

Curso Photoshop

Lección 1 Introducción

Tomás Garralaga Camarero



En primer lugar daros la bienvenida a mi curso de Photoshop y pidiros disculpas por mis carencias como profesor, espero que entre todos vayamos aprendiendo y pasemos buenos ratos juntos.

Se que esta lección os va a parecer pesada, puesto que es todo teoría y nada de practica, pero por favor seguid conmigo ya que es necesario que entendáis todos estos conceptos para poder avanzar.

Advertencias sobre el curso

Para realizar el curso usare la versión en ingles del Photoshop CS2 ya que siempre he utilizado la versión en ingles desde la versión 7 de photoshop y estoy acostumbrado a su nomenclatura que me es mas cómoda, así que puede que algunas combinaciones de teclas o nombres de comandos sean diferentes en la versión en castellano, intentare que el curso sea lo mas claro posible en ese sentido y pondré entre paréntesis la traducción aproximada.

El Programa

Photoshop es el mejor programa de edición fotográfica del mercado, esta a años luz de sus competidores, tanto en potencia como versatilidad.

También es cierto que es uno de los programas que mas libertad da a la hora de trabajar, permitiendo que una misma tarea se pueda realizar de muchas maneras distintas.

Es precisamente esta libertad la que hace que Photoshop sea abrumador para las personas que se enfrentan a el por primera vez, por eso es muy importante tener las ideas claras a la hora de trabajar con el programa, y es recomendable no ponerse a editar a lo loco, sino plantearse cual es el objetivo que buscamos y cuales son los pasos a seguir para conseguirlo.

A lo largo del curso os iré enseñando las técnicas y herramientas que necesitareis para planificar y desarrollar con éxito cualquier proyecto, no es suficiente saber como hacer un arreglo en concreto, es necesario saber que herramienta o técnica es la mas adecuada para nuestro objetivo y como usarla con efectividad.

Filosofías de Trabajo

Hay dos filosofías de trabajo fundamentales a la hora de editar imágenes:

- Edición destructiva
- Edición no destructiva

En este curso usare únicamente edición no destructiva, que implica el uso intensivo de capas, de este modo cualquier cambio que realicemos a nuestra imagen no será permanente, además de permitir una mayor flexibilidad a la hora de editar.

Para que la edición no sea destructiva es indispensable que a la hora de guardar vuestro trabajo lo hagáis siempre en el formato propio de Photoshop, y si deseáis colgar la

imagen en la web o llevarla a imprimir hagáis desde el menú superior 'File' ('Archivo'), 'Save As' ('Guardar Como') para exportarla a formato JPG.

El Interfaz

A continuación tenéis una imagen típica del interfaz de usuario de Photoshop con las áreas principales enmarcadas por diferentes colores.

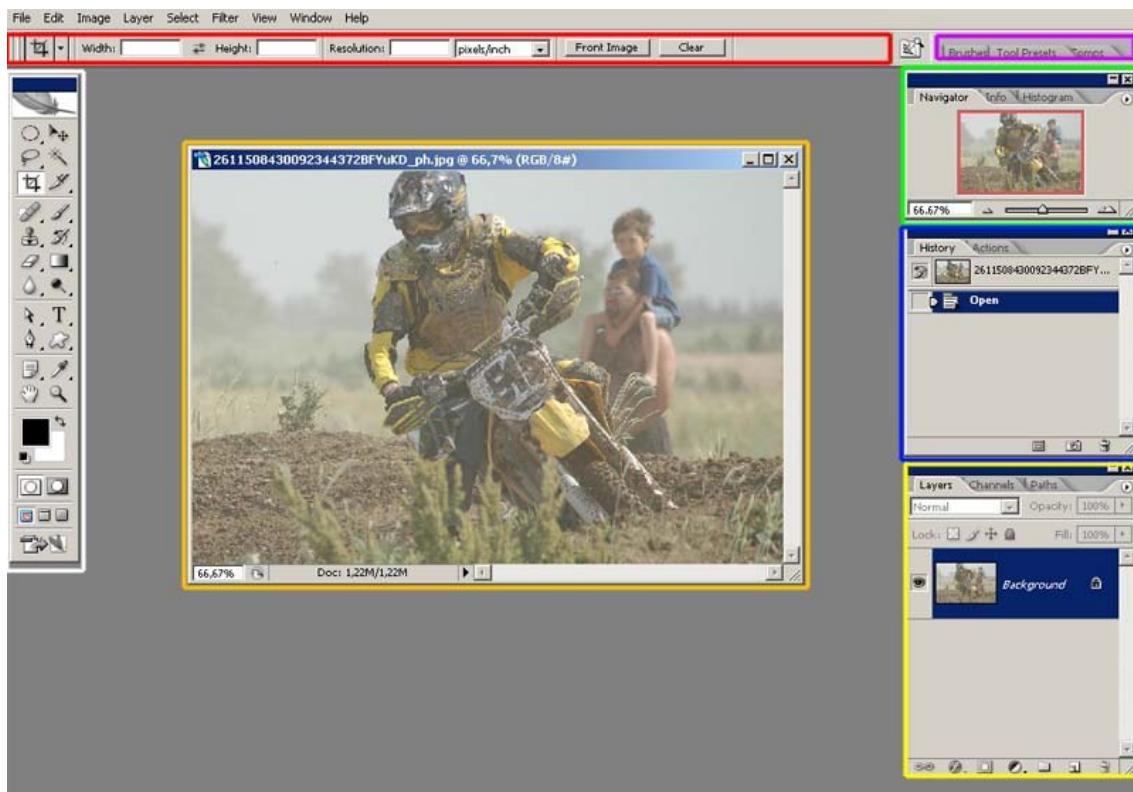


Figura 1: Interfaz

- Amarillo: Área de edición sobre la que editamos nuestra imagen.
- Blanco: Selector de herramientas, destacar que algunos botones contienen varias herramientas, esto está indicado con un pequeño triángulo en la esquina inferior derecha del botón. Para acceder al resto de herramientas del botón simplemente mantenemos pulsado el botón.

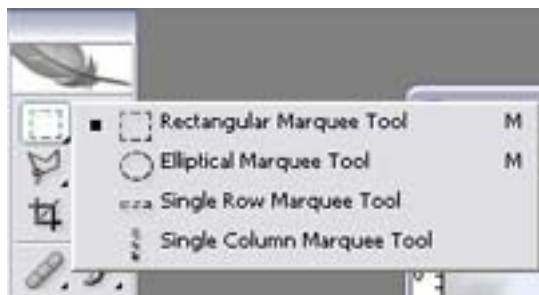


Figura 2: Herramientas bajo el botón de selección

- Rojo: Esta zona varía dependiendo de la herramienta que tenemos seleccionada y muestra las opciones de aquella herramienta.
- Verde: Esta es la paleta de información, y por defecto esta dividido en tres pestañas: 'navigator' ('navegador') que nos muestra una miniatura de la imagen y nos permite hacer zoom y movernos por la imagen, 'info' ('información') que nos muestra información del punto de la imagen sobre el que se encuentra el cursor y la selección actual, y 'histogram' ('histograma') que nos muestra el rango dinámico de la imagen.
- Azul: Esta paleta también esta dividida en 2 pestañas: 'history' ('historia') que nos muestra todas las acciones que hemos realizado en el programa, 'actions' ('acciones') desde donde podemos ejecutar tareas preprogramadas.
- Amarillo: Dividido en las pestañas de: 'layers' ('capas') que nos muestra las capas de la imagen, 'channels' ('canales') que nos muestra los canales de color de la imagen mas el canal de luminancia, y 'paths' ('trayectorias') donde se gestionan los paths que tengamos definidos.
- Morado: Esta es el área de pestañas Adicionales, donde tenemos 'Brushes' ('pinceles') donde se encuentran nuestros pinceles, 'Tool Presets' ('Presets de Herramienta') donde hay configuraciones predefinidas para la herramienta seleccionada, y 'Layer Comps' ('Composiciones de Capas') que nos permite realizar diferentes composiciones de nuestra imagen a partir de diferentes capas.

A la hora de trabajar con una imagen, muchas veces las diferentes paletas y la barra de herramientas nos estorbaran ya que cuanto mas espacio de pantalla tengamos para el área de edición mas cómodos trabajaremos, para ello podemos ocultar y mostrar todos estos elementos pulsando la tecla TABULADOR, si por el contrario queremos ocultar únicamente las paletas pero mantener la barra de herramientas podemos pulsar TABULADOR + MAYUSCULAS.

Una vez que hemos ocultado las paletas si queremos ajustar el tamaño del área de edición al espacio libre disponible tan solo debemos pulsar CONTROL + 0 (numero cero)

Si por el contrario queremos ajustar el tamaño del área de edición al espacio libre disponible pero visualizando la imagen a tamaño real (es decir, cada píxel de la imagen igual a un píxel de pantalla) pulsaremos CONTROL + ALT + 0 (numero cero), en este caso es muy probable que en el área de edición solo veamos parte de la imagen, para movernos por la imagen podemos usar las barras de desplazamiento que aparecen en el área de edición o arrastrando el recuadro rojo de la pestaña 'Navigator' ('Navegador').

Personalización

Seguro que habéis notado que en vuestro photoshop tenéis una paleta extra que no aparece en mi captura de pantalla, se trata de la paleta que incluye por defecto 'Color', 'Swatches' ('Muestras'), y 'Styles' ('Estilos'), así que voy a enseñaros a personalizar vuestro interfaz.

Quizás penséis que no es necesario, pero es muy importante tener un interfaz en el que os sintáis cómodos y tengáis a mano las pestañas que mas necesitéis y os deshagáis de las que no uséis ya que el espacio en photoshop es un lujo (en mi caso como casi nunca uso la paleta de color la tengo eliminada y solo la abro cuando la necesito, en el caso de otra persona esa paleta puede ser indispensable y en cambio nunca usar el histograma, con lo cual esa persona eliminaría la pestaña de histograma).

Lo ideal seria que a lo largo del curso fuerais cambiando vuestro interfaz para adecuarlo a vuestras necesidades a medida que vayáis adquiriendo más conocimientos y aprendiendo a usar cada una de las pestañas.

La filosofía del interfaz de Photoshop se basa en Workspaces (áreas de trabajo), y podemos guardar varias configuraciones cada una con más o menos áreas, y diferentes paletas y pestañas.

Antes de nada no os preocupéis, podéis volver a dejar el interfaz en su estado original pulsando en el menú superior sobre 'Window' ('Ventana'), 'Workspace' ('Área de Trabajo'), 'Default Workspace' ('Área de trabajo predeterminada').

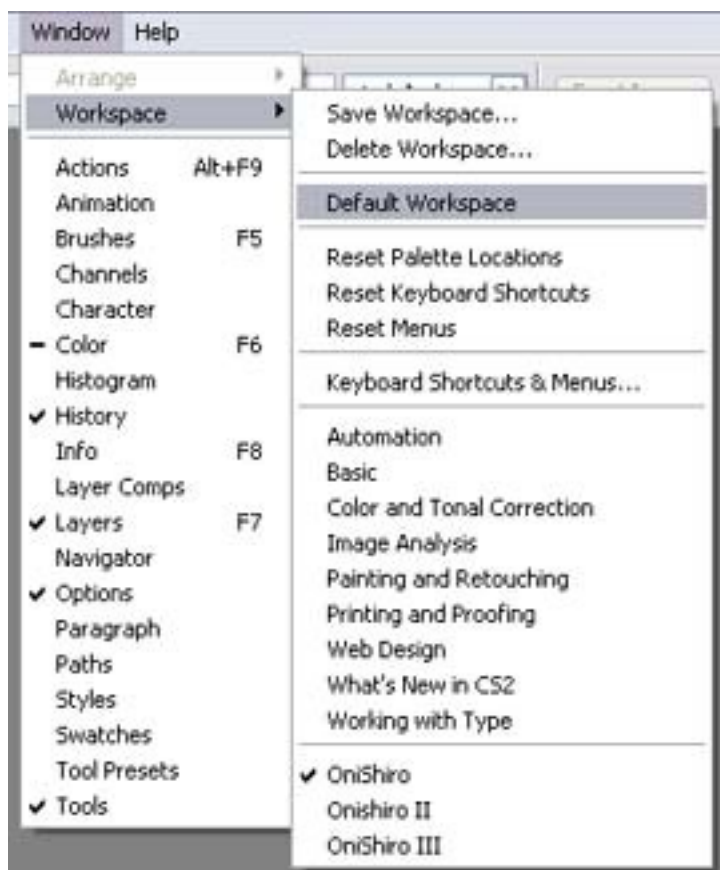


Figura 3: Menú de espacios de trabajo

Personalizar el interfaz es muy sencillo, para eliminar alguna pestaña que no necesitéis simplemente la arrastráis al centro de la pantalla, fuera de la paleta en que se encuentra, con esto lo que hacéis es colocar la pestaña en una nueva paleta, a continuación pulsáis la pequeña x roja de la esquina superior derecha lo que cierra la paleta recién creada.

Para mover una pestaña a otra paleta en lugar de arrastrar la pestaña al centro de la pantalla la arrastráis sobre la paleta en la que deseáis colocarla.

Si queréis recuperar una pestaña que habéis cerrado completamente, vais al menú 'Window' ('Ventana') y pulsáis sobre el nombre de la pestaña, y a continuación si lo deseáis la movéis a otra paleta.

Del mismo modo también podéis mover paletas, para ello pulsáis sobre la barra de la parte superior de la paleta en la que se encuentra la pequeña x roja y arrastráis con el ratón.

Además podéis cambiar el tamaño de las paletas pulsando sobre la esquina inferior derecha y arrastrando esta esquina, tened en cuenta que el tamaño de la paleta cambia dependiendo de la pestaña que tengáis seleccionada dentro de la misma, esto es especialmente evidente con la pestaña 'Info' ('información').

Una vez hayáis dejado el interfaz en un estado que os resulte cómodo para trabajar podéis guardarlo mediante la opción de menú superior 'Window' ('Ventana'), 'Workspace' ('Área de Trabajo'), 'Save Workspace' ('Guardar Área de Trabajo'), le dais un nombre a la nueva configuración y pulsáis aceptar.

podéis tener varias configuraciones guardadas, como podéis ver en la captura de pantalla anterior tengo 3 configuraciones, Onishiro, Onishiro II y Onishiro III, para alterar entre vuestras configuraciones simplemente pulsáis sobre sus nombres, o si deseáis volver a la configuración por defecto como ya he dicho pulsáis sobre 'Default Workspace' ('Área de trabajo predeterminada').

Para eliminar una de vuestras configuraciones pulsáis sobre 'Delete Workspace' ('Eliminar Área de trabajo') y os aparecerá un desplegable con los nombres de las configuraciones que hayáis definido, seleccionáis la que deseéis borrar y pulsáis 'Delete' ('Eliminar').

Preferencias

Del mismo modo que podemos personalizar el interfaz de usuario también podemos personalizar otros ajustes del programa.

Para ello vamos al menú superior 'Edit' ('Edición'), 'Preferences' ('Preferencias'), 'General'

Con esto abríreis la ventana de ajuste de preferencias, en la parte superior de la misma hay un desplegable para ir a diferentes subpaginas de preferencias.

A continuación os comento las opciones que recomiendo que cambies:

En la subsección de 'Display & Cursors' ('Pantalla y Cursores') marcad en 'Painting Cursor' ('Cursor de Dibujo') la opción de 'Show Crosshair in Brush Tip' ('Mostrar punto de mira') y en 'Other Cursors' ('Otros Cursores') marcad 'Precise' ('Preciso'), de esta manera siempre sabremos realmente donde estamos pulsando ya que nos lo

señalara la cruz del cursor, sino con algunas herramientas a veces no sabremos cual es el punto exacto que estamos seleccionando.

En la subsección de 'Transparency & Gamut' ('Transparencia y Gamut') en 'Transparency Settings' ('Opciones de Transparencia') vemos dos cajas, estos dos colores establecen la apariencia de la rejilla que se mostrara para indicar la parte transparente de una capa, recomendando dejar un color blanco y establecer el otro en un color que no aparezca en nuestras imágenes (por ejemplo yo tengo puesto un color verde, aunque si por ejemplo editáis una imagen que tenga mucho verde tendría que cambiarlo por otro color, por ejemplo rojo), de este modo diferenciaremos mas fácilmente la parte transparente de la capa de la que tenga contenido.

En la subsección de 'Units & Rulers' ('Unidades y Reglas') establecer el primer desplegable en 'Pixels'

Conclusión

Bueno, hasta aquí llega la lección de hoy, aunque ha sido un poco espesa espero que os haya gustado, y creo realmente que es importante que aprendáis todas estas cosas, ya que a la larga hará que trabajéis con mas seguridad y mas rápidamente.

Para haceros ir abriendo boca y demostrar lo que se puede conseguir muy rápida y fácilmente con un dominio básico de Photoshop, aquí os pongo un retoque que solo me ha llevado 5 minutos, y aunque no es gran cosa y hay cosas que no me gustan, creo que ha cumplido su objetivo de dar agresividad a la foto.





Puedes seguir estas lecciones y bajarte las nuevas desde [aquí](#).

Puedes ponerte en contacto con el autor en el mail: onishirox@gmail.com

Todas las marcas que se citan en estas lecciones son de sus respectivos propietarios. Adobe Photoshop es un programa de pago. Visita la web de [Adobe](#) para más información y poder obtener una versión de prueba.

 **creative commons**
C O M M O N S D E E D
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- **Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.**
- **Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor**

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
