

1. Crear un planeta

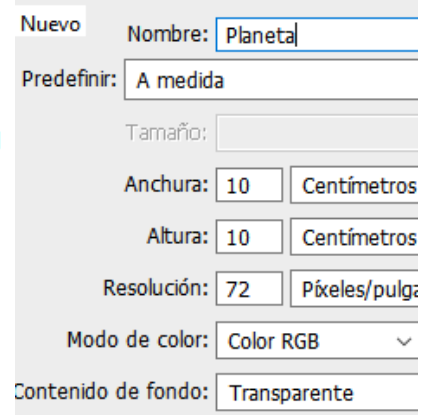
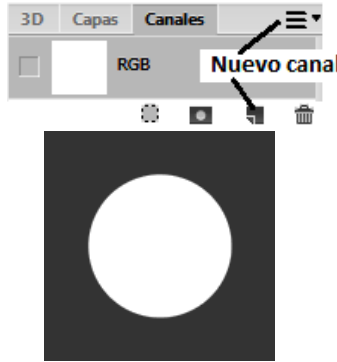
Cómo crear una selección en un canal

➔ Crea un archivo Nuevo Llamado *Planeta*:
Archivo ▶ *Nuevo* ▶

Introduce los valores de la figura derecha:
 (Modo Color RGB, Tamaño: 10x10 cm
 Resolución: 72 pdi o 28 px/cm) *OK - Crear*

➔ Activamos: *Ventana* ▶ *Canales*.

En el panel derecho, paleta de *Canales*, pulsa en: **Nuevo canal** Nombre de Canal: *Alfa 1* fondo negro, opacidad: 100%. Visualiza sólo el canal . Dibuja un círculo blanco sobre el fondo negro como en la figura:
 (por ejemplo, con una elipse rellena de blanco o un pincel de diámetro 200)



➔ Pulsa en la *paleta*: *Capas* y rellenamos toda la capa *Fondo* de negro. (con bote pintura) Creamos una nueva capa (Capa 1). En la *Capa 1*, cargamos el canal antes creado: (*Selección* ▶ **Cargar selección**: Canal Alfa1) ➔ Pulsamos en *Degradado* (Junto a) (En barra de *opciones*, escoger: Radial Color Frontal a color de fondo (Blanco/ Negro) (Modo *Normal* y Activar casilla *Invertir*) Arrastrar en diagonal dentro de la selección



Qué son los canales:

Todas las imágenes de Photoshop contienen los canales básicos, que representan la información de los elementos de color de la imagen.

Además de estos canales, se le pueden añadir canales extra, denominados *alfa*, para almacenar y editar selecciones como *máscaras*.

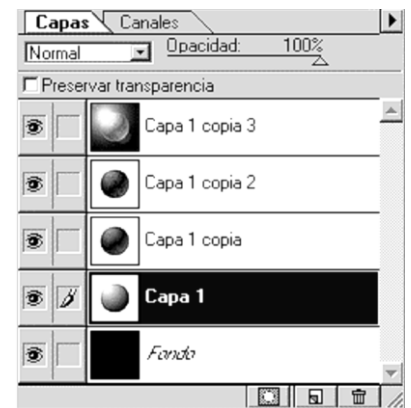
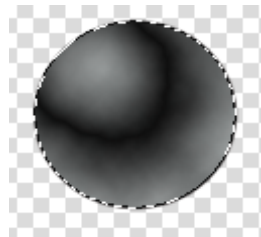
Los canales alfa se utilizan para crear y almacenar selecciones.

Nubes de diferencia:

Duplicamos la capa (capa1 copia) escogiendo del menú: *Capa* – *Duplicar capa*. Aplicamos:

Filtro▶*Interpretar*▶**Nubes de diferencia**

Se aconseja ir creando y deshaciendo hasta obtener un aspecto adecuado. Incluso puedes combinar a opacidad 70 con la capa inferior.



Resaltar irregularidades:

Duplicamos la capa escogiendo del menú: *Capa* – *Duplicar capa*

A esta nueva capa le aplicamos el filtro:

- *Galería de filtros...* *Artístico*:

Bordes añadidos

(Reduce los colores, amplía el grosor y marca mejor los detalles oscuros)

Escribe los valores de la derecha. →

Halos (quitar marcas de selección):

Si el borde del planeta queda demasiado marcado, escoge del menú: *Capa* – *Halos* – *Eliminar halos*- Anchura 3 píxeles

Opacidad: Reduce la opacidad de la capa al 80% para mezclar con la capa inferior.

Destello:

Duplicamos la capa (capa 1 copia 3):

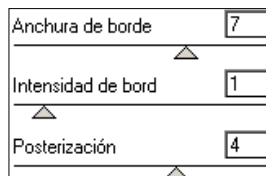
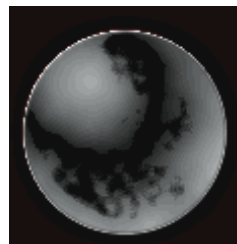
▶ Menú: *Capa* ▶ *Duplicar capa*

Creamos un destello en el borde del planeta (sin selección):

▶ *Filtro* ▶ *Interpretar* ▶ **Destello**:

(Escoge el de la derecha)

Guardar: Guarda el dibujo con el nombre: **Planeta.psd**



Mejoras: Puedes utilizar la Herramienta **Sobreexponer color** para *aclorar* la zona más oscura del planeta y crear un efecto de contraluz.





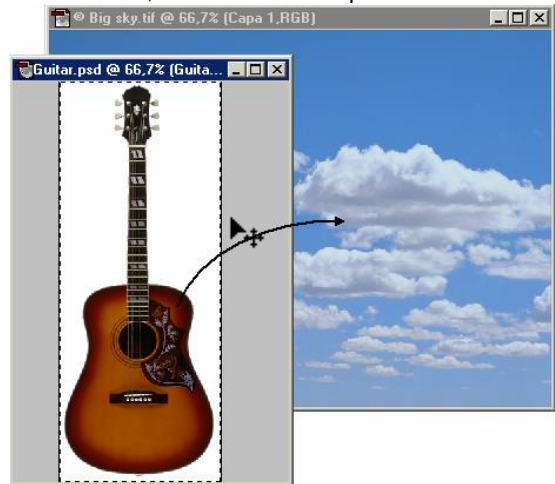
2.- Una guitarra volando:

(Nota: en la página web de ofimega: www.ofimega.es en la sección: Manuales curso, se encuentran disponibles los archivos de muestra para estos ejercicios, en formato comprimido en Zip: Ejemplos_photoshop.)

- Archivo ▶ Abrir: El archivo: **Big Sky.Tif**
- Archivo ▶ Abrir: El archivo: **Guitar.psd**

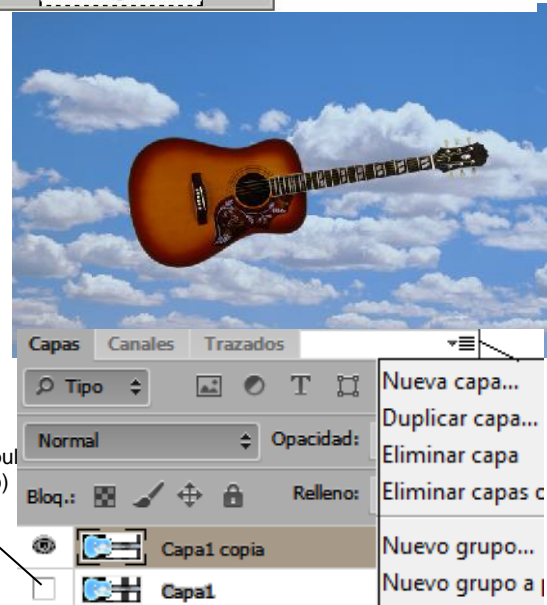
Trasladaremos la guitarra de la segunda imagen a la primera:

- › Activa la varita mágica  y haz clic en el fondo para seleccionarlo.
- › Invierte la selección usando del menú:
Selección ▶ **Invertir**
- › Con la herramienta Mover () arrastrar la selección hasta encima de la otra imagen: Big Sky
Aparecerá una capa nueva Capa 1 que contiene la imagen de la guitarra.



Para ajustar su tamaño y giro como en la figura 2 aplica a la capa 1:

- Edición ▶ Transformar ▶ **Escala**
- Edición ▶ Transformar ▶ **Rotar**



Duplica la capa:



Elige del menú: **Capa ▶ Duplicar capa** o pulsa en el botón de control de la persiana de **Capas**, como se muestra en la figura → y escoge: **Duplicar capa**, por lo que obtendrás la **Capa1 copia**, por encima de la anterior.

Ocultaremos esta capa y trabajaremos sobre la capa inferior:


Para ocultar la capa 1 copia (pulsar sobre el ojo)



Selecciona la Capa 1 (*no la copia*) y aplica los siguientes efectos:

- Filtro ▶ Desenfocar ▶ **Desenfoque en movimiento**: 200 pixels
- Emborróna con la herramienta dedo  un poco más en horizontal hasta obtener el siguiente efecto: →
- Desplaza con la herramienta **Mover** () toda la capa un poco a la izquierda.



Activa de nuevo la capa: **Capa 1 copia** (pulsar sobre el ojo) 

Aclaremos un poco, eligiendo del menú:

Imagen ▶ Ajustes ▶ Brillo y contraste: Brillo: +20

Guarda la imagen en tu carpeta con el nombre:

Guitarra volando.psd

Guardar como JPG para fondo de Windows:

Vuelve a guardar el dibujo (Guardar como...) pero escogiendo el Tipo: JPG (*.JPG, *.JPEG) en la carpeta: Windows\Web\Wallpaper

Nombre:	Guitarra volando.jpg
Tipo:	JPEG (*.JPG;*.JPEG;*.JPE)

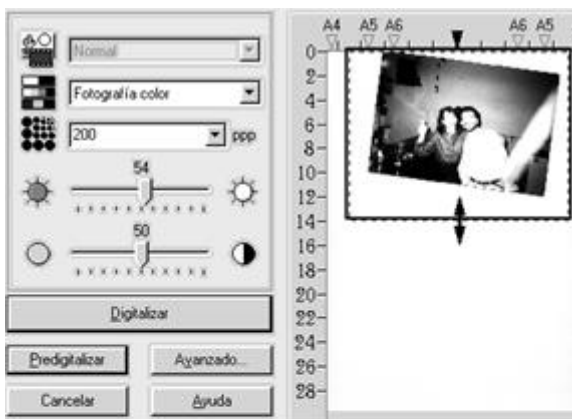
Después cambia las propiedades de pantalla del PC.

Escogiendo para el escritorio el fondo:

Guitarra volando de la lista.



2. Escanear y mejorar una fotografía vieja.



1º. Seleccionar el escáner:

Elige del menú de Photoshop:

Archivo ► **Importar ...** (Soporte WIA)

Selecciona el escáner

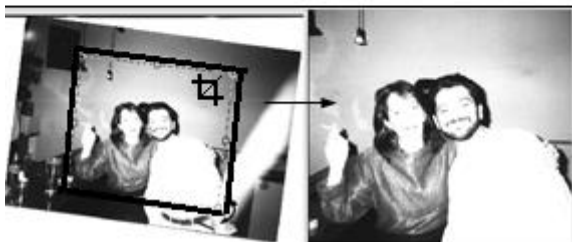
Debe aparecer la ventana de control del escáner.

2º. Escanear:


Pon la fotografía en el escáner.

Realizar previamente una *predigitalización* o *vista previa* para encuadrar y centrar el área que se desea escanear.

Seleccionar la resolución (300 ppp mínimo) y el tipo y tamaño de fotografía a digitalizar. Pulsar en **Digitalizar**




3º. Encuadrar la fotografía:

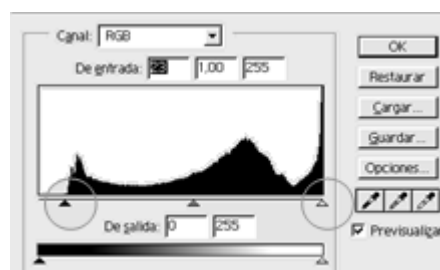
Selecciona herramienta de recortar  Arrastra sobre la fotografía para formar un marco de selección. Para encuadrar arrastrar el marco desde su interior. Para rotar arrastrar el marco desde su exterior. Para finalizar pulsa **↵** o **doble clic** en su interior para recortar, o **Escape** para cancelar.

4º. Corregir niveles de iluminación:

Antes es conveniente duplicar capa para realizar pruebas de comparación. Elige del menú: *Capa* ► *Duplicar Capa*. Obtendrás la *Capa1 copia*
Corrección manual: Elige del menú: *Imagen* ► *Ajustes* ► **Niveles...** Corrige la falta de iluminación u oscuridad (sobre-exposición - sub-exposición), con los deslizadores triangulares del nivel de entrada. – OK.



Corrección automática: Elige del menú: *Imagen* ► *Ajustes* ► *Niveles automáticos*. Si no te gusta la corrección automática elige deshacer.

Por último, compara, activando o desactivando la visibilidad  de la capa copia, con respecto a la original.



Corregir imperfecciones

Corregir motas y pequeñas manchas: Duplicar capa, ampliar con el zoom del navegador observar la imagen para encontrar motas.


- **Método 1:** Localizada la mota, utilizar la herramienta **cuantagotas** , para seleccionar el color similar en un área próxima, después selecciona la herramienta pincel con tamaño pequeño para tapar la mota.
Opcional: Puedes ver la mezcla RGB de la muestra de color escogida en la solapa INFO e incluso guardar hasta cuatro colores en memoria con la muestra de color
- **Método 2:** Utilizar la herramienta **Tampón de clonar**  (Mantener tecla ALT para indicar área sana y clonar el área)
- **Método 3: Pincel corrector.** Pinta corrigiendo imperfecciones. Para ello utiliza la textura de origen y la fusiona en la imagen ajustando su luminosidad. 
- **Método 4: La herramienta Parche:** Permite reparar imperfecciones en un **área** seleccionada con píxeles de otra área. También hace coincidir textura, la iluminación y el sombreado. 



Ejercicio:

Abre una imagen vieja con motas: **Foto_antigua.jpg** de los ejemplos de muestra o el ejemplo que se incluye en la carpeta de Photoshop: Muestras\Imagen envejecida.Jpg o similar

Ejercicio con Pincel corrector. Selecciona la herramienta **Pincel corrector**. En la barra de propiedades, selecciona un diámetro de 18, dureza 100%. Mantén presionada la tecla **Alt** y haz un clic sobre un área "buena" del abrigo. Luego vas haciendo "clics" sobre las zonas dañadas del abrigo. (Primero se indica la buena y luego la mala)

Ejercicio con Parche : Selecciona la herramienta Parche (selecciona Origen en la barra de opciones) Arrastra cubriendo un área sobre un grupo con muchas imperfecciones y motas. Luego arrastra, desde el interior **Guardar la fotografía:** Dejar visible sólo la capa idónea y Elegir del menú: Archivo - Guardar una copia. Seleccionar el formato JPEG y en opciones de imagen: Calidad Alta entre 6 o 7. de esta área, desplazándola a una zona "limpia" del fondo. (Primero se indica la buena y luego la mala)

3. Fundido de fotos (combinar)

- Abre los dos archivos: **Big Sky** y **CMKBaloons** que aparecen como muestra en los ejemplos de Photoshop (web: www.ofimega.es - Manuales curso)
- Selecciona toda la imagen de los globos (Selección ▶ Todo) y elige del menú: Edición ▶ **Copiar**.
- En *Ventana*, vuelve a la imagen del cielo y elige del menú: Edición ▶ **Pegar** (Se crea una nueva Capa 1)

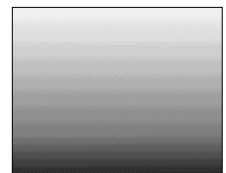


Imagen que tenemos en la capa Fondo

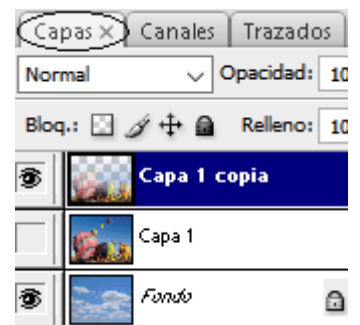


Imagen que tenemos en la Capa 1

- Activa la paleta **Canales** (o elige del menú: *Ventana* ▶ **Canales**.)
- En la paleta **Canales**, creamos un **Nuevo canal** (Alfa1) Pulsamos en **Degradado** (Junto a)
- En barra de **opciones**, escoge: **Degradado lineal** de color frontal a color de fondo.
- Sobre el canal, arrastra en vertical de arriba hacia abajo, creando un degradado vertical como en la figura derecha. →



- Volvemos a **Capas** y duplicamos la Capa 1 (globos) aparecerá la Capa1 copia. En esa capa, cargamos la selección del Canal Alfa1 (Selección ▶ Cargar selección: Canal: Alfa1) (Parece que sólo se ha seleccionado la mitad de la imagen).
- Pulsamos la tecla: **Supr** para borrar la porción de imagen seleccionada. (En realidad hemos borrado sólo la selección degradada)
- Ocultamos la vista de la **Capa 1** para ver el efecto →
- Guarda la imagen con el nombre: **Fundido**



Photoshop® es uno de los pocos programas que permiten selecciones degradadas, gracias a los canales y guardarlas junto con el dibujo.

Las máscaras:

Las máscaras permiten aislar y proteger áreas de la imagen al aplicar cambios de color o evitar pintar fuera. Cuando se selecciona parte de una imagen, el área no seleccionada se “mascariza”, es decir, se protege de la modificación. Las máscaras también se pueden utilizar al aplicar efectos de color o de filtro sólo a una parte de la imagen.

Además, las máscaras o selecciones se pueden guardar en canales alfa en escala de grises de 8 bits. Lo que permite perfeccionarlos y/o editarlos.

En Photoshop existen tres maneras de crear máscaras y almacenarlas, al menos temporalmente, como canales de escala de grises: El modo Máscara rápida, los canales alfa y las máscaras de capa.




4. Eliminar Fondos

* **Abrir:** Cargamos la imagen que queremos convertir. Propia o puedes recurrir a la imagen: **Skull.tif** que aparece como muestra en la carpeta de ejemplos Photoshop en la web: www.ofimega.es - Manuales curso



Método 1: Seleccionar fondo y eliminar.

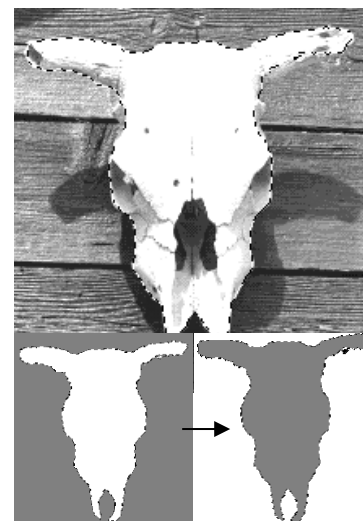
* **Seleccionar:** Con la Herramienta lazo ó lazo magnético creamos una selección del contorno de la imagen, Recuerda que si te equivocas no tienes que volver a empezar, pulsando la tecla [**Mayúsculas**] **Sumas** a la Selección y con [**Alt**] **Restas** a la Selección. Es cuestión de práctica. :)

* **Invertir:** Una vez tengamos el contorno de la imagen seleccionado, invertimos la sección para seleccionar el fondo (selección ► **Invertir**) salvamos la selección en un canal nuevo :


(Selección ► Guardar Selección), con el nombre: **Fondo**

* **Calar:** Ahora creamos una copia de la capa Fondo donde tenemos la Foto y trabajamos sobre ella (duplicar capa ► **Fondo copia**), cargamos la selección que previamente habíamos salvado en el canal Fondo (Selección ► **Cargar selección**) y aplicamos (Selección ► **Perfeccionar borde - Calar**) 2 píxeles para suavizar los bordes. Pulsamos **Suprimir** dejando visible solo la capa 1.

Con esto borramos el fondo suavizando los bordes de la selección





Método: Borrador de fondos

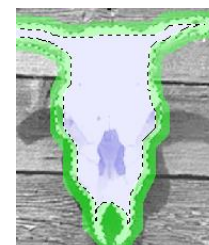
En CS6, escoge la herramienta: **Borrador de fondos**  y repasa el borde por la parte exterior. Termina de eliminar el resto del fondo con una selección de lazo y pulsa en suprimir.

Plugging Filtro-Extraer (incluido en versión CS3)

Algunas versiones incorporan un *plugin* muy útil para recortar objetos difíciles como, por ejemplo, el cabello. *Nota:* En otras versiones es necesario instalar el *plugin*

Escoge del menú: **Filtro- Extraer** y repasar el borde con el **Resaltador** 

Rellena  el interior del objeto a conservar. Pulsa el botón OK.



* **Poner otro fondo:** Ya hemos conseguido eliminar el fondo, pero Ahora podemos poner otro mas guai, (por ejemplo: abre el archivo: **Big Sky.Tif** de la misma carpeta)

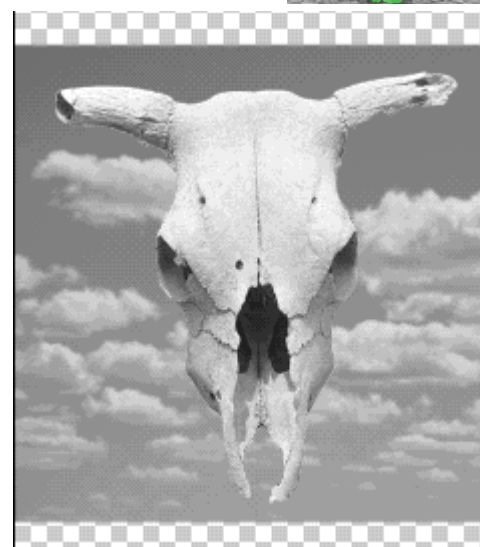
Seleccionar toda la foto del nuevo fondo: Elige **Edición ► Copiar**
Luego en la del toro: **Edición ► Pegar dentro**

* **Desenfocar** Por último, le aplicamos el filtro: desenfocar gau-
siano de 1 ó 2 píxeles

Filtro► Desenfocar ►

Desenfocar gaussiano...

El desenfocar gaussiano difumina el contorno y da más sensación de naturalidad en lugar de parecer que está recortada y pegada encima.



Propiedades de los canales Alfa:

Además de las máscaras temporales o *máscara rápida*, se pueden crear máscaras permanentes almacenando la selección en un *canal alfa*.

Las propiedades de los canales alfa son las siguientes:

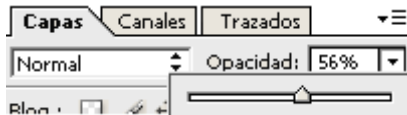
- Cada imagen puede contener hasta 24 canales, incluidos todos los canales de color y los canales alfa.
- Todos los canales son imágenes de escala de grises de 8 bits, capaces de mostrar 256 niveles de gris.
- Los canales alfa se pueden añadir y eliminar.
- En cada canal se puede especificar nombre, color, opción de máscara y opacidad. (La opacidad afecta a la previsualización del canal, no a la imagen.)
- Todos los canales nuevos tienen mismas dimensiones y mismo número de píxeles que la imagen original.
- La máscara de un canal alfa puede modificarse con las herramientas de pintura y de modificación.
- Guardar selecciones en canales alfa las convierte en permanentes, se pueden volver a utilizar en la misma imagen o en otra diferente.

5. Efectos: Efecto de Ocaso o Noche. Selección por colores. Modos de capas

Lo primero que nos hace falta es una imagen que contenga un "Trocito de cielo" y otra con unas cuantas nubes, que colocaremos como Fondo. Puedes usar las imágenes : *Big Sky.Tif* y *CMYKBaloons.Tif* y de la carpeta *Ejemplos Photoshop* o en la web: www.ofimega.es - Manuales curso – Ejemplos.



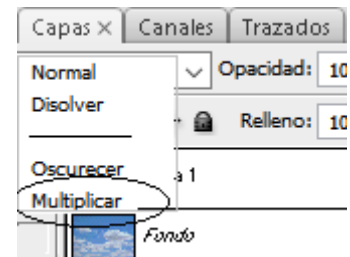
Con las nubes como fondo, creamos una capa nueva (Capa 1) y la rellenamos de negro, con una opacidad del 55 ó 60%.



Pegamos la imagen de los globos, (edición pegar en la ventana del cielo de fondo), que se convertirá en la *Capa 2*. Se trata de eliminar el cielo original de esta capa y dejar únicamente los globos, para lo cual seleccionaremos por gama de colores de azul con la técnica de **selección por colores**:



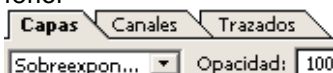
Escoge del menú: **Selección > Gama de colores** Con el cuentagotas en signo Más (+) añadimos la gama de colores del cielo. Es posible que se seleccione también alguna zona azul de algún globo, pero sobre la selección anterior, manteniendo pulsada la tecla **ALT** y usando la herramienta de selección **lazo** puedes deseleccionar las partes no deseadas. Una vez completada la selección, pulsamos la tecla: **Suprimir** para quitar el cielo del fondo.



Modo multiplicar: Duplicamos la capa 2 a "Capa 2 copia", y cambiamos el modo de esta última capa a **Multiplicar**. (se intensifica la imagen) →

Creamos una última capa (Capa 3) que rellenamos de negro (con el bote de pintura) y aplicamos el filtro destello: Elige del menú: Filtro > Interpretar > **Destello**,

Cambio de modo de capa: A esta capa del destello la ponemos en modo **Diferencia** o también: **sobreexponer color**. (Prueba otros modos). El modo sólo afecta a la capa inferior



6. Desenfoque radial.

Cargamos la imagen *Skull.tif* que aparece como muestra en los ejemplos de ofimega.es. (está en modo escala de grises). Sobre la imagen creamos un círculo con la Herramienta de Selección **Elipse**, el cual invertimos (*Selección ▶ Invertir*) y al que aplicamos un calado (*Selección ▶ Perfeccionar borde ▶ Calar*) con un radio de 32 pixels.

Calar: Difumina los bordes de la selección. El calado desenfoca los bordes construyendo una frontera de transición entre la selección y los pixels circundantes.

Ahora aplicamos: (Filtro ▶ Desenfocar ▶ **Desenfoque Radial**)

Poner los parámetros siguientes:

Cantidad: de 30 a 65

Método: Zoom

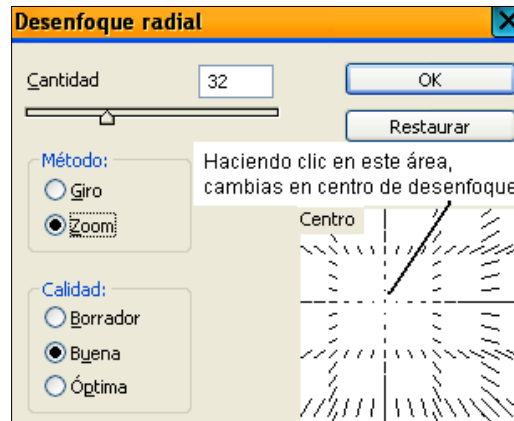


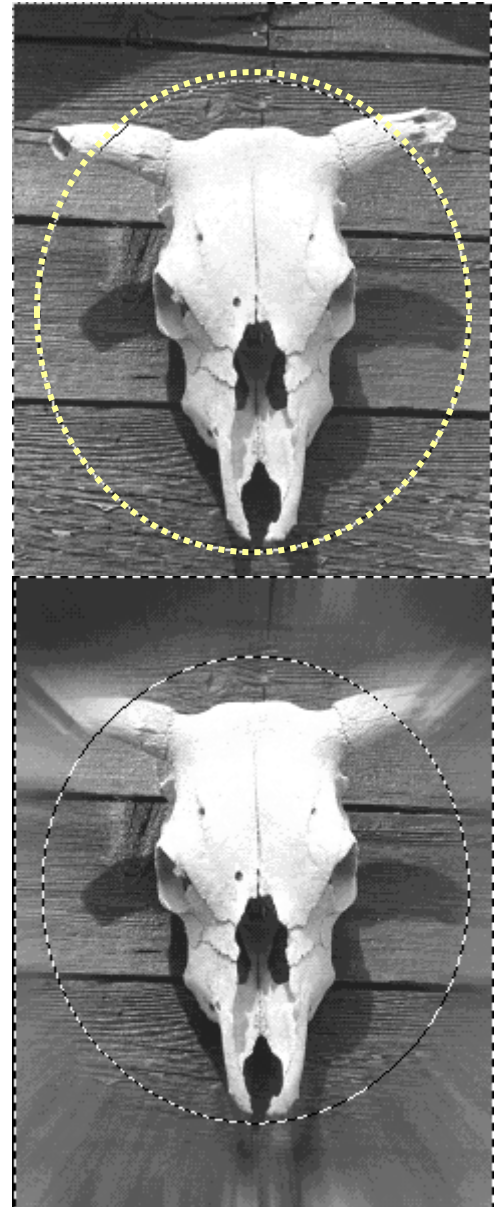
Imagen con el Desenfoque Radial aplicado.->

Sobre la imagen final podemos aplicar el filtro de enfoque para obtener una mayor calidad.

Los Filtros de Desenfoque:

Los seis filtros de desenfoque suavizan una selección o una imagen y son útiles para retocar imágenes. Suavizan las transiciones mediante el cálculo de la media de pixels junto a los bordes marcados de las líneas definidas y las áreas sombreadas de la imagen.

Nota: Para aplicar un filtro de desenfoque a los bordes de una capa, no olvides desactivar la opción Preservar transparencia de la paleta Capas.



7. Aplicar tono de color. Cambiar a modo color

Continuamos con la imagen anterior que es en Blanco y negro y cambiamos a modo color eligiendo del menú: *Imagen ▶ Modo ▶ Color RGB*

▶ Escoge del menú: *Imagen ▶*

Ajustes ▶ Equilibrio de color

Para las Iluminaciones:

Tono amarillo a -30

Para las Sombras:

Tono Rojo a +30

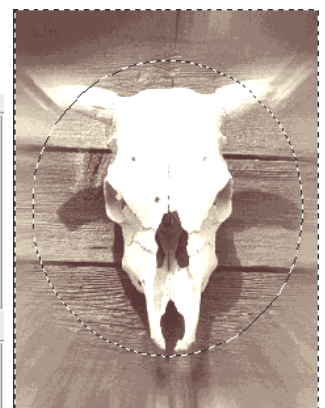
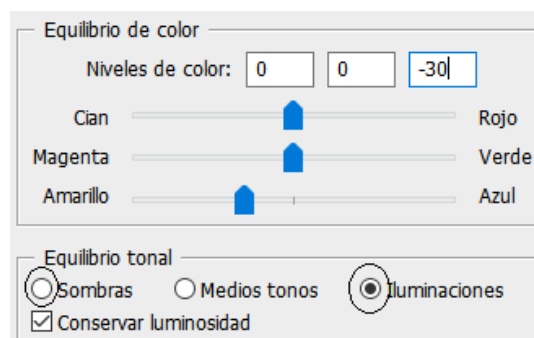
▶ Escoge:

Imagen ▶ Ajustes ▶ Tono-saturación

Activa la casilla: **Colorear**

Colorear

Previsualizar



▶ Guarda la imagen para el siguiente ejercicio con el nombre: **Toro.psd**

8. Añadir texto con estilo Glow

Recuperamos el documento **TORO** del ejercicio anterior.

Modo de color: Elige del menú: **Imagen ▶ Modo**. Observa qué si la imagen está en modo **Escala de grises**, la pasamos a modo **Color RGB**.

Crear canal: En paleta **Canales**, Creamos un nuevo canal: **Alfa1**

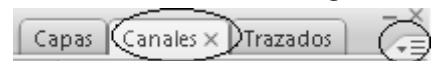
Escribir texto: Dentro de ese canal, escribimos en la parte inferior, el texto deseado con la fuente: Times New Roman en blanco a 100 puntos como en la figura:

Crear nueva capa: Vamos a la Paleta de **Capas** y creamos una nueva Capa (**Capa 1**)

Cargar el canal en la capa: En la capa creada, cargamos la selección (Selección ▶ cargar selección) del canal Alfa1.

Calar: Aplicamos (Selección ▶ Perfeccionar borde ▶ **Calar**) con un radio de 5 a 10 pixels para difuminar el borde de la selección.

Pintar: Con la Herramienta de **Degradado**, arrastramos de izquierda a derecha aplicando un degradado de tipo lineal sobre la selección difuminada, el degradado utilizado en nuestro caso fue el **Espectro**.



Aplica el degradado varias veces hasta conseguir el ancho deseado.

Borrar la silueta del texto:

Volvemos a cargar el texto del canal alfa 1 (Selección ▶ Cargar selección) Pulsamos la tecla: **Suprimir**. (borramos el interior)

Por último desplazamos la capa al lugar deseado.

Ejercicio Glow con resplandor:

Para obtener la imagen de Expediente X utiliza la misma técnica de escribir el texto en un canal, con la capa fondo de negro.

Carga la selección del canal en una segunda capa y pinta la selección de verde intenso.

Deselecciona y Difumina esta segunda capa:

Filtro – Desenfocar – **Desenfoque gaussiano**

Vuelve cargar la selección, pintar de amarillo, deselecciona y desenfoca encima. Luego vuelve a cargar la selección y pulsar **Supr**.



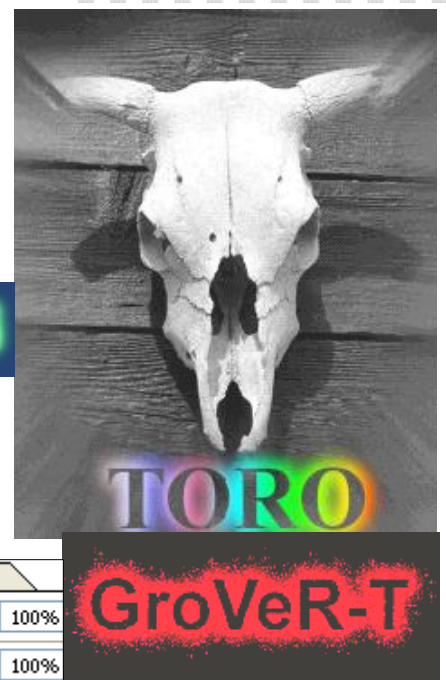
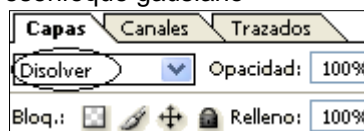
Ejercicio Glow con spray:

Idem: Escribir el texto en el canal.

Cargar en la capa y aplicar: Filtro – Desenfocar – Desenfoque gaussiano

Volver a cargar la selección en la capa y pulsar la tecla **Suprimir** para eliminar el interior.

Luego Duplicar la capa y aplicar a esta capa el modo: **Disolver**:



9. Difusión de foto. Canal alfa. Máscara rápida.

En la paleta **Canales**, creamos un segundo canal: Alfa2 y dibujamos en el canal un rectángulo blanco en el centro quedando un marco negro en el borde (como en la imagen).

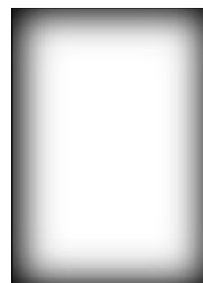
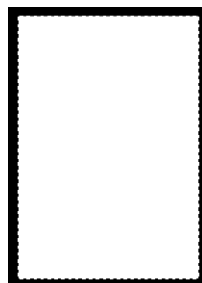
Luego deseleccionamos y aplicamos:

Filtro – Desenfocar – Desenfoque gaussiano

(como en la segunda imagen).

Volvemos a la **Capa** del toro y cargamos la selección (Selección- Cargar selección) del canal Alfa2 en modo Invertida.

Pulsamos **Suprimir** para borrar el borde de la selección. (El borde es del color de la capa de abajo)



Guardar la imagen como fondo de escritorio de Windows:

Elige del menú: **Archivo ▶ Guardar como...**

Pon el nombre: **Fondo Toro**. Elige guardar en carpeta de **Windows** y formato de

tipo: JPEG. Sobre el escritorio de Windows, elige en sus propiedades este dibujo como fondo de escritorio.

10. Fotos color Sepia y envejecidas

Este efecto es de lo mas sencillo, únicamente tenemos que modificar el **tono/saturación** de la imagen.

Recupera una imagen que contenga varios colores.

Por ejemplo: *Muestras\Chica en Isla* o similar

Para color sepia:

Escoge del menú:

Imagen ▶ Ajustes ▶ Tono-saturación.

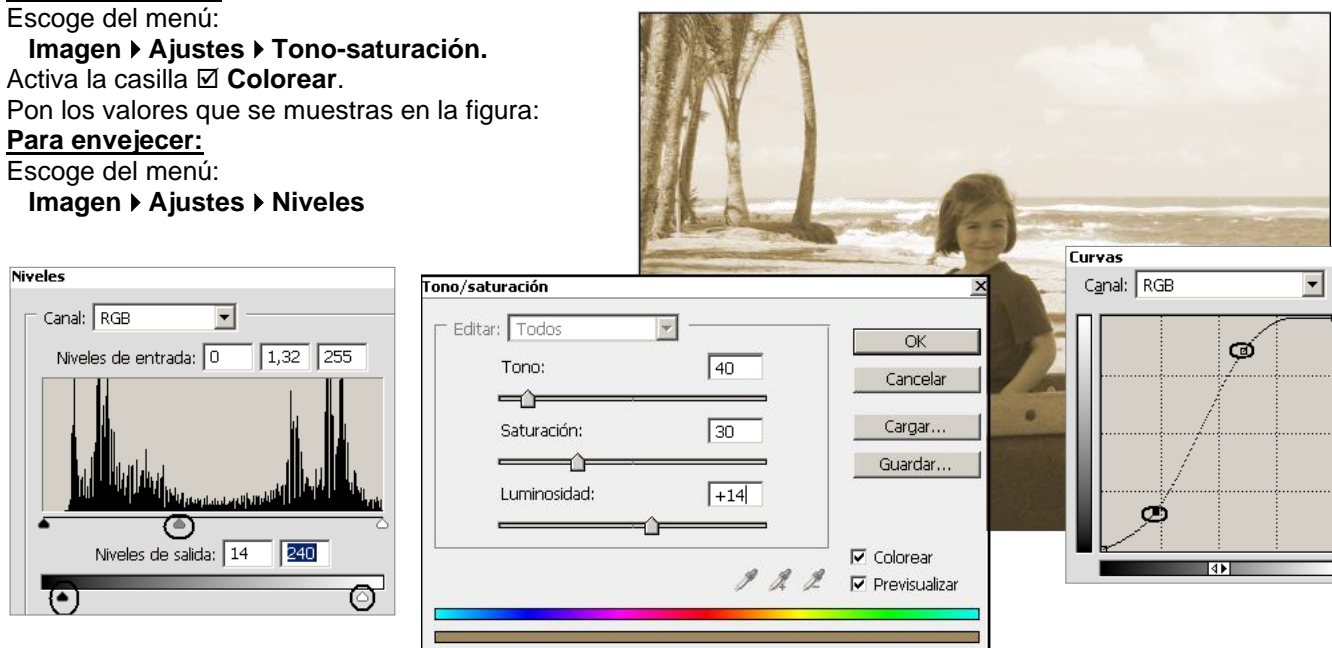
Activa la casilla **Colorear**.

Pon los valores que se muestran en la figura:

Para envejecer:

Escoge del menú:

Imagen ▶ Ajustes ▶ Niveles



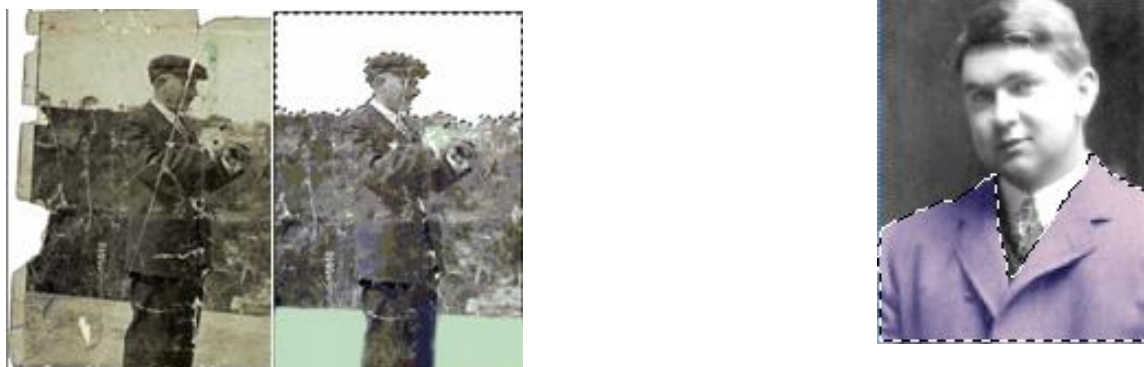
Escoge del menú: **Capa – Nueva capa de ajustes – Curvas**. Aumenta contraste como en la figura.

Puedes guardar esta combinación pulsando en el botón: Guardar... para emplearla en otras fotografías.

11. Colorear fotos

Vamos a utilizar dos métodos de coloreado por secciones.










- Como es lógico lo primero que necesitamos es abrir una imagen en blanco y negro como, por ejemplo: *Ejemplos\Imagen envejecida*
- Antes debemos corregir y restaurar la imagen, suponiendo que tenga defectos.
- Tenemos que ir coloreando la imagen por secciones:
Se van seleccionando las diferentes partes que van a tener un color similar mediante las herramientas de selección (varita mágica, poligonal...) y guardándose en un nuevo canal (**Selección ▶ Guardar selección**) cada una con un nombre: Pantalón, cara, manos, etc... En nuestro ejemplo guardamos varias selecciones, para la cara, el fondo, el abrigo, la corbata, etc.
- Escoger: **Imagen ▶ Ajustes ▶ Tono saturación** y activa la casilla: **Colorear**.
Puede ser necesario aplicar un calado a la selección para difuminar los bordes.
- **Plugin de variaciones**: Algunas versiones con este plugin permiten jugar con distintos ejemplos de luces, color, sombras y brillo a la vez.



12. Crear Texto 3D (trabajar con capas, canales y degradados)

Recuerda que practicamos con efectos de texto por comodidad, pero se puede aplicar a todo tipo de imágenes y fotografías.

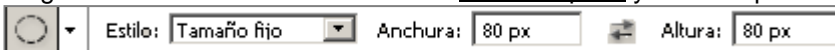
Anchura:	29	cm
Altura:	15	cm
Resolución:	72	píxe





- Creamos una nueva imagen en modo RGB (RVA):
Archivo ▶ Nuevo: Anchura: 20 cm Altura: 15 cm
- Con el bote de pintura , rellenamos la capa fondo de color negro
- Nos vamos a la paleta de **Canales** 
- Creamos un **nuevo** canal  (Alfa1) 
- Con la herramienta de texto escribimos en blanco lo que queramos. (Tamaño de 50 a 100 puntos): OFIMEGA o PHOTOSHOP.
- Nos vamos a la paleta de **Capas** y creamos una nueva capa (capa 1) en la que cargamos la selección del canal Alfa1 (Selección ▶ Cargar selección).
- Aplicamos un degradado  (Frontal a Transparente – Multiplicar) de arriba hacia abajo ↓ (antes ocultar  la capa fondo).
- Creamos una nueva capa (capa 2) y cargamos la misma selección del canal Alfa1 (Selección ▶ Cargar selección), rellenamos con degradado  igual pero esta vez de abajo hacia arriba. ↑
- Movemos  esta última capa 2 píxeles hacia abajo. ↓ con la tecla del cursor de flecha abajo 

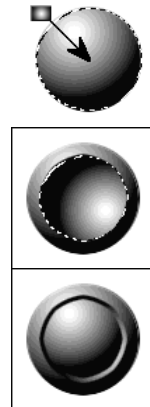


13. Efectos: Botones 3D (Ejercicio degradados. Utilidades de diseño web.)

- Creamos una nueva imagen (Archivo ▶ Nuevo): Tamaño: 100 píxeles x100 píxeles - Modo RGB - Fondo blanco
- Elegimos la herramienta de selección: Marco elíptico y en sus opciones elegimos tamaño fijo de de 80x80




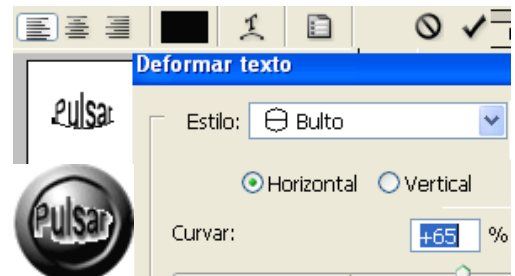
- Crear un círculo, clic sobre el dibujo.
- Pulsa en Degradado  (Junto a ) y pulsa sobre el tipo Radial: 
- Rellena la selección, arrastrando el Mouse desde la parte superior izquierda del círculo hasta la esquina inferior derecha. Si no se muestra como en la figura, activa: Invertir 
- Para reducir la selección circular escoge del menú: Selección ▶ Modificar ▶ **Contraer** : 8 píxeles, y volvemos a aplicar de nuevo Degradado radial pero, esta vez, desde la parte inferior derecha a la superior izquierda.
- Volvemos a contraer la última selección, en este caso 3 píxeles y volvemos a aplicar Degradado, desde la parte superior izquierda la inferior derecha.



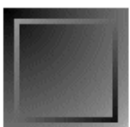
Escribir dentro del botón:

Con la Herramienta texto , escribe el texto: **Pulsar** sobre el botón.

En la barra de opciones de texto Pulsa en *Deformar texto* .
Estilo: *Abombar* (o Bulto) Curvatura a 65 Distorsión H: - 40
Por último escoge: Edición ▶ *Transformación libre* para ajustar el texto al botón.
Pulsa sobre el **estilo** sombra paralela básica o juega con los efectos de bisel y relieve del texto. Haciendo clic sobre la **f** que aparece junto a la capa de texto.



Ejercicio propuesto: Botón cuadrado



Rellenamos una selección cuadrada de 70x70 píxeles con la herramienta de Degradado de tipo Lineal. Contraemos la selección 6 píxeles.
Rotamos la imagen seleccionada. (Edición/Transformar/Rotar 180°) y volvemos a contraer la selección 3 píxeles. Una vez finalizada. Es conveniente **Guardar para web** en formato GIF

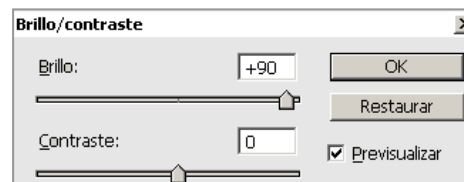
14. Dibujo de barras de separación 3D. (Utilidades de diseño web.)

1. Creamos una nueva imagen en modo RGB de 540x16 píxeles:
(Archivo ▶ Nuevo - Anchura: 540 píxeles Altura: 16 píxeles - Modo: RGB – Contenido de fondo: Color)
Creamos una capa (Capa 1): Pulsar en o elegir: Capa ▶ Nueva ▶ Capa...
2. Rellenamos la capa del color que queramos utilizando la paleta de color y el bote de pintura.
3. Activamos la herramienta de marco rectangular y utilizando la paleta de opciones de marco, seleccionamos Estilo: Tamaño fijo de 510 x 5 píxeles.
4. Situamos el marco dentro de la imagen.
5. Guardamos la selección (Menú: Selección ▶ Guardar selección): Nombre: **Alfa 1**.

1.-Con la selección todavía en la imagen, pulsamos **Suprimir** (Para borrar). Aparecerá una línea negra.



- 2.-Si hemos deseleccionado, cargamos la selección del canal Alfa1 (Selección ▶ Cargar selección), movemos la selección, 1 píxel a la derecha y dos hacia abajo (con las flechas del cursor) y aplicamos (Imagen – Ajustes - **Brillo y contraste**) y aumentamos el nivel de Brillo a +90.



- 3.- Volvemos a cargar la selección del canal Alfa1 y la movemos, 1 píxel a la izquierda y dos hacia arriba, y aplicamos (Imagen/Ajustes/**Brillo y Contraste**) y disminuimos el Brillo de la selección -90.

- Guarda en dibujo con el nombre: **Barra 3D**

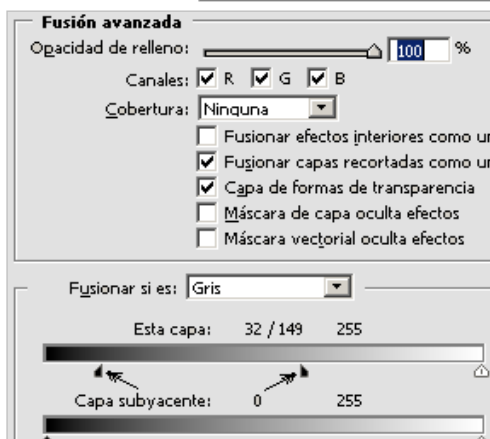
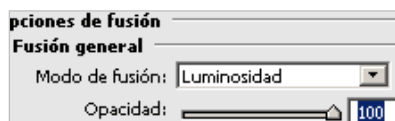


15. Fusionar capas (fundido)

- Abre en Photoshop las imágenes: Big Sky.Tif y Clock.jpg y de la carpeta Samples o de la web: www.ofimega.es
- Copia la imagen del reloj y pégalo sobre la segunda imagen Big Sky.
- Pulsa **doble clic** sobre la capa del reloj o escoge del menú: Capa- Estilo de capa – Opciones de fusión.

- En fusión avanzada, mantén pulsada la tecla **Alt** mientras arras-tras el lado *derecho* del triángulo *izquierdo* de modo que quede dividido en dos como en la figura. Al variar la fusión del negro, éste desaparece de la imagen.

Prueba el modo de fusión: **Luminosidad**



Con la herramienta recortar: arrastra alrededor del reloj para centrar la imagen.

16. Efecto dibujo: (mezcla de colores de capa)

- Combina las dos capas anteriores (Menú: Capa ▶ Combinar visibles)
- Duplica la capa combinada (Capa ▶ Duplicar capa...)
- Aplica el filtro: Filtro ▶ Estilizar ▶ **Bordes resplandecientes**. OK
- Invierte los colores: Imagen ▶ Ajustes ▶ **Invertir**
- Prueba a poner la capa en modo: **Superponer, diferencia o exclusión**. (Mezcla los colores de las capas)

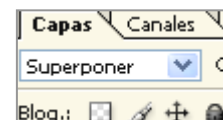


Superponer: Los colores se superponen dependiendo del color base.

Diferencia: Resta el color de fusión del color base

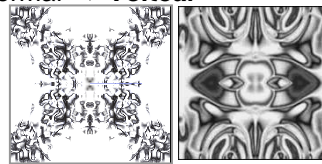
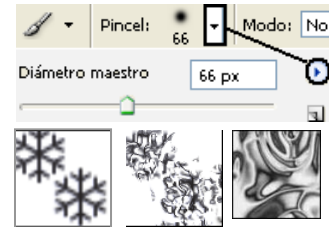
Exclusión: Invierte los valores del color base al fusionar sobre blancos.

Escoge el que más te guste y guárdalo con el nombre: **Reloj mezcla de colores**



17. Efecto fondo simétrico (ampliar el lienzo)

- Creamos un nuevo dibujo de 80x80 píxeles. Fondo transparente
- Con la herramienta pincel, cargamos pinceles ▶ pinceles varios y hacemos un par de clics sobre el dibujo. Puedes añadir creatividad a tu dibujo...
Otra opción es abrir la imagen que queramos convertir. Tienes varios archivos de tapices en la carpeta Windows
- Distorsionamos el dibujo: Filtro ▶ **Distorsionar** ▶
Prueba con: Distorsionar ▶ Coordenadas polares - Rectangular a Polar
Prueba con: Distorsionar ▶ Ondas marinas...
Quédate con el efecto que más te guste...
- Ahora doblamos el tamaño del lienzo: Imagen ▶ **Tamaño del lienzo**. Anchura y altura: 160x160 píxeles (o al doble de la original) dejando así el Ancla.. →
- Duplicamos la Capa tres veces, y renombramos cada una de las copias con capa 2, 3 y 4.
- Ahora desplazamos cada capa: Filtro ▶ Otro ▶ **Desplazamiento**
sobre Capa 2: Horiz.=80 Vert.=0
sobre Capa 3: Horiz.=0 Vert.=80
sobre Capa 4 Horiz.=80 Vert.=80
siempre con la opción Dar la Vuelta activada.
- Ahora aplicamos sobre cada capa: Edición ▶ Transformar ▶ **Voltear**
sobre Capa 2: Voltear Horizontal.
sobre Capa 3: Voltear Vertical.
sobre Capa 4: Voltear Horizontal y Vertical.




18. Efectos artísticos

Método 1: Mediante filtros artísticos: **Efecto cómic**

- Abre una imagen fotográfica, por ejemplo:
\\Muestras\Palmera o Ejemplos photoshop: **CMYK balloons.jpg**
- Asegúrate de tenerla en modo RGB: Imagen ▶ Modo ▶ Color RGB
- Prueba los siguientes filtros:
- Elige del menú: **Filtro – Artístico – Color diluido...**
- Elige del menú: **Filtro – Bosquejar – Estilográfica...**
- Elige del menú: **Imagen - Ajustes – Umbral**
- Guarda la imagen con el nombre: **Efecto comic**




Método 2: Pintando con pincel histórico: **Efecto acuarela**

 **Herramienta Pincel histórico:** Pinta con trazos estilizados que simulan el aspecto de diferentes estilos de pintura utilizando el estado o la instantánea seleccionados.

Herramienta Pincel de historia: Deshace el pincel histórico. Pinta quitando su efecto y apareciendo el original.

Ejercicio:

- Vuelve a abrir el mismo documento o similar.
- Selecciona la herramienta: **Pincel histórico:** 
De la barra de opciones, prepara un pincel medio y opacidad al 50%.
- En la paleta: **Historia**, haz clic en el cuadro de la columna izquierda del estado que deseas utilizar como origen.



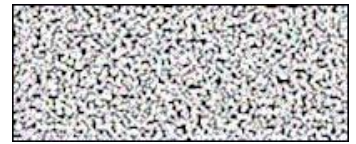
(Un icono de pincel aparece junto al estado)

- Pinta sobre la imagen creando un efecto de pinceladas de acuarela.
- Utiliza el **pincel de historia** para deshacer las pinceladas que no te gusten.
- Guarda la imagen con el nombre: **Efecto acuarela**



19. Crear fondos. Fondo Rugoso

- Creamos una imagen en formato RGB, (10 x 10 cm), contenido de fondo blanco (o rellenar de blanco con bote de pintura 🖌️).
- Manchamos la imagen de puntos: **Filtro ▶ Pixelizar ▶ Puntillista** con un tamaño de celda = 4 . OK
- En la paleta **Canales**, pulsamos botón derecho sobre el azul y escoge: **Duplicar canal...** para obtener un *duplicado* del canal Azul (*Azul Copia*)



- Volvemos a la paleta **Capas**, seleccionamos la capa *fondo* y a continuación aplicamos el siguiente filtro de iluminación:

Filtro ▶ Interpretar ▶ **Efectos de iluminación...**

En *Textura* poner el Canal: *Azul Copia*

Varía la *altura* de la textura

Poner color azul claro al tipo de luz.

Arrastra los puntos del foco →

Juega con los valores de la figura.

Recorta la sección mejor iluminada ✂️

Textura Final →

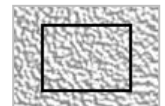
Guarda el dibujo como: **Fondo rugoso**

20. Crear motivos. Fondos con relleno de mosaicos

1º Definir o crear el motivo:

Para capturar un trozo de textura, abre el **Fondo rugoso** anterior o similar...

Con la herramienta Marco rectangular, selecciona un trozo de área uniforme y escoge del menú: **Edición ▶ Definir motivo...** Nombre: Rugoso



2º Rellenar con el motivo:

Método 1: Rellenar selección:

Crea una nueva imagen para rellenar: Archivo ▶ **Nuevo...** de 400 x 300 píxeles (*relación 4:3*)

Aplicamos a esta imagen del menú: **Edición ▶ Rellenar...** usando como contenido: Motivo

Escoge: Motivo personalizado:

Selecciona el motivo **Rugoso** creado anteriormente. →

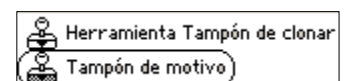


Método 2: Con el Relleno (bote de pintura): 🖌️

Al escoger el bote de relleno de pintura, en barra de opciones, escoge, en lugar de rellenar en modo *normal*, rellenar con: **motivo**. → *Photoshop* tienen varios motivos preestablecidos.

Escoge de la lista de motivos , el motivo que hemos creado antes.

Método 3: Con el Tampón de Motivo: Con esta opción puedes pintar a pinceladas con el motivo deseado. Escoge de la lista de motivos



21. Fondos Texturas: Textura de agua

1. En un archivo nuevo RGB (20X15 cm) Preparamos los colores blanco primer plano y negro de fondo. Rellenamos de blanco con el bote de pintura y aplicamos (Filtro ▶ Interpretar ▶ **Nubes de diferencia**)

(Nubes de diferencia: crea un emborronado-difuminado aleatorio)

2. Aplicamos: Filtro ▶ Distorsionar ▶ **Cristal**

Distorsión = 19
Suavizar = 6
Escala = 180%
Textura = Lienzo

3. Ajustamos color:

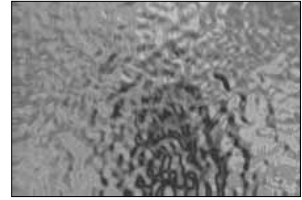
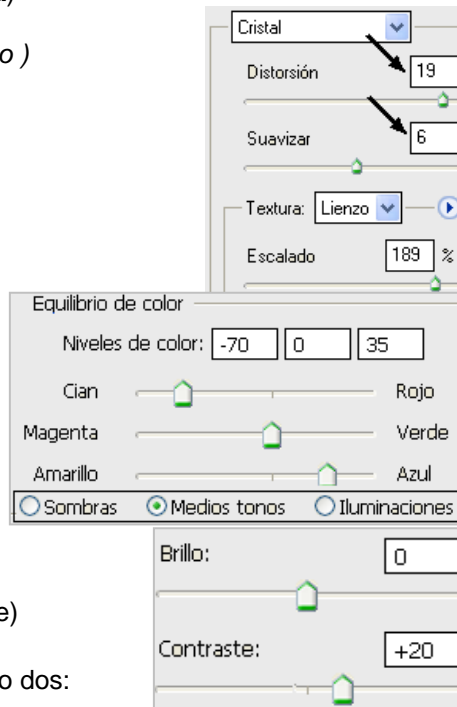
Imagen ▶ Ajustes ▶ **Equilibrio de Color**

⊙ Sombras = -70, 0, +35
⊙ Medios Tonos = -70, 0, +30
⊙ Iluminaciones = 0, 0, +40
(Subimos el azul)

4. Y el contraste:

Imagen ▶ Ajustes ▶ Brillo/contraste)

Brillo = 0
Contraste = +20 (aumentamos contraste)



Prueba, cambiando los parámetros del paso dos:

(Filtro ▶ Distorsionar ▶ Cristal) variantes

Distorsión = 5 Suavizar = 2 Textura = esmerilado Escalado = 100%

22. Textura de Arena

Creamos una nueva imagen RGB (20X15 cm) que rellenamos de Blanco con el bote de pintura

1.- Aplicamos efecto ruido:

Filtro ▶ Ruido ▶ Añadir Ruido...

Cantidad = 125
Gaussiana = ⊙ On
Monocromático = On

2.- Aplicamos efecto relieve:

Filtro ▶ Estilizar ▶ Relieve...

Angulo = 145
Altura = 3

Cantidad = 25

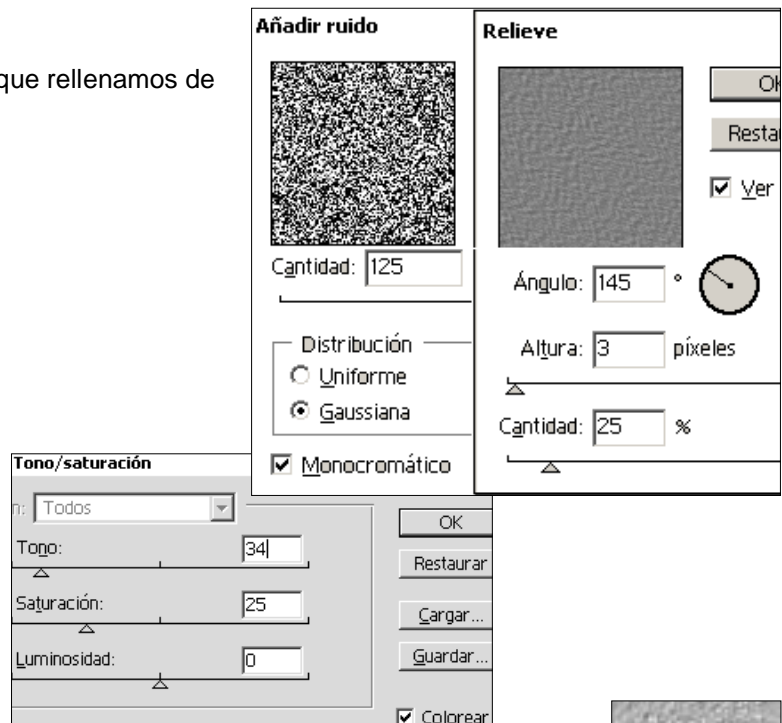
3.- Damos color tierra:

Imagen ▶ Ajustes ▶ Tono-Saturación

Tono: 34 Colorear

Guarda la imagen con el nombre:

Textura arena



23. Textura Roca. Relleno de motivo

Escoge el bote de pintura de relleno.

En la barra de opciones escoge: Rellenar: **Motivo.** Rellenar: Motivo Motivo:

En la selección de motivos pulsa en el botón flecha ▼ y elige la opción: **Cargar motivos...**

En el patrón de motivos pulsa en el botón flecha ▼ y elige la opción: **Cargar motivos...**

Escoge del menú: **Imagen ▶ Ajustes ▶ Tono-Saturación:** Tono: 34 Colorear

Fibra: Añade a la anterior: Filtro ▶ Ruido ▶ **Añadir ruido...** 20% ⊙ Uniforme.



24. Filtros: Texto en Llamas.

- Creamos una nueva imagen (Archivo ▶ Nuevo) resolución: 72 pdi
Tamaño: de 20cm ancho X10 cm alto y modo RGB color de fondo.
- Ponemos de negro el fondo de la capa.
- Escogemos la herramienta *Texto* y añadimos un texto en Times New Roman Negrita blanco con tamaño 100 puntos: Ofimega
- Elegimos del menú: Capa ▶ *Acoplar Imagen* (ó Combinar abajo) para mezclar ambas en una sola imagen.
- Rotamos la imagen: Imagen ▶ Rotar Lienzo ▶ 90°AD
- Aplicamos Filtro de viento: **Filtro ▶ Estilizar ▶ Viento** con los parámetros: ☉Viento y ☉Desde la Derecha, activados.
Este paso lo podemos efectuar dos veces para conseguir un efecto de llama mas activo.
- Ahora volvemos a rotar el lienzo con (Imagen ▶ Rotar Lienzo ▶ 90°ACD).



Aplicamos: Filtro ▶ Desenfocar ▶ **Desenfoco Gaussiano**
Prueba con un radio alrededor de 2,5 Pixel.



Aplicamos: Filtro ▶ Distorsionar ▶ **Rizo** con un parámetro de 100 fue suficiente para esta imagen.



Ahora aplicamos: Imagen ▶ Ajustes ▶ **Equilibrio de Color**.
Parámetros de Equilibrio de Color:

- Sombras: (+100,0,-100)
- Medios Tonos: (+100,0,-100)
- Luces: (+100,0,0)

Y ya tenemos Fuego, jugando con los parámetros antes aplicados de Viento, Desenfoque y Equilibrio de Color, podemos hacer que el efecto se ajuste según nuestra necesidad.



- Guarda la imagen con el nombre: **Texto en llamas**

Filtros para estilizar: *Producen un efecto de pintura o impresionista al desplazar los píxeles y realzar el contraste de la imagen"*

25. Filtros: Texto Aceitoso.

- Creamos nueva imagen en modo RGB de 5cm alto x 10 cm ancho
- Resolución: 100 pdi y modo RGB color de fondo.
- Ponemos de negro el fondo de la capa.
- Escogemos la herramienta *Texto* y añadimos el texto con tamaño 30 o 40 puntos en blanco: Aceite o Ofimega
- Elegimos del menú: Capa ▶ *Acoplar Imagen* ó Capa ▶ *Combinar abajo* para mezclar ambas en una sola imagen.



Aceite

- Duplicamos la capa y sobre la nueva aplicamos:
Filtro ▶ Desenfoque ▶ **Desenfoco Gaussiano**
Con un parámetro de 1,5 Pixel fue suficiente para esta imagen

Rotamos el lienzo 90°AC: Imagen ▶ **Rotar lienzo** ▶ 90°AC

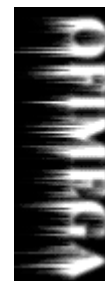
- Aplicamos viento: **Filtro ▶ Estilizar ▶ Viento** - Viento de la derecha

- Volvemos a rotar como estaba el lienzo:
Imagen ▶ Rotar lienzo ▶ 90°ACD

- Ahora invertimos la imagen:
Imagen ▶ Ajustes (Ajustar) ▶ **Invertir**

- Ahora: Filtro ▶ Estilizar ▶ **Solarizar**
Solarizar *Fusiona una imagen negativa con una positiva parecido a exponer a la luz durante el revelado*

- Imagen ▶ Ajustes ▶ **Tono-Saturación**
Activa la casilla de colorear
Tono = 60
Saturación = 100
Luminosidad = 0



Guarda la imagen con el nombre: **Texto aceitoso**

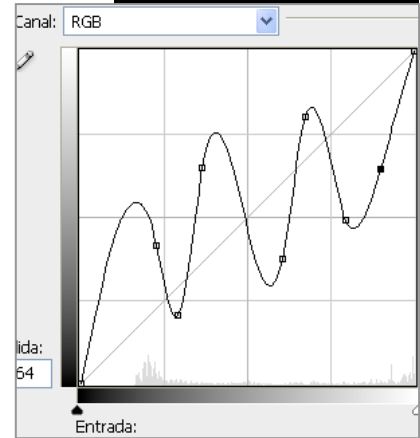
26. Filtros: Texto helado.

1. En un *Archivo Nuevo*, creamos nueva imagen en modo RGB de 5cm alto x 10 cm ancho, resolución: 100 ppi y color de fondo.
2. Ponemos de negro el fondo de la capa. (Bote de pintura)
3. Escogemos la herramienta **Texto** y añadimos el texto con tamaño 30 o 40 puntos en blanco: *Hielo* o *Ofimega*
4. Si tienes dos capas, la de fondo y la de texto, elige del menú: Capa ▶ **Acoplar Imagen** ó Capa ▶ **Combinar abajo** para juntarlas en una.
5. Aplicamos: Filtro ▶ Pixelizar ▶ **Cristalizar**. Aplica entre 5 y 7.



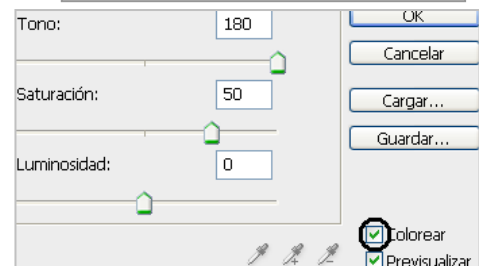
Ahora se trata de ajustar las curvas de la imagen:

- Menú: *Imagen* ▶ *Ajustes* ▶ **Curvas**
- Arrastra el mouse sobre la línea del gráfico y deja la curva más o menos como en la figura...
Con lo que obtendremos...




- Rotamos 90° (*Imagen* ▶ *Rotar Lienzo* ▶ 90°AD), y aplicamos: *Filtro* ▶ *Estilizar* ▶ **Viento**. Marcamos Viento y Desde la Izquierda y volvemos a rotar el lienzo: *Imagen* ▶ *Rotar Lienzo* ▶ 90°ACD

- Aplicamos: *Imagen* ▶ *Ajustes (Ajustar)* ▶ **Tono-Saturación** → Activa la casilla de Colorear
Tono: 180
Saturación: 50
Luminosidad: 0



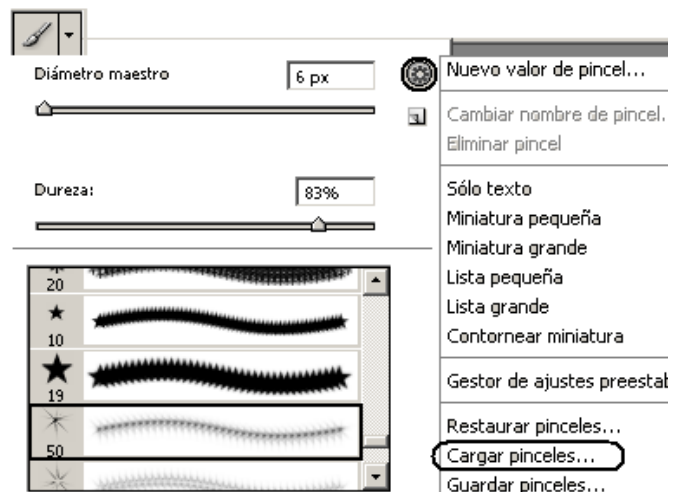
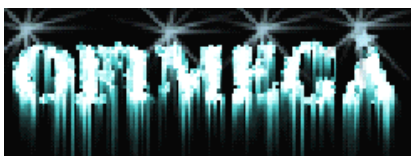
27. Cargar pinceles:

Pinceladas de brillo: Selecciona la herramienta **Pincel**

En la barra de *opciones* pulsa en el *selector de pinceles*  como en la figura.


- CS6: Escoge: **Pinceles varios** de la lista y pulsa en *Añadir* a la lista de pinceles actuales
- CS3: Pulsa en **Cargar pinceles**. Busca el archivo: **Pinceles varios.abr**

Escogemos uno que tiene forma de estrella (nº 50), y con la herramienta de *Pincel* aplicamos a las partes de la imagen que más nos guste, con lo que conseguimos un efecto de Destello.



Guarda la imagen con el nombre: **Hielo**

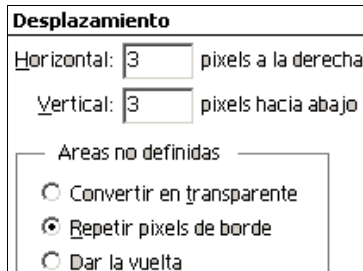
28. Texto con sombra.

Archivo ▶ Nuevo: 10 x 5 cm RGB Contenido Blanco
Creamos un nuevo canal  (Alfa1) y escribimos un texto tamaño 50 puntos.

OFIMEGA

Ahora creamos una nueva capa (Capa ▶ Nueva ▶ Capa), cargamos la selección del canal (alfa 1) (Selección ▶ Cargar Selección) y la rellenamos de negro, (mejor con un pincel grueso de color negro sobre la máscara del canal) Deseleccionamos todo y aplicamos (Filtro ▶ Desenfocar ▶ Desenfoque Gaussiano), aquí eliges: Radio =2,

Ahora aplica: Filtro ▶ Otro ▶ Desplazamiento



3 Horiz. 3 Vert. con la opción  Repetir píxel de borde activada.

Creamos otra nueva capa, cargamos la selección del canal (alfa 1) ,la rellenamos de rojo (o blanco) y deseleccionamos todo.


OFIMEGA

Ahora activamos todas

OFIMEGA


las capas.

29. Texto con sombra 3D.

En **Canales** creamos un nuevo Canal  (alfa) y escribimos el texto: →


Sombra 3D

En **Capas** creamos una nueva Capa:

(Pulsar en  o menú: Capa ▶ Nueva capa: Capa 1),
Cargamos la selección del canal alfa (Selección ▶ Cargar selección) y la rellenamos de negro.

Sombra 3D

Creamos otra nueva Capa (Menú: Capa ▶ Nueva capa: Capa2), volvemos a cargar la selección del canal alfa y la rellenamos de rojo.

Para trabajar mejor con la *capa*, ocultamos la *capa 2*: 

Seleccionamos la *Capa1* y sobre la capa 1 aplicamos:


Filtro ▶ Desenfocar ▶ **Desenfoque Gaussiano**

Sombra 3D

Crear una guía:

Puedes crear una guía horizontal de referencia desde:

Vista – **Guía nueva...**,

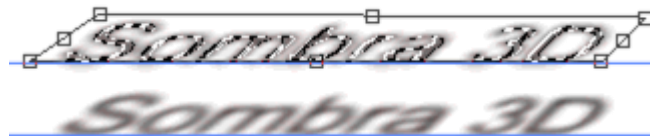
Ahora, con la Herramienta marco rectangular  arrastramos alrededor del texto de la *Capa1* creando un recuadro de selección.

Escogemos del menú:


Edición ▶ Transformar ▶ **Distorsionar**

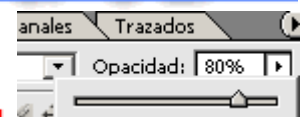
Sombra 3D

Con distorsionar y tirando de las esquinas de la selección la modificamos como indica la imagen. →



Puedes bajar un poco la *opacidad* de la capa 1 para aclarar un poco la sombra.

Por último, quitamos la guía y activamos todas las capas 



Efecto de Sombra final. →

Sombra 3D

Guarda la imagen con el nombre: **Sombra 3D**

30. Texto Cromado.

Cromado

Creamos una nueva imagen en modo color RGB (10x5 cm), nos vamos a la paleta de **Canales**, creamos uno nuevo \boxplus (*Alfa 1*) y con la herramienta de texto escribimos lo que queramos en blanco.



Duplicamos el canal *Alfa 1* y creamos el *Alfa 2*, en este aplicamos: Filtro \triangleright Desenfocar \triangleright **Desenfoque Gaussiano**: 3 pixels.

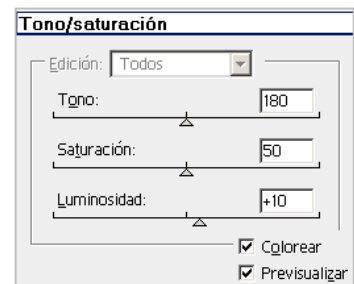
Duplicamos el canal *Alfa 2* y obtenemos el *Alfa 3*, y aplicamos: Filtro \triangleright Estilizar \triangleright **Hallar Bordes**

Y en este mismo canal *Alfa 3* cargamos la selección del *Alfa 2*: (Selección \triangleright Cargar Selección) y hacemos un Copy (Edición \triangleright Copiar)

Vamos a la Paleta de **Capas**, creamos una nueva capa \boxplus (Capa 1) y hacemos un Paste (Edición \triangleright Pegar)

Duplicamos la capa y sobre el duplicado aplicamos: Imagen \triangleright Ajustes \triangleright **Tono/Saturación**

Tono= -180
Saturación= 50
Luminosidad.= 10
Activa: Colorear



Podemos aplicar un efecto de *Sombra* para obtener un mejor realismo. Guarda la imagen con el nombre: **Cromado**

31. Estilos Pre-establecidos en el texto

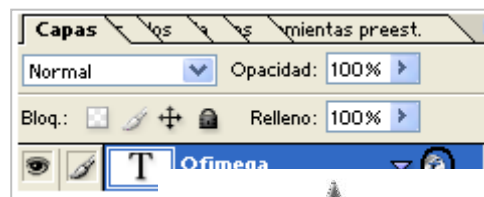
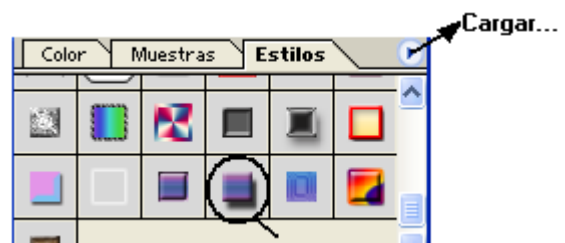
En Photoshop es más fácil aplicar estilos pre-establecidos directamente al texto, utilizando la paleta de estilos.

Para aplicar un estilo al texto:

- Creamos una imagen, en un documento nuevo en color RGB, y añadimos un texto: **Ofimega** con la fuente: Arial Black y tamaño 48 puntos.
- Con la capa de texto seleccionada, vamos a la paleta de estilos y en botón de flecha escogemos: **Cargar estilos...Efectos de texto**. Pulsamos sobre el estilo: **Cielo de puesta de sol** (ver imagen). En la paleta de estilos, pulsa sobre el estilo: **Vidrio azul** (Si no la ves, elige del menú: **Ventana \triangleright estilos**)

Para cambiar el estilo:



- En la paleta de **Capas**, verás que aparece el símbolo **f** que indica efectos de capa.
- Pulsa doble clic sobre **f** para variar los ajustes del efecto de capa y le añadimos efectos como *Sombra interior* y *resplandor exterior*...





32. Herramienta sector. Screenshots. Guardar web

- La herramienta sector permite dividir el dibujo en varias áreas o zonas que pueden ser contextuales o hipervínculos de páginas web (thumbnails o mapas)
- Un *ScreenShot* o "*Pantallazo*" es una captura de la imagen en pantalla mediante la tecla: **Impr. Pant.** (o Print. Screen)

Ejercicio Screenshot:

- Accede a tu navegador de Internet: Página Google/maps
- Busca en el Mapa Salou y amplía el zoom pulsando en 
- Pulsa la tecla: **Alt + Impr Pant**
- Accede a Photoshop y escoge del menú: *Archivo* ▶ **Nuevo**. (Las medidas del dibujo se ajustan a la imagen solas)
- Escoge del menú: *Edición* ▶ **Pegar**
- Recorta la imagen sobrante con la herramienta **Recortar** 

Ejercicio Sector:

- Arrastra sobre la imagen con la herramienta **sector**.  para crear un área.
- Selecciona el sector creado con la herramienta: *Seleccionar sector*  (mantener pulsado el botón)
- Pulsa en el botón de la barra: **Opciones de sector...**
- En el cuadro de diálogo *Opciones de sector* se introduce la dirección URL incluyendo el protocolo: **http://www.ofimega.es**



Crear una web con ImageReady:

- Escoge del menú de Photoshop: *Archivo* ▶ *Editar en ImageReady...*
- Una vez en *ImageReady* escoge del menú: *Archivo* ▶ *Guardar optimizada como...mapaweb.html*
- Comprueba el funcionamiento del enlace o hipervínculo en la página web creada.

33. OBJETOS 3D (para versión CS6-CC)

Aunque Photoshop no es un programa especializado en gráficos en tres dimensiones, dispone de las funciones básicas para trabajar en gráficos 3D. como textos o mallas 3D. Podemos importar objetos 3D de 3DStudio o de Flash.

Extruir texto a 3D:

- En una capa nueva: Escribe el texto **Ofimega**, lo más grande posible.
- › *Método 1:* Elige del menú: 3D - Nueva extrusión 3D a partir de capa seleccionada.
- › *Método 2:* Elige del menú :Texto → Extruir a 3D

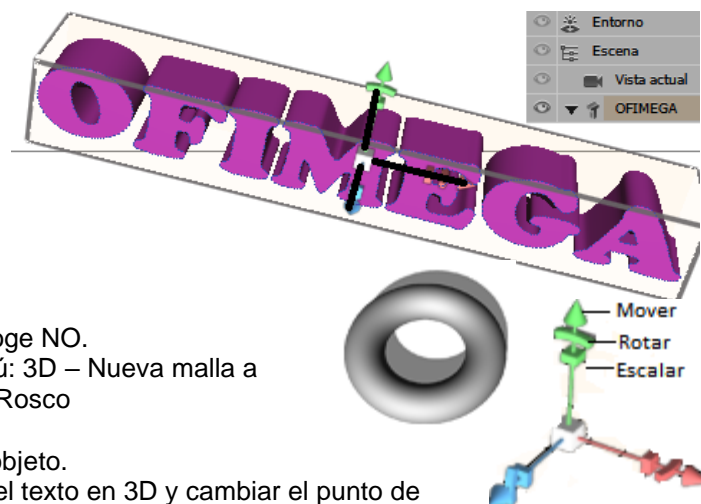
Si te solicita activar el espacio de trabajo 3D, escoge NO.

- Crea una nueva capa vacía. Y escoge del menú: 3D – Nueva malla a partir de capa, Ajuste preestablecido de malla, Rosco

Utiliza el gizmo (trípode) para escalar y girar el objeto.

Utiliza las herramientas del modo 3D para girar el texto en 3D y cambiar el punto de luz.


- Una vez finalizado, pulsa el botón derecho del mouse sobre la capa y escoge: Rasterizar 3D (o en el menú: Capa – Rasterizar – 3D) para convertirla en una capa normal e integrarla con el resto de las capas.



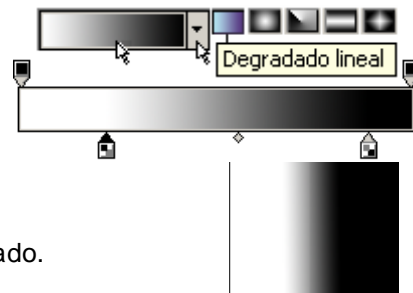
Guarda el trabajo con el nombre: **Ofimega 3D**

34. Añadir un Rayo

Prepara un dibujo nuevo (de unos 600x400 píxeles)

Pulsa en la herramienta: Degradado 

En la barra de opciones, escoge *degradado lineal* de frontal blanco a fondo negro. Haz un clic sobre la muestra, para editar el degradado y junta los deslizadores inferiores. (Esto reducirá la transición del degradado) Pulsa OK



Luego arrastra sobre el lienzo de izquierda a derecha para rellenar el degradado.

Aplicamos nubes de diferencia: (Filtro ▶ Interpretar ▶ Nubes de diferencia)
Incluso varias veces, hasta obtener un efecto como el de la figura: →

El Filtro Interpretar simula reflejos de luz de refracción o de nubes en la imagen

Nubes de diferencia: genera colores de forma aleatoria que varían entre el color frontal y el de fondo para producir un emborronado de nubes

Si es necesario, invertimos la imagen para que el rayo sea blanco en fondo oscuro (Imagen ▶ Ajustes ▶ Invertir)

Modificamos los Niveles

(Imagen ▶ Ajustes ▶ **Niveles**) (Reducir de los extremos)

Aquí deberemos ir modificando hasta que veamos que nos queda un rayo algo decente.

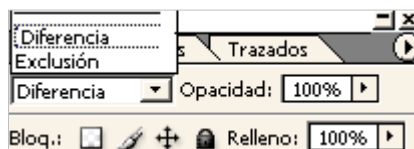


Ajustamos el equilibrio de color: (Imagen ▶ Ajustes ▶ **Equilibrio de Color**) (Sólo iluminaciones) y ajustar hacia el cian, magenta y azul.

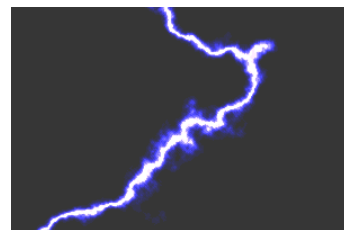
Añadir el rayo a una imagen:

Abre la imagen que contiene el cielo o mar de fondo (como por ejemplo: nubes o Big Sky)

Arrastra el rayo sobre la imagen (en una capa superior) y prueba con los modos de superposición de la capa: *diferencia, exclusión* o *superponer*.



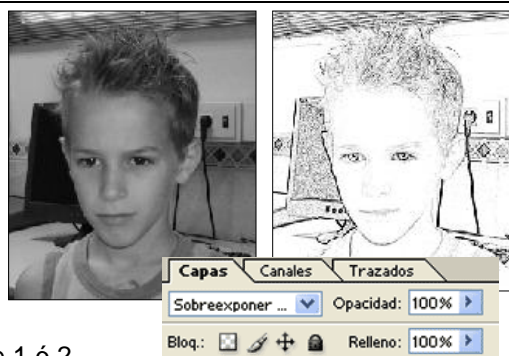
Guarda la imagen con el nombre: **Rayo**



Dibujar con photoshop

Efecto dibujo

- Abre una fotografía de un rostro a color o en su defecto: Foto_antigua (arreglada)
- Duplica la capa: Capa ▶ *Duplicar capa* o pulsar (Ctrl + j)
- Pasar a grises mediante: Imagen ▶ Ajustes ▶ *Desaturar* (Mayus + Ctrl + u)
- Duplica esta capa desaturada, de nuevo
- Invertir colores imagen mediante: Imagen ▶ Ajustes ▶ *Invertir* (Ctrl+I) se verá tipo negativo de foto.
- Cambia el modo de la capa, de *Normal* a "*Sobreexponer color*" → (En ocasiones no se ve nada)
- Selecciona el menú: *Filtros* ▶ *Otros* ▶ *Mínimo*, y dale un radio de 1 ó 2

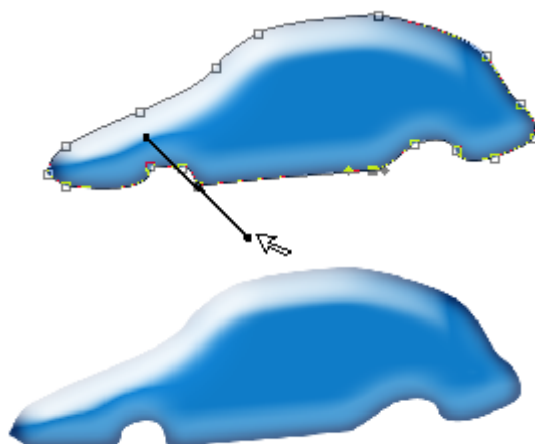


Opciones: *Dibujo en color:* Si ocultas la capa intermedia, verás el dibujo en **color**.

Dibujo en tono sepia: Imagen ajustes – tono-saturación – Activa *Colorear* y varía el tono hacia la izquierda

35. Trazados: Dibujo en forma vectorial mediante la pluma:

- Crea un archivo nuevo (Archivo ▶ Nuevo) de anchura: 20 cm y de altura: 10 cm.
- Selecciona la herramienta *Pluma* haz clics arrastrando al mismo tiempo para crear puntos sobre la superficie que serán los nodos del trazo hasta cerrar la forma.
- Modifica la posición de los nodos y su inclinación con el botón de selección directa, hasta adoptar la forma de la figura.
- Pulsa sobre el botón **Estilos** para añadir un estilo a la forma.



Herramientas de pluma: Dibuja trazados de bordes suaves, creando una forma independiente en la capa.

Selección directa: Estirando de los vectores o tangentes de los nodos o puntos de ancla podemos dar forma a la curva variando el ángulo de entrada y salida de la curva al punto.

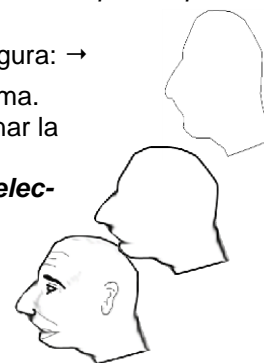
Es posible añadir o quitar puntos de ancla.

- Guarda la imagen con el nombre: **Coche**

Truco de dibujo: Convertir un trazado en una selección y una selección en un contorno de dibujo

Un trazado con pluma permite perfilar un contorno mejor que un pincel, pero crea una capa independiente.

1. Crea un archivo nuevo (Archivo ▶ Nuevo) de dimensiones: 500 x 500 píxeles.
2. Con la herramienta *Pluma* haz clics y arrastra puntos formando la siguiente figura: →
3. Con la herramienta **Selección directa** corrige los puntos para mejorar la forma.
4. Escoge del menú: Edición ▶ **Transformación libre de trazado** para redimensionar la forma.
5. Pulsa el botón **derecho** sobre el trazado y escoge del menú contextual: **Hacer selección...** Pulsa en OK (o del menú ▶ de la paleta **trazados**)
6. Escoge del menú: Edición ▶ **Contornear...** Escoge 5 píxeles hacia adentro.
7. Puedes difuminar el contorno creado con la herramienta dedo y terminar el dibujo con un pincel húmedo de baja presión.



Guarda la imagen en tu carpeta con el nombre: **Trazado de perfil**

Tipos de puntos y segmentos en un trazado:

Puntos de Esquina o Vértice: Cliqueando con la herramienta Pluma en un lugar determinado de la imagen, en estos puntos se unen dos segmentos rectos de un trazado.

Segmentos rectos: Si creamos dos puntos en lugares diferentes de la imagen, se unirán por una línea recta.

Punto suave: Unidos por una línea curva. Hacer clic y arrastrar el ratón

Punto de Inflexión: Crear un segmento curvo y realizamos una arrastre mientras mantenemos pulsada la tecla **ALT**, (arrastre+ALT), sobre el último punto suave creado.

Convertir punto de ancla: Cambia un punto suave simétrico en un punto de esquina asimétrico o vice-versa.

Tipos de trazados

Cerrados: Para convertir el trazado en un contorno de selección, cerrar el trazado haciendo un clic en el punto inicial del trazado

Abiertos: Cuando posteriormente deseemos aplicar algún comando, como por ejemplo el comando Contornear Trazado, dejar abierto el trazado, hacer clic fuera del trazado con la herramienta Flecha Negra y guardarlo con el menú guardar de la paleta de trazados.

Unir dos Subtrazados Abiertos: clic en uno de los puntos extremos de un trazado y después realizaremos la misma operación en otro de los puntos extremos del otro trazado.

Añadir al Área de Trazado: Elegiremos este botón si deseamos

Tipos de plumas:

Pluma: Dibujar trazados punto a punto que se unen mediante rectas (hacer clic) o curvas (arrastrar)

Pluma de forma libre: Técnica similar al lápiz pero establece los nodos para su posterior modificación

Pluma Magnética: Activar la casilla **Magnético** permite reseguir un contorno. Ideal para calcar formas.

Agrupar trazados:



Añadir al Área de Trazado

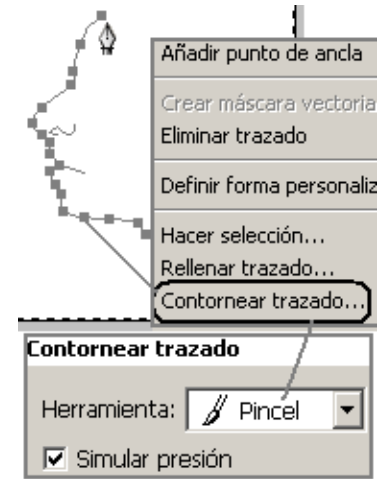
Restar de Área de trazado

Intersecar Áreas de Trazado

Excluir Áreas de trazado Superpuestas

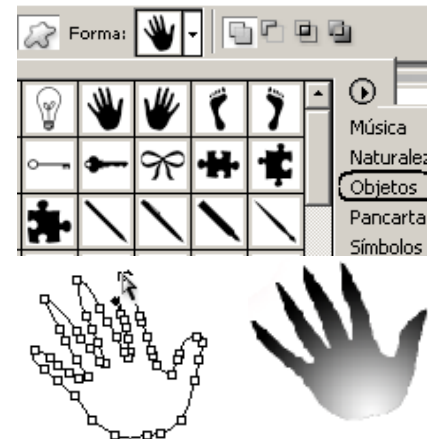
36. Dibujar a pincel a partir de trazados

- En un dibujo nuevo, crea un contorno de trazado con la herramienta **pluma** como en la figura derecha →
- Una vez finalizado, pulsa el botón derecho del Mouse sobre el trazado y escoge del menú: **Contornear trazado** (Si es necesario, rasterizar el trazado)
- Escoge contornear con la herramienta: **Pincel** y deja activada la casilla: Simular presión.
- Selecciona el trazado (con la herramienta selección de trazado) y elimina el trazado pulsando la tecla: **Suprimir**. Quedará el dibujo a pincel.



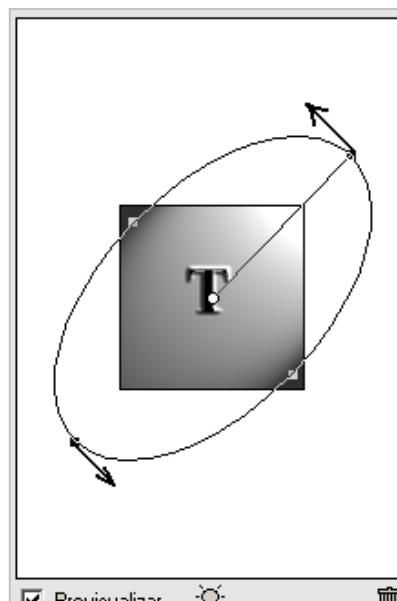
37. Dibujar una garra

- En un dibujo nuevo, selecciona la herramienta: Forma ▶ **Forma personalizada**. Carga la colección de objetos y escoge la mano.
- Arrastra sobre el dibujo para formar el trazo.
- Pulsa sobre la herramienta: Selección directa y haz clic sobre la mano. Se mostrarán los nodos del trazo.
- Arrastra los nodos de las uñas para estirar las garras.
- Pulsa el botón derecho del Mouse sobre la forma y escoge del menú: **Hacer selección...** Ⓞ Selección nueva
- Aplica un degradado radial sobre la selección.





38. Biselado 1.

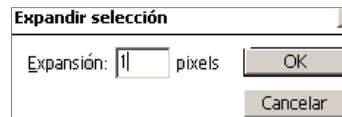
- Creamos una imagen, en nuestro caso de 300x300 pixels modo color RGB (RVA)
- Creamos un **nuevo Canal** (Alfa1) y escribimos el texto que queramos en blanco: **T**
- Ahora vamos a la paleta de **Capas** y creamos una **nueva Capa** (Capa 1).
- Si hay algo seleccionado, deseleccionamos y rellenamos de blanco toda la capa
- Cargamos la selección del canal **Alfa 1** (Selección ▶ Cargar selección) y rellenamos la selección de negro.
- Duplicamos la capa a "Capa 2"
- En la capa 2 Aplicamos: **Filtro ▶ Estilizar ▶ Bordes resplandecientes** (iluminados) y duplicamos la Capa a "Capa 3"
- Y en la "Capa 3" aplicamos: **Filtro/Interpretar ▶ Efectos de Iluminación**
Poner el canal **alfa1** como **Canal de textura** y jugando con los colores de Tipo de Luz y Propiedades obtendremos un resultado u otro. Imagen final:



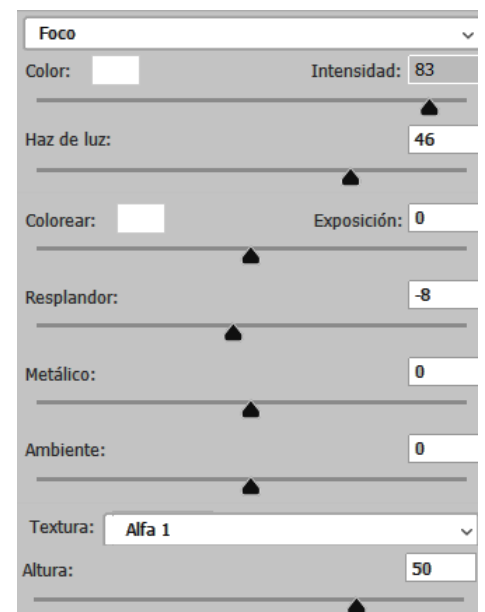
- Guarda la imagen con el Nombre: **Biselado1**

39. Biselado 2.

- Creamos una nueva imagen en modo color RGB (RVA)
- En la paleta de canales, creamos uno nuevo  (Alfa1) y con la herramienta de texto escribimos lo que queramos en blanco.→
- Vamos a la paleta de Capas y creamos una nueva (capa 1) y la rellenos toda de negro.
- En la capa negra, cargamos la selección del canal *Alfa 1* (Selección ▶ Cargar selección) y rellenos la selección de blanco.
- Ahora Expandimos la selección: Selección ▶ Modificar ▶ **Expandir** a 1 Pixel.
- Invertimos la selección (Selección ▶ *Invertir*) para seleccionar el fondo Rellenamos el fondo de la selección de blanco 
- Aplicamos: Filtro ▶ Interpretar ▶ **Efectos de Iluminación**
 - Utilizamos como *textura* el canal *Alfa 1*.
 - Variamos la altura a 50
 - Descentramos y ajustamos el foco



Y ya tenemos texto biselado.




- Para quitar el fondo y redondear el texto:
 - Cargar de nuevo la selección Alfa 1 (Selección ▶ Cargar selección)
 - Escoge del menú: Selección ▶ Modificar ▶ **Expandir** a 2 Pixels
 - Invertir la selección (Selección – Invertir) y rellenar de Blanco.
- Guarda la imagen con el nombre: **Biselado2**



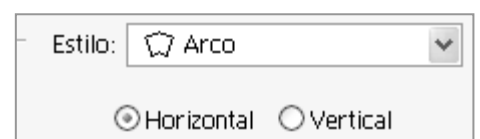
Recuerda que estos efectos se pueden aplicar a formas y siluetas (no solo a textos)

40. Deformar Texto:

- Creamos una imagen: Archivo Nuevo color RGB 500x300 pixels
- Escribimos un texto: **Ofimega** con la fuente: Arial Black. Aparece en una nueva capa de texto
- Con la capa de texto, seleccionada, Elegimos del menú: **Capa ▶ Texto ▶ Deformar texto...** o pulsamos en el botón  de la barra de opciones de texto:



- Prueba varias opciones y pulsa OK para finalizar
- Guarda la imagen con el nombre: **Deformar**, lo usaremos para el siguiente ejercicio.



41. Rasterizar texto

Algunos comandos y herramientas, como los efectos de filtro y las herramientas de pintura, no están disponibles para capas de texto. Para poder aplicarlos, antes debes **rasterizar** el texto (convierte la capa de texto en una capa normal).


Ejercicio:

Creamos una imagen, y añadimos un texto: **Ofimega** con la fuente: Arial Black.

Con la capa de texto, seleccionada, elegimos del menú:

Capa ▶ Rasterizar ▶ Texto

(O botón derecho sobre la capa Texto de la paleta y escoger: Pasterizar capa).

Para probarlo escoge la herramienta dedo. 

Intensidad: 88%. Desactiva casilla pintar con los dedos.

Guarda la imagen con el nombre: **Pasterizar**



42. Texturizar. Crean un papel tapiz

Escogemos del menú: Archivo ▶ Nuevo... y creamos una nueva imagen de 100 píxeles de anchura por 50 de altura.

En su interior escribimos el texto: **OFIMEGA** Arial, bold, tamaño: 18 puntos de alto

Guardamos esta imagen con el nombre: TEXTURA BASE OFIMEGA.PSD

Y la cerramos.

A continuación, creamos otra imagen (Archivo ▶ Nuevo...) de 800X600

Escogemos (en la paleta de colores) un azul, por ejemplo, RGB: 0, 96, 174

Rellenamos (Bote de pintura) toda la imagen de azul.

Escogemos el filtro el menú: **Filtro ▶ Textura ▶ Texturizar...**

(Aparecerá el cuadro de la derecha) →

Escoger la opción: ▶ **Cargar textura...**

Buscar la imagen o archivo que antes hemos guardado:

Textura Base Ofimega.Psd

Variar la escala y el relieve a nuestro gusto y pulsar OK.

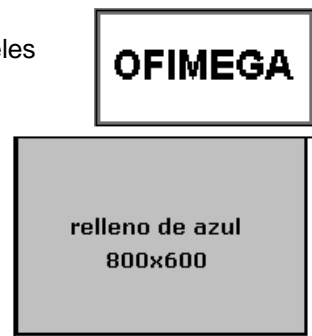
Escoger del menú: Archivo ▶ Guardar como.

Nombre: *FondoMega*

Tipo de archivo: JPEG

Guardar en la carpeta de Mis documentos\Mis imágenes o en imágenes de muestra.

Probar este fondo en el escritorio de Windows.



43. Licuar: Deformar caras

Recupera la imagen de una cara o abre la imagen: imagen envejecida

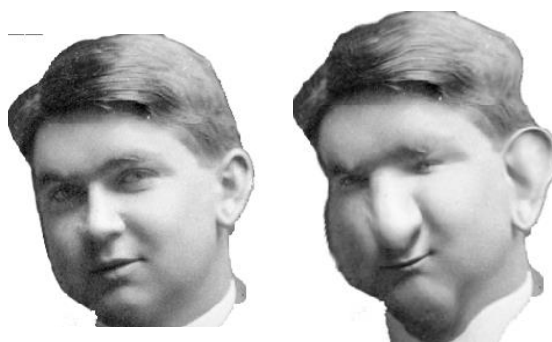
Escoge el Filtro: **Filtro ▶ Licuar...**

Juega con las herramientas para inflar

o desinflar partes de la imagen y Distorsionar.

Si una zona no la quieres deformar, utiliza la herramienta congelar.

Varía el tamaño del pincel y su presión



Licuar

-  Deformar
-  Turbulencia
-  Molinete
-  Desinflar
-  Inflar
-  Desplazar píxeles
-  Reflejar
-  Reconstruir
-  Congelar
-  descongelar

Consejo al hacer caricaturas:

Ten en cuenta exagerar los rasgos característicos del personaje sin abusar.


Que sea simpático o divertido. No obsceno.

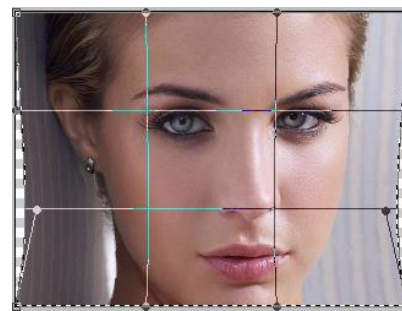
44. Maquillaje y retoque facial.

Uso de la máscara de capa.


Recupera la imagen de una cara o puedes buscar en imágenes de Google bajo la clave "Caras bonitas" o en las páginas Hestar.com o www.imagui.com, una imagen parecía a esta:

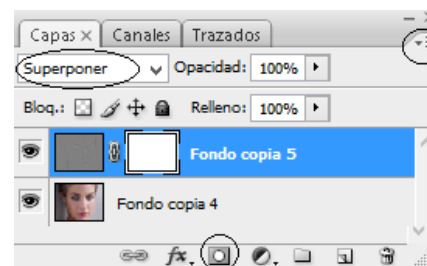
Perfilar el rostro

- Duplica la capa dos veces (Capa – Duplicar capa): capa1 y capa2
- Escoge del menú: Selección todo.
- Escoge del menú: Edición – **Transformación libre**
- Pulsa en Deformación 
- Arrastra hacia adentro los bordes de la cuadrícula para afinar el rostro.
- Para finalizar combinamos las capas (Capa – Combinar visibles) menos la fondo.





Iluminar y suavizar cara:


- Duplica la capa dos veces (Capa – Duplicar capa): capa1 y capa2
- Ocultar la capa *fondo* que será de seguridad y comparación.
- Cambia el modo de fusión de capa a: **Superponer**.
- Escoge del menú: Filtro – Otro – **Paso alto**. (entre 1 y 5)
- Pulsar en añadir máscara de capa 
- Invertir los colores y pintar sobre la piel con un pincel húmedo sin tocar el pelo.
- Para finalizar combinamos las capas (Capa – Combinar visibles) menos la fondo.

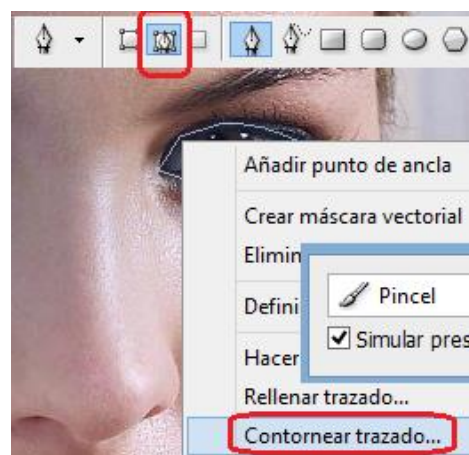


Suavizar cara:

- Duplicar la cara y añadir el filtro: Ruido – Polvo y rascaduras
- Pulsar en: **Añadir máscara de capa** 
- Pulsa en **Invertir** los colores 
- Pintar sobre el pelo, ojos y bocas para quitar el efecto en estas partes.
- Para finalizar combinamos las capas (Capa – Combinar visibles) menos la fondo.

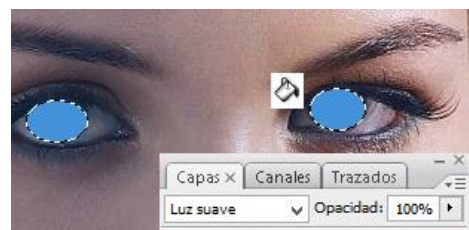
Contorno de ojos:

- Crear una capa nueva. Prepara un pincel negro de grosor medio.
- Pulsa en le herra. Pluma y activa el modo *trazado* 
- Dibuja con la pluma un trazado alrededor de los ojos.
- Botón derecho y escoge: **Contornear trazado - con pincel**.
- Puedes aplicarlo varias veces.
- Puedes aplicar un Filtro: *Desenfocar* - **Desenfoque gaussiano**
- Con la selección directa elimina el trazado.




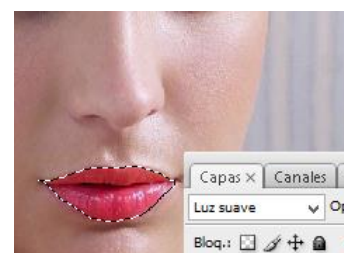
Realzar iris:

- Crear una capa nueva transparente.
- Seleccionar con herramienta *Marco elíptico* ambos iris (techa Mays)
- Rellenar con color celeste
- Poner la capa en modo: luz suave al 60% de opacidad.
- Para finalizar combinamos las 2 capas (Capa – Combinar las 2 visibles).



Realzar labios:

- Dibujar con la pluma en modo *trazado*  alrededor de los labios y escoge del botón derecho: *Hacer selección*
- Duplicar la selección a una nueva capa (copiar –pegar)
- En imagen – Ajustes – Tono Saturación: Aumentar la saturación
- Poner la capa en modo: **Luz suave**.
- Deseleccionar y ajustamos la opacidad de la capa a nuestro gusto.



Disminuir la nariz:

1. Abrimos la foto que deseamos retocar con *photoshop*

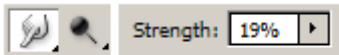
2. Seleccionamos el contorno de la nariz con la **Herramienta lazo poligonal, lazo, o máscara rápida**. Utiliza la herramienta a la que estés más acostumbrado.

3. Copiamos la selección desde **Edición > Copiar** o simplemente pulsando **Ctrl+C**.

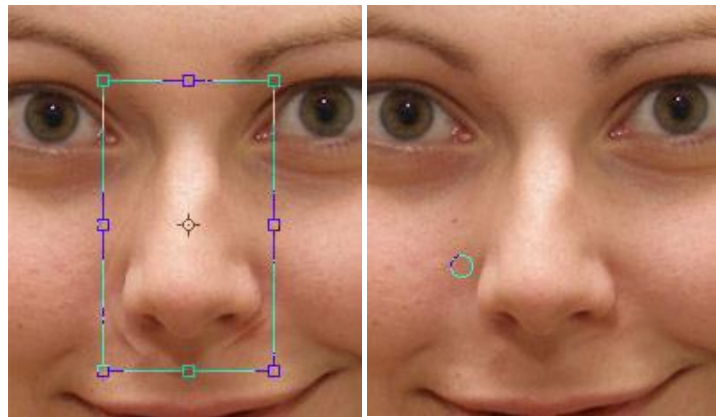
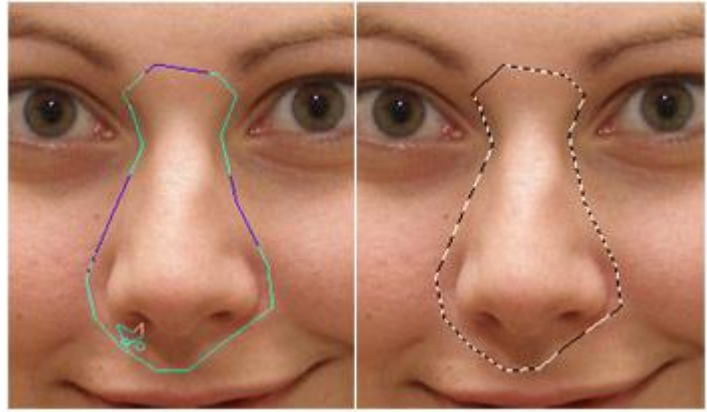
4. Creamos una nueva capa **Capa > Nueva.. > Capa** y vamos a **Edición > Pegar** o simplemente pulsamos **Ctrl+V**.

5. Pulsa **CTRL+T** para transformar la nueva selección y disminuimos la nariz como podemos observar en la imagen. (También puedes hacerla más grande si quieres).


6. Pulsa en la herramienta "Dedo" (*smudge*). Cambia la profundidad a 20%.



7. Arrastramos con el dedo hacia la nueva nariz hasta que solamente se muestre la nueva.



Dientes blancos:

Seleccionamos la herramienta de Sobreexponer (O)  y como si se tratara de un pincel, vamos pintando suavemente la dentadura.

Veremos que se va blanqueando, como en la imagen.

