

Curso de Iniciación de Photoshop



COFA

COLECTIVO FOTOGRAFICO DE ARANJUEZ

<http://www.cofa.com.es>

cofa.aranjuez@gmail.com

© 2018, Colectivo Fotográfico de Aranjuez COFA

El uso no autorizado de este manual queda expresamente prohibido así como su modificación.

Tanto la impresión como la difusión del mismo están permitidas siempre que se cite la fuente.

El uso de este material es gratuito y su venta (ya fuera total o parcial) queda expresamente prohibida.

La mayoría de las imágenes que acompañan al presente manual son de producción propia, habiendo, no obstante, utilizado algunas tomadas de internet.

CONTENIDO

Capítulo 1	5
Presentación	6
El entorno de trabajo	8
 Capítulo 2	9
Menú desplegable	10
Menú Archivo	11
Abrir un documento nuevo	11
Abrir un documento existente	12
Guardar un documento	14
Menú Edición	16
Deshacer un paso dado	16
Dar un paso atrás	16
Cortar	16
Copiar	16
Pegar	16
Transformar	16
Menú Imagen	17
Modo	17
Ajustes	18
Tono automático	19
Contraste automático	19
Color automático	19
Tamaño de la imagen	20
Tamaño del lienzo	20
Rotación de la imagen	20
Menú Capa	20
Menú Selección	20
Menú Filtro	21
Menú Vista	21
Menú Ventana	21

Barra de herramientas	22
Herramientas de Selección	22
MOVER.....	22
MARCOS.....	22
LAZO	22
VARITA MÁGICA	22
RECORTAR.....	22
CUENTAGOTAS.....	22
Herramientas de Pintura	23
PINCEL CORRECTOR.....	23
PINCEL.....	23
TAMPÓN	23
PINCEL DE HISTORIA	23
BORRADOR.....	23
BOTE DE PINTURA	23
DEDO.....	23
SOBREEXPONER.....	23
Herramientas de Edición	24
PLUMA	24
TEXTO	24
SELECCIÓN DE TRAZADO.....	24
RECTÁNGULO	24
Herramientas de Navegación	25
ROTAR 3D.....	25
ROTACIÓN DE CÁMARA 3D.....	25
MANO	25
ZOOM	25
Otras herramientas	26
COLOR FRONTAL Y DE FONDO	26
MÁSCARA RÁPIDA	26
Descripción de las herramientas más usuales	27
Mover	27
Marco rectangular.....	27
Marco elíptico	29
Lazo.....	29
Lazo poligonal	29
Lazo magnético	30
Selección rápida	30
Varita mágica	31

Recortar	31
Cuentagotas	32
Pincel corrector puntual	32
Pincel corrector	32
Parche	33
Pincel de ojos rojos	33
Pincel	34
Lápiz	34
Sustitución de color	35
Pincel mezclador	35
Tampón de clonar	36
Tampón de motivo	36
Pincel historia	37
Pincel histórico	37
Borrador	38
Borrador de fondos	38
Borrador mágico	39
Degradado	39
Bote de pintura	41
Desenfocar	41
Enfocar	41
Dedo	42
Sobreexponer	42
Subexponer	42
Esponja	43
Pluma	43
Texto horizontal	43
Rectángulo	44
Rectángulo redondeado	44
Elipse	45
Polígono	45
Línea	45
Forma personalizada	46
Zoom	46
Colores frontal y de fondo	47
Máscara rápida	47

Paneles	48
Navegador.....	48
Histograma.....	49
Información	49
Color	49
Muestra	49
Acciones.....	49
Historia	49
Capas	50
Canales.....	52
 Capítulo 3	53
Trabajar con una imagen	54
Cambiar la luminosidad de una imagen	56
Realizar Selecciones	61
Transformar selecciones	62
Redimensionar una imagen	62
Eliminar elementos de una imagen	63
Clonar elementos de una imagen	64
Añadir texto.....	64
Modificar un texto	64
Añadir desenfoque para resaltar elementos	65
Rejuvenecer un rostro	66
Cambiar el color de los ojos.....	66
Cambiar el color de los dientes	67
Sustituir una cara en un retrato	68
Hacer una orla	69

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

PRESENTACIÓN

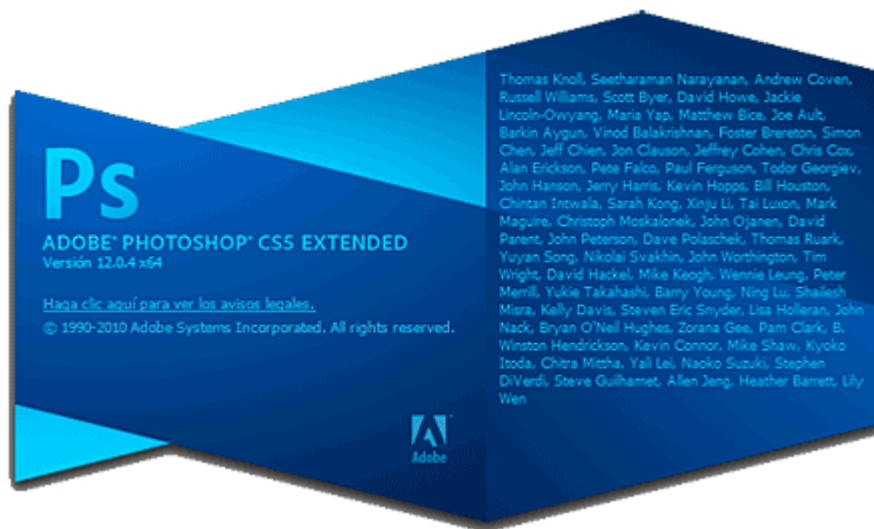
Dentro de los programas de retoque de imágenes, **Adobe Photoshop** es, sin lugar a dudas, el preferido de fotógrafos profesionales y aficionados.

Sin ser un programa específico para el procesamiento de fotografías, sino de imágenes en general, su indudable potencia lo hace adecuado para el manipulado y arreglo de todo tipo de imágenes gráficas como, por ejemplo, las fotografías.

Cuenta con la ventaja de que es un programa que tiene versiones para Macintosh y para Windows, lo que aumenta su versatilidad.

Alguna de sus posibilidades están más dirigidas a la ilustración y el diseño pero nosotros nos vamos a referir, exclusivamente, a su utilización en la manipulación de fotografías.

Así mismo vamos a partir de la premisa de que tenemos el programa correctamente instalado en nuestro ordenador, con sus funciones completas y en una versión legalmente registrada.



Vamos a describir cada uno de los elementos principales del entorno de trabajo y dar algún consejo sobre la forma más correcta de trabajar.

Es importante dejar claro que en muchas ocasiones hay varios modos de realizar una misma acción y la elección de la manera de hacerlo es muy personal. Cada uno decide de qué modo proceder por comodidad o porque le gusta más así.

Os vamos a proponer algunos ejercicios para que podáis poner en práctica lo explicado.

Primero vamos a aclarar algunas características del programa.

Generalmente en Photoshop hay varias maneras de realizar una acción, como por ejemplo duplicar una capa:

1. Mediante el menú **Capa → Duplicar capa...**
2. Desde la ventana Capas (si la tenemos disponible en los paneles, de lo contrario la podemos activar desde el menú **Ventana → Capas**). Pinchamos una capa y la arrastramos al icono  que tiene en su parte inferior.
3. Desde esa misma ventana hacemos clic derecho sobre una capa y elegimos **Duplicar capa...**
4. Estando en la capa y pulsando la combinación de teclas **Ctrl + J**.

Cuando queremos retocar una imagen también suele haber varios modos de realizar cada proceso (aclarar sombras, resaltar texturas, enfocar, seleccionar elementos de la misma, etc...).

Algunas veces el resultado es muy parecido y en otras difiere, pero no podemos decir que una manera sea mejor que otra porque dependerá de cada imagen.

Habría que tener un dominio muy elevado del programa para conocer todas las formas de proceder, lo que resulta tremendamente difícil. En realidad, lo normal es que sepamos 2 o 3 maneras (a lo sumo) de los procesos más usuales. Con el uso iremos desarrollando una soltura con los mismos que suple, en parte, esa "limitada" versatilidad.

No es el objetivo del curso explicar todas las maneras de llevar a cabo una labor por lo que nos limitaremos a explicar únicamente una o dos.

Una forma de realizar de forma rápida algunas acciones es el uso del teclado mediante la pulsación de diferentes combinaciones de teclas:

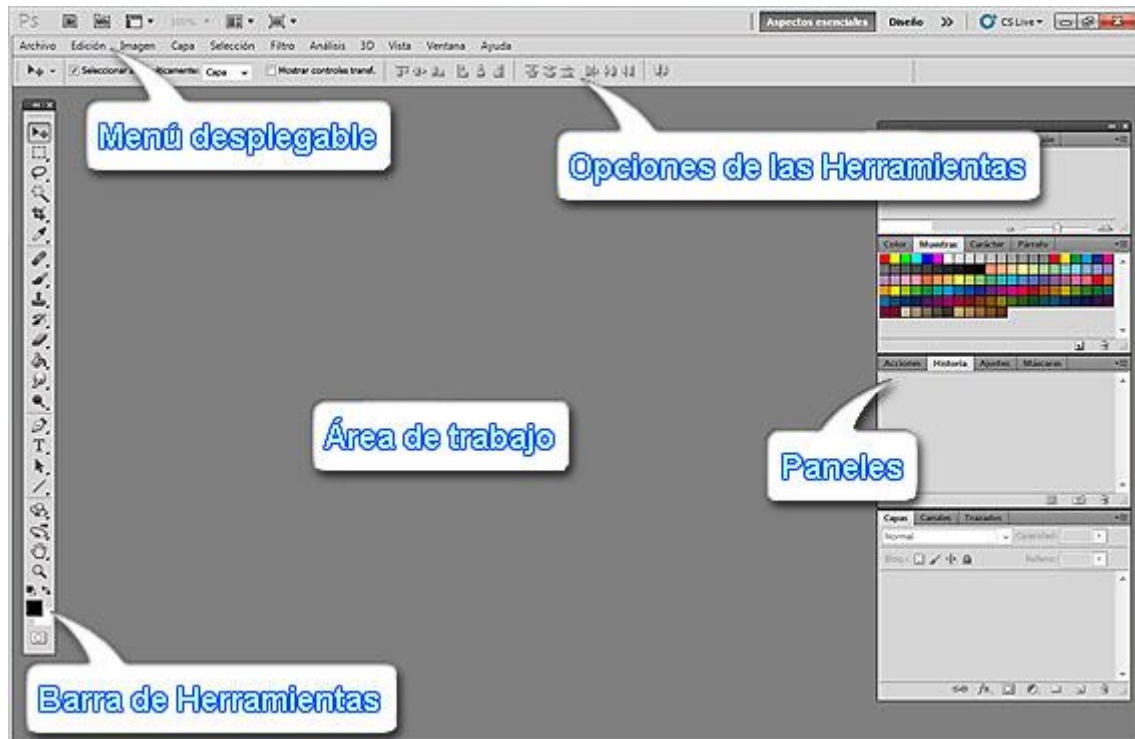
Abrir nuevo documento	Ctrl + N
Abrir imagen existente	Ctrl + O
Guardar imagen	Ctrl + S
Deshacer	Ctrl + Z
Duplicar capa	Ctrl + J
Crear grupo de capas	Ctrl + G
Transformación libre	Ctrl + T
Ver ventana completa	Tab

Deseleccionar	Ctrl + D
Invertir selección	Shift + Ctrl + I
Aumentar imagen	Ctrl + +
Disminuir imagen	Ctrl + -
Mostrar u ocultar regla	Ctrl + R
Cambiar colores frontal y fondo	X
Cambiar de imagen	Ctrl + Tab

Y otras muchas.....

EL ENTORNO DE TRABAJO

Comencemos describiendo el entorno de trabajo del programa.



Esto es lo que vemos una vez arrancada la aplicación.

Entre los elementos a destacar tenemos el menú desplegable, común en todos los programas que corren en el entorno Windows. Sigue las exigencias de Microsoft para todos los programas que funcionan en su sistema operativo con la finalidad de facilitar el manejo de los mismos por parte del usuario al unificar criterios. Sobre esa estructura básica se permite personalizar funciones según las capacidades de cada programa.

El siguiente elemento fundamental es la barra de herramientas, la cual es desplazable y permite cierta configuración para acomodarla a nuestras preferencias. En ella se encuentra el conjunto de herramientas para el manejo de los gráficos. Esta barra se complementa con una barra de opciones situada debajo del menú desplegable y que nos permite configurar cada una de las herramientas con opciones específicas para cada una de ellas. Esto es, el contenido de esa barra de opciones variará con cada herramienta.

El otro elemento importante son los paneles que se encuentran situados, inicialmente, en el lado derecho del área de trabajo. También son desplazables, al igual que la barra de herramientas, y muy personalizables ya que hay un amplio conjunto de paneles que podemos seleccionar, combinar y eliminar a nuestro gusto en todo momento.

CAPÍTULO 2

DESCRIPCIÓN DE ELEMENTOS

MENÚ DESPLEGABLE



Archivo: Aquí se encuentran las habituales acciones de abrir un documento nuevo, uno existente, cerrarlo, guardarlo, importar, exportar, imprimir y salir del programa.

Edición: Aquí están las funciones de deshacer, cortar, copiar, pegar, transformar, perfiles de color y configuración del programa y del entorno de trabajo.

Imagen: Aquí tenemos las acciones para definir el modo de los gráficos, realizar el ajuste de los mismos, variar su tamaño y rotarlos.

Capa: Desde aquí podemos crear nuevas capas, duplicar las existentes, agruparlas, alinearlas, acoplarlas y crear máscaras de capas.

Selección: Para cargar selecciones, invertirlas, deseleccionarlas y editar en modo máscara rápida.

Filtro: Aquí tenemos todos los filtros incorporados en el programa y los que podamos incluir nosotros. La mayor parte de los que podemos conseguir son de pago pero hay algunos gratuitos. Se conocen popularmente como plugins.

Vista: Contiene los ajustes necesarios para cambiar el modo de pantalla, mostrar u ocultar la regla y las guías.

Ventana: Permite modificar el espacio de trabajo y seleccionar los paneles a mostrar.

Ayuda: Además de la ayuda del programa aquí podemos encontrar la información del sistema, datos del registro del programa y acceso a la actualización del mismo.

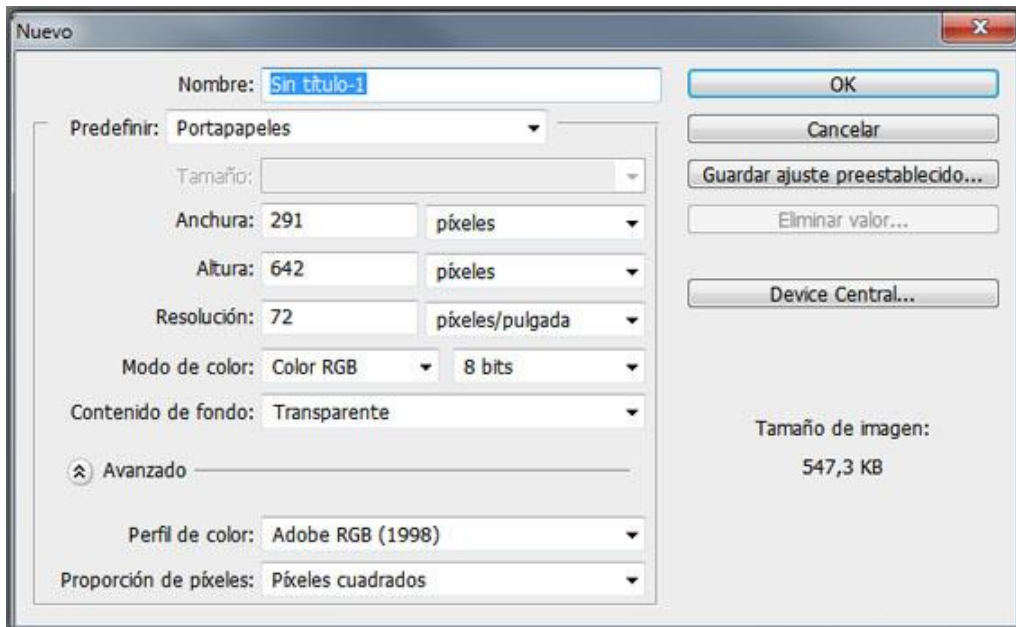
Hay que decir que los menús desplegables se pueden personalizar desde el menú **Edición → Menús...**

Vamos a ver las principales acciones que se encuentran en los menús.

MENÚ ARCHIVO

Abrir un documento nuevo

Podemos crear un documento nuevo desde **Archivo → Nuevo...**



Hay que indicar que si tenemos algo en el portapapeles, automáticamente nos ofrece las dimensiones de lo que tengamos en el mismo (como podemos ver en el gráfico), con el fin de facilitar el poder pegarlo después. Si no tenemos nada podremos configurar las dimensiones, resolución, modo de color, fondo y perfil de color. También podemos cambiar las dimensiones y características del nuevo documento seleccionando en el apartado **Predefinir** el modo **A medida** o algunos de los que trae definidos.

Tenga en cuenta que si la imagen se pretende destinar para ser vista en un ordenador o en Internet, la resolución deberá de ser de 72 píxeles/pulgada (que es la que nos propone Photoshop por defecto al crear un documento nuevo) pero si va a ser impresa se aconseja una resolución de entre 240 y 300 píxeles/pulgada. La resolución influye en el tamaño final del fichero.

En cualquier momento es posible cambiar los valores de la imagen dada la versatilidad del programa pero no está de más tenerlos configurados desde el principio. La razón es que cuando modificamos una imagen, el programa tiene que realizar unos ajustes de la misma. Si se agranda el tamaño o la resolución (por ejemplo) Photoshop recalcula los píxeles que le falta en función de unos algoritmos que posee pero que no son 100% fiables (no dejan de ser "inventados", no reales). Si, por el contrario, se disminuye la resolución o el tamaño, entonces calcula los píxeles que eliminará. En cualquiera de los dos casos esto supone una pérdida de la calidad de la imagen.

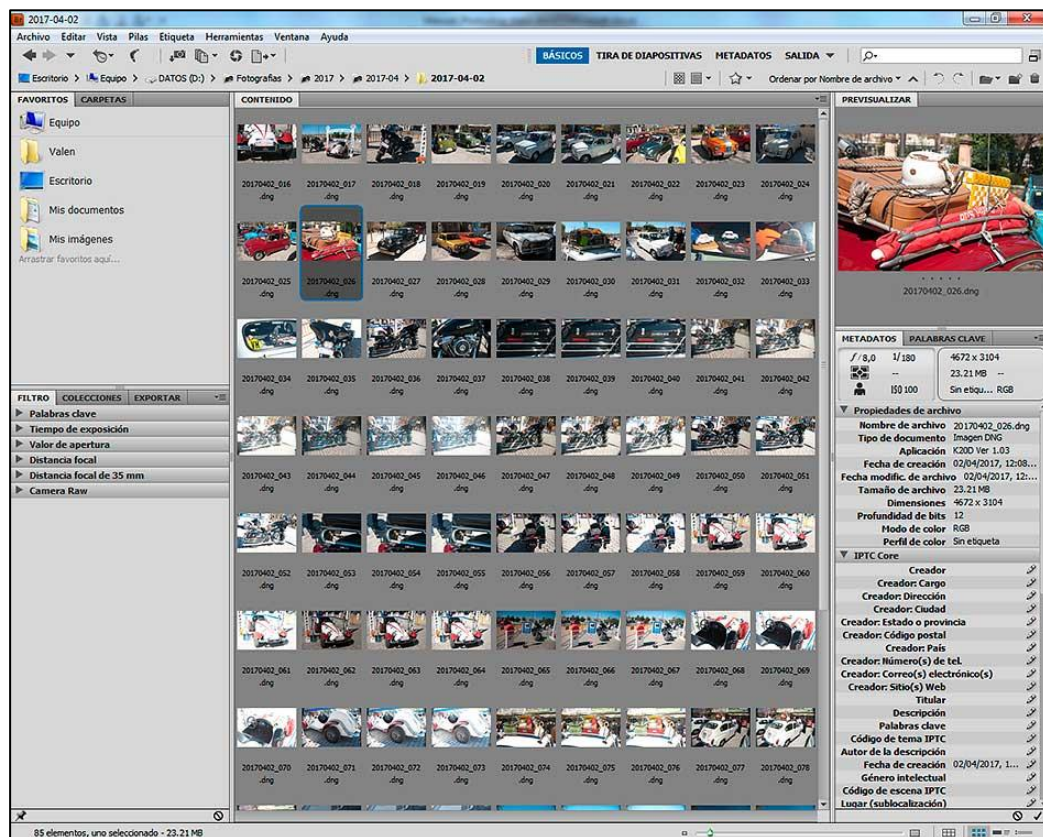
Vamos a crear un nuevo documento de trabajo. Sigue estos pasos:

- 1º. **Archivo → Nuevo...**
- 2º. Podemos poner el nombre al documento, por ejemplo, **Imagen1**.
- 3º. Establecemos las dimensiones (habitualmente en cm o píxeles). Pongamos que queremos crear una imagen de **640 px** por **480 px** a **96 píxeles/pulgada** de resolución, modo **Color RGB** de **8 bits** con **fondo blanco**. (Esta configuración es la misma que viene predefinida como **Web**).

Abrir un documento existente

Si lo que vamos a hacer es abrir una imagen que ya tenemos lo hacemos desde **Archivo → Abrir...** y buscamos la imagen en el cuadro de diálogo que aparece.

Otra forma es arrastrando una imagen desde una carpeta de Windows hasta el área de trabajo del programa o mediante el **Adobe Bridge** .

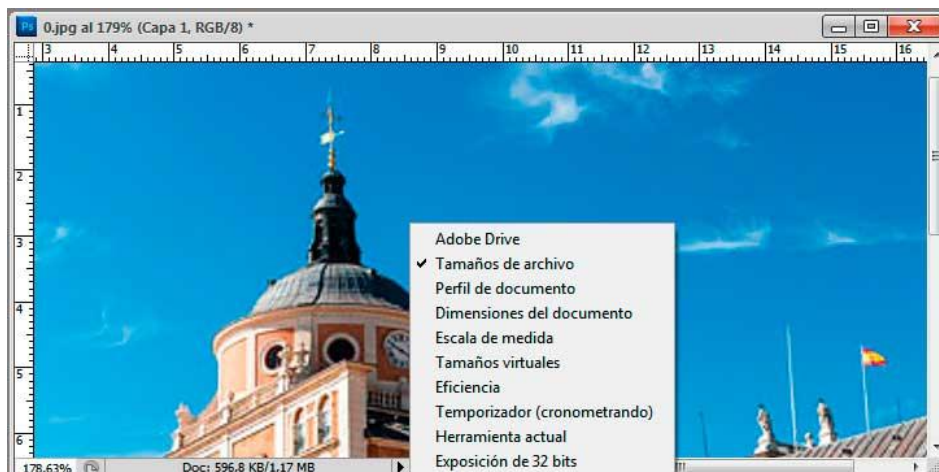


Adobe Bridge es un eficiente programa para la organización de imágenes y la gestión de sus datos (títulos y metadatos). Se instala junto a Photoshop en las últimas versiones. La aplicación **Camera Raw** es accesible directamente desde Bridge o automáticamente al abrir una imagen en Photoshop si esta se encuentra en alguno de los formatos Raw reconocidos.



El formato Raw contiene la imagen tal como la ha capturado el sensor, con todos sus datos y una mayor profundidad de color. Son ficheros de gran tamaño pero que nos posibilitan un mayor ajuste de los valores de la misma. El inconveniente es que cada fabricante tiene su propio formato.

Hay que resaltar que en cada imagen de trabajo que tengamos abierta observaremos en la parte superior el título de la misma, su factor de ampliación, el nombre de la Capa en la que estemos y el modo de color. Si aparece un asterisco al final de todo esto es porque hemos realizado alguna modificación y aún no hemos salvado el archivo. En cualquier caso al cerrar cualquier fichero al que se haya realizado alguna modificación nos preguntará si queremos guardarlo.



En la parte inferior de cada imagen (barra de estado) podemos ver nuevamente el factor de ampliación de la misma e información sobre ella. Generalmente lo que nos aparece es el "peso" del fichero, pero podemos cambiarlo por varios parámetros predefinidos.

Si la imagen estuviera aumentada por encima del 100%, entonces se muestran barras de desplazamiento en el lado derecho y en el inferior para movernos por el documento.

Vamos a abrir un documento ya guardado. Sigue estos pasos:

- 1º. **Archivo** → **Abrir...**
- 2º. Buscamos en el explorador un fichero ya almacenado.
- 3º. Pulsamos el botón **[Abrir]**.

Guardar un documento

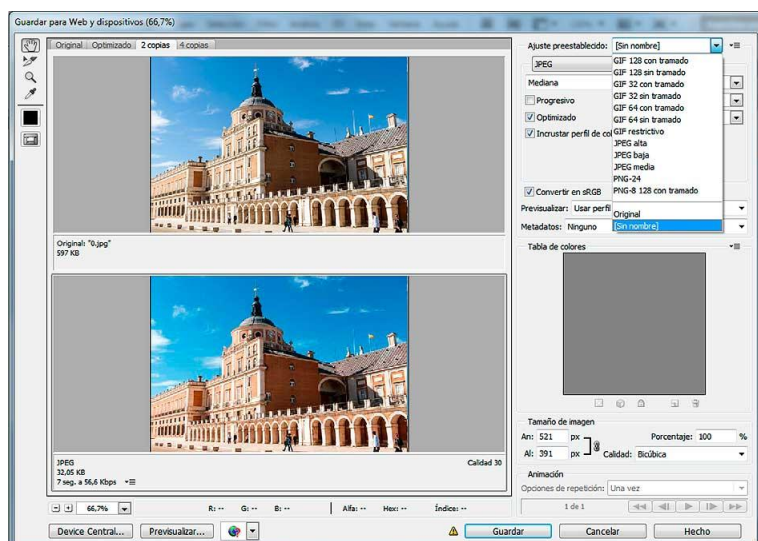
Para guardar un documento lo haremos de las siguientes maneras:

Archivo → **Guardar...** graba directamente el fichero pero el archivo permanece abierto (solo nos pide el nombre la primera vez que lo hagamos en cada documento).

Archivo → **Guardar como...** graba siempre preguntándonos por si queremos dar un nombre nuevo al archivo. El fichero permanece abierto.

Archivo → **Cerrar...** actúa como la opción **Guardar** pero cierra el archivo.

Archivo → **Guardar para web...** nos muestra un cuadro de diálogo en el que configurar el archivo de una forma especialmente indicada para utilizarlo en una web (solo en formatos jpg, gif o png).



Lo habitual es que nos encontremos dos situaciones diferentes al guardar una imagen: La imagen está terminada y se guarda definitivamente o aún no está terminada y se pretende guardar de momento para continuar trabajando en ella en otro momento.

Si la imagen ya está terminada podemos utilizar cualquiera de los formatos habituales: *.jpg, *.gif, *.bmp, *.png, o *.tiff.

Si es una imagen con la que todavía vamos a trabajar en sesiones posteriores, lo correcto es utilizar formatos *.psd, *.pdd o, a lo sumo, *.tiff.

Cada uno tiene sus propias características y es más o menos adecuado para cada uso concreto.

PSD es el formato de trabajo del programa, indicado para una imagen que no está terminada aún. Este formato guarda toda la información de capas y transparencias del archivo. Lo negativo es que estos ficheros pueden ser muy grandes ("pesados"). Por defecto es el formato que nos ofrece cuando queremos guardar una imagen que tiene más de 1 capa.

JPG está indicado en imágenes con muchos colores porque usa un algoritmo de compresión de datos que hace que los ficheros tengan un tamaño reducido con una pérdida de calidad pequeña. También permite seleccionar cuanto queremos comprimir (mermar calidad). Es importante señalar que un fichero jpg perderá calidad cada vez que se grabe. Por eso no es el indicado para trabajar con él en varias sesiones.

GIF está indicado en imágenes con pocos colores (256 como máximo), con transparencias o animaciones.

BMP es un formato cada vez menos utilizado por generar ficheros grandes. No comprime la información.

PNG es un formato relativamente nuevo que permite trabajar con muchos colores y transparencias.

TIFF es un buen formato porque permite almacenar mucha información con un sistema de compresión sin pérdida de calidad. Puede conservar información de capas en una imagen pero al generar archivos más "pesados" se usa mucho menos que el jpg.

DNG o negativo digital (creado por Adobe en 2004) almacena la información de la imagen sin procesar ni comprimir, es decir, si realizar ajustes sobre los mismos en el momento de la toma ni perder información. Es un formato abierto que se puede considerar "universal" y no como sucede con algunas marcas de cámaras que tienen su propio formato raw "propietario" que solo determinados programas son capaces de leer. Solo ciertas cámaras permiten grabar en formato raw propio o en dng.

Se aconseja convertir los raw nativos (por ejemplo NEF de Nikon, CR2 de Canon, RAF de Fuji, ORF de Olympus, etc...) a DNG.

Recuerde:

Cuando se guarda una imagen lo habitual es que toda la información de la misma se acople en una sola capa. Eso es lo mismo que decir que perdemos los datos de capas y transparencias, pero el fichero resultante es "ligero". Tendremos una imagen "plana". Por eso puede ser oportuno guardar una copia de los ficheros de trabajo (en formato *.psd o *.tiff cuando no tenemos Photoshop) además de la copia en formato final, por ejemplo, *.jpg. Así podremos recuperar la sesión de trabajo si fuera necesario de nuevo.

MENÚ EDICIÓN

Deshacer un paso dado

Posibilita el deshacer el último paso dado únicamente. Se puede hacer desde el teclado mediante la combinación de las teclas **Ctrl + Z**.

Dar un paso atrás

Permite ir un paso hacia atrás tantas veces como pulsemos la función. Es lo mismo que pulsar al mismo tiempo **Alt + Ctrl + Z** cada vez.

Cortar

Esta función la conocemos ya que es común en muchos programas. Elimina lo que tengamos seleccionado y lo copia en el portapapeles. **Ctrl + X**.

Copiar

Hace una copia en el portapapeles de lo que tengamos seleccionado pero la imagen original no desaparece de la vista. **Ctrl + C**.

Pegar

Coloca en una nueva capa lo que tengamos en el portapapeles. **Ctrl + V**.

Transformar

Nos permite alterar la parte seleccionada o la capa entera de diversos modos:

Transformación libre posibilita el escalado, la rotación y el reflejo.

Escala para cambiar el tamaño. Pulsando [**Shift**] se mantiene la relación de aspecto original.

Rotar para girar la selección sobre el punto central que se muestra (que podremos desplazar).

Sesgar para inclinar un objeto vertical u horizontalmente.

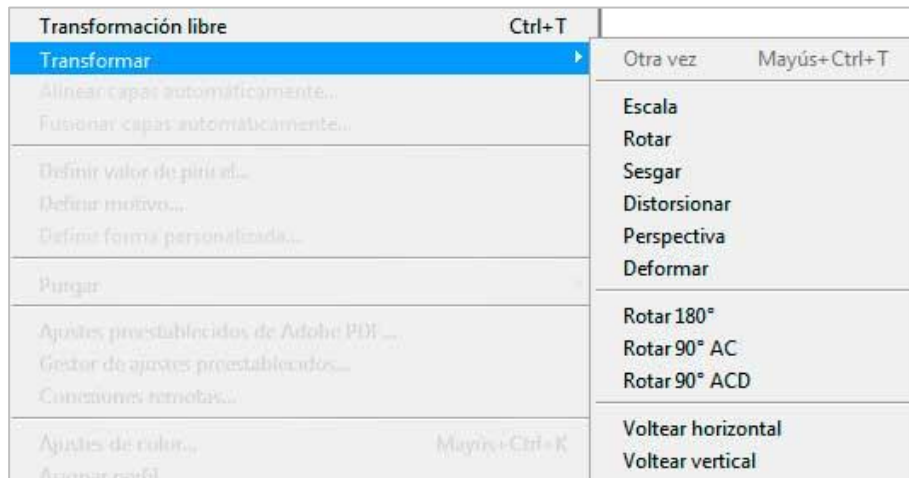
Distorsionar para encoger la selección en todas las direcciones.

Perspectiva para modificar la perspectiva de lo seleccionado.

Deformar para variar la forma.

Rotación a 180°, 90° AC (a la derecha) o **90° ACD** (a la izquierda).

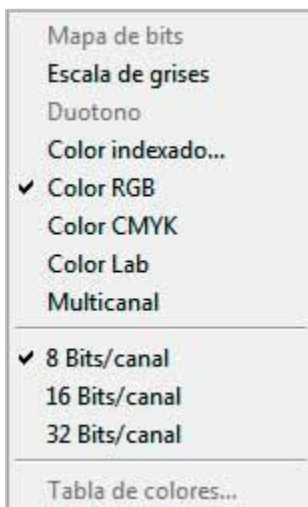
Volteo horizontal o vertical que refleja la selección según lo elegido.



MENÚ IMAGEN

Modo

Determina la combinación de colores y el nivel de detalle de los mismos:



Escala de grises para imágenes en blanco y negro.

Indexado para una paleta de colores de 256 colores.

RGB usa 16,7 millones de colores trabajando a 8 bits por canal. Es perfecto para visualizarse por pantallas.

CMYK se usa en artes gráficas y se conoce también por cuatricomía.

Lab se basa en la percepción del color que tiene el ojo de una persona con visión normal.

Multicanal se usa solo en impresiones especiales.

8 Bits/canal tiene valores que van del 0 (negro) al 255 (blanco) de intensidad para cada uno de los colores. En RGB tenemos 256 valores por cada uno de los tres colores, luego, $256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$ de colores. Es lo que se conoce como profundidad de color.

16 Bits/canal tiene 65.536 valores por canal = 281.474.976.710.656 de colores.

32 Bits/canal tiene 4.294.967.296 de valores por canal lo que hace ficheros gigantescos que no se usan apenas.

Hay que tener en cuenta que si la imagen se destina a ser proyectada o vista en un monitor tampoco obtendremos una respuesta de los mismos por encima de los 8 bits por canal de color. Trabajar por encima de esto es hacer un trabajo excesivo que no se va a materializar en un mejor resultado final. Si se destina a la impresión gráfica 16 bits sería lo aconsejable.

Ajustes

Contiene diferentes comandos para el ajuste del color:

Brillo/contraste...	
Niveles...	Ctrl+L
Curvas...	Ctrl+M
Exposición...	
Intensidad...	
Tono/saturación...	Ctrl+U
Equilibrio de color...	Ctrl+B
Blanco y negro...	Alt+Mayús+Ctrl+B
Filtro de fotografía...	
Mezclador de canales...	
Invertir	Ctrl+I
Posterizar...	
Umbral...	
Mapa de degradado...	
Corrección selectiva...	
Sombras/iluminaciones...	
Tonos HDR...	
Variaciones...	
Desaturar	Mayús+Ctrl+U
Igualar color...	
Reemplazar color...	
Ecualizar	

Brillo/contraste permite subir o bajar estos parámetros.

Niveles ajusta el equilibrio de color de cada uno de los canales.

Curvas para el control del ajuste de la iluminación, medios tonos y sombras de cada canal.

Exposición para aumentar o disminuir la luminosidad de una imagen como se habría hecho en el momento de la toma.

Intensidad ajusta la saturación de color.

Tono/saturación para ajustar el tono, la saturación y la luminosidad de los colores de una imagen.

Equilibrio de color cambia los colores de la imagen.

Blanco y negro para convertir una imagen a blanco y negro ajustando los tonos de la manera más precisa.

Filtro de fotografía actúa como si aplicáramos filtros en la lente del objetivo durante la toma.

Mezclador de canales para modificar canales de color.

Invertir convierte la imagen a negativo.

Posterizar reduce la cantidad de colores de una imagen creando un efecto también conocido por **cartelización**.

Umbral convierte los colores más claros que el marcado como blanco y los más oscuros como negros.

Mapa de degradado asigna un rango entre los colores seleccionados. Las sombras serán uno de los colores y las luces otro. El programa distribuye los tonos intermedios entre esos valores.

Corrección selectiva permite modificar cada uno de los colores de tricomía y cuatricomía de forma precisa.

Sombras/iluminaciones permite aclarar sombras y oscurecer zonas iluminadas de manera bastante ajustable.

Variaciones es muy útil para corregir de forma simple dominantes de color de una imagen.

Desaturar pasa la imagen a blanco y negro dejando al programa el control.

Igualar color iguala el color entre dos imágenes.

Reemplazar color cambia unos colores por otros.

Ecualizar reajusta los valores de brillo de los píxeles de la imagen asignando el blanco al más luminoso y el negro al más oscuro.

Tono automático

Ajusta automáticamente los puntos blancos y negros de una imagen.

Contraste automático

Ajusta el contraste de la imagen de forma automática.

Color automático

Ajusta el contraste y el color de la imagen neutralizando los tonos medios.

Tamaño de la imagen

Permite cambiar las dimensiones de una imagen. Podemos elegir mantener la relación de aspecto o modificarla. El aumento de una imagen supone añadir píxeles que tiene que calcular el programa pero que no son reales lo que supone una merma de calidad. Al disminuir el tamaño también disminuye la calidad de la imagen puesto que hay que eliminar píxeles y el programa calcula los que considera mejor y ajusta como mostrar los que quedan de forma que no quede demasiado afectada la misma.

Tamaño del lienzo

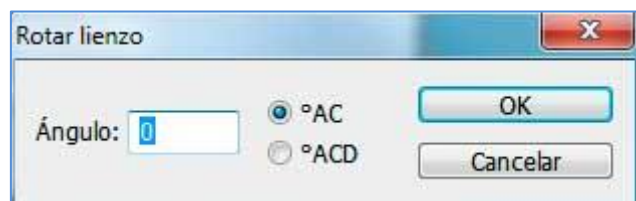
Faculta poder aumentar o disminuir las dimensiones del lienzo de la imagen. Si se aumenta añade lienzo con fondo transparente o de color pero sin alterar la imagen original. Si, por el contrario, el tamaño se reduce elimina el espacio determinado por lo que recorta la imagen pero no altera los píxeles que quedan.

Rotación de la imagen

Para rotar o voltear la imagen completa.



La opción **Arbitraria...** nos deja establecer el número de grados de rotación a derecha o a izquierda.



MENÚ CAPA

Son múltiples las acciones que podemos realizar con las capas pero lo más habitual es hacerlo desde la ventana de Capas y no desde el menú. Entre ellas destacan: crear nueva capa, duplicar una existente, eliminar, renombrarlas, establecer su estilo, crear máscaras de capa, agruparlas, combinarlas y acoplarlas.

MENÚ SELECCIÓN

Para hacer o manejar las selecciones de la imagen.

Todo para seleccionar toda la capa activa.

Deseleccionar eliminar la selección.

Volver a seleccionar para recuperar la última selección.

Invertir cambia lo seleccionado por lo no seleccionado.

Gama de colores selecciona por el color indicado.

Modificar aumenta o disminuye los píxeles de la selección.

Transformar selección para rotar o modificar el tamaño de la selección.

Cargar selección para recuperar una selección previamente guardada.

Guardar selección permite grabar una selección para recuperarla más tarde.

Todo	Ctrl+A
Deseleccionar	Ctrl+D
Volver a seleccionar	Mayús+Ctrl+D
Invertir	Mayús+Ctrl+I
Todas las capas	Alt+Ctrl+A
Deseleccionar capas	
Capas similares	
Gama de colores...	
Perfeccionar máscara...	Alt+Ctrl+R
Modificar	▶
Extender	
Similar	
Transformar selección	
Editar en modo Máscara rápida	
Cargar selección...	
Guardar selección...	

MENÚ FILTRO

Los filtros se utilizan para retocar las imágenes o aplicarles efectos especiales y creativos.

El programa incorpora una variedad amplia de filtros con diferentes efectos agrupados por conceptos. Podemos ampliar la gama de filtros ya que hay una gran oferta de filtros ajeros a Adobe que se pueden incorporar al programa como plugins. Algunos son de pago y otros gratuitos.

MENÚ VISTA

Para alterar la visualización del documento y de elementos del entorno de trabajo como las guías, cuadrículas y regla.

MENÚ VENTANA

Para gestionar la visualización de ventanas en el panel que se suele localizar en el lado derecho.

BARRA DE HERRAMIENTAS



Herramientas de Selección



MOVER



MARCOS

Herramienta de selección que tiene varios modos:

Marco Rectangular.

Marco Elíptico.

Marco Fila Única: para la selección de filas de 1 pixel de grosor.

Marco Columna Única: para seleccionar una columna de 1px.

En función de lo que queramos seleccionar utilizaremos una u otra.



LAZO

Hay de 3 tipos:

Lazo.

Lazo Poligonal.

Lazo Magnético.



VARITA MÁGICA



RECORTAR



CUENTAGOTAS

Este botón contiene otras herramientas pero de utilidad casual.



Herramientas de Pintura



PINCEL CORRECTOR



PINCEL



TAMPÓN



PINCEL DE HISTORIA



BORRADOR



BOTE DE PINTURA



DEDO



SOBREEXPONER



Herramientas de Edición



PLUMA



TEXTO



SELECCIÓN DE TRAZADO

Nos permite mover o modificar un trazado.



RECTÁNGULO

Nos permite añadir formas poligonales en la imagen.

Opciones:

Según la forma seleccionada tendremos unas u otras opciones.



Herramientas de Navegación



ROTAR 3D

Presente en la versión Extended, permite rotar objetos en 3 dimensiones. Su uso está enfocado al diseño gráfico no a la fotografía.



ROTACIÓN DE CÁMARA 3D

Presente en la versión Extended, permite visionar la forma en 3 dimensiones. Lo mismo que en el caso anterior está dirigido al diseño gráfico.



MANO

Desplaza la vista de la imagen dentro de su ventana cuando la misma está ampliada por encima de las dimensiones de dicha ventana.

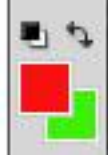


ZOOM

Nos proporciona un dimensionado rápido en la visualización de la imagen. Como hay otros modos de hacerlo no se usa mucho.



Otras herramientas



COLOR FRONTAL Y DE FONDO

El color del cuadro superior es el color frontal que es el que aplicamos con las herramientas de pintura. El color que aparece detrás es el color de fondo.

Los diminutos cuadrados negro y blanco que se ven encima son para cambiar los colores seleccionados por el negro y el blanco automáticamente.

Las flechitas que están a su lado permiten permutar el color frontal por el de fondo y viceversa.



MÁSCARA RÁPIDA

Nos posibilita un método de selección de elementos o partes de una imagen mediante el uso del pincel.

Importante:

Todas las herramientas que muestran un pequeño triángulo en la esquina inferior derecha, al mantenerle pulsado unos segundos nos muestra diferentes variantes de esa herramienta u otras asociadas a ellas.

DESCRIPCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS MÁS USUALES

Mover

Permite mover por la imagen los elementos seleccionados o bien la capa completa. Solo hay que pulsar sobre ellos y arrastrar sin soltar el botón del ratón hasta posición deseada. Estando seleccionada también podemos usar los cursores del teclado (en vez del ratón) para realizar el desplazamiento.

Pulsando la tecla [**Alt**] moveremos una copia del objeto.

Marco rectangular

Se utiliza para hacer selecciones rectangulares.

- Pulsando la tecla [**Mayus** ↑ (**Shift**)] se hacen figuras geométricas.
- Pulsando la tecla [**Shift**] teniendo ya algo seleccionado se añaden selecciones.
- Pulsando la tecla [**Alt**] teniendo algo seleccionado previamente permite restar selecciones
- Pulsando la tecla [**Ctrl**] teniendo algo seleccionado lo arrastra.

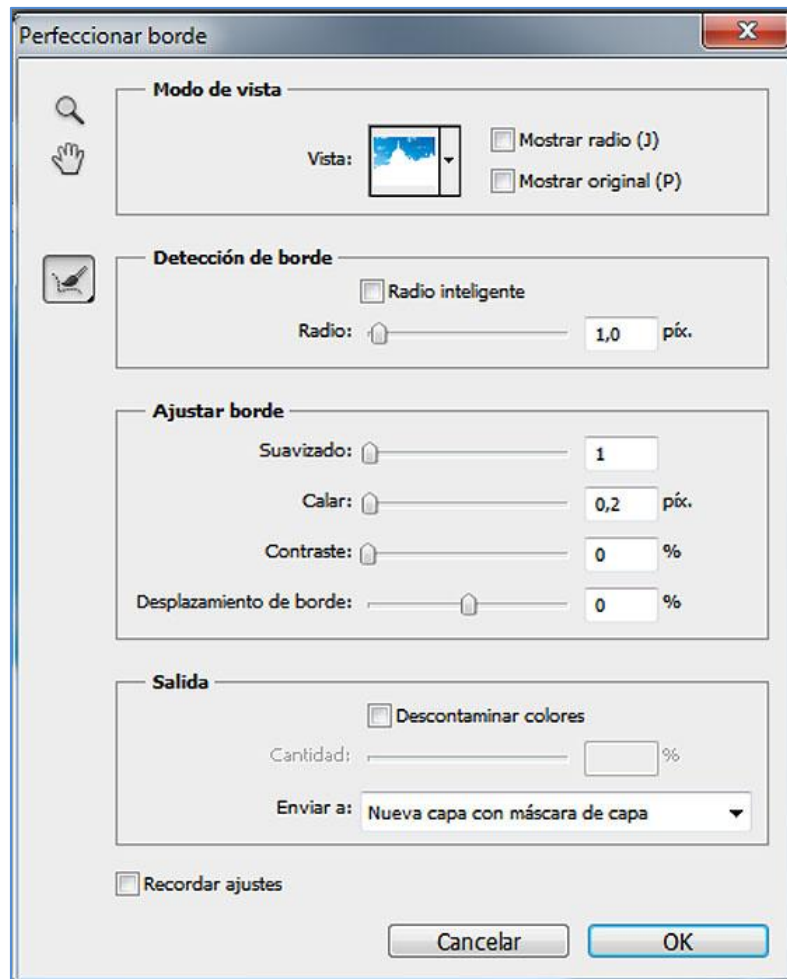
Opciones:



Desvanecer: es el calado de los bordes de la selección en nº de píxeles o, dicho de otro modo, desenfoca los bordes de la misma.

Estilo: para dimensiones de selección prefijadas.

Perfeccionar borde: modifica la selección creada. También se puede acceder desde el menú **Selección → Perfeccionar borde...**



El **Modo de vista** nos permite elegir el mejor modo de apreciar la zona seleccionada.

Detección de borde se utiliza para afinar la selección.

Ajustar borde permite modificar los bordes de la selección.

SUAVIZADO redondea los bordes para minimizar el efecto dentado.

CALAR crea una transición suave en los píxeles alrededor del borde.

CONTRASTE aumenta la nitidez de los bordes.

DESPLAZAMIENTO DE BORDE para ampliar o disminuir la selección.

Salida establece si la selección se queda en la capa de origen, se envía a una nueva capa o a un archivo nuevo. Con **DESCONTAMINAR COLORES** Photoshop intenta mejorar los bordes cuando los colores de la selección y del fondo tienen poca diferencia.

Marco elíptico

Para hacer selecciones circulares y elípticas con las mismas opciones y características que el Marco rectangular.

Opciones:



Desvanecer: es el calado de los bordes de la selección en nº de píxeles.

Suavizar: suaviza los bordes a la hora de cortar, copiar o mover.

Estilo: para dimensiones de selección prefijadas.

Perfeccionar borde: modifica los bordes como se explicó en Marco rectangular.

Lazo

Para hacer todo el trazado a mano alzada con el ratón pulsado.

Opciones:



Desvanecer: es el calado de los bordes de la selección en nº de píxeles.

Suavizar: suaviza los bordes a la hora de cortar, copiar o mover.

Perfeccionar borde: suaviza los bordes como se explicó en Marco rectangular.

Lazo poligonal

Permite ir marcando los puntos por donde pasará la selección pulsando el ratón en cada uno de ellos. La selección se termina haciendo clic en el primer punto que definimos o haciendo clic en la imagen teniendo pulsada la tecla [**Ctrl**] (aunque es menos preciso).

Opciones:



Tiene las mismas opciones que la herramienta Lazo.

Lazo magnético

Hace la selección en función de la configuración que se haya ajustado. La línea de selección se ajusta automáticamente a los bordes de dos colores. Dependiendo del contraste de sus bordes la selección será más o menos precisa.

Opciones:



Desvanecer: es el calado de los bordes de la selección en nº de píxeles.

Suavizar: suaviza los bordes a la hora de cortar, copiar o mover.

Anchura: anchura con la que Photoshop buscará bordes.

Contraste: se le indicará el porcentaje de cambio del contraste para establecer la línea de selección.

Lineatura: distancia a la que Photoshop dispondrá los puntos de anclaje.

Perfeccionar borde: suaviza los bordes como se explicó en Marco rectangular.

Selección rápida

Selecciona el área de la imagen evaluando el color de los píxeles hasta encontrar un borde nítido en ellos. Solo tenemos que mover el ratón manteniendo pulsado el botón izquierdo de este.

Opciones:



Tamaño y forma del pincel: para ajustar con precisión el área seleccionada. Iremos cambiando el tipo y/o tamaño ya que si no lo hacemos así y la punta es demasiado gruesa la herramienta no detectará bien los píxeles en algunos casos.

Muestrear todas las capas: tendrá en cuenta también las capas inferiores.

Mejorar automáticamente: suaviza los bordes para que la selección no se muy brusca.

Perfeccionar borde: suaviza los bordes como se explicó en Marco rectangular.

Varita mágica

Selecciona áreas que tengan cierto parecido en el color. Solo hay que hacer clic sobre el color elegido en la imagen. Es una herramienta rápida pero poco precisa en ocasiones.

Opciones:



Tolerancia: define la similitud que deberán tener los colores que se van a seleccionar con respecto al color que pinchemos con la varita mágica. Un valor muy bajo hará selecciones precisas, en cambio, un valor alto hará selecciones más extensas.

Suavizar: suaviza los bordes a la hora de cortar, copiar o mover.

Contiguo: si se marca no selecciona todos los píxeles de igual color de la imagen sino solo los que están en contacto.

Muestrear todas las capas: selecciona solo los colores si coinciden en las distintas capas.

Perfeccionar borde: ya se explicó en Marco rectangular.

Recortar

Nos permite realizar un recorte de la imagen ajustable.

Una vez marcado el área que nos interesa mantener, confirmamos con [**Enter**] y la imagen se redimensionará, eliminándose el resto.

Opciones:



Anchura: podemos especificar los valores de anchura.

Altura: para concretar los valores de altura.

Resolución: podemos indicar la resolución que queramos.

Dimensiones: toma como valores los de las dimensiones de la imagen.

Borrar: nos permite borrar los valores seleccionados.

Podremos especificar los valores en píxeles (px) o en centímetros (cm). Para ello pondríamos 800 px o 28 cm, por ejemplo.

Cuentagotas

Permite tomar una muestra de color de la imagen.

Opciones:



Tamaño de muestra: Establece el tamaño de la sección del cuentagotas que se utilizará para calcular el valor promedio del color en el área donde se hace clic.

Pincel corrector puntual

Se utiliza para corregir pequeñas imperfecciones de la imagen. Lo hace tomando como referencia los píxeles contiguos.

Opciones:



Ajustar a entorno: Utiliza píxeles alrededor del borde de la selección para buscar un área y utilizarla como parche.

Crear textura: Utiliza los píxeles de la selección para crear una textura. Si la textura no funciona, intente arrastrar por el área una segunda vez.

Según el contenido: Compara contenido de imágenes cercanas para rellenar perfectamente la selección y mantener, a la vez, el realismo de los detalles clave como, por ejemplo, las sombras y los bordes de los objetos.

Pincel corrector

Más utilizado que el Pincel corrector puntual ya que no toma como muestra los píxeles de alrededor sino de la zona que elijamos nosotros. Utiliza píxeles de otra parte de la imagen al igual que hace el tampón pero a diferencia de este hace coincidir los valores de textura, iluminación y sombreado para que los píxeles se fusionen. Esto hace que sea una herramienta muy importante a la hora de corregir imperfecciones en una imagen.

Pulsando [**Alt**] y haciendo clic se establece una guía, después solo hay que pinchar con el ratón donde se quiera comenzar la clonación.

Opciones:



Modo de fusión: permite seleccionar la forma de fusión de los píxeles entre varias posibles.

Alineado: hace que cada vez que pulsemos el ratón se apliquen los píxeles desde un punto que mantiene la alineación con la posición del ratón o que utilice el punto seleccionado inicialmente.

Parche

Con ella marcamos la zona a modificar y la herramienta nos ofrece un origen de donde tomar la muestra (que podremos cambiar si es nuestro deseo). Actúa como el pincel corrector fusionando los valores de textura, iluminación y sombreado.

Opciones:



Origen: seleccionado para marcar la zona a reparar.

Destino: seleccionado para señalar la zona a utilizar para reparar.

Transparente: posibilita extraer texturas con fondo transparente.

Pincel de ojos rojos

Para cambiar de manera muy sencilla el color de la pupila. Solo hay que hacer clic sobre cada una.

Opciones:



Tamaño de pupila: para definir el porcentaje que ocupa la pupila.

Cantidad de oscurecimiento: indica el grado de oscuridad que queramos darla.

Pincel

Esta herramienta añade pintura con trazos suaves como si fuese un pincel.

El programa trae un conjunto de tipos de pincel que podemos ampliar a nuestro gusto con pinceles que se comercializan o que podemos crear nosotros mismos.

El color que utilizará será el definido como frontal.

Opciones:



Pinceles: permite seleccionar el pincel a utilizar y sus características (forma, tamaño y dureza).

Modo de fusión: permite seleccionar la forma de fusión de lo pintado entre varias posibles.

Opacidad: se puede controlar el tanto por cien de opacidad (y por tanto de transparencia) con que pintaremos.

Flujo: controla la velocidad con la que "suelta" la pintura.

Aerógrafo: simula los efectos de un aerógrafo convencional. Si permanece en una zona sin moverse y tiene el botón del ratón pulsado, el aerógrafo seguirá soltando pintura en ese punto.

Lápiz

Es parecido al Pincel aunque sus trazos son mucho más duros y un tanto irregulares.

Opciones:



Pinceles: permite seleccionar el pincel y sus características de forma, tamaño y dureza.

Modo de fusión: permite seleccionar la forma de fusión de lo pintado entre varias.

Opacidad: para controlar el porcentaje de opacidad o de transparencia con que pintaremos.

Sustitución de color

Se utiliza para cambiar un color por otro.

Opciones:



Modo: permite seleccionar si queremos cambiar el tono, la saturación, el color o la luminosidad.

Muestras: permite elegir evaluar continuamente el color, prefijar uno solo y definir un color de fondo.

Límites: para sustituir colores contiguos, no contiguos o preservar nitidez de los bordes.

Tolerancia: establece el rango de colores similares sobre los que actuar.

Suavizar: establece un borde suave en la corrección.

Pincel mezclador

Simula el efecto de pintar sobre pintura "fresca" fusionando un poco los colores.

Podemos cambiar de pincel, su tamaño o su dureza de 3 formas:

1. Haciendo clic en el desplegable de la barra de opciones de herramientas.
2. Haciendo clic derecho sobre la imagen.
3. Desde la ventana Pincel si esta visible en los paneles.

Opciones:



Carga del pincel actual: carga de pintura el pincel y lo limpia.

Combinaciones de fusión de pinceles: muestra configuraciones predefinidas de distintos tipos de pinceles, con su humedad, carga y mezcla.

Humedad: establece la humedad de la pintura o, lo que es lo mismo, cuanta pintura se tomara para la mezcla.

Carga: indica la cantidad de pintura que se tendrá en la reserva.

Mezcla: regula la proporción de la mezcla de colores. Un valor bajo utiliza más color de la reserva y uno más alto usa más color del lienzo.

Flujo: establece la velocidad con la que trabaja la herramienta.

Tampón de clonar

Se usa para hacer una copia exacta de una parte de la imagen en otra parte tantas veces como queramos.

Para seleccionar el punto de origen de muestreo hacer clic con el ratón sobre el punto deseado al tiempo que se mantiene pulsada la tecla **[Alt]**. Luego no tenemos más que pulsar de nuevo el ratón sobre donde queramos incluir lo clonado e ir arrastrando.

Opciones:



Son básicamente las mismas que para la herramienta pincel.

En la barra de opciones de herramienta tenemos las características del pincel a utilizar, la opacidad de lo copiado y su flujo. Hay que señalar que si seleccionamos la opción de Alineado la herramienta copiará siempre lo que se encuentre a la misma distancia del punto donde depositemos lo clonado, mientras que si no está marcada la opción de Alineado entonces siempre copiará desde el mismo punto seleccionado al principio.

Tampón de motivo

La peculiaridad de este tampón es que lo que deposita no es la copia de una zona de la imagen sino motivos definidos en un patrón. En ese sentido actúa más casi como si de un pincel se tratara con la sola diferencia de que en vez de pintura deposita el motivo seleccionado en la barra de opciones.

Opciones:



Además de la variedad de motivos que trae el programa podemos crear nosotros nuestros propios motivos.

Pincel historia

Permite restaurar trazos de una imagen a su estado original después de haber sufrido algún cambio. Para ello debemos tomar una instantánea previa de la imagen a la que nos interese retroceder: pinchamos con el botón derecho sobre la última acción de la ventana "historia" y "tomamos instantánea". Se puede observar que se añade una nueva instantánea en la parte superior, y si activamos la casilla de su izquierda ya se podrá retroceder hasta ella. También se puede activar la casilla de cualquier acción que se va almacenando en la historia para retroceder hasta ella. Parece complicado, pero solo es cuestión de probar.

Opciones:



Son básicamente las mismas que para la herramienta pincel.

Pincel histórico

Esta herramienta pinta con trazos estilizados, utilizando los datos de origen de un estado o una instantánea de historia especificados. Experimentando con diferentes opciones de estilo de pintura, tamaño y tolerancia, se puede simular la textura de pintar con diferentes colores y estilos artísticos.

Mientras que la herramienta Pincel de historia pinta recreando los datos de origen especificados, la herramienta Pincel histórico utiliza además de esos datos las opciones definidas por el usuario para crear diferentes colores y efectos artísticos.

Opciones:



Modo: para escoger el modo de fusión.

Opacidad: regula la opacidad o transparencia de la herramienta.

Estilo: controla la forma del trazo.

Área: especifica el área cubierta por el trazo.

Borrador

Permite eliminar los píxeles de una capa volviéndose transparentes y haciendo que se vea la capa inmediatamente inferior (si la hay).

Opciones:



Modo: para escoger si el borrador adopta la forma de un pincel, un lápiz o un cuadrado.

Opacidad: regula la opacidad o transparencia de lo que borramos.

Flujo: para borrar solo los píxeles contiguos o todos los similares de la imagen.

Borrar de historia: restaura el estado original de la imagen. Funciona como el Pincel de historia.

Borrador de fondos

Se usa para borrar un fondo manteniendo intactos los motivos de la imagen que deseemos.

La herramienta se muestra como un círculo con una cruz en el centro. El color que apunta esa cruz es el destinado a eliminarse. Cuanto mayor sea la diferencia entre los colores del fondo y de los motivos a salvar, más efectividad obtendremos con la herramienta.

Opciones:



Límites: establece los límites de borrado de la herramienta.

Tolerancia: define el margen de borrado hacia colores similares.

Proteger color frontal: no permite borrar el color frontal activo.

Borrador mágico

Borra solamente sobre un color de la imagen.

Opciones:



Tolerancia: define la similitud de color de los píxeles que deben borrarse.

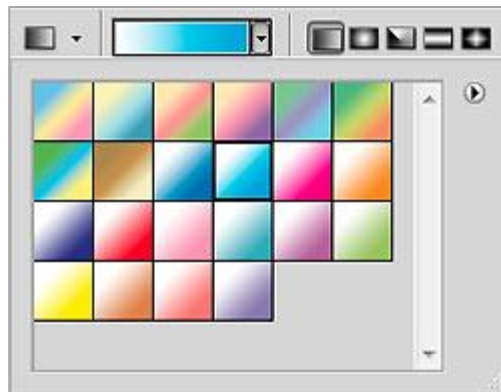
Suavizar: hace más suave la transición de lo borrado.

Contiguo: para borrar solo los píxeles contiguos o todos los similares de la imagen.

Opacidad: regula la opacidad o transparencia de lo borrado.

Degradado

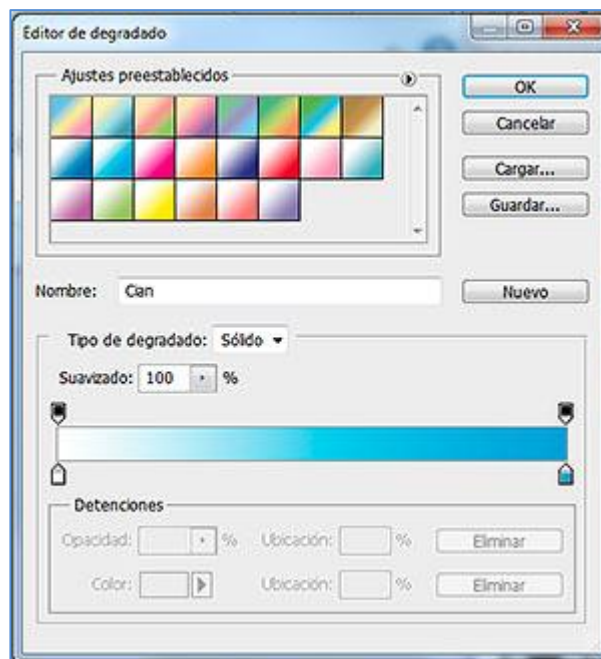
Crea efectos de transición entre colores. Seleccionamos la forma de degradado que queremos y marcamos el punto de inicio de la misma y el punto final.



Podemos incluir más degradados o crear los nuestro personalizados.

Para cambiar las características del degradado que hemos elegido daremos clic sobre el selector para abrir el editor de la imagen.





Podemos definir el tipo de degradado, su suavizado y los colores a usar. Pulsando en las flechas que se encuentran debajo de la barra de muestra podremos definir tanto el color de origen como el final y los intermedios (si los hubiera).

Opciones:



Selector de degradado: define como queremos que sea el degradado.

Modo: establece el modo de fusión por el que optamos.

Opacidad: regula la opacidad o transparencia de lo pintado.

Invertir: cambia el sentido de los colores elegidos.

Tramado: hace más suaves las transiciones de los colores.

Transparencia: para conservar la transparencia de algunos degradados.

Bote de pintura

Rellena los píxeles seleccionados y los adyacentes con el color frontal.

Opciones:



Origen para el relleno: permite elegir entre el color frontal o un motivo a elegir de unas muestras que trae.

Modo de fusión: permite elegir entre una amplia selección de modos.

Opacidad: para controlar el % de opacidad con que pintaremos.

Tolerancia: define la similitud de color de los píxeles que deben rellenarse.

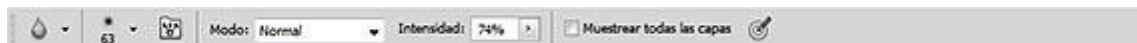
Suavizar: suaviza los bordes de la selección rellenada.

Contiguo: para rellenar solo los píxeles contiguos o todos los similares de la imagen.

Desenfocar

Para suavizar los bordes duros o reducir el detalle de una imagen.

Opciones:



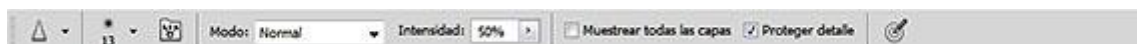
Modo de fusión: permite elegir entre una pequeña selección de modos.

Intensidad: para controlar el % de intensidad del efecto.

Enfocar

Para aumentar el contraste de los bordes aparentando un mayor enfoque.

Opciones:



Tiene las mismas opciones que la herramienta Desenfocar.

Dedo

Permite simular el efecto de pasar un dedo sobre pintura húmeda.

Opciones:



Tiene las mismas opciones que la herramienta Desenfocar.

Sobreexponer

Produce el mismo efecto que al aumentar la exposición en fotografía, aclarando las áreas donde se aplique.

Opciones:



Rango: permite elegir entre sombras, medios tonos e iluminaciones. Así el efecto acentuará en las zonas indicadas.

Exposición: para controlar el % de intensidad del efecto.

Subexponer

Produce el mismo efecto que al disminuir la exposición en fotografía, oscureciendo las zonas donde se aplica.

Opciones:



Tiene las mismas opciones que la herramienta Sobreexponer.

Alineación: podemos elegir entre alinear a la izquierda, al centro o a la derecha.

Color: pulsando en el cuadrito podemos seleccionar el color del texto.

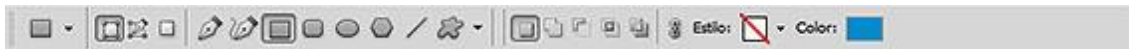
Texto deformado: para distorsionar el texto con modos definidos configurables.

Podemos modificar el texto siempre que queramos mientras siga siendo texto. En el momento en que queramos aplicarle filtros (por ejemplo) deberemos cambiarle de texto a imagen gráfica mediante **Capa → Rasterizar → Texto**. En ese momento dejará de ser texto y no podrá cambiarse ya el tipo de fuente, solo alterarla como a cualquier gráfico.

Rectángulo

Añade una figura con forma de rectángulo marcando clic en la esquina de origen y arrastrando y soltando donde queramos la esquina opuesta.

Opciones:



Selección de herramienta: podemos cambiar de herramienta directamente desde las opciones. Incluso cambiar a la Pluma.

Modos de inserción: para añadir o eliminar figuras.

Estilo: nos muestra una colección de estilos para el rectángulo.

Color: es el color con el que se rellenará el rectángulo.

Rectángulo redondeado

Añade del mismo modo un rectángulo de esquinas redondeadas.

Opciones:



Las mismas del rectángulo.

Radio: muestra el radio de las esquinas del rectángulo.

Elipse

Permite crear una elipse.

Opciones:

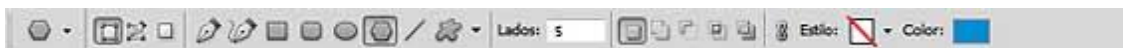


Las mismas del rectángulo.

Polígono

Crea polígonos.

Opciones:



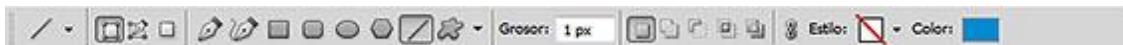
Las mismas del rectángulo.

Lados: muestra el número de lados de la imagen.

Línea

Para crear líneas del grosor elegido.

Opciones:



Las mismas del rectángulo.

Grosor: establece el número de píxeles de grosor de la línea.

Forma personalizada

Añade formas preseleccionadas.

Opciones:



Las mismas del rectángulo.

Forma: nos deja elegir entre un abanico de formas predefinidas.

Zoom

Aumenta y reduce la visualización de la imagen. Pulsando sobre la imagen se aumenta cientos de veces. Para reducir la imagen debemos mantener pulsada la tecla [**Alt**].

Opciones:



Píxeles reales: nos muestra la imagen a escala 1 a 1.

Ajusta pantalla: nos muestra la imagen entera dentro de la zona de trabajo del programa.

Rellenar pantalla: nos muestra la imagen entera y lo más grande posible dentro de la zona de trabajo.

Tamaño de impresión: muestra el tamaño real de impresión de la imagen.

Colores frontal y de fondo

El color frontal es el que se muestra encima y el color de fondo en el que aparece debajo.

La flecha doble conmuta el color frontal con el de fondo y viceversa y los dos cuadros pequeños ponen los colores por defecto, es decir, negro para el frontal y blanco para el fondo.

Para cambiar los colores frontal y de fondo, basta con hacer doble clic en el cuadro correspondiente y escoger el color en la paleta desplegada.

Si el modo seleccionado en **Imagen → Modo** es Escala de grises o algún tipo de Color indexado, entonces solo podremos aplicar tonos de gris, el que corresponda al color seleccionado.

Máscara rápida

El modo máscara rápida permite hacer selecciones a mano alzada como si fueran máscaras mientras se visualiza la imagen. Para ello pulsaremos el botón de máscara rápida una vez y con la herramienta pincel seleccionado y el color frontal negro y el de fondo blanco pintaremos sobre la imagen. Por defecto, se irá marcando en color rojo transparente el área seleccionada. Si queremos eliminar algo del rojo marcado cambiaremos el color a utilizar por el blanco pulsando en la doble flecha sobre los cuadros de color.

Así, el color negro añade selección y el blanco la elimina.

Cuando esté completa la selección pulsaremos nuevamente el botón de máscara rápida para volver al modo normal, donde aparecerá como una selección el área marcada.

PANELES

Los paneles de ventanas ponen a nuestro alcance un amplio surtido de recursos para controlar los gráficos con los que estamos trabajando.

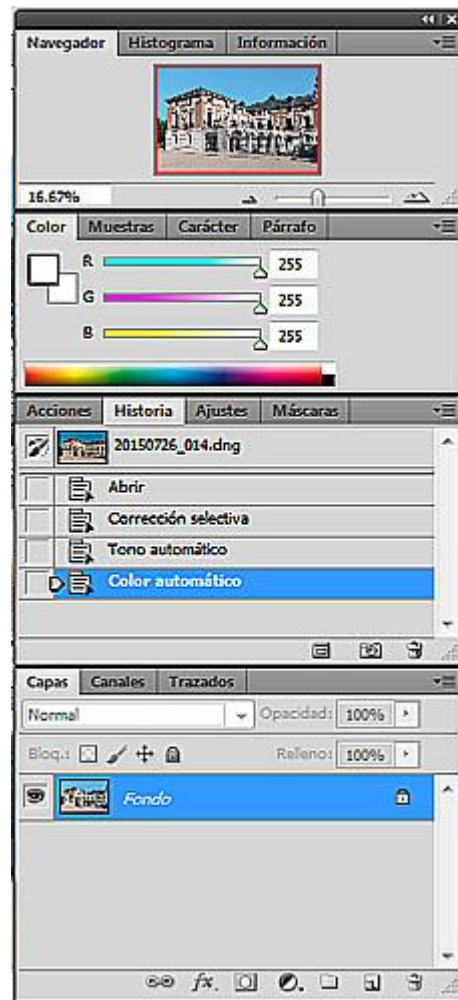
Son totalmente personalizables por lo que podemos mostrar u ocultar a nuestro gusto los que nos sean más útiles en cada momento. Se activan desde el menú **Ventana**.

Podemos establecer diferentes entornos de trabajo según las tareas a realizar, con personalizaciones distintas cada uno de ellos. El programa trae algunos definidos de origen que podemos, igualmente, cambiar como queramos.

Como son flotantes los podemos desplazar por el espacio de trabajo y situarlos, individualmente o en su conjunto, donde nos resulte más cómodo.

Podemos colocar en cada panel las ventanas que queramos. En el gráfico se puede ver una muestra.

Entre las más utilizadas en fotografía se encuentran: NAVEGADOR, HISTOGRAMA, INFORMACIÓN, COLOR, MUESTRAS, ACCIONES, HISTORIA, CAPAS Y CANALES. Pero como ya se ha dicho cada uno decide que ventanas le interesan más en cada momento.



Navegador

Muy útil para desplazarse por la imagen moviéndose sobre una miniatura. Con el control de desplazamiento que tiene podemos variar el zoom mientras que el recuadro rojo (que muestra la parte visible de la imagen) se puede mover pulsando sobre él con el ratón y arrastrándolo.

Moviendo el recuadro rojo actuaríamos igual que moviendo las barras de desplazamiento o Scroll, pero de una manera más rápida. También sería posible hacerlo manteniendo pulsada la barra espaciadora y haciendo clic en la imagen con el botón izquierdo del ratón y moviéndolo sin soltar.

Histograma

Es la representación gráfica en un eje de coordenadas de los píxeles que componen una imagen. En el eje horizontal se representa todos los tonos desde los más oscuros a los más luminosos. En el eje vertical se representa la cantidad de píxeles de cada uno de los tonos.

El negro absoluto queda en el lado izquierdo y el blanco puro a la derecha de la gráfica.

Información

Útil para medir dimensiones y ver los valores RGB o CMYK de un color. También muestra información referente al uso de la herramienta seleccionada.

Color

Permite cambiar rápidamente los valores de los colores frontal y fondo. También nos muestra información de si el color seleccionado está fuera de la paleta de colores de impresión mediante el símbolo .

Muestra

Nos permite un rápido acceso a la paleta de colores predefinidos que trae el programa o que podemos ir personalizando nosotros.

Acciones

En esta ventana tenemos una serie de procesos automáticos para realizar diferentes acciones en las imágenes. El programa trae una serie de acciones por defecto pero también podemos añadir las nuestra personalizadas. Facilita mucho el trabajo con procesos que se repiten con frecuencia.

Historia

Muestra las últimas acciones realizadas sobre la imagen. Ofrece una forma rápida de deshacer pasos. Mucho más versátil que pulsar en el menú **Edición → deshacer** (solo el último paso) o **Edición → Paso atrás** (paso a paso consecutivos).

La forma más rápida de hacerlo es situarnos sobre la última acción que nos parezca bien y, sin tener que borrar las siguientes, al realizar una nueva acción se eliminan todas las siguientes anteriores.

Dos opciones muy interesantes que tenemos en esta ventana son la de crear una instantánea de cómo se encuentra la imagen en un momento determinado (para volver a ese punto cuando queramos) y la de crear un documento nuevo con la imagen desde el punto exacto en el que nos encontramos.

Capas

Desde esta ventana se gestionan las capas de manera más rápida que desde el menú **Capa**.

Podemos crear una capa nueva, hacer una copia de una existente, eliminar capas (arrastrándola a la papelera que está en la parte inferior derecha de la ventana), cambiar su orden (arrastrándolas), enlazarlas, combinarlas, acoplarlas, cambiar el estilo (opciones de fusión), variar la opacidad de las mismas, ocultarlas o mostrarlas a nuestro placer y bloquearlas.

Algunas acciones crean una capa nueva automáticamente.

Trabajar con capas es como tener láminas de acetato sobre una imagen. Similar a como se realiza una película de dibujos animados. Las capas que se encuentran arriba ocultan a las inferiores en las zonas que tengan algo opaco.

Para crear una nueva capa transparente sobre una imagen lo podemos hacer del siguiente modo:

1. Desde el menú **Capa → Nueva → Capa...**
2. Haciendo clic sobre el icono  de la parte inferior de la ventana Capa.

Se creará una capa sobre la que estemos situados, como podremos ver en la ventana Capas. Podemos cambiar el nombre que le pone el programa de manera automática por el que nos resulte más adecuado (clic derecho → **Propiedades de capa...** o doble clic sobre el nombre de la capa).

Para actuar sobre una capa solo debemos pulsar sobre la misma en la ventana Capas. Se resaltará en color azul indicando que es la capa seleccionada o activa.

Si queremos que una capa no sea visible (para no molestarnos, por ejemplo) solo tendremos que pulsar sobre el icono  que representa a un ojo que se sitúa a la izquierda de cada capa. Con el icono visible la capa se ve y sin el icono la capa está oculta.

Determinadas acciones como, añadir un texto o pegar algo desde el portapapeles, generan de forma automática una capa nueva. Por eso es fácil que un trabajo esté compuesto por varias capas. Estas capas podremos cambiarlas de orden simplemente arrastrando las mismas en la ventana de Capas. Las que estén arriba en la ventana se verán en primer plano sobre las que están debajo. También podremos agruparlas para que cuando movamos una se muevan con ella todas con las que esté agrupada.

Por ejemplo, si estamos haciendo una orla, tendremos una capa por cada rostro, otra por cada nombre, una de fondo, otras con los elementos decorativos incorporados, etc. Puede ser necesario cambiar donde se sitúa cada rostro y, entonces, también deberemos cambiar el nombre de la persona. Si las dos capas están enlazadas, al mover una la otra se mueve con ella.

La forma de enlazar capas es:

1. Hacer clic sobre cada capa que queramos agrupar manteniendo pulsada la tecla **[Ctrl]**. Se resaltarán en color azul. Luego pulsamos en el icono  de la parte inferior de la ventana y este icono aparecerá en el extremo derecho de cada capa.
2. Otra forma es seleccionar las capas de la misma forma descrita y hacer clic derecho sobre una de ellas y elegir Enlazar capas. También podemos hacerlo desde el menú con **Capa → Enlazar capas**.

Resulta más fácil alinear capas para que coincidan en algún punto si están enlazadas, aunque también puede hacerse únicamente teniéndolas seleccionadas como hemos descrito y, utilizando en ambos casos, las opciones de alineado de la herramienta Mover.



Para nuestra comodidad el programa nos permite crear Grupos de capas. Dentro de la ventana de capas podemos crear un grupo que es como una carpeta donde incluir capas. Y lo hacemos de 3 maneras:

1. Pulsando el icono de la parte inferior de la ventana crea un Grupo vacío.
2. Seleccionando las capas como ya sabemos y arrastrándolas al icono mencionado crea el grupo con las capas elegidas como contenido.
3. Seleccionándolas y en el menú **Capa → Nueva → Grupo...**

Cuando tengamos una capa terminada o que no pretendamos, en principio, hacer cambios sobre ella, la podemos bloquear para evitar alterarlas por error.

Hay 4 tipos de bloqueos.



Respectivamente:

1. **Bloquear píxeles transparentes** que impide que podamos hacer algo sobre esos píxeles.
2. **Bloquear píxeles de imagen** impide actuar con herramientas sobre la parte de la imagen que tiene píxeles "pintados".
3. **Bloquear posición** que permite seguir trabajando pero impide que podamos mover la capa de su posición.
4. **Bloquear todo** bloquea completamente la capa.

En todos los casos aparece el símbolo de bloqueo en el lado derecho de la capa. Si el candado es de color negro indica un bloqueo total mientras que si el candado es de color blanco indica solo un bloqueo parcial, el cual se indica en el selector de bloqueo de la imagen anterior que se sitúa en la parte superior de la ventana de capas.

Cuando terminamos de trabajar con una imagen compuesta de varias capas lo normal es acoplarlas, lo que podemos hacer desde el menú **Capa → Acoplar imagen** o desde la ventana capas haciendo clic derecho sobre una capa y seleccionando **Acoplar imagen**. Una vez tengamos todo en una sola capa podremos guardar la imagen en formato jpg que es el más habitual.

Canales

En la ventana Canales aparece la lista de canales que forman parte de la imagen.

El número de canales corresponderá al modo de color empleado. Si la imagen esta en modo RGB los canales serán 3 que corresponden a cada uno de los colores Red, Green y Blue (rojo, verde y azul). Si, por el contrario esta en modo CMYK los canales serán 4, los correspondientes a cada uno de los colores de la cuatricomía, es decir, Cyan, Magenta, Yellow y Key (cian, magenta, amarillo y negro).

Además podemos crear canales **Alfa** que definen la opacidad de un píxel en una imagen.

El canal alfa actúa como una máscara de transparencia que almacena selecciones de imágenes en escala de grises. Puede añadir canales alfa para crear y almacenar máscaras, lo que le permite manipular o proteger partes específicas de una imagen.

CAPÍTULO 3

TRABAJANDO CON UNA IMAGEN

Trabajar con una imagen

Ahora que sabemos crear o abrir una imagen vamos a ver cómo trabajar sobre ella.

Lo más habitual es usar una o más de las herramientas dispuestas en la barra lateral situada, habitualmente y por defecto, a la izquierda del área de trabajo. Suele aparecer como una columna pero podemos pulsar con el ratón sobre las flechitas situadas en su encabezamiento y se mostrará a 2 columnas y de menor longitud.

Como se dijo anteriormente, manteniendo pulsada la herramienta durante unos segundos nos aparecen más herramientas en todas aquellas que tienen un pequeño triángulo negro en su esquina inferior derecha. Podemos seleccionar la que queramos y Photoshop lo recordará hasta que decidamos cambiar. Incluso en otra sesión de trabajo.

Cuando abramos una imagen la podremos alterar con las diferentes herramientas.

Utilizaremos las herramientas Marco, Lazo, Varita mágica, Recortar, Pluma y Máscara rápida para realizar selecciones en la imagen. Todas son ajustables ya que disponen de diversas opciones y pueden hacer un trabajo parecido aunque, en función de la imagen y lo que pretendamos seleccionar, estará más indicada una u otra. Podemos, también, ir cambiando de herramienta para mejorar la selección final mientras las utilizamos. Si mantenemos pulsada la tecla [**Shift**] aumentamos la selección y si mantenemos pulsada la tecla [**Alt**] la disminuimos.

Podremos “pintar” sobre la imagen con la herramienta Lápiz, Pincel, Tampón, Bote de pintura y Pincel corrector. También podemos escribir sobre ella con la herramienta Texto.

Siempre podemos volver atrás si no nos gusta lo que hacemos o usar las herramientas Borrador y Pincel de historia.

En la parte inferior de la barra de herramientas encontramos los colores de primer plano y fondo que están seleccionados. Pulsando doble clic sobre ellos podemos fácilmente cambiar estos colores.

Podemos usar los paneles que generalmente están en el lado derecho del área de trabajo donde también tendremos fácil acceso a variados recursos del programa. Por ejemplo la ventana Historia que nos permite deshacer pasos dados con facilidad, o las ventanas Color y Muestras que proporcionan un ajuste rápido de los colores a utilizar.

También podemos cambiar el modo o el tamaño de la imagen desde el menú desplegable, pero lo mejor es seleccionar el tamaño final desde el principio para evitar que la imagen se altere. Photoshop no es un programa de manejo de imágenes vectoriales y, por tanto, cuando una imagen se amplía o se reduce sufre una alteración y una merma en su definición.

Recuerde estos consejos:

- Ajuste el tamaño final de la imagen, si es posible, desde el principio.
- El Modo para guardar una imagen debería ser de 8 bits para que "pese" menos.
- Le aconsejamos duplicar la capa **SIEMPRE** con el fin de mantener una "copia del original" y para poder recuperar fácilmente el estado original si no le satisfacen los cambios.
- Ponga atención al grabar el archivo para no alterar el original si no es necesario. Una buena costumbre es la de **Guardar como...** nada más empezar a trabajar con un fichero. Se le asigna un nombre distinto y así no se modifica accidentalmente el original.
- Si va a destinar la imagen para ser vista en un ordenador o para internet, le aconsejamos que defina el perfil de trabajo como sRGB. Si por el contrario es para imprimirla es mejor usar el perfil Adobe RGB.
- Si no ha terminado el trabajo lo mejor es guardarlo en formato *.psd que conserva todas las capas creadas. Cuando el trabajo esté terminado es el momento de agrupar las capas (en una sola) y entonces se puede guardar en alguno de los formatos habituales que tienen un tamaño menor.

Una de las principales características de Photoshop es trabajar con Capas.

Imaginemos que las capas son como láminas transparentes que situamos sobre la imagen. En cada una podremos actuar añadiendo elementos (textos, figuras, etc...) que podremos mantener opacos o hacer todo lo transparentes que queramos.

Lógicamente, las capas que se disponen encima de otras cubrirán a las inferiores con lo que tengan "pintado".

Pero es importante tener en cuenta que cada capa es como una imagen por lo que el fichero crecerá de tamaño. En ocasiones puede pesar cientos de megas. Eso sobrecarga el trabajo del ordenador ralentizándolo un poco. Lo apreciaremos cuando estemos trabajando con un equipo que disponga de poca memoria RAM.

Cambiar la luminosidad de una imagen

Es frecuente que una imagen tenga zonas demasiado claras o demasiado oscuras. En ocasiones es toda la imagen la que no tiene un balance correcto.

En el supuesto de que queramos aclarar u oscurecer **TODA** la imagen lo podemos hacer de diferentes maneras desde la barra de menú:

Modo 1

Seleccionando **Imagen → Ajustes → Niveles...**

En ocasiones la función **Automático** del cuadro de niveles que aparece puede funcionar. Lo más frecuente es utilizar los deslizadores que aparecen debajo del histograma para cambiar todos los canales de color (RGB) al mismo tiempo o cada canal individualmente. Teniendo marcado el selector **Previsualizar** vemos directamente como quedaría la imagen.

También podemos utilizar los 3 cuentagotas del cuadro para establecer el color negro, el gris neutro o el blanco de la imagen.



El resultado ha sido bueno tan solo con pulsar el botón **Automático**. No ha precisado ningún ajuste extra pero también se podría haber ajustado más el resultado si se considera preciso.

Como suele pasar a menudo, no hay un método mejor que otro, ni el resultado será idéntico. Se trata de jugar con las distintas opciones disponibles en cada caso buscando el resultado que más nos satisfaga.

Solo probando lograremos dar con el más adecuado.

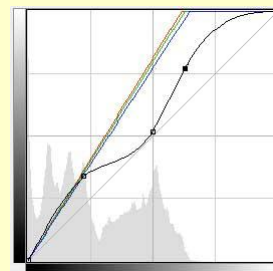
Modo 2

Seleccionar **Imagen → Ajustes → Curvas...**

Funciona de manera similar a los niveles pero el control puede ser más preciso.



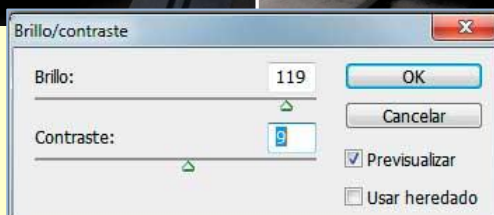
En este caso hemos pulsado el botón Automático pero luego hemos ajustado la curva RGB para resaltar más detalles en las sombras y las iluminaciones.



Modo 3

Con la opción **Imagen → Ajustes → Brillo/contraste...**

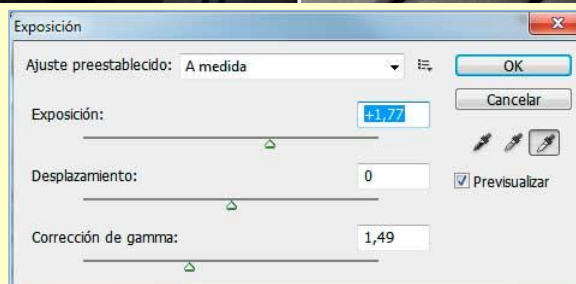
Permite incrementar o disminuir los dos valores.



Modo 4

Con **Imagen** → **Ajustes** → **Exposición...**

Nos posibilita el aumentar o disminuir la exposición de manera similar a como habría sido en el momento de tomar la fotografía.



Modo 5

Creamos una capa vacía y la pintamos de blanco con el bote de pintura.

Cambiamos el modo de fusión de esa capa a **Luz suave** y modulamos el efecto variando la opacidad de la capa. En la muestra hemos creado una capa en modo **Superponer** al 79% y encima otra como **Luz suave** al 70%.



Si se trata de oscurecer o aclarar **SOLO ALGUNA ZONA** de la imagen lo haremos así:

Modo 1

Con la herramienta **Sobreexponer** y el tamaño de pincel adecuado y el valor de exposición que más nos interese, podemos "pintar" sobre la zona de la imagen que queramos aclarar. Sería lo mismo con la herramienta **Subexponer** solo que en este caso oscureceríamos la zona.



En la imagen hemos sobreexponido un poco la puerta y subexponido la edificación y el jardín del fondo. De ese modo hemos saturado el tono general de la imagen resaltando más los detalles.

Modo 2

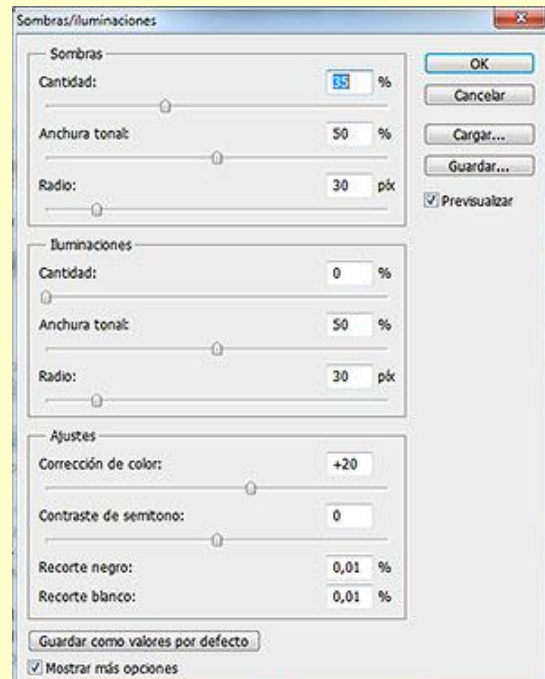


Con el menú **Imagen → Ajustes → Sombras/iluminaciones...** donde podremos ajustar los cambios en el cuadro de diálogo que aparece.

.....

Estos cambios se aplican a todas las zonas de sombras y de iluminaciones de la imagen. Si solo queremos aplicarlo a zonas más restringidas deberemos haber seleccionado previamente estas.

Si el cuadro no se muestra como se ve en la imagen hacer clic en **Mostrar más opciones** en la parte inferior del mismo.



Modo 3

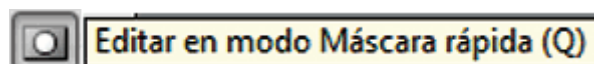
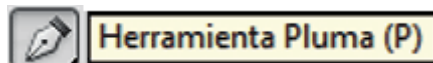
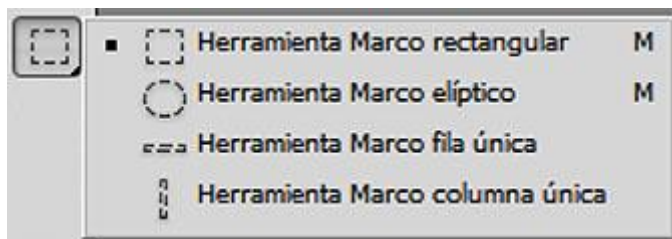
Realizar la selección de la zona o zonas a intervenir y con cualquiera de los métodos explicados anteriormente para toda la imagen (niveles, curvas, etc...) podremos actuar únicamente sobre ellas. El efecto solo afectará a las zonas señaladas y no a todo el conjunto. En el ejemplo se selecciona y aclara el frontal de la locomotora y luego se invierte la selección y se incrementa la saturación de los colores del resto de la imagen.



Realizar Selecciones

Podemos utilizar diferentes herramientas para seleccionar áreas de una imagen. La finalidad es la de actuar de alguna manera en el área dentro de los límites de la selección (únicamente en la capa activa). Lo más frecuente es poder aplicar herramientas sin afectar a la zona no seleccionada o bien mover o copiar la misma zona.

Las herramientas básicas de selección son las de Marco, Lazo, Selección rápida, Varita mágica, Pluma y Máscara rápida.



También podemos realizar una selección desde el menú **Selección → Todo** que selecciona toda la capa, con **Selección → Volver a seleccionar** que repite la última selección realizada o **Selección → Invertir**.

La selección se muestra como una sucesión de puntos que parpadean.

Transformar selecciones

Se accede desde el menú **Selección → Transformar selección**. La modificación que permite es cambiar las dimensiones. Si pulsamos la tecla [**Shift**] se mantienen las proporciones en la forma, con [**Ctrl**] pulsado se puede deformar y pulsando [**Alt**] la selección rota tridimensionalmente en el espacio.

También podemos realizar otras modificaciones desde el menú:

- **Selección → Gama de colores...**
- **Selección → Modificar → (Borde, Redondear, Expandir, Contraer o Desvanecer)**
- **Selección → Extender**
- **Selección → Similar.**

Cuando realizamos una selección podemos ampliarla o disminuirla usando las herramientas y manejando con ellas las opciones



- La primera crea una nueva selección.
- La segunda permite añadir selecciones a la anterior (se obtiene lo mismo manteniendo pulsada la tecla [**Shift**]).
- La tercera elimina zonas de la selección previa (es lo mismo que mantener pulsada la tecla [**Alt**]).
- La cuarta mantiene la selección solo en las zonas que se solapan.

Redimensionar una imagen

Podemos cambiar el tamaño de una imagen de varias maneras:

1. Si seleccionamos **TODA** la imagen con la herramienta de recorte podemos adaptarla al tamaño y resolución que queramos sin ser necesario recortar parte alguna.
2. Si tenemos una selección hecha vamos al menú **Imagen → Recortar**. En este caso se elimina lo no seleccionado y las dimensiones serán las de la parte que seleccionamos.
3. Desde el menú **Imagen → Tamaño de imagen...** es fácil cambiar el tamaño de una imagen manteniendo, si queremos, las proporciones originales. Si tenemos marcada la casilla Restringir proporciones solo tendremos que poner una de las dimensiones y se ajustará automáticamente la otra manteniendo las dimensiones originales. Si desmarcamos la mencionada casilla, la imagen adoptará el tamaño exacto que establezcamos pero como no recorta lo que hace es "deformar" la imagen.

4. Desde el menú **Imagen → Tamaño de lienzo...** se puede cambiar el tamaño de la imagen pero, en este caso, si es mayor la imagen no variará y se rellenará la zona aumentada con el color de fondo. Si la imagen es menor recortará el sobrante por donde decidamos.
5. Desde el menú **Edición → Escala según el contenido** cambia el tamaño de la imagen pero protegiendo algunas partes de ellas de una manera "inteligente". Para ello utilizaremos las opciones de la barra de herramientas.

Eliminar elementos de una imagen

Cuando queramos eliminar algún elemento que nos moleste en una fotografía podremos utilizar los pinceles correctores o el tampón de clonar, principalmente. Algunas veces nos será útil el pincel si solo precisamos pintar con algo de color.

En la imagen que se muestra hemos corregido las deficiencias por desgaste del escudo y eliminado los cables y la antena utilizando únicamente el tampón de clonar.



Este es uno de los procesos más habituales con los que actuar sobre una imagen y es importante realizarlo con soltura. La práctica con las distintas herramientas mencionadas es importantísima para adquirir el manejo necesario de las mismas. Tendrá que ampliar la imagen para poder trabajar con precisión.

Clonar elementos de una imagen

Cuando lo que se desee es repetir una parte de la imagen dentro de la misma podremos seleccionar la parte a reproducir y luego copiar y pegar las veces que queramos. Otras veces se usará el tampón de clonar como se hizo en el ejemplo que se acompaña.



Añadir texto

Añadir texto es sumamente fácil con la herramienta Texto. Al hacer clic sobre la imagen se crea una capa nueva donde podemos escribir el texto que deseemos. Cada vez que creamos un nuevo texto lo hará en una nueva capa.

Antes de empezar a escribir podemos ajustar el tipo de letra, el tamaño de la misma y el color a usar. También podremos cambiar estos valores en cualquier momento si la capa conserva el modo texto.

Modificar un texto

Como hemos descrito antes, mientras el texto conserve su modo, es decir, que no lo hallamos rasterizado (transformado en un trazado gráfico), podremos realizar cambios tales como el tipo de letra, tamaño, color, alineación, deformarlo o aplicarle estilos de capa.



Añadir desenfoque para resaltar elementos

El enfoque selectivo es un recurso muy importante para resaltar un motivo en una fotografía. No siempre se puede lograr el efecto en el momento de la toma porque las condiciones pueden no ser las adecuadas (luz, trípode, etc...).

Podemos crear el efecto o incrementarlo si no nos parece suficiente el obtenido en la captura de la imagen mediante el proceso siguiente:

1. Seleccionar la parte de la imagen a desenfocar con cualquiera de las herramientas de selección que conocemos. Puede que la imagen requiera ajustar la selección con **Menú → Perfeccionar borde...** o **Menú → Modificar → Desvanecer...**
2. Aplicar **Menú → Filtro → Desenfocar → Desenfoque gaussiano...** y ajustar el valor del radio observando *previsualizar*.



Rejuvenecer un rostro

Las técnicas para hacer desaparecer o cuanto menos atenuar las imperfecciones de un rostro son varias. Una de las más sencillas es la utilización de los pinceles correctores y el tampón de clonar.

En el ejemplo que mostramos se aplicó un desenfoque gaussiano a una capa duplicada y luego se pasó el borrador en la capa superior sobre los ojos, cejas y labios con el fin de mantener la nitidez original de los mismos. También se usó el pincel corrector, el tampón y la herramienta dedo para mejorar el aspecto de la piel en algunos puntos.



Cambiar el color de los ojos

La manera más fácil es utilizar la herramienta **Sustitución de color**.

1. Elegir el color que quieres aplicar (tiene que ser el color frontal).
2. Usaremos un pincel de una medida ligeramente inferior a la zona a cambiar.
3. Configurar las opciones estableciéndolas de forma parecida a:
Modo: Color
Muestras: Una vez.
Límites: No contiguo.
Tolerancia: 30 (más o menos).
Suavizar: Seleccionado.
4. Hacer clic sobre la zona a cambiar e ir "pintando" todo el iris.



Cambiar el color de los dientes

Otra técnica para cambiar un color es la que hemos utilizado para blanquear unos dientes.

1. Seleccionar la zona sobre la que actuar con las herramientas de selección.
2. **Menú → Imagen → Ajustes → Corrección selectiva...**
3. Elegimos el color amarillo y variamos los valores para neutralizar ese tono blanqueándolo (en este caso desplazamos el selector amarillo hacia la izquierda y aumentamos el valor del selector negro).



Sustituir una cara en un retrato

El proceso para cambiar un rostro por otro comienza por colocar el rostro nuevo en una nueva capa (al pegarlo se crea sola la capa) y duplicando la capa original la situamos encima de la capa que hemos pegado antes.

Luego podemos actuar con diferentes herramientas pero en el ejemplo que se acompaña lo primero que se ha hecho es ajustar el tamaño de la cara nueva a las dimensiones necesarias. Para ello se bajó la opacidad de la capa superior para poder hacernos una idea de la colocación y dimensiones de la nueva cara. Luego se retomó la opacidad al 100% y se fue borrando la parte del rostro de la capa superior jugando con el modelo, tamaño, opacidad y flujo de la herramienta según nos convenía.

En este caso fue necesario ajustar luego un poco el tono de la cara de sustitución porque no tenía el mismo aspecto que la original y se notaba demasiado.



Hacer una orla

Para hacer una orla utilizaremos múltiples capas, inserción de imágenes, textos, adornos, logotipos y escudos, etc...

Es un proceso que lleva algún tiempo y que necesita de un equipo suficientemente potente para poder manejar un fichero por lo general de enorme tamaño.

Los pasos habituales son:

1. **Crear el lienzo** del tamaño deseado para luego imprimir.
2. Colocar los adornos de la orla en una capa nueva.
3. Colocar los emblemas o escudos en otra nueva capa o en varias.
4. Ir añadiendo los rostros manteniendo las mismas dimensiones en todos.
5. Poner los nombres a cada uno de los rostros.
6. **Alinear** cada cara con su nombre y **enlazar ambas capas** para poner moverlas luego al mismo tiempo.
7. Distribuir las caras con sus nombres de la forma adecuada por la orla.
8. Cuando ya esté todo correcto **Agrupar** las capas con el fin de tener un fichero más ligero.
9. Guardarlo en un formato liviano como **jpg** o en **tiff**.

