

**SESIONES 4 y 5.
APROXIMACIÓN A PHOTOSHOP
CONCEPTOS Y HERRAMIENTAS BÁSICAS**

Uso de Photoshop

□ Photoshop es un programa orientado a tratar y manipular imágenes. Una vez creada o introducida la imagen en el programa (a través de cámaras digitales o a través de escaneo o Internet) podemos **retocarla, transformarla y editarla.**

Generar un archivo nuevo

Archivo-> Nuevo

En el cuadro de diálogo aparece una pantalla con los siguientes campos:

- Escribir nombre para archivo
- Elegir las medidas y unidad de medida
- Elegir la resolución
- Elegir modo de color
- Elegir color de fondo para el archivo.

Pulsando OK, aceptamos y se abre el documento en pantalla.

Unidad de medida y resolución

Photoshop genera las imágenes a través de píxeles. Su tamaño, varía de acuerdo a la cantidad de los mismos es una pulgada.

- **Resolución:** cantidad de píxeles que tiene una imagen en una cantidad de medida. Mayor es este número de puntos, mayor es la resolución. **Para la web, usaremos resolución de 72 puntos por pulgada.**
- **Ventajas de mayor resolución.** La imagen muestra mejores detalles y permite ampliar su visualización.
- **Inconvenientes de mayor resolución:** El aumento de información en píxeles se reflejará en el peso de la imagen.

Más sobre resolución y tamaño de imagen

- Como no conviene agrandar una imagen una vez generada porque se pierde calidad, es muy importante saber cuál será el tamaño de la imagen y dónde la vamos a utilizar antes de proceder a su creación.
- Si tenemos que ampliarla, Photoshop necesitará más píxeles y, como no los tiene, los generará. Se perderá nitidez y desfigurará la imagen.

Cambiar el tamaño de la imagen sin perder calidad

- Se logra entre una relación entre las dimensiones y la resolución. Desde la misma opción de menú: imagen-> tamaño de imagen
- Desactivaremos la opción **Remuestrear imagen**: los campos para las medidas y para la resolución están encadenados. Un cambio en uno de ellos, hará cambios en los restantes.
- Observar cómo cambian las unidades de medida (alto y ancho) con los diferentes valores de resolución.

Cambiar el tamaño de la imagen

- Para cambiar el tamaño de la imagen que está abierta en pantalla, hacemos lo siguiente:

Imagen-> Tamaño de imagen

- Mantendremos activada la casilla **Restringir proporciones** y **Remuestrear imagen** Con la opción restringir, si se cambia el ancho, proporcionalmente cambiará el alto o viceversa.
- Observar la diferencia en peso (cantidad de píxeles) que incorporará la imagen al aceptar el cambio. En este caso, las dimensiones en cm son las mismas. Sólo cambió la resolución.

Cambiar tamaño de lienzo sin afectar a la imagen

- El comando Imagen->Tamaño de imagen cambia el tamaño de la imagen, y también el del lienzo. Pero habrá casos en los que sólo nos interesará modificar el tamaño del lienzo.
 - Asignar un color de fondo. (blanco, transparente...)
 - Seleccionar Imagen-> Tamaño de lienzo. Establecemos las nuevas medidas.
 - Se puede variar la orientación del nuevo tamaño del lienzo pulsando las flechas del cuadro de orientación.

Dos breves apuntes sobre modos de color y formato

□ **Sobre modos de color:**

Usaremos por defecto para web el modo RGB (rojo, verde y azul).


□ **Sobre formato de imágenes:**

JPEG: para imágenes como fotografías que requieren mayor calidad. Es el formato de compresión más eficiente y más utilizado.

GIF: Para iconos de poco tamaño, pequeños logos...

HERRAMIENTAS BÁSICAS DE PHOTOSHOP

Cambiar la visualización y mover imagen en pantalla

□ Podemos aumentar o reducir el tamaño de la vista, que no es lo mismo que cambiar el tamaño del documento, con la **herramienta zoom** (lupa). 

□ Pulsamos sobre la lupa y seleccionamos la imagen. Se ampliará. Para reducir, pulsamos la tecla ALT. También podemos hacerlo desde Vista-Aumentar / Vista-Reducir.

□ Vista **píxeles-reales**: Para ver la imagen tal y como se mostrará en pantalla.

La **herramienta mover** sirve para mover partes de la imagen por la pantalla. 

Herramientas de selección (1): Recorte

□ Permite suprimir partes de una imagen. Para ello, procedemos de la siguiente manera:

□ Seleccionar la herramienta de recorte en la paleta de herramientas. 

□ Hacer clic y arrastrar en diagonal sobre la imagen para generar un marco.

□ Pulsar la tecla Enter. También se puede aceptar el corte haciendo doble clic.

Herramientas de selección poligonales

□ Con estas herramientas se pueden generar selecciones con formas de cuadrados, rectángulos, círculos u óvalos. Si se mantiene la tecla mayúscula (No Bloq Mayúscula) activada mientras se genera la selección, el cuadrado o el círculo serán perfectos. Para sumar selecciones, con mayúsculas. Para restar, con ALT.



- Seleccionar la herramienta.
- Hacer clic y arrastrar en diagonal generando un marco o círculo.

Herramientas de selección: la varita mágica

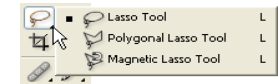
□ Es la herramienta de selección  más fácil de usar. Basta con pulsar en el color que se desea seleccionar.

□ Selecciona por rango tonal. Nosotros podemos definir la cantidad de colores, asignando un valor en el campo Tolerancia. 32 es el número preestablecido. Un mayor número seleccionará más cantidad de colores y uno menor, menos.

□ Una vez aplicada la varita mágica, podemos invertir la selección. Imaginad que habíamos seleccionado el fondo de una figura. Al invertir la selección, se seleccionará sólo la figura.

Otras herramientas de selección: el lazo

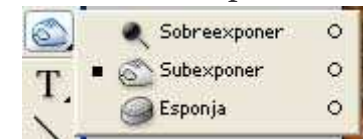
□ El lazo, lazo poligonal y lazo magnético se utilizan para seleccionar imágenes. Al llegar al punto de inicio, aparecerá un pequeño círculo que indica que se cerrará la selección. En el lazo magnético, el trazo marcado se pega en los contornos de colores diferentes como por arte de magia.




- Seleccionar el tipo de lazo.
- Hacer clic en punto de inicio. Seguir haciendo clics hasta terminar la selección.

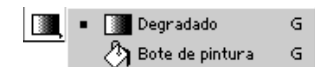
Herramientas de selección: tampón de clonar

□ Sirve para clonar partes de una imagen sobre otras partes de la propia imagen. Se utiliza para retocar imágenes envejecidas, fotografías digitales en las que aparece la fecha, etc. Determinamos el área que vamos a clonar (copiar) con Alt+clic y arrastramos el ratón.



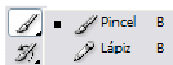
Otras herramientas:

- Sobreexponer: para aumentar la luminosidad.
- Esponja: para saturar o desaturar.
- Goma: para borrar trazos o zonas de imagen.
- Bote de pintura: rellenar con color.
- Degradado.
- Herramientas de forma 



Herramientas de pintura y dibujo

- Para pintar o dibujar con Photoshop, se hace de la manera tradicional: con lápiz o pincel.



- Basta con seleccionar la herramienta adecuada, elegir un color y el tipo de trazo.
- Las opciones de herramientas permitirán tener más posibilidades creativas. Se podrán realizar trazos como si estuviéramos trabajando con un aerógrafo, establecer la cantidad de tinta, el nivel de transparencia...

Retocar imágenes: Ajustar niveles y color

Para fijar cantidad de contraste o detalle:

□ **Imagen-Ajustar-Niveles**

El triángulo derecho ajusta los blancos y el de la izquierda los negros; el del centro, los tonos medios. Existe la posibilidad de hacer el ajuste automático.

□ **Imagen-Ajustar-Curvas**

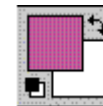
Crea sorprendentes efectos de saturación, ajuste y contraste en las imágenes.

□ **Ajustes de color:**

Equilibrio de color / Brillo-contraste...

Cómo seleccionar un color

- A través del selector de color: color de frente y color de fondo.



- A través de la paleta muestras.

- Con la herramienta cuentagotas: pulsamos sobre un color de la imagen y nos lo traslada al selector. 

Retocar imágenes: Enfoque

Para enfocar o desenfocar las imágenes . También:

- **Filtro enfoque** es la más sencilla de utilizar. Sirve para enfocar imágenes o parte de ellas.

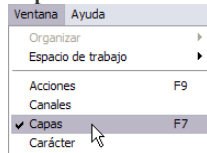
NOTA: El comando calar se refiere a un desenfoco muy útil para realizar efectos de fusión con otra imagen.

- Enfoque mediante filtro máscara de enfoque: **Filtro-enfocar-máscara de enfoque:**

Cantidad: cantidad a contrastar; Radio: cantidad de píxeles adyacentes a los que aplicar el contraste; Umbral: diferencia de luminosidad entre píxeles. .

Capas

□ Sirve para componer imágenes, logos, botones de menú... Son como láminas de acetato transparentes puestas unas sobre otras, que permiten crear una imagen completa.



Ventana-Capas.

□ Podemos reordenar capas, eliminarlas, enlazarlas, aplicar degradados, darles opacidad, introducir textos... **T**


□ Para trabajar sobre imágenes basadas en capas, guardarlas como psd siempre. Si no, no nos dejará trabajar sobre ellas. Recomendable guardar tanto en psd como en jpeg y gif.


Guardar imágenes para la web


Archivo-Guardar para la web: Conseguiremos archivos que pesen menos y también con calidad.


□ 1. Hacer clic en la pestaña 2 copias. Se mostrará a la izquierda la imagen original y a la derecha la previsualización de la imagen comprimida. Al pie de la imagen se muestran sus características de compresión.


Capas (2)

Para añadir nuevas capas a nuestra composición, haremos clic en el icono de Nueva capa . Si queremos darle un nombre para reconocerla más fácilmente, debemos hacer doble clic sobre el nombre de la capa y escribir el nuevo nombre en su lugar.

□ Este símbolo  indica cuál es la capa activa y, por tanto, la que se verá afectada por las acciones que realicemos sobre el lienzo.

□ Para ocultar la capa, hacer clic en el icono de visibilidad  y la capa, automáticamente, se hará invisible.

□ Este icono  indica que la capa está enlazada a la capa activa del momento. Si desplazamos alguna de las capas, el resto de capas enlazadas a ella se moverán al unísono

□ Bloquear todas , la capa se bloquea completamente y no es posible realizar ningún cambio sobre ella.

Guardar imágenes para la web (II)

□ 2. Modificar las opciones para lograr mayor compresión. Usar los Ajustes predefinidos.

□ 3. Hacer clic en la pestaña cuatro copias para trabajar con diferentes modelos. Ver cuál es la óptima en relación peso/calidad.

□ 4. Cuando tengamos el modelo optimizado definido, hacemos clic sobre él y lo guardamos.

