

Tema 1: La Paleta de Herramientas

Manteniedo pulsado el ratón sobre cada herramienta se desplegará un menú con otras herramientas de su misma familia. Al cambiar de una herramienta a otra veremos que cambian también las opciones de la barra que se encuentra al centro arriba de la pantalla. Esa pequeña barra horizontal es la **barra de opciones de herramienta** y nos permite cambiar los parámetros de cada herramienta.



1. Herramientas de Navegación

En el Menu "Ventana>Navegador" encontramos un panel que nos ayuda a navegar por la imagen. Con la Tecla TAB ocultamos la paletas y con F pasamos a modo pantalla completa



- Zoom (Z - Ctrl+/Ctrl-)

Para alejar o acercar la imagen. Con la tecla "Alt" alternamos + y -. Con doble click sobre la lupa se nos pone a tamaño real.



- Mano (H - Barra espacio)

Para movernos por la imagen. Con doble click sobre el icono de mano nos encaja la imagen en pantalla.



- Mover (V - Control)

Para mover una capa dentro de un documento o a otro documento. Activando "Seleccionar capa automáticamente" moveremos la capa sobre la que hagamos click. Sin activarlo moveremos la que esté activa aunque pinchemos sobre otra.



- Herramienta de Recortar (C)

Para cambiar el tamaño de la imagen. Con la opción "Perspectiva" podemos distorsionar la imagen. Podemos introducir los dos parámetros (Alto y Ancho) o sólo uno. Si introducimos sólo uno photoshop calculará el otro en proporción. Con "eliminar" nos deharemos de la información de pixeles que quede fuera del recorte, con "ocultar" la mantendremos, aunque fuera de las dimensiones del lienzo.



2. Herramientas tipo Pincel

Funcionan todas de manera similar al pincel, aplican un efecto determinado a una zona que varía en función de las características del pincel elegido. Para cambiar de pincel podemos pinchar sobre el icono de la herramienta el la barra de opciones de herramienta o también pinchar al botón derecho del ratón encima de la imagen.

Lo más importante de un pincel es su **diametro** (mayor número=más grande), su **forma** (desde redondeada a formas personalizadas), su **dureza** (lo definido que es su borde) y su **opacidad** (de 0% a 100%, a medida que la reducimos necesitamos pinchar más veces para lograr el mismo efecto).



-Pincel (B)

Sirve para pintar. En la paleta de herramientas elegimos el color cambiando, de los dos que se ven, el de arriba (el de abajo es el color de fondo: ver goma de borrar)



-Goma de Borrar (E)

Aplicado sobre la capa de fondo pinta con el color que tengamos puesto como color de fondo. Aplicado sobre una capa que no sea el fondo eliminará información de pixeles de esa capa haciendo visibles las capas por debajo de ella.



-Sobreexponer (O)

Aclara la zona de la foto en que pinchamos. El efecto se aplica sólo a los tonos (rango) que tengamos escogidos en la barra de opciones de herramienta: Sombra (tonos oscuros) , medios tonos e iluminaciones (tonos claros). Aquí "Exposición" equivale a "Opacidad".



-Subexponer (O)

Oscurece la zona de la foto en que pinchamos. El efecto se aplica sólo a los tonos (rango) que tengamos escogidos en la barra de opciones de herramienta: Sombra (tonos oscuros), medios tonos e iluminaciones (tonos claros). Aquí "Exposición" equivale a "Opacidad".



-Saturar/Desaturar (O)

Incrementa o reduce la intensidad de color (Saturar/Desaturar) de zona de la foto en que pinchamos. Aquí "Flujo" equivale a "Opacidad".



-Desenfocar(R)

Desenfoca la zona de la foto en que pinchamos. Con "Todas las capas" el efecto se aplica a todas las capas y no solamente a la capa activa. Aquí "Intensidad" equivale a "Opacidad".



-Enfocar (R)

Enfoca la zona de la foto en que pinchamos. Aquí "Intensidad" equivale a "Opacidad". Con "Todas las capas" el efecto se aplica a todas las capas y no solamente a la capa activa.



-Dedo (R)

Mueve la imagen como si se tratara de pintura húmeda.



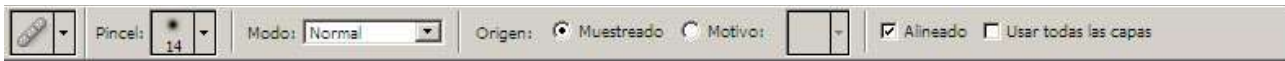
-Tampón Clonar (S)

Copia la información que hay de una zona de la imagen a otra. Para tomar una muestra pinchamos en lugar donde esta la muestra manteniendo pulsada Alt al mismo tiempo. Después vamos a la zona en la que queremos copiar y pinchamos normalmente. El punto de muestra se desplazará en la medida que desplazemos el pincel (esto lo podemos ver por un cruz que marca constantemente el lugar de muestra)



-Tampón Motivo (S)

Utiliza un patrón predefinido o personalizado para rellenar la zona en la que aplicamos el pincel



-Pincel Corrector (J)

Similar al tampón de clonar pero después de copiar difumina la muestra para que se parezca en textura y el color a la zona de destino, disimulando así el efecto y haciéndolo más realista.



-Parche (J)

Similar al pincel corrector pero funciona creando una selección en lugar de mediante pinceles.

3. Herramientas de Selección

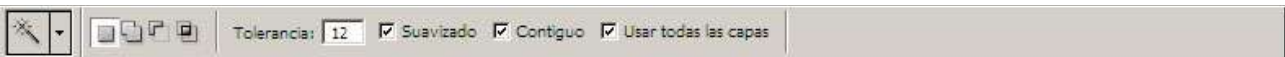
Sirven para delimitar zonas creando máscaras de tal manera que al aplicar luego un cambio (con un pincel por ejemplo) sólo afecte a la zona delimitada, dejando igual el resto. Podemos **añadir o quitar** a una selección cambiando las opciones en la barra de opciones de cada herramienta, o bien manteniendo Mayúsculas para añadir (+) y Alt para quitar (-).



Las selecciones tienen por defecto el borde totalmente definido, es decir un **calado** de 0 píxeles (similar a la dureza de los pinceles). Si aumentamos el valor de calado el borde de la selección se difumina. Es posible aumentar el calado de una selección después de haberla hecho (Selección>Calar). Podemos también invertir la selección (Selección>Invertir o Ctrl+Mayúsc+I)

Herramienta de marco (M)

Crea selecciones Cuadradas o Circulares. Con Mayúsc pulsado obtendremos cuadrados y círculos perfectos. Con Alt pulsado las formas se crearán tomando como el centro el punto en que hemos puesto el cursor



Varita Mágica (W)

Crea selecciones en función de colores y tonalidades similares al del píxel en el que pinchamos. Cuanto más baja sea la tolerancia más restrictivo será a la hora de considerar dos píxeles como similares. Podemos activar la opción de "Contiguo" si queremos que sólo selecciones píxeles adyacentes al píxel de muestra.



Lazo (L)

Crea una selección dentro de la zona que definamos. Para cerrar la selección podemos volver al punto de origen, hacer doble click o pulsar INTRO.



Lazo poligonal (L)


Similar al lazo, pero a base de líneas rectas y puntos de anclaje. Para retroceder en un punto de anclaje pulsamos RETROCEDER (Backspace). Para cerrar la selección podemos volver al punto de origen, hacer doble click o pulsar INTRO.

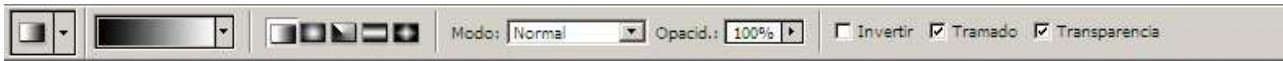


Lazo magnético (L)

Similar al lazo pero detecta los cambios de tonalidad en la imagen (bordes) y se adapta a ellos. Cambiando los parámetros de borde Anchura y Contraste de Borde hacemos el pincel más o menos fiel a nuestro pulso y más o menos sensible a las diferencias de color en la imagen. Cambiando Lineatura incrementamos o reducimos la periodicidad con la que se introducen los anclajes. Para retroceder en un punto de anclaje pulsamos RETROCEDER (Backspace). Para cerrar la selección podemos volver al punto de origen, hacer doble click o pulsar INTRO.


4. Otras Herramientas



-  **Cubo de Pintura (G)**
Rellena de un color sólido (color frontal) los píxeles adyacentes y similares al pixel en que pinchemos, de manera similar a la varita mágica. Cuanto menor sea el valor de "Tolerancia" más restrictivo será.



Herramienta de degradados (G)

Aplica degradados de color que se extienden en el sentido y con la prolongación de la línea que dibujemos. Podemos editar nuestros propios degradados pinchando sobre el color de la barra de opciones de herramienta. También podemos escoger entre degradados lineales, circulares, de ángulos, reflejados y de diamante.

-  **Herramienta de Formas (U)**
Para dibujar formas. Hay rectángulos, elipses, polígonos y formas personalizadas.

-  **Herramienta de Texto (T)**
Para introducir Texto. Sin pinchamos una vez el texto se escribirá en una línea. Si dibujamos una caja el texto se mantendrá dentro de los límites de esa caja. Una vez hemos introducido el texto deseado para aceptar basta con seleccionar otra capa u otra herramienta. Para volver a editar el Texto pinchamos dos veces sobre la "T" en la capa de texto o sobre el mismo texto con la herramienta de Texto.
 Tenemos también la opción de texto vertical y la opción de texto como selección.

5. Transformación Libre

Aunque no es exactamente una herramienta la incluimos aquí por su gran utilidad. Está en **Edición>Transformación libre (Ctrl+T)**. Nos permite cambiar el tamaño de un objeto estirando de los extremos del cuadrado que aparece a su alrededor. Si alejamos un poco el cursor veremos que este cambiar a una curva y nos permite rotar el objeto. Con la tecla Ctrl pulsada podemos distorsionar el objeto y cambiar su perspectiva. Para aceptar los cambios basta con pulsar INTRO o hacer doble click. La transformación libre se puede aplicar a Texto y a formas personalizadas también.

Si mantenemos Mayusculas pulsado al cambiar de tamaño se mantienen las proporciones, y si lo pulsamos para rotar el objeto "saltará" cuando alcance una cifra redonda (45°, 90°, 180°).

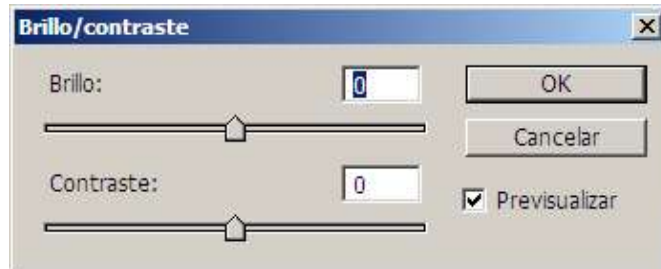


Tema 2: Ajustes

Photoshop nos ofrece distintas maneras de ajustar la luminosidad, el contraste, la tonalidad y la saturación de una imagen. Si vamos al menú de Imagen>Ajustes veremos las distintas opciones.

1. Brillo/Contraste:

Se encuentra en **Imagen>Ajustes>Brillo/Contraste**. Es el modo más sencillo para ajustar estos dos valores, pero también el menos preciso. El Contraste es el punto en el que empiezan los tonos más claros y más oscuros de la imagen. El Brillo es la distribución de los tonos intermedios. La opción de previsualizar nos permite ver el efecto del ajuste antes de decidir si aplicamos o no los cambios, esta opción de previsualización está presente en todos los ajustes que vamos a ver en esta lección.

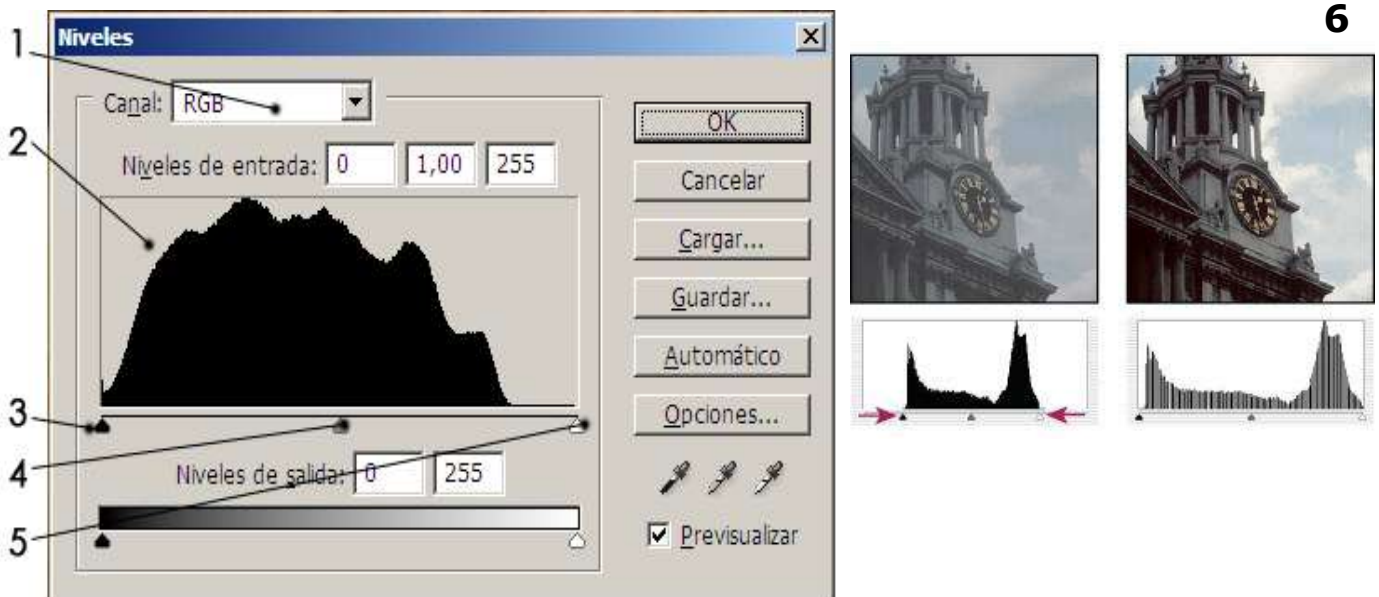


2. Niveles:

Se encuentra en **Imagen>Ajustes>Niveles (Ctrl+L)**. Los niveles nos permiten ajustar el contraste y el brillo con mayor precisión. La principal ventaja sobre el modo anterior es la posibilidad de controlar el contraste de los tonos claros **(5)** y el de los tonos oscuros **(3)** por separado. También podemos ajustar el brillo **(4)**. Otra ventaja es que se nos muestra el **histograma (2)** de la imagen.

Un histograma es una representación gráfica de la distribución de la información de color y luminosidad de la imagen, y nos sirve de guía para ajustar el contraste de ésta a la gama disponible. Cuando la "montañita" del histograma no llega hasta alguno de los extremos significa que a la imagen le falta contraste por ese lado (luces o sombras). Para arreglarlo arrastraremos los puntos de contraste de los tonos claros y de los tonos oscuros hasta equipararlos con el histograma **(ver ilustración 6)**.

Otra gran ventaja de los niveles es que nos permite ajustar cada canal de color por separado **(1)**. Con este sistema podemos corregir el histograma de cada canal por separado y arreglar así el equilibrio de color. Es un buen sistema para recuperar el color de fotos antiguas o eliminar tonos de color no deseados a la vez que ajustamos el contraste y la luminosidad en una sola operación.



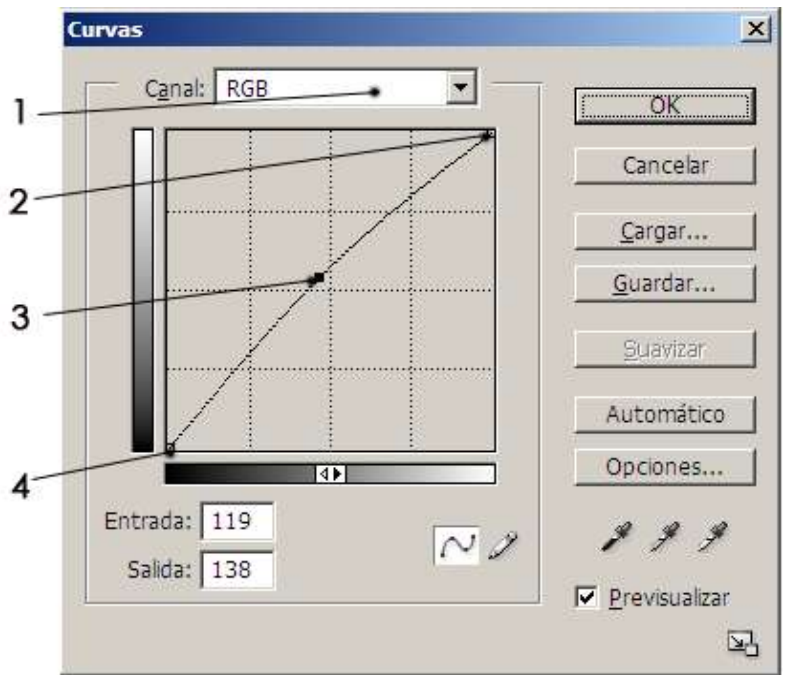
3. Curvas:

Se encuentra en **Imagen>Ajustes>Curvas (Ctrl+M)**. Es el sistema más completo para ajustar contraste y brillo porque nos permite controlar los cambios de contraste con mucha precisión.

Las curvas funcionan mediante una función matemática representada con una curva. El eje vertical representa los valores de origen y el eje horizontal los valores de salida. Arrastrando los puntos de máximo **(1)** y mínimo **(4)** ajustamos el contraste. Pinchando en un punto intermedio **(3)** creamos puntos de inflexión para corregir ajustar con precisión los tonos intermedios. Dando curvatura hacia arriba aclaramos la foto y dando curvatura hacia abajo la oscurecemos. Para eliminar un punto de inflexión basta con presionar la tecla de suprimir con él seleccionado.

Ajustar mediante curvas es difícil y al principio puede que consigamos resultados raros y poco satisfactorios, pero hay efectos como negativos o solarizados que sólo se pueden conseguir ajustando mediante curvas.

Al igual que con los niveles es posible ajustar cada canal por separado **(1)**.



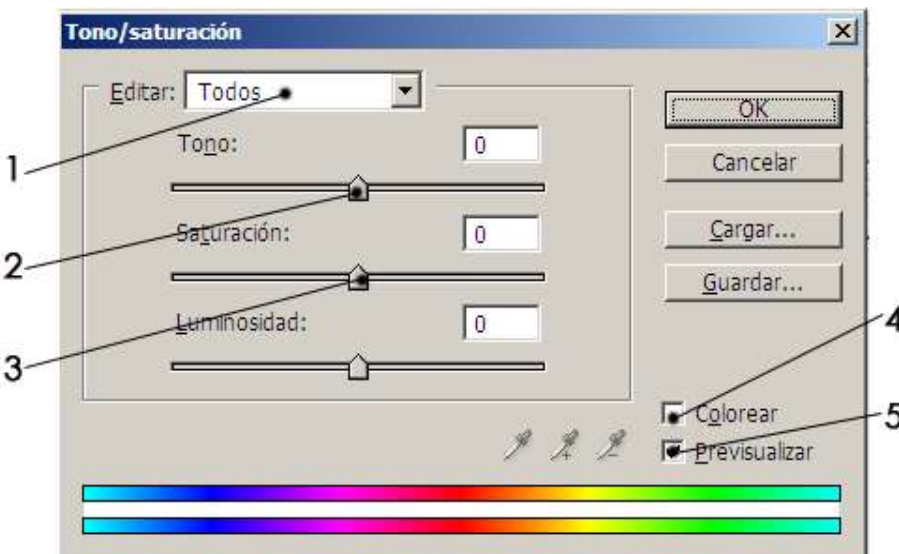
4. Tono/Saturación:

Está en **Imagen > Ajustes > Tono/Saturación (Ctrl+U)**.

Sirve para ajustar el tono **(2)** y la intensidad de color **(3)**. Si llevamos el control de saturación **(2)** al extremo de la izquierda obtenemos una imagen en blanco y negro.

Es posible aplicar este ajuste a un color determinado escogiéndolo del menú **(1)**. De esta manera podemos corregir cada color por separado.

Activando la opción de Colorear **(4)** obtenemos una imagen en un solo color cuyo tono y saturación podemos escoger con los controles anteriores. Tenemos, como con los demás ajustes la opción de previsualizar el efecto en la imagen antes de aplicarlo **(5)**.

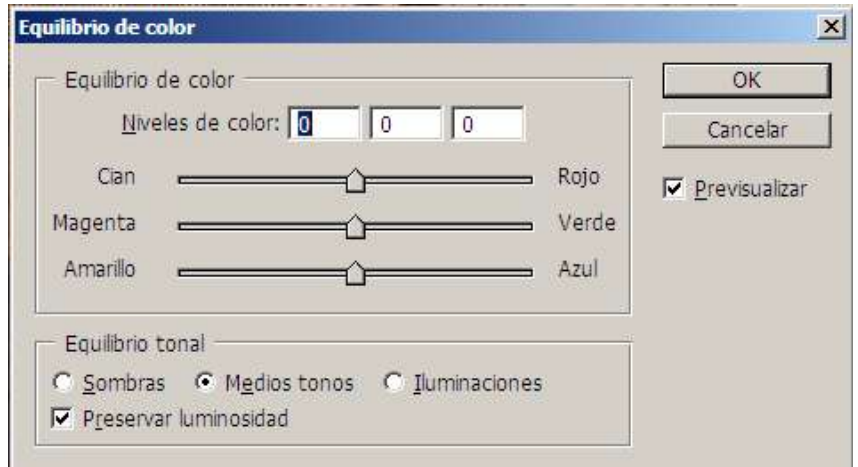


6. Equilibrio de Color:

Está en **Imagen>Ajustes>Equilibrio de Color (Ctrl+B)**.

Mediante este ajuste corregimos el color de acuerdo con la teoría de los colores complementarios. Es una manera muy precisa pero difícil y lenta de aplicar.

Existe una opción para sombras, medios tonos e iluminaciones. Cada uno de los tres se ajusta por separado,

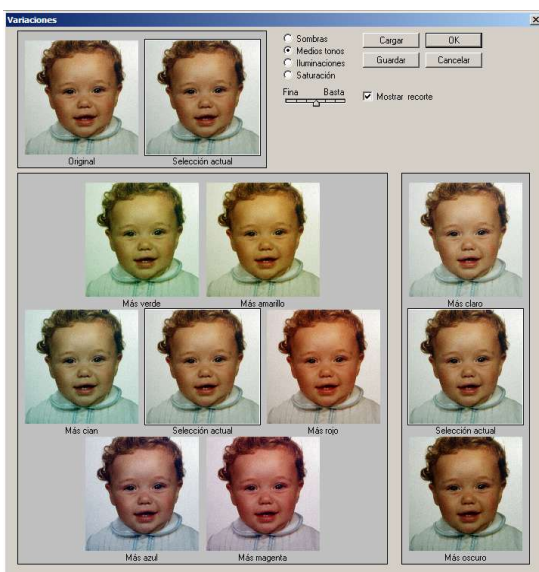
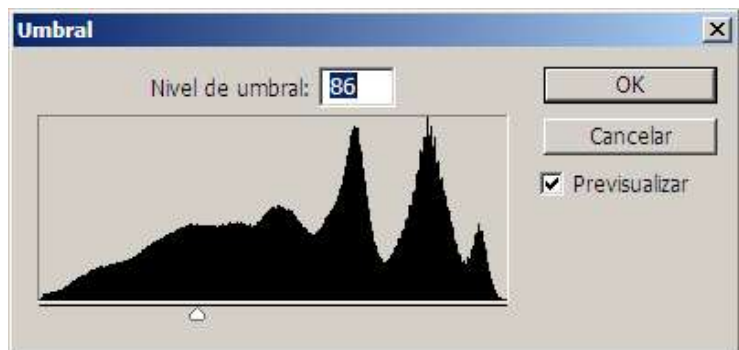


7. Posterizar:

Está en **Imagen>Ajustes>Posterizar**. Reduce los tonos intermedios de una imagen al número que introduzcamos. El efecto es un gran incremento del contraste y pérdida de detalle. Sirve para conseguir efectos creativos como de dibujo. En realidad es más bien un filtro que un ajuste.

8. Umbral:

Está en **Imagen>Ajustes>Umbral**. Funciona incrementando el contraste al máximo de manera que solo queda un tono de blanco y un tono de negro. Funciona seleccionando un punto en el histograma, todo lo que queda a la izquierda de ese punto se convertirá en negro y todo lo que queda a la derecha en blanco. Al igual que Posterizar es un ajuste orientado a fines más creativos que de ajuste.



9. Variaciones:

Está en **Imagen>Ajustes>Variaciones**. Es un sistema muy sencillo de ajustar la luminosidad y el equilibrio de color en una sola operación de manera intuitiva y visual.

Photoshop nos permite ir aplicando ajustes y ver el efecto progresivo en la imagen. Tiene la ventaja de mostrarnos en todo momento pequeñas variantes y poder escoger entre varias.

Tema 3: La paleta de Historia

Está en el menú de Ventana>Historia. La paleta de historia nos muestra cada acción, ajuste o herramienta que hemos ido utilizando sobre una imagen **(3)** y nos permite volver sobre nuestros pasos haciendo click en cualquier estado anterior o pinchando sobre el icono de borrar **(6)**.

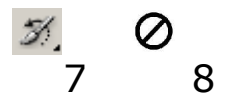
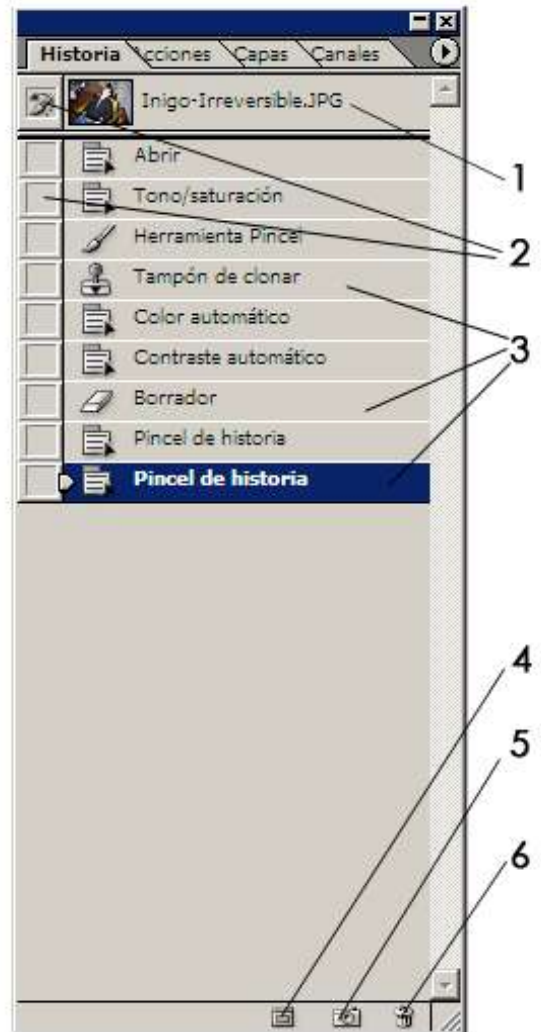
Cada vez que abrimos un documento se crea también una **instantánea (1)** que nos permite volver al estado inicial de la imagen **(F12)**. Podemos en cualquier momento crear nosotros mismos una instantánea **(5)** para volver a un estado determinado de la imagen. Del mismo modo podemos crear un documento nuevo a partir del estado actual **(4)**.

El número máximo de pasos que photoshop guarda por defecto es 20. Si vamos a las preferencias de photoshop que están en Edición>Preferencias>Generales **(Ctrl+K)** podemos aumentar este número hasta 99. Cuantos más pasos se guarden mayor será la cantidad de memoria virtual que necesitará photoshop y mayor el espacio que necesitaremos en el disco duro. Si photoshop nos avisa de que nos estamos quedando sin espacio podemos reducir este número de pasos. También podemos ir al menú de **Edición>Purgar** y eliminar el historial para recuperar espacio. Es recomendable cuando trabajamos con imagenes grandes cerrar Photoshop cada cierto tiempo y volverlo a abrir para limpiar espacio.

Disponemos de dos métodos abreviados para dar pasos hacia atrás en la historia. Con **Ctrl+Z** desharemos y reharemos la última operación. Con **Ctrl+Alt+Z** desharemos un paso cada vez de las últimas operaciones hasta llegar a la instantánea inicial o hasta que se terminen los pasos guardados en la paleta de historia

Existe una opción llamada **Transición** que se encuentra en Edición>Transición **(Ctrl+Mayusc+F)** y nos permite deshacer la última operación pero sólo en parte. Podemos previsualizar el efecto y ver cómo va a quedar. Esto es muy útil cuando al aplicar un ajuste o un filtro nos ha quedado más fuerte de lo deseado.

Existe una herramienta llamada **Pincel de Historia (7)** que nos devuelve según vamos pintando a la instantánea o estado de historia que tengamos preseleccionado **(2)**. Es un buen método para deshacer parcialmente o de manera selectiva lo que hemos ido haciendo si no nos gusta. No es posible utilizar esta herramienta si hemos cambiado las dimensiones de la imagen o lienzo, o si seleccionamos una instantánea de referencia en la que estas dimensiones sean distintas de las actuales. En este caso no saldrá un icono de prohibido **(8)**.



Photoshop nos permite deshacer parcialmente un paso yendo a **Edición>Transición (Ctrl+Mayusc+F)**. En función de un porcentaje el último paso dado será más o menos visible. Este sistema sirve por ejemplo para suavizar el efecto de un filtro o un ajuste. Para tener aún más control podemos duplicar la capa a la que le vamos a aplicar un filtro, aplicar el filtro al duplicado y cambiarle la opacidad para que se vea la original por debajo. Esto se puede incluso combinar con máscaras de capa para ocultar unas zonas de la imagen más que otras.

Tema 4: La paleta de Capas

Photoshop funciona mediante capas. Las encontramos en el menú de Ventana>Capas (**F7**). Las capas pueden contener distintos tipos de contenidos, desde imágenes (**9**) -mapas de bits- hasta texto (**8**) o dibujos (**6**) -vectores-. También es posible que una capa funcione como un filtro afectando a las que se encuentran por debajo de ella (**11**). La ventaja de mantener el contenido de un documento separado por capas es que nos permite en todo momento ajustar, mover o transformar cada elemento sin alterar los demás. Cuando queramos trabajar sobre alguna capa tenemos que fijarnos en que la capa esté activa. La capa activa se distingue por estar resaltada en azul (**9**).

Cada capa puede **ocultarse** o hacerse visible por separado pinchando en el icono el ojo que se encuentra a su izquierda (**10**). Manteniendo Alt pulsado ocultaremos todas las demás capas menos esa. También es posible **asociar varias capas** entre sí para moverlas o transformarlas a la vez (**5**). Cuando trabajamos con muchas capas puede resultar conveniente agruparlas en carpetas (**4 y 15**). La gran ventaja de esto es que las opciones de ver/ocultar (**10**) y asociar/desasociar (**5**) se aplicará a todas las capas dentro de esa carpeta.

Es posible reducir la **opacidad** de una capa (**1**) volviéndola así más o menos transparente. También podemos cambiar el modo en que esa capa se funde con las que se encuentran por debajo (**2**), creando así distintos efectos. Por defecto esta opción se encuentra en "normal".

La capa de fondo está siempre bloqueada (**12**). Esto significa que no podemos moverla ni transformarla (esto se soluciona duplicándola). Podemos bloquear otras capas si nos interesa que no cambien de posición o que no se editen sus píxeles (**3**).

En la parte inferior de la paleta de capas tenemos varios iconos. Desde ahí podemos crear una capa nueva (**17**), una capa de ajuste nueva (**16**), borrar una capa (**18**), crear una carpeta de capas (**15**) o añadir una máscara de capa (**14**) o un efecto de capa (**13**) a alguna capa ya existente.

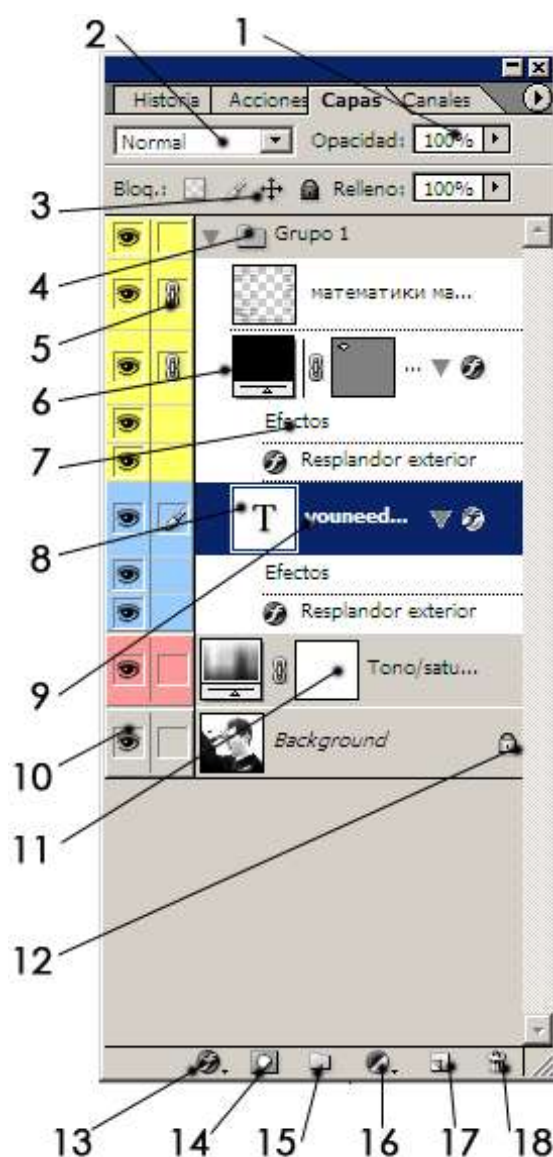
Las **capas de ajuste (11 y 16)** son similares a los ajustes habituales (niveles, curvas, tono/saturación, etc) pero en vez de aplicarse a los píxeles de una capa determinada funcionan como un filtro que afecta a todas las capas por debajo de ella. Esto tiene varias ventajas: nos evita tener que ajustar por separado cada capas y nos permite en cualquier momento descartar el ajuste borrando la capa o atenuar su efecto reduciendo la opacidad. Además, al funcionar mediante una máscara de capa (**11**) podemos cambiar en cualquier momento la zona a la que afecta ese ajuste. Para hacer esto basta con seleccionar el pincel e ir pintando: el color blanco añadirá y el color negro quitará.

Los **efectos de capa (13 y 7)** se aplican a capas que no sean el fondo y crean un efecto alrededor del borde de esa capa. Se mueven y se transforman según movamos y transformamos la capa a la que afectan. También cambian de opacidad con su capa. Es posible copiar los efectos de capa de una capa a otra arrastrándolos justo debajo de la capa a la que los queramos copiar.

Las **máscaras de capa (14 y 11)** ocultan el contenido de una capa pero sin eliminar la información. Si creamos una máscara de capa con una selección activa se ocultará todo el contenido de esa capa menos lo que esté dentro de la selección. Podemos luego revelar u ocultar partes de esa capa pintando con los colores negro y blanco del pincel sobre la máscara de capa (**11**). También es posible desasociar el contenido de la capa de su máscara y moverlas o transformarlas por separado. Para crear una selección a partir del contenido de una capa basta con hacer click sobre esa capa mientras mantenemos pulsada la tecla Control.

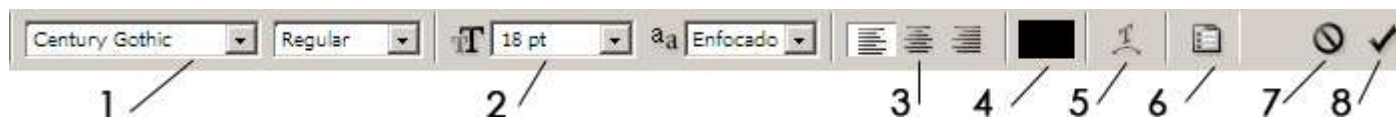
Las capas de texto y los dibujos funcionan de manera ligeramente distinta a las imágenes. Al ser definidas por vectores y no por mapas de píxeles hay algunos ajustes, filtros y pinceles que no se los podemos aplicar. Para poder hacerlo es necesario convertirlas en mapas de bits dando al botón derecho sobre la capa y pinchando en **rasterizar**.

En ocasiones nos convendrá **combinar varias capas** para hacer una sola, o incluso aplanar el documento juntando todas las capas en una. En el menú de capa tenemos las siguientes opciones: Combinar enlazadas (**Ctrl+E**), combinar visibles (**Ctrl+Mayusc+E**) y acoplar imagen.



Tema 5: Textos

Photoshop no es un programa de maquetación (Quark Express) ni un editor de textos (Microsoft Word) pero nos permite manejar texto con mucha más flexibilidad que cualquier otro programa. Podemos también utilizar el texto como una silueta o una máscara para aplicarlo a una imagen.



1. Introducir Texto

Tenemos dos opciones a la hora de añadir texto a una imagen: como objeto y como caja de texto. Pinchando una vez crearemos texto como un objeto, sin limitarlo a una zona concreta y sin saltos de línea. Si en vez de eso pinchamos y arrastramos crearemos una zona dentro de la cual se mantendrá el texto, introduciendo saltos de línea al llegar al borde. Existe también la posibilidad de crear texto para usarlo como una máscara (la T punteada de ese mismo menú).

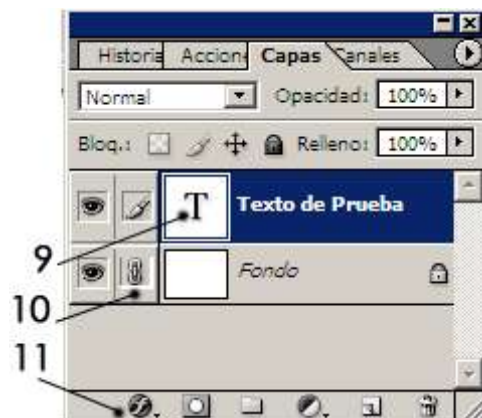
Una vez tengamos escrito el texto y le podemos dar el color (4) y alineación (3) que queramos y cambiar el tipo de letras (1) o su tamaño (2). Hay un panel de opciones de párrafo (6) para cambiar el espacio entre caracteres, el interlineado y añadir efectos tipo negrita, cursiva, subrayado, etc. Existe por último una opción para dar al texto efectos de arco y de curvatura (5).

Para aceptar los cambios y poder seguir trabajando en Photoshop tenemos que pinchar en la V de la barra de opciones de la herramienta de texto (8). Si queremos cancelar pulsaremos en el botón de prohibido que se encuentra al lado (7). También es posible aceptar los cambios cambiando de herramienta, seleccionando otra capa o pulsando la tecla Intro del teclado numérico.

2. Editar Texto:

En la paleta de capas (F7) veremos que Photoshop nos ha creado el texto en una capa nueva que llevará como nombre el texto que escribamos. Es importante fijarse en esto a la hora de editar el texto, es decir, si queremos cambiar lo que hemos escrito o su formato. Para editar el texto tenemos dos opciones: podemos pinchar con la herramienta de texto seleccionada encima del texto escrito o hacer doble click sobre la T que veremos en la capa de texto (9). Es más recomendable la segunda opción porque con la primera es fácil confundirnos y crear una nueva capa de texto en lugar de entrar a editar el texto ya escrito. Una vez efectuados los cambios para aceptar volveremos a pinchar en la tecla de aceptar de la barra de opciones de la herramienta (8), o pulsaremos Intro en el teclado numérico o seleccionaremos otra capa u otra herramienta.

Al igual que con las demás capas es posible añadir efectos de capa a una capa de texto (11), o enlazar varias capas de texto entre sí o con capas de otro tipo (10). A la hora de mover el texto hay que fijarse que no esté activada la opción "Seleccionar capa automáticamente" en las opciones de la herramienta de mover porque es fácil que pinchemos en el fondo en lugar de en el texto y nos de error al ser el fondo una capa bloqueada.



3. Transformar Texto

Es posible transformar el texto como si se tratase de cualquier otro objeto en Photoshop. Si vamos a **Edición > Transformación Libre (Ctrl+T)** veremos que aparece una cuadrícula alrededor del texto. Esto nos permite moverlo, cambiar su tamaño y rotarlo. Además, manteniendo la tecla **Control** apretada y estirando de las esquinas podemos distorsionar la perspectiva. Si mantenemos **Mayúsculas** pulsado al cambiar de tamaño, el texto aumentará o reducirá su tamaño manteniendo las proporciones, y si lo pulsamos mientras rotamos el texto, éste "saltará" cuando alcance una cifra redonda (45°, 90°, 180°). Para aceptar los cambios introducidos y poder seguir trabajando basta con pulsar **INTRO** o hacer doble click.

4. Filtros, Pinceles y Texto:

El texto en Photoshop se define mediante vectores. Esto significa que podemos aumentarlo a cualquier tamaño sin que pierda definición. La contrapartida de esto es que no se le puede aplicar filtros ni usar herramientas de tipo pincel sobre él. Para poder hacerlo tenemos que convertirlo a información de bits de color (como si fuera una imagen más). Esta operación se denomina *rasterizar* y la podemos hacer dando la botón derecho sobre el nombre de la capa de texto y pinchando en **rasterizar** o yendo a **Capas > Rasterizar > Texto**. Conviene cuando hagamos esto duplicar previamente la capa que vamos a rasterizar y trabajar sobre el duplicado, porque una vez rasterizado no podemos editar el texto, es decir, no podemos cambiar ni su contenido, ni el tipo de letra ni ningún otro atributo.

Tema 6: Dimensiones y Resolución

Las dimensiones de un documento se pueden medir en centímetros (o pulgadas) y en píxeles. Cuando trabajemos para un dispositivo de salida de **monitor** (bien para mandar por e-mail o para internet) deberemos fijarnos en las dimensiones en píxeles. Cuando trabajemos para **imprimir** deberemos tener en cuenta las dimensiones en centímetros y la resolución (número de píxeles por centímetro).

Las dimensiones en píxeles son relativas a la **configuración de la pantalla**. La configuración de los monitores suele ser **800px de ancho por 600px de alto** o 1024x768px para monitores grandes. Esto quiere decir que una imagen de 800x600 nos ocupará todo el espacio de un monitor configurado a 800x600 y sólo una parte a 1024x768. Por este motivo es conveniente siempre reducir las imágenes a esas dimensiones o menos antes de mandarlas por mail, ya que si no, no se verán enteras en pantalla. Además de esto la imagen tendrá un tamaño mayor en Kilobites y tardará más en descargarse.

La resolución describe la densidad de puntos utilizada al imprimir la imagen. Se considera **calidad fotográfica** a partir de **200ppp** (puntos por pulgada o dpi en inglés). A resoluciones menores se empezaran a notar los píxeles (se verán pequeños cuadraditos) y una resolución demasiado alta nos creará una archivo excesivamente grande y no se traducirá en mayor calidad de imagen puesto que la mayoría de las impresoras no pueden dar resoluciones tan altas.

Dimensiones y resolución son **relativas entre sí y traducibles a píxeles**. Por ejemplo una imagen de 800x600px nos dará un tamaño de impresión de 7'6x10cm a 200ppp y de 21x28cm a 72ppp (ver ilustración). Debido a que la resolución se mide en puntos por pulgada y no puntos por centímetro resulta a veces difícil entender la correspondencia con los píxeles. Pasando a pulgadas los centímetros del ejemplo se ve mas claro:

(7'6cm = 3pulgadas) 3 pulgadas x 200 puntos-por-pulgada = 600puntos (píxeles)

(28cm = 8'3pulgadas) 8'3 pulgadas x 72 puntos-por-pulgada = 600 puntos (píxeles)

A igual numero de píxeles, cuanto mayor es el tamaño menor es la resolución (tocan menos píxeles por pulgada) y viceversa.

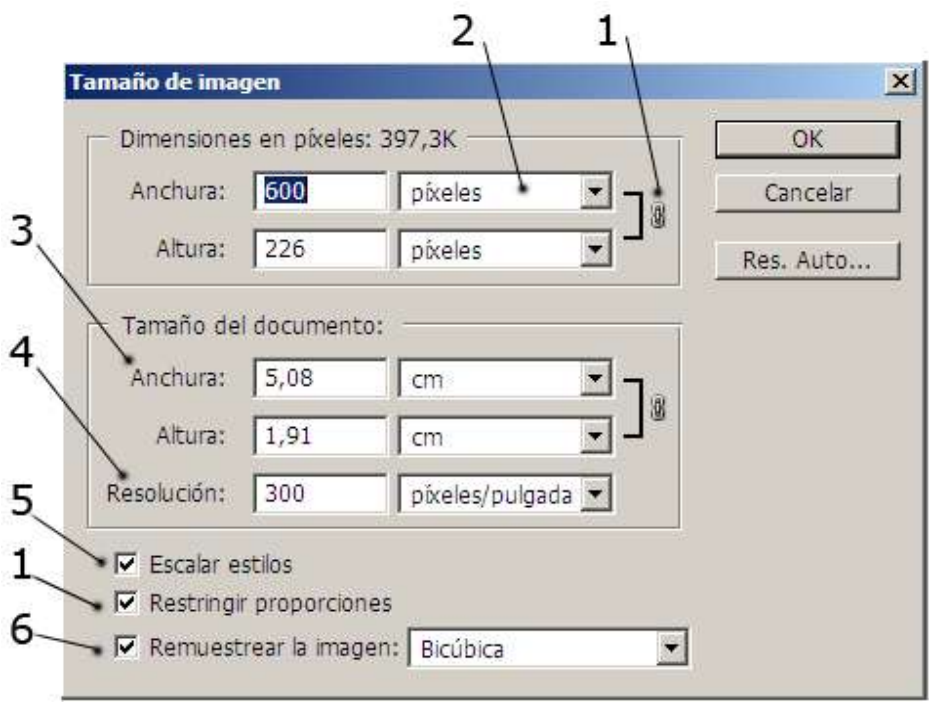


Las resolución de las imágenes de cámaras digitales se miden normalmente en **megapíxeles**, es decir, en millones de píxeles. Esta medida es el producto de multiplicar el ancho de la imagen en píxeles por su alto en píxeles. Así una cámara de 3megapx tendrá unos 2000x1500px y una de 5megapx 2500x2000px. Estas resoluciones nos permitirán hacer copias más o menos grandes en función de la resolución de escojamos. Por ejemplo, 5 Megapx nos proporcionarían una imagen de 50x65cm a 100ppp, de 24x32cm a 200ppp y de 16x22cm a 300ppp.

En ocasiones tendremos que cambiar estas dimensiones, la mayor parte de las veces para reducirlas y así poder mandarlas por internet. Para hacer esto tenemos que ir en el menu a **Imagen>Tamaño de Imagen**. Podemos cambiar las dimensiones en píxeles **(2)** o las dimensiones del documento en centímetros **(3)**. Si tenemos activado **Restringir proporciones (1)** photoshop nos cambiará proporcionalmente el alto al cambiar el ancho y viceversa.

Si aumentamos la Resolución (4) veremos que aumentan también las dimensiones en píxeles. Mediante este proceso llamado **interpolación** photoshop crea nuevos píxeles *adivinando* por aproximación píxeles intermedios entre los ya existentes para aumentar las dimensiones totales. Este proceso es siempre una aproximación y supone una pérdida de calidad, es decir, una imagen de 3 megapíxeles interpolada a 6mpx nunca tendrá la misma calidad que una tomada directamente a 6mpx.

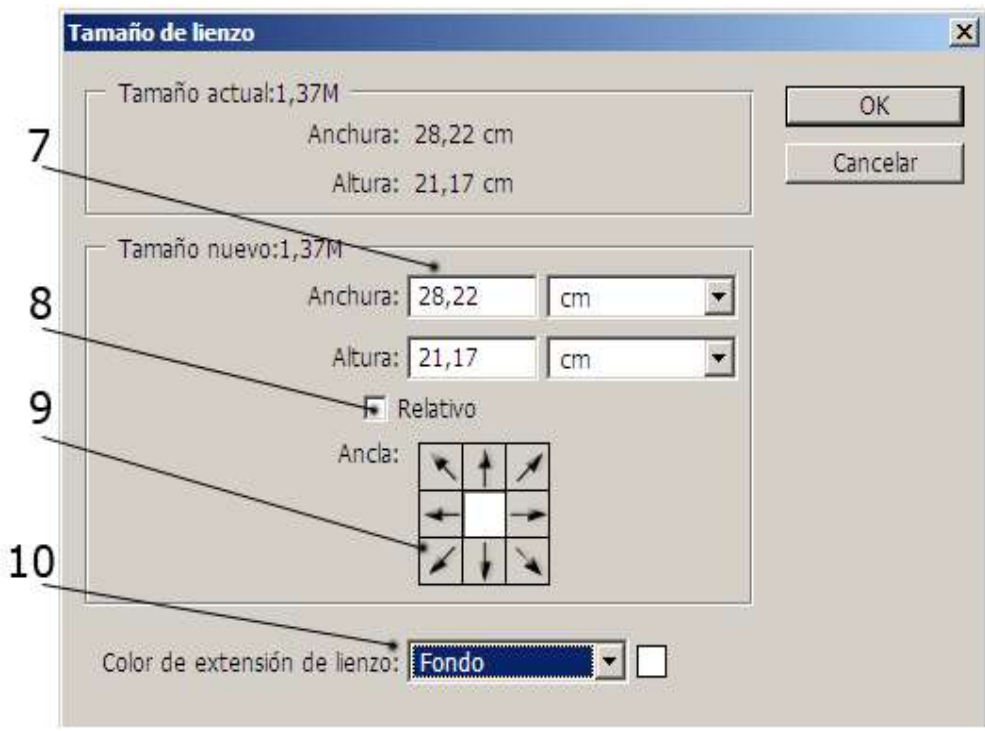
Como cambiar el tamaño de imagen es una operación que afecta a todas las capas del documento, existe la opción de que los efectos de capa aumenten en proporción al nuevo tamaño de imagen o se mantenga igual. Esta opción es Escalar estilos (5)



Es posible cambiar la resolución o las dimensiones en centímetros de una imagen sin aumentar el número de píxeles. Desactivando la opción **Remuestrear la imagen** veremos que al aumentar la resolución (4) no aumentan las dimensiones en píxeles (2) sino que se reducen las dimensiones en centímetros (3). Igualmente, al aumentar las dimensiones en centímetros sin remuestrear (interpolación) se reducirá la resolución. Esto se utiliza para hacernos una idea de las posibilidades de impresión de una misma imagen a distintos tamaños y resoluciones. No es necesario imprimir siempre a las dimensiones exactas del documento, photoshop nos ajusta las dimensiones en el momento de imprimir un documento para adaptarlo a tamaños de impresión especificados: las dimensiones son siempre un máximo, no un mínimo.

Es conveniente siempre **Imprimir con vista previa (Ctrl+Alt+P)**, ya que en este modo veremos una previsualización del documento en la hoja y podremos ajustar el tamaño si resulta demasiado grande o pequeño.

Es posible cambiar el tamaño del lienzo (area de trabajo) yendo al menú de **Edición>Tamaño de Lienzo**. Esto no afecta a las imágenes o capas del documento, que mantendrán las mismas dimensiones.



Podemos aumentar el tamaño de lienzo mediante porcentaje, centímetros, píxeles y otras medidas (7).

Es posible también especificar en qué dirección queremos que se reduzca o aumente el tamaño del lienzo (9).

Podemos elegir el color que va a tener el lienzo: blanco, negro e incluso transparente (10).

Si activamos la opción de "relativo" (8) tendremos que introducir la cantidad en la que queremos aumentar el tamaño del lienzo, en vez del tamaño total final.

Tema 7: Tipos de Archivo

Existe varios tipos de archivo en los que podemos guardar una imagen, cada uno con sus propias características . En Archivo>Guardar veremos un menu desplegable donde se nos ofrecen varios tipos.

1. BMP:

Es el primer tipo de archivo de imagen que existió. Hoy en día no posee ninguna ventaja en relación a los otros tipos de archivos, pero se sigue utilizando para ciertas operaciones relacionadas con windows como por ejemplo para crear iconos. Si queremos crear un icono (para asignarlo a un programa, acceso directo o carpeta) basta con guardar una imagen en BMP y despues cambiar la extensión de (.bmp) a (.ico).

2. PSD:

Es el formato de archivo propio de photoshop. Su ventaja principal es que guarda las **capas por separado**, el texto en manera vectorial y canales auxiliares (alpha) para guardar selecciones. Esto nos permite volver a abrir un archivo y seguir editándolo posteriormente. Es una formato que crea archivos de gran tamaño (varias Megabytes) y que resultan demasiado grandes para mandar por mail o para usar en una página web.

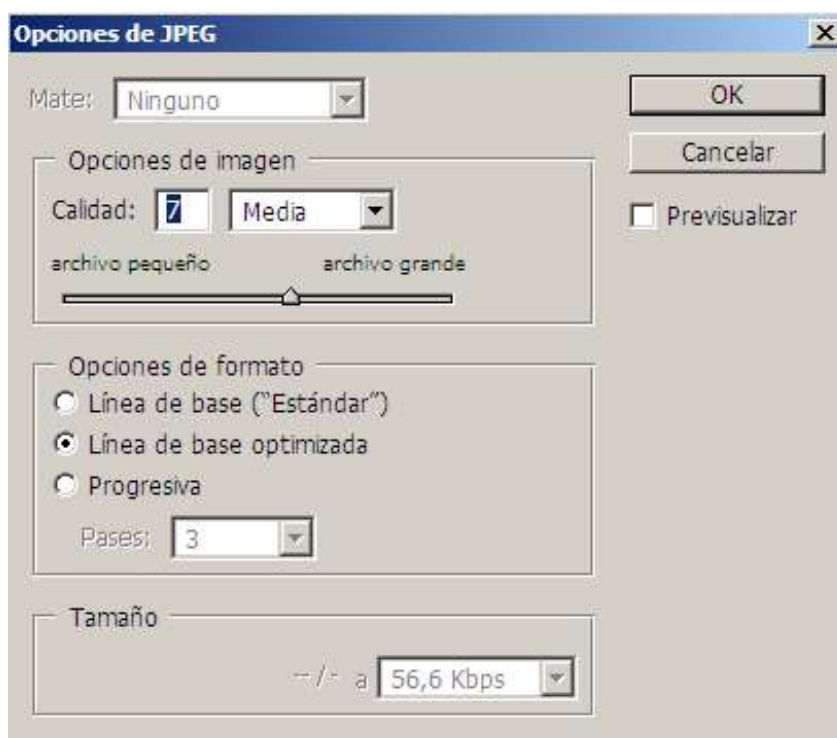
3. JPG / JPEG:

Es el formato más extendido porque sus archivos ocupan muy poco espacio comparados con otros como PSD o BMP. Esto permite que las imagenes se descarguen de internet más rapidamente o que nos quepan más imagenes en una tarjeta de memoria de cámara digital.

JPEG consigue ahorrar espacio deshaciéndose de la información redundante de la imagen (como por ejemplo zonas de color sólido) resumiéndolas mediante algoritmos. Es por tanto un formato que **siempre pierde algo de calidad**.

Al guardar en formato JPG Photoshop nos preguntará la calidad que deseamos. Si bajamos mucho la calidad (a 2 por ejemplo) el archivo creado ocupará muy poco tamaño pero perderá tambien mucha calidad. Lo mejor suele ser elegir una **calidad entre 6 y 8**.

JPG tiene la desventaja de que **no guarda las capas por separado**, sino que las aplanas en una sola. Por eso conviene guardar también una copia en PSD si vamos a seguir trabajando sobre ese archivo.



4 . GIF

Es uno de los primeros formatos pensado especificamente para ocupar poco espacio y ser usados en internet. GIF ahorra espacio porque limita el número de colores que usa a un máximo de 256. Estos 256 colores variarán de una imagen a otra mediante un indices que cada imagen contiene por lo que se conoce también como **color indexado**. Para poder utilizar un GIF en photoshop necesitaremos convertirlo a un espacio de color normal, por ejemplo RGB, yendo a **Imagen>Modo>Color RGB**. Se recomienda usar el formato GIF para guardar **gráficos, dibujos, mapas, logos e iconos**, es decir, imagenes con pocos colores, y con lineas y bordes definidos. Para este tipo de archivos GIF resulta más eficientes que los JPG (ocupan menos espacio) y además, al no haber compresión los bordes quedan siempre definidos.

5. TIFF

Es el formato preferido para imprimir archivos de gran tamaño a nivel profesional. No pierde calidad al guardar y permite crear archivos de hasta 10GB (5 veces más grandes que PSD). Evita también problemas de incompatibilidad entre PC y Mac. Los archivos en TIFF, al igual que PSD, ocupan mucho espacio.

6. RAW

Los archivos RAW no son propiamente archivos de imagen, sino la información en bruto captada por el sensor de una cámara digital. Esto permite efectuar ajustes mucho más amplios y más precios manteniendo toda la calidad de imagen. Se utiliza exclusivamente en cámaras digitales reflex o de gama muy alta, y se tata de archivos muy grandes que realentizan enormemente el funcionamiento de la cámara. Otra desventaja es que hay que abrirlos y editarlos uno por uno en photoshop.

Tema 8: Automatizar Tareas

En algunas ocasiones necesitaremos aplicar un mismo cambio (reducir resolución, recortar, poner una firma o un marco, pasar a blanco y negro, etc) a varios archivos. Mediante el uso de **acciones** podemos grabar los cambios que efectuemos a un archivo para después aplicárselos a otros archivos con sólo pulsar un botón.

Para hacer esto necesitaremos la paleta de acciones que se encuentra en **Ventana>Acciones (F9)**. Para utilizar una acción ya existente (Photoshop incluye muchas acciones predeterminadas) basta con seleccionar la acción que deseamos **(1)** y pulsar el botón de reproducir **(7)**. La acción afectará al archivo que tengamos abierto, y si tenemos varios archivos abiertos a aquel en el que estemos trabajando en ese momento. Podemos cargar carpetas con **acciones predeterminadas** yendo al menú de paleta **(1.1)**. Aquí encontraremos acciones para crear texturas, marcos, aplicar efectos de texto, efectos de imagen, etc.

Para crear nuestras propias acciones tenemos que pulsar sobre el botón de nueva acción **(9)** e introducir un nombre para la acción. A partir de ese momento veremos que el botón de grabar **(8)** aparece activo y que los pasos que vamos dando quedan grabados en la paleta de acciones. Cuando queramos dejar de grabar deberemos dar al botón de parar **(5)**. Para seguir añadiendo pasos a la acción tendremos que pulsar el botón de grabar **(6)** nuevamente. Para borrar algún paso basta con arrastrarlo a la papelera **(10)**.



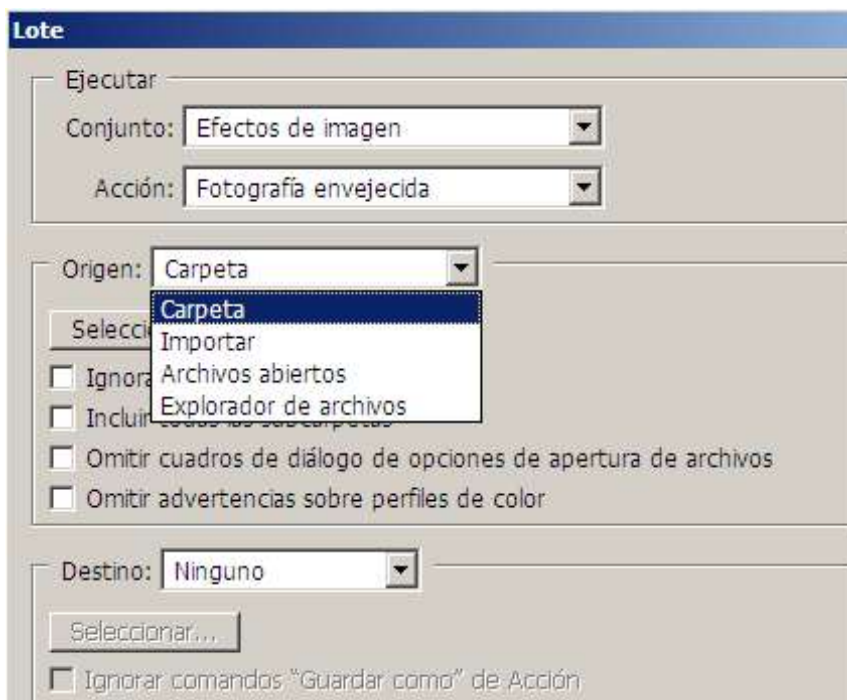
Podemos aplicar una acción parcialmente desactivando alguno de sus pasos **(3)**. También podemos pedir a Photoshop que pare en algún paso y aplicar nosotros ese paso de manera manual **(2)**. Es posible agrupar las acciones en carpetas **(8)**.

Si queremos aplicar una acción a todos los archivos abiertos o a una carpeta entera podemos hacerlo yendo a:

Archivo>Automatizar>Lote

Una vez aquí tendremos que elegir la carpeta en que está la acción que queremos usar (Conjunto), seleccionar el nombre de la acción (Acción) y escoger a qué archivos queremos que afecte la acción (Origen).

Existen muchas otras tareas automáticas, que están en **Archivo>Automatizar** y en **Archivo>Guiones**, entre otras crear galerías web, hojas de contacto, archivos PDF, guardar cada capa del documento como un archivo por separado y la opción de Photomerge que nos permite montar fotos panorámicas.



Debido a que es posible que una misma acción sea utilizada para archivos muy distintos, conviene tener en cuenta una serie de pautas a la hora de crear acciones. Cuando cambiemos el tamaño de imagen, por ejemplo, es importante fijarnos en que estemos trabajando a la **misma resolución siempre**. Para ello suele ser recomendable, como primer paso, convertir el documento a una resolución de trabajo fija, pero sin remuestrear (sin cambiar los píxeles totales). Otra cosa muy recomendable cuando queramos colocar un elemento en una posición determinada, por ejemplo una firma en un margen de la foto, es poner las **reglas por porcentaje** y no por centímetros o píxeles. Para acciones en las que hagamos cambios de color es buena idea introducir antes de nada un paso que convierta la imagen a RGB (**Imagen>Modo>RGB**) para evitar errores al abrir una imagen que esté en escala de grises o en color indexado. Si creamos una acción en la que se guarda el archivo hay que hacer **"Guardar como"** y seleccionar una **ubicación distinta pero sin cambiar el nombre** de archivo, porque si no nos sobrescribirá los archivos a medida que los vayamos haciendo. Cuando sobrescribamos un archivo puede que nos encontremos con que Photoshop nos pide que confirmemos la calidad JPG. Esto nos obligaría a presionar enter para cada archivo haciéndonos perder mucho tiempo en el proceso. Para evitar esto lo mejor es **no crear un paso específico de guardar**, sino cerrar el documento y cuando nos pregunte si queremos guardar decir que sí.

Tema 9: Selecciones y Máscaras

En la primera lección vimos como crear selecciones, ahora vamos a ver varias opciones avanzadas que nos permiten usar las selecciones con mayor flexibilidad y precisión.

1. La Máscara Rápida:

Lo primero que vamos a ver es la máscara rápida. Si creamos una selección y la activamos, en la paleta de capas (4) o con la letra **Q**, veremos que todo lo que estaba fuera de la selección queda cubierto de color rojo. Si ahora seleccionamos el pincel (1) y pintamos de blanco y negro (3) añadimos o quitamos zona roja. Al salir de la máscara rápida nuestra **selección ha cambiado en función de lo que hemos pintado o borrado**.

Con la letra **D** volvemos a los colores por defecto (Blanco y Negro) y con la **X** intercambiamos el color frontal y de fondo.

Además de pintar y borrar hay otros cambios que podemos hacer mediante la máscara rápida. Podemos aplicar un filtro de **desenfoque gaussiano (A)** suavizando así los bordes de la selección. También es posible **mover** la selección o incluso hacerle **transformación libre (B)**. Otra aplicación interesante es la de crear velados progresivos pintando un **degradado** de Blanco a Negro en la máscara rápida.

La ventaja fundamental de este sistema es poder **previsualizar** el aspecto que va a tener la selección a medida que la vamos haciendo.

Podemos cambiar la opacidad del filtro rojo que nos sirve para previsualizar pinchando dos veces sobre el icono de máscara rápida (4). También podemos escoger cualquier otro color si, por ejemplo, la imagen con que estamos trabajando contiene muchas zonas rojas.



A Filtro>Desenfoque>Desenfoque Gausiano



B Edición>Transformación libre



2. Capas de Ajuste:

Las capas de ajuste (7) funcionan como filtros afectando a las capas que se encuentran por debajo. Mediante ellas podemos aplicar la mayoría de los ajustes de color y de niveles que están en **Imagen>Ajustes**.

Si creamos una de estas capas mientras tenemos una selección activa veremos que el ajuste sólo afecta a esa zona (8). Podemos **extender o reducir** la zona a la que afecta el ajuste pintando como si se tratase de una máscara rápida.

En cualquier momento podemos **rehacer el ajuste pinchando dos veces** sobre su icono (5) en la paleta de capas. También podemos atenuarlo reduciendo la opacidad o deshacernos de él si ya no nos hace falta borrando la capa de ajuste.

Una vez tenemos una capa de ajuste podemos aprovechar la máscara (8) para crear nuevas capas de ajuste para esa zona sin necesidad de hacer nuevamente la selección. Para esto basta con **pinchar sobre la máscara manteniendo la tecla control** y veremos como se carga una selección igual a la anterior.

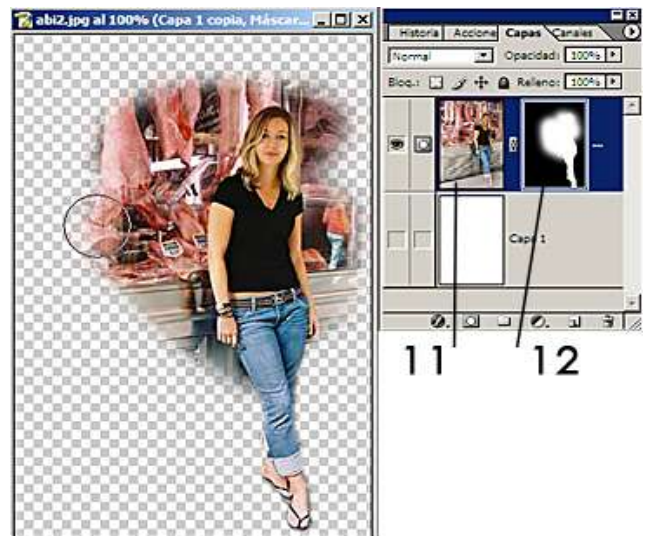
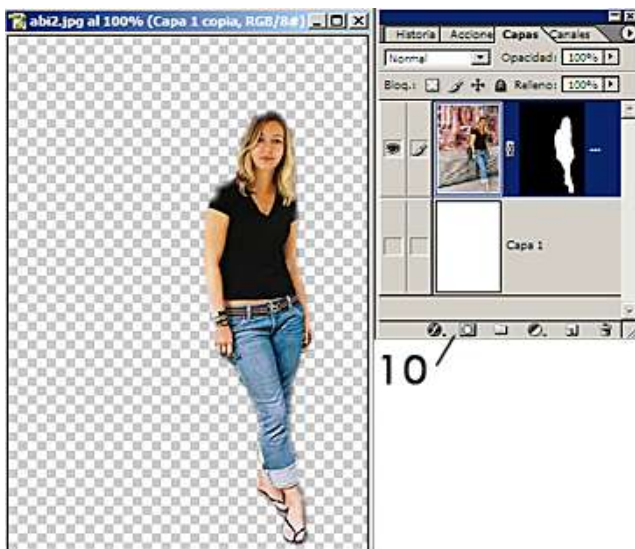
3. Máscaras de Capa:

Las máscaras de Capa son el mejor sistema para **recortar sin perder la información** y funcionan de manera análoga a las capas de ajuste. El modo en que funcionan es **ocultando** la información de la capa en lugar de eliminarla como haría la goma de borrar. Las máscaras de capa sólo se pueden usar sobre **capas que no sean el fondo**. Si queremos aplicar una máscara de capa a una capa de fondo necesitaremos duplicarla (**botón derecho>duplicar o Ctrl+J**) y después borrar, ocultar o rellenar de un color sólido el fondo.

Si creamos una máscara de capa **a partir de una selección activa (10)** veremos que desaparece toda la información de la capa salvo aquella que se encontraba dentro de la selección. Sin embargo esta parte de la imagen sigue estando allí y podemos recuperarla en cualquier momento. Para ello bastará con seleccionar el pincel y empezar a **pintar sobre la máscara (12)** de blanco o de negro (mostrar/ocultar).

Es importante que nos fijemos en que efectivamente estemos pintando **sobre la máscara (12) y no sobre los píxeles (11)**, ya que sobre estos últimos el pincel pintará de negro o de blanco en vez de ocultar o mostrar su contenido.

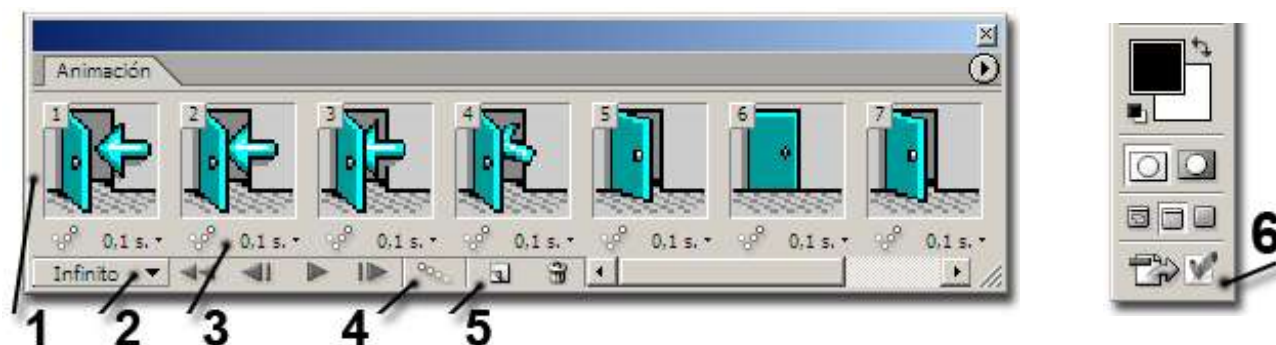
Además de preservar la información para posteriores cambios este sistema nos permite previsualizar con precisión el aspecto que va a tener el objeto sobre su fondo, cosa que utilizando selecciones simples es imposible.



Tema 10: GIFs Animados

Photoshop incluye un programa llamado ImageReady que sirve para optimizar imágenes para internet, crear roll-overs y animaciones GIF entre otras cosas. Como hemos visto en lecciones anteriores el GIF fue uno de los primeros formatos diseñados específicamente para ser usados en internet. Las primeras animaciones que se veían en las páginas web de finales de los años 90 estaban creadas mediante GIFs, que contenían distintas capas animadas.

Para crear un gif tendremos que abrir el ImageReady, bien buscando su acceso directo en el menú de programas o apretando al botón de saltar de photoshop a imageready que se encuentra en la **parte de abajo de la barra de herramientas (6)**.



Una vez en ImageReady en necesitaremos el panel de animación. Normalmente se encuentra en la parte de abajo de la pantalla, pero para hacerlo visible basta con ir al menú de **Ventana>Animación**. También necesitaremos la paleta de capas.

Las animaciones funcionan a base de capas y de fotogramas **(1)**. En cada fotograma se verán las capas que estén visibles en ese fotograma y en la posición en la que se encuentren en ese fotograma. Para crear un fotograma nuevo tenemos un botón en la barra de animación **(5)**. Apretando este botón se creará un fotograma nuevo con el contenido del fotograma anterior y con su misma dirección. Si ahora queremos añadir o eliminar un elemento de la animación bastan con ocultarlo o hacerlo visible en ese fotograma. También podemos cambiar la posición de una capa en un fotograma determinado.

Tenemos que tener en cuenta el **tiempo** que queremos que la animación pare **en cada fotograma**. Esto se cambia en el numerito debajo de cada uno de los fotogramas **(3)**. También podemos especificar **cuántas veces** queremos que **se repita** la animación **(2)**, ninguna, infinitas o un número determinado.

Podemos **intercalar fotogramas intermedios (4)** entre dos ya existentes y el programa nos creará pasos intermedios (bien de posición o bien de opacidad).

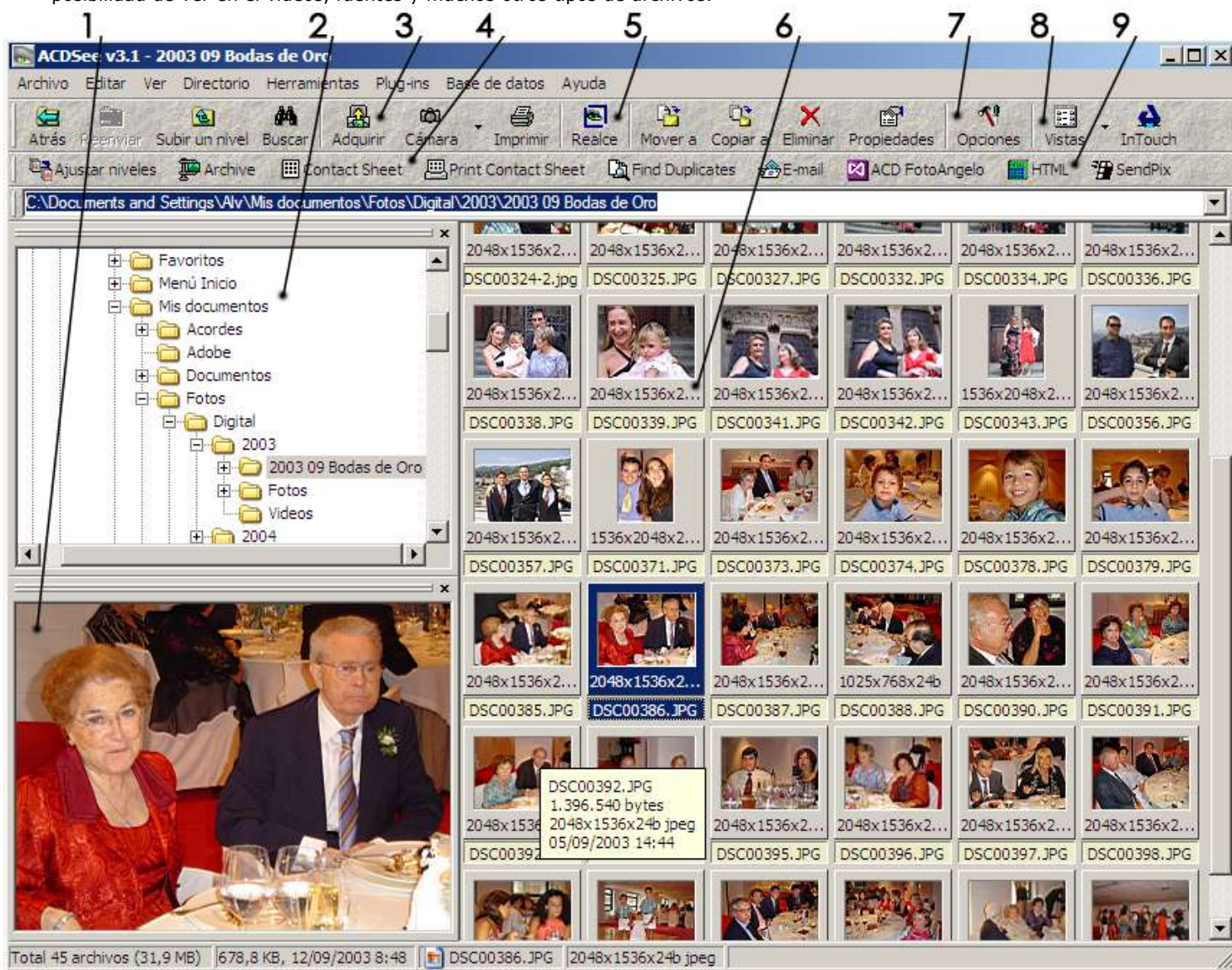
A la hora de grabar tenemos dos opciones, podemos grabarlo como PSD o en GIF. Solamente si grabamos en GIF será visible la animación, para ello tendremos que ir al menú de archivo y **grabar optimizado escogiendo la opción de GIF**. La ventaja de grabar en PSD es que nos da la posibilidad de seguir trabajando con esa imagen en el futuro, cosa que si solo grabamos en GIF no podemos hacer.

METODOS ABREVIADOS (Ctrl + Mayusc + Alt + K)

GENERALES	AJUSTES / FILTROS
<p>Ctrl + C Copiar Ctrl + Mayusc + C Copiar Combinado Ctrl + V Pegar Ctrl + A Seleccionar todo Ctrl + D Deseleccionar Ctrl + Alt + I Invertir Seleccion Ctrl + Alt + D Calar Seleccion Ctrl + Borrar(Backspace) Rellenar Ctrl + I Invertir Suprimir Borrar Seleccionado</p>	<p>Ctrl + L Niveles Ctrl + M Curvas Ctrl + B Equilibrio de Color Ctrl + U Tono Saturación Ctrl + Mayusc + L Niveles automaticos Ctrl + Mayusc + B Color automatico Ctrl + Mayusc + U Des-saturar Ctrl + Mayusc + Alt + L Contraste automatico Ctrl + Alt + L/M/B/U Repetir ultimo ajuste (Niveles, Curvas, Tono...) Ctrl + F Repetir ultimo filtro Ctrl + Alt + F Ultimo filtro con previsualización Ctrl + Alt + X Extraer Ctrl + Mayusc + X Licuar</p>
ZOOM	HISTORIAL / GUARDAR
<p>Ctrl + + Zoom Acercar Ctrl + - Zoom Alejar Ctrl + 0 Zoom encajar en pantalla Ctrl + Alt + 0 Zoom 100%</p>	<p>Ctrl + S Guardar Ctrl + Mayusc + S Guardar Como Ctrl + Mayusc + Alt + S Guardar para la web Ctrl + Z Deshacer/Rehacer Ctrl + Alt + Z Deshacer varios pasos Ctrl + Mayusc + F Transición (Deshacer sólo en parte)</p>
VISUALIZAR	CAPAS
<p>Ctrl + R Ver/Ocultar reglas Ctrl + H Ver/Ocultar Guías Ctrl + Y CMYK/RGB</p>	<p>Ctrl + Mayusc + N Nueva Capa (vacía) Ctrl + E Combinar capas asociadas Ctrl + Mayusc + E Combinar capas visibles Ctrl + T Transformacion Libre Ctrl + J Nueva capa copiando de la activa Ctrl + Mayusc + J Nueva capa cortando de la activa Ctrl + Mayusc + + Poner capa una por encima Ctrl + Mayusc + - Poner capa una por debajo Ctrl + Mayusc + . Poner capa la última Ctrl + Mayusc + , Poner capa la primera</p>
DOCUMENTOS / PREFERENCIAS	VARIOS
<p>Ctrl + P Imprimir Ctrl + Alt + P Imprimir previsualizando Ctrl + N Nuevo documento Ctrl + Alt + N Nuevo documento como el ultimo Ctrl + W Cerrar documento Ctrl + Mayusc + W Cerrar todos los docum. Ctrl + Tab Cambiar entre documentos abiertos Ctrl + Q Cerrar Photoshop Ctrl + K Preferencias Ctrl + Mayusc + Alt + K Customizar teclas Ctrl + Mayusc + K Ajustes de color</p>	<p>F7 Ver Paleta de Capas F9 Ver Paleta de Acciones F12 Revertir (volver al inicio)</p> <p>- Haciendo una seleccion: Mayusc Añade a la selección Alt Quita a la Selección Mayusc + Alt Intersección vieja/nueva selección Borrar (Backspace) Deshace último anclaje.</p> <p>- Con la Herramienta de Mover: Ctrl Activa/Desactiva "Seleccionar capa autom." Mayusc + Click Asociar Capa Escribir num. de 00 a 99 Cambiar opacidad</p> <p>- En la paleta de Capas: Alt + Click sobre el ojo de la capa Oculta todas menos esa Alt + Click sobre icono de asociar Desasocia de todas de esa</p> <p>- Con cualquier herramienta que tenga opacidad: Escribir num. de 00 a 99 Cambia opacidad de la herramienta</p> <p>- Sobre una máscara de capa Mayusc + Click Deshabilita/Visualiza máscara de capa</p> <p>- Manteniendo pulsado Mayusculas: Transformamos o creamos selecciones manteniendo las proporciones, rotamos en grados de 15º, movemos sólo horizontal o verticalmente (sin que se desplace en el otro sentido) y hacer zoom o movernos por varios docs. abiertos simultaneamente.</p> <p>- Manteniendo pulsado Alt: Transformamos a creamos selecciones usando como centro el punto en que hemos pinchado (y no como esquina)</p>
HERRAMIENTAS	
<p>Mayusc + Letra de la herram. cambia entre herramientas de la misma familia</p> <p>B Pincel E Goma de borrar L Lazo M Marco W Varita Mágica O Sobre/Subexponer - Esponja R Desenfocar - Enfocar - Dedo U Formas y Lineas S Tampón de Clonar J Pincel Corrector C Herramienta de Recorte T Texto G Cubo - Degradado F Pantalla Completa Q Máscara Rápida V Mover (también los cursores) H Mano Z Zoom (con Alt cambia entre + y -) X Cambiar colores frontal/fondo D Colores por defecto (B/N) P Pluma A Selector de Trazados</p> <p>Barra de Espacio Cambiar a Mano Control Cambiar a Herramienta de Mover Control + Barra de Espacio Cambiar a Zoom</p> <p>Bloqueo Mayusc. Cambia entre modos de pincel preciso/tamaño real Tabulador Ocultar Paletas</p>	

Tema 11: AcdSee (3.1)

El AcdSee es un programa independiente de Photoshop que sirve para **visualizar y organizar** las fotos. Es muy rápido creando miniaturas y abriendo imágenes. Además el AcdSee ofrece una serie de opciones para aplicar cambios a **lotes de imágenes** como por ejemplo **girarlas (Ctrl+J)**, **convertir de formato (12)** o **renombrar (13)** archivos en grupo. También nos permite **escanear imágenes (3)** asignando automáticamente un formato y un nombre a los archivos creados evitándonos así la lenta tarea de hacerlo nosotros foto a foto. Además de todo esto el AcdSee tiene plug-ins para crear automáticamente **galerías web (9)**, **hojas de contacto (4)**, e incluso un pequeño **editor de imágenes (5)**. Si bien las versiones más recientes de Photoshop incluyen un Explorador de Archivos similar al AcdSee este está más bien orientado a crear una base de datos, y carece de muchas de las opciones que nos ofrece el AcdSee, además de ser bastante más lento y consumir más recursos. Otra ventaja del AcdSee es la posibilidad de ver en él videos, fuentes y muchos otros tipos de archivos.

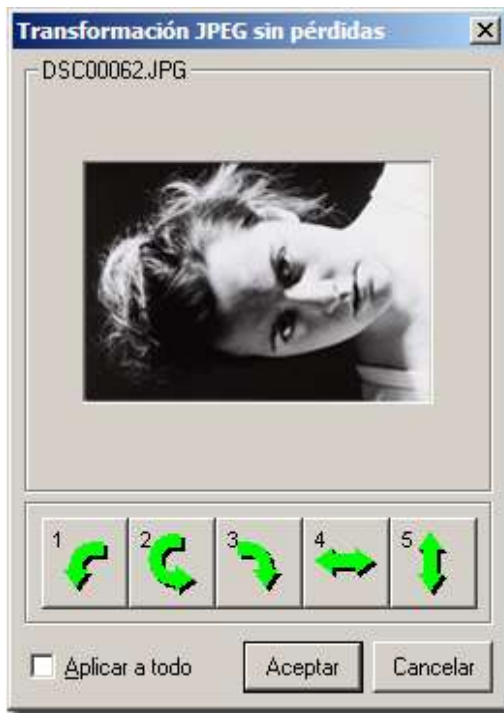


La pantalla principal es similar a la del explorador de archivos de windows. A mano izquierda tenemos el árbol de directorios (2) y una previsualización de la imagen que tengamos seleccionada (1).

A la derecha vemos los archivos. Tenemos varias opciones de vista (8), las más útiles son la de miniaturas (6) y la de detalles. Ésta última nos muestra los datos de cada archivo permitiéndonos ordenarlos por nombre, fecha, tamaño, formato, dimensiones, etc.

Con las teclas **F8** y **F12** cambiamos entre detalles y miniaturas.

Con los números **1, 2, 3 y 4** del teclado numérico (es que está a la derecha) ordenamos los archivos por nombre, tamaño, tipo y fecha.



Si seleccionamos una o más fotos, y presionamos **Ctrl+J** (o si vamos en el menú **Herramientas>Transformaciones JPG**) las giraremos. Podemos girarlas una por una o aplicar el mismo giro a todas. Además de girarlas también podemos voltearlas vertical u horizontalmente.

Con el botón derecho del ratón accedemos a un menú contextual que nos permite cambiar el formato de archivo (**12**), acceder al editor (**5**) o cambiar el nombre de archivo (**13**).

Desde aquí también podemos iniciar un pase de diapositivas (**11**). Si escogemos recusión de presentación, el pase de diapositivas incluirá todas las carpetas dentro de la seleccionada.



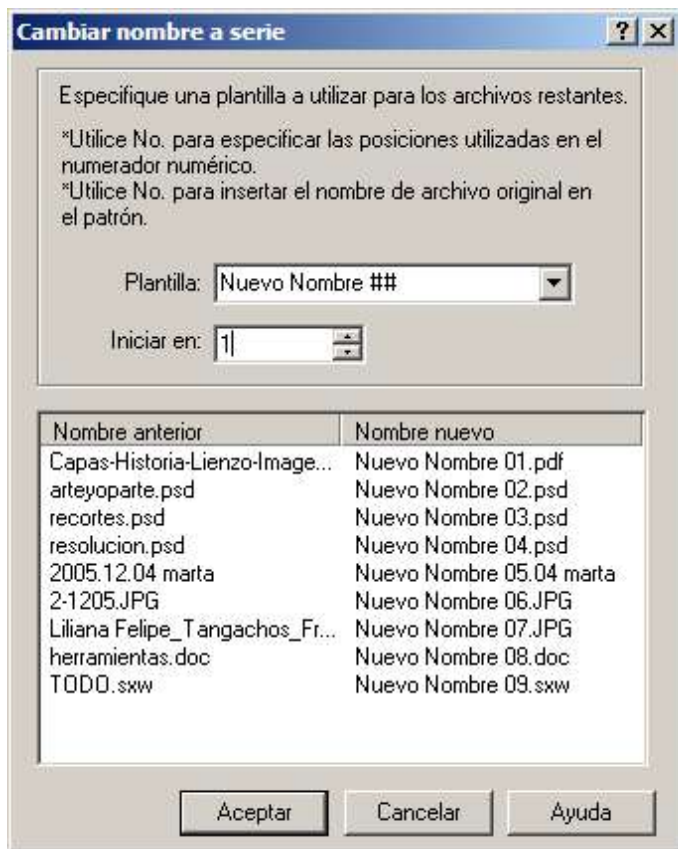
Si tenemos más de una imagen seleccionada y pinchamos en la opción de renombrar nos aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha. Tenemos que indicarle cual va a ser el nombre nuevo y los **números correlativos** mediante el caracter **# (almohadilla)**. De esta manera "Nuevo Nombre ###" nos dará como resultado archivos con los nombres Nuevo Nombre 001, Nuevo Nombre 002, Nuevo Nombre 003...etc.

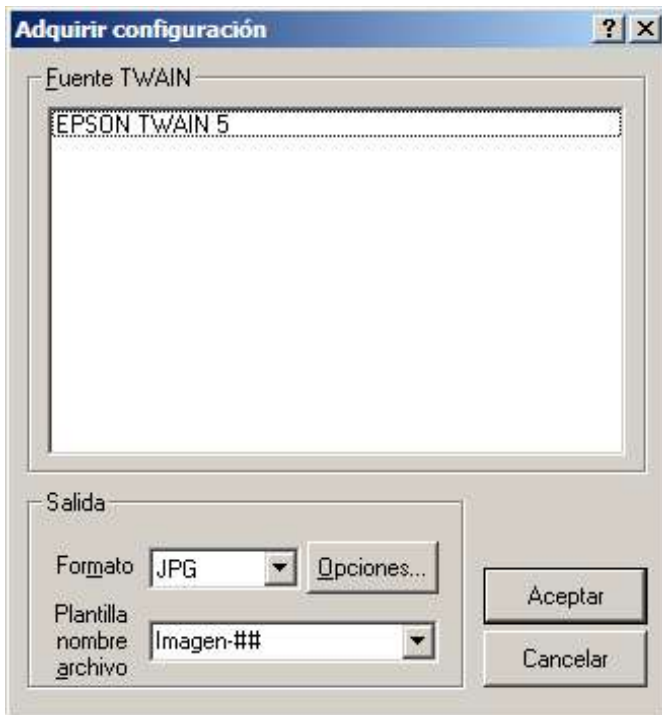
También podemos indicarle que empiece a partir de un número determinado en lugar de empezar por el 1 (Iniciar en...).

Es conveniente asegurarnos de que dejamos siempre un 0 delante del número (para el número 11 por ejemplo, escribir 011) para que al ordenar los archivos por nombre no nos salgan desordenados.

Podemos además utilizar el **nombre antiguo** poniendo el caracter *** (asterisco)**. En este caso al renombrar el archivo donde pongamos el asterisco aparecerá el nombre nuevo.

Otra de las ventajas que ya hemos mencionado es la de poder escanear imágenes en grupo sin tener que parar entre imagen e imagen para asignar a cada archivo un nombre, un formato y guardarlo. Esto no ahorra mucho tiempo y da más coherencia a los nombres de archivo y a los formatos.





Si vamos a **Archivo>Adquirir configuración (Alt+Mayusc+A)** veremos este cuadro de diálogo que nos ofrece distintos **formatos** de archivos en los que escanear (con sus respectivas opciones) y un **nombre** correlativo que se irá asignando a las imágenes a medida que las vayamos escaneando. En el nombre el carácter # corresponde al número (así Imagen## será Imagen01, Imagen02, Imagen 03, ...etc). Además podemos escoger qué programa queremos utilizar para escanear (en este caso el EPSON TWAIN 5)

Otra gran ventaja del AcdSee es el sistema que tiene para comparar archivos cuando copiamos un archivo a una carpeta que ya contiene un archivo con ese nombre. Mientras que Windows simplemente nos ofrece la opción entre sobrescribir o cancelar el proceso, el AcdSee nos permite renombrar el archivo, reemplazarlo, reemplazar todos, saltar ese archivo pero continuar con el proceso o parar el proceso.

Además de esto nos muestra todos los datos del archivo (fecha, tamaño, ruta, dimensiones) y las dos imágenes para saber cual es su contenido e incluso nos permite hacer zoom y navegar por ellas.



Entre los plugins más útiles del AcdSee está el que nos sirve para crear hojas de contacto **(4)**. Con él podemos crear hojas con las miniaturas de todas las fotos que se encuentren en una carpeta determinada. Podemos especificar las dimensiones de la hoja, el número de filas y columnas, las dimensiones de las miniaturas y el color de fondo (o una imagen de fondo). También podemos poner títulos a las miniaturas, a las hojas, y pies de página que contengan el número de hoja o cualquier otro dato. El AcdSee nos previsualiza el aspecto que tendrá nuestra(s) hoja(s) de contactos. Conviene tener en cuenta el tamaño al que vamos a imprimir la hoja de contactos a la hora de especificar el tamaño de la página en píxeles. Con 100 píxeles por centímetro nos bastará (por ejemplo, para una 20cmx30cm necesitaremos 2000x3000px). Antes de dar a aceptar tendremos que escoger el tipo de archivo y la carpeta donde queremos que se guarden las hojas de contacto.

