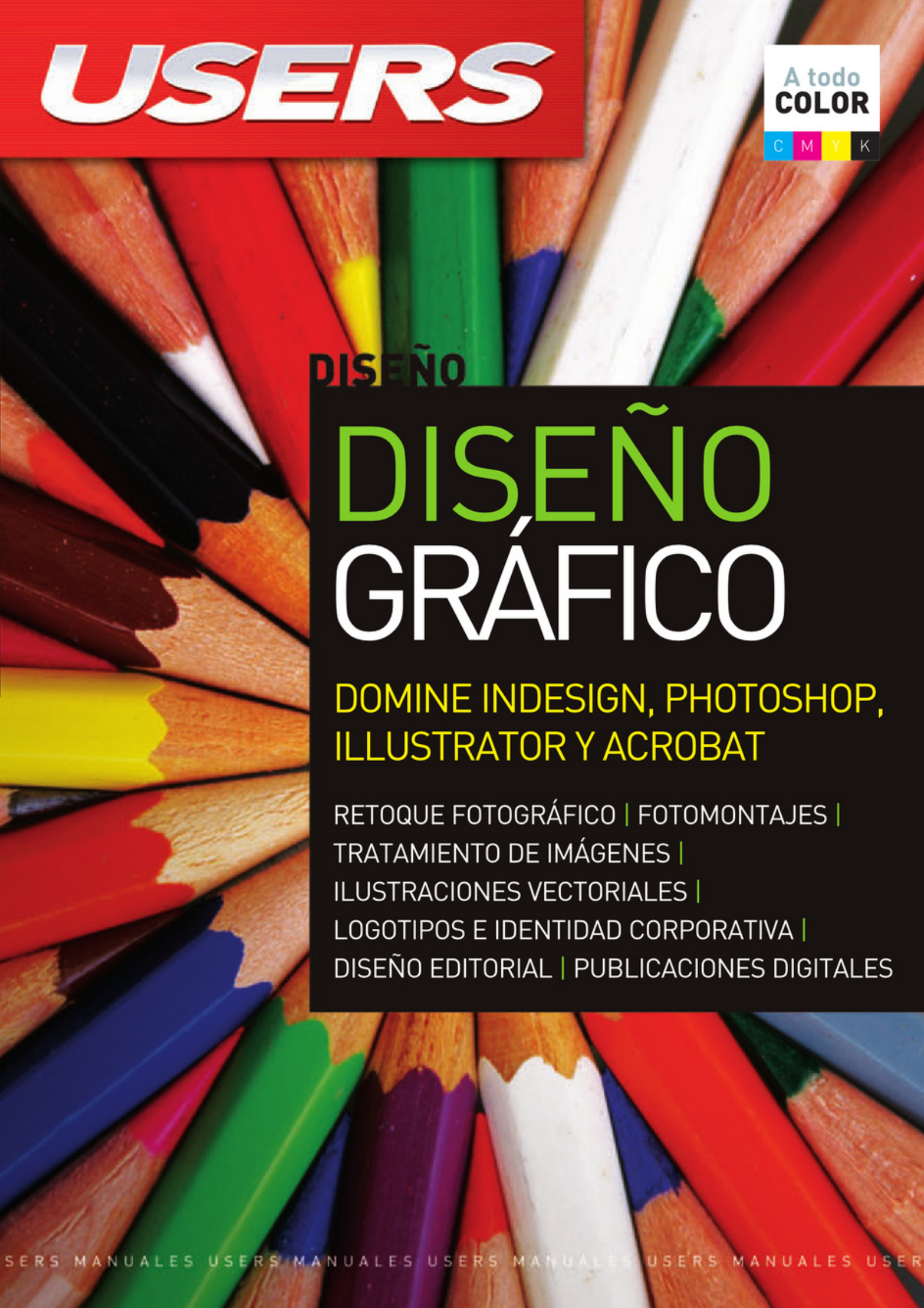
USERS

A todo COLOR

C M Y K



DISEÑO

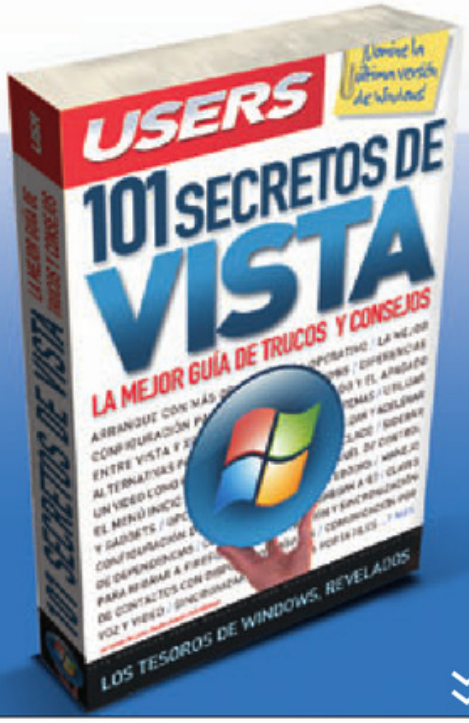
DISEÑO GRÁFICO

DOMINE INDESIGN, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR Y ACROBAT

RETOQUE FOTOGRÁFICO | FOTOMONTAJES | TRATAMIENTO DE IMÁGENES | ILUSTRACIONES VECTORIALES | LOGOTIPOS E IDENTIDAD CORPORATIVA | DISEÑO EDITORIAL | PUBLICACIONES DIGITALES

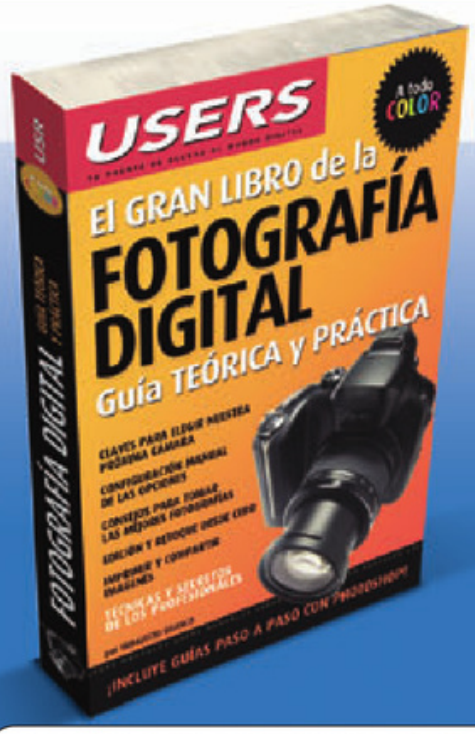
CONÉCTESE CON LOS MEJORES LIBROS DE COMPUTACIÓN

usershop.redusers.com



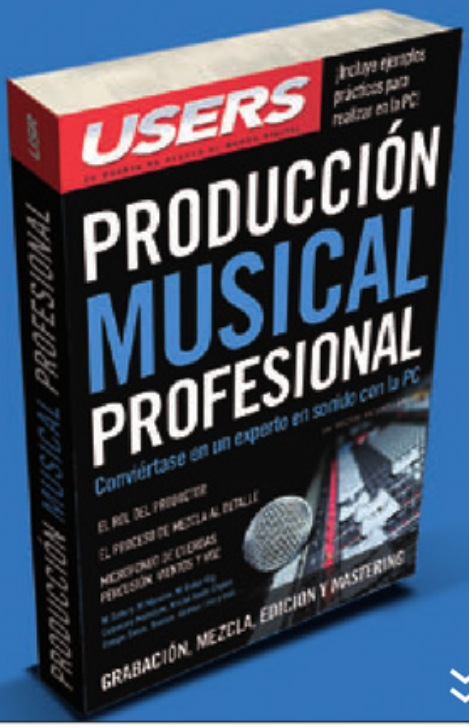
LA MEJOR GUÍA DE TRUCOS Y CONSEJOS

MANUALES USERS | 352 páginas | ISBN 978-987-1347-80-3



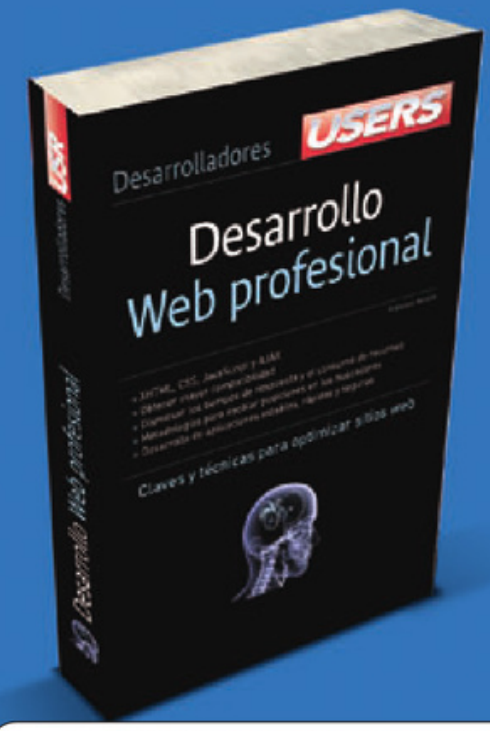
LA MEJOR MANERA DE MEJORAR SUS FOTOGRAFÍAS

MANUALES USERS I 320 páginas I ISBN 978-987-1347-60-5



GRABACIÓN, MEZCLA, EDICIÓN Y MASTERING

MANUALES USERS | 320 páginas | ISBN 978-987-1347-75-9



APRENDA XHTML, CSS, JAVASCRIPT Y AJAX

DESARROLLADORES | 400 páginas | ISBN 978-987-1347-70-4



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: DISEÑO GRÁFICO

COLECCIÓN: Manuales USERS

FORMATO: 17 x 24 cm

PÁGINAS: 320

Copyright © MMVIII. 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-Longseller, Costa Rica 5226, Grand Bourg, Malvinas Argentinas, Pcia. de Buenos Aires en diciembre de MMVIII.

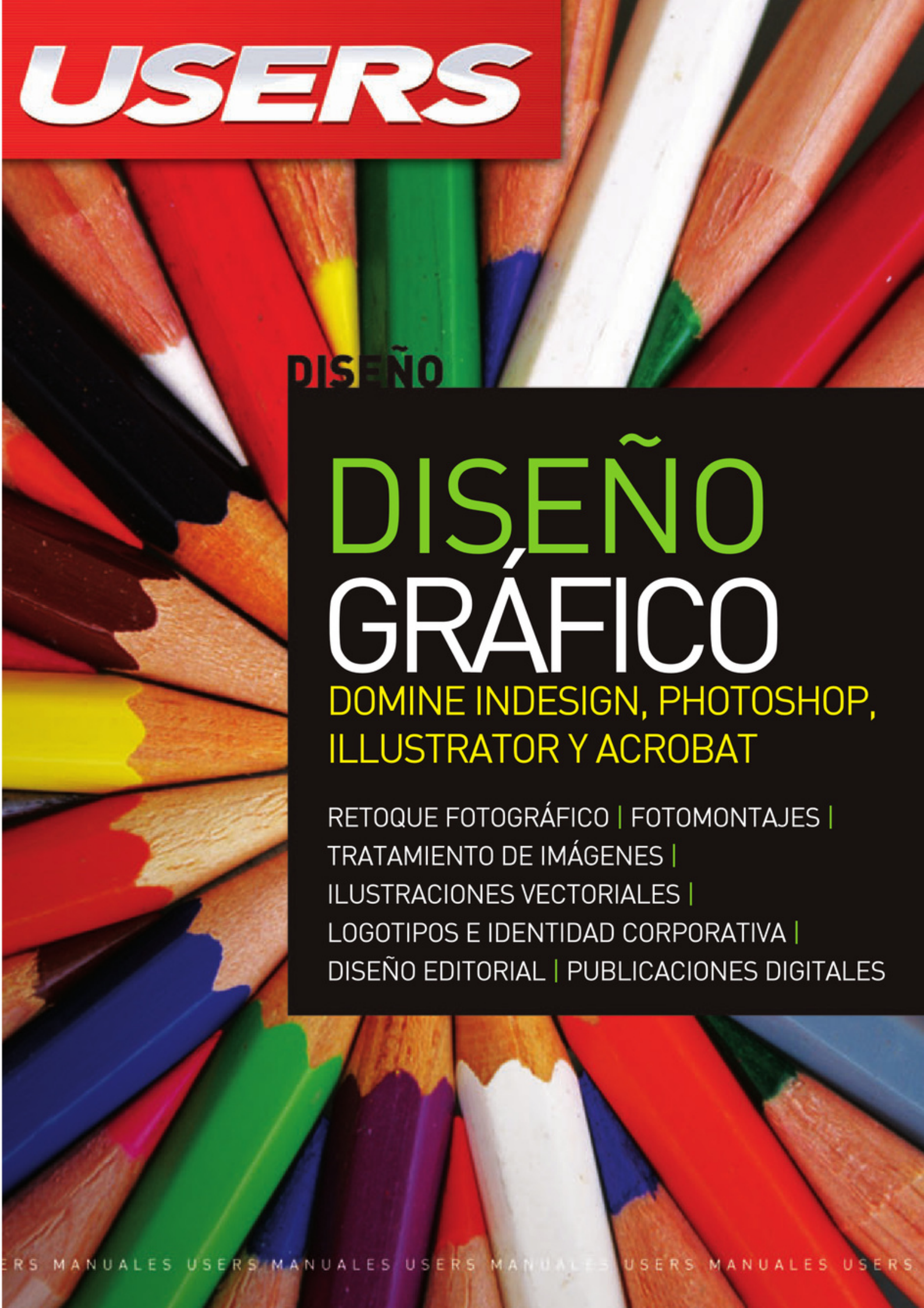
ISBN 978-987-1347-87-2

Diseño Gráfico / coordinado por Pablo Katcheroff. - 1a ed. - Banfield - Lomas de Zamora : Gradi, 2009.
v. 155, 320 p. ; 24x17 cm.

ISBN 978-987-1347-87-2

1. Informática. I. Katcheroff, Pablo, coord.
CDD 005.3

USERS



DISEÑO

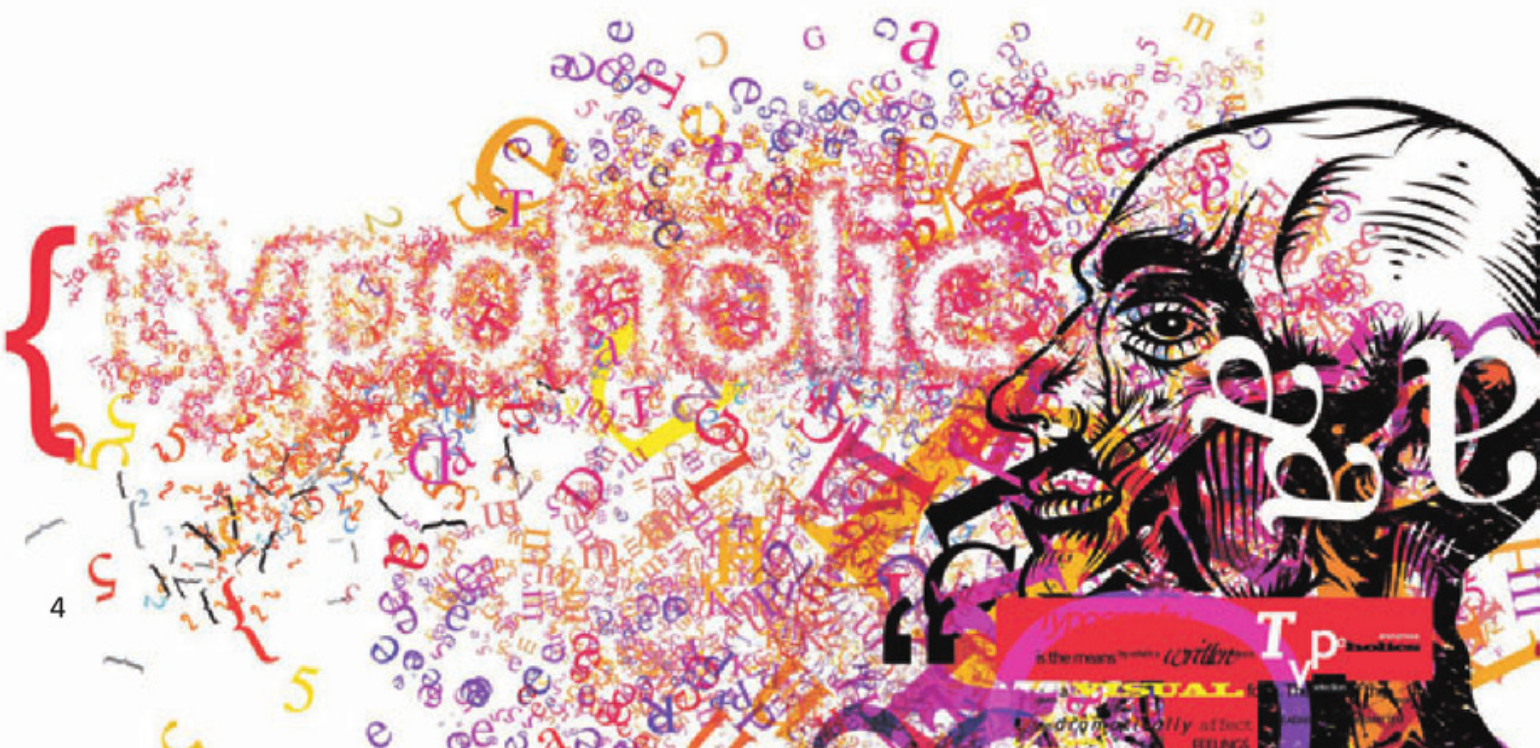
DISEÑO GRÁFICO

DOMINE INDESIGN, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR Y ACROBAT

RETOQUE FOTOGRÁFICO | FOTOMONTAJES |
TRATAMIENTO DE IMÁGENES |
ILUSTRACIONES VECTORIALES |
LOGOTIPOS E IDENTIDAD CORPORATIVA |
DISEÑO EDITORIAL | PUBLICACIONES DIGITALES

Prólogo

Con el desarrollo de las nuevas herramientas informáticas y el boom de Internet, un nuevo universo se abrió para los diseñadores gráficos. Éstos se desempeñan en un rubro que cambió por completo y aumentó sus requerimientos en el mercado laboral actual.
Hoy en día, por ejemplo, se necesitan las habilidades creativas de un diseñador gráfico para los nuevos medios de comunicación en expansión, como la Web, el video en línea y las aplicaciones online (llamadas Web 2.0). En estos ámbitos, el diseñador es quien tiene la tarea de lograr la mejor imagen para los desafíos impuestos. Así, se abre una enorme cantidad de posibilidades para aquellas personas que ya se dedican a esta profesión o para quienes desean empezar a conocerla.
Pero, al mismo tiempo, se presenta un gran desafío (y una gran responsabilidad): lograr el dominio y la puesta en práctica de nuevos conceptos de diseño y de actualizadas herramientas que los vuelven realidad. Porque debemos asumirlo: lo que hasta hace quince años era, en líneas generales, "estático" hoy es del todo dinámico. Los nuevos medios de comunicación se presentan interactivos, en movimiento, mucho más expresivos, y por eso el diseñador gráfico se ve ante el gran desafío de abrir su mente creativa para adaptarse a esta tendencia y de aprender a usar las herramientas actuales que permiten lograr los objetivos deseados.
El camino no es fácil. Aquellos que vengan de la "vieja escuela" se enfrentarán con nuevos conceptos y técnicas para aprender; deberán aggiornarse. Quienes recién se inician, sentirán que hay muchos caminos por seguir, que, a su vez, se bifurcan. Pero a no preocuparse, porque el libro que usted tiene en sus manos está diseñado, de comienzo a fin, para guiarlo por este fabuloso camino que es el diseño gráfico en el siglo XXXI.
¡Bienvenidos!



El libro de un vistazo

Capítulo 1
Conceptos fundamentales de Photoshop

Comenzaremos nuestro camino aprendiendo los conceptos básicos de uso de la herramienta de retoque fotográfico estándar de la industria.

Capítulo 2
Edición y retoque fotográfico

En éste capítulo, veremos los fundamentos más importantes por tener en cuenta a la hora de realizar ediciones y retoques complejos. Cómo emparchar imperfecciones, clonar, cambiar colores, enfocar y desenfocar son algunos de los temas más importantes.

Capítulo 3
Preparación de imágenes para publicación

Finalizado el proceso de retoque y edición, es hora de preparar el material para su posterior publicación. Este capítulo explica en detalle cómo hacerlo.

Capítulo 4
Ilustraciones básicas

Adobe Illustrator es una de las herramientas más completas para realizar ilustraciones. En este capítulo, daremos un primer vistazo a la aplicación y realizaremos nuestros primeros dibujos.

Capítulo 5
Herramientas de composición vectorial

Utilizando Adobe Illustrator, aprenderemos a manejar gráficos vectoriales. Comenzaremos con la realización de formas básicas que luego transformaremos en complejas composiciones.

Capítulo 6
Diseño de logo e identidad corporativa

En éste capítulo, pondremos en práctica todos nuestros conocimientos adquiridos. Para ello, plantearemos el desarrollo de un logo e identidad corporativa para una empresa.

Capítulo 7
Introducción a la diagramación en InDesign

InDesign es una de las herramientas más completas a la hora de crear dibujos y diagramaciones. Este capítulo presenta una exhaustiva guía introductoria a la aplicación.

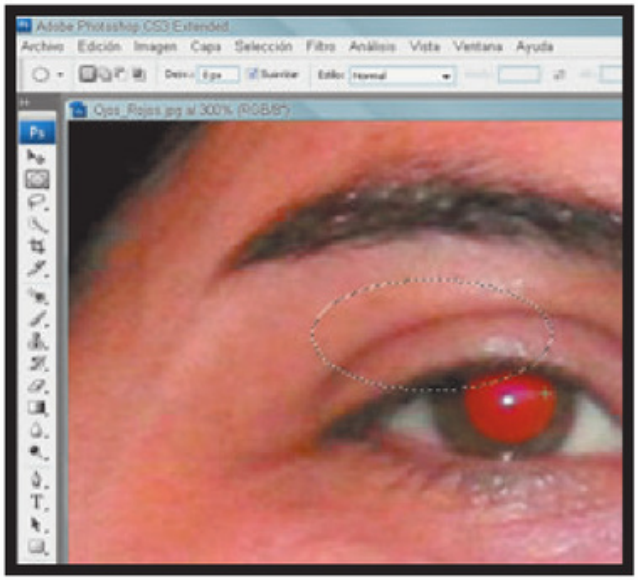
Capítulo 8
Composiciones complejas

Usaremos InDesign para crear composiciones visuales complejas. Manejo de formas compuestas, trazados de recorte, pictogramas, transparencias y efectos son algunos de los temas que se cubrirán en éste capítulo.

Capítulo 9
Distribución digital de los documentos

En éste último capítulo de la obra, aprenderemos a usar Adobe Acrobat Professional, la herramienta estándar de la industria para crear y preparar archivos PDF para su posterior distribución.

Sumario

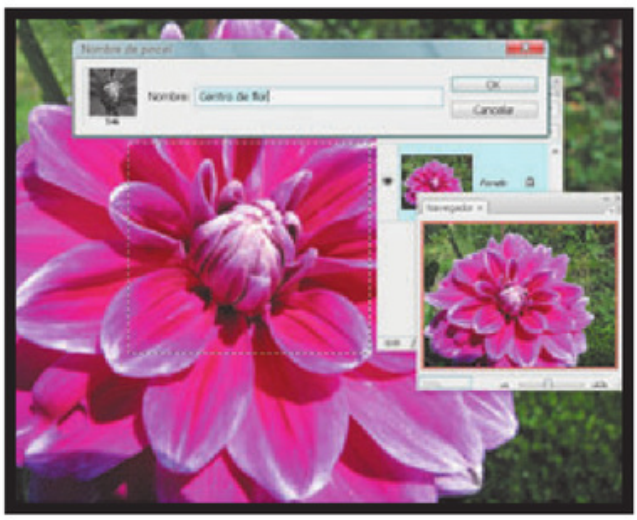


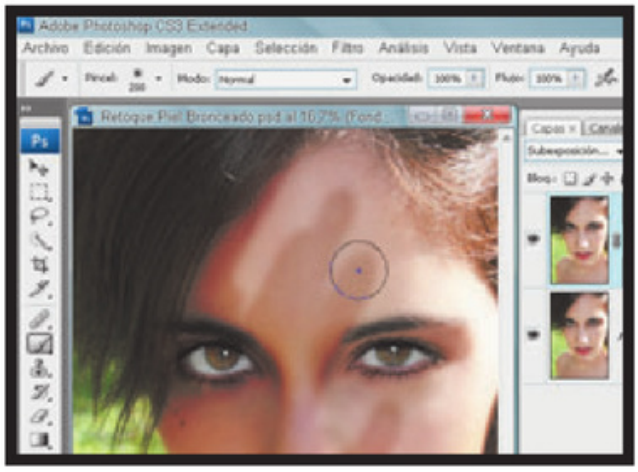
Capítulo 1 | Conceptos fundamentales de Photoshop

Adobe Photoshop	13
Conceptos básicos	14
Ventana del documento	15
La barra de estado	16
Cómo abrir y crear un documento	18
Formatos gráficos	21
Los diferentes formatos bitmap	24
Paso a paso: Ojos rojos	25
Las herramientas	27
La ventana de herramientas	28
Grupos de trabajo	30
Herramientas de selección	33
Selecciones geométricas	34
Selecciones enlazadas	39
Por arte de magia	42
Paso a paso: Selecciones	44

Capítulo 2 | Edición y retoque fotográfico

Modos de color	51
Escala de grises	54
Paso a paso: Duotono	55
Modos RGB/CMYK	56
Ventana Capas	58
Modos de fusión	61
Filtros	66
Paso a paso: *It's only rock & roll*	70
Colores fuera de gama	74
Prueba de los colores	75
Distintas vistas	77
Retoque fotográfico	78
Curitas y parches	79
Emparchar imperfecciones	80
Sin miedo a clonar	81
Es hora de pintar	82
Paso a paso: 6LL3	83
Motivos	87





Una cuestión de estilo	89
Trazados	90
Corregir trazados	91
Pasame unos acordes	92
Varios comandos, un solo objetivo	96
Enfocar	98
Desenfocar	99
Si en la carretera oyes un bip bip	101
Extreme Makeover	103
Automatización	109

Capítulo 3 | Efectos y preparación de imágenes para ser publicadas

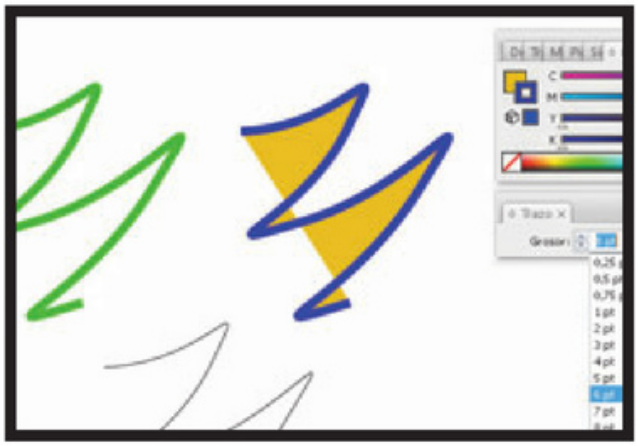
Tipografías	117
Escribir en Photoshop	118
Paso a paso: Una cuestión de estilos	122
Transformar la escritura en agua	124
Paso a paso: Marca de agua	129
Efectos especiales	131
Punto de fuga	132
Para tu piel de verano	134
Salida final	137
Impresiones hogareñas	138
Impresiones profesionales	139
Perfiles de color	140
Galerías web	141
Guardar para la Web	142

Capítulo 4 | Ilustraciones básicas

Introducción	145
La interfaz visual	147
Primer contacto	148
La barra de herramientas	149
Paneles y más paneles	150
El panel de control	151
¡A jugar un poco!	152
Gestión de archivos	154
Illustrator y el formato PDF	155
¡En acción!	156
Dibujo básico	157
Formas básicas 1	158
Manejo de color	159
Paso a paso: Nuestra primera ilustración	160

Capítulo 5 | Herramientas de composición vectorial

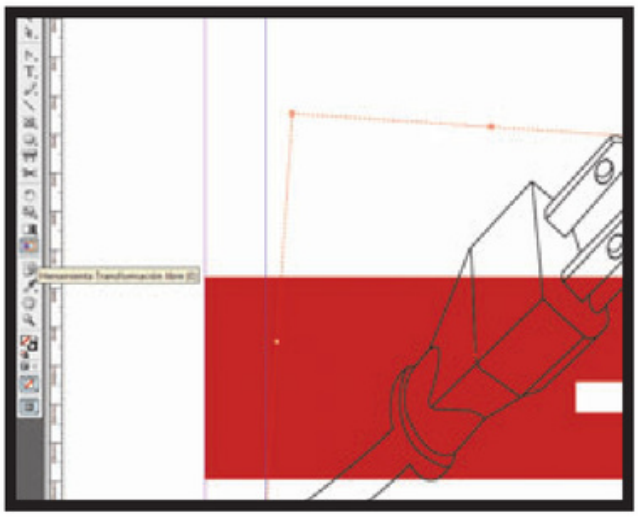
Imágenes vectoriales	167
Trazados: líneas y puntos	168
Tamaños de puntos y líneas	169
Edición de trazados	170



El borrador de puntos de vector	171
Transformación	172
Dibujo con pluma	173
Imágenes importadas	174
Calco interactivo	175
Manejo de capas	177
Acciones de capas	178
Redibujando	180
Paso a paso: Remera	181
Volver a las bases	186

Capítulo 6 | Diseño de logo e identidad corporativa

La idea de un logo	189
Logo con formas curvas	190
Apertura de marca	191
Manipulación de texto	192
Modificación de las fuentes	193
Teoría sobre las fuentes	196
Márgenes y alineación	197
Acciones de texto	199
Paso a paso: Identidad corporativa	200
Líneas y trazos	205
Cliparts	206





Capítulo 7 | Introducción al diagramado en InDesign

Introducción	209
InDesign desde cero	210
El espacio de trabajo	212
Preferencias	214
La mesa de trabajo	215
Personalizar los menús	216
Personalizar atajos del teclado	217
Panel de control	218
Las herramientas	219
Herramientas de selección	220
Herramientas de texto	221
Herramientas de pluma	222
Herramientas de dibujo	223
Herramientas de transformación	225
Herramientas de modificación	226
Tijeras y botón	227
Relleno y borde	228
Estructura	229
Texto e imágenes	230
Formato de texto	231
Estilos	232
Familias de fuentes	233
Formato de párrafo	234
Imágenes	235
Copiar y pegar imágenes	236
PAnclar imágenes	237



Importación	238
Gestión de tablas	239
Seleccionar y editar una tabla	240
Formato de tabla	241
Estilos de tabla	242
Paso a paso: Tarjetas personales	243
Armado de un flyer	247

Capítulo 8 | Composiciones complejas

A dibujar!	255
Líneas y puntos de ancla	256
Trabajar con puntos de ancla	257
Líneas y formas	258
La herramienta [Lápiz]	259
La herramienta [Pluma]	260
Edición de trazados	261
Formas compuestas	262
Te elijo... ¡a vos!	263
Transformando objetos	264
Paso a paso: Trabajo con tablas	265
¡Que curvas!	272
¡Más acción!	275
Objetos y marcos	276
Trazados de recorte	277
Transparencia y efectos	278
Biblioteca de objetos	279
Administrar objetos de la biblioteca	280
Marcos de texto	281
Pictogramas	282
Corrector ortográfico	283
Notas al pie	284
Buscar y cambiar	285
Cómo guardar el trabajo	286

Capítulo 9 | Distribución digital de documentos

Usos y aplicaciones	293
La interfaz de trabajo	294
Creación de un archivo PDF	296
Combinar archivos	298
Exportar archivos PDF	300
Proteger archivos PDF	302
Firmar archivos PDF	304
Formularios	306
Revisar y comentar	308
¡A integrar todo!	310



Introducción

En cualquier proceso creativo, para que el producto sea exitoso, se necesita, además de una buena idea, ejercer el máximo dominio de las herramientas utilizadas para llevar a cabo el trabajo.
Y este libro está pensado para ofrecerle todos los conocimientos requeridos sobre las principales herramientas de diseño visual que se manejan en la actualidad en el mercado.
Con él, en cuestión de poco tiempo, podrá convertir lo que hasta ahora ha sido un pasatiempo, en una verdadera oportunidad laboral.
Los temas han sido seleccionados con sumo cuidado, comenzando por conceptos básicos e introductorios, para avanzar luego hacia las más diversas técnicas de diseño de publicidades, revistas y folletos corporativos, entre otras. Los principales temas se desarrollan con explicaciones sencillas e imágenes ilustrativas.
Además, se incluyen numerosos tutoriales paso a paso, que le permitirán llevar a cabo diversos ejemplos de uso de las herramientas.
El contenido está enfocado en analizar las herramientas más difundidas en el ámbito del diseño visual de la actualidad. Estamos hablando de Photoshop, Illustrator, InDesign y Acrobat. En la sección dedicada a cada una de ellas, usted encontrará, entre otras cosas, la historia del desarrollo de la aplicación, para qué se usa en la actualidad, diversos tutoriales paso a paso, consejos que los expertos en la materia han recabado de su experiencia, y gran cantidad de esquemas que le permitirán, muy rápido, interpretar las interfaces visuales de cada una.
El camino comienza aquí y es, en verdad, fascinante. No olvide poner en práctica todos los conceptos que aprenderá en estas páginas; y recuerde que la práctica y la focalización en la experiencia propia constituyen el mejor camino hacia una carrera exitosa.





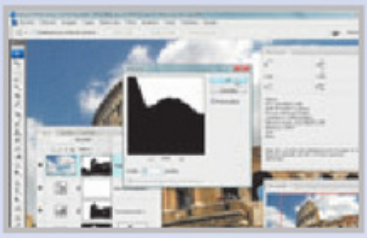
Parte 1

1

Conceptos fundamentales de Photoshop

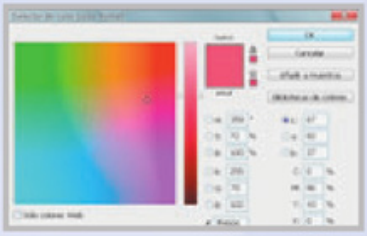
En el primer capítulo de la obra, aprenderemos a interpretar la interfaz de Adobe Photoshop y realizaremos nuestra primera práctica de solución de un problema del mundo real.

1 SUMARIO



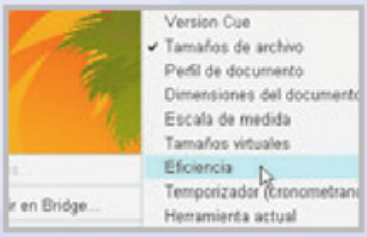
ADOBE PHOTOSHOP 13

Alcances de las herramientas de retoque fotográfico más populares.



CONCEPTOS BÁSICOS 14

Análisis de la interfaz de usuario, principales ventanas y cajas de herramientas.



VENTANA DEL DOCUMENTO 15

En ésta sección, analizaremos la ventana en la que trabajaremos durante más tiempo.



FORMATOS GRÁFICOS 21

Repaso general de los principales formatos de archivos gráficos de trabajo.



OJOS ROJOS 25

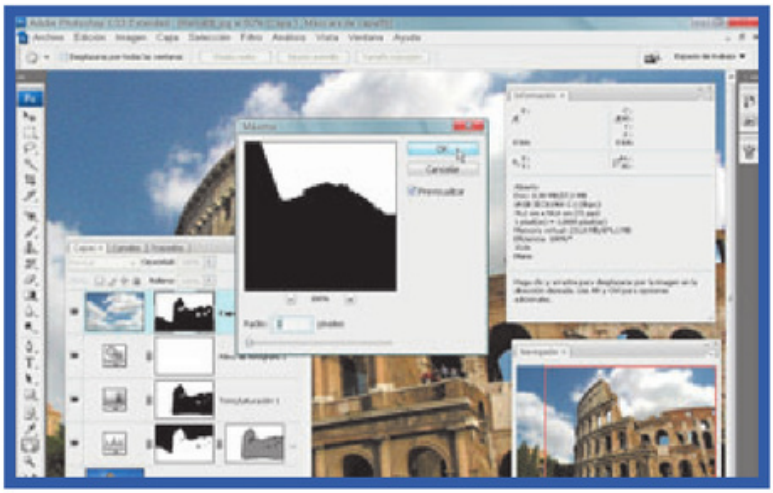
El primer ejercicio del libro consiste en solucionar este habitual problema.

Adobe Photoshop

Esta aplicación tiene varios años de desarrollo y ha logrado convertirse en la preferida de los profesionales de la imagen.

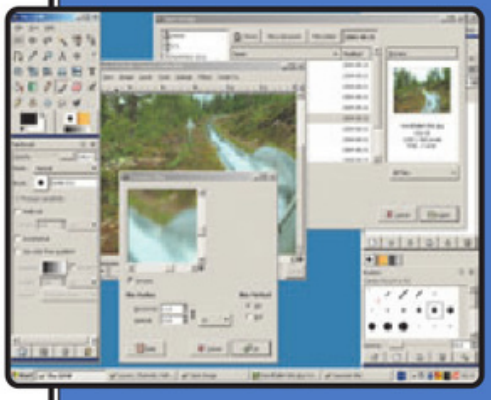
A lo largo de la primera parte de esta obra, aprenderemos a utilizar Adobe Photoshop® (Ps). Pero ¿qué es este programa? Básicamente, podemos decir que es un laboratorio que permite trabajar sobre fotografías digitales (o analógicas escaneadas, lo que termina por convertirlas en digitales) o sobre un "lienzo" en blanco, donde podremos aplicar pinturas, formas geométricas y efectos para realizar ilustraciones. Su uso está directamente relacionado con la edición y el retoque fotográfico, o con "pinturas digitales" sobre la base de imágenes bitmap o vectoriales.

A través de las sucesivas versiones que fueron surgiendo a lo largo del tiempo, se le han ido incorporando diversas mejoras, como sistema de trabajo multicapas, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM/ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, pinceles dinámicos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías y exportación para la Web, entre muchísimas otras funciones. Adobe Photoshop se ha convertido, casi desde sus orígenes, en



el estándar mundial del retoque fotográfico. En la actualidad ha dejado de ser una herramienta únicamente utilizada por diseñadores y maquetadores, y pasó a ser indispensable para fotógrafos profesionales, quienes la utilizan para realizar el proceso de positivado y ampliación digital de sus imágenes. De este modo, limitan el trato con los laboratorios sólo a la impresión del material, proceso que también se lleva a cabo de forma digital. Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, su uso también abarca ampliamente la creación de páginas Web, fotomontajes, arte digital y edición de video. En definitiva, es utilizado en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Actualmente, con el auge que ha tenido la fotografía digital, Photoshop se fue popularizando cada vez más fuera de los ámbitos profesionales y es, quizá, junto a Windows y Flash, uno de los paquetes de software que resultan más familiares (al menos, de nombre) para los usuarios.



Otras alternativas

Existen algunas alternativas a Adobe Photoshop, como GIMP (*GNU Image Manipulation Program*), un programa para edición de imágenes libre y gratuito, englobado dentro del proyecto GNU; o Paint Shop Pro (PSP), pago, originalmente publicado por Jasc Software, empresa adquirida en 2004 por Corel Corporation, y ahora, con los derechos de distribución de esta herramienta. La mayor diferencia entre ellos y Adobe Photoshop está relacionada con la creación de imágenes profesionales y la gestión avanzada de color ICM/ICC.

Conceptos básicos

Cuando abrimos Photoshop por primera vez, nos encontramos con un conjunto de ventanas diferentes. Analicemos por qué estan allí.

Opciones

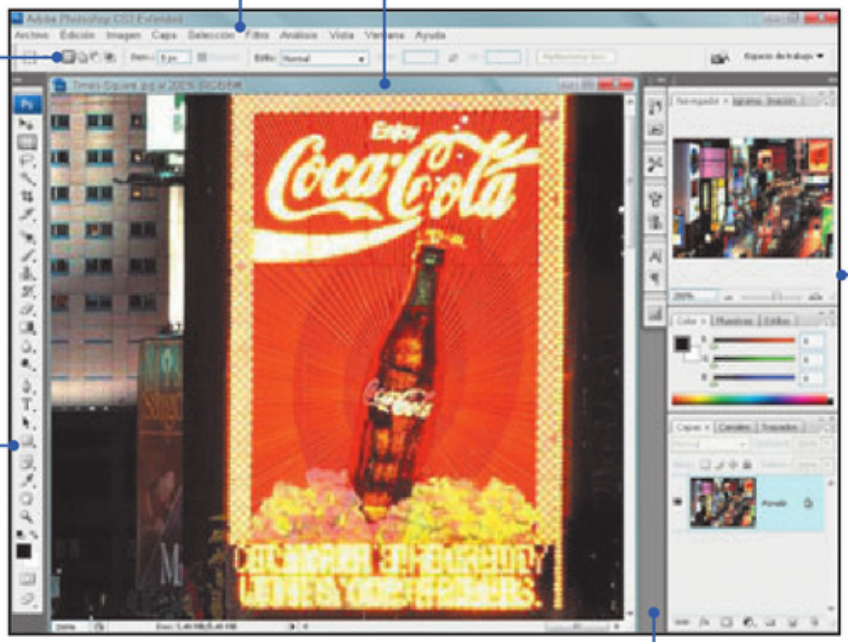
Desde la barra de menús superior podemos acceder a todas las posibilidades que nos brinda el programa. A lo largo de este libro, iremos viendo puntualmente cada uno de los menús.

Lo primero es lo primero. Y lo primero que vemos cuando abrimos Adobe Photoshop es la interfaz del programa, con una ventana de herramientas del lado izquierdo, una de opciones en la parte superior, por encima de ella una serie de menús, y algunas ventanas de comandos o previsualizaciones, como [Navegador], [Info], [Historia], [Color], [Capas], etcétera, del lado derecho del monitor. En un principio, podríamos decir que ésta es la forma por medio de la cual el programa presenta al usuario todas las opciones que están disponibles para iniciar su trabajo. La estructura de la interfaz está basada en la habitual organización en forma de ventanas flotantes.
Veamos a continuación, de manera más gráfica, con qué nos encontraremos al abrir por primera vez Adobe Photoshop.

LA INTERFAZ GENERAL

Barra de menús desplegables: Desde los menús podemos acceder a diferentes comandos, así como ampliar o modificar el uso de las herramientas.

Ventana del documento: Esta ventana aparece cuando abrimos una imagen o creamos un documento nuevo. Llamada normalmente "lienzo", es la región que demarca las dimensiones de una imagen. Puede existir información sobre la imagen fuera de sus límites, la cual sólo será visible si lo solicitamos.



Ventana de opciones: Cada herramienta brinda la posibilidad de modificar su comportamiento a través de una serie de opciones aplicables desde esta ventana.

Ventana de herramientas: Desde aquí elegimos las distintas herramientas para seleccionar, retocar o manipular nuestros archivos.

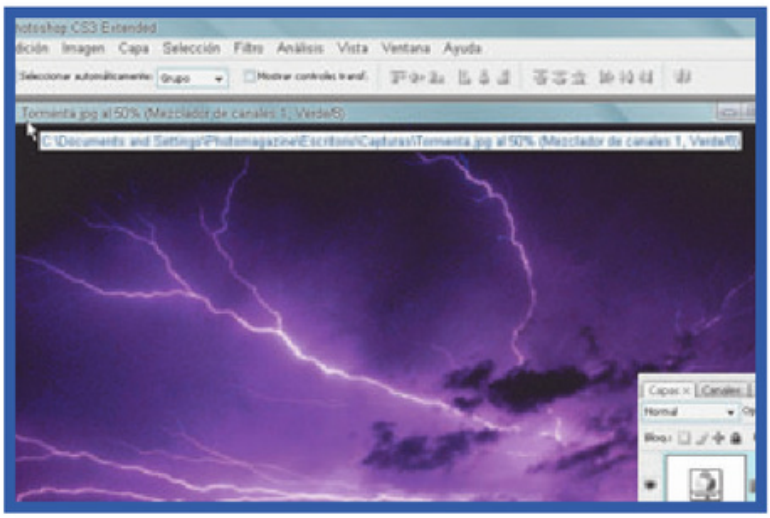
Ventanas flotantes: También conocidas como "paletas", son las que permiten acceder a capas, canales o historial, por nombrar sólo algunas opciones. Admiten ser agrupadas.

Área de trabajo: Es una región de color gris oscuro cuando no tenemos ninguna imagen abierta, o de color gris claro cuando hay una imagen abierta con alguno de los modos de previsualización.

Ventana del documento

Analicemos ahora la ventana en la que pasaremos más tiempo poniendo nuestros ojos y nuestra atención.

La ventana del documento es la región donde aparece la imagen en la que estamos trabajando. Si el tamaño de la imagen es mayor que el espacio disponible para su visualización, el documento se verá incompleto y surgirán, al lado derecho y por debajo de la ventana, barras de desplazamiento. Con ellas podremos movernos a través del documento para acceder a las partes ocultas. La barra de título es en donde aparece el nombre del archivo, el porcentaje de ampliación con el que estamos viendo el documento y lo que estamos previsualizando en ese momento; por ejemplo, si estamos parados en la capa [Fondo], si estamos viendo una determinada capa o si estamos viendo el canal correspondiente (explicaremos todos estos conceptos más adelante). Además, muestra el Modo color del documento (según el Modo color que hayamos seleccionado, nos indicará si es RGB, CMYK, etc.) y la cantidad de bits por canal (8, 16 o 32). Esta barra, a la vez, tiene los botones habituales para cerrar la ventana, minimizarla y maximizarla.

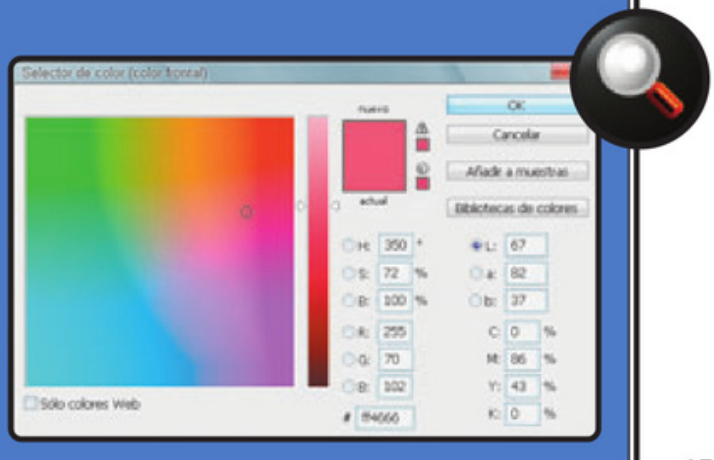


En la barra de título podemos ver el nombre del documento, así como el porcentaje de visualización y la capa en donde estamos ubicados.

Según el modo de previsualización que utilicemos (los distintos modos se encuentran en la Ventana de herramientas), puede modificarse el lugar donde aparecen los datos descriptos; inclusive, pueden llegar a desaparecer. Lo mismo ocurre con la barra de estado.

Los modos de color

Es la conformación de colores que posee una imagen, la que determina la combinación de los componentes de un color basándose en el número de canales de color del modelo de color que ésta tenga. Entre los modos de color se incluyen: Escala de grises (1 canal), RGB (3 canales) y CMYK (4 canales), entre otros.
En próximas entregas veremos este tema en detalle.



La barra de estado

Como necesitaremos estar informados sobre los diferentes aspectos del trabajo, la barra de estado nos ofrece gran parte de esos datos.



Utilizar las [Opciones de visualización de información] sobre el archivo es muy útil para ver, de manera rápida, la performance del programa o los datos del documento, como sus dimensiones y resolución.

Edición por capas

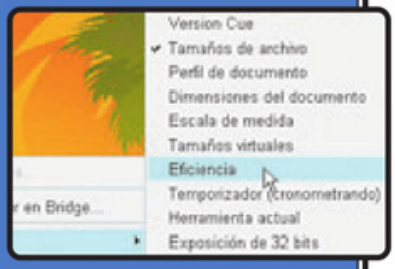
La mejor forma de definir las capas es pensar en una serie de hojas transparentes apiladas una sobre otra. Si pintamos distintos objetos en cada una de ellas, éstos podrán verse a través de las zonas transparentes de las hojas, o serán "bloqueados" por los elementos opacos de las capas (hojas) superiores. Se podría decir que las capas son elementos fundamentales en la realización de ajustes, retoques o creación de imágenes.

La barra de estado, situada en la parte inferior de la ventana del documento, muestra diferentes tipos de información, como el porcentaje de aumento de la previsualización o el tamaño de archivo de la imagen activa. Si hacemos clic en cualquier punto de la región de información del documento, en la barra de estado, podremos previsualizar una miniatura del documento que muestra un gráfico simulando el tamaño de la página de impresión –la que tenemos definida en la impresora en ese momento– y la ubicación que tendría en ella la imagen según la configuración de la página definida en el comando [Imprimir]. Para cambiar estos parámetros, tenemos que ir a [Archivo/Definir Página]. Si mantenemos apretadas las teclas <Alt> o <Ctrl>, al momento de hacer clic, veremos otros datos de la imagen.

A la izquierda de la barra de estado aparece el porcentaje de ampliación con el que estamos viendo el documento. En este campo podemos ingresar cualquier porcentaje (entre 0.28 y 3.200%) para variar el tamaño de visualización. También encontramos un triángulo que indica la presencia de menús ocultos. Si lo pulsamos, se despliegan las [Opciones de visualización de información] sobre el archivo.

Opciones de visualización

Presionando el pequeño triángulo negro que aparece en la barra de estado podemos elegir el tipo de información que deseamos ver.



Version Cue
Muestra el estado del grupo de trabajo de [Version Cue] del documento (abierto, sin gestionar, sin guardar, etc.). Esta opción sólo está disponible si [Version Cue] está habilitado.

Tamaños de archivo
Indica el volumen de datos de la imagen. El número de la izquierda representa el tamaño de impresión de la imagen, aproximadamente el tamaño del archivo guardado y acoplado en formato Adobe Photoshop. El número de la derecha muestra el tamaño aproximado del archivo, incluidos los canales y las capas.

Perfil de documento
Muestra el nombre del perfil de color utilizado en la imagen.

Dimensiones del documento
Muestra las dimensiones de la imagen.

Escala de medida
Muestra la escala que hemos definido para el documento.

Tamaños virtuales
Indica la cantidad de RAM y de disco virtual utilizadas para procesar la imagen. El número de la izquierda representa la cantidad de memoria actualmente usada por el programa para mostrar todas las imágenes abiertas. El de la derecha representa la cantidad total de RAM disponible para procesar las imágenes.

Eficiencia
Indica el porcentaje de tiempo utilizado para llevar a cabo una operación en vez de leer o escribir en el disco virtual. Si el valor es inferior al 100%, significa que Photoshop está utilizando el disco de memoria virtual y, por lo tanto, que el funcionamiento es más lento.

Temporizador
Indica el tiempo empleado en completar la última operación.

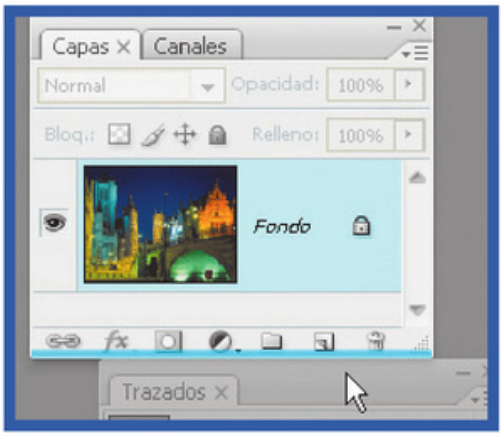
Herramienta actual
Muestra el nombre de la herramienta activa en ese momento.

Exposición de 32 bits
Es la opción de ajuste de la imagen de previsualización para ver imágenes HDR (alto rango dinámico) de 32 bits por canal en el monitor. El regulador sólo está disponible cuando en la ventana de documento se muestra una imagen HDR.

Se trata de una serie de opciones entre las cuales podemos elegir la información que deseamos que aparezca en la barra de estado. Las distintas alternativas que aparecen dependen de si está habilitado [Version Cue] (un administrador de archivos cuando se trabaja en equipo con otras personas, y desde un servidor o computadora centralizadora de archivos). En este caso, debemos seleccionar una opción en el submenú [Mostrar]. También, si se detecta una marca de agua, Photoshop muestra un símbolo de copyright.

No nos detendremos a analizar todas las ventanas en este capítulo, ya que lo haremos en profundidad en los próximos. Sin embargo, es importante destacar que las ventanas se pueden agrupar o apilar según nuestros gustos o necesidades, así como también cerrar desde el icono con forma de x ubicado en el ángulo superior derecho de cada una o bien en el ángulo derecho de la lengüeta con el nombre de la ventana. En caso de que necesitemos volver a abrir una ventana, o abrir otra que no hemos usado aún, podemos hacerlo desde el menú [Ventana].

Para agrupar las ventanas según nuestro criterio, debemos "tomar" una con el mouse haciendo clic en el nombre de la lengüeta y, sin soltar el botón,

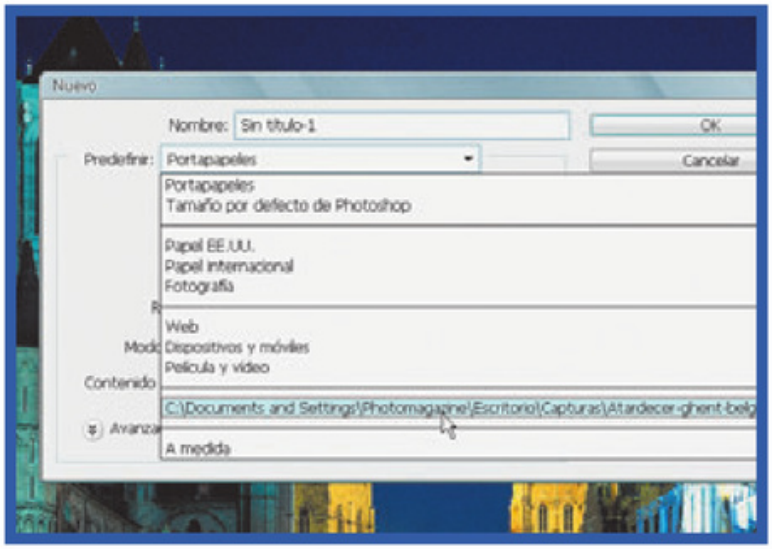


Poder agrupar las ventanas nos permite acceder a ellas de manera mucho más rápida.

arrastrarla hasta la otra ventana con la que deseamos agruparla. Notaremos que en ésta aparecerá un recuadro azul o celeste, para indicar que la ventana arrastrada se acoplará a la nueva. También podemos crear subgrupos de ventanas. Éstas se apilarán una sobre otra en vez de al lado de otra, y estarán subordinadas al grupo principal. Para crearlos, debemos realizar el mismo procedimiento que en el caso anterior, pero en lugar de arrastrar la ventana sobre otra, tenemos que hacerlo sobre la base de la misma. Notaremos que aparecerá una línea celeste demarcando el lugar donde se aplicará la ventana.

Cómo abrir y crear un documento

Aunque parezca una tarea relativamente sencilla, lo cierto es que la cantidad de opciones de apertura y creación de un nuevo documento pueden llegar a confundirnos. Veamos para qué sirve cada una de ellas.



Éstas son las diferentes opciones de creación de un nuevo documento en Adobe Photoshop CS3.

Ya le hemos dado un vistazo general al programa. Ahora es momento de comenzar a trabajar en él. Para tener con qué trabajar, debemos abrir una imagen o crear un documento nuevo. Aunque parezca una tontería hacerlo, abrir un documento en Adobe Photoshop puede ser más ambiguo que ir al menú [Archivo/Abrir].

Inicialmente, nos encontramos con varias posibilidades para abrir archivos: [Abrir], [Abrir como], [Abrir como objeto inteligente] y [Abrir recientes]. Además de éstas, también se pueden abrir archivos desde Adobe Bridge o Adobe Photoshop Lightroom, para ser procesados directamente en Adobe Photoshop.

Lo más interesante –y se podría decir, insólito– es que, además de las imágenes "sin movimiento" (parece increíble hablar de imágenes sin movimiento), los usuarios de Adobe Photoshop CS3 Extended pueden abrir y editar archivos de video y 3D.

Actualmente, con la masificación de la multimedia, es común editar imágenes que serán utilizadas tanto en gráfica como en animaciones y video. Por tal motivo es que Photoshop ya viene preparado para trabajar con este tipo de archivos. Desafortunadamente, sólo es posible hacerlo con la versión Extended, tal como ya fue mencionado.

Si un formato de archivo no aparece en el cuadro de diálogo [Abrir] ni en el submenú [Archivo/Importar], quizá sea necesario instalar el módulo-plugin correspondiente al formato en cuestión.

A veces, es posible que Photoshop no pueda determinar el formato correcto para un archivo. Esto puede ocurrir porque el archivo que estamos intentando abrir fue creado por un sistema operativo diferente del que estamos empleando. Por ejemplo, es posible que un archivo generado por Mac OS X genere una etiqueta de formato de archivo que Windows no sabe interpretar. En estos casos, es preciso especificar el formato correcto en el que se quiere abrir el archivo, utilizando el comando [Abrir como].

También existe la posibilidad de que, al abrir determinado tipo de archivo –como el formato RAW o el PDF–, Photoshop nos solicite que especifiquemos ajustes y opciones en un cuadro de diálogo antes de presentar por completo los archivos finales.

OPCIONES DE APERTURA DE UN ARCHIVO

Las siguientes son las diferentes opciones que ofrece Photoshop para abrir archivos:

[Abrir]: Debemos seleccionar el nombre del archivo que deseamos abrir. Si éste no es visible, tenemos que optar por mostrar todos los archivos, en el menú emergente [Tipo]. Luego hacemos clic en [Abrir]. En algunos casos, puede aparecer un cuadro de diálogo destinado a configurar opciones específicas del formato.

[Abrir recientes]: Este comando nos permite tener

un acceso más fácil a los últimos archivos abiertos en Photoshop. Simplemente, debemos ir al menú [Archivo/Abrir recientes] y seleccionar el deseado en el submenú que aparece.

Podemos especificar el número de archivos que aparecen en la lista del menú [Abrir recientes]. Para hacerlo, cambiamos la opción [La lista de archivos recientes contiene], de las preferencias que se encuentran en el menú [Edición/Preferencias/Administración de archivos].

[Abrir como objeto inteligente]: Los Objetos inteligentes son imágenes que se encuentran en una capa especial y que contienen datos proce-

Abrir un documento en Adobe Photoshop puede ser más ambiguo que ir al menú Archivo/Abrir.

dentes de documentos rasterizados o vectoriales, como archivos de Illustrator. Conservan el contenido original de la imagen con todas sus características, de tal modo que permiten la edición no destructiva de la capa en cuestión.

Los Objetos inteligentes se pueden crear de varias formas: con el comando [Abrir como objeto inteligente], mediante la colocación de un archivo, al pegar datos de Illustrator o tras la conversión de al menos una capa de Photoshop en Objetos inteligentes.

[Abrir como]: Si un archivo se guarda de manera errónea con una extensión que no corresponde a su formato (por ejemplo, un archivo PSD es guardado con extensión GIF) o si éste carece de extensión, como puede ocurrir con archivos generados en Macintosh, quizá Photoshop no pueda abrirlo.

Para abrir dicho documento, debemos dirigirnos al menú [Archivo/Abrir como] y seleccionar el formato necesario en el menú emergente [Abrir como]. A continuación, buscamos en nuestro disco el archivo que deseamos abrir y, entonces sí, podemos abrir el formato sin problemas.

Resolución de las imágenes

La resolución indica la cantidad de información contenida en píxeles dentro de una imagen.

Para saber cuál es la resolución de una cámara digital, debemos conocer el máximo de píxeles de alto por ancho que es capaz de obtener en una imagen. Así, una cámara que puede tomar una imagen de 1600 x 1200 píxeles tiene una resolución de 1600x1200=1.920.000 píxeles; es decir, 1,92 megapíxeles. Al mismo tiempo, hay que considerar la resolución de impresión. Es común utilizar el formato en pulgadas para este tipo de mediciones (una pulgada equivale a 2,54 centímetros). Por lo tanto, para describir la resolución de impresión óptima para una imagen, se precisa saber la cantidad de puntos por pulgada (ppp) a los que se la puede imprimir. A partir de 200 ppp podemos decir que la resolución de impresión es buena.

Para saber cuál es la resolución de impresión máxima que permite una imagen digital, hay que dividir el ancho de esa imagen (por ejemplo, 1600) por la resolución de impresión (200): 1600/200 = 8 pulgadas). Esto significa que la máxima longitud de foto que se puede obtener en papel para una imagen digital de 1600 píxeles de largo es de 8 pulgadas en calidad 200 ppp (1600/300=5,33 pulgadas en el caso de una resolución de 300 ppp).

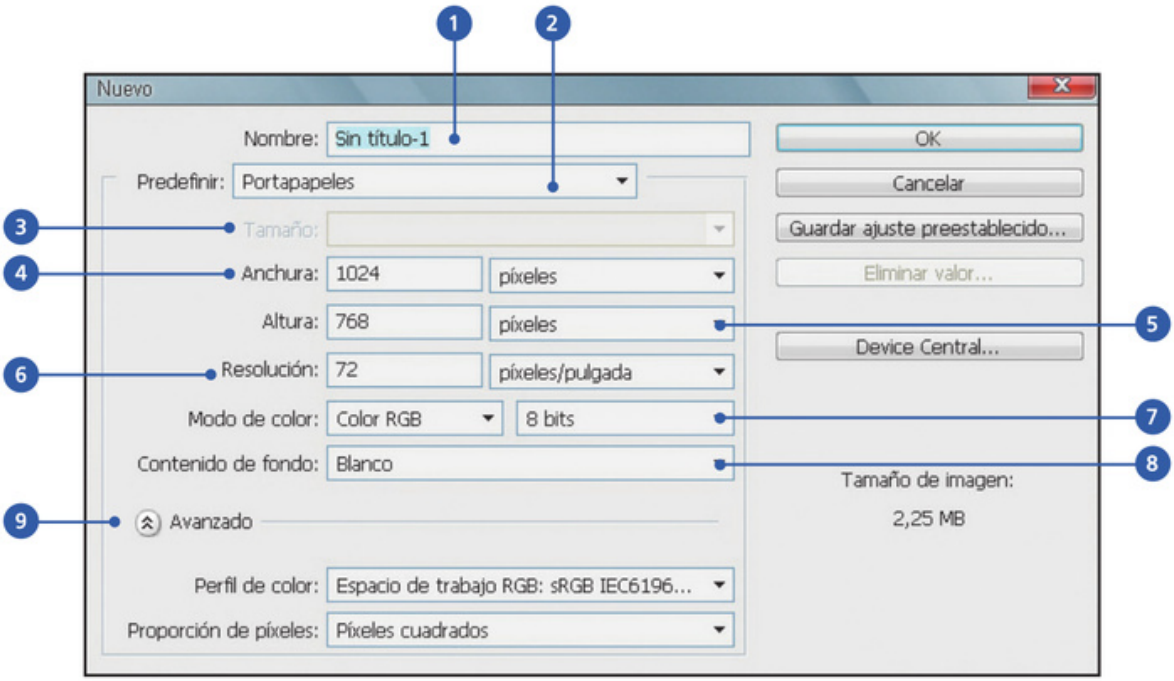


Las cámaras de fotos digitales de la actualidad permiten capturar imágenes de gran cantidad de megapíxeles (9, 10 y hasta 11mp). Este tipo de imágenes se almacenan en archivos de cientos de megabytes.

Crear un documento nuevo

Yendo al menú [Archivo/Nuevo], aparece el cuadro de diálogo [Nuevo], donde debemos indicar las características generales que queremos que posea el nuevo documento, como nombre y dimensiones del archivo.

PANEL DE CREACIÓN DE UN NUEVO DOCUMENTO



1. **[Nombre]:** En este campo debemos ingresar el nombre que queremos darle a nuestro documento.

2. **[Predefinir]:** En este campo podemos seleccionar qué tamaño queremos utilizar. Se presenta una serie de tamaños predefinidos, y existe la opción de utilizar el tamaño de una imagen copiada al Portapapeles. También podemos grabar nuestros propios formatos para que aparezcan en el listado.

3. **[Tamaño]:** Relacionado directamente con el campo [Predefinir], en el menú desplegable aparecen todas las medidas referentes a la opción seleccionada en el campo anterior.

4. **[Anchura]:** En este campo se ingresan los valores correspondientes al ancho de la imagen que deseamos crear.

5. **[Altura]:** Similar al campo anterior, aquí ingresamos la altura de nuestro nuevo documento.

6. **[Resolución]:** La resolución indica la cantidad de información contenida en píxeles dentro de una imagen.

7. **[Modo de color]:** En este campo seleccionamos el modo o espacio de color en el que vamos a trabajar: RGB, CMYK, Escala de grises, etc. También elegimos la cantidad de bits de información que contendrá la imagen.

8. **[Contenido de fondo]:** En este campo seleccionamos qué color de lienzo queremos que posea nuestro documento. Podemos elegir entre tres opciones: Blanco (rellena el fondo o la primera capa con blanco), color de fondo (rellena con el color de fondo que posea el Selector de color) y transparente (la primera capa será transparente).

9. **[Avanzado]:** Si necesitamos más opciones para crear nuestro nuevo documento, podemos recurrir a este botón, que ofrecerá más posibilidades. En [Avanzado] podemos seleccionar si deseamos que el documento tenga un determinado perfil de color o si queremos que no se gestione el color en él. En [Proporción de píxeles] debemos seleccionar Cuadrados a menos que vayamos a utilizar la imagen para edición de video. En ese caso, seleccionamos otra opción, para utilizar píxeles que no sean cuadrados.

La información puede ser almacenada de diferentes formas. Veamos cuáles son las principales.

Formatos gráficos



Ésta es nuestra imagen original, en un formato gráfico que soporta una alta gama de colores.



Bitmap

Cuando ampliamos una imagen bitmap a más del 100%, podemos comenzar a ver los píxeles que la conforman.



Vectorial

Una imagen vectorial puede ser ampliada en cualquier porcentaje y no perderá la calidad con la que fue realizada.

Básicamente, los formatos gráficos son archivos en los cuales se guarda la información que conforma una imagen, y son totalmente independientes entre sí. Cada uno de los formatos posee una estructura, de la cual se destaca su encabezado, o header, que le indica a cada uno de los programas que soportan formatos gráficos que soliciten todas las características de la imagen que almacenan; por ejemplo: color, tipo, resolución, etc. Cada formato gráfico tiene una estructura propia. Se pueden dividir en dos grandes grupos: los formatos bitmap y los formatos vectoriales.

FORMATOS BITMAP

Una imagen bitmap, también conocida como rasterizada, es un archivo de datos digitales que representan una rejilla rectangular de píxeles, denominada raster. Por ejemplo, una imagen cuya resolución es de 640 x 480 píxeles contiene 640 píxeles horizontales y 480 píxeles verticales en el monitor de una computadora. Lo mismo ocurre con las imágenes generadas por los escáneres o por las cámaras digitales.

El color de cada píxel está definido individualmente; por ejemplo, una imagen en un espacio de color RGB almacena el valor de color de cada píxel en tres bytes: uno para el rojo, uno para el verde y uno para el azul. Cuanto mayor sea la gama de colores del formato gráfico, mayor realismo visual tendrá la imagen de dicho formato.

Las imágenes bitmap poseen un tamaño natural en el cual se reproducirán e imprimirán perfectamente, pero, a diferencia de las vectoriales, no ofrecen grandes posibilidades con respecto a la variación de su tamaño. Por ejemplo, al aumentar sus dimensiones originales, notaremos fácilmente una gran disminución de su calidad.

El bit es la base de todo

El bit es un pulso electrónico que puede tener dos señales: on y off; o sea, puede ser un 1 o un 0, que transmiten la información. Cuando se digitaliza una imagen –ya sea a través de un escáner o de una cámara digital–, se produce una enorme cantidad de píxeles. Éste es el motivo por el cual a las imágenes digitales basadas en píxeles se las conoce como imágenes bitmapped. También debemos tener en cuenta el número de bits asignados (bit depth) a cada píxel en un monitor, escáner o imagen. Para entenderlo mejor, un bit, por ejemplo, sólo produce blanco y negro (el bit está activo o inactivo), mientras que 8 bits generan 256 grises o colores (256 es el número máximo de permutaciones de una hilera o fila de unos y ceros), y 24 bits producen 16.777.216 colores (256 x 256 x 256). También se llama color depth (profundidad de color). De esta manera, podemos decir que en los monitores color, cada punto o píxel de la pantalla está compuesto por tres pequeños puntos de fósforo: rojo, verde y azul. Iluminando estos puntos con diferentes intensidades, es posible obtener cualquier color según la información que contenga la imagen.



PRINCIPALES FORMATOS PARA GRÁFICOS RASTERIZADOS

EXTENSIÓN	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
.bmp	Windows Bitmap	Comúnmente usado por los programas de Microsoft Windows y por el sistema operativo propiamente dicho. Se le puede aplicar compresión sin pérdidas.
.cpt	Corel Photo-Paint Image	Formato propietario usado por defecto en los documentos de Corel Photo-Paint. Dispone de importantes características adicionales, como la composición por capas.
.eps	Encapsulated PostScript	Utilizado para salida en dispositivos PostScript (.ps).
.gif	Graphics Interchange Format	El GIF es usado popularmente en la Web. Es un formato de 8 bits (256 colores máximo), con soporte de animación por cuadros. Utiliza la compresión LZW (patentada).
.jpeg/.jpg	Joint Photographic Experts Group	El formato JPEG es usado ampliamente para fotografías e imágenes de gran tamaño y variedad de color en la Web, y por las cámaras digitales.
.jpg2/.jp2	Joint Photographic Experts Group	JPEG 2000 es el sucesor del popular JPEG, un nuevo algoritmo basado en ondículas que permite compresión con o sin pérdida. Es el formato actual de moda para fotografías.
.pic	Picture	Es el formato estándar en equipos Macintosh. Es un formato de mapa de bits sin compatibilidad con archivos vectoriales.
.png	Portable Network Graphics	PNG es un formato gráfico libre con compresión sin pérdida, que ofrece profundidades desde 1 hasta 32 bits. Fue diseñado para reemplazar al GIF en la Web.
.psd	Documento de Adobe Photoshop	Formato nativo utilizado por Adobe Photoshop. Posee cantidad de características extra, como la composición por capas. Poco compatible con programas externos a Adobe.
.psp	Documento de Paint Shop Pro	Formato estándar de los documentos de Paint Shop Pro, similares a los PSD de Photoshop. Compatible con muy pocos programas.
.tiff/.tif	Tagged Image File Format	El formato TIFF se utiliza masivamente como formáto gráfico de imprenta. Se pueden emplear algoritmos con pérdida, o algoritmos sin pérdida.

En contrapartida, las imágenes vectoriales están representadas a través del uso de objetos basados en cálculos matemáticos que determinan curvas y polígonos, a diferencia del simple almacenamiento del color de cada píxel de las bitmap. Otro punto en contra de los formatos bitmap es la gran cantidad de memoria y espacio que ocupan. Debido a esto, la mayoría de ellos utilizan diversos métodos para comprimir la información que constituye la imagen. Más allá de sus "problemas técnicos", son la única alternativa para reproducir fotografías.

FORMATOS VECTORIALES

Son de estructura más simple que los bitmap, y se los conoce también como imágenes orientadas a objetos (object-oriented).
Consisten en una serie de dibujos lineales basados en una lista de objetos gráficos, por ejemplo: líneas, curvas, triángulos, círculos, rectángulos, etc. Estos objetos, agrupados en conjuntos, forman dibujos lineales complejos. En este tipo de formatos, las áreas vacías entre las líneas pueden ser llenadas con colores o con patterns (patrones o rellenos), pequeños diseños que se repiten una y otra vez sin dejar espacios vacíos hasta cubrir el sector en cuestión. El tamaño de las imágenes vectoriales puede ser modificado sin notar pérdida alguna de calidad. Gracias a esta característica, son muy útiles a la hora de crear e imprimir logotipos e ilustraciones de toda clase.

El tamaño de las imágenes vectoriales puede ser modificado sin notar pérdida alguna de calidad. Gracias a esta característica, son muy útiles a la hora de crear e imprimir logotipos e ilustraciones de toda clase.

PRINCIPALES FORMATOS PARA GRÁFICOS VECTORIALES

EXTENSIÓN	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
.ai	Adobe Illustrator Document	Formato vectorial de Adobe Illustrator.
.cdr	CorelDRAW	Formato vectorial para aplicaciones CorelDRAW.
.dxf	ASCII Drawing Interchange	Archivos estándar de texto ASCII utilizados para almacenar datos vectoriales en programas CAD (diseño asistido por computadora).
.dwg	AutoCAD Drawing Database	Archivo en formato binario usado por AutoCAD de AutoDesk. Puede contener objetos tanto en 2D como en 3D, con compresión y comprobación de errores CRC para datos internos.
.eps	Encapsulated PostScript	Es un archivo PostScript que almacena gráficos vectoriales y bitmap. Pueden ser abiertos o creados por Adobe Illustrator.
.fla	Adobe Flash	Sólo utilizado por Adobe Flash.
.pdf	Portable Document Format	En esencia, no es un formato gráfico propiamente dicho, sino un formato de almacenamiento de documentos, que permite guardar texto con formato, imágenes de diferentes tipos y en alta calidad, etc. Es una versión simplificada de PostScript; puede contener múltiples páginas, enlaces y toda la información necesaria para una correcta impresión Offset.
.ps	PostScript	Lenguaje genérico de descripción de páginas basado en vectores, creado y patentado por Adobe. PostScript es un potente lenguaje de programación, compatible con la mayoría de las impresoras láser.
.swf	ShockWave Flash	Formato ejecutado por el plugin Flash, el cual permite mostrar animaciones basadas en vectores. Diversas aplicaciones pueden crear archivos SWF, incluido el programa Adobe Flash. Aunque básicamente es un formato vectorial, admite también bitmaps.
.wmf	Windows Metafile	Almacena gráficos vectoriales y rasterizados como secuencias de comandos.

Aclaración: Algunos formatos, como PDF, EPS o SWF, permiten ambos tipos de gráficos, rasterizados y vectoriales.

Photoshop soporta muchos tipos de archivos de imágenes –como BMP, JPG, PNG y GIF, entre otros–, pero además posee su propio formato.

Los diferentes formatos bitmap

A medida que fueron pasando los años, fueron apareciendo nuevos formatos de almacenamiento de imágenes bitmap. Y es que, de alguna manera, se fueron poniendo de moda (como el GIF en la era de los BBS, o el JPG y el PNG en la era de Internet) y aun cuando en algunos casos su uso decayó, nunca desaparecieron por completo. Por eso es importante conocerlos en detalle.



Los formatos gráficos de la actualidad, como el TIFF y el PNG, nos permiten almacenar imágenes de altísima calidad, que luego pueden ser impresas o reproducidas en un monitor.

PSD (PHOTOSHOP DOCUMENT)

Es un formato que guarda una imagen como un grupo de capas, modos de fusión, colores, textos, máscaras, canales de color, canales alfa, formas vectoriales y configuración de tonos, entre otros. Si bien este formato es nativo de Adobe Photoshop, es soportado por programas de la competencia.

JPEG (JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERTS GROUP)

Diseñado para comprimir imágenes con 24 bits de profundidad o en escala de grises. JPEG sólo trata imágenes fijas, pero existe un estándar relacionado llamado MPEG para videos. Se abrevia frecuentemente como JPG, debido a que algunos sistemas operativos sólo aceptan tres letras de extensión. Este formato contiene un algoritmo de compresión con pérdida. Esto significa que, al descomprimir la imagen, no obtenemos exactamente la misma que teníamos antes de realizar el proceso.

TIFF (TAGGED IMAGE FILE FORMAT)

Al igual que el formato JPG, el TIFF se puede presentar con una o dos letras F. Los archivos TIF (Formato de Archivo de Imágenes con Etiquetas, en su traducción literal al español), además de los datos de la imagen propiamente dicha, contienen "etiquetas" en las que se archiva información sobre las características de la imagen, que sirve para su tratamiento posterior. Es uno de los formatos más populares en el ámbito de las gráficas impresas, aunque actualmente está perdiendo lugar debido al gran crecimiento del PDF.

GIF (COMPUSERVE GIF O GRAPHICS INTERCHANGE FORMAT)

Es un formato gráfico utilizado ampliamente en la World Wide Web, tanto para imágenes como para animaciones. GIF llegó a ser muy popular porque podía usar el algoritmo de compresión LZW (Lempel Ziv Welch) para realizar la compresión de la imagen, que era más eficiente que el algoritmo RLE empleado por los formatos PCX y MacPaint. Por lo tanto, imágenes de gran tamaño podían ser descargadas en un razonable período de tiempo, incluso, usando módems muy lentos.

BMP (BIT MAPPED PICTURE)

Si bien hemos visto que cualquier imagen raster es un bitmap, existe un formato puntual llamado de esta manera. Es el formato propio del programa Microsoft Paint, que viene con el sistema operativo Windows. Puede guardar imágenes de 24 bits (millones de colores), 8 bits (256 colores) y de menos también. Es posible dar a estos archivos una compresión RLE sin pérdida de calidad. El uso más común de este formato es generar imágenes de poco peso para crear fondos destinados al Escritorio de Windows.

PNG (PORTABLE NETWORK GRAPHICS)

Este formato, desarrollado en parte para solventar las deficiencias del GIF, permite almacenar imágenes con una mayor profundidad de color y otra serie de datos importantes.

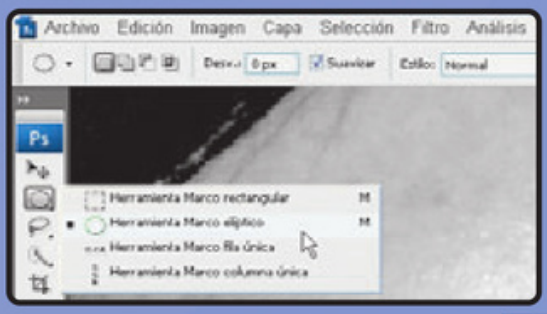
Ojos rojos

Llegó el momento de llevar a cabo nuestra primera práctica. Y qué mejor que aprender a solucionar uno de los problemas más comunes.

Si nos centramos en la teoría de los Colores aditivos, podemos decir que en una imagen RGB, los colores están compuestos por tres canales: uno Rojo (Red en inglés), uno Verde (Green en inglés) y uno Azul (Blue en inglés). También debemos entender que el canal que contenga menos información –o sea, que posea los grises más claros– será el que teñirá la imagen con su color base. Por lo tanto, si los ojos se ven rojos, ¿qué canal tendrá menos información? ¡Exacto! El canal Rojo. Entonces, ya sabemos qué canal tenemos que corregir; el tema es saber cómo hacerlo. La mejor información sobre formas, sombras y luces se encuentra en la propia imagen, de manera que recurriremos a ella para obtener los datos necesarios que nos permitan corregir el defecto. Pero no a la imagen completa, o sea a la que se forma por la unión de los tres canales, ya que esa información está corrupta. Por el contrario, nos interesa la información contenida en los canales Verde y Azul. Abrimos la ventana [Canales] (menú [Ventana/Canales]) y, haciendo clic en el canal Rojo, notaremos que las pupilas están grises; y si miramos los canales Verde y Azul, veremos que están mucho más oscuras. Por lo general, el canal que mejor información posee es el Verde, pero dependiendo de la iluminación recibida y del tipo de ojos, tal vez sea mejor la del Azul. En este caso, seleccionamos la pupila en el canal Verde.



Imagen procesada con varios problemas corregidos. En futuras entregas iremos aprendiendo a solucionar cada uno de ellos.



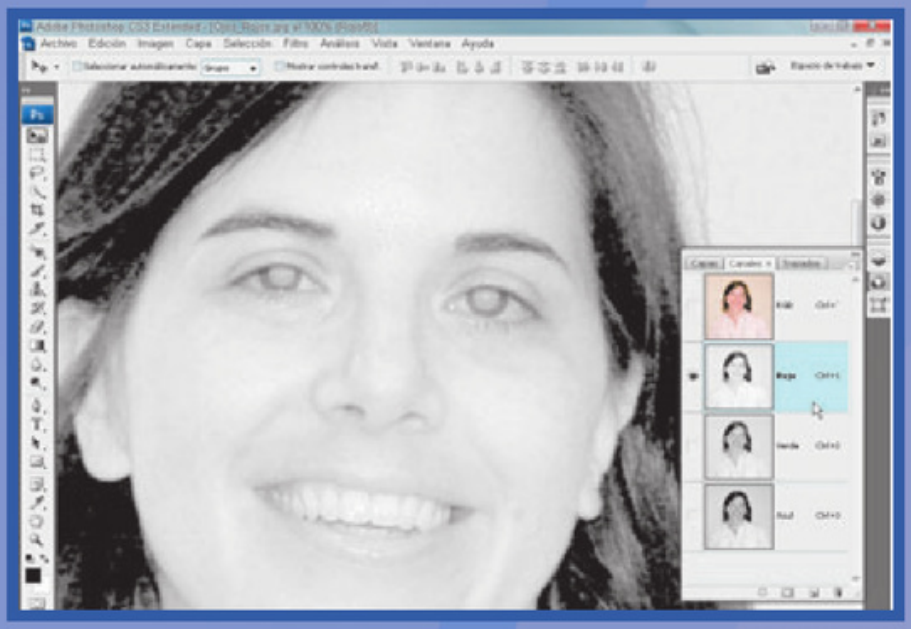
La herramienta [Marco elíptico] se encuentra en el grupo de herramientas de selección, dentro del subgrupo de la herramienta Marco rectangular.

Mediante unos pocos pasos, podemos lograr una corrección casi profesional de los retratos que tengan ojos rojos.



Para hacerlo, elegimos la herramienta [Marco elíptico], en la ventana [Herramientas]. Para lograr un círculo perfecto con ella, al mismo tiempo que realizamos la selección, mantenemos apretada la tecla <Shift> y, haciendo clic en uno de los lados de lo que queremos seleccionar, sin soltar el botón del mouse, vamos arrastrando hasta haber seleccionado toda la región por

corregir. Dependiendo de cómo se encuentran los ojos y las pupilas en la foto que vamos a retocar, es posible que haya que eliminar alguna parte de la selección realizada. En nuestro ejemplo debemos quitar parte de la selección para no afectar los párpados de la modelo. Para hacerlo, elegimos la herramienta [Lazo] y, apretando la tecla <Alt>, al mismo tiempo que usamos la herramienta, vamos seleccionando lo que queremos eliminar de la selección elíptica. Luego de haber efectuado la selección, y asegurándonos de que estamos parados en el canal Verde de la imagen, copiamos al Portapapeles (<Ctrl + C>) el contenido seleccionado. Nos ubicamos en el canal Rojo y pegamos (<Ctrl + V>) el contenido

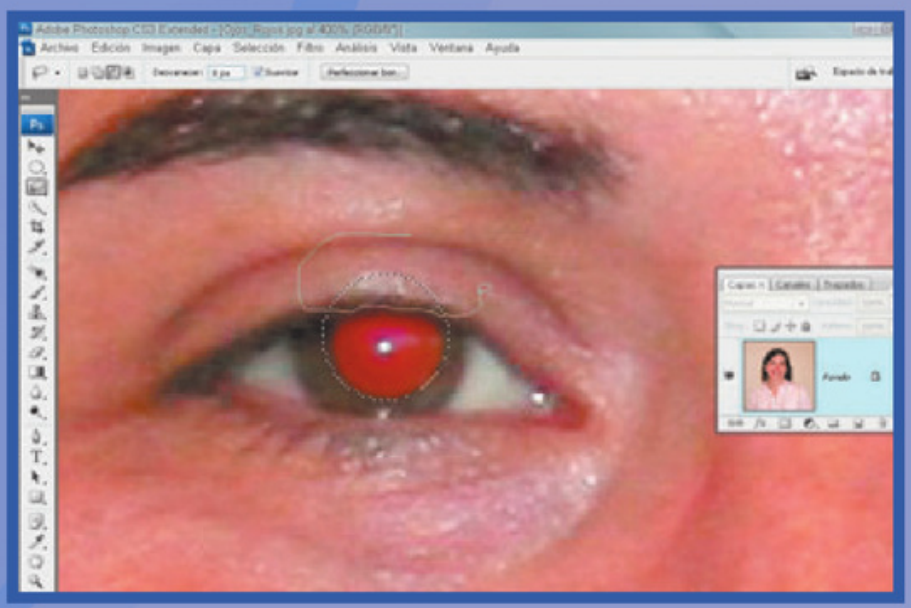


Mezcla de color aditiva

El proceso de reproducción aditiva (RGB) utiliza una luz roja, una verde y una azul para producir el resto de los tonos. Estos colores son conocidos como colores primarios de la luz. James Clerk Maxwell (padre de la síntesis aditiva) le pidió al fotógrafo Thomas Sutton que fotografiara un estampado escocés tres veces, cada una usando un filtro de color diferente. Luego, esas imágenes fueron proyectadas al mismo tiempo en una pantalla, con tres proyectores distintos, cada uno equipado con el mismo filtro de color. Al unir los tres focos, se formó una imagen a todo color. Combinando uno de los colores primarios con otro en proporciones iguales, se producen los colores aditivos secundarios, o sea: cian, magenta y amarillo. Combinando los tres colores primarios con las mismas intensidades, se forma el blanco. Si se varía la intensidad de cada fuente de luz, se puede ver el espectro completo.

Observar los diferentes canales nos permite tener un buen panorama de qué elementos podemos utilizar para realizar los retoques necesarios.

desde el Portapapeles. Como aún tenemos activa la selección realizada, lo que pegamos se colocará automáticamente dentro de la selección. Si hubiésemos desecho la selección –acción conocida como deseleccionar–, el contenido se pegaría en cualquier otro lugar de la imagen. A continuación vamos al canal Azul (o Verde si hemos utilizado el Azul para realizar el primer paso) y volvemos a pegar (<Ctrl + V>) el contenido desde el Portapapeles. Sólo nos resta eliminar la selección creada, para lo cual vamos al menú [Selección] y hacemos clic en [Deseleccionar]. Con estos simples pasos, hemos solucionado el problema de los ojos rojos.



Las herramientas

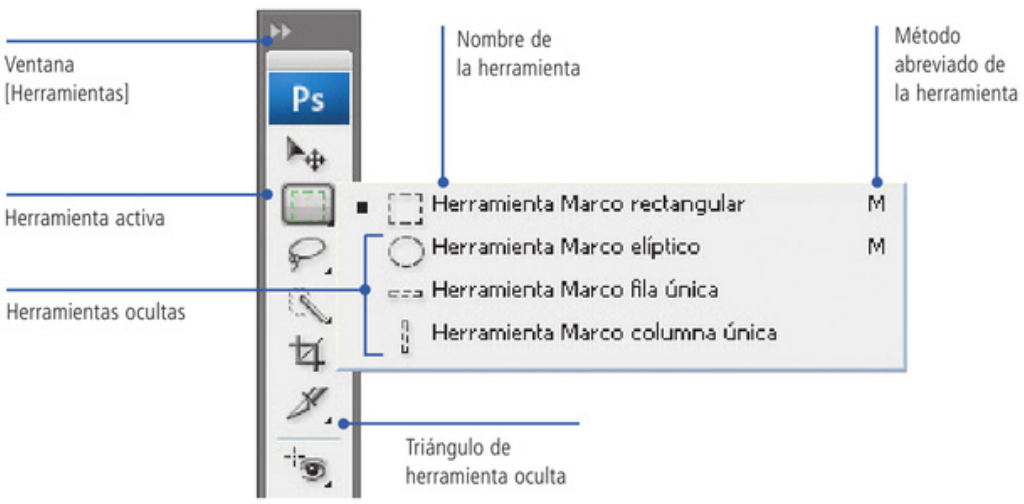
Entender el significado y el funcionamiento de cada una de las herramientas de la aplicación nos permitirá tener un mejor control sobre ellas.

Cuando iniciemos Photoshop por primera vez, veremos la ventana [Herramientas], que aparece del lado izquierdo de la pantalla. Todas las herramientas en ella presentes cuentan con diferentes funciones que se pueden editar desde la ventana [Opciones], ubicada en la parte superior de la interfaz por debajo de la línea de menús.

Desde la ventana [Herramientas], además de elegir una determinada, podemos modificar los colores frontal o de fondo con los cuales pintar una imagen. Para ver el nombre de cada herramienta y su respectivo atajo de teclado, basta con colocar el cursor sobre ella y esperar hasta que la información aparezca. Los atajos de teclado son comandos abreviados que nos permiten acceder a una determinada herramienta o a cierto comando, simplemente, oprimiendo una tecla en especial. Por ejemplo, si queremos seleccionar la herramienta [Mover], debemos apretar la tecla <V>. En la parte superior veremos, por encima de la nueva iconografía de Adobe Photoshop, dos flechitas grises. Ambas permiten modificar el modo de ver las herramientas, ya sea con la nueva modalidad de una sola columna, o bien como la, hasta ahora, tradicional ventana con dos columnas. Podemos observar que algunas herramientas poseen un pequeño triángulo en su esquina inferior derecha. Esto significa que la herramienta posee un subgrupo desplegable con otras funciones que tienen características similares. Para activarlas, debemos mantener presionado el botón del mouse hasta que se desplieguen las herramientas ocultas.

En la versión CS3 el logo en la parte superior de la ventana no permite un acceso directo al sitio web de Adobe, como ocurría en las versiones anteriores del programa.

ELEMENTOS QUE CONFORMAN UNA HERRAMIENTA



La ventana de herramientas

La siguiente guía visual ofrece un desglose completo de todas las funcionalidades que se esconden dentro de este panel.

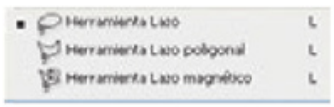
GRUPOS DE HERRAMIENTAS



1 Grupo de selección

Desde aquí podemos utilizar las herramientas de selección, así como también aquella para mover el contenido de una capa.







2 Grupo para cortar y crear sectores

Desde este grupo podemos cortar nuestra imagen para reencuadrarla, así como también sectorizarla para crear diferentes archivos y así, facilitar la descarga en páginas web.



3 Grupo de corrección o edición de la imagen

Desde este grupo utilizamos las herramientas necesarias para realizar los retoques puntuales de una imagen.











4 Grupo de pintura

Permite recurrir a las herramientas necesarias para pintar con un determinado color o con un gradiente.







Al momento de seleccionar una herramienta, veremos que aparece el icono representativo en la ventana [Opciones].

5 Grupo de herramientas vectoriales
Desde aquí creamos figuras vectoriales geométricas, predefinidas y a mano alzada, así como palabras o bloques de texto.



6 Grupo de manipuleo en pantalla
Con las herramientas de este grupo realizamos los movimientos de los objetos únicamente en nuestra pantalla. También podemos efectuar ampliaciones o reducciones visuales de ellos, así como seleccionar un determinado color de la imagen o dejar avisos escritos, como con las famosas notitas amarillas (PostIt).



7 Selector de color
Esta opción permite seleccionar cualquier color, ya sea en los modos RGB o en CMYK. También se usa para resetear el Selector de color, haciendo clic en el pequeño icono en negro y blanco.

8 Modos de edición
Desde esta opción podemos crear una máscara rápida, la cual, al volver al modo estándar, se transforma en una selección.

9 Modos de previsualización de pantalla
Las distintas formas de previsualización de una imagen en pantalla nos permiten verla en modo estándar, a pantalla completa con barra de menús y sin ella.

Casi todas las herramientas tienen una asociación directa con la ventana [Opciones], que es de fundamental importancia para su comportamiento. En esta ventana se define la forma en que trabajará la herramienta elegida, y la personalización que establezcamos se mantendrá hasta que la modifiquemos.
Cuando seleccionamos una herramienta, aparece el icono representativo en la ventana [Opciones], del lado izquierdo. Al lado derecho de él se ve una flechita negra. Al hacer clic allí, se despliega la ventana del [Selector de herramientas preestablecidas]. Esta ventana tiene un menú desplegable en el triángulo negro de la parte superior derecha. En él se pueden "limpiar" los valores personalizados que tenga ésta o todas las herramientas. Si elegimos [Reset Tool], los valores de la presente herramienta volverán a los que traía por defecto.
Volviendo a la ventana [Herramientas], el resto incluye aquellas que permiten seleccionar, editar, mover, pintar, dibujar, insertar texto, y más.
Podemos observar que algunas poseen un pequeño triángulo en su esquina inferior derecha. Esto significa que la herramienta cuenta con un subgrupo desplegable con otras funciones que tienen iguales características que la principal. Para activarlas, debemos mantener presionado el botón del mouse hasta que se desplieguen las opciones ocultas. A continuación, podremos hacer clic en aquella que queramos seleccionar.

Cómo recordarlas



Quizás piensen que se trata de demasiadas herramientas y funcionalidades para recordar de manera rápida. No se preocupen, puesto que, a medida que hagan las prácticas, se acostumbrarán a la utilidad y el nombre de cada una.

Grupos de trabajo

Todas las herramientas se encuentran agrupadas según su comportamiento y uso en una imagen. Veamos estos grupos.

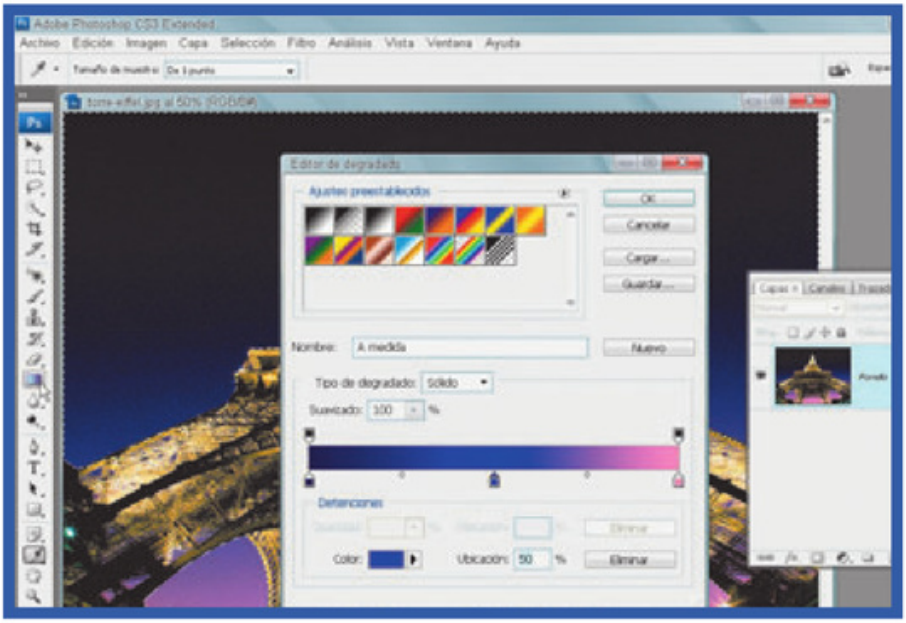
Como dijimos, las herramientas están separadas por grupos de trabajo, lo que nos facilita su ubicación en la ventana del mismo nombre. Estos grupos tienen mayor o menor cantidad de opciones, y éstas, a su vez, pueden estar divididas en subgrupos. Si bien la ventana [Herramientas] se divide en un total de nueve grupos, aquí analizaremos los seis de herramientas propiamente dichas.

1 GRUPO DE SELECCIÓN

En el primer grupo (los grupos de herramientas similares están divididos por una línea separadora) está la herramienta [Mover], que, como su nombre lo indica, desplaza el contenido de una capa, recorta selecciones, reordena capas, y permite agregar y reacomodar las guías. A continuación, tenemos las herramientas de [Selección de Forma], que están destinadas a realizar selecciones rectangulares, elípticas, de una fila y de una columna. Luego encontramos el subgrupo de herramientas [Lazo], las cuales realizan selecciones a mano alzada, poligonales (bordes rectos) y magnéticas (del tipo ajustar). Por debajo está la [Varita mágica], que selecciona áreas de un color similar; dentro de este subgrupo está también la novedad del CS3, la herramienta [Selección rápida].

2 GRUPO PARA CORTAR Y CREAR SECTORES

La herramienta [Recortar], como podemos deducir por su nombre, recorta las imágenes. Finalizando este primer grupo, encontramos la herramienta [Sector], que, obviamente, crea sectores, ideales para la edición de páginas web. En su subgrupo, se incluye la función que selecciona los diferentes sectores creados.



Con la herramienta Degradado, podemos pintar gradientes de los más variados, desde cielos fantasiosos hasta permitir fundir imágenes a través de máscaras de capas.

3 GRUPO DE CORRECCIÓN O EDICIÓN DE LA IMAGEN

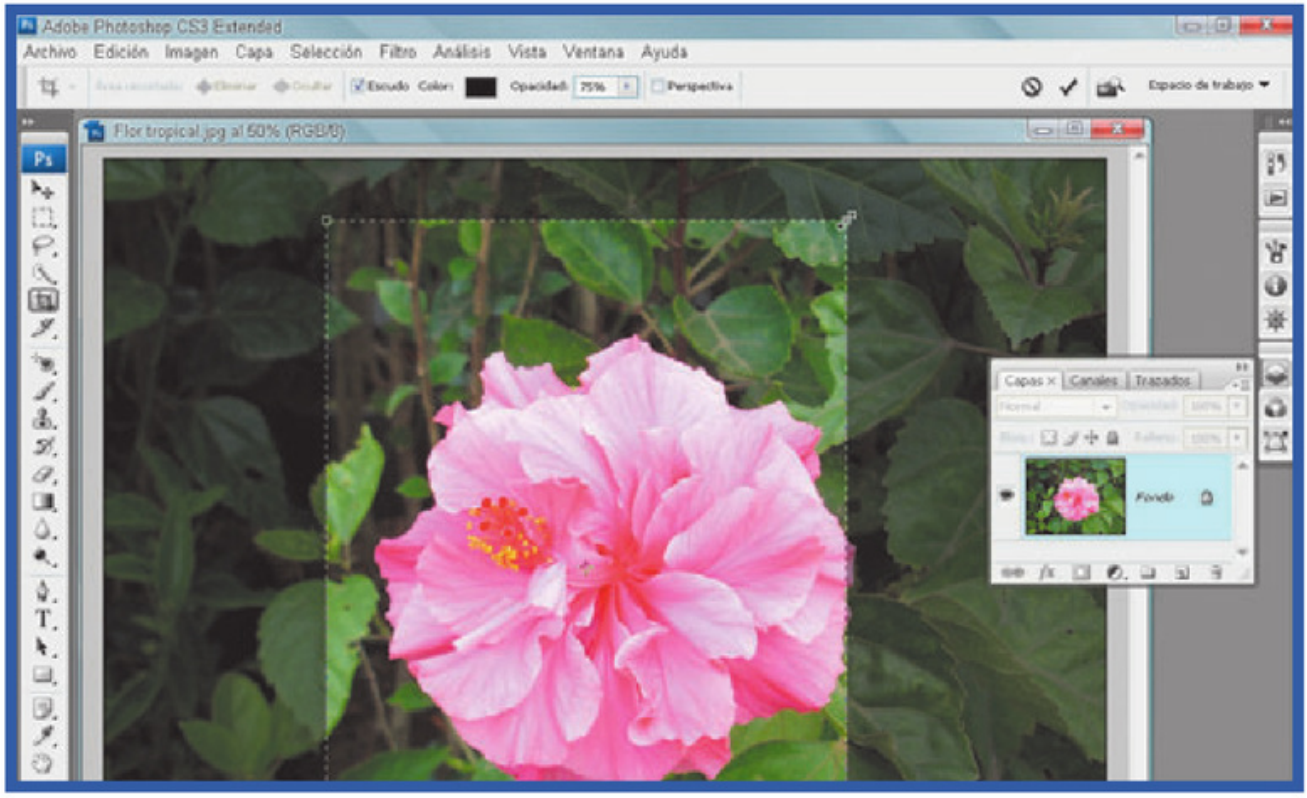
En el tercer grupo encontramos las herramientas para retocar.

La primera es el subgrupo del [Pincel corrector], una versión mejorada, al igual que las demás opciones, de la tradicional [Tampón de clonar]. Éste funciona escogiendo una región, que previamente hayamos seleccionado, para utilizarla como elemento de cobertura de la zona que queremos corregir.

[Pincel] reproduce el efecto de pintar con ese elemento. Dentro de este subgrupo se incluye la herramienta [Lápiz], que permite dibujar libremente, pulsando y arrastrando sobre el Lienzo. También está la herramienta [Sustitución de color], que, como su nombre lo indica, cambia un color por otro predefinido.

Con estas herramientas, y desde la ventana [Opciones], podemos modificar la opacidad e, incluso, cambiar el tipo de [Pincel] con el que vamos a pintar, eligiendo el que resulte más adecuado para nuestro trabajo desde la ventana de [Pinceles]. Para utilizar cualquiera de las herramientas de pintura, podemos crear nuestros propios pinceles. Si tenemos conectados una tableta gráfica y un lápiz óptico a la computadora, será posible aprovechar al máximo los beneficios de la ventana [Pinceles], como las diferentes opciones de presión de los [Pinceles dinámicos].

La herramienta [Tampón de clonar] pinta con la muestra de una imagen como vimos con [Pincel corrector]. A diferencia de éste, el [Tampón de clonar] no fusiona lo clonado con la región que vamos a cubrir. [Tampón



Con la herramienta [Recortar], podemos recortar nuestras imágenes, reencuadrándola, enderezarlas, deformarlas, así como también mejorar su perspectiva.

de motivo] (que se encuentra en el subgrupo del [Tampón]) pinta parte de una imagen como un motivo predefinido.

Con la herramienta [Pincel de historia] podremos pintar desde una copia del estado o instantánea seleccionados en la ventana [Historia de la imagen actual].

A diferencia del [Pincel de historia], [Pincel histórico] (ubicado en el subgrupo [Pincel de historia]) pinta con trazos estilizados que simulan la apariencia de distintos estilos de pintura, utilizando un estado o una instantánea previamente seleccionada.

Y a todo roto le toca su descocido, o bien a cada trazo le toca su borrador. Si bien la herramienta [Borrador] puede restaurar partes de una imagen a un estado anteriormente guardado, de igual manera que el [Pincel de historia], su función primordial es borrar píxeles. Por tal motivo tal vez sea la herramienta más "destructiva" de todas las de Photoshop. En su subgrupo encontramos el [Borrador de fondos], que borra áreas y las transforma en transparentes. La herramienta [Borrador mágico] (ubicada en el mismo subgrupo) borra áreas de color sólido y las convierte en transparentes con un solo clic.

4 GRUPO DE PINTURA

La herramienta [Degradado] crea fusiones lineales, radiales, angulares, reflejadas y de diamantes entre dos o más colores. Dentro de su subgrupo está la herramienta [Bote de pintura], la cual rellena, con el color frontal y de forma plana, las regiones que tengan una misma tolerancia de color.

Con [Desenfocar] podremos suavizar los bordes definidos de una imagen. En contrapartida, con [Enfocar] (que está en el subgrupo de [Desenfocar]) podremos enfocar los bordes suaves de una imagen.

La herramienta [Dedo] (también en este mismo subgrupo) expande los píxeles de la imagen.

Finalizando este grupo, encontramos el subgrupo de la herramienta [Sobreexponer], que aclara las regiones de una imagen; también está Subexponer, cuya función es oscurecer áreas de una imagen. Finalmente, nos encontramos con la herramienta [Esponja] (que se encuentra también en el mismo subgrupo) y que modifica la saturación del color de una imagen".

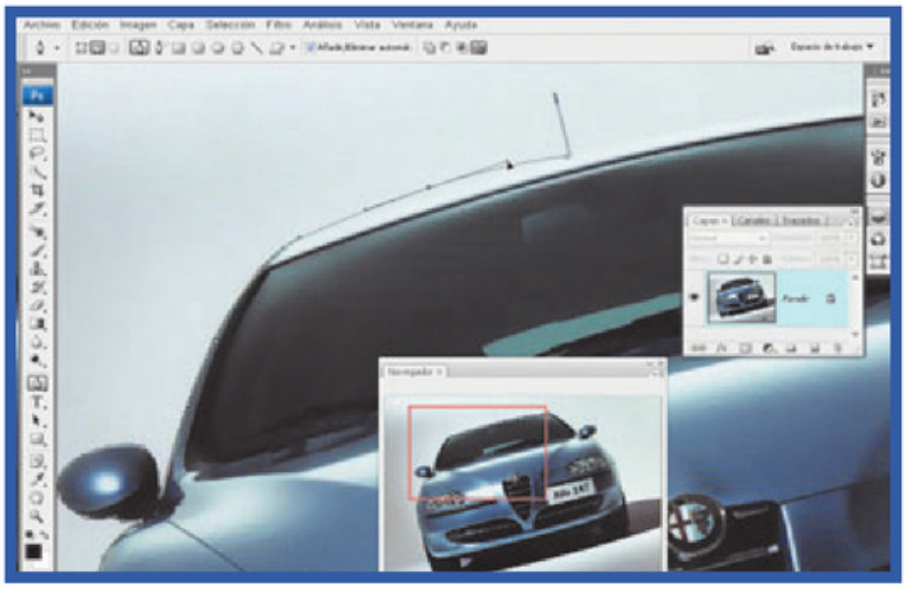
5 GRUPO DE HERRAMIENTAS VECTORIALES

Continuando con el repaso, en el anteúltimo grupo encontramos, en primer lugar, las herramientas del subgrupo [Pluma], que permiten dibujar trazados vectoriales, que se van creando a través de diferentes ediciones de sus nodos y segmentos.

A continuación, está el grupo de las herramientas de [Texto]. Éste trabaja por líneas o bloques de texto editables en cualquier momento en que lo deseemos.

Siguiendo con el grupo de herramientas vectoriales, aparecen las de [Selección de trazados] y la de [Selección directa o de nodos], utilizadas para editar los trazados creados con [Pluma] o [Forma].

Y ya que hablamos de estas herramientas, podemos decir que crean formas como [Rectángulo], [Rectángulo redondeado], [Elipse], [Polígono], [Línea] o [Forma] personalizada. Existen tres maneras de editar



Con la herramienta [Pluma], podemos crear selecciones muy precisas a través de trazados vectoriales. Éstos pueden ser utilizados como máscaras.

las [Formas], que se activan desde la ventana de [Opciones]. Mas allá de la existencia de una gran variedad de formas personalizadas, nosotros también podemos crear nuestras propias formas (se las llama [Formas personalizadas]) utilizando la herramienta [Pluma] o importando dibujos vectoriales creados con la otra herramienta de la suite CS2, Adobe Illustrator.

6 GRUPO DE MANIPULEO EN PANTALLA

La herramienta [Anotaciones], está destinada a insertar notas de voz que pueden añadirse a la imagen. Este recurso es muy útil cuando trabajamos entre varias personas con una misma imagen, o bien cuando queremos recordarnos a nosotros mismos sobre algún detalle referente al retoque que estamos realizando. Con la herramienta [Cuentagotas] podemos muestrear los colores de una imagen, así como también, y a través de la ventana [Info], saber cómo está reaccionando cierto color con el uso de un comando determinado. En su subgrupo están las herramientas [Muestra de color] y [Medición]. La primera es muy útil para, nuevamente a través de la ventana [Info], saber de qué manera están afectando las distintas modificaciones en determinados puntos de una imagen. La segunda herramienta sirve para medir distancias, ubicaciones y ángulos. En la versión Extendida del CS3 esta herramienta permite ampliar sus acciones. De igual modo, en la versión CS3 Extendida existe otra herramienta nueva llamada [Recuento], cuya función es contar una serie de objetos de una imagen. Para hacerlo manualmente, debemos ir haciendo clics en la imagen con [Recuento], para que Photoshop realice un seguimiento del número de clics. El recuento aparece en el elemento en sí y en la ventana [Opciones] de la herramienta [Recuento]. Photoshop también puede contar de manera automática varias áreas seleccionadas en la imagen y mostrar los resultados en la ventana [Registro de medidas].

Para finalizar con las herramientas, tenemos que mencionar a [Mano] (mueve la imagen en su ventana) y [Zoom] (acercamiento).





Tampón de clonar

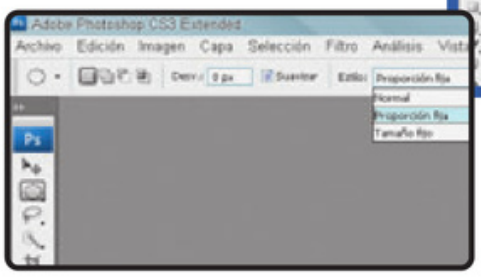
Con la herramienta llamada [Tampón de clonar] podemos pintar una determinada región de la imagen sobre otra (o clonar una región sobre otra), cubriéndola total o parcialmente. Esta herramienta es la ideal para corregir imperfecciones en una imagen, y aprenderemos a usarla en detalle en el futuro.

Herramientas de selección

Comenzaremos por analizar a fondo las diferentes posibilidades del grupo de herramientas, fundamental para un buen retoque.

Básicamente, al realizar un retoque, utilizamos algunos comandos, como el balance de color, el ajuste de niveles, las herramientas de corrección, etc. Sin embargo, sin un profundo conocimiento de las herramientas de selección, pieza fundamental para una corrección adecuada, nada de eso sería posible. Aunque parezca un proceso básico, efectuar una selección de las regiones que deseamos corregir nos asegurará un excelente retoque o nos condenará a un rotundo fracaso.





La ventana [Opciones] agrega funciones adicionales a cada herramienta. En este caso, a [Marco elíptico].

Utilizando cualquier tipo de selección, podemos trabajar sólo en la región seleccionada sin afectar el resto de la imagen.

Aunque existen varias herramientas que nos permiten realizar selecciones, el resultado siempre es el mismo: aislar una región de la imagen, ya sea para actuar sólo en ella o bien para preservarla mientras hacemos los retoques en el resto.

Si bien puede resultar extraño, antes de elegir qué herramienta de selección vamos a utilizar, existe un paso que es estudiar la imagen para que sea ella quien nos "diga" cuáles son los problemas que presenta.

De manera general, no existe una única forma de realizar el retoque en una imagen, sino que hay varios métodos y, lo que es peor aún, no contamos con una receta para hacerlo correctamente, porque cada imagen es un mundo aparte. Notaremos que la ventana, como vimos en la Guía Visual Las Herramientas, está dividida por líneas separadoras que forman grupos de diferentes herramientas; esto permite identificar cada grupo rápidamente. De este modo, sabremos que una determinada herramienta funciona de manera similar al resto de las que integran ese grupo. Comencemos, entonces, por el primer grupo, que nos permitirá realizar las selecciones para aislar partes de las imágenes.

Existen cuatro herramientas principales de selección, algunas de las cuales, a su vez, tienen otras herramientas "escondidas" debajo de la principal.

Junto a ellas, interactúa la ventana [Opciones], que si no está visible, puede abrirse desde el menú [Ventana/Opciones]. Esta ventana agrega funcionalidades a cada herramienta, tanto al grupo de selección como a todos los demás.

Selecciones geométricas

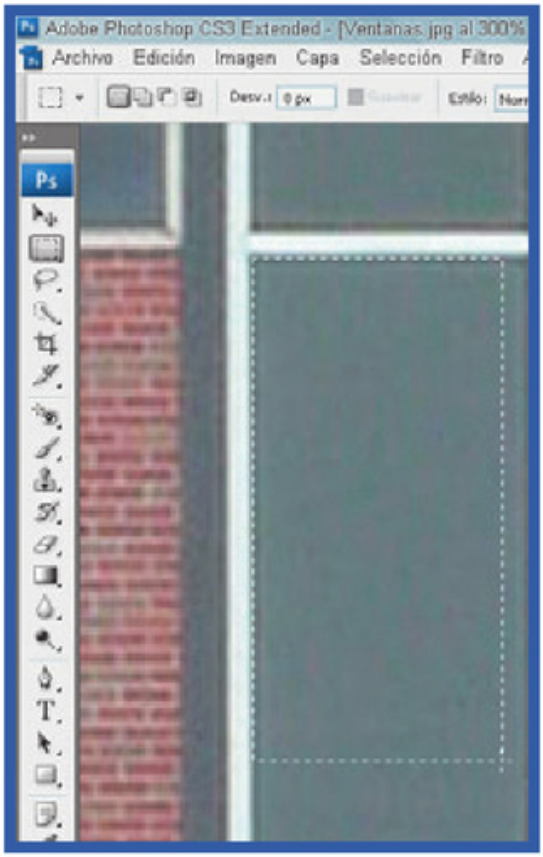
Si bien el programa nos ofrece la posibilidad de seleccionar a mano alzada, las selecciones geométricas son de gran ayuda.

Comencemos con las formas más básicas: las selecciones geométricas. La primera herramienta de la izquierda se llama [Marco rectangular]. Si hacemos clic en la flechita negra que aparece en el ángulo inferior derecho, sin soltar el botón del mouse, podemos acceder a las otras herramientas con propiedades parecidas (en todas en las que veamos esta flechita ocurrirá lo mismo). Con la herramienta [Marco rectangular] podemos realizar selecciones rectangulares. Con [Marco elíptico], áreas elípticas, y con [Marco fila única] y [Marco columna única], seleccionamos el área de un píxel a lo ancho y a lo alto de todo nuestro documento, respectivamente. En el caso de las dos primeras herramientas, podemos activarlas a través del atajo de teclado, presionando la tecla <M>.

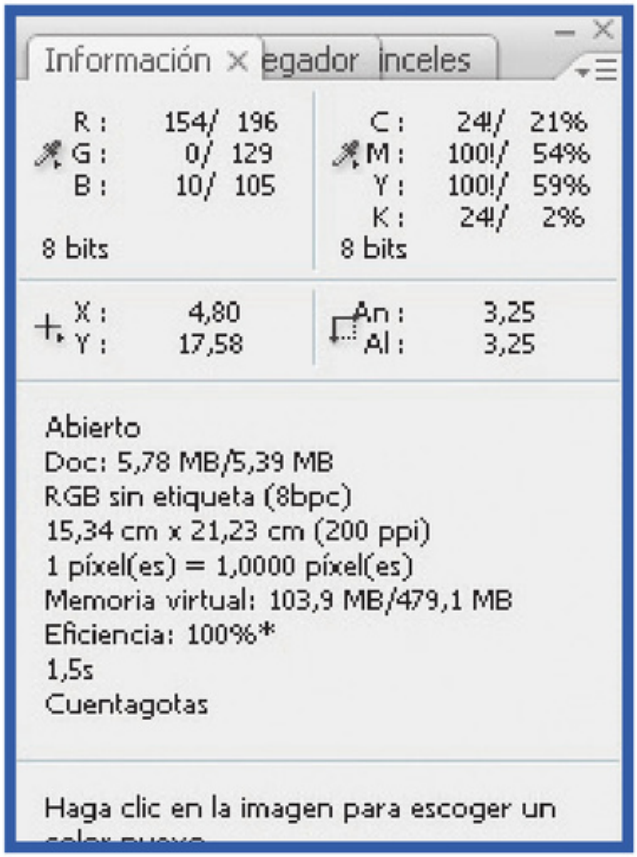
VENTANA OPCIONES

En la parte superior del área de trabajo está la ventana [Opciones.] Si bien se encuentra fija en la parte superior de Adobe Photoshop, podemos moverla tomándola por las marcas que se presentan en su lateral izquierdo, que tienen forma de dos líneas paralelas. Al desplazarla, veremos que esas dos marcas se transforman en un rectángulo azul. Con un doble clic en él, la ventana se achicará o se expandirá. Si volvemos a colocarla en la parte superior, debajo de los menús, y alineada al lateral izquierdo, volverá a quedar integrada a los menús.

En esta ventana se encuentran las distintas formas de hacer interactuar a la herramienta seleccionada. En el caso de las herramientas de selección, existen opciones comunes a su uso. En primer lugar, está la opción [Selector de herramientas preestablecidas], que permite guardar una serie de configuraciones o seteos de las

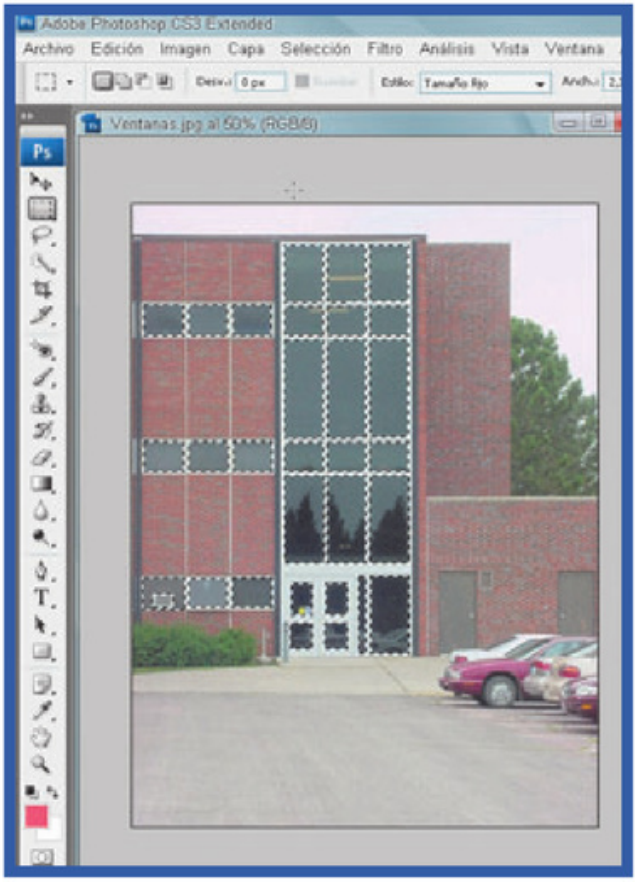


Para crear una selección, hacemos clic y, sin soltar el botón del mouse, arrastramos hasta cubrir la región que deseamos seleccionar.



Desde la ventana [Info] podemos ver los colores que componen nuestra imagen, así como también la medida de una selección y su exacta ubicación dentro de la imagen.

Efectuar una serie de selecciones idénticas es muy fácil si utilizamos la opción de guardar una selección como herramienta preestablecida.

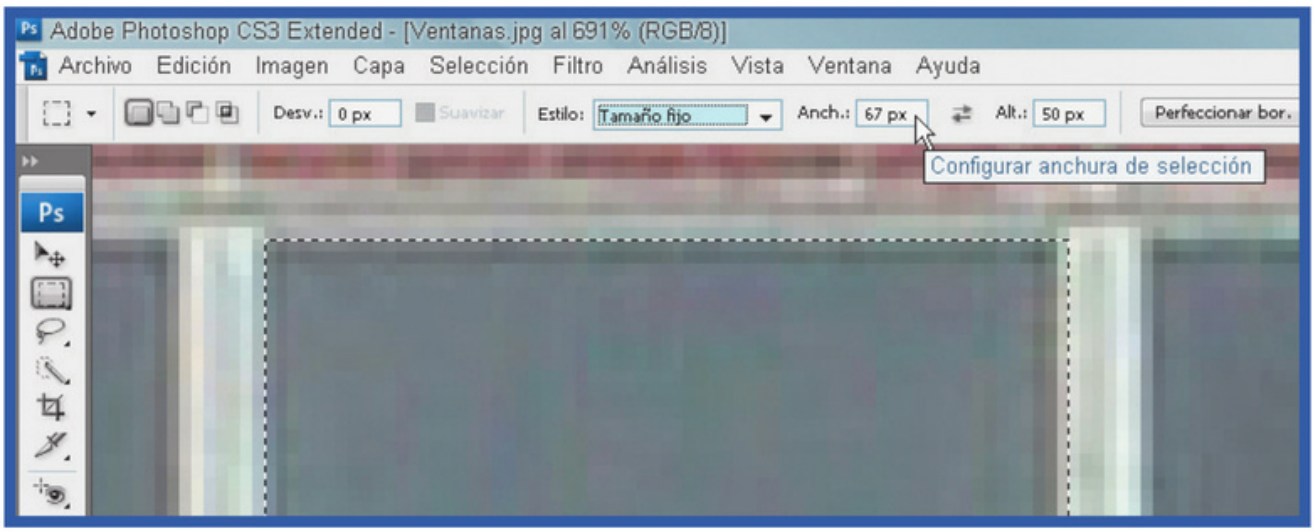


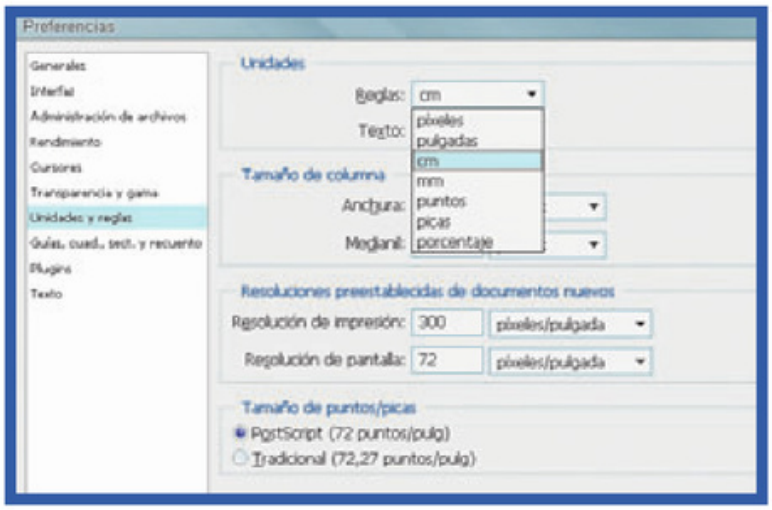
herramientas. Por ejemplo, imaginemos que debemos corregir una secuencia de fotos de un edificio donde tenemos que retocar todas las ventanas, para agregarles el reflejo del cielo. Si observamos la siguiente figura, veremos que fue necesario repetir la misma selección en 14 ventanas chicas, 3 medianas y 6 grandes. Si multiplicamos estas selecciones por 5 fotografías, que sería la secuencia que mencionamos anteriormente, tendríamos que repetir 70 veces las selecciones chicas, 15 las medianas y 30 las grandes.

Para utilizar el [Selector de herramientas preestablecidas], debemos hacer la primera selección de una de las ventanas y, desde el menú Información (al cual accedemos yendo a Ventana/Información o utilizando su atajo de teclado, presionando la tecla F8), veremos cuál es el tamaño de la selección realizada en la sección An: y Al:. En este ejemplo, la primera ventana chica de la fotografía mide 67 por 50 píxeles.

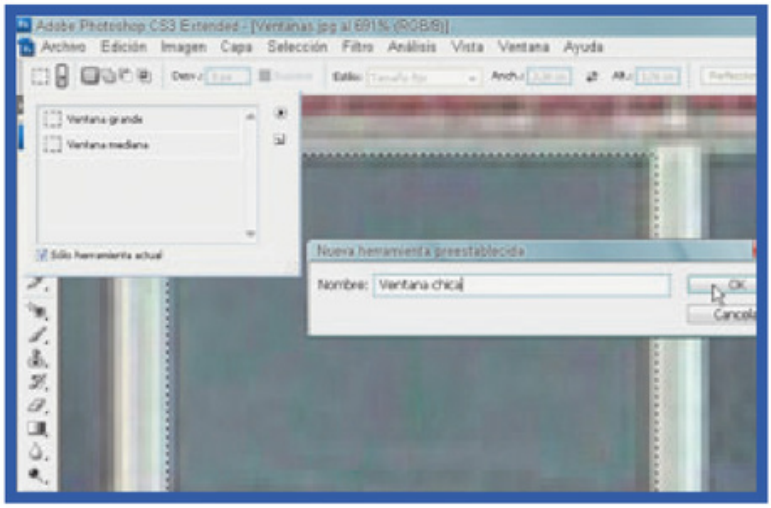
Desde el cuadro Estilo de la ventana [Opciones], podemos desplegar un menú con tres funciones. La primera, [Normal], permite trabajar a mano alzada, o sea, crear la selección sin ningún parámetro que acote la forma que queremos darle. La segunda, [Proporciones fijas], se utiliza para crear una selección proporcional en función del radio de la altura y la anchura que le hayamos ingresado. Por ejemplo, si queremos crear una selección rectangular horizontal, escribimos en el campo [Anchura] el valor 2, y en [Altura], 1. Para crear una selección cuadrada, debemos ingresar el valor 1 en ambos. La tercera y última opción del menú es la que utilizamos en el ejemplo que

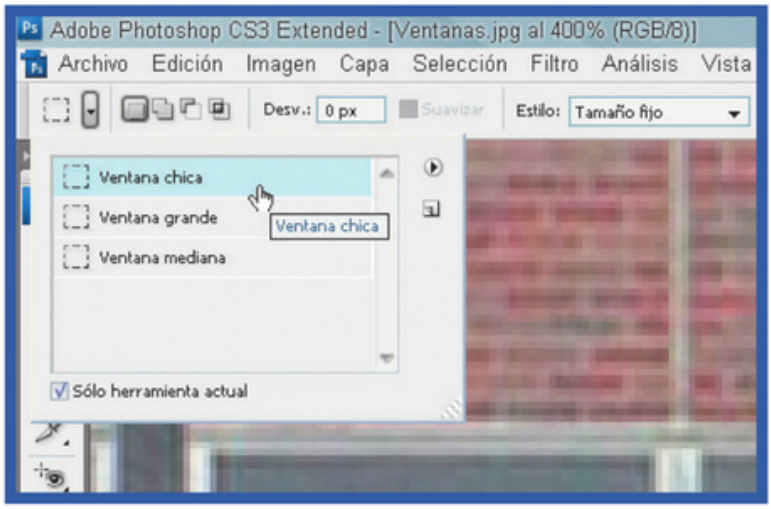
Utilizando la opción [Tamaño fijo], desde la ventana [Opciones], nos aseguramos de obtener una selección a la medida de nuestras necesidades.





Desde la opción [Unidades y reglas], de la ventana [Preferencias], podemos seleccionar en qué formato de medida deseamos trabajar.





La herramienta que hemos configurado y guardado previamente quedó incorporada al [Selector de herramientas preestablecidas].

estamos viendo, [Tamaño fijo], que nos permite crear una selección de un determinado tamaño.

Para crear un tamaño fijo, debemos ingresar los valores que queremos darle a nuestra selección en los campos [Anchura] y [Altura]. Estos valores están directamente relacionados con el formato de medidas que hayamos asignado en las preferencias ([Edición/Preferencias/Unidades y reglas…]).

Sin embargo, si queremos utilizar un formato diferente del de nuestra configuración, por ejemplo, cuando estamos realizando una selección, podemos escribir las dos letras que identifican al formato de medidas. Para ejemplificarlo mejor, si necesitamos ingresar una medida de 67 píxeles, colocamos el valor 67 directamente en el campo de valores numéricos de opciones correspondiente a la herramienta seleccionada y, a continuación, ponemos la abreviatura de píxeles, px. Las otras opciones disponibles son: in (pulgadas), cm, mm, pt (puntos), pica y %. Esta regla es común a todos los comandos u opciones donde debamos ingresar un valor de unidades de medidas. Luego de haber colocado el tamaño de nuestra primera selección, vamos a la opción [Selector de herramientas preestablecidas] y, en la ventana que se abre, hacemos clic en el pequeño icono de una página en blanco ([Crear una nueva herramienta preestablecida]). En la siguiente ventana, asignamos un nombre representativo a esta selección, como Ventana Chica, y aceptamos. A partir de este punto, cada vez que necesitemos seleccionar una de las ventanas chicas, hacemos clic en el [Selector de herramientas preestablecidas] y escogemos la selección correspondiente a ella. Luego de la función mencionada están las opciones de interacción entre las herramientas de selección. Éstas permiten interactuar entre las distintas herramientas de selección agregando o restando formas para crear selecciones más complejas.

Crear nuestro propio grupo de herramientas preestablecidas facilita la realización de tareas repetitivas.



Antes



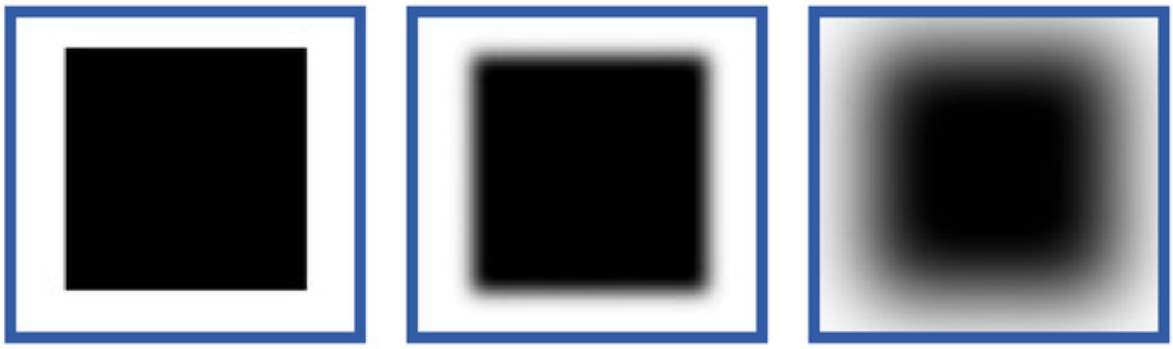
Después

Cuando debemos realizar diversas selecciones de medidas idénticas, como un gran número de ventanas en un edificio, el uso del [Selector de herramientas preestablecidas] resulta de gran ayuda.

La opción [Calado] permite crear una especie de "suavizado" en lo que realicemos dentro de la selección. Para entender mejor su funcionamiento, podemos decir que su accionar es similar a si utilizáramos una cartulina para enmascarar cierta región al momento de pintar, por ejemplo, con un spray. Si apoyamos la cartulina sobre la región que queremos proteger, esta "protección" creará bordes bien definidos. En cambio, si sostenemos la hoja alejada a cierta distancia, la pintura se filtrará por los laterales y creará bordes sin definición, borrosos. Por eso, es recomendable utilizar siempre un poco de calado cuando se hace una corrección, de modo que ésta se mezcle y funda con la región sin retocar, para generar así una transición entre ambas y evitar la existencia de bordes que revelen la manipulación de la imagen. La cantidad del calado depende, directamente, del tamaño que tenga la imagen.

Selector de herramientas preestablecidas

Cuando necesitamos recurrir varias veces a la misma configuración de una herramienta, lo ideal es utilizar la opción de [Selector de herramientas preestablecidas], que permite guardar una serie de configuraciones, como cierto tamaño, un color definido, un valor de opacidad, etcétera. Esta acción nos da la posibilidad de agilizar el trabajo, ya que no tendremos que ingresar los valores cada vez que los necesitemos.



Sin calado | Calado 2000px | Calado 500px

La primera imagen no contiene ningún tipo de calado, lo cual hace que se vea de la misma forma, sin importar el tamaño que posea. La imagen central tiene 2000 píxeles, y la de la derecha, 500 píxeles. En ambos casos se aplicó un radio de calado de 50 píxeles.

La siguiente opción, [Suavizar], conocida también como [Anti Aliased], es similar al [Calado], aunque no admite variar el tamaño con que lo realizará. Esto significa que, en una selección, [Suavizar] define sus bordes en un ancho de un par de píxeles, a lo sumo, mientras que [Calado] es el ancho de la transición en que los píxeles pasan de no estar seleccionados a estarlo totalmente.

Se utiliza al momento de efectuar selecciones curvas –por ese motivo, se muestra en gris cuando tenemos seleccionada la herramienta [Marco rectangular], y habilitada cuando usamos [Marco elíptico]–, ya que si no se la marca, las curvas retocadas se verán escalonadas o serruchadas.

Por este motivo, podemos decir que la opción [Suavizar] no se puede utilizar con una selección de ángulos rectos –un cuadrado, por ejemplo–, mientras que [Calado], o [Desvanecer] según la versión de Adobe Photoshop que utilicemos, puede emplearse con cualquier clase de selección, sin importar si ésta contiene ángulos rectos o no.

Esto se debe a que, cuando tenemos algún tipo de curvatura en la selección, se requiere un pequeño suavizado para que los píxeles no resulten notorios y generen los tan incómodos bordes pixelados. Las imágenes de colores indexados no permiten el suavizado en las curvas, pero sí las RGB, CMYK, etc.

Algo similar ocurre con los textos para que se vean según su uso. Por ejemplo, si vamos a utilizar imágenes que contengan textos con cuerpos pequeños en una página web, lo ideal es usar la opción que "pixela" las fuentes, mientras que si empleamos cuerpos más grandes, o vamos a imprimir esas imágenes con textos, conviene utilizar la opción que suaviza los bordes. Esto lo analizaremos más a fondo cuando veamos el uso tipográfico y la realización de imágenes para la Web.



Calado exagerado



Cuando realizamos un calado mayor al área cubierta por una selección, aparece un cartel con la siguiente leyenda: "Aviso: No hay píxeles seleccionados en más de un 50%. No se verán los bordes de la selección". Este aviso nos informa que no podremos ver los bordes de la selección creada. Sin embargo, esto no significa que ésta no exista, de manera que si hacemos alguna modificación en la imagen, aunque no veamos la selección, el cambio sólo afectará la región seleccionada previamente.

Selecciones enlazadas

Cuando realizamos selecciones muy precisas, debemos ir aplicando diferentes tipos de herramientas. Veamos cómo interactuar entre ellas para obtener un mejor resultado.

El titulo no se refiere a unir selecciones enlazándolas, sino a otra herramienta de selección, [Lazo] –que se encuentra en tercer lugar cuando la ventana de [Herramientas] está en una sola columna, o en segundo lugar, del lado izquierdo, cuando la ventana está a dos columnas–, y que se utiliza "enlazando" la región que queremos seleccionar. Para hacerlo, realizamos clic y, sin soltar el botón del mouse, vamos seleccionando ("enlazando") la región hasta haberla "envuelto".

Al terminar el "enlazado", soltamos el botón del mouse y, automáticamente, la selección se cerrará. Si por error soltamos el botón del mouse antes de completar la selección, el trazado se cerrará con una línea recta desde donde hayamos soltado el botón hasta el comienzo de la selección.

Si hemos ampliado mucho nuestra imagen al momento de realizar la selección con la herramienta [Lazo], siempre hablando de la visualización en pantalla y no del redimensionamiento de la misma, podemos continuar nuestra selección sin necesidad de achicar la imagen o soltar el botón del mouse. Simplemente podemos ir desplazándonos a través de la pantalla utilizando la barra espaciadora del teclado, mientras continuamos realizando nuestra selección.

Dentro de la herramienta [Lazo] están [Lazo poligonal] y [Lazo magnético]. La primera permite realizar una selección a través de líneas rectas. Para cerrar el trazado, debemos juntar el punto inicial con el final, o bien hacer doble clic, lo cual hará que el trazado se cierre de manera automática.



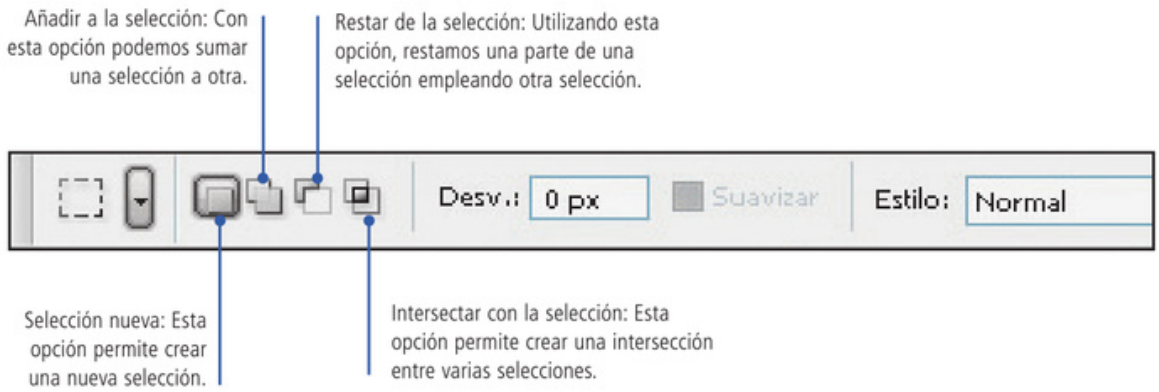
Al trabajar con la herramienta Lazo, debemos contornear la región que deseamos seleccionar, hasta completar el área.

No obstante, mientras estemos utilizando la herramienta [Lazo] a mano alzada, podremos utilizar también la herramienta [Lazo poligonal]. Para poder invocar este recurso, y no tener que ir cambiando de herramienta en medio de una selección, debemos sencillamente pulsar la tecla <Alt> y, sin soltarla, liberar el botón del mouse, realizando la selección a través de líneas rectas. Para cerrar el trazado, a diferencia de la herramienta [Lazo poligonal] propiamente dicha, no podremos realizar doble clic ni acercarnos al punto inicial de la selección, como lo efectuamos con la herramienta [Lazo], sino que directamente deberemos soltar la tecla <Alt> y así se cerrará la selección.

Por su parte, [Lazo magnético] permite ir seleccionando a través de los contrastes existentes en la región que queremos seleccionar, tarea que se realiza con una especie de "pincel".

Cuando seleccionamos la herramienta [Lazo magnético], vemos que aparecen nuevas alternativas en la ventana [Opciones]. La primera, [Anchura], es el

INTERACCIÓN ENTRE SELECCIONES



Comenzar otra vez

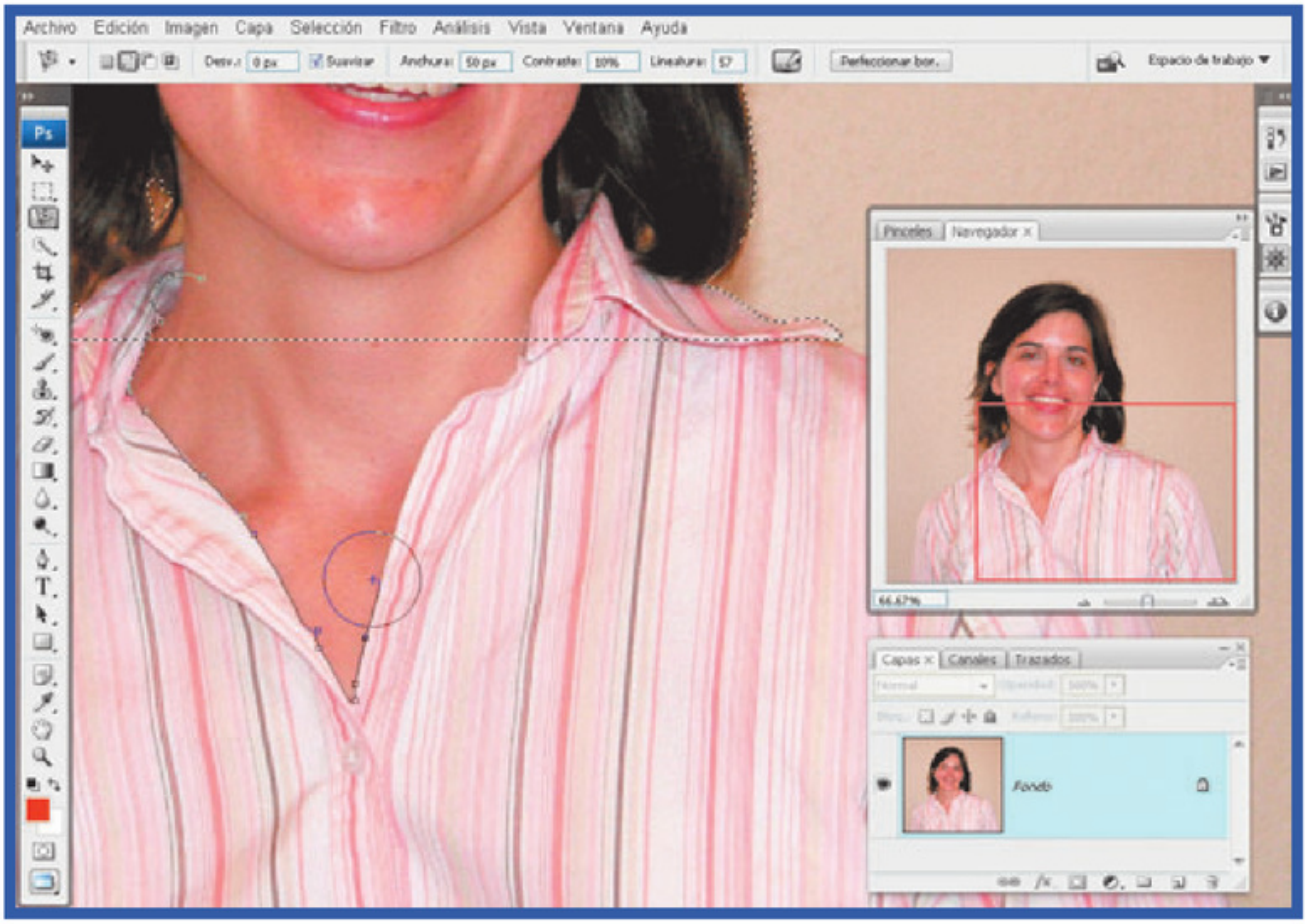
Luego de haber realizado varias modificaciones a las herramientas –en particular, a los pinceles–, debemos "limpiar" los valores personalizados para regresarlos a los originales.
Esto es importante si queremos asegurarnos de que las herramientas no se comporten de manera "extraña" al efectuar un nuevo retoque.
Desde la ventana [Opciones], dentro de [Selector de herramientas preestablecidas], encontramos una flechita negra en el ángulo superior derecho. Haciendo clic en ella, se despliega un menú con una serie de opciones que nos permiten interactuar directamente con el [Selector de herramientas preestablecidas].
Para devolver la herramienta seleccionada a sus valores originales, recurrimos a [Restaurar herramienta], y para hacer lo mismo con todas las herramientas modificadas, optamos por [Restaurar todas].

tamaño que tendrá el "pincel". Destacamos la palabra pincel entre comillas porque, en realidad, no funciona como uno tradicional (no va pintando), sino que cumple la función de decirle al programa cuáles son los valores tonales que debe considerar para que, de acuerdo con el contraste, vaya trazando la selección. El [Lazo magnético] detecta sólo los bordes que están dentro del círculo que representa el tamaño del pincel, diferenciando los distintos colores y formas entre cada lado de la cruz central.

La segunda opción ([Contraste del borde[) le dice a la herramienta qué contraste, o bordes, debe reconocer entre los colores seleccionados. Para especificar la sensibilidad del lazo a los bordes de la imagen, ingresamos un valor de entre 1% y 100% en el campo [Contraste del borde]. Un valor alto detecta sólo los bordes que contrastan de modo acentuado con los circundantes. Cuanto menor sea el porcentaje ingresado, mayor contraste diferenciará la herramienta entre bordes de bajo contraste.

Por lo tanto, en una imagen con bordes bien definidos, podremos utilizar una mayor anchura del pincel y un mayor contraste del borde. Asimismo podremos realizar el trazado del borde de forma aproximada. En una imagen con bordes más suavizados, o sea, con menor contraste entre las formas, deberemos configurar una menor anchura y un menor contraste del borde, y trazar el borde de forma más precisa.

La tercera opción ([Lineatura]) le indica a la herramienta qué cantidad de puntos de anclaje debe crear para hacer la selección lo más precisa posible. Cuanto mayor sea el valor, mayor cantidad de puntos de anclaje creará en función de la velocidad con la que se mueva el pincel. Para especificar la velocidad a la que la herramienta



Cuanto mayor sea la velocidad que utilicemos con el [Lazo magnético], menos nodos de anclaje irá agregando al realizar la selección.

[Lazo] establece los puntos de anclaje, debemos ingresar un valor de entre 0 y 100.

Uno más alto fija el borde de la selección en su lugar de manera mucho más rápida. En una imagen que tiene bordes bien definidos, conviene utilizar una mayor anchura y un mayor contraste del borde, lo que nos permite trazar el borde de forma aproximada.

En una imagen que presenta bordes más suaves, es aconsejable una menor anchura y un menor contraste del borde, lo que nos obligará a realizar un trazado mucho más preciso.

El último icono (conocido como [Presión de stylus]) está destinado a aquellos usuarios que cuentan con una tableta digitalizadora o gráfica, del tipo de las fabricadas por la empresa Wacom. Al estar presionado el icono, es posible variar el tamaño del pincel según la presión que se ejerza sobre el lápiz.

Recordemos que podemos utilizar las tres herramientas en conjunto aplicando las distintas opciones de interacción entre selecciones.

Interactuar entre selecciones

Existen muchísimas formas de crear una selección compleja. De todas ellas, la más fácil es ir creando distintas selecciones de las diferentes formas que necesitamos retocar y, luego, unir todas esas partes en una sola selección. ¿Pero cómo se unen las selecciones? Las distintas selecciones se pueden ir uniendo mientras se van haciendo (ver Guía visual: Interacción entre selecciones) o bien sumando, restando o interactuando con otras selecciones guardadas o con trazados efectuados para este fin. En el transcurso de la obra iremos viendo las distintas maneras de unir selecciones y trazados guardados para crear selecciones intrínsecas.

Por arte de magia

Hasta ahora, existía la opción de realizar selecciones precisas a través de una gama tonal. A partir de la versión CS3, esa posibilidad se amplió gracias a la herramienta [Selección rápida].

El tercer subgrupo de herramientas de selección engloba la popular [Varita mágica] y la nuevísima [Selección rápida]. Ambas se ubican del lado derecho del [Lazo].

La popularidad de la [Varita mágica] se debe a que es una de las herramientas más manipuladas al momento de efectuar una selección. Aprovechando los diferentes valores cromáticos de una imagen, la [Varita mágica] define cuánto seleccionará de la imagen. Si hacemos clic en una región determinada, seleccionará todos los píxeles aledaños que tengan color similar. En la ventana [Opciones] notaremos que aparecen nuevos elementos. En el primero ([Tolerancia]) ingresamos el valor que comprenderá la cantidad de color similar que queremos seleccionar. Si observamos las diferentes selecciones de la siguiente figura, veremos cómo varía el funcionamiento de la tolerancia al haber utilizado tres valores diferentes: 10, 50 y 100.

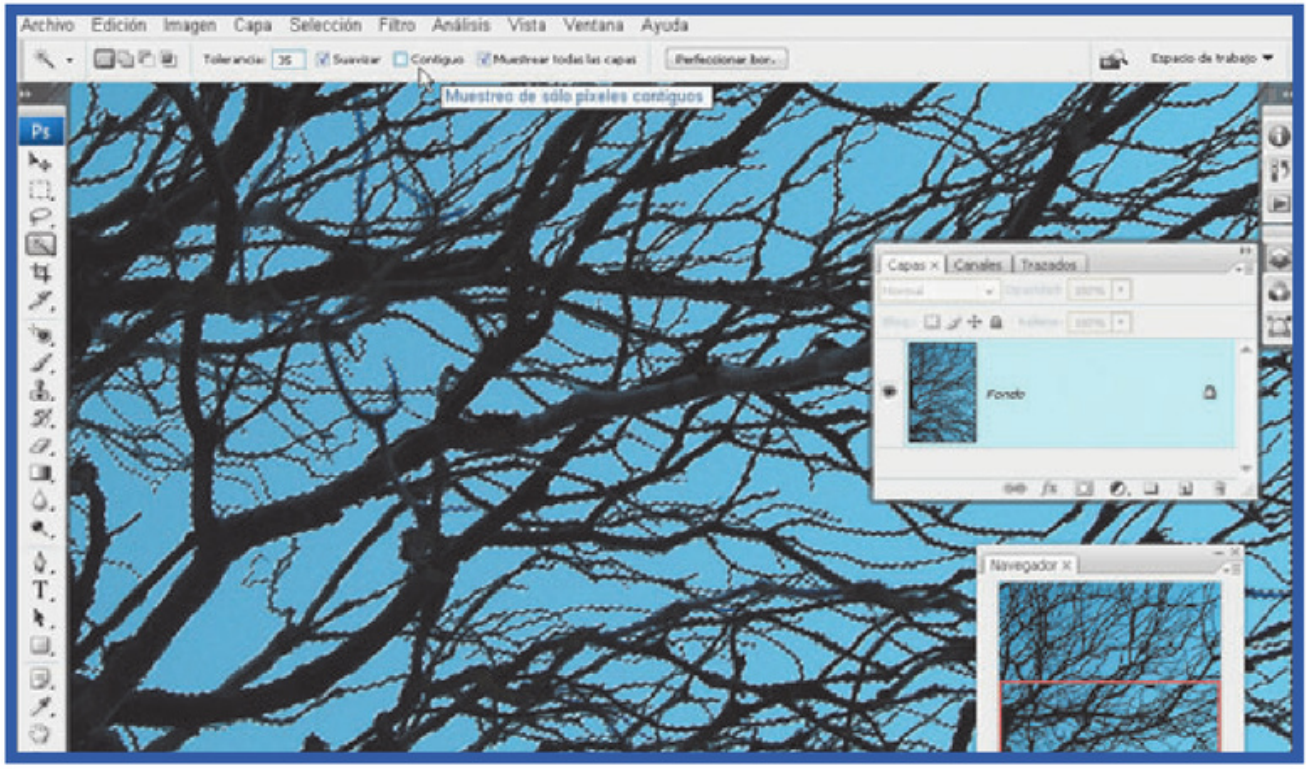
Marcando o desmarcando la opción [Contiguo], podemos ampliar la acción de la herramienta [Varita mágica].



Es posible colocar un valor de tolerancia de entre 0 y 255, dado que cuando trabajamos en Adobe Photoshop, estamos utilizando una gama tonal de 256 valores. Esto significa que estaremos trabajando con archivos de 24 bits o 16.777.216 colores; o sea, 256 valores por canal de color.

La opción [Contiguo] nos permite seleccionar, única y exclusivamente, los colores que estén interligados o conectados por aproximación, y dentro de la gama tonal del píxel en el que hemos realizado el clic con la herramienta [Varita mágica].

Si desmarcamos esta opción, se seleccionan todos los colores dentro de la misma gama tonal en donde hemos realizado el clic, sin importar si las regiones tonales están ligadas o no. Por ejemplo, si queremos seleccionar el cielo que se ve a través de las ramas de un árbol, en vez de efectuar las selecciones de las diferentes regiones una a una, sumando las selecciones con la opción [Añadir a la selección], desmarcamos la opción [Contiguo], agregamos un valor medio en [Tolerancia] (en este caso, 25) y presionamos en una región que tenga bastante cielo. Automáticamente se seleccionarán todas las zonas de cielo, sin importar si estaban conectadas



Marcando o desmarcando la opción [Contiguo], podemos ampliar la acción de la herramienta [Varita mágica].

entre sí o no. Si dejamos marcada la opción, sólo se seleccionará una única parte del cielo.

Muestrear todas las capas sirve cuando tenemos varias capas en una imagen y queremos seleccionar los colores similares de todas al mismo tiempo. Al marcar esta opción, estaremos sumando dentro de la selección los colores seleccionados de todas las capas de la imagen. Si la dejamos desmarcada, sólo seleccionaremos los colores de la capa en la que hagamos clic.

La herramienta [Selección rápida] funciona de manera parecida. La diferencia fundamental está en que, en primer lugar, trabaja "pintando" para seleccionar y, en segundo, no necesitamos definirle la cantidad de gama tonal que deseamos seleccionar. ¿Cómo sabe, entonces, la gama tonal que queremos seleccionar? Pues, en realidad, lo sabe por el tamaño del pincel que utilicemos al momento de "pintar" la región en cuestión. Básicamente, a través de los colores comprendidos dentro del pincel (según el tamaño de éste), irá buscando valores tonales similares y contiguos para efectuar el expandido de la selección.

En ambas herramientas aparece, dentro de la ventana [Opciones], la función [Muestrear todas las capas]. Al marcarla o desmarcarla, podemos seleccionar el mismo color que esté diseminado en todas las capas que formen la imagen, o bien sólo los de una única capa.

La opción [Mejorar automáticamente], que aparece únicamente en la herramienta [Selección rápida], reduce la rugosidad y la solidez del límite de la selección. En otras palabra, hace que la selección fluya más hacia los bordes de la imagen y aplique, de manera automática, parte de la precisión de bordes que se puede aplicar a mano desde la ventana [Perfeccionar borde], con las opciones [Redondear], [Contraste] y [Radio].

Deshacer y reseleccionar

Si bien es posible utilizar el comando [Deshacer] cuando hemos deseleccionado una selección, ya sea de manera accidental o a propósito, existe otra posibilidad, que es utilizar el comando [Reseleccionar], del menú [Selección]. Podemos recurrir a él en cualquier momento de nuestro trabajo, sin importar si hemos realizado alguna otra operación o utilizado algún comando (siempre y cuando no hayamos hecho otra selección), porque el programa "guarda" la última selección realizada en el menú [Selección].

Selecciones

Las herramientas de selección son unas de las más utilizadas en el retoque con Adobe Photoshop. Con el buen dominio de su uso, podemos garantizar el total control de los fotomontajes.



Realizar una buena selección es uno de los principales secretos para lograr una excelente máscara, pieza fundamental de un buen retoque. Hay que intentar seleccionar lo más precisamente posible el elemento que queremos retocar o recortar, y evitar que quede dentro de la selección cualquier vestigio de partes que no correspondan al retoque o recorte en sí mismo, como el fondo de una persona. Pero ¿qué es una selección? Una selección aísla una o varias partes de la imagen. Si seleccionamos diferentes áreas específicas, podremos editarlas aplicando efectos y filtros a partes de la foto, sin tocar las áreas que no han sido seleccionadas.

Adobe Photoshop ofrece varios conjuntos de herramientas separados para realizar selecciones del tipo vectoriales o rasterizadas. Por ejemplo, para seleccionar píxeles, podemos utilizar el [Marco rectangular] o [Marco elíptico] o, simplemente, las herramientas del grupo del [Lazo]. También es posible recurrir a los comandos del menú [Selección] con el fin de seleccionar todos los píxeles, deseleccionar o volver a seleccionar, así como también a [Rango de color] para seleccionar un color específico o una gama en una imagen completa o en un área determinada.

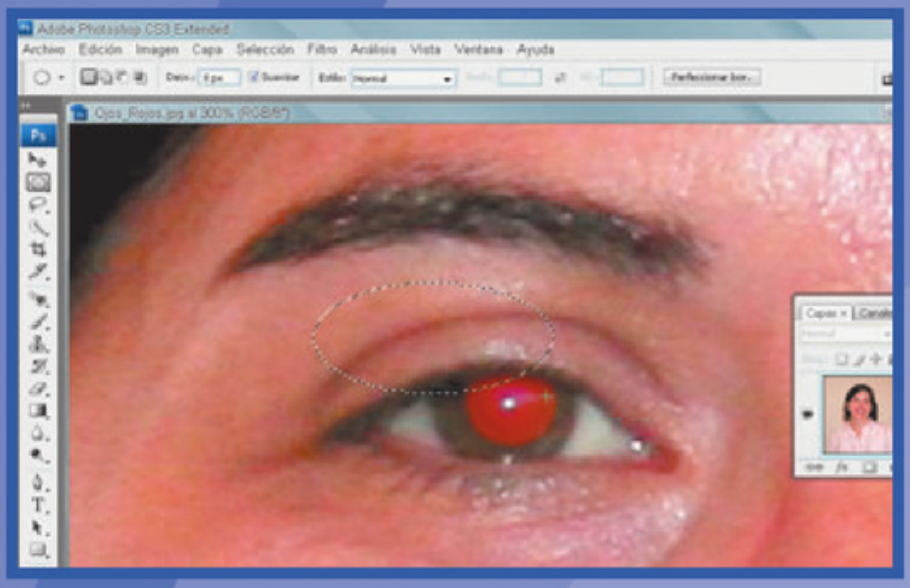
Por otro lado, para seleccionar datos vectoriales, contamos con las herramientas [Forma] o [Pluma], que producen contornos precisos denominados trazados. Es posible convertir los trazados en selecciones, o viceversa, pero éste es un tema que desarrollaremos más adelante.

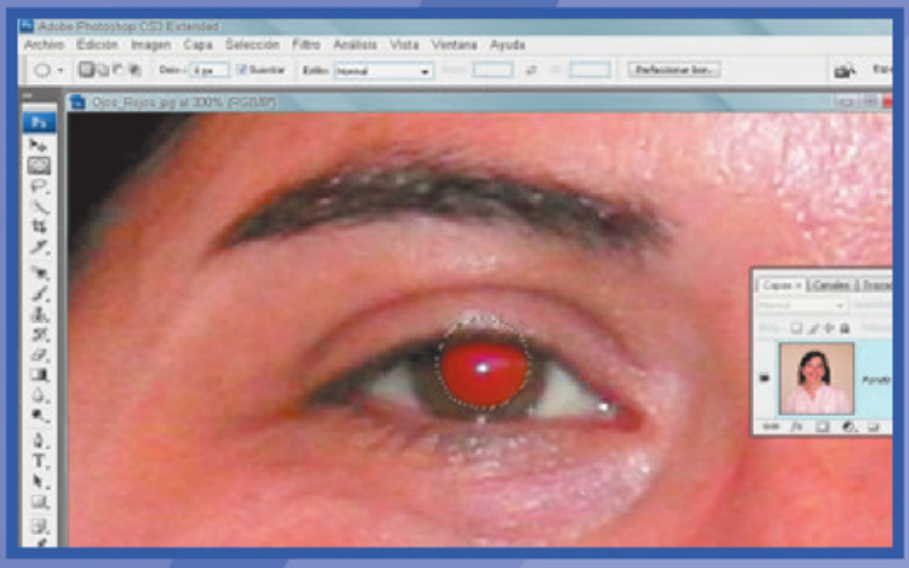
Una buena selección es uno de los secretos para lograr una excelente máscara, y un buen retoque.

Podemos copiar, mover y pegar las selecciones, o bien guardarlas y almacenarlas en un canal Alfa. Los canales Alfa guardan selecciones como imágenes en escala de grises, denominadas máscaras. Podría decirse que una máscara es como el inverso de una selección, ya que, como su nombre lo indica, cubre la parte no seleccionada de la imagen y la protege de cualquier edición o manipulación que se le aplique. Además de esta función, podemos convertir una máscara almacenada en una selección, llamando al canal Alfa para hacerlo.

1

En el caso de las herramientasque posean un triángulo negro en su parte inferior, podemos mantener apretado el botón del mouse hasta que se desplieguen las demás opciones que contiene ese grupo. Con [Marco rectangular] y [Marco elíptico], debemos hacer clic en una de las partes de la imagen y, sin soltar el botón del mouse, arrastrar hacia el lado contrario hasta haber seleccionado lo que queremos retocar.



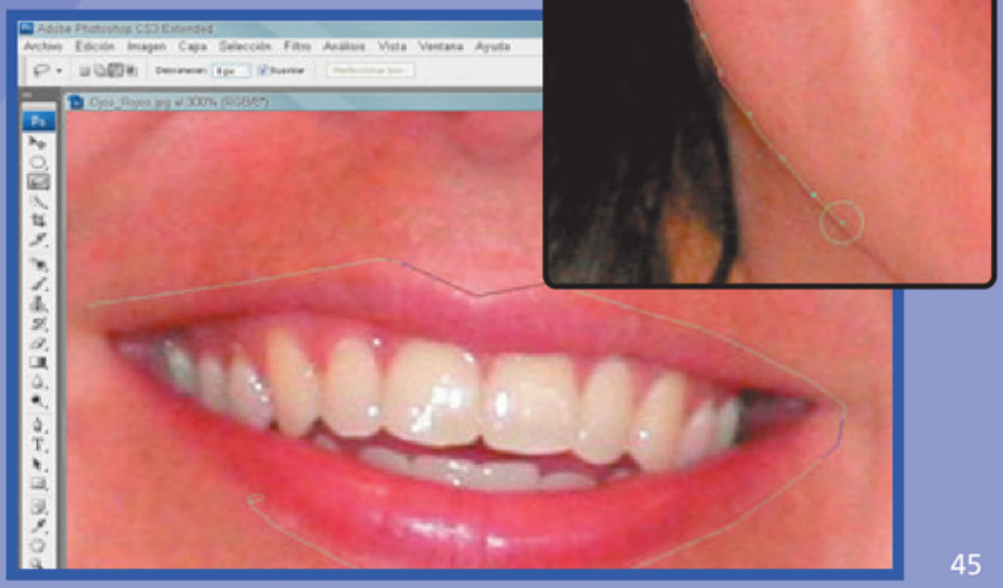


2

Si queremos efectuar una selección perfectamente cuadrada o circular, mantenemos apretada la tecla <Shift> al mismo tiempo en que vamos arrastrando el mouse para realizar la selección. Para que no se modifique la selección, soltamos primero el botón del mouse y, luego, la tecla. Todas las herramientas del grupo de [Lazo] permiten realizar selecciones a mano alzada.

3

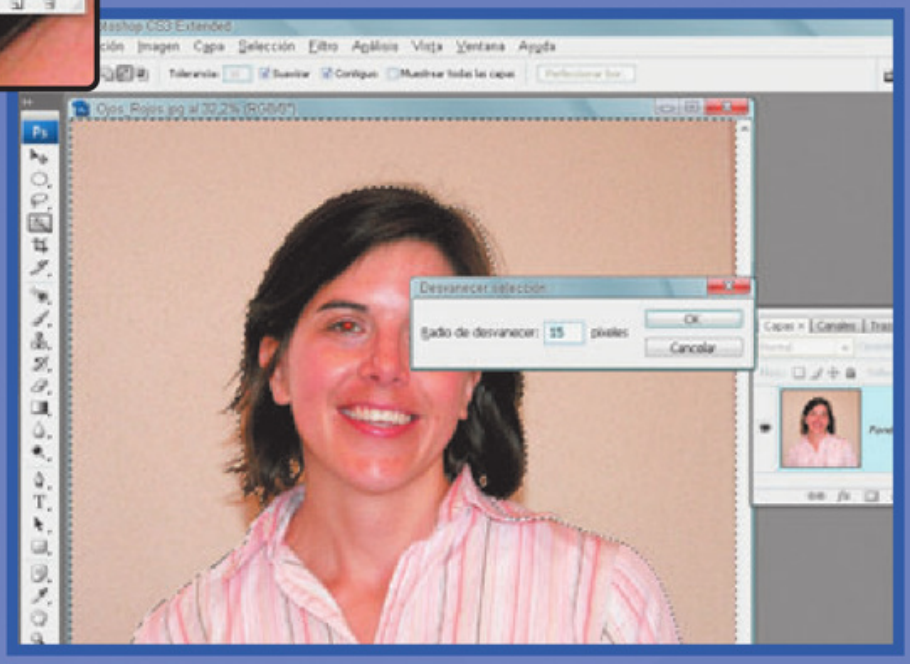
La herramienta [Lazo poligonal] nos permite ir haciendo una selección a través de varios clics del mouse. La selección final contendrá ángulos que luego podremos suavizar. Para utilizar [Lazo magnético] debemos predefinir el tamaño del área que utilizará. En una imagen que tiene bordes bien definidos, es posible usar una mayor anchura y un mayor contraste del borde.





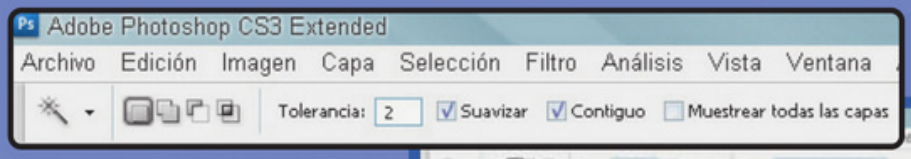
4

El grupo de selección automática, [Varita mágica] y [Selección rápida], agiliza nuestras selecciones realizando apenas unos pocos clics.
En el caso de la [Varita mágica], debemos definir la [Tolerancia de colores] que queremos seleccionar. En cambio, [Selección rápida] nos permite ir "pintando" por las regiones que vamos a seleccionar.



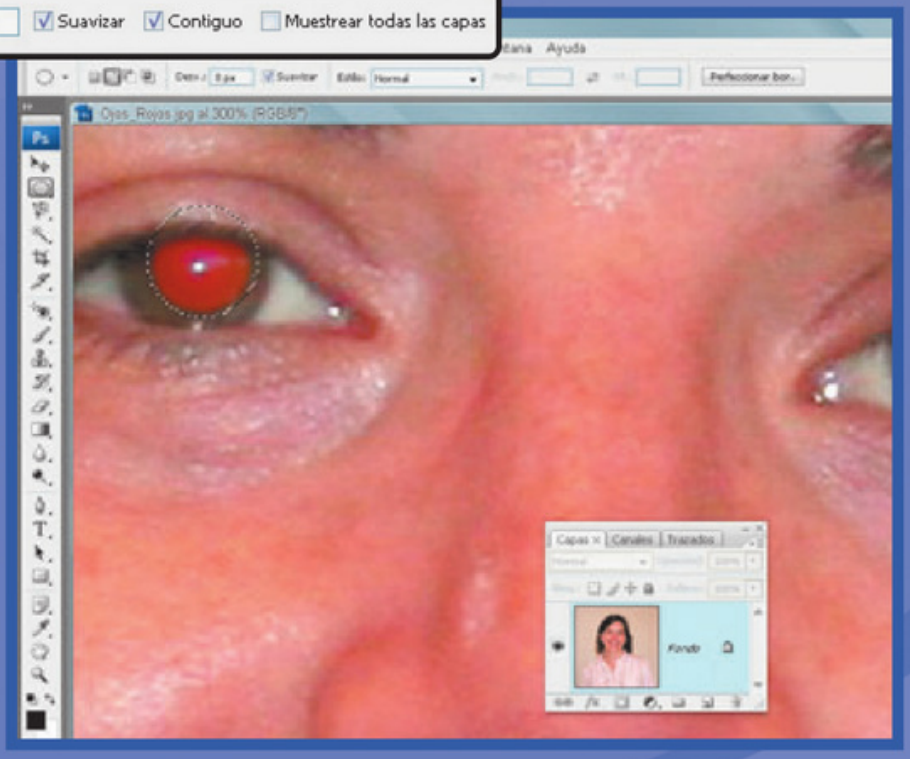
Canales

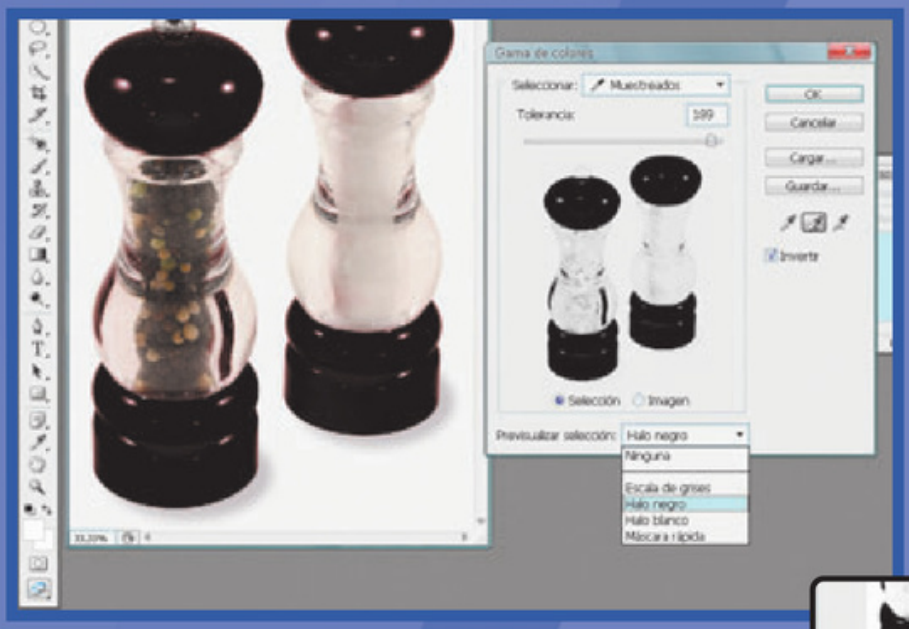
Si bien contamos con las herramientasy los comandos dedicados a la creación de selecciones, existe la posibilidad de recurrir a los canales que componen la imagen, ya sean RGB, CMYK, etc., para usarlos como selecciones.
En los próximos capítulos veremos cómo recurrir a ellos.



5

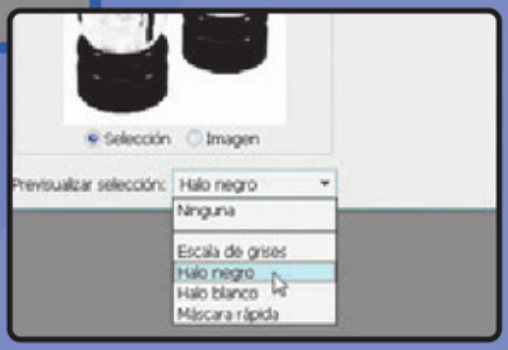
Desde la ventana [Opciones] podemos escoger las diferentes posibilidades que tiene cada herramienta de selección, para ayudarnos a realizar una tarea correcta. Si no queremos que se note el retoque realizado, es preciso agregar un pequeño calado a la selección, que desenfoque sus bordes creando un límite de transición entre ella y los píxeles circundantes. Podemos definir un valor de calado para las herramientas de selección mientras las usamos, o añadir un valor de calado a una selección existente desde el menú [Selección].



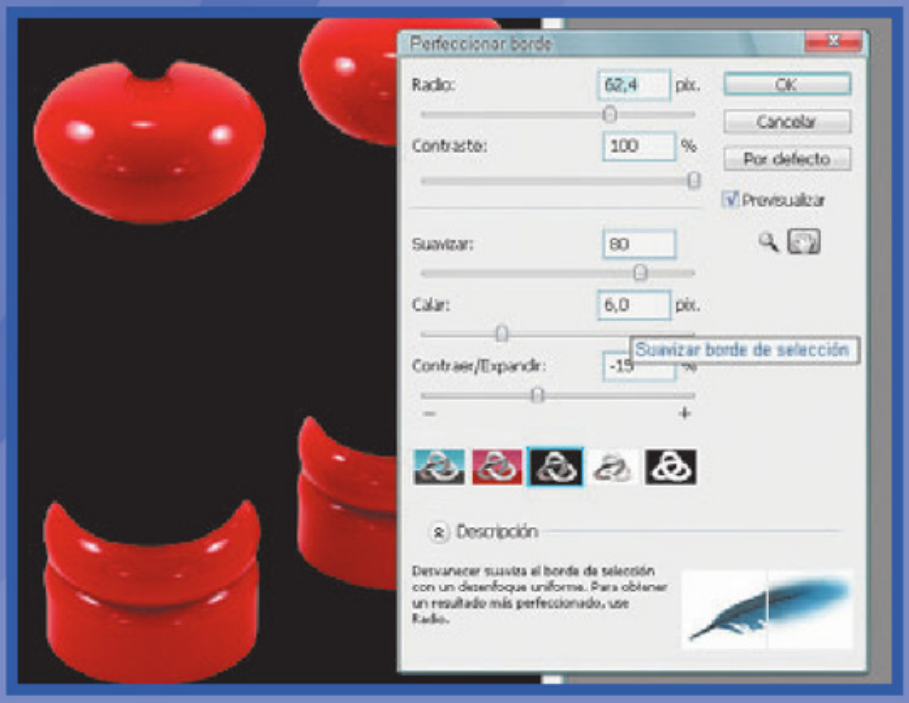


6

Otra manera muy útil de realizar selecciones es utilizar el comando [Gama de colores (Selección/Gama de colores)], el cual, a través de una selección con los diferentes goteros, permite ir aumentando o disminuyendo la selección. También es posible modificar el modo de previsualizar en que estamos realizando la selección

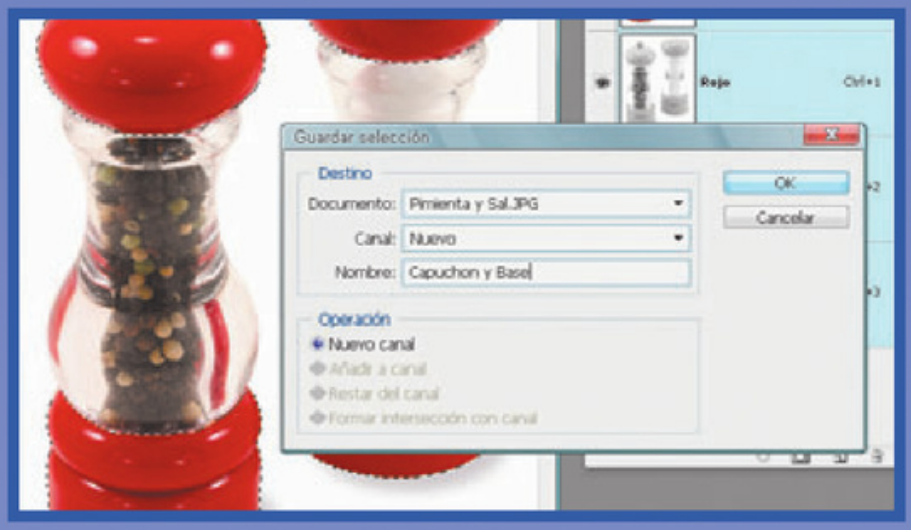


Siempre es posible ajustar una selección ya realizada por medio de la herramienta [Redefinir Selección], accesible desde la ventana de [Opciones].



7

Otra posibilidad es redefinir cualquier selección realizada utilizando el comando [Redefinir selección], que podemos activar desde la ventana de [Opciones] o bien desde el menú [Selección]. Éste nos permite ajustar la selección a través de diferentes opciones, así como también acceder a distintos tipos de previsualización de ellas, para asegurarnos de estar seleccionando todo correctamente.

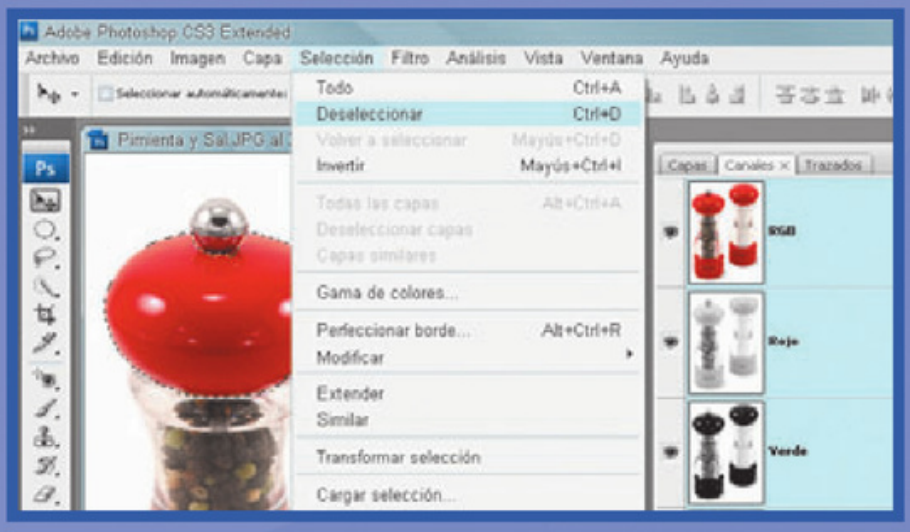


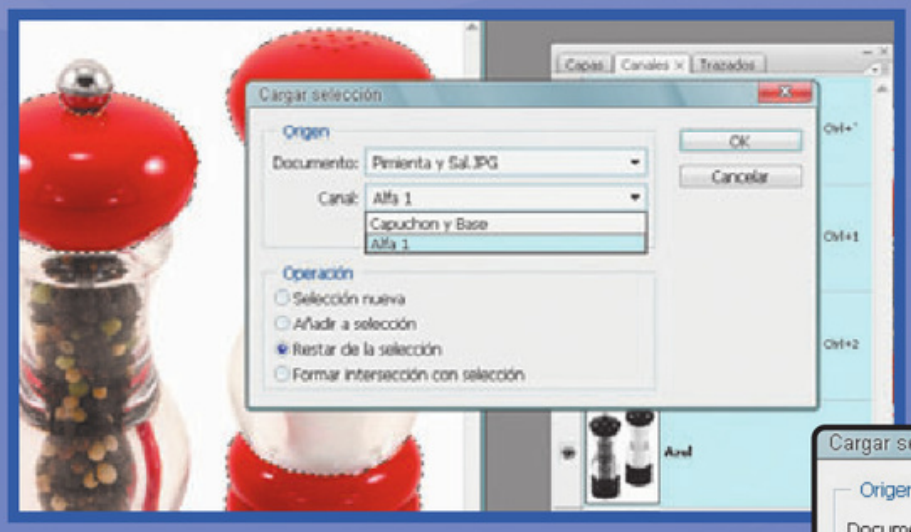
8

Si hemos realizado una selección muy precisa, es ideal guardarla para volver a ella en cualquier momento. Esto puede hacerse desde el menú [Selección/Guardar selección]. En la ventana que se abre, podemos agregarle un nombre descriptivo que permita ubicarla fácilmente más adelante. Esta selección se guardará como un Canal Alfa.

9

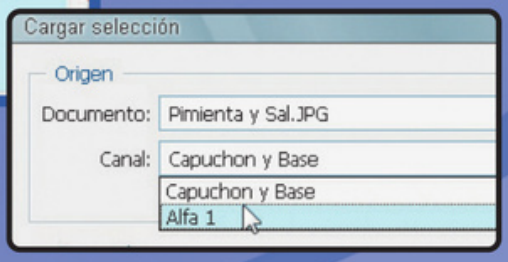
Luego de haber aplicado las correcciones a las selecciones, de haber guardado el trabajo y, si lo deseamos, de haber realizado el retoque o recorte de la imagen, debemos eliminar la selección. Para hacerlo, vamos al menú [Selección/Deseleccionar].





10

Para recuperar una selección, nos dirigimos al menú [Selección/Cargar selección]. Allí, seleccionamos el Canal Alfa, indicamos si queremos que ésta sea una [Nueva], si la queremos añadir o restar de una existente, o si queremos formar una intersección entre ambas.





Parte 1

2

Edición y retoque fotográfico

Editar y retocar fotos requiere de ciertos conocimientos básicos de las herramientas complejas de edición, que analizaremos en detalle en este capítulo.

2 SUMARIO



MODOS DE COLOR 51

Como existen varios modos, explicaremos cuál es la diferencia entre ellos y para qué sirven.



ESCALA DE GRISES 53

Dada su importancia en el desarrollo de algunos proyectos, trataremos en detalle las imágenes en escalas de grises.



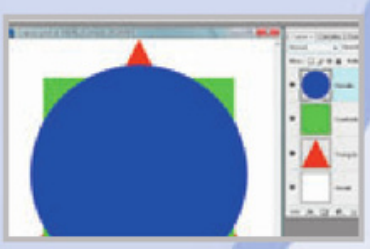
MODOS RGB/CYMK 56

Existen varios modos de color, y, en esta sección, aprenderemos para qué sirven y cuál es la diferencia entre ellos.



LA VENTANA CAPAS 60

Las capas tal vez sean lo más importante de PhotoShop. En esta sección, aprenderemos algunas posibilidades muy útiles.



MODOS DE FUSIÓN 61

Los modos de fusión permiten generar interacciones entre las capas y provocar interesantes efectos visuales.

Modos de color

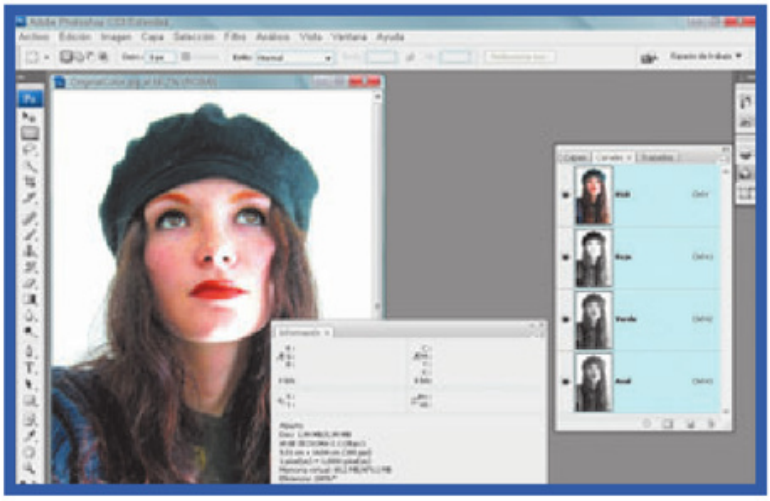
Los modos de color definen la manera en que se colorean los píxeles en la imagen. Existen varios modos, y es importante entender cuál es la diferencia entre ellos para lograr un producto de máxima calidad.

El primer modo de color genera cierta confusión por varios motivos. El primero es que tiene el mismo nombre que la concepción de las imágenes Bitmap y, a su vez, el nombre de un formato, el Bitmap. Pero más allá de este tema, existe otra cuestión que tiene que ver, puntualmente, con la composición de color de la imagen. Cuando una persona se refiere a imágenes en blanco y negro, lo primero que nos viene a la mente son aquellas que no tienen ningún color, o sea, en grises. Sin embargo, esas imágenes se denominan Escala de grises, debido a la variación tonal que presentan. Por lo tanto, cuando hablamos sobre imágenes en blanco y negro, nos referimos a las que no tienen matices entre los colores, a aquellas cuyo contraste o umbral está bien definido. A éstas se las denomina Bitmap.

En la jerga gráfica se las conoce como imágenes "pluma", porque las ilustraciones realizadas con trazos limpios, sin tonos de grises o variaciones tonales, se efectuaban con ese elemento.

Paradójicamente, la opción [Bitmap], del menú [Modo], sólo se habilita cuando tenemos una imagen en Escala de grises o Duotono. Si queremos convertir una foto color (en modo RGB, por ejemplo) para lograr un efecto similar al realizado con un esténcil (como la típica impresión de remeras con el rostro del Che Guevara), primero tendremos que pasarla a Escala de grises.

Pero hay que conocer un poco más sobre esta conversión, ya que para pasar una imagen en Escala de grises a Bitmap deberemos decidir cómo se definirán los tonos medios que contenga, utilizando apenas píxeles blancos y negros.



El modo de color de una imagen digital determinará el método específico (el Modelo de color) que Photoshop usará para colorear los píxeles en ella.

Posterización

La posterización de una imagen es la simplificación drástica de su gama tonal. Esta reducción, que por lo general evitamos que ocurra en nuestras imágenes, puede lograrse de diferentes maneras en las fotos digitales. Una de las más sencillas es utilizando las herramientas [Umbral] o [Posterizar]. Esta técnica debe su nombre a que permite crear efectos parecidos a los asociados a los carteles de formas destacadas y colores sólidos de la década del '30, llamados pósteres. El proceso deja amplio espacio para la experimentación. De manera análoga, se consigue utilizando varios negativos de un mismo original con distintos grados de densidad y contraste, y positivándolos luego a registro a unos pocos colores planos y uniformes. La posterización fue, en su momento, la solución formal al uso de la serigrafía y otras técnicas de impresión sin trama.



Conocido como posterización, este estilo de alto contraste es muy utilizado por los serigrafistas.



El Tramado de difusión recuerda a la técnica de puntillismo. El resultado es una simulación de tono continuo.

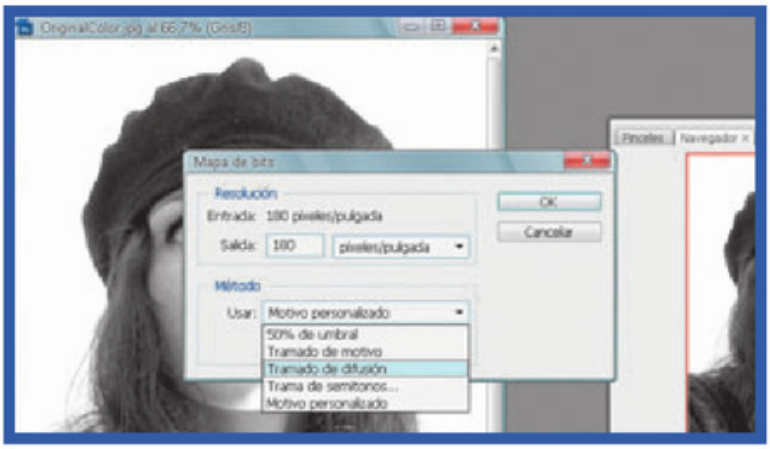
Las imágenes Bitmap conviene definirlas a una mayor resolución (hablando siempre en dpi) de la que poseen las que están en Escala de grises. Esto se debe a que una imagen pluma definida a poca resolución puede "serrucharse"; esto es, se harán visibles los píxeles en los bordes y, así, se generará una imagen tosca.

Existe una serie de variantes para definir esa conversión, que podemos dividir en dos grupos: Resolución y Método. En la Resolución definimos, obviamente, la que tendrá la imagen transformada en Bitmap; es decir, la cantidad de píxeles por pulgada o centímetro que tendrá la nueva versión. Es conveniente que este valor sea un 200 o 250% del valor de la resolución inicial del documento en escala de grises. Por ejemplo, si estábamos trabajando con una imagen de 200 dpi, la Bitmap resultante deberá poseer, como mínimo, una resolución de 400 dpi.

En la opción [Método] encontraremos una serie de posibilidades:

UMBRAL DEL 50%: Esta opción transforma la imagen únicamente a blanco y negro. Los píxeles que tienen de 0% a 50% de información pasan a ser blancos, y los que contienen 51% a 100%, negros.

Las imágenes Bitmap conviene definirlas a una mayor resolución de la que poseen las que están en Escala de grises.



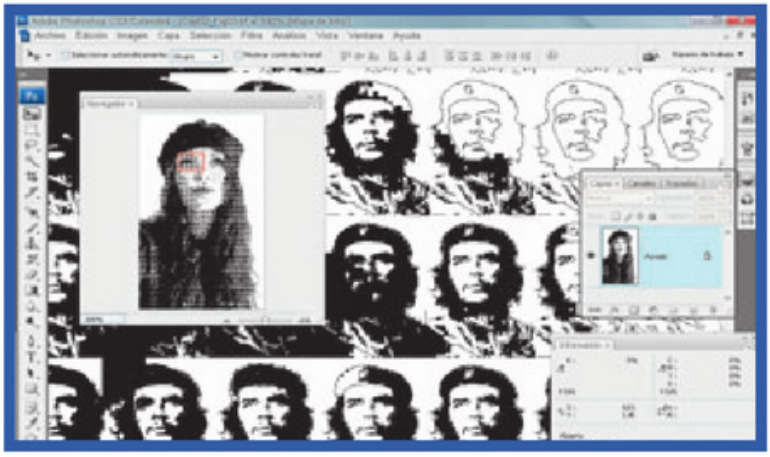
Con las diferentes opciones de conversión a imagen Bitmap, o imagen pluma, podemos lograr una gran variedad de resultados.

Las imágenes de trama de semitonos

En el sentido tradicional (no digital), una imagen de trama es una imagen impresa o destinada a la impresión en la que los tonos intermedios de tinta (aquellos que no son ni 0% ni 100%) se logran imprimiendo puntos de diverso grosor que siguen una trama ordenada (tramado ordenado) o puntos de igual grosor con una distribución variable (tramado estocástico). Las imágenes de trama, también llamadas "semitonos" (*halftone pictures*), se basan en una ilusión óptica: la de que, a cierta distancia, el ojo humano percibe una agrupación de puntos y espacios como si hubiera un solo tono continuo formado por el promedio de tono y contraste de todos ellos. Según esta técnica, por ejemplo, una agrupación de puntos negros sobre fondo blanco se percibe como un tono gris medio. En el caso de los colores, si utilizamos, por ejemplo, una trama de color azul sobre un fondo amarillo, parecerá que tenemos un verde medio. Y si usamos una pequeña trama roja sobre un fondo amarillo, se percibirá como un tono naranja.

Los diferentes tipos de trama lograrán resultados muy diversos según el método de impresión que se utilice.





Para recurrir a un Motivo personalizado, primero debemos crear un Motivo, que será utilizado para reproducir la variación tonal de grises de la imagen.

Para pasar una imagen en Escala de grises a Bitmap deberemos decidir cómo se definirán los tonos medios que contenga.

Si queremos tener un mayor control sobre los valores de grises que serán convertidos a blanco y a negro, antes de transformar la imagen a bitmap, conviene utilizar el comando [Imagen/Ajuste/Umbral].

TRAMADO DE MOTIVO: Utilizando esta opción, convertimos los diferentes tonos de gris recurriendo a una trama que mezcla píxeles blancos y negros en diferentes proporciones, para dar la sensación de distintos tonos de gris. Las tramas son "ordenadas"; es decir, están inscriptas en una cuadrícula.

TRAMADO DE DIFUSIÓN: En esta opción, para definir los diferentes tonos de gris se recurre a una dispersión aleatoria de puntos negros, sin orden ni cuadrícula alguna.

TRAMA DE SEMITONOS: En esta opción (que nos permite reproducir un original de tono continuo, como una fotografía, utilizando diminutos puntos de diverso tamaño) contamos con una completa gama de tramas que definirán los tonos medios de la imagen. Luego de seleccionar esta opción, se abrirá una nueva ventana en la que podremos establecer la Lineatura de la trama o frecuencia, es decir, la cantidad de líneas que tendrá por unidad de medida (líneas por pulgada o centímetro). En la opción [Ángulo] definimos qué inclinación tendrá la trama. Por último, en [Forma] elegimos el tipo de trama con que se definirán los medios tonos; es decir, qué forma tendrán los puntos. Existe una variada posibilidad de formas para generar la trama: Redonda, Diamante, Elipse, Línea, Cuadrada y Cruz.

MOTIVO PERSONALIZADO: En este caso podemos seleccionar un motivo predefinido, que se mostrará en forma de mosaico y servirá para definir los tonos grises de la imagen. Más adelante veremos cómo generar un motivo, o patrón, para crear un Bitmap con él.

Escala de grises

Las imágenes en Escala de grises son de gran necesidad durante el desarrollo técnico y artístico de algunos proyectos.

Las imágenes llamadas Escala de grises tienen 256 tonos de gris. Podemos transformar en Escala de grises tanto una imagen en color (RBG, CMYK, Lab, etc.) como una en Bitmap.

Cuando convertimos una imagen Bitmap en Escala de grises aparece una nueva ventana que nos pide definir la Medida de radio. El valor que debemos ingresar dependerá de la resolución que tiene la imagen que estamos transformando. El objetivo es conseguir una imagen en Escala de grises a una resolución conveniente.

Las imágenes en Escala de grises tienen 256 tonos. Podemos transformar en Escala de grises una imagen en color o en Bitmap.



Escala de grises

Las imágenes en Escala de grises tienen todos los valores en las variaciones tonales de los medios tonos. Esto hará que sean reproducidas de forma muy similar a una imagen color.



Duotono

Si bien estas imágenes son conocidas como monocromáticas (a un solo color), pueden tener variaciones tonales de uno, dos, tres y cuatro colores.

Esta conversión es ideal cuando queremos aplicar algún filtro o, directamente, transformar la imagen en color. Esto puede hacerse en un solo paso, por lo que debemos convertir la imagen a Escala de grises y, luego, al modo color que deseamos. Cuando transformamos una imagen en color, ya sea CMYK o RGB, a Escala de grises, aparece una ventana indicándonos que se descartará toda la información color de la imagen.

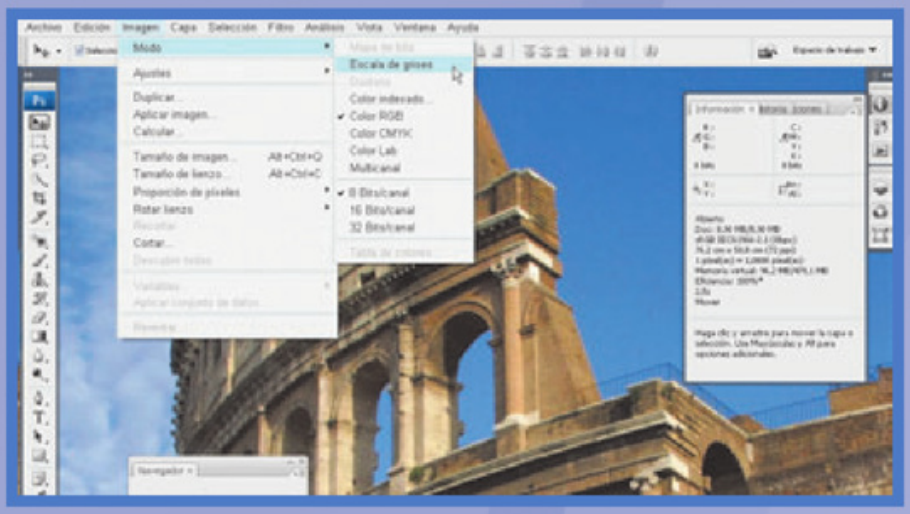
DUOTONO

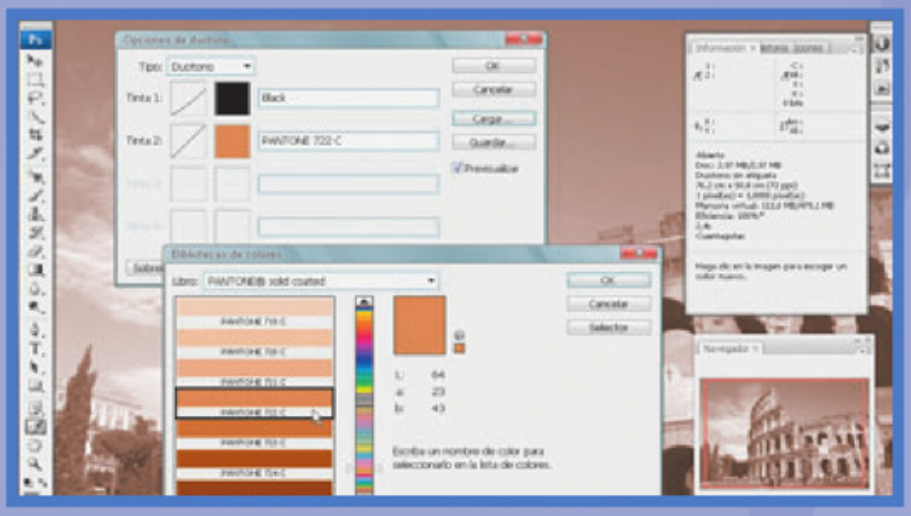
Los Duotonos son imágenes en Escala de grises que se imprimen con dos tintas. Por lo general, se usan para conseguir fotos "sepiadas"; es decir, con una tonalidad color sepia o marrón, que les da la apariencia de ser antiguas. Debemos tener en cuenta que las imágenes en Escala de grises tienen, teóricamente, 256 tonos de gris, pero en la realidad y dependiendo del sistema de impresión, a la hora de imprimir, esa cantidad de tonos es sensiblemente menor. Usando más de una tinta en una imagen en Escala de grises, aumentamos de manera considerable la cantidad de grises que resultan impresos. Esta variante recibe el nombre de Duotono, porque su uso más habitual es con dos tintas. Pero del mismo modo se pueden definir monotonos, duotonos, tritonos o cuatritonos, dependiendo de cuántos colores intervengan. Los monotonos se imprimen en una tinta, por cierto, distinta del negro. En las otras variantes, por lo general, se usa el negro y otros colores, aunque el primero no es indispensable. Dentro de este menú existen otros modos de color, como Color indexado, modo RGB, CMYK, etc., que veremos más adelante.

Duotono

1

Antes de convertir la imagen a Duotono, debemos pasarla a Escala de grises. En la ventana que se abre al ir al menú [Imagen/Modo/Duotono] decidimos en cuántos colores queremos definir la imagen. Al desplegar el menú [Tipo], podemos elegir si queremos utilizar una, dos, tres o cuatro tintas.



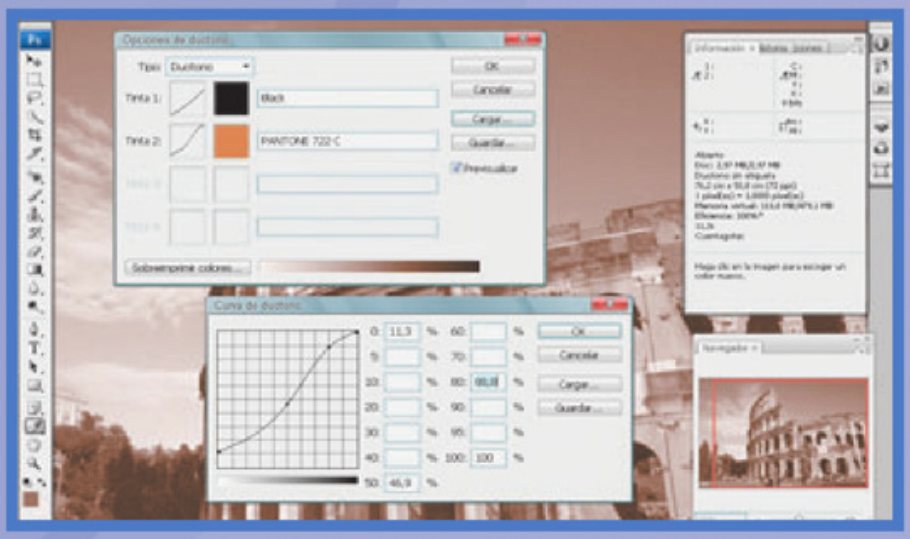


2

Veremos que, por defecto, estará habilitada la opción [Monotono], y la [Tinta 1] definida en el color negro. Las otras tres tintas estarán deshabilitadas. Para modificar el color, hacemos clic en el cuadrado que aparece a su derecha. Se abrirá el [Selector de Color]. Si vamos a utilizar una tinta especial, presionamos en el botón [Bibliotecas de colores], para seleccionar el que queramos del listado de colores especiales.

3

Al lado del cuadrado que nos permite seleccionar el color, existe un esquema de la función Curvas. Al hacer clic sobre él, se abre una ventana desde la cual podemos editar la gráfica de curvas de ese color. Cuando lo hacemos, logramos que cada tinta tenga un comportamiento diferente, según el valor de grises que posea la imagen original.

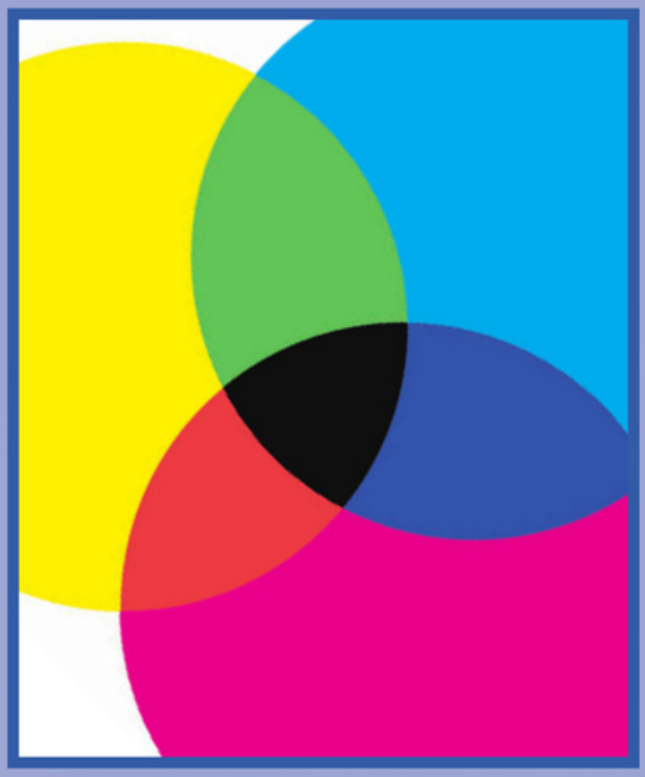


Llegó el momento de ponernos un poco más técnicos y hablar más en detalle de los diferentes modos de color.

Modos RGB/CMYK



RGB –Red (rojo), Green (verde), Blue (azul)– es el modelo aditivo de color que se utiliza en imágenes digitales, y en el muestreo en monitores y cámaras digitales.



CMY –Cyan (cian), Magenta, Yellow (amarillo), más la inclusión del color negro– es el modelo sustractivo de color utilizado para las impresiones hogareñas o de cuatricromías.

Existe cierta reticencia a utilizar el modo RGB cuando se retocan imágenes que serán impresas. Si bien es verdad que es necesario saber perfectamente cómo quedará la imagen luego de convertirla en CMYK, existen opiniones encontradas acerca de cuál es la mejor manera de efectuar un retoque; o mejor dicho, si se lo realiza en RGB o en CMYK. Esto sin entrar en el tema de perfiles ICC, curvas de conversión UCR o GCR, calibración del monitor y un sinfín de detalles técnicos que, por sí solos, ya serían material para un colección o libro aparte.

Básicamente, Adobe Photoshop nos permite trabajar en RGB viendo cómo va a quedar nuestra imagen en CMYK. Para aprovechar esta función, debemos activar la opción desde el menú [Vista/Colores de prueba]. Esta previsualización está directamente ligada al modo de conversión que hayamos seleccionado en [Edición/Ajustes de color].

Desde el menú [Vista/Ajuste de prueba], podremos ver las placas cian, magenta, amarillo y negro individualmente, y la superposición de ellas, así como también veremos las diferencias entre los Windows RGB y Macintosh RGB. Además, es posible solicitarle a Photoshop que nos informe si existen colores fuera de la gama de impresión (de igual manera que ocurre con el [Selector de color]), con el fin de que podamos realizar correcciones puntuales sobre ellos.

Además de que el programa nos permite trabajar en RGB viendo cómo va a quedar en CMYK, también existen otros motivos para que prefiramos trabajar en RGB. Uno de ellos es que el tamaño de los archivos será un 25% menor. Esta reducción de peso se debe a que el archivo contiene un canal menos de información, lo que permite aumentar el rendimiento de nuestra memoria RAM.

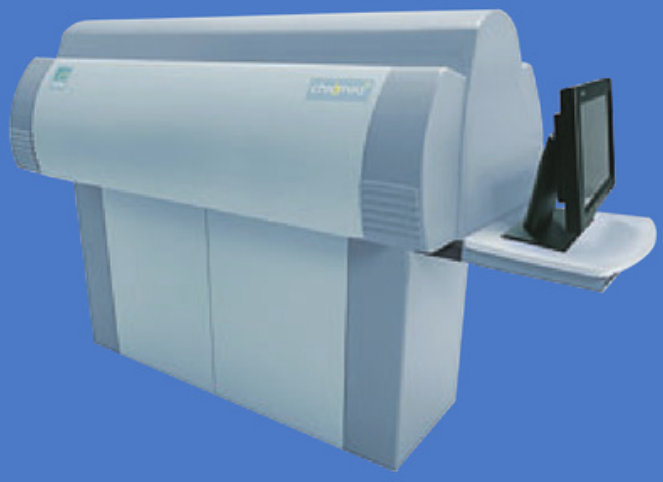
Otra de las razones es el color negro. Cuando se trabaja en modo

Impresoras digitales de gran formato

Existen varias impresoras diseñadas para trabajar con papeles fotográficos y materiales para display de hasta 127 cm de ancho, como el KODAK PROFESSIONAL ENDURA, que permite imprimir de manera muy similar al método tradicional de la fotografía analógica. Las más conocidas son:

ZBE CHROMIRA

Las impresoras fotográficas digitales LED de gran formato CHROMIRA, fabricadas por la empresa ZBE, brindan una producción muy eficiente y fiable con resoluciones elevadas. Los modelos CHROMIRA 30 son adecuados para laboratorios de retratos y eventos sociales de tamaño pequeño o medio, mientras que los modelos CHROMIRA 50 son convenientes para laboratorios profesionales comerciales que requieran impresiones fotográficas digitales de gran formato.



CHROMIRA 50 con tecnología de impresión basada en cabezal LED, ideal para laboratorios profesionales que requieran impresiones fotográficas digitales de gran formato.

OCÉ LIGHTJET 430

Su calidad de imagen se considera como el "estándar de calidad suprema". Ésta es la razón por la cual la DIMA (Digital Imaging Marketing Association) ha utilizado las impresoras Océ lightjet como sistema para imitar en su comparación anual de impresoras año tras año.

DURST LAMBD

Es una impresora láser de gran formato, diseñada, principalmente, para laboratorios profesionales dedicados a aplicaciones comerciales, trabajos para exposiciones, ampliaciones, y tareas industriales y planos.

CMYK y se utiliza la opción [Edición/Rellenar/Negro], Photoshop genera un negro con cian al 100%, magenta al 100%, amarillo al 100% y negro al 100%, por lo cual con estos valores estaremos creando un negro de un 400%. Si no corregimos este color, tendremos problemas de impresión, porque, normalmente, se utiliza una cobertura máxima de tinta que no supere el 320% para que no se empaste la imagen.

Por lo tanto, para evitar problemas, y si no queremos tomarnos la molestia de corregir ese negro,

Es importante destacar que, viendo el trabajo en el monitor, no notaremos ninguna diferencia entre los distintos tipos de negro utilizados.

Photoshop nos permite utilizar el negro del [Selector de color], que nos dará una cobertura dentro del rango normal de impresión.

Es importante destacar que, viendo el trabajo en el monitor, no notaremos ninguna diferencia en los distintos tipos de negro utilizados, ya sea a través del modo RGB o CMYK o de cualquiera de los métodos de relleno.

Sin embargo, existen algunas cosas que sólo pueden hacerse en el modo CMYK, como ajustar el foco. Esto no significa que el filtro [Enfocar] funciona de manera diferente en RGB y en CMYK, sino que existe un valor agregado para mejorar el foco en este último modo. Luego de realizar la conversión, y después de enfocar una imagen de manera general, podemos añadirle un detalle adicional y reforzar el enfoque, enfocando puntualmente el canal Negro. Hacemos clic en el canal Negro de la ventana [Canales] y aplicamos el filtro [Máscara de enfoque] en ese canal.

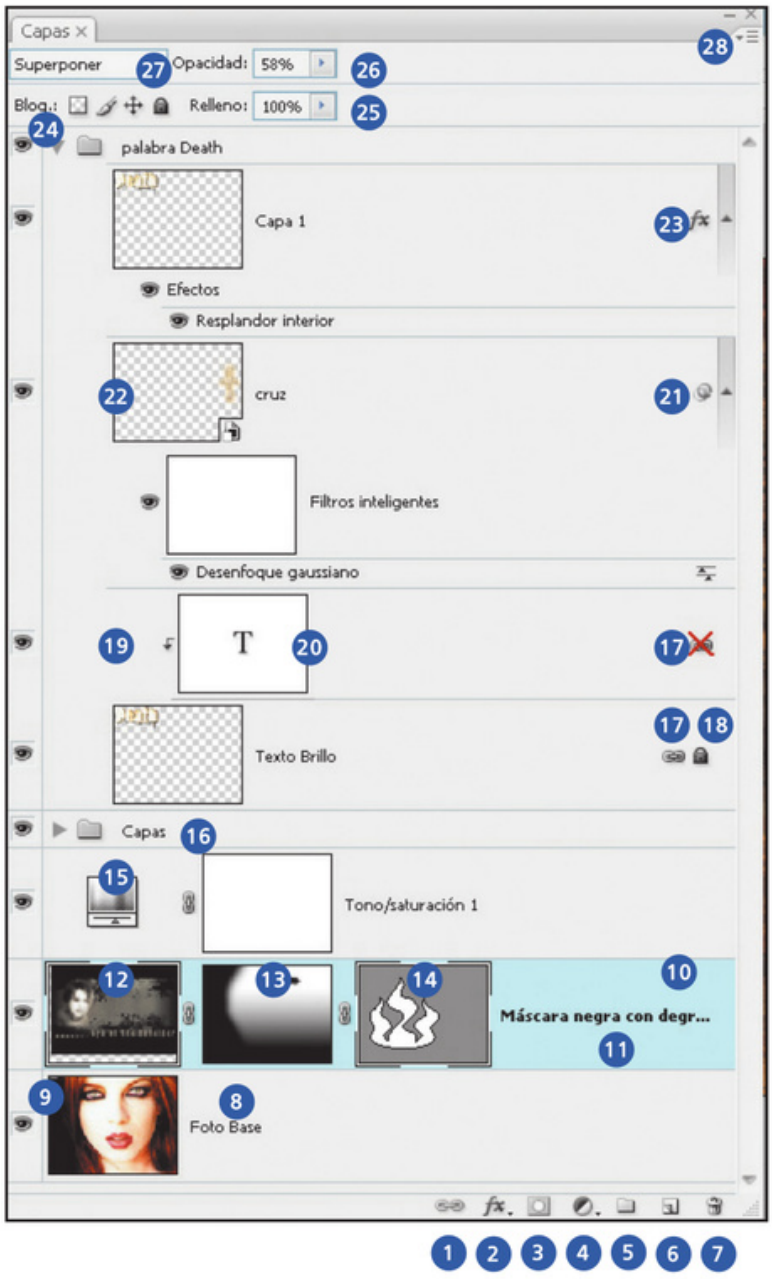
También podemos darle un poco más de cuerpo –por ende, de fuerza–, editando el comando [Curvas] del canal Negro para reforzar sombras y contrastes.

La ventana de capas

Esta es una de las ventanas que más utilizaremos durante nuestro trabajo y posee muchas herramientas que es necesario conocer.

GUÍA VISUAL: VENTANA DE GESTIÓN DE CAPAS

1. Enlazar capas: Al seleccionar dos o más capas, y al hacer clic en este icono, se enlazan las capas.
2. Añadir un estilo de capa: Cuando hacemos clic en este icono, se habilita un listado de estilos y efectos para agregar al contenido de la capa.
3. Añadir máscara de capa: Al hacer clic en este icono, si tenemos una selección activa, agregamos una máscara a la capa. Si no tenemos hecha una selección, se agregará una máscara en blanco. Si ya tenemos una máscara de capa, se añadirá automáticamente una Máscara vectorial. Al hacer clic manteniendo apretada la tecla <Ctrl>, se agregará una Máscara vectorial en vez de una Máscara de capa.
4. Crear nueva capa de relleno o ajuste: Con un clic en esta opción, podremos agregarle una capa con la mayoría de los comandos que se encuentran en el menú [Imagen/Ajustes]. La ventaja de utilizar esta función es que el comando aplicado no altera los píxeles de la imagen.
5. Crear un grupo nuevo: Teniendo varias capas seleccionadas, al hacer clic en este icono, y manteniendo apretadas al mismo tiempo las teclas <Shift> y <Alt>, podremos agruparlas en una misma carpeta. Si hacemos clic sin mantener apretadas las teclas mencionadas, se creará una carpeta vacía, a la que podremos arrastrar las capas que deseamos agrupar.
6. Crear una capa nueva: Crea una capa nueva vacía. Podemos arrastrar una capa ya existente hacia este icono para duplicar la capa, en vez de utilizar el atajo de teclado <Ctrl + J>.
7. Eliminar capa: Al arrastrar una capa o una máscara hacia este icono, quedará eliminada.
8. Capa: Cuando un fondo es convertido en capa o cuando se agrega una capa nueva, éstas se van apilando de abajo hacia arriba. La última es la que mostrará su contenido en primer plano.
9. Visibilidad de la capa: Cuando está activa, permite ver el contenido de la capa. Para desactivar la visibilidad, debemos hacer clic en el icono del ojito, con lo cual el casillero quedará vacío.
10. Capa activa: Cuando se visualiza un color diferente en la capa, significa que estamos "parados" en esa capa, o sea, que se encuentra seleccionada. Cualquier comando que se utilice actuará directamente en el contenido correspondiente.
11. Nombre de la capa: Al hacer doble clic en esta región, podemos editar o modificar el título descriptivo de la capa. Si hacemos doble clic al lado del nombre, se abrirá la ventana [Estilo de capa], desde donde podremos crear o editar los efectos y la interacción de ésta con las capas subyacentes.
12. Miniatura de Capa: Es una previsualización en miniatura del contenido de la capa.
13. Miniatura de Máscara de capa: Esta previsualización en blanco, grises y negro muestra la máscara que está interactuando con el contenido de la capa.
14. Miniatura de Máscara vectorial: Al igual que la anterior, esta previsualización en gris y blanco muestra la máscara que está interactuando con el contenido de la capa.
15. Capa de relleno o ajuste: Aplica ajustes de color y de tono a la imagen, sin cambiar permanentemente los valores de píxeles. Éstos se almacenan en la capa de ajuste y afectan a todas las capas que se encuentran por debajo.
16. Grupo: Este icono nos avisa de la existencia de un grupo con varias capas.
17. Símbolo de enlazado de capas: Cuando aparece este icono, significa que las capas que lo posean se encuentran enlazadas, por lo cual si movemos el contenido de una de ellas, automáticamente se moverá el de todas las demás.
18. Icono de bloqueo: Este icono nos informa que el contenido –o, en su defecto, la transparencia– de la capa está bloqueado.
19. Máscara de recorte: Nos avisa que el contenido de la capa está recortado por el de la capa inmediatamente inferior.
20. Capa de texto: Al crear cualquier tipo de texto, una nueva capa de texto se añade a la ventana [Capas]. Una vez creada, es posible modificar el texto y aplicarle cualquier comando de capa.
21. Filtros inteligentes: Para aplicarlos, primero debemos convertir la capa en un objeto inteligente. Éstos se pueden ajustar, eliminar y ocultar, con lo cual quedan convertidos en filtros no destructivos.



22 Objetos inteligentes: Constituyen capas que contienen datos procedentes de imágenes rasterizadas o vectoriales, como archivos de Photoshop o Illustrator. Los objetos inteligentes conservan el contenido original de la imagen con todas sus características, de tal modo que permiten la edición no destructiva de la capa en cuestión.

23 Símbolo de Estilo de capa: Conocido con el nombre de Efectos, este símbolo nos avisa que el contenido de la capa tiene un estilo aplicado, o varios. Inmediatamente debajo del icono de la miniatura de la capa podemos ver los ajustes y comandos aplicados.

24 Opciones de bloqueo del contenido de la capa: Dependiendo de cuál de estas opciones se seleccione, se bloqueará la transparencia de la capa, los píxeles del contenido de la capa, la posición del contenido y todas las opciones anteriores, respectivamente. Cualquiera sea la opción seleccionada, siempre se verá un pequeño candado del lado derecho de la capa.

25 Relleno: Similar a la función anterior. La diferencia está en la opacidad del contenido cuando se aplica algún efecto.

26 Opacidad: Dependiendo del valor ingresado (en porcentaje), variará la opacidad de la capa. Por ejemplo, cuanto menor sea el valor, menor será la interacción de esta capa con las subyacentes.

27 Modos de fusión: Son los que permiten la interacción entre las capas superiores y las inferiores. Según el modo de fusión aplicado, el contenido de la capa se verá afectado (por ejemplo, su color).

28 Menú contextual: Contiene un listado de opciones para la interacción entre las capas. También podemos utilizarlo para crear una nueva capa, nuevos grupos de capas, etc.

Opciones de Capas

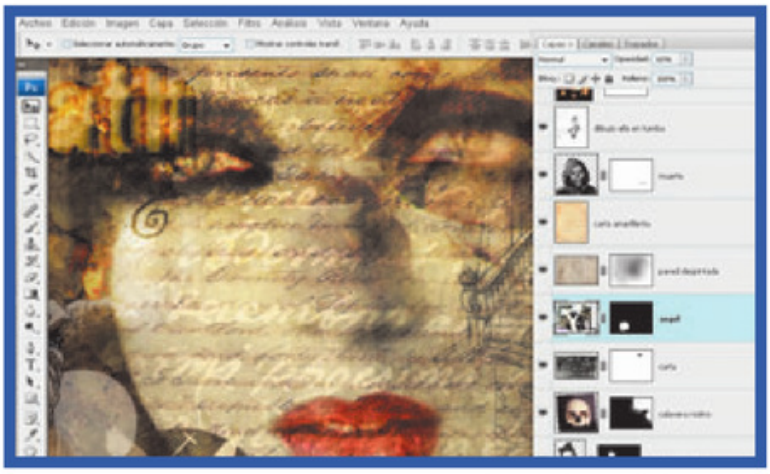
Escondiendo una serie de opciones de gran utilidad, la ventana [Capas] tal vez sea la parte más importante de Photoshop.

Hasta ahora hemos visto los distintos formatos de una imagen y algunas de las partes que componen el programa. A partir de ahora aprenderemos a trabajar con las imágenes y dejaremos atrás la aburrida teoría. Uno de los elementos más importantes en los fotomontajes y retoque de imágenes son, obviamente además de las imágenes, las capas.

Si la ventana [Capas] no se muestra activa en el área de trabajo, podemos hacerla aparecer desde el menú [Ventana/Capas] o pulsando la tecla <F7>.

Básicamente, una capa es como una hoja de acetato transparente. Siguiendo con esta idea del conjunto de láminas de acetato, la que se encuentre en la parte superior tapará a las otras, pero sólo en las zonas en las que haya información, es decir, en las regiones en que la hoja de acetato "tenga pintura".

Cuando abrimos por primera vez una imagen, ésta nos muestra una única capa llamada [Fondo]. Ésta no es una capa en sí misma, sino la base de nuestra futura pila de capas. Para convertir un fondo en una capa, simplemente hacemos doble clic en su nombre. Se abrirá la ventana [Propiedades de Capa], donde aparecerá un cuadro de diálogo en el que podremos cambiar el nombre y asignarle un color a la capa para destacarla de las demás. Estas posibilidades son meramente organizativas; o sea, si además de poner un nombre, por ejemplo Triángulo, queremos "marcar" que todas las figuras que posean las mismas características del triángulo (o que estén vinculadas a esa capa de alguna manera) sean fáciles de reconocer, podemos marcar que todas sean de color rojo. De esta forma, dándole un simple vistazo a la ventana [Capas], podremos reconocer rápidamente



Las partes de una composición se encuentran distribuidas en diferentes capas, para que, a través de los distintos modos de fusión, se consigan variados efectos visuales.

que las rojas son las que tienen las mismas características del triángulo. Es muy común hacer esto con los grupos de capas de texto, los de vectores, y las capas de ajuste y relleno. En el ejemplo de esta página, podemos observar que las figuras geométricas están en tres capas distintas, y cada una cubre parcialmente a la otra, dejando el resto transparente.

Es importante destacar que todas las acciones que realicemos con iconos y menús desplegables o contextuales –ya sea utilizando el recurso del botón derecho del mouse o directamente desde la ventana [Capas]– tienen su homólogo en el menú [Capas].

Capas y algo más

Podemos utilizarlas para aplicar como efectos especiales, a través de los [Estilos de capa]; como comandos de corrección, utilizando las [Capas de relleno o ajustes]; y, a partir de la versión CS3, como contenedoras de filtros, dado que mediante los Objetos inteligentes, podemos aplicar efectos de Filtros inteligentes. Éstos permiten aplicar filtros de manera no destructiva a las imágenes, con el fin de ajustar dichos efectos más adelante o bien de eliminarlos si nos arrepentimos de haberlos utilizado.

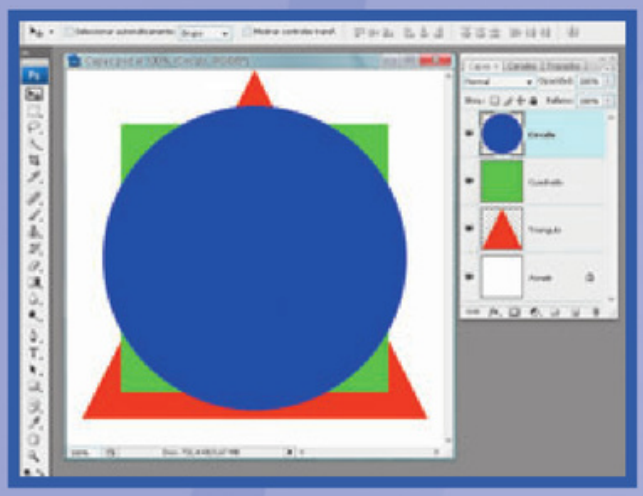
Modos de fusión

Gracias a los diferentes modos de fusión de la ventana [Capas], podemos interactuar entre ellas y lograr interesantes efectos visuales.

Los modos de fusión son una de las propiedades de capa más interesantes. Cada modo de fusión devuelve una modificación de los píxeles de una capa, comparando sus propiedades con las de los píxeles de capas inferiores. Esto más allá de la posibilidad de fusionar el contenido de dos capas bajando la opacidad de la superior.

Por ejemplo, al cambiar el modo de fusión de una capa superior, cada uno de sus píxeles evaluará las características del que tiene inmediatamente debajo y las comparará con las suyas, luego de lo cual devolverá una variación. Para ser más claros, en caso de que el modo sea [Oscurecer], el píxel comparará si es más oscuro que el que tiene por debajo. En caso de que así sea, no ocurrirá ninguna modificación. Sin embargo, si no es más oscuro, dejará de ser visible, es decir, sólo permanecerán visibles aquellos píxeles que sean más oscuros que sus inferiores.

Dependiendo de cómo creemos una nueva capa, podremos definirla con un determinado modo de fusión y relleno. Por ejemplo, si creamos una capa a través del menú [Capa/Nueva/Capa], o desde el menú que se despliega al presionar la pequeña flecha negra del ángulo superior derecho de la ventana [Capas], [Capa nueva], o con el atajo de teclado <Shift + Ctrl + N>, se abrirá una ventana con una serie de opciones, incluso, los modos de fusión.



Al definir el modo de fusión directamente desde esa ventana, se habilitará una serie de opciones nuevas, las cuales nos permitirán agregar un determinado relleno a esa capa que será creada. Por ejemplo, si seleccionamos el modo de fusión [Trama], se habilitará la posibilidad de marcar la opción [Rellenar de un color neutro para la trama (negro)]. Al hacerlo, la capa se creará totalmente rellena de color negro, pero, al estar en modo de fusión [Trama], éste será totalmente neutro, o sea, no afectará a las capas inferiores.

LAS DIFERENCIAS ENTRE LOS MODOS DE FUSIÓN

Los modos de fusión están separados en grupos según la manera en que afectan a las capas inferiores.

BÁSICOS	BRILLO	OSCURECER	ACLARAR	
[Normal]	[Superponer]	[Oscurecer]	[Aclarar]	
[Disolver]	[Luz suave]	[Multiplicar]	[Trama]	
	[Luz fuerte]	[Subexponer Color]	[Sobreexponer Color]	
	[Luz intensa]	[Subexposición lineal]	[Sobreexposición lineal]	
	[Luz lineal]	[Color más oscuro]	[Color más claro]	
	[Luz focal]	SUMAR Y RESTAR COLOR	POR SUSTITUCIÓN	
	[Mezcla definida]	[Diferencia]	[Tono]	[Color]
		[Exclusión]	[Saturación]	[Luminosidad]

Diferentes capas

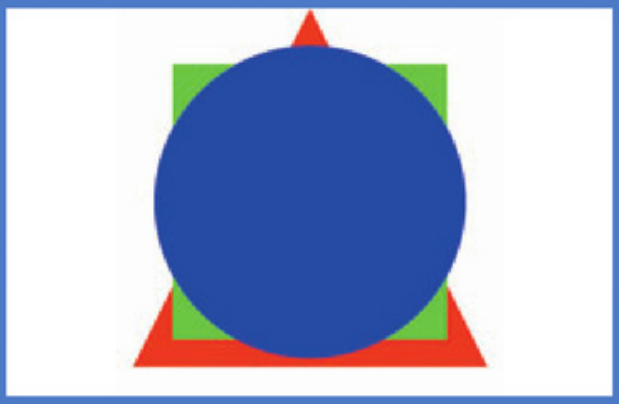
Básicamente, existen tres tipos de capas:

Capas normales o basadas en píxeles: Son las que contienen imágenes compuestas por píxeles o, en su defecto, pueden tener formas vectoriales.

Capas de relleno o ajuste: Son las que aplican una función de ajuste sobre las capas inferiores. Pueden estar compuestas por una máscara del tipo bitmap y/o vectorial.

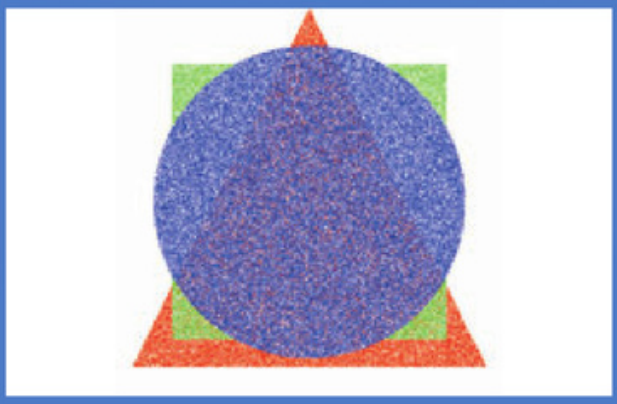
Capas de texto: Se diferencian de las demás por la letra "T" en el icono de capa.





Normal

Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Es el modo predefinido (el modo [Normal] se llama [Umbral] cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits o de color indexado.)



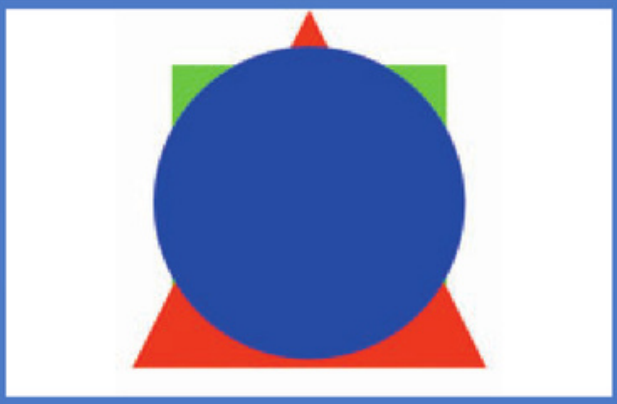
Disolver

Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Sin embargo, el color resultante es una sustitución aleatoria de los píxeles por el color base o el de fusión, dependiendo de la opacidad de cada posición del píxel.



Multiplicar

Busca la información de color de cada canal y multiplica el color base por el de fusión. El color resultante siempre es un tono más oscuro. Multiplicar cualquier color por negro produce negro; hacerlo por blanco no cambia el color.

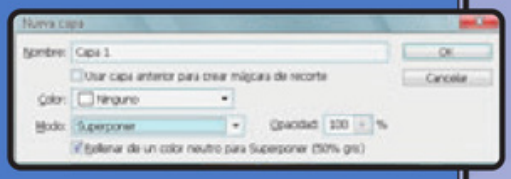


Color más oscuro

Compara el total de los valores de todos los canales, tanto para el color fusionado como para el color base, y muestra el color cuyo valor sea más bajo.

Rellenar con un color neutro I

Algunos filtros, como [Efectos de iluminación], no pueden aplicarse a capas transparentes. Si marcamos [Rellenar de un color neutro de (modo)] en el cuadro de diálogo [Nueva capa], ésta se rellenará con un tono neutro preestablecido, que se volverá invisible al asignarle la función del modo de fusión de la capa. Si no se aplica ningún efecto, el relleno con un color neutro no hará nada sobre las capas restantes.





Trama

Busca la información de color de cada canal, y multiplica los colores contrarios al color base y al de fusión. El color resultante siempre es un tono más claro. Utilizar [Trama] con negro no cambia el color, pero hacerlo con blanco, genera blanco. El efecto es similar al que se obtiene al proyectar diapositivas superpuestas.



Color más claro

Compara el total de los valores de todos los canales, tanto para el color fusionado como para el color base, y muestra aquel cuyo valor sea más elevado. Este modo no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión [Aclarar], ya que selecciona los valores de canal más altos.



Superponer

Multiplica los colores, dependiendo del color base. Los motivos o los colores se superponen sobre los píxeles existentes, al tiempo que se mantienen las iluminaciones y las sombras del color base. El color de fusión no sustituye al color base, pero sí se mezcla con él para reflejar la luminosidad u oscuridad del original.



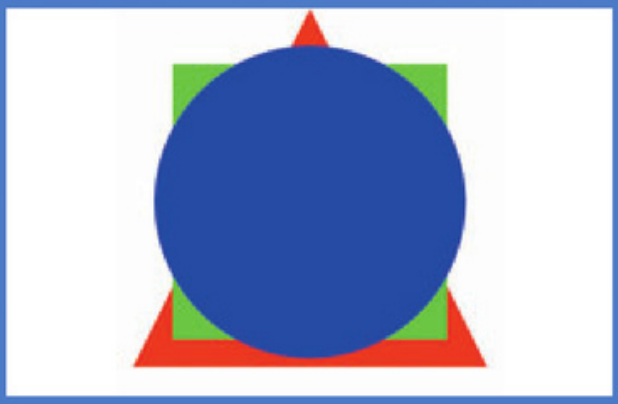
Luz suave

Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta. Caso contrario, se oscurecerá como si se quemara.

Rellenar con un color neutro II

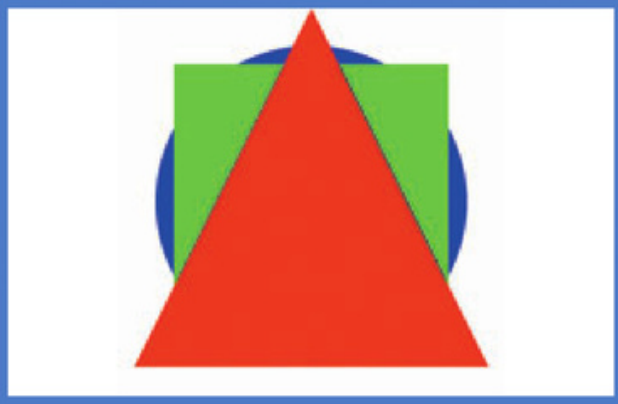
La opción [Rellenar con color neutro] no está disponible para capas que utilicen los modos [Normal], [Disolver], [Mezcla definida], [Tono], [Saturación], [Color] o [Luminosidad]. El color neutro Blanco no afecta a las capas inferiores en los modos de fusión del grupo [Oscurecer]. El color neutro Negro no afecta a las capas inferiores en los modos de fusión del grupo [Aclarar]. El color neutro Gris 50% no afecta a las capas inferiores en los modos de fusión del grupo [Superponer].





Luz fuerte

Multiplica los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si se tramara. En caso contrario la imagen se oscurecerá como si se multiplicara.



Mezcla definida

Añade los valores de los canales rojo, verde y azul del color de fusión, a los valores RGB del color base. Si la suma resultante en algún canal es igual o superior a 255, recibe el valor 255; en cambio, si es inferior, el valor recibido es 0.



Diferencia

Busca la información de color de cada canal y resta el color de fusión del color base, o al contrario, dependiendo de cuál tenga mayor valor de brillo. Si fusionamos cualquier color con blanco, se invertirán los valores del color base; si lo hacemos con negro, no se producirán cambios.



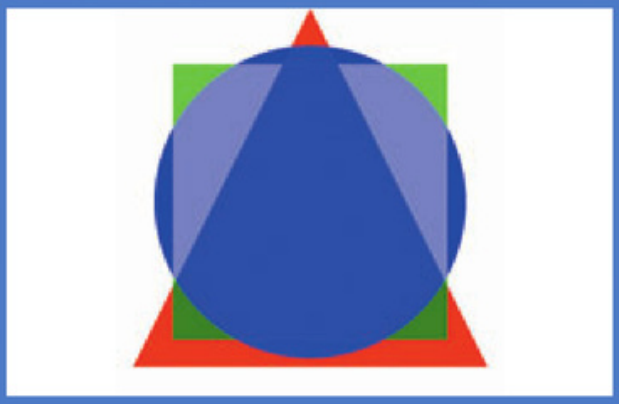
Exclusión

Crea un efecto similar pero más bajo de contraste que el modo [Diferencia]. Si fusionamos cualquier color con blanco, se invertirán los valores del color base; si lo hacemos con negro, no se producirán cambios.

Problemas con los modos de fusión

Dependiendo de algunas posibilidades adicionales que ofrecen las capas, como realizar [Máscaras de recorte], agruparlas en [Grupos] o aplicarles algún efecto, puede ser que los modos de fusión se comporten de manera diferente de la pensada. Para solucionar este problema debemos recurrir a las opciones que se encuentran en la ventana [Estilo de capa], para que se conserve la apariencia de fusión original de las capas.





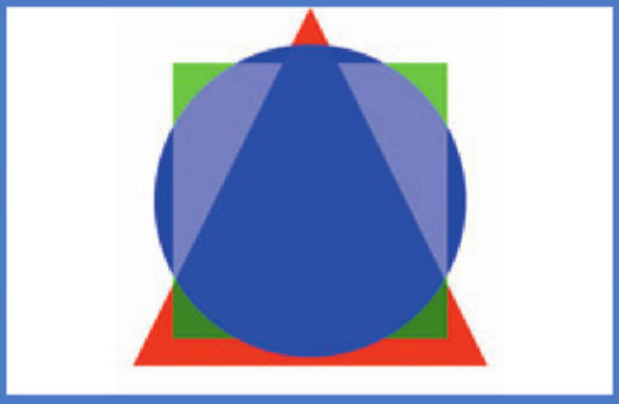
Tono

Crea un color resultante con la luminancia y la saturación del color base y el tono del color de fusión.



Saturación

Crea un color resultante con la luminancia y el tono del color base y la saturación del color de fusión. Pintar con este modo en un área sin saturación (0) (gris) no provoca cambios.



Color

Crea un color resultante con la luminancia del color base, y el tono y la saturación del color de fusión. Los niveles de gris de la imagen se mantienen, y resulta útil para colorear fotografías monocromas y matizar imágenes de color.



Luminosidad

Crea un color resultante con el tono y la saturación del color base y la luminancia del color de fusión. Este modo produce un efecto inverso al generado con el modo [Color].

Filtros

Estas herramientas nos permitirán modificar las imágenes para lograr los resultados más asombrosos.

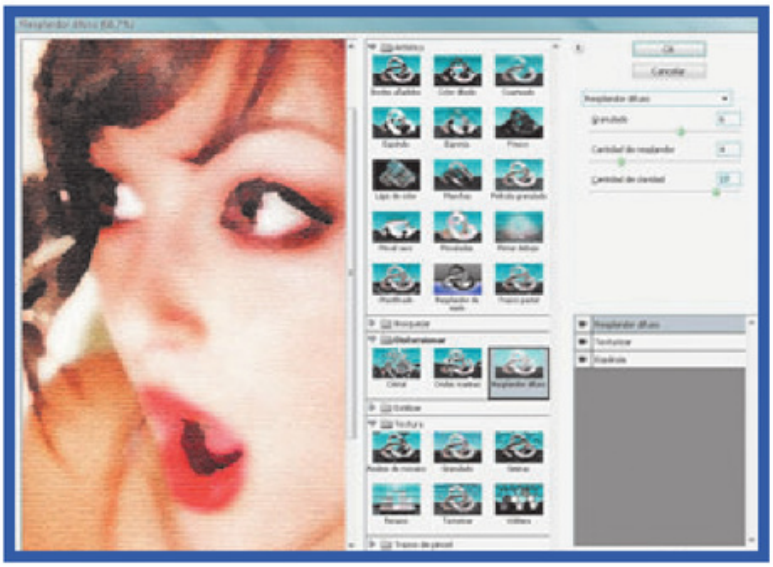
La definición más acertada para explicar qué son los filtros es que se trata de recursos que Adobe Photoshop utiliza para realizar diferentes modificaciones en las imágenes. El programa posee una gran cantidad de filtros, también conocidos como plugins, que se aplican, obviamente, desde el menú del mismo nombre. Los filtros se encuentran ubicados dentro de una carpeta llamada [Plug-Ins], en el directorio donde está el programa.

Existe una enorme variedad de filtros fabricados por terceras partes, los cuales, en su mayoría, tienen un bajo costo, y cuya incorporación en el programa se realiza de diferentes formas, dependiendo de su fabricante. Firmas como Extensis, Alien Skins y los legendarios KPTs, actualmente en propiedad de la canadiense Corel, entre muchas otras, han creado plugins y filtros verdaderamente maravillosos, que expanden de manera significativa las posibilidades de Photoshop.

Si bien el uso más frecuente de los filtros es mejorar el foco de una imagen, la gran variedad de estos plugins nos permite la interacción entre ellos, para lograr resultados asombrosos. De la enorme cantidad de filtros que incluye el programa, es posible crear dos grupos básicos:

Filtros de corrección: En esta categoría se engloban aquellos filtros útiles para la corrección de las imágenes, con el objetivo de realzar su calidad, ya sea mejorando el foco, suavizando la piel de una modelo u optimizando una perspectiva.

Filtros de efectos especiales: Aquí se reúnen numerosos efectos y otros que modifican la imagen de tal manera, que pueden llegar a volverla irreconocible. Entre ellos se encuentra los filtros de deformación, texturizado y grado artístico.



La [Galería de filtros] ofrece la posibilidad de utilizar varios de los filtros de efectos especiales, interactuando entre ellos, o bien de cambiar el orden de aplicación.

Plugins

En la Web es posible conseguir versiones de demostración de los distintos filtros comerciales. También hay plugins shareware y freeware. De igual manera, se pueden bajar tutoriales e instrucciones sobre los diferentes usos de estos programas.

Extensis
www.extensis.com/en/home.jsp?_requestid=6528075

Alien Skins
www.alienskin.com

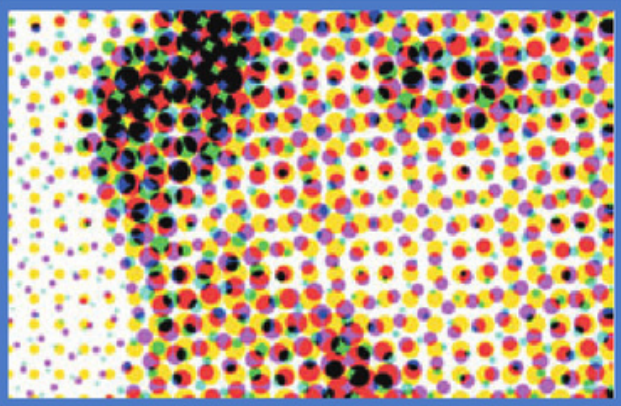
Corel KPTs
www.corel.com/servlet/Satellite?pagename=CorelCom/Layout&c=Product_C1&cid=1152105061785&lc=en

Filtros shareware y freeware
www.brownbaron.com/blog/2007/09/12/720-free-photoshop-plugins-and-filters



Trazos angulares

Pinta con trazos diagonales. Las áreas más claras se pintan con trazos que van en una dirección, y el resto, en dirección opesta.



Semitono de color

Configurando el tamaño del punto y el ángulo deseado con el semitono de color, es posible obtener efectos muy creativos.



Cuarteado

Este filtro corta la zonas de semitonos y las aplica al estilo planchuelas, lo cual otorga un efecto de burilado en madera.



Resplandor difuso

La imagen adquiere una difusión suave y añade ruido transparente, con una luz que se desvanece desde el centro.



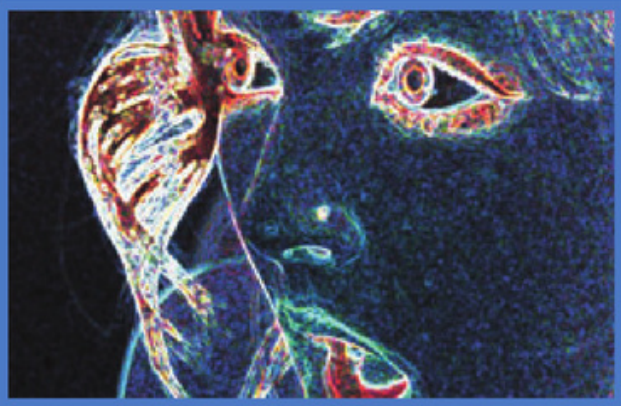
Desenfoque gaussiano

Genera un efecto similar al de una fotografía tomada con una cámara desenfocada, mezclando los colores de los píxeles.



Cristal

Produce la sensación de ver una imagen como si estuviera colocada detrás de un vidrio o cristal, ya sea éste transparente o esmerilado.



Bordes resplandecientes

Identifica los bordes de color de la imagen y les añade una especie de luz de neón, para crear efectos muy diversos e interesantes.



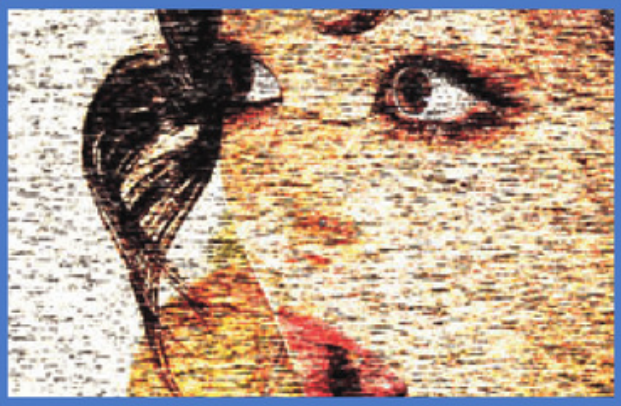
Estilográfica

Convierte una fotografía en un dibujo realizado con una estilográfica. Para lograr mayor precisión, hay que hacer ajustes manuales.



Contornos con tinta

Redibuja una imagen con líneas finas y estrechas sobre los detalles originales, con un estilo similar al de las historietas.



Grabado

Convierte la imagen en motivos aleatorios de puntos, líneas o trazos de diferentes tamaños y colores completamente saturados.



Mosaico

Rellena la imagen con rectángulos de color sólido, pixelando la original. Es ideal para simular fotografías de baja resolución.



Añadir ruido

Similar al grano fotográfico. Al igual que éste, es muy utilizado para fines artísticos, principalmente, en fotos en blanco y negro.



Papel con relieve

Como su nombre lo indica, el efecto se asemeja a una impresión de cuño seco. El resultado depende de los colores utilizados.



Espátula

Convierte la imagen en una figura que imita razonablemente la obra de un pintor usando óleo y una espátula en vez de pincel.



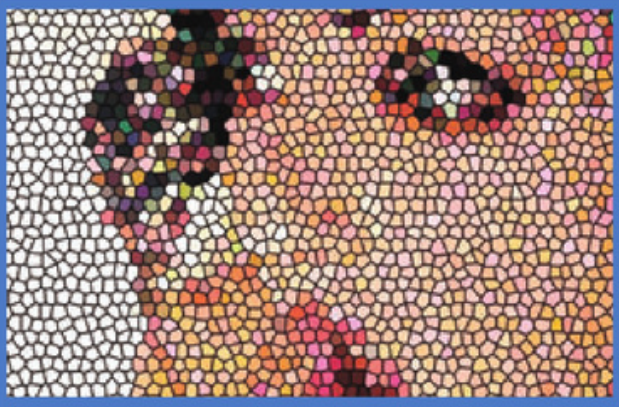
Rizo

Crea diferentes distorsiones. Por ejemplo, al usarlo en modo circular, imita los rizos concéntricos de la superficie del agua.



Salpicaduras

Similar al efecto de salpicaduras que realiza un aerosol o un aerógrafo al tener la boquilla sucia o tapada de pintura.



Vidriera

Ofrece la posibilidad de crear efectos de vistas a través de vitrales o vidrieras, incluyendo la de simular vidrios no muy limpios.



ZigZag

Permite generar diversas distorsiones de la imagen, ideal para simular el reflejo en el agua o el efecto de aguas arremolinadas.

It's Only Rock & Roll

Con la combinación de unos cuantos filtros, y sin mucho esfuerzo, podremos lograr imágenes o fotomontajes muy realistas y de alto impacto visual.

Con más de 31° de sensación térmica, y faltando algunos minutos para las 22 horas, la playa de Copacabana, en Río de Janeiro, vio surgir sobre el escenario a la mítica banda Rolling Stones, que, ante un millón y medio de fanáticos, arrancó con el clásico "It's only rock & roll". Palabras más, palabras menos, así comentaba la prensa mundial el show ofrecido en febrero de 2006 por el grupo liderado por Mick Jagger. Y sobre esa marea humana se sacudían los estandartes, blasones y banderas que identifican a las diferentes tribus sociales. Rememorando ese show, que algunos tuvieron la oportunidad de disfrutar, se nos ocurrió unir en





Con apenas unos pocos pasos, y sin mucho esfuerzo, podemos realizar la deformación de una imagen de manera muy realista.

este paso a paso dos iconos básicos de la simbología de los fanáticos del viejo y querido Rock & Roll: el jean y la lengua Stones. Cuando aprendamos a utilizar Illustrator, tendremos las herramientas para recrear la famosa lengua ideada, en 1971, por John Pasche. Mientras tanto, veamos de qué manera generar una textura de jean y aplicarla, junto al icono Stone, en una bandera.

Lo primero que necesitamos conseguir para realizar este paso a paso es una buena foto de cualquier bandera flameando. Lo ideal es que ésta sea lisa y de un solo color. La técnica que veremos a continuación se podrá utilizar en cualquier situación en la que haya que alterar la forma de un logo, dibujo o foto que tenga pliegues. Un caso muy común es la aplicación de logos en remeras, tejidos o, como en este caso, banderas. Es importante cuidar que los pliegues no sean muy pronunciados, ya que si así fuesen, sería necesario tener conocimientos sobre deformación de una imagen, nociones muy particulares de los ilustradores o retocadores profesionales.

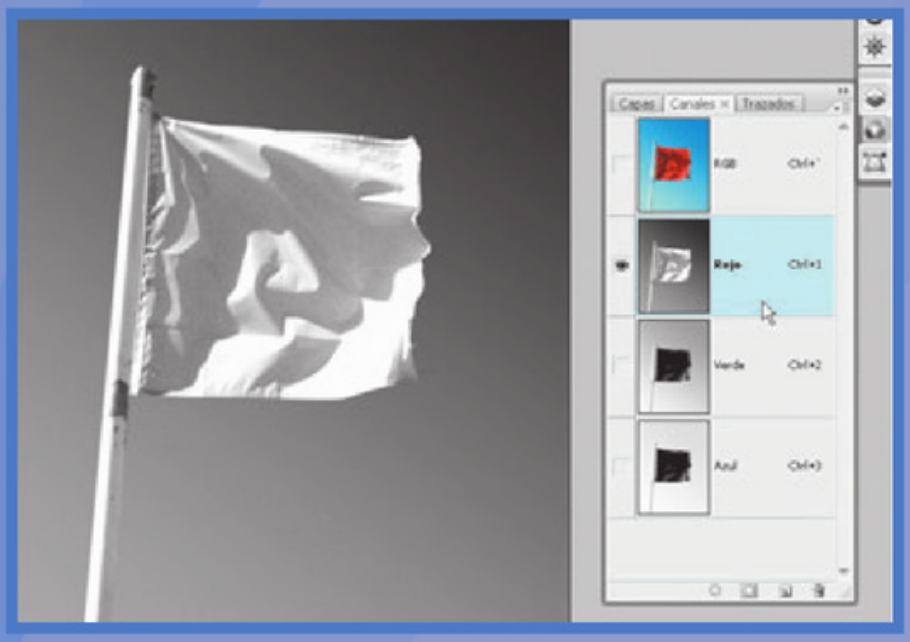
Hechas estas aclaraciones, vamos a crear nuestro estandarte rocanrolero.

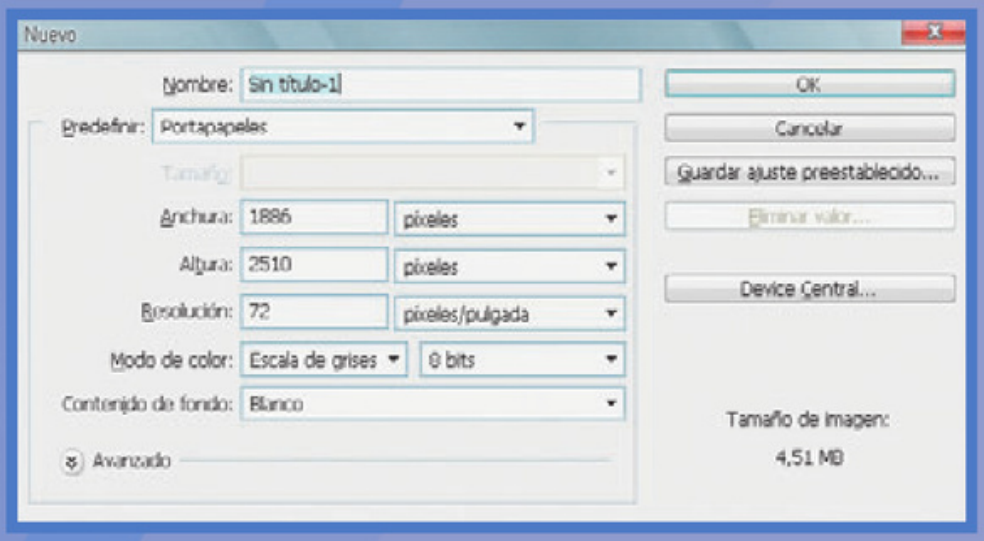
1

Luego de abrir la bandera, vamos a la ventana [Canales] ([Ventana/Canales]) y vemos cuál de ellos tiene la mejor información de contraste. En nuestro ejemplo es el Rojo.

2

Hacemos clic en el canal elegido y, utilizando el atajo de teclado <Ctrl + A>, lo seleccionamos. Luego, con el atajo <Ctrl + C>, lo copiamos al Portapapeles.



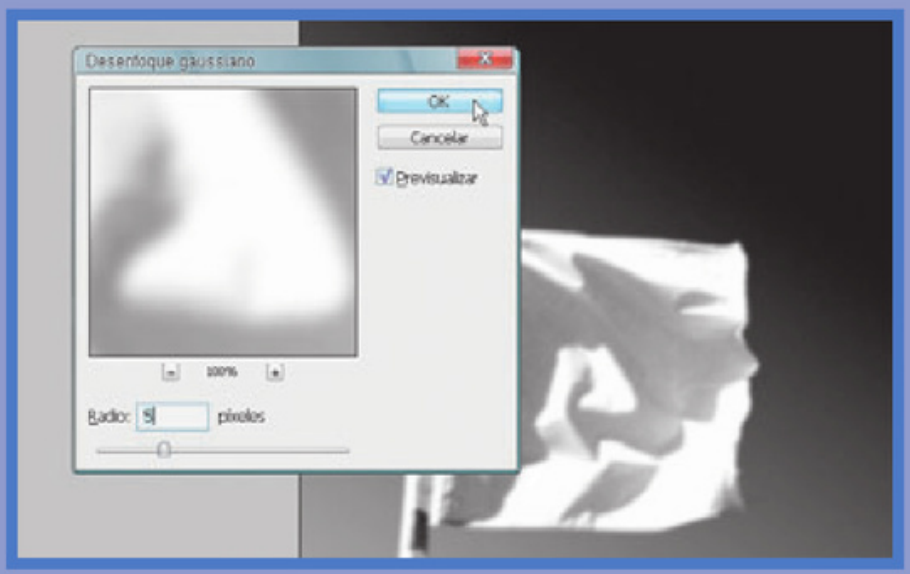


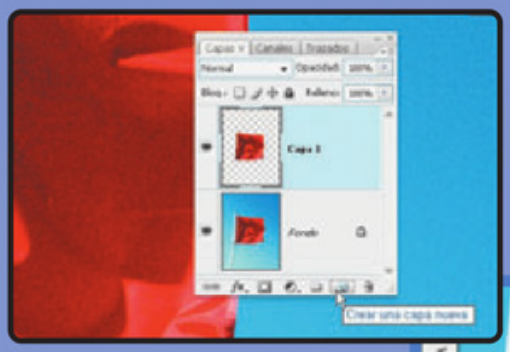
3

Creamos un documento nuevo desde el menú [Archivo/Nuevo]. Automáticamente, tomará las medidas del archivo de la bandera, utilizando la opción de [Predefinir: Portapapeles]. Pegamos lo que hemos copiado (<Ctrl + V>).

4

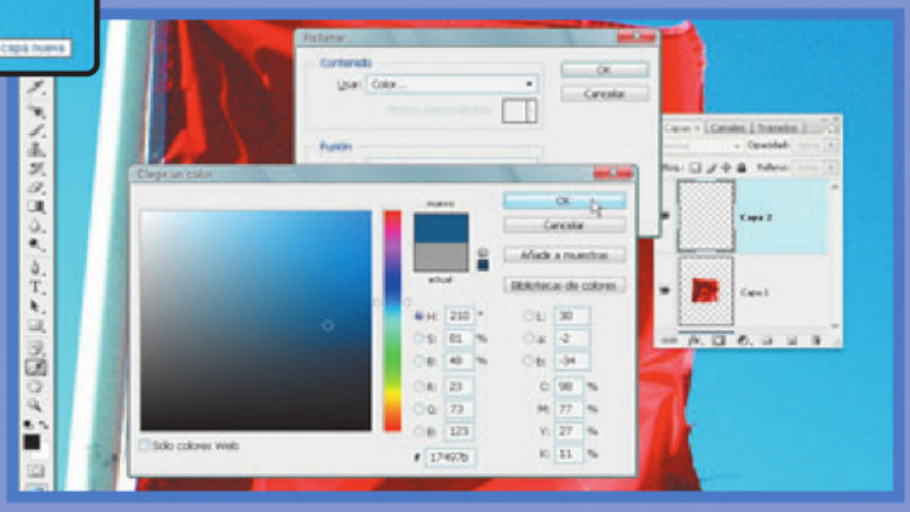
Vamos al menú [Filtros/Desenfocar/Desenfoque gaussiano] y aplicamos un pequeño desenfoque. Recordemos que los valores aplicados variarán según el tamaño y la resolución de la imagen.





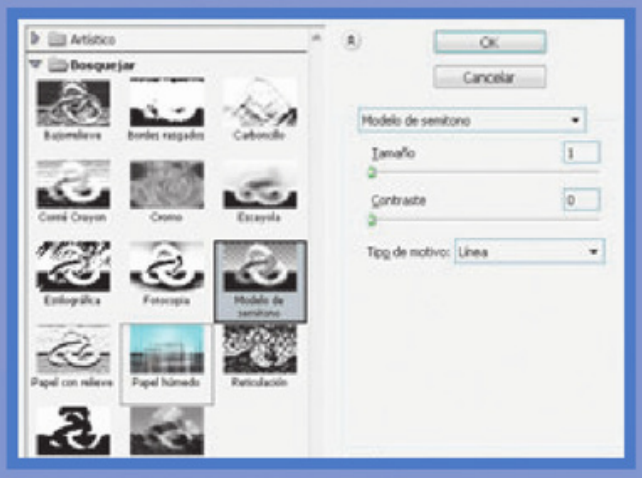
5

Guardamos este archivo en formato PSD dándole un nombre descriptivo; en este ejemplo, lo llamamos Distorsión. Podemos cerrarlo, ya que lo utilizaremos más tarde. Volvemos a nuestro archivo de la bandera. Hacemos clic en el canal RGB y vamos a [Ventana/Capas]. Con la herramienta de selección que prefiramos, seleccionamos sólo el tejido de la bandera; en este caso usamos el [Lazo magnético]. Luego, duplicamos lo seleccionado desde el menú [Capa/Nueva/Capa vía Copiar] (<Ctrl + J>).



6

Creamos una nueva capa haciendo clic en el icono [Crear una capa nueva], ubicado en la base de la ventana [Capas]. Desde el menú [Edición/Rellenar] cubrimos la capa con un determinado color. Para lograrlo, en [Contenido/Usar], desplegamos el menú y elegimos [Color]. Se abrirá el [Selector de color], donde elegimos el tono azul que deseemos. Hacemos clic en el botón [Ok], ambas veces, y notaremos que la imagen quedó totalmente pintada del color elegido. Volvemos a crear una nueva capa y, desde el menú [Edición/Rellenar] elegimos, en [Contenido/Usar], 50% gris.

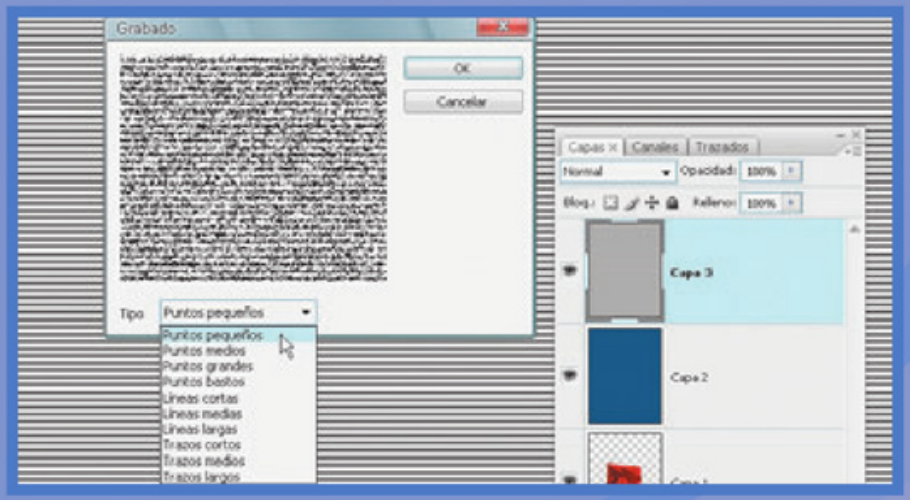


7

Vamos al menú [Filtro/Bosquejar/Modelo de semitono] y, en la ventana que se abre, seleccionamos, en [Tipo de motivo:], [Línea]. En [Tamaño] colocamos como valor 1 y en [Contraste], 0.

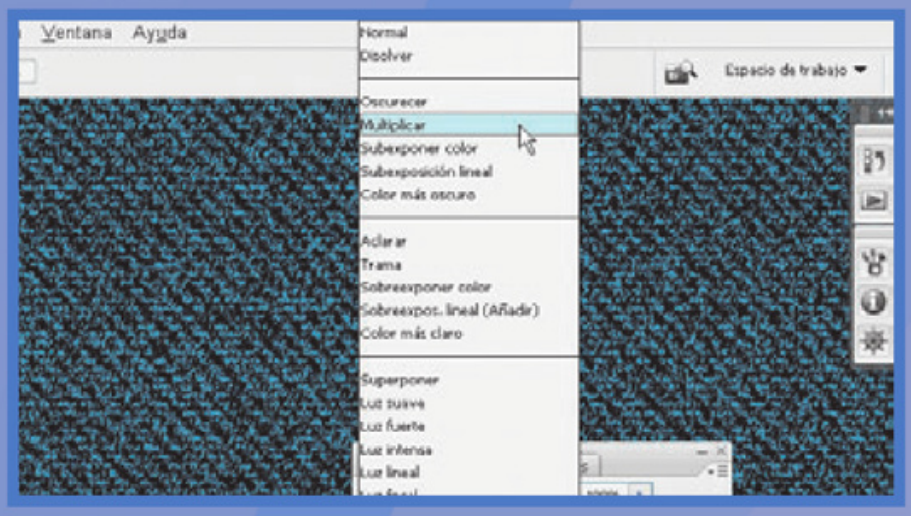
8

Volvemos al menú [Filtro], pero esta vez vamos a [Pixelizar/Grabado] y, en la ventana que se abre, seleccionamos, en [Tipo], [Puntos pequeños].



9

Duplicamos esta capa, arrastrándola al icono [Crear una capa nueva], y, desde el menú [Transformar], aplicamos el comando [Transformación libre]. Rotamos lo seleccionado 45°, para lo cual mantenemos apretada la tecla <Shift>, lo que nos permitirá ir rotando de a 15°. Si seguimos apretando la tecla, seleccionamos una de las puntas del comando [Transformación libre] y agrandamos el contenido hasta cubrir toda la imagen. Para eliminar el excedente de la capa, seleccionamos todo (<Ctrl + A>) y, desde el menú [Imagen], recortamos utilizando la opción [Recortar].

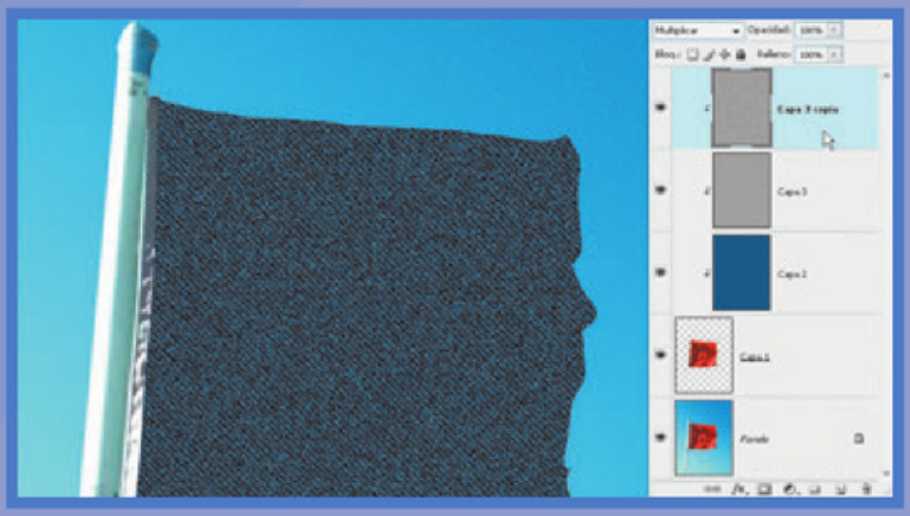


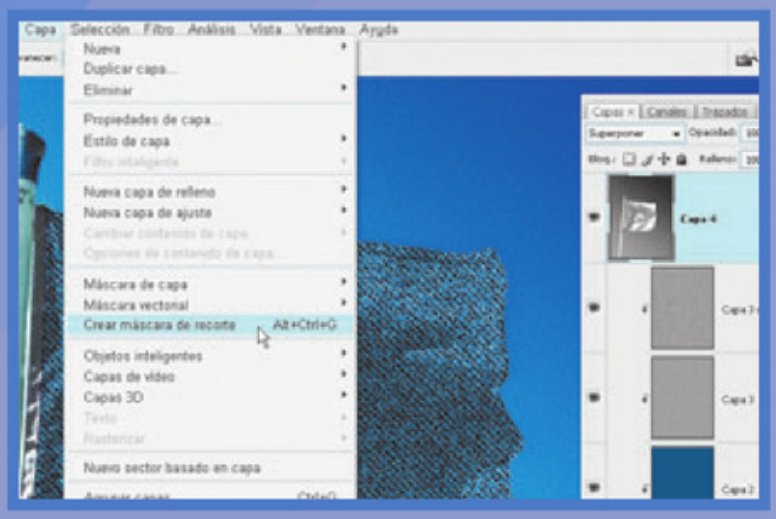
10

A la capa a la que le aplicamos el primer filtro (si no le cambiamos el nombre, se llama Capa 3), le modificamos el modo de fusión de [Normal] a [Luz suave]. A la segunda capa, la que hemos rotado (que seguramente se llama Capa 3 copia), se lo modificamos por [Multiplicar].

11

Nos ubicamos en la capa que rellenamos de color azul (Capa 2) y vamos al menú [Capa/Crear máscara de recorte]. Notaremos que la capa se desplaza hacia la derecha y que, a su izquierda, aparece una flechita negra apuntando hacia abajo. Esto significa que la capa inferior a la que posee estas características está siendo utilizada como una máscara de recorte, algo así como un "sacabocado".





12

Ocultamos todas las capas menos [Fondo]. Nos paramos en ella y volvemos a la ventana [Canales]. Seleccionamos todo otra vez y, desde el canal Rojo, lo volvemos a copiar al Portapapeles. Hacemos clic en el canal RGB y regresamos a la ventana [Capas]. Volvemos a activar la visibilidad de todas las capas y nos ubicamos en la primera de todas (Capa 3 copia). Pegamos lo que tenemos en el Portapapeles y modificamos la capa como las otras para que sea recortada por la [Máscara de recorte]. Le cambiamos el modo de fusión de [Normal] a [Superponer] y listo.

Colores fuera de gama

Cuando imprimimos nuestros trabajos a través del modo CMYK, casi siempre los colores salen totalmente distintos de los que habíamos previsto.

Si bien el problema de las modificaciones de los colores al momento de realizar impresos en CMYK es un tema muy amplio, que nos llevaría muchísimo más que una página analizar –en realidad, un libro entero–, existe un comando que nos ayuda a saber qué colores sufrirán cambios al momento de efectuar la conversión.

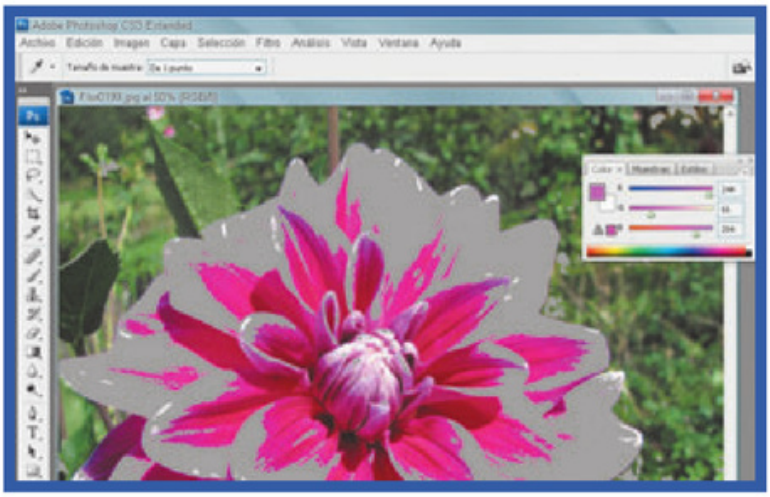
El menú [Vista] incluye una función destinada a anticiparnos a este problema; se trata de [Aviso de gama], que nos permite identificar los colores de una imagen que están fuera de gama para corregirlos manualmente antes de convertir la imagen a CMYK.

La gama es el rango de colores que pueden ser representados en un espacio de color y utilizados por determinados dispositivos. En el caso de los impresos, cuando trabajamos en una imagen podemos saber si cierto color de ella, que se muestra bien visible y brillante en el modo RGB, puede estar fuera de la gama del ajuste CMYK y, por tanto, no ser imprimible.

Esto significa que, mientras estamos retocando una imagen en RGB, podemos saber si algún color está fuera de la gama de nuestra configuración de conversión CMYK.

Cuando activamos el comando [Aviso de gama], aparece en la imagen una mancha gris sobre los colores que están fuera de gama.

Este aviso no afecta a la foto al momento de grabar el archivo, ya que ese color gris o el que hayamos elegido en las [Preferencias] es 100% virtual. Sin embargo, cuando vamos a convertir el modo RGB a CMYK, sí cambiarán los colores que el aviso demarcó como fuera de gama.



El [Aviso de gama] nos permite identificar ágilmente las gamas tonales y los colores que saldrán impresos de manera diferente.

Más allá de esta posibilidad, existen otras formas de saber si hay problemas de gama en una imagen. Utilizando la ventana [Información], aparece un signo de exclamación, junto a los valores CMYK, siempre que estemos posicionados con el cursor o con cualquier otra herramienta sobre un color fuera de gama.

Otra manera de saberlo es por medio del [Selector de color] o de la ventana [Color]. En ambos casos, aparece un triángulo de alerta que nos avisa que ese color no será impreso de la misma forma en que lo estamos viendo. Desde el [Selector de color], cuando seleccionemos un color fuera de gama, aparecerá el equivalente CMYK más próximo en el triángulo de alerta, que podremos seleccionar haciendo clic sobre él.

Si deseamos trabajar sólo en los colores que tengan problemas de gama, podemos ir al menú [Selección/Gama de colores] y elegir la opción [Fuera de gama]. Esto creará una selección únicamente sobre los colores problemáticos, y permitirá editarlos de modo puntual.

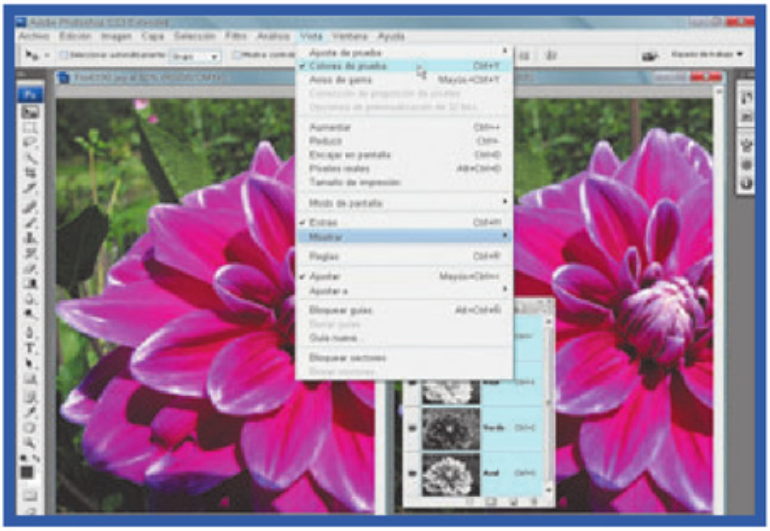


Cambiar el color del aviso de gama

Para que el [Aviso de gama] realmente sea llamativo, conviene utilizar un color que no se encuentre en la imagen que vamos a editar. Para modificar el color que ya viene configurado, vamos al menú [Edición/Preferencias/Transparencia y gama] y, en [Aviso de gama], hacemos clic en el cuadro de color. Se abrirá el [Selector de color], donde podremos elegir un tono de aviso nuevo. Si queremos que el color no sea 100% opaco, como viene por defecto, modificamos su valor en el cuadro de texto [Opacidad].

Prueba de los colores

El gran problema que significa ver un color e imprimir otro no es un tema fácil de solucionar. Sin embargo, empleando algunos comandos, podemos anticiparnos a este inconveniente.



Si queremos comparar la diferencia de colores que sufrirá nuestra imagen al cambiar el espacio de color, podemos utilizar el comando [Nueva ventana para (nombre del archivo de imagen)].

Cuando debamos trabajar para diseños que serán impresos, independientes de la salida final, nos encontraremos ante la gran dificultad de que muchos de los tonos que aparecen en pantalla nada se asemejan a los que tienen las imágenes impresas.

Esto se debe, básicamente, a que entre el monitor y el papel impreso existen varias diferencias fundamentales. La más obvia es que uno trabaja con luz por detrás, y el otro lo hace sobre un sustrato opaco, aunque hayamos utilizado papel brillante o glossy.

Sin entrar en detalles técnicos, el problema se basa en el hecho de que los monitores trabajan en un espacio color RGB, y los impresos, en CMYK. Durante la conversión de estos espacios, existen elementos que hacen que algunos colores pierdan el brillo y el tono.

Sin embargo, Photoshop nos permite anticiparnos a esta conversión y saber cómo quedaran algunos colores al efectuar el proceso.

¿Por qué no trabajamos directamente en CMYK? Ésa sería una opción y, de hecho, muchos profesionales la utilizan, porque además de asegurar buenos resultados, es más fácil ir viendo cómo queda el color retocado en CMYK. Sin embargo, tiene la desventaja de que muchos filtros dejan de funcionar, además de que se incrementa el peso del archivo al poseer un canal más. Por ejemplo, un archivo de 185 x 185 píxeles en RGB pesa 100 Kb, mientras que uno idéntico en CMYK pesa 134 Kb. Si trasladamos esta relación a un archivo de 1 Gb, más una serie de capas y efectos, será muy complicado moverlo en pantalla.

Lo cierto es que podemos trabajar con archivos en modo RGB viendo cómo quedarán cuando realicemos la conversión a CMYK, según las configuraciones establecidas. Para hacerlo, vamos al menú [Ver/Ajuste de prueba] y realizamos una de las siguientes acciones:

- Seleccionamos un valor preestablecido que se corresponda con la condición de salida que deseamos simular.
- Seleccionamos [Personalizar] para crear una configuración de prueba particular para una condición de salida determinada. Esta opción es la recomendada para lograr una previsualización más precisa del trabajo impreso final.

Una vez elegida alguna de estas dos alternativas, vamos al menú [Ver/Colores de prueba], para activar o desactivar la visualización de las pruebas en pantalla. Cuando esté activada la prueba en pantalla, aparecerá una marca de comprobación al lado del comando [Colores de prueba], y el nombre del perfil o del valor preestablecido de la prueba se verá en la parte superior de la ventana del documento.

Podemos comparar varias imágenes o diferentes partes de una misma foto. En caso de querer comparar cómo se ven los colores de la imagen original y los de la prueba en pantalla, abrimos el documento en una nueva ventana antes de configurar la prueba.

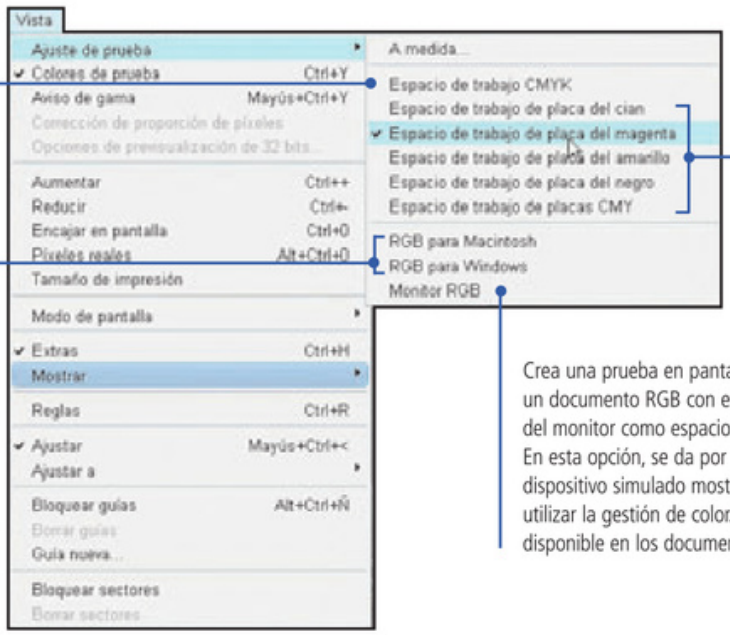
Podemos trabajar con archivos en modo RGB viendo cómo quedarán cuando realicemos la conversión a CMYK.

VALORES PREESTABLECIDOS

El uso de las distintas vistas para ver cómo se comportarán los canales al momento de efectuar la conversión puede ser muy útil para anticipar si debemos trabajar sobre un color en particular.

Crea una prueba en pantalla de los colores mediante el espacio de trabajo CMYK, tal como se ha definido en el cuadro de diálogo [Ajustes de color].

Crea una prueba en pantalla de los colores de la imagen con un monitor estándar de Mac OS o Windows como espacio del perfil de la prueba que se va a simular. En ambas opciones, se da por sentado que el dispositivo simulado mostrará el documento sin utilizar la gestión de color. Ninguna de estas dos opciones está disponible en los documentos CMYK o Lab.



Crea una prueba en pantalla de los colores de tinta CMYK determinados con el espacio de trabajo CMYK actual.

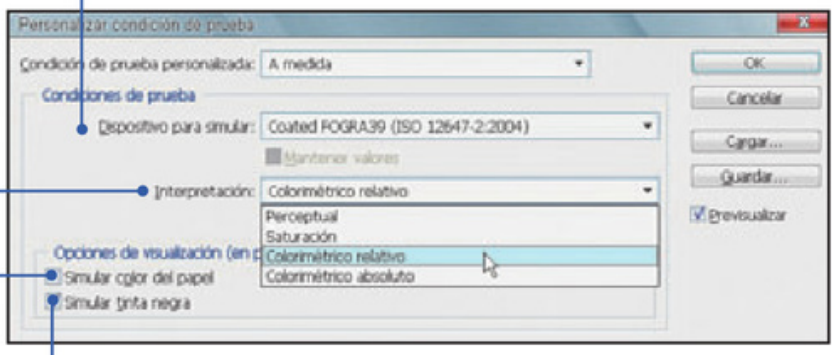
Crea una prueba en pantalla de los colores de un documento RGB con el espacio de color activo del monitor como espacio del perfil de la prueba. En esta opción, se da por sentado que el dispositivo simulado mostrará el documento sin utilizar la gestión de color. Esta función no está disponible en los documentos CMYK y Lab.

OPCIONES PERSONALIZADAS DE PRUEBAS EN PANTALLA

El uso del comando [Personalizar] nos permite visualizar cómo se comportará la imagen en diferentes tipos de impresión, según el perfil de conversión que utilicemos.

Especifica el perfil de color del dispositivo para el que se desea crear la prueba. La utilidad del perfil seleccionado depende de la precisión con la que describe el comportamiento del dispositivo. A menudo, los perfiles personalizados para combinaciones específicas de papel e impresora crean la prueba de pantalla más precisa.

Cuando no está seleccionada la opción [Conservar valores], especifica una interpretación para convertir colores en el dispositivo que intenta simular.



Simula el blanco deslucido del papel real en función del perfil de prueba. No todos los perfiles admiten esta opción.

Simula el gris oscuro que se obtiene en realidad, en vez del negro sólido de muchas impresoras, en función del perfil de prueba. No todos los perfiles admiten esta opción.

Distintas vistas

Photoshop permite efectuar una serie de previsualizaciones que resultan de gran ayuda al momento de realizar correcciones fotográficas.

Cuando trabajamos en un fotomontaje, podemos abrir varias imágenes al mismo tiempo. Si queremos localizar una en particular, desde el menú [Ventana] podremos encontrarla, buscándola entre la lista de los documentos abiertos, que aparece en la parte inferior de dicho menú.

Pero más allá de la posibilidad de abrir y trabajar con varios documentos al mismo tiempo, existe una opción muy particular y útil, que es ver distintas partes de un mismo documento en diferentes ventanas.

Imaginemos que debemos corregir el contraste global de una imagen. Si está en alta calidad (a 300 DPI y con un tamaño de impresión considerable, como 40 x 28 cm) y la vemos al 100% de previsualización, salvo que tengamos un monitor de más de 21 pulgadas, dejaremos de ver gran parte mientras nos focalizamos en un punto en particular. Vale aclarar que siempre que hagamos cualquier corrección o retoque en una imagen, deberemos verla al 100% de tamaño.

Para utilizar esta opción, vamos al menú [Ventana/Organizar/Nueva ventana para (nombre del archivo de imagen)]. Se abrirá una nueva previsualización del mismo archivo.

Luego de haber abierto varias imágenes, o de haber creado previsualizaciones extra de un mismo documento, podremos ordenar las ventanas yendo a [Ventana/Organizar] y eligiendo una de las siguientes opciones: [Cascada], [Mosaico horizontal], [Mosaico vertical] u [Organizar iconos].

La opción [Cascada] nos muestra las ventanas apiladas y dispuestas desde la parte superior izquierda hasta la parte inferior derecha de la pantalla.

Por su parte, [Mosaico horizontal] y [Mosaico vertical] presentan las ventanas borde con borde, armando un gran "mosaico".

Luego de haber abierto varias imágenes o de haber creado previsualizaciones, podremos organizar las ventanas.



La posibilidad de organizar todos los archivos abiertos, comparando unos con otros, nos permite distinguir las mejores imágenes.

Desplazarse por varios documentos

Cuando tenemos varias imágenes de una misma secuencia y queremos revisarlas comparando unas con otras, existe una posibilidad muy interesante: luego de haber usado cualquiera de los comandos de [Organizar], podemos recurrir a la herramienta [Mano], en la ventana [Opciones]. Si marcamos [Desplazarse por todas las ventanas], moveremos al mismo tiempo, y de manera idéntica, todas las imágenes que estén abiertas. Esto nos permitirá desplazarnos entre ellas y compararlas.

Retoque fotográfico

En el ámbito del retoque, las actuales herramientas del programa están inspiradas en aquellas utilizadas para realizar las antiguas correcciones.

Cuando se habla de que una imagen está "photoshopeada", en realidad, se está queriendo decir que ha sufrido un retoque fotográfico. Si bien es verdad que no se debe conjugar un nombre propio como verbo, y Adobe pone mucho énfasis en esto, hoy en día es imposible no recurrir a este "verbo" para hablar de que una modelo o actriz fue retocada en una determinada imagen.

Vale aclarar que el retoque fotográfico como se lo está conociendo en la actualidad no es algo nuevo, porque cuando no existía la edición digital (no es posible decir "antiguamente", dado que muchos trabajamos en esa época) ya se retocaban las fotografías de actrices y modelos. Claro que la tarea se hacía mediante pinceles, aerógrafos, máscaras y capas. Pensándolo bien, esto es muy parecido a lo que se hace hoy en día, aunque en aquel entonces el proceso era totalmente analógico.

De todas las herramientas que existen en Photoshop, la única que no se utilizaba de manera analógica era el sello o [Tampón de clonar], porque en ese caso el resultado sería totalmente desastroso. Sin embargo, sí se realizaban copias extra de distintas partes de otras fotos, o incluso de la misma, para recortarlas y pegarlas sobre la imagen que sería utilizada. Luego, a esa imagen se la "maquillaba" con témperas y lápices de colores, y se la volvía a fotografiar para su distribución y futura impresión. Más adelante, el fotocromista efectuaba todos los ajustes de color necesarios antes de crear los fotolitos, que eran montados sobre los originales hechos con Letraset o a mano, junto a los textos hechos con tipografía en frío. Todo este proceso sigue siendo el mismo que se aplica en la actualidad. La única diferencia es que la persona que realiza el retoque de las imperfecciones también tiene que hacer los ajustes de color y, en muchísimos casos, termina siendo también quien lleva a cabo el armado del original que irá a la imprenta o a la página web. La lección de historia, más allá de ser informativa, tiene la intención de recordar que las distintas herramientas de retoque existentes en el programa no son meros caprichos de un programador, sino que siguen un principio lógico. Y si nosotros sabemos cuáles son esos principios, tendremos allanada la mitad del camino.



Todas las imágenes publicadas en la actualidad pasan por un retocador, quien corrige los detalles y realiza el retoque de color pertinente.

¿Como lo hacen los profesionales?

Existen muchos retocadores profesionales que, además de mostrarnos el antes y el después del trabajo, nos enseñan en varios paso a paso cómo lo lograron:

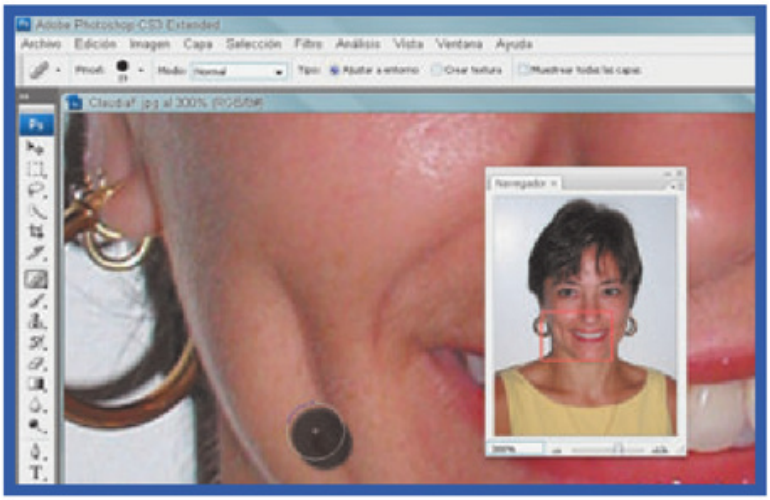
homepage.mac.com/gapodaca/digital/digital.html
www.beckelman.com
www.douglasfisher.co.uk
www.christophehuet.com

Curitas y parches

Famosas por convertir a las actrices y modelos en mujeres de belleza perfecta, las herramientas de corrección son las más utilizadas de Photoshop.

Borrar las imperfecciones de un rostro –como arrugas, lunares o espinillas–, o bien eliminar algún que otro cable que "distrae" la atención del edificio histórico fotografiado, o al molesto transeúnte que se cruza al momento de realizar nuestra toma vacacional del Big Ben, son las distintas funciones que cumplen las primeras opciones del segundo grupo de la ventana [Herramientas], el grupo de retoque.

La primera de ellas es el [Pincel puntual]. Como su nombre lo indica, funciona sobre una determinada región por corregir; o sea, sin ningún requisito previo, la herramienta cubre la región pintada con una zona cercana a ella, de modo que elimina la imperfección de manera automática.



La herramienta [Pincel puntual] trabaja "pintando" la zona que deseamos corregir, para luego tomar valores referenciales, de manera automática, cercanos a esa región y efectuar el retoque.

Al realizar la corrección, la herramienta fusiona la textura copiada con aquella que va a cubrir.

Origen de clonación

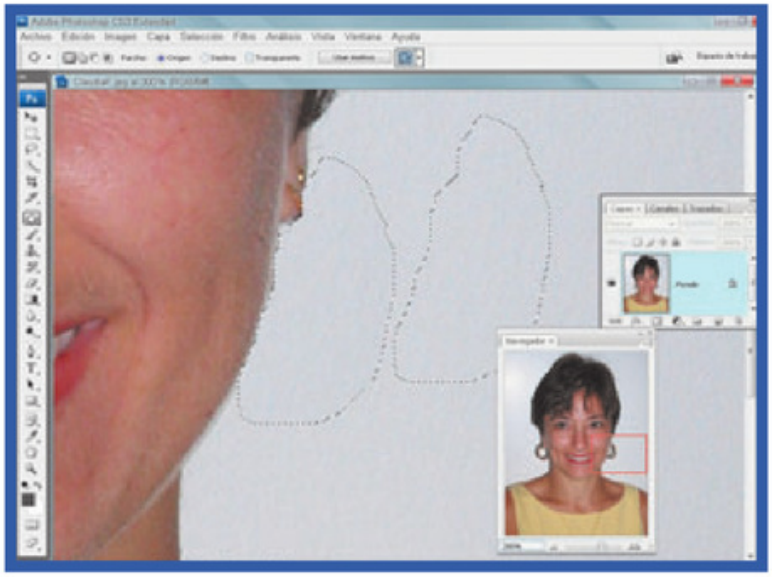
Desde la ventana [Origen de clonación], que se encuentra en el menú [Ventana], podemos definir hasta cinco orígenes de muestras diferentes para las herramientas [Pincel corrector] o [Tampón de clonar]. Asimismo, podemos previsualizar una superposición del origen de muestra, variando su opacidad, para facilitar la clonación.

Pero no todo lo que brilla es oro, ya que esta herramienta sólo sirve para realizar retoques puntuales, y no para tratar áreas mayores que el tamaño del pincel utilizado. Esta opción es ideal para "borrar" granitos o lunares de un rostro, pero inútil si queremos eliminar una persona de la fotografía. Dentro del subgrupo de esta primera herramienta, encontramos otra de iguales características, al menos en lo referente a su icono, llamada [Pincel corrector] (si bien el nombre en español tiene lógica, nada tiene que ver con su icono, al igual que el del [Pincel corrector puntual], cuya denominación deriva de su nombre en inglés, *healing brush* o pincel curativo). De todas las herramientas existentes, tal vez ésta sea la que más vayamos a utilizar al momento de retocar imágenes. El [Pincel corrector] es la función que se utiliza profesionalmente para corregir las imperfecciones típicas de la piel. Las modelos publicitarias están maquilladas por profesionales cuando van a realizar una sesión fotográfica, y esto ahorra el retoque posterior de imperfecciones. Pero el resto de las fotografías de personas requerirá el uso de este grupo de herramientas. Se emplea seleccionando previamente una región desde donde queremos clonar la "corrección". Para hacer esta selección, presionamos la tecla <Alt> y hacemos clic en el sitio desde donde vamos a copiar la zona que cubrirá la imperfección. Aunque es muy fácil de usar y sus resultados son muy satisfactorios, tiene un pequeño inconveniente: como al realizar la corrección la herramienta fusiona la textura copiada con aquella que va a cubrir, no siempre obtenemos el efecto deseado.

Emparchar imperfecciones

De gran ayuda para realizar correcciones en grandes áreas, la herramienta [Parche] permite ahorrar tiempo y efectuar selecciones de diferentes maneras.

La tercera herramienta del subgrupo se llama [Parche] y funciona de forma mucho más práctica que las anteriores, aunque tiene el mismo problema que el [Pincel corrector]: funde lo copiado con la región por corregir. Su uso es una acción combinada de la herramienta [Lazo] y el [Pincel corrector], es decir que permite seleccionar una determinada región y la usa para hacer la corrección. Luego de efectuar la selección, tenemos que hacer clic en el centro de ella y, sin soltar el botón del mouse, moverla hasta una región que posea los elementos que queremos utilizar para realizar la tarea. Esta "movida" hará que el programa entienda que el nuevo lugar donde soltamos la selección será la base que deberá utilizar para fusionar la región que queremos corregir. Esta acción es similar a la que llevamos a cabo con el [Pincel corrector]. Sin embargo, esta herramienta posee algunas particularidades más interesantes, ya que con [Parche] también podemos hacer el camino inverso, es decir, mover la región seleccionada para "emparchar" una determinada zona. Para entenderlo un poco mejor, si [Origen], en la ventana [Opciones], está seleccionada, arrastramos la selección al área que deseamos tomar de muestra y, cuando soltamos el botón del mouse, el área seleccionada inicialmente se "parcheará" con los píxeles muestreados. Si [Destino] está seleccionada en la ventana [Opciones], arrastramos la selección al área que deseamos parchear y, cuando soltamos el botón del mouse, el área se "parcheará" con los píxeles muestreados.



Con la herramienta [Parche] podemos corregir regiones mucho más amplias que con [Pincel corrector].

El uso de la herramienta [Parche] es una acción combinada de [Lazo] y [Pincel corrector].

Otra de las grandes ventajas que posee esta herramienta es que no necesitamos realizar la selección con ella, sino que podemos usar cualquiera de las de selección y, luego, emplearla para hacer la corrección necesaria. Ya que estamos hablando de la ventana [Opciones], la herramienta [Transparente] es un poco difícil de explicar, porque realiza un análisis de la selección y, al momento de fusionarla con el lugar de destino, transparenta el color de base, dejando sólo los contornos de lo copiado. En otras palabras: si copiamos el ojo de una persona sobre su nariz, teniendo la opción [Transparente] desmarcada, el ojo se fundirá con la nariz y eliminará su contorno; por el contrario, si está marcada, se hará un fundido, a través del cual podremos ver el contorno de la nariz.

La última herramienta del grupo del [Pincel corrector] es una herencia del hermano menor de Adobe Photoshop, el programa Photoshop Elements. Como ya hemos aprendido una forma más profesional de eliminar los ojos rojos, simplemente podemos agregar que [Pincel de ojos rojos] funciona realizando una selección, como si fuese [Marco rectangular], y de manera automática "pinta" de negro el área roja de los ojos. No es algo para ilusionarse, dado que no siempre funciona con tanta sencillez.

Sin miedo a clonar

Si bien deberíamos seguir con [Pincel], que es la próxima opción en la ventana [Herramientas], vamos a dejarla de lado por un momento para continuar con una alternativa de retoque de uso similar a las vistas anteriormente.

El [Tampón de clonar] fue, durante años, la única herramienta utilizada para realizar algunas de las correcciones que vimos en las páginas previas. Pero a partir de la versión 7.0 de Adobe Photoshop, en la que vio la luz la herramienta [Pincel corrector], el "sellito" fue abandonado a su suerte, hasta que en la nueva edición CS3, se le han agregado otras funciones que lo han traído al centro de la escena en el retoque digital. En realidad, el [Tampón de clonar] es una herramienta muy útil en conjunto con el [Pincel corrector]. Su uso es muy similar al de este último, sólo que lo copiado o clonado no se funde con la imagen que está por debajo, sino que queda totalmente opaco, tal como era en un principio.

A partir de la versión CS3, se han agregado nuevas funciones a la herramienta [Tampón de clonar].

Existe también el [Tampón de motivo], cuya función es pintar, no clonar, con un patrón predefinido, que cubrirá la región. Un motivo es una imagen que se repite, o se segmenta, cuando se la utiliza para rellenar una capa o una selección. Photoshop incluye una serie de motivos preestablecidos, que podemos usar según nuestras conveniencias. Pero también podemos crear nuestros propios motivos y guardarlos en bibliotecas. Los motivos preestablecidos, ya sean los del programa o los creados por nosotros, se muestran en una ventana emergente que se encuentra dentro de [Opciones], y pueden utilizarse con las herramientas [Bote de pintura], [Tampón de motivo], [Pincel corrector] y [Parche]. También podemos verlos en el cuadro de diálogo [Estilo de capa]. Asimismo, podemos gestionar motivos preestablecidos con el [Gestor de ajustes preestablecidos…], ubicado en el menú [Edición]. Adobe Photoshop también proporciona un filtro llamado [Creador de motivos…], para generar motivos preestablecidos, o rellenar una capa o selección con un patrón personalizado.

Opciones del [Tampón de clonar]

Junto a las opciones de los modos de fusión, opacidad y flujo, existen otras dos muy utilizadas:

[Alineado]

Si no está activada, cada vez que hagamos clic, seleccionará píxeles del mismo punto de donde copiamos por primera vez. Pero si está activada, pintará alineándose con el movimiento de la herramienta, sin importar la cantidad de veces que hagamos clic para pintar. En ambos casos, la herramienta se comportará de esta forma hasta que cambiemos la región seleccionada como muestreo, utilizando la combinación <Alt + clic>.

[Muestra]

Al elegir esta opción, se despliega un menú desde el cual podemos seleccionar [Capa actual], [Act. e Inf.] y [Todas]. Estas funciones son utilizadas en un documento con capas, donde la herramienta podrá copiar de la capa actual, de la capa actual y la inferior, o de todas las capas visibles.



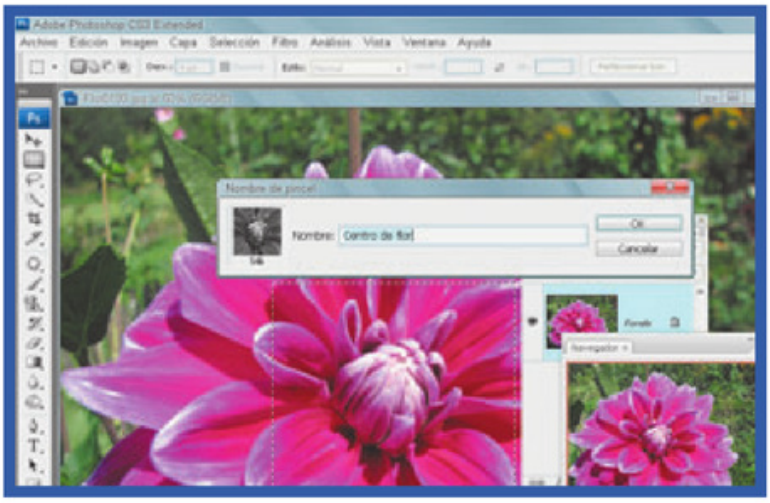
El uso de motivos con el [Tampón de motivos] nos permite elegir cualquiera predefinido, como un cielo con nubes, para rellenar cierta región con él.

Es hora de pintar

Aunque pueda pensarse que en Photoshop casi no se utiliza la herramienta [Pincel] para realizar retoques, ésta es una gran aliada para los retocadores.

Básicamente, su funcionamiento depende del uso de pinceles, lo que puede parecer repetitivo. Es que la herramienta [Pincel] utiliza diferentes pinceles para pintar. Para editarlos, recurrimos a dos ventanas, comunes a todas las herramientas que utilicen un pincel como punta, salvo el [Lazo magnético], como vimos anteriormente. Una de ellas es la de selección básica de los pinceles (conocida como [Selector de pinceles preestablecidos]), ubicada en el sector izquierdo de la ventana [Opciones] si tenemos seleccionada alguna de las herramientas de pintura, borrado, tono o foco. Desde allí podemos seleccionar un pincel predefinido, y modificar su tamaño y dureza.

La segunda ventana nos permite modificar radicalmente los pinceles para convertirlos en dinámicos. Para acceder a ella, vamos al menú [Ventana/Pinceles], o hacemos clic en el icono [Conmutar paleta Pinceles], que se encuentra en el sector derecho de la ventana [Opciones]. La ventana, o paleta, [Pinceles] proporciona muchas alternativas para añadir elementos dinámicos (o cambiantes) a los pinceles de las distintas herramientas que utilicen estos elementos preestablecidos o creados por nosotros mismos. Por ejemplo, podemos definir opciones que modifiquen el tamaño, el color y la opacidad del trazo de la herramienta que estemos utilizando. Existe también la posibilidad de crear un pincel personalizado basado en cierta imagen. También es posible hacer que tengan un tamaño de hasta 2500 x 2500 píxeles. Para crear un pincel personalizado, luego de haber elegido la imagen que deseamos utilizar, recurrimos a cualquiera de las herramientas de selección para seleccionar la totalidad o una parte de esta imagen. Yendo al menú [Edición/Definir valor de pincel], se abrirá una ventana en la que asignaremos un nombre descriptivo al pincel. Luego hacemos clic en [OK].



Utilizar las [Opciones de visualización de información] sobre el archivo es muy útil para ver, de manera rápida, la performance del programa o los datos del documento, como sus dimensiones y resolución.



Pinceles personalizados

Cuando creamos un pincel personalizado, podemos definir si queremos que tenga bordes duros o suaves.

Para lograr bordes duros, debemos fijar el calado de la selección realizada en 0 píxeles. Si deseamos definirle bordes suaves, tenemos que seleccionar píxeles con diferentes valores de gris, crear una selección con un número de calado grande, o bien desenfocar los bordes y llevarlos hacia el color blanco para que el pincel tenga bordes irregulares y suaves. Desafortunadamente, en el pincel basado en una imagen, no es posible modificar la dureza desde la opción del mismo nombre ubicada en la ventana básica de pinceles.

6LL3

Si bien tenemos varias opciones para realizar clonaciones, a partir de la versión CS3, existe un comando que nos permite efectuar hasta cinco clonaciones diferentes usando una misma herramienta.



El código 6LL3 fue el primer nombre con el que se dio a conocer el proyecto de clonar el primer mamífero de la historia. Su "segundo" nombre, Dolly, surgió cuando uno de los ganaderos que ayudó en su nacimiento sugirió el nombre de Dolly Parton, cantante y actriz estadounidense de figura exuberante. El motivo para elegir a la cantante se debió a que la oveja había sido reproducida de una célula mamaria. Como vimos anteriormente, hay varias herramientas que nos permiten clonar utilizando diferentes mecanismos. Independientemente de las particularidades de cada una, en la versión CS3 se agregó una nueva funcionalidad, que, más allá de también ser útil al [Pincel corrector], salvó al viejo y querido [Tampón de clonar] del ostracismo. Estamos hablando de la ventana [Origen de clonación].

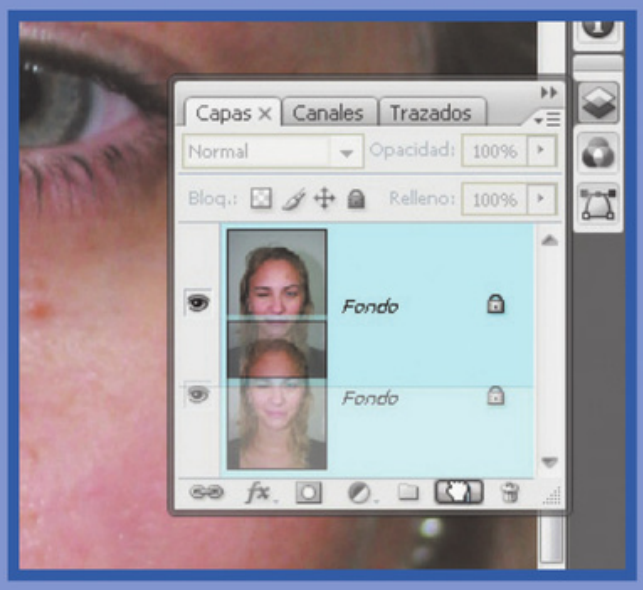
Pero antes de referirnos a esta "ventana mágica", veamos cómo funciona el [Tampón de clonar]. Su uso es relativamente sencillo. Sólo debemos preseleccionar una región desde la cual queremos "copiar" o clonar la información, para utilizar la terminología adecuada.

Para lograrlo, debemos presionar la tecla <Alt> y hacer clic en la región que vamos a usar como referencia. Luego, nos ubicamos sobre la zona que deseamos tapar y comenzamos a pintar apretando el botón izquierdo del mouse. Veremos que aparecen dos cruces: una está dentro de un círculo –es el pincel que hemos seleccionado–, y la otra está en línea recta, y se mantiene siempre a la misma distancia acompañando al pincel mientras vamos pintando. Esta segunda cruz es la marca que indica desde dónde estamos copiando. Si nos movemos de lugar sin pintar y comenzamos a pintar en cualquier otra región de la imagen sin hacer una nueva selección, el [Tampón de clonar] "entenderá" que deseamos mantener la misma distancia entre la fuente y la copia. Ahora bien, esto no siempre ocurre, porque si desmarcamos la opción [Alineado], que se encuentra en la ventana [Opciones], cuando tenemos seleccionada cualquiera de las herramientas de clonar, el punto de referencia volverá al primer sitio donde hicimos clic cada vez que comencemos a pintar.

Volviendo a la ventana [Origen de clonación], podemos mencionar que está directamente ligada a las herramientas [Pincel corrector] y [Tampón de clonar].

Concretamente, esta ventana nos permite realizar hasta cinco clonaciones de manera simultánea dentro de una misma imagen.

6ll3 fue el primer nombre que se le asignó a la oveja clonada Dolly.

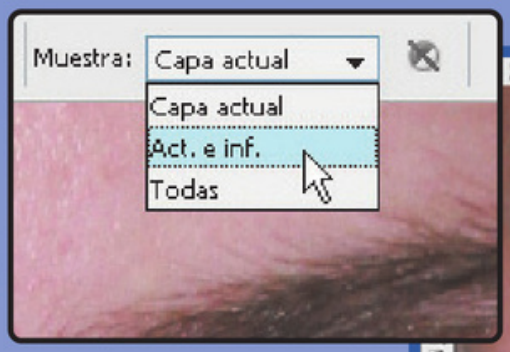


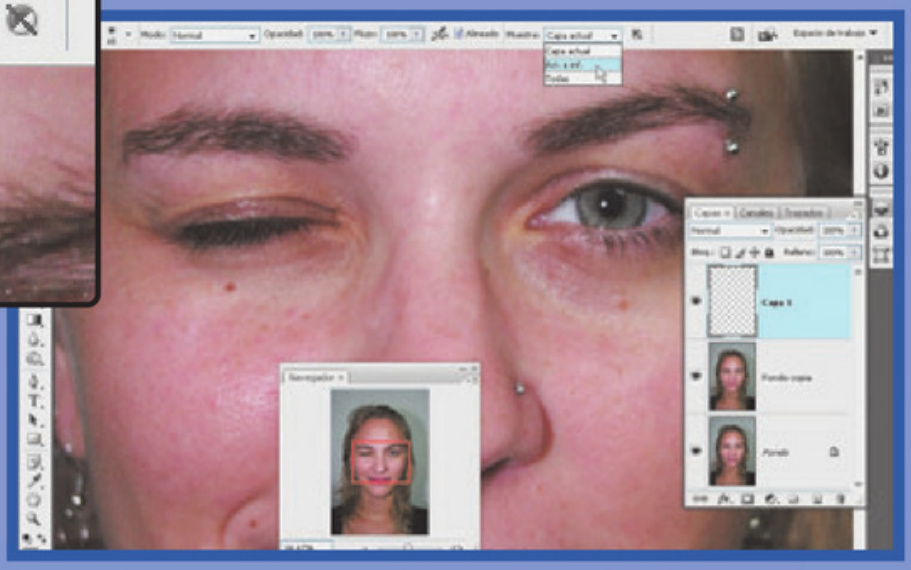
1

Antes de retocar una imagen, siempre es conveniente duplicar la capa [Fondo], dado que, así, además de ir viendo las correcciones, veremos las "imperfecciones" originales, por si necesitamos recuperar alguna.
Un caso común es el de los lunares, aunque a las modelos profesionales también se les "borran" esas marcas naturales, salvo que sean Cindy Crawford.

2

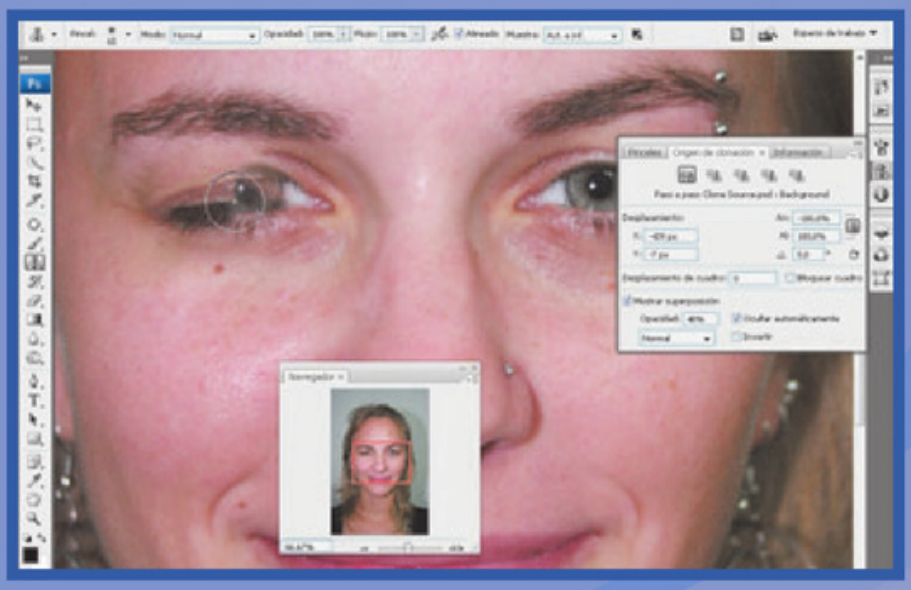
Seleccionamos el [Tampón de clonar] y, en la ventana [Opciones], elegimos, dentro de [Simple], [Current & Below]. En la ventana [Capas] agregamos una nueva, a la que renombramos Retoque. Al haber seleccionado la opción [C&B], estaremos clonando nuestros retoques directamente en esta nueva capa.





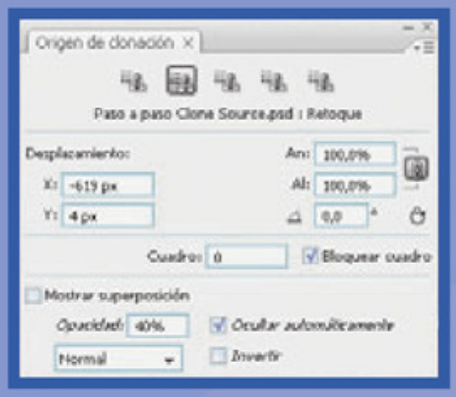
3

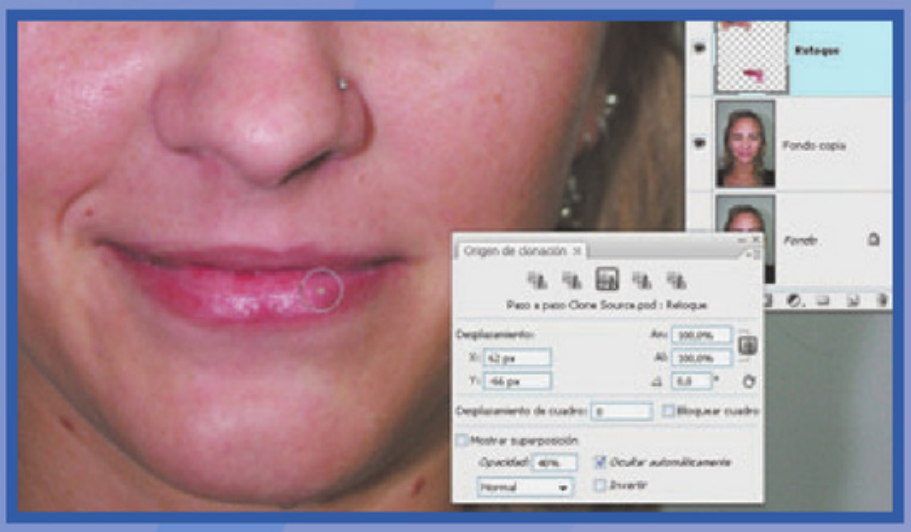
Abrimos la ventana [Origen de clonación] y, en la opción [W], ingresamos -100%. Al modificar el valor positivo por uno negativo en la región [W], estaremos espejando la imagen que vamos a clonar. Pulsando la tecla <Alt>, hacemos clic en el lagrimal del ojo abierto. Nos ubicamos sobre el lagrimal del ojo cerrado y comenzamos a pintar. Debemos tener cuidado de no eliminar rasgos característicos de la persona. En este ejemplo, el ojo cerrado tiene por debajo un lunar, que deberemos mantener cuando clonemos el ojo abierto.



4

Luego de clonar el ojo abierto, notaremos que el brillo del ojo queda invertido, lo que genera una rara sensación. Para corregir este error, dentro de la ventana [Origen de clonación], hacemos clic en el segundo icono del sellito, que agregará una nueva clonación a la que ya está hecha. Sin modificar ningún valor –porque queremos que el brillo se vea en su posición normal–, pulsamos la tecla <Alt> y hacemos clic en el centro del ojo original, luego de lo cual pintamos en el centro del ojo clonado.Consejo: para que resulte más fácil seguir estos pasos, es conveniente hacer que el pincel sea del mismo tamaño que la pupila del ojo.



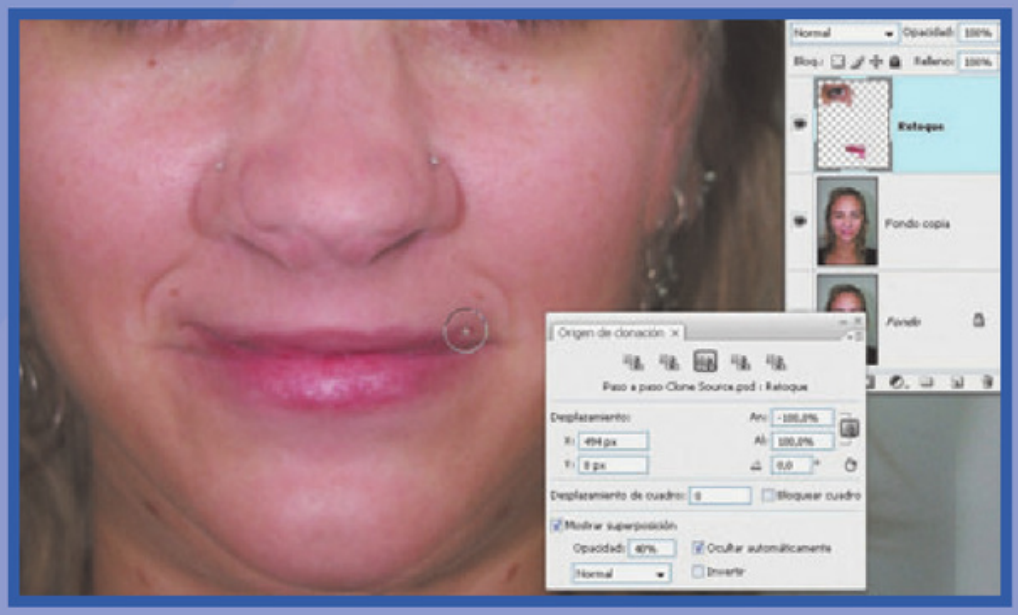


5

Al haber cerrado el ojo, el labio produjo una expresión similar a una sonrisa socarrona. Cuando una persona sonríe, ambas comisuras suelen moverse en paralelo; en caso contrario, el gesto puede terminar siendo una mueca, que en ocasiones logra arruinar la imagen. En este ejemplo, vamos a tratar de mantener la idea de una sonrisa haciendo que ambas comisuras estén en paralelo.

6

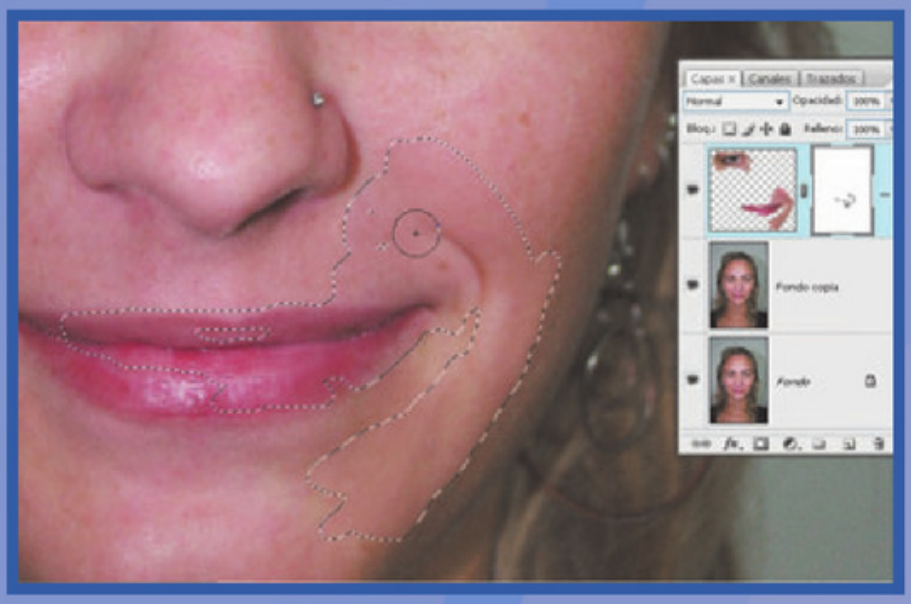
Seleccionamos un nuevo origen de clonación haciendo clic en el tercer icono del sellito; esto agregará una nueva clonación a las dos que ya están hechas. También modificamos el valor de [W] tal como hicimos en el paso 3.



Sin embargo, en este caso no tenemos un valor referencial como el lagrimal, ya que si utilizamos la comisura existente, no podremos crear la sonrisa como dijimos, pues esta comisura está muy por debajo de la que vamos a clonar. La ventana [Origen de clonación] viene entonces en nuestra ayuda. En la parte inferior de ella hay una serie de opciones que son puramente de previsualización. Si marcamos [Show Overlay], aparecerá un "fantasma" de la imagen, que nos permitirá usarlo para alinear las fotos y clonar correctamente. Con las opciones [Opacity] y [Auto Hide], podemos modificar la opacidad de la imagen referencial, y ocultarla al momento de comenzar a clonar, respectivamente.

7

Notaremos que existen zonas en las que el retoque no queda del todo perfecto, así como también que "duplicamos" un lunar de la comisura del labio. Como hemos trabajado en una nueva capa, podremos corregir esas imperfecciones utilizando la herramienta [Borrador] o agregando una [Máscara de capa] para realizar los ajustes más finos. Es aconsejable recurrir a esta última opción porque si nos equivocamos o nos arrepentimos de los ajustes efectuados, podremos editar la [Máscara de capa] y recuperar la información.







Los ajustes y la clonación

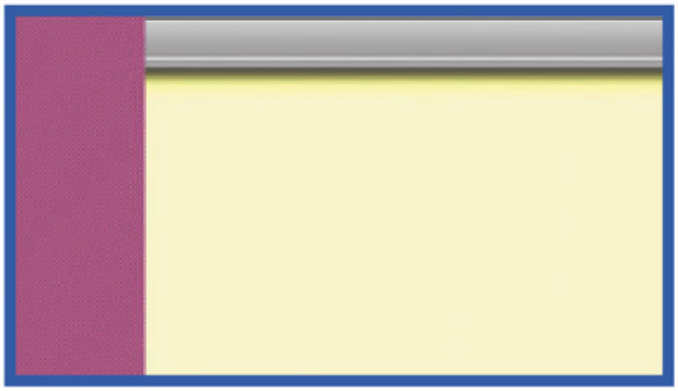
Si hemos creado una o varias capas de ajustes para realizar algún tipo de corrección en una imagen, y al clonar una región deseamos que se mantengan las correcciones realizadas, existe la posibilidad de editar esta opción. El comando se encuentra como icono en la ventana [Opciones]. Es similar al de la ventana [Capas], [Crear una nueva capa de relleno o ajuste], sólo que está "tachado", como si fuera un símbolo de prohibido. El nombre del comando en inglés es [Activar para ignorar capas de ajuste al clonar], lo que nos da la pauta de que, al activarlo o desactivarlo, habilitamos la opción de clonar o no los ajustes hechos a una imagen a través de las capas de relleno o ajuste.

Motivos

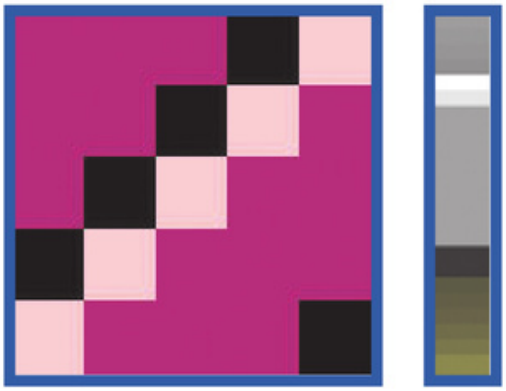
Un motivo o patrón es una imagen que, en conjunto con varias copias de sí misma, puede repetirse hasta el infinito sin que el resultado que conforma presente uniones visibles.

Muy utilizados por los realizadores web, los motivos o patrones son imágenes que se repiten innumerables veces hasta cubrir toda una región. El caso típico son los dibujos de materiales textiles estampados, que se van repitiendo múltiples veces sin que se note ninguna clase de unión; incluso, tampoco se percibe dónde comienza y dónde termina el dibujo. En la imagen digital, el motivo más común es el que tiene como elemento básico (la parte que se repite) una loseta o tesela oblonga. Por lo general, esta loseta es cuadrada, pero no es imprescindible que tenga esa forma, sino que también puede ser rectangular.

El caso típico de un motivo son los dibujos de materiales textiles estampados, que se van repitiendo múltiples veces.



El uso de motivos es ideal para páginas web, ya que sólo se utiliza una pequeña porción de la imagen, que se repite constantemente.



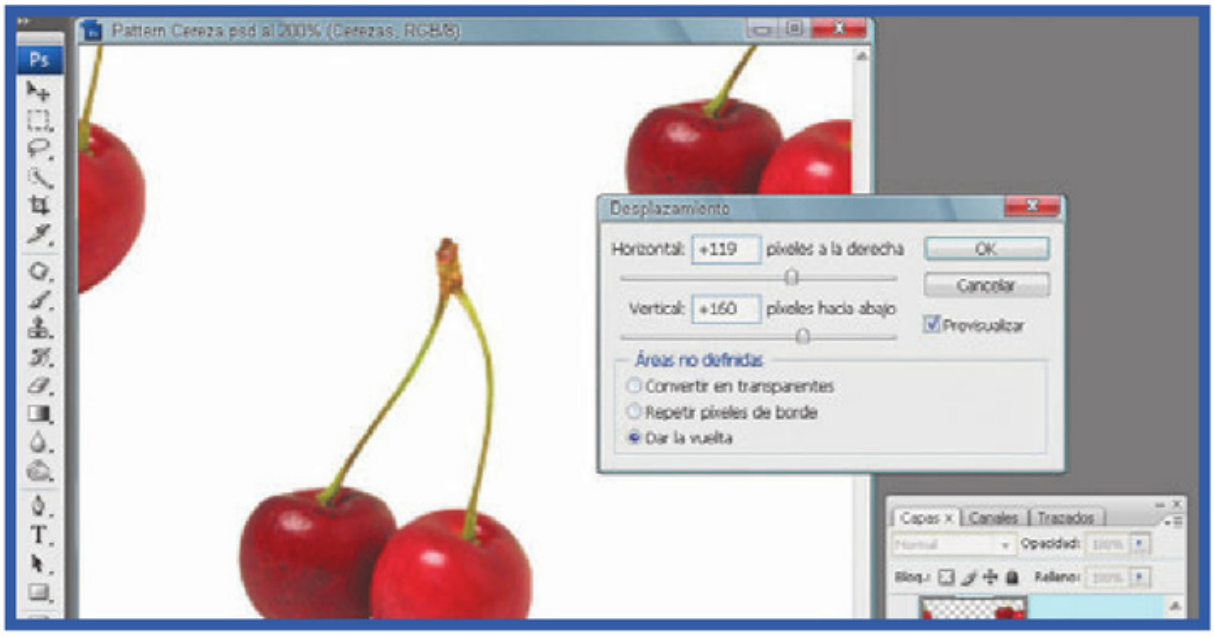
A la izquierda, motivo de fondo ampliado al 3200%; a la derecha, el motivo de tope al 600%.

Este cuadrado base se repite en todas direcciones para formar un patrón, que puede ser un simple dibujo o bien algo mucho más complejo. Lo interesante de un motivo es que el tamaño debe estar proporcionado con el uso: con un patrón de componente grande aplicado a un espacio pequeño, no se aprecia bien el ritmo de la repetición; con un patrón demasiado pequeño aplicado a un espacio grande, no se aprecian los detalles, comienzan a verse motivos no deseado, y, en consecuencia, el ritmo visual se empasta.

La realización de motivos puede darse tanto en Photoshop como en Illustrator, aunque su concepción depende del uso final que tendrán. Esto se debe a que los motivos vectoriales pueden sobrecargar sustancialmente los archivos, mientras que los de mapa de bits no son escalables como los vectoriales. En las composiciones web, el motivo se emplea para rellenar celdas o fondos de tabla que se irán adaptando a la resolución de pantalla, así como al texto e imágenes que posea. De esta manera, al utilizar motivos, las celdas o tablas se verán "rellenas" con él, y esto dará una sensación de infinito.

En la actualidad, los motivos son bastante utilizados en fotografías de personas, como los tradicionales empapelados "vintage".

Podemos crear nuestros propios motivos y guardarlos en bibliotecas para usarlos con diferentes herramientas y comandos. Los preestablecidos se encuentran en ventanas emergentes dentro de [Opciones], como alternativas para las herramientas [Bote de pintura], [Tampón de motivo], [Pincel



El filtro [Desplazamiento] es extremadamente útil para ver cómo quedarán las uniones de nuestro motivo.

corrector] y [Parche], así como también en la ventana [Estilo de capa]. También es posible cambiar la forma en que se muestran los motivos en dichas ventanas, seleccionando una opción de visualización del menú emergente. Además, podemos gestionar motivos predefinidos directamente desde el [Gestor de ajustes preestablecidos].

Photoshop también nos ofrece el filtro [Creador de motivos], para generar patrones preestablecidos, o rellenar una capa o selección con uno personalizado. Sin embargo, este filtro no es el más indicado si no estamos habituados a la composición de motivos. Además, no es el recomendable para crear patrones que serán usados en la composición de una página web. La mejor manera de probar nuestro motivo antes de crearlo es utilizando otro filtro. [Desplazamiento] ([Filtro/Otros/Desplazamiento]) nos permite mover el contenido de nuestra imagen un determinado número de píxeles hacia arriba, hacia abajo y hacia ambos costados, para observar cómo quedará la unión al momento de aplicar el motivo en la composición, ya sea en una imagen o en una página web. Para definir una imagen como un motivo preestablecido recurrimos a la herramienta [Marco rectangular], que permite seleccionar la región que utilizaremos para tal fin. Podemos optar por una parte de la imagen o por la totalidad.

Recordemos que la idea del motivo es que cada esquina de la imagen tenga una porción, de forma que, al unir varios motivos juntos, se rellenará la región mostrará una única imagen sin uniones.

Cuando realicemos la selección, debemos asegurarnos de que la función [Desvanecer], en la ventana [Opciones], esté definida en 0 píxeles. Luego de hacer la selección, vamos al menú [Edición/Definir motivo] y, en la ventana que se abre, introducimos un nombre descriptivo, que nos permita identificar el motivo más allá de su previsualización.

A continuación, sólo resta probar si el trabajo está bien hecho. Con este objetivo, creamos un documento mucho más grande que el original, que "rellenaremos" desde el menú [Edición/Rellenar/Motivo]. Allí buscamos el nombre del patrón antes generado. Podemos utilizar esta técnica con cualquier objeto, pero debemos recordar que aquellos que son irregulares deben tener el fondo transparente, para que, en la superposición, no haya ningún recuadro que perjudique la composición.

Photoshop incluye un conjunto de archivos en formato Illustrator que pueden usarse para definir un motivo preestablecido.

Pintar con motivos

Tanto la herramienta [Tampón de motivo] como el [Pincel corrector] pintan con un patrón, que podemos utilizar desde cualquiera de las bibliotecas de motivos predefinidos o crear por nuestros propios medios. Para utilizar cualquiera de estas herramientas, debemos establecer sus opciones, como el modo de fusión y la opacidad, en la ventana correspondiente.

Asimismo, es aconsejable seleccionar [Alineado] para mantener la continuidad del motivo con el punto inicial, incluso luego de soltar el botón del mouse y retomar la pintura.

Para seleccionar el motivo que queremos utilizar, debemos hacerlo desde [Motivo], en la ventana [Opciones].

Una cuestión de estilo

Trabajar con las propiedades de las capas nos permite crear efectos especiales, generalmente conocidos como estilos.

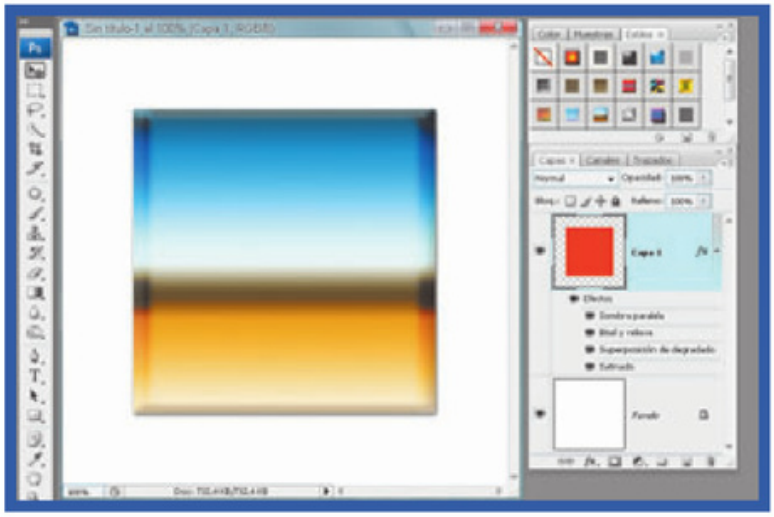
Cuando trabajamos con capas, tenemos la posibilidad de agregarles estilos. ¿De qué se trata? Los estilos son una serie de efectos que se aplican a una capa a través de sus propiedades. De hecho, antes de generar un estilo, debemos editar las propiedades de la capa y, luego, grabar esa serie de efectos como un estilo, en la ventana correspondiente. El estilo más común y, tal vez, el más utilizado es la [Sombra paralela].

Yendo al menú [Ventana/Estilos], se abre una ventana en la que veremos una serie de cuadraditos que representan los distintos estilos preestablecidos. El icono de cada uno es una previsualización de cómo se verá el efecto aplicado.

Para aplicar un estilo debemos tener una capa, o convertir el fondo en capa, y crear cualquier contenido dentro de ella. Esto se debe a que si lo hacemos sobre una capa transparente vacía, el efecto se aplicará sin problemas, pero, al no tener un contenido, no podremos ver el resultado que produce.

Dentro de la ventana de [Estilos], hacemos clic en cualquiera de los predefinidos, para aplicarlo en una capa. Notaremos que el contenido de la capa se modifica y adopta las nuevas propiedades.

También notaremos que en la ventana [Capas], por debajo de aquella a la que le aplicamos el estilo, aparece un título con una serie de subtítulos. El título es siempre el mismo, [Efecto], y no es posible modificar ese nombre, como tampoco el de los subtítulos. Si hacemos doble clic en cualquiera de ellos, se abre la ventana [Estilo de capa], con una serie de comandos editables destinados a modificar las propiedades del contenido de la capa, es decir, el estilo aplicado.



Los estilos son una serie de efectos que se aplican a una capa a través de sus propiedades. El más común y, tal vez, el más utilizado es la [Sombra paralela].

Sin embargo, si realizamos cualquier cambio en las propiedades de esa capa, en realidad, sólo estaremos actuando sobre el efecto aplicado y no, sobre el estilo propiamente dicho. En verdad, no es posible modificar un estilo predefinido, pero sí podemos crear uno nuevo.

En la ventana [Capas], seleccionamos la que contenga el estilo que deseamos guardar como preestablecido y hacemos clic en un área vacía de la ventana [Estilos]. Notaremos que el cursor cambia a un bote de pintura.

Si queremos guardar un estilo, o un conjunto de ellos, para preservarlos de futuras reinstalaciones del programa, seleccionamos [Guardar estilos], en el menú de la ventana [Estilos]; o bien elegimos [Estilos], en el lado izquierdo de [Estilo de capa]. En el menú emergente, marcamos [Guardar estilos]. También podemos utilizar el [Gestor de ajustes preestablecidos] para cambiar el nombre de las bibliotecas de estilos predefinidos, eliminarlas y conservarlas.

Como ya vimos en varias oportunidades, existen muchos caminos para realizar una misma tarea en Photoshop.

Trazados

Quizá sea una de las herramientas más complejas de utilizar, pero una vez que nos acostumbramos a ella, nunca más dejaremos de usarla.

El grupo de herramientas vectoriales (y todo el grupo de herramientas relacionadas con ellas) sirve para crear y modificar trazados vectoriales, que permiten una serie de usos, como facilitar la selección de formas complejas, recortar fotos en programas de maquetación como QuarkXPress o InDesign, o bien usar en combinación con herramientas de pintura para efectuar trazos más precisos.

Dentro de este grupo también están las herramientas de texto, ya que, en la actualidad, las fuentes tipográficas, en su mayoría, se crean a través de vectores. No obstante, veremos el manejo tipográfico más adelante. De este grupo de herramientas, la principal es [Pluma], la cual, a través de nodos y segmentos, permite realizar trazados o formas vectoriales que podrán usarse como máscaras vectoriales.

Si bien la creación de trazados facilita muchísimo el trabajo de las selecciones precisas, su uso requiere de cierta práctica. Cuando hacemos clic con la herramienta [Pluma], definimos un nodo, también llamado [Punto de anclaje]. Para comenzar a crear un trazado, debemos hacer un clic y, luego, otro clic en otro lugar, donde se creará, además de otro nodo, un segmento recto uniendo ambos. Si antes de soltar el botón del mouse, lo arrastramos, se desplegarán dos manejadores, cuya función es definir la curvatura que tendrá el segmento que une los dos nodos. Si son largos, el trazo será muy curvo. Si sólo hacemos un clic sin arrastrar el mouse, los manejadores no se desplegarán, y el segmento no tendrá curvatura.

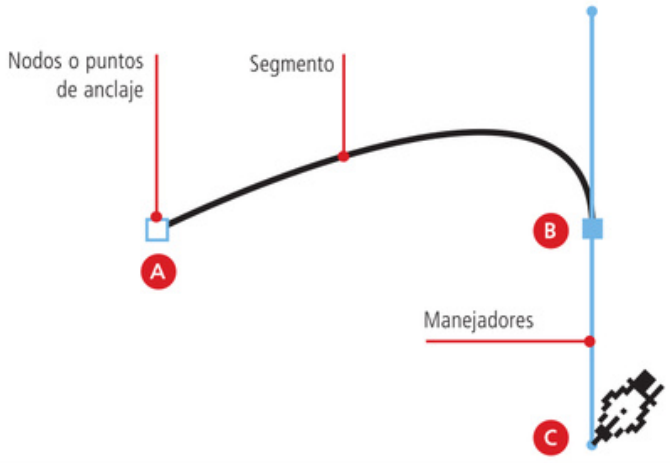
En el subgrupo encontramos la [Pluma de forma libre]. Esta herramienta realiza trazados a partir de movimientos hechos a mano alzada con el mouse. En la ventana [Opciones] aparece [Magnético], que reemplaza a la desaparecida herramienta [Pluma magnética].

De forma similar a como lo hacia ésta, la función permite efectuar trazados contorneando formas que se separan del fondo por diferencias de color; es decir, aprovecha las variaciones de tono y contraste que hay entre las distintas formas que componen la imagen. De manera automática, dibuja el trazado siguiendo el contorno de las figuras. Para ayudar a su funcionamiento, podemos ir haciendo clics de vez en cuando para fijar algunos puntos de anclaje adicionales. Podría decirse que el manejo de esta herramienta es muy similar al del [Lazo magnético].

También dentro de ese subgrupo figura [Añadir y eliminar puntos de ancla]. Estas plumas, acompañadas por los signos más (+) y menos (-), suman o quitan, respectivamente, puntos de anclaje.

Por último, está la herramienta [Convertir Punto de ancla], que sirve para mover los manejadores en forma independiente y "quebrarlos", con lo cual se consiguen ángulos en las curvas.

USO DE LA PLUMA



Primero hacemos clic en A, luego en B y, sin soltar el mouse, arrastramos hasta C. De esta manera, el segmento que une los nodos se va curvado.
También se han extendido dos manejadores que definen la curvatura de los segmentos que convergen en el nodo.
Los manejadores pueden estar sobre la línea, lo cual dificulta su identificación y los confunde, incluso, con los nodos.
Esto hace que la curva no presente variaciones bruscas de curvatura.

Corregir trazados

La edición de trazados requiere de mucha paciencia y práctica, además de conocimientos precisos sobre las herramientas correspondientes.

Dentro del grupo de herramientas vectoriales están las usadas para corregir trazados.

La primera es [Selección de trazado], que, como su nombre lo indica, selecciona el trazado completo, para poder moverlo, copiarlo e, incluso, cortarlo y pegarlo en otro lugar. Dentro del subgrupo de esta herramienta se encuentra la [Selección directa], que permite seleccionar puntos de anclaje y trazado.

Si pulsamos la tecla <Ctrl> al momento de seleccionar un trazado con la [Selección directa], el cursor pasará automáticamente a ser [Selección de trazado]. Por eso es muy útil trabajar con la [Selección directa], ya que con ella tendremos ambas herramientas. Si por error pulsamos <Alt>, al cursor se le agregará un signo +, hecho que nos avisa que, además de seleccionar todo el trazado, se duplicará el trazado seleccionado.

Una manera cómoda y práctica es trabajar sólo con la herramienta [Pluma] y, pulsando algunas teclas, obtener todas las demás de la siguiente manera: con <Ctrl> accedemos a la herramienta [Selección directa] y con <Alt>, a [Convertir punto de ancla]. Es decir que si necesitamos mover un nodo de lugar, apretamos <Ctrl>, y la herramienta [Pluma] se transformará en [Selección directa]. Entonces, tomamos el nodo y lo movemos. Si necesitamos convertir una recta en curva o queremos "quebrar" los manejadores para que en ese punto haya un ángulo, pulsamos <Alt>, y la herramienta se transformará en [Convertir punto de ancla]. En cuanto a añadir o eliminar nodos, también podemos recurrir a la herramienta [Pluma]. Simplemente, en la ventana [Opciones] marcamos [Añadir/Eliminar Automát.] y entonces se convertirá en [Añadir punto de ancla] (+) o [Eliminar punto de ancla] (-). Pasando todo esto en limpio, si ponemos la [Pluma] sobre un nodo, el icono cambia a [Eliminar punto de ancla] (-), para indicarnos que, al hacer un clic, el punto de anclaje desaparecerá. Si ponemos la herramienta [Pluma] sobre un segmento del trazado, el icono cambiará a [Añadir punto de ancla] (+), para señalar que si ahora hacemos clic sobre el segmento, se creará el nodo en ese lugar.



Por medio de las teclas, podemos agregar varias utilidades a las herramientas vectoriales que estemos utilizando.

Gestión de trazados



Si marcamos [Añadir/Eliminar Automát.], podremos agregar o quitar nodos de forma automática.

Cuando utilizamos la [Pluma] o una herramienta de forma para crear un trazado, éste aparece en la ventana del mismo nombre como el trazado de trabajo. Como es temporal, debemos guardarlo si no queremos perderlo. Por ejemplo, si deseleccionamos el trazado de trabajo sin guardarlo, y empezamos a dibujar otra vez, un nuevo trazado reemplazará al existente. Para guardar un trazado, desde la ventana [Trazados], hacemos doble clic en él y, le asignamos un nombre descriptivo.

Pasame unos acordes

Si bien Photoshop no es el programa indicado para realizar ilustraciones vectoriales, suele desempeñarse muy bien con estas imágenes.

Una de las mejores propiedades que tienen las imágenes vectoriales es que pueden escalarse sin que pierdan la calidad con la que fueron concebidas.

Este tipo de imágenes son realizadas con programas como Adobe Illustrator o Adobe Flash, entre muchos otros que permiten trabajar con vectores. Sin embargo, Photoshop también nos da la posibilidad de crear imágenes vectoriales muy interesantes. Obviamente, no tienen la maleabilidad que una realizada con Illustrator, ya que esta última, además de ser mucho más liviana, puede usarse directamente en su formato nativo, en tanto que el PSD necesita ser convertido a un formato bitmap compatible con la salida final. Esta apreciación, en realidad, es una verdad a medias, ya que hoy en día podemos trabajar directamente con el PSD tanto en Illustrator como en InDesign, así como con los programas Flash y Dreamweaver. De todos modos, el resultado final será una rasterización de esa imagen a píxeles. Sin embargo, la creación de un trabajo en vectores directamente en formato PSD nos facilita la aplicación de estilos, y esto hace que la imagen se vea mucho más realista.

En los próximos pasos veremos cómo crear una ilustración con detalles realistas utilizando unas pocas formas vectoriales, a las cuales les agregaremos algunos estilos de capa y dos patrones que darán ese toque característico buscado. Cuando se utilizan patrones, es importante tener en mente que éstos son una imagen bitmap, de manera que, al redimensionarlos, ésta se pixelará como ya hemos visto. Por tal motivo, es preciso realizar el patrón con el mayor tamaño posible y con la máxima resolución, previendo que, posiblemente, la imagen tendrá mayor tamaño. Para ser más claros, imaginemos que debemos realizar una pieza que podrá ir tanto en un pie de página como en una gigantografía en un shopping o en un cartel en una ruta. Si bien ese tipo de afiche tiene características especiales –como una trama más abierta que la comúnmente utilizada en una revista, o el hecho de que se vea a una distancia considerable–, el escalado de la imagen debe tenerse siempre presente.



Antes



Después

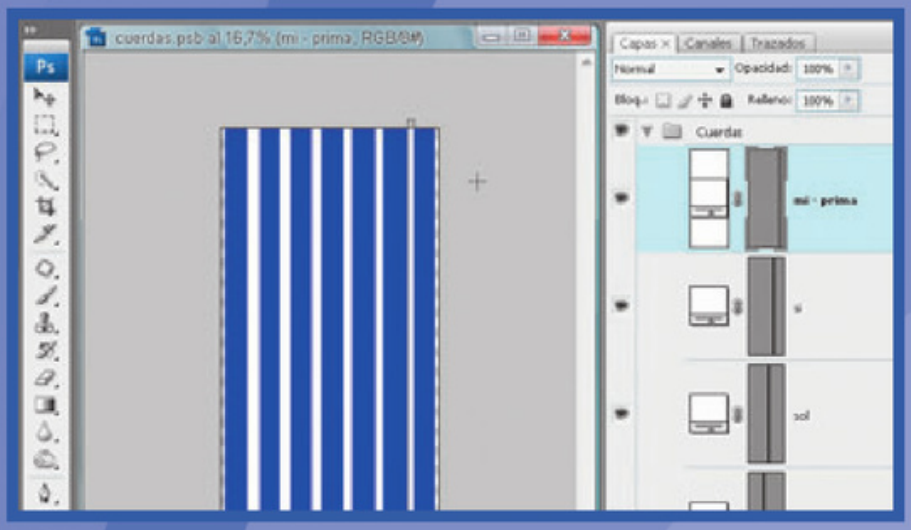
Con figuras geométricas vectoriales, junto a dos patrones y diferentes configuraciones de estilos de capa, podemos realizar una ilustración muy realista.

La herramienta adecuada

Veamos el caso de un cliente que nos encargauna ilustración, pero aún no tiene definido el tamaño final. La opción es hacerla en Illustrator, pero el problema es que se necesita que la imagen sea hiperrealista. Entonces, podemos optar por trabajar con Photoshop, que combina la rapidez en la solución del realismo y las propiedades vectoriales necesarias para redimensionar el resultado final.

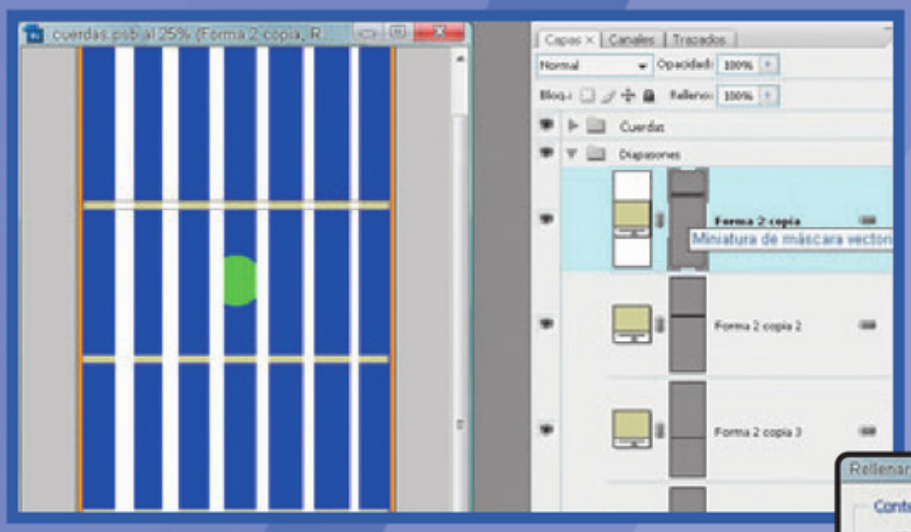
1

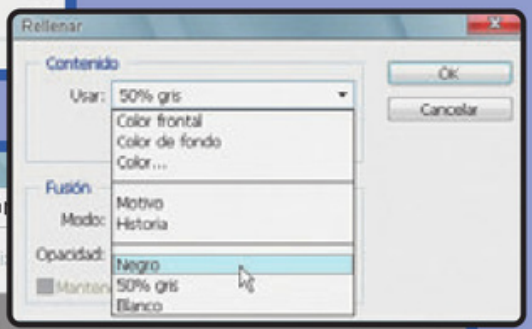
La intención de este paso a paso es recrear el mástil de una guitarra. Para hacerlo, vamos a generar una serie de formas rectangulares que serán la base del mástil y las cuerdas. Utilizando la herramienta [Rectángulo], del grupo vectorial, creamos ambos elementos, sin importar qué color tengan. Recordemos que hay seis cuerdas, una de las cuales es más gruesa y está del lado izquierdo.



2

Agregamos cuatro rectángulos muy finos, que van de lado a lado del mástil y lo atraviesan horizontalmente, que representarán los diapasones de la guitarra. También vamos a añadir una forma circular entre dos de ellos.



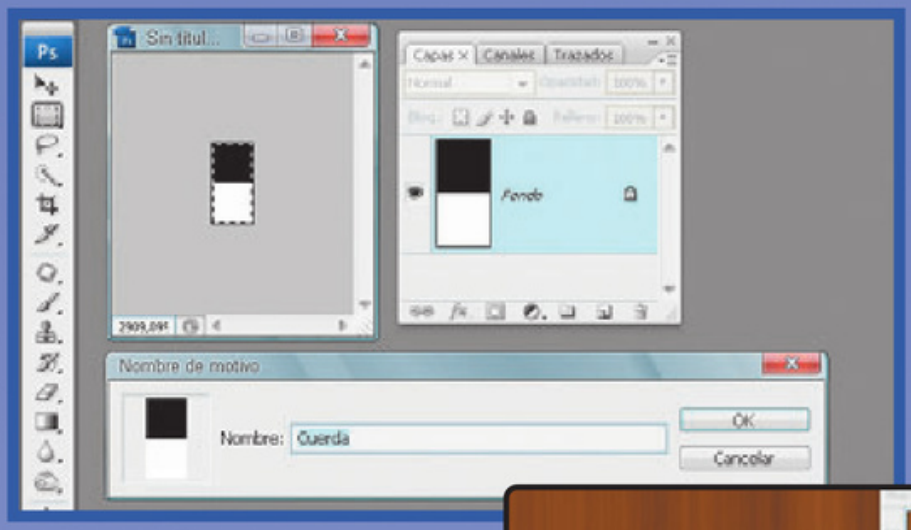


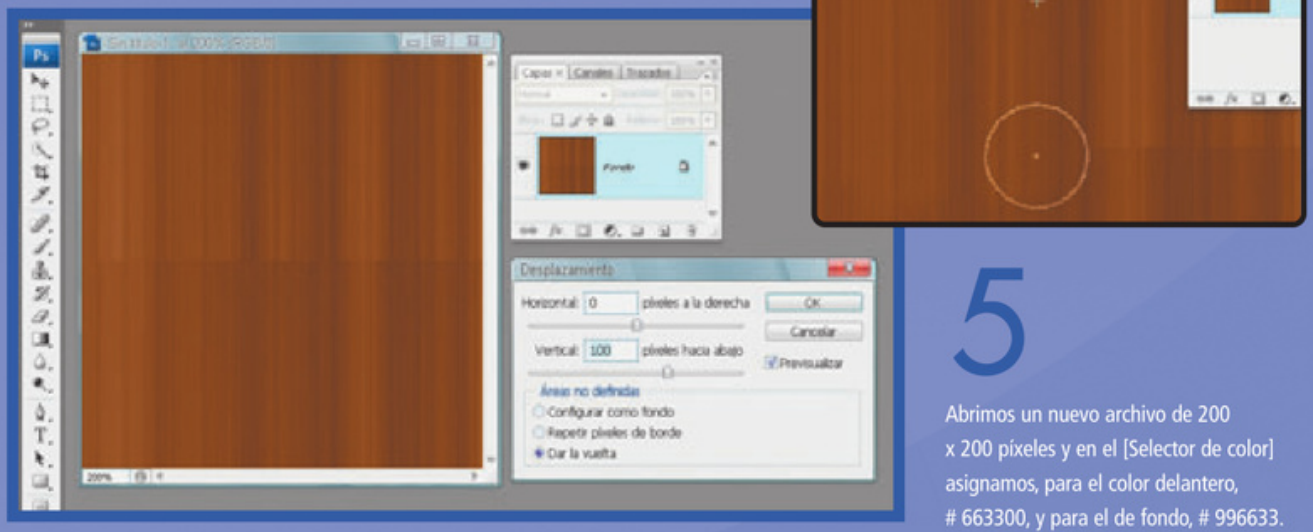
3

Ahora viene la parte divertida. Guardamos y cerramos lo que hemos hecho y creamos un documento nuevo de 1 píxel de ancho por 2 píxeles de alto. Con la herramienta [Marco rectangular] seleccionamos la mitad del alto, por todo el ancho de la imagen, y desde el menú [Edición/Rellenar], pintamos de negro esta parte.

4

Seleccionamos todo (<Ctrl + A>) y vamos al menú [Edición/Definir motivo…]. En la ventana que se abre, ingresamos el nombre Cuerdas. Luego de haber creado el motivo, cerramos el archivo sin guardarlo, porque ya no nos es útil.

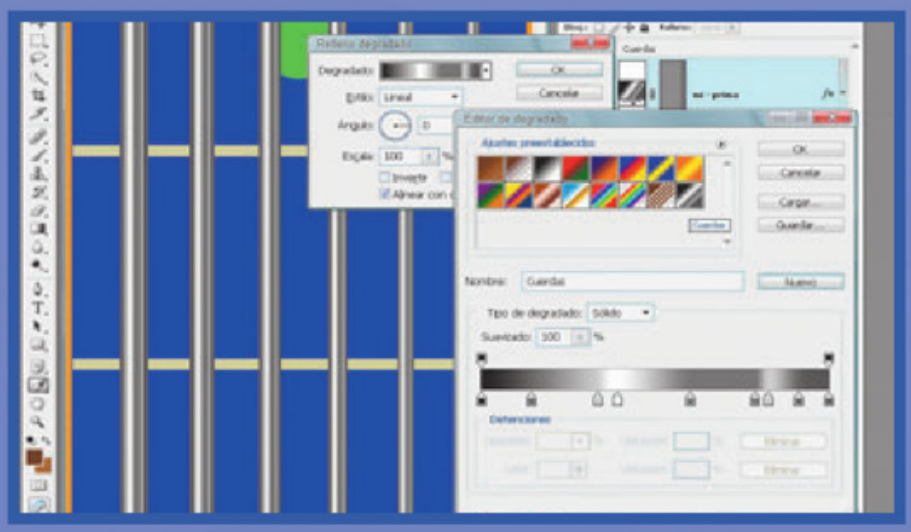




5

Abrimos un nuevo archivo de 200 x 200 píxeles y en el [Selector de color] asignamos, para el color delantero, # 663300, y para el de fondo, # 996633.

Vamos al menú [Filtro/Interpretar/Fibras] y elegimos [Filtro/Desenfocar/Desenfoque de movimiento]. Nos dirigimos a [Filtro/Otros/Desplazamiento…] y le agregamos un valor vertical de 100 píxeles. Aceptamos y, utilizando las herramientas [Tampón de clonar], [Pincel corrector] y [Parche], eliminamos las uniones para que no se note en dónde comienzan y en dónde terminan las vetas de lo que será la madera del mástil. Seleccionamos todo y, desde [Edición/Definir motivo…], le damos el nombre Madera. Después de haber creado el motivo, cerramos el archivo sin guardarlo.



6

Abrimos otra vez el archivo creado al inicio. Nos ubicamos en una de las cuerdas y, desde el menú [Capa/Cambiar contenido de capa], elegimos [Degradado].
En la ventana que se abre, hacemos clic en la muestra del degradado, para que se abra el editor correspondiente. En la nueva ventana creamos un degradado similar al que se ve en la figura. Luego de aplicarlo, repetimos el mismo procedimiento en cada una de las cuerdas.

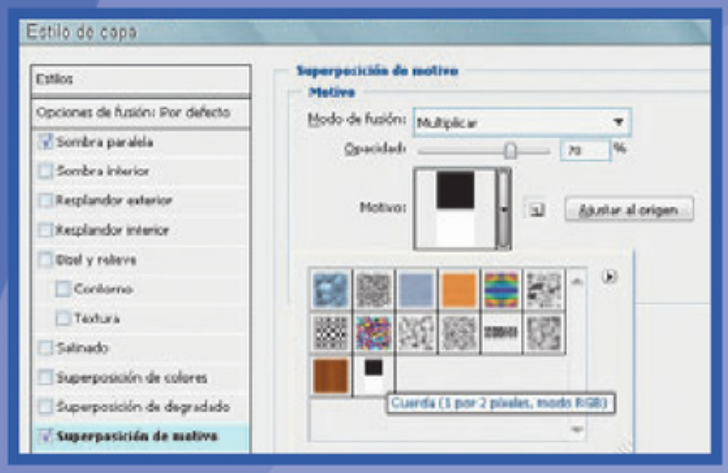


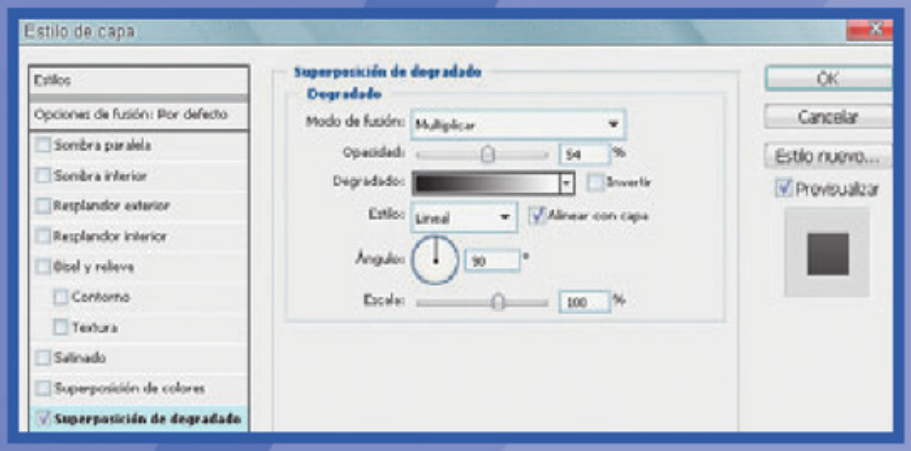
7

Hacemos doble clic en la capa de una de las cuerdas y marcamos [Sombra paralela] y [Superposición de motivo]. Vamos al recuadro [Motivo] y seleccionamos el motivo Cuerda. Modificamos el [Modo de fusión] por [Multiplicar] y bajamos la opacidad a un 70%. En el caso de la [Sombra paralela], ajustamos los valores tal como se observa en la figura. Luego de haber creado el [Estilo de capa] para la cuerda, abrimos la ventana [Estilos] y lo agregamos allí, haciendo clic después del último cuadradito. Nos ubicamos en cada una de las capas de las demás cuerdas y hacemos clic en el estilo para aplicarlo.

8

Vamos a los diapasones y le agregamos, como [Estilo de capa], un [Bisel y relieve], al cual le modificamos la opción [Estilo] por [Relieve acolchado]. Vamos al mástil y le agregamos, como [Estilo de capa], [Superposición de degradado] y [Superposición de motivo]. En el primer caso, hacemos el degradado de blanco a negro en modo [Multiplicar] con una opacidad del 50%. En el segundo caso, aplicamos, en modo [Normal], el motivo Madera creado previamente.



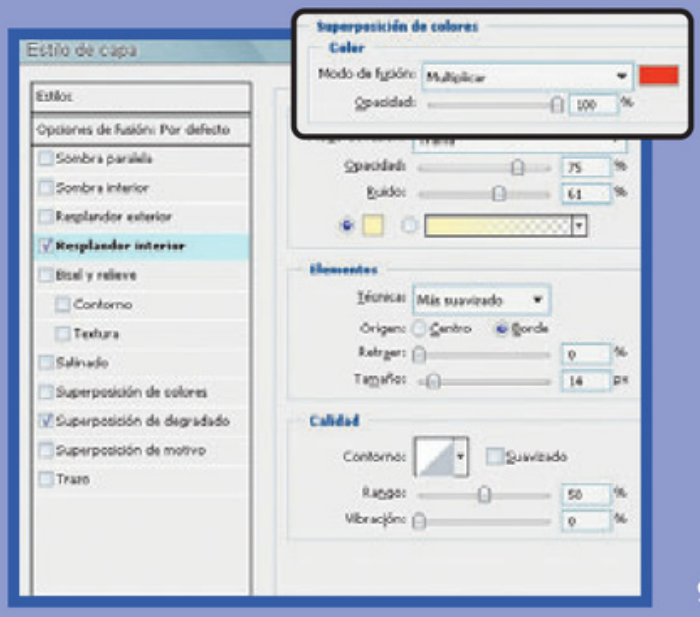


Estilos

En el sitio Photomagazine (www.photomagazine.com.ar), dentro de la sección [Downloads/Styles], está el estilo Guitarra, con todos los utilizados para crear este mástil.

9

Duplicamos la capa del mástil y, con el comando [Transformación libre], movemos los manejadores laterales algunos píxeles hacia adentro, mientras mantenemos presionada la tecla <Alt>. Nos paramos en la capa original del mástil y hacemos doble clic en alguno de los efectos. Desactivamos la opción [Superposición de motivo], y activamos [Resplandor interior] y [Superposición de color] con las mismas configuraciones de las figuras. Para el punto central abrimos la ventana [Estilos] y, en el menú contextual, buscamos la librería [Texturas] y seleccionamos el estilo [Sabanas de satín]. Hacemos clic en cualquiera de los efectos para editarlos: desmarcamos la opción [Superposición de degradado] y marcamos [Superposición de color], cambiándole el color por blanco y el modo de fusión por [Diferencia]. Listo, ya hemos creado una ilustración casi hiperrealista.



Varios comandos, un solo objetivo

Existen varios comandos que nos permiten realizar ajustes puntuales y globales en nuestras imágenes. Vamos a familiarizarnos con los más importantes.

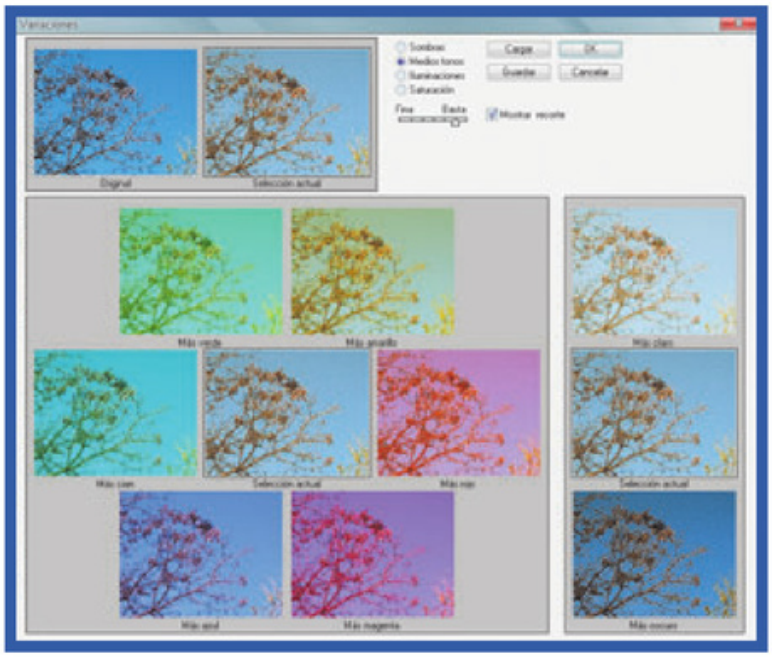
Algunos de los comandos que nos permiten realizar correcciones sobre nuestras imágenes para ajustar parámetros son [Niveles], [Curvas], [Color selectivo], [Tono] y [Saturación].

Estas funciones, junto con todas las necesarias para efectuar retoques, se encuentran divididas en dos partes dentro del programa.

La primera, y más común, está en el menú [Imagen/Ajustes]. El problema de utilizar los comandos desde aquí es que "destruirán" la imagen; es decir, estaremos trabajando directamente sobre los píxeles originales y los modificaremos de manera definitiva.

Si bien no existe un único método de trabajo, podríamos dividir los comandos en correcciones precisas y básicas. Las primeras son las más utilizadas por los profesionales del retoque, y requieren tener conocimientos exactos sobre su manejo y sobre la administración del color.

Por su parte, las correcciones básicas permiten mejorar el color de las imágenes con excelentes resultados. Dentro de este grupo de comandos, los más fáciles e intuitivos de usar son [Brillo y contraste] y [Variaciones].



En forma muy intuitiva y visual, es posible realizar correcciones generales de color en las imágenes, utilizando las opciones del comando [Variaciones].

Cuando la imagen presenta poco contraste o una baja luminosidad, debemos recurrir al menú [Imagen/Ajuste/Brillo y contraste]. Desde allí, moviendo apenas dos deslizadores, podremos mejorar la luminosidad y el contraste de la fotografía.

Cuando el problema de la imagen es de color, la solución más rápida y sencilla es ir al menú [Imagen/Ajuste] y abrir la ventana [Variaciones]. Se mostrará la imagen original y, alrededor de ella, varias versiones con pequeñas alteraciones de color. Al hacer clic en alguna de ellas, la elegida se agregará a la imagen original del centro, y las variaciones de color se regenerarán a partir de esta nueva versión. A través de nuevos clics, podremos seguir definiendo la versión más cercana a la que queremos alcanzar.

En la lista de opciones que aparecen en [Variaciones], podemos elegir que los cambios sean hechos en las [Sombras] de la imagen, en los [Mediotonos] o en las [Luces].

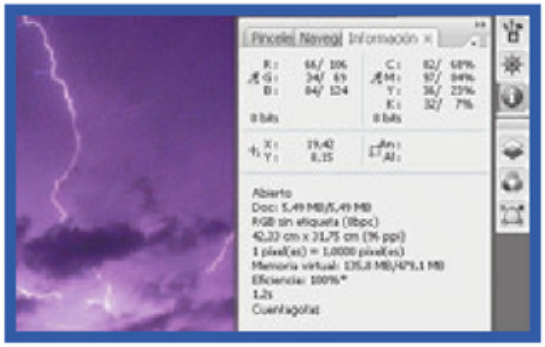
El comando [Saturación] cambia la ventana, y se presentan tres versiones de la imagen: la actual, una con colores más vivos (más "saturados") y otra con colores más apagados. En el control deslizante que va de [Fina a Basta] podemos definir que haya poca o mucha diferencia entre el original y las variaciones.

La opción [Mostrar recorte] alerta sobre colores que, por ser muy saturados, pueden no imprimirse de manera correcta.

La segunda parte de los comandos se encuentra en la ventana [Capas], en la opción [Crear nueva capa de relleno o ajuste].

Estos comandos, a diferencia de los que están en el menú [Imagen/Ajustes], no son destructivos, dado que si bien modifican la imagen, no afectan en

forma directa los píxeles que la componen. Por lo tanto, podemos modificar el ajuste en cualquier momento o eliminarlo si nos arrepentimos.
Notemos que gracias a la variedad de posibilidades existentes para realizar determinado tipo de retoque, no hay una receta exacta ni una metodología única para manejar los comandos destinados a la corrección de color de una imagen.
Junto a los comandos de ajuste, existe una ventana indispensable para quienes realizan ajustes de color: [Información]. En ella es posible observar cómo están compuestos los colores del lugar en donde está apoyado el cursor, sin importar qué herramienta estemos aplicando.
Desde el menú desplegable que aparece tocando el pequeño triángulo ubicado en la esquina superior derecha de la ventana, se puede abrir la ventana para definir las opciones de [Información], así como también activar o desactivar las [Muestras de color] que están directamente ligadas al gotero del mismo nombre.



Desde la ventana [Información], podremos ver todos los ajustes de color que realicemos en las imágenes, así como también una serie de datos útiles sobre ellas.

Las opciones de la ventana [Información] nos permiten definir en qué sistema de color serán presentadas las dos lecturas de color.
Dependiendo del sistema de trabajo que estemos usando, elegiremos una u otra. También podemos definir en qué unidades queremos que se muestren las coordenadas de ubicación del mouse.
La función más importante de esta ventana aparece cuando estamos utilizando un comando de ajuste de color –por ejemplo, [Curvas]–, ya que en ella se ven reflejados los colores de entrada y de salida de cada lugar de la imagen por donde pasamos el cursor. Esta información resulta sumamente importante, porque en muchos casos puede ocurrir que un color, aparentemente, no sufra una modificación sustancial en el monitor, mientras que, al ser impreso, el cambio sea notable.

Variaciones

Si bien este comando no es el más utilizado por los profesionales –principalmente porque trabaja de forma "destructiva" sobre los píxeles–, permite corregir el color general de una imagen rápida e intuitivamente. En la ventana correspondiente veremos una serie de imágenes con variaciones de color y, en el centro, la original, que irá cambiando en función de las variaciones aplicadas.
Para emplear una variación, debemos hacer clic sobre la elegida, y ésta se sumará a la imagen original.
En las tres imágenes que hay a la derecha, tenemos una versión más clara (arriba) y otra más oscura (abajo), que también podemos aplicar a la imagen haciendo clic en la que queramos.
Si hacemos clic en la imagen original, de la parte superior, los cambios realizados se anularán, y entonces podremos volver a empezar.

Muestreos de color

Al utilizar la herramienta [Gotero], existe una serie de opciones que permiten que los muestreos tomados sean de un píxel único o del promedio de un conjunto de varios píxeles. Hasta CS3, sólo se podía seleccionar el promedio del área de un cuadrado de 3 x 3 o de 5 x 5 px. En la actual se puede manejar hasta 101 x 101 px.
La opción de medir un color promedio es ideal cuando no es significativo el color de un píxel determinado, sino el color que se forma con la mezcla de varios píxeles adyacentes. Esta personalización se mantiene cualquiera sea la herramienta que estemos usando, a los efectos de determinar el valor de los colores en la ventana [Información]. Incluso, cuando usamos la [Varita mágica], según la opción de promedio que hayamos ingresado, variará la cantidad de colores que se seleccionarán, independientemente del valor que hayamos colocado en [Tolerancia]. Utilizamos [De 1 punto] cuando trabajamos con imágenes de colores planos; [Promedio de 3 x 3] cuando manejamos imágenes de baja resolución, en las que los colores cambian en pocos píxeles; y [Promedio de 5 x 5], o las sucesivas, cuando usamos imágenes de alta resolución.

Enfocar

Pestañas bien definidas o destellos en un diamante son algunas de las imágenes que aprovechan los beneficios de los filtros de enfoque.



La diferencia entre una imagen sin enfocar y otra enfocada permite que las fotografías tengan mayor definición al momento de ser impresas. Sin embargo, no hay que utilizar este filtro en imágenes impresas fotográficamente.

Uno de los grandes problemas de los fotógrafos amateurs y, por qué no, de algunos profesionales es la falta de foco en las imágenes. Pero más allá de este contratiempo, también existe la necesidad de enfocar más de la cuenta aquellas imágenes que serán impresas a través de sistemas CMYK. No sucede lo mismo con las que pasarán por un proceso de impresión RGB (como las que se imprimirán con equipos del tipo Chromira), pero sí con las fotografías que se llevarán al papel desde plotters o equipos hogareños. El motivo de este enfoque extra se debe a que la absorción del papel quita dureza a los bordes (los suaviza) y, en consecuencia, generan una imagen un tanto borrosa.

Si ampliamos el grado de dureza de los bordes, el desenfoque permitirá obtener una imagen como estaba originalmente, antes de darle el enfoque extra.

Básicamente, los filtros de enfoque enfocan las imágenes borrosas aumentado el contraste de los píxeles adyacentes. Los filtros [Enfocar] y [Enfocar más] enfocan la imagen, o una selección de ella, lo cual mejora su claridad. El segundo aplica un efecto de enfoque más intenso que el primero.

Los filtros [Enfocar bordes] y [Máscara de enfoque] buscan las áreas de la imagen donde se producen cambios de color significativos y las enfocan. Básicamente, la primera alternativa enfoca sólo los bordes, pero conserva el suavizado general de la imagen. Esta opción es ideal cuando queremos enfocar bordes sin especificar una determinada cantidad de enfoque.

Cuando realizamos correcciones de color profesionales, la [Máscara de enfoque] es uno de los filtros elegidos para ajustar el foco. Su acción esencial es enfatizar los bordes de las formas y crear la ilusión de una imagen más nítida. Si bien este filtro ajusta el contraste del detalle del borde creando una línea más clara y más oscura a cada lado de él, en determinado tipo de impresiones estos cambios son imperceptibles.

Por último, el filtro [Enfoque suavizado] permite controlar los valores de enfoque que se registran en claros y sombras, con el objetivo de enfocar la imagen. Esta herramienta ofrece un control de enfoque mucho mayor que la [Máscara de enfoque]. Para utilizarla correctamente –al igual que cualquier otro retoque o filtro que apliquemos en una imagen–, debemos aumentar la ventana del documento hasta llegar al 100%, para así obtener una vista precisa.

En el filtro encontramos dos opciones de retoque, una [Básica] y otra [Avanzada]. Esta última posee una serie de controles, separados en distintas lengüetas, que permiten definir el algoritmo de enfoque o controlar la cantidad de enfoque que se aplicará en las áreas de sombras e iluminaciones.

Desenfocar

Aunque suene un poco contradictorio, utilizar las distintas opciones de los filtros de desenfoque puede ser de gran ayuda para mejorar las imágenes.

Los filtros de desenfoque tal vez sean los más utilizados al momento de realizar un retoque. No sólo los empleamos directamente en las imágenes para, por ejemplo, suavizar la piel de una modelo, sino que también los aplicamos, principalmente, para todo lo que tenga que ver con las selecciones y las máscaras. Por ejemplo, si realizamos una selección con [Máscara rápida] y le aplicamos algún filtro de desenfoque, podremos previsualizar el suavizado o calado que tendrá la selección. También es ideal para suavizar el retoque realizado con una [Máscara de capa], ya que, al aplicar el desenfoque en ella, ésta fundirá mucho mejor el contenido de la capa con la inferior. Básicamente, los diferentes filtros de desenfoque suavizan las transiciones de una selección o de una imagen entera mediante el cálculo de la media de píxeles situados junto a los bordes duros de las líneas definidas y las áreas sombreadas de una imagen.



[Promediar]

Busca el color medio de una imagen o selección y, a continuación, rellena la imagen para crear un aspecto suave.



[Desenfocar / más]

Elimina el ruido donde se producen transiciones de color significativas en una imagen.



[Desenfoque de rectángulo]

Desenfoca una imagen en función del valor de color medio de los píxeles circundantes.



[Desenfoque gaussiano]

Desenfoca rápidamente una selección en una cantidad ajustable. Este filtro puede producir un efecto nebuloso.



[Desenfoque de lente]

Añade desenfoque a una imagen simulando el efecto de profundidad de campo, de manera que algunos objetos permanecen enfocados.



[Desenfoque de movimiento]

Desenfoca en una dirección particular (de -360° a +360°) y con una intensidad específica (de 1 a 999).



[Desenfoque radial]

Simula el desenfoque de un zoom o de una rotación de la cámara para producir un desenfoque suave.



[Desenfoque de forma]

Utiliza una forma específica para desenfocar, seleccionada en la lista de opciones de forma personalizada.



[Desenfoque suavizado]

Desenfoca una imagen con precisión, especificando el radio, el umbral y la calidad que deseamos.



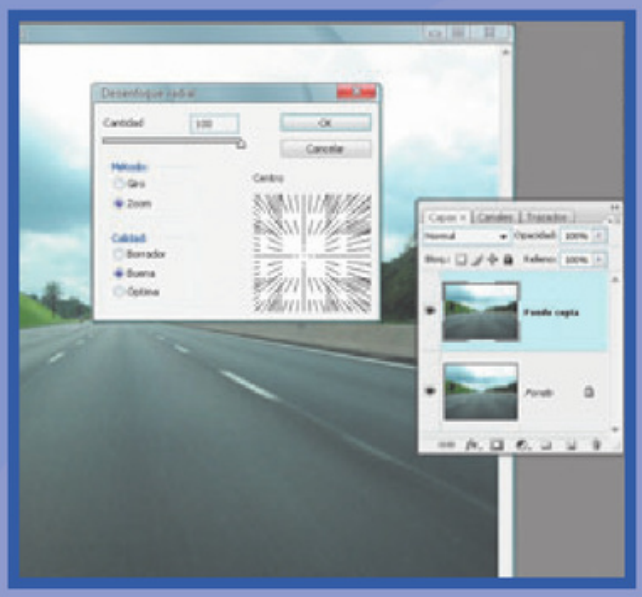
[Desenfoque de superficie]

Desenfoca una imagen sin alterar los bordes. Este filtro es uno de los más utilizados al momento de suavizar pieles.

Si en la carretera oyes un bip bip

Una escena clásica en las fotografías de autos es ver los vehículos a alta velocidad por una carretera. Para lograr estas fotos de acción, no necesitamos ser expertos, sino conocer algunos trucos de Photoshop.

Ya hemos aprendido cómo funcionan las herramientas de selección, y en las páginas anteriores hemos visto el manejo de los filtros de desenfoque. Ahora es el momento de poner todo en práctica para realizar un mismo retoque. Lo primero que necesitamos son las fotografías de una ruta y del auto de nuestros sueños. Con ellas podremos lograr altas velocidades sin miedo a provocar un accidente. Para empezar, vamos a seleccionar el automóvil con el fin de recortarlo y llevarlo a la fotografía de la carretera. ¿Qué herramientas usaremos? Podemos recurrir a cualquiera de las de selección, pero ésta es una buena oportunidad para poner en práctica el uso de la [Pluma]. De cualquier modo, también tendremos que utilizar las demás para completar nuestro efecto



1 Luego de abrir las dos imágenes, seleccionamos al auto con la herramienta que hayamos elegido. Cuando terminamos de hacerlo, usamos el comando [Mover] para arrastrarlo sobre la imagen de la ruta; esto creará una nueva [Capa]. Mediante [Transformación libre] (<Ctrl + T>), ajustamos el tamaño del vehículo, manteniendo presionada la tecla <Shift> mientras lo redimensionamos para adaptarlo a la ruta.

Ocultamos la capa del auto, haciendo clic en el ojito de la izquierda, y nos posicionamos en la capa [Fondo] de la ruta. Desde el menú [Filtro/Desenfocar], aplicamos el [Desenfoque radial]. Seleccionamos [Zoom], y en [Cantidad], ingresamos 100. Los valores pueden modificarse en función de la resolución. En [Calidad], seleccionamos [Buena].

2 Creamos una capa nueva, haciendo clic en el icono de la ventana [Capas]. Activamos el ojito de la capa del auto y, asegurándonos de que seguimos posicionados en la capa nueva creada, con la herramienta de selección [Marco elíptico] hacemos un óvalo un poco más pequeño que el ancho del auto. Desde el menú [Edición/Rellenar], en el menú desplegable de la opción [Contenido], seleccionamos Negro. Vamos a [Filtro/Desenfocar/Desenfoque gaussiano]. Ajustamos los valores viendo la imagen original. Modificamos el modo de fusión de la capa, de [Normal] a [Multiplicar], y bajamos la opacidad a un 85%.





3

Con la herramienta de selección [Marco rectangular], hacemos una selección alrededor del auto y nos posicionamos en la capa [Fondo]. Utilizando el atajo de teclado <Ctrl + J>, duplicamos la porción seleccionada de la ruta. Elegimos [Transformación libre] (<Ctrl + T>), hacemos clic derecho del mouse y, del menú contextual, seleccionamos la opción [Voltear horizontal]. Presionamos <Enter>.





4

Movemos la capa de la porción de la ruta por encima de la del auto. La seleccionamos mediante un clic del mouse y la arrastramos hasta ubicarla sobre la anterior. Apretando la tecla <Ctrl>, presionamos en el icono de contenido de la capa. Nos aseguramos de estar posicionados en la capa de la porción de la ruta duplicada y hacemos clic en el icono [Añadir máscara de capa] para crear una [Máscara de capa].

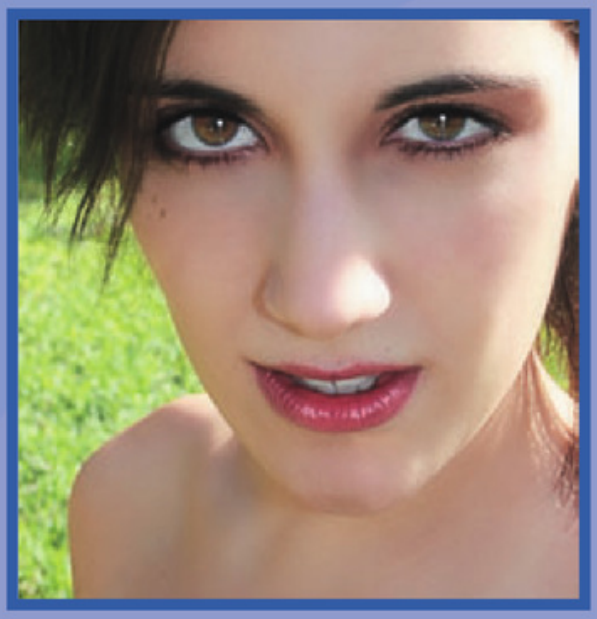
5

Para terminar, modificamos el modo de fusión de la capa de la porción de la ruta, de [Normal] a [Sobreexponer]. Si existen partes de la imagen de la ruta que quedan confusas en la carrocería del auto, podemos eliminarlas pintando con la herramienta [Pincel] y con un pincel suave en la [Máscara de capa]. Con color negro, "eliminamos", y con blanco, "recuperamos" la información de la capa.

Extreme MakeOver

En los últimos años ha crecido la cantidad de retratos de personas con piel de "porcelana". Actrices, modelos e, incluso, actores reciben los beneficios de una piel perfecta gracias a Photoshop.





Por lo general, cuando se realiza una producción fotográfica profesional, las personas que serán retratadas, en particular las mujeres, utilizan una base de maquillaje para evitar brillos, corregir imperfecciones en la piel u otros defectos fotográficos. ¿Pero qué ocurre cuando se hace imposible recurrir a ese tipo de maquillaje? La mejor opción es utilizar Adobe Photoshop y efectuar el retoque cosmético de manera digital.

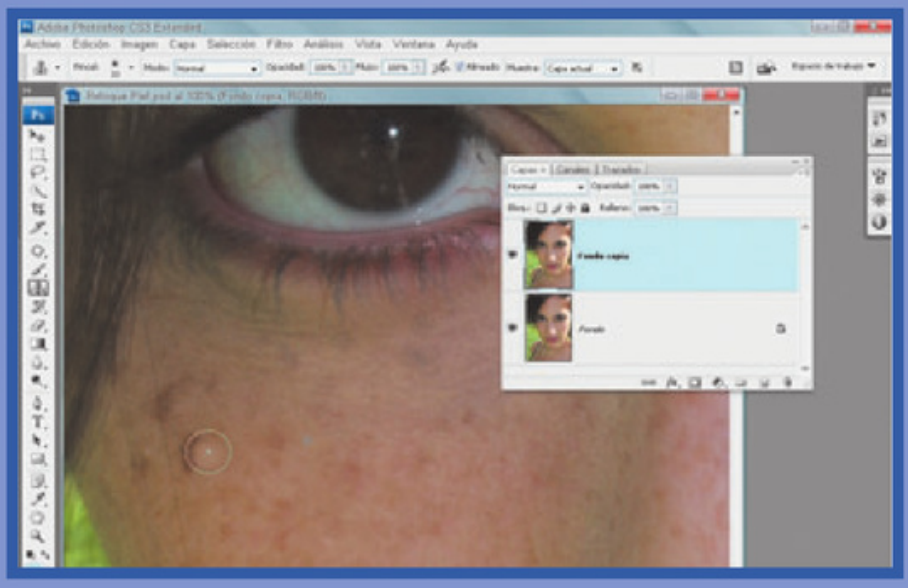
Más allá de los problemas o incompatibilidades de perfiles ICC, al momento de realizar la gran mentada conversión de RGB a CMYK, y de las diferencias cromáticas entre el objeto o la persona fotografiada y la prueba impresa (o, simplemente, la desinformación sobre estos temas por parte de los fotógrafos), los retoques digitales suelen ser un gran "El Dorado"; incluso, para algunos profesionales que terminan recurriendo a un retocador para que sus tomas digitales (o analógicas escaneadas, lo que las convierte en digitales) se vean tal como las habían imaginado. En este ejemplo, hemos partido del retrato de una persona joven sin maquillaje. Destacamos el hecho de ser joven porque en estos casos prácticamente no existen las típicas arrugas de expresión, aunque sí hay marcas naturales de nacimiento, como pecas o lunares.

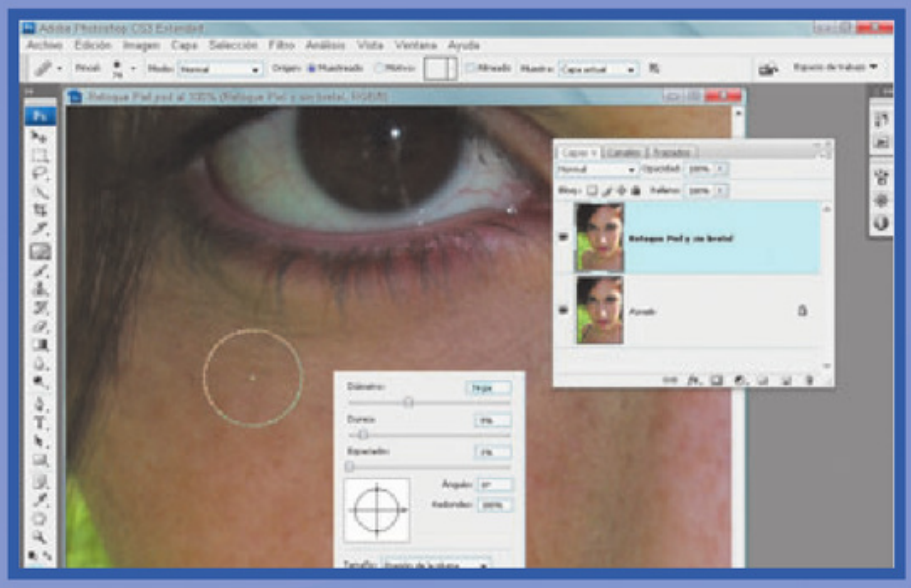
Si este ejemplo se realizara sobra la imagen de una modelo ya maquillada, nos ahorraríamos varios pasos, aunque también sería preciso llevar a cabo algunas correcciones. Existen muchísimas formas de realizar los clásicos retoques de piel. La manera que aquí veremos, tal vez, sea la más básica y rápida posible. Y vale recordar que, al iniciar cualquier tipo de retoque, debemos duplicar la capa [Fondo], arrastrándola al icono [Crear una página nueva] (el que tiene forma de página en blanco con una punta doblada, ubicado al pie de la ventana [Capas]). Este paso tiene dos funciones. La primera es que, en caso de ser necesario, podremos realizar correcciones en la capa en la que estamos trabajando, creando una [Máscara de capa] para "recuperar" la información que posee la inferior. La segunda utilidad es poder ir "viendo" el antes y el después.

Adobe Photoshop permite efectuar el retoque cosmético de manera digital y así arreglar imperfecciones en la piel y otros problemas.

1

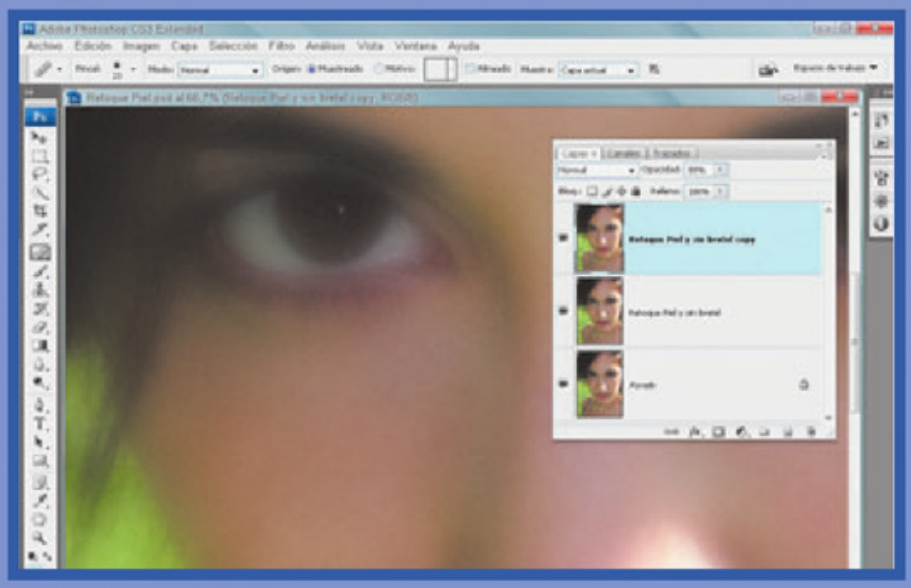
Comenzamos a eliminar los "defectos" más notorios de la piel, utilizando la herramienta [Tampón de clonar], en primer lugar, y el [Pincel corrector], en segundo. Esto se debe a que esta última herramienta funde la región clonada con aquella que vamos a corregir. Por lo tanto, si tenemos un elemento con mayor definición que el área clonada –como un lunar–, el resultado quizá no sea el deseado.





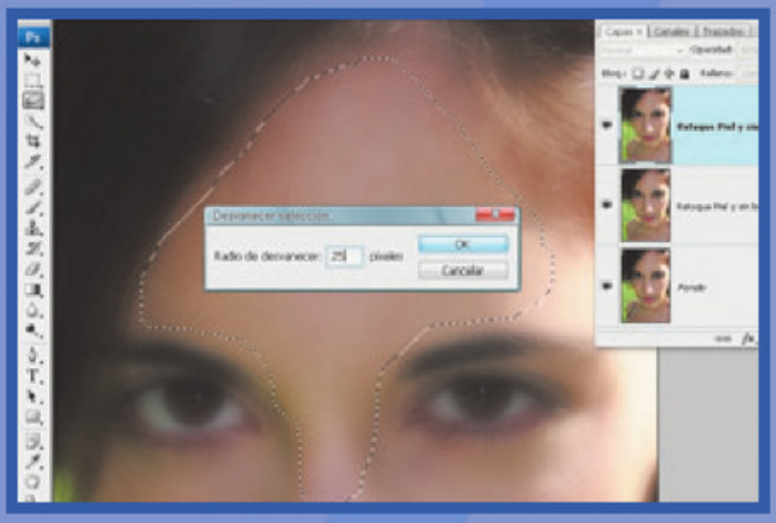
2

Luego de haber eliminado las imperfecciones de la piel con el [Tampón de clonar], pasamos a utilizar la herramienta [Pincel corrector] para "fundir" de manera uniforme las distintas regiones corregidas. Recordemos que el [Pincel corrector puntual] trabaja sólo en regiones puntuales y pequeñas.
Para realizar cualquier corrección con estas herramientas, debemos seleccionar un pincel que tenga bordes suaves.



3

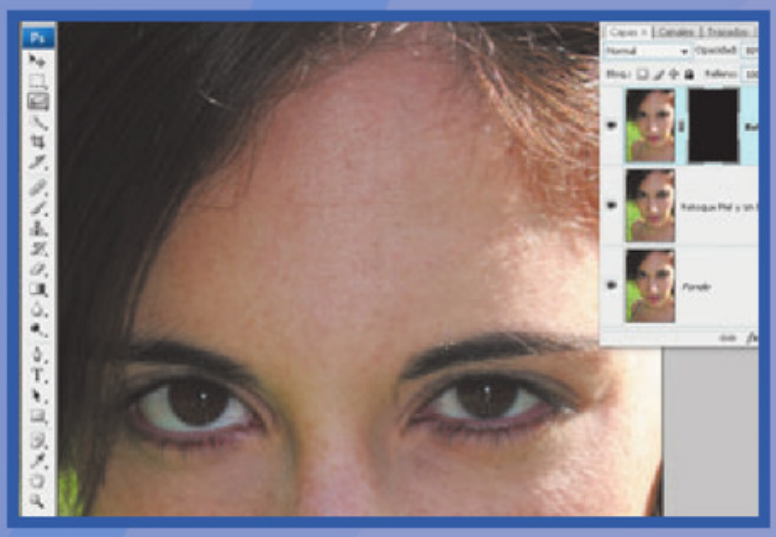
Una vez que hemos retocado todas las imperfecciones más notorias, duplicamos la capa y le cambiamos el nombre por [Suavizado de la piel].
En este momento debemos tener la capa [Fondo] (nuestra imagen original, la capa [Fondo copia] (en la que realizamos las correcciones con el [Tampón de clonar] y el [Pincel corrector]) y la capa [Suavizado de la piel] (en la que trabajaremos durante los próximos pasos.



4

Vamos al menú [Filtro/Desenfoque/ Desenfoque de superficie] y, en la ventana que se abre, ingresamos valores que permitan que la piel se vaya "suavizando". Recordemos que dichos valores dependen de la resolución de la imagen. En este ejemplo, colocamos 18 píxeles en ambos casos.

Al ver el resultado, puede ocurrir que haya regiones que necesiten un desenfoque más puntual (en este caso, en la región de la frente), por lo que será preciso efectuar una selección con la herramienta [Lazo] con un gran calado ([Selección/Modificar/Desvanecer]) para que, al aplicar el filtro [Desenfoque gaussiano] ([Filtro/Desenfocar/Desenfoque gaussiano]), no se note su efecto en los límites de la selección.

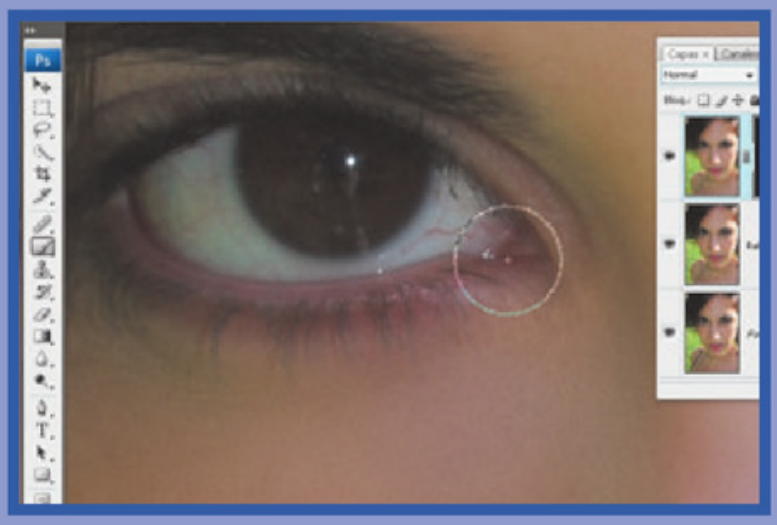


5

No nos preocupemos si vemos la imagen casi sin definición, ya que así es como tiene que verse la piel, casi sin detalle, para dar la sensación de suavidad. Cuando hayamos terminado las sesiones de desenfoque, hacemos clic en el icono [Añadir máscara de capa], que se encuentra en la base de la ventana [Capas], al tiempo que mantenemos presionada la tecla <Alt>. Esto hará que "desaparezca" la imagen desenfocada. Lo que ocurre es que, al realizar una máscara negra (cuando apretamos <Alt>, cambiamos el modo en que se creará la máscara), se oculta todo el contenido de la capa.

6

Nos aseguramos de estar parados en la [Máscara de capa] y seleccionamos la herramienta [Pincel]. Con uno de bordes suaves, comenzamos a pintar de blanco toda la región de la piel de la modelo. No importa si en algunas zonas es muy notable el paso del desenfoque a la imagen original; solucionaremos este problema más adelante. Debemos tener cuidado de no invadir las regiones de los ojos, el cabello, la boca o cualquier otra zona que no sea piel. Si por accidente lo hacemos, cambiamos el color blanco por negro y volvemos a recuperar la información pintando con ese tono, siempre en la [Máscara de capa].

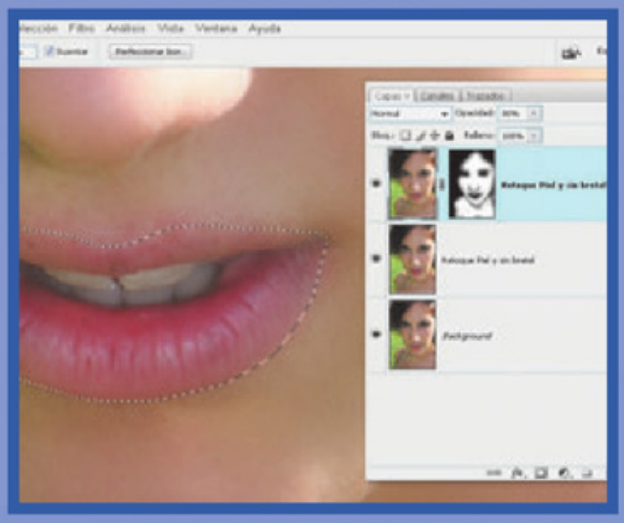


7

A continuación, corregiremos los bordes que no hayan quedado con una buena transición. Verificamos que aún estemos posicionados en la [Máscara de capa] y aplicamos un [Desenfoque gaussiano] para desenfocar los bordes y, así, suavizar la transición entre la piel retocada y la imagen original. De este modo, logramos "fundir" mucho mejor la capa superior con la inferior. Sin embargo, la región de las narinas, así como las cejas, quedaron muy desdibujadas, porque el tratamiento aplicado a la piel ha eliminado los bordes de esas zonas.



Para corregir este defecto, volvemos a pintar con la herramienta [Pincel], en la [Máscara de capa] y con color negro, las regiones mencionadas, con el fin de recuperar la información de la capa inferior. Para recobrar un poco la textura original de la piel, variamos la opacidad de la capa [Suavizado de la piel] a un 80%.

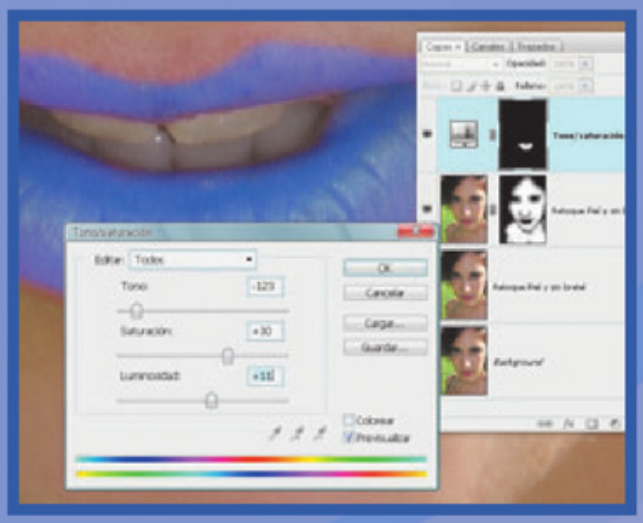


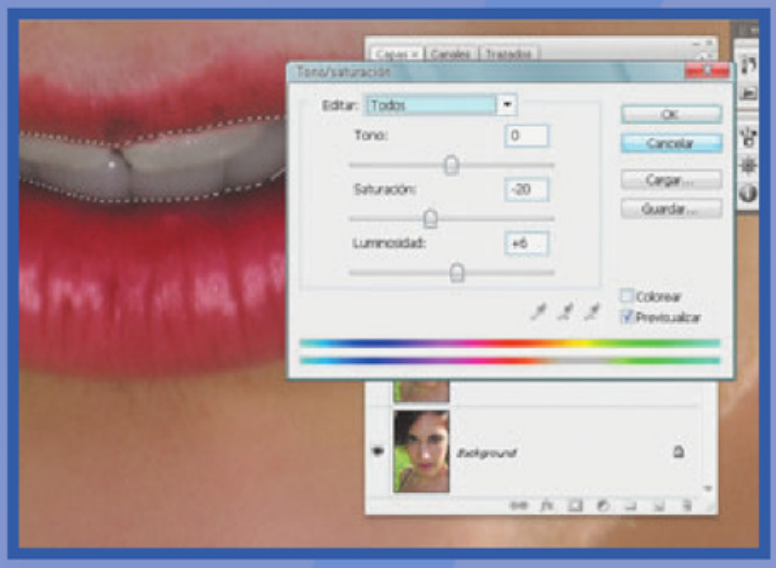
8

Ahora pasaremos a aplicar el maquillaje. Nos posicionamos en la capa [Fondo copia] (la que hemos retocado, no la desenfocada) y, con cualquiera de las herramientas de selección –es buen momento para practicar con la opción [Máscara rápida]–, seleccionamos la boca. Debemos realizar la selección lo más cercana posible a los bordes de la boca, aunque debemos dejar una región muy pequeña de piel seleccionada. Aplicamos un calado no muy grande y, utilizando el atajo de teclado <Ctrl + J>, duplicamos la boca en una nueva capa. Modificamos el modo de fusión a la capa duplicada por [Multiplicar], y la movemos por encima de todas las demás.

9

Si queremos pintar la boca de algún otro color, debemos realizar los mismos pasos, pero en vez de duplicar el labio, creamos una [Nueva capa de relleno o ajuste] y seleccionamos [Tono/Saturación]. En la ventana que se abre marcamos la opción [Colorear] y, con los distintos deslizadores, principalmente [Tono], vamos modificando el color hasta lograr el tono deseado. Tanto con el procedimiento del paso 8 como con el que acabamos de explicar, si la región de la piel que hemos dejado al hacer la selección altera el efecto, podemos agregar una [Máscara de capa] e ir pintando en ella de color negro, con la herramienta [Pincel], para "eliminar" las zonas sobrantes de piel en el labio.



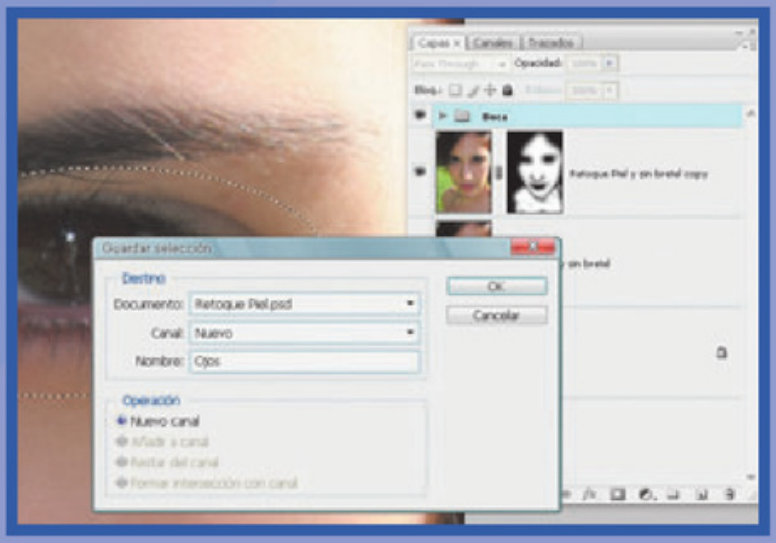


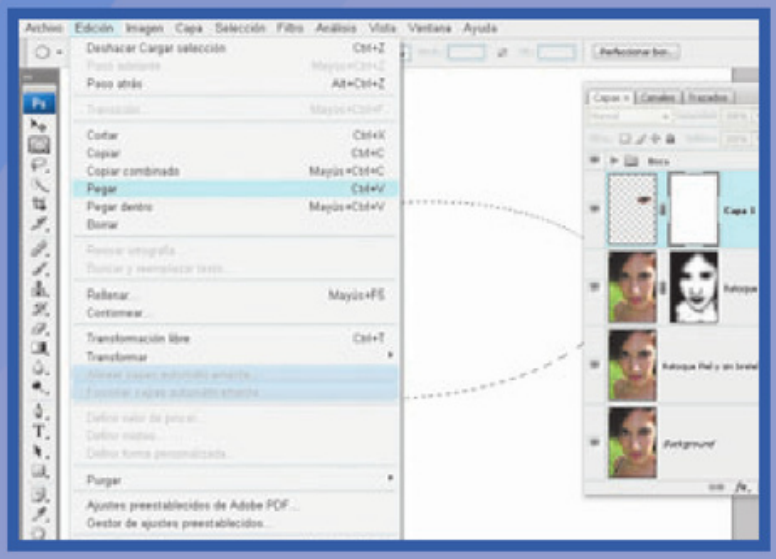
10

Ahora vamos a blanquear los dientes. Los seleccionamos con cualquier herramienta para ese fin y hacemos clic en el icono [Crear nueva capa de relleno o ajuste], de [Tono/Saturación]. Seleccionamos [Amarillos] en el menú desplegable [Editar]. En la opción [Saturación] modificamos el valor 0 por, aproximadamente, -85; y en [Luminosidad], ingresamos un valor de entre 5 y 15. Regresamos a la opción [Todos], del menú [Editar], y también modificamos la saturación y la luminosidad. Recordemos que estos valores son referenciales, y pueden variar en función de la resolución, y de los tonos y la saturación de las distintas imágenes.

11

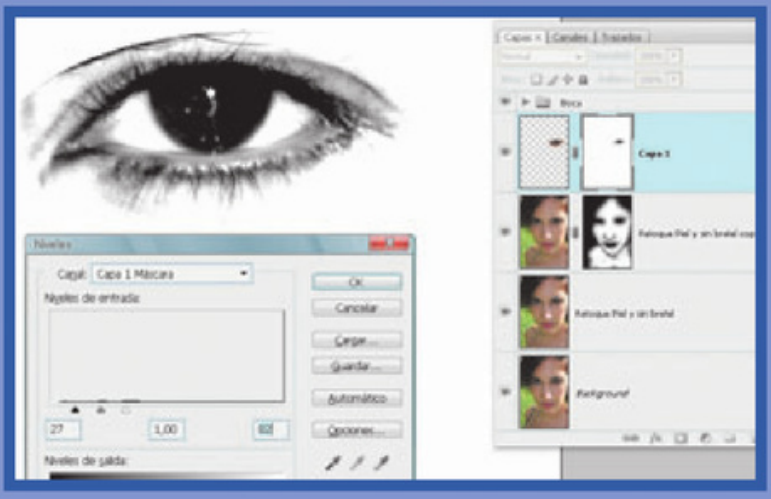
Al momento de maquillar, es muy habitual aumentar el volumen de las pestañas. Desafortunadamente aún no disponemos de un elemento que nos permita efectuar este tipo de truco, si bien podemos crear nuestros propios pinceles de pestañas. Pero no será lo que haremos a continuación. Nos ubicamos en la capa [Fondo] y, con la herramienta [Lazo], seleccionamos la región de los ojos, de manera general. Copiamos al Portapapeles los ojos seleccionados –utilizaremos esta copia a continuación– y vamos a [Selección/Guardar selección], donde le damos un nombre descriptivo.





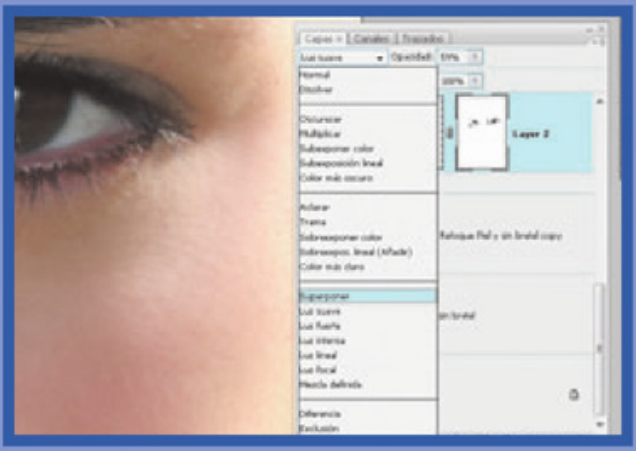
12

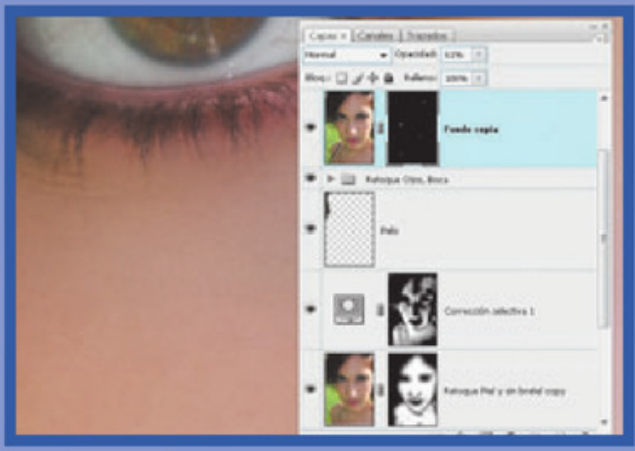
Duplicamos lo que aun tenemos seleccionado, recurriendo al atajo de teclado <Ctrl + J>, en una nueva capa. Creamos una [Máscara de capa] y, apretando la tecla <Alt>, hacemos clic en el icono de la [Máscara de capa], en la ventana [Capas], para posicionarnos en ella y editarla. Desde el menú [Selección/Cargar selección], buscamos el [Canal] con el nombre que hemos ingresado anteriormente y hacemos clic en [Ok]. De este modo, recuperamos la selección que habíamos guardado. Desde la [Máscara de capa], vamos al menú [Edición/Pegar] y pegamos lo que habíamos copiado al Portapapeles.



13

Deseleccionamos (<Ctrl + D>) y llamamos al comando [Niveles] (<Ctrl + L>). Movemos los deslizadores para aumentar el contraste entre las zonas claras y las oscuras, y eliminar los mediotonos.
La idea es que sólo queden delineadas las pestañas.
Si es necesario, podemos editar la imagen utilizando la herramienta [Sobreexponer]. Con el [Pincel], pintamos de blanco eliminando el iris del ojo, ya que lo único que deseamos "aumentar" es el volumen de las pestañas.





14

Hacemos clic en el icono del contenido de la capa, para salir del modo de edición. Modificamos el modo de fusión de [Normal] a [Superponer]. Manejamos el efecto a través de la opacidad de la capa. Con esto habremos mejorado el grosor de las pestañas de manera similar a como lo haría el rimel. Cuando terminamos de realizar cualquier tipo de retoque, es conveniente agregar una muy pequeña cantidad de [Ruido] ([Filtro/Ruido/Añadir ruido]).

15

Volvemos a duplicar la capa [Fondo] y la ubicamos por encima de todas las demás. Le agregamos una [Máscara de capa], manteniendo apretada la tecla <Alt> al mismo tiempo que hacemos clic. Con el [Pincel] pintamos de color blanco en las marcas características de la persona, como los lunares. ¿Por qué los eliminamos al principio? Porque al desenfocar la imagen, los lunares tienden a manchar la piel.

Retoques extra

En nuestro ejemplo, fue necesario eliminar los reflejos verdes del pasto, realzar los brillos de los ojos, eliminar el tirante de la remera negra y aclarar la imagen general. En el caso de los reflejos utilizamos el comando [Color selectivo], para quitar la dominante verde. Para los brillos de los ojos creamos una capa nueva y, con el [Pincel] con una suavidad media, pintamos de blanco sobre el brillo original. El tirante lo borramos usando las herramientas [Tampón de clonar] y [Pincel corrector]. Para aclarar la imagen, agregamos una [Capa nueva de relleno o ajuste] de [Niveles] y, sin modificar ningún valor, aceptamos y le cambiamos el modo de fusión por [Trama] a un 50% de opacidad.

Automatización

Automatizar las tareas permite ahorrar mucho tiempo y nos garantiza resultados coherentes en diversos tipos de operaciones. Photoshop nos brinda distintos medios para hacerlo; veamos cuáles son.

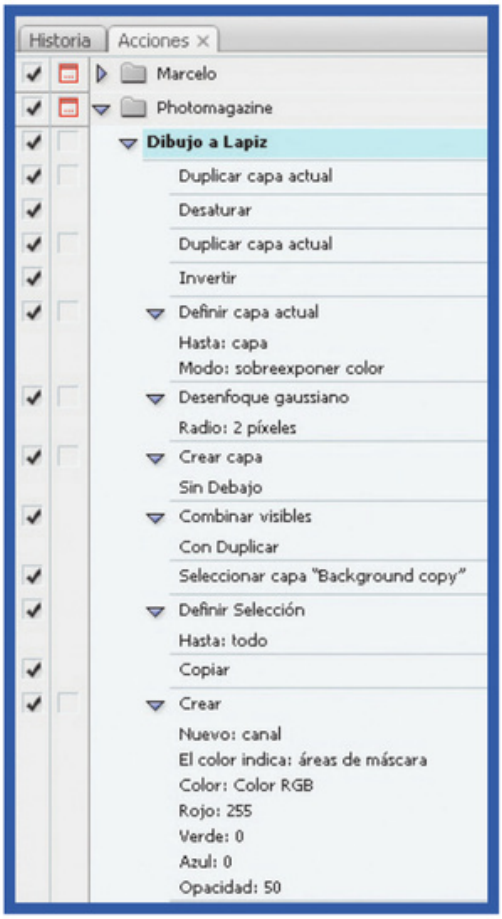
Si bien aún se necesita el "ojo del amo para engordar el ganado", existen varias opciones que Photoshop nos permite utilizar para automatizar las tareas repetitivas y aburridas. Esto nos da la posibilidad de ahorrar mucho tiempo en diversas clases de procedimientos, ya que podemos aplicar el mismo mecanismo a casi todas las operaciones. Y decimos "casi" porque los procesos muy puntuales, como el retoque de color, todavía deben efectuarse de forma manual, aunque, como veremos, no falta mucho para que también puedan automatizarse.

Photoshop proporciona numerosos medios para automatizar tareas, como las acciones, los droplets, el comando [Lote], la creación de secuencias de comandos, las plantillas, las variables y los conjuntos de datos. De todas estas posibilidades, la más común es la creación y posterior uso de [Acciones].

Una acción es una serie de tareas que se reproducen en un archivo o en un lote de archivos y que nos permite automatizar comandos de menús, opciones de ventanas, acciones de herramientas, etc. Por ejemplo, podemos crear una acción que cambie el tamaño de una imagen o aplicar un cierto filtro para realizar algún efecto especial y, a continuación, guardar el archivo en el formato deseado. De igual modo, las acciones también pueden incluir controles modales que permiten introducir valores en un cuadro de diálogo mientras se ejecuta una acción.

Como no todo lo que brilla es oro, existen varias tareas que no podemos llevar a cabo de manera automática. Sin embargo, anticipándose a este tipo de problemas, Photoshop nos permite agregar detenciones a las acciones, para hacer esas tareas de forma manual (por ejemplo, utilizar una herramienta para clonar una región).

Este programa incluye una gran cantidad de acciones predefinidas instaladas, que ya vienen "preparadas" para ayudarnos a llevar a cabo



Desde [Acciones], podemos organizar todas aquellas que deseemos automatizar.

Proceso por lotes

Para realizar el proceso por lotes con varias acciones al mismo tiempo, es conveniente crear una nueva acción para que ejecute a las demás. A continuación, procesaremos la nueva acción creada por lote. Cuando se utiliza una gran cantidad de procedimientos, dentro de una misma acción o trabajando con el comando [Lote], dependiendo de cómo hayamos configurado las [Preferencias], puede ocurrir que el rendimiento de Photoshop decaiga. Para mejorarlo, es conveniente reducir el número de estados de historia guardados y, en la ventana [Historia], desmarcar la opción [Crear automáticamente primera instantánea].



Utilizando el comando [Alinear capas automáticamente] y una [Máscara de capa] muy rudimentaria, podemos solucionar el problema de un grupo de personas con errores en la toma.

los procedimientos más habituales. Obviamente, éstas no servirán por completo a nuestros propósitos específicos, pero gracias a su ductilidad, podremos utilizarlas como base para personalizarlas según nuestras necesidades o para crear acciones nuevas.

Lo más interesante de las acciones es que, además de trabajar sobre un archivo abierto, también nos permiten hacerlo por lotes. El comando [Lote] ([Archivo/Automatizar/Lote]) ejecuta una acción directamente en una carpeta de archivos. Cuando procesamos archivos por lotes, podemos dejarlos abiertos, cerrarlos y guardar los cambios realizados en los originales, o bien guardarlos como versiones modificadas en una nueva ubicación (y dejar los originales sin cambios).

Si bien las acciones son una de las automatizaciones más importantes, en la última versión de Adobe Photoshop se agregaron diversas tareas o procedimientos que nos dejarán con la boca abierta; principalmente, para tomarnos un café mientras la máquina trabaja por nosotros. Veamos cuáles son.

El comando [Alinear capas automáticamente] es el aliado ideal para utilizar en conjunto con el de [Fusión].

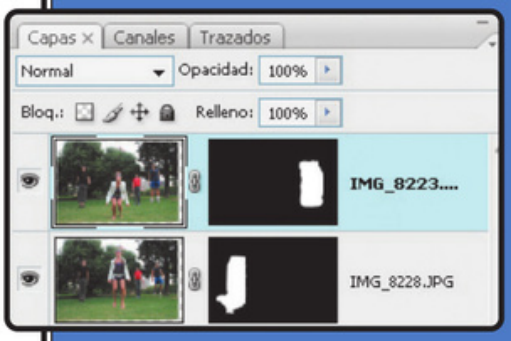






Más sobre la alineación

Luego de alinear varias imágenes que compartan zonas superpuestas (por ejemplo, para crear una fotografía panorámica), podemos seleccionar una de las siguientes opciones:
Automático: Photoshop analiza las imágenes originales, y aplica una composición cilíndrica o en perspectiva, según resulte más adecuado para el producto final.



Perspectiva: Crea una composición consistente mediante la designación de una de las imágenes de origen (por defecto, la central) como imagen de referencia. A continuación, las demás imágenes se transforman (cambian de posición, se estiran o se sesgan como sea preciso) de manera de hacer coincidir el contenido superpuesto de todas las capas.
Cilíndrico: Reduce la distorsión que puede tener lugar con la composición [Perspectiva] mostrando cada una de las imágenes como si fuera un cilindro abierto. Pese a todo, el contenido superpuesto de todas las capas sigue coincidiendo. La imagen de referencia se sitúa en el centro. Constituye la opción ideal para crear panoramas amplios.
Sólo cambiar posición: Alinea las capas para conseguir que el contenido superpuesto coincida, pero no transforma (ni estira ni sesga) ninguna de las capas originales.

ALINEAR CAPAS AUTOMÁTICAMENTE

El comando [Alinear capas automáticamente] (en el menú [Edición]) permite hacerlo en función de la semejanza de su contenido. De esta forma, podemos sustituir o eliminar las partes de las imágenes que tengan el mismo fondo. La alineación ocurre gracias a la comparación de los píxeles según su ubicación. Por ejemplo, si tenemos un grupo de personas que deberían de estar mirando a un determinado lugar y, por algún motivo, una no lo hizo, realizando varias tomas, podremos alinearlas automáticamente y, con una [Máscara de capa], corregir el error sin demasiado problema.
Para que el comando funcione, se necesita, en primer lugar, que una de las capas sea la de referencia, o bien permitir que Photoshop la elija de forma automática. A continuación, las demás capas se alinean con la de referencia, de manera que el contenido que sea igual se superponga.
Una vez alineadas las imágenes, creamos una [Máscara de capa] para



[Alinear capas automáticamente] nos permite agilizar composiciones complejas, facilitándonos el uso de [Máscara de capa].





El comando [Fusionar capas automáticamente], junto con [Alinear capas automáticamente], es ideal cuando queremos realizar fotografías panorámicas, utilizando varias imágenes en la composición final.

"sustituir" la parte de una capa por otra de abajo; así, combinaremos partes de cada una de las imágenes originales en una única imagen perfecta.

Si queremos que una imagen sea la referencial, debemos bloquear la capa, en la ventana del mismo nombre, para designarla como tal. Si no definimos ninguna capa de referencia, Photoshop analiza todas las que hay y toma como referencia la que ocupa la posición central en la composición final.

Para seleccionar varias capas adyacentes en la ventana [Capas], mantenemos pulsada la tecla <Shift> y hacemos clic en las demás capas; para seleccionar aquellas que no son contiguas, pulsamos <Ctrl> al tiempo que hacemos clic en las capas que deseamos seleccionar. Cuando utilicemos el comando de alineación, deberemos evitar seleccionar [Capas de ajuste], [Capas vectoriales] u [Objetos inteligentes], dado que no contienen la información necesaria para la alineación. Gracias al comando [Alinear capas automáticamente], podremos crear con gran facilidad efectos altamente interesantes.

FUSIONAR CAPAS AUTOMÁTICAMENTE

Hasta ahora hemos visto cómo alinear imágenes de forma automática, pero no analizamos si es posible automatizar las funciones de fusionar imágenes.

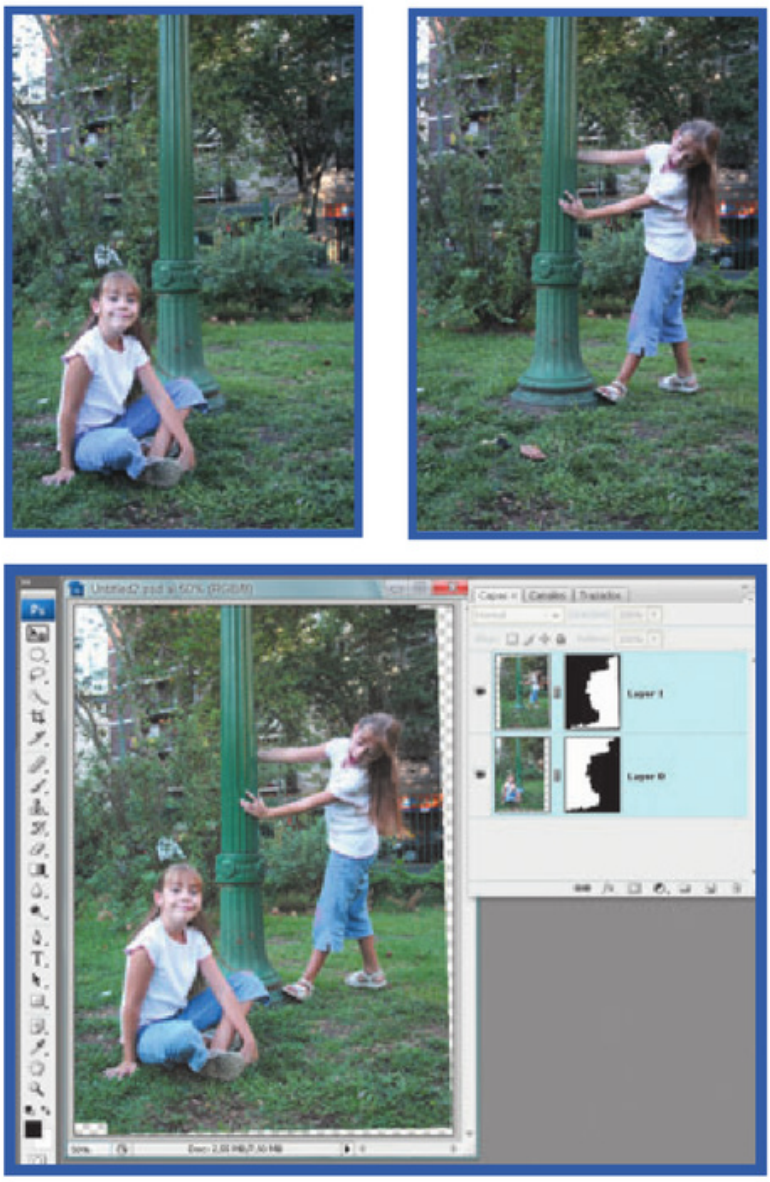
Al unir o combinar imágenes con el fin de crear una compuesta, es necesario crear una [Máscara de capa], que permita realizar el perfecto "encaje" entre las partes para la composición de la imagen final. Esto es independiente de la corrección de las diferencias de exposición que pueden ocurrir entre las imágenes originales, las cuales pueden crear "costuras" o inconsistencias en la imagen combinada. No obstante, la versión de Adobe Photoshop CS3 introdujo un comando ideal para automatizar las fusiones. Se trata

de [Fusionar capas automáticamente], que, además de crear de manera automática las máscaras necesarias, permite generar transiciones suaves para el perfecto fundido en las imágenes finales. Vale aclarar que este comando sólo está disponible para imágenes RGB o en escala de grises.

Para utilizar los beneficios de este comando, debemos copiar o colocar las imágenes que deseamos combinar en un mismo documento, cada una de ellas en una capa diferente. Luego de hacerlo, tenemos que alinear las capas de modo que las zonas comunes se superpongan. Este paso puede hacerse de forma manual o aplicando el comando [Alinear capas automáticamente].

Luego, con las capas aún seleccionadas, vamos al menú [Edición/Fusionar capas automáticamente]; de manera automática, se aplicarán las máscaras de capa que necesite cada una a fin de enmascarar las áreas que tengan sobreexposición y subexposición o las diferencias de contenido y, de este modo, crear una composición perfecta.

Las pilas de imágenes combinan grupos de éstas con referencias similares, aunque haya diferencias.



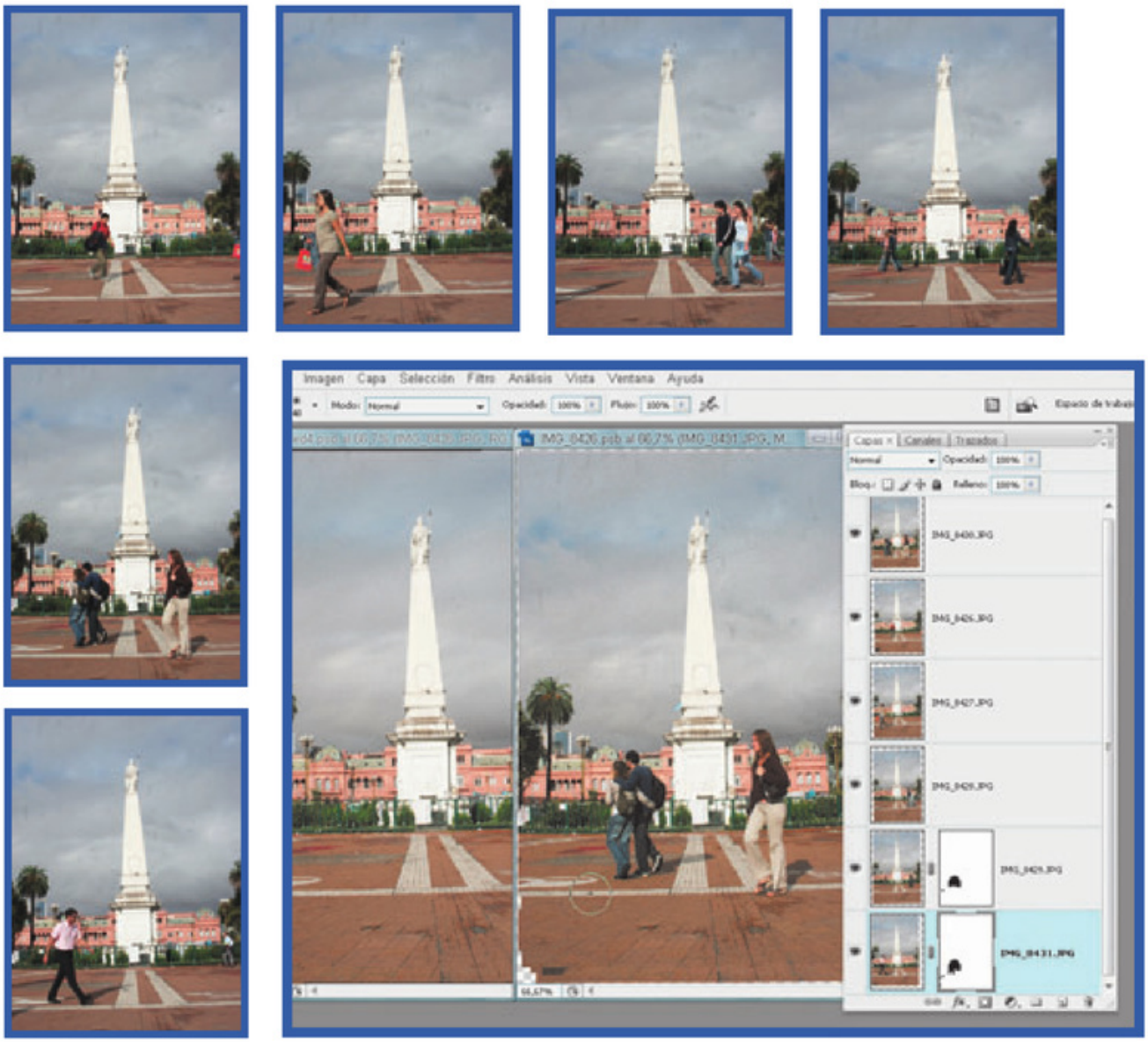
Mientras que exista una solapa entre las distintas imágenes, el comando [Fusionar capas automáticamente] creará la unión y fusión entre ellas.

PILAS DE IMÁGENES

Básicamente, las pilas de imágenes combinan grupos de éstas con referencias similares, aunque haya diferencias en el tamaño, la calidad o el contenido dentro del mismo grupo. Una vez combinadas dentro de una pila –que no es más que un archivo nuevo con cada una de las imágenes elegidas en capas independientes–, podremos procesar las distintas imágenes en una única compuesta, para eliminar contenidos no deseados. El caso típico de este comando es, por ejemplo, la realización de una fotografía sin personas que generen ruido. Por ejemplo, si queremos tomarle una foto a un monumento nacional, es casi imposible hacerlo sin que algún transeúnte se cruce en la toma. Otra opción es realizar la foto un día domingo bien temprano por la mañana. Sin embargo, con el comando [Cargar archivos en pila], podremos hacerlo de forma automática sin necesidad de madrugar o depender de la buena voluntad de los peatones.

Para utilizar el comando de "eliminación" automática de transeúntes u objetos inoportunos, las pilas de imágenes deben almacenarse como objetos inteligentes. Las opciones de procesamiento aplicables a las pilas se conocen como modos de apilamiento y no son destructivos, ya que, al estar utilizando la opción de [Objetos inteligentes], podemos volver a usar la imagen original, intacta, en la pila.

Asimismo, podemos cambiar los modos de apilamiento para generar efectos diferentes; la información original de la imagen en la pila permanecerá inalterada. Para preservar los cambios después de aplicar el modo de apilamiento, es conveniente guardar el resultado como una imagen nueva o rasterizar el objeto inteligente. Con el fin de obtener los mejores resultados, las imágenes dentro de una pila deben compartir las mismas dimensiones y un contenido lo más parecido



Al utilizar el concepto de [Objetos inteligentes], los modos de apilamiento son ampliamente flexibles, ya que nos permiten realizar infinitas correcciones en las imágenes apiladas.

posible; es decir, tienen que ser un grupo de imágenes tomadas desde un mismo punto fijo, o una serie de cuadros obtenidos desde una cámara de video fija. Además, deben contener dos capas como mínimo. El contenido de las imágenes tiene que ser lo suficientemente parecido como para permitirle al programa alinearlas con otras fotografías del mismo grupo.

Luego de haber cargado todas las imágenes en una pila, desde el menú [Selección] elegimos la opción [Todas las capas]. Para que la capa [Fondo] pueda seleccionarse con el comando [Todas las capas], primero es necesario convertirla a una capa normal.

Utilizando el comando [Alinear capas automáticamente] y seleccionando [Automático] como opción de alineación, alineamos las capas y, luego, desde el menú [Capa/Objetos inteligentes/Convertir en objeto inteligente], las convertimos en un [Objeto inteligente].

Volvemos al menú [Capa/Objetos inteligentes], pero esta vez seleccionamos [Modo de apilamiento]. Como lo que deseamos hacer es eliminar a los transeúntes de nuestra imagen, utilizamos [Mediana].

PRUEBA Y ERROR

Tal vez haya que crear alguna [Máscara de capa] dentro de las imágenes del [Objeto inteligente], para eliminar definitivamente algún objeto no deseado. En el ejemplo fue necesario crear una máscara para eliminar los pies de una pareja que, por superposición con otras imágenes, no desaparecían definitivamente. Si deseamos cambiar el efecto, sólo tenemos que modificar el modo de apilamiento. La interpretación de las pilas no es acumulativa: cada efecto de interpretación opera en los datos de imagen originales de la pila y sustituye los previos.



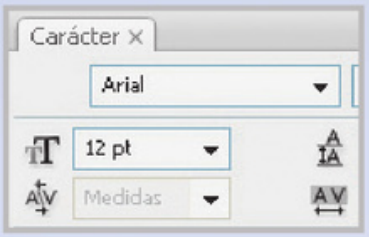
Parte 1

3

Efectos y preparación de imágenes para ser publicadas

En este último capítulo, dedicado a Adobe Photoshop, aprenderemos a manejar tipografías, efectos especiales; y a preparar el material para su posterior distribución.

3 SUMARIO



TIPOGRAFÍAS 117

En esta sección, aprenderemos las herramientas más avanzadas para el control de tipografías en Adobe Photoshop.



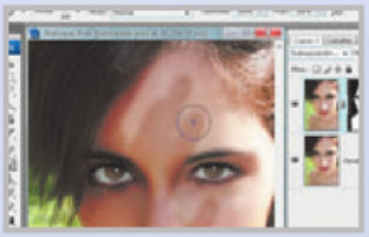
UNA CUESTIÓN DE ESTILOS 122

Los estilos nos ofrecen flexibilidad a la hora de utilizar similares configuraciones de fuentes en diferentes proyectos.



MARCA DE AGUA 129

Esta técnica ancestral permite evitar, entre otras cosas, el tan temido robo de imágenes en Internet.



PARA TU PIEL DE VERANO 134

En este ejercicio paso a paso, aprenderemos cómo broncear una piel de forma totalmente digital.



SALIDA FINAL 137

Ya sea que vayamos a publicar las imágenes en la Web o en algún tipo de impresión, el proyecto necesita cierta preparación previa.

Tipografías

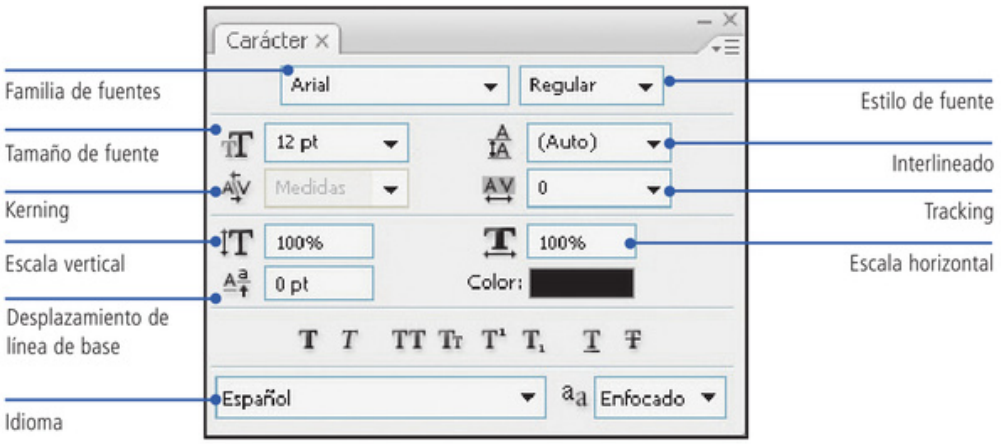
Aunque Photoshop no es el programa ideal para manejar tipografías, en su última versión ha mejorado considerablemente este aspecto, al permitir usarlas en pequeñas ediciones de textos.

Si bien la intención de esta sección es mostrar algunos efectos especiales en fuentess, antes de ver cómo realizarlos, es conveniente hacer un pequeño paréntesis. Como dijimos anteriormente, vale destacar que, en las últimas versiones de sus suites, Adobe ha unificado de alguna forma el manejo tipográfico, por lo cual muchos de los conceptos que veremos a continuación podrán aplicarse también a Adobe Illustrator y a Adobe InDesign, siempre teniendo presente que Photoshop es un programa para edición de imágenes. El uso de texto como medio gráfico implica "decorarlo", no sólo con diferentes familias tipográficas, sino también con la edición de negritas y/o cursivas.

La manera de ingresar cualquier tipo de texto –ya veremos que existen distintas formas de hacerlo– es utilizando la herramienta del mismo nombre. Al hacer clic en una imagen con una herramienta de [Texto], se crea una capa nueva y se activa automáticamente el modo de edición. Entonces, podremos empezar a escribir. Para determinar si estamos en modo de edición, basta con mirar la ventana [Opciones]; si aparecen los botones [Aprobar] y [Cancelar], es que estamos en ese modo.

La herramienta [Texto], además de estar acompañada por la ventana [Opciones], tiene otras dos propias. Se trata de [Carácter] y [Párrafo], que brindan funciones para aplicar formato a caracteres, palabras o bloques de texto. Existen dos maneras de activarlas: yendo al menú [Ventana/Carácter] o a [Ventana/Párrafo], o bien, con una herramienta de texto seleccionada, haciendo clic en el botón [Conmutar paletas Carácter y Párrafo], de la ventana [Opciones]. Algunas de las funciones de formato, disponibles en ambas ventanas, también están presentes en [Opciones].

PROPIEDADES DEL TEXTO

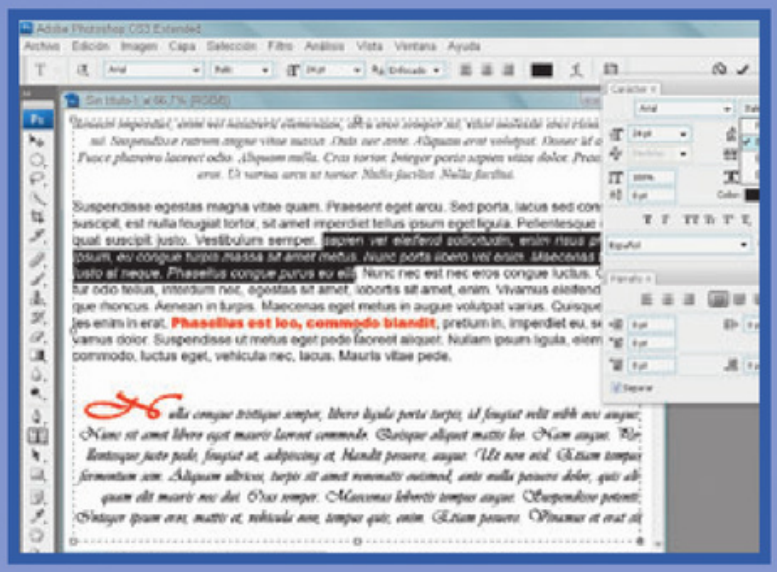


Creación de fuentes

De los programas "creadores" de tipografías, uno de los más populares es FontCreator, del cual podemos descargar un trial desde la página web www.high-logic.com/fontcreator.html.

En esta sección analizaremos en detalle cómo funciona el sistema de escritura y edición de texto, además de algunas bases sobre el sistema de fuentes.

Escribir en Photoshop



Más allá de la forma en que hayamos creado el texto, se puede editar cualquier palabra o carácter, de forma independiente.

En Photoshop, el texto se compone de contornos basados en vectores, o sea, de formas definidas matemáticamente que describen las letras, los números y los símbolos de una determinada familia tipográfica. Muchos tipos de letra están disponibles en varios formatos. Los más comunes son Type 1 (llamado también fuentes PostScript), TrueType y OpenType.

Al utilizar este tipo de caracteres, Photoshop conserva los contornos del texto basado en vectores y los utiliza al cambiar la escala o el tamaño del texto. Esto es fundamental al guardar un archivo PDF o EPS o imprimir la imagen en una impresora PostScript, ya que de esta manera es posible generar texto con bordes nítidos, independientemente de la resolución final del archivo.

Al utilizar la herramienta [Texto], una nueva capa se añade a la ventana [Capas], que podremos utilizar para modificar lo escrito o aplicar algunos de los comandos de capa.

Si estamos trabajando con archivos en modos [Multicanal], [Mapa de bits] o [Color indexado], las capas de texto no se crearán, dado que estos modos no admiten capas. En estos casos, el texto aparecerá directamente en el fondo como texto rasterizado.

Volviendo al tema de los contornos vectoriales, una vez rasterizada una capa de texto, Photoshop convierte los contornos del texto basado en vectores a píxeles. De esta manera, la fuente o tipo rasterizado ya no tiene contornos vectoriales, y entonces es imposible volver a editarlo.

¿Por qué habríamos de convertir texto en píxeles? Porque, desafortunadamente, muchos comandos sólo funcionan con este último elemento.

Por suerte, con la versión CS3 aparecieron los [Filtros inteligentes], que trabajan con los [Objetos inteligentes]. Entonces, si convertimos una capa de texto en [Objeto inteligente], podremos aplicarle comandos que, de otra forma, o en versiones anteriores, sólo podríamos utilizar rasterizando la capa de texto. De cualquier manera, si aplicamos filtros o deformaciones basadas en la manipulación de píxeles, ya sea rasterizando o utilizando los [Filtros inteligentes], la salida final, sí o sí, será en formato de píxeles.

Mientras mantengamos las propiedades vectoriales de una capa de texto, además de poder editarlo en cualquier momento, también podremos realizar los siguientes cambios:

1) Cambiar su orientación.

2) Aplicar suavizado.

3) Convertir un objeto de texto en texto de párrafo, y viceversa.

4) Crear un trazado de trabajo a partir de texto.

5) Aplicar comandos de transformación desde el menú [Edición], exceptuando [Perspectiva] y [Distorsionar].

Al igual que en Illustrator o InDesign, existen tres maneras de crear un texto: en un punto, en un párrafo o en un trazado.

El texto basado en un punto es, en realidad, una línea de texto horizontal o vertical que empieza en el punto en el que se haga clic. Este tipo de formato de texto es muy útil cuando se trabaja con una cantidad reducida de palabras, como títulos o frases destacadas.

El texto de párrafo utiliza límites que "controlan" el flujo de caracteres, tanto horizontal como verticalmente. Este método de inserción de texto es ideal cuando se trabaja con uno o varios párrafos, como en la creación de un folleto.

Por último, el texto en un trazado es aquel que fluye a lo largo del borde de éste, realizado con la herramienta [Pluma], por ejemplo, en la misma dirección en la que se añadieron los puntos correspondientes.

Si introducimos más texto del que cabe dentro de los límites de un párrafo o de un trazado, aparece un



Ilustración con fuentes tipográficas, creada por el diseñador rumano Chromakey (http://chromakey.wordpress.com/).

pequeño cuadro o círculo con un símbolo más (+) situado en la esquina del límite o punto de ancla al final del trazado.

De la misma manera, si tenemos una forma vectorial y hacemos clic dentro de ella, ésta servirá como "contenedora" del texto, que fluirá tal como lo hace cuando estamos trabajando con un texto en párrafo.

Uno de los grandes inconvenientes cuando utilizamos la opción del trazado es la del reposicionamiento del texto dentro de él.

Para reubicarlo, debemos realizar clic con la herramienta [Texto] sobre el trazado, teniendo cuidado de no hacerlo dentro del trazado cerrado, ya que el efecto que se lograría sería muy distinto del que estamos buscando.

Usemos como ejemplo un texto a través de un círculo, que rotaremos a través de la curva o moveremos hacia el lado interior. Para mover el texto, necesitamos usar la herramienta [Selección directa]. Nos posicionamos entonces delante del texto, y notaremos que se convierte en un cursor con una flecha a su lado. Cuando la flecha aparece hacia la derecha, significa que moveremos el texto en esa dirección. Si hacemos clic y arrastramos hacia la derecha, lo moveremos hacia un nuevo comienzo, de manera automática. También podemos notar que existe un pequeño círculo ubicado en el trazado, que nos muestra dónde termina el texto. Aunque visualmente el texto del ejemplo termine en la palabra Fascículo, para el programa aún existe un espacio para su final. Si nos paramos con la herramienta [Selección directa] en el circulito, veremos que se transforma en un cursor de texto con una flecha hacia la izquierda. Al mover el círculo hacia delante de la palabra Fascículo, ésta desaparece, y al círculo se le agrega un signo +, para indicar que existe más texto oculto. Sin embargo, si el texto estuviese alineado a la derecha, deberíamos tener mayor cuidado al realizar esta operación, porque según el lugar donde coloquemos el cursor, moveremos el texto o lo ocultaremos. Incluso, si desplazamos el texto de derecha a izquierda, y "choca" con el cursor de la izquierda (el

Uno de los grandes inconvenientes cuando utilizamos la opción del trazado es la del reposicionamiento del texto dentro de él.

Existen muchas familias tipográficas que, en sus grupos de fuentes, sólo incluyen estilos "regulares", o sea que no tienen negritas ni cursivas.

símbolo I que marcaría, en el caso de alineación a la derecha, el fin de la palabra), obligaría a esconderlo si seguimos moviendo el cursor de la derecha. Es más fácil realizar este ejemplo que describirlo.

Ya hemos visto la ventana [Carácter] y cómo podemos crear los diferentes tipos de textos. Analicemos ahora de qué manera editarlos.

Luego de seleccionar la palabra que queremos editar –ya sea para cambiarla a negrita, itálica, etc.–, vamos a la ventana [Opciones] o a [Carácter] y, desde el menú desplegable, al lado de la familia tipográfica, seleccionamos la fuente Bold o Italic.

CONFLICTOS TIPOGRÁFICOS

Aquí vamos a detenernos durante un instante para referirnos a un "problema" que tienen las fuentes. Tal vez, cuando utilicemos Photoshop no tengamos muchos conflictos al usar fuentes tipográficas, salvo que las empleemos en archivos EPS o PDF. Sin embargo, cuando trabajemos con Illustrator y, principalmente, con InDesign, sí tendremos que darle mucha importancia al tema tipográfico.

En el diseño profesional para impresión, sólo existen tres tipos de fuentes: PostScript, TrueType y OpenType.

También llamadas Type 1 (tipo 1 en español), las fuentes PostScript fueron las reinas del diseño y de la preimpresión durante casi una década. Existía también un "tipo 3", pero casi ha desaparecido.

Básicamente, las Type 1 se componen de dos archivos. En uno se detallan los contornos (outlines), y poseen la extensión .pfb; en el otro, las medidas (metrics), con la extensión .pfm.

Por lo tanto, una familia tipográfica común está compuesta por redonda, cursiva, negrita y negrita cursiva. Esto significa que habrá ocho archivos (cuatro *.pfb y cuatro *.pfm). Si hubiera más variantes, como las compactas o ultradelgadas, obviamente, habría más archivos.

Estas fuentes fueron creadas, en un principio, para el entorno Macintosh, en el cual también tienen dos archivos: uno conocido como fuente de impresora (printer font) y otro como fuente de pantalla (screen font). La peculiaridad es que, a diferencia de Windows, las fuentes de impresora de una tipografía se agrupan en un único archivo, mientras que las de pantalla van dentro de un archivo/carpeta con un icono de maletín (suitcase). Actualmente, estas fuentes han perdido terreno, debido a lo engorroso que es su manejo, como pudimos observar, y dieron lugar al surgimiento de otros formatos tipográficos.

Las tipografías TrueType están formadas por un solo archivo con extensión .ttf. Son multiplataforma, por lo que funcionan indistintamente en Macintosh y en Windows.

Por último, están las fuentes OpenType. Este formato vectorial de fuentes tipográficas, desarrollado conjuntamente por Microsoft y Adobe como sucesor de los formatos TrueType y PostScript Tipo 1 (Adobe ya no lo fabrica y sólo comercializa los equivalentes OpenType), es multiplataforma, es decir que funciona en Macintosh y en Windows. Esto facilita su uso en ambientes profesionales o en aquellos que son tipográficamente exigentes, y lo convierten



Arial Regular
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890~!@#$%^&*()_+?<>

Arial Bold Itálica
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890~!@#$%^&*()_+?<>

Arial Black
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890~!@#$%^&*()_+?<>

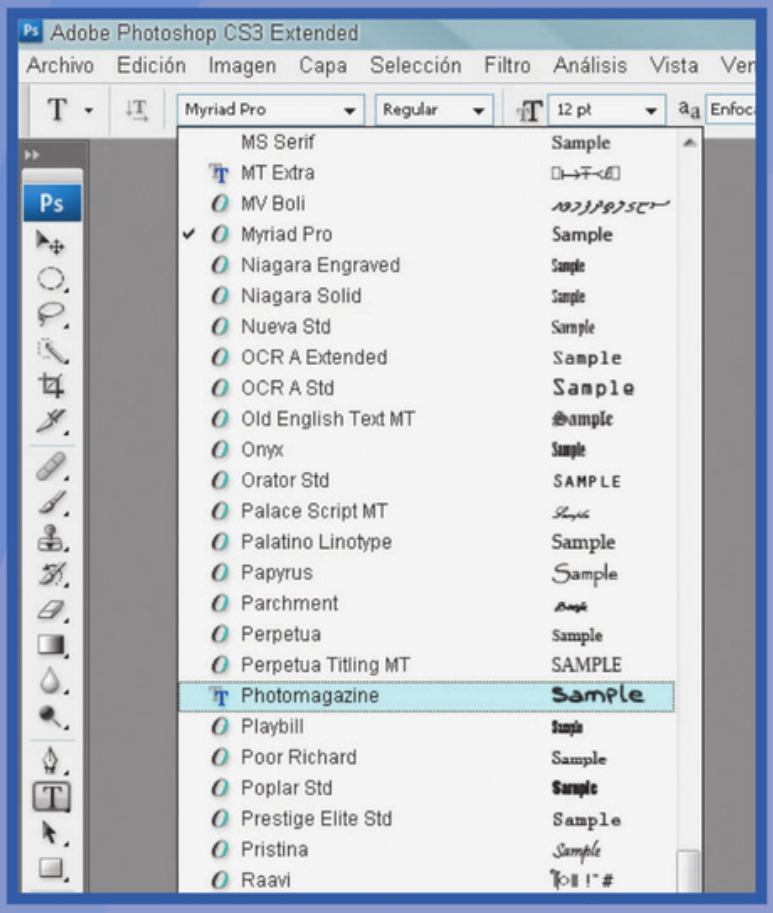
Familias tipográficas

Al conjunto de tipografías compuesto por características similares se lo conoce como familia tipográfica. Cada una de las fuentes, que componen una familia se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios. Las tipografías de cada familia tienen distintos grosores y anchos. Inclusive, pueden existir distintas familias basadas en una misma fuente.

en el formato más utilizado en la actualidad.
Las familias OpenType están formadas por un solo archivo en el que se incluyen todos los datos necesarios. Además, estas fuentes tienen muchos más caracteres (ligaduras y similares) que las PostScript clásicas. Lo más destacado de este formato es su codificación de caracteres, basada en los estándares Unicode. Esto significa que cada fuente puede definir e incluir hasta 65.536 caracteres y lo hace distribuyéndolos en conjuntos lingüísticos (alfabeto latino, hebreo, arábigo árabe, persa, urdú, devanagari, etc.) y tipográficos (ligaduras latinas, ligaduras arábigas, conjuntos opcionales para fracciones, etc.). Esto permite una flexibilidad y una riqueza tipográfica muy superiores a las de formatos anteriores.
Volviendo a la edición de los textos, y habiendo visto que, según el formato tipográfico, podemos tener problemas en el uso de las distintas familias, entenderemos mejor que, al editar el texto, éste puede tener sus limitaciones. Por ejemplo, si utilizamos una gran variedad de fuentes, será necesario tener la opción Bold (negrita) o Itálica (cursiva) de cada una de las familias para que aparezca en el menú desplegable mencionado anteriormente.

CUIDADO CON LAS FALSAS

Existen muchas familias tipográficas que, en sus grupos de fuentes, sólo incluyen estilos "regulares", o sea que no tienen negritas ni cursivas. Sin embargo, si queremos o necesitamos usar una fuente de este tipo, Photoshop nos permite aplicar un pequeño truco: utilizar la falsa negrita (Faux negrita) y la falsa cursiva (Faux cursiva).
Para editar texto con estas propiedades, luego de activar la ventana [Carácter], hacemos clic en los iconos [Faux negrita] o [Faux cursiva], que son los dos primeros ubicados en la parte inferior de la ventana, una serie de letras T con diferentes características. También podemos desplegar el menú lateral y activar cualquiera de las dos opciones, o directamente hacer clic con el botón derecho del mouse y seleccionar la opción desde el menú emergente.
No obstante, esto funciona siempre y cuando no queramos deformar el texto que contenga Faux negritas o cursivas, porque si tratamos de usar, por ejemplo, la opción [Crear texto deformado], aparecerá una ventana informándonos que no es posible hacerlo.
Otro problema –tal vez, el más importante– es que, aunque se vea bien en la pantalla, no será posible



Photoshop permite una previsualización de las fuentes cargadas en sistema. Si tenemos muchas fuentes cargadas, es conveniente eliminar la previsualización desde las [Preferencias] para no lentificar el manejo tipográfico.

imprimirlo ni guardarlo en formatos que preserven las propiedades o características vectoriales del documento, ya sea a través del formato PDF o de cualquier otro que las soporte, salvo el formato nativo, PSD, mientras mantenga las opciones vectoriales o de edición. No habría ningún problemas si rasterizáramos el texto.
Para terminar con esta pequeña introducción al manejo tipográfico en Photoshop, es importante saber que existen dos opciones para deformar un texto y lograr que éste siga manteniendo las propiedades de edición. Una de ellas se encuentra en la ventana [Opciones], cuando estamos trabajando con la herramienta [Texto], y se activa haciendo clic en el icono [Crear texto deformado]. En la ventana que se abre, seleccionamos algunas de las formas predefinidas, y las modificamos a través de deslizadores o ingresando valores numéricos.
La otra posibilidad es recurrir al comando [Transformación libre] y hacer clic en el icono [Cambiar entre modos de transformación libre y deformación], que aparece en la ventana [Opciones]. Esta alternativa es muy poderosa, ya que permite trabajar con la deformación como si fuese una malla vectorial, y la veremos con mayor profundidad más adelante.

Una cuestión de estilos

El uso de estilos nos ofrece la flexibilidad de guardarlos y utilizarlos en distintas imágenes que requieran características similares con otros archivos.

Al igual que los procesadores de palabras, que nos permiten utilizar una especie de macros para aplicar negritas, itálicas, títulos, etc., Photoshop posee estilos, que son una serie de comandos aplicables al contenido de una capa con el fin de modificarlo; por ejemplo, variando su color y textura o, simplemente, agregándole una línea de contorno o una sombra paralela.

Los estilos pueden crearse directamente en cualquier capa o aplicarse desde la ventana [Estilos], donde hay una serie de opciones predefinidas; también podemos descargarlos de algún sitio web. Si hemos creado un estilo propio, podemos guardarlo en la ventana [Estilos] para compartirlo o aplicarlo a cualquier otra capa o documento al que queramos agregarle los mismos efectos. Esta alternativa es ideal cuando trabajamos en equipo para realizar un diseño en particular, ya que, de este modo, todas las personas involucradas pueden recurrir a las mismas configuraciones sin necesidad de registrar cómo fueron hechas. Por ejemplo, los estilos son un recurso óptimo para la creación de botones para las páginas web, así como también para adornar palabras o figuras que requieran características especiales. Incluso, hasta pueden usarse en determinados tipos de retoques o de ilustraciones, como vimos en la página 93.



El uso de estilos es fundamental para la aplicación de características idénticas en diferentes tipos de archivos.

Para guardar un estilo como preestablecido, basado en los ajustes que hayamos indicado en las opciones de [Capas/Estilo de capa], debemos seleccionar la capa que contenga el estilo por guardar y realizar uno de los siguientes pasos:

- Hacer clic en un área vacía de la ventana [Estilos].
- Pulsar la tecla <Alt> y hacer clic en el botón de nuevo elemento, ubicado en la parte inferior de la ventana [Estilos].
- Seleccionar [Estilo nuevo], en el menú de la ventana [Estilos].
- Ir al menú [Capa/Estilo de capa/Opciones de fusión] y, en la ventana [Estilo de capa], presionar el botón [Estilo nuevo].

Cualquiera sea la forma elegida para crearlo, debemos darle un nombre descriptivo, para encontrarlo con más facilidad en la ventana [Estilos].

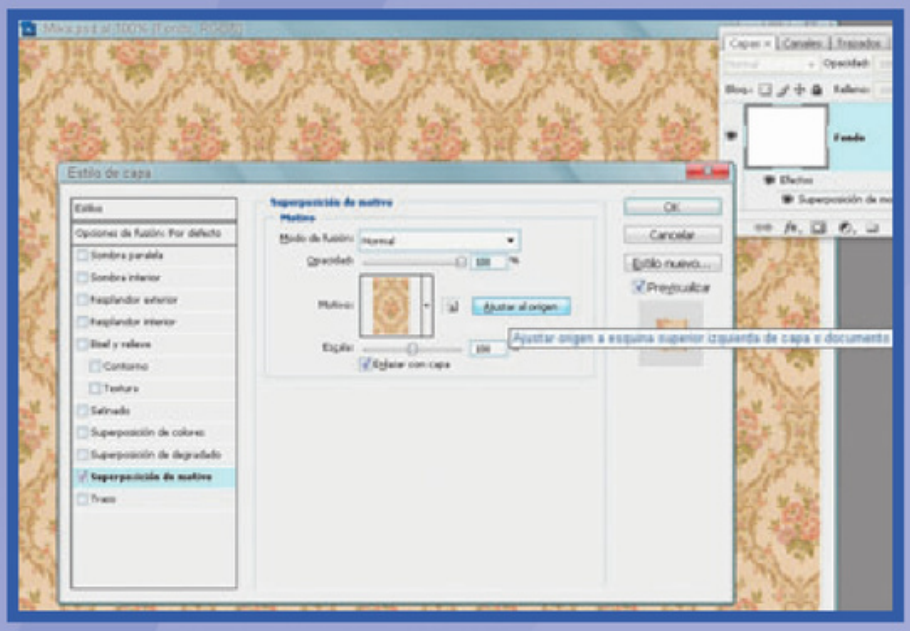
Si deseamos borrar un estilo, existen diversas opciones, como arrastrarla hasta el icono [Eliminar], ubicado en la parte inferior derecha de la ventana [Estilos]; o bien, desde la mismas ventana, pulsar la tecla <Alt> y hacer clic en el estilo en cuestión.

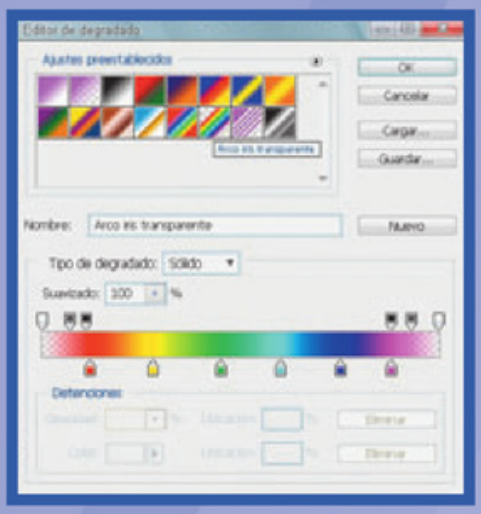
Gestor de ajustes preestablecidos

Mediante el [Gestor de ajustes preestablecidos], podemos administrar las diferentes bibliotecas que hemos creado, como pinceles, degradados, estilos, motivos, y otras. Desde allí podemos cambiar el conjunto de elementos predefinidos que estén activos o bien crear directamente nuevas bibliotecas. Una vez que hemos cargado una biblioteca desde el [Gestor de ajustes preestablecidos], tendremos acceso a los elementos que contiene desde distintas ubicaciones, como la ventana [Opciones], paletas, cuadros de diálogo, etc. En general, al cambiar un ajuste preestablecido, Photoshop nos pregunta si deseamos guardar las modificaciones como un nuevo ajuste preestablecido, de modo que el original y el ajuste modificado permanezcan disponibles.

1

En la ilustración que utilizamos como ejemplo, en primer lugar creamos un patrón o motivo y, luego de definirlo como tal ([Edición/Definir motivo]), lo utilizaremos para rellenar la capa de base. En este caso, en lugar de recurrir al comando [Edición/Rellenar/Contenido/Usar: Motivo], está aplicado directamente como un estilo. Para aplicarlo a la capa [Fondo], primero debemos convertir ésta en [Capa]. Luego, abrimos la ventana [Estilo de capa] y, desde la opción [Superposición de motivo], seleccionamos el que hemos creado.



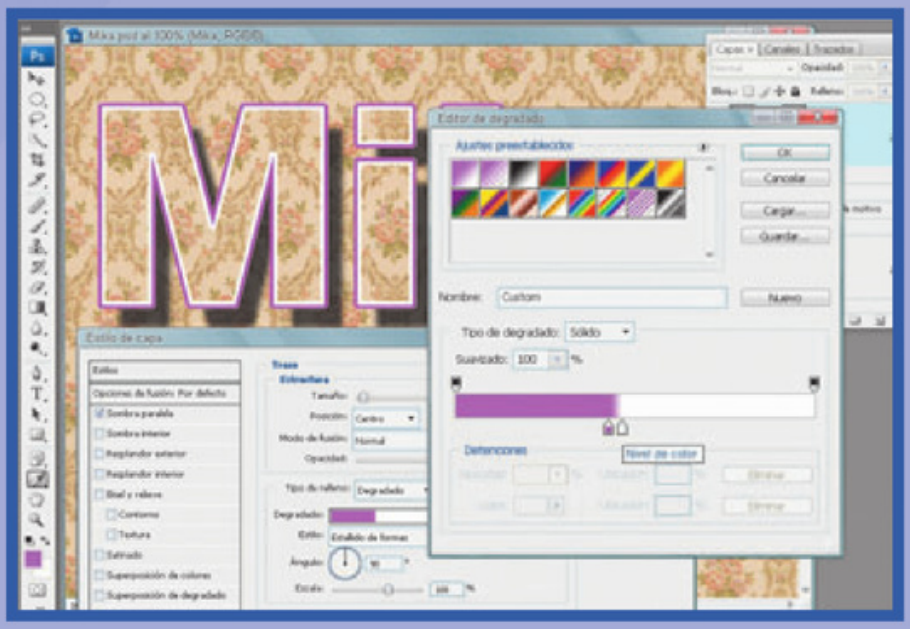


2

Escribimos la palabra deseada y abrimos la ventana [Estilo de capa] otra vez, haciendo doble clic en la capa de texto en la parte derecha de la misma. Cambiar esta oración así: Dentro de la ventana [Capas], en la opción [Trazo], vamos a [Tipo de relleno] y modificamos [Color] (que sólo le aplica un trazo al texto) por [Degradado]. Al hacer clic en el degrado que aparece, se abre la ventana [Editor de degradado], desde donde podremos editar cualquier tipo de degradado, incluso con varios colores, siempre y cuando el tamaño del [Trazo] aplicado lo permita. En la ventana que se presenta seleccionamos el degradado [Arco iris transparente].

3

Luego de aceptar, dejamos marcada la opción [Alinear con capa], e indicamos [Ángulo] en 90° y [Escala] en 100%. Regresamos a la opción [Superposición de motivo] y seleccionamos el motivo que habíamos creado al principio. Si éste no se ajusta al de la capa inferior, presionamos el botón [Ajustar al origen]. Para finalizar, marcamos [Sombra paralela]. Si queremos modificar el degradado utilizado, podemos editarlo desde el [Editor de degradado].



Transformar la escritura en agua

Uno de los efectos más impactantes creados con los estilos son las gotas de agua. Veamos de qué manera, con dos técnicas distintas pero utilizando un mismo estilo, podemos transformar nuestra escritura en agua.

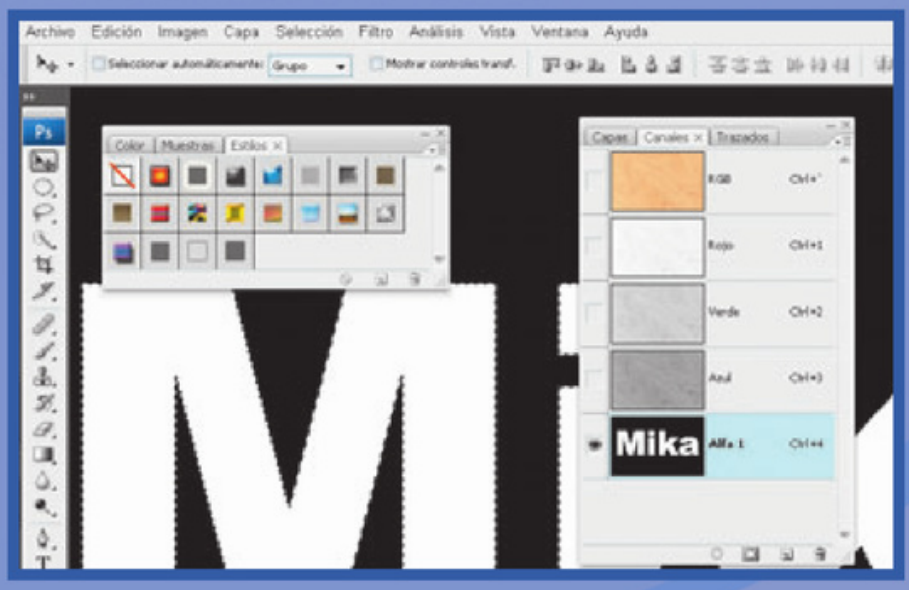
Ya que estamos hablando de tipografías, además de hacer alusión al título, vamos a ver el proceso para crear un estilo muy difundido en las fotografías de productos transpirados, como en una publicidad de la cerveza de moda. En la imagen que acompaña a estas líneas, podemos ver una ilustración con el mejor estilo 3D. Sin embargo, fue totalmente realizada en los dos programas más destacados de Adobe. La lata y las líneas de decoración fueron creadas en Illustrator, y el resto, como el colorido de la etiqueta, el fondo y, principalmente, las gotas de transpiración, fueron hechas con Photoshop. Incluso, la lata podría haber sido hecha directamente en este programa, pero se trabajó con Illustrator para probar las posibilidades 3D de esta aplicación.

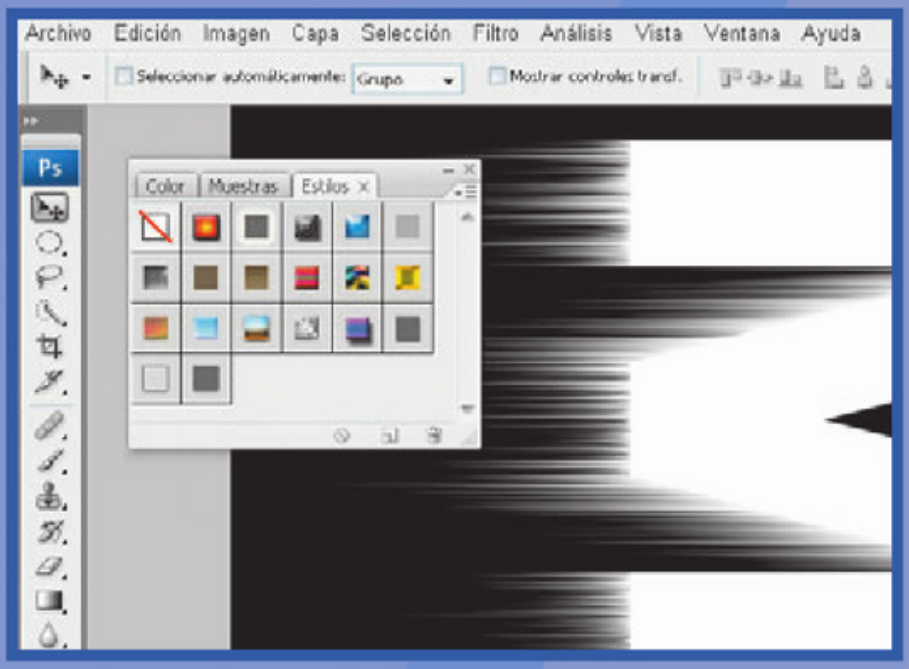


Las gotas se hicieron con el mismo estilo que vamos a aprender a usar a continuación. Este ejemplo puede parecer muy complicado al principio, pero si seguimos los pasos con cuidado, veremos que no lo es en absoluto. Si bien para crear el efecto vamos a utilizar algunos de los principios aprendidos sobre Photoshop, el ejercicio puede llevarse a cabo, directamente, con una tipografía (al fin y al cabo, esta parte de la obra trata sobre este tema), o bien escribiendo a mano alzada sobre una capa transparente, utilizando alguna forma vectorial o pintando sobre una capa transparente. Si recurrimos a este último método, debemos tener presente que, para que las gotas tengan buena definición, el contenido de la capa debe contar con bordes bien definidos y duros, por lo cual es conveniente evitar el uso de pinceles suaves. Lo más aconsejable es trabajar con la dureza del pincel al 100% o, a lo sumo, al 95%. Si trabajamos por debajo de esos valores, el efecto del agua se verá indefinido y no se obtendrá el resultado deseado. Recordemos que los valores expresados en los siguientes pasos son relativos al tamaño de la imagen, y será necesario adaptarlos a la resolución que se maneje en cada caso particular.

1

En primer lugar, buscamos una imagen que permita ver correctamente el texto ingresado. En este caso, elegimos una textura de madera; otra opción ideal es metal o cerámica. Vamos a la ventana [Canales] de la imagen y creamos uno nuevo. Con la herramienta [Texto horizontal] seleccionada, escribimos la palabra que queremos, usando una fuente gruesa; en este ejemplo, Arial Black.

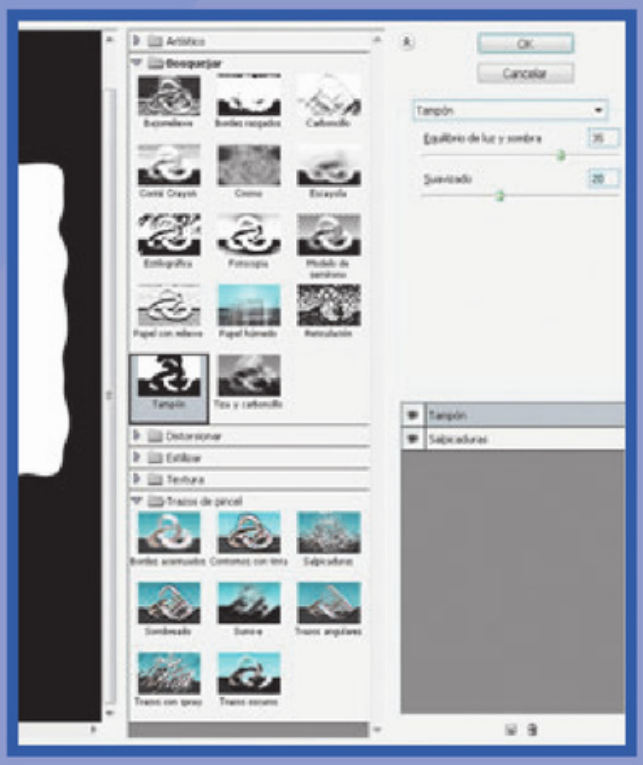




2

Vamos al menú [Imagen/Rotar lienzo/90° AC] y giramos la imagen. Desde el menú [Filtro/Estilizar/Viento] le aplicamos los siguientes valores:
[Método]: Viento
[Dirección]: Desde la derecha



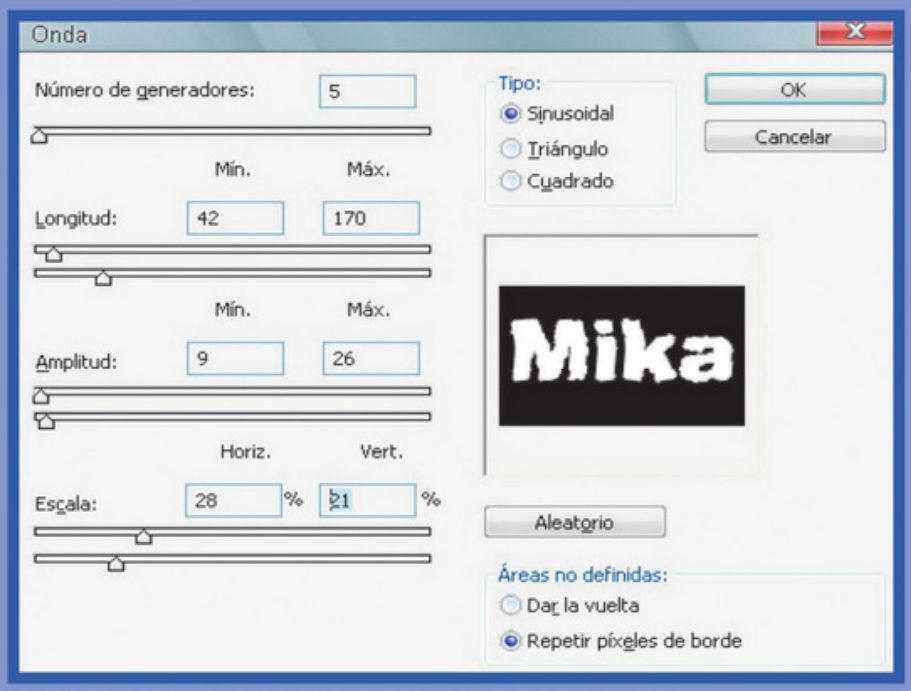


3

Presionando dos veces seguidas las teclas <Ctrl + F> al mismo tiempo, repetimos la aplicación del filtro dos veces más. Volvemos a rotar el lienzo, pero ahora [90° ACD]. Desde el menú [Filtro/Trazos de pincel/Salpicaduras], ingresamos los siguientes valores, sin apretar aún el botón [Ok]:
[Radio]: 25
[Suavizar]: 15

4

Con esto, habremos agregado un poco de ondulación a las formas de las letras. Para suavizar aún más los bordes, vamos a utilizar la opción de sumar diferentes filtros en una misma aplicación. Hacemos clic en el icono [Nueva capa de efecto] y, en la parte central, vamos al menú [Bosquejar/Tampón] e ingresamos los siguientes valores, luego de lo cual presionamos [Ok]:
[Equilibrio de luz y sombra]: 35
[Suavizar]: 20



5

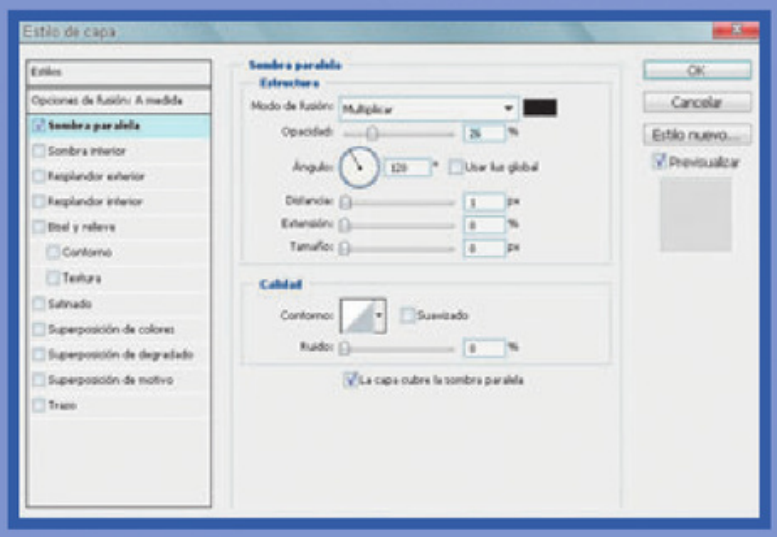
Para terminar con el canal [Alfa], vamos al menú [Filtro/Distorsionar/Onda] y, en la ventana que se abre, colocamos los siguientes valores:

[Número de generadores]: 5
[Longitud]: Min. 42 – Máx. 170
[Amplitud]: Min. 9 – Máx. 26
[Escala]: Horiz. 28% – Vert. 21%
[Tipo]: Sinuosidad
[Áreas no definidas]: Repetir píxeles de borde

6

Antes de hacer clic en [Ok], presionamos en el botón [Aleatorio] para ir probando algunas variantes del seteo que hemos aplicado. Estas variaciones mantienen las configuraciones aplicadas, aunque van realizando cambios en la previsualización. Cuando encontramos una sinuosidad que nos agrada, pulsamos [Ok] y regresamos al canal compuesto [RGB].





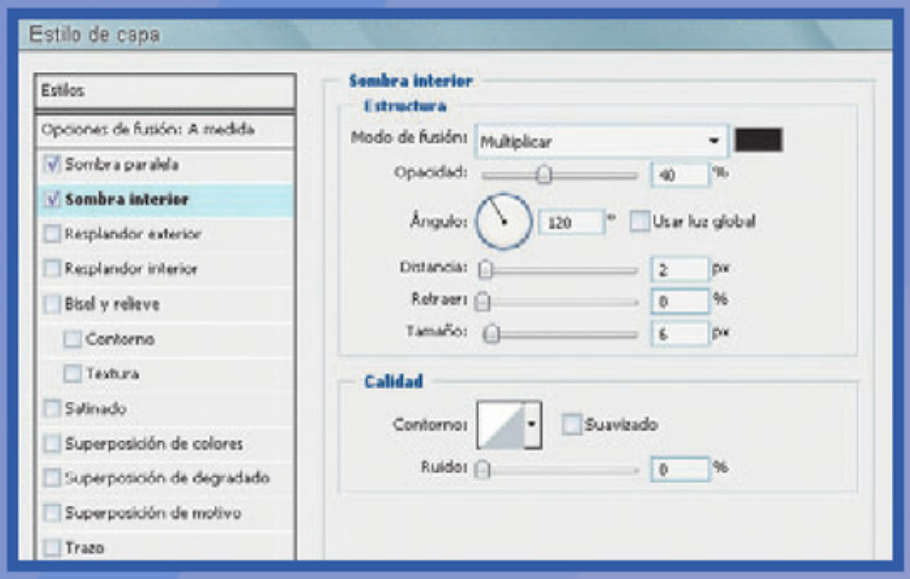
7

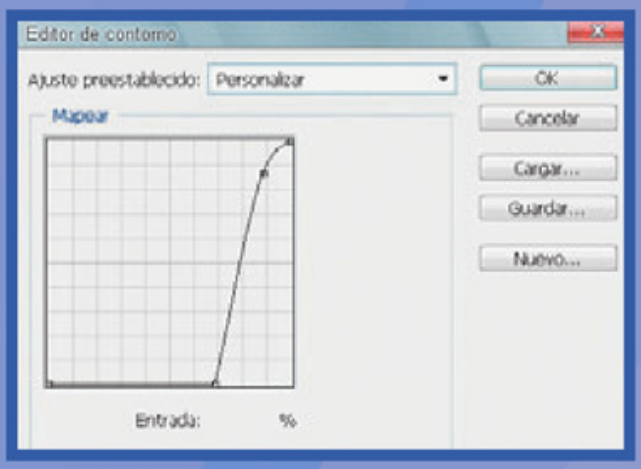
Creamos una nueva capa sobre la imagen y, en la ventana [Capas], bajamos [Relleno] a 0%. Luego le aplicaremos un [Estilo de capa] desde el icono [Añadir un estilo de capa]. En la ventana que se abre, vamos marcando las siguientes opciones con los respectivos valores de los próximos pasos:

[Sombra paralela]
[Modo de fusión]: Multiplicar
[Color]: Negro
[Opacidad]: 26%
[Ángulo]: 120°
[Usar luz global]: Desmarcar
[Distancia]: 1 px.
[Retraer]: 0%
[Tamaño]: 0 px.
[Contorno]: Lineal
[Suavizado]: Desmarcar
[Ruido]: 0%

8

[Sombra interior]
[Modo de fusión]: Multiplicar
[Color]: Negro
[Opacidad]: 40%
[Ángulo]: 120°
[Usar luz global]: Desmarcar
[Distancia]: 2 px.
[Retraer]: 0%
[Tamaño]: 6 px.
[Contorno]: Lineal
[Suavizado]: Desmarcar
[Ruido]: 0%





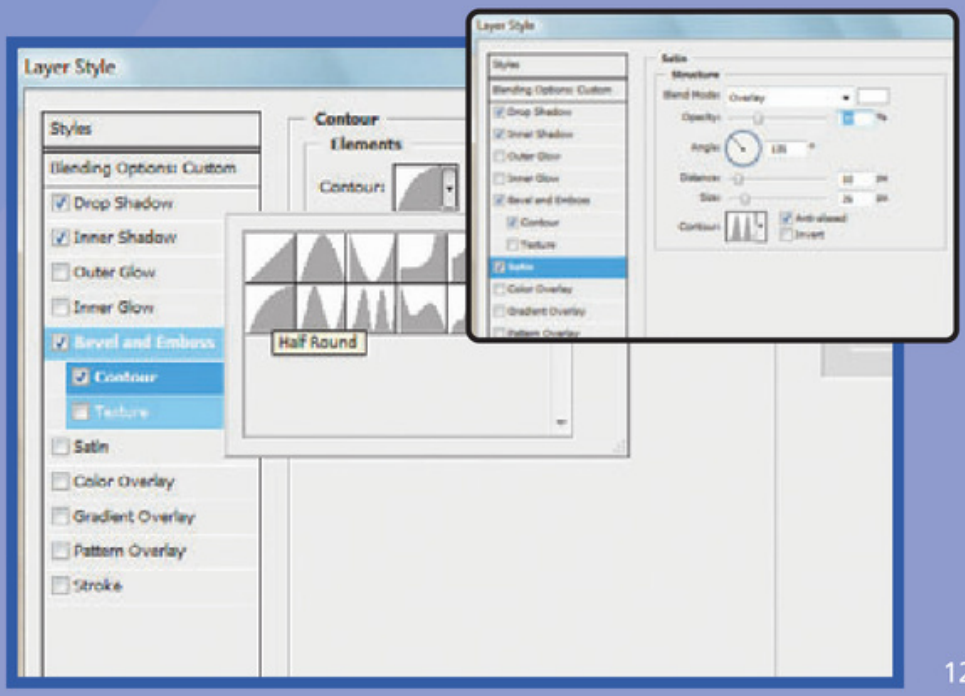
9

[Bisel y relieve]
[Estilo]: Bisel interior
[Técnica]: Redondear
[Profundidad]: 231%
[Dirección]: Superior
[Tamaño]: 14 px
[Suavizar]: 2 px
[Ángulo]: 120°
[Usar luz global]: Desmarcar
[Altitud]: 65°

[Contorneo de resplandor]: Personalizar
[Suavizado]: Marcar
[Modo de resaltado]: Trama
[Color]: Blanco
[Opacidad]: 100%
[Modo de sombra]: Sobreexponer color
[Color]: Blanco
[Opacidad]: 10%

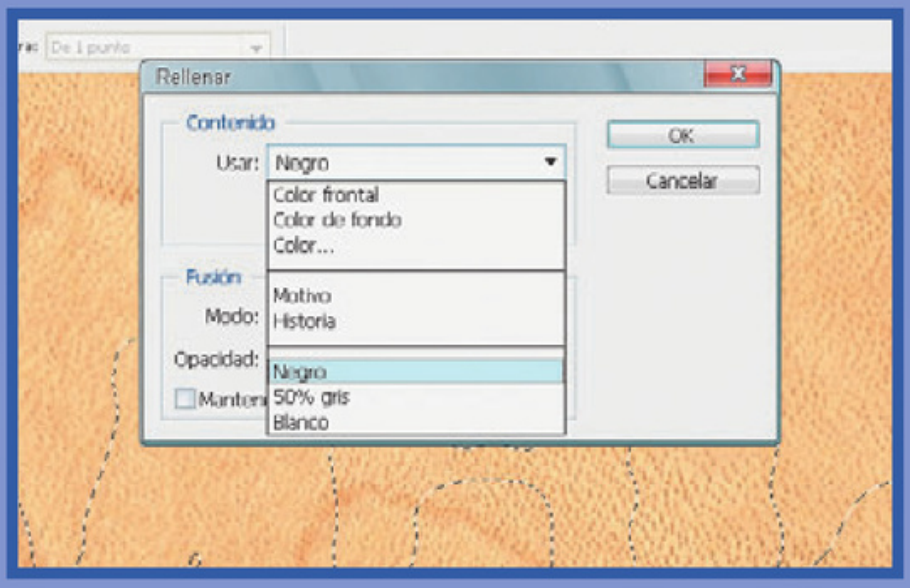
10

[Contorno]
[Contorno]: Semicircular
[Suavizado]: Marcar
[Rango]: 60%
[Satinado]
[Modo de fusión]: Superponer
[Color]: Blanco
[Opacidad]: 30%
[Ángulo]: 135°
[Distancia]: 10 px
[Tamaño]: 26 px
[Contorno]: Aro Doble
[Suavizado]: Marcar
[Invertir]: Desmarcar



11

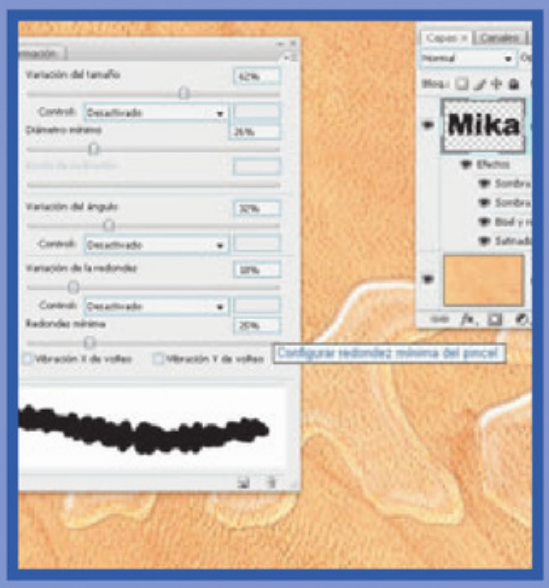
Hechos todos estos cambios, debemos llamar como selección al canal [Alfa 1], desde el menú [Selección/Cargar selección]. Desde [Edición/Rellenar], pintamos la selección con cualquier color, ya que como en el paso 7 modificamos la opción [Relleno] a 0%, el tono elegido no afectará al trabajo.

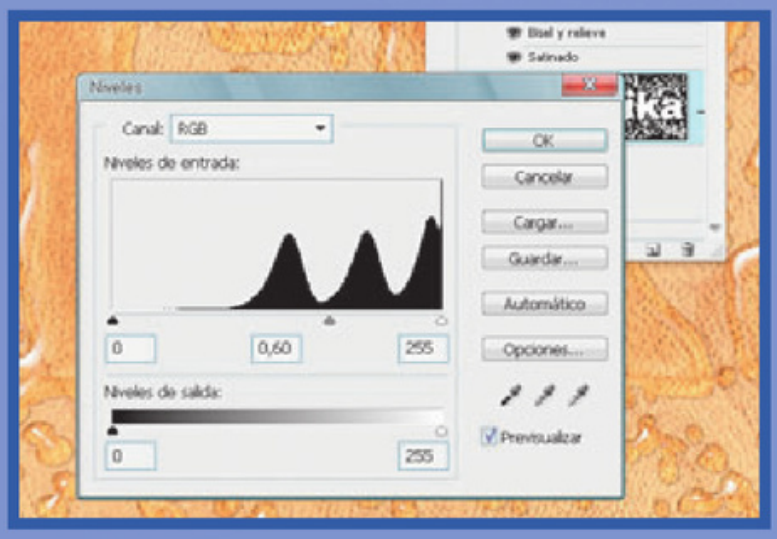


12

Con esto ya hemos transformado nuestro texto en agua. Si queremos agregar algunas gotas, vamos a la ventana [Pinceles] y hacemos los siguientes cambios:

[Forma de la punta del pincel]
[Ángulo]: 76°
[Redondez]: 60%
[Dureza]: 100%
[Dinámica de forma]
[Variación del tamaño]: 62%
[Control]: Sin activar
[Diámetro mínimo]: 26%
[Variación de ángulo]: 32%
[Control]: Sin activar
[Variación de la redondez]: 18%
[Control]: Sin activar
[Redondez mínima]: 25%
[Dispersión]
[Dispersión]: 1000%
[Ambos ejes]: Marcar
[Control]: Sin activar
[Cantidad]: 1
[Variación de la cantidad]: 0%





13

Con estos seteos de pincel, variando su tamaño, hacemos algunos clics alrededor del texto creado. Para finalizar, desde el menú [Selección/Cargar selección], llamamos como selección al contenido de la capa desde la opción [Origen/Canal: Capa 1 Transparencia]. Nos paramos sobre la capa [Fondo], vamos a la ventana [Capas] y, desde el icono [Crear nueva capa de relleno o ajuste], le agregamos una capa de [Niveles] con el valor de mediotonos entre 0.50 y 0.70. Con esto, finalizamos nuestro acuoso texto.

Marca de agua

Una de los grandes problemas de colocar nuestros trabajos en Internet es el robo de imágenes. Por tal motivo se popularizó un procedimiento basado en una técnica ancestral de la confección de papeles: la marca de agua.

Crear una marca de agua digital es un procedimiento diferente del que vamos a explicar a continuación. Existen varios métodos para hacerlo; incluso Photoshop permite crear una marca digital previa registración en www.digimarc.com/register. Este procedimiento está más emparentado con la esteganografía, disciplina que abarca técnicas destinadas a ocultar mensajes u objetos dentro de otros, llamados portadores, de modo que no se perciba su existencia. Sin embargo, la esteganografía es una forma de ocultamiento de información de larga data, más precisamente, de la Grecia antigua, allá por el año 474 a.C. El procedimiento que veremos a continuación tambien está basado en la raíz original de la técnica antes mencionada. Una marca de agua es una imagen formada por diferencias de espesores en una hoja de papel. También suelen llamarse filigranas, aunque este término se aplica más comúnmente a las líneas verticales que se ven en ciertos papeles de embalaje. Ya sea que utilicemos la técnica digital o la adaptación digital de la técnica tradicional, la realidad es que una marca de agua se aplica para evitar la falsificación de documentos, mostrar la autenticidad del origen de algún papel o impreso, como adorno, etc. En la técnica ancestral, que tiene su origen en 1282, en la ciudad italiana de Bolonia, se aplicaba la marca representativa de los fabricantes de papel, para identificar y dar prestigio a su producto, durante el proceso de fabricación, cuando la hoja aún estaba húmeda, mediante presión de un rodillo llamado Dandy. Éste es un cilindro hueco recubierto por una malla (generalmente, metálica), que lleva soldado un relieve con los dibujos, letras o insignias que se quiere marcar en el papel. Posteriormente, se vio la utilidad de la marca de agua como medida de seguridad contra la falsificación.



Marca de agua del sitio dedicado al arte y la fotografía deviantART (www.deviantart.com), sobre la imagen de la fotógrafa Duygu Çelebi de Chipre.

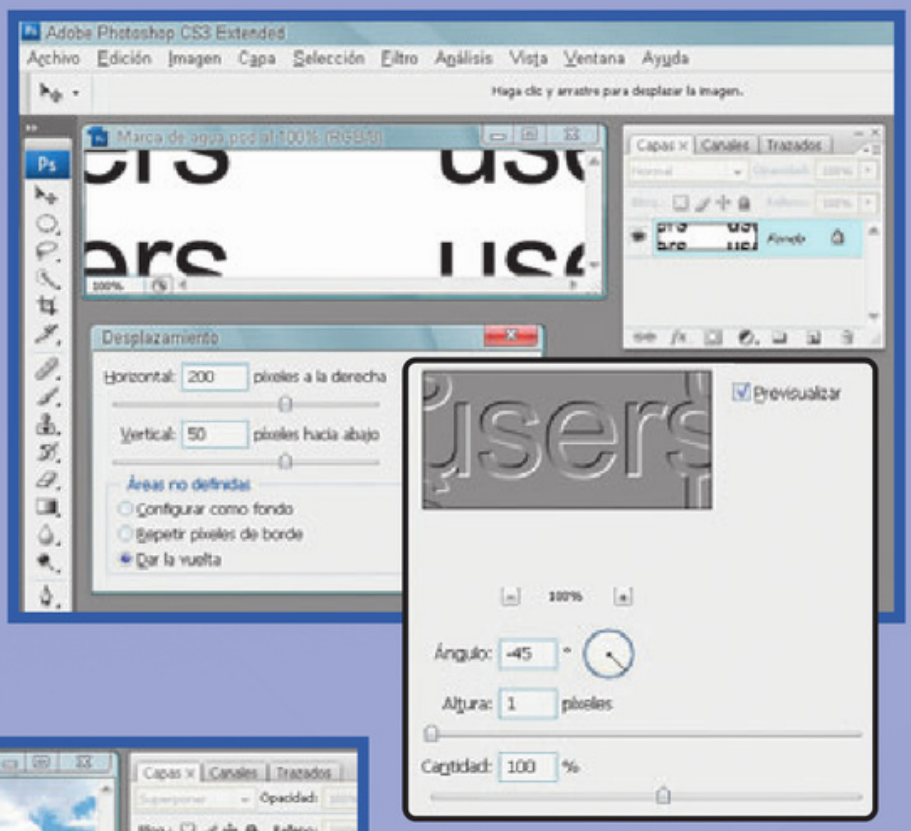
Existen varios métodos para crear una marca de agua digital. Incluso Photoshop permite hacerlo previa registración.

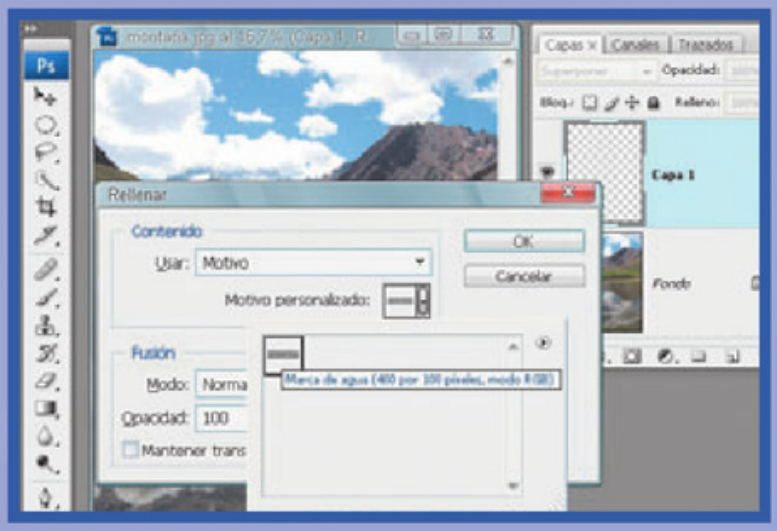
Marca de agua digital

En informática se denomina marca de agua (o *watermark* en inglés) a la incorporación en las imágenes de firmas digitales o información invisible que permitiría demostrar el origen del material sujeto a copyright. Puntualmente, la marca de agua digital es una técnica de ocultación de información muy utilizada por distintas empresas que preservan su derecho de autor, pero que están sujetas a descargas masivas de sus archivos. Un caso específico son los bancos de imágenes. El objetivo principal de dichas marcas es poner de manifiesto el uso ilícito de un determinado servicio digital por parte de un usuario no autorizado. Concretamente, esta técnica consiste en insertar un mensaje (oculto o no) en el interior de un objeto digital, como podrían ser imágenes, audio, video, texto, software, etc.

1

Creamos un documento nuevo de 400 x 200 píxeles. Escribimos la palabra que deseamos usar como marca de agua en el centro exacto del archivo. Unificamos ambas capas y vamos al menú [Filtro/Otro/Desplazamiento]. En la ventana que se abre, ingresamos 200 en [Horizontal] y 50 en [Vertical], y marcamos la opción [Dar la vuelta]. Aceptamos y vamos al menú [Edición/Transición/Desplazamiento]; en el menú desplegable seleccionamos [Multiplicar]. Vamos al menú [Filtro/Estilizar/Relieve] e ingresamos los mismos valores de la imagen.





2

Vamos al menú [Edición/Definir motivo] y, en la ventana que se abre, le damos un nombre descriptivo al motivo. Abrimos la imagen a la que le aplicaremos la marca de agua y le agregamos una capa nueva. En la ventana [Capas], modificamos el modo de fusión por [Overlay]. Desde el menú [Edición/Rellenar/Contenido/Usar: Motivo], buscamos el motivo que acabamos de crear.

3

Si deseamos que sea más tenue, podemos modificar la [Opacidad] a la capa generada. Acoplamos la imagen y la guardamos. También cerramos la primera imagen creada, en la que escribimos nuestra marca. No es necesario guardarla, dado que ya cumplió su cometido. Si queremos, podemos crear una [Acción] con los pasos descriptos en el paso 2 (no es necesario grabar la creación del primer archivo ni la definición del [Motivo] que ya tenemos guardado) y aplicarla como [Lote] a la carpeta que contenga las imágenes a las cuales queremos agregar la marca de agua.



Efectos especiales

Photoshop es una de las herramientas más utilizadas en la postproducción fotográfica, para integrar diferentes imágenes; por ejemplo, para aplicar una carátula a una caja de DVD.

Aunque los efectos especiales, más conocidos como FX (del inglés *special effects* o, abreviado, SFX o SPFX), se utilizan en la industria de cine o en televisión para conseguir escenas que no se pueden realizar por medios normales (como un viaje al fondo del océano o al espacio sideral), en el mundo de la publicidad y la fotografía también son muy difundidos. Por lo general, a esta técnica se la denomina postproducción.

A diferencia de lo que ocurre en el cine, donde los efectos especiales se dividen en mecánicos y ópticos, en la fotografía se realizan casi por completo en Photoshop. Y decimos "casi" porque, en la actualidad, existe una tendencia a integrar fotografía con 3D, lo que hace que las imágenes complementadas en postproducción sean increíblemente espectaculares. De cualquier modo, es casi una situación *sine qua non* que, más allá de la técnica utilizada, la integración y el retoque de las imágenes se hagan empleado dicho programa.

Una técnica característica de los efectos especiales es el recorte de personas a través de un chromakey. Sin embargo, por increíble que parezca, Photoshop aún no cuenta con la herramienta o el comando necesario para recortar automáticamente a través de las pantallas de este tipo. Existe un rumor de que, en las próximas versiones, se incluirá un comando o filtro que cumplirá con esta función. Por el momento, es posible utilizar alguno de los



plugins creados por terceros, como el Primatte Chromakey (www.digitalanarchy.com/primatte/primatte_main.html), con los que se obtienen excelentes resultados.

En el caso de las fotografías, es común utilizar la postproducción, o los efectos especiales, para obtener mejores resultados. En este caso veremos tres situaciones en las que se dificulta realizar la toma. La primera es la caja de los DVD en los que se distribuyen las versiones de prueba del set de diseño Adobe Creative CS3. Aunque ustedes ya hayan visto el diseño de las cajas, vamos a utilizar el comando [Puntos de fuga] para emular la caja con su correspondiente carátula. Luego, vamos a enfrentarnos con un tiburón realizando un fotomontaje. Por último, veremos la manera de broncear a una persona.



Chromakey

La técnica de extracción de elementos o personajes a través de la sustitución de un fondo por otro se conoce como "fondo azul" o "Cromaquí" y es utilizada ampliamente tanto en cine y televisión, como en fotografía. Aunque el proceso es el mismo, en cinematografía suele llamarse *travelling mate* y en edición de video, chromakey. En realidad, todas las técnicas son "oficialmente" travelling mates, y el "chroma" es un tipo de "mate". Se los conoce como "mates" en contraposición con el término "máscara", que es más propio del entorno puramente 2D y de imagen fija. Esto es totalmente arbitrario, ya que sólo varía el lugar donde se aplica y la forma en que se extrae el mate.

Punto de fuga

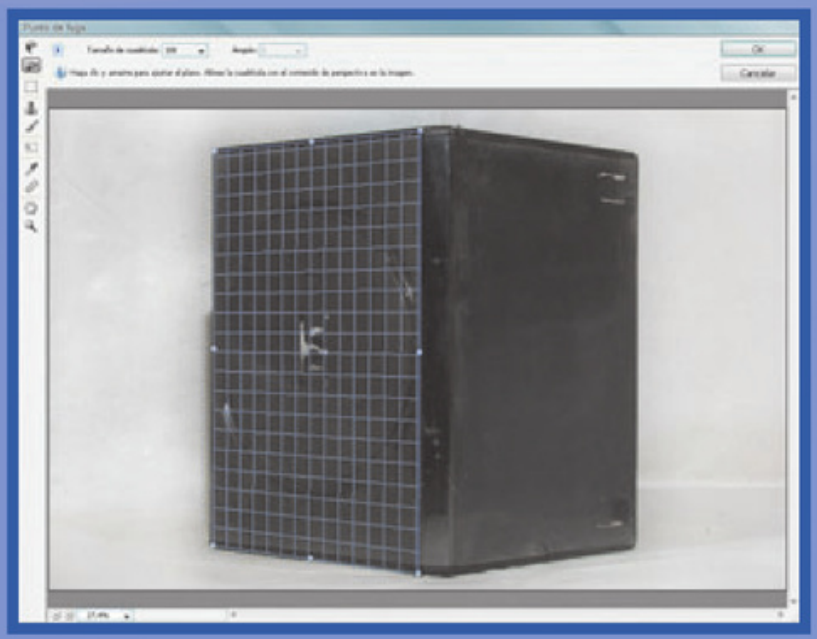
Una de las grandes novedades de las últimas versiones de Photoshop es el comando [Punto de fuga]. Con él es muchísimo más fácil realizar correcciones en perspectivas.

Uno de los grandes problemas que se presentaban cuando se necesitaba clonar elementos en perspectiva era que Photoshop no la reconocía, como tampoco reconocía los diferentes planos que podían poseer los elementos para retocar. Con la inclusión del comando [Punto de fuga], finalmente ese problema se resolvió, y ahora podemos realizar perfectas correcciones de imágenes en perspectiva. Al utilizar el [Punto de fuga], es posible retocar, añadir o quitar contenido de una imagen para lograr resultados más realistas, porque las ediciones se orientan y se redimensionan de manera correcta según los planos de la perspectiva de la imagen.

La consigna de este paso a paso es aplicar en una caja de DVD la carátula que acompaña a los discos de un paquete de software. ¿Por qué no realizamos directamente la fotografía con la carátula aplicada? Porque al momento de escribir estas líneas, aún no han sido impresas. De cualquier forma, es un excelente ejemplo de cómo utilizar el comando, más allá de las posibilidades de clonación que éste ofrece.

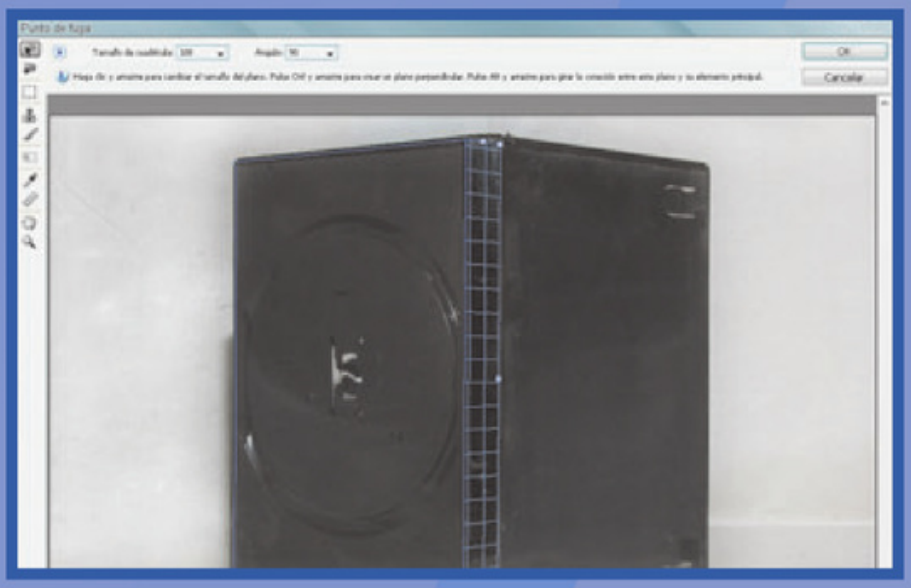
Errores en la malla

Si al finalizar la creación de la malla ésta no se ve de color azul, sino en rojo o amarillo, significará que está mal creada, es decir que no posee la perspectiva adecuada. Dependiendo de la manera en que se haya tomado la foto, ésta puede tener una perspectiva distorsionada, lo que hará que la malla no sea correcta (de color azul). Cuando nos referimos a una imagen incorrecta, queremos decir que los objetos que la integran pueden tener una falsa perspectiva. Este problema debe solucionarse luego de utilizar el comando, porque si intentamos "forzar" la perspectiva, se creará una malla amarilla o roja, y no podremos continuar con el retoque.



1

Luego de seleccionar y copiar la imagen, nos ubicamos en aquella que tiene la perspectiva –en este caso, la caja de DVD– y creamos una capa nueva. Vamos al menú [Filtro/Punto de fuga]. Utilizamos la herramienta [Crear plano] para ir generando, punto por punto, los vértices del primer plano de la imagen. Una vez que terminamos de hacerlo, automáticamente se seleccionará la herramienta [Editar plano], que nos permitirá mejorar la malla si no estamos conformes.

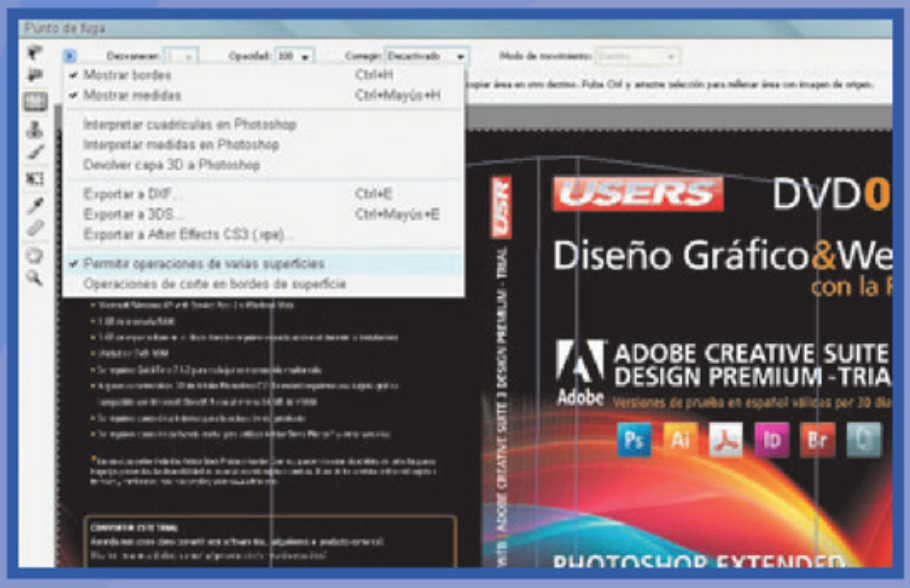


2

Como nuestra caja posee tres planos, debemos agregarle dos más. Presionamos la tecla <Ctrl> y, haciendo clic en un nodo del borde, realizamos el arrastre. Automáticamente se creará una nueva malla con un nuevo plano de perspectiva. Es probable que este plano no se "ajuste" al plano real de la imagen. Para ajustarlo, modificamos el valor del campo [Ángulo], en la parte superior de la ventana, ubicando el cursor sobre la palabra Ángulo.

3

Estando aún en el comando [Punto de fuga], pegamos (<Ctrl + V>]) la imagen que tenemos en el [Portapapeles]. Nos aseguramos de no deseleccionarla y hacemos clic en el icono que tiene la flechita negra, ubicado al lado de la herramienta [Editar plano]. Confirmamos que la opción [Permitir operaciones de varias superficies] esté marcada. De no estar así, la activamos; esto permitirá que la imagen se adapte a los diferentes planos de la imagen.



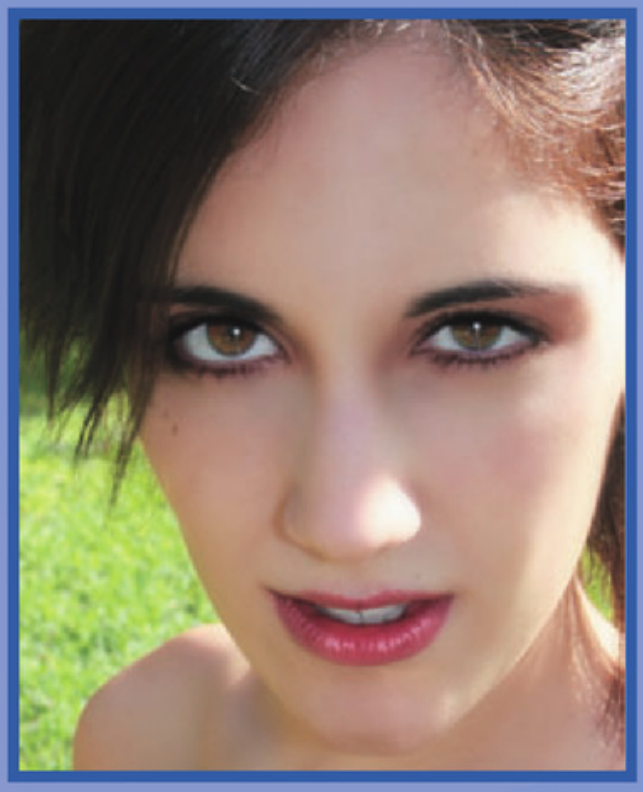


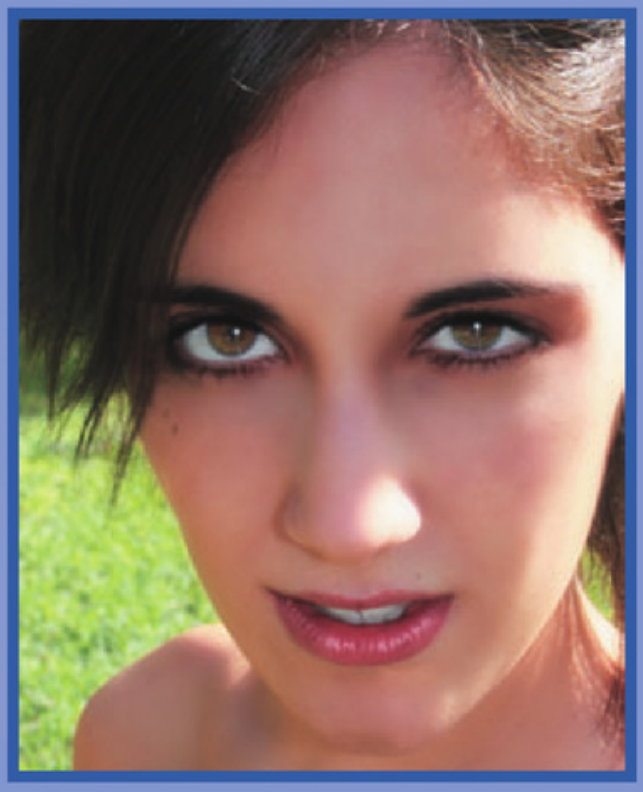
4

Movemos la imagen hasta ingresarla dentro de las mallas que hemos realizado. Notaremos que se adapta a los distintos planos generados. Para ajustar la imagen al tamaño de nuestro objeto, recurrimos a la herramienta [Transformación], moviendo los distintos puntos alrededor de la imagen. Luego de hacer clic en el botón [Ok], si fuese necesario, podremos realizar ajustes directamente en la capa, para terminar de adaptar la imagen a nuestro objeto.

Para tu piel de verano

Sin necesidad de gastar cientos de dólares en viajes a Cancún o a Río de Janeiro, y sin correr el riesgo de contraer una enfermedad cutánea, lograr un tono dorado en la piel puede ser cosa de dos o tres pasos.

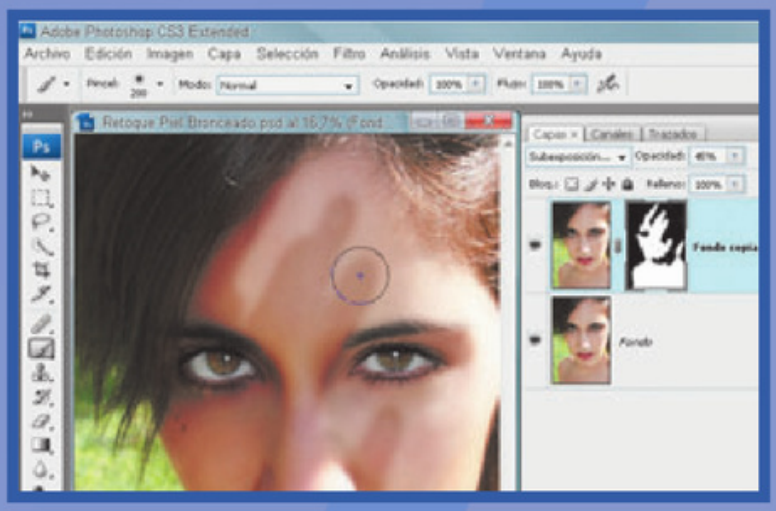




Para realizar un buen retoque es fundamental prestar atención a los detalles; esto significa que es conveniente tener algunas nociones básicas de iluminación, anatomía y perspectiva, ya que si realizamos un retoque "antinatural", no sabremos por qué nos resulta falso.

Un detalle muy importante al momento de broncear a una persona es tener presente cómo actúan la ropa y los accesorios ante la exposición al sol. No estamos hablando de si el mar oxida nuestro reloj, sino de que si nos "olvidamos" de quitarnos el accesorio, quedará una marca en nuestro bronceado. Por lo tanto, si tenemos que crear la marca de un reloj que quedó puesto, deberíamos retomar el principio de las máscaras y del enmascaramiento, ya que, al bloquear el sol y evitar el bronceado, el reloj deja un área de la piel con su color original. Este principio nos dice que cuanto más cercana está la máscara del objeto por enmascarar (en el caso de una selección sería lo mismo), más duros son los bordes del efecto aplicado. Entiéndase como efecto cualquier acción que realicemos sobre lo seleccionado (pintar, borrar, variar tonos, etc.). Considerando este principio, y teniendo presente que el reloj está en contacto con la piel, deberíamos crear un borde bien definido para simular la marca. Sin embargo, si lo hacemos de esta manera, el efecto quedará muy falso. Esto se debe a varias razones: principalmente, a que el reloj no es chato como una hoja de papel, lo que hace que los rayos del sol incidan en distintas direcciones; y a que, en general, los relojes tienen un mínimo movimiento en el brazo; además de que el pigmento epidérmico "funde" el bronceado y borronea los bordes. No sería éste el caso de un bikini, que está más "pegado" al cuerpo, por lo que la marca sería más notoria.

Siguiendo con los detalles, otro dato para tener en cuenta es si la persona es muy blanca. Entonces, el bronceado deberá tener tintes rojizos. En cambio, si es de tez más oscura, el bronceado tendrá tonos más amarronados, por lo cual habría que variar alguno de los pasos del procedimiento.

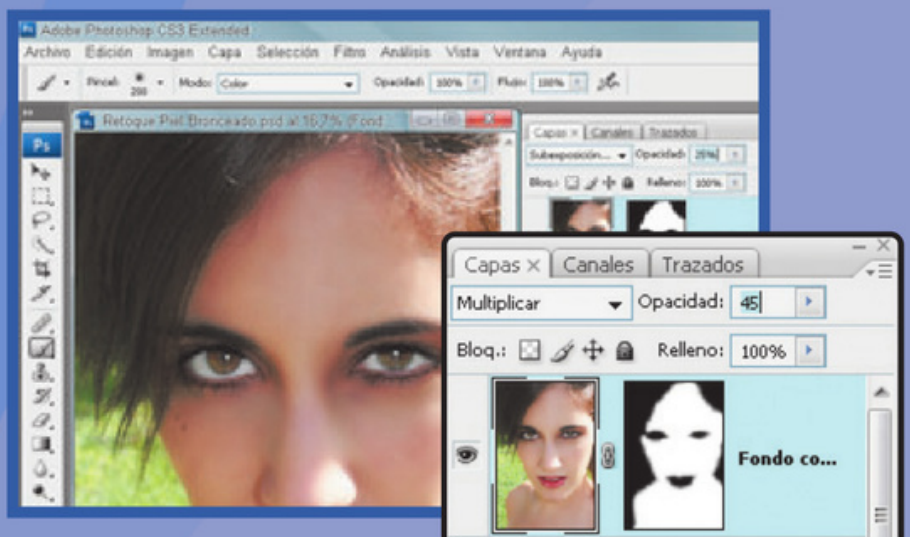


1

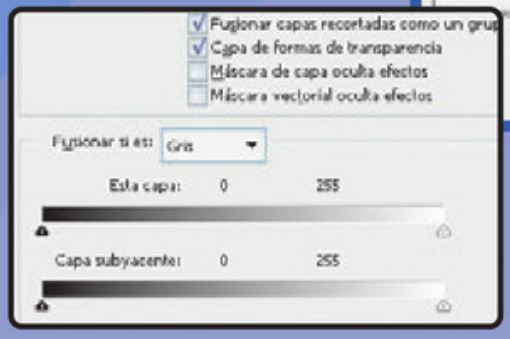
Lo primero que debemos hacer para lograr un buen bronceado es duplicar la capa [Fondo] y modificarle el modo de fusión por [Subexposición lineal], con una [Opacidad] de entre 40% y 50%. Creamos una máscara y la invertimos (<Ctrl + I>). El bronceado desaparecerá. Con un pincel blando vamos pintando de color blanco en la máscara, para ir "descubriendo" el bronceado de la imagen.

2

Nos fijamos cómo ha reaccionado el tono según la piel de la persona. Como en este ejemplo la persona es muy blanca, el bronceado deberá tener tintes rojizos. Si bien con el modo de fusión [Subexposición lineal] se logró algo aproximado a ese tinte, la imagen quedó muy "manchada" en las sombras. Si modificamos el modo a [Multiplicar], las manchas desaparecen, pero también el tono se vuelve mucho más claro. Si cambiamos la opacidad, por ejemplo en un 25%, el resultado es mucho mejor. Sin embargo, vamos a mantener ese valor y a modificar otra opción en la ventana [Estilo de capa], para que el resultado sea mucho más natural.

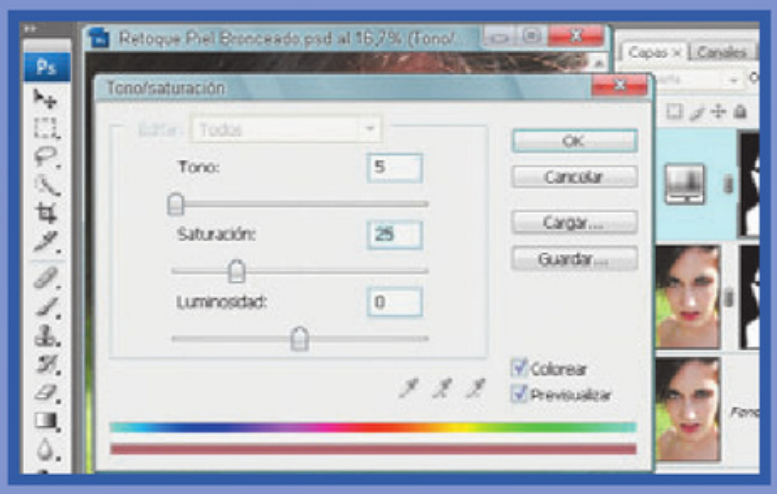






3

Hacemos doble clic en la capa duplicada y vamos a [Opciones de fusión]. Pulsando <Alt> al momento de hacer clic, presionamos en el triángulo negro de la opción [Fusionar si es:] [Esta capa]. Notaremos que el triángulo se divide en dos; arrastramos la parte de la derecha hasta notar que la imagen ha dejado de tener esas manchas.

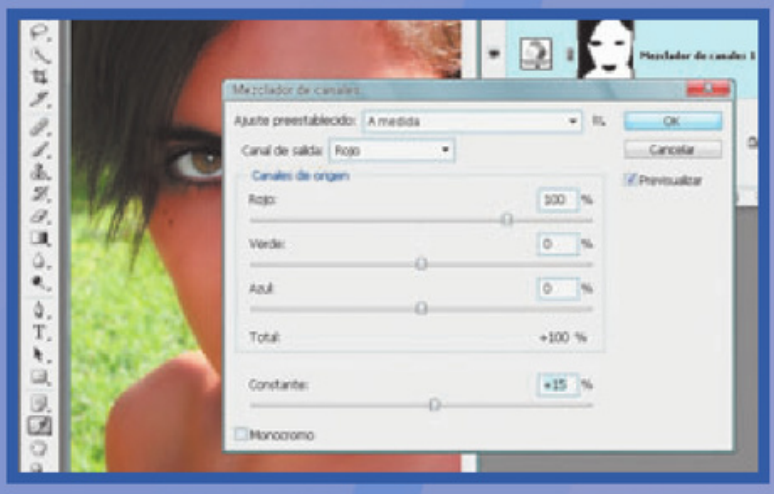


4

Como hemos dicho que una persona muy pálida queda con un color más rojizo, utilizaremos otra capa de ajuste, para que nos ayude a lograr este tono. Desde el icono [Crear nueva capa de relleno o ajuste] le agregamos una capa de [Tono/saturación] marcando la opción [Colorear] y con los ajustes que vemos en la imagen.

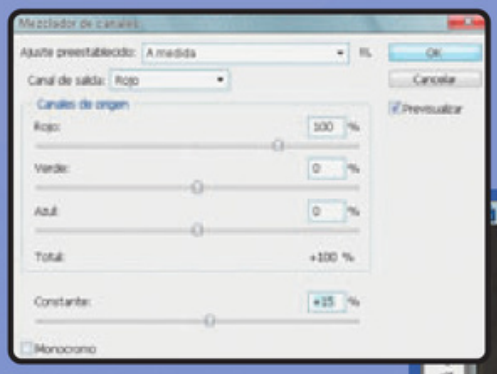
5

Si queremos probar con otra variante, podemos utilizar la capa de ajuste [Filtros de Fotografía] en vez de [Tono/Saturación]. Aquí podemos seleccionar alguno de los filtros fotográficos –por ejemplo, los tres primeros que son los cálidos– o utilizar directamente la opción [Color], como hicimos en este caso. Variamos el porcentaje a un valor aproximado del 75%. También es necesario modificar un poco la opacidad de la capa hasta encontrar el bronceado ideal.

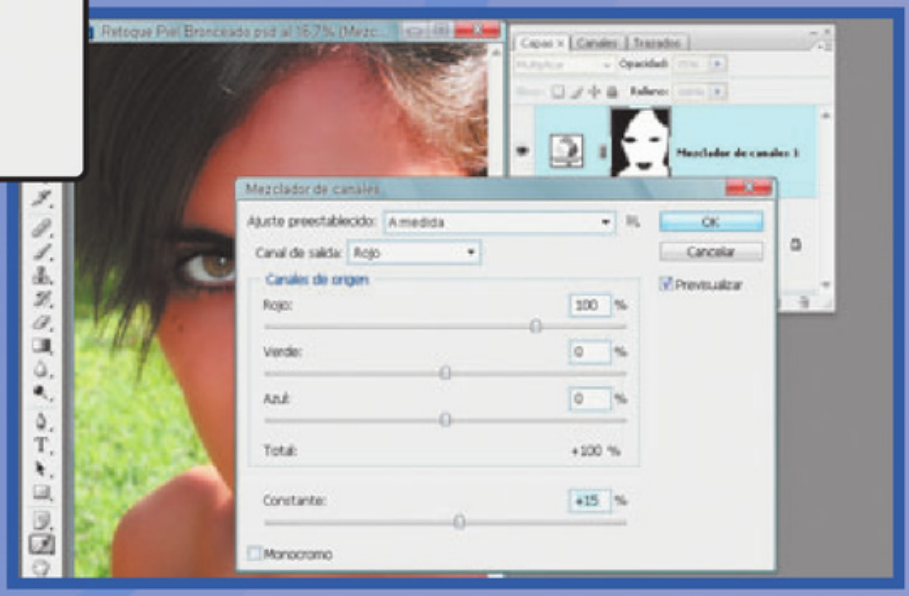


6

Otra variante, sin necesidad de duplicar la capa de la fotografía, como en el primer paso, es crear una capa de ajuste [Mezclador de canales] y aceptar sin realizar ninguna modificación. Luego le cambiamos el modo de fusión por [Multiplicar] con una [Opacidad] del 65%.



Si queremos dejar a la modelo más parecida a un camarón que a un pollo rostizado, cambiamos el valor [Constante], haciendo doble clic en la capa de ajuste para editarlo y, así, subirle el porcentaje no más de un 15%.



Salida final

Ya tenemos nuestras imágenes perfectamente retocadas y listas para exponer. Es el momento exacto para hacerlas públicas imprimiéndolas o publicándolas como galería en un sitio Web.

Existen muchas opciones de salida para nuestras imágenes; podemos dividirlas en dos opciones. La primera y más obvia es la copia impresa. La segunda es a través de una copia digital, como una galería Web. La copia impresa también tiene dos posibilidades: fotográfica y offset. La primera, a su vez, presenta dos opciones más, aunque este tipo de impresión puede realizarse de muchísimas maneras. De las dos formas básicas, la primera es la fotográfica propiamente dicha y la segunda, a través de tintas e impresoras, ya sean láser o de chorro de tinta. Si bien este modo de impresión está más relacionado con el offset, "erróneamente" se lo vincula al tipo de impresión fotográfica, ya que se las llama constantemente como impresiones con papel fotográfico o de calidad fotográfica. La impresión fotográfica propiamente dicha es, en realidad, el positivado (revelado o impresión de una foto digital) realizado sobre papel fotosensible (casi convencional) utilizando una impresora láser para generar los colores. Cuando el láser incide, va generando la imagen sobre el papel fotosensible. El revelado fotoquímico mediante láser evita el efecto de "grano" de la fotografía tradicional, y es recomendado para imágenes con altas resoluciones, ya que permite trasladar los detalles al papel manteniendo una máxima fidelidad.

Todo el proceso tiene lugar en máquinas de revelado digital, con papeles desarrollados especialmente para estos sistemas. Éste es el método de impresión que más se parece a la copia fotográfica analógica o tradicional.

El sistema "láser" es el más utilizado por los diseñadores gráficos, por su alta calidad fotográfica.

Las imágenes impresas pueden realizarse directamente en las impresoras hogareñas, o bien de forma más profesional, a través de impresoras láser o con el sistema offset.

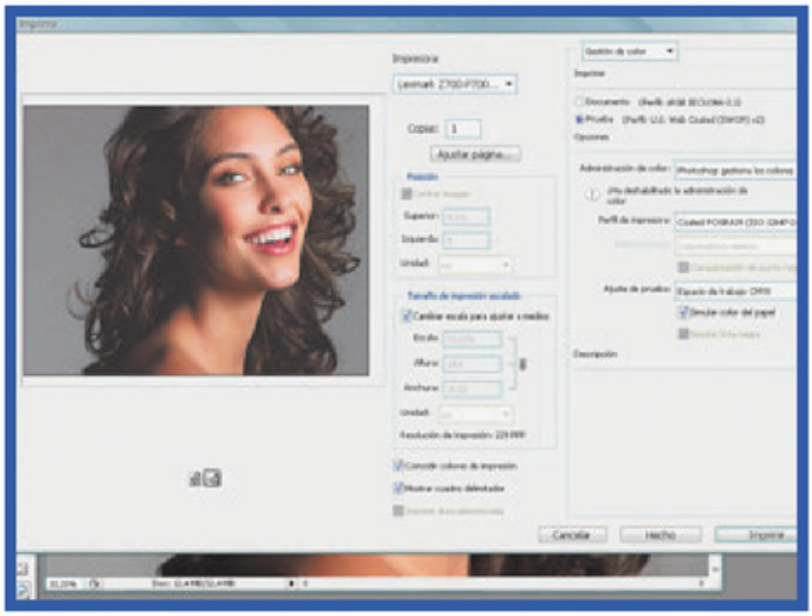


Aunque el tamaño de imagen que se obtiene lo hace perfecto para el usuario hogareño, hoy en día son sistemas realizados por máquinas muy costosas, por lo que están reservados a tiendas de revelado. No obstante, ya existen máquinas de pequeño tamaño y costo reducido, pero que siguen siendo muy altos para el usuario común. Entre los sistemas de impresión "fotográfica" a través de tintas podemos destacar los de tipo láser y los de chorro de tinta. El primero es el más utilizado por los diseñadores gráficos, debido a su acabado final y a la alta calidad obtenida. El trabajo final posee un brillo que puede simular el que se logra a través de la impresión comercial en papel glossy, obtenido a través de una silicona que se fusiona con las tintas impresas.

El sistema de impresión a través de chorros de tinta es, quizás, el más rápido y, supuestamente, el más económico, además de ser el que podemos aplicar con nuestro equipo hogareño. ¿Por qué decimos "supuestamente"? Porque en muchos casos, los costos por hoja terminan siendo más altos que los de un servicio de copiado tradicional. Sin embargo, tenemos la posibilidad de obtener la copia de forma inmediata.

Impresiones hogareñas

Tal vez éste sea el sistema más cómodo y rápido para imprimir nuestras imágenes digitales. Pero no siempre es el más económico y el de mejor calidad.



Utilizando una impresora de calidad fotográfica (no una de inyección "común"), tendremos medio camino andado hacia un resultado exitoso.

Ajustar las configuraciones de la ventana [Imprimir] nos permite asegurar que nuestra imagen utilice los perfiles correctos para cada tipo de impresora.

Si tenemos una impresora de inyección de tinta, y usamos cartuchos y papel comunes, no debemos esperar resultados impactantes. Lo mejor en este caso será comprar cartuchos originales y, de ser posible, con tinta para calidad fotográfica; siempre y cuando la impresora lo permita. Lo que no podemos obviar, es el uso de papel fotográfico. De cualquier modo, debido al alto costo de estos insumos, no es una de las alternativas más aconsejables.

Si en vez de una impresora común de inyección de tinta contamos con una de calidad fotográfica, tendremos medio camino andado hacia un resultado exitoso, ya que las posibilidades son mucho más amplias. Principalmente, porque muchas de estas impresoras poseen un mayor número de cartuchos que los tradicionales CMYK, lo que permite imprimir detalles más precisos y con un mejor resultado en los colores, en particular, en el caso de las sombras.

La desventaja de estas impresoras es que, de manera general, son equipos pequeños, que sólo permiten imprimir copias de hasta 10 x 15 cm. Los precios, tanto de los cartuchos como de los papeles especiales, son muy elevados, lo que hace que una copia de esas dimensiones no salga menos de U$S 0,50.

Para imprimir una fotografía con los ajustes de color correspondientes que permitan lograr un trabajo de buena calidad, debemos abrir el menú [Archivo/Imprimir] y, en la ventana que se presenta, desplegar [Salida] y seleccionar [Gestión de color]. En el menú [Administración de color] escogemos la opción [Photoshop gestiona los colores], y elegimos el perfil de nuestra impresora en el menú desplegable del mismo nombre.

A continuación, modificamos la opción [Interpretación] a [Colorimétrico relativo] y marcamos la casilla [Compensación de punto negro]. Cuando hayamos hecho los cambios en la ventana de previsualización, y luego de hacer clic en el botón [Imprimir], se abrirá la ventana propia de nuestra impresora, con las opciones típicas de imprimir. En muchos casos, existe una función para la gestión de color, por lo que es recomendable leer el manual con el fin de saber exactamente si nuestro equipo la posee o no. En caso de que la impresora que vamos a utilizar tenga esta posibilidad, debemos anularla.

Impresiones profesionales

Aunque no manejemos un gran volumen de impresiones, como requiere el sistema offset, podemos recurrir a locales de impresión profesional por demanda, lo que nos permitirá imprimir nuestros trabajos con excelente calidad.

Como mencionamos anteriormente, es posible realizar varios tipos de impresiones profesionales: offset, fotográficas y láser.

Las impresiones offset quedarán de lado en estas páginas, ya que el tema es bastante complejo de analizar. Simplemente, vale la pena aclarar que este tipo de impresiones, más allá de una serie de requerimientos que se deben aplicar a las imágenes, requiere realizar una gran cantidad de copias, superior a 1000.

En cuanto a las demás opciones, luego de grabar las imágenes en un CD, debemos llevarlas a cualquier establecimiento que realice impresiones fotográficas o láser desde archivos; al cabo de unas horas, podremos pasar a retirar nuestras copias.

En el caso de las impresiones láser, simplemente, tenemos que llevar las imágenes y listo. Obviamente, si podemos realizar algunos ajustes previos para que se vean mejor, serán bienvenidos. Pero ese tipo de ajustes dependen de cada tienda, y la única forma de saber qué hacer es conversar previamente con la persona que imprimirá las copias, quien nos indicará si es necesario aplicar algún ajuste de perfil, etc.

Las impresiones en los laboratorios digitales son las más cercanas a la fotografía tradicional, ya que se realizan en papel emulsionado y llevan un proceso de revelado a través de químicos, similar al que se aplica en la fotografía analógica. Esto nos permite obtener la mejor calidad de impresión posible.

En lo que respecta a los envíos a través de Internet, muchas de las empresas que manejan este sistema hacen las remesas vía correo tradicional, lo que permite recibir las fotos directamente en nuestro hogar. Para utilizar este servicio, sólo tendremos que registrarnos, subir las fotos, e indicar el tamaño elegido y la cantidad de copias deseadas. También podemos optar por pagar con tarjeta de crédito vía Internet o contra entrega al recibir las fotografías.

Al momento de realizar este tipo de impresión, y luego de asegurarnos de que la tarea se efectúe a través de copia fotográfica y no con tintas, debemos verificar a qué resolución se imprimirán las fotografías. Para no entrar en tecnicismos, lo más apropiado es solicitar esta información a la empresa que realizará el trabajo, que nos indicará cuál es la resolución necesaria para imprimir nuestras fotos en la medida requerida.

En este caso, es importante evaluar la proporción del tamaño en píxeles/resolución, ya que la verdadera información se encuentra en esta ecuación. A modo de ayuda, podemos tomar como parámetro las proporciones que se presentan en la tabla, para obtener copias de buena calidad.

RELACIÓN TAMAÑO-MEGAPÍXELES

Estas medidas son referenciales en cuanto al tamaño máximo obtenido por cada cámara en función de sus megapíxeles. La impresión dependerá del sistema que se utilice.

MEGAPÍXELES	0,3	0,5	0,8	1	2	3
TAMAÑO/RESOLUCIÓN	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1280 x 960	1600 x 1200	2048 x 1536
10 x 15 cm	Aceptable	Buena	Buena	Excelente	Excelente	Excelente
13 x 18 cm	Baja	Aceptable	Buena	Buena	Excelente	Excelente
15 x 21 cm	No sugerido	Baja	Aceptable	Aceptable	Buena	Buena
20 x 25 cm	No sugerido	No sugerido	Baja	Aceptable	Aceptable	Buena
20 x 30 cm	No sugerido	No sugerido	Baja	Aceptable	Aceptable	Buena
30 x 45 cm	No sugerido	No sugerido	No sugerido	Baja	Baja	Aceptable

Perfiles de color

Si bien el manejo de perfiles es un tema muy técnico, es fundamental para una correcta previsualización RGB y conversión de RGB a CMYK. Por lo tanto, resultan esenciales en las impresiones bajo este sistema de color.

Los perfiles de color son archivos que contienen la información acerca de las capacidades de gestión de color de un dispositivo. De alguna manera, serían como un traductor del espacio de color de dicho periférico. Por lo general, para que exista una correspondencia de color entre la entrada y la salida, se usan dos perfiles: el de origen y el de destino.

Lo primero que debemos hacer para asegurar una buena reproducción de imágenes, tanto en la pantalla como en la impresora, es ajustar los seteos de la ventana [Ajustes de color], que se encuentra en el menú [Edición].

El menú desplegable [RGB], ubicado en la opción [Espacios de trabajo], determina la forma en que se mostrarán los colores cuando trabajemos con una imagen en modo RGB. Obviamente, se refiere a la reproducción en la pantalla de un monitor o al momento de imprimir la imagen a través de sistemas de fotografía (RGB) digitales.

De modo general, para impresión con equipos de chorro de tinta o para salidas más profesionales, como impresión láser o en imprenta, debemos seleccionar el modo [Adobe RGB (1998)]. Si lo que queremos es reproducir nuestras fotografías en Internet, en una galería Web, debemos seleccionar [SRGB IEC61966-2.1].

En el segundo menú desplegable elegimos el tipo de salida que deseamos obtener, o sea, bajo qué condiciones realizaremos las impresiones. En realidad, esto tiene que ver con la manera en que Adobe Photoshop convierte el archivo RGB en uno del tipo CMYK. No olvidemos que las impresoras trabajan en este último espacio de color.



Según los seteos que realicemos en la ventana [Ajustes de color], obtendremos una mejor o peor conversión de nuestra imagen RGB a CMYK.

Si vamos a imprimir en nuestra impresora, la conversión RGB <=> CMYK la realiza el propio software, por lo que, en realidad, no necesitaremos convertir nuestras imágenes al modo CMYK cuando imprimamos en casa. Lo mismo ocurre cuando enviemos a imprimir a un local de impresiones láser.

Sin embargo, si vamos a imprimir bajo el sistema offset, debemos recurrir al perfil correcto, para que nuestros trabajos mantengan los colores vistos en pantalla lo más próximos a los utilizados.

Perfiles ICC

En 1993, distintas compañías (Adobe, Agfa, Apple, Kodak, Microsoft, Sun, Silicon Graphics y Taligent) crearon el *International Color Consortium* (ICC) para encontrar la forma de solucionar los problemas a la hora de obtener colores fiables y precisos al pasar una imagen por distintos dispositivos.

El ICC (www.color.org/index.xalter) ha desarrollado una serie de estándares orientados al tratamiento del color, que sean independientes de dispositivos concretos. Su objetivo es que sea posible tratar digitalmente el color, sin que éste se vea afectado por las peculiaridades de cada aparato o medio.

Una de sus primeras decisiones fue pasar la responsabilidad de la gestión de color al sistema operativo. Y ahí se generaron nuevos problemas.

Galerías Web

Independientemente de la posibilidad de crear nuestra propia galería de imágenes en la Web, Adobe Photoshop nos ofrece una gran variedad de opciones para optimizar nuestras fotos para las galerías online.

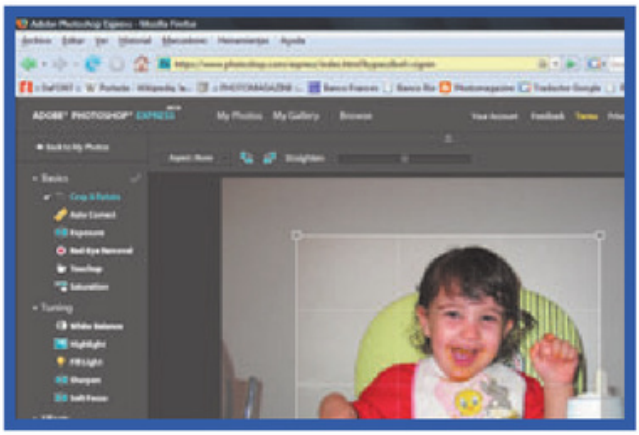
Básicamente, una galería Web es un sitio en Internet que posee una serie de imágenes, que podemos ir viendo una a una o en forma de slide show. Por suerte, las páginas Web no presentan los mismos problemas de reproducción que las copias impresas, ya que el modo de ver las imágenes es el mismo que el utilizado para retocarlas: a través de un monitor.

Existen varias opciones para editar fotos online. De hecho, hay más de 20 programas que permiten realizar esta tarea en línea de forma gratuita. De todos ellos, la última novedad tal vez sea la salida de Photoshop Express. Con este lanzamiento, Adobe suma en la actualidad seis programas para retoque fotográfico, cada uno orientado a las distintas necesidades de sus usuarios: Photoshop CS3, Photoshop CS3 Extended, Photoshop Element, Photoshop Lightroom, Photoshop Express y Fireworks. De todos ellos, Fireworks es el único que no mantiene el "corazón" de Photoshop, ya que fue "heredado" con la adquisición de Macromedia por parte de Adobe. Sin embargo, es la mejor herramienta para la edición de imágenes Web.

Con respecto a Photoshop CS3 y CS3 Extended, aunque parezca extraño, son el mismo programa, sólo que el último posee una serie de comando adicionales –como edición 3D y comandos para video– que lo hacen diferente.

En cuanto a Photoshop Express, es necesario que borremos de nuestra mente cualquier idea preconcebida de querer compararlo con Photoshop, ya que esta aplicación usa la tecnología del programa pero ha sido desarrollada en Flex, solución de Adobe para la construcción de Aplicaciones Ricas en Internet (RIA por su sigla en inglés), utilizando la tecnología Flash Player 9 para ser visualizada en casi todos los navegadores de Internet, como Internet Explorer, Firefox y Safari, por citar algunos.

Volviendo al Photoshop "original", en él podremos crear animaciones, imágenes interactivas y, principalmente, imágenes comprimidas, función fundamental cuando su destino es la Web.



Photoshop Express permite realizar varios ajustes a nuestras fotografías, así como almacenarlas dentro de una galería.

Sitios de galerías fotográficas gratuitas

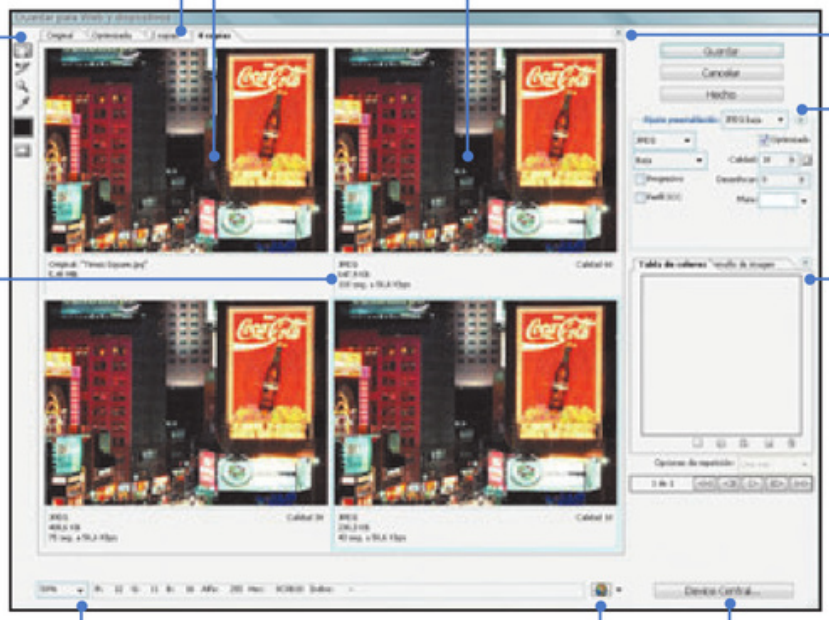
En Internet existen muchísimos espacios dedicados a galerías fotográficas gratuitas; incluso, hay muchos buscadores y empresas que ofrecen servicios globales de Internet. Muchos de ellos permiten, también, retocar las imágenes antes de subirlas a la Web. Éstos son algunos de esos programas:

www.photoshop.com/express/index.html
www.flickr.com
http://photos.yahoo.com
http://picasaweb.google.com
www.splashup.com
http://photobucket.com
www.tripod.lycos.com
http://fotoflexer.com
www.onlinephototool.com
www.scrapblog.com
http://pixer.us
www.snipshot.com

Guardar para la Web

Si bien Photoshop no es conocido como un programa de optimización para la Web, tiene varios secretos para revelar en este sentido.

GUARDAR PARA WEB Y DISPOSITIVOS...



Previsualización de imágenes: Haciendo clic en una de las lengüetas ubicadas en la parte superior del área de la imagen, podemos elegir una opción de visualización.

Imagen original: Muestra la imagen original, con todos los colores que la componen.

Imagen optimizada: Es una previsualización de la imagen con la aplicación de los ajustes realizados en la Paleta de colores.

Menú emergente de previsualización: Haciendo clic en este icono, podemos acceder a un listado de diferentes opciones.

Cuadro de selección de herramientas.

Menú emergente [Optimizar]: Haciendo clic en este icono, accedemos a un listado de diferentes opciones.

Visualización de información de la imagen optimizada: Es el área de anotaciones situada bajo cada imagen en el cuadro de diálogo.

Menú de paleta de colores: Desde estas opciones podemos variar las distintas configuraciones de compresión y paletas de colores de la imagen optimizada.

Cuadro de texto [Zoom]: Desde aquí podemos escribir un porcentaje de aumento o seleccionar uno preestablecido.

Menú de selección de navegador: Desde este cuadro podemos definir en qué navegador previsualizaremos.

Device Central: Brinda una forma de evaluación del trabajo para desarrolladores de contenido de dispositivos móviles.

El gran desafío de un programa que optimice imágenes para la Web es encontrar el equilibrio entre el peso y la calidad de las fotos. Este proceso se conoce como optimización, y para realizarlo, debemos ir al menú [Archivo/Guardar para Web y dispositivos...]. Allí aparece una pantalla con el documento que queremos optimizar para la Web y cuatro solapas en la parte superior: [Original], [Optimizada], [2 Copias] y [4 Copias].

Si seleccionamos [4 Copias], veremos la imagen que estamos optimizando en las cuatro ventanas: en la primera superior izquierda aparece la foto original y, en las otras tres previsualizaciones, tres versiones distintas con diferentes compresiones. En este caso hemos seleccionado el formato JPG, por lo cual nos muestra una [Calidad] del 60%, 30% y 10%.

Con la opción [Guardar para Web y dispositivos...] tendremos todas las herramientas necesarias para lograr la optimización ideal de las imágenes que queremos compartir.

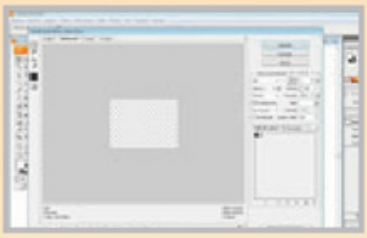
Parte 2

4

Ilustraciones básicas

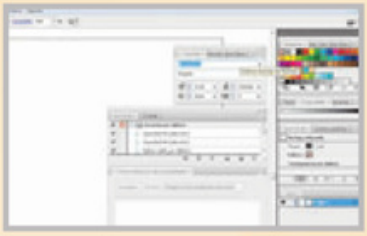
A partir de ahora, aprenderemos a utilizar una de las herramientas de composición vectorial más importantes de la industria.

4 SUMARIO



INTRODUCCIÓN 145

Comenzaremos por realizar un completo recorrido teórico y demostrativo de los diferentes usos y aplicaciones de Adobe Illustrator.



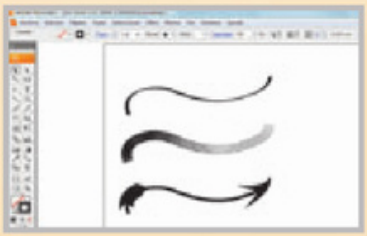
LA INTERFAZ VISUAL 147

En esta sección, conoceremos la interfaz visual de la aplicación y de qué manera nos permite ella acceder a sus principales herramientas.



PRIMER CONTACTO 148

Habiendo conocido la interfaz general de trabajo, llegó el momento de comenzar a hacer uso de las primeras herramientas de dibujo.



¡A JUGAR UN POCO! 152

La mejor forma de aprender a utilizar la aplicación es poniendo manos a la obra, y, en esta sección haremos, exactamente ello.



PRIMERA ILUSTRACIÓN 160

Para finalizar con este capítulo, haremos una ilustración completa, a través del uso de varias herramientas, partiendo desde una página en blanco.

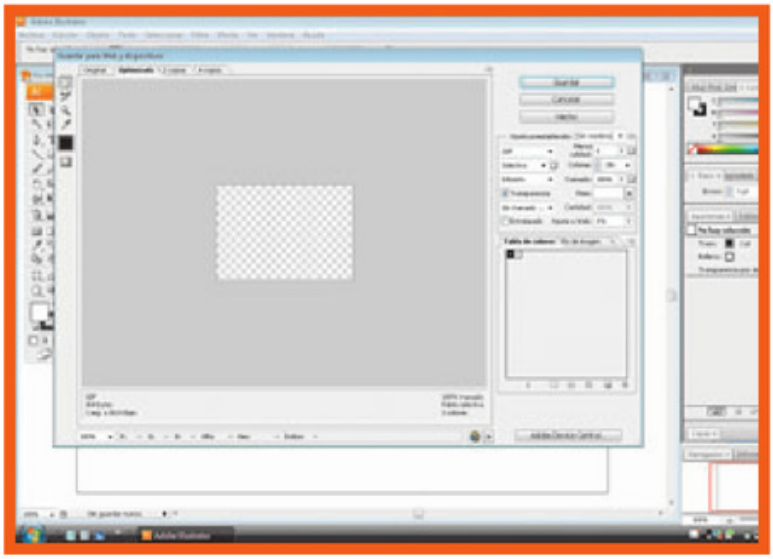
Introducción

Comenzaremos por realizar un completo recorrido teórico y demostrativo de los diferentes usos y aplicaciones de Adobe Illustrator CS3, uno de los programas más populares en el ámbito del diseño.

Adobe Illustrator es un programa que se utiliza para crear dibujos y diseños vectoriales (en cierta forma, es muy parecido a CorelDRAW, pero con una orientación más profesional). A diferencia de Adobe Photoshop CS3, este software no es apto para el retoque fotográfico; es decir que no permite modificar las imágenes, aunque sí redibujarlas y cambiarles la iluminación o la opacidad.

Los usos más comunes que se le dan son: creación de logotipos, papelería comercial, afiches, packaging y editorial (admite trabajar en conjunto con Adobe InDesign). También, gracias a una de las innovaciones de Illustrator CS3, ahora es posible realizar diseño Web y, luego, pasar la pantalla a tecnología Flash, para generar las animaciones.

Este programa fue uno de los pioneros en el uso de la tecnología Display PostScript, lenguaje WYSIWYG, creado por Adobe (1987), que permite ver en pantalla el resultado de lo que luego se imprimirá.



Ventana del modo para guardar el archivo en formato Web.

La principal diferencia entre Illustrator y Photoshop es que este último trabaja con imágenes bitmap y no con vectores (ver sección Formatos de imagen, en el capítulo anterior, para entender mejor la diferencia entre los dos tipos de archivos). Ambos programas incluyen herramientas para la creación de páginas Web, y la total integración con Flash y Dreamweaver.

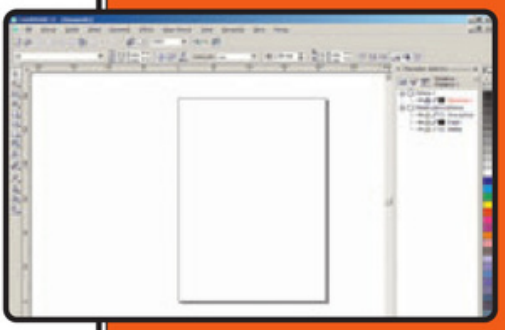


Innovaciones en Illustrator CS3

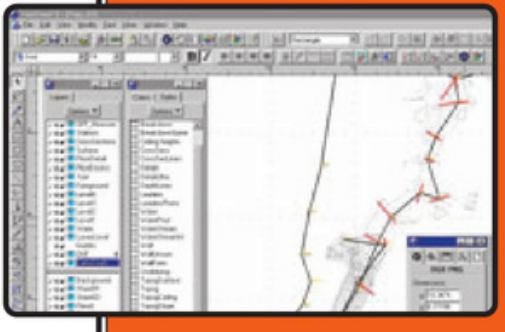
Entre las nuevas herramientas del programa, existe una solución para la animación y edición de los trabajos, que permite generar imágenes en movimiento o Web. También encontraremos una forma muy útil de eliminar puntos de ancla, el borrador, cuya función es quitar vectores (parecida al borrador de Photoshop). Por último, la nueva herramienta [Color Activo] ofrece al usuario una sencilla y amplia gama para crear y editar innovadores colores.

Otras alternativas

Uno de los principales competidores de Illustrator es el paquete CorelDRAW. Las ventajas de Illustrator sobre Corel son el manejo avanzado de las tipografías y la consistencia de los colores al momento de imprimir los trabajos. Por ejemplo, con Corel no se puede hacer un manejo profesional de la tipografía (kerning, tracking, escala horizontal o vertical, etc.) y con respecto a los colores, por más que se componga un color con los porcentajes correspondientes de CMYK y que el monitor esté bastante bien calibrado, el resultado no es el que luego saldrá en la impresión offset, y esto es muy grave. También existe Macromedia FreeHand, un programa informático para la creación de imágenes mediante la técnica de gráficos vectoriales, y que es otro competidor de Illustrator. En él también, el tamaño de las imágenes resultantes es escalable sin pérdida de calidad, con lo cual tiene aplicaciones en casi todos los ámbitos del diseño gráfico: identidad corporativa, páginas Web (incluyendo animaciones Flash), rótulos publicitarios, y otras opciones.



CorelDRAW es un programa de diseño popular en el ámbito doméstico, que carece de algunas funciones avanzadas.



FreeHand (de Macromedia) es otra opción profesional en el campo de aplicaciones vectoriales.

Comparándolo con InDesign –que es, básicamente, un software editorial, un programa para maquetación de revistas, diarios, folletos, etc.– Illustrator no posee herramientas con el nivel de profesionalidad de aquél. Sin embargo, ambos trabajan con vectores y tienen casi las mismas herramientas para este fin. Lo que marca la gran diferencia es que InDesign tiene la ventaja de una rápida aplicación de estilos y formatos de texto, y la posibilidad de exportar para Dreamweaver CS3 basándose en los estándares XHTML.

Gracias a una de las innovaciones de Illustrator CS3, ahora es posible realizar diseño Web y, luego, pasar la pantalla a tecnología Flash para generar las animaciones.

Con respecto a Dreamweaver CS3 y Flash CS3, éstos son paquetes de herramientas usados para la creación de sitios Web y tienen otro tipo de lenguaje; sin embargo, ahora es posible importar archivos nativos de Photoshop y de Illustrator directamente en los proyectos de Flash CS3. Flash también puede regular el tamaño de la escena del proyecto para que se ajuste al lienzo correspondiente al archivo de Photoshop, así como asegurar que el contenido de la capa aparezca en la posición correcta. Mediante la integración con Flash, es posible guardar cualquier figura de Illustrator como símbolo, y pegarlo directamente en Flash.

La interfaz visual

Adobe Illustrator CS3 permite crear y editar ilustraciones, manipulando los documentos y los archivos mediante el uso de ventanas, barras, paneles y espacio de trabajo.

Lo primero que vemos cuando abrimos Adobe Illustrator es la interfaz del programa, con una ventana de herramientas del lado izquierdo, una ventana de opciones en la parte superior, una serie de menús por encima, y algunas ventanas de comandos o previsualizaciones, como [Navegador], [Info], [Historia], [Color] y [Capas] (es posible que haya más o menos, según las preferencias del usuario), del lado derecho. Para empezar, ésta es la forma en la cual el programa presenta al usuario todas las opciones que están disponibles para iniciar su trabajo. La estructura de la aplicación está basada en la habitual organización en forma de ventanas flotantes. Veamos a continuación, de manera más gráfica, con qué nos encontraremos al abrir Adobe Illustrator por primera vez:

Ajustes preestablecidos

Los ajustes preestablecidos abarcan una gran variedad de efectos, herramientas, preferencias, colores, símbolos, estilos gráficos, pinceles, texturas y capas. Se encuentran en la interfaz de usuario, y se accede a ellos por medio de la biblioteca de ajustes preestablecidos.

LA INTERFAZ

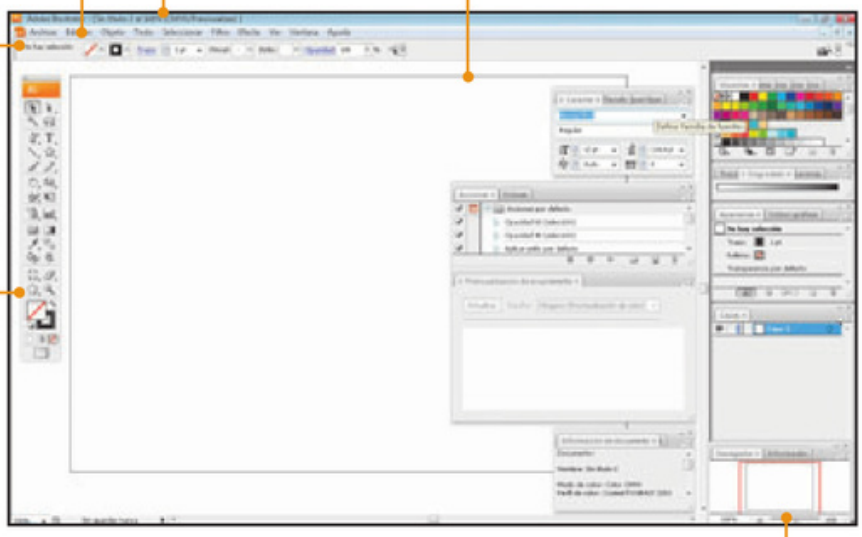
Barra de menús: Aquí se organizan los comandos de manejo de la herramienta.

Ventana del documento: Aquí se visualiza el archivo en el que el usuario está trabajando.

Espacio de trabajo: Ésta es la principal área de trabajo, disponible para la visualización del documento.

Panel de control: Opciones que tiene el usuario con respecto a cada herramienta utilizada, como el grosor que desea utilizar para una línea.

Panel de herramientas: Aplicaciones para los elementos en la página. Desde aquí es posible crear, editar imágenes, ilustrar, colocar y modificar textos, etc.



Paneles: Agrupan las principales funciones y herramientas con que cuenta el programa. Es uno de los espacios que más utilizaremos en nuestra actividad diaria. Estos lugares de trabajo son predeterminados, y varían en Illustrator, InDesign, Flash y Photoshop, aunque se manejan de forma parecida en todos ellos; por este motivo se habla de "paquete", y las distintas aplicaciones pueden acoplarse e integrarse.

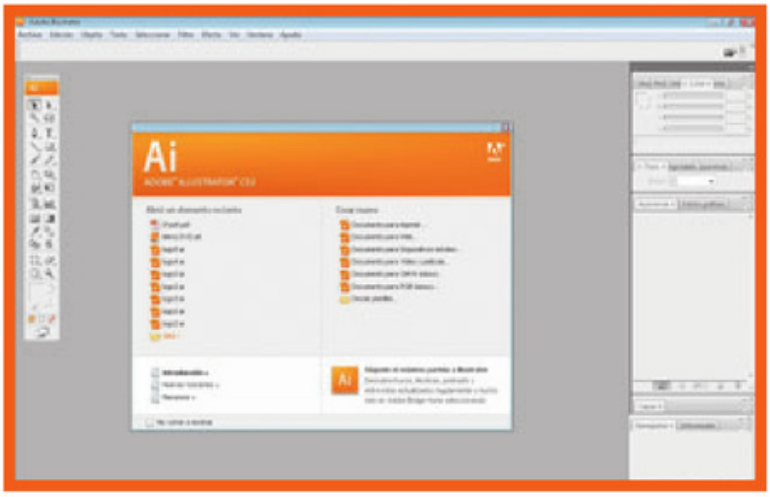
Primer contacto

Illustrator CS3 cuenta con gran cantidad de nuevas herramientas y opciones, enfocadas, sobre todo, en el manejo del color y la agilización de las tareas.

Desde la pantalla de inicio, es posible apreciar las innovaciones, y acceder fácilmente a las funciones y opciones que el usuario precise (abrir archivos usados últimamente, archivos para impresión, Web, etc.). Éste es el momento en el que pueden utilizarse las plantillas predeterminadas del programa, para agilizar el trabajo. También aparece aquí una opción para ver cuáles son las novedades de esta completa versión.

Algunas nuevas características son:

Color interactivo: Cambia la forma de seleccionar el color, para que el usuario pueda elegirlo a su gusto en una rueda de colores; esto significa que se puede utilizar una paleta establecida o crear una, de manera sencilla. [Color Interactivo] (o [Live Color]) es la Guía de Color de Paleta, en donde se puede señalar un color de base, para que la paleta sugiera una serie de colores complementarios para usar en la selección. Desde la paleta o el panel de control se aplica el color a los objetos seleccionados, y se puede observar una gran rueda de colores (cada uno se visualiza como un círculo), con opciones como [Rotar], [Crear], [Mezclar nuevos colores], [Guardarlos] y [Guardar como].



Ventana de inicio de la herramienta, con sus opciones.

Marca de corte: Permite aislar el objeto o la selección con facilidad. Puede utilizarse en cualquier parte del documento. Por ejemplo, es posible seleccionar un solo objeto (entre muchos que puede tener un documento) y, utilizando esta opción, exportarlo con marcas de corte.

Goma: El [Borrador] ahora puede eliminar un elemento vectorial (sin tener que utilizar una máscara, como sucedía anteriormente). Allí donde se borró algo se crearán nuevos vectores. No ocurre lo mismo con las imágenes (esto sí puede hacerse en Photoshop).

Puntos de anclaje: Ahora son más grandes y visibles.



Borrador

La herramienta [Borrador] facilita la tarea de deshacernos de las partes que no nos interesan. Además, las herramientas de dibujo han mejorado de tal modo, que facilitan la selección y modificación de los puntos de anclaje.

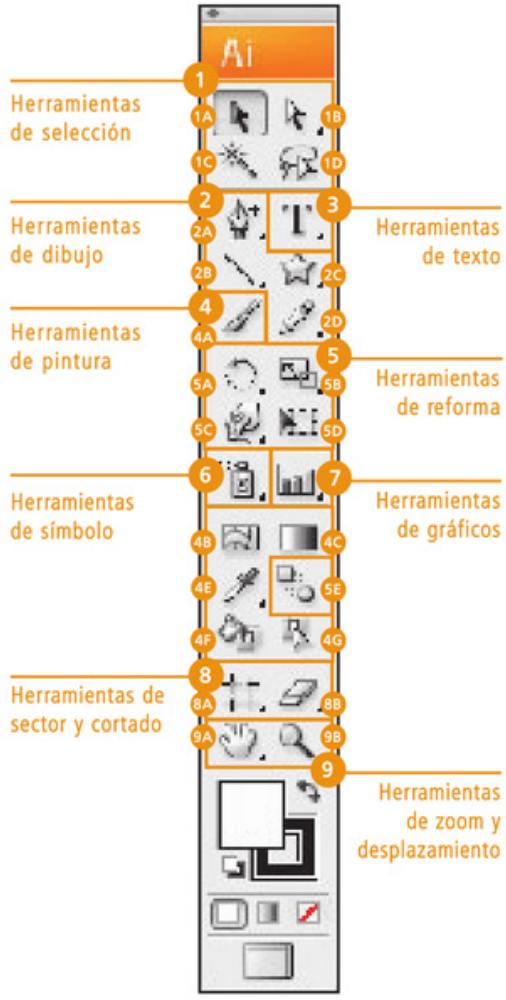
Illustrator y Flash

En la versión CS3 de Illustrator, Adobe se concentró, además, en la integración con otro programa del paquete: Flash (70% de los usuarios de Flash usa Illustrator, según la empresa). Cuando se copia algún elemento de Illustrator a Flash, éste permanece igual. Por este motivo, ahora es posible crear algo en Illustrator (también en Photoshop) y, luego, animarlo en Flash con más facilidad.

La barra de herramientas

Prácticamente todas las herramientas principales de Illustrator se encuentran agrupadas en esta ventana flotante.

GRUPOS DE HERRAMIENTAS



1 Herramientas de selección
1A: [Selección]: Selecciona objetos enteros.
1B: [Selección directa]: Selecciona puntos específicos o segmentos. [Selección de grupos]: Selecciona grupos de puntos o grupos dentro de grupos.
1C: [Varita mágica]: Selecciona por atributos específicos, como por color.
1D: [Lazo]: Selecciona grupos o segmentos.

2 Herramientas de dibujo
2A: [Pluma]: Crea los dibujos uniendo puntos en forma recta o curva. [Añadir punto]: Se agregan puntos al trazado. [Eliminar punto]: Se eliminan puntos del trazado. [Convertir punto]: Transforma el punto en curvo si es recto, y viceversa.
2B: [Segmento de línea]: Crea una línea recta. [Arco]: Crea trazos curvos o convexos. [Espiral]: Crea espirales; se puede indicar el sentido. [Cuadrícula]: Crea cuadrículas. [Cuadrícula polar]: Crea cuadrículas circulares.
2C: [Rectángulo y formas básicas], [Rectángulo redondeado], [Elipses], [Polígonos], [Estrellas], [Destellos] (para usar en efectos como el de una luz).
2D: [Lápiz]: Para dibujar a mano alzada. [Suavizar]: Suaviza las curvas. [Borrador de trazos]: Para eliminar puntos de anclaje.

3 Herramientas de texto
[Herramienta de texto]: Crea el contenedor y el texto. [Texto en área]: Permite indicar el área que será llenada con texto. [Texto en trazado]: Permite indicar el recorrido que debe seguir el texto. [Texto vertical], [Texto de área vertical], [Texto en vertical en trazado].

4 Herramientas de pintura
4A: [Pincel]: Se usa a mano alzada, para trazos de pintura.
4B: [Malla]: Crea y edita mallas.
4C: [Degradado]: Da el valor al degradado de color, y también su dirección.
4D: [Cuentagotas]: Toma el color o el texto de una muestra.
4E: [Bote de pintura interactiva]: Pinta bordes y caras de grupos de pintura interactiva.
4F: [Selección de pintura interactiva]: Selecciona sobre los mismos grupos. [Medición]: Da la distancia entre dos puntos.

5 Herramientas de reforma
5A: [Rotar], [Reflejo]
5B: [Escala]: Presionando la tecla <Shift>, lo hace proporcionalmente. [Distorsión], [Reformar]: Modifica los puntos del trazado.
5C: [Deformar]: Cambia la forma del objeto moviendo el mouse. [Molinete]: Distorsión en espiral. [Fruncir]: Contrae un objeto. [Engordar]: Infla el objeto. [Festonear]: Aplica contornos curvos. [Cristalizar]: Aplica contornos en punta. [Arrugar]: Aplica arrugas.
5D: [Transformación libre]: Presionando la tecla <Shift>, lo hace de manera proporcional.
5E: [Fusión]

6 Herramientas de símbolo
[Rociar símbolo]: Coloca los símbolos en el trabajo. [Desplazar]: Mueve las instancias. [Reunir/Separar], [Cambiar tamaño], [Rotar], [Manchar]: Da color a algunas partes del símbolo. [Translucir]: Sube o baja la intensidad del símbolo. [Aplicar estilo]: Aplica un estilo.

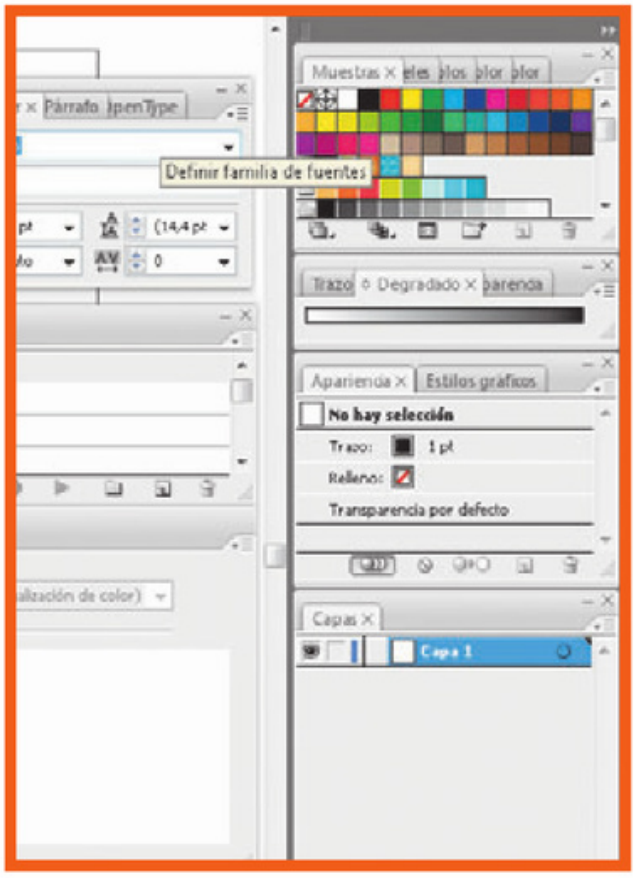
7 Herramientas de gráficos
[Gráfico de columnas], [Gráfico de barras], [Gráfico lineal], [Gráfico de áreas], [Gráfico de dispersión] (puntos), [Gráfico de tortas], [Gráfico de radar].

8 Herramientas de sector y cortado
8A: [Área de recorte]: Permite seleccionar cierta parte del objeto. [Sector]: Divide las ilustraciones en imágenes Web. [Seleccionar sector]: Selecciona una parte de la imagen para la Web.
8B: [Borrador]: Elimina la parte del objeto por donde se pase. [Cuchilla]: Corta el trazado o el objeto.

9 Herramientas de zoom y desplazamiento
9A [Mano]: Permite mover la hoja. [Página]: Ubica la página.
9B [Zoom]: Reduce o aumenta la visión.

Paneles y más paneles

Al igual que Photoshop, Illustrator CS3 nos permite acceder a las funciones principales mediante paneles flotantes.





En la imagen izquierda podemos ver el panel de herramientas modificado a dos columnas, y no en una, como está predeterminado desde el inicio del programa. Para realizar este cambio, debemos hacer clic en la parte superior del panel. En la imagen derecha podemos apreciar varios paneles acoplados y organizados.

Tanto Illustrator como Photoshop y Flash poseen paneles en su espacio de trabajo. En secciones anteriores analizamos los paneles flotantes de Photoshop; ahora veremos cuáles están disponibles en Illustrator. Los paneles se abren desde el menú [Ventana]. Luego, para ocultarlos, podemos presionar la tecla <Tab> o pulsar el botón [Contraer iconos], ubicado a la derecha de la pantalla.

Los paneles se utilizan para realizar el trabajo y modificarlo, ya sea que esté compuesto por textos, imágenes o ambos elementos. Es posible abrir muchos a la vez en cada aplicación, y luego acomodarlos y acoplarlos (es decir que se mostrarán juntos) a gusto del usuario, desplazándolos mientras se presiona el mouse sobre ellos.

Al abrir un archivo nuevo, a la derecha de la pantalla aparece un grupo de iconos que representa a los paneles, y a la izquierda, el [Panel de herramientas]. El [Panel de control] está en el espacio de trabajo (en la parte superior).

Estos paneles vienen preconfigurados, y desde ellos es posible modificar datos de los objetos de trabajo. Por ejemplo, cambiar el tamaño de una tipografía, rotar una imagen o texto en un cierto ángulo, dar color de relleno o de línea, etc.

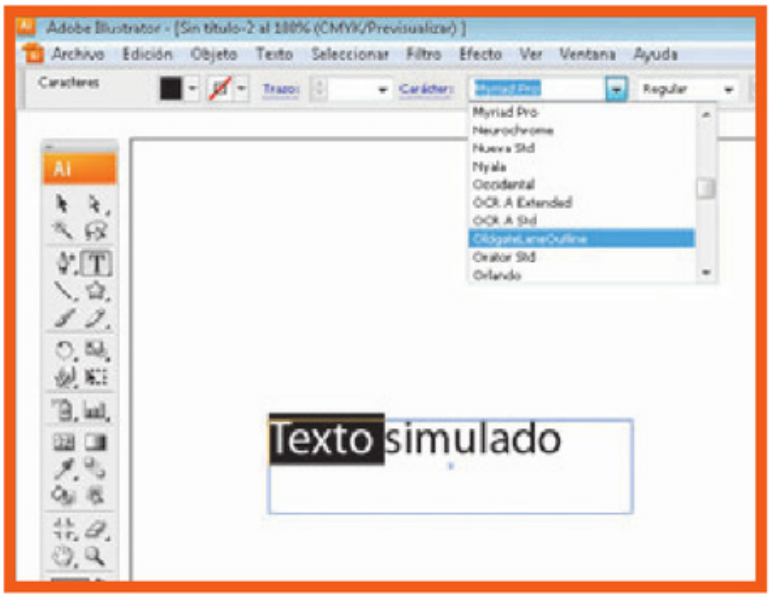
Estas modificaciones pueden realizarse de varias formas, dependiendo de la función específica que le corresponda al panel. Por ejemplo, usando las flechas situadas al lado de los valores, los objetos se irán moviendo, aumentando o reduciendo por unidades (hacia arriba, abajo, derecha o izquierda). También podemos hacerlo introduciendo un nuevo valor (puede ser el tamaño de una tipografía, el ángulo en que rotará una imagen, los valores de color, etc.). Otra manera de modificar valores es moviendo el regulador (el triángulo que aparece, por ejemplo, en el panel [Color]) con el puntero del mouse.

El panel de control

El denominado [Panel de control] se encuentra en la parte superior de la pantalla (debajo de la barra de menús). Desde aquí el usuario puede modificar los distintos objetos.

Desde el [Panel de control], el usuario puede ver las opciones disponibles para modificar el objeto seleccionado. Tal como se explicó anteriormente, es posible cambiar los valores o realizar las selecciones necesarias. Por ejemplo, cuando mantenemos seleccionado un texto, este panel muestra ciertas opciones (nombre de tipografías, tamaño, recorrido, inclinación; todos los parámetros de formato). Luego, al seleccionar otro objeto (como una imagen), se muestran los porcentajes de tamaño para reducirla, las opciones para rotarla, distorsionarla, etc.

El panel de control puede utilizarse también como panel flotante, de la siguiente manera: lo arrastramos desde el borde izquierdo (barra de sujeción) hacia el área de trabajo, es decir que lo movemos como los otros paneles.

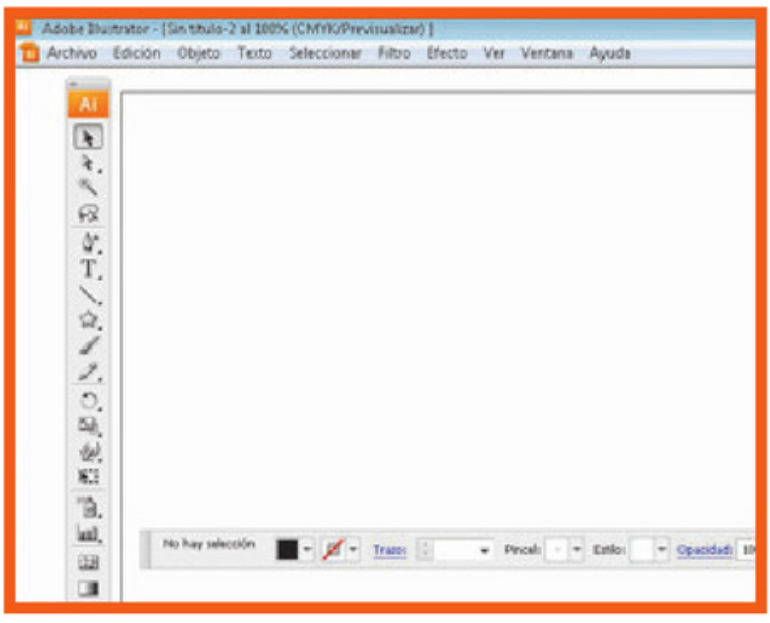


El panel de control cambia al seleccionar una caja de texto (está resaltada la opción [Tamaño de la tipografía]).

Desde el panel de control, el usuario puede ver las opciones disponibles para modificar el objeto seleccionado.

También es posible ajustar el brillo del panel de control. Esto se hace moviendo el regulador del brillo en [Preferencias/Interfaz del usuario].

Finalmente, es importante destacar que en este panel, al igual que en los demás, existen opciones ocultas (que aparecen al usar las flechas ubicadas al lado de los valores) y enlaces a otros paneles a los que se puede acceder.



Aquí vemos el panel de control en forma de panel flotante.

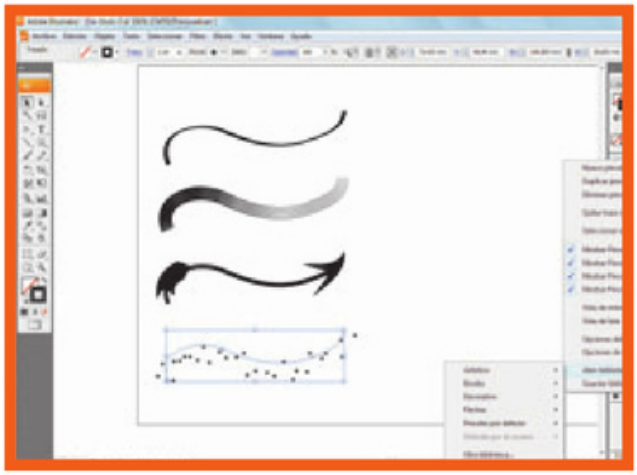
¡A jugar un poco!

A continuación, les proponemos jugar un poco con la aplicación. Para hacerlo, veremos algunos usos avanzados de herramientas simples, que nos permitirán lograr interesantes montajes.

Uno de los recursos de que disponemos es el de los [Pinceles] (accesibles desde el menú [Ventana]). Una vez realizado el trazado, podemos convertirlo a algún tipo de pincel y, así, estilizar su apariencia. Existen pinceles caligráficos (parecidos a una pluma de caligrafía), de dispersión (separan los objetos a lo largo del trazo), de arte (cambian la forma del pincel) y de motivo (generan motivos o nuevas formas en el trazo).

¿Es posible modificar sus opciones? ¡Claro que sí! Haciendo doble clic en la herramienta, podemos cambiar los parámetros preestablecidos: [Fidelidad], [Suavizado], [Rellenar nuevos trazos de pincel], [Mantener seleccionado] y [Editar trazados seleccionados]. Con respecto a las opciones de [Color], éstas dependerán del tono del trazo que esté seleccionado; ellas son: [Ninguno], [Matices], [Matices y gradaciones] y [Alteración de tono].

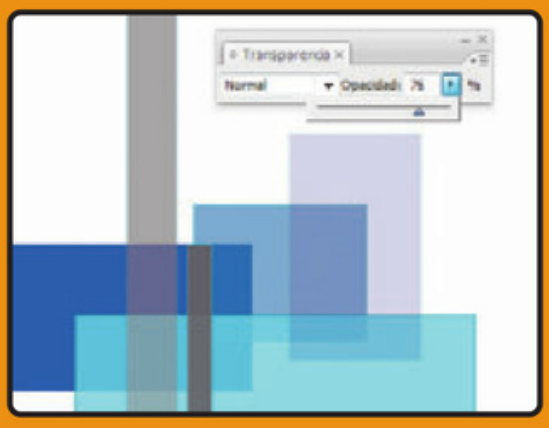
La premisa básica de esta sección es, entonces, jugar con esta herramienta. A continuación, vamos a presentar algunas opciones avanzadas de modificación de objetos que permitirán generar efectos más que interesantes. Es importe dedicar una buena cantidad de tiempo a dibujar trazos, utilizar diferentes tipos de pinceles, dibujar otra clase de objetos básicos (accesibles desde la barra de herramientas) e investigar las opciones de los paneles contextuales para modificar sus propiedades. Así, podremos ir descubriendo el funcionamiento básico del programa. Paso a paso, aquí iremos analizando en detalle las funciones más relevantes.



Aquí se puede ver el mismo trazo copiado y pegado, con la aplicación de distintos pinceles.

JUGANDO CON EL DEGRADADO [VENTANA/DEGRADADO]

Para rellenar un objeto con un degradado, primero debemos seleccionarlo. En la ventana aparecen los colores actuales y ahí tenemos que elegir los nuevos. También existe la posibilidad de seleccionar la



Transparencias

Esta herramienta es muy usada, porque permite generar diseños interesantes y complejos, en los que los objetos se fusionan y superponen estéticamente para obtener resultados impresionantes. Es posible aplicar transparencias a ilustraciones, imágenes, textos, y otros elementos. Desde esta ventana especificaremos la opacidad de los objetos (cabe recordar que antes de hacerlo transparente, hay que seleccionar el elemento).

forma del degradado; por ejemplo, lineal o radial. Luego damos un color de inicio, y éste se fusionará y terminará con otro tono final, para dar el efecto buscado. Desde el panel, es posible modificar su inclinación y el porcentaje de color que queramos que tenga. Este mismo efecto es aplicable a tipografías y texto. Para cambiar la dirección del degradado, debemos seleccionar el objeto, elegir la herramienta [Degradado] y, con el mouse, definir el punto inicial del efecto sobre el objeto.

JUGANDO CON LAS MALLAS

Mediante el uso de esta herramienta, es posible manipular y convertir las instancias de color del objeto. Puede usarse sólo en elementos vectoriales, y no, en imágenes rasterizadas, dado que esta herramienta funciona únicamente con vectores que se van agregando y modificando. Para utilizar esta opción, seleccionamos la función [Malla], en el panel de herramientas, elegimos un color y hacemos clic donde irá el primer punto (si lo deseamos, podemos añadir más). Por otra parte, para convertir un objeto con relleno de degradado a uno con malla, lo seleccionamos, vamos a [Objeto/Expandir/Malla de degradado] y presionamos [OK].

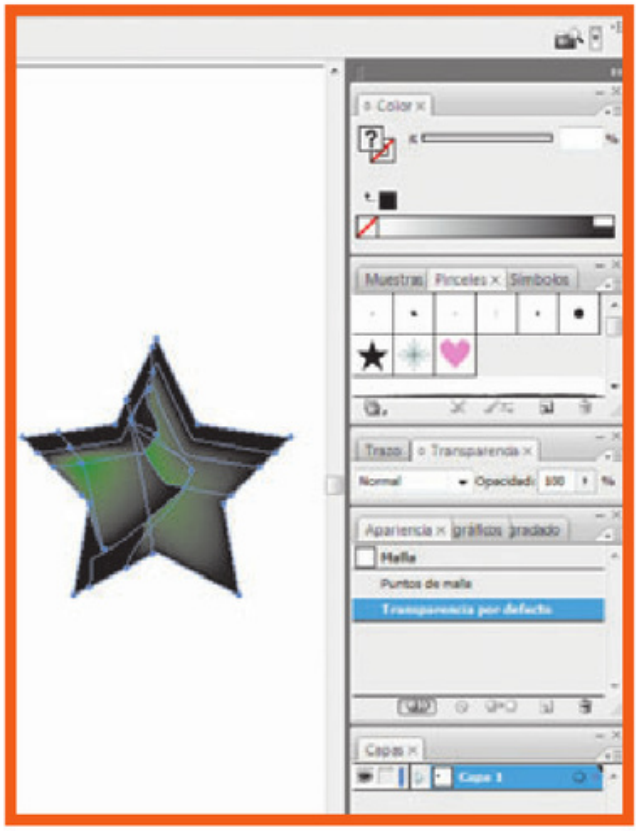


Un objeto relleno con la herramienta [Degradado] (a la izquierda, lineal; y a la derecha, radial).

Los pinceles pueden aplicarse a cualquier tipo de trazado, ya sea que lo hayamos generado con la [Pluma], el [Lápiz] o una forma básica.

INSERTAR MOTIVOS

El concepto de motivo es exactamente el mismo que el explicado para Adobe Photoshop. Accedemos a los motivos mediante el panel de muestras. Luego, podremos editarlo a nuestro gusto. Existen motivos de relleno y de pincel. Es posible crear una ilustración para el motivo. Para lograrlo, vamos a [Edición/Definir motivo], escribimos el nombre que tendrá y, luego, presionamos [OK]. También podemos modificar los motivos ya existentes. En este caso, seleccionamos el objeto, vamos al panel de muestras, arrastramos el motivo con el mouse a la mesa de trabajo y lo modificamos. Una vez hecho esto, presionando la tecla <Alt>, podemos llevarlo de regreso al panel de muestras.



Un objeto relleno usando la herramienta [Degradado] y luego convertido con la opción [Malla].

Gestión de archivos

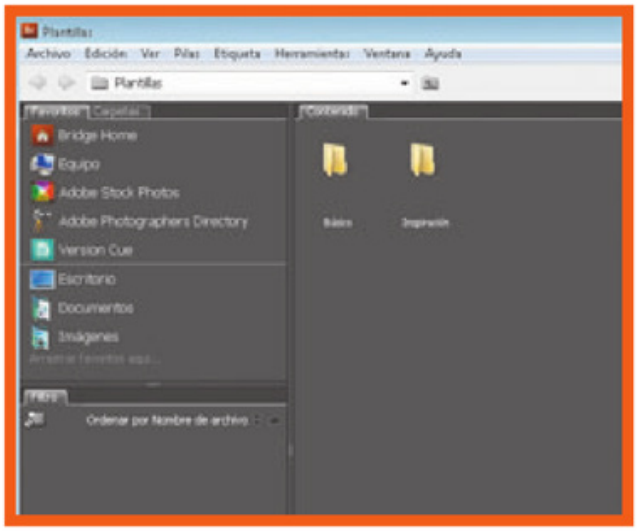
Adobe Illustrator tiene la ventaja de que sus archivos pueden usarse en otros programas. Ésta es la razón por la cual ofrece varias formas de guardar los documentos.

Comencemos por el principio: al abrir el programa, seleccionamos en [Nuevo documento] la forma de salida del archivo (esto es, de qué manera será leído según lo que el usuario quiera hacer con él finalmente). Las opciones predeterminadas son: [Para Imprimir], [Para Web], [Dispositivos Móviles], [Video y Película], [CMYK] y [RGB]. Todos estos modos tienen configuraciones específicas (el modo de color, la resolución de la imagen, las unidades, el tamaño del archivo, la transparencia, etc.). Si guardamos una imagen sólo para impresión, no podremos usarla luego sin previa conversión para un video, debido a que los archivos no serán compatibles, y el trabajo no podrá realizarse.

Por esta razón, es muy importante, desde el principio, comprender bien estas características, para evitar futuros problemas y no tener que volver a hacer una trabajo porque lo guardamos de manera errónea.

Para abrir un documento que ya existe en el disco duro (o en otro medio de almacenamiento soportado por Windows), vamos a [Archivo/Abrir] o hacemos una búsqueda desde [Archivo/Explorar]. Allí seleccionamos el icono de Adobe Bridge en el panel de control (para usar esta tecnología).

Recordemos que existen plantillas predeterminadas. Para abrir una de ellas, desde la pantalla de inicio de Illustrator, seleccionamos [Ayuda/Pantalla de Bienvenida]. También podemos crear documentos personalizados desde [Archivo/Nuevo/Perfil de nuevo Documento] o generar una plantilla desde [Archivo/Guardar como Plantilla].



Ésta es la ventana donde se realiza la búsqueda de un archivo.

OPCIONES AVANZADAS DE [ARCHIVO/NUEVO]

Trabajando con opciones avanzadas, podremos dar al documento modos más específicos para su uso y posterior manipulación. Para acceder a estas opciones nos dirigimos a [Archivo/Nuevo/Avanzado], desde donde podremos modificar los siguientes parámetros:

[Color]: Desde esta opción definimos el espacio de color. Por ejemplo, si vamos a realizar un archivo para impresión, seleccionamos CMYK; en caso contrario, RGB.. Esta opción se podrá modificar una vez que haya sido creado el archivo.

[Rasterizado]: Según el perfil seleccionado, variarán las opciones. Por ejemplo, [Imprimir] lo establece en [Alta (300 ppi)]. Si seleccionamos el perfil [Web], se establece en [Pantalla (72 ppi)]. Esto determinará la resolución de los efectos de rasterizado del archivo.

[Cuadrícula de transparencia]: Destinada a trabajar con imágenes para video o película.

[Modo de previsualización]: Es el modo en que se verá el documento, el cual será respetado en cualquier equipo.



Cómo guardar un archivo

Adobe Illustrator ofrece dos formas diferentes para grabar un archivo. Si vamos a hacerlo por primera vez, debemos ir a la barra de menús y elegir [Archivo/Guardar]. Si luego queremos guardarlo con otro nombre, elegimos la opción [Guardar como].

Illustrator y el formato PDF

PDF es un tipo de formato universal, en el que se mantienen las características del documento (imágenes, fuentes y maquetación).

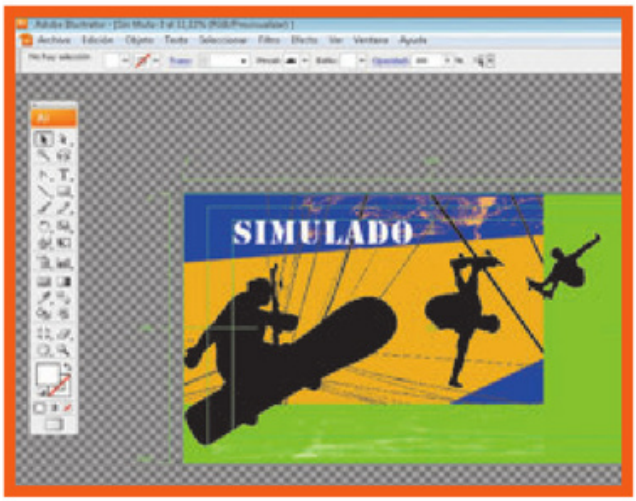
En esta sección aprenderemos a guardar un archivo en formato PDF, bastante diferente del nativo de Adobe Illustrator. Este formato tiene sus propias opciones; no es lo mismo salvar como PDF para imprimir en la casa de un amigo (o en cualquier dispositivo hogareño), que hacerlo para una imprenta comercial (donde se debe pensar en la cuatricromía del color, por ejemplo). Como mencionamos anteriormente, PDF es un formato universal. Algunos de los programas que pueden crear y leer archivos PDF son: InDesign, Illustrator, Photoshop, PageMaker, FrameMaker, CorelDRAW y FreeHand. Este formato lee tanto formas vectoriales como mapa de bits, sin alteraciones.

IMPORTAR ARCHIVOS PDF

Para importar un PDF a Illustrator, vamos al menú [Archivo/Abrir/Colocar]. Si se trata de un documento que tiene una gran cantidad de páginas, realizamos esta acción para que las imágenes queden enlazadas con la ubicación original y, así, pesen menos. Esto se hace, por lo general, para el armado de revistas, libros, etc.

GUARDAR ARCHIVOS PDF

Illustrator también ofrece la posibilidad de guardar los documentos en este popular formato. Para hacerlo, vamos a [Archivo/Guardar como/Guardar una copia], seleccionamos [PDF] en [Formato de archivo] y presionamos [Guardar].



Aquí vemos una imagen PDF colocada en la ventana de trabajo, importada desde el menú [Archivo].

Algunos de los programas que pueden crear y leer archivos PDF son: InDesign, Illustrator, Photoshop, PageMaker y FrameMaker.



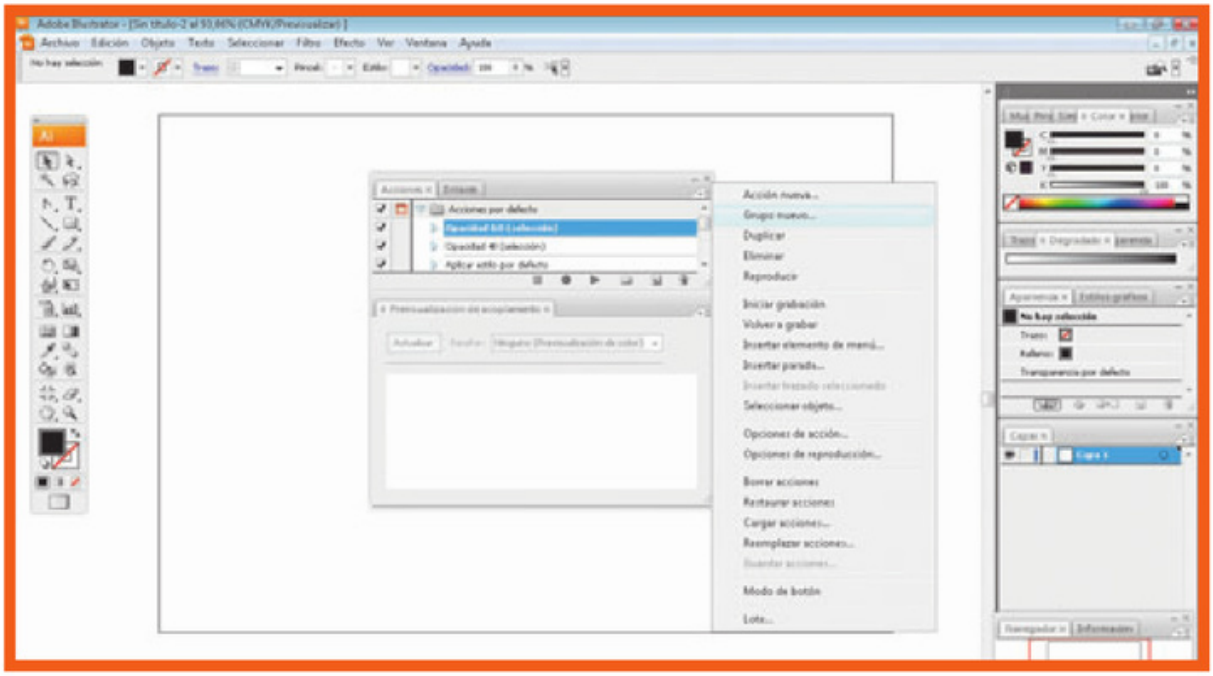
Seleccionando el formato PDF, podremos generar un documento de este tipo con unos pocos clics.

PDFs de varias páginas

Para crear un archivo PDF de varias páginas, primero debemos realizar las definiciones para la impresión. Desde el panel ubicado en [Archivo/Imprimir], establecemos el tamaño de las páginas. Luego, vamos a [Recortar Imagen/Mesa de trabajo] y, en la opción [Segmentación/Segmentar páginas], colocamos la imagen siguiendo los márgenes de la [Mesa de trabajo]. Finalmente, vamos a [Guardar en formato PDF] y seleccionamos [Crear PDF de varias páginas a partir de páginas segmentadas].

¡En acción!

Illustrator ofrece la posibilidad de generar acciones; es decir, movimientos que realizará el software con el o los archivos que manejemos, según nuestras indicaciones.



En este caso, estamos guardando un conjunto de acciones dentro del equipo.

Las acciones que pueden generarse son muchas y es posible combinarlas. Se puede decidir que un texto rote, luego se agrande y después se guarden las modificaciones. Tanto Illustrator como Photoshop incluyen acciones predeterminadas, pero, obviamente, es posible modificarlas o generar otras nuevas a gusto del usuario y según sus necesidades. Para usar este recurso, vamos a [Ventana/Acciones]. Desde aquí podremos usar las predefinidas, eliminarlas, editar nuevas o guardarlas.

Comencemos por el principio en este tema. Para realizar una acción en un archivo, primero tenemos que abrirlo y, luego, seleccionar el o los objetos (para seleccionar más de uno, mantenemos apretada la tecla <Shift>) a los que se les aplicará dicha acción. Una vez abierta la ventana [Acciones], elegimos la deseada y presionamos [Reproducir] (el icono es como la tecla Play, un triángulo con su vértice apuntando a la derecha).

Para usar parte de una acción (por ejemplo, hacer que la imagen aumente su tamaño y rote, pero que aún no se guarde el archivo), en la [Paleta de Acciones] seleccionamos sólo las tareas que queremos aplicar; luego presionamos [Reproducir].

El uso de acciones o grupos de acciones agilizará el modo de trabajo, sobre todo, si se trata de archivos que tienen muchos objetos.

Para grabar una acción determinada, vamos a [Ventana/Acciones/Crear Acción nueva/Introducir el nombre y las decisiones para la Acción] y hacemos clic en el botón rojo ([Grabar acción]).

Finalmente, podemos guardar un conjunto de acciones yendo a [Ventana/Acciones]; allí seleccionamos el conjunto deseado, y le otorgamos un nombre y una ubicación dentro del equipo. Por último, presionamos [Guardar].

Dibujo básico

Antes de pasar a la práctica general de esta primera parte, vamos a aprender a utilizar algunas herramientas básicas de dibujo.

La herramienta [Pluma] (ubicada en la barra correspondiente) es, quizá, la más común en Illustrator, y a continuación aprenderemos a usarla. Al seleccionarla, es posible realizar un trazado (esto es, una línea formada por varios puntos denominados puntos de ancla), que más adelante podremos modificar casi por completo, si así lo deseamos. La parte comprendida entre los puntos del trazado se denomina segmento. Éstos pueden ser curvos o rectos, y todas las propiedades de la línea pueden alterarse: grosor, color y relleno (si es un objeto cerrado).

Con la herramienta [Añadir puntos], es posible agregar puntos al trazado en donde deseemos, y así continuar transformándolo.

De esta manera se crea el trazado base del objeto, con sus respectivos puntos de ancla. Una vez hecho esto, los puntos pueden empezar a modificarse para cambiar la forma. Con la herramienta [Convertir punto] (que transforma el punto en curvo si es recto, y viceversa), podemos arrastrar los puntos o modificar su orientación; es decir, los manejaremos a nuestro gusto. Cuando apoyamos el cursor sobre una de estas anclas, aparecen dos "palancas" (controladores de dirección), mediante las cuales podemos modificar las curvas. El hecho de jugar un poco con todos estos recursos nos dará una clara idea de las posibilidades que nos ofrece este método de trabajo.

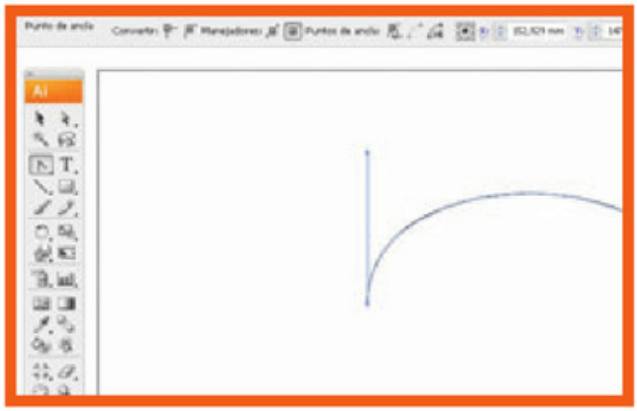
PUNTOS DE ANCLA

Existen dos tipos de puntos de ancla: de vértice (conecta puntos rectos y curvos) y de suavizado (conecta sólo puntos curvos). Una vez que se selecciona uno de ellos, aparecen estas palancas o controladores de dirección. Su ángulo y longitud dan la forma y el tamaño a los segmentos curvos.

Veamos ahora algunas opciones básicas de gestión de



Trazo donde se ve una parte recta y otra convertida en curva, mediante el uso de los puntos de ancla.



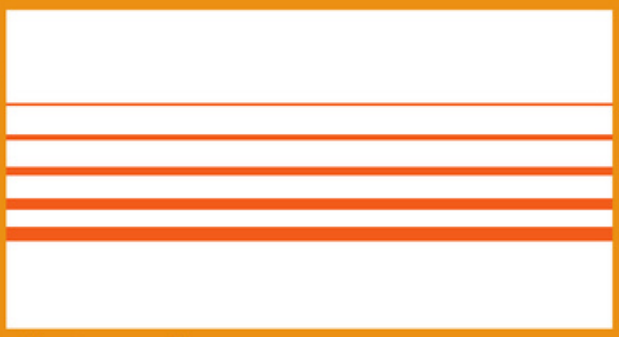
Aquí vemos la herramienta [Pluma] seleccionada (con sus opciones desplegadas) y un sencillo dibujo creado.

los puntos de ancla. Para verlos u ocultarlos, nos dirigimos a [Ver/Mostrar bordes/Ver-Ocultar bordes]; y para ver u ocultar los controladores de dirección, vamos a [Panel de control/Mostrar manejadores para varios puntos de ancla seleccionados] o [Panel de control/Ocultar manejadores para varios puntos de ancla seleccionados].

También existen preferencias que podemos definir para el tamaño de los puntos de ancla. Accedemos a estos parámetros desde [Edición/Preferencias/Selección y visualización de puntos de ancla] y, allí, seleccionamos [Puntos de ancla]. Asimismo, hay preferencias configurables para visualizar los controladores de dirección, a las que se accede desde [Edición/Preferencias/Selección y visualización de puntos de ancla] y, luego, seleccionando [Manejadores].

Formas básicas

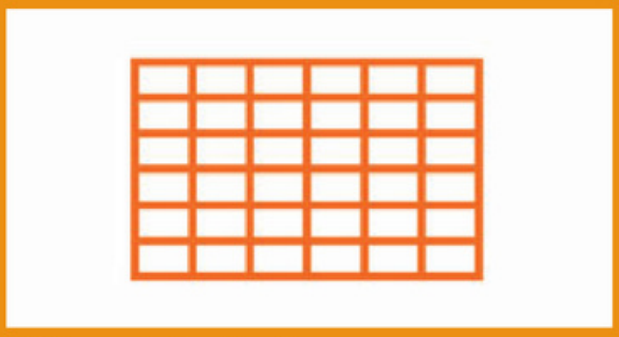
Todos los objetos explicados en esta sección pueden rotarse, aumentar o disminuir de tamaño utilizando la flecha negra de la barra de herramientas.



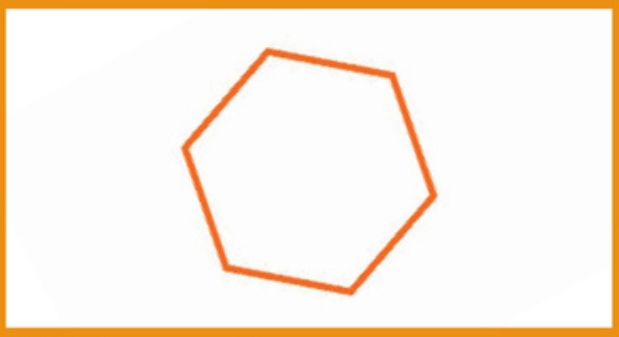
[Líneas] Se usan para la confección de formas sencillas, desde [Herramientas/Segmento de línea]. Con el mouse, indicamos inicio y fin de la misma.



[Elipses] El mouse se arrastra de manera diagonal buscando el tamaño deseado. Si queremos generar un círculo, mantenemos oprimida la tecla <Shift>.



[Cuadrículas] Arrastramos el mouse desde donde queremos que comience hasta donde queremos que termine; ésta puede ser rectangular, cuadrada o circular.



[Polígonos] Con el mouse, indicamos en forma diagonal dónde comenzará y terminará el polígono. Es posible eliminar puntos de ancla para que tenga menos lados o más.



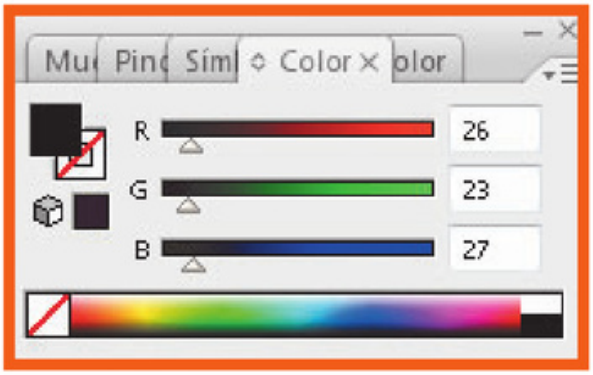
[Espirales] Arrastramos el mouse desde donde queremos que comience hasta donde queremos que termine la forma. Es posible mover el cursor en cualquier dirección.



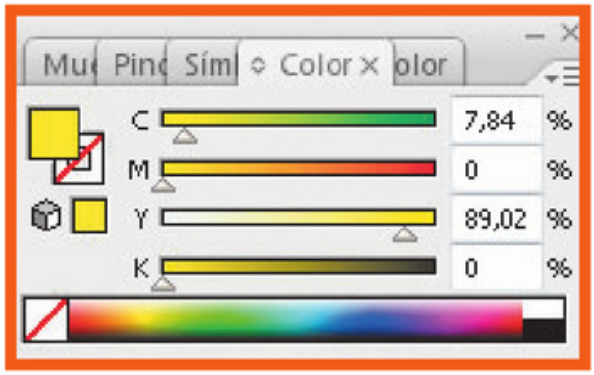
[Estrellas] Indicamos en forma diagonal dónde queremos que comience y termine la figura; también en este caso es posible eliminar puntos de ancla o agregar adicionales.

Manejo del color

Illustrator CS3 ofrece una nueva herramienta de color llamada [Color Activo], que es una gran innovación a la hora de realizar nuevas paletas de colores y guardarlas.



Ésta es la paleta de colores, en modo RGB, de Illustrator CS3.



Aquí puede verse la paleta de colores, en modo CMYK, de Illustrator CS3.

Como hemos visto anteriormente en Photoshop, existen modos y modelos de color, y es importante entender bien este tema antes de aplicar los colores, por ejemplo, a una ilustración. Esto se relaciona con lo ya aprendido sobre el proceso para guardar los documentos; es decir, la salida que tendrá el archivo.

Los modos de color son RGB, CMYK y HBS. Repasando lo que hemos visto, diremos que RGB trabaja con la combinación de colores de luz rojo, verde y azul; son colores aditivos.

Por otra parte, el modo de color CMYK trabaja con la combinación de colores de absorción y eliminación de luz cian, magenta, amarillo y negro; son colores sustractivos. Se lo utiliza para imprimir en cuatricromía (un modelo de color que incluye los cuatro colores mencionados).

Finalmente, HBS trabaja con características similares a la percepción de colores que tiene el ojo humano. Éste es el modo que, al imprimir, se condice más con lo que vemos en la pantalla. Trabaja con el tono, la saturación y el brillo.

Los modos de color pueden cambiarse desde [Edición/Modo] y también desde el panel de color.

Teoría del color

Si les interesa saber un poco más sobre la teoría del color (tema que hemos tratado también durante el desarrollo de Adobe Photoshop CS3), los invitamos a visitar un artículo sumamente completo que se encuentra alojado en la Wikipedia (http://es.wikipedia.org/wiki/Teoría_del_color), repleto de información de utilidad.

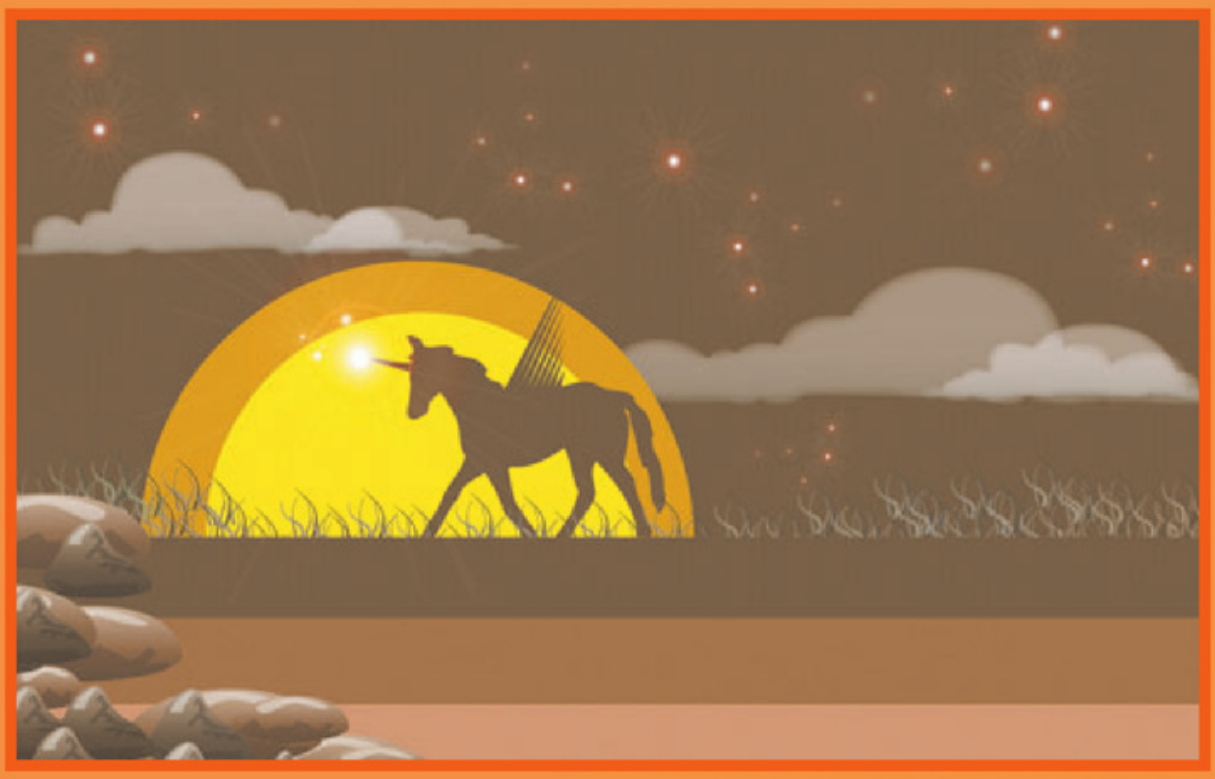
Uso del color



En Illustrator existen varias formas de aplicar los colores: la [Biblioteca], el [Cuentagotas] y el [Panel de selección del color]. Éstos entran en funcionamiento una vez seleccionado el elementos que vamos a colorear (tanto una ilustración, como un trazo o un texto) y, luego, aplicando alguna de las acciones antes enumeradas.

Nuestra primera ilustración

A continuación, realizaremos una ilustración completa, partiendo desde una página en blanco y utilizando varias herramientas de Illustrator CS3 ya explicadas.



Vamos a hacer la ilustración de un paisaje con varias capas y figuras, en la que aplicaremos los conocimientos adquiridos sobre el programa en las páginas previas. Explicaremos paso a paso cómo realizar los distintos tipos de figuras con el uso de vectores y formas básicas que ofrece el programa, y veremos todas las instrucciones para modificarlos. Entre otras cosas:

- Haremos una ilustración de fantasía de un paisaje, con una figura central y otros objetos que la acompañan.
- Trabajaremos con objetos con relleno y línea, y efectos como destellos, y usaremos pinceles que también vamos a editar.
- El proceso será el siguiente: comenzaremos por crear la silueta principal, luego haremos los fondos, proporcionales a ella, y finalmente, distintos tipos de objetos que completarán la ilustración.
- Con respecto a los colores, elegiremos una gama para la unidad de la ilustración, y sobre esa base, iremos superponiendo las distintas capas.

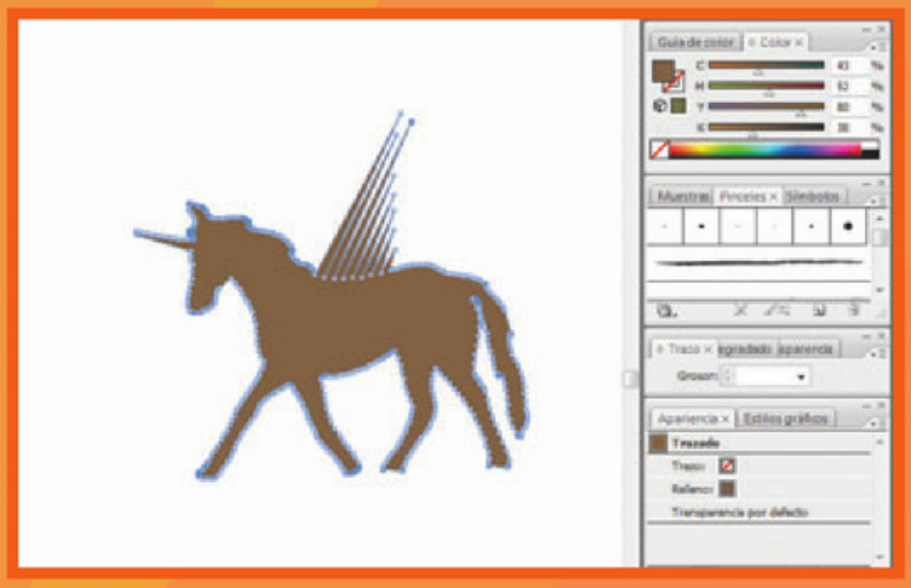
Aplicaremos en la tarea las siguientes herramientas: [Lápiz], [Suavizar], formas básicas (como círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos, con el agregado y la eliminación de puntos de vector), [Pluma], herramientas de vectores (como añadir, eliminar, transformar, redondear bordes, etc.), [Relleno y líneas], [Pinceles] y [Degradados].

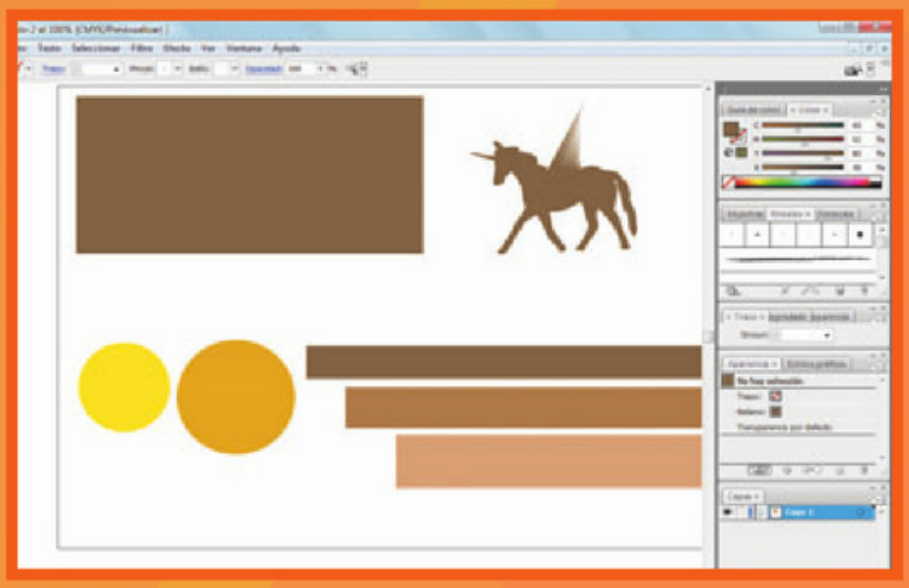
Más adelante aprenderemos el manejo de otros recursos, y entonces podremos mejorar y completar esta ilustración con distintas opciones más avanzadas del programa.

El dibujo principal del unicornio puede descargarse desde el sitio oficial: diseno.redusers.com.

1

En primer lugar vamos a crear un nuevo documento; trabajaremos con una página de tamaño A4 [Archivo/Nuevo/A4]. En ella trazaremos la silueta de un unicornio, usando el [Lápiz]. Luego usaremos la herramienta de suavizado [Panel de herramientas/Suavizar], para simplificar el trazo. No es importante el grosor de línea, ya que luego de hacer la silueta, la rellenaremos de un solo color y no tendrá línea de borde.



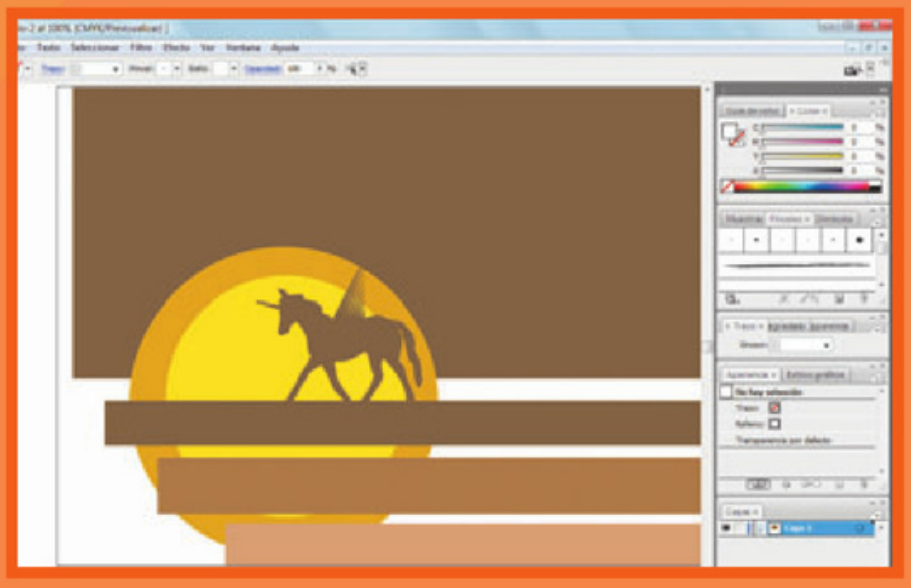


2

Desde el panel de herramientas, seleccionamos dos círculos y tres rectángulos para usar como fondo y soporte de la imagen, y ponemos por delante de ellos la silueta del animal. Desde el [Panel de color], vamos a rellenar la silueta del unicornio (en marrón oscuro), los rectángulos (el mismo tono del primer unicornio; se irá aclarando en los otros) y los círculos (uno más claro que el otro, para simular el sol).

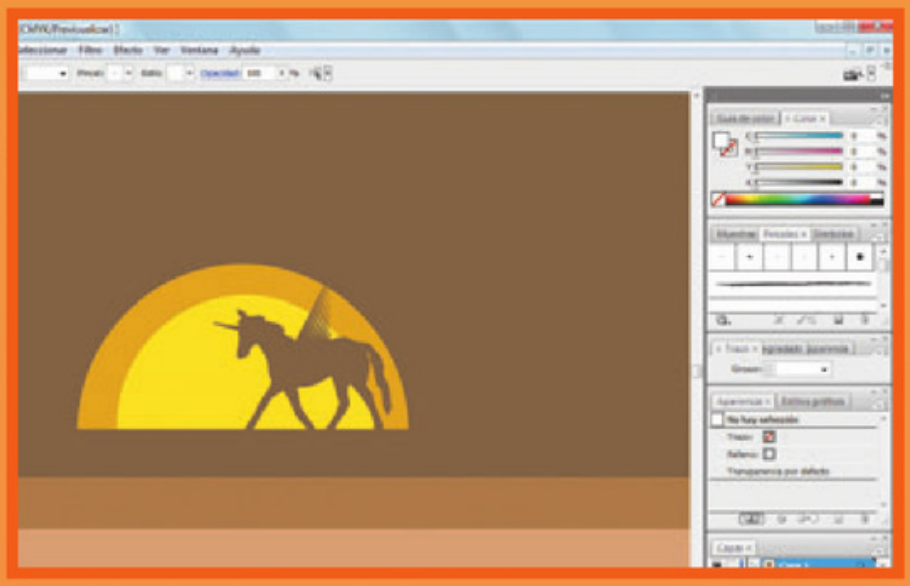
3

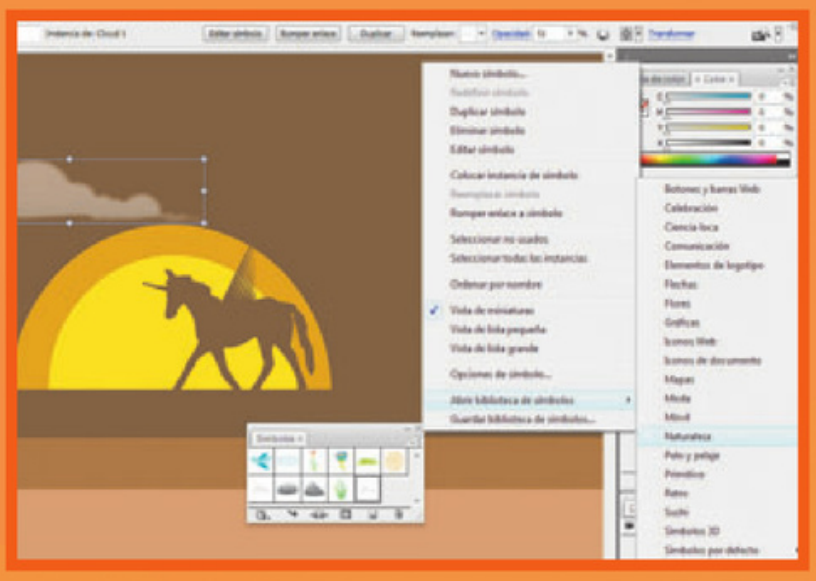
Es el momento de ordenar las capas, para lo cual presionamos el botón derecho del mouse y seleccionamos [Organizar/Traer al frente/Enviar detrás]. Llevamos al fondo los círculos; sobre ellos colocamos los rectángulos (dando el corte del horizonte), que se acomodarán de menor a mayor; y ponemos el unicornio al frente de todos, pisando justo sobre la línea de horizonte.



4

Ahora que ya tenemos la base para la ilustración, vamos a añadir distintos efectos. Desde [Ventana/Símbolos] seleccionamos, arriba a la derecha del [Panel símbolos], la opción [Abrir Librería de símbolos] y elegimos alguno de naturaleza. Con respecto a los colores, los iremos tomando con el [Cuentagotas].



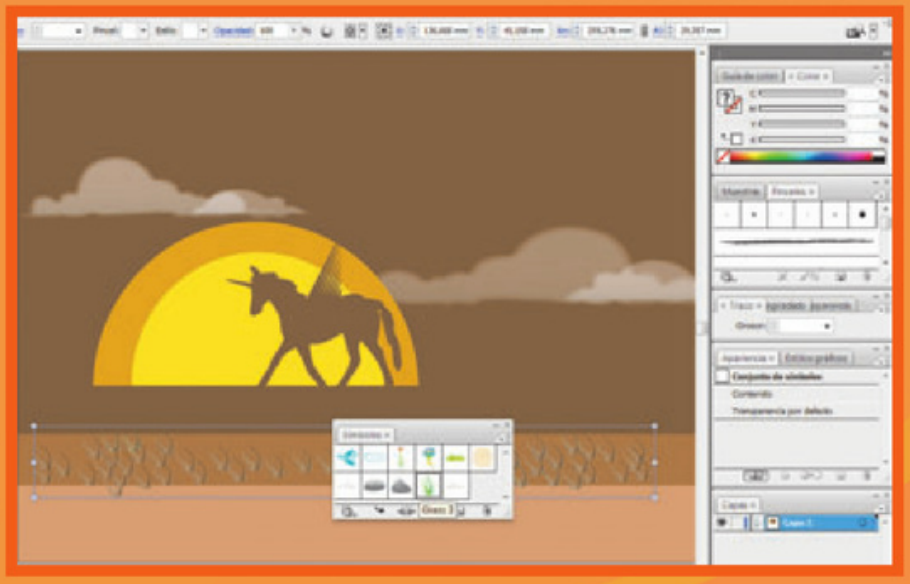


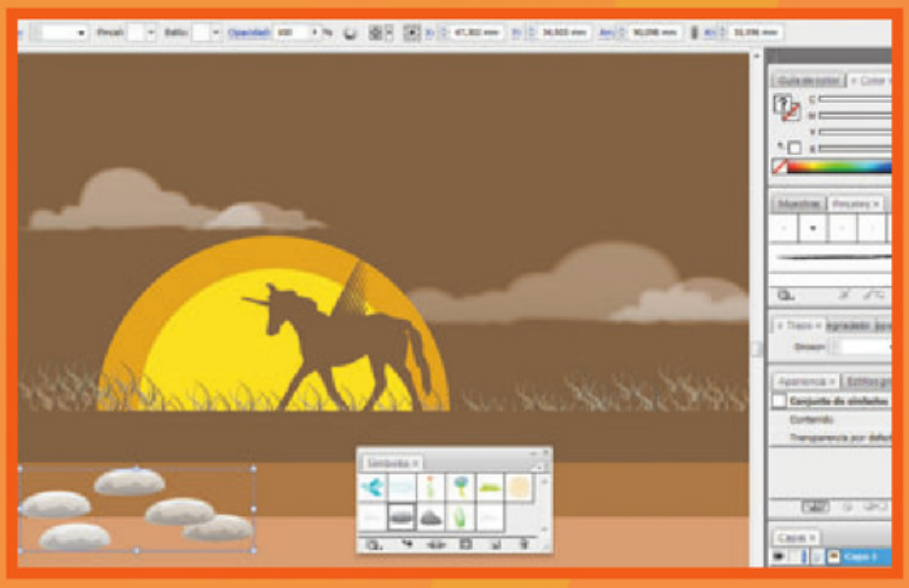
5

Agregaremos varias instancias de símbolos, de atrás (desde el cielo) hacia delante, utilizando la opción [Rociador de símbolos]. Vamos a seleccionar desde el panel los símbolos de naturaleza, comenzando por las nubes. Con el [Rociador], hacemos cuatro nubes. Con el bote de pintura para símbolos, seleccionamos el color del cielo para cambiarlo. Superponemos las nubes en grupos de dos, y les damos transparencias utilizando la opción [Ventana/Transparencias].

6

Vamos a agregar el pasto sobre la línea de horizonte y sobre el unicornio. Como tendremos seleccionado el mismo color de éste y del cielo, se fusionarán solos por falta de contraste. Copiamos y pegamos el mismo objeto con [Seleccionar/Copiar/Pegar], y lo desplazamos un poco a la derecha para generar más intensidad del efecto ([Ventana/Transparencias]).



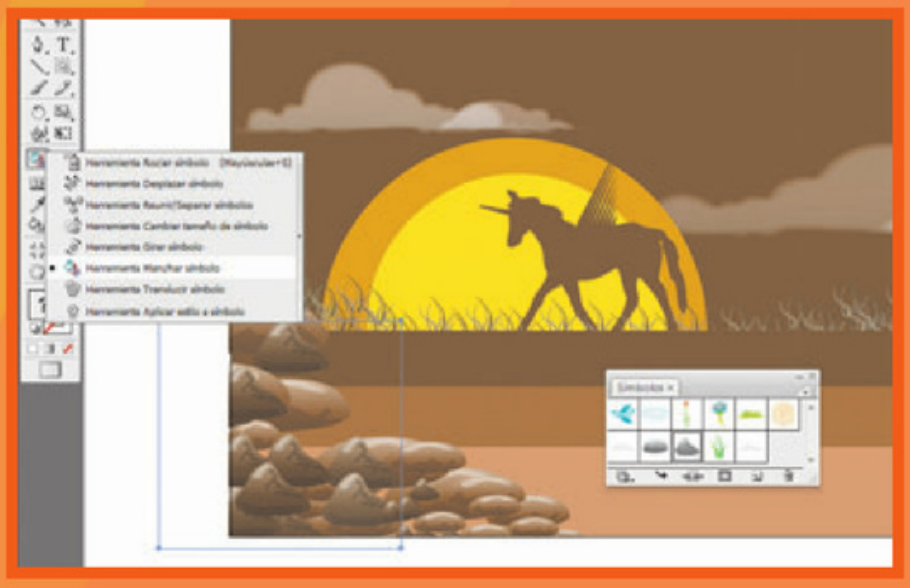


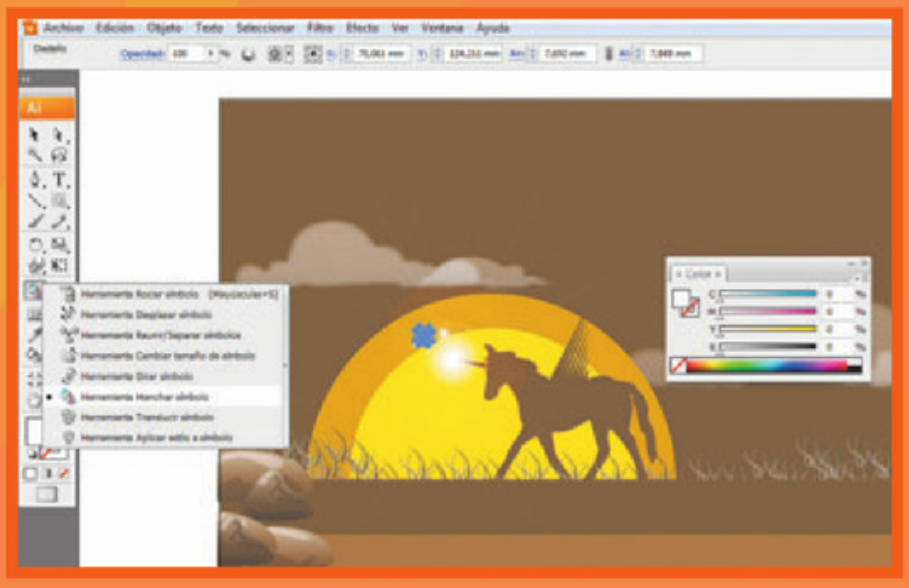
7

Ahora colocamos una nueva instancia de símbolos, en forma de piedra, para simular que son los más cercanos al espectador (así se generará su participación en el dibujo, como si estuviera mirando a un costado, detrás de las piedras). Esto se hace desde [Panel de Herramientas/Rociar símbolo (piedras)]. Vamos a generar tres instancias separadas de distinto tipo de piedra, y las superpondremos (si queremos, también podemos usar transparencia).

8

Para que estas instancias no sean repetitivas, las modificamos desde el [Panel de símbolos]. Éstas se generaron, luego se duplicaron, se pegaron y fueron espejadas (con el botón derecho del mouse, elegimos [Reflejar/Vertical-Horizontal]). Para las más grandes, y las que están delante, seleccionamos el color más claro del piso; para las más pequeñas, el color de fondo del cielo.



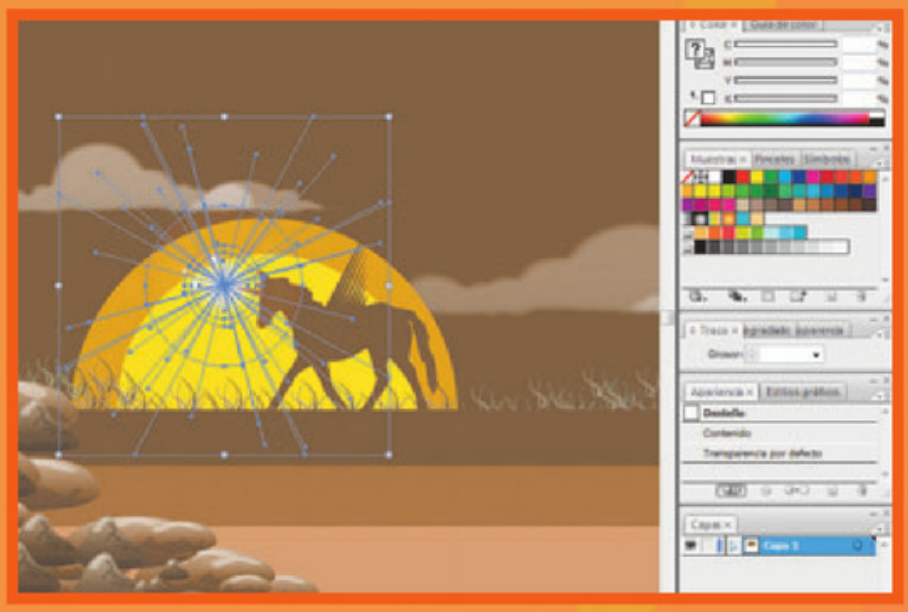


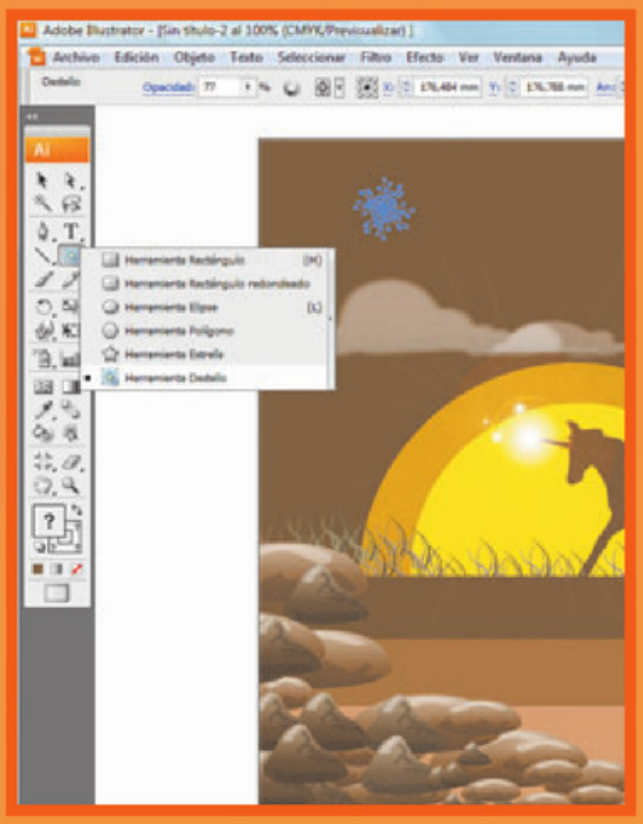
9

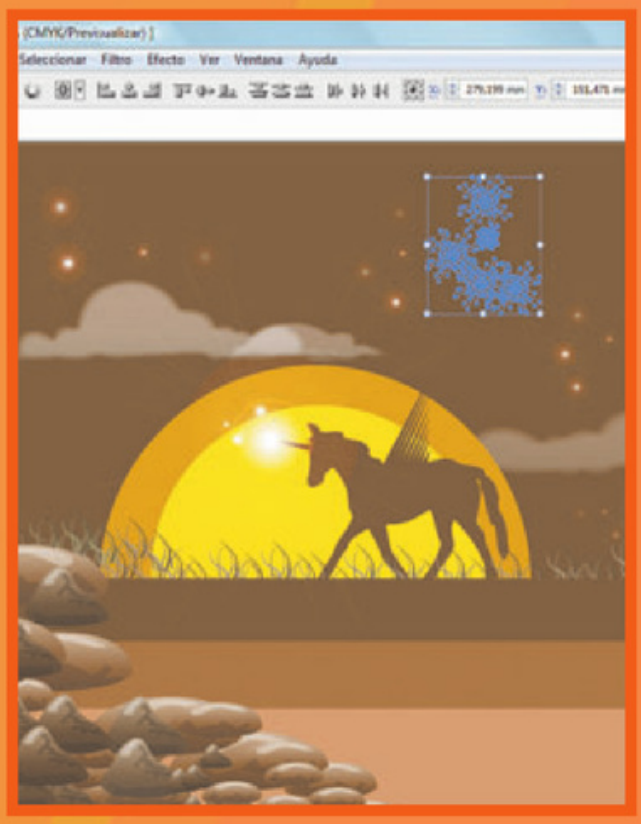
Ahora trabajaremos con una nueva herramienta, los destellos. Desde [Panel de Herramientas/Formas básicas], mantenemos presionado el mouse y seleccionamos [Destellos]. Primero vamos a generar los destellos del cuerno de unicornio, seleccionando el color blanco para que tengan más brillo. Usaremos uno grande y otros más pequeños.

10

Creamos un destello principal y desplazamos el de mayor tamaño (para el cuerno). Luego, copiamos y pegamos el destello tres veces, disminuyendo el tamaño de los nuevos (presionamos la tecla <Shift> mientras apretamos el mouse para achicarlo de manera proporcional). Así, estos nuevos se ubicarán alrededor del mayor. Luego podemos darle mayor o menor opacidad desde el [Panel de Transparencias], siempre dejando el más grande con toda la luz.







11

Por último, vamos a realizar las estrellas en el firmamento, utilizando la herramienta [Destellos]. Con el [Cuentagotas], seleccionamos el color de fondo y realizaremos un destello con el 100% de opacidad. Lo copiamos y lo pegamos, cambiando su tamaño varias veces (siempre deberán ser más pequeños que el brillo principal del unicornio) y su transparencia, para generar profundidad en la ilustración.

12

Finalmente, formaremos varios grupos (o constelaciones de estrellas) seleccionando varios destellos, presionando el botón derecho del mouse y luego, [Agrupar]. Los copiamos y pegamos cambiando su tamaño, rotándolos, subiendo o bajando la transparencia, etc. De esta forma, lograremos un cielo iluminado por las estrellas. El último paso es agrupar toda la ilustración.

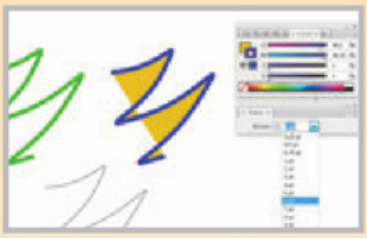
Parte 2

5

Herramientas de composición vectorial

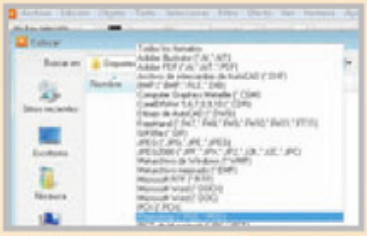
En éste capítulo, aprenderemos a componer formas complejas por medio de las herramientas que nos ofrece la técnica de composición vectorial.

5 SUMARIO



IMÁGENES VECTORIALES 167

Illustrator nos permite crear ilustraciones a partir de vectores, sin perder nunca su resolución, más allá del tamaño del objeto.



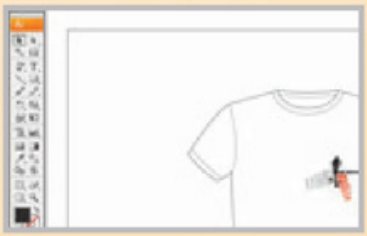
IMÁGENES IMPORTADAS 174

Aunque no esté ideado en especial para trabajar con imágenes de mapas de bits, es posible importarlas a nuestros proyectos.



REDIBUJANDO 180

Esta técnica sirve para crear una ilustración aparte de una imagen preexistente. Veamos cómo Illustrator nos puede ayudar.



CONFECCIÓN DE UNA REMERA 181

En este paso a paso, aprenderemos a confeccionar el diseño de una remera, por medio del uso de las herramientas aprendidas hasta ahora.

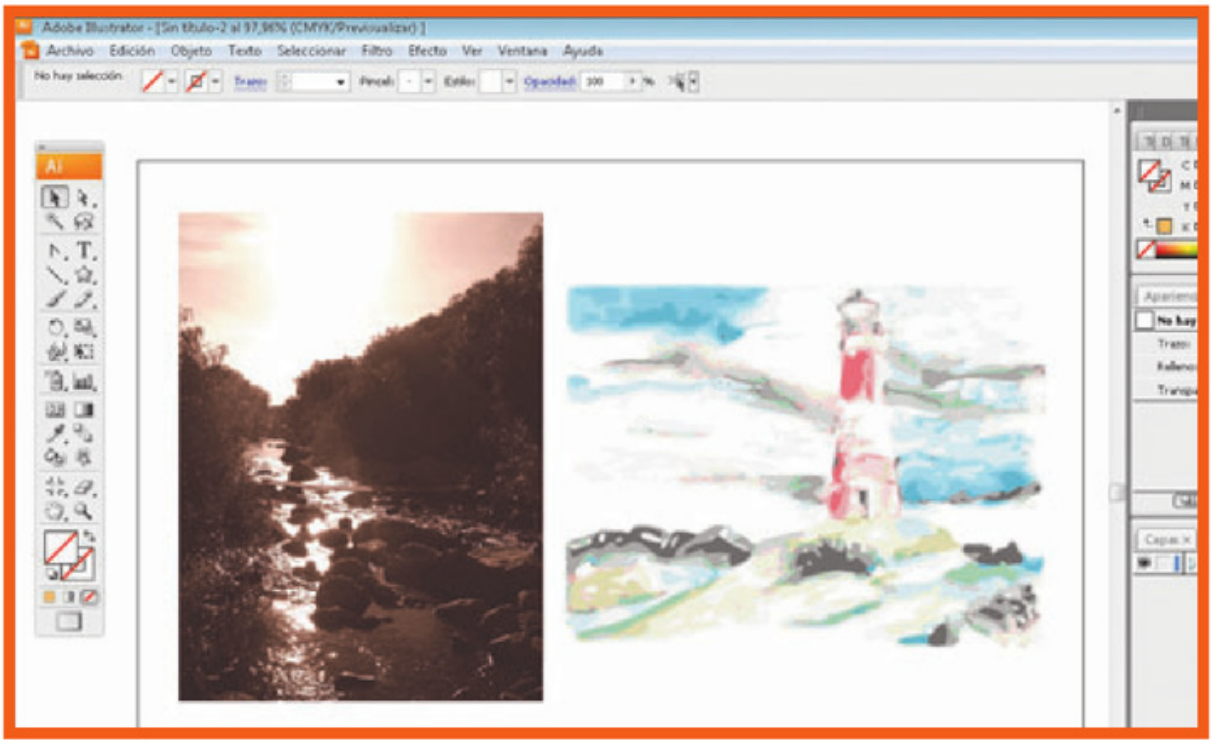


VOLVER A LAS BASES 186

En esta sección, veremos cómo se puede llegar a un buen resultado de síntesis de diseño, mediante el uso de Illustrator.

Imágenes vectoriales

Illustrator es un software que trabaja de forma vectorial, en el cual se pueden crear ilustraciones a partir de vectores sin perder nunca su resolución, más allá del tamaño del objeto manejado.



A la izquierda, una imagen rasterizada; a la derecha, una de vectores.

Así como Illustrator trabaja con vectores, Photoshop lo hace con imágenes rasterizadas; esto significa que están compuestas por miles de puntos (los famosos píxeles). Los vectores, en cambio, leen la imagen matemáticamente, en relación con formas básicas y distancias numéricas. Con la nueva herramienta desarrollada para Illustrator CS2 llamada [Trace], es posible vectorizar una imagen rasterizada. Los resultados son magníficos ¡y sólo requieren un simple clic! De todas maneras, será mucho mejor el resultado obtenido, por ejemplo, si vectorizamos un dibujo para generar un logo, que si hacemos lo mismo con una fotografía.

CÓMO VECTORIZAR UNA IMAGEN EN ILLUSTRATOR CS3

Para empezar, debemos insertar la fotografía en cuestión desde [Menú/Archivo/Colocar] y mantenerla seleccionada. Veremos que en el [Panel de control] aparece la opción [Trace]. Para obtener el resultado rápidamente, hacemos clic en [Live Trace]. ¡Voilá! Éste será un primer paso, a partir del cual podremos eliminar los puntos de ancla o añadir más, cambiar los colores y agregar trazos con bordes. Desde aquí también es posible controlar la tolerancia de la vectorización; es decir, hacer que el proceso se efectúe con mayor o menor detalle. Cuando estamos conformes con los resultados, presionamos [Expandir].

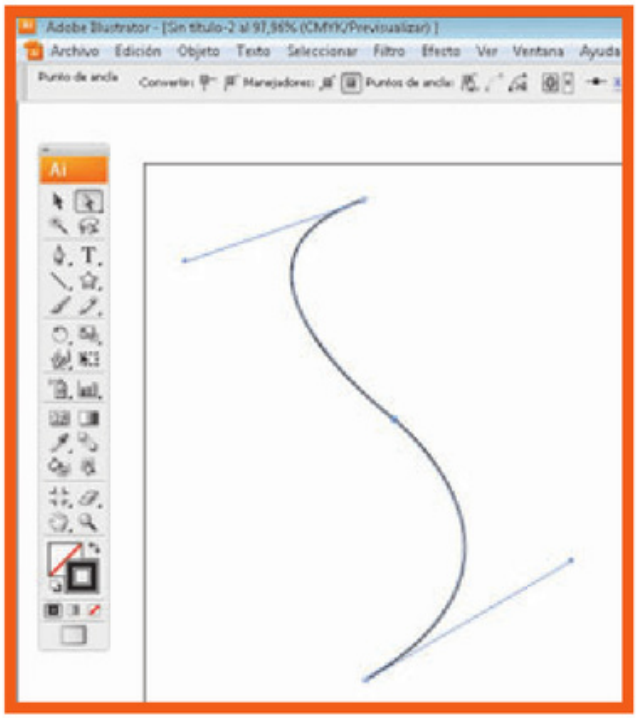
Es posible generar una imagen vectorizada y luego redimensionarla al tamaño que sea necesario.

Trazados: líneas y puntos

Para explicarlo de manera sencilla, los puntos de ancla (los vectores) son los que forman los trazados o líneas, y éstas, las que generarán finalmente las figuras u objetos.

A partir de esta sección veremos algunas funciones básicas y otras avanzadas para el manejo de trazos y vectores. Comenzaremos por analizar las diferentes opciones que existen para producir trazados y líneas:

- Para dibujar una línea, vamos a [Panel de herramientas/Segmento de línea]. Una vez hecho esto, con el mouse indicamos, de izquierda a derecha, dónde queremos que comience y dónde que termine.
- Otra forma de dibujar una línea es con la [Pluma], que seleccionamos desde el [Panel de herramientas]. Si queremos agregarle más puntos para luego cambiar su forma, vamos a [Panel de herramientas/Añadir o Quitar punto de ancla].
- La herramienta [Pluma] también sirve para realizar trazados curvos. Una vez hecho el trazo, le agregamos un punto de ancla donde queremos hacer la curva. Mantenemos presionado el botón del mouse sobre el punto, y aparecerán las líneas de dirección (con dos lados para modificar el ángulo); las movemos hasta obtener la curva deseada. Si necesitamos una semicircular, arrastramos las líneas de dirección en sentidos opuestos, pero de manera recta. De esta forma, podemos hacer infinitas combinaciones de trazados (que luego generarán las ilustraciones o logos, por ejemplo). Es posible realizar líneas curvas seguidas de rectas (o viceversa), o segmentos curvos unidos en puntos que cambian de dirección. A partir de aquí, podemos comenzar a construir estructuras más complejas con los trazados.
- Otra forma de realizar trazados es por medio del [Lápiz]. Cuando utilizamos esta herramienta, se va formando el trazado manualmente, y se generan varios puntos de ancla, que después podremos modificar para obtener un resultado óptimo. Tomará un poco más de paciencia, pero ofrece precisión.

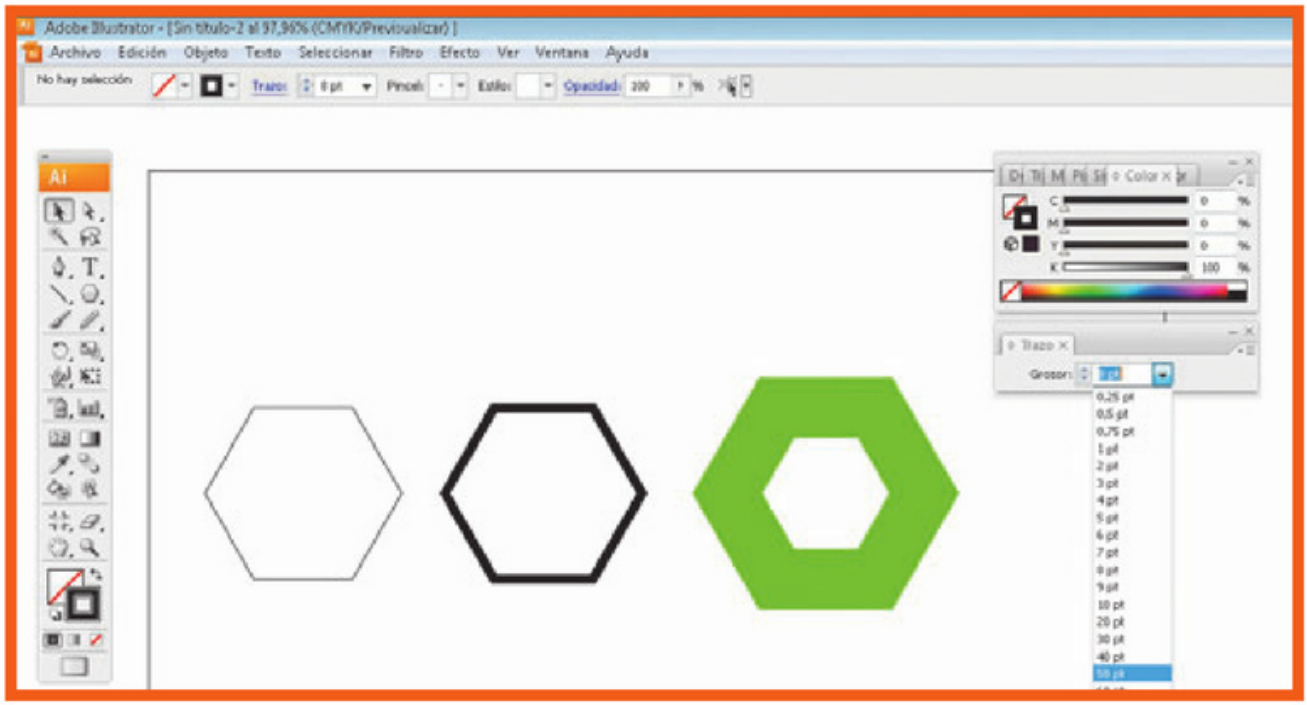


Trazado generado con la herramienta [Pluma]. Son dos segmentos curvos conectados por un punto de ancla.

Si queremos generar un trazo cerrado con la herramienta [Lápiz], debemos mantener presionada la tecla <Alt> durante la creación.

Tamaño de puntos y líneas

Como sucede con la mayoría de las herramientas de este programa, para generar una ilustración desde cero, existen diferentes opciones destinadas a obtener figuras más complejas.



Tres figuras sencillas predeterminadas, con distintos grosores y colores de contorno.

El secreto para lograr los dibujos más impresionantes es partir de formas básicas y, luego, modificarlas paulatinamente, hasta lograr la composición que tenemos en mente. Esto puede parecer tedioso, pero tenemos que admitirlo: es parte del proceso creativo de cualquier artista (por eso dicen que, a veces, el arte duele). Entonces, veamos algunas herramientas básicas que permiten modificar formas simples. Si bien pueden parecer demasiado sencillas, lo cierto es que resulta imprescindible dominarlas si queremos ser expertos en el manejo de Illustrator.

Comencemos por el princpio. Para cambiar el grosor de un trazo o el tamaño de un punto, debemos acudir a los paneles del lado derecho de la pantalla. Primero, mantenemos seleccionado el objeto vectorizado, el punto (para hacerlo, usamos la flecha negra), la línea o la sección de un trazado. Una vez hecho esto, en el panel donde está el selector de color elegimos el [Cuadrado de borde] y allí le damos el tono. Debajo de este panel hay pestañas en las que aparece un abanico de opciones para efectuar cambios, tanto en las líneas como en los puntos. Seleccionamos el objeto con el que vamos a trabajar (línea, punto, etc.) y realizamos las variaciones que queremos, subiendo o bajando el valor numérico.

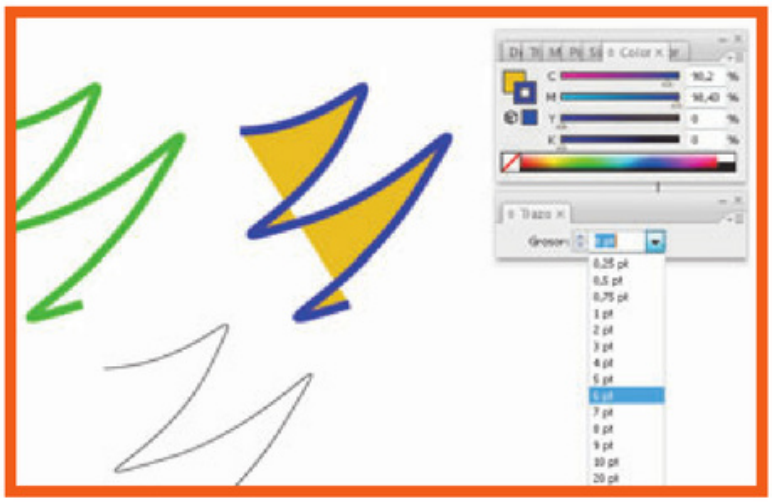
Agilizar el trabajo

Para seleccionar varios puntos de ancla, vamos al [Panel de herramientas/Selección directa] mientras mantenemos oprimida la tecla <Shift>. Si queremos trabajar con un segmento del trazado, elegimos el [Lazo], seleccionamos la parte en cuestión y, luego, la arrastramos o cambiamos.

De la misma forma, seleccionamos los puntos, los trazos o los segmentos si queremos borrarlos o copiarlos, moverlos o modificarlos. Así, por ejemplo, podemos trabajar con partes de un círculo o con el cabello de una mujer rápidamente.

Edición de trazados

Illustrator nos ofrece diferentes modos para modificar los trazados realizados y, así, generar cualquier tipo de trabajo.



Tres trazados curvos copiados y pegados, con distintos colores y grosores.

Para añadir o eliminar puntos de ancla, vamos al [Panel de herramientas] y seleccionamos la opción [Añadir/Eliminar puntos de ancla].

Ante todo, debemos recordar que siempre seleccionaremos los puntos de los trazados (líneas o figuras) con la flecha blanca (que se encuentra visible en la parte superior del [Panel de herramientas]), o con la flecha negra si son líneas completas u objetos. Habiendo hecho la aclaración pertinente, pongamos manos a la obra. Las siguientes recomendaciones son muy útiles para agilizar nuestra labor:

- Para seleccionar más de un punto o parte de un trazo, hacemos la selección tradicional mientras mantenemos presionada la tecla <Shift>.
- Si en algún momento queremos cerrar un trazado abierto, seleccionamos los dos puntos que se unirán y, luego, presionamos el botón [Conectar puntos] en el [Panel de control].
- Por si no lo habían descubierto aún, podemos mover los puntos utilizando el teclado. Para hacerlo, los seleccionamos y, después, los desplazamos utilizando las flechas de dirección. Notarán que el desplazamiento es lento, para ofrecernos precisión.
- Si queremos cambir el color del trazo, lo seleccionamos y presionamos [Acción de borde], en el panel de color lateral. Desde aquí podemos tomar un tono predefinido, cambiar los valores, o usar [Color Live] y crear uno nuevo.

Suavizar un trazado

Esta acción significa hacerlo más simple. Por ejemplo, si realizamos un trazo con la herramienta [Lápiz], éste se verá lleno de puntos de ancla que deforman la manera en que quisimos hacerlo. Usando el [Suavizado], los puntos que están de más desaparecerán, y el resultado será más "claro". Para usar la herramienta [Suavizar], primero seleccionamos el objeto (o trazo), elegimos dicha función (se ve como un lápiz entrecortado) y, con el mouse, vamos pasando por las partes a las que queremos aplicar este efecto. Esta operación puede repetirse varias veces hasta obtener el trazo deseado. Si queremos simplificar un trazado, seleccionamos el objeto (o trazo) y vamos a [Objeto/Trazado/Simplificar]. Para que los puntos de ancla se reacomoden de forma equidistante, seleccionamos el objeto y elegimos [Objeto/Trazado/Promediar].

El borrador de puntos de vector

¿Borrar los puntos de un vector como si estuviéramos trabajando con la herramienta [Goma] de Photoshop? Sí, es posible.

Éste es uno de esos ejemplos en los cuales una buena idea de un programa luego se aplica en otro. Con el uso de esta herramienta, podremos eliminar las partes del trazado que deseamos, sin dificultad. Para usarla, seleccionamos el objeto y vamos a [Panel de herramientas/ Borrador]; acto seguido, la arrastramos sobre el trazo.

OPCIONES DE LA HERRAMIENTA [BORRADOR]

Hasta una herramienta tan "simple" como el borrador tiene funciones qué nos permiten modificar su comportamiento. Para conocerlas, hacemos doble clic sobre ella. Entonces, aparecerán varias alternativas. Vamos a analizar rápidamente cada una de ellas para saber que posibilidades creativas nos ofrecen:

[Ángulo]: Cambia la inclinación de la herramienta, es decir, el ángulo en que va a rotar según se necesite.

[Redondez]: Para que la herramienta sea más curva, debemos aumentar este valor.

[Diámetro]: Desde aquí podemos cambiar el valor del tamaño de la herramienta.

También están las [Variaciones], que aparecen en la lista ubicada a la derecha:

[Fijo]: Usa las opciones descriptas anteriormente; mantiene los valores.

[Al azar]: Varía el ángulo, el diámetro y la redondez de forma aleatoria.

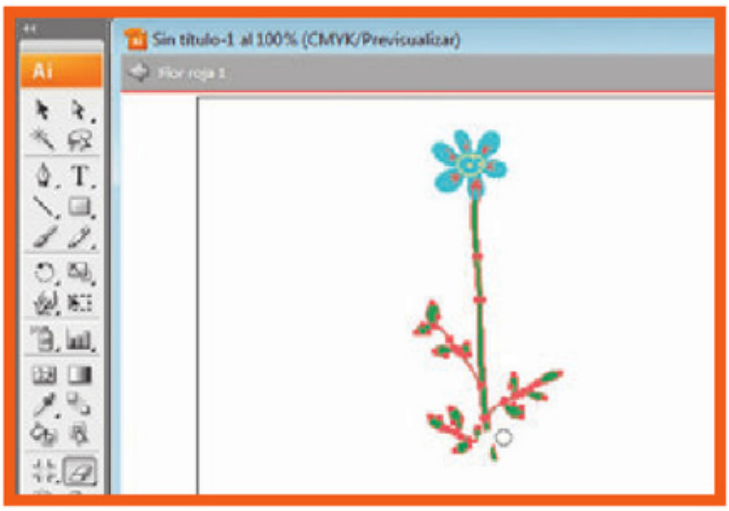
[Presión]: Cuanto menor es el valor de presión, mayor resulta el ángulo del trazo. A mayor valor, menor ángulo.

[Rotativo de stylus]: Esta función trabaja con una rueda de estilo variando el diámetro de la herramienta.

[Inclinación]: Este parámetro define la dirección de la inclinación.

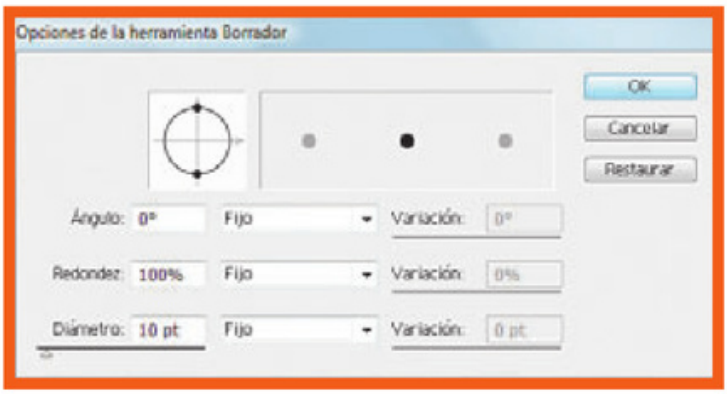
[Rotación]: Controla el ángulo de los pinceles caligráficos; por ejemplo, si usamos el marcador.

[Dirección]: Regula el ángulo de los pinceles caligráficos.



Aquí vemos una sencilla ilustración de una flor en la cual se están borrando algunos puntos de vector.

Mediante el uso del borrador, podremos eliminar trazos simples o compuestos, los que están dentro de grupos de pintura interactiva (tema que veremos más adelante) y los de recorte.



Aquí podemos apreciar la ventana de opciones de la herramienta [Borrador].

Transformación

Existe una gran cantidad de herramientas que permiten convertir las formas básicas y sencillas en figuras más complejas.

Al final de esta sección pondremos en práctica muchas técnicas para modificar formas básicas, y quedará demostrado que estas herramientas, por más que parezcan sumamente simples, esconden el potencial necesario para desarrollar figuras complejas y visualmente atractivas.

Un requerimiento típico (más ahora, con el auge de la gráfica utilizada en la denominada Web 2.0) consiste en redondear los vértices de un triángulo, cuadrado o rectángulo. Esto puede hacerse fácilmente yendo a [Edición/Preferencias generales], donde rescribimos el valor del radio. Esta acción también funciona a la inversa, es decir, si queremos obtener vértices rectos.

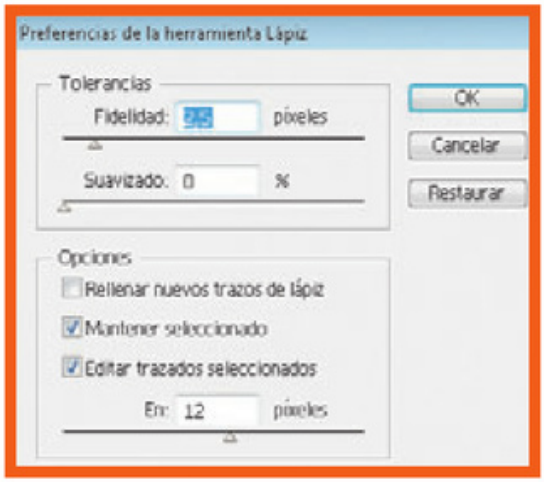
Una pregunta clásica de todo usuario novato de Illustrator es: "¿y cómo creo un triángulo?". Como habrán podido notar, no existe esta opción en el [Panel de herramientas]. Entonces, lo que debemos hacer es generar un polígono y, luego, eliminar puntos de ancla hasta lograr la figura deseada.

También podemos hacer otros cambios generales a las formas básicas. Por ejemplo, para rellenar un arco, definir la dirección de un espiral o cubrir una cuadrícula, primero tenemos que seleccionar el objeto y, después, modificarlo desde su cuadro de diálogo.

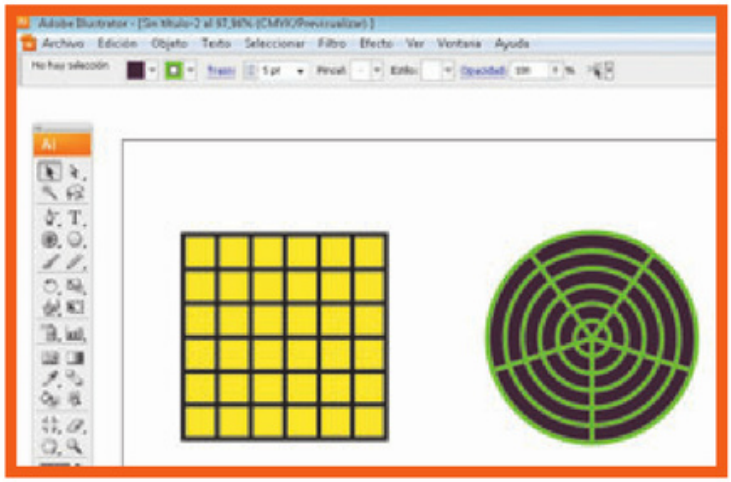
OPCIONES DE LA HERRAMIENTA [LÁPIZ]

El [Lápiz] es muy útil, tanto en Illustrator como en Photoshop. Su condición de generar dibujos como bocetos y su posterior perfeccionamiento es lo que lo vuelve indispensable. Para definir las opciones de esta herramienta, hacemos doble clic sobre ella. Entre los parámetros que podemos modificar, están [Fidelidad], [Suavizado] y [Rellenar]. Cabe recordar que el [Lápiz] permite dibujar libremente trazos tanto abiertos como cerrados. Una vez hecho este paso, podemos suavizarlos (como vimos anteriormente). Por último, podemos conectar dos trazados tan sólo desplazándolos uno sobre otro, como si los uniéramos.

Para editar destellos, primero debemos seleccionarlos y, luego, ir a [Objeto/Expandir].



Ésta es la ventana para editar las opciones de la herramienta [Lápiz].



Aquí podemos ver una cuadrícula cuadrada y una circular, con relleno.

Dibujo con pluma

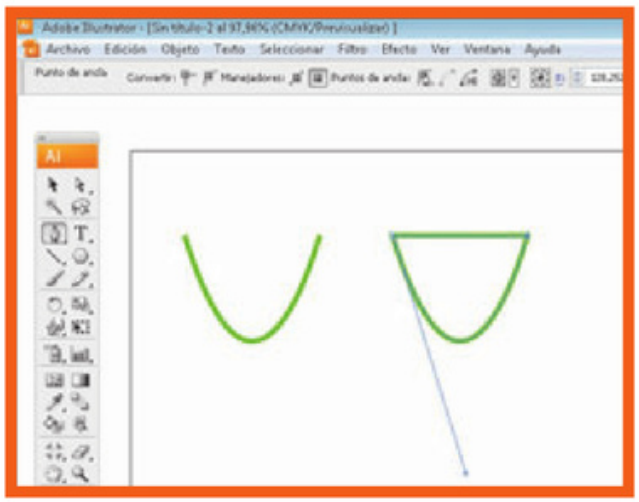
Dibujar con [Pluma] significa ir añadiendo puntos, pequeñas instancias de lo que será nuestra ilustración final. Luego podemos editarlos y convertirlos en curvas de manera sencilla.

Comenzaremos por lo básico, para no marearnos. Lo más sencillo que podemos hacer con esta poderosa arma de Illustrator es trazar líneas rectas. Luego, usando el mouse o las flechas del teclado, podemos mover los puntos fácilmente para alinearlos.

Para trazar una línea recta o varias, seleccionamos la [Pluma], hacemos clic en el área de trabajo y realizamos la forma. Veremos que junto a la herramienta aparece un círculo vacío: si hacemos clic en él, cerraremos el trazado. Para abrirlo, realizamos la misma acción, pero presionando la tecla <Ctrl>.

Si queremos realizar una línea curva (o varias), una vez utilizada la [Pluma], usamos las líneas de dirección para doblar el trazo.

Finalmente, para convertir puntos de ancla, primero los seleccionamos con la flecha blanca, luego vamos al [Panel de control] y allí elegimos [Suavizado/Convertir puntos de ancla seleccionados en vértice].



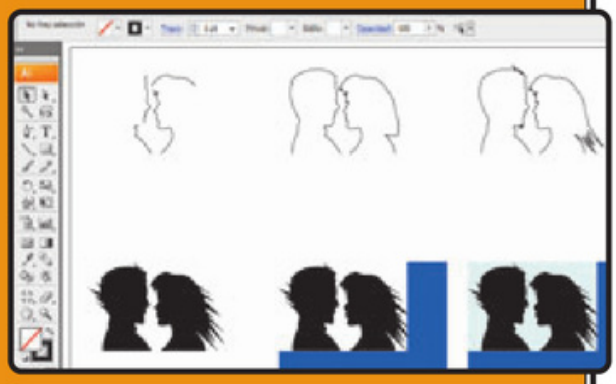
En esta imagen se ven dos trazados: el primero está abierto; el segundo, cerrado.

Ejemplo práctico

Realizaremos una pequeña ilustración básica; primero, como una silueta, y luego, rellena, para mostrar el uso de esta herramienta.

Uno

Elegimos la herramienta [Pluma]. Vamos añadiendo los puntos y generando líneas separadas (como cuando hacemos un boceto), para empezar a ver la figura.



Dos

Luego usamos la herramienta [Añadir punto de ancla]. Cuando al pasar por un punto de ancla se vea un pequeño círculo, significa que los trazos se irán uniendo.

Tres

La próxima herramienta para aplicar es [Selección directa] (la flecha blanca). Con ella estiramos algunos puntos para generar el cabello de los personajes.

Cuatro

Desde el [Panel de color] hacemos un relleno negro.

Cinco

Crearemos dos rectángulos para el soporte utilizando la herramienta correspondiente.

Seis

Finalmente, desde [Panel de herramientas/Formas básicas/Rectángulo], trazamos un nuevo rectángulo para el soporte, lo rellenamos con un color más claro y lo enviamos al fondo, haciendo clic derecho y eligiendo [Organizar/Enviar detrás].

Imágenes importadas

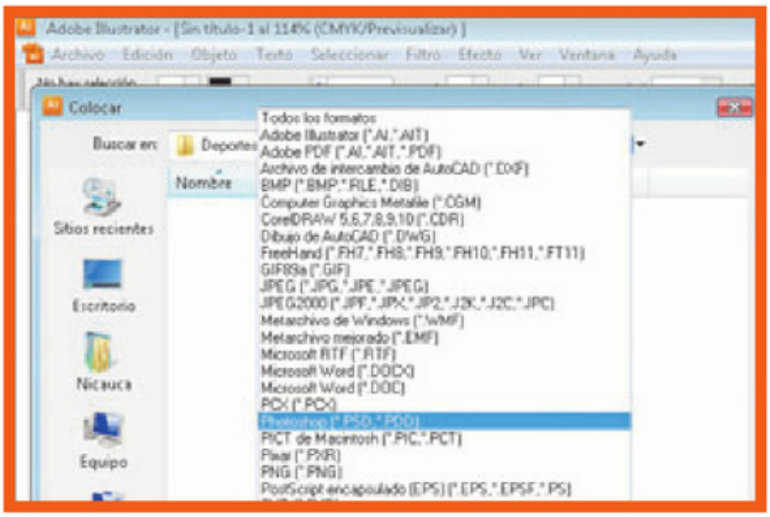
Aunque Illustrator no esté destinado a editar imágenes de mapas de bits, incluye algunas herramientas para modificar este tipo de objetos, que vale la pena conocer.

En nuestra vida cotidiana como diseñadores profesionales, el trabajo de estilo fotográfico debemos realizarlo en Photoshop y, luego, importarlo a Illustrator. Esto puede hacerse tanto "copiando y pegando" la imagen, como colocándola o enlazándola para que el archivo tenga menos peso. Ya hemos visto que podemos realizar esta acción desde [Archivo/Colocar].

Sin embargo, también existen algunas herramientas para modificar imágenes, mediante las cuales podemos obtener distinta estética, pero con resultados impactantes. Por ejemplo, disponemos de [Calco interactivo] y [Pintura interactiva] (este tema será desarrollado más adelante), mediante las cuales es posible importar una foto y, luego, transformarla a vectores, para editarla como si fuera un objeto vectorial. Para usar estas herramientas, vamos a [Panel de control/Calco interactivo/Pintura interactiva].

También es posible agregar ciertos efectos a la imagen, como transparencia, opacidad, brillo, etc. Desde el [Panel de transparencias] o abriendo [Ventana/Transparencias] podemos aclarar, oscurecer, cambiar el tono, darle luz, saturar, etc.

El [Panel de acciones] ofrece la posibilidad de dar a la imagen ciertos efectos, cada uno de los cuales cuenta con múltiples opciones. Algunos son: [3D], [Rasterizar], [Trazado], [Artístico], [Bosquejar], [Distorsionar], [Desenfocar], [Estilizar], [Pixelar], [Texturas], [Trazos de pincel], etc.



Es posible colocar una imagen de Photoshop dentro de nuestra área de trabajo en Illustrator.

Área de recorte

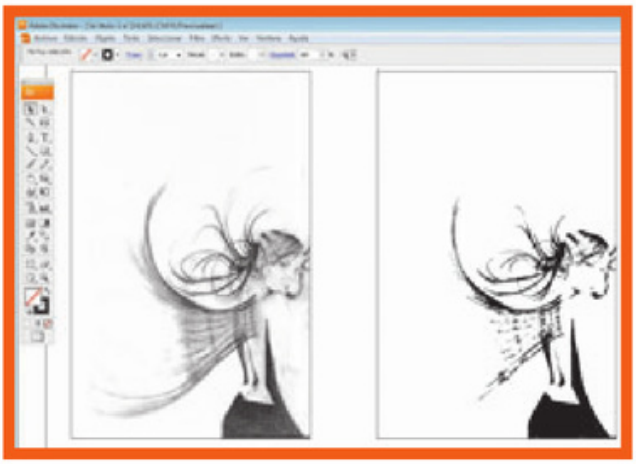


No confundir con marcas de corte. Generar un área de recorte permite, por ejemplo, seleccionar cierta parte del documento para enviar directamente a imprimir. Para realizar esta tarea, seleccionamos la herramienta [Área de recorte] y, luego, usamos el puntero del mouse para marcar el sector deseado. Se verá la selección con una línea de reborde punteada. Si queremos borrar un [Área de recorte], elegimos la herramienta y presionamos [Eliminar], en el [Panel de control].

Calco interactivo

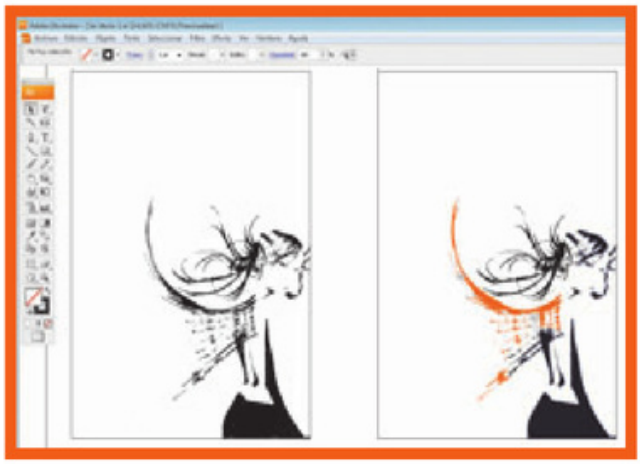
Mediante la opción [Calco interactivo], podremos crear o modificar ilustraciones a partir de otras que ya existen.

A través del uso de esta herramienta, por ejemplo, es posible escanear un dibujo realizado a mano alzada para luego importarlo a Illustrator y darle nuevas características (terminarlo digitalmente, cambiarle el color o el brillo, desaturarlo, etc.). Es decir que, una vez aplicado el [Calco interactivo], trabajaremos con una imagen vectorizada.
Para realizar el calco, seleccionamos el objeto y elegimos la herramienta correspondiente. Otra forma de hacerlo es desde el menú [Objeto/Calco interactivo/Crear].
También es posible definir nuevas opciones para la creación del calco. Para hacerlo, nos dirigimos a [Objeto/Calco interactivo/Opciones de calco] y allí definimos [Calcar]. Al finalizar, tenemos la opción de ajustar los resultados obtenidos. Si queremos, dejamos de ver la imagen como vectores y volvemos a la de origen, presionando el botón [Vista rasterizada].
Para ajustar el resultado de un calco, primero seleccionamos la imagen y, luego, abrimos el cuadro de diálogo [Opciones de calco], del [Panel de control] (o vamos a [Objeto/Calco interactivo/Opciones de calco/Ajustar/Calcar]. Para ajustar el color de un calco, podemos trabajar desde el mismo panel.
Las opciones de calco predefinidas (por ejemplo, cuando ya sabemos que queremos trabajar con una ilustración técnica) se eligen desde [Edición/Ajustes preestablecidos de calco], donde presionamos [Hecho].



La imagen de la izquierda está realizada a mano alzada, escaneada e importada. La de la derecha se obtuvo después de aplicar el calco.

Avanzaremos ahora un poco en las opciones mencionadas anteriormente de la herramienta [Calco interactivo], ya que posee varias de gran utilidad, según el tipo de ilustración que el usuario quiera obtener.
Existen distintos resultados posibles a los que se puede llegar con la misma herramienta. Por ejemplo, si seleccionamos el modo de [Escala de grises], la imagen aparecerá como un conjunto de objetos de vector sólo negros, blancos y grises. Si sabemos de antemano cómo queremos modificarla, estas funciones nos guiarán hacia el resultado. La propuesta es experimentar un poco y ver qué resultados se obtienen.



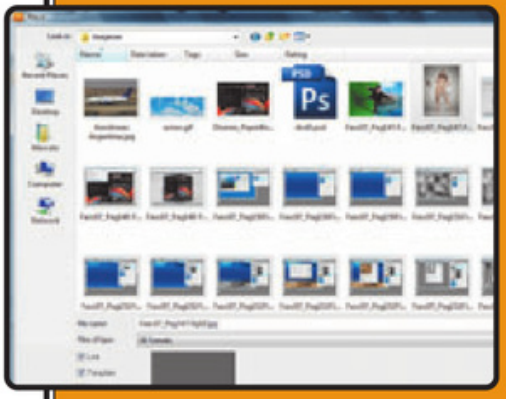
La imagen de la izquierda es la misma que la anterior, con el calco realizado; la derecha es la modificada desde [Opciones de calco].

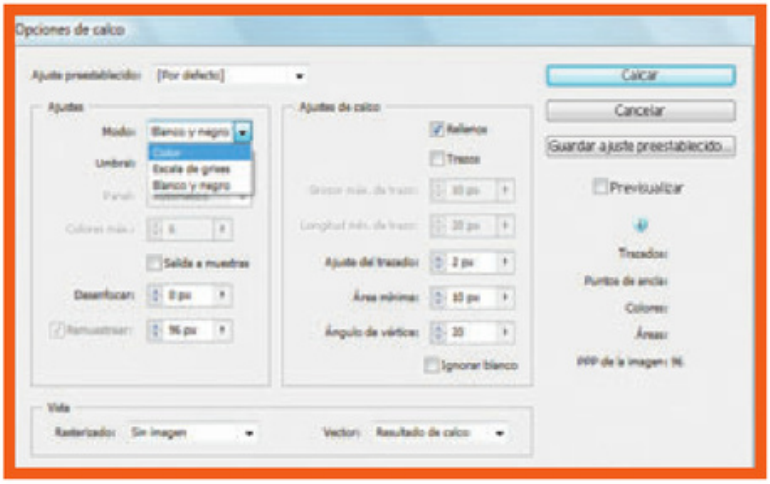
OPCIONES DE [CALCO INTERACTIVO]

Veamos algunas opciones para utilizar esta función:
[Ajustes preestablecidos]: Usa un calco predefinido por el programa.
[Modo]: Establece el color que usará el nuevo calco.
[Umbral]: Se obtiene como resultado un calco en blanco y negro. Es posible ajustar el brillo y el contraste para que la imagen quede más clara u oscura.
[Panel]: Para usar esta opción, antes debemos seleccionar el [Modo en escala de grises] o [Blanco y negro].
[Colores máx]: Indica la máxima cantidad de colores que podrá tener el calco.
[Salidas a muestras]: Crea una muestra por color.

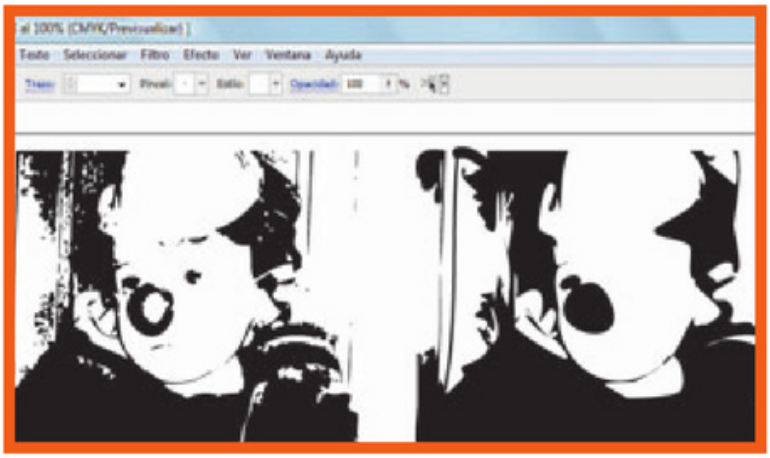
Colocar imágenes

Además de la opción de copiar y pegar, que mencionamos anteriormente, podemos utilizar el comando [Colocar] para incluir una imagen bitmap en Illustrator. Al hacerlo, el programa nos ofrece tres alternativas entre las que podremos elegir antes de ubicar la ilustración propiamente dicha.
La primera, [Enlazar], permite que la imagen no sea embebida dentro del documento, con lo cual el archivo de Illustrator tendrá menor peso. En realidad, ésta es una verdad a medias, ya que el archivo bitmap está vinculado a Ai, de modo que si cambiamos la imagen de lugar o la borramos, ésta no saldrá correctamente impresa. Si sumamos el peso de ambos archivos, dependiendo del formato en que grabamos el bitmap, tal vez sea igual o mayor que el del archivo con el bitmap embebido.
La opción [Plantilla] se utiliza para colocar una imagen como "calco", que no será impreso y estará visible en cualquiera de las formas de previsualización.
Por su parte, [Reemplazar] sirve, obviamente, para sustituir una imagen ya colocada por otra.





Aquí pueden verse las funciones desplegadas de [Calco interactivo], seleccionando la opción de [Modo] (color del calco).



Dos ilustraciones generadas a partir de una foto con la herramienta [Calco]. La de la derecha posee un trazo de mayor grosor que la otra.

[Desenfocar]: Es muy útil si la imagen que vamos a calcar es muy compleja, ya que la desenfoca y, así, la simplifica.
[Remuestrar]: Muestra siempre la imagen original, sin la aplicación de la herramienta [Calco].
[Rellenos]: Pinta regiones del calco.
[Trazos]: Define los trazos del calco.
[Grosor de trazos]: Muestra el máximo ancho que puede alcanzar un trazo en el calco.
[Longitud de trazo]: Devuelve el valor del máximo largo de la imagen original.
[Ajuste de trazo]: Devuelve la distancia entre los píxeles de la imagen original y el nuevo calco.
[Área mínima]: Muestra la característica más chica de la imagen original por calcar.
[Ángulo de vértice]: Muestra la calidad de la imagen original.
[Rasterizado]: Es un ajuste de visualización de la imagen original en mapa de bits.
[Vector]: Es un ajuste de visualización como se verá el calco.

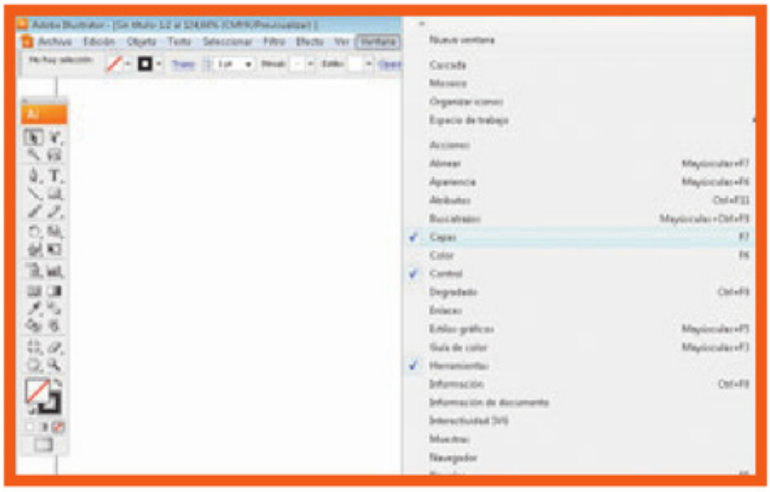
Manejo de capas

Una compleja ilustración puede crearse por medio de capas, planos independientes capaces de moverse, superponerse, combinarse o editarse de manera individual.

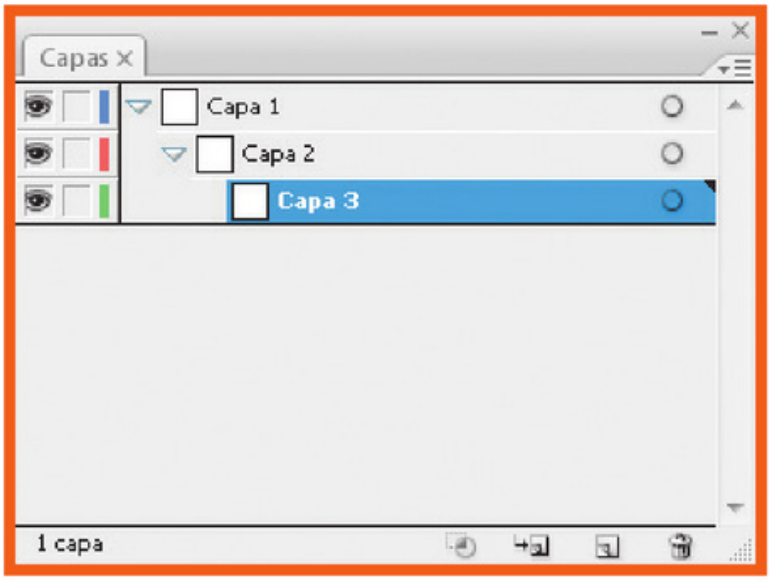
El concepto de capa es, en realidad, exactamente el mismo que el explicado en la sección dedicada a Photoshop. Cada capa puede contener una imagen (vectorizada o rasterizada), un texto (un título o una gran columna de miles de caracteres), una plantilla, etc. Las capas pueden unificarse, separarse, acoplarse, superponerse y ubicarse delante o detrás de otras. Esto se hacer desde el [Panel de capas] ([Ventana/Capas]). Desde el principio del documento, todo se generará en una misma capa; es decir que un archivo nuevo consta de una sola. Desde dicho panel es posible generar nuevas capas para que el usuario maneje con más facilidad el archivo y sus componentes y, así, evite pérdida de objetos que pueden quedar escondidos detrás de otros más grandes.

También se pueden ir agregando nuevos elementos a cada capa (aparecerán en el panel correspondiente; cuando ésta tiene más de uno, aparece un triángulo a su izquierda y, haciendo clic, es posible mostrarlo u ocultarlo.

También a la izquierda de la capa, en el panel, se ven unos iconos con forma de ojos; ésta es la columna de visibilidad de la capa. A su derecha, la columna de edición bloquea y desbloquea los elementos. A la derecha del panel está la columna de selección, donde se muestra un cuadrado de color si la capa está seleccionada.



Aquí estamos abriendo el panel [Capas].



Éste es el panel [Capas], en todo su esplendor, con tres capas abiertas.

GESTIÓN DE CAPAS

Veamos a continuación algunas funciones importantes para la gestión de capas:

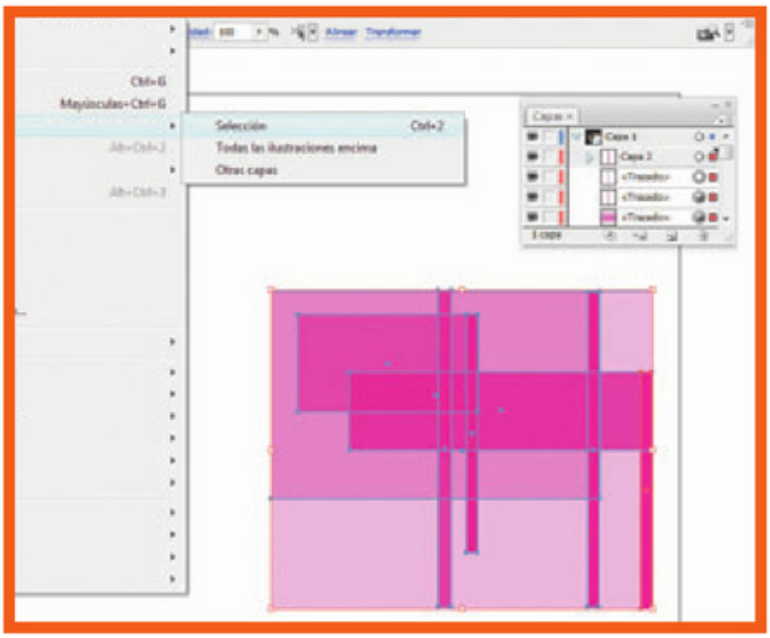
- Para crear una capa, simplemente hacemos clic en el botón [Nueva capa]. También podemos hacer que ésta pertenezca a otra usando la función [Nueva subcapa].
- Para mover un objeto a otra capa, lo seleccionamos y, en el panel [Capas], elegimos [Objeto/Organizar/Enviar a capa actual].
- Si elegimos [Combinación], las capas se acoplarán para formar una sola de manera automática. También es posible separarlas. Usando esta función, podremos combinar capas y grupos de capas.

Acciones de capas

A continuación, veremos algunas opciones de gestión de capas para realizar tareas más complejas y profesionales.

Al igual que en Photoshop, las capas pueden bloquearse, desbloquearse, ocultarse, eliminarse, etc. Esto permite que el usuario se maneje con mayor comodidad cuando trabaje con archivos que tienen gran cantidad de elementos y, así, no se confunda al seleccionarlos. En libros y revistas, las capas son los elementos fundamentales del montaje, y sin ellas, sería imposible trabajar, porque resultaría muy complicado manipular tantos elementos juntos sin ordenarlos. Veamos algunas acciones básicas que pueden efectuarse con las capas:

- Para bloquearlas, seleccionamos el objeto y vamos a [Objeto/Bloquear selección]. Luego, para desbloquearlas, pulsamos el icono que tiene forma de candado en el [Panel de capas].
- Si queremos bloquear todas las capas, primero las seleccionamos y, luego, vamos a [Panel de capas/Bloquear todas las capas]. Para desbloquearlas, elegimos la opción correspondiente.
- Para ocultar capas, seleccionamos los objetos y nos dirigimos a [Objeto/Ocultar selección]. Si queremos mostrarlas otra vez, vamos a [Objeto/Mostrar/Mostrar todo].
- Para eliminar elementos de las capas o subcapas, los seleccionamos y presionamos la tecla <Supr>. También podemos usar las funciones [Edición/Cortar] y [Edición/Borrar].



Algunos rectángulos están siendo bloqueados desde el menú [Objeto].

Si se elimina una capa que contenga subcapas, éstas también desaparecerán.





Apilamiento

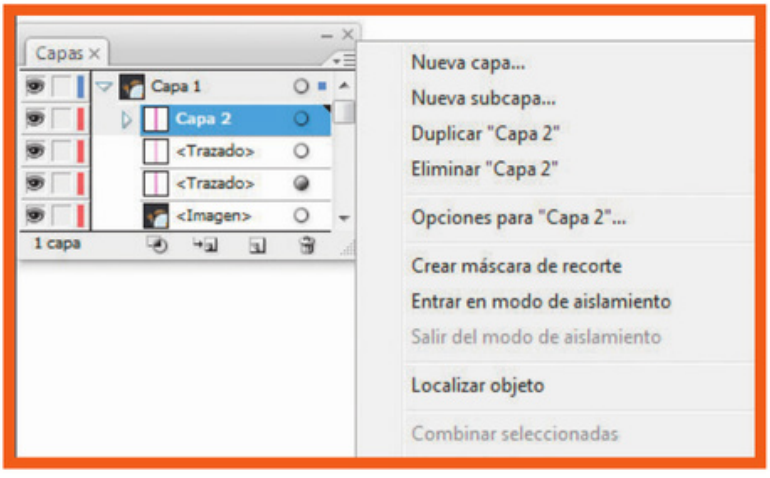
Es la forma en la que se relacionan los objetos. Si se superponen, esta acción define cuál irá delante y cuál detrás. Es muy importante entender este punto para trabajar con Illustrator CS3. Para manejar la posición de los objetos, accedemos a [Objeto/Organizar (enviar delante, detrás)] o presionamos el botón derecho del mouse y elegimos [Organizar]. También podemos trabajar desde el panel [Capas]; allí hacemos clic en el nombre de la capa y la arrastramos encima de aquella sobre la cual queremos superponerla.

En libros y revistas, las capas son los elementos fundamentales del montaje, y sin ellas sería imposible trabajar con agilidad.

Ahora veremos la técnica simple de duplicación utilizando el panel [Capas]; de esta forma, se podrán copiar capas, grupos de capas, subcapas, etcétera. También explicaremos algunas de las opciones que se pueden definir sobre estos elementos.
Para duplicar capas, vamos al panel correspondiente y seleccionamos allí los elementos que queremos duplicar o arrastrar. A continuación, los arrastramos al botón [Crear nueva capa], en el panel.

CREACIÓN DE NUEVAS CAPAS

Ésta será, quizás, una de las tareas más frecuentes en nuestra vida junto a Illustrator. Para crear una nueva capa, vamos al panel [Capas/Nueva capa] y allí ingresamos el nombre que queremos darle. Si deseamos crear una capa sobre otra, primero vamos al panel [Capas], luego seleccionamos la capa sobre la cual irá la nueva y presionamos [Crear nueva capa]. Para generar una subcapa sobre ésta, desde el mismo panel, seleccionamos aquella sobre la cual se creará la nueva y pulsamos [Crear nueva subcapa].
Otra acción habitual es "soltar" las capas, y hacer que éstas se creen de manera independiente. Esto se realiza, simplemente, desde el panel [Capas], donde elegimos una y presionamos sobre [Soltar a capas (secuencia)].
Finalmente, para encontrar un objeto o elemento en el panel [Capas] (esta opción se usa cuando hay gran cantidad de elementos), presionamos sobre [Localizar objeto].



Aquí vemos el menú del panel [Capas]; se están soltando los contenidos de una capa, es decir que se van a generar varias nuevas, separadas.

Opciones de capa y subcapa

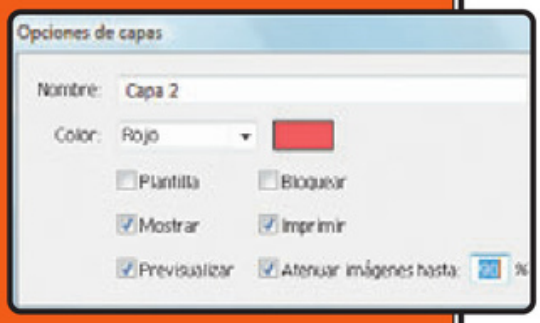


Haciendo doble clic en una capa, podemos definir algunas opciones que personalizarán su visualización y comportamiento:

[Nombre]: Da nombre al objeto u objetos que posee esa capa.

[Color]: Asigna un color a la capa.

[Plantilla]: Hace que la capa actúe como plantilla.



Ésta es la ventana de opciones de [Capa], desde donde se pueden realizar varias acciones.

[Bloquear]: No es posible modificar los elementos de la capa; cuando se bloquea una, no se puede realizar ninguna acción sobre ella.

[Mostrar]: Presenta al usuario todos los elementos que existen en el documento, aunque estén ocultos.

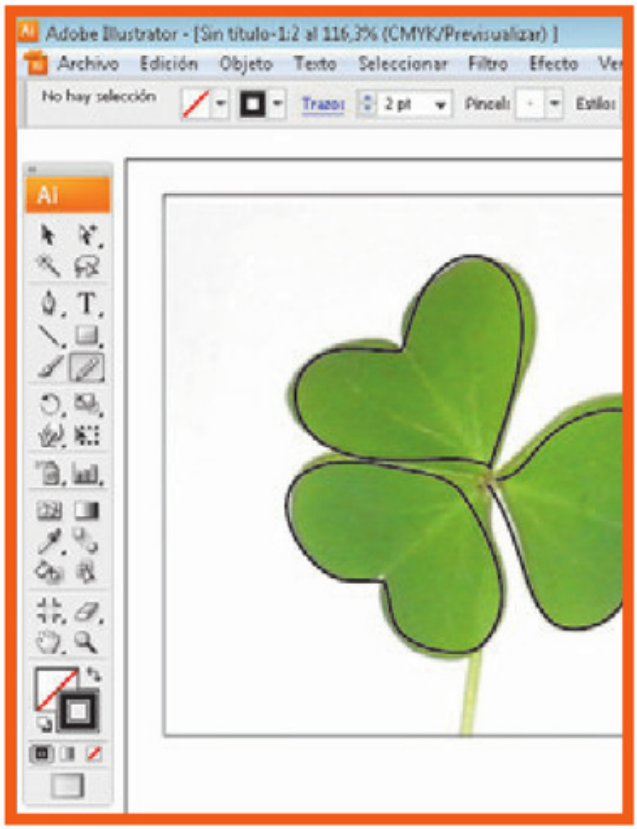
[Imprimir]: Prepara la capa para impresión.

[Previsualizar]: Muestra el contenido de la capa (ya sea un objeto o varios).

[Atenuar imágenes hasta]: Este parámetro cambia la transparencia o la intensidad del objeto.

Redibujando

Redibujar una imagen significa hacer una ilustración a partir de otra que ya existe, mediante distintas posibilidades que ofrece Illustrator.



Aquí vemos una imagen redibujada por medio de un trazado de [Lápiz], luego de haber sido suavizado.



Ésta es una imagen redibujada por medio de la herramienta [Pluma]; aquí se están cambiando las direcciones de una curva.

El proceso de crear una ilustración a partir de otra imagen es una de las utilidades más comunes que se le da a Adobe Illustrator.

El proceso de crear una ilustración a partir de otra imagen es una de las aplicaciones más comunes que se le da a Adobe Illustrator. Esto nos ofrece la posibilidad de, luego, modificar la imagen redibujada con mucha más facilidad, dado que, de algún modo, la estamos "volviendo a crear". Es un proceso que requiere paciencia, por lo que no hay que desesperar si las primeras veces la acción no funciona como esperamos.

Para redibujar con la [Pluma], el [Lápiz] y el [Calco interactivo], colocamos o importamos una imagen desde [Archivo] y seleccionamos la herramienta que usaremos:

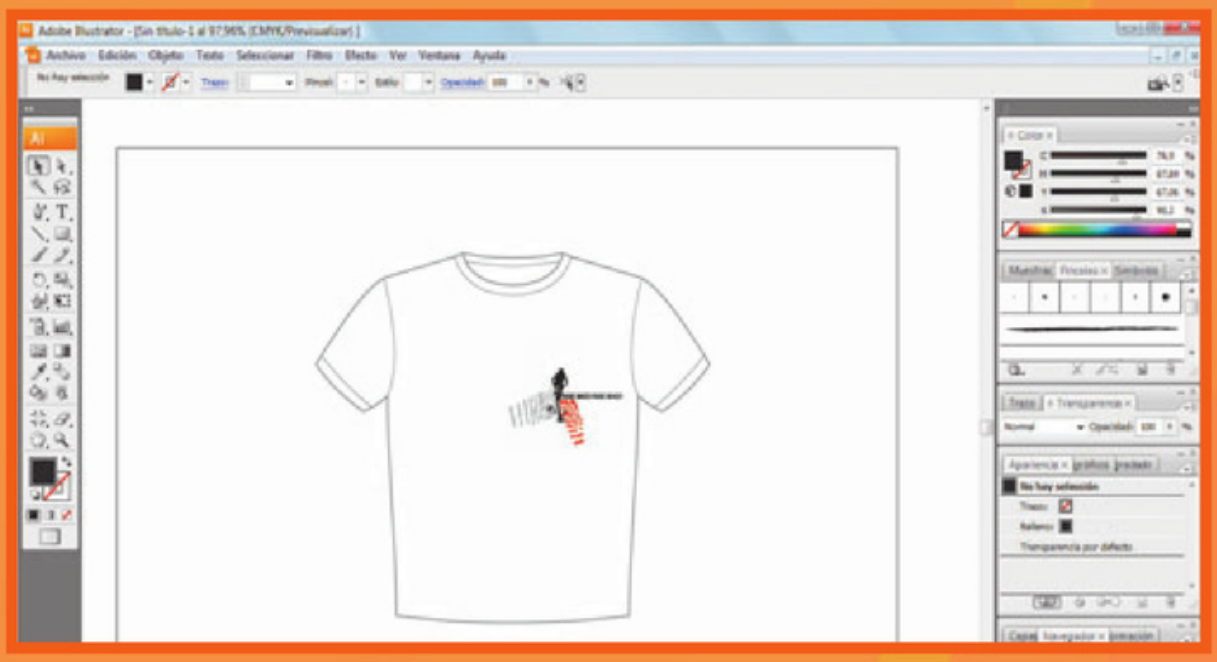
- Con la [Pluma], vamos gestionando puntos de vector y, después, los modificamos a gusto, agregando otros en lugares específicos de la ilustración. Una vez hecho esto, los puntos podrán ser transformados en curvas, para después redireccionarlos copiando la imagen preexistente.
- Con el [Lápiz], pasamos el mouse sobre el dibujo a mano alzada, con la mayor prolijidad y exactitud posibles. Luego lo suavizamos con la herramienta [Suavizar], o agregamos o sustraemos vectores. Esta herramienta puede usarse varias veces sobre el mismo trazo si los resultados no se ven como lo esperamos.

De esta manera, se irán generando formas sencillas, que pueden también separarse en capas. Así es posible crear una ilustración simple y básica, como un logo; o una compleja sobre cualquier tema, hasta un retrato.

- Para redibujar y editar una imagen por medio de [Calco interactivo] ([Objeto/Calco interactivo/Crear) debemos realizar los pasos explicados en la sección anterior, del mismo nombre. Una vez hecho esto, podremos cambiar el grosor de los trazos, variar el relleno, eliminar o agregar trazos o partes nuevas a la imagen, etc.

Confección de una remera

En este nuevo proyecto vamos a confeccionar una remera deportiva sencilla, en la que se vectorizarán dos imágenes.



En este ejercicio nos proponemos hacer una remera deportiva para fomentar el uso de la bicicleta y, así, colaborar con la lucha contra la contaminación ambiental que generan los escapes de los automóviles. Nuestra idea es trabajar con una estética "rota", movida e inclinada, para dar cierta sensación de desplazamiento y, por lo tanto, de deporte. Es importante manejar una estética que describa bien el tema que se quiere tratar.

Lo primero que haremos será crear el soporte, es decir, la silueta de la remera para diseñar. Una vez hecho esto, importaremos dos imágenes rasterizadas y trabajaremos con ellas para poder usarlas en el diseño final.

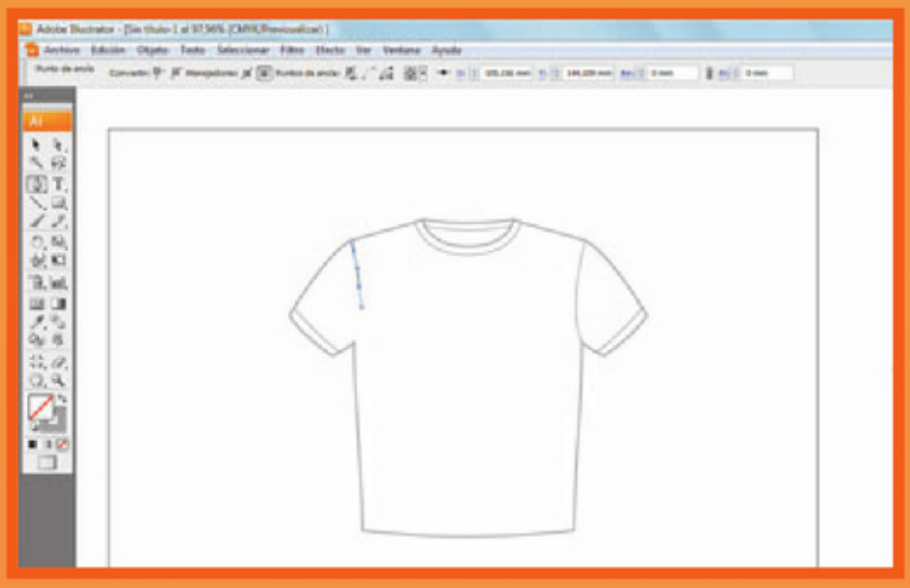
- Usaremos la herramienta que ofrece Illustrator CS3 para vectorizar una imagen rasterizada. Se trata de [Trazo], que nos permite llevar la ilustración a una forma generada por puntos, que podrá ser rellenada y modificada vectorialmente.
- El proceso será el siguiente: comenzaremos por generar la silueta de la remera con vectores; luego importaremos las imágenes desde archivos (pueden ser tomadas con una cámara hogareña, bajadas de Internet u obtenidas por cualquier otro medio) y, finalmente, las vectorizaremos para modificarlas y crear el diseño junto con el texto.
- Con respecto a los colores, elegiremos una gama que sea "deportiva"; es decir, tonos fuertes y llamativos, y que den sensación de actividad o movimiento. A su vez, seleccionaremos sólo dos, ya que hay que generar un diseño de pequeño tamaño; la idea es que haya pocos elementos para no sobrecargar el trabajo.

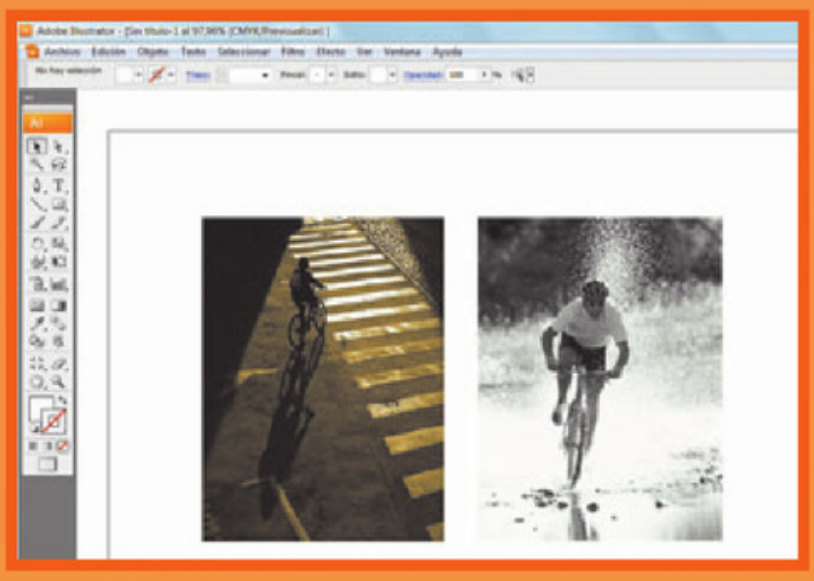
Usaremos las siguientes herramientas explicadas en esta sección: [Selección], [Selección directa], [Pluma], herramientas de vectores (como [Añadir], [Eliminar], [Transformar], [Redondear bordes], etc.) y [Relleno]. Ahora sí, pongamos manos a la obra.

Pondremos en práctica los conocimientos adquiridos hasta ahora, para generar este proyecto.

1

Para empezar, vamos a crear un nuevo documento; trabajaremos con una página tamaño A4 ([Archivo/Nuevo/A4]). Realizamos la silueta de la remera con la herramienta [Pluma]. Estos tipos de clip-arts (imágenes prediseñadas hechas con medidas universales) pueden comprarse o descargarse desde Internet.



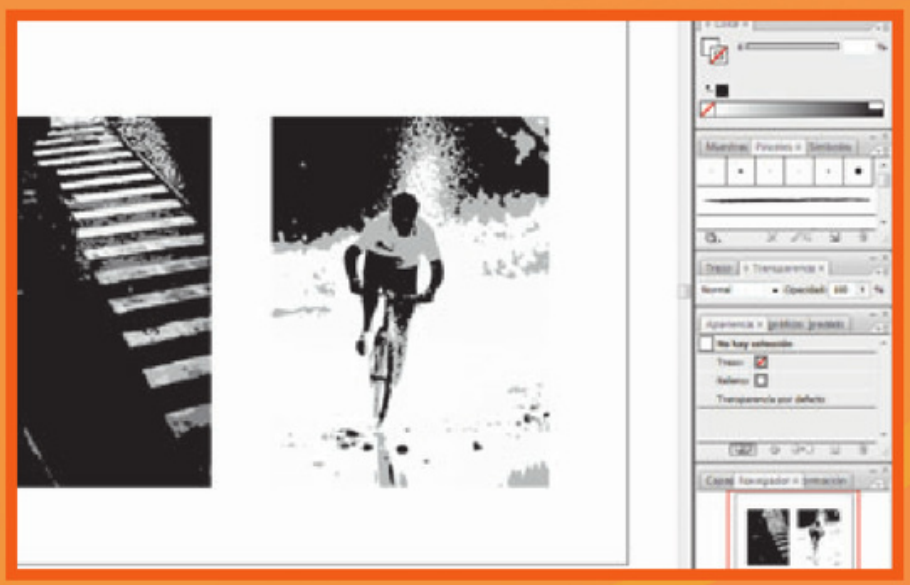


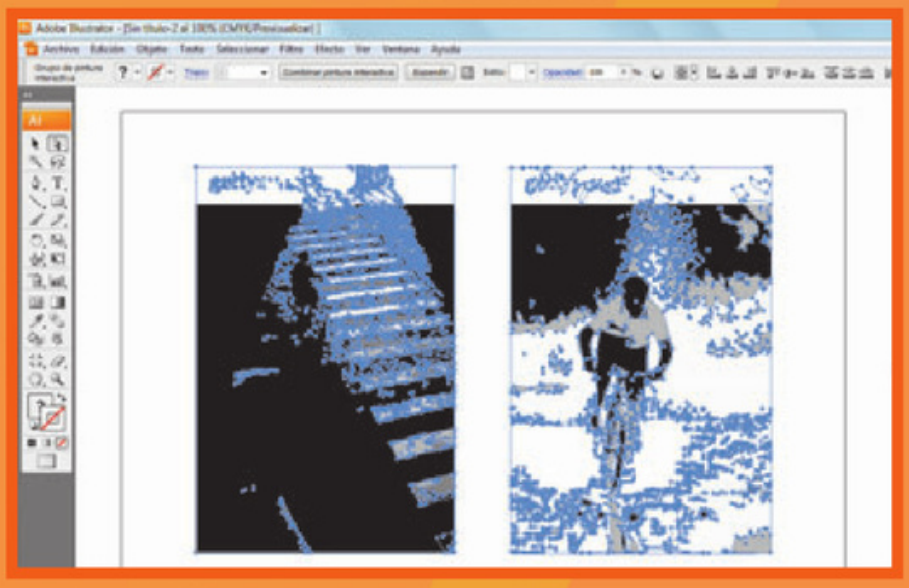
2

Colocamos las imágenes desde [Archivo/Colocar] y, así, veremos cómo son antes de empezar a modificarlas. Luego, deberán ser exportadas, por ejemplo, a Photoshop, para borrar los fondos, ya que usaremos fondo blanco. Otra opción es utilizar imágenes que ya tengan estas características.

3

A continuación, vamos a fusionar ambas imágenes. Por un lado, está el ciclista, y por el otro, las líneas de la calle, que son un buen elemento para generar la textura rota que precisamos. Seleccionamos la imagen y aplicamos la herramienta [Trazo] ([Panel de control/Trazo]). Hacemos lo mismo con las dos fotos. Aquí podemos ver los resultados del uso de la herramienta.





4

Seleccionamos ciertas partes de las imágenes para borrar lo que no necesitemos y colorear. Debemos seleccionar la imagen vectorizada y, luego, ir a [Panel de control/Pintura interactiva]. Las imágenes quedarán listas para colorear

5

Usando la flecha blanca que selecciona por vectores o conjuntos de vectores ([Panel de herramientas/Selección directa]), vamos eliminando los sectores de la imagen que no nos interesen y dejamos sólo aquellos que vamos a usar; es decir, el ciclista y las líneas de la calle. Finalmente, seleccionamos las partes restantes y pintamos el ciclista de negro, y las líneas de calle, de gris, desde [Panel/Color].





6

Ahora pasaremos a acomodar los elementos del documento. Duplicamos la imagen de las líneas de calle ([Seleccionar/Copiar/Pegar]) y la espejamos, para lo cual nos dirigimos a [Seleccionar], hacemos clic derecho del mouse y, de las opciones que se presentan, elegimos [Transformar/Reflejar]. Pintamos de rojo y la achicamos de manera proporcional. Finalmente, ponemos la imagen del ciclista al frente, desde [Organizar/Traer al frente].



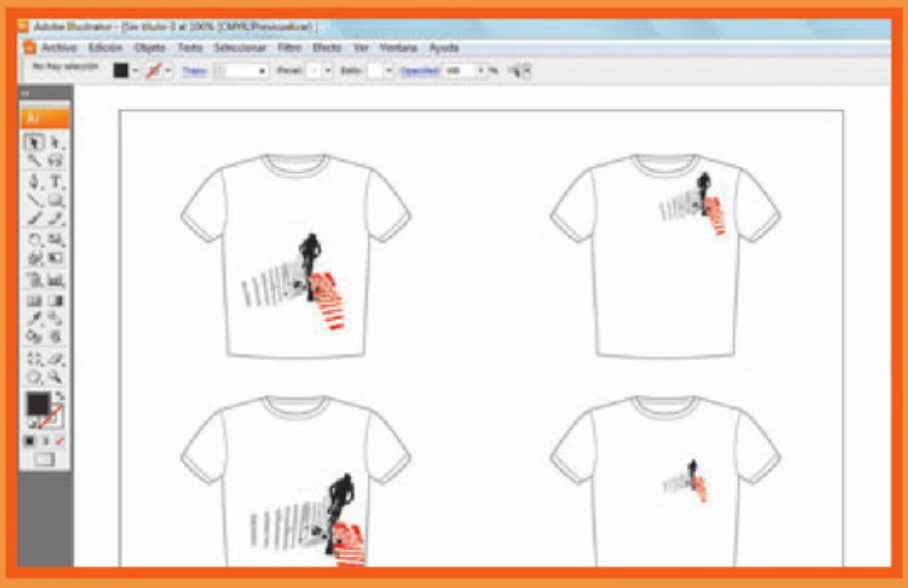
7

Con [Selección directa], vamos marcando los vectores y grupos de vectores que forman la imagen, con el objetivo de cambiarle el color. Si queremos seleccionar varias veces –es decir, varios grupos–, mantenemos presionada la tecla <Shift> mientras lo hacemos.

8

Una vez que tenemos la composición diseñada, nos queda agrupar los elementos. Para hacerlo, los seleccionamos, presionamos el botón derecho del mouse y elegimos [Agrupar]. Luego podemos hacer varias pruebas de color para decidir cuáles serán los que integrarán el diseño final.





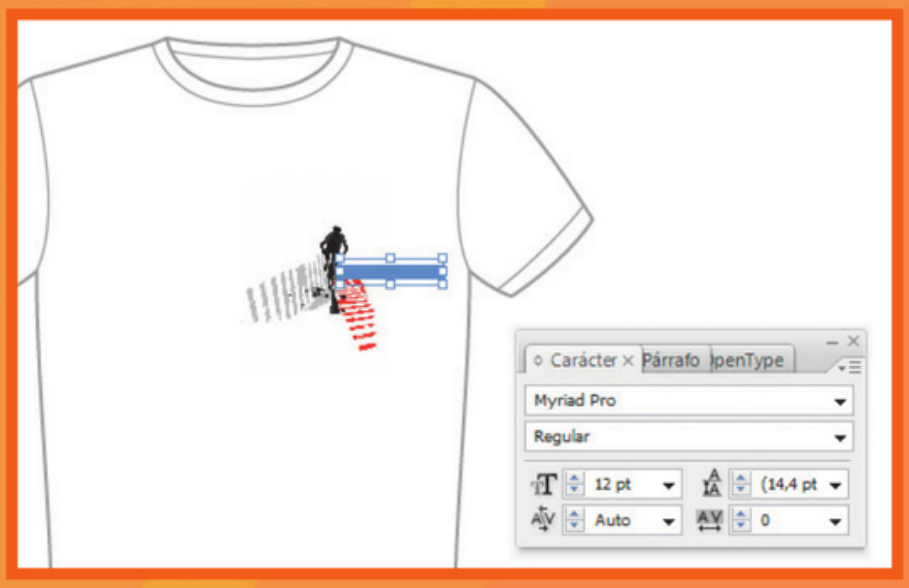
9

Cuando terminamos de elegir los colores, podemos trasladar el diseño a la remera, con el proceso de [Copiar/Pegar]. En este caso, optamos por usar fondo blanco (que también participa como color), negro, rojo y gris. También es conveniente realizar pruebas de ubicación para ver cómo queda mejor el diseño aplicado.



10

Ahora que tenemos la base de la remera, falta aplicarle el texto, con la herramienta correspondiente. Elegimos una fuente tipográfica (en este caso, es Palo seco) y escribimos la frase solicitada por el cliente. Con respecto al color, elegimos mantener el mismo negro del ciclista, para así generar el recorrido del diseño.



11

Ubicamos el texto con la imagen para formar un solo diseño. Reducimos el tamaño del texto desde [Ventana/Texto/Carácter] o en forma manual (para que el cambio sea proporcional, presionamos <Shift> durante el proceso). Así tendremos el diseño terminado.

12

Aquí vemos otros diseños generados de la misma forma con Illustrator Cs3, con el uso de las herramientas [Trazo] y [Pintura interactiva]. Ambos tienen una imagen y un texto que la acompaña.



Volver a las bases

A continuación, veremos cómo se puede llegar a un buen resultado de síntesis de diseño mediante el uso de Illustrator y su amplia gama de herramientas, analizando algunos conceptos teóricos.

En esta sección, y en las que continúan, analizaremos algunos casos típicos de trabajos solicitados. Vamos a hacer una síntesis para lograr una comprensión básica de lo que busca en la actualidad un cliente que quiere ser representado por un diseño. Este recorrido por la historia será una buena manera de entender mejor los fundamentos del trabajo.

VIAJE EN EL TIEMPO

Con la aparición de la imprenta, empezó a forjarse la disciplina del diseño y la comunicación, que llegó a instalarse en el mundo entero. Desde el siglo XX, por ejemplo, los afichistas franceses llamaban a París "Ciudad Museo", y colgaban sus ahora precarios trabajos impresos en litografía (que requiere el uso de una piedra), con lo cual las calles coloridas comenzaron a atraer a miles de turistas del mundo. Sus diseños estaban más inclinados al arte, a la complejidad y a la mímesis de las formas.

Fue así como empezaron a surgir en distintos países vanguardias artísticas como el cubismo, el surrealismo, el dadaísmo y el constructivismo ruso, entre otras. Cada una siguió su camino por separado (tanto en tiempo, como en ideología), y fueron gestando los conceptos y las bases del diseño moderno.

En este punto es importante destacar la creación de la primera escuela de diseño en Alemania, Bauhaus, fundada en 1919 por Walter Gropius, donde se empezó a hablar sobre "la forma y la función". Éstos fueron conceptos clave del diseño contemporáneo, según los cuales todo tiene que ser dicho en forma breve, clara y precisa, porque la gente está bombardeada constantemente por miles de imágenes que tratan de captar su atención. Esta escuela, lamentablemente, fue destruida por cuestiones políticas, aunque sus innovaciones materiales e intelectuales quedaron marcadas a fuego en el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

En general, puede observarse que todo producto tiene algún diseño, por más mínimo que sea: las galletitas que comen los niños, el cigarrillo que fumamos hace un rato y ¡hasta el papel higiénico!, todo tiene diseños impresos. Esto se debe a que cada vez más, la mayoría de las personas (que tienen los recursos, claro está) elige los productos, simplemente, porque le son familiares, los reconoce y confía en ellos.



Famoso afiche francés de Toulouse Lautrec, "Divan Japonais".

Reconocido diseño de la escuela Bauhaus en Alemania, de Lászlo Moholy-Nagy.





Parte 2

6

Logo e identidad corporativa

Uno de los desafíos más importantes de todo diseñador es generar un logo que comunique de forma efectiva el espíritu de una identidad. En ésta sección, veremos como lograrlo.

6 SUMARIO



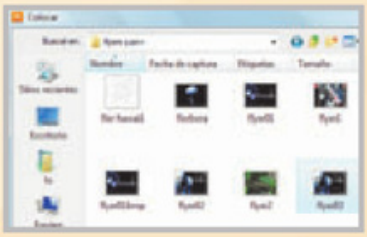
LA IDEA DE UN LOGO 189

El logo es uno de los componentes de comunicación visual más importante de las entidades. En esta sección, veremos algunos conceptos básicos sobre él.



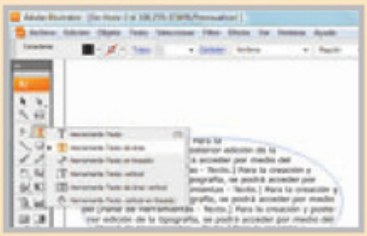
LOGO CON FORMAS CURVAS 190

Las formas curvas son recursos muy útiles a la hora de concebir el diseño de un logo. En esta sección, veremos cómo emplear esta técnica.



APERTURA DE MARCA 191

En esta sección, veremos muchas herramientas que nos ofrece Illustrator para realizar la apertura de marca.



MANIPULACIÓN DE TEXTO 192

El trabajo con el texto es una de las tareas más importantes del diseñador. En esta sección, veremos qué herramientas nos ofrece Illustrator para llevar a cabo esa tarea.



IDENTIDAD CORPORATIVA 200

En este paso a paso, realizaremos el diseño integral de un proyecto de identidad corporativa, por medio del uso de las herramientas que ya hemos aprendido.

El logo es uno de los componentes más importantes del diseño corporativo. En esta sección, veremos algunas bases para su gestación.

La idea de un logo



Boceto y su pasaje a Illustrator; así se genera el logo.



Imagen que presenta los primeros intentos y pruebas de cierre de marca.

Para crear un logo, lo primero que debemos tener es, obviamente, un motivo o cliente. Por eso es necesario realizar una mínima investigación sobre ese tema, si es que no se lo conoce (también es recomendable ver imágenes relacionadas), no sólo para adquirir una cultura general, sino también porque nuestra mente irá captando y absorbiendo nuevos conceptos y, lentamente, nos será más fácil formar imágenes sobre ese tema en particular y realizar buenas síntesis. Recordemos que uno crea sobre lo que conoce, y lo modifica con su creatividad, esto es fundamental. Un buen ejercicio es realizar una "tormenta de ideas", que por medio de palabras y conceptos nos llevarán al diseñõ necesitado.

Más adelante ejemplificaremos un proyecto de diseño de identidad corporativa, para un torneo de Copa Davis.

Pregnancia

Realizar un logo significa darle a una empresa, espacio, objeto o cualquier tipo de actividad, una identidad, una forma de que cierta marca sea conocida y reconocida. Uno de los conceptos clave que debemos tener en cuenta para generar el logo (luego hablaremos sobre su apertura a distintas piezas) es el denominado pregnancia: la capacidad de retener en la memoria cierta forma, que, una vez que se vea, no será olvidada y siempre será reconocida. Por este motivo, para que un logo sea exitoso, deberemos pensar muy bien antes de aceptarlo y continuar con su apertura. Es conveniente mostrárselo a amigos o conocidos que puedan ver si la forma es adecuada y permite captar la idea (detrás del logo casi siempre hay una idea que lo sostiene), dado que volver atrás a la mitad de un proyecto resulta bastante problemático (sobre todo, en cuanto a tiempo).

Logo con formas curvas

Las formas curvas son recursos muy útiles a la hora de concebir el diseño de un logo: ofrecen dinamismo e interés visual. En esta sección veremos algunas recomendaciones para emplear dicha técnica.

Ya hemos observado el logo de ejemplo que estamos usando en estas páginas. El concepto está en las líneas de la cancha de tenis, que son las que demarcan el límite del juego (es posible llegar a ideas relacionadas con una amplia gama de factores del tema por diseñar). En este caso, se genera una doble entrada en el diseño (se ve mediante la idea de líneas de cancha, una abstracción de la pelota de tenis). Este tema irá guiando el diseño. Luego, se generarán ciertas reglas para que el proyecto se vea como una totalidad, con unificación estética; esto significa que si se recibe un folleto del evento, se reconocerá la marca ya desde su estética misma. Siempre debemos tener muy presente el criterio de unificación estética, ya que esto permite establecer con firmeza la imagen de la marca y el mensaje que se quiere comunicar a los clientes.

Podemos notar que éste es un logo curvo. Esto se logra redibujando sobre el boceto y añadiendo vectores, tal como explicamos al usar la herramienta [Pluma]. Después iremos cambiando sus direcciones de a una para obtener las formas. Este diseño está realizado en varias capas, separadas por color (seleccionado por el color ladrillo de la cancha, todo tendrá que ver con la idea de una u otra forma).



Generación del logo curvo mediante el uso de vectores en varios pasos.

A la hora de crear un logo, es necesario realizar una mínima investigación sobre el tema en cuestión.

Transformación de objetos

Para llevar a cabo un proyecto, una vez comprendidas las herramientas de dibujo, es importante saber cómo manejar las formas finales. Un objeto (vectorial o no) puede rotarse, distorsionarse, agrandarse o achicarse proporcionalmente. Puede ser manipulado a gusto del usuario arrastrándolo con el mouse, seleccionando las herramientas necesarias e indicando otros valores en el panel de control.



Apertura de marca

Para realizar la apertura de marca, Illustrator cuenta con muchas herramientas, que deberemos combinar luego de aprender a usarlas.

En esta sección analizaremos, en líneas generales, cuáles son las principales acciones de diseño que tendremos que desarrollar, y sobre esa base, veremos qué herramientas de Illustrator utilizaremos para concretar esta tarea. Algunos temas ya fueron vistos en detalle en páginas anteriores, y otros los veremos a continuación.

PAPELERÍA COMERCIAL

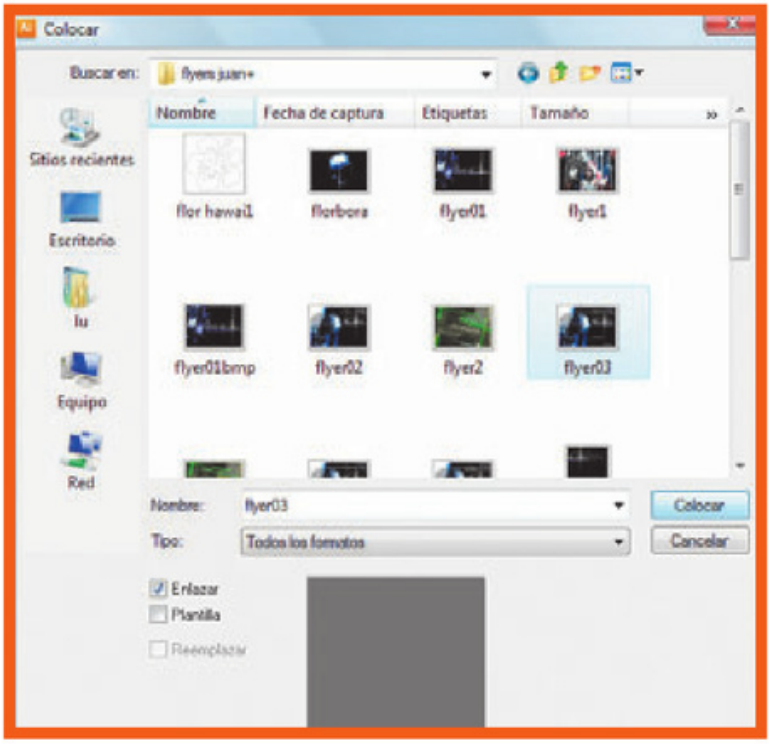
Lo primero que debemos realizar es la papelería comercial, a partir de la cual se pautarán las normas básicas para el desarrollo de todo el diseño, que deberán mantenerse para lograr la unidad estética del proyecto. Ésta es la primera forma de presentación de la empresa.

EDITORIAL

Las piezas de editorial son más complejas que las de papelería, porque implican el uso de imágenes, que deben tener ciertas características comunes para ver el diseño como una totalidad.

Con respecto a los textos y su manipulación (el uso de la tipografía se verá más adelante), haremos una breve explicación sobre qué es una grilla y cómo se usa. Una grilla tipográfica se realiza para dividir la pieza (en este caso, un folleto) en columnas y filas, con sus respectivas calles intermedias. Las columnas pueden usarse enteras o por mitades.

Lo que debemos entender es que, una vez obtenida la grilla, se irán activando y desactivando sectores, pero siempre buscando la unidad. Lo más importante para las piezas de editorial es el manejo de los blancos (zonas que aparecen vacías), que deben equilibrarse visualmente con los espacios de texto e imagen. Los textos se colocan usando la herramienta correspondiente.



Colocación de una imagen preeditada en Photoshop desde el menú [Archivo/Colocar].

COMUNICACIÓN EN LA VÍA PÚBLICA, REVISTAS Y DIARIOS

Las piezas de comunicación son las que más deberán sostener el concepto de la marca y captar la atención de la gente con la mayor rapidez posible. Las imágenes serán ubicadas para que ocupen menos espacio utilizando la función [Archivo/Colocar].

WEB-ENTRADA EVENTO

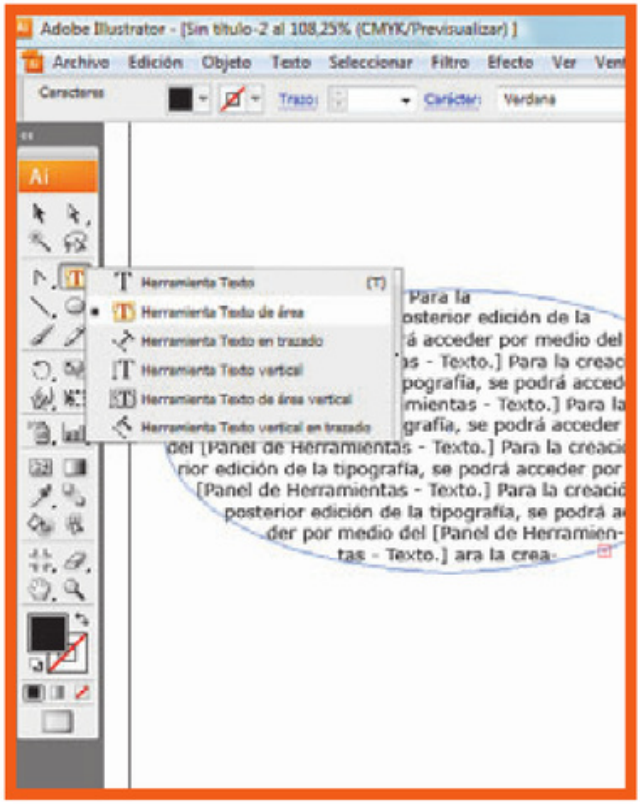
Estas piezas también se realizan con Illustrator (la página Web se puede diseñar aquí, o en otra aplicación externa, como Dreamweaver) y luego se exportan utilizando la función [Archivo/Guardar para Web] desde [Archivo/Exportar]. Luego, se las puede animar en Flash, por ejemplo.

MERCHANDISING

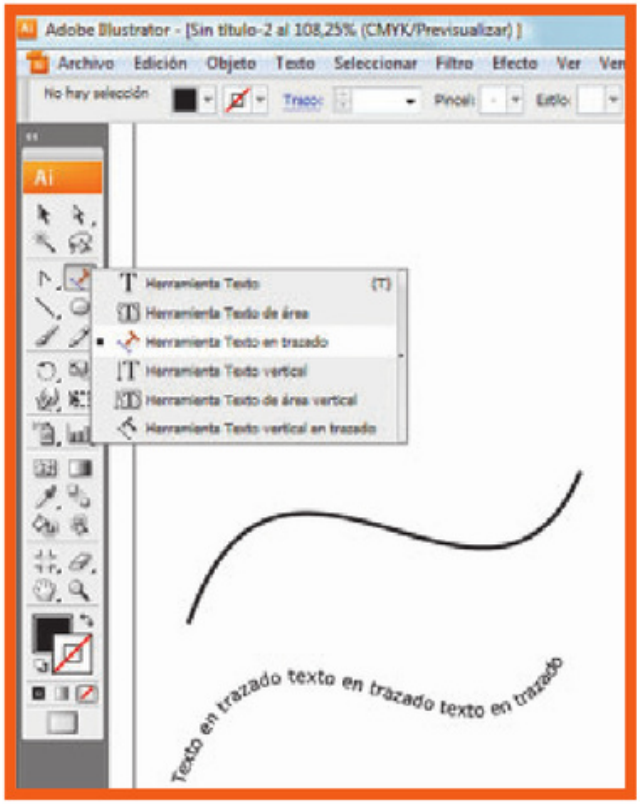
Se trata de regalos personalizados que la empresa ofrece a sus clientes, para lograr su confianza y permanencia. Esto depende del "estatus" de la firma y de los clientes. Sobre esta base, se elegirán los objetos a los que se les agregará la marca.

Manipulación de texto

Illustrator CS3 ofrece una amplia gama de herramientas para trabajar con texto. En esta sección analizaremos algunas de ellas.



Generación de texto en un área seleccionada.



Generación de un trazo; a su lado, el mismo con la aplicación del texto.

La tipografía es un tema que podría llevar obras enteras, pero, lamentablemente, no disponemos aquí de tanto espacio. Por eso, dejaremos la teoría para que cada lector interesado la investigue, y nos centraremos directamente en el manejo de este tema en Illustrator.

Para la creación y posterior edición de la tipografía, utilizamos la herramienta [Texto]. A la hora de crear un texto básico, como un título, seleccionamos esta función y hacemos clic sobre la página del archivo. Si queremos editar lo escrito, lo seleccionamos y lo modificamos desde el [Panel de herramientas], o yendo a [Ventana/Texto].

Desde [Panel de herramientas/Texto] tendremos acceso a las siguientes opciones:

[Texto]: Sirve para crear texto, tanto una línea como un párrafo. Para hacerlo, seleccionamos la herramienta y arrastramos el mouse formando el rectángulo o cuadrado donde vamos a escribir.

[Texto de área]: Permite llenar el área deseada con texto. Por ejemplo, podemos seleccionar una forma predeterminada, como un polígono o un triángulo, y escribir dentro de ellos con gran facilidad, a través de esta herramienta.

[Texto en trazado]: Primero generamos un trazo con la herramienta [Pluma] o [Línea] y, luego, seleccionamos [Texto en trazado], para que lo escrito recorra el trazo.

[Texto vertical]: Se utiliza para escribir en forma vertical (como debe hacerse universalmente, con la orientación correcta de la tipografía).

[Texto vertical en trazado]: Funciona igual que [Texto en trazo]; primero lo generamos y, luego, insertamos el texto.

Los textos también pueden importarse desde aplicaciones externas, como Microsoft Word.

Modificación de las fuentes

Una vez generado el texto, ya sea escribiéndolo o importándolo, podemos editarlo de diferentes formas. Veamos algunas de las posibilidades.

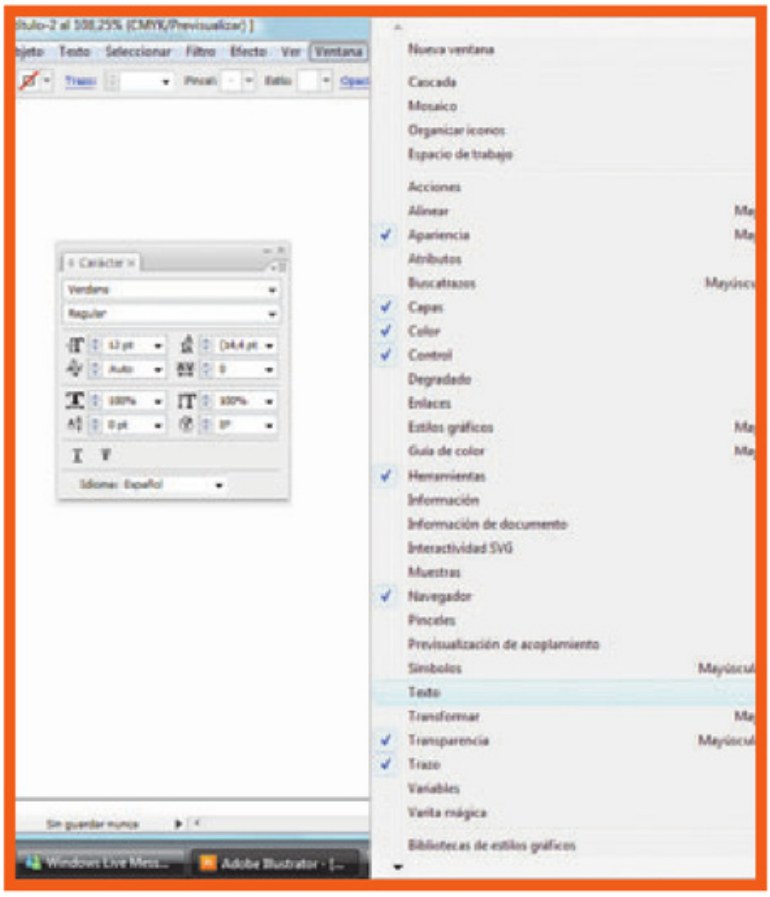
Para cambiar la fuente tipográfica y su tamaño (éste también puede modificarse a mano, de manera proporcional, presionando la tecla <Shift>), vamos a [Panel de control]; una vez seleccionado, aparecerán sus características, como tipo de fuente, tamaño (pts.) y alineación (izquierda, derecha, centrado, justificado, etc.), que podemos variar. Para agregar este panel, desde el menú [Texto] se accede a la opción [Formato/Ventana/Texto/Carácter].

Para rotar el texto, nos dirigimos al [Panel de carácter] (siempre seleccionando previamente el texto que queremos modificar) y usamos la opción [Rotación de caracteres]. También podemos hacerlo manualmente, seleccionando la caja de texto, trazo o área, y usando la herramienta [Transformación libre] cuando aparecen las flechas fuera de la caja delimitadora de texto.

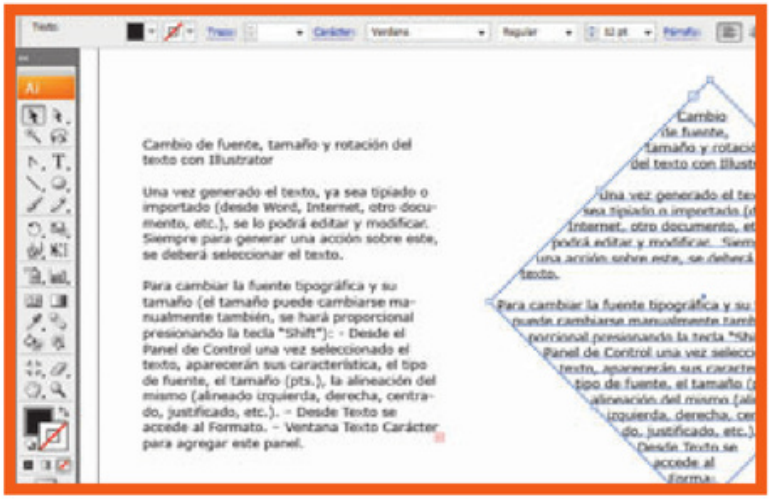
Para cambiar el interletrado y el interlineado del texto, vamos a [Panel de carácter], seleccionamos el texto y cambiamos los valores, o usamos las flechas para aumentar o reducir estos espacios. La misma acción se aplica para la interletra y para la interlínea.

ORTOGRAFÍA, IDIOMAS Y FUNCIONES

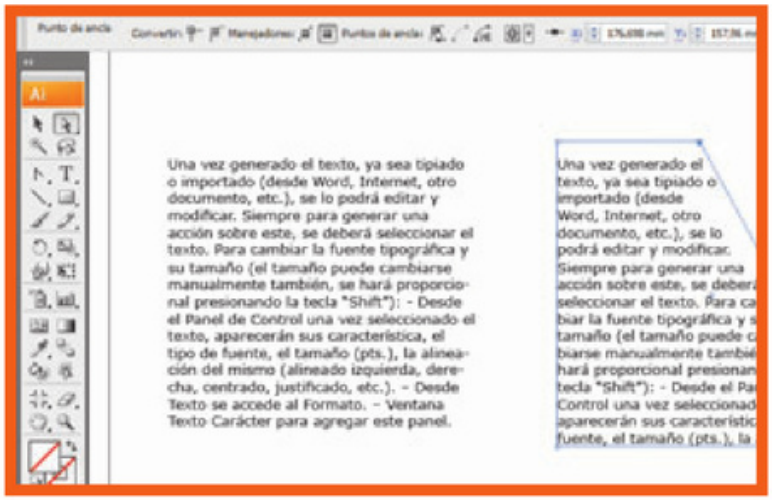
Illustrator cuenta con una herramienta de [Corrección ortográfica], de extrema utilidad a la hora de entregar un diseño con la tranquilidad de saber que está correctamente escrito. Para usarla, primero seleccionamos el texto que queremos corregir y, luego, vamos a [Edición/Revisar ortografía]. Para editar el diccionario, nos dirigimos a [Edición/Editar diccionario personalizado]. Si queremos cambiar el idioma predeterminado, seleccionamos el texto y, desde [Carácter], elegimos el deseado.



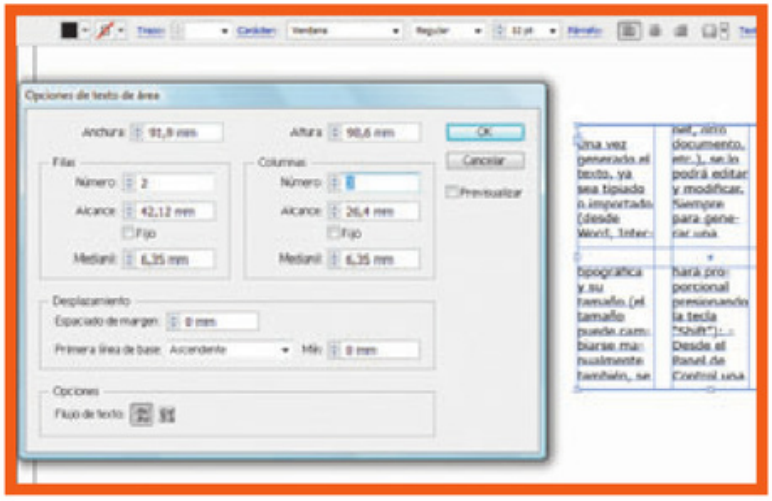
Aquí se agregó el panel de texto [Carácter].



Una caja de texto y, a su lado, la misma rotada manualmente.



Aquí se ven dos cajas de texto de área: la de la derecha tiene modificaciones realizadas con la herramienta [Selección directa].



Una caja de texto de área a la que se dividió en filas y columnas. Se ve el panel de [Opciones de texto].

Cuando trabajamos con texto, es importante definir la separación de las sílabas. Esto se hace desde [Edición/Preferencias/Separación de sílabas], donde elegimos el idioma y presionamos [OK].

EDITAR TEXTO DE ÁREA

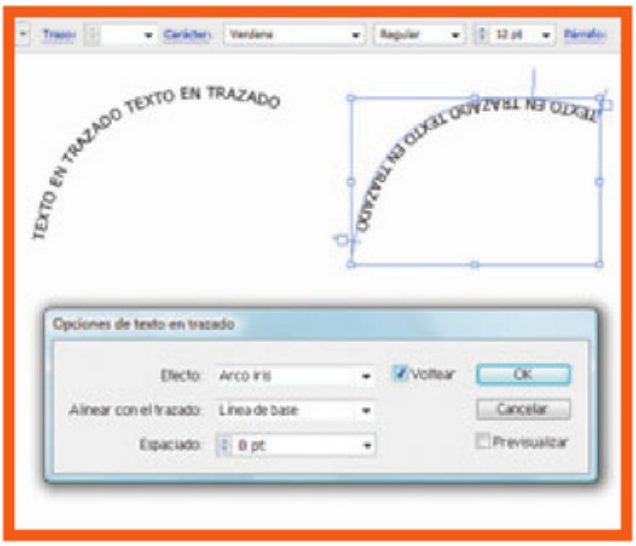
Veamos ahora algunas herramientas para modificar el texto definido en un área:

- Para cambiar el tamaño de la caja de texto, con [Selección directa] podemos mover los puntos de vector de las cajas y generar nuevas formas de contenedor. Otra posibilidad es utilizar [Texto/Opciones de texto de área], y allí definir nuevos valores en [Altura] o [Anchura].
- Para cambiar el margen de la caja de texto, seleccionamos el texto de área y vamos a [Texto/Opciones de texto de área/Dar nuevo valor en margen/OK].
- Si queremos trabajar con la primera línea de texto de la caja y su alineación, primero seleccionamos el texto de área y luego vamos a [Texto/Opciones de texto de área], donde podemos elegir entre las siguientes opciones: [Ascendente], [Altura de mayúsculas], [Interlineado], [Altura X], [Altura de Cuadro largo] y [Fijo].
- Para crear filas y columnas dentro de un área de texto definida (esto es muy importante, por ejemplo, si queremos diseñar un folleto o alguna pieza editorial), primero seleccionamos el texto de área y luego vamos a [Texto/Opciones de texto de área], donde elegimos la cantidad de filas y columnas que queremos.

Si queremos que el texto rodee un objeto seleccionado, ambos elementos deben estar ubicados en la misma capa. Entonces, seleccionamos el texto y vamos a [Objeto/Ceñir texto/Crear]. Desde [Objeto/Ceñir texto/Opciones de ceñir texto] es posible modificar algunos parámetros del ceñido: [Desplazamiento] (determina el espacio vacío entre el objeto, ilustración o fotografía, y el texto) e [Invertir ceñido] (el texto aparece en el lado opuesto del objeto; lo contrario a la opción anterior). Finalmente, para eliminar el ceñido del texto, vamos a [Objeto/Ceñir texto/Soltar].

Como siempre, está en cada uno experimentar con las opciones y descubrir cuáles pueden ser de utilidad para presentar mejor el contenido.

Para que el texto rodee un objeto seleccionado, ambos elementos deben estar ubicados en la misma capa.



Aquí se pueden ver dos textos en trazado; el de la derecha está invertido.



Varios textos en trazado a los que se les aplicaron los efectos explicados anteriormente.

Podemos modificar las propiedades del texto desde el [Panel de color] o desde el [Panel de carácter], para cambiar la fuente, el tono, sus variantes, tamaños, etc.

EDITAR TEXTO EN TRAZADO

Veremos a continuación cómo trabajar y editar el texto generado en un trazado. Ya vimos la manera de crearlo; ahora ampliaremos las opciones de edición. Recordemos que el texto en trazado es casi siempre breve, ya que en una pieza gráfica, muchos textos (por ejemplo, sobre trazos curvos) generarían confusión en el lector.

- Para mover o reflejar el texto a lo largo del trazo, primero lo seleccionamos y, luego, arrastramos el corchete que aparece en medio de él.
- Si queremos cambiar la dirección del texto en trazado, lo seleccionamos y vamos a la opción [Texto/Texto en trazado/Opciones de texto en trazado/Voltear/OK].
- Para trabajar con nuevas opciones de texto en disposición vertical y editarlas, vamos a [Ventana/Texto/Carácter/Opciones de desplazamiento vertical].
- También podemos aplicar efectos al texto en trazado. Lo seleccionamos y nos dirigimos a [Texto/Texto en trazado/Opciones de texto en trazado]. Allí seleccionamos una opción predefinida del menú ([Arco iris], [Sesgar], [Cinta 3D], [Gravedad] y otras).
- Para alinear verticalmente el texto en trazado, lo seleccionamos y vamos a [Texto/Texto en trazado/Alinear]. Allí encontraremos las opciones [Trazo ascendente] (alineará al borde de arriba), [Trazo descendente] (alineará al borde de abajo), [Centrar] (alineará en el punto medio) y [Línea de base] (alineará a la base).
- Para trabajar con el interletrado en curvas cerradas, seleccionamos el texto, vamos a [Texto/Texto en trazado/Opciones de texto en trazado], y allí definimos un nuevo valor en el parámetro [Espaciado].
- Si queremos espejar, seleccionamos el texto, presionamos el botón derecho del mouse y elegimos [Transformar/Reflejar vertical u horizontal]. También desde aquí es posible rotar, escalar o distorsionar, cambiando los valores en las respectivas opciones.

Las fuentes tipográficas son caracteres que tienen ciertas particularidades en común, como el grosor del trazo, el estilo de letra, el ancho, y otras más.

Teoría sobre las fuentes

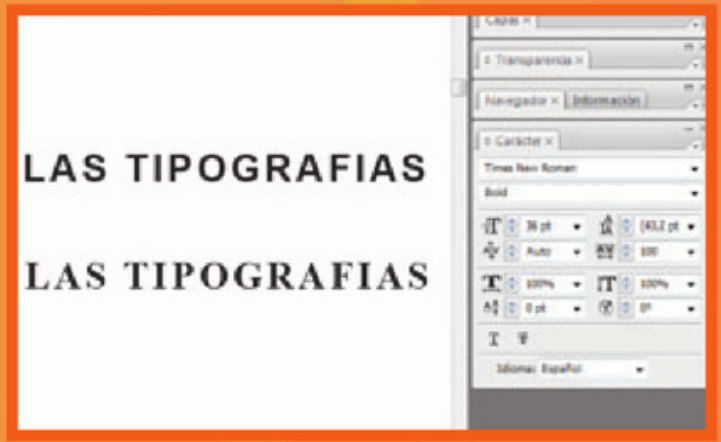
En general, las fuentes se dividen en familias, cada una de las cuales tiene distintos estilos; por ejemplo, existe la Futura Normal, Futura Condensada, Itálica, etc. Dentro de cada familia, las fuentes tipográficas varían ligeramente (Negrita, Itálica, etc.).

Existen dos tipos de letras: las de "palo seco" (más usadas para títulos o frases destacadas, ya que son más sencillas de leer en gran tamaño y tienen terminaciones rectas), y las "sans serif", "serifas" o remates (comúnmente se usan en diarios, porque tienen terminaciones más estilizadas y generan en el usuario una lectura "de corrido" más sencilla); un ejemplo de esta última es la familia Times New Roman, empleada en el periódico inglés The Times.

Existen diferentes familias de fuentes tipográficas, cada una de las cuales posee su propio estilo.



Ésta es la familia tipográfica Gill Sans, con varios estilos de texto.



Dos frases: una con tipografía de palo seco y otra serif.

Evolución histórica

La palabra tipografía proviene del griego "typos", que quiere decir golpe o huella (esto es porque, en un principio, las matrices se realizaron en plomo). A lo largo de la historia, surgieron distintos estilos, y en la actualidad todos apuntan a la función de la tipografía como un método preciso de información. Con el tiempo, el uso de las tipografías ha variado muchísimo. Ya no se usan las "decoradas" (antiguamente llamadas "ornamentadas"), dado que se busca comunicar de forma eficiente. En la historia se destacaron el estilo Gótico del Renacimiento (como la famosísima Biblia de Gutenberg a 42 líneas, de alrededor del año 1500), el Barroco y el Clasicismo (que incluye las vanguardias artísticas como el dadaísmo, el futurismo, el constructivismo ruso, el movimiento de stilj y el suprematismo ruso); el estilo tipográfico internacional Suizo (que marcó el uso de fuentes de palo seco y fue exportado al mundo); y finalmente, a fines del siglo XX, el estilo contemporáneo informático.

Márgenes y alineación

Illustrator CS3 permite aplicar texto de una manera ordenada y sencilla, para que el usuario pueda crear piezas como folletos y revistas.

El margen es un espacio en el documento que puede ser derecho o izquierdo. Para editarlo, acudimos al [Panel de carácter] o lo hacemos desde [Texto/Formato]. Por su parte, la alineación indica hacia dónde estará el comienzo y las demás líneas de texto. Este parámetro se aplica desde el [Panel de control] o desde el [Panel de carácter], donde encontraremos distintas opciones: [Alineación izquierda] (es la más usada para textos de corrido, ya que el ojo lee de izquierda a derecha por naturaleza), [Derecha], [Centrado] y [Justificado].

Para crear filas o columnas, seleccionamos un texto de área y, luego, vamos a [Texto/Opciones de texto de área/Filas y Columnas], donde podemos especificar los siguientes valores:

[Número]: Seleccionamos la cantidad de columnas y de filas que tendrá la caja de texto.

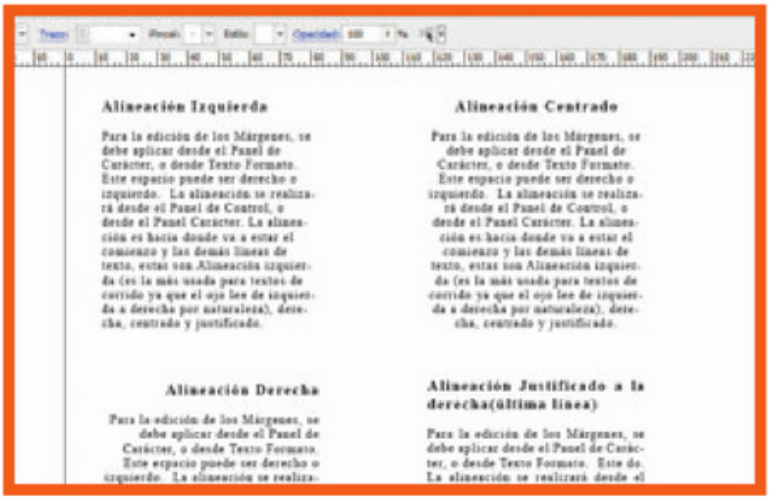
[Alcance]: Definimos los valores para el alto y el ancho de filas y columnas.

[Fijo]: Si cambiamos el tamaño de la caja de texto, se mantendrán las proporciones.

[Medianil]: Es el valor de la calle que existe entre las filas y las columnas.

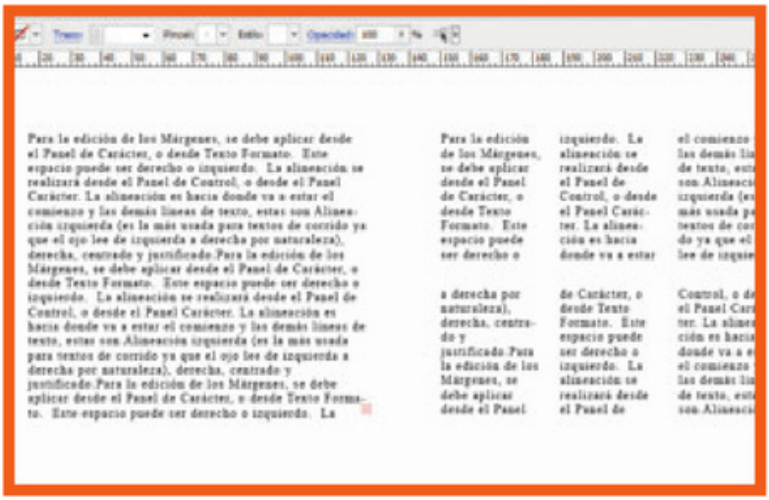
En el cuadro de diálogo, seleccionamos cómo será la lectura –es decir, el flujo del texto–: por filas o por columnas. Para que un título entre en el área de texto, acudimos a [Texto/Encajar titular]. Si queremos que recorra un objeto (puede ser una forma básica, una ilustración creada en Illustrator, un archivo importado, etc.), primero lo seleccionamos y, luego, vamos a [Objeto/Ceñir texto/Crear]. Sus opciones pueden definirse desde [Texto/Objeto/Ceñir texto/Opciones de ceñir texto].

Finalmente, para el texto que está reco-



La misma caja de texto, copiada y pegada con diferentes alineaciones.

Debemos controlar los parámetros de los márgenes, antes de imprimir.



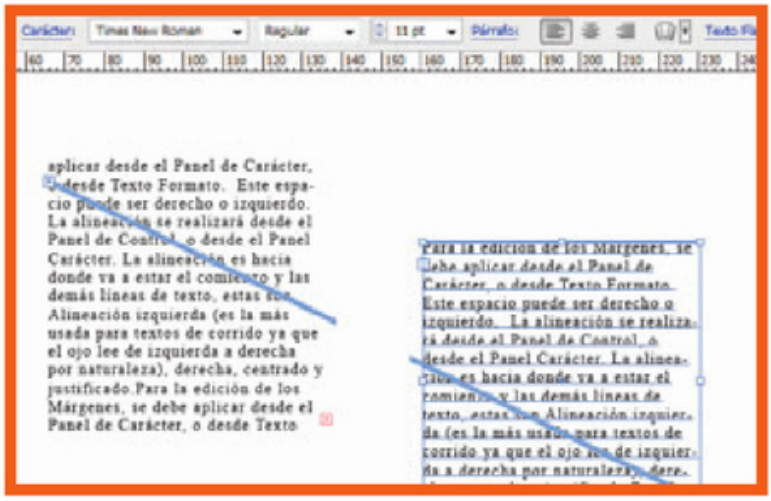
Aquí vemos un rectángulo de texto, y a su lado, la misma caja con la aplicación de filas y columnas.

rriendo el objeto, lo seleccionamos y vamos a la opción del menú [Objeto/Ceñir texto/Soltar].

GESTIÓN DEL TEXTO EN PÁRRAFOS

Encadenar párrafos significa que, aunque las columnas o filas estén separadas por el diseño de la pieza (fotos, objetos o, simplemente, espacios en blanco o de color), la lectura seguirá de corrido de una columna o fila a la otra. El lector se dará cuenta por dónde debe ir el recorrido visual del texto. En este caso, lo que se hace es generar enlaces de una a otra columna o fila; es decir, hacer que el texto se continúe. Esto puede lograrse sólo con texto de área y no de punto, y se usa, más que nada, para proyectos de tipo editorial, como un folleto, una revista o un diario.

Al comienzo y al final de las cajas de texto existen pequeñas flechas, que son el puerto de entrada y de salida de éste, lo que permitirá vincularlas. Para enlazar los textos, seleccionamos la caja correspondiente, cliqueamos en el puerto de entrada o salida y seleccionamos [Texto/Texto enlazado/Crear]. Si queremos romper el enlace, lo seleccionamos y vamos a [Texto/Texto enlazado/Soltar selección]. Finalmente, podemos ver los enlaces desde [Ver/Mostrar enlaces de texto]. Debemos manejar estos encadenados con cautela, puesto que una gestión desordenada nos puede traer muchos dolores de cabeza.

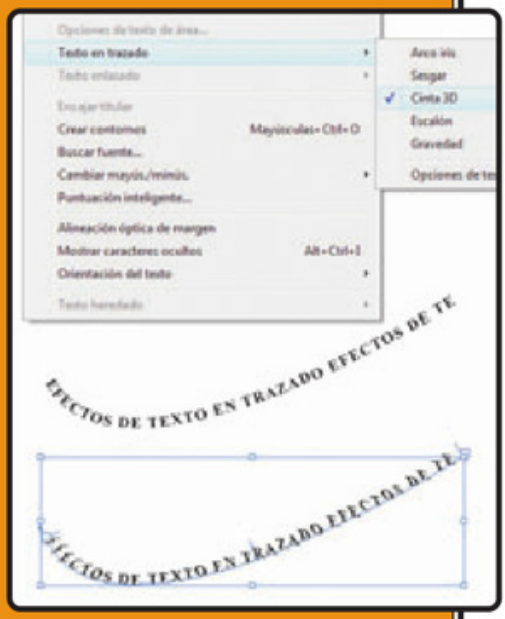


Aquí se ve cómo se está creando el enlace desde [Texto/Texto enlazado].

Edición del texto en trazado

Luego de generar el trazo y rellenarlo con texto, podemos editarlo de las siguientes formas:

* Para cambiar su dirección, vamos a [Texto/Texto en trazado/Opciones de texto en trazado].



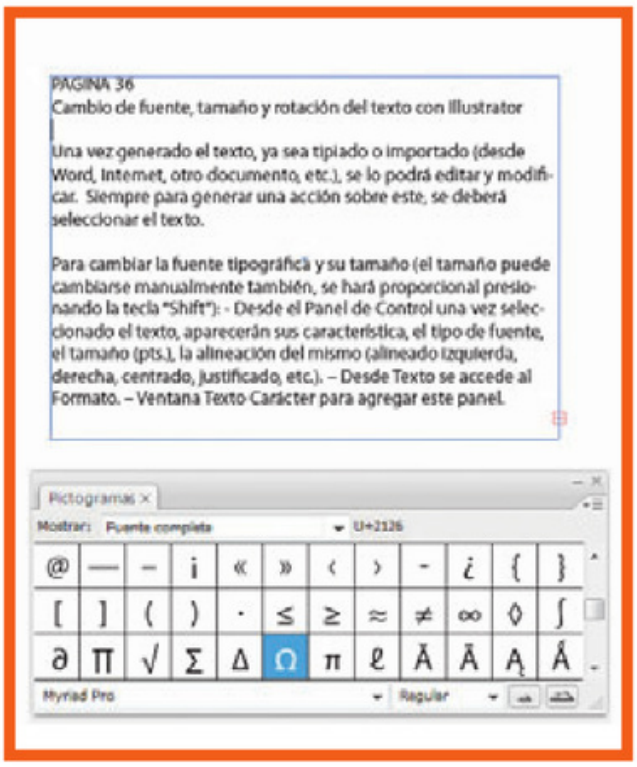
* Para agregar efectos, nos dirigimos a [Texto/Texto en trazado/Opciones de texto en trazado] y seleccionamos el deseado.

* Si queremos alinear texto en un trazado, primero lo seleccionamos y luego vamos a [Texto/Texto en trazado/Opciones de texto en trazado/Alinear].

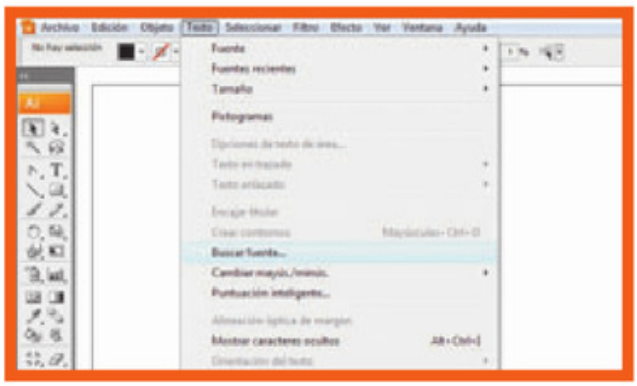
* La generación de interletra de un texto en un trazado (esto es, el kerning o tracking) implica seleccionarlo y, luego, ir a [Texto/Texto en trazado/Opciones de texto en trazado/Espaciado], donde introducimos los valores correspondientes.

Acciones de texto

Desde el panel de [Acciones], sobre el [Panel de control], existe una pestaña que permite trabajar con texto y editarlo.



Aquí se está aplicando un pictograma dentro del texto seleccionado.



En esta imagen podemos ver las opciones de edición de texto.

Cada familia tipográfica posee una determinada selección de símbolos, que aparecen detallados en el panel correspondiente.

Desde esta solapa también es posible cambiar la fuente de los textos (es una alternativa a [Ventana/Texto/Carácter]), ver las que se usaron anteriormente, cambiar el tamaño de la tipografía, etc.

También podemos acceder a nuevas herramientas de texto. Por ejemplo, aplicar los denominados pictogramas (desde [Texto/Pictogramas]), caracteres que no están directamente a la vista en el teclado, sino que deben incorporarse mediante ciertos códigos ASCII (esta función es muy útil puesto que es muy difícil recordar todos los códigos). Cuando seleccionamos esta opción, se abre un nuevo panel, y para aplicar un pictograma, primero tenemos que seleccionar en el texto dónde queremos que aparezca y, luego, ir al panel correspondiente, donde hacemos clic sobre el que vamos a usar. Cada familia tipográfica posee una determinada selección de símbolos, que aparecen detallados en este panel.

Veamos ahora algunas opciones interesantes:

- Al utilizar [Encajar titular], debemos seleccionar el título del párrafo, y éste pasa a ocupar todo el ancho de la caja de texto.
- Cuando elegimos [Crear contorno] (primero seleccionamos el texto), se genera uno nuevo sobre la selección, que luego podremos editar desde [Panel de color/Relleno/Contorno].
- Con [Buscar fuente], podemos localizar una que esté dentro del equipo o importar alguna desde otra unidad, como un CD de fuentes tipográficas.
- [Cambiar Mayúsculas/Minúsculas] permite, automáticamente, pasar todo el texto a mayúsculas o minúsculas, sin tener que escribirlo otra vez.
- Con [Orientación del texto] podemos cambiar el texto seleccionado al modo vertical. Se abrirá un panel en el que deberemos indicar las opciones deseadas.

Identidad corporativa

El siguiente procedimiento nos permitirá realizar el diseño integral de un proyecto de identidad corporativa.

Este proceso se llevará a cabo en etapas, según el estilo de pieza. Es decir que vamos a comenzar por el diseño de la marca; seguiremos con la papelería comercial, la editorial, la comunicación publicitaria del evento y el diseño web; y finalmente haremos el merchandising.

- Diseñaremos el logotipo mediante las explicaciones vistas anteriormente sobre la idea del logo y cómo llegar a ella. Siempre partimos de un concepto que va a sostener la marca y de ciertas reglas que se usarán a lo largo de todo el proyecto.
- Trabajaremos con gran cantidad de herramientas que ofrece el programa, desde las más básicas, hasta las más complejas. A diferencia del proyecto anterior, en este caso vamos a usar imágenes (algunas fueron previamente editadas en Photoshop).
- Comenzaremos con la creación de la marca, luego realizaremos su apertura generando un proyecto de nivel profesional, con todas las piezas requeridas por un cliente para un diseño integral de una importante marca corporativa.
- Con respecto a los colores, elegimos cierta gama que sea deportiva, es decir, tonos fuertes y llamativos, y que contrasten uno con otro, para dar sensación de actividad o movimiento. Optamos por sólo tres, ya que debemos generar un diseño de dimensiones reducidas, por lo que contaremos con pocos elementos, para no sobrecargar el trabajo.

Usaremos las siguientes herramientas explicadas en este capítulo: [Archivo/Colocar], [Formas básicas], [Color], [Pluma], herramientas de vectores (como [Añadir], [Eliminar], [Transformar], [Redondear bordes], etc.), [Relleno], opciones y edición de texto y [Calco interactivo].

Para llevar a cabo todo esto, pondremos en práctica todos los conceptos aprendidos hasta ahora, desde el comienzo del libro. ¡Manos a la obra!



Éste será el resultado final de nuestro proyecto; es momento de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos.

Éste es un proyecto de diseño de imagen completo, que incluye: diseño de la marca, papelería comercial, editorial, comunicación publicitaria y recursos web.

1

Una vez que tenemos la medida de las piezas (son estándar), realizamos un [Marco rectangular] para definirlas una a una. La constante de diseño en las piezas es: dos líneas que se entrecruzan, un texto que las acompaña y un destaque de la marca (se trata de generar para el observador un recorrido visual de las piezas que esté predefinido por nosotros, así verá primero lo que queramos que vea).



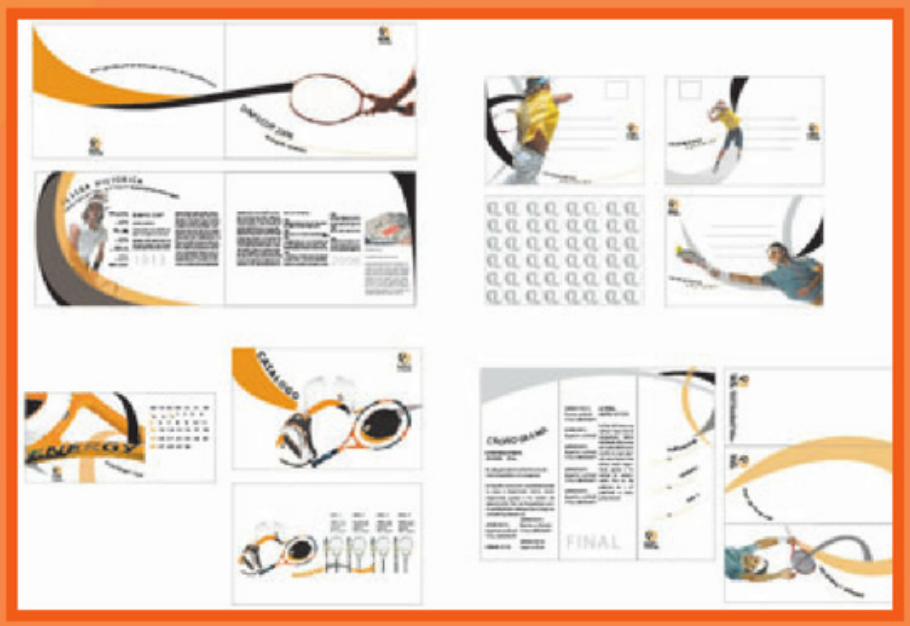


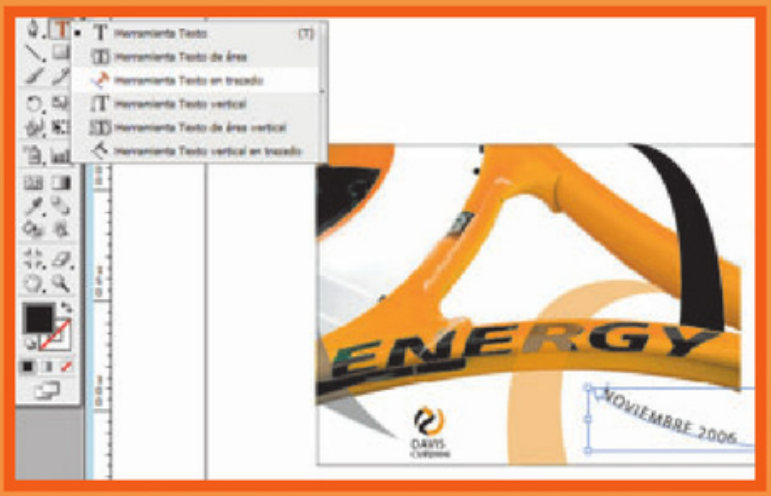
2

Luego de trazar los límites de las piezas (debemos hacerlo para todas de aquí en más), comenzamos a realizar las líneas, usando la [Pluma]. Luego, manipulando los vectores, curvamos las formas. Finalmente, agregamos los textos, que también están incluidos en las reglas o decisiones, acompañando a las líneas y alineados al logo (esto se mantendrá en las piezas posteriores).

3

Aquí vemos dos folletos (un bíptico y un tríptico), postales, un catálogo y un calendario. En todos los casos, mantendremos ciertas constantes para usar las imágenes: éstas van a aparecer siempre sobre fondo blanco (si es necesario, podemos usar Photoshop para limpiar los fondos de las fotos). Luego, las ubicamos desde [Archivo/Colocar].





4

En esta pieza, que es parte de un calendario, vemos la imagen importada sobre fondo blanco. Le aplicamos las líneas que la acompañan y editamos el texto, desde [Ventana/Texto/Carácter]). También usamos el texto en trazado, eligiendo la opción correspondiente en [Panel de herramientas/Texto].

5

Éste es el primer folleto: creamos el marco rectangular y le aplicamos cajas para colocar la información, desde [Ventana/Texto/Carácter]. Editamos los títulos y subtítulos para jerarquizar la información (lás imágenes se incluyen desde [Archivo/Colocar]). Finalmente, creamos las líneas que acompañan a las imágenes y les aplicamos transparencia desde [Ventana/Transparencias].



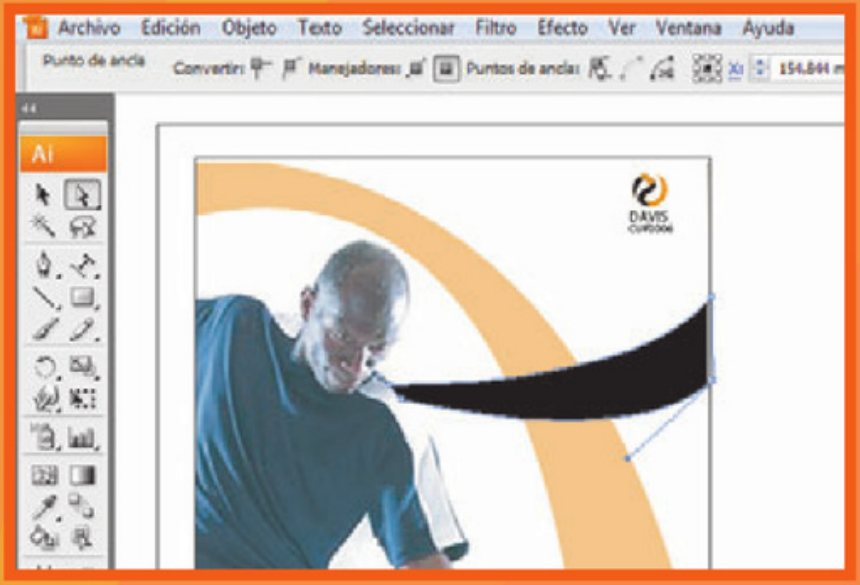


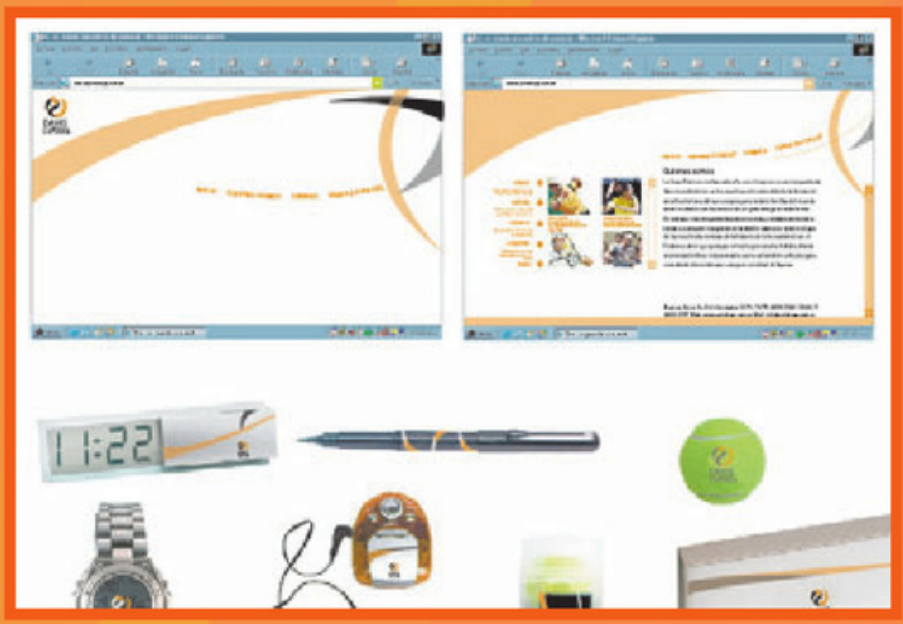
6

Las piezas de comunicación son las que más deberán sostener el concepto de la marca y captar la atención del público. Aquí vamos a realizar tres afiches, que luego serán acomodados para distintos soportes.
Éstos siguen manteniendo las reglas impuestas de la marca: se cruzan dos líneas, la imagen aparece acompañándolas y el texto hace lo mismo. Otra decisión con respecto a las imágenes es que siempre son figuras en movimiento. Todas estas reglas van generando la unidad.

7

Rectángulo]. Luego, incluimos la imagen desde [Archivo/Colocar]. Dibujamos las líneas con la herramienta [Pluma]. Finalmente, agregamos el texto y la marca.



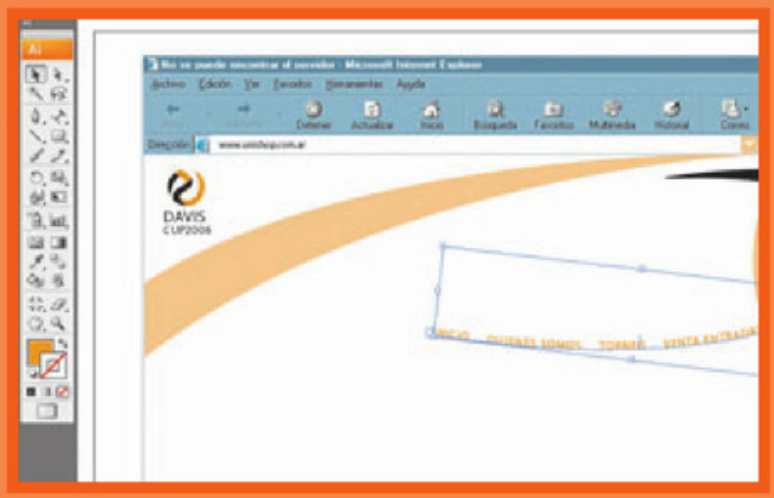


8

Por último, vamos a realizar las piezas del sitio Web (pantalla de inicio, que luego deberá ser animada en Flash), la entrada del evento y el merchandising. Seguiremos trabajando con la herramienta [Pluma] para las líneas, con [Texto] y [Transparencias]. Las imágenes participarán como generadoras de movimiento.

9

Para diseñar la pantalla de inicio, vamos a definir el tamaño del documento (que tiene cierto valor específico para este medio). Pegamos la marca, generamos las líneas con la [Pluma] y aplicamos [Transparencia]. Finalmente, agregamos una línea de texto para los botones de entrada en un trazo curvo ([Generar el trazo/Panel de herramientas/Texto en trazado]).

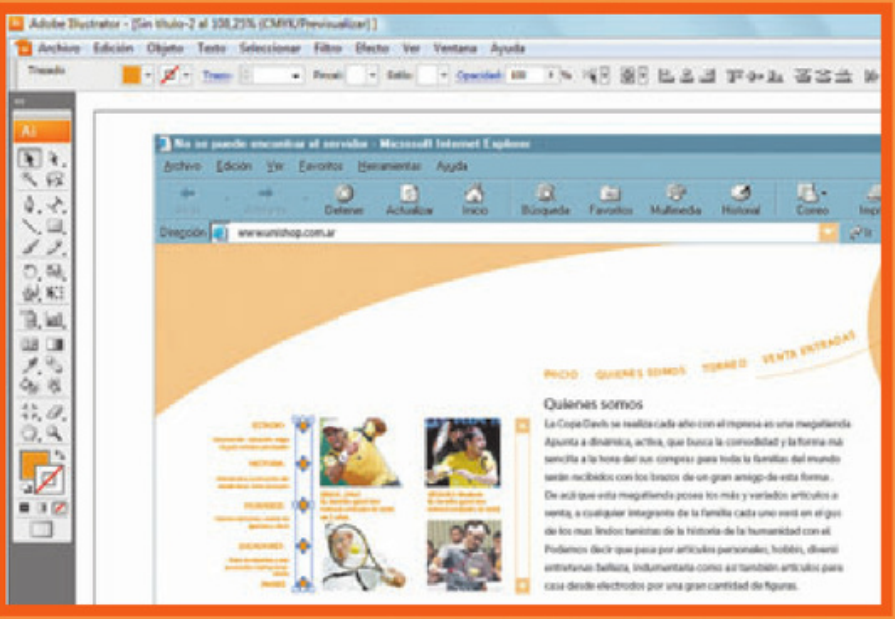


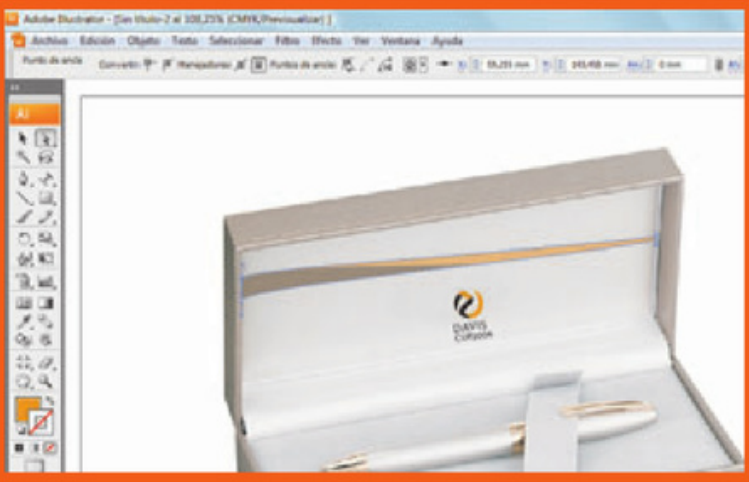
10

Para la segunda pantalla, copiamos los botones, los subimos, agregamos las imágenes y ubicamos la caja de texto, que será móvil (esto se terminará en Flash). Generamos textos en color para los subtítulos, desde el panel [Color]. Por último, creamos iconos que serán botones para abrir nuevas páginas, yendo a [Panel de herramientas/Círculo].

Merchandising

Aunque el cliente no tenga planes de hacer merchandising en el momento de contratarnos, siempre es bueno desarrollar la imagen general de la marca con perspectivas a futuro, de forma tal que si en algún momento es necesario generar merchandising, sólo sea cuestión de combinar recursos.



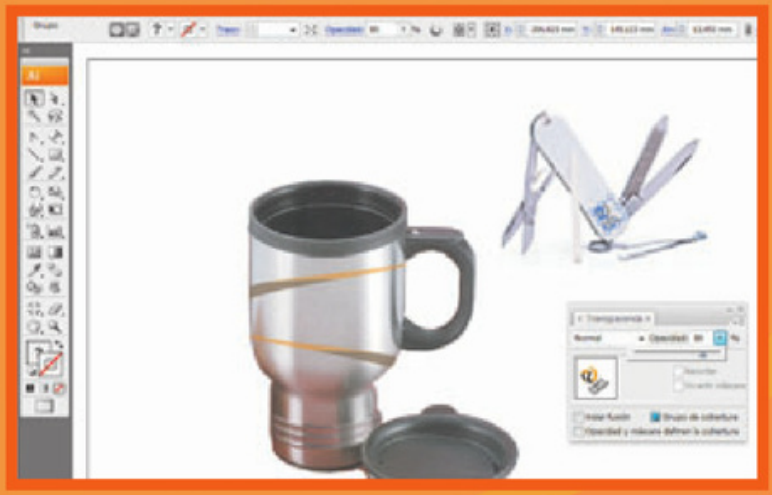


11

Tomamos la imagen del objeto sobre el que se aplicará el diseño ([Archivo/Colocar]) y lo vamos recorriendo con estas líneas que acompañan la marca ([Pluma]). Otra opción es copiar y pegar trazos hechos en otras piezas, y acomodarlos desde [Panel de herramientas/Convertir punto de ancla]. Aquí pegamos la marca.

12

Por último, en los objetos de regla aplicamos la marca, manteniendo los lineamientos del proyecto. Vamos a pegar la marca sobre los productos seleccionados. Para realizar una buena presentación, una vez diseñados los artículos, podemos usar la herramienta [Ventana/Transparencia], de modo que la aplicación de la marca sobre los regalos se vea más real.



Líneas y trazos

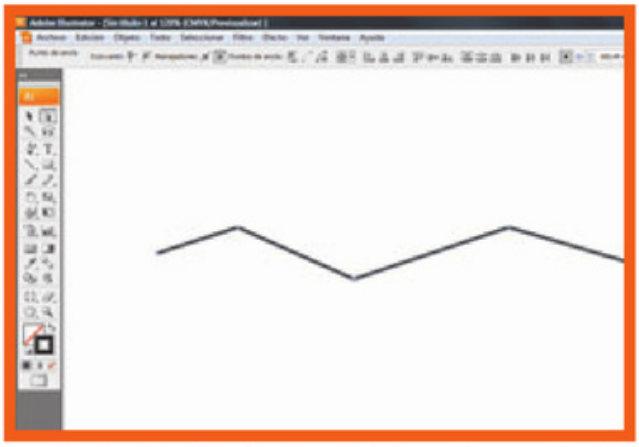
Ya vimos en páginas anteriores cómo generar una línea recta, un trazo curvo y las formas cerradas. Ahora veremos la manera de editarlos y manipularlos con herramientas avanzadas.

Para editar los trazados, líneas o ilustraciones, primero tenemos que seleccionarlos (ya sea completos o por segmentos, es decir seleccionando algunos puntos de ancla con la flecha blanca o con la herramienta lazo del [Panel de herramientas]).

Luego, es posible añadir a estos objetos nuevas formas o símbolos, usando los pinceles prediseñados que se encuentran en los paneles. De alguna manera, ésta sería una nueva forma de pintura, que consiste en usar los trazos ofrecidos por el programa.

Ya vimos cómo desde el [Panel de herramientas] es posible cambiar el grosor y el color de los trazos. Veamos, a continuación, algunas funciones un poco más complejas:

- Para crear líneas discontinuas, primero seleccionamos el objeto y, luego, nos dirigimos a [Trazo/Línea discontinua].
- Si queremos cambiar el extremo de los trazos (extremo plano, redondeado, proyectado, etc.), seleccionamos el objeto y vamos a [Trazo], donde elegimos la opción correspondiente.
- Si quisiéramos convertir la línea en trazo compuesto, tendríamos que ir a [Trazo/Contornear trazado].
- Para agregar terminaciones, como puntas de flecha, nos dirigimos a [Efecto/Estilizar/Añadir punta de flecha] o [Filtro/Estilizar/Añadir punta de flecha].

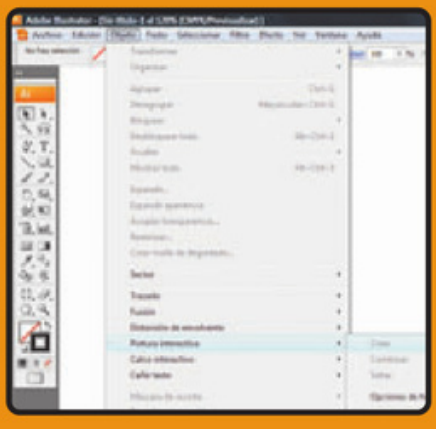


En este ejemplo, está seleccionado únicamente un sector del trazo que hemos realizado.

Podremos agregar puntas de flecha a los trazos, desde la opción [Efecto/Estilizar/Añadir punta de flecha].

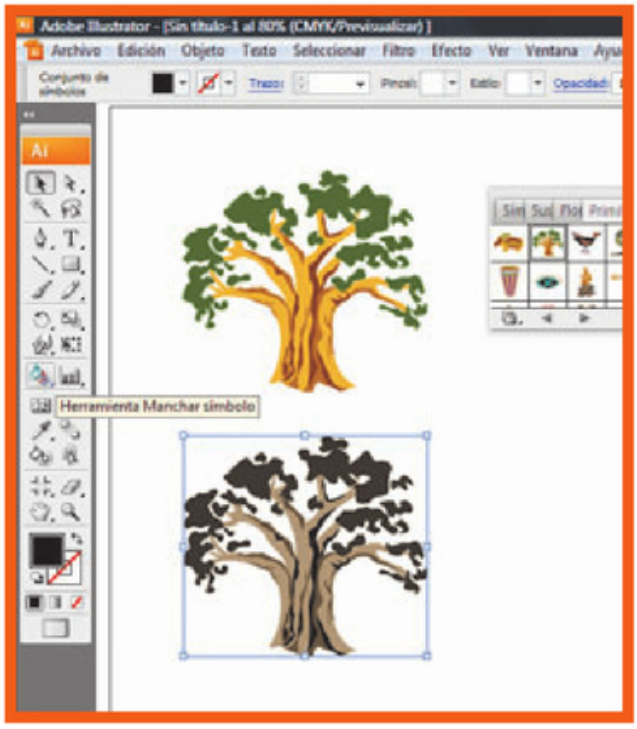
Pintura interactiva

Con el uso de esta herramienta, la imagen se transforma a vectores. Se trata de objetos que, luego, podrán manejarse como un conjunto vectorial para aplicar todas las herramientas de este tipo. Ésta es una forma, por ejemplo, de editar una fotografía. Las partes del objeto serán reconocidas como bordes y caras. Tendremos a nuestra disposición las siguientes herramientas para colorear: [Transparencia], [Relleno], [Efectos], [Distorsión] y [Pinceles]. Para crear un grupo de pintura interactiva, primero seleccionamos el conjunto de objetos y, luego, vamos a [Objeto/Pintura interactiva/Crear].

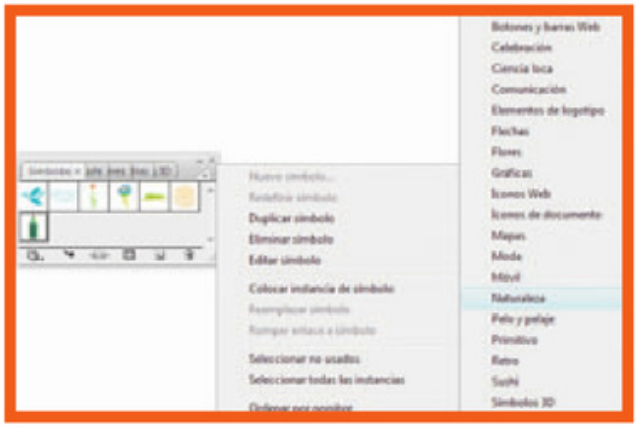


Cliparts

Se trata de símbolos y dibujos prediseñados, que están listos para usar y modificar a gusto del usuario. Veámos como aplicarlos.



En este caso, generamos un nuevo símbolo, a partir de otro que ya estaba prediseñado por el programa.



Aquí se ve el [Panel de símbolos] en la ventana de trabajo.

Los símbolos son objetos de arte que pueden usarse varias veces en un mismo documento.

Para la creación y posterior edición de los símbolos, se puede acoplar un nuevo panel desde [Ventana/Panel de símbolos]. Estos elementos son objetos de arte que pueden usarse varias veces en un mismo documento; además, es posible generar otros nuevos y guardarlos en la biblioteca para su uso posterior. También existe la opción de exportarlos para usar con Flash (y animarlos o editarlos para video o la Web).

Una vez que colocamos el símbolo desde [Panel de herramientas/Rociar símbolo], éste podrá ser reeditado en la mesa de trabajo. Illustrator ofrece símbolos preestablecidos, pero el usuario puede generar nuevos (por ejemplo, es posible formar uno a partir de otro ya existente, desde el [Panel de símbolos], seleccionando uno y presionando [Duplicar]). Los símbolos son muy útiles, por ejemplo, para realizar mapas o cierto tipo de indicaciones gráficas que deben ser precisas, sintéticas y claras, con el objetivo de comunicar mejor el mensaje al destinatario.

FUNCIONES BÁSICAS

Veamos algunas funciones básicas para la gestión de símbolos:

- Para incluir un símbolo, vamos a [Panel de símbolos/Colocar instancia de símbolo]. También es posible generar uno nuevo a partir de una ilustración creada en Illustrator. Para hacerlo, seleccionamos la ilustración y, luego, la arrastramos hacia el [Panel de símbolos] usando el mouse, donde le damos un nuevo nombre.
- También es posible implementar símbolos desde el [Panel de símbolos/Rociar símbolos].
- Una buena forma de usar otro tipo de cliparts es traer objetos desde las plantillas prediseñadas de Illustrator CS3. Éstas pueden resultar útiles, ya que admiten transformar su color, tamaño y forma, además de editar con vectores, entre otras posibilidades. Para realizar esta acción, seleccionamos una plantilla desde [Archivo/Plantillas] y, con la flecha negra, seleccionamos el objeto deseado. Finalmente, lo copiamos y pegamos, y también podemos guardarlo como símbolo en el panel correspondiente. Para cambiar el color, vamos a [Panel de herramientas/Símbolo/Manchar símbolo].

Parte 3

7

Introducción al diagramado en InDesign

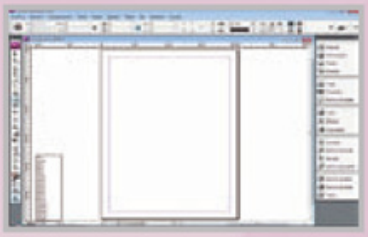
Abordaremos ahora, el aprendizaje de una de las herramientas de diagramación más poderosas del mercado: Adobe InDesign.

7 SUMARIO



INTRODUCCIÓN 209

Conceptos básicos que nos permitirán entender por qué Adobe InDesign es una de las herramientas de diagramación más poderosas.



INDESIGN DESDE CERO 210

Haremos un recorrido general por la interfaz visual del programa, y aprenderemos a utilizar sus principales herramientas.



LAS HERRAMIENTAS 219

En esta sección, analizaremos a fondo el panel de herramientas, que incluye Adobe InDesign.



TRANSFORMACIÓN 225

En ésta sección, veremos en detalle para qué sirven y cómo se utilizan las herramientas de transformación que nos ofrece InDesign.



TARJETAS PERSONALES 243

En este paso a paso, comenzaremos a familiarizarnos con las principales herramientas de trabajo.

Introducción

A continuación veremos algunas consideraciones generales de Adobe InDesign para empezar a conocerlo.

Adobe InDesign CS3 es una aplicación de última generación que se utiliza para la maquetación de páginas a nivel profesional. Se encuentra ampliamente difundida tanto en la industria gráfica como para desarrollos en la Web. Este programa posee todas las herramientas creativas y productivas necesarias para que el diseñador obtenga su producto y tenga control de todos los elementos que implican un material gráfico listo para entrar en impresión. Su estructura básica de trabajo consiste en un sistema de marcos donde el diseñador coloca los textos y las imágenes para realizar la composición de la página. Posteriormente, a través de las potentes herramientas incluidas, da forma a esos elementos para otorgarles la apariencia final.

Desde su primera versión, surgida en 1999, InDesign resultó una aplicación seria y profesional, con capacidades únicas en el mercado. El objetivo fue reemplazar al incómodo y agotado PageMaker, perteneciente a Aldus, firma con la cual Adobe Systems se fusionó para crear un nuevo proyecto que estuviera a la altura de QuarkXPress. Este programa, de la firma Quark Inc, se fue transformando en una de las aplicaciones elegidas por diseñadores y empresas publicitarias para la autoedición de páginas. Sin embargo, presentaba algunos inconvenientes para el usuario: actualizaciones costosas, deficiente atención al cliente y demoras en el desarrollo de mejoras, en las que InDesign trabajó insistentemente para ofrecer un resultado óptimo.

Adobe InDesign se utiliza para la maquetación de páginas a nivel profesional.



Adobe Creative Suite CS3 y su amplia oferta de productos según el tipo de usuario.

Su propia identidad

Aunque algunos sostengan que InDesign es sólo una versión mejorada de PageMaker, podemos afirmar con certeza que este programa se ha desarrollado desde cero sobre la base de un código diferente del de aquél, hecho que se demuestra en las capacidades altamente especializadas que posee y en la compatibilidad con las otras herramientas del paquete Adobe.

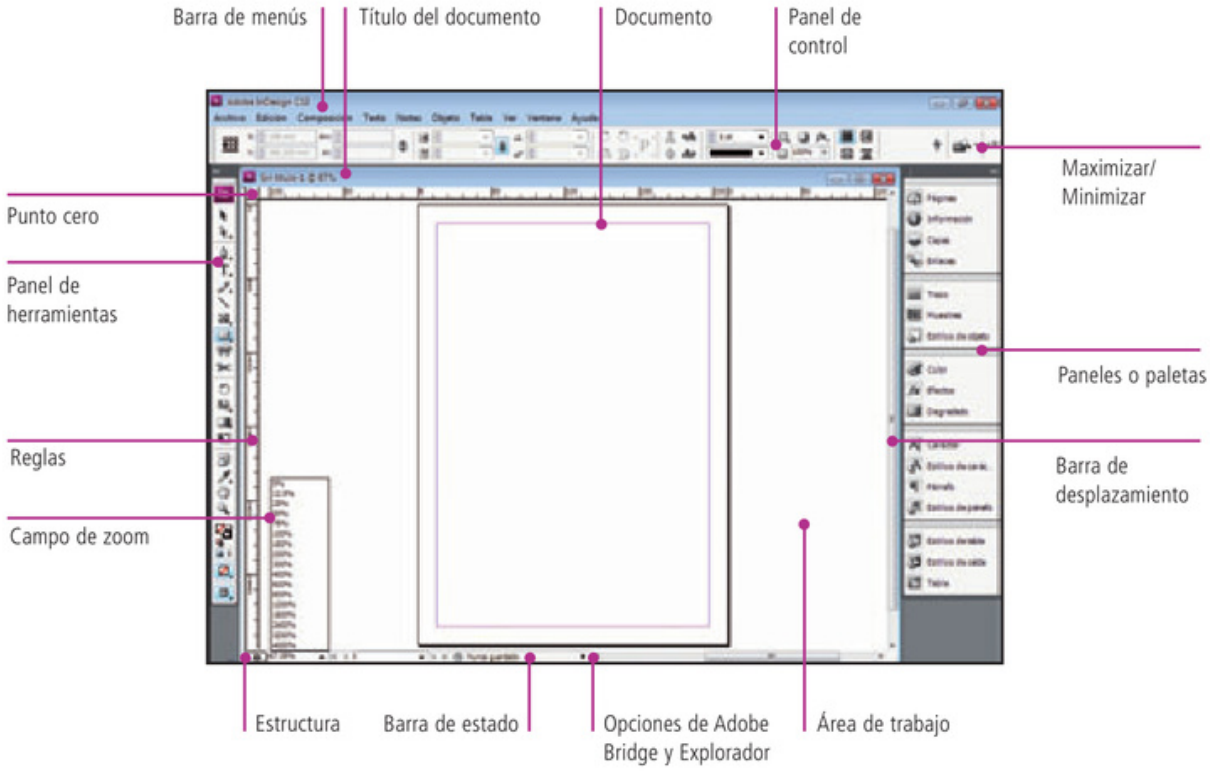


InDesign desde cero

A continuación, haremos un recorrido por la interfaz del programa y sus principales herramientas.

Adobe InDesign presenta una interfaz cómoda y accesible. Sus herramientas son fácilmente reconocibles para aquellos usuarios que están familiarizados con las aplicaciones que conforman el pack de diseño de Adobe (dos de las cuales ya conocimos en capítulos anteriores). A continuación, mostraremos cómo es la nueva versión de InDesign y los elementos que la integran:

ELEMENTOS QUE COMPONEN LA INTERFAZ DE INDESIGN CS3



BARRA DE MENÚS

Se encuentra en la parte superior de la ventana y, a través de ella, es posible acceder a todos los comandos de la aplicación. Cuenta con diez opciones desplegables que ofrecen una amplia gama de submenús correspondientes a la categoría seleccionada. Ellas son: [Archivo], [Edición], [Composición], [Texto], [Notas], [Objeto], [Tabla], [Ver], [Ventana] y [Ayuda].

PANEL DE HERRAMIENTAS

También llamado cuadro de herramientas, es el arma principal del diseñador. Mediante las funciones que lo componen, el usuario puede editar, seleccionar, dibujar y transformar objetos, entre muchas otras cosas más. Los comandos que tienen un pequeño triángulo en la esquina inferior derecha, al ser presionados con el mouse, despliegan un menú con otras herramientas relacionadas.

Por ejemplo, si dejamos presionado el botón izquierdo del mouse un instante sobre el [Lápiz], aparece un menú con [Lápiz], [Suavizar] y [Borrador], junto a sus respectivos iconos.

ÁREA DE TRABAJO

Es el espacio dentro del cual se encuentra el documento propiamente dicho, además de todos aquellos elementos que coloquemos fuera de sus límites. Es como la mesa del artista, donde disponemos de las herramientas de InDesign y de todos los objetos creados o importados de otras aplicaciones para combinar en nuestro diseño.

DOCUMENTO

Es el archivo digital sobre el que vamos a maquetar, que contiene todas las especificaciones del producto final.

PANEL DE CONTROL

Permite una visualización rápida y cómoda de toda la información referida al elemento seleccionado. Sus opciones se utilizan para modificar los datos que están en los respectivos campos, para producir los cambios asignados en el elemento seleccionado sin tener que recurrir a los paneles desplegables.

PALETAS O PANELES

Incluyen funciones específicas que permiten modificar los elementos en los que estamos trabajando. Los paneles de InDesign aparecen contraídos y acoplados en el orden predeterminado. Sin embargo, es posible desplegarlos, cambiar su posición, acoplarlos, apilarlos y agruparlos a gusto del usuario. Más adelante veremos cómo la disposición que el diseñador elige para el uso de los paneles conforma parte del espacio de trabajo personalizado.

PUNTO CERO

Desplaza el origen de las reglas horizontal y vertical, y así permite efectuar mediciones. Es posible ajustar al comienzo del pliego a su parte media, al vértice de un objeto o adonde resulte conveniente para medir objetos.

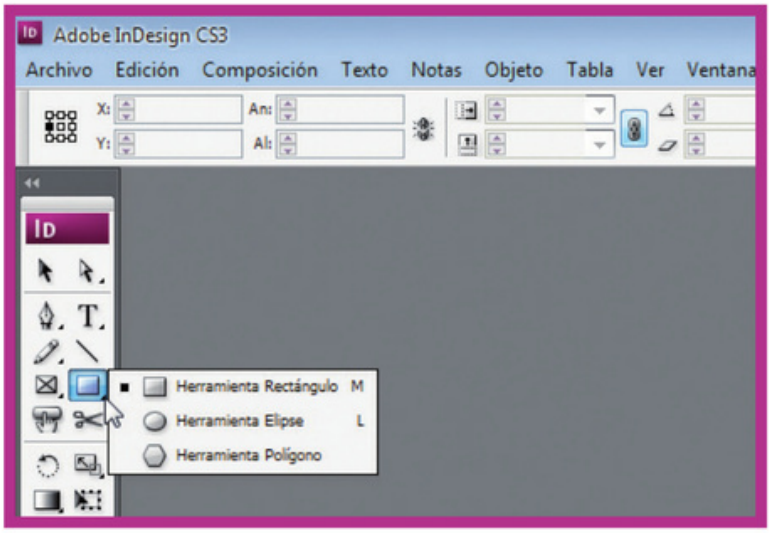
BARRAS DE DESPLAZAMIENTO

Permiten moverse a través del espacio de trabajo.

REGLAS

Las reglas configuradas con las unidades de medida apropiadas permiten realizar mediciones y ubicar objetos con gran precisión.

El panel de herramientas, también llamado cuadro de herramientas, es el arma principal del diseñador.



BARRA DE ESTADO

Se encuentra en la parte inferior de la ventana del documento. Allí aparecen dos campos muy útiles. El primero es el de zoom, que indica el porcentaje al que estamos visualizando el documento. Si hacemos clic en la flecha, se despliegan las opciones que podemos seleccionar. El segundo es donde se encuentra la información del número de página en la que estamos trabajando; las flechas nos permiten desplazarnos por el resto de las hojas del documento, incluyendo las maestras. Al presionar la doble flecha que está en la esquina izquierda de la barra, aparece, a la izquierda del documento, una pantalla que permite ver, en la ruta jerárquica, los elementos con nombres de etiqueta XML.

Posición del panel



Es posible cambiar la posición que ocupa el [Panel de herramientas] dentro del área de trabajo, tomándolo por su barra superior y desplazándolo a la posición deseada. También se puede ajustar su distribución en una única columna vertical, tal como aparece en su forma predeterminada; en una única fila horizontal, o bien visualizarlo como una doble columna vertical. Para lograrlo, basta con hacer un clic sobre la doble flecha que está en la parte superior izquierda del panel.

El espacio de trabajo

Conozcamos qué opciones nos ofrece el programa.

InDesign dispone de herramientas y comandos que brindan una amplia gama de opciones para visualizar el documento dentro del espacio de trabajo. A continuación, vamos a describir los comandos más relevantes del menú [Ver].

AUMENTAR/REDUCIR

Si queremos modificar el tamaño de visualización del documento, vamos al menú [Ver] y seleccionamos [Aumentar] o [Reducir], según corresponda.

AJUSTAR TAMAÑO DE PÁGINA

Para ajustar el tamaño de la página del documento activo, contamos con las siguientes alternativas:

[Ver/Ajustar página en ventana]: Permite ver la página completa en la ventana.

[Ver/Encajar pliego en ventana]: Para ver el pliego completo.

[Ver/Tamaño real]: Permite ver el tamaño real del área del documento presente en la pantalla.

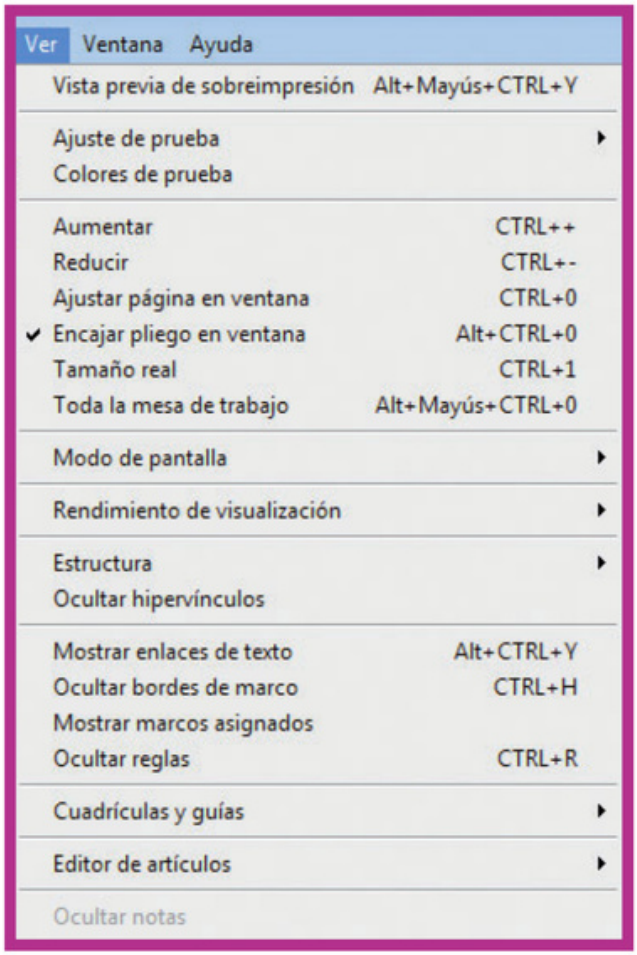
[Ver/Toda la mesa de trabajo]: Se usa para ver la mesa completa con todos los objetos colocados en ella.

MODO DE PANTALLA

Para establecer la modalidad de visualización de la pantalla donde estamos trabajando, podemos recurrir a los botones ubicados en la parte inferior del cuadro de herramientas, o bien ir al menú [Ver/Modo de pantalla].

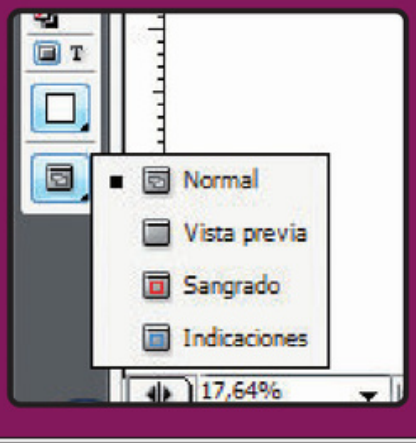
HERRAMIENTA [ZOOM]

Se encuentra en el panel de control bajo el icono de la



Opciones del menú [Ver], en la barra de menús.





Modo de pantalla

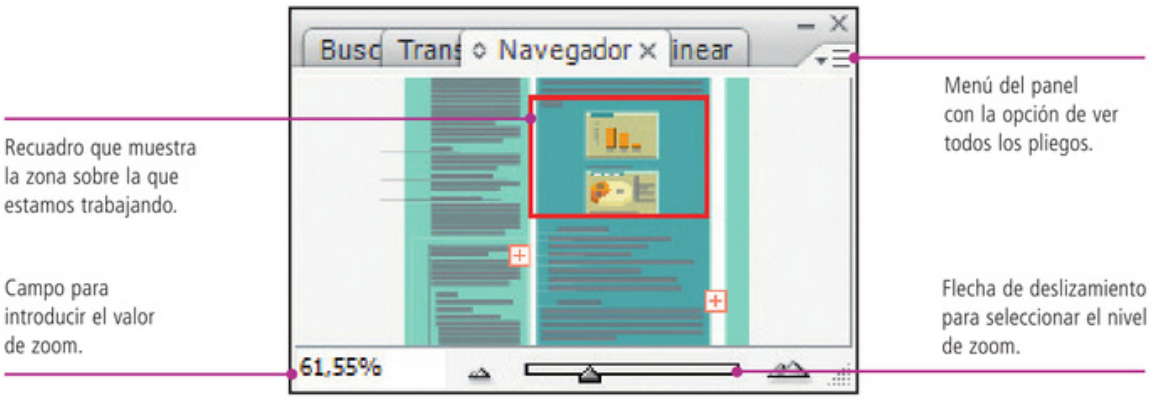
El [Modo Normal] permite ver el documento, la cuadrícula base, las guías y los objetos no imprimibles.

El [Modo Vista Previa] muestra el documento tal como se imprimiría sin las guías, las cuadrículas ni la mesa de trabajo.

El [Modo Sangrado] muestra el documento tal como se imprimiría sin guías, cuadrículas ni objetos no imprimibles.

El [Modo Indicaciones] es igual al anterior, pero, además, permite ver todos los elementos imprimibles en el área de indicaciones definida en la configuración del documento.

PANEL NAVEGADOR



lupa, y permite alejar o acercar la imagen en zonas localizadas según el área del documento que se presione con el mouse. Para reducir la imagen es preciso mantener pulsada la tecla <Alt> mientras se aplica el [Zoom]. A medida que vamos aplicando el zoom a la imagen, en la esquina izquierda de la barra de desplazamiento aparece el porcentaje de aumento correspondiente. Para reducir la imagen es preciso mantener pulsada la tecla <Alt> mientras se aplica el [Zoom]. También podemos manejar el grado de zoom aplicado a través del campo en cuestión, ubicado en la esquina inferior izquierda de la barra de estado.

PANEL DE NAVEGACIÓN

InDesign también dispone de un panel de navegación, que permite cambiar las vistas del documento. Para abrirlo, vamos a [Ventana/Objeto y Maquetación/Navegador]. Este panel nos da la posibilidad de acercar o alejar la vista en zonas localizadas del trabajo a través de un control de zoom ubicado en la parte inferior del panel. También es posible escribir el porcentaje de zoom en el cuadro de texto.

El navegador, además, nos permite mover a través del documento, arrastrando con el mouse el cuadro de zoom dentro de él. También podemos visualizar todos los pliegos del documento en miniatura y navegar rápidamente por él. Para hacerlo, debemos abrir el menú presionando en la esquina superior derecha del panel y seleccionar la opción [Ver todos los pliegos].

Otra herramienta que nos facilita el desplazamiento a través de las páginas del documento es el campo de páginas, que se encuentra en la barra de estado. Al presionar la flecha, se abren todas las opciones de páginas, así como la de páginas maestras, y entonces podemos seleccionar la deseada.

VENTANAS ADICIONALES

InDesign ofrece la opción de visualizar un mismo documento en múltiples ventanas, así como también de abrir varios archivos al mismo tiempo. Esta función es muy útil para comparar pliegos, así como para trabajar en detalle y, simultáneamente, ver los cambios que se producen en la maquetación general.

Para abrir el documento actual en una nueva ventana, seleccionamos [Ventana/Disposición/Nueva ventana]. Luego, organizamos el espacio de trabajo desde [Ventana/Disposición/Cascada o Mosaico Vertical u Horizontal].

Si queremos abrir un documento archivado en una nueva ventana, vamos a [Archivo/Abrir/Seleccionar documento]. Luego, procedemos a organizar la pantalla desde [Ventana/Disposición] y seleccionamos la opción deseada.

Rendimiento



A quién no le ha sucedido que abre su documento y ¡sorpresa!: donde ayer estaban las imágenes, aparece un recuadro gris. Simplemente, hemos seleccionado el modo de visualización rápida. En el menú [Ver] se presenta la opción [Rendimiento de Visualización], que ofrece tres alternativas.

En [Visualización rápida] vemos el documento pero no los detalles de los objetos. [Visualización Típica] (recomendable) permite ver todos los objetos del documento. [Visualización de alta calidad] da la posibilidad de ver con un alto grado de detalle.

Preferencias

A continuación, veremos algunas de las opciones más importantes para configurar nuestro trabajo antes de crear un documento.

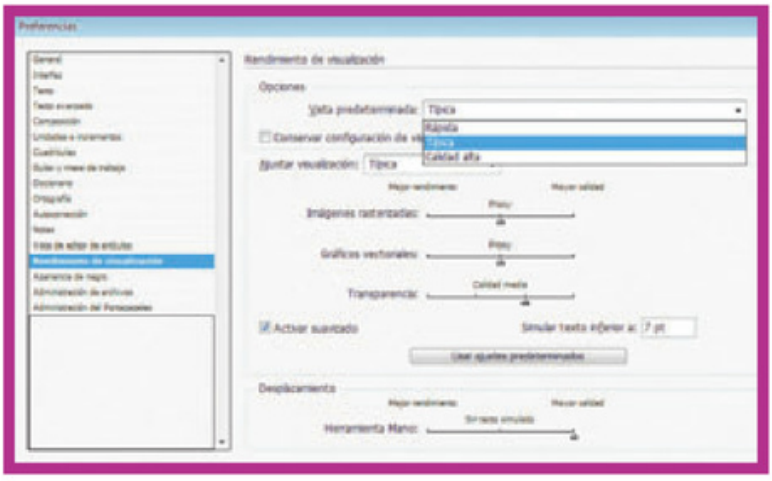
Nos dirigimos al menú [Edición/Preferencias/General] (atajo de teclado <Ctrl + K>), donde debemos especificar qué tipo de parámetro queremos modificar.

PREFERENCIA GENERALES

Este cuadro de diálogo permite seleccionar un método de numeración de página, por sección o por numeración absoluta. La opción [Scripts] debe estar activada para permitir que las acciones de JavaScript se adjunten al archivo de InDesign.

INTERFAZ

Este cuadro de diálogo permite especificar la disposición del panel de herramientas en forma de fila única, de columna o de una columna doble. También, de establecer la contracción automática de paneles.



Ajustes en el rendimiento de visualización.

TEXTO Y TEXTO AVANZADO

Permite el ajuste automático del espaciado al cortar o pegar palabras, el tipo de comillas por utilizar, el modo de aplicación de interlineado, el modo de selección de líneas de texto, y la ubicación de subíndice y superíndice.

UNIDADES E INCREMENTOS

Permiten establecer el punto de origen y el tipo de unidades de medida de las reglas. También sirven para determinar la correlación entre el incremento del teclado y la tecla de dirección, así como el tamaño de interlineado y el desplazamiento vertical.

CUADRÍCULAS

Este cuadro de diálogo se utiliza para establecer la configuración de la rejilla base y la cuadrícula del documento que estamos utilizando.

GUÍAS Y MESA DE TRABAJO

Esta sección permite configurar el color de la mesa de trabajo y las guías.

DICCIONARIO

El cuadro de diálogo que se abre al seleccionar el diccionario establece el idioma que rige el documento para la composición del texto. Es fundamental establecer el idioma en el que estamos trabajando, para que la aplicación realice la separación en sílabas y la corrección ortográfica.

RENDIMIENTO DE VISUALIZACIÓN

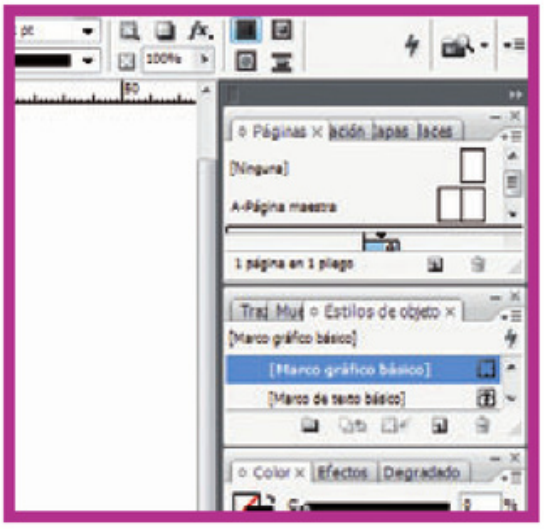
Esta opción es importante porque permite establecer los ajustes en relación a la calidad de visualización de las imágenes y del texto. Se ofrece una calidad pobre, en la cual no se ven las imágenes; una vista típica, predeterminada por Adobe; y una visualización óptima, que sirve para ver hasta los detalles más pequeños. Podemos hacer los ajustes en las distintas vistas mediante las flechas de desplazamiento. La aplicación tiene mayor rendimiento cuando disminuimos la calidad de visualización de imágenes.

Antes de empezar

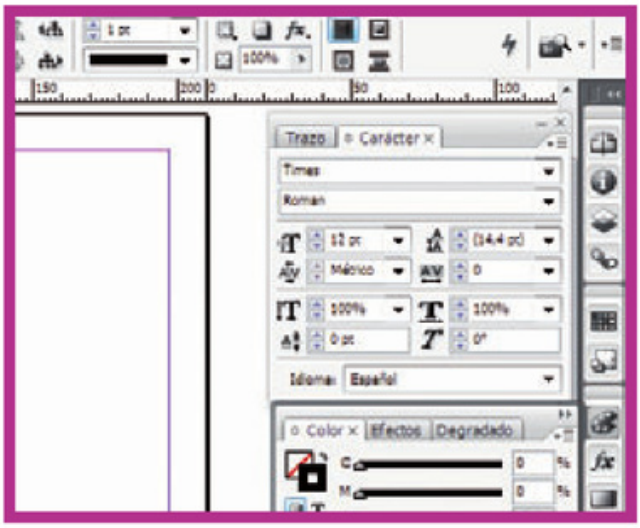
Al crear un documento, las herramientas y el resto de los elementos que componen la interfaz de la aplicación toman la apariencia predeterminada. Esto significa que los valores, las unidades de medida y la configuración espacial son los establecidos por el fabricante. Si modificamos los valores predeterminados teniendo un documento abierto, estos cambios sólo lo afectarán a él. En cambio, si lo hacemos sin ningún documento en el área de trabajo, los cambios afectarán a aquellos que se abran con posterioridad.

La mesa de trabajo

En InDesign, el diseñador puede elegir la disposición de su mesa de trabajo. Conoceremos a continuación algunas de las opciones disponibles.



Paneles desplegados



Paneles dispuestos en doble columna

Cada artista plástico elige en qué lugar de la mesa coloca los lápices, las reglas, los pinceles y las pinturas; en qué sitio ubica el caballete, y cuál es el tamaño de la tela sobre la que va a crear, etc. Del mismo modo, el usuario de InDesign tiene la posibilidad de organizar la mesa de trabajo a su gusto y conveniencia. Este espacio puede ser personalizado a partir de distintas especificaciones del usuario, en lo que respecta tanto a la localización de herramientas y paneles, como a las opciones de menú y atajos de teclado.

PERSONALIZAR EL PANEL DE HERRAMIENTAS

En primer lugar, podemos disponer el panel de herramientas en una fila, en una columna o en doble columna, tal como vimos en el apartado sobre preferencias.

PERSONALIZAR LOS PANELES

En segundo lugar, podemos disponer los paneles según nuestra comodidad. Los paneles de InDesign aparecen agrupados por defecto en el costado derecho de la ventana. Si tomamos el borde superior izquierdo y lo movemos hacia la derecha, podemos contraerlos hasta que sólo se vea un panel minimizado con los iconos correspondientes. Si en el menú [Preferencias] seleccionamos la opción de contracción automática de iconos de los paneles, cuando el usuario deje de trabajar sobre las opciones del panel desplegado y haga clic fuera de él, éste se contraerá de manera automática. Al hacer clic sobre la doble flecha del borde superior derecho, las paletas se despliegan y presentan los campos con opciones. Cada panel también puede desplegarse haciendo clic en el icono ubicado en el borde superior derecho, a la izquierda del icono de cierre.

Paneles

Los paneles pueden reunirse en grupos diferentes de los preestablecidos. Se forman, así, conjuntos de paneles acoplados. Si tomamos con el mouse la solapa de título de un panel y la arrastramos hacia otro grupo, éste se separa y se acopla a otro conjunto. También podemos colocar los paneles en una doble columna, tanto a la izquierda como a la derecha de la disposición original. Si no deseamos que un panel se acople a un grupo, pulsamos la tecla <Ctrl> mientras lo arrastramos; de este modo quedará flotando libremente en el espacio de trabajo. Para separar un panel del grupo en el que está acoplado, sólo tenemos que llevarlo hacia algún lugar del Escritorio.

Personalizar los menús

InDesign no sólo posee una interfaz cómoda, sino que, además, permite que cada usuario personalice las opciones de la barra de menús.

Conoceremos algunas de las opciones que tenemos disponibles para personalizar los menús del programa.

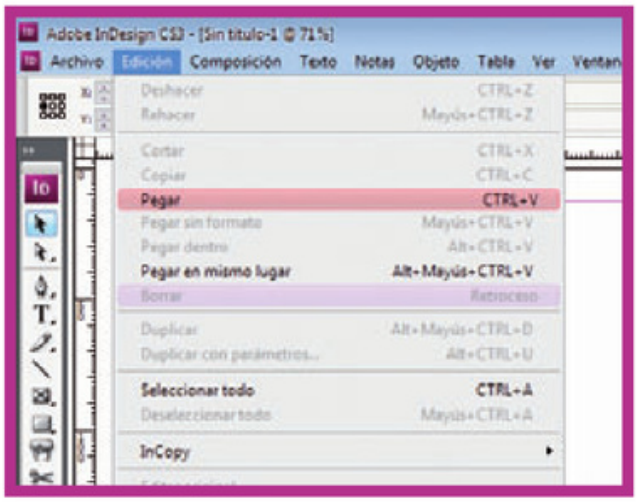
EDITAR O QUITAR COMANDOS

1. Seleccionamos [Edición/Menús].
2. En [Conjunto], marcamos la opción [Valores Predeterminados de InDesign] (modificado).
3. En [Categoría], seleccionamos el menú que deseamos modificar; en este caso, probaremos con el menú [Edición]. Hacemos clic sobre el triangulito que está a la izquierda de [Edición], y veremos cómo se abren los submenús. Seleccionamos [Pegar en el mismo lugar] y, en [Visibilidad], hacemos clic sobre el icono del ojo, para que no aparezca en el menú. Hacemos lo mismo en la opción [Pegar sin formato].
4. Aceptamos y, en el menú [Edición], verificamos la ausencia de estas dos opciones ocultas.
5. Si deseamos verlas otra vez, seleccionamos [Mostrar todas las opciones del menú], al final del menú modificado. Para ver otra vez los comandos ocultos del menú, elegimos [Mostrar todas las opciones].

APLICAR COLOR A LOS COMANDOS

Aplicamos la secuencia de 1 a 3, pero nos dirigimos a la segunda columna, que especifica el color.

4. Donde dice [Ninguno], hacemos clic, para que se despliegue un menú con varias opciones de color. Seleccionamos el deseado.

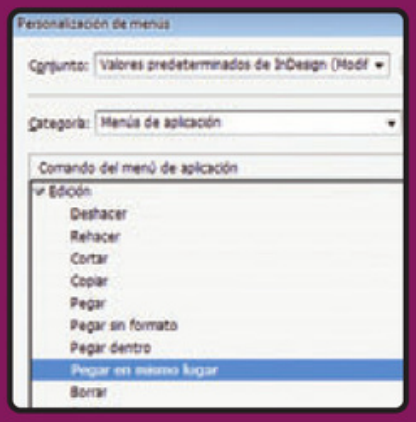


Opciones de menús con color personalizado.

Podremos ocultar aquellos comandos del menú que utilizamos rara vez.

5. Aceptamos y verificamos los colores en el menú.
6. Una vez que configuramos el menú, vamos a [Edición/Menús/Guardar como] y procedemos a dar un nombre a la configuración personalizada.





Ocultar comandos

La ventaja que presenta InDesign CS3 es que permite ocultar aquellos comandos del menú que utilizamos rara vez; y no sólo eso: también nos da la posibilidad de colorear los comandos más frecuentados. El hecho de eliminar los comandos no implica que sean anulados, sino que, simplemente, los hemos ocultado. Para volver a verlos, seleccionamos [Mostrar todas las opciones del menú]. Es posible personalizar tanto los menús de la aplicación, como los menús contextuales y los paneles.

Personalizar atajos de teclado

InDesign permite establecer distintos grupos de atajos de teclado. Entre ellos, ofrece la comodidad para antiguos usuarios de Page Maker 7 o QuarkXPress 4.0 de mantener sus respectivos grupos de atajos.

Quien no esté familiarizado con ningún grupo en particular puede utilizar los predeterminados por el programa o bien crear los propios de manera sencilla. Para lograrlo, realizamos los siguientes pasos:

1. Seleccionamos [Edición/Métodos abreviados de teclado].
2. En la sección [Conjunto] aparecen los grupos de atajos disponibles: [Page Maker 7, QuarkXPress 4.0 o InDesign CS3]. Éstos no pueden modificarse.

Para asignar atajos nuevos, hacemos clic en [Grupo nuevo] y damos nombre a este nuevo conjunto creado sobre la base de uno ya existente.

3. En el campo [Área de producto] elegimos el menú cuyas acciones queremos definir mediante atajos. Luego, seleccionamos el comando.
4. En el campo [Atajos actuales] aparece el atajo por defecto. Si el campo está vacío, significa que dicha acción no tiene un atajo predeterminado.
5. Para conocer los atajos que están en uso, seleccionamos [Mostrar conjunto]; aparece un editor de texto con la lista de los comandos y sus atajos definidos, junto con las acciones que no los tienen (entre corchetes aparece la leyenda "ninguno").
6. Marcamos en el teclado el atajo elegido para el comando seleccionado en 3. La descripción del atajo aparece en el campo [Nuevo atajo].
7. En [Contexto], podemos definir en qué situación queremos que funcione el atajo de teclado.
8. Marcamos [Asignar] y, luego, [Aceptar].

GUARDAR EL ESPACIO DE TRABAJO

Una nueva característica de InDesign CS3 es que nos permite guardar los distintos espacios de trabajo personalizados y utilizarlos alternativamente. Es posible guardar las posiciones de los paneles y los cambios en los menús, en espacios de trabajo separados.

Para realizar esta acción, el procedimiento es el siguiente:

1. Nos dirigimos a [Ventana].
2. Seleccionamos [Espacio de trabajo].
3. Vamos al submenú [Guardar espacio de trabajo].
4. Le asignamos un nombre.
5. En el cuadro de diálogo que aparece, marcamos [Ubicación de paneles], [Personalización de menús], o ambas.
6. Presionamos [Aceptar].

Manejarse con espacios de trabajo

Para seleccionar un espacio de trabajo, vamos al menú [Ventana/Espacio de trabajo] y seleccionamos uno. Si hemos desordenado el espacio de trabajo, nos dirigimos al menú [Ventana/Restaurar paneles o Restaurar menús]. Un espacio de trabajo puede borrarse desde [Ventana/Eliminar el espacio de trabajo], donde elegimos el que queremos quitar. Si queremos un espacio de trabajo con un grupo reducido de paneles, seleccionamos [Ventana/Espacio de trabajo/Básico].

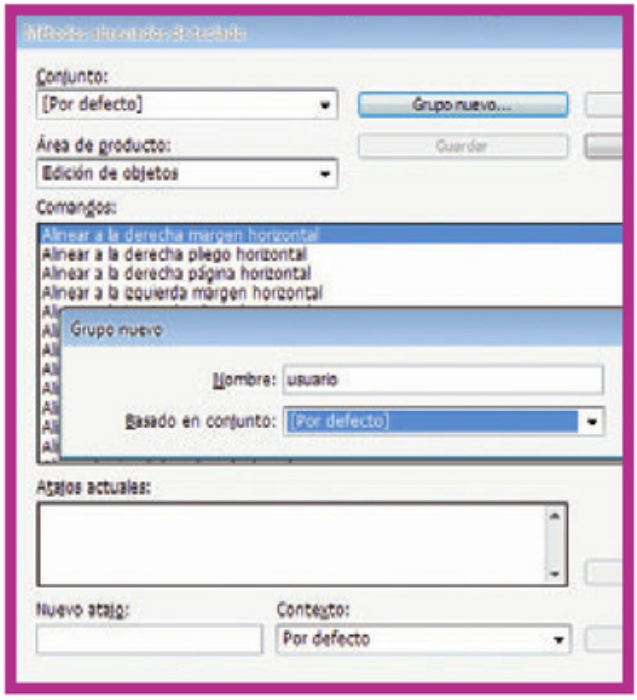
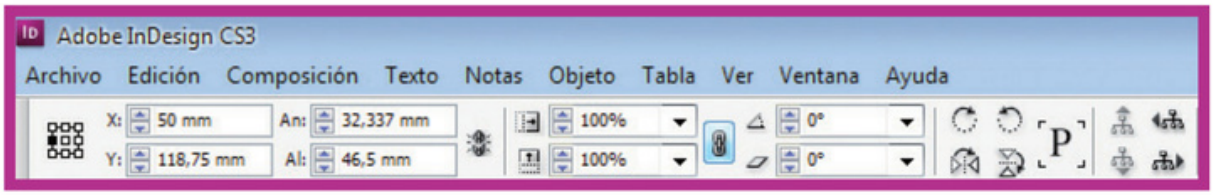


Imagen del menú desplegado para crear un nuevo grupo de atajos de teclado.

Panel de control

A continuación, conoceremos uno de los paneles que utilizaremos con mayor frecuencia al momento de trabajar con esta aplicación.



El panel de control se encuentra, por defecto, en la parte superior de la ventana, acoplado por debajo a la barra de menús. Es posible acoplarlo a la parte inferior o lateral del documento, así como también hacerlo flotante. Para acoplarlo, vamos al menú contextual (que se encuentra en el lado derecho del panel), donde aparecen las opciones [Acoplar al principio], [Acoplar al final] o [Flotar].

También podemos tomar el panel desde la barra vertical que está a su izquierda y arrastrarlo para cambiarlo de posición. Además, este panel nos da la posibilidad de achicarlo, tomándolo por el triángulo situado en la esquina inferior derecha, y así ocultar parte de sus herramientas. El panel de control nos brinda un acceso cómodo y veloz a todos los comandos y opciones relacionados con el elemento del documento actual que está seleccionado, lo cual facilita nuestra tarea. Las opciones que figuran en él dependen del tipo de elemento seleccionado. Este panel, además, presenta en la zona derecha el icono de acceso a la aplicación rápida, el icono para ir a Adobe Bridge y, por último, el que abre un menú contextual cuyos comandos también están relacionados con el elemento seleccionado.

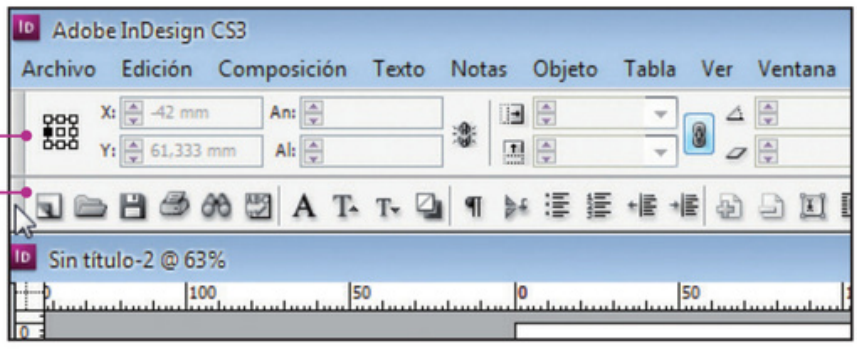
Vista del panel de control con las opciones de objetos: posición, escalar, sesgar, rotar, organizar, bordes, efectos, rodear objetos, etc.

BARRA DE COMANDOS

Por otra parte, InDesign ofrece una barra con las funciones más utilizadas, denominada barra de comandos, que incluye desde [Abrir], [Guardar] e [Imprimir], hasta accesos rápidos a Illustrator, Photoshop, etc. Accedemos a esta barra seleccionando [Ventana/Objeto y maquetación/Barra de comandos]. Es posible dejarla flotante o acoplarla a la barra de control.

De acuerdo con el tipo de elemento seleccionado, el panel mostrará diferentes opciones.

ACCESOS RÁPIDOS



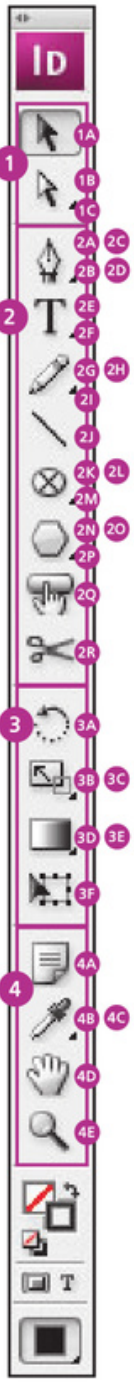
Panel de control

Barra de comandos acoplada. Tomando las muescas verticales en la parte izquierda, podemos cambiar la posición de la barra.

Las herramientas

En esta sección presentamos un detalle de todas las funciones accesibles desde el [Panel de herramientas] de Adobe InDesign.

PANEL DE HERRAMIENTAS



1 Grupo de selección

2 Herramientas de dibujo y texto

3 Herramientas para transformación

4 Herramientas para modificar y navegar

1 Herramientas de selección
- **1A:** [Selección]
- **1B:** [Selección directa]
- **1C:** [Posiciones]

2 Herramientas de dibujo y texto
- **2A:** [Pluma]
- **2B:** [Añadir punto de anclaje]
- **2C:** [Eliminar punto de anclaje]
- **2D:** [Convertir punto de anclaje]
- **2E:** [Texto]
- **2F:** [Texto en trazado]
- **2G:** [Lápiz]
- **2H:** [Suavizado]
- **2I:** [Borrador]
- **2J:** [Línea]
- **2K:** [Marco rectangular]
- **2L:** [Marco de elipse]
- **2M:** [Marco poligonal]
- **2N:** [Rectángulo]
- **2O:** [Elipse]
- **2P:** [Polígono]
- **2Q:** [Botón]
- **2R:** [Tijeras]

3 Herramientas para transformación
- **3A:** [Rotar]
- **3B:** [Escalar]
- **3C:** [Distorsionar]
- **3D:** [Degradado]
- **3E:** [Desvanecimiento de degradado]
- **3F:** [Transformación libre]

4 Herramientas para modificar y navegar
- **4A:** [Nota]
- **4B:** [Cuentagotas]
- **4C:** [Medición]
- **4D:** [Mano]
- **4E:** [Zoom]

Todas las herramientas de Adobe poseen estructura similar, lo cual hace que nuestro aprendizaje sea más rápido.

El hecho de que la mayoría de las herramientas de diseño que estamos aprendiendo a utilizar en este libro provenga del mismo fabricante supone una gran ventaja para nosotros, puesto que, como se puede notar en la guía visual de esta misma página, se trata de una barra muy similar en cuanto a funciones y estructura visual a las de Illustrator y Photoshop. A esta altura de las circunstancias, con sólo verla, podremos detectar muchas de las herramientas que ya hemos aprendido a utilizar en ocasiones anteriores, y eso significa que nuestro aprendizaje de InDesign CS3 se llevará a cabo de una forma mucho más rápida.

Como se puede apreciar en la imagen, la barra de herramientas de InDesign está claramente dividida en cuatro grupos: las [Herramientas de selección] (que ya sabemos perfectamente cómo funcionan y para qué sirven), las [Herramientas de dibujo y texto] (que usaremos, principalmente, para componer nuestros proyectos en este programa), las [Herramientas de transformación] (algunas son particulares de InDesign, y aprenderemos a utilizarlas más adelante) y las [Herramientas para modificar y navegar] (con opciones como la gestión de zoom, mano, cuentagotas, etc.). Cabe notar que, al igual que sucede en Illustrator y Photoshop, otras herramientas se esconden detrás de cada comando, y para acceder a ellas, debemos mantener apretado el botón del mouse sobre cada una.

Herramientas de selección

[Selección], [Selección directa] y [Posición]: estas tres herramientas serán de muchísima utilidad en todo momento. Veamos cómo se utilizan.

Una de las ventajas de trabajar con el paquete de productos Adobe es que gran parte de las herramientas son compartidas por todos los programas, y las de selección no son la excepción. Los usuarios de Illustrator encontrarán la conocida "flechita negra" o herramienta de [Selección], la "flechita blanca" o [Selección directa], y también una propia de esta aplicación: [Posición].

- [Selección] permite seleccionar objetos enteros, grupos de objetos o todos los objetos que componen una pieza gráfica. También se puede utilizar para seleccionar un cuadro delimitador del objeto y llevar a cabo tareas generales de maquetación, como colocación y cambio del tamaño o color, entre otras opciones.
- [Selección directa] se utiliza para seleccionar los puntos específicos de un trazado o un marco, cuando vamos a editar un dibujo o un texto. También admite efectuar tareas que impliquen un cambio en el tamaño de los gráficos importados. En resumen, esta herramienta nos da la posibilidad de editar tanto el contenido como el contenedor de una imagen.
- [Posición] nos habilita a mover imágenes de un marco sin modificar el contenedor.

ATAJOS DE TECLADO PARA SELECCIONAR Y MOVER OBJETOS

Esta tabla no es una lista completa de atajos de teclado. Sólo se muestran aquellos que no aparecen en los comandos de menú o en la información sobre herramientas.

ATAJO DE TECLADO	RESULTADO
Cualquier herramienta (salvo las de selección) + <Ctrl>	Elegir temporalmente las herramientas [Selección] o [Selección directa] (la utilizada por última vez).
[Selección directa] + <Alt>; o [Pluma], [Añadir punto de anclaje] o [Eliminar punto de ancla] + <Alt> + <Ctrl>	Seleccionar temporalmente [Selección de grupo].
[Selección], [Selección directa] o [Selección de grupo] + <Shift> + clic (para deseleccionar, hacer clic en el punto central)	Añadir o eliminar objetos de una selección de varios.
[Selección], [Selección directa] o [Selección de grupo] + <Alt> + arrastrar. Presionar <Shift> para restringir el movimiento a ángulos de 45°.	Duplicar selección.
<Alt> + Flecha izquierda, derecha, arriba o abajo	Duplicar y desplazar selección.
<Alt> + <Shift> + Flecha izquierda, derecha, arriba, abajo	Duplicar y desplazar selección diez veces. La cantidad se establece en [Edición/Preferencias/Unidades e incrementos].
Flecha izquierda, derecha, arriba, abajo	Mover selección. También podemos establecer las cantidades.
<Ctrl> + <Shift> + Flecha izquierda, derecha, arriba, abajo	Mover selección una décima. Las cantidades pueden variarse.
<Shift> + Flecha izquierda, derecha, arriba, abajo	Mover selección diez veces. Podemos modificar las cantidades.
[Selección] o [Selección directa] + <Ctrl> + <Shift> + clic	Seleccionar el elemento de página maestra.
[Selección] + <Ctrl> + clic, o [Selección] + <Alt> + <Ctrl> + clic	Seleccionar el siguiente objeto detrás o delante.
<Alt> + <Ctrl> + <AvPág>/<RePág>	Seleccionar el marco siguiente o anterior de un artículo.
<Shift> + <Alt> + <Ctrl> + <AvPág>/<RePág>	Seleccionar el primer o último marco de un artículo

Herramientas de texto

Al igual que en otros programas del paquete Adobe, en InDesign contamos con dos herramientas principales de texto, la de texto propiamente dicha y la de texto en trazado.

La herramienta de texto nos permite crear rápidamente párrafos, columnas o marcos de texto de cualquier apariencia (círculo, cuadrado, triángulo, polígono, etc.), así como también, seleccionar una parte o todo el contenido.

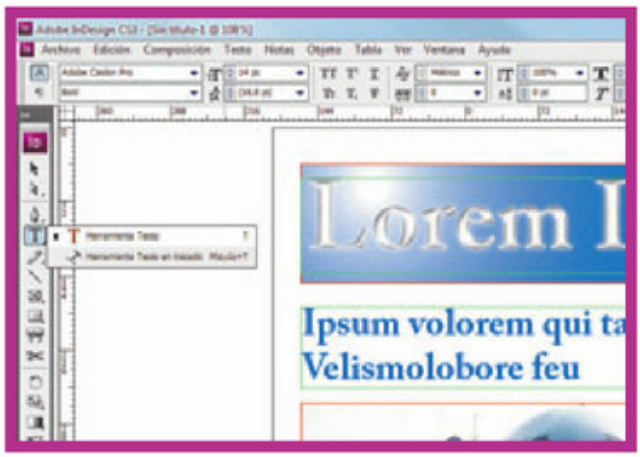
MARCOS

En Adobe InDesign, todo el texto se ubica dentro de contenedores denominados marcos de texto. Si bien la herramienta de texto es iconográficamente similar a la de las demás aplicaciones, ésta no permite crear textos libres.

Los marcos de texto también pueden conectarse a otros contenedores, lo que permite que el texto de uno continúe en otro. A estos marcos conectados se los llama enlazados o "linkeados", mientras que el texto que está en uno o más marcos enlazados se denomina artículo. Al colocar (importar) un texto de Word, por ejemplo, éste se adapta al documento como un solo artículo, independientemente del número de marcos que ocupe.

Si usamos el mismo tipo de marco de texto varias veces, podemos crear un estilo de objeto que incluya la aplicación de formato al marco, como colores de contorno y de relleno, opciones de marco de texto, además de contorno de texto y efectos de transparencia.

Los marcos de texto pueden tener varias columnas. Por ejemplo, pueden basarse en las que posea una página, pero sin depender de ellas; es decir, uno que tenga dos columnas puede situarse en una página de cuatro. También pueden colocarse en páginas maestras y seguir recibiendo texto en páginas de documento.



En la imagen se observa la disposición clásica horizontal del texto en el título y otros contenedores de la página.

TEXTO EN TRAZADO

La herramienta [Texto en trazado] permite crear y editar texto sobre trazados abiertos o cerrados de cualquier forma. Al igual que en otros contenedores, este tipo de texto tiene una casilla de entrada y otra de salida para generar enlaces.

Es posible incluir sólo una línea de texto en un trazado; el que no se ajuste a ella se ocultará, a menos que esté ya enlazado con otro trazado o marco.

Conceptos básicos

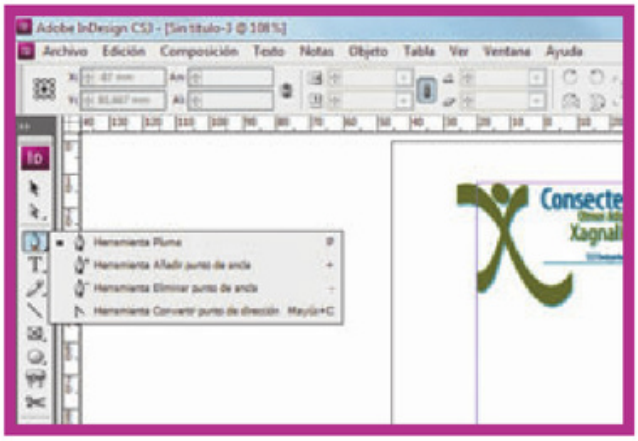
- Una pieza gráfica es todo trabajo que se realice con dichos fines, como una revista, un diario, un newsletter, etc.
- Un trazado o path es un dibujo, una línea o un contenedor de texto y gráficos.
- Un objeto es cualquier elemento imprimible en una página o mesa de trabajo, como un trazado o un gráfico importado.
- Un cuadro delimitador es un rectángulo con manipuladores o puntos manejadores de selección.

Atención

Al hacer clic sobre las herramientas de texto, podemos observar que cambia la barra de menú, ubicada en la parte superior de la ventana.
Más adelante veremos las diferentes características que podemos aplicar a los textos.

Herramientas de pluma

Veamos cómo agregar y eliminar punto de anclaje, convertir puntos de dirección, y mucho más.



Las herramientas con las que contamos en InDesign son [Pluma], [Añadir], [Eliminar] y [Convertir punto de dirección].

Como ya mostramos, en InDesign encontramos muchas de las herramientas que estamos acostumbrados a usar en los demás programas del pack Adobe, como Illustrator y Photoshop. Algunas tienen las mismas utilidades, y otras presentan ciertas diferencias, pero la herramienta [Pluma] cuenta con idénticas funciones. Esto hace que la interfaz del programa sea mucho más intuitiva que la de otros de diseño editorial.

InDesdign brinda las cuatro funciones básicas y conocidas de la herramienta [Pluma]:

- La [Pluma] propiamente dicha, que permite dibujar trazados rectos o curvos, así como editar los trazados colocados de Illustrator, o las máscaras generadas en InDesign o realizadas con anterioridad, e importadas desde Photoshop.
- [Añadir punto de ancla], que se utiliza para agregar marcadores de anclaje a un trazado con las mismas características descriptas en el punto anterior, es decir que pueden provenir de Illustrator o de Photoshop. Si añadimos puntos de ancla, podemos controlar mejor un trazado o extender uno abierto. Sin embargo, no se recomienda agregar más puntos de los necesarios.
- [Eliminar punto de anclaje] es contraria a la herramienta anterior, ya que permite eliminar puntos de ancla de un trazado. De este modo, nos da la posibilidad de trabajar con trazados más puros, dado que uno que tenga menos puntos es más fácil de editar, mostrar e imprimir. Recordemos que es posible reducir rápidamente la complejidad de un trazado eliminando puntos que no son necesarios.
- Los trazados pueden tener dos tipos de puntos de ancla: de vértice y de suavizado. En un punto de vértice, un trazado cambia de dirección repentinamente. En uno de suavizado, los segmentos del trazado se conectan como una curva continua. La herramienta [Convertir punto de dirección] proporciona manejadores para transformar los puntos de vértice en curvas, y los de suavizado, en rectas.

Es posible arrastrar las líneas de dirección fuera del punto de vértice para crear uno de suavizado.

Para cambiar temporalmente de [Convertir punto de dirección] a [Selección directa], presionamos <Ctrl>.



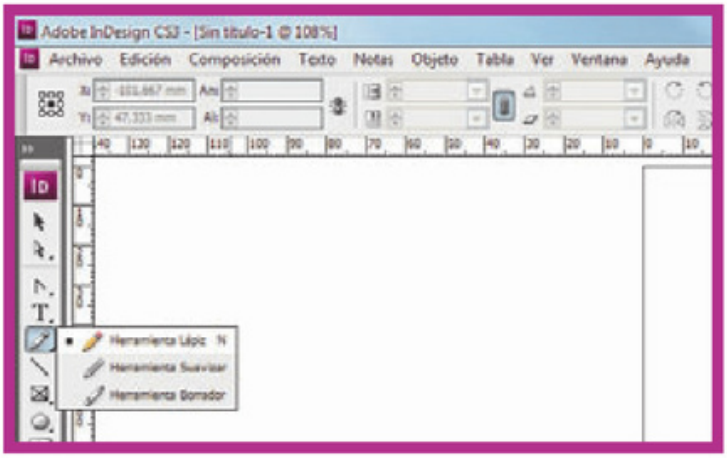
Herramientas de dibujo

A continuación, detallaremos el uso de las herramientas [Lápiz], [Suavizado] y [Borrador]. Ellas nos serán de gran ayuda a la hora de confeccionar dibujos.

Las herramientas de dibujo nos serán de mucha utilidad para realizar toda clase de formas y figuras, que luego utilizaremos en nuestros proyectos. Con ellas podremos dar toques artísticos a los trabajos que iremos desarrollando a lo largo del libro.

Si mantenemos presionada la herramienta [Lápiz], se despliegan las opciones [Suavizado] y [Borrador]; a continuación explicaremos resumidamente la función de cada una:

- [Lápiz] trabaja en InDesign de la misma manera que en Adobe Illustrator: permite dibujar un trazado abierto o cerrado de forma libre, como si lo hiciéramos con lápiz y papel. Es muy útil para generar bocetos rápidos con un aspecto de dibujo a mano alzada. En su trazo crea puntos de ancla que podremos editar más adelante con las herramientas de [Pluma]. La cantidad de estos puntos depende de la complejidad del trazado, el tamaño del dibujo y la tolerancia configurada por el usuario en el cuadro de diálogo [Preferencias de la herramienta Lápiz]. Estos ajustes controlan la sensibilidad de la herramienta al movimiento del mouse o del lápiz de una tableta gráfica.
- [Suavizado] permite eliminar los ángulos que sobren de un trazado, para hacerlo más simple y puro en una edición rápida.
- [Borrador] ayuda a eliminar rápidamente puntos de un trazado, como si borráramos un dibujo en un papel usando una goma.



Las subherramientas de [Lápiz] son [Suavizado] y [Borrador].

Con estas herramientas podremos dar toques artísticos a los trabajos que iremos desarrollando a lo largo del libro.

HERRAMIENTA [LÍNEA]

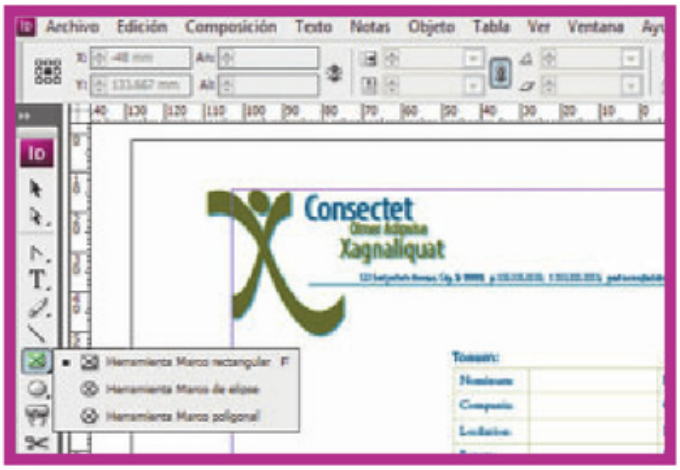
Nos permite dibujar un segmento de línea perfectamente recta en cualquier ángulo, que luego podremos editar con [Selección directa] o con [Pluma], como con cualquier otro trazado.

Para restringir una línea a ángulos de 45° o para que mantenga las mismas proporciones, conservamos presionada la tecla <Shift> mientras dibujamos la línea. Si queremos duplicarla, hacemos clic sobre ella con la herramienta de selección, y mantenemos presionadas las teclas <Ctrl> y <Alt>. Para modificar su grosor podemos hacer clic derecho con el mouse sobre la línea y elegir la opción correspondiente; desde allí podremos determinar de forma rápida el espesor en puntos que tendrá la línea.

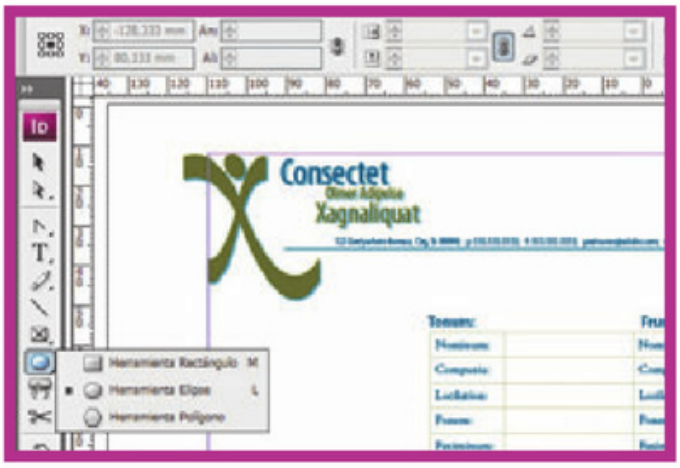


La herramienta [Línea] nos permite dibujar trazos uniformes.

Las herramientas de marco nos permiten generar trazados cerrados con forma de elipse, rectángulo o polígono de manera rápida y sencilla.



Las herramientas de marco son las que contienen imágenes originadas en otros programas.



Al igual que Adobe Illustrator, InDesign cuenta con tres formas básicas de dibujo: elipse, rectángulo y polígono.

Dibujo de formas básicas

En la paleta [Herramientas], realizamos los siguientes pasos: para dibujar una forma, mantenemos presionada la herramienta [Rectángulo], [Elipse] o [Polígono]; elegimos la que queremos utilizar y arrastramos el puntero hacia la ventana del documento, para crear el trazado o el marco.

Creación de un conjunto de atajos nuevo

Para realizar nuevos atajos de teclado, podemos seleccionar [Edición/Atajos de teclado]. A continuación, hacemos clic en [Nuevo conjunto]. Ingresamos un nombre y seleccionamos un grupo de atajos en el menú [Basado en conjunto]. Para finalizar, hacemos clic en [Aceptar].

OTRAS HERRAMIENTAS

En InDesign contamos con una serie de herramientas básicas de dibujo; a las habituales que conocemos de Adobe Illustrator, [Elipse], [Rectángulo] y [Polígono], se le agregan las de marco.

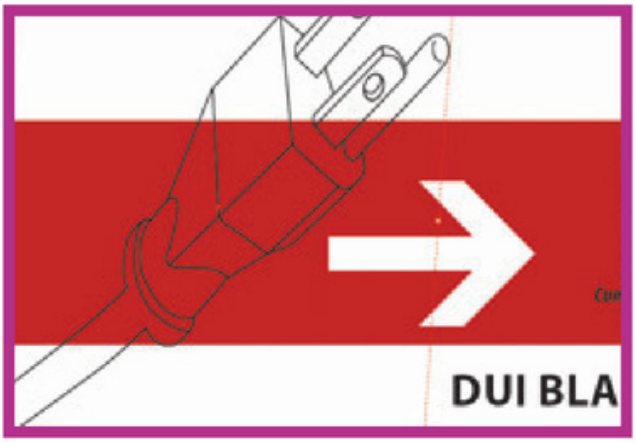
Éstas generan trazados cerrados con forma de elipse, rectángulo o polígono, que aparecen en la ventana del documento con una X, lo que indica que son aptos para colocar un texto o una imagen posteriormente dentro de cualquiera de esas formas.

Elegimos [Objeto/Ajuste/Opciones de ajuste de marco] para cambiar la cantidad de recorte, el punto de referencia y otras variables de ajuste del marco de un marcador de posición.

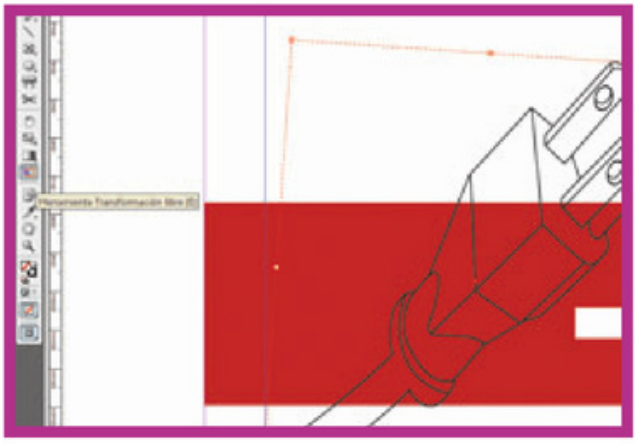
Las herramientas de dibujo básicas son compartidas con Illustrator, y pueden editarse con la [Pluma], ya que poseen puntos de ancla; y también con las [Selección] y [Selección directa]. Según cómo lo hagamos, aparecerá un cuadro delimitador alrededor del trazado. Por ejemplo, si hemos activado recientemente la herramienta [Selección], veremos este cuadro. Si [Selección directa] estuvo activa de forma reciente, el trazado aparecerá con puntos de ancla. Para realizar el dibujo desde el centro hacia fuera, mantenemos presionada la tecla <Alt>.

Herramientas de transformación

En esta sección veremos en detalle para qué sirven y cómo se utilizan las herramientas de transformación que nos ofrece Adobe InDesign CS3.



La línea de puntos nos indica que la imagen está rotada. Desde uno de sus ángulos, podemos seguir girándola.



Utilizamos la herramienta de selección adecuada para tomar el objeto u objetos que deseamos transformar.

Este grupo de herramientas incluye [Rotar], [Escala], [Distorsión] y [Transformar libremente]. Todas son compartidas con Illustrator.

Con [Rotar] podemos girar libremente la selección o especificar un ángulo preciso desde el [Panel de control], ubicado en la parte superior del área de trabajo.

En caso de querer girar tanto un marco como su contenido, utilizamos [Selección].

Si necesitamos limitar el movimiento de la herramienta a múltiplos de 45° grados, mantenemos presionada la tecla <Shift> mientras la arrastramos con el mouse.

ESCALA Y DISTORSIÓN

Muchas veces es necesario modificar las dimensiones de los marcos de las páginas de un proyecto. A continuación, explicaremos en detalle dos herramientas de vital importancia para realizar escalas y distorsionar marcos:

[Escala]: Al escalar un objeto, éste aumenta o disminuye de tamaño horizontalmente, verticalmente y/o en ambas direcciones respecto al punto de referencia especificado.

Al escalar un trazado, InDesign escala también los contornos. Esto puede modificarse desde las preferencias.

[Distorsión]: Cuando distorsionemos sólo un objeto, el valor especificado seguirá mostrándose en el panel [Transformar] o [Control]. En cambio, cuando lo hagamos con varios, el valor del ángulo de distorsión se restablecerá a 0 grados, incluso, si los objetos se han distorsionado. Cuando hablamos de distorsionar un objeto, nos referimos a que éste se sesga o inclina a lo largo de su eje horizontal x, o vertical y. También es posible rotar ambos ejes en relación a un punto fijo. La distorsión resulta útil para simular determinados tipos de perspectivas –como la proyección isométrica–, inclinar un marco de texto, crear sombras proyectadas, distorsionar una copia de un objeto, etc.

HERRAMIENTA [TRANSFORMAR LIBRE]

Esta herramienta funciona igual que en Photoshop e Illustrator, y ofrece un método para realizar todas las transformaciones mencionadas anteriormente. Mientras esté activada, podemos combinar transformaciones, como así también rotar y escalar.

Atajos



Podemos utilizar atajos de teclado para alternar entre las herramientas [Transformación libre] (presionando <E>), [Selección] (con la tecla <V>) y [Selección directa] (con la <A>).

Herramientas de modificación

Estas herramientas ya son conocidas para los usuarios habituales de Illustrator y Photoshop. Aquí describiremos sus funciones principales.

Las herramientas de modificación son de uso constante y muy cómodas en el trabajo diario del diseñador, ya que permiten copiar atributos, medir extensiones, ajustar puntos de un degradado y esfumar un objeto con el fondo.

La [Herramienta Cuentagotas] es utilizada para generar una [muestra] de colores o atributos de texto de objetos y aplicarlos a otros objetos.Los atributos de texto que puede copiarse son: carácter, párrafo, relleno y contorno. Por defecto, esta herramienta copia todas las características de un texto, pero permite personalizar ciertos atributos desde el cuadro de diálogo [Opciones de Cuentagotas].

Como dijimos anteriormente, también podemos usar el [Cuentagotas] en objetos, para tomar los colores de un archivo importado y aplicarlos, por ejemplo, a otros elementos del documento. Esta opción resulta útil para coordinar colores de la maqueta con las imágenes o dibujos traídos de otros programas.

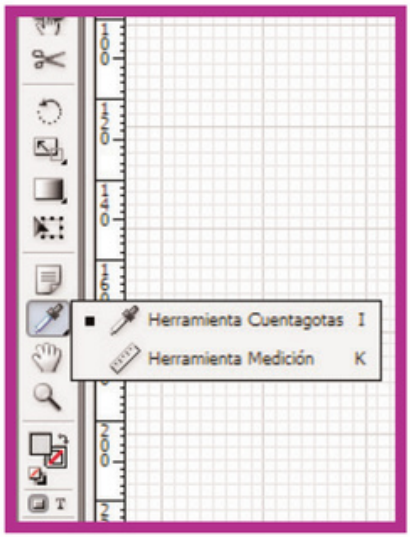
Para obtener los mejores resultados con la separación de color, debemos asegurarnos de que los nombres de los colores utilizados en InDesign sean los mismos que los de los gráficos importados (todos tipo Pantone, todos CMYK o todos RGB). Si no sabemos con certeza cuáles son los mejores valores, tendremos que consultar a nuestro proveedor de servicios de preimpresión.

Debemos asegurarnos de que los nombres de los colores utilizados sean los mismos que los de los gráficos importados.

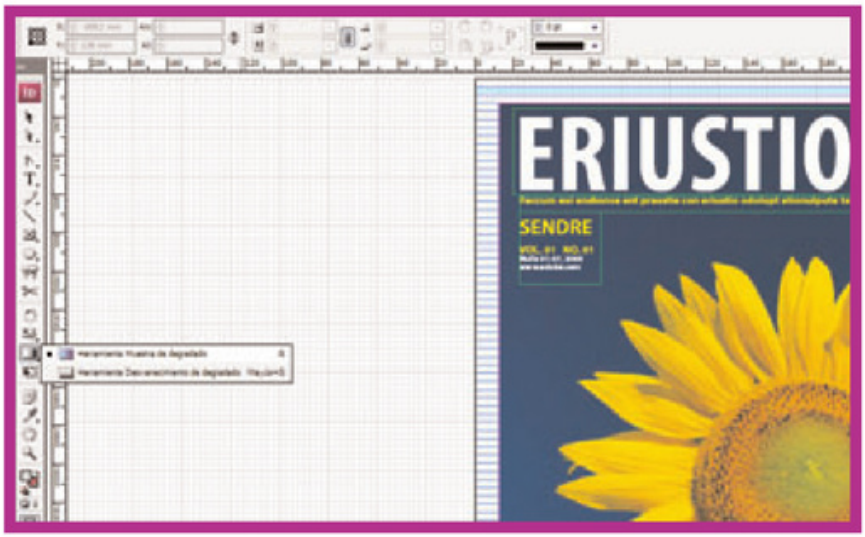
La herramienta [Medición] calcula la distancia entre dos puntos fijados en un documento; el trayecto medido aparece en el panel [Información]. Todas las mediciones, excepto el ángulo, se calculan en las unidades de medida definidas al momento de crear el documento. Después de utilizar esta herramienta, la o las líneas permanecen visibles hasta que se tome otra medida o se seleccione otra función.

Con la herramienta [Muestra de degradado] es posible ajustar los puntos iniciales y finales, así como el ángulo de los degradados dentro de los objetos. Una vez que rellenamos un objeto con un degradado, podemos modificar el fundido con esta herramienta y "volver a pintarlo" como si se arrastrara una línea imaginaria dentro de él.

La herramienta [Desvanecimiento de degradado] nos permite fundir un objeto con el fondo y, también, suavizar el degradado en la dirección en la que realicemos el movimiento de arrastre.



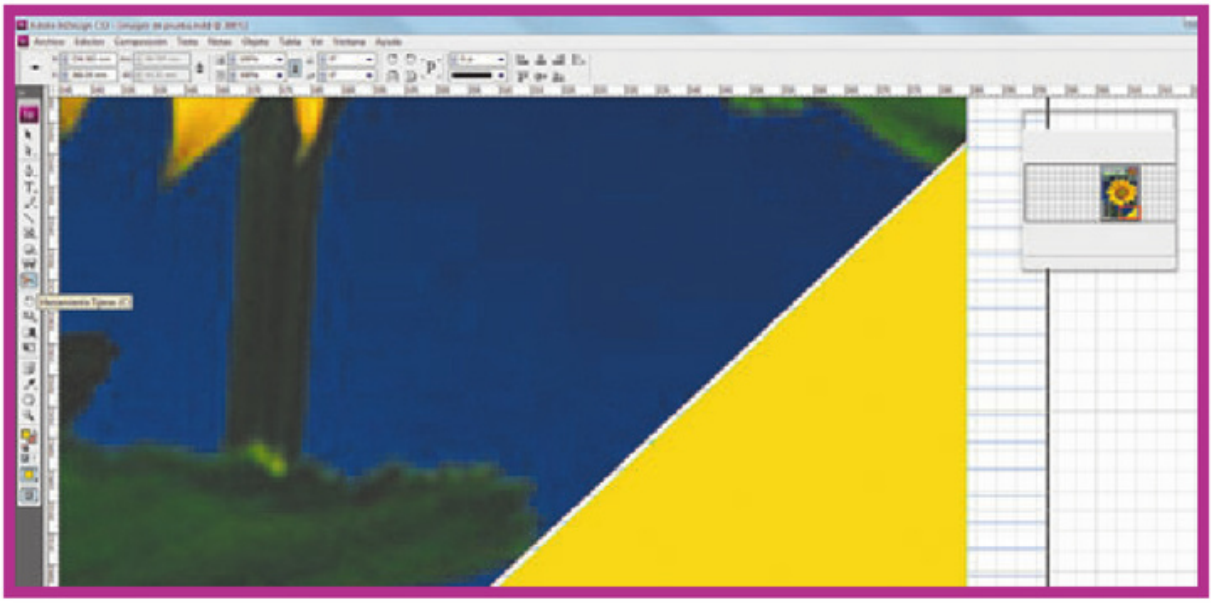
Las herramientas [Cuentagotas] y [Medición] se encuentran bajo el mismo icono en la barra de herramientas.



La incorporación de estas herramientas de degradado en los programas de diseño editorial facilita la tarea del diseñador, que no deberá volver a Illustrator o a Photoshop para modificar el tipo de fundido de dos tonos o generar una fusión.

Tijeras y Botón

Veremos cómo cortar trazados y marcos de textos, así como también aprenderemos a crear botones interactivos para nuestros trabajos.



La herramienta [Tijeras] también es de trazado, ya que permite cortar trazados por puntos específicos.

InDesign nos ofrece una gran cantidad de herramientas para facilitarnos el trabajo de diseño editorial: las que describimos a continuación son [Tijera] y [Botón].

HERRAMIENTA [TIJERAS]

Se usa para dividir un trazado, un marco de gráficos o un marco de texto vacío en cualquier punto de anclaje o a lo largo de cualquier segmento. Al utilizar esta herramienta, los trazados que resultan de una división heredan la configuración del original, como el grosor del contorno y el color del relleno. Al dividirlo en medio de un segmento, los dos nuevos puntos finales aparecen uno encima del otro, y uno de ellos queda seleccionado. Utilizamos [Selección directa] para ajustar el nuevo punto de anclaje o segmento de trazado.

HERRAMIENTA [BOTÓN]

Permite crear un botón que realice una acción cuando el documento se exporta a Adobe PDF. Por ejemplo, podemos crear un botón que salte a otra página del PDF o que reproduzca un clip de película. Luego de generarlo, tendremos la posibilidad de que sean interactivos, usando el panel [Estados] para definir cómo se modificarán en respuesta a ciertas acciones. También es posible establecer el orden de tabulación de los botones en una página.

Otra función de esta herramienta es la interacción de los botones. En InDesign, se pueden crear, editar y administrar efectos interactivos. Al exportar el documento a Adobe PDF, los comportamientos de intercambio estarán activos. Por ejemplo, supongamos que deseamos crear un botón para reproducir un sonido. Podemos colocar el archivo de sonido en un documento de InDesign y crear un botón que lo reproduzca al presionarlo en el PDF. Tengamos en cuenta que, en este ejemplo, hacer clic con el mouse es el evento, y reproducir el sonido es el comportamiento.

Para tener en cuenta

A la hora de dividir un trazado, es preciso tener presente lo siguiente: si queremos dividir uno cerrado en dos abiertos, debemos cortar por dos sitios. Si sólo lo hacemos por uno, obtendremos un trazado con un hueco.

Relleno y borde

InDesign proporciona varias herramientas y formas para la aplicación del color, incluyendo los [Paneles Muestras y Color] y el [Selector de Color].

A diferencia de otros programas de diseño editorial, en InDesign la herramienta de relleno sirve para aplicar color tanto en dibujos y trazados como en textos. Lo mismo sucede con la herramienta [Borde], ya que, seleccionando la opción deseada, podremos aplicar el color a las letras o al marco que las contiene, y esto nos permitirá introducir un marco para nuestra tipografía o bien hacer un borde en cada carácter, creando lo que se llama tipografia outline.

Para colorear rápidamente un objeto trazado o un marco, sólo tenemos que recurrir a la herramienta [Selección] o a [Selección directa], según sea necesario; luego hacemos clic sobre [Relleno] o [Contorno] en la barra de herramientas y elegimos el color en el panel correspondiente.

Sobre los cuadros de las herramientas de borde y color hay una doble flecha que los conecta. Al hacer clic en ella, cambiamos el color de contorno por el de relleno, y viceversa.

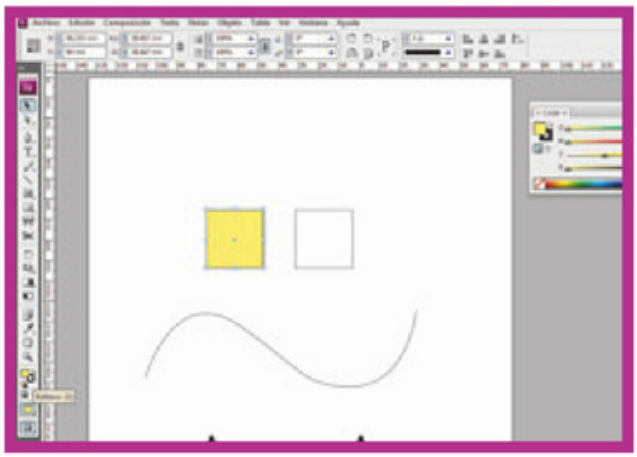
Para colorear texto, existen dos opciones. La primera es seleccionándolo con la herramienta [Texto] y, automáticamente, las herramientas [Color] y [Borde] comienzan a afectar a la tipografía seleccionada. La segunda opción que tenemos disponible es hacer clic en la tipografía con la herramienta de [Selección] o [Selección directa] y, a continuación, sobre la [T] que se encuentra debajo de las herramientas de contorno y borde, para finalmente elegir el tono como lo haríamos con un objeto.

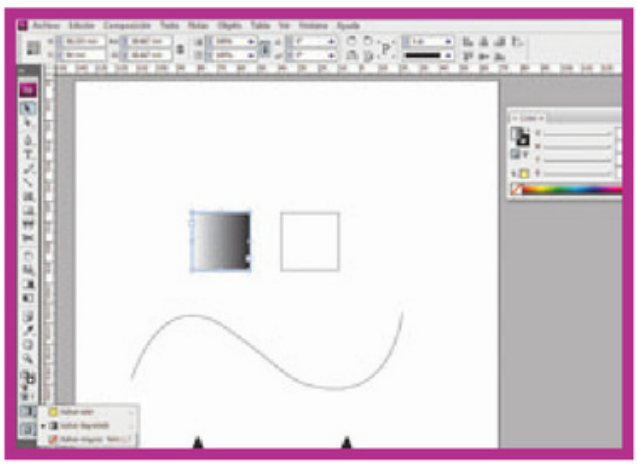
Podemos aplicar color a cualquier imagen en escala de grises, ya que no contienen canales de tintas planas ni alfa. Si hemos importado una imagen con un trazado de recorte, lo seleccionamos con [Selección directa] para aplicar color sólo al área recortada

En el cuadro de herramientas se muestra el último color o degradado utilizado, que puede volver a aplicarse directamente desde allí.

Para hacerlo, sólo tenemos que seleccionar el objeto o texto que queramos colorear y hacer clic en el botón [Color], para aplicar el último tono sólido elegido en los paneles [Muestras] o [Color]; en el botón [Degradado] para aplicar el último degradado elegido en esos paneles; o [Ninguno] para eliminar el relleno o el contorno del objeto.

Sobre los cuadros de las herramientas de borde y color hay una doble flecha que los conecta. Al hacer clic sobre ella, cambiamos el color.

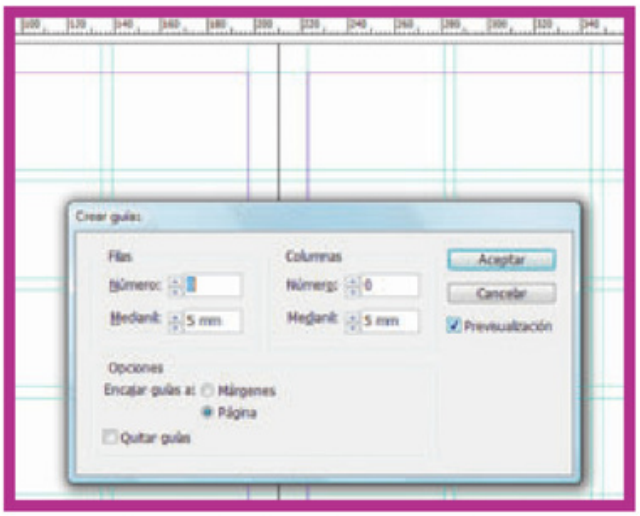




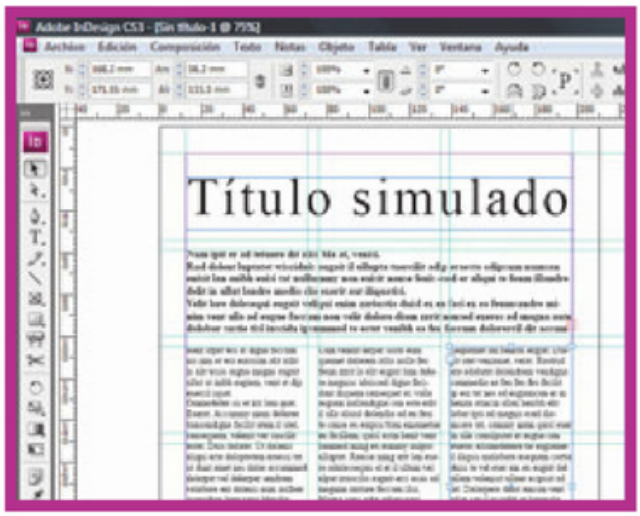
Como vemos en esta imagen, es posible acceder a las opciones de color y borde tanto desde la barra de herramientas como desde el panel de [Color].

Estructura

El paso fundamental para lograr un diseño claro y efectivo es estructurar la información de la mejor manera posible.



Aquí se está dividiendo la página en filas y columnas.



Se colocaron columnas de texto y se está ajustando la última a la grilla, con la herramienta de selección.

Es importante aprender a trabajar con las páginas que son de editorial. Primero, debemos generar una grilla que sostenga la pieza o las piezas, ya que, en general, tienen gran cantidad de páginas.

También tenemos que tomar decisiones en cada proyecto que generarán la unidad (así como vimos que, en Illustrator, cuando se desarrollaba una marca y su apertura, había que seguir ciertas reglas a lo largo de la tarea).

En un trabajo editorial se combinan textos e imágenes, y es necesario ir activando y desactivando sectores de la página con la inclusión de estos elementos. Lo más difícil de esta labor es la forma de usar los blancos (sectores de la página que estarán vacíos, ya sea con fondo blanco o no), porque siempre habrá que generar equilibrio y un recorrido visual para el lector. Por eso, los sectores vacíos deben compensarse con los llenos.

Una vez que creamos el nuevo documento ([Archivo/Nuevo/Documento]) y le aplicamos la cantidad de filas y columnas deseadas ([Composición/Crear guías]), podremos comenzar a trabajar, tema que explicaremos profundamente más adelante.

En un trabajo editorial se deben ir activando y desactivando diferentes sectores de la página.

Creación y edición de texto

Desde [Panel de herramientas/Texto], creamos un [Marco de texto] (arrastramos el cursor para generar un rectángulo o un cuadrado donde irá el texto), que es la unidad de trabajo de InDesign. Luego podremos moverlo, cambiar su tamaño o editarlo. Con la herramienta de selección (la flecha negra), variamos el tamaño, o colocamos o copiamos otro marco; y con la de selección directa (flecha blanca), modificamos la forma del marco.

Texto e imágenes

Veremos a continuación cómo combinar texto e imágenes con el uso de Adobe InDesign. Trabajaremos con fusión, gráficos y texto mediante el uso de objetos anclados, contorneo y texto en trazado.

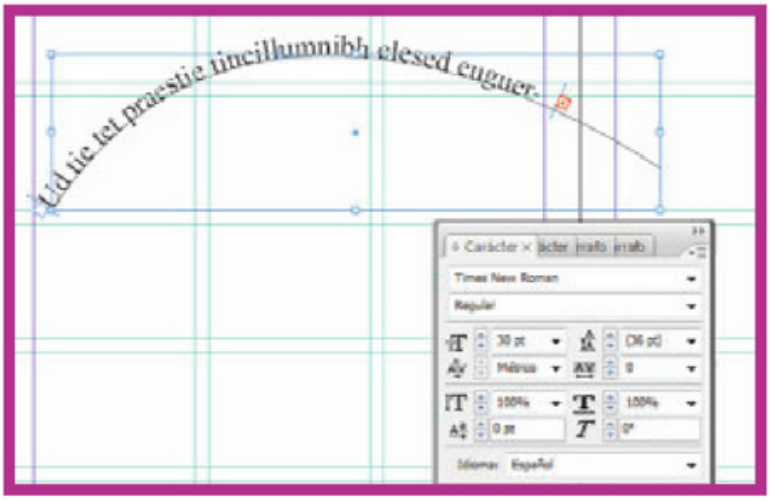
Un objeto anclado puede ser una imagen acoplada o anclada a un texto específico. Es posible anclar objetos en las siguientes posiciones: [En línea], [Arriba de línea] y [Personalizado]. Para crear un objeto anclado, nos posicionamos con la herramienta de texto donde queremos que aparezca el elemento, lo copiamos y pegamos allí. Para modificarlo, vamos a [Objeto/Objeto anclado/Definir los nuevos valores].

CONTORNEAR OBJETO CON TEXTO

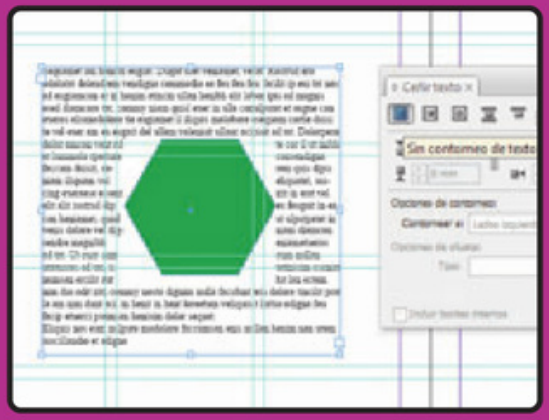
Es posible contornear imágenes, dibujos realizados en InDesign y cajas de texto. Al hacerlo, se crea un límite alrededor del objeto seleccionado, y entonces el texto no lo pisará. Para contornear texto, abrimos [Ventana/Contornear texto], donde seleccionamos el objeto que queremos rodear con texto y elegimos la opción deseada en el [Panel contorneo].

TEXTO EN TRAZADO

Para la creación de texto en trazado, primero debemos generar el trazo desde [Panel de herramientas/Pluma o Línea]; luego lo modificamos a gusto con las herramientas para trabajar con vectores (las opciones de texto en trazado se verán otra vez más adelante). Vamos a [Panel de herramientas/Texto en trazado] y colocamos el cursor sobre el trazo recién hecho.



Aquí se creó un trazo con la herramienta [Pluma], luego se lo curvó con [Convertir punto de dirección] del [Panel de herramientas] y también se seleccionó [Texto en trazado].



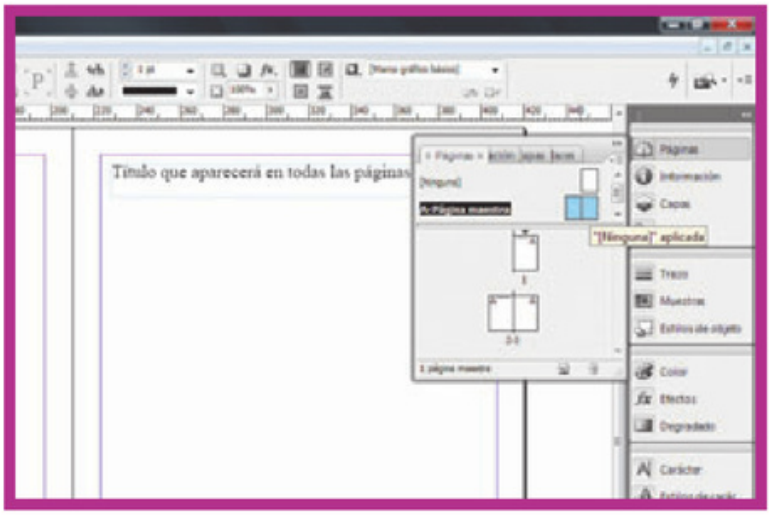
Más opciones

Para rodear con texto una imagen compleja, primero la seleccionamos y luego vamos a [Panel de contorneo/Contornear alrededor de forma de objeto]. Si la imagen tiene espacios dentro y queremos agregar texto allí, la seleccionamos y nos dirigimos a [Panel de contorneo/Aplicar una forma de contorneo/Invertir]. Finalmente, para modificar el límite de contorneo entre el texto y el objeto, elegimos [Panel de herramientas/Pluma].

Formato de texto

InDesign CS3 ofrece una amplia gama de herramientas de texto para crear importantes proyectos editoriales. También incluye numerosas herramientas para editarlo.





Ya vimos cómo crear una caja de texto, veamos ahora algunas opciones para modificarlo. En este caso, vamos a [Panel de carácter] desde [Ventana/Texto/Carácter].

- Para mover o cambiar los marcos de texto, elegimos [Panel de herramientas/Selección/Arrastrar el marco].
- Si vamos a cambiar el tamaño del marco, optamos por [Panel de herramientas/Selección] y mantenemos presionada la tecla <Ctrl> mientras arrastramos el manipulador de marco de borde hasta obtener las dimensiones deseadas.
- Para añadir el texto dentro del marco, podemos tipearlo, copiarlo o colocarlo desde un programa de edición, como Word. Una vez creado el marco de texto, vamos a [Panel de herramientas/Texto], hacemos clic en el marco de texto y comenzamos a escribir.
- Para llenar la caja de texto con texto simulado (éste aparecerá en latín), nos dirigimos a [Texto/Llenar con texto falso]. Si queremos eliminarlo o sustituirlo, vamos a [Edición/Seleccionar todo] y lo quitamos.

Si queremos traer texto de otra fuente, primero lo copiamos y luego vamos a [Edición/Pegar], estando dentro del marco de texto, o a [Archivo/Colocar]. También aquí es posible visualizar algunas [Opciones de importación]; por ejemplo, al colocar un texto desde Word, tendremos a disposición las siguientes alternativas: [Texto de Tabla de contenido], [Texto de Índice], [Notas al pie de página], [Notas al final], [Usar comillas tipográficas], [Quitar estilos y formato de texto y tablas], [Conservar cambios locales], [Convertir tablas a], [Conservar estilos y formato de texto y tablas], [Saltos de página manuales], [Importar gráficos integrados], [Importar estilos no usados] y [Convertir viñetas y números en texto], entre otras.

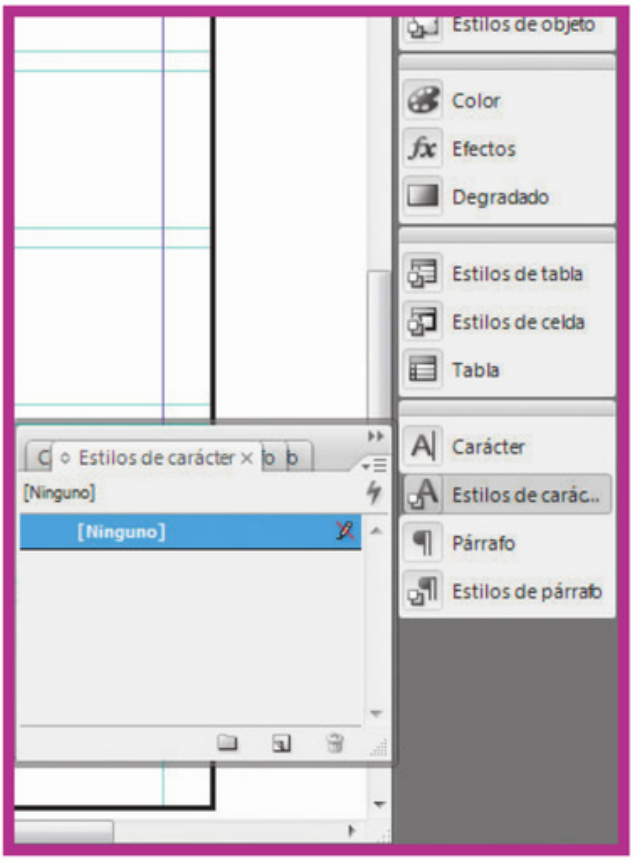
Marco de texto



También es posible colocar un marco de texto en una página maestra, de modo que luego aparezca en todas las demás. Para rellenar con texto un marco creado de esta manera, lo seleccionamos presionando <Ctrl + Shift>.

Estilos

InDesign CS3 ofrece la posibilidad de trabajar con estilos de texto, generando una paleta que podrá aplicarse todas las veces que sea necesario dar el mismo formato.

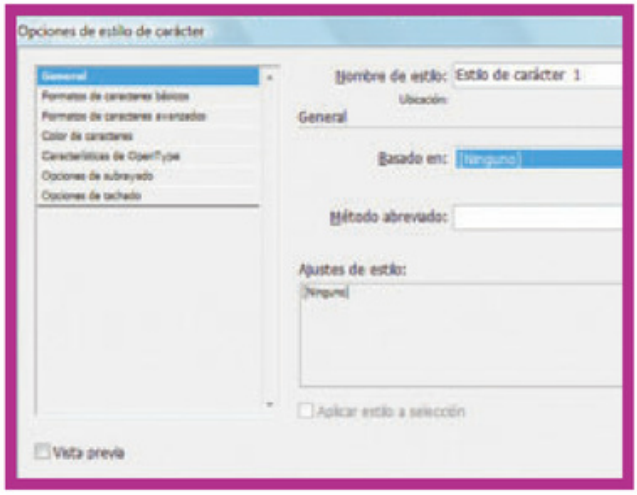


Aquí está abierto el panel [Estilos de carácter].

Los estilos pueden aplicarse tanto a párrafos, caracteres y objetos, como a tablas y a sus celdas.

- Para crear un estilo nuevo, primero seleccionamos el texto al que se lo aplicaremos y luego vamos a [Panel de Estilos de carácter] o a [Párrafo/Nuevo estilo], y le damos un nuevo nombre. En [Basado], seleccionamos el estilo que posee el texto por modificar, especificamos los nuevos estilos y el formato del texto, y presionamos [Aceptar].
- Podemos importar estilos desde otro documento de InDesign: en el [Panel de estilos] seleccionamos [Cargar estilos de Carácter o Párrafo] y hacemos doble clic en el que queremos.

Los [Estilos de carácter] y [Párrafo] se ubican en paneles diferentes: [Texto/Estilos de párrafo] y [Texto/Estilos de carácter].

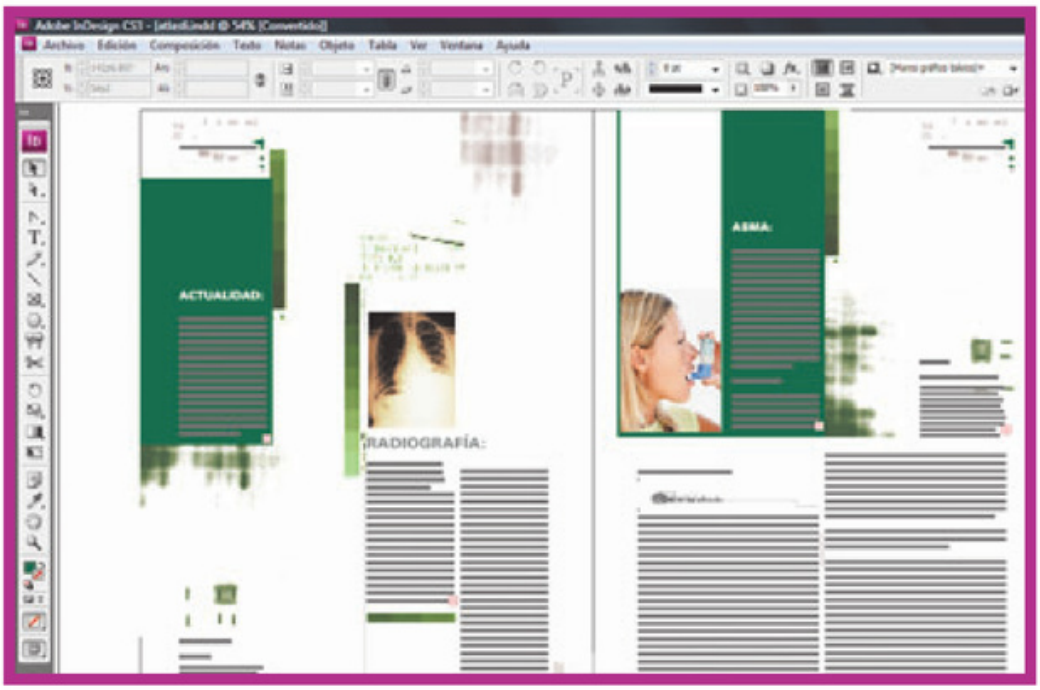


La ventana de opciones de [Estilo de carácter].

- Para importar estilos desde Microsoft Word, vamos a [Archivo/Colocar/Seleccionar el documento/Mostrar opciones de importación/Conservar estilos y formato de texto y tablas/Personalizar importación de estilo/Asignación de estilo/Estilo de Word/Nuevo estilo de párrafo o carácter/Aceptar], y otra vez presionamos [Aceptar] para abrir el documento de Word.
- Para aplicar un estilo de carácter, seleccionamos con el mouse los caracteres que se modificarán y, luego, vamos a [Panel de Estilo de carácter], donde hacemos clic en el nombre del que se aplicará.
- Para aplicar un estilo de párrafo, seleccionamos con el mouse el párrafo en cuestión y, luego, vamos a [Panel de Estilo de párrafo], donde hacemos clic en el nombre del estilo que queremos utilizar.

Familias de fuentes

En secciones anteriores hemos hablado sobre las familias de fuentes. A continuación, veremos qué herramientas nos ofrece InDesign para su gestión en nuestros proyectos de diseño.



Aquí vemos una página doble (dos páginas tamaño A3 verticales) de un Atlas del Cuerpo Humano, diseñado íntegramente en InDesign, donde se trabajó con las manchas y los blancos.

Al ser un software editorial, InDesign posee todas las herramientas de texto necesarias para crear desde un folleto básico, hasta un diario como los que compramos todos los días; o una enciclopedia de miles de páginas o varios tomos. Veremos en esta sección algunos ejemplos de este último tema.

En diseño editorial es muy importante tener un buen manejo de las tipografías (la "Teoría de las fuentes tipográficas" también se trató en los capítulos sobre Illustrator). Por ejemplo, si trabajamos con textos de gran extensión –como el contenido de un artículo de un diario–, se utilizan tipografías con Serif (como la Times New Roman, usada por el famosísimo diario inglés The Times), ya que, al unirse los caracteres, generan en el lector un recorrido visual y una lectura más simples. En cambio, las familias de palo seco (como la Futura o Helvetica, creadas por la vanguardista escuela de diseño Bauhaus, en Alemania) se reservan para los títulos, dado que producen una mancha con más fuerza, tienen más peso visual y son más fáciles de leer. En diseño editorial se trabaja una página generando "manchas" (el texto y las imágenes), que deberán equilibrarse con el blanco (los espacios que quedan vacíos). Veremos un ejemplo en las imágenes de esta página, y explicaremos cómo se dio formato al texto.

En la imagen puede verse el trabajo realizado con la tipografía, ya que es una página compuesta, en su mayoría, por texto, y sólo tiene dos imágenes pequeñas. Para comenzar, se generó la grilla de columnas y filas desde [Composición/Crear guías]. A continuación, se crearon las cajas de texto yendo a [Panel de herramientas/Texto]. Luego se armaron pequeños paquetes de información y, dependiendo de su importancia, se eligieron las fuentes y los tamaños.

- Para cambiar la familia tipográfica, vamos a [Panel de carácter/Carácter], donde seleccionamos la deseada. Si queremos usar sus variantes, las elegimos debajo.
- Cuando queremos cambiar el tamaño de la fuente, nos dirigimos a [Panel de carácter/Carácter] y elegimos un valor numérico o lo indicamos manualmente. Desde aquí se trabaja también con el interlineado (espaciado entre renglones/líneas de texto), interletrado (espaciado entre caracteres individualmente) y kerning (inclinación).
- Para cambiar el color del texto, vamos a [Panel de color/Relleno/Sin borde].
- Para escalar el texto proporcionalmente, primero lo seleccionamos y, luego, lo reducimos de uno de los vértices de la caja presionando <Shift>.

Formato de párrafo

Dentro del [Panel de carácter], el usuario encontrará las herramientas para editar caracteres, sus estilos y el formato de párrafo.

Estilo de párrafo

También en el [Panel de carácter] existe la pestaña de [Estilo de párrafo], que permite efectuar las siguientes acciones:

- La opción [Crear un nuevo grupo de estilos] puede usarse, por ejemplo, si en la pieza editorial aparen un titular, un copete y luego el texto principal. Tambien se pueden borrar anulaciones en la selección.

- Con [Crear un estilo nuevo], si luego seleccionamos la caja de texto y este nuevo estilo, se lo tomará y aplicará. La opción [Borrar estilo] permite ubicarnos sobre el estilo y hacer clic, para que desaparezca.

- Si seleccionamos el submenú dentro de esta pestaña, podremos [Cargar estilos de párrafo] desde documentos que ya estén realizados, y traerlos al nuevo trabajo.
Finalmente, con [Ordenar por nombre], los estilos aparecerán ordenados de esta forma, muy útil cuando trabajamos con gran cantidad de estilos.

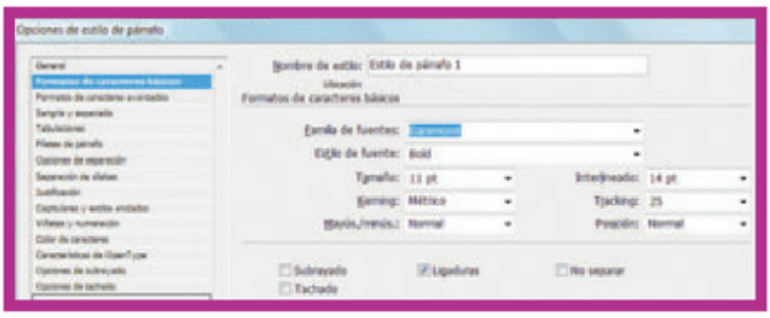


Desde [Panel de carácter/Párrafo], se puede seleccionar el capitular.

Desde el panel mencionado, también se puede trabajar con los párrafos: dar alineación a la caja de texto ([Alineación derecha/izquierda/centrado/justificado, y opciones de justificado]), y modificar los valores de la distancia de la sangría, o sea, la separación entre el texto y la caja.

Con [Espacio antes/Espacio después] podemos decidir la distancia entre la primera o última línea de texto y la caja. Si vamos a utilizar la primera letra en mayúscula, seleccionamos [Capitular de uno] o [Capitular de más caracteres].

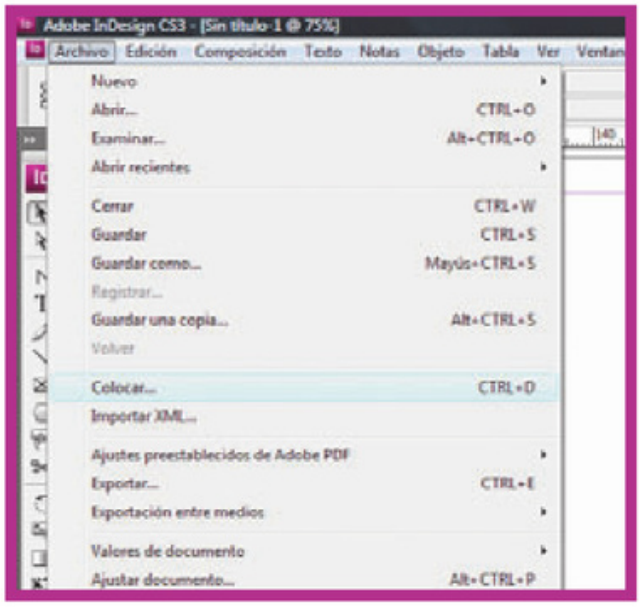
Por último, desde este panel podemos definir la opción [Dividir palabras], para que se separaren en sílabas automáticamente. Ésta es una herramienta muy útil, que también admite cambiar el idioma para realizar la división.



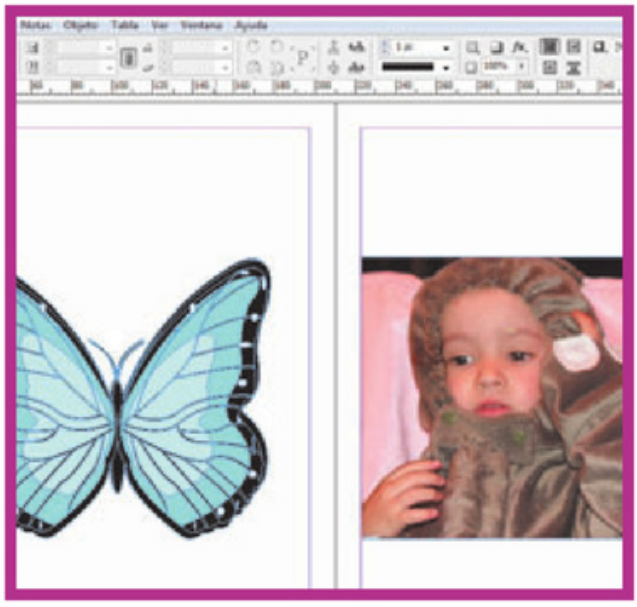
Creación de un [Nuevo estilo de párrafo] desde el [Panel de carácter/ Estilo de párrafo].

Imágenes

Es posible trabajar con gran cantidad de imágenes, como lo requiere cualquier tipo de pieza editorial, ya sea un folleto, una revista o un diario.



Colocando una imagen desde el menú [Archivo].



Aquí vemos dos imágenes con distinto tipo de formato: la de la izquierda es vectorial, y la de la derecha es de mapa de bits o rasterizada.

Adobe InDesign trabaja con los dos tipos de formatos gráficos: tanto imágenes u objetos vectoriales, como imágenes fotográficas o de mapa de bits. El manejo de ambos se asemeja más al que se realiza en Illustrator que en Photoshop.

Las imágenes vectoriales tienen características matemáticas, y están formadas por líneas y puntos. No pierden resolución cuando se achica o agranda el objeto (son ideales para la creación de logotipos). Las de mapa de bits (o rasterizadas), en cambio, están compuestas por píxeles, pequeños puntos que forman la imagen final. Estas imágenes dependerán más de la resolución; por ejemplo, si las agrandamos demasiado, aparecerán con bordes dentados y terminaciones de mal aspecto. Éstas requieren más espacio de almacenamiento (a más resolución, más píxeles), en tanto que las primeras son muy livianas.

Las imágenes pueden traerse al programa de varias maneras: escaneándolas, guardándolas, copiándolas desde algún medio de almacenamiento (como una cámara fotográfica), desde otros programas, etc.

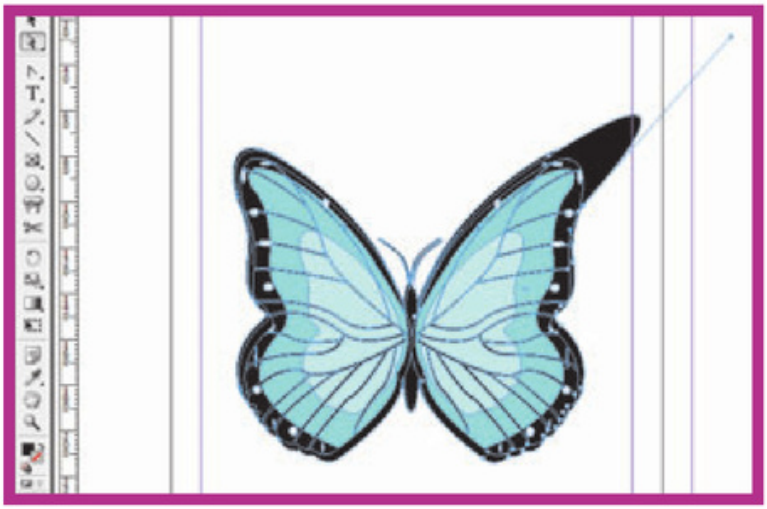
Edición de material

Es posible importar archivos directamente desde Illustrator. Para importar una imagen u objeto, vamos a [Archivo/Colocar]. Si luego queremos volver a editarlo, debemos ir a [Edición/Editar original]; se abrirá otra vez en Illustrator, y si conservamos los cambios desde [Archivo/Guardar], la imagen cambiará en InDesign también. Si es una imagen de formato vectorial, podremos editarla directamente con este programa, desde [Panel de herramientas/Herramientas de vector].

Copiar y pegar imágenes

Las imágenes necesarias para crear un proyecto pueden copiarse y pegarse dentro del programa, tanto desde Illustrator como desde Photoshop.

Para copiar una imagen desde Illustrator, la seleccionamos y vamos a [Edición/Copiar]. Luego volvemos a InDesign y elegimos [Edición/Pegar]; como es de formato vectorial, aparecerá separada en grupos, de modo que tendremos que desagruparla para proceder a su edición (botón derecho, [Desagrupar]). Es preciso tener en cuenta las siguientes opciones a la hora de traer una imagen desde Illustrator o Photoshop: [Color], [Degradados], [Transparencia], [Estilos gráficos], [Motivos], [Texto] e [Ilustración].



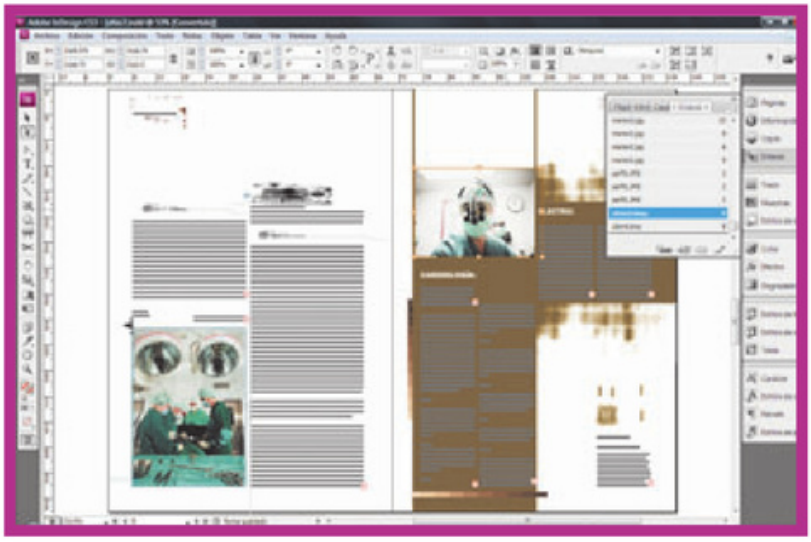
Edición de una imagen de tipo vectorial, traída desde Illustrator, con las herramientas de vector.

GESTIÓN DE CAPAS

Ya hemos visto este tema anteriormente, pero vamos a repasarlo diciendo que las capas son como páginas o láminas que aparecen superpuestas dentro de un mismo documento; como mínimo, cada documento posee una capa. Los elementos de las páginas maestras estarán en la capa del fondo y son modificables. Las capas pueden esconderse, bloquearse, etc.

- Para crear una capa, vamos a [Ventana/Capas/Nueva capa].
- Para visualizar una capa, elegimos [Ventana/Capas] y seleccionamos la que queramos. Las opciones de capa predefinidas son: [Color], [Mostrar capa], [Mostrar guías], [Bloquear capa], [Bloquear guías], [Imprimir capa] y [Suprimir contorneo de texto].
- Si queremos aplicarle color a una capa, lo hacemos desde [Panel de capas/Opciones de capas/Color].
- Para agregar un objeto dentro de una capa, vamos a [Panel de capas], lo seleccionamos y, dentro del panel, arrastramos esa capa en la deseada.
- Podemos duplicar una capa yendo a [Panel de capas/Duplicar].
- Para mostrar u ocultar una capa, vamos a [Panel de capas/Seleccionarla/Mostrar u Ocultar].

Aquí se ve la ventana de [Enlaces]. Se seleccionó una imagen y aparece dentro de este panel.



VÍNCULOS

Cuando colocamos un gráfico o una imagen dentro del programa, podemos vincularlo o incrustarlo. Las imágenes vinculadas formarán parte del documento y pesarán menos (el archivo será más pequeño). En cambio, las incrustadas tendrán toda la resolución, y el documento será más grande.

Para ver una imagen vinculada, debemos ir a [Panel de vínculos/Ir], en tanto que para incrustar una imagen, elegimos [Panel de vínculos/Incrustar archivo].

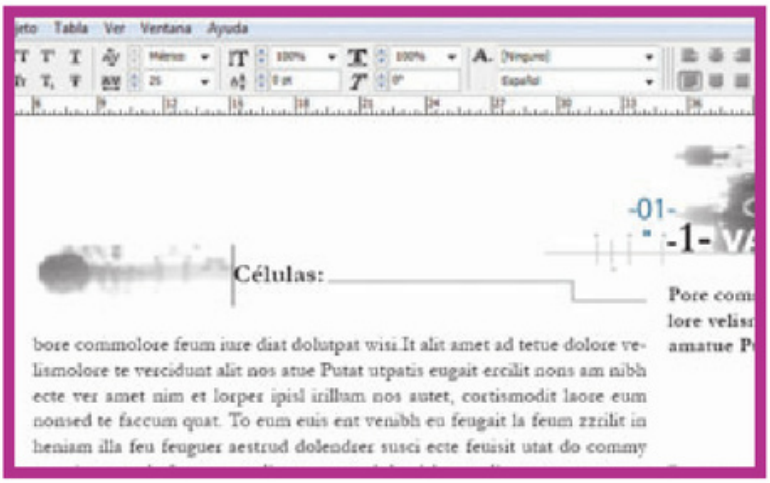
Anclar imágenes

Ya vimos cómo es la combinación básica de texto e imágenes (anclado y contornear). Ahora trataremos opciones más avanzadas.

A continuación, explicaremos en detalle cómo anclar una imagen dentro del texto y cuáles son las opciones avanzadas para hacerlo.

Antes vimos cómo crear un texto en trazado (debíamos generar el trazado con alguna herramienta del panel y, luego, elegir [Texto en trazado]). Veamos ahora algunas opciones más:

- Para darle un efecto al texto en trazado vamos a [Texto/Texto en trazado/Opciones/Efecto] y seleccionamos alguno, como [Efecto Arco iris], [Efecto Sesgar], [Efecto Cinta en 3D], [Efecto Escalón] o [Efecto Gravedad].
- Para anclar un objeto dentro de un texto en trazado, nos colocamos con el cursor donde queremos que aparezca la imagen, y lo copiamos y pegamos allí.



Aquí vamos una imagen anclada dentro del texto. Ésta aparecerá de la misma forma en todos los subtítulos, a la izquierda, señalando el texto. Recordemos que para crear este anclaje, hay que seleccionar la imagen que se ve a la izquierda, copiarla y, luego, colocar el cursor en el texto donde queremos que aparezca.

Opciones de anclaje

Contamos con varias opciones a la hora de realizar un anclaje:

[Contenido]
Muestra el tipo de objeto.

[Estilo de objeto]
Permite definir el formato del objeto y su estilo.

[Estilo de párrafo]
Se utiliza para establecer el formato del párrafo y, también, para cambiar su estilo.

[Alto y Ancho]
Aquí seleccionamos los valores para el tamaño del marco del marcador de posición.



Opciones de [Objeto anclado/ Posición]

[Arriba de línea]
El objeto anclado se alineará sobre la línea de texto.

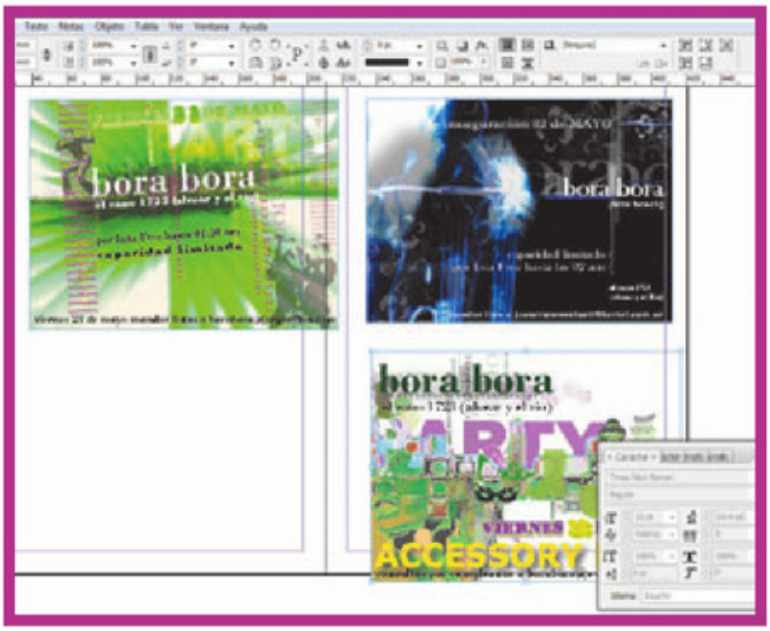
[Alineación]
Aquí podemos seleccionar entre [Izquierda], [Derecha], [Centro], [Hacia el lomo] y [Hacia el lado opuesto del lomo].

Importación

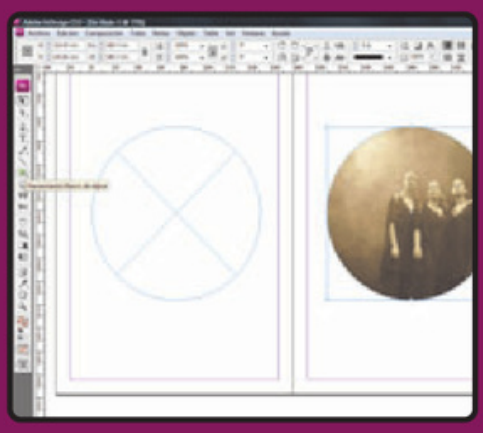
Veremos cómo podemos modificar las imágenes con InDesign CS3 desde el momento en que se traen al programa, la manera de generar cambios en los objetos y cómo crear marcos para contenerlos.

Es posible importar imágenes desde otros programas (como Photoshop o Illustrator, en formatos PDF, TIFF, GIF, JPEG y BMP, etc.), así como desde dispositivos de entrada (una cámara o un escáner), tanto en formato vectorial como de mapa de bits. [Archivo/Colocar] es la opción más usada para traer imágenes al programa, pero también pueden copiarse y pegarse directamente desde otro software. Cabe recordar que si en [Colocar] no se seleccionan las [Opciones de importación], el programa la abrirá con una predefinida o con la última usada. También se pueden incluir múltiples imágenes, desde [Archivo/Colocar/Seleccionar las imágenes].

Una vez colocada la imagen, podremos modificarla a gusto. Primero la seleccionamos desde [Panel de herramientas/Selección]; si queremos achicar o agrandar el marco, la imagen no se moverá. Con [Transformación libre], mientras presionamos <Ctrl>, podremos agrandarla o achicarla proporcionalmente. También seleccionando la imagen y presionando el botón derecho del mouse, es posible transformar el objeto: mover, escalar, distorsionar, rotar, y voltear horizontal o verticalmente.



Aquí se están colocando múltiples imágenes.



Marcos

Los marcos son como los trazados, pero a diferencia de éstos, permiten añadir tanto texto como imágenes.

- Para crear un marco, vamos a [Panel de herramientas/Marco].
- Para elegir si el marco será de texto o de gráfico, nos dirigimos a [Objeto/Contenido/Gráfico o Texto].
- Si queremos introducir una foto, debemos ir a [Crear el marco], seleccionarlo y, luego, elegir [Archivo/Colocar].
- Finalmente, para mostrar u ocultar bordes del marco, optamos por [Ver/Mostrar/Ocultar bordes de marco].

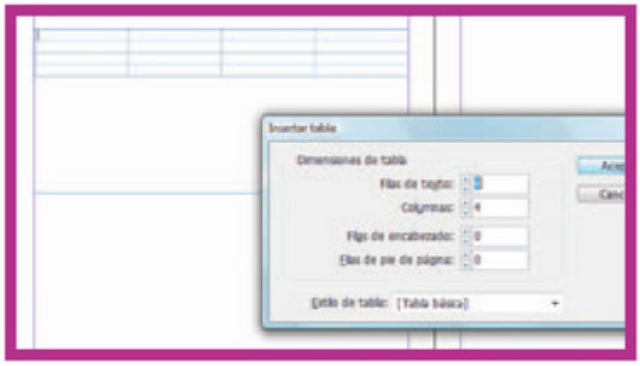
Gestión de tablas

Las tablas se usan para dividir el documento. Dentro de ellas podremos aplicar texto, imágenes, gráficos u otras tablas. A continuación veremos algunas opciones interesantes para su gestión.

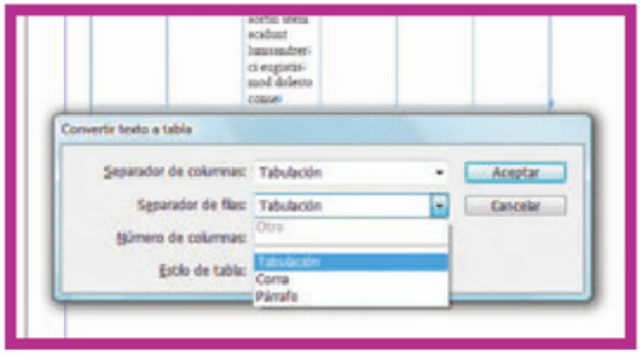
Para crear una tabla, vamos a [Panel de herramientas/Texto], seleccionamos dónde queremos que comience y, luego, elegimos [Tabla/Insertar tabla/Aceptar]. Aparecerá una ventana en la que indicamos la cantidad de columnas y filas que tendrá, y también el estilo, si lo deseamos.

Para insertar texto dentro de la tabla, nos dirigimos a [Panel de herramientas/Texto] y hacemos clic donde queremos que comience. También podemos aplicar la tabla a un texto que ya esté listo, en cuyo caso lo seleccionamos y elegimos [Tabla/Convertir texto a Tabla/Tabulaciones] (es posible trabajar el texto agregándole tabulaciones y comas para separar las filas y las columnas). Por último, para insertar una tabla sobre otra ya creada, hacemos clic dentro de la tabla y vamos a [Tabla/Insertar tabla], donde seleccionamos la cantidad de filas y columnas.

Podemos importar una tablar realizada en aplicaciones externas, como Microsoft Word.



Aquí se está creando una nueva tabla desde cero.



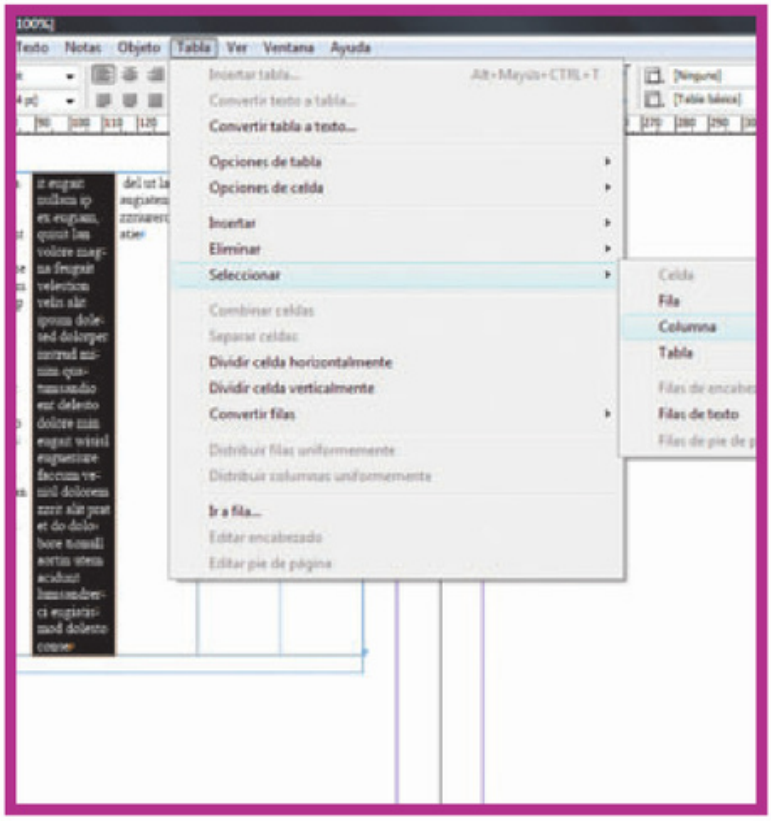
Ventana con las opciones básicas para convertir texto a una tabla dentro del proyecto de InDesign.

Opciones adicionales

Para importar una tabla que ya esté realizada –por ejemplo, en Word o Excel– vamos a [Archivo/Colocar], donde podremos seleccionar [Mostrar opciones de importación]. Si queremos insertar un gráfico en una tabla, primero nos ubicamos donde queremos incluirlo y, luego, nos dirigimos a [Archivo/Colocar]; o lo copiamos y pegamos (por ejemplo, si es una imagen .JPG). Tambien podemos usar la opción [Objeto/Objeto anclado/Insertar]. Para usar encabezados y pies de página en la tabla, elegimos [Filas superiores] (para encabezados) o [Inferiores] (para pies de página) y, luego, vamos a [Tabla/Convertir filas/A encabezado o A pie de página]. Si queremos ver o seleccionar más opciones, elegimos [Tabla/Opciones de tabla/Encabezados o Pies de páginas]. Finalmente, para eliminar el encabezado o el pie, debemos ir a [Tabla/Convertir filas/A texto].

Seleccionar y editar una tabla

Ya vimos la manera de crear una tabla, tanto desde un texto existente como desde cero. Ahora veremos cómo editarla.



Aquí está abierto el [Panel de Estilo de carácter].

Es muy importante comprender el modo en que se selecciona una tabla, ya que de esto dependerá su posterior edición. Es posible seleccionar filas, celdas, columnas o la tabla completa.

- Para seleccionar una celda: Con la herramienta [Texto], nos ubicamos sobre una celda y vamos a [Tabla/Seleccionar celda]. De esta forma, se editará el contenido de ella solamente (puede ser un título, por ejemplo).

El uso de tablas es muy frecuente en el armado de proyectos complejos, como un diario o un libro.

- Para seleccionar filas y columnas: Con la herramienta [Texto] nos paramos sobre una celda y elegimos [Tabla/Seleccionar Columna o Fila].
- Para seleccionar la tabla completa vamos a [Tabla/Seleccionar/Tabla].
- Para insertar filas o columnas, vamos a [Panel de herramientas/Texto], colocamos el cursor donde queremos que aparezca y nos dirigimos a [Tabla/Insertar/Fila o Columna].
- Si queremos eliminar filas, columnas o tablas completas, primero las seleccionamos y, después, elegimos [Tabla/Eliminar/Fila, Columna o Tabla].

El uso de tablas es muy frecuente, por ejemplo, en un diario. Éstos son proyectos complejos en los que se usan diversos elementos y, sobre todo, se les aplica estilos (tema que explicaremos a continuación), ya que poseen una infinita cantidad de componentes gráficos que deben mantener coherencia. Dentro de las tablas es posible colocar imágenes u otros objetos, copiándolos y pegándolos, o anclándolos al texto (como ya vimos).

Cortar, copiar y pegar

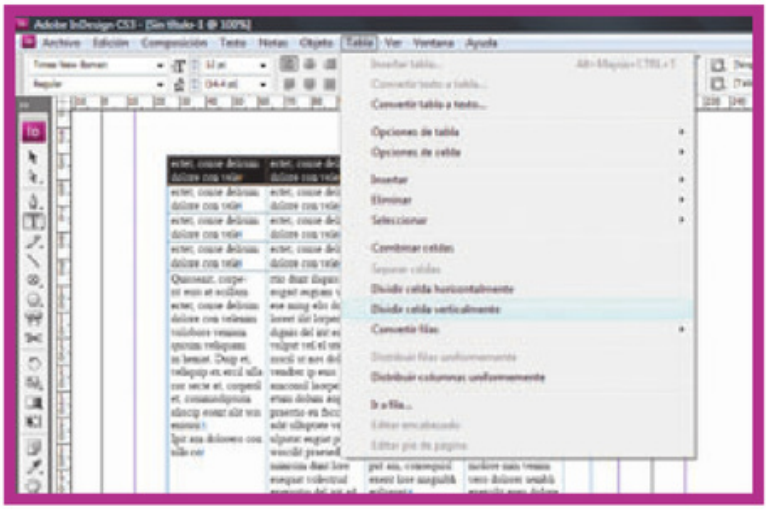
Estas acciones pueden realizarse tanto en celdas, como en filas o columnas y en tablas completas. Es decir que, por ejemplo, se podrá copiar y pegar una columna entera o una tabla dentro de otra. Para hacerlo, seleccionamos lo que queremos repetir, vamos a [Edición/Copiar o Cortar], ubicamos el cursor en el lugar donde queremos añadir lo seleccionado y usamos la función [Pegar].

Formato de tabla

El formato del texto dentro de la tabla puede trabajarse como el de cualquier caja de texto, desde el [Panel de carácter].

Para cambiar el tamaño de las columnas y las filas, seleccionamos el componente y vamos a [Panel Tabla/Definir los valores para Ancho de columna y Alto de fila] o [Tabla/Opciones de celda/Filas y columnas]. Allí podemos seleccionar [Alto de fila] o [Ancho de columna] y, luego, presionar [Aceptar]. Si mantenemos oprimida la tecla <Shift>, es posible agrandar o achicar la tabla proporcionalmente.

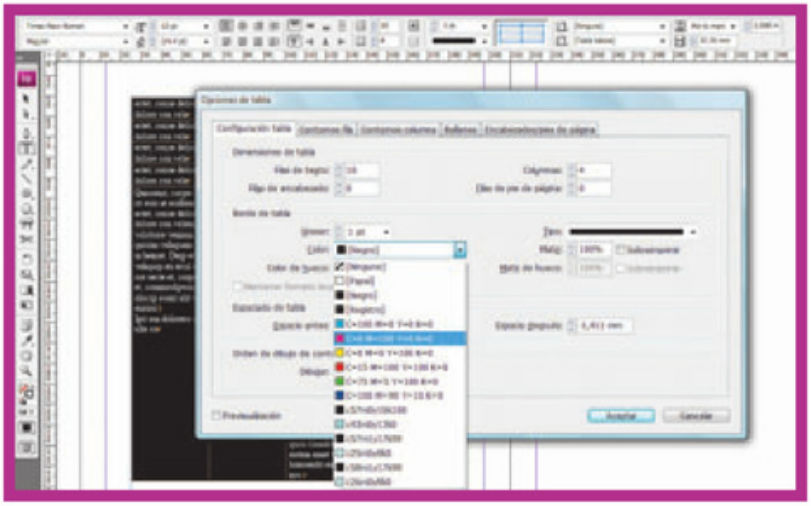
Para cambiar el espaciado superior e inferior de la tabla, nos dirigimos a [Tabla/Opciones de tabla/Configuración de tabla/Espaciado de tabla] y elegimos los valores deseados]. Si queremos cambiar el margen dentro de la celda, optamos por [Tabla/Opciones de tabla/Configuración de tabla/Márgenes de celda].



Aquí se están dividiendo las celdas.

Para editar el formato de texto de una tabla, sólo debemos usar la [Herramienta de carácter], como en cualquier texto.

Para combinar celdas, primero las seleccionamos con la herramienta [Texto] y luego vamos a [Tabla/Combinar celdas]; para dividirlas, usamos [Seleccionar/Tabla/Dividir celda verticalmente u horizontalmente].



Desde la ventana [Configuración de la tabla], es posible cambiar el color de relleno y el grosor de líneas de la tabla generada en InDesign.

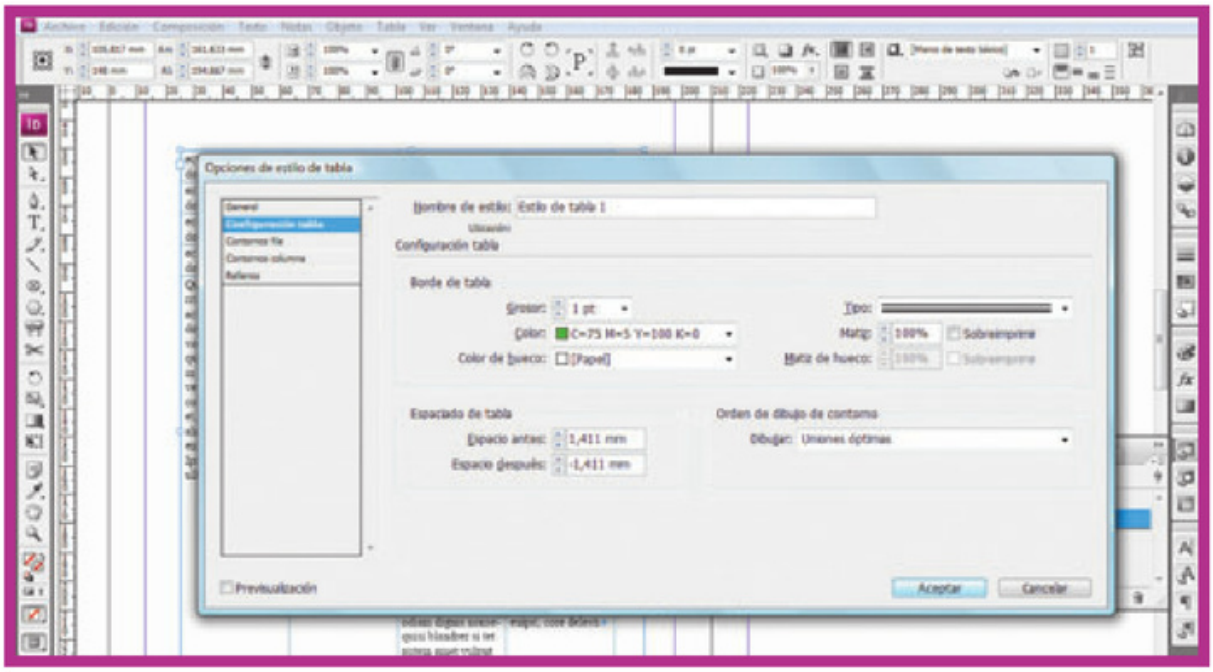
CREAR CONTORNO Y RELLENAR UNA TABLA

Si deseamos cambiar el borde de la tabla, la seleccionamos y nos dirigimos a [Tabla/Opciones de tabla/Configuración de tabla]. En [Borde de tabla] podemos definir grosor, tipo, color, matiz y hueco.

También es posible aplicar contorno y relleno a las celdas individualmente. Para hacerlo, las seleccionamos y vamos a [Tabla/Opciones de celda/Contornos y rellenos], donde definimos los valores y colores deseados. Si queremos aplicar un degradado, luego de seleccionarla, elegimos [Ventana/Degradado].

Estilos de tabla

Trabajaremos en este caso de la misma forma que con los estilos de párrafo o carácter explicados anteriormente.



Ventana abierta donde se definen los estilos de tabla y celdas; en este caso, se está reeditando un estilo de tabla.

La diferencia, en este caso, es que recurriremos a [Panel estilo de tabla] o [Panel estilo de celda]. Es posible generar estilos que incluyan el color y el grosor de las líneas, así como el relleno de la tabla o de ciertas celdas. Las tablas, así como los caracteres, poseen estilos predeterminados por el programa, que podremos editar y guardar como nuevos estilos para usar cuando los necesitemos. Para abrir el [Panel de Estilos de tabla o celda], vamos a [Ventana/Texto y tablas] y seleccionamos [Estilos de tabla o Estilos de celda]. Desde aquí trabajaremos de ahora en más con los estilos de tabla o celda.

- Para crear un estilo, vamos a [Panel Estilo de tabla/Nuevo estilo/Introducir un nombre]. Se abrirá una ventana para definir las opciones deseadas. A la izquierda seleccionamos si vamos a trabajar con estilos de tabla o de celda.
- Para importar estilos de tabla desde otros documentos ya existentes, nos dirigimos a [Panel Estilos de celda o Estilos de tabla], seleccionamos [Cargar estilos de celda], [Cargar estilos de tabla] o [Cargar estilos de tabla y celda], y luego hacemos clic en el documento del que se deseamos traer los estilos.
- Para aplicar los estilos, colocamos el cursor con la [Herramienta Texto] donde vamos a cambiarlo y hacemos clic en el deseado.
- Si necesitamos volver a editar un estilo, hacemos doble clic sobre el nombre del que queremos. Se abrirá una ventana, donde debemos seleccionar si es estilo de tabla o de celda, y luego modificamos los valores o colores.
- Para eliminar estilos, podemos ir al [Panel estilos de tabla o celda] y hacer clic en el icono [Tacho de basura], o seleccionar otro estilo que lo reemplace.

Las tablas, así como los caracteres, poseen estilos predeterminados por el programa, que podremos editar y guardar.

Tarjetas personales

En este primer paso a paso, empezaremos por organizar nuestro espacio de trabajo y a familiarizarnos con InDesign.

Realizaremos una tarjeta personal, aplicando colores a la tipografía, a un dibujo y a una línea; importaremos un logotipo desde Illustrator y, finalmente, lo guardaremos.

Cuando abrimos el programa, encontramos una pantalla de bienvenida, y en [Crear nuevo], tenemos cuatro opciones

[Documento]: Esta primera opción sirve para crear un archivo de una sola hoja.

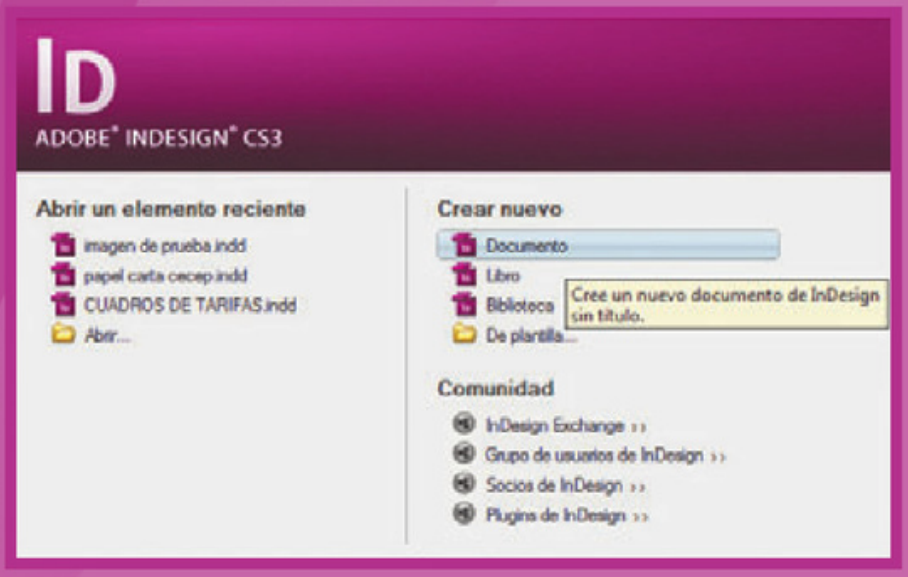
[Libro]: Permite crear uno o varios archivos que, luego, pueden vincularse como capítulos de un libro y, así, armar automáticamente un índice.

[Biblioteca]: Una biblioteca de objetos es un archivo que se genera separadamente de un documento, y se utiliza para guardar determinados elementos que se pueden usar en varios archivos o en distintas páginas de uno mismo. Se usan los mismos datos, sin duplicarlos.

[De plantilla]: InDesign abre Adobe Bridge, donde están organizadas todas las plantillas que trae Adobe Creative Suite. Allí podemos visualizarlas y seleccionarlas.

1

Abriremos un [Documento Nuevo]. En tamaño de página, escribimos 90 mm en [Anchura] y 55 mm en [Altura]; a continuación, hacemos clic en [Aceptar].

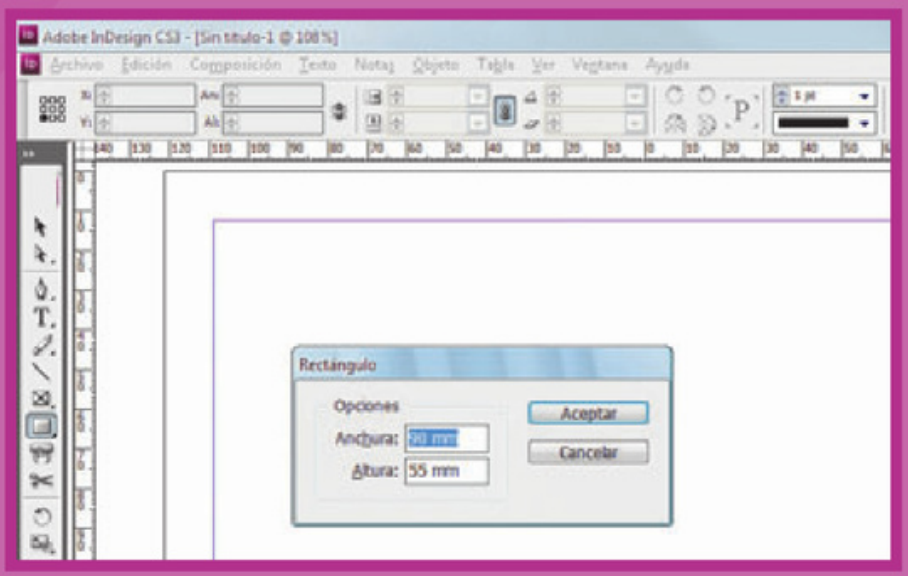


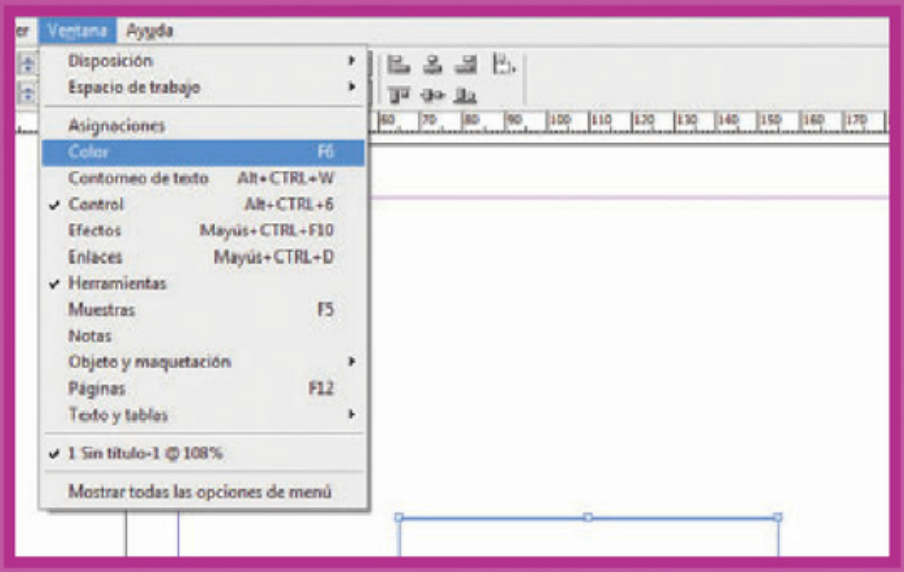
Ejemplos

Lo que veremos a continuación son ejemplos con un diseño simple, que nos permitirán comprender el funcionamiento de las herramientas de InDesign. Más adelante, trabajaremos con proyectos visualmente más atractivos.

2

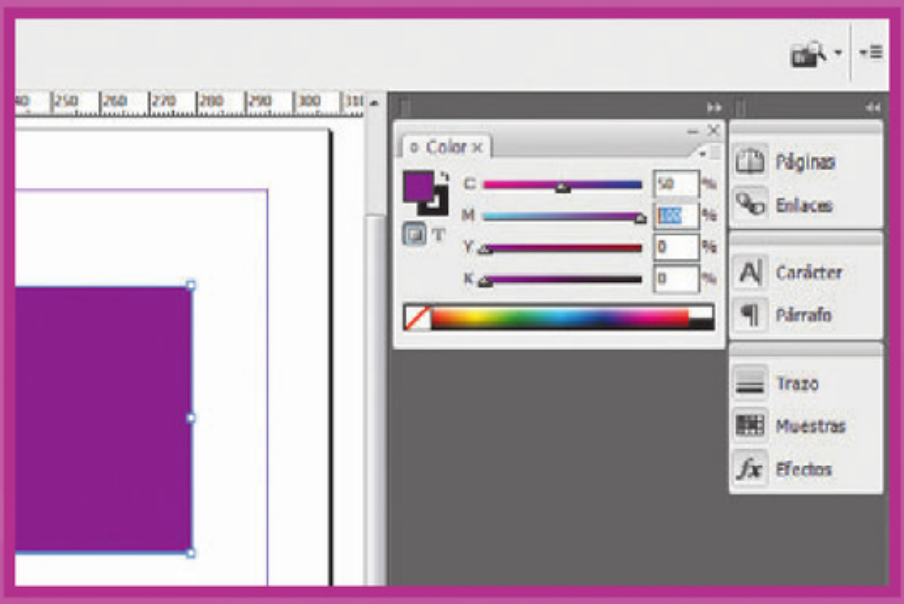
Elegimos [Rectángulo], de la [Barra de herramientas]. Manteniendo apretada la tecla <Alt>, hacemos clic en la hoja. Aparecerá el cuadro de diálogo que vemos en la imagen, donde escribimos las medidas [90 mm] y [50 mm].





3

Vamos al menú [Ventana] y presionamos en [Color] para activarla. Arrastramos la ventana [Color] hacia donde están las demás ventanas acopladas. Cuando aparezca transparente y con un borde azulado, la soltamos.



4

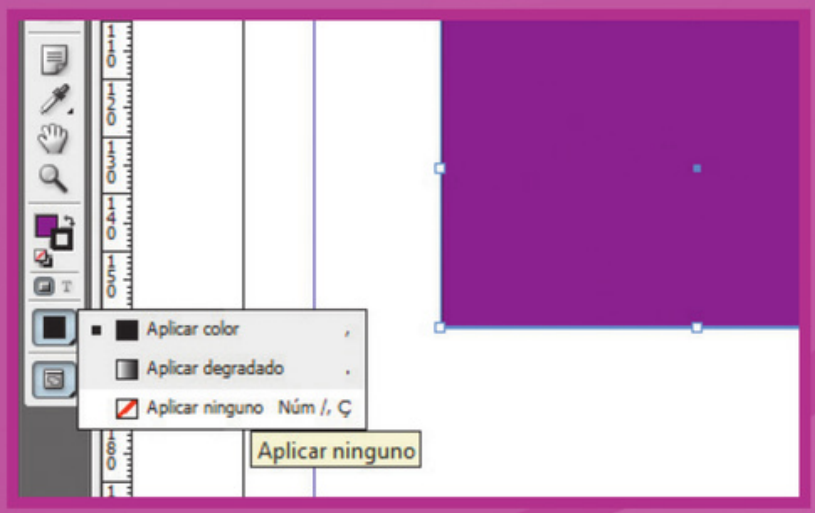
Colocamos los siguientes valores de color: Cyan [C] 50% y Magenta [M] 100%.

Imágenes prediseñadas

Recordemos que todas las imágenes prediseñadas que se utilizan para armar los ejercicios paso a paso pueden descargarse desde el sitio oficial de este libro, en diseno.redusers.com.

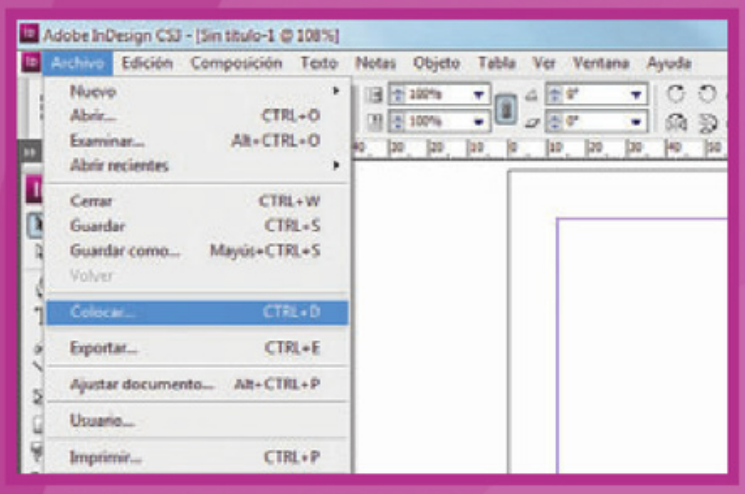
5

Hacemos clic en [Borde] y, luego, en [Aplicar ninguno], de la barra de herramientas, para que la tarjeta quede sin borde negro. Utilizamos [Zoom] para verla más de cerca.



6

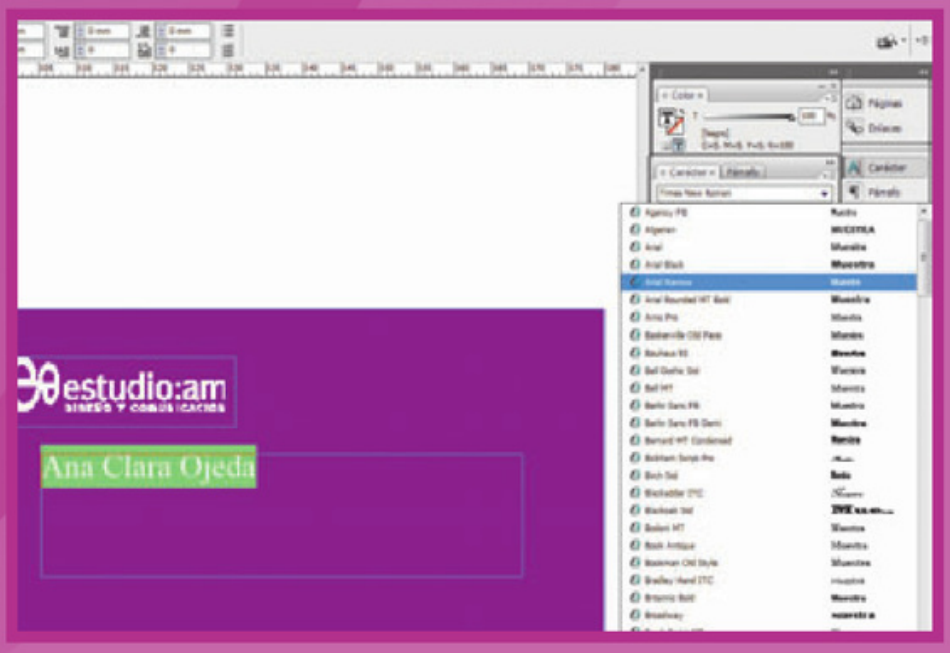
Vamos a [Archivo/Colocar] y buscamos el llamado logoam.eps, el archivo de Illustrator que traeremos. Se mostrará un símbolo de pincel. Para colocar el gráfico fuera de la tarjeta, hacemos clic en él (en caso de tener la tarjeta seleccionada, aparecerá otro símbolo, que significa que la tarjeta será utilizada como contenedor del gráfico; esto no es lo que necesitamos en este momento). Luego, con la [Herramienta de selección] lo arrastramos sobre la tarjeta.





7

Hacemos clic en el logo con la [Herramienta de selección]. Nos situamos en uno de los puntos de los ángulos, donde encontraremos una doble flecha. Para escalar el contenido y el marco a la vez, utilizamos la herramienta [Selección] y <Ctrl> (pulsamos <Shift> para cambiar el tamaño del objeto proporcionalmente). Lo acomodamos en el lugar correspondiente. Con la herramienta de [Texto] hacemos un marco por fuera de la tarjeta y escribimos el nombre de la persona a quien está destinada.



8

Seleccionamos la tipografía con la herramienta de [Texto], hacemos clic sobre el icono de la ventana [Carácter] para que éste se expanda, elegimos la tipografía Arial Narrow de cuerpo 12 pt, también expandimos la ventana [Párrafo] y elegimos [Centrar]. Por último, en la ventana [Color] seleccionamos blanco. Escribimos debajo el cargo de la persona; sólo cambiaremos el tamaño en la ventana [Carácter], por 9 pt.

Volvemos a hacer una caja de texto, y escribimos la dirección y el teléfono de la tarjeta, seleccionamos el texto con la herramienta correspondiente, y con [Gotero] hacemos clic sobre la frase que escribimos en el paso anterior.

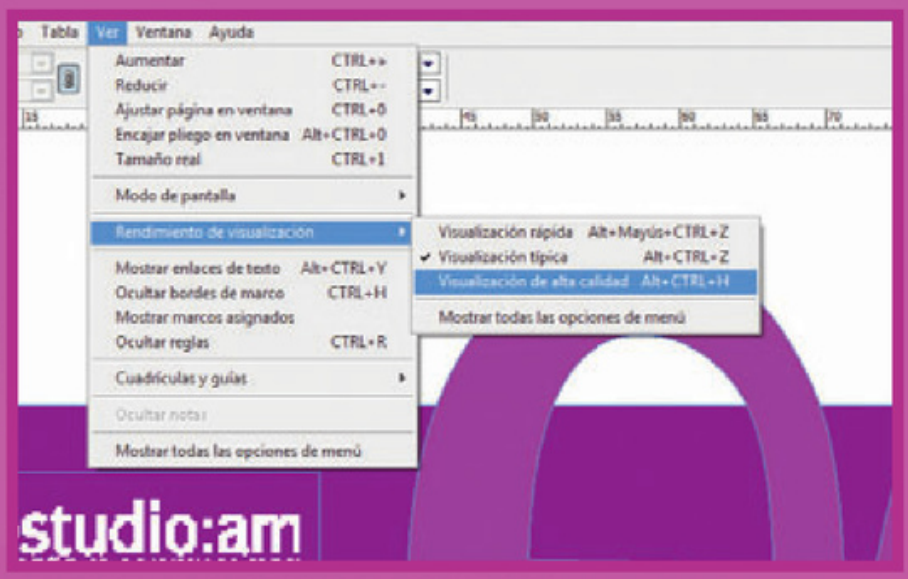


9

Abrimos en Illustrator el archivo isoam.eps, lo seleccionamos con la herramienta [Selección], presionamos las teclas <Ctrl + C> para copiarlo, vamos a InDesign y presionamos <Ctrl + V> para pegarlo. Como hicimos con el logo en un paso anterior, agrandamos el trazado al tamaño que vemos en la imagen, y lo coloreamos con 40% de cyan y 80% de magenta.

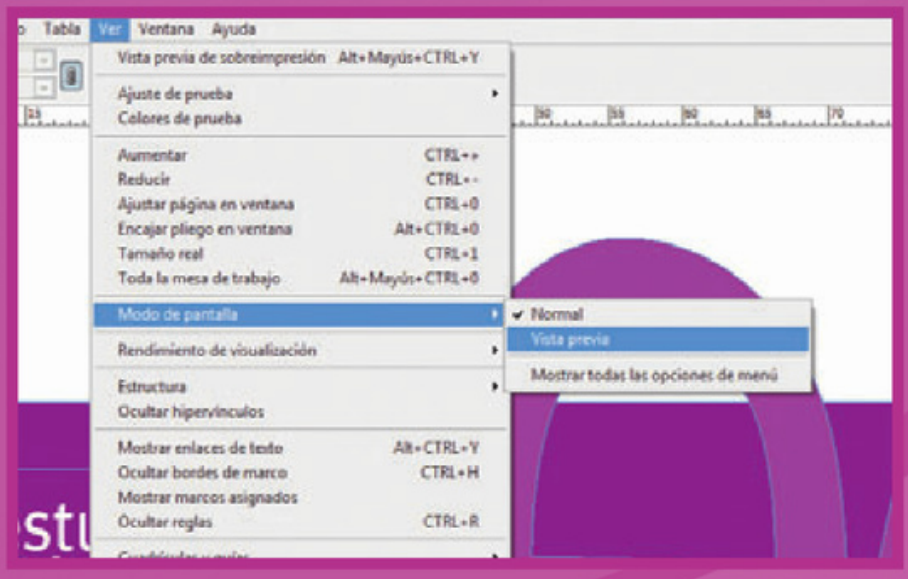
10

Seleccionamos el nombre y vamos a [Objeto/Organizar/Traer al frente]. Para visualizar mejor el trabajo, vamos a [Ver/Rendimiento de visualización/Visualización de alta calidad].



11

Si queremos ver la pieza sin las demasías, exactamente como quedará impresa, nos dirigimos a [Ver/Modo de pantalla/Vista previa]. Por último, si estamos conformes con el trabajo, lo guardamos. Existen varios formatos para hacerlo, que veremos más adelante. Por defecto, InDesign los guarda con la extensión *.indd. Este archivo se llama tarjetas.indd.



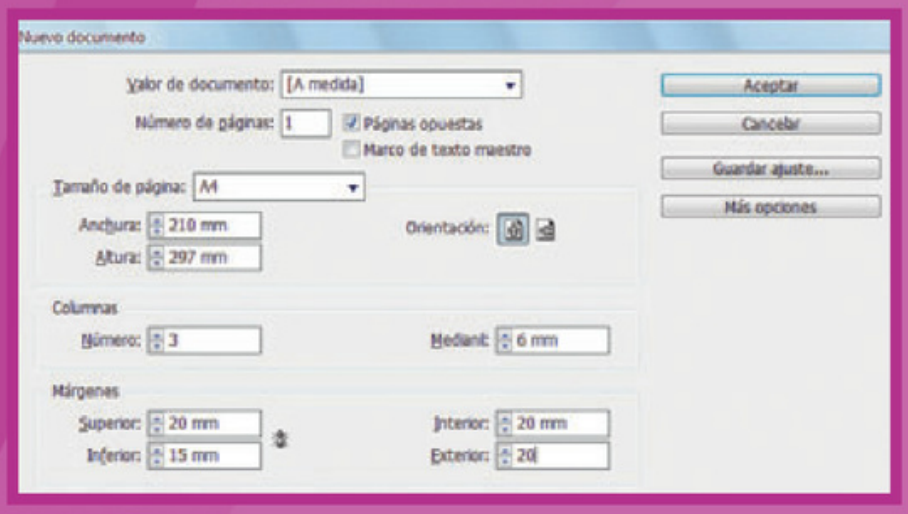
Armado de un flyer

En este ejercicio vamos a recorrer varias herramientas que nos ofrece InDesign sobre la base de un proyecto concreto, el armado de un flyer.

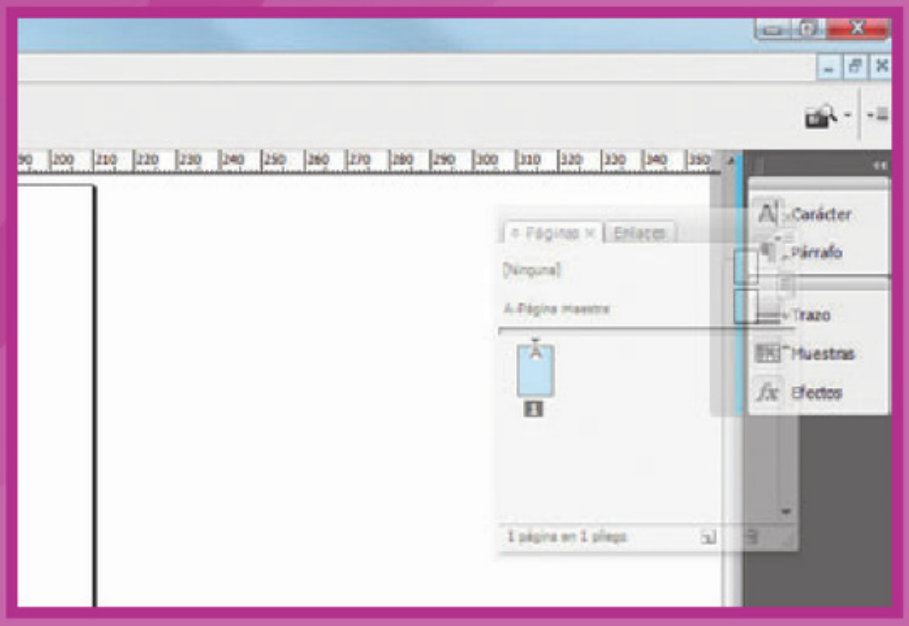
Ahora bien, ¿que es un flyer? Ésta es una palabra de origen inglés, que en diseño gráfico se utiliza para referirse a una pieza gráfica algo más compleja (en cuanto a diseño) que un volante, pero más simple que un folleto. Por lo general, es un folleto de una sola hoja tamaño A4, que puede ser sólo frente, o frente y dorso, sin pliegues ni dobleces.
A continuación, vamos a armar un flyer A4 en cuatro colores, sólo frente, con columnas enlazadas, imágenes, dibujos y un logo.

1

Vamos a [Archivo/Nuevo/Documento]; se abrirá una ventana para configurarlo. En este caso, vamos a indicar que sea una página tamaño A4, con orientación vertical, con tres columnas, un espacio entre columnas (medianil) de 6 mm, y márgenes de 20 mm arriba y en los costados, y de 15 mm en el pie.

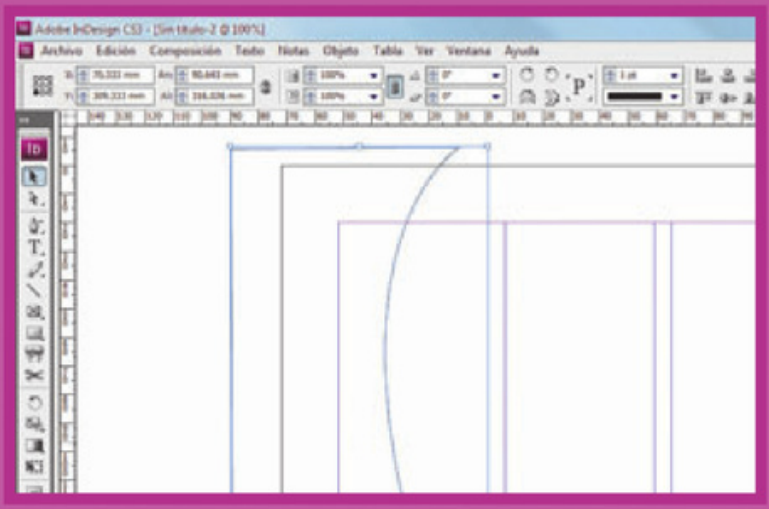


Si hacemos clic en [Páginas opuestas], generamos un archivo con páginas como un libro o una revista; en este caso la deshabilitamos, porque son hojas sueltas.



2

Podemos acomodar las paletas a nuestro gusto, o las iremos abriendo y acomodando a medida que trabajemos. La primera que necesitamos es la de [Páginas], para lo cual vamos a [Ventana/Página]. Para acoplarla a las demás, sólo la arrastramos hasta que aparezca transparente y con un espacio azul donde la queremos colocar.



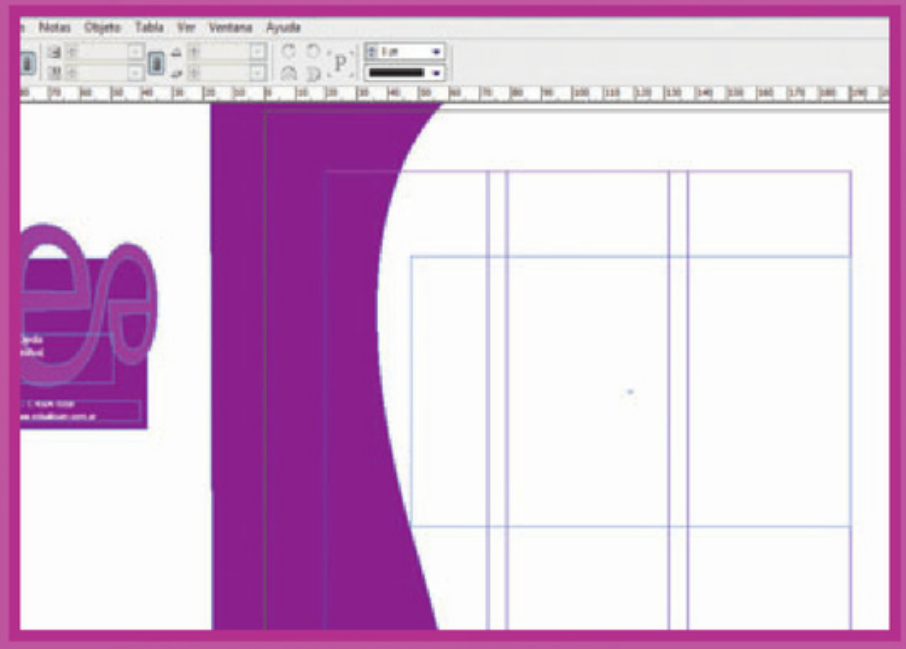
3

Con la [Pluma] dibujamos una forma, como vemos en la imagen (siempre hay que acordarse de dejar, por lo menos, medio centímetro de demasía). Para rellenar el trazado, abrimos la ventana de color, desde [Ventana/Color] en la barra de herramientas; usaremos el mismo color que ya utilizamos en el paso a paso de las tarjetas, porque estamos construyendo una imagen corporativa, es decir, varias piezas para un mismo cliente. Con el trazado seleccionado, vamos a [Gotero] y tomamos el color de la tarjeta haciendo clic sobre el fondo de la pieza.

4

Con [Selección directa], elegimos el logo que tenemos en la tarjeta y lo arrastramos manteniendo presionadas las teclas <Alt + Ctrl>. De esta manera, duplicamos el logo mientras lo acomodamos en el lugar en que queremos ponerlo. Una vez que está listo, y siempre manteniéndolo seleccionado, lo agrandamos tomándolo de un vértice y teniendo apretadas las teclas <Shift + Alt + Ctrl>, para que lo haga de manera proporcional.



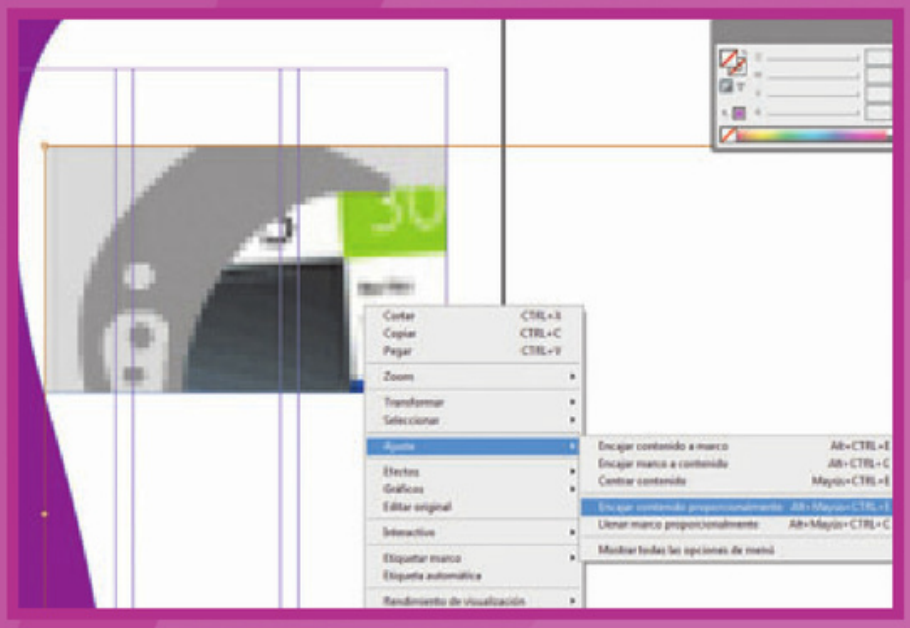


5

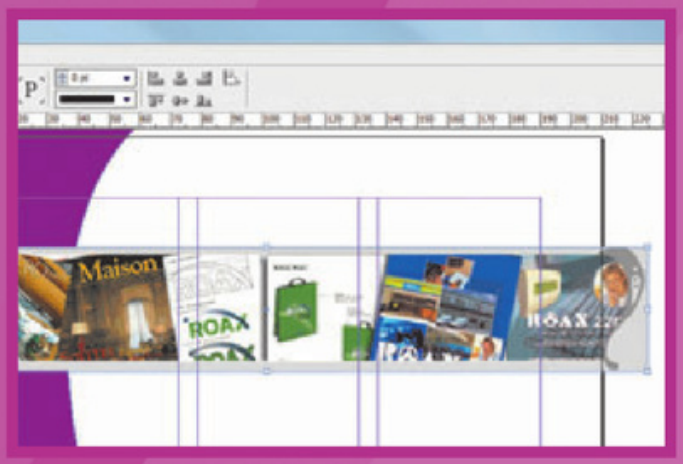
Ahora vamos a traer una imagen, desde [Archivo/Colocar]. Tengamos en cuenta que no debe estar seleccionado ninguno de los trazados porque, de lo contrario, la imagen será colocada en ese dibujo. Cuando aparece el cursor con la imagen por ubicar, dibujamos con el mouse un rectángulo, como vemos en la figura; eso hará que la imagen que importemos ocupe exactamente ese espacio.

6

Una vez hecho esto, la ubicamos dentro del contenedor, para lo cual hacemos clic con la herramienta [Selección directa] sobre la imagen. A continuación, presionamos el botón derecho del mouse y, del menú que se despliega, elegimos [Ajustes/Encajar contenido proporcionalmente]. La imagen se ubicará en el contenedor de manera proporcional. Vemos que queda un espacio grande en el contenedor que está vacío.



Para que el armado quede más prolijo, InDesign nos ofrece la opción de [Acomodar el marco a la imagen]; lo hacemos otra vez presionando el botón derecho del mouse.

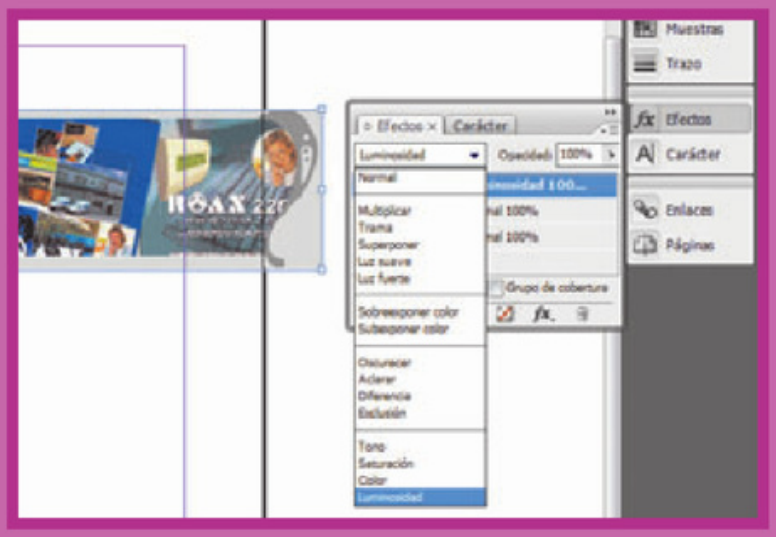


7

Vamos a terminar de ajustar la imagen. Necesitamos desplazarla al sitio adecuado y agrandarla proporcionalmente. Para esto, la seleccionamos con la herramienta correspondiente, mantenemos apretadas las teclas <Alt + Ctrl> y, una vez que empezamos a moverla, pulsamos también <Shift>. Esta última tecla sirve para que la imagen se agrande en forma proporcional.

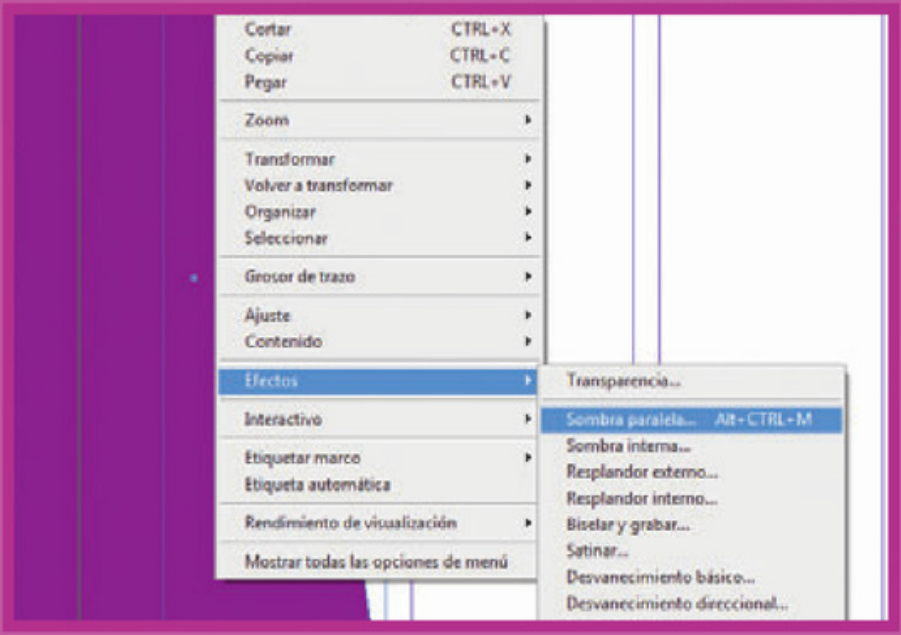
8

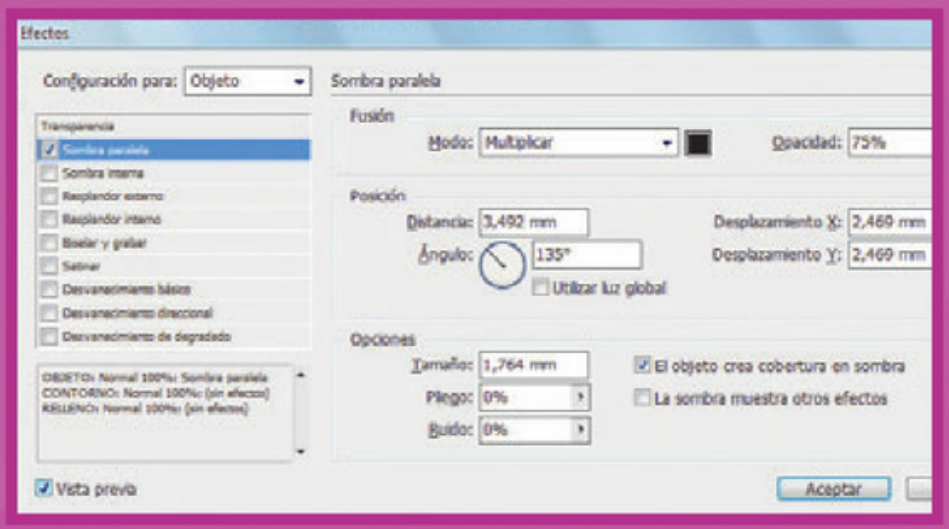
Vamos a [Ventana/Efectos], seleccionamos la imagen y, en la [Paleta de efectos], elegimos [Luminosidad]. De esta manera, la imagen tomará el color del fondo: donde pisa el violeta, tendrá ese tono; y donde pisa el blanco, estará como es la imagen real.



9

También contamos con otros efectos, como sombras, luces, resplandores, biselados y desvanecimientos, entre otros. En este caso, vamos a aplicarle sombra al trazado lateral que hicimos en los primeros pasos. Simplemente, volvemos a utilizar la herramienta de [Selección] y hacemos clic sobre el trazado violeta. Al presionar el botón derecho del mouse, aparece un menú, del que elegimos [Efectos/Sombra paralela].



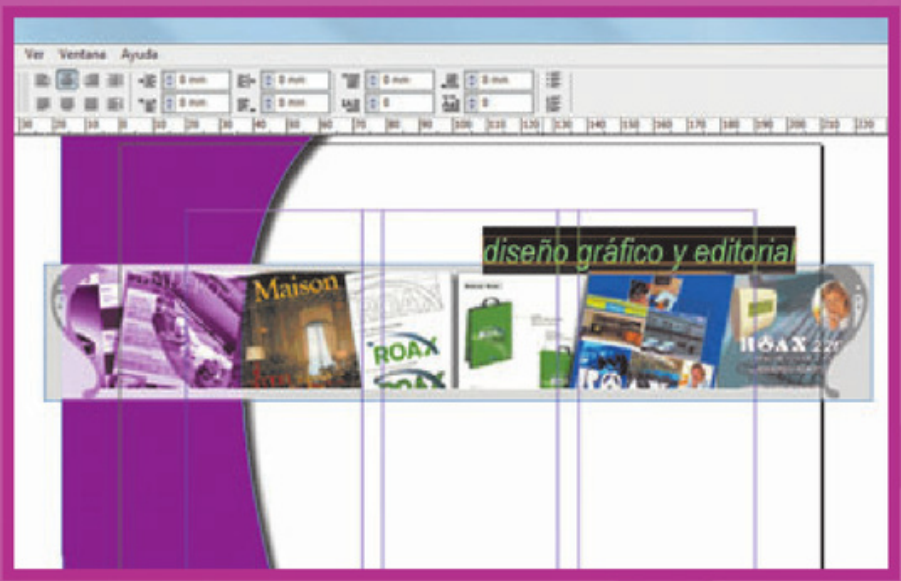


10

Se abre un submenú para ajustar los efectos. Al hacer clic en [Vista previa], podemos ver cómo queda aplicado.

11

Ahora, usando la herramienta de [Texto], realizamos una caja y escribimos "diseño gráfico y editorial". Con [Gotero] copiamos el formato de la tipografía de la tarjeta, pero como ésta es blanca y necesitamos que se lea, seleccionamos otra vez la frase y, con el [Gotero], tomamos el color del trazado violeta. Lo volvemos a seleccionar y ajustamos el tamaño desde la barra superior; ponemos 30 puntos en [Tamaño de fuente].



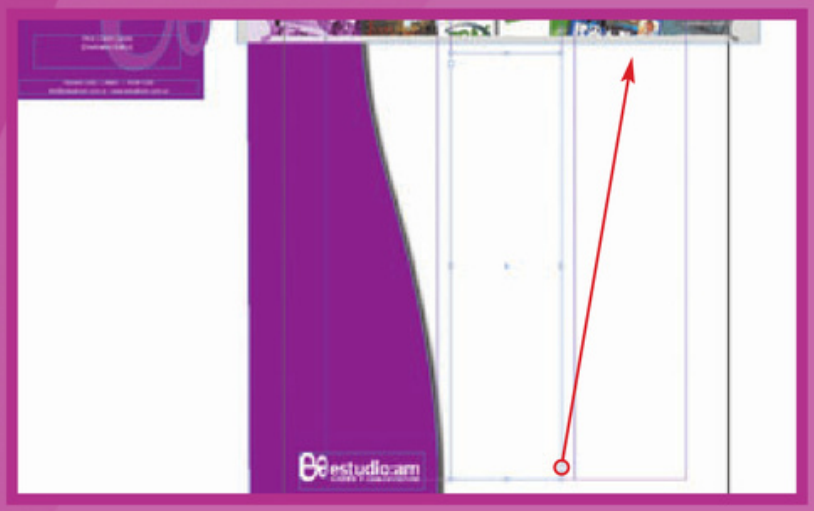


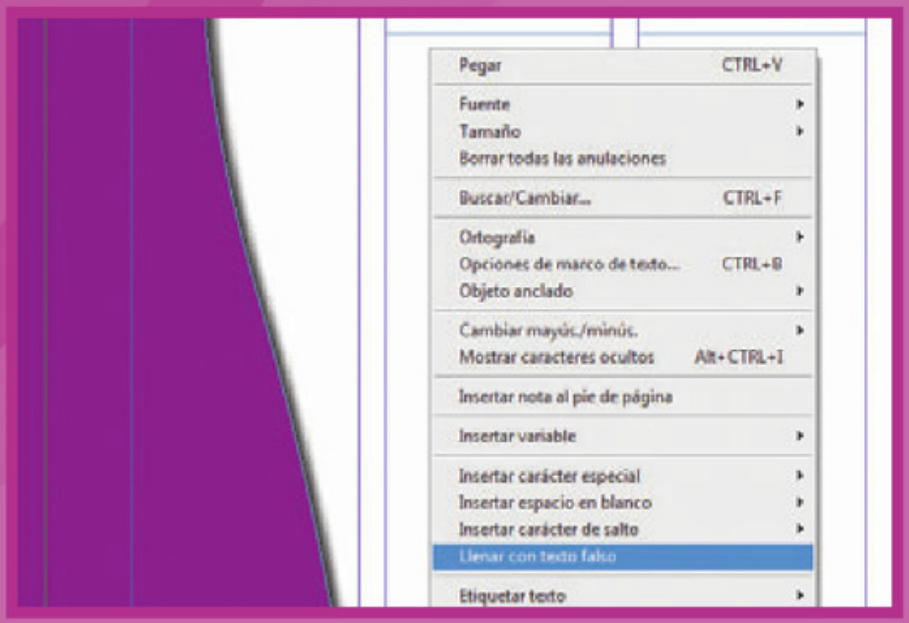
12

Volvemos a tomar la herramienta de [Texto] y a trazar una caja, pero esta vez hacemos columnas siguiendo las guías realizadas al crear las páginas maestras.

13

Hacemos clic en el rectángulo que aparece en la parte inferior derecha de la columna y, a continuación, otro clic en la siguiente columna, para que estén enlazadas.





14

InDesign nos permite trabajar con texto simulado, lo cual nos facilita la tarea a la hora de diseñar y, después, enviarle al redactor la cantidad de caracteres necesarios para la pieza que estamos armando. Para hacerlo, primero establecemos los parámetros de la tipografía que vamos a aplicar en el flyer (en este caso, Arial Narrow/10 tamaño/12 de interlineado, centrado justificado, color negro). Luego, hacemos clic derecho y, en el menú que aparece, seleccionamos [Rellenar con texto falso].

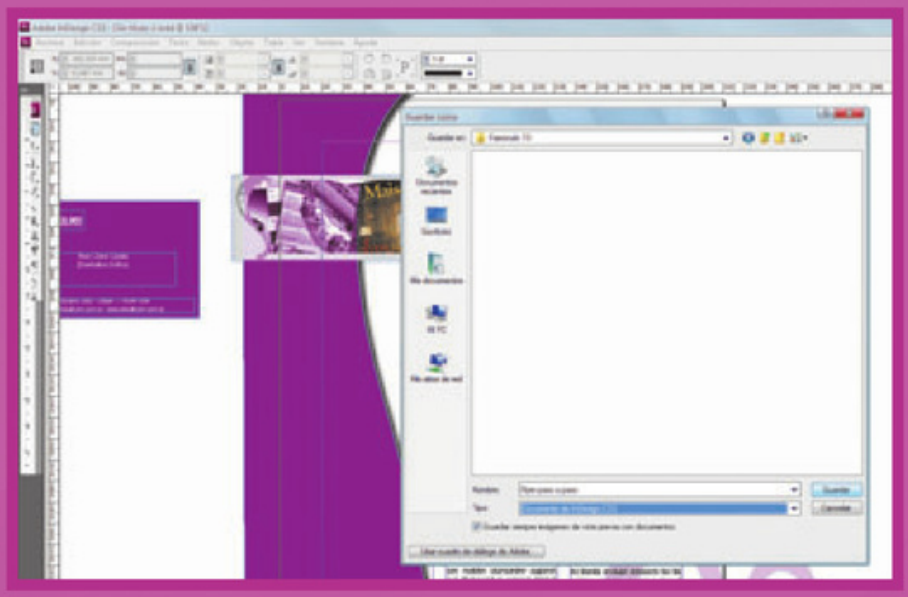


15

Ahora, con la herramienta de [Selección] tomamos el isotipo de la tarjeta para seguir creando un "sistema gráfico", y lo colocamos en el ángulo inferior derecho del flyer. Lo agrandamos como ya hicimos en pasos anteriores y, desde la solapa de efectos, le aplicamos una transparencia del 30%.

16

Tecleando <W>, vemos cómo queda el trabajo sin las demasías. Como último paso, vamos a [Archivo/Guardar como]. Desde el programa también podemos almacenar el archivo para su impresión en PDF; este tema lo veremos en los próximos proyectos.



Modificaciones al trabajo

Los ejercicios aquí propuestos tienen dos objetivos: por un lado, ayudar al lector a agilizar el conocimiento de las diferentes funciones incluidas en Adobe InDesign CS3 (la única manera de recordar "dónde está cada cosa" es utilizándolas una y otra vez); por el otro, los ejercicios los ayudarán a establecer un orden de composición al momento de armar los proyectos. De todas formas, la tarea no debe terminar aquí, y esto debe tomarse sólo como un punto de partida. Una excelente manera de desarrollar nuestra destreza en la composición visual sobre InDesign es practicar realizando modificaciones visuales estructurales a los proyectos aquí propuestos, y tratar de generar resultados diferentes.

Parte 3

8

Composiciones complejas

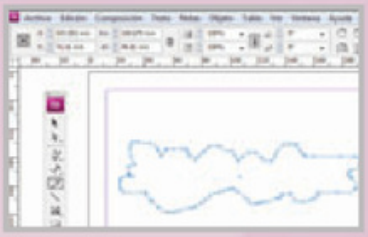
Llegó el momento de poner todos nuestros conocimientos en práctica y de realizar composiciones complejas.

8 SUMARIO



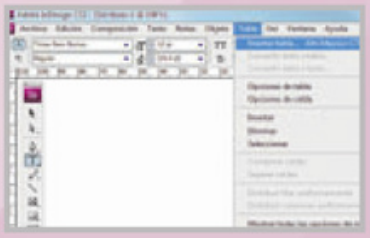
¡A DIBUJAR! 255

InDesign es también una excelente herramienta para crear ilustraciones simples y complejas. Veamos qué herramientas nos ofrece para esto.



LA HERRAMIENTA [LÁPIZ] 256

Se trata de una de las herramientas que más utilizaremos para dibujar. En esta sección, aprenderemos varias formas de aprovecharla.



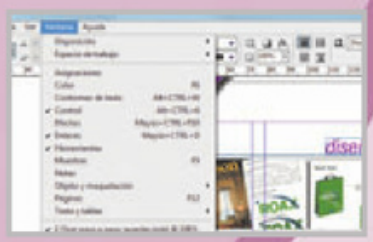
TRABAJO CON TABLAS 265

Las tablas son una forma muy efectiva de estructurar grandes cantidades de información. En esta sección, aprenderemos a trabajar con ellas.



TRANSPARENCIA Y EFECTOS 278

En esta sección, aprenderemos algunos efectos de procesamiento de imágenes que resultan muy interesantes.



CÓMO GUARDAR EL TRABAJO 286

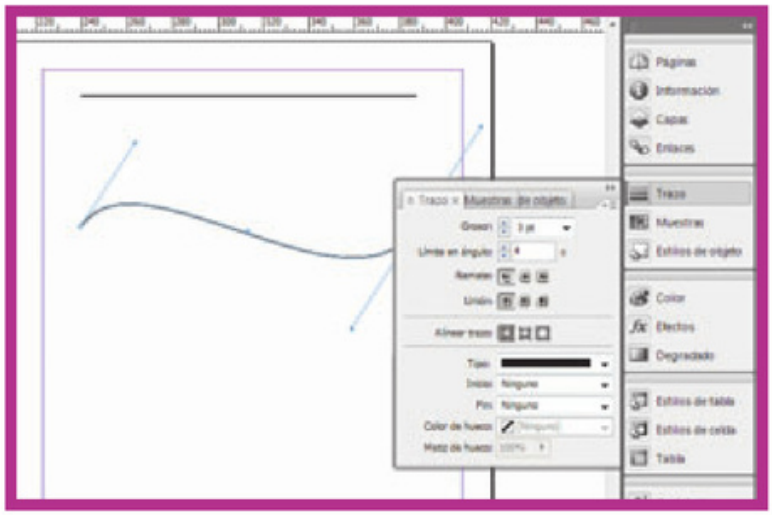
El tema del guardado de archivos es un tópico muy importante en InDesign. Veamos cómo se lleva a cabo esta tarea.

¡A dibujar!

InDesign CS3 brinda gran cantidad de herramientas para combinarlas y generar ilustraciones, tanto simples como complejas.

Comenzaremos por explicar el tema de los trazados y las formas, y la manera de editarlos; y luego pasaremos a analizar opciones más avanzadas para crear un proyecto profesional. Los trazados son líneas formadas por varios puntos y segmentos, tanto rectos como curvos. Es posible generar trazados simples o compuestos, abiertos o cerrados, formas sencillas y complejas también.

Los trazos pueden crearse desde [Panel de herramientas/Pluma], [Línea], [Lápiz] o [Formas básicas]; y luego editarse (por ejemplo, para curvar una línea) usando [Convertir punto de ancla], o moverlos con [Selección directa] (la flecha blanca). Los puntos que poseen los trazados se denominan puntos de ancla, y pueden ser de vértice (cambian la dirección) o de suavizado (conectan la curva continua). Los trazados curvos tienen controladores de dirección, mediante los cuales podemos darles forma.



Vemos aquí un trazado; abajo, el mismo luego de curvarlo mediante las herramientas de vector, como [Transformar punto de ancla], y se lo está modificando con los controladores de dirección.

Los trazados son líneas formadas por varios puntos y segmentos, tanto rectos como curvos.

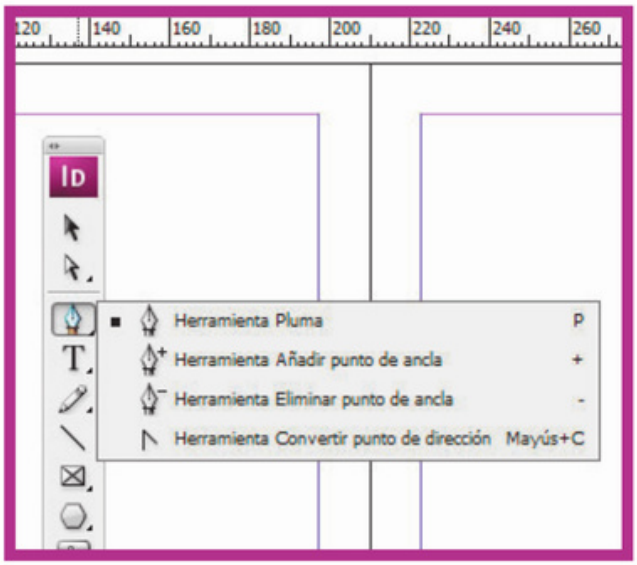
Dibujar líneas y formas básicas

[Línea] y [Formas básicas]: Se generan desde [Panel de herramientas/Línea, Rectángulo, Elipse (si mantenemos presionada la tecla <Shift>, se forma un círculo) o Polígono] (haciendo doble clic en esta herramienta, accedemos a opciones para crear el polígono, como la cantidad de lados).

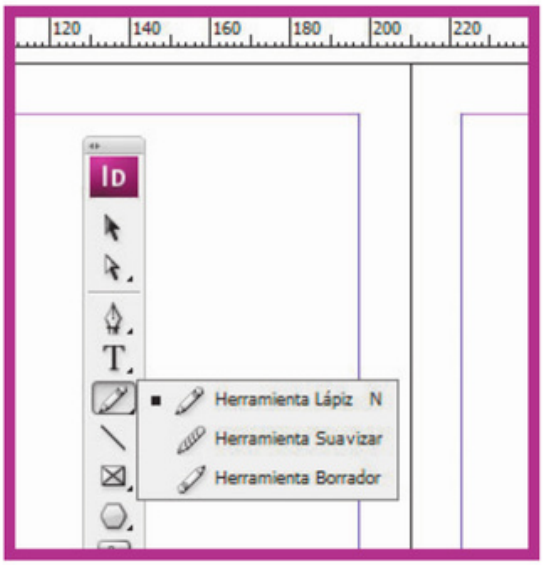
[Lápiz]: Es una herramienta más manual. Permite crear trazados como si la pantalla fuera un papel, y el mouse, el lápiz. También se pueden generar trazos abiertos o cerrados, y luego editarlos, mediante el agregado o la quita de puntos de ancla. Para cambiar los colores, vamos al [Panel de color] y allí seleccionamos [Relleno] o [Trazo] y elegimos el tono deseado.

Líneas y puntos de ancla

Las líneas o trazados y los puntos de ancla trabajan de manera conjunta, y con ellos es posible crear ilustraciones.



Aquí se ven las herramientas de [Pluma] desplegadas en el panel correspondiente: [Añadir punto de ancla], [Quitar punto de ancla] y [Convertir punto de dirección].



Éstas son las herramientas de [Lápiz] desplegadas en el panel correspondiente: [Lápiz], [Suavizar] y [Borrador].

Por medio de la selección de puntos, y de su agregado o eliminación, es posible dar forma a las líneas. Al abrirlas, se generarán formas abiertas; en tanto que al cerrarlas, se obtendrán figuras cerradas, que se pueden rellenar.

Las líneas constan, por lo menos, de un punto de comienzo y uno de final. Ya explicamos que se pueden usar los controladores de dirección para curvarlas. Éstos poseen un pequeño círculo al final, donde debemos apoyar el mouse para hacer las modificaciones. El ángulo de estos controladores determinará la curva de la línea ([Panel de herramientas/Convertir punto de dirección]). Cada línea también tiene un punto central en su parte media.

Entonces, mediante el uso de InDesign, podremos generar trazos a partir de las herramientas [Pluma], [Línea], [Lápiz] y [Formas básicas].

La creación de un trazado permite realizar, luego, textos en trazado, un elemento muy utilizado en el diseño editorial. Se parte de un trazo, que luego se curva con la herramienta [Convertir punto de ancla]; el siguiente paso es seleccionarlo y aplicarle [Texto en trazado]. De esta manera, el texto seguirá la línea del trazo, ya sea éste curvo o recto, abierto o cerrado.

Para generar un trazado curvo, vamos a [Panel de herramientas/Pluma, Línea o Lápiz/Convertir punto de dirección] y cambiamos el trazado a curvo usando los controladores de dirección.

La creación de ilustraciones sobre la base de formas simples requiere de tiempo y paciencia, pero los resultados suelen ser más que satisfactorios.

Trabajar con puntos de ancla

El dominio de la gestión de los puntos de ancla nos permitirá componer dibujos complejos con suma facilidad.

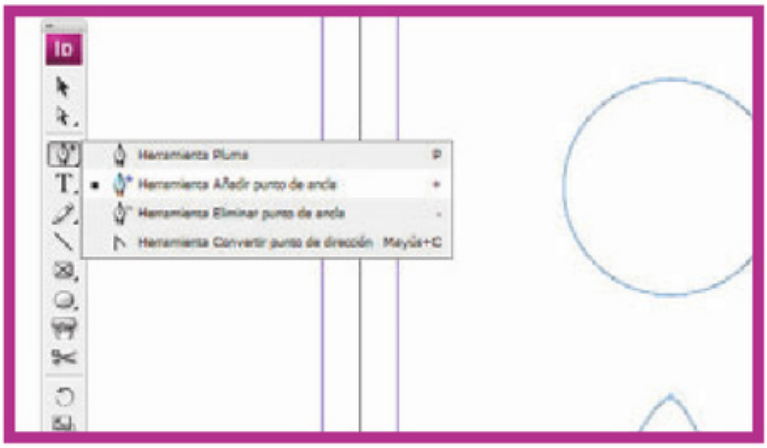
Repasando, diremos que los puntos de ancla son los vectores que se van añadiendo para generar los trazados. Es posible cerrarlos para crear una forma cerrada, como ya explicamos, y también curvarlos, para ir realizando la ilustración necesaria.

Para trabajar con puntos de ancla, debemos recurrir al [Panel de herramientas]. Con [Pluma], vamos añadiendo punto por punto; con [Lápiz] generamos un trazado manual formado por estos puntos; y con [Línea], realizamos un trazado con un punto al comienzo y otro al final. También, con [Formas básicas] podemos obtener otras compuestas por estos puntos de ancla. Una vez generados dichos puntos, es posible agregar otros, eliminarlos o convertirlos a curvas.

OPCIONES DE GESTIÓN DE TRAZADOS

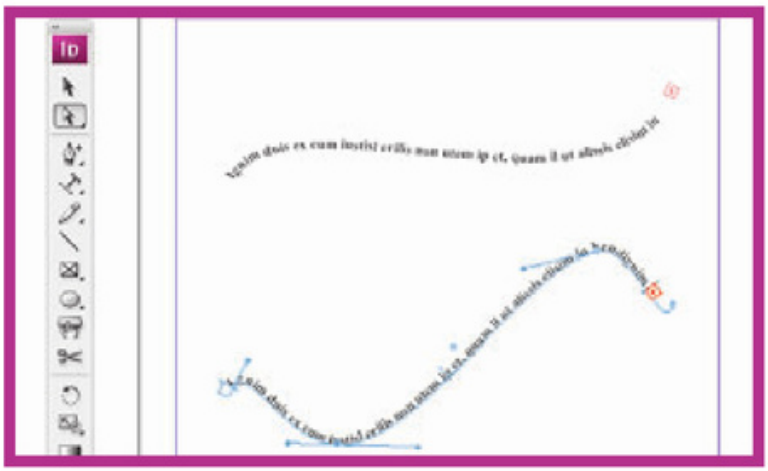
- Para borrar un trazado: [Panel de herramientas/Eliminar punto de ancla].
- Para convertir un punto a curva: [Panel de herramientas/Convertir punto de dirección/Trabajar con los controladores de dirección].
- Para seleccionar un solo punto del trazado: [Panel de herramientas/Selección directa] (flecha blanca).
- Para seleccionar todos los puntos del trazado o figura: [Panel de herramientas/Selección] (flecha negra).
- Para unir dos puntos de ancla o cerrar una figura: Con la herramienta [Pluma] seleccionada, hacemos clic cuando en su icono aparece un pequeño círculo.

Si creamos un texto en trazado, también podremos editarlo, mediante el agregado o la eliminación de puntos de ancla, o cambiando la forma de la línea. El texto mantendrá el trazo que se genere.



Aquí vemos que se generó un trazado con una forma básica. Luego se le añadieron puntos de ancla y se modificó la forma.

Para agregar un punto de ancla en un trazado, vamos a [Panel de herramientas/ Añadir punto de ancla].

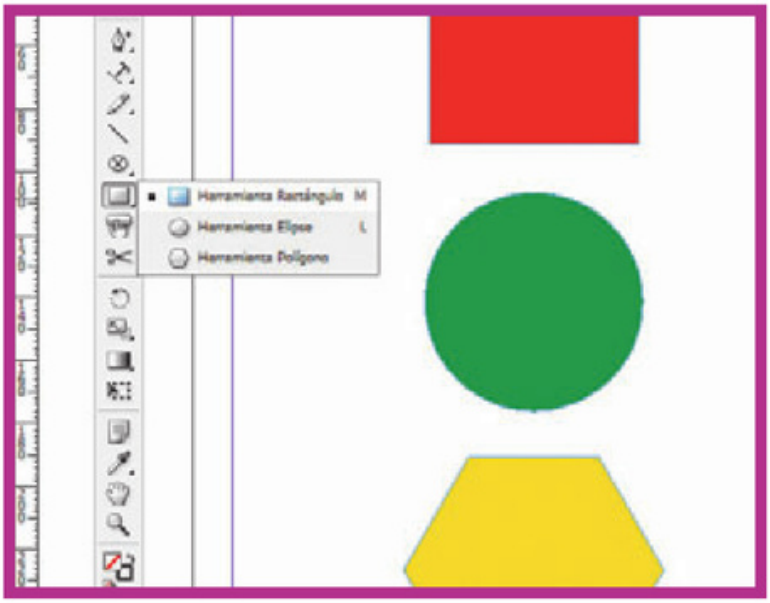


En este caso, se generó un texto en trazado. Debajo se ve el mismo texto luego de modificar algunos de los puntos de ancla con la herramienta [Selección directa].

Líneas y formas

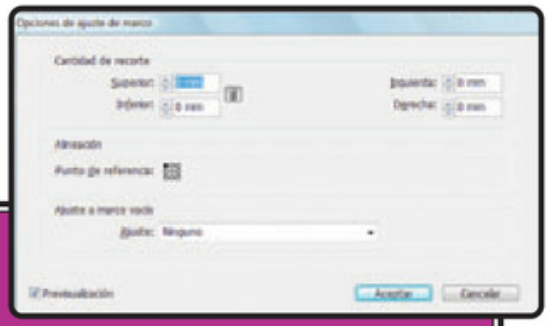
Es posible crear formas sencillas, con las que luego trabajaremos para obtener el diseño final. En esta sección aprenderemos a realizar líneas y formas básicas, que luego podremos modificar fácilmente.

Quizás estas primeras secciones resulten un poco aburridas, pero si recordamos nuestro proceso de aprendizaje de Illustrator, algunos capítulos atrás, nuestra memoria nos dirá que las formas básicas son el punto inicial para crear composiciones visuales complejas. El proceso consiste en armar la base de la composición con formas básicas, y luego ir utilizando las herramientas de modificación para cambiar el carácter de estas formas, hasta lograr el resultado deseado. Para dibujar las formas básicas o líneas, nos dirigimos a [Panel de herramientas/Línea o Formas básicas], y movemos el mouse para darle al elemento el tamaño que deseemos. También, mediante la creación de una forma básica, podremos crear un [Marco vacío de gráfico] o [Marcador de posición] ([Panel de herramientas/Marco de Rectángulo, Marco de Elipse o Marco de Polígono]). Para cuadrados y círculos, seleccionamos la herramienta en cuestión y, mientras trazamos la forma, mantenemos presionada la tecla <Shift>.



Tres formas básicas creadas desde el [Panel de herramientas] (presionando la tecla <Shift>); luego se las rellenó.

Se creó un marcador de posición desde el [Panel de herramientas], y se abrió la ventana de ajuste de marco.



Marcadores de posición

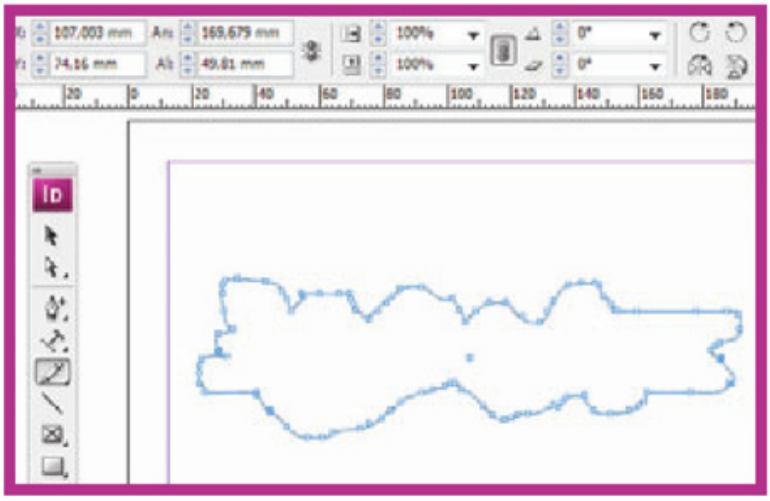
Un marcador de posición es una forma básica (cuadrado, rectángulo, elipse, círculo o polígono) que se genera para luego usar, no como tal o para una ilustración, sino para ser rellenada, por ejemplo, con un texto. Ésta es una opción muy utilizada en diseño editorial, ya que, antes de comenzar a incluir textos, imágenes u objetos en las páginas, es preciso generar una cierta grilla que va a contenerlos. Así, se decide de antemano dónde se ubicarán los elementos. Para generar un marcador de posición, vamos a [Panel de herramientas/Marco de Rectángulo] (o [Marco de Elipse] / [Marco de Polígono]). Una vez hecho esto, podremos añadir en ellos lo que deseemos. Para realizar cambios al marcador de posición, primero lo seleccionamos y, luego, vamos a [Objeto/Ajustes/Opciones de ajuste de marco].

La herramienta [Lápiz]

Anteriormente hemos visto cómo manejar esta herramienta con Adobe Illustrator. En este caso, el proceso no es muy diferente, por lo que podremos aprender a dominarla con rapidez.

Esta herramienta es de tipo manual, ya que permite generar los trazos como si estuviéramos dibujando sobre un papel. El trazado obtenido tendrá cierta cantidad de puntos de vector (el usuario no puede definir dónde aparecerán, sino que esto se hace automáticamente), que podrán eliminarse si son muchos o queremos suavizar el resultado. Así iremos realizando las ilustraciones que queramos. También podremos crear trazos abiertos o cerrados, y editarlos, agregarles o quitarles puntos de ancla. Veamos a continuación algunas sugerencias para sacarle el máximo provecho:

- Para dibujar un trazado con [Lápiz]: Seleccionamos la herramienta y desplazamos el mouse.
- Para generar un trazado cerrado: Seleccionamos la herramienta y desplazamos el mouse mientras mantenemos presionando la tecla <Alt>.
- Podemos editar los trazados con la herramienta [Lápiz]. Por ejemplo, añadir otros trazados o conectarlos.



Un trazado cerrado generado con la herramienta [Lápiz].

La herramienta [Lápiz] nos permite componer trazos como si estuviéramos dibujando con lápiz y papel.

Opciones de [Lápiz]

Esta herramienta posee varias opciones predefinidas. Haciendo doble clic en ella, es posible acceder a las siguientes: [Fidelidad], [Suavizado], [Rellenar nuevos trazos de lápiz], [Mantener seleccionado] y [Editar trazados seleccionados].

Herramienta [Suavizar]

Una vez generado el trazo, podremos usar la herramienta [Suavizar], que nos permitirá ir eliminando algunos puntos de ancla, sin modificar la forma básica del trazado. Sólo tenemos que elegir la herramienta y pasarla "suavemente" sobre el trazo.

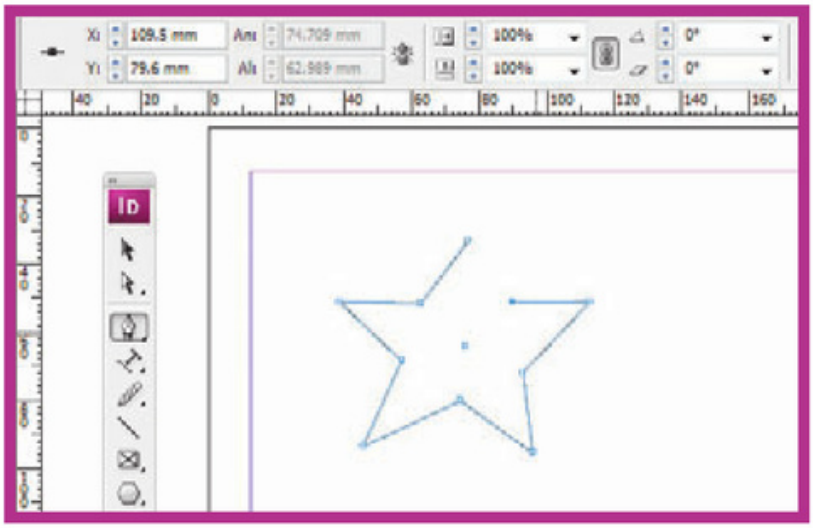
La herramienta [Pluma]

Al utilizar esta opción, se van insertando puntos de vector que, luego, podrán modificarse con las herramientas de trabajo de vectores.

Esta herramienta nos permite realizar un trazado; esto es, una línea formada por varios puntos, denominados puntos de ancla. Luego, si lo deseamos, podremos agregar otros o eliminar algunos de ellos. La línea comprendida entre dos puntos se denomina segmento, que puede ser curvo o recto. Una vez que realizamos una línea, podemos modificarla: cambiar su grosor, color y relleno, si es un objeto cerrado (tema que veremos más adelante).

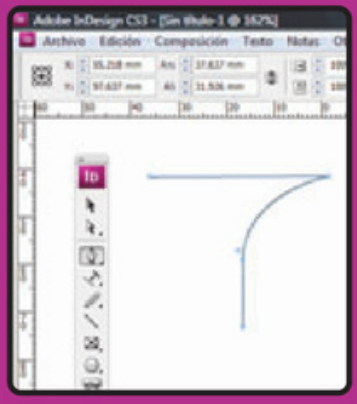
Así es como se crea el trazado base del objeto, con sus puntos de ancla. Luego, con [Convertir puntos], podremos transformarlos a curvos (si son rectos) o viceversa; y arrastrarlos para variar su orientación.

Encontraremos otras opciones si desplegamos [Panel de herramientas/Pluma]. Con [Añadir puntos], podemos agregar otros al trazado, en tanto que con [Eliminar puntos], los borramos.



InDesign e Illustrator tienen muchas herramientas similares. ¡No tenemos que aprender todo dos veces!

Creación de una forma con la herramienta [Pluma].



Trazos con [Pluma]

- Para dibujar un trazo recto: [Panel de herramientas/Pluma], hacemos clic donde queremos que comience la recta y clic donde queremos que termine.
- Para trazos curvos: [Panel de herramientas/Pluma], hacemos clic donde comenzará la curva y mantenemos presionado el botón del mouse. Luego, definimos la inclinación de la curva, y soltamos. Movemos los controladores de dirección y hacemos clic donde queremos que termine la curva.
- Para dibujar rectas seguidas de curvas: [Panel de herramientas/Pluma], dibujamos una recta y la curvamos haciendo clic en el último punto.

Edición de trazados

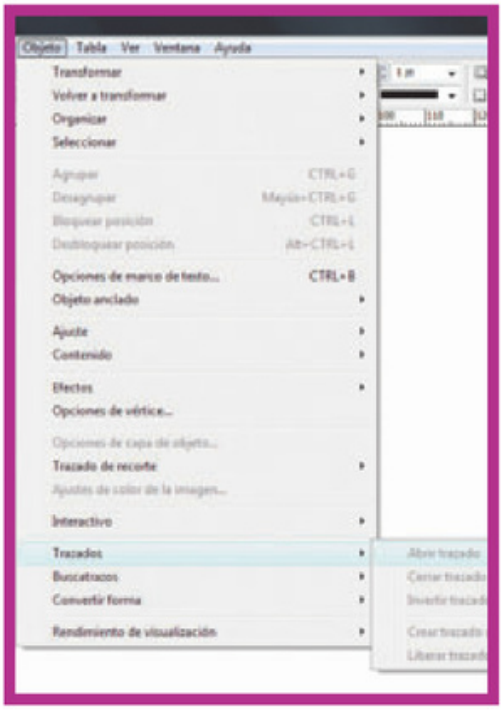
InDesign ofrece a los usuarios varios modos para editar trazados y, así, generar cualquier tipo de trabajo. En esta sección veremos, además, algunas recomendaciones para obtener los mejores resultados.

Para seleccionar los puntos de los trazados, líneas o figuras podemos usar la flecha blanca, [Selección directa], o la negra, si son trazos completos u objetos. Luego, desde el [Panel Trazo] tenemos la posibilidad de cambiar el grosor y el tipo del trazado, entre otras opciones. Si queremos cambiar el grosor de un trazo o el tamaño de un punto, lo hacemos desde los paneles ubicados al lado derecho de la pantalla. Primero mantenemos seleccionada la línea, usando la flecha negra o la blanca, y en el [Panel Trazo] elegimos el valor numérico que deseamos. También desde este panel podremos editar los trazos con las siguientes herramientas: [Grosor], [Límite de ángulo], [Remate], [Unión], [Alinear trazo] y [Tipo].

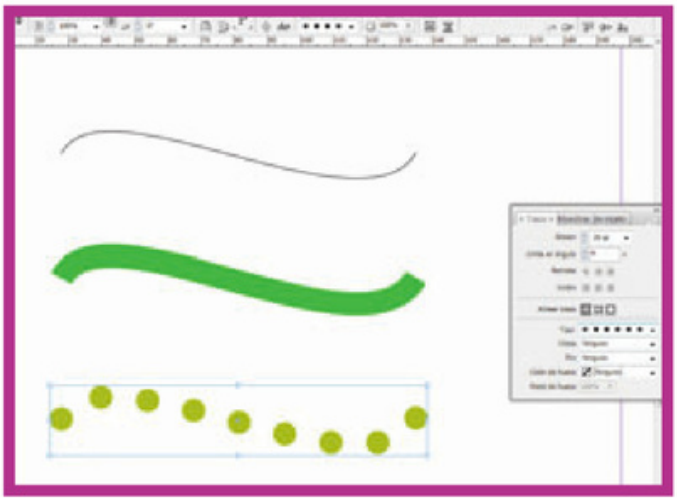
Al seleccionar el trazado, desde [Panel de control/Trazo] es posible realizar diversas acciones, como [Abrir trazado], [Cerrar trazado], [Invertir trazado], [Crear trazado compuesto] y [Liberar trazado compuesto].

GESTIÓN AVANZADA DE TRAZOS

- Si queremos seleccionar más de un punto o parte de un trazo, usamos [Selección directa] mientras mantenemos pulsada la tecla <Shift>.
- Para cerrar un trazado abierto, seleccionamos los dos puntos que se unirán y presionamos el botón [Conectar puntos], en el [Panel de control].



Aquí vemos cómo se abren más opciones de trabajo con trazos.



Tres trazados curvos copiados y pegados, con distintos color, grosor y tipo de trazo.

- Si queremos mover puntos usando el teclado, lo podemos hacer fácilmente seleccionándolos y usando las flechas de dirección.
- Para añadir o eliminar puntos de ancla, nos dirigimos a [Panel de herramientas/Añadir/Eliminar puntos de ancla].
- El color del trazo se modifica desde [Selección directa] y, luego, [Panel de color] (previa selección de la acción de borde).
- Para suavizar el trazo, seleccionamos el trazo compuesto y aplicamos el suavizado con [Panel de herramientas/Suavizar].
- Si necesitamos cortar el trazo, primero lo seleccionamos y, después, vamos a [Panel de herramientas/Tijera].

Formas compuestas

Cuando un objeto está integrado por varios (como trazados individuales), se lo denomina forma o trazado compuesto.

Es posible trabajar tanto con trazados como con formas compuestas; la base de la edición con este tipo de elementos es la misma. Primero veremos cómo crear un trazo compuesto y, luego, una forma compuesta.



Arriba se ven dos figuras, y debajo, el resultado de generar un trazado compuesto. Se puede observar que se forma un hueco, que podremos invertir si así lo deseamos.

CREACIÓN DE UN TRAZADO COMPUESTO

Para crear un trazado compuesto, seleccionamos todos los que lo formarán y, luego, vamos a [Objeto/Trazados/Crear trazado compuesto]. Se generarán ciertos huecos entre las figuras, que se podrán invertir también desde [Panel de control/Objeto/Trazados/Invertir trazados]. Para quitar el trazado compuesto, los seleccionamos y nos dirigimos a [Panel de control/Objeto/Trazados/Liberar trazado].

CREAR UNA FORMA COMPUESTA

Si necesitamos crear una forma compuesta, podemos acudir al panel [Ventana/Objeto y maquetación/Buscar trazos], donde se ofrecen varias opciones para hacerlo: [Añadir], [Eliminar], [Intersecionar], [Excluir superposición] y [Eliminar de fondo]. Para revertir esta acción, vamos a [Objeto/Trazados compuestos/Liberar].

Cuando queremos usar un texto como trazado compuesto, primero debemos convertirlo a contornos, para lo cual lo seleccionamos y vamos a [Texto/Crear contornos]. Luego podremos liberar dichos trazados del texto convertido a curvas, para trabajar con más facilidad. Una vez convertido, es posible aplicar las herramientas de vector, porque éste pasa a ser un elemento formado por puntos de vector y segmentos.



Aquí se crearon dos formas: una elipse y un polígono. Luego se abrió la ventana [Buscatrazos] y se realizaron varias formas compuestas. Se seleccionaron todas las opciones de fusionar estas formas para convertirlas en una sola compuesta.

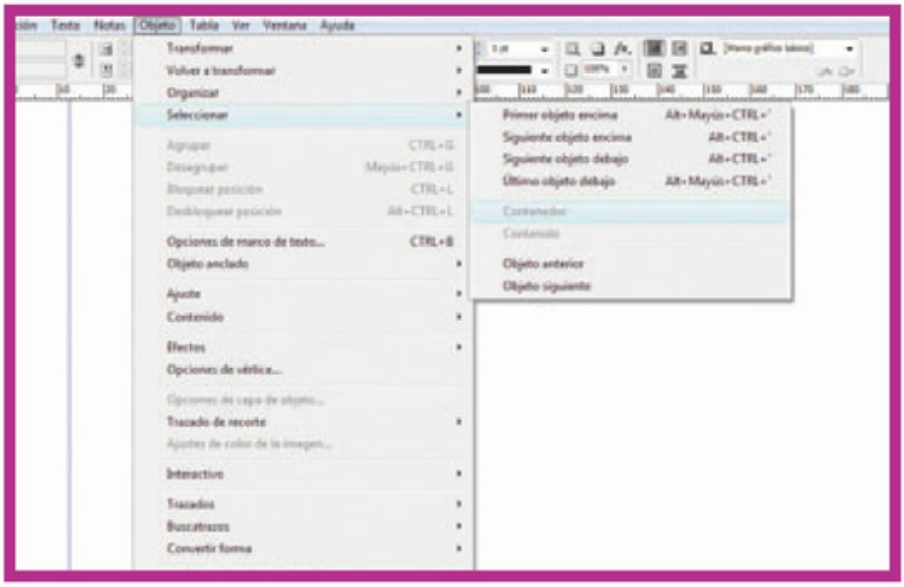
Te elijo… ¡a vos!

La forma de seleccionar objetos o trazados en InDesign es la misma que la utilizada en su compañero del paquete Adobe, Illustrator.

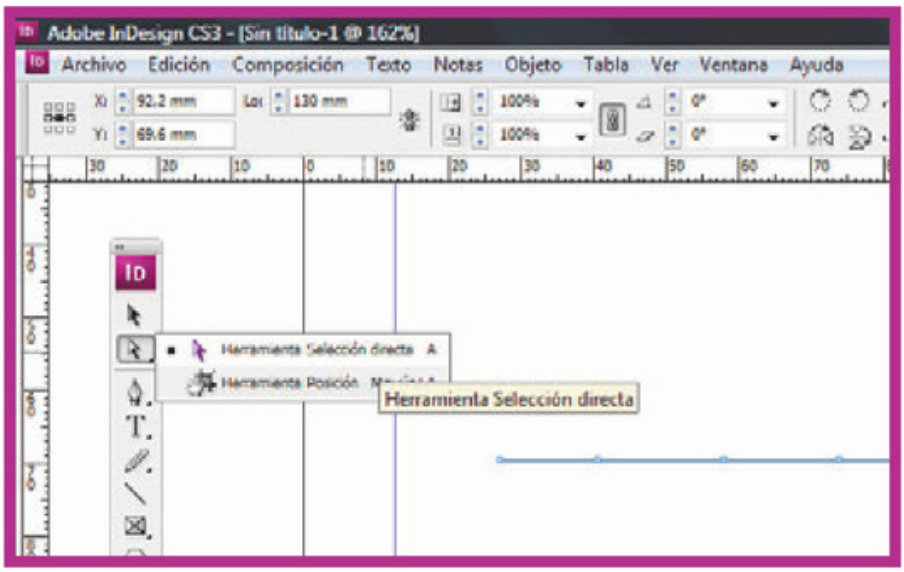
Para seleccionar objetos y trazos, disponemos de las siguientes herramientas:

- [Selección] selecciona texto y marcos de gráficos, y [Selección directa] lo hace con partes del objeto, como un trazado, puntos de anclaje o fragmentos de cualquier figura que queramos editar.
- Mediante [Herramienta de texto], podemos seleccionar texto en un marco, un trazado o una tabla.
- El submenú [Seleccionar] permite seleccionar el marco de un objeto, su contenido y elementos, según la posición que tengan con respecto a otros ([Objeto/Seleccionar]).
- [Posición] permite agrandar o achicar una imagen, o moverla en un marco contenedor.
- Finalmente, los comandos [Seleccionar todo] y [Deseleccionar todo] hacen, precisamente, lo que sus nombres indican.
- Para seleccionar un objeto o un cuadro delimitador, vamos a [Panel de herramientas/Selección] (flecha negra). Si queremos seleccionar varios objetos juntos con un solo clic, mantenemos presionada la tecla <Shift> mientras lo hacemos.
- Para seleccionar un trazado o un punto de anclaje en él, usamos [Selección directa] (flecha blanca). Si queremos seleccionar más de un punto al mismo tiempo, pero no todo el trazado, mantenemos presionada la tecla <Shift>.
- Un objeto dentro de un marco se selecciona desde [Panel de herramientas/Selección directa].

Como siempre, el secreto para recordar estas opciones es usarlas y practicar.



Existen diferentes herramientas para seleccionar distintas clases de objetos. Debemos conocerlas para no "experimentar" en el trabajo.



Transformando objetos

A continuación, veremos cómo realizar ciertas modificaciones a los elementos de un documento.

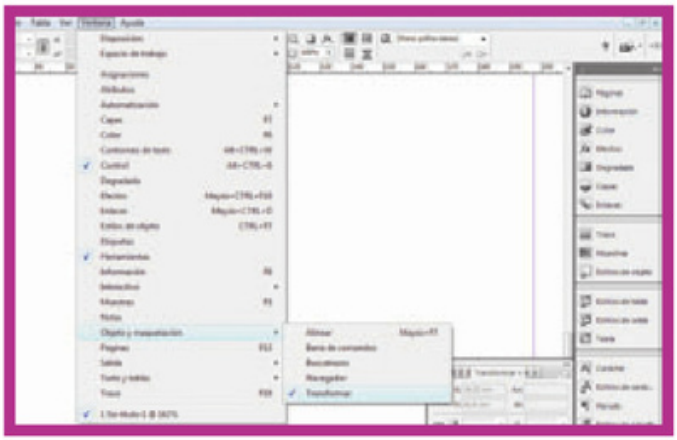
Transformación a escala

Cuando se usa la herramienta [Transformación libre], los objetos se pueden agrandar, achicar o rotar manualmente (si se trata de realizar esto con [Selección], se agranda o achica el marco y no, el objeto). Para que la transformación sea proporcional, debemos mantener presionada la tecla <Shift> mientras se realiza la acción. Lo mismo sucede para rotar el objeto.

A esta fotografía se le aplicaron las opciones [Girar], [Escala], [Distorsión] y [Transformación libre], desde el [Panel de herramientas].



Estas transformaciones que vamos a efectuar sobre los elementos se manejan desde el [Panel de herramientas] o desde el [Panel Transformar]. Este último posee la información y las acciones para realizar con los objetos (que deberán estar previamente seleccionados), como posición, tamaño, rotación y distorsión. Para abrirlo, vamos a [Ventana/Objeto y maquetación/Transformar].
Cada objeto posee en el centro un punto de referencia, a partir del cual



Éste es el panel [Transformar], en todo su esplendor.

Cada objeto posee un punto de referencia, desde donde se lo transforma.

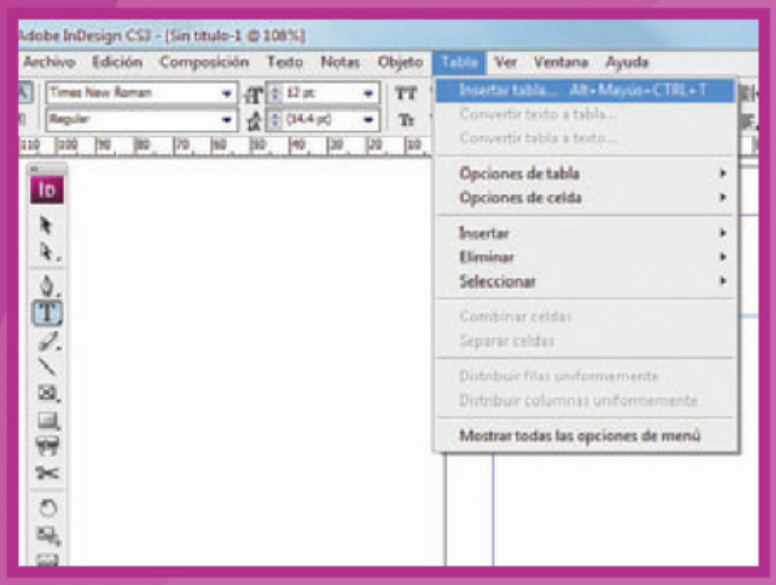
se llevarán a cabo las acciones del [Panel Transformar]. Sin embargo, este punto también puede modificarse desde aquí (es posible seleccionar cualquiera de los que integran el borde del elemento). Entonces, la acción de transformación cambiará de ubicación. De esta manera, por ejemplo, podemos decidir que el objeto se achique cierto porcentaje desde el ángulo inferior derecho.

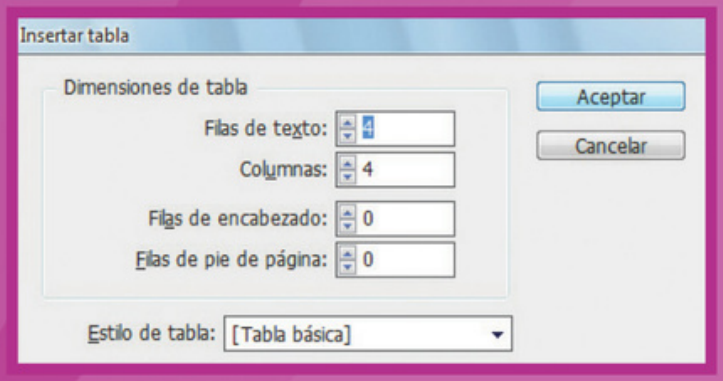
- Para transformar objetos, el [Panel de herramientas] cuenta con las siguientes opciones: [Girar], [Escala], [Distorsión] y [Transformación libre]. Las usaremos en modo manual para modificar el objeto seleccionado.
- Para transformar objetos desde el panel correspondiente, primero lo seleccionamos y luego definimos en el panel el punto de referencia para la acción; allí podemos introducir nuevos valores o acciones.

Trabajo con tablas

Las tablas son muy utilizadas tanto para explicar un determinado texto como para graficar una nota de una revista.

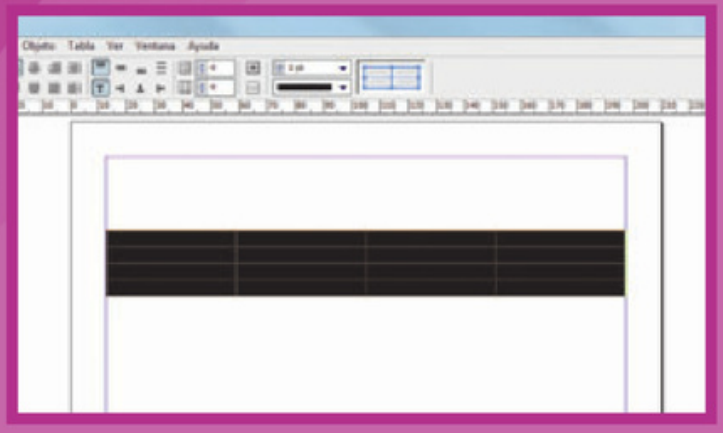
Hasta hace un tiempo, era muy engorroso el trabajo con tablas, ya que la mayoría de los programas de diseño editorial no respetaba el formato que el creador de la tabla le daba en Word y, mucho menos, en Excel. Esto agregaba la tediosa tarea de "ordenar la información", a nuestro proceso de diseño, que poco tenía que ver con la acción creativa y consumía mucho tiempo valioso. Pero las cosas ya han cambiado, porque InDesign no sólo "coloca" y reconoce las tablas hechas en esos editores, sino que, además, nos brinda una herramienta específica para generarlas. Veamos cómo dominarla en esta práctica generalizada.





1 Con la herramienta [Texto] creamos una caja de texto y vamos a [Tabla/Insertar tabla].

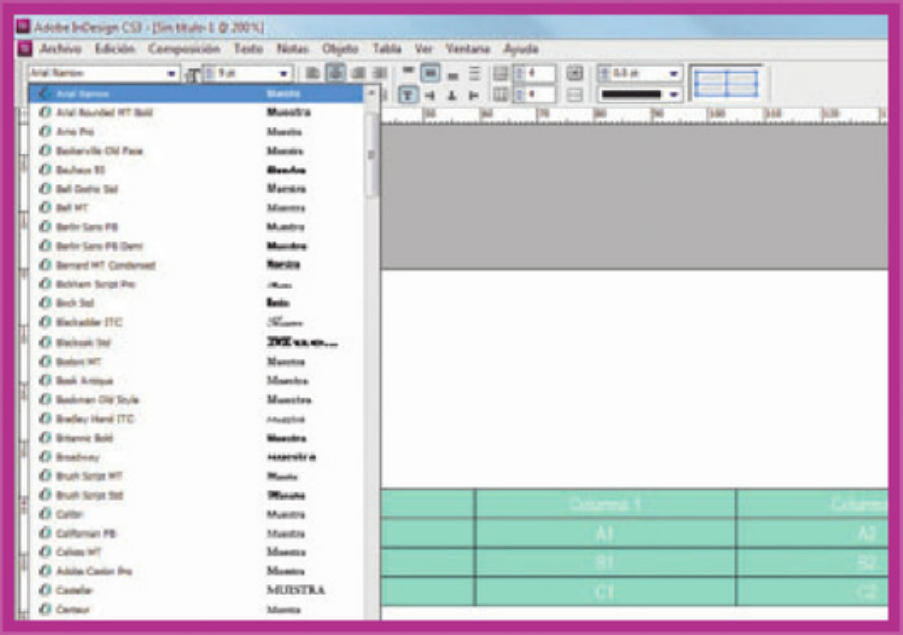
2 Se abrirá el cuadro de diálogo [Insertar tabla], donde podemos establecer sus dimensiones, así como la cantidad de filas y columnas, y el total de filas destinadas para encabezado y pie de página. En este caso, vamos a utilizar la [Tabla básica], con cuatro filas de texto, cuatro columnas, sin filas de encabezado y sin filas para pie de página.

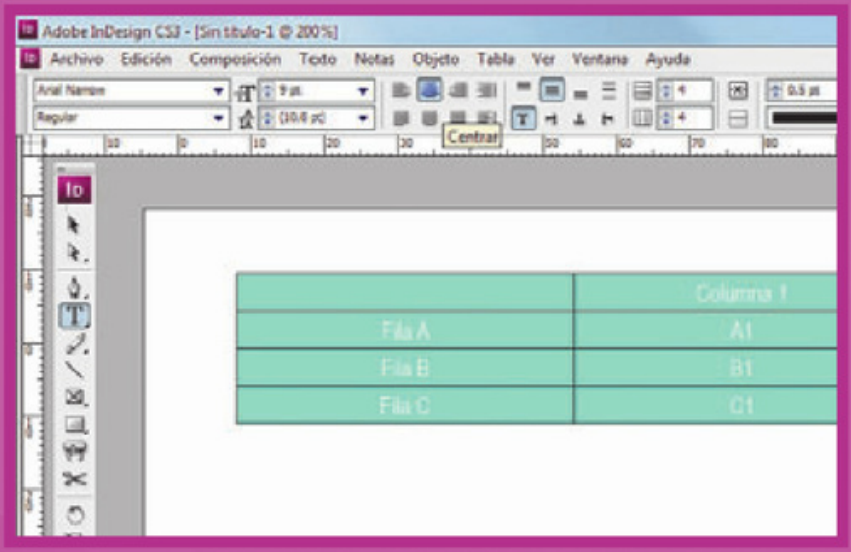


3 Al seccionar la tabla con la herramienta [Texto], vemos que la barra superior cambia, y desde ella podemos configurar la tipografía, la alineación, la dirección del texto, y otros parámetros.

4

Ahora comenzaremos con el diseño propiamente dicho. Siempre teniendo la tabla seleccionada con la herramienta [Texto], elegimos la tipografía –en este caso, Arial Narrow en cuerpo 9– y un interlineado automático, o sea 10,8 pts.



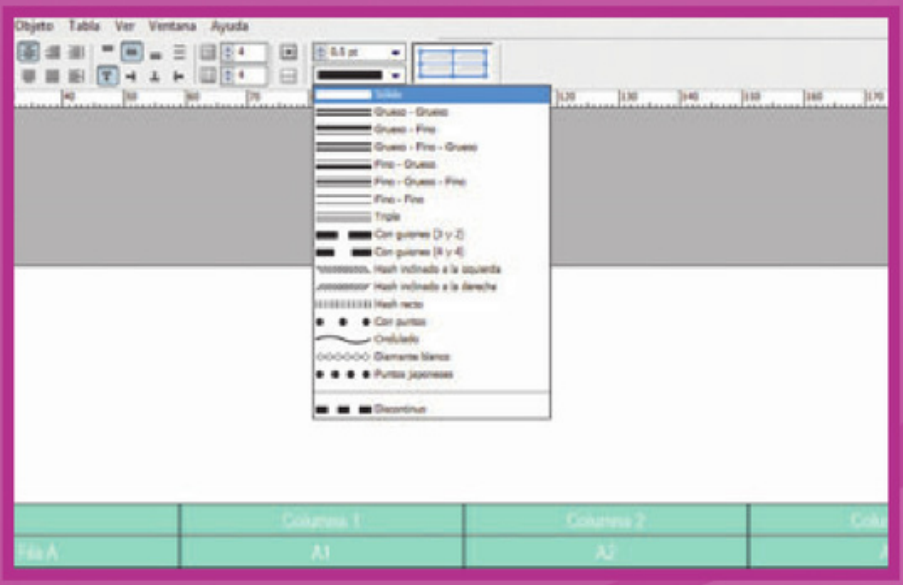


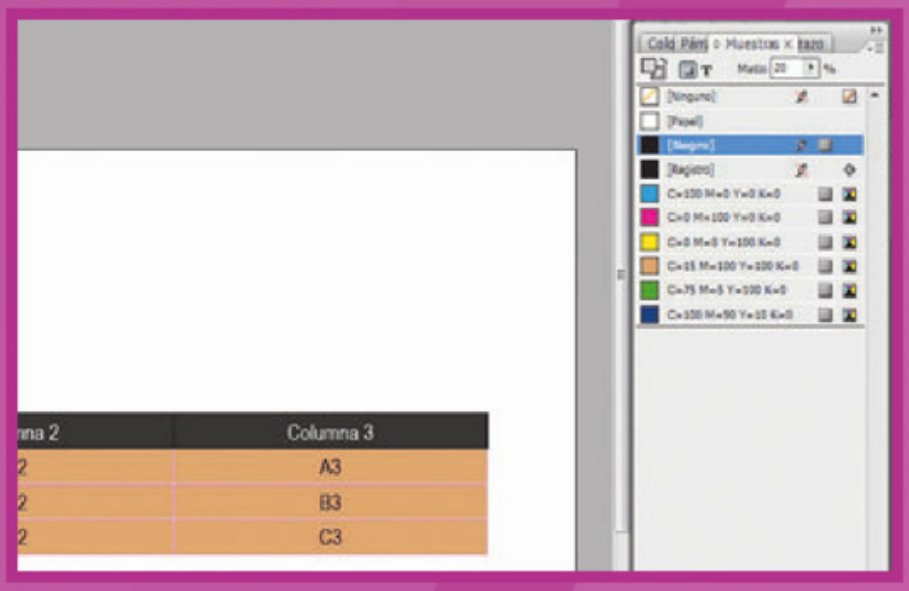
5

También definimos que la tipografía esté centrada en la columna y dentro de la celda, como vemos en la imagen.

6

Otra posibilidad que tenemos es elegir entre distintos tipos de filete para la división de las tablas (nosotros optamos por [Sólido]) y su medida en puntos (en este caso, 0,5 pts.).



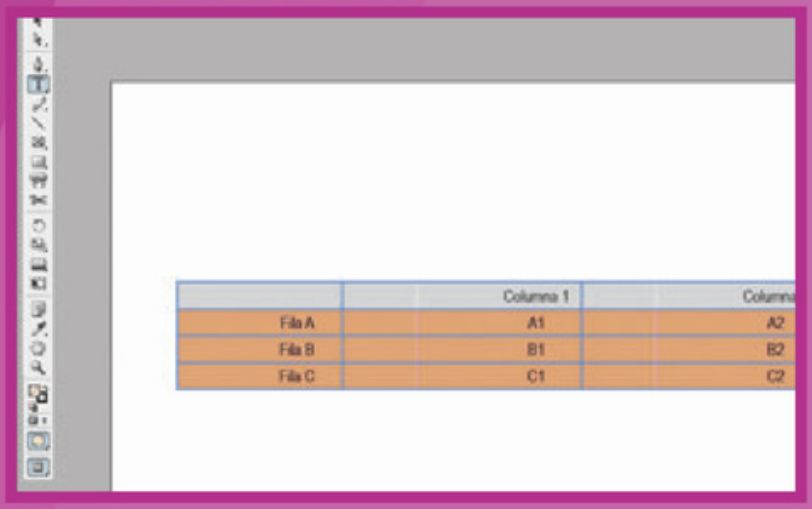


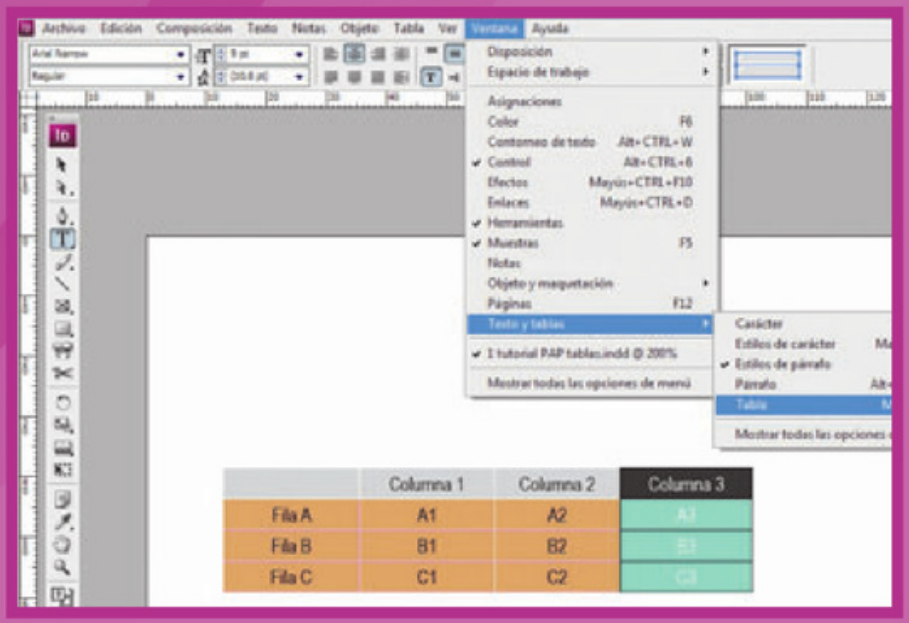
7

También podemos darle color a la tabla. Aquí vamos a darle uno diferente a los títulos de la columna, con respecto al resto de la tabla. Para hacerlo, seleccionamos con la [Herramienta de tabla] la fila de títulos, y desde el panel de [Muestras] optamos por 20% de negro. Para el resto de la tabla realizamos la misma operación y elegimos el rojo.

8

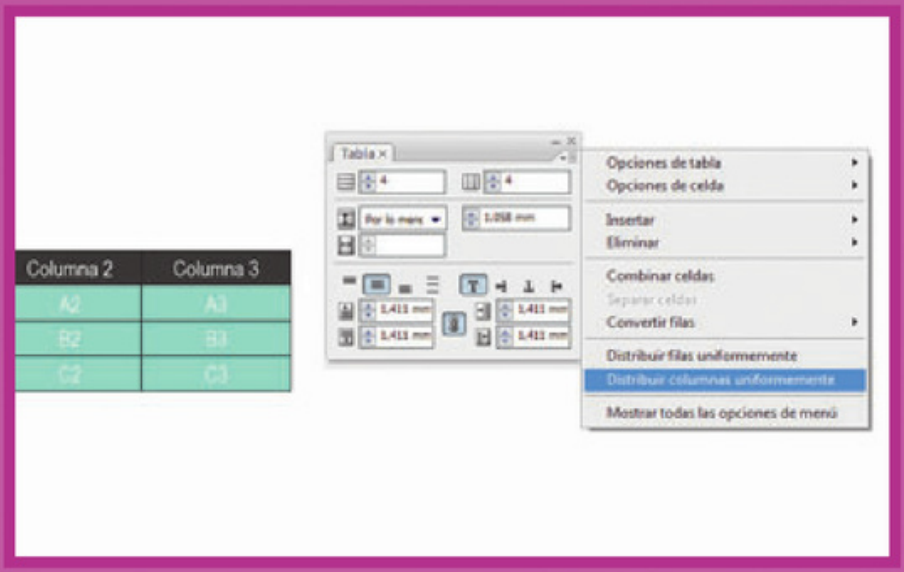
Podemos ajustar la medida de las columnas y de las filas manualmente. Siempre con la herramienta [Texto] activa, nos situamos sobre la línea que separa las columnas o las filas y, cuando aparece la doble flecha, movemos el mouse para donde queremos. Los filetes se transformarán y se mostrarán de color azul mientras efectuamos las modificaciones.





9

InDesign nos ofrece distintos lugares desde donde abordar una misma tarea, y las tablas no son la excepción. Como vemos en la imagen, desde el menú Ventana/ Texto y tablas/Tabla], accedemos al panel [Tabla].

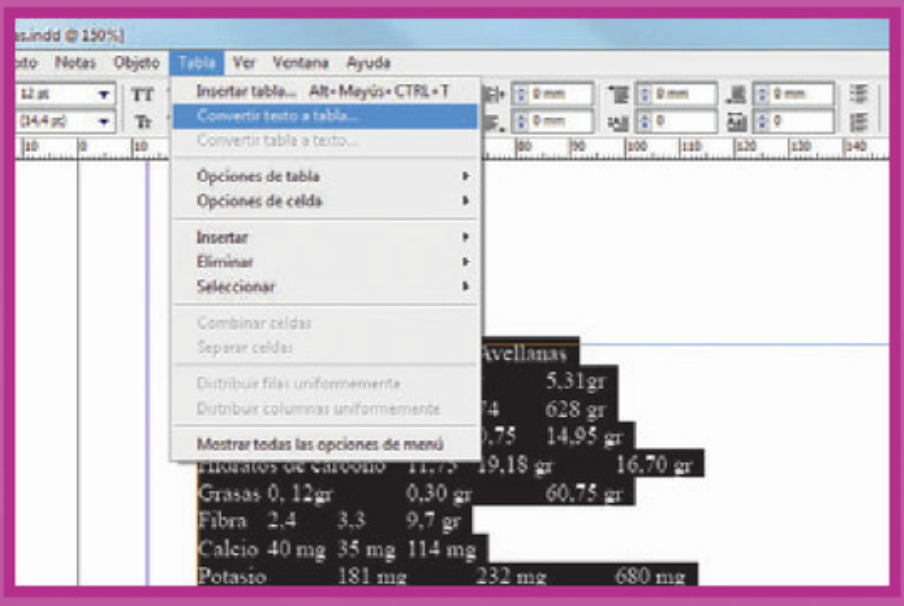


10

En este panel encontramos más opciones para editar una tabla. En este caso, vamos a utilizar [Distribuir columnas uniformemente].

Convertir texto en tabla

Muchas veces nos sucederá que, a partir de un texto, necesitamos crear una tabla. Para hacerlo, debemos tener en cuenta que siempre precisamos tener una tabulación, un salto de párrafo, una coma o algún otro carácter previamente establecido para separar las columnas y las filas entre sí. Esto nos ayudará mucho en el proceso de edición.

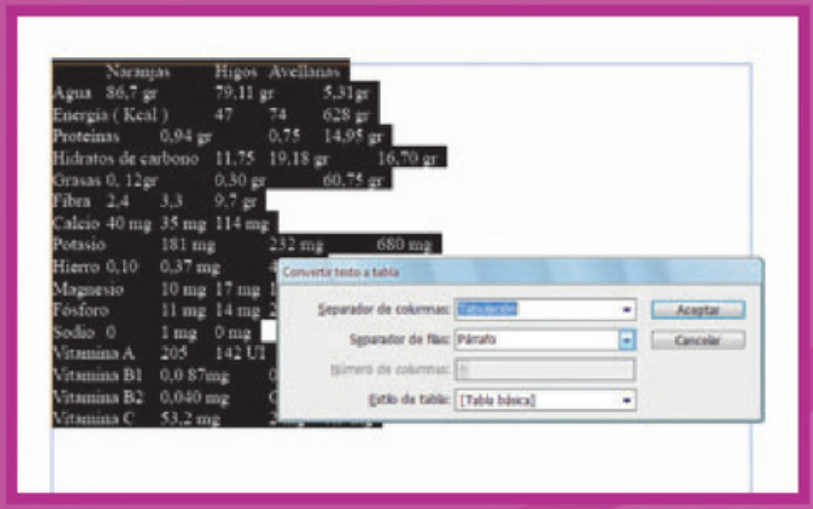


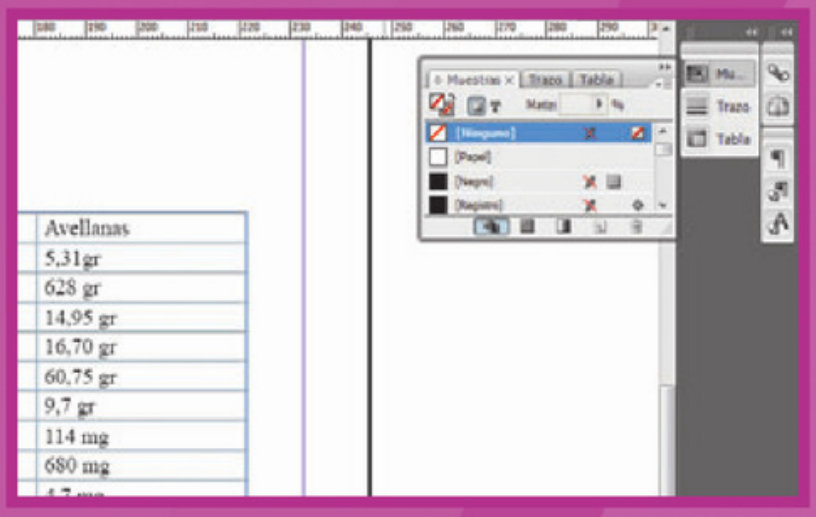
11

Una vez preparado el texto, lo seleccionamos y vamos a [Tabla/Convertir texto en tabla], en la barra de herramientas superior.

12

En el cuadro de diálogo [Convertir texto a tabla], seleccionamos el [Separador de columnas] y el [Separador de filas] que habíamos utilizado cuando preparamos el texto en el paso anterior. Nuestra opción fue separar las columnas con tabulación, y las filas, con salto de párrafo (muchas veces, InDesign distingue automáticamente las opciones de separación utilizadas por el usuario). Por último, hacemos clic en [Aceptar].



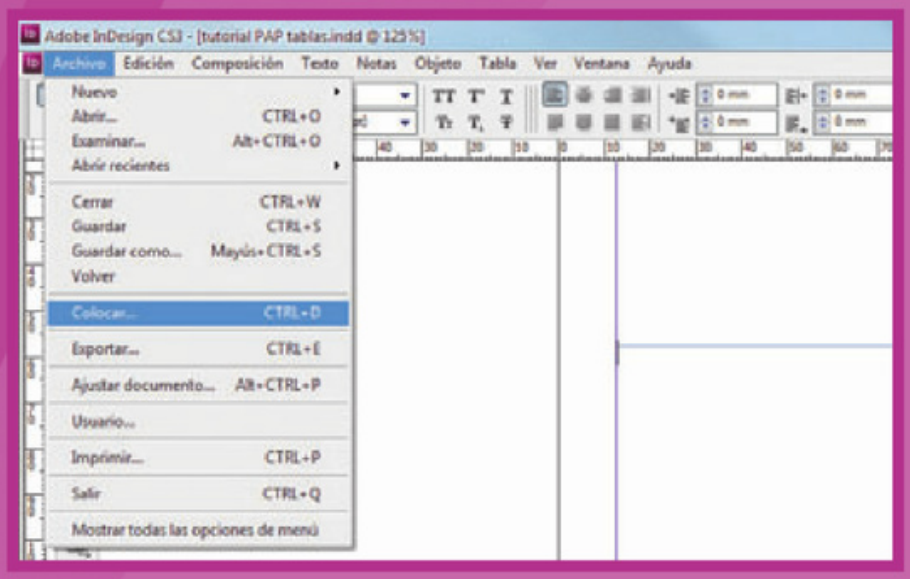


13

La tabla quedará diseñada como vemos en la siguiente imagen. Para darle formato, realizamos los pasos explicados anteriormente.

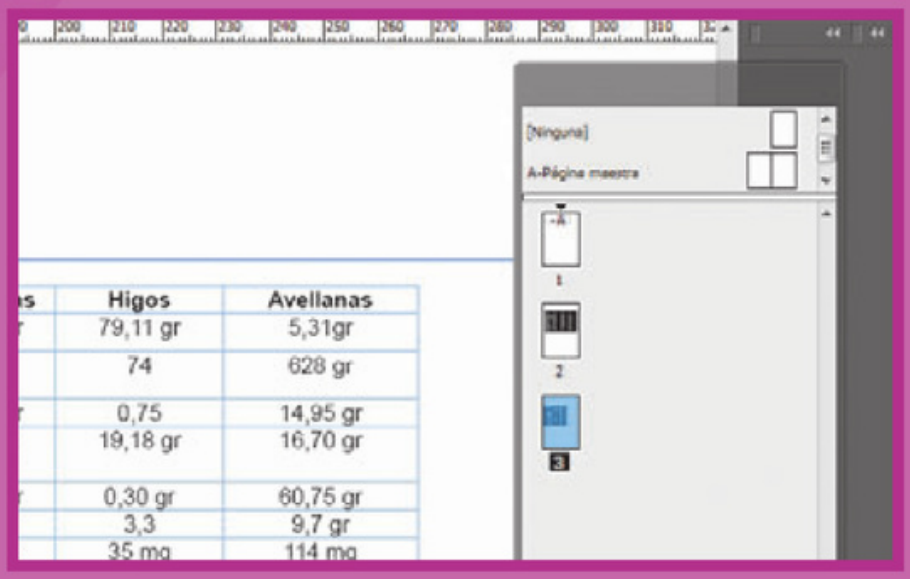
14

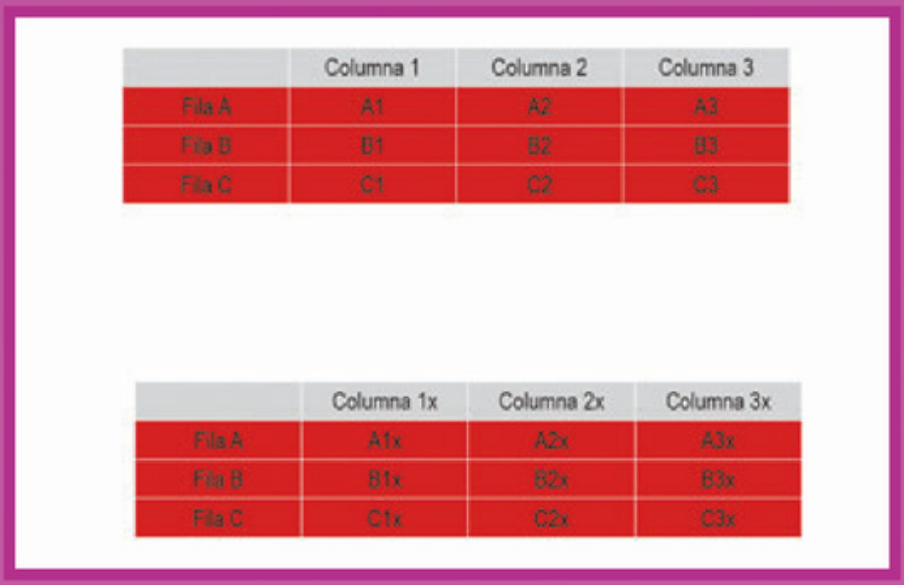
Realizamos una caja de texto con la herramienta [Texto] y vamos a [Archivo/Colocar]. Seleccionamos el archivo –en este caso se llama PAP tabla de Word.doc– y hacemos clic en [Aceptar].



15

La tabla quedará perfectamente configurada, tal como se la hizo en Word, respetando el formato del texto y otras tipografías o caracteres especiales. Lo único que InDesign no cambia es la fuente y sus colores.





	Columna 1	Columna 2	Columna 3
Fila A	A1	A2	A3
Fila B	B1	B2	B3
Fila C	C1	C2	C3

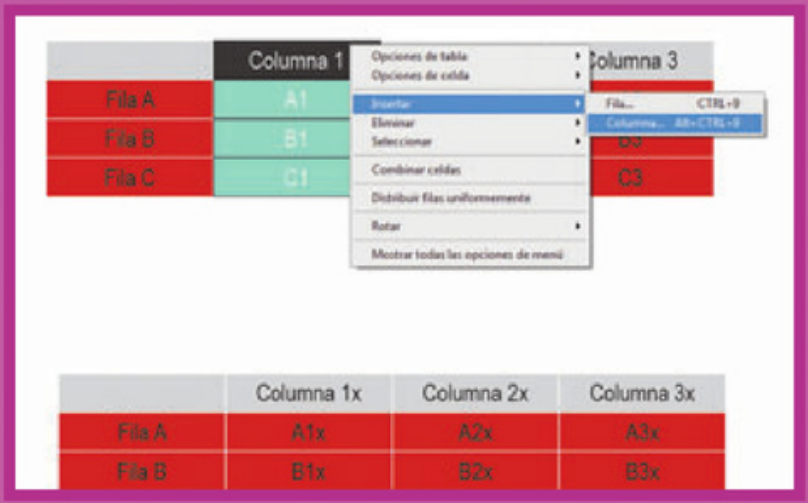
	Columna 1x	Columna 2x	Columna 3x
Fila A	A1x	A2x	A3x
Fila B	B1x	B2x	B3x
Fila C	C1x	C2x	C3x

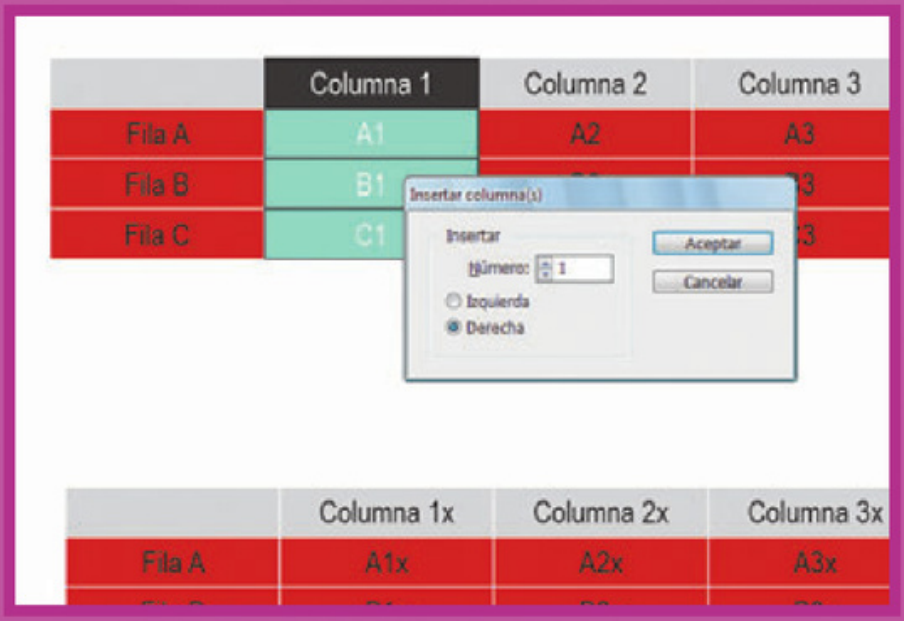
16

Por último, veremos cómo incrustar una tabla, celda o fila dentro de otra tabla existente. Para hacerlo, utilizaremos la tabla creada en los primeros pasos, y la duplicaremos como se observa en la imagen.

17

Seleccionamos la tabla donde queremos agregar la columna, hacemos clic con el botón derecho del mouse y, en el menú que aparece, elegimos [Insertar/Columna].



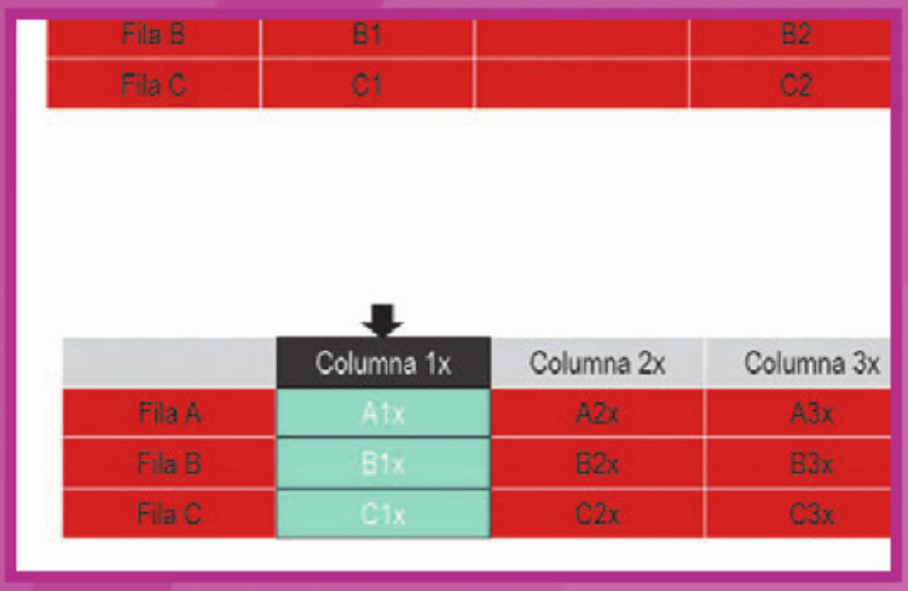


18

En el cuadro [Insertar columnas], podemos elegir la cantidad de columnas que vamos a incrustar, y si lo haremos a la derecha o a la izquierda de la columna seleccionada.
En este caso elegimos "1 columna a la derecha".

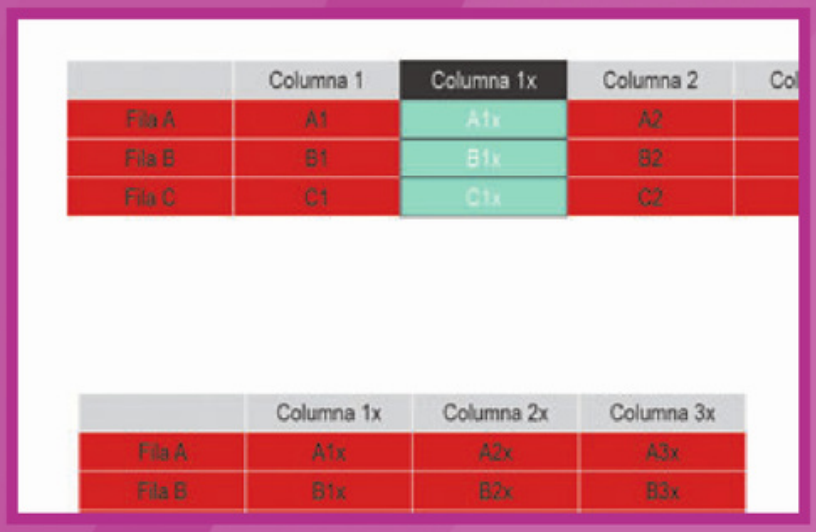
19

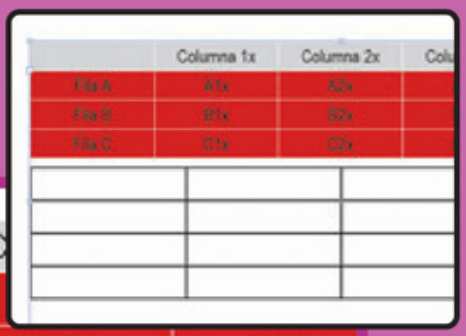
Seleccionamos la columna, fila o tabla que queremos copiar (en este caso, la "columna 1x") y vamos a [Edición/Copiar].



20

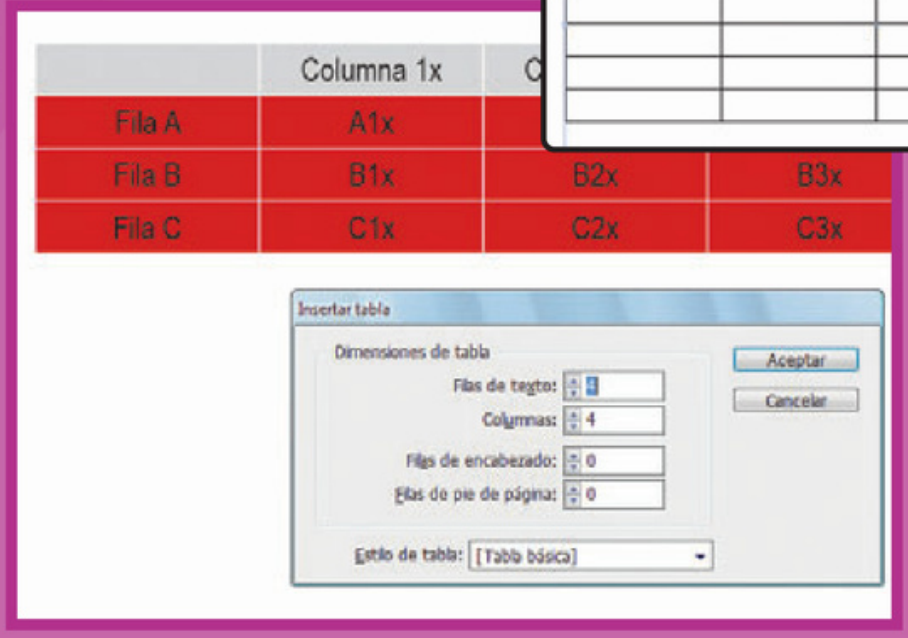
Con la herramienta [Texto] seleccionamos la columna que habíamos agregado en el paso anterior y vamos a [Edición/Pegar].





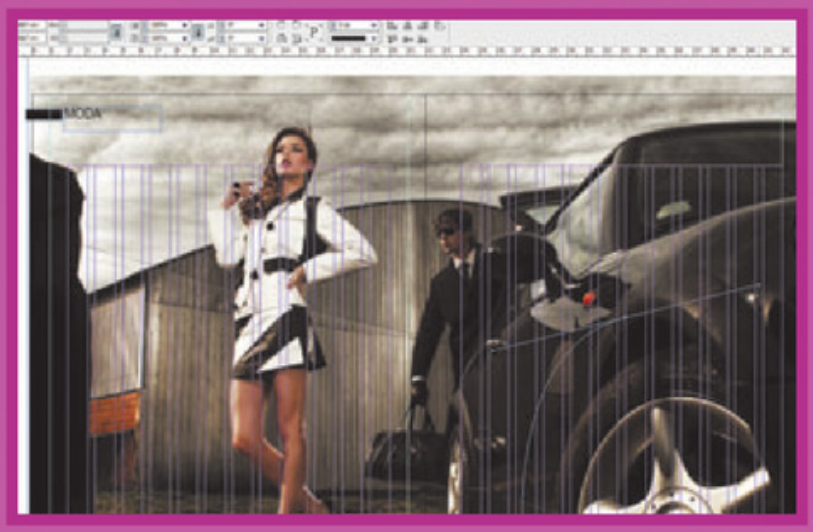
21

También podemos insertar una tabla completa dentro de otra. Para hacerlo, debemos agrandar el cuadro de texto que estamos utilizando en nuestra tabla, porque no podremos editar las filas o columnas que nos queden por fuera de él. Luego, haciendo clic donde queremos insertar la tabla (con la herramienta [Texto] activa), vamos a la barra de herramientas superior, elegimos [Tabla/Insertar tabla] y, en el cuadro de diálogo [Insertar tabla], colocamos la cantidad de filas y columnas que queremos. Hacemos clic en [Aceptar].



¡Qué curvas!

Cuando se trata de realizar trabajos con líneas curvas, notaremos la gran cantidad de semejanzas entre InDesign e Illustrator. Es precisamente esa característica lo que lo hace tan sencillo de usar.



1

Seleccionamos la [Pluma] y dibujamos una curva, haciendo clic en el punto de inicio, y arrastrando el mouse hasta que aparecen los dos manejadores. La dirección que les demos determinará la forma de la curva.

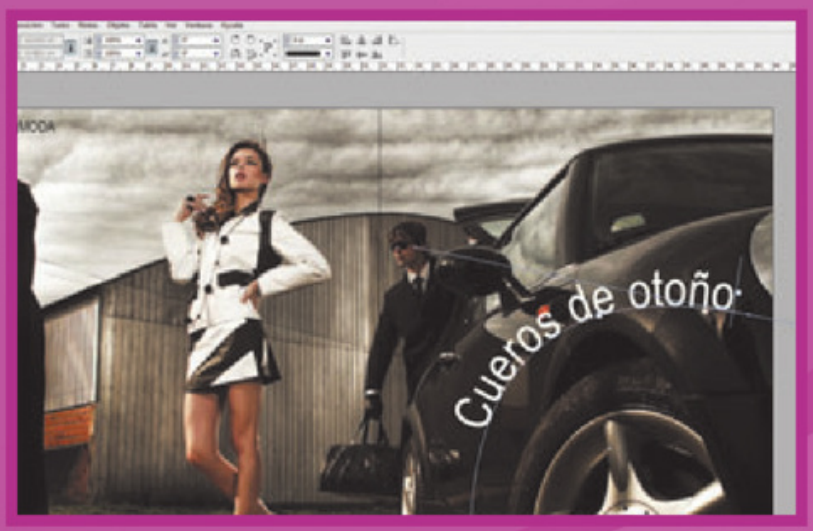


2

Utilizando la herramienta [Texto en trazado], hacemos clic sobre la curva dibujada y escribimos el título de la nota.

3

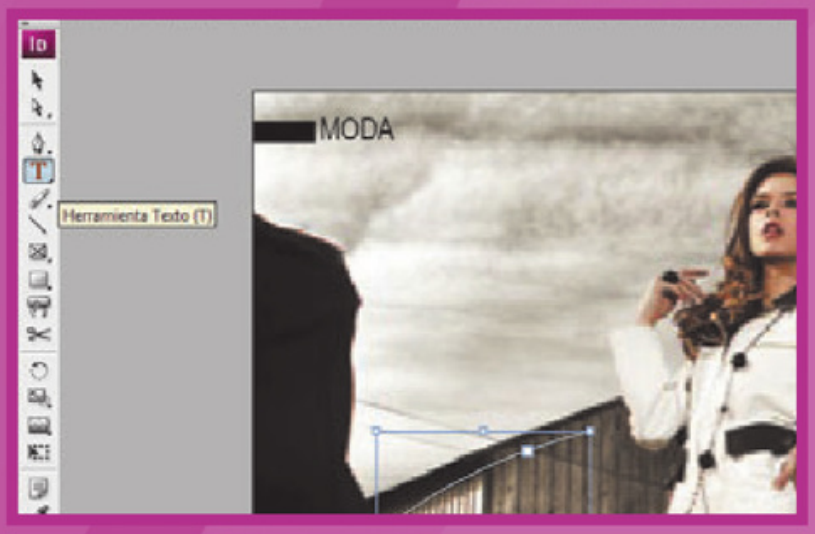
Luego podemos seguir trabajando con la curva usando la herramienta [Selección directa] (la flecha blanca), como con cualquier otro trazado que hayamos realizado.



4

A continuación, vamos a crear un párrafo con forma de curva. También con la [Pluma] dibujamos a mano alzada lo que será el contenedor del texto.



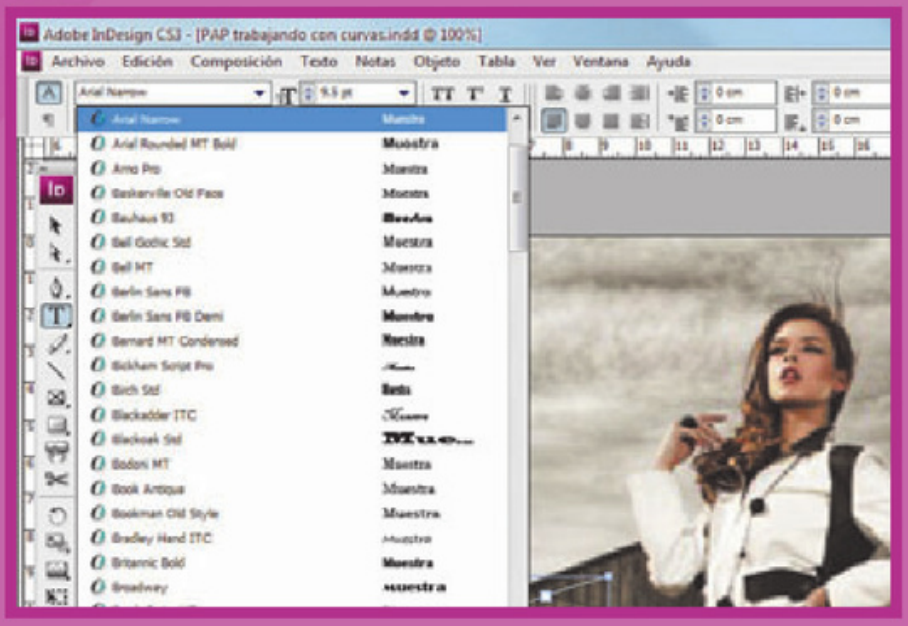


5

Luego seleccionamos la herramienta [Texto].

6

Establecemos la tipografía, el tamaño, la alineación y otras características que deseemos.





7

Finalmente, vamos a [Texto/Llenar con texto falso]. Vemos en la imagen cómo queda el trazado curvo como contenedor de texto.

8

Otro de los usos frecuentes de las curvas en diseño editorial es realizar una forma y hacer que un texto la contornee. Para lograrlo, dibujamos sobre la parte de la foto que no queremos que el texto pise.



9

Luego habilitamos la ventana [Ceñir texto], desde [Ventana/Contorneo de texto], y allí optamos por [Contornear alrededor de forma de objeto].



¡Más acción!

A continuación, veremos numerosas funciones que nos permitirán controlar los objetos con la máxima versatilidad.

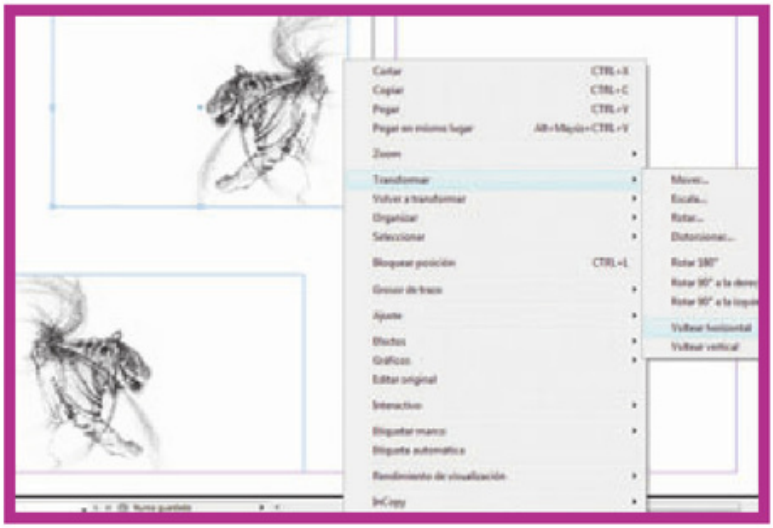
Recordemos que para seleccionar un objeto, sea cual fuera, usamos la herramienta [Selección]. Si queremos agrandarlo o achicarlo, recurrimos a [Transformación libre], presionando la tecla <Shift> para que el cambio sea proporcional. Cabe destacar que, con esta herramienta, también podemos rotar los objetos manualmente.

Otra opción es desplazarlos en el espacio de trabajo, para lo cual debemos seleccionarlos y, luego, utilizar las flechas de dirección del teclado. Además, es posible [Copiar], [Cortar] y [Pegar] objetos utilizando las ya conocidas funciones del menú [Edición] o sus correspondientes combinaciones de teclas.

Para reflejar un objeto –es decir, para espejarlo–, primero lo seleccionamos; después, presionamos el botón derecho del mouse y elegimos [Transformar/Voltear horizontal o verticalmente].

La herramienta [Sesgar] permite cambiar la perspectiva de un objeto, inclinar el marco de un texto o generar sombras paralelas. Para usarla, primero seleccionamos el objeto y, luego, vamos a [Panel de herramientas/Distorsión]. Así, podremos ir moviendo el objeto hasta obtener la modificación deseada.

No podemos dejar de nombrar algunas funciones sumamente básicas, que quizás algunos no conozcan. Por ejemplo, podemos mencionar que los objetos también pueden ser desplazados en el espacio de trabajo, seleccionándolos y luego utilizando las flechas de dirección hacia el lugar deseado. Tener a mano los manuales del programa nos será siempre de gran utilidad para descubrir estas pequeñas herramientas.



Aquí vemos una ilustración que fue importada desde el menú [Archivo/Colocar]. Luego, se la espejó.

Alinear y distribuir objetos

A continuación, veremos algunas opciones para gestionar la alineación. Primero abrimos [Ventana/Objeto y maquetación/Alinear]:

- Para agrupar y desagrupar objetos: Primero los seleccionamos, luego presionamos el botón derecho del mouse y elegimos la opción [Objeto/Agrupar o desagrupar].
- Para bloquear o desbloquear objetos: Vamos a [Objeto/Bloquear posición], o también podemos ir a [Desbloquear posición].
- Para duplicar un objeto: Lo seleccionamos y vamos a [Edición/Duplicar]. Otra posibilidad es, simplemente, copiarlo y pegarlo.
- Para crear objetos que no sean imprimibles: Nos dirigimos a [Ventana/Atributos] y allí seleccionamos [No imprimible].

Objetos y marcos

Los objetos también pueden trabajarse y editarse dentro de marcos, cuyas propiedades podemos definir a gusto.

Opciones de ajuste

Las siguientes opciones nos serán de gran utilidad a la hora de gestionar el ajuste del marco y del objeto:

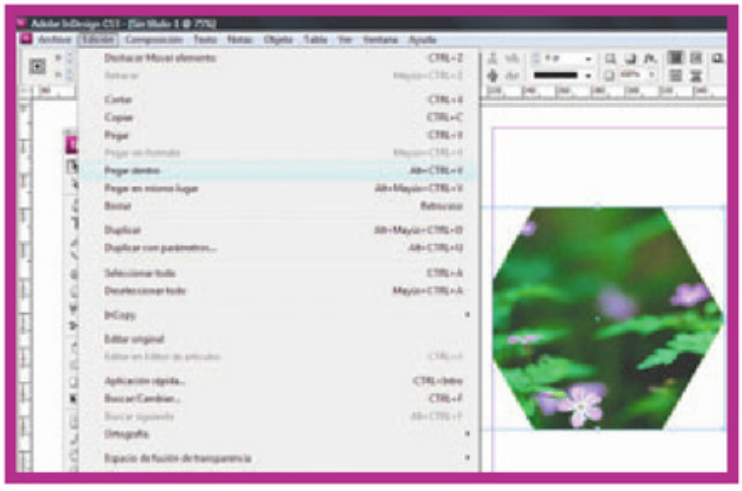
- Para ajustar el objeto al marco, vamos a [Objeto/Ajuste/Opciones de ajuste]. Allí, podemos seleccionar entre las siguientes alternativas: [Punto de referencia], [Cantidad de recorte] y [Ajuste a marco vacío].
- Para mover los marcos y objetos en él, nos dirigimos a [Panel de herramientas/Selección]; se moverán tanto el marco como el contenido. Si sólo queremos mover el marco, vamos a [Panel de herramientas/Selección directa].
- Seleccionando el marco, podremos aplicarle tanto color de relleno, como borde o trazo de contorno, desde el [Panel de color] y el [Panel de trazo].
- Para crear una máscara de recorte al objeto, primero creamos un marco. Luego, seleccionamos el objeto, lo pegamos dentro del marco y vamos a [Objeto/Ajuste/Opciones de ajuste de marco]; allí podemos seleccionar las opciones deseadas. Otra posibilidad es usar la [Herramienta de selección] y arrastrar un punto del cuadro delimitador hasta obtener el tamaño necesario.

Primero debemos crear el marco que necesitemos y, luego, dentro de él, pegar el objeto. A continuación, ambos elementos podrán ser editados a la par o en forma separada.

Para pegar un objeto dentro de un marco, lo seleccionamos y nos dirigimos a [Edición/Copiar]; luego lo pegamos utilizando la función [Edición/Pegar]. De esta forma, el objeto tomará la forma del marco. Es posible realizar ciertos ajustes para acomodar la posición del objeto con respecto al marco.

- Para eliminar esta acción, seleccionamos el objeto con la flecha blanca y lo borramos.
- Para ajustar el objeto dentro del marco, seleccionamos el marco y vamos a [Ajuste/Ajustar contenido a marco], [Ajustar marco a contenido], [Centrar contenido], [Ajustar contenido proporcionalmente] o [Llenar marco proporcionalmente].

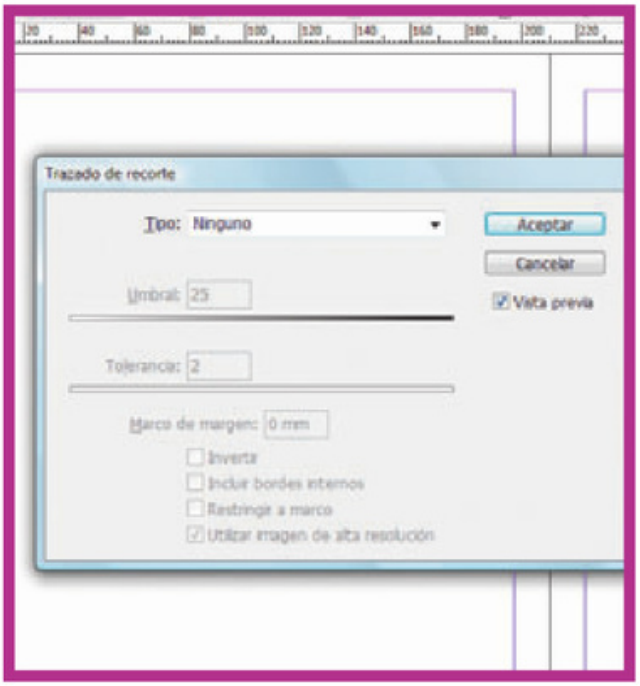
Los marcos son una excelente manera de estructurar los objetos dentro del espacio de trabajo.



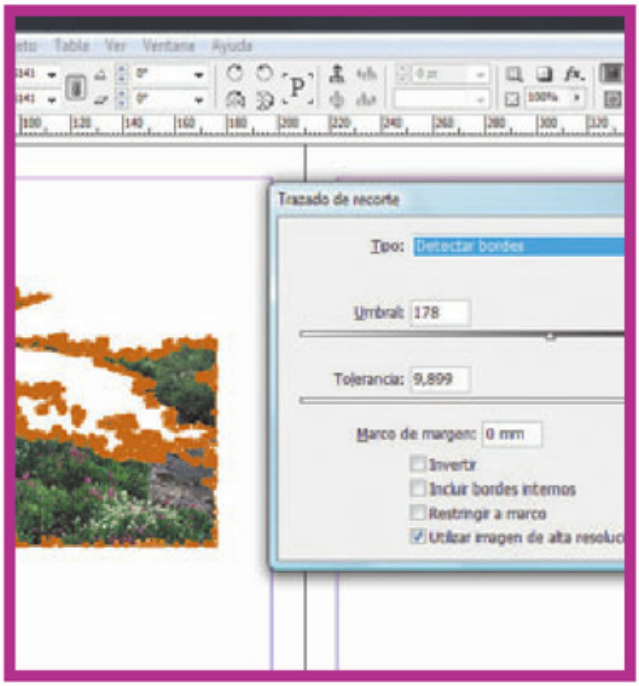
Aquí vemos cómo se pegó una fotografía dentro de un marco poligonal. Primero se creó el marco y luego se colocó la imagen utilizando las funciones [Copiar] y [Pegar].

Trazado de recorte

Es posible crear un trazado de recorte si, por ejemplo, queremos ocultar cierta parte de una fotografía.



Desde la ventana de opciones de [Trazado de recorte], podemos seleccionar [Previsualizar].



Aplicación de un trazado de recorte a una fotografía. Se está trabajando con la función de [Previsualizar].

A la hora de generar un trazado de recorte, podemos usar la herramienta [Pluma]. De esta forma, se recortará el objeto para que se vea sólo una parte. Es posible crear trazados de recorte de las siguientes maneras:

- Colocando gráficos ya guardados con trazados.
- Usando la opción [Detectar bordes], para trabajar con el gráfico u objeto.
- Usando la herramienta [Pluma] para generar el trazado.

Para crear un trazado de recorte, primero seleccionamos el objeto y, luego, vamos a [Objeto/Trazado de recorte].

OPCIONES DE TRAZADO DE RECORTE

- [Umbral]: Toma el valor del píxel más oscuro para generar el trazado de recorte.
- [Tolerancia]: Esta función toma el valor de la luminosidad de un píxel y el umbral.
- [Marco de margen]: Esta función achica el trazado de recorte según los valores de umbral y tolerancia.
- [Invertir]: Toma los tonos más oscuros y los invierte.
- [Incluir bordes internos]: Trabaja con los huecos del objeto.
- [Restringir a marco]: Genera trazos más simples.
- [Utilizar imagen de alta resolución]: Permite trabajar con el archivo original, con más precisión.

Si queremos usar un gráfico previamente guardado, vamos a [Objeto/Trazado de recorte] y allí seleccionamos [Trazado de Photoshop] o [Canal Alfa], en el menú [Tipo]. Para invertir las áreas visibles y no visibles, recurrimos a [Invertir].

Si queremos convertir un trazado de recorte en un marco gráfico, nos dirigimos a [Objeto/Trazado de recorte/Convertir trazado de recorte en marco].

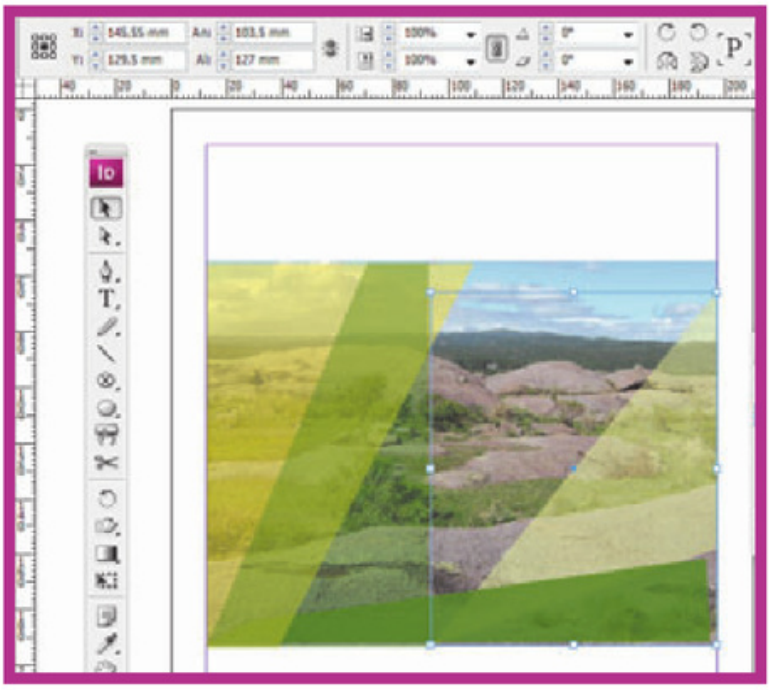
Finalmente, cabe recordar que siempre podemos seleccionar la opción de [Previsualizar] para ver cómo va quedando el trazado de recorte que estamos realizando.

Transparencia y efectos

A continuación, veremos algunos efectos de procesamiento de imágenes que resultan sumamente interesantes.

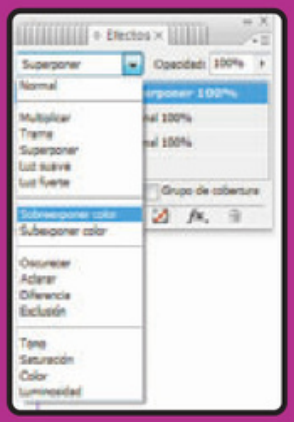
Hay muchas formas de aplicar efectos a los objetos. Algunas son convencionales, y otras requieren un poco de creatividad. Por ejemplo, al bajar la opacidad de una imagen, objeto o texto, éste se transparenta y permite ver el elemento que está por debajo (si no se usa este efecto, los colores quedan totalmente sólidos; es decir, con la opacidad al 100%). También es posible aplicar efectos como sombras o resplandores.

Para trabajar con estas funciones, abrimos [Ventana/Efectos]. Desde aquí podremos manejar tanto las transparencias como los efectos y la fusión de los colores. Este panel permite definir: [Modo de fusión], [Opacidad], [Nivel], [Aislar fusión], [Grupo de knockout], [Borrar todo] y acceder a [Botón de efectos]. Para ver las opciones, vamos a [Ventana/Efectos], abrimos el menú del panel [Efectos] y seleccionamos [Mostrar opciones].



Sobre una fotografía, se ven varios objetos de color con distintos efectos de transparencia, con mayor y menor opacidad.





Aplicación de efectos

Para aplicar un efecto, abrimos el [Panel de efectos] y, allí, seleccionamos a qué parte del objeto queremos aplicarlo ([Objeto], [Gráfico], [Grupo], [Contorno], [Relleno] o [Texto]). Luego, elegimos una opción y presionamos [Aceptar].

Es posible optar entre los siguientes: [Sombra paralela], [Sombra interna], [Resplandor externo] y [Resplandor interno], [Biselar y grabar], [Satinar], [Desvanecimiento básico], [Desvanecimiento direccional] y [Desvanecimiento de degradado]. Un efecto muy interesante es el de fusionar colores. Para aplicarlo, vamos al panel [Transparencias], donde podemos seleccionar entre varias opciones que nos ofrecerán resultados sumamente interesantes.

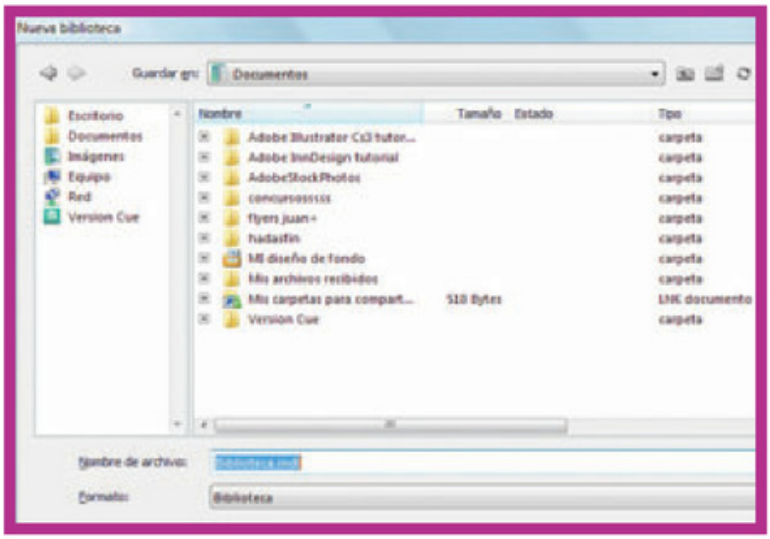
Biblioteca de objetos

La biblioteca de objetos es una herramienta que se usa para organizar los elementos de los documentos. Acostumbrarnos a su uso nos permitirá llevar a cabo nuestro trabajo de manera más ordenada.

En esta biblioteca podremos organizar tanto textos (hay que contar con las fuentes tipográficas necesarias), como ilustraciones, fotos, gráficos y páginas. También es posible crear bibliotecas nuevas, así como abrir y usar todas las que deseemos en una misma aplicación. Es importante comprender que, si traemos una biblioteca de otro trabajo, el objeto deberá poder localizarse en el archivo original; de lo contrario, no será reconocido (como ocurre si no están las fuentes tipográficas). Los elementos pueden localizarse por nombre, fecha o palabra clave.

Para crear una biblioteca de objetos, vamos a [Archivo/Nueva biblioteca]; allí seleccionamos la ubicación donde queremos almacenarla, introducimos el nombre y presionamos el botón [Guardar]. Si necesitamos abrir una biblioteca existente, nos dirigimos a [Archivo/Abrir/Biblioteca], elegimos la deseada y presionamos [Abrir].

Es posible introducir un objeto o página dentro de una biblioteca. Una vez que la abrimos o creamos, arrastramos los elementos que queremos incluir hasta el [Panel Biblioteca]. Pueden ser tanto elementos individuales (como una imagen o una forma básica de color) como objetos agrupados, tal como se observa en la figura. Recordemos que para agrupar los elementos, primero debemos seleccionarlos, presionar el botón derecho del mouse y elegir [Agrupar].



Aquí se está abriendo una biblioteca existente, desde [Archivo/Abrir].

Es importante resaltar la importancia de conocer a fondo y dominar el uso de la biblioteca de objetos, puesto que se trata de una herramienta de gestión. Hasta ahora no hemos hablado mucho de gestión de los componentes, ya que nos hemos enfocado al diseño en sí. Pero la gestión es muy importante, ya que en proyectos grandes de muchos objetos como imágenes y bloques de texto, manejar todo utilizando solamente nuestra visión, nuestra memoria y el puntero del mouse puede ser un gran problema. Pero, por suerte, existen este tipo de herramientas, como la Biblioteca de Objetos, que nos facilitan enormemente la tarea.



Para usar un objeto de una biblioteca, desde el [Panel Biblioteca] lo seleccionamos y arrastramos a la ventana de trabajo.

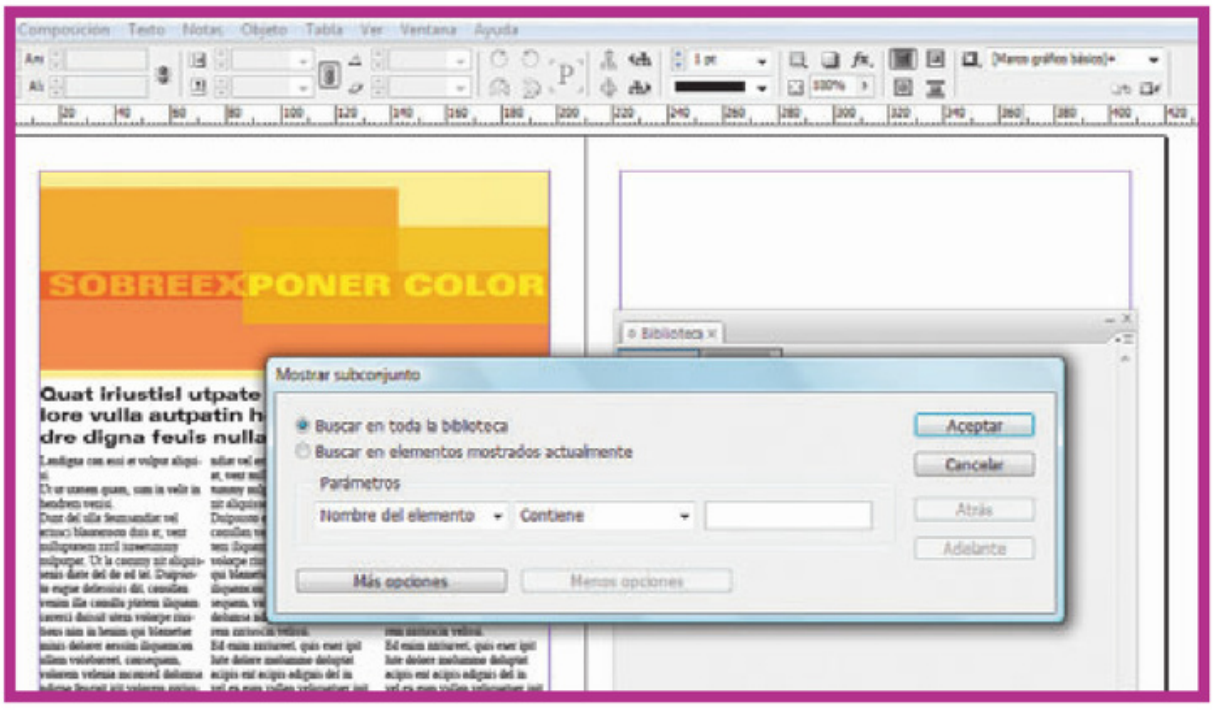
Administrar objetos de la biblioteca

A continuación, veremos algunas formas de trabajo más complejas con las bibliotecas de objetos.

Administrar correctamente los objetos de la biblioteca nos permitirá trabajar de manera más ordenada y efectiva. Por eso es muy importante practicar con detenimiento lo que aprenderemos en los siguientes párrafos:

- Para actualizar un objeto de la biblioteca con un nuevo elemento, seleccionamos el objeto en cuestión y vamos a [Panel Biblioteca/Actualizar elemento de biblioteca]. De esta forma, se podrá modificar el archivo original (por ejemplo, editar una fotografía que es de otra aplicación, si deseamos cambiar el tono de la imagen o agregarle algo). Al actualizarlo, éste aparecerá automáticamente.
- Para eliminar un objeto de la biblioteca, lo seleccionamos en el [Panel Biblioteca] y presionamos la tecla <Supr> o, simplemente, lo arrastramos hacia el icono del tacho de basura, en la parte inferior del panel.
- Para mover objetos entre bibliotecas, colocamos los dos paneles de biblioteca para verlos al mismo tiempo, y seleccionamos lo que queremos pasar de uno a otro, para luego arrastrarlo.
- Si queremos cambiar el modo de ver los objetos dentro de la biblioteca, vamos a [Panel Biblioteca/Vista de miniaturas] o [Vista de miniaturas grandes].
- Para ver todos los objetos que incluye la biblioteca, optamos por [Panel Biblioteca/Mostrar todo].

Cuando trabajamos con archivos que tienen gran cantidad de objetos (como un diario o una revista), tal vez necesitemos localizar uno en particular. Para hacerlo, vamos al [Panel Biblioteca/Mostrar subconjunto], y podremos rastrear en todo su contenido. Seleccionamos una categoría y escribimos una palabra o nombre del elemento buscado. Finalmente, presionamos [Aceptar] para realizar la acción.



Desde el [Panel Biblioteca], se seleccionó el icono que aparece en la parte inferior (llamado [Mostrar subconjunto], con forma de binoculares) y se está buscando un elemento dentro de la biblioteca.

Marcos de texto

Analizaremos a continuación más funciones para trabajar dentro del texto, y así generar piezas editoriales complejas. Los marcos nos ofrecen mucha practicidad para manejar grandes bloques de texto.

Cuando un marco contenedor de texto es muy extenso, admite la aplicación de un enlace para que continúe, por ejemplo, en otra columna, sin tener que copiarlo y pegarlo otra vez, o tipearlo (esto es una gran ventaja, sobre todo cuando se trabaja en el armado de revistas). Todo marco posee una entrada y una salida de texto (las pequeñas flechas negras que aparecen al seleccionarlos), que indican su comienzo y final. Cuando al final del marco aparece una cruz roja, significa que el texto es más extenso de lo que muestra el marco; es decir, que está desbordado.

Para crear un enlace de texto, seleccionamos el marco con la herramienta [Selección]. Luego, hacemos clic en la casilla de entrada o salida (esto depende de si el texto enlazado irá delante o detrás del marco seleccionado). Aparecerá el icono para enlazar los marcos, y hacemos clic donde queremos colocar el texto cargado.

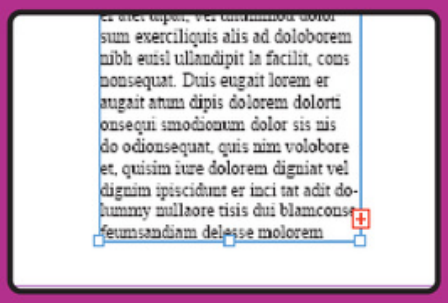


Aquí se creó un texto enlazado. Es posible observar en los iconos de entrada y salida que el texto continúa. También se ve que en el marco de la derecha hay texto desbordado, de modo que no se ve todo lo que hay dentro de él.

Marcos y enlaces

Para añadir un marco al enlace, seleccionamos el marco y hacemos clic en la entrada o salida del texto. Luego hacemos otro clic dentro del marco que queremos enlazar.

Para desenlazar los marcos enlazados, debemos hacer doble clic sobre el icono de entrada o salida del texto; y para cortar el marco de un enlace, lo seleccionamos y, después, cortamos y pegamos donde deseemos. Si eliminamos un marco de texto que está enlazado con otro, el texto no se borra, sino que se mueve y desborda el que estaba enlazado con él.

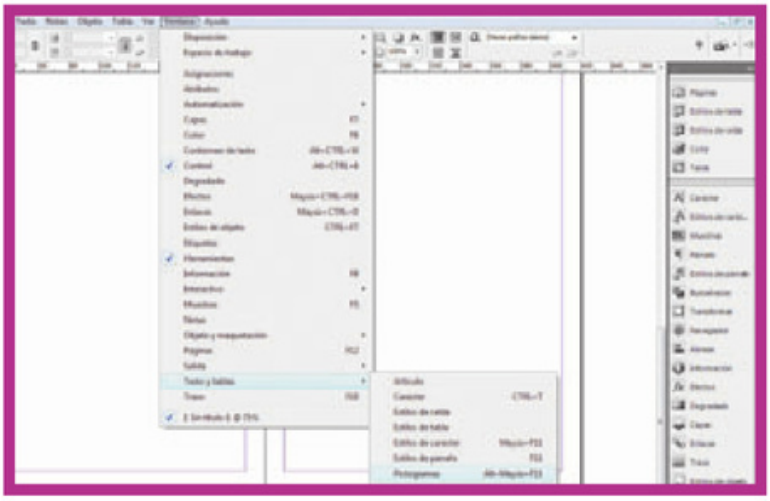


Se eliminó el primer marco de texto, que estaba enlazado al segundo. El texto automáticamente pasó a él y lo desbordó.

Pictogramas

El [Panel de pictogramas] ofrece la posibilidad de incluir estos elementos dentro del texto y muestra los caracteres especiales que poseen ciertas familias tipográficas.

Seguramente a muchos les ha sucedido que quisieron insertar un carácter de texto especial (como una letra "a" con el acento al revés, por ejemplo) y no encontraron la combinación correspondiente del teclado para hacerlo. InDesign ofrece un panel por medio del cual podemos acceder a una extensa galería de pictogramas y caracteres especiales. Para abrirlo, vamos a [Ventana/Texto y tablas/Pictogramas]. Es posible cambiar la vista de este panel, para lo cual hacemos clic a la izquierda de la palabra [Pictogramas] que encabeza el panel, o en [Acercar/Alejar], en la parte inferior derecha del panel.



Se está abriendo el panel [Pictogramas], desde [Ventana/Texto y tablas/Pictogramas].

CÓMO INSERTAR PICTOGRAMAS

Para insertar un nuevo pictograma, colocamos el cursor de texto del [Panel de herramientas] donde queremos que aparezca y vamos a [Panel Pictogramas], para elegir el necesario. En la parte superior, aparecen los pictogramas usados recientemente. Veamos algunas opciones frecuentes:

- Para borrar alguno de los pictogramas que utilizamos últimamente, lo seleccionamos con el botón derecho del mouse y elegimos [Eliminar pictograma recientemente usado]. Si queremos borrarlos todos, optamos por [Borrar todo recientemente usado].
- Si necesitamos sustituir un carácter por un pictograma, elegimos la herramienta [Texto] y seleccionamos el carácter en cuestión. Luego, vamos al [Panel Pictogramas] y hacemos doble clic sobre el que queremos usar, que tomará el lugar del carácter seleccionado.



Aquí se ve el panel [Pictogramas] abierto, con sus opciones desplegadas.

- Para crear un conjunto de pictogramas, vamos a [Panel Pictogramas/Nuevo conjunto de pictogramas] y escribimos un nombre. Luego, seleccionamos el orden ([Insertar al principio], [Anexar al final], [Orden de Unicode]) en que se ubicarán los pictogramas y presionamos [Aceptar].

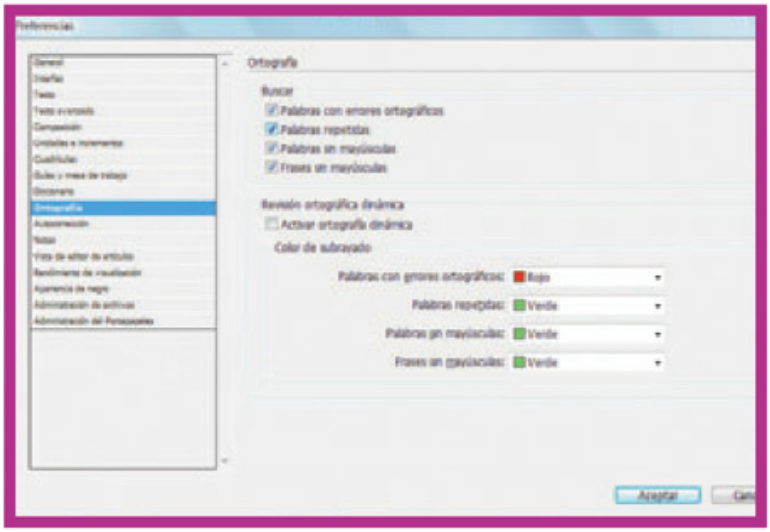
Corrector ortográfico

InDesign CS3, al igual que todos los programas profesionales para edición de textos, ofrece ciertas herramientas que resultan de gran utilidad a la hora de terminar el trabajo y revisarlo en detalle.

nDesign incluye muchas herramientas para evitar que el material publicado posea errores ortográficos. Por ejemplo, es posible no sólo corregir errores de ortografía, sino también seleccionar opciones como buscar palabras que se repitan una tras otra (como "de de"). También podremos buscar palabras a las que les falte la letra mayúscula o frases completas. Estas acciones se realizan directamente desde [Edición/Preferencias/Ortografía].

Para revisar la ortografía, primero debemos seleccionar el idioma con el que haremos la corrección, desde [Control] o [Carácter]. Luego, vamos a [Edición/Ortografía/Revisión ortográfica].

Si deseamos que el texto se corrija automáticamente mientras escribimos, seleccionamos [Edición/Preferencias/Autocorrección/Activar Autocorrección], y allí indicamos el idioma. Aunque el texto haya pasado por una etapa de corrección, en el armado siempre se corre el riesgo de cometer errores en el tipeo. Por eso estas herramientas son útiles.



Aquí vemos la ventana de [Preferencias de ortografía].

Para revisar la ortografía, primero debemos seleccionar el idioma con el que se realizará la corrección.



Diccionarios de ortografía

Los diccionarios de ortografía poseen la información con la que se va a corregir el documento, y admiten agregar, quitar o modificar palabras.

- Para crear un nuevo diccionario de usuario, vamos a [Edición/Preferencias/Diccionario], seleccionamos el idioma y presionamos [Nuevo diccionario del usuario].
- Para agregar palabras al diccionario, nos dirigimos a [Edición/Ortografía/Diccionario]. Allí, seleccionamos el idioma y, en [Destino], elegimos en qué diccionario se guardará el nuevo término. En [Palabra] introducimos la que queremos incorporar a la lista; luego presionamos [Añadir] y [Finalizado].

Notas al pie

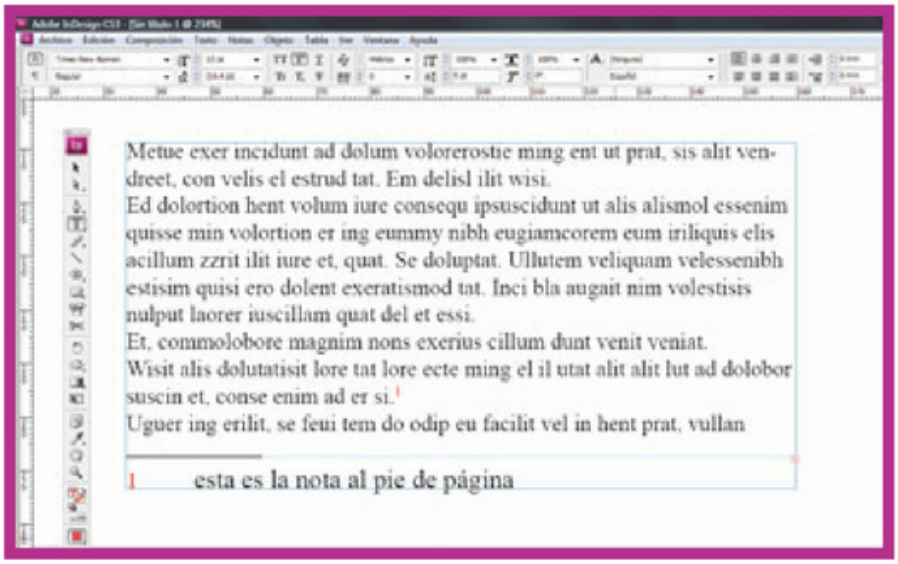
Las notas al pie de página son muy útiles a la hora de crear referencias dentro del texto. InDesign incluye herramientas para insertarlas y manejar fácilmente la información que proporcionan.

Por lo general, las notas al pie de la página llevan una numeración específica, y sirven para agregar información que no se quiere introducir directamente en el escrito. Entonces, en el texto principal, se incluye entre paréntesis o corchetes el número de referencia, y en el pie de la página se indica dicho número y el dato adicional. Para añadir una nota de este tipo, vamos a [Panel de herramientas/Texto]; colocamos el cursor donde deseamos que aparezca el número de referencia y, luego, seleccionamos [Texto/Insertar nota al pie de página], para redactar la nota en sí.

OPCIONES DE PIE DE PÁGINA

- Cambiar numeración y maquetación: Vamos a [Texto/Opciones de nota al pie de página del documento]. En [Numeración y formato] y en [Maquetación], seleccionamos las opciones deseadas. Finalmente, presionamos [Aceptar].
- Numeración y formato: En [Opciones de nota de pie de página/Numeración y formato] hay diferentes parámetros para personalizar estos aspectos, como [Estilo de numeración], [Comenzar en], [Reiniciar numeración cada], [Mostrar prefijo/sufijo en], [Posición], [Estilo de carácter], [Estilo de párrafo] y [Separador].
- Maquetación: En [Opciones de nota de pie de página/Maquetación] hay funciones como [Espacio mínimo antes de la primera nota al pie de página], [Espacio entre notas al pie de página], [Desplazamiento de primera línea de base], [Colocar notas al pie de página del final del artículo/Al final del texto], [Permitir dividir notas al pie de página] y [Filete superior].
- Para eliminar las notas al pie de página, debemos quitar el número de referencia que aparece en el texto. De esta forma, la nota desaparecerá automáticamente.

El texto en la nota del pie de página también puede ser editado. Es posible cambiar su formato y otras opciones.



Aquí se creó un texto. Luego se colocó el cursor donde se quería realizar la nota (el primer "nro 1" más pequeño que el de la nota es la referencia). Finalmente, se seleccionó la opción [Insertar nota al pie de página] y se escribió el texto.

Buscar y cambiar

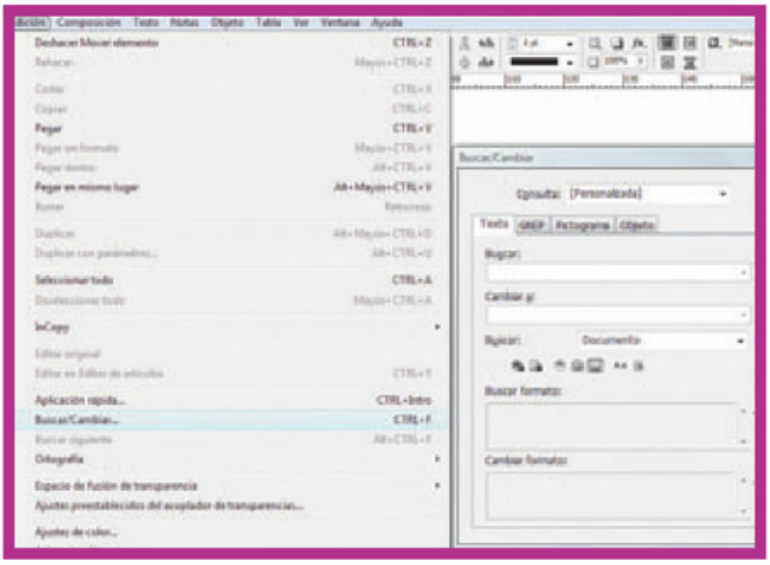
Mediante el cuadro de diálogo [Buscar/Cambiar] que ofrece InDesign, podremos localizar elementos en el documento y reemplazarlos de manera automática.

Como cualquier editor de textos, InDesign incluye una herramienta básica y rápida para buscar una determinada porción de texto y reemplazarla. Además, ofrece el sistema GREP, una opción de búsqueda avanzada que localiza y reemplaza texto y atributos de formato. Los pictogramas también pueden ser buscados y reemplazados, y hasta podemos aplicar estas acciones con efectos y atributos de formato en objetos y marcos.

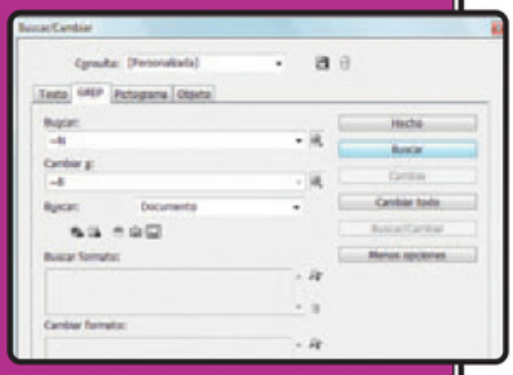
Para buscar y cambiar texto, abrimos el panel desde [Edición/Buscar/Cambiar]. Luego, seleccionamos el texto y definimos el alcance de la búsqueda]; en [Buscar] escribimos lo que queremos hallar. En [Cambiar por] escribimos (o pegamos) el nuevo texto por el cual queremos sustituir el anterior y presionamos [Buscar]. Cada vez que se encuentre un resultado, aparecerá indicado. Para continuar con la tarea, elegimos [Buscar siguiente/Cambiar/Finalizado].

Existen ciertas opciones en el menú [Buscar] que permiten definir la búsqueda: [Documentos], [Artículo], [Hasta el final del artículo] y [Selección]. También podemos establecer otras opciones haciendo clic en los iconos que aparecen en el cuadro de diálogo [Buscar/Cambiar]: [Incluir capas bloqueadas], [Incluir artículos bloqueados], [Incluir capas ocultas], [Incluir páginas maestras], [Incluir notas al pie de página], [Mayúsculas/Minúsculas] y [Palabra completa].

Éste es el cuadro de diálogo del sistema [Buscar/Cambiar].



El sistema GREP



Búsqueda mediante la opción GREP.

GREP es un sistema avanzado de búsqueda que nos permite utilizar patrones más complejos.

Para recurrir a él, abrimos el cuadro de diálogo [Buscar/Cambiar] y hacemos clic en la opción [GREP]. Allí, podemos definir el alcance de la búsqueda, y en [Buscar], determinar las siguientes opciones: [Ubicaciones], [Repetir], [Coincidir], [Modificadores y Posix].

En [Cambiar por] escribimos o pegamos el nuevo texto por el cual se cambiará el anterior y, finalmente, presionamos [Buscar]. Para continuar con la tarea, elegimos [Buscar siguiente/Cambiar/Finalizado].

Cómo guardar el trabajo

El tema del guardado de archivos es un tópico muy importante en InDesign, y en el diseño en general; no es simplemente ir a [Archivo/Guardar]. Veamos...

Si esto lo estuvieran leyendo algunos diseñadores de hace tiempo, de esos "maestros" que hace poco más de 15 años nos enseñaban en una agencia de publicidad a diagramar los avisos con tipografía que se mandaba a componer en "tiritas" (recortadas puntillosamente con trincheta, pegadas con cemento de contacto y pintadas con témpera blanca), seguramente se estarían riendo cuando decimos que hasta hace un tiempo, guardar un archivo era bastante complejo. Pero el salto que nos ofrece InDesign hoy es prácticamente el mismo que dimos cuando empezamos a trabajar con las primeras computadoras y dejamos de lado el tablero.

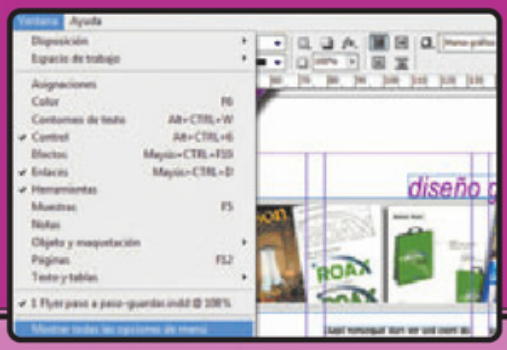
El salto que nos ofrece InDesign hoy es prácticamente el mismo que dimos cuando empezamos a trabajar con las primeras computadoras y dejamos de lado el tablero.

En este tutorial veremos la forma en la que, hasta ahora, se enviaba un trabajo a imprenta o, como se dice en la actualidad, el envío de un archivo "abierto" para que otra persona también pueda editarlo. La forma clásica y más usada de mandar un trabajo a imprimir es "colectar" o empaquetar el proyecto; es decir, recopilar todo lo utilizado en él, tipografías e imágenes vinculadas, y almacenarlo en una misma carpeta de manera organizada.

Para realizar este paso a paso, vamos a utilizar el proyecto del flyer que llevamos a cabo en el tutorial anterior. Esta práctica, y las que vienen a continuación, son las últimas que haremos.

Para tener en cuenta

InDesign CS3 nos muestra todos los menús de las ventanas, resumidos. Si no podemos ver algunas de las rutas indicadas en estas páginas, debemos hacer clic en [Mostrar todas las opciones del menú] en el final la ventana, como se observa en la imagen.

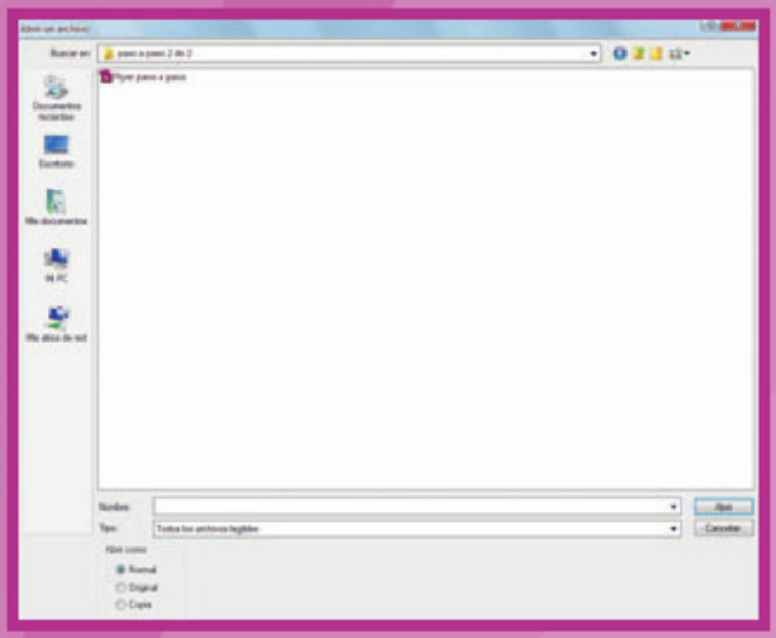


Enviar la tipografía

Es importante enviar la tipografía a la imprenta aunque hayamos usado una fuente "común" (como Arial o Times), porque la que está en nuestra computadora puede no ser igual a la que tiene quien va a realizar la impresión. Esas diferencias pueden estar en el interletrado (espacio entre letras) o en el condensado y, aunque son imperceptibles, pueden cambiar un encadenado entre párrafos y hasta dejar caracteres fuera del marco de texto, con lo cual todo el proyecto quedará desajustado.

1

Vamos a [Archivo/Abrir], en la barra de herramientas. Buscamos el documento "flyer paso a paso.indd" y hacemos clic en [Aceptar].



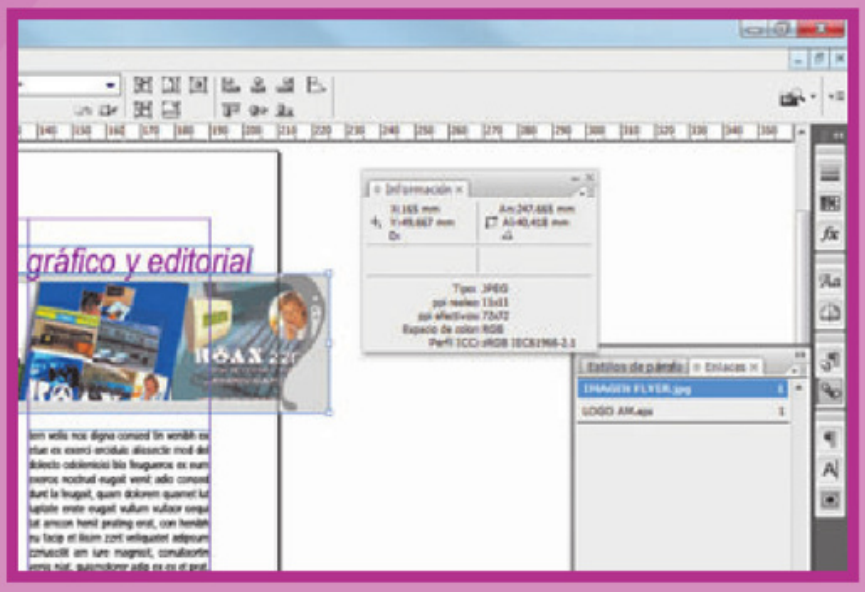


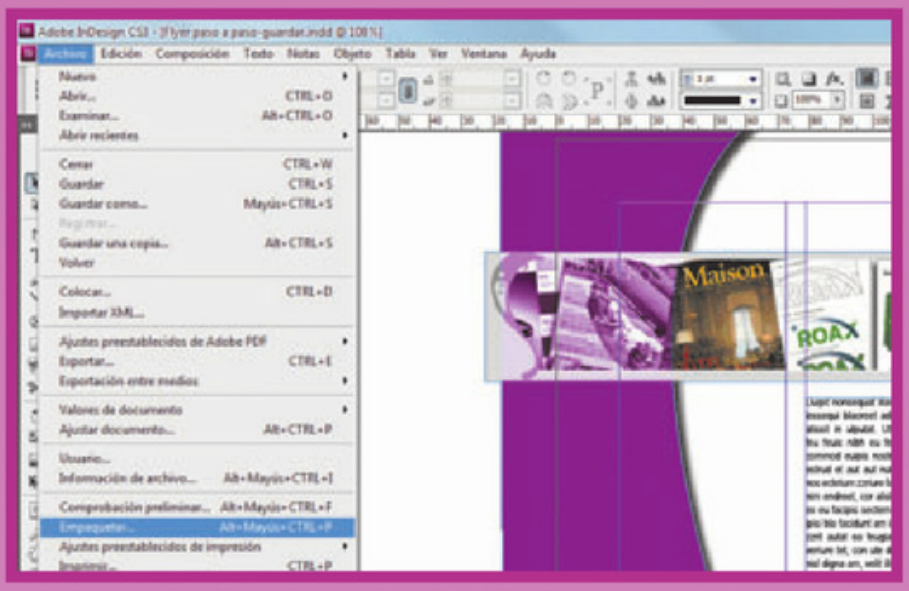
2

Como podemos ver, en este archivo tenemos imágenes y dibujos vinculados y, obviamente, tipografía. Para ver los archivos vinculados, vamos a [Ventana/Enlaces].

3

Aunque en InDesign no es necesario realizar comprobaciones previas de las imágenes vinculadas (ya que el mismo programa hace una verificación preliminar actualizada antes de empaquetar, y nos alerta si descubre vínculos rotos o erróneos), a veces es práctico ver la información sobre los enlaces, porque nos permite calcular con qué tamaño podemos colocar una foto sin que se "rompa", o saber si está en CMYK o RGB. Para hacerlo, vamos a usar [Información], que activamos desde el menú [Ventana] o presionando la tecla <F8>.





4

Finalmente, nos dirigimos a [Archivo/Empaquetar].

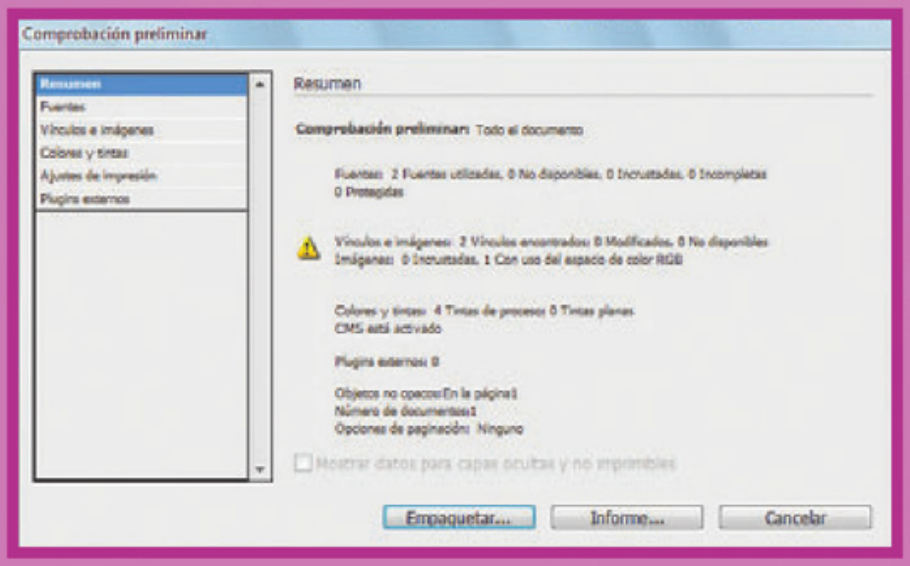
Asistencia

A la hora de empaquetar los componentes de un proyecto, InDesign se encarga automáticamente de verificar su ubicación e integridad, para evitar posibles problemas.

5

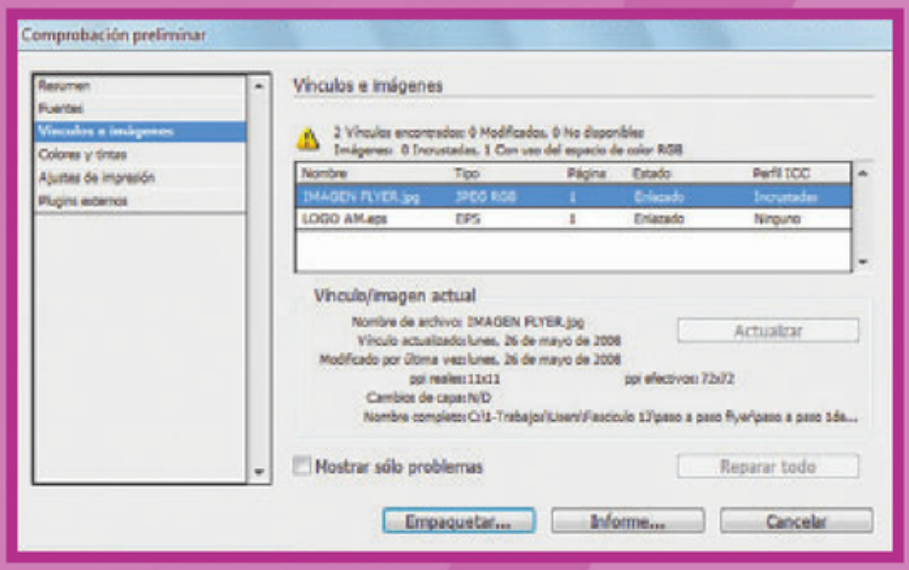
Como mencionamos en el paso 3, con InDesign no es necesario realizar lo que antes se llamaba "preflight" (o comprobación previa de archivos enlazados), sino que el programa lo hace automáticamente antes de empaquetar, y si detecta alguna irregularidad, muestra el cuadro de diálogo que se ve en la imagen.





6

Hacemos clic en [Ver información]; aparecerán los datos acerca de todos los archivos vinculados y del propio proyecto.



7

Aquí vemos que el problema se encuentra en los [Vínculos e imágenes] y se nos indica que hay una imagen en RGB. Hacemos clic en dicha opción, seleccionamos la que tiene inconvenientes y vemos cuál es su ruta. Presionamos [Cancelar].

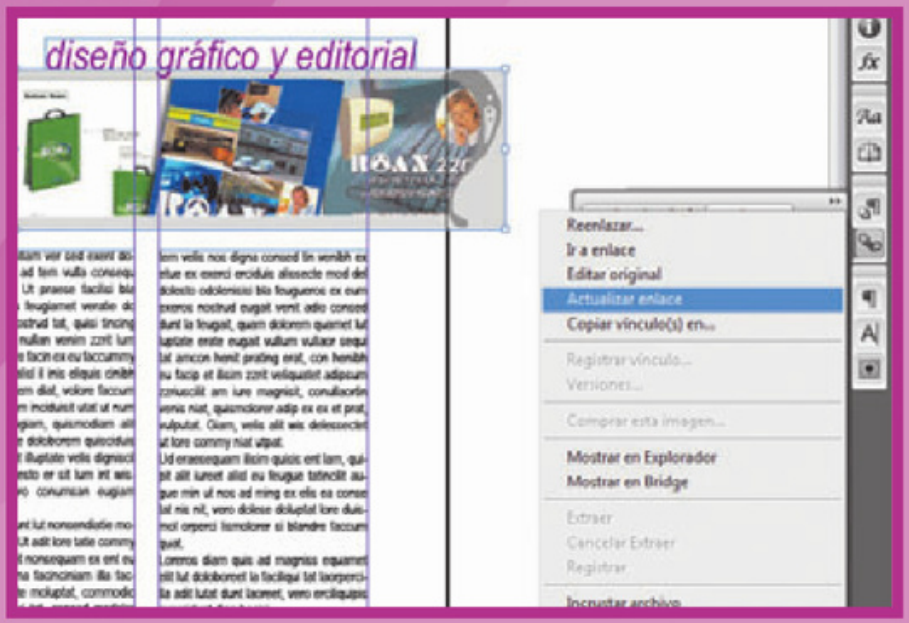
Color

Es muy importante que los modos de color de las imágenes utilizadas sean compatibles con el proyecto. InDesign nos avisará si encuentra inconvenientes, y podremos solucionarlos desde Photoshop. Si el tema no quedó claro, éste quizá sea un buen momento de releer esas páginas del libro.

8

Hacemos clic derecho sobre la imagen problemática y elegimos [Editar original]. La foto se abrirá en Photoshop y, dentro de él, vamos a [Imagen/Modo/CMYK] y, luego, a [Archivo/Guardar].



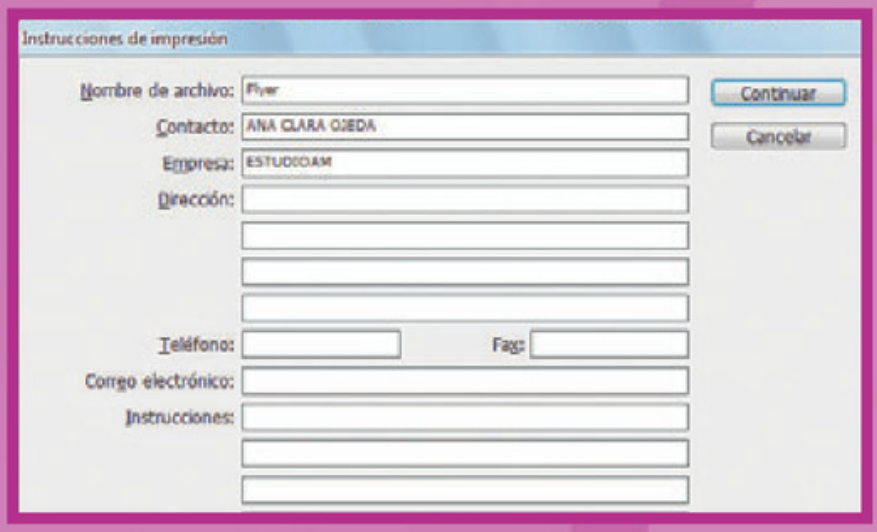


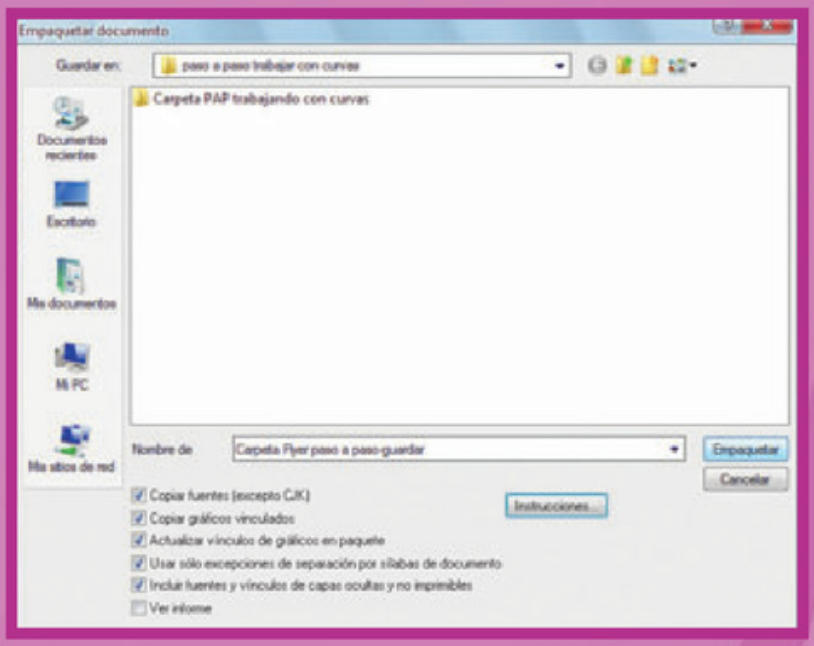
9

Desplegamos la ventana de [Enlaces] que habíamos abierto en el paso 2, presionamos el botón de menú que está a la derecha de la solapa de título, y elegimos [Actualizar enlace].

10

Para actualizar todo el proyecto, nos dirigimos a [Archivo/Guardar] y lo volvemos a empaquetar, desde el menú [Archivo]. Se abrirá un cuadro de diálogo donde escribimos todos nuestros datos y los del archivo. Esto sirve para que la persona que reciba el trabajo pueda contactarnos si tiene alguna duda, o para que podamos enviarle alguna instrucción específica acerca del proyecto. Al finalizar, oprimimos [Continuar].



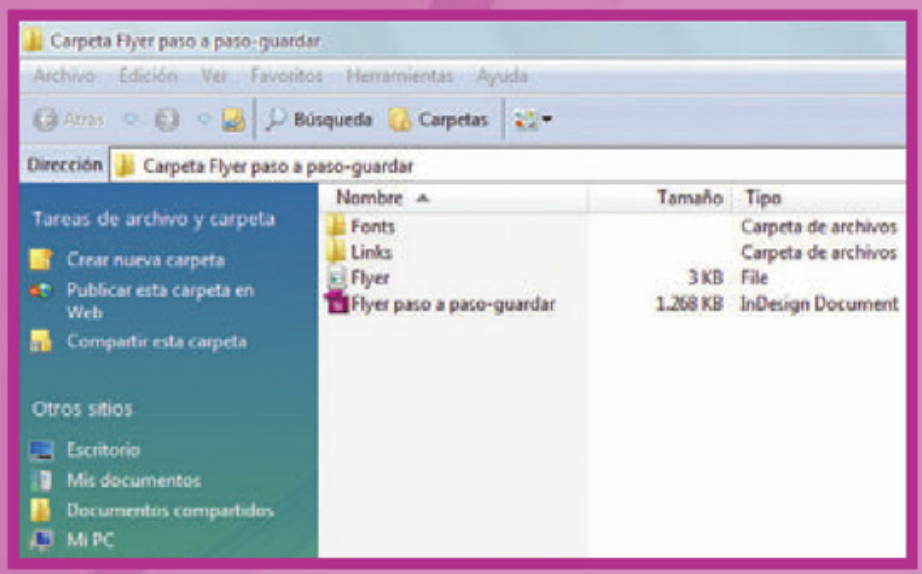


11

Seleccionamos las opciones necesarias: [Copiar fuentes (excepto CJK)] (recopila sólo las tipografías utilizadas), [Copiar gráficos vinculados], [Actualizar vínculos de gráficos en paquete] e [Incluir fuentes y vínculos de capas ocultas y no imprimibles] (colecta todo lo que está en el archivo, aunque se encuentre oculto). No elegimos [Ver informe] porque, en este caso, no enviamos instrucciones de impresión.

12

Finalmente, presionamos [Empaquetar]. La carpeta formada quedará compuesta por los siguientes elementos: [Fonts] (tipografías empleadas), [Links] (imágenes y dibujos vinculados), un archivo con el nombre del proyecto con extensión .txt (instrucciones e informe completo del trabajo) y el archivo con el nombre del proyecto (extensión .indd), que es el original.





Parte 4

9

Distribución digital de documentos

Adobe Acrobat Professional es una de las herramientas más importantes para la creación y el manejo de documentos electrónicos. Por eso, le dedicaremos un capítulo aparte.

9 SUMARIO



USOS Y APLICACIONES 293

Adobe Acrobat se ha convertido en un estándar a la hora de crear documentos digitales con alta calidad de impresión.



LA INTERFAZ DE TRABAJO 294

En esta sección, haremos un recorrido general por la interfaz de trabajo del programa, con el fin de conocer sus principales componentes.



CREACIÓN DE UN PDF 296

Existen varias formas de transformar un documento existente en un archivo PDF; en ésta sección, veremos varias de ellas.



EXPORTAR ARCHIVOS PDF 300

En ésta sección, aprenderemos a convertir un documento PDF en un formato de archivo editable, para tener la posibilidad de modificar la información.

Usos y aplicaciones

Adobe Acrobat se ha convertido en un estándar a la hora de crear documentos digitales con alta calidad de impresión.

Durante los primeros años de existencia de Adobe Acrobat, mucha gente no comprendía cuál era su uso concreto. En la década del '90 era muy común preguntar a usuarios de Internet sobre Acrobat y recibir respuestas del tipo no sabe/no contesta.

Lo cierto es que, de alguna manera, fue un programa adelantado con respecto a su época. Recién a partir de principios de 2000, empezó a hacerse popular y reconocido entre los internautas.

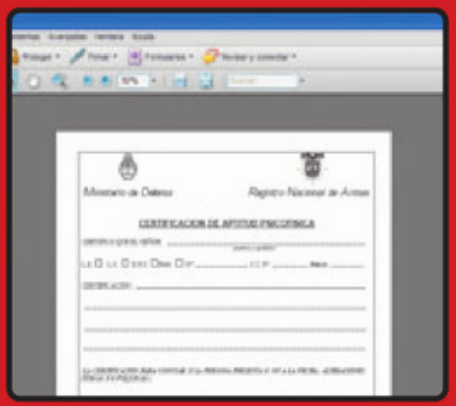
Básicamente, Adobe Acrobat es un programa de dos caras. La primera es la que usan los creadores de documentos PDF (generalmente diseñadores/programadores web e informáticos), que sirve para transformar archivos de diversa índole en otros con extensión .PDF. La segunda es la que usan los usuarios de Internet cada vez que abren un documento de Acrobat, un simple lector de archivos de este tipo. Debe quedar bien claro que Acrobat no es un procesador de textos; es decir, un usuario no puede abrir el programa y escribir como si fuese Word o cualquier otro software para edición de documentos escritos. Su gran utilidad reside en que hay ciertos tipos de documentos que, sin importar la computadora, el sistema operativo, la impresora o cualquier otro insumo relacionado, siempre deben verse e imprimirse igual, como algunos formularios de entes gubernamentales o documentos legales. Además, también es posible usar normas de seguridad para evitar que un usuario que descarga un documento PDF pueda alterarlo. De esta forma, el archivo se mantendrá siempre fiel al original.



El sitio Acrobat.com, para crear archivos PDF online.

Manuales digitales

Hoy en día, muchos productores de software están ahorrando costos significativos a la hora de comercializar sus productos, ya que, en vez de acompañar el programa con un manual escrito en papel, colocan dentro del CD o DVD de instalación el manual completo en formato PDF. De esta manera, el usuario puede leerlo directamente desde su computadora o, si prefiere, imprimirlo. Ésta también es una excelente forma de colaborar con el ambiente, evitando el gasto excesivo de papel.



La interfaz de trabajo

Haremos un recorrido general por la interfaz de trabajo del programa, con el fin de conocer sus principales componentes y barras de herramientas.

Para comenzar a trabajar con Acrobat, lo primero que debemos hacer es abrir el programa, que se encuentra en la carpeta de Adobe [Inicio/Programas/Adobe Design Premium CS3/ Adobe Acrobat 8 Professional]. Veremos que, además de la ventana general, se abre un menú con varias opciones para elegir qué queremos hacer.

Aquí hallaremos instrucciones para crear archivos PDF, combinar documentos de otros formatos para generar un PDF, exportar, proteger, firmar, crear formularios, revisar y comentar.

En la ventana general, está el menú principal, al igual que en todos los programas. En él se inlcuyen todas las opciones y posibilidades que nos ofrece Adobe Acrobat.

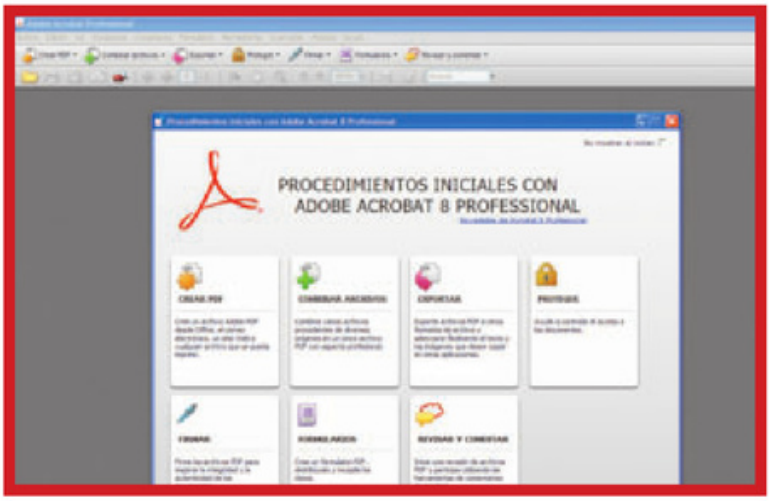
Debajo está la barra de herramientas horizontal, con las mismas opciones que el menú inicial. Más abajo aún, encontraremos una barra de iconos horizontal con posibilidades de abrir, guardar, imprimir, enviar por correo electrónico, ampliar, reducir y seleccionar, entre otras.

A continuación nos concentraremos en las opciones del menú principal:

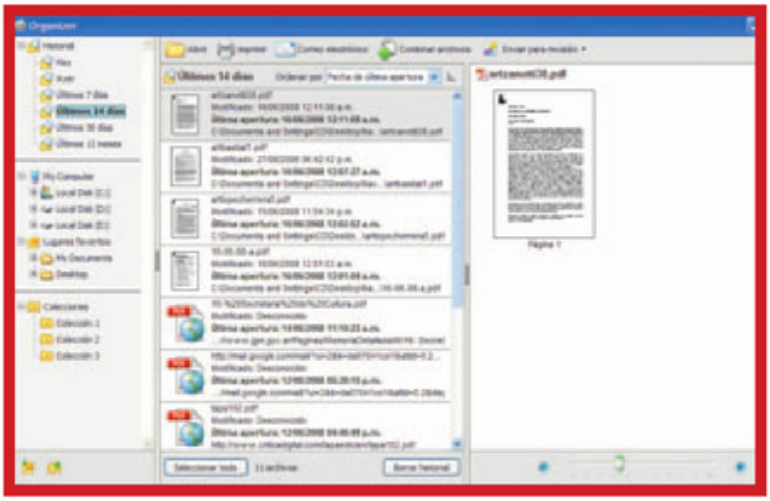
[Archivo]: Sus funciones más importantes son [Abrir un archivo], desplegar el [Organizer] (un asistente que permite organizar los distintos documentos PDF a través de un historial y una colección), [Crear PDF], [Combinar archivos], [Guardar], [Exportar] e [Imprimir], entre otras.

[Documento]: Sus opciones más destacadas son [Editar el encabezado y el pie de página], [Editar un fondo] (foto o imagen) del documento, [Editar una marca de agua] (transparencia), [Insertar y extraer páginas] y [Adjuntar archivos], entre otras.

[Comentarios]: Sus opciones más importantes son [Agregar notas], [Vistas de comentarios] (esta opción es para ordenar los comentarios por tipo, revisor o estado) y el [Rastreador de revisiones], entre otras.



Menú de opciones en la pantalla de apertura de Adobe Acrobat.

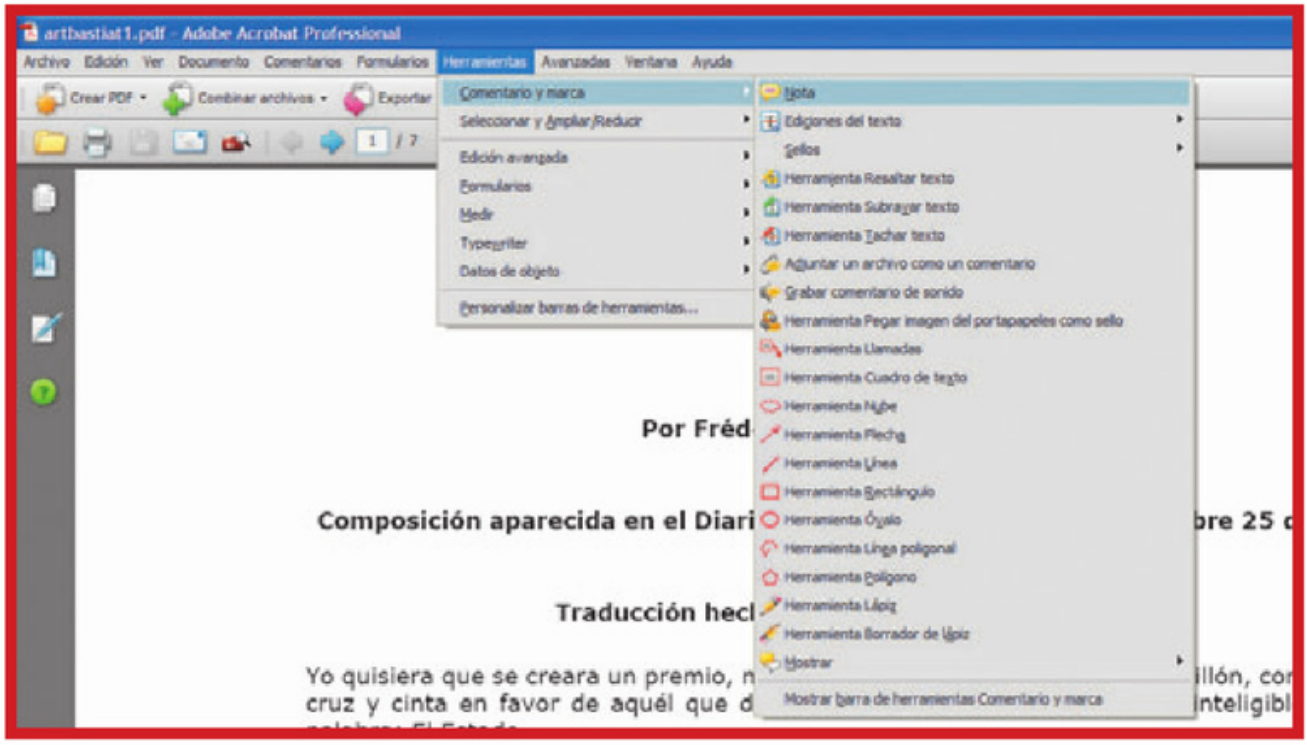


Esta es la ventana del Organizer desplegada.

[Formularios]: Sus funciones más importantes son [Crear un nuevo formulario], [Editar formularios] y rastrear formularios, entre otras.

[Edición]: Sus opciones más relevantes son [Deshacer], [Cortar], [Pegar], [Copiar], [Revisar ortografía] y [Búsqueda avanzada], entre otras.

[Ver]: Sus opciones más importantes son [Ir a] (que permite ir a cualquier página del documento en forma instantánea), [Ampliación y reducción] (que permite visualizar el documento en diferentes tamaños), [Barra de menús]



El menú [Herramientas] con la opción [Comentario y marca] desplegada.

(para visualizar o esconder el menú principal), [Paneles de herramientas] (para ver o esconder diferentes tipos de herramientas) y [Paneles de navegación] (para visualizar o esconder distintas opciones de navegación), entre otras.

[Herramientas]: Sus opciones principales son [Comentario] y [Marca] (que incluye herramientas para resaltar, subrayar y tachar texto, comandos para insertar cuadros de texto, líneas y diversas formas, y otros para insertar distintos tipos de sellos), [Edición avanzada] (que posibilita crear vínculos, insertar sonido y 3D) y [Formularios] (con herramientas para incluir distintos campos de formularios), entre otras.

[Avanzadas]: Sus opciones más importantes son [Firmar y certificar], [Seguridad] (que permite administrar diferentes normas de seguridad para el documento PDF) y [Censura] (que permite restringir la parte deseada del archivo y controlar sus propiedades), entre otras.

[Ventana]: Sus opciones más importantes son organizar las diferentes ventanas en cascada, en mosaico o dividirlas, entre otras.

[Ayuda]: Sus funciones más destacadas son [Ayuda completa] del programa, instrucciones de uso, soporte técnico en línea y [Buscar actualizaciones], entre otras.

Acrobat tiene varias opciones de visualización que facilitan el trabajo y la navegación.

Menús y barras de herramientas



Si en algún momento, por alguna razón, desaparece alguna o todas las barras de herramientas o menús, podemos volver a activarlas/visualizarlas desde la opción [Ver] en el menú principal ([Barra de menús], [Barras de herramientas] y [Paneles de navegación]).
En caso de que desaparezca el menú principal, debemos oprimir <F9> para que vuelva a verse.

Creación de un archivo PDF

En esta sección veremos las distintas maneras que existen para transformar un archivo en un documento PDF.

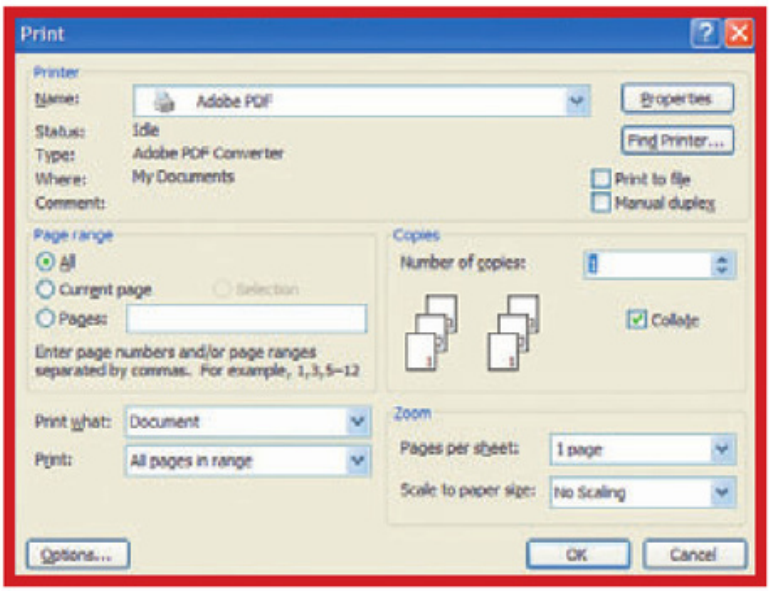
Recordemos que Adobe Acrobat no es un editor de texto. Esto significa que no podemos tomar una página en blanco y comenzar a escribir para luego guardarla como un documento PDF.

La función del Acrobat es transformar/compilar variados tipos de archivo a formato PDF. De esta manera, por ejemplo, un archivo de Word o de Excel adquiere un formato unívoco que permite que se vea e imprima igual en cualquier computadora, sin importar el sistema operativo.

Un archivo se puede transformar en documento PDF básicamente de dos maneras. La primera consiste en realizar una impresión desde el programa donde se creó el archivo (por ejemplo Word). Para esto es necesario tener instalado Adobe Acrobat Professional 8 y seleccionar [Adobe PDF] en el tipo de impresora. Esto no funcionará si se cuenta sólo con Acrobat Reader, ya que únicamente permite leer documentos PDF, no crearlos.

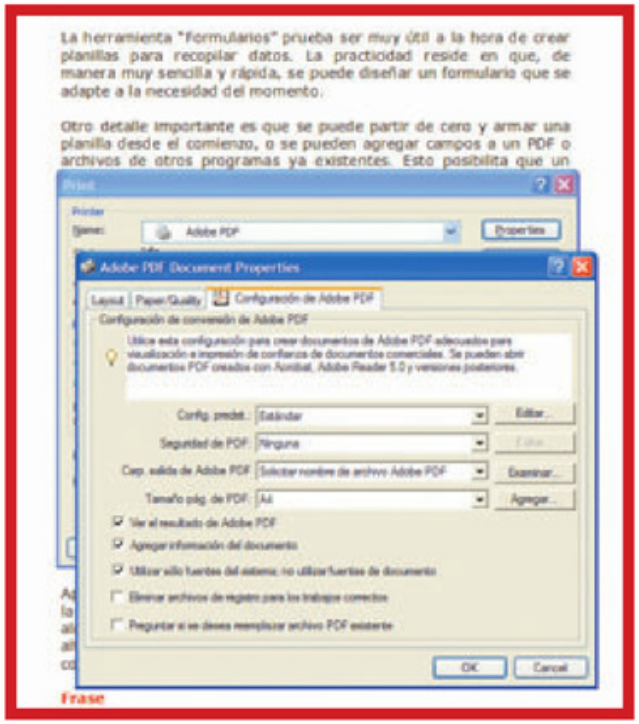
La segunda consiste en crear un documento PDF directamente desde Acrobat. Esto se hace a través de la opción [Crear PDF], que se encuentra en la barra de herramientas horizontal, que también aparece en el menú inicial. De esta manera, Acrobat convertirá directamente el archivo seleccionado a documento PDF y ya lo tendremos listo para enviar por e-mail o subirlo a la red.

Es muy importante aclarar que cuando Acrobat crea un documento PDF, no le realiza ninguna modificación al archivo original que usó para obtenerlo. Lo más conveniente es mantener guardada una copia del mismo por si en algún momento deseamos realizar algún cambio. En este sentido, es recomendable ser ordenado y conservar los archivos originales en una locación (carpeta) diferente de los documentos PDF.

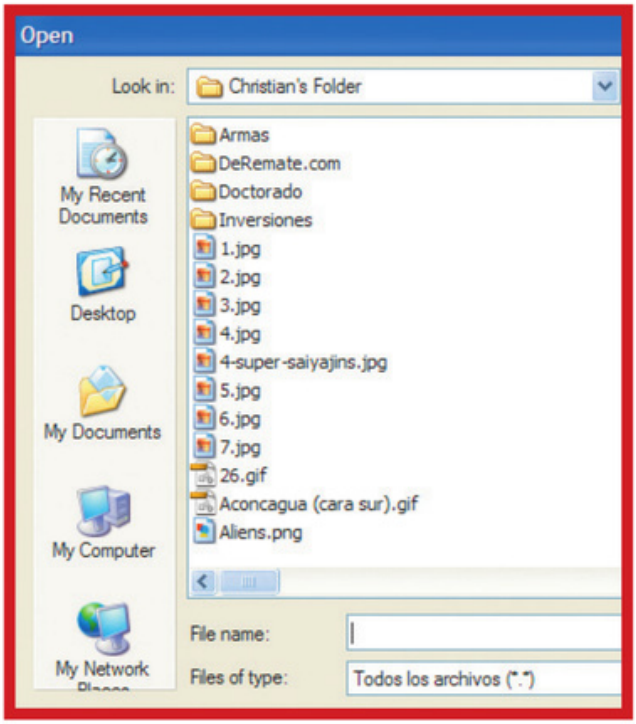


Opción [Adobe PDF] seleccionada en el tipo de impresora de Word.

La función del Acrobat es transformar y compilar varios tipos de archivo a formato PDF.



El menú [Configuración de Adobe PDF] desplegado, con todas sus opciones.



Ésta es la ventana de búsqueda de archivos para crear un documento PDF.

IMPRESIÓN DE DOCUMENTOS PDF

Como se mencionó en la página anterior, esta impresión puede realizarse desde cualquier programa, una vez instalado Adobe Acrobat Professional 8. Cuando tenemos el documento listo para convertir en PDF, vamos a [Archivo/Imprimir]. La primera opción que aparece en la ventana correspondiente es el nombre de la impresora que deseamos usar. Si desplegamos el menú, veremos que una de las alternativas es [Adobe PDF], de modo que la seleccionamos.

A continuación, presionamos en [Propiedades], que figura a la derecha del nombre de la impresora. Allí elegimos la solapa [Configuración de Adobe PDF]. Las opciones que nos interesan son: [Configuración predeterminada] (es la calidad del PDF); [Estándar] (es una calidad aceptable), [Carpeta salida Adobe PDF] (donde se guardará el documento PDF recién creado; conviene que [Solicitar nombre de...] esté seleccionada); y [Tamaño página de PDF] (formato de página del documento; seleccionamos el que se ajuste a nuestras necesidades).

Luego de definir todos los parámetros, hacemos clic en [Aceptar], volvemos al menú principal de impresión y hacemos otro clic en [Aceptar]. Automáticamente, Acrobat nos preguntará dónde y con qué nombre queremos guardar el PDF, lo creará y abrirá una ventana para mostrarlo.

CREACIÓN DE DOCUMENTOS PDF

Este proceso se realiza directamente desde Adobe Acrobat. Presionamos en [Crear PDF], en la barra de herramientas horizontal, y seleccionamos [De archivo]. Se abrirá una ventana de búsqueda para que elijamos el archivo que queremos convertir. Hacemos doble clic sobre él y, automáticamente, el programa lo creará y lo mostrará en pantalla. Este archivo no se guarda directamente como una impresión, sino que debemos hacerlo desde [Archivo/Guardar como]) en la locación deseada.

Propiedades del documento PDF

En cualquier momento es posible editar las propiedades de un documento PDF. Sólo tenemos que abrirlo en Acrobat y seleccionar [Archivo/Propiedades]. Allí podemos cambiar su nombre, descripción y autor, agregar requerimientos de seguridad (contraseñas) y otras alternativas más.

Combinar archivos

Esta función nos ofrece la posibilidad de crear un único documento PDF bien diseñado, usando varios archivos de diferentes programas.

Además de poder generar un PDF desde una impresión o desde el mismo Acrobat, utilizando como fuente original un archivo determinado, el programa permite reunir varios documentos de diferentes procedencias en un solo producto final.

Ésta es una función que puede resultar muy útil, sobre todo, en casos como documentos legales, planos de arquitectura, propuestas o proyectos y presentaciones institucionales o corporativas.

Antes de explicar los pasos específicos para hacerlo, debemos aclarar que hay dos posibilidades a la hora de combinar archivos. Éstas son:

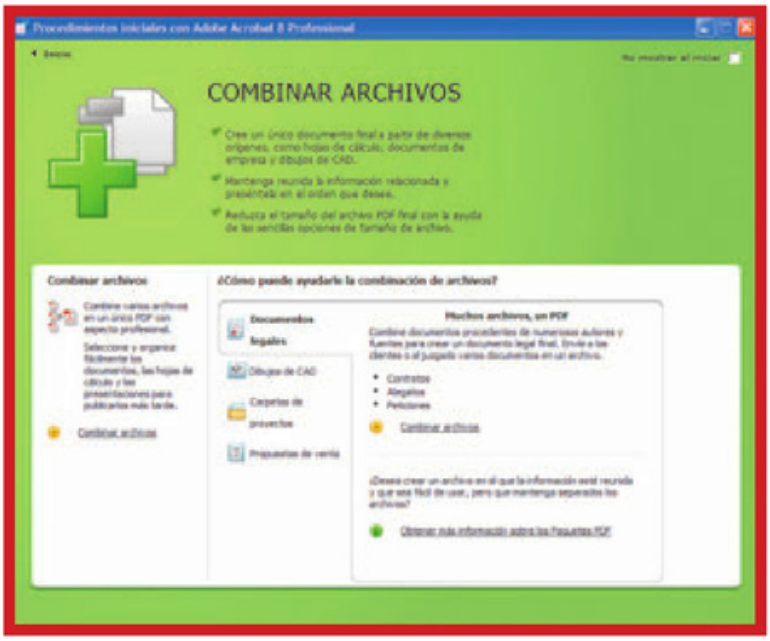
- Crear un único documento PDF que contenga diversos archivos de distintos programas. En este caso, todos se ensamblan en el orden en que se desee.
- Crear un paquete PDF, en el cual los archivos se mantienen separados pero agrupados en un mismo paquete, como una especie de carpeta.

Para comenzar a trabajar con esta función, la seleccionamos directamente en el menú de inicio o en la barra de herramientas horizontal. En ambos casos, el programa nos preguntará si deseamos crear un documento PDF o un paquete PDF.

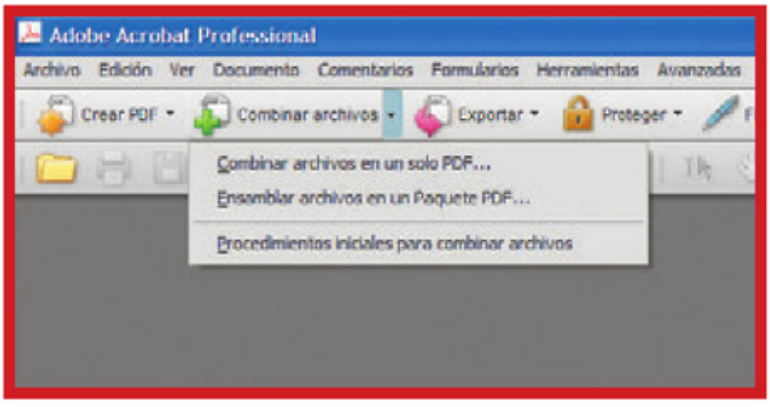
COMBINAR ARCHIVOS EN UN DOCUMENTO PDF

Cuando elegimos esta opción, se despliega el asistente para la combinación de archivos, dividido en tres partes:

- En la primera podemos seleccionar qué tipo de archivos o carpetas queremos combinar. Si elegimos carpetas, agregará todos los archivos que estén dentro de la seleccionada; de lo contrario, podemos elegir cada archivo por separado. También existe una opción para reutilizar documentos o agregar otros que estén abiertos en Acrobat.
- En la segunda podemos colocar los archivos en el orden en que deseemos, según su nombre, cantidad de páginas y tamaño. También podemos elegir qué páginas de un determinado archivo

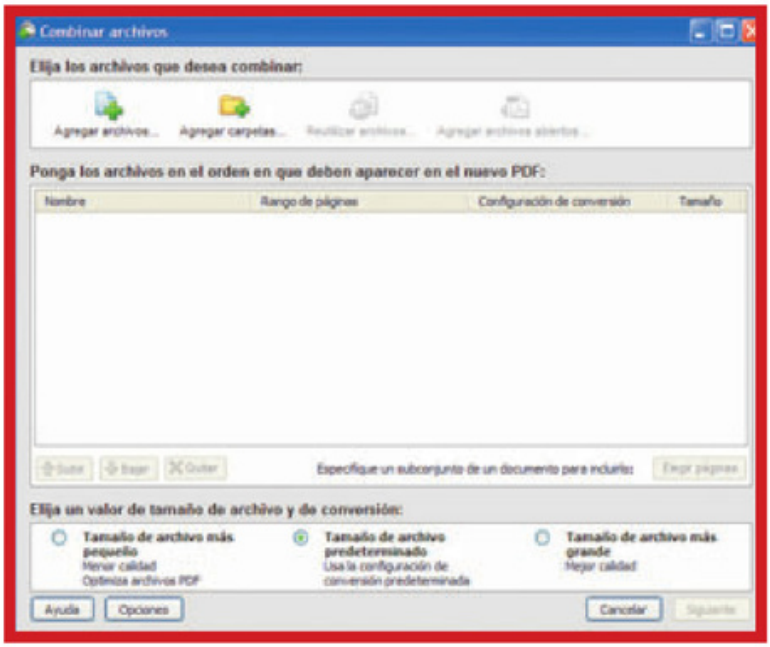


La opción [Combinar archivos], del menú inicial, desplegada.



La opción [Combinar archivos], con sus dos posibilidades desplegadas.

En [Elegir páginas], del asistente para combinar archivos, podemos seleccionar cuáles de cada documento queremos convertir.



Asistente para combinar archivos, desplegado y con sus diferentes opciones.

queremos incluir. En este caso, presionamos [Elegir páginas]; se abrirá el archivo elegido y en él podremos seleccionar qué hojas agregar en el PDF.

- En la tercera podemos elegir la calidad del PDF. La normal y más usada es [Tamaño de archivo predeterminado], que otorga una buena calidad con un tamaño de archivo normal. Otras posibilidades son [Tamaño de archivo más pequeño] (baja calidad) o [Tamaño de archivo más grande] (mejor calidad). Esta elección depende del ámbito donde vamos a presentar el documento.

Una vez elegidas las opciones, hacemos clic en [Siguiente]. Aparece otra ventana que nos pregunta si deseamos convertir todo en un solo PDF o si preferimos crear un paquete. Optamos por [Combinar archivos a un solo PDF] y presionamos [Crear]. De esta manera, Acrobat armará el PDF y luego, en el siguiente menú, podremos seleccionar la ubicación donde lo guardaremos.

COMBINAR ARCHIVOS EN UN PAQUETE PDF

Los primeros pasos para realizar este procedimiento son los mismos explicados para combinar varios archivos en un PDF. Ya sea en el menú de inicio o en la barra de herramientas horizontal, seleccionamos esta opción. Se despliega el asistente, en el que elegimos los parámetros deseados.

Luego de hacer clic en [Siguiente], en la ventana que se abre, seleccionamos [Ensamblar archivos en un paquete PDF]. En la parte inferior derecha del menú, figura la opción [Seleccionar hoja de cubierta]. Aquí tenemos dos posibilidades: [Usar plantilla de Adobe] o [Usar primer documento]. En el primer caso, Acrobat colocará una hoja de cubierta que explicitará los requerimientos necesarios para ver bien el paquete. En el segundo, no habrá hoja de cubierta y aparecerá directamente el archivo que encabezaba la lista. Independientemente de la opción elegida, el resultado será un paquete con varios archivos PDF dentro.

Reutilizar archivos

Esta función, que aparece en la ventana para combinar archivos, trabaja sobre el historial. Los diferentes tipos de archivos o documentos PDF que abrimos en Acrobat se van almacenando en la memoria del programa. Si seleccionamos [Reutilizar archivos], aparece una ventana con todos ellos, y podemos agregarlos a la combinación, junto con otros documentos y carpetas.

Exportar archivos PDF

En esta sección aprenderemos a convertir un documento PDF en un formato de archivo editable, para tener la posibilidad de agregar, modificar o quitar información.

Muchos piensan que, una vez que convertimos un archivo en PDF, no hay vuelta atrás. Esta idea equivocada lleva a que algunos usuarios se nieguen a transformar texto, imágenes o tablas a este formato.

Por supuesto que esto no es así, ya que Adobe Acrobat cuenta con la herramienta [Exportar archivos], que convierte un documento PDF a su original editable. De este modo, podemos cambiar el contenido cuantas veces queramos.

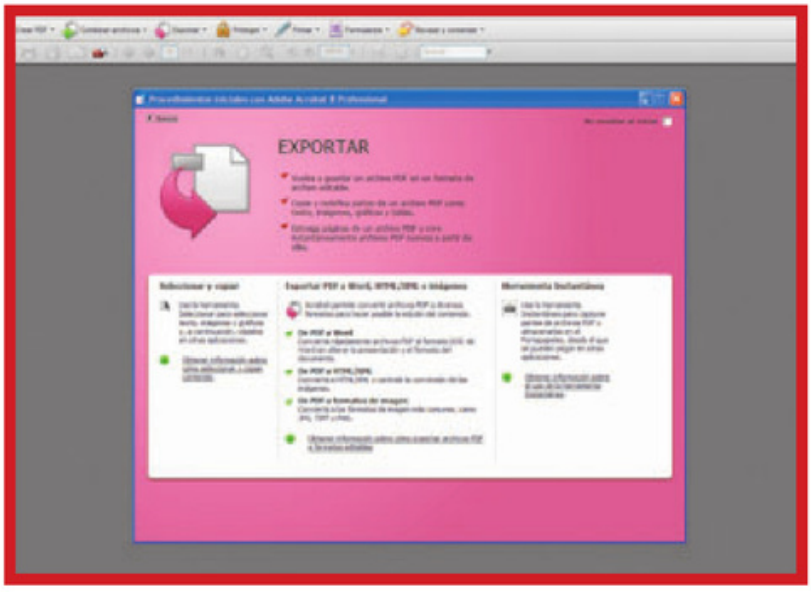
El programa ofrece tres formas de exportar documentos PDF, ya sea completos o partes de ellos:

- Seleccionar y copiar.
- Exportar PDF a Word, HTML o imágenes.
- Herramienta instantánea.

SELECCIONAR Y COPIAR

Ésta es una de las formas de exportación más usadas, en especial, cuando se trata de texto. En realidad, es lo mismo que [Copiar/Pegar] de cualquier otra aplicación. Primero debemos tener un PDF abierto en el área de trabajo. Luego, en la barra de iconos horizontal, debajo de la barra de herramientas, elegimos la [Herramienta de selección] (la flecha negra con el cursor que está a la izquierda de la mano).

Con ella marcamos el texto, las imágenes o los gráficos que queremos. Una vez hecho esto, vamos a [Edición/Copiar] o presionamos <Ctrl + C>, para llevarlos al Portapapeles de Windows. A continuación, abrimos el programa o archivo en el que queremos pegar la información, por ejemplo, un documento de Word. Estando en él, elegimos [Edición/Pegar] o presionamos <Ctrl + V>; la selección hecha en el PDF quedará en el nuevo archivo.



La herramienta [Exportar], del menú inicial, desplegada.

Con la opción [Exportar] podemos llevar un PDF a su formato original, con el fin de hacerle cualquier tipo de modificación.

Exportar PDF a Word, HTML o imágenes es la única opción válida si queremos hacer cambios totales o parciales a un documento.

EXPORTAR PDF A WORD, HTML O IMÁGENES

Este modo de exportación permite transformar un PDF completo en otro formato de archivo. Es la única opción válida si queremos realizar cambios totales o parciales, ya que vuelve al archivo editable. Es muy importante tener en cuenta que este procedimiento puede aplicarse siempre y cuando el PDF no esté protegido con alguna medida de seguridad.

Para empezar, debemos tener un documento PDF abierto en el área de trabajo. Luego, en la barra de herramientas horizontal, seleccionamos [Exportar]. Veremos que se despliegan varias opciones: documentos Word, JPG, TIFF, página web, etc. Lo único que tenemos que hacer es elegir el formato deseado. Luego, se abre una ventana que nos permitirá seleccionar el destino para guardar el archivo exportado y configurar algunas propiedades, como la calidad de la imagen (en caso de que sea JPG o TIFF) y la resolución e inclusión de imágenes (si es un archivo de Word). Cuando tengamos todo establecido, hacemos clic en [Guardar].

En la opción [Más formatos], dentro del menú [Exportar], hay otros formatos de archivo a los que podemos exportar el PDF, aunque los más usados son Word y JPG.

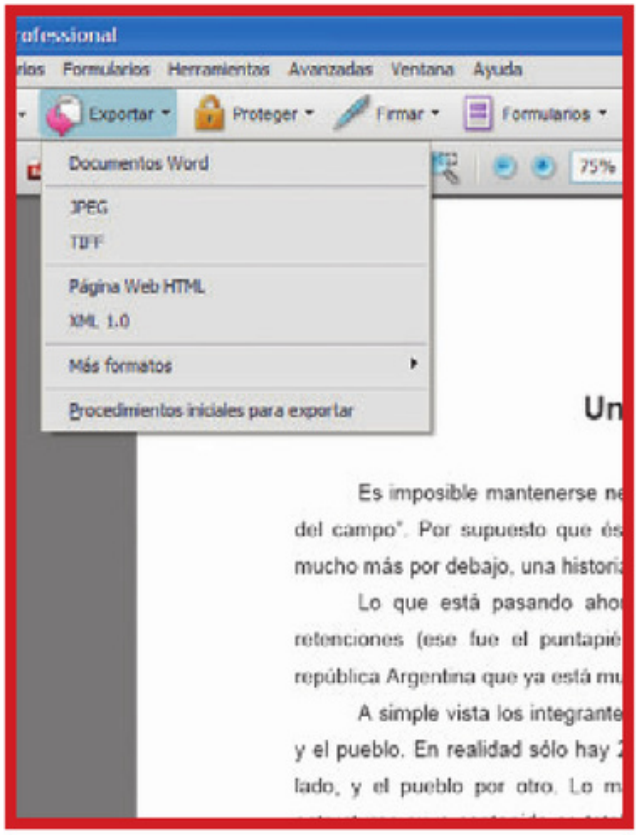
HERRAMIENTA INSTANTÁNEA

Esta forma de exportación es similar a Seleccionar y copiar, aunque la principal diferencia radica en que la herramienta de selección es una máscara. Esto nos permite dibujar un rectángulo sobre el área que queremos exportar, haciendo que todo lo que esté englobado en él pueda ser copiado y pegado en otro programa.

Teniendo un documento abierto en el área de trabajo, vamos a [Herramientas/Seleccionar y Ampliar-Reducir/Herramienta instantánea]. El cursor se transformará en una mira con la que podremos dibujar una máscara en el área del PDF elegida. Una vez hecho esto, una ventana nos dirá que el área seleccionada fue copiada (al Portapapeles de Windows). Lo único que debemos hacer, entonces, es abrir el programa o archivo donde queremos pegar la selección y, una vez en él, ir a [Edición/Pegar]. La selección se insertará como una imagen, que podremos acomodar a nuestro gusto.

Formatos de exportación RTF y PNG

Dentro del menú [Exportar], en la opción [Más formatos], existe la posibilidad de exportar un PDF a texto enriquecido (RTF) y a archivo editable de Fireworks (PNG). Éstas son dos alternativas que pueden resultar de gran utilidad si queremos obtener un archivo de texto que pueda abrirse en cualquier programa de edición (Word, Bloc de notas, etc.) o si deseamos trabajar una imagen en Fireworks (PNG).



Herramienta [Exportar] desplegada, mostrando todas sus opciones.

Proteger archivos PDF

En esta sección aprenderemos a aplicar ciertas medidas de seguridad a los documentos en formato PDF, para impedir que los usuarios realicen acciones que no deseemos.

La herramienta [Proteger], con sus diferentes opciones, es muy útil si queremos restringir el acceso o la posibilidad de modificación de nuestros documentos de Acrobat. A través de sencillos y rápidos pasos, podemos aplicar medidas de seguridad que impedirán que un usuario modifique o exporte un PDF. Otra función interesante que tiene esta herramienta es la de generar documentos protegidos mediante contraseña.

Existen dos funcionalidades básicas:

- Crear un sobre de seguridad.
- Restringir el acceso y los permisos.

CREAR UN SOBRE DE SEGURIDAD

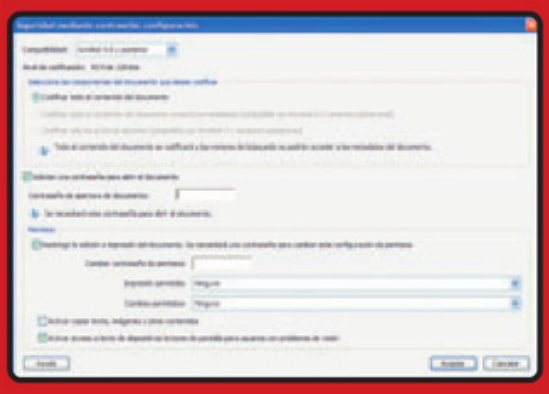
Esta medida de protección crea un sobre protegido por contraseña en el mismo Acrobat. De esta manera, es posible enviar el documento a diferentes sectores dentro de una empresa o a usuarios independientes, y hacer que sólo ellos, utilizando una clave, puedan abrirlo. Es un sistema muy parecido a un e-mail.



La herramienta [Proteger], del menú inicial, desplegada.

Primero, debemos tener un PDF abierto en el área de trabajo. Luego, en la barra de herramientas horizontal, seleccionamos [Proteger] y la opción [Crear sobre de seguridad]. Aparece una ventana con varios pasos, a saber:

[Archivos que adjuntar]: Permite elegir qué archivos queremos adjuntar en el sobre. Podemos agregar o eliminar los que



Envío de contraseñas

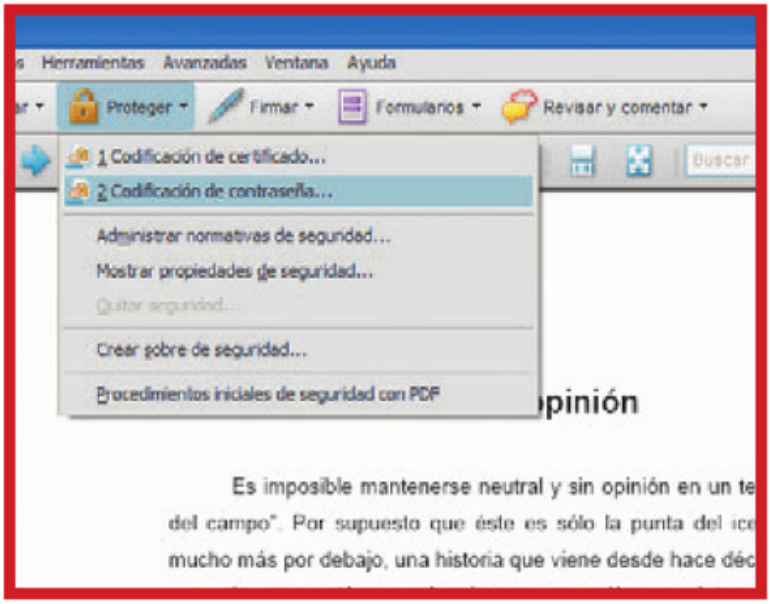
Lo más seguro es enviar la contraseña en un e-mail distinto del que contiene el documento, o decírsela por teléfono a la persona que deseamos que lea el PDF. No es para nada recomendable mandarla en el mismo correo que el documento, ya que, de este modo, quedará "servida en bandeja" para un tercero que, errónea o intencionalmente, lo intercepte.

La restricción de accesos y permisos es una de las medidas de seguridad más usadas y útiles.

deseemos. Al terminar, hacemos clic en [Siguiente].
[Plantilla de sobres]: Da la posibilidad de agregar una plantilla al sobre (carátula); en la actualidad hay tres modelos disponibles. Al terminar, presionamos el botón [Siguiente].
[Método de entrega]: Aquí podemos elegir si queremos enviar el sobre más tarde o en el mismo momento. Al terminar, hacemos clic en [Siguiente].
[Normativa de seguridad]: Podemos agregar una medida de seguridad (contraseña) al sobre. Hacemos clic en [Nueva normativa] y, en el menú que se presenta, elegimos [Mediante contraseña]. Presionamos [Siguiente], y colocamos un nombre y una descripción para la medida de seguridad. Hacemos clic en [Siguiente] y escribimos la contraseña; al oprimir otra vez [Siguiente], se nos pedirá la clave nuevamente. La ingresamos y presionamos [Aceptar]. Por último, aparece un resumen de la norma de seguridad; elegimos [Finalizar]. Otra vez en el paso [Normativa de seguridad], seleccionamos la norma y hacemos clic en el botón [Siguiente].
[Identidad]: Desde aquí podemos colocar datos del dueño del documento (nosotros mismos). Luego, elegimos [Siguiente].
[Finalizar]: Se muestra un resumen del proceso. Al oprimir [Finalizar], aparece el sobre de seguridad. Lo único que debemos hacer es escribir los datos en la carátula, guardarlo y enviarlo.

RESTRINGIR EL ACCESO Y LOS PERMISOS

Se trata de una de las medidas de seguridad más usadas. Permite colocar una contraseña al documento, que le será requerida al usuario si desea imprimirlo, modificarlo o abrirlo.
Comenzamos con un documento PDF abierto en el área de trabajo. En la barra de herramientas horizontal, seleccionamos [Proteger] y [Codificación de contraseña]. Aparece una opción que nos



Opciones de la herramienta [Proteger] desplegadas.

pregunta si deseamos cambiar la configuración de seguridad del documento; marcamos [Sí].
A continuación, se abre una ventana con las opciones de seguridad que podemos aplicar:
[Compatibilidad]: Permite seleccionar la versión de Acrobat con la que nuestras codificaciones serán compatibles. Lo mejor es dejar la predeterminada (Acrobat 5.0 y posterior).
[Contraseña para apertura del documento]: Si marcamos esta casilla, debemos colocar una contraseña para proteger la apertura del documento; sin ella, ningún usuario podrá abrirlo.
[Contraseña para impresión del documento]: Al marcar esta casilla, tenemos que colocar una clave para habilitar el permiso de impresión del documento, sin la cual ningún usuario podrá imprimirlo. Aquí también podemos cambiar algunos permisos con respecto a la modificación de páginas, calidad de impresión, selección y copia de texto, inserción de comentarios, relleno de campos de formulario, y otros.
Para que estas medidas de seguridad puedan aplicarse efectivamente, debemos guardar el PDF.

Firmar archivos PDF

En esta sección aprenderemos a colocar firmas digitales a documentos PDF, para verificar su identidad y validar su autenticidad.

La herramienta [Firmar] es muy usada en empresas para aprobar, validar y certificar documentos, tanto internos como externos. Por supuesto que también sirve para usuarios independientes, ya que le da más valor y seriedad a un PDF. También le permite al usuario saber si un documento es fidedigno o no, porque puede corroborar si fue autenticado por el autor original.

El primer paso es crear una firma digital, ya que Adobe Acrobat no trae ninguna como predeterminada. Una vez hecho esto, podemos usarla cuantas veces queramos en diferentes documentos.

Teniendo un PDF abierto en el área de trabajo, hacemos clic en [Firmar], en la barra de herramientas horizontal, y seleccionamos [Colocar firma]. Un aviso nos indica que debemos dibujar con el mouse un recuadro en el lugar donde queremos insertar la firma. Hacemos clic en [Aceptar] y, seleccionando el lugar deseado, trazamos el área teniendo el botón izquierdo del mouse presionado.

Cuando terminamos, aparece un menú de opciones de ID (identidad) digital, con cuatro alternativas. La que nos interesa es la tercera: crear una ID digital con firma personal para su uso con Acrobat. La seleccionamos y hacemos clic en [Siguiente].

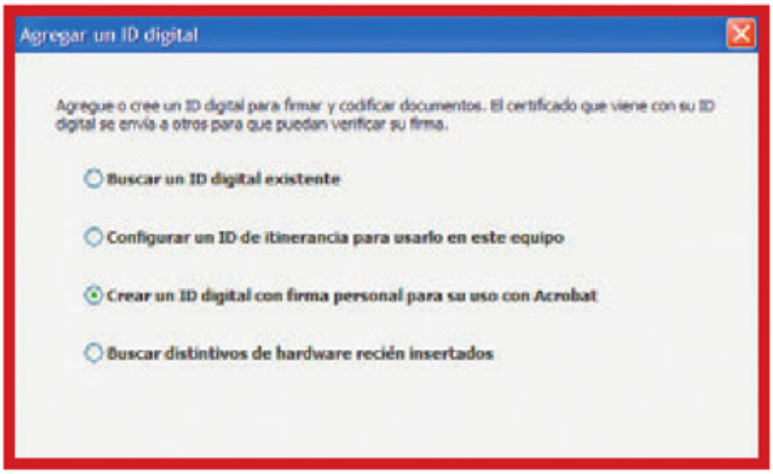
Una opción nos pregunta dónde deseamos guardar la firma digital. Elegimos la primera alternativa, que la almacenará en la locación deseada. La segunda crea una firma de mayor complejidad, compatible con Windows. Hacemos clic en [Siguiente].

Se despliega una ventana con varios campos para que coloquemos los datos: nombre, unidad organizativa, nombre de organización, e-mail y país. Debajo está [Usar ID digital para]. La opción más completa es [Firmas digitales y codificación de datos].

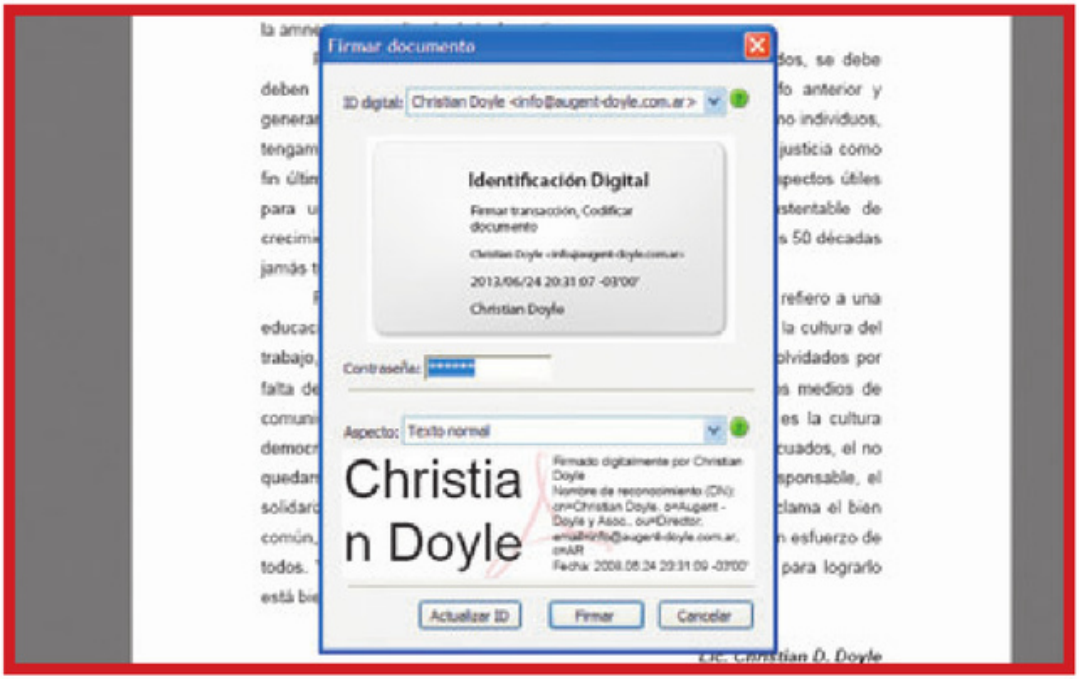


La herramienta [Firmar] del menú inicial.

La herramienta [Firmar] es muy usada en empresas para aprobar, validar y certificar documentos.



Ésta es la ventana con opciones de ID digital.



Éste es el recuadro que aparece con la firma digital.

En este nuevo menú debemos especificar la ubicación y la contraseña del archivo de ID digital. Es muy importante recordar esta clave, ya que la necesitaremos cada vez que vayamos a usar la firma en algún documento. Luego de seleccionar la locación y escribir el password, presionamos [Finalizar]. Aparece una ventana con la ID digital. Para poder insertarla en el PDF, escribimos la contraseña y hacemos clic en [Firmar]. Se nos pregunta con qué nombre y dónde deseamos guardar el nuevo documento firmado; completamos los datos y oprimimos [Guardar]; automáticamente aparecerá la firma en el lugar seleccionado para tal efecto.

Ahora podemos firmar cuantos PDF queramos; lo único que debemos hacer es abrirlos e ir a [Firmar/Colocar firma], dibujar un rectángulo con el mouse para marcar el área donde queremos colocar la ID digital, escribir la contraseña, hacer clic en [Firmar], y guardar el documento en la locación y con el nombre deseado.

Para agregar más firmas digitales, elegimos [Avanzadas/Configuración de seguridad]. Se abre una ventana con un menú de opciones en la parte superior, un árbol con opciones en una columna a la izquierda y un área de descripción en la parte central. En la columna izquierda seleccionamos [ID digitales]. En la parte central aparecerá la firma digital que creamos, y en la parte superior, se desplegarán varios iconos. Nos interesa el primero de la izquierda; al hacer clic en él, podremos agregar otra identidad (aparecerá el menú de ID digital mencionado en la página anterior).

Múltiples firmas

Tener un listado amplio de firmas digitales es muy útil, ya que nos permite usar una diferente para cada documento, según su finalidad. Esto suele aplicarse mucho en empresas, para que los distintos departamentos tengan su propia ID digital. Además, proporciona un valor agregado de seriedad y seguridad.

Formularios

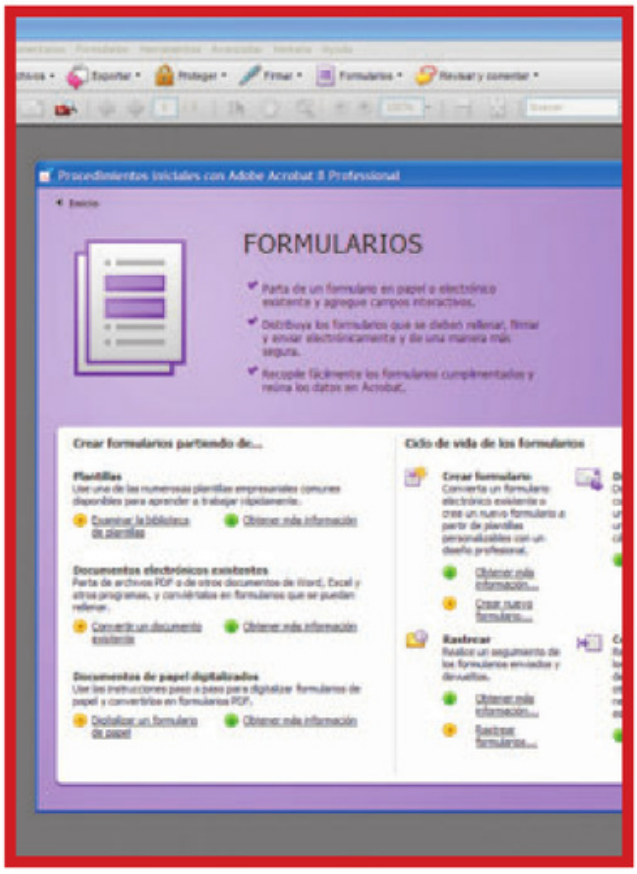
En esta sección veremos la utilidad de los formularios, la forma de armarlos y el método de envío.

La herramienta [Formularios] resulta de gran utilidad a la hora de crear planillas para recopilar datos. Su practicidad reside en que, de manera muy sencilla y rápida, permite diseñar un formulario que se adapte a la necesidad de cada momento.

Otro detalle relevante es que se puede armar una planilla desde cero, o agregar campos a un PDF o archivos de otros programas ya existentes. De esta forma, un documento cualquiera puede convertirse en un formulario, sin demasiadas complicaciones.

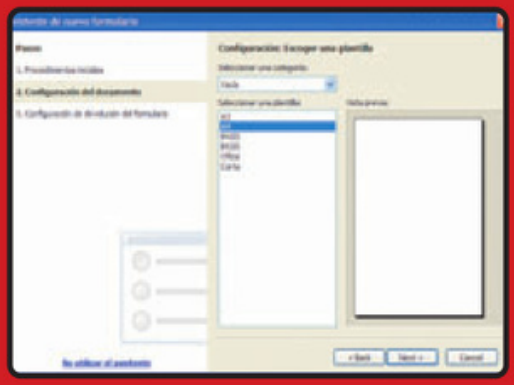
Comenzaremos por crear un formulario desde cero. Para hacerlo, no necesitamos tener un documento PDF abierto. En la barra de herramientas horizontal hacemos clic en [Formularios] y, en el menú que se despliega, seleccionamos [Crear nuevo formulario]. Aparece un menú con opciones para generar un nuevo formulario, con cuatro alternativas. La que nos interesa es la primera: [Seleccionar una plantilla]. La elegimos y hacemos clic en [Continuar].

Acrobat nos dirá que el proceso de creación de un formulario se realiza a través de Adobe LiveCycle Designer; presionamos [Continuar]. Se abrirá dicho programa, con una ventana de asistente de nuevo formulario dividida en dos columnas: la de la izquierda es [Configuración del documento]; la de la derecha, [Seleccionar una categoría], en la que marcamos [Vacío]. Debajo existe la posibilidad de elegir el tamaño de la plantilla. Por lo general, se trabaja



La herramienta [Formularios], del menú inicial.





Plantillas de formulario

Además de crear nuestro propio formulario desde cero, podemos utilizar alguna de las tantas plantillas que proporciona Adobe LiveCycle Designer, ubicadas en [Configuración del documento] (paso dos), al inicio del programa, o cuando seleccionamos [Archivo/Nuevo]. Para usarlas correctamente, tenemos que asegurarnos de que, en [Procedimientos iniciales] (paso uno), esté seleccionada la opción [Basado en una plantilla].

con A4. Al terminar, hacemos clic en [Siguiente].

En la columna de la izquierda estaremos en [Configuración de devolución del formulario]. A la derecha figuran opciones para agregar un botón de correo electrónico (así la persona podrá mandar el formulario por e-mail una vez que lo haya completado) y uno de impresión. Si colocamos el primero, deberemos escribir la dirección en el espacio que se muestra a tal efecto. Al terminar, pulsamos [Finalizar].

En el área de trabajo de Adobe LiveCycle Designer aparece una hoja en blanco con los botones que hayamos seleccionado en el paso anterior, que podemos arrastrar con el mouse para posicionarlos donde deseemos.

A continuación, crearemos un formulario sencillo con algunos datos. Debemos asegurarnos de tener un par de ventanas de herramientas abiertas en la columna de la derecha. Vamos a [Ventana/Objeto] para abrir la correspondiente y, si no está desplegada, [Ventana/Biblioteca], para que aparezca la ventana de biblioteca con todos los componentes que podemos insertar.

Comenzaremos trabajando con la herramienta [Biblioteca]. Seleccionamos [Texto] (el icono de la letra [T] con el símbolo [+]) y dibujamos un rectángulo en la posición deseada de la hoja, para poder escribir. Luego de hacerlo, reemplazamos la palabra que figura dentro de él por [Nombre y Apellido]. De la misma manera colocamos [Dirección], [Teléfono] y [E-mail]. El resultado debería verse como en la imagen que muestra el formulario con campos y botones.

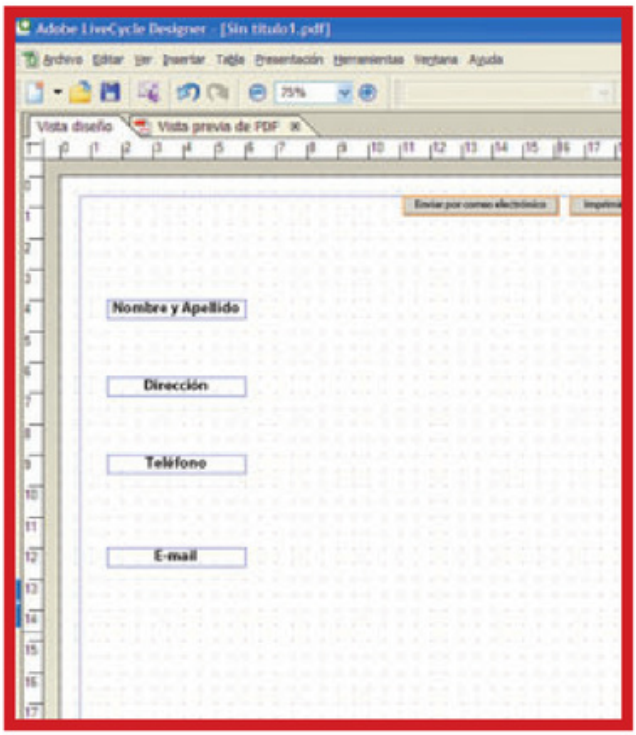
En cualquier momento podemos cambiar a [Vista previa de PDF], en la lengüeta superior, debajo del menú principal, para observar cómo está quedando el trabajo.

A continuación, vamos a añadir campos de entrada de texto para que los usuarios completen la información solicitada. En la biblioteca seleccionamos la herramienta [Campo de texto] y trazamos un rectángulo al lado de cada dato (tal como hicimos con la herramienta [Texto]). Luego, usando el mouse, lo estiramos un renglón hacia abajo, desde el vértice inferior, para que abarque dos líneas verticales.

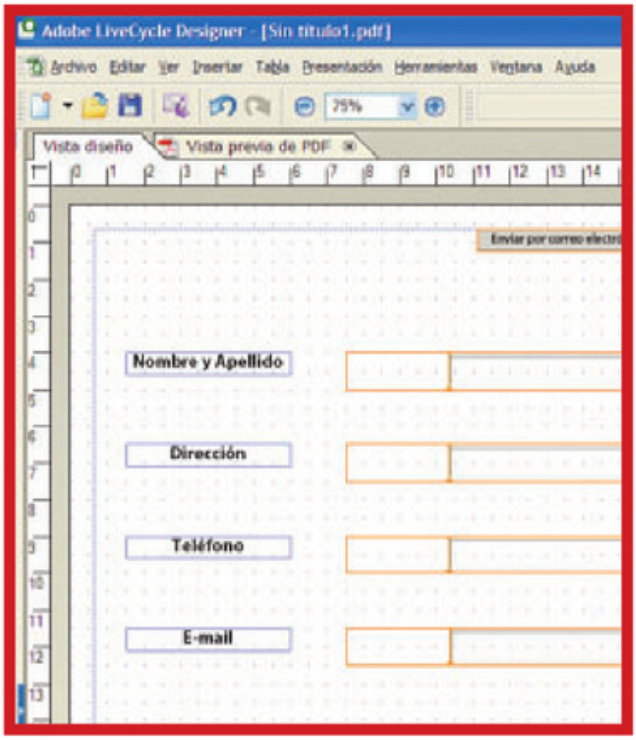
Vamos a la ventana [Objeto], donde veremos los valores del campo de texto. Aquí haremos dos cosas: quitar el rótulo (lo borramos y lo dejamos vacío) y marcar [Limitar longitud]; en el valor podemos escribir un número entre 100 y 200 caracteres.

Para cada uno de los datos pedidos, dibujamos un campo de entrada de texto repitiendo los pasos anteriores. Recordemos modificar las propiedades en la ventana [Objeto]. El resultado debería quedar como se ve en la imagen del formulario con todos los campos.

Finalmente, vamos a [Archivo/Guardar como] y grabamos el formulario con el nombre deseado. Para probarlo, abrimos el documento, lo completamos y oprimimos cualquiera de los botones programados. Vale aclarar que podemos modificarlo en cualquier momento abriéndolo desde LiveCycle.



Aquí vemos el formulario con campos de texto y botones.



Éste es el formulario terminado con todos los campos de entrada de texto.

Revisar y comentar

Veremos de qué manera revisar documentos PDF y agregarles comentarios para participar en su creación o edición.

Esta herramienta resulta muy útil para efectuar revisiones sobre documentos antes de enviarlos al destinatario final. Es muy usada por empresas e instituciones para que diversos sectores puedan revisar y comentar sobre archivos PDF, para así lograr una versión unívoca y acabada de ellos.

La gran practicidad de [Revisar y comentar] reside en su facilidad y rapidez de uso, que disminuye tiempos y acorta etapas. Todo se realiza sobre un mismo documento cuantas veces sean necesarias, sin tener que crear otros archivos.

Primero debemos tener un PDF abierto en el área de trabajo. En la barra de herramientas horizontal hacemos clic en [Revisar y comentar] y, en el menú que se despliega, seleccionamos [Mostrar barra de herramientas comentario y marca], para tener a mano las diferentes opciones. Aparece una barra flotante con iconos. Las herramientas que nos interesan son:

- [Nota]
- [Sello]
- [Resaltar]
- [Llamada]
- [Cuadro de texto]
- [Nube]

La herramienta [Nota] agrega una nota adhesiva virtual (amarilla) en el lugar que deseemos, para hacer una llamada sobre una palabra u objeto. Para utilizarla, la seleccionamos con el mouse y hacemos clic en el sitio donde queremos colocarla; luego podemos escribir en ella. Tenemos la posibilidad de arrastrarla con el mouse para cambiarla de posición.

La herramienta [Sello] inserta un sello digital virtual en el lugar deseado, que contiene mensajes del tipo [Aprobado], [Borrador], [Final], etc. Hay varias opciones para elegir e, incluso, se puede crear uno personalizado. Una vez insertado, es posible arrastrarlo con el botón izquierdo del mouse, mientras que con el derecho podemos acceder a sus propiedades.

La herramienta [Resaltar] es muy similar a [Selección]; la diferencia radica en que, aplicada sobre un texto, lo destaca con color amarillo. Es muy útil para marcar ideas o párrafos importantes. Si nos arrepentimos, podemos borrar lo resaltado seleccionándolo con el mouse y oprimiendo <Supr>.

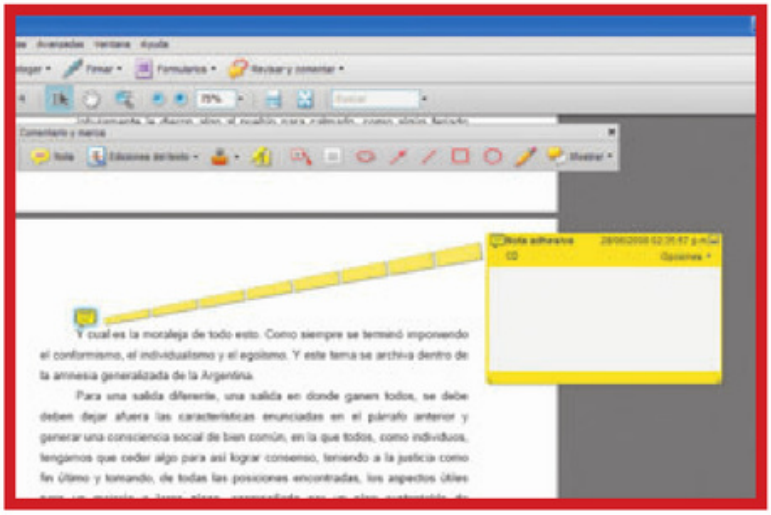
[Llamada] permite insertar un espacio de comentario (similar a la herramienta [Nota]) unido a la palabra de referencia mediante una flecha (el espacio se puede colocar en cualquier parte de la hoja). Para usarla, la seleccionamos con el mouse y hacemos clic en el término sobre el que haremos la llamada; luego, teniendo el botón oprimido, podemos arrastrarla a donde queremos que esté la caja de texto y, allí la soltamos. En cualquier momento podemos cambiar la nota de lugar usando el mouse.

La herramienta [Cuadro de texto] es una simple área que se puede colocar en donde deseemos; es casi igual que [Llamada], pero sin la flecha.

[Nube] forma parte de un grupo de herramientas que

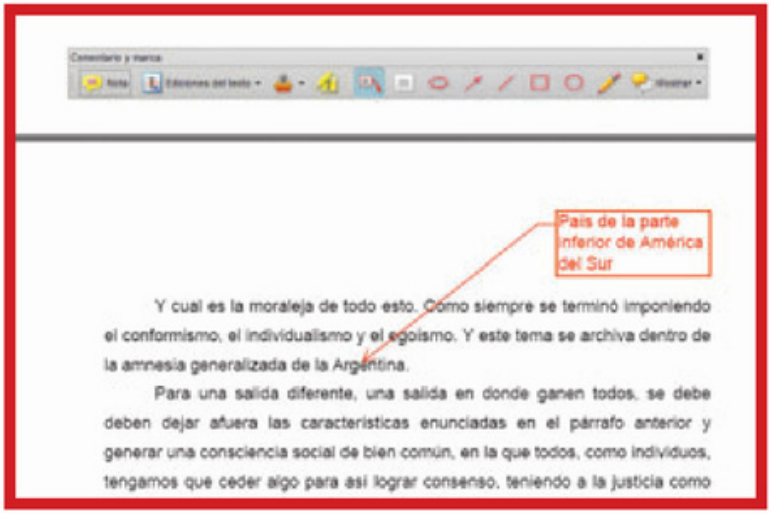


La herramienta [Revisar y comentar], del menú inicial.



Aquí podemos ver la herramienta [Nota] en acción.

Los comentarios y revisiones pueden ordenarse por diversas categorías, para facilitar su uso.



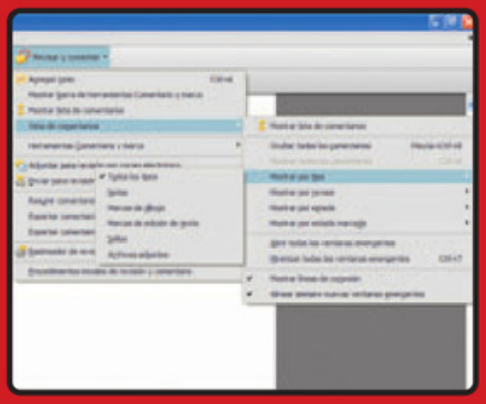
Ésta es la herramienta [Llamada] en acción.

sirven para dibujar líneas (flechas, recuadros, círculos, etc.). Lo que la hace un poco diferente es que tiene formas curvas: por ejemplo, si dibujamos un rectángulo, se forma una nube. Es muy útil para englobar imágenes o textos y, luego, realizar comentarios empleando [Cuadro de texto] o [Llamada].

Una alternativa muy práctica de la herramienta [Revisar y comentar] es la posibilidad de mostrar los comentarios y revisiones ordenados según diversas categorías. Para lograrlo, vamos a las opciones en la barra de herramientas horizontal y seleccionamos [Vista de comentarios]. Allí podremos elegir ver los comentarios por tipo (notas, sellos, etc.), por revisor (quién efectuó la revisión), por estado (aceptado, cancelado, etc.) y por estado marcado (activado o desactivado).

Comentarios grabados o adjuntos

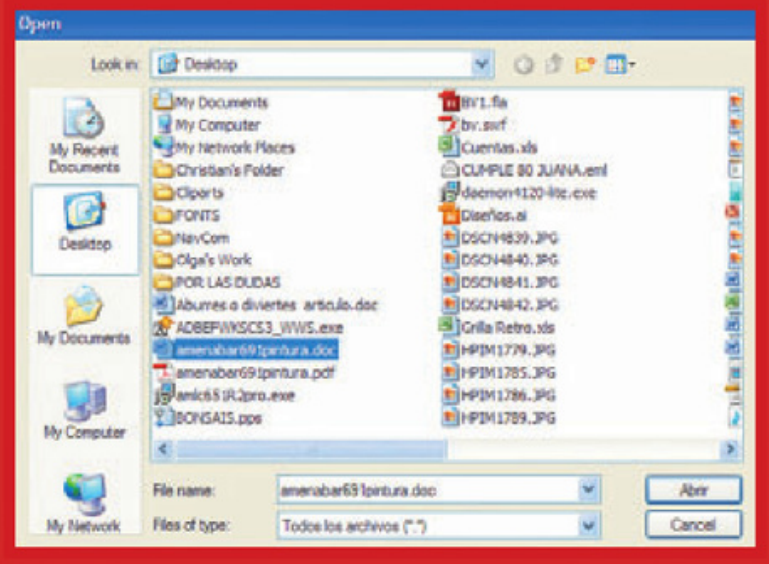
También es posible adjuntar un comentario a un documento PDF como archivo de audio o de otro programa. Para hacer uso de esta opción, debemos ir a [Revisar y comentar], en la barra de herramientas horizontal, y seleccionar [Herramientas comentario y marca]. Allí encontraremos [Adjuntar un archivo como un comentario] y [Grabar comentario de sonido].





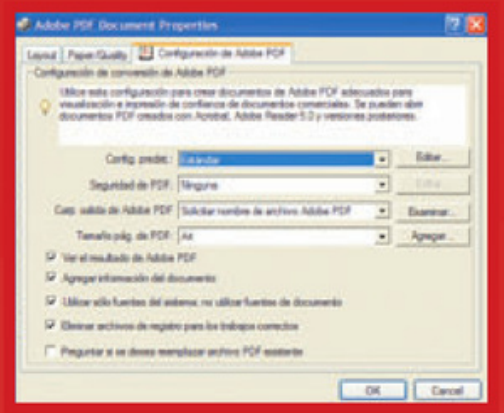
¡A integrar todo!

El objetivo de esta práctica es crear documentos PDF utilizando las formas más comunes, agruparlos, colocarles medidas de seguridad y exportarlos.



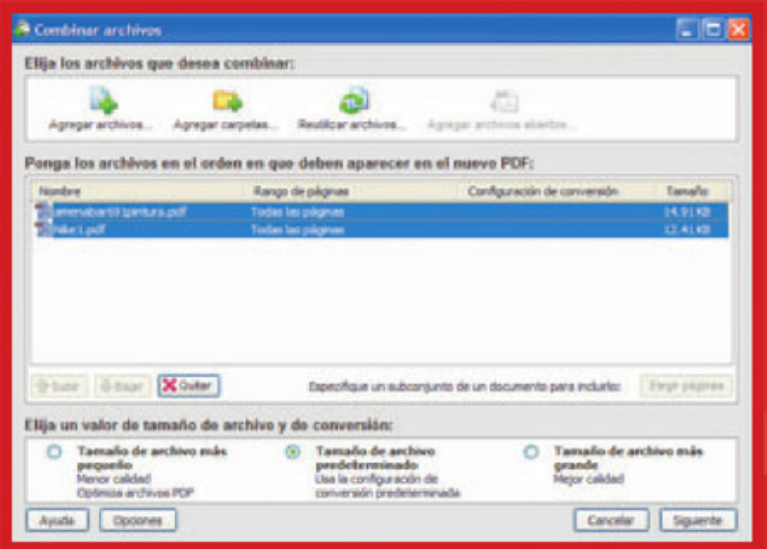
1

Comenzaremos por crear un documento PDF, convirtiendo un archivo existente de otro programa a este formato. Para lograrlo, en la barra de herramientas horizontal seleccionamos [Crear PDF] y [De archivo]. Se abre una ventana que nos permite seleccionar el archivo que deseamos convertir. Una vez que elegimos el deseado, hacemos clic en [Abrir]. Automáticamente comenzará el proceso de conversión, y se desplegará en el área de trabajo el nuevo PDF; lo guardamos en la ubicación deseada.



2

Ahora crearemos un documento Acrobat desde una impresión de Word. Primero accedemos al programa mencionado y abrimos el archivo que queremos convertir. Nos dirigimos al menú de impresión presionando <Ctrl + P> y, en [Nombre] (tipo de impresora), elegimos [Adobe PDF]. Hacemos clic en el botón [Propiedades], para asegurarnos de que las opciones de configuración de Adobe PDF sean las deseadas. Luego presionamos [Imprimir]; se nos preguntará dónde queremos guardar el documento, y comenzará el proceso de conversión. Cuando termine, se abrirá Acrobat con el nuevo documento generado.

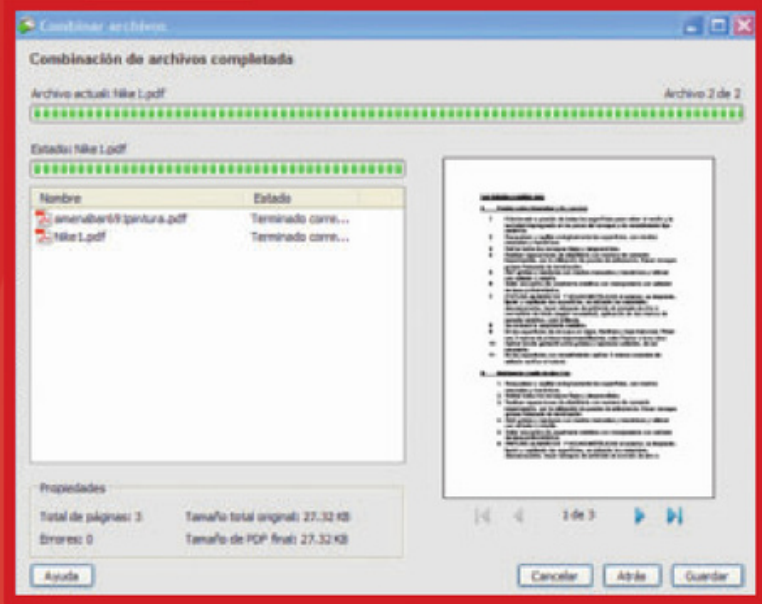


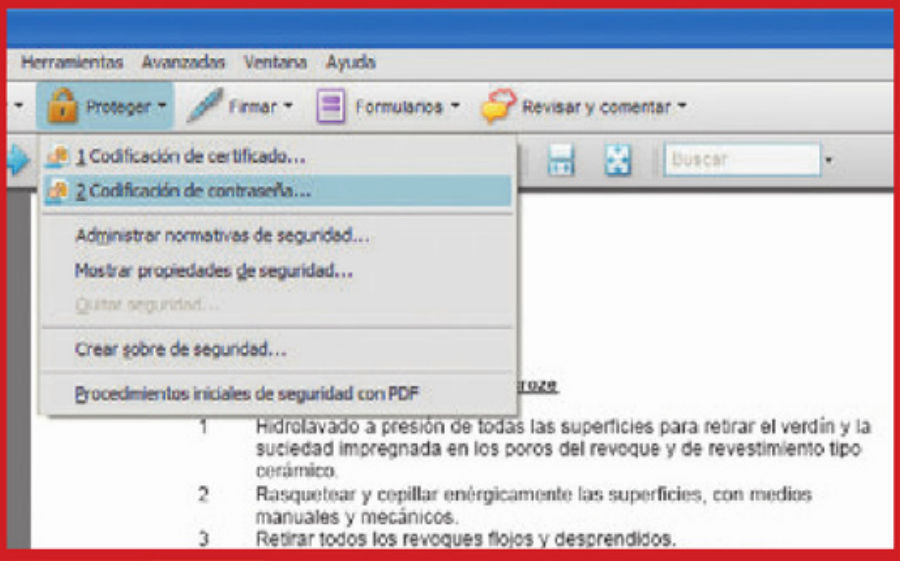
3

Crearemos un único documento PDF utilizando varios archivos. Para hacerlo, trabajamos con los archivos de Acrobat obtenidos en los pasos anteriores. En la barra de herramientas horizontal seleccionamos [Crear PDF] y [De varios archivos]. Elegimos [Agregar archivos] y seleccionamos los dos PDF creados. El tamaño de archivo será predeterminado. Hacemos clic en [Siguiente].

4

Nos aseguramos de seleccionar [Combinar archivos en un solo PDF], en el tipo de combinación que deseamos crear, y abajo verificamos que aparezcan los dos documentos elegidos. Pulsamos [Crear] y, cuando el proceso termina, seleccionamos [Guardar], para almacenar el nuevo PDF combinado en la locación deseada. Así tendremos los documentos de Acrobat tanto por separado como juntos bajo un mismo nombre.



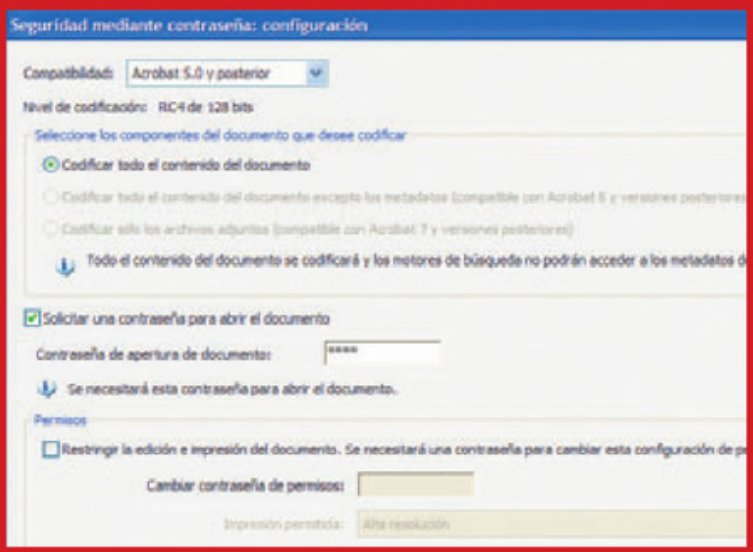


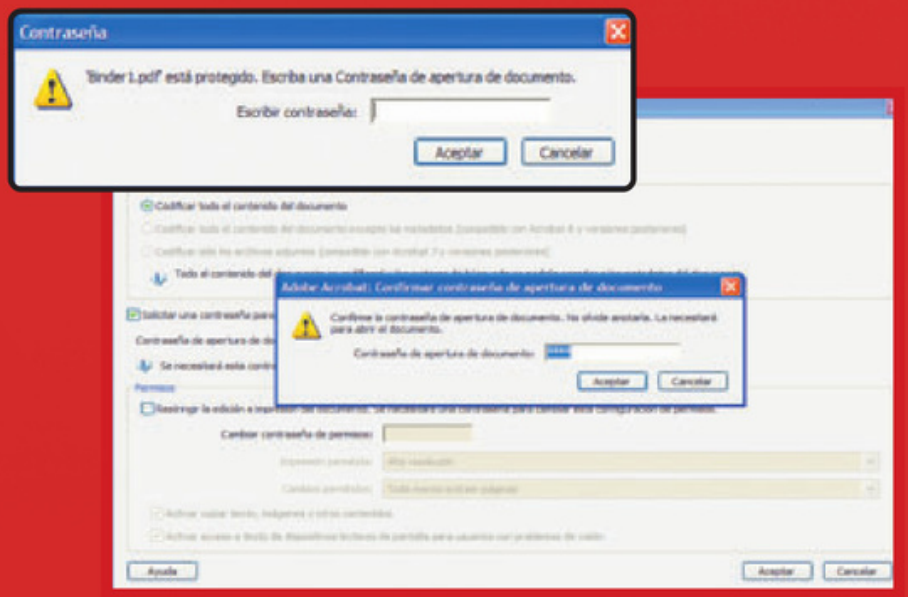
5

Ahora, a nuestro nuevo documento fusionado, le aplicaremos una norma de seguridad para que sólo los usuarios que posean la contraseña adecuada puedan abrirlo. Nos aseguramos de tener abierto el archivo combinado y seleccionamos [Proteger], en la barra de herramientas horizontal. Allí hacemos clic en [Codificación de contraseña] y en [Sí] cuando se nos pregunta si deseamos cambiar la seguridad del documento.

6

Se despliega la ventana de configuración; dejando seleccionada la compatibilidad en Acrobat 5.0 y posterior, marcamos la opción [Solicitar una contraseña para abrir el documento]. Escribimos la clave en el espacio destinado a tal efecto y presionamos [Aceptar].



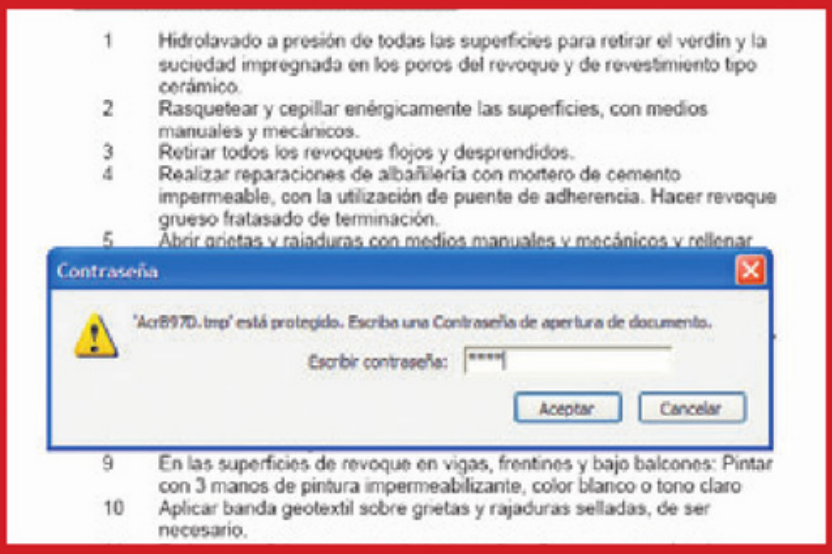


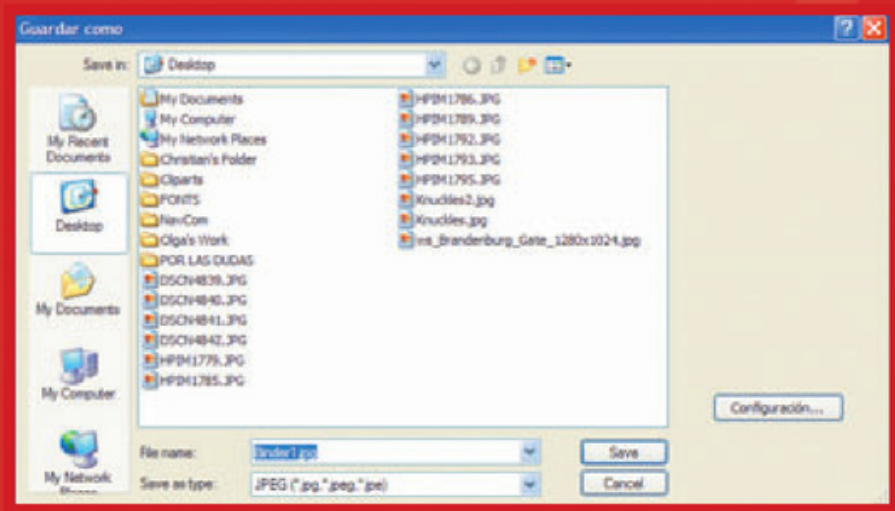
7

Aparecerá una ventana que nos pedirá confirmar la contraseña. Lo hacemos y aceptamos. Luego, un cartel nos dirá que no se puede aplicar la seguridad en el documento hasta que lo guardemos, así que, acto seguido, lo grabamos otra vez (no hace falta cambiarle el nombre). Si lo cerramos y tratamos de abrirlo, Acrobat nos pedirá el password.

8

Por último, vamos a exportar el documento combinado a Word y a un formato de imagen JPG. En la barra de herramientas horizontal seleccionamos [Exportar] y [Documentos Word]. A continuación, una ventana nos preguntará con qué nombre y en qué ubicación queremos hacerlo. Al presionar en [Guardar], nos pedirá otra vez la contraseña. Luego de escribirla y oprimir [Aceptar], el documento PDF se convertirá nuevamente en un archivo de Word que ya no estará protegido con password.





9

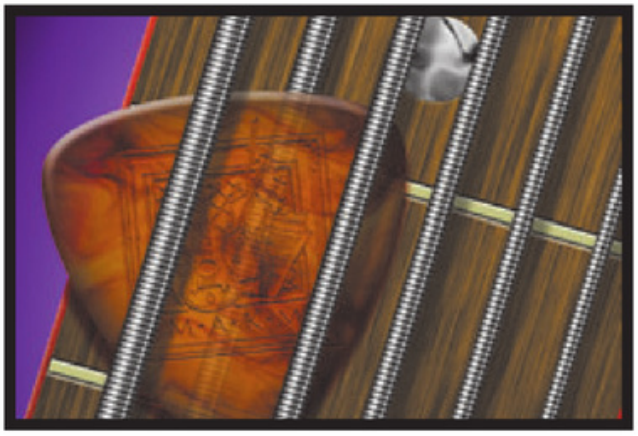
Ahora exportaremos el mismo PDF combinado a una imagen tipo JPG. Vamos a [Exportar], en la barra de herramientas horizontal, y seleccionamos [JPEG]. Aparecerá una ventana para elegir el nombre y la ubicación; una vez hecho esto, Acrobat no nos solicitará la contraseña. Al hacer clic en [Guardar], el PDF se convertirá a JPG. Es importante aclarar que tendremos un JPG por cada página de documento PDF.

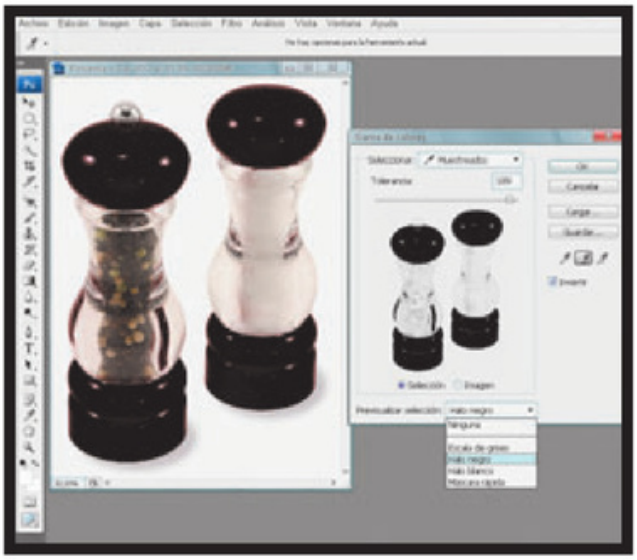
Índice temático

A	
Acciones de texto	199
Adobe Photoshop	13
AI (Formato)	23
Alineación	197
Añadir máscara de capa	58
Añadir un estilo de capa	58
Apilamiento	178
Área de recorte	174
Automatización	109

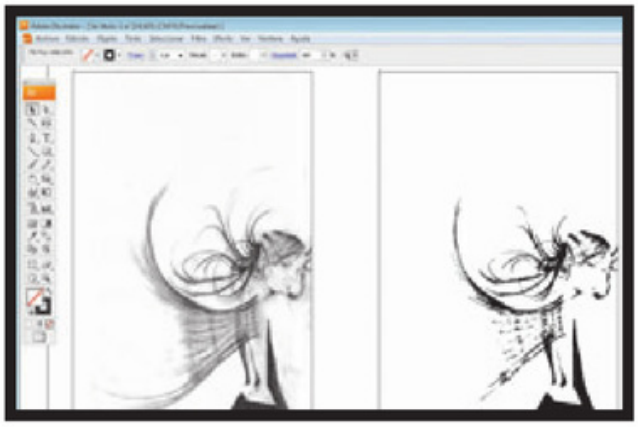
B	
Biblioteca de objetos	279
Bit	22
Bitmap	21
BMP (formato)	22,24
Borrador (herramienta)	31
Bote de pintura (herramienta)	31

C	
Calado	38





Calco interactivo	175
Canales	46
Capa activa	58
Capa de relleno o ajuste	58
Capa de texto	58
Capas	16
CDR (formato)	23
Cliparts	206
CMYK	15, 20, 56,75
Colocar imágenes	176
Combinar archivos	298
Corrección o edición de imagen	28
Corrector ortográfico	283
Cortar y crear sectores	28
CPT (formato)	22
Crear nueva capa de relleno	58
Crear un grupo nuevo	58
Crear una nueva capa	58



D

Dedo (herramienta) 31
Degradado (herramienta) 31
Desenfocar 99
Desenfocar (herramienta) 31
Dimensiones del documento 17
Duotono 54,55
DWG (formato) 23
DXF (formato) 23

E

Efectos especiales 131
Eficiencia 17
Eliminar capa 58
Enfocar 98
Enlazar capas 58
EPS (formato) 22,23
Escala de grises 20, 52, 54
Escala de medida 17
Exposición de 32 bits 15,17

F

Familias tipográficas 120
Filtros 66
Filtros inteligentes 58
FLA (Formato) 23
Formas compuestas 262
Formatos bitmap 24
Formatos gráficos 21
Formatos vectoriales 23
Fuentes 293

G

Galerías web 141
GIF (formato) 22,24
Gráficos rasterizados 20
GREP 285
Grupo de pintura 28

H

Herramienta actual 17
Herramientas de selección 28,33
Herramientas vectoriales 28

I

ICM/ICC 15
Icono de bloqueo 58
Imágenes vectoriales 167
Impresiones 138
Impresoras digitales 57

J

JPEG (formato) 22
JPEG (formato) 24

L

Líneas y formas 258

Logo	161
Logo con formas curvas	220

M

Manipulación en pantalla	28
Mano (herramienta)	32
Marca de agua	129
Marco de texto	231
Marcos	238
Marcos de texto	281
Márgenes	197
Máscara de recorte	58
Menú contextual	58
Mezcla de color aditiva	26
Miniatura de capa	58
Miniatura de máscara de capa	58
Miniatura de máscara vectorial	58
Modo de pantalla	212
Modos de color	51
Modos de edición	28
Modos de fusión	58,61
Motivo personalizado	53
Motivos	87
Muestreos de color	97





N

Nombre de la capa	58
Notas al pie	284

O

Objetos inteligentes	58
Ojos rojos	25
Opacidad	58

P

Parche (herramienta)	80
PDF	18, 155, 296
PDF (formato)	23
Perfil de documento	17
Perfiles de color	140
Perfiles ICC	140
PIC (formato)	22
Pictogramas	282
Pincel corrector (herramienta)	30
Pinceles personalizados	82
Pintura interactiva	205
Plug-ins	66
Pluma (herramienta)	31
PNG (formato)	22,24

Posterización	51
Previsualización en pantalla	28
Proceso por lotes	109
PS (formato)	23
PSD (formato)	22,24
PSP (formato)	22
Punto de fuga	132

R

Rasterizado	154
RAW	18
Relleno	58
Resolución	19
Retoque de color	95
Retoque fotográfico	78
RGB	15, 20, 56, 75

S

Selecciones	44
Selecciones enlazadas	39
Selecciones geométricas	34
Selector de color	28



Símbolo de enlazado de capas	58
Símbolo de estilo de capa	58
Sombra paralela	88
SWF (formato)	23

T

Tablas	239
Tamaños de archivo	17
Tamaños virtuales	17
Tampón (herramienta)	31
Tampón de clonar (herramienta)	30, 32
Temporizador	17
Texto (herramienta)	31
Texto en trazado	198
TIFF (formato)	22,24
Tipografías	117
Trama de semitonos	53
Tramado de difusión	53
Tramado de motivo	53
Transformación a escala	264
Transparencia	152, 278
Trazado de recorte	277
Trazados	90, 168

V

Varita mágica (herramienta)	42
Vectorial	21
Versión Cue	17
Visibilidad de la capa	58
WMF (formato)	23

Z

Zoom (herramienta)	32

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



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.

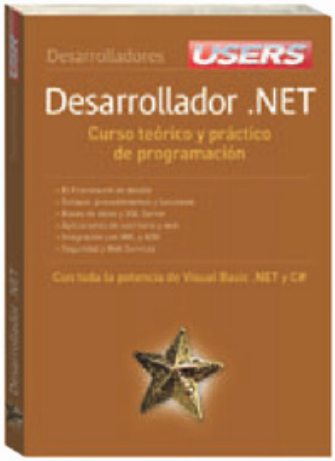
→ COLECCIÓN: DESARROLLADORES
→ 400 páginas / ISBN 978-987-1347-76-6



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



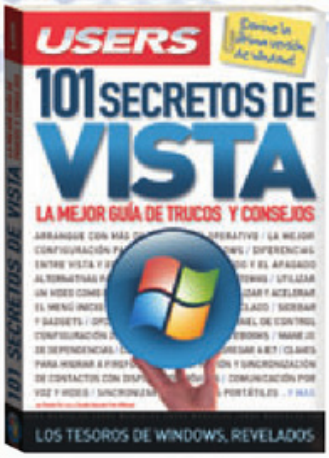
Desarrollador .NET

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

¡Léalo antes Gratis!

En nuestro sitio, obtenga GRATIS un capítulo del libro de su elección antes de comprarlo.



101 Secretos de Vista

Una obra absolutamente increíble, con los mejores 101 secretos para dominar la última versión de Windows. En sus páginas encontraremos un material sin desperdicios, ideal para quienes quieren llevar el rendimiento de su PC al límite.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 352 páginas / ISBN 978-987-1347-80-3



Excel 2007: Guía de funciones

Este libro es una guía de referencia y consulta permanente que brinda acceso instantáneo a las funciones de Excel 2007, y sin duda se convertirá en un material indispensable para quienes quieran potenciar sus planillas de cálculo.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 368 páginas / ISBN 978-987-1347-79-7



El gran libro de la vida digital

Ésta es una obra visual y práctica, en la que aprenderemos a usar los principales dispositivos tecnológicos de la actualidad. Un libro fundamental para estar preparados y ser partícipes del cambio tecnológico que estamos viviendo.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-78-0



Electrónica digital

Una obra ideal para quienes desean conocer el mundo de la electrónica digital, y la simulación de circuitos y componentes. Un repaso de los principios de electricidad y electrónica, explicando en detalle las herramientas e instrumentos más importantes.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 352 páginas / ISBN 978-987-1347-73-5



200 Respuestas Fotografía digital

Esta obra es una guía básica que responde en forma visual y práctica a todas las preguntas que se nos plantean sobre la fotografía digital. Definiciones, consejos, claves y secretos de los profesionales, explicados de manera clara, sencilla y didáctica.

→ COLECCIÓN: 200 RESPUESTAS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-71-1



Desarrollo Web profesional

Este libro resulta una herramienta imprescindible, de consulta permanente, que brinda las técnicas, claves y consejos que permitirán desarrollar sitios profesionales y perfeccionar nuestra labor en las principales tecnologías: XHTML, CSS, JavaScript y AJAX.

→ COLECCIÓN: DESARROLLADORES
→ 400 páginas / ISBN 978-987-1347-70-4

usershop.redusers.com



Armado Profesional de PC

En las páginas de este libro, encontraremos cada procedimiento para aprender a armar computadoras de manera profesional. Todo detallado paso a paso, acompañado de consejos, técnicas y secretos de los máximos expertos en el área.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-69-8



Office 2007

Este manual ofrece un recorrido visual y práctico por cada aplicación de Office 2007, mediante explicaciones teóricas, guías visuales y procedimientos paso a paso. Con él aprenderemos a obtener el máximo provecho de todos sus programas.

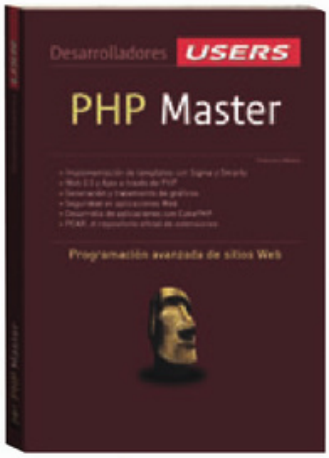
→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 400 páginas / ISBN 978-987-1347-68-1



Ruby

Este manual presenta Ruby, uno de los lenguajes de programación más flexibles y poderosos de la actualidad para el desarrollo de aplicaciones de escritorio o web. Por su sencillez, es ideal para aprenderlo rápidamente, aun sin tener grandes conocimientos de programación.

→ COLECCIÓN: DESARROLLADORES
→ 432 páginas / ISBN 978-987-1347-67-4



PHP Master

Este libro acerca al trabajo diario del desarrollador los avances más importantes incorporados en las últimas versiones de PHP. En sus páginas se exponen las técnicas actuales que permiten potenciar el desarrollo de sitios Web.

→ COLECCIÓN: DESARROLLADORES
→ 400 páginas / ISBN 978-987-1347-61-2



Reparación de componentes

En las páginas de este libro se detalla en profundidad el desarme de cada pieza de hardware, la metodología para realizar el diagnóstico y efectuar la reparación. Un material imperdible que incluye técnicas para convertirse en un profesional.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 240 páginas / ISBN 978-987-1347-58-2

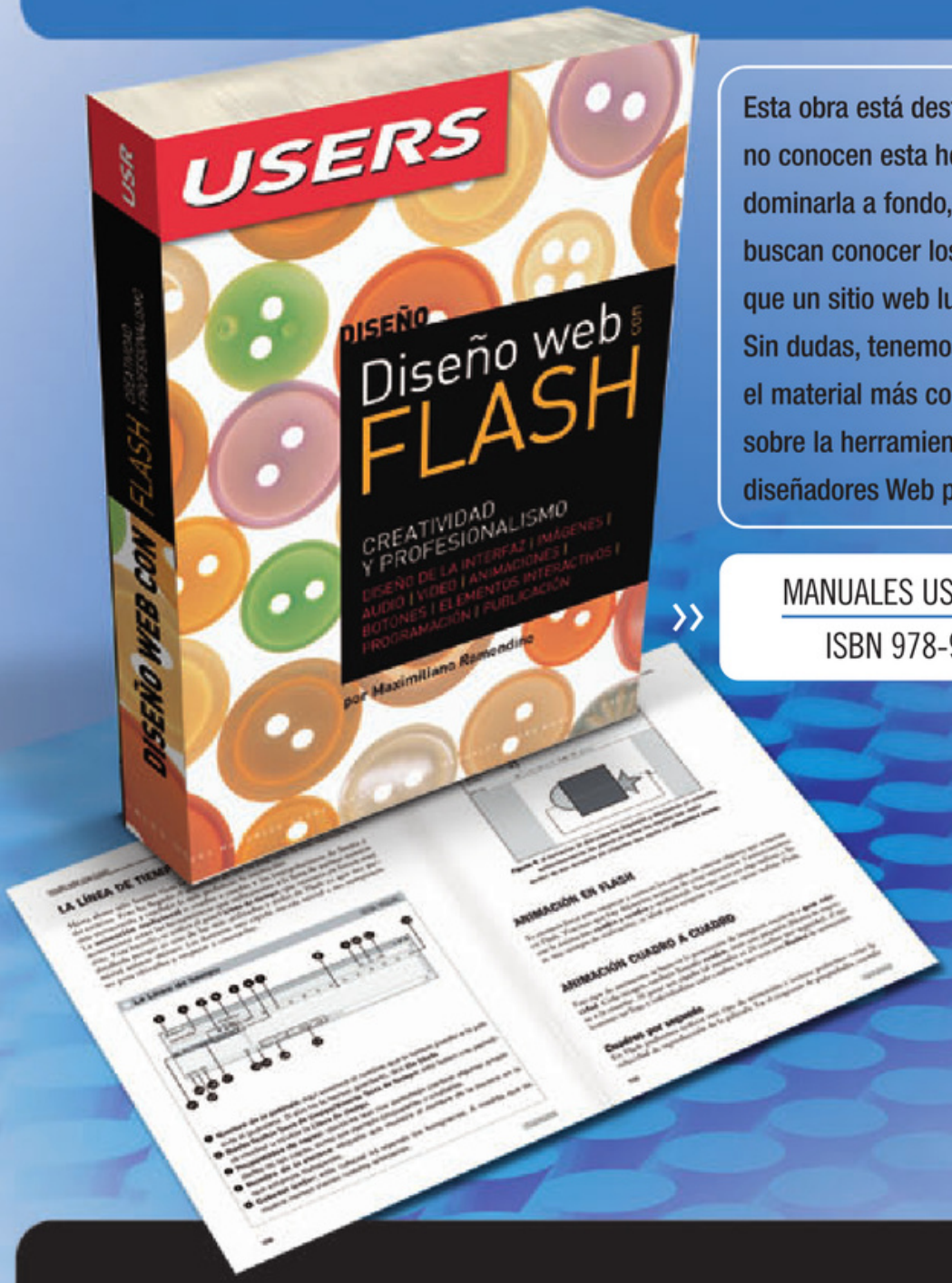


Fotografía digital

El objetivo de este libro es brindar las herramientas y los conocimientos necesarios para comprender a fondo la fotografía digital y aprender a realizar tomas con la calidad que nuestros recuerdos se merecen. ¡Con guías paso a paso y a todo color!

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1347-60-5

SITIOS PROFESIONALES Y ATRACTIVOS



Esta obra está destinada a usuarios que no conocen esta herramienta y desean dominarla a fondo, y también a quienes buscan conocer los pasos para hacer que un sitio web luzca profesional. Sin dudas, tenemos en nuestras manos el material más completo y detallado sobre la herramienta elegida por los diseñadores Web profesionales.

MANUALES USERS | 384 páginas
ISBN 978-987-1347-34-6

usershop.redusers.com

Adquiéralo con todos los medios de pago*

• Capítulo GRATIS • Avant Première • Promoción • Ofertas

* Sólo válido para la República Argentina



El contenido de este libro fue publicado en el curso en fascículos Diseño Gráfico y Web con la PC

Contenido

1 | CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE PHOTOSHOP
Comenzaremos por entender los conceptos claves para usar la esta poderosa herramienta.

2 | EDICIÓN Y RETOQUE FOTOGRÁFICO
Estudiaremos cómo realizar ediciones y retoques complejos, y de qué manera corregir imperfecciones.

3 | PREPARAR IMÁGENES PARA PUBLICACIÓN
Finalizado el proceso de retoque y edición, es hora de preparar el material para su posterior publicación.

4 | ILUSTRACIONES BÁSICAS
Realizaremos nuestros primeros dibujos con Adobe Illustrator, la herramienta utilizada por los expertos.

5 | HERRAMIENTAS DE COMPOSICIÓN VECTORIAL
Aprenderemos a manejar gráficos vectoriales, para poder trabajar con composiciones más complejas.

6 | DISEÑO DE LOGO E IDENTIDAD CORPORATIVA
Pondremos en práctica lo aprendido, desarrollando un logo y dando identidad gráfica a una empresa.

7 | INTRODUCCIÓN A LA DIAGRAMACIÓN EN INDESIGN
Veremos una exhaustiva guía introductoria a la aplicación más utilizada en el mundo editorial.

8 | COMPOSICIONES COMPLEJAS
Crearemos composiciones visuales complejas. Manejo de formas compuestas, trazados de recorte, pictogramas, transparencias y efectos.

9 | DISTRIBUCIÓN DIGITAL DE DOCUMENTOS
Aprenderemos a usar Adobe Acrobat Professional, la herramienta estándar de la industria para crear y preparar archivos PDF destinados a su posterior distribución.

DISEÑO GRÁFICO

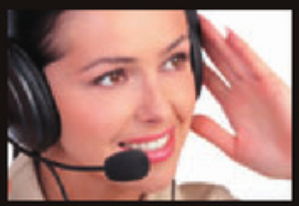
Esta obra es una herramienta imprescindible para dominar principales herramientas del paquete más famoso de Adobe y conocer los secretos de utilizados por los expertos para diseñar de manera profesional. Está destinado tanto a estudiantes de las carreras de diseño, como a quienes ya están desarrollando actividades vinculadas al armado de campañas publicitarias y a la elaboración de productos gráficos. Un material sin desperdicio ideal para aprender a manejar o consolidar conocimientos previos de Photoshop, Illustrator, InDesign y Acrobar Profesional.



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 más información sobre el libro comuníquese con nuestro
Servicio de Atención al Lector



usershop@redusers.com

ARGENTINA (11) 4110 8700
CHILE (2) 335 7477
ESPAÑA (93) 635 4120

NIVEL
EXPERTO
AVANZADO
INTERMEDIO
PRINCIPIANTE

GRAPHIC DESIGN

This book is a course to master the main applications of the most important creative suite ever created. An extraordinary resource to learn the secrets required to achieve professional level productions.

ISBN 978-987-1347-87-2
9 789871 347872 >