

# Manual de Photoshop CS5

## Introducción

Adobe Photoshop es una aplicación para el tratamiento de imágenes, creación de gráficos e imágenes vectoriales, animaciones y una potente herramienta en definitiva para el diseño gráfico y el diseño web.

### Bitmaps versus gráficos vectoriales

La diferencia entre una imagen de mapa de bits y una vectorial, es que el mapa de bits está compuesta por píxeles y los gráficos vectoriales se forman a través de resoluciones matemáticas (rectángulos, elipses, etc..)

### Imágenes vectoriales

Son imágenes orientadas a objetos y no están supeditadas a la resolución de la imagen, por tanto aunque se amplíen no pierden calidad. Están compuestas por vectores que son líneas y curvas definidas por objetos matemáticos.

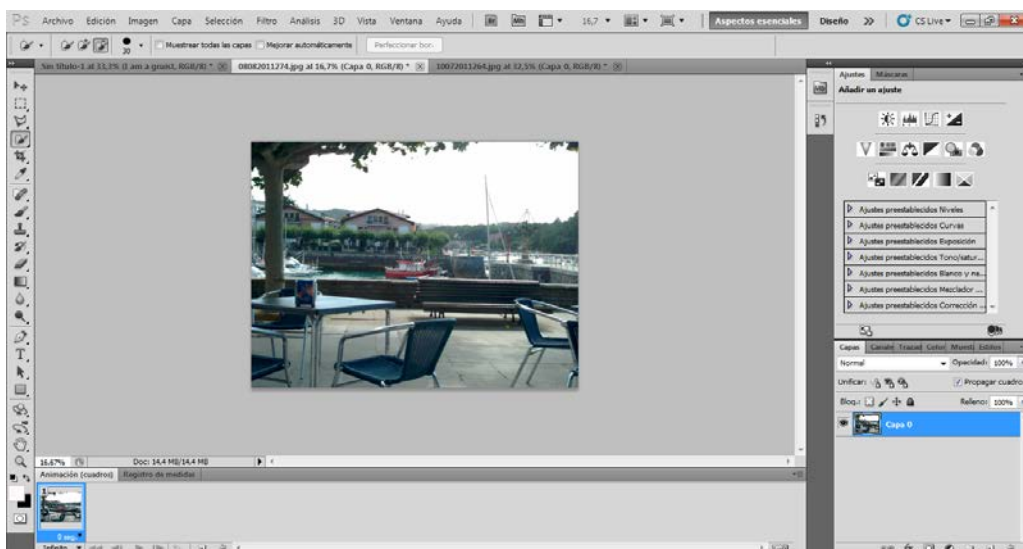
### Bitmaps o imágenes de mapa de bits

Están formadas por píxeles que son unos cuadrados de colores. Cada uno de los píxeles que forman una imagen tiene una ubicación y un valor de color determinado. Se utilizan habitualmente para fotografías y pinturas digitales.

### Resolución de una imagen

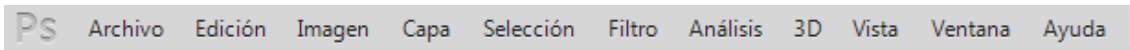
La resolución de una imagen se refiere a la cantidad de píxeles que incluye una imagen por unidad de longitud, la medida es en píxeles por pulgadas (ppp) o (ppi) píxeles per inch. A medida que aumentemos la resolución de la imagen los píxeles se hacen más pequeños y por lo tanto la resolución de las imágenes y las dimensiones en píxeles están relacionadas.

Cuanta más alta la resolución la imagen cuenta con más detalles y matices pero genera un archivo de tamaño muy grande. Una resolución baja



# Elementos de la ventana de Photoshop

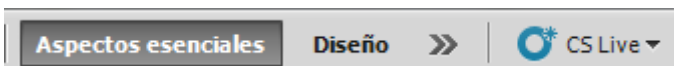
- **Barra de menús**



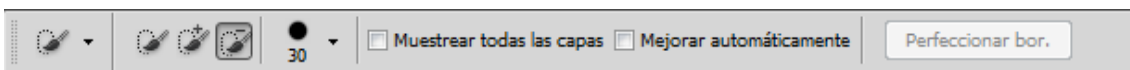
- **Barra de Aplicaciones**



- **Conmutador de lugar de trabajo y acceso al servicio CS Live**



- **Barra de opciones**

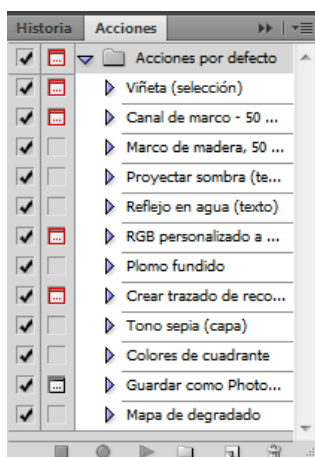


En función de la herramienta que seleccionemos presentará distintas opciones

- **Paneles**  
Permiten llevar a cabo acciones de Photoshop sin necesidad de trabajar con los menús. Para activar los paneles seleccionar el menú Ventana. Algunos de los de los paneles más importantes son:

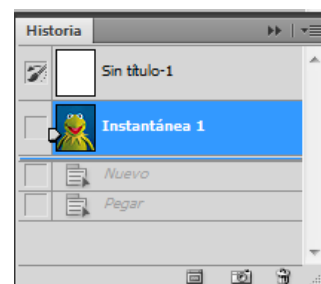
## Panel Historia

Indica los pasos a lo largo de la creación de nuestra imagen. Para eliminar los pasos deseados pulsar desde abajo hacia arriba y también crea un documento a partir de una instantánea..

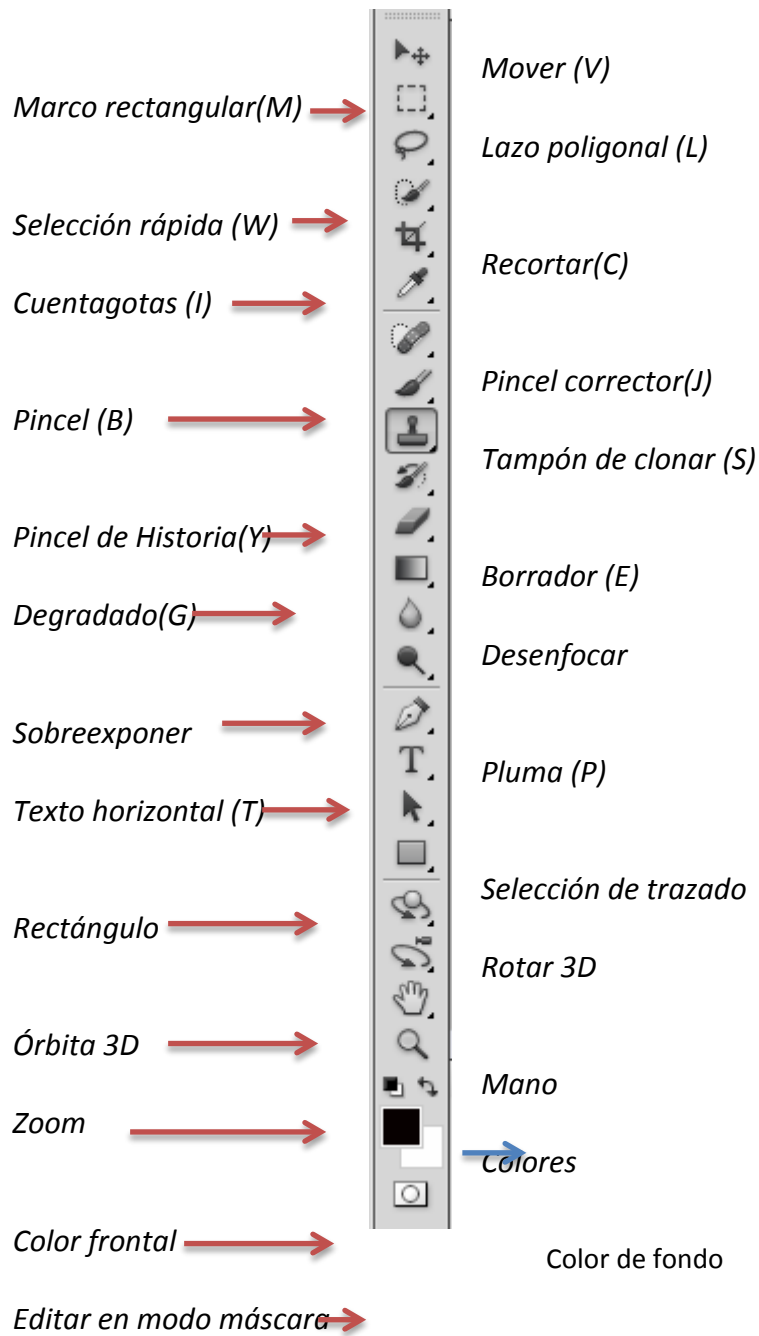


## Panel Acciones

Se utiliza para grabar, ejecutar, editar y eliminar acciones individuales. También podemos desde él guardar y cargar archivos de acciones

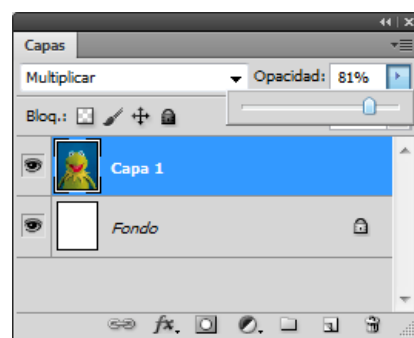


## Panel de Herramientas



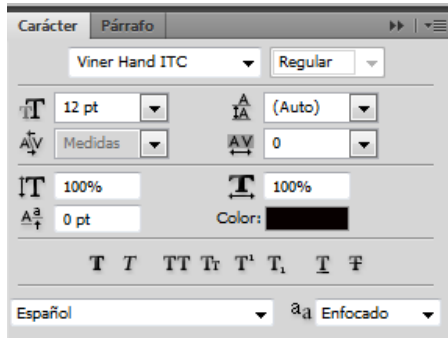
## Panel de Capas

Se colocan todas las capas, conjuntos de capas y efectos de capa de una imagen. Desde este panel se pueden llevar a cabo muchas tareas relacionadas con capas por ejemplo crearlas, ocultarlas, mostrarlas, copiarlas y eliminarlas utilizando los botones que están incluidos en el mismo panel. Podemos trabajar con elementos como la opacidad y los modos de fusión

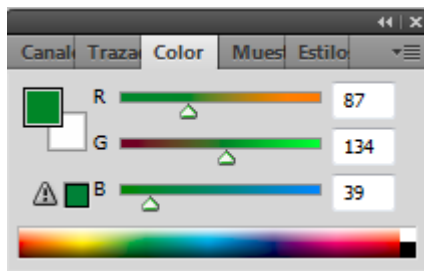
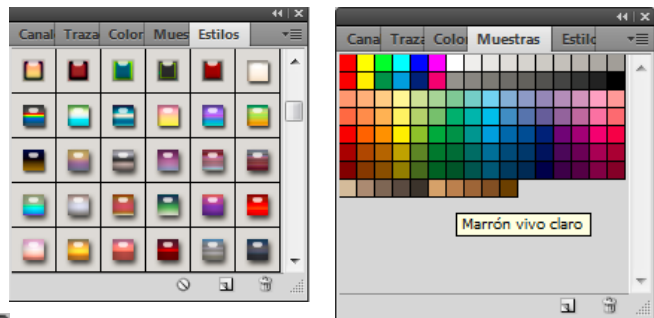


## Paneles de Carácter y de párrafo

Si trabajamos con la herramienta Texto, estos paneles nos permiten trabajar los formatos de carácter y de párrafo.



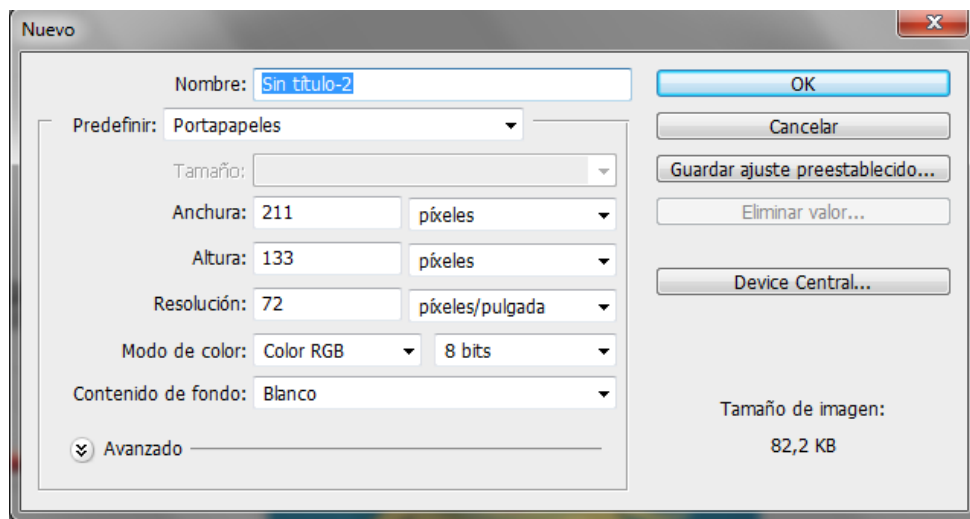
## Paneles de Muestras, Color y Estilos



## Empezar un nuevo documento

Para empezar a trabajar con Photoshop podemos seleccionar Archivo>Nuevo (Control+N) o abrir una imagen (menú Archivo>Abrir)del equipo.

Si seleccionamos **Archivo> Nuevo**, se muestra el cuadro de diálogo



En el campo:

**Nombre**, asignar un nombre a nuestro documento

**Predefinir**, podemos seleccionar :



Podemos personalizar unos valores en píxeles (medida por defecto) , cm., mm, pulgadas, picas, columnas y puntos, en ese caso se mostrará **A medida** en el campo predefinir.

Píxel. Es la unidad más pequeña en la que se mide una imagen. La unión de muchos píxeles forman la imagen digital.

En el campo **Modo de Color**, RGB es el modo por defecto de la combinación de R(Red), G(Green) y B(Blue), se utiliza para web o papel fotográfico (256) colores.

CMYK solo imprenta, papel normal o fotográfico. Se utiliza sobre todo en maquetación (Adobe InDesign)

### Resolución:

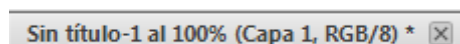
Calidad de la foto: Baja calidad de 72 px. Son las ideales para la web porque pesan poco

Alta calidad de 240 a 300 px

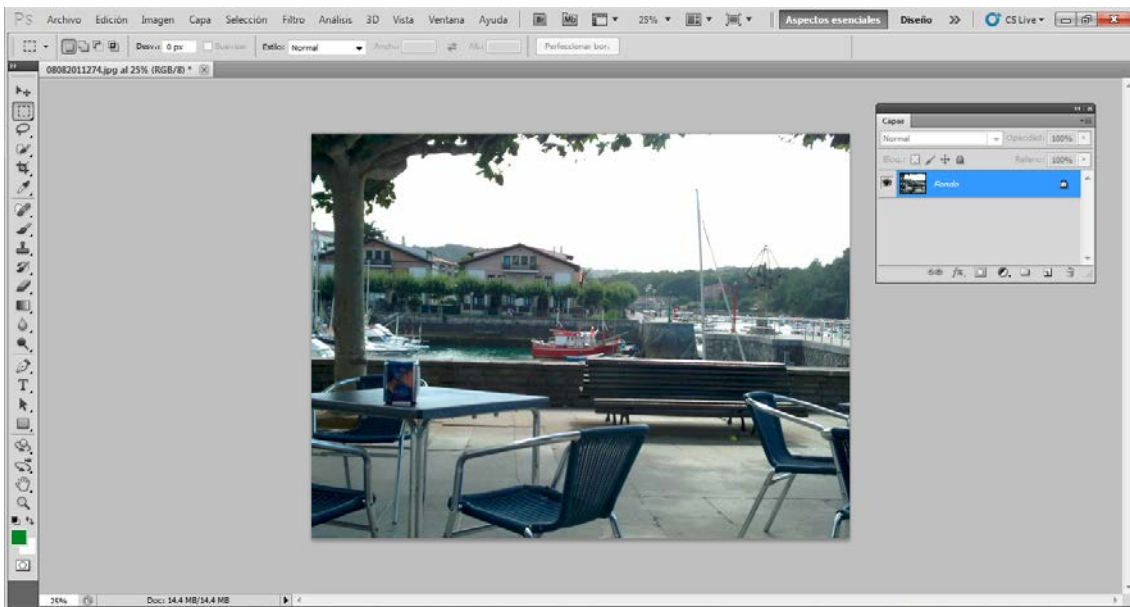
Cuanto más píxeles por pulgadas mejor es la foto (una pulgada equivale a 2,54 cm.)

Al empezar un nuevo documento podemos indicar si el contenido de fondo será blanco (se muestra el candado), el color de fondo (se muestra el candado) que tengamos asignado por defecto o transparente(se muestra sin el candado).

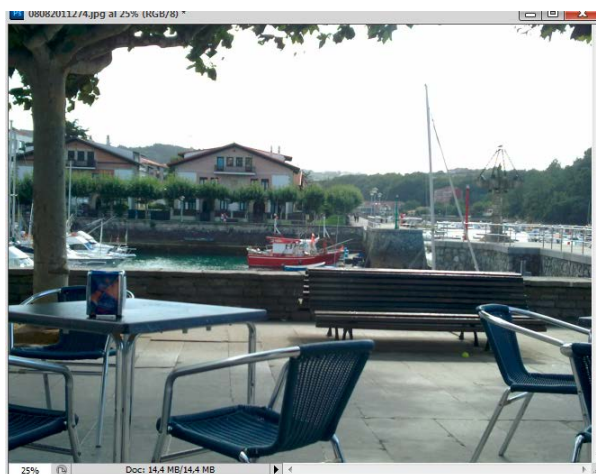
Cuando abrimos una imagen o creamos un nuevo documento, en la ventana de la aplicación se muestra una ventana de dicho documento y en la parte superior de la misma, se muestra la el nombre de la imagen y un botón para cerrar la ventana:



El tamaño de las ventanas de los documentos por defecto ocupa todo el área de trabajo:



Para reducir el tamaño, seleccionar con el puntero del ratón la barra donde aparece el nombre de la imagen y arrastrar con el ratón hacia abajo:



Para que ocupe todo el área de trabajo, seleccionar la barra de título de la imagen y arrastrar hacia arriba hasta que quede ensamblada a la parte superior (se muestra difuminada)

## TIPOS DE ARCHIVOS de IMAGEN y FORMATOS para GUARDAR

Varios formatos para guardar:

**PSD**→ Photoshop. Es el formato para guardar cuando el trabajo esté inacabado. Guarda todas las capas.

**EPS**→ El formato PostScript Encapsulado lo admiten todos los programas de autoedición y tratamiento de imágenes. Puede contener tanto gráficos vectoriales como mapa de bits.

**JPEG**→ Cuando esté acabada la imagen (para imprenta), admite millones de colores RGB, de gran calidad sin que el tamaño del archivo sea muy grande aunque no puede mostrar animaciones ni colores transparentes

**PNG**→ Cuando esté acabada pero guarda transparencias

**GIF**→ Este formato puede tener un máximo de 256 colores y permiten mostrar animaciones.

Para guardar una imagen animada y mostrarla en la web:

**Menú Animación>Guardar para web y dispositivos...**

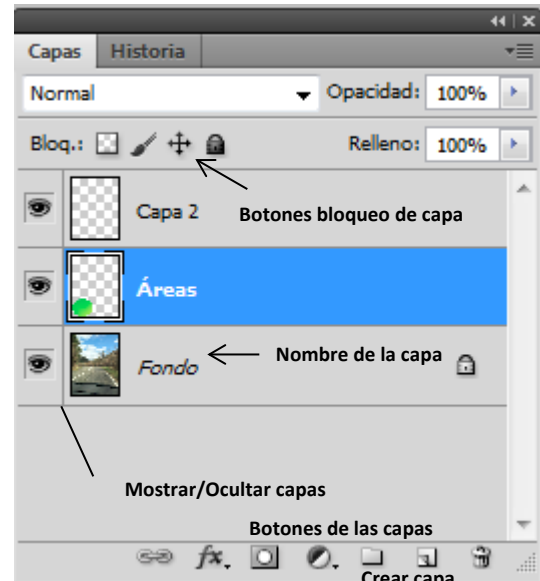
## CAPAS



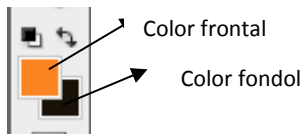
Son como láminas de acetato, una serie de imágenes superpuestas que forman una sola imagen. Es preciso crear distintas capas en las que situar los objetos para que de ese modo podamos eliminar la que queramos o actuar con cada objeto por independiente, podemos combinar o acoplar las mismas en un solo objeto y de esa manera será un único objeto.



Cuando abrimos una imagen siempre se muestra con un candado, es preciso quitar el candado haciendo doble clic en el mismo.

Es posible que la imagen en algunas ocasiones esté en otro formato de mapa de bits y se muestre junto a la imagen la palabra Índice y el candado, en ese caso ir al menú Imagen>Modo y elegir color RGB.



Si está el candado y borramos una selección aparece el color de fondo que tengamos



Nota: Al seleccionar un color frontal o de fondo si se muestra:  significa que no es compatible con web, si se muestra  quiere decir que no es un color que se imprimirá igual. Pulsar en ambos símbolos para buscar la compatibilidad (no se mostrarán ambos iconos).

## COMPONENTES DEL PANEL CAPAS

Además de la ventana capa disponemos de un menú llamado capa con las distintas herramientas para gestionar la s capas

**Añadir estilo de capas.** Con las opciones de fusión podemos aplicar efectos a la capa seleccionada

**Menú Opciones(\*)**

**Opacidad**

**Enlazar capas.** Combina temporalmente distintas capas seleccionadas que formarán una unidad hasta que se desenlacen volviendo a pulsar en el botón

**Eliminar capa**

**Nueva capa de relleno.** Crea un ajuste con el efecto deseado.

### (\*)Menú Opciones de la ventana capa

Nueva capa...	Mayús+Ctrl+N
Duplicar capa...	
Eliminar capa	
Eliminar capas ocultas	
Nuevo grupo...	
Nuevo grupo a partir de capas...	
Bloquear todas las capas del grupo...	
Convertir en objeto inteligente	
Editar contenido	
Propiedades de capa...	
Opciones de fusión...	
Editar ajuste...	
Crear máscara de recorte	Alt+Ctrl+G
Enlazar capas	
Seleccionar capas enlazadas	
Combinar hacia abajo	Ctrl+E
Combinar visibles	Mayús+Ctrl+E
Acoplar imagen	
Opciones de animación	▶
Opciones de panel...	
Cerrar	
Cerrar grupo de fichas	

### La capa de fondo y los conjuntos de capas

Al crear una imagen, tiene un capa a la que podemos añadir más capas y efectos (estilos de capa).

Algunas imágenes tienen una capa de fondo y otras no. Si tenemos una capa de fondo, ésta no puede intercalarse con el resto de capas ni se puede modificar su opacidad y modo de fusión, pero es posible modificar esta capa para que se convierta en una capa normal.

1.- Abrir una imagen

2.- Hacer doble clic en el candado que se muestra a la derecha de la palabra Fondo y asignar posteriormente un nombre  
O bien

Menú **Capa>Nueva>Capa a partir de fondo.**

3. Para convertir una capa normal a capa de fondo:

Seleccionar menú **Capa>Nueva>Fondo a partir de capa**



## Rasterizar capas

Las capas que contengan texto, o sean capas de forma y máscaras vectoriales o bien imágenes que colocamos con el menú *Archivo>Colocar..*(objetos inteligentes) no se pueden utilizar las herramientas de pintura ni filtros pero pueden rasterizarse para que se puedan aplicar estas herramientas, para ello, con el botón derecho del ratón sobre la capa, seleccionar Rasterizar capa.

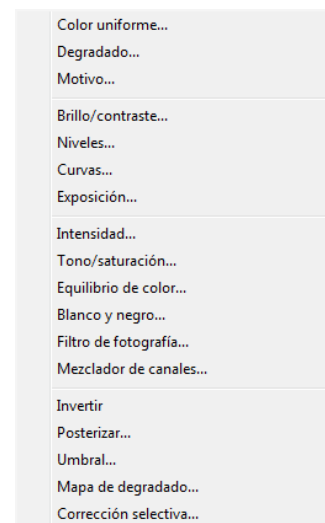
## Capa de relleno o ajuste

Permiten aplicar efectos de color, motivos o degradados ajustando los tonos de una imagen sobre las capas.

- 1.-Abrir una imagen
- 2.- Crear nueva capa de relleno o ajuste
- 3.- Seleccionar el efecto y modificar sus parámetros


### EJEMPLO de CAPAS

- 1.- Hacer una selección en una capa (rectángulo, elipse, etc)
- 2.-Poner un color a la selección con el bote de pintura (o botón derecho Rellenar)→Color frontal
- 3.-Quitar la selección
- 4.- Crear una nueva capa y repetir pasos -1- a -3-
- 5.- Crear una nueva capa y repetir pasos -1- a -3-







## OPCIONES del PANEL CAPAS


### Crear ,mover, duplicar y combinar capas

- Para crear una capa→Pulsar en el icono 
- En el área de capas, pinchar en la capa y sin soltar arrastrar a otra posición
- Para mover dos objetos a la vez (seleccionar dos capas ,con la tecla de control)
- Duplicar→Seleccionar la capa y con el botón derecho del ratón, **Duplicar capas**
- Combinar capas→ Seleccionar las capas y con el botón derecho del ratón **Combinar capas**. Utilizar esta opción cuando queramos unir capas. Una vez unidas no se pueden dividir
- Asignar nombre a una capa→ doble clic en la capa y poner el nombre

### Enlazar capas, combinar visibles, combinar abajo, acoplar imagen y eliminar capas

 **Enlazar capas**→ las capas se unen pero no están combinadas (se muestra el icono ), . Si las capas están combinadas no se pueden separar.

- 1.- Para enlazar capas seleccionar las capas deseadas y pulsar en el icono  del panel.
- 2.- Para eliminar el enlace volver a pulsar en el icono 


**Combinar visibles**→ es lo mismo que combinar capas pero solamente se combinarán aquellas que tengan el icono  (no se pueden posteriormente separar, salvo que pulsemos inmediatamente CONTROL+ Z)

**Combinar abajo**→ combina con la capa inmediatamente inferior.

**Acoplar imagen**→ combina todas las capas (se muestra una única capa



**Podemos TRANSFORMAR varios objetos con Control + T si previamente hemos seleccionado capas o las hemos combinado**

**Eliminar capas**→ seleccionar la capa y pulsar en la papelera 

## Alinear capas

1.- Seleccionar las capas deseadas

2.- Seleccionar la Herramienta > Mover 

3.- Trabajar con las opciones de alinear :



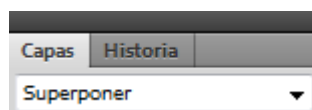
## Copiar una imagen con fondo transparente para aplicar a un fondo con color

1. Nuevo documento>Fondo transparente o si ya tenemos una capa con un color, crear una nueva capa
2. Colocar la imagen y rasterizar la capa
3. Seleccionar con alguna herramienta de selección el área a recortar.
4. Pulsar CONTROL + C y posteriormente CONTROL + V para crear una nueva capa con el recorte establecido o bien crear una nueva capa y pegar el recorte
5. Borrar el resto de capas
6. Guardar la imagen con un nombre y formato .PNG. Entrelazado>Ninguno
7. Posteriormente colocarlo en otra aplicación

## Modos de fusión

Indican como se mezclan y tratan las imágenes.

1.- Abrir dos imágenes y presentarlas en un mismo documento. Eliminar la capa de fondo




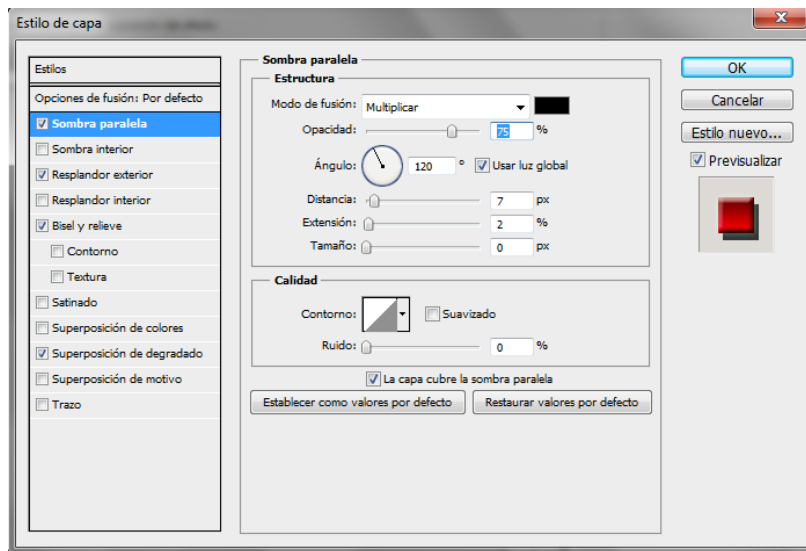
2.- En el panel capas , en el modo de fusión

Hacer clic en el desplegable y con las flechas de movimiento de cursor, ir probando los modos de fusión para ver como se fusionan ambas imágenes. (ver tabla [Modos de fusión](#))

## Crear un estilo de capa

Un estilo en una combinación de efectos de fusión que podemos aplicar a cualquier objeto


1. Crear un documento nuevo
2. Convertir la capa de fondo a capa (doble clic en la capa y poner nombre)
3. Trabajar con las opciones de fusión  (Sombra paralela, Sombra interior, Bisel, Superposición de degradado, etc..)
4. En la ventana de opciones de fusión, pulsar **Estilo nuevo...** y asignar un nombre
5. Para aplicar un estilo, seleccionar menú Ventana>Estilos y elegir el deseado, los estilos se aplican a textos, formas, selecciones con relleno, etc..



Para aplicar un estilo a una forma:

- Seleccionar icono **Capa de forma**  en la barra de Opciones de Formas
- Elegir el estilo deseado en la ventana Estilos

Para aplicar un estilo a texto:

- Seleccionar la herramienta Texto 
- Elegir el estilo deseado en la ventana Estilos

Para aplicar un estilo a cualquier objeto:

- Crear una nueva capa de fondo transparente y con la herramienta Selección Marco rectangular o elipse realizar una selección
- Con el botón derecho del ratón elegir Rellenar>Color frontal o Color de fondo
- Elegir el estilo deseado en la ventana Estilos

Para **borrar un estilo de capa** aplicado a un objeto y asignarle un color sólido al objeto, con el botón derecho sobre la capa seleccionar **Eliminar estilo de capa**

## Canales y Máscaras

Las imágenes se componen de uno o más canales. Los canales son imágenes que albergan información de diferentes tipos que están en escala de grises.

La cantidad de canales de color de una imagen está en función del modo de color que tengamos seleccionado. Una imagen en CMYK tiene como mínimo cuatro canales, can, magenta, amarillo y negro. Además de los estos canales, se pueden agregar canales adicionales, denominados **canales alfa**. Su función es almacenar y editar selecciones como máscaras.

En una imagen podemos incluir un máximo de 56 canales. Las imágenes de mapa de bits, escala de grises, duotonos y color indexado por defecto tienen un canal, las imágenes CMYK cuatro y las imágenes RGB y Lab tienen tres



Para activar el panel canales ir al menú Ventana>Canales.

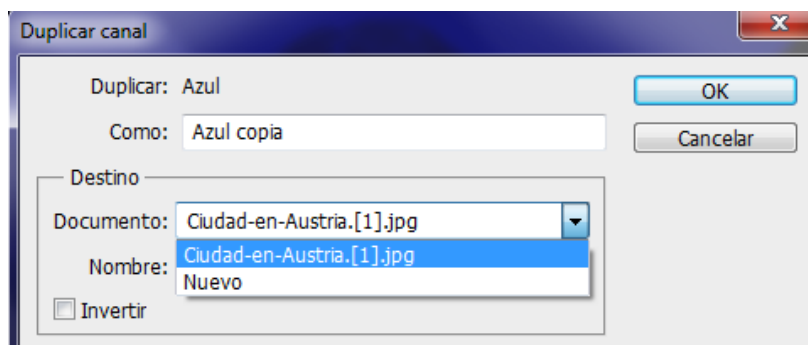
En él se muestran todos los canales de la imagen que tengamos abierta, podemos trabajar de forma independiente con cada uno y añadir nuevos canales, activando o desactivando los canales que necesitemos visualizar.

Si los canales, por defecto, se muestran en escala de grises, seleccionar el menú **Edición>Preferencias>Interfaz...**, activar la casilla **Mostrar canales en color**.


### Copiar, crear y eliminar canales

Al duplicar un canal podemos **crear combinaciones de varios canales de una imagen** creando efectos visuales (por ejemplo efecto del negativo de una fotografía o escáner). Se pueden duplicar canales de un mismo documento o de cualquier documento que esté abierto en la ventana del documento.


1. Abrir una imagen y activar el panel Canales
2. Seleccionar el canal que queremos duplicar y con el botón derecho del ratón seleccionar Duplicar canal, se muestra el cuadro de diálogo Duplicar canal.

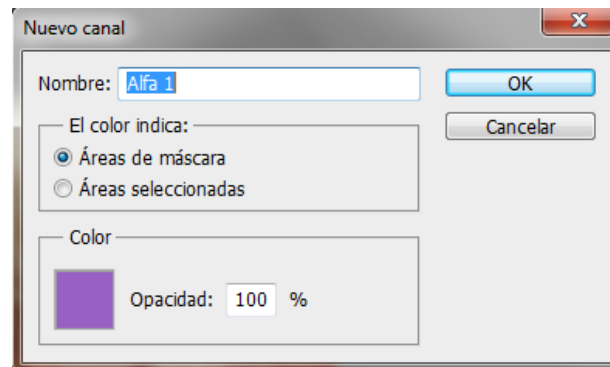


3. En el apartado Como: asignar un nombre para la copia. En el apartado Destino, podemos seleccionar el propio documento o crear un nuevo documento que albergará dicha imagen
4. Si activamos la casilla **Invertir** creamos un efecto de imagen escaneada o negativo de fotografía

Para eliminar un canal, seleccionarlo en la ventana y pulsar  o bien con el botón derecho sobre el canal elegir **Eliminar canal**.

### Crear un canal Alfa


1. Abrir una imagen y activar el panel canales
2. Pulsar botón  del panel Canales, se muestra el cuadro de diálogo **Nuevo canal**:



3. Asignar un nombre y en el apartado El color indica: podemos seleccionar **Áreas de máscara** (zonas cubiertas por la máscara) o bien **Áreas seleccionadas** (zonas no enmascaradas).
4. Seleccionar el color del canal y la opacidad.



Es posible separar los canales de la imagen o lo que es lo mismo dividirlos y mostrar la división en distintos documentos. También se pueden combinar distintos canales de una o varias imágenes

Para dividir una imagen:

1. -Abrir la imagen (si vamos a combinar posteriormente con otra imagen distinta hay que averiguar el tamaño de la imagen en el menú Imagen>Tamaño de la imagen).
2. Pulsar en el botón del panel Canales , Dividir canales. Se crean tres imágenes en escala de grises y en el panel Canales sólo se muestra un único canal. En función del modo en el que esté la imagen se crearán más o menos imágenes, por ejemplo en el modo CMYK se crearían 4 imágenes.

Podemos abrir otra imagen para combinar con la actual pero debe tener las mismas dimensiones, para ello:

- Abrir la nueva imagen y en el menú Imagen>Tamaño de la imagen....
- Insertar las mismas dimensiones que la imagen dividida anteriormente desactivando la casilla *Restringir proporciones*.

- Pulsar en el botón  del panel Canales y elegir Dividir canales, ahora tendremos seis imágenes. Para combinar las imágenes, pulsar de nuevo en el botón  de la ventana canales y elegir Combinar canales
- En el cuadro de diálogo *Combinar multicanal*, en el apartado Especificar canal1, se muestran todas las imágenes que componen la combinación, pulsar el botón *Siguiente* tantas veces como canales se van a combinar (en este ejemplo 6 veces). Se mostrará una única imagen en la ventana de la aplicación
- Activar los canales uno a uno y observar los cambios de imagen

## Máscaras

Permiten crear áreas o zonas protegidas de una imagen para que no le afecten las distintas modificaciones que se vayan a realizar en el resto de la imagen.


Las máscaras están almacenadas en canales de escala de grises, son editables y se pueden modificar como cualquier imagen. Las áreas pintadas en negro están protegidas y las áreas pintadas en blanco son editables.

### Modo máscara rápida

Edita cualquier selección como si fuera una máscara. Esto tiene la ventaja de poder utilizar las herramientas o filtros de Photoshop para modificar la máscara.

Podemos almacenar y cargar aquellas selecciones que hayamos realizado con Máscara rápida.

Para crear una máscara rápida:

1. Abrir la imagen
2. Seleccionar con las herramientas de selección deseadas un área.
3. Pulsar el botón **Editar en Máscara rápida**  (al final de la caja de herramientas)

Al pulsar en el botón máscara rápida un color se superpone (color rojo) y protege el área que no se haya seleccionado. Activar las opciones deseadas del menú Filtro para que afecten al área seleccionada.

4. Si pulsamos de nuevo en el botón que ha sustituido al anterior editar en **Modo estándar**, desactivamos la máscara rápida, pero aparece seleccionada la zona de la máscara.
5. Una vez realizados los cambios podemos:
  - a. seleccionar el menú **Selección>Invertir >Supr**, para seleccionar el área modificada
  - b. Menú **Selección>Guardar selección**

Podemos modificar la máscara rápida:

Pintando con color negro aumentamos la zona protegida y vamos reduciendo la zona seleccionada

Pintando con el color frontal blanco aumentamos el área de selección y reducimos la zona protegida.

## **Máscaras de capa y vectoriales**

### **Definición**


Son una herramienta que permite ocultar partes de una capa, pero sin borrar esas partes, con lo que luego las podríamos recuperar simplemente desechando la máscara de capa.

Otra manera de entender las máscaras de capa es como si fueran selecciones. Puedes crear una máscara de capa y pintar en ella, entonces en realidad lo que estás haciendo es seleccionando o deseleccionando partes de esa capa.

En Photoshop tenemos una capa. Entonces creamos una máscara de capa. En la máscara podemos pintar en escala de grises, puesto que la máscara de capa realmente sólo permite pintar sobre ella en blanco, negro o en una tonalidad de gris.

Cuando pintamos en blanco, estamos seleccionando una parte de la capa y con ello estamos haciendo que se visualice normalmente. Cuando pintamos en negro sobre la máscara de capa, estamos deseleccionando una parte de esa capa y con ello se oculta ese área pintada de negro. Con los grises lo que conseguimos es un medio término, se seleccionan parcialmente los píxeles pintados de gris y con ello se consigue que se transparenten un poco (mayor grado de transparencia cuanto más oscuro sea el gris).


### **Cómo hacer una máscara de capa con Photoshop**

- A) Desde la ventana de capas, con el icono 
- B) Desde el menú de "Capa - Máscara de capa - descubrir todas".

Dentro de la máscara de capa podemos pintar con cualquiera de las herramientas de Photoshop, por dar un ejemplo, incluso podríamos hacer un degradado de grises y ocultar parte de la capa con un gradiente de transparencia.





Cuando tenemos una capa que contiene una máscara de capa podemos pintar sobre la capa, haciendo clic sobre el icono de la capa, o pintar sobre la máscara de capa, haciendo clic en el icono de la máscara de capa.

- Las máscaras de capa se crean con las herramientas de Pintura y de Selección. Se trata de imágenes de mapa de bits que dependen de la resolución.
  - o Abrir una imagen
  - o Convertir la capa de fondo en capa normal
  - o Crear una nueva capa
  - o Configurar un color frontal y rellenar la capa nueva con ese color

- Cambiar la posición de las capas y situar la **capa0(imagen)** encima de la capa rellena con color.
  - En la capa0 (imagen) seleccionar herramienta marco elíptico y crear un círculo.
  - Pulsar en el botón Añadir máscara de capa  (del panel capas) y en el menú Ventana activar el panel Máscara.
  - Desde el panel de máscara modificar la densidad y desvanecimiento.
  - Para eliminar la máscara, seleccionarla
- Las máscaras vectoriales no dependen de la resolución y se crean con las herramientas de Forma y Pluma.
- Abrir dos imágenes en un documento
  - Desbloquear la capa de fondo
  - Mover la capa1 debajo de la capa0 que es donde aplicaremos la máscara vectorial.
  - Seleccionar la herramienta Forma personalizada y hacer un trazo (p. ej. Un bocadillo).
  - En el panel Máscaras presionar el botón Añadir una máscara vectorial

Práctica -1- con Máscaras de capa

#### Crear un reflejo de un texto

1. Crear un nuevo documento (400 x 400)
2. Poner un color a la capa de fondo con la herramienta bote (p. ej. Azul)
3. Con la herramienta texto  editar un texto
4. Duplicar la capa de texto y luego moverla hacia abajo con la herramienta  y la tecla Shift
5. Con la capa duplicada seleccionada pulsar CONTROL + T o Edición >Transformar y con el botón derecho > Voltar verticalmente
6. Crear una máscara de capa sobre la capa duplicada con el botón 
7. Con la herramienta degradado , seleccionar un degradado de blanco a negro y lineal (sino crearlo en la barra de opciones) y hacer un trazo de arriba hacia abajo (aprox. hacia la mitad del texto).
8. Bajar la opacidad

Nota: esta técnica de reflejo la podemos aplicar a imágenes y formas







En resumen:

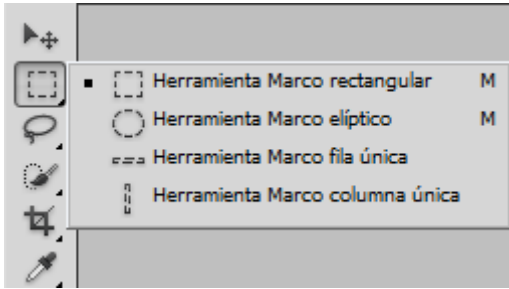
- Crear la capa original (que vamos a reflejar)
- Duplicar la capa original
- Modificar la capa duplicada con Edición / Transformar / Voltear vertical
- Colocar la capa duplicada debajo de la capa original
- Borrar parcialmente la capa duplicada (el reflejo) con una máscara de capa
- Bajar la opacidad de la capa del reflejo.

Práctica -2- con Máscaras de capa. Fusionar imágenes

### Transición de imágenes

1. Elegir las Fotos que deseamos fusionar
2. Ajustar los tamaños, para ello, puedes utilizar la función Imagen -> Tamaño de Imagen...
3. Montar las imágenes en un mismo documento, es importante en el montaje, cada una de las imágenes se encuentre en una capa distinta para poder trabajar la fusión. La posición relativa de cada una de las imágenes debe ser la adecuada para conseguir la composición que estamos buscando.
4. Máscara de Capa. Para poder controlar el fundido de las capas, lo que vamos a hacer es crear una máscara de capa. Seleccionamos la capa superior y la creamos
5. Herramienta Degradado , esto nos va a permitir decidir el modo en que se van a mezclar la capa superior y la inferior. El efecto de pintar sobre dicha capa hará que en la imagen final se muestre la capa superior o la inferior, pintaremos una **transición de negro a blanco** (sobre la máscara) que seleccionará la transición de una foto a otra ya sea lineal o radial. Realizar un trazo de izquierda a derecha
6. Para posicionar bien la transición, situar el cursor sobre la frontera entre imágenes.
7. Recortar la imagen  y acoplar la imagen para mezclar las capas

## Barra de herramientas (I): Herramientas de Selección



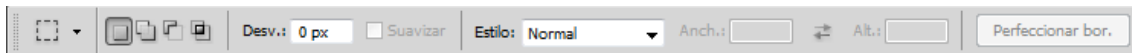
### (A) Herramienta marco rectangular, elíptico, fila única, columna única

Permite hacer selecciones en forma de rectángulos, elipse, filas y columnas de un píxel

- Rectángulo
- Elíptico
- Marco Fila única → Selecciona filas pequeñas de píxeles (aumentar la lupa previamente)
- Marco Columna única → Idem pero en columna

Realizar un trazo con el ratón con cualquiera de estas herramientas en el documento. Una vez seleccionada la herramienta de selección, todo lo que hagamos afecta a la selección.

En la **barra de opciones** se mostrarán las distintas propiedades para la herramienta seleccionada:



Nueva selección



Sumar las selecciones. Permite añadir más selecciones



Restar las selecciones. Elimina las selecciones



Intersección. Crea selecciones entrelazadas

- Al seleccionar, si suprimimos, se muestra el color de fondo (color de la capa situada más abajo), para quitar la selección pulsar CONTROL + D
- El calado o desvanecimiento, difumina los bordes (efecto marco para fotos). Poner un tamaño grande para aumentar la selección y que quede más difuminado.
- Si borramos se mostrará difuminado (no poner valores altos)

Para seleccionar exactamente lo que queremos

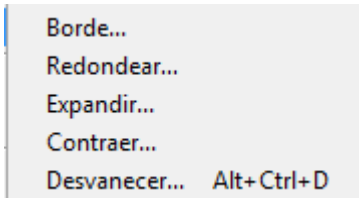
Pasos:

1. Seleccionar con una herramienta de selección (rectángulo, elipse, etc..) lo que deseamos.
2. Menú Selección > Invertir
3. Suprimir
4. Menú Selección > Invertir
5. Control + D

Esta técnica se aplica a cualquier elemento de selección (Herramientas Rect. Lazo y Selección rápida)


- Si arrastramos con la tecla Mayúscula pulsada, se crea una selección proporcional en anchura y altura.
- Si pulsamos la tecla ALT en lugar de mayúscula, se muestra el centro donde clicar.
- Si pulsamos la barra espaciadora sin soltar el ratón nos permite mover la selección.
- Si queremos **seleccionar una capa, pulsar tecla control y hacer clic en el icono de la capa correspondiente**

Relacionado con la selección tenemos el **menú Selección**, la opción **Modificar** permite:



### ¿Qué podemos hacer con las herramientas de selección?

- Si queremos rellenar una selección con un color, **realizar una selección** y con el botón derecho dentro de la selección elegir **Rellenar** e indicar un color
- Crear un marco en una imagen:
  1. Seleccionar con la herramienta de selección (marco, elipse, etc.) un área de la imagen
  2. Menú Selección>Invertir>pulsar la tecla **Supr** o **Retroceso**
  3. Indicar el color en el cuadro de diálogo **Rellenar**
- Otra forma de crear un marco en una imagen con la herramienta selección:
  1. Seleccionar con la herramienta de selección (marco, elipse, etc.) un área de la imagen
  2. Menú Selección>Invertir>(botón derecho)Rellenar
  3. Indicar el color
- Seleccionar un área y aplicarle un filtro
  1. Seleccionar con la herramienta de selección (marco, elipse, etc.) un área de la imagen
  2. Menú Filtro>Galería de filtros
- Crear un efecto desvanecido a un marco y aplicar un filtro
  1. Menú Selección>crear una selección>Modificar>Desvanecer>Insertar un valor (alto) para el radio de desvanecer
  2. Selección>Invertir>Supr>Color (blanco preferible)
  3. Aplicar un filtro

**Nota:** Con las selecciones solamente podemos aplicar efectos de filtro pero no un estilo de capa .

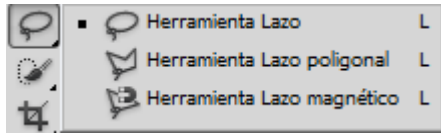
Si seleccionamos un área determinada y queremos cambiarle el color con una saturación, luminosidad y saturación:

1. Seleccionar el área deseada con la herramienta de selección adecuada
2. Menú Imagen>Ajustes>Tono/Saturación, activar la casilla Colorear.
3. Ajustar los tiradores para cambiar el color

## (B) Herramienta Mover

Mueve la selección realizada. Si hemos creado una selección, activar la herramienta mover y arrastrar a otro lugar. Se muestra el color de fondo que tengamos asignado por defecto.

## (C) Herramienta Lazo




Se utilizan para realizar selecciones más precisas. Tipos

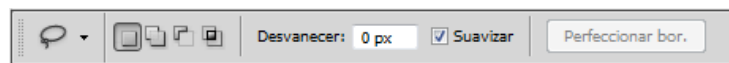
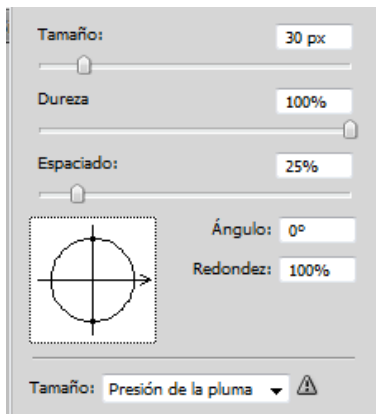
**Lazo.**- Permite seleccionar a mano alzada, para ello arrastrar sin soltar el ratón. Utilizar las opciones para añadir más selecciones o restar, etc., procurar un desvanecimiento de 0, es más preciso.

**Lazo poligonal.**- El lazo y el lazo poligonal se utilizan para dibujar selecciones de segmentos de borde rectilíneo. La herramienta lazo magnético se ajusta a los bordes de las áreas definidas de la imagen.

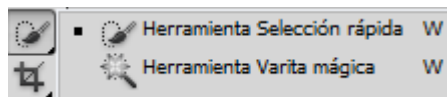
**Lazo magnético.**- Es igual que el poligonal pero imanta y separa cuando hay cambio de color, con la tecla de retroceso corregimos (pulsar tantas veces como sea necesario). Podemos combinar para aumentar más selecciones con los grupos de opciones. Arrastrar por el dibujo desplazando el ratón suavemente hasta unir los puntos.

Antes de utilizar estas herramientas es aconsejable aumentar el zoom  para realizar con precisión la selección. Si queremos eliminar una selección con estas herramientas, utilizar la tecla Retroceso.

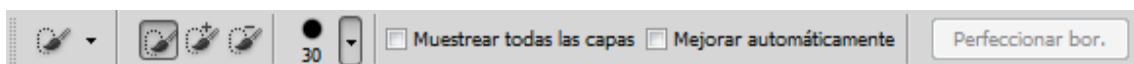
Para realizar otras selecciones aplicar la barra de opciones



## (D) Herramienta Selección rápida

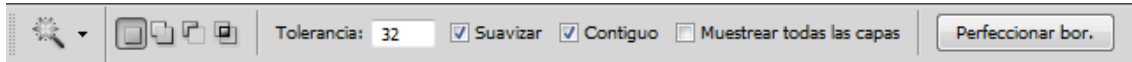


Realiza selecciones de forma precisa, sin tener que trazar manualmente los bordes. El tamaño del pincel se puede ajustar a través de la barra de opciones ajustándose en función de nuestras necesidades. También disponemos de las opciones para seleccionar nuevos trazos o restar selecciones efectuadas



## f) Herramienta varita mágica

Realiza selecciones en una imagen que tenga un color igual sin trazar su contorno. En la barra de opciones podemos especificar entre otros:



**Tolerancia.**-Insertar un valor que no sea bajo ya que sólo podremos seleccionar colores parecidos al píxel sobre el que hayamos hecho clic con la varita mágica

**Contiguo.**- activada esta opción seleccionará solamente áreas adyacentes que contengan los mismos colores que el que hayamos seleccionado con esta herramienta.

## Herramienta TRANSFORMAR y Herramientas de SELECCIÓN

Se pueden combinar todas las herramientas de selección.

3 clases de selección:

1. MARCOS (Cuadrado, elipse, horizontal y vertical)
2. LAZO (Lazo, Lazo poligonal, Lazo magnético)
3. VARITAS (Varita mágica, Selección rápida)

Para crear un marco redondeado:

1. Crear un marco rectangular
  2. Menú Selección>Modificar>redondear o Desvanecer y poner un valor
- Para hacer la selección de una capa, pulsar la tecla de CONTROL y hacer clic en la MINIATURA de la capa

Las Varitas seleccionan con respecto al color


Opciones de la **varita mágica**:



**Tolerancia:** dependiendo del valor asignará + tolerancia o menos (0 nada). Si aumentamos la tolerancia seleccionará más de la imagen

**Contiguo:** Si desactivamos esta opción seleccionará los colores iguales de toda la foto. Por el contrario si está activada esta opción solo los colores contiguos que se parezcan al seleccionado

**Varita selección:** Lo mismo que la varita mágica pero arrastrando sobre la imagen. Utilizar el

pincel en las opciones. Si nos pasamos repasar con el ratón y el pincel 

- Para transformar la imagen (que no la selección) pulsar CONTROL + T , pulsar la tecla Shift y arrastrar los tiradores desde la diagonal.
- Si hemos seleccionado un objeto con CONTROL + T o Edición >Transformar, pulsar con el botón derecho del ratón para Rotar, sesgar, escalar, deformar, distorsionar, perspectiva o voltear.

Una práctica para conseguir un efecto de espejo es:

- Duplicar una capa
- Voltearla verticalmente
- Reducir la opacidad de esta capa (ventana capa)

En las selecciones el aumentar el desvanecimiento crea una selección redondeada, también podemos llevar a cabo una selección y posteriormente menú selección>Modificar>redondear y poner un valor en px.

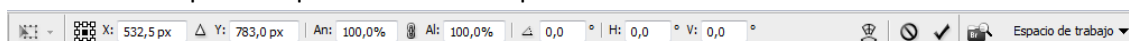
Nota: si al abrir una imagen se muestra la palabra **Índice** con un candado en lugar de Fondo, hay que convertir de indexado a RGB, para ello , menú Imagen>Modo>Color RGB


## TRANSFORMAR UNA SELECCIÓN


1. Realizar una selección con cualquiera de las herramientas de selección
2. Menú **Selección>Transformar selección** (se muestra un marco con tiradores)
3. Arrastrar de los tiradores

La tecla Mayúscula + ALT proporciona la transformación desde el centro.

En la barra de opciones que se muestra después de seleccionar Transformar selección:



Podemos indicar desde donde se desplazará pulsando en  y lo mismo para rotar. Para

confirmar la transformación pulsar INTRO o 

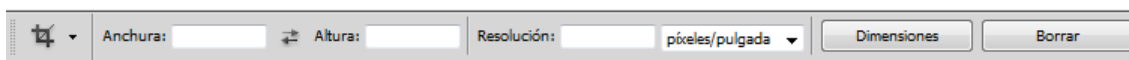
y para deshacer → 

### (E) Herramienta Recortar

Lleva a cabo recortes en las imágenes para seleccionar aquella parte de la imagen que necesitamos.

Situar el cursor a partir de la posición a recortar y arrastrar creando un marco, para finalizar la selección pulsar la tecla INTRO o bien la tecla ESC si queremos eliminar la selección.

El marco se puede ajustar posteriormente, moverlo a otra ubicación o rotarlo. Con la tecla mayúscula se conservan las proporciones mientras arrastramos de los delimitadores.



### (F) Herramienta Cuentagotas

Toma muestra de color de una imagen para el color frontal y de fondo. Hacer clic en la herramienta y tomar una muestra par el color frontal, repetir la misma acción par el color de fondo.

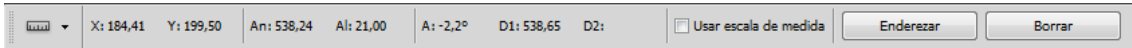


Esta herramienta dispone además de:

-La herramienta muestra de color para establecer hasta cuatro muestras de color distintas que se guardan en la imagen para poder consultarlas mientras se trabaja. Las muestras tomadas se pueden ver en el **panel Info**. Para eliminar una muestra, situarse sobre ella y con el botón derecho elegir **Eliminar**.

### (G) Herramienta Regla

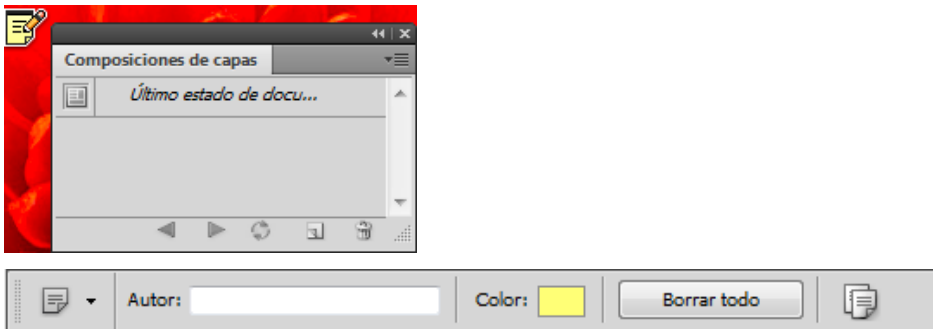
Se utiliza para calcular la distancia entre dos puntos cualquiera de trabajo. Se dibuja una línea que no se imprime. La barra de opciones y la paleta información nos muestran la distancia:



### (H) Herramienta Notas

Inserta un texto escrito en cualquier parte de la imagen. Este texto no se imprimirá y solo es visible desde Photoshop y usuarios de adobe Acrobat.

Hacer clic en la herramienta e insertar el texto, en la barra de opciones podemos consignar el autor y el color además de borrar la nota:



Para guardar, menú Archivo>Guardar, poner un nombre y guardarlo como tipo Photoshop PDF

Nota: Podemos combinar distintas herramientas de selección, por ejemplo, varita mágica con rectángulo o lazo, para ello activar en todos los casos *Añadir a la selección*.

## Barra de herramientas (I): Herramientas correctoras

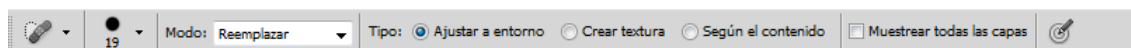
Eliminan imperfecciones de una imagen

### (A) Herramienta Pincel corrector puntual



Pinta con píxeles muestreados de una imagen o motivo y hace coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombrea de los píxeles muestreados con los píxeles que se están corrigiendo sin necesidad de especificar un punto de muestra ya que **muestra automáticamente el área que rodea el punto retocado**.

Seleccionar la herramienta *Pincel corrector puntual*, en Modo elegir *Reemplazar* y presionar con el botón izquierdo del ratón sin soltarlo sobre la imperfección, no importa si pintamos fuera



En la barra de opciones establecemos:

- Tamaño para el pincel
- Dureza
- Espaciado
- Ángulo y redondez

En Modo, podemos elegir un modo de fusión:

- Normal
- Reemplazar: opción para sustitución por defecto
- Multiplicar
- Trama
- Oscurecer
- Aclarar
- Color

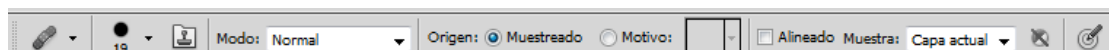
### (B) Herramienta pincel corrector



Se utiliza para pintar con píxeles muestreados de una imagen o un motivo haciendo coincidir la textura, iluminación y sombread permite el muestreo de píxeles de forma continuo de los píxeles muestreados con los píxeles de origen.

En la barra de opciones seleccionar **Muestreado** (de otra manera permite un motivo preestablecido).

La opción Alineado para que el muestreo de píxeles se realice de forma continua, de este modo si dejamos de presionar el ratón no se perderá el punto actual.



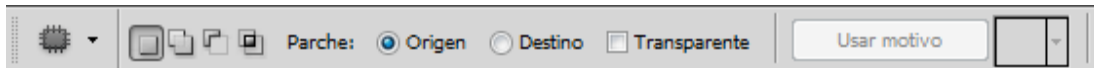
- Seleccionar la herramienta pincel corrector, activar muestreado y modo reemplazar, desactivar alineado
- Situar el puntero sobre un punto del color deseado para la corrección y pulsar la tecla ALT y clicar.
- Desplazar el ratón sin soltarlo sobre el objeto a corregir.



### (C) Herramienta Parche

Repara un área de la imagen utilizando otro área de la misma.

- Seleccionar la herramienta Parche y  Origen en la barra de opciones.
- Bordes el área que contiene el fallo de la imagen y arrastrar hacia una zona que contenga el color deseado para reparar.



- Si seleccionamos la herramienta Parche y  Destino tenemos que seleccionar una muestra con un tamaño mayor que el error en la imagen y arrastrar sobre él.

### (D) Herramienta Ojos rojos



**Tamaño de pupilas** : indica en porcentaje el tamaño que asigna a las pupilas cuando se realice el cambio de color.

**Cantidad de oscurecimiento**: especifica en porcentaje el grado de oscurecimiento que queremos dar a los ojos cuando cambiemos el color.

- Seleccionar la herramienta ojos rojos
- Situar el puntero sobre uno de los ojos y clicar
- Repetir el paso anterior para el otro ojo

### (E) Herramienta Pincel

**Pinceles**.- Pinta con el color frontal. Dos clases: Pincel normal, los trazos son más suaves  
Lápiz. Los trazos son más irregulares

#### Opciones

Tienen en común que se les puede cambiar el tamaño, la dureza, opacidad, flujo y Modo  
1º Elegir el diámetro, el tipo de pincel y la dureza (por lo general dureza 0)

Modos: Normal es el más habitual y dependen de lo que tengan debajo. La pintura saldrá de una forma o de otra. Los más importantes son:

Normal → pinta con el color frontal


Detrás → pinta con el color frontal únicamente las partes que sean transparentes.

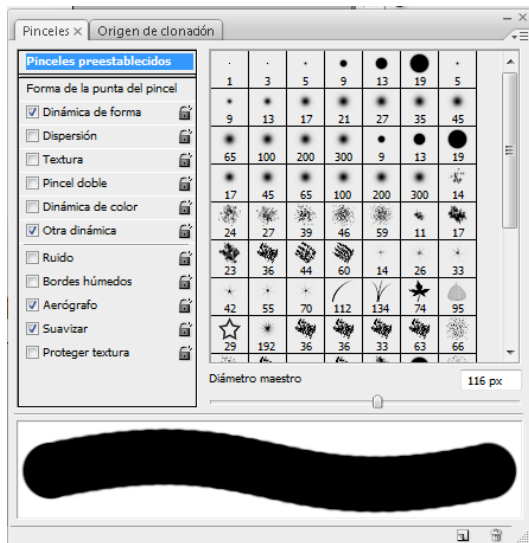
Borrar → Elimina el color por donde pasamos y la convierte en transparente.


Oscurecer → Solo pinta si este color es más oscuro que el de la imagen. El color resultante lo evalúa Photoshop.

Aclarar → Lo mismo que oscurecer pero si el color es más claro.

**Tipos de pinceles.**- Cada uno tiene una configuración distinta. Para cambiar la configuración

pulsar en opciones  (conmuta paleta pinceles) → Trabajar la *Dispersión y Cantidad*



Para añadir más pinceles pulsar icono 



### Descargar pinceles de Internet

Escribir en el buscador de Google “*Deviantart brushes*” (

<http://browse.deviantart.com/resources/applications/psbrushes/>) (pinceles de photoshop)


1º Seleccionar enlace

2º escribir en el buscador de esta página (Search Art) “**brushes photoshop**”

3º se muestran todos los pinceles y elegimos el que queramos, es posible que algunos no nos deje descargar (se necesita estar registrado)

4º En la parte superior derecha de la página seleccionar “**Download file**”

5º Guardar en una unidad de disco y luego ir a la unidad donde lo hayamos guardado y lo descomprimos (doble clic) y seleccionar **Extract to** y le indicamos donde queremos extraerlo, esto nos creará una carpeta con el archivo descomprimido.

6º Para instalar en Photoshop, seleccionar la carpeta y elegir el pincel haciendo doble clic, o bien, desde photoshop seleccionar la herramienta pinceles y el botón  y el comando Cargar pinceles... y seleccionamos el pincel.

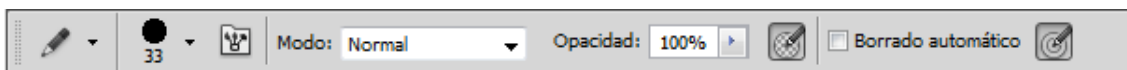
### Crear nuestros propios pinceles

1. Seleccionar un pincel de punto y el color negro (siempre)
2. **Dibujar** algo en una capa o **colocar una imagen**
3. **Edición > Definir valor de pincel** y poner un nombre.
4. Si queremos cambiarle el color, seleccionar un color
5. El elemento guardado se almacena en el desplegable tipo
6. Una vez creado el nuevo pincel seleccionar un color para pintar
7. Para eliminar el pincel, botón derecho y **Eliminar**


En el apartado **Modo** elegimos una de las opciones de fusión, es decir, controlamos la influencia del pincel o de edición sobre los píxeles de la imagen. El modo *multiplicar* permite crear efectos, p.ej, si trabajamos cruzando líneas.

### (F) Herramienta Lápiz

Realiza dibujos a mano alzada con borde irregular, las opciones son iguales que las de pincel. También en esta herramienta nos encontramos con las opciones de tamaño, dureza y tipo de lápiz:



Para añadir más lápices a los preestablecidos seguir los pasos 1 a 7 de los pinceles de la página de **Deviantart brushes**, pulsar en el desplegable tipo y seleccionar Cargar pinceles .

Cambiar los parámetros del lápiz con el conmutador 

Si queremos dibujar en línea recta, hacer un clic donde queramos empezar la línea y mantener pulsada la tecla Mayúscula y hacer clic en el punto final de la recta.

### (G) Herramienta Tampón clonar

Toma una muestra de una imagen, la cual podemos aplicar a otra parte de la misma imagen o a otras. Podemos clonar parte de una capa sobre otra. Cada trazo que realicemos con esa herramienta pintará usando la muestra que previamente hemos establecido.



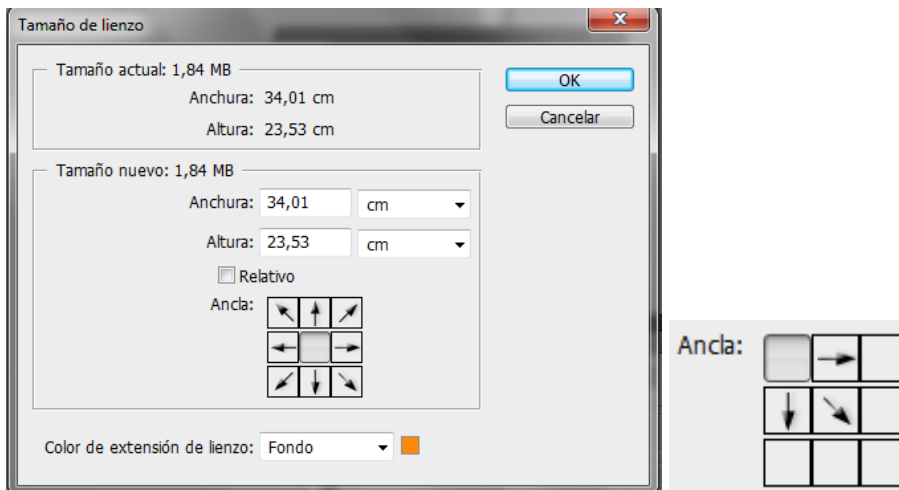
Acciones con la herramienta clonar:

#### Clonar un área de la imagen

- Seleccionar en la barra de opciones un tamaño para el pincel y hacer clic con la tecla ALT pulsada en un área de la imagen y arrastrar en otra parte de la imagen que deseemos sustituir.
- Repetir este paso para otras áreas que deseemos clonar.

#### Clonar la imagen completa en el mismo lienzo

1. Aumentar el lienzo (área editable completa de la imagen) en el menú Imagen>Tamaño del lienzo
2. Aumentar al doble la anchura y/o altura, para que el dibujo original en el nuevo lienzo esté en la parte izquierda, activar en el cuadro de diálogo *Tamaño del lienzo*, el apartado *Ancla* la flecha superior izquierda



3. Con la Tecla ALT pulsada hacer clic en la parte superior izquierda de la imagen original para tomar una muestra y arrastrar en la parte derecha que está en blanco para crear un duplicado

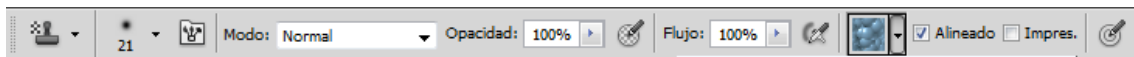


Efecto especial con la herramienta clonar:

Crear un duplicado con la herramienta Tampón clonar en la parte derecha, seleccionar mediante la herramienta rectángulo y con el botón derecho Transformación libre>Voltear horizontal

### (H) Herramienta Tampón de motivo

Permite seleccionar un motivo (dibujo) determinado e las bibliotecas de motivos o bien crearlos nosotros mismos. Una vez seleccionado podemos pintar con ese motivo.



1. Seleccionar la herramienta tampón de motivo
2. Seleccionar de la lista un motivo, desactivar la casilla de verificación Impres.
3. Pintar con la herramienta clonar motivo

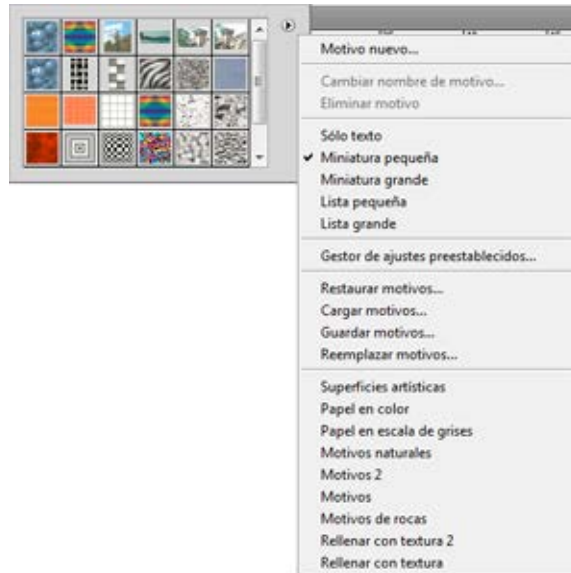
Descargar más motivos de internet

- En google o cualquier buscador escribir: **photoshop patterns** o acudir a la página **Deviantart patterns**.
- Descargar el motivo deseado al nuestro equipo y extraer.

- En photoshop hacer clic en el desplegable de motivos (figura de la izquierda) y pulsar en  cargar motivos y seleccionar el archivo.

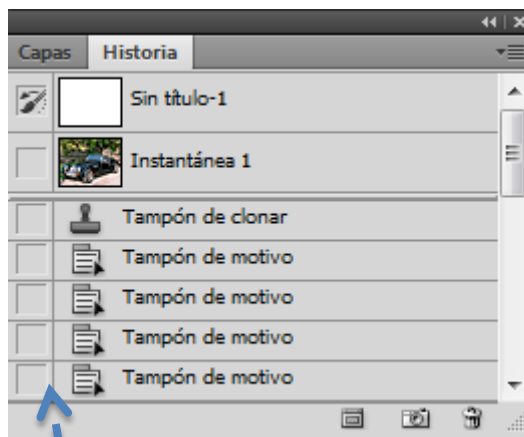
### Crear motivos personalizados

1. Abrir la imagen de la que obtendremos el motivo
2. Seleccionar la herramienta marco rectangular y hacer una selección
3. Menú **Edición>Definir motivo**> asignar un nombre. Para elegir el motivo guardado, seleccionar la herramienta tampón de motivo y en el desplegable elegir el motivo.



### (I) Herramienta Pincel de historia y Pincel de histórico

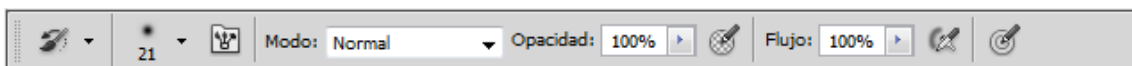
Esta herramienta tiene que utilizarse conjuntamente con la paleta Historia y permite dibujar partiendo de un estado anterior del documento o de una de sus capas, previamente seleccionada en la paleta Historia. En la paleta Historia se van almacenando todas las operaciones que vamos realizando y con el pincel Historia podemos desplazarnos a una determinada acción para retroceder hasta ese punto.



El botón instantánea crea una copia temporal del estado actual de la imagen. Se muestra en la parte superior de la paleta historia. Si creamos diferentes instantáneas a medida que vamos realizando cambios, podremos seleccionar en cualquier momento la instantánea deseada.

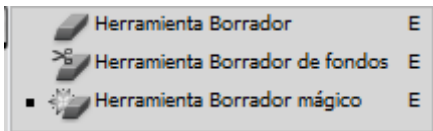
Regulador de estado de la historia

Crear una nueva instantánea



Con la herramienta pincel de histórico podemos pintar con trazos estilizados, al igual que el pincel de historia debemos seleccionar los datos de origen de un estado o una instantánea de historia especificados.

## (J) Herramientas Borrador



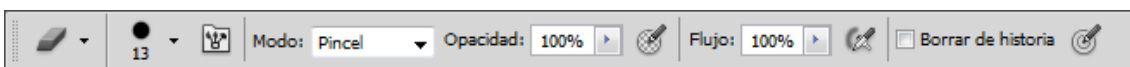
### Herramienta Borrador

Elimina los píxeles cuando pasamos el cursor sobre ellos manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón. Los píxeles que se eliminan toman el color de fondo que tengamos seleccionado siempre y cuando trabajemos con el fondo de la imagen o con una capa transparente previamente bloqueada.

Si tenemos varias capas, al utilizar la herramienta borrador se muestra la capa inmediatamente inferior.

En la barra de opciones, seleccionar:

El tamaño del pincel, modo (pincel, lápiz o cuadrado) y la opacidad:



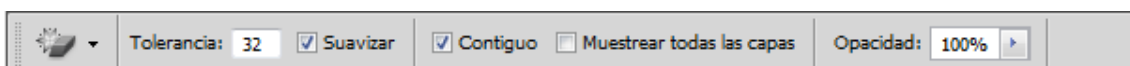
Nota: Antes de utilizar la herramienta borrador, por seguridad es conveniente

- duplicar la imagen (menú Imagen>Duplicar, se muestra en otra ventana)
- o duplicar la capa (seleccionar la capa>Duplicar capa...
- 

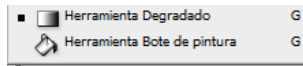
### (K) Herramienta Borrador mágico

Al clicar sobre una imagen o una capa con esta herramienta elimina automáticamente todos los píxeles similares.

1. Seleccionar la herramienta Borrador mágico
2. Hacer clic en la zona de la imagen que queremos eliminar los píxeles iguales apuntando con la estrella de la herramienta en la imagen. En tolerancia poner un valor bajo
3. Repetir el paso -2- para el resto de elementos de la imagen a borrar.
4. Si queremos colorear lo borrado, pintarlo con el bote.



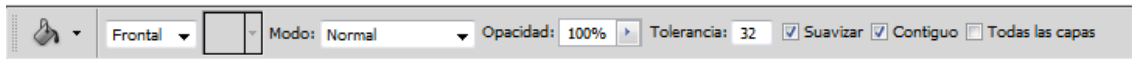
## Barra de herramientas (I): Herramientas de Pintura



### **Bote de pintura**

Aplica el color frontal o el motivo que elijamos a una **selección** o capa que tenga colores similares. No actúa sobre imágenes de mapa de bits.

En la barra de opciones del bote, podemos indicar:





- El tipo de relleno: Frontal o motivo
- El modo de fusión
- Opacidad y tolerancia.
- Si no queremos rellenar todos los píxeles similares de la imagen no marcar la casilla Contiguo.

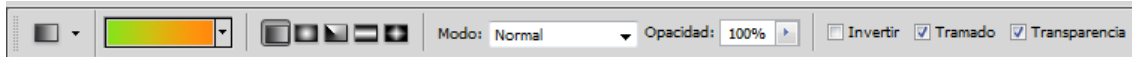
### **Herramienta Degradado**

Para dar volumen a los objetos utilizamos el **Degradado**. Crea una fusión gradual entre varios colores. Al igual que el bote de pintura se aplica a una selección.

Además de los preestablecidos se pueden crear nuevos degradados. Se usan habitualmente el

lineal (de un color a otro)  y el radial (desde el centro hacia afuera) 

Para definir nuevos degradados, en la barra de opciones:

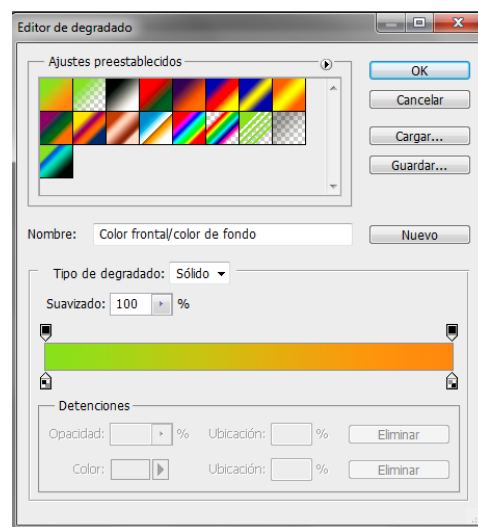


A.- Pulsar en el desplegable muestras y seleccionar un degradado

B.-Pulsar dentro de la muestra con un clic para iniciar el **Editor** de degradado:

#### Personalizar el degradado (dos colores)

1. Hacer clic en un degradado
2. En el editor, arrastrar el 1<sup>er</sup> tintero (poner otro color en Color)
3. Pulsar en el tintero 2<sup>o</sup> y ponemos otro color
4. Pulsar el botón Nuevo (para eliminarlo con el botón derecho Eliminar)



### Personalizar el degradado (varios colores)

- Si queremos personalizar el degradado con varios colores, hacer clic en la barra para en cualquier posición para añadir un tintero y poner otro color haciendo clic dentro del tintero, ir haciendo clic en la barra para añadir nuevos colores y cuando finalicemos asignar un nombre en el campo **Nombre**: y pulsar el botón Nuevo.
- Para eliminar los colores pinchar en los tiradores y arrastrar hacia afuera

En ambos casos tenemos que indicar el tipo de degradado:



lineal: ensombrecer desde el punto inicial hasta el punto final en línea recta



radial: ensombrecer desde el punto inicial hasta el punto final con un motivo circular.



ángulo: ensombrecer con un barrido en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del punto inicial.



diamante: ensombrecer con un motivo de diamante desde el punto inicial hacia fuera.

#### **Actividad degradado\_1:**

Crear un marco de elipse y aplicar un degradado con los colores deseados. Probar con los distintos tipos

#### **Actividad degradado\_2:**

- Seleccionar una imagen en el buscador de google y pegarla en photoshop.
- Elegir un degradado y aplicarlo al fondo de la imagen (utilizar la varita mágica para la parte que está en blanco o fondo)

#### **Actividad\_3:**

##### **Crear botones**

1º.- Crear nuevo documento y nueva capa

2º.- Seleccionar herramienta elipse y crear un círculo. Aplicar un degradado **lineal** a la selección, hacia arriba. Pulsar luego CONTROL + D para deseleccionar

3º.- Crear nueva capa y crear un círculo (con la herramienta marco elipse )dentro del anterior .Aplicar un degradado **lineal** a la selección ,hacia abajo. Pulsar luego CONTROL + D para deseleccionar.

4º.- Crear una tercera capa y crear un círculo. Aplicar un degradado **radial**





#### ☞ **Actividad\_4:**

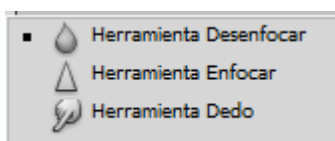
##### **Icono 3D para logos**

1. Documento nuevo, tamaño grande p. ej. 500 x 200
2. Herramienta círculo y crear un círculo
3. OPCIONES DE CAPA>Superposición de degradado, poner un tono grisáceo
4. Clic sobre la capa y con el botón derecho>Duplicar capa., pulsar CONTROL + T o Edición >Transformar y con la tecla MAYÚSCULA reducir la capa duplicada dentro del anterior círculo, seleccionar efecto **Invertir**, cambiar el degradado oscureciéndolo un poco y añadir además un efecto de Trazo (seleccionar el color blanco para el trazo y reducir su tamaño)
5. Duplicar de nuevo esta capa duplicada y pulsar CONTROL + T y reducir el tamaño. Efecto de Superposición de degradado y poner un color (p. ejemplo el verde), añadir un efecto de trazo en color negro y ampliar el grosor del trazo.
6. Para añadir un efecto de profundidad con brillo:
  - a. Crear una nueva capa
  - b. Herramienta círculo en color blanco y pulsar CONTROL + T, rotar el círculo
  - c. Menú Filtro>Desenfocar>Desenfoque gaussiano, modificar el radio y rasterizar capa
7. Efecto reflejo apoyado sobre una superficie
  - a. Crear una capa y seleccionar negro como color frontal
  - b. Arrastrar la capa justo encima de la de Fondo (al principio)
  - c. Menú Filtro>desenfoque>desenfoque gaussiano
8. Podríamos crear una nueva capa más pequeña y repetir el paso –c- para esta capa



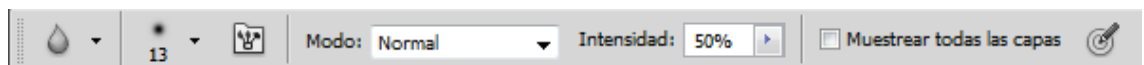
## **Barra de herramientas (I): Herramientas exposición**

### **Herramientas Desenfocar, Enfocar y Dedo**



#### **Herramienta Desenfocar**

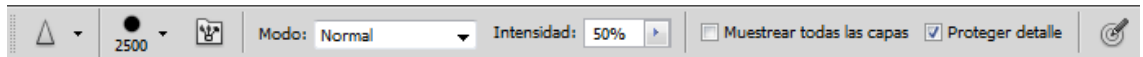
Se utiliza para suavizar las áreas definidas de una imagen, el efecto que se consigue es disminuir el detalle de la misma.



- Aumentar el tamaño del pincel (tamaño grande) y hacer clics en las zonas de la imagen deseada.

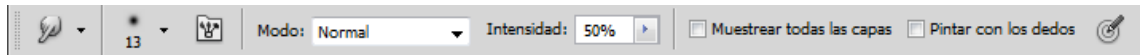
## Herramienta Enfocar

Aumenta la claridad o el enfoque suave en las áreas o bordes suaves



- Aumentar el tamaño del pincel (tamaño grande) y hacer clics en las zonas de la imagen deseada.

## Herramienta Dedo

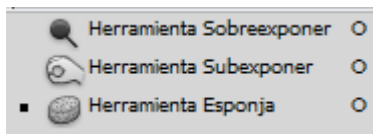


- Efecto similar a cuando se pasa el dedo sobre la pintura húmeda. Funciona copiando el color en el lugar donde se coloca el cursor, al presionar el botón izquierdo del ratón si lo arrastramos sin soltar, extiende el color en el sentido en que se efectúa el arrastre.

### **Actividad Enfocar, Desenfocar y Dedo**

Trabajar con las herramientas en una imagen

### **Herramientas Sobreexponer, Subexponer y Esponja**



## Herramienta Sobreexponer

Se utiliza para aclarar las partes de una imagen que nos interese.

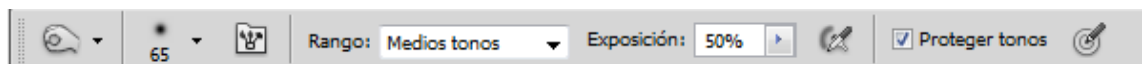


Seleccionar un tamaño grande y pintar encima .

Utilizar rango de medios tonos

## Herramienta Subexponer

Oscurece las partes de una imagen.



Seleccionar un tamaño y pintar encima

## Herramienta Esponja

Esta herramienta cambia sutilmente la saturación de color de un área.



Modos:

- Saturar: intensifica el color de la imagen
- Desaturar: quita la intensidad al color de la imagen

Utilizar esta herramienta para intensificar los colores.

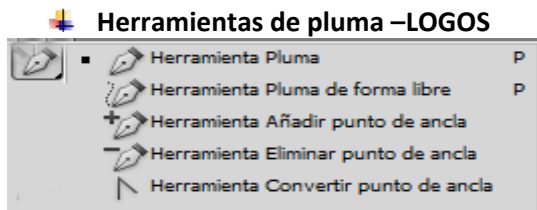
En las tres herramientas podemos hacer uso del aerógrafo para que el pincel se comporte como un aerógrafo.

### ***Actividad Sobreexponer, Subexponer y Esponja***

Abrir una imagen y convertirla a blanco y negro (Ajustes>Blanco y negro..) y probar con las herramientas de sobreexponer y subexponer.

## Barra de herramientas (III)

### Dibujar



Este conjunto de herramientas permiten crear líneas rectas y curvas regulares suaves, y también modificarlas.

Al seleccionar la herramienta Pluma se muestra la barra de opciones:



Con la herramienta de pluma se puede dibujar de tres formas diferentes:



**Capas de forma.-** Crea una forma en una capa independiente. Se utilizan para crear gráficos para páginas web ya que se puede modificar el tamaño, alineación, moverlas, etc..En cada capa podemos dibujar más de una forma. La capa de forma se compone de una capa de relleno que define el color de la forma y de una máscara vectorial enlazada que define el contorno de la forma. Se denomina trazado al contorno de una forma. Los trazados se muestran en la paleta trazados.

**Trazados.-** Dibuja un trazado en la capa actual que podemos utilizar para realizar una selección, crear una máscara vectorial o rellenar y contornear con color para crear gráficos rasterizados. Los trazados son temporales a menos que los guardemos, se muestran en la *paleta Trazados*.

**Rellenar píxeles.-** Permite pintar en una capa igual que una herramienta de pintura. Cuando se trabaja en este modo, se crean imágenes rasterizadas, no gráficos vectoriales. En este modo sólo funcionan las herramientas de forma.

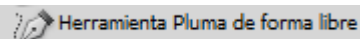
Si queremos dibujar una recta, hacer clic en una posición , mantener pulsada la tecla mayúscula y hacer clic en otro lugar. Para terminar un dibujo con esta herramienta tenemos que cerrar el trazo, para ello hacer clic en el punto de anclaje donde comenzamos el dibujo o bien tecla de CONTROL.

### Dibujar curvas

Presionar el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo arrastrar en la dirección en la que deseamos que se dirija la curva.

Repetir este paso en la dirección en la que deseamos situar la curva, pero arrastrar en sentido contrario al que acabamos de realizar.

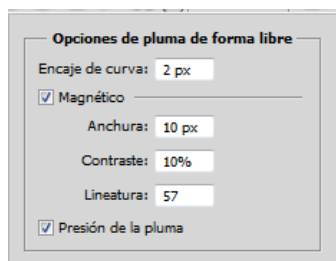
### Herramienta Pluma de forma libre



Permite dibujar como si fuese un lápiz o una pluma a mano alzada.

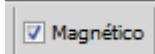
1. Arrastrar con el botón izquierdo del ratón y para finalizar el trazo dejar de presionar el ratón.
2. En el caso de que deseemos continuar un trazado a mano alzada previamente dibujado, colocar el puntero de la herramienta en un punto final del trazado.
3. Podemos cerrar el trazado simplemente arrastrando el ratón hasta el punto en el que iniciamos el trazo.

La sensibilidad del trazado del movimiento del ratón se controla a través de la opción Encaje de curva



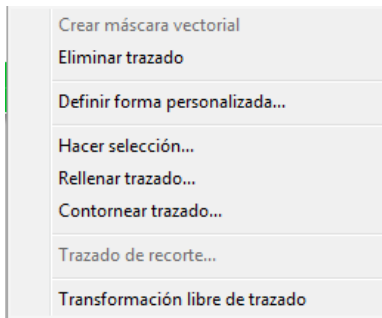
## La pluma magnética

A partir de la herramienta *Pluma de forma libre* podemos transformarla en herramienta



**Pluma magnética activando la casilla**. Arrastrar con la pluma bordeando el **objeto deseado**. Para completar el trazado que esté abierto pulsar la tecla **Intro**. Para cerrar el trazado hacer doble clic.

Una vez completada la forma podemos realizar distintas transformaciones, para ello, pulsar el botón derecho del ratón para trabajar con las opciones:



Una utilidad práctica es la de definir forma personalizada o la transformación libre de trazado

Propiedades:

**Anchura:** la herramienta detecta sólo los bordes que se encuentran dentro de la distancia especificada del puntero. Oscila entre los valores de 1 a 256

**Contraste:** Puede oscilar entre 1 y 100

**Lineatura:** Velocidad de definición de los puntos de ancla

- Si queremos dibujar un trazado a mano alzada, mientras arrastramos el ratón mantener pulsado el botón izquierdo del ratón y presionar la tecla **Alt**.
- Para dibujar segmentos rectos con esta herramienta, debemos mantener la tecla **Alt** mientras hacemos clics para dibujar segmentos rectos.

### **Actividad\_1 Herramienta Pluma**

Crear un logotipo

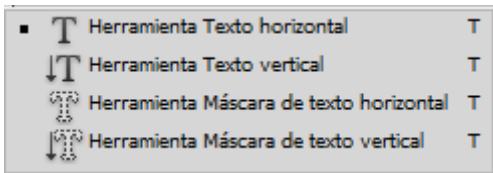
### **Actividad\_2 Herramienta Pluma magnética**


- 1.-Abrir una imagen (buscar en google rana+mundo) y trabajar con la pluma magnética bordeando la imagen y copiándola al portapapeles.
- 2.-Pegarlas en otro documento y utilizarlas para crear formas personalizadas (botón derecho sobre la forma>*definir forma personalizada*)

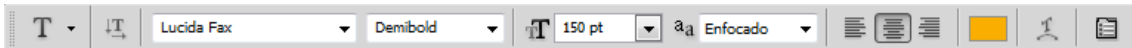
### **Actividad\_3 Herramienta Pluma magnética para crear formas personalizadas**

- 1.-Abrir una imagen tipo mapa y con la herramienta pluma magnética crear puntos de ancla bordeando la imagen. Unir el punto inicial del trazo con el punto final.
- 2.-Copiar el trazo al portapapeles y pegarlo en otro documento, trabajar con las opciones del botón derecho del ratón (*contornear trazado*, definir forma personalizada, *eliminar trazado*, etc..)





## Herramientas de Texto




Esta herramienta permite insertar texto en imágenes ya sean líneas de texto o párrafos completos. Mediante la **barra de Opciones** y el botón  **Conmutar paneles Carácter y párrafo** podemos trabajar con las distintas propiedades de texto así como crear efectos con las opciones de estilo de capa y los filtros.



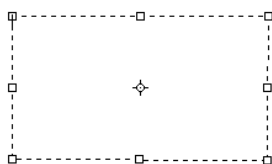
### Crear un texto (una línea)

- 1.- Seleccionar la herramienta Texto , Photoshop crea automáticamente una máscara de texto.
- 2.- Escribir un texto, seleccionarlo con el ratón y aplicarle un tipo, tamaño, alineación y color pulsando en el icono . Si queremos deformarlo pulsar en el icono  de la barra de opciones
- 3.- Para realizar futuros cambios en el texto, seleccionar primero su capa y posteriormente hacer clic en el texto o bien seleccionarlo con el ratón (todo o parte de ese texto).
- 4.- Utilizar la herramienta  **Mover** de la caja de herramientas para desplazar el texto a otra ubicación.

A una capa de texto podemos aplicarle FILTROS y ESTILOS de CAPA 

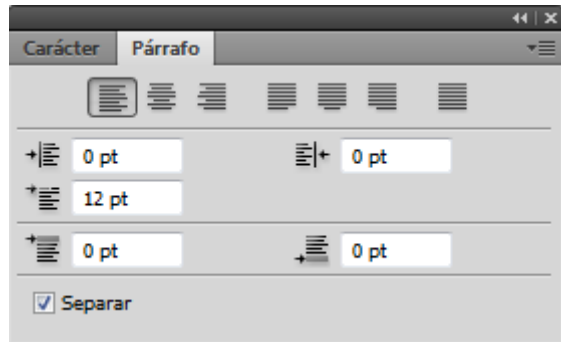
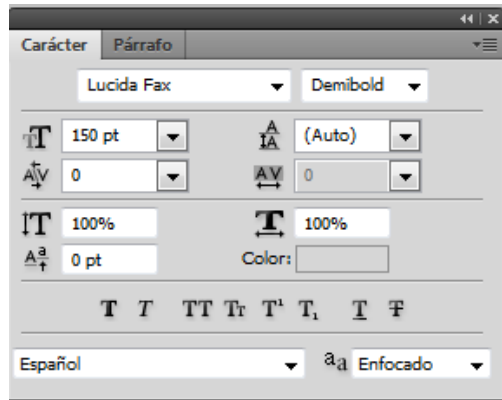
### Crear un párrafo (caja de texto de varias líneas)

- 1.- Seleccionar la herramienta Texto 
- 2.- Presionar el botón izquierdo del ratón y arrastrarlo hasta formar un cuadro de texto



- 3.- Teclear el texto o seleccionar un texto de otra aplicación como por ejemplo Microsoft Word, copiarlo al portapapeles y pegarlo en el cuadro de texto de Photoshop.
- 4.- Seleccionar el texto y trabajar con las opciones de carácter o párrafo como el interlineado, sangrías, alineaciones o el tracking para separar los caracteres.

## Paneles Carácter y Párrafo



### 5.- Podemos modificar el cuadro de texto:

1. Para cambiar su tamaño arrastrando de los tiradores.
2. Rotarlo
3. Si el cuadro de texto está seleccionado, con el botón derecho del ratón se *puede deformar el texto* para dar un efecto especial.
4. Corrección ortográfica y Buscar y remplazar texto.

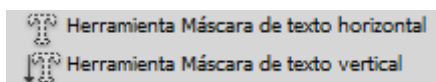
### Para tratar un texto es preciso rasterizarlo, de ese modo se convierte en un objeto:

1. Con la capa de texto seleccionada, pulsar el botón derecho del ratón y elegir Rasterizar texto
2. Una vez rasterizado el texto podemos modificarlo, para ello pulsar CONTROL +T o menú Edición>Transformar y con el botón derecho del ratón seleccionar el comando deseado (rotar, voltear, deformar, etc..)
3. Aplicar Opciones de fusión y comprobar como afecta a la capa de texto

### Actividad 1 de Texto

- 1.-Abrir una imagen
- 2- Crear un texto en horizontal (insertar un tipo de letra, tamaño, color,etc..)
- 3.- Crear otro texto en vertical debajo del anterior
- 4.- Deformar alguno de los dos textos

Las herramientas **Máscara de texto horizontal y vertical** crean un contorno de selección con la forma del texto tecleado, es decir crean una máscara de fusión en la capa activa, como si realizásemos un tipo de selección con otra herramienta. Es muy útil para crear textos con relleno de imágenes




## Ejemplo

- 1.- Empezar un nuevo documento y **Colocar** una imagen (rasterizar la capa posteriormente) o poner un color de fondo a la capa.
- 2.- Seleccionar la herramienta **Máscara de Texto horizontal o vertical** y escribir un texto
- 3.- Hacer clic en la capa (ventana capas), con lo cual veremos la selección del texto
- 4.- Podemos:
  - Pulsar las teclas CONTROL +C y crear un nuevo documento para pegar en él con las teclas CONTROL +V
  - O bien
  - Menú Selección>Invertir y la tecla Supr





## Actividad 2.- de Máscaras de texto

- 1.- Abrir una imagen
- 2.- Seleccionar la herramienta **Máscara de texto horizontal o vertical** y escribir un texto con un tamaño de letra grande y modo nítido.
- 3.- Seleccionar menú Edición>Copiar y seguidamente Edición>Pegar (CONTROL +C y CONTROL + V)
- 4.- En la nueva capa creada con el texto, pulsar el botón  **Estilo de capa** y asignar un estilo de *Bisel y relieve*




## Actividad 3.- Texto con imágenes de fondo o relleno

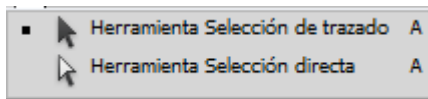
- 1.- Crear un nuevo documento
- 2.- Colocar una imagen y rasterizar capa
- 3.- Editar un texto con tamaño grande
- 4.- Arrastrar (panel capas) la capa de la imagen sobre la capa del texto
- 5.- Botón derecho sobre la imagen y **Crear máscara de recorte**
- 6.- Probar a mover la imagen para ajustar con la herramienta Mover . Si vamos a exportar el texto a otra aplicación:
  - 1º.- Combinar todas las capas
  - 2º.- Recortar la capa combinada con la herramienta Recortar 





#### Actividad 4.- Otro método para mostrar texto con imágenes de fondo o relleno

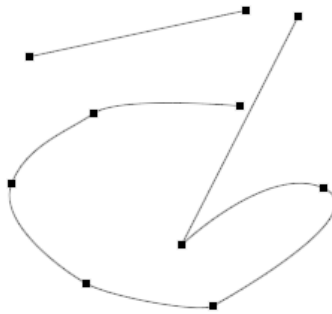
- 1.- Crear nuevo documento
- 2.- Aplicar relleno con color de fondo negro
- 3.- Escribir un texto con letra grande
- 4.- Abrir una imagen y arrastlarla a la ventana que contiene el texto
- 5.- Seleccionar la capa de la imagen
- 6.- En Modos de fusión, insertar **Color más oscuro**
- 7.- posteriormente recortar la imagen con .

## Herramientas de Selección de trazado y Selección directa



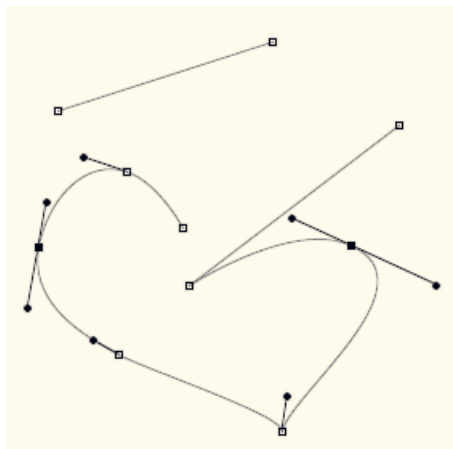
Estas herramientas se utilizan cuando previamente se han creado trazados con la herramienta Pluma (los trazados son un conjunto de puntos de ancla y/o uno o varios segmentos de forma curva o recta que estén situados entre dos puntos de ancla).

- 1.- Realizar un trazo con la herramienta Pluma  o Pluma de forma libre
- 2.- Seleccionar la herramienta **Selección de trazado**  y hacer clic en el trazado, se crean los puntos de ancla:



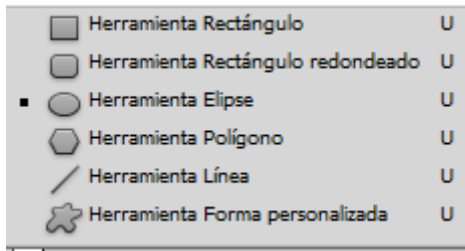
- Para seleccionar varios trazos: hacer clic con la herramienta Selección en el primero de los trazos deseados y para seleccionar el resto de trazos mantener pulsada la tecla **Mayúscula**.
- Para deseleccionar los trazos hacer clic en un lugar libre del documento.

- 3.- Hacer clic en la herramienta de **Selección directa**  y clicar sobre los puntos de ancla del trazado, se mostrarán los tiradores.



- 4.- Modificar la forma del trazado variando la posición del punto en la dirección deseada

## Herramientas de Forma




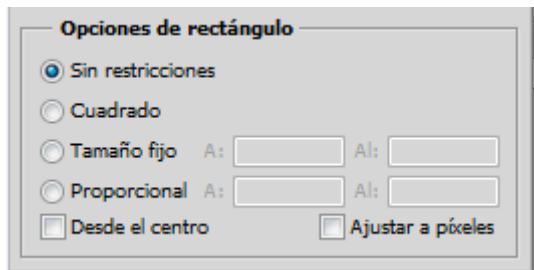
Permiten dibujar líneas, rectángulos, rectángulos redondeados, polígonos, elipses y formas personalizadas (véase *Ejemplo 1*)

- 1.- Seleccionar la herramienta rectángulo, rectángulo redondeado, etc..
- 2.- Arrastrar en el documento para crear la forma.
- 3.- Indicar el color o el estilo a aplicar a la forma

En la barra de opciones, podemos establecer las opciones de geometría:



Pulsar en el desplegable  en *Opciones de geometría* cada herramienta de forma que seleccionemos mostrará un recuadro con las características modificables para adaptar la herramienta a nuestras necesidades.



Opciones:



**Sin restricciones:** Dibuja el objeto sin ningún tipo de restricción


**Cuadrado:** Dibuja un cuadrado

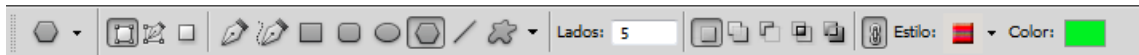
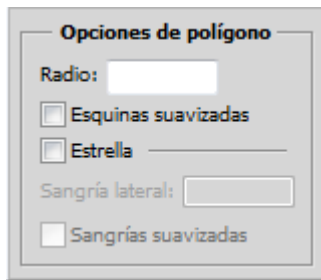
**Tamaño fijo:** permite indicar la altura y la anchura en cm. Y el objeto se mostrará con esas medidas.

**Proporcional:** Proporción de la altura con respecto a la anchura que debe tener el rectángulo.

**Desde el centro:** El objeto se dibuja partiendo del centro.


- Las opciones de **rectángulo redondeado**  son iguales a rectángulo salvo que se puede añadir el radio del ángulo para el redondeo de los lados. A mayor valor de radio más redondeados serán los lados del rectángulo.
- La herramienta elipse  tiene las mismas opciones que el rectángulo y el rectángulo redondeado pero incluye la opción *Círculo*.

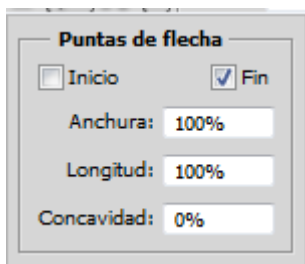
- La herramienta polígono  permite insertar además del radio del polígono, suavizar las esquinas y activar la forma de estrella



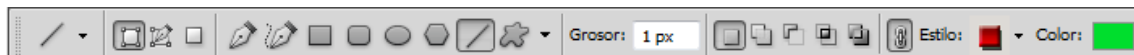
Seleccionar la herramienta Geometría del desplegable  e indicar el número de lados, el radio y si deseamos activar la forma de estrella.

Trabajar con estas opciones y los lados para crear formas irregulares

- La herramienta Línea  incluye en sus opciones de geometría la posibilidad de convertir una línea en flecha activando las casillas Inicio y fin (si seleccionamos ambas tendremos una flecha bidireccional)



- 1.- Seleccionar la herramienta Línea, indicar las opciones de geometría, si deseamos punta de flecha de inicio o fin, la anchura, la longitud y concavidad y el grosor.
- 2.- Arrastrar en el documento para crear la forma.
- 3.- Una vez creada la forma se puede transformar con Control + T y aplicar el color o estilo deseado en la barra de opciones.




Nota: En el **grosor** podemos indicar la medida en centímetros o píxeles basta con escribir **cm** o **px** . El **color** se puede asignar también haciendo doble clic en la miniatura de la capa




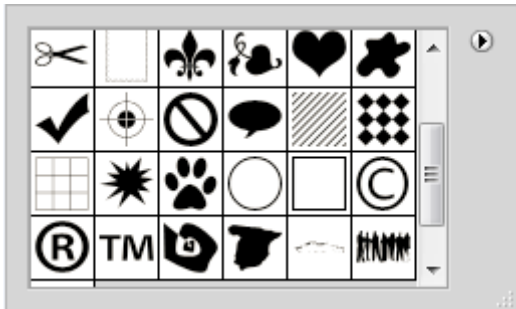
de forma

Si no activamos las opciones de inicio o fin se crea una recta con el grosor indicado. Si deseamos una flecha estándar, activar casillas Inicio o Fin y en anchura y longitud asignar el valor de 200% . Mantener la tecla de mayúsculas seleccionada para crear una recta proporcionada

- Herramienta Forma personalizada , permite elegir entre una variedad de formas preestablecidas. Se pueden personalizar las formas y posteriormente guardarlas.



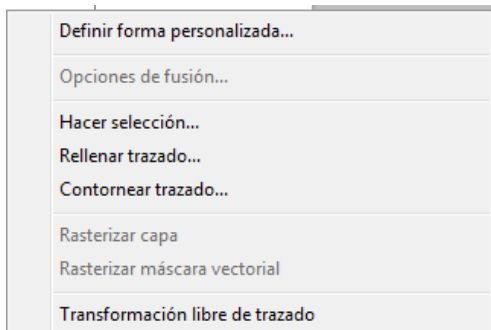
1.- Seleccionar la herramienta Forma, elegir el color frontal para la forma y pulsar en la barra de opciones en la lista desplegable **Forma**: para elegir una forma preestablecida o pulsar en el icono  para añadir más formas por ejemplo; Adornos , Animales, Azulejos, etc..



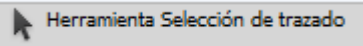
2.-Arrastrar en el documento o imagen la forma elegida

### Modificar una forma

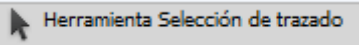
(A).-Si hemos creado una *forma de rectángulo, línea, polígono o rectángulo redondeado* y deseamos colorearla, transformarla o convertir a forma personalizada, pulsar sobre la forma con el botón derecho del ratón para visualizar las opciones




(B).-Si hemos creado una forma con la herramienta Forma personalizada, para transformarla, colorearla ,convertir a forma personalizada, etc..

1. Seleccionar la forma haciendo clic con la herramienta 
2. Pulsar el botón derecho del ratón para mostrar las opciones

### Para eliminar cualquier forma:


- 1.- Seleccionar previamente la herramienta 
- 2.- Hacer clic en la forma y con el botón derecho elegir **Eliminar trazado...**

### Definir trazado y guardarlo como forma

- 1.- En un documento nuevo seleccionar alguna herramienta de forma y realizar un trazado o bien utilizar la herramienta Pluma  y crear una forma.
- 2.- Con el botón derecho del ratón seleccionar **Definir forma personalizada...**
- 3.- Asignar un nombre a la forma. La forma quedará almacenada en la galería de formas personalizadas.



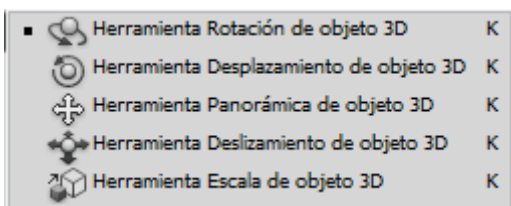
Para aplicar un estilo a una forma:

- Seleccionar icono Capa de forma  en la barra de Opciones de Formas
- Elegir el estilo deseado en la ventana Estilos (menú Ventana>Estilos)

**Nota:** Si utilizamos la herramienta Pluma y seleccionamos *Forma de capa*, podemos aplicar un color desde la barra de opciones y luego aplicarle un estilo de capa (ya sea Estilo o estilos de fusión).

Si utilizamos la herramienta Pluma y seleccionamos *Trazados*, podemos aplicar un color con el botón derecho del ratón >*Rellenar trazado* y posteriormente Eliminar los bordes o trazado con *Eliminar trazado* luego aplicarle un estilo de capa (ya sea Estilo o estilos de fusión).

## Herramientas de Movimiento, rotación y escala de un objeto 3D



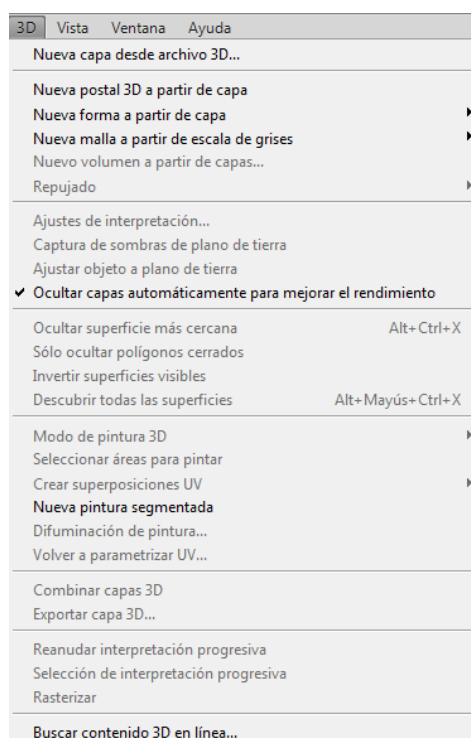
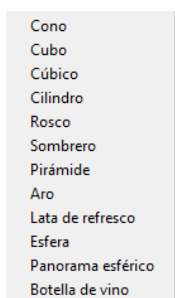
Estas herramientas permiten mover, rotar o cambiar la escala de un objeto 3D. Previamente se requiere seleccionar el **menú 3D** y activar **Nueva postal 3d a partir de capa**



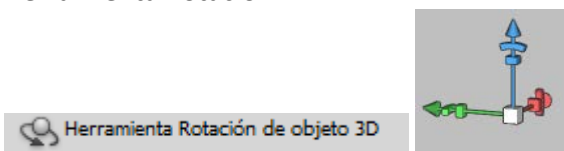
1. Crear un nuevo documento e insertar un objeto o bien abrir una imagen
2. Seleccionar menú 3D>Nueva postal 3D a partir de capa
3. Trabajar con la barra de opciones

Si abrimos o colocamos una imagen podemos transformarla a :

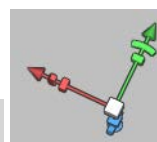
- 1.-Abrir la imagen o el documento
- 2.- Seleccionar 3D>**Nueva forma a partir de capa**
- 3.- Trabajar con la barra de opciones



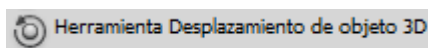
### Herramienta Rotación



Arrastrar hacia arriba o hacia abajo el cursor para **rotar** la imagen alrededor de su **eje X**. Mantener pulsada la tecla ALT a medida que arrastramos el cursor para desplazarlo.

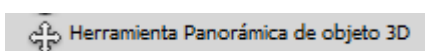


### Herramienta Desplazar



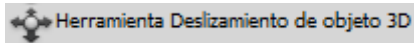
Arrastrar el cursor de lado a lado para **rotar** la imagen alrededor de su **eje Z**.

### Herramienta Arrastrar



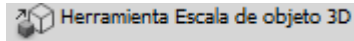
Arrastrar el cursor de lado a lado para **mover** la imagen horizontalmente o verticalmente. Mantener pulsada la tecla ALT a medida que arrastramos el cursor para desplazar el modelo en la **dirección Z/X**

## Herramienta Deslizar




Arrastrar el cursor de lado a lado para **mover** la imagen horizontalmente o hacia arriba o hacia abajo para atraerlo o alejarlo. Mantener pulsada la tecla ALT a medida que arrastramos el cursor para desplazar el modelo en la **dirección X/Y**


## Cambiar la escala

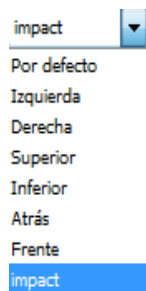


Arrastrar el cursor hacia arriba o hacia abajo para ajustar la escala al modelo, haciéndolo más grande o más pequeño. Mantener pulsada la tecla ALT a medida que arrastramos el cursor para ajustar a escala la imagen en la dirección Z

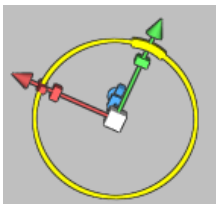
Pulsar en el icono  de la barra de opciones para volver a la posición inicial, también se puede hacer uso de los ejes X,Y y Z de la barra de opciones para ajustar la escala o la rotación.

En la lista desplegable **Posición**, podemos seleccionar la posición en la que deseamos trabajar con el objeto 3D.

**Nota:** Si hemos adecuado un objeto con las distintas herramientas de desplazamiento, arrastrando, deslizando o cambiando la escala, podemos guardar el efecto pulsando en la barra de opciones sobre el icono  y asignando un nombre. Este nombre se mostrará en el desplegable Posición:

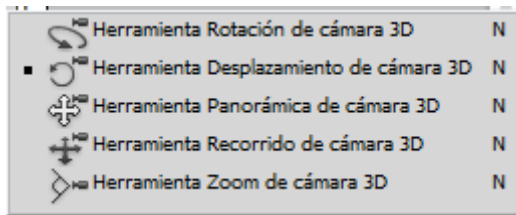


Los indicadores pueden servirnos para trabajar con las distintas herramientas





## Herramientas de desplazamiento de la cámara 3D



Estas herramientas permiten desplazar el punto de mira de la cámara dejando fija la posición del objeto 3D.

**Barra de opciones Desplazamiento de cámara:**



### Herramienta Orbitar Herramienta Rotación de cámara 3D

Arrastrar el cursor para orbitar la cámara en la dirección X o Y. Mantener pulsada la tecla ALT a medida que arrastramos el cursor para desplazar la cámara

### Herramienta Desplazar Herramienta Desplazamiento de cámara 3D

### Herramienta Desplazar con panorámica Herramienta Panorámica de cámara 3D

Arrastrar el cursor para desplazar la cámara en gran angular en la dirección X o Y. Mantener pulsada la tecla ALT a medida que arrastramos el cursor para desplazar la cámara en la dirección X o Z

### Herramienta recorrido Herramienta Recorrido de cámara 3D

Arrastrar el cursor para que la cámara realice un recorrido de translación Z y rotación Y. Mantener pulsada la tecla ALT a medida que arrastramos el cursor para hacer el recorrido en la dirección Z/X (translación Z y rotación X).

### Herramienta Zoom Herramienta Zoom de cámara 3D

Arrastrar el cursor para cambiar el campo de visión de la cámara (campo de visión máximo 180º)

### Vista Vista: Vista a medi...

En este desplegable podemos seleccionar la vista más adecuada par nuestro trabajo.

### Guardar vista actual

Activar este botón para guardar la vista actual, funciona como una captura de imagen

### Eliminar la vista actualmente seleccionada

Borra la vista que esté seleccionada en ese momento

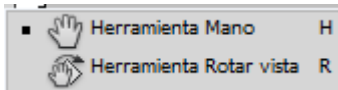
### Cámara de perspectiva

Muestra líneas paralelas que convergen en puntos de fuga. Solamente estará disponible si está seleccionada la herramienta Zoom

### Cámara ortográfica

Mantiene las líneas paralelas sin convergencia. Solamente estará disponible si está seleccionada la herramienta Zoom.

## Herramientas de movimiento y rotación



### Herramienta Mano

Cuando la imagen es más grande que la ventana que la contiene es preciso utilizar la herramienta Mano, al activar esta herramienta se muestra la barra de opciones de mano para que podamos desplazar la imagen por el área visual de la ventana.

La barra de opciones de la herramienta nos permite:



- **Desplazarse por todas las ventanas.**-Esta opción desplaza a la vez con la herramienta todas las ventanas que estén abiertas en ese momento
- **Píxeles reales.**- la imagen adopta el tamaño del 100%
- **Ajustar a pantalla.**- Amplia la ventana de la imagen hasta que llene toda la pantalla vertical u horizontalmente
- **Tamaño de impresión.**- Indica el tamaño de la imagen si fuésemos a imprimirla.


### Herramienta Rotar Vista

Rota el lienzo sin afectar a la imagen. Sólo está disponible si tenemos activada la opción **OpenGL**.

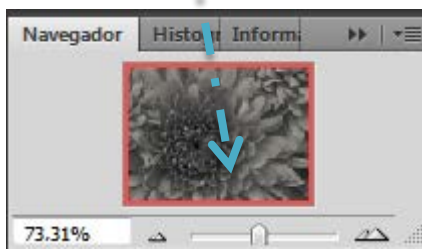
Para activar OpenGL:

1. Menú Edición>Preferencias>Rendimiento
2. Activar la casilla Habilitar dibujo OpenGL

### Herramienta Zoom

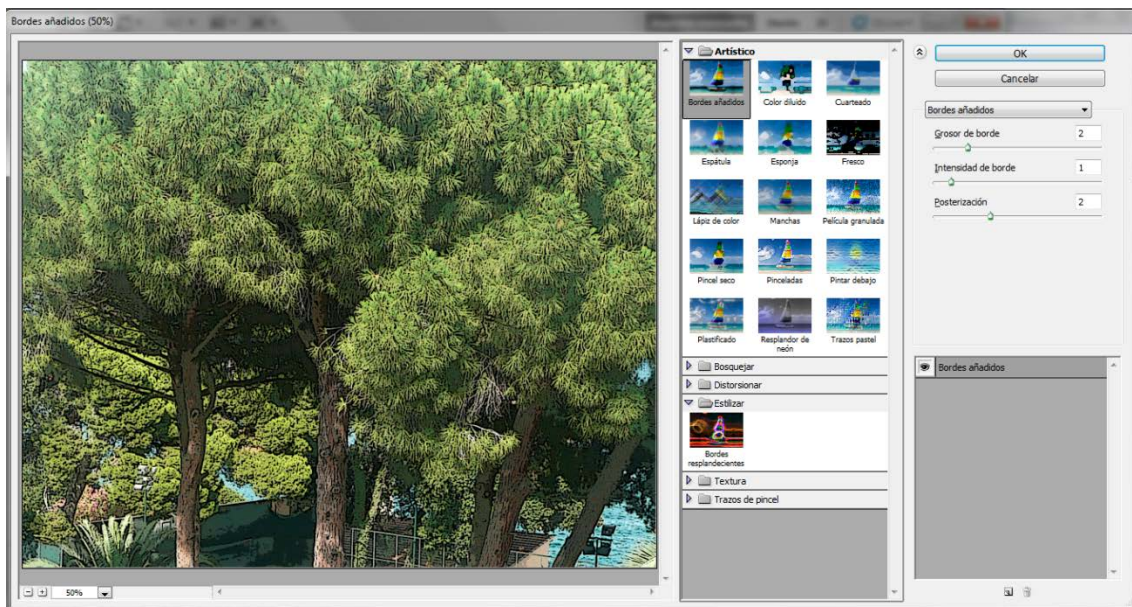
Permite ampliar o reducir el tamaño de la imagen actual, para reducir, hacer doble-clic en la herramienta mano  o bien pulsar la tecla ALT se mostrará la lupa con el signo menos.

Otra herramienta efectiva para ampliar el área a visualizar se encuentra en el menú **Ventana>Navegador** y luego arrastramos la pestaña para movernos por la imagen.



## Filtros

Permiten crear efectos especiales en las imágenes, se pueden retocar, distorsionar, insertar relieves, incluir efectos o convertir la imagen



  
Zoom

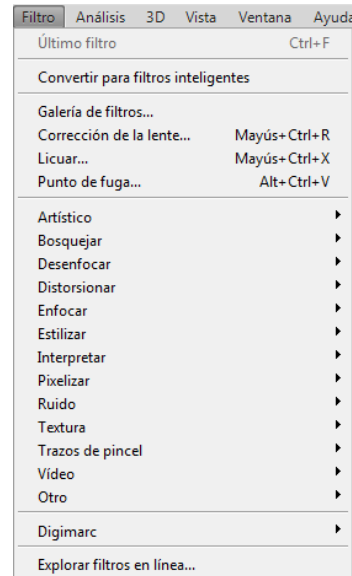
Los filtros se pueden aplicar a:

- La capa activa o a una selección
- Se pueden acumular utilizando la **Galería de filtros**
- Todos los filtros pueden aplicarse individualmente
- A las imágenes en modo mapa de bits o de color indexado no se pueden aplicar filtros.
- Algunos filtros no pueden aplicarse en imágenes RGB

Para aplicar filtros a una imagen seleccionar el menú **Filtro** o La **Galería de filtros** en ese mismo menú.

- 1.- Seleccionar una imagen completa o a una selección de la misma.
- 2.-Menú **Filtro>Galería de filtros** o bien activar los filtros que se muestran en el menú filtro y que no se visualizan en la galería (ver ilustración de la derecha).
- 3.- Seleccionar el filtro deseado y pulsar OK.

Para reducir el tamaño de la imagen de la vista previa utilizar el zoom de la parte inferior izquierda.



### Algunos filtros especiales

#### ✓ Corrección de lente

Permite la distorsión esferoide producida por las lentes.

#### ✓ Desenfoque de superficie

Se utiliza para desenfocar una imagen mientras se preserva los bordes de la misma. Se aplica en muchas ocasiones para retocar fotografías creando un aspecto de piel suave que disimula las arrugas (lifting).

- 1.- Abrir una imagen
- 2.- Duplicar la imagen para comprobar luego el efecto (Imagen>Duplicar... y asignar un nombre a la copia). La imagen se muestra en otro documento.
- 3.-Seleccionar el documento que contiene la imagen duplicada.
- 4.-Menú **Filtro>Desenfocar>Desenfoque de superficie**.



Radio.- Indica el área que tendrá el área para suavizar el ruido.

Umbral.- delimita la cantidad de desenfoque en toda la imagen.

Utilizar los botones + y – para aumentar o disminuir el zoom

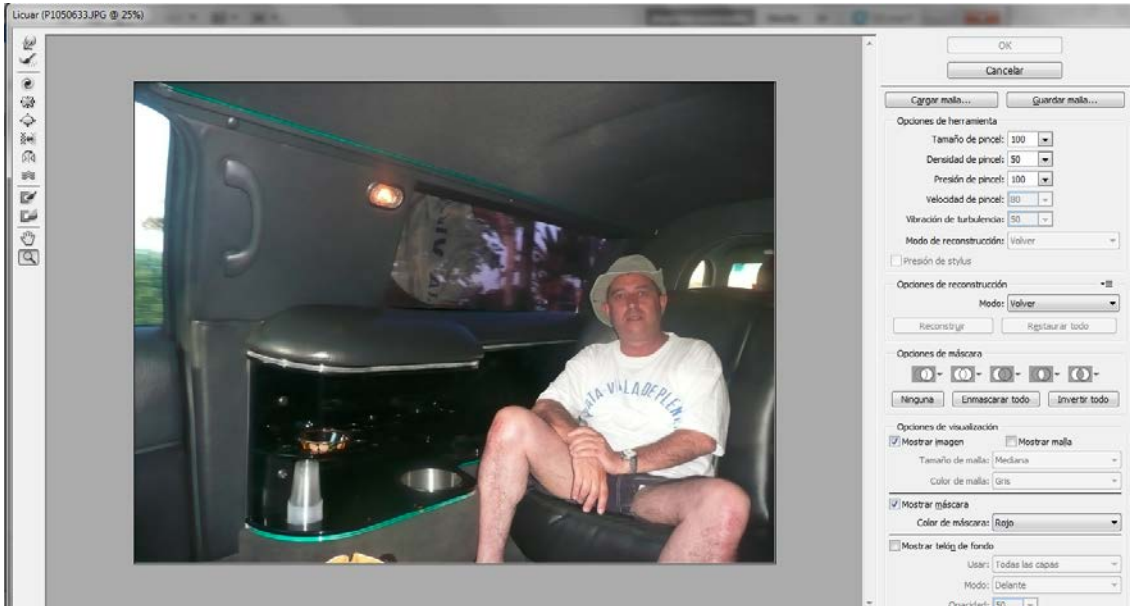
Aumentar el ruido y el umbral hasta dejar la imagen a nuestro gusto


- 5.- El filtro se aplica a toda la imagen, para corregir los detalles y dar más realismo a la imagen:

- Duplicar la capa y añadir una máscara de capa 
- Con la máscara de capa seleccionada, elegir la herramienta Pincel , tamaño del pincel 30 y opacidad 45%
- Color frontal > negro
- Pintar sobre las zonas a corregir

## ✓ Filtro Licuar

Permite distorsionar imágenes, rostros y expresiones (se utiliza para realizar caricaturas)



Trabajar con las herramientas del lateral izquierdo y sus atributos en la zona derecha para crear efectos especiales. La herramienta **Reconstruir**  restablece la imagen, basta con repasar por las áreas modificadas.

## ✓ Deformar

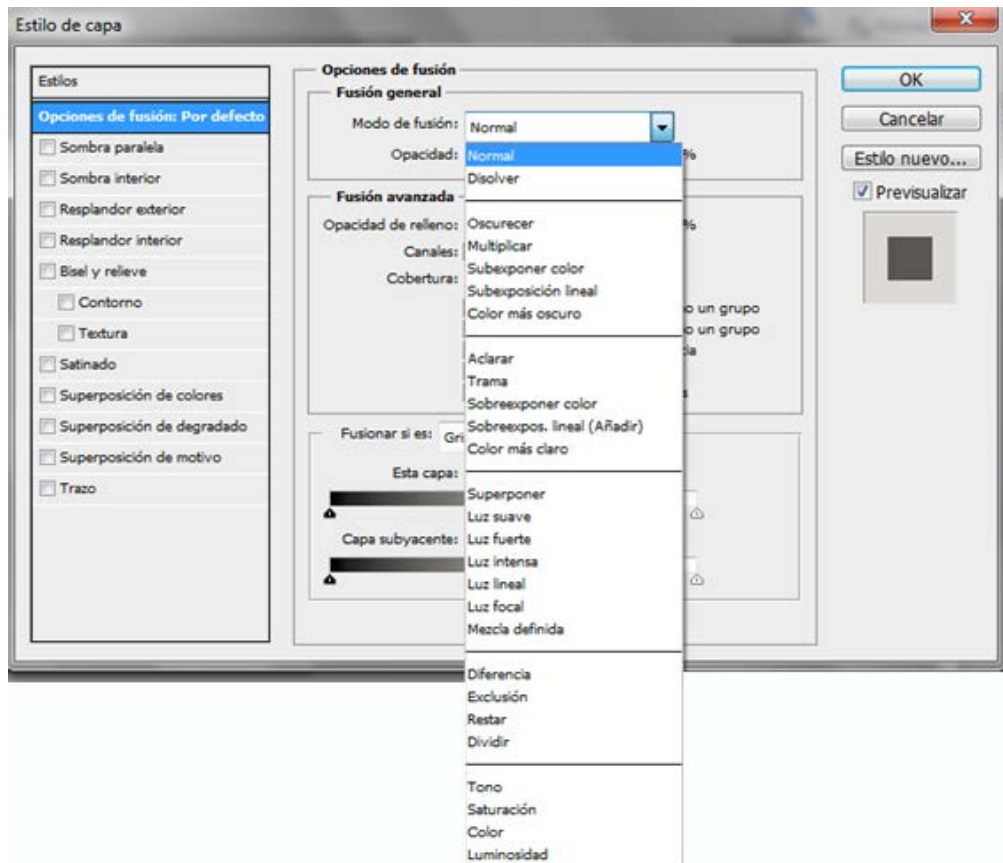
Es un comando (no filtro) que distorsiona el contenido de una capa, ya sea imagen o texto.

1. Insertar la imagen o texto, si se trata de un texto tenemos que rasterizarlo para que se convierta en un objeto. En la capa con el botón derecho del ratón → **Rasterizar texto**
2. Menú **Edición > Transformar o CONTROL + T** y posteriormente con el botón derecho elegir **Deformar**



3. En la rejilla que se muestra, arrastrar de los tiradores hasta adecuarlo a nuestro gusto, posteriormente si necesitamos aplicar un efecto, trabajar con las **Opciones de fusión** y los **Modos de fusión**.

Nota: Si hemos insertado un texto en una imagen, probar dentro de las opciones de fusión el modo de fusión **Luz suave**.



## MODOS DE FUSION

Es la manera en que se mezclarán unos colores con otros. Se podrá elegir uno de ellos en cualquier herramienta de dibujo.

**Normal:** es el usado con más frecuencia. El color de la herramienta tapa completamente el gráfico.

**Disolver:** igual que el normal pero los pixels se mezclan de forma aleatoria dejando huecos.

**Detrás:** idéntico al modo normal, pero solo pintará donde haya zonas transparentes.

**Multiplicar:** el valor numérico del color con que pintemos, el frontal, se multiplicará por el valor numérico del color de la imagen de fondo. Se suelen conseguir colores oscuros.

**Trama:** funciona igual que el anterior pero se multiplica por valores negativos. Resultando así colores claros.

**Superponer:** los colores se mezclan mientras las luces y sombras se respetan.

**Luz suave:** dependiendo del tono del color elegido se generan resultados oscuros o claros.

**Luz intensa:** dependiendo de la luminosidad (la cantidad de gris) del color el dibujo se aclara u oscurece el resultado.

**Sobreexponer color:** los colores se aclaran y el gráfico se hace más luminoso. Si se usa en zonas claras se generan zonas casi blancas, si se aplica en zonas oscuras casi no se nota el efecto.

**Subexponer color:** los colores de fondo se hacen más oscuros. No se nota en el negro y blanco.

**Oscurecer:** si el color con que se pinta es más oscuro que el de fondo, los pixels se pintarán de este color, si el fondo es más claro no se modificará el fondo.

**Aclarar:** al contrario que el modo anterior.

**Diferencia:** busca el valor de luminosidad del píxel de fondo, y el resultado será la diferencia con el frontal o a la inversa dependiendo de cuál tiene mayor valor.

**Exclusión:** igual que el modo anterior pero con resultados más suaves. Si se pinta con blanco se obtiene el negativo de la imagen, pero si se pinta con negro no ocurre nada.

**Tono:** el resultado depende de la luminosidad y saturación del color de fondo, y del tono y color con que se pinta.


**Saturación:** no se notarán los efectos en zonas sin color. Se conservará la luminosidad y tono del documento y se sumará la saturación del color con que se pinte.

**Color:** tomará la luminosidad del documento de fondo y la saturación y tono los toma del color frontal.

**Luminosidad:** toma el tono y saturación del documento y la luminosidad del color de fusión. Es el efecto contrario al que produce el modo anterior. (Ver [modos de fusión entre capas](#))

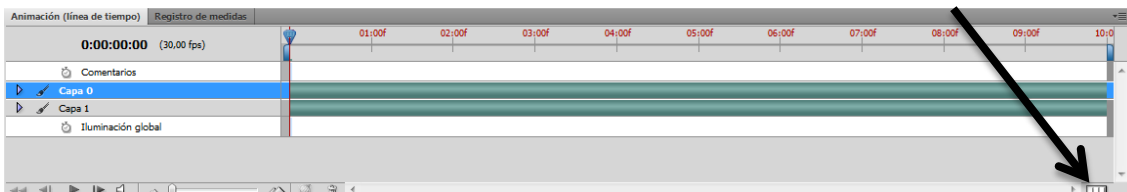


# Animación- Creación de banner

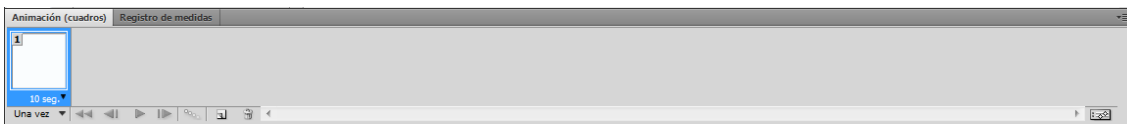
Una animación es una combinación de capas que activaremos o desactivaremos para cada cuadro de animación que vayamos creando. Se trata en definitiva de una película con sus distintos fotogramas en la cual indicaremos la capa que se mostrará pulsando para ello en el panel capas en  para visualizar o no la capa deseada.



## (A).-Animación intercalando cuadros de animación

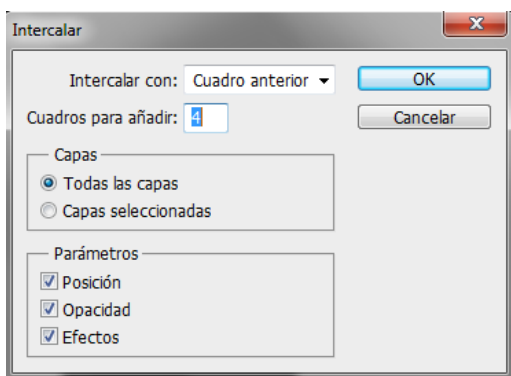
1. Crear un nuevo documento (p. ej 170 \* 170) y poner un color de fondo deseado
2. Activar **Menú Ventana>Animación** y activar el botón **Convertir en animación de cuadros**



Se mostrará:



3. Pulsar el botón Duplicar cuadros 
4. Editar un texto y colocarlo a la izquierda del primer cuadro de la ventana Animación (sin que se muestre).
5. En el segundo cuadro (cuadro duplicado) mover el texto a la derecha (sin que se muestre)
6. Pulsar el botón  Intercalar cuadros de animación, se mostrará el cuadro de diálogo Intercalar:




7. Indicar el número de animaciones en el apartado Cuadros para añadir y dejar activados todos los parámetros preestablecidos y pulsar OK
8. Seleccionar todos los cuadros de la ventana animación (clic en el primero y tecla mayúsculas y clic en el último para seleccionar todos).





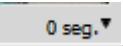




9. pulsar en la flecha que muestra el tiempo de duración en segundos y establecer el retardo en el que aparecerá cada cuadro y la duración.



10. Por último pulsar en la flecha  para reproducir los fotogramas

### (B).-Animación intercalando capas8fotogramas)ç

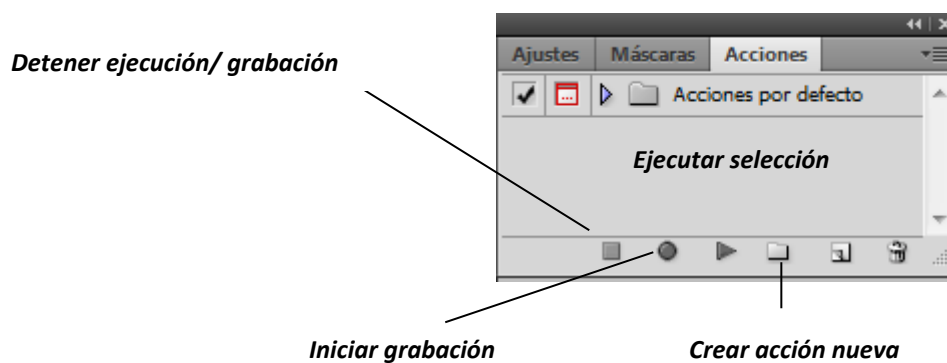
1. Crear un nuevo documento (p. ej 170 \* 170) y poner un color de fondo deseado.
2. Distribuir en las distintas capas las imágenes y textos que deseemos para la animación (poner un nombre a cada capa para seguir un orden).
3. Menú Ventana >Animación
4. Crear tantos cuadros de animación como necesitemos en el panel de animación pulsando en el botón  (**Duplica los cuadros seleccionados**).
5. Seleccionar las capas que irán en los cuadros activando la visualización de las capas  o desactivando las mismas en la ventana de capas a la vez que seleccionamos el cuadro de animación que ocupará.
6. Por último, seleccionar todos los cuadros de animación (clic en el primero y antes de seleccionar el último pulsar la tecla de empezar mayúsculas)y pulsar en el borde inferior del cuadro de animación para insertar un **tiempo de duración** para cada cuadro .
7. Indicar el **tiempo de repetición** en la parte inferior izquierda del panel de cuadros  y pulsar el botón para reproducir.
8. Si necesitamos borra algún cuadro pulsar el botón de la papelera 

**Guardar los banner como GIF. Menú Archivo>Guardar para Web y dispositivos...**

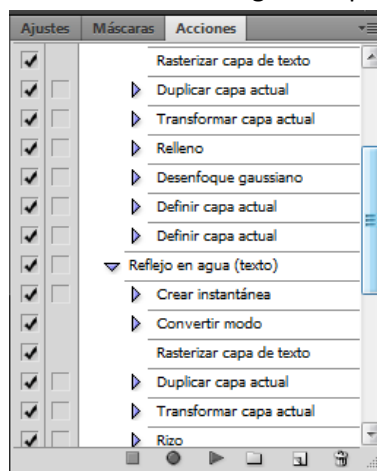
## Acciones automáticas

Se trata de un conjunto de comandos que se ejecutan en un archivo o en un lote de archivos. Se generan desde el panel Acciones y crean una secuencia de comandos repetitiva que nos permiten ahorrar tiempo. Las acciones se guardan por defecto en el panel Acciones para futuras sesiones.


Por ejemplo grabar una acción que consista en la creación de un documento nuevo, dibujar una forma, colorearla, cambiar el modo de la imagen, imprimir una imagen, etc.. aunque no todos los procesos se pueden grabar si es posible controlar las tareas o establecer detenciones.



1. Activar en el menú **Ventana>Acciones**
2. Photoshop crea una serie de acciones por defecto que se pueden ver si pulsamos en la flecha Acciones por defecto.
3. Para ver los diferentes pasos que contiene una acción hacer clic en la flecha de cada acción (a la izquierda) ver ilustración en la siguiente página.





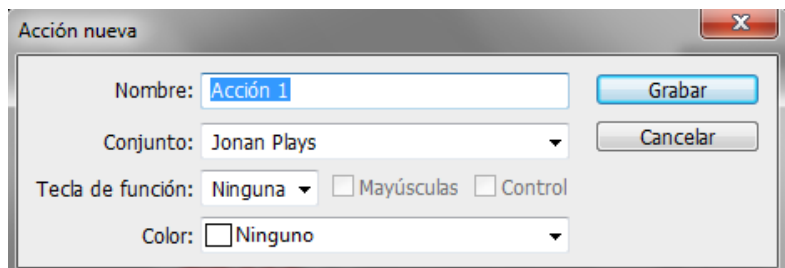
## Aplicar una acción predefinida


1. Crear un nuevo documento y editar un texto a un tamaño de 100 px.
2. Abrir el panel Acciones y seleccionar la acción Reflejo en el agua
3. Pulsar el botón  **Ejecutar selección**

## Crear un grupo de acciones y grabar acciones






Para organizar las acciones que vayamos grabando es aconsejable crear un grupo y asignarles nombres a las distintas acciones:

1. Pulsar el botón **Crear nuevo grupo**  y asignar un nombre al nuevo grupo
2. Seleccionar el grupo (si no está creado el grupo realizar el paso anterior)
3. Pulsar el botón **Crear Acción nueva**  del panel acciones, asignar un nombre a la acción y pulsar el botón **Grabar**.



4. En el apartado *Tecla de función* podemos elegir una tecla que realizará la acción cuando se grabe.
5. A partir de este momento actuaremos como si empezásemos por primera vez con un nuevo documento  realizando todos los pasos que llevaríamos a cabo para una tarea determinada y al finalizar todo el proceso pulsamos el botón **Detener Grabación/Ejecución** para grabar todo.

Ejemplo:

1. Seleccionar Menú Ventana>Acciones, crear un nuevo grupo  llamado *Formas*
2. Pulsar botón **Crear Acción nueva**  y almacenarlo en el grupo creado
3. Nombre: Star
4. Archivo>Nuevo→400 x 300, color RGB, fondo blanco
5. Seleccionar *la Herramienta polígono* y en la opciones del polígono (barra de opciones) activar estrella y lados 5
6. Dibujar la forma en el documento
7. Seleccionar la herramienta selección de trazado  y hacer clic en la forma. Con el botón derecho del ratón >*Rellenar trazado* y seleccionar un color.
8. Pulsar por último el botón  **Detener Grabación/Ejecución**
9. Cerrar el documento y no guardarlo
10. Para comprobar la acción creada pulsar en el botón  **Ejecutar selección**

# Impresión

Antes de imprimir un documento es preciso tener en cuenta:

- **Resolución de la impresora**

La resolución de impresión de una imagen se mide en **dpi** (*puntos por pulgada*) es el número de puntos de tinta por pulgada que generan las impresoras láser o en **ppp** (*píxeles por pulgada*) el número de píxeles de la imagen que la impresora colocará en cada pulgada de papel impreso.

Las impresoras láser suelen utilizar una resolución de 600 a más de 1200 dpi.

Las impresoras de inyección de tinta oscila entre 300 y 1400 dpi.

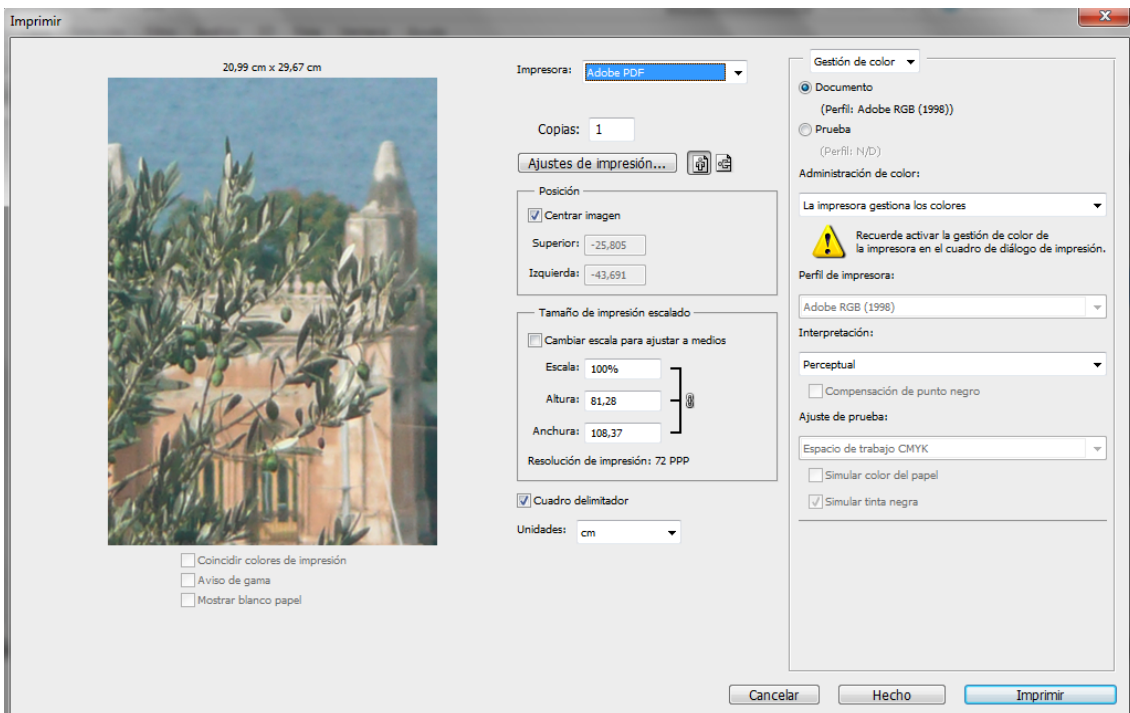
Los valores recomendados de impresión son 150 ppp para una impresora de sobremesa o doméstica y 300 ppp para impresión profesional.

- **Frecuencia de trama o lineatura**

Para imprimir imágenes en escala de grises o separaciones de color, hace referencia a la cantidad de puntos de impresora o celdas de una trama de semitonos.

## Para imprimir un documento

1. Menú archivo>Imprimir
2. Se muestra el cuadro de diálogo Imprimir, opciones de impresión
  - Vista previa
  - Impresora
  - Copias
  - Ajustes de impresión
  - Posición: indicar si queremos centrar la imagen o dejar unos márgenes de impresión
  - Tamaño de impresión de escalado



- Una vez concluidas las modificaciones del cuadro de diálogo pulsar el botón pulsar el botón **Imprimir**

## El color

Existen varios modos de color o modos de visualización del color en Photoshop:

- **RGB:** compuesto por rojo, azul y verde (utilizado para Web)

Son los colores de luz llamados primarios y la combinación de estos colores se obtiene los colores secundarios. Los monitores de ordenador se basan en este sistema. Cuando se superponen los tres haces de luz, se genera el color blanco (colores aditivos). A cada pixel que se muestra en pantalla, se le asigna un valor de intensidad de 0 (negro) a 255 (blanco) para cada uno de los componentes RGB.

- **CMYK:** Cian, magenta, amarillo, y negro (utilizado para impresión de documentos) Utiliza el sistema de colores sustractivo, ya que al imprimir la imagen no se añaden luces, sino que de Photoshop de RGB a CMYK se le restan. Cuando vemos una imagen en papel, ésta absorbe luz, no la emite.. Antes de pasar al proceso de impresión de cualquier imagen en color es necesario transformarla en cuatricomía. Al convertir una imagen en photoshop de RGB a CMYK se genera una separación de colores. Es mejor trabajar en modo RGB y una vez finalizado el trabajo realizar la conversión a CMYK ya que CMYK ocupa más espacio en disco.

- **Modo HSB**

Está basado en la percepción del ojo humano y depende del **Tono**, **Saturación** y **Brillo**.

**Tono**.- onda de luz que se refleja en un objeto. Se expresa en ángulo de 0º a 360º

**Saturación.**- o **cromacidad** es la intensidad o pureza de un color, es decir, la cantidad de gris que tiene un determinado color. Varía entre 0% y 100%

**Brillo.**- Es la intensidad (claridad u oscuridad) y su medida va del 0% negro al 100% blanco

➤ **Modo color Lab**

Está basado en tres componentes

L: luminosidad, es el color negro siendo L=0 y el blanco es L=100

A: es el componente cromático, del verde al rojo

Se utiliza para imágenes Photo CD y editar luminosidad.

➤ **Modo escala de grises**

Son imágenes de 8 bits y pueden llegar a tener 256 tonos distintos en la escala de gris. Los valores van del 0 negro al 255 blanco, también se puede medir en porcentajes.

➤ **Modo mapa de bits**

Utiliza el blanco y negro para representar los píxeles de una imagen.

➤ **Modo Duotono**

Se crean las imágenes en dos colores, tres colores y cuatro colores, utilizando de dos o cuatro tintas personalizadas. Para poder utilizar este modo, la imagen debe haber sido transformada en escala de grises.

➤ **Modo color indexado**

Con una paleta de colores hasta 256 colores hace que el archivo se reduzca considerablemente.

Al convertir una imagen al modo Color Indexado, se crea una tabla de colores con el índice de los colores de la imagen.

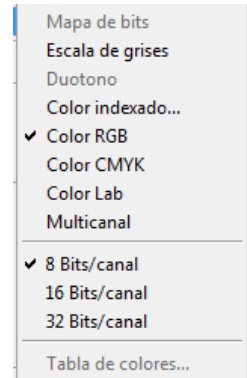
➤ **Modo multicanal**

Utiliza 256 niveles de grises y al convertir una imagen en Modo Multicanal los canales se transforman en canales de tinta plana.

Si en una imagen que esté en modo RGB, CMYK o Lab se elimina un canal, automáticamente esta imagen se transformará a modo Multicanal.

## Modificar el modo de una imagen

1. Abrir una imagen
2. Menú Imagen>Modo, se muestra el submenú:
3. Elegir el modo deseado y cambiara los distintos modos para comprobar.
4. Activar en el menú Ventana>Canales para ver los canales  
los distintos modos.



## Acciones útiles

### INVERTIR UNA IMAGEN

1. Abrir una imagen o escribir un texto
2. Menú Imagen>Ajustes>Invertir imagen (CONTROL + I)

### ABRIR UN DOCUMENTO IGUAL A OTRO

1. Abrimos la imagen a copiar (montaje)
2. Selección>Todo
3. Edición>Copiar
4. Archivo>Nuevo>Predefinir Portapapeles>OK, coge el tamaño que acabamos de copiar

Para saber el tamaño de una imagen, menú Imagen>Tamaño de imagen.

Si necesitamos reducir el tamaño de la imagen en anchura y altura a la vez, desactivar la casilla Restringir proporciones, sin embargo se recomienda no desactivar en el caso de que necesitemos trasladar esta imagen a otro documento donde hayamos insertado previamente unas medidas exactas (p. ejemplo destacados o cabeceras de la universidad).

### AUMENTAR LA IMAGEN SIN PERDER CALIDAD

- 1.- Abrir la imagen
- 2.- Menú Imagen>Tamaño de la imagen
- 3.-En el apartado Remuestrear imagen> Bicúbica más suavizada (óptimo para ampliar)
- 4.-En el cuadro de diálogo cambiamos la unidad de medida a porcentaje y escribimos 110% con lo que aumentamos un 10% el tamaño de la imagen.

### REDUCIR LA IMAGEN SIN PERDER CALIDAD

- 1.- Abrir la imagen
- 2.- Menú Imagen>Tamaño de la imagen
- 3.-En el apartado Remuestrear imagen> Bicúbica más enfocada (óptimo para reducir)
- 4.- Insertar la nueva anchura y/o altura



# PRÁCTICAS DE PHOTOSHOP

---

## PRÁCTICA -1- TRABAJAR CON LAS HERRAMIENTAS de SELECCIÓN


Crear montones de monedas de cada unidad partiendo de una imagen de monedas


Pasos:

- 1.- seleccionar marco elíptico(\*) o varita mágica.
- 2.- Si hemos seleccionado marco elíptico ir al menú Selección>Transformar selección y ajustar la selección con los tiradores. Con la varita mágica hay que añadir selecciones cada vez que hagamos clic en la moneda correspondiente.
3. Copiar (control + c) y Pegar (control + v), tantas veces como monedas queramos. Es aconsejable poner un nombre a las capas cada vez que pegamos



## PRÁCTICA -2- CREAR MARCOS A FOTOGRAFÍAS Y EFECTOS DE FILTROS

- 1.- Colocar una imagen y rasterizarla
- 2.- Con la herramienta de selección rectangular y/o elipse crear una selección en la imagen rasterizada.
- 3.- Pulsar en la caja de herramientas el botón *Editar en Modo máscara rápida* .
- 4.- En el menú Filtro seleccionar algún efecto si fuese necesario


(p.ej desenfoque gaussiano) 5.- Pulsar en la caja de herramientas el botón  Editar *en Modo máscara rápida*

- 6.- Menú Selección>Invertir y/o:
  - pulsar la tecla Supr
  - con el botón derecho del ratón>Rellenar con un color para crear un efecto marco

### PRÁCTICA -3- CREAR LETRAS CON IMÁGENES DE FONDO (Máscaras de recorte)

Opción (A).

- 4- Abrir una imagen y convertir la capa de fondo a capa normal (doble clic en el candado)

2-Seleccionar herramienta de texto  y con una letra grande escribir un texto.

3- Subir la capa de la imagen encima de la capa de texto

4- Seleccionar la capa de la imagen y con el botón derecho elegir **Crear máscara de recorte**

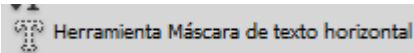
5- si movemos el mouse por las letras se mueve la imagen

Podemos utilizar filtros

Opción (B)

1.- Abrir la imagen y convertir la capa de fondo en capa normal.

2.-Seleccionar en la herramienta texto>



3.- Escribir el texto con un tamaño de letra grande y posteriormente hacer clic en la miniatura de la capa

4.-Menú selección >Invertir>Supr

Podemos utilizar un filtro del menú filtro para dar un efecto

### PRÁCTICA -4- CREAR PANORÁMICAS-



1. Sacar varias fotos (procurar tomarlas tomando referencias donde acaba una y empieza la otra y teniendo un punto de apoyo como puede ser una barandilla o base fija)
2. Abrir todas las fotos en Photoshop
3. Seleccionar una foto (la que comienza toda la panorámica-foto 1-) y llevar a la misma el resto de fotos . Para ello podemos ir a la foto 2 y Seleccionar >Todo, Copiar y Pegar en la foto -1-. Repetir este para el resto de fotos que conforman la imagen.
4. Tendremos cada imagen en una capa distinta (convertir la capa de fondo en una capa normal)
5. Seleccionar todas las capas
6. Pulsar en la herramienta Mover



7. En las Opciones pulsar el icono **Alinear capas automáticamente**



y posteriormente activar Automático o Perspectiva


8. Con las capas seleccionadas menú **Edición>Fusionar capas automáticamente**
9. Recortar la foto para dejar lo que nos interese con la herramienta **Recortar**
10. Utilizar una resolución de 300 px y poner opcionalmente un tamaño en anchura y altura
11. Seleccionar todas las capas y con el botón derecho seleccionar **Acoplar imagen.**

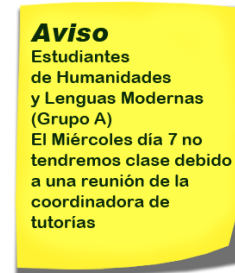


### PRÁCTICA -5- CREACIÓN DE POST-IT (I)


Opción -A-

1. Crear un nuevo documento (400 x 500px.) fondo blanco
2. **Nueva capa**, con ayuda de la herramienta **marco rectangular** crear un recuadro
3. Rellenar el cuadro con un color p. ej verde o amarillo

4. Aplicar estilo de capa  :
  - a. una *Sombra paralela*, ángulo 120º aumentar un poco la distancia y el tamaño (esto se puede hacer también en el documento mediante un clic y arrastrar) y bajar la opacidad.
5. Separar la capa del estilo de capa, para ello menú **Capa>Estilo de capa>Crear capa**, con esta acción separamos el estilo aplicado de la capa del recuadro propiamente
6. En la capa que contiene el recuadro con el color (post-it, no el estilo de capa) pulsar **CONTROL + T** ( o Edición >Transformar) y luego con el botón derecho del ratón **Deformar** .
7. En los tiradores que se muestran, levantar la esquina inferior derecha y modelar el post-it a nuestro gusto, para finalizar pulsar tecla INTRO
8. Ahora seleccionar la capa de estilo (sombreado) y pulsar nuevamente CONTROL + T y botón derecho>**Deformar** con objeto de hacer lo mismo que en el paso -7-
9. Por último duplicar la capa del post-it (botón derecho sobre la capa y Duplicar capa ) y bajarle el brillo(menú Imagen>Ajustes>brillo/contraste). Para darle un toque más efectista, seleccionar la herramienta Borrador y con un pincel difuminado, pasar por las esquinas del post-it



### Opción -B-

1. Abrir una imagen (Google>Imágenes>Corcho o fotografía tomada Iphone), ampliarla a 400 píxeles
2. Crear nueva capa y seleccionar Herramienta Marco rectangular, crear un recuadro
3. Aplicar color frontal (R 248 G221 B75 ) y color de fondo (R255 G252 B162)
4. Seleccionar herramienta Degradado y trazar desde la parte inferior derecha a la parte superior izquierda, posteriormente deseleccionar.
5. En la capa del marco con el degradado pulsar CONTROL + T y rotarlo levemente hacia la izquierda
6. Insertar efectos de fusión (capa de estilos)
  - a. Sombra paralela>Opacidad 55%. Para mover la sombra , hacer clic en el documento y arrastrar a nuestro gusto.
7. Menú Filtro>Ruido>Añadir ruido>Gaussiano (2 px.)
8. Deformar el objeto, para ello pulsar CONTROL +T >botón derecho>Deformar o Edición>Transformar>Deformar
9. Deformar los nodos
10. Duplicar la capa y en la capa duplicada pulsar CONTROL + T y rotar hacia la derecha (casi recto).Bajar la capa duplicada (copia) debajo de la original.
11. Crear una nueva capa y con la herramienta marco elíptico hacer un pequeño círculo que abarque a ambas capas. Seleccionar color frontal azul oscuro y con el bote clicar en la selección para que se coloree todo.
12. Subir la capa del círculo al principio. Con esta capa seleccionada insertar un estilo de capa con estas características:
  - a. Sombra paralela, Bisel (40 profundidad, 15 tamaño y ángulo de 90º)
13. Insertar un texto con la herramienta Texto  y poner un color y tamaño adecuados, posteriormente rotarlo (en opciones de fusión seleccionar Multiplicar)
14. Situados en cualquier capa, seleccionar →Acoplar imagen



### PRÁCTICA -6- CREACIÓN BOTONES 3D PARA LOGOS

1. Documento nuevo, tamaño grande p. ej. 500 x 200
2. Herramienta círculo y crear un círculo
3. OPCIONES DE CAPA>Superposición de degradado, poner un tono grisáceo
4. Clic sobre la capa y con el botón derecho>Duplicar capa., pulsar CONTROL + T o Edición >Transformar y con la tecla MAYÚSCULA reducir la capa duplicada dentro del anterior círculo, seleccionar efecto **Invertir**, cambiar el degradado oscureciéndolo un poco y añadir además un efecto de Trazo (seleccionar el color blanco para el trazo y reducir su tamaño)
5. Duplicar de nuevo esta capa duplicada y pulsar CONTROL + T y reducir el tamaño. Efecto de Superposición de degradado y poner un color (p. ejemplo el verde), añadir un efecto de trazo en color negro y ampliar el grosor del trazo.
6. Para añadir un efecto de profundidad con brillo:
  - a. Crear una nueva capa
  - b. Herramienta círculo en color blanco y pulsar CONTROL + T, rotar el círculo
  - c. Menú Filtro>Desenfocar>Desenfoco gaussiano, modificar el radio y rasterizar capa
7. Efecto reflejo apoyado sobre una superficie
  - a. Crear una capa y seleccionar negro como color frontal
  - b. Arrastrar la capa justo encima de la de Fondo (al principio)
  - c. Menú Filtro>desenfocar>desenfoco gaussiano
8. Podríamos crear una nueva capa más pequeña y repetir el paso –c- para esta capa



## PRÁCTICA -7- CREAR UN TRÍPTICO (EJEMPLO MISOCO)

1.-Documento>Nuevo:

Nombre: Tríptico

Predefinir->Papel Internacional>A4> 297 mm. Ancho y 210 mm.Alto (medidas en apaisado)

Modo Color→ CYMK (para imprenta)

Parte de dentro→	100 mm	200 mm	
Parte de fuera→	97 mm	197 mm	

Para mostrar las reglas→Vista>Reglas

Pinchar en la regla y arrastrar de arriba y de la izquierda tantas veces como queramos

Menú Vista>Guía Nueva>50 mm poner vertical y 50 mm horizontal o 50%

Menú Vista>ajustar guías (para que se ajuste a las guías)

2.-Colocar una imagen y rasterizarla.

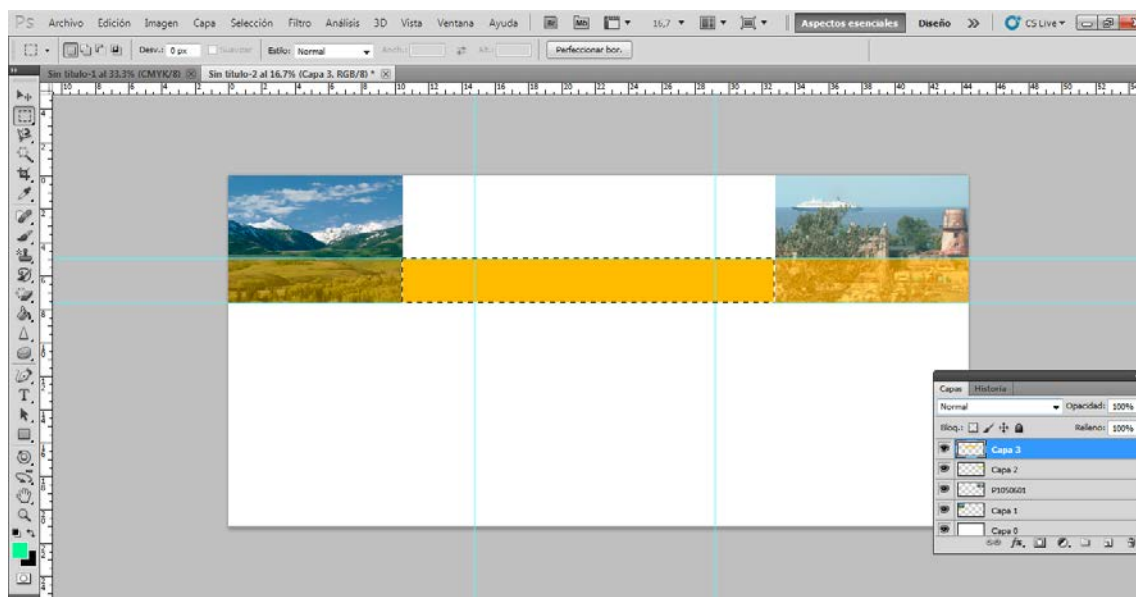
3.- Nueva capa>Crear un marco rectangular sobre la imagen y rellenarla con el color frontal deseado y reducir la opacidad (ventana capas).



4.- Combinar la capa de la imagen y la del rectángulo.

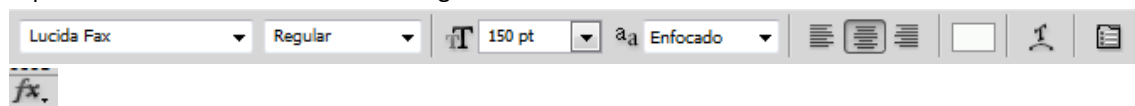
5.- Crear una nueva capa y) colocar otra imagen a la derecha con las mismas dimensiones, para ello utilizar las guías (arrastrarlas desde el borde izquierdo de la regla o borde superior.

6.- Crear una nueva capa y crear un marco rectangular sobre la imagen anterior –paso 5- y rellenar con un color frontal deseado y reducir la opacidad. Combinar esta capa y la anterior –paso 5-.

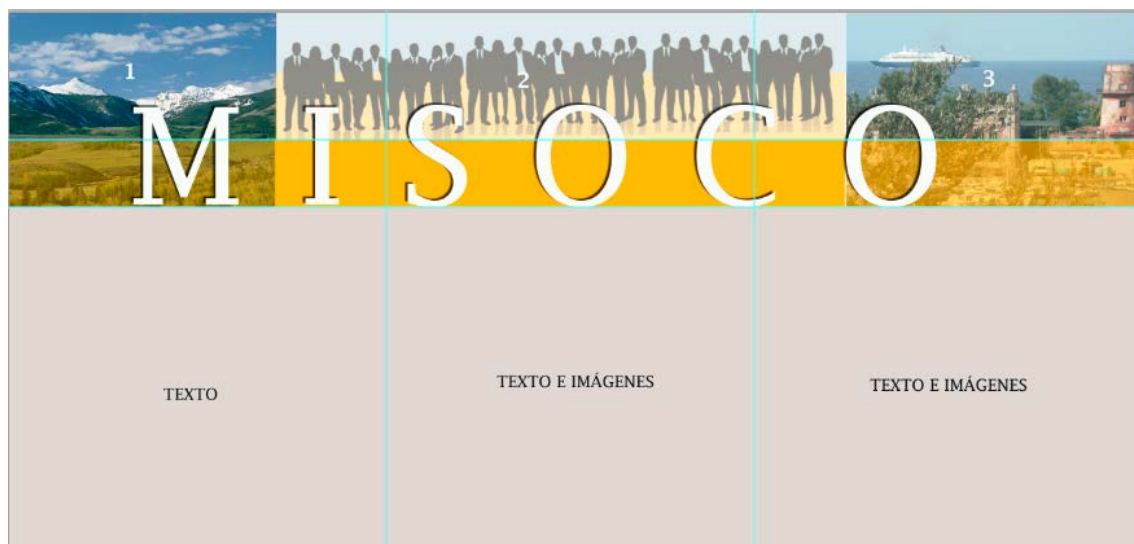
7.- Crear una nueva capa y con el marco rectangular seleccionar entre las dos imágenes y rellenar con un color.



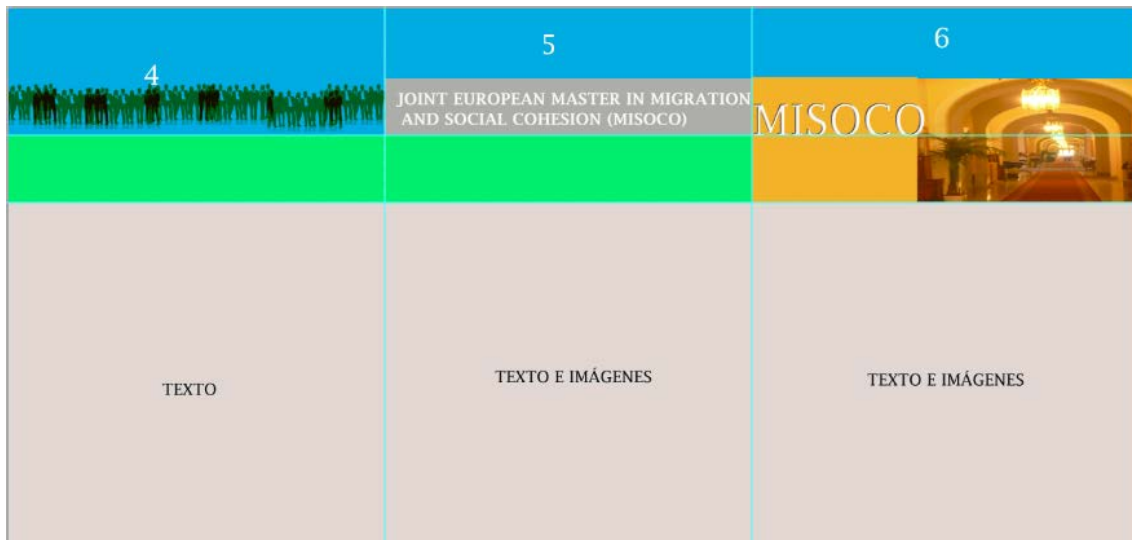
- 8.- Duplicar la capa (si está seleccionada CONTROL + C y luego CONTROL + V) del –paso 7- y reducir su opacidad
- 9.- Crear una nueva capa y con la herramienta marco rectangular seleccionar el área que queda y aplicar un color
- 10.- En Google buscar una imagen, copiarla y pegarla en Photoshop. Convertirla a pincel, para ello, seleccionar la imagen con el marco rectangular, ir al menú Edición>Definir valor de pincel... y asignar un nombre.
- 11.- Pintar con la herramienta pincel o lápiz utilizando ese pincel creado, la capa intermedia y superior
- 12.- Crear una nueva capa >seleccionar la herramienta TEXTO e insertar un texto con un tamaño de letra grande. En las opciones de la herramienta Texto pulsar en Tracking  400  y ampliar la separación de los caracteres. Insertar algún efecto de fusión.



- 13.- Por último, para insertar un marco rectangular en color blanco, crear una nueva capa y rellenarlo de blanco.
- 14.- Crear un marco rectangular que ocupe el resto del área y rellenarlo con un color.
- 15.- Insertar el texto en cada columna y las imágenes que componen el tríptico
- 16.- Combinar todas las capas (esto es necesario si además lo vamos a copiar y pegar en InDesign)



- 17.- En otro documento, duplicar la imagen para crear el reverso, menú Imagen>Duplicar
- 18.- Borrar y o añadir lo que proceda al reverso o parte posterior y combinar todas las capas al finalizar



En cada recuadro meter texto y fotos

- A- **MODOS de FUSIÓN** → Para fusionar capas → método ensayo/error
- B- **Máscaras de capa** → nos permiten ocultar partes de una capa pero sin borrar esas partes, se pintan en escala de grises.

Menú Imagen > Ajustes > Blanco y negro y luego Brillo / contraste



Negro = oculta imagen

Blanco = la hace visible

### **PRÁCTICA -8- MÁSCARAS DE RECORTE**

- 1.- Abrir dos imágenes, la imagen que recortaremos (p. ej. Unas gafas) y la imagen que servirá de fondo y colocarlas en el mismo documento.
- 2.- Seleccionar la capa de la imagen que recortaremos (situar encima de la capa que servirá de fondo) y con las herramientas de selección efectuar la selección deseada.
- 3.- Con esta capa seleccionada, con el botón derecho del ratón elegir **Crear máscara de recorte** y pulsar **Supr.**
- 4.- Podemos mover la capa de fondo para situar el área que deseemos como fondo.
- 5.- Por último seleccionar **Acoplar imagen**

## PRÁCTICA -9- MARCOS PARA IMÁGENES

1. Abrir la imagen ( poner en modo RGB si no lo está)
2. Crear nueva capa y seleccionar el color frontal deseado (por ejemplo blanco)
3. Seleccionar la herramienta marco rectangular o elíptico y crear un recuadro o elipse en la imagen
4. Pulsar el botón editar en Modo máscara rápida  (se muestra en color rojo)
5. Si queremos podemos aplicar un filtro en el menú Filtro (por ejemplo Ruido o desenfoque gaussiano)
6. Pulsar el botón que ahora se llama Editar en modo Máscara estándar 
7. Menú Selección>Invertir y pulsar la tecla Supr, indicar el color frontal o el deseado para el marco
8. Acoplar imagen.

Practicar con distintas herramientas de selección



## PRACTICA -10- FUSIONAR IMÁGENES- EFECTO DE TRANSICIÓN


### Método -A-

Muy útil para hacer logos o mezclar imágenes, y es realmente sencillos. Veamos como hacerlo en 4 pasos.

1) Abrir la primera imagen, seleccionarla completamente (CTRL+A) y copiarla al Porta papeles (CTRL+C).

2) Posteriormente abrir la segunda imagen. Es preferible que ambas imágenes sean de igual tamaño, aunque funciona correctamente con imágenes de distintos tamaños, siempre fundiendo la imagen más pequeña sobre la más grande.



3) Hacer clic en el botón de **Máscara Rápida**  de la caja de herramientas, o bien presionamos la Tecla Q. Elegimos los colores predeterminados y luego tomamos la herramienta de Degradado  y la aplicamos de izquierda a derecha. Como estamos en el modo de máscara rápida, el color blanco se verá transparente y el color negro se verá rojo. Mientras más roja se vea la imagen, menos se verá la otra imagen a través de la primera.

4) Volvemos al modo norma pulsar en el botón  veremos un cuadro de selección que cubre aproximadamente la mitad de la imagen. Ahora pegamos la primera imagen usando **Edición>Pegar Dentro**. Al hacer esto la primera imagen se pega sobre la primera produciendo el efecto de transición entre una y otra.

### Método -B-

8. Elegir las Fotos que deseemos fusionar
9. Ajustar los Tamaños de las fotos (que sean del mismo tamaño) utilizando Imagen -> Tamaño de Imagen...
10. Montar las Imágenes sobre un mismo lienzo (en el mismo documento)






11. Es necesario que en el montaje, cada una de las imágenes se encuentre en una capa distinta para poder trabajar la fusión
12. Para poder controlar el fundido de las capas, lo que vamos a hacer **es crear una máscara de capa**, para ello seleccionamos la capa, esto nos va a permitir decidir el modo en que se van a mezclar la capa superior y la inferior.
13. Con la capa de máscara seleccionada, elegir la herramienta degradado  (lineal o circular y la transición de negro a blanco) y realizar un trazo, para ello situar el degradado sobre la entre ambas imágenes.
14. Recortar una vez finalizado el proceso con la herramienta  y Acoplar imagen

### PRÁCTICA -11- INSERTAR UN MOTIVO DENTRO DE UN TEXTO

1. Abrir la imagen
2. Menú edición>Definir motivo, asignarle un nombre
3. Abrir un nuevo documento y poner un color de fondo (p. ej. Negro) y editar un texto en color blanco de relleno.
4. Rasterizar la capa de texto y posteriormente en el menú **Edición>Rellenar...** y elegir el motivo guardado.

### PRÁCTICA -12- INSERTAR IMÁGENES EN FORMAS

1. Abrir una imagen y crear una capa nueva
2. Seleccionar  Herramienta Forma personalizada y en la barra de opciones elegir capa de forma 
3. En la barra de opciones en el desplegable Formas: seleccionar una forma (podemos crear previamente una forma personalizada) y arrastrar en la imagen.
4. Subir la capa de la imagen encima de la capa de forma y con esta capa seleccionada pulsar el botón derecho del ratón y elegir Máscara de recorte
5. Con la herramienta mover  posicionar a nuestro gusto la imagen.
6. Por último **Acoplar la imagen**




### PRÁCTICA -13- TRABAJAR CON LOS MODOS DE FUSIÓN

1. Abrir una imagen de una cara (google imágenes)
2. Abrir una imagen de una jirafa y ver el efecto de fusión con el rostro

## PRÁCTICA -14- EFECTOS CON TEXTOS

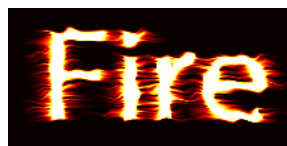
### Efecto Neón

1. Crear un nuevo documento (500 x 200), fondo negro
2. Con la herramienta Texto, seleccionar una fuente (p. ej. Segoe Print), color blanco, a un tamaño grande y editar un texto.
3. Centrar el texto en el documento (con la herramienta Mover ) y Acoplar la imagen
4. Menú Filtro>Desenfocar>Desenfocar gaussiano. Asignar un radio p.ej. de 2 y Ok
5. Menú Filtro>Estilizar>Solarizar.
6. Menú Imagen>Contraste automático
7. Menú Imagen>Ajustes>Tono/saturación. Desplazar las barras de Tono y Saturación para conseguir el efecto deseado.



### Efecto Fuego

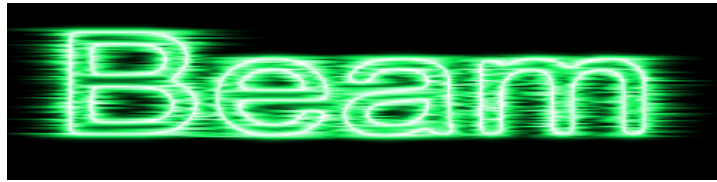
1. Crear un nuevo documento (600 \* 300) Modo de color: Escala de grises, fondo negro
2. Editar un texto, color blanco, tamaño de fuente 150 pt
3. Rasterizar el texto
4. Menú Imagen>Ajustes>Invertir
5. Menú filtro>Estilizar>Viento
6. Menú Filtro>Distorsionar>Rizo
7. Menú Imagen>Modo>Color indexado
8. Menú Imagen>Modo>Tabla de colores...>Cuerpo negro



### Efecto Rayo

1. Crear un nuevo documento (600 \* 300) Modo de color: RGB, fondo blanco
2. Herramienta Máscara de texto horizontal y editar un texto
3. Seleccionar color frontal negro y con la herramienta Bote, hacer clic dentro de alguna letra, pulsar luego CONTROL + D para deseleccionar
4. Menú Filtro>Desenfocar>Desenfocar gaussiano (radio 2,5)
5. Menú Filtro>Estilizar>Solarizar
6. Menú Imagen>Contraste automático
7. Menú Filtro>Estilizar>Viento>desde la derecha
8. Menú Filtro>Estilizar>Viento>desde la izquierda

- Menú Imagen>Ajustes>Tono/Saturación, activar la casilla Colorear.( Tono 140 Saturación 90 y Luminosidad 0)




### Texto en 3D

- Crear un nuevo documento (300 \* 200) Modo de color: RGB, fondo blanco
- Texto Arial Black a 100 y en color rojo
- Estilo de capa>Superposición de degradado y seleccionar un degradado
- Duplicar la capa y hacer doble clic en el estilo Superposición de degradado de la capa duplicada y activar la casilla **Invertir**
- Desplazar un poco el contenido de la capa duplicada hacia la izquierda y Acoplar la imagen




### Texto con relleno de motivo

- Crear un motivo, para ello abrir una imagen y seleccionar un área de la misma con las herramientas de selección. Posteriormente menú Edición>Definir motivo.. y asignar un nombre para guardarlo.
- Crear un nuevo documento (500 X 200 px.) y seleccionar la herramienta  Máscara de texto horizontal y escribir un texto.
- Seleccionar la herramienta bote de pintura y en la barra de opciones de esa herramienta seleccionar un motivo.
- Con ese motivo seleccionado ir haciendo clic en el interior del texto.



## PRÁCTICA -15- TRABAJAR CON FOTOGRAFÍAS

### REPARAR FOTOGRAFÍAS

1. Seleccionar en Google(Imágenes)>Fotos antiguas dañadas>elegir una foto y copiarla al portapapeles
2. Pegarla en Photoshop. Se recomienda duplicar la imagen o bien duplicar la capa para comprobar posteriormente la reparación.
3. Seleccionar la lupa para ampliar la zona dañada
4. Normalmente el trabajo con fotografías dañadas se trabaja con la herramienta de **Tampón clonar** o la herramienta **Pincel corrector y pincel corrector**, clonando una zona que esté bien y utilizándola después en el área a reparar. Es preciso probar con estas herramientas. Es importante en la barra de opciones seleccionar un tamaño de pincel adecuado para reparar las zonas dañadas.
  - a. **Utilizando la herramienta pincel corrector puntual** Situar el puntero en la zona correcta y puntual (pinta con píxeles muestreados de una imagen o motivo haciendo coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombra de los píxeles muestreados) arrastrar sin soltar el botón izquierdo del ratón
  - b. Repetir esta acción las veces que sea necesario
  - c. **Utilizando la herramienta Pincel corrector**, situar el puntero en una zona correcta ,presionar la tecla ALT y hacer clic con el ratón para tomar la muestra. Desplazar el cursor a la zona que queremos arreglar mientras arrastramos.
5. Con las herramientas de **Filtro** podemos también reparar por ejemplo el ruido o grano de la fotografía. Para ello seleccionar menú **Filtro>Ruido>Reducir ruido** (intensidad 5, conservar detalles 0%, Reducir ruido de color 45% y enfocar detalles 0%.
6. Una vez reparada la imagen el paso siguiente es **colorearla**. Para ello:
  - a. Menú Imagen>Ajustes>Desaturar. La imagen se ha convertido a blanco y negro.
  - b. Crear una nueva capa y ponerle de nombre Cara
  - c. Con la herramienta Lazo magnético  seleccionar la cara de la persona
  - d. Una vez seleccionada toda la cara pulsar el botón restar de la selección de la barra de opciones y restar el pelo, las cejas, los ojos y la boca y asignar nuevos colores frontales (p. ej. R 197, G172 y B 144). Menú Edición>Rellenar>Color frontal.
  - e. Con la capa cara seleccionada hacer clic en Configurar modo de fusión de capa para capa→Color.
  - f. En el panel Ajustes>Tono/saturación (Tono 34, saturación 37 y luminosidad 0

### CONVERTIR UNA FOTOGRAFÍA EN UNA PINTURA

1. Abrir una imagen (Google>Imágenes>fachadas antiguas)
2. Cambiar el nombre de la capa y llamarla Original
3. Duplicar la capa y ponerle de nombre Desaturada
4. Desaturar esta capa, para ello menú Imagen>Ajustes>Desaturar.
5. Menú Filtro>Estilizar>Bordes resplandecientes. Asignar los valores: Anchura de borde=1, Brillo de borde=17 y Suavizado=3
6. Ajustar los niveles, para ello, menú Imagen>Ajustes>Niveles
7. Desplazar el regulador hasta el valor 1,35 y pulsar Ok
8. Invertir la imagen(menú Imagen>Ajustes>Invertir
9. Menú Filtro>Artístico>Cuarteado (niveles=8, simplicidad de borde=2, fidelidad de borde=3)



10. Menú Imagen>Ajustes>Curvas
11. Presentar una curva ascendente desde la derecha y duplicar esta capa.
12. Menú Filtro>Desenfocar>Desenfoque gaussiano (radio=8) y reducir la opacidad al 40%
13. Seleccionar la capa llamada Desaturada y aplicar como modo de fusión Luz suave
14. Situarse en la capa llamada Original y aplicar el mismo modo de fusión (Luz suave)
15. Por último menú Filtro>Ruido>Mediana y Ok

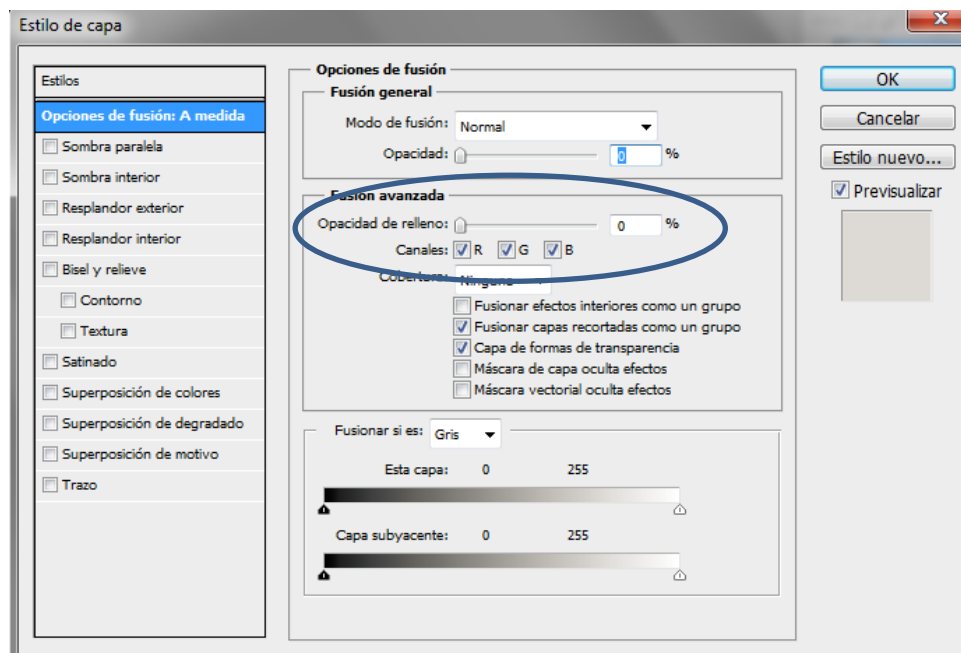
## APLICAR AJUSTES EN FOTOGRAFÍAS

1. Abrir un archivo de imagen.
2. Seleccionar la zona deseada con la herramienta de selección que queramos.
3. Una vez completada la zona de selección pulsar en el botón **Crear nueva capa de relleno o ajuste** y seleccionar de las opciones **Tono/Saturación**
4. En el panel de ajustes activar la casilla **Colorear** y modificar los valores de Tono, Saturación y Luminosidad.

## APLICAR EFECTOS A FOTOGRAFÍAS

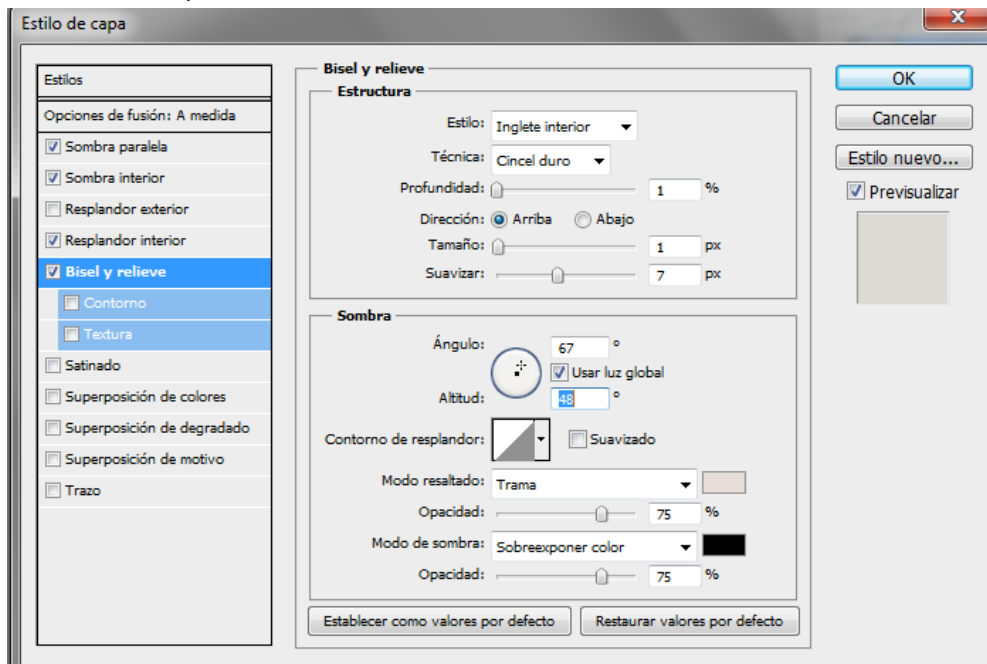
### Efecto de agua

1. Abrir una imagen (por ejemplo de frutas en google)
2. Crear una nueva capa y ponerle de nombre *Aqua*
3. Seleccionar la herramienta Pincel 
4. En la barra de opciones asignar tamaño de pincel 4, Opacidad 100%
5. Con la capa *Aqua* seleccionada y utilizando la herramienta de pincel, dibujar trazos encima de la fotografía de las frutas (el color da igual)
6. Seleccionar en la parte inferior del panel capas Estilos de capas  >Opciones de fusión
7. Configurar las siguientes propiedades En Opciones de fusión por defecto:




8. Hacer doble clic en **Sombra paralela** y cambiar:
  - a. Modo de fusión: Multiplicar



- b. Opacidad:22%
  - c. Ángulo: 67º
  - d. Distancia:1
  - e. Extensión:0
  - f. Tamaño:0
9. Hacer doble clic en **Sombra interior** y cambiar:
- a. Modo de fusión: Superponer y color blanco
  - b. Opcaidad: 50%
  - c. Ángulo: 67º
  - d. Distancia: 4 px
  - e. Retraer: 0%
  - f. Tamaño: 3 px.
10. Hacer doble clic en **Resplandor interior** y cambiar:
- a. Modo de fusión: Superponer
  - b. Opacidad:30%
  - c. Ruido:0%
  - d. Tamaño: 2 px.
  - e. Definir color de resplandor: Negro
11. Hacer doble clic en **Bisel y relieve** y cambiar:
- a. Estilo: Inglete interior
  - b. Técnica: cincel duro
  - c. Profundidad: 1%
  - d. Dirección: Arriba
  - e. Tamaño:1 px.
  - f. Suavizar 7 px.
  - g. En el apartado Sombras, Ángulo 67º y activar Luz global, altitud 48º y opacidad 75%. En la lista Modo de resaltado elegir Trama. En Color de iluminación asignar un color gris claro y opacidad 100%. En la lista Modo de sombra elegir *Sobreexponer color*. Y en el color de sombra elegir negro y, opacidad 100%, como se muestra en el cuadro Estilo de capa:



## Efecto de vértice doblado

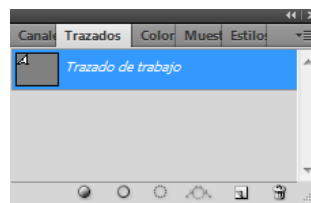
1. Abrir una imagen de una plaza por ejemplo (buscar en google por plaza)
2. Seleccionar la herramienta pluma  y en el extremo superior izquierdo dibujar un triángulo como el que se muestra en la figura:



3. Elegir la **herramienta punto de ancla**  y crear un nuevo punto de ancla en el centro de cada lado del triángulo.
4. Seleccionar la **herramienta Selección directa**  y pulsar en uno de los puntos de ancla que acabamos de crear y crear una curvatura como la que se muestra en la figura:





5. Repetir este paso con el resto de puntos de ancla.
6. Abrir en el menú Ventana>Trazados:

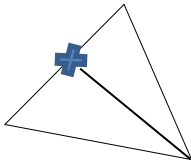




7. Situar el puntero del ratón sobre la miniatura del panel Trazados y hacer CONTROL + clic en la miniatura. Se mostrará la selección en la imagen:



8. Crear una nueva capa y llamarla Gradiente
9. En el panel de herramientas asignar el **color frontal Blanco** y **color de fondo negro**
10. Seleccionar la herramienta Degradado 
11. Elegir en la barra de opciones el tipo de degradado Color frontal/Color de fondo 
12. Situar el puntero de la herramienta en el centro del lado de la izquierda y arrastrarlo al vértice que se muestra en la figura:



13. Pulsar las teclas CONTROL + D para deseleccionar.
14. Ahora eliminaremos el trozo de la fotografía que está doblada y que no ha de estar visible, para ello: hacer clic en la capa de fondo y desbloquearla haciendo doble clic en la misma
15. Con las herramientas de selección deseadas eliminar el trozo que no ha de visualizarse (preferible la herramienta de lazo poligonal, seleccionar en triángulo) y pulsar la tecla de Supr.



Posteriormente pulsar CONTROL + D para deseleccionar, se mostrará:



16. Por último agregaremos un efecto de sombra en la capa llamada Gradiente, seleccionar esta capa y con el botón derecho elegir Opciones de fusión>Sombra paralela
  - a. Modo de fusión: Normal
  - b. Opacidad:100%
  - c. Ángulo:150
  - d. Distancia:10
  - e. Extensión: 0
  - f. Tamaño:30
17. Por último seleccionar en el panel de capas **Acoplar imagen**

