

ISAT Photoshop Specialist
Programa de Certificación de Colegios del Perú (PCCP)

Dirección General: Alberto Pool Romero
Dirección Académica: Rocio del Pilar Mamani Pacheco
Autor: Víctor Delgado Chicchón
Rocio del Pilar Mamani Pacheco
Corrector de Estilos: Alejandra Estela Silva Mendoza

Derechos Reservados de Autor ©
Orden de San Agustín Provincia Nuestra Señora de Gracia Del Perú

Derechos Reservados del Editor
Orden de San Agustín Provincia Nuestra Señora de Gracia Del Perú

2da Edición – Enero 2020
Tiraje: 1000 Ejemplares

Editado por:
Orden de San Agustín Provincia Nuestra Señora de Gracia Del Perú
Domicilio: Av. Pablo Carruirry nro. 128 (alt.cdra. 9 Av. Javier Prado Este) Lima - Lima
- San Isidro.

Impreso en Perú:

Impreso en:
Tarea Asociación Gráfica Educativa
Pasaje María Auxiliadora 156, Breña - Lima
Publicado en Enero 2020

Ley N°26905 / D.S. N° 017-98-ED
ISBN: 978-612-47158-2-2

Hecho el depósito legal en LA BIBLIOTECA NACIONAL DEL PERÚ N° 2016-03497
Prohibida su reproducción total o parcial. Derechos Reservados de Autor D. Leg. N° 822

BIENVENIDO AL PROGRAMA DE CERTIFICACIONES DEL COLEGIOS DEL PERÚ (PCCP)

El instituto Superior Tecnológico Privado San Agustín ISAT, te da la bienvenida al Programa de Certificaciones de Colegios del Perú (PCCP), desde ahora formas parte de la familia agustiniana, por ello te informamos que tu prestigioso colegio se ha integrado a un convenio el cual te permitirá aprender el curso de informática de manera exitosa.

ISAT tiene más de 20 años de experiencia en la enseñanza de informática en el Perú, es un centro examinador de Microsoft y Adobe, por ello ha creado este programa PCCP con la finalidad de apoyarte a elevar tu nivel académico en el curso de Informática y poder Certificarte Internacionalmente. De la mano con tu docente trabajaremos mucho este año en tu entrenamiento y verás cómo aprender informática te guiará de manera exitosa a lograr tus objetivos.

Este libro forma parte del programa PCCP y ha sido creado para ser aplicado con una metodología de enseñanza exclusiva de ISAT, con la cual hemos logrado capacitar a varios campeones nacionales de informática y hoy lo tienes en tus manos para que también lo puedas lograr.

Visítanos en www.ist.edu.pe/pccp y conoce un poco más del programa, así como de todos los beneficios que tienes como estudiante.

Sabemos que estás preparado, y estaremos siempre atentos a tus avances. ¡Bienvenido!

Atentamente.

DIRECCIÓN ACADÉMICA ISAT



INSTITUTO ISAT
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN
MATERIAL DE EXCELENZA

SECCIÓN

1

ADOBE PHOTOSHOP

ASIGNATURA

Nombre del estudiante

Nombre del docente

Nombre del Centro Educativo

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN
INSTITUTO ISAT
MATERIAL DE ENSEÑANZA



INSTITUTO ISAT
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN
MATERIAL DE EXCELENCIA

ÍNDICE

MÓDULO 1

Introducción y requisitos de proyectos.....	02
Normativas Copyright.....	04
Responsabilidades relativas a la gestión de proyectos.....	05
Planes de diseño.....	06
Actividades.....	07

MÓDULO 2

Terminología con imágenes digitales.....	08
Principios básicos de diseño.....	11
Decisiones para difundir un proyecto.....	13
Conocimiento de tipografía.....	13
Conocimiento de color.....	16
Conocimiento de resolución de imágenes.....	21
Actividades.....	23

MÓDULO 3

Interfaz de usuario de Photoshop.....	28
Panel de herramientas.....	29
Trabajar con lienzo.....	31
Administrar capas.....	40
Objetos inteligentes.....	54
Trazados y formas vectoriales.....	68
Máscaras.....	76
Estilos y filtros.....	98
Proyecto 1.....	101

MÓDULO 4

Creación de un nuevo proyecto.....	102
Gestionar y manipular selecciones.....	105
Retoque básico de imágenes.....	106
Curvas.....	108
Mezcla de colores.....	110
Transformar imágenes.....	118
Crear y administrar capas y máscaras.....	122
Aplicación de filtros inteligentes.....	124
Calidad fotográfica.....	130
Reglas, guías y cuadrículas.....	138
Proyecto 2.....	147

MÓDULO 5

Imágenes para exportación web, impresión y video.....	149
Imágenes digitales.....	150
Formatos de archivo.....	154
Actividades.....	158

CONOCIENDO ADOBE PHOTOSHOP

MÓDULO 1

Adobe Photoshop ha llegado a convertirse en la herramienta principal para el tratamiento digital de la imagen más potente de hoy en día.

Photoshop fue creado por Adobe System, y su principal orientación es tratar y manipular imágenes digitales provenientes de cualquier medio digital para retocarlas, transformarlas y editarlas utilizando diversas funciones.



1 Definición de los requisitos de los proyectos

Este proceso creativo se compone de distintos procedimientos estratégicos para planificar y desarrollar el proyecto y llegar al producto visual final, permitiendo de esta forma comunicar con el cliente, que a su vez podrá comunicar con su público. En primer lugar, es imprescindible conocer al cliente, al mercado y a la competencia para delimitar los requerimientos y valorar la situación actual. Todas las instrucciones y los requisitos del cliente se recopilarán en un informe de registro para asegurarse de que no falta ninguna información.

Más allá de sus conocimientos sobre diseño gráfico, el diseñador tiene que contar con una serie de herramientas que le permitan entablar relaciones comerciales con su cliente. No se trata de tener un contacto con él de forma intuitiva sino de conocer y dominar una serie de procedimientos que ayudarán a mantener una comunicación exitosa y a tener una base sólida antes de empezar el propio trabajo de diseño.

Los requisitos se establecen como un proceso creativo, se compone de distintos procedimientos estratégicos para planificar y desarrollar el proyecto y llegar al producto visual final, permitiendo de esta forma comunicar con el cliente, que a su vez podrá comunicar con su público.

Es importante, antes de empezar el proyecto, el conocimiento del cliente y del producto o servicio que desea, pero también ser consciente de las herramientas propias y las fuentes de información.

ACTIVIDAD 1

Su empresa de diseño gráfico está preparando un folleto para una compañía local de servicios de envío. El cliente ha proporcionado cinco fotos. Tres en formato digital y dos en formato impreso de 4x6 pulgadas. Usted debe preparar las fotos para el folleto y para otros materiales impresos.

Al diseñar un folleto para el cliente ¿cuál debería ser la primera pregunta que le haga a fin de guiar el diseño?

A. ¿A quién está dirigido este folleto? ¿Cuál es su audiencia?

B. ¿Cuales son los colores favoritos del presidente de la compañía?

C. ¿Qué resolución y formato de archivo prefiere el cliente?

D. ¿Se adaptará este folleto para su uso en otros idiomas?

ACTIVIDAD 2

Su empresa de diseño gráfico está preparando un Web Site para un Club de servicios. ¿Cuáles son dos datos que deben recopilarse antes de comenzar cualquier trabajo de diseño a fin de tomar buenas decisiones en el diseño de multimedia para el club? (Seleccione dos).

A. Un informe sobre las características demográficas de los miembros del club.

B. Un plan de distribución de los nuevos materiales de promoción.

C. Una lista de razones por las cuales el club está creando nuevos materiales de promoción.

D. Un plan para anunciar y promocionar el sitio web final.

2 Conocer la normativa estándar de copyright correspondiente a las imágenes y su uso.

¿Qué es el Copyright?

El derecho de autor es un conjunto de normas jurídicas que garantizan la propiedad intelectual tanto patrimonial como moral, que la legislación otorga al creador de una obra de cualquier tipo (sobre la misma o parte de ella), esté ya publicada o aún permanezca como inédita.

Esta legislación, también conocida con el término anglosajón Copyright (traducido literalmente como "derechos de copia", aunque no son exactamente lo mismo), es relativamente moderna en Occidente, no iniciándose legalmente hasta el siglo XVIII.

A nivel gráfico se reconoce al Copyright © por el uso de un símbolo regulado según el artículo 146 del Real Decreto Legislativo 1/1996.

Símbolos Copyright



De esta definición y de la combinación anterior de medios de difusión y legalidad vamos a encontrar, en lo que se refiere a derechos de autor de una imagen en Internet, tres casos principales:

De esta definición y de la combinación anterior de medios de difusión y legalidad vamos a encontrar, en lo que se refiere a derechos de autor de una imagen en Internet, tres casos principales:

1. Vigencia de los mismos: Es importante señalar que para generar los derechos de autor no se exige ninguna inscripción en un registro, sino que nacen con la creación de la obra en sí. Se debe recordar también que, aunque existen armonizaciones o convenios internacionales, las leyes de cada país pueden diferir en algunos puntos en especial respecto al plazo de protección tras el cual los derechos de autor expiran.

2. Dominio público: Se trata de la situación en la que quedan las creaciones cuando termina el periodo de protección que les otorgan los derechos de autor. A partir de ese momento pueden ser utilizadas sin permiso y sin generar contraprestación para el creador original o sus herederos. Se puede por tanto copiarlas, distribuir las, adaptarlas, etc., pero sin olvidar que al hacerlo se pueden crear nuevas imágenes o una obra derivada que sí estará protegida. Se representa con un símbolo de Copyright tachado.

3. Creative Commons: Estas licencias se publicaron en 2002 por Creative Commons, una corporación sin ánimo de lucro fundada en 2001 en los Estados Unidos. En la sección española de su blog puedes encontrar las respuestas a las preguntas más frecuentes sobre licencias "CC".

En esta infografía se puede ver el gran impacto que estas opciones de licencias han alcanzado en apenas poco más de una década de uso.

ACTIVIDAD 1

Al buscar las imágenes para el folleto, usted encuentra algunas buenas fotos que antes estaban protegidas con derechos de autor pero ya no lo están. ¿Qué enunciado, describe una obra que ya no está protegida bajo la ley de derecho de autor?

A. Obra inédita.

B. De dominio público.

C. Uso justo.

D. Licencia de Creative Commons.

3 Conocer las tareas y responsabilidades relativas a la gestión de proyectos.

Esta es la etapa en la que se desarrollan los proyectos y programas de diseño. El objetivo en esta parte es explicar el modo en que una estrategia se materializa y se hace tangible mediante el empleo del diseño. En esta fase, la gestión determina el modo en que el diseño puede influir sobre la manera en que se expresa y se percibe tanto la empresa como su marca.

Como Gestor de Proyectos tenemos la responsabilidad total sobre el mismo en lo que respecta a plazos, alcance, costes y calidad. Nuestro trabajo es dividir dicha responsabilidad en partes totalmente claras y hacernos cargo de que los responsables que definimos entienden y aceptan dicha responsabilidad.



El boceto es el primer elemento concreto de un proyecto. Puede ser un dibujo sencillo, unos datos generales, un esquema, unas palabras o símbolos que alguien plasma en un soporte con la intención de tener una guía de actuación. Como regla general, para hacer un boceto se utiliza un folio y un lápiz.

El Boceto suele ser un apunte rápido de un dibujo, idea o esquema que se desarrollará en el futuro de forma más compleja. También se usa para apoyar una explicación rápida de un concepto o situación.

Un Bosquejo es el primer trazo de cualquier idea, concepto o plan. En sentido general: bosquejar se adjudica desde el plano mental.

ACTIVIDAD 1

Uno de los primeros pasos al diseñar una nueva imagen para la portada de un libro consiste en establecer un diseño y un esquema de colores generales? ¿Cómo se puede presentar esto al cliente a fin de obtener su aprobación? (Seleccione dos).

A. Boceto preliminar.

B. Prueba de imprenta.

C. Esbozo en borrador.

D. Presupuesto y calendario.

ACTIVIDAD 2

Al iniciar un nuevo proyecto para un cliente, ¿qué opción se debe presentar al cliente que especifica todos los detalles del proyecto?

A. Documento del alcance del proyecto.

B. Bocetos interactivos.

C. Conversación telefónica.

D. Contrato jurídicamente verificado y certificado.

4 Hablar con otras personas (como compañeros y clientes) sobre planes de diseño..

La relación entre el cliente y el diseñador es el fundamento de un proyecto de diseño y la conexión necesaria a su existencia. Es imprescindible transmitir una sensación de confianza, basada en la comunicación, la atención y el compromiso: un cliente consciente de las posibilidades y de los límites de un proyecto estará más capacitado a la hora de tomar decisiones y de valorar el producto.

De la misma forma, una buena comunicación de parte del cliente ayudará al diseñador a entender sus exigencias y sus necesidades. Cualquier diseñador puede crear un producto visual. Ni la calidad ni la creatividad son un problema. Lo que hace la diferencia es el trato con el cliente. No se trata solamente de escucharlo e interesarse por su proyecto, sino también de lograr entenderse con él. Para ello, es necesario utilizar un lenguaje adecuado, a su alcance.

El proceso de diseño gráfico consta de una serie de pasos que el diseñador gráfico profesional lleva adelante para crear el mejor producto posible para su cliente.

Un buen proceso de diseño gráfico está estructurado en torno a asegurarle al cliente la solución de más alta calidad y un servicio apropiado a su negocio o a sus necesidades.

Hay cuatro pasos clave que componen el proceso de diseño gráfico:

1. **Planificar/Briefing** (La etapa de la planificación del trabajo a realizar es la más importante de todas).
2. **Diseño** (desarrollará los primeros conceptos, ensayos o borradores y realizará diseños preliminares y elegirá las opciones más adecuadas para el desarrollo posterior).
3. **Artwork** (prepara los archivos del producto final y los presenta.)
4. **Producción** (El diseñador envía el producto final a una imprenta gráfica.)



ACTIVIDAD 1

Se trata de un nuevo cliente de la empresa con quien no ha tenido mucho contacto. ¿Cuál sería la mejor manera de comenzar a determinar los estilos que podrían utilizarse al preparar anuncios para ese cliente en particular?

A. Para crear ideas originales, evitar las influencias externas y solamente dejar que el diseño de los anuncios evolucione a medida que trabaje en ello.

B. Conversar con el cliente en cuanto a las expectativas específicas que tiene respecto al diseño de los anuncios.

C. Dado que los diseños están dirigidos a adolescentes, deberían verse como si los hubiera hecho un adolescente.

D. Consultar los sitios Web de la competencia para ver los diseños de publicidad que se utilizan en el sector a fin de imitarlos.

ACTIVIDAD 2

En la reunión inicial, el jefe pide que se agreguen ciertos “efectos especiales” a las fotos al convertirlas al nuevo formato. ¿Cuál sería la mejor respuesta a su solicitud?

A. Será un placer no solo eso, sino que me pregunto si no se verán mejor con un borde elaborado alrededor. ¿Qué piensa?

B. Será un placer. Recuerde que por cada efecto especial habrá que agregar al calendario al menos 20 minutos por cada foto a fin considerar el procesamiento adicional. ¿Le parece bien?

C. “Dado que el plan fue bastante preciso, creo que sería un error cambiarlo ahora. Prefería seguir el plan original”

D. ¿A qué efectos especiales se refiere? ¿De qué forma cree que mejorarían las fotos? Una vez que sepa de lo que tiene en mente, puedo darle una mejor idea del tiempo adicional que tomará.



COMPRESIÓN DE IMÁGENES DIGITALES

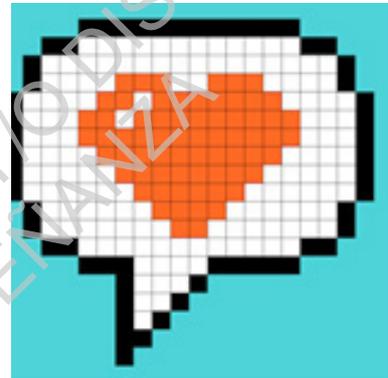
MÓDULO 2

1 Comprender la terminología clave relacionada con imágenes digitales.

Término respecto a imágenes con la definición correspondiente:

Pixeles

Puntos individuales que en conjunto forman una imagen digital en una pantalla o en un monitor.



Resolución

Imágenes digitales formadas por puntos individuales en una cuadrícula.



Gráfico de vectores

Imágenes digitales formadas por líneas curvas y formas dibujadas de forma matemática.



Gráfico de mapa de bits

Medida del tamaño de una imagen digital en función de la cantidad de puntos que hay en la cuadrícula de la imagen.



BIT

Son dígitos binarios asignados a cada píxel, para darle una tonalidad específica a una imagen, estos son almacenados por una computadora y son comprimidos, enseguida interpreta y lee el código binario para la visualización de la imagen.

DPI

Los puntos por pulgada (ppp) del inglés dots per inch (dpi) es una unidad de medida para resoluciones de impresión, concretamente, el número de puntos individuales de tinta que una impresora o tóner puede producir en un espacio lineal de una pulgada, a mayor cantidad de DPI mejor será la resolución de la imagen.



	IMÁGENES	
	para IMPRESIÓN	para PANTALLA
Resolución (cantidad de píxeles que posee una imagen)	300 dpi (o ppp [puntos por pulgada])	72 dpi
Tamaño de imagen (alto y ancho de la imagen)	Mínimo: tamaño real	Tamaño real
Tipo de archivo	TIFF – RAW PSD – AI – EPS	JPG – PNG – GIF
Modelo de color	CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black)	RGB (Red, Green, Blue)

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
MATERIAL DE ENSEÑANZA

2 Demostrar conocimiento de los principios básicos de diseño y las mejores prácticas empleadas en la industria del diseño visual.

10

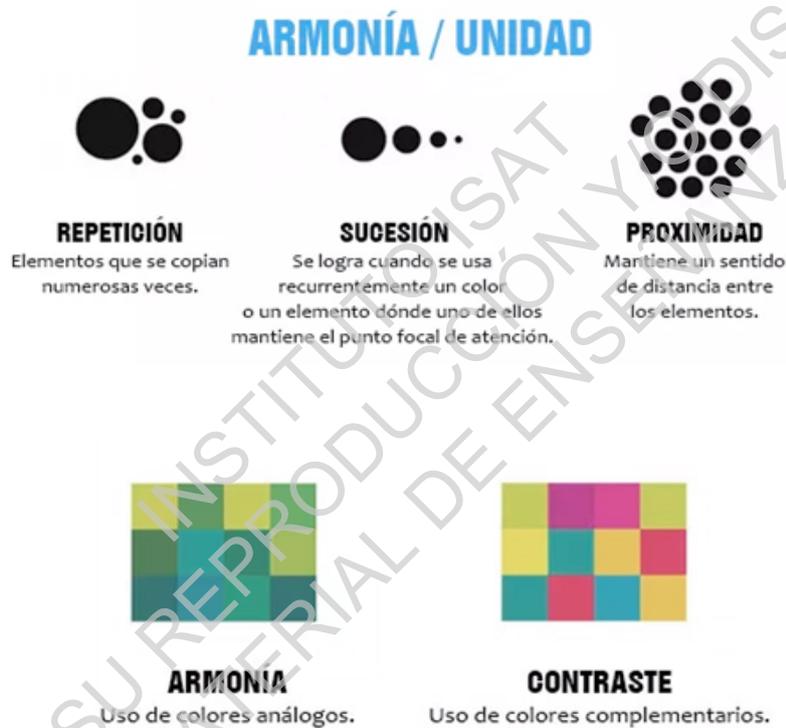
11

PRINCIPIOS BÁSICOS DE DISEÑO

Unidad y armonía

Un buen diseño está conformado por un conjunto de elementos organizados y relacionados entre sí, pero que juntos representan a un todo. La unidad significa coherencia, una consistencia de tamaños y de formas y una armonía de color, asegurando un sentido de orden y por lo tanto de mejor apreciación.

Todos los elementos de la imagen tienen una conexión visual el uno con el otro.

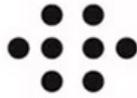


Balance

El balance es similar al equilibrio o compensación entre dos elementos. Por ejemplo: Componer un elemento a la izquierda y compensarlo con un elemento más grande o más pequeño a la derecha. Creando una relación de fuerza entre ambos, bien para compensar o bien para todo lo contrario, descompensar la composición.

Ecuilibración de la distribución visual de los elementos dentro de la composición de una imagen. Dos tipos son: Simetría y Asimetría.

BALANCE / EQUILIBRIO



SIMÉTRICO

Elementos colocados simétricamente a ambos lados de los ejes.



ASIMÉTRICO

Los elementos no mantienen la misma forma pero sí el equilibrio visual.

Énfasis y jerarquía

El punto focal es el área que se ofrece como el centro de interés y por lo tanto lo que atrae al ojo a primera vista. El énfasis en un diseño puede conseguirse con el uso eficaz de la línea, de la forma, del color, de la tonalidad y de la textura, etc. En muchos casos el seguir la regla de los tercios es de mucha ayuda. Prominencia visual de algunos elementos de la imagen en relación con otros a fin de mostrar orden y organización.

ÉNFASIS / PUNTO DE ENFOQUE



DESTACAR

Imper la jerarquía visual



COLOR

El uso del color puede hacer



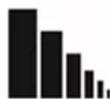
TAMAÑO

Utilizar elementos de diferere

Proximidad

Las relaciones del tamaño en un diseño son definidas por la proporción y la escala. La proporción se refiere a cómo los elementos dentro de un objeto se relacionan con el objeto en su totalidad. Distancia física entre los elementos visuales de una imagen la cual ayuda a presentar la relación que existe entre ellos.

PROPORCIÓN / ESCALA



TAMAÑO

ntos de diferente
ño relacionados



PROPORCIÓN

Elementos relacionados unos
con otros en una proporción



DIVISIÓN

Elementos divididos e
diferentes tamaños crea

DECISIONES PARA DEFINIR UN PROYECTO

Es necesario tomar algunas decisiones en cuanto a ciertos aspectos de comenzar la producción del catálogo basado en Internet y cada una de esas decisiones tienen un nombre.

Fechas límite

El diseñador gráfico, junto con el cliente, establecerá los tiempos de entrega y el presupuesto del proyecto. Siempre hay que contar un margen de flexibilidad, tanto para el presupuesto como para la fecha de entrega del producto final. Establece el tiempo asignado al Proyecto.

Asignación de recursos

Con la llegada y el desarrollo de nuevas tecnologías se han multiplicado las herramientas que facilitan el trabajo del diseñador gráfico y aceleran el proceso de creación. Dependiendo el proyecto de trabajo, será imprescindible una serie de recursos tecnológicos: una computadora con memoria amplia, sus programas y software o un acceso a Internet. Hay que contar con los recursos humanos adecuados para asumir todas las responsabilidades del proyecto.

En conclusión es la asignación de Hardware, software y contenido al personal apropiado.

Tareas

En gestión de proyectos una tarea es una actividad que debe ser completada dentro de un período de tiempo definido. Una asignación o encargo es una tarea bajo la responsabilidad de un encargado, la cual tiene una fecha definida de inicio y finalización. Ejemplo, se debe tomar algunas decisiones en cuanto a ciertos aspectos de comenzar la producción del catálogo basado en Internet, se debe considerar qué se necesita hacer para adaptar el tamaño de archivo de las fotos.

Ámbito del proyecto

Consiste en un conjunto de actividades a realizar de manera articulada entre sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas, dentro de los límites de un presupuesto y de un periodo de tiempo dados. Ejemplo, se debe tomar algunas decisiones en cuanto a ciertos aspectos de comenzar la producción del catálogo basado en Internet, entonces se debe tener la cantidad exacta de fotos y como se clasifican.

3 Demostrar conocimiento de la tipografía y su uso en el diseño visual

Tipografía

Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital.



Una definición correcta con el término correspondiente con respecto a las opciones de tipografía y de carácter de Photoshop.

Puede descargar gratuitamente Fuentes de Letras en la siguiente dirección:
www.dafont.com



4 Términos correspondientes con respecto a las opciones de tipografía y de carácter de Photoshop

Kerning

Cantidad de espacio entre dos caracteres particulares a fin de que se vean de forma más natural al juntarlos.



Tracking

Cantidad de espacio entre todos los caracteres en un bloque seleccionado de texto. En ocasiones se denomina espaciado entre caracteres.



Línea de base

Línea imaginaria sobre la cual reposan la mayoría de las letras. Está por debajo de la altura de la x y por encima de la línea descendente.



Punto

Medida común de la tipografía que equivale a 1/72 de pulgada lo cual se mide desde el ascendente más alto hasta el descendente más bajo de la fuente.

ACTIVIDAD 1

El diseño visual de la tipografía ayuda a comunicar el propósito de un anuncio. Partiendo de esa premisa, señale los dos enunciados que sean verdaderos en cuanto a la función de la tipografía en el diseño visual:

- A. El texto siempre debe separarse de los demás elementos de diseño, tales como líneas, formas y texturas.
- B. El nombre de la tienda de estar en MAYÚSCULAS SOSTENIDA o en Negrita a fin de aumentar su visibilidad.
- C. Es importante seleccionar tipos de letra que ayuden a ilustrar el estilo y el matiz de la tienda y de la mercancía que se estén anunciando.
- D. Es importante seleccionar tipos de letra que ayuden a ilustrar el estilo y el matiz de la tienda y de la mercancía que se estén anunciando.

ACTIVIDAD 2

Su empresa de publicidad ha contratado a un fotógrafo a fin de que tome fotos para los anuncios. Las fotos se tomaron en un lugar público y muestra a la modelo con la ropa que se está publicitando con otras personas. Además del acuerdo de trabajo bajo contrato con el fotógrafo, ¿qué otros permisos específicos deberían obtener antes de utilizar las fotos en anuncios web?

A. Un descargo de derechos de “uso derivado” para uso en Internet por parte el fotógrafo.

B. Un descargo de derechos de “un solo uso” para uso general por parte del fotógrafo.

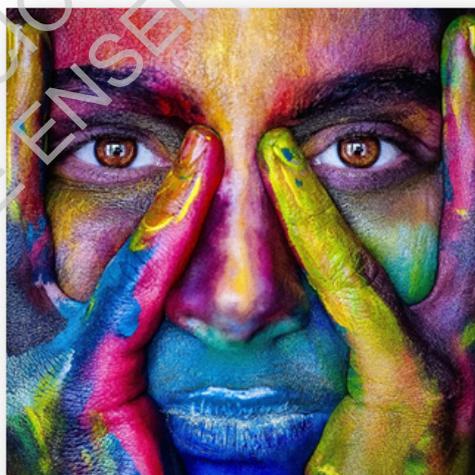
C. Copias de las “autorizaciones de modelo” de todas las personas que aparecen en las fotos y que se puedan identificar.

D. Una Copia de la “autorización de modelo” de la modelo con la ropa que está publicitando.

5 Demostrar conocimiento del color y su uso en imágenes digitales.

El color es una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos, independiente de la materia colorante de la misma.

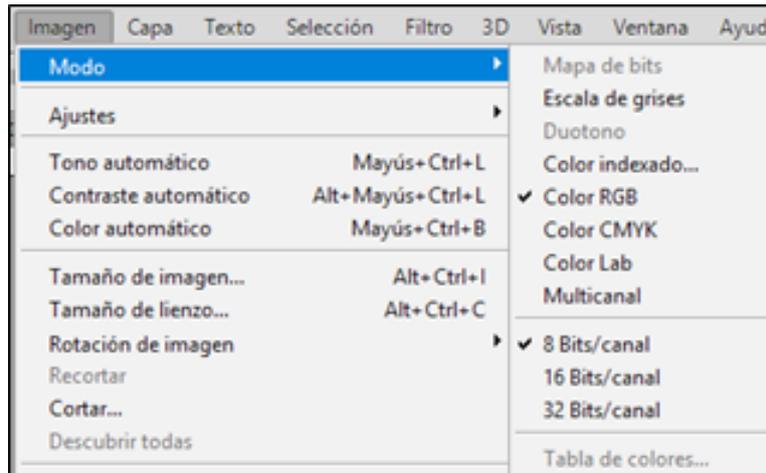
El mundo que nos rodea se nos muestra en color. Las cosas que vemos no sólo se diferencian entre sí por su forma, y tamaño, sino también por su colorido. Cada vez que observamos la naturaleza o un paisaje urbano podemos apreciar la cantidad de colores que están a nuestro alrededor gracias a la luz que incide sobre los objetos.



En Photoshop trabaja con los siguientes modos de color.

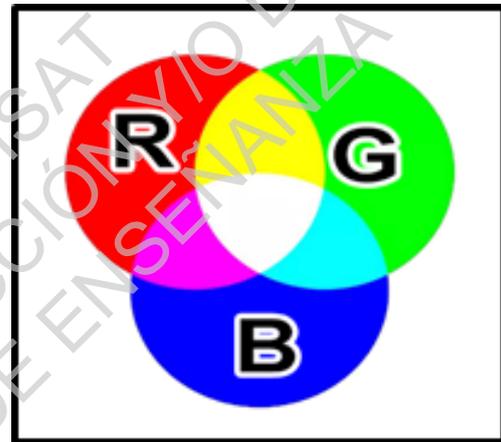
El modo de color determina la forma en que un programa de retoque, por ejemplo, pintará los píxeles que componen una determinada imagen.

Abre una imagen cualquiera en Photoshop y dirígete a Imagen / Modo, podrás ver el modo de color y también la profundidad de bits, que determina el número máximo de colores a representar en cada píxel.



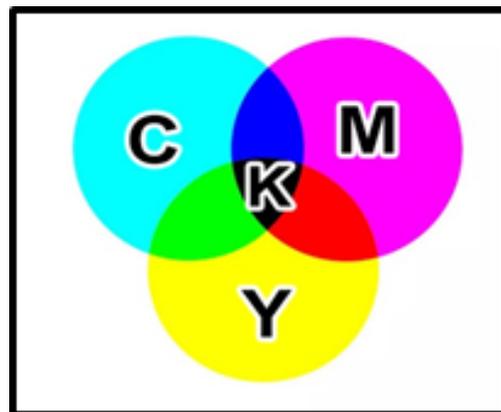
Modo de color RGB

Significa la mezcla de los tres colores primarios que son el rojo el verde y azul (colores que no se pueden obtener mediante la mezcla de ningún otro) y así realizar una reproducción infinita de colores perceptibles por el ojo humano, mediante un sistema de color llamado aditivo. Usado en los dispositivos que forman sus imágenes mediante rayos luminosos (televisores, computadoras, cámaras de video etc.). La mezcla de estos 3 colores en partes iguales reproduce el color blanco.



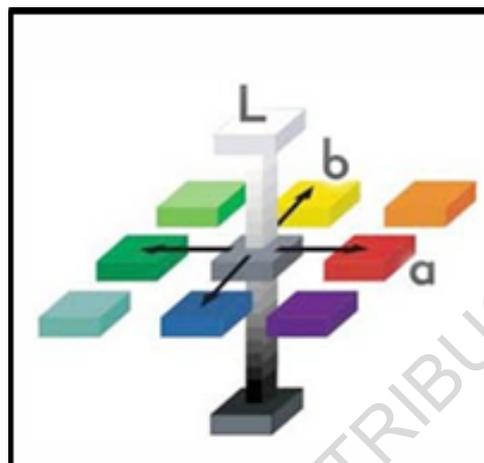
Modo de color CMYK

Se basa en la mezcla de los colores cian, el magenta, el amarillo y el negro (K de black), para la creación de otros colores. Se le denomina sustractivo ya que se crea mediante la absorción de la luz de los objetos. Esta absorción de luz hace que los colores sean menos brillantes y hacen que a la hora de imprimir en offset el color que veíamos en la pantalla del computador pase de ser un color brillante a uno color más opaco. Mezclado los colores magenta, amarillo y cian se crea el color negro.



Modo de color Lab

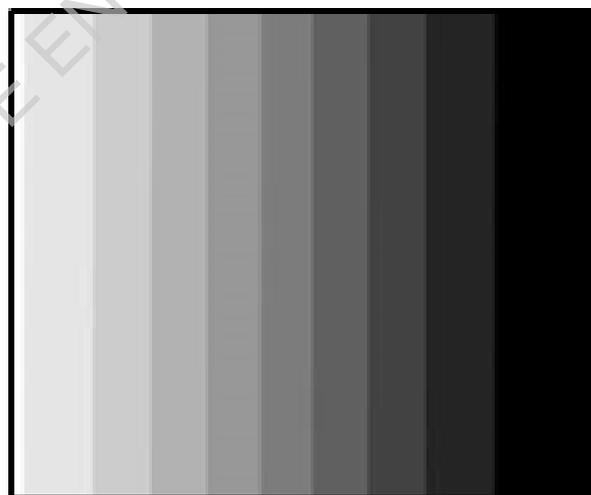
Se basa en la percepción humana del color. Los valores numéricos de Lab describen todos los colores que ve una persona con una capacidad de visión normal. Como Lab describe la apariencia del color en lugar de la cantidad de colorante necesaria para que un dispositivo (como un monitor, una impresora de escritorio o una cámara digital) produzca el color, Lab se considera un modelo de color independiente de dispositivo. Los sistemas de gestión de color utilizan Lab como referencia de color para transformar un color de forma predecible de un espacio de color a otro.



Las imágenes Lab se pueden guardar en distintos formatos: Photoshop, EPS de Photoshop, Formato de documento grande (PSB), PDF de Photoshop, RAW de Photoshop, TIFF, DCS 1.0 de Photoshop o DCS 2.0 de Photoshop. Las imágenes Lab de 48 bits (16 bits por canal) se pueden guardar en estos formatos: Photoshop, Formato de documento grande (PSB), PDF de Photoshop, RAW de Photoshop y TIFF.

Modo de escala de grises

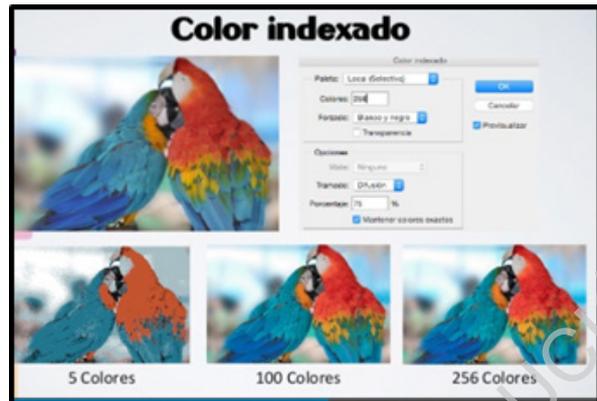
El modo Escala de grises utiliza distintos tonos de gris en una imagen. En imágenes de 8 bits puede haber hasta 256 tonos de gris. Cada píxel de una imagen en escala de grises tiene un valor de brillo comprendido entre 0 (negro) y 255 (blanco). En imágenes de 16 y 32 bits, el número de tonos de una imagen es mucho mayor que en las imágenes de 8 bits. Los valores de la escala de grises también se pueden medir como porcentajes de cobertura de la tinta negra (0% es igual a blanco, 100% a negro). Normalmente, las imágenes generadas con escáneres en blanco y negro o escala de grises se visualizan en modo Escala de grises.



Modo de color Indexeado

El modo Color indexado produce archivos de imágenes de 8 bits con un máximo de 256 colores. Al convertir a color indexado, Photoshop crea una tabla de colores de consulta (CLUT) que almacena y genera el índice de los colores de la imagen. Si un color de la imagen original no aparece en la tabla, el programa selecciona el más parecido o emplea el tramado para simular el color utilizando los colores disponibles.

Dado que la paleta de colores es limitada, el modo Color indexado puede reducir tamaño del archivo manteniendo la calidad visual necesaria para presentaciones multimedia, páginas Web y usos similares. En este modo está disponible la edición limitada.



ACTIVIDAD 1

Usted debe aplicar ciertos efectos especiales a la imagen del edificio de la escuela que el director le envió. Al editar la foto, ¿qué modo de color debería utilizar la mayor cantidad de funciones de Photoshop?

A. RGB

B. Color Indexeado

C. Lab

D. CMYK

ACTIVIDAD 2

Por lo general las imágenes que se van a utilizar en la portada de un libro se crean originalmente en Photoshop y luego se exportan a Illustrator o a Indesign en la etapa de producción final de la impresión. Señale los dos pasos que deben efectuarse en Photoshop, antes de exportar (seleccione dos).

A. Cambiar el modo de colores de la imagen a CMYK.

B. Agregar el texto a la imagen de la portada.

C. Acoplar las capas y guardar en formato TIFF (.tif) o JPEG (.jpg).

D. Modificar el diseño con la corrección electrónica de pruebas.

ACTIVIDAD 2

Como primer paso para adaptar la foto de la escuela, usted desea cambiarla a blanco y negro ¿Cuál es la manera más rápida de convertir una imagen a color a una en blanco y negro?

A. Cambiar el Modo de la imagen de RGB a Escala de grises.

B. UAbrir el menú /Ajustes / Tono Saturación y reducir la saturación a 0.

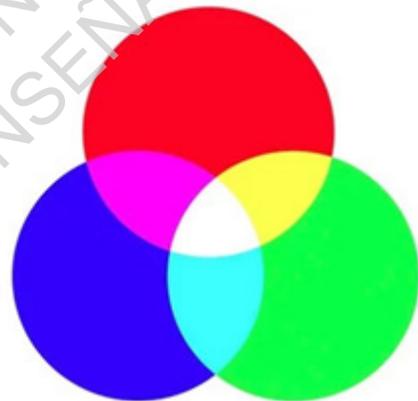
C. En una capa de ajuste de niveles, cambiar el nivel de salida superior (de la derecha) a 127 o menos.

D. Crear una capa de ajuste mediante la opción de menú blanco y negro.

¡La foografía de producto en la web no sería la misma sin el espacio de color sRGB!

Modo sRGB

sRGB es el espacio de color que por defecto se utiliza en imágenes. La gran mayoría de aplicaciones, dispositivos, impresoras y navegadores de Internet prefieren sRGB y están acostumbrados a trabajar con él para lidiar con imágenes. Además, en temas de optimizar procesos de edición, sRGB lo hace más fácil.



Esta es una representación básica del espacio de la escala de color sRGB, mostrando como los colores se mezclan entre sí para formar nuevos.

¿Por qué es mejor sRGB que RGB para la web?

Desde los comienzos del comercio electrónico las imágenes son importantes. Las versiones de navegadores de la actualidad están sincronizadas con el espacio de color sRGB, así que si lo utilizas tienes garantizado que tus imágenes aparecerán de manera consistente en todos los tipos de dispositivos.

Mira las diferencias en las imágenes a continuación:



sRGB



Adobe RGB 1998

ACTIVIDAD 4

Señale dos de las mejores prácticas en la preparación de imágenes para utilizarlas en Internet (seleccione dos).

A. Cambiar todas las imágenes a fin de utilizar el perfil de color sRGB como estándar al guardar las imágenes que se utilizarán en Internet?

B. Al guardar, incrustar el perfil de color de cada imagen a fin de garantizar la coherencia entre los distintos navegadores?

C. A fin de optimizar las imágenes para su uso en Internet, utilizar el comando Archivo / Exportar/ Guardar para web y dispositivos.

D. Guardar las imágenes de modo que se retengan los metadatos (tales como hora y fecha en que se tomaron y cámara utilizada) mediante los comandos archivo / Guardar o Archivo / Guardar como

6 Demostrar conocimiento de resolución de imagen, tamaño de imagen y formato de archivo de imagen para web, video e impresión.

Resolución y tamaño de Imagen

Las imágenes son parte fundamental de cualquier sitio web. Pero cuando se trabaja con ellas debe tenerse en cuenta el equilibrio necesario entre su calidad y el tamaño de descarga de las mismas. Un sitio web con imágenes de alta calidad consumirá mucho ancho de banda y será lento a la hora de renderizarse en los navegadores, lo que puede penalizar el comportamiento: los usuarios abandonarán el sitio web si tarda mucho en mostrarse.

Los formatos de imagen utilizados en la web

Por lo tanto, es necesario conocer los distintos formatos de imágenes que pueden utilizarse en una web y saber en qué ocasiones elegir uno u otro. Los formatos más utilizados actualmente son tres: JPG o JPEG, GIF y PNG. Los tres son formatos de imagen de mapa de bits, es decir, que representan una imagen mediante la codificación de los valores del color y de la transparencia de cada píxel en contraposición a los formatos vectoriales (como SVG) que almacenan líneas, puntos y polígonos para crear la imagen.



Formatos de Imagen

RAW (.raw)

El formato RAW es un archivo de imagen con compresión sin pérdidas que contiene todos los datos de la fotografía tal y como ha sido captada por el sensor de la cámara. ¿Esto qué significa? Pues que en este archivo se recoge toda la información de la toma sin que se pierda nada, con lo cual a la hora de revelar la fotografía siempre vamos a contar con muchísima más flexibilidad y calidad que la que nos ofrece el formato JPG.

JPEG (.jpg)

Sirve para comprimir imágenes web a un tamaño de archivo pequeño sin perder mucha calidad.

Photoshop (.psd)

Es el formato nativo de Adobe Photoshop y tiene soporte para capas.

TIFF (.tif)

Se utiliza en imágenes impresas profesionales para guardarlas en un formato sin comprimir y sin pérdida a altas resoluciones.

Bitmap (.bmp)

Sirve tanto para web como para impresiones debido a que permite guardar imágenes de alta calidad de forma comprimida o sin comprimir.

SVG (.svg)

Sirve para guardar imágenes de mapa de bits (rasterizados) con gran cantidad de detalles de degradado de un formato de alto nivel de compresión.

H.264 (MPEG-4 o MP4)

Sirve para publicar video interpretado, lo cual incluye ajustes preestablecidos para HDTV, y se puede optimizar para las conversaciones a Web.

PNG.

Las imágenes en PNG (Portable Network Graphics), ofrecen múltiples características atractivas, como una amplia gama de profundidades de color, soporte para sofisticadas transparencias de la imagen, mayor entrelazado y las correcciones automáticas para monitores gamma.

ACTIVIDAD 1

Al solicitar fotos digitales de un fotógrafo profesional ¿Qué formato de archivo debería solicitarle normalmente para que haya mayor flexibilidad al procesar la imagen?

A. RAW (.raw)

B. TIFF (.tif)

C. Photoshop (.psd)

D. JPEG (JPG)

ACTIVIDAD 2

Debido a que se utilizaron originalmente en un folleto impreso, las fotos digitales se guardaron en alta resolución y en formato TIFF (.tif) Después de cambiar el tamaño de fotos para Internet ¿En qué formato de archivo sería más recomendable guardarlas?

A. JPEG (JPG)

B. SVG (.svg)

C. RAW (.raw)

D. Photoshop (.psd)

ACTIVIDAD 3

Debido a que se utilizaron originalmente en un folleto impreso, las fotos digitales se guardaron en alta resolución y en formato TIFF (.tif) Después de cambiar el tamaño de fotos para Internet ¿en qué formato de archivo sería más recomendable guardarlas?

A. SVG (.svg)

B. JPEG (.jpg)

C. Photoshop (.psd)

D. RAW (.raw)

ACTIVIDAD 4

El director artístico desea que todas las fotos tengan un modo de color y una resolución apropiados para Internet y que tengan un ancho 500 píxeles, independientemente de la altura entre otros cambios. La mejor manera de transformar rápidamente cientos de fotos con calidad de impresión a fin de prepararlas para Internet consiste en crear una acción en Photoshop que se aplique a todas ellas. Señale los dos pasos que la acción de Photoshop debería incluir entre otros.

1
2
3
4

1. A. Imagen /Modo / RGB
2. Imagen / Tamaño de imagen / Altura 500 píxeles?

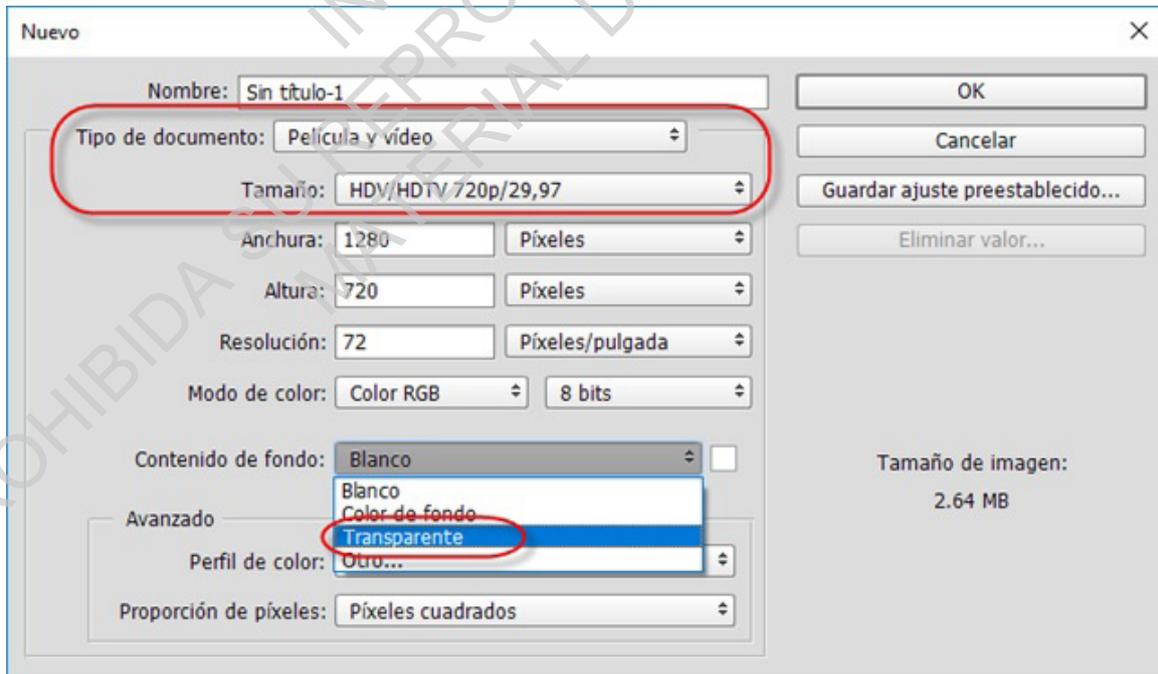
1. Imagen /Modo / RGB
2. Imagen / Tamaño de imagen / Resolución 72 píxeles / inch

1. Imagen /Tamaño de imagen / Ancho: 500 píxeles sin restringir proporciones
2. Volver a muestrear: ¿por aproximación?

1. Imagen /Modo / RGB
2. Imagen / Tamaño de imagen / Ancho 500 píxeles y restringir proporciones.

ACTIVIDAD 5

Configure un nuevo documento de modo que sea más fácil exportarlo a video HDTV de 720 píxeles una vez finalice. El gráfico que creara podría aparecer en la parte superior de contenido del video, por lo que debe establecer el fondo transparente.



ACTIVIDAD 6

¿Qué tamaño sería más apropiado en los anuncios de titular de ancho completo que está creando para una tienda de ropa?

A. Ancho de 100 píxeles y altura de 35 píxeles.

B. Ancho de 3,5 pulgadas y altura de 2.5 pulgadas.

C. Ancho de 728 píxeles y altura de 90 píxeles.

D. Ancho de 24 picas y altura de 12 picas.

ACTIVIDAD 7

¿Por lo general la portada de un libro electrónico imita el tamaño y la forma de la portada del libro impreso, si lo hay? Usted está adaptando la portada de un libro electrónico a partir de la portada impresa, la cual tiene 6 pulgadas de ancho por 9 pulgadas de altura. ¿Cuáles serían las dimensiones adecuadas para la portada del libro electrónico a fin de conservar la relación de aspecto de la portada impresa?

A. Ancho de 3600 píxeles y altura de 4800 píxeles.

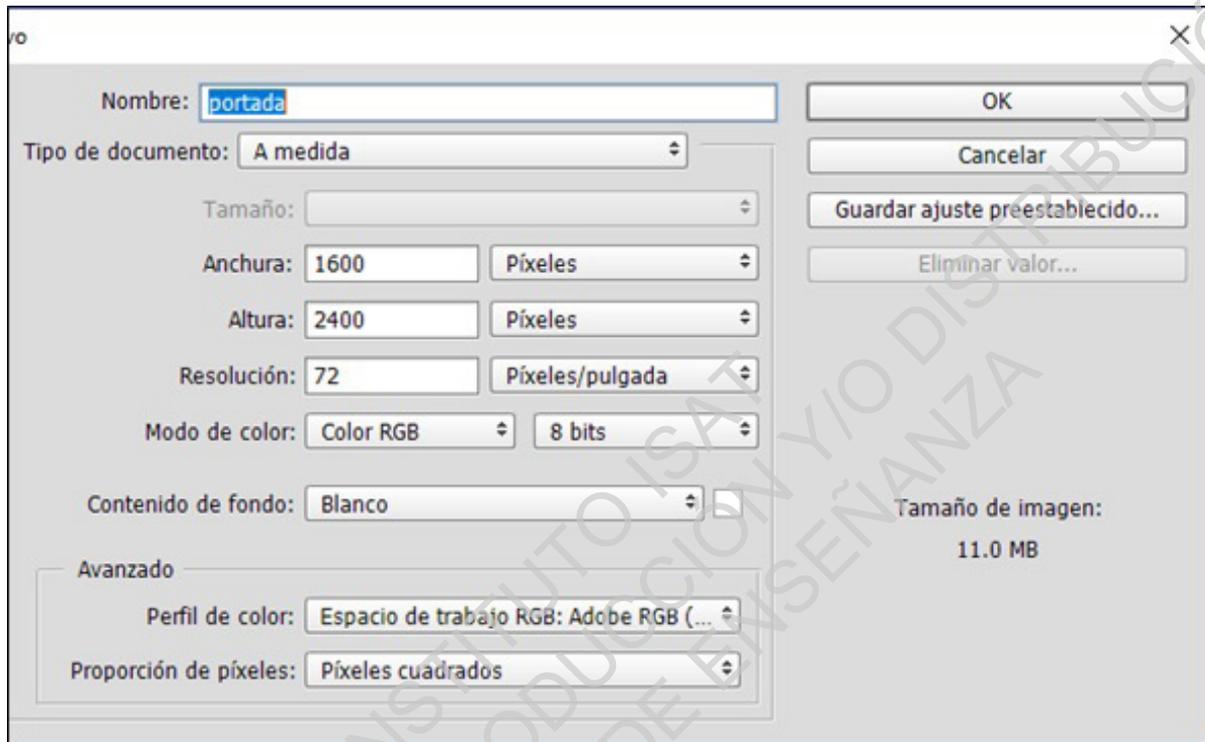
B. Ancho de 1200 píxeles y altura de 1800 píxeles.

C. Ancho de 2400 píxeles y altura de 1800 píxeles.

D. Ancho de 300 píxeles y altura de 400 píxeles.

ACTIVIDAD 8

Las portadas de los libros electrónicos utilizan dimensiones que permiten hacer uso de ellas en pantallas electrónicas, como si fueran una página web. Cree un nuevo documento en Photoshop en blanco, el cual utilizará para crear la portada de un libro electrónico, con dimensiones de 1600 píxeles de ancho por 2400 píxeles de altura.

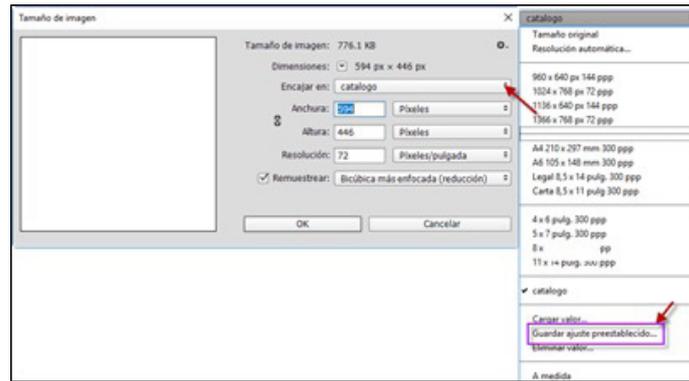


ACTIVIDAD 9

Abrir, huertos.psd, cree un nuevo valor preestablecido para el tamaño de la imagen de nombre Catálogo haciendo uso de estos ajustes:

- Ancho de 594 píxeles.
- Altura de 446 píxeles.
- Bicúbica más enfocada (reducción).





ACTIVIDAD 10

¿Al preparar imágenes en Photoshop a fin de utilizarlas en diferentes medios, tales como impresión web, y video se requieren distintos formatos de archivos? Seleccione las tres opciones de exportación que brindan el mayor nivel de flexibilidad y utilidad.

A. H.264 (MPEG-4 o MP4) sirve para publicar video interpretado, lo cual incluye ajustes preestablecidos para HDTV, y se puede optimizar para las conversaciones a Web.

B. SVG. (.svg) sirve para guardar imágenes de mapa de bits (rasterizados) con gran cantidad de detalles de degradado de un formato de alto nivel de compresión.

C. BMP. Sirve tanto para web como para impresiones debido a que permite guardar imágenes de alta calidad de forma comprimida o sin comprimir.

D. TIFF (.tif): Se utiliza en imágenes impresas profesionales para guardarlas en un formato sin comprimir y sin pérdida a altas resoluciones.

D. JPEG (.jpg) Sirve para comprimir imágenes web a un tamaño de archivo pequeño sin perder mucha calidad.



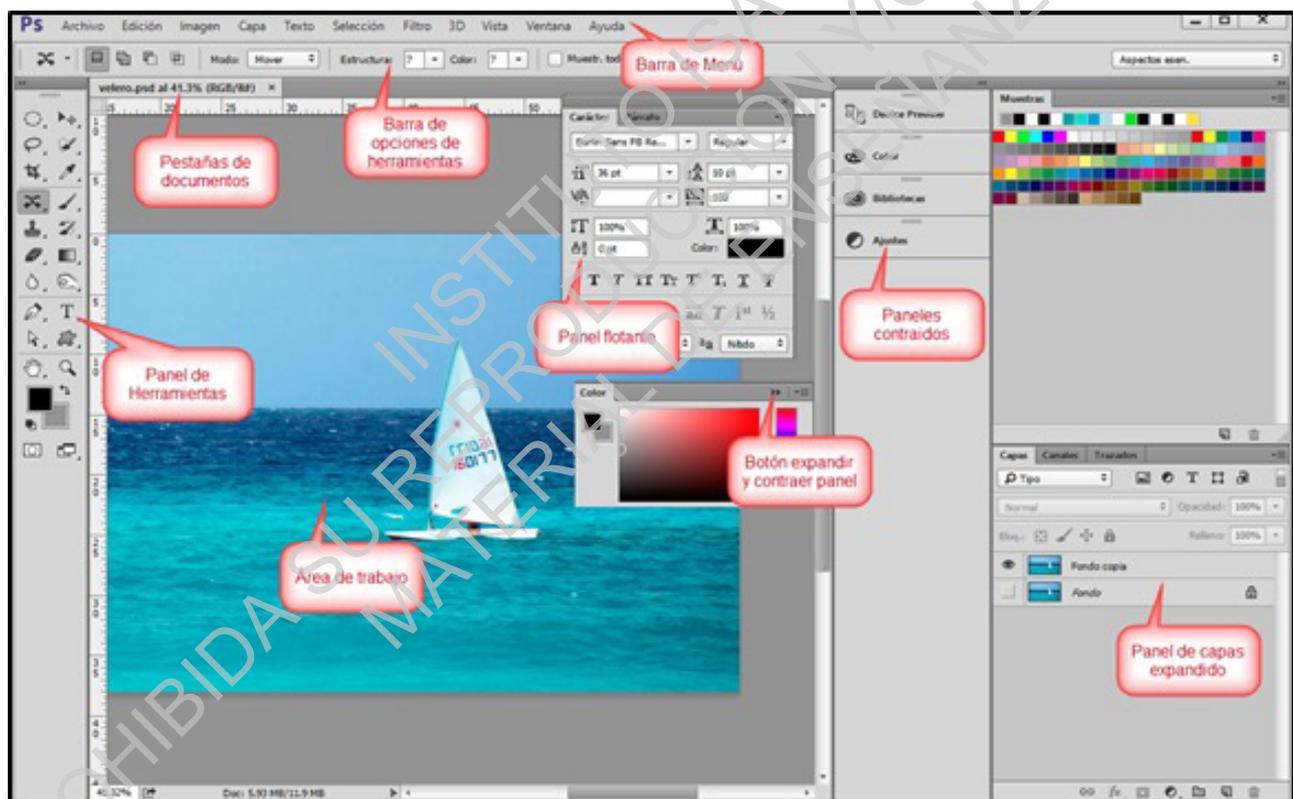
COMPRENSIÓN DE ADOBE PHOTOSHOP

MÓDULO 3

- 1 Identificar los elementos de la interfaz de usuario de Photoshop CC y demostrar el donocimiento de sus funciones.

Adobe Photoshop CC

Es un programa de edición de imágenes comercial y multiplataforma desarrollado por Adobe, sirve para editar y retocar imágenes de todo tipo. Es una de las mejores y más completas herramientas en su categoría, siendo utilizada por profesionales dentro del ámbito de la imagen como fotógrafos, diseñadores web o diseñadores gráficos, entre otros.



La **barra de menú**, en la parte superior de la ventana, muestra los menús Archivo, Edición, Imagen y otros que te permiten acceder a gran variedad de comandos, ajustes y paneles.

La **barra de opciones**, que se encuentra debajo de la barra de menús, muestra las opciones de la herramienta con la que estás trabajando en un momento concreto.

Panel de herramientas, a la izquierda, contiene herramientas para editar imágenes y crear ilustraciones. Las herramientas similares se agrupan juntas. Puedes acceder a un grupo de herramientas relacionadas haciendo clic en una herramienta del panel y manteniéndola pulsada.

La barra de opciones, que se encuentra debajo de la barra de menús, muestra las opciones de la herramienta con la que estás trabajando en un momento concreto.

Los paneles, están situados a la derecha y, entre ellos, se encuentran Color, Capas, Propiedades, que contienen una gran cantidad de controles para trabajar en las imágenes. Puedes ver la lista completa de paneles en el menú Ventana.

La ventana de documento, que es el espacio del centro, muestra el archivo en el que estás trabajando en ese momento. Cuando hay varios documentos abiertos, estos se muestran en pestañas en la parte superior de la ventana de documento.

Información general del panel Herramientas



Herramientas de selección (A)

- Mover (V)*
- Marco rectangular (M)
- Marco elíptico (M)
- Marco columna única
- Marco fila única
- Lazo (L)
- Lazo poligonal (L)
- Lazo magnético (L)
- Selección rápida (W)
- Varita mágica (W)

Herramientas de recorte y creación de sectores (B)

- Recortar (C)
- Recorte con perspectiva (C)
- Sector (C)
- Seleccionar Sector (C)

Herramientas de medida (C)

- Cuentagotas (I)
- Cuentagotas de material 3D (I)
- Muestra de color (I)
- Regla (I)
- Nota (I)
- Cantidad (I)

Herramientas de retoque (D)

- Pincel corrector puntual (J)
- Pincel corrector (J)
- Parche (J)
- Según el contenido
- Ojos rojos (J)
- Tampón de clonar (S)
- Tampón de motivo (S)

Herramientas de pintura (E)

- Borrador (E)
- Borrador de fondos (E)
- Borrador mágico (E)
- Blur
- Enfocar
- Dedo
- Sobrexponer (O)
- Subexponer (O)
- Esponja (O)
- Pincel (B)
- Lápiz (B)
- Sustitución de color (B)
- Pincel mezclador (B)
- Pincel de historia (Y)
- Pincel histórico (Y)
- Degradado (G)
- Bote de pintura (G)
- Colocar material 3D

Herramientas de dibujo y texto (F)

- Pluma (P)
- Pluma de forma libre (P)
- Añadir punto de ancla
- Eliminar punto de ancla
- Convertir punto
- Texto horizontal (T)
- Texto vertical (T)
- Máscara de texto horizontal (T)
- Máscara de texto vertical (T)

Herramienta de navegación (G)

- Selección de trazado (A)
- Selección directa (A)
- Rectángulo (U)
- Rectángulo redondeado (U)
- Elipse (U)
- Polígono (U)
- Línea (U)
- Forma personalizada (U)
- Mano (H)
- Rotar vista (R)
- Zoom (Z)

■ Herramienta predeterminada * Los métodos abreviados de teclado aparecen entre paréntesis

Guardar un espacio de trabajo

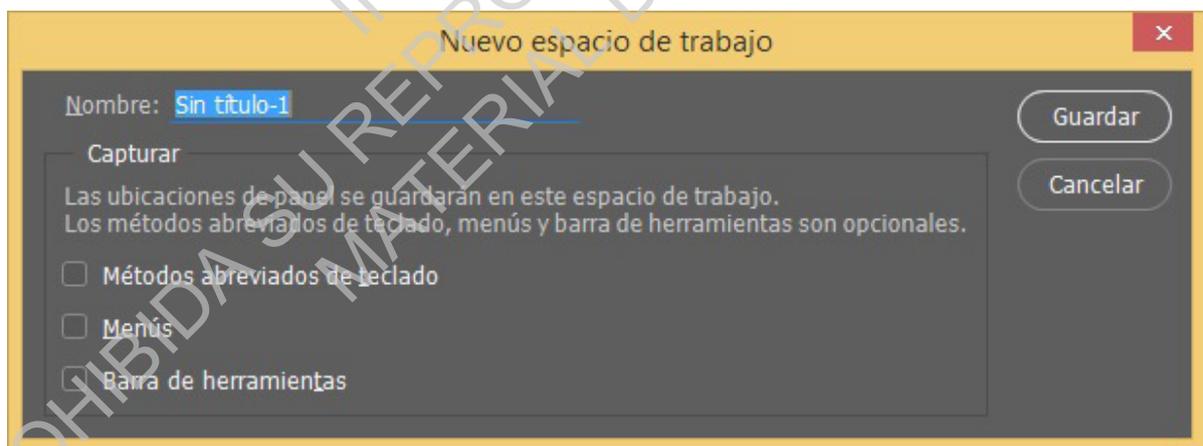
En Adobe Photoshop se puede crear un espacio de trabajo personalizado, solo basta con mover los paneles y ventanas al lugar deseado.

Una vez personalizado el espacio de trabajo, se puede proceder a guardar como un espacio de trabajo, bajo un nombre propio. Los nombres de los espacios de trabajo aparecerán en el conmutador de espacios de trabajo de la misma barra de aplicación.

Esta acción, no imposibilita poder restaurar dicho espacio de trabajo, y pasar de uno a otro espacio de trabajo.

Los pasos para poder guardar un espacio de trabajo son:

1. Seleccionar el menú Ventana / Espacio de trabajo / Nuevo espacio de trabajo.
2. Ingresar el nombre para el espacio de trabajo.
3. En el área de captura, seleccione las opciones necesarias.



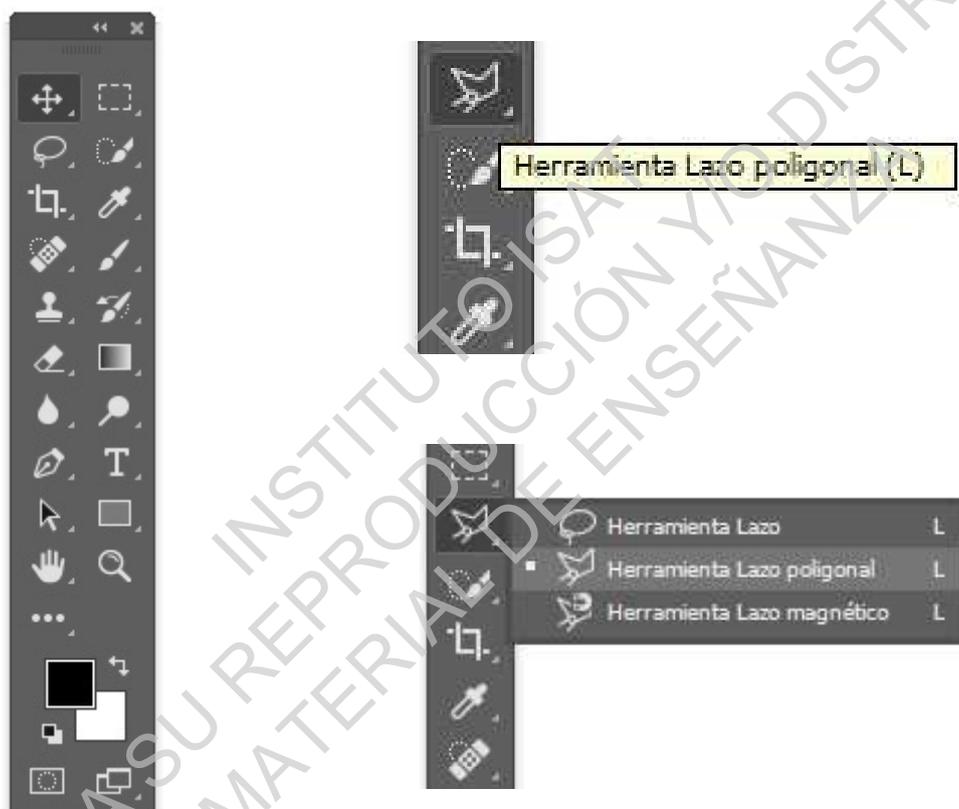
Panel de herramientas

El Panel de Herramientas se encuentra por defecto al lado izquierdo de la pantalla.

Para visualizar el nombre de cada herramienta que se encuentra dentro del panel de herramientas, solo se debe posar el puntero sobre ella.

Solo algunas herramientas que se encuentran en este panel, poseen opciones que aparecen en la barra de opciones contextuales.

Para poder ver las herramientas ocultas en el panel contextual, se puede expandir la herramienta dando un clic sostenido en el "Triángulo de herramientas ocultas" que se encuentra en el lado derecho inferior de la herramienta.



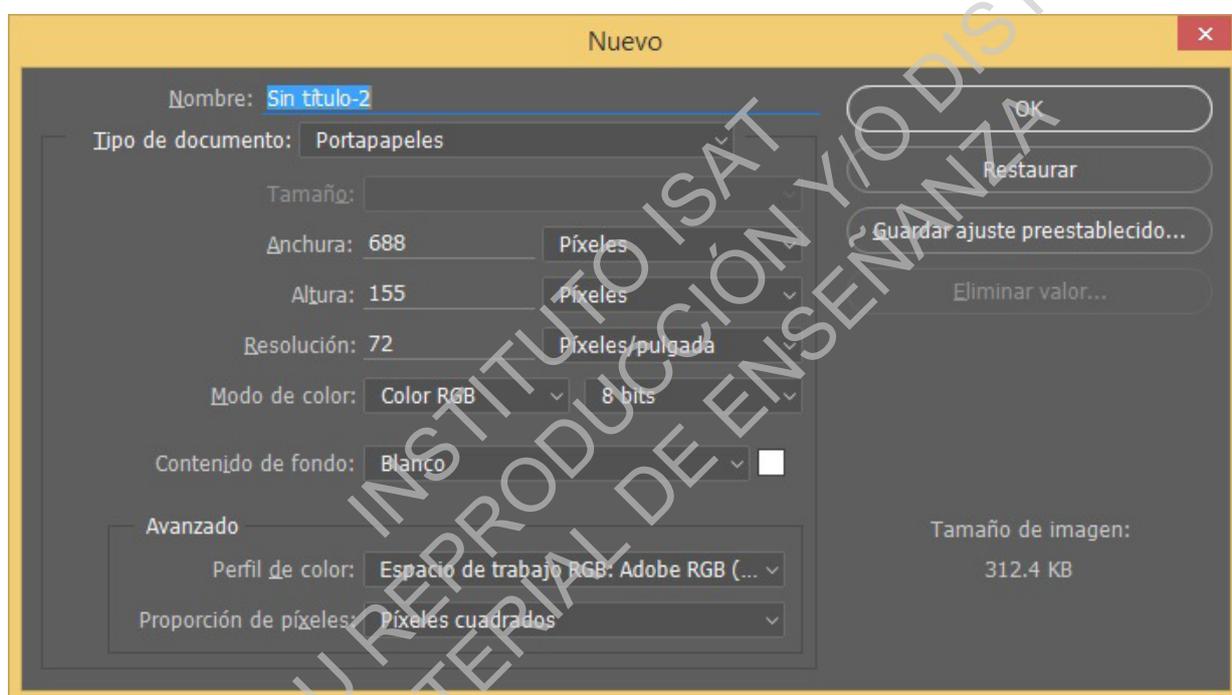
Trabajar con el lienzo.

El lienzo en Adobe Photoshop, es el área u hoja de trabajo en donde se insertan diversos objetos e imágenes para ser diseñadas o tratadas.

Los pasos para poder crear un nuevo lienzo son:

1. **Clic en el Menú Archivo.**
2. **Seleccionar la opción Nuevo.**

- Lo primero que solicitará la ventana de Nuevo lienzo, será la asignación de un Nombre.
- Las unidades de medida del lienzo que podemos seleccionar son: Píxeles / Pulgadas / Centímetros / Milímetros / Puntos / Picas / Columnas.
- Las medidas de resolución para el lienzo, están expresadas en: Píxeles / pulgadas y píxeles / centímetros.
- Las opciones de modo de color son: Mapa de bits / Escala de grises / Color RGB / Color CMYK / Color Lab.
- Los tipos de contenido de fondo son: Blanco / Color de fondo / Transparente.

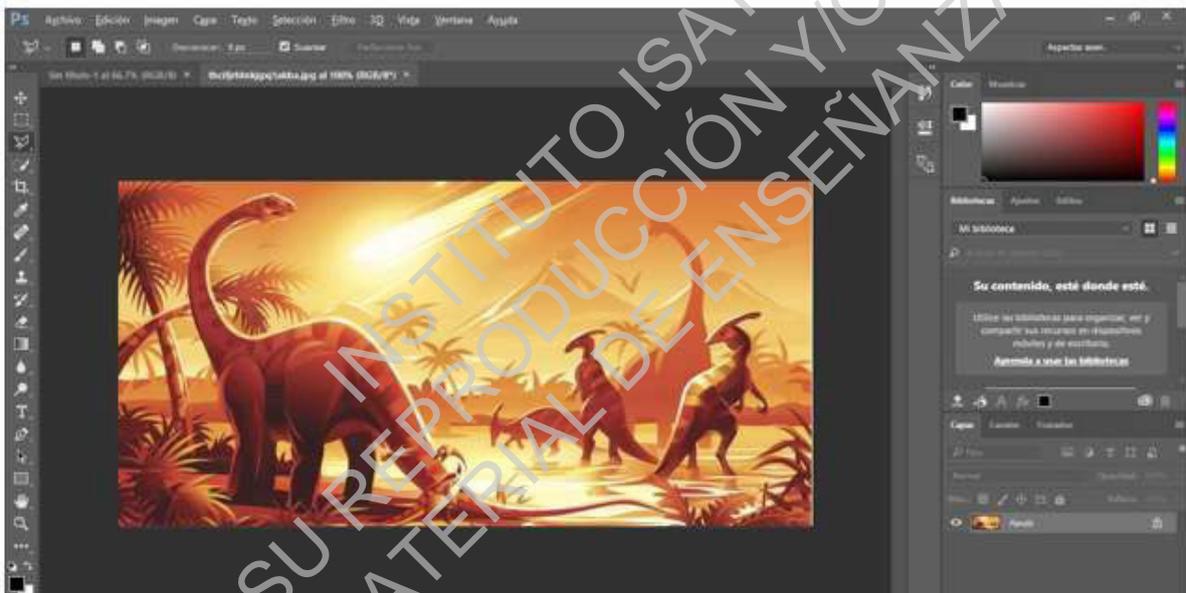
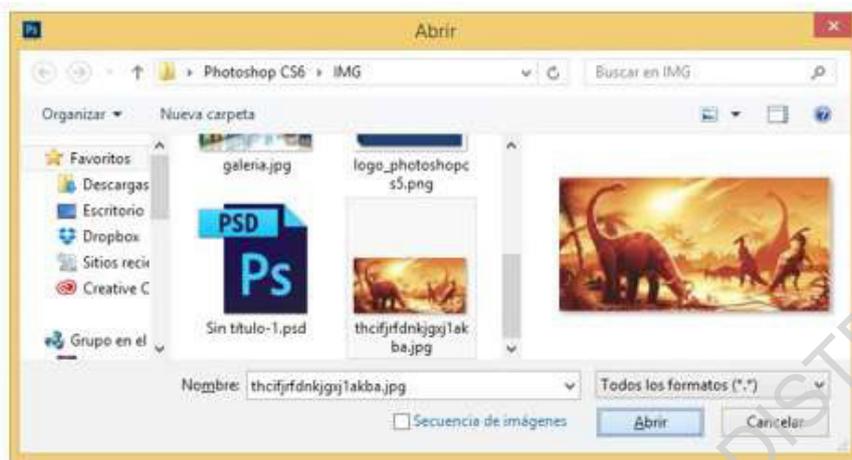
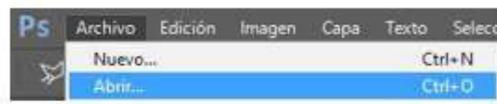


Abrir una imagen.

Para iniciar la edición de una imagen en Adobe Photoshop, se requiere de la apertura de una imagen o una foto.

Para abrir una imagen o foto, se requieren los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Archivo.
2. Seleccionar la opción Abrir. (Se abrirá un cuadro de diálogo).
3. Buscar y seleccionar la imagen a trabajar.
4. Clic en el botón "Abrir" de la ventana de diálogo. (La imagen se abrirá en una ventana dentro del programa).



Colocar una imagen.

Para trabajar con una o más imágenes en Adobe Photoshop, se requiere colocar estas imágenes en un solo lienzo.

Para colocar una o más imágenes, se requieren los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Archivo.
2. Seleccionar la opción Colocar. (Se abrirá un cuadro de diálogo).
3. Buscar y seleccionar la imagen a colocar.
4. Clic en el botón "Colocar" de la ventana de diálogo. (La imagen se colocará encima de la otra imagen).
5. Clic en el botón "Aprobar transformación" para afirmar la acción "Colocar".

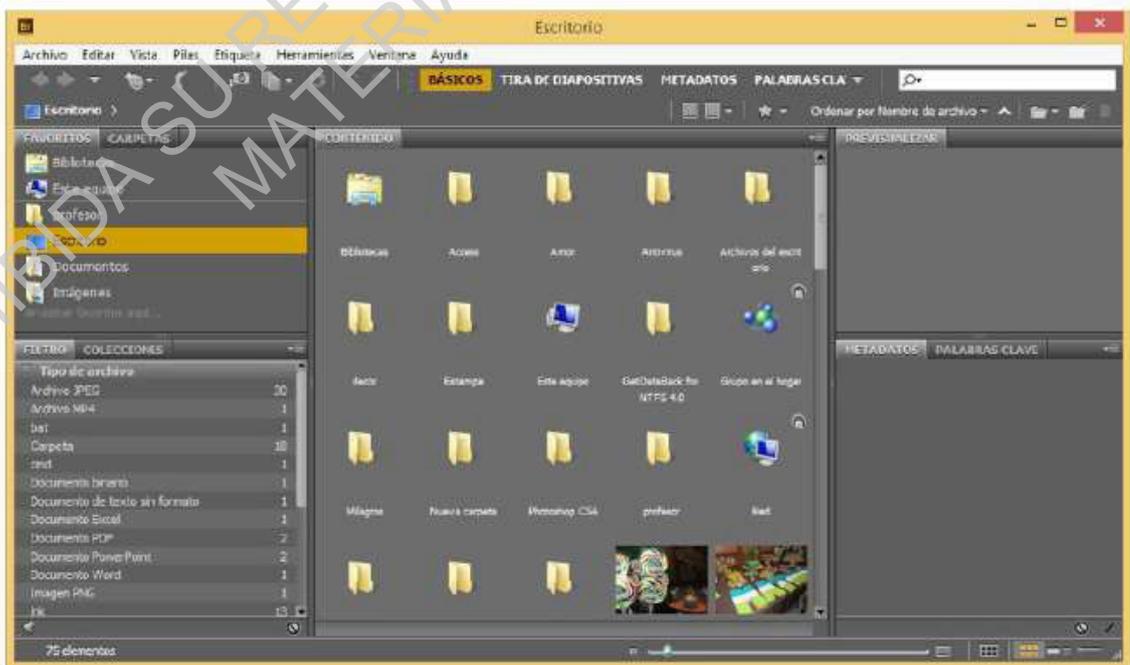


Adobe Bridge.

Adobe Bridge es una característica nueva que se añadió a las versiones CS, y permite navegar por todas las carpetas.

Adobe Bridge puede insertar información sobre la misma imagen, a esta acción se le denomina "Metadatos".

Estos metadatos puede ser información referente al autor, título de la imagen, descripción de la misma imagen, entre otros datos técnicos y de derechos de autor.



Otra alternativa para poder abrir archivos es usando Mini Bridge.

Mini Bridge permite al usuario explorar archivos desde un panel pequeño situado en la parte inferior de la pantalla.

Para abrir el Mini Bridge, se requieren los siguientes pasos:

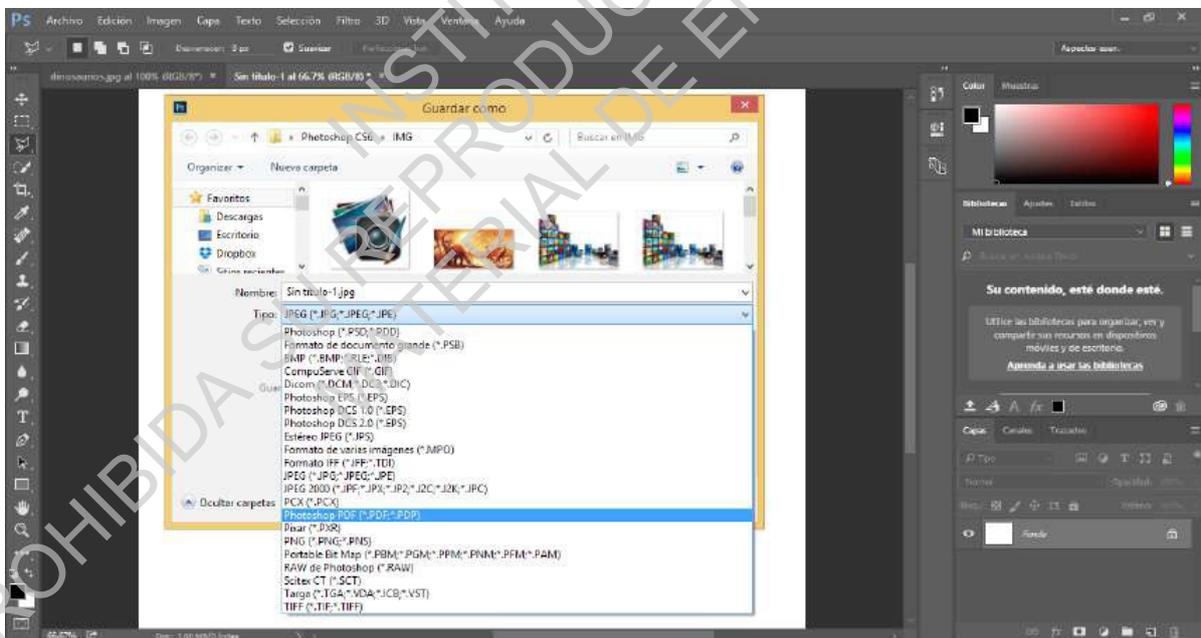
1. Clic en el Menú Archivo.
2. Seleccionar la opción Buscar en Mini Bridge.

Formatos de guardado.

Los formatos de guardado en Adobe Photoshop, aparecen según el formato del archivo. Se puede guardar una imagen con diferentes formatos y el mismo nombre.

Para guardar una imagen, se requieren los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Archivo.
2. Seleccionar la opción Guardar como. (Se abrirá un cuadro de diálogo).
3. Buscar y seleccionar el tipo de formato.
4. Clic en el botón "Guardar". (El nombre de la pestaña de la imagen cambiaría automáticamente si se guarda la imagen con otro nombre).



#DatoISAT

- El tipo de formato propio de Adobe Photoshop, es .psd. Este formato permite además guardar una imagen que se encuentra en proceso de diseño.

Acoplamiento y desacoplamiento de paneles.

Un conjunto acoplado es un conjunto de paneles o grupos de paneles que se muestran juntos, generalmente en una orientación vertical. Los paneles se acoplan y desacoplan moviéndolos dentro y fuera de un conjunto acoplado.

Para acoplar un panel, arrástrelo por su ficha al conjunto apilado, a la parte superior, a la parte inferior o entre otros paneles.

Para acoplar un grupo de paneles, arrástrelo por su barra de título (la barra vacía sólida que se encuentra encima de las fichas) al conjunto acoplado.

Para quitar un panel o grupo de paneles, arrástrelo fuera del conjunto acoplado por su ficha o barra de título. Puede arrastrarlo a otro conjunto acoplado o hacer que flote con libertad.

Conforme mueve paneles, verá zonas de colocación resaltadas en azul, áreas en las que puede mover el panel. Por ejemplo, puede mover un panel hacia arriba o hacia abajo en un conjunto acoplado arrastrándolo a la zona de colocación azul estrecha encima o debajo de otro panel. Si arrastra a un área que no es una zona de colocación, el panel flota con libertad en el espacio de trabajo.



ACTIVIDAD 1

Abrir el archivo, comidas.psd, desacoplar los paneles Ajustes y capas, tal como se muestra en la figura.

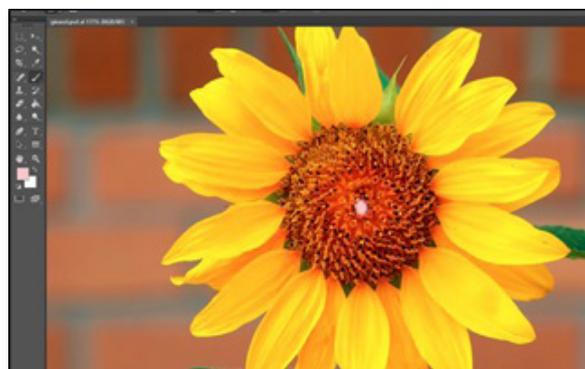


Cambio del modo de pantalla

Puede usar las opciones de modo de pantalla para ver las imágenes en toda la pantalla. Puede mostrar u ocultar la barra de menús, la barra de título y las barras de desplazamiento.

Abrir, girasol.psd, Cambie la vista de manera que se vea toda la imagen.

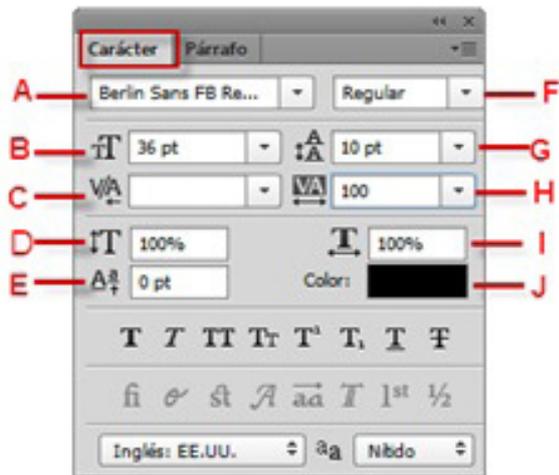
VISTA / MODO DE PANTALLA/PANTALLA ENTERA



- 2 Identificar y definir las funciones de los pinceles usados, incluyendo las propiedades, las capas, los paneles de pinceles, los tipos de ajustes.

Panel de carácter

El panel Carácter proporciona opciones para aplicar formato a caracteres. Algunas opciones de formato también están disponibles en la barra de opciones.



- A. Familia de fuentes.
- B. Tamaño de fuente.
- C. Definir el kerning entre dos caracteres
- D. Escala Vertical.
- E. Desplazamiento vertical.
- F. Estilo de fuente.
- G. Interlineado.
- H. Definir el Tracking.
- I. Escala Horizontal.
- J. Color de texto .

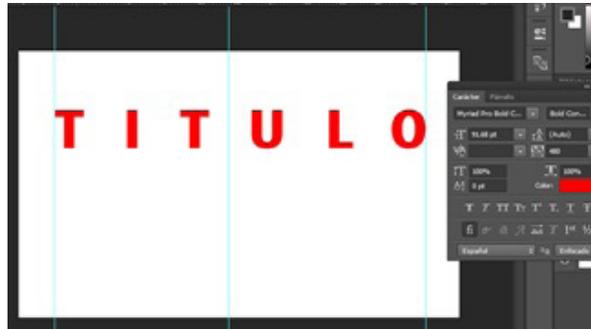
ACTIVIDAD 1

Abrir archivo **Flores.psd**, Ajuste el formato de la palabra Floración de modo que la fuente sea Arial Black y el tamaño de la fuente sea de 72 puntos.



ACTIVIDAD 2

Abrir, **Texto.psd**, ajuste el Tracking de la capa de nombre Titular a 480, de modo que se llene todo el ancho de la guía y se desplieguen las letras



ACTIVIDAD 3

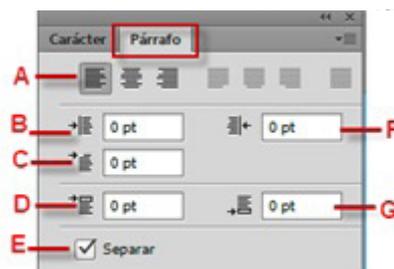
Abrir archivo **Aerolínea.psd**, El boceto casi está terminado, en el área de color blanco debajo del logotipo SWISS ingresa una línea de créditos de la foto que diga: Todas las fotos de DepositPhotos. com en la fuente Arial Regular de 6 puntos.



Panel de párrafo

El panel Párrafo sirve para cambiar el formato de columnas y párrafos. Para visualizar este panel, seleccione **Ventana > Párrafo** o haga clic en la ficha del panel Párrafo si el panel está visible pero no está activo.

También puede seleccionar una herramienta de  o  y hacer clic en el botón Panel  en la barra de opciones.



ión.
rda.
lea.
afo.
as.
ha.
afo.

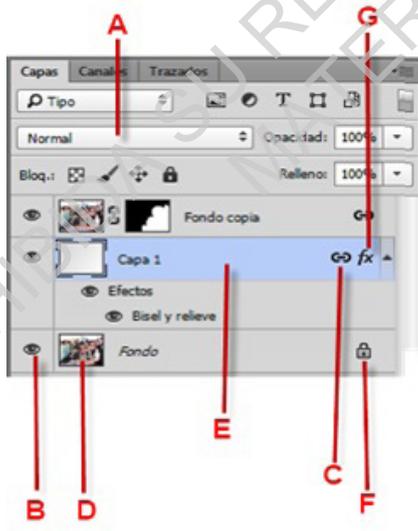
ACTIVIDAD 4

Abrir, textos.psd, El boceto para el cliente casi está terminado. En el panel posterior, necesita cambiar toda la información de ubicación de modo que se alinee a la izquierda.



Panel Capas

En el panel Capas (Ventana > Capas), aparecen todas las capas de una imagen, desde la capa superior hasta la capa Fondo de la parte inferior. En el modo Experto, si trabaja en el Espacio de trabajo personalizado, puede arrastrar el panel Capas para extraerlo y adjuntarlo a otros paneles. La capa activa, o la capa en la que trabaja, está resaltada para identificarla con facilidad. Cuando trabaje en una imagen, compruebe cuál es la capa activa para asegurarse de que está realizando los ajustes y cambios en la capa correcta. Por ejemplo, si selecciona un comando y parece que no ocurre nada, compruebe que está mirando la capa activa.



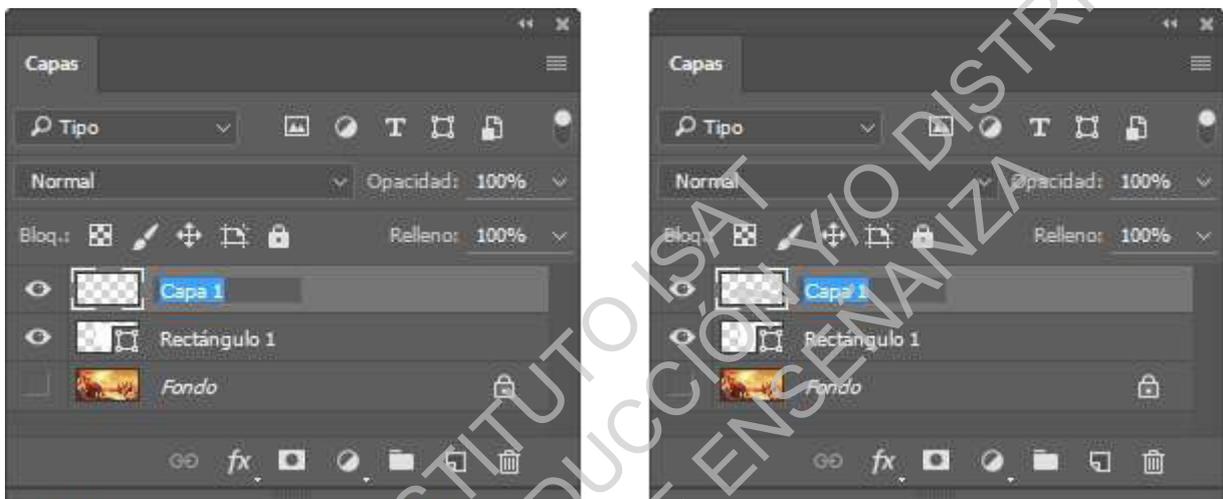
- A. Menú Modo de fusión.
- B. Mostrar u ocultar capa.
- C. La capa está enlazada a otra capa.
- D. Previsualización de una capa.
- E. La capa resaltada es la capa activa.
- F. Capa bloqueada.
- G. Se ha aplicado un estilo a la capa.

Administrar Capas

a) Crear capas.

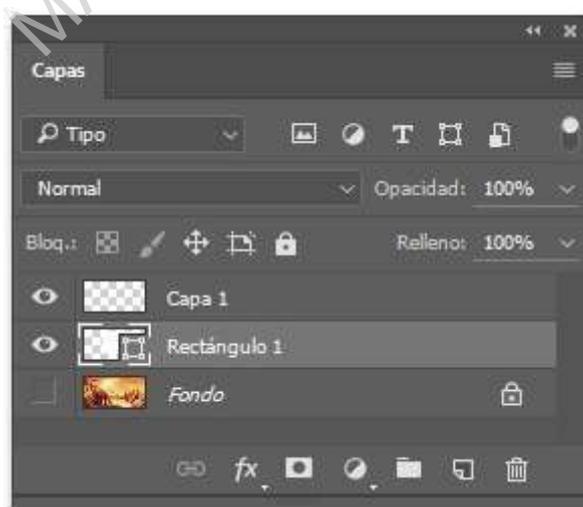
Para poder añadir nuevas capas a un diseño o producción de una imagen en Adobe Photoshop, se debe dar clic en el botón “Nueva capa” que se encuentra en la parte inferior de la “Ventana Capa”. Esta acción generará la creación de una nueva capa transparente encima de la capa previamente seleccionada en la “Ventana Capa”.

Adobe Photoshop, generará por defecto el nombre a la capa recién creada, para asignar un nombre diferente a la capa, se deberá dar doble clic sobre el nombre de la capa e ingresar el nuevo nombre.



b) Modificar capas.

Para modificar o editar el contenido de una capa que se encuentra dentro de un grupo de capas, se deberá dar clic sobre la capa a modificar, esta se sombreadrá. Solo así se podrá editar o cambiar de lugar dentro de la imagen.



c) Mostrar u ocultar capas.

Si se desea tener visible solo la capa activa, solo basta con dar un clic en el botón “Indicador de visibilidad de la capa”, esto permitirá ocultar temporalmente la capa hasta que se vuelva a presionar el botón para visualizar de nuevo la capa oculta.



#DatoISAT

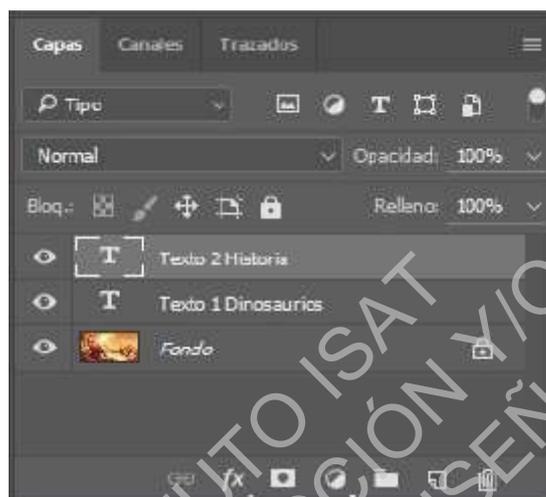
- Adobe Photoshop, permite la asignación de un color a la capa.
- Solo se debe dar un clic derecho a la capa y seleccionando uno de
 - los colores que aparecen en la parte inferior del menú desplegable.

Herramienta mover.

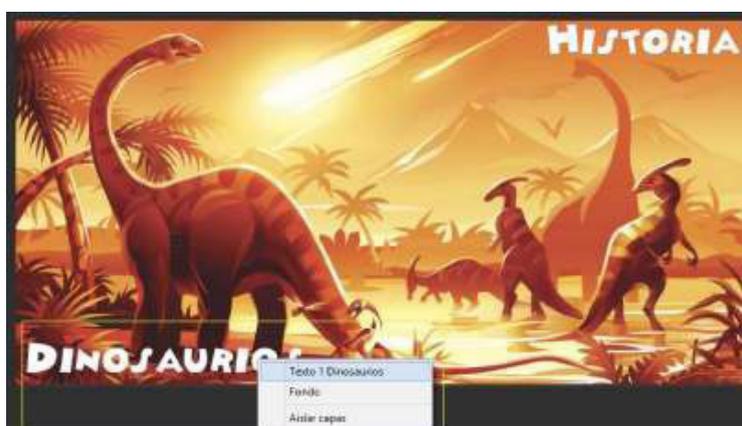
Al realizar un ajuste de capas (mover el contenido de la capa) dentro de la producción de un diseño en Adobe Photoshop, la herramienta Mover es ideal para este trabajo.

Para llevar a cabo esta acción, se tiene las siguientes alternativas:

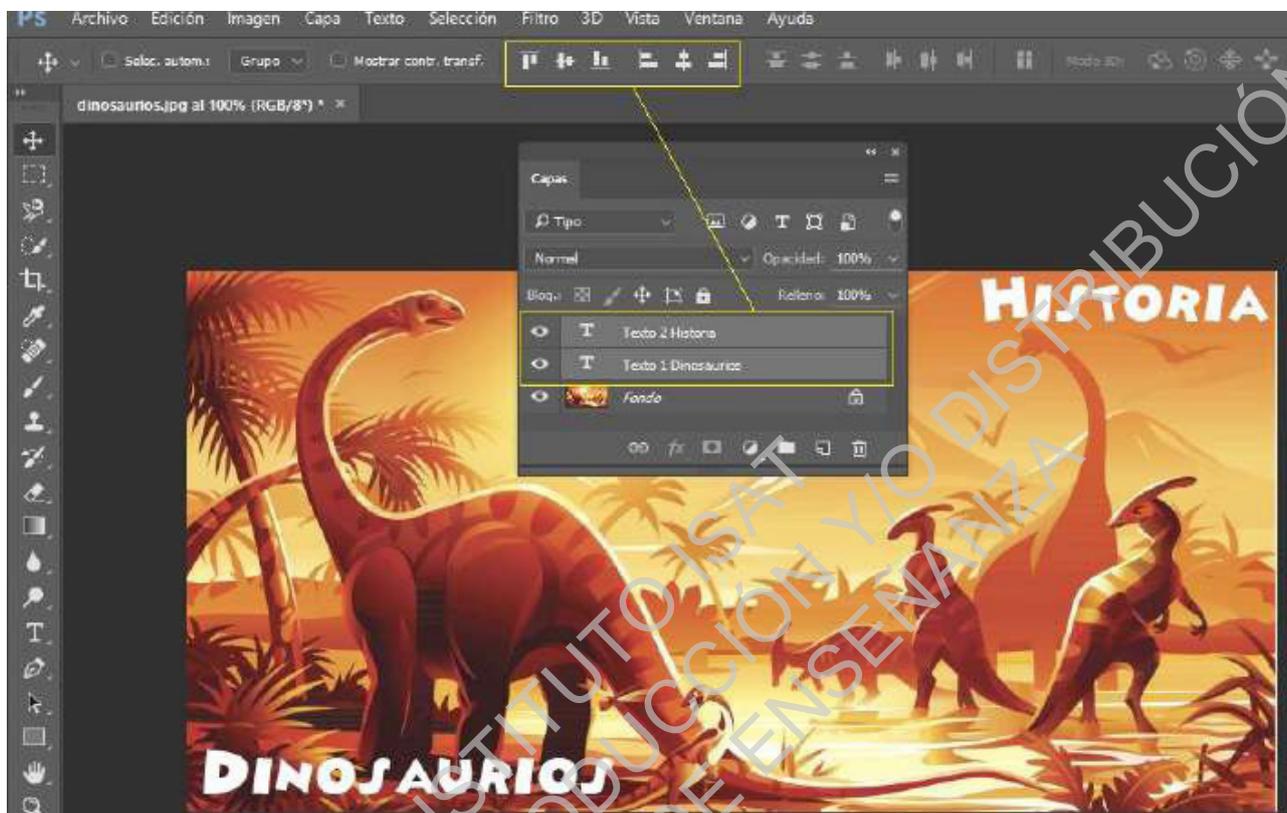
- Dirigirse a la “Ventana Capas” y seleccionar la capa de la que se desea ajustar el contenido del diseño.



- Dar clic derecho sobre el objeto o área que se desea ajustar dentro del lienzo, luego Seleccionar la capa correspondiente del menú contextual visible.



La herramienta Mover, también permite alinear información. Al realizar una selección múltiple con la tecla "Ctrl", los botones de alineamiento que se encuentra en la barra de opciones de la herramienta Mover, se activan.



#DatoISAT

- Una selección múltiple, es la selección de dos a más capas dentro de la "Ventana Capas".

Bloquear capas.

En Adobe Photoshop se puede bloquear las capas para evitar cambios por error como moverlas, eliminarlas o modificarlas. Estos botones de bloqueo, se encuentran en la ventana de capas.

Los tipos de bloqueo son:



Bloquear píxeles transparentes.



Bloquear píxeles de imagen.



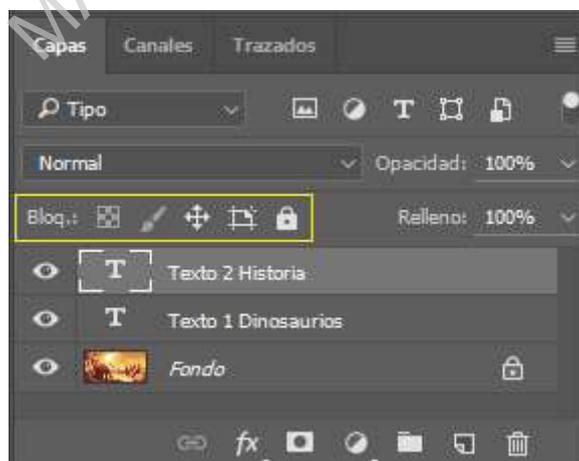
Bloquear posición.



Impedir anidamiento automático fuera y dentro de la mesa de trabajo.

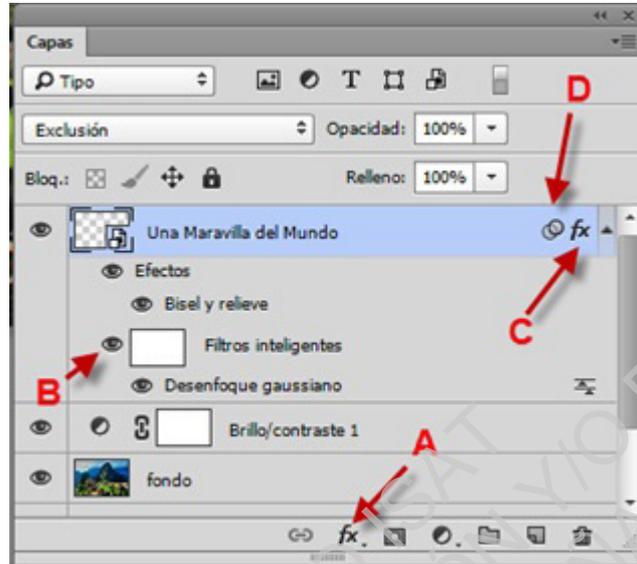


Bloquear todo.



ACTIVIDAD 5

Señale los lugares correctos del panel capas donde se realizan cada una de las funciones siguientes, para lo cual señale con una línea [de cuadro azul a cuadro amarillo].



Ver si se ha aplicado un estilo de capa a la capa.

Ver si se ha aplicado un efecto de filtro inteligente a la capa.

Ocultar el filtro aplicado actualmente.

Agregar un estilo de capa a una capa en particular.

Zona interactiva A (el ícono "fx" en la parte inferior del panel).

Zona interactiva B (el ícono del "ojo" junto a la capa de filtro).

Zona interactiva C (el ícono "fx" en la parte derecha de la capa en cuestión).

Zona interactiva D (el ícono de doble círculo en la parte derecha de la capa específica).

Estilos de capa

Un estilo de capa consiste en un efecto o varios efectos que se aplican a una capa o a un grupo de capas. Puede aplicar uno de los estilos preestablecidos que ofrece Photoshop o bien crear un estilo personalizado mediante el cuadro de diálogo Estilo de capa. El ícono de efectos de capa aparece a la derecha del nombre de la capa en el panel Capas. Puede expandir el estilo en el panel Capas para ver o editar los efectos que forman el estilo.

Puede aplicar varios efectos en un estilo de capa. Asimismo, más de una instancia de algunos efectos puede componer un estilo de capa.



- A. Ícono de efectos de capa.
- B. Clic para expandir y mostrar los efectos de la capa.
- C. Efectos de capa.

ACTIVIDAD 6

¿Qué sucede cuando se copian y se pegan los estilos de una capa a otra que ya tenga sus propios estilos?

A. Se contraen y se deshabilitan los estilos existentes en la capa de destino.

B. Los estilos de capa pegados se combinan con los existentes.

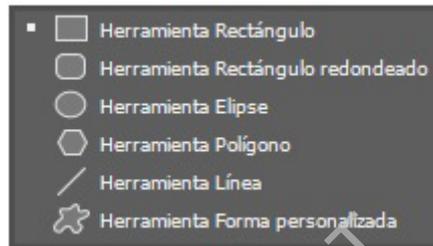
C. Los estilos de capa pegados se agregan a una nueva capa que está encima de la capa de destino.

D. Los estilos de capa existentes son reemplazados por los pegados.

Herramienta forma

La herramienta forma abarca un grupo de: Herramienta Rectángulo, Herramienta Rectángulo redondeado, Herramienta Elipse, Herramienta Polígono, Herramienta Línea y Herramienta de Forma personalizada.

En su gran mayoría, estas herramientas tienen opciones comunes.



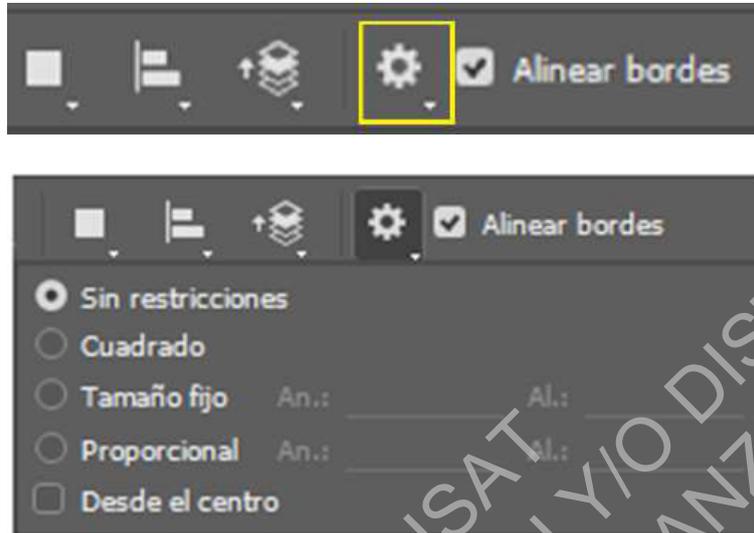
a) Herramienta Rectángulo, Herramienta Rectángulo redondeado, Herramienta Elipse y Herramienta de Forma personalizada:

Para crear alguna de estas herramientas, se debe dar un clic sostenido sobre el lienzo y arrastrar el mouse a otra esquina opuesta, luego soltar.



La barra de opciones para estas herramientas, mostrará algunas opciones comunes entre algunas de ellas y otras opciones que son de manera exclusiva de alguna de ellas.

Algunas opciones en común que tienen estas herramientas son: Sin restricciones, Cuadrado, Tamaño fijo, Proporcional y Desde el centro. Estas opciones se encuentran dentro de la herramienta con símbolo de engranaje.



Sin restricciones: Esta opción permite la creación de la forma de manera libre.

Cuadrado: Esta opción, obliga a tener a la forma con el mismo tamaño de alto y ancho.

Tamaño fijo: Esta opción permite predefinir el tamaño de la altura y anchura de la forma.

Proporcional: Esta opción permite proporcionalizar el tamaño de la forma entre la altura y la anchura.

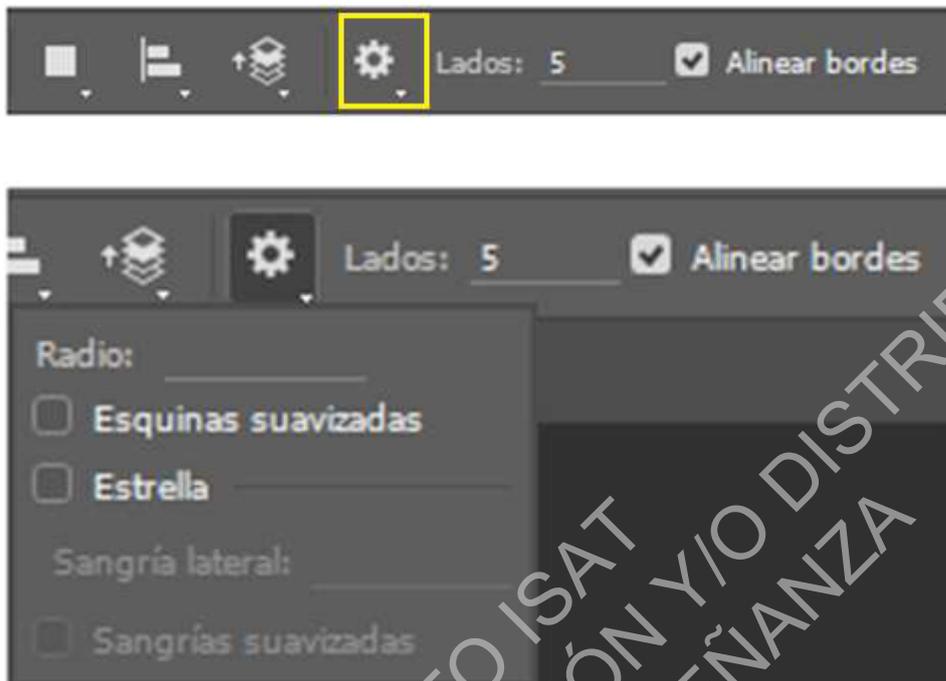
Desde el centro: Hace que las formas se puedan crear como las características de creación que tiene el polígono.

b) Herramienta Polígono:

Para crear un polígono, se debe dar un clic sostenido sobre el lienzo, este clic representará el punto central del polígono y arrastrar el mouse a otra esquina opuesta, esta segunda acción, fijará su radio. Luego soltar.



La barra de opciones para esta herramienta, mostrará algunas opciones comúnmente utilizadas. Otras opciones se encuentran dentro de la herramienta con símbolo de engranaje.



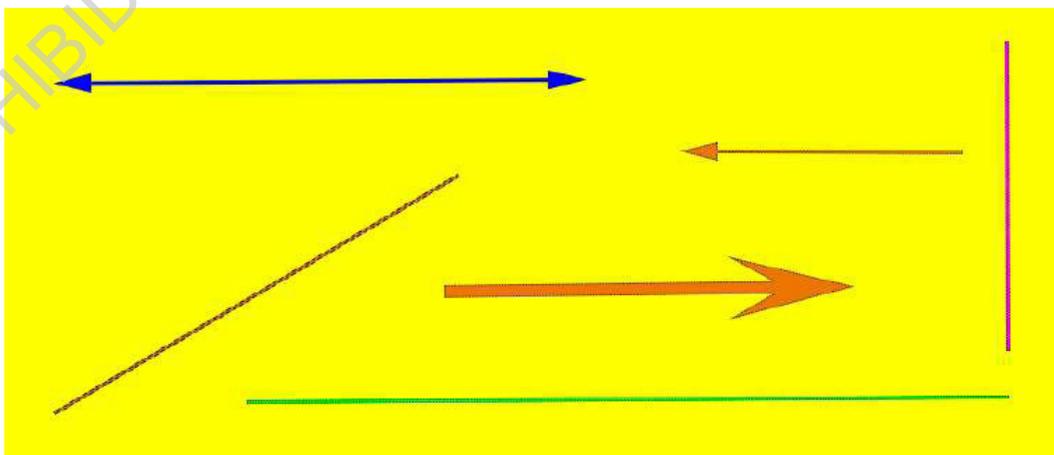
Radio: Configura la distancia entre el centro y los puntos exteriores.

Esquinas suavizadas: Usa esquinas redondeadas, en vez de esquinas marcadas.

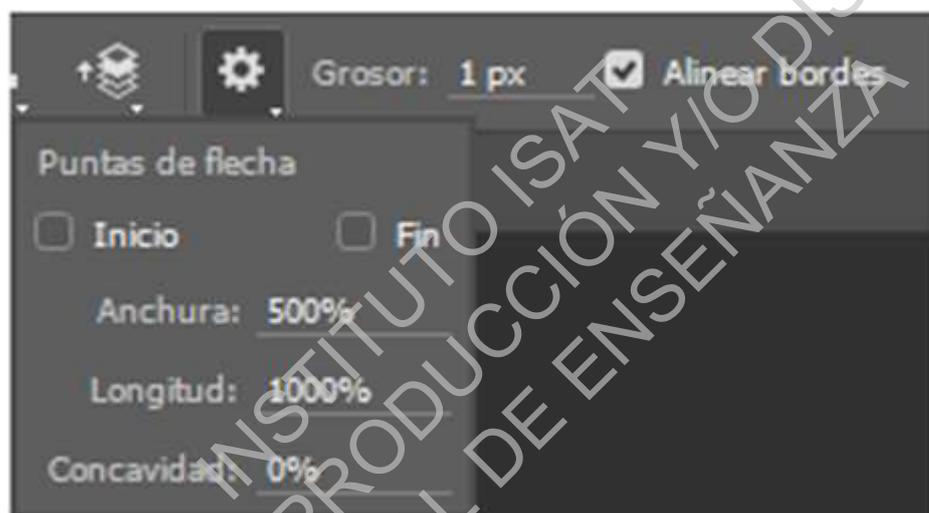
Estrella: Aplica sangría a los lados para formar una estrella.

b) Herramienta Línea:

Para crear una línea, se debe dar un clic sostenido sobre el lienzo y arrastrar el mouse a otra esquina opuesta, luego soltar.

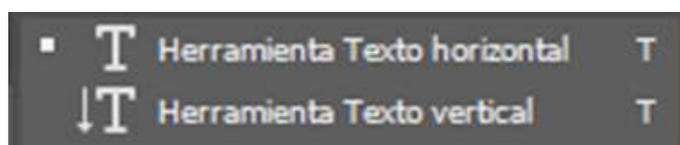


La barra de opciones para esta herramienta, mostrará algunas opciones comúnmente utilizadas. Otras opciones se encuentran dentro de la herramienta con símbolo de engranaje.



Herramienta texto.

La Herramienta Texto posee variadas formas de como poder ingresar texto a un lienzo. Solo es posible escribir un texto en dos orientaciones diferentes: de izquierda a derecha (Horizontal) y de arriba abajo (Vertical).





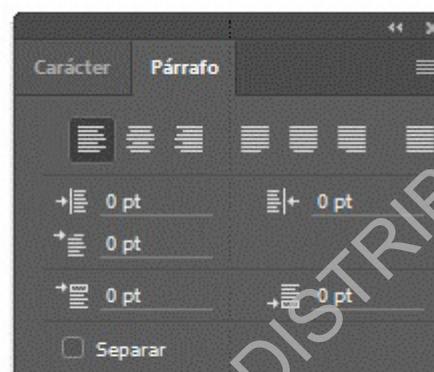
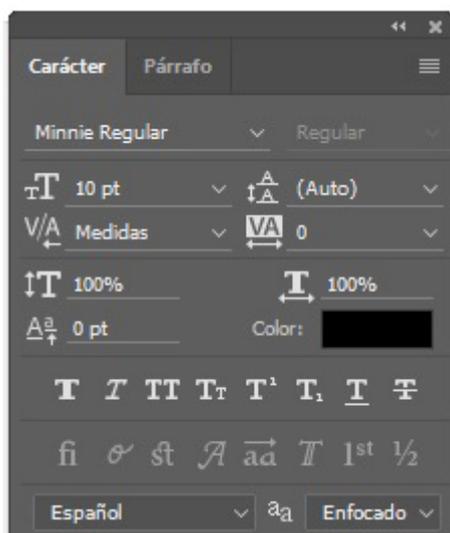
Las opciones de estas herramientas texto, nos permitirá seleccionar opciones como: Conmutar orientación de texto, tamaño de texto, alinear texto a la izquierda, centrar texto, alinear texto a la derecha, crear texto deformado, conmutar paneles carácter y párrafo, entre otras.



Desde la opción Conmutar paneles carácter y párrafo, podemos obtener los paneles de "Carácter" y "Párrafo".



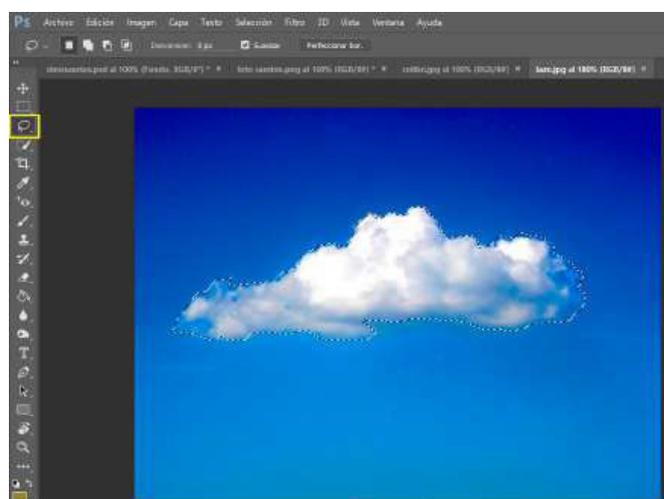
Estos paneles nos permiten tener más opciones a elegir, para un formato de texto. Mayormente se utiliza cuando se trabaja con abundante texto.



Herramientas de selección de lazo.

a) Herramienta lazo.

La herramienta de selección lazo, permite realizar una selección a mano alzada (a pulso). La selección se realiza, dando un primer clic sostenido sobre el área a seleccionar. Este primer clic determina el punto inicial de la selección. Se procede a bordear el área a seleccionar y culmina la selección, volviendo al punto inicial y soltando el clic.



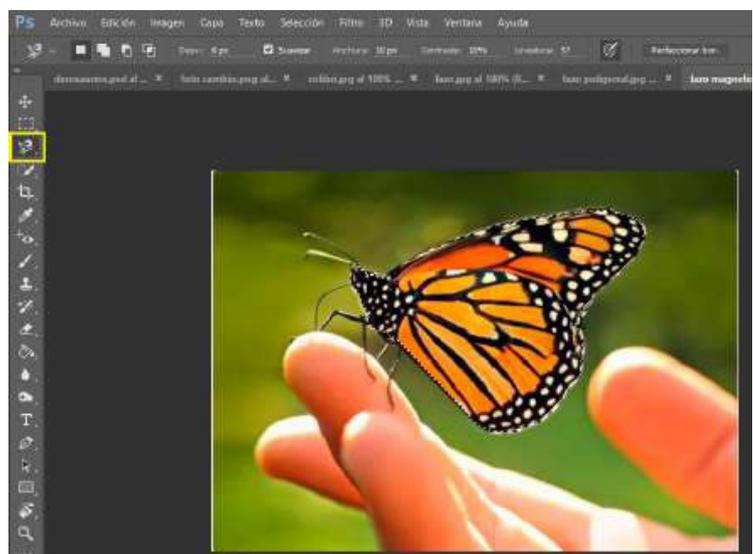
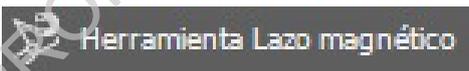
b) Herramienta lazo poligonal

La herramienta de selección lazo poligonal, permite realizar una selección por medio de líneas rectas. La selección se realiza, dando un primer clic sobre el área a seleccionar. Este primer clic determina el punto inicial de la selección. Se procede a bordear el área marcando las distancias con un clic en cada punto a seleccionar y culmina la selección, volviendo a dar clic al punto inicial.



c) Herramienta lazo magnético.

La herramienta de selección lazo magnético, permite realizar una selección de una manera más rápida, bordeando las áreas definidas de la imagen según la evaluación de los cambios de color de ésta. La selección se realiza, dando un primer clic sobre el área a seleccionar. Este primer clic determina el punto inicial de la selección. Se procede a guiar la herramienta por el borde de la imagen a seleccionar, se puede colocar un punto de anclaje dando un clic en un punto del borde, y culmina la selección, volviendo a dar clic al punto inicial.



Herramientas varita mágica.

La herramienta varita mágica, selecciona bajo los colores de la imagen y según su configuración de la Barra de Opciones.

Una de las opciones fundamentales de la varita mágica es el nivel de tolerancia. Éste indicará el nivel de extensión de la gama de colores que seleccionará la Varita.

Con un nivel de tolerancia más alto, la selección será más permisiva y aceptará colores similares según gama.



Objetos Inteligentes.

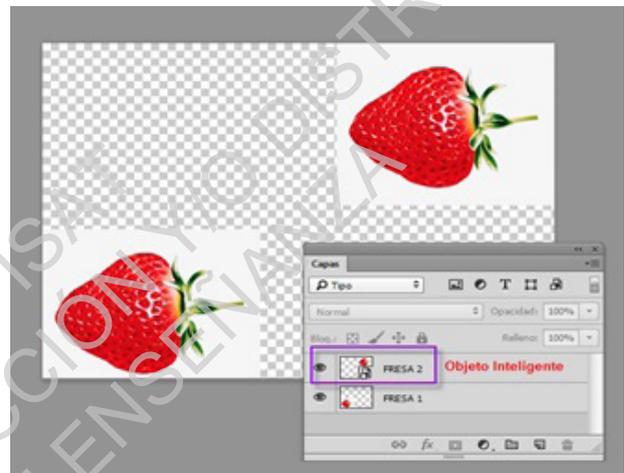
Los objetos inteligentes conservan el contenido original de la imagen con todas sus características originales, de tal modo que posibilitan la edición no destructiva de la capa en cuestión.

En Photoshop, puede incrustar el contenido de una imagen en un documento de Photoshop. En Photoshop, también puede crear objetos inteligentes enlazados a cuyo contenido se haga referencia en archivos de imagen externos. El contenido de un objeto inteligente enlazado se actualiza cuando cambia el archivo de imagen de origen.

Los objetos inteligentes enlazados son diferentes de las instancias duplicadas de un objeto inteligente en un documento de Photoshop. Con los objetos inteligentes enlazados, puede utilizar un archivo de origen compartido en varios documentos de Photoshop, un concepto conocido que suele resultar útil para los diseñadores web.

¿Como convertir una capa a objeto inteligente?

- Haz clic en el menú Capa / objetos inteligentes / Convertir en Objeto Inteligente.
- Otra manera es hacer clic derecho sobre la capa seleccionada elegir Convertir en objeto inteligente.



Ventajas de los objetos inteligentes

Gracias a los objetos inteligentes, podrá:

- Realizar transformaciones no destructivas. Así, puede cambiar la escala de una capa, rotarla, sesgarla, distorsionarla, cambiar la o deformarla sin perder la calidad ni los datos de imagen originales porque las transformaciones no afectan a los datos originales.
- Trabajar con datos vectoriales (por ejemplo, ilustraciones vectoriales de Illustrator) que, de otro modo, se tendrían que rasterizar en Photoshop.
- Aplicar filtros no destructivos. Los filtros aplicados a los objetos inteligentes se pueden editar siempre que se quiera, escalar, rotar, sesgar, etc., las veces que haga falta sin perder la calidad de imagen original.



- Editar un objeto inteligente y actualizar de forma automática todas las apariciones enlazadas.
- Aplicar una máscara de capa que contenga, o no, un enlace a la capa de objeto inteligente.
- Si escalamos una capa normal, a un tamaño más pequeño y después la ampliamos, la nueva imagen se verá pixelada. Sin embargo, si utilizamos objetos inteligentes nunca perderemos calidad de imagen.

¿Que es rasterizar?

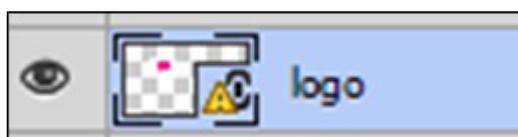
Técnicamente se llama rasterizar a la operación de convertir una imagen vectorial en otra de mapa de bits.



Capa vectorial: Se basan en gráficos constituidos por líneas y curvas que mantienen su calidad cuando modificamos las proporciones. Es muy útil cuando usamos logos corporativos o texto ya que, aunque ampliemos mucho el trabajo final, no perdemos calidad. Lo malo es que no podemos aplicar efectos complejos propios de las imágenes en píxeles. Sin embargo, puede rasterizar estas capas para convertir su contenido en una imagen rasterizada plana. Pasaremos de una capa vectorial a una capa de mapa bits.

Creación de objetos inteligentes enlazados

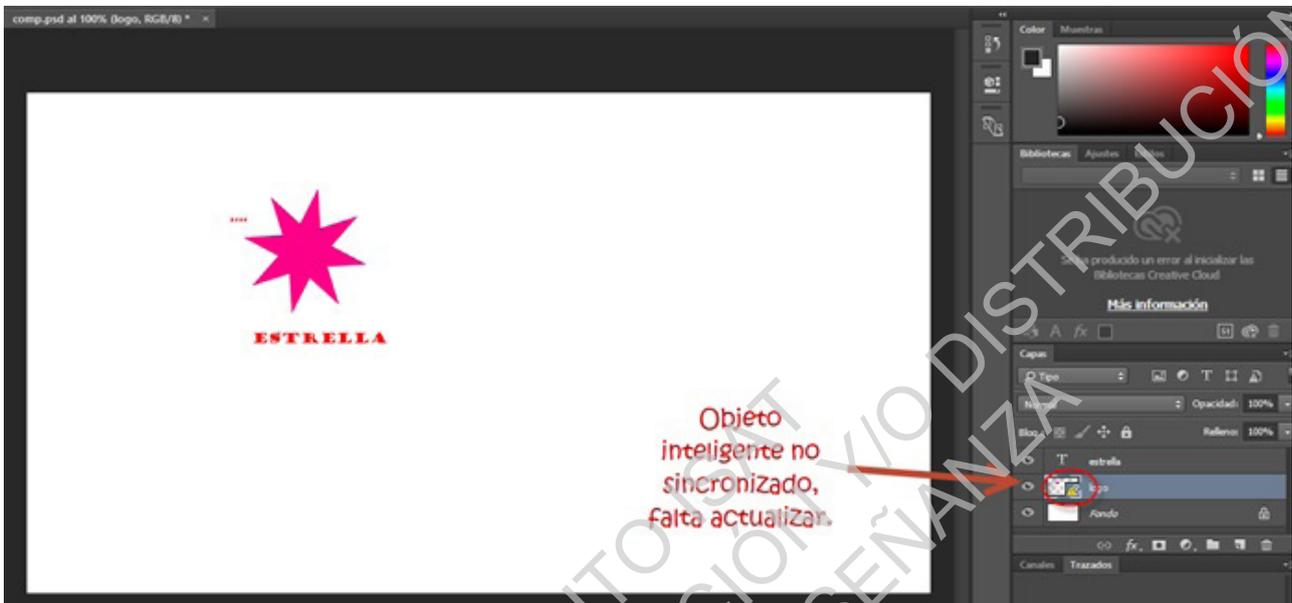
En Photoshop puede crear objetos inteligentes enlazados. El contenido de los objetos inteligentes enlazados se actualiza cuando cambia el archivo de imagen de origen. Los objetos inteligentes enlazados resultan de utilidad para equipos o cuando se deben utilizar algunos elementos en varios diseños.



Los objetos inteligentes enlazados que no estén sincronizados aparecerán resaltados en el panel Capas, para ello debe realizar **Capa > Objetos inteligentes > Actualizar contenido modificado**.

ACTIVIDAD 7

Está trabajando en un archivo de nombre comp.psd, el cual contiene un enlace a otro archivo maestro de nombre logo.psd. Actualice el objeto inteligente que se encuentra en comp.psd de modo que tenga las mismas ediciones hechas en el archivo maestro.

**ACTIVIDAD 8**

¿Cuál es una ventaja que ofrece el hecho de enlazar las imágenes de Photoshop en lugar de incrustarlas (como se sucede al Abrir, Importar o cortar y pegar)?

- A. Los archivos enlazados contienen una copia completa de toda la información del archivo externo dentro del documento de Photoshop.
- B. Los Archivos enlazados dentro del archivo de Photoshop se pueden convertir fácilmente en archivos interactivos.
- C. Los archivos enlazados en un archivo de Photoshop se actualizan automáticamente cada vez que se edite o se guarde el original.
- D. Los archivos enlazados en un archivo de Photoshop incluyen automáticamente la información de copyright.

ACTIVIDAD 9

Usted debe preparar las fotos para el folleto y para otros materiales impresos. ¿Lo más probable es que las fotos contenidas en un folleto tríptico se vuelvan a utilizar en una página web que la compañía de envíos planea crear posteriormente? Señale dos ventajas que ofrece el hecho de utilizar capas de objetos inteligentes en las fotos, (seleccione dos).

- A. Permiten aplicar las herramientas **Sobreexponer** y **Subexponer** directamente a la imagen de modo que se pueda editar posteriormente.
- B. Permiten aplicar filtros tales como **Desenfocar**, **Enfocar** o **Estilizar** de manera editable y no destructiva.
- C. Convierten las imágenes de mapa de bits en gráficos vectoriales para que se puedan adaptar y editar con mayor facilidad.
- D. Permiten aplicar comandos de transformación tales como **cambiar la escala**, **rotar** o **sesgar** de modo que puedan cambiarse posteriormente.

ACTIVIDAD 10

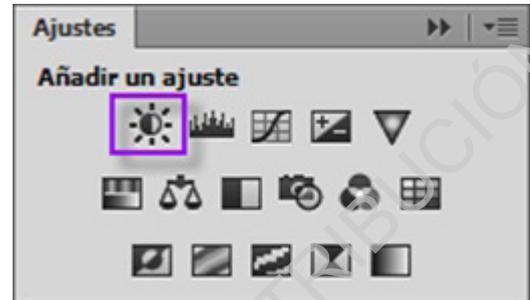
¿Cuál de las opciones siguientes representa una ventaja al utilizar un objeto inteligente enlazado en lugar de un objeto inteligente regular de Photoshop?

- A. El objeto inteligente se actualiza automáticamente si se cambia el archivo de origen.
- B. Se obtiene la capacidad para efectuar transformaciones no destructivas sin perder la calidad de la imagen original.
- C. Al aplicar filtros no destructivos se pueden editar en cualquier momento.
- D. Filtrar el panel capas mediante objetos inteligentes.

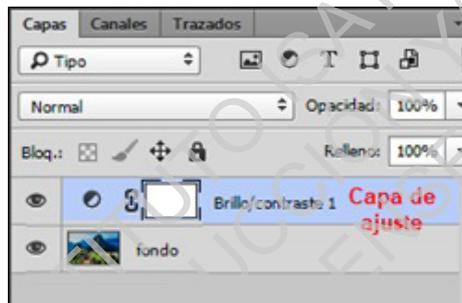
Capa de Ajustes

Es una capa adicional que se coloca encima de la pila de capas con la que estás trabajando y que realiza un ajuste determinado. El tipo de ajuste lo puedes elegir tú de entre todas las opciones que nos ofrece Photoshop.

Muy sencillo, tienes diversas maneras de hacerlo, la más sencilla, pero no la más rápida, es ir al menú Capa y seleccionar capa de ajuste, desde ahí ya puedes elegir el tipo de ajuste que vas a querer aplicar. Como les digo, no es la forma más intuitiva de hacerlo. Normalmente se suele utilizar el ícono que aparece debajo del panel de capas que representa una circunferencia dividida por la mitad. Otra opción es tener desplegado siempre la ventana de capas de ajuste (**ventana>ajustes**).



Ejemplo en la capa de ajuste:



Añadir una capa de ajuste

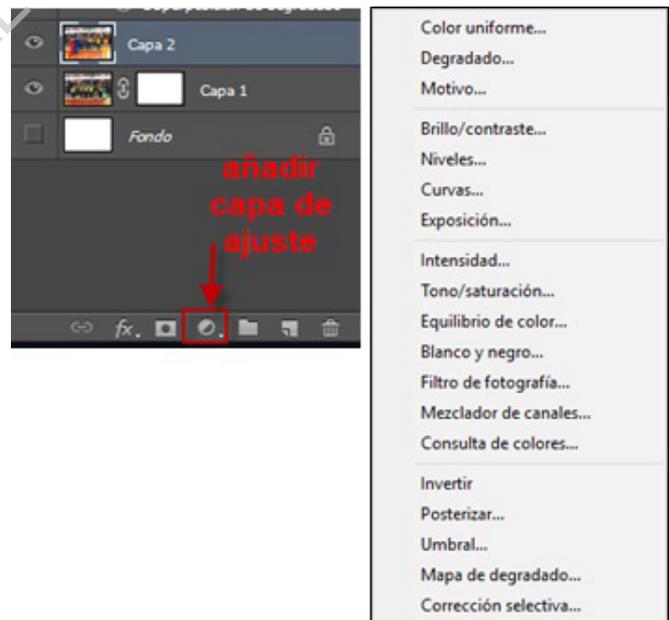
Existen varias maneras para añadir una capa de ajuste.

Una forma es a través del botón "nuevo relleno o capa de ajuste" en la parte inferior del panel "capas".

Las capas de ajuste las más habituales son de dos tipos: para ajustar el tono de los píxeles o para ajustar el color de los píxeles. Básicamente se pueden resumir en esas dos grandes áreas:

Capas de ajuste para modificar el tono de los Píxeles

Brillo/Contraste: Mediante brillo es posible ampliar la gama de luces, desplazando el deslizador a la derecha, o bien ampliar la gama de sombras, desplazando el deslizador a la izquierda. Por su parte, el contraste incrementa la distancia entre luces y sombras o bien las reduce (en definitiva, incrementa o reduce el contraste).



Niveles: Permite la definición del punto negro, punto blanco y punto gris medio en la imagen. En base a esta definición, se distribuyen luces y sombras por la imagen.

Curvas: Ofrece un ajuste más fino de luces y sombras que el proporcionado por Niveles, no limitándose a tres puntos de ajuste, sino a 16. Posibilitando, además, el trabajo sobre la luminancia de la imagen en los tres canales (RGB) de forma simultánea, o en cada uno de ellos por separado.

Exposición: Permite un desplazamiento a izquierda o derecha del histograma, originando un incremento o reducción general del valor de exposición global de la imagen.

Capas de ajuste para modificar el color de los Píxeles:

Capas de ajuste para modificar el color de los Píxeles:

Intensidad: Incrementa la saturación general de la fotografía preservando los colores presentes en la piel de posibles sujetos que aparezcan en la imagen. El incremento de saturación, en lugar de intensidad, lo que propicia es la aparición de tonos demasiado rojizos en la piel.

Tono/Saturación: Permite variar tono y saturación de un determinado color para corregir, por ejemplo, dominancias en la fotografía.

Equilibrio de color: Muy útil para ajustar el balance de blancos.

Blanco y Negro: Permite realizar una conversión a blanco y negro, controlando la participación de rojos, naranjas, verdes, cianes, azules y magentas. De modo que el blanco y negro se ajuste al resultado deseado.

Filtro de fotografía: Permite simular el resultado que se conseguiría al interponer distintos filtros fotográficos (de colores).

Mapa de degradado: Otra opción interesante para la conversión a blanco y negro.

Las capas de ajuste ofrecen las siguientes ventajas:

Ediciones no destructivas: Puede probar varios ajustes y volver a editar la capa de ajuste cuando lo desee. Asimismo, puede reducir el efecto del ajuste mediante una disminución de la opacidad de la capa.

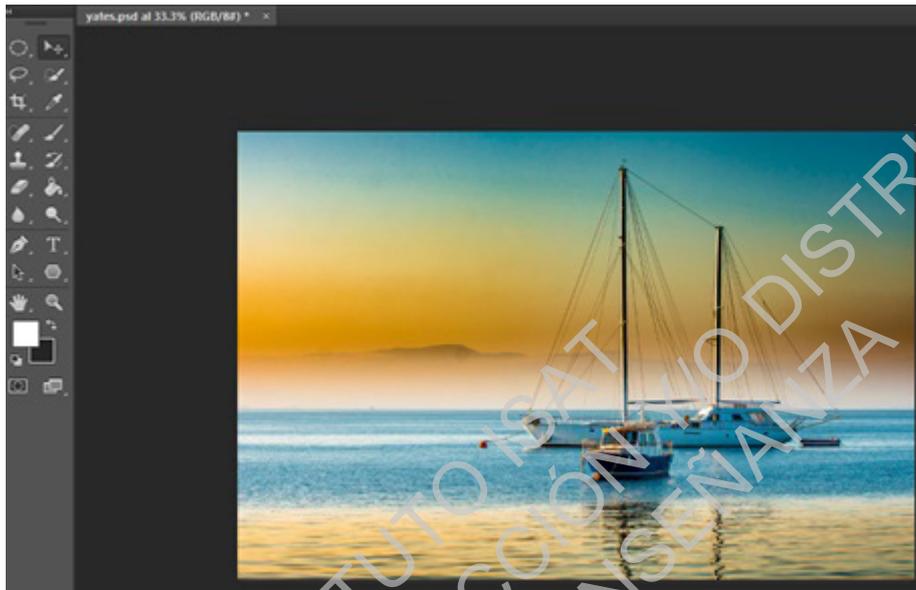
Edición selectiva: Pinte sobre la máscara de imagen de la capa de ajuste para aplicar un ajuste aparte de una imagen. Una vez hecho esto, puede volver a editar la máscara de la capa para controlar qué partes de la imagen se ajustan. Puede pintar en la máscara con distintos tonos de gris para variar el ajuste.

Capacidad de aplicar ajustes a varias imágenes. Copie y pegue capas de ajuste entre imágenes para aplicar los mismos ajustes tonales y de color.

Las capas de ajuste tienen muchas características en común con otras capas. Puede ajustar su opacidad y modo de fusión y agruparlas para aplicar el ajuste a capas específicas. De la misma manera, puede activar y desactivar la visibilidad para aplicar el efecto o previsualizarlo.

ACTIVIDAD 11

Abrir, archivo **yates.psd**, en esta imagen que muestra yates, los colores de los barcos están un poco suavizados y pálidos. Aumente la intensidad de la imagen a +75 o superior, sin cambiar ninguno de los píxeles de la capa fondo.

**ACTIVIDAD 12**

Una con líneas, los términos “destrutivo” y “no destructivo” con las descripciones apropiadas.

Destructivo

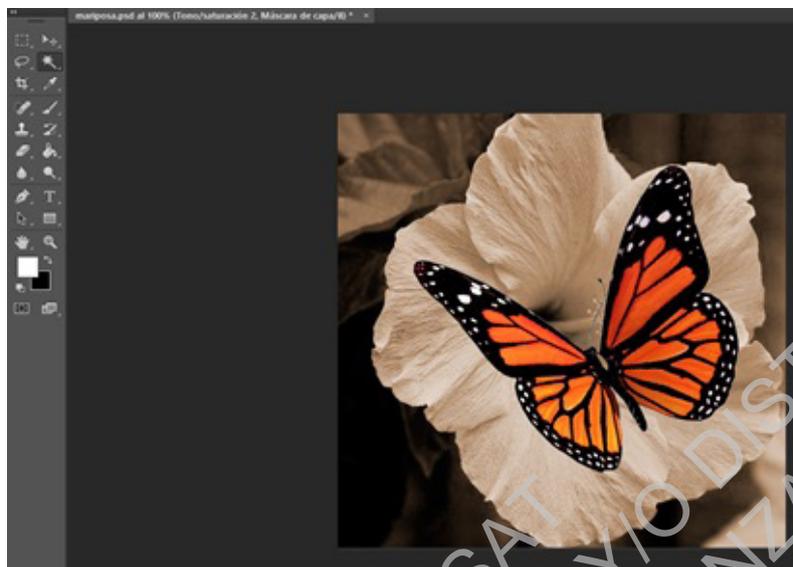
No destructivo

Realizar cambios en la información original de la imagen.

Es difícil deshacer posteriormente los cambios hechos en una imagen.

Realizar cambios en una imagen sin sobrescribir la información original de la misma.

Es fácil deshacer posteriormente los cambios hechos en una imagen.

ACTIVIDAD 13Abrir *mariposa.psd*

Desarrollar: Utilice un método no destructivo para cambiar la coloración del fondo (la flor y las hojas) a un tono y una saturación de nombre sepia, conservando la imagen en primer plano (la mariposa) a todo color. Sepia es un tinte marrón que en ocasiones se ve en fotografías viejas en blanco y negro.

ACTIVIDAD 14Abrir *naturaleza.psd*

Desarrollar: Utilizando solamente las capas que ya se proporcionan y de manera no destructiva, cambie la foto de la capa Naturaleza (a blanco y negro aplicando un filtro verde), conservando el color de la forma1 y del texto del cuidemos nuestro medio ambiente.

ACTIVIDAD 15

Abrir excursión.psd



Desarrollar: Utilizando solamente las capas que ya se proporcionan y de manera no destructiva, cambie la foto del sendero a blanco y negro conservando el color del logotipo y del texto del excursionista.

Definir las funciones de las herramientas utilizadas comúnmente, incluyendo la selección, dibujo, pintura, el tipo y herramientas de forma vectorial.

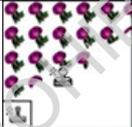
Galería de herramientas de selección

	<p>Las herramientas de marco realizan selecciones rectangulares, elípticas, de fila única y de columna única.</p>
	<p>La herramienta Mover mueve selecciones, capas y guías.</p>
	<p>Las herramientas de lazo realizan selecciones a mano alzada, poligonales (rectilíneas) y magnéticas (ajustables).</p>
	<p>La herramienta de selección rápida permite “pintar” una selección de manera rápida mediante una punta de pincel redonda ajustable.</p>
	<p>La herramienta Varita mágica selecciona áreas de colores similares.</p>

Galería de herramientas para cortar y crear sectores

	<p>La herramienta Recortar separa imágenes.</p>
	<p>La herramienta Sector crea sectores.</p>
	<p>La herramienta Seleccionar sector selecciona sectores.</p>

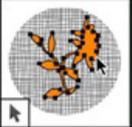
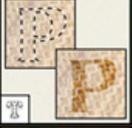
Galería de herramientas de retoque

	<p>La herramienta Pincel corrector puntual quita manchas y objetos.</p>
	<p>La herramienta Pincel corrector pinta con una muestra o motivo para reparar las imperfecciones de una imagen.</p>
	<p>La herramienta Parche repara las imperfecciones del área seleccionada en una imagen utilizando una muestra o motivo.</p>
	<p>La herramienta Pincel de ojos rojos elimina el reflejo rojo del flash.</p>
	<p>La herramienta Tampón de clonar pinta con una muestra de la imagen.</p>
	<p>La herramienta Tampón de motivo pinta tomando una parte de la imagen como motivo.</p>
	<p>La herramienta Borrador borra píxeles y restaura partes de la imagen a un estado guardado previamente.</p>
	<p>La herramienta Borrador de fondos borra áreas y las deja transparentes con tan solo arrastrar.</p>

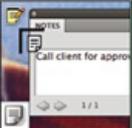
	La herramienta Borrador mágico borra áreas con colores uniformes y las deja transparentes con tan solo hacer clic.
	La herramienta Desenfocar suaviza los bordes duros de la imagen.
	La herramienta Enfocar enfoca los bordes suaves de una imagen.
	La herramienta Dedo difumina partes de una imagen.
	La herramienta Sobreexponer aclara áreas de una imagen.
	La herramienta Subexponer oscurece áreas de una imagen.
	La herramienta Esponja cambia la saturación de color de un área.

Galería de herramientas para cortar y crear sectores

	La herramienta Pincel pinta trazos de pincel.
	La herramienta Lápiz pinta líneas con bordes duros.
	La herramienta Sustitución de color sustituye un color seleccionado por uno nuevo.
	La herramienta Pincel mezclador simula técnicas de pintura realistas como mezclar los colores del lienzo y variar la humedad de la pintura.
	La herramienta Pincel de historia pinta una copia del estado o la instantánea seleccionados en la ventana de la imagen actual.
	La herramienta Pincel histórico pinta con trazos estilizados que simulan el aspecto de diferentes estilos de pintura utilizando el estado o la instantánea seleccionados.

	Las herramientas de degradado crean fusiones rectilíneas, radiales, angulares, reflejadas y de diamante entre colores.
	La herramienta Bote de pintura rellena áreas de colores similares con el color frontal.
	Las herramientas de selección de trazado realizan selecciones de formas o segmentos y muestran los puntos de ancla, las líneas de dirección y los puntos de dirección.
	Las herramientas de texto insertan texto en una imagen.
	Las herramientas de máscara de texto crean una selección en forma de texto.
	Las herramientas de pluma dibujan trazados de borde suaves.
	Las herramientas de forma y la herramienta Línea dibujan formas y líneas en una capa normal o en una capa de formas.
	La herramienta Forma personalizada realiza formas personalizadas seleccionadas de una lista de formas personalizadas.

Galería de herramientas para cortar y crear sectores

	La herramienta Mano mueve la imagen en la ventana.
	La herramienta Rotar vista rota el lienzo de manera no destructiva.
	La herramienta Zoom aumenta y reduce la vista de una imagen.
	La herramienta Nota crea notas que se pueden incluir en la imagen.

	<p>La herramienta Cuentagotas toma muestras de colores en una imagen.</p>
	<p>La herramienta Muestra de color muestra los valores de color de hasta cuatro áreas.</p>
	<p>La herramienta Regla mide distancias, ubicaciones y ángulos.</p>

https://helpx.adobe.com/mx/photoshop/using/tools.html#tool_galleries

ACTIVIDAD 1

Tendrá que seleccionar distintas áreas de la foto de varias maneras haciendo uso de las diversas herramientas de selección para que pueda trabajar con ellas. Señalar con una línea cada herramienta de selección con la función correspondiente.

Varita mágica

Después de dibujar una forma de manera libre esta herramienta selecciona el área encerrada en la forma.

Lazo

Esta herramienta selecciona con un solo clic todos los píxeles contiguos que tengan colores similares.

Selección rápida

Dado que pinta encima de una parte del área de selección, llena automáticamente un área ampliada hasta los bordes definidos en la imagen.

Lazo poligonal

Después de dibujar una forma con lados que tengan bordes rectos, esta herramienta selecciona el área encerrada dentro de la forma.

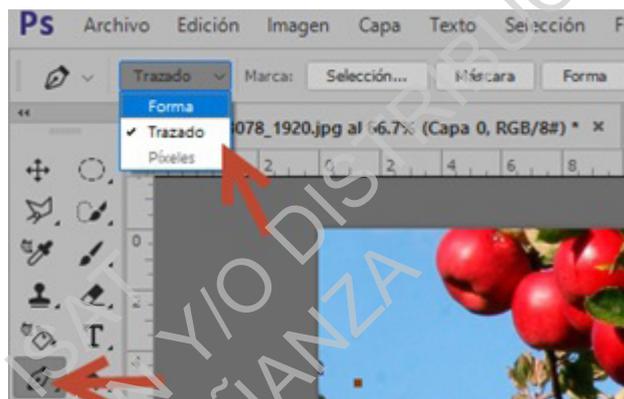
Trazados y formas vectoriales

El dibujo en Adobe Photoshop implica la creación de trazados y formas vectoriales. En Photoshop, se puede dibujar con cualquiera de las herramientas de forma, la herramienta de pluma o la herramienta de pluma de forma libre. Las opciones de cada herramienta se encuentran disponibles en la barra de opciones.

Las formas vectoriales son independientes de la resolución. Mantienen los bordes nítidos cuando se redimensionan, se imprimen en una impresora PostScript, se guardan en un archivo PDF o se importan a una aplicación de gráficos vectoriales. Si lo desea, puede crear bibliotecas de formas personalizadas, así como editar el contorno (que se denomina trazado) y los atributos (por ejemplo, trazo, color de relleno o estilo) de las formas.

Modos de dibujo

Cuando trabaja con las herramientas de forma o las herramientas de pluma, puede dibujar en tres modos diferentes. Puede elegir un modo mediante la selección de un ícono de la barra de opciones siempre que tenga seleccionada una herramienta de forma o de pluma.



Capas de forma

Crea una forma en una capa independiente. Puede utilizar o bien las herramientas de forma o las de pluma para crear capas de forma. Las capas de forma son perfectas para realizar gráficos para páginas web, ya que son fáciles de mover, cambiar el tamaño, alinear y distribuir. Si lo desea, puede dibujar varias formas en una capa. Una capa de formas se compone de una capa de relleno que define el color de la forma y de una máscara vectorial enlazada que define el contorno de la forma. El contorno de una forma es un trazado que aparece en el panel Trazados.

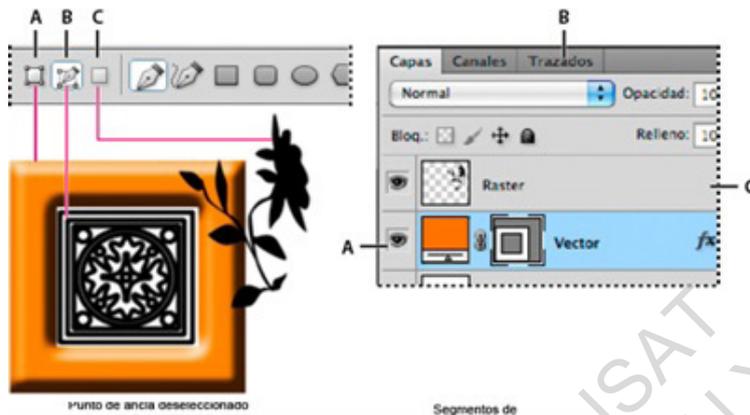


Trazados

Dibuja un trazado de trabajo en la capa actual que puede posteriormente utilizar para realizar una selección, crear una máscara vectorial o rellenar y contornear con color para crear gráficos rasterizados (como lo haría utilizando una herramienta de pintura). Un trazado de trabajo es temporal a menos que lo guarde. Los trazados aparecen en el panel Trazados.

Rellenar píxeles

Pinta directamente en una capa de un modo similar a una herramienta de pintura. Cuando se trabaja en este modo, se crean imágenes rasterizadas, no gráficos vectoriales. Trabaja con las formas que pinta del mismo modo que con una imagen rasterizada. En este modo solo funcionan las herramientas de forma.

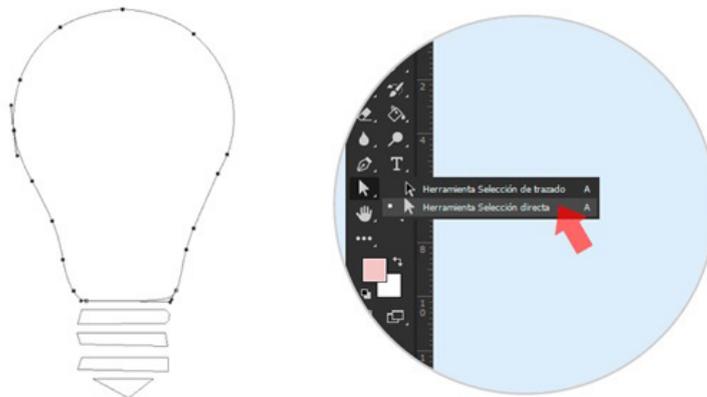


Opciones de dibujo

- A. Crea de forma
- B. Trazados
- C. Rellenar píxeles

Los trazados son dibujos basados en vectores (líneas establecidas en base a parámetros matemáticos que poseen magnitud, dirección y sentido). Esto significa que se puede redimensionar sin que pierda detalle alguno. Los trazados son muy útiles una vez que se acostumbra a utilizar la herramienta “Pluma” así como las demás herramientas de trazados, se pueden crear formas a mano alzada muy complejas, tales como símbolos, dibujos e íconos. Luego, se pueden rasterizar estas formas en imágenes a cualquier resolución.

La herramienta de Selección directa nos va a permitir seleccionar tanto los nodos o puntos de ancla como los diferentes segmentos que componen nuestros trazados de trabajo para, de esta manera, modificarlos cómodamente y transformar las formas vectoriales creadas en un primer momento.

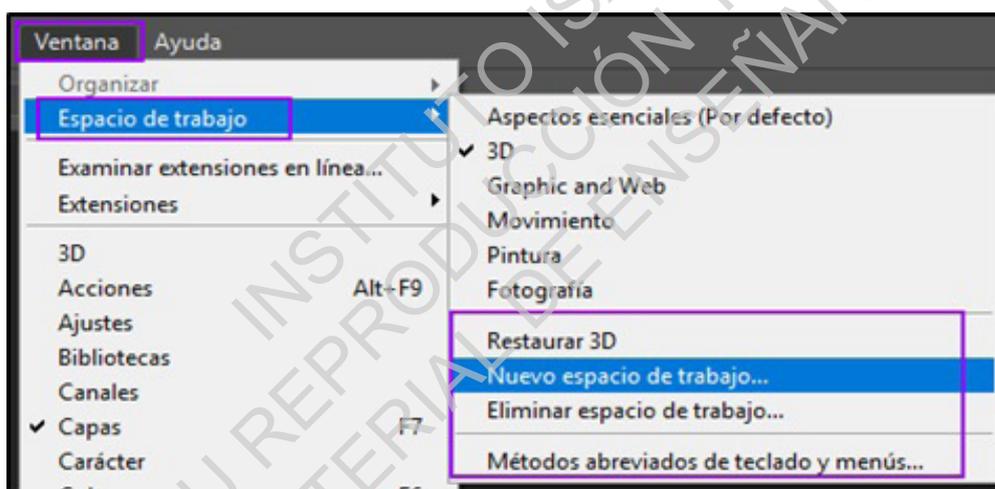


Navegar, organizar y personalizar el espacio de trabajo

Cree y manipule documentos y archivos empleando distintos elementos como paneles, barras y ventanas. Cualquier disposición de estos elementos se denomina espacio de trabajo. Los espacios de trabajo de las diversas aplicaciones creativas de Adobe tienen una apariencia similar, para que pueda cambiar de aplicación sin quebraderos de cabeza. Puede adaptar Photoshop a su modo de trabajar seleccionando uno de los varios espacios de trabajo preestablecidos o creando otro personalizado.

Guardar Espacio de Trabajo

Al guardar la posición y el tamaño actuales de los paneles como un espacio de trabajo con nombre, puede restaurar dicho espacio de trabajo incluso aunque mueva o cierre un panel. Los nombres de los espacios de trabajo guardados aparecen en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.



Por supuesto, también podrás eliminar aquellos Espacios de Trabajo que no desees. Para ello, deberás dirigirte a **Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar Espacio de trabajo**.

En Photoshop, los espacios de trabajo aparecerán automáticamente con la última disposición, pero podrá restaurar la disposición guardada original de los paneles.

Para restaurar un espacio de trabajo individual, elija **Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar [Nombre de espacio de trabajo]**.

Para restaurar todos los espacios de trabajo instalados con Photoshop, haga clic en Restaurar espacios de trabajo predeterminados en las preferencias de interfaz.

ACTIVIDAD 1

Abrir archivo **bosque.psd**, Crear un nuevo espacio de trabajo llamado trabajo1, debe activar los paneles de historia, propiedades, pinceles.



Utilice el interfaz de diseño de las herramientas no imprimibles del diseño de la interfaz, tales como reglas y guías.

Las guías y la cuadrícula le ayudan a colocar imágenes o elementos de forma precisa. Las guías aparecen como líneas en la imagen, pero no se imprimen. Puede mover y quitar guías. También puede bloquearlas para que no se muevan por descuido.

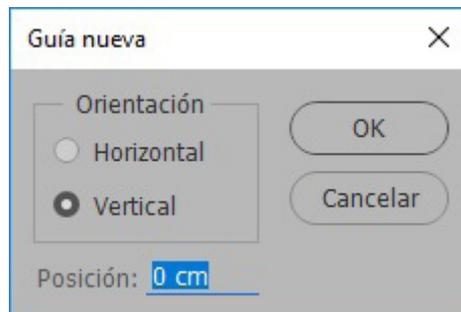
Las Guías Inteligentes le ayudan a alinear formas, sectores y selecciones. Aparecen automáticamente al dibujar una forma o crear una selección o sector. Si fuera necesario, las Guías Inteligentes se pueden ocultar.

La cuadrícula resulta útil para disponer elementos simétricamente. La cuadrícula aparece por defecto como líneas que no se imprimen pero que se ven como puntos.

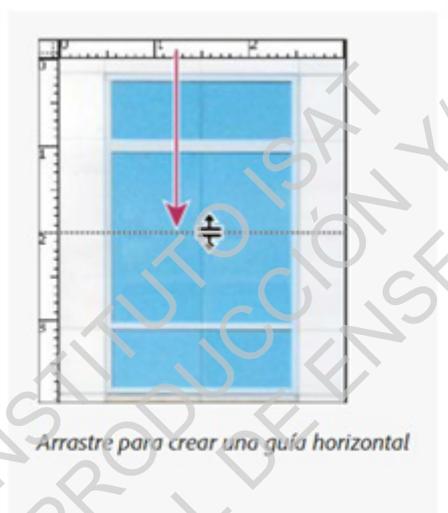
Visualización u ocultación de una cuadrícula, guías o guías inteligentes.

- **Seleccione Vista > Mostrar > Cuadrícula.**
- **Seleccione Vista > Mostrar > Guías.**
- **Seleccione Vista > Mostrar > Guías inteligentes.**

Seleccione Vista > Guía nueva. En el cuadro de diálogo, seleccione la orientación Horizontal o Vertical, introduzca una posición y haga clic en OK.

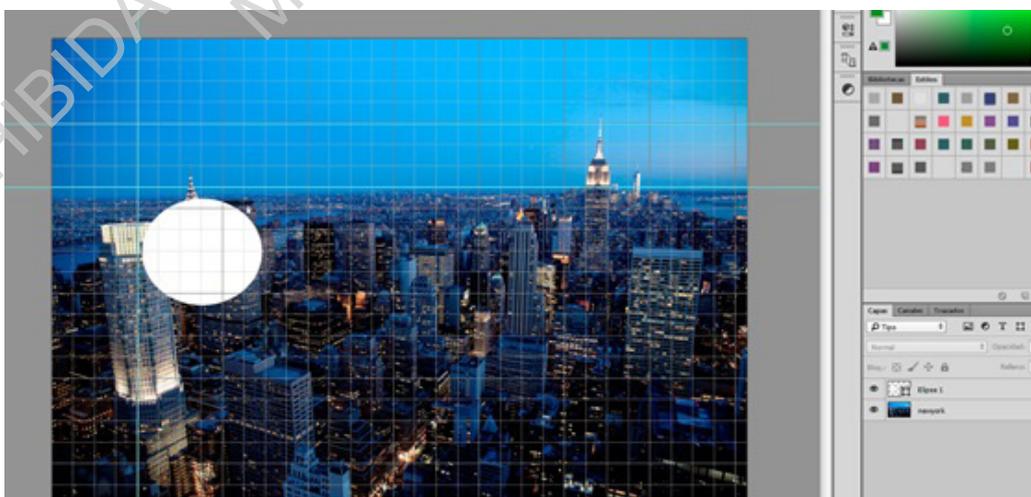


Arrastre desde la regla horizontal para crear una guía horizontal.



GUIAS Y CUADRICULAS

ACTIVIDAD 1



Desarrollar: Abrir newyork.psd Las guías y la cuadrícula le ayudan a colocar los objetos de forma precisa. Lamentablemente descubre que no puede colocar los objetos con precisión debido a que siempre se ajustan ya sea a la cuadrícula o las líneas al arrastrarlos cerca de ellas. Modifique los ajustes a fin de asegurarse de:

1. Que tanto las guías como cuadrícula permanezcan visibles.
2. No pueda mover las guías por accidente.
3. Y los objetos dejen de ajustarse a ambas.

REGLAS

Las reglas le ayudan a colocar imágenes o elementos de forma precisa. Cuando están visibles, las reglas aparecen a lo largo de la parte superior y a la izquierda de la ventana activa. Para mostrar u ocultar reglas, seleccione Vista > Reglas o Control + R



ACTIVIDAD 2



Desarrollar: Abrir Fresas.psd, En un nuevo gráfico que está creando, las especificaciones están en centímetros. Dado que usted generalmente trabaja con pulgadas cambie la unidad de medida de las reglas a centímetros y después verifique que se hayan cambiado las reglas.

Demostrar conocimiento de capas y máscaras.

Manejo de Capas

Las capas son como láminas apiladas de vidrio transparente sobre las que puede crear imágenes. A través de las áreas transparentes de una capa puede ver las capas que hay debajo. Puede trabajar en cada capa de forma independiente.

Señale los lugares correctos del panel capas donde se realizan cada una de las funciones



La imagen de la izquierda tiene tres capas. La fotografía está en la capa de fondo, hay un rectángulo semitransparente en una capa encima de la capa de fondo y la capa superior contiene el texto.

Agrupar Capas

La agrupación de capas le ayuda a organizar sus proyectos y mantiene el panel Capas ordenado. Al enlazar capas, se establece una relación entre ellas, incluso si no están juntas.

Seleccione varias capas en el panel Capas.

Realice una de las siguientes acciones:

Seleccione Capa > Agrupar capas.

ACTIVIDAD 1

Abrir frutaexótica.psd



Desarrollar: En la Imagen mostrada, acople todas las capas en el panel capas.

ACTIVIDAD 2

Abrir diseño.psd



Desarrollar: Duplique la capa denominada pieza. Asigne el nombre de Copia de seguridad de pieza a la capa duplicada y haga que sea invisible.

ACTIVIDAD 3

Grupo de capas

Abrir el documento Surfista.psd

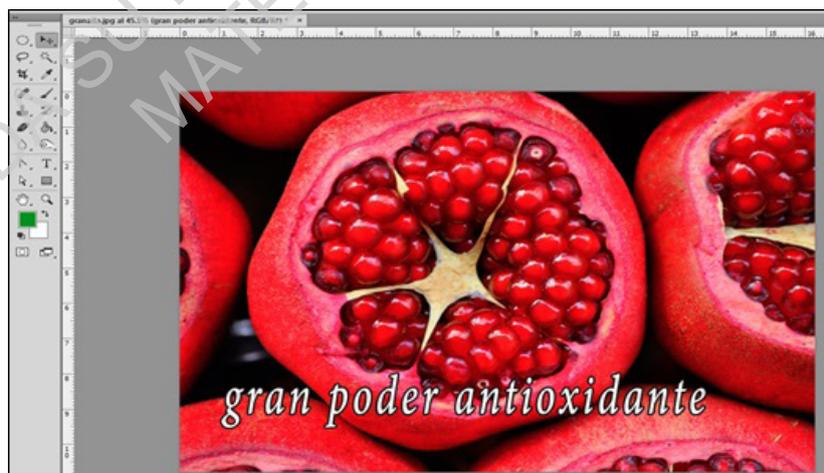


Desarrollar: Agrupe las dos capas de ajuste en un grupo de capas, al cual asigne el nombre de Ajustes.

ACTIVIDAD 4

Conservar capas

Abrir granada.psd



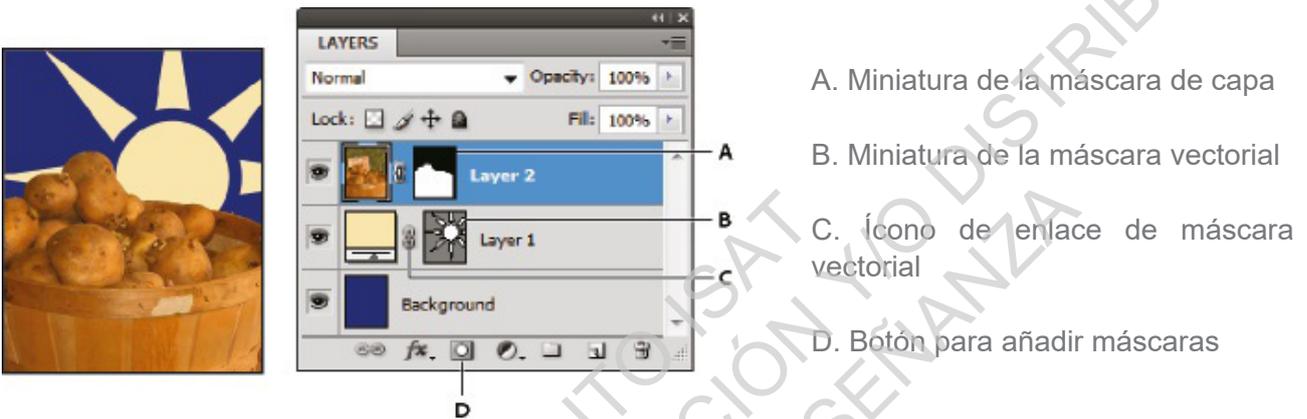
Desarrollar: Guarde este archivo TIFF en el formato Adobe Photoshop de modo que se conserven las capas.

MÁSCARAS

Máscaras de capa

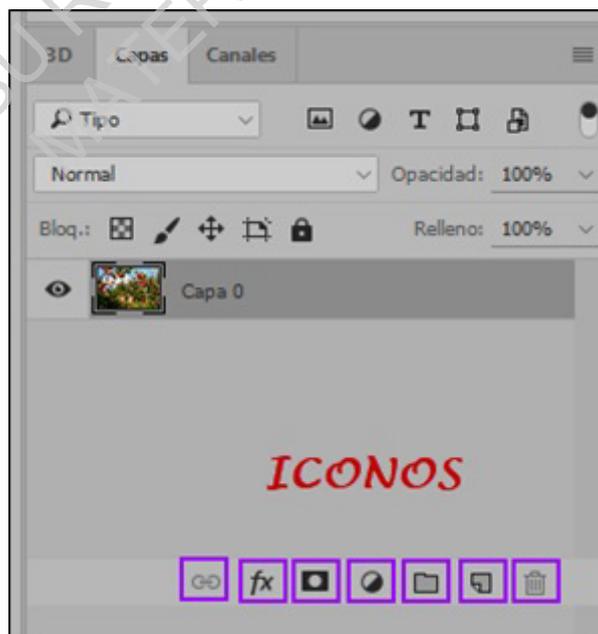
Puede añadir una máscara a una capa y utilizarla con el fin de ocultar ciertas partes de la capa y mostrar las capas inferiores. La creación de máscaras de capas constituye una valiosa técnica de composición para combinar varias fotografías en una sola imagen o para eliminar a una persona o un objeto de una fotografía.

Puede usar las máscaras con el fin de ocultar ciertas partes de una capa y mostrar partes de las capas inferiores.



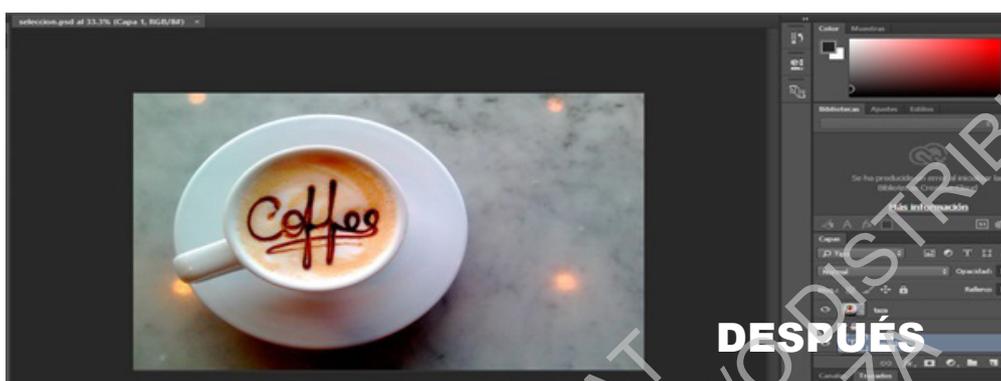
ACTIVIDAD 5

En el Imagen del Panel de Capas a continuación, marca con X en el ícono que agregará una máscara de capas.



ACTIVIDAD 6

En el Imagen del Panel de Capas a continuación, marca con X en el ícono que agregará una máscara de capas.



ACTIVIDAD 7





Desarrollar: Abrir Dona.psd, selecciona y Rasteriza la capa dona, utilice la selección guardada de nombre dona y activa la el casillero Invertir, para enmascarar de forma no destructiva el fondo blanco que esta alrededor de la imagen a fin de que sea la letra O en Dona.

Invertir selección

El comando Invertir de Adobe Photoshop, permite facilitar el proceso de selección. Podemos seleccionar un área que no deseamos seleccionar, ya que el área adecuada puede estar muy confusa. Esto nos permitirá, utilizar la opción invertir selección.

Para generar el proceso de inversión de selección, se requieren los siguientes pasos:

1. Seleccionar el área no deseada.
2. Clic en el Menú Selección.
3. Seleccionar la opción Invertir. (La acción, invertirá la selección).

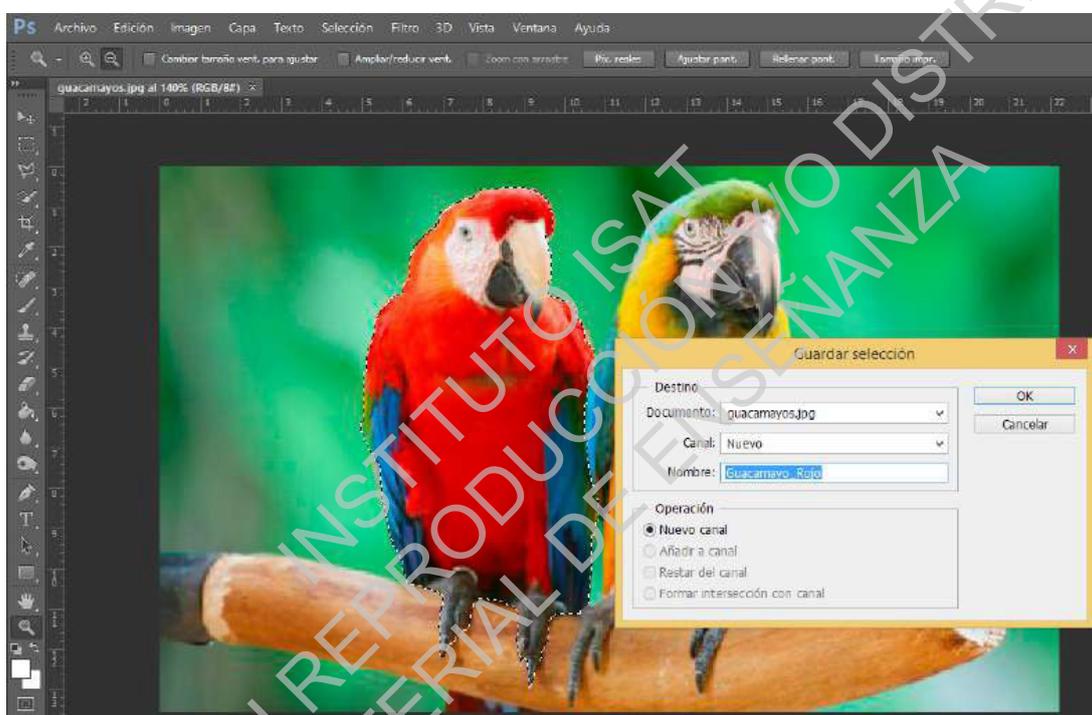


Guardar selección

Adobe Photoshop, permite guardar una selección realizada con cualquier herramienta de selección como una máscara en un nuevo canal alfa (Nuevo) o en un canal ya existente.

Para proceder a guardar una selección, se requieren los siguientes pasos:

1. Seleccionar el área a guardar.
2. Clic en el Menú Selección.
3. Seleccionar la opción Guardar selección (la acción, invertirá la selección).
4. Asignar un nombre a la selección y un canal si es necesario.
5. Clic en el botón "Ok".



Esta acción, permitirá cargar la selección posteriormente.

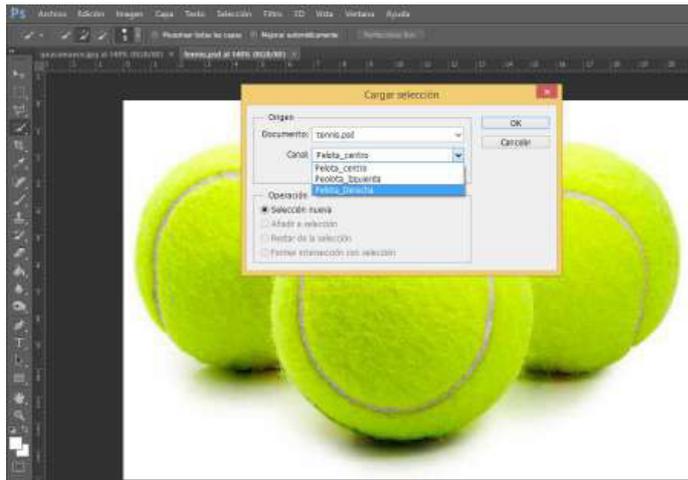
Cargar selección

Para poder cargar una selección, esta se debió haber guardado previamente. Una selección guardada da una facilidad de poder volver a utilizarla sin necesidad de seleccionarla de nuevo.

Cargar la selección, involucra ver el área guardada ya seleccionada.

Para proceder a cargar una selección, se requieren los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Selección.
2. Seleccionar la opción Cargar selección (se visualizará la ventana de Cargar Selección).
3. Seleccionar el canal que queremos cargar (elegir la selección guardada).
4. Clic en el botón "Ok".

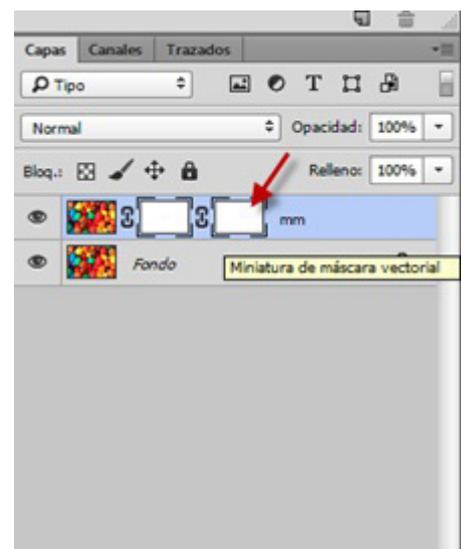


Máscara vectorial

Una máscara vectorial crea una forma de bordes definidos en una capa y resulta útil siempre que desee añadir elementos de diseño con bordes claros y definidos. Una vez creada una capa con una máscara vectorial, puede aplicarle uno o varios estilos de capa, editarlos si es necesario y acceder al instante a un botón, panel u otros elementos del diseño de páginas web.

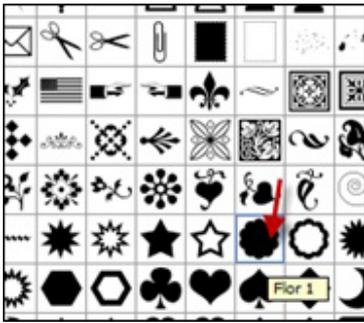
Las máscaras vectoriales se crean a partir de un trazado creado con una herramienta de Forma o de Pluma.

El panel Propiedades cuenta con controles adicionales para ajustar las máscaras. Puede cambiar la opacidad de la máscara de modo que se muestre más o menos contenido enmascarado, invertir la máscara o perfeccionar sus bordes al igual que hace con las áreas de selección.



ACTIVIDAD 8

Abrir mm.psd, crear una máscara de capa, luego crear una máscara de Recorte, crear una forma personalizada flor1, aplicar a la máscara vectorial, opciones de fusión, Bisel y relieve y trazo de color blanco.



ACTIVIDAD 9

Señale los tres enunciados que sean verdaderos respecto al uso de máscaras vectoriales, (seleccione tres).

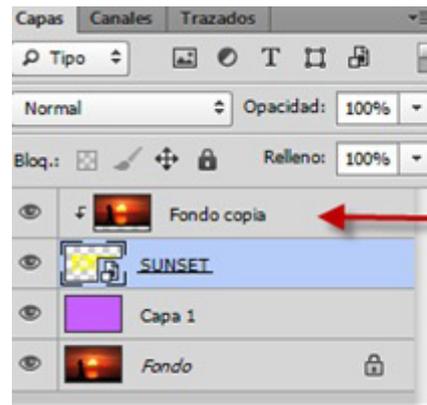
- A. Las máscaras crean bordes nítidos y definidos debido a que utilizan una forma con bordes duros a modo de máscara.
- B. Las máscaras no pueden tener bordes desvanecidos debido a que se crean con formas vectoriales.
- C. Las máscaras se pueden crear con pinceles personalizados para darles textura.
- D. La forma que crea la máscara se puede editar posteriormente sin modificar los píxeles que se muestran o se ocultan.
- E. Las máscaras no dependen de la resolución y se pueden agrandar fácilmente.

Máscaras de recorte

Las máscaras de recorte permiten usar el contenido de una capa para enmascarar las capas que hay por encima. La creación de la máscara está condicionada por el contenido de la capa inferior o capa base. El contenido no transparente de la capa base recorta (muestra) el contenido de las capas superiores en la máscara de recorte. El resto del contenido de las capas recortadas se enmascara.

Máscara de recorte: El contenido de la capa recortada (fondo copia) solo es visible dentro del contenido de la capa base (Sunset).

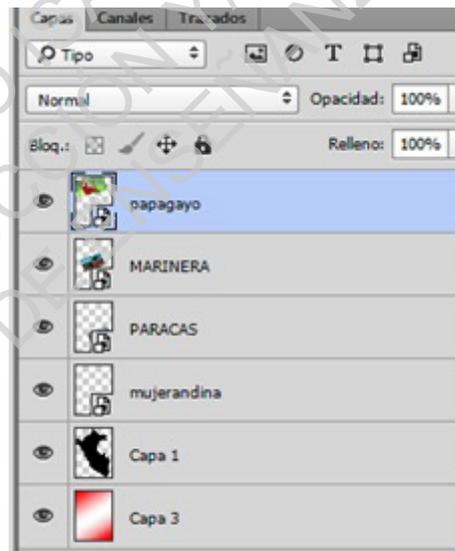
Puede utilizar varias capas en una máscara de recorte, pero éstas deben ser consecutivas. El nombre de la capa base de la máscara aparece subrayado y las miniaturas de las capas superiores aparecen sangradas. Las capas superpuestas muestran un ícono de máscara de recorte.



Mascara de Recorte

ACTIVIDAD 10

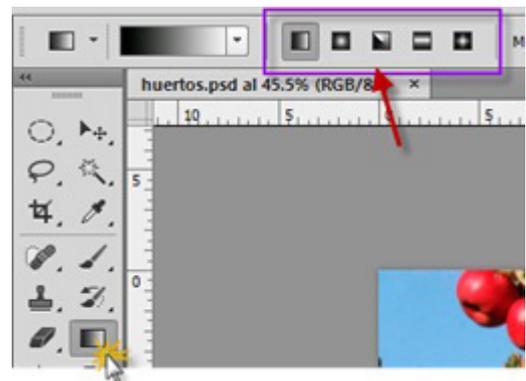
Abrir archivo, peru.psd, Elaborar la siguiente imagen, combinando varias imágenes, utiliza máscara de recorte.



Manejo de colores, muestras y gradientes

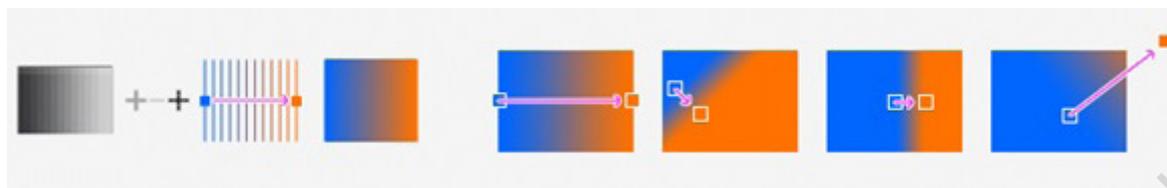
Aplicación de un relleno degradado

La herramienta Degradado crea una fusión gradual entre varios colores. Puede seleccionar rellenos degradados preestablecidos o crear los suyos propios.



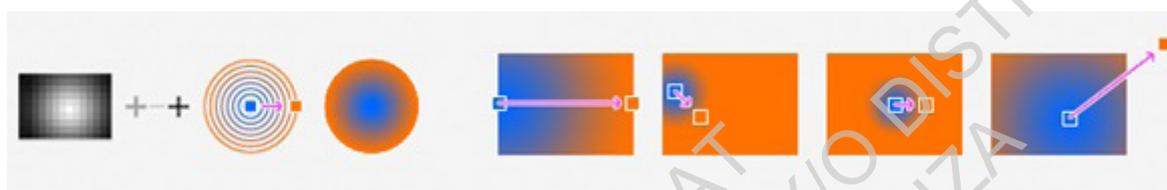
Degradado lineal

Ensombrece desde el punto inicial hasta el punto final en línea recta.



Degradado radial

Ensombrece desde el punto inicial hasta el punto final con un motivo circular.



Degradado angular

Ensombrece con un barrido en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del punto inicial.



Degradado reflejado

Refleja el mismo degradado lineal a los lados del punto inicial.



Degradado de diamante

Refleja el mismo degradado lineal a los lados del punto inicial.



PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN
 INSTITUTO ISAT
 MATERIAL DE ENSEÑANZA

Editar un degradado

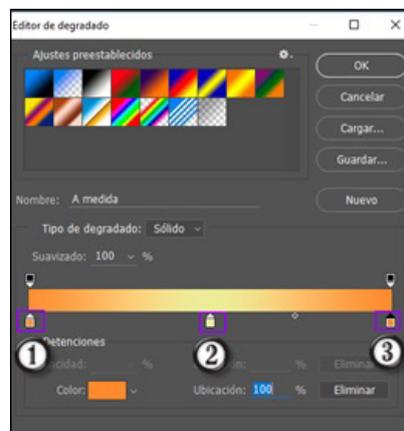
Para mostrar el cuadro de diálogo Editor de degradado, haga clic en la muestra actual de degradado de la barra de opciones. (Cuando pasa el cursor sobre la muestra de degradado, aparece la información siguiente sobre la herramienta “Haga clic para editar degradado”).



Abrir archivo degradado1.psd



Ingresar al editor de degradado, luego cambiar los valores de los 3 selectores de cada color.



Considere los siguientes valores:

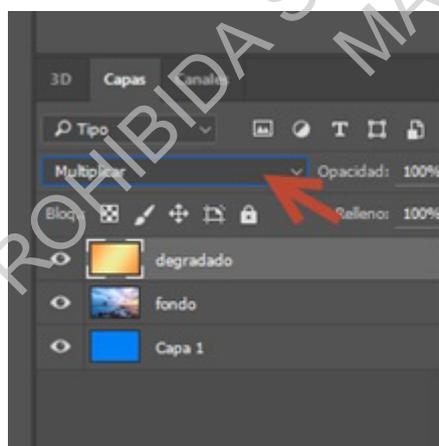
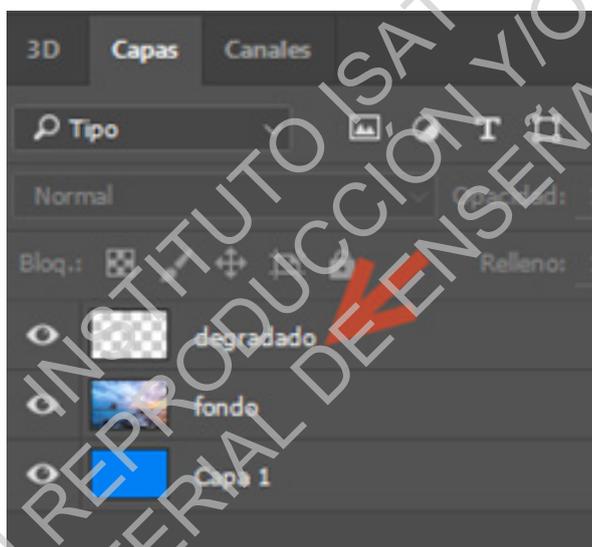
Para el Nivel 1(Izquierda) Para Nivel 2 (Centro) Para nivel 3 (Derecha)

C:	0	%
M:	62	%
Y:	79	%
K:	0	%

C:	15	%
M:	4	%
Y:	52	%
K:	0	%

C:	0	%
M:	63	%
Y:	82	%
K:	0	%

Crear una capa llamada degradado, luego aplicar el degradado antes configurado, debe trazar en diagonal de arriba hacia abajo, luego aplicar el modo de fusión Multiplicar.



Muestra final.

ACTIVIDAD 1

Se encuentra en el editor de degradado, el cual muestra un degradado con un color al principio, otro en el medio y otro al final ¿Cómo se elimina el nivel de color de en medio al editar el degradado.

A. Seleccionar el nivel de color y establecer la ubicación en 0%.

B. Arrastrar el nivel de color hacia debajo de la línea hasta que desaparezca.

C. Hacer doble clic en el nivel de color y establecer el color en Ninguno.

D. Hacer clic en el nivel de color y elegir Eliminar.

Gestión de pinceles, símbolos, gráficos, estilos y diseños

Puede crear pinceles que apliquen pintura a imágenes de varias formas. Puede seleccionar un pincel preestablecido existente, la forma de una punta de pincel o crear una punta de pincel única a partir de una parte de una imagen. Puede seleccionar las opciones del panel Ajustes del pincel para especificar la forma en la que se aplica la pintura.

Pinceles Preestablecidos

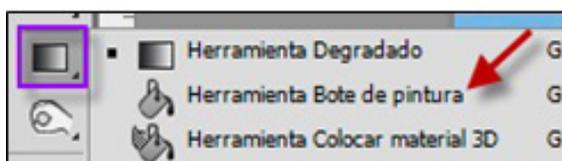
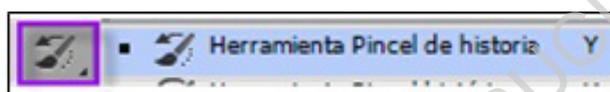
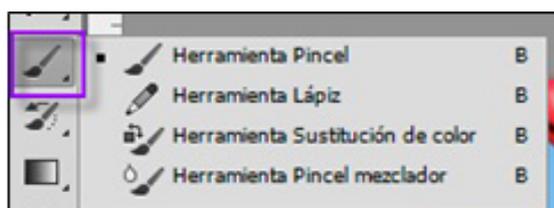
Un pincel preestablecido es una punta de pincel guardada con características definidas como el tamaño, la forma y la dureza. Puede guardar los pinceles preestablecidos con las características que utilice más a menudo. También puede guardar los ajustes preestablecidos de la herramienta Pincel que puede seleccionar en el menú de herramientas preestablecidas de la barra de opciones.



Ventana / Pinceles Prestablecidos

El panel Ajustes del pincel permite modificar los pinceles existentes y diseñar nuevos pinceles personalizados. El panel Ajustes del pincel contiene las opciones de punta de pincel que determinan la forma en la que se aplica la pintura a la imagen. La previsualización de trazo de pincel de la parte inferior del panel muestra la forma en la que aparecen los trazos con las opciones de pincel actuales.

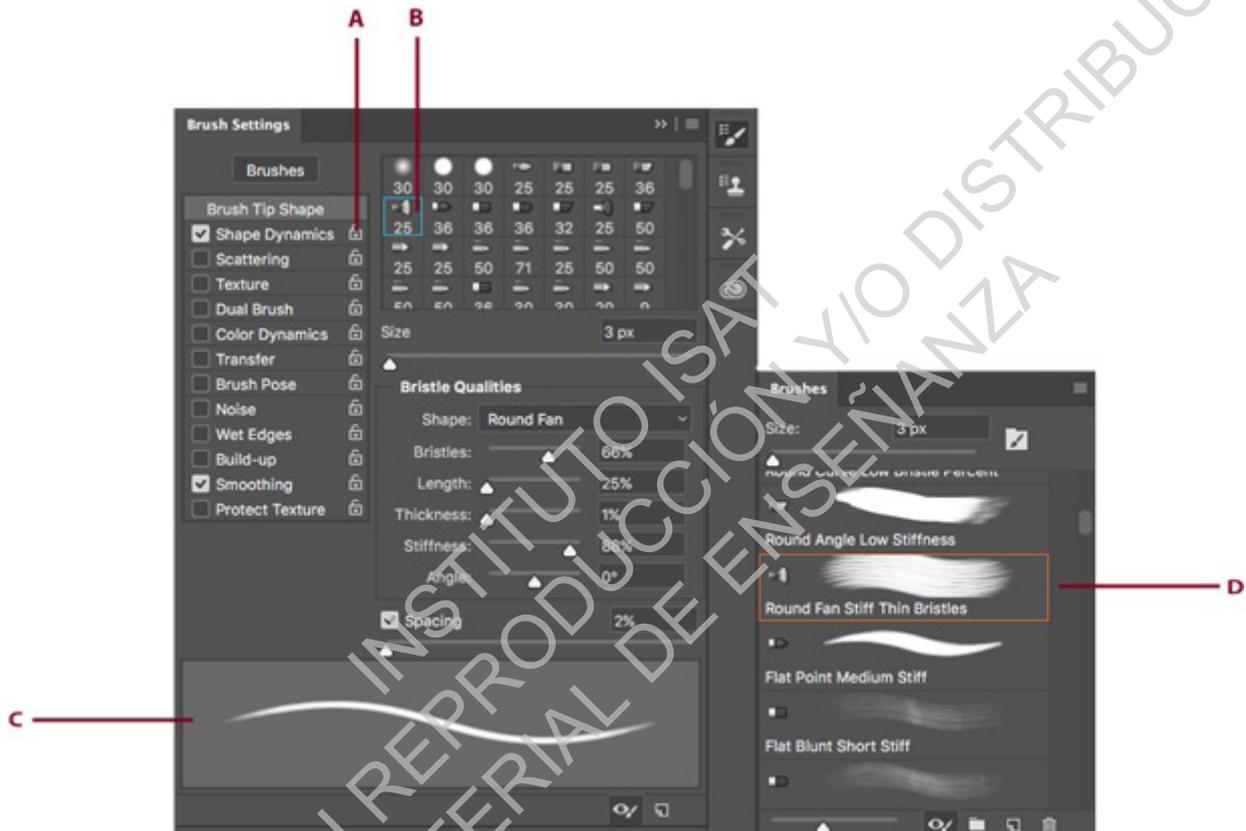
Herramienta de dibujo y pintura con la descripción correcta



<p>Herramienta Pincel</p> <p>Pinta líneas y trazos con los colores y ajustes seleccionados.</p>	
<p>Herramienta Pincel histórico</p> <p>Pinta haciendo uso de datos de un estado o de una instantánea que se haya seleccionado previamente.</p>	
<p>Herramienta Pincel de historia</p> <p>Pinta con trazos estilizados utilizando los datos de un estado o de una instantánea de historia que se haya seleccionado.</p>	
<p>Herramienta Pincel mezclador</p> <p>Simula técnicas de pintura de aspecto realista tales como la mezcla de colores en el lienzo y diversos niveles de humedad en el pincel.</p>	
<p>Herramienta Lápiz</p> <p>Dibuja líneas y trazos con bordes duros que no pueden suavizarse.</p>	
<p>Herramienta Bote de pintura</p> <p>Llena un área encerrada y contigua en el lienzo con el color de fondo actual.</p>	

PANEL PINCEL

Puede crear pinceles que apliquen pintura a imágenes de varias formas. Puede seleccionar un pincel preestablecido existente, la forma de una punta de pincel o crear una punta de pincel única a partir de una parte de una imagen. Puede seleccionar las opciones del panel Ajustes del pincel para especificar la forma en la que se aplica la pintura.



Panel Ajustes del pincel (izquierda) y panel Pinceles (derecha)

- A. Bloqueado/desbloqueado.
- B. Punta de pincel seleccionada.
- C. Previsualización del trazo de pincel.
- D. Panel Pinceles.

ACTIVIDAD 1

El cliente desea que se cree una ilustración haciendo uso de un estilo de pincel similar a las líneas discontinuas de la ilustración de muestra IndesignSplashScreen.png, crear un nuevo pincel que se base en un pincel redondo sencillo y que tenga el mismo aspecto que las líneas discontinuas blancas pequeñas de la muestra. Para ello cambie la dinámica de forma del pincel a estos ajustes:

Abrir archivo **Pinceles.psd**

- Tamaño 5 píxeles.
- Dureza 100 %.
- Espaciado: alrededor de 180%.
- Desactive (deseleccione) todos los demás ajustes de forma de punta de pincel si desea guarde el pincel, es opcional.



Bibliotecas

Bibliotecas Creative Cloud es un servicio web que le permite acceder a los recursos de las aplicaciones móviles y de escritorio de Adobe. Puede añadir gráficos, colores, pinceles, estilos de texto y de capa a las bibliotecas de Photoshop y acceder fácilmente a dichos elementos en diversas aplicaciones de Creative Cloud.

1. En Photoshop, seleccione Ventana > Bibliotecas.
2. En el panel Bibliotecas, seleccione Crear nueva biblioteca en el menú emergente.



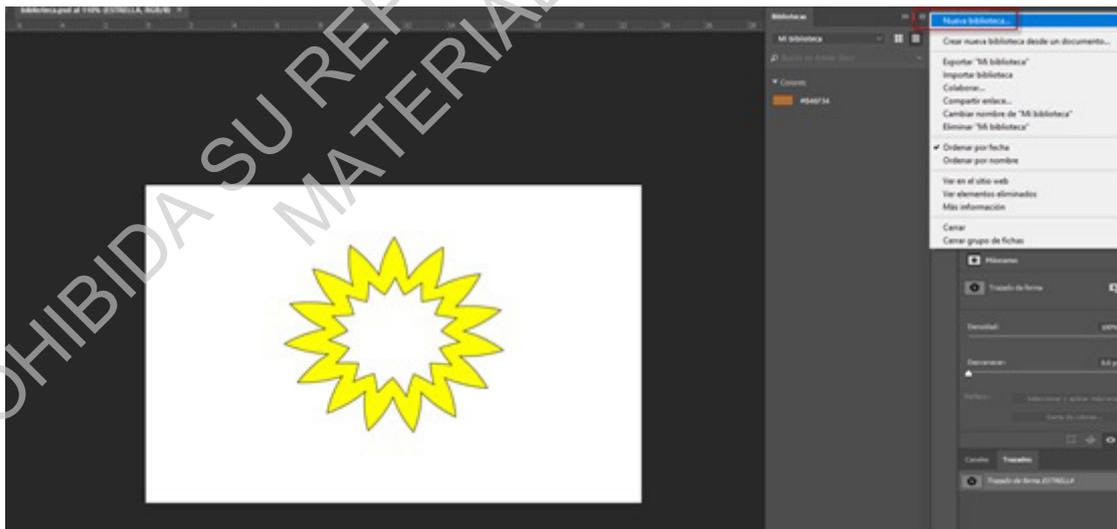
- A. Lista de bibliotecas.
- B. Buscar.
- C. Recursos.
- D. Biblioteca de documento.
- E. Adición de gráficos.
- F. Añadir estilo de carácter.
- G. Añadir estilo de capa.
- H. Añadir color frontal.
- I. Estado de sincronización de bibliotecas.
- J. Eliminar.
- K. Mostrar elementos en una lista.
- L. Opciones de bibliotecas.
- M. Mostrar elementos como íconos.



ACTIVIDAD 2

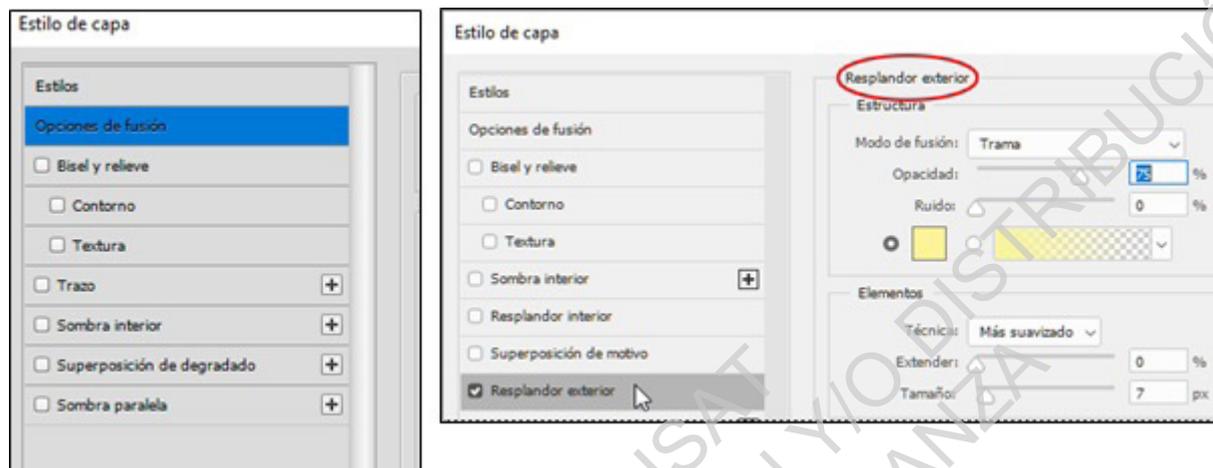
Abrir biblioteca.psd, Cree una nueva Biblioteca Cloud, asígnele un nombre y agregue el gráfico en la capa de nombre “Polígono 1”, a modo de recurso de la nueva biblioteca.

- Haz clic botón Biblioteca / Nueva Biblioteca / ESCRIBIR NOMBRE DE LA BIBLIOTECA.
- Haz clic panel capas, seleccionar capa Estrella 1 / arrastrar hacia la biblioteca creada.



Opciones de fusión

El modo de fusión especificado en la barra de opciones controla la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Al visualizar los efectos de un modo de fusión, resulta útil considerar los colores siguientes:



Cuadro de diálogo *Estilo de capa*. Haga clic en una casilla de verificación para aplicar los ajustes actuales sin mostrar las opciones del efecto. Haga clic en el nombre de un efecto para mostrar sus opciones.

Puede crear estilos personalizados mediante uno o varios de los siguientes efectos:

Sombra paralela: Añade una sombra que se sitúa detrás del contenido de la capa.

Sombra interior: Añade una sombra que se sitúa justo dentro de los bordes del contenido de la capa, lo que proporciona a la capa un aspecto hueco.

Resplandor exterior y Resplandor interior: Añaden resplandores procedentes de los bordes interiores o exteriores del contenido de la capa.

Bisel y relieve: Añaden varias combinaciones de iluminaciones y sombras a una capa.

Satinar: Aplica sombreado interior que crea un acabado satinado.

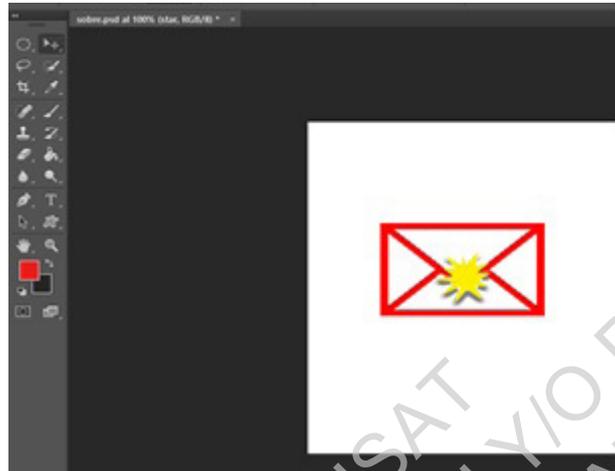
Superposición de colores, de degradado y de motivo: Rellena el contenido de la capa con color, un degradado o un motivo.

Trazo: Traza el contorno del objeto de la capa actual utilizando un color, un degradado o un motivo. Resulta especialmente útil en formas bien definidas, como por ejemplo texto.

ACTIVIDAD 3

Aplice un efecto de inglete exterior con contorno a la imagen Estrella (haciendo uso de Opciones de fusión, aplique Bisel y relieve – Contorno y Sombra paralela).

Abrir archivo **sobre.psd**

**Aplicar sombra paralela**

Si deseas aplicar un efecto sombra paralela en una capa ¿En qué orden se deben realizar los siguientes pasos? Señale con una línea del cuadro amarillo hacia el cuadro azul.

PASO 1

Hacer clic en la capa de destino en el panel de Capas.

PASO 2

Seleccionar "Sombra paralela" en la lista desplegable similares.

PASO 3

Hacer clic en el ícono "Agregar un estilo de capa". definidos en la imagen.

PASO 4

Hacer doble clic en el efecto sombra paralela para calibrar el efecto.dentro de la forma.

PASO 5

Calibrar los ajustes en el cuadro de diálogo estilo de capa y hacer clic en Aceptar.dentro de la forma.

La importancia de la tipografía en la publicidad

A pesar de ser un aspecto ignorado por los departamentos de publicidad de muchas pequeñas empresas, la tipografía que elegimos para nuestras comunicaciones (logotipo, web, catálogos) tiene una importancia clave a la hora de **definir la identidad corporativa de nuestra marca**. Junto con otros aspectos como el diseño del logotipo o la paleta de colores, el tipo de fuente asociado a una empresa ayuda a configurar el mensaje que queremos comunicar, así como los valores de la marca. De hecho, existen **logotipos que funcionan únicamente basándose en el poder de la tipografía** y llegan a ser tan esenciales para el posicionamiento de la marca como otros basados únicamente en la iconografía, como es el caso de Sony, o el de Facebook.

The Sony logo is displayed in a bold, black, sans-serif typeface. The letters are thick and closely spaced, with a clean, modern aesthetic.

La tipografía de Sony, seria pero a la vez dinámica, es capaz de transmitir al usuario la versatilidad y la confianza en sus productos. Por su parte, la fuente utilizada para el logotipo de Facebook se ha convertido en un elemento tan esencial para la redsocial que **cualquier usuario sabe de qué estamos hablando nada más ver la "f" de Facebook**.

Así pues, a la hora de seleccionar la tipografía que más conviene a nuestra empresa debemos tener en cuenta dos factores:

- **El sentido estético**, lo que implica entender la tipografía como un elemento de diseño capaz de entrarle al consumidor por los ojos, y a su vez de reflejar personalidad. Por ejemplo, las tipografías Sans Serif, como la Arial o la Verdana se perciben como jóvenes, modernas y comerciales- lo que explica que la mayor parte de marcas de moda prefieran este estilo-, mientras que fuentes estilo Serif suelen asociarse a marcas más tradicionales. Además, hay que tener en cuenta otros factores como el **interlineado, el tamaño o la disposición de las letras**, así como el lugar dónde aparecerá el mensaje: la fuentes Sans Serif funcionan mejor en la red, mientras que la mayor parte de periódicos y otras comunicaciones formales suelen decantarse por tipografías Serif como la Times New Roman.

- **El sentido funcional.** Una buena tipografía ha de ser clara y fácil de leer. Muchas empresas cometen el error de elegir fuentes extremadamente complejas y archidecoradas, que si bien poseen ese necesario elemento de diseño pueden hacer que el usuario se confunda al leer el nombre de la marca. Por ejemplo, olvídate de la Curlz. Puede que en su momento sirviera para dar un rollito pseudo “surfer” o naive a tu logo, pero además de estar sobreexplotada es muy poco legible.

¿Qué es “SERIF” y “SAN SERIF”?



No es casualidad que muchas marcas conocidas se decanten por fuentes tan comunes como la Arial, la Helvetica (la mejor amiga de los diseñadores gráficos) o la Franklin Gothic, tipos que por su sencillez y elegancia suelen añadir valor a la marca. Además, si tu logotipo va a estar impreso en formatos pequeños como, pongamos, una publiservilleta, la legibilidad ha de ser el valor clave. En cualquier caso, les dejamos una fantástica infografía elaborada por Designmantic que muestra a la perfección las claves para elegir la fuente perfecta.

Curlz

Nueva capa de relleno

En Adobe Photoshop, las capas de relleno permiten rellenar una capa con un color uniforme, un degradado o un motivo.

Para obtener la ventana de Tono / Saturación, se debe seguir los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Capa.
2. Seleccionar la opción Nueva capa de relleno.
3. Seleccionar una alternativa: Color uniforme // Degradado // Motivo.

Color uniforme: Rellena la capa de ajuste con el color frontal actual.

Degradado: Permite acceder a todo editor de degradado.

Motivo: Permite elegir un motivo del panel emergente.





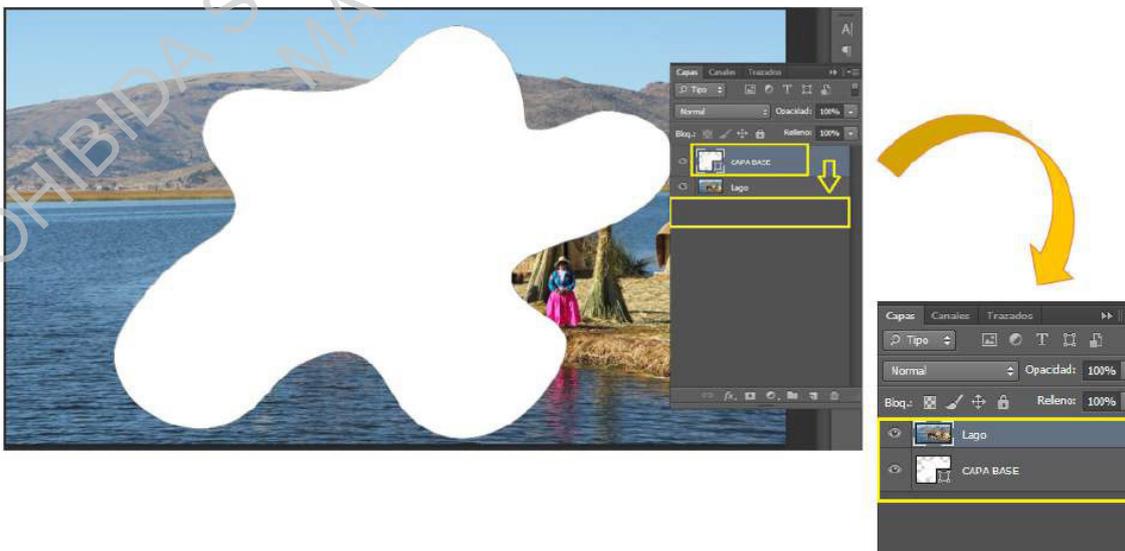
Las máscaras pueden ser blancas o negras, cuando la máscara es blanca podemos ver todo lo que hay en la capa a la que está aplicada, si la máscara es negra la capa a la que se le ha aplicado queda oculta.

Para que la máscara pueda mostrar lo que hay debajo de esta, se puede realizar lo siguiente: Si la capa es blanca, se puede pintar con una brocha o pincel con color negro en la zona deseada; si la máscara de capa es negra, se puede pintar con una brocha o pincel con color blanco en la zona deseada.

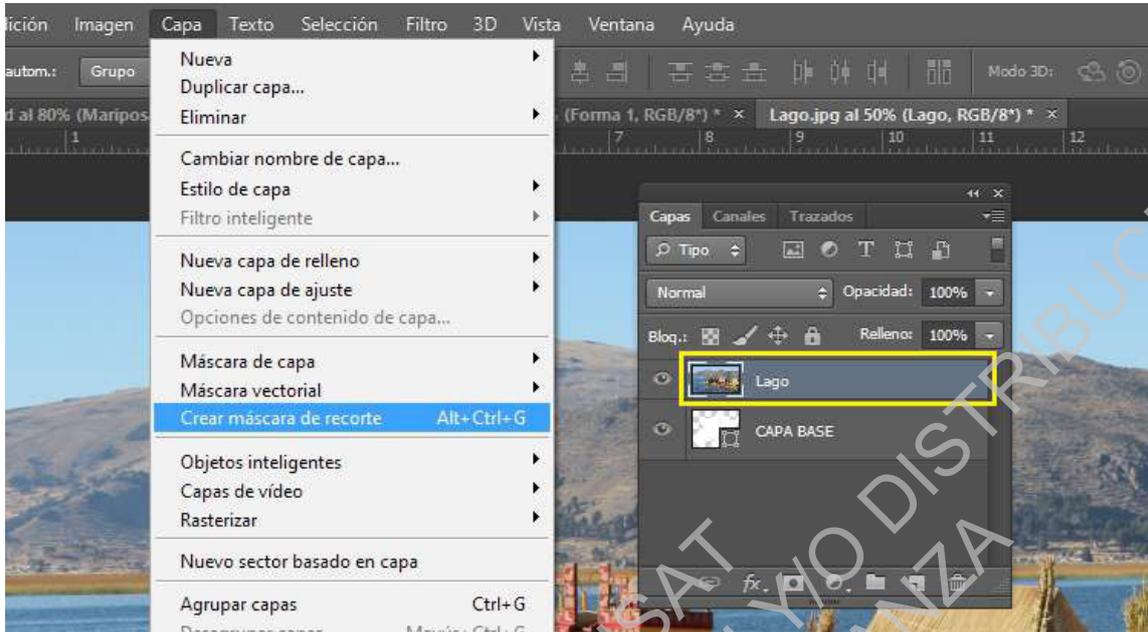
Crear máscara de recorte

Las máscaras de recorte, son similares a las máscaras de capa, la diferencia está en que la máscara de recorte se crea a partir de otra capa existente.

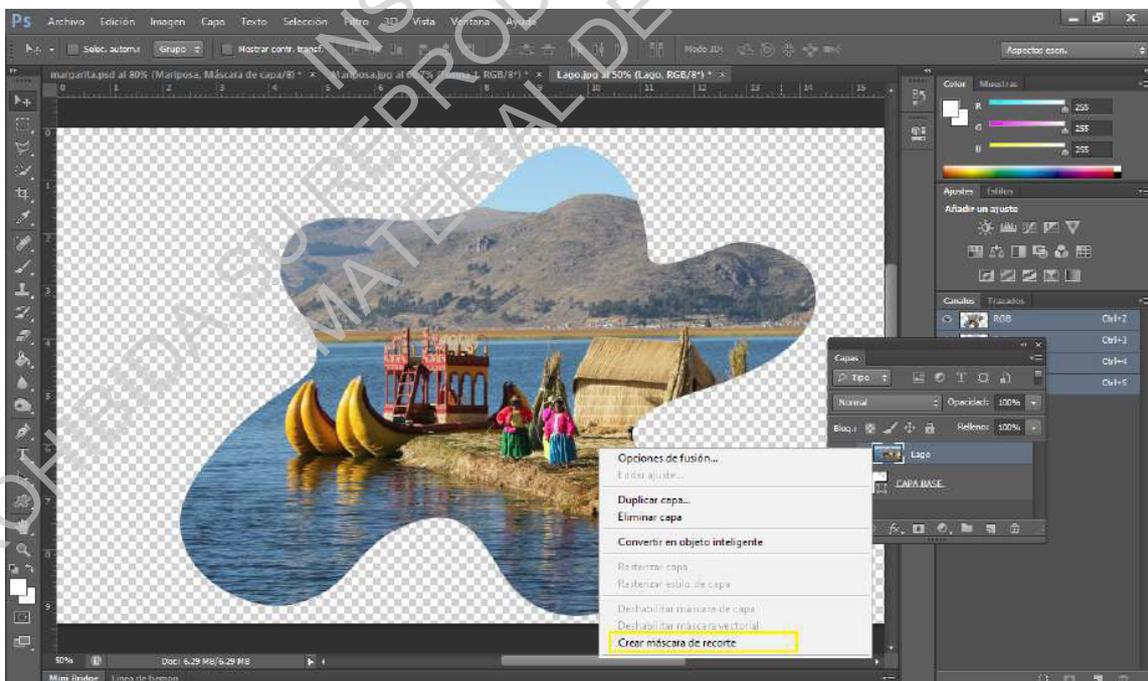
La creación de la máscara de recorte, está condicionada por el contenido de la capa inferior, esto involucra que el contenido de la capa recortada solo es visible dentro del contenido de la capa base.



Una vez posicionada la capa base, se selecciona la capa a convertir o crear como máscara de recorte, seleccionar el menú “Capa” y elegir la opción “Crear máscara de recorte”.



También puede darle clic derecho a la capa a convertir y del menú contextual, seleccionar la opción “Crear máscara de recorte”.

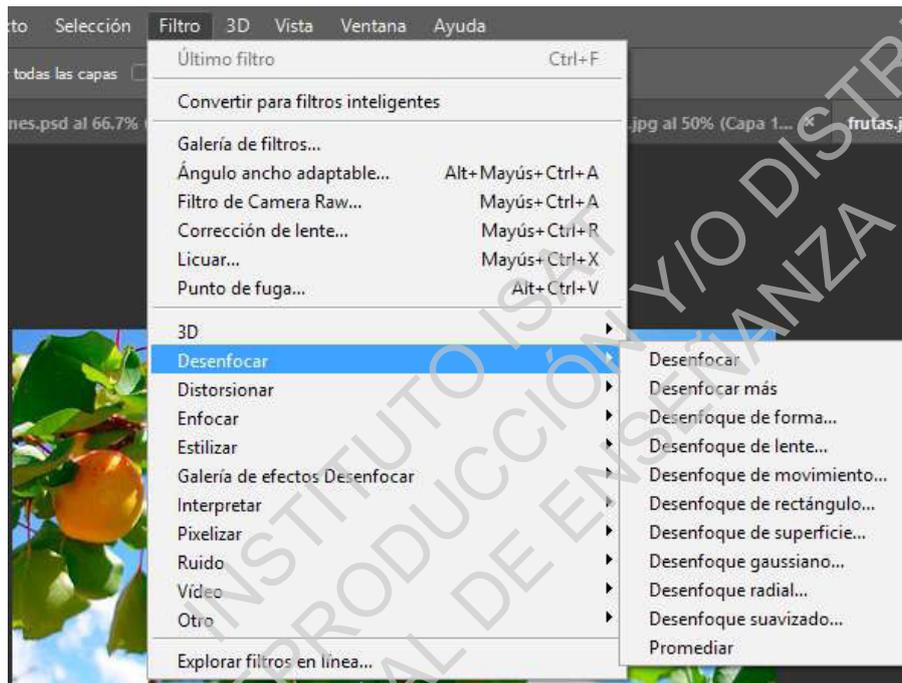


Con la herramienta “Mover”, podemos mover la imagen de la capa recortada para cambiar de orientación el contenido de ésta.

Aplicando estilos y filtros

Aplicación de filtros

Los filtros son comandos que permiten aplicar efectos especiales a toda la imagen. También se puede aplicar a un área de la imagen, siempre y cuando se halla seleccionado previamente con cualquier herramienta de selección.

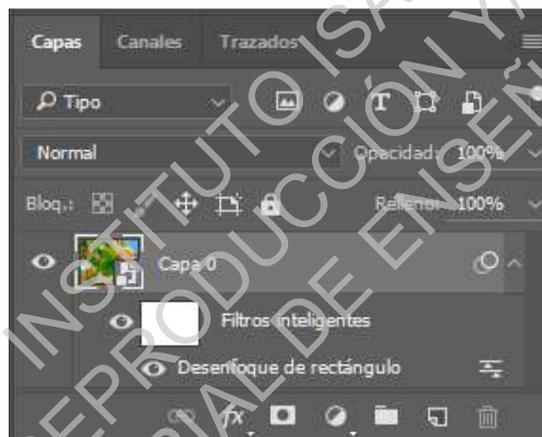
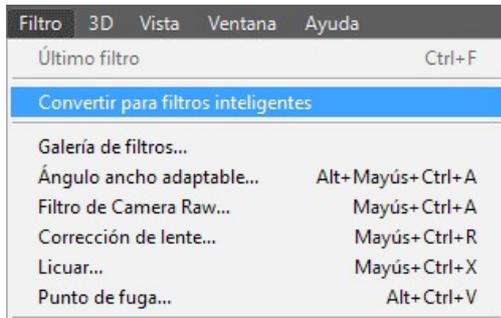


Otra alternativa para poder aplicar un filtro, es ingresando a la opción “Galería de filtros” donde se podrá aplicar y/o configurar el filtro para una imagen o para un área de la imagen. Se puede aplicar varios filtros a una misma imagen o área.

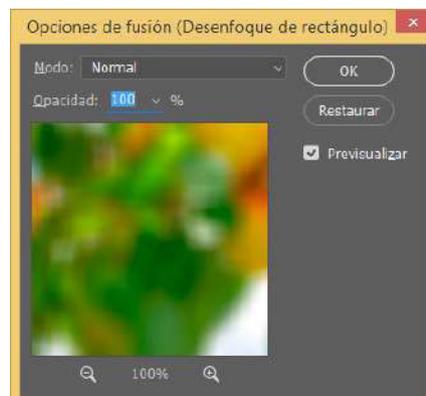


Filtros inteligentes

La aplicación de filtros inteligentes evita modificar los píxeles de pintura irreversiblemente. Los filtros inteligentes se deben aplicar a los objetos inteligentes para poder tener todos los beneficios de la edición.

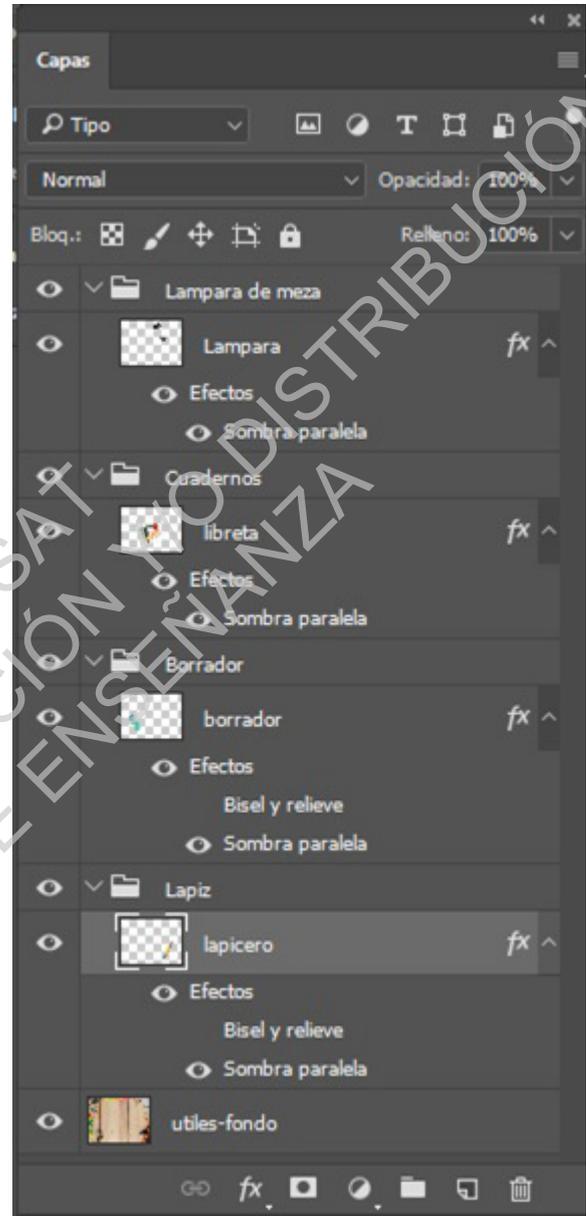


Para poder modificar las opciones de fusión de los filtros inteligentes, se debe dar clic sobre el filtro para aperturar su cuadro de diálogo.



PROYECTO 1

Identifica, Marca o escribe la respuesta



1. ¿Cuáles con los nombres de los Grupos que se han trabajado en este Proyecto?

2. ¿Cuál es el nombre de este  ícono?

3. ¿Cuál de estas alternativas permite mostrar el color azul que se encuentra en cada uno de los objetos?

- a. Capa
- b. Bisel y Relieve
- c. Efectos
- d. Sombra paralela

4. ¿Cuál de estas herramientas se usó para eliminar el fondo de cada uno de los objetos?

- a. Herramienta Mover y recortar
- b. Herramienta Recortar y mover
- c. Herramienta Tampón de Clonar borrar
- d. Herramienta Lazo Magnético y eliminar

5. ¿Cuáles son los pasos para exportar un objeto de este proyecto?

CREACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES USANDO ADOBE PHOTOSHOP

MÓDULO 4

102

103

Adobe Photoshop

SECCIÓN 1

ISAT Photoshop Specialist

Crear un nuevo proyecto

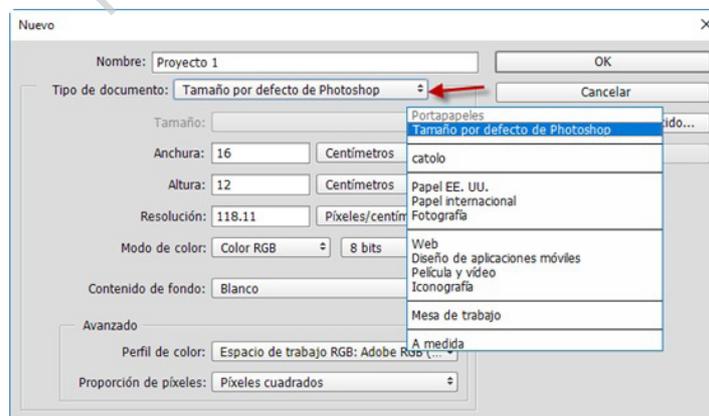
Al crear un documento en Photoshop, en lugar de comenzar con un lienzo en blanco, es posible elegir entre una gran variedad de plantillas de Adobe Stock. Las plantillas incluyen recursos e ilustraciones en las que basarse para completar un proyecto. Al abrir una plantilla en Photoshop, se puede trabajar con ella del mismo modo que con cualquier otro documento de Photoshop (.psd).

Ajustes preestablecidos de documento en blanco

Son documentos en blanco con dimensiones y ajustes predefinidos. Los ajustes preestablecidos simplifican el diseño para usos o dispositivos concretos. Por ejemplo, se puede utilizar un ajuste preestablecido para empezar rápidamente a diseñar para el iPad Pro. Los ajustes preestablecidos de documento en blanco tienen un tamaño, modo de color, unidad, orientación, posición y resolución predefinidos. Estos se pueden modificar antes de crear un documento.

Las plantillas y ajustes preestablecidos se clasifican en estos grupos:

- Fotografía
- Imprimir
- Obra de arte e ilustración
- Web
- Móvil
- Película y video, se puede crear un documento seleccionando uno de los numerosos ajustes preestablecidos disponibles en Photoshop, o bien crear tamaños personalizados



También puede guardar sus propios ajustes preestablecidos para volver a utilizarlos.

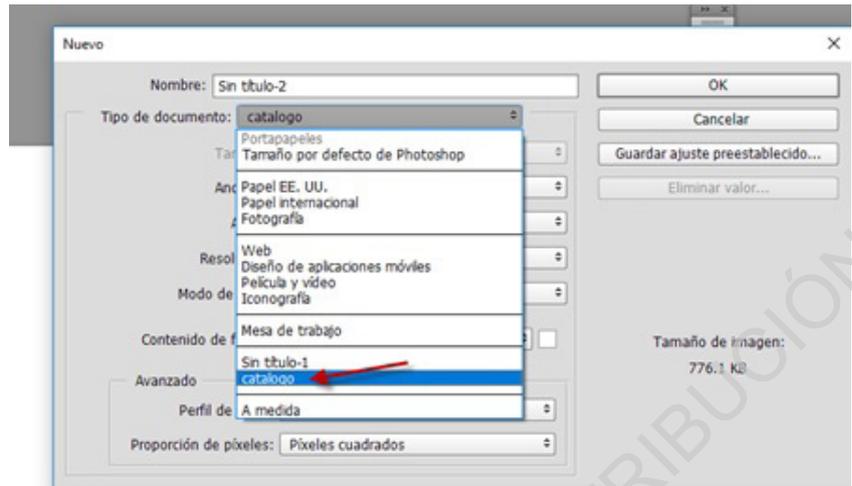
ACTIVIDAD 1

Cree un nuevo valor preestablecido para el tamaño de la imagen de nombre Catálogo haciendo uso de estos ajustes:

Ancho de 594 píxeles

Altura de 446 píxeles

Bicúbica más enfocada (reducción).

**ACTIVIDAD 2**

¿Que regla de diseño es ilustra en la imagen siguiente?



A. Diseño de cuadrícula.

B. Ponderado al centro.

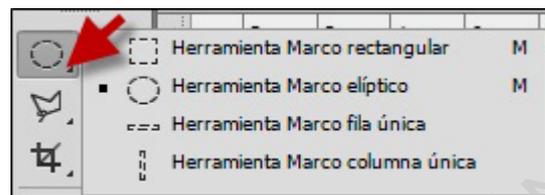
C. Proporción de dorado.

D. Regla de los tercios.

1 Hacer, gestionar y manipular selecciones

Una selección aísla una o varias partes de la imagen. Si selecciona áreas específicas, puede editar y aplicar efectos y filtros a partes de la imagen sin tocar las áreas que no ha seleccionado.

La forma más sencilla de seleccionar píxeles en la imagen es utilizar Seleccionar sujeto o una de las herramientas de selección rápida. También puede seleccionar las áreas con una forma determinada con las herramientas de marco o usar las herramientas de lazo para realizar una selección trazando un elemento en la imagen. Además, es posible realizar las selecciones que se basan en una gama de colores en una imagen. En el menú Selección hay comandos para seleccionar, anular la selección o volver a seleccionar todos los píxeles.



Además de los píxeles, se pueden utilizar los datos vectoriales para realizar selecciones. Utilice las herramientas de pluma o de forma para producir contornos precisos llamados trazados. Las rutas se pueden convertir en selecciones.

ACTIVIDAD 1

Abrir: halcón.psd

- Cargar selección llamada halcón; luego carga la selección llamada ojo (considera Restar de la selección).
- Con la herramienta de selección Marco elíptico, añade la selección del ojo de halcón a la selección activa.

Ajuste la imagen a escala para que se adapte al área de impresión del papel y luego imprímela. **(Nota: Acepte todos los demás valores predeterminados).**



2 Utilizar técnicas de retoque básico - incluyendo corrección de color, mezcla, la clonación y filtros - para manipular una imagen digital.

Corrección de Color

Niveles

Utilice el ajuste Niveles para corregir la gama tonal y el equilibrio de color de una imagen ajustando los niveles de intensidad de las sombras, los medios tonos y las iluminaciones de la imagen. El histograma Niveles sirve como guía visual para ajustar la tonalidad de la imagen.



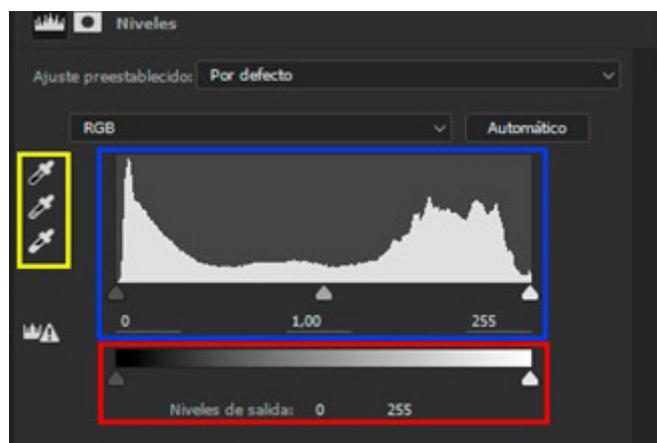
La zona del histograma del ajuste de niveles

Es la zona principal del ajuste y la que usaremos con mayor frecuencia, en ella encontramos un histograma (acuérdate de pulsar el botón de la izquierda si tiene una admiración para que se refresque) y tres tiradores:

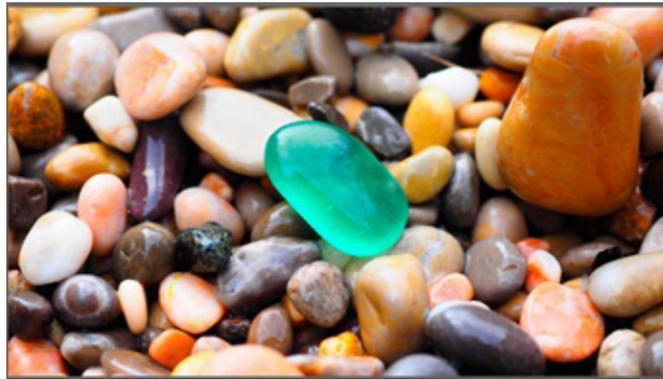
Tirador del punto negro: Modifica el nuevo punto negro de la imagen. Desde ese punto a la izquierda todos los tonos que existieran antes del ajuste de niveles pasarán a ser totalmente negros.

Tirador del punto blanco: Modifica el nuevo punto blanco de la imagen. Desde ese punto a la derecha todos los tonos que existieran antes del ajuste de niveles pasarán a ser totalmente blancos.

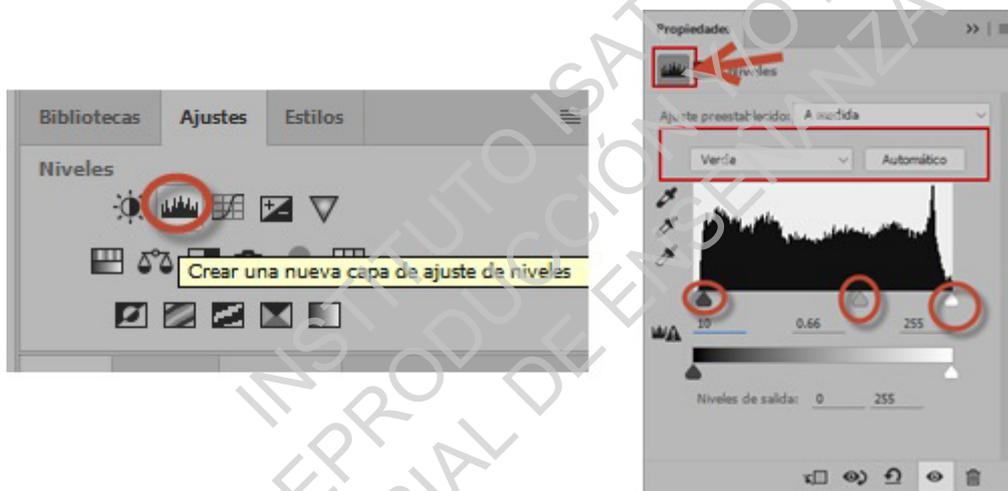
Tirador del punto gris: Modifica el nuevo punto gris de la imagen. Desplazándolo a la derecha oscurecemos la imagen (estamos dejando casi toda la información del histograma en la parte izquierda) y viceversa.



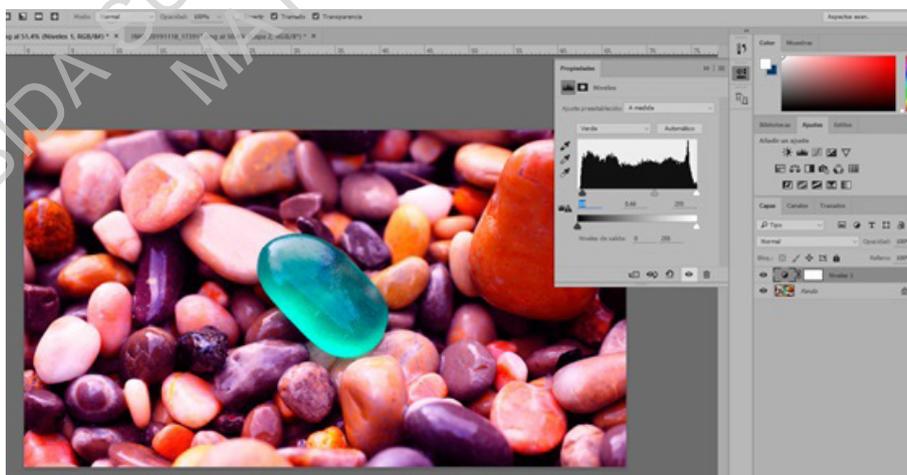
Ejemplo de niveles



Abrir **pedras.psd**, en el panel de ajustes, aplicar Niveles, utilizando el canal Verde, con los siguientes valores **Sombras: 10, Medios tonos: 0.66, Iluminaciones: 255**.

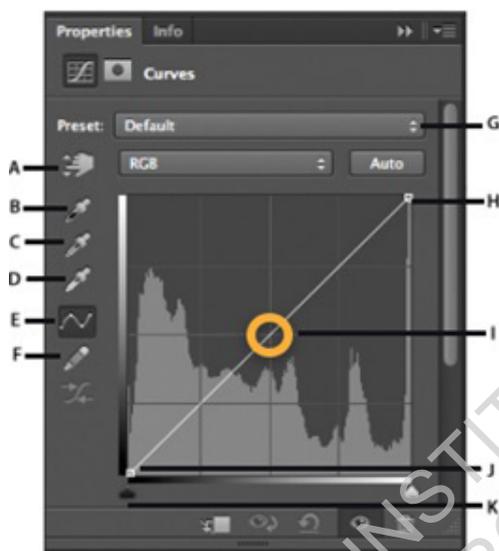


Resultado final



Curvas

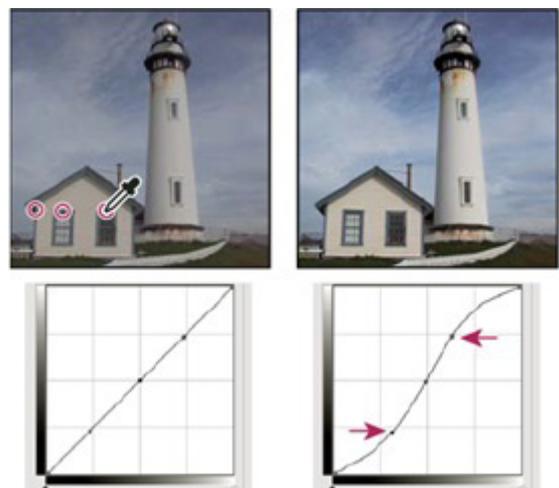
Con el ajuste Curvas, puede ajustar los puntos de la gama tonal de una imagen. Inicialmente, la tonalidad de la imagen se representa como una línea recta en diagonal sobre un gráfico. Al ajustar una imagen RGB, la zona superior derecha del gráfico representa las iluminaciones; mientras que el área inferior izquierda representa las sombras. El eje horizontal del gráfico representa los niveles de entrada (valores originales de la imagen) y el eje vertical representa los niveles de salida (nuevos valores ajustados). Al añadir puntos de control a la línea y moverlos, la forma de la curva cambia, de forma que refleja los ajustes de la imagen. Las secciones más elevadas de la curva representan áreas de mayor contraste, mientras que las más planas representan áreas de menor contraste.



- A. Herramienta de ajuste en imagen.
- B. Muestrear la imagen para definir el punto negro.
- C. Muestrear la imagen para definir el punto gris.
- D. Muestrear la imagen para definir el punto blanco.
- E. Editar puntos para modificar la curva.
- F. Dibujar para modificar la curva.
- G. Menú de ajustes preestablecidos de curvas.
- H. Definir punto negro.
- I. Definir punto gris.
- J. Definir punto blanco.
- K. Mostrar recorte.

Ajuste del color y el tono de una imagen mediante Curvas

Si mueve un punto de la parte superior de la curva, ajusta las iluminaciones; si mueve un punto de la parte central de la curva, ajusta los medios tonos; y si mueve un punto de la parte inferior de la curva, ajusta las sombras. Para oscurecer las iluminaciones, mueva hacia abajo un punto cercano a la parte superior de la curva. Si mueve un punto hacia abajo o hacia la derecha se asignará el valor de entrada a un valor de salida más bajo, y la imagen se oscurecerá. Para aclarar las sombras, mueva hacia arriba un punto cercano a la parte inferior de la curva. Si mueve un punto hacia arriba o hacia la izquierda asignará un valor de entrada más bajo a un valor de salida más alto, y la imagen se aclarará.



Al hacer clic en la herramienta de ajuste en imagen en la imagen se añaden puntos de control a la curva. Si mueve los puntos de control se ajusta la tonalidad de la imagen.

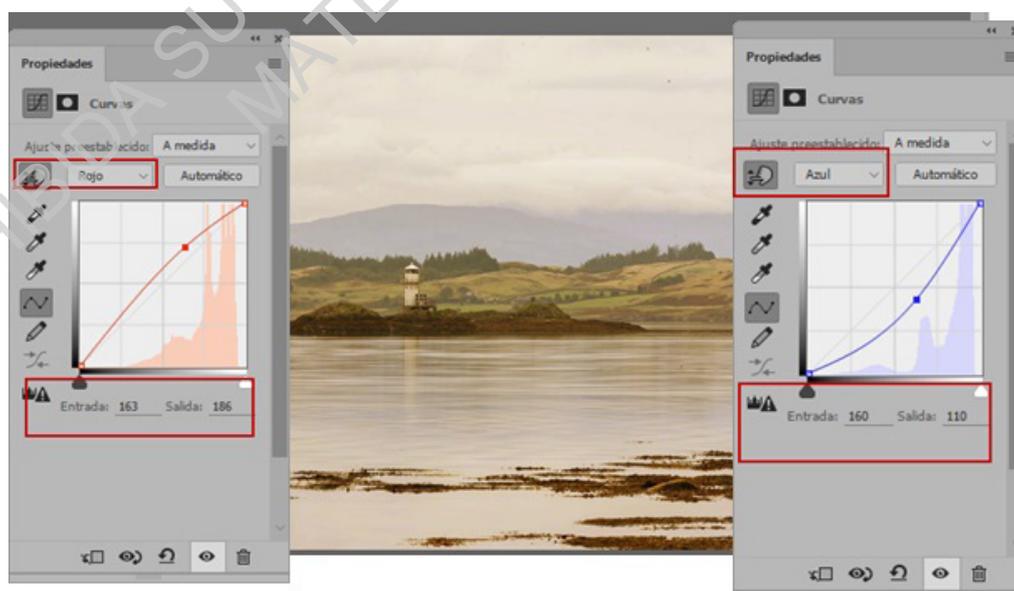
Ejemplo de Curvas



Abrir Curvas.psd

- En el panel de ajustes haz clic Curvas, Activar botón , cambiar canal rojo según la curva y los valores mostrados, luego cambiar el canal  al según la curva y los valores mostrados.

En la capa de curvas, me voy a canal R (rojo) y levanto las altas luces (añado rojo en las altas luces). Del mismo modo, me voy en la capa de curvas al canal B (azul) y añado azul en la zona de las sombras.



Reproduzca, reemplace y mezcle colores

El cuadro de diálogo Reemplazar color combina herramientas para seleccionar una gama de colores con los reguladores HSL para sustituir ese color. También puede elegir el color de reemplazo en el Selector de color.

Sustituir el color no tiene la opción de Colorear en el ajuste Tono/Saturación, que puede ser necesaria para cambiar completamente de color. También puede encontrar la técnica de la capa de ajuste más fácil para cambiar objetos específicos. Sin embargo, el comando Reemplazar color es bueno para los cambios de color globales, especialmente al cambiar los colores fuera de gama para la impresión.

Selección

Muestra la máscara en el cuadro de previsualización. Las áreas con máscara están en negro y las áreas sin máscara en blanco. Las áreas parcialmente con máscara (cubiertas con una máscara semitransparente) aparecen como niveles variantes de gris de acuerdo con su opacidad.

Imagen

Muestra la imagen en el cuadro de previsualización. Esta opción resulta útil si trabaja con una imagen ampliada o tiene espacio limitado en pantalla.

Abrir la imagen **corrección.psd**

Imagen / Ajustes /Reemplazar color

1. Seleccionar herramienta cuentagotas.
2. Seleccionar el área del color a cambiar.
3. Ingresar 150 en tolerancia.
4. Cambiar valores tono: -59, saturación: -24, Luminosidad 0.

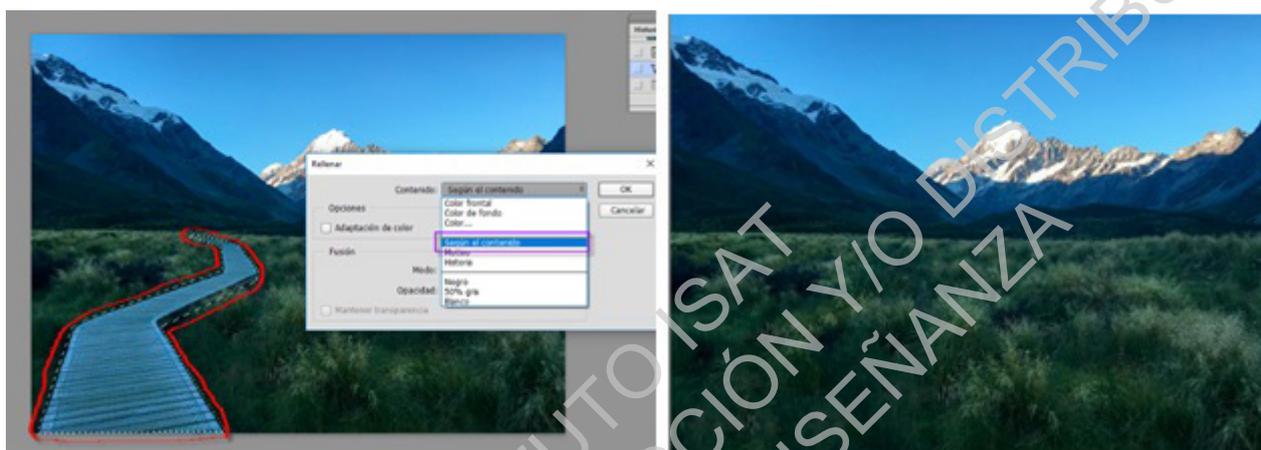


Herramientas para Retocar Imágenes

Rellenar según el contenido

El relleno según el contenido rellena totalmente la parte seleccionada de una imagen con contenido de imagen similar de las partes circundantes de la fotografía. Para obtener los mejores resultados, cree una selección que sea ligeramente mayor que el área que desea reproducir.

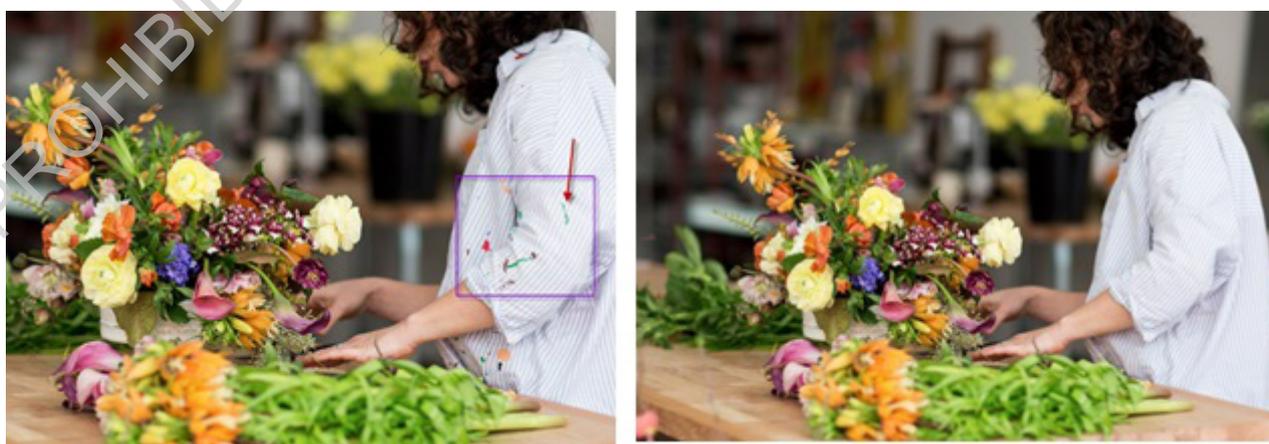
Abrir **punto.psd**, utilizando la herramienta de selección  lazo poligonal, debe seleccionar todo el contorno del puente, luego debe ingresar a **Edición / rellenar**, elegir opción **Según el contenido**.



Pincel corrector Puntual

La herramienta Pincel corrector permite corregir imperfecciones para que desaparezcan en la imagen que las rodea

Abrir **manchas.psd**, utilizando el pincel corrector puntual quitar las manchas de la camisa señalada en la figura.



Clonación

La herramienta Tampón de clonar  pinta una parte de una imagen sobre otra parte de la misma imagen o sobre otra parte de cualquier documento abierto que tenga el mismo modo de colores. También puede pintar parte de una capa sobre otra capa. La herramienta Tampón de clonar resulta útil para duplicar objetos o eliminar defectos de una imagen.

Para utilizar la herramienta Tampón de clonar, defina un punto de muestra en el área de la que desea copiar (clonar) los píxeles y pinte en otra área. Para pintar con el punto de muestra más actual siempre que se detenga y vuelva a pintar, seleccione la opción Alineado. Anule la selección de la opción Alineado para pintar desde el punto de muestra inicial, independientemente de las veces que haya parado y reanudado la pintura.

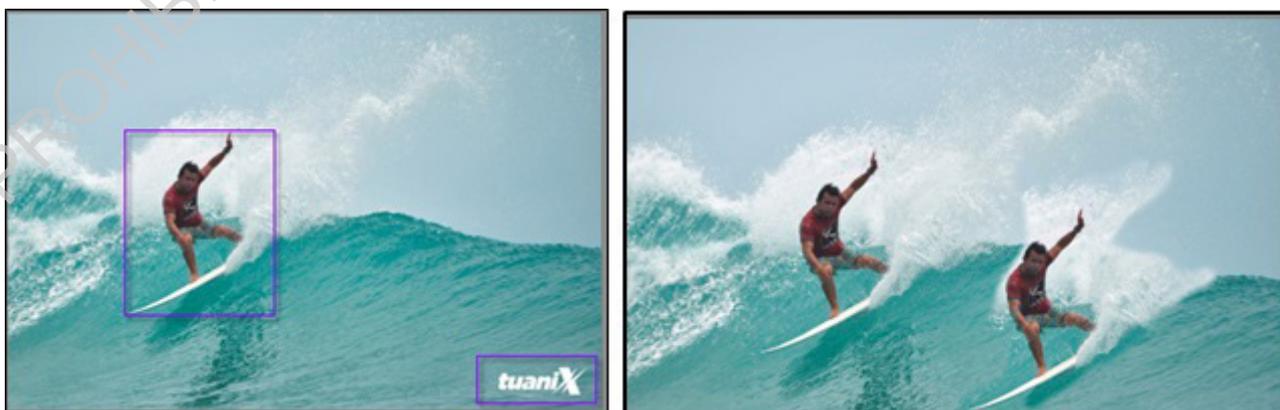


Alteración de una imagen con la herramienta Tampón de clonar.

ACTIVIDAD 1

Abrir surfista.psd

Utilizar la herramienta Clonar, clone solamente el surfista y elimine el logo que se encuentra en la parte inferior de la imagen.



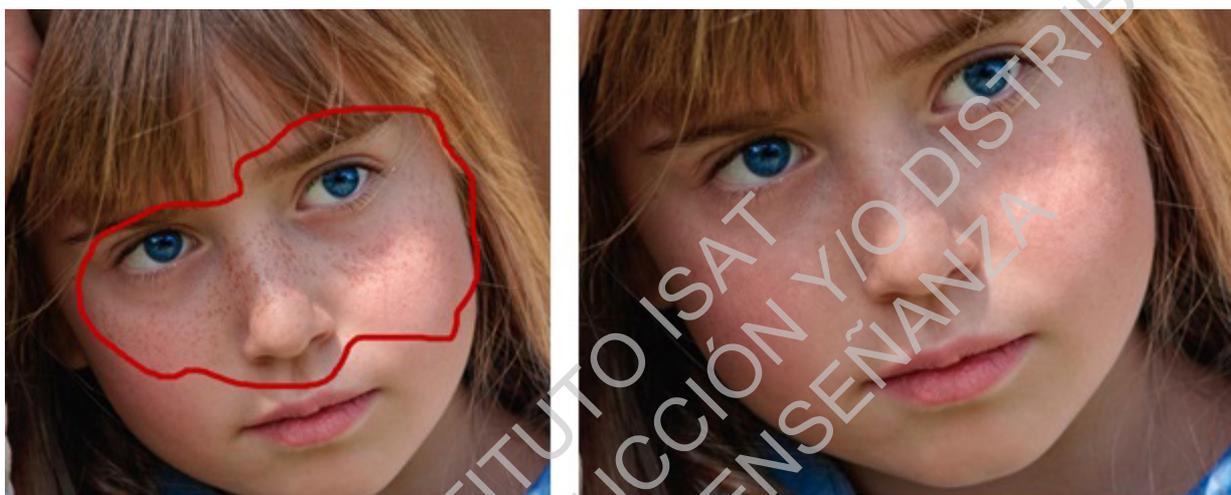
Parche

La herramienta Parche  se utiliza para quitar elementos no deseados de la imagen. La opción Según el contenido de la herramienta Parche sintetiza el contenido cercano para fusionarlo perfectamente con el contenido que lo rodea.

ACTIVIDAD 1

Abrir: niñapecas.psd

Utilizar la herramienta parche, duplicar la capa, en la copia quitar las pecas señaladas con líneas de color rojo.



Herramienta Cuentagotas

La herramienta Cuentagotas permite tomar muestras de color para designar un nuevo color frontal o de fondo. Puede tomar muestras de la imagen activa o de cualquier otra parte de la pantalla. Para seleccionar el color de un área de la imagen con la herramienta Cuentagotas.



Al colocar la herramienta Cuentagotas sobre un área de píxeles se muestran los valores de color de los píxeles en el panel Información. Al hacer clic en la herramienta Cuentagotas se cambia el color frontal al valor.

ACTIVIDAD 1

Abrir sanfrancisco.psd, está creando la portada de un libro de turismo en cuanto a San Francisco necesita formatear el texto de la portada. Primero centre el título y el subtítulo. Después establezca el color de las letras en el rojo oscuro del cable de la izquierda o de los soportes verticales del puente, haciendo uso de la herramienta Cuentagotas del selector de color.



Modos de fusión

El modo de fusión especificado en la barra de opciones controla la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Al visualizar los efectos de un modo de fusión, resulta útil considerar los colores siguientes:

Normal: Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Es el modo por defecto. (El modo Normal se llama Umbral cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits o de color indexado).

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

Oscurecer: Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más oscuro, como color resultante. Los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán.

Multiplicar: Busca la información de color de cada canal y multiplica el color base por el color de fusión. El color resultante siempre es un color más oscuro. Multiplicar cualquier color por negro produce negro. Multiplicar cualquier color por blanco no cambia el color. Si está pintando con un color distinto del blanco o el negro, los sucesivos trazos con una herramienta de pintura producen colores cada vez más oscuros. El efecto es similar a dibujar en la imagen con diferentes marcadores mágicos.

Subexponer color: Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión mediante el aumento del contraste entre ambos. Fusionar con blanco no produce cambios.

Subexposición lineal: Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el brillo. Fusionar con blanco no produce cambios.

Aclarar: Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más claro, como color resultante. Los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán.

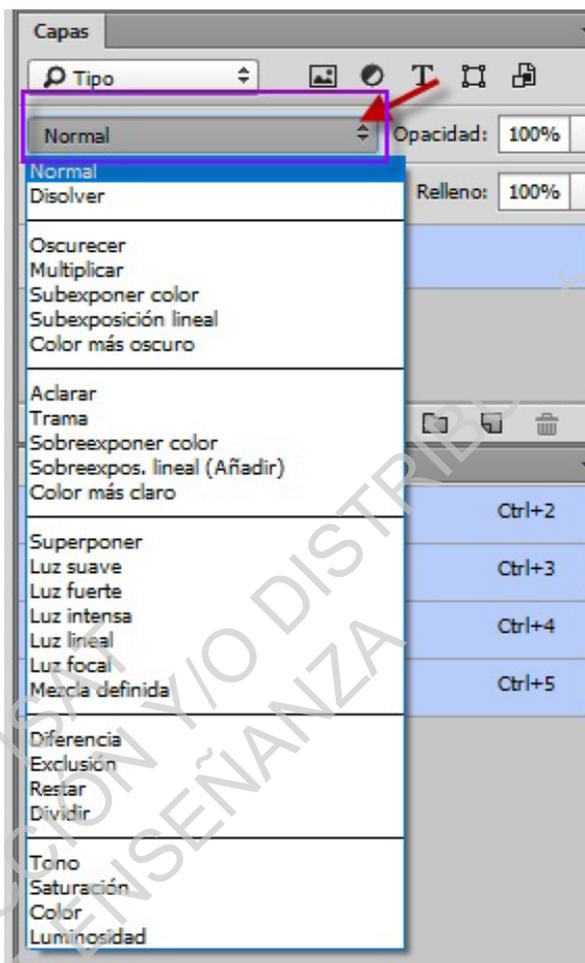
Trama: Busca la información de color de cada canal y multiplica los colores contrarios al color base y al de fusión. El color resultante siempre es un color más claro. Tramar con negro no cambia el color. Tramar con blanco genera blanco. El efecto es similar al que se obtiene al proyectar varias diapositivas una encima de otra.

Sobreexponer color: Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión mediante la disminución del contraste entre ambos. Fusionar con negro no produce cambios.

Sobreexposición lineal (Añadir): Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión aumentando el brillo. Fusionar con negro no produce cambios.

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

Luz suave: Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50 % de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta. Si el color de fusión es más oscuro que un 50 % de gris, la imagen se oscurecerá como si se quemara. Pintar con colores blancos o negros puros produce un área mucho más oscura o clara, pero no da como resultado blanco o negros puros.



Luz fuerte: Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50 % de gris, la imagen se aclarará como si se tramara. Esto resulta útil para añadir iluminaciones a una imagen. Si el color de fusión es más oscuro que un 50 % de gris, la imagen se oscurecerá como si se multiplicara. Esto resulta útil para añadir sombras a una imagen. Pintar con negros o blancos puros genera negros o blancos puros.

Luz intensa: Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el contraste, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50 % de gris, la imagen se aclarará disminuyendo el contraste. Si el color de fusión es más oscuro que un 50 % de gris, la imagen se oscurecerá aumentando el contraste.

Luz lineal: Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el brillo, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50 % de gris, la imagen se aclarará aumentando el brillo. Si el color de fusión es más oscuro que un 50 % de gris, la imagen se oscurecerá disminuyendo el brillo.

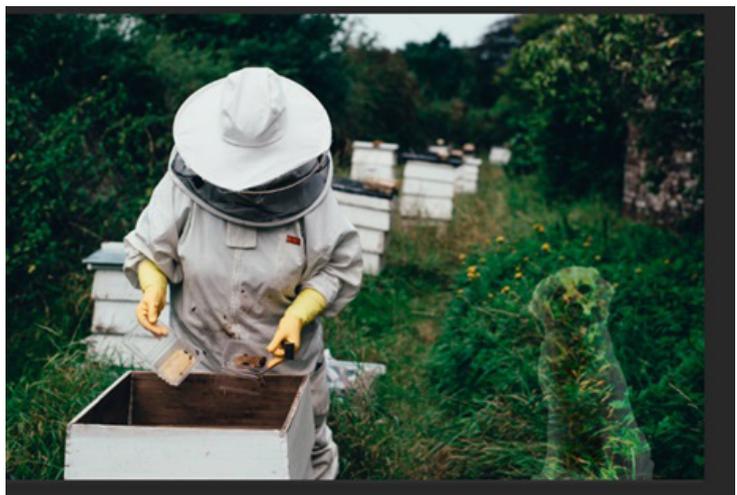
Luz focal: Reemplaza el color, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50 % de gris, los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán. Si el color de fusión es más oscuro que un 50 % de gris, los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán. Esto resulta útil para añadir efectos especiales a una imagen.

Mezcla definida: Añade los valores de los canales rojo, verde y azul del color de fusión a los valores RGB del color base. Si la suma resultante en algún canal es igual o superior a 255, recibe el valor 255; en cambio, si es inferior a 255, el valor recibido es 0. Por lo tanto, todos los píxeles fusionados cuentan con 0 ó 255 como valores de los canales rojo, verde y azul. Así, todos los píxeles se cambian a los colores aditivos primarios (rojo, verde o azul), blanco o negro.

ACTIVIDAD 1

Usted está creando material publicitario para una historia de fantasía. A fin de que la imagen del perro (en la capa de nombre perro) se vea más sutil, establezca la opacidad en aproximadamente 40% con un modo de fusión de luz intensa. Tanto el rostro como el brillo interno deben ser transparentes.

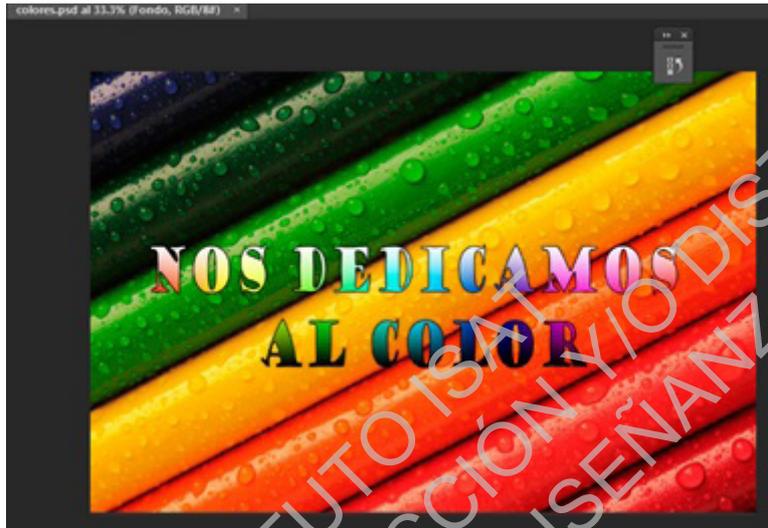
Abrir perro.psd



ACTIVIDAD 2

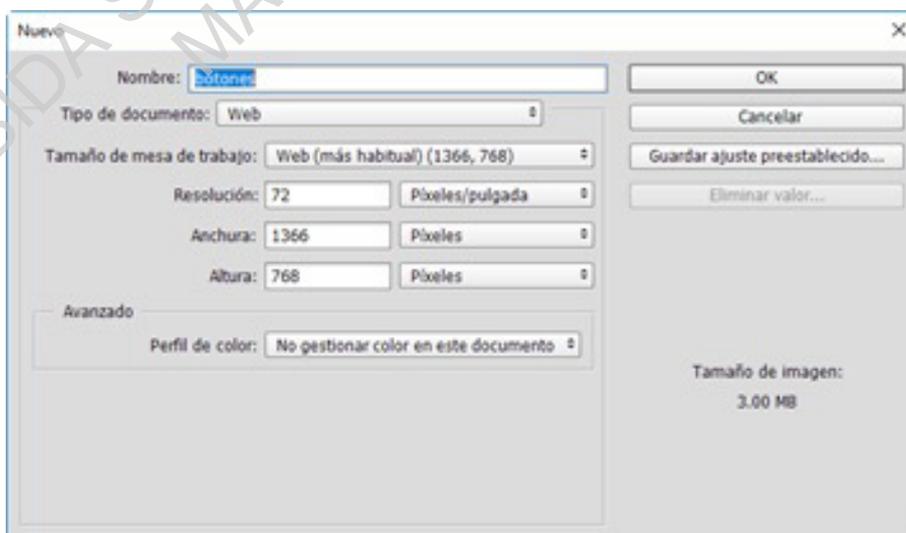
A la directora le agrada el anuncio para web que Ud. ha diseñado, ella ha solicitado un cambio que se reduzca la opacidad del titular “nos dedicamos al color” alrededor de 50%.

Abrir, archivo colores.psd

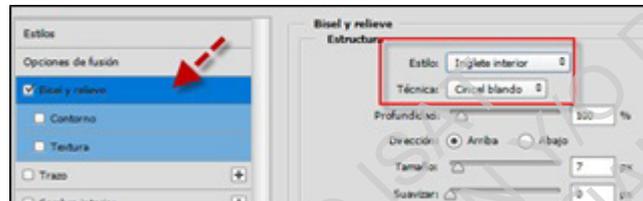
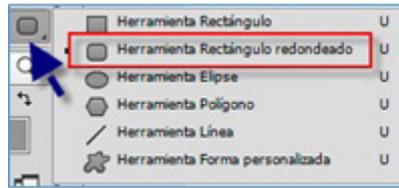


Cree un dibujo vectorial, como un ícono, botón o diseño

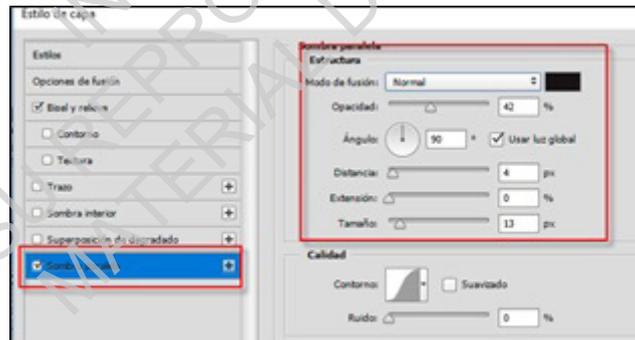
Creación de un botón para una página web, Archivo/Nuevo.



- Lo primero será crear una forma de rectángulo redondeado que se convertirá en nuestro botón. Para ello vamos a la ventana de herramientas y seleccionamos en forma Rectángulo redondeado, color **#addeff**
- Dentro de la capa de la forma creada hacemos clic sobre ella y seleccionamos Opciones de fusión.
- Ahora introducimos unos valores similares a los que estás viendo en la imagen. Primero en el efecto de Bisel y relieve.
- Estilo: Inglete Interior, Técnica: Cincel blando, profundidad 100%, Tamaño:7, Suavizar:0



- Introduce los valores que ves a continuación en Sombra paralela.
- Modo de fusión Normal, distancia:4px, extensión 0%, Tamaño:13 px, calidad Contorno: Gaussiano



- Como ves ya tendríamos nuestro botón creado. Hay que recalcar que el color principal se modifica como en cualquier forma haciendo doble clic sobre la capa, debe escribir el texto Galería y aplicar un estilo de texto.



Transformar las imágenes

Recortar imagen

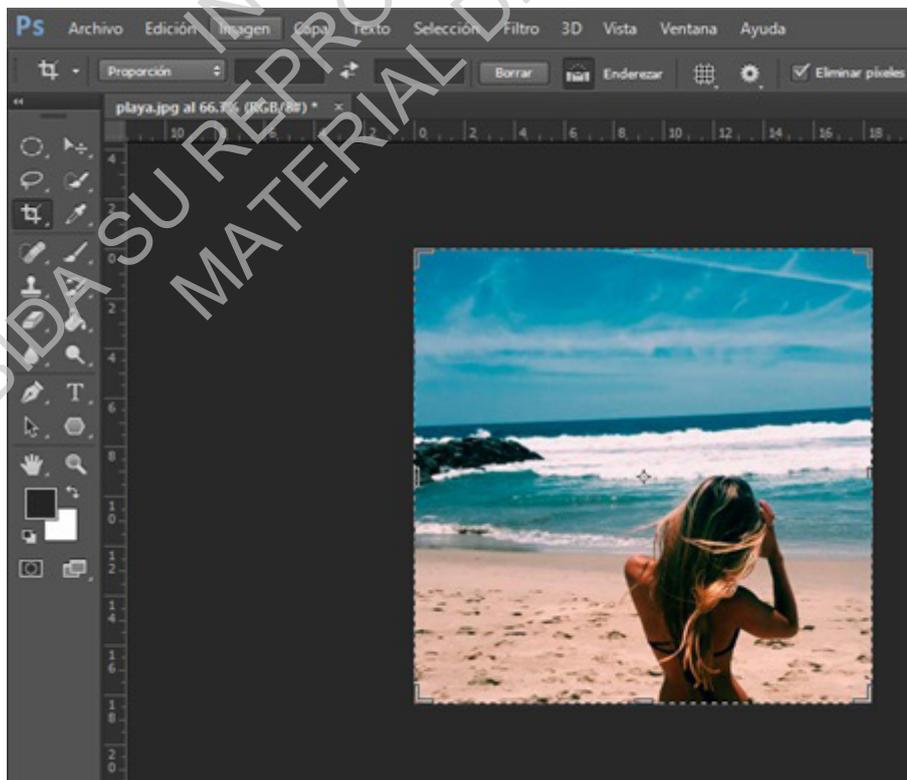
Recortar es el proceso de eliminar partes de una fotografía para crear un enfoque o reforzar la composición. Utilice la herramienta Recortar para recortar y enderezar fotografías en Photoshop. La herramienta Recortar no es destructiva y puede optar por conservar los píxeles recortados para optimizar los límites de recorte más tarde. La herramienta Recortar también proporciona métodos intuitivos para enderezar la imagen al recortar.

Para todas las operaciones, las guías visuales ofrecen una previsualización interactiva. Al recortar o enderezar fotografías, la información en tiempo real le ayudará a visualizar el resultado final.



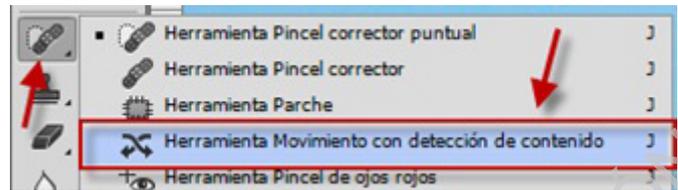
ACTIVIDAD 1

Abrir playa.psd, en una sola operación, enderece y recorte la imagen automáticamente. Utilice el horizonte de la imagen como guía.



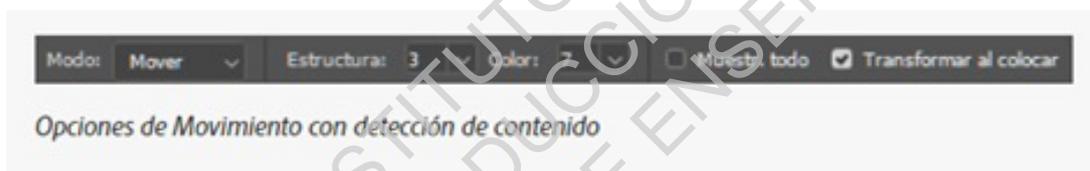
Movimiento con detección de contenido

Utilice la herramienta Movimiento con detección de contenido para seleccionar y mover una parte de una imagen. La imagen se recompone y el agujero que deja se rellena con los elementos coincidentes de la imagen. No es necesario llevar a cabo grandes modificaciones que impliquen el uso de capas y selecciones complejas.



Puede usar la herramienta Movimiento con detección de contenido de dos formas:

- Utilice el modo de movimiento para colocar objetos en lugares distintos (esta opción es más eficaz cuando el fondo es similar).
- Utilice el modo de ampliación para expandir o contraer objetos, como el pelo, árboles o edificios. Para ampliar mejor los objetos arquitectónicos, utilice fotografías tomadas en un plano paralelo, en lugar de en un ángulo.



Modo: Utilice el modo de movimiento para colocar objetos seleccionados en una ubicación diferente. Utilice el modo de ampliación para expandir o contraer objetos.

Estructura: Introduzca un valor entre 1 y 7 para especificar con qué precisión debe reflejar el parche los motivos actuales de la imagen. Si introduce 7, el parche se ciñe con gran precisión a los motivos actuales de la imagen. Si introduce 1, el parche se ciñe de forma bastante libre a los motivos actuales de la imagen.

Color: Introduzca un valor entre 0 y 10 para especificar la medida en que desea que Photoshop aplique la fusión de colores algorítmica al parche. Si introduce 0, la fusión de colores se desactivará. Un valor de color de 10 aplicará la máxima fusión de color.

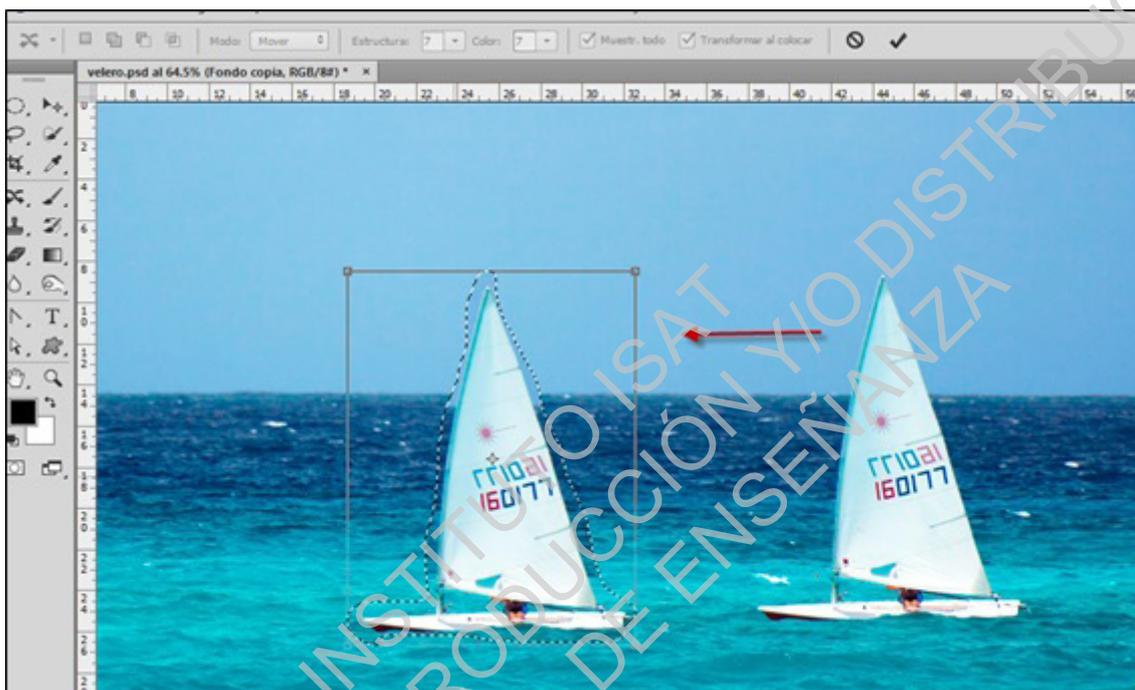
Muestreo de todas las capas: Active esta opción para utilizar información de todas las capas y crear el resultado del movimiento en la capa seleccionada. Seleccione la capa de destino en el panel Capas.

Transformar al colocar: Cuando está activada esta opción, puede cambiar la escala de la parte de la imagen que acaba de mover a su nueva ubicación. Basta con ajustar los manejadores de cambio de tamaño de la parte movida de la imagen.

ACTIVIDAD 1

Abrir velero.psd, utilizando la herramienta Movimiento con detección de contenido, mover el velero del lado derecho hacia el lado izquierdo, considerar los siguientes valores.

- Utilizar la herramienta Movimiento con detección de contenido.
- En la barra de propiedades cambiar los siguientes valores.
- Seleccionar el contorno del velero, luego moverlo hacia el lado opuesto.

**ACTIVIDAD 2**

En una foto que muestra a un grupo de alumnos. Uno de ellos está de pie a la derecha y alejado del resto del grupo ¿Cuál es la mejor función de Photoshop que puede utilizar para mover al alumno más cerca del grupo de foto?

A. Movimiento con detección de contenido.

B. Desplazamiento inteligente.

C. Varita mágica.

D. Transformación Libre.

Crear y administrar capas y máscaras

La gestión de capas y grupos le permite organizar sus proyectos. Puede cambiar el nombre de las capas, asignarles un código de colores para detectar fácilmente capas similares y eliminar y exportar capas según sea necesario.

Acoplamiento de todas las capas

Al acoplar imágenes se combinan todas las capas visibles en el fondo y se descartan las capas ocultas, por lo que se reduce el tamaño de archivo. Las áreas transparentes restantes se rellenan de blanco. Al guardar una imagen acoplada, no puede volver al estado no acoplado; las capas se combinan de forma permanente.

ACTIVIDAD 1

Abrir pregunta **figuras.psd**

En la Imagen mostrada, acople todas las capas en el panel capas.



ACTIVIDAD 2

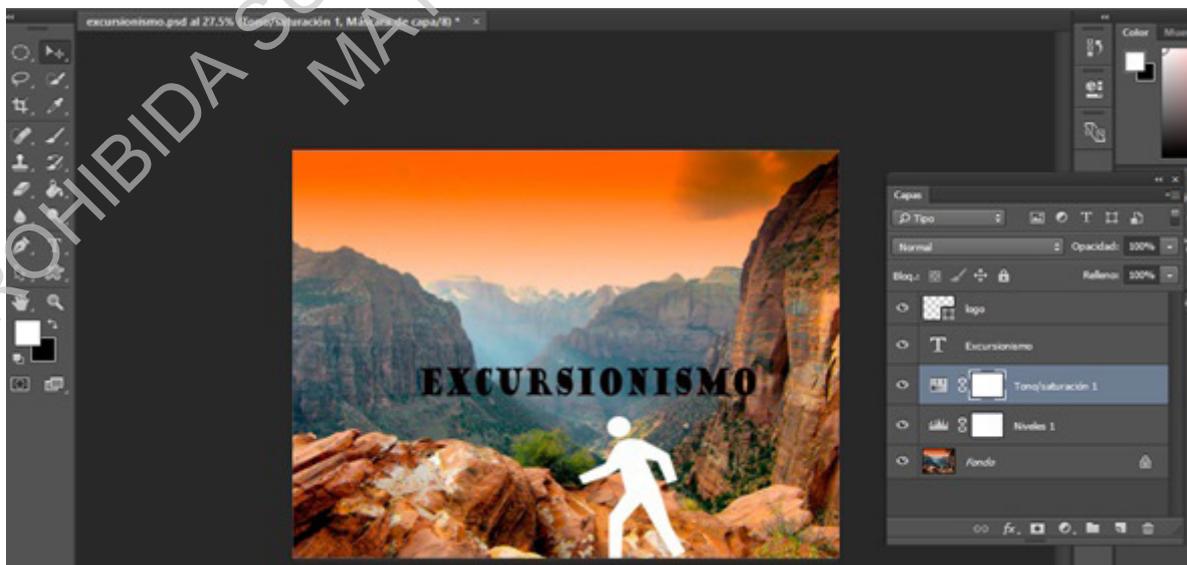
Abrir logo.psd

Duplique la capa denominada coloque el logotipo aquí. Asigne el nombre de Copia de seguridad de logotipo a la capa duplicada y haga que sea invisible.

**ACTIVIDAD 3**

Abrir pregunta **excursionismo.psd**

Agrupe las dos capas de ajuste en un grupo de capas, al cual asigne el nombre de Ajustes.



ACTIVIDAD 3

Señale los tres efectos de aplicar el comando ACOPLAR IMAGEN en Adobe Photoshop (seleccione tres).

A. Todas las capas Visibles se combinan en una sola Capa.

B. Todas las capas seleccionadas se acoplan en una sola capa.

C. Reduce el tamaño del archivo de Photoshop.

D. Las capas ocultas se guardan y no se acoplan.

E. Se descartan las capas ocultas.

Aplicación de filtros inteligentes

Todo filtro aplicado a un objeto inteligente es un filtro inteligente. Los filtros inteligentes aparecen en el panel Capas debajo de la capa de objetos inteligentes en la que estén aplicados. Como se pueden ajustar, eliminar y ocultar, se entiende que no son destructivos.

Se pueden aplicar como filtros inteligentes todos los filtros de Photoshop en los que se active esta posibilidad, excepto Desenfoque de lente, Llama, Marco de fotografía, Árboles y Punto de fuga. Además, puede aplicar Sombra/iluminación como filtros inteligentes.

Para trabajar con filtros inteligentes, seleccione una capa de objetos inteligentes, seleccione el filtro apropiado y, a continuación, defina las opciones del filtro. Después de aplicar un filtro inteligente, todavía puede ajustarlo, reorganizarlo o, si lo desea, eliminarlo.

Para aplicar un filtro inteligente a una capa normal, seleccione ésta, elija Filtro > Convertir para filtros inteligentes y haga clic en Aceptar.

Nota:

Si aplica un filtro o más sirviéndose de Galería de filtros, todos ellos aparecen en el panel Capas como un grupo denominado "Galería de filtros". Para editar un filtro individual, haga doble clic en la entrada de Galería de filtros.



Creación de máscaras de filtros inteligentes

Cuando se aplica algún filtro inteligente a un objeto inteligente, Photoshop presenta bajo éste una miniatura de máscara vacía (blanca) en la línea Filtros inteligentes del panel Capas. Por defecto, esta máscara muestra el efecto completo del filtro. (Si había realizado alguna selección antes de aplicar el filtro inteligente, Photoshop presenta la máscara adecuada en lugar de la máscara vacía en la línea Filtros inteligentes del panel Capas).

Use máscaras de filtro para enmascarar solo los filtros inteligentes que desee. Si se enmascaran los filtros inteligentes, la máscara se aplica a todos ellos, no se puede hacer de forma individual.

Como las máscaras de filtro funcionan de modo parecido a las máscaras de capa, puede emplear con ellas casi todas las mismas técnicas. Al igual que las máscaras de capa, las máscaras de filtro se almacenan como canales alfa en el panel Canales y sus límites se pueden cargar como selección.

También de manera similar a las máscaras de capa, es posible pintar en las máscaras de filtro. Las áreas del filtro que pinte en negro están ocultas, las que pinte en blanco son visibles y las pintadas en tonos de gris aparecen en diversos grados de transparencia.

Sírvase de los controles del panel Máscaras para modificar la densidad de las máscaras de filtro, añadir efectos de desvanecimiento a sus bordes o invertirlos.

Aplica un filtro de desenfoque como filtro inteligente editable.

Abrir, **filtrointeligente.psd**

Selecciona una capa que contenga elementos que quieras desenfocar, como un fondo.

Selecciona Filtro > Convertir para filtros inteligentes. Haz clic en Aceptar. De esta forma, la capa seleccionada se convierte en una capa que admite filtros editables.

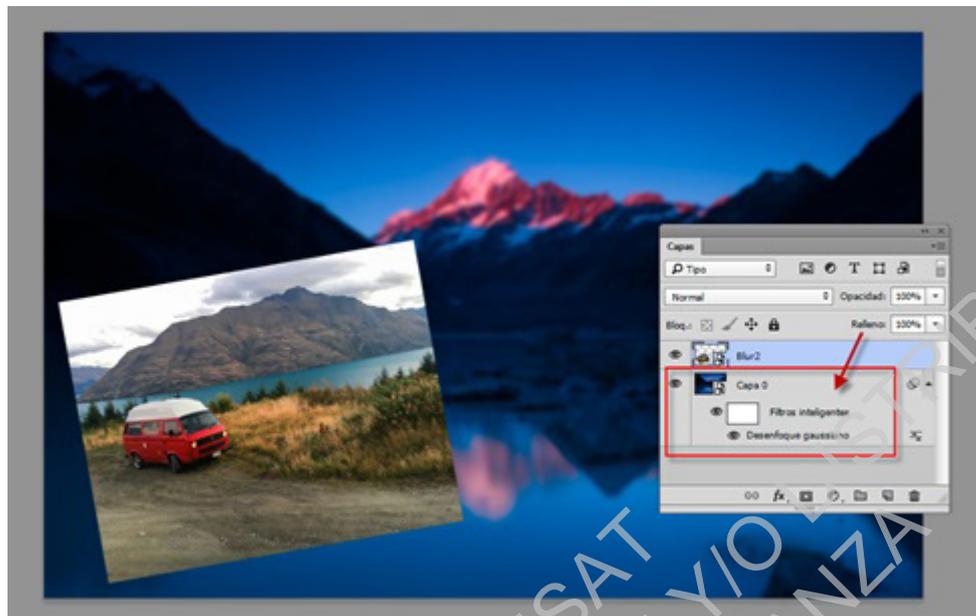
Con la misma capa seleccionada, elige **Filtro > Desenfocar > Desenfoque gaussiano**.

En el cuadro de diálogo Desenfoque gaussiano, ajusta el control Radio hasta que obtengas la cantidad de desenfoque que desees en la vista previa. Haz clic en Aceptar para aplicar el filtro Desenfoque gaussiano.

Ten en cuenta que el filtro inteligente se adhiere a la capa de la imagen en el panel Capas. De este modo, puedes editar los cambios de forma flexible. Para ello, haz doble clic en el filtro inteligente

Desenfoque gaussiano del panel Capas, aplica los cambios en el cuadro de diálogo Desenfoque gaussiano, que se ha vuelto a abrir, y haz clic en Aceptar.

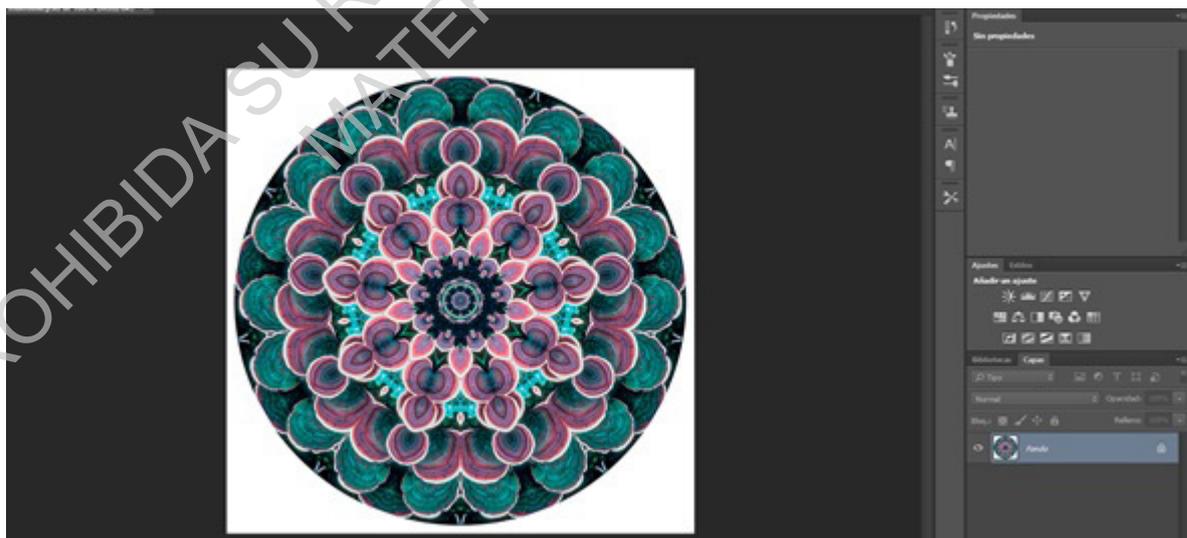
Guarda la imagen en formato de Photoshop (PSD) para conservar la capa de filtro inteligente.



ACTIVIDAD 1

Abrir pregunta **mandala.psd**

Utilice métodos no destructivos para aplicar un Desenfoco radial a la imagen Nota: Acepte todos los ajustes predeterminados del filtro preestablecidos.



ACTIVIDAD 2

Usted ha creado efectos de capa y ajustes de filtro inteligente en un archivo de muestra que desea aplicar a todas las imágenes. Señale las dos opciones que representan las mejores maneras de aplicar los efectos al resto de las imágenes (seleccione dos).

A. Duplicar un filtro inteligente en el archivo de Photoshop de muestra y aplicarlo al resto de los archivos.

B. Guardar los efectos de capa como estilos de capa.

C. Crear una acción que aplique los efectos y filtros de capa a todas las imágenes que se encuentren en la carpeta.

D. Copiar y pegar el Estilo de capa del archivo de Photoshop de muestra a los demás archivos.

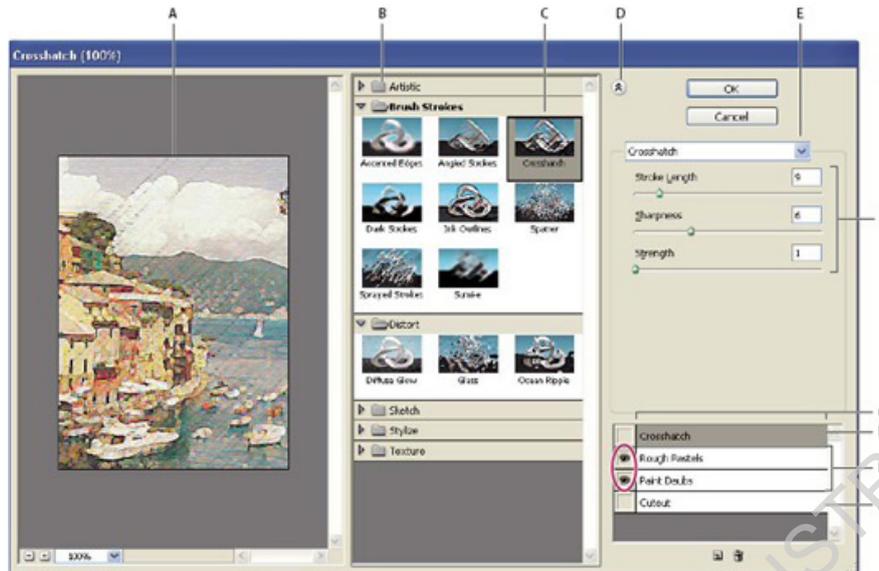
Uso de filtros

Los filtros se emplean para limpiar o retocar las fotografías, aplicar efectos especiales que doten a la imagen de la apariencia de un bosquejo o un cuadro impresionista o bien crear transformaciones exclusivas mediante distorsiones y efectos de iluminación. Los filtros que ofrece Adobe aparecen en el menú Filtro. Algunos filtros que proporcionan otros desarrolladores están disponibles en forma de plugins. Una vez instalados, estos filtros de plugins aparecen en la parte inferior del menú Filtro.

Los filtros inteligentes, aplicados a objetos inteligentes, permiten usar filtros no destructivos. Los filtros inteligentes se almacenan como efectos de capa en el panel Capas y se pueden volver a ajustar en cualquier momento a partir de los datos de la imagen original que contenga el objeto inteligente. Para obtener más información sobre los efectos de filtro inteligente y la edición no destructiva, consulte Edición no destructiva.

Descripción general de la Galería de filtros

La Galería de filtros ofrece una previsualización de muchos de los filtros de efectos especiales. Puede aplicar varios filtros, activar o desactivar el efecto de un filtro, restaurar las opciones de un filtro o cambiar el orden de aplicación de los filtros. Cuando haya obtenido la previsualización deseada, aplíquela a la imagen. No todos los filtros del menú Filtro están disponibles en la Galería de filtros.



- A. Previsualizar
 B. Categoría de filtro
 C. Miniatura del filtro seleccionado
 D. Mostrar/Ocultar miniaturas de filtros
 E. Menú emergente Filtros
 F. Opciones para el filtro seleccionado
 G. Lista de efectos de filtro para aplicar u organizar.
 H. Efecto de filtro para aplicar u organizar.
 I. Efectos de filtro aplicados de manera acumulativa pero no seleccionados.
 J. Efecto de filtro oculto.

ACTIVIDAD 1

Abrir pregunta **mandala.psd**

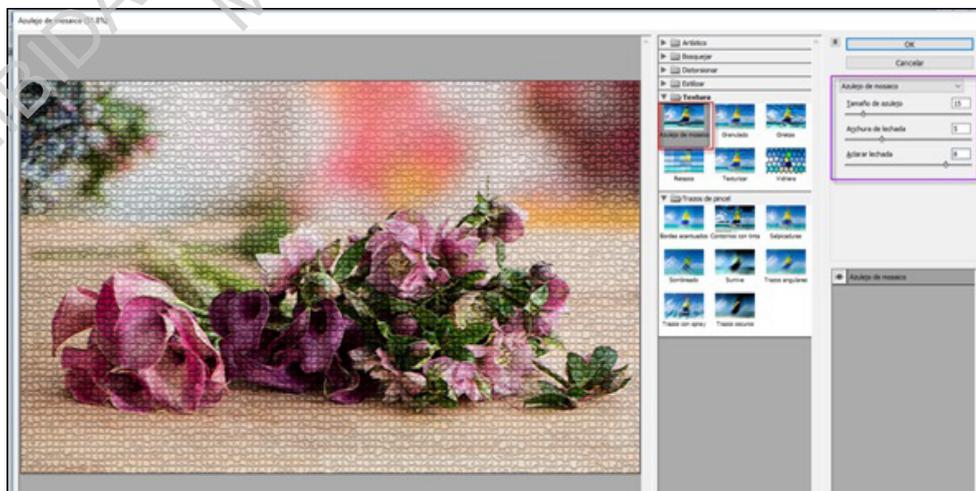
Selecciona una capa que contenga elementos que deseas modificar.

Ve a la barra de menús y selecciona **Filtro > Galería de Filtros**.

Prueba distintos filtros y modifica los parámetros para obtener el resultado que desees.

Prueba a añadir varios filtros en la galería de filtros y modifica el orden de apilamiento.

Haz clic en Aceptar para cerrar la galería de filtros y aplicar los que hayas seleccionado. Asimismo, puedes crear una selección para aplicar los filtros únicamente en la zona que elija, elegir Azulejo de mosaico, cambiar las propiedades **Tamaño: 15, anchura: 5, aclarar:8**



Ojos rojos

Los ojos rojos, mayormente son producto del flash de la cámara fotográfica.

En Adobe Photoshop la herramienta Pincel de Ojos Rojos, permite la eliminación de los ojos rojos de una fotografía.

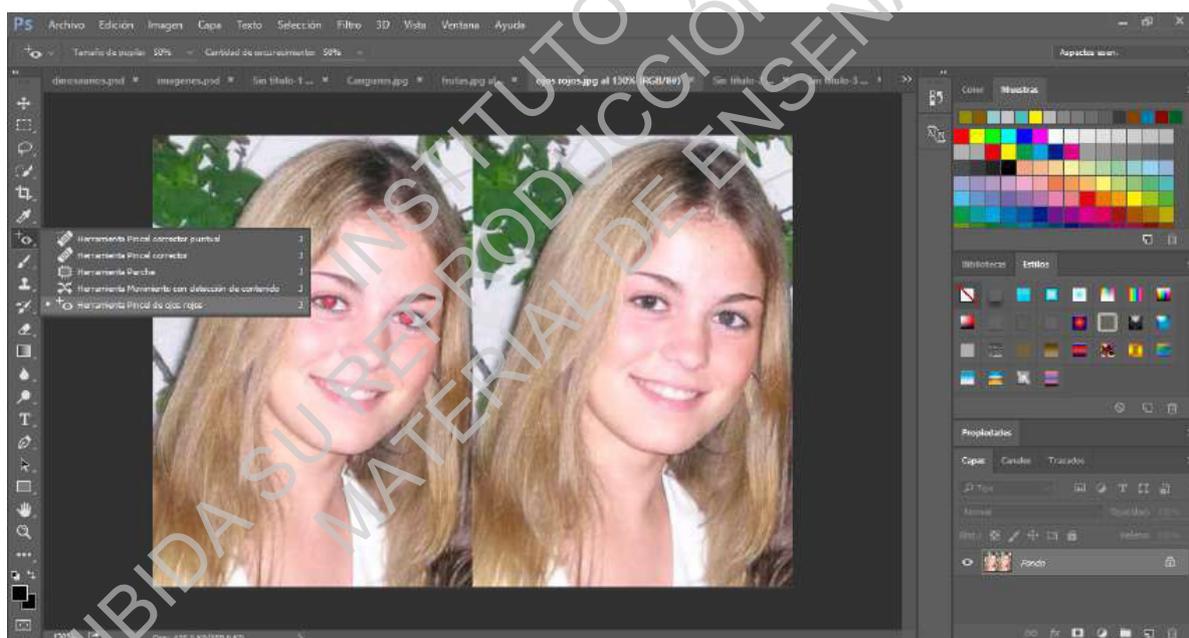


Su procedimiento consiste en pintar sobre un color para transformarlo automáticamente en otro. Se puede modificar las opciones que presenta la barra de opciones



Tamaño de pupila: Podemos indicar el porcentaje que está abarcando la pupila con respecto al ojo.

Cantidad de oscurecimiento: Podemos establecer un porcentaje para el grado de color que se aplicará sobre el ojo.



Podemos encontrar una desventaja en esta herramienta, y es que siempre pintará los ojos con un color negro.

Para poder pintar el ojo con un color diferente, se puede configurar las opciones de la herramienta sustitución de color.

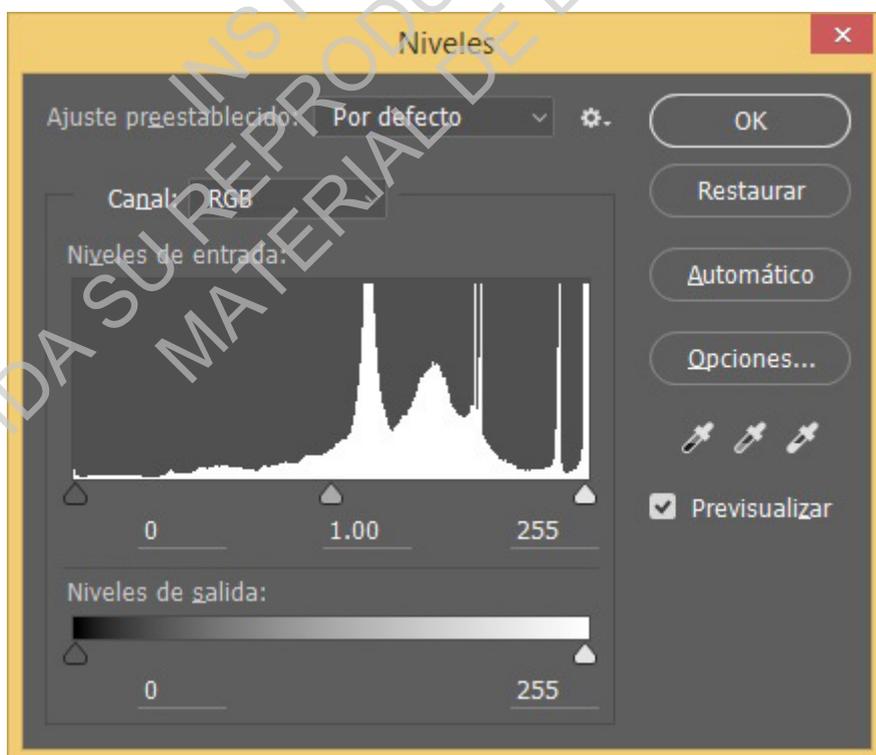
Niveles - Calidad fotográfica

Ajustar la calidad fotográfica, involucra ajustar correctamente los niveles de saturación de la imagen, definiendo así iluminaciones, sombras y medios tonos de manera correcta.

Esto se aplica para los casos en donde se tenga unas fotografías muy oscuras o demasiado claras.

Para ingresar a los niveles de ajuste se debe seguir los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Imagen
2. Seleccionar la opción Ajustes.
3. Elegir la opción Niveles.

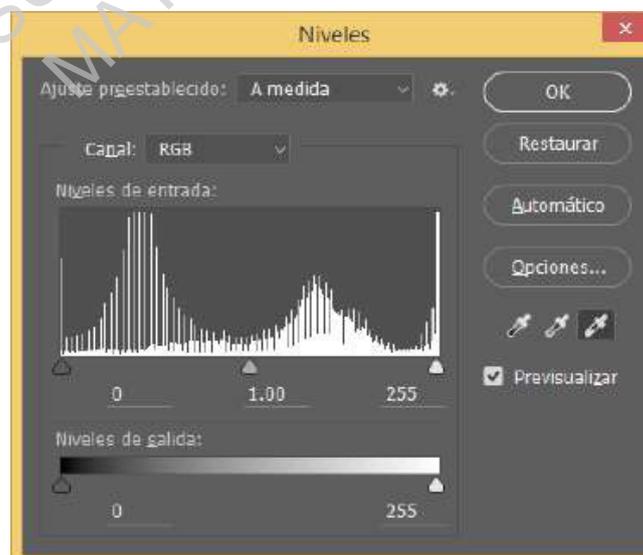
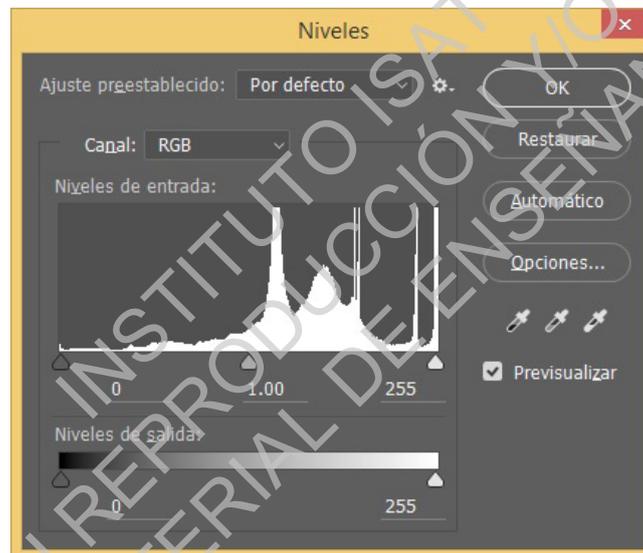


Con ayuda de los cuentagotas:

-  Muestrear la imagen para definir punto negro.
-  Muestrear la imagen para definir punto gris.
-  Muestrear la imagen para definir punto blanco.

Realizar un muestreo, involucra utilizar un cuentagotas y darle clic a un área de la imagen según corresponda el punto de calibración (negro, gris o blanco).

Se puede observar que después de hacer el muestreo el histograma ha cambiado según su estado original.

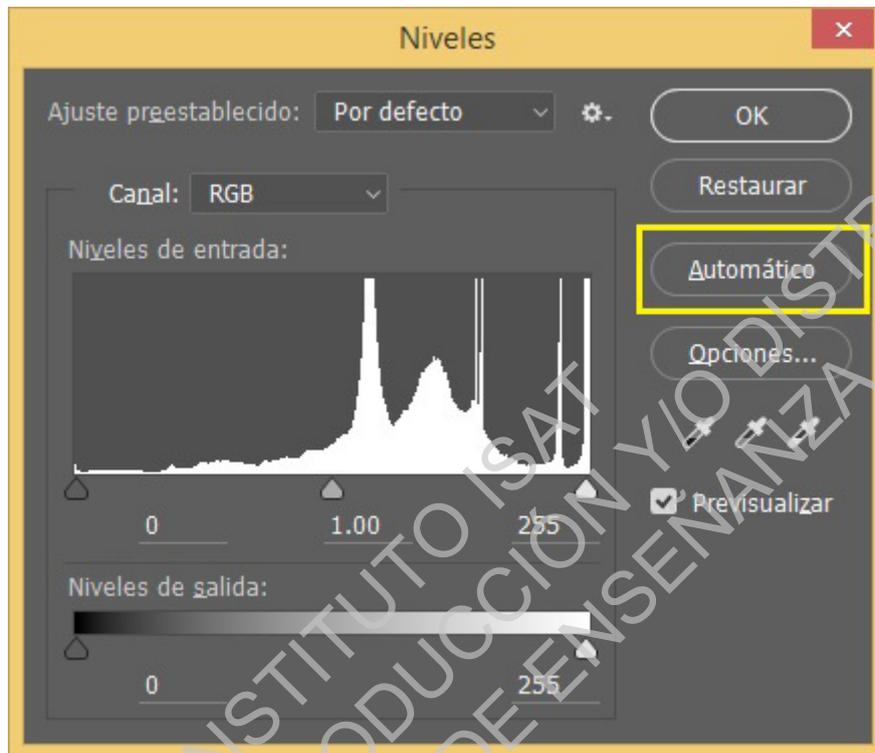


Damos clic al botón “Ok” para aceptar los cambios realizados a la imagen.



También este proceso se puede realizar de manera automática, esto significa que solo Photoshop determinara el punto negro, gris y blanco de la imagen.

Para lograr esta acción se debe presionar el botón “Automático” de la ventana “Nivel”, luego el botón “Aceptar”.

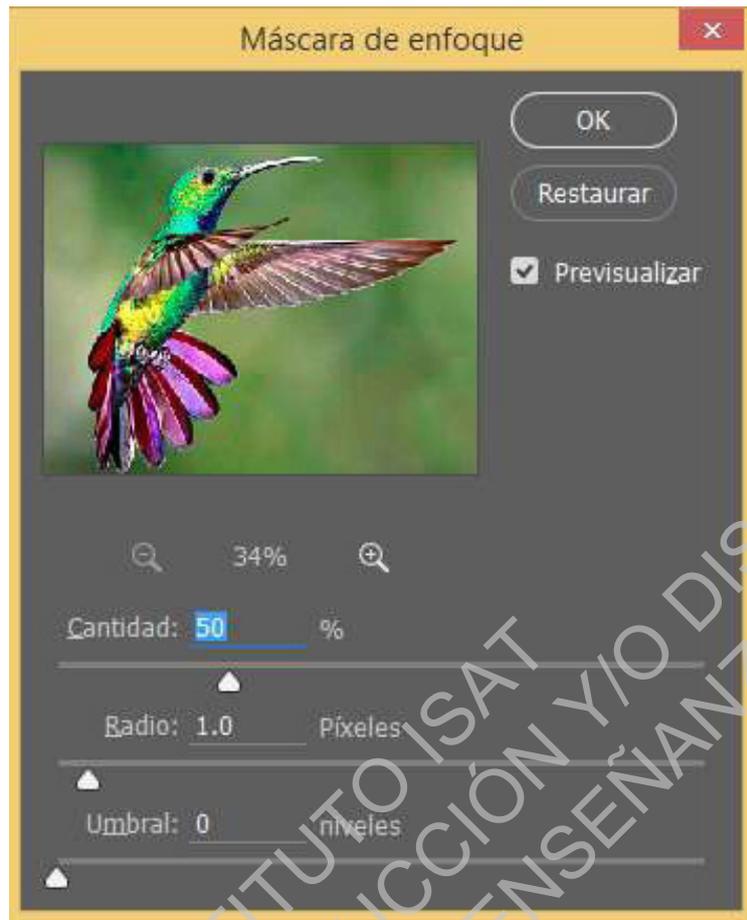


Máscara de enfoque

El filtro “Máscara de enfoque”, permite enfocar una imagen en la fotografía.

Para ingresar a los niveles de ajuste se debe seguir los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Filtro.
2. Seleccionar la opción Enfocar.
3. Elegir la opción Máscara de enfoque.



Dentro de sus opciones se tiene que ingresar si es necesario:

Cantidad: Permite aumentar el contraste de los bordes.

Radio: Permite aumentar la anchura del borde creado al momento de enfocar.

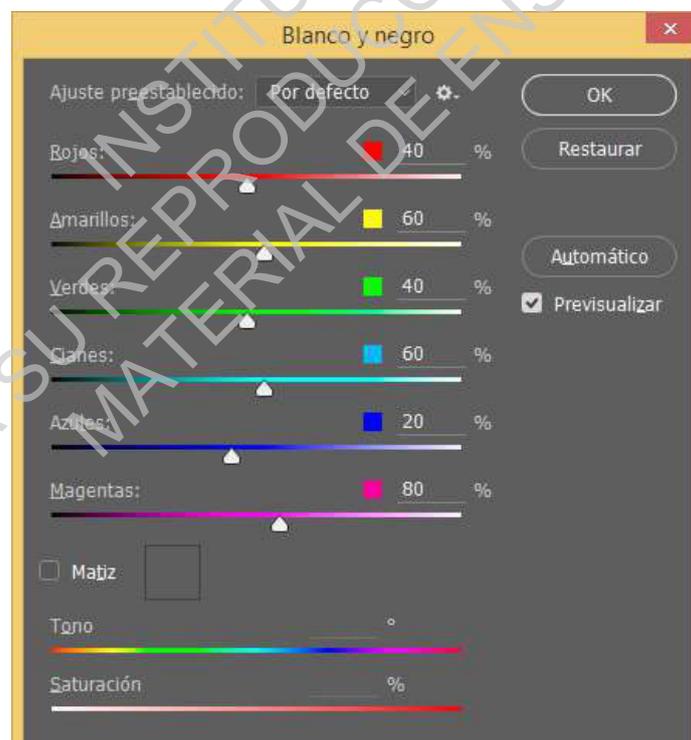
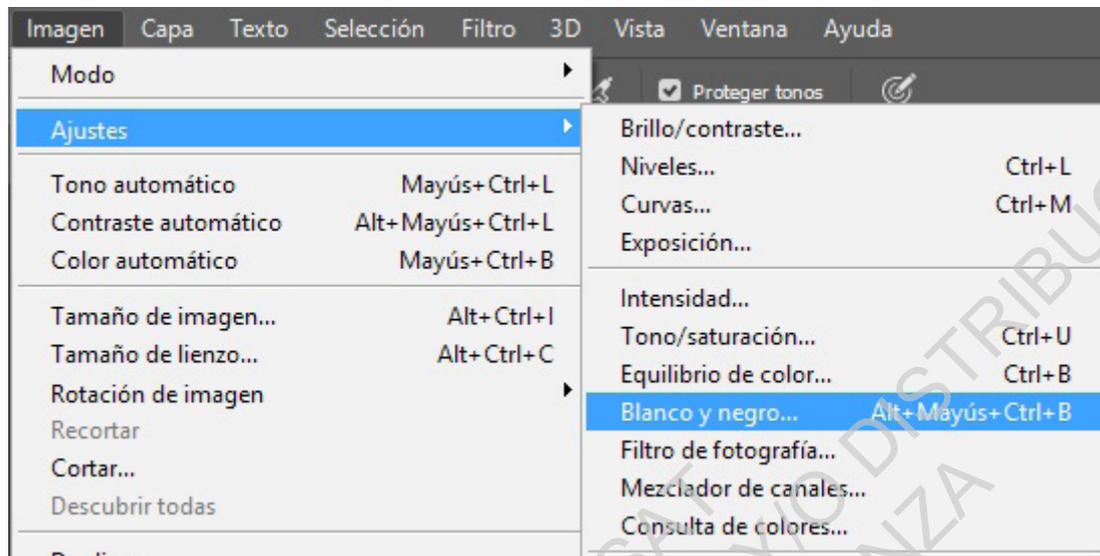
Umbral: Permite determinar cuántos píxeles cercanos al borde, serán afectados por el enfoque.

Conversión a blanco y negro

Esta opción, permite convertir una fotografía a full color a una fotografía a Blanco y Negro.

Para realizar esta conversión, se debe seguir los siguientes pasos:

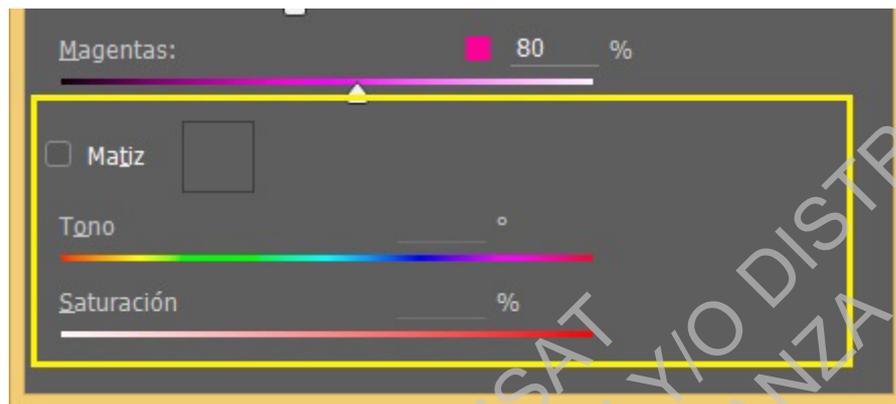
1. Clic en el Menú Imagen
2. Seleccionar la opción Ajustes.
3. Elegir la opción Blanco y Negro.



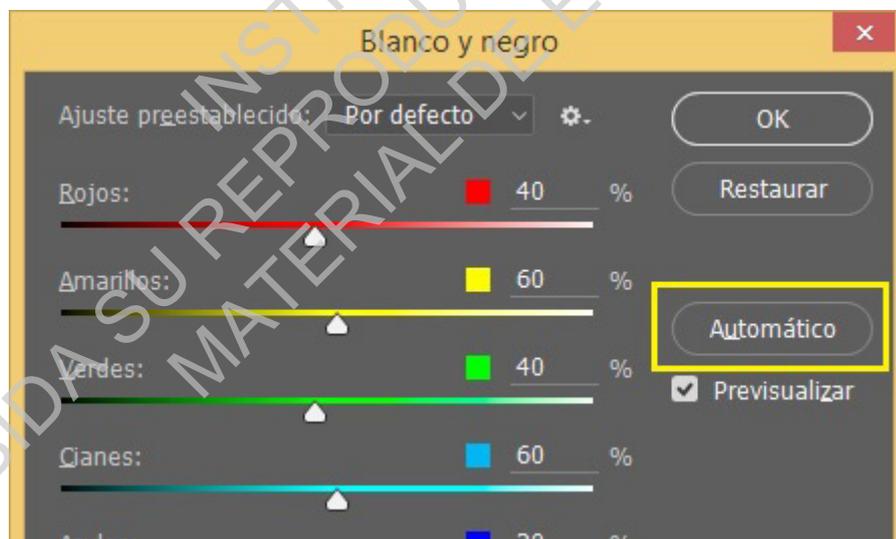
Mediante esta herramienta, se puede mejorar la calidad de imagen, al ser convertidas a escala de grises.

Se puede personalizar el color si es activado el Matiz, esto permitirá elegir el tipo de Tono y Saturación que tomará la imagen.

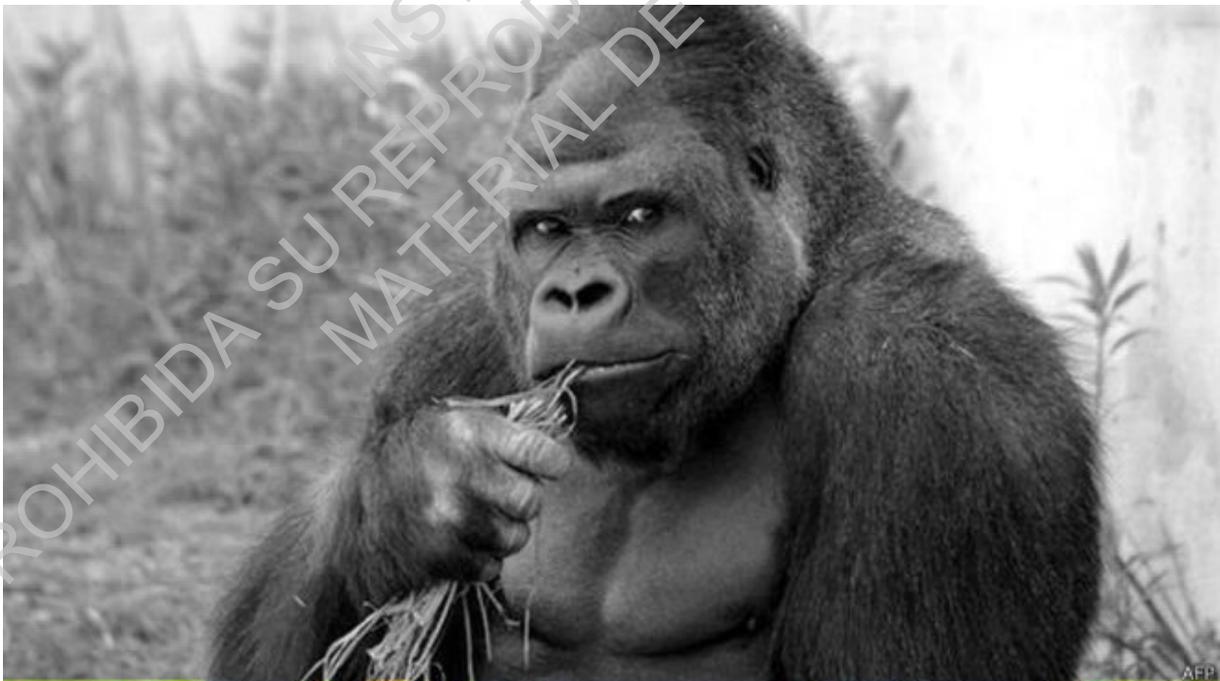
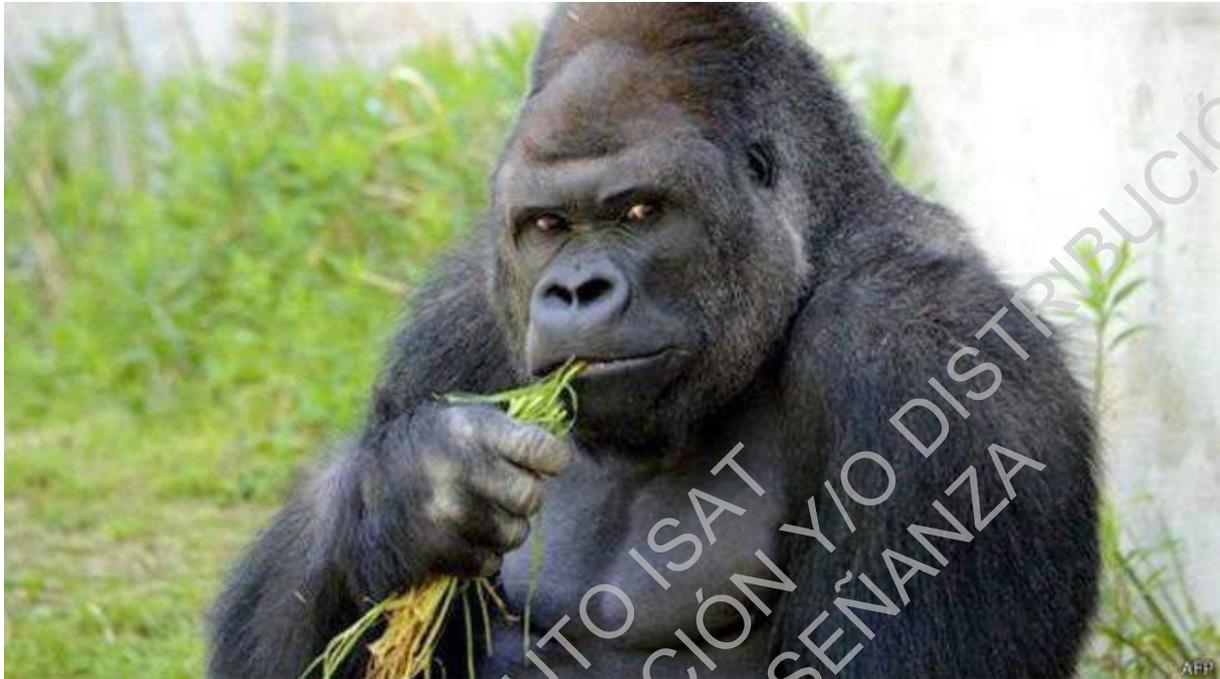
Estas opciones se encuentran debajo de la ventana "Blanco y Negro".



El botón "Automático", permite que Adobe Photoshop evalúe la imagen y determine como se realizará la conversión de la imagen.



Una vez presionado el botón "Automático", se podrá observar el cambio en la imagen.

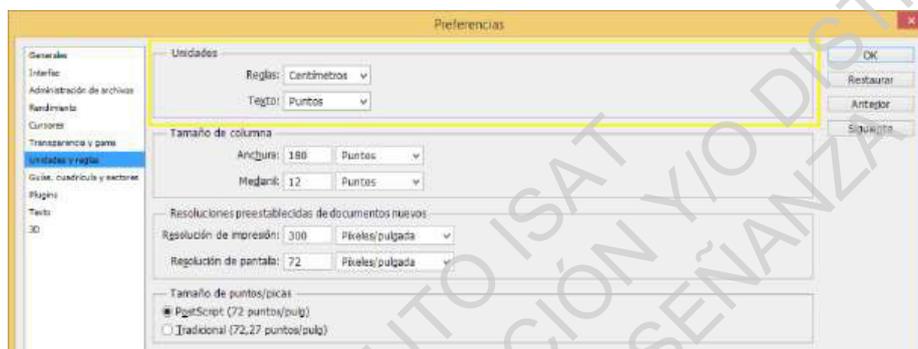


Reglas

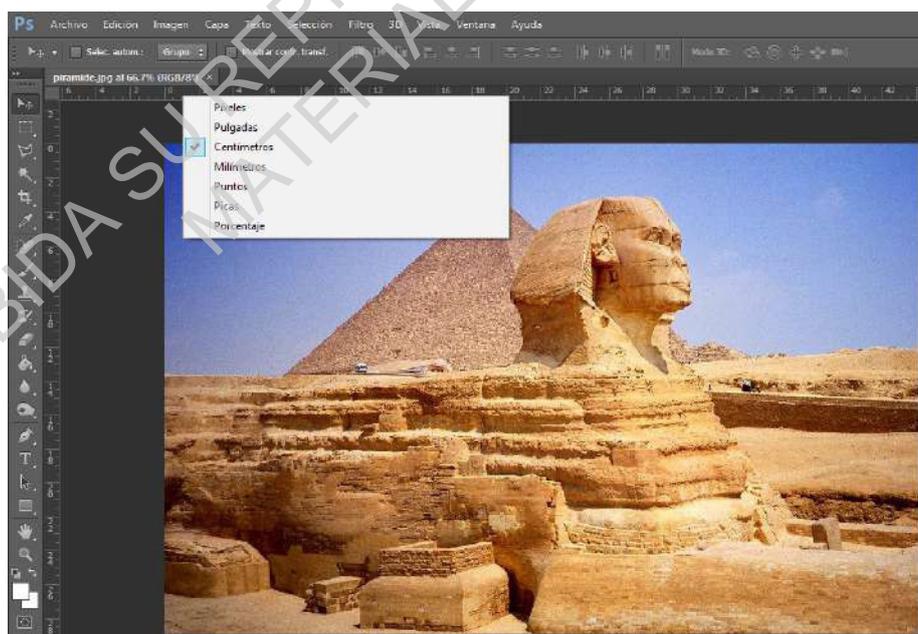
Adobe Photoshop nos permite trabajar con dos tipos de reglas de forma paralela: vertical que aparece en la parte izquierda del lienzo y la regla horizontal, que aparece en la parte superior del lienzo.

En la ventana preferencias, dentro de la categoría “Unidades y reglas”, se puede configurar la unidad de medida de la regla en píxeles, pulgadas, centímetros, milímetros, puntos, picas y porcentaje, entre otras opciones.

Podemos acceder a la ventana Preferencias desde el Menú Edición / Preferencias / Unidades y reglas.



También se puede cambiar de unidad de medida a la regla, haciendo clic derecho sobre cualquiera de estas.



Guías

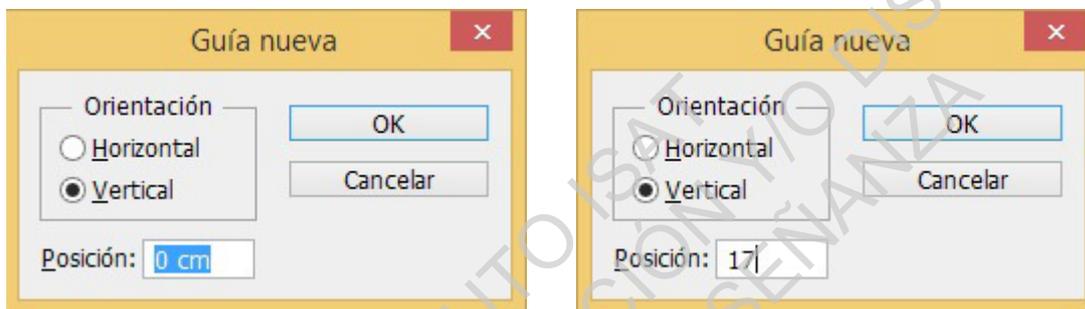
Adobe Photoshop nos permite trabajar con guías verticales y horizontales. Estas nos ayudan a precisar la colocación de una imagen.

Las guías aparecen como líneas de color encima de la imagen pero tiene la propiedad de no imprimirse, se pueden quitar, borrar, ocultar, mover o bloquear.

Para realizar una Guía ya sea vertical u horizontal, se debe seguir los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Vista.
2. Seleccionar la opción Guía nueva.

Al seleccionar la opción, nos aparecerá la ventana de Guía nueva.



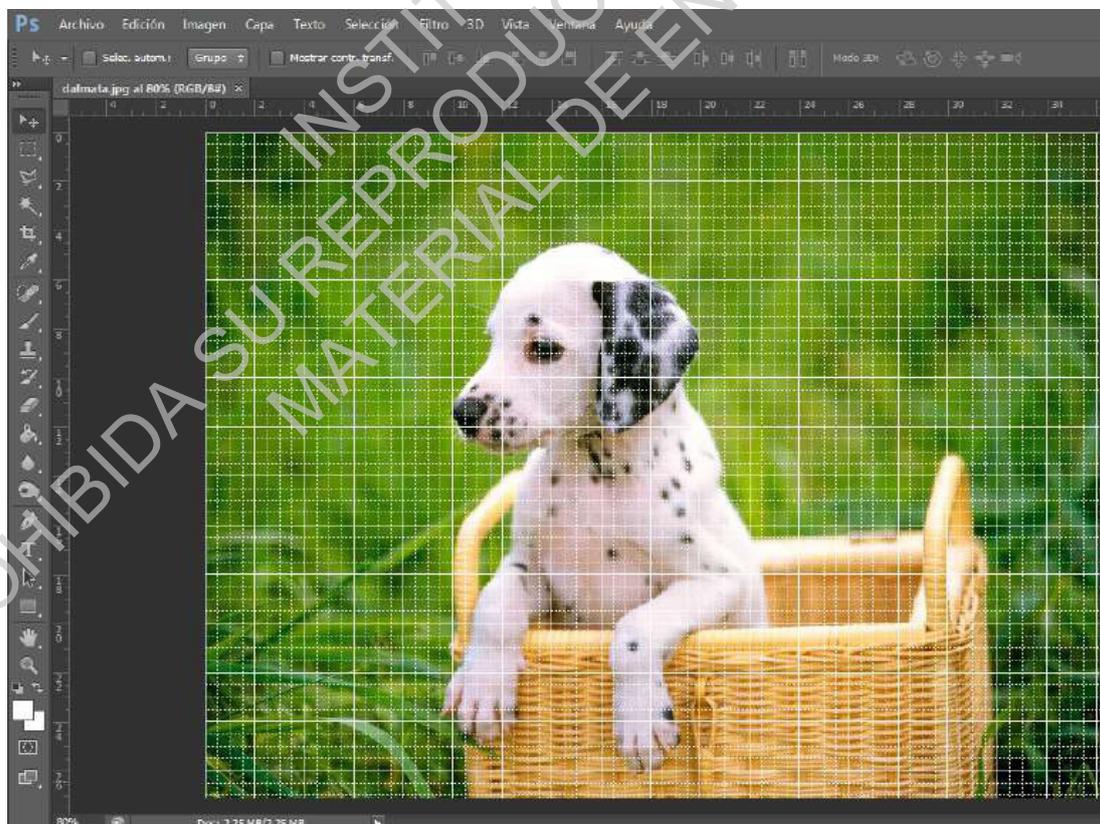
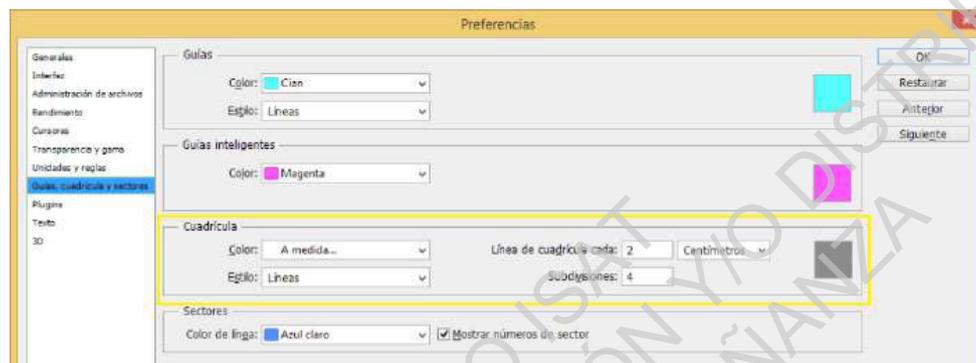
La posición de la guía, dependerá de la regla vertical u horizontal.



Cuadrículas

Adobe Photoshop también nos permite trabajar con cuadrículas. Estas nos ayudan a precisar la colocación de una imagen simétricamente. La cuadrícula aparece por defecto como líneas discontinuas y no formarán parte de la impresión.

En la ventana preferencias, dentro de la categoría “Guías, cuadrícula y sectores”, se puede configurar el espacio de cada línea de cuadrícula por píxeles, pulgadas, centímetros, milímetros, puntos, picas y porcentaje, así también podemos configurar el color de estas líneas y su estilo.



Aumentar lienzo

Adobe Photoshop permite agrandar o reducir el área de trabajo por medio del comando “Tamaño de lienzo”.

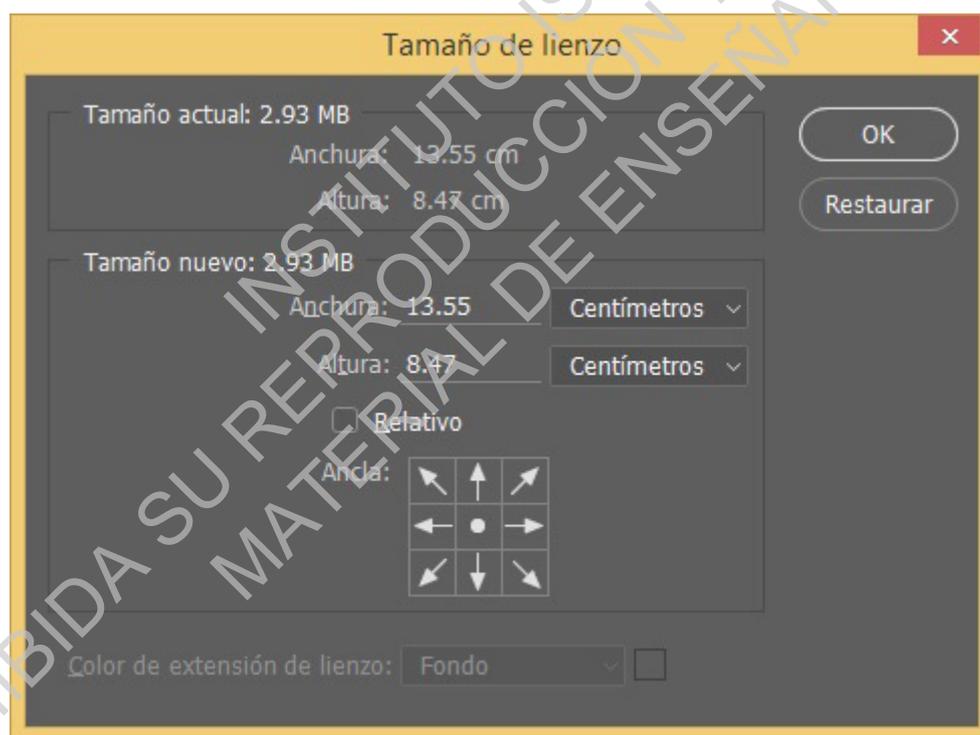
Cuando se agranda el lienzo, este crea un espacio libre que puede ser alrededor de la imagen, o en cualquier lado de este. Si se reduce el lienzo, éste recortará el área visible.

Estas acciones, dependerán siempre del Punto de Ancla en que se configure el diseño.

Para aumentar o reducir el lienzo, se debe seguir los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Imagen.
2. Seleccionar la opción Tamaño del lienzo

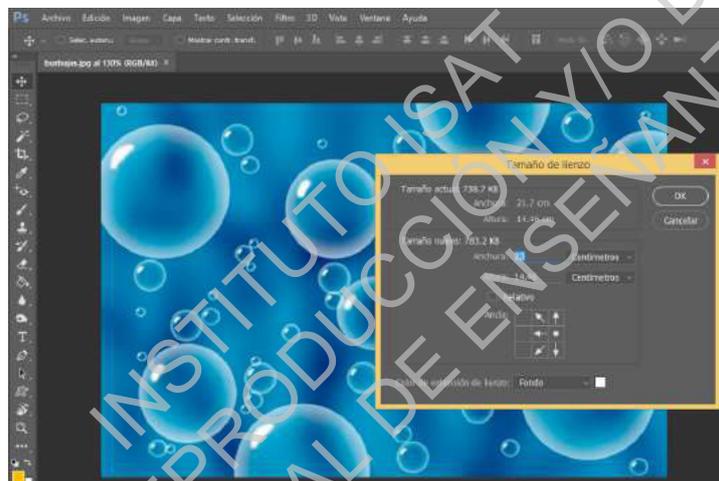
Al seleccionar la opción, nos aparecerá la siguiente ventana:



El Ancla representa directamente a la imagen e indica la posición de la imagen mediante un área comprendida en nueve cuadrantes.

Al marcar un cuadrante de la imagen, estamos fijando el lugar inamovible de la imagen y autorizando la expansión hacia el resto de los lados.

Tenemos nueve áreas diferentes para poder anclar:



PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN MATERIAL DE ENSEÑANZA

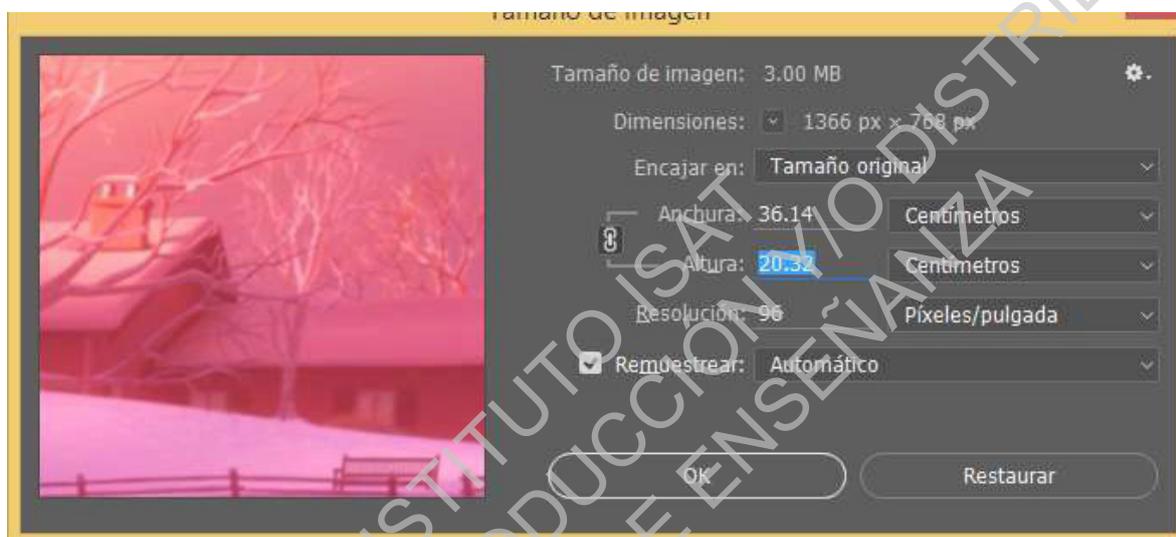
Tamaño de imagen

Adobe Photoshop nos permite cambiar los valores de tamaño de una imagen como sus unidades de medida, mediante el comando "Tamaño de imagen".

Para cambiar el tamaño de una imagen, se debe seguir los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Imagen.
2. Seleccionar la opción Tamaño de imagen

Al seleccionar la opción, nos aparecerá la siguiente ventana:



Dentro de las opciones de Remuestreo, tenemos las siguientes alternativas:

Automático: Photoshop elige el método de remuestreo en función del tipo de documento y de si aumenta o reduce la escala del documento.

Conservar detalles (ampliación): Al elegir este método, aparece un regulador de Reducción de ruido para suavizar el ruido al aumentar la escala de la imagen.

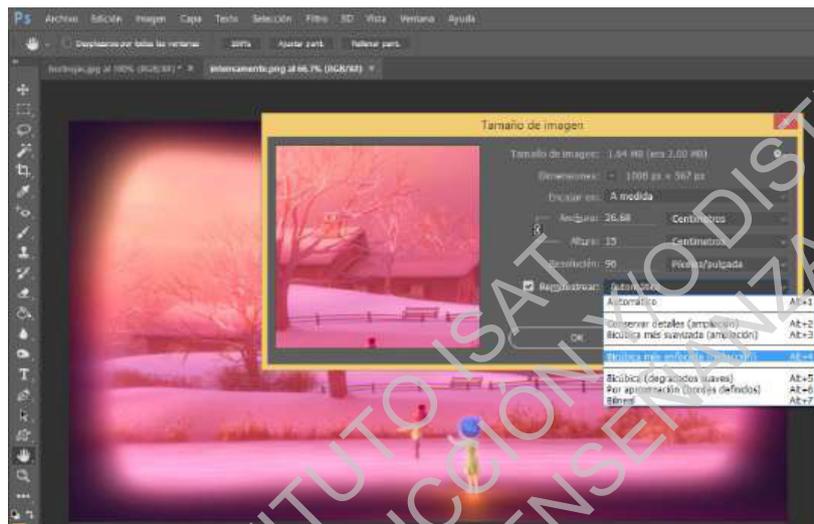
Bicúbica más suavizada (ampliación): Un buen método para ampliar imágenes basadas en la interpolación bicúbica pero diseñada para producir resultados más suaves.

Bicúbica más enfocada (reducción): Un buen método para reducir el tamaño de una imagen basado en la interpolación bicúbica con un enfoque mejorado. Este método mantiene el detalle de una imagen remuestreada.

Bicúbica (degradados más suaves): Mediante unos cálculos más complejos, la opción Bicúbica produce graduaciones tonales más suaves que las opciones Por aproximación y ilineal.

Por aproximación (bordes definidos): Un método rápido aunque menos preciso que reproduce los píxeles de una imagen. Este método conserva los bordes definidos y produce un archivo de menor tamaño en las ilustraciones que contienen bordes no suavizados.

Bilineal: Un método que añade píxeles mediante el cálculo de la media de los valores de color de los píxeles adyacentes. Produce resultados de calidad media

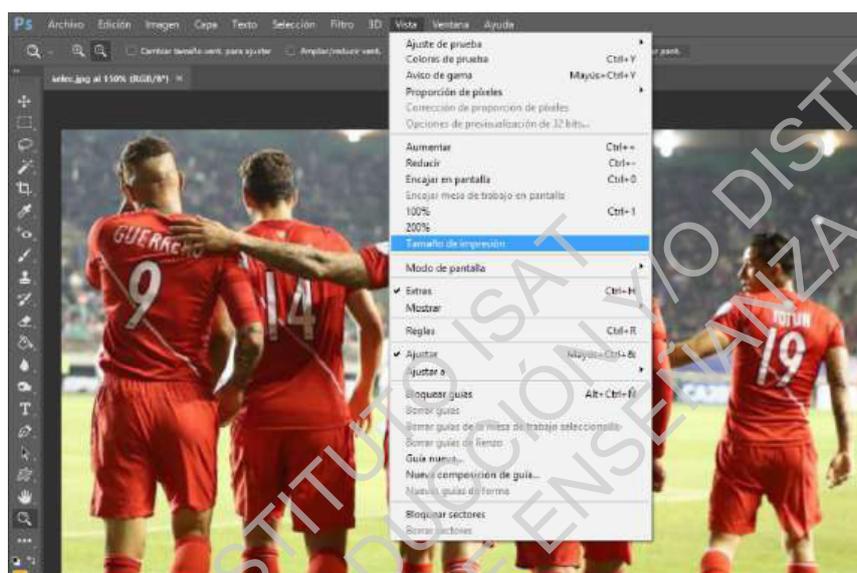


Tamaño de impresión

Luego de editar o diseñar una imagen, podemos visualizarla a su tamaño impreso aproximado, esto dependerá de las especificaciones del área Tamaño del documento del cuadro de diálogo Tamaño de imagen.

Para visualizar el tamaño de impresión de una imagen, se debe seguir los siguientes pasos:

1. Clic en el Menú Vista.
2. Seleccionar la opción Tamaño de impresión.



El tamaño y la resolución del monitor afectan al tamaño de impresión en pantalla.

NOTAS

INSTITUTO ISAT
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN
MATERIAL DE ENSEÑANZA

PROYECTO 2

Identifica, marca o escribe



¿Cuál de estas herramientas permite cambiar el color a un objeto?

- a. Imagen
- b. Escala gris
- c. Reemplazar color
- d. Herramienta sobreexponer.

¿Es necesario combinar la capa 1 y capa 2 para obtener un fondo (escenario) en este proyecto?
¿por qué?

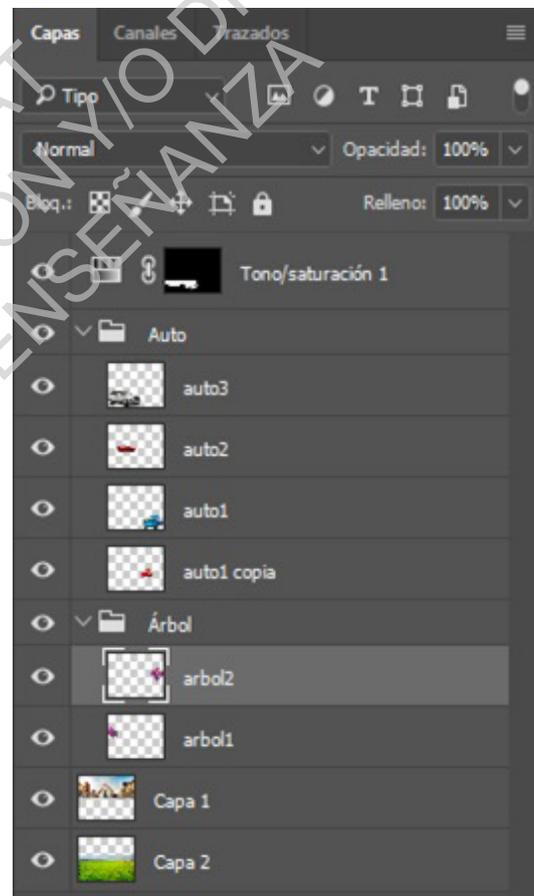
Cuál es la diferencia entre BMP y JPG es:

- a. En que los BMP ocupa más espacio que los JPG.
- b. En que BMP esta hecho en Paint.
- c. Son mejores para imágenes graficas.
- d. Paint generalmente lo graba en formato BMP.

¿Qué compañía era propietario de Photoshop anteriormente?

- a. Microsoft
- b. Macromedia
- c. Adobe Systems
- d. Adobe creative

¿Cuál es la extensión principal que guarda sus archivos Adobe Photoshop?



PUBLICACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES CON ADOBE PHOTOSHOP

148

149

MÓDULO 5

Preparar las imágenes para la exportación a la Web, impresión y vídeo.

Las imágenes grandes ralentizan su página web lo cual crea una experiencia del usuario inferior. La optimización de imágenes es el proceso de disminuir el tamaño de su archivo mediante el uso de un plugin o script el cual en cambio acelera el tiempo de carga de su página. Compresión con o sin pérdida son los dos métodos comúnmente utilizados.

Aquí está un ejemplo de lo que puede suceder al comprimir una imagen demasiado. Lo primero es mediante una tasa de compresión muy baja, lo que se traduce en la máxima calidad (pero tamaño de archivo más grande). La segunda es usando una tasa muy alta de compresión, lo que se traduce en una muy baja calidad de imagen (pero menor tamaño de archivo), ver ejemplo.



— Baja compresión (alta calidad) — 590 KB JPG



— Alta compresión JPG (baja calidad) — 68 KB

#DatoISAT

A partir de la versión 2015 de Photoshop CC, la opción Archivo > Guardar para Web se ha movido a Archivo > Exportar > Guardar para Web (heredado) junto con otras funciones de exportación más recientes.

Imágenes digitales: Tamaño de imagen y resolución.

A menudo oímos hablar del tamaño de las imágenes digitales, de si una imagen «pesa» más o menos que otra, que tal fotografía tiene mayor o menor resolución que otra: peso, tamaño, resolución; son conceptos que se utilizan de forma poco precisa, olvidándonos de su verdadero significado. En esta parte tratamos de aclarar cada uno de estos conceptos, viendo además cómo se relacionan entre ellos.

Las imágenes digitales están compuestas por unidades elementales de imagen denominadas píxeles. Como indicador del tamaño de imagen no podemos utilizar medidas convencionales de longitud (mm, cm.) ya que, al no tener una entidad física, una misma foto digital puede ser reproducida a diferentes tamaños en distintos dispositivos (pantallas, impresoras, etc.). Así pues, el mejor indicador del tamaño de imagen es sencillamente la cantidad de píxeles que la forman. Como todos los píxeles de una imagen tienen la misma forma y tamaño, indicaremos el tamaño de una imagen digital así:

Tamaño de imagen = anchura en píxel x altura en píxel.

Por ejemplo, esta imagen tiene un tamaño de 24 píxel (6 x 4):



En Fotografía digital, cuando hablamos de nuestras imágenes acostumbramos a manejar con cierta soltura conceptos como tamaño, resolución o peso del archivo. Algo absolutamente normal, ya que son características que determinan su aspecto en los diferentes dispositivos.

Una imagen digital es el resultado de una matriz de píxeles que se reparten en filas y columnas, la suma de todos los píxeles repartidos en las filas y columnas es su tamaño en píxeles.

Por ejemplo, si tomamos una fotografía digital y nuestra computadora nos indica que su tamaño es de 1024 x 683, significa que está compuesta por 1024 columnas y 683 filas de píxeles. O lo que es lo mismo, que su tamaño es de $1024 \times 683 = 699.392$ píxeles.

ACTIVIDAD 1

¿Qué tamaño sería más apropiado en los anuncios de titular de ancho completo que está creando para una tienda de ropa?

A. Ancho de 100 píxeles y altura de 35 píxeles.

B. Ancho de 3,5 pulgadas y altura de 2.5 pulgadas.

C. Ancho de 728 píxeles y altura de 90 píxeles.

D. Ancho de 24 picas y altura de 12 picas.

ACTIVIDAD 2

¿Por lo general la portada de un libro electrónico imita el tamaño y la forma de la portada del libro impreso, si lo hay? Usted está adaptando la portada de un libro electrónico a partir de la portada impresa, la cual tiene 6 pulgadas de ancho por 9 pulgadas de altura. ¿Cuáles serían las dimensiones adecuadas para la portada del libro electrónico a fin de conservar la relación de aspecto de la portada impresa?

A. Ancho de 3600 píxeles y altura de 4800 píxeles.

B. Ancho de 1200 píxeles y altura de 1800 píxeles.

C. Ancho de 2400 píxeles y altura de 1800 píxeles.

D. Ancho de 300 píxeles y altura de 400 píxeles.

ACTIVIDAD 3

El director artístico desea que todas las fotos tengan un modo de color y una resolución apropiados para Internet y que tengan un ancho 500 píxeles, independientemente de la altura entre otros cambios. La mejor manera de transformar rápidamente cientos de fotos con calidad de impresión a fin de prepararlas para Internet consiste en crear una acción en Photoshop que se aplique a todas ellas. Señale los dos pasos que la acción de Photoshop debería incluir entre otros.

1
2
3
4

1. A. Imagen /Modo / RGB
2. Imagen / Tamaño de imagen / Altura 500 píxeles?

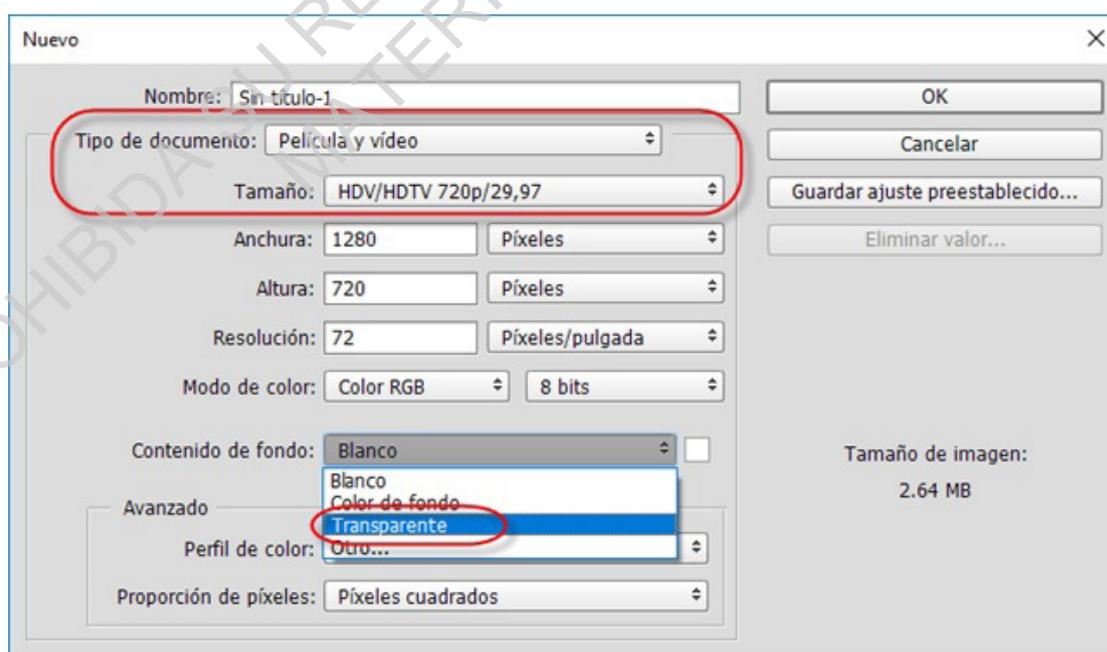
1. Imagen /Modo / RGB
2. Imagen / Tamaño de imagen / Resolución 72 píxeles / inch

1. Imagen /Tamaño de imagen / Ancho: 500 píxeles sin restringir proporciones
2. Volver a muestrear: ¿por aproximación?

1. Imagen /Modo / RGB
2. Imagen / Tamaño de imagen / Ancho 500 píxeles y restringir proporciones.

ACTIVIDAD 4

Configure un nuevo documento de modo que sea más fácil exportarlo a video HDTV de 720 píxeles una vez finalice. El gráfico que creara podría aparecer en la parte superior de contenido del video, por lo que debe establecer el fondo transparente.



ACTIVIDAD 5

Señale dos de las mejores prácticas en la preparación de imágenes para utilizarlas en Internet (seleccione dos).

A. Al guardar, incrustar el perfil de color de cada imagen a fin de garantizar la coherencia entre los distintos navegadores?

B. Cambiar todas las imágenes a fin de utilizar el perfil de color sRGB como estándar al guardar las imágenes que se utilizaran en Internet?

C. A fin de optimizar las imágenes para su uso en Internet, utilizar el comando Archivo / Exportar/ Guardar para web y dispositivos.

D. Guardar las imágenes de modo que se retengan los metadatos (tales como hora y fecha en que se tomaron y cámara utilizada) mediante los comandos archivo /Guardar o Archivo / Guardar como.

ACTIVIDAD 6

¿Al preparar imágenes en Photoshop a fin de utilizarlas en diferentes medios, tales como impresión web, y video se requieren distintos formatos de archivos? Seleccione las tres opciones de exportación que brindan el mayor nivel de flexibilidad y utilidad.

A. H.264 (MPEG-4 o MP4) sirve para publicar video interpretado, lo cual incluye ajustes preestablecidos para HDTV, y se puede optimizar para las conversaciones a Web.

B. SVG (.svg) sirve para guardar imágenes de mapa de bits (rasterizados) con gran cantidad de detalles de degradado de un formato de alto nivel de compresión.

C. BMP. Sirve tanto para web como para impresiones debido a que permite guardar imágenes de alta calidad de forma comprimida o sin comprimir.

D. TIFF (.tif): Se utiliza en imágenes impresas profesionales para guardarlas en un formato sin comprimir y sin pérdida a altas resoluciones.

D. JPEG (.jpg) Sirve para comprimir imágenes web a un tamaño de archivo pequeño sin perder mucha calidad.

Exportación o guardar las imágenes digitales a varios formatos de archivo.

Los formatos de archivos gráficos se diferencian en la manera de representar la información gráfica (como píxeles o vectores), así como en las diferentes técnicas de compresión y características de Photoshop que admiten. Para conservar todas las características de Photoshop (capas, efectos, máscaras, etc.), guarde una copia de la imagen en formato de Photoshop (PSD).

Opciones del cuadro de diálogo Exportar como (ARCHIVO / EXPORTAR / EXPORTAR COMO)

Puede especificar las siguientes opciones en el cuadro de diálogo Exportar como:

Formato: Elija PNG, JPG, GIF o SVG.

Nota:

Al exportar recursos PNG, recuerde lo siguiente:

- Al seleccionar Transparencia se generan recursos PNG de 32 bits.
- Al seleccionar Archivo más pequeño se generan recursos PNG de 8 bits.
- Si no se selecciona ninguna de las opciones anteriores, se generan recursos PNG de 24 bits.

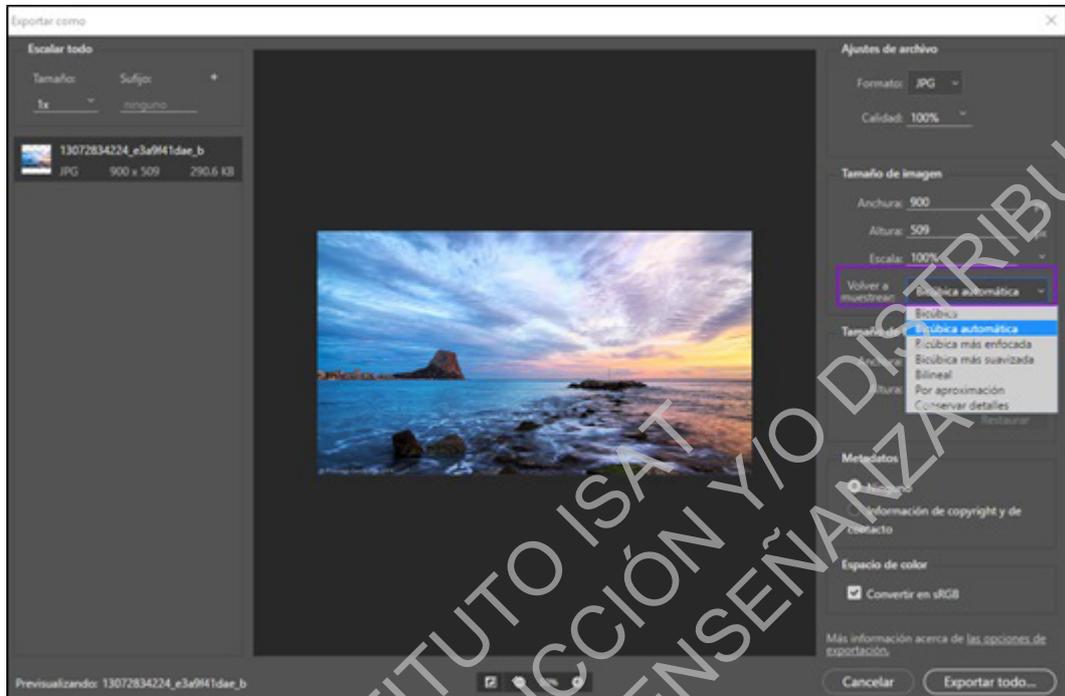


Tamaño

Especifique la altura y la anchura del recurso de imagen. La anchura y la altura están vinculadas de forma predeterminada. Al cambiar la anchura, se cambia automáticamente la altura proporcionalmente. Si desea especificar los límites del lienzo del recurso exportado, consulte Tamaño del lienzo.

Escala

Elija el tamaño de la imagen exportada. Esta opción es útil para recursos de mayor (o menor) resolución. Cambiar la escala afecta al tamaño de la imagen.



Remuestrear: elija un método de remuestreo. El remuestreo hace referencia al cambio de la cantidad de datos de la imagen que se produce cuando modifica las dimensiones en píxeles o la resolución de la imagen, normalmente al cambiar el tamaño de una imagen.

Bilineal: añade píxeles calculando el promedio de los valores de color de los píxeles adyacentes. Este método genera resultados de calidad media.

Bicúbica: un método más lento pero a la vez más preciso basado en un examen de los valores de los píxeles adyacentes. Mediante cálculos complejos, la opción Bicúbica produce graduaciones tonales más suaves que los métodos de remuestreo Bilineal o por aproximación.

Bicúbica más suavizada: método apropiado para ampliar imágenes basado en la interpolación bicúbica pero diseñado para producir resultados más suaves.

Bicúbica más enfocada: método apropiado para reducir el tamaño de una imagen basado en la interpolación bicúbica mejorando, a su vez, el enfoque. Este método mantiene el detalle de una imagen remuestreada. Si la opción Bicúbica más enfocada enfoca en exceso algunas áreas de una imagen, pruebe la opción Bicúbica.

Bicúbica automática: selecciona automáticamente el método de muestreo bicúbico apropiado para la imagen.

Por aproximación: un método rápido, aunque menos preciso que reproduce los píxeles de una imagen. Este método solo se utiliza con ilustraciones que contienen bordes no suavizados. Conserva los bordes definidos y genera un archivo más pequeño. Sin embargo, este método puede producir efectos irregulares, que se hacen aparentes al cambiar la escala de una imagen o al realizar varias manipulaciones en una selección.

Conservar detalles: al cambiar el tamaño de la imagen, este método da más importancia a la conservación de los detalles y el enfoque de la imagen.

Tamaño de lienzo

Si su recurso necesita tener una anchura y altura determinadas, especifique dichos valores como el Tamaño del lienzo. El cuadro de diálogo Exportar como actualiza la previsualización para que la imagen quede centrada dentro de los límites. Esta opción puede resultar de gran utilidad en diversos escenarios, por ejemplo:

Está exportando íconos de diferente tamaño, pero que deben quedar centrados en cuadros de 50x50 px.

Está exportando imágenes de pancartas cuyo tamaño es inferior o superior a las dimensiones requeridas.

Si la imagen es mayor que el tamaño del lienzo, se recortará hasta la altura y anchura establecidas para los lienzos. Puede hacer clic en Restaurar para que los valores vuelvan a ser los establecidos en Tamaño de la imagen.

Metadatos

Especifique si desea incluir metadatos (información de copyright y contacto) en los recursos exportados.

Espacio de color

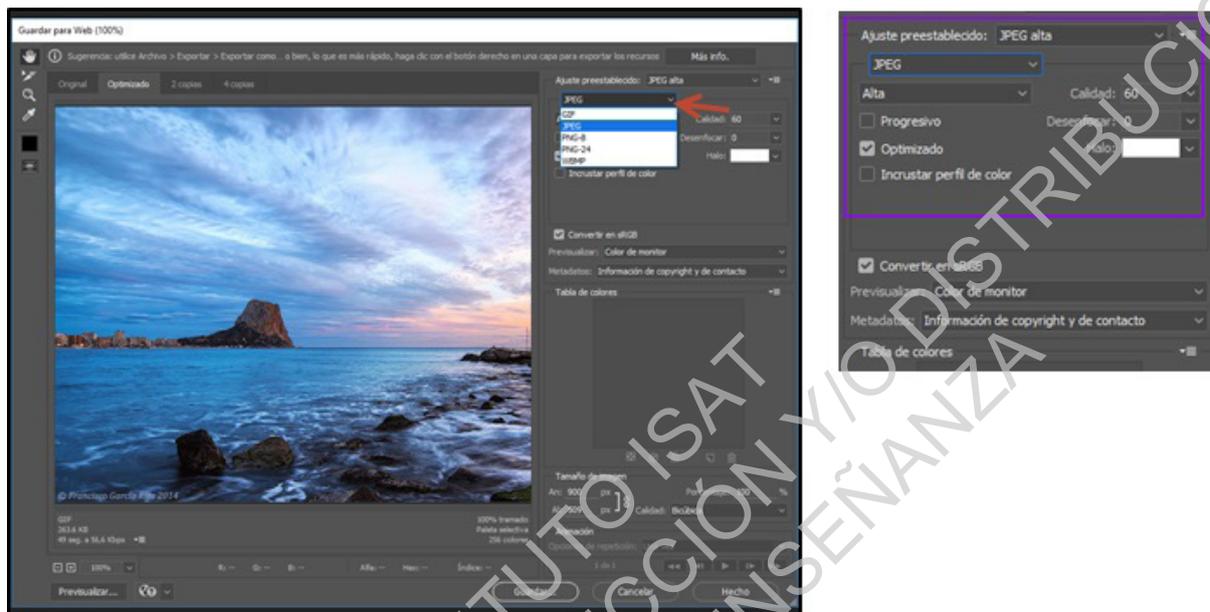
Especifique: Si desea convertir el recurso exportado al espacio de color sRGB. Esta es la opción seleccionada por defecto.

Si desea incrustar el perfil de color en el recurso exportado.

Opciones del cuadro de diálogo Exportar para web (ARCHIVO / EXPORTAR / GUARDAR PARA WEB (Heredado))

Esta función se utiliza para muchos fines, desde preparar activos para un sitio web a optimizar fotografías en alta resolución a crear GIF animados. Dado que Guardar para Web está integrado en el antiguo producto ImageReady (ahora interrumpido), el código es demasiado antiguo para mantener y desarrollar nuevas funciones.

Los formatos de gráficos Web pueden ser de mapa de bits (raster) o de vectores. Los formatos de mapa de bits (GIF, JPEG, PNG y WBMP) dependen de la resolución, lo que significa que las dimensiones de las imágenes de mapa de bits, y posiblemente la calidad de la imagen, variarán en diferentes resoluciones de pantalla. Los formatos de vectores (SVG y SWF) no dependen de la resolución y pueden someterse a escalado sin pérdida de calidad en las imágenes. Los formatos de vectores también pueden incluir datos raster.



Determina el nivel de compresión. Cuanto más alto defina el ajuste de Calidad, más detalle conservará el algoritmo de compresión. Sin embargo, el uso de un ajuste de Calidad alto produce un tamaño de archivo mayor que el uso de un ajuste de Calidad bajo. Vea la imagen optimizada con varios ajustes de calidad para determinar el mejor equilibrio entre calidad y tamaño de archivo.

Optimizado

Crea un JPEG mejorado con un tamaño de archivo ligeramente más pequeño. Se recomienda el formato JPEG optimizado para obtener una máxima compresión de archivo; sin embargo, algunos navegadores anteriores no admiten esta característica.

Progresivo

Muestra la imagen de forma progresiva en un navegador Web. La imagen se muestra como una serie de superposiciones, para poder ver versiones de la imagen en baja resolución antes de descargarla completamente. La opción Progresivo requiere el uso del formato JPEG optimizado.

Incrustar perfil de color (Photoshop) o perfil ICC (Illustrator)

Conserva los perfiles de color en el archivo optimizado. Algunos navegadores utilizan perfiles de color para la corrección del color.

ACTIVIDAD 1

Abrir utiles.psd, exporte solamente la capa Logo en un archivo PNG de 32 bits (con transparencia) y asígnele el nombre de Logotipo, para que se pueda insertar posteriormente en la página inicial del sitio web de la escuela.



ACTIVIDAD 2

Abrir logo2.psd Tiene una imagen de logotipo con un fondo transparente que se utilizará en una página web. Sin cambiar el archivo original, guarde la imagen en formato PNG-24, con una resolución 200 x 200 píxeles y asígnele un nombre de logo.png



NOTAS

INSTITUTO ISAT
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN
MATERIAL DE ENSEÑANZA

NOTAS

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN
INSTITUTO ISAT
MATERIAL DE ENSEÑANZA