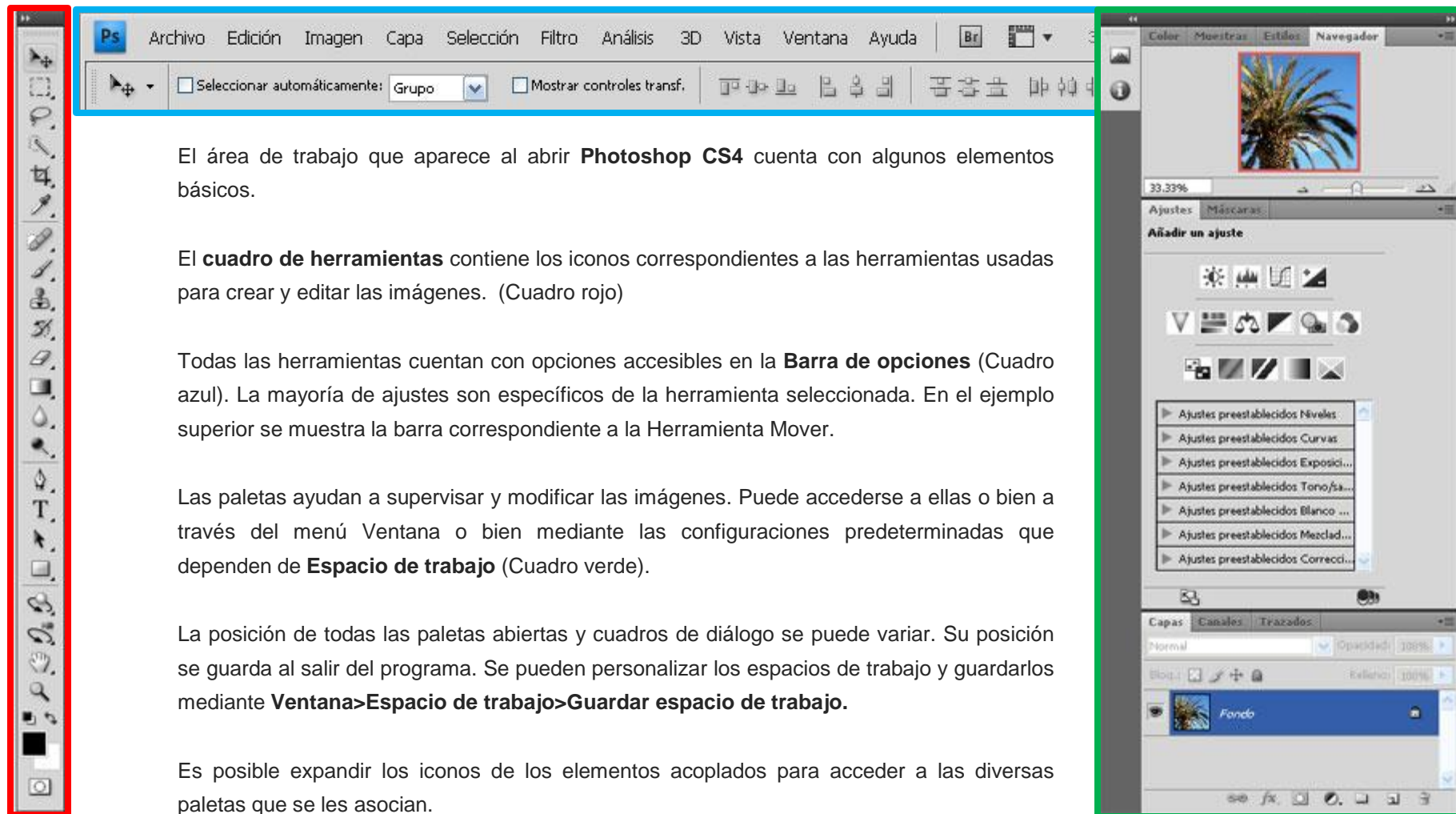


Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 16



El área de trabajo que aparece al abrir **Photoshop CS4** cuenta con algunos elementos básicos.

El **cuadro de herramientas** contiene los iconos correspondientes a las herramientas usadas para crear y editar las imágenes. (Cuadro rojo)

Todas las herramientas cuentan con opciones accesibles en la **Barra de opciones** (Cuadro azul). La mayoría de ajustes son específicos de la herramienta seleccionada. En el ejemplo superior se muestra la barra correspondiente a la Herramienta Mover.

Las paletas ayudan a supervisar y modificar las imágenes. Puede accederse a ellas o bien a través del menú Ventana o bien mediante las configuraciones predeterminadas que dependen de **Espacio de trabajo** (Cuadro verde).

La posición de todas las paletas abiertas y cuadros de diálogo se puede variar. Su posición se guarda al salir del programa. Se pueden personalizar los espacios de trabajo y guardarlos mediante **Ventana>Espacio de trabajo>Guardar espacio de trabajo**.

Es posible expandir los iconos de los elementos acoplados para acceder a las diversas paletas que se les asocian.

Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 16

Este ejercicio consiste en manipular un objeto muy sencillo para empezar a familiarizarse con diferentes herramientas y opciones.

Se va a modificar la horquilla de la niña. Se pretende dejarla sin los adornos del conejito y la flor.

Para ello, se intentará dibujar de nuevo la horquilla dándole un aspecto muy parecido al actual, y retocando la parte del pelo que queda tapado por los adornos.



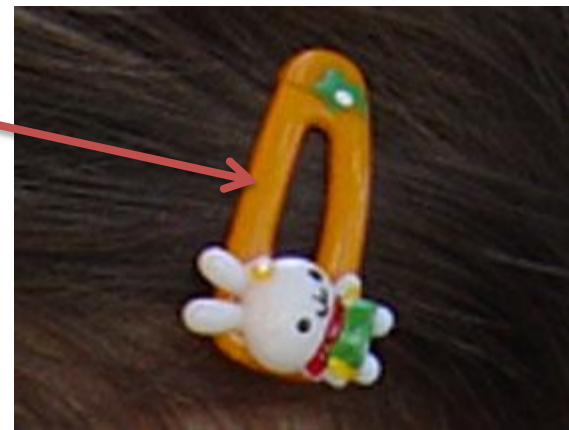
Cuentagotas



Pluma

Lupa

Color



Se abre la imagen **Horquilla pelo.jpg**. Antes de empezar a trabajar se guardará la imagen en otro formato. Es importante que sea uno sin pérdida, como tiff o psd. Jpg es un formato que comprime la información cada vez que se lleva a cabo la acción de guardar, con lo cual la imagen iría perdiendo calidad.

Con la **herramienta lupa**, se ampliará la imagen hasta que la horquilla tenga el tamaño suficiente para trabajar sobre ella sin problemas.

Con la **herramienta cuentagotas** seleccionada, se clicla en la horquilla para buscar el color con el que se quiere dibujar la forma.

Se selecciona la **herramienta pluma** y, en la barra de opciones, se definirán varios parámetros en el paso siguiente.

Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 3 de 16



Capa de forma

Crear nueva capa de forma

En la barra de opciones, se selecciona la opción **Capa de forma**, y automáticamente quedará seleccionada la opción **Crear una nueva capa de forma**.

Las herramientas de dibujo se utilizan para crear **Capas de forma**, **trazados de trabajo** y **formas rasterizadas**.

Una **Capa de forma** se crea con la **Herramienta Forma** o con la **Herramienta Pluma**. La forma se rellena automáticamente con el color frontal actual; sin embargo, se puede cambiar fácilmente el relleno por un color, un degradado o un motivo distinto. El contorno de la forma se almacena en una máscara vectorial que se enlaza a la capa.

Se pueden dibujar múltiples formas en una capa y especificar cómo interactúan las formas superpuestas. Para ello se pueden configurar las opciones específicas de la barra de opciones:

Añadir a área de forma, para añadir la nueva área a las formas o el trazado existentes.

Restar de área de forma, para eliminar el área superpuesta de las formas o el trazado existentes.

Intersecar áreas de formas, para restringir el área a la intersección de la nueva área y las formas o el trazado existentes.

Excluir áreas de forma superpuestas, para excluir el área de superposición de las áreas nuevas y existentes consolidadas.

Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

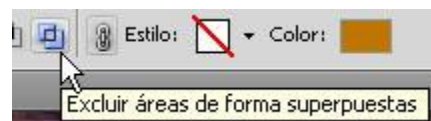
Desarrollo del tutorial: paso 4 de 16

Se empieza por dibujar la parte interior de la horquilla.

La forma de dibujar con la **Herramienta Pluma** es haciendo clic para crear puntos de ancla. Las curvas se crean arrastrando la **Herramienta Pluma** (con el ratón pulsado) en la dirección en la que se desea que vaya la curva. Al volver a hacer clic sobre el punto inicial, la forma queda cerrada.

Para continuar dibujando el resto de la horquilla, se selecciona en la barra de opciones, la opción de **Excluir áreas de formas superpuestas**. De esta forma, la forma que ya se ha dibujado, se excluirá de la nueva.

Se hace lo mismo que para dar forma al interior: marcar los diferentes puntos de ancla y dar forma a la curva hasta conseguir dibujar la horquilla.



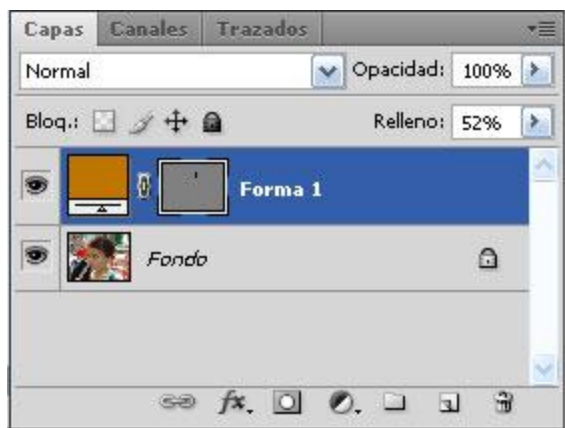
Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 16

Una vez creada la forma, se moverán los puntos de ancla y las curvas, para acabar de ajustar bien la forma.

Como el color de la forma es completamente opaco, es difícil ajustar la forma, pues no se ve. Si se selecciona esta capa en la ventana capas (**Ventana>Capas**) y se le aplica una opacidad del **52%**, se podrá ver como se transparenta el fondo y será mucho más fácil ajustar la forma.



Con la **Herramienta de selección directa** seleccionada, se clicca sobre la línea a modificar.

Aparecen los diferentes puntos de ancla y puntos de dirección. Se arrastra cualquiera de los puntos para ir ajustando la forma.



Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 16

Una vez ajustada la forma, se pasa a darle volumen, para que adquiera un aspecto parecido al de la horquilla original.

En la paleta **Capas**, se vuelve a dar la opacidad del **100%**, pues ya no es necesario ver el fondo.

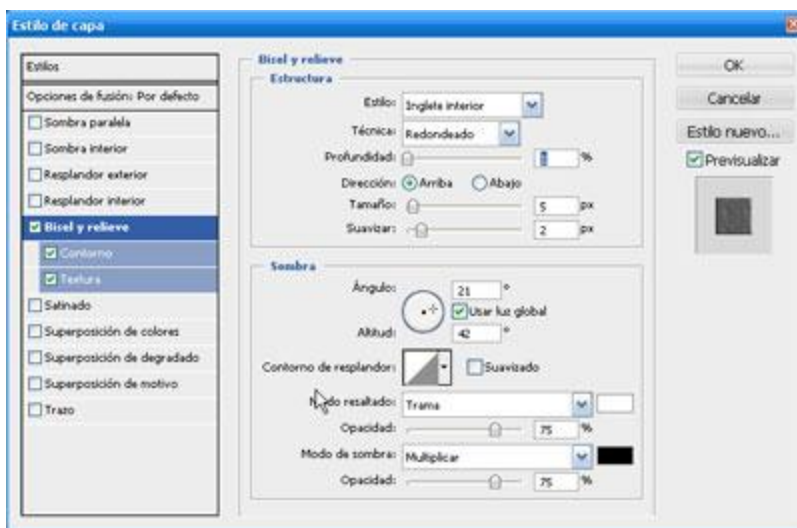
Clicando con el botón derecho sobre la capa donde está dibujada la horquilla, se accede al menú **Opciones de fusión**. También es accesible seleccionando el menú **Capa / Estilo de capa / Opciones de fusión**.

El modo de fusión de una capa determina cómo los píxeles de esa capa se fusionan con los píxeles subyacentes de la imagen. Se pueden crear numerosos efectos especiales.

Se pueden aplicar uno o varios efectos. En nuestro caso se usará **Bisel y relieve**. Este efecto añade varias combinaciones de luces y sombras, consiguiendo dar volumen a una forma plana.

Se ajustan las opciones del cuadro de diálogo hasta que la imagen obtenga un aspecto lo más parecido posible al original.

Conforme se vayan variando las opciones, la imagen irá cambiando. Se clicla **OK** cuando el resultado sea el buscado.



Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 16

En la capa donde hemos aplicado el efecto, aparece un indicativo (fx) que identifica que hay un efecto aplicado.

Si queremos volver a acceder al cuadro de diálogo, basta con que hagamos doble clic sobre el nombre del efecto.

Ya tenemos hecha la horquilla



Para poder ver la capa de **Fondo**, y que no quede tapada por la capa de forma que hemos creado, podemos clicar en el "ojo" para activarla o desactivarla.

Podemos hacer que aparezca y desaparezca para poder ir comparando la imagen original con la que hemos dibujado.

El color de la forma también lo podemos cambiar de una forma rápida. Haciendo doble clic sobre el color, accedemos a la ventana de diálogo donde podemos elegir el que queramos.



Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

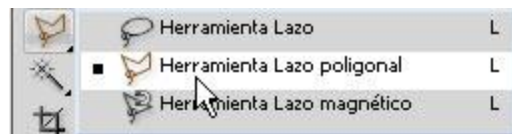
Desarrollo del tutorial: paso 8 de 16

A continuación nos dispondremos a retocar la parte del pelo que queda tapado por el muñeco.

En vez de trabajar sobre la capa de fondo, crearemos una nueva capa donde trabajaremos la parte del pelo.

Seleccionaremos la capa **Fondo** y con la **Herramienta de selección Lazo poligonal** marcaremos la parte que queremos cubrir.

La **Herramienta Lazo poligonal** dibuja segmentos de borde rectilíneo. Con un clic marcas el punto de inicio. Hay que colocar el cursor donde quieres que acabe este primer segmento y vuelves a hacer clic, y así hasta cerrar la forma (se cierra clicando en el punto inicial o haciendo doble clic en el último punto).



La **herramienta de lazo** te permite dibujar segmentos a mano alzada, y lazo magnético es muy útil para seleccionar rápidamente objetos con bordes complejos en fondos de gran contraste. El borde dibujado se ajusta a los bordes de las áreas definidas de la imagen.



Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 9 de 16

Las capas (**Ventana>Capas**) te permiten trabajar con un elemento de una imagen sin modificar los otros.

Piensa en las capas como si fuesen hojas de acetato apiladas una encima de otra. En una zona de una capa donde no haya imágenes, puedes ver las capas inferiores. Puedes cambiar la composición de una imagen si cambias el orden y los atributos de las capas.

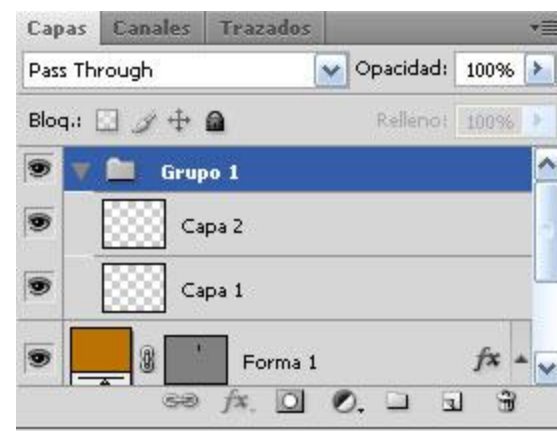
Además, las funciones especiales, como las capas de ajuste, las capas de relleno y los estilos de capa, te permiten crear efectos sofisticados.

La paleta **Capas** contiene todas las capas, conjuntos de capas y efectos de capa de una imagen. Puedes llevar a cabo muchas tareas (como crear, ocultar, mostrar, copiar y eliminar capas) mediante los botones de la paleta **Capas**. Puedes acceder a otros comandos y opciones en el menú de la paleta **Capas** y en el menú **Capas**.

Puedes crear capas vacías y añadirles contenido o puede crear nuevas capas a partir del contenido existente. Al crear una nueva capa, ésta aparece sobre la capa seleccionada o dentro del conjunto de capas seleccionado en la paleta **Capas**.

Los conjuntos de capas te ayudan a organizar y gestionar capas. Puedes utilizar conjuntos de capas para mover con facilidad las capas como un grupo, para aplicar atributos y máscaras a grupos de capas y para despejar la paleta **Capas**. No puedes crear un nuevo conjunto de capas dentro de un conjunto de capas existente.

En el gráfico adjunto se han creado un grupo con dos capas vacías en su interior como ejemplo.



Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 16

Si una imagen tiene varias capas, debes elegir la capa en la que deseas trabajar. Los cambios que realices en la imagen afectarán sólo a la capa activa.

Puedes utilizar el ojo de la paleta **Capas** para ocultar y mostrar de forma selectiva el contenido de las capas, conjuntos de capas y efectos de capa. También puedes especificar el grado de opacidad o transparencia de la imagen.

Puedes copiar contenido dentro de una imagen o entre imágenes de forma sencilla duplicando las capas.

El orden de apilamiento de las capas determina si el contenido de una o de un conjunto de ellas aparece delante o detrás del resto de los elementos de la imagen.

Para trabajar de forma simultánea sobre dos o más capas o sobre conjuntos de capas, se pueden llevar a cabo selecciones múltiples clicando sobre cada capa y manteniendo apretadas las teclas **Shift** o **Control**. De esta forma se pueden aplicar transformaciones o desplazamientos conjuntos a sus contenidos.

El contenido de las capas también puede alinearse y distribuirse utilizando los comandos del menú **Capas**.

Puedes bloquear capas total o parcialmente con el fin de proteger su contenido. Para bloquear parcialmente una capa haremos clic en una o en varias opciones de bloqueo de la paleta Capas:

- Bloquear transparencia, para limitar la edición a las partes opacas de la capa.
- Bloquear imagen, para impedir que se modifiquen los píxeles de la capa con las herramientas de pintura.
- Bloquear posición, para impedir que se muevan los píxeles de la capa.



Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 16

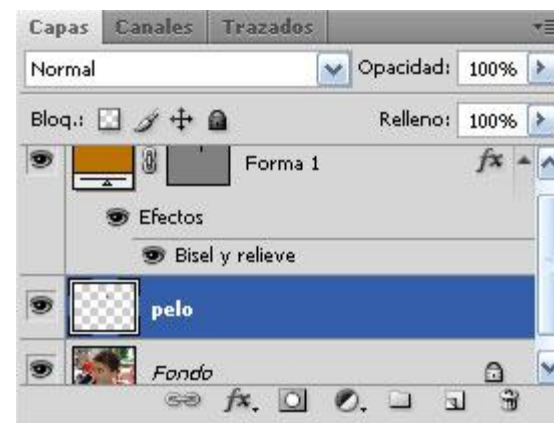
Una vez hecha la selección de la parte que queremos retocar, clicando el botón derecho, seleccionamos **Capa vía copiar**.

De esta forma, estamos creando una capa nueva donde hemos duplicado la parte de la foto que queremos retocar.



Cuando se añaden capas a una imagen, es conveniente cambiarles el nombre en función de su contenido. El uso de nombres de capa descriptivos permite identificarlas con facilidad en la paleta **Capas**.

Haciendo doble clic en el nombre de la capa que hemos creado, podremos cambiarlo y poner "**pelo**" (también es posible hacerlo en menú **Capa>Propiedades de capa**).



Photoshop CS4: introducción

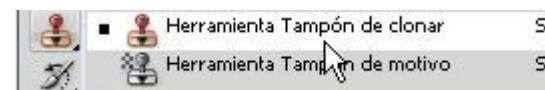
Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 12 de 16

Una vez creada la nueva capa, con la **Herramienta Tampón de clonar** repararemos la imagen.

El **Tampón de clonar** toma una muestra de una imagen para aplicarla sobre otra imagen u otra parte de la misma imagen.

Cada trazo de la herramienta pinta usando la muestra.



Existen dos tipos de tampones, el de clonar y el de motivo. En esta ocasión utilizaremos el primero.



En la barra de opciones, definiremos el tipo de pincel que queremos utilizar.

En **modo de fusión**, optamos por **Normal**, que aplicará la imagen tal y como es.

La **opacidad** nos indica la cantidad máxima de cobertura. Le daremos un valor del **100%**.

Flujo especifica la rapidez con que la herramienta aplica la pintura. Le daremos un valor del **100%**.

Seleccionamos **Alineado**, de esta forma se puede soltar el ratón sin perder el punto actual de la muestra. Cuando reanudemos la pintura, la muestra partirá del punto donde hemos acabado. Si no estuviera seleccionada, al volver a pintar, recuperaría el punto de origen.

Con la opción **Muestrear todas las capas** seleccionada, podemos tomar muestras de todas las capas activas y no sólo de la capa en la que nos encontramos.

Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 16

Para que no tome muestras de la imagen de la horquilla que hemos creado, desactivamos la visibilidad de la capa de forma (Clicar el "ojo").

Para definir el punto de inicio de la muestra, hemos de situar el puntero en la parte de la imagen que queremos "**clonar**", y clicar pulsando **ALT**.

Situados en la capa "**pelo**" empezamos a cubrir la horquilla. Vemos cómo aparece una cruz en el origen de la muestra y como se va copiando esa parte de la imagen por donde va pasando el cursor.



Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 14 de 16

Para que la parte cubierta quede más "natural", es recomendable ir definiendo diferentes puntos de origen de la muestra e ir pintando.

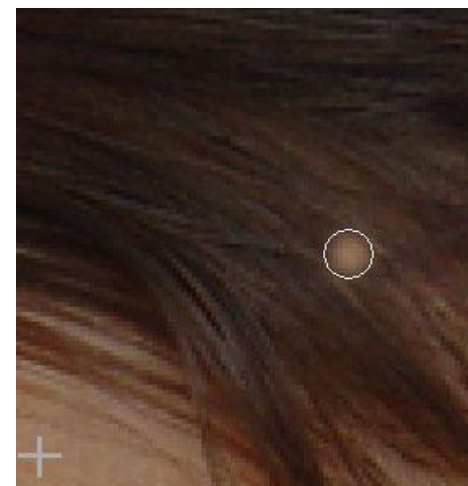
Se trata de buscar zonas cercanas para que se vea "natural" el seguimiento del pelo.

Tapamos un trozo, definimos otro punto de origen y tapamos otro trozo, y así hasta que hayamos cubierto la zona.

Las cruces muestran los diferentes puntos de origen que hemos ido seleccionando.



Photoshop CS4 , incorpora una novedad respecto de esta herramienta que se está utilizando en este paso, cuando se selecciona una muestra a clonar, en el círculo donde se va a copiar la muestra aparece una vista previa de esta, para comprobar que es la muestra más correcta.



Photoshop CS4: introducción

Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 15 de 16

Aunque a la horquilla le hemos aplicado un efecto para darle volumen, le podemos dar unos "reflejos" para realzar un poco más la forma y conseguir que el parecido sea mayor.

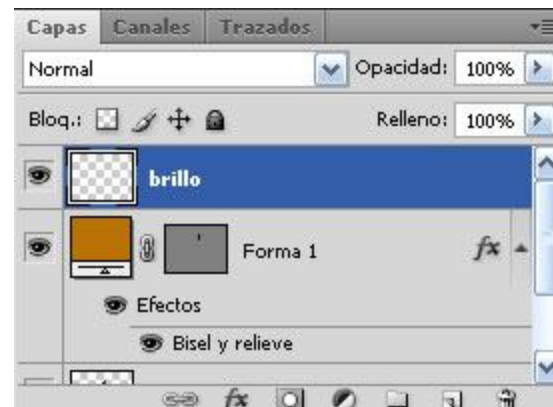
Lo haremos en una capa nueva a la que daremos el nombre de "brillo".

Para ello clicaremos el botón **Crear una capa nueva** de la paleta de **Capas**.

Nos interesa que esta capa esté por encima de las demás. Si al crearse no lo está, con el cursor encima de la capa, lo pulsaremos y arrastraremos hacia la posición en la que queremos que quede.

Seleccionaremos la herramienta pincel, y en la barra de opciones elegiremos un pincel de un grosor de 3px y una dureza del 100%. Modo normal, opacidad 100% y flujo 20%. Además seleccionaremos la opción de aerógrafo.

En la capa brillo daremos unas pinceladas para conseguir unos efectos de brillo sobre la forma.



Tutorial 1. Realización de un primer proyecto. Dibujar un objeto e integrarlo en una fotografía

Desarrollo del tutorial: paso 16 de 16

El resultado será algo parecido a la siguiente imagen:



Imagen original



Imagen retocada

La imagen ya está acabada, sólo queda guardar el resultado.

Si queremos mantener todas las capas por si en algún momento decidimos hacer algún cambio, podemos mantener el formato **PSD**, que es el específico de photoshop y guarda todas las capas y efectos. Es recomendable guardar siempre este archivo. Se puede guardar una copia en otro formato (JPG, TIFF...), dependiendo del uso que se le vaya a dar.

Como la mayoría de formatos de archivo no guardan la información de capas, no hay que olvidar que todas estén activas (clicar el ojo). Las capas desactivadas no se visualizarán en el nuevo archivo.