.com**:

- Vea información más detallada sobre cada libro de este catálogo.
- Obtenga un capítulo gratuito para evaluar la posible compra de un ejemplar.
- Conozca qué opinaron otros lectores.
- Compre los libros sin moverse de su casa y con importantes descuentos.
- Publique su comentario sobre el libro que leyó.
- Manténgase informado acerca de las últimas novedades y los próximos lanzamientos.

También puede conseguir nuestros libros en kioscos o puestos de periódicos, librerías, cadenas comerciales, supermercados y casas de computación.

Compra Directa! usershop.redusers.com

usershop@redusers.com | (011) 4110.8700

Adquiéralo con todos los medios de pago*

• Capítulo Gratis • Avant Première • Promoción • Ofertas

(*) Sólo válido para la República Argentina



SuperBlogger

Esta obra es una guía para sumarse a la revolución de los contenidos digitales. En sus páginas, aprenderemos a crear un blog, y profundizamos en su diseño, administración, promoción y en las diversas maneras de obtener dinero gracias a Internet.

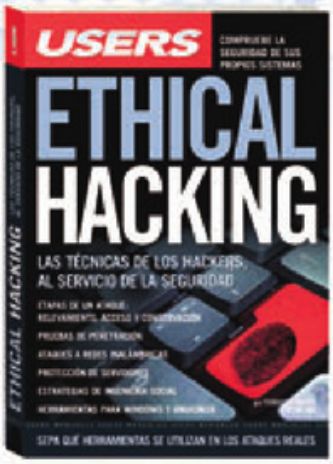
→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 352 páginas / ISBN 978-987-1347-96-4



UML

Este libro es la guía adecuada para iniciarse en el mundo del modelado. Conoceremos todos los constructores y elementos necesarios para comprender la construcción de modelos y razonarlos de manera que reflejen los comportamientos de los sistemas.

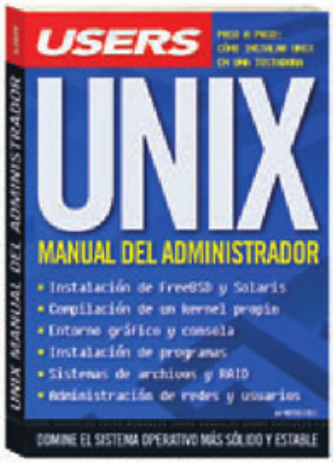
→ COLECCIÓN: DESARROLLADORES
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-95-7



Ethical Hacking

Esta obra expone una visión global de las técnicas que los hackers maliciosos utilizan en la actualidad para conseguir sus objetivos. Es una guía fundamental para conseguir sistemas seguros y dominar las herramientas que permiten lograrlo.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-93-3



Unix

Esta obra contiene un material imperdible, que nos permitirá dominar el sistema operativo más sólido, estable, confiable y seguro de la actualidad. En sus páginas encontraremos las claves para convertirnos en expertos administradores de FreeBSD.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-94-0



200 Respuestas Excel

Una guía básica que responde, en forma visual y práctica, a todas las preguntas que necesitamos conocer para dominar la versión 2007 de Microsoft Excel. Definiciones, consejos, claves y secretos, explicados de manera clara, sencilla y didáctica.

→ COLECCIÓN: 200 RESPUESTAS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-91-9



Hardware Extremo

En esta obra aprenderemos a llevar nuestra PC al límite, aplicar técnicas de modding, solucionar fallas y problemas avanzados, fabricar dispositivos inalámbricos caseros de alto alcance, y también a sacarle el máximo provecho a nuestra notebook.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-90-2

¡Léalo antes Gratis!

En nuestro sitio, obtenga GRATIS un capítulo del libro de su elección antes de comprarlo.



Servicio Técnico de PC

Ésta es una obra que brinda las herramientas para convertirnos en expertos en el soporte y la reparación de los componentes internos de la PC. Está orientada a quienes quieran aprender o profundizar sus conocimientos en el área.

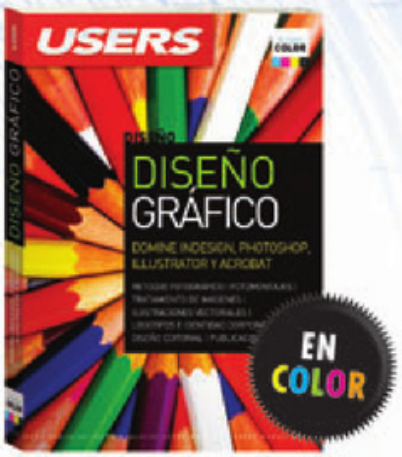
→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-89-6



Solución de Problemas PC

En esta obra encontraremos un material sin desperdicios que nos permitirá entender los síntomas que presentan los problemas graves, solucionarlos en caso de que algún imprevisto nos sorprenda y, finalmente, evitar que se repitan.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 336 páginas / ISBN 978-987-1347-88-9



Diseño Gráfico

Esta obra es una herramienta imprescindible para dominar las principales herramientas del paquete más famoso de Adobe y para conocer los secretos utilizados por los expertos del diseño para trabajar de manera profesional.

→ COLECCIÓN: DISEÑO
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-87-2



200 Respuestas Redes

Esta obra es una guía básica que responde, en forma visual y práctica, a todas las preguntas que necesitamos plantearnos para conocer y dominar el mundo de las redes hogareñas, tanto cableadas como Wi-Fi.

→ COLECCIÓN: 200 RESPUESTAS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-86-5



200 Respuestas Office

Una guía básica que responde, en forma visual y práctica, a todas las preguntas que necesitamos conocer para dominar la versión 2007 de la popular suite de Microsoft. Definiciones, consejos, claves y secretos, explicados de manera clara y didáctica.

→ COLECCIÓN: 200 RESPUESTAS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-85-8



Finanzas con Microsoft Excel

Este libro es una obra con un claro enfoque en lo práctico, plasmado en ejemplos no sólo útiles sino también reales; orientada a los profesionales que tienen la necesidad de aportar a sus empresas soluciones confiables, a muy bajo costo.

→ COLECCIÓN: PROFESSIONAL TOOLS
→ 256 páginas / ISBN 978-987-1347-84-1

usershop.redusers.com



Marketing en Internet

Este libro brinda las herramientas de análisis y los conocimientos necesarios para lograr un sitio con presencia sólida y alta tasa de efectividad. Una obra imprescindible para entender la manera en que los negocios se llevan a cabo en la actualidad.

→ COLECCIÓN: PROFESSIONAL TOOLS
→ 288 páginas / ISBN 978-987-1347-82-7



200 Respuestas: Hardware

Esta obra es una guía básica que responde, en forma visual y práctica, a todas las preguntas que necesitamos hacernos para dominar el hardware de la PC. Definiciones, consejos, claves y secretos de los profesionales, explicados de manera clara, sencilla y didáctica.

→ COLECCIÓN: 200 RESPUESTAS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-83-4



Curso de programación PHP

Este libro es un completo curso de programación con PHP desde cero. Ideal tanto para quienes desean migrar a este potente lenguaje, como para los que quieran aprender a programar, incluso, sin tener conocimientos previos.

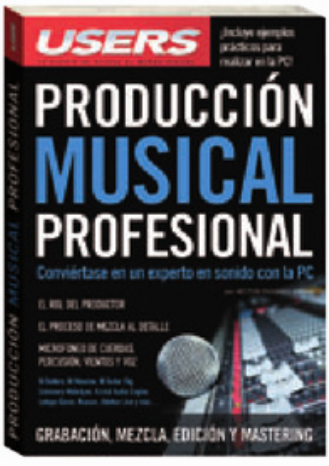
→ COLECCIÓN: DESARROLLADORES
→ 368 páginas / ISBN 978-987-1347-81-0



Curso de programación C#

Este libro es un completo curso de programación con C# desde cero. Ideal tanto para quienes desean migrar a este potente lenguaje, como para quienes quieran aprender a programar, incluso, sin tener conocimientos previos.

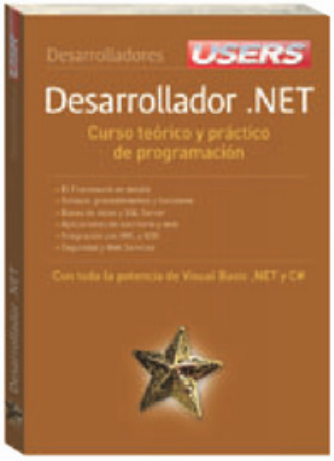
→ COLECCIÓN: DESARROLLADORES
→ 400 páginas / ISBN 978-987-1347-76-6



Producción musical profesional

Esta obra es un manual preciso y detallado que permite alcanzar la perfección a quienes quieren lograr el sonido ideal para sus composiciones. Está enfocado en el rol del productor, lugar desde donde construye los cimientos para producciones profesionales.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-75-9



Desarrollador .NET

Ésta es una obra teórica y práctica para aprender a programar. Basado en el curso Desarrollador cinco estrellas de Microsoft, este material brinda las habilidades necesarias para iniciar el camino que nos lleve a convertirnos en desarrolladores de la plataforma .NET.

→ COLECCIÓN: DESARROLLADORES
→ 400 páginas / ISBN 978-987-1347-74-2

CREACIÓN, EXPANSIÓN Y MONETIZACIÓN DE BLOGS



Esta obra es una guía para sumarse a la revolución de los contenidos digitales. En sus páginas, aprenderemos a crear un blog y profundizamos en su diseño, administración, promoción y en las diversas maneras de obtener dinero gracias a Internet.

MANUALES USERS | 352 páginas
ISBN 978-987-1347-96-4

usershop.redusers.com

Adquiéralo con todos los medios de pago*

• Capítulo GRATIS • Avant Premiére • Promoción • Ofertas

* Sólo válido para la República Argentina

Contenido:

A TODO COLOR

Capítulo 1: La cámara digital y sus elementos
¿Cómo instalo Photoshop? ¿De dónde puedo obtener imágenes? ¿Cómo conviene tomar fotografías? ¿Cómo obtengo imágenes desde un escáner? ¿Cómo busco imágenes en Internet y en los bancos de imágenes? y más…

Capítulo 2: Las herramientas de Photoshop
¿Qué elementos componen la interfaz de Photoshop? ¿Qué es la barra de estado y qué información muestra? ¿Cómo puedo personalizar el programa? ¿Cómo puedo obtener ayuda del programa? y más…

Capítulo 3: Uso inicial de Photoshop
¿Cómo dibujo figuras? ¿Cómo modifico los colores? ¿Qué es un degradado? ¿Con qué herramientas puedo pintar? ¿Para qué se usa la varita mágica? ¿Cómo cambio el tamaño de una imagen? y más…

Capítulo 4: Herramientas de retoque
¿Cómo arreglo ojos rojos? ¿A qué se llama clonar? ¿Para qué sirve la herramienta Parche? ¿Cómo modifico un pincel? ¿Qué determina la dinámica de color? ¿Puedo almacenar un estado de la historia? y más…

Capítulo 5: Mejorar luces y colores
¿Qué son las capas? ¿Qué son los filtros? ¿Puedo iluminar sólo una parte de una imagen? ¿Tiene arreglo una foto a contraluz? ¿Cómo aclaro una zona en sombras? ¿Cómo arreglo una foto con color dominante? y más…

Capítulo 6: Alterar y retocar imágenes
¿Cómo trabajo con máscaras? ¿De qué manera puedo acomodar un peinado? ¿Cómo le quito la fecha a una foto? ¿Puedo corregir imperfecciones en la piel? ¿Cómo maquillo labios? ¿Puedo imitar el bronceado? y más…

Capítulo 7: Efectos y creaciones especiales
¿Qué puedo hacer con una foto movida? ¿Puedo cambiar el fondo de una foto? ¿Cómo armo un afiche romántico? ¿Es posible simular lluvia en una foto? ¿Cómo agrego relámpagos a una imagen? ¿Cómo aplico el mismo estilo a muchas fotos? ¿Qué son los objetos inteligentes? y más…

Capítulo 8: Crear imágenes con texto
¿Cuáles son las opciones de deformación? ¿Cómo creo un texto que simule un cincelado en piedra? ¿Puedo hacer que un texto parezca escrito con papel picado? ¿Cómo hago letras con efecto camuflado? y más…

Capítulo 9: Destino de las imágenes
¿Qué debo tener en cuenta para imprimir fotografías? ¿Cómo puedo compartir mis imágenes? ¿Cómo guardo las imágenes para usarlas en la Web y el correo electrónico? ¿Cómo subo mis fotografías a un fotolog? ¿Cómo creo un DVD para ver las imágenes en cualquier reproductor? y más…

ISBN 978-987-1347-98-8
9 789871 347988 >

Nivel: SÚPER FÁCIL

Esta obra es una guía básica que responde, en forma visual y práctica, a todas las preguntas que necesitamos contestar para conocer y dominar Photoshop CS3. Definiciones, consejos, claves y secretos de los profesionales, explicados de manera clara, sencilla y didáctica. Un material sin desperdicio que nos ayudará a perder el miedo a la hora de retocar, reparar o crear efectos especiales en nuestras fotografías.



redusers.com

En este sitio encontrará una gran variedad de recursos y software relacionado, que le servirán como complemento al contenido del libro. Además, tendrá la posibilidad de estar en contacto con los editores, y de participar del foro de lectores, en donde podrá intercambiar opiniones y experiencias.

Para obtener más información sobre el libro comuníquese con nuestro Servicio de Atención al Lector:
lectores@redusers.com



ARGENTINA ✆ (11) 4110 8700
CHILE ✆ (2) 335 7477
ESPAÑA ✆ (93) 635 4120

200 Answers:
Photoshop

This book is a basic guide to respond both visually and practically to all the questions we need to answer regarding Photoshop. Definitions, tips, examples, and the secrets of the professionals explained for everyone. A must-have work for those who want to master this tool.