

Taller de Photoshop

CLASE 01

¡Hola a todos! Bienvenidos a la primer clase del Taller de Adobe Photoshop.

Antes de meternos con el programa en sí debemos tener ciertos conocimientos sobre **imágenes digitales**. ¿Qué son? ¿Cuántas clases hay? ¿Qué es la resolución? ¿Cómo se maneja el color? Todas estas preguntas deben tener una clara respuesta antes de que comencemos a trabajar con Photoshop si queremos lograr resultados profesionales. De modo que ¡Comencemos!



La imagen digital

Obviamente una imagen digital es un **elemento informático** en tanto está formada por cierto tipo de datos que permiten que se represente en **dispositivos** como un monitor, pantalla LCD, celular, etc. Incluso puede llevarse al papel por medio de una impresora, entre otras.

Este tipo de imágenes pueden haber sido generadas directamente en **formato digital** (dibujando con un software, sacando una foto con una **cámara digital**, etc.) o haberse convertido desde otro formato (por ejemplo, al escanear una foto o negativo, etc).

Tipos de Imágenes digitales: Vectores y Píxeles

Básicamente este tipo de imágenes digitales se divide en dos grandes grupos: Los **vectores** y los **Mapas de Píxeles** (más conocidas como **mapas de bits**).

Los **vectores** son exactamente eso, líneas o puntos que mediante ciertos parámetros matemáticos pasan a tener un largo, ancho y dirección determinados. Esto significa que si yo tengo una imagen de un triángulo formada por vectores no importa cuánto amplíe la imagen, siempre se verá **nítida**. Esto es porque la **fórmula matemática** que forma la figura se vuelve a generar adaptada a distinto tamaño y en consecuencia se **redibuja la imagen**.



Por el otro lado tenemos los **mapas de bits**. Son cuadrados o rectángulos divididos en casilleros como un tablero de ajedrez, donde a cada celda le corresponde un valor de color determinado. Son “**mapas**” porque la información real digital sería algo así como “casillero 1: rojo oscuro; casillero 2: verde aguamarina; casillero 3: azul; etc...”. De esta forma se forma la imagen, cada celda se llama **píxel**, y al unirlos se forma la imagen.

El gran problema con los **píxeles** es que al agrandar una imagen, a diferencia de los **vectores**, esta no se redibuja, es decir, se agrandará el detalle, y empezarán a ver las diferencias donde termina un píxel y empieza otro (comúnmente esto se llama “**imagen pixelada**”).

El escáner

El escáner es uno de los **dispositivos de captura** de imágenes más comunes. Se pone una imagen sobre el escáner y, por medio de un haz de luz que se refleja en un prisma, se descompone el color y la imagen original. Esto se transforma a **mapas de bits digitales** mediante un proceso electrónico (nuestra imagen ya está digitalizada).

La cámara digital

Es el otro gran dispositivo de captura. La forma de funcionar es similar al escáner. A través de lentes llega la imagen a la cámara donde se convierte a datos digitales por medio de un dispositivo.

Tanto el escáner como la cámara digital pueden variar (según marca y modelo) la **resolución** de captura.

Resolución de la imagen

Se llama resolución a la **cantidad de píxeles** que se representan en una porción determinada de la imagen (por ejemplo, 300 píxeles por cada centímetro cuadrado, etc). Obviamente cuantos más píxeles en una misma porción haya, serán más pequeños y la imagen tendrá **mayor calidad** porque se verá más nítida y se podrá ampliar hasta cierto punto.

Tamaño de una imagen de mapa de bits

El tamaño de una imagen estará dictado por la **Dimensión** (cantidad de píxeles de alto y ancho en total), la **Medida** (ancho y alto en centímetros) y la **Resolución** (cantidad de píxeles por una porción de medida cuadrada).

Hay diferentes resoluciones de imágenes preestablecidas según la finalidad de un trabajo. De esta forma:

Para la **web** o para realizar archivos **multimedia** (videos, juegos, etc.): **72 dpi**

Para **imprenta** (libros, revistas, folletos o lo que sea): **300 dpi**

“Dpi” significa **dots per inch** (puntos o píxeles por pulgada cuadrada). Es la unidad de medida estándar digital.

De todas formas en una impresora casera de chorro de tinta con **150 dpi** tendremos una buena imagen.

Profundidad de color

Hay diferentes sistemas para asignar color a una imagen, llamados **profundidad de color**. Es una característica de la computación: la cantidad de **bits por píxel** será la profundidad. Pocos colores ocuparán pocos bits y viceversa.

Teniendo en cuenta que **los colores se forman por luz o por tintas** (esto lo veremos en detalle más adelante) por ejemplo, en un monitor, que emite luz o en una hoja impresa, hay **ciertos colores que no se pueden reproducir por ciertos medios**. Una luz súper brillante se verá bien en una pantalla pero en un impreso se verá “apagada”. Esto es obviamente porque las tintas no tienen luz.

De esta forma se asigna un **sistema para el color** a las imágenes digitales de acuerdo a su finalidad. Estos son:

Escala de grises (comúnmente llamado blanco y negro): **ocupa 8 bits por píxel.**

RGB (Rojo Verde y Azul, en inglés. Son los colores primarios de la luz): **24 bits por píxel.**

CMYK (Cyan, Magenta, Amarillo y Negro, en inglés. Son los colores primarios de las tintas, como aprendimos en la escuela -rojo, amarillo y azul-): **ocupan 36 bits por píxel.**

Formatos de los archivos de imágenes digitales

Photoshop (.psd)

Es el formato propio de Photoshop, y el mejor para trabajar las imágenes. Permite usar capas y canales, elementos extremadamente importantes que luego veremos en detalle.

JPEG (.jpg)

Es un formato de mapa de bits comprimidos, que resulta muy liviano, por eso es ideal para la web y lo digital. Pero tanta compresión y poco peso deterioran la calidad de la imagen. No se recomienda para impresiones de calidad.

Photoshop eps (.eps)

Al guardar un archivo en este formato lo estamos “traduciendo” al sistema que usan las imprentas offset. Es ideal para trabajos de impresión de calidad.

TIFF (.tif)

Es uno de los más usados porque comprime mapas de bits pero sin perder información, es como si zipeáramos un archivo.

BMP (.bmp)

Este popular formato fue creado por Microsoft. Tiene buena calidad pero su peso suele ser excesivo.

GIF (.gif)

La mayor ventaja es que puede guardar varias imágenes dentro de una misma y reproducirlas para formar una animación. Pero le juega en contra que el máximo de colores es de 256.

Hay muchos formatos más, pero estos son los más importantes. Tener estos conceptos en claro es vital para poder utilizar **Photoshop** de manera correcta. La próxima clase ya nos adentraremos en el programa ¡Los espero el miércoles que viene!

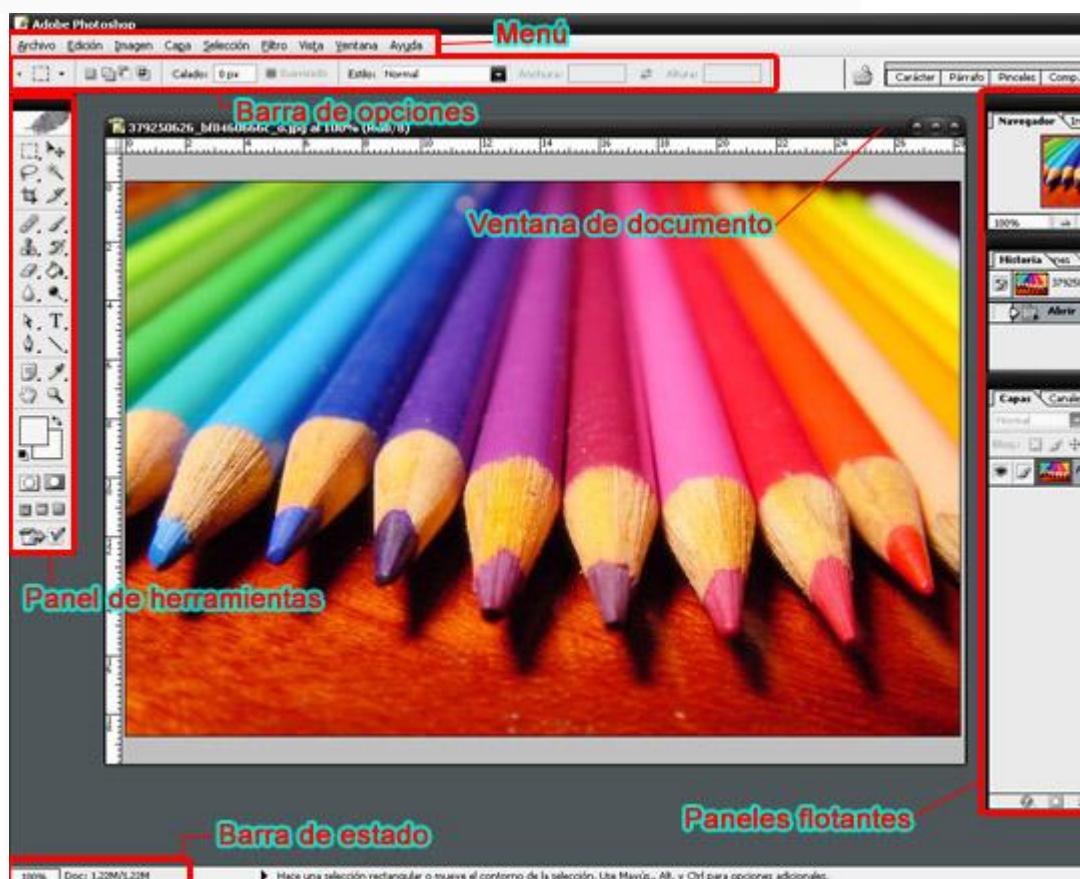
CLASE 02

Hola, bienvenido a la segunda clase del **Taller de Adobe Photoshop**. La clase anterior aprendimos los conceptos básicos sobre **imagen y color**. Son tan importantes como conocer esta herramienta a fondo. Por eso, hoy veremos la **interfaz del programa**, analizaremos sus **barras de menú, herramientas, paneles y demás**. Aprenderemos también los **atajos de teclado** que nos harán manejar el programa con mayor velocidad.



La interfaz del Programa

La interfaz de Photoshop está comprendida por la ventana del documento, el panel de herramientas, la barra de opciones y los paneles flotantes.



La **barra de opciones**, que se ubica debajo de la **barra de menú**, tiene los principales atributos de la herramienta seleccionada. Todas las herramientas tienen algún parámetro, característica o personalización que puede ser asignada desde esta barra. Si una herramienta no funciona como esperamos lo más probable es que tenga alguna opción que no corresponde con el trabajo que queremos hacer.

El **panel de herramientas**, contiene las herramientas usuales. En algunos de sus casilleros aparece un pequeño triángulo negro que indica que contiene más de una herramienta; sólo tenemos que presionar el botón del ratón un momento y se desplegarán.

Los **paneles flotantes** tienen muy diversas funciones. Todos se despliegan desde el menú Ventana / Windows.

La ventana del documento

En la ventana del documento, además de la imagen, vemos la barra de título con el **nombre del documento**, el **sistema de color** en que está descripta la imagen y el porcentaje de visualización. Debajo de la ventana del documento está la **barra de estado**. A la izquierda se muestra el porcentaje de ampliación del documento. Esta información no está relacionada con el tamaño de impresión de la imagen sino con su **resolución**. Una visualización al 100% significa que cada píxel del documento coincide con un píxel del monitor. Es la mejor forma de ver un documento. Otros porcentajes distorsionan la imagen, a veces demasiado, ya que se tiene que crear o desechar información. Este campo de texto es accesible y permite ingresar un porcentaje cualquiera entre 0.09 y 1600 %.

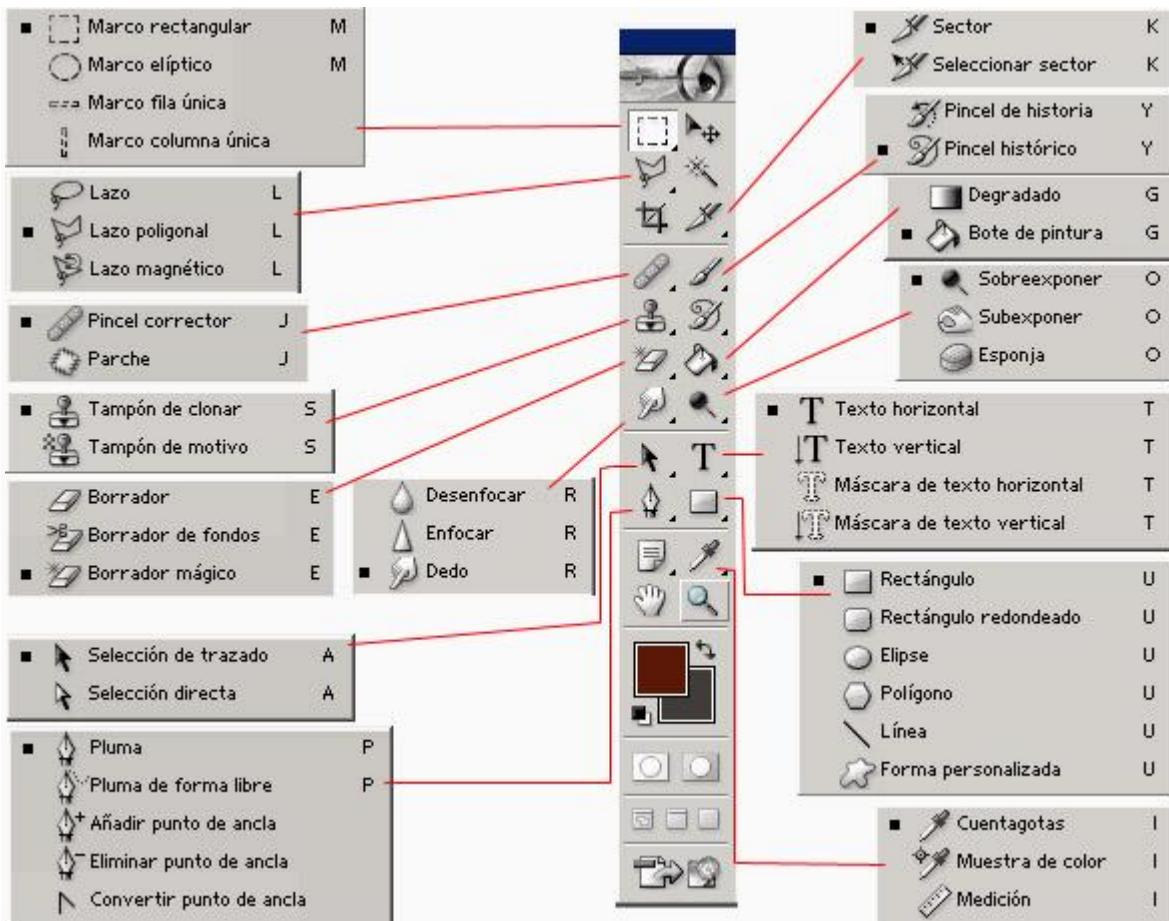
A la derecha de la barra de estado aparece un texto que nos indica las tareas que podemos realizar de acuerdo a la herramienta que tenemos seleccionada en ese momento. Esta última opción está presente sólo en la **versión Windows** del programa.

Presionando el pequeño triangulo negro de la **Barra de estado** podemos elegir varias opciones de la información que será mostrada en la barra.

Grupos de Herramientas

Photoshop permite acceder a la mayoría de las herramientas con la simple acción de pulsar una **letra del teclado**. Por razones obvias esta ventaja se desactiva mientras estamos usando la herramienta de texto.

A continuación veremos para qué sirve cada herramienta y el atajo de teclado que le corresponde.



Herramientas de selección:

1 < M >

Marco rectangular

Marco elíptico

Marco fila única

Marco columna única

Las más usuales son las dos primeras, que realizan selecciones de formas predeterminadas.

2 < V >

Mover

Sirve para mover áreas seleccionadas, capas o imágenes completas.

3 < L >

Lazo

Lazo poligonal

Lazo magnético

Herramienta de selección de forma libre.

El Lazo poligonal realiza polígonos de lados rectos. El Lazo magnético selecciona siguiendo los bordes de diferentes tonos.

4 < W >

Varita mágica

Selecciona áreas valiéndose de las diferencia de tono.

5 < C >

Recortar

Recorta o reencuadra la imagen en forma rectangular, desechando las áreas que quedan fuera de rectángulo definido.

6 < K >

Sector

Selección de sector

Sirve para dividir imágenes en sectores imágenes destinadas a páginas web.

Estos sectores se convertirán luego en celdas de una tabla HTML.

Herramientas de pintura:

7 < J >

Pincel Reparador

Herramienta Parche

Para corregir imperfecciones de las imágenes: permite tomar la textura de un área “sana” y corregir defectos y manchas.

Ideal para quitar arrugas y manchas en la piel.

8 < B >

Pincel

Lápiz

Herramientas de pintura.

9 < S >

Tampón

Tampón de motivo

Herramienta de clonación. Permite corregir imperfecciones y hacer trucos.

10 < Y >

Pincel de historia

Pincel de historia de arte

El primero permite recuperar, en zonas determinadas, estados anteriores de la imagen. Usa la prestación Historia del programa, que guarda varios pasos anteriores de la imagen. El segundo realiza efectos artísticos.

11 < E >

Borrador

Borrador de fondo

Borrador mágico

Borra partes de la imagen. Borrador mágico borra aprovechando las diferencias de tono.

12 < G >

Degradado

Bote de pintura

Degradado realiza degradés en diferentes estilos. Bote de pintura pinta aprovechando las diferencias de tono.

13 < R >

Desenfocar

Enfocar

Dedo

Desenfocar y Enfocar modifican precisión en los detalles de las imágenes.

Dedo “desparrama” los colores de las imágenes como si fuera pintura fresca.

14 < O >

Subexponer

Sobreexponer

Esponja

Subexponer y sobreexponer modifican el tono de las imágenes, oscureciéndolo o aclarándolo.

Esponja: satura o desatura los colores.

Herramientas vectoriales:

15 < A >

Selección de trazados

Selección directa

Para seleccionar trazados realizados por la herramienta Pluma.

16 < T >

Texto

Incorpora textos.

17 < P >

Pluma

Pluma de forma libre

Añadir punto de ancla

Eliminar punto de ancla

Convertir punto de ancla

Conjunto de herramientas para crear y modificar trazados.

18 < U >

Rectángulo

Rectángulo redondeado

Elipse

Línea

Formas personalizadas

Sirven para realizar formas vectoriales predeterminadas.

Herramientas varias:

19 < N >

Notas

Notas en audio

Permite incorporar notas indicativas en la imagen, ya sea en texto o en audio.

Pueden ser recordatorios o mensajes para otros operadores.

20 < I >

Cuentagotas

Muestra de color

Medición

Herramientas de medición y muestreo.

El Cuentagotas permite tomar colores de determinadas zonas de la imagen. Muestra de color permite muestrear la composición de color en cuatro puntos de la imagen en forma simultánea.

Medición permite medir distancias y ángulos.

21 < H >

Mano

Para desplazar la visualización de la imagen.

22 < Z >

Zoom

Permite aumentar o disminuir los porcentajes de visualización.

Otros elementos:

23 - Selector de color

< D > restaura a los colores por defecto (Blanco de fondo y negro de frente).

< X > invierte las posiciones de los colores frontal y de fondo.

24 < Q >

Máscara rápida

Herramienta de selección por medio de máscaras.

25 < F >

Rota entre tres formas de visualización:

1. Ventanas múltiples y barra de menú
2. Ventana única y barra de menú
3. Ventana única sin barra de menú

26 < Shift+Ctrl+M >

Abre el documento activo en ImageReady, editor de imágenes para la web.

Esto es sólo para que tengas una noción de qué son cada una de estas herramientas y para qué se usan, a lo largo del taller veremos cada una en profundidad. Esto es todo por hoy.

¡Hasta la próxima!

CLASE 03

¡Bienvenidos otra vez, clase de Photoshop! Como veníamos anunciando, por fin comenzaremos a **practicar con imágenes**. Hoy veremos qué implica hacer una **selección** en Photoshop, y qué **diferentes tipos de selección** nos permite realizar el programa.

Antes de comenzar quería agradecer a todos mis “alumnos” que dejan sus dudas, sugerencias y comentarios, ayudando a mejorar este taller y el de Fotografía Digital. ¡También a todos los que me dan ánimo! Ahora sí. ¡Vamos a clase!

Seleccionar un objeto o porción de imagen nos permitirá trabajar directamente con ella, sin modificar el resto.

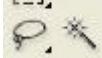
Photoshop tiene herramientas diseñadas para lograr efectos “suavizados” cuando seleccionamos píxeles. Veremos que según la **herramienta** que usemos (y su configuración), realizaremos diferentes tipos de selecciones, las que se basarán en la diferencia de colores, aproximación u otros parámetros.



Herramientas de selección directa



Arriba, a la izquierda, encontramos el **rectángulo**. Abajo, el **lazo** y la **varita mágica**.

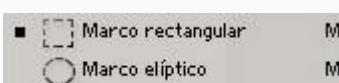


Por medio de estas 3 herramientas realizaremos diferentes tipos de selecciones. Cada una tiene a su vez ciertos parámetros que podemos modificar a gusto de acuerdo con nuestras necesidades.

Herramienta de selección rectangular:

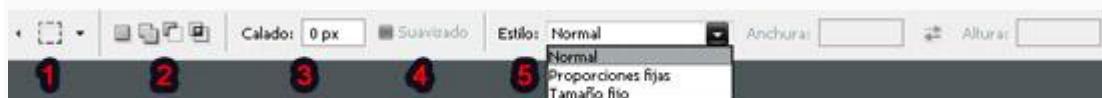
Haciendo clic y arrastrando el cursor sobre una imagen generaremos a gusto un **área de selección rectangular**.

Manteniendo pulsado **shift** luego de comenzar a arrastrar el puntero, haremos una selección **cuadrada**. Pulsando **alt** la selección se generará desde el centro. Podemos combinar estos dos comandos.



■ **Marco rectangular** Si mantenemos un segundo pulsado el botón de *selección rectangular* en la barra de herramientas, desplegaremos un panel con opciones alternativas, como hacer una selección en forma de **elipse** (o un *círculo perfecto* si pulsamos **shift** al arrastrar el puntero), o seleccionar filas únicas.

Barra de opciones de las herramientas de selección:



1. **Personalización de la herramienta:** Permite especificar un tamaño determinado para la selección.
2. **Opciones de selección:**

-  **Selección única:**
Modo por defecto de las herramientas de selección. Realiza selecciones de a una por vez, sin relacionarlas, borrando lo seleccionado anteriormente.
 -  **Sumar selecciones:**
Habilitando esta opción agregaremos la nueva selección a una ya existente. Podemos accionarla directamente pulsando **shift** antes de comenzar a arrastrar el cursor.
 -  **Restar selecciones:**
Habilitando esta opción restaremos la nueva selección a una ya existente, al contrario que el ejemplo anterior.
Podemos accionarla directamente pulsando **alt** antes de comenzar a arrastrar el cursor.
 -  **Intersectar selecciones:**
Habilitando esta opción generaremos una selección a partir del área de encuentro de una selección anterior y una nueva.
3. **Calado (Feather, en inglés):** Especifica el rango de “suavizado” de una selección. Veremos en detalle esta herramienta al final de esta clase.
 4. **Suavizado (Anti aliasing):** Por defecto viene seleccionada, permite suavizar los bordes de una selección para que no se note tanto el “recorte”.
 5. **Estilo:** Podemos elegir hacer una selección *normal*, *proporcional* o *de medida fija*.

Herramienta Lazo:

 Lazo	L Permite hacer selecciones irregulares. En su modo <i>normal</i> sólo debemos arrastrar el cursor con el botón izquierdo del mouse presionado y movernos por donde queramos. Al volver al punto de inicio se “cerrará” la selección.
 Lazo poligonal	L En modo <i>lazo poligonal</i> , a medida que vamos haciendo clics en diferentes puntos, estos se van uniendo por líneas rectas formando un polígono. Trabaja igual que la anterior.
 Lazo magnético	L El <i>lazo magnético</i> , selecciona tomando en cuenta las diferencias de color de una imagen. Sirve para seleccionar una figura usando los bordes diferenciados del fondo. Tenemos que hacer clic en alguna parte del perímetro de la figura y seguir, en forma aproximada, ese perímetro. Como estuviera magnetizada, la selección se va “pegando” a los bordes de la figura.

Herramienta Varita Mágica:

 Esta herramienta aprovecha las diferencias de color para realizar sus selecciones.
Si hacemos un clic sobre un píxel de la imagen, seleccionará todos los píxeles de similar

color. En su barra de Opciones, además de las dos variantes comunes a todas las herramientas de selección, calado y suavizado, tiene las opciones siguientes:

1. **Tolerancia:** Con este valor establecemos el rango de colores que serán seleccionados por la herramienta. Su valor se puede elegir entre 1 y 255. A valores pequeños seleccionará colores muy parecidos al de donde hicimos el clic. A medida que aumentamos este valor, el rango de colores aumenta y el área seleccionada es mayor.
2. **Usar todas las capas:** Con esta variante elegida en un documento con varias capas, la herramienta tiene en cuenta el color de todos las capas visibles. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta considerará los tonos de la capa activa.
3. **Píxeles contiguos:** Permite que al hacer clic en un píxel, seleccione los píxeles adyacentes de tono similar. Si no elegimos esta opción, seleccionará los píxeles de similar color, estén o no conectados con aquel sobre el cual hicimos clic.

Menú de opciones de selección:

Un comentario aparte merecen las opciones que se despliegan al hacer clic en **Selección**, en la barra de menú, o al hacer clic derecho con el mouse sobre una selección (teniendo, a su vez, elegida una herramienta de selección).

Allí encontraremos muchas opciones de utilidad:

- **Seleccionar todo:** Con esta opción o con su atajo de teclado (Ctrl+A), seleccionamos todos los píxeles del documento.
- **Deseleccionar:** Teniendo una selección activa la deseleccionamos, no queda ningún píxel seleccionado.
- **Reseleccionar:** Ejecutando este comando volvemos a cargar la última selección, no importa cuántas operaciones hayamos realizado desde que la perdimos.
- **Invertir selección:** Teniendo una selección activa, pasamos a seleccionar el área que no estaban seleccionada, mientras que deselecciona el área que sí lo estaba.
- **Rango (o “Gama”) de color:** Esta es una herramienta de selección que, al igual que la varita mágica, aprovecha las diferencias de color para realizar la selección. A diferencia de aquella herramienta, ésta es mucho más completa y personalizable. La clase que viene la veremos con más detenimiento.
- **Calado:** Permite suavizar los bordes de una selección ya realizada.
- **Modificar:** Permite modificar la selección de acuerdo a tres criterios diferentes:
 - **Borde:** Transforma una selección dada en una selección en forma de marco de ancho personalizable.

Todo	Ctrl+A
Deseleccionar	Ctrl+D
Reseleccionar	Mayús+Ctrl+D
Invertir Mayús+Ctrl+I	
Gama de colores...	
Calar...	Alt+Ctrl+D
Modificar	
Extender	
Similar	
Transformar selección	
Cargar selección...	
Guardar selección...	

- **Suavizado (Smooth):** Simplifica una selección. Útil para simplificar selecciones realizadas por herramientas como la Varita mágica o la función Rango de color.
- **Expandir y Contraer:** Agranda o achica selecciones dadas en la cantidad de píxeles elegida.
- **Transformar selección:** Cuando elegimos esta opción aparecen unos manejadores que permiten cambiar de forma el área seleccionada.
- **Cargar y Guardar selección:** Sirve para guardar selecciones o usar selecciones previamente guardadas. Estas funciones, vinculadas con el uso de máscaras, la veremos más adelante.

La Pluma como herramienta de selección

Muchos usan la **Pluma** para realizar **selecciones complejas**. Esta herramienta, propia de los programas de dibujo vectorial, es muy versátil para contornear prácticamente cualquier silueta. Sumemos a esto que está presente en muchos programas de diseño (Illustrator, CorelDraw, Quark, etc.) y, si bien es necesaria cierta destreza para manejarla, los resultados que da son muy satisfactorios. Realmente es recomendable utilizarla cuando haya que realizar grandes recortes de calidad. Esto no significa que las herramientas anteriores no sirvan: tienen diferentes usos.

Veremos el uso de la pluma con detenimiento en próximas clases.

Calado (Feather)

Las herramientas de selección directa tienen, en su barra de opciones, un parámetro llamado **Calado (Feather)** que define en cuántos píxeles se resolverá la selección, es decir, que distancia habrá entre los píxeles plenamente seleccionados y los que no lo están.

El efecto logrado es una especie de difuminación en la selección. Por ejemplo, si seleccionamos un rectángulo con un grado de calado alto y lo copiamos y pegamos en un archivo nuevo veremos la diferencia en los bordes.

Las siguientes imágenes sirven de ejemplo: la primera sin calado (calado grado “cero”) y la otra con calado alto (grado 20).



Imagen recortada sin calado.



Imagen recortada con calado.

Podemos ver la notable diferencia en los bordes difuminados.

Bueno, amigos y amigas, esto es todo por hoy (¿no les duele la cabeza ya 😊?). Como ven Photoshop no por nada es líder en programas de retoque de imágenes, con tantas opciones de personalización de elementos.

La clase que viene seguiremos viendo con detenimiento estas herramientas. ¡Los espero, hasta la semana que viene!

CLASE 04

¡Hola, de nuevo, alumnos del Taller de Adobe Photoshop! ¿Se dan cuenta que estamos a una sola clase de la primer práctica? ([ver Temario](#)). Por eso es importante que fijen bien todo lo aprendido hasta ahora y lo de hoy también, por supuesto.

Hoy terminaremos de ver las herramientas de selección, más puntualmente la Gama de colores o Rango de color, que nos había quedado pendiente de la



clase anterior. También aprenderemos cómo transformar, guardar y cargar selecciones.

¡Comencemos!

Rango de color/Gama de colores:

Esta herramienta nos permite realizar selecciones basadas en la diferencia entre un tono y otro de una imagen, es decir que serán mucho más específicas.

Para acceder a ella vamos al menú Selección/Gama de colores (o *Rango de color*, según la versión de Photoshop).



Las opciones que nos da son:

- **Selección (1):**

Con ella indicamos qué color queremos seleccionar. Si usamos el primer gotero de la derecha (5)

elegiremos puntualmente el color al hacer clic sobre cualquier píxel de la imagen o de toda la pantalla.

Con los goteros con el signo + y - podremos sumar o restar colores a la selección.

Otros rangos de color que se despliegan desde este panel son: **luces, medios tonos y sombras**.

Un buen ejercicio es tomar una foto nuestra y comenzar a modificar los valores, para ir viendo los cambios.

- **Tolerancia (2):**

Corriendo el ancla indicaremos qué tan estricta queremos que sea la selección de un color, es decir, la amplitud del rango o gama de colores.

Un valor bajo selecciona menos colores (selección más acotada). Un valor alto lo contrario.

- **Vista previa (3):**

Aquí podemos ver representada por el color blanco el área a seleccionar.

- **Previsualizar selección (4):**

Podemos elegir cuatro formas distintas, esto es “a gusto de cada uno”.

- **Goteros (5):**

Como ya dijimos, nos sirve para **elegir, agregar o restar colores** a la selección.

Tildando la casilla “**Invertir**” hacemos que lo seleccionado pase a estar *deseleccionado* y viceversa.

Una vez que elegimos configuramos estas opciones, hacemos clic en **OK** para realizar la selección.

Guardar y cargar selecciones:

Esto es muy sencillo, una vez que tenemos una selección cualquiera ya realizada, hacemos clic con el **botón derecho del mouse** (o desde el Menú/Selección) y elegimos **Guardar selección**.

Nos pedirá un nombre (cualquiera) y dándole a **OK** (notemos que dice “**canal nuevo**” en las opciones marcadas) nos guardará automáticamente la selección.

Para acceder a ella, desde el panel **Canales**, abajo a la derecha, tendremos que hacer **Ctrl+clic** en la capa correspondiente (que veremos que presenta una vista miniatura de nuestra selección).

¡Listo! automáticamente volverá a aparecer la selección sobre la imagen.



Más adelante veremos en detalle el uso del panel **Canales**, así como las **Capas**.

Transformar una selección:

De nuevo partimos de una selección ya hecha. Elegimos **Transformar selección** de la misma manera que en el punto anterior (desde el menú o con **clic derecho**).

Veremos que aparece un marco con unos **cuadraditos en los bordes**. Posando el cursor sobre ellos, veremos que se transforma en una serie de **flechas**, las cuales nos indicarán en qué sentido podemos mover o girar los bordes.

En principio, con los **cuadraditos del medio** de cada uno de los lados podemos estirar o encoger la selección (haciendo **clic y arrastrando** el puntero).

Desde los **vértices** hacemos lo mismo, agrandando o achicando las esquinas.

Si presionamos **shift** al mover los cuadraditos, la modificación será en **escala** (mantendrá la relación de aspecto). Un cuadrado seguirá siendo un cuadrado, aunque más grande o más chico.

Con **alt+shift** la reducción o ampliación será desde el centro y no desde un borde (esto se entiende mucho mejor probando que leyendo esta aclaración 😊).

Otra opción es **girar la selección, rotarla**. Al alejar un poco el cursor de los cuadrados modificadores notaremos que cambia a una **doble flecha curva**. Haciendo clic y arrastrando giraremos la selección.

De nuevo, con **alt+shift** giraremos teniendo como punto fijo el centro, mientras que con **shift** sólo se girará de a tramos: 45°, 90°, etc.

Bien, hasta aquí llega la clase de hoy, practiquen todo esto con sus fotos, hagan selecciones, etc.

¡La clase que viene comenzaremos a diagramar nuestro sitio web!

¡Hasta la próxima!

CLASE 05

Hola, alumnos! El tiempo pasa volando y ya estamos en la quinta clase del Taller de Adobe Photoshop. ¡Nuestra primer práctica!

Pero quizás les sorprenda que haya tanta teoría en la práctica, jejeje, esto es porque los que van a practicar son ustedes. Hoy comenzarán a diagramar sus sitios web, pero verán que hay muchos pasos previos al diseño en sí. ¡Comencemos!

Photoshop es una excelente herramienta para diseñar la plantilla de nuestro sitio web. Al final del curso veremos que se puede hacer un sitio enteramente con Photoshop (aunque lo más recomendable es usar **DreamWeaver** para optimizar la plantilla y terminar el sitio). Volviendo al tema, es importante conocer las **herramientas** que ofrece Photoshop a la hora de diseñar un sitio web, las cuales veremos a lo largo del taller.

Pero un sitio web no sólo es su **estructura**, también tiene **contenido** (imágenes, textos, etc). Por lo que también es importante saber **cómo generar** ese contenido.

Comenzando a diagramar tu Sitio Web

Si queremos hacer bien las cosas, el diseño de nuestro sitio comenzará en una **hoja de papel**. Allí volcaremos nuestras ideas.

Hay que tener en cuenta que el sitio debería tener una buena **estética**, pero sin descuidar la **accesibilidad** ni la **usabilidad**, es decir que el usuario pueda comprender de un vistazo todo lo que ofrece el sitio, cómo se accede a ello y que pueda “usarlo” (navegarlo) con facilidad.

En los ejemplos que veremos no nos vamos a volver locos con diseños archi-complejos, porque sabiendo diseñar una página estándar tendremos los conocimientos para hacer después algo más creativo.

La primera pregunta es: **¿De qué tipo de sitio se trata?** (Comercial, institucional, un portfolio, un blog, etc).

La segunda: **¿Cuál será el público de mi sitio?**

Teniendo en cuenta estas dos cuestiones básicas, podemos tener una idea de qué tipo de diseño realizaremos, si será más o menos complejo (¡ojo! complejo no significa complicado), formal o informal, etc. Y también qué **elementos** voy a necesitar en él (carrito de compras, botoneras extras, íconos, etc).

Un **sitio básico** puede tener una o más barras horizontales superiores, barras verticales (columnas), un sector central para el contenido y una barra horizontal inferior (pié del sitio).

Elementos que lo conforman

No hay límites para esto, pero generalmente se utiliza un **banner principal**, con una imagen, tal vez un **texto** integrado a la imagen o el **logo** de nuestro sitio, una **barra de navegación** (dividida en **botones**, donde cada uno nos llevará a una sección distinta del sitio), que puede ser *horizontal* o *vertical*, y el cuerpo o sector donde irá el **contenido** propiamente dicho.

En base a esto podremos ir pensando cómo irán distribuidos estos elementos en el diseño de nuestra página. Luego de bocetarlos en papel, para tener una idea más clara de cómo quedará finalmente, podemos dedicarnos a conseguir los **recursos**, imágenes, íconos, tipografías, etc.,etc., etc., que incluiremos, ya sea que vayamos a retocarlos o no.

Incluso podemos buscar varias **fotos** que nos interesen para (luego veremos cómo) fusionarlas en una sola imagen, una especie de collage (bien hecho) como se suele ver a menudo por la web.

Tarea nº 1: Piensen en lo explicado, crean un sitio (“en una hoja de papel”) y asignenle un nombre de dominio (imaginario, estilo: “pepito.com”). Elíjan la estructura que más les convenga y los elementos que necesitarán (por el momento céntrense en la página de inicio).

Tarea nº2: Recolecten por la web todos los **recursos necesarios** (fotos, íconos, etc.) que crean que pueden ser útiles. Nada está de más en esta etapa. Pueden buscar imágenes desde **Flickr** o a través de **Google** (como haremos un sitio para practicar, no importa qué tipo de imágenes usemos, pero luego tendremos que usar **imágenes libres de derechos**, al momento de publicar un sitio real).

La interfaz del Sitio

Todavía no nos meteremos a diseñar la interfaz, pero a partir de esta clase comenzaremos a ver varios ejemplos prácticos que nos permitirán hacerlo más adelante.

Lo que sí haremos es plantearnos qué elementos reaccionarán de una manera u otra frente a una acción del usuario (por ejemplo: un botón que cambia al pasarle el cursor por encima, un campo que se expandirá al agregarle más contenido, etc).

Es importante que realicen este trabajo porque en base a esto haremos los ejercicios de las clases siguientes.

Boceten todo en papel, miren infinidad de sitios por la web para aprender cómo se comportan, qué cosas están buenas y cuáles no, etc.

Para terminar la clase quisiera decírselos que no se desanimen porque no van a usar Photoshop en esta primera práctica. Todo Diseñador Gráfico sabe que el trabajo principal se realiza fuera de la PC, sobre papel y en la cabeza.

Pero sepan también que a partir de ahora comenzarán a trabajar con Photoshop más intensamente. Ya estarán preparados. ¡Hasta la próxima!

CLASE 06

¡Bienvenidos a otra clase del Taller de Adobe Photoshop. ¿Cómo les ha ido con los bocetos de los sitios? Hoy veremos de qué manera configurar el color que usaremos en Photoshop para trabajos impresos o para diseñar nuestra web.

Esto es clave, una mala gestión del color hará que nuestros colores se vean muy mal o no se distingan detalles en las imágenes, nada menos. Sigan atentamente estas indicaciones y no tendrán ningún problema. ¡Comencemos la clase!

Hemos visto en clases anteriores que se asignan diferentes **sistemas de color** a una imagen según su finalidad (como **RGB** para la web o la TV y **CMYK** para impresiones).

De esta manera podemos especificar en Photoshop, antes de comenzar a trabajar con una imagen, qué **ajustes de color** preferimos aplicar teniendo en cuenta la utilización que se le dará a nuestro trabajo.

¿Por qué hacemos esto? Simple. Imaginen que vamos a diseñar la portada de un libro o revista. Imaginen también que vamos a usar una foto generada digitalmente, con **colores muy brillantes**. ¿Qué piensan que puede pasar cuando vayamos a imprimir la portada de la revista? Las tintas comunes no pueden reproducir un color “luminoso”, obviamente.

El resultado de un mal manejo del color se puede apreciar en el siguiente ejemplo:





Esta imagen está en RGB



Esta imagen está en CMYK (como si estuviese impresa).

Seguro notarán que los pétalos de la foto perdieron el “degradé” de color, achatando la imagen y quitándole detalles.

Por esto debemos seleccionar con cuidado las imágenes que usemos (por ejemplo, si van a imprimirse, que estén en **CMYK**) y configurar el color de Photoshop antes de realizar un trabajo.

Para configurar el color en Photoshop, vamos al menú **Edición->Ajustes de color**



Desde aquí accederemos a la siguiente ventana:



Si es la primera vez que abrimos esta ventana debería salir el texto “**Gestión de color desactivada**”. Debo decir que esta opción “salvará” a los usuarios inexpertos de cometer algún error grueso.

Si despliegan el menú que dice “**Ajustes:**” verán una infinidad de opciones. Esto se debe a que cada país utiliza distinto el color, sumado a las variantes que ya hay de por sí. Yo prefiero configurarlos manualmente.

Lo más importante es elegir los colores para la web, PC o TV (**colores luz**) y los que usaremos para generar trabajos **impresos** (gráficas, editoriales, packaging, etc).

En el menú **Espacio de trabajo / RGB** sugiero seleccionar “*Monitor RGB - sRGB IEC61...*” para trabajos en la web y “*Adobe RGB (1998)*” para la TV, cine, etc.

En el menú **Espacio de trabajo / CMYK** sugiero seleccionar *Euroscale Coated* (para imprimir en papel “encerado”, con cierto brillo) o *Euroscale Uncoated* (para impresos en papel que absorbe más tinta, como el papel periódico).

Las **normas de gestión del color** determinarán qué hacemos con las imágenes que abriremos con Photoshop, ya que muchas tendrán un **perfil de color** ya asignado.

Yo dejaría todo **desactivado** y seleccionaría “*preguntar al abrir*” lo que hará que pueda elegir si conservo el perfil de color o no al abrir una imagen o si quiero **convertirlo automáticamente** al sistema que estoy usando.

¡Perfecto! Ahora ya estamos preparados para realizar trabajos de toda índole con Photoshop.

¡Hasta la clase que viene!

CLASE 07

¡Hola, queridos alumnos! Bienvenidos a una nueva clase del Taller de Adobe Photoshop. Hoy veremos qué herramientas tenemos para regular los colores, brillo y contraste de una imagen, en fin, cómo transformar una foto mal tomada en una obra de arte :).



Photoshop nos sirve para hacer “magia” en algunos casos. Es increíble el cambio que se puede lograr en una imagen. La mayoría de las fotos alucinantes que aparecen en wallpapers, gráficas y demás han pasado por estas herramienta.

Hay herramientas que nos permiten “calibrar” una imagen, es decir, corregir el brillo, la luminosidad, el contraste y la saturación de los colores.

De esta forma una foto medio oscura, de colores “apagados” puede terminar con la iluminación perfecta, resaltada con colores vivos.

Antes de comenzar a ver estas herramientas debemos hacer una aclaración: Si bien a veces Photoshop nos permite hacer verdadera magia, siempre estaremos trabajando con la **información de color** que haya en la imagen, **no podremos “inventar” información**.

¿Y esto qué significa? Veamos un ejemplo para entender mejor esta aclaración.

Si tenemos una imagen cuyos **píxeles** tengan una mínima diferencia, puedo usar esa diferencia para ampliarla o modificarla, incluso reducirla.



Pero si en la imagen original no tengo **datos de color**, no tengo “**información**”, no puedo hacer nada. No puedo inventar una montaña donde no la había.

Esto quiere decir que una foto oscura o muy clara puede “nivelarse” para que ne vea bien, pero si la foto es tan oscura o tan clara que “no se ve nada” por más que intentemos no habrá qué “niveler”. ¿Se entiende?



Podemos apreciar en esta foto que donde había información de color se resaltó la imagen (la gente y el Big Beng), sin embargo el cielo quedó exactamente igual.

La primer herramienta que nos ayudará a hacer esta “magia” en las fotografías se llama “Niveles”.

Vamos al Menú *Imagen->Ajustes->Niveles* (debemos tener al menos una imagen abierta en Photoshop).

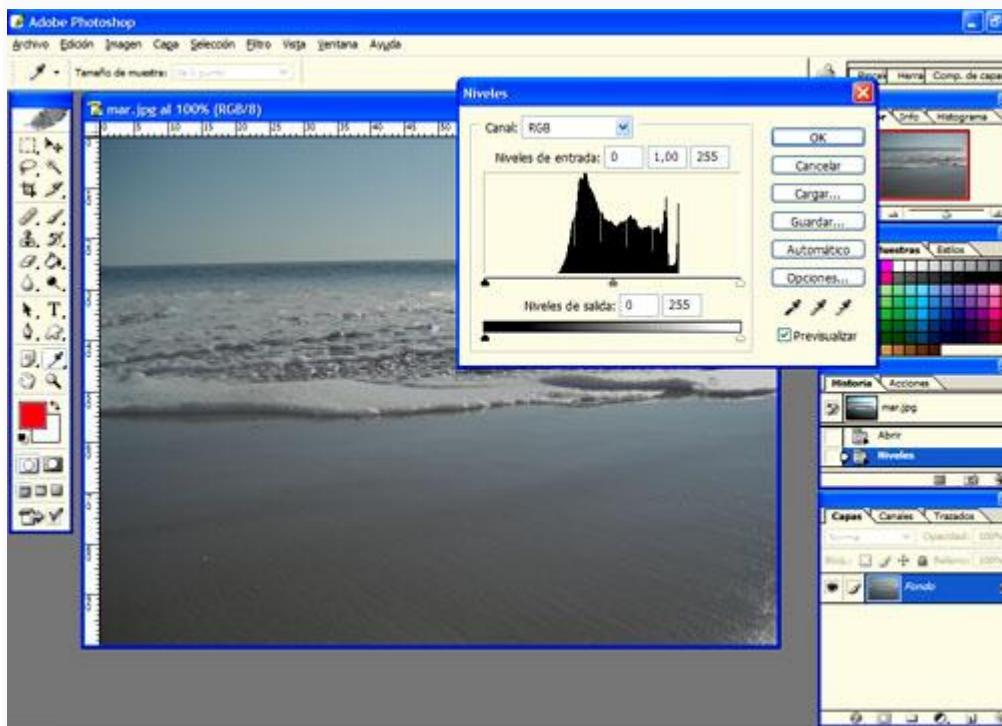
Veremos que se abre un panel como este:



El primer sector que he resaltado en amarillo sirve para elegir si queremos modificar toda la foto de una sola vez (es decir, todos los colores que la conforman) o por separado, pudiendo elegir rojo, verde, azul, cyan, magenta y amarillo (dependiendo si la imagen está en modo RGB o CMYK, como vimos la clase pasada).

El segundo sector resaltado es donde modificaremos el espectro. ¿Ven esa especie de montaña negra en el medio? Es la parte donde se encuentra la información de color. De esta manera nos damos cuenta de que la foto no está bien nivelada porque hay muchas partes “sin información” (los costados vacíos de esa montaña).

Moviendo las anclas de la línea de base iremos acotando el rango tomado por la imagen, pudiendo acercarlo a la parte “llena”. Hagan su propia prueba para ver bien cómo cambia la imagen al acotar el rango. Aquí les dejo un ejemplo:



La imagen antes de ser “nivelada”.

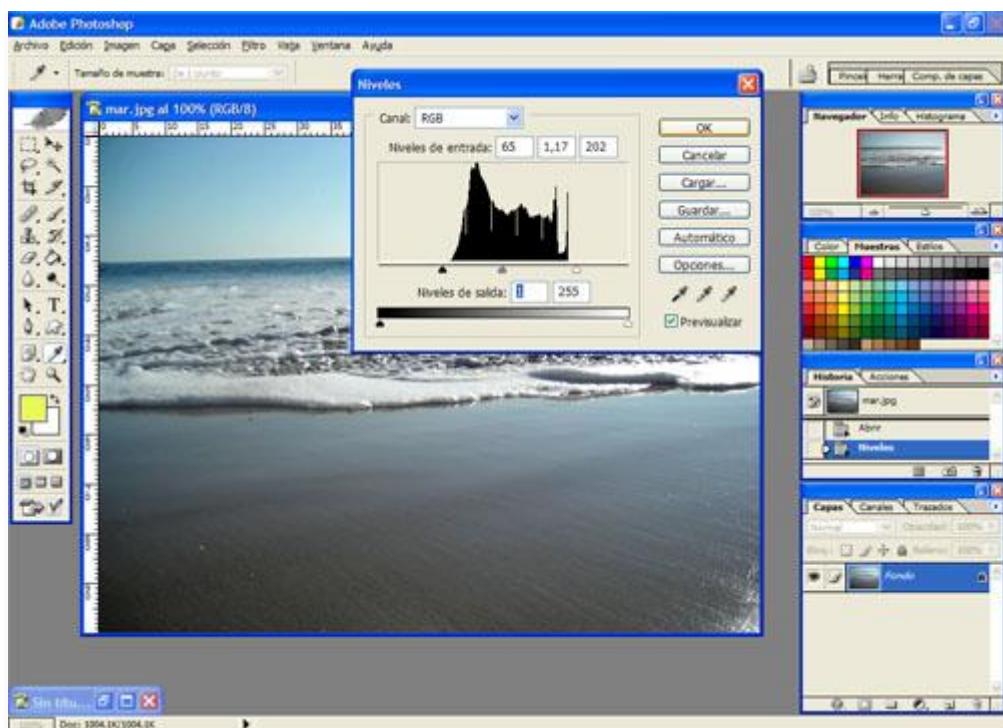
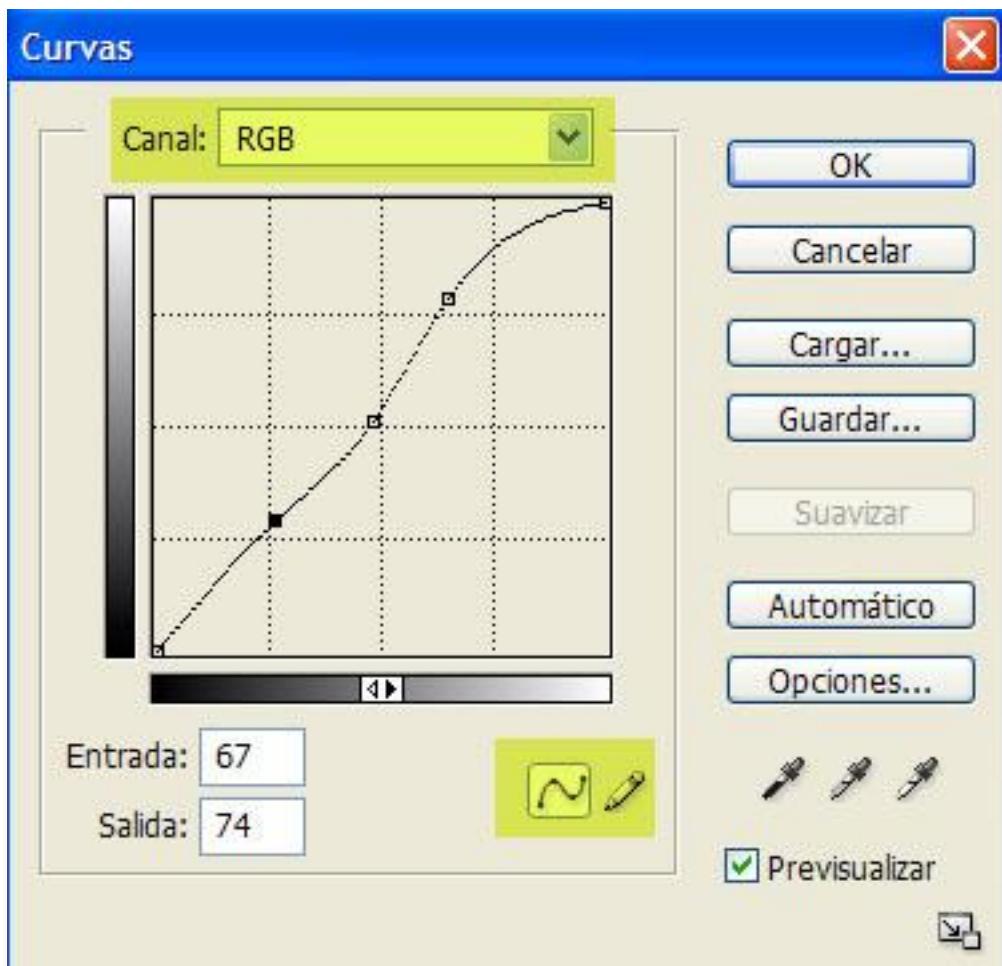


Imagen nivelada. Noten cómo he acercado las anclas de la base del espectro.

El último sector resaltado, esa barra que va del negro al blanco, es donde ajustaremos la luminosidad del rango elegido.

Practiquen con cualquier foto y entenderán mucho mejor el manejo del color.

La segunda herramienta de Photoshop para equilibrar el color y la nitidez de una imagen es **“Curvas”**.

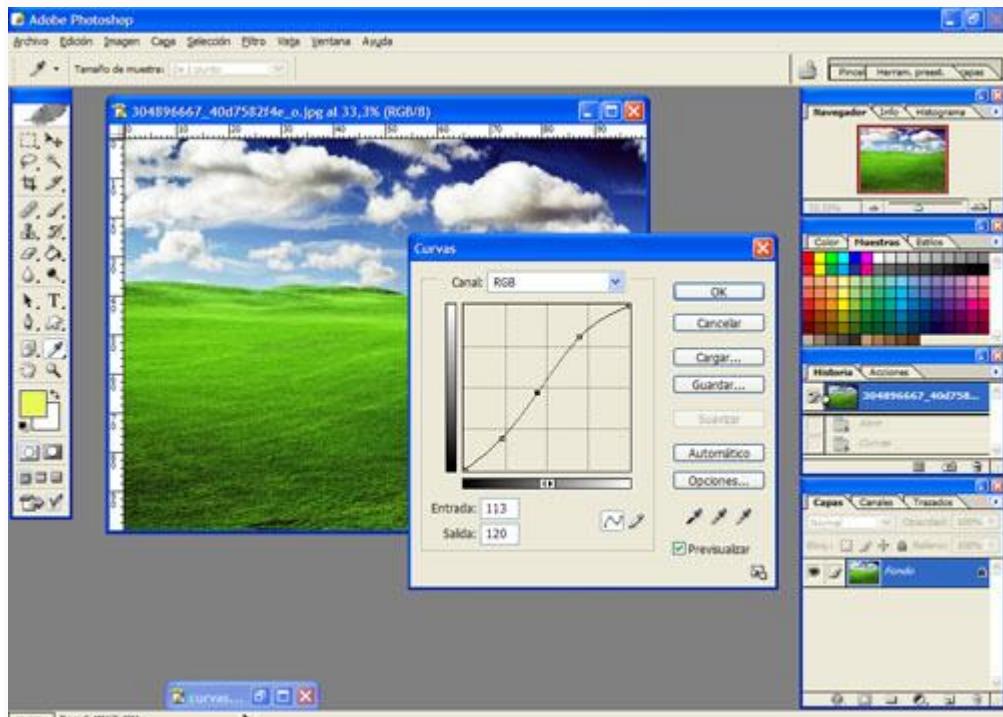
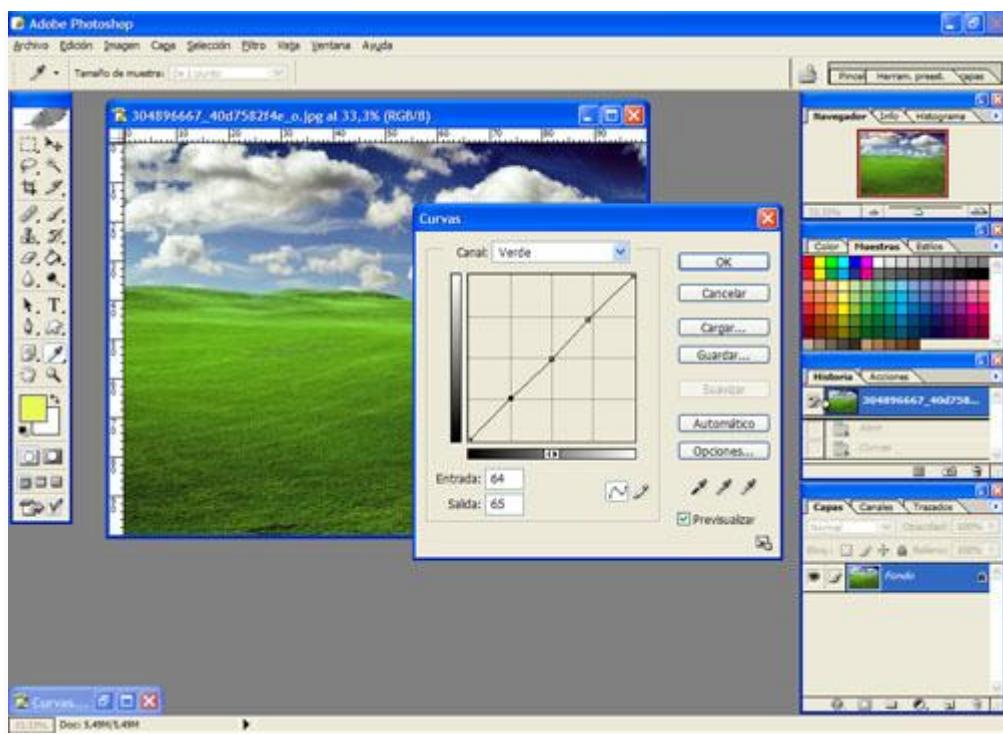


Para acceder a ella vamos al Menú *Imagen->Ajustes->Curvas*.

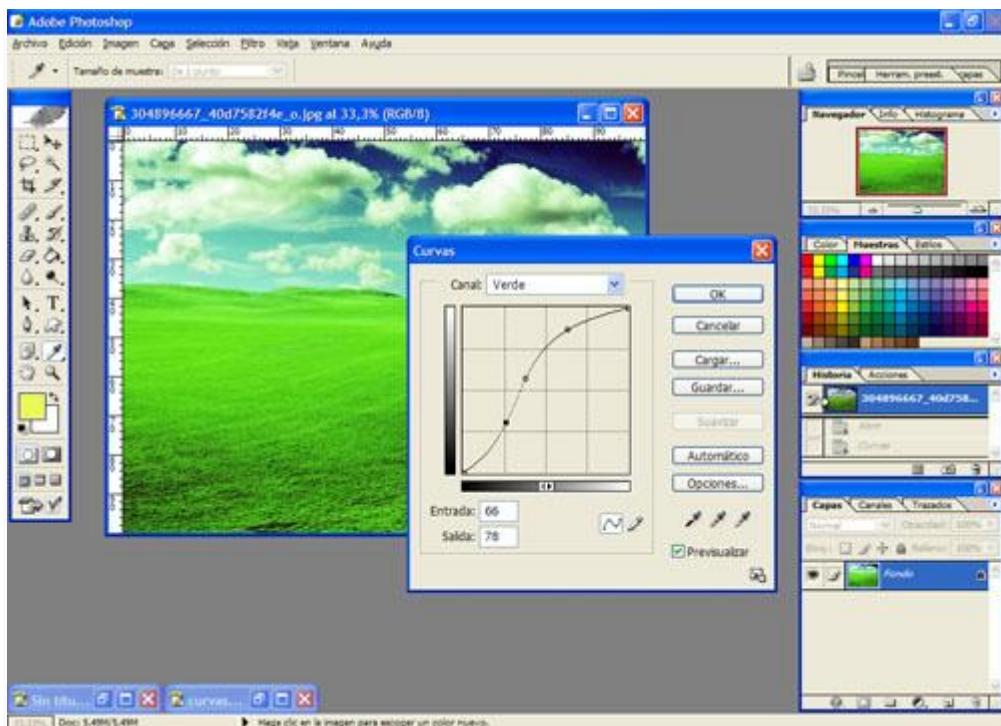
Aquí también podemos elegir el canal a modificar (RGB o CMYK es toda la imagen, o un color por separado).

En la caja del medio veremos una línea diagonal. Esta línea representa el rango tonal desde 0 en la esquina inferior izquierda hasta 255 en la esquina superior derecha. En la parte resaltada de abajo podremos elegir si queremos modificarla por medio de nodos o dibujarla nosotros mismos a mano alzada (ícono del lápiz).

El eje vertical representa los valores de entrada, y el horizontal los de salida.



Curvas nos permite modificar con mucha exactitud el equilibrio tonal de una imagen o incluso modificar un canal por separado, como ya vimos, logrando este efecto:



Hay más herramientas de “nivelado” de la imagen, pero las veremos en las próximas clases.

Eso es todo por hoy, recuerden practicar mucho y cualquier duda me consultan. ¡Buena suerte!

CLASE 08

¡Hola, alumnos del Taller de Adobe Photoshop! La clase pasada vimos cómo equilibrar los tonos, colores, brillo y contraste en una imagen, por medio de la herramienta **Niveles** y la herramienta **Curvas**.

En esta clase seguiremos con el tema. Aprenderemos cómo se hace una **Corrección Selectiva**, que es la manera más profesional de corregir los colores de una imagen en **Photoshop**. No nos demoremos un segundo más y comencemos.

La herramienta **Corrección Selectiva** (*Imagen/Ajustes /Corrección Selectiva*) es otra forma de equilibrar los colores de una imagen, algo parecido a lo que vimos la clase pasada, pero mucho más preciso y específico. Es la herramienta que “salva” aquellas fotos que parecían inutilizables. Trabaja sobre un color en concreto o sobre el rango RGB o CMYK, al igual que las curvas y los niveles.

Por medio de selectores y reguladores podemos determinar la cantidad de cada color (en tinta o luz) que formará un tono de color específico.

Para entender esto tomemos un ejemplo. ¿Nunca les pasó ver un color cualquiera, que tuviera tonalidades de otro color? Como la pintura blanca de una pared, que al envejecer comienza a ponerse amarillenta.

Esto nos demuestra que ese color blanco de la pared no es un “blanco puro” sino que tiene otras tintas que lo conforman como el amarillo, en un porcentaje menor.

Si pudiéramos quitar un poco de amarillo de la pared, se vería un blanco más “puro”.



Esto es lo que logran los ajustes de la Corrección Selectiva, acomodar la cantidad de colores que forman un color final.

En esta foto vemos todos los colores que forman el rojo, y que podemos regularlos:



Veamos la diferencia en una imagen:



Como ven, es mucho más específica la corrección de una imagen con esta herramienta. Es lo más “profesional” que tiene Photoshop a la hora de modificar el color.

Eso es todo por hoy ¡hasta la próxima!

CLASE 09

¡Hola, alumnos! Otra clase del taller de Adobe Photoshop ¿Están listos para aprender más? El miércoles pasado continuamos viendo las herramientas de corrección y ajuste de una imagen. En la clase de hoy terminaremos de ver estas utilidades.

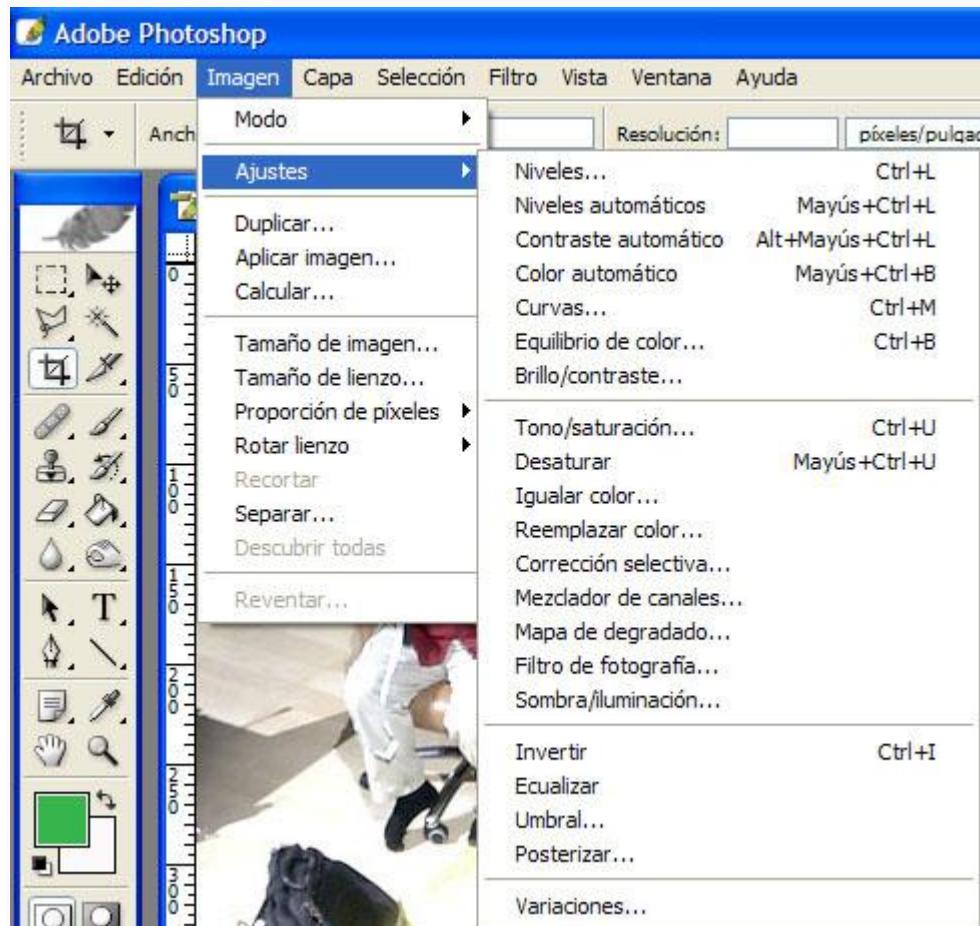
Veremos una por una las herramientas que incluye el panel de “Imagen/Ajustes” en Photoshop ya que las más importantes las vimos con detenimiento en clases anteriores. Así podremos seguir adelante con otro tema el miércoles que viene. ¡Comencemos!



Las opciones de Ajuste de una imagen

Haciendo clic en el menú **Imagen/Ajustes** vimos que se despliega un panel de opciones, algunas de ellas las vimos en clases anteriores, como los **niveles**, la **corrección selectiva** y las **curvas**.

Terminemos entonces de ver las demás opciones una por una. Tengamos en cuenta que hay opciones donde no hay mucho que explicar, sólo dar algún consejo, tal vez.

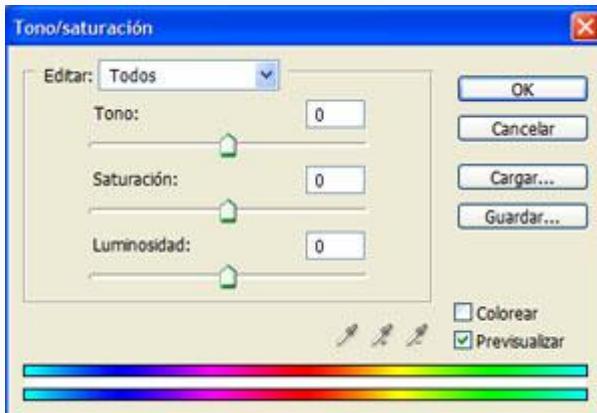


- **Niveles** (lo vimos en clases anteriores).
- **Niveles automáticos**
Ajusta los niveles automáticamente (no es recomendable porque no es nada preciso).
- **Contraste automático** (igual que el anterior pero con el contraste).
- **Color automático** (idem anteriores).
- **Curvas** (lo vimos en clases anteriores).
- **Equilibrio del color**

Esta herramienta es similar a la **corrección selectiva**, pero menos específica. Sin embargo es más rápida, porque realiza cambios a nivel general y no tanto por colores determinados.

- **Brillo/Contraste** (en fotos “apagadas” se puede subir un poquito el contraste y acomodar el brillo para que queden mejor).

- **Tono/saturación**



Ésta es una herramienta muy útil. Podemos ajustar el tono general de la imagen, que pasará por varios colores manteniendo la diferencia entre ellos, o cambiar el nivel de saturación (menos sat. significa colores más apagados y viceversa) y ajustar la luminosidad.

También podemos tildar la casilla “colorear” para dar un tono uniforme a la imagen (muy usado para generar fotos en “sepia”).

- **Desaturar**

Elimina la información de color convirtiendo la imagen a escala de grises.

- **Igualar color**

Podemos ajustar el valor tonal para “semejarlo” a otro.

- **Reemplazar color**

Nos permite elegir un color determinado y cambiarlo completamente, incluyendo su luminosidad y saturación

- **Corrección Selectiva** (este ya lo vimos en la clase pasada).

- **Mezclador de canales**

Fusiona los canales RGB para lograr efectos de color.

- **Mapa de degradado**

Genera un degradé de un color determinado.

- **Filtro de fotografía**

Muy útil para retocar fotos escaneadas. Si la foto original está “azulada” o “amarillenta” podemos aplicar un filtro y corregirla.

- Sombra/iluminación



Podemos corregir los niveles de sobra e iluminación en cada sector de la imagen.

- Invertir**

Invierte los colores de la imagen.

- Ecualizar**

Mejor vean uds. mismos este efecto, es medio raro, jejeje ^_^.

- Umbral**

Pasa la imagen a dos colores (duotono) blanco y negro.

- Posterizar**

Este efecto es un clásico, muy usado en los 90's con colores flúo ¿recuerdan?

- Variaciones**

Nos permite elegir de un abanico de la paleta de colores cómo quedará la imagen si la “inclinamos” hacia uno u otro color.

Eso es todo por hoy, ya las próximas clases trabajaremos con la barra de herramientas.

¡Hasta la próxima!

CLASE 10

¡Hola, mis alumnos del **Taller de Adobe Photoshop!** En esta clase veremos una herramienta poderosa, uno de los trucos mejor guardados por los diseñadores (ok, estoy exagerando un poco ^_~). Se trata de hacer que Photoshop haga el trabajo pesado por nosotros.

Las acciones nos permitirán grabar los pasos que llevamos a cabo al retocar una imagen, para poder aplicarlos a un montón de archivos de una sola vez, ahorrándonos horas de trabajo. ¡Entérate cómo funcionan y cómo puedes aprovecharlas!



Las acciones en Photoshop

Hay trabajos que requieren **realizar los mismos pasos una y otra vez**. Si tenemos que convertir a CMYK toda una carpeta de imágenes RGB, o renombrar todos los archivos, o cambiarles la resolución, el tamaño, etc, etc, etc.

Esto nos llevaría un tiempo enooooorme, de no ser porque hay una manera de hacer que Photoshop trabaje sólo. **Las acciones**.

¿En qué consisten las acciones en Photoshop?

En un instante veremos cómo llevarlas a cabo, pero antes quiero explicarles el sistema. Primero que nada creamos una “**acción nueva**” que llevará el nombre que queramos (“*fotos a blanco y negro*”, por ejemplo). Luego comenzaremos a grabar la acción.

Esto es tal cual como si presionáramos el **botón de grabar** en un equipo de música. Cuando queramos podemos poner “**stop**” y finalizar la grabación.

El panel de acciones tiene una botonera similar a la de un grabador de sonidos. Presionando el botón “**rec**” (grabar) todo lo que hagamos en Photoshop será guardado, paso por paso. Luego, presionando “**stop**” (detener) finalizaremos la grabación de nuestra acción, pudiéndola guardar o ejecutar con otro archivo.

Atención: Obviamente si grabamos el retoque de una imagen donde hemos corregido píxel a píxel un defecto o algo similar, esto no servirá con otro archivo. La idea es que todo lo que se haga “automáticamente” en Photoshop podamos grabarlo como acción. Veamos un ejemplo de los pasos guardados en la acción “*fotos a blanco y negro*”:

Paso 1

Ir al menú **Imagen->Ajustes->Desaturar**.

Paso 2

Cambiar la resolución de imagen a **72 dpi**.

Paso 3

Guardar la imagen en la carpeta “C:/Mis documentos/fotos blanco y negro”. Guardar el archivo con formato **.gif**.

Paso 4

Cerrar el archivo.

Como ven, esto es muy útil, con la acción grabada, ahora podemos abrir cualquier archivo y poner “play” (reproducir) en nuestra acción para hacer todos esos pasos automáticamente.

Modificando mil archivos de una sola vez

Ahora, la buena noticia, es que podemos aplicar una acción cualquiera a **todos los archivos de una carpeta**.

Esto es más que muy usado en el mundo del diseño gráfico y web, porque a veces tenemos una carpeta llena de fotos que queremos publicar en un sitio, una revista o un video clip y necesitamos que tengan cierto formato, nombre, resolución, color, etc, etc, etc.

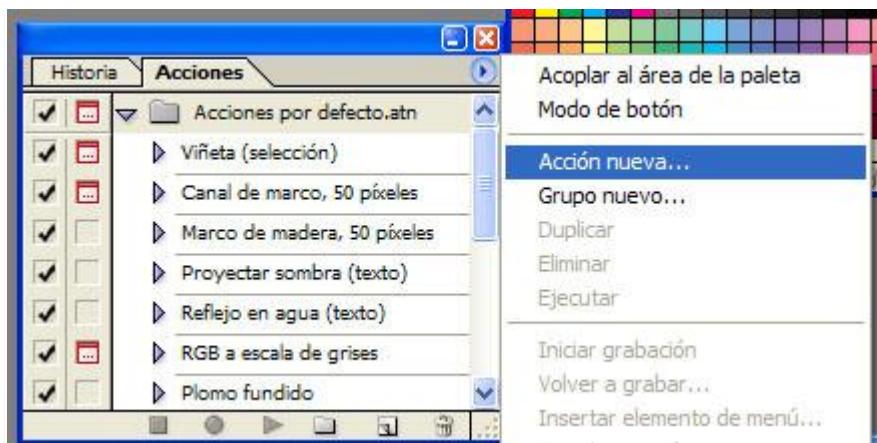
Ahora sí ¿Cómo hago todo esto?

Para grabar y ejecutar acciones:

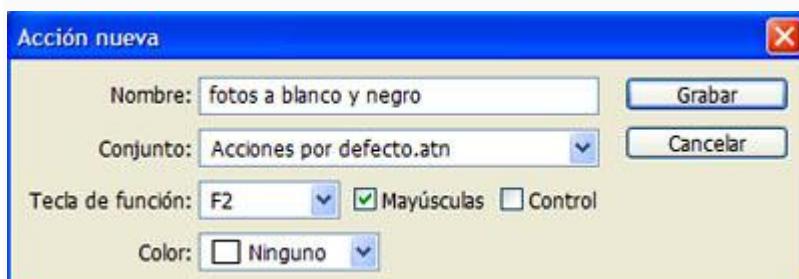
Acciones es un panel flotante, si no lo tienes visible ve a Ventana->Acciones (o pulsa F9).



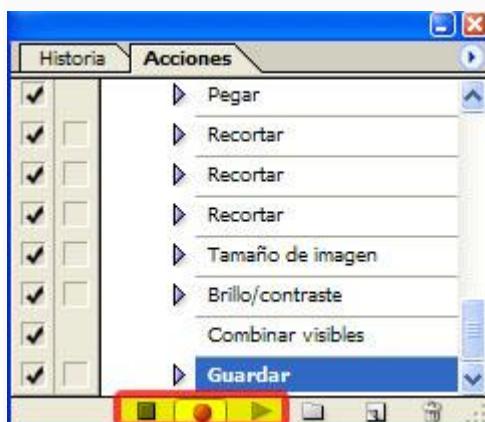
Allí podrás hacer clic en la flechita de la derecha y seleccionar “Acción Nueva” o hacer clic en el anteúltimo ícono de abajo del panel.



Allí le daremos nombre a la acción (sólo para poder ubicarla en otro momento) y podemos asignarle un atajo de teclado, como por ejemplo Mayúsc + F2.



Cliqueando en el botón “grabar” comenzaremos a registrar todo lo que hagamos. Para detener la grabación presionamos “stop”.

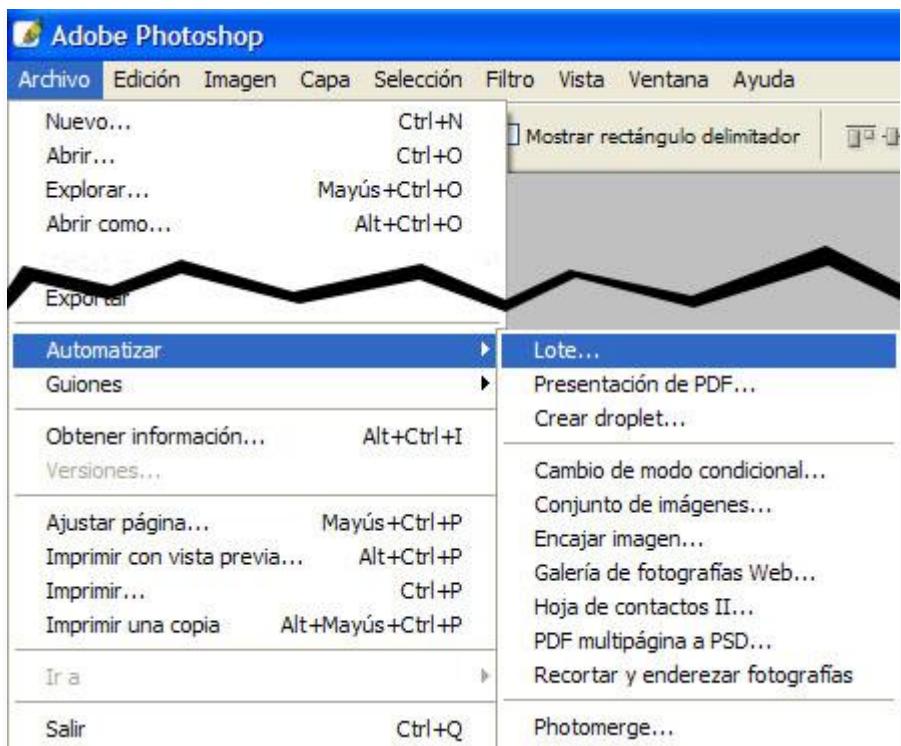


Luego, con cada archivo podemos ejecutar estas acciones grabadas.

Para modificar “Lotes” de imágenes:

Una vez que tengamos grabada una o más acciones, vamos al menú Archivo->Automatizar->Lote (Automate->Batch en la versión en inglés).

Aquí elegiremos qué carpeta modificar (es decir, todos los archivos que contenga), la carpeta de destino (puede ser una nueva o la misma), etc, etc, etc.



Como pueden ver las **Acciones** son una poderosa herramienta, uno de los importantes trucos de Adobe Photoshop.

CLASE 11

¡Bienvenidos a la segunda práctica del Taller de Adobe Photoshop! La práctica anterior vimos qué elementos básicos conformarían el **contenido e interfaz** de nuestro sitio web y les quedó como tarea hacer un boceto del sitio en papel y juntar todos los **recursos** que usarán.

Hoy llevaremos a la pantalla ese boceto, para poder generar la plantilla de nuestro sitio web. Fotos, banners, íconos, tipografía y muchos otros elementos deberán tener un lugar específico. ¡Comencemos!



Varios tipos de recursos

En nuestro sitio usaremos varios tipos de elementos. Dejaré lo complicado para más adelante, dado que todavía no dominamos Photoshop a la perfección ;).

Un sitio sencillo pero profesional podría incluir:

- Un **Banner central**, con una imagen y el logo o nombre del sitio.
- Una **Barra de navegación** con sus respectivos botones.
- Un espacio para el **contenido** (Texto fotos, etc).
- Un **footer** o pie con una dirección de mail de contacto.

Por supuesto que las opciones son infinitas, los elementos de esta lista son sólo un ejemplo, que tomaremos como base para nuestra práctica de hoy.

La idea es que una vez que puedan lograr un sitio como éste, se pongan a realizar aquél que bocetaron la práctica anterior.

Comenzando la maquetación del sitio

Me viene de película la aclaración que hace Thor al final de su última clase de Dreamweaver, dado que es muy importante saber dentro de qué marco trabajaremos, es decir, el formato de nuestro sitio web.

Sólo como ejemplo, usaremos un lienzo de 950 x 650 píxeles. Vamos a Archivo->Nuevo (o hacemos Ctrl+N) e indicamos las medidas correctas.

En la casilla “Resolución” ponemos 72 píxeles/pulgada (recuerden que esa resolución se usa para pantallas, monitores y en fotografía digital como un estándar).

En “Modo de color” seleccionamos RGB de 8 bits (¿se acuerdan? el RGB se usa para la web).

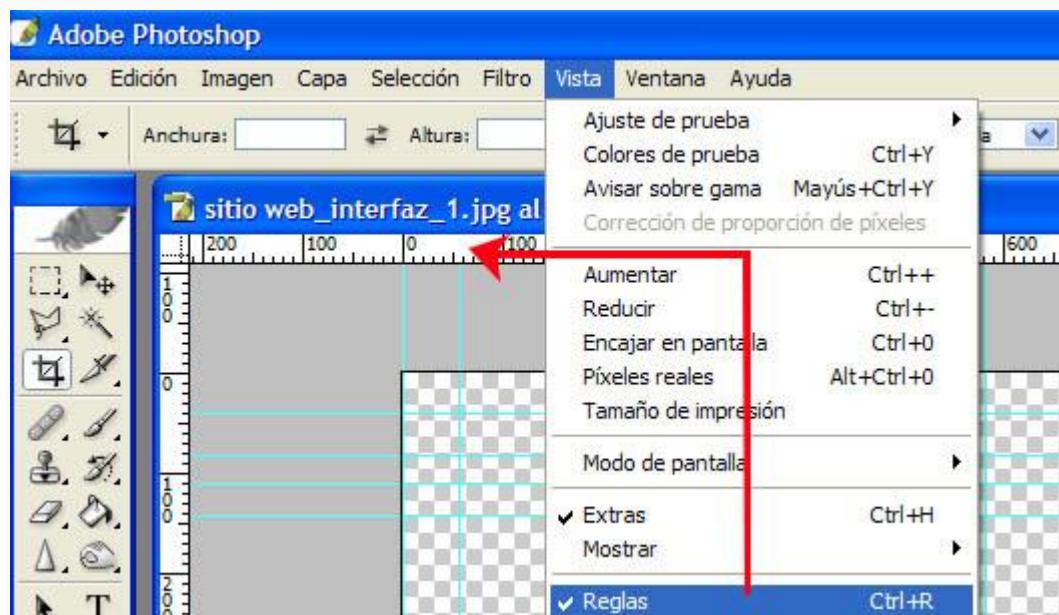
Las demás opciones las dejo a su gusto.

Una vez que tenemos el lienzo preparado (donde crearemos nuestro sitio web) sólo nos resta dividir los sectores donde irán el banner, la barra de navegación, etc. Para esto usaremos las Guías.

El uso de Guías

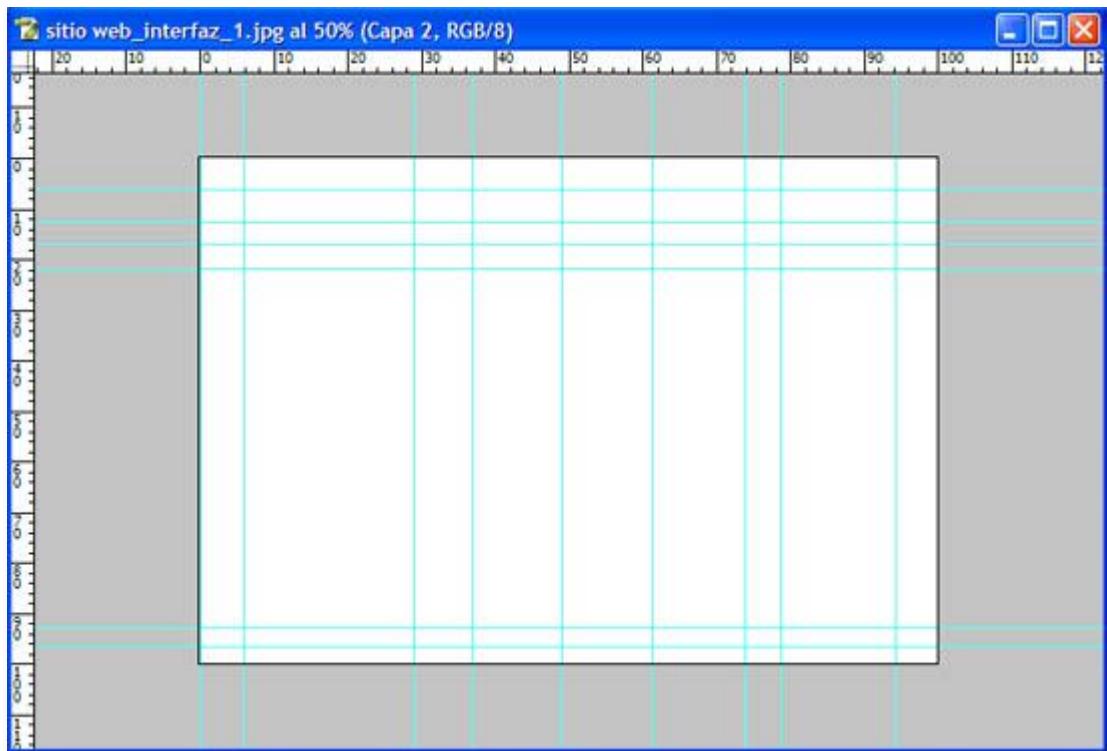
Las guías son líneas verticales u horizontales que podemos situar sobre la imagen para tener una ayuda visual al alinear objetos. Hay que destacar que no saldrán al imprimir un documento o al guardar la imagen salvo que indiquemos lo contrario, por lo que podemos usarlas sin miedo.

Para usarlas, sólo tenemos que hacer clic sobre una de las reglas (para verlas, vamos a Vista->Reglas) y arrastrar el cursor hacia el centro del documento.

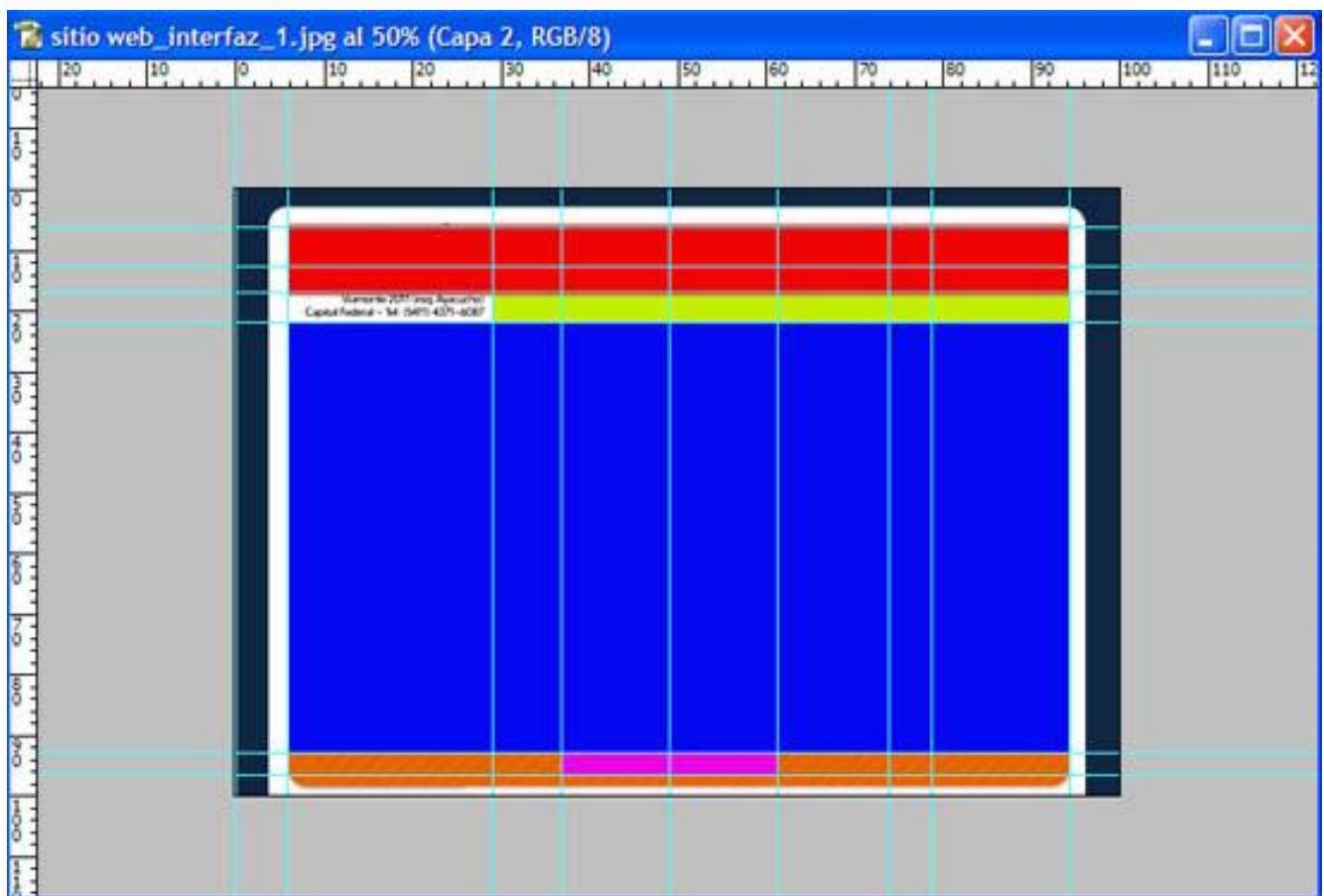


Vemos que entonces aparece una línea que podemos mover y desplazar a gusto si tenemos seleccionada la herramienta mover [V].

De esta forma vamos situando una serie de guías como si fueran líneas sobre una hoja de papel. La idea es que delimiten dónde irá cada elemento del sitio.

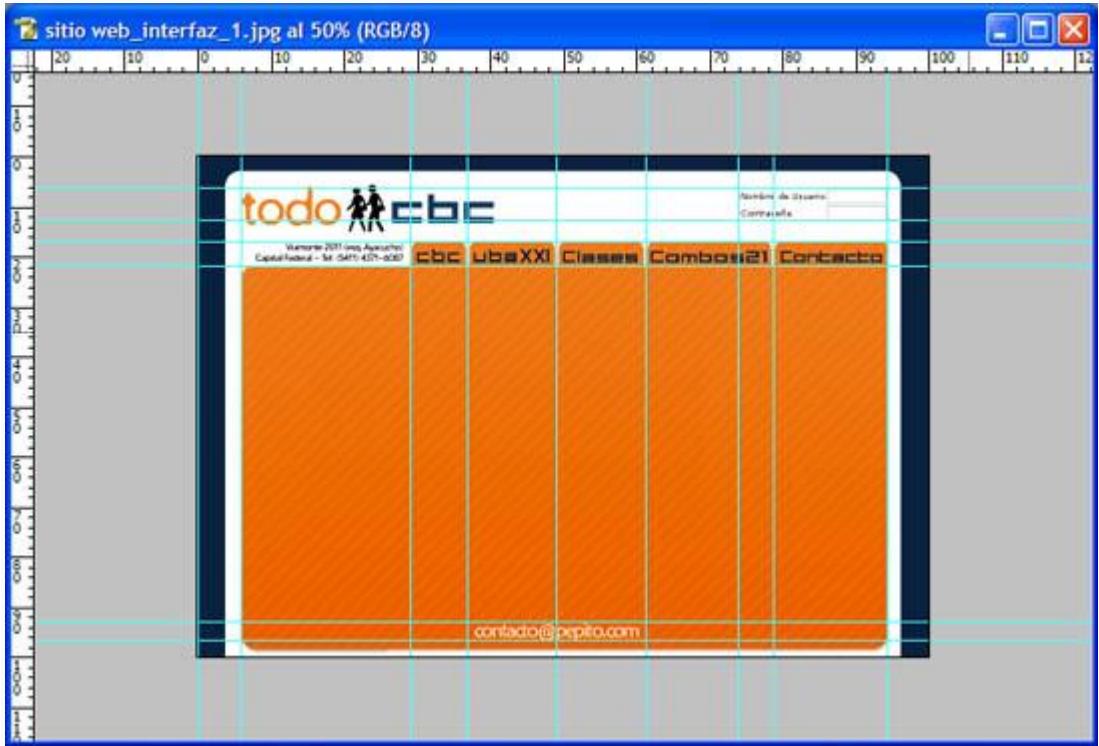


Esta imagen muestra el lienzo con las guías ya dispuestas correctamente.



Aquí he resaltado los sectores que pretenden delimitar (no es que tengan que pintar todo de

colores, jejeje). El color rojo representa el lugar que ocupará el Banner, el verde la botonera, el azul el contenido y el rosa el mail de contacto.



Podemos ver entonces cómo quedará el archivo una vez que terminemos el diseño, situemos la tipografía, el logo, la botonera, etc. ¿Cómo llegamos a esto? Tranquilos, lo veremos de a poco. La próxima clase también es una práctica. En ella veremos cómo generar los elementos que componen la interfaz, tal cual como los podemos ver en la última imagen.

¡Hagan sus deberes! ^_^

CLASE 12

¡Hola, bienvenidos al **Taller de Adobe Photoshop!** La clase pasada comenzamos a ver cómo maquetar un sitio web, usando las guías y teniendo en cuenta las medidas necesarias para cada elemento de la interfaz. Hoy aprenderemos a generar un logotipo rápidamente, pero lo más importante es que veremos cómo usar formas vectorizadas en Photoshop para usar como fondo o paneles que contendrán los textos, imágenes y demás elementos de nuestro sitio.

Bueno, vamos por partes. Podemos empezar con el **logo** de nuestra web. Para hacerlo tenemos varias opciones:

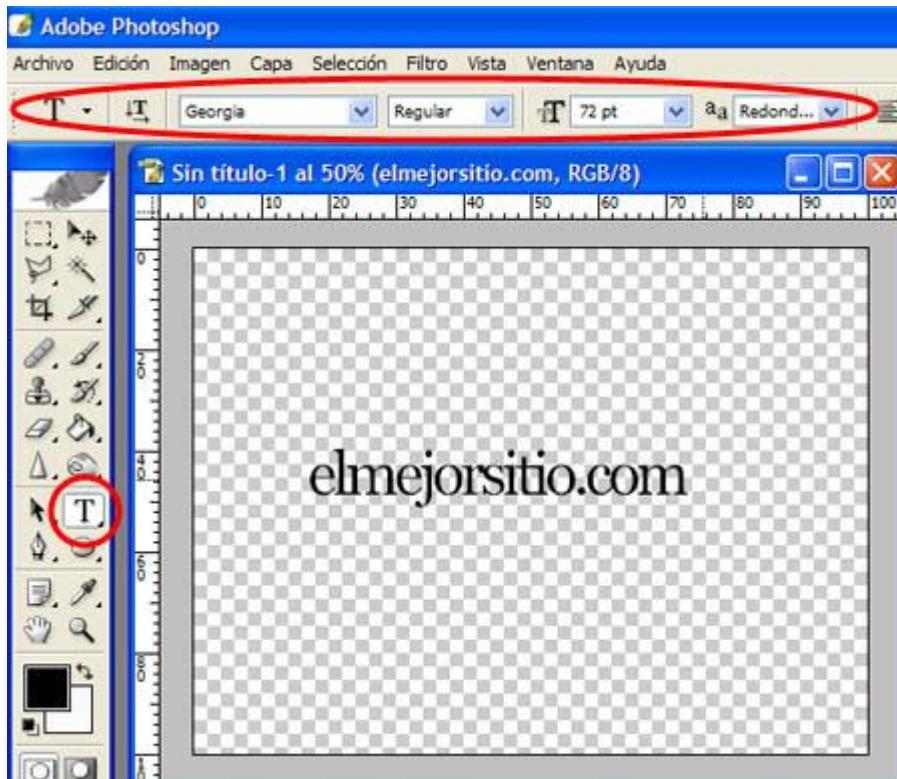


- Generarlo nosotros con algún programa de ilustración vectorial, como Adobe Illustrator.
- Descargar un template o logotipo libre de copyright de algún sitio web.
- Usar directamente tipografía o una imagen.

Supongamos que el nombre de dominio de nuestra web sea: "www.elmejorsitio.com" (Qué creativo que estoy ¿no? 😊).

Imaginemos también que lo creamos con Photoshop.

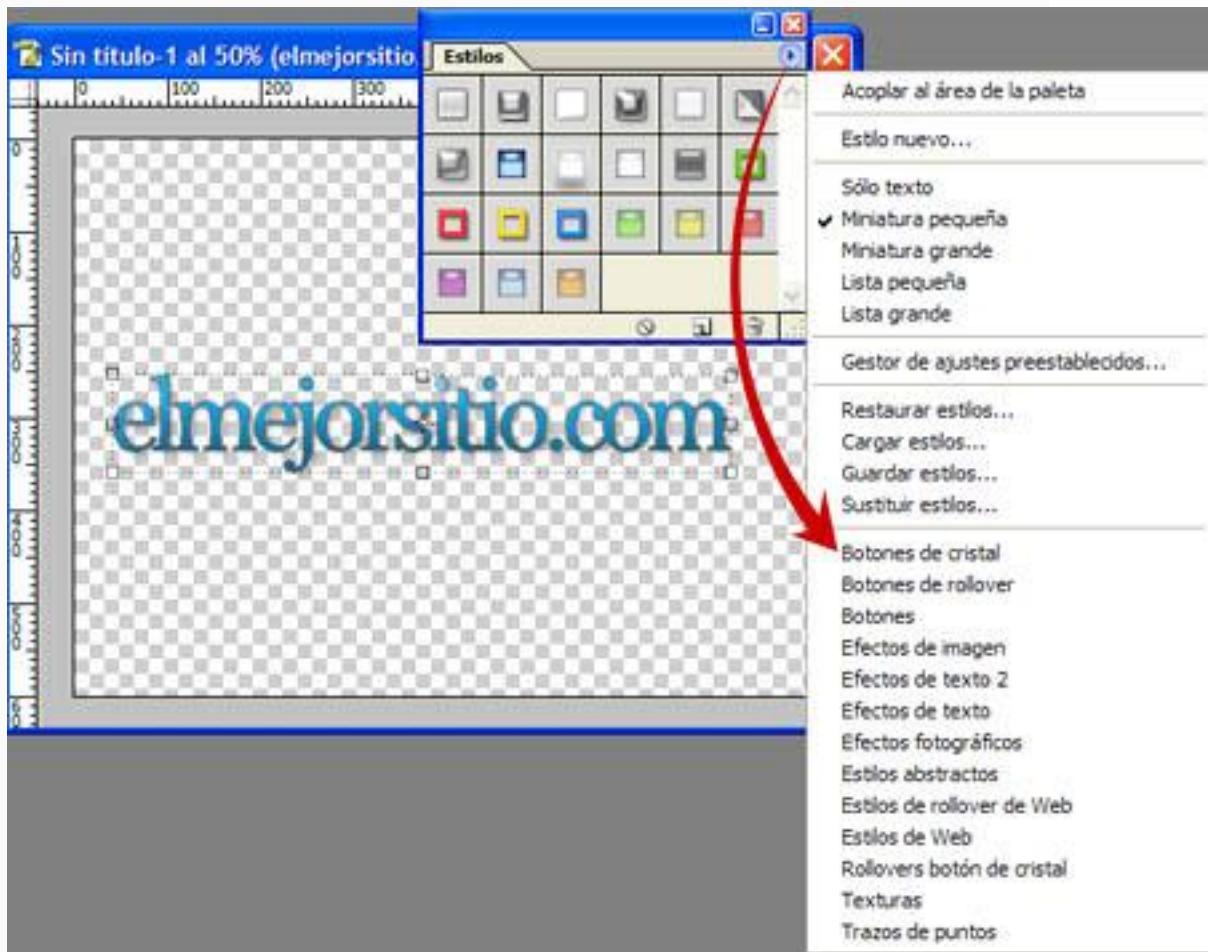
1. Hacemos Ctrl+N o vamos a Archivo->Nuevo
2. Elegimos un tamaño cualquiera, como 800 x 600 píxeles a 72 dpi y especificamos que el color de fondo sea transparente.
3. Hacemos clic en la herramienta Texto [T] y hacemos clic dentro de la imagen (los cuadraditos ^_^).
4. Escribimos en nombre de nuestro sitio web, eligiendo en la barra de opciones la tipografía, tamaño, etc.
5. Debería quedar algo así:



Hay miles de opciones a partir de aquí, sólo vamos a ver una de ellas:

1. Hacemos clic en la herramienta mover [V] para indicar a Photoshop que ya hemos terminado de usar la caja de texto (se puede volver a usar infinitas veces).

2. Vamos a Ventana->Estilos. Aquí podemos ir probando el que más nos guste... (podemos hacer clic en la flechita negra a la derecha del panel flotante para elegir más estilos).



3. Una vez que tenemos el “logo” guardamos la imagen como PSD, para que nos mantenga las capas separadas y podamos usarlo en nuestro sitio.

Quiero que les quede bien en claro que esta no es la forma correcta de hacer un logo, sólo pretendo que aquellos que no tengan idea puedan “salir del paso” y aprendan el tema de la interfase.

Para el banner, podemos elegir una foto que nos guste, por ejemplo de [Creative Commons](#). La barra de navegación estará compuesta por “botones” y tipografía. Esto lo veremos más adelante. Ahora me interesa centrarme en los “paneles” que formarán nuestro sitio web.

Formas vectoriales en Photoshop

Por medio de las herramientas de formas (rectángulo, elipse, etc.) podemos generar “paneles” que servirán para ubicar elementos en nuestro sitio web.

Así podemos elegir **rectángulo redondeado**, por ejemplo, y hacer clic y arrastrar para formar un **panel** que esté dentro de los límites que pusimos la clase pasada (por medio de las **guías**). Haciendo doble clic en el ícono que vemos a continuación, accederemos a una ventana de opciones donde le podremos agregar sombra, relieve y muchísimos efectos más, que iremos viendo con más detenimiento a lo largo de este curso.

Este proceso lo podemos repetir cuantas veces queramos para generar los paneles donde irá la botonera, el banner, el contenido y el footer.

Un boceto muy precario, pero funcional, usando lo que hicimos esta clase sería:



Bueno, como se habrán dado cuenta, gran parte de la práctica es practicar mucho ^_^. Así que ¡practiquen!

La clase que viene veremos cómo usar las herramientas para manipular los elementos.
¡Hasta la próxima!

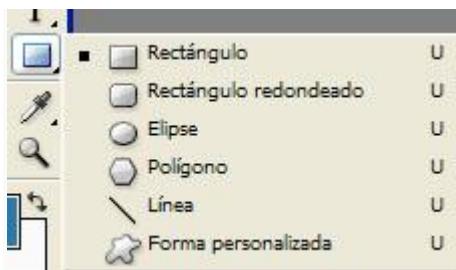
CLASE 13

¡Hola, mis queridos alumnos! ¿Cómo andan? Espero que les esté gustando este **curso de Photoshop**, cualquier inconveniente me avisan que ¡todo puede mejorarse! (menos el profesor, ése no tiene arreglo, jejeje ^_^).
Bueno, hoy vamos a terminar de ver esas herramientas que vimos “a vuelo de pájaro” la clase pasada. Me refiero a las formas vectorizadas (que nos ayudaron a construir los bloques de paneles de nuestra interfaz de sitio web). Son muy útiles, de modo que ¡a conocerlas!

La ventaja de una forma vectorial es que se puede modificar infinitas veces sin alterar su “calidad”. Con *calidad* me refiero a que Photoshop entiende los vectores matemáticamente, por lo que nunca se pixela la imagen 😊.

Si hacemos clic en la herramienta rectángulo, en el panel de herramientas, y dejamos presionado un segundo en botón (izq) del mouse, se desplegará este panel:





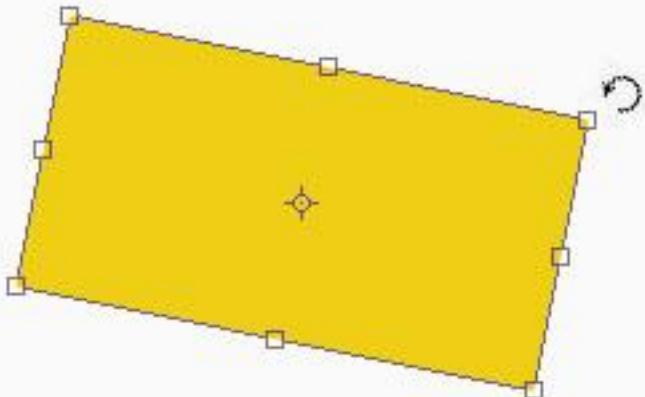
Aquí las opciones son varias:

- **Rectángulo:**

Crea rectángulos o cuadrados con ángulos de 90°. Haciendo clic y arrastrando sobre el lienzo (fondo de la imagen) o sobre cualquier parte de la imagen en gral, crearemos una figura vectorial de estas características.

Noten que al hacer clic en la herramienta **Mover** (tecla V) aparecen unos cuadraditos y líneas sobre la forma, los cuales nos permiten modificarla a gusto (de la misma manera que vimos que se podía modificar una selección en la clase 3 de este taller).

Según dónde posemos el cursor y si lo acercamos a los lados, a los vértices o a los cuadraditos del medio, podremos mover, escalar, redimensionar o hasta rotar la forma seleccionada.



Si dejamos apretado **Shift** mientras arrastramos el cursor, la transformación mantendrá la relación de aspecto (la forma será la misma, pero más grande o más chica).

Si dejamos apretado **Alt** se tomará como eje central el circulito del medio (hasta a mí me hace gracia cómo explico las cosas ^_>). Estas dos opciones se pueden combinar. Y el dichoso circulito (punto de ancla/eje) se puede mover a cualquier lado para hacer de “punto de apoyo”.

Si mantenemos presionada la tecla **Ctrl** y hacemos clic en un lado o vértice modificaremos ese punto o línea por separado, es decir, sin afectar el resto de la figura uniformemente.

- **Las opciones de rotación y escalamiento**

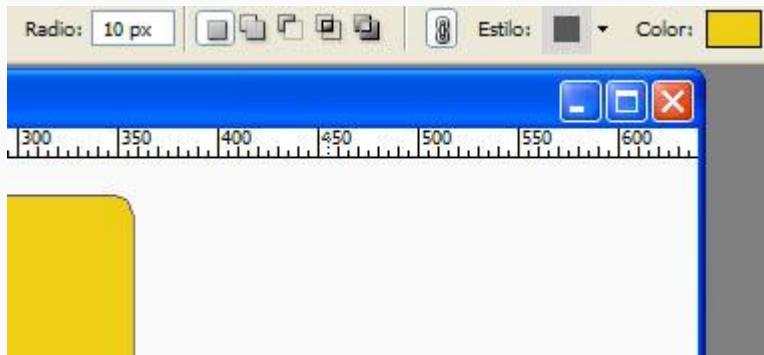


Estas opciones aparecen cuando estamos escalando, rotando o modificando la forma.

Podemos especificar valores para el tamaño, la rotación, etc. Haciendo clic en la figura de la

cadena será lo mismo que dejar permanentemente presionada la tecla **shift**, bloquearemos la relación de aspecto.

- El rectángulo redondeado es similar al anterior, pero con los vértices redondeados.



Donde dice “radio” es la cantidad de curvatura que queremos asignarle (vayan probando, esto es “a gusto”).

- La elipse es similar a la primera. Si dejamos presionado **Shift**, se formará un círculo perfecto.
- El polígono nos permite elegir cuántos lados queremos que tenga. Por lo demás se maneja de la misma forma que los anteriores.
- La línea sigue las mismas pautas, con la diferencia de que podemos especificar el grosor en píxeles.
- La “forma personalizada” es la más curiosa. Podremos elegir entre unas cuantas figuras predeterminadas que vienen con Photoshop.

Cada una de estas herramientas tiene una barra de opciones general que es la siguiente:



Con las primeras tres opciones podemos elegir si queremos mantener una forma vectorial, rasterizar (es decir, convertir a píxeles) la forma una vez dibujada, o manejarnos con sus trazados. Respecto de los trazados y de los dos íconos siguientes (los de la pluma), como ya hablamos en otra oportunidad, los veremos en una clase aparte. Por ahora manéjense con las otras opciones (o prueben, por supuesto ^_^).

El resto de los íconos son para elegir opciones que vimos en la clase 3, si queremos sumar las formas que vayamos creando, restarlas, etc.

El último ícono es el del color (elegimos el color pleno de la forma).

El que me interesa es el anteúltimo, el botón de “estilos”.

Este lo veremos la clase que viene en detalle, pero ya les adelanto que nos permite hacer efectos en las formas (tal cual vimos la clase anterior con el Logotipo).

Bueno, mis queridos alumnos, espero que se haya entendido lo de hoy, por favor cualquier duda, consulta, comentario o queja me lo hacen llegar, es la única forma que tengo de saber cómo estoy haciendo las cosas.

¡Hasta la clase que viene!

CLASE 14

Buenas, buenas, gente ¿Cómo va todo? Ya es miércoles, así que bienvenidos a otra clase del **Taller de Adobe Photoshop**. ¿Anduvieron practicando? Espero que sí. Hoy nos toca ver los **estilos**, que sirven para agregar efectos, texturas y mucho más a las **capas**.



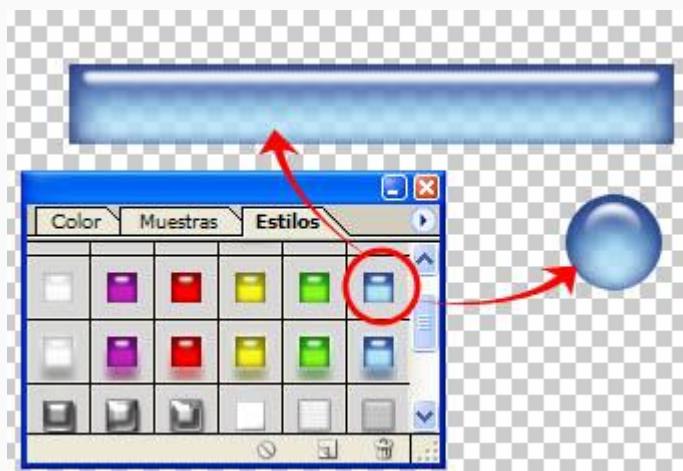
Estos efectos son muy usados para generar interfaces, botones y demás elementos de una **página web**, aunque se pueden aplicar a casi cualquier cosa. Usándolos con **formas vectorizadas** (como la clase pasada) mantendremos siempre el aspecto de calidad.

Los estilos de capa en Photoshop

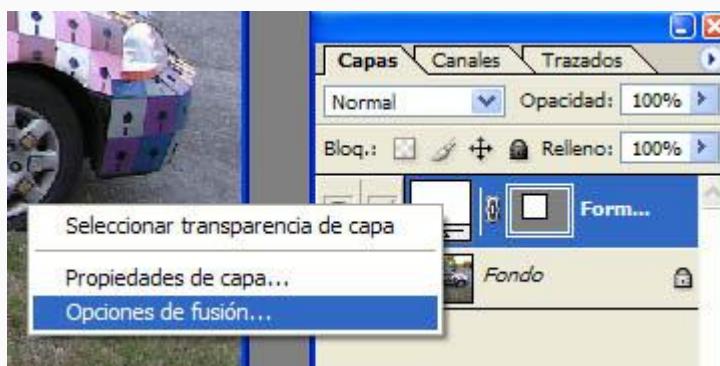
Ya vimos en clases anteriores que existían los **estilos** para agregar efectos a las capas de una imagen en Photoshop. En realidad, un **estilo** es justamente un **conjunto de efectos** (y hasta a veces uno sólo).

Hay varias formas de acceder a ellos:

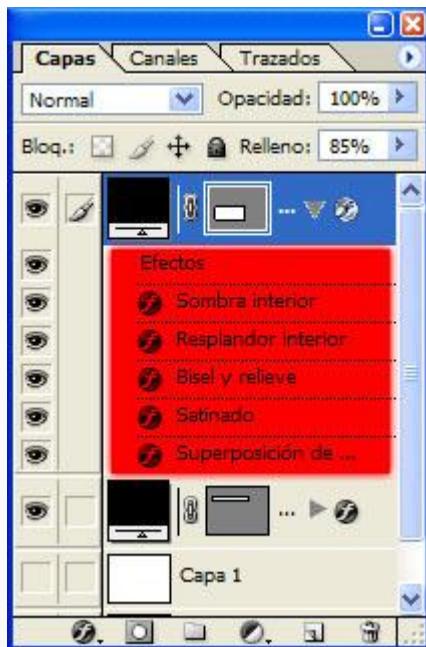
- A través del panel “Estilos”.



- Haciendo clic derecho sobre una capa (dentro del panel **Capas**) y eligiendo “Opciones de fusión”.



- Haciendo doble clic en cada nombre de los efectos dentro del panel **Capas** (la parte resaltada con rojo en la siguiente imagen).



Nota: esta última opción sólo es posible cuando ya tenemos algunos estilos agregados.

En cualquiera de las dos últimas opciones nos aparecerá la ventana **Estilo de capa**, desde donde podremos configurar cada opción hasta lograr el efecto deseado.

Las opciones son muchísimas, algunas incluso podemos generarlas nosotros. Pero vamos de a poco. Bueno, mis queridos alumnos, aquí se trata de experimentar, hay cosas que no se pueden explicar con palabras (aunque voy a tratar de hacerlo), pero les remarco que lo ideal para aprender es pasarse unas horas frente a la computadora experimentando con cómo queda cada efecto.

Antes de empezar quiero explicarles que la **opacidad** permite elegir el grado de *transparencia* de un efecto y los **modos de fusión** determinan la manera en que la capa en la que estamos trabajando de mezcla con las de más abajo.

Modos de fusión

- **Normal**
Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Es el modo por defecto. (El modo Normal se llama *Umbra*l cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits o de color indexado.)
- **Disolver**
Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Sin embargo, el color resultante es una sustitución aleatoria de los píxeles por el color base o el color de fusión, dependiendo de la opacidad de cada posición del píxel.
- **Detrás**
Edita o pinta sólo la parte transparente de una capa. Este modo sólo funciona en capas con la opción *Bloquear transparencia* deseleccionada y es similar a pintar en la parte posterior de las áreas transparentes de una hoja de acetato.

- **Borrar**

Edita o pinta cada píxel y lo hace *transparente*. Este modo está disponible para la herramienta *Línea* (cuando se selecciona una región de relleno), la herramienta *Bote de pintura*, la herramienta *Pincel*, la herramienta *Lápiz*, el comando *Rellenar* y el comando *Trazo*. Para poder utilizar este modo debe estar en una capa con la opción *Bloquear transparencia* deseleccionada.
- **Oscurecer**

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

Este efecto es muy usado, ya veremos en otra clase por qué ^_^. Busca la información de color de cada canal y multiplica el color base por el color de fusión. El color resultante siempre es un color más oscuro. Multiplicar cualquier color por negro produce negro. Multiplicar cualquier color por blanco no cambia el color. Si está pintando con un color distinto del blanco o el negro, los sucesivos trazos con una herramienta de pintura producen colores cada vez más oscuros. El efecto es similar al que se obtiene al dibujar en la imagen con múltiples marcadores mágicos.
- **Subexponer color**

Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión aumentando el contraste. Fusionar con blanco no produce cambios.
- **Subexposición lineal**

Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el brillo. Fusionar con blanco no produce cambios.
- **Aclarar**

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

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

Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el contraste. Fusionar con negro no produce cambios.
- **Sobreexposición lineal**

Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión aumentando el brillo. Fusionar con negro no produce cambios.

- **Superponer**

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

- **Luz suave**

Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso.

Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si estuviera subexpuesta. Pintar con blancos o negros puros genera áreas más oscuras o más claras, pero no negros ni blancos puros.

- **Luz fuerte**

Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso.

Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si se tramara. Esto resulta útil para añadir iluminaciones a una imagen.

Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se multiplicara. Esto resulta útil para añadir sombras a una imagen. Pintar con negros o blancos puros genera negros o blancos puros.

- **Luz intensa**

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

- **Luz lineal**

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

- **Luz focal**

Reemplaza el color, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán.

Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán. Esto resulta útil para añadir efectos especiales a una imagen.

- **Diferencia**

Busca la información de color de cada canal y resta el color de fusión del color base, o al

contrario, dependiendo de cuál tenga mayor valor de brillo. Fusionar con blanco invierte los valores del color base; fusionar con negro no produce cambios.

- **Exclusión**

Crea un efecto similar pero más bajo de contraste que el modo Diferencia. Fusionar con blanco invierte los valores del color base. Fusionar con negro no produce cambios.

- **Tono**

Crea un color resultante con la luminancia y la saturación del color base y el tono del color de fusión.

- **Saturación**

Crea un color resultante con la luminancia y el tono del color base y la saturación del color de fusión. Pintar con este modo en un área sin saturación (0) (gris) no provoca cambios.

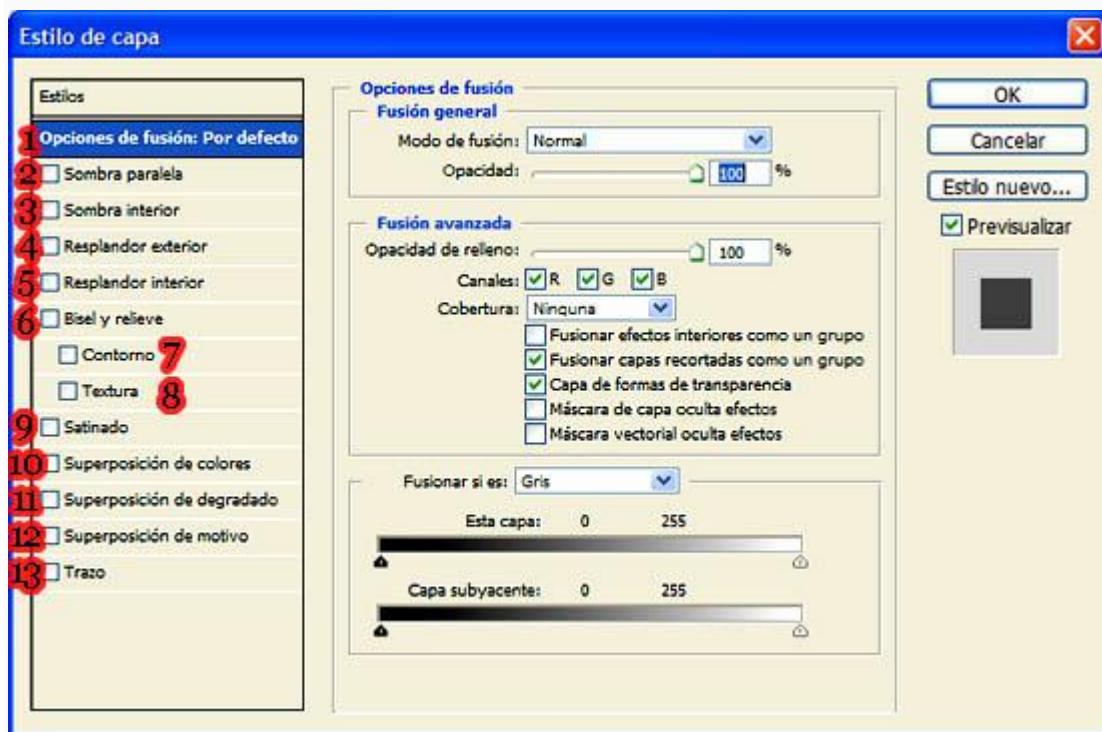
- **Color**

Crea un color resultante con la luminancia del color base y el tono y la saturación del color de fusión. Los niveles de gris de la imagen se mantienen y resulta útil para colorear imágenes monocromas y matizar imágenes de color.

- **Luminosidad**

Crea un color resultante con el tono y la saturación del color base y la luminancia del color de fusión. Este modo crea un efecto inverso al creado con el modo Color.

Esta info está tomada textualmente de la **Ayuda de Photoshop**. Repito que para entender qué hace cada cosa hay que verla en acción. 😊



1. Opciones de fusión

Aquí configuraremos el aspecto de todos los efectos de una capa. A grandes rasgos y para

no caer en la obviedad de “*Canales R/G/B sirve para elegir en qué canal (R, G o B) vamos a trabajar*”, lo que sería muy engoroso, sólo les voy a decir que pueden configurar las demás opciones y luego ver si modifican algo de esta sección.

2. Sombra paralela

Nos permite asignarle una sombra a la forma o capa, pudiendo establecer tamaño, distancia, el ángulo de dirección, el modo de fusión, etc. Muy usado para dar sombrilla a las interfases como también en textos.

3. Sombra interior

Lo mismo que el anterior, pero hacia adentro.

4. Resplandor exterior

Es similar a la sombra pero con color.

5. Resplandor interior

Idem anterior hacia adentro.

6. Bisel y relieve

Aquí podemos simular un efecto de relieve, como si la forma se inflara o se ahuecara.

Obviamente podemos agregar colores y efectos.

7. Contorno: es parte del anterior.

8. Textura: también es parte del anterior, nos permite asignar una textura ya hecha o generar una a partir de una imagen nuestra.

9. Satinado

Le da un efecto “pulido” o cromado.

10. Superposición de colores

Nos permite superponer un color diferente que se va a fusionar con (o va a tapar) el color original de la capa.

11. Superposición de degradado

Similar al anterior, pero el degradado puede tener o varios colores o ir de un color a una transparencia.

12. Superposición de motivo

Lo mismo pero con un motivo, es decir, una trama o textura.

13. Trazo

Tan simple como eso, le agrega un borde o trazo del tamaño y color que queramos.

Cabe destacar que todos estas opciones se pueden usar en simultáneo para lograr los efectos más diversos.

Una vez que apliquemos efectos a una capa, éstos aparecerán en el panel **Capas**, y desde allí podremos acceder a cada uno por separado, deshabilitarlos, etc.



Vemos en esta imagen que podemos ajustar las opciones de fusión directamente desde el panel **Capas**, ocultar los efectos en conjunto o por separado (haciendo clic en el ícono del ojo al lado de cada sector).

Bueno, por hoy cortamos aquí porque si no me parece que es mucho, jeje, pero los otros detalles los veremos en próximas clases.

Cualquier duda ¡dejen sus comentarios!

CLASE 15

¡Hola! ¡Bienvenidos a otra clase del Taller de Adobe Photoshop! Hoy conoceremos los Paneles flotantes, que nos permitirán trabajar de manera ordenada con los distintos aspectos del programa.

El panel de las **capas** lo dejaremos, sin embargo, para la clase que viene, porque es un tema más complejo y merece un capítulo aparte. Como pueden ver ya vamos avanzando en el uso del programa de retoque de imágenes número uno del mundo.



Paneles Flotantes

Ya dijimos que los paneles flotantes están dispuestos en ventanas. Como sería muy molesto tener 102 ventanas abiertas en Photoshop, los paneles flotantes están organizados en pestañas.

De esta forma vemos que Navegador, Info e Histograma están en un mismo panel, lo mismo Color/Muestras/Estilos, también Historia/Acciones y Capas/Canales/Trazados.



Veamos cada pestaña por separado:

Navegador



Esta pestaña nos sirve para “navegar” por la imagen, pudiendo (si esta supera el marco de la ventana que la contiene) desplazarnos haciendo clic en algún sector de la vista en miniatura.

También podemos especificar el porcentaje de Zoom o manejarlo manualmente haciendo clic en la montaña pequeña para achicar o en la grande para aumentarla (también desde la línea con el ancla).

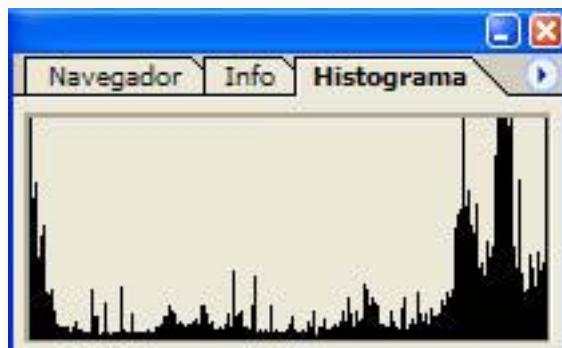
Info



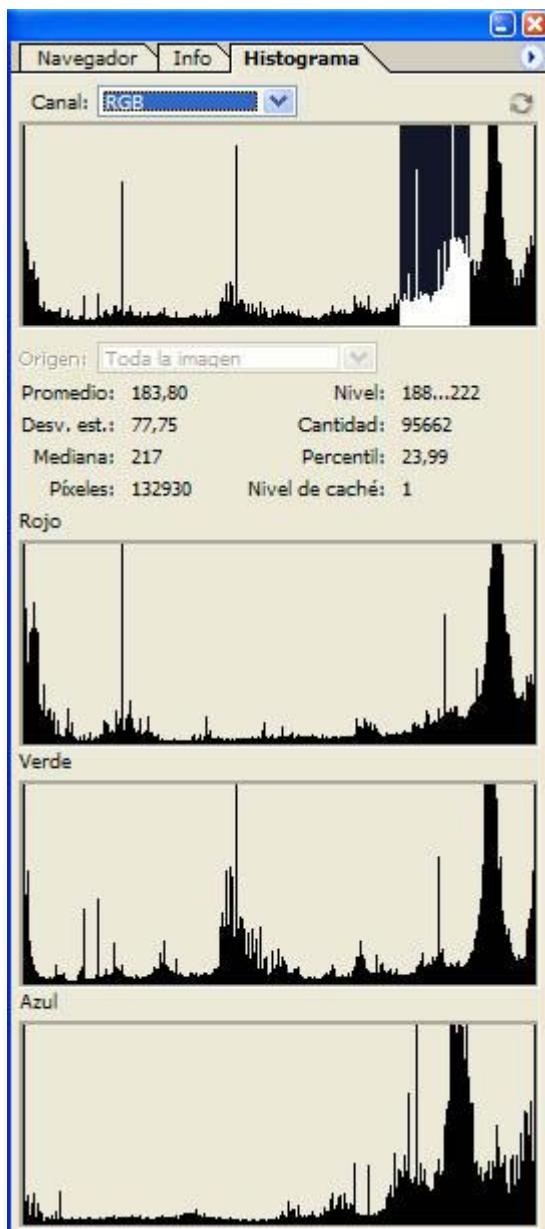
Este panel nos brinda la información de color hexadecimal. Sin importar qué herramienta estemos usando, por donde pasemos el cursor tendremos la información de color de cada píxel.

Al mismo tiempo obtendremos otros datos (siempre tomando como referencia el lugar donde se encuentre posicionado el puntero del mouse) respectivos de la ubicación en cuanto a ancho y alto en la imagen y respecto de la regla (Vista->Reglas o Ctrl+R).

Histograma

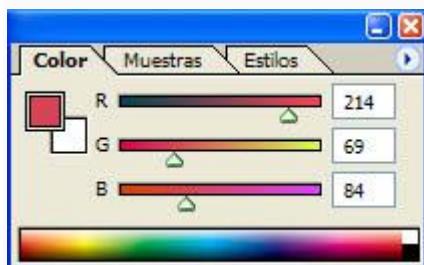


No deberíamos tener problemas para comprender el Histograma luego de haber usado niveles y curvas. Se trata del espectro de información de la imagen respecto del color, tono, luminosidad, etc.



Como vemos este panel se puede expandir a gusto desde la flecha a la derecha de los títulos de las solapas (de hecho, todos los paneles se pueden configurar más exhaustivamente desde allí).

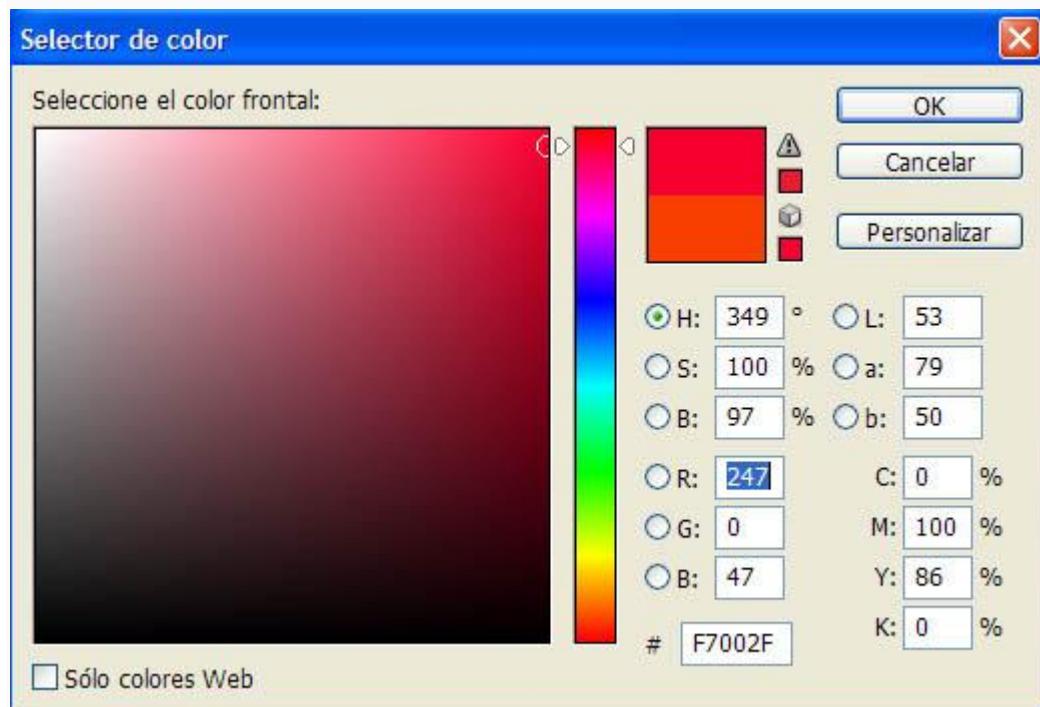
Color



Desde este panel podemos elegir con qué colores queremos trabajar, tanto el primario como el de fondo.

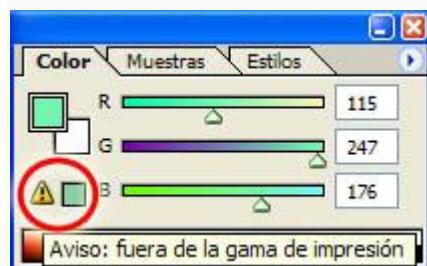
Dentro de esta pestaña veremos unos manejadores que sirven para modificar el color (que podemos cambiarlo según la imagen esté en RGB, CMYK o escala de grises). También podemos

ingresar los valores directamente. Haciendo doble clic en uno de los cuadros de color (principal o fondo) accederemos a más opciones:



La checkbox que dice “colores web seguros” o websafe ya deberían eliminarla. Se trata de una antigua convención de colores que reproducían con seguridad los monitores viejos. Está totalmente desactualizado dado que hoy en día no existen monitores que no muestren una infinidad de colores. Usar esto sería como diseñar en blanco y negro ^_^.

Cuando el color que estemos usando escape al rango imprimible, nos aparecerá un aviso como este:



Esto es útil para cuando estamos creando un diseño en RGB pero queremos luego imprimir algo con los mismos colores. Como en ese caso deberíamos cuidarnos de no usar un color que la imprenta no podrá reproducir, sólo necesitamos hacer clic sobre el pequeño cuadrado que he señalado con el círculo rojo en la imagen. Automáticamente obtendremos el color imprimible más cercano a lo que veníamos usando.

Muestras



No hay mucho que decir, tenemos paletas de colores preestablecidas que podemos usar. Haciendo clic en la flechita de las opciones (a la derecha de los títulos de las pestañas) podemos elegir qué paleta usar.

La ventaja es que podemos, por ejemplo, elegir trabajar con una determinada paleta que sabemos que es para impresión, a la hora de crear un diseño corporativo.

Estilos

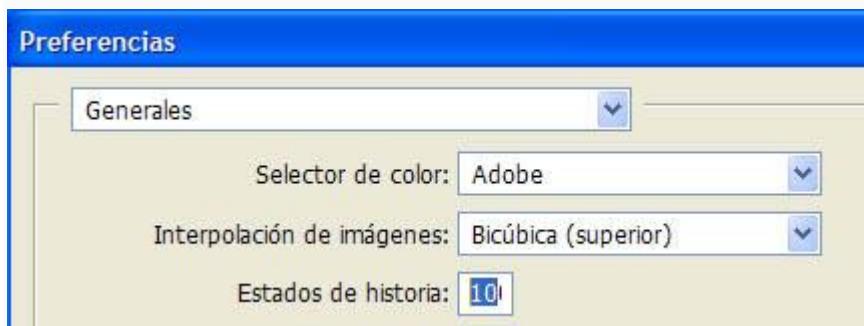
Esto lo vimos la clase pasada ([clic aquí](#)).

Historia



Este panel va guardando todos los pasos que hacemos en un archivo de imagen desde que lo abrimos, de modo que si no nos gusta un cambio o algo que hicimos podemos hacer clic en algún paso anterior para “deshacer” acciones.

Tengan cuidado porque no podemos deshacer pasos infinitamente como en Word ^_^. Desde Edición->Preferencias->Generales podemos configurar los pasos que queden guardados en la memoria (yo le pongo como 100, jejeje).



Deabajo del panel Historia vemos 3 íconos: una ventanita, una cámara de fotos y un tacho de basura.

Haciendo clic en el primero crearemos automáticamente un archivo igual al que tenemos, como para que hagamos un resguardo del estado actual de nuestro trabajo.

El segundo nos crea una “instantánea” del estado actual del documento, de manera que podamos recurrir a ella en cualquier momento por más que se haya “borrado” de la historia.

El tercero elimina instantáneas o pasos que hayamos seleccionado.

Acciones

Este también lo vimos ya ([clic aquí](#)).

Bueno, el panel que queda (Capas/Canales/Trazados) lo veremos la clase que viene dado que es bastante extenso.

¡Hasta la próxima!

CLASE 16

¡Hola, mis queridos alumnos! ¿Están listos para otra clase del **Taller de Adobe Photoshop**? Seguimos con los paneles flotantes, habíamos visto tres de ellos la clase pasada y nos quedaba el último: **Capas/Canales/Trazados**. Este panel (o *Área de paletas*, según la Ayuda de Photoshop en español =P) es uno de los más importantes, dado que maneja un tema clave: **Las capas**. Todavía no me quiero meter con eso, pero sí explicarles las dos primeras solapas (Capas y Canales).



Para empezar, tenemos que tener una imagen con varias capas o generarlas nosotros mismos.

Esto es fácil, dado que todo lo que “peguemos” en la imagen, Photoshop lo posicionará en **una capa nueva**.

Lo mismo con las **formas vectorizadas**. Si creamos un cuadrado o cualquier otra cosa, se verá como una **capa aparte**.

Panel Capas

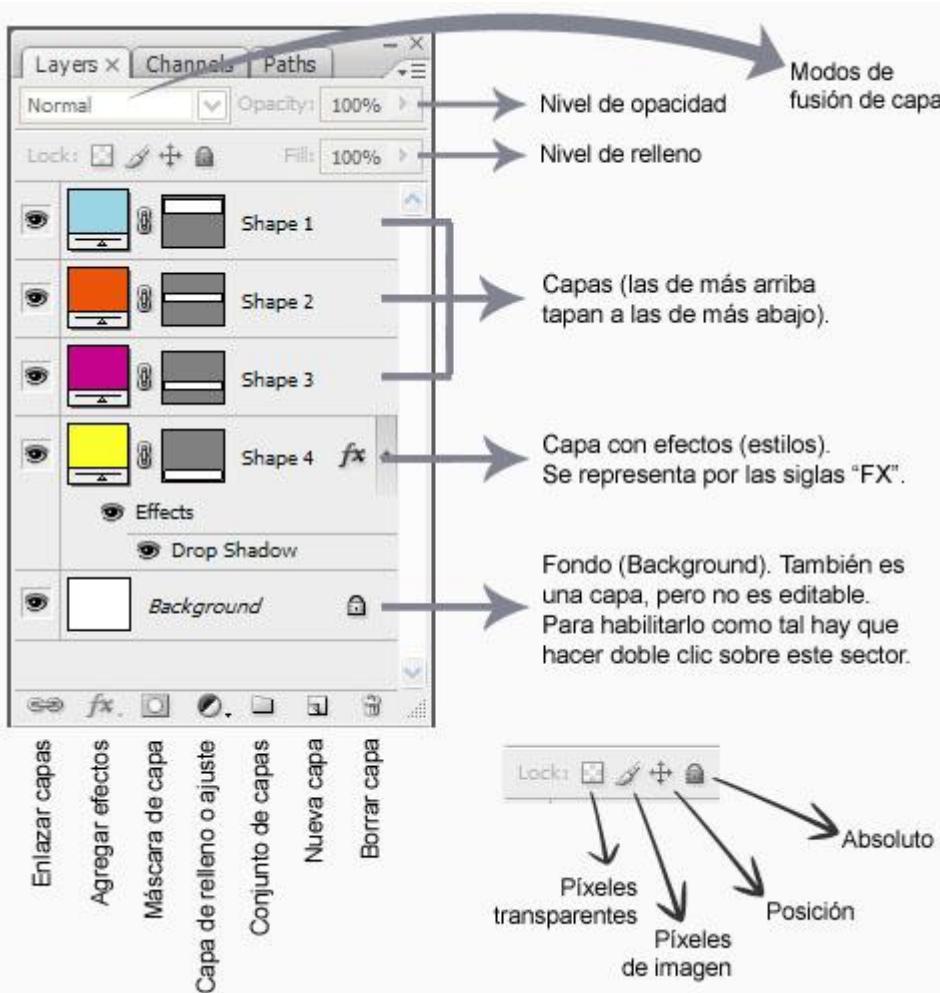
El concepto, como pueden apreciar, es bastante sencillo: **Las capas** actúan como varias hojas de acetato donde lo superior “tapa” lo inferior y lo que es **transparente** deja ver lo que hay debajo.

Tomemos por ejemplo esta imagen:



Supongamos que la generamos con **formas vectorizadas**.

El **panel de capas** se vería así:



Bueno, aunque parezca complicado es en realidad muy simple. Ya vimos ([en la clase de Estilos](#)) qué son los **modos de fusión**. También el **nivel de opacidad y relleno** ([clase de Formas vectorizadas](#)).

Las **capas con efectos** (marcadas con el símbolo *fx*) no son más que capas con estilos. También vimos cómo se ven **agrupados** en este panel.

El “**fondo**” es una capa también, sólo que no se puede editar. En realidad sí se puede, claro, pero para hacerlo tenemos que hacer **doble clic sobre ella**, especificar (si queremos) un nombre y color que la resalte en el panel y listo.

En caso de no tener fondo, a la hora de imprimir la imagen o guardarla como imagen no transparente (*jpg*, por ejemplo), todos los píxeles transparentes se verán **blancos**. Para evitar esto hay que salvarla como *.gif*, *.png* o directamente en *.psd* (guardando también las capas).

Si mantenemos presionada la tecla **Ctrl** y vamos haciendo clic en cada capa, las seleccionaremos en grupo.

Con ellas seleccionadas podemos hacer clic en alguna de las opciones al pie para lograr lo que queramos (esto lo veremos más en profundidad en futuras clases).

Por último, el sector que dice “**Bloq.**” (bloquear, *lock* en inglés) sirve para asegurar determinados sectores o toda la capa, de manera que no desacomodemos nada por error.

Tenemos 4 opciones:

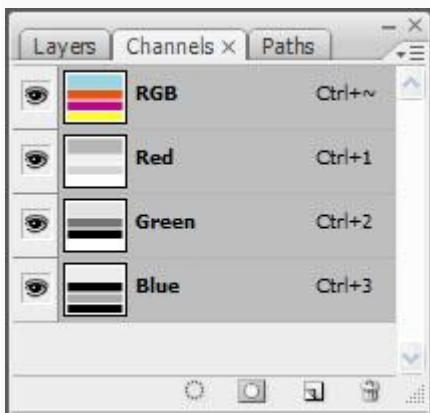
1. **Píxeles transparentes:** podemos retocar la capa, pero sin afectar a los píxeles transparentes.
2. **Píxeles de imagen:** Lo contrario del anterior.
3. **Posición:** evita que movamos accidentalmente la capa.
4. **Absoluto:** No podemos moverla ni editarla.

Panel Canales

Este panel nos separa por “Canales de color” los sectores de la imagen. ¿Con qué finalidad? Bueno, podemos por ejemplo modificar o seleccionar determinadas partes donde predomina un color.

Les pongo un ejemplo muy tonto: la típica foto de la pradera con el cielo celeste. Por medio de **Canales** podría cambiarle el color sólo al cielo o al revés, etc.

Los canales de color dependerán del espacio de color con el cual estemos trabajando. Por ejemplo: RGB, CMYK, etc.



Los **Canales** tienen también un uso muy importante: **la impresión**.

Algunos sistemas imprimen por canales, es decir, por un lado el Cyan, luego el Magenta, el Amarillo y el negro.

Haciendo clic en el ícono “**crear canal nuevo**” (el mismo que “nueva capa”, que acabamos de ver), crearemos un nuevo canal llamado **Alpha**. En él podemos especificar un color determinado, una tinta de impresión especial (plateada, por ejemplo) o muchas cosas más.

Como dato curioso y para cerrar el tema, lesuento que haciendo clic en la **flechita negra**, a la derecha de las solapas, podemos seleccionar “**Opciones de paleta**” donde podremos elegir el tamaño de las **miniaturas** de las capas ^_^.

La solapa **trazados** no la veremos aún, dado que está directamente relacionada con el dibujo vectorial en Photoshop que, como se imaginará, tiene un capítulo aparte.

Eso es todo por hoy, no olviden dejarme todas sus dudas por medio de comentarios.

¡Hasta el miércoles que viene!

CLASE 17

¡Hola, mis alumnos! ¡Bienvenidos a una nueva clase del Taller de Adobe Photoshop! Hoy veremos cómo usar la herramienta **Tampón de clonar**. Esta maravilla es uno de los “ases en la manga” de Photoshop, dado que nos permite reconstruir áreas enteras de una imagen donde no había información.



Con el tampón podemos “tapar” un objeto que no queramos en la imagen, continuarla donde no había nada o redibujarla, dado que nos reconstruye “pegando” sectores de la misma donde queramos, con la misma facilidad con la que usamos un pincel. ¡Comencemos!

El tampón de clonar en Photoshop

Para que entiendan cómo funciona esta herramienta, les pongo un ejemplo.

Esta es la imagen original:



Usando el **tampón de clonar**, he recreado la textura de las baldosas para borrar el “Imperial Walker (At-At)” de la vereda (es que soy partidario de los rebeldes ^_^):



¿Les gustó? ¿Quieren aprender cómo usar esta herramienta? Vayamos por partes.

Para acceder a esta herramienta debemos presionar la tecla “S” o hacer clic en el ícono correspondiente en la **barra de herramientas** .

Básicamente lo que tenemos que hacer es elegir un sector de la imagen (llamémosle sector “1”) que reproduciremos en otro lugar (llamémosle sector “2”).

Pero no será como copiar y pegar, sino que cada movimiento que hagamos con el cursor en el **sector 2** respetará el mismo recorrido en el **sector 1**.

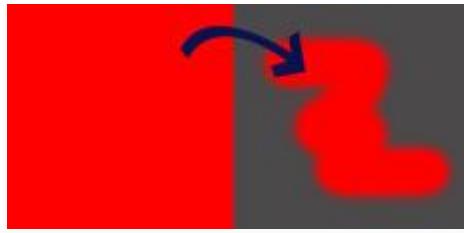
Para ello elegiremos un “punto de partida” en el **sector 1**. Esto se hace manteniendo pulsada la tecla **Alt** y haciendo clic sobre el punto exacto que queramos del **sector 1**.

El cursor tomará esta forma: 

Luego (ya soltando la tecla Alt) haremos clic en alguna parte del **sector 2** de la imagen. A partir de aquí, todos los movimientos que hagamos serán “capturados” del sector 1 y “reproducidos” en el sector 2.

Veamos un ejemplo:

Primero, para que se entienda fácilmente, utilizo sólo un pleno de color rojo, que sería nuestro **punto de partida** o sector 1.



Como podemos ver, el recorrido realizado con el tampón en el sector gris oscuro (sector 2), ha reproducido toda la información (píxeles) del sector 1.

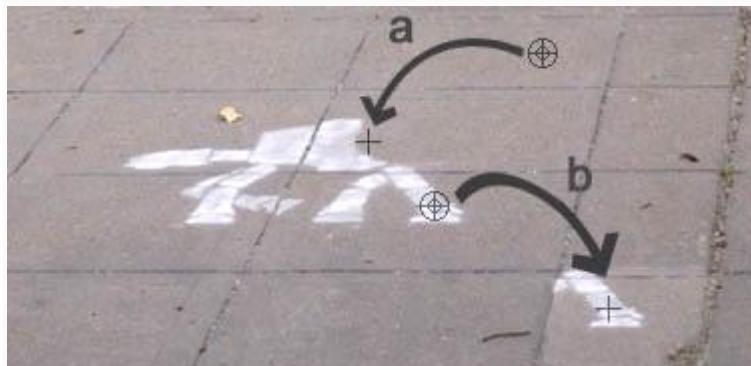
Ahora veamos exactamente el mismo recorrido con una **imagen** (en vez del cuadrado rojo):



Espero que se haya entendido: el **tampón “clona” la imagen** siguiendo el **recorrido** del puntero del mouse.

Volviendo al primer ejemplo de la clase de hoy. Aquí podemos que he tomado como punto de partida la vereda gris para reproducirla sobre el dibujo, tapándolo (ejemplo “a”).

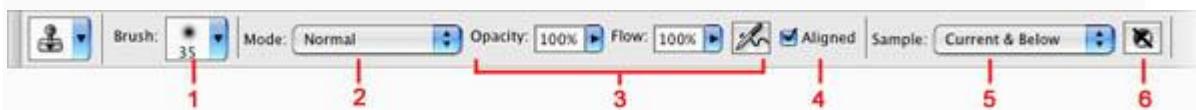
En el ejemplo “b” lo que hago es tomar como punto de partida la pata del robot, y la reproduzco en otra baldosa.



Así podemos borrar elementos, continuar una trama, duplicar cosas, etc, etc, etc. ¡Espero que experimenten mucho con esta herramienta!

Barra de opciones

Al tener seleccionado el **tampón de clonar**, la barra de opciones se muestra así:



1. Pincel

Desde aquí puedes elegir el tipo de pincel que te guste, esto es la forma que toma el cursor para “pintar” con el sector de imagen elegido. Puede ser más grande o chico, difuminado o sólido, etc.

2. Modo de Fusión

Esto es exactamente lo que vimos en clases anteriores.

3. Opacidad, Flujo y Aerógrafo

Opacidad es el grado de “transparencia” que tendrá lo clonado sobre la imagen original.

Flujo es qué tan rápido se mezclará lo superpuesto. Cuando no queremos hacer una copia muy “dura” del sector 1 en el 2, podemos bajar estos niveles para lograr una fusión más armoniosa. El aerógrafo le da un efecto de spray.

4. Alineado

Al tener tildada esta casilla, no importa qué recorrido hagamos con el cursor (en el “sector 2”), siempre que soltemos el botón del mouse volverá a tomar información desde el punto de partida.

5. Muestra

Desde aquí seleccionaremos si queremos capturar información de varias capas o de algunas en particular.

6. Ignorar capas de ajuste

Las capas de ajuste serán o no tomadas por el tampón, según queramos. Más adelante veremos el tema capas de ajuste, así que de momento no se preocupen por este punto.

Espero que les sea de utilidad esta clase, realmente el **tampón de clonar** es una magnífica herramienta.

¡Hasta la próxima!

CLASE 18

¡Buenas, mis queridos alumnos! ¿Están listos para otra clase del **Taller de Adobe Photoshop**? Espero que hayan realizado lindos experimentos con el **tampón de clonar**. Hoy veremos otras tres herramientas muy útiles a la hora de retocar una fotografía: Sobreexponer, subexponer y la esponja. Los que también estén siguiendo el **Taller de Fotografía Digital** estarán familiarizados con el término “exposición”. Sintéticamente es la cantidad de luz que hay en una imagen. Con Photoshop podemos aclarar u oscurecer determinadas áreas de una imagen, o también jugar con los niveles de saturación que hay en ella.



Herramientas de exposición y saturación en Photoshop

Retomando, una fotografía o imagen digitalizada puede tener **sectores “muy oscuros” o “muy claros”** independientemente del **nivel de luz y contraste general**.

Con **Photoshop** podemos corregir estos valores de luminosidad hasta cierto punto, valiéndonos de las herramientas **Sobreexponer** y **Subexponer**.

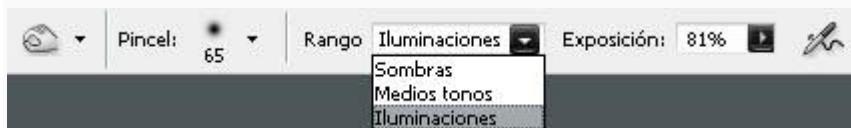
Para acceder a ellas vamos a hacer clic en el ícono correspondiente en la **barra de herramientas**. Si lo dejamos presionado un segundo veremos el siguiente panel, donde podremos elegir tres opciones.



Presionando la tecla de la letra “o” también podemos seleccionar estas herramientas (con Shift+o podemos ir cambiando entre las tres opciones).

Herramienta Sobreexponer

Esta herramienta sirve para aumentar el nivel de luminosidad de un área determinada de una imagen. Al seleccionarla veremos que la barra de opciones muestra lo siguiente:



En las opciones de Pincel, al igual que con el [tampón de clonar](#), podemos elegir la forma, solidez o difuminado, así como el tamaño de esta herramienta.

Donde dice Rango, debemos elegir si queremos afectar a las zonas iluminadas, las que están en sombra o a las áreas con tonalidad media.

Por último, el Nivel de exposición marcará la intensidad con la que se aplicará este efecto y el aerógrafo le dará un efecto de “spray”.

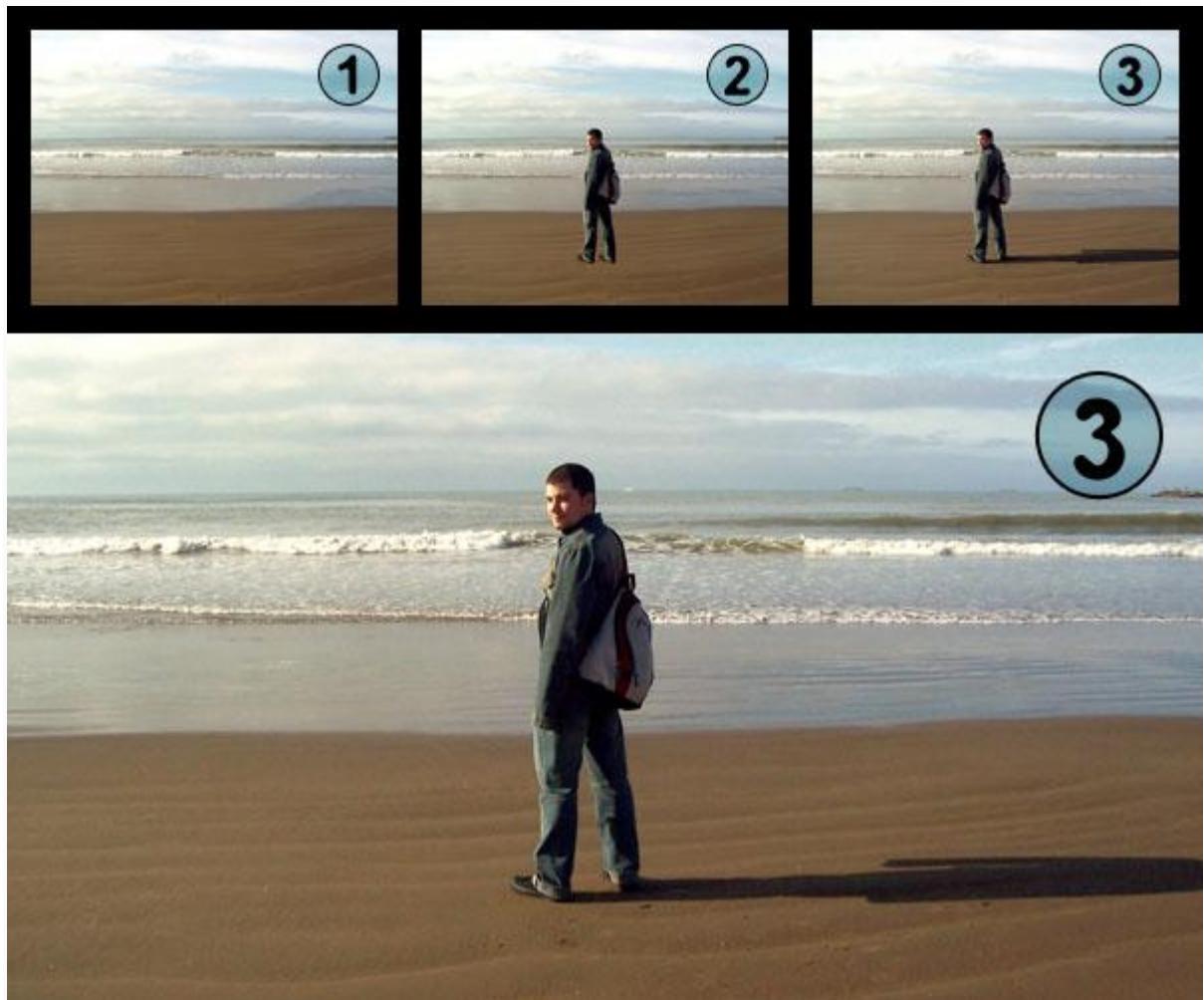
En el siguiente ejemplo he partido de una imagen que tenía **poca luz dentro de la cueva**, pero estaba bien iluminada por fuera. Elegí la herramienta **Sobreexponer** y pasé el pincel cuidadosamente por la zona oscura para aclarar sólo ese sector. Como elegí **Rango: sombras**, no tuve que preocuparme por aclarar de más las partecitas iluminadas dentro de la cueva.



Herramienta Subexponer

Subexponer funciona de la misma forma que la anterior pero nos da el resultado opuesto. Sirve para **oscurecer zonas con luz excesiva**. Pero esta herramienta tiene un uso alternativo muy utilizado por los artistas digitales y diseñadores. La creación de **sombras**.

En el ejemplo siguiente pueden ver cómo partiendo de una foto de una playa vacía (1) recorté y pegué una imagen mía (2) y luego “fabriqué” la sombra subexponiendo una parte del suelo (3). El resultado fue el siguiente:



Herramienta Esponja

Esponja es una herramienta con una finalidad aparte de las anteriores, pero que también funciona de un modo parecido. En vez de subexponer o sobreexponer una imagen, lo que nos permite es aumentar o disminuir la **saturación** del área que queramos.

Habiendo seleccionado la **esponja**, la barra de herramientas queda así:



Elegiremos, entonces, el tamaño, forma y solidez del pincel, además de si queremos saturar o desaturar y en qué porcentaje.



Ejemplo 1: Esta es la foto original.



Ejemplo 2: Aquí he desaturado completamente el área que rodeaba a la modelo, para lograr que resalte su figura.



Ejemplo 3: Ahora, sólo para mostrarles el efecto, la he saturado a ella.

Creo que ahora los que están saturados son ustedes, con tanto taller de Photoshop, jejeje ^_^.

Espero que la clase de hoy les haya sido muy útil, nos vemos la próxima.

¡Y no olviden dejar sus dudas/comentarios!

CLASE 19

Bienvenidos a otra clase del **Taller de Adobe Photoshop**. Hoy nos toca un tema cortito pero que hay que conocer a fondo: cómo modificar el **tamaño de una imagen** teniendo en cuenta la resolución, medidas, soporte para salida, etc.

Por otro lado, también veremos cómo ajustar el **tamaño del lienzo**, que vendría a ser el “fondo” o el marco de la imagen. Como es independiente del tamaño de los **píxeles**, podremos achicar o agrandar las medidas de la imagen, o “recortarla” sin que cambie el aspecto de la misma. ¿Se entiende? ¿No? Entonces pasemos a explicarlo mejor. ^_^

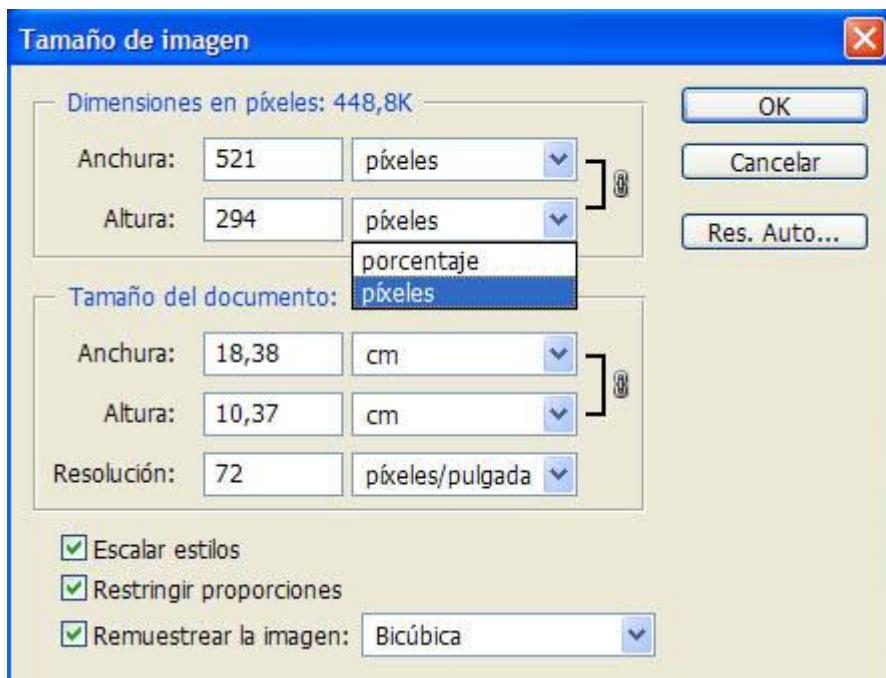


Ajustar el Tamaño de imagen en Photoshop

Abrimos cualquier imagen que tengamos en el disco rígido (**Archivo->Abrir / Ctrl+O / arrastrando el ícono de un archivo de imagen a la ventana de Photoshop**).

Ahora vamos a **Imagen->Tamaño de imagen...**

Como podemos apreciar tenemos varias opciones:



En el recuadro “Dimensiones en píxeles”, el ancho y el alto son las medidas actuales de la imagen. Se pueden modificar escribiendo directamente el valor en píxeles o en porcentaje (haciendo clic en la flechita).

En “Tamaño del documento” aparecen las medidas según el soporte de salida. ¿Qué significa esto? Que podemos elegir el tamaño en función del modo que usaremos la imagen, por ejemplo, podemos imprimirla en una hoja de papel, usarla en un video, etc.

Por eso podemos elegir que independientemente de los píxeles que la conformen, mida “x” milímetros, centímetros, picas de ancho por alto, etc.

Un factor determinante aquí es la **resolución**. En la primera clase de este curso aprendimos qué era la **resolución**, dijimos que era independiente del tamaño final de impresión.

Así, un **píxel** puede medir un centímetro cuadrado, un milímetro o un metro, eso lo decidimos nosotros.

Como ya vimos, para trabajar digitalmente se suele usar **72 píxeles por pulgada**. Para trabajos de impresión **300 dpi**, etc.

Como última aclaración, pueden ver que hay una **línea** que une algunos valores. Esto es porque si tildamos la casilla “**Restringir proporciones**” los cambios se harán guardando la relación de aspecto, es decir que si ponemos “alto = 20%” automáticamente nos cambiará el ancho a 20% también.

“**Escalar estilos**” modifica o no los estilos aplicados ([ver clase estilos](#)) y “**Remuestrear la imagen**” liga el cambio de resolución al tamaño del documento.

Para resumir, una imagen que originalmente media **20x20 píxeles** y tenía una **resolución de 72 dpi** (ideal para la web) podemos pasarl a **300 dpi** (para imprimirla) y seguirá teniendo **20x20 píxeles**.

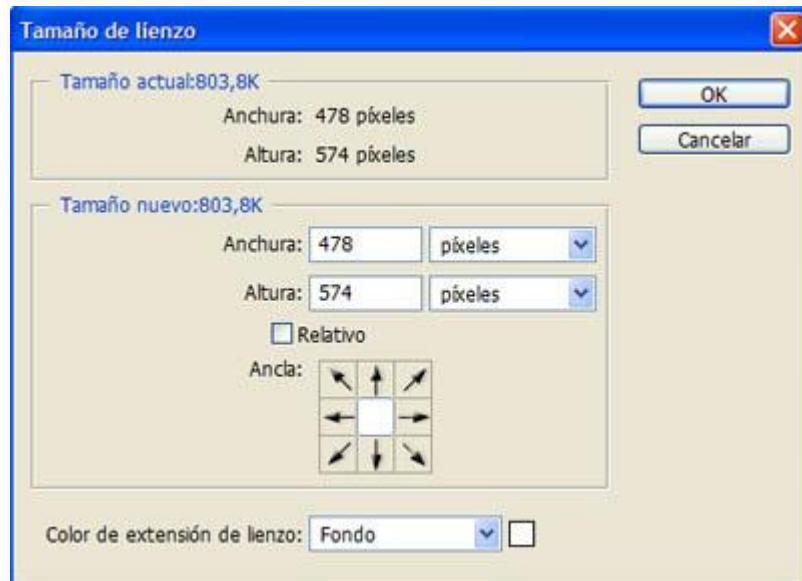
Ajustar el Tamaño del lienzo en Photoshop

Para Photoshop, “lienzo” es el marco o fondo de una imagen. Sería algo así como la hoja de papel donde se imprime la imagen. Nosotros podemos recortar esa hoja, la imagen seguirá siendo la misma pero se “recortarán” sus bordes.

Por el contrario, si pegáramos esa hoja con la imagen impresa sobre una cartulina más grande, “sobraría borde” en la imagen.

Esto pasa cuando agrandamos o achicamos el lienzo.

Vamos a Imagen->Tamaño del lienzo...



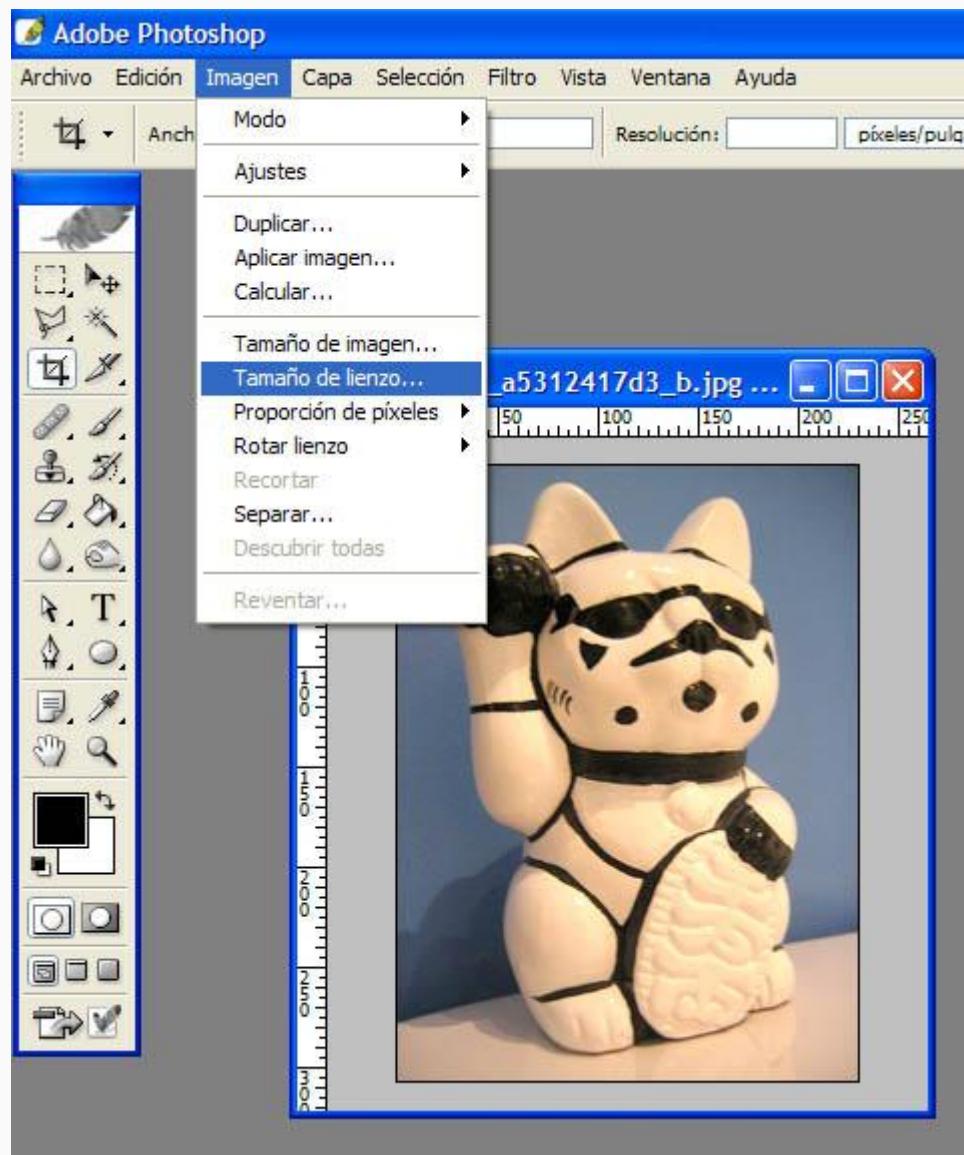
Aquí podemos ver que el tamaño podemos determinarlo en **píxeles, porcentaje, etc.** Si tildamos la casilla “**Relativo**” no se mantendrá relación de aspecto.

El **ancla** es el punto sobre el cual se situará la imagen respecto del cambio.

Color de la extensión indica qué relleno tendrá el área sobrante.

Practiquemos:

1. Abrimos una foto cualquiera y vamos a “Imagen->Tamaño del lienzo...”



2. Ponemos ancho “200” y elegimos porcentaje.
3. En “Ancla” elegimos el margen derecho.



Aquí está el resultado:



Obviamente ustedes aplicarán su creatividad y elegirán qué imagen va en el costado ^_^.

Espero que esto les sea muy útil en sus diseños.

¡Hasta la próxima!

CLASE 20

¡Hola, mis alumnos! Bienvenidos, de nuevo, al **Taller de Adobe Photoshop**.

Un par de clases atrás **vimos** qué era y cómo se usaba el **tampón de clonar**, hoy conoceremos el **pincel corrector**, que tiene una función similar.

Pero claro que tiene diferencias, básicamente el pincel corrector o "curita" toma muestras de **luz y textura circundantes**, fusionando las imágenes a la perfección cuando clonamos. Esta herramienta es muy usada a la hora de corregir imperfecciones en las caras de los modelos. Veámoslo en profundidad.

Al igual que el **tampón de clonar**, el **pincel corrector** nos va a reproducir un sector de una imagen en un lugar diferente de la misma. ¿Cuál es la diferencia, entonces? Pues que también hace que coincidan la **textura, iluminación, transparencia y la sombra** de los píxeles clonados con los del sector actual, donde se están aplicando. La fusión entre ambos hace que el aspecto de la corrección sea casi imperceptible.

Para usarlo vamos a hacer **clic en el ícono de la curita** o presionamos la tecla “J”.

Partamos de esta imagen:





Manteniendo presionada la tecla “Alt” hacemos clic en el lugar que queremos reproducir (tomamos la “muestra”).

Luego soltamos Alt y “pintamos” (presionando el botón izquierdo del mouse) la zona donde queremos reproducir la muestra:



Finalmente, al soltar el botón del mouse veremos cómo el sector donde trabajamos ha tomado los valores del “entorno”.



¡Impecable!

Esto se usa mucho para corregir defectos en la piel de modelos:



¡La clase que viene veremos más efectos!

CLASE 21 : Herramienta Texto (1)

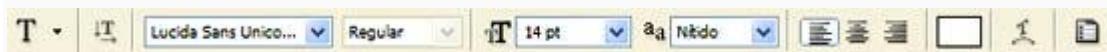
Un elemento clave en el diseño gráfico es la **tipografía**, por eso es tan importante saber usar la herramienta **Texto**, que nos permite trabajar con fuentes vectorizadas (que al igual que las *formas* vectorizadas, como ya vimos, no se pixelan sino que se “redibujan”).

Esto significa que podremos aplicar distintos **efectos al texto**, además de jugar con ciertas combinaciones a través de las capas. Si queremos, podemos también “rasterizar” la tipografía, es decir, convertirla en **mapa de bits**, para poder trabajarla aún más. ¡Comencemos!



La herramienta Texto en Adobe Photoshop

Para comenzar sólo tenemos que hacer clic en el ícono de la **barra de herramientas** o presionar la tecla “T”.



Barra de opciones de texto.

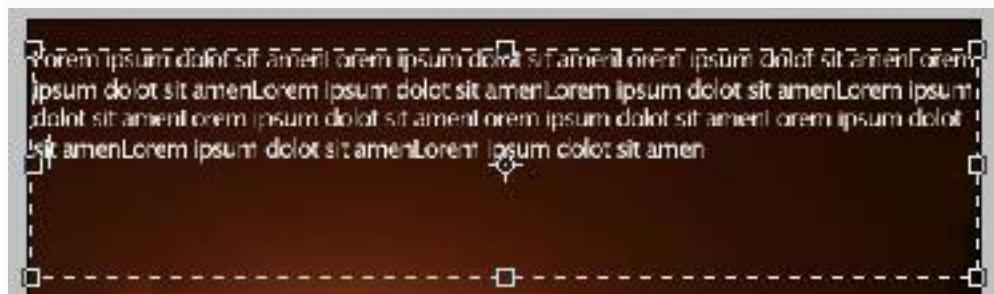
Aquí tenemos dos opciones: o bien hacemos **un sólo clic** en el área de la imagen y comenzamos a escribir directamente, o bien hacemos clic y, manteniendo el botón presionado arrastramos hasta delimitar un **área de texto**.



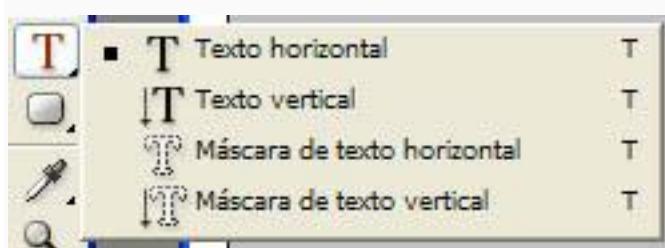
Aquí podemos escribir lo que queramos. Notemos que si seleccionamos (como si lo hicieramos en Word) el texto escrito, podremos modificar su fuente, tamaño, etc.



Incluso podemos alinearlo a la izquierda, centrado o a la derecha.



También podemos elegir escribir **texto verticalmente** (manteniendo presionado el botón del mouse sobre el ícono de la barra de herramientas desplegaremos más opciones, las de **máscaras** las veremos más adelante).





Si recuerdan la clase de formas vectorizadas, las mismas reglas de edición (rotar, escalar, mover, etc.) se aplican a cualquier caja de texto. Lo mismo cualquier efecto. En síntesis, el texto es una forma vectorizada más.

También recuerden que vimos cómo aplicar estilos al texto en esta clase ([clic aquí](#)).

La próxima veremos más sobre las posibilidades que ofrece esta herramienta.

Clase 22 : Herramienta Texto (2)

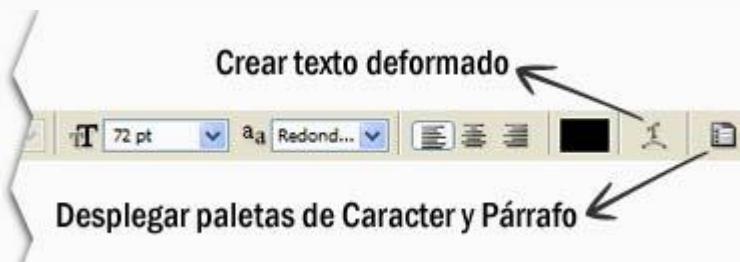
Bienvenidos a otra clase del Taller de Adobe Photoshop, hoy continuaremos viendo las opciones para trabajar con la herramienta Texto, luego de haber visto la clase pasada cómo crear una caja de texto donde escribir y cómo elegir la fuente.

Hoy seguiremos entonces con la opción para **deformar texto** y con las pestañas **caracter** y **párrafo** desde donde podemos configurar todo minuciosamente para que un bloque de texto se ajuste a la perfección dentro de una imagen. No perdamos más tiempo y comencemos.



Más sobre la herramienta Texto en Photoshop

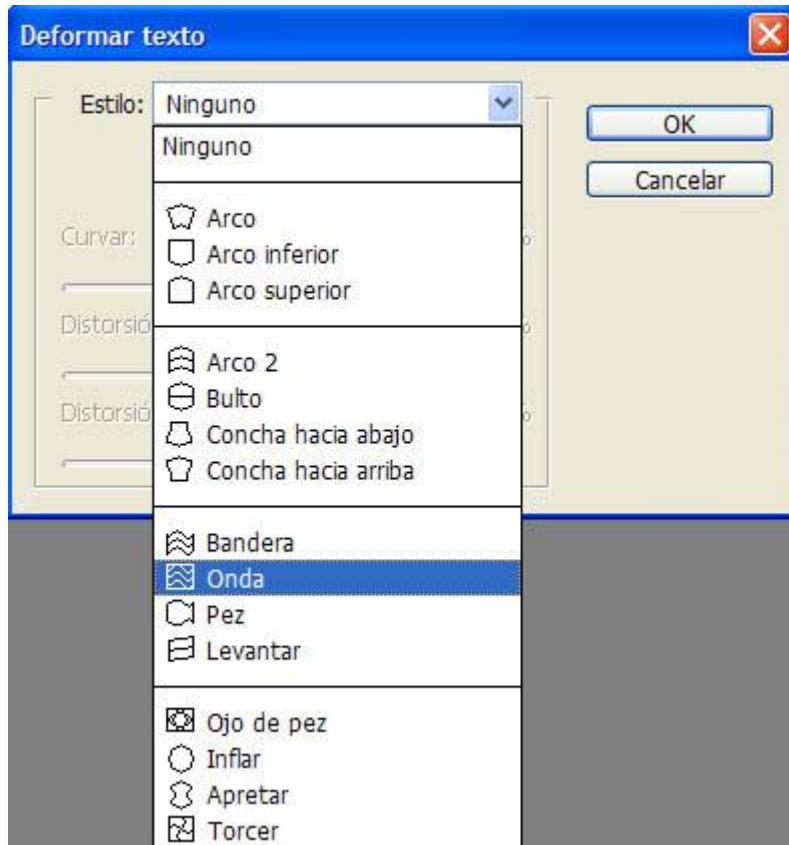
Nos quedaba pendiente entonces, ver estas últimas opciones de la barra de Texto:



Deformar texto con Photoshop

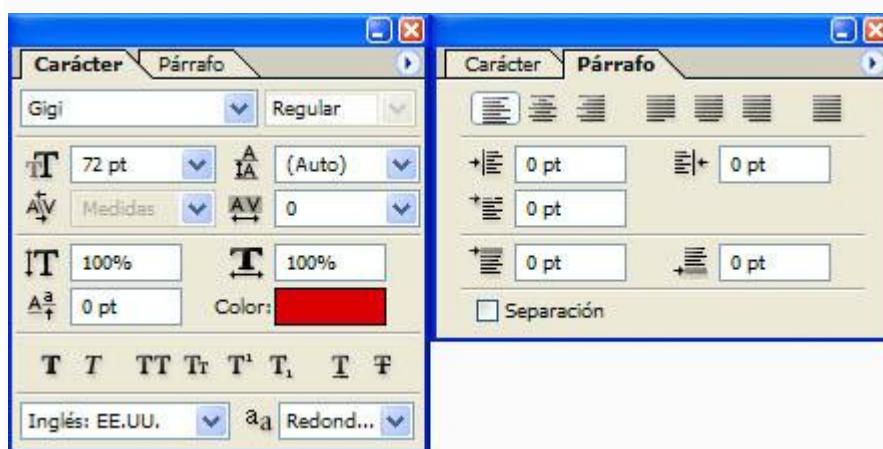
Sinceramente no lograremos un efecto de distorsión super personalizable (para esto hay otros programas de Adobe) pero bueno, pueden ver que hay varias opciones.

A cada opción que elijamos podemos ajustarles los parámetros horizontales y verticales, entre otros.



Pestaña Carácter y Párrafo

Bueno, éste es el “quid” de la cuestión. Veamos primero cuáles son estas pestañas.



Desde **Carácter** podremos elegir la tipografía, tamaño, cuerpo, interlineado, interletrado, medidas horizontales o verticales, etc, etc, etc. Noten que desde la flechita negra de la derecha desplegaremos más opciones (como “versalitas”, por ejemplo, donde toda la tipografía gana la apariencia de una letra capital pero respetando los tamaños de mayúsculas y minúsculas).

En Párrafo, obviamente, podremos elegir el tipo de alineación del bloque de texto, los márgenes o la sangría.

Seguiremos practicando la clase que viene.

¡Hasta entonces!

Clase 23: Máscaras (1)

Bienvenidos a una nueva clase del Taller de Adobe Photoshop! Espero que estén avanzando en el uso de este programa que nos permite hacer cosas tan diversas y de gran utilidad. Lo que veremos hoy es qué son las máscaras y cuáles son los distintos tipos con los que podemos llegar a trabajar.

Principalmente, podemos dividir las máscaras en 3 grandes grupos: las de selección, las de capas y las de capas de ajuste. Básicamente lo que nos permiten realizar son efectos, ajustes de color o recortes en áreas determinadas muy específicamente. ¡Conozcámolas en profundidad!

Las máscaras en Photoshop

Dentro de las **máscaras de selección** podemos encontrar la “máscara rápida” y los “canales alpha” (estos últimos ya los conocemos).

Máscara rápida

En la barra de herramientas tenemos dos botones que representan dos modos de trabajo: a la izquierda, el Modo de edición estándar de imágenes; a la derecha, el Modo de edición de máscara rápida.

Tal vez nunca lo habíamos notado, pero por default cada vez que editamos una imagen el botón de la izquierda está “presionado” ^_^.

Si queremos trabajar sobre los píxeles de una foto deberemos estar en el modo estándar. El ícono nos muestra el esquema de una selección. Cuando pasamos al **Modo máscara rápida**, estaremos trabajando sobre una máscara.

¿Qué es una máscara rápida?

Es la representación gráfica de una selección, es una imagen ubicada como un canal extra en el panel Canales, que representa una selección. Como veremos en este ejemplo, la Máscara rápida permite realizar ajustes a una selección usando **herramientas de pintura**.

Selección con Máscara rápida

Primero hacemos una selección aproximada, con la varita mágica, del sector de la imagen donde queremos trabajar.

Ahora pasamos al modo Máscara rápida pulsando en el ícono de correspondiente. Veremos que se colorea la parte de la foto que está seleccionada: se ha dibujado la máscara. El color por defecto es rojo pero puede cambiarse, al igual que la zona que colorea. El atajo para esta herramienta es la letra Q.

Máscara rápida y Canales

En el panel Canales se ha creado un canal nuevo. Anulamos la visualización de la foto y sólo vemos la máscara, una imagen que representa la selección: en nuestro caso, el área negra representa lo que está seleccionado; las áreas blancas lo que no lo está. Esta es una convención: puede ser al revés, todo depende de la personalización que haga el usuario.

Mejorar la selección

Para perfeccionar la selección tenemos que corregir la máscara. Para eso pintamos con el pincel.

Volvemos al Modo de edición normal

Salimos del modo Máscara rápida haciendo clic en la parte izquierda de la herramienta Máscara rápida. Veremos que la selección se ha modificado del mismo modo que modificamos la máscara.

Este es el “secreto” de la Máscara rápida y de todas las máscaras: son imágenes que representan una selección, que si se modifican como imágenes, se modifica la selección que representan.

La clase que viene seguiremos aprendiendo más sobre las máscaras.

Clase 24: Recortar Figuras

¡Bienvenidos al Taller de Adobe Photoshop! La clase pasada conocimos el poder de las máscaras al hacer selecciones y, anteriormente, habíamos visto cómo podíamos **hacer una selección por medio de canales**.

La clase de hoy será más bien un tutorial sobre cómo usar el **filtro extraer** para recortar figuras complejas, como el pelo de una persona. Este filtro nos permite recortar con bastante precisión por lo que resulta ideal para realizar fotomontajes. ¡Comencemos!



Recortar figuras complejas con Photoshop

A la hora de realizar los típicos fotomontajes se necesita mucha precisión en el corte, dado que bordes imperfectos, pixelados o con parte del fondo original quedan muy pero muy mal.

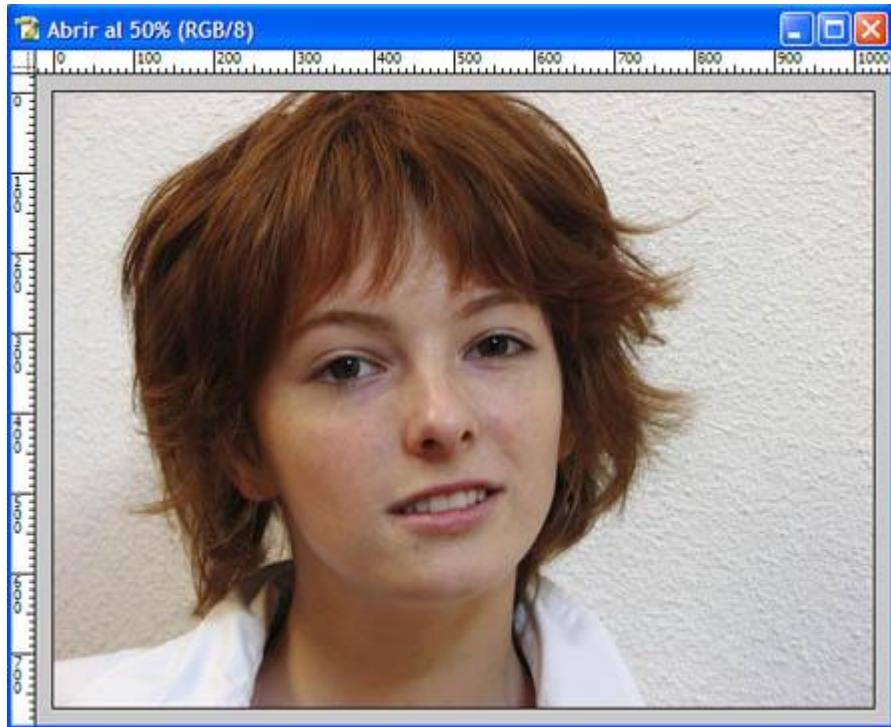
Para hacer una selección “perfecta” no deberíamos pensar en “píxeles” sino en **vectores** (a esta altura con tanta clase de **Photoshop y Flash** seguro ya saben de qué hablo ^_^). Lo ideal entonces es usar una herramienta vectorial que ya nombramos en algún momento y veremos en próximas clases: “la pluma”.

La pluma nos permite **trazar curvas y líneas vectoriales en un mapa de bits**, por lo que la selección es casi perfecta. Pero a la hora de recortar el pelo de una persona nos llevaría mucho tiempo dibujar cabello por cabello, por lo que hay una solución más práctica.

Recortar cabellos con el Filtro Extraer

En realidad este filtro nos permite recortar cualquier cosa del fondo, pero siempre lo ideal es tratar de conseguir una imagen donde el fondo **contraste** con la figura. Si estamos obligados a usar sí o sí una imagen donde figura y fondo se fusionan, nos será mucho más difícil (pero no imposible, jeje ¡valor!).

Para empezar, entonces, busquemos una imagen que nos sirva para practicar, como esta:



Luego vamos al menú **Filtro->Extraer...**

Allí nos encontraremos con una serie de herramientas. Las que más nos interesan son éstas:



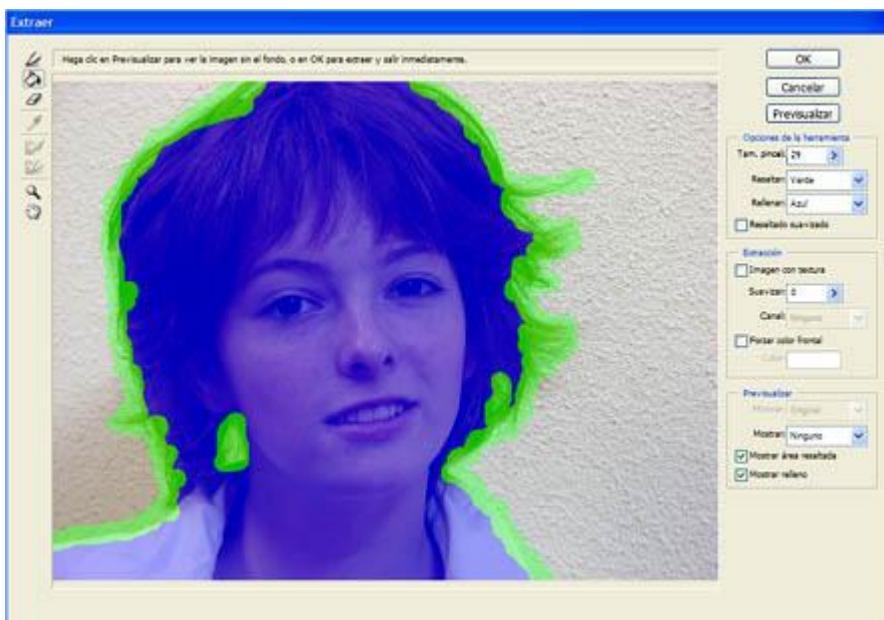
Con el **resaltador** debemos pintar todo el borde de la figura para que Photoshop “analice” la **diferencia de tonos y colores** y pueda realizar un recorte aproximado.

Notemos que podemos cambiar el **tamaño y solidez** del pincel resaltador.

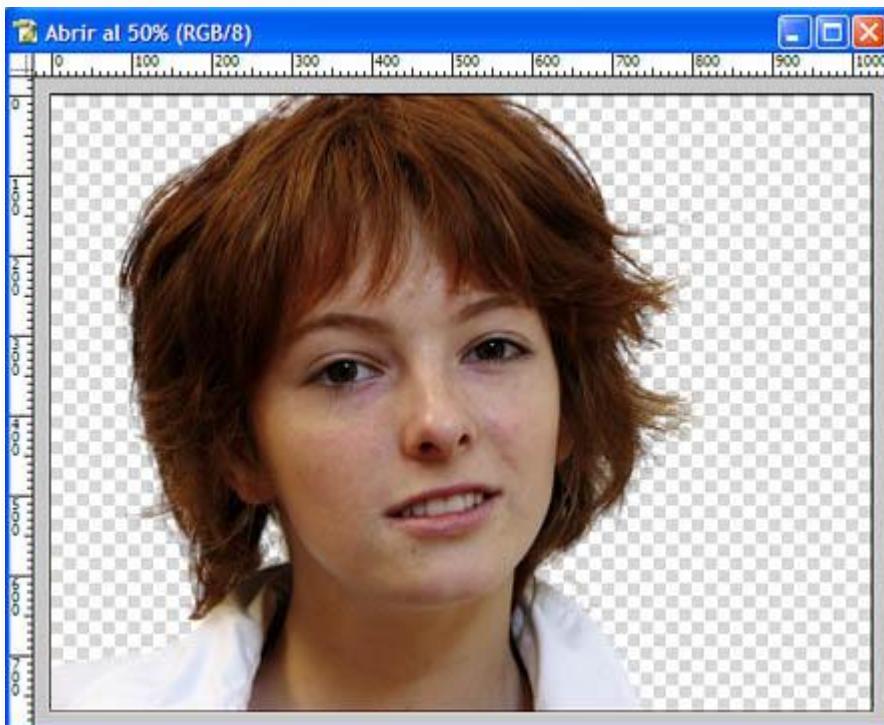
Si vemos que hemos cometido algún error o hemos pasado el resaltador por un lugar que no debíamos, podemos borrar ese sector con el **borrador**.

Una vez que tengamos el borde bien resaltado, usamos la herramienta **relleno** para (valga la redundancia ^_^) llenar la figura, que se pintará de azul. Esta zona Photoshop la tomará como que la queremos conservar completamente.

Veamos cómo quedó la imagen que estoy usando de ejemplo:



Bueno, ahora damos clic en OK y veremos el resultado:



¡Ojo! algunas zonas es muy probable que queden imperfectas. Lo que podemos hacer son 2 cosas: usar la **herramienta borrador** para eliminar lo que está de más y pasar el **pincel de historia** por la parte de la imagen que fue eliminada por error.

El pincel de historia: “Volver al futuro” en Photoshop

El **pincel de historia** nos permite deshacer pasos (al igual que si hiciéramos **Ctrl+z**) pero de una forma genial: ¡Sólo en los sectores que pintemos con el pincel!

Un ejemplo para que me entiendas:

Supongamos que tenemos una foto cualquiera y la **desaturamos completamente** (yendo a **Imagen->Ajustes->Tono/Saturación**).

Pasando el pincel de historia (atajo de teclado Y) iremos devolviendo la imagen a su estado original (color) sólo en el sector que estamos pintando ¡Muy bueno!

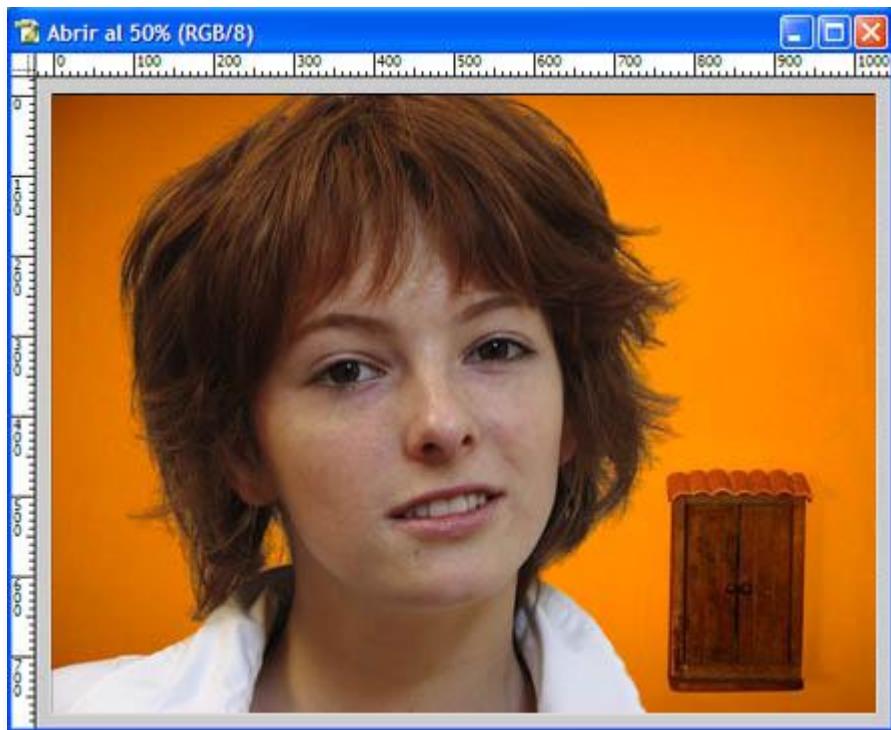


Ajustes finales: el fotomontaje

Bueno, retomando el recorte del pelo, ahora que ya tenemos corregida la figura (hemos usado el **borrador** para eliminar las partes sobrantes y el **pincel de historia** para volver a hacer aparecer las que se recortaron por error) estamos listos entonces para hacer el fotomontaje.

Aquí tenemos dos opciones (¿por qué siempre hay dos opciones? ^_^): o bien **seleccionamos toda la figura (Ctrl+A)** y la copiamos para pegarla sobre otra imagen, o bien pegamos un **fondo distinto** que queramos **debajo** de la capa de la figura.

Luego de unos ajustes finales, el resultado podría ser este:



Por “ajustes finales” me refiero a que siempre pueden quedar zonas dispares, lo que podemos hacer, por ejemplo es:

- Seleccionar con el **gotero** o **cuentagotas** el color exacto que contrasta, en nuestra figura, con el fondo.
- Estando seleccionada la capa de la figura, vamos a **Imagen->Ajustes->Reemplazar color** para ir cambiando los valores hasta que nos de un color que se fusione con el fondo.

Si se trata de una persona, nos conviene a veces seleccionar con el **Lazo Poligonal (L)** solamente la parte del pelo que es la que vamos a trabajar y recién ahí ir a **Reemplazar el color**.

Bueno, espero que este tutorial les sirva y mucho.

¡Nos vemos la próxima con más **Taller de Adobe Photoshop!**

Clase 25: Crear Botonera Interactiva

¡Hola, mis queridos alumnos del Taller de Adobe Photoshop! ¡Por fin hemos llegado a otra clase de práctica, con lo lindas y divertidas que son ^_^! Hoy pondremos en práctica los conocimientos aprendidos en lo que va del taller (¿estudiaron? ¡saquen una hoja! jaja).

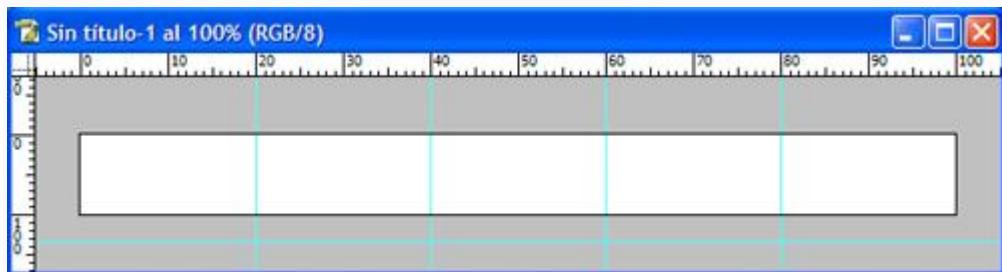
Hablando en serio, hoy veremos cómo crear rápidamente una botonera interactiva. ¿Por qué interactiva? Porque crearemos los dos estados de cada botón, el “encendido” y “apagado”. Cuando apliquemos la botonera en nuestro sitio web el estado de cada botón deberá cambiar cuando el mouse pase por encima de la imagen.

Para comenzar, debemos tener asignado el lugar donde irá la botonera dentro del layout de nuestro sitio web. Si han venido siguiendo las clases ya tendrán la maqueta armada, así que yo



usaré un ejemplo de 500 píxeles de ancho por 50 de alto. Ustedes pueden elegir el tamaño que más les parezca.

Ya vimos que para definir nuestra plantilla usamos las reglas, pues bien, ahora dividiremos la botonera en tantas partes como botones vayamos a tener. Recuerden que no es bueno poner 1.000 botones en un espacio chico.



Para ayudarnos podemos usar las reglas (si hacemos clic derecho sobre una de ellas podremos elegir la medida en píxeles o porcentaje para ir tirando las guías justo por donde queremos que corte cada botón.

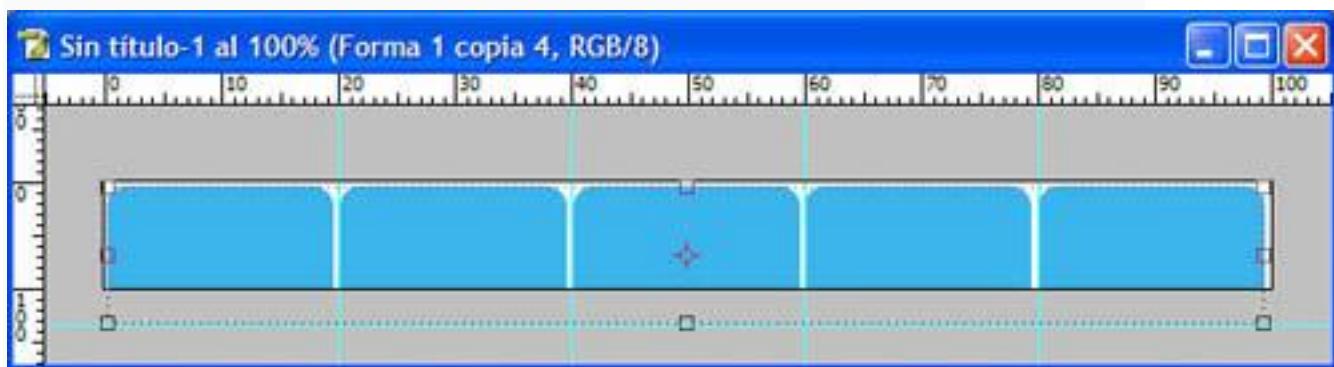
Yo en este ejemplo voy a mostrarles cómo hacer una botonera con pestanas, pero uds. pueden hacer lo que quieran. Al efecto de que me queden alineadas las pestanas he tirado una guía más, horizontal, donde apoyaré mi diseño.

Ahora con la herramienta rectángulo de puntas redondeadas voy a crear la primer

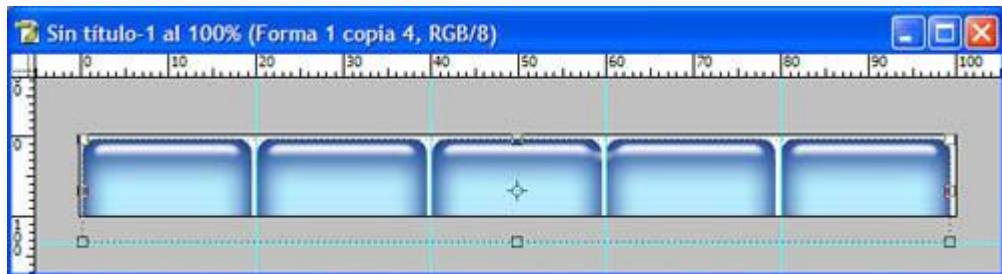


solapa.

Con la primer solapa seleccionada, mantengo presionada la tecla ALT mientras presiono UNA SOLA VEZ una flecha del teclado. Esto hará que se duplique la capa con la pestaña. Lo recomendable es tocar la flecha derecha [->] para no desalinear las capas. Luego, soltando alt, muevo la solapa hasta la posición del segundo botón (ahora tengo 2 solapas) y así sucesivamente voy duplicando y moviendo las capas hasta completar la botonera.



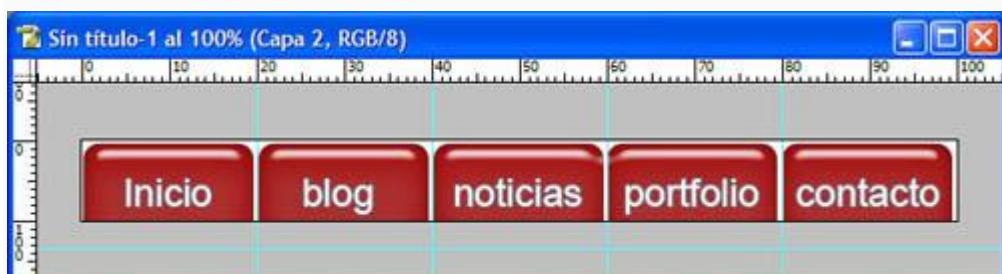
Una vez tengo todo listo, puedo seleccionar todas las solapas y acoplar las capas que les corresponden. Luego a esa capa con todas las solapas le aplicamos un estilo que nos guste (yo usé un rollover).



Luego guardamos esta instancia del archivo que será el botón “apagado” o como se verá en el sitio si no pasamos el mouse por encima de él. Podemos entonces cambiar el color, el estilo, etc; como para que se diferencien ahora los botones de la instancia anterior (estos serán los botones “encendidos”).



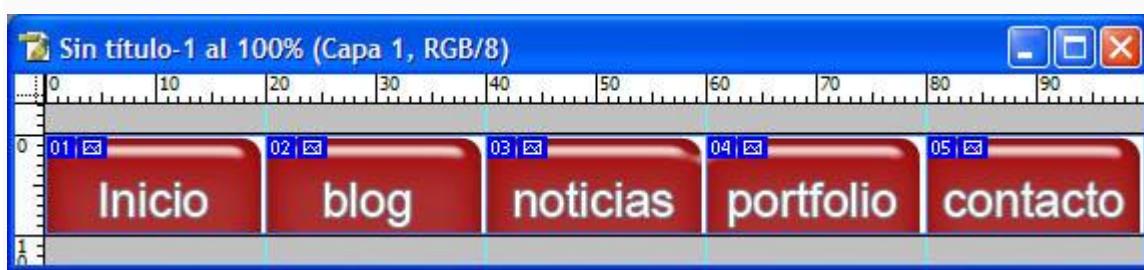
Encendidos



Apagados

En cualquier momento podemos elegir si queremos agregarle un texto como imagen o dejarlos en blanco para situarlos con CSS.

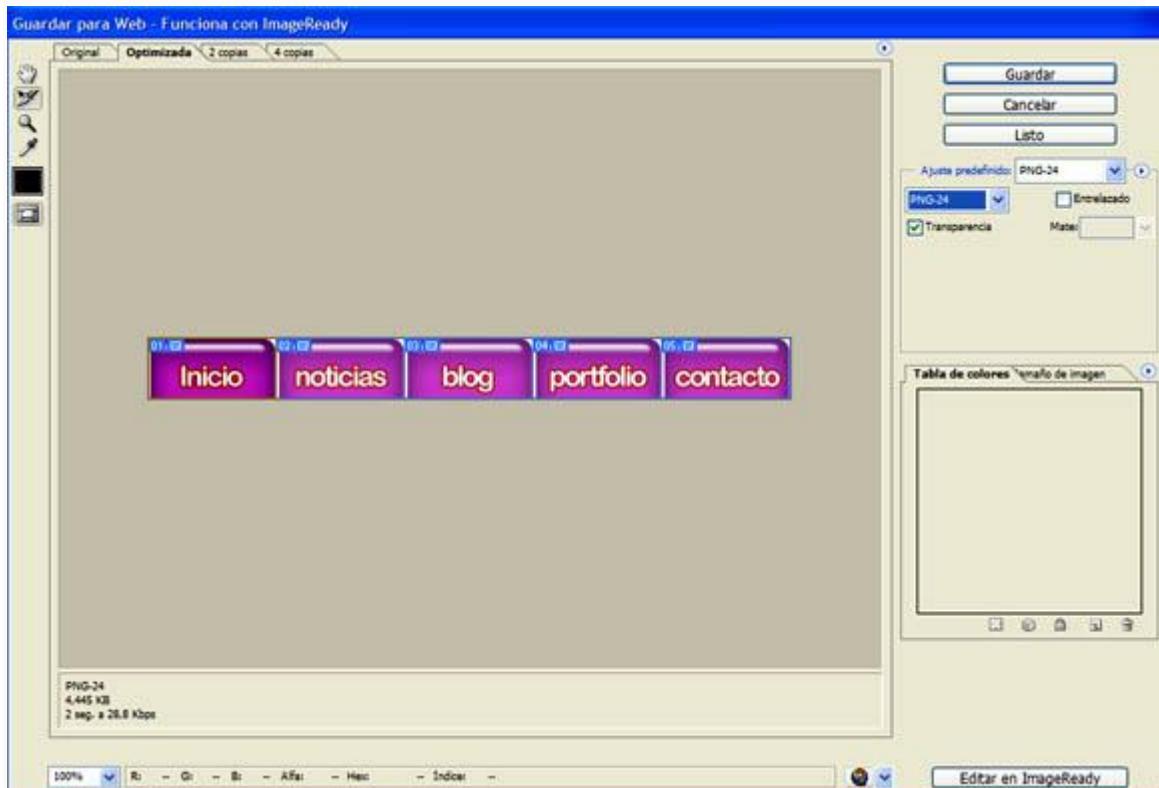
Por último haremos clic en el botón “sectores” y dentro del menú de opciones en “sectores a partir de guías”.



Aquí veremos que cada sector separado por guías se ha convertido en un sector aparte. ¿Para qué nos sirve esto? Principalmente porque hay una función de guardado de archivos que recorta cada

sector como una imagen aparte, que se llama “**Guardar para la web**”. Esto lo veremos con más profundidad en la clase que viene, pero ya podemos usarlo:

Vayamos a Archivo->Guardar para la web.



Vemos que aparecen todos los sectores de la imagen que dividimos. Vamos a guardar, elegimos que guarde las imágenes y elegimos una carpeta.

¡Voilà! ya tenemos los botones de nuestra botonera divididos en partes listas para usar.



En realidad podríamos haber usado una buena tipografía, una imagen más elaborada de fondo, pero el sistema es siempre el mismo. ¡Prueba con tus propios diseños!

La próxima clase veremos más sobre la opción “**Guardar para la web**”.

Clase 26: La Interfaz de tu sitio en XHTML y CSS (1)

¡Bienvenidos a una nueva clase del Taller de Adobe Photoshop! ¿Lograron crear su botonera? ¡Apuesto a que sí, dado que es muy sencillo! Hoy seguiremos con la **interfaz** de nuestro sitio web. Primero haremos un breve repaso de lo que vimos en las prácticas en lo que va de este taller y luego conoceremos la forma de llevarlo al mundo de la web, generando un archivo XHTML con sus **estilos CSS**.



Para ello debemos conocer una función de Photoshop que se llama “**Guardar para la web**”. Básicamente nos permite guardar la imagen “**recortada**” en **sectores** que luego conformarán nuestro sitio. ¡Comencemos!

De Photoshop a la web

Primero hagamos un breve repaso de lo que vinimos viendo en las prácticas hasta ahora. Pero jojo! Les recomiendo volver a hacer todos los pasos nuevamente para fijar bien los conocimientos. Nada de abrir de nuevo los archivos que ya habían creado (¡no hagan trampa ^_~! jejeje).

El PSD de tu sitio web

La plantilla de nuestro sitio la crearemos en un archivo de imagen de Photoshop que soporte **capas y canales alpha**, por lo que el formato **.psd** nos será óptimo.

Comencemos creando un **archivo nuevo** del tamaño que queramos (teniendo en cuenta que la página se deberá ver correctamente en las resoluciones más comunes de pantalla de los usuarios). Recuerden que Thor, en su Taller de Adobe Dreamweaver analizó que una buena opción era 950 píxeles de ancho.

Vamos a **Archivo->Nuevo** y seteamos las opciones que más nos convengan (el sitio que queramos puede ser un blog con **mucho scroll** o simplemente un sitio de venta de artículos que entre en una sola pantalla). Lo importante es que la resolución sea de **72 dpi** (píxeles/pulgada) porque la finalidad de nuestro archivo es que se vea en la web (pantalla).

Ahora podemos tirar unas **guías** de ayuda que delimiten los **sectores de la interfaz** (logo, cabecera, botonera, área de contenido, footer, etc, etc, etc).

Apoyándonos en ellas y según lo visto en las clases de práctica anteriores, vamos creando los **sectores** que sean formas vectorizadas.

Podemos agregar texto y aplicarle estilos para conseguir un logo, agregar una botonera como la de la clase pasada y descargar de sitios web llenos de recursos gratuitos (como [SmashingMagazine.com](#)) infinidad de íconos, patterns de fondo, wallpapers, imágenes y mil cosas más para completar la interfaz.

A mí me ha quedado así:

DEVIAN

[Inicio](#) | [Laptops](#) | [Ofertas](#) | [FAQ](#) | [Contacto](#)

Search :

GO

Esta es una notebook de 13.3" widescreen con una carcasa de un color apretado y algunos detalles en dorado.

Tiene un procesador Intel Pentium M 700 de 1.60-2.13GHz, 1.5Gb de RAM (DDRII 533Mhz) y disco duro que viene en diferentes tamaño (40/60/80/100 GB) según la versión.



Recuerda ir guardando cada tanto tu archivo (con extensión **.psd**) por razones de seguridad.

Puedes ver que el ejemplo que hice es bastante sencillo, el **logo** es texto pleno, la **botonera** no tiene estilos, lo más “elaborado” son las placas de fondo del contenido, que son sólo una forma vectorizada (rectángulo redondeado) con un degradado de color. El resto es texto plano, un ícono de la web y un pattern de fondo.

El “buscador” son dos rectángulos redondeados, con estilos y texto, nada más.

LOGO (Texto)

Pattern de fondo (de la web)

Botonera (ver clase pasada)

Search :

GO

Esta es una notebook de 13.3" widescreen con una carcasa de un color apretado y algunos detalles en dorado.

Texto
Tiene un procesador Intel Pentium M 700 de 1.60-2.13GHz, 1.5Gb de RAM (DDRII 533Mhz) y disco duro que viene en diferentes tamaño (40/60/80/100 GB) según la versión.

**Ícono PNG
(extraído de la web)**

Formas vectoriales

Recuerden crear dos estados para todo lo que sean botones (como vimos la clase pasada).

¡Ya tenemos nuestra interfaz!

Comprendiendo cómo se presenta un sitio web: XHTML y estilos CSS

Bueno, la idea ahora es convertir esta imagen en un sitio web hecho y derecho. Para ello debemos pensar en términos del código (**HTML** y **CSS**). A cada elemento de la **imagen** le corresponderá otro en el **código** y viceversa.

¿Qué significa esto? Lisa y llanamente que si en el **HTML** de nuestro sitio hay una palabra como “*carrito de compras*” que enlaza a la sección correspondiente, en nuestra **imagen psd** tendremos un **sector** (puede ser texto o imagen o ambos) que actuará como **botón**.

Por esto deberíamos pensar también que nuestro sitio estará conformado por **sectores** que “flotarán” sobre el fondo de la página, donde se organizará el contenido.

Lo correcto en la web hoy día es generar un archivo XHTML semántico, o sea, escribir en HTML la estructura y contenido de nuestro sitio, para finalmente darle la apariencia perfecta por medio de estilos CSS.

La idea de este taller (si bien estaría bueno que lean el de mi amigo Thor 😊) es que no necesiten saber **estilos CSS** ni mucho de **HTML** para lograr su sitio, por lo que nos basaremos en **Photoshop** exclusivamente para generar nuestro sitio web completo.

La próxima clase continuaremos con este tema (es muy largo, jeje), viendo cómo recortar y acomodar los sectores de la imagen y cómo crear un sitio web entero en XHTML y CSS.

Clase 27: La Interfaz de tu sitio en XHTML y CSS (2)

¡Buenas, mis queridos alumnos! ¡Llegó el momento de crear nuestro sitio web completo, en XHTML + CSS con Photoshop! ¿Tuvieron problemas o dudas la clase pasada? ¡Espero que no! A estas alturas deberían tener lista la interfaz, con un header con el logo, la botonera, etc.

Acomodando los **sectores** y pasándole a Photoshop los parámetros correctos con la función **Guardar para la web**, podremos generar el archivo **XHTML** y la carpeta contenedora de las **imágenes**, todo listo para subir al servidor y ver online ^_^ ¡Empecemos ya!

De Photoshop a la web

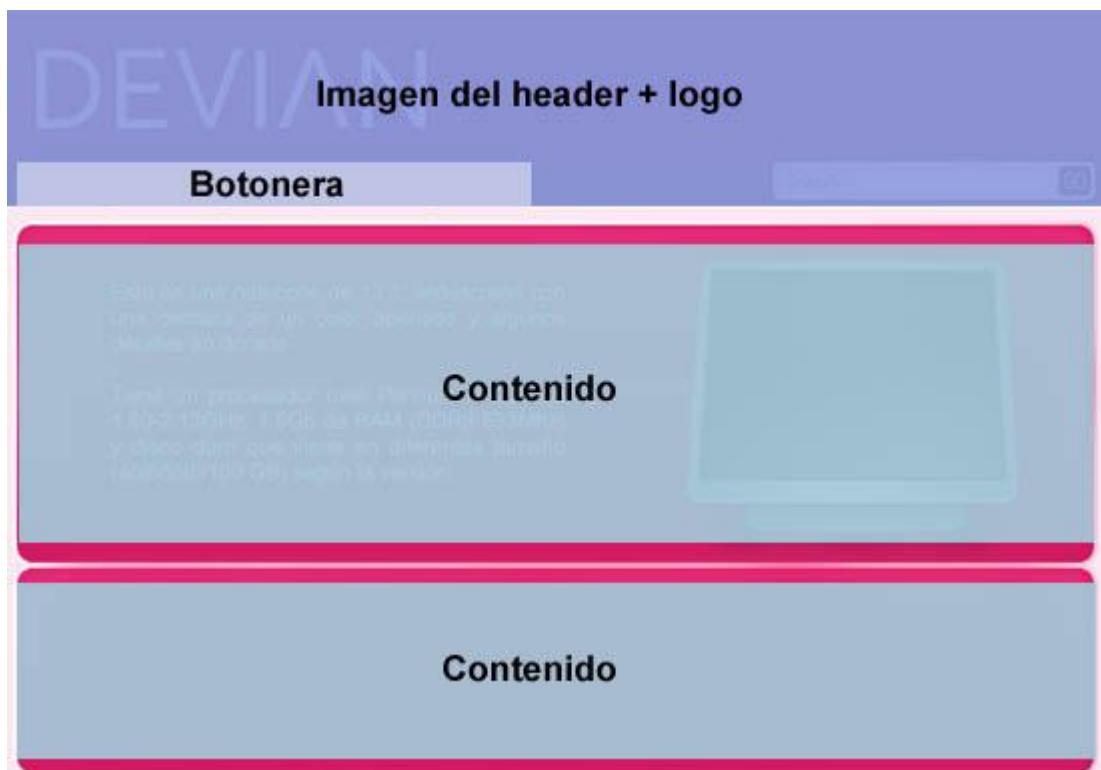
Recortando los sectores de la imagen

Recién dijimos que en nuestro **psd** tendríamos sectores que corresponderán a elementos del sitio web. Deberíamos entonces delimitar estos elementos por medio de guías, por ejemplo:





Para que se entienda por qué yo las puse donde las puse, veamos esta imagen donde he resaltado cada elemento que delimitan las guías:



La clase pasada vimos (brevemente) que había que usar la **herramienta Sector**.

Hacemos clic en el botón **Sector** de la barra de herramientas de Photoshop (o tecleamos “K”).

En el panel de opciones veremos un botón que dice “**Sectores a partir de guías**”. Al hacer clic en él cada trozo de imagen que estaba delimitada por las guías se convertirá en un **sector**

que luego podemos guardar como una imagen aparte, separada del resto (como vimos en la clase pasada, con los botones de la botonera, valga la redundancia).



Lo que debemos hacer ahora es muy simple pero difícil de explicar, jejeje. Nuestro sitio se ha dividido en una gran cantidad de sectores, pero muchos no nos servirán porque serán parte del fondo o porque hay algunos sectores divididos “de más”.

En la siguiente imagen podemos ver cómo nos quedó “sectorizada” la imagen:



Pero en realidad lo que nos interesa es tener sólo estos sectores:

DEVIAN

Sector 1 (cabecera + logo)

Sectores 2 3 4 5 y 6 (botones)

Esta es una notebook de 13.3" widescreen con una carcasa de un color aperlado y algunos detalles en dorado.

Sector 7

Tiene un procesador Intel Pentium M 700 de 1.60-2.13GHz, 1.5Gb de RAM (DDRII 533Mhz) y disco duro que viene en diferentes tamaño (40/60/80/100 GB) según la versión.

Sector 8
(contenido)

Sector 9
(contenido)

Sector 10
(contenido)

Para ello vamos a presionar por unos segundos el botón de la herramienta Sector, que desplegará una segunda opción llamada “Seleccionar Sector”. La elegimos y con ella podremos hacer clic en cada sector sobrante, al tiempo que movemos por medio de los manejadores los sectores que queremos hacer más grandes (que ocupen varios casilleros).

Así me ha quedado a mí el psd con los sectores bien definidos:

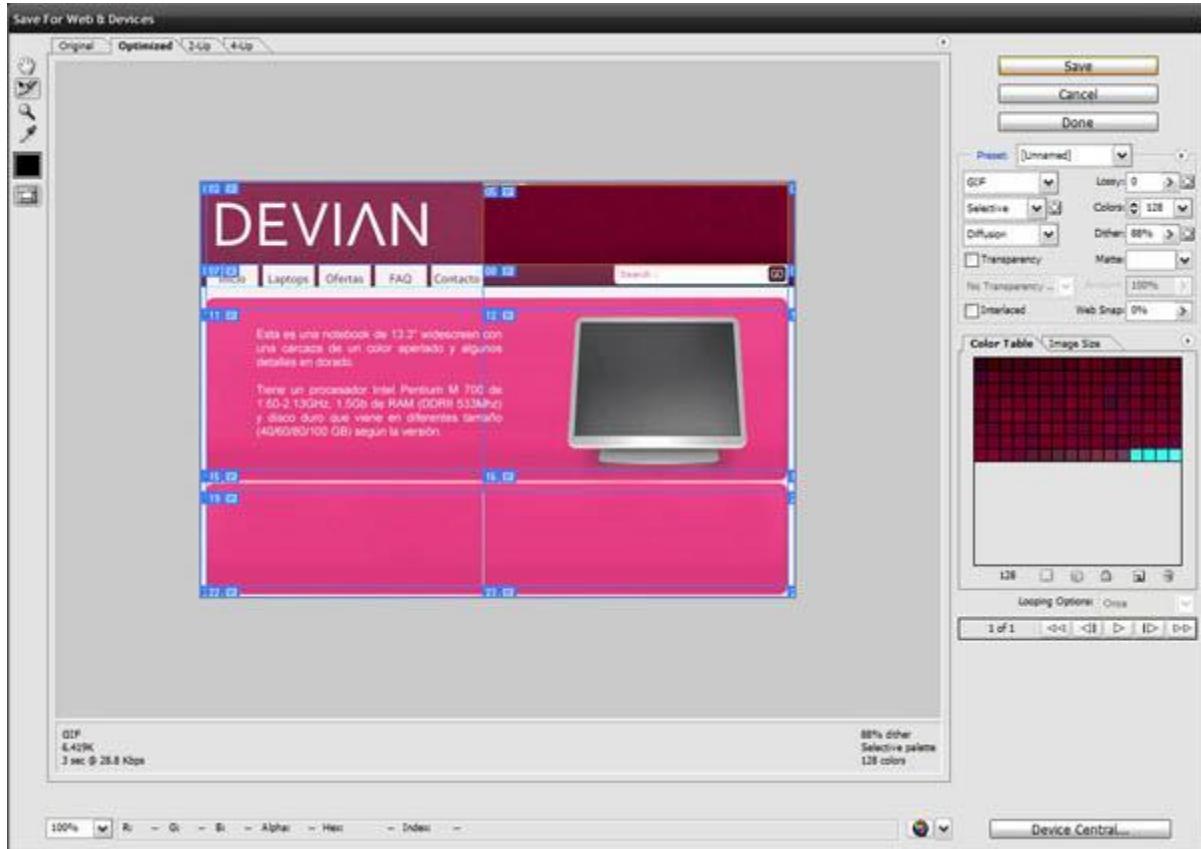


Ahora sí podemos decir que tenemos un **sector** de la imagen para cada elemento de nuestra página web (HTML): un header (cabecera) con el logo, una botonera, el área del contenido, etc.

Guardar para la web y dispositivos

Ahora que ya tenemos los sectores dispuestos adecuadamente, vamos a **Archivo->Guardar para la web y dispositivos**.

Se nos abre un panel donde podemos seleccionar cada parte de la **imagen sectorizada** y elegir con qué formato la queremos guardar (como una imagen separada, aparte, única).



Por ejemplo, podemos elegir el formato **.png** para conservar las partes transparentes (que dejarán ver el fondo de nuestro sitio web 😊). Las fotos pueden ser **.jpg** de calidad media (la idea es que no pesen mucho para que la página no se vuelva lenta al cargar).

En fin, opciones hay miles, ustedes explorarán y verán qué les conviene en cada caso.

Haciendo **doble clic** en un sector cualquiera accederán a varias opciones, como darle nombre a esa imagen (área) en particular, generar un **alt text** en el HTML para fines de indexación, o si queremos que ese sector esté vacío (sin imagen) y tenga un color de fondo cualquiera o sea transparente.

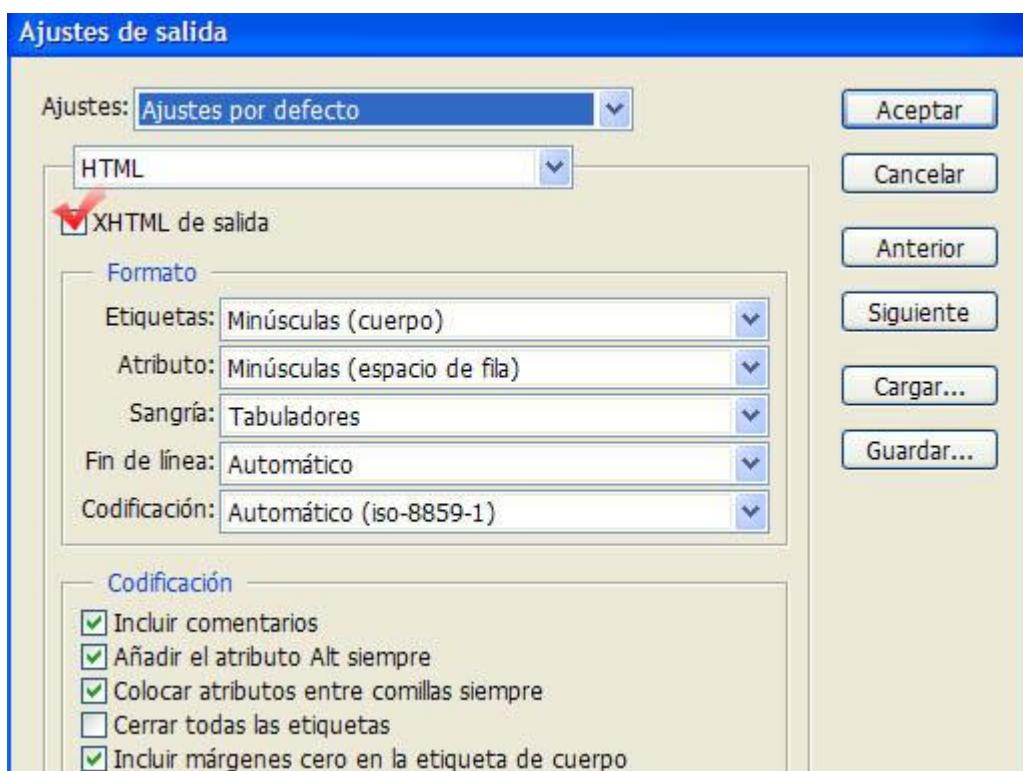
Una vez hechas todas las modificaciones y ajustes, hacemos clic en **Guardar**.

Podemos ver que tenemos varias opciones, pero elegimos las siguientes:



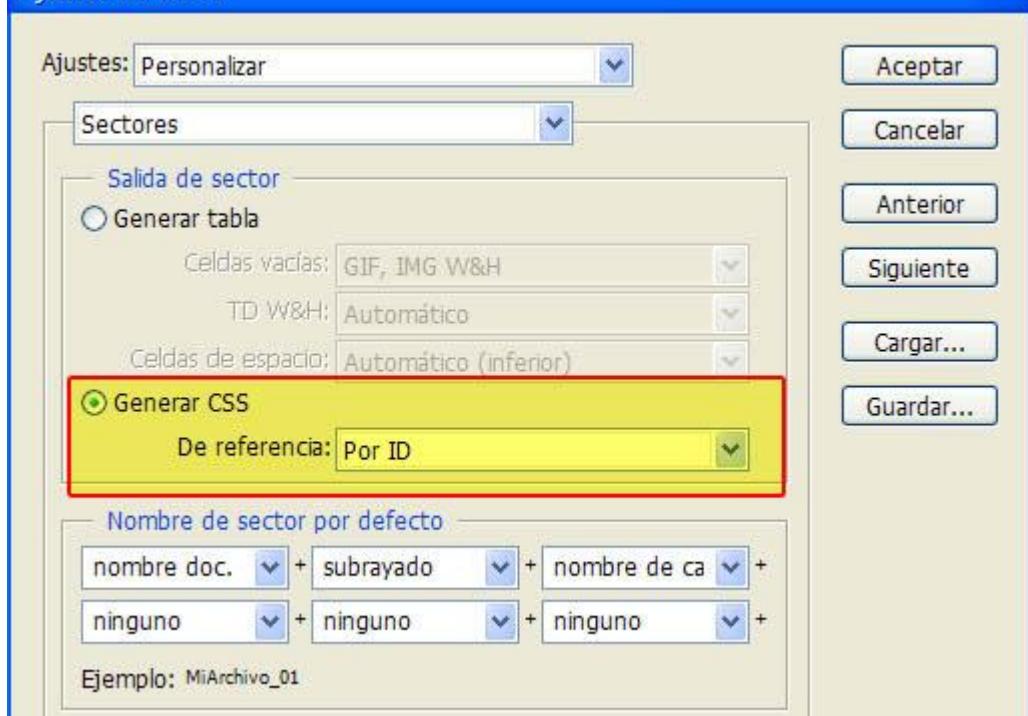
(podemos ver que ya he nombrado **index.html** al archivo que creará **Photoshop**. Esto es porque será la **página de inicio** de nuestro sitio web ^_^).

En la pestaña que aparece elegimos HTML y tildamos la casilla “**XHTML de salida**”.



En Sectores (slices, en inglés), elegimos **Generar CSS por ID**. ¡Esto creará el código CSS en nuestra página web!

Ajustes de salida



¡Listo! Damos clic en guardar y se creará un archivo XHTML + CSS con una carpeta con las imágenes dentro, recortadas.

¡YA TENEMOS NUESTRO SITIO WEB ^_^!

Podemos ver, si abrimos con algún programa como Dreamweaver el archivo HTML, el código creado con Photoshop (incluido el CSS).

Macromedia Dreamweaver MX 2004 - [XHTML]]

Archivo Edición Ver Insertar Modificar Texto Comandos Sitio Ventana Ayuda

Insertar

.html*

Código Dividir Diseño Título:

```
height:11px;
}

#contenido {
    position:absolute;
    left:261px;
    top:373px;
    width:282px;
    height:11px;
}

#header {
    position:absolute;
    left:543px;
    top:373px;
    width:7px;
    height:11px;
}

-->
</style>
<!-- End ImageReady Styles -->
</head>
<body style="background-color:#FFFFFF;">
<!-- ImageReady Slices (index.psd) -->
<div id="Table_01">
    <div id="index-01_">
        
    </div>
    <div id="index-02_">
        
    </div>
```

Nos vemos la próxima, con más **Taller de Photoshop**.

Clase 28: Pinceles Personalizados

¡Hola, bienvenidos a otra clase del **Taller de Adobe Photoshop**! ¿Anduvieron practicando bastante? La verdad que el tema de las dos últimas clases era extenso e importante, de modo que espero que se haya entendido bien. Hoy veremos otro tema “clave” de Photoshop, que no tiene nada que ver con lo que veníamos aprendiendo ^_^. Se trata del maravilloso mundo de los **Pinceles**. ¡Sí! Es algo apasionante, jeje. ¿Cuántas veces vieron esa especie de dibujos o imágenes superpuestas en las fotografías? ¡Prepárense para convertirse en artistas digitales!



Pinceles en Adobe Photoshop

Los pinceles no son ni más ni menos que imágenes que podemos seleccionar para reproducir infinitamente sobre el lienzo como si aplicáramos un sello sobre una hoja de papel. Siempre se verá el mismo dibujo.

Claro que, por estar trabajando digitalmente, tenemos algunos beneficios ^_^. Por ejemplo, podemos cambiar a gusto el tamaño del “sello” (pincel), su forma, opacidad, color, etc, etc, etc.

Lo primero que hay que tener en mente es que hay dos clases diferentes de pinceles (eso digo yo :p):

- Los que son un objeto cualquiera que funcionarán **por separado**, pudiendo agregarlos en una imagen como si fuera un “collage” o fotomontaje (ej: la imagen de un auto, una persona, un arabesco, etc).
- Los que son una imagen que funcionará como un **trazo de pintura** (repitiéndose hasta formar otra imagen o textura). Un ejemplo de esto es una mancha de pintura, una trama, etc.

En realidad estas dos clases de pinceles son una sola. Ustedes me dirán “¡pónte de acuerdo!”, jejeje, pero sucede que la diferencia radica en que queda “feo” ver un objeto como un auto tratando de fusionarse en una textura...

Para entender mejor esto, veamos un ejemplo gráfico.



En este ejemplo, el **sector 1** ha formado una textura uniforme al pasar el pincel varias veces sobre el lienzo. La forma del pincel era algo así como una mancha o pincelada, por lo que la fusión fue uniforme.

En el **sector 2**, ya en color, vemos cómo formas de carácter intermedio forman tramas al juntarse, pero ya no se tocan o superponen del todo porque no generarían una textura como la primera.

Por último, en el **sector 3** tenemos unos pinceles que no conviene reproducirlos para formar una textura superpuesta. Son más bien para usar en forma aislada, o una sola vez.

Bueno, basta de preámbulos, veamos cómo fabricar nuestros propios pinceles.

Crear pinceles con Adobe Photoshop

En verdad podemos partir de cualquier **imagen**, incluso un **trazado** o forma **vectorial**. Yo voy a usar una foto de una hoja seca en esta ocasión, pero el proceso es igual con cualquier cosa.

Lo primero que tenemos que conseguir es la imagen que queremos convertir en **pincel**. Puede ser una imagen digital, nuestra o de un tercero, o un dibujo nuestro **escaneado** (muchos diseñadores crean sus propios pinceles a partir de dibujos u objetos propios).

Ejemplo:



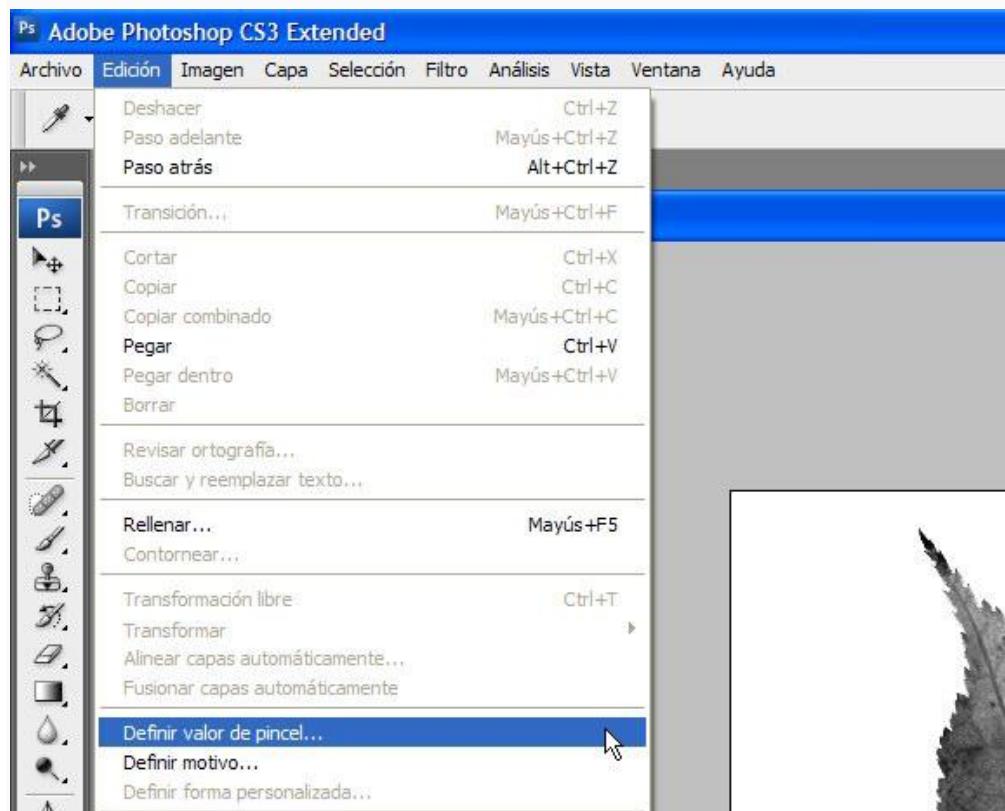
Lo primero que haremos es desaturar la imagen. Vamos a **Imagen->Ajustes->Desaturar** [Shift+Ctrl+U]. Luego tenemos que despejar el fondo de la figura (la hoja, en este caso). Para ello podemos recurrir a todo lo que aprendimos en clases anteriores.

Yo lo que hice fue ajustar los **niveles**, el **brillo/contraste** y las **curvas** hasta lograr un buen contraste. Luego con la varita, la goma de borrar o lo que sea limpié el fondo para que quedara blanco.

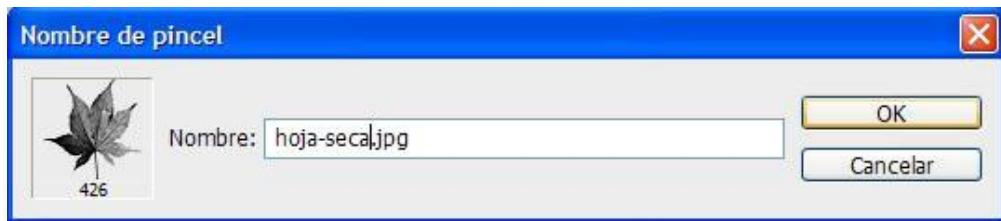
Recortando el lienzo para que quede sólo el área de la hoja, dejé el archivo listo para convertir en **pincel**:



Ahora sólo hay que ir a Edición->Definir valor de pincel...

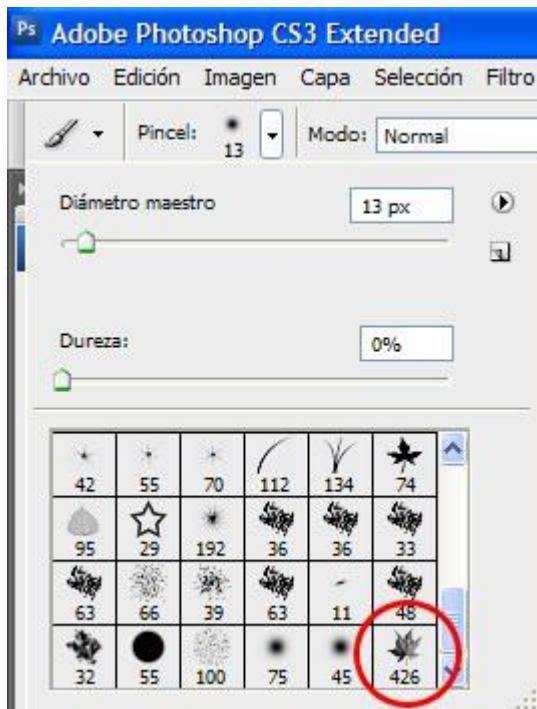


Y darle un nombre apropiado.



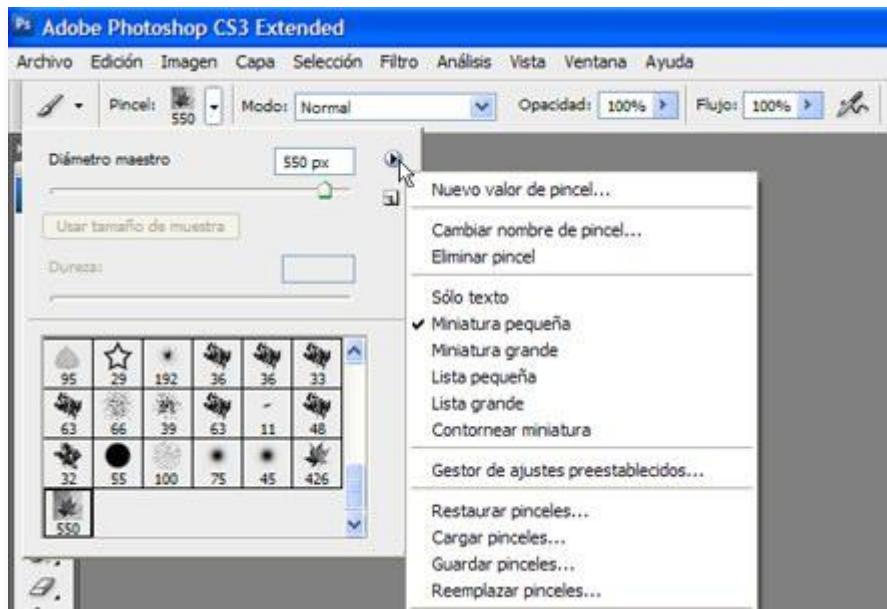
¡Ya tenemos listo nuestro nuevo pincel!

Ahora podemos seleccionar la herramienta pincel y veremos en la solapa de elección aparece nuestro pincel al final de todo, junto con el número indicador de su tamaño.

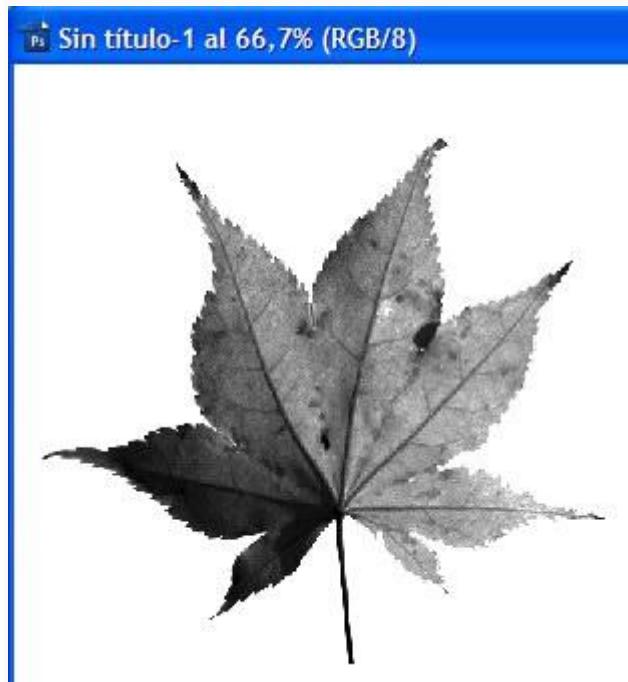


Esto es importante. Haciendo un paréntesis les comento que como los pinceles están formados por **mapas de bits** (pixeles), no se pueden agrandar infinitamente sin perder calidad. Por ello es bueno tener bien en claro la finalidad de estos (si los usaremos a qué tamaño) o directamente partir de una imagen grande.

Otra aclaración es que del menú que se despliega por la flechita negra del panel del pincel (ver imagen a continuación) podemos guardar nuestros pinceles en una carpeta del **disco rígido**. Luego podremos compartir esos archivos o conservarlos para usar con otras versiones de **Photoshop**. Más adelante lesuento más sobre el tema.

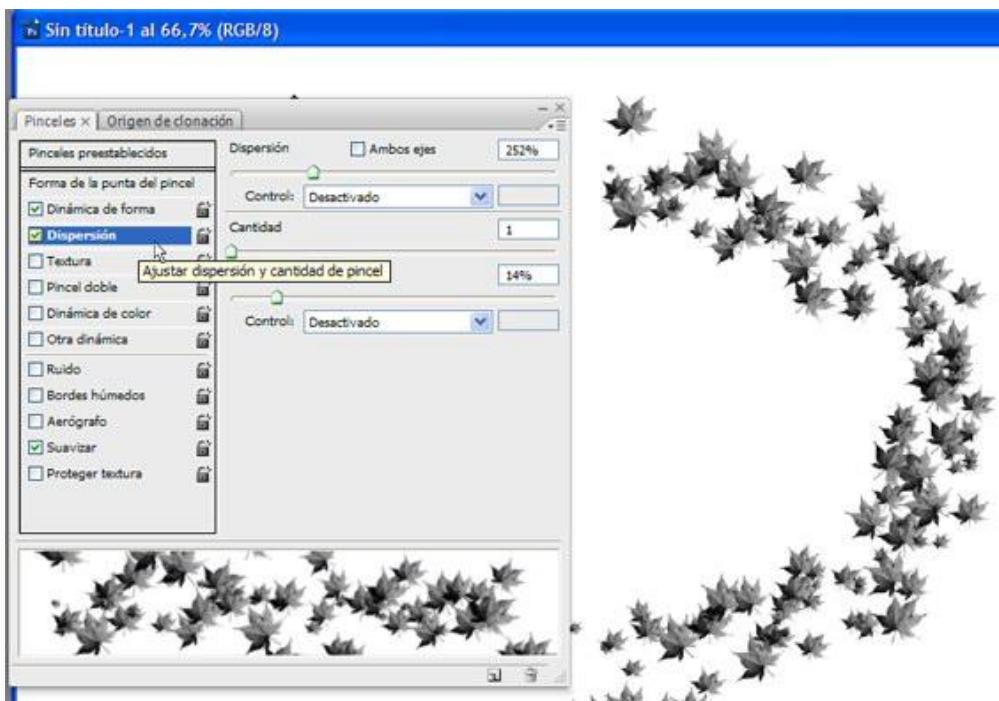


Bueno, una vez que elegimos nuestro pincel recién fabricado, le ajustamos el tamaño, etc., podemos imprimirllo sobre cualquier imagen o sobre el lienzo en blanco. Podemos trabajar con cualquier color (yo usé el negro, qué original ^_^):



Desde la “paleta de pinceles” podemos acceder a múltiples opciones de configuración, sobre todo para realizar tramas. La hojita seca se presta para esto, así que le puse para que forme una trama un tanto separada, que varíe el tamaño, aparezca rotada, etc, etc, etc.

Este es el resultado:



Ahora veamos una de mil maneras de aplicar el pincel en una imagen. Le asigné un color celeste-cyan y lo reproduje en el verde de la foto, alrededor de la modelo. Luego cambié a un color más claro y apliqué nuevamente unas pinceladas finales. Este fue el resultado:

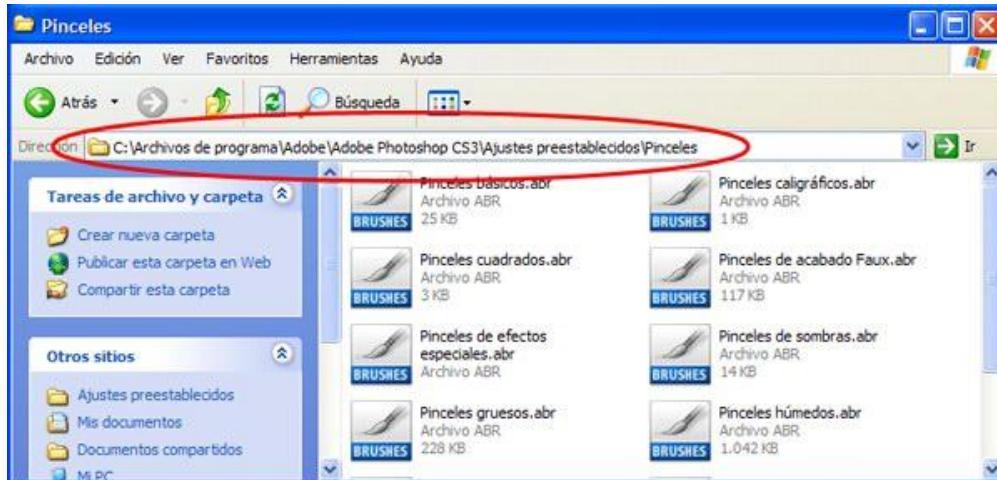


¡Imaginen las posibilidades! Mucho de esto está en la creatividad de todos ustedes. Incluso podemos usar pinceles personalizados en la goma de borrar o el pincel de historia, para restar zonas de imagen con la forma de nuestro pincel 😊.

La revolución de los pinceles

Es increíble lo que se puede lograr con esto, tal es así que en la web pueden ver mil ejemplos del buen (y mal ^_^) uso y abuso de los pinceles a la hora de crear arte digital.

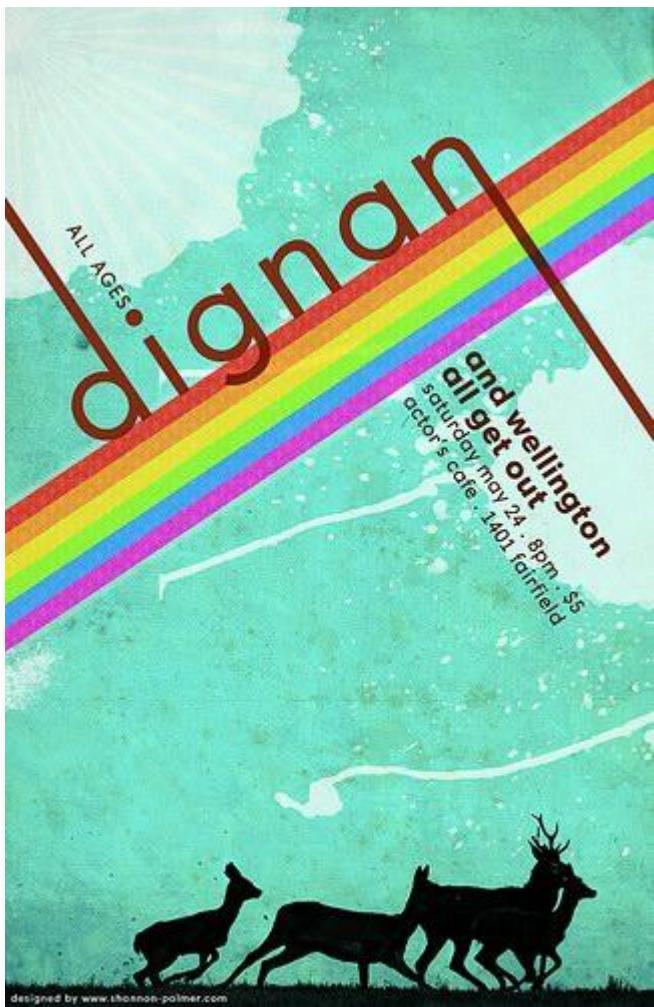
También contamos (gracias a Dios) con miles de diseñadores y artistas en todo el mundo que comparten gratuitamente sus pinceles, los que podemos descargar por Internet y guardar en la carpeta correspondiente de Photoshop.



De la misma manera podemos compartir nosotros mismos nuestras creaciones (incluso venderlas, si somos muy buenos diseñando).

Para finalizar, les dejo algunos ejemplos de buen uso de pinceles en Photoshop. ¡Para que se inspiren!







Nos vemos la próxima con más **Taller de Adobe Photoshop**. ¡Saludos!

Clase 29: Degradados de Color

¡Buenas, mis queridos alumnos del **Taller de Adobe Photoshop**! ¡Bienvenidos a una nueva clase, que ya quedan pocas! ¿Anduvieron creando sus **pinceles**? ¡Espero que me envíen los enlaces al sitio donde los estén compartiendo ^_^! Bueno, yendo a lo nuestro, hoy conoceremos cómo crear **degradados de color**. Algo anduvimos viendo (muy por arriba) en las clases anteriores, pero es hora de ver el tema a fondo. Los degradados se pueden usar para conseguir los efectos más diversos. No perdamos más tiempo y vayamos a la clase.



Degradados de color en Photoshop

No se necesita un máster en colorimetría para saber que los **degradados** son transiciones tonales, de saturación o de matiz en los colores. Un degradado puede ser, sólo por poner un ejemplo, la transición de un color verde saturado a un gris (color desaturado).

En **Photoshop**, además, puede darse un **degradado de opacidad** (pasar de un extremo opaco y visible a uno transparente). Veamos unos ejemplos:



Degrado de saturación



Degrado de color (dos colores)



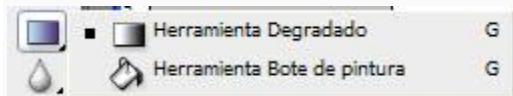
Degrado de transparencia



Degrado de color (varios colores en varios sectores)

Herramienta Degradado (Gradient)

En Photoshop existe una herramienta de **degradado** que se encuentra en el mismo botón que el **bote de pintura** (si no está visible por defecto, sólo hay que mantener presionado el botón izq. del mouse un par de segundos sobre este último).



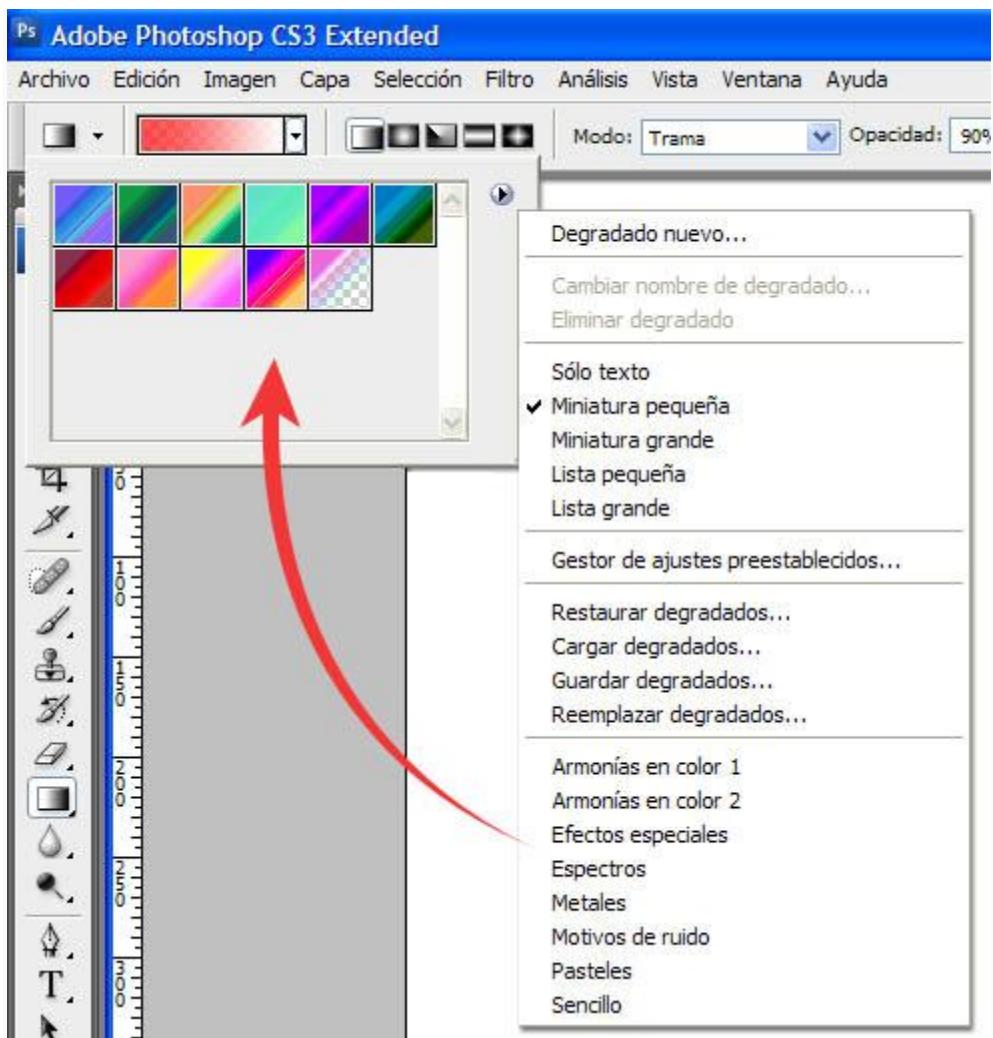
Al hacer clic sobre este botón ya tendremos seleccionada la herramienta degradado. La Barra de opciones tomará la siguiente forma:



Si han seguido el Taller hasta aquí ya sabrán para qué sirven muchas de estas opciones (que suelen ser generales a varias de las herramientas). Veamos, pues las dos que son propias del Degradado. El segundo campo (que en nuestra imagen de ejemplo tiene el degradado rojo) sirve para indicar qué tipo de degradado vamos a usar. Enseguida lo veremos en profundidad. El tercer campo indica el radio o dirección del degradado. Vemos que hay degradados radiales y lineares (los más usados) y otros con forma de diamante, etc. (¡puaj! ^_^).

Degradados personalizados con Photoshop

Es muy fácil elegir o crear un degradado en Photoshop: para elegir uno preestablecido (o ya creado y guardado por nosotros) debemos hacer clic en la flechita negra que se encuentra en el borde del campo que les acabo de mencionar, el que tiene la vista previa del degradado.

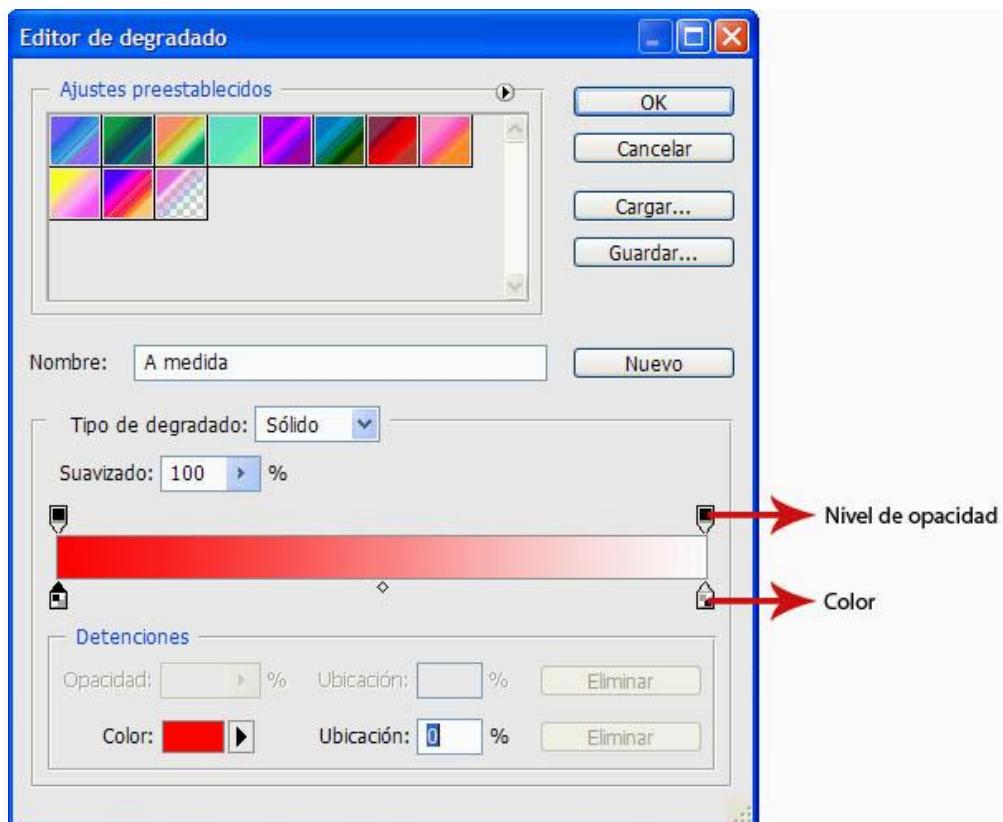


Aquí pueden ver que hay varias opciones, incluso pueden elegir de la lista.

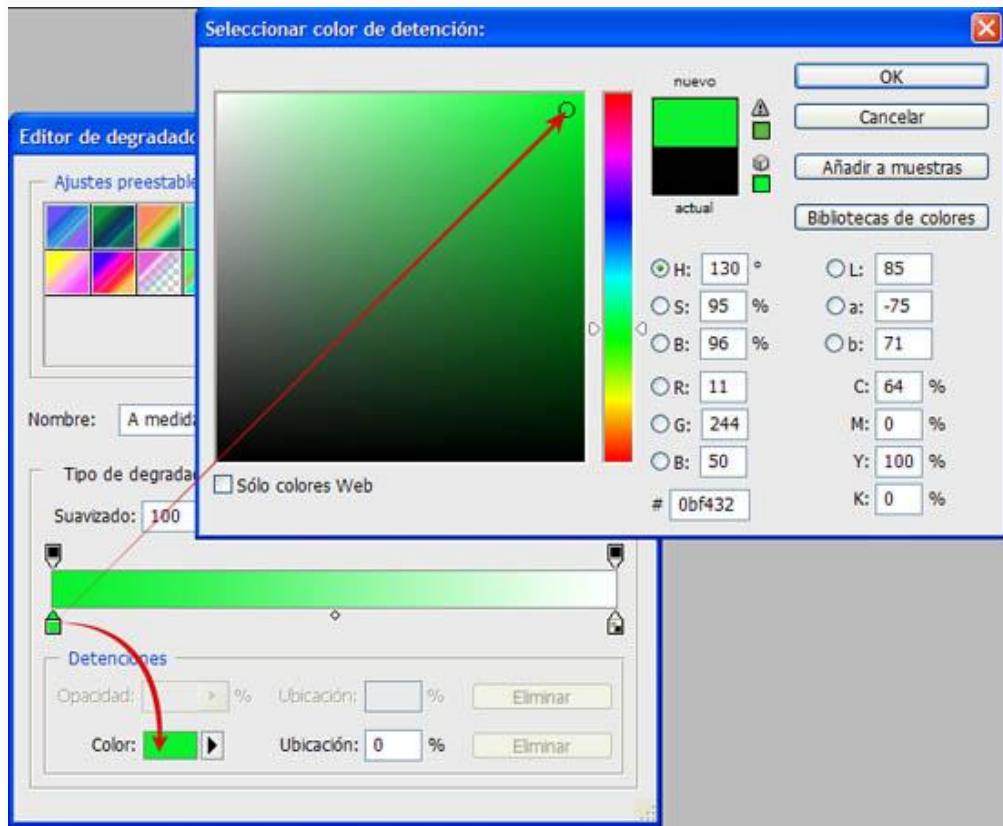
Si lo que se quiere, en cambio, es crear o personalizar un degradado, hagamos doble clic sobre la vista previa en miniatura del degradado en uso (el campo rojo que ven en la imagen de ejemplo de más arriba).

Nota: recordemos que una vía alternativa de llegar a crear los degradados es por medio de las opciones de fusión->Superposición de degradado, según vimos en la [clase de Estilos de este Taller](#).

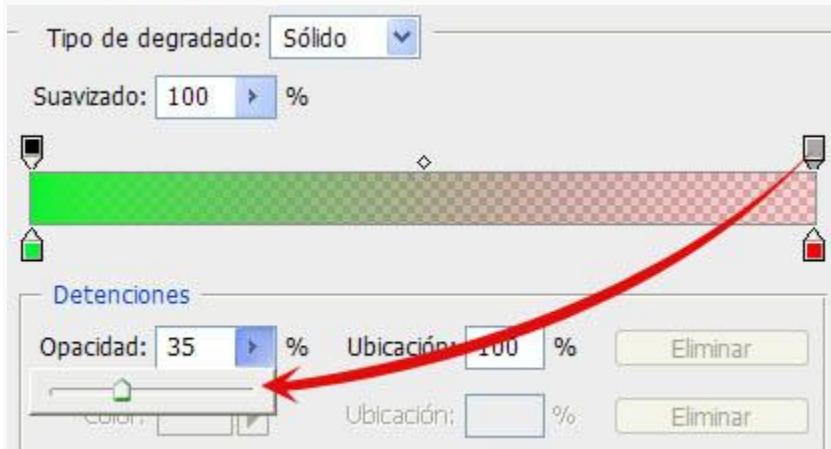
Retomemos: hemos hecho **doble clic en el thumb del degradado**, en la barra de opciones. Se nos abre la ventana del **Editor de Degrado**:



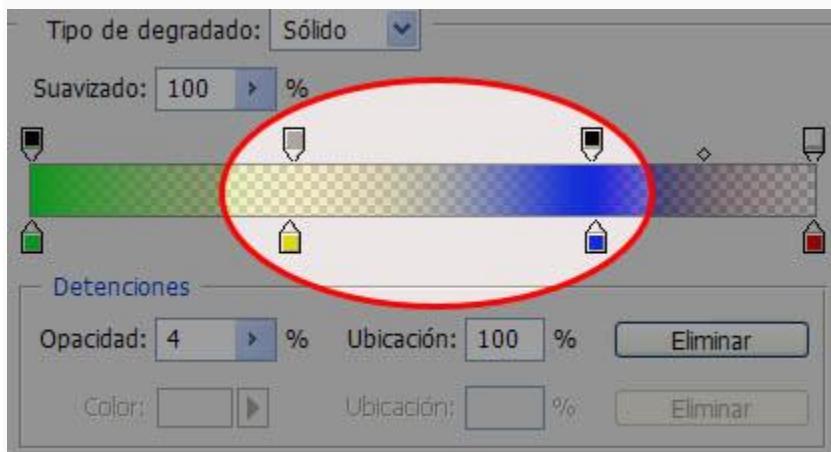
Como vemos podemos asignar un nombre personalizado a nuestro degradado, indicar el porcentaje de suavizado de la transición y modificar los valores de color y opacidad de sus extremos (ver flechas en la imagen), haciendo clic en las anclas.



Como habrán podido ver, la opacidad se elige haciendo clic en las anclas superiores y el tono del color en las inferiores.

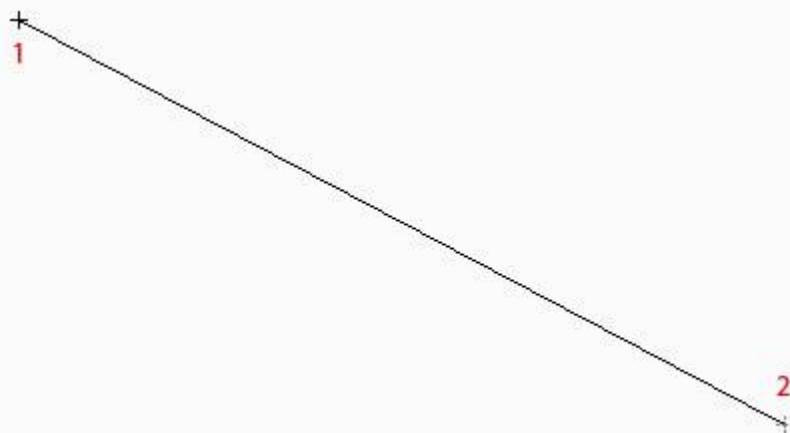


Incluso podemos agregar nuevos puntos de ancla con sólo hacer clic en diferentes partes del rectángulo:

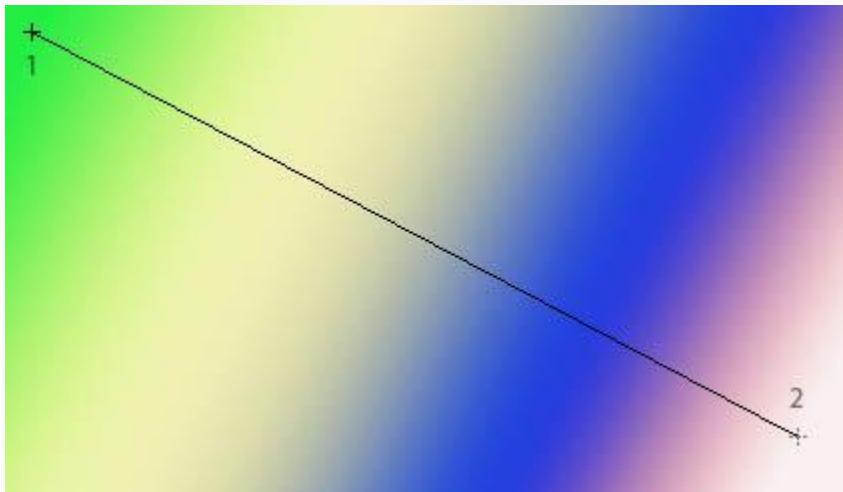


¡Listo, ya tenemos nuestro degradado personalizado. Ahora, sobre el lienzo, una capa nueva, selección, forma vectorial, trazado o máscara (¡cuántas opciones! ^_^ pero por eso justamente es tan potente esta herramienta) podemos aplicar nuestra "creación".

Para ello sólo tenemos que hacer clic y arrastrar el puntero en alguna dirección. Veremos que se despliega una línea que indica desde dónde hasta dónde comienza y termina el degradado.



Si no hemos cubierto la totalidad del lienzo o forma, se repetirán los colores del principio y del final como “continuando” el degradado.



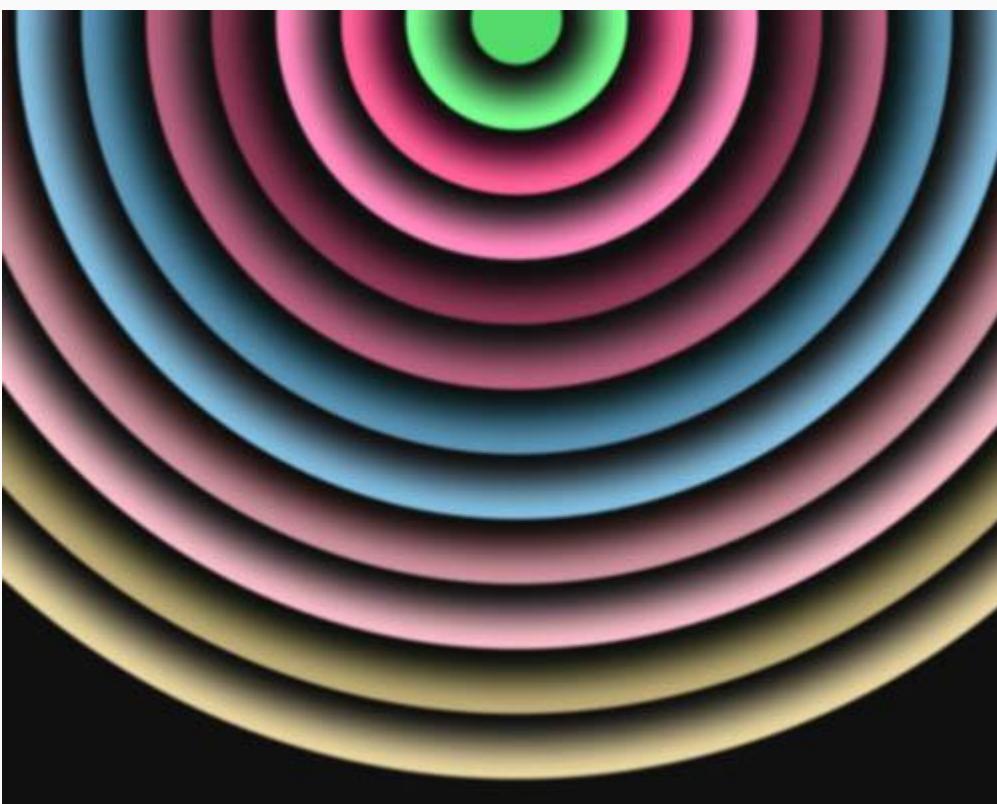
Las opciones son infinitas, incluso podemos aplicar degradados al texto (por medio de las **opciones de fusión** 😊).

¡Hola mundo!

Ejemplos de uso del Degradado

Sólo como inspiración, les dejo algunos ejemplos de uso, la versatilidad de aplicación de esta herramienta es tal que se puede usar para casi cualquier finalidad.





¡Nos vemos la próxima con más Taller de Adobe Photoshop, saludos y buen fin de semana!

Clase 30: La herramienta Pluma

¡Bienvenidos al Taller de Adobe Photoshop! ¿Cómo les fue la semana pasada? ¿Practicaron? ¡Espero que sí! Hoy veremos un tema clave de



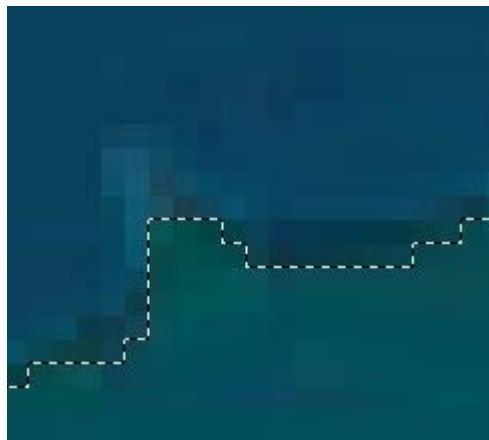
Photoshop, que varias veces a lo largo del taller anunciamos: el uso de la herramienta Pluma. La pluma sirve para realizar trazados, es decir, dibujar con **vectores**. A esta altura del curso ya saben de sobra cuáles son las ventajas de los vectores respecto de los **mapas de bits**, sobre todo en términos de precisión y reescalamiento. Además, los dibujos que hagamos con la Pluma no sólo podrán ser formas, sino también **selecciones**. ¡Comencemos ya!

La Pluma en Adobe Photoshop: selecciones inteligentes

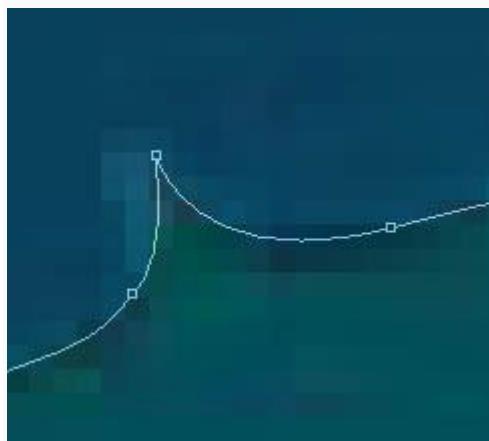
La principal ventaja cuando trabajamos con **vectores** es que el programa comprende lo que estamos haciendo. Los **píxeles** son sólo cuadraditos de color, mientras que una **curva trazada** matemáticamente se puede modificar, reproducir, reescalar, etc, etc, etc.

¿Selecciones perfectas? Sí, se pueden cortar los píxeles por la mitad

Seleccionando **píxeles** (con el lazo, la varita, etc.) si hacemos un zoom de la selección veremos el “efecto serrucho”:

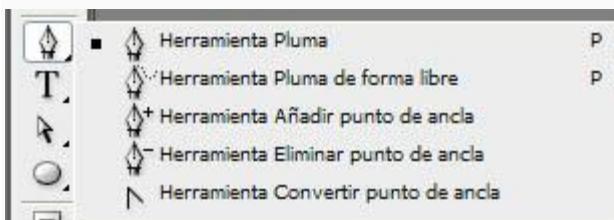


Otra ventaja de los **vectores**. No importa el zoom que hagamos, la selección respetará las líneas vectoriales, dándonos una **selección de calidad** si queremos trabajar con el elemento seleccionado, su fondo, recortarlo, etc.



Aprendiendo a usar la Pluma

Lo primero es, obviamente, seleccionar esta herramienta de la barra lateral. Podemos hacerlo también presionando la tecla **P**. Si mantenemos el botón del mouse presionado unos instantes accederemos al menú completo de la herramienta (ya veremos para qué sirve cada cosa).



La idea es que con la pluma dibujaremos **líneas curvas o rectas**, pudiendo derivar en una **forma cerrada**.

En la **barra de opciones** de la herramienta podemos elegir si queremos dibujar un trazado o una capa de forma nueva. Un trazado es un dibujo o silueta que se aplicará sobre la imagen para trabajar con ella, generalmente, mientras que la capa de forma se usa más para conseguir una forma independiente que se agregará a la imagen.

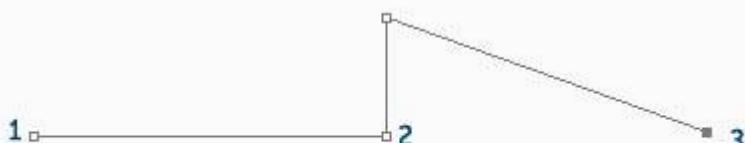


Líneas rectas

Vamos a hacer clic en algún punto del lienzo o imagen, veremos que allí quedará “marcado” el punto de partida de nuestra línea o **trazado**.

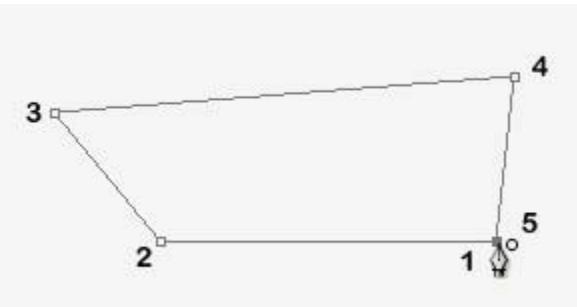
Si hacemos clic en otro lugar, veremos que aparece una **línea** uniendo ambos puntos del trazado.

Podríamos seguir así, dando clics por ahí para continuar una línea recta fragmentada:

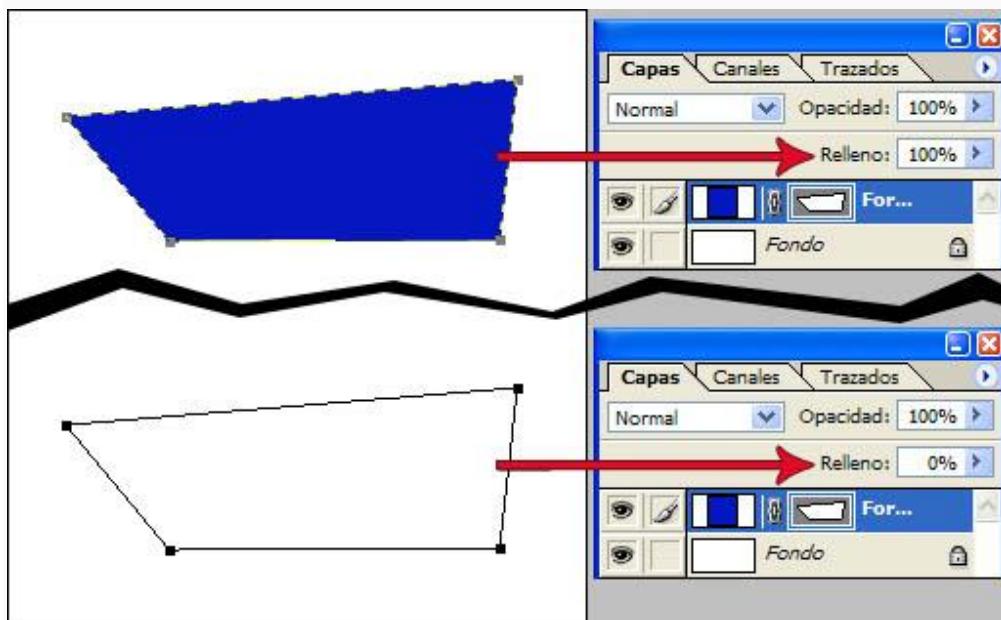


Cada punto se conoce por el nombre de “**punto de ancla**” o “**nodo**”. Incluso podemos, en algún momento, volver a hacer clic sobre el **primer nodo** para “cerrar” la forma (notemos que al posicionarnos sobre el primer punto al cursor de la pluma se le agrega un círculo, que indica el **cierre del trazado**).

En la siguiente imagen podemos ver el resultado que se obtiene si vamos haciendo clic en cada punto (en el orden de los números).



Podemos regular el nivel de Relleno de la forma para verla con color o transparente, así como elegir el color:



Líneas curvas

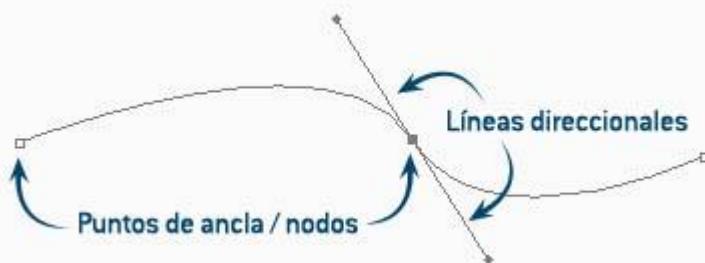
Bueno, hasta aquí no les debió resultar difícil el asunto. Ahora veamos cómo hacer una línea curva.

1. Hacemos clic en cualquier parte del lienzo o la imagen con la herramienta pluma (nos quedará definido el primer nodo).
2. Hacemos clic en otra parte, pero **NO** soltamos el botón del mouse. En vez de eso, arrastramos el cursor un poco. Veremos que aparecen dos líneas más, que se conocen con el nombre de “direccionales”, “anclas” o “manejadores”.
3. Luego podremos hacer un tercer clic en otra parte, para continuar la línea.

Veamos cómo quedó nuestro ejemplo:



Aquí vemos el nombre de cada elemento:



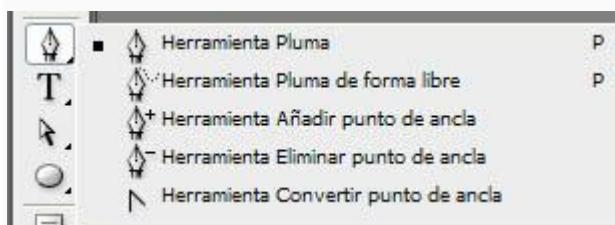
Les recomiendo practicar hasta que se acostumbren a arrastrar en la dirección correcta el puntero para lograr que la curva se forme en la dirección que buscaban. Podrán ver que dependiendo del radio y la distancia que tome el puntero se formarán distintos tipos de curvas.

Modificar trazados vectoriales

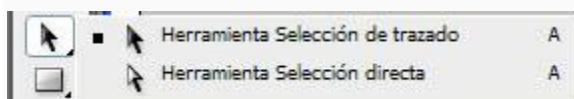
Ya dije que una de las infinitas ventajas de los vectores es que se pueden editar o modificar. Para esto necesitamos comprender un par de cositas. Empecemos por el principio:

Los nodos o puntos de ancla

En una línea o trazado se pueden **agregar** o **quitar** **nodos** a gusto. Para ello usaremos la pluma con el símbolo + (para agregar un nodo) y la que tiene el signo - (para eliminar puntos de ancla). Puedes acceder a estas opciones desde el **menú** de la herramienta pluma.



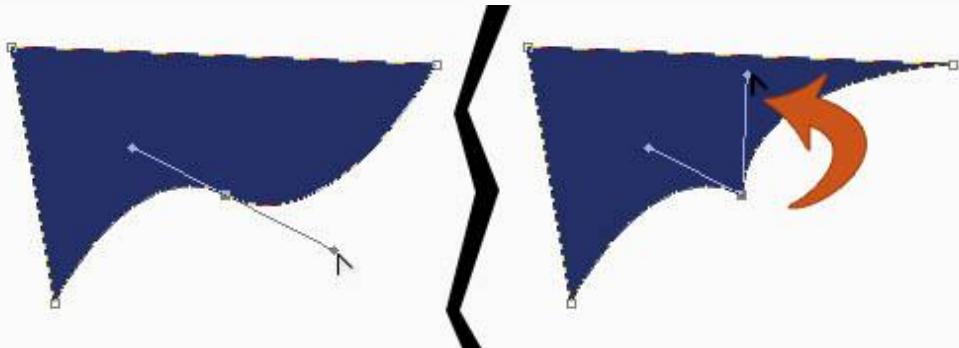
La finalidad de agregar o quitar nodos es que luego podremos modificar su **ubicación** o crear una parte curva extrayendo los **manejadores** desde ese punto. Esto lo haremos con otra herramienta que siempre acompaña a la pluma: la **Selección directa**.



Lo que hay que hacer entonces es hacer clic en un nodo con el cursor blanco (de selección directa). Entonces aparecerán los **manejadores**, que podemos mover para crear curvas.

Los manejadores

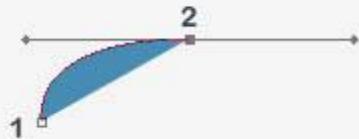
Como ya habrán notado a esta altura, ambos **manejadores** de cada nodo parecen estar “unidos” en la misma dirección. Esto es para que una línea continua no quede “quebrada”. Pero si justamente queremos cambiar la dirección de una línea o curva abruptamente, debemos usar la herramienta **Convertir punto de ancla** (que tiene una forma de “V” invertida):



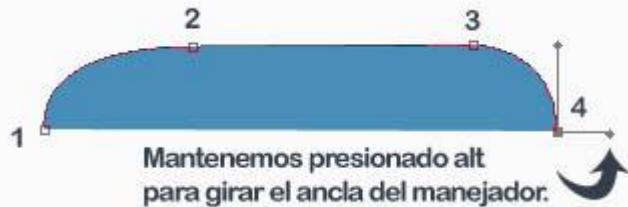
¡Enséñame a dibujar rápido, por favor!

Bueno, después de tanto hablar se les habrá hecho una ensalada de Photoshop en la cabeza. El siguiente paso a paso tiene por finalidad mostrarte lo fácil que puede ser **dibujar con la pluma** en Photoshop:

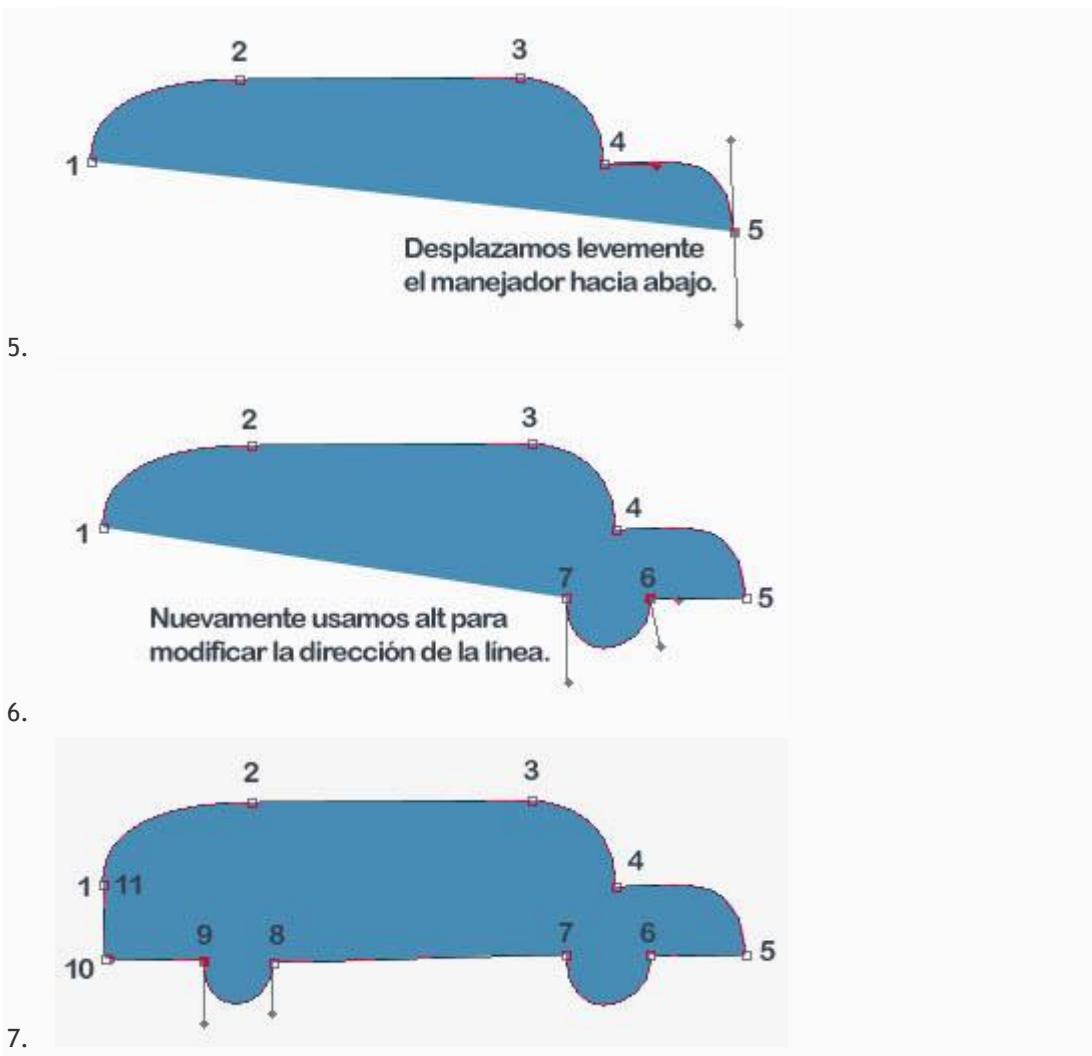
1. Hacemos clic en algún lugar para marcar el primer punto de ancla.
2. Hacemos clic en el punto 2, pero arrastramos el cursor para modificar la curva.



3. Cuando haya que modificar la dirección del vector, simplemente mantenemos presionado **alt**. Automáticamente la herramienta pasará a ser el **Conversor de punto de ancla** ¡buenísimo!



4. Así seguimos todos los pasos:



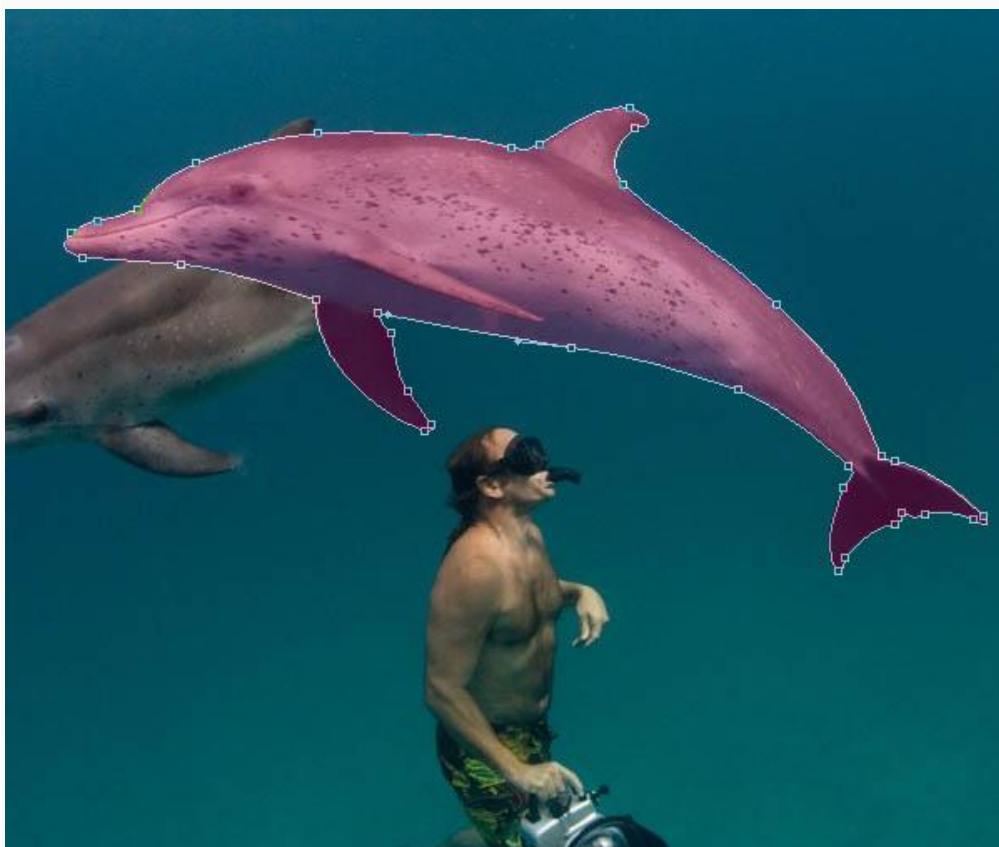
La pluma como herramienta de selección

Ahora, sí, después de tanto tiempo, veremos que la pluma puede ser la mejor aliada al hacer una selección de calidad.

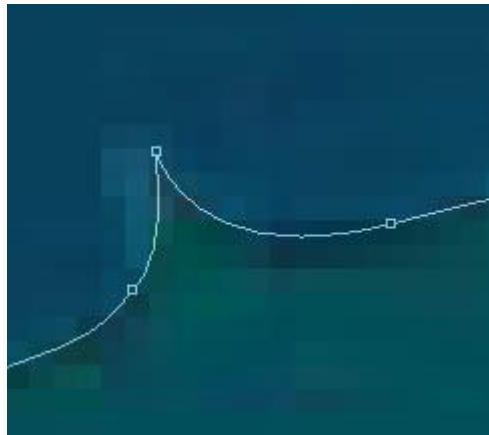
Supongamos que partimos de una imagen como esta, donde queremos “recortar” el delfín:



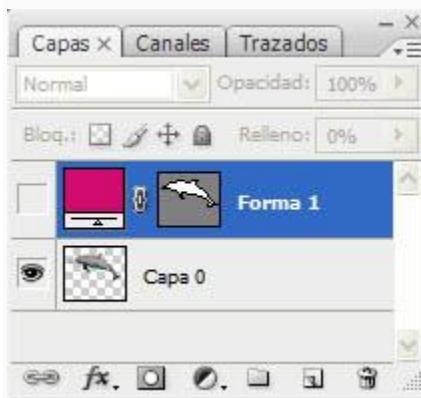
Con la herramienta pluma trazamos toda la silueta del mamífero, nos quedaría algo así:



Como ya vimos antes, este tipo de selección es hiper precisa. Veamos la calidad al hacer bastante zoom:



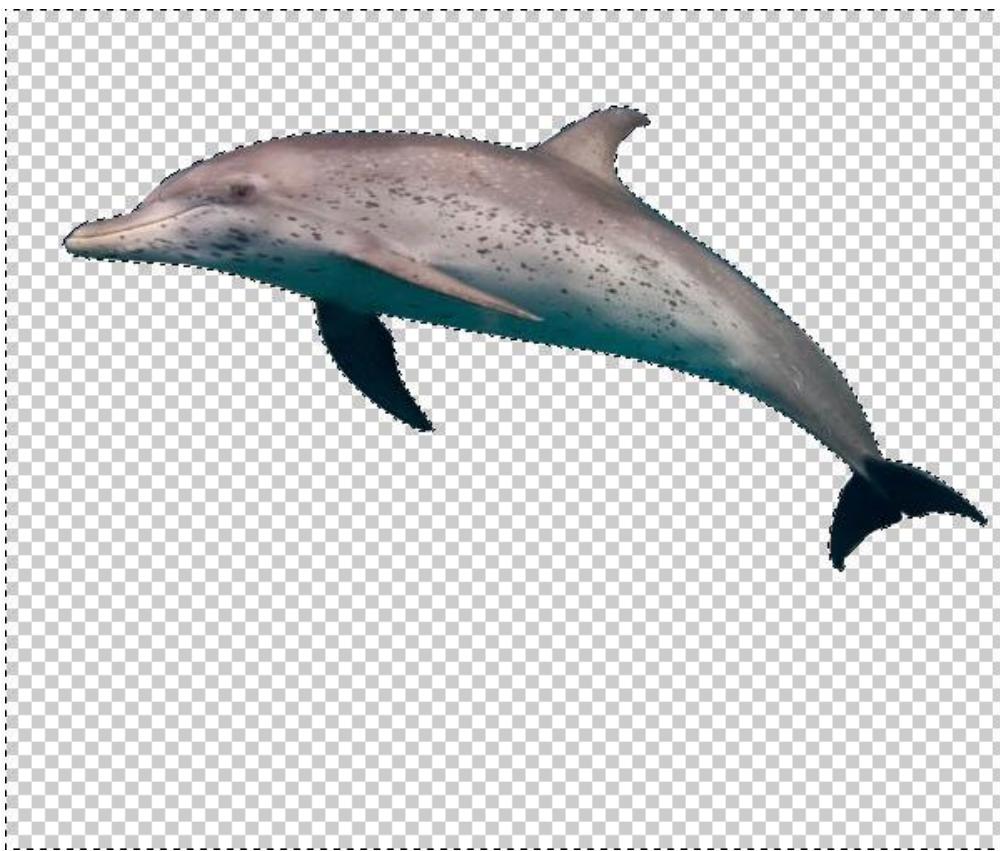
Si se ponen a pensar, se puede guardar la imagen como está en formato **PSD**, lo que nos conservará la imagen intacta con el trazado ¡para usarla cuantas veces queramos!



Sigamos trabajando: Vamos a la paleta **Trazados** y hacemos clic derecho sobre la miniatura.

Seleccionamos “Hacer selección”. Luego de ajustar las preferencias tendremos lista la misma.

Presionando **Ctrl+I** seleccionaremos el fondo, que podemos eliminar presionando **Supr**:



Ahora ya tenemos la figura lista para hacer un fotomontaje sobre otra imagen, algunos ejemplos:





Como ya les dije, estas imágenes no son más que un mero ejemplo de lo que se puede hacer. ¡Practiquen mucho usando la pluma y la herramienta de selección directa! Notarán que según utilicen el puntero negro, para mover, o el blanco, para modificar puntos del trazado, o incluso la herramienta convertir, lograrán los resultados más diversos. ¡Nos vemos la próxima!

Clase 31: Animaciones con Image Ready



¡Bienvenidos a una de las últimas clases del Taller de Adobe Photoshop!

Realmente voy a extrañar pasar este tiempo con ustedes, pero bueno, todo concluye al fin, como dice una canción.

Pero a no desanimar, que este taller termine significa que habrán aprendido muchísimo desde aquella primera clase en febrero y, a esta altura, ya sabrán crear un sitio web completo ustedes solitos. En fin, vamos a lo que nos compete: hoy conoceremos cómo crear **gifs animados con Photoshop**. ¡Comencemos!

Lo primero que hay que hacer es tener en cuenta que hay dos posibilidades, una es crear una o varias imágenes que luego modificaremos para crear una animación (algo así como **los fotogramas que vieron en el Taller de Flash de Alejandra**). Otra es partir de un video corto, generando un gif animado.

Lo del video es medio raro que lo usen, generalmente si quieren usar un video van a trabajar con **Flash**. Veamos entonces cómo hacer una animación “normal”.

Vamos a Ventana->Animación.

Ahora, los que estén familiarizados con **Image Ready** reconocerán la típica ventana de animación con los cuadros.



Haciendo clic sobre cada fotograma podremos modificar esa “capa de fotograma” por separado (trabajando con el panel **capas**, por ejemplo, para tocar la posición, opacidad, etc, etc, etc).

Por medio de la pequeña **flechita negra** que hay bajo los thumbs podremos asignar el tiempo de duración de cada fotograma, o sea, lo que tardará en pasar al siguiente.

No hay mucha ciencia en esto, como pueden apreciar. Una vez que tenemos lista nuestra animación, vamos a **Guardar para la web y dispositivos**.



Allí veremos en la opción gif que debajo del panel de la derecha tenemos una botonera para controlar la animación. Guardamos el archivo y ¡listo! ya tenemos nuestra animación para incluir en nuestro sitio web.

¡Nos vemos la próxima, con la última clase práctica del taller de Adobe Photoshop! ¡Que disfruten el fin de semana!

Clase 32: Trabajo Final



¡Bienvenidos a la última clase del Taller de Adobe Photoshop! Hoy aplicaremos todo lo aprendido para realizar el **diseño de un sitio web o un blog**. Algo que tienen que tener en cuenta es que el “tutorial” que veremos hoy les servirá para llevar a cabo cualquier tipo de diseño, no sólo el que utilicé como ejemplo.

Muchas clases pasaron desde aquel primer día en donde aprendimos la diferencia entre los colores RGB y las tintas, los píxeles y los vectores. Pero bueno, la finalidad de este taller siempre fue que aprendan a **diseñar un sitio web o blog con Photoshop**, incluyendo todos los elementos que se pueden encontrar allí. Hoy podemos decir que ya están listos para cumplir con esa meta, de modo que (por última vez ¡snif, snif! ^_^) ¡Comencemos!

Diseñar un sitio web o blog con Photoshop

A esta altura ya saben que **diseñar un sitio web** no es algo que se haga así nomás, pero también sabrán que en unas horas deberíamos tener toda la **interfaz** lista (depende más de qué tan despierta esté nuestra creatividad que del manejo de la herramienta).

El fondo de nuestro sitio web

Comencemos, entonces, aplicando lo que vimos en la [clase 19](#) para crear un **lienzo** donde diseñar nuestro sitio. El lienzo debe ser adecuado al tamaño de la **resolución de pantalla** pero ojo que el fondo debe ser más grande si va a ser una **imagen** (tengan en cuenta que los monitores ultra chatos de hoy día llegan a resoluciones muy anchas).

Una vez que ustedes eligieron el tamaño que más se adecuará a su sitio, podemos usar como “wallpaper” una imagen, un collage, un degradado, un motivo, etc, etc, etc. Para darles un ejemplo, yo usé un **degradado** como vimos en la [clase 29](#). Quedó algo así:



Siguiendo con mi ejemplo, podemos conseguir un **pincel** o **textura** gratuita por la web, según vimos en la [clase 28](#):



Para que se amolde mejor podemos usar **color**, etc:



Podemos aplicar la textura o el pincel fusionándolo en modo **luz suave**, o con alguna otra modalidad que nos de un resultado original. Podemos, claro, aplicar el pincel cuantas veces queramos y ajustar una y mil veces los niveles, opacidades, tonos, colores, variaciones, etc, etc, etc.



Para que la parte del contenido de nuestro sitio, si necesita scroll, funda a un color pleno que elegiremos por **CSS**, podemos aplicar un gradiente (degradado) que funda a **transparente**:



Luego podemos crear una **nueva capa** y pintar con un pincel “blando” algunos colores accesorios:



Al fusionar esta capa como **luz suave** obtendremos este resultado:



Seguimos jugando con el **tono y saturación**, brillo y contraste, etc:



Podemos aplicar una textura con el **bote de pintura**, usando un motivo en una capa nueva. Luego lo fusionamos como más nos guste:

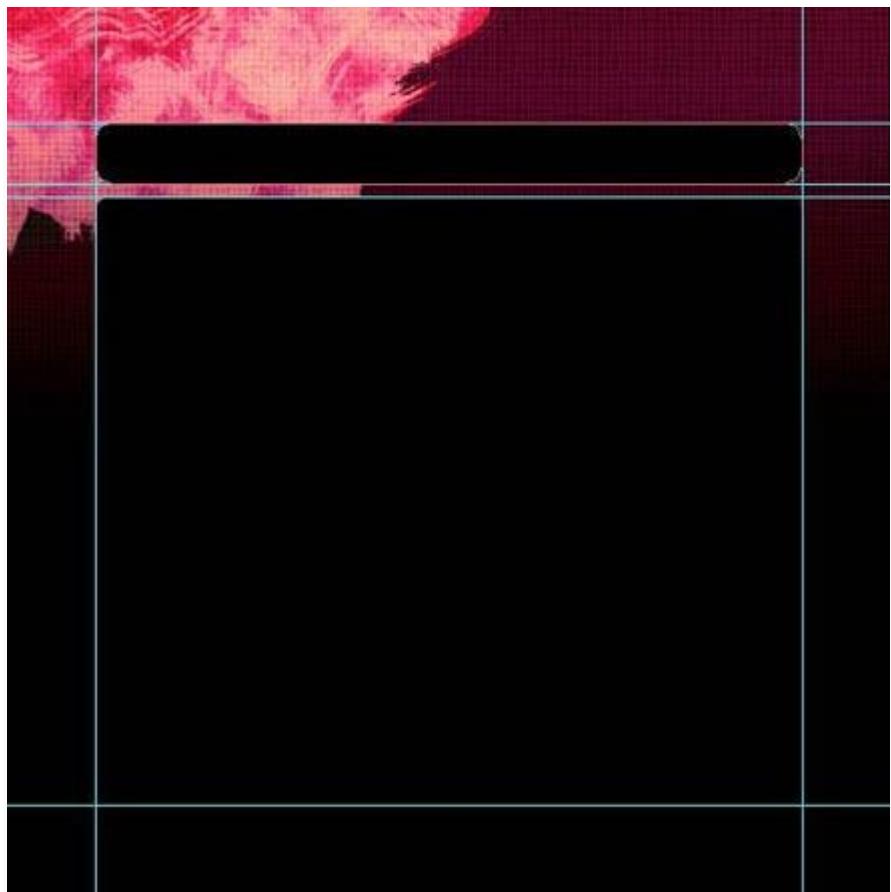


Hasta aquí suficiente con el **fondo**. Ahora pasemos a la **interfaz** propiamente dicha...

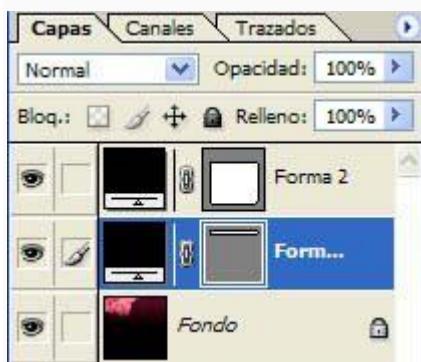
Diseñar la interfaz de un blog con Photoshop

Sobre el fondo que teníamos tiramos algunas **guías** como vimos en la [clase +++++](#) según la forma que tendrá nuestra **interfaz** (¿tiene barra de navegación? ¿Cuántas columnas? ¿Qué sector se alargará automáticamente con el contenido? ¿Será un diseño fijo?).

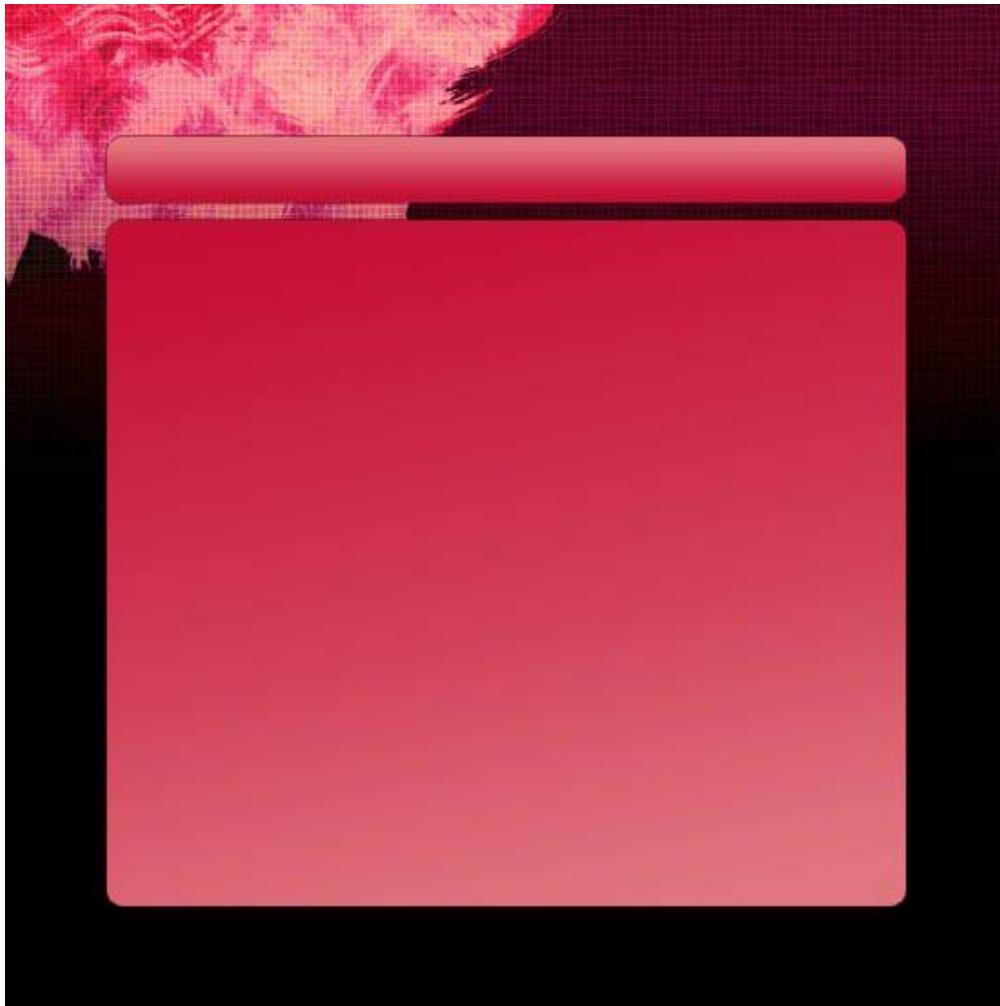
Una vez que tenemos esto bien claro y las **guías** como soporte, podemos crear la maqueta de la interfaz con **formas vectoriales** como vimos en la [clase 13](#). En este caso yo elegí el rectángulo redondeado:



Pueden ver en el panel **capas** que son formas vectorizadas.

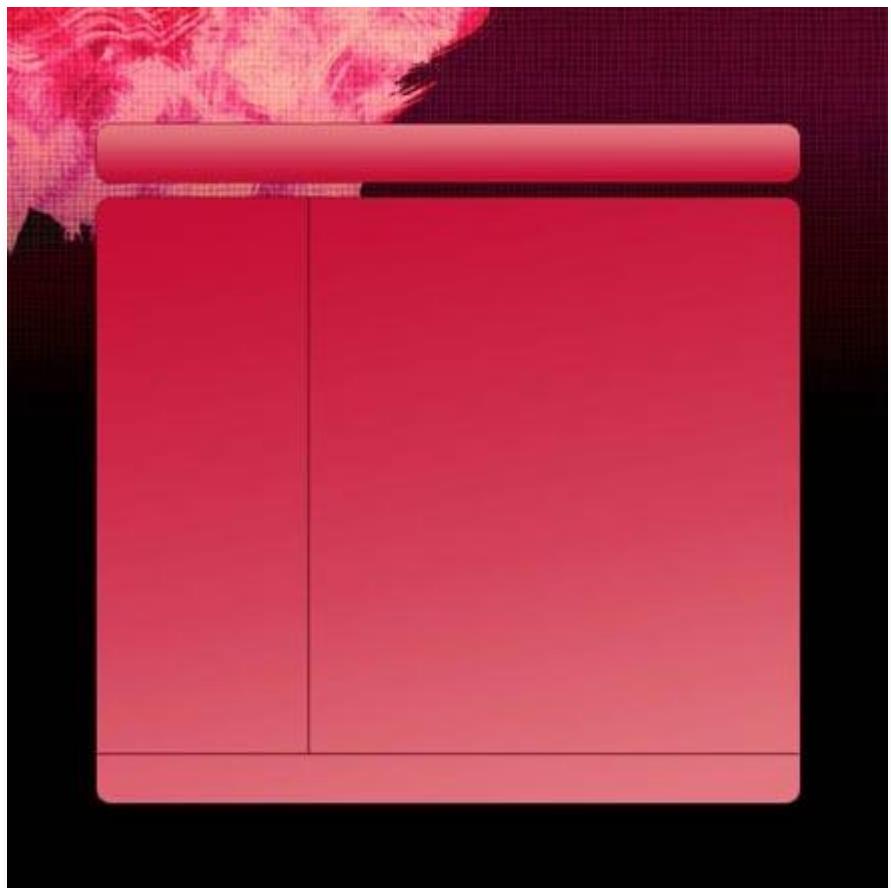


Yo he decidido aplicarles un estilo ([clase 14](#)) usando sólo un **trazo** de 1px y **superposición de gradiente**:



Noten que no es necesario repetir el estilo una vez que ya lo seteamos en la primera capa. podemos hacer clic y arrastrar el ícono de los efectos especiales (fx) o dar clic derecho y elegir “copiar estilos de capa” para pegarlos en la que no los tiene.

Nuevamente, con líneas vectoriales, divido la **barra de navegación** y el **footer**:



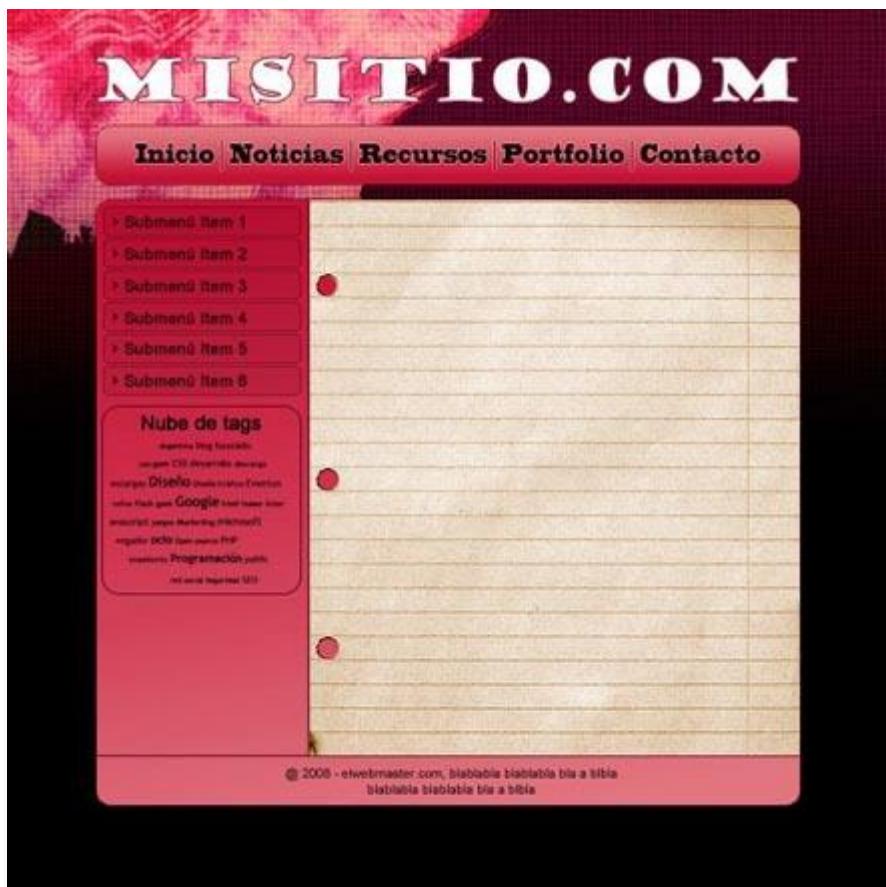
Y agrego **texto** como título (también podría ser un logo) y a la **barra de navegación** como vimos en la [clase 25](#):



Les pido perdón por la estética del diseño, pero está hecho rápidamente con el sólo fin de exemplificar este taller, jeje.

Agregando más textos, formas vectorizadas, etc., iremos completando el diseño del sitio. Para los que les gustan más los sitios estilo “collage”, la técnica la vimos en la [clase 30](#). Elegimos las imágenes que más nos gustan y las recortamos con la **pluma** o con el **lazo**. Luego las pegamos en la interfaz.

Este es un recurso muy usado para agregar recortes realistas. Vean cómo quedaría una página de un cuaderno como fondo del sector de contenido de este “blog” imaginario (junto con los últimos detalles agregados):



¡Ahora sólo resta el contenido del sitio! Podemos simularlo con Photoshop para tener una idea clara de lo que haremos luego con CSS, HTML y contenido real.

UN COSEJO IMPORTANTE: en estos casos conviene elegir como estilo de texto “**ninguno**” en vez de nítido, grueso, redondeado, etc. De esta forma lo veremos como se verá en el navegador. Obviamente usaremos las tipografías estándares (Arial, Georgia, etc):

MISITIO.COM

[Inicio](#) | [Noticias](#) | [Recursos](#) | [Portfolio](#) | [Contacto](#)

- » Submenú Item 1
- » Submenú Item 2
- » Submenú Item 3
- » Submenú Item 4
- » Submenú Item 5
- » Submenú Item 6

Nube de tags

- Argentia
- Blog
- desarrollo
- desarrollador
- design
- diseno
- eventos
- flash
- Google
- internet
- javascript
- jquery
- Marketing
- microsoft
- navigator
- ocao
- open source
- PHP
- señal
- Programación
- public
- red social
- señalización
- SEO

PHP PROGRAMACIÓN: CODIGO

PHP Snippets: para copiar y pegar

Rellenar el un usuario está logueado, agregar un captcha a tu sitio, convertir un jpg a ASCII o algo tan simple como enviar el una dirección de email tiene un formato correcto los algunas de las muchísimas funciones que encontraremos en PHP snippets y podemos usar sin estres.

Un snippet es una porción de código escrita previamente, ya que por su uso frecuente es común tener almacenada, para utilizar con un simple copiar y pegar. De esta forma tan solo debemos abrir el que nos interese y ya estaremos listo para usar.

[VER MAS](#)

DISEÑO: RECURSOS: OCIO

Red de colaboración entre artistas

Wetpaint Please Touch! es una especie de wiki de imágenes creadas por los internos visitantes del sitio. Es una web colabroativa que nos permite desarrollar nuestra creatividad libremente realizando dichitos graffiti que luego podrán ser continuados por otros usuarios.

Verdaderamente interesante esta aplicación online que se nos presenta como un mural de cualquier ciudad donde comenzaremos a realizar nuestro arte mediante distintas herramientas como spray y pinceles; así como también una muy buena paleta de colores.

[VER MAS](#)

PROGRAMACIÓN: HACER: OCIO

Test: ¿Cuánto sabes de programación?

Si estás aburrido y no sabes qué hacer en un momento de ocio, les trago una opción más entretenida para que tengas en cuenta: tener la oportunidad dentro de un test muy simple y rápido de realizar para probar amadores.

¿A qué convoca el test? Son 12 preguntas en las que nos proporcionan un fragmento de código y deberemos reconocer a qué lenguaje de programación pertenece el mismo. Una buena forma de poner a prueba nuestras conocimientos del tema.

[VER MAS](#)

© 2008 - elwebmaster.com, blablabla blablabla bla a bbla
blablabla blablabla bla a bbla

¡Voila! agregando unos detallecitos finales tenemos listo nuestro sitio web:



Ahora podemos recortarlo automáticamente para luego rearmarlo con CSS. Claro que si se trata de un sitio institucional sin scroll ni contenido dinámico podemos hacerlo directamente con Photoshop con la función **Guardar para la web y dispositivos**, como vimos en la [clase 27](#).

Bueno, de esta forma me despido de uno de los talleres que más placer me dio llevar adelante. Les quiero agradecer mucho haberse aguantado mis interminables explicaciones y les doy las gracias también por todos sus comentarios de aliento.

Espero que este taller les haya sido de gran ayuda para que puedan **diseñar sitios web** por ustedes mismos. No queda más que decir, salvo invitarlos a que me dejen todas las dudas y mensajes que quieran via **comentarios**. (Y seguiremos en contacto en algún que otro **tutorial** 😊).

¡Hasta siempre!

Juanma.

[Haz clic aquí para volver al Temario.](#)

Clase 33

