



FACULTAD DE INGENIERÍA UNAM
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA

CURSOS INSTITUCIONALES

PHOTOSHOP

Del 17 al 28 de Mayo de 2004

APUNTES GENERALES

CI - 039

Instructor: Ing. Otelio Galicia Cedillo
SENADO DE LA REPÚBLICA
MAYODE 2004

Digitalización

De Imágenes

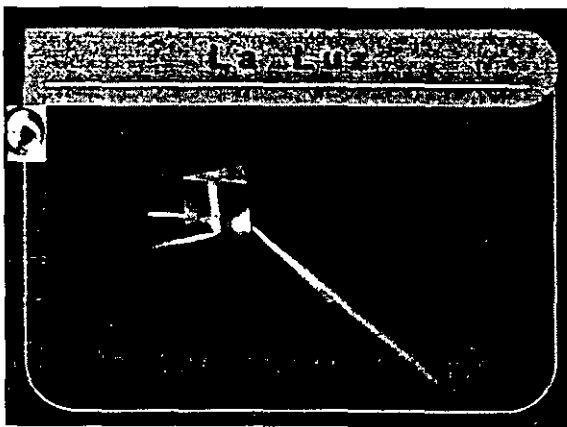
La Luz

Forma de radiación electromagnética similar al calor radiante, las ondas de radio o los rayos X.

La luz corresponde a oscilaciones extremadamente rápidas de un campo electromagnético, en un rango determinado de frecuencias que pueden ser detectadas por el ojo humano.

Las diferentes sensaciones de color corresponden a luz que vibra con distintas frecuencias, que van desde aproximadamente 4×10^{14} vibraciones por segundo en la luz roja hasta aproximadamente $7,5 \times 10^{14}$ vibraciones por segundo en la luz violeta.

© 2000, Cengage Learning



La Luz

El espectro de la luz visible suele definirse por su longitud de onda, que es más pequeña en el violeta (unas 40 millonésimas de centímetro) y máxima en el rojo (76 millonésimas de centímetro).

Las frecuencias mayores, que corresponden a longitudes de onda más cortas, incluyen la radiación ultravioleta, y las frecuencias aún más elevadas están asociadas con los rayos X.

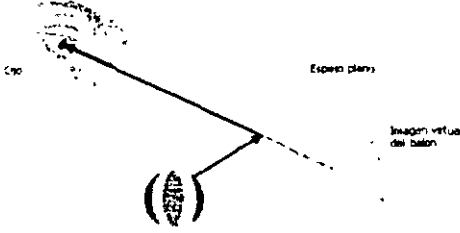
Las frecuencias menores, con longitudes de onda más altas, se denominan rayos infrarrojos, y las frecuencias todavía más bajas son características de las ondas de radio.

La mayoría de la luz procede de electrones que vibran a esas frecuencias al ser calentados a una temperatura elevada.

Cuanto mayor es la temperatura, mayor es la frecuencia de vibración y más azul es la luz producida.

© 1995, Ciencias Cereales

La Luz



© 1995, Ciencias Cereales

Naturaleza de la Luz

La luz es emitida por sus fuentes en línea recta, y se difunde en una superficie cada vez mayor a medida que avanza, la luz por unidad de área disminuye según el cuadrado de la distancia.

Cuando la luz incide sobre un objeto es absorbida o reflejada, la luz reflejada por una superficie rugosa se difunde en todas direcciones.

Algunas frecuencias se reflejan más que otras, y esto da a los objetos su color característico.

Las superficies blancas difunden por igual todas las longitudes de onda, y las superficies negras absorben casi toda la luz.

© 1995, Ciencias Cereales

Naturaleza de la Luz

Por otra parte, para que la reflexión forme imágenes es necesaria una superficie muy pulida, como la de un espejo

La definición de la naturaleza de la luz siempre ha sido un problema fundamental de la física

El matemático y físico británico *Isaac Newton* describió la luz como una emisión de partículas,

El astrónomo, matemático y físico holandés *Christiaan Huygens* desarrolló la teoría de que la luz se desplaza con un movimiento ondulatorio

© 2000, Omega Creative

El Color

Color, fenómeno físico de la luz o de la visión, asociado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético.

Como sensación experimentada por los seres humanos y determinados animales, la percepción del color es un proceso neurofisiológico muy complejo

Los métodos utilizados actualmente para la especificación del color se encuadran en la especialidad llamada colorimetría, y consisten en medidas científicas precisas basadas en las longitudes de onda de tres colores primarios

© 2000, Omega Creative

El Color

El color de la luz con una única longitud de onda o una banda estrecha de longitudes de onda se conoce como color puro

De estos colores puros se dice que están saturados y no suelen existir fuera del laboratorio

Una excepción es la luz de las lámparas de vapor de sodio empleadas en ocasiones para la iluminación de calles y carreteras que es de un amarillo espectral casi completamente saturado

La amplia variedad de colores que se ven todos los días son colores de menor saturación, es decir, mezclas de luces de distintas longitudes de onda

Colores Primarios

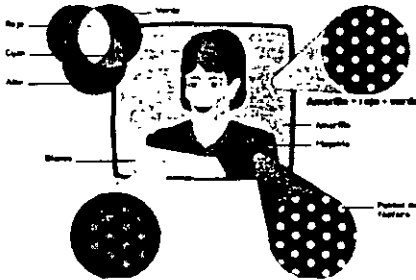
El ojo humano no funciona como una máquina de análisis espectral, y puede producirse la misma sensación de color con estímulos físicos diferentes

Así, una mezcla de luces roja y verde de intensidades apropiadas parece exactamente igual a una luz amarilla espectral, aunque no contiene luz de las longitudes de onda asociadas al amarillo. Puede reproducirse cualquier sensación de color mezclando aditivamente diversas cantidades de luces roja, azul y verde.

Por eso se conocen estos colores como colores aditivos primarios.

Chris Gannon Creative

Colores Primarios



Chris Gannon Creative

Colores Sustractivos

Los colores pigmento que absorben la luz de los colores aditivos primarios se llaman colores sustractivos primarios. Son el magenta —que absorbe el verde—, el amarillo —que absorbe el azul— y el cian (azul verdoso), que absorbe el rojo.

Por ejemplo, si se proyecta una luz verde sobre un pigmento magenta, apenas se refleja luz, y el ojo percibe una zona negra.

Los colores sustractivos primarios pueden mezclarse en proporciones diferentes para crear casi cualquier tonalidad, los tonos así obtenidos se llaman sustractivos.

Si se mezclan los tres en cantidades aproximadamente iguales, producen una tonalidad muy oscura, aunque nunca completamente negra.

Chris Gannon Creative

Colores Sustractivos

Imagen a toda color

Capa magenta (sustrae el verde) Capa cyan (sustrae el rojo) Capa amarilla (sustrae el azul)

Claro, Carlos Castells

Colores Sustractivos

Los primarios sustractivos se utilizan en la fotografía en color: para las diapositivas y negativos en color se emplean tintes de color magenta, cyan y amarillo.

En las fotografías en color sobre papel se emplean tintas de estos mismos colores, también se usa tinta negra para reforzar el tono casi negro producido al mezclar los tres colores primarios

Claro, Carlos Castells

La Imagen Digital

Está formada por un conjunto definido de puntos llamados píxeles formando una matriz con filas y columnas perfectamente ordenadas.

Cuanto mayor sea el número de filas y columnas, mayor será el detalle de la imagen digital

Claro, Carlos Castells

La Imagen Digital

En la imagen digital cada pixel de una imagen es, realmente, un numero con formato binario que almacena la información relativa a su tono o luminosidad

Donde al tono blanco le corresponde el valor más alto y al negro el valor más bajo.

La Imagen Digital



La Imagen Digital

Este valor más bajo posible es 0, que como hemos dicho, corresponde a un pixel negro (negro absoluto), mientras que el más alto es el 65.536, que corresponde al blanco.

Por ejemplo: un pixel rojo podría tener un valor de 33.116 y uno azul de un cielo típico uno de 135

La Imagen Digital

- Una Imágen Digital no es más que una lista de números, en la que cada uno de ellos describe el tono o color de cada pixel que forma la imagen, comenzando por una esquina y terminando por la otra.
- Esta particularidad permite que se puedan realizar todo tipo de acciones con ella, como enviarla a través de Internet o modificarla.

© 2000, George Corallo

11

La Imagen Digital

Como no es más que una lista de números, para que un ordenador se la transmita a otro, sólo tiene que enviarle la lista con los números y aquel podrá recomponer la imagen exactamente igual que su original sin perder ni un detalle de la calidad original.

© 2000, George Corallo

12

Como son los números que forman la lista

Las cifras están formadas por digitos comprendidos entre el 0 y el 1

Esta forma de proceso se conoce como notación en formato **Binario**.

© 2000, George Corallo

13

Sistema Binario

Las cifras binarias se componen de un número total de ceros y unos que son potencia de 2, como 8, 16 ó 32.

$$2^4 = 2 \times 2 \times 2 \times 2$$

A cada uno de estos unos y ceros se les llama bit y al conjunto de 8 bits se les llama BYTE.

$$2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 1 \text{ BYTE}$$

Open Source Credits

Creación de la Imagen Digital

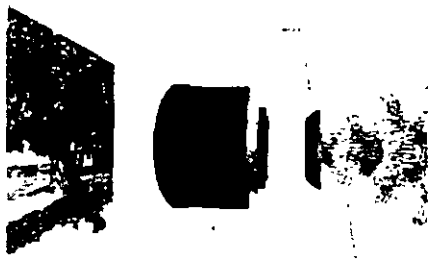
Los sensores que forman el CCD o CMOS generan una corriente eléctrica al recibir la luz.

El microordenador central de la cámara o scanner recoge todas estas señales y comienza a cuantificarlas.

Es decir, a asignar un número a cada una de ellas

Open Source Credits

Creación de la Imagen Digital



Open Source Credits

Creación de la Imagen Digital

La forma de realizar esta tarea se basa en dar cifras elevadas a las señales más altas, que corresponden a los puntos de imagen más claros.

Una zona concreta de un cielo muy clara será convertida a una cifra alta (65.000)

Una zona gris será cuantificada con una cifra intermedia (alrededor de 32.000)

Una zona oscura quedará cerca del 0

Ortiz, Góngora, Corallo

El Tamaño de las Imágenes

Una imagen digital es una cuadrícula formada por filas y columnas que forman pequeños cuadros llamados píxeles.

Su tamaño indica que tiene "X" filas por "Y" columnas.

Ortiz, Góngora, Corallo

El Tamaño de las Imágenes

Por ejemplo:

Si está formada por 2.000 columnas y 1.000 filas, la imagen será de 2.000 x 1.000 **píxeles** o 2 **Megapíxeles** (2,000,000)

Ortiz, Góngora, Corallo

El Tamaño de las Imágenes

2,000 píxeles

1,000 píxeles

© 2000, Gerson Castro

Resolución de la Imagen

Es la proporción entre las medidas física y digital de la imagen.

Es el número de píxeles que se encuentran en una unidad de longitud determinada como los cm. o píq.

Es la **Nitidez** que posee una imagen

© 2000, Gerson Castro

Resolución de la Imagen

© 2000, Gerson Castro

Calidad de una imagen

Es la suma de resolución y tamaño que tiene una imagen.

Si dos imágenes del mismo tamaño de 10 x 12 cm. y la segunda de ellas tiene mayor resolución (más píxeles por unidad de longitud)

La segunda tendrá mayor **calidad**

Chris Garcia, Creative Commons

Profundidad de Color

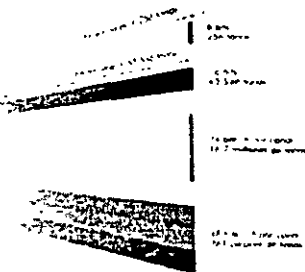
La profundidad de color, determina el número máximo de colores que un píxel puede mostrar

Se mide con la cantidad de bits que definen cada píxel

Cuanto mayor sea la profundidad de color, mayor será la gama de colores que puede representar

Chris Garcia, Creative Commons

Profundidad de Color



Chris Garcia, Creative Commons

Modos

Los modos son los modelos de color que utilizara en pantalla o al imprimir las imágenes Photoshop.

Los modos son:

HSB, RGB, CMYK, Lab, Mapa de bits, Escala de grises, Duotono, Color Indexado y Multicanal

Chris Garcia Castillo

Modos

HSB(hue, saturation, brightness) describe el tono, saturación y el brillo. Se basa en la percepción que tiene una persona del color y describe tres características del color

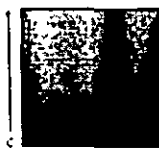
El Tono es el color reflejado por un objeto. Se identifica por el nombre del color (rojo, verde, naranja o azul)

Saturación o Cromatismo es la pureza del color y representa la cantidad de gns que existe en proporción al tono. Se mide como el porcentaje entre 0% (gns) y 100% (saturación completa)

El brillo es la luminosidad relativa del color y también se mide como porcentaje entre 0% (negro) y 100% (blanco)

Chris Garcia Castillo

Modelo HSB



Modelo HSB

A. Saturación B. Tono C. Brillo D. Todos los tonos

Chris Garcia Castillo

Modos

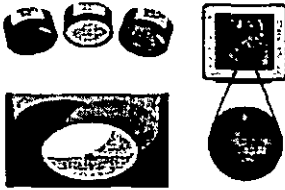
Colores Aditivos o RGB Un amplio porcentaje del espectro visible se puede representar combinando luz del color Rojo, Verde y Azul (Red, Green and Blue) . Donde se solapan estos colores se crean el cyan Magenta, Amarillo y el blanco

Los colores aditivos se usan para iluminación, video y monitores.

Las imágenes **RGB** utilizan tres colores o canales, para reproducir en pantalla hasta 16.7 millones de colores; los tres canales se convierten en 24 bits (8 bits por cada canal) o 16 bits por canal da 48 bits por pixel

© 1999, Ganesa, Ganesa

Modelo RGB



Modelo RGB
Colores aditivos (RGB)

© 1999, Ganesa, Ganesa

Modos

Colores substractivos o CMYK estos colores se basa en la cualidad de absorber luz de la tinta impresa en papel, cuando la luz blanca incide en tintas translucidas, algunas longitudes de onda visibles se absorben y otras se vuelven a reflejar en los ojos.

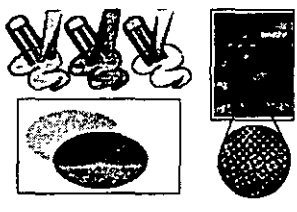
Para generar el negro, deben combinarse las tintas cyan Magenta, Amarillo para absorber toda la luz

Esta combinación se conoce como *Cuatricromia*

Este modo te permite obtener la separación de color (placas) para una imprenta

© 1999, Ganesa, Ganesa

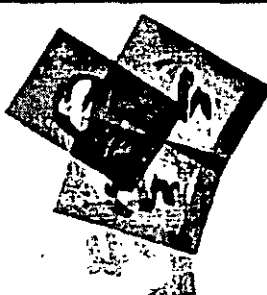
Modo CMYK



Modelo CMYK
Colores substractivos

© 2005, Gerson, Castro

Cuatricromía



© 2005, Gerson, Castro

Modos

a b se basa en el modelo propuesto por la CIE (*Commission Intrenationale d'Eclairage*) comisión internacional de la iluminación en 1931 como estándar internacional para medir el color

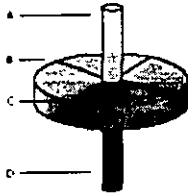
El color L a b esta diseñado para ser independiente del dispositivo, creando colores coherentes con independencia del monitor, impresora, la computadora o el scanner

Se utiliza para crear o generar la salida de imagen

Su nombre se denva de los componentes que lo definen: un componente de luminancia o Luminosidad, y dos componentes cromáticos, el componentes a (del verde al rojo) y el componentes b (del azul al amarillo)

© 2005, Gerson, Castro

Modo L a b



Modelo L*a*b
A. Luminancia=100 (blanco) B. Componente verde a rojo C.
Componente azul a amarillo
D. Luminancia=0 (negro)

Ortiz, Gustavo, Cuello

41

Modos

La luminosidad del color L a b esta comprendido entre 0 y 100. los componentes a (eje verde-rojo) y b (eje azul- amarillo) pueden estar comprendidos entre +127 y -128.

Es ideal para imprimir en impresoras PostScript de nivel 2 o 3.

Para imprimir imágenes en color L a b primero hay que convertir a CMYK

Ortiz, Gustavo, Cuello

42

Modos

Modo Mapa de Bits: Utiliza uno de los dos valores de color (blanco o negro) para representar los píxeles de una imagen, las imágenes de este modo se denominan imágenes de 1 bit por que tienen una profundidad de bit de 1.

En un sistema de 8 bits el monitor solo muestra 256 colores.

En monitores de 24 bits o más se puede representar mas de 16.7 millones de colores.

Ortiz, Gustavo, Cuello

43

Modos

Escala de Grises utiliza hasta 256 tonos de gris.

Cada pixel de la imagen en escala de grises tiene un valor de brillo comprendido entre 0 (negro) y 255 (blanco).

Los valores de la escala de los grises también se pueden medir en porcentajes de tinta negra (0% es igual a blanco y 100% a negro)

Chris Nelson Castro

Modos

Duotono Crea imágenes en escala de grises, duotono (dos colores), tritonos (tres colores) y cuatritonos (cuatro tintas).

Utiliza de 2 a cuatro tintas personalizadas.

Se requiere sistemas de impresión especializada

Chris Nelson Castro

Gamas de Color

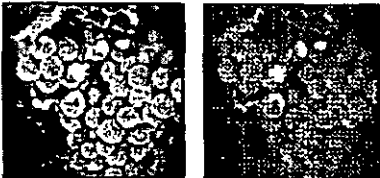


Imagen original en escala de grises y conversión a Trama de semitonos. 53 lpi, ángulo de 45°, punto redondeado

Chris Nelson Castro

Modos

Color Indexado utiliza un máximo de 256 colores
Limita la paleta de colores para reducir el tamaño
Es útil en animaciones multimedia o páginas Web.

Multicanal utiliza 256 niveles de gris en cada canal
Se utiliza para impresoras especializadas
Los canales de la imagen se convierten en canales de tinta plana.

Si elimina un canal en los modos RGB o CMYK se convierte automáticamente en este modo

Claro, Oscuro, Centro

24

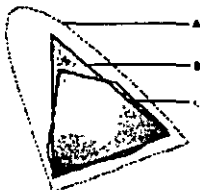
Gamas de color

Una gama es el rango de colores que un sistema de color puede mostrar en pantalla o imprimir. El espectro de colores que ve el ojo humano es más amplio que la gama disponible en cualquier modelo de color.

Claro, Oscuro, Centro

25

Gamas de Color



Gamas de color
A. Una gama de colores Lab B. Una gama de colores RGB C. Una gama de colores CMYK

Claro, Oscuro, Centro

26

Gamas de color

Entre los modelos de color que se utilizan en Photoshop, L*a*b tiene la gama mayor, pues abarca todos los colores de las gamas RGB y CMYK

Normalmente, las gamas RGB contienen el subconjunto de estos colores que se pueden ver en el monitor de un ordenador o una televisión (que emite luz roja, verde y azul)

Por tanto, algunos colores, como el cian o el amarillo puros, no se pueden mostrar con precisión en un monitor

Open Group Content

17

Los Canales

Las imágenes en color se puede descomponer en sus colores básicos: rojo, verde y azul, comúnmente abreviados por sus iniciales en inglés. **Red (rojo)**, **Green (verde)** y **Blue (azul)**

Las imágenes se construyen con estos colores, se pueden descomponer en 3 imágenes correspondientes a cada uno de los colores primarios

Open Group Content

Los Canales

Su función es almacenar información respecto al color de la imagen..

Para las imágenes en **RGB** existen 3 canales

Para Las imágenes en **CMYK** existen 4 canales

Las imágenes en Lab tienen 3 canales

Las imágenes en HSB tienen 3 canales

Open Group Content

Los Canales

En Photoshop existen otros canales adicionales llamados **Alfa** y canales de **Tinta plana**

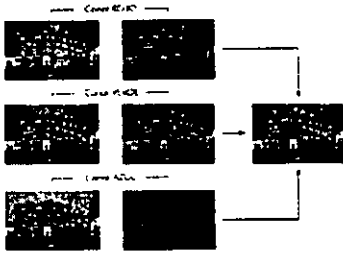
Nos sirven para separar elementos de las imágenes como las mascararas o establecer colores adicionales.

Una imagen puede tener como máximo 24 canales

© 2000, Gerson Gadea

17

Los Canales



© 2000, Gerson Gadea

18

Los Canales

Las imágenes en mapa de bits, escala de grises duotonos y color indexado tienen un solo canal.

Los canales ocupan mucho espacio en el archivo.

© 2000, Gerson Gadea

19

Formatos

GIF = Formato de intercambio de gráficos propio para representar colores indexados para la Web.

JPEG = Diseñado para la Web propio para fotografías e imágenes de tono continuo.

PSD = Nativo de Photoshop admite todas sus funciones

Formatos

En Photoshop existen diferentes formatos para guardar una imagen,

Entre los más conocidos son:

BMP = Nativo de Windows admite modos de color RGB color indexado y escala de grises

EPS = Encapsulado PostScript puede contener gráficos vectoriales y mapa de bits lo admiten prácticamente todos los programas de edición de gráficos

Formatos

GIF = Formato de intercambio de gráficos propio para representar colores indexados para la Web.

JPEG = Diseñado para la Web propio para fotografías e imágenes de tono continuo.

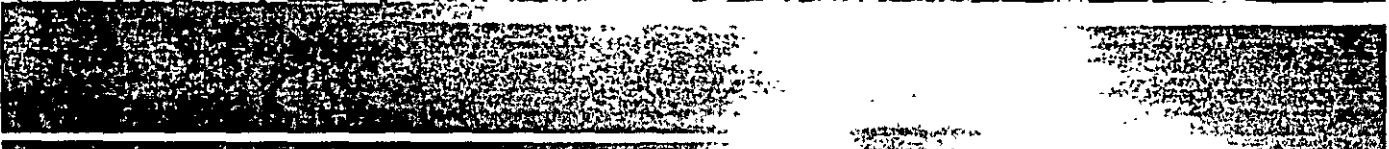
PSD = Nativo de Photoshop admite todas sus funciones

Formatos

PNG = Es una alternativa de patente gratuita al formato GIF (grafico portátil de red) admite compresiones sin perdida, 24 bits y transparencias

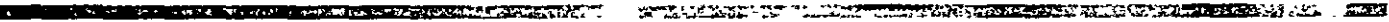
Otros formatos son:

PCX, PDF, PICT Pixar, AVI, Raw, Scitex, Targa, TIFF, RLE, LSW, CCIT y ZIP



Photoshop 7

Otelo Galicia Cedillo



Objetivo

El presente curso, tiene el objetivo de proporcionar los conocimientos básicos para digitalizar imágenes tareas y herramientas básicas, efectos de texto y el uso de las capas así como, las habilidades necesarias, para que los participantes puedan realizar ediciones, correcciones y aplicar efectos en imágenes digitales, utilizando el programa de edición de imágenes *Photoshop 7*.

Introducción

Hoy en día la edición de imágenes digitales han cobrado gran importancia, su utilización en el diseño gráfico e Internet es fundamental y la necesidad de conocer los fundamentos y procedimientos para efectuarla, se ha vuelto una prioridad para toda industria o institución que quiera estar a la vanguardia en publicidad gráfica o electrónica. En presente curso se ha diseñado para cumplir con las principales expectativas de los interesados en el manejo del programa *Photoshop* ,7 un potente programa que permite editar imágenes en diferentes formatos con una calidad insuperable, podemos decir que es el programa líder en su ramo con mayores aplicaciones y adeptos. Durante el curso trataremos los aspectos básicos de digitalización de imágenes, el código binario, como se forma una imagen y los aspectos que intervienen en su creación, los sensores, el tamaño y la resolución de las imágenes, el CCD, la profundidad del color, los diferentes tipos y los canales. Posteriormente entraremos de lleno al trabajo con imágenes digitales en Photoshop y los diferentes formatos que maneja. Debido a al enorme contenido del programa y al poco tiempo que disponemos se ha seleccionado un grupo de temas que nos permitirán manejar el programa y prepararnos para cursos más avanzados. En el siguiente apartado nos ocuparemos de los diferentes tipos de selección, mover, duplicar y eliminar selecciones, después abordaremos los temas de edición como pegar dentro, rellenar, modificar y borrar una selección de imagen. Posteriormente analizaremos la paleta de herramientas, navegador, color y capas, cave aclarar, que solo veremos las principales herramientas de estas paletas, así como los usos más comunes que tienen, para finalizar veremos las opciones que tiene par incluir texto. Esperando que el curso sea significativo para todos los integrantes.

Contenido

OBJETIVO	2
INTRODUCCIÓN	3
CONTENIDO	4
INTERFAZ DE PHOTOSHOP	7
EL CUADRO DE HERRAMIENTAS	7
INFORMACIÓN SOBRE LAS HERRAMIENTAS	8
LA BARRA DE OPCIONES	8
LAS PALETAS	9
DISTRIBUCIÓN DE PALETAS	11
EL ÁREA DE PALETAS	12
ESPACIO DE TRABAJO	12
LOS CONTROLES DESLIZANTE	14
TAREAS BÁSICAS	14
Ejecución de Photoshop	14
Creación de una imagen nueva	14
Almacenamiento de una imagen	16
Apertura de una imagen	17
Importación de archivos EPS, AI y PDF	19
Almacenamiento de una imagen ya existente	21
Duplicado de una imagen	22
Finalización de la sección de trabajo	27
LA VENTANA DE IMAGEN	24
Propiedades de una imagen	24
La herramienta Zoom	25
La paleta Navegador	28
Modo de visualización de pantalla	30
Imágenes simultáneas	31
Tamaño de la imagen	31
Tamaño del lienzo	32
SELECCIÓN DE COLORES	36
Colores frontal y de fondo	36
Colores personalizados	37
La paleta Color	38
La paleta Muestras	39
Biblioteca de colores	41
El cuentagotas	42
SELECCIONES	43
Selección de la imagen completa	43
Selecciones rectangulares y elípticas	44
<i>Adición de una selección a otra ya creada</i>	45
<i>Sustracción de una selección</i>	46
<i>Intersección de dos selecciones</i>	47
Selecciones irregulares	47
Selección por color	47
Selección por gama de colores	47
Bordes de selección	55
Otras operaciones con las selecciones	56

COMPOSICIÓN	58
LA CUADRÍCULA	58
LAS GUÍAS	59
<i>Visualización y ocultación de las guías</i>	60
<i>Bloqueo y desbloqueo de todas las guías</i>	60
<i>Eliminación de una guía</i>	60
<i>Activación y desactivación del ajuste a las guías</i>	61
<i>Preferencias de las guías y la cuadrícula</i>	61
DESPLAZAMIENTO DEL CONTENIDO DE UNA SELECCIÓN	62
EL PORTAPAPELES	63
<i>Limpieza del portapapeles</i>	64
LA FUNCIÓN COPIAR	64
DEGRADADOS	66
FONDOS DEGRADADOS	66
CREACIÓN DE DEGRADADOS NUEVOS	68
ADMINISTRACIÓN DE DEGRADADOS	72
<i>Carga de una biblioteca de degradados preestablecidos</i>	72
<i>Cambio del nombre de un degradado preestablecido</i>	73
DEGRADADOS DE RUIDO	74
LOS PINCELES	76
LA HERRAMIENTA PINCEL	76
LA HERRAMIENTA LÁPIZ	78
USO DE LOS PINCELES Y LA PALETA PINCELES	78
<i>Visualización de las opciones de un pincel</i>	79
<i>Modificación de la previsualización de los pinceles preestablecidos</i>	80
<i>Carga de una biblioteca de pinceles preestablecidos</i>	81
<i>Restauración de los pinceles preestablecidos</i>	81
CREACIÓN DE UN PINCEL PERSONALIZADO	81
CAPAS	85
¿QUÉ SON LAS CAPAS?	85
OPCIONES DE LAS CAPAS	86
<i>Modificación del nombre de una capa</i>	87
<i>Modificación del tamaño de las miniaturas</i>	88
OTRAS TAREAS CON LAS CAPAS	88
<i>Visualización y ocultación de capas</i>	89
<i>Duplicación de una capa en la misma imagen</i>	90
<i>Duplicación de una capa en otra imagen</i>	91
<i>Borrado de una capa</i>	92
<i>Reposicionamiento de capas</i>	92
LA CAPA DE FONDO	93
<i>Conversión de una capa cualquiera en fondo de la imagen</i>	93
CONJUNTOS DE CAPAS	93
<i>Almacenamiento de carpetas en un conjunto</i>	94
<i>Contracción o expansión de un conjunto de carpetas</i>	94
<i>Extracción de las carpetas de un conjunto</i>	95
BLOQUEO DE CAPAS	95
<i>Bloqueo total de una capa</i>	96
FUSIÓN Y ACOPLAMIENTO DE CAPAS	96
<i>Combinación de las capas visibles</i>	97
<i>Combinación de las capas enlazadas</i>	98
<i>Eliminación de todas las capas dejando una sola</i>	98
OPACIDAD DE LAS CAPAS	99
TEXTO	100
INTRODUCCIÓN AL TEXTO	100
TEXTO EDITABLE	100

<i>Edición del texto</i>	102
SELECCIÓN DE TEXTO	102
LA PALETA CARÁCTER	103
<i>Elementos de la paleta Carácter</i>	10
TEXTO VERTICAL ROTADO	105
LOS PÁRRAFOS Y LA PALETA PÁRRAFO	105
<i>Selección de párrafos</i>	106
ALINEACIÓN DEL TEXTO	107
SANGRÍA DE LOS PÁRRAFOS	107
ESPACIADO DE PÁRRAFOS	107
RASTERIZACIÓN DEL TEXTO	108
<i>Texto tridimensional</i>	108
<i>Texto transparente y en relieve</i>	112
CANALES	115
<i>Creación de un texto sombreado</i>	116
BIBLIOGRAFÍA	120
ÍNDICE	121

Interfaz de Photoshop

El cuadro de herramientas

El cuadro de herramientas es la paleta más importante. Cada herramienta tiene asociada una tecla que sirve para seleccionarla rápidamente. Así, por ejemplo, pulsa B para seleccionar la herramienta Pincel. No obstante, siempre puedes recurrir a seleccionar una herramienta haciendo clic en el icono correspondiente.

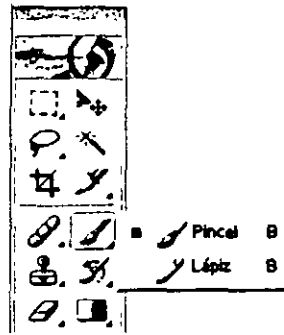


Los iconos que tienen un pequeño triángulo en la esquina inferior de la derecha son iconos desplegables, o conjuntos de herramientas de características similares. Para seleccionar alguna de las herramientas de un icono desplegable, sigue uno de estos procedimientos:

7

Haz clic en el botón secundario en el icono desplegable para desplegarlo. A continuación, haz clic en la herramienta que quieres utilizar.

Puedes hacer lo mismo de esta otra forma: coloca el puntero del ratón encima del icono desplegable, pulsa y mantén pulsado el botón principal del ratón para desplegar el icono y, sin soltarlo aún, desplaza el puntero por encima del menú de herramientas; alcanzada la herramienta deseada, suelta el botón del ratón.

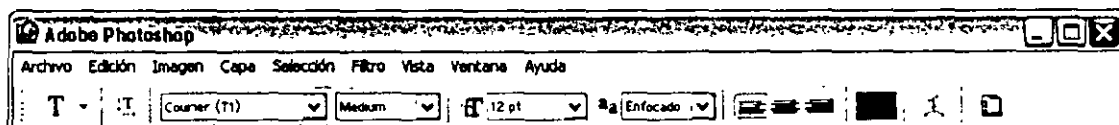


- Utiliza la tecla Mayús para desplazarte por las distintas herramientas de un icono desplegable. Por ejemplo, el icono correspondiente a la herramienta Pincel tiene en realidad otra herramienta más, Lápiz. Pulsa Mayús+B sucesivamente para cambiar entre las dos herramientas. Es decir, si a la letra asociada a un grupo de iconos le añade la pulsación de la tecla Mayús, podrás recorrer fácil y rápidamente las herramientas de ese grupo. Si pulsas únicamente B, seleccionarás la herramienta visible en ese momento en el icono.
- Pulsa ALT+clic varias veces sobre un icono desplegable para recorrer las herramientas de un conjunto de herramientas. Detente cuando llegues a la herramienta deseada.

Información sobre las herramientas

Photoshop ofrece descripciones breves de las herramientas y el método abreviado de teclado correspondiente. Para obtener la información de una herramienta del cuadro de herramientas, coloca el puntero sobre la herramienta en cuestión y espera unos instantes sin moverlo ni pulsar ningún botón; aparecerá una descripción de la herramienta.

Estas mismas descripciones aparecen en la barra de opciones, e incluso en determinados elementos de las paletas.

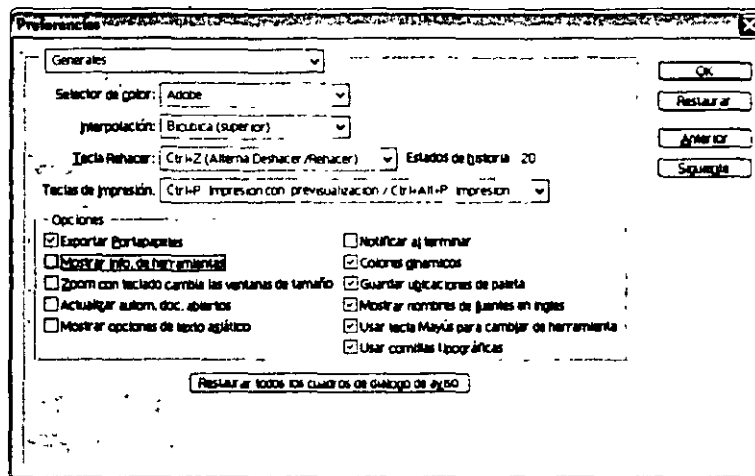


Nunca está de más disfrutar de esta información adicional, pero si quieres eliminarla no tienes más que hacer lo siguiente:

1. Selecciona Edición, Preferencias, Generales o pulsa Ctrl+K para abrir el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Desactiva la casilla de verificación Mostrar info. De herramientas y haz clic en OK.

La barra de opciones

La barra de opciones se dispone a lo largo de la parte superior de la ventana de Photoshop, justo debajo de la barra de menús. El contenido de esta barra es mostrar los atributos de la herramienta seleccionada, como por ejemplo la opacidad o el modo de fusión.



La configuración de una herramienta permanecerá inalterada hasta que la modifiques de nuevo. Es decir, si seleccionas Pincel y modificas el modo de fusión a Disolver, la próxima vez que selecciones Pincel seguirás trabajando en el modo Disolver, a no ser que cambies. Si en algún momento quieres volver a la configuración predeterminada de una herramienta y no recuerdas los atributos exactos, haz clic con el botón secundario en el icono de la herramienta en la barra de opciones para abrir un menú contextual y selecciona Restaurar herramientas.

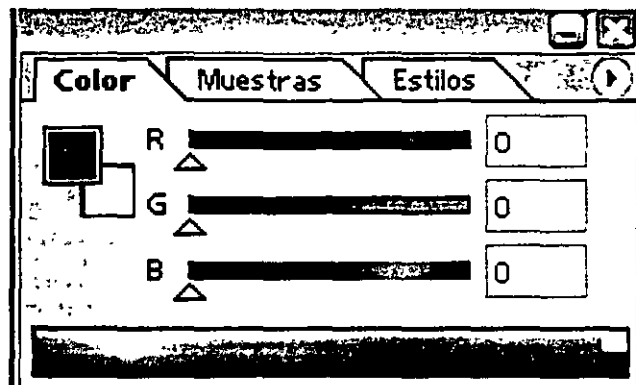
Si quieres restaurar la configuración predeterminada de todas las herramientas, selecciona Restaurar todas en el mismo menú contextual.

La barra de opciones, al igual que las paletas, se puede anclar en distintas partes de la ventana de Photoshop o desanclarla para convertirla en una paleta flotante.

La barra de opciones tiene dos barritas verticales en el extremo izquierdo. Coloca el puntero sobre ellas y arrastra hacia el centro de la pantalla. Al soltar el botón del ratón, la barra de opciones se convierte en una paleta flotante con una barra de título azul en el extremo izquierdo. Utiliza esta barra de título para mover la paleta de opciones y colocarla donde gustes. Para volver a anclar la barra de opciones, arrástrala hasta colocarla debajo de la barra de menús. Sólo es posible anclar la barra de opciones en la parte inferior o en la parte superior de la ventana de Photoshop.

Las paletas



Las paletas son esos cuadros flotantes en los que se llevan a cabo muchas de las opciones con Photoshop. Las paletas se encuentran agrupadas en conjuntos de paletas para ocupar las paletas, Color, Muestras y Estilos. Para activar cualquiera de las paletas de un grupo de paletas, haz clic en la solapa con el nombre de la paleta deseada.

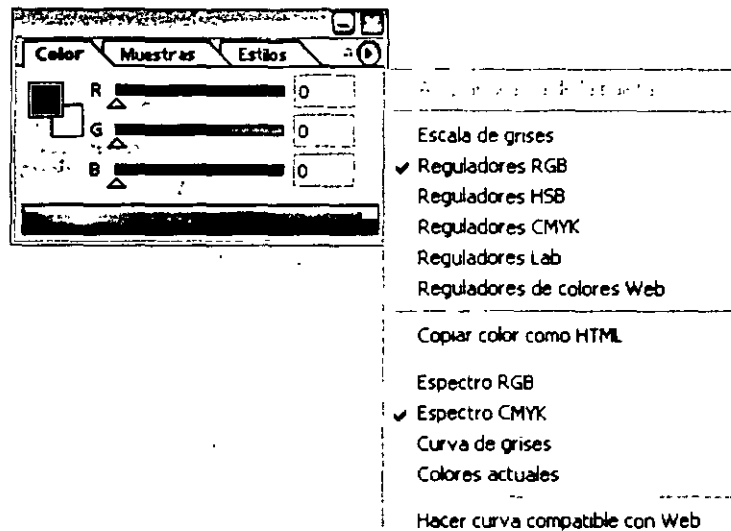


Para mover una paleta o conjunto de paletas, arrastra la barra de título. De forma predeterminada las paletas se suelen disponer a la derecha y el cuadro de herramientas a la izquierda.

Otra característica de las paletas la constituyen los métodos abreviados de teclado, muy útiles para incrementar la productividad con Photoshop. A continuación se citan los métodos abreviados de teclado (también denominados atajos) que deberás memorizar cuanto antes:

- Tab. Pulsa esta tecla para ocultar todas las paletas del espacio de trabajo de Photoshop, incluido el cuadro de herramientas. Vuelve a pulsarla para visualizar de nuevo todas las paletas. Echa mano de este atajo si tienes un monitor pequeño y las paletas le quitan mucho espacio a la ventana para la imagen o si te gusta trabajar si tantos elementos gráficos en pantalla. Las paletas se hacen visibles en la misma posición que tenías en el momento de ocultarse.
- Mayús+Tab. Es idéntico que el atajo anterior, solo que no oculta el cuadro de herramientas.
- F5. Muestra u oculta la paleta Pinceles.
- F6. Muestra u oculta la paleta Color. La paleta Color forma un grupo junto con las paletas Muestras y Estilos. Por tanto, puedes utilizar F6 como un atajo intermedio para estas dos últimas paletas. Por ejemplo, si tienes ocultas todas las paletas y necesitas acceder a la paleta Estilos, pulsa F6 para mostrar la paleta Color y después haz clic en la ficha Estilos.
- F7. Muestra u oculta la paleta Capas. Ten en cuenta que esta paleta está agrupada con las paletas Canales y Trazados.
- F8. Muestra u oculta la paleta Info, la cual está agrupada con la paleta Navegador.
- F9. Muestra u oculta la paleta Acciones, que se encuentra agrupada con las paletas Historia y herramientas preest.

Todas las ventanas de paletas cuentan con un menú que puedes abrir haciendo clic en el botón de flecha  situado en la esquina superior derecha, debajo del botón Cerrar .

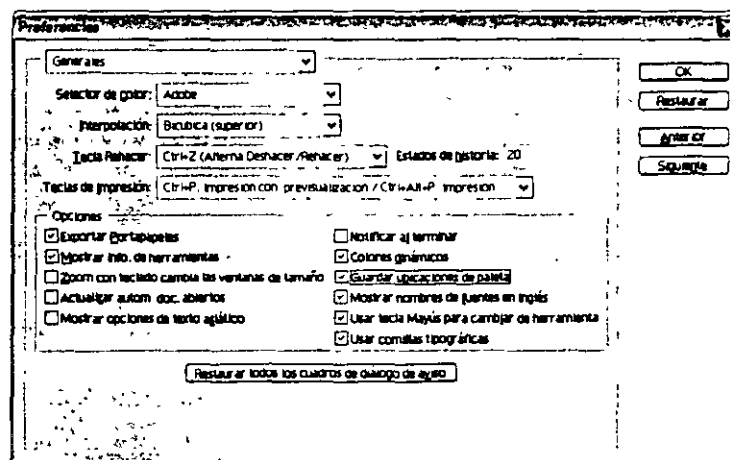


Distribución de paletas

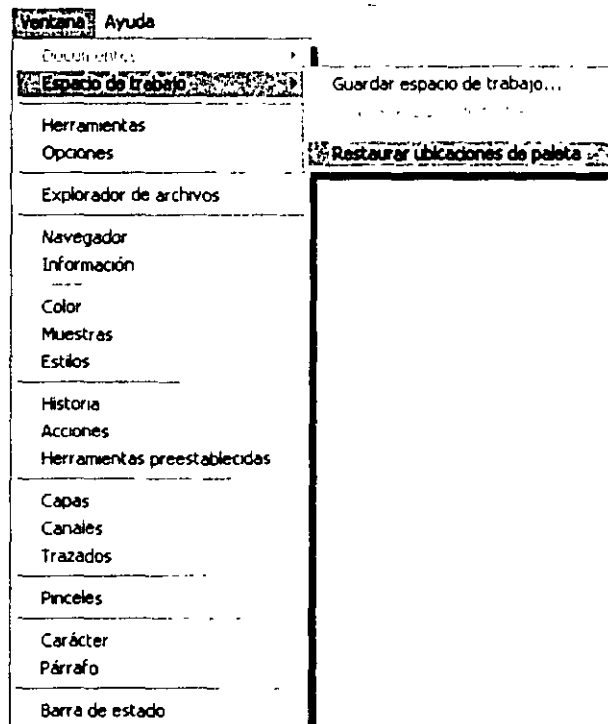
Hay una opción en las preferencias generales que se encuentra activada por defecto: Guardar ubicaciones de paleta. Al estar activada esta opción, las paletas que tengas abiertas al cerrar Photoshop reaparecerán en la misma posición al volver a iniciar la aplicación.

Para activar o desactivar esta opción, sigue estos procedimientos:

- Pulsa Ctrl+K para abrir el cuadro de diálogo Preferencias.
- Activa o desactiva la casilla de verificación Guardar ubicaciones de paleta en las preferencias generales y haz clic en OK para aceptar el cambio.



Si después de abrir y cerrar paletas, y de cambiarlas de sitio constantemente, decides recuperar la distribución predeterminada de Photoshop, selecciona Ventana, Espacio de trabajo, Restaurar ubicaciones de paleta.



El área de paletas

Todas las paletas se abren seleccionando alguno de los comandos disponibles en el menú Ventana, que actúan como conmutadores. Así, por ejemplo, si quieres abrir la paleta Capas porque la tiene oculta, puedes pulsar F7 o seleccionar Ventana, Capas. Si seleccionas de nuevo el mismo comando, ocultarás la paleta Capas. Cuando las paletas están visibles, su nombre aparece con una marca de verificación a la izquierda de su nombre en el menú Ventana. El uso del menú Ventana para mostrar y ocultar las paletas resulta lento e incómodo. De ahí que lo recomendable sea utilizar los métodos abreviados de teclado.

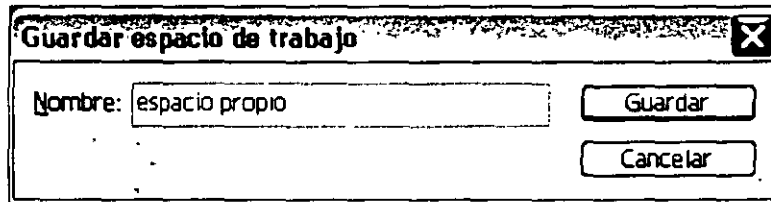
No obstante, tienes otra alternativa, el área de paletas, que se encuentra en el extremo derecho de la barra de opciones. Esta zona sólo es visible si trabajas con una resolución de pantalla de 1024x768 píxeles o superior. Puedes arrastrar las paletas menos utilizadas y soltarlas en el interior de esta zona, quedando reducidas a una solapa. Para abrir una paleta almacenada en esta zona, simplemente haz clic en la solapa. Para sacar una paleta del área de paletas, arrástrala hacia el escritorio de Photoshop hacia la ventana flotante de otra paleta o conjunto de paletas.

Espacio de trabajo

No es raro que una computadora la compartan varias personas. Si este es tu caso y no quieres ver el escritorio de Photoshop desordenado o colocado de una forma que no estés familiarizado, el programa te ofrece la posibilidad de guardar la configuración del escritorio en un archivo, de modo que con sólo cargar ese archivo recuperas tu distribución de paletas. Por tanto, cada una de las personas que utilizan Photoshop en la misma computadora puede tener su propio archivo de distribución, sin que por tu trabajo puedas molestar o hacer perder el tiempo a otro compañero trabajo.

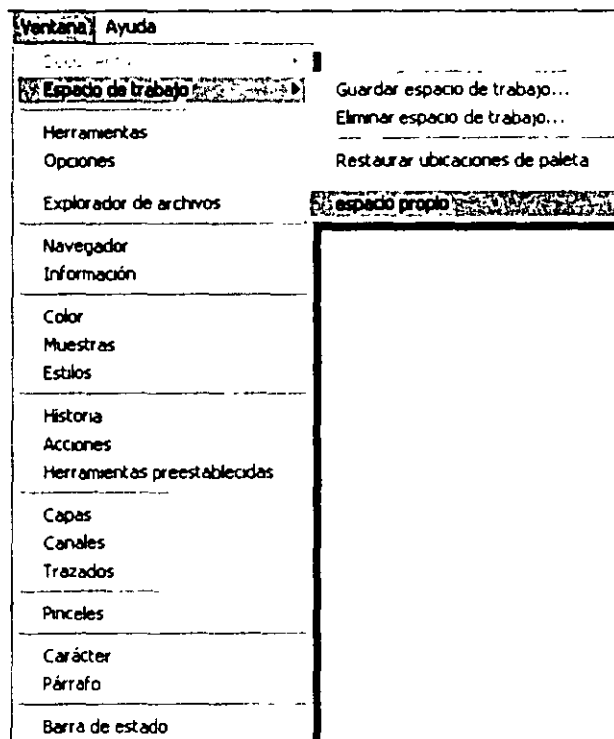
Para guardar un espacio de trabajo, distribuye las paletas a tu gusto, coloca correctamente el cuadro de herramientas y, cuando estés conforme con la distribución del espacio, haz lo siguiente:

1. Selecciona Ventana, Espacio de trabajo, Guardar espacio de trabajo. Se abre el cuadro de diálogo Guardar espacio de trabajo.
2. Escribe el nombre para el espacio de trabajo en el cuadro de edición Nombre y haz clic en el botón Guardar.



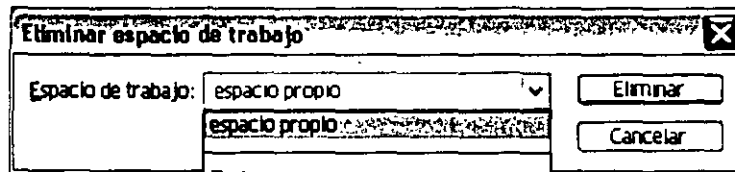
Cuando necesites cargar o recuperar tu espacio de trabajo, sigue este otro procedimiento.

1. Selecciona Ventana, Espacio de trabajo. Los espacios de trabajo personalizados se añaden al final de submenú.
2. Selecciona el espacio de trabajo que quieres recuperar.



Si un espacio de trabajo ya no te es de utilidad, bórralo para que no ocupe espacio en el menú:

1. Selecciona Ventana, Espacio de trabajo, Eliminar espacio de trabajo. Se abre el cuadro de diálogo Eliminar espacio de trabajo.
2. En la lista desplegable Espacio de trabajo, selecciona el espacio de trabajo que quieres borrar.
3. Haz clic en el botón Eliminar.



Los controles deslizante

La interfaz de Photoshop está plagada de estos controles, también conocidos como reguladores. He aquí como utilizarlos

Estos comandos aparecen normalmente asociados a los campos numéricos en forma de botón de flecha. Haz clic en el botón de flecha para desplegar el control deslizante.

Para modificar el valor del campo, puedes arrastrar directamente la flecha control o hacer clic en cualquier lugar del control. También puedes modificar el valor de uno de estos controles de la siguiente forma: una vez que el control deslizante está desplegado, utiliza las teclas Flecha izquierda y Flecha derecha para reducir o incrementar el valor, respectivamente.

Tareas básicas

Ejecución de Photoshop

Para iniciar Photoshop sigue uno de estos procedimientos:

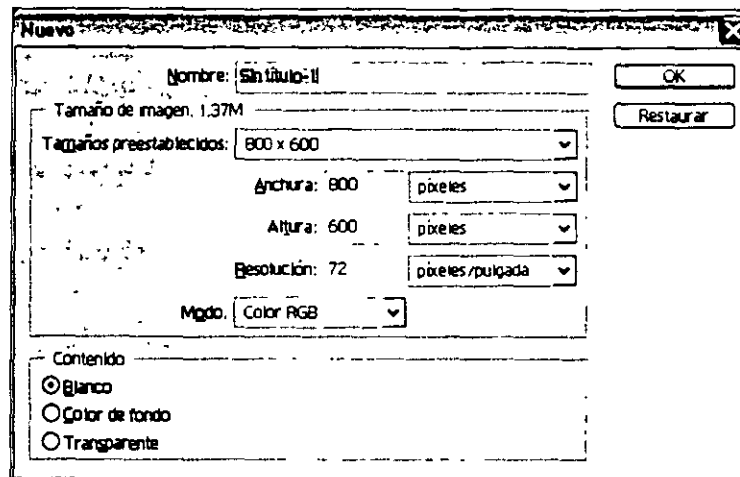
• Si tienes acceso directo a la aplicación en el escritorio, haz doble clic en él para iniciar directamente Photoshop.

• Haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas y selecciona Programas, Adobe Photoshop 7.0.

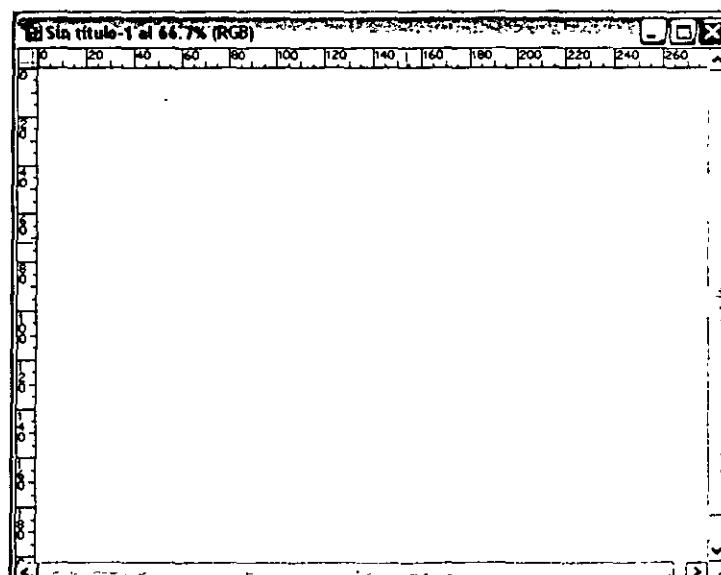
Creación de una imagen nueva

Si vas a trabajar en Photoshop desde el principio, lo primero que tienes que hacer después de iniciar el programa es crear una imagen nueva; un documento en blanco (el lienzo) sobre el que plasmarás tus ideas. Para ello:

1. Selecciona Archivo, Nuevo o pulsa Ctrl+N se abre el cuadro de diálogo Nuevo.



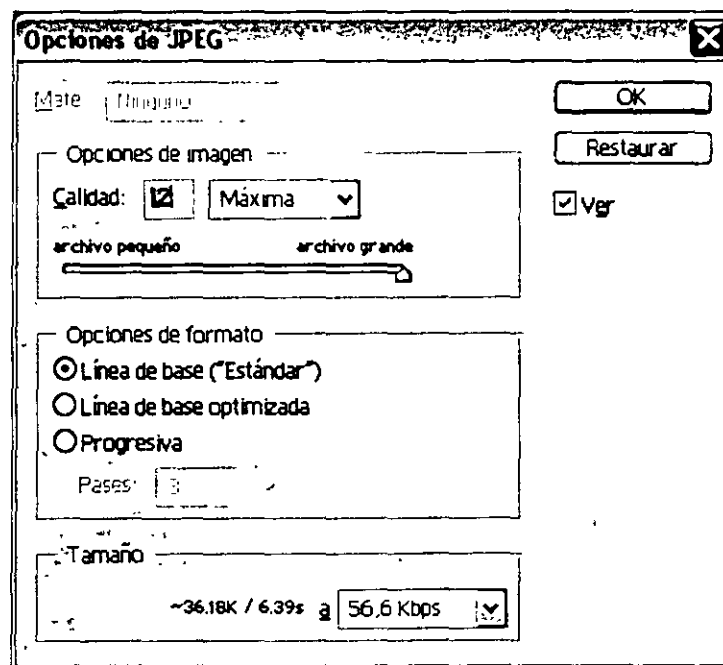
2. Introduce un nombre para la imagen en el cuadro de edición Nombre. Si no lo haces, al intentar guardar la imagen por primera vez Photoshop te solicitará un nombre. Si por el contrario, introduces un nombre para la imagen en este cuadro de dialogo, el archivo se guardará con el mismo.
3. Selecciona una unidad de medida en las listas desplegables que se encuentran a la derecha de los campos Anchura y Altura.
4. Introduce las dimensiones de la imagen en los campos Anchura y Altura (hazlo en función de la unidad de medida seleccionada; no es lo mismo 15 píxeles que 15 centímetros)
5. Introduce la resolución necesaria para el dispositivo de salida. Lo normal son 72 ppp. (píxeles por pulgada), pero en función del dispositivo al que vaya dirigida la imagen necesitará un valor u otro.
6. Selecciona un modo de imagen en la lista desplegable Modo.
7. Selecciona un contenido en la selección Contenido.
 - Blanco. La imagen se crea con el fondo blanco, el color de relleno predeterminado.
 - Color de fondo. La imagen se crea rellena con el color de fondo que tuvieras seleccionado en el cuadro de herramientas.
 - Transparente. La imagen se crea con un fondo transparente, un fondo sin contenido de ningún tipo.
8. Haz clic en OK para crear la imagen.



Almacenamiento de una imagen

Una vez creada la imagen, y si has seguido los pasos anteriores y no introdujiste un nombre en el cuadro de diálogo Nuevo, deberás guardarla para conservarla de cara al futuro:

1. Selecciona Archivo, Guardar como o pulsa Mayús+ctrl.+S. Se abre el cuadro de diálogo Guardar como.
2. En el cuadro de lista superior, selecciona la carpeta o directorio donde quieres guardar la imagen.
3. Con la carpeta ya seleccionada, escribe el nombre de la imagen en el cuadro de edición Nombre de archivo. No es necesario que introduzcas la extensión del archivo, pues Photoshop la incluirá automáticamente en función del formato de archivo que selecciones en la lista desplegable Formato.
4. En la lista desplegable Formato, selecciona el formato de la imagen (realmente del archivo que se grabará en disco).
5. Haz clic en el botón Guardar. En función del formato elegido, se abrirá o no un cuadro de diálogo con opciones propias de este formato. Por ejemplo, si decides guardar la imagen en formato JPG, se abre el cuadro de diálogo. Si se abre uno de estos cuadros de diálogo de opciones, ajusta la configuración y haz clic en OK para terminar.

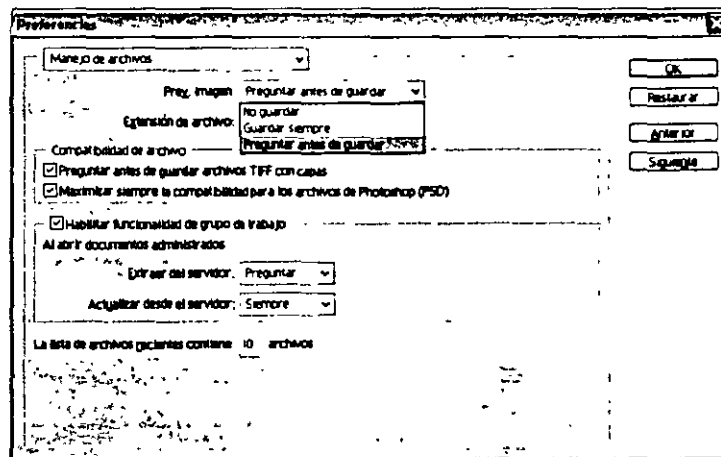


En la sección Opciones de guardado del cuadro de diálogo Guardar como puedes configurar diversas opciones de almacenamiento de archivos:

- Como copia. Guarda una copia del archivo al tiempo que mantienes abierta la imagen actual. De este modo crea una copia de la imagen antes de proceder a su modificación. Si seleccionas esta opción, Photoshop añade la palabra "copia" al nombre del archivo para que, cuando guardes la imagen modificada, no sobrescriba la copia.
- Canales alfa. Guarda información del canal o canales de la imagen. Si desactivas esta opción, los canales alfa se eliminan de la imagen guardada.

- **Capas.** Preserva todas las capas de la imagen. Si desactivas esta opción, las capas visibles se acoplan o se cambian (dependiendo del formato). La imagen guardada queda con una sola capa.
- **Anotaciones.** Guarda las anotaciones realizadas en la imagen. Esta opción aparecerá seleccionada de forma automática si has incluido notas en la imagen mediante la herramienta Notas.
- **Tintas planas.** Guarda información del canal de tinta plana. Si desactivas esta opción, todas las tintas planas quedan eliminadas de la imagen guardada.
- **Color.** Crea un documento con gestión del color.
- **Miniatura:** Guarda una miniatura de la imagen. Las miniaturas resultan muy útiles a la hora de buscar una imagen. Para poder utilizar esta opción, debes seleccionar Preguntar antes de guardar en la lista desplegable Prev. Imagen del panel Manejo de archivos del cuadro de diálogo Preferencias (pulsas Ctrl+k para abrir este cuadro de diálogo, o seleccionas Edición, Preferencias, Manejo de archivos)
- **Usar extensión en minúsculas.** Convierte a minúsculas la extensión del archivo.

La disponibilidad de estas opciones dependen de la imagen que vayas a guardar y del formato de archivo seleccionado. Por ejemplo, si el formato elegido no admite capas, la opción Capas aparece atenuada para impedir su selección.



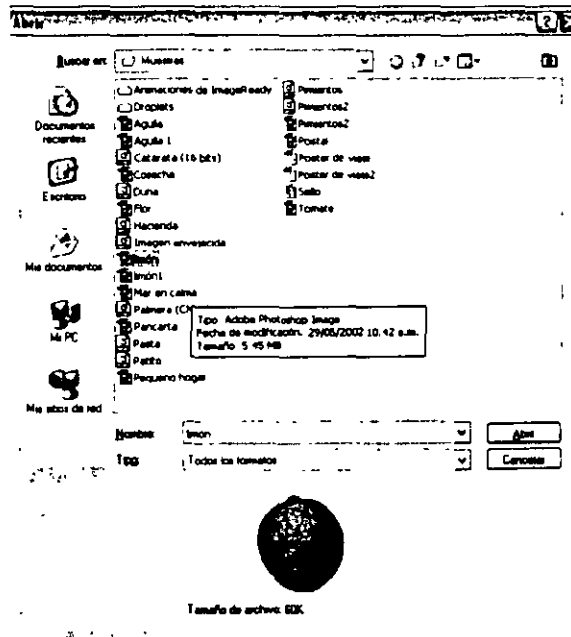
Apertura de una imagen

Para abrir una imagen existente o guardada con anterioridad, puedes utilizar los comandos de Photoshop, o hacer doble clic en el icono de la imagen en el Explorador de Windows. También puedes abrir una imagen si arrastras el icono de la misma desde una ventana del Explorador de Photoshop.

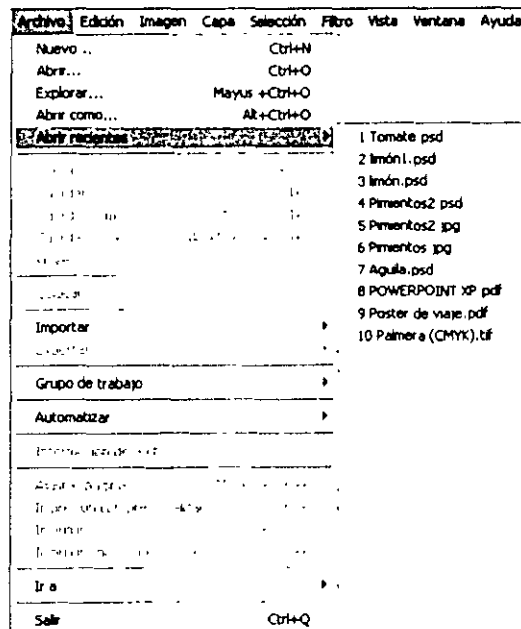
Para abrir una imagen en Photoshop:

1. Selecciona Archivo, Abrir o pulsas Ctrl+O. Se abre el cuadro de diálogo Abrir. También puedes abrir este cuadro de diálogo haciendo doble clic en el espacio de trabajo, este espacio de tono gris que no está ocupado por ninguna paleta ni ventana de imagen.
2. En el cuadro de lista superior accede a la carpeta donde tienes guardada la imagen que quieres abrir. También puedes utilizar la lista desplegable Buscar en.
3. Llegado a este punto, tienes tres opciones para abrir la imagen.

- Haz doble clic en el nombre de la imagen que aparecerá en el cuadro de lista.
- Haz clic en el nombre de la imagen y, después, haz clic en el botón Abrir.
- También puedes seleccionar la imagen y pulsar Intro para abrirla.

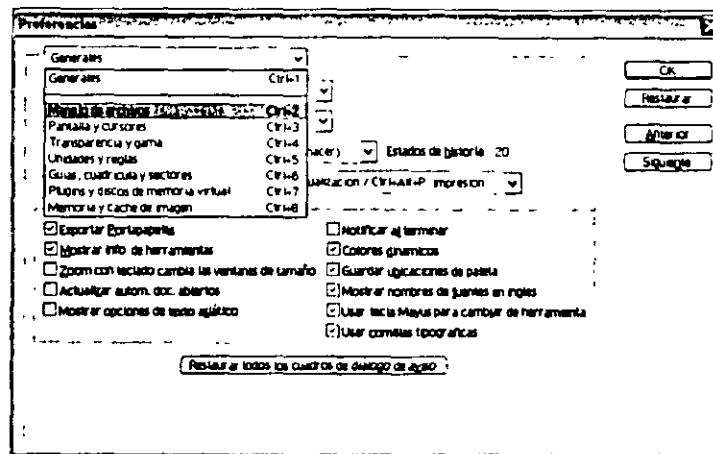


Si haz utilizado una imagen recientemente y quieres volver a abrirla, puedes hacerlo rápidamente seleccionando Archivo, Abrir recientes y eligiendo la imagen deseada. Photoshop mantiene una lista con los diez últimos archivos utilizados.

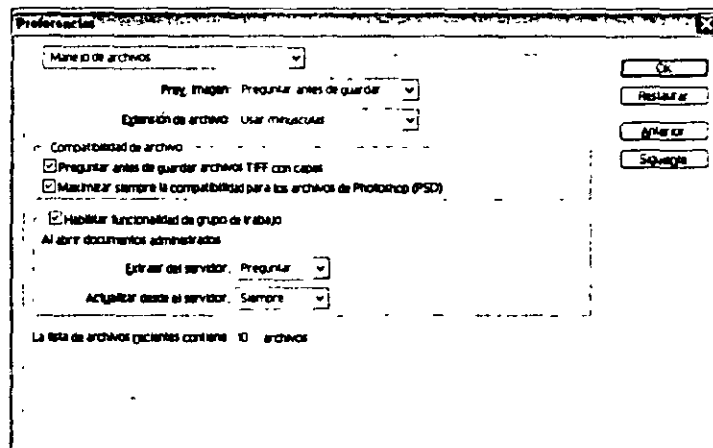


El tamaño de esta lista puedes especificarlo en las preferencias del programa:

1. Pulsa Ctrl+k para abrir las preferencias

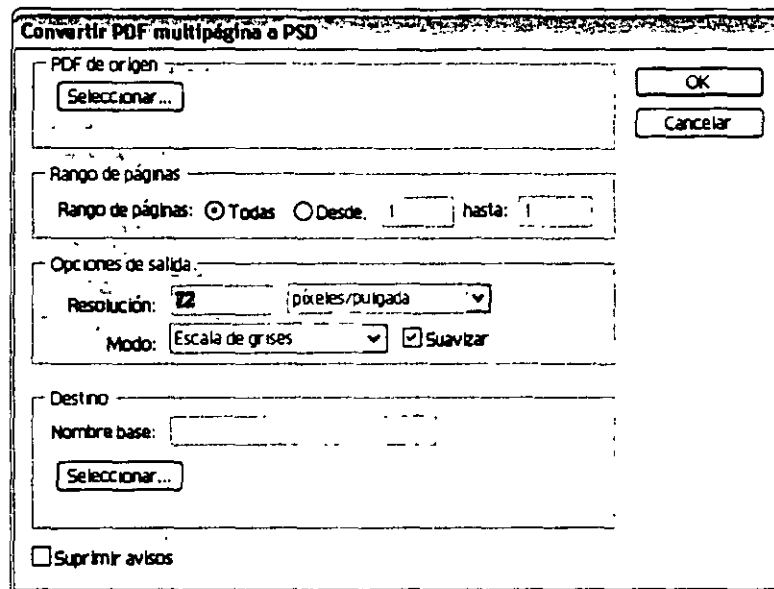


2. En la lista desplegable superior, selecciona Manejo de archivos, o pulsa Ctrl+2, que es el método abreviado de teclado que puedes utilizar para cambiar al panel mencionado.
3. En el cuadro de edición Lista de archivos recientes contiene, escribe el número de archivos que deseas para la lista en cuestión. Haz clic en OK para terminar.



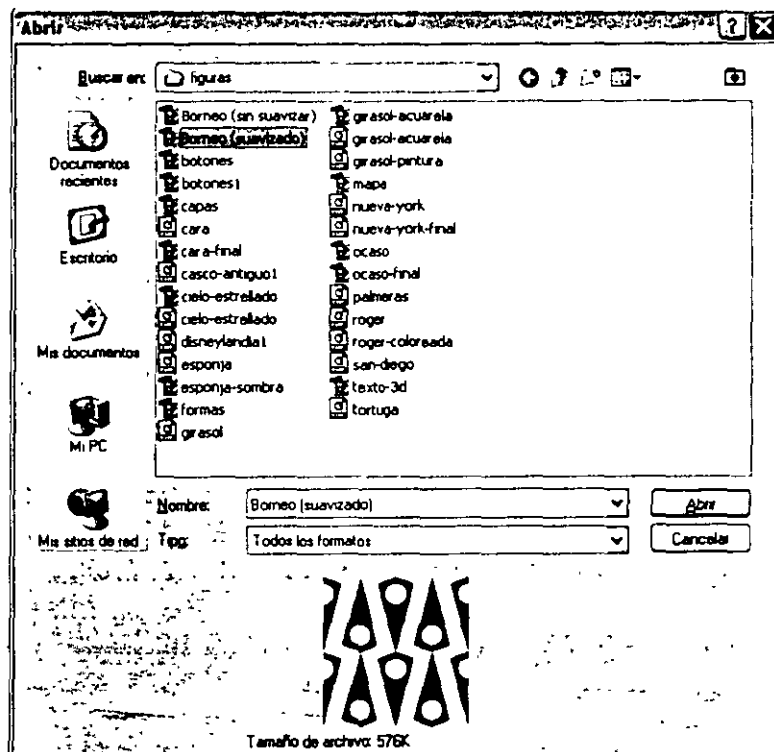
Importación de archivos EPS, AI y PDF

Photoshop también permite abrir archivos PDF (Adobe Acrobat), EPS (PostScript encapsulado) y AI (Adobe Illustrator). Como estos archivos son archivos vectoriales lo primero que hace Photoshop es rasterizarlos (convertirlos en imágenes de píxeles). La tarea más ardua para el programa viene de la mano de los archivos PDF; pues son archivos que pueden contener una o más páginas. Si el archivo tiene sólo una página, puedes utilizar directamente los comandos Abrir o Colocar. Si abres un archivo PDF de varias páginas, Photoshop convierte cada página en una imagen; en este caso, utiliza el comando Archivo, Automatizar, PDF multipágina a PSD.



Si deseas abrir un archivo EPS, AI o PDF de una sola página, sigue este procedimiento:

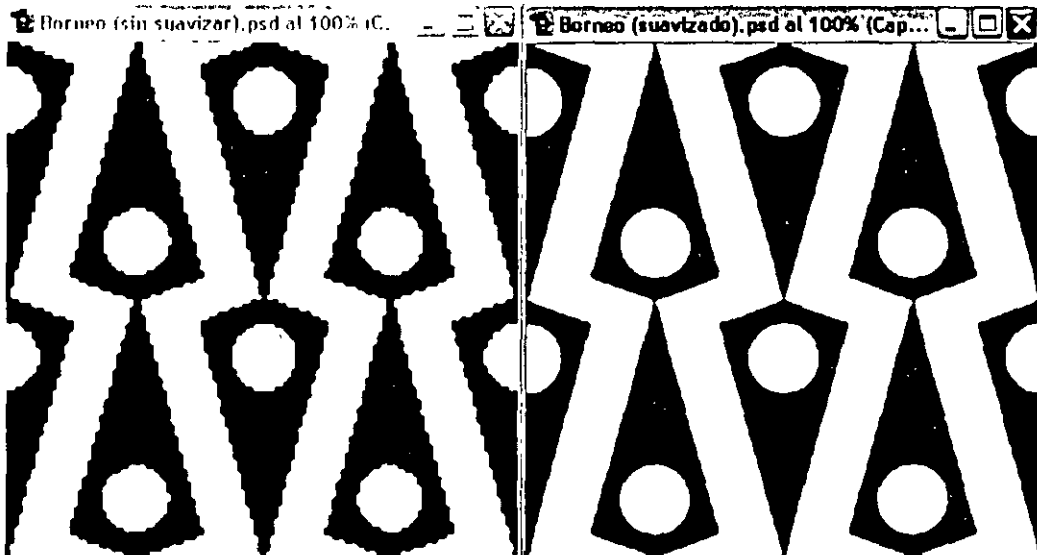
1. Selecciona Archivo, Abrir o pulsa CTRL+O.
2. En Tipo de archivos selecciona Todos los formatos.
3. Accede a la carpeta donde se encuentra el archivo y selecciónalo.



4. Haz clic en el botón Abrir o pulsa Intro. Se abre el cuadro de diálogo Pasterizado EPS genérico.
5. En este cuadro de diálogo tienes la posibilidad de cambiar las dimensiones de la imagen. Para mantener la relación de aspecto de la imagen original, activa la opción Restringir proporciones.

De este modo, cualquier cambio en el campo Anchura conlleva a la modificación pertinente en el campo Altura, y viceversa.

6. También puedes cambiar la unidad de medida que aparece en las listas desplegables situadas a la derecha de Anchura y Altura. De forma predeterminada aparece el píxel como unidad de medida, pero puedes seleccionar centímetros para saber el tamaño que tendrá la imagen en papel, por ejemplo.
7. En el campo Resolución introduce la resolución que necesites para la imagen final. Si introduces la resolución final correcta antes de pasterizar, conseguirás la mejor representación de la imagen.
8. Selecciona un modo para la imagen en la lista desplegable Modo.
9. Activa la opción Suavizar para reducir el efecto "dientes de sierra" que suele aparecer al convertir una imagen vectorial en una imagen de mapa de bits.
10. Haz clic en el botón OK.



El procedimiento anterior es el que debes seguir para abrir un archivo PDF de una sola página. Pero el procedimiento tarda un poco en caso de que el archivo PDF tenga varias páginas:

1. Ejecuta los tres primeros pasos del ejercicio anterior.
2. Haz clic en el botón Abrir o pulsa Intro. Se abre el cuadro de diálogo Selector de página PDF.
3. Si conoces la página exacta que te interesa, haz clic en el botón Ir a la página e introduce el número de página de tu interés en el cuadro de diálogo Ir a la página. Haz clic en OK para salir de este cuadro de diálogo.
4. Si no conoces el número de página, utiliza la barra de desplazamiento del cuadro de diálogo Selector de página de PDF para llegar hasta la página que te interesa.
5. Haz clic en el botón OK para seleccionar la página y abrir el cuadro de diálogo Rasterizando PDD genérico.
6. Cuando termines con la configuración del cuadro de diálogo de rasterización, haz clic en el botón OK. Obtendrás una imagen pasterizada de la página seleccionada del documento PDF.

Almacenamiento de una imagen ya existente

Como ya sabes abrir imágenes, se puede dar otro caso; que tenga una imagen y quieras modificarla sin perder la original. Para ello, tienes que guardarla con otro nombre de archivo a fin de crear una copia, o utilizar la opción Como copia. Para guardar una imagen con un nombre diferente, sigue estos pasos:

1. Abre la imagen que quieres guardar con otro nombre y pulsa Ctrl+Mayús+S para abrir el cuadro de diálogo Guardar como.
2. En el cuadro de edición ya aparece el nombre de la imagen actual. Escribe un nombre diferente para no sobrescribir la imagen original y no olvides seleccionar la carpeta donde quieras guardar la imagen. Por último, haz clic en Guardar.

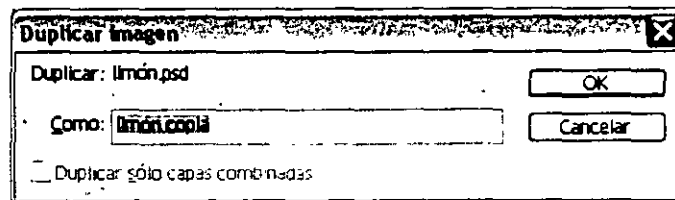
Si la imagen ya tiene un nombre asignado y quieres guardarla en cualquier momento para salvaguardar los cambios efectuados hasta el momento, no tienes más que seleccionar Archivo, Guardar o pulsar Ctrl+S.

Duplicado de una imagen

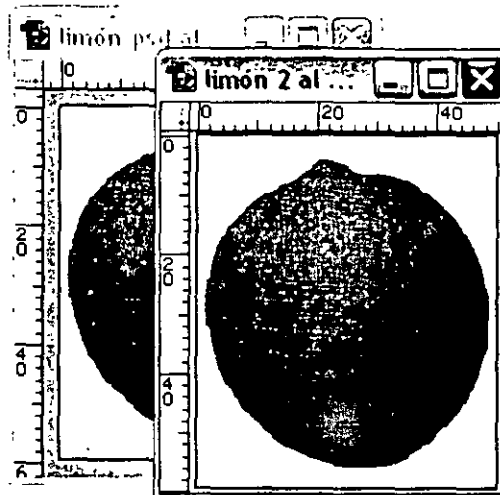
El comando Duplicar del menú Imagen copia una imagen y todas sus capas, máscaras de capa y canales en la memoria disponible. Este comando no almacena una copia permanente en el disco, salvo que después de duplicar la imagen pulsa Ctrl+S. Una de las ventajas del comando Duplicar es que puedes utilizarlo para probar variaciones sobre un duplicado de la imagen original, sin que esta última se vea alterada. Sin embargo, utiliza este comando con prudencia, pues una caída del sistema o un fallo en el suministro de energía provocará la pérdida de todo lo que tenga en memoria, incluyendo el duplicado de la imagen.

Los duplicados se crean siguiendo este sencillo procedimiento:

1. Abre la imagen que quieres duplicar y selecciona Imagen, Duplicar. Se abre el cuadro de diálogo Duplicar imagen.



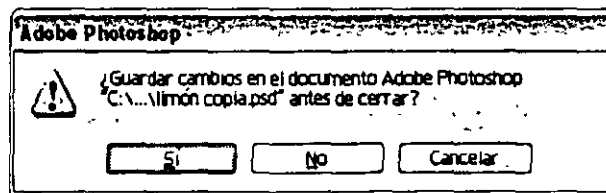
2. Photoshop ofrece un nombre predeterminado compuesto por el nombre de la imagen original seguido por la palabra "copia". Si no quieres mantener este nombre, escribe otro directamente.
3. Haz clic en el botón OK y en el escritorio de Photoshop tendrás dos ventanas de imagen, una con la imagen original y otra con el duplicado.



Finalización de la sección de trabajo

Photoshop permite tener varias imágenes abiertas simultáneamente. Puedes cerrar las ventanas de las imágenes individualmente, o cerrar Photoshop. Si optas por esto último, el programa te preguntará si quieres guardar los cambios de aquellas imágenes modificadas y no guardadas. Si tienes guardadas todas las imágenes abiertas y cierra Photoshop, éste no te preguntará nada y se cerrará. Como cualquier ventana del sistema operativo, la barra de título de las ventanas de imagen también cuenta con botones para minimizar y maximizar, pero seguramente ya sabes cómo utilizarlos.

Para crear una imagen, haz clic en el botón Cerrar, situado en la esquina superior derecha de la ventana de imagen de Windows. También puedes seleccionar Archivo, Cerrar (Ctrl+W) para cerrar la imagen actual. Si intentas cerrar una imagen que haz modificado desde la última vez que la guardaste, aparecerá un mensaje de aviso.



Haz clic en el botón No para cerrar la imagen sin guardar los últimos cambios efectuados, o haz clic en Si para guardar la imagen antes de cerrarla. Si haces clic en Cancelar (o pulsas la tecla Esc), cancela la operación de cierre; es decir, la imagen no se guarda, pero tampoco se cierra.

Para cerrar el programa, haz clic en el botón Cerrar situado en la esquina superior derecha de la ventana de la aplicación, selecciona Archivo, Salir, o pulsa Ctrl+Q. Al cerrar Photoshop, la aplicación intenta cerrar primero todas las imágenes abiertas. Aquellas que han sido modificadas desde la última vez que se guardaron provocan el aviso por parte de Photoshop.

La Ventana de Imagen

Propiedades de una imagen

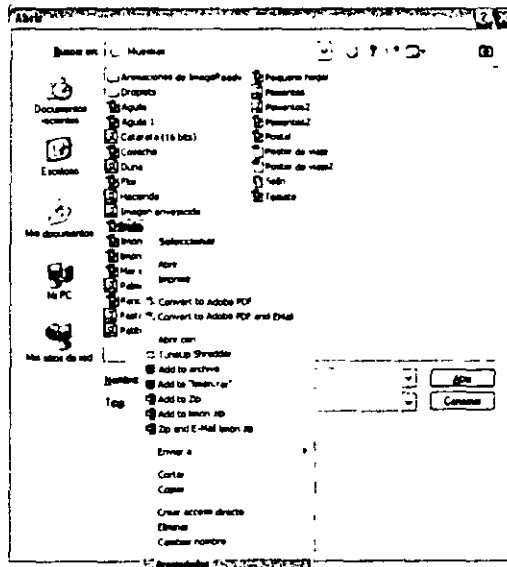
Antes de empezar a trabajar en una imagen, puede que debas consultar sus propiedades, entre las que cabe citar por su importancia el tamaño. Las propiedades pueden consultarse en el cuadro de diálogo Abrir, sin necesidad de recurrir al Explorador del sistema operativo o a abrir definitivamente la imagen para conocer sus dimensiones:

Pulsa Ctrl+O para abrir el cuadro de diálogo Abrir.

Accede a la carpeta D:\Archivos de programa\Adobe\Photoshop 7.0\Muestras (o a cualquier otra de las unidades de disco donde esté la imagen que te interesa)

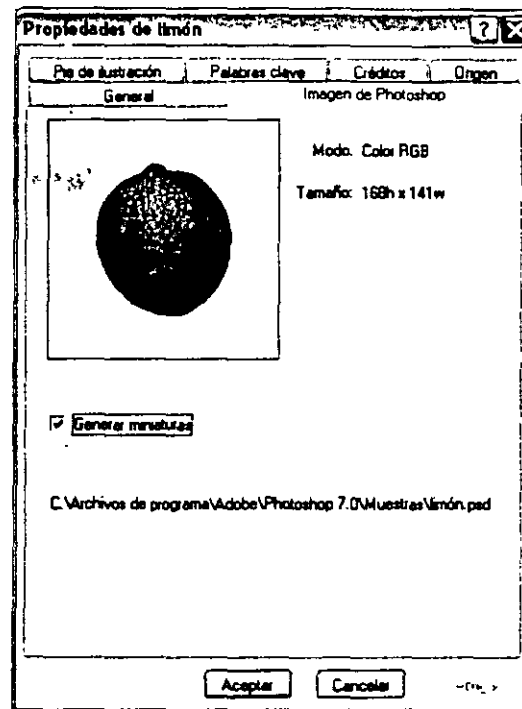
Haz clic en el botón secundario en el nombre de la imagen cuyas propiedades deseas conocer.

En el menú contextual que se despliega, selecciona Propiedades.



5. Se abre el cuadro de propiedades típico del sistema operativo que utilices, pero con una ficha nueva, Imagen de Photoshop, si la imagen seleccionada está guardada en el formato típico de Photoshop, es decir, PSD.





En esta ficha puedes ver el tamaño de la imagen en píxeles y el modo de color en el que se encuentra, así como la ruta de acceso completa.

6. Haz clic en el botón Aceptar del cuadro de diálogo de propiedades para regresar al cuadro de diálogo Abrir.
7. Localizada y seleccionada la imagen deseada, haz doble clic en el nombre del archivo para abrirla.

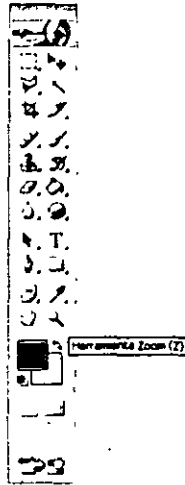
La Herramienta Zoom

Esta herramienta sirve tanto para ampliar como para reducir la vista de la imagen. Puedes seleccionarla en el cuadro de herramientas, o utilizar los múltiples métodos abreviados de teclado disponibles.

Realiza diferentes pruebas con los métodos abreviados de teclado y observa el resultado en cada uno de ellos para comprender su función; mientras realizas pruebas, tampoco pierdas de vista la barra de título de la ventana de imagen, donde aparece en todo momento el porcentaje de visualización de la imagen.

A continuación tienes un sencillo ejercicio que te permitirá familiarizarte rápidamente con la herramienta Zoom:

1. Pulsa Z para seleccionar la herramienta Zoom o haz clic en el icono en forma de lupa del cuadro de herramientas.
2. Asegúrate de no tener activada la casilla de verificación Encajar ventana en la barra de opciones.



Una vez terminado este ejercicio, puedes repetirlo con la opción Encajar ventana activada a fin de comprender mejor su significado.

3. Pulsa Ctrl+0 (cero) para encajar la ventana de imagen al máximo espacio disponible en el escritorio de Photoshop. Esto es equivalente a hacer clic en el botón Encajar en pantalla de la barra de opciones.

Prueba a ocultar todas las paletas pulsando Tab y después vuelve a pulsar Ctrl+0. Es posible que la ventana de imagen crezca un poco más, debido a la existencia de más espacio libre en el escritorio. Si vuelves a pulsar Tab para recuperar las paletas, tendrás que volver a pulsar Ctrl+0 para encajar de nuevo la ventana de imagen.

En este punto del ejercicio también deberías probar a activar y desactivar la opción Ignora paletas de la barra de opciones. Si activas esta opción, la ventana de la imagen aumenta hasta el borde de la pantalla.

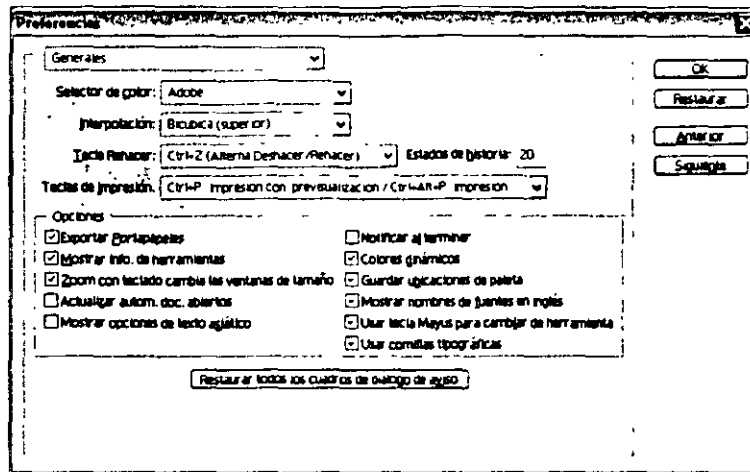
4. Mueve el puntero al interior de la ventana de imagen y verás que su forma es la de una lupa con un signo más en su interior. Haz clic, por ejemplo, en el centro de la mano. La ventana mantiene su tamaño, pero la vista de la imagen ha aumentado.
5. Mantén pulsada la tecla Alt. La lupa pasa a tener un signo menos en su interior. Esto significa que tiene seleccionada la herramienta Reducir.
6. Con la tecla Alt pulsada, haz clic en la imagen. Ahora estarás reduciendo la vista. Si sigues reduciendo utilizando la herramienta Zoom, llegará un momento en que la imagen será más pequeña que la ventana de imagen.
7. Con la imagen más pequeña que la ventana que la contiene, pulsa Ctrl++ varias veces, hasta que la imagen vuelve a ser más grande que la ventana de imagen. Este atajo es el equivalente a hacer clic con la herramienta Zoom.
8. Puedes utilizar las barras de desplazamiento de la ventana para moverse a otras zonas de la imagen sin necesidad de cambiar el porcentaje de visualización de la imagen.
9. Puedes sustituir el paso anterior por el siguiente atajo, mucho más rápido y productivo: mantén pulsada la tecla Barra espaciadora y arrastra por el interior de la ventana de imagen. Independientemente de la herramienta que tengas seleccionada, el puntero cambia temporalmente a la herramienta Mano. Mientras tengas pulsada la tecla Barra espaciadora, estarás trabajando con la herramienta Mano.



10. Pulsa Ctrl+- varias veces, hasta que la imagen vuelva a ser más pequeña que la ventana, que la contiene. Este atajo es equivalente al uso de la tecla Alt junto con la herramienta Zoom.
11. Pulsa Ctrl+Alt++ varias veces. Observa que la ventana cambia de tamaño para dar cabida a la imagen.
12. pulsa Ctrl+Alt+- varias veces. Una vez que la imagen empieza a verse completa, la ventana se irá adaptando al nuevo tamaño de la imagen.
13. Todavía existe otra forma de aumentar una zona de la imagen. Con la herramienta Zoom seleccionada, haz clic y arrastra por el interior de la ventana de la imagen, definirás un marco con la zona que luego será ampliada. Suelta el botón del ratón cuando termines de definir el marco.
14. Una última prueba. Pulsa Ctrl+Alt+0 para visualizar la imagen a su tamaño, es decir, al 100%. Esto es equivalente a hacer clic en el botón Píxeles reales de la barra de opciones.

Como puedes comprobar, son muchas las posibilidades que tienes de aumentar o reducir una imagen. Lo primero es que aprendas los atajos de teclado que acabas de practicar, pues te ahorrarán mucho tiempo. En concreto, memoriza el uso de la Barra espaciadora y las diferentes combinaciones con las teclas + y -, que son los atajos más utilizados.

En este ejercicio haz aprendido comandos que amplían la imagen respetando el tamaño de la ventana de imagen. Para que el tamaño de dicha ventana cambie automáticamente al modificar el factor de ampliación utilizando los atajos de teclado, activa la opción Zoom con teclado cambia la ventana de tamaño en el panel Generales del cuadro de diálogo Preferencias del menú Edición.



Para terminar con la herramienta Zoom, unas pequeñas aclaraciones. El tamaño de la vista sólo será igual al tamaño real de impresión si la visualización se efectúa al 100% y las resoluciones de imagen y del monitor son idénticas. Con la herramienta Zoom seleccionada, haz clic en el botón Tamaño de impresión de la barra de opciones para visualizar la imagen con el tamaño de impresión con que fue definida.

La paleta Navegador

La paleta Navegador permite moverse por una imagen ampliada sin necesidad de utilizar comandos de menú o atajos de teclado.

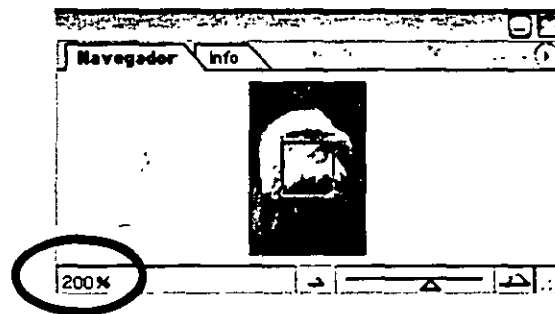
El uso de la paleta Navegador sólo tiene sentido si la imagen está ampliada y es más grande que la ventana que la contiene. Si la ventana de imagen no tiene barras de desplazamiento, la paleta Navegador muestra la imagen completa y no es necesario desplazarla. Si la ventana de imagen tiene barras de desplazamiento, la paleta Navegador muestra un cuadro rojo (o marcas de visualización) enmarcando la zona visible de la imagen.



A continuación tienes unas cuantas pautas para el uso de esta paleta:

1. Haz clic en el interior del cuadro rojo (o área de visualización) del Navegador y arrastra.
2. Si quieres desplazarte rápidamente a otra zona diferente de la imagen, haz clic en cualquier lugar de la vista previa del Navegador.

Puedes modificar en cualquier momento el porcentaje de visualización que aparece en la esquina inferior izquierda de la paleta Navegador. Escribe un número en este campo y pulsa Mayús+Intro. Al utilizar este atajo en lugar de sólo Intro. El número se mantiene seleccionado, de forma que si prefieres otro factor no tienes más que escribirlo directamente. Si pulsas Intro, el campo se desactiva y tendrías que volver a seleccionar el número para luego escribir otro.

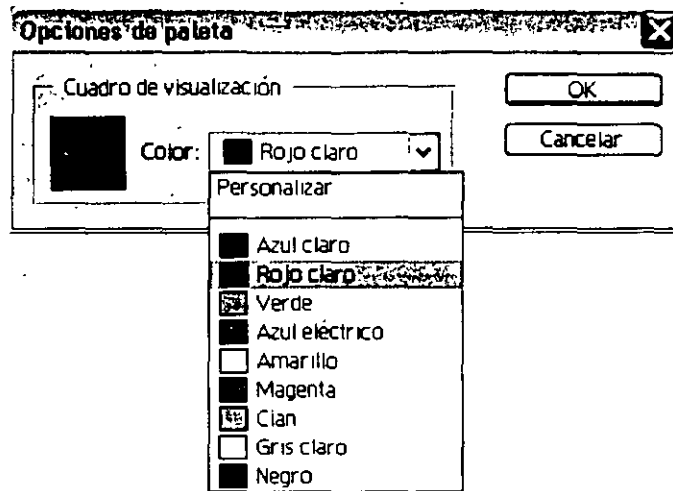


Si haz pulsado Intro, haz doble clic en el interior del campo del porcentaje para seleccionar el número que contiene.

El recuadro rojo de la vista previa define realmente el factor de visualización de la imagen. Si deseas definir un recuadro nuevo, mantén pulsada la tecla Ctrl mientras arrastras por el interior de la vista previa del Navegador.




Es posible que con determinadas imágenes, sobre todo si tienen mucho color rojo, el recuadro de la paleta Navegador no sea del todo visible, circunstancia que te puede obligar a modificar el color:

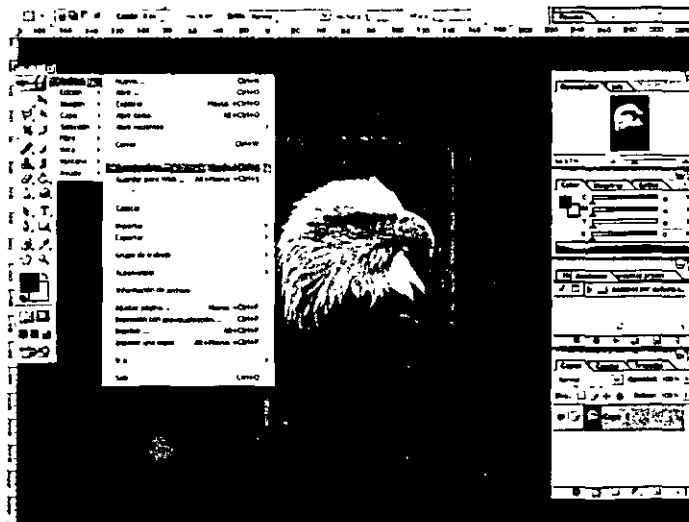
1. Abre el menú de opciones de la paleta Navegador y selecciona Opciones de la paleta
2. En el cuadro de diálogo que se abre, haz clic en la muestra de color situada a la izquierda de la lista Color o despliega esta lista y elige uno de los colores predefinidos. Haz clic en Ok para terminar.



Modo de visualización de pantalla

En la parte inferior del cuadro de herramientas hay tres botones que cambian el modo de visualización de pantalla, entre los que puedes alternar pulsando la tecla F:

-  Modo de pantalla estándar. En este modo aparece la ventana de imagen, el cuadro de herramientas, las paletas y la barra de menús. Es el modo predeterminado.
-  Modo de pantalla entera con la barra de menús. Aparece la imagen de tamaño real e el centro de la pantalla, además del cuadro de herramientas de menús y las paletas.
-  Modo de pantalla entera. La imagen se muestra a tamaño completo, con las paletas y el cuadro de herramientas, pero sin la barra de menús. En este modo, en la esquina derecha de la barra de título del cuadro de herramientas aparece el botón de flecha que sustituye a la barra de menús; haz clic en este botón y podrás moverte por ellos.



Imágenes simultáneas

En Photoshop puedes tener abiertas tantas imágenes como quieras o como permita la cantidad de memoria RAM libre. Aprovechando esto, puedes tener dos ventanas con la misma imagen: una la 400% para trabajar en los detalles, y otra al 100% para ver la imagen completa y el resultado de las ediciones realizadas en la otra ventana.

Para poder disponer de dos ventanas con la misma imagen, abre una imagen y selecciona Ventana, Documentos, Ventana nueva. A continuación, modifica el tamaño de una de las ventanas, coloca uno al lado de la otra y empieza a trabajar en la más amplia. Cualquier cambio que efectúes se reflejará en ambas ventanas. Recuerda que, aunque tengas dos ventanas, realmente estás trabajando sobre la misma imagen.



Tamaño de la imagen

Si la pretensión es crear una imagen para soportes impresos, es recomendable especificar el tamaño de la imagen en consonancia con las dimensiones de la impresión y la resolución de imagen. Estas dos medidas reciben el nombre de tamaño del documento. Este tamaño determina el número total de píxeles de una imagen y, en consecuencia, el tamaño del archivo que se guardará en disco, y el tamaño con el cual la imagen se coloca dentro de un documento de otra aplicación.

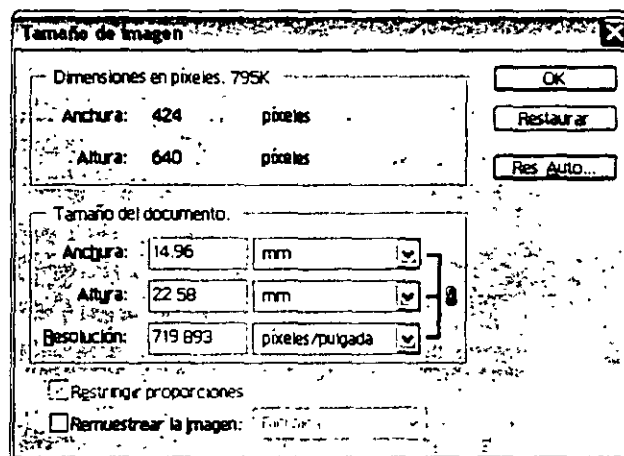
Es posible que el comando Impresión con previsualización permita una manipulación más sencilla de la escala de la imagen, pero los cambios realizados con este comando sólo afectan a la imagen impresa, no al tamaño del documento.

Si activas la opción Remuestrear la imagen del cuadro de diálogo Tamaño de imagen, puedes cambiar independientemente las dimensiones de impresión y la resolución. Si desactivas esta opción, puedes cambiar las dimensiones o la resolución, dejando a Photoshop el ajuste del otro valor a fin de mantener la cantidad total de píxeles. Para obtener la calidad de impresión más alta, lo mejor

es cambiar primero las dimensiones y la resolución sin remuestrear. Después, vuelve a entrar en el cuadro de diálogo y demuestra si es necesario.

Si deseas cambiar las dimensiones de impresión y la resolución de una imagen, sigue este procedimiento:

1. Abre una imagen, selecciona Imagen, Tamaño de imagen y modifica las dimensiones de impresión, la resolución de la imagen, o ambas propiedades de acuerdo con lo siguiente:
 - Para cambiar sólo las dimensiones de impresión o la resolución y ajustar la cantidad total de píxeles de la imagen, activa la opción Remuestrear la imagen. A continuación, elige un método de interpolación.
 - Si quieres cambiar las dimensiones de impresión y la resolución sin cambiar la cantidad total de píxeles, desactiva la opción Remuestrear la imagen.
2. Para mantener el aspecto actual de la imagen, activa la opción Restringir proporciones. Esta opción cambia automáticamente la anchura al introducir un valor nuevo para la altura, y viceversa.
3. En la sección Tamaño del documento, introduce nuevos valores para la anchura y la altura. También puedes cambiar a la unidad de medida que más te convenga.
4. Especifica una nueva resolución. También puedes cambiar en este caso la unidad de medida que quieras utilizar.

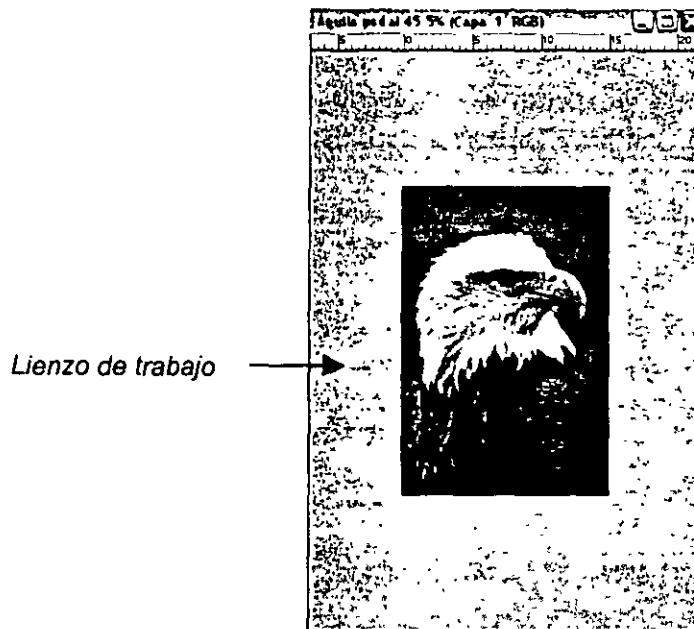


Si deseas ver el tamaño de impresión en pantalla, selecciona Vista, Tamaño de impresión. También puedes seleccionar la herramienta Mano o la herramienta Zoom y hacer clic en el botón Tamaño de impresión de la barra de opciones. En cualquier caso, la imagen se ajusta para mostrar el tamaño impreso aproximado, de acuerdo con la especificaciones de la sección Tamaño del documento del cuadro de diálogo Tamaño de imagen.

Tamaño del lienzo

Las imágenes se abren en la denominada ventana de imagen, esa ventana con barra de título contiene la imagen. Si redimensionas esta ventana más allá de las dimensiones de la imagen, aparece el lienzo de trabajo, un espacio gris oscuro que rellena la parte de la ventana que no que cubierta por la imagen. El espacio que ocupa realmente la imagen se denomina lienzo (papel) so

el que reside la imagen se puede ampliar, lo que evidentemente conlleva una aplicación de las dimensiones de la imagen.



Para modificar el tamaño del lienzo, selecciona Imagen, Tamaño de lienzo. Ya en el cuadro de diálogo del mismo nombre, puedes cambiar las unidades de medida de la anchura y altura. A continuación, realiza una de estas acciones.

- Si conoces las dimensiones del lienzo, introdúcelas en los cuadros de edición Anchura y Altura
- Activa la casilla de verificación Relativo e introduce la cantidad en la que deseas aumentar o reducir el tamaño del lienzo. Si introduces un número negativo, reducirá el tamaño del lienzo.

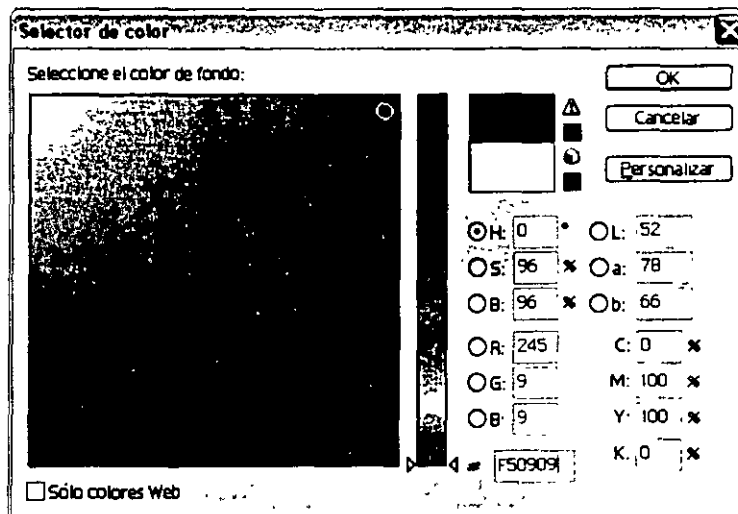
En Ancla, haz clic en el cuadro que determinará la posición de la imagen existente en el nuevo lienzo. Por ejemplo, si haces clic en el cuadro inferior central, la imagen existente se quedará en esa posición del nuevo lienzo, añadiéndose lienzo en todas las direcciones restantes. Haz clic en OK para aceptar los cambios y salir del cuadro de diálogo.



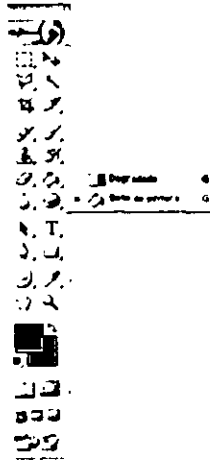
¿Te aburre ese gris del lienzo de trabajo? No te preocupes, puedes cambiarlo con este procedimiento:

Aumenta la imagen, si es necesario, para que aparezca el lienzo de trabajo.

Selecciona un color frontal haciendo clic en la muestra Color frontal del cuadro de herramientas seleccionando un color en el selector de color.



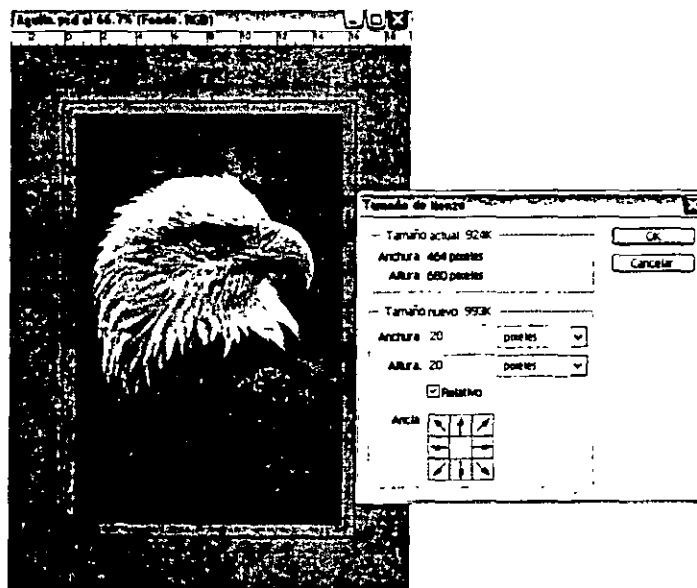
Selecciona la herramienta Bote de pintura pulsando la tecla G; si no lo haz utilizado antes, seguramente tendrás que desplegar el icono Degradado para poder seleccionarla, o pulsar Mayús+G.



Con la tecla Mayús pulsada, haz clic en el lienzo de trabajo.

Existen varias formas de añadir un marco a una imagen, pero ya que estamos explicando el comando Tamaño de lienzo, aquí tienes un pequeño secreto:

1. Para que este ejercicio funcione correctamente, debes trabajar sobre la capa Fondo. Si la imagen tiene una capa con este nombre, tienes que convertir la capa existente en capa de fondo seleccionando Capa, Nueva, Fondo a partir de capa. Si no haces esto y el lienzo de la imagen es transparente, obtendrás un marco transparente.
2. Conseguida la capa de fondo, selecciona como color de fondo el color que quieres para el marco de la imagen. Después, selecciona Imagen, Tamaño de lienzo.
3. En el cuadro de diálogo Tamaño de lienzo, haz una de estas cosas.
4. Si quieres añadir un marco de 20 píxeles, debes incrementar los valores de anchura y altura de 40 unidades (20 unidades a cada lado). Por tanto, para añadir un marco de estas características a una imagen de 440x280 píxeles, deberás cambiar las dimensiones a 480x320 píxeles.
5. Si lo tuyo no son las matemáticas, hay una forma más sencilla. Activa la opción Relativo y escribe 20 (o la anchura de marco que desees) en los campos Anchura y Altura.
6. Haz clic en OK y tendrás un marco redondeando la imagen.



Selección de colores

Colores frontal y de fondo

En la parte inferior del cuadro de herramientas hay dos muestras de color grandes: una corresponde al color frontal o de primer plano (la que está encima) y la otra corresponde al color de fondo. Dependiendo de la herramienta o comando que utilices, Photoshop utilizará el color frontal o de fondo.

Por ejemplo si utilizas cualquier herramienta de dibujo, como Pincel o Lápiz, escribe un texto o pinta un trazo, utilizarás el color frontal. Por el contrario, cualquier herramienta o comando que afecte al lienzo de la imagen, utilizará el color de fondo: por ejemplo, la herramienta Borrador o el comando Tamaño de lienzo, además, los agujeros que se producen al utilizar la herramienta Mover se rellenan con el color frontal y terminando con el color de fondo.

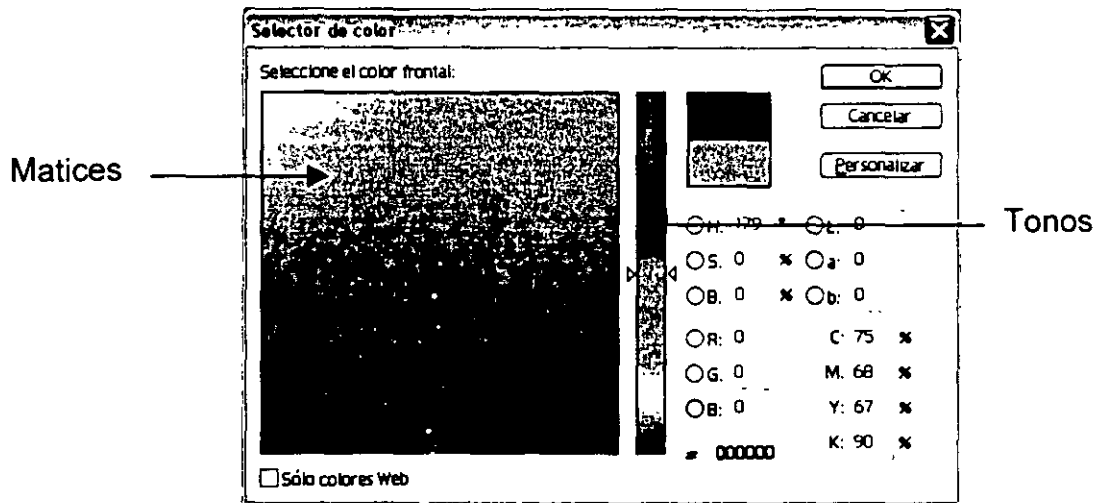
Existen varios métodos para seleccionar el color frontal o de fondo. A partir de ahora y para abreviar, siempre que hables de "hacer clic en la muestra Color frontal o Color de fondo", debes entender que se trata de las muestras del cuadro de herramientas. Si hablamos de otras muestras diferentes, especificaremos a cuáles nos referimos.

La paleta Color también cuenta con un par de muestras que determinan el color frontal y el color de fondo. Estas muestras siempre tienen los mismos colores que sus equivalentes del cuadro de herramientas. Cualquier cambio en las muestras Color frontal y Color de fondo del cuadro de herramientas, se verá reflejado en las muestras de la paleta Color, y viceversa.

En la paleta Color la muestra activa aparece rodeada por un recuadro, lo que significa que los cambios que realices en la paleta Color en cuanto a definición de colores afectarán a esa muestra y no a la otra.

La tarea más básica es la referida a la selección de un color, tarea que puedes llevar a cabo de la siguiente forma:

1. Haz clic en una de las muestras de color, o bien del cuadro de herramientas, o bien de la paleta Color. Si utilizas la paleta de Color, haz clic en la muestra activa o doble clic en la muestra no activa para abrir el cuadro de diálogo Selector de color.
2. En el cuadro de diálogo Selector de color activa la opción Solo colores Web para que solo estén disponibles los colores que se consideran seguros para la visualización a través de la Web.
3. En primer lugar, selecciona un tono haciendo clic en cualquier parte de la banda de color estrecha, o arrastra el control del que dispone.

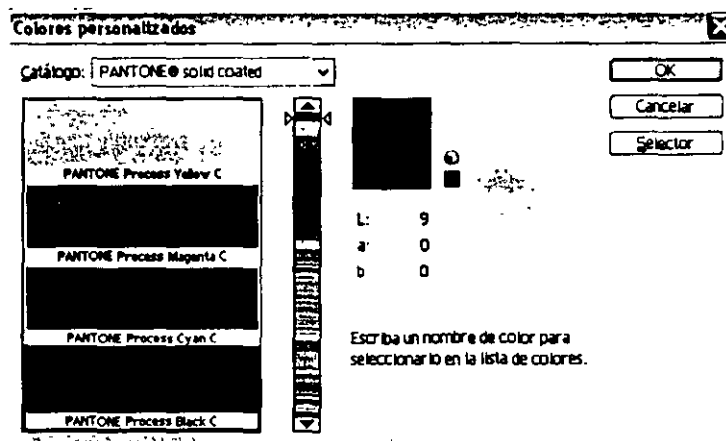


4. A continuación, arrastra o haz clic por el interior del cuadro de color grande de la izquierda para seleccionar el matiz del color. Si en el paso 3 seleccionaste un rojo como tono. A medida que arrastres se irán modificando los valores numéricos de la derecha, que definen el color seleccionado en cada momento.
5. Cuando termines la definición del color, haz clic en OK.

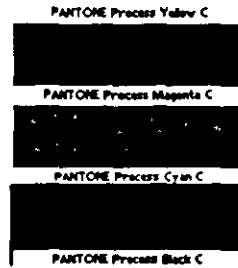
Colores personalizados

Si la imagen va destinada a pantalla o a su visualización en línea, puedes definir colores hexadecimales:

1. Abre el selector de color y haz clic en el botón Personalizar. Se abre el cuadro de diálogo Colores personalizados.



2. Selecciona un sistema de colores de equivalencia en la lista desplegable Catálogo. A continuación, selecciona un todo en la banda de color vertical estrecha.
3. Haz clic en una de las muestras que aparecen en la lista de la izquierda



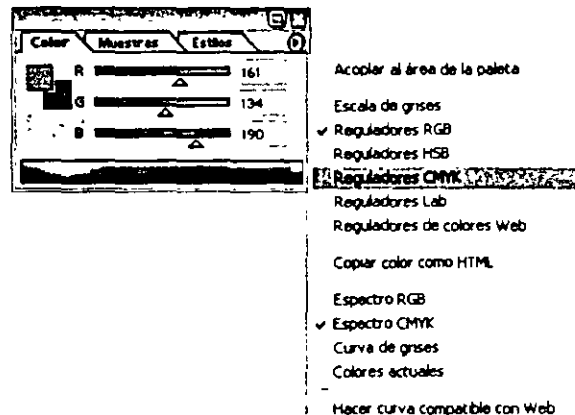
- Haz clic en el botón Selector si deseas volver al selector de color o en OK para regresar directamente al escritorio de Phtoshop.

La paleta Color

La paleta Color también permite seleccionar colores, tarea para la cual pone a tu disposición unos reguladores, una curva de color y unos campos numéricos.

Seleccionar un color en esta paleta es muy fácil:

- Activa la muestra que te interesa definir, el color frontal o el de fondo.
- En el menú de la paleta, elige el modelo de color con el que quieres trabajar.



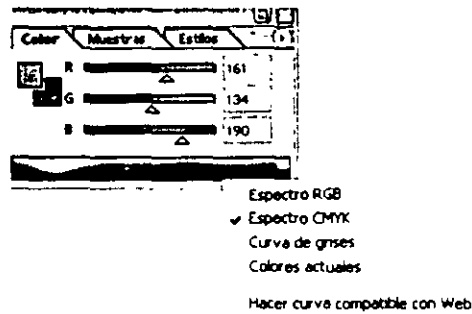
- Define el color siguiendo alguno de estos procedimientos:

- Arrastra los reguladores de la paleta Color, los situados entre las muestras de color y los campos numéricos.
- Introduce valores en los campos numéricos de la derecha.
- Arrastra por la curva de color de la parte inferior de la paleta Color.

Recuerda que el modo RGB, el blanco puro lo consigues con los tres componentes de color a 255, mientras que el negro puro lo conseguirás asignando cero a los tres componentes. Cuando los tres componentes tienen el mismo valor, se genera un gris.

Como puedes ver, en el menú de la paleta Color tiene varias opciones para cambiar el espectro de color que aparece en la parte inferior de la paleta Color. Pero también puedes cambiar ese espectro

haciendo clic con el botón derecho en la curva de color y seleccionando un espectro distinto. Selecciona en el mismo menú la opción Hacer una curva compatible con Web para disponer únicamente de los colores que son seguros para su visualización por Internet.



Si estás diseñando una página Web y quieres realizar un color Web seguro pero no sabes el código HTML, haz lo siguiente: selecciona la curva de colores Web seguros, elige el color que te interese y selecciona Copiar como color HTML en el menú de la paleta Color. El color queda almacenado en el Portapapeles del sistema. En el editor o procesador que utilices para generar el código de la página, pulsa Ctrl+V para obtener el código HTML del color elegido.

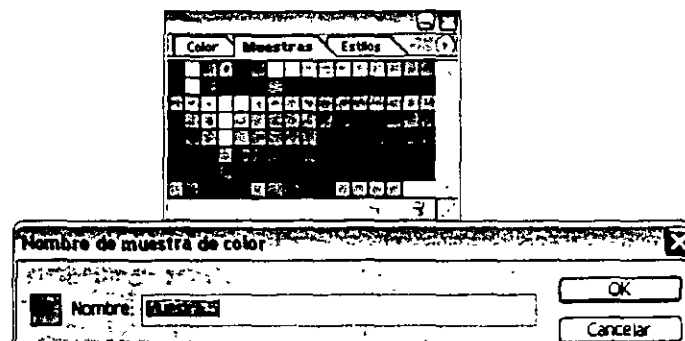
La paleta Muestras

Esta paleta es, quizá, la más socorrida, porque ya tiene un conjunto de colores definidos que son directamente seleccionables. Para acceder a esta paleta, haz clic en la ficha Muestras del conjunto de paletas formado por las paletas Color, Muestras y Estilos, o selecciona Ventana, Muestras en la barra de menús.

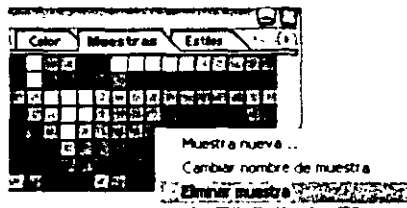
Para seleccionar un color en esta paleta, haz clic en una muestra para elegir el color frontal. Si haces clic en una muestra mientras mantienes pulsada la tecla Ctrl, seleccionarás el color de fondo. No pierdas de vista las muestras de color del cuadro de herramientas mientras realizas estos ejercicios.

Se define un color nuevo en la paleta Color, puedes añadirlo a la paleta Muestras de la forma siguiente:

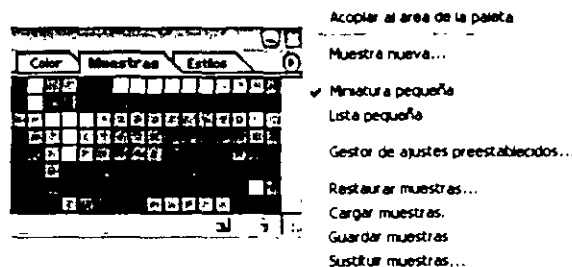
1. Haz clic en la ficha Muestras para regresar a esta paleta después de definir el color
2. Coloca el puntero sobre la zona gris que hay en la parte inferior de la paleta y haz clic. se abre el cuadro de diálogo Nombre de muestra de color.
3. Escribe un nombre para la muestra y haz clic en OK.



Cuando ya no utilices una muestra, puedes eliminarla manteniendo pulsada la tecla Alt y haciendo clic en la muestra que deseas eliminar. También puedes utilizar el menú contextual de la muestra. C arrastra una muestra al icono de la papelera situado en la parte inferior de la paleta.



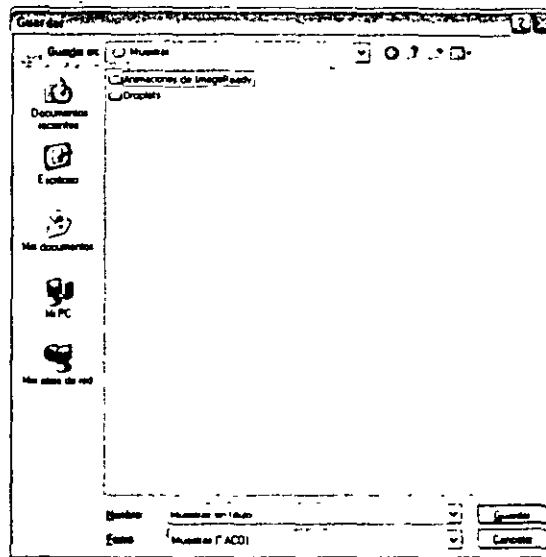
Después de muchos cambios en las muestras, puede ser que la paleta modificada no se parezca en nada a la paleta predeterminada. Para recuperar los colores originales selecciona Restaurar muestras en el menú de la paleta. Photoshop emite un aviso, ofreciéndote la oportunidad de añadir los colores predeterminados a los que hayas modificado. Si lo único que quieres es recuperar la paleta predeterminada, haz clic en OK.



Si modificas la paleta Muestras y después sales y vuelves a iniciar Photoshop, recuperarás la paleta con los colores modificados.

En algunas imágenes te verás obligado a crear una paleta de colores personalizados, porque algunos de los colores predeterminados no te servirán y necesitarás otros que no figuran. Por esta razón Photoshop te brinda la oportunidad de guardar una biblioteca de colores:

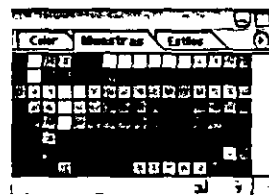
1. Modifica la paleta Muestras para conseguir el conjunto de colores que deseas guardar y selecciona Guardar muestras en el menú de la paleta Muestras.
2. Elige la carpeta donde deseas guardar el archivo, introduce un nombre para el mismo y haz clic en Guardar.



Biblioteca de colores

Photoshop cuenta con 24 bibliotecas de colores predeterminadas que puedes cargar en cualquier momento. A estas 24 bibliotecas debes añadir las que tú definas.

Para reemplazar o añadir una biblioteca de colores, seleccionad una de las bibliotecas redefinidas que aparecen en el menú de la paleta Muestras. Como consecuencia de esto se abre un aviso en el que puedes.



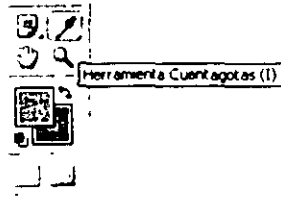
- Acoplar al área de la paleta
- Muestra nueva...
- Muestra pequeña
- Lista pequeña
- Gestor de ajustes preestablecidos...
- Restaurar muestras...
- Cargar muestras...
- Guardar muestras...
- Sustituir muestras...
- Color ANPA
- Colores compatibles con Web
- Colores PANTONE
- Colores TOYO
- Colores TRUMATCH
- Espectro de Web
- Gua de color DIC

- Hacer clic en OK para reemplazar todas las muestras de la paleta por las muestra de la biblioteca que acabas de seleccionar.
- Hacer clic en Cancelar para no hacer nada
- Hacer clic en Añadir para añadir a las muestras actuales las definidas en la biblioteca seleccionada.

Las bibliotecas de colores predefinidas se encuentran almacenadas en la carpeta Ajustes preestablecidos\Muestras de color en la carpeta de Photoshop. Si quieres cargar una biblioteca de colores que no se encuentran en esta carpeta, debes utilizar la opción Cargar muestras del menú de la paleta Muestras.

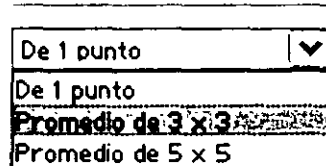
El cuentagotas

Cuentagotas es una herramienta a la que raras veces se recurre directamente. De todos modos, si quieres activarla no tienes más que pulsar la tecla I



Una vez seleccionada la herramienta Cuentagotas, sigue este procedimiento para seleccionar un color:

1. Puedes variar el tamaño del área que Cuentagotas tendrá en consideración para tomar la muestra de color. Para ello, utiliza la lista desplegable Tamaño de muestra de la barra de opciones.



2. Traslada el puntero al interior de la imagen.
3. Haz clic en el color que te interesa capturar. La muestra de color frontal cambia para reflejar el color seleccionado. Si lo que quieres es capturar un color para el fondo, pulsa Alt+clic. La paleta Info muestra en todo momento los valores de color sobre el que se encuentra el puntero.
4. También puedes arrastrar el puntero en forma de cuentagotas por el interior de la imagen y observa en el cuadro de herramientas cómo cambia la muestra del color frontal. Cuando consigas el color deseado, suelta el botón del ratón.

Anteriormente te he mencionado que rara vez se recurre a seleccionar la herramienta Cuentagotas en el cuadro de herramientas. Realiza lo siguiente y te convencerás. Abre una imagen y pulsa B para seleccionar la herramienta Pincel, o selecciona cualquier otra herramienta de dibujo. Arrastra por la imagen y observa que pinta con el color frontal. Si ahora quieres pintar con otro color ya existente en la imagen, no es necesario que abandones el Pincel para "capturar" ese color con la herramienta Cuentagotas. Con Pincel aún seleccionado, mantén pulsada la tecla Alt. Ve lo que ocurre. El punteo se convierte temporalmente en Cuentagotas. Sin soltar la tecla modificadora, haz clic en el color de la imagen que quieres. Suelta la tecla modificadora y podrás seguir pintando con la herramienta Pincel, sólo que esta vez lo hará con el color que acabas de seleccionar.

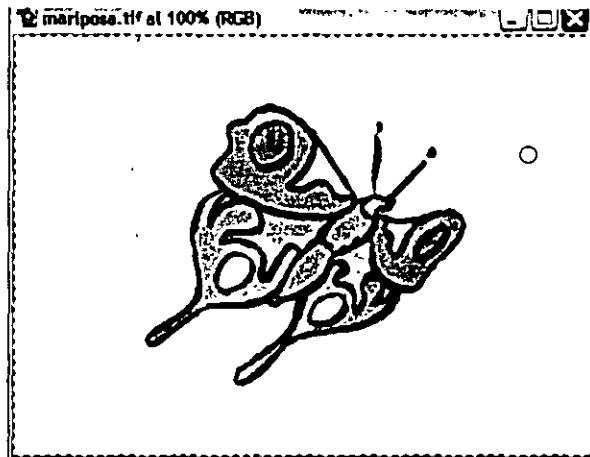
Selecciones

Selección de la imagen completa

La selección más sencilla es la que consiste en seleccionar la imagen completa. Si la imagen tiene capas, la selección se aplicará a la capa activa. Si deseas seleccionar la imagen entera, sigue el procedimiento:

1. Abre la imagen mariposa.tif

2. Pulsa Ctrl+A para seleccionar la mariposa completa, o selecciona Selección, Todo. Verás que en los límites de la imagen aparecen los bordes de la selección o marco de selección, unas líneas parpadeantes que algunos han optado por llamar "camino de hormigas" u "hormigas caminantes"



3. Pulsa la tecla Supr. Acabas de borrar toda la imagen, rellenándose con el color que tuvieras seleccionado como color o fondo. Esto es así porque la operación de borrado se aplica sobre la selección, sobre toda la imagen en este caso.

4. Pulsa Ctrl+Z para cancelar la operación de borrado.

Eliminar los bordes de la selección significa que no se desea tener nada seleccionado. A la imagen no le sucede absolutamente nada. Para eliminar una selección, pulsa Ctrl+D o selecciona Selección, Deseleccionar.

En ocasiones los bordes de una selección pueden interferir con el trabajo normal de otras herramientas. Para ello, Photoshop ofrece una función para ocultar los bordes de la selección, que serán invisibles, aunque la selección sigue existiendo:

1. Pulsa Ctrl+A para seleccionar toda la imagen

2. Pulsa Ctrl+H. los bordes de la selección desaparecen, pero la selección sigue existiendo. La prueba de ello es que si pulsas la tecla Supr, borra la imagen.

3. Vuelve a pulsar Ctrl+H y volverás a ver los bordes de la selección.

4. Pulsa Ctrl+Z para recuperar la imagen.

Selecciones rectangulares y elípticas

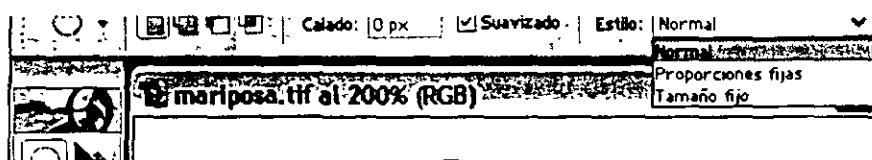
Cuando lo que se quiere seleccionar tiene una forma muy definida, es posible que con una sencilla selección rectangular o elíptica sea suficiente. Con este ejercicio aprenderás lo que necesitas para crear este tipo de selecciones:

1. Pulsa Ctrl+D para deseleccionar; si tienes seleccionado algo.
2. Selecciona herramienta Marco rectangular o Marco elíptico. Para ello, pulsa M o Mayús+M, pues las dos forman un grupo.
3. Arrastra en la imagen para seleccionar la parte deseada.



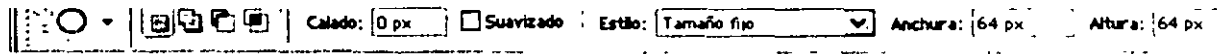
Al crear cualquier selección, podrás ver las dimensiones de la misma en los campos Ancho y alto de la paleta Infor. Es prácticamente imposible crear una selección con las dimensiones y la posición exactas de una selección creada con anterioridad. Ante semejante necesidad, guarda la selección como un canal alfa o como un trazado para poder utilizarla en cualquier momento.

Es posible crear una selección rectangular o elíptica de proporciones restringidas. Si quieres crear una selección que tenga una determinada relación anchura-alto, el proceso es algo diferente. En primer lugar, selecciona la herramienta Marco rectangular o Marco elíptico. En la lista desplegable Estilo de la barra de opciones, selecciona Proporciones fijas. A continuación de Estilo aparecen disponibles dos nuevos campos: Anchura y Altura. Escribe en ellos unos valores que determinen la relación anchura-alto que desees; por ejemplo, introduce 100 y 50 para crear una selección que creará el doble a lo ancho que a lo alto. Arrastra en la imagen ve lo que ocurre. La selección crece en anchura el doble que en altura, porque al especificar los valores 100 y 50, estamos estableciendo esa relación. También hubieran servido los valores 2 y 1 para lograr la misma restricción.



Para crear una selección rectangular o elíptica de tamaño fijo, sigue este otro procedimiento:

1. Pulsa Ctrl+D para deseleccionar, y después M para seleccionar una de las dos herramientas de selección que ya conoces.
2. En Estilo selecciona Tamaño fijo. En los campos Anchura y Altura introduce las dimensiones exactas del marco de selección.
3. Haz clic en la imagen. La selección se genera teniendo como esquina superior izquierda el punto donde hace clic.



Si trabajas en estilo Normal, mantén pulsada la tecla Mayús mientras arrastras con Marco rectangular o Marco elíptico para crear selecciones completamente cuadradas o circulares, respectivamente.

Las selecciones se generan teniendo como referencia el primer punto donde hace clic. Si quieres que la selección “crezca” a partir de un centro, mantén pulsada la tecla Alt mientras arrastras.

En el mismo grupo de herramientas hay otras dos herramientas de selección: Marco fila única y Marco columna única. Utiliza estas herramientas para definir el borde de la selección como una fila o como una columna de un píxel de anchura.

Al crear una selección es muy posible que no selecciones exactamente lo deseado. No te preocupes, puedes mover el marco de la selección para colocarlo allí donde desees. Tienes dos procedimientos diferentes:

Para mover el marco de selección tienes dos alternativas:


- Con una selección ya creada, desplaza el puntero al interior de la selección y arrastra hasta la nueva posición.
- Selecciona una herramienta de selección rectangular o elíptica y comienza a arrastrar para definir el marco de selección, pero no sueltes todavía el botón del ratón: pulsa y mantén pulsada la Barra espaciadora. Sigue arrastrando, pero esta vez, en lugar de definir el marco de selección estarás arrastrándolo a otro lugar. Con el marco en su sitio, suelta sólo la Barra espaciadora y continúa arrastrando. Cuando hayas terminado, suelta el botón del ratón,

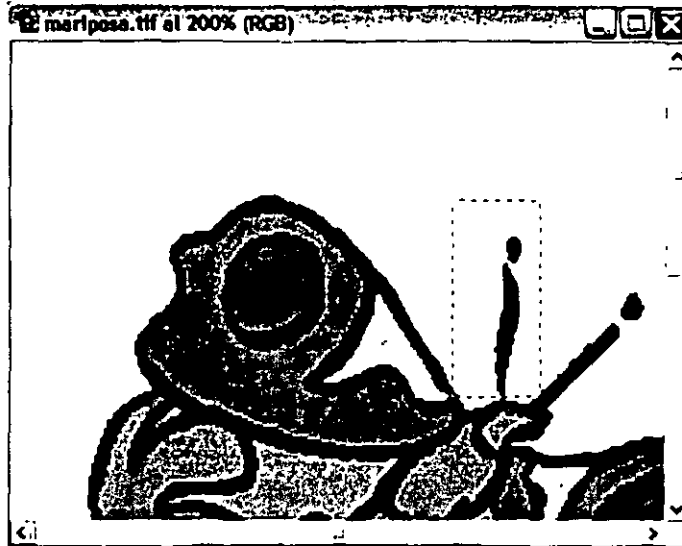
Las selecciones no son estáticas en cuanto a su forma, sino que después de creadas les puedes añadir otra selección, restarles parte o quedarse únicamente con la intersección de dos selecciones.

Adición de una selección a otra ya creada

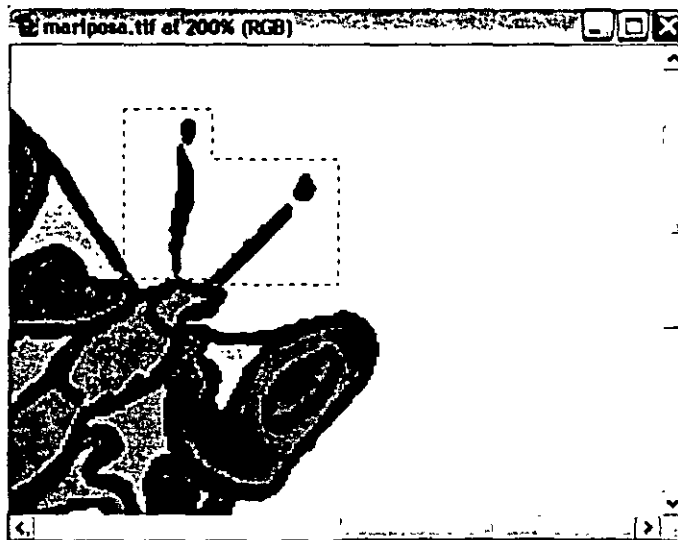
Si tienes una selección creada, puedes añadirle otra de este modo:

1. Pulsa Ctrl+D para deseleccionar y crear una selección cualquiera.

2. Mantén pulsada la tecla Mayús. verás que el puntero sigue siendo una cruz, pero con un signo más en su esquina inferior derecha. La tecla Mayús es equivalente a activar el botón  en la barra de opciones cuando tienes activada una herramienta de selección.
3. Extiende una nueva selección, que no tiene por qué intersecar con la selección ya existente.




4. Suelta la tecla Mayús y el botón del ratón. La nueva selección se añadirá a la anterior.



Sustracción de una selección

En caso contrario se da cuando tienes una selección y quieres restar una porción de la misma. Para comprender el procedimiento correctamente, pulsa primero Ctrl+D para deseleccionar y después:


1. Crea una selección cualquiera
2. Mantén pulsada la tecla Alt. Verás que el puntero sigue siendo una cruz, pero con un signo menos en su esquina inferior derecha. La tecla Alt es equivalente a activar el botón  en barra de opciones cuando tienes activada una herramienta de selección.

3. Extiende una nueva selección que se interseque con la selección ya existente. Suelta la tecla Alt y el botón del ratón. La nueva selección se restará de la anterior.



Intersección de dos selecciones

A fin de complicar un poco más las cosas, supón que tienes una selección y que realices otra, pero lo que te interesa es la zona de intersección de ambas. Es el tipo de intersección menos utilizado, pero por si lo necesitas, aquí tienes cómo corregirlo:

1. Como siempre, pulsa Ctrl+D para deseleccionar y crear una selección cualquiera.
2. Mantén pulsada las teclas Mayús. El puntero sigue siendo una cruz, pero con una equis en su esquina inferior derecha. Este atajo es equivalente a activar el botón  en la barra de opciones cuando tienes activada una herramienta de selección.
3. Extiende una nueva selección que se interseque con la selección ya creada. Si no se intersecan, no existe una intersección entre ambas y Photoshop emite un aviso.
4. Suelta las teclas modificadoras y el botón del ratón. La nueva selección será el resultado de la intersección entre las dos selecciones.

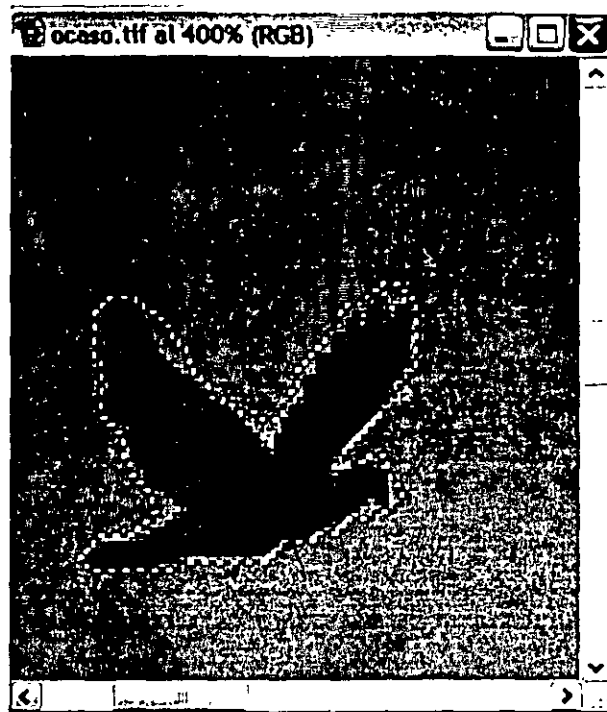
Selecciones irregulares

Hasta el momento haz aprendido a crear selecciones con una forma más o menos regular. Pero puedes verte en la necesidad de tener que realizar una selección de bordes completamente irregulares, como, por ejemplo, para seleccionar la forma de un objeto que se encuentra sobre un fondo a fin de eliminar este último.

Para aprender a crear una selección irregular, abre la imagen ocaso.tif. A continuación, sigue este procedimiento:

1. Selecciona la herramienta Lazo pulsando L. como esta herramienta forma grupo con otras dos, si no tienes esta herramienta en primer plano, pulsa Mayús+L hasta verla seleccionada.
2. Comienza a arrastrar alrededor del objeto que deseas seleccionar.

3. Suelta el botón del ratón cuando hayas terminado. Al hacerlo, el último punto se une mediante una línea recta con el punto donde comenzaste a arrastrar. Por tanto, lo mejor es acabar en un punto muy cercano al punto inicial.



La herramienta Lazo poligonal es similar al Lazo, solo que en lugar de arrastrar para definir la selección se va haciendo clics sucesivos. Photoshop se encarga de ir uniendo los puntos definidos mediante líneas rectas. Si no te gusta cómo está quedando la selección, pulsa Esc y empieza de nuevo. Para terminar la selección y unir el último punto con el primero, haz doble clic, o haz clic muy cerca del primer punto.



Si los bordes de la forma que pretendes seleccionar están bien definidos y contrastados, utiliza la herramienta Lazo magnético. Se utiliza igual que Lazo poligonal, haciendo clics sucesivos, pero además que Photoshop va estirando una línea, haciéndola coincidir con los bordes de la forma. De lo único que te tienes que preocupar es de ir haciendo clic en los vértices que definen la forma que quieres seleccionar. La herramienta Lazo magnético tiene opciones particulares que no están disponibles para las otras dos herramientas Lazo.



Las tres herramientas Lazo, permiten añadir, restar o quedarse con la intersección de las selecciones.

Selección por color

La selección por color se realiza haciendo clic en un píxel de la imagen y seleccionando los píxeles adyacentes que tienen un tono, un matiz o un nivel de transparencia similares. Para este tipo de selección se utiliza la herramienta Varita mágica W. una vez realizada una selección de este tipo, podrás añadir otros píxeles no adyacentes que tengan un color similar con el comando Similar, o añade colores diferentes con Mayús.

Varita mágica permite, por tanto, seleccionar un área coloreada de forma coherente sin tener que trazar su contorno. Especifica la gama de colores, o tolerancia, para ajustar en lo posible la selección de Varita mágica.

Veamos un ejemplo de uso de esta herramienta y sus distintas opciones:

1. Sigue trabajando con Ocaso.tif. y pulsa Ctrl+D para deseleccionar.
2. Pulsa W para seleccionar la Varita mágica
3. Utilizando la barra de opciones o los atajos, puedes añadir, restar o crear intersecciones de la selección que está a punto de definir con otra selección ya existente.
4. Introduce un valor en píxeles en Tolerancia, entre 0 y 255. los valores bajos seleccionan los colores muy parecidos al píxel sobre el que hagas clic. Los valores sirven para seleccionar gamas de colores más amplias.
5. Para definir unos bordes más suaves, activa la opción Suavizado en la barra de opciones.
6. Para seleccionar sólo áreas adyacentes que tengan los mismos colores, activa la opción Contiguo. De no activarla, se seleccionan todos los píxeles que tienen los mismos colores.

7. Si trabajas sobre una imagen con varias capas y quieres seleccionar colores en todas las capas visibles, activa la opción Usar todas las capas. Si no activas esta opción, Varita mágica sólo realiza la selección en la capa activa.
8. Por último, haz clic en el color que deseas seleccionar. Si activas Contiguo, se seleccionan todos los píxeles adyacentes dentro del rango de tolerancia. Si no la activas, se seleccionan todos los píxeles del rango de tolerancia.



Con varita mágica también puedes añadir, restar o quedarte con la intersección de varias selecciones. Es más puedes utilizar herramientas de selección diferentes para estas tres características.

A fin de alcanzar un mayor grado de comprensión, sigue este ejercicio:

1. Abre la imagen Ocaso.tif, o pulsa Ctrl+D para deseleccionar si tienes algo seleccionado en esta imagen.
2. Pulsa W para seleccionar la herramienta Varita mágica. Utilizando la configuración de Tolerancia 32, haz clic en algún punto de color negro.



3. Pulsa Ctrl+D para deseleccionarla. Con una tolerancia de 32, haz clic en la zona más amarilla del resplandor del sol.



4. Ahora cambia la tolerancia a cero y pulsa Ctrl+D para deseleccionar.
5. Haz clic más o menos en la misma zona que antes, en la zona más amarillenta del resplandor. La selección es mucho más pequeña porque hemos reducido la tolerancia, es decir, la gama de colores similares permitidos.



6. Abre ahora la imagen mariposa.tif. Selecciona como color frontal un azul y como color de fondo el blanco.
7. Con la herramienta de Varita mágica, haz clic en el fondo blanco de la imagen manteniendo la tolerancia a cero. Acaba de seleccionar el fondo blanco de la imagen, pero también las dos manchas inferiores de las alas, que son blancas, algo que no queremos.



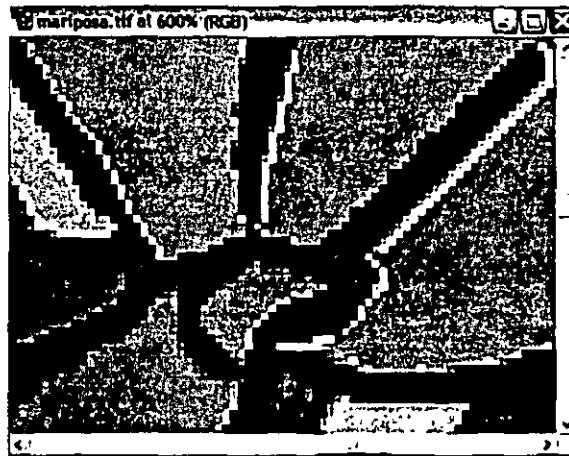
8. Pulsa el comando Ctrl+D para deseleccionar.
9. Activa la opción Contiguo de la barra de opciones y vuelve a hacer clic en el fondo. Ahora si haz conseguido la selección deseada, pues acaba de marcar que quieres seleccionar sólo el blanco, pero no toda la imagen, sino únicamente los píxeles que están contiguos a donde haces clic. Evidentemente la zona blanca de las manchas de las alas no ésta contigua al punto donde haz hecho clic.



10. Pulsa Alt+Supr para rellenar el fondo con azul. Acabas de aprender una forma rápida de rellenar una zona de la imagen con el color deseado.



11. Pulsa Ctrl+H para ocultar los botones de la selección
 12. Para comprobar que la selección sigue existiendo, que sólo está oculta, pulsa Supr. Vuelve a conseguir el fondo blanco. Es decir, la tecla Supr también sirve para rellenar, pero utiliza el color de fondo.
 13. Para probar este último aspecto, pulsa X para colocar el azul como color de fondo y el blanco como color frontal. Pulsa Supr. Ahora el borrado se realizará con el azul.
 14. Pulsa Ctrl+H para volver a visualizar los bordes de la selección.
 15. Con el azul rellenando el fondo, amplía la imagen pulsando varias veces Ctrl++
 16. Mantén pulsada la tecla Barra espaciadora y arrastra la imagen para encuadrar la zona de la cabeza de la mariposa. Observarás que entre la selección y el borde negro que define la mariposa hay un píxel de anchura relleno de un azul más nítido que el azul que utilizaste. Esta transición de colores se debe a que haz estado trabajando con la opción Suavizado activada.
 17. Sigue realizando pruebas como las mostradas en esta y otras imágenes de colores más nítidos, hasta que te familiarices con la Varita mágica. Es una herramienta estupenda para rellenar grandes áreas coloreadas de la imagen.



El comando Selección, Similar selecciona otras zonas contiguas de color o matiz similar basándose en el valor Tolerancia de las opciones de Varita mágica.

Selección por gama de colores

Con el comando Gama de colores puedes seleccionar zonas basándote en la gama de colores, de luminosidad o de matiz de la imagen:

1. Abre la imagen *ocaso.tif* y selecciona Selección, Gama de colores
2. En la lista desplegable Seleccionar puedes limitar la selección a la gama de color deseada, un rango de luminosidad a los colores muestreados, que son los colores en los que hagas clic con el cuentagotas al llevar el puntero a la imagen de la vista previa. La opción Fuera de gama sólo podrás utilizarla cuando la imagen esté en modo de color Lab o RGB. Para este ejercicio selecciona Muestreados.
3. Desplaza hacia la izquierda el control Tolerancia para reducir el rango de los colores que resultarán seleccionados, o hacia la derecha para aumentar el rango de colores permitidos. También puedes escribir un valor directamente en el cuadro de edición situado a la derecha del control. Para este ejercicio, escribe 32.

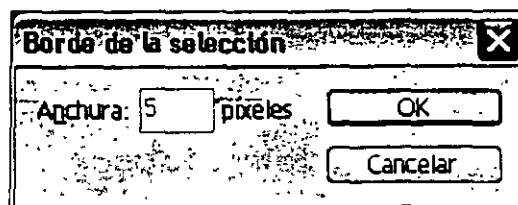


4. Debajo de la vista previa, puedes elegir Selección para obtener una vista previa de la selección, o Imágen para previsualizar la imagen original. Mantén la opción Imágen.
5. Lleva el puntero a la vista previa y haz clic en algún lugar del resplandor. De este modo selecciona el amarillo. Si quieres añadir algún otro color o gama de colores, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic en otro color, por ejemplo, el cielo. Este paso sólo lo podrás ejecutar si seleccionaste Muestreados en la lista desplegable Seleccionar.
6. Haz clic en Ok para cerrar el cuadro de diálogo y obtener la selección.

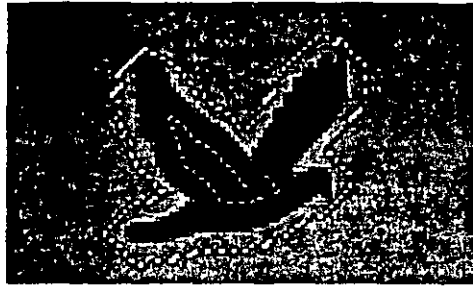
Bordes de selección

Las selecciones creadas hasta el momento son selecciones orientadas a seleccionar zonas de una imagen. Pero puede que, de cara a crear algún efecto especial, te interese realizar una selección y crear un borde alrededor de la misma:

1. Sigue trabajando con la imagen Ocaso.tif y pulsa Ctrl+D para deseleccionar lo que pudieras tener seleccionado.
2. Selecciona un verde como color de fondo para después entender correctamente lo que es un borde de selección. Crea una selección cualquiera. Por ejemplo, utiliza la herramienta Varita mágica para seleccionar el águila.
3. Selecciona Selección, Modificar, Borde. Se abre el cuadro de diálogo.



4. Introduce la anchura deseada para el borde de la selección, por ejemplo 10, y haz clic en OK



5. De regreso a la imagen, la selección es ahora doble, una especie de canal. Pulsa Supr para comprobar que la selección es realmente ese canal de la anchura especificada.



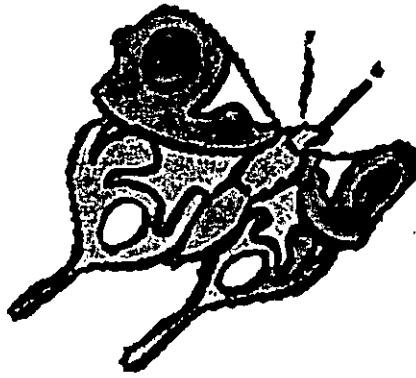
Otras operaciones con las selecciones

Existe otra serie de operaciones sencillas relacionadas con las selecciones que conviene conocer:

- Para recuperar la última selección que utilizaste, selecciona Selección, Deseleccionar, o pulsa Mayús+Ctrl+D
- Para borrar una selección, pulsa Supr o selecciona Edición, Borrar. También puedes pulsar Ctrl+X para cortar la selección y dejarla almacenada en el portapapeles.

Si lo que deseas es invertir una selección, pon en práctica este otro procedimiento:

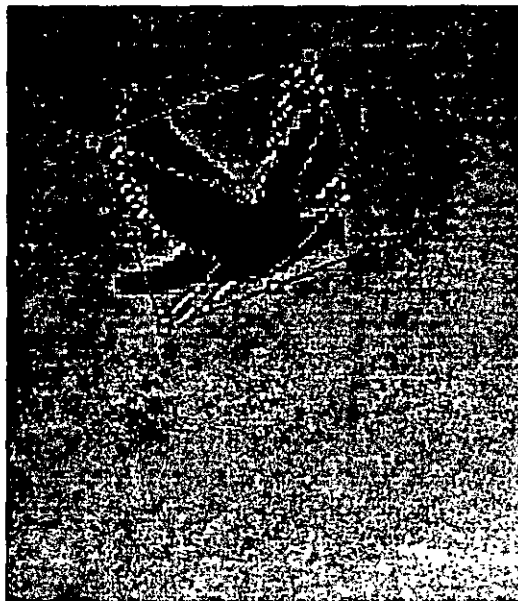
1. Abre la imagen mariposa.tif y pulsa W para seleccionar la herramienta Varita mágica. Ajusta la tolerancia a cero y activa la opción Contiguo.
2. Haz clic en el fondo blanco de la imagen para seleccionarlo.
3. Selecciona Selección, Invertir, o pulsa Mayús+Ctrl+I. acabas de invertir la selección, es decir, seleccionar todo lo que antes no estaba seleccionado. En este caso concreto, haz seleccionado la mariposa.



4. Vuelve a invertir para seleccionar de un nuevo el fondo.

Photoshop permite transformar el marco de una selección.

Con una selección ya realizada, ve a Selección, Transformar selección. Alrededor del marco de selección aparecen unos manejadores que puedes arrastrar para que el marco se adapte a la forma deseada. Si colocas el puntero sobre un manejador, el primero adopta la forma de una flecha de dos puntas; arrastra entonces para modificar el tamaño. Si alejas el puntero un poco del manejador, adquiere la forma de una flecha curvada; arrastra en ese momento para hacer girar la selección. En cualquier momento puedes arrastrar el puntero en el interior del marco de selección para recolocar. Cuando estés satisfecho con las modificaciones, pulsa Intro para aceptar los cambios.



Composición

Las guías y la cuadrícula se comportan de forma similar:

Las selecciones, los bordes de selección y las herramientas se ajustan a las guías o a las cuadrículas cuando el elemento arrastrado queda dentro de una distancia de ocho píxeles en pantalla. Las guías también se ajustan a la cuadrícula cuando se mueven. Las opciones de ajuste a la cuadrícula y a las guías pueden activarse y desactivarse.

El espaciado de las guías, junto con la visibilidad y el ajuste de guías y cuadrícula, son específicos de cada imagen.

El espaciado de las guías, además del color y el estilo de las guías y la cuadrícula, son idénticos en todas las imágenes.

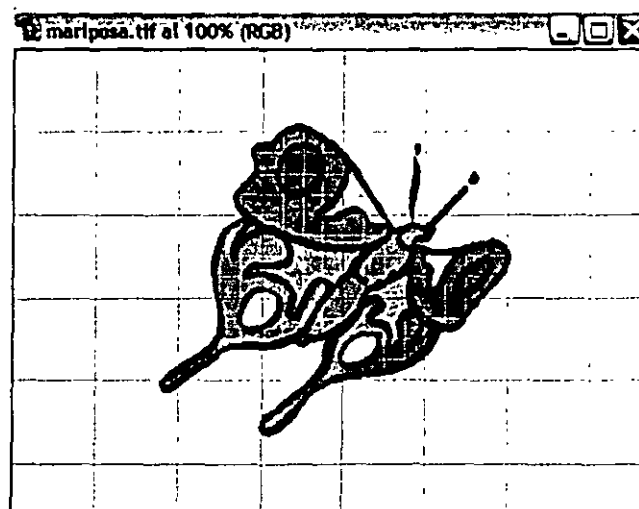
La cuadrícula

La cuadrícula es una estructura no imprimible que puedes utilizar para alinear correctamente en la imagen otros fragmentos de la misma o precedentes de otra imagen.

Para visualizar u ocultar la cuadrícula, pulsa **Ctrl+J**. Vuelve a utilizar el mismo atajo para ocultar la cuadrícula. Si prefieres utilizar la barra de menús, selecciona **Vista, Mostrar, Cuadrícula**.

La cuadrícula actúa como un "imán" cuando el ajuste a la cuadrícula está activado. De este modo, cuando acercas un elemento a una intersección o borde de la cuadrícula, ese elemento se ve "atraído" por ella, lo que nos permite una alineación perfecta de elementos. Pon a prueba la activación y desactivación del ajuste a la cuadrícula para salir de toda duda:

1. Abre la imagen mariposa.tif y activa la cuadrícula pulsando **Ctrl+J**.
2. Pulsa **Mayús+Ctrl+<** para activar el ajuste a la cuadrícula. Para asegurarte de que el ajuste está activado, comprueba que la opción de menú **Vista, Ajustar** tiene una marca de verificación. Si vuelves a seleccionar esta opción, o vuelves a pulsar el atajo, esa marca desaparece, lo que significa que el ajuste está desactivado.



Pulsa **M** para seleccionar la herramienta Marco rectangular.

4. Intenta crear un marco de selección empezando en el centro de una celda de la cuadrícula; notarás que el puntero es "atraído" hacia el punto más cercano de intersección de la cuadrícula. Si arrastras, comprobarás que el marco de selección se va ajustando a la cuadrícula.
5. Pulsa Mayús+Ctrl+< para desactivar el ajuste a la cuadrícula y vuelve a crear otra selección. Ahora ya puedes crearla sin que el puntero se vea atraído por la cuadrícula

En el submenú Vista, Extras aparecen además otros elementos cuya visualización y ajuste pueden activar o desactivar: bordes de selección, trazado de destino, sectores y notas en Photoshop; bordes de selección, sectores, mapas de imágenes, límites de texto y línea de base de texto.

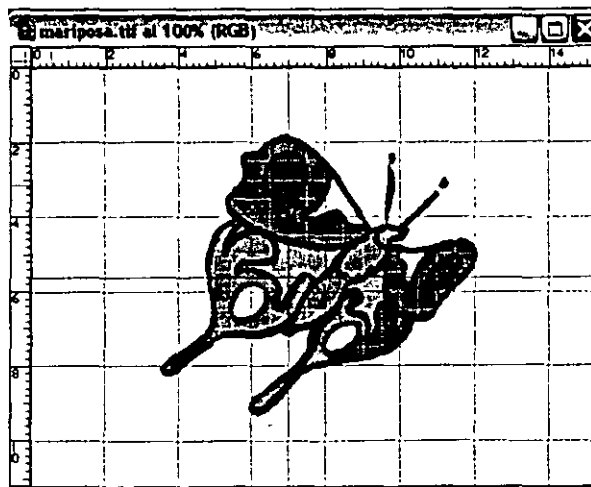
Las guías

Una guía es otro elemento de ayuda que sirve para la alineación de elementos en la imagen. Las guías son líneas no imprimibles que aparecen sobre la imagen, y que puedes mover, eliminar o bloquear para evitar desplazarlas accidentalmente.

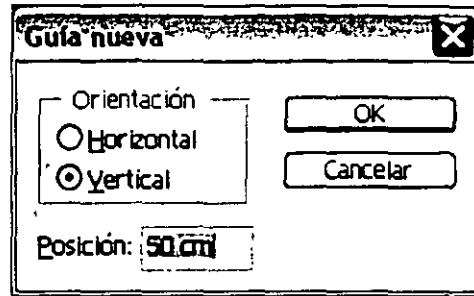
Para colocar las guías en la imagen es preciso tener activadas las reglas. Para ello, pulsa Ctrl+R o selecciona Vista, Reglas. Aparecen unas reglas recorriendo la parte superior y el lateral izquierdo de la imagen.

Para colocar una guía en la imagen, visualiza las reglas. Para una correcta colocación de las guías es recomendable visualizar la imagen al 100% o utilizar la paleta Info para obtener la lectura de la posición actual del puntero. Crea una guía siguiendo alguno de los siguientes procedimientos:

- Para crear una guía horizontal, coloque el puntero sobre la regla superior y arrastra hacia abajo, al interior de la imagen. Cuando la guía esté en su sitio, suelta el botón del ratón.
- Para crear una guía vertical, sigue el mismo proceso descrito en el punto anterior, pero utilizando la regla izquierda.



- Selecciona Vista, Guía nueva. En el cuadro de diálogo Guía nueva, selecciona la orientación de la guía y la posición exacta donde se colocará.



- Para crear una guía horizontal, mantén pulsada la tecla Alt y arrastra desde la regla izquierda.
- Para crear una guía vertical, mantén pulsada la tecla Alt y arrastra desde la regla superior.
- Para crear una guía que se ajusta a las divisiones de las reglas, mantén pulsada la tecla Mayús y arrastra desde cualquiera de las reglas.

Las guías no son estáticas, sino que se pueden mover para ajustar su posición en un momento dado. Para mover una guía, sigue estos pasos:

1. Selecciona la herramienta Mover o mantén pulsada la tecla Ctrl para cambiar temporalmente a la herramienta Mover si estás trabajando con una herramienta diferente.
2. Coloca el puntero sobre la guía que deseas mover.
3. Cuando el puntero adquiera la forma, mueve la guía siguiendo uno de estos procedimientos:
 - Arrastra la guía para desplazarla
 - Convierte una guía horizontal en una guía vertical o viceversa, manteniendo pulsada la tecla Alt y haciendo clic en la guía cuya orientación deseas alterar.
 - Mantén pulsada la tecla Mayús para desplazar la guía ajustándose a las divisiones de la regla.

Visualización y ocultación de las guías

Selecciona Vista, Mostrar, Guías, o pulsa Ctrl+Ç. Este comando no estará disponible si no tienes definida como mínimo una guía.

Bloqueo y desbloqueo de todas las guías

Selecciona Vista, Bloquear guías. Ahora ya no puedes mover las guías, lo que evitará cambios accidentales en la posición de las mismas. Recurre al bloque de guías cuando las tengas todas colocadas en su sitio y te dispongas a trabajar con la imagen.

Eliminación de una guía

Sigue uno de estos procedimientos para eliminar una guía:

- Para eliminar una sola guía, arrástrala fuera de los límites de la ventana de la imagen
- Para borrar todas las guías de la imagen, selecciona Vista, Borrar guías.

Activación y desactivación del ajuste a las guías

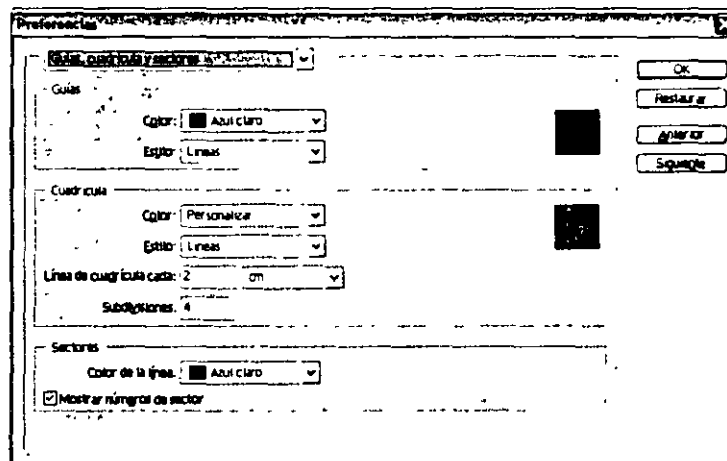
Al igual que ocurre con la cuadrícula, puedes activar el ajuste a las guías, de modo que te resulte más sencilla la alineación de los objetos. Por ejemplo, si quieres colocar una columna de elementos alineados por su lateral izquierdo, coloca una guía, activa el ajuste a las guías y coloca los diferentes objetos con su borde izquierdo pegado a la guía.

Para activar o desactivar el ajuste a las guías, selecciona Vista, Ajustar a, Guías. Si la opción tiene una marca de verificación a su izquierda, el ajuste de las guías está activado, pero para que sea efectivo tienes que tener activado también el comando Vista, Ajustar.

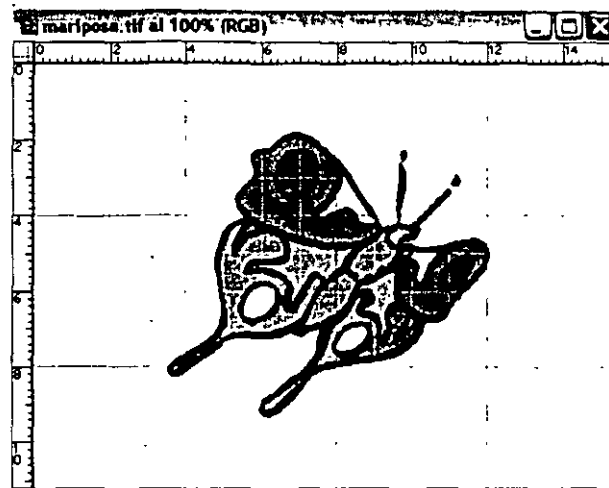
Preferencias de las guías y la cuadrícula

Las guías y la cuadrícula tienen unas preferencias que son fácilmente personalizables, como demuestra este procedimiento:

1. Pulsa Ctrl+K para abrir el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Selecciona Guías, cuadrícula y sectores en la lista desplegable de la parte superior izquierda del cuadro de diálogo.



3. En la lista desplegable Color elige el color deseado para la cuadrícula y/o las guías. Si mantienes la opción Personalizar, haz clic en la muestra de color situada a la derecha, selecciona un color en el sector de color y haz clic en OK para salir del sector.
4. En la lista desplegable Estilo puedes elegir una opción de visualización para la cuadrícula y/o las guías. Por ejemplo, puedes seleccionar Líneas para que las guías se representen como líneas continuas, o Líneas discontinuas para que se representen como tales.
5. En Línea de cuadrícula cada, introduce un valor de espaciado para la cuadrícula. Si lo deseas, puedes cambiar la unidad de medida de esta opción. La opción Porcentaje crea una cuadrícula que divide la imagen en secciones iguales. Por ejemplo, si especificas el valor 20 con la opción Porcentaje, crea una cuadrícula dividida en 4x4 secciones principales de igual tamaño, cada una de ellas con tantas divisiones como especifiques en Subdivisiones.
6. En Subdivisiones introduce el número de divisiones que quieres en cada división principal de la cuadrícula.



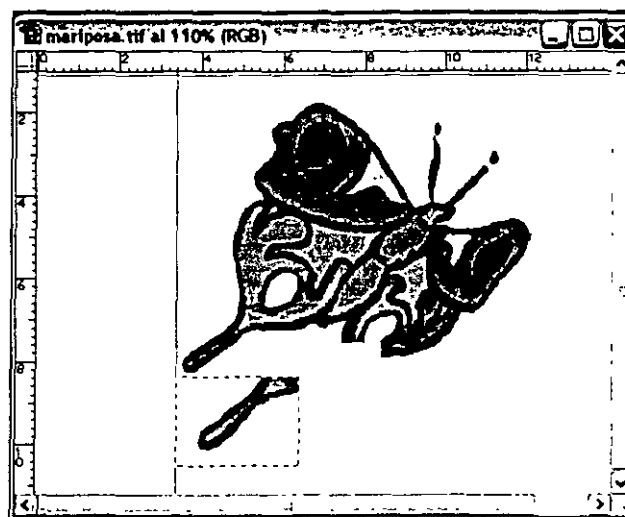
7. Haz clic en Ok. Activa la cuadrícula y coloca guías par ver el espacio que ofrece ahora.

Desplazamiento del contenido de una Selección

Ahora veremos como mover el contenido de una selección. Para ello, abre la imagen mariposa.tif y crea un macro de selección.

Si la imagen tiene solo una capa, y es la capa Fondo, el hueco resultante de mover la selección se rellena con el color de fondo. Por tanto, antes de mover la selección selecciona el color de fondo deseado para el hueco. Si, por el contrario, la selección está en una capa el hueco quedará semitransparente.

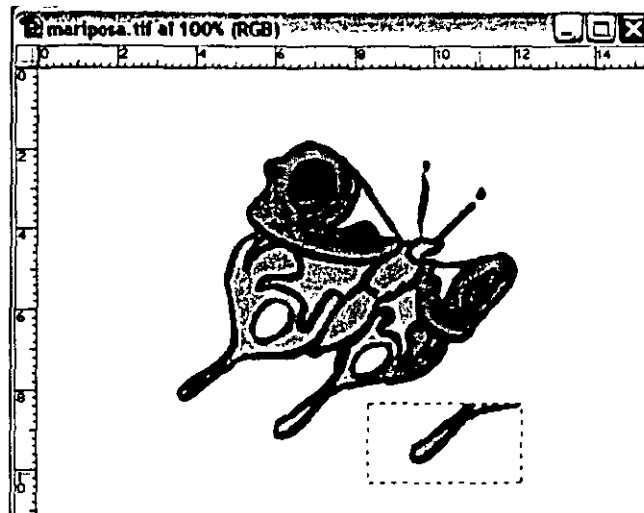
Selecciona la herramienta Mover pulsando V. Recuerda que puedes mantener pulsada la tecla Ctrl para cambiar temporalmente a esta herramienta. Coloca el puntero en el interior de la selección. El puntero adquiere la forma de unas tijeras. Arrastra la selección hasta su nueva ubicación. También puedes utilizar las teclas de flecha para mover la selección en incrementos de un píxel. Añade a estas teclas pulsación de Mayús para que el desplazamiento se realice en incrementos de diez píxeles.



Si pulsas Ctrl+D para deseleccionar, los píxeles quedarán copiados en su nueva ubicación.

Es posible copiar arrastrando una selección, para lo cual debes proceder como sigue:

1. Crea una selección y pulsa V para seleccionar la herramienta Mover
2. Mantén pulsada la tecla Alt mientras arrastras la selección a otro sitio. Los píxeles seleccionados se copian en la nueva ubicación, permaneciendo los píxeles originalmente seleccionados.



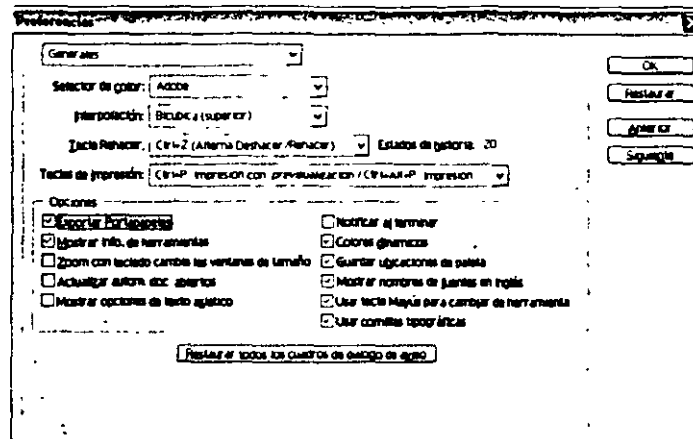
El portapapeles

Es casi seguro que estés familiarizado con los comandos Cortar, Copiar y Pegar, pues son comunes a la inmensa mayoría de las aplicaciones. Estos comandos utilizan una zona de memoria temporal donde se almacenan los datos copiados o cortados para luego pegarlos en otro lugar de la misma imagen o de otra diferente.

El comando Cortar actúa de forma similar a lo comentado anteriormente respecto al desplazamiento del contenido de una selección. Si se encuentra en la capa de fondo, el hueco resultante se rellena con el color de fondo, mientras que si se encuentra en una capa normal, el hueco queda transparente.

Por su parte, el comando Pegar copia el contenido del portapapeles en una nueva capa. Si el fragmento pegado es mayor que la imagen de destino, puedes mover el contenido de la capa creada por Pegar para acceder a las partes ocultas.

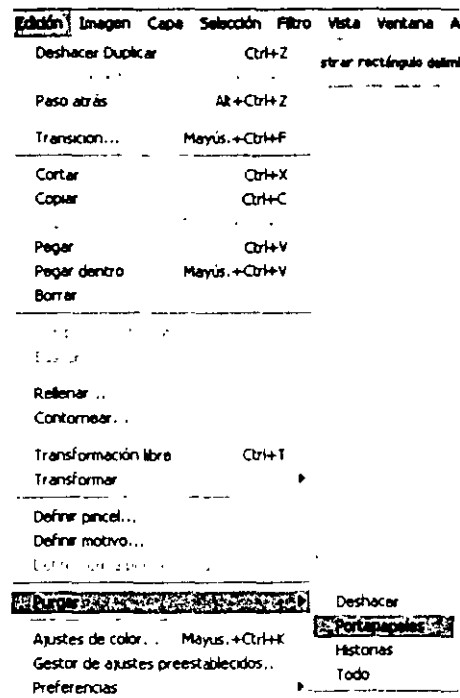
En el portapapeles sólo puede haber un fragmento de imagen. En el momento que copias o cortas otro fragmento diferente, éste sustituye al anterior. El contenido del portapapeles puede quedar almacenado en la memoria del sistema incluso después de salir de Photoshop; de este modo, puedes pegar esa información en un documento de otra aplicación. Pero para que al salir de Photoshop no se pierda el contenido del portapapeles, debes activar la opción Exportar Portapapeles en las preferencias generales.



Limpieza del portapapeles

El portapapeles es una zona de memoria reservada para almacenar información de tipo gráfico en el caso de Photoshop. Si el fragmento almacenado es muy grande, la memoria que queda libre para ejecutar otras opciones se verá reducida. Para liberar memoria y no padecer una reducción del rendimiento del programa, puedes limpiar el portapapeles cuando su contenido ya no te haga falta o cuando notes esas deficiencias de rendimiento.

Para limpiar el portapapeles, selecciona Edición, Purgar, Portapapeles. Ten en cuenta que No puedes deshacer esta operación con Ctrl+Z.



La función Copiar

Si la idea es copiar entre dos imágenes, compara las dimensiones de ambas. Si la imagen o fragmento de imagen copiados es mayor que la imagen de destino, algunas porciones del fragmento

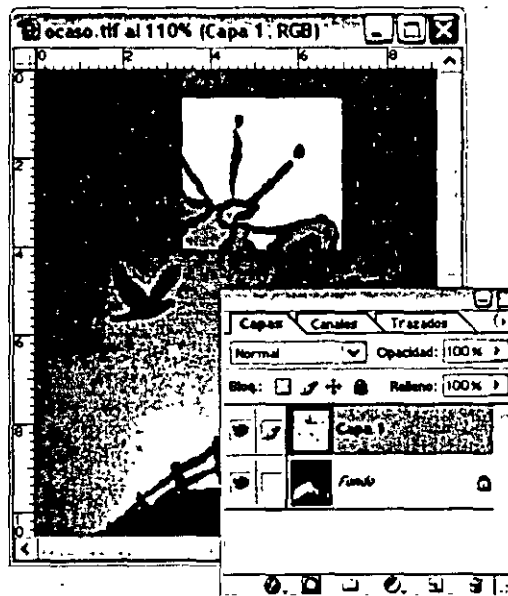
copiado se extenderán más allá de la ventana de imagen, quedando ocultas a la vista. No obstante, puedes mover la capa pegada para acceder a las partes ocultas.

A la hora de pegar entre imágenes también debes tener en cuenta la resolución de ambas; la imagen pegada se adaptará a la imagen de destino. Si la resolución de esta última es mayor, la imagen copiada parecerá menor. Por el contrario, si la resolución de la imagen de destino es menor, la imagen pegada parecerá mucho mayor.

Si deseas que ambas imágenes queden del mismo tamaño, antes de efectuar la copia unifica sus resoluciones con el comando Tamaño de imagen.

Para copiar y pegar una selección, sigue estos pasos:

1. Abre la imagen mariposa.tif y selecciona una zona de la imagen
2. Pulsa Ctrl+C para copiar o selecciona Edición, Copiar.
 - Si en lugar de copiar quieres cortar, pulsa Ctrl+X o selecciona Edición, Cortar.
3. Abre la imagen o activa la capa en la que deseas pegar y pulsa Ctrl+V o Edición Pegar para pegar el contenido del portapapeles.
4. Mueve y recoloca la nueva capa.



Si tienes abiertas la imagen de origen y la imagen de destino, selecciona la primera y arrastra lo seleccionado hasta la ventana de la segunda imagen. En esta última se creará una nueva capa cuyo contenido serán los píxeles arrastrados. Este método de arrastrar y soltar no utiliza el portapapeles, por lo que no hace uso de la memoria y el portapapeles no pierde su contenido actual. Si mientras arrastras de una imagen a otra mantienes pulsada la tecla Mayús, la selección se copia automáticamente en el centro de la imagen de destino.

Degradados

Los degradados son funciones graduales entre varios colores. Lo más común es crear rellenos de degradado preestablecidos o crear los propios. Todos los degradados se crean entre un punto inicial y un punto final. Estos dos puntos influyen en el aspecto del degradado, en función de la herramienta de degradado que utilices.

La herramienta Degradado no puede utilizarse con imágenes de mapa de bits, de color indexado o imágenes en modo de 16 bits por canal.

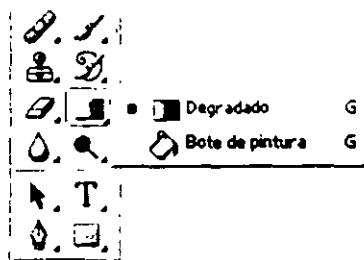
Fondos degradados

Una aplicación muy común para el degradado son los fondos o la creación de rellenos degradados. La creación de un fondo de este tipo es muy sencilla:

Abre la imagen tortuga.tif.

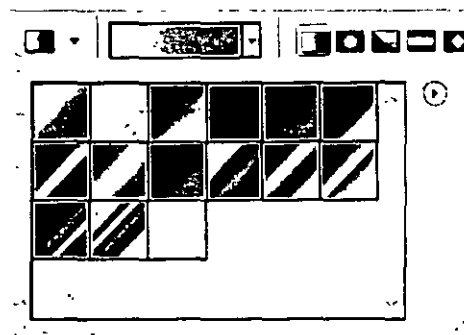
Como ya sabes, para rellenar una zona de la imagen, primero debes seleccionarla. Pulsa W para seleccionar la herramienta Varita mágica, y con una tolerancia cero y la opción Contiguo activada, haz clic en el fondo de la imagen para seleccionar la zona blanca. Si no seleccionas la zona a la que deseas aplicar el degradado, éste se aplica a toda la capa activa.

Pulsa G para seleccionar la herramienta Degradado. Esta herramienta forma un grupo con la herramienta Bote de pintura. Por tanto, si en el cuadro herramientas figura esta última herramienta, pulsa Ctrl+G para seleccionar el Degradado.








Selecciona un relleno degradado de la barra de opciones:

- Haz clic en el botón de flecha situado a la derecha de la muestra de degradado y elige uno de los rellenos degradados preestablecidos.



- Haz clic en el interior de la muestra para abrir el Editor de degradado, un editor que te permitirá crear tus propios degradados. Por ahora selecciona uno de los degradados preestablecidos.

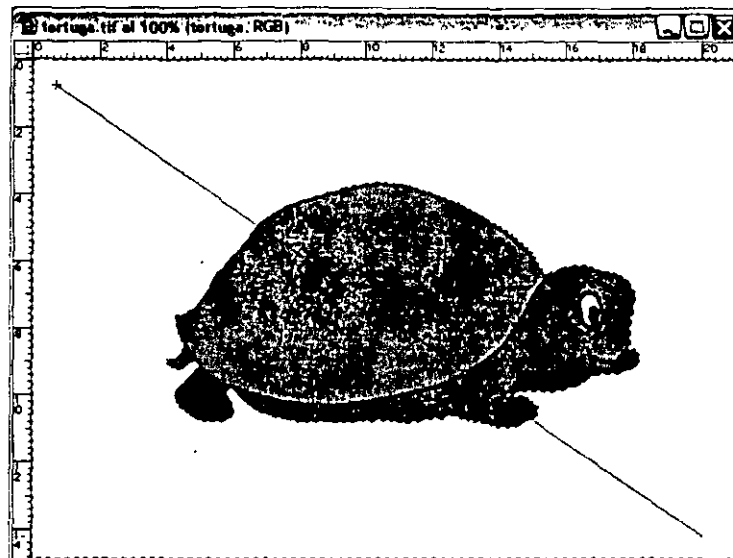
5. Selecciona un tipo de degradado en la barra de opciones:

-  Degradado lineal. Es el degradado predeterminado y el que utilizaremos en este ejercicio. Por tanto, si el botón aparece seleccionado, continúa el ejercicio con el siguiente paso después de hacer una lectura rápida de los distintos tipos de degradados. Los degradados lineales son transiciones que se oscurecen desde el punto inicial al punto final de la recta.
-  Degradado radial. Crea un degradado que se ensombrece desde el punto inicial hasta el punto final basado en un motivo circular.
-  Degradado de ángulo. Crea un degradado que se ensombrece con un barrido en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del punto inicial.
-  Degradado reflejado. Se genera una zona ensombrecida con degradados lineales simétricos a los lados del punto inicial.
-  Degradado de diamante. Crea un degradado con forma de 'diamante' ensombrecido desde el punto inicial hacia fuera. El punto final define un vértice del motivo en forma de diamante.

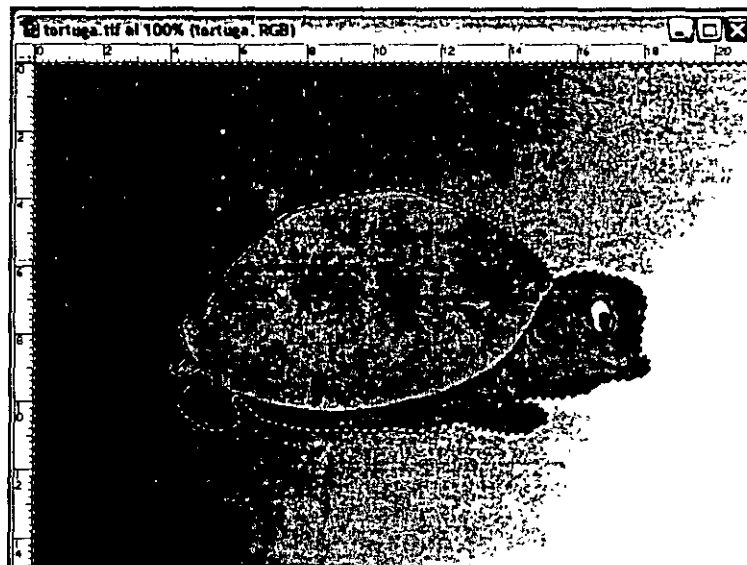
6. Selecciona el resto de opciones en la barra de opciones:

- Modo. Especifica un modo de fusión.
- Opacidad. Una opacidad del 100% genera un degradado completamente opaco. Reduce la opacidad para crear degradados que dejen ver en mayor o menor medida el contenido de una capa situada por detrás.
- Invertir. Invierte los colores de degradado.
- Tramado. Crea una fusión de colores más suave, con menos agrupamiento.
- Transparencia. Permite utilizar una máscara de transparencia de relleno.

7. Coloca el cursor en el punto de la imagen donde quieres que empiece el degradado, y arrastra para definir la trayectoria del degradado.



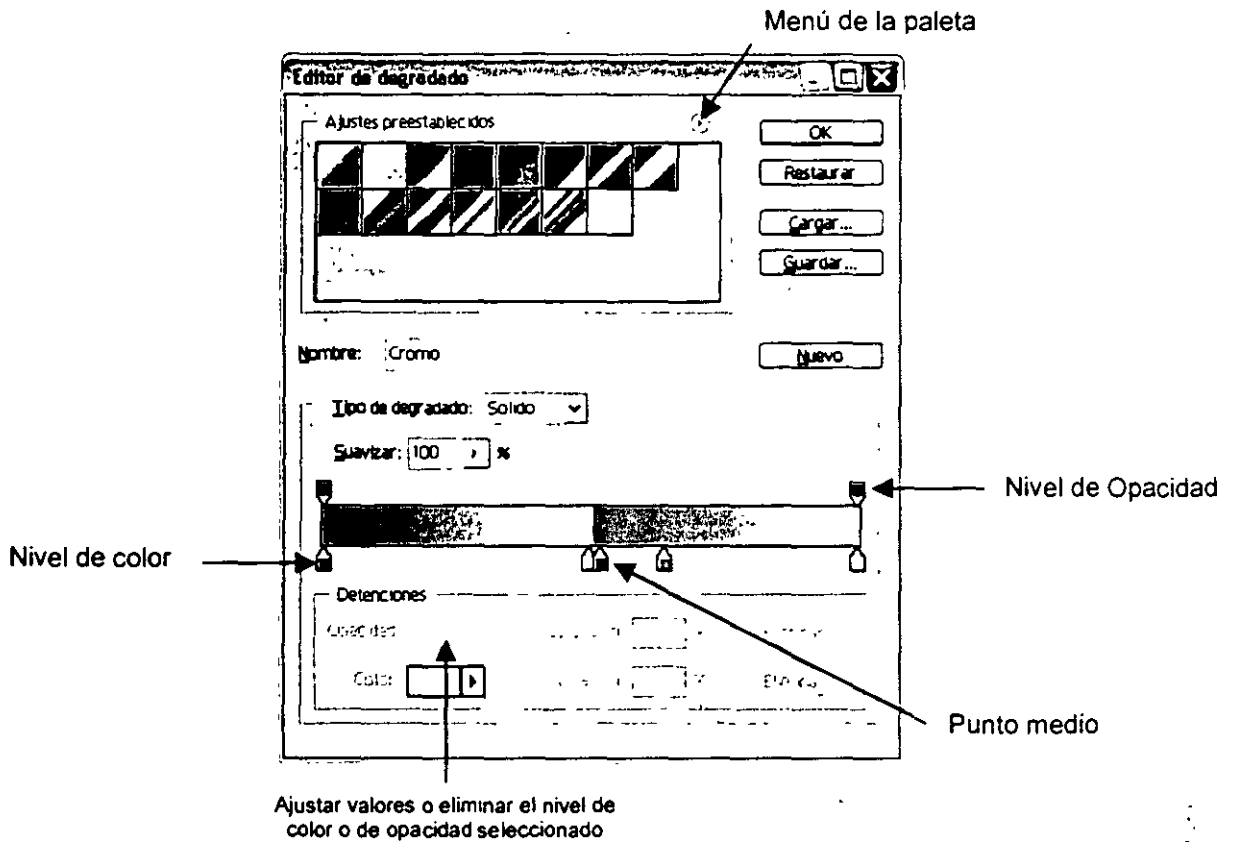
Suelta el botón del ratón cerca de la esquina inferior derecha, por ejemplo. Si mientras arrastras mantienes pulsada la tecla Mayús, restringirás la línea que define el degradado a ángulos de 45°.



Creación de degradados nuevos

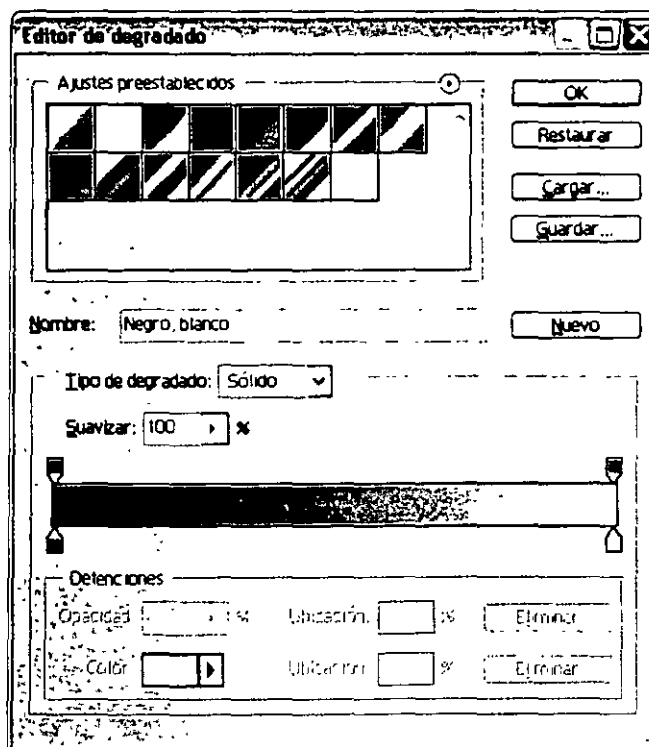
El cuadro de diálogo Editor de degradado permite definir un nuevo degradado modificando una copia de uno existente. También puedes añadir colores intermedios a un degradado para crear una fusión entre más de de dos colores.

Recuerda que para abrir el editor debes hacer clic en el interior de la muestra de degradado que aparece en la barra de opciones.




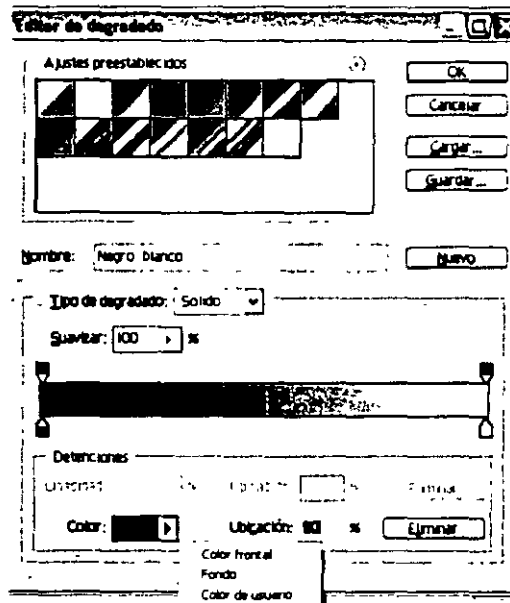
La creación de un degradado también es una muestra sencilla:

1. Abre el Editor de degradado. En la sección Ajustes preestablecidos, selecciona el degradado sobre el que quieres basar el degradado nuevo. Por ejemplo, selecciona Negro, blanco.



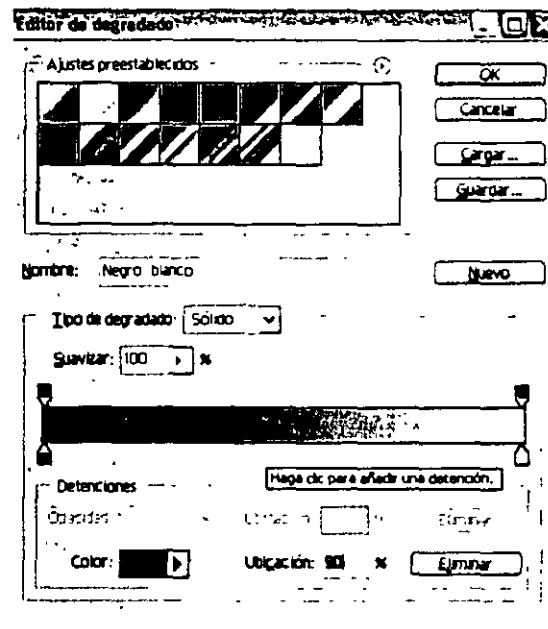
2. En Tipo de degradado, selecciona Sólido.
3. Para definir el color inicial del degradado, haz clic en el nivel de color izquierdo. El triángulo de dicho nivel se vuelve negro, indicando que se está modificando el color inicial. Para seleccionar un color, sigue estos procedimientos.

- Haz doble clic en la muestra del nivel de color  o haz clic en la muestra Color de la sección Detenciones. En el selector de color, selecciona un color y haz clic en OK.
- Elige una opción haciendo clic en el botón de flecha de la opción Color de la sección Detenciones.

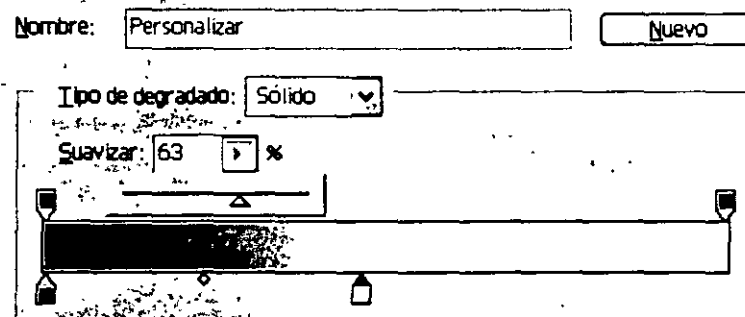


- Coloca el cursor en la barra de degradado y haz clic para tomar muestras de un color o haz clic en cualquier parte de la imagen para tomar muestras en cualquier parte de la imagen para tomar muestras de uno de sus colores. Si no ves la imagen, mueve un poco el cuadro de diálogo.
4. Define el color final haciendo clic en el nivel de color derecho. A continuación selecciona un color siguiendo las instrucciones anteriores.
 5. Ajusta la posición del punto inicial o del punto final siguiendo uno de estos pasos:
 - Arrastra el nivel de color correspondiente hacia la derecha o hacia la izquierda hasta la posición deseada.
 - Haz clic en el nivel de color correspondiente e introduce un valor en el campo Ubicación de la sección Detenciones. Un valor de 0% coloca el nivel en el extremo izquierdo de la barra de degradado, mientras que un valor del 100% lo coloca en el extremo derecho.
 6. Ajusta la posición del punto medio arrastrando el nivel en forma de rombo hacia la izquierda o hacia la derecha. También puedes optar por introducir un valor en el campo Ubicación teniendo seleccionado este nivel.
 7. Puedes crear niveles de opacidad y de color nuevos haciendo clic en la parte superior o en la parte inferior de la barra de degradado, respectivamente. Cuando el cursor está a la altura

adecuada para crear un nivel, se convierte en una mano; en ese momento, haz clic para crear un nivel.



8. Para eliminar el nivel de color que estás modificando, haz clic en el botón Eliminar. No puedes eliminar los niveles de opacidad y de color predeterminados, sólo los que tú creaste.
9. Ajusta la suavidad de todo el degradado introduciendo un valor en el cuadro de texto Suavizar o arrastra el regulador que aparece al hacer clic en el botón de flechas asociado.



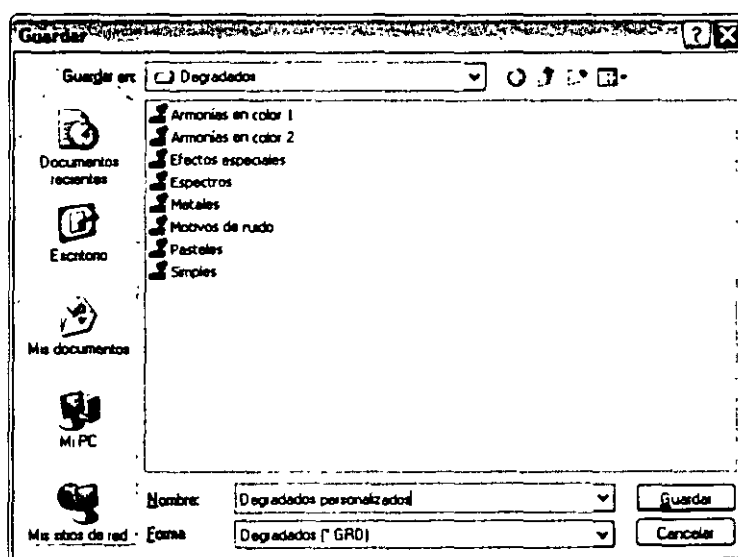
10. Si lo deseas, especifica valores de transparencia para el degradado. Para ello tienes dos niveles de opacidad, uno a la izquierda y otro a la derecha, ambos situados por encima de la barra de degradado.
11. Introduce un nombre para el degradado nuevo utilizando el cuadro de edición Nombre.
12. Si quieres guardar el nuevo degradado como ajuste preestablecido y que aparezca de ese modo en la paleta de degradados preestablecidos, haz clic en el botón Nuevo situado a la derecha de Nombre.

Los degradados nuevos y los que configuras como preestablecidos al hacer clic en el botón Nuevo se guardan en un archivo de preferencias para ser conservados de una sesión de trabajo a otra. Si eliminas este archivo, resulta dañado, o si restableces los degradados a la biblioteca predeterminada, los degradados preestablecidos nuevos se perderían. Para guardar de forma permanente los degradados preestablecidos, guárdalos en una biblioteca.

Administración de degradados

Como recordarás, al seleccionar la herramienta Degradado aparece una paleta de degradado: preestablecidos en la barra de opciones. Puedes personalizar los degradados que aparecen en esa lista guardando y cargando bibliotecas de degradados. También puedes modificar el nombre de los degradados preestablecidos, eliminarlos y modificar la visualización de la lista degradados.

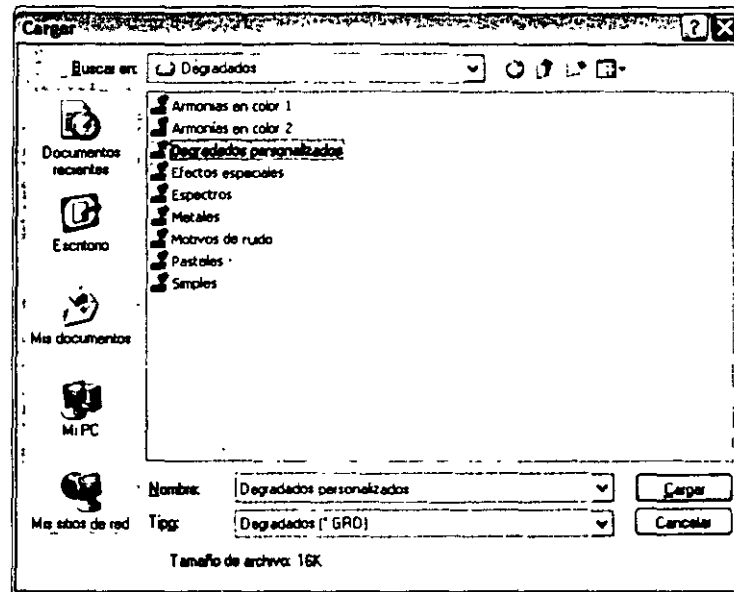
Una vez definido un conjunto de degradados, puedes guardarlos en una biblioteca. Para ello, después de crear los degradados, haz clic en el botón Guardar del cuadro de diálogo Editor de degradados. Se abre el cuadro de diálogo. Selecciona la biblioteca de degradados, introduce un nombre para el archivo y haz clic en Guardar. Puedes guardar la biblioteca en cualquier carpeta, pero si lo haces en la carpeta de degradados de la carpeta Ajustes preestablecidos, el nombre de la biblioteca aparecerá en la parte inferior del menú de la paleta de degradados al reiniciar la aplicación. Por último, haz clic en OK del cuadro de diálogo Editor de degradado.



Carga de una biblioteca de degradados preestablecidos

Si tienes guardada una biblioteca de degradados preestablecidos que quieres recuperar para tu uso, sigue uno de estos procedimientos.

- Haz clic en el botón Cargar del cuadro de diálogo Editor de degradado, o selecciona Cargar degradados en el menú de la paleta de degradados. Se abre el cuadro de diálogo Cargar. Selecciona la biblioteca deseada y haz clic en el botón Cargar para regresar al editor.

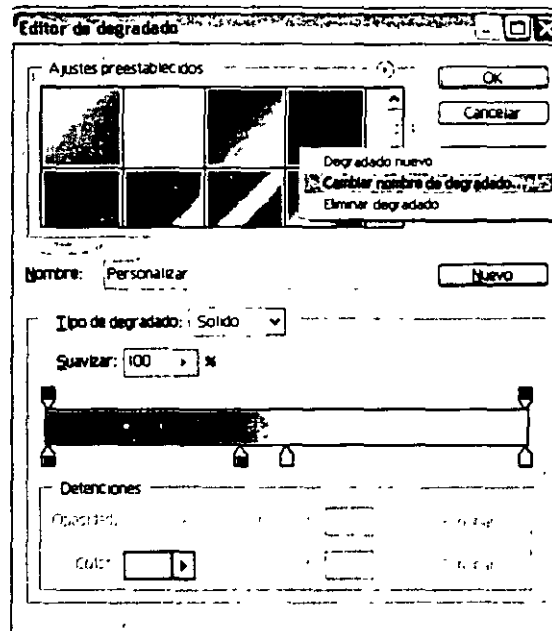


- Selecciona Reemplazar degradados en el menú de la paleta de degradados para reemplazar la lista actual con una biblioteca distinta. En el cuadro de diálogo Cargar selecciona la biblioteca deseada y haz clic en el botón Cargar.
- Selecciona un archivo de biblioteca en la parte inferior del menú de la paleta de degradados. Se abre un cuadro de diálogo de aviso con varios botones; haz clic en OK para reemplazar la lista actual, o en Añadir para agregar los degradados de la lista elegida a los degradados ya existentes.

Cuando quieras recuperar los degradados predefinidos de Photoshop, selecciona Restaurar degradados en el menú paleta de degradados.

Cambio del nombre de un degradado preestablecido.

Para cambiar el nombre de un degradado preestablecido, accede al menú contextual de esa muestra y selecciona Cambiar nombre de degradado. En el cuadro de diálogo que se abre, introduce el nombre nuevo y haz clic en OK.



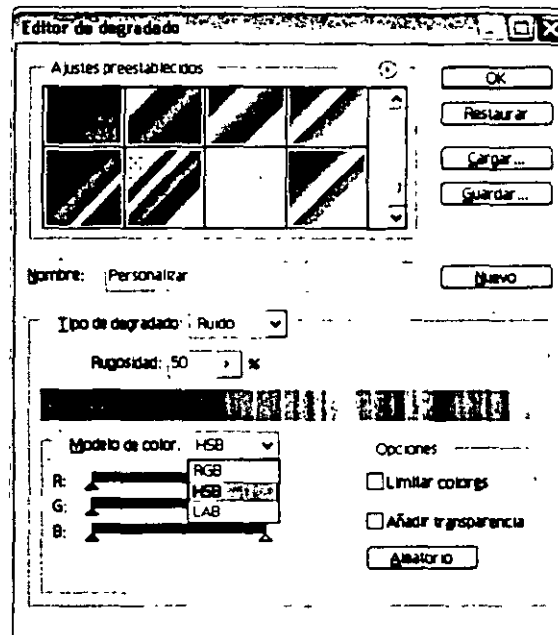
Degradados de ruido

Lo explicado hasta ahora sirve para crear degradados suaves. Por el editor de degradados también permite la creación de degradados de ruido, degradados que contienen colores distribuidos aleatoriamente dentro del rango de colores definido.

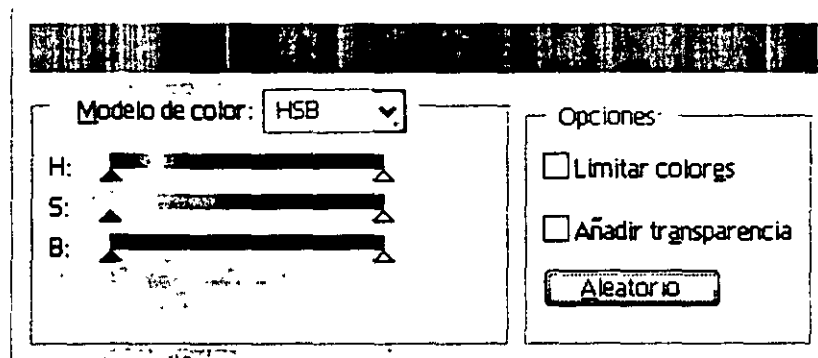
Para hacer degradado de ruido, lo primero que tienes que hacer es abrir el cuadro de diálogo Edit. de degradado. Después, sigue estos pasos.

1. Si quieres basar el nuevo degradado en uno existente, elige una de las muestras de la selección Ajustes preestablecidos.
2. Selecciona Ruido en la lista desplegable Tipo de degradado.
3. Introduce un valor en el campo Rugosidad para configurar la rugosidad del degradado completo.
4. Selecciona un modelo de color en la lista desplegable Modelo de color.

Esta función del modelo elegido, debajo de la lista aparecerá un grupo determinado de reguladores.



5. Arrastra los reguladores para configurar el rango de colores.
6. Si deseas limitar aún más el rango de colores, activa la opción Limitar colores. También puedes añadir transparencia al degradado activando la opción Añadir transparencia.
7. Si deseas generar un degradado aleatorio en función de los ajustes, haz clic en el botón Aleatorio hasta encontrar el patrón deseado.



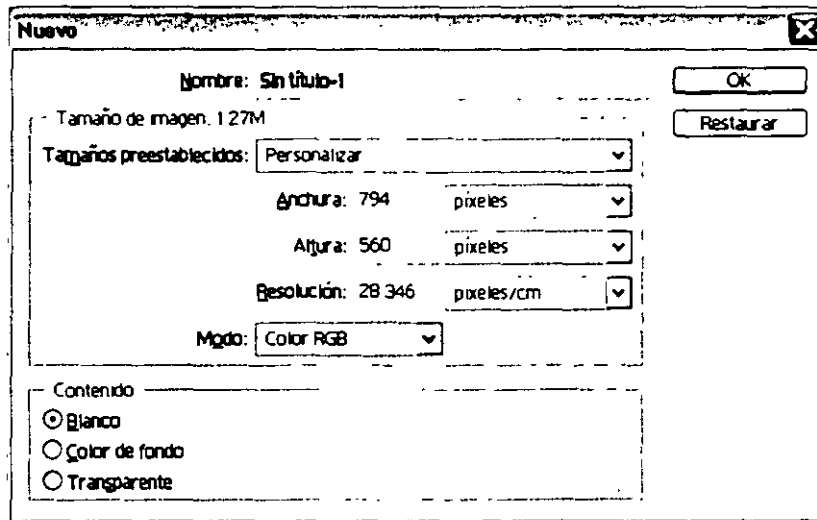
8. Para crear un degradado preestablecido, escribe un nombre en el cuadro de edición Nombre y haz clic en el botón Nuevo.

Los pinceles

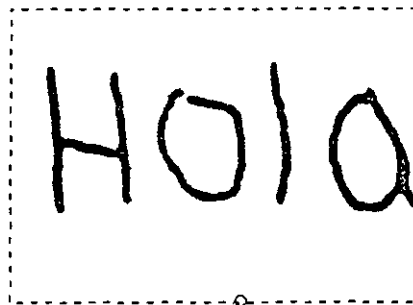
La herramienta Pincel

Esta herramienta es básica en las labores de pintura y su buen uso es vital para obtener los mejores resultados. Esta herramienta forma un grupo junto con la herramienta Lápiz. Por tanto, pulsa B para seleccionar la herramienta de las dos que esté visible en el cuadro de herramientas, o Ctrl+B para seleccionar la otra. Como ya sabes, todos los grupos de herramientas responden a una letra y debes utilizar la tecla Mayús más la letra correspondiente al grupo para moverse por todas las herramientas de ese grupo.

Realizaremos un ejercicio básico para familiarizarte con la herramienta Pincel:
Pulsa Ctrl+N para crear una imagen RGB nueva con el fondo blanco.



Creas una selección con cualquier herramienta de selección que quieras restringir los trazos o pinceladas a una zona de la imagen. Pulsa B para seleccionar el Pincel y empieza a pintar arrastrando. Si intentas pintar más allá de los límites de la selección, no podrás, quedando el trazo interrumpido bruscamente.

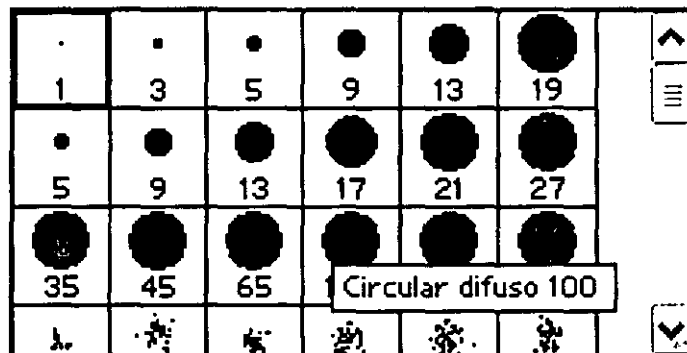


Si quieres pintar en otro color, selecciona un color frontal diferente.

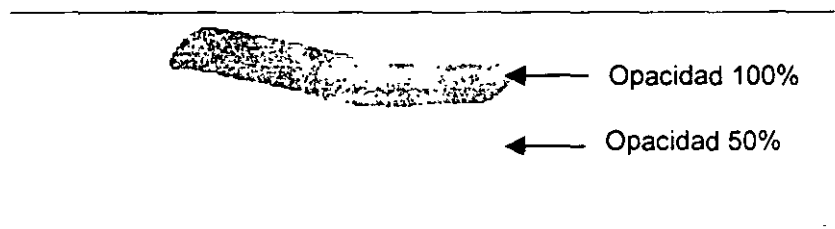
- Para pintar en toda la imagen, pulsa Ctrl+D para eliminar la selección y sigue arrastrando. Ahora puedes hacerlo por toda la imagen.

Si trabajas sobre una capa que tiene partes transparentes, activa la opción Bloquear píxeles transparentes en la paleta Capas para colorear únicamente los píxeles que no son transparentes.

- Teniendo seleccionado el Pincel, puedes realizar algunos ajustes en la barra de opciones.
 - A la derecha de la etiqueta Pincel tienes una muestra de la punta de pincel actualmente seleccionado y su anchura en píxeles, indicada por el número que figura debajo. Haz clic en esta muestra para desplegar la paleta de puntas de pincel. Selecciona una punta de pincel distinta y ajusta, si es necesario, su anchura con el control Diámetro maestro. Si mantienes estático el puntero unos instantes sobre una muestra, aparece una descripción con su nombre y anchura. Una vez realizada la selección de la parte del pincel, pulsa Esc o haz clic en cualquier parte de la zona vacía del escritorio de Photoshop. Pinta en la imagen para ver el efecto del nuevo pincel.



- Selecciona un modo de fusión. Realiza algunas pruebas con diferentes modos.
- Selecciona un porcentaje de opacidad ajustando el control deslizante Opacdad.



- La opción Flujo especifica la rapidez con que Pincel aplica la pintura.
- Haz clic en el botón Aerógrafo para utilizar el Pincel como un aerógrafo, modo que no esta disponible con la herramienta Lápiz.

- Si quieres pintar una línea recta, haz clic en el punto inicial de la hipotética línea, pulsa y mantén pulsada la tecla Mayús, y haz clic en el punto final. Aunque con las dos herramientas, Pincel o Lápiz, puedes dibujar líneas rectas, no olvides que Photoshop también cuenta con una herramienta Línea.

7. Si tienes activada la opción **Aerógrafo**, mantén situado el botón del ratón sin arrastrar para ir añadiendo pintura en la misma posición, a fin de crear una mancha cuya saturación aumentará gradualmente.

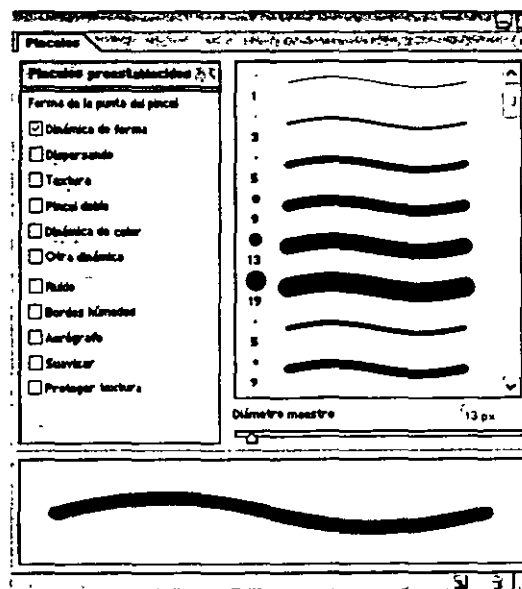
La herramienta Lápiz

Básicamente, esta herramienta trabaja de la misma forma que Pincel, pero no dispone de la opción **Aerógrafo**. Por el contrario, cuenta con la opción **Borrado automático**. Si activas esta opción, pintarás con el color de fondo sobre las áreas que contienen el color frontal. Ten en cuenta al utilizar esta opción que la parte activa del puntero es su punto central. Si al empezar a arrastrar el centro del puntero te encuentras sobre una zona pintada con el color frontal, el área irá adquiriendo el color de fondo. Por el contrario, si el puntero se encuentra sobre una zona que no contiene color frontal cuando empiezas a arrastrar, el área se pinta con el color frontal.

Los trazos pintados con la herramienta **Lápiz** son más definidos y de bordes más irregulares que los pintados con la herramienta **Pincel**. Ambas herramientas cuentan con puntas tan curiosas como las definidas para pintar con efecto de tiza o con efecto de salpicaduras.

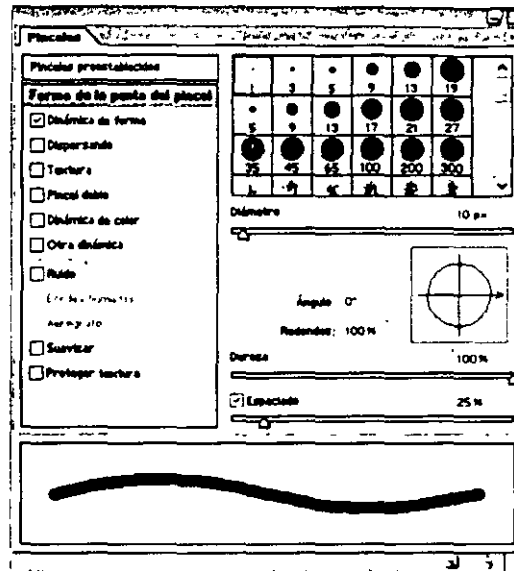
Uso de los pinceles y la paleta Pinceles

Ahora que ya tienes una noción de cómo pintar con las herramientas **Pincel** y **Lápiz**, vamos a profundizar en los pinceles. El pincel seleccionado determina muchas características del trazo resultante. Photoshop proporciona infinidad de pinceles preestablecidos para una amplia gama de usos, pero en Photoshop también puedes crear tus propios pinceles en la paleta **Pinceles**.



Para abrir la paleta **Pinceles** sigue uno de estos procedimientos:

- Pulsa **F5**
- Selecciona **Ventana, Pinceles** en la barra de menús. Este comando, al igual que la tecla **F5**, en un conmutador que activa o desactiva la visualización de la paleta.

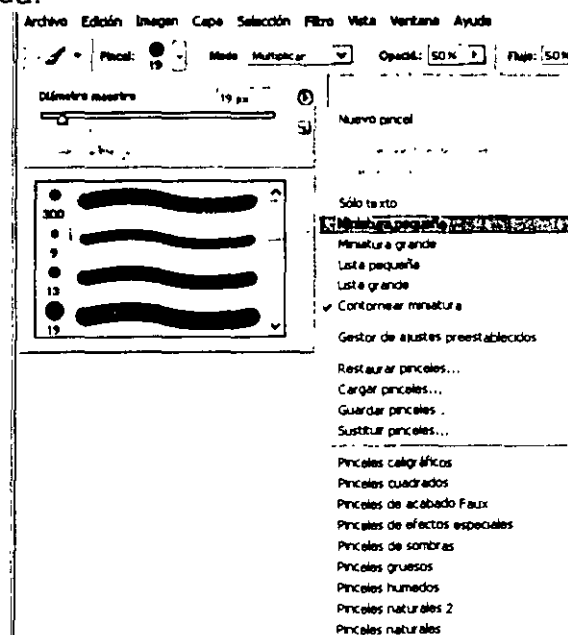


4. Modifica la configuración de la punta del pincel y sigue pintando para ver el efecto final.

Modificación de la previsualización de los pinceles preestablecidos

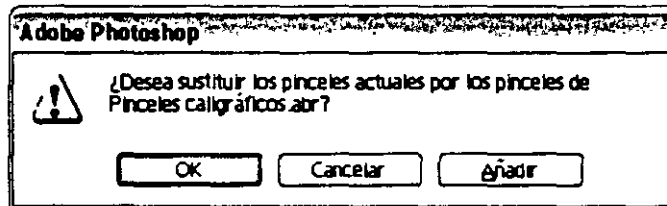
La barra de opciones presenta una paleta con miniaturas de las distintas puntas de pincel preestablecidas, cuya previsualización es posible cambiar rápidamente.

1. Pulsa B para seleccionar la herramienta Pincel o la herramienta Lápiz.
2. En la barra de opciones, haz clic en la muestra situada a la derecha de la etiqueta Pincel. Se despliega la paleta de pinceles preestablecidos.
3. En el menú de la paleta tiene diversas opciones de previsualización, siendo Miniatura pequeña la opción predeterminada.



Carga de una biblioteca de pinceles preestablecidos

Como puedes apreciar en la parte inferior del menú de la paleta Pinceles que se despliega desde la barra de opciones hay un grupo de opciones que corresponde a las distintas bibliotecas de pinceles preestablecidos. Al seleccionar una de estas opciones se abre el cuadro de diálogo. En respuesta a él, haz clic en uno de los botones disponibles:



- OK. Los pinceles actuales son sustituidos por los de la biblioteca seleccionada.
- Cancelar o Pulsar la tecla Esc. Cancela la operación y todo queda como estaba.
- Añadir. Los pinceles de la biblioteca seleccionada se añaden al final de los pinceles actuales en la paleta Pinceles. Es decir, la paleta pasa a tener los pinceles que ya tenía más los de la biblioteca.

Restauración de los pinceles preestablecidos

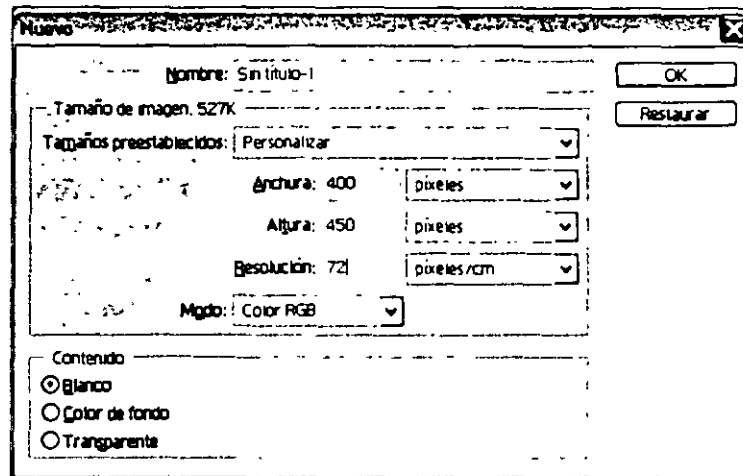
No tengas miedo de sustituir los pinceles predeterminados por una biblioteca de pinceles de Photoshop o una biblioteca de pinceles propios. Siempre puedes recuperar los pinceles predeterminados seleccionando Restaurar pinceles con el menú de la paleta Pinceles. En el cuadro de diálogo que se abre, a continuación, haz clic en OK.

Creación de un pincel personalizado

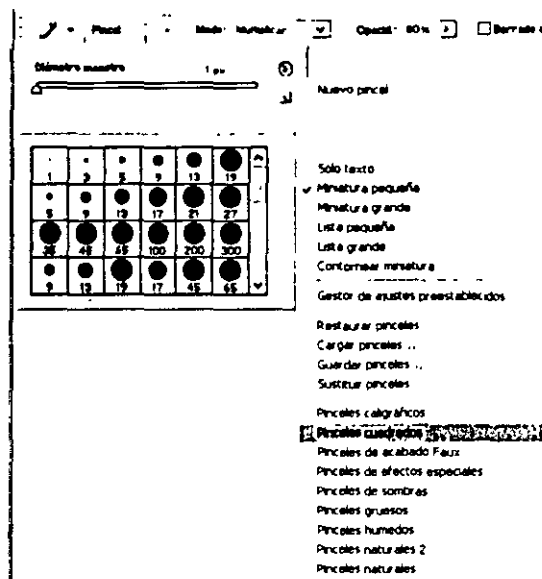
Photoshop incluye una gran biblioteca de pinceles preestablecidos, muy bonitos y útiles en la mayoría de los casos. Pero evidentemente no incluye un pincel para cada efecto que quieras conseguir. Por ello, nos deja abierta la puerta de la personalización.

En el siguiente ejercicio aprenderás a crear un pincel propio, al que denominaremos "confeti"

1. Pulsa Ctrl+N para abrir el cuadro de diálogo Nuevo. Crea un documento nuevo de 450x450 píxeles, en modo RGB, con una resolución de 72 ppp y fondo blanco.

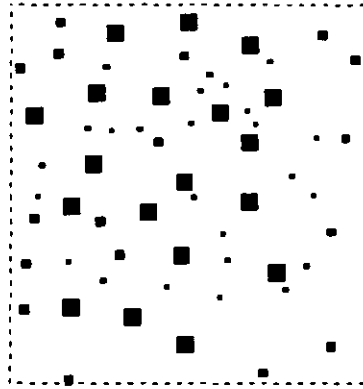


2. Si no tienes seleccionados los colores predeterminados, pulsa D para recuperarlos, es decir, el negro como color frontal y blanco como color de fondo.
3. Haz clic en el botón Crear una capa nueva de la parte inferior de la paleta Capas para crear una capa nueva, Capa 1.
4. Pulsa B para seleccionar la herramienta Pincel.
5. En la barra de opciones, haz clic en la muestra de pincel que aparece a la izquierda para desplegar la paleta de pinceles preestablecidos. Haz clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha y selecciona Pinceles cuadrados. Se abre un cuadro de diálogo preguntándote si quieres sustituir los pinceles actuales, o si quieres añadir los pinceles nuevos a los existentes. Haz clic en OK para quedarte únicamente con los pinceles cuadrados. Selecciona en el Cuadrado definido 18 pixeles.

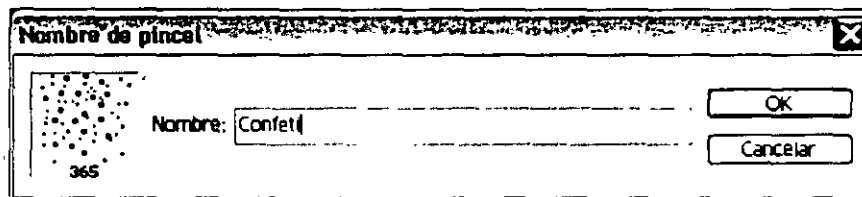


6. Haz clic en puntos aleatorios de la imagen para crear unos cuantos cuadrados. No arrastres el pincel, pues entonces crearías trazos.
7. Pulsa la tecla ` (tilde) dos veces para reducir en nueve puntos el tamaño del pincel y haz clic en varios puntos, mezclando los cuadrados nuevos con los anteriores.
8. Pulsa de nuevo varias veces la tecla ` (tilde) hasta conseguir un tamaño de pincel de cuatro puntos. Vuelve a hacer clic en otros puntos para crear manchas de menor tamaño. Arrastra en algunos puntos para crear "pequeñas tiras de papel"

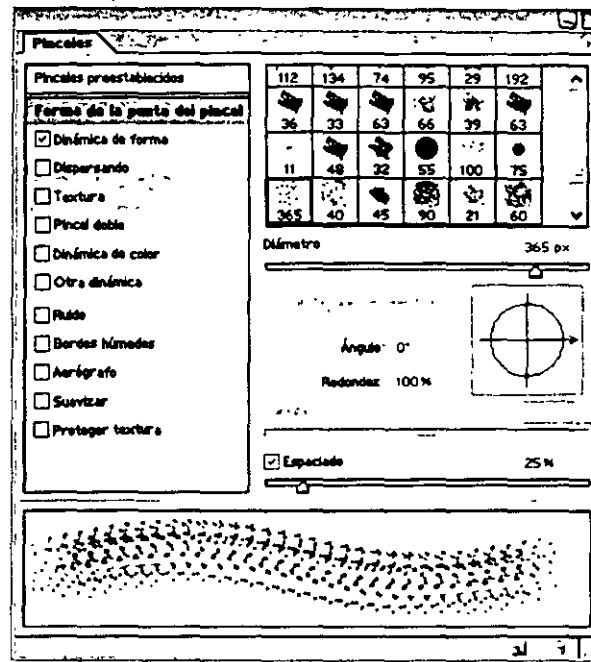
9. Selecciona Restaurar pinceles en el menú de la paleta de pinceles y haz clic en Ok en el cuadro de diálogo resultante para recuperar los pinceles preestablecidos.
10. Pulsa M para seleccionar la herramienta Marco rectangular. Con la tecla Mayús pulsada, crea una selección cuadrada englobando tantos puntos como puedas. Si no puedes crear la selección porque hay puntos que quedan a medio seleccionar, borra los puntos que te molesten: pulsa E para seleccionar la herramienta de Borrador y empieza a borrar. Después, vuelve a intentar la selección.



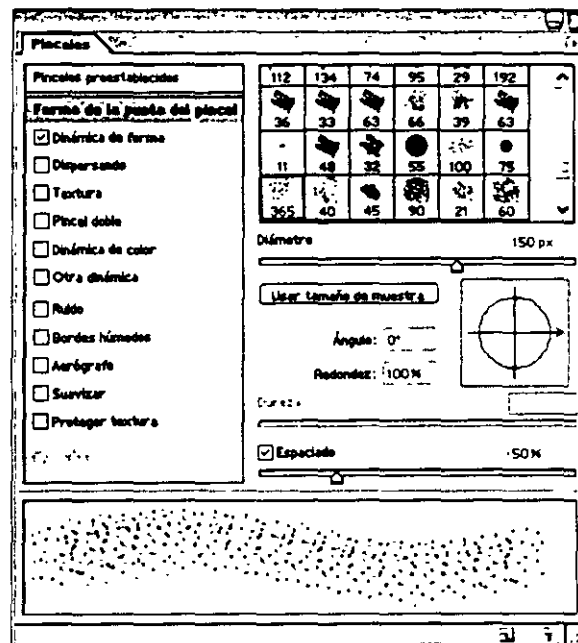
11. Selecciona Edición, Definir pincel. En el cuadro de diálogo Nombre del pincel, escribe un nombre para el pincel (Confeti) y haz clic en OK para añadir la nueva punta de pincel a la paleta pinceles preestablecidos.



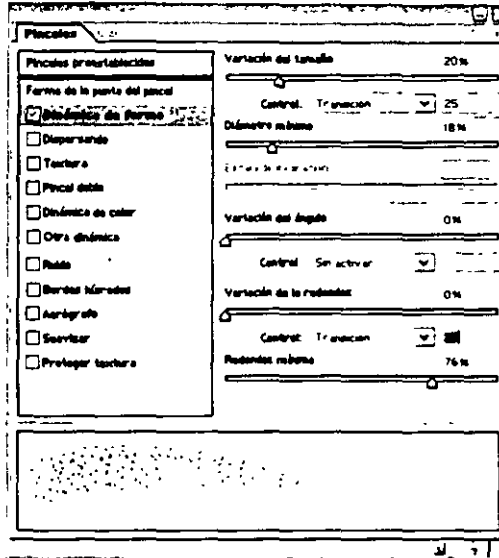
12. Cierra la imagen que te ha servido de prueba. Crea otro documento grande, por ejemplo de 1024x768 píxeles.
13. Pulsa B para seleccionar la herramienta Pincel. Pulsa F5 para desplegar la paleta Pinceles y selecciona el pincel nuevo, que encontrarás al final. Arrastra por la imagen. Es muy grande el diámetro del pincel. Vamos a cambiar algunas cosas.
14. Pulsa F5 para volver a abrir la paleta Pinceles. Si no está seleccionado el pincel que acabas de crear, búscalo y haz clic en él para seleccionarlo. En el panel de opciones que aparece en la izquierda, haz clic en Forma de la punta del pincel.



15. Reduce el diámetro de la punta del pincel hasta, 150 píxeles. Aumenta el espaciado al 50% para que los puntos que define la pauta del pincel aparezcan más espaciados.



16. Pinta de nuevo en la imagen y observa la diferencia.
 17. Pero todavía podrás ir un poco más lejos. Pulsa F5, selecciona el pincel y haz clic en las palabras Dinámica de forma. En la lista desplegable Control selecciona Transformación y prueba diferentes configuraciones.
 18. Otra opción que no debes dejar pasar por alto con pinceles de forma aleatoria como éste es Dispersando

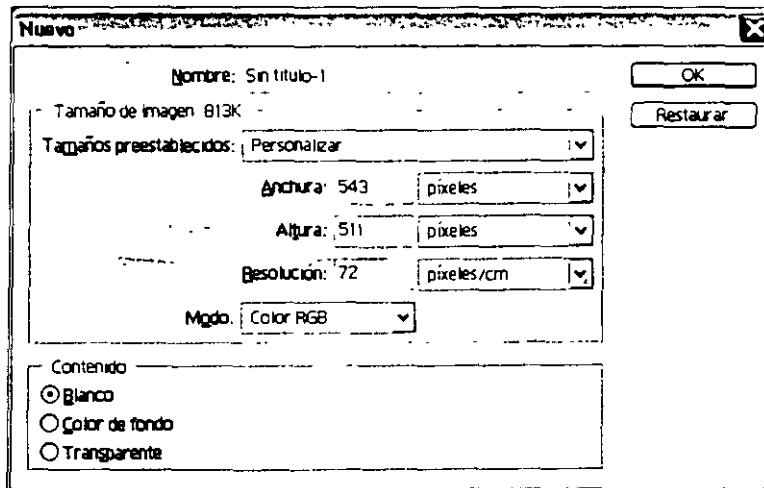


Capas

¿Qué son las capas?

Piensa en las capas como en varias hojas de acetato superpuestas. Al ser transparentes, dejan ver los dibujos del resto de los acetatos colocados por debajo. Al estar los objetos colocados en diferentes acetatos es muy sencillo controlar su orden de apilamiento. Además, puedes activar la visualización de todas las capas menos una, lo que facilita el trabajo sobre los objetos de esa determinada capa sin que nos moleste a la vista la presencia de los objetos de las demás capas que en ese momento no son necesarias. Es posible asignar a cada capa una opacidad y un modo de fusión diferentes para controlar cómo se fusionará con las demás.

En el cuadro de diálogo Nuevo dispone de una sección Contenido en su parte inferior. Si eliges Blanco o Color de fondo, la zona más profunda de la imagen recibirá el nombre de Fondo, que realmente no es una capa, a menos que lo conviertas. Si optas por Transparente, la zona más profunda de la imagen sería una capa transparente, de nombre Capa 1.

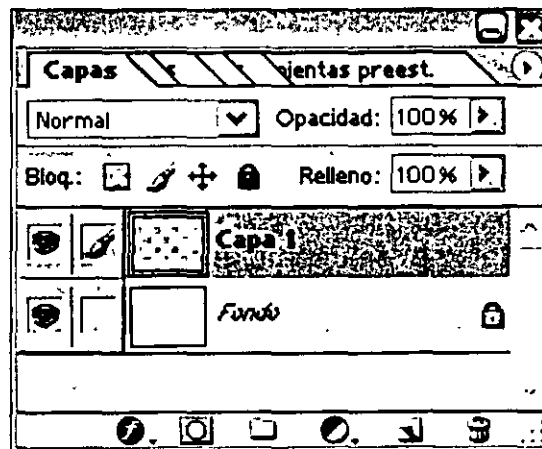


Todas las capas de una imagen aparecen enumeradas en la paleta Capas, con el fondo al final de la lista. Siempre hay una capa que aparece resaltada con una banda de color azul, es la capa activa. Para activar una capa haz clic en su nombre o en cualquier parte de la ranura que corresponde en la paleta Capas. La capa activa es la capa donde trabajas en cada momento y su nombre aparece en la barra de título de la ventana de imagen.

Una imagen puede tener tantas capas como permita la memoria disponible y el espacio libre en disco. Cuantas más capas tenga una imagen, más ocupará en disco. Cuando ya no necesites una capa, elimínala o cámbiala para reducir el tamaño del archivo.

Veamos un sencillo ejercicio para que te familiarices rápidamente con las capas.

1. Pulsa **Ctrl+N** para abrir el cuadro de diálogo Nuevo y crea una imagen de 640x480 píxeles. Selecciona **Color RGB** en Modo y elige **Blanco** en la sección Contenido. Cuando termines, haz clic en **OK** para crear la imagen.
 - Ahora mismo dispones de una imagen con una sola capa, Fondo, completamente rellena de blanco opaco.
2. Haz clic en el icono **Crear una capa nueva**, en la parte inferior de la paleta Capas.
 - Acabas de crear una capa nueva, por encima de Fondo, con el fondo de la capa transparente y de nombre **Capa 1**. la opacidad de la capa es de 100% y el modo de fusión es Normal.



Opciones de las capas

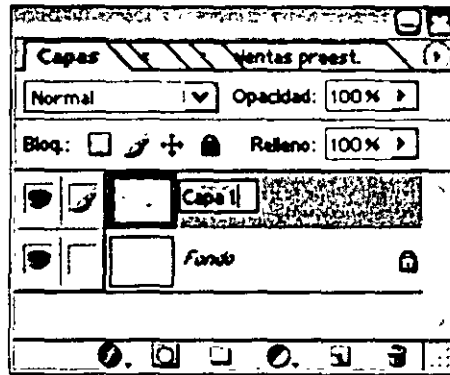
Las capas creadas haciendo clic en el botón **Crear una capa nueva** reciben como nombre la palabra **Capa**, seguida de un número de orden, en función de las capas creadas hasta el momento. No obstante, puedes cambiar el nombre de una capa o asignar nombre a la capa nueva durante el proceso de creación.

Como base de los ejercicios seguiremos utilizando de momento la imagen anterior, es decir, tenemos una imagen nueva, sin ningún contenido y con dos capas, una de fondo y otra normal, **Capa1**.

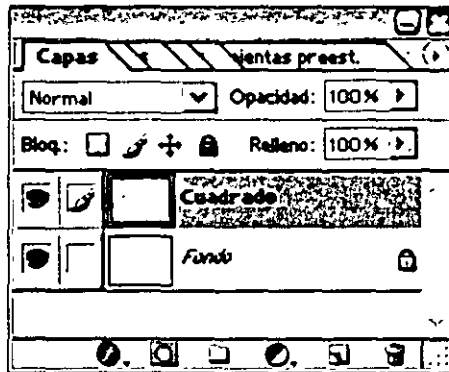
Habrás observado que a la izquierda del nombre de cada capa aparece una miniatura con el contenido de la capa. Con ayuda del menú de la paleta Capas puedes modificar fácilmente el tamaño de estas miniaturas.

Modificación del nombre de una capa

Haz doble clic en el nombre de una capa para cambiarlo. El nombre queda resaltado.

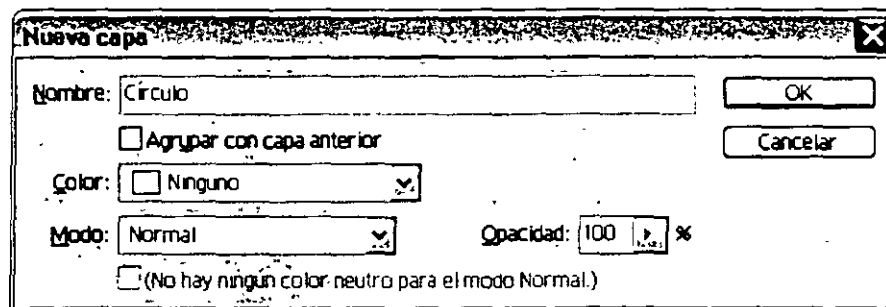


Con el nombre resaltado, escribe un nombre nuevo y pulsa Intro.



Si además de cambiar el nombre de una capa, quieres modificar otros atributos, el proceso que debes seguir es algo distinto:

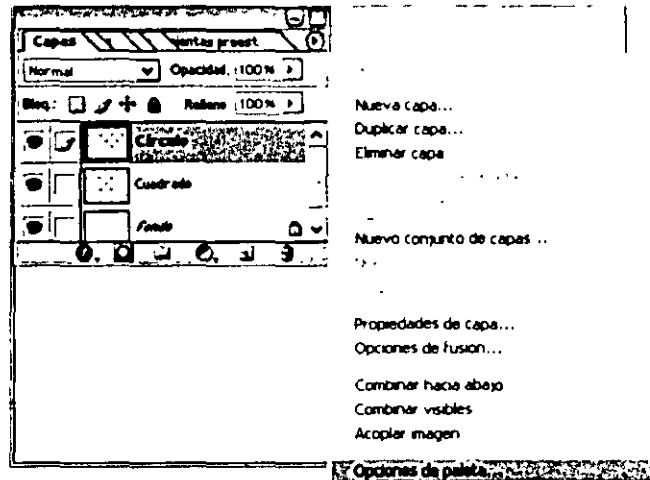
1. Mantén pulsada la tecla Alt y haz clic en el icono Crear una capa nueva. Se abre el cuadro de diálogo Nueva capa.
2. Escribe el nombre de la capa en el cuadro de texto Nombre, por ejemplo, Circulo.



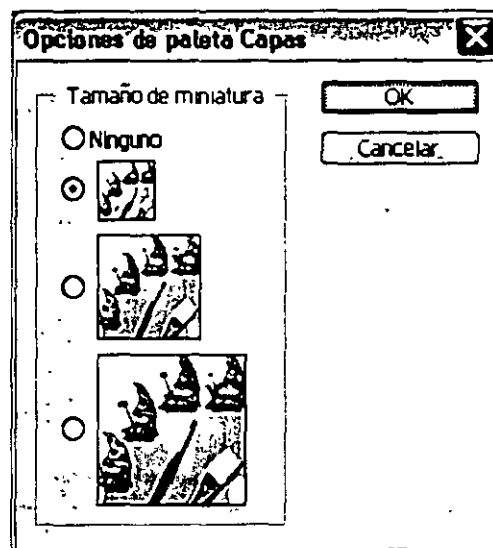
3. Si lo deseas, aprovecha la ocasión para cambiar la opacidad de la capa. No obstante, la opacidad se puede modificar en cualquier momento.

Modificación del tamaño de las miniaturas

La paleta Capas muestra una vista previa del contenido de las capas. El tamaño de esta vista previa, o miniatura puede cambiarse fácilmente. Para ello, selecciona Opciones de paleta en el menú de la paleta Capas.



En el cuadro de diálogo Opciones de paleta Capas elige el tamaño que deseas para las miniaturas. Cuando más grande sea el tamaño de las miniaturas, mayor es el consumo de memoria. Por tanto, a menos que seas imprescindible, mantén la opción de miniatura pequeña, que es la predeterminada.



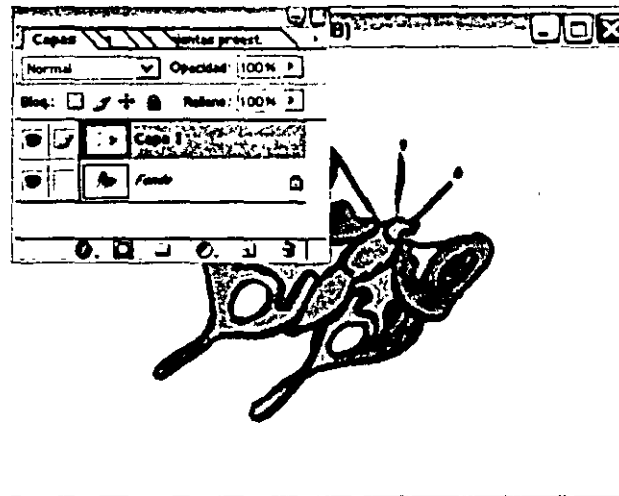
Otras tareas con las capas

Son muchas las cosas que se pueden hacer con las capas, desde convertir una selección en una capa hasta eliminar las capas que ya no son necesarias.

Empezaremos por convertir una selección en una capa, para lo cual abre la imagen mariposa.tif y crea una selección cualquiera.

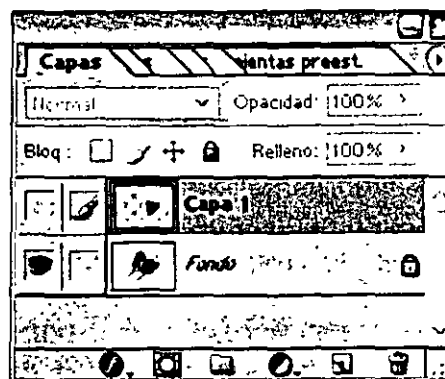
1. Para colocar los píxeles seleccionados en una nueva capa sin alterar la capa original, pulsa Ctrl+J que es equivalente a seleccionar Capa, Nueva, Capa vía Copiar en la barra de menús. Ahora tienes una capa nueva cuyo contenido es la selección.
2. Pulsa Ctrl+Z para regresar a la imagen original, sin la capa nueva y con la selección anterior.
3. Otra opción que tiene es colocar los píxeles seleccionados en una nueva capa eliminándolos de la capa original. Para ello, con la selección realizada, pulsa Ctrl+Mayús+J, que es equivalente a seleccionar Capa, Nueva, Capa vía Copiar en la barra de menús.

Aparentemente no ha pasado nada, sólo que tienes una nueva capa con el contenido de la selección. No obstante, si observas las miniaturas de las capas en la paleta Capas, verás que la mariposa de la capa Fondo carece de la parte seleccionada al principio del ejercicio.



Visualización y ocultación de capas

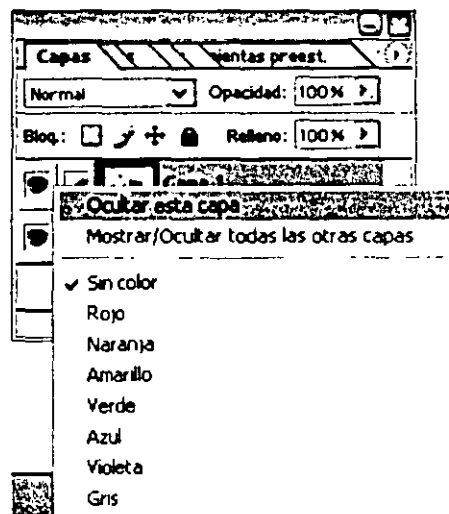
Llegados a este punto tienes la imagen de la mariposa con dos capas, Fondo y Capa 1. Para comprobar que el comando Capa vía Corta funcionó correctamente, haz clic en el icono en la forma de ojo situado a la izquierda de la capa Capa1; el ojo desaparece, lo que significa que la capa queda oculta, no se muestra su contenido en la imagen. Para volver a mostrar la capa, haz clic de nuevo en la casilla que contenía el ojo.



A la hora de imprimir debes tener cuidado con la visibilidad de las capas, sólo se imprimir las capas que están visibles.

También es posible visualizar u ocultar varias capas simultáneamente. En ocasiones, las imágenes llegan a tener muchas capas, como es el caso de la imagen cosecha.psd que encontrarás en la carpeta Muestras de la carpeta de instalación de Photoshop. Para poner en práctica la visualización u ocultación de varias capas, primero aumenta la altura de la paleta Capas arrastrando su borde superior o el inferior. A continuación, recurre a uno de estos pasos:

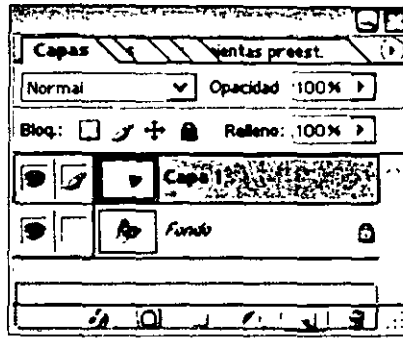
- Arrastra siguiendo la columna de los iconos en forma de ojo para ocultar o visualizar varias capas simultáneamente.
- Mantén pulsada la tecla Alt y haz clic en un icono en forma de ojo para ocultar todas las capas excepto la capa en la que hiciste clic. La capa en la que hiciste clic debe tener el icono de ojo activado, de lo contrario, lo único que conseguirás será activar la visualización de la capa. Vuelve a utilizar el mismo atajo sobre el mismo icono para visualizar de nuevo todas las capas de la imagen.
- Haz clic con el botón secundario del ratón en un icono de ojo y selecciona la opción adecuada en el menú contextual.



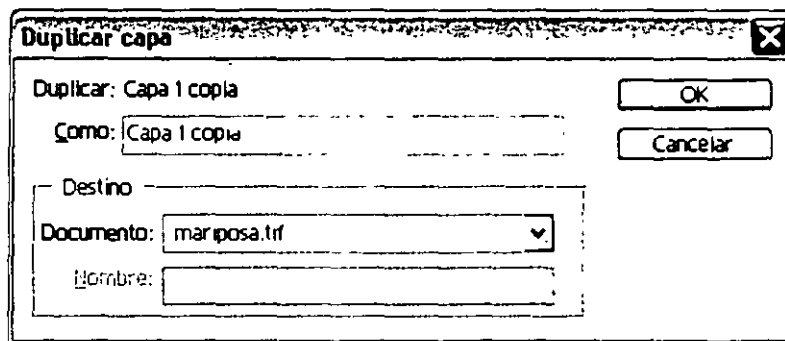
Duplicación de una capa en la misma imagen.

Tienes tres formas de duplicar una capa:

- Arrastra el nombre de la capa que quieres duplicar hasta el icono Crear una capa nueva. Crearás una capa idéntica de la capa arrastrada, con el mismo nombre pero con la palabra "copia añadida"

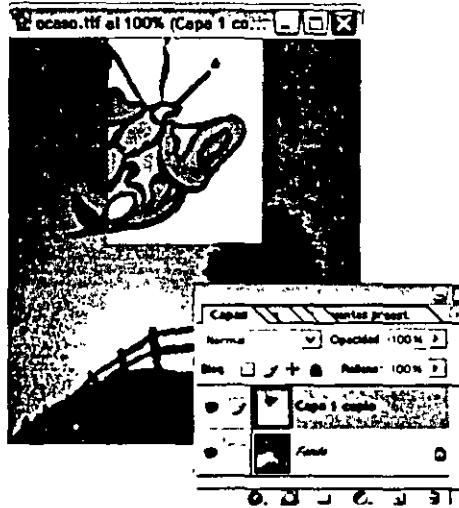


- Si quieres que la capa duplicada tenga un nombre determinado, haz clic con el botón secundario del ratón en el nombre de la capa y selecciona Duplicar capa en el menú contextual. En el cuadro de diálogo Duplicar capa puedes ver que Photoshop te indica la capa que va a duplicar y le ofrece un nombre predeterminado. Escribe el nombre que quieres para la capa nueva y haz clic en OK.
- Mantén pulsada la tecla Alt y arrastra la capa que quieres duplicar has el botón Crear una capa nueva. Al soltar el botón del ratón se abre el cuadro de diálogo Duplicar capa, cuyo funcionamiento ya conoces.



Duplicación de una capa en otra imagen

La duplicación de una capa en otra imagen se realiza seleccionando Duplicar capa en el menú contextual de la capa que deseas duplicar. En el cuadro de diálogo Duplicar capa, asigna un nombre a la capa. En la lista desplegable Documento encontrarás el nombre de todas las imágenes abiertas en ese momento. Selecciona un documento diferente al actual y haz clic en OK. Si luego visualizas la imagen de destino, verás que tiene una capa nueva procedente de la otra imagen.



Otro método más rápido de conseguir lo mismo es el siguiente: selecciona la capa que quieres duplicar y arrástrala hasta la ventana de la imagen donde quieres el duplicado. El duplicado de la capa arrastrada se mantiene en el mismo lugar donde sueltas el botón del ratón: en cambio, si utilizas el procedimiento del punto anterior, el duplicado se centra en la imagen de destino.

Borrado de una capa

Cuando una capa ya no es útil, bórrala para que no ocupe espacio en la paleta Capas y conseguir que el archivo de disco ocupe unos cuantos bytes menos.

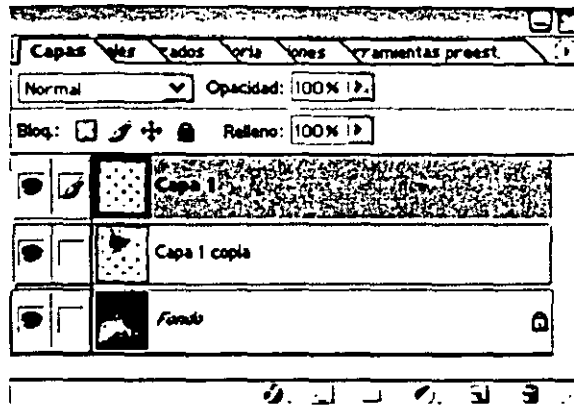
La eliminación de una capa pasa por seleccionarla en primer lugar y después en hacer clic en el botón Eliminar capa de la paleta Capas. Photoshop abre una ventana de aviso a la que puedes contestar haciendo clic en el botón Sí para eliminar la capa de la imagen.

Otro método para eliminar una capa consiste en arrastrar la capa que deseas eliminar hasta el icono Eliminar capa. En este caso, la eliminación es automática y la capa se borra directamente.

Si te equivocas, siere puedes recurrir al atajo Ctrl+Z inmediatamente después para cancelar la operación de borrado, o utilizar la paleta Historia para deshacer esta acción.

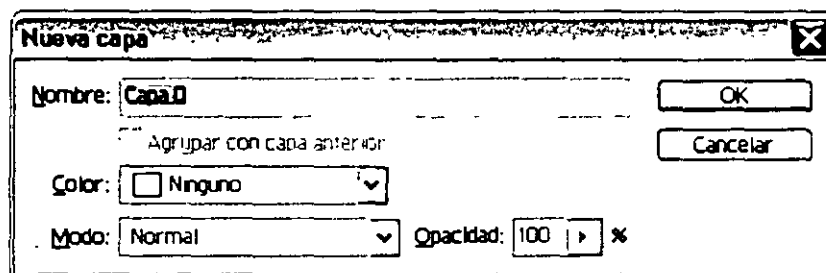
Reposicionamiento de capas

En la paleta Capas arrastra la capa que deseas recolocar hasta su nueva posición. Mientras estás arrastrando, una línea horizontal gruesa indica la nueva posición. Suelta el botón del ratón para dejar la capa en su nueva posición.



La capa de fondo

Muchas de las opciones que son normales con las capas, como moverlas o aplicarles efectos, no pueden llevarse a cabo sobre la capa de fondo, a menos que la conviertas en una capa. Para ello, en la paleta Capas haz doble clic en la etiqueta Fondo para abrir el cuadro de diálogo Nueva capa. Escribe un nuevo nombre para la capa de fondo, selecciona un modo de fusión y haz clic en OK. Si quieres evitar el cuadro de diálogo y convertir directamente en una capa normal, mantén pulsada la tecla Alt y haz doble clic en la etiqueta de capa Fondo.



Conversión de una capa cualquiera en fondo de la imagen

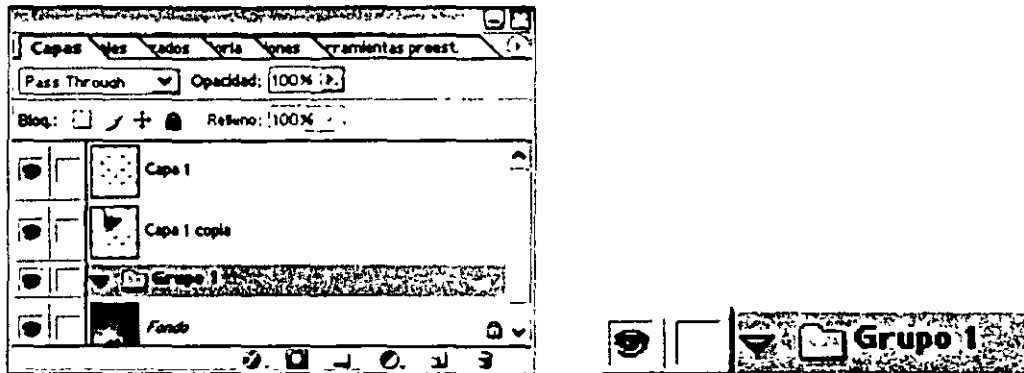
Convirtiendo el fondo en una capa normal, puede que en otro momento necesites un fondo para seguir trabajando.

En este caso selecciona la capa que deseas convertir en fondo y, después, elige Capa, Nueva, Fondo a partir de capa en la barra de menú. La capa seleccionada se convierte en el fondo y se coloca automáticamente al final de la lista de capas.

Conjuntos de capas

Los conjuntos de capas sirven para mantener la organización en las imágenes complejas con muchas capas. Cuando un conjunto de capas está contraído, en la paleta Capas solo es visible el nombre del conjunto. Además, ciertos efectos, como las capas de ajuste y los modos de fusión, sólo solo afectaría a las capas almacenadas en un conjunto. En cierta medida, un conjunto de capas funciona como si las capas de su anterior fueran una sola.

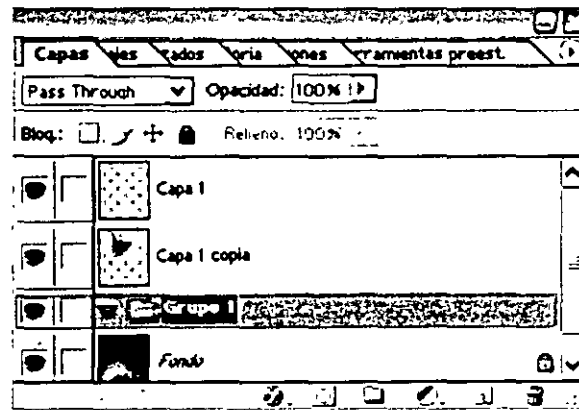
Para crear un conjunto de capas, haz clic en el botón Crear un conjunto nuevo de la parte inferior de la paleta Capas. En la paleta Capas aparece una nueva ranura identificada por el icono de una carpeta y un triángulo a su izquierda.



Si lo prefieres, en lugar de hacer clic en el botón Crear un conjunto nuevo, puedes seleccionar Capa, Nueva, Conjunto de capas para abrir el cuadro de diálogo Nuevo conjunto de capas, donde además del nombre del conjunto, puedes especificar un modo de fusión, un color y una opacidad para el mismo.

Almacenamiento de capas en un conjunto

Puedes mover cualquier capa de las existentes en la paleta Capas al interior de un conjunto de capas. Para ello, arrastra una capa hasta la ranura del conjunto donde quieres almacenarla. Suelta el botón del ratón cuando el nombre del conjunto aparezca resaltado, a la vez que el icono en forma de carpeta adquiere la forma de una carpeta abierta.



Contracción o expansión de un conjunto de carpetas

El triángulo situado a la izquierda del nombre de un conjunto indica si éste se encuentra contraído o expandido. Si el triángulo apunta hacia abajo, el conjunto está expandido, de modo que su contenido es visible y accesible. Haz clic en el triángulo para contraer el conjunto, de modo que su contenido no sea visible, en un conjunto contraído. El triángulo apunta hacia la derecha.



Extracción de las carpetas de un conjunto

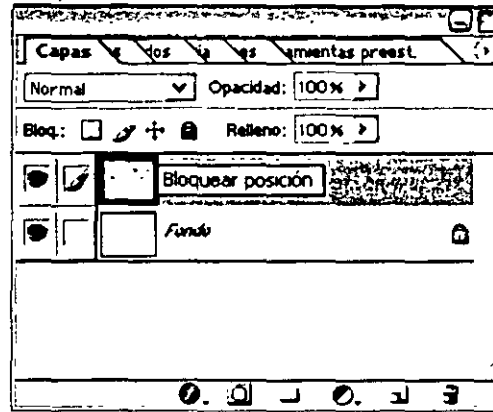
Para sacar una carpeta de un conjunto, arrastra el nombre de la capa sobre el nombre de otro conjunto o hasta una posición cualquiera dentro de la lista de capas. Evidentemente, podrás poder llevar a cabo esta tarea es preciso que el conjunto de capas esté expandido a fin de poder acceder a las capas que contiene.

Bloqueo de capas

En una sesión l de trabajo normal es posible mover accidentalmente la capa equivocada, sobre todo cuando hay muchas capas y no somos conscientes en un momento dado de la capa activa. Para evitar este tipo de error existente la posibilidad de bloquear las capas.

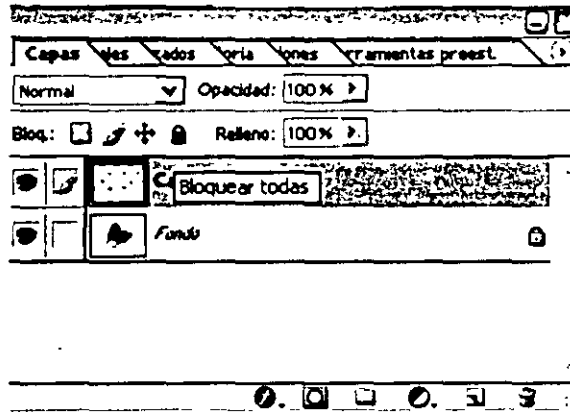
Con la finalidad de comprender lo mejor posible la utilidad de los bloqueos, realiza el siguiente ejercicio:

1. En la paleta Capas, selecciona la capa que deseas bloquear
2. Haz clic en el icono Bloquear posición. Al hacerlo, ya no podrás mover la capa, pero sí podrás modificar los píxeles.
3. Para comprobar lo anteriormente explicado, crea una nueva imagen. Pulsa D para recuperar los colores predeterminados.
4. Crea una carpeta nueva haciendo clic en el icono Crear una capa nueva de la parte inferior de la paleta Capas.
5. Pulsa B para seleccionar la herramienta Pincel y crea un trazo en la imagen. El trazo lo habrás creado en la Capa 1, la capa que acabas de crear.
6. Pulsa V para seleccionar la herramienta Mover. Arrastra con el ratón por el interior de la ventana de imagen. El trazo que acabas de crear se mueve.
7. Haz clic en el icono Bloquear posición de la paleta Capas. Intenta ahora arrastrar por el interior de la ventana de imagen. Photoshop se lo impide porque la capa está bloqueada. Además verás en pantalla un aviso.
8. Pulsa B para seleccionar de nuevo la herramienta Pincel. Crea un nuevo trazo. A pesar de estar bloqueada la capa, Photoshop te deja modificar su contenido. Lo único que consigues con el bloqueo de posición es no mover el contenido de una capa accidentalmente.



Bloqueo total de una capa

Si además de evitar desplazamientos accidentales del contenido de una capa quieres evitar modificaciones accidentales en la misma, selecciona la capa en cuestión y haz clic en el icono Bloquear todas para activarlo.



Para probar esta función Pulsa B si no tienes seleccionada una herramienta de dibujo. Intenta dibujar en la imagen. Photoshop no te deja porque la capa esta "completamente bloqueada"

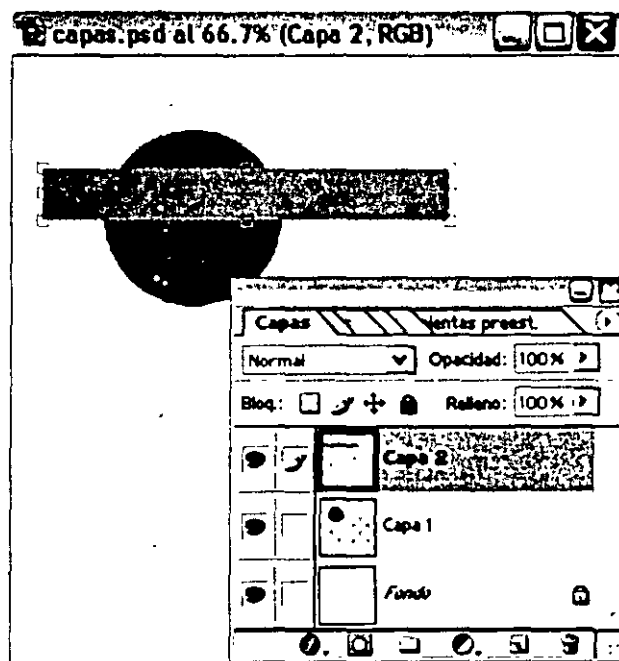
Fusión y acoplamiento de capas

Solo dos formatos pueden almacenar información relativa a las capas: PSD y TIFF avanzado. El resto de formatos fusionan las capas dejando una sola, de forma que si después abres esa imagen, ya no dispone de las capas originales.

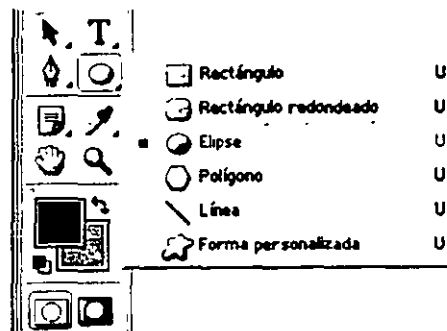
Si pretendes exportar la imagen a otra aplicación, ten en cuenta que seguramente esa aplicación no será compatible con las capas de Photoshop; por tanto, tendrás que acoplar la imagen para poder exportarla. En ese caso es recomendable guardar una copia de la imagen como las capas y otra con la imagen acoplada, que será la versión exportable.

Aunque siempre es aconsejable guardar una copia de la imagen con todas sus capas, lo cierto es que si das por finalizada la imagen, puedes fusionar todas las capas dejando únicamente la capa de fondo. Las imágenes acopladas ocupan mucho menos espacio en disco.

Para poner en práctica la fusión de dos capas, crea una imagen nueva con dos capas, además de la capa de fondo. Dibuja un círculo azul en la Capa 1 y un rectángulo verde en la Capa 2. Para ello utiliza las herramientas Rectángulo y Elipse. Ambas herramientas se utilizan del mismo modo arrastrando en la ventana de imagen. Si mantienes pulsada la tecla Mayús mientras arrastras, crearás un cuadro o un círculo perfectos, respectivamente.



Para seleccionar estas herramientas pulsa Mayús+U hasta que aparezcan en el cuadro de herramientas, o haz clic en el botón secundario en el grupo de herramientas correspondiente y selecciona la herramienta que deseas utilizar.



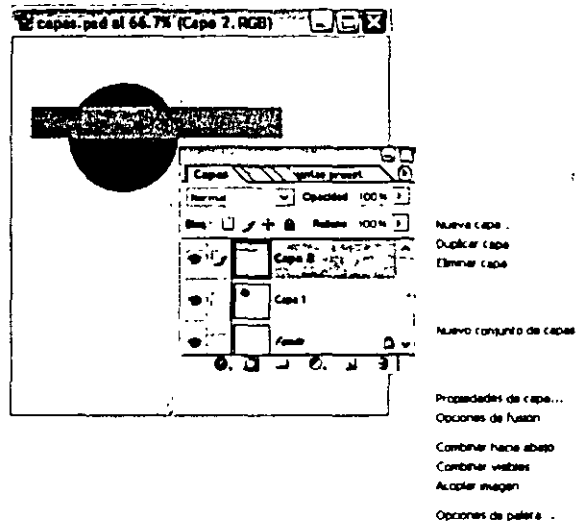
A continuación, guarda la imagen como capas.psd. Selecciona la capa superior de las dos que deseas fusionar, en este caso, Capa 2. Pulsa Ctrl+E. la capa se fusiona con la capa que se encuentra inmediatamente debajo. Cierra la imagen sin guardar los cambios porque la utilizarás en los siguientes ejercicios.

Combinación de las capas visibles

A continuación aprenderás a cambiar las capas visibles ignorando por completo las capas que se encuentran ocultas.

Abre la imagen capas.psd. Asegúrate de tener visibles únicamente las capas que quieres combinar. En este caso, oculta la capa Fondo, dejando visibles Capa 1 y Capa 2. Si dejas visible el fondo y combinas las capas visibles, la combinación siempre se realiza sobre el fondo.

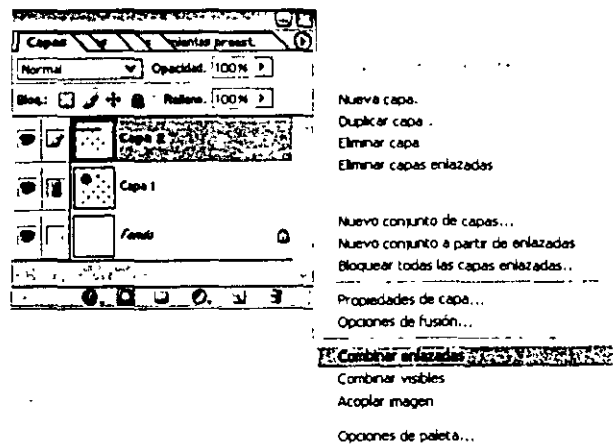
Activa la capa sobre la que deseas efectuar la combinación. Por ejemplo, si quieres mantener Capa 2, haz clic en esta capa para activarla. Después selecciona Combinar visibles en el menú de la paleta Capas.



Combinación de las capas enlazadas

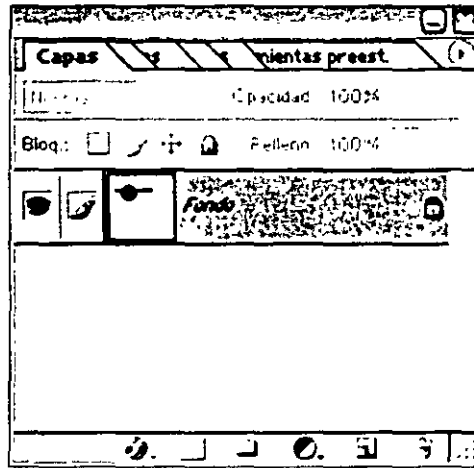
La combinación de las capas visibles es una función muy útil, pero te obliga a estar ocultando aquellas capas que no deseas combinar. Para evitar tener que estar ocultando y visualizando capas, puedes recurrir a enlazar las capas sobre las que deseas actuar.

Abre la imagen Capas.psd, haz clic en la Capa 2 para activar esa capa y, después, haz clic en la casilla que indica si la capa está enlazada. Acabas de enlazar Capa 1 a Capa 2. A continuación, selecciona Combinar enlazadas en el menú de la paleta Capas. De nuevo, cierra la imagen sin guardar los cambios.



Eliminación de todas las capas dejando una sola

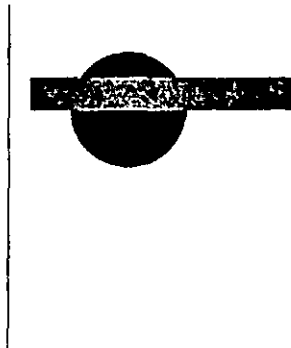
Es posible eliminar todas las capas de la imagen, dejando tan solo una. Para probarlo, abre la imagen capas.psd y selecciona Acoplar imagen en el menú de la paleta Capas. Si en el momento de ejecutar este comando tiene oculta alguna capa, Photoshop te pregunta si también quieres eliminar las capas ocultas. Las áreas transparentes se rellenan de color blanco.



Opacidad de las capas

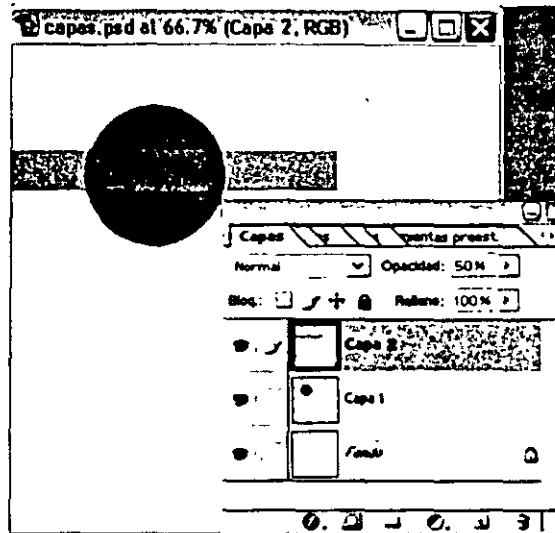
El contenido de una capa es opaco. Por tanto, una capa situada sobre otra la oculta allí donde el fondo no es transparente.

Observa, que el rectángulo oculta parte del círculo que se encuentra dibujado en una capa situada por debajo de la anterior.



Ahora bien, puedes modificar la opacidad de una capa para que a través de su contenido se vea el de las capas situadas por debajo. Por supuesto, las herramientas de dibujo se ven afectadas por la opacidad de la capa sobre la que utilices.

1. Abre la imagen capas.psd
2. Haz clic en la Capa 2 para activar esa capa.
3. Haz clic en el botón de flecha asociado al control Opacidad en la paleta Capas y modifica su valor a 50%. Ahora puedes ver el círculo a través del contenido de Capa 2.
4. Pulsa B para seleccionar la herramienta Pincel y dibuja en Capa 2. como puedes comprobar la pintura del pincel también es semitransparente, debido a la opacidad de la capa sobre la que estás pintando



Texto

Introducción al texto

En las versiones anteriores a la 6 el texto se creaba igual que el resto de la imagen, es decir, como un conjunto de píxeles. Esto imposibilitaba cualquier modificación tipográfica del mismo, después de hacerlo colocado en la imagen. Si había necesidad de cambiar el texto porque se había cometido una falta ortográfica, por ejemplo, había que borrarlo y volver a escribirlo.

Por fortuna, a partir de la versión 6 las cosas son muy diferentes. El texto es un objeto vectorial que puede seleccionarse y modificarse en cualquier momento sin necesidad de borrarlo y volver a escribirlo. Otra de las ventajas de un texto vectorial es que se pueden asignar atributos diferentes a cada uno de los caracteres de una cadena de texto, bien en el momento de su creación, bien después de creados.

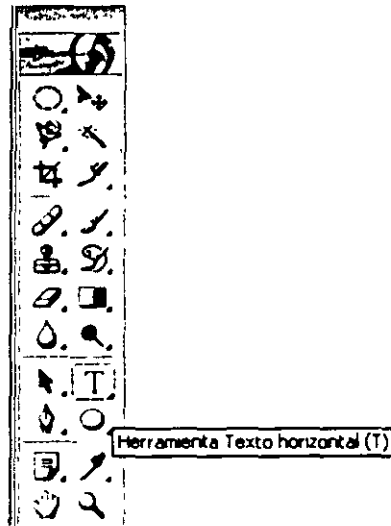
Texto editable

El texto se inserta ahora automáticamente en su propia capa, identificada por una miniatura con una 'T' mayúscula. Los atributos del texto de esta capa son modificados en cualquier momento, y esto es posible gracias a que el texto se compone de formas definidas matemáticamente que describen las letras, los números y los símbolos de un tipo de letra o fuente. Además, como el texto es independiente y reside en una capa, puedes aplicar efectos a esa capa para conseguir textos tridimensionales, textos sombreados, textos con aspecto metálico o semitransparente, etc.

Pero también hay cosas que no puedes hacer con una capa de texto, como aplicarte filtros o rellenarla con un degradado. Si quieres hacer estas cosas, antes deberías realizar la capa de texto, y después convertirlas en píxeles. Pero una vez que el texto esté pasterizado, no podrás modificar sus atributos tipográficos, pues el texto habrá perdido su cualidad vectorial.

La creación de un texto editable es muy sencilla.

1. Crea una imagen nueva para hacer pruebas, con las dimensiones de resolución que desees, con el fondo en blanco y en modo RGB.
2. Selecciona la herramienta Texto horizontal en el cuadro de herramientas.



3. Haz clic en la imagen para definir el punto de inserción del texto. Será el punto a partir del cual se irán insertando los caracteres que escribas. En la imagen aparece una línea vertical indicándote la posición a partir de la cual se insertará el texto; es el cursor de inserción. Puedes utilizar cualesquiera técnicas típicas de un editor de texto para seleccionar y moverse por el texto.

Tan pronto hagas clic en la imagen verás que se crea una capa nueva en la paleta Capas, identificada por una miniatura con una T mayúscula en su interior.

4. Selecciona los diferentes atributos del texto en la barra de opciones y en las paletas Carácter y Párrafo.
5. Empieza a escribir. Pulsa Intro cuando quieras empezar un párrafo nuevo.
6. Mientras estás trabajando en la inserción del texto, es decir, mientras el cursor de inserción está visible y tienes activada la capa de texto, puedes realizar las siguientes opciones:

- Si quieres borrar el texto que estas introduciendo, teniendo aún seleccionada la herramienta Texto, haz clic en el botón Cancelar modificaciones actuales.
- Si quieres mover el texto a otro lugar de la ventana de imagen mientras escribes, mantén pulsada la tecla Ctrl para cambiar temporalmente a la herramienta Mover y desplaza el texto hasta su nueva ubicación. Después puedes seguir trabajando con el texto.
- Mientras estás editando un texto, haz clic en cualquier lugar del mismo para reubicar el cursor de inserción y procede a la modificación del texto.

7. Acepta el texto siguiendo uno de estos procedimientos:

- Haz clic en el botón Aprobar modificaciones actuales de la barra de opciones
- Pulsa la tecla Intro del teclado numérico, NO la del teclado alfanumérico
- Pulsa Ctrl+Intro
- Selecciona cualquier otra herramienta del cuadro de herramientas

- Haz clic en alguna de estas paletas: Capas, Canales, Trazados, Acciones, Historia o Estilos
- Selecciona cualquier comando del menú.

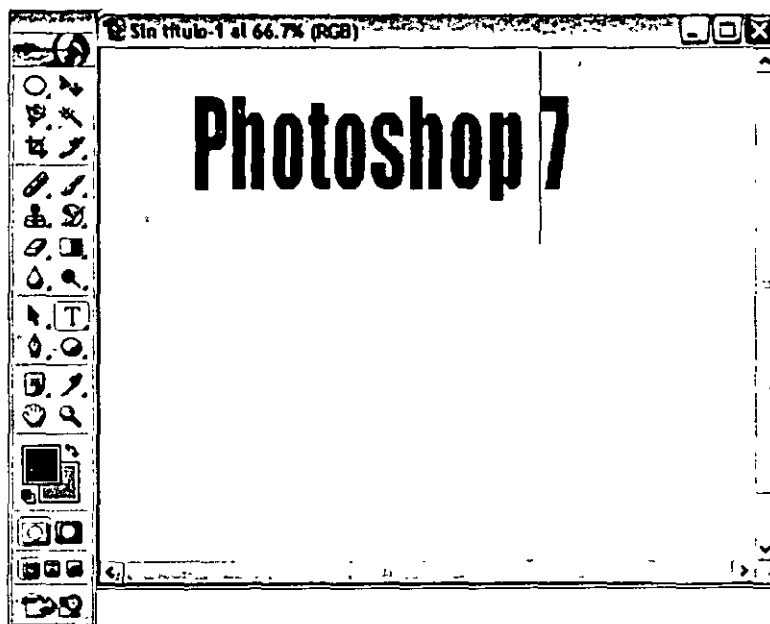
Edición del texto

Cuando necesites editar un bloque de texto, seleccionas una herramienta Texto y haz clic en el bloque de texto ya creado que quieres modificar. No es necesario que selecciones antes la capa que contiene el texto para activarla, Photoshop lo hace automáticamente.

Selección de texto

Tan importante como moverte por el texto es seleccionarlo para modificar sus atributos. Imagina un ejemplo que haz escrito el texto "Photoshop 7". Puedes seleccionar la "P" para aplicarle un estilo de letra y un tamaño diferente con el objeto de que esa letra destaque del resto de la palabra; además, también podrías seleccionar el "7" para cambiar su color, y hacerlo más grande. Esto es solo un sencillo ejemplo de las finalidades de una selección de texto.

Como ocurre con el desplazamiento por los caracteres que componen un texto, existen una serie de atajos que puedes utilizar para seleccionar todos el texto.



Los atajos que utilizan la tecla Mayús también sirven para deseleccionar. Si, por ejemplo, haz utilizado tres veces seguidas la tecla Mayús+Flecha derecha para seleccionar tres caracteres, puedes utilizar Mayús+Flecha izquierda para deseleccionar el último carácter y quedarte con los dos caracteres seleccionados. Si pulsas Mayús+Flecha izquierda otras dos veces, se quedará sin selección, y si sigues pulsando el mismo atajo, empezarás a seleccionar hacia la izquierda de la posición original del cursor de inserción.

De todos modos, el método más rápido para seleccionar caracteres consiste en arrastrar por encima del texto.

La paleta Carácter

La paleta Carácter proporciona las opciones necesarias para aplicar formato a los caracteres seleccionados. Algunas opciones de formato también están disponibles en la barra de opciones de la herramienta Texto.

Los atributos que se pueden definir mediante las paletas Carácter y Párrafo se aplican al texto en función de lo siguiente:

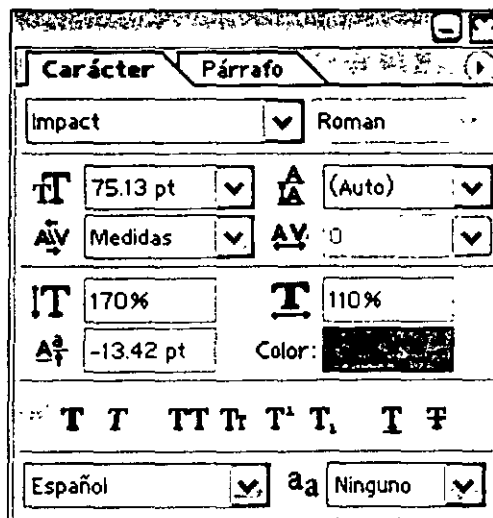
- Si tienes activada una capa que no es de texto y acabas de seleccionar la herramienta Texto, los cambios en las dos paletas afectarán al texto que escribas a continuación.
- Si ya estás escribiendo y cambias algo de las paletas. Esos cambios afectarán a lo que escribas a continuación, nunca a lo que ya está escrito.
- Si tienes una selección en un bloque de texto, los cambios que efectúes en las paletas Carácter y Párrafo se aplicarán al texto seleccionado.

Si no tienes visible la paleta Carácter, sigue uno de estos pasos:

- Selecciona Ventana, Carácter. Si la paleta ya está abierta, se ocultará.
- Con una herramienta de texto seleccionada, haz clic en el botón de la barra de opciones.

Elementos de la paleta Carácter

La paleta Carácter se compone de muchos elementos que permiten aplicar diferentes atributos al texto.

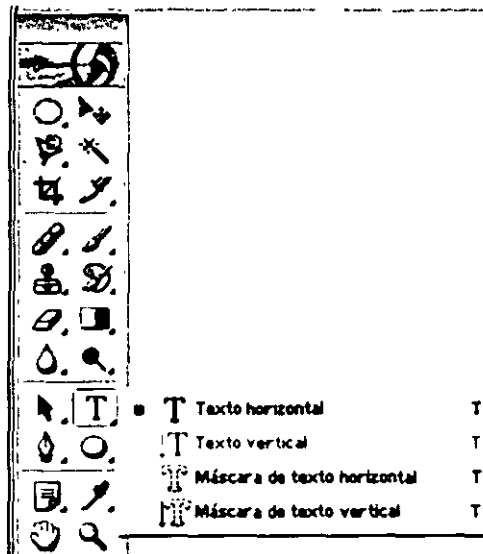


- Familia de fuentes. Una fuente o tipo de letra es un juego completo de caracteres con un grosor, una anchura y un estilo común. Las fuentes disponibles en esta lista desplegable coinciden con las instaladas en la computadora. Por tanto, varían de una computadora otra. Si tienes instalada más de una copia de la misma fuente, al lado del nombre de fuente puedes ver una abreviatura indicando el tipo de la misma.

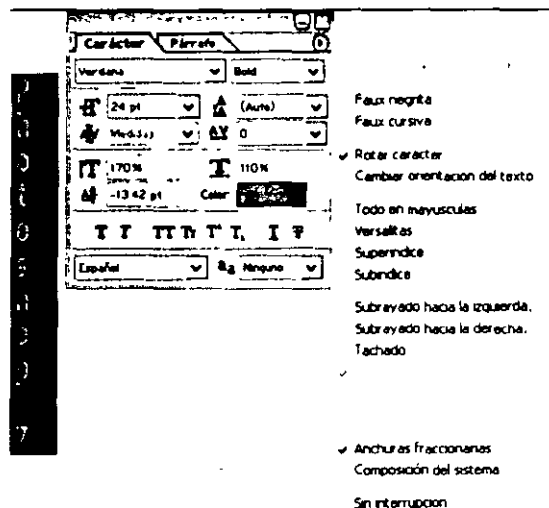
- **Estilo de fuente.** Permite modificar el estilo de la fuente. Regular crea un texto normal, sin ningún estilo aplicado; Bold crea un texto en negrita; Italic crea un texto en cursiva; Bold Italic crea un texto en negrita y cursiva.
- **Tamaño de fuente.** Determina la dimensión del texto. La unidad de medida predeterminada es el punto. Un punto en PostScript equivale a 1/72 de pulgada en una imagen de 72 ppp. No obstante, en las preferencias de Photoshop puedes cambiar la unidad de medida del texto.
- **Interlineado.** El Interlineado es la cantidad de espacio entre las líneas del texto. El interlineado se mide desde la línea de base de una línea de texto hasta la línea de base de la línea de texto siguiente. La línea de base es una línea visible en la que se apoyan las letras minúsculas de un texto. Por tanto, si el interlineado es muy pequeño, los rasgos descendentes de las letras pueden llegar a tocar los caracteres a los rasgos ascendentes de las letras de la línea siguiente.
- **Kerning entre dos caracteres.** El Kerning es el proceso de añadir o restar espacio entre las partes de letras específicas. El Kerning puede controlarse manualmente o utilizar Kerning automático para utilizar el definido por el diseñador de la fuente.
- **Tracking para los controles seleccionados.** El tracking es el proceso de crear una cantidad de espacio ente un rango de letras. Tanto para el Kerning como para el Tracking, los valores positivos separan los caracteres. El Kerning y el tracking se miden en unidades que equivalen a 1/1000 del espacio m.
- **Escalar verticalmente y Escalar horizontalmente.** Estos dos valores especifican la proporción entre la altura y la anchura del texto. Los caracteres sin cambio de escala tienen una proporción del 100%. Ajusta las escalas para comprimir o expandir la anchura y la altura del texto seleccionado.
- **Distancia a línea de base.** Este valor controla la distancia a la que aparece un texto desde su línea de base, subiendo o bajando el texto seleccionado para crear superíndices o subíndices. Los valores positivos desplazan el texto horizontal por encima de la línea de base y el texto vertical hacia la derecha; los valores negativos desplazan el texto horizontal por debajo de la línea de base; si se trata de texto vertical, éste se desplaza hacia la izquierda de la misma línea.
- **Color de texto.** Haz clic en esta muestra de color para abrir el selector de color y elegir el color que deseas para el texto
- **Flux negrito.** Sirve para simular el estilo negrito en fuentes que no disponen de él.
- **Faux cursiva.** Sirve para simular el estilo cursiva en fuentes que no disponen de él.
- **Todo en mayúsculas.** Convierte en mayúsculas el texto seleccionado.
- **Versalitas.** Convierte en versalitas el texto seleccionado. Este tipo de letras también se conoce con el nombre de mayúsculas reducidas.
- **Superíndice.** Convierte el texto seleccionado en un superíndice.
- **Subíndice.** Convierte el texto seleccionado en un subíndice.
- **Subrayado.** Subraya el texto seleccionado.
- **Tachado.** Tacha con una línea horizontal el texto seleccionado.
- **Idioma.** Determina el idioma para los caracteres seleccionados a fin de determinar correctamente la separación de sílabas y la ortografía del texto.
- **Método de suavizado.** En este menú tienes varias opciones para mejorar el aspecto de las letras y su enfoque. Este atributo también está disponible en la barra de opciones cuando tienes seleccionada una herramienta de texto.

Texto vertical rotado

Al trabajar con texto vertical, puedes rotar la dirección de los caracteres 90°. Veamos como funciona esto con un ejemplo. Para empezar, elimina todas las capas de la imagen prueba para quedarte únicamente con la capa de fondo. A continuación, selecciona la herramienta Texto vertical.



Después, haz clic en la imagen y escribe un texto, el cual se irá disponiendo verticalmente a medida que escribes. Selecciona todo el texto arrastrando por encima de él. Por último selecciona Rot. carácter en el menú de la paleta Carácter.



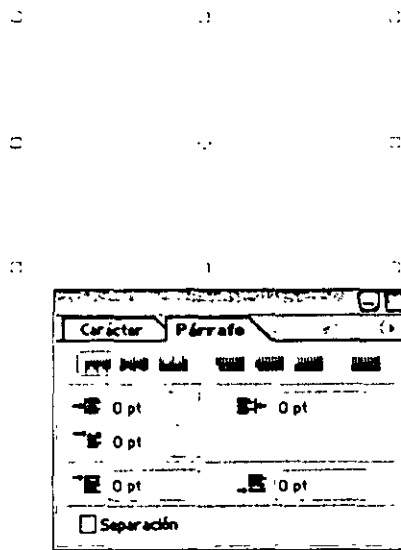
Los párrafos y la paleta Párrafo

Un párrafo es cualquier conjunto de caracteres con un retorno de carro al final. La paleta Párrafo es la que se utiliza para definir los atributos que se aplican a párrafos enteros, como la alineación, sangría y el espacio entre las líneas de texto. Si utilizas una herramienta Texto para definir...

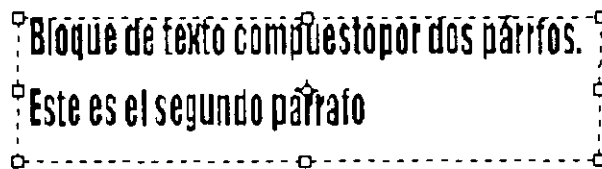
diferentes fragmentos de texto, cada uno de ellos se comportará como un párrafo. La anchura de un párrafo está determinada por el mismo delimitador definido.

Para visualizar la paleta Párrafo selecciona Ventana, Párrafo o haz clic en la ficha Párrafo del conjunto de paletas formado por las paletas Carácter y Párrafo. Este comando de menú, como otros muchos, funciona como un conmutador; si la paleta está visible las ocultas, y viceversa.

La creación de párrafos una vez que tienes seleccionada la herramienta Texto horizontal o Texto vertical es una tarea muy rápida. En la ventana de imagen, haz clic y arrastra para definir un rectángulo delimitador, que definirá la anchura del bloque de texto. Cuando sueltes el botón del ratón, aparecerá el rectángulo delimitador con ocho manejadores.



Empieza por escribir. Al terminar un párrafo, pulsa Intro para pasar al siguiente.

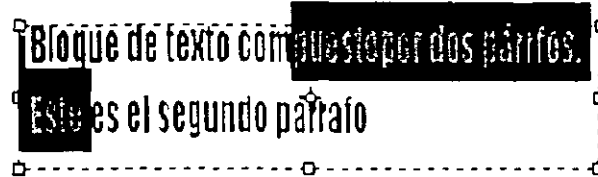


Como siempre, acepta el texto pulsando Ctrl+Intro o siguiendo cualquier otro método.

Selección de párrafos

Para seleccionar un párrafo, es suficiente con hacer clic en cualquier lugar del mismo para colocar el cursor de inserción, no es necesario que selecciones todo el texto que compone el párrafo.

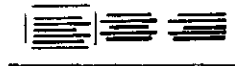
Si deseas seleccionar varios párrafos, extiende una selección de modo que los párrafos, extienda una selección de modo que los párrafos quedan total o parcialmente seleccionados.



También puedes recurrir a seleccionar una capa de texto en la paleta Capas para aplicar formato a todos los párrafos de esa capa.

Alineación del texto

La alineación de un texto se lleva a cabo respecto al borde del rectángulo delimitador. Puedes controlar la alineación con los tres botones situados en la parte superior izquierda de la paleta Párrafo o haciendo clic en los tres botones dispuestos a tal efecto en la barra de opciones de las herramientas de texto. No obstante, también puedes utilizar los atajos de teclado definidos por Photoshop para alinear un texto rápidamente.



Sangría de los párrafos



Una sangría especifica la cantidad de espacio ente el texto y el rectángulo delimitador. La aplicación de una sangría solo afecta al párrafo o párrafos seleccionados, por lo que es posible definir sangrías diferentes a los distintos párrafos.

Para definir la sangría de un párrafo, primero selecciona el párrafo o párrafos a los que quieres aplicar una sangría. A continuación, introduce un valor en alguna de las opciones de sangría de la paleta Párrafo:

- Sangría en margen izquierdo. Crea una sangría a la izquierda del párrafo. Aplicada a un texto vertical, esta opción controla la sangría desde la parte superior del párrafo.
- Sangría en margen derecho. Crea una sangría a la derecha del párrafo. En caso de texto vertical, esta opción controla la sangría desde la parte inferior del párrafo.
- Sangría en primera línea. Aplica una sangría a la primera línea del párrafo. Para texto horizontal, este tipo de sangría está en relación con la sangría izquierda y para texto vertical con la sangría superior. Si deseas crear una sangría francesa, introduce un valor negativo.

Espaciado de párrafos

El espaciado de párrafo es el espacio que queda por encima o por debajo de los párrafos. Puedes modificar este espaciado con las siguientes opciones de la paleta Párrafo:

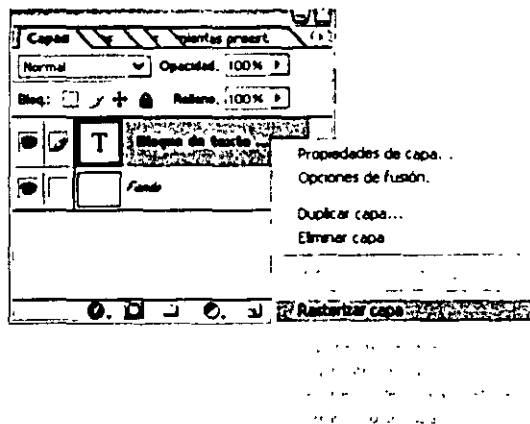
-  Añadir espacio antes del párrafo. Añade el espacio indicado por encima del párrafo seleccionado siempre y cuando no sea el primero.
-  Añadir espacio después del párrafo. Añade el espacio indicado por debajo del párrafo seleccionado, siempre y cuando no sea el último.

Rasterización del texto

El texto reside en su propia capa, como un objeto vectorial en el que es posible hacer clic con una herramienta Texto para modificar sus atributos. Pero hay algunos comandos y herramientas, como los filtros y las herramientas de dibujo, que no se pueden utilizar en las capas de texto. Para utilizarlos, primero debes rasterizar la capa de texto, lo que significa convertir la capa de texto en una capa normal, cuyo contenido deja de ser vectorial y ya no puede modificarse con las herramientas Texto.

Para rasterizar una capa de texto, en la paleta Capas haz clic en la capa que quieres rasterizar. A continuación, sigue uno de estos dos procedimientos:

- Selecciona Capa, Rasterizar, Texto.
- Haz clic con el botón secundario del ratón, para acceder al menú contextual de la capa desde la paleta Capas y selecciona Rasterizar capa.

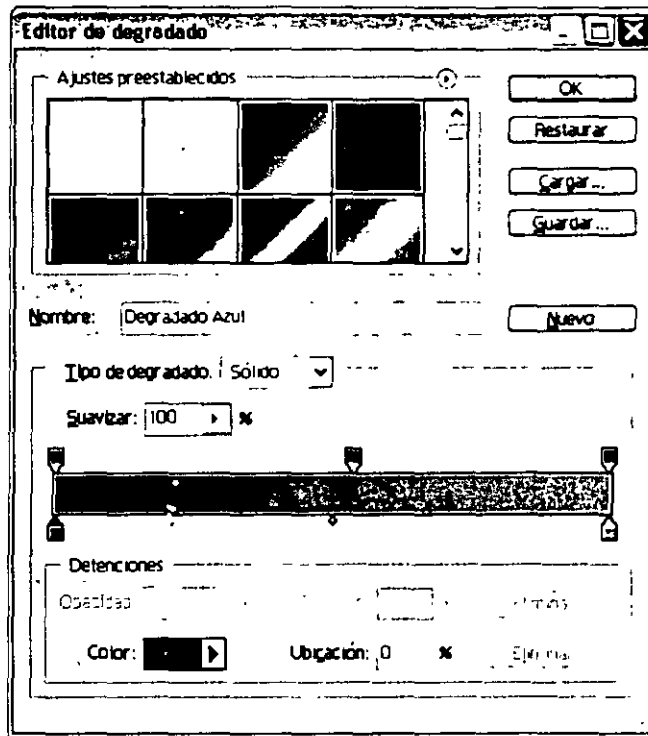


Texto tridimensional

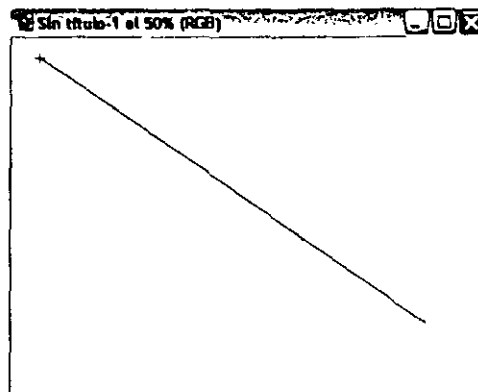
En este ejercicio crearás un texto tridimensional sobre un fondo degradado. Los pasos que debes seguir son los siguientes:

1. Pulsa Ctrl+N para poder abrir el cuadro de diálogo Nuevo. Crea un documento en modo RGB con unas dimensiones de 800x600 píxeles y 150 ppp. Guarda el documento como texto-3d.psd.
2. Pulsa G para seleccionar la herramienta Degradado.
3. En la barra de opciones, haz clic en la muestra de degradado para abrir el cuadro de diálogo Editor de degradado. En los ajustes establecidos selecciona el tercer degradado, Negro, blanco.
4. Haz doble clic en la muestra de color del nivel de color izquierdo. Selecciona un azul oscuro. Haz doble clic en la muestra de color del nivel de color derecho y selecciona un azul más

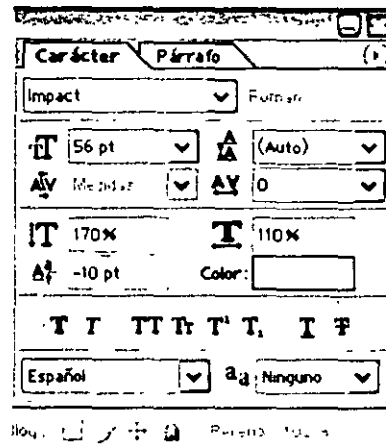
claro. En el cuadro de texto Nombre escribe Degradado azul y haz clic en el botón Nuevo situado a la derecha para guardarlo. Haz clic en OK para regresar a la ventana de imagen.



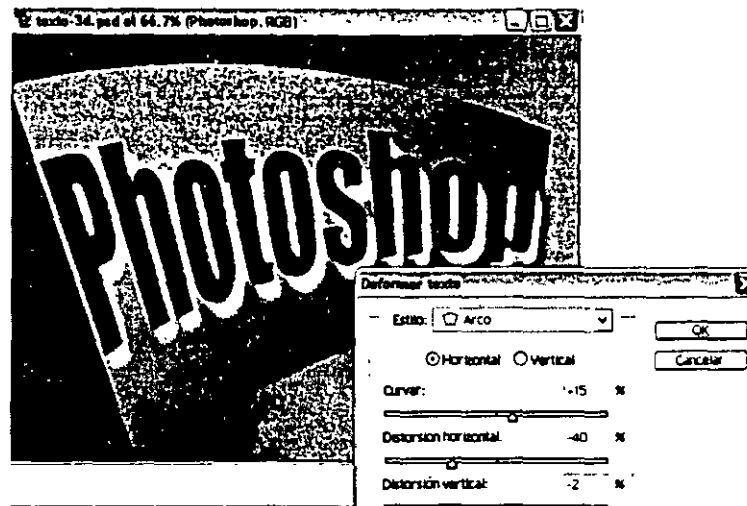
5. Como sigues teniendo seleccionada la herramienta Degradado, arrastra en dirección como indica la figura.



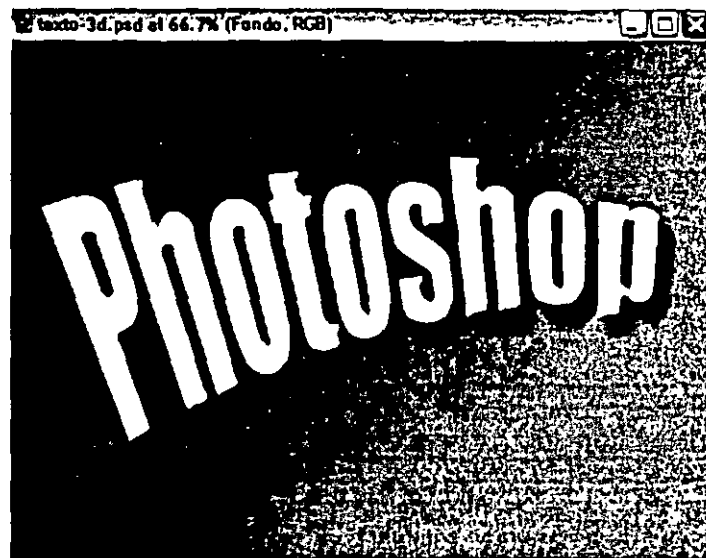
6. Pulsa D para asegurarte de tener seleccionados los colores redeterminados (negro, blanco) y luego X para colocar el blanco como color frontal. Pulsa T para seleccionar la herramienta Texto horizontal.
7. En la paleta Carácter, selecciona la fuente Impact. Haz clic en la imagen y escribe PHOTOSHOP.



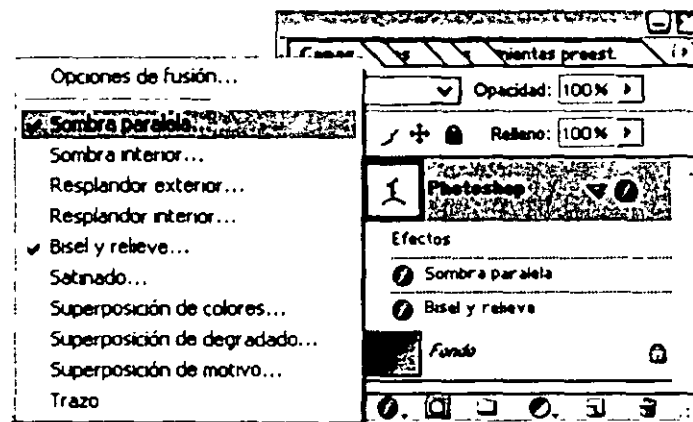
8. Mantén pulsada la tecla Ctrl para cambiar temporalmente a la herramienta Mover y arrastra el texto hasta centrarlo en la imagen. Pulsa Ctrl+Intro para aceptar el texto. Observa la paleta Capas, el texto se ha creado en su propia capa, cuyo nombre coincide con lo escrito en el paso anterior.
9. En la paleta Capas, haz doble clic en la miniatura de la capa de texto, que contiene una T mayúscula. Esto sirve para seleccionar el texto entero.
10. En la barra de opciones, haz clic en el botón Crear texto deformado. Se abre el cuadro de diálogo Deformar texto. Introduce la configuración del cuadro de diálogo para deformar texto.



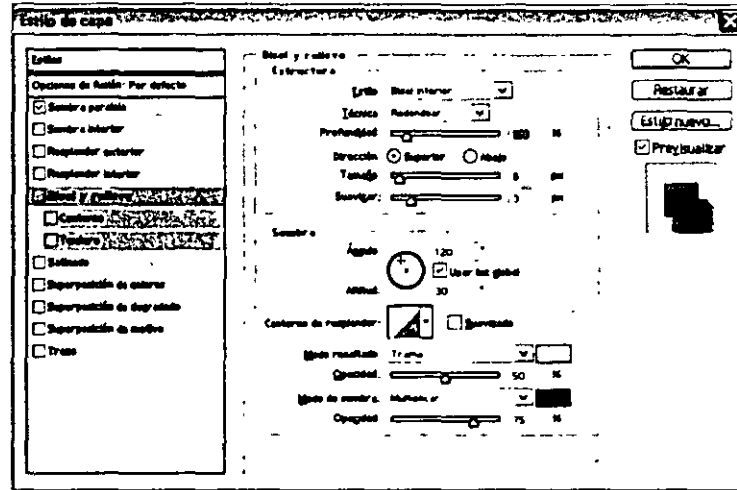
11. Pulsa Esc y luego Ctrl+T para activar la herramienta Transformación libre. El texto queda rodeado por un marco de selección y ocho manejadores.
12. Mueve el cursor en las cercanías del manejador de la esquina superior derecha hasta que adquiera la forma de una flecha curvada con dos puntas. En ese momento, arrastra en sentido contrario a la agujas del reloj.
13. A continuación, con la tecla Ctrl pulsada, arrastra el manejador central superior hacia arriba para distorsionar un poco más el texto. Después, sin soltar la tecla modificadora, arrastra el manejador central inferior hacia abajo. Utiliza el resto de los manejadores para dotar al texto de la forma deseada. Suelta la tecla modificadora y pulsa Intro cuando hayas terminado.



14. Ahora añadiremos una sombra al texto. Para ello, haz clic en el botón Añadir estilo de capa de la parte inferior de la paleta Capas y selecciona Sombra paralela.

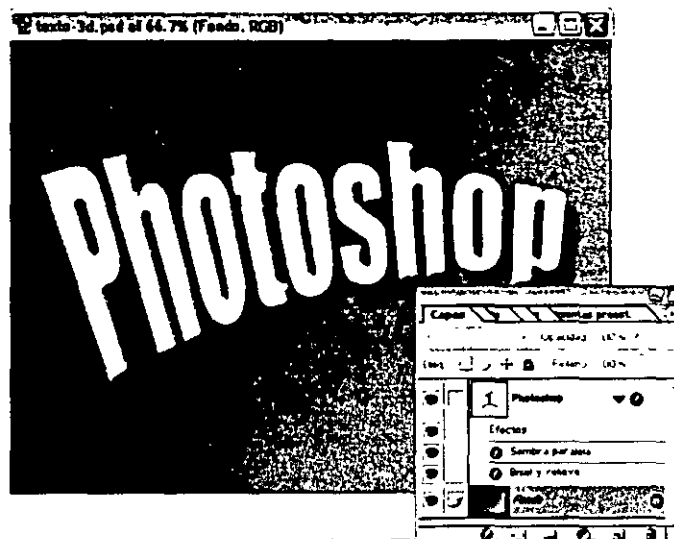


15. En el cuadro de diálogo Estilo de capa, introduce 20 en el campo Distancia y 15 en Tamaño. Puedes mover el cuadro de diálogo para ver el aspecto del texto mientras efectúas estos cambios. Haz clic en Ok para aplicar el efecto de sombra.
16. Vuelve a hacer clic en el botón Añadir estilo de capa y selecciona en esta ocasión Bisel y relieve. Se abre de nuevo el cuadro de diálogo Estilo de capa.
17. Asegúrate de tener seleccionada Bisel interior en Estilo y Redondear en Técnica. Incrementa la profundidad hasta un 150%. Introduce de tamaño 8 en Tamaño y 3 en Suavizar. Reduce la opacidad del resaltado al 50% y haz clic en Ok para aplicar el efecto.



Haz aplicado los dos efectos en dos pasos diferentes, pero puedes definir todos los estilos que quieras aplicar a una capa en el cuadro de diálogo Estilo de capa activando en la parte izquierda las opciones necesarias y configurándolas a la derecha. Al hacer clic en OK, aplicaría todos los efectos simultáneamente. La ventaja de hacerlo de uno en uno radica en que puedes ir ajustando los efectos independientemente y, cuando el aspecto conseguido sea el deseado, pasar al siguiente.

Como puedes observar, la capa de texto tiene asociados dos efectos. Puedes hacer doble clic en cualquiera de ellos para abrir rápidamente el cuadro de diálogo Estilo de capa y modificar la configuración del efecto en cuestión.

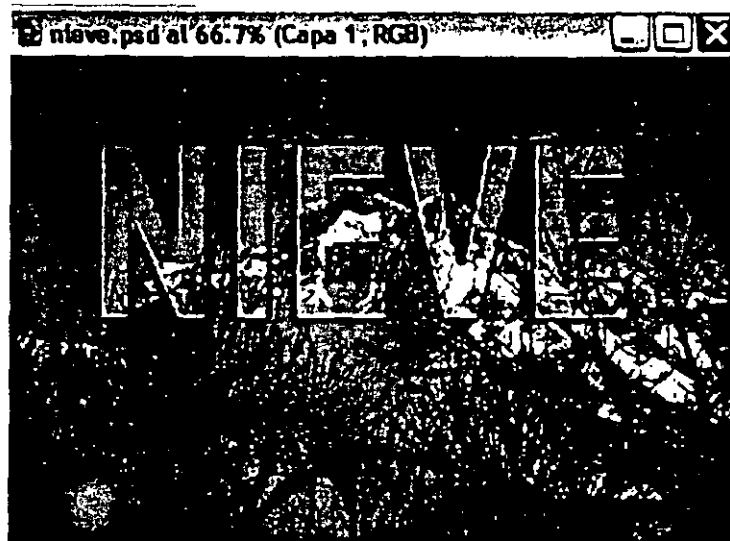


Texto transparente y en relieve

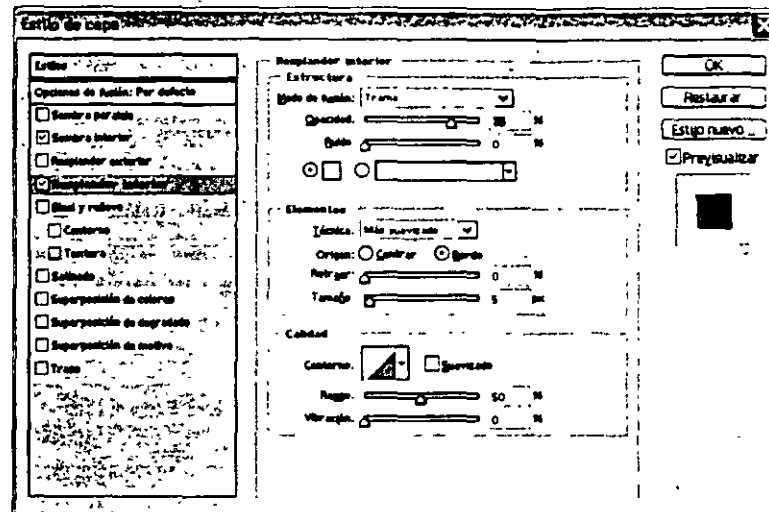
Cuando se dispone de una imagen, la inserción de un texto sin ningún efecto puede afearla. En este ejercicio te mostraremos los principios básicos para la creación de un texto acorde con la imagen.

1. Abre la imagen nieve.jpg y guárdala como nieve.psd para no perder la imagen original por si quieres otras pruebas en el futuro.

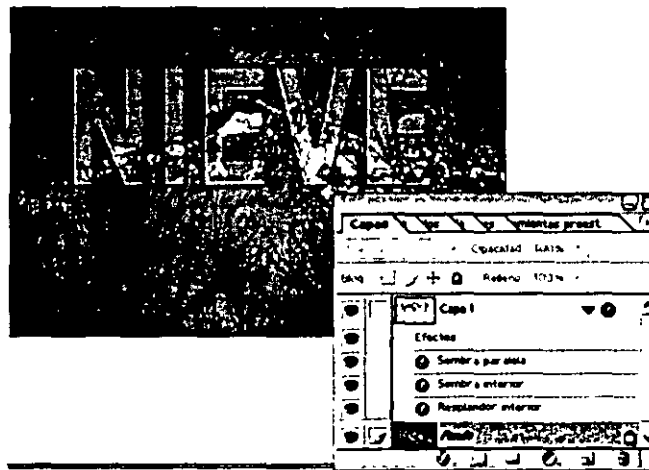
2. Pulsa D para recuperar los colores predeterminados. Selecciona la herramienta Texto horizontal y, en la paleta Carácter, selecciona la fuente Arial Black, con un tamaño de 120 puntos. Si no tienes esa fuente, selecciona cualquier otra y activa el atributo Faux negrita.
3. Haz clic en la imagen y escribe NIEVE. Con la tecla Ctrl pulsada, arrastra el texto para colocarlo en la posición deseada.
4. Pulsa Ctrl+Intro para abandonar la herramienta Texto. Con la tecla Ctrl pulsada, haz clic en la capa de texto de la paleta Capas, de este modo selecciona rápidamente todo el texto. Esta técnica sirve para cualquier capa: mantén pulsada la tecla modificadora y haz clic en el nombre de la capa cuyo contenido deseas seleccionar.



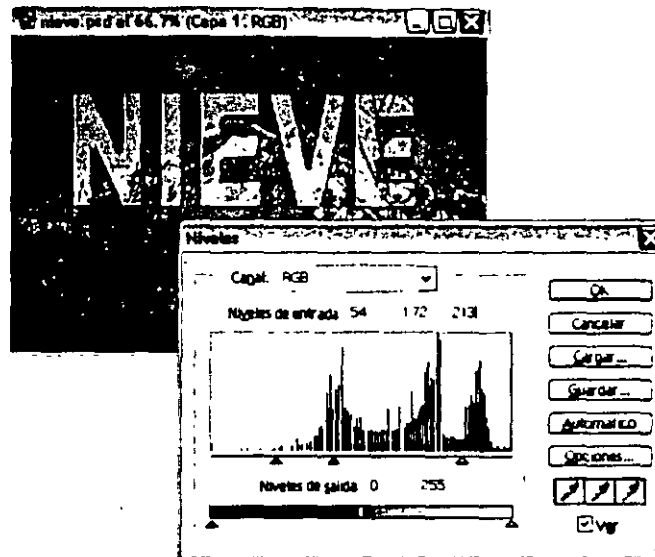
5. Haz clic en el icono en forma de ojo de la capa NIEVE para ocultar el texto. A continuación, haz clic en la capa Fondo para activarla. Si observas la imagen, la selección se mantiene en forma del texto pero el texto está oculto.
6. Pulsa Ctrl+J para colocar en una capa aparte la selección que recibe el nombre de Capa 1. ¿Qué hemos conseguido con esto? Recortar directamente de la imagen un fragmento con la misma forma del texto, colocándolo en una capa independiente. Haz clic en el botón Añadir estilo de capa de la parte inferior de la paleta Capas y selecciona Sombra paralela. En el cuadro de diálogo Estilo de capa haz clic en las palabras Sombra interior.
7. Haz clic en las palabras Resplandor interior para activar también ese efecto y haz clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo y regresar a la imagen.



8. Como la capa de texto NIEVE ya no nos hace falta, arrástrala hasta el icono de la papelera para eliminarla.



9. Puedes mejorar sensiblemente el aspecto final de texto o de la imagen ajustando la iluminación. Para ello, lo primero que tienes que hacer es seleccionar la capa cuya iluminación quieres modificar. En este caso haz clic en la etiqueta Capa 1 para seleccionar la capa que contiene el texto. Pulsa Ctrl+L para abrir el cuadro de diálogo Niveles. Debajo del gráfico de niveles puedes ver tres pequeños triángulos, que se corresponden con los tonos oscuros, los tonos medios y los tonos claros. En este caso, arrastra los triángulos de los extremos hacia el centro del gráfico, y el triángulo central un poco hacia la izquierda. De este modo mejorarás su iluminación. Cuando estés conforme con el resultado, haz clic en OK para observar su "pequeña obra muestra". También puedes mejorar la imagen de fondo activando la capa Fondo y trabajando después con el cuadro de diálogo Niveles.



Canales

Las imágenes de Photoshop tienen uno o más canales, destinados a almacenar cada uno de ellos información sobre el color de la imagen. El número predeterminado de canales de color de una imagen depende de su modo de color. Por ejemplo, una imagen RGB tiene tres canales como mínimo; un canal para la información sobre el rojo, otro para información sobre el verde y otro para la información sobre el azul. Un canal se puede comparar con una placa de las utilidades en el proceso de impresión, proceso en el que se utiliza una placa distinta para cada color.

Además de los canales ya comentados, es posible añadir canales adicionales, denominados canales alfa, para almacenar y editar selecciones como máscaras. También se pueden añadir placas de tintas planas destinadas a la impresión.

Una imagen puede tener, como máximo, 24 canales. Por defecto, las imágenes de mapa de bits, escala de grises, duotonos y color indexado tienen un solo canal; las imágenes RGB y Lab tienen tres, y las imágenes CMYK tienen cuatro. Los canales ocupan bastante espacio, por lo que debes tener cuidado con el tamaño del archivo. No obstante, algunos formatos de imagen, como TIFF y PSD, comprimen la información de los canales para ahorrar espacio.

Photoshop puede trabajar con los siguientes tipos de canales:

- **Canales de información del color.** Este tipo de canales se crean automáticamente al abrir una imagen nueva. El modo de color de la imagen determina el número de canales. Por ejemplo, si abres una imagen RGB, y un canal por cada uno de los colores rojo, verde y azul.
- **Canales alfa.** Son los canales que se utilizan para almacenar selecciones en escala de grises. Este tipo de canal se utiliza para crear y almacenar máscaras, a fin de poder manipular, aislar y proteger partes específicas de una imagen. Si quieres guardar los canales alfa en una imagen, deberás guardarla en alguno de estos formatos; PSD, PDF, PICT, Pixar, TIFF o RAW.
- **Canales de tintas planas.** Se utilizan para especificar placas adicionales para impresión con tintas planas.

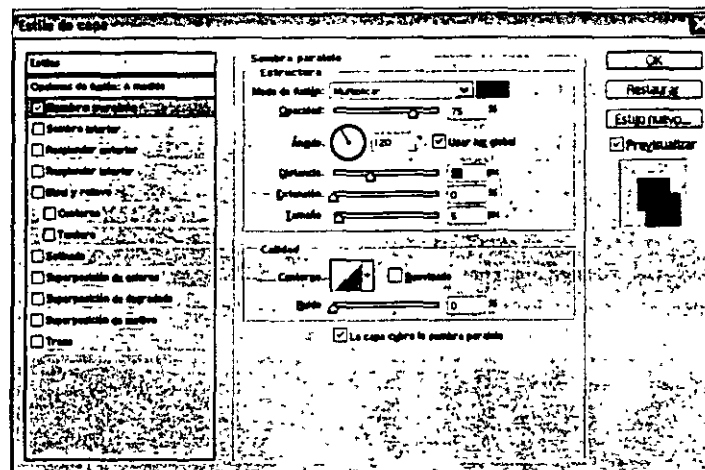
Creación de un texto sombreado

En este ejercicio aprenderás a crear un sombreado para un texto, sólo que la sombra se adaptará a las irregularidades de la imagen de fondo, para que esta técnica funcione, es preciso que la imagen sobre la que se trabaje tenga diferentes niveles de profundidad, como una imagen de agua, de arena, el primer plano de la cara de una persona, etc. utilizaremos el canal alfa.

1. Abre la imagen sobre la que deseas trabajar. Si lo deseas, puedes utilizar la imagen ladrillos.tif.
2. Pulsa T para seleccionar la herramienta Texto horizontal. Vamos a utilizar un texto, pero lo cierto es que esta técnica la puedes aplicar a cualquier otro objeto. Establece los atributos que deseas para el texto y escribe Photoshop.



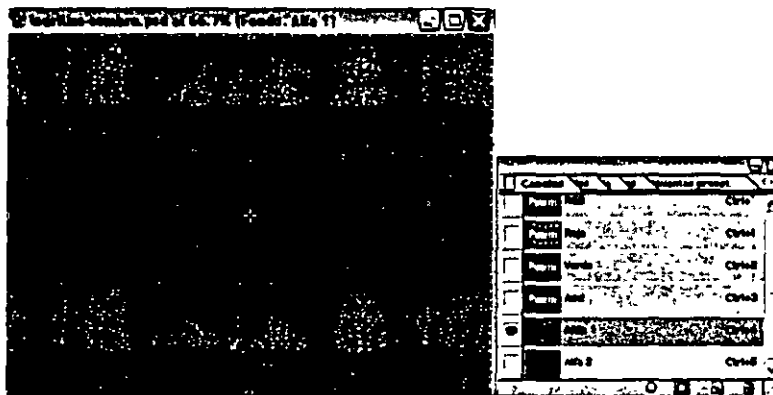
3. Guarda el archivo como ladrillos-sombra.psd
4. Haz clic en el botón Añadir estilo de capa de la parte inferior de la paleta Capas y selecciona Sombra paralela. En el cuadro de diálogo Estilo de capa, incrementa la distancia a 35 y haz clic en OK para aplicar el efecto al texto. Esta cifra especifica la distancia de la sombra a objeto que la proyecta.



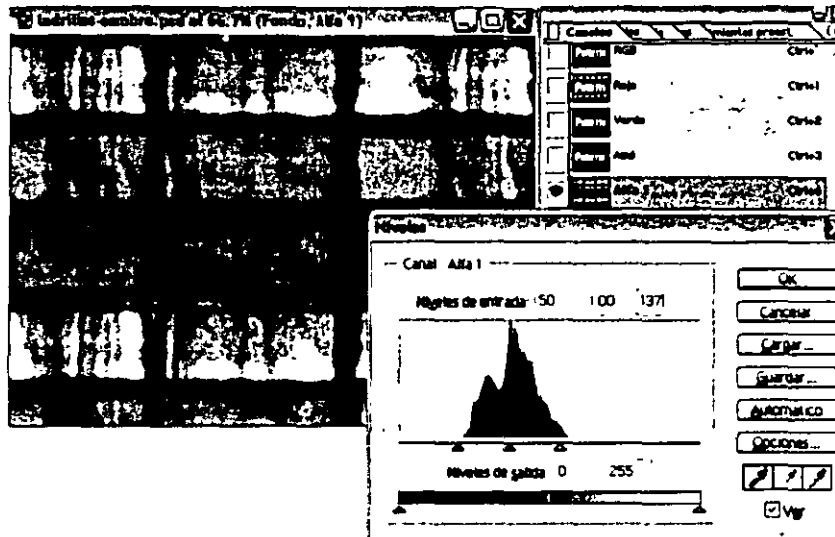
5. Selecciona Capa, Estilo de capa, Crear capa en la barra de menús. Este comando separa el efecto de la capa de texto y lo coloca en una capa separada situada debajo. De este modo, puedes trabajar con el efecto sin afectar al texto. Al ejecutar el comando, Photoshop emite un aviso haz clic en OK para proseguir.



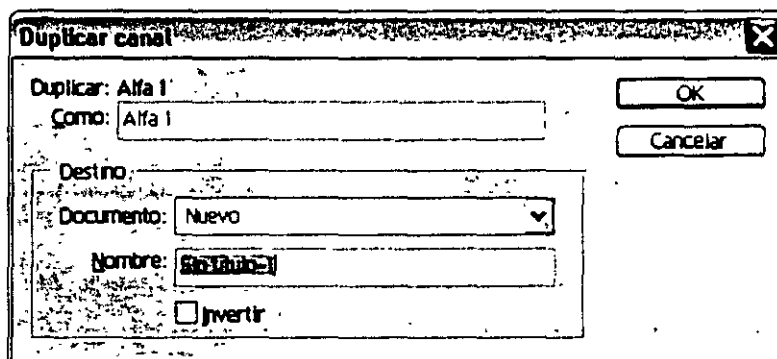
6. En la paleta Capas, haz clic en la capa Fondo y pulsa Ctrl+A para seleccionar toda la imagen. Pulsa Ctrl+C para copiar la imagen, activas la paleta Canales haciendo clic en la ficha Canales y haz clic en el botón Crear canal nuevo que encontraras en la parte inferior. Con el comando nuevo seleccionado, Alfa 1, pulsa Ctrl+V para pegar el fondo copiado anteriormente.



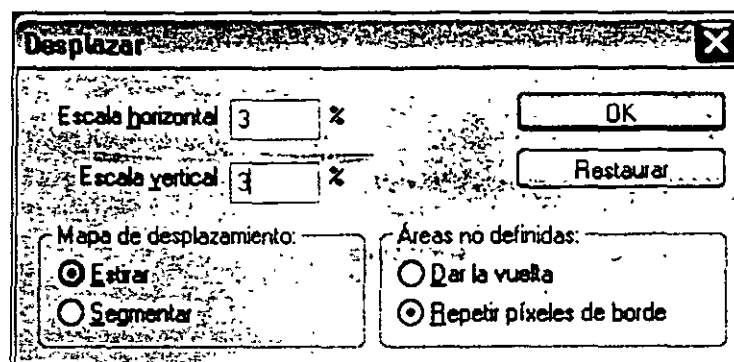
7. Pulsa Ctrl+D para deseleccionar. Selecciona Filtro, Desenfocar, Desenfoque gaussiano Con fin de desenfocar ligeramente el contenido del canal Alfa. Utiliza un radio pequeño para imágenes de pequeña resolución. Incrementa este valor si la imagen es de alta resolución y haz clic en OK para desenfocar ligeramente el canal.
8. Pulsa Ctrl+L para abrir el cuadro de diálogo Niveles. Arrastra los niveles de entrada izquierdo y derecho, para mejorar el contraste y haz clic en OK.



9. Como todavía no tienes activado el canal Alfa selecciona duplicar canal en el menú de la paleta Canales. En la lista desplegable Documento del canal de diálogo, selecciona Nuevo para copiar el canal del documento independiente. Haz clic en OK y tendrás una nueva imagen con el canal duplicado. Guarda este canal como Mapa.psd. Cierra la imagen mapa.psd.



10. De regreso a la ventana de la imagen ladrillos-sombra.psd, pulsa F7 para abrir la paleta Capas y haz clic en la capa Sombra paralela para activarla.
11. Selecciona Filtro, Distorsionar, Desplazar. Introduce 3 en los campos Escala horizontal y Escala vertical. Activa Estirar en la sección Mapa de desplazamiento. Haz clic en OK para aplicar la distorsión.



12. Se abre el cuadro de diálogo Elija un mapa de desplazamiento. Busca la imagen que guardaste como mapa.psd y haz doble clic en ella para seleccionarla.



Acabas de aplicar el archivo mapa.psd con un mapa de desplazamiento a la capa de la sombra, a fin de distorsionar algo sus píxeles y que dé la sensación de que la sombra se proyecta con mayor realismo sobre la superficie rugosa.

Bibliografía

Photoshop 7

Resultados Profesionales
Milburn
Mc Graw Hill

Manual de Photoshop 6

Droblas
MC Graw Hill

Photoshop para el diseño Web

Baummgrardt, Michael
Anaya

Guía Oficial de Photoshop 7

Adobe

Índice

¿	
¿Qué son las capas?	85

A

Activación y desactivación del ajuste a las guías	61
Adición de una selección a otra ya creada	45
Administración de degradados	72
Alineación del texto	107
Almacenamiento de carpetas en un conjunto	94
Almacenamiento de una imagen	16
Almacenamiento de una imagen ya existente	21
Apertura de una imagen	17

B

Bibliografía	120
Biblioteca de colores	41
Bloqueo de capas	95
Bloqueo total de una capa	96
Bloqueo y desbloqueo de todas las guías	
Bordes de selección	
Borrado de una capa	92

C

Cambio del nombre de un degradado preestablecido	73
Canales	115
Capas	85
Carga de una biblioteca de degradados preestablecidos	72
Carga de una biblioteca de pinceles preestablecidos	81
Colores frontal y de fondo	36
Colores personalizados	37
Combinación de las capas enlazadas	98
Combinación de las capas visibles	97
Composición	58
Conjuntos de capas	93
Contenido	6
Contracción o expansión de un conjunto de carpetas	94
Conversión de una capa cualquiera en fondo de la imagen	93
Creación de degradados nuevos	68
Creación de un pincel personalizado	81
Creación de un texto sombreado	116
Creación de una imagen nueva	14

D

Degradados	
Degradados de ruido	74
Desplazamiento del contenido de una Selección	62
Distribución de paletas	11

Duplicación de una capa en la misma imagen.	90
Duplicación de una capa en otra imagen	91
Aplicado de una imagen	22

E

Edición del texto	102
Ejecución de Photoshop	14
El área de paletas	12
El cuadro de herramientas	7
El cuentagotas	42
El portapapeles	63
Elementos de la paleta Carácter	103
Eliminación de todas las capas dejando una sola	98
Eliminación de una guía	60
Espaciado de párrafos	107
Espacio de trabajo	12
Extracción de las carpetas de un conjunto	95

F

Finalización de la sección de trabajo	23
Fondos degradados	66
Fusión y acoplamiento de capas	96

I

Imágenes simultáneas	31
Índice	121
Información sobre las herramientas	8
Interfaz de Photoshop	7
Intersección de dos selecciones	47
Introducción	3
Introducción al texto	100

L

La barra de opciones	8
La capa de fondo	93
La cuadrícula	58
La función Copiar	64
La herramienta Lápiz	78
La herramienta Pincel	76
La Herramienta Zoom	25
La paleta Carácter	103
La paleta Color	38
La paleta Muestras	39
La paleta Navegador	28
La Ventana de Imagen	24
Las guías	59
Las paletas	9
Limpieza del portapapeles	64
Los controles deslizante	14
Los párrafos y la paleta Párrafo	105
Los pinceles	76

M

Modificación de la previsualización de los pinceles preestablecidos	9
Modificación del nombre de una capa	8
Modificación del tamaño de las miniaturas	88
Modo de visualización de pantalla	30

O

Objetivo	2
Opacidad de las capas	99
Opciones de las capas	86
Otras operaciones con las selecciones	56
Otras tareas con las capas	88

P

Preferencias de las guías y la cuadrícula	61
Propiedades de una imagen	24

R

Rasterización del texto	108
Reposicionamiento de capas	92
Restauración de los pinceles preestablecidos	81

S

Sangría de los párrafos	107
Selección de colores	36
Selección de la imagen completa	43
Selección de párrafos	106
Selección de texto	102
Selección por color	49
Selección por gama de colores	54
Selecciones	43
Selecciones irregulares	47
Selecciones rectangulares y elípticas	44
Sustracción de una selección	46

T

Tamaño de la imagen	31
Tamaño del lienzo	32
Tareas básicas	14
Texto	100
Texto editable	100
Texto transparente y en relieve	112
Texto tridimensional	108
Texto vertical rotado	105

U

Uso de los pinceles y la paleta Pinceles	
------------------------------------------	--

V

Visualización de las opciones de un pincel	79
Visualización y ocultación de capas	89
Visualización y ocultación de las guías	60