

GUÍA PRÁCTICA

Fotografía digital y publicitaria con

Photoshop CS6

- Retoque y edite imágenes con Photoshop CS6 N.º 1
- Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6 N.º 2

2



GUÍA PRÁCTICA

Fotografía digital y publicitaria con

Photoshop CS6



Fotografía digital y Publicitaria con Photoshop CS6

Autor: Alejandro Marcas León

© Derecho de autor reservado
Empresa Editora Macro EIRL

© Derecho de edición, arte gráfico y diagramación reservados
Empresa Editora Macro EIRL

Edición a cargo de:

Empresa Editora Macro EIRL

Av. Paseo de la República N.º 5613, Miraflores

Lima, Perú



(511) 719-9700



ventas@editorialmacro.com

<http://www.editorialmacro.com>

Primera edición: Setiembre 2013 - 1 000 ejemplares

Impresión

Talleres Gráficos de la Empresa Editora Macro EIRL

Jr. San Agustín 612-624, Surquillo

Lima, Perú

ISBN N.º 978-612-304-126-7

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N.º 2013-13170

Prohibida la reproducción parcial o total, por cualquier medio o método de este libro sin previa autorización de la **Empresa Editora Macro EIRL**.



Introducción

La presente guía práctica titulada *Fotografía digital y publicitario con Photoshop CS6* tiene como objetivo dar a conocer las diferentes herramientas de retoque fotográfico; así como también los diferentes filtros que sirven para dar efectos a las fotografías. Está dirigido principalmente a las personas que desean incursionar en el mundo del diseño, retoque fotográfico y arte digital.

Se sabe que Photoshop es un programa de tratamiento y edición de imágenes que permite crear, preparar, retocar y mejorar la calidad de las imágenes, dibujo, ilustraciones y fotografías digitales. Se trata de la aplicación más eficaz y avanzada en la actualidad que permite explorar el entorno en un espacio de trabajo que contiene barras de opciones, paneles, paletas, barra de herramientas.

Está estructurada en 12 sesiones en las cuales se abordan temas relacionados al retoque fotográfico y publicitario. En las sesiones 1 y 2, se explica la creación y los diferentes usos de los objetos inteligentes; en tanto que en las sesiones 3 y 4, se aborda los filtros de efectos de iluminación y su aplicación en un flyer publicitario. En cuanto a las sesiones 5 y 6, se desarrollan las diferentes herramientas y opciones que proporciona Camera RAW. En la sesión 7, se describe el uso de los nuevos filtros de desenfoque que trae Photoshop CS6. Con relación a las sesiones 8 y 9, trata sobre los diferentes tipos de retoque y aplicaciones que se dan a una fotografía. En la sesión 10, se elabora un afiche publicitario utilizando las diferentes herramientas que ofrece Photoshop. Finalmente, en las sesiones 11 y 12, se explica el procedimiento para elaborar un banner publicitario desde el retoque de las imágenes hasta su publicación.

Se emplea una metodología clara, didáctica y práctica. Asimismo, presenta **EVALUACIONES** por cada dos sesiones. Por último, se adjunta un CD como material de apoyo donde se muestran algunos videos los cuales ayudarán a reforzar el aprendizaje de los temas desarrollados.

Índice

Sesión 1: Objetos inteligentes I

1.1. Conceptos generales	9
1.1.1. Edición no destructiva	9
1.2. Objetos inteligentes	14
1.2.1. Creación de objetos inteligentes	15
1.2.2. Edición de un objeto inteligente	17

Sesión 2: Objetos inteligentes II

2.1. Instancias de un objeto inteligente	23
2.1.1. Reemplazar el contenido de una instancia	23
2.2.2. Estilos de capa en objetos inteligentes	29
<i>Evaluación 1</i>	35

Sesión 3: Filtros de efectos de iluminación

3.1. Preparar imagen para aplicar el filtro Efecto de iluminación	37
3.2. Interfaz del filtro Efectos de iluminación	39
3.2.1. Panel Propiedades	39
3.2.2. Ajustes preestablecidos	40
3.2.3. Luces	44
3.3. Tipos de efectos de iluminación	44
3.3.1. Luz focal o foco	44
3.3.2. Ajuste de Luz focal	45
3.3.3. Luz puntual	48
3.3.4. Ajuste de la Luz puntual	48
3.3.5. Luz infinita	50
3.3.6. Ajuste de Luz infinita	50

Sesión 4: Filtro de efecto de iluminación y diseño de un flyer

4.1. Calar imágenes	53
<i>Evaluación 2</i>	65

Sesión 5: Camera RAW

5.1. Camera RAW.....	67
5.2. Partes de Camera RAW.....	69
5.2.1. Fichas de ajuste de imagen	69

Sesión 6: Camera RAW II

6.1. Camera RAW.....	79
6.1.1. Herramientas de Camera RAW.....	79
6.1.2. Guardar en Camera RAW	91
<i>Evaluación 3</i>	93

Sesión 7: Filtro de desenfoque

7.1. Filtros de desenfoque.....	95
7.1.1. Desenfoque de campo	95
7.1.2. Desenfocar iris.....	99
7.1.3 Cambio de inclinación	103

Sesión 8: Retoque fotográfico

8.1. Retoque de un rostro	107
8.2. Reducir el tamaño de una nariz.....	112
8.3. Reducir tamaño de nariz de perfil	115
<i>Evaluación 4</i>	119

Sesión 9: Aplicaciones a una fotografía

9.1. Efecto envejecimiento de una fotografía..... 121
9.2. Aplicar el efecto pintura de aceite a una fotografía 129

Sesión 10: Crear un afiche publicitario

10.1. Afiche publicitario 133
 10.1.1.. Características de un afiche.....134
 10.1.2. Consideraciones de un afiche.....134
 10.1.3. Finalidad del afiche134
10.2. Creación de un afiche publicitario 134

Evaluación 5 143

Sesión 11: Retoque fotográfico y aplicación publicitaria I

11.1. Calar cabello 145
 11.1.1. .Calar cabello mediante perfeccionamiento de bordes.....145

Sesión 12: Crear un banner publicitario

Evaluación 6 171

Fuentes bibliográficas 173

Objetos Inteligentes I

1.1. CONCEPTOS GENERALES

1.1.1. EDICIÓN NO DESTRUCTIVA

La edición no destructiva permite realizar modificaciones en las imágenes, conservando los datos originales de la imagen original. «De este modo, permanecen disponibles por si resulta preciso volver a hacer uso de ellos. Como la edición no destructiva no elimina los datos de las imágenes, la calidad de éstas (sic) no se degrada al llevar a cabo las modificaciones»

(Fuente: <http://help.adobe.com>).

Capa Rasterizada (original)



Imagen reducida al 25%



Imagen aumentada al 100%



Objeto inteligente (original)



Imagen reducida al 25%



Imagen aumentada al 100%

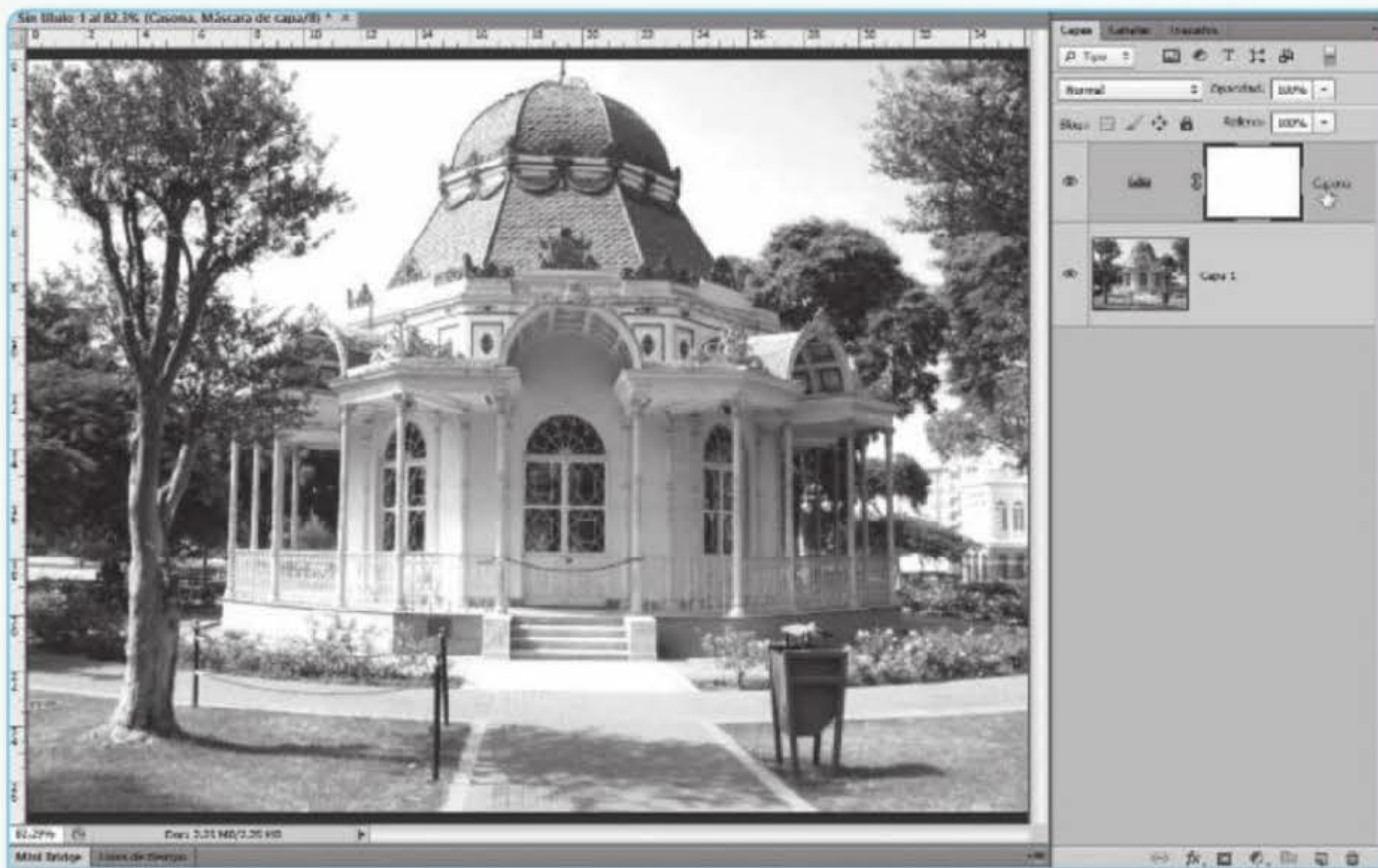


Métodos para realizar ediciones no destructivas

En Photoshop puede realizar ediciones no destructivas con varios métodos:

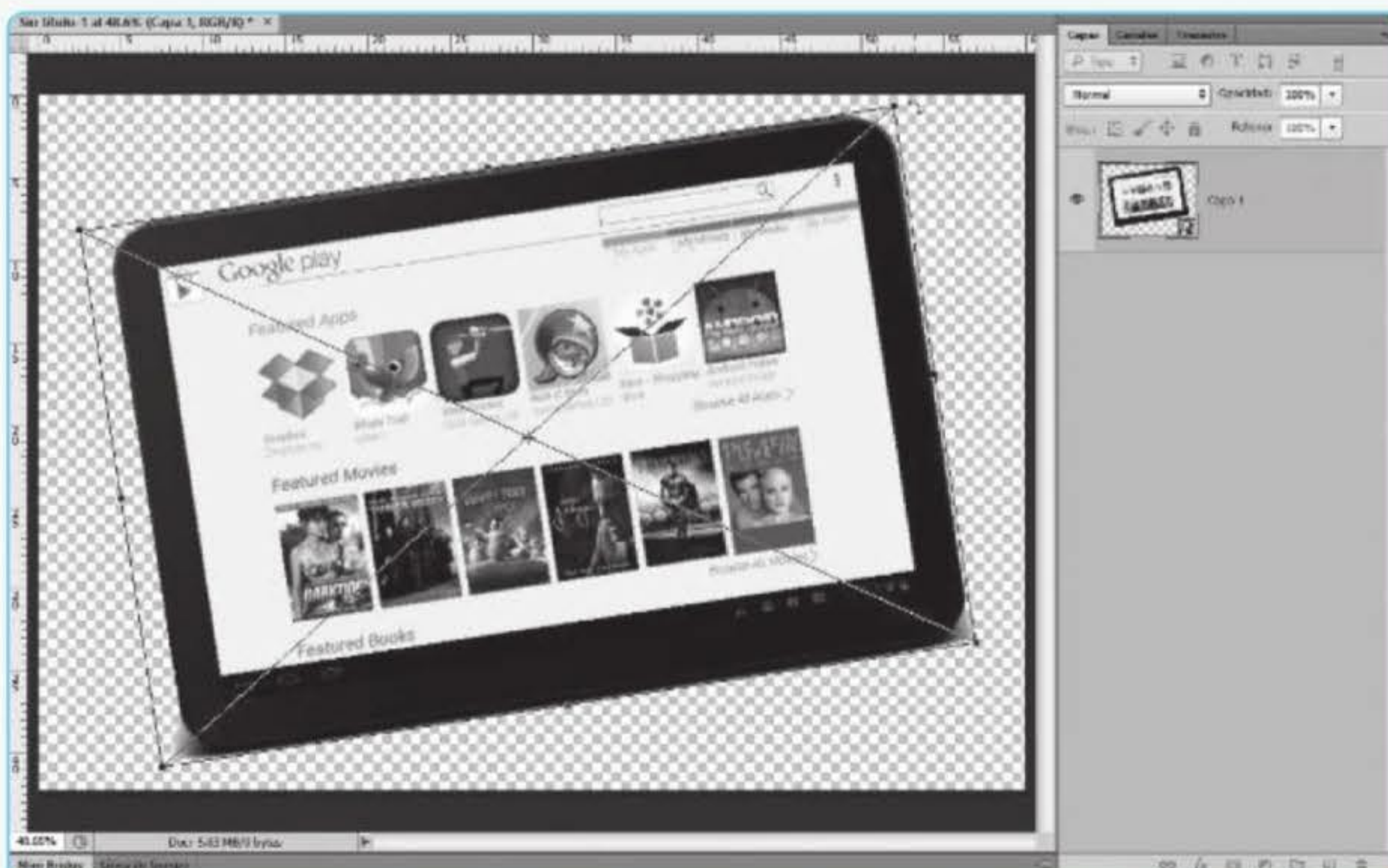
A. Trabajo con capas de ajuste.

«Las capas de ajuste aplican ajustes de color y de tono a la imagen sin cambiar de forma permanente los valores de los píxeles».



B. Transformación con objetos inteligentes:

«Los objetos inteligentes facilitan las operaciones de cambio de escala, rotación y deformación de manera no destructiva».



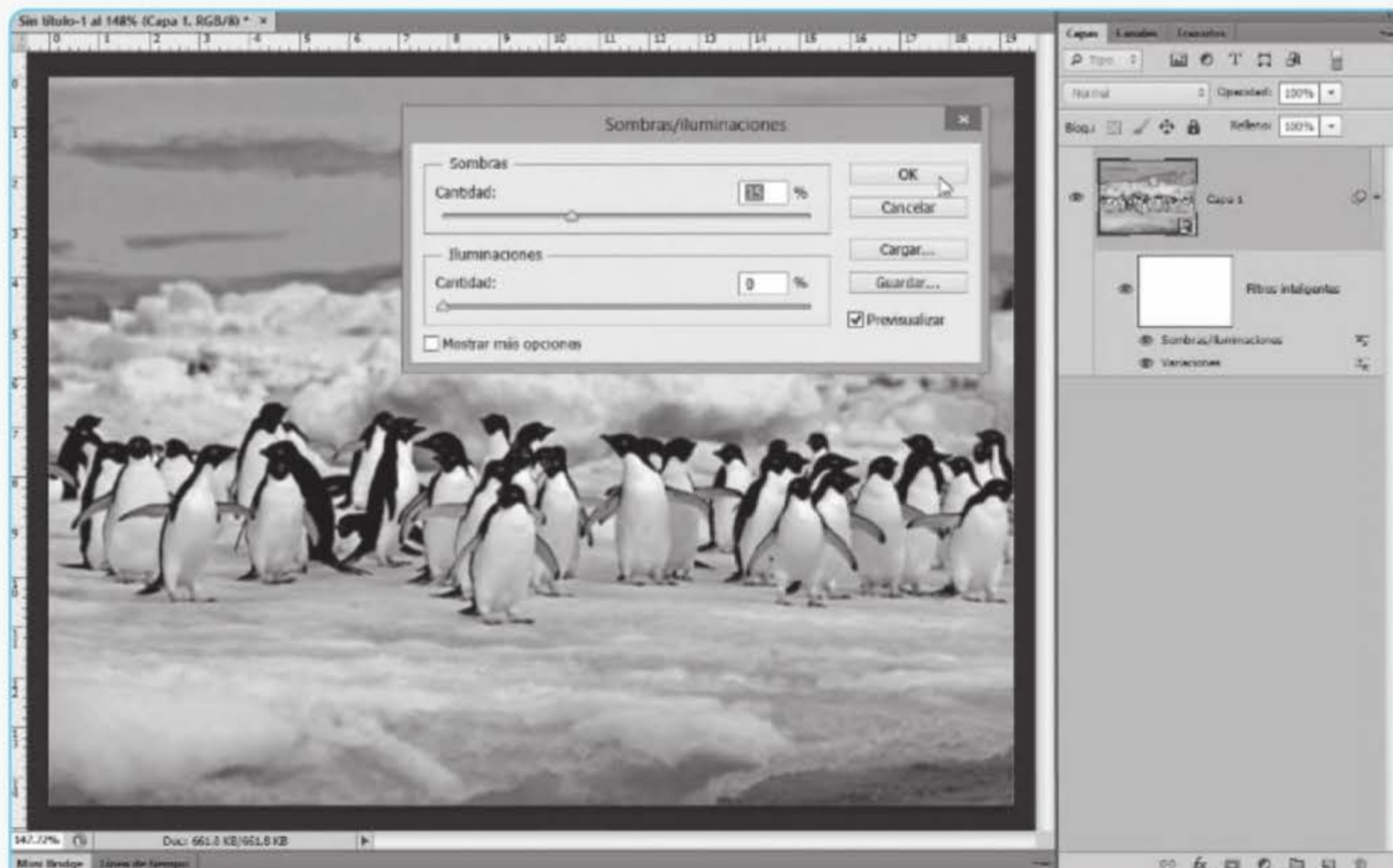
C. Filtrado con filtros inteligentes.

«Los filtros que se aplican a objetos inteligentes se convierten en filtros inteligentes que posibilitan el uso de efectos de filtro no destructivos».



D. Ajuste de variaciones, sombras e iluminaciones con objetos inteligentes

«Los comandos **Sombra/iluminación** (sic) y **Variaciones** se pueden aplicar a los objetos inteligentes como filtros inteligentes».



E. Retoque en capas separadas.

«Las herramientas **Tampón de clonar**, **Pincel corrector** y **Pincel corrector puntual** permiten llevar a cabo retoques no destructivos en capas independientes. No olvide seleccionar **Muestrear todas las capas** en la barra de opciones (seleccione **Omitir capas de ajuste** para asegurarse de que las capas de ajuste no se apliquen dos veces en la capa separada). Si es preciso, descarte los retoques que no le convengan».



F. Edición en RAW de cámara.

«Los ajustes realizados en los lotes de imágenes RAW, JPEG o TIFF conservan los datos de imagen originales. RAW de cámara almacena los valores de ajuste imagen a imagen y aparte de los archivos de imagen originales».



G. Recorte no destructivo.

«Tras crear un rectángulo de recorte con la herramienta **Recortar**, seleccione **Ocultar** en la barra de opciones a fin de conservar el área recortada en una capa. Para restaurar el área recortada, basta con elegir **Imagen > Descubrir todo** o bien arrastrar la herramienta **Recortar** más allá del borde de la imagen. la (sic) opción **Ocultar** no está disponible para imágenes que contengan solo una capa de fondo».



H. Creación de máscaras

«Las máscaras de capa y las máscaras vectoriales no son destructivas, ya que siempre se pueden volver a editar sin perder los píxeles que ocultan. Las máscaras de filtro permiten enmascarar los efectos de los filtros inteligentes en las capas de objetos inteligentes».

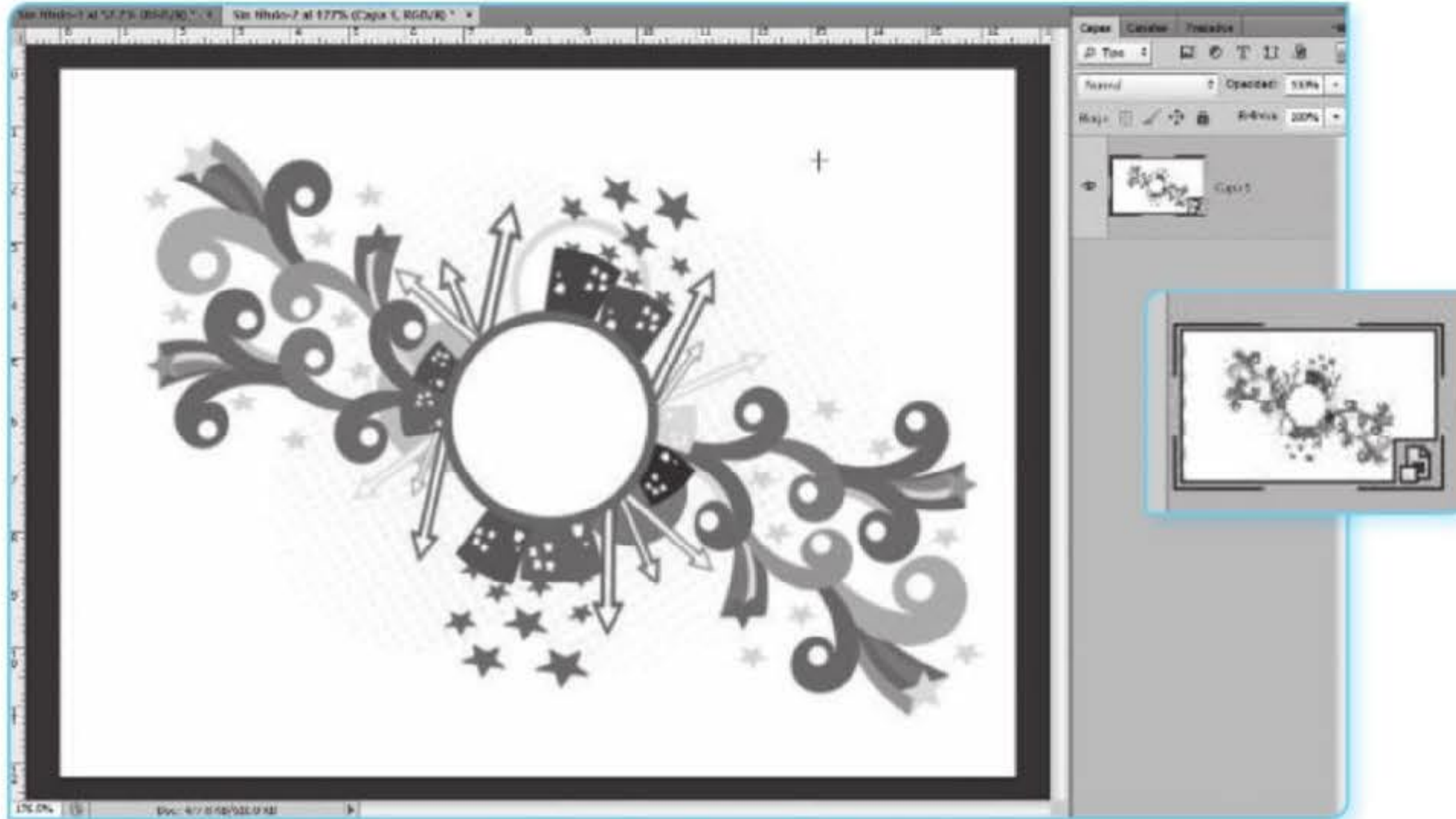


Fuente: <http://help.adobe.com>

1.2. OBJETOS INTELIGENTES

Los objetos inteligentes de Photoshop son capas que conservan el contenido original de la imagen con todas sus características; de modo que posibilitan la edición no destructiva. De acuerdo con Eduardo Maldonado (2009), entre los usos de los objetos inteligentes, se tienen los siguientes:

- Se puede trabajar con gráficos vectoriales, documentos de Illustrator, entre otros, sin perder la calidad de los mismos. Antes de la aparición de los objetos inteligentes, los gráficos de vectores se tenían que convertir a píxeles, con la consecuente pérdida de datos y posibilidades de edición.



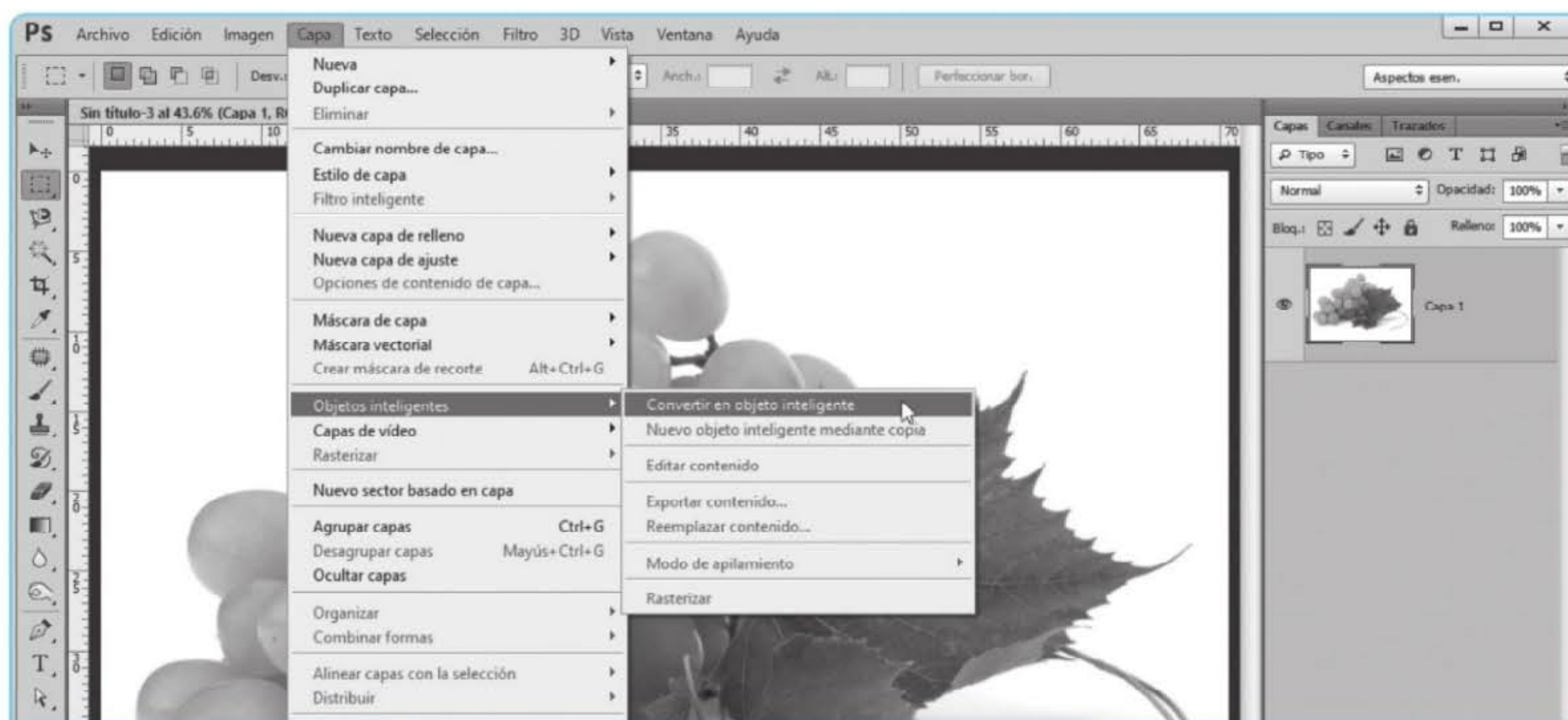
- Casi todos los filtros, excepto **Licuar** y **Punto de fuga**, pueden ser aplicados a objetos inteligentes (este procedimiento se llama «filtros inteligentes») para posteriormente editarlos o eliminarlos.
- Los filtros inteligentes poseen una máscara que permite aplicar el filtro parcialmente sobre la superficie de la imagen.



1.2.1. CREACIÓN DE OBJETOS INTELIGENTES

A. Convertir capa(s) en objeto inteligente:

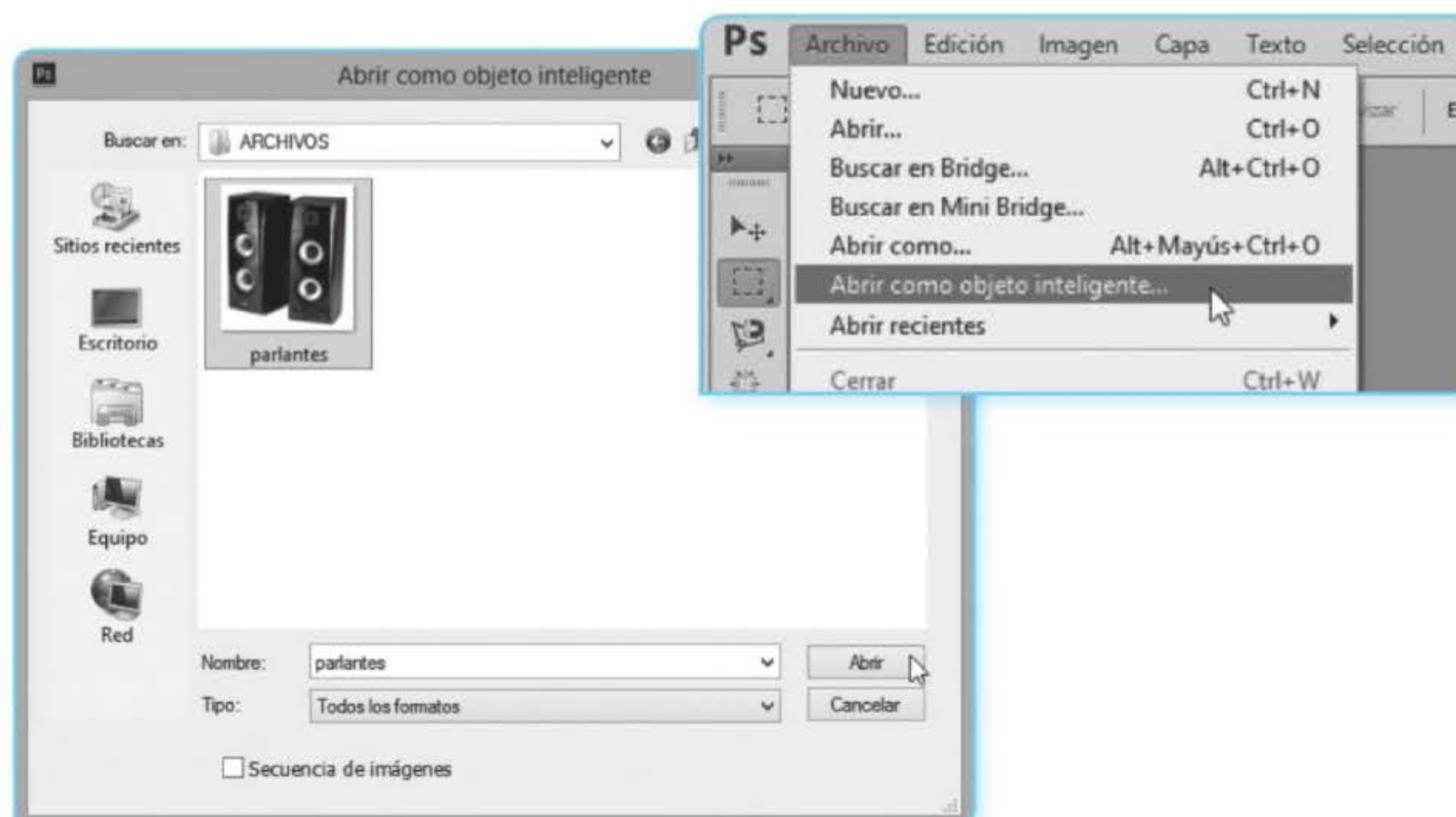
Para convertir en objeto inteligente una o más capas de un documento en Photoshop, haga clic en el menú **Capa**, luego la opción **Objetos inteligentes** y seleccione **Convertir en objeto inteligente**.



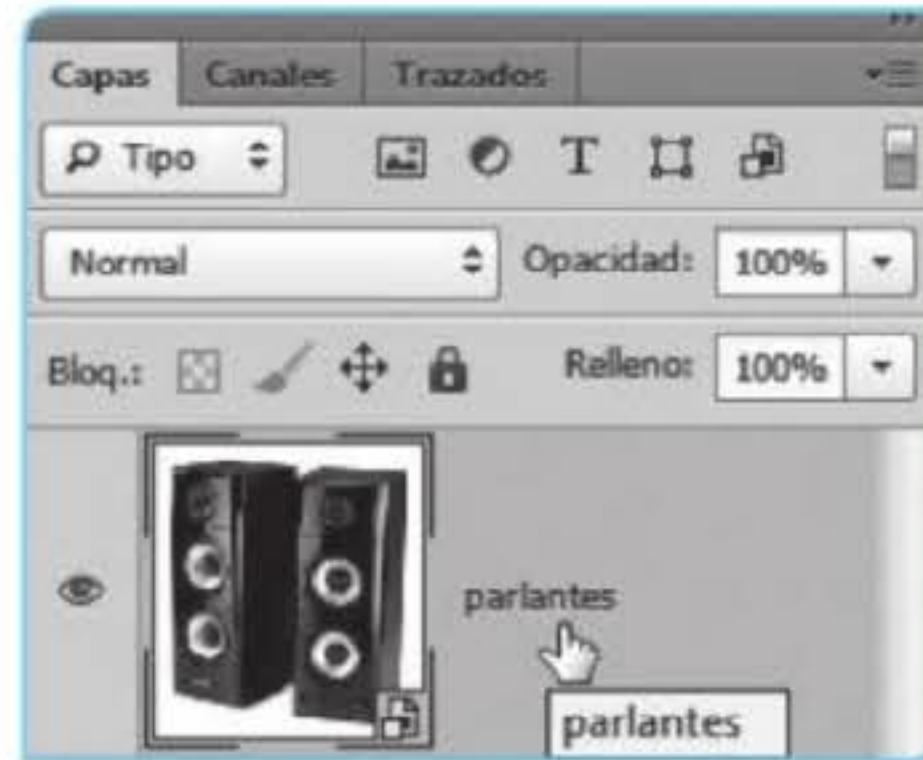
- Observará que en la miniatura de la capa un ícono aparece en la parte inferior derecha.

B. Abrir imagen como objeto inteligente.

Paso 1: Haga clic en el menú **Archivo**, luego seleccione la opción **Abrir como objeto inteligente**.



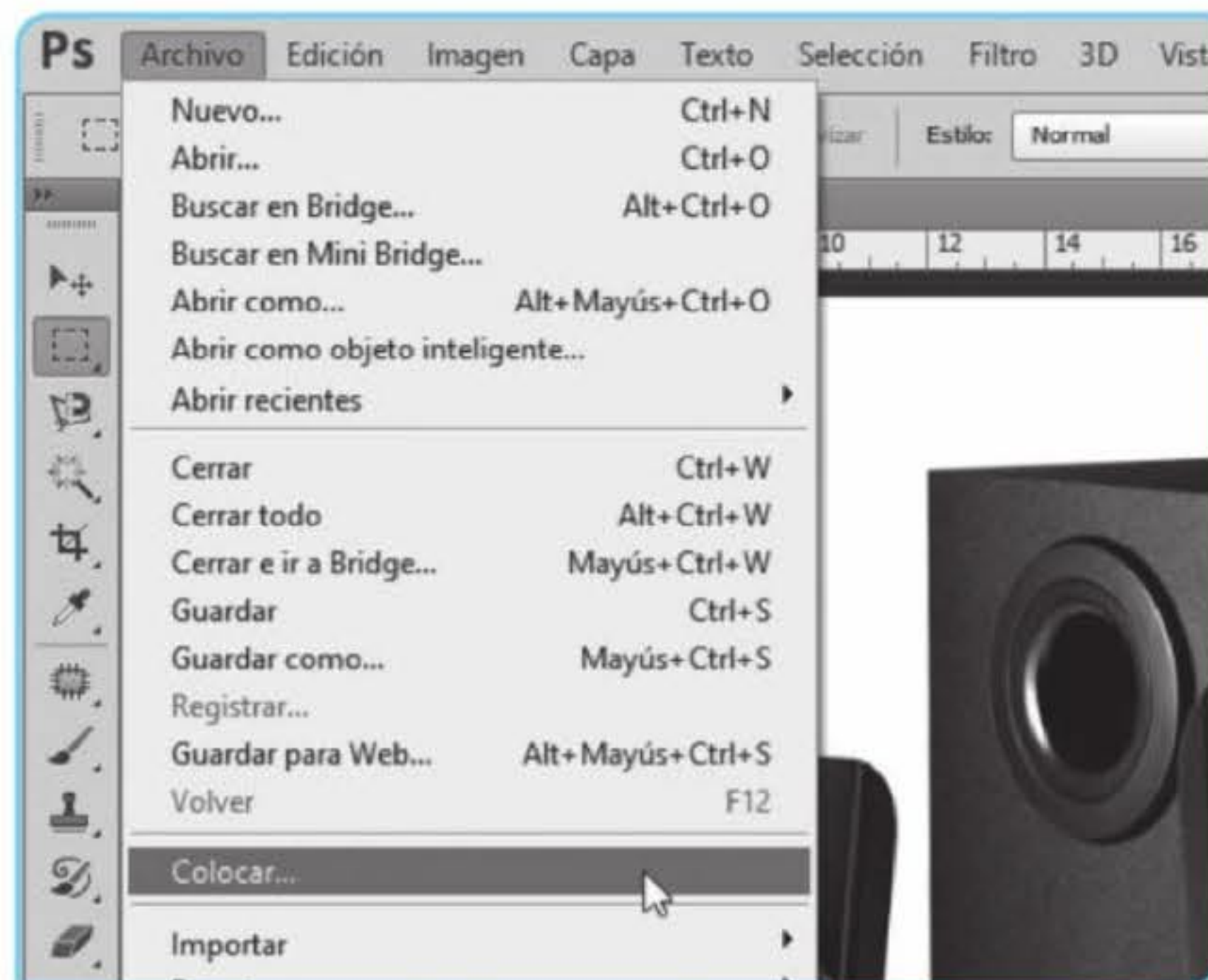
Paso 2: Seleccione la imagen y haga clic en el botón **Abrir**.



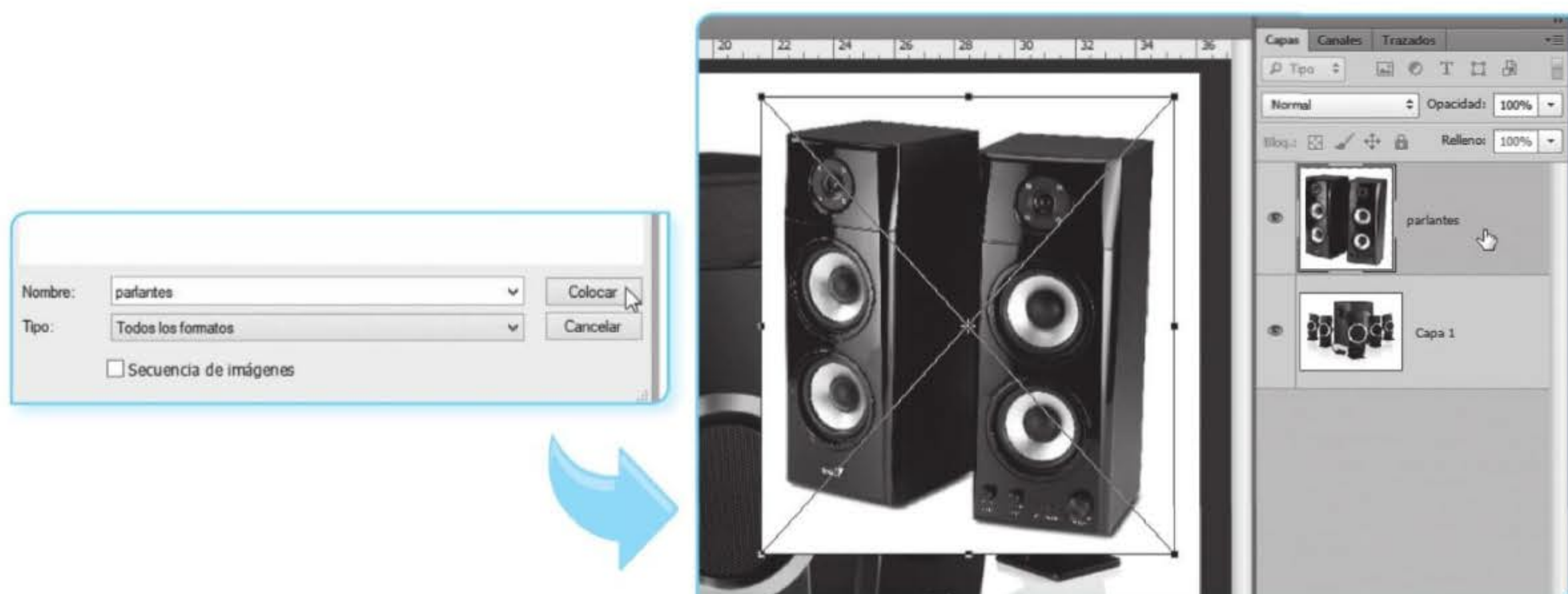
C. Importar un archivo

Para importar un archivo a un documento abierto, realice los siguientes pasos:

Paso 1: Haga clic en el menú **Archivo**, luego seleccione la opción **Colocar**.



Paso 2: Seleccione la imagen y presione el botón **Colocar**.



Paso 3: Presione la tecla **Enter** o haga clic en el objeto colocado.



1.2.2. EDICIÓN DE UN OBJETO INTELIGENTE

Al respecto, Carlos Maldonado (2009) refiere lo siguiente:

«Los objetos inteligentes son archivos ocultos que el programa asocia al documento que los contiene. Estos objetos se mantienen sin cambios porque son externos al documento. Sin embargo, se pueden editar haciendo doble clic, en ellos, en el panel **Capas**. Al hacerlo, aparece un alerta que da instrucciones de cómo proceder con ese documento que se va a abrir».

A. Objeto inteligente creado en Photoshop

Paso 1: Abra un archivo que contenga un objeto inteligente.



Paso 2: En el panel **Capas**, haga doble clic en la miniatura de objeto inteligente.

Paso 3: Saldrá una ventana donde se indica que después de editar el contenido del objeto inteligente deberá guardarlo. Haga clic en el botón **OK**.



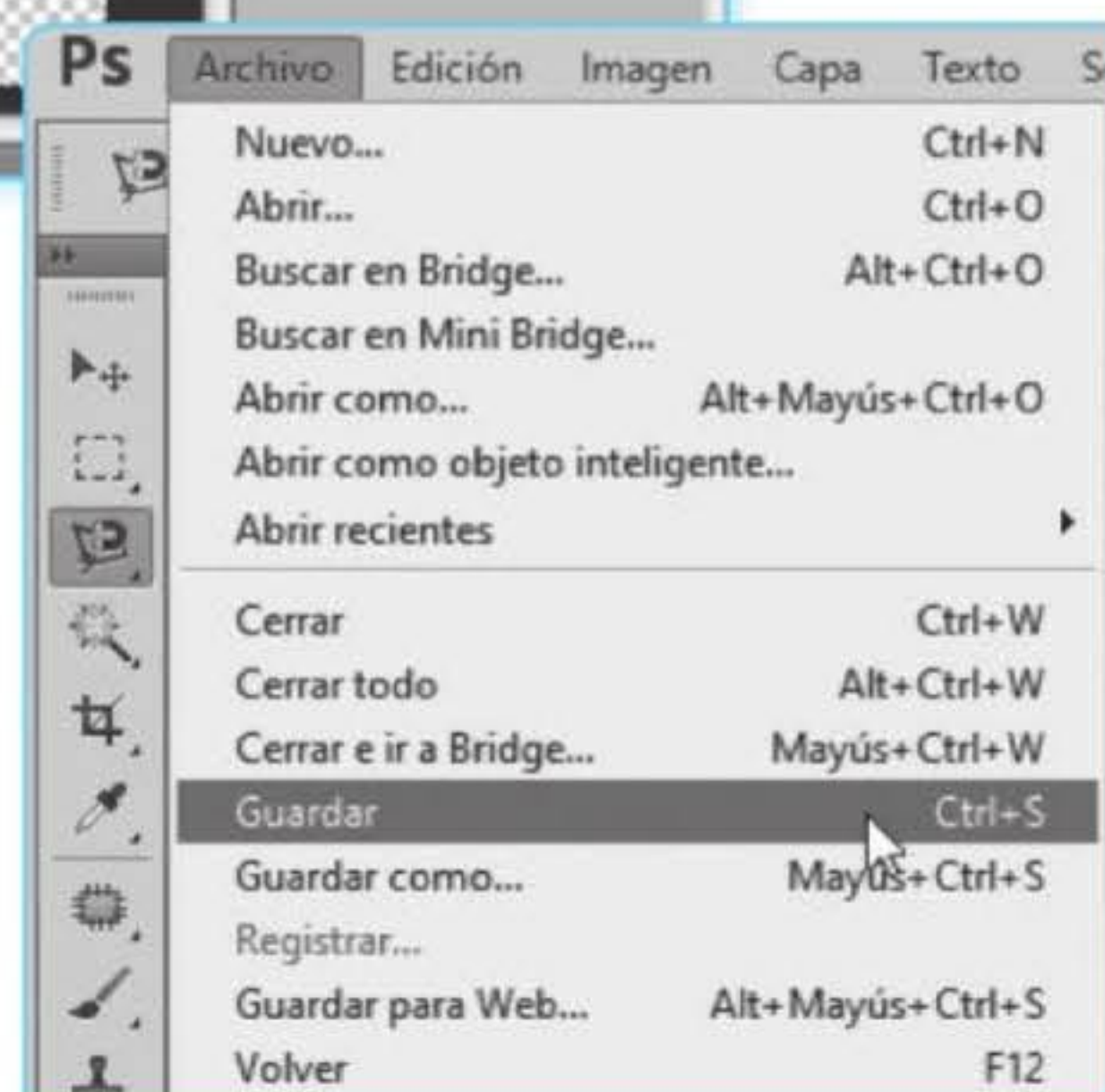
Paso 4: Se abrirá en Photoshop un documento de extensión .psb. Este archivo contiene la o las capas originales que se transformaron en objeto inteligente.



Paso 5: Realice las modificaciones que desee en la imagen. En este caso, se borrará el fondo blanco de la imagen.



Paso 6: Guarde el archivo con la opción **Guardar** del menú **Archivo** o presione las teclas **Ctrl+S**; seguidamente cierre la ventana presionando las teclas **Ctrl+W**.



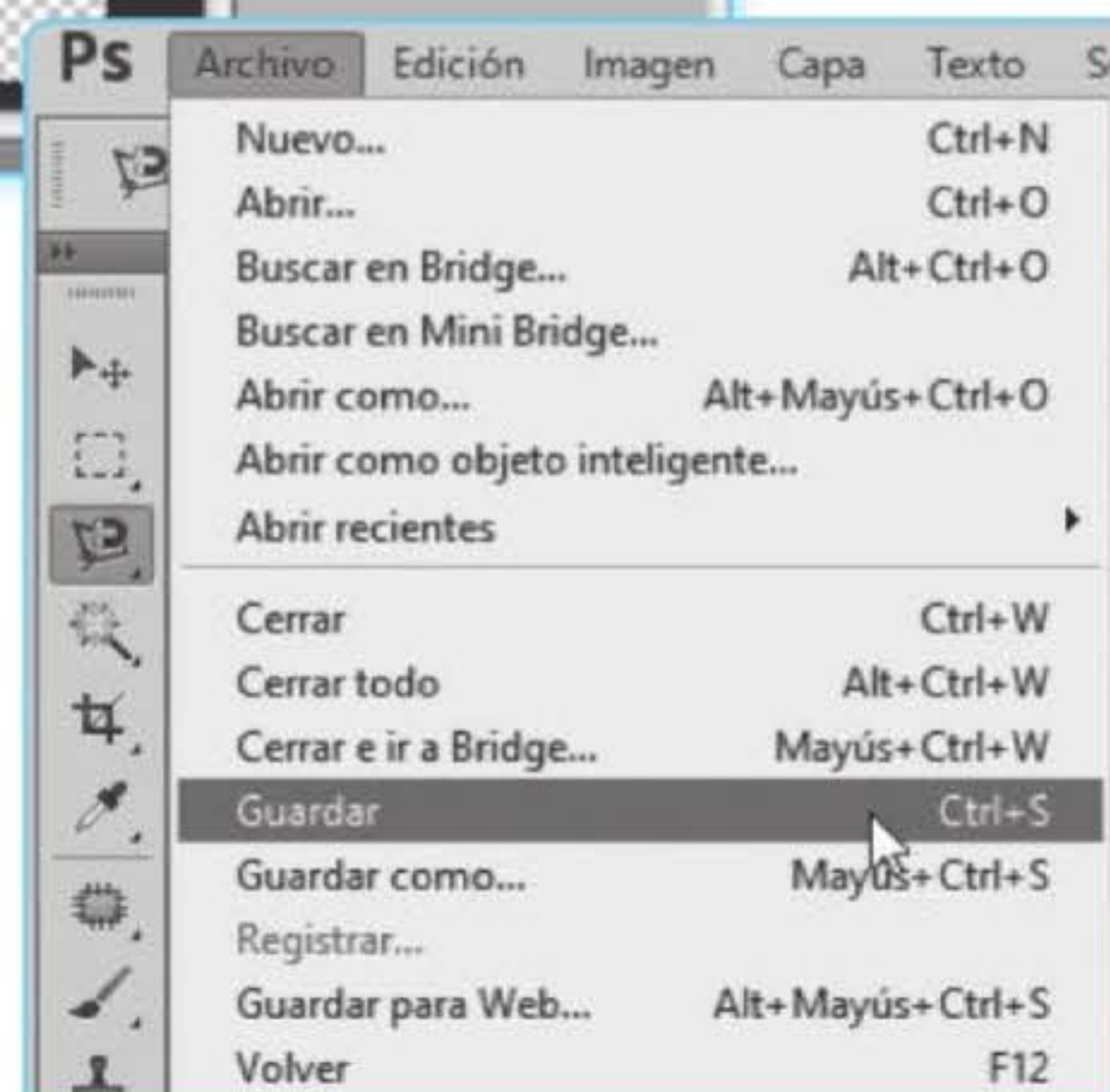
Paso 4: Se abrirá en Photoshop un documento de extensión .psb. Este archivo contiene la o las capas originales que se transformaron en objeto inteligente.



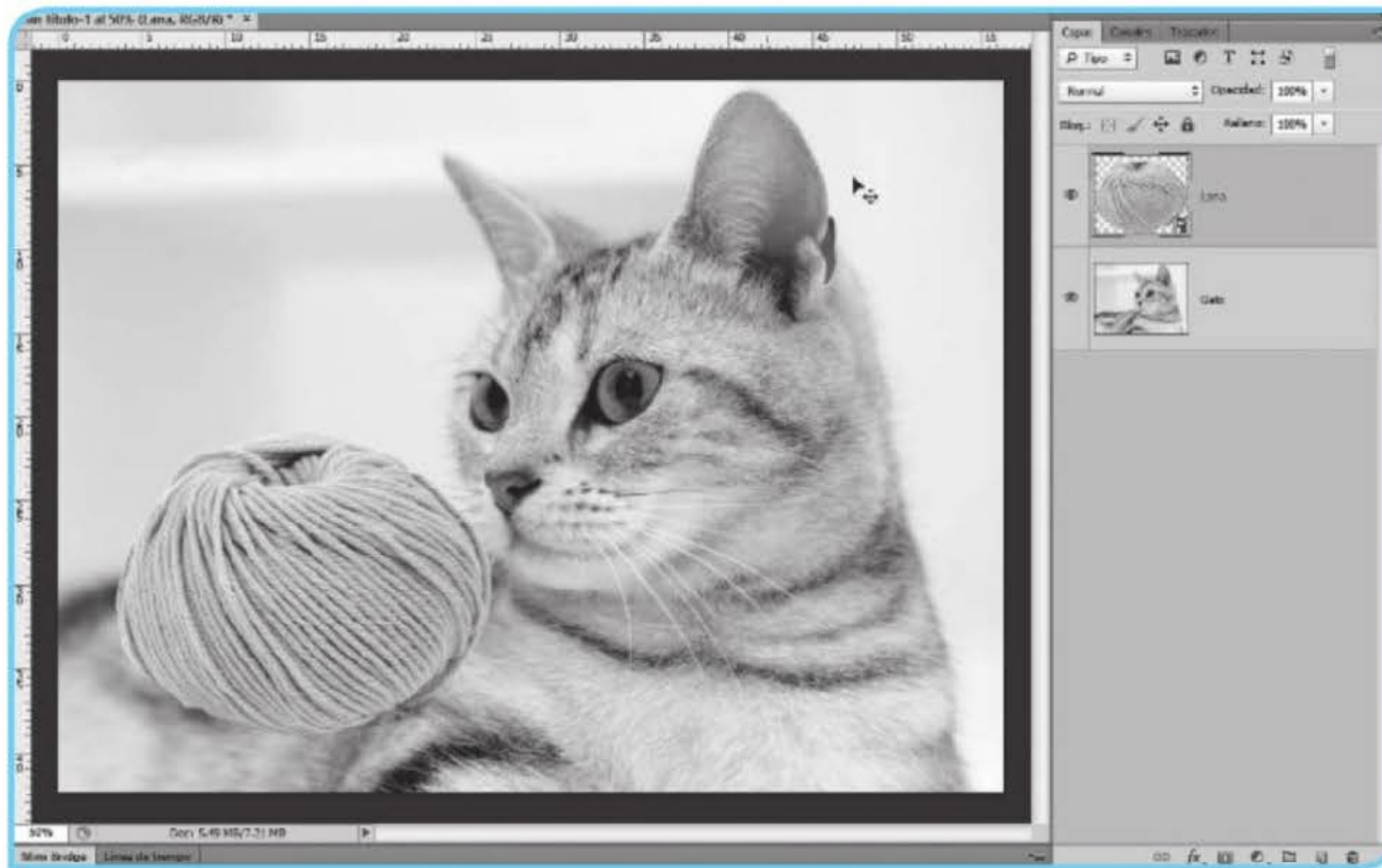
Paso 5: Realice las modificaciones que desee en la imagen. En este caso, se borrará el fondo blanco de la imagen.



Paso 6: Guarde el archivo con la opción **Guardar** del menú **Archivo** o presione las teclas **Ctrl+S**; seguidamente cierre la ventana presionando las teclas **Ctrl+W**.

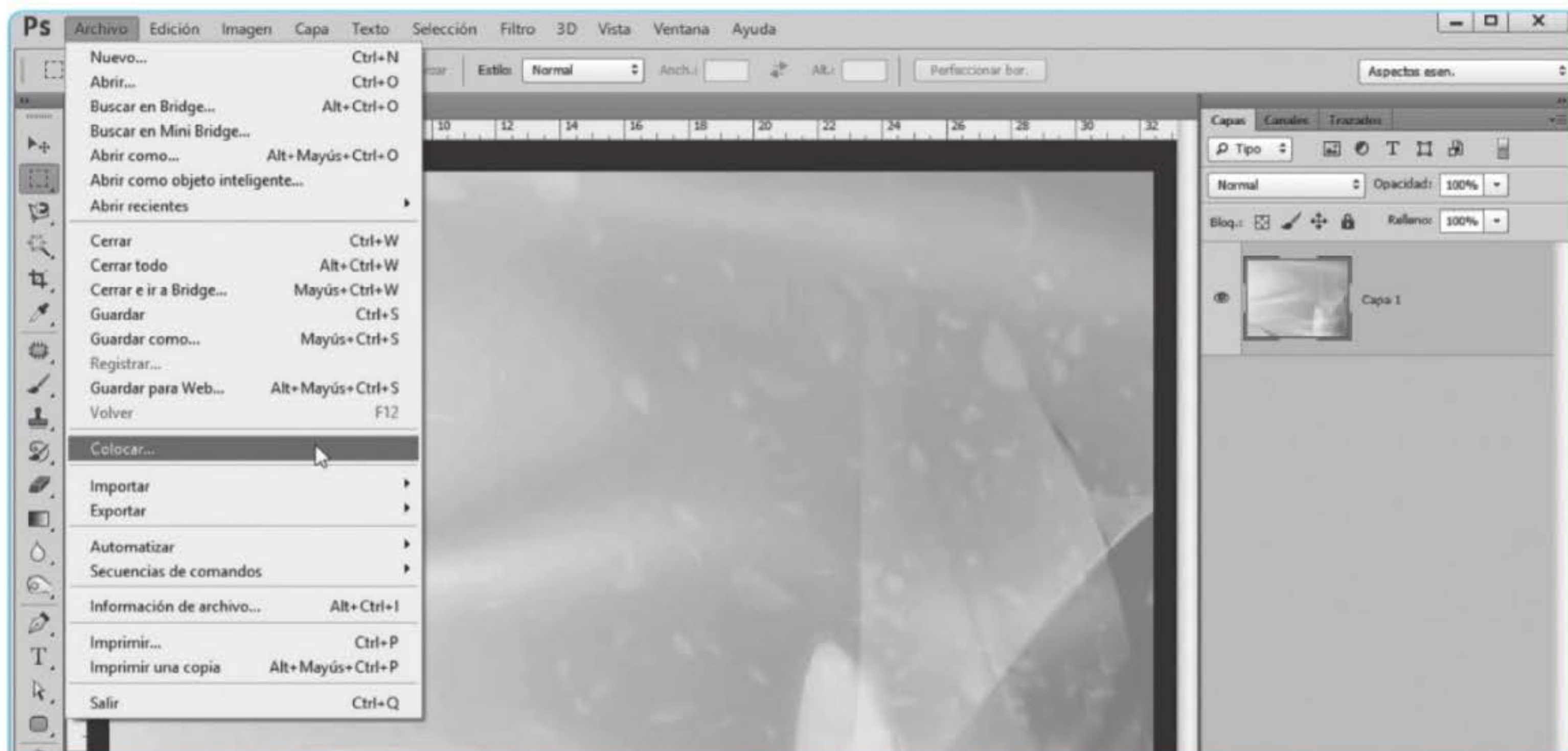


Paso 7: Observe que el objeto inteligente se habrá actualizado.

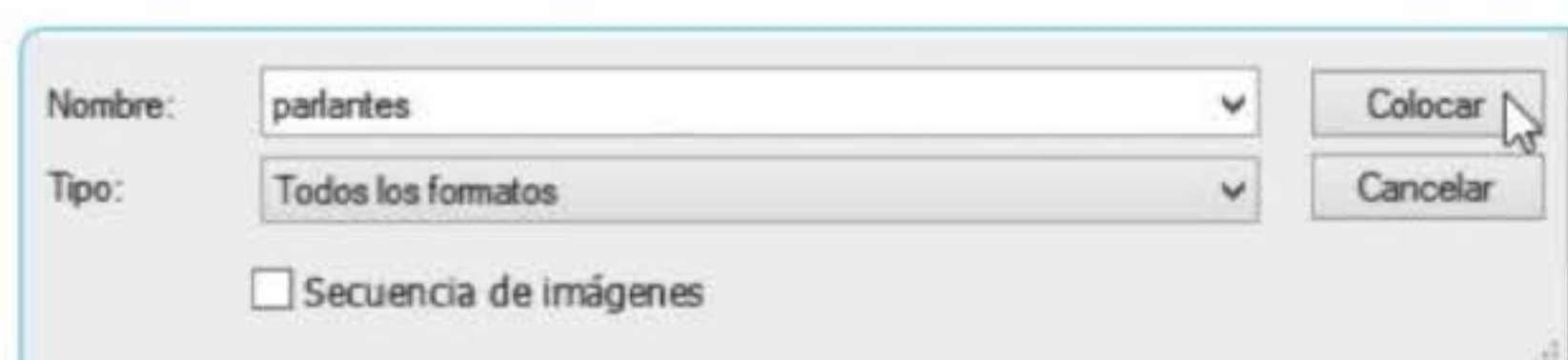


B. Objeto inteligente creado en otro programa (PDF o Illustrator)

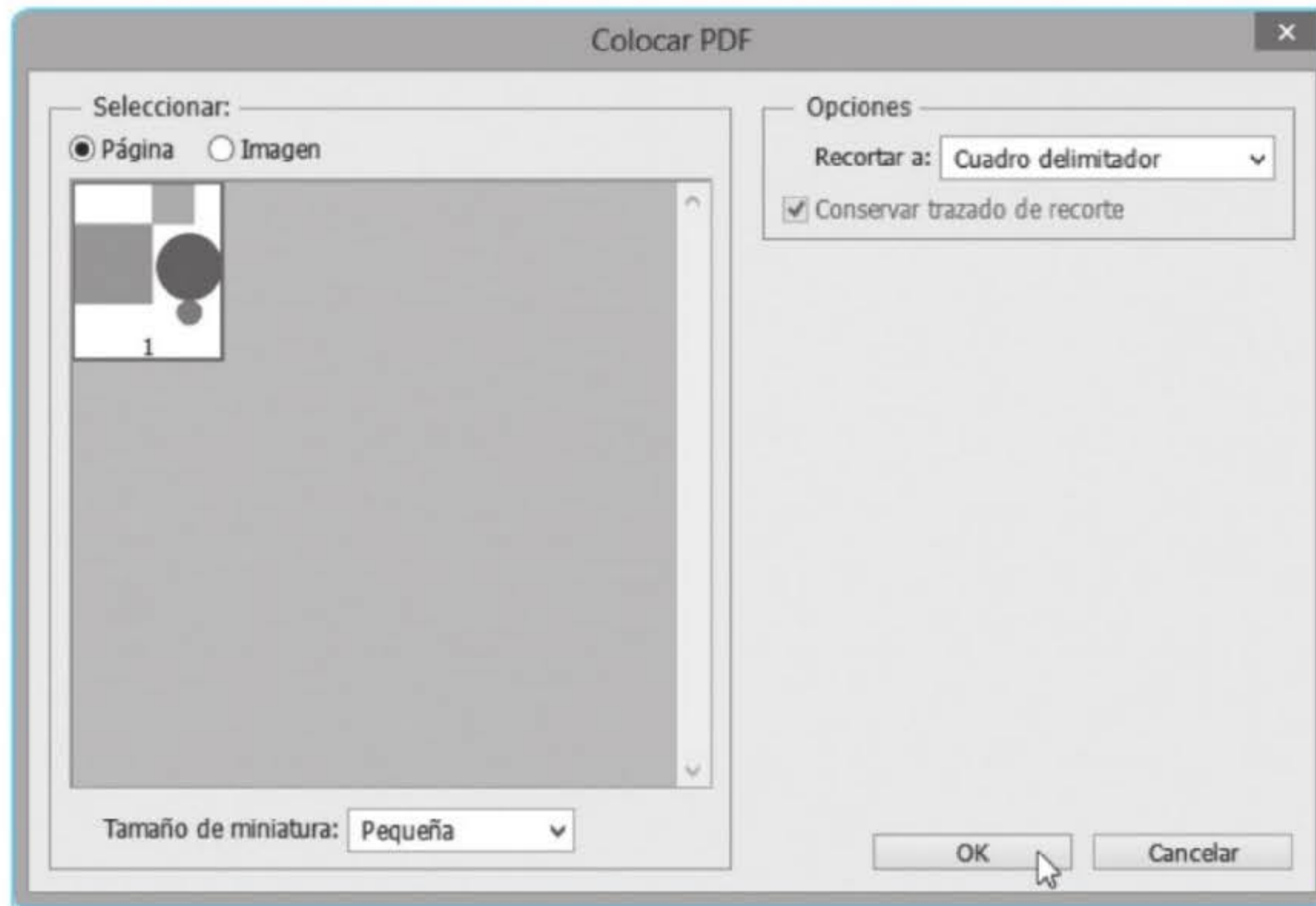
Paso 1: Abra una imagen; luego haga clic en el menú **Archivo** y seleccione la opción **Colocar**.



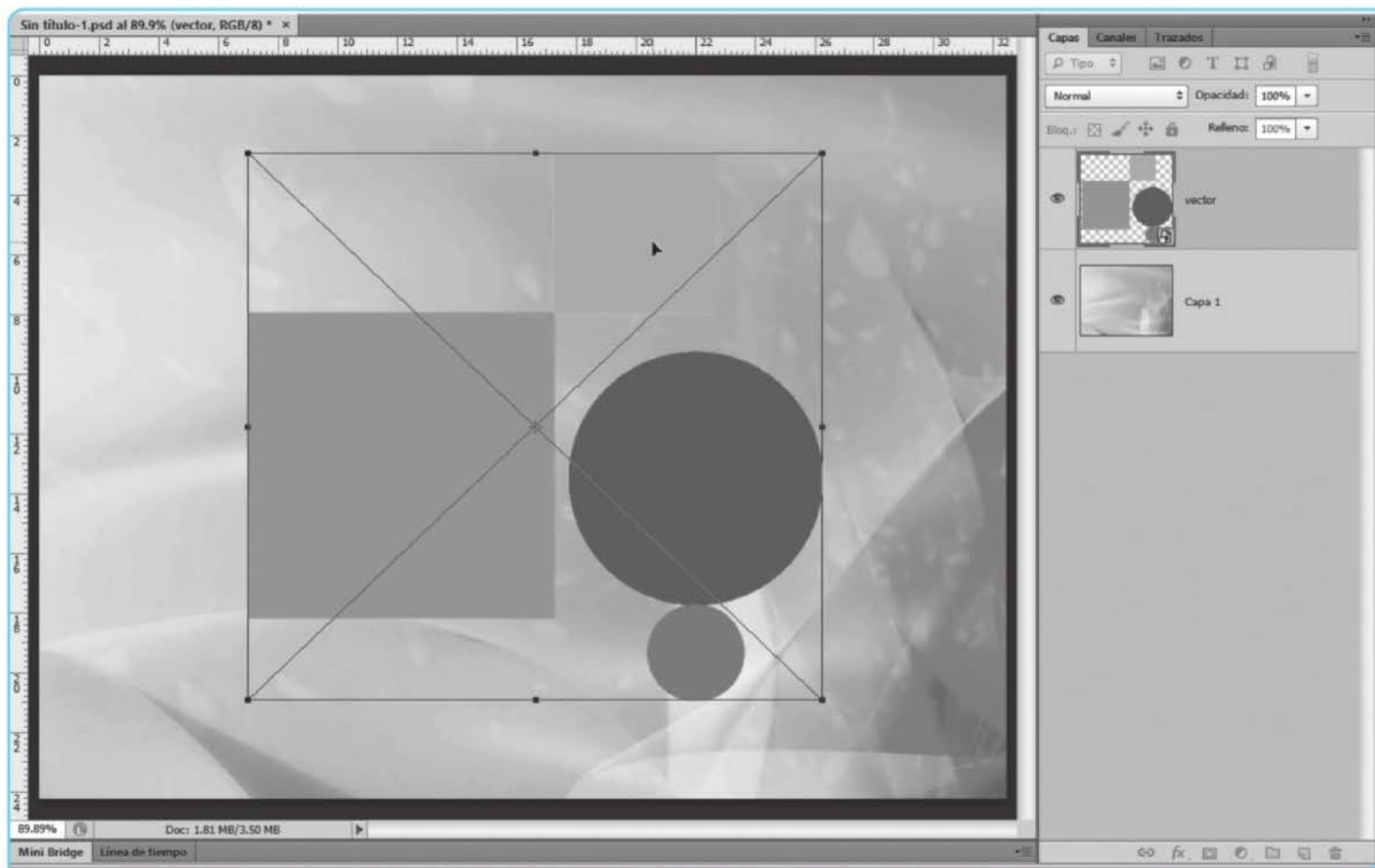
Paso 2: Seleccione el archivo y haga clic en el botón **Colocar**.



Paso 3: En la ventana **Colocar PDF**, haga clic en el botón **OK**.



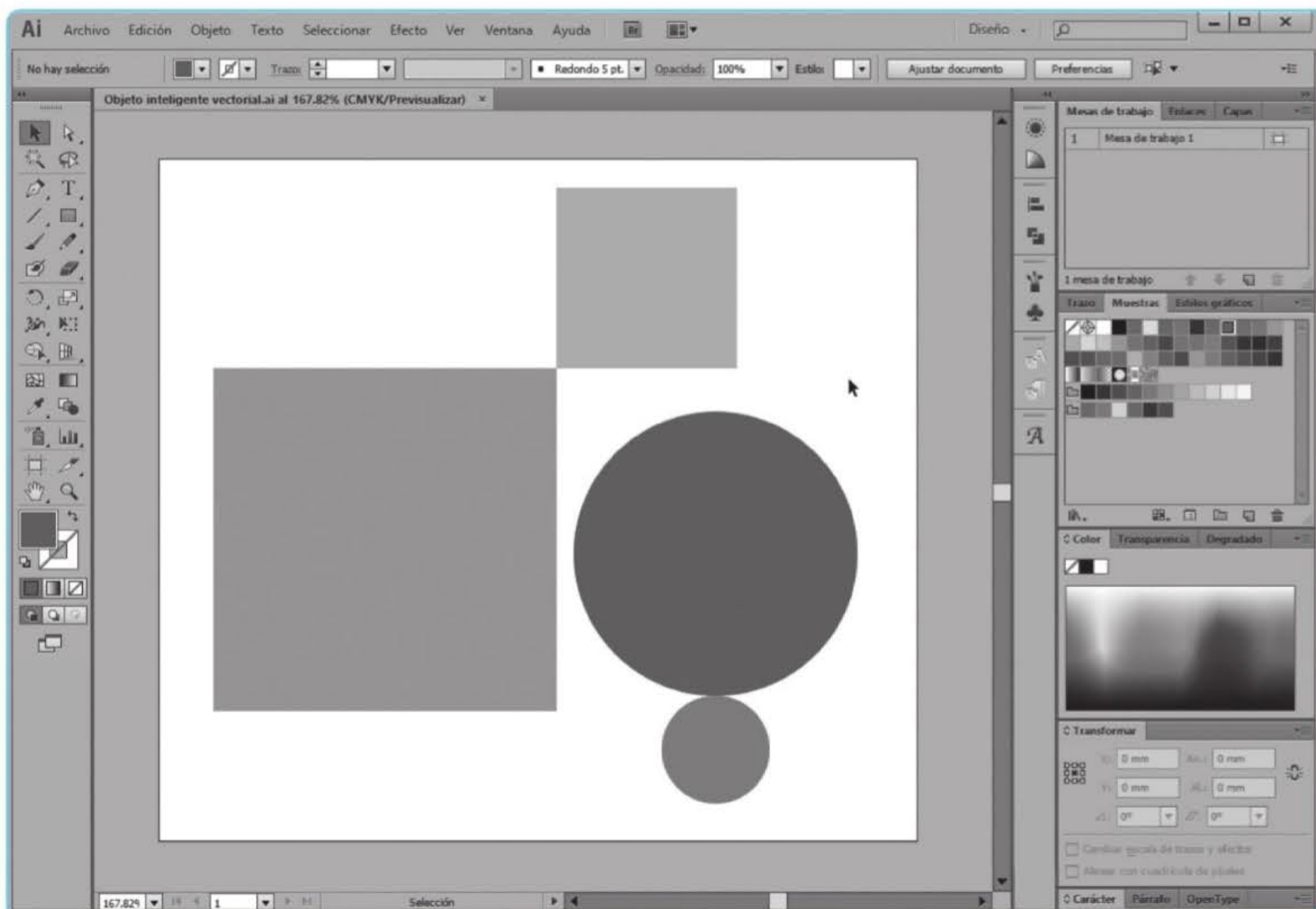
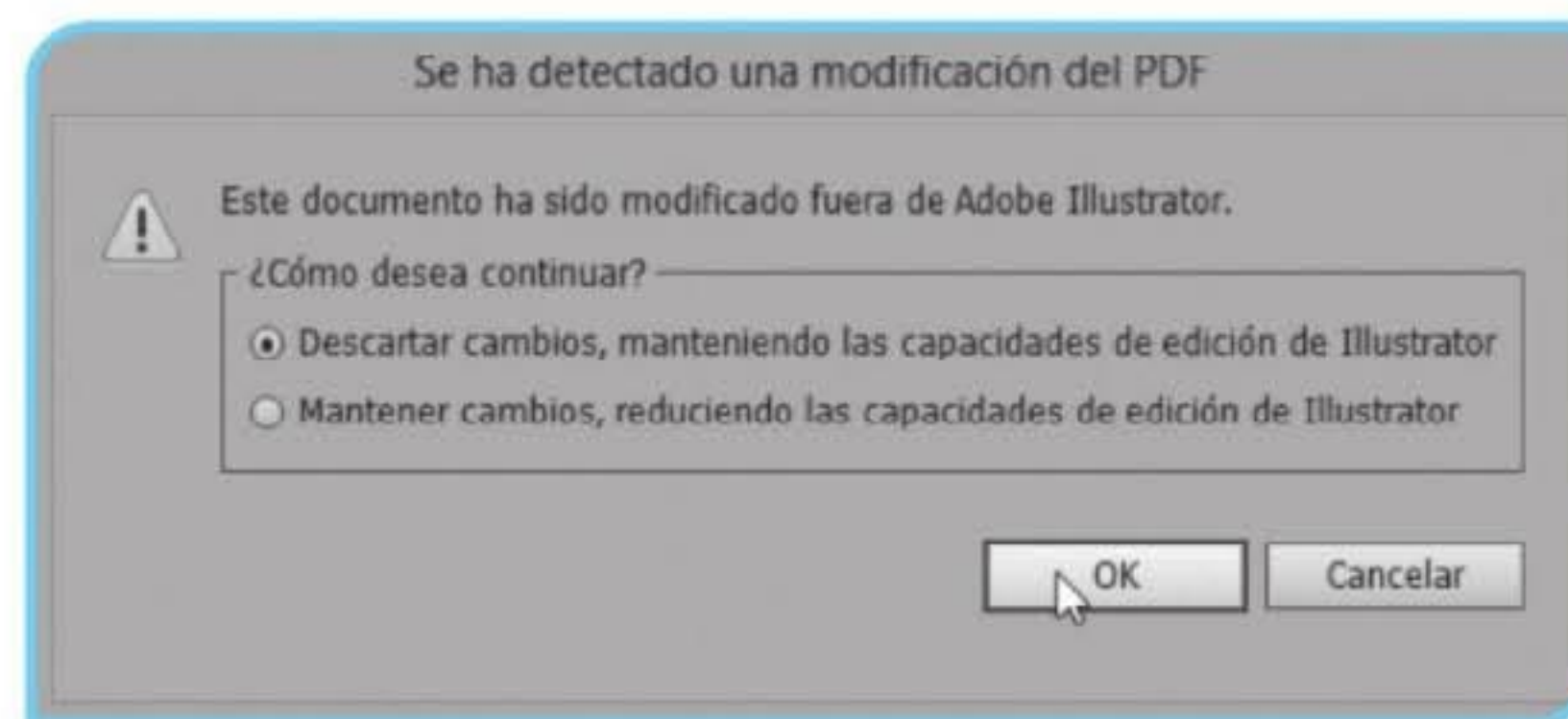
Paso 4: Haga doble clic en el objeto o presione la tecla **Enter** para deseleccionar el objeto colocado.



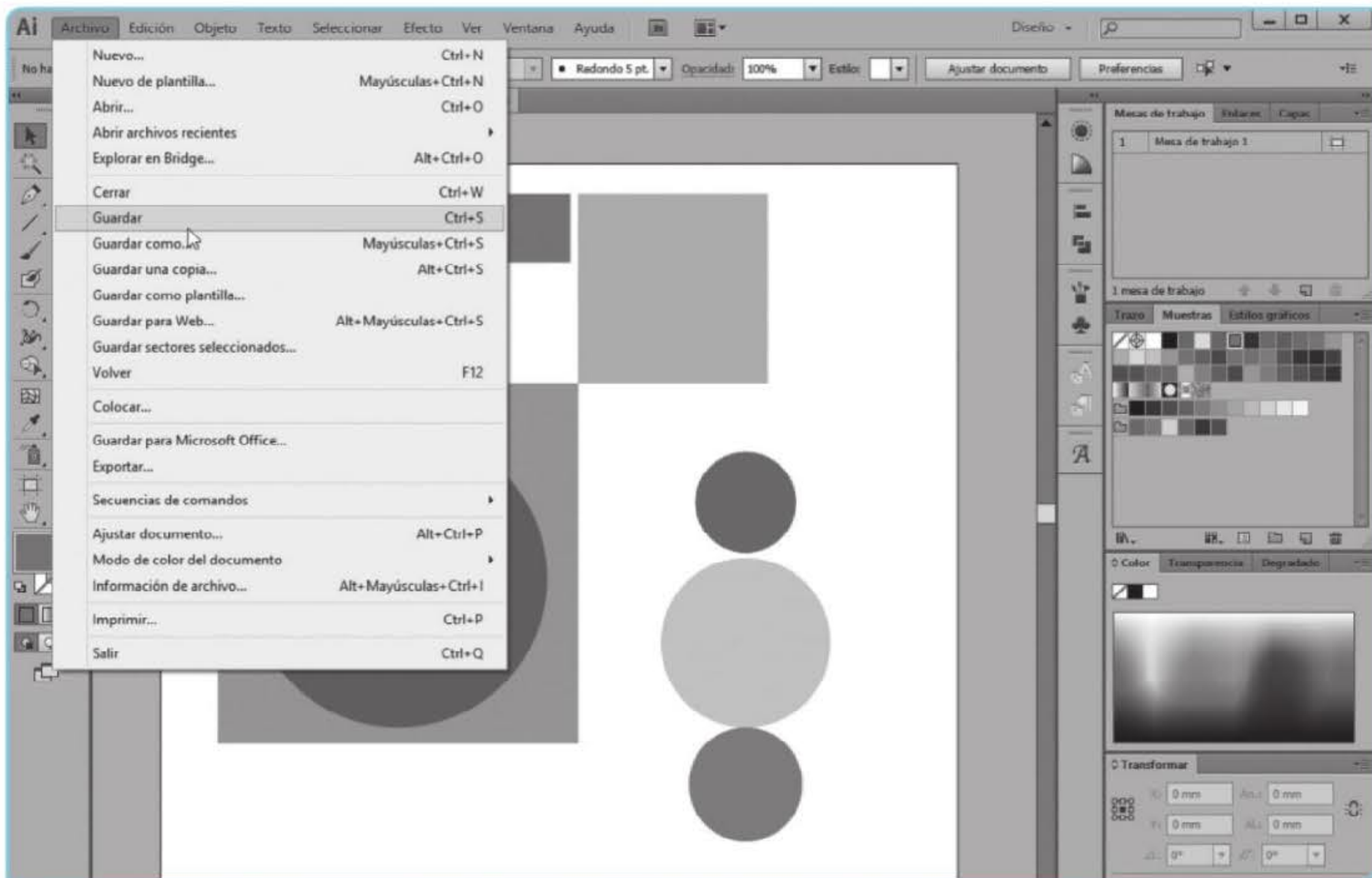
Paso 5: Para editar el objeto inteligente, haga doble clic en la **Miniatura del objeto inteligente**; después, en la ventana de alerta, haga clic en el botón **OK**.



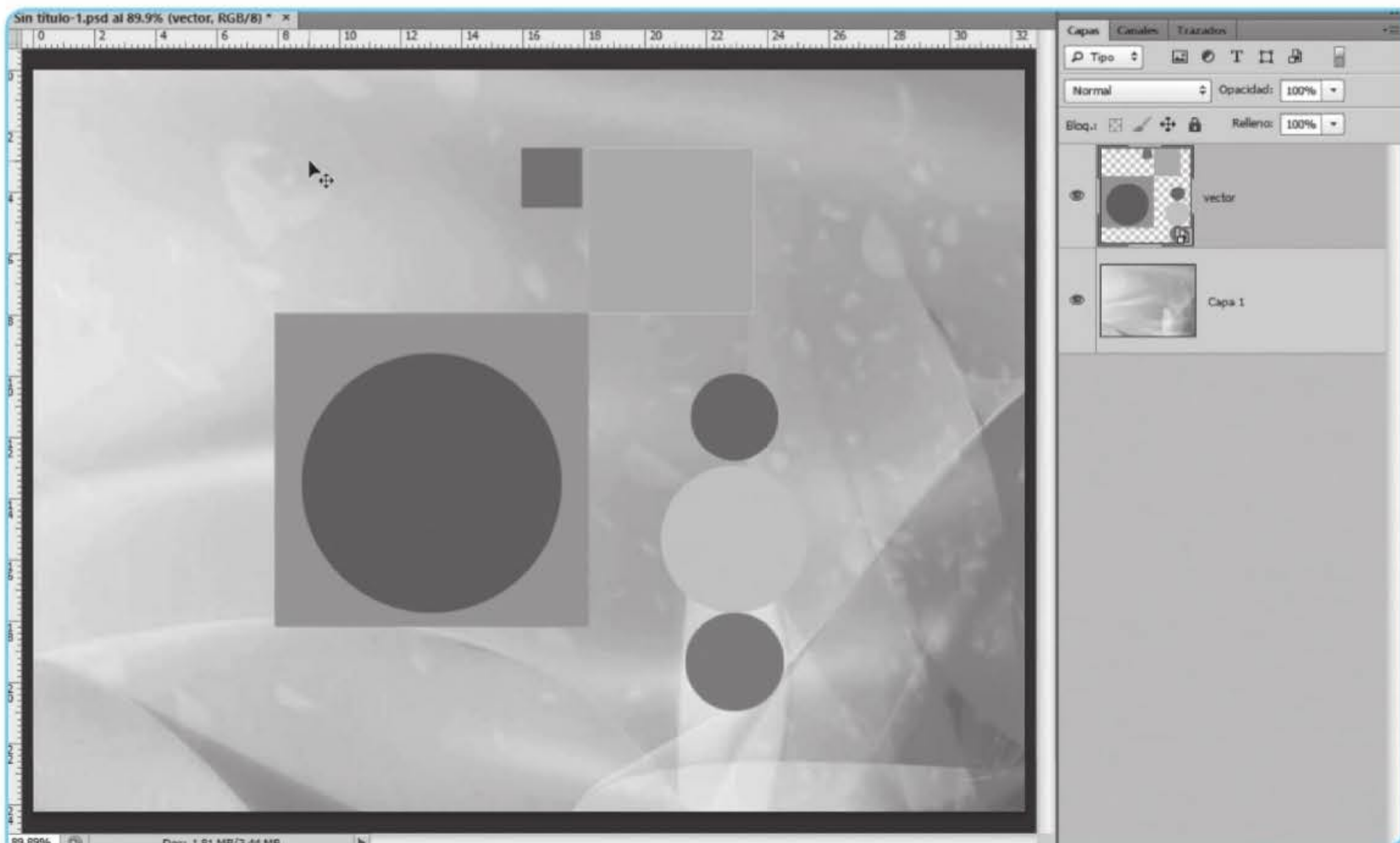
Paso 6: Observará que se abrirá el programa en el cual fue creado el objeto colocado. En este caso, se abrirá el programa Illustrator. Luego, en la ventana que aparece, haga clic en el botón **OK**.



Paso 7: Edite el contenido del archivo; para ello, haga clic en el menú **Archivo** y elija la opción **Guardar** y cierre el documento.



Paso 8: Observará que el objeto inteligente ha sido actualizado, según los cambios realizados en el archivo desde el programa Illustrator.



Objetos inteligentes II

2.1. INSTANCIAS DE UN OBJETO INTELIGENTE

Se llama instancia al duplicado de capas de un objeto inteligente que consiste en hacer varias copias de un objeto inteligente.

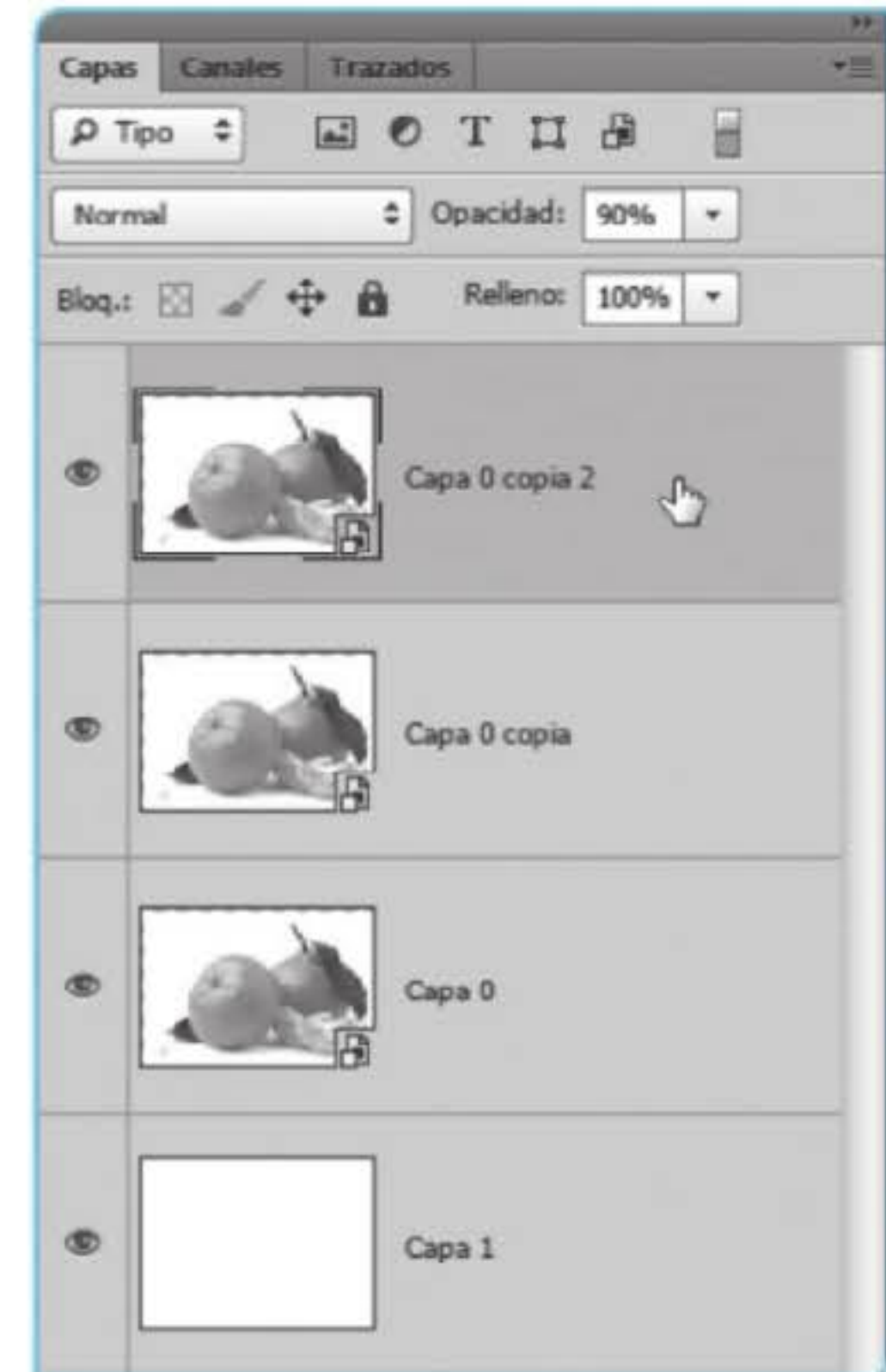
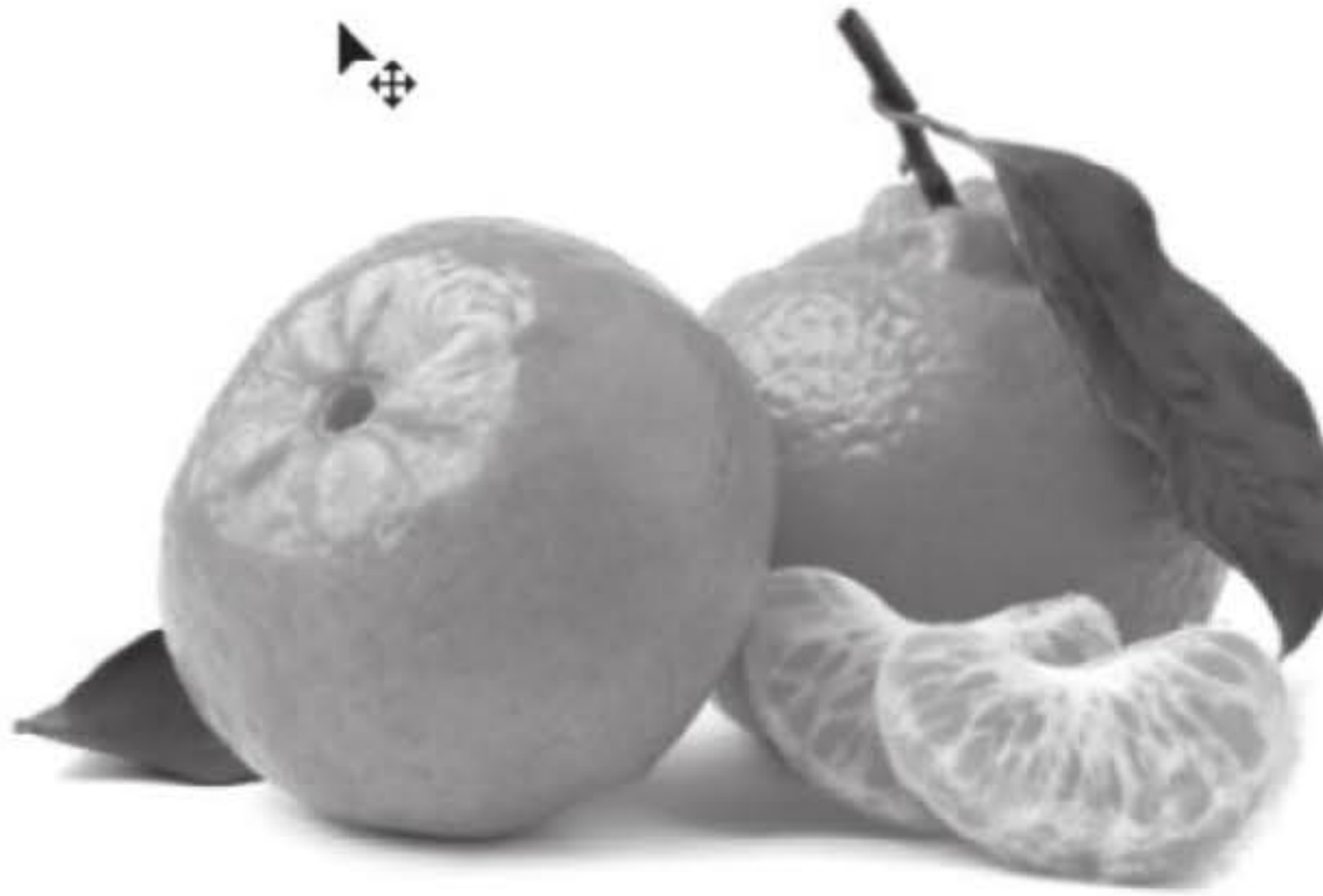
2.1.1 REEMPLAZAR EL CONTENIDO DE UNA INSTANCIA

Para reemplazar una capa de objeto inteligente, siga los siguientes pasos:

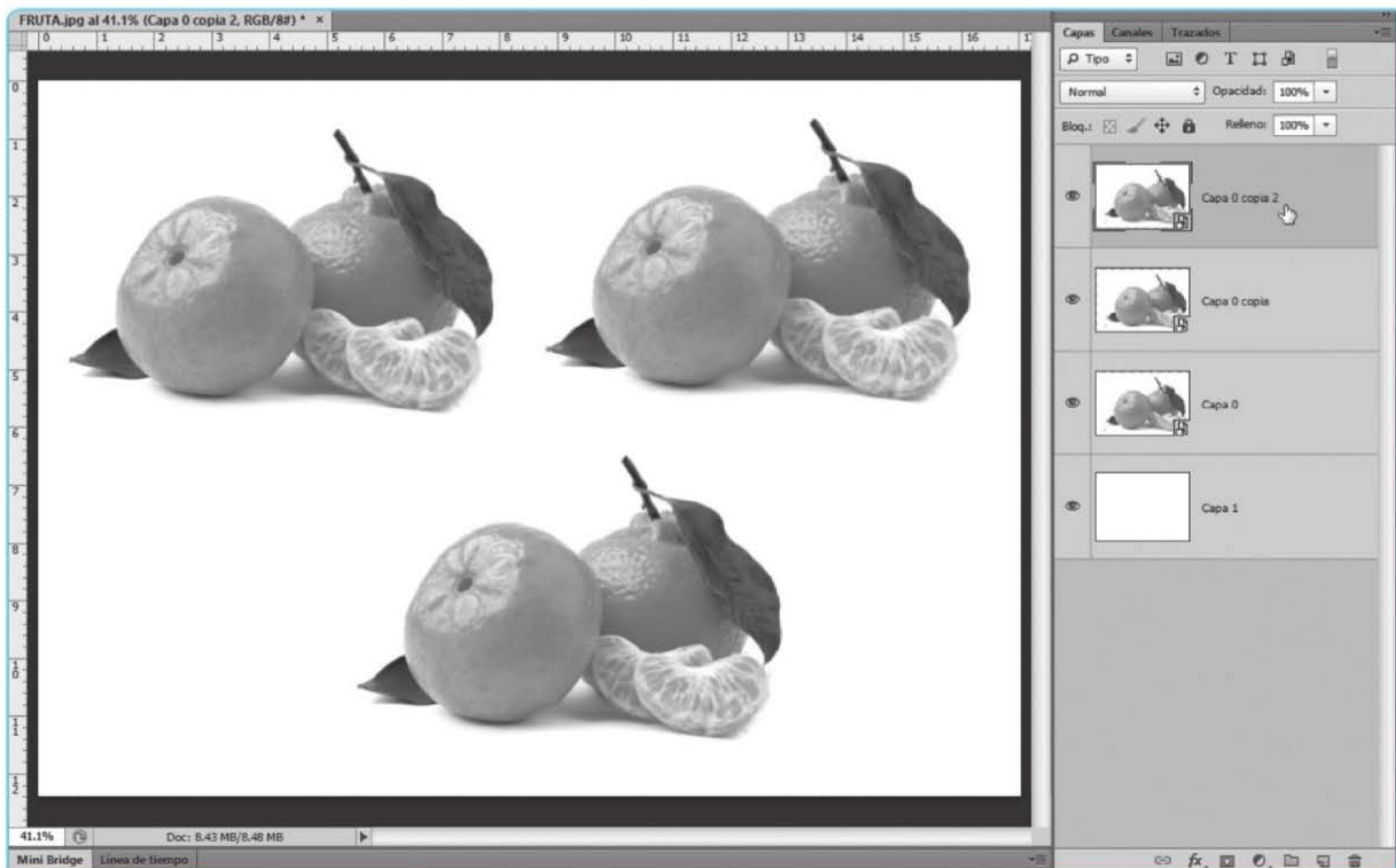
Paso 1: Abra un archivo que contenga un objeto inteligente.



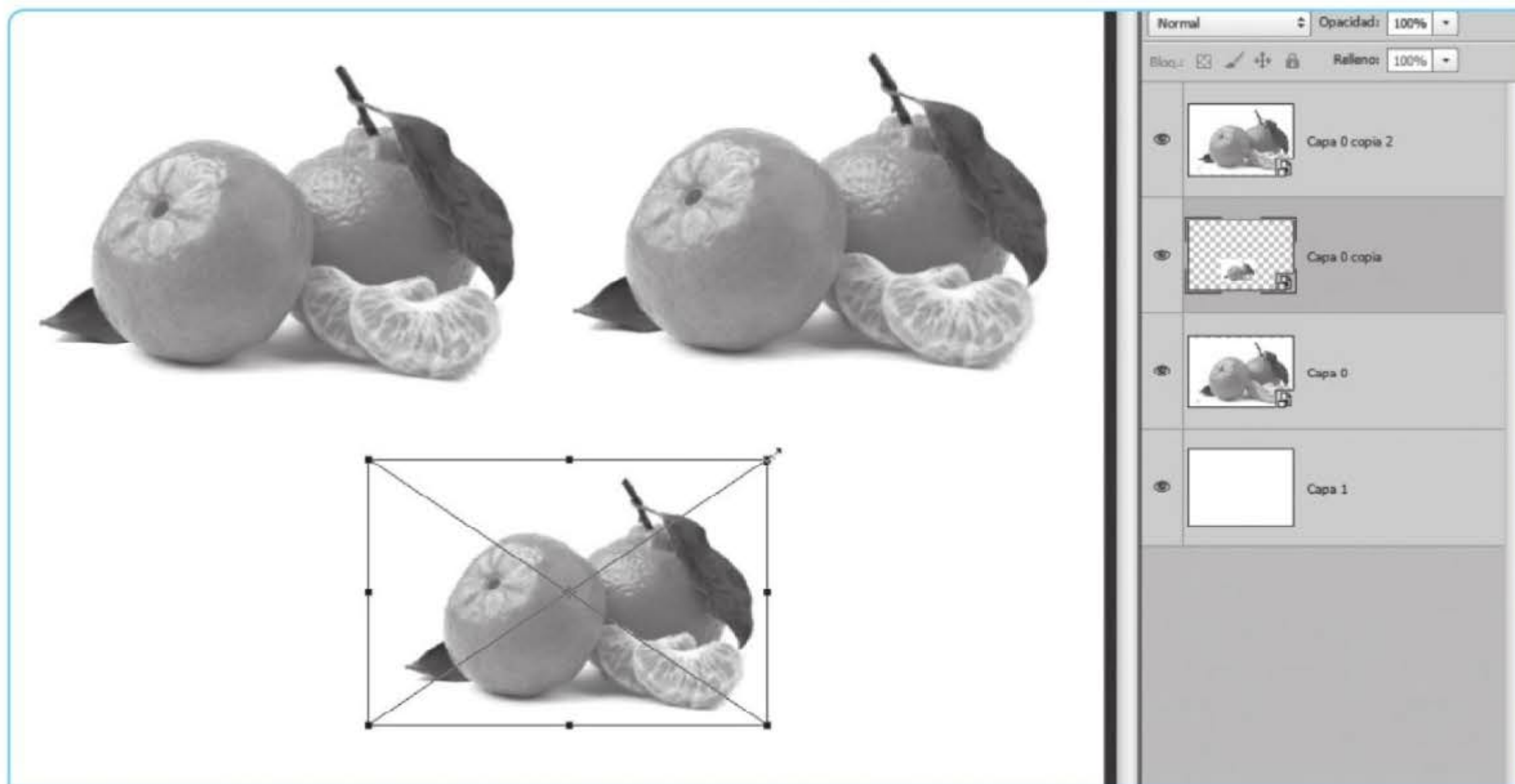
Paso 2: Haga dos copias de la capa del objeto inteligente. Notará que, en el área de trabajo, solo una imagen aparece; esto se debe a que las copias de una capa se colocan en el mismo lugar del original.



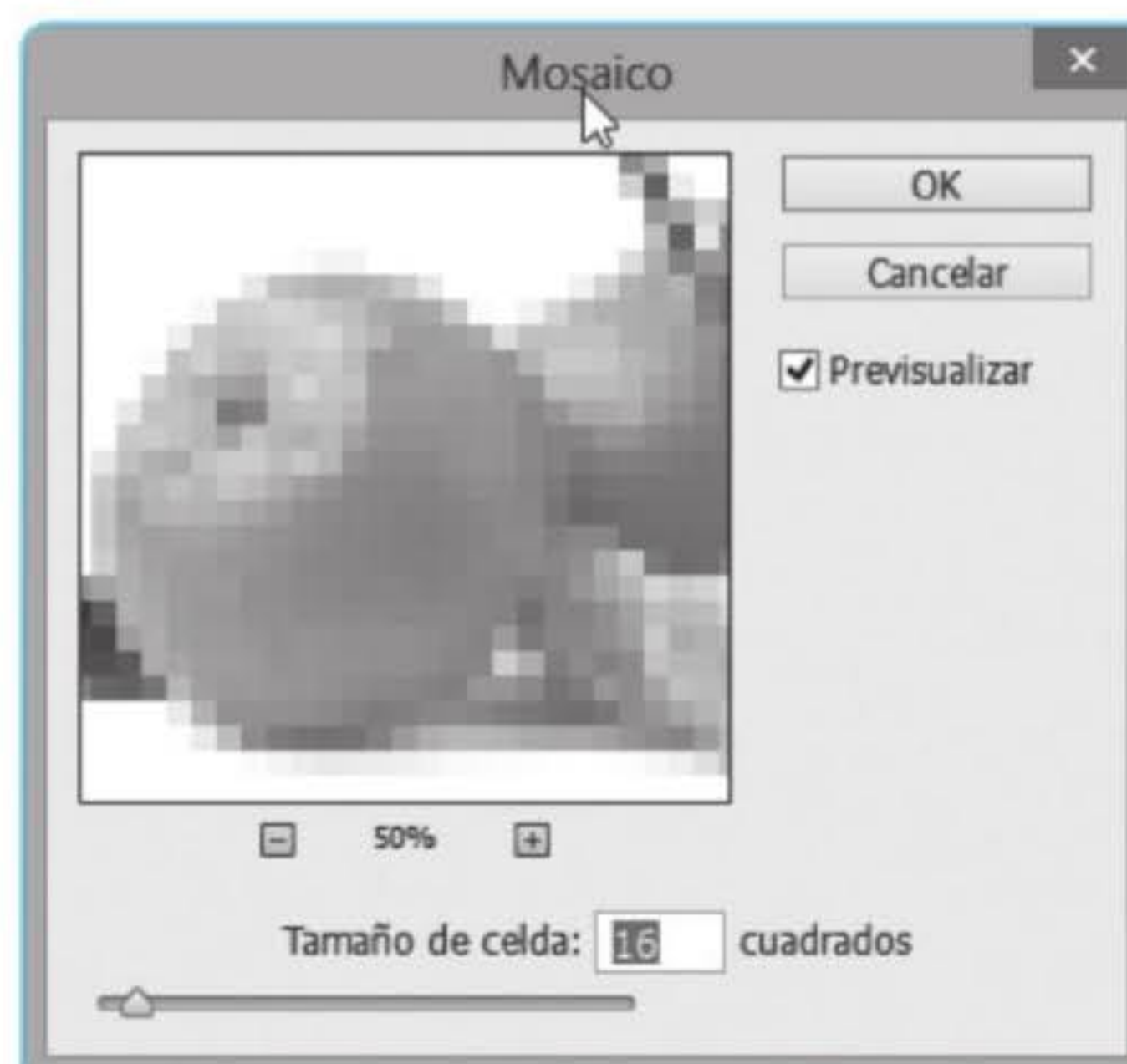
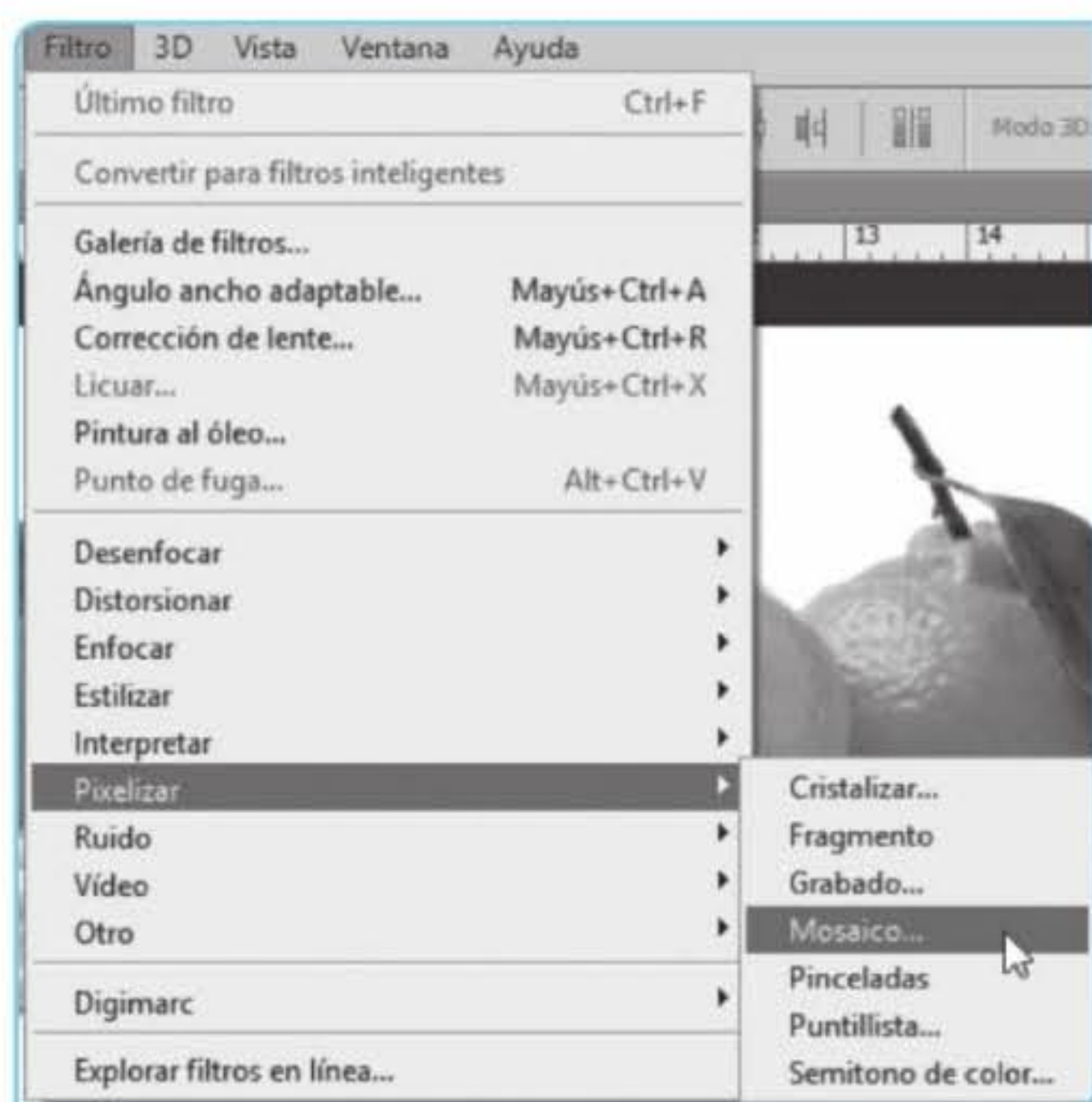
Paso 3: Distribuya, en distintos lugares, las copias del objeto inteligente.



Paso 4: Seleccione la primera copia (Capa 0 copia), presione las teclas **Ctrl+T** y reduzca el tamaño del objeto inteligente; después presione la tecla **Enter** o haga doble clic en el objeto para aplicar la modificación.

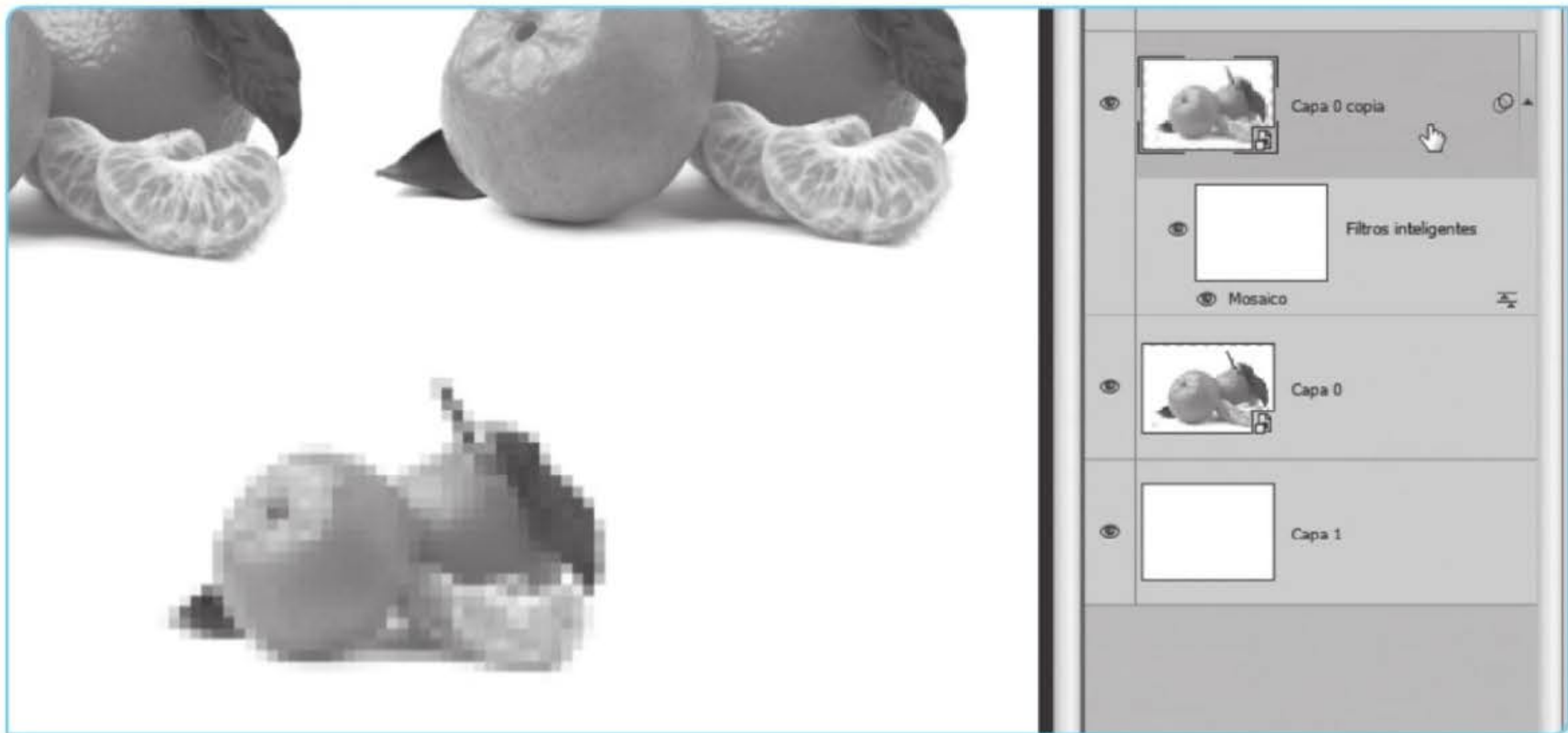


Paso 5: Al tener seleccionada la misma capa, aplique el filtro **Mosaico**; para ello, haga clic en el menú **Filtro**, seleccione la opción **Pixelizar** y elija el filtro **Mosaico...**

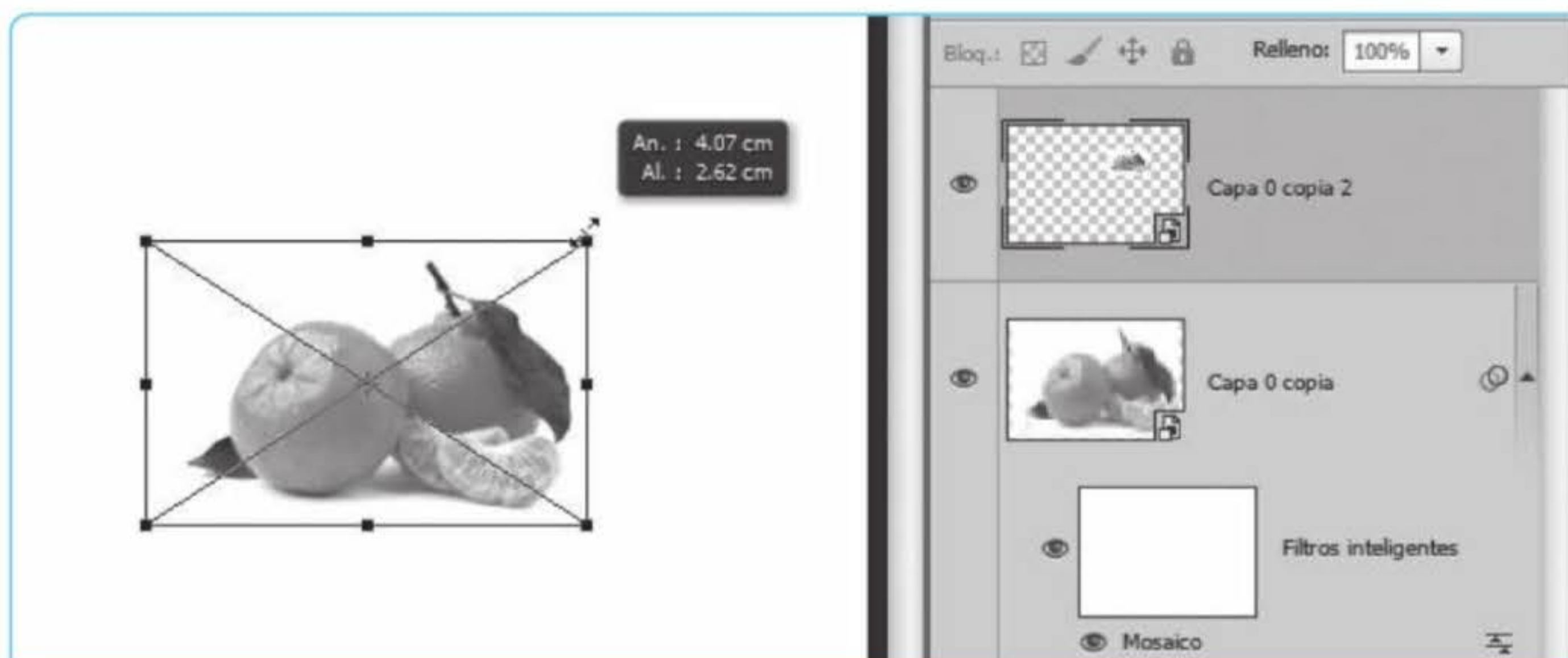


- En la ventana del filtro **Mosaico**, en la opción **Tamaño de celda**, escriba el valor de 16 cuadrados (ver fig.). Seguidamente, haga clic en el botón **OK** para aplicar el filtro.

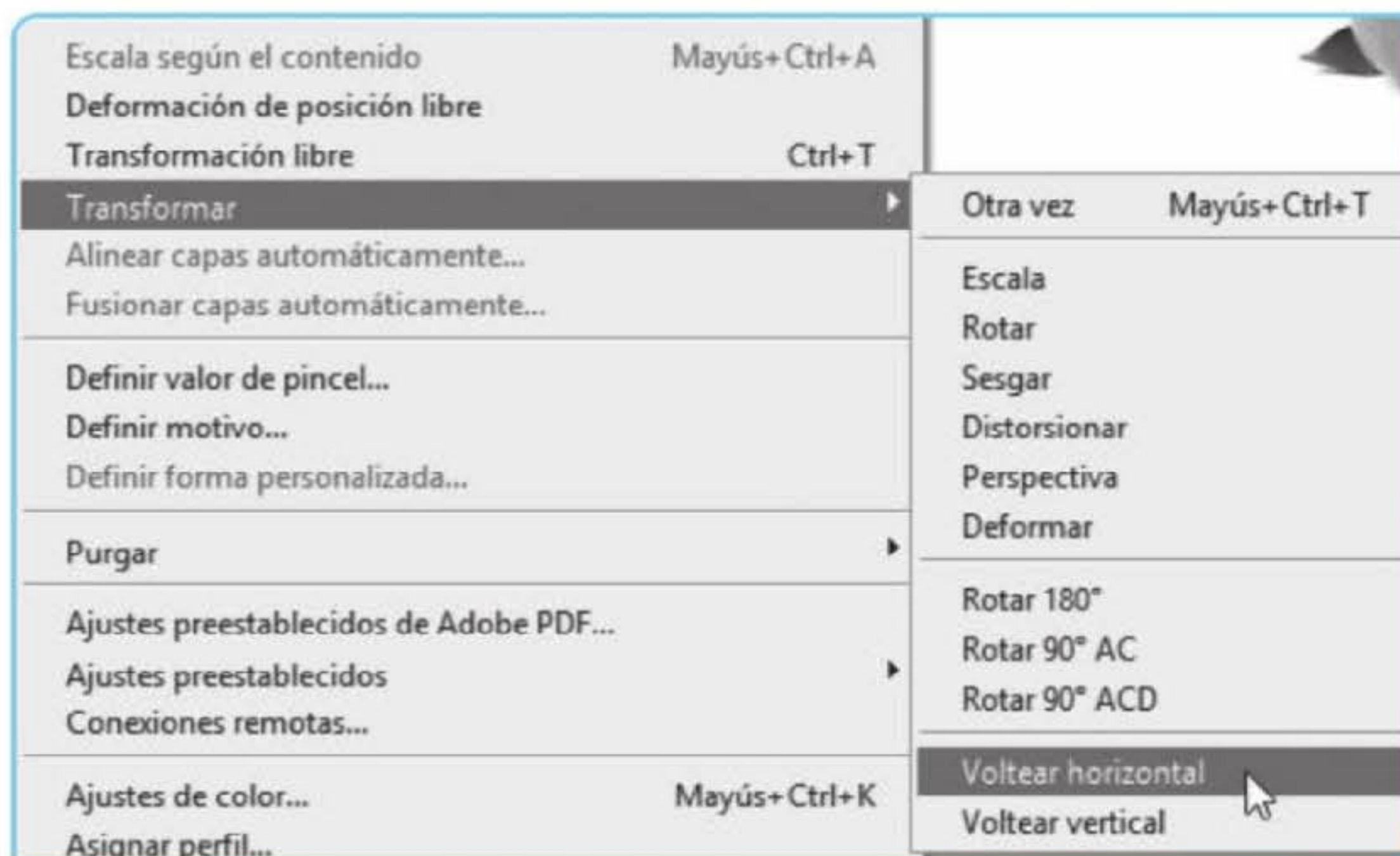
- Observará que, en la capa del objeto inteligente, se crea una capa llamada «Filtro inteligente» la cual se ubica en la parte inferior. Como se mencionó anteriormente, el objeto inteligente tiene la propiedad de aplicar diferentes filtros los cuales, en cualquier momento, puede editarlo o eliminarlo (ver § 1.2).



Paso 6: Seleccione la segunda copia (Capa 0 copia 2), presione las teclas **Ctrl+T**; luego reduzca el tamaño del objeto inteligente y presione la tecla **Enter** para aplicar la modificación.



Paso 7: Haga clic en el menú **Edición**, seleccione la opción **Transformar** y haga clic en **Voltear horizontal**.



El área de trabajo quedará de la siguiente manera:

Capa 0



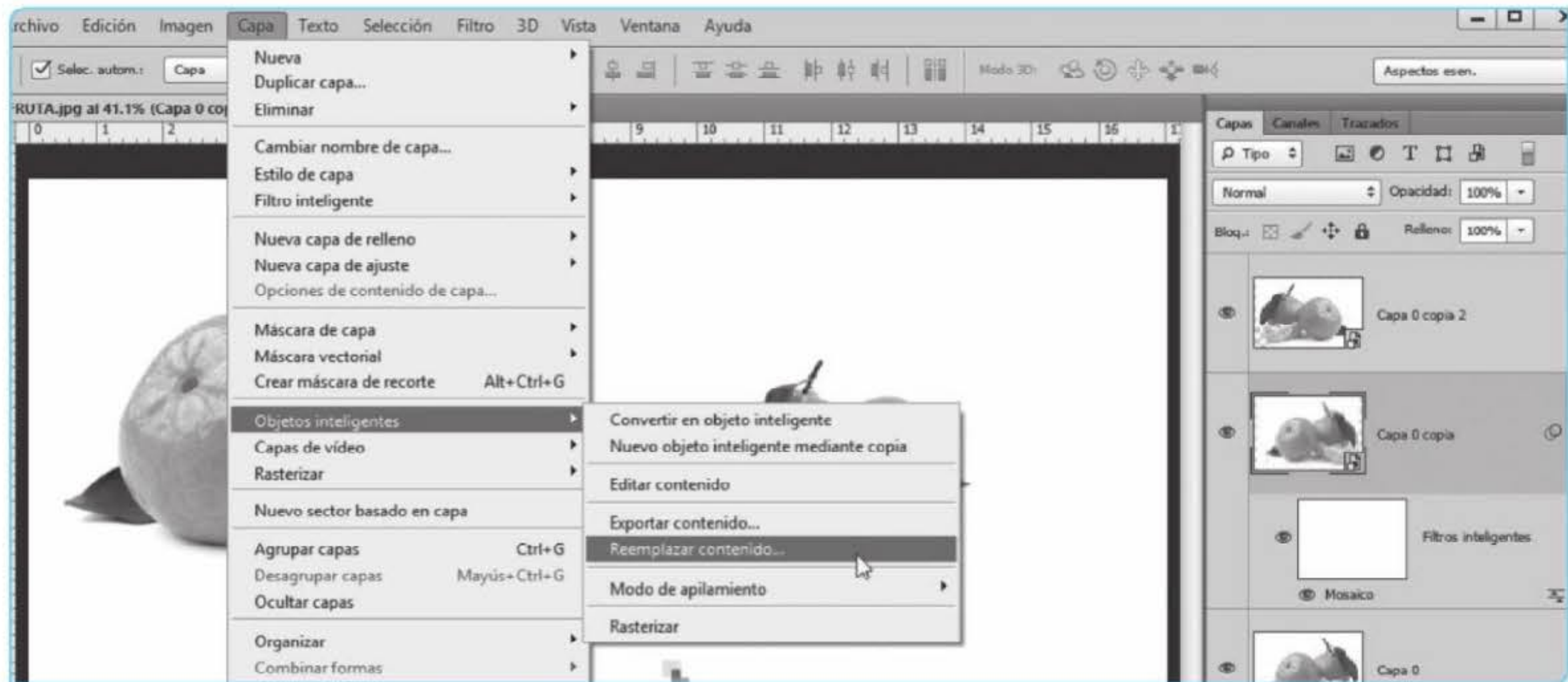
Capa 0 copia 2



Capa 0 copia 1



Paso 8: En el panel **Capas**, seleccione cualquier capa de objeto inteligente; seguidamente, haga clic en el menú **Capa > opción Objetos inteligentes > Reemplazar contenido...**

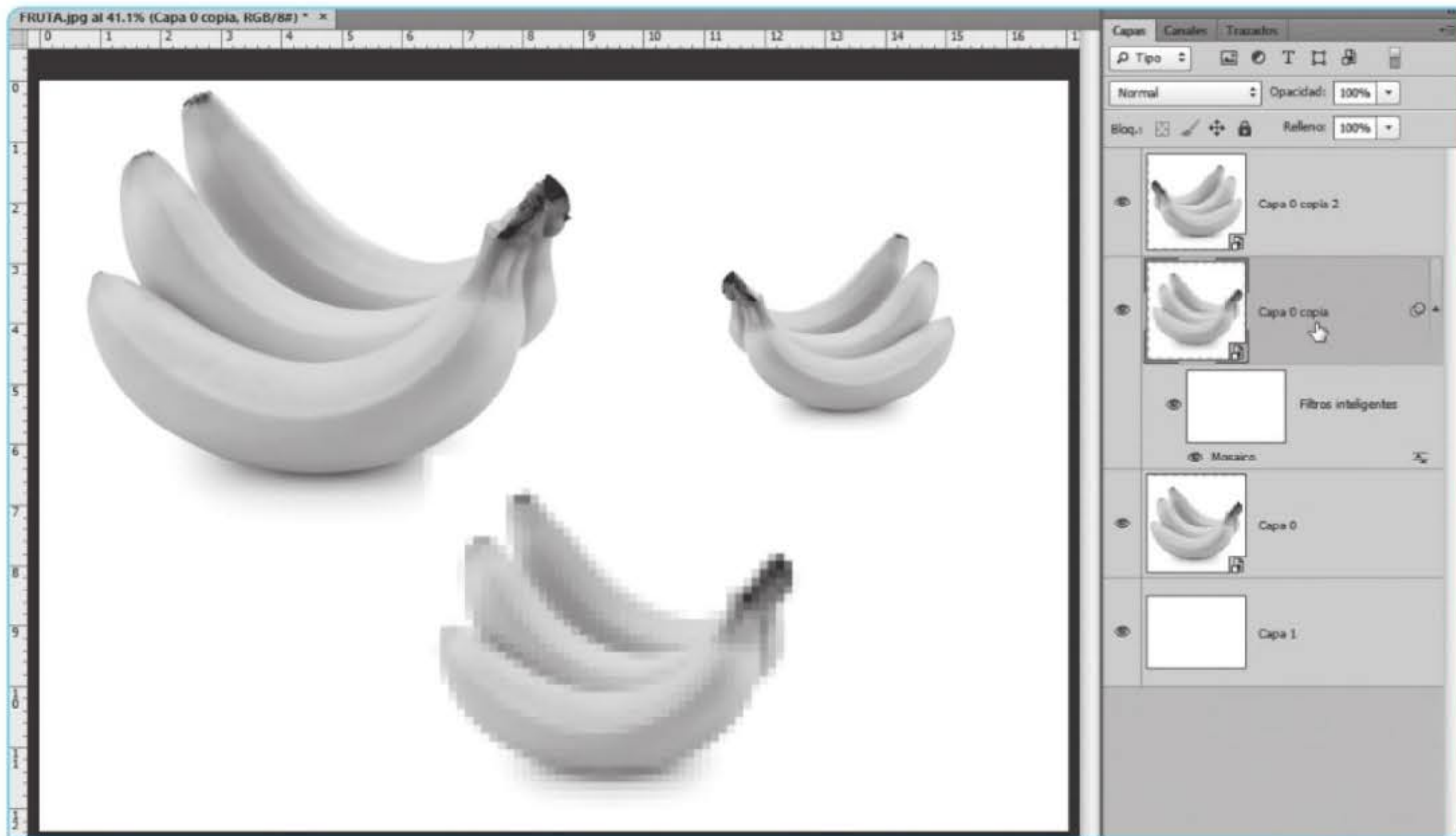


Paso 9: En la ventana **Colocar**, seleccione la imagen que va a reemplazar el contenido del objeto inteligente; enseguida haga clic en el botón **Colocar**.

Considere que la imagen a reemplazar tiene que ser casi del mismo tamaño que la imagen reemplazada; de esa manera, se podrá visualizar mejor el resultado.



Paso 10: Observará que la imagen ha sido reemplazada en las tres capas o instancias. Esto se debe a que cualquier modificación que se haga, en alguna de las instancias, automáticamente se realizará en todas manteniendo sus propiedades como la aplicación de filtros, ajustes de tono, etc.

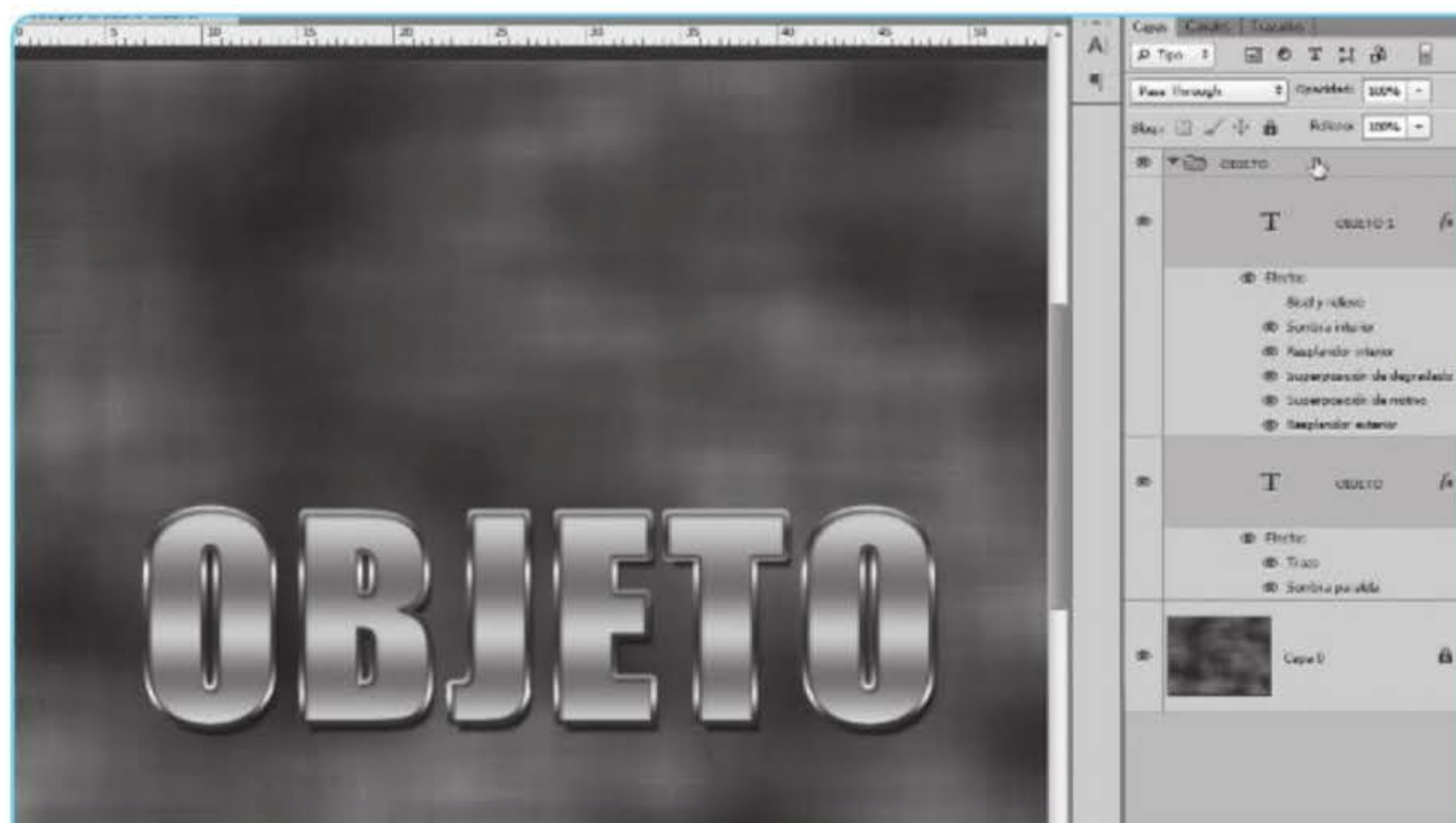


2.2.2. ESTILOS DE CAPA EN OBJETOS INTELIGENTES

Los estilos de capa o también llamados «efectos de capa» se aplican a los objetos inteligentes; pero no de la misma manera que una capa rasterizada; ya que, al momento de realizar una modificación como el tamaño, se observará la diferencia entre ellas.

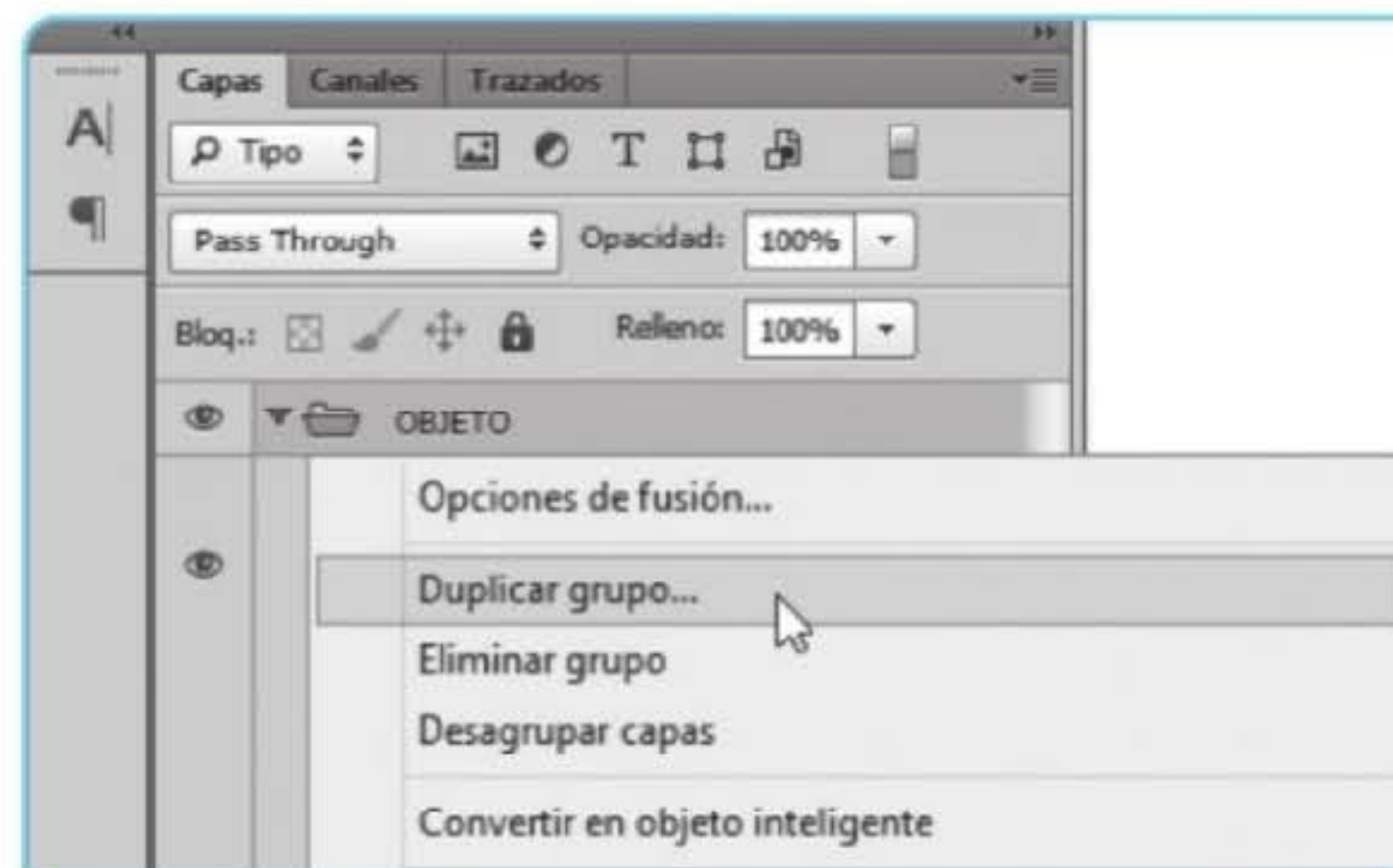
A continuación, se mostrará un ejemplo de efectos de capas en un objeto inteligente:

Paso 1: Abra un archivo en el cual una capa tenga aplicada [Estilos de capa](#).



Como se muestra en la figura anterior, se visualizan dos capas con varios estilos de capas; por ello, la apariencia del texto se asemeja al metal. Asimismo, se observa que las dos capas están dentro de un grupo llamado «OBJETO».

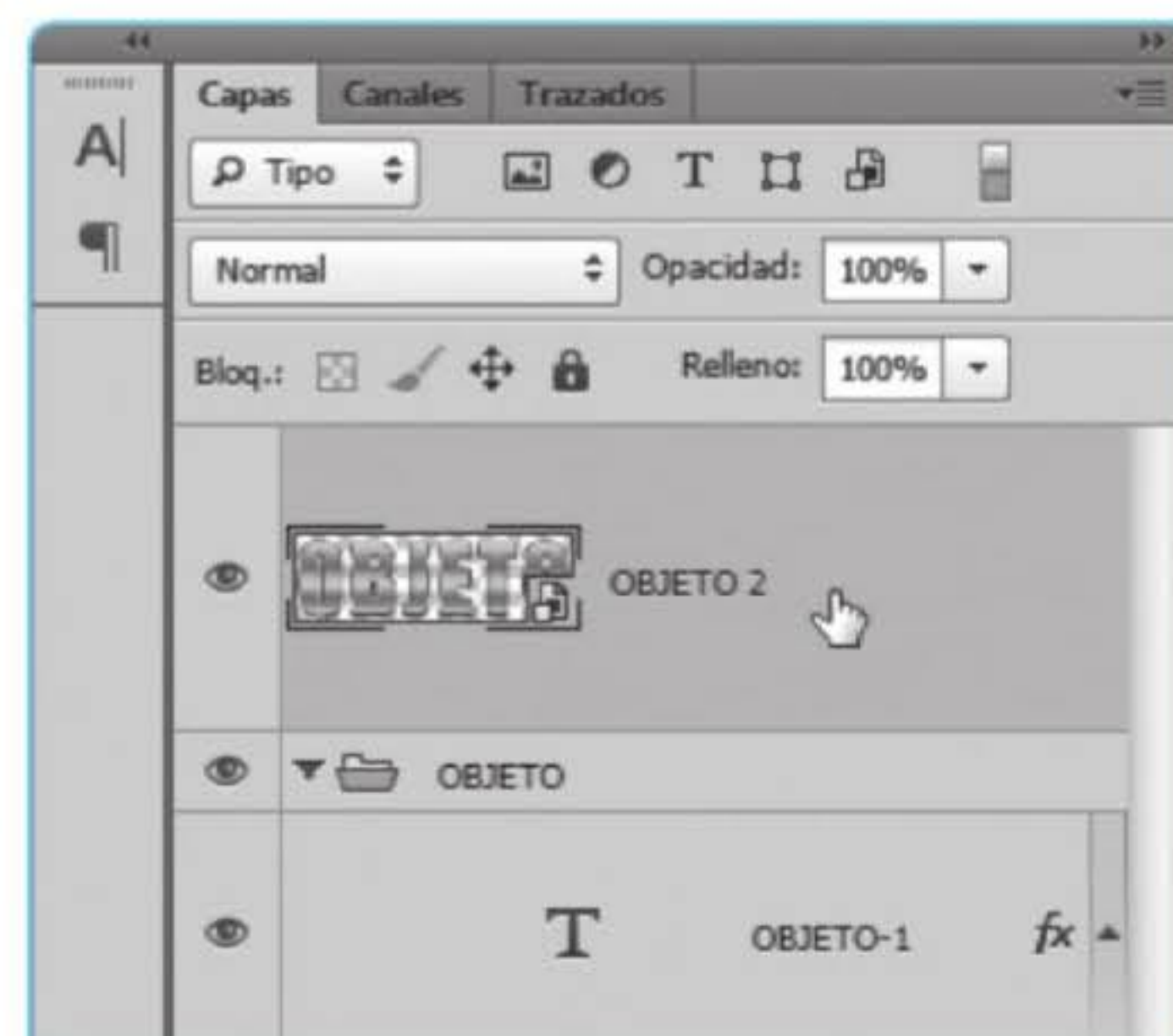
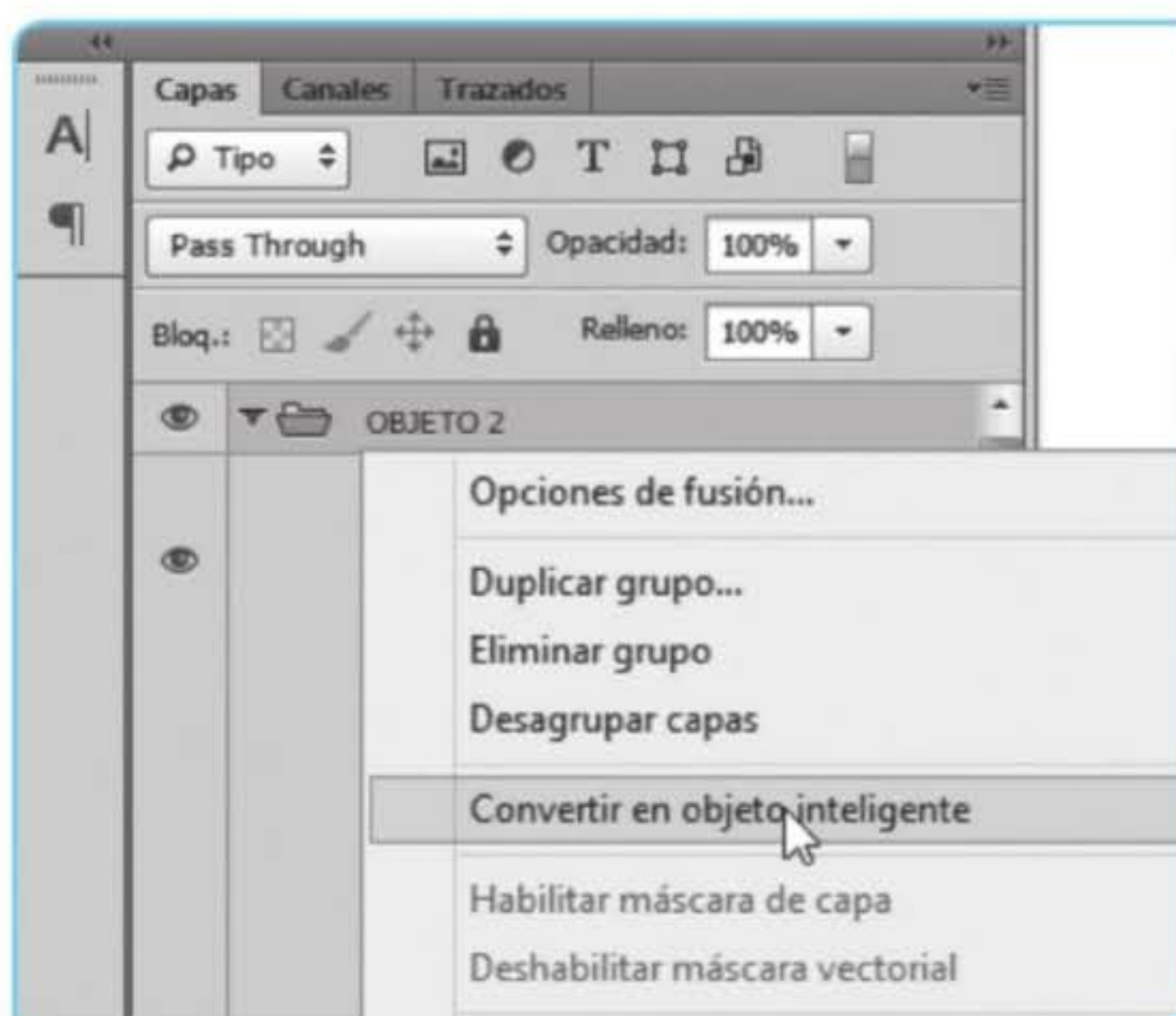
Paso 2: Seleccione el grupo **OBJETO**; luego haga clic derecho y elija opción **Duplicar grupo...**



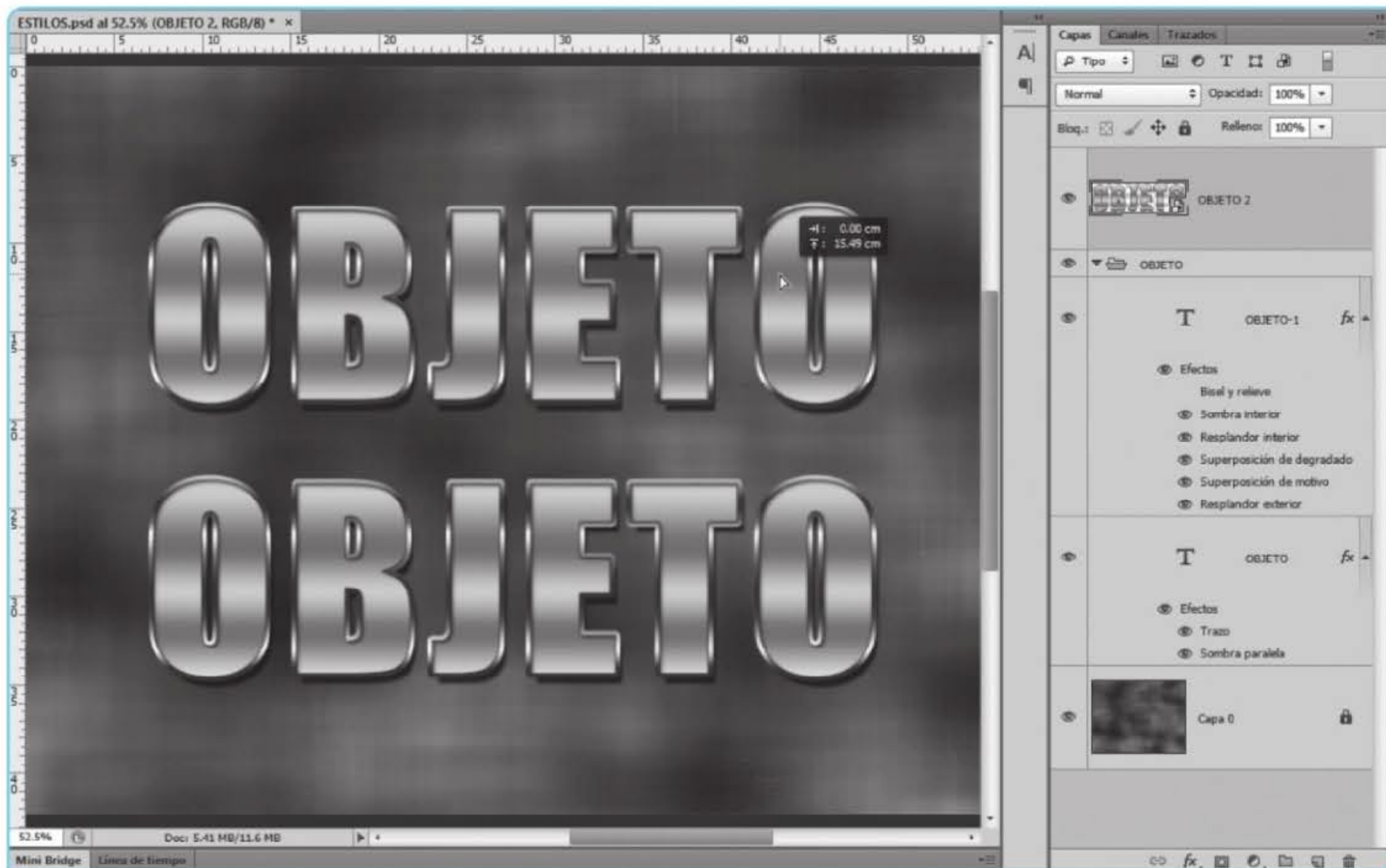
Paso 3: En la ventana **Duplicar grupo**, escriba «OBJETO 2» en la opción **Como:** y presione el botón **OK**.



Paso 4: Haga clic derecho en el grupo **OBJETO 2**, elija la opción **Convertir en objeto inteligente** y observará que el grupo se convertirá en una sola capa.



Paso 5: En el área de trabajo, mueva el objeto inteligente hacia la parte superior.



Paso 6: Notará que los dos objetos del área de trabajo tienen la misma apariencia; ya que se trata de una copia de la otra. Sin embargo, los estilos que se ven en el objeto inteligente no se visualizan en el panel **Capas**; esto se debe a que dentro del objeto inteligente, se encuentra el grupo **OBJETO 2** en el cual se muestra todos los estilos aplicados a los objetos.

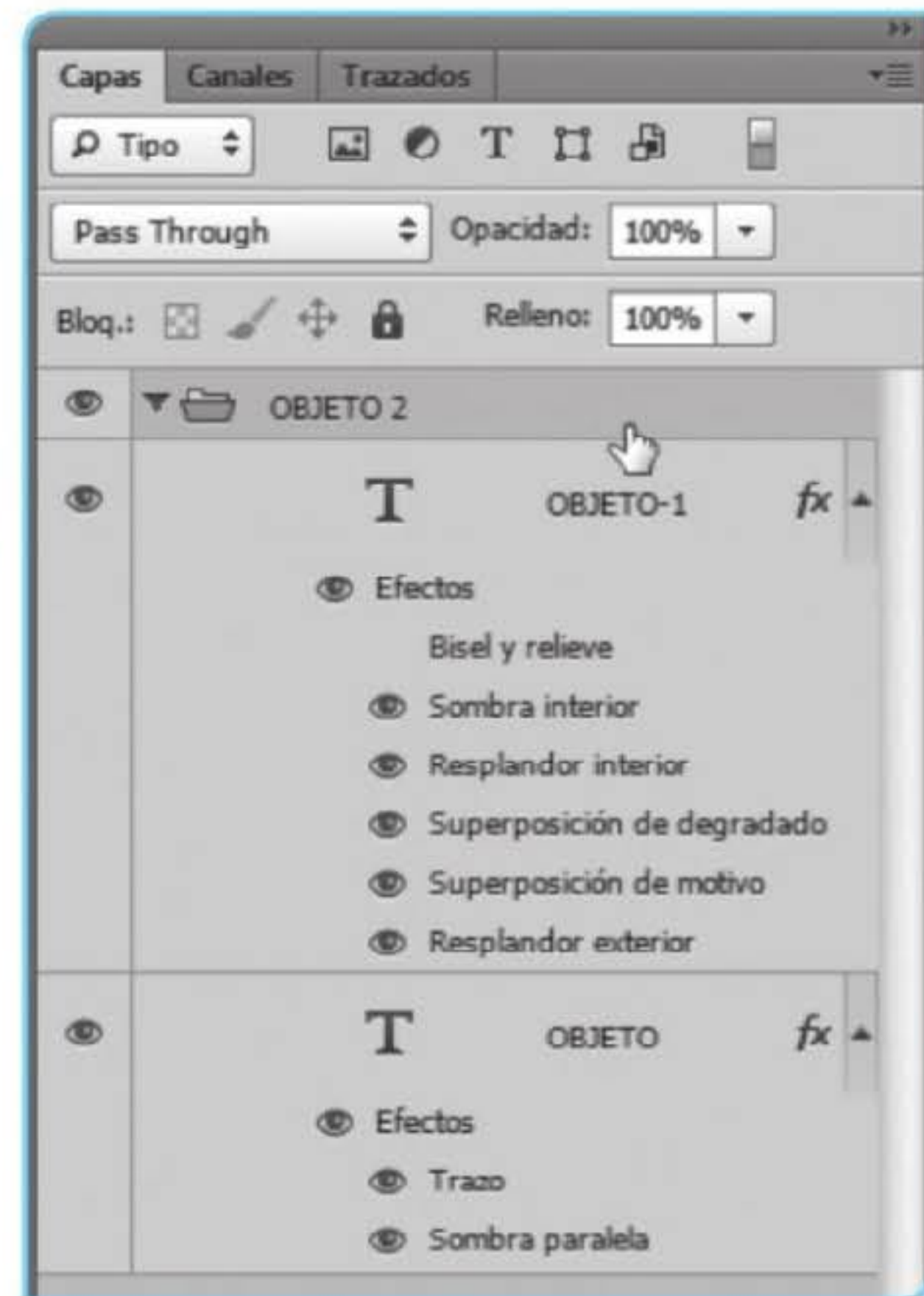


Para visualizar estos estilos, haga doble clic en la **Miniatura del objeto inteligente**; seguidamente, haga clic en el botón **Aceptar**.

Paso 7: En el panel **Capas**, el grupo **OBJETO 2** aparecerá el cual contiene las dos capas que forman la palabra **OBJETO** con todos los estilos aplicados de capas.

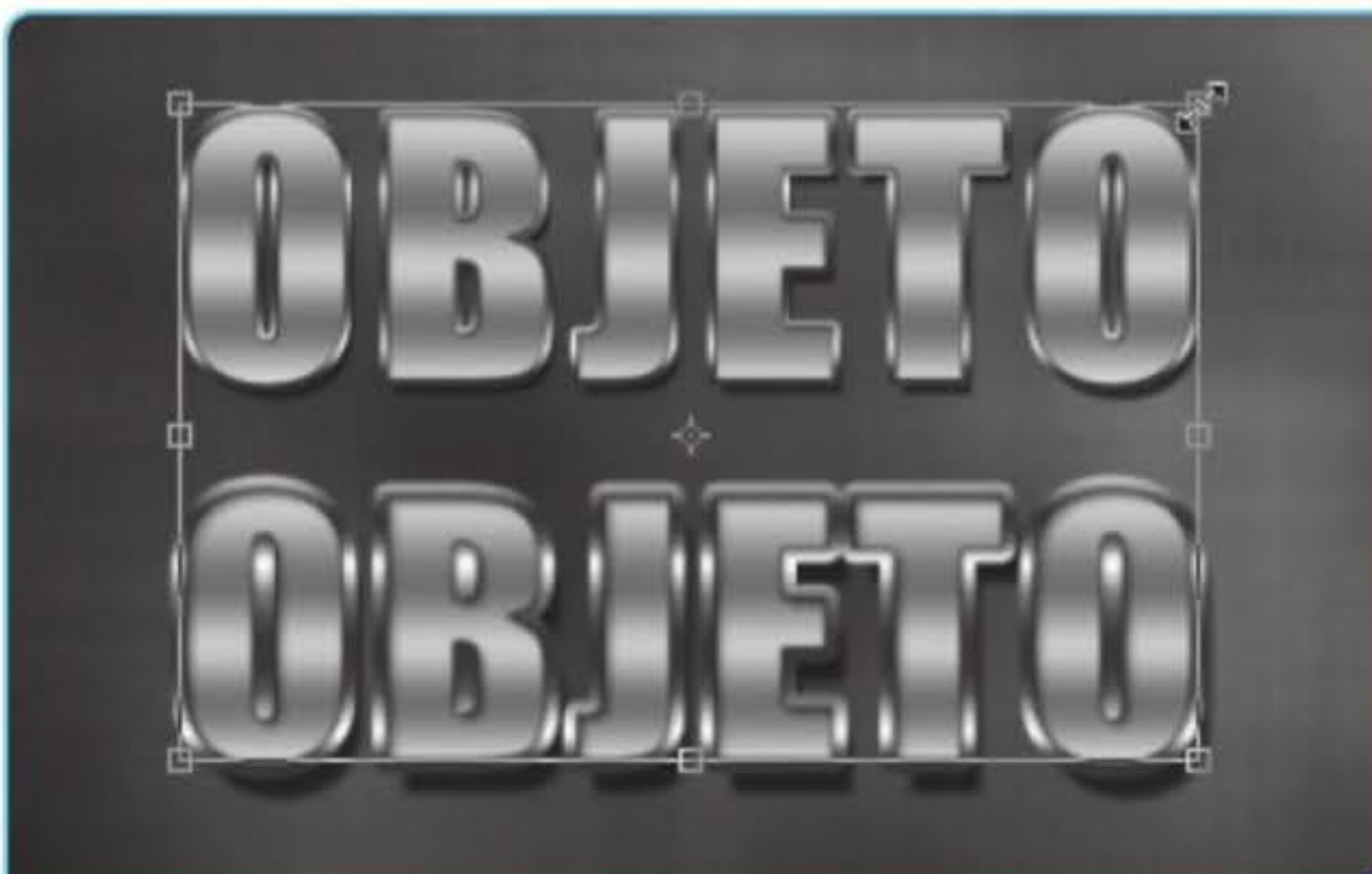


Como se muestra en la figura anterior, los estilos de capas se encuentran dentro del objeto inteligente; es, por ello, que no se visualizan porque los estilos de capas no fueron aplicados al objeto inteligente, sino a su contenido.



Paso 8: Cierre la ventana del objeto inteligente; luego seleccione el grupo **OBJETO** conjuntamente con la capa del objeto inteligente.

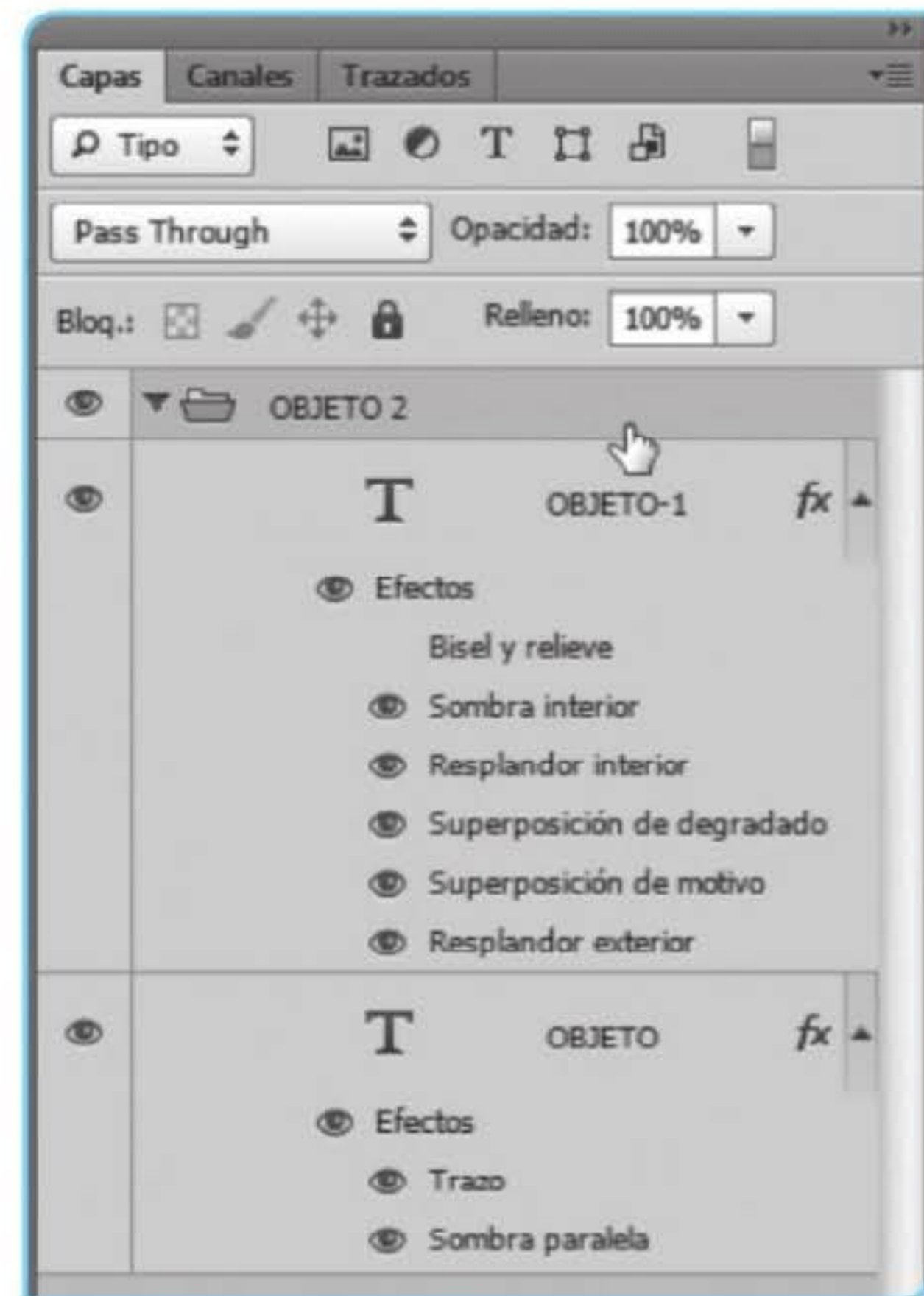
Paso 9: Presione las teclas **Ctrl+T**; luego reduzca el tamaño de ambos objetos.



Paso 7: En el panel **Capas**, el grupo **OBJETO 2** aparecerá el cual contiene las dos capas que forman la palabra **OBJETO** con todos los estilos aplicados de capas.

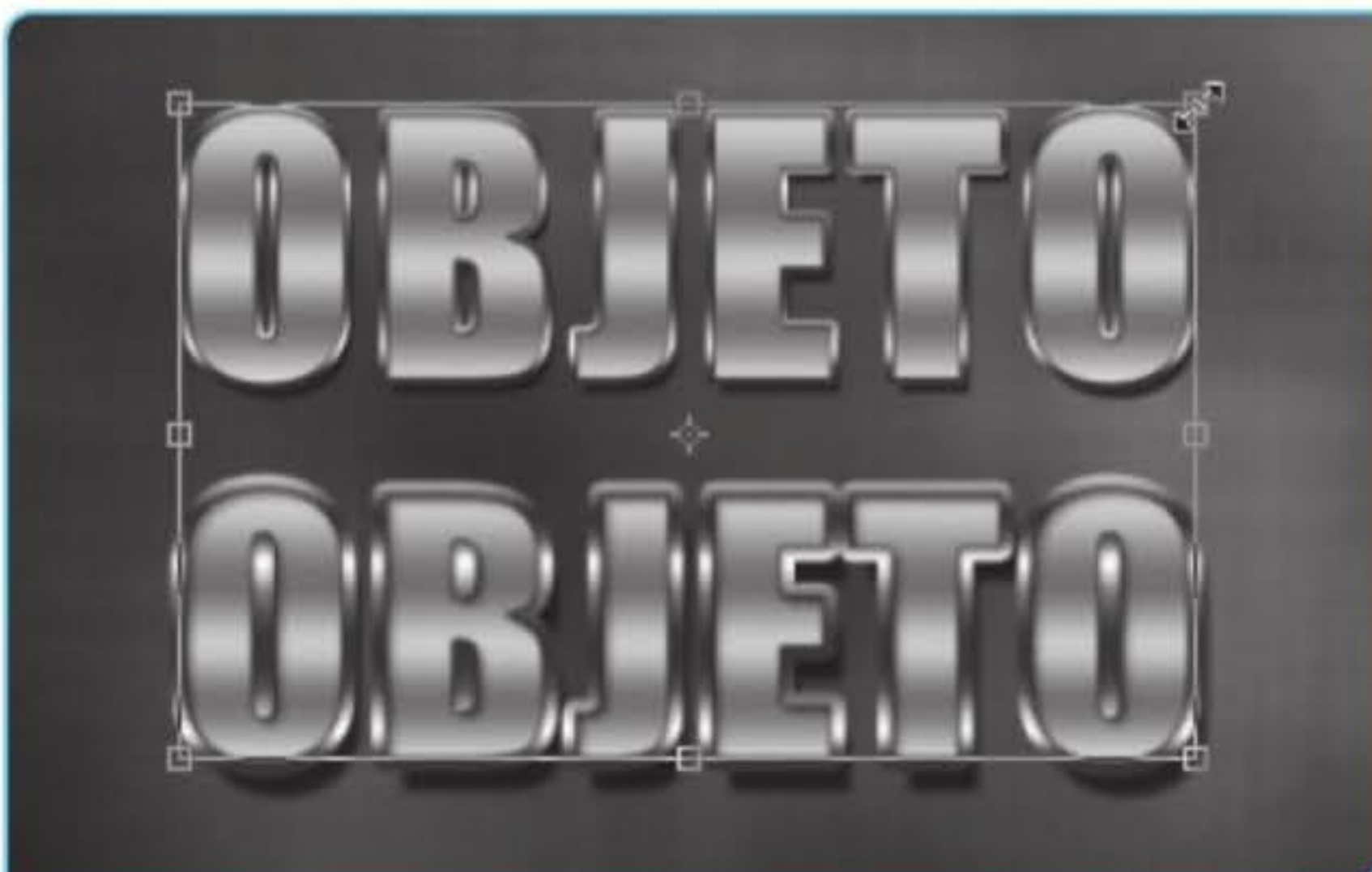


Como se muestra en la figura anterior, los estilos de capas se encuentran dentro del objeto inteligente; es, por ello, que no se visualizan porque los estilos de capas no fueron aplicados al objeto inteligente, sino a su contenido.



Paso 8: Cierre la ventana del objeto inteligente; luego seleccione el grupo **OBJETO** conjuntamente con la capa del objeto inteligente.

Paso 9: Presione las teclas **Ctrl+T**; luego reduzca el tamaño de ambos objetos.



Paso 10: Presione la tecla **Enter** o haga doble clic en los objetos para aplicar el cambio.

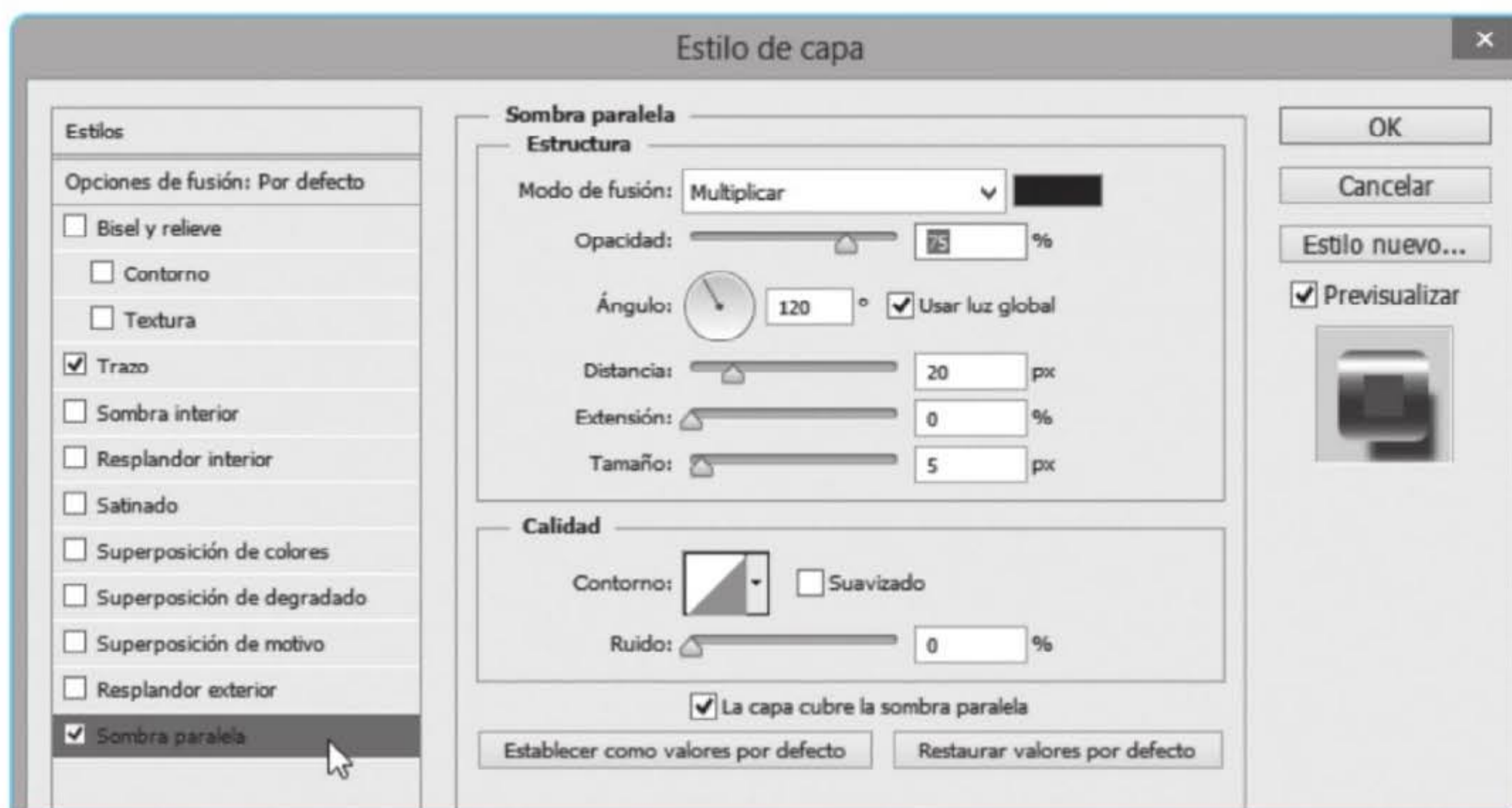


Observará una notoria diferencia entre ambos objetos.

Con respecto al objeto inteligente, este mantiene la misma apariencia después de haberlo reducido; dado que la proporción de sus efectos se mantienen. Por ejemplo: el efecto de sombra paralela mantiene la misma apariencia en ambos tamaños.



En cuanto al grupo **OBJETO** (capa rasterizada), este sufre un cambio en su apariencia; debido a que al reducirlo de tamaño, los valores de los estilos se mantienen. Por ejemplo: el efecto de sombra paralela da la sensación de que se ha agrandado la imagen; pero eso se debe a que el objeto se ha reducido y el efecto de sombra sigue manteniendo su valor inicial.



Esta forma de aplicar estilos de capas es muy usada actualmente; puesto que permite reducir, agrandar, girar, voltear, etc. cualquier objeto inteligente, sin que este pierda su apariencia original.



EVALUACIÓN 1



1. | ¿Qué es la edición destructiva y no destructiva?

2. | ¿Cuáles son los métodos para realizar una edición no destructiva?

3. | ¿Qué son los objetos inteligentes?

**4.** ¿Cómo se crea un objeto inteligente en Photoshop?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

5. ¿Cómo se importa una imagen como objeto inteligente a Photoshop?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Filtros de efectos de iluminación

Sesión

3

Este panel presenta una nueva interfaz que permite crear diferentes efectos de iluminación los cuales operan con exactitud y precisión; a comparación de las versiones anteriores, También puede utilizar texturas de archivos de escala de grises para producir efectos tridimensionales y guardar sus propios estilos para emplearlos en otras imágenes.

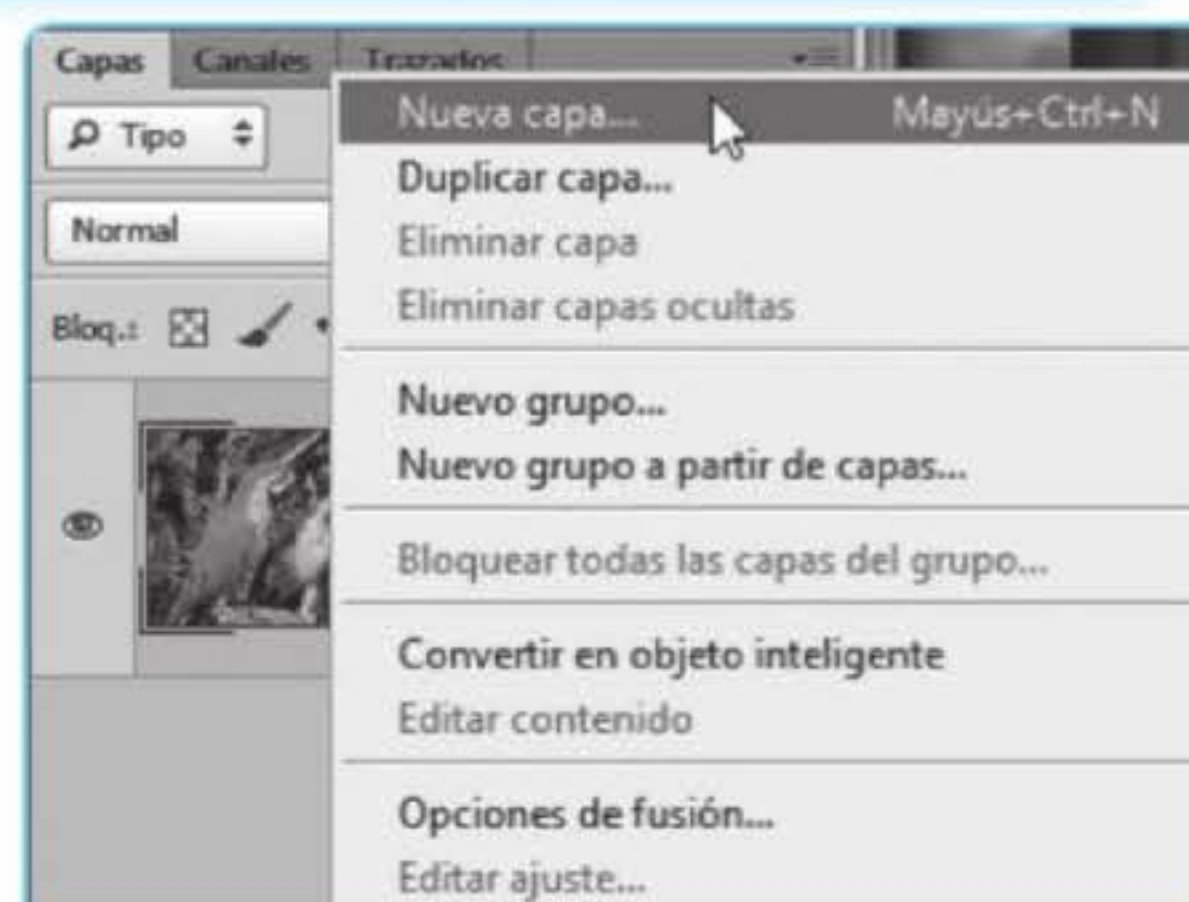
3.1. PREPARAR IMAGEN PARA APLICAR EL FILTRO EFECTO DE ILUMINACIÓN

Antes de aplicar el filtro en una imagen, siga los siguientes pasos:

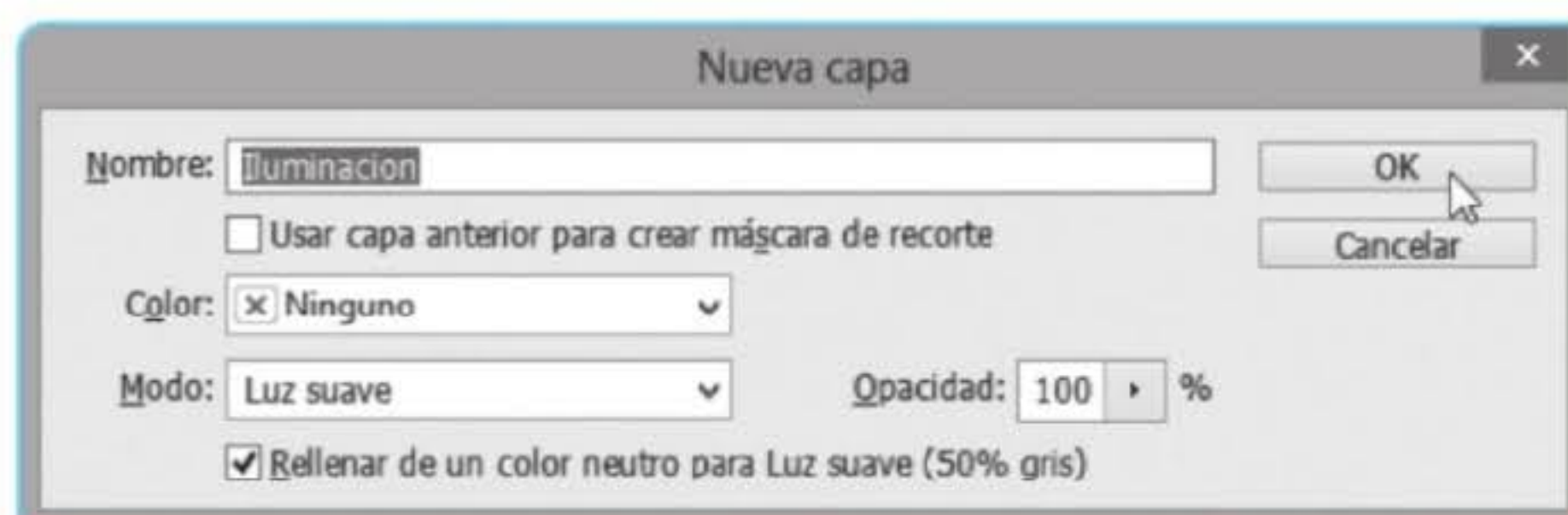
Paso 1: Abra una imagen en Photoshop en la cual aplicará el filtro.



Paso 2: Antes de aplicar el filtro, cree una nueva capa donde aplicará el filtro. Esto le ayudará a no modificar las propiedades de su imagen.



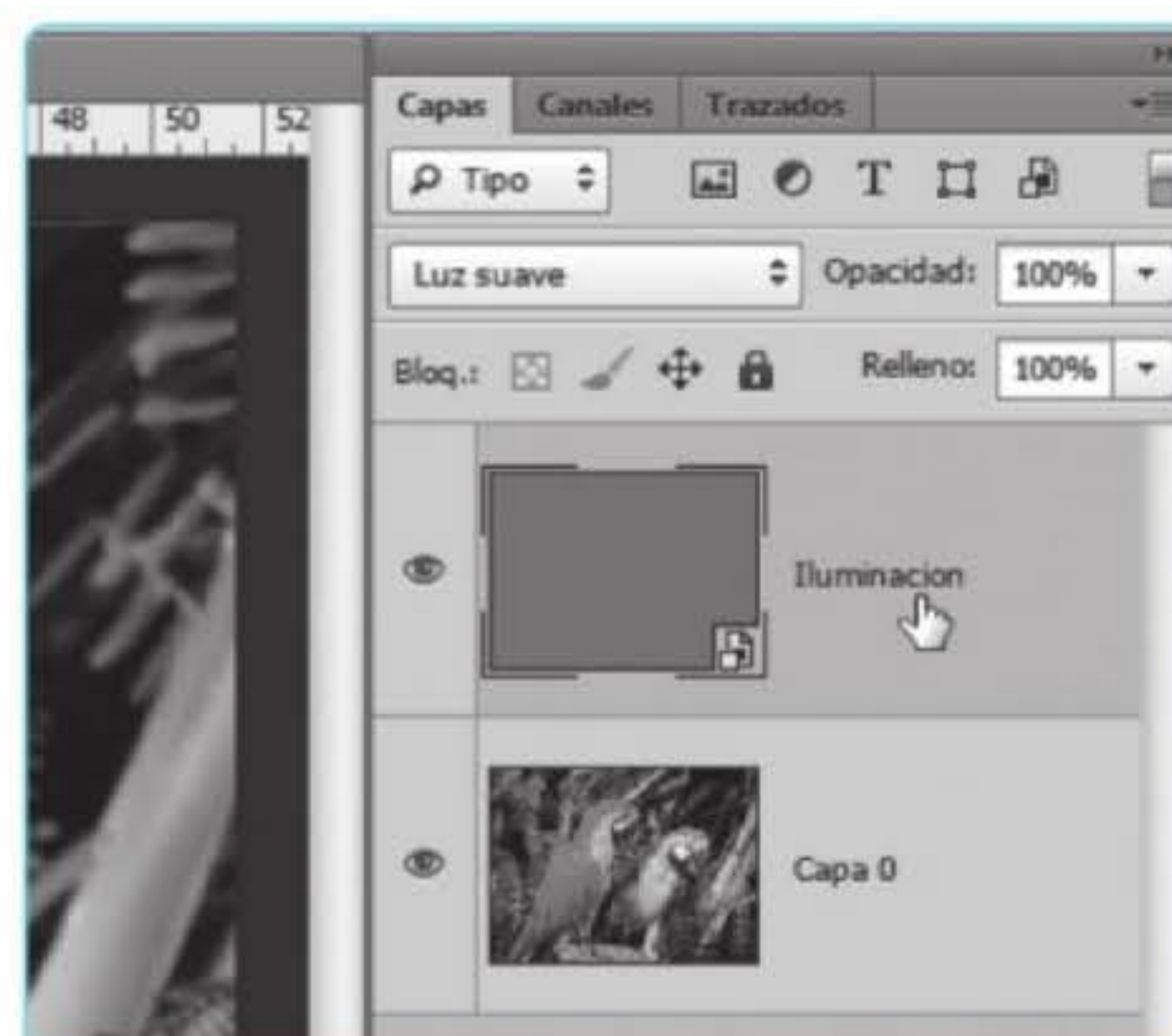
Paso 3: En las opciones de la nueva capa, escriba el nombre «Iluminación»; en la opción **Modo**, elija **Luz suave**; active la casilla **Rellenar de un color neutro para Luz suave (50% gris)** y por último haga clic en el botón **OK**.



Con estos pasos, se ha creado una capa de color que no se visualiza en la imagen; por el hecho de que al ser gris al 50%, es neutro y este no modifica la imagen; aunque sí se visualizarán los cambios de tonalidades que se hagan en esta capa.

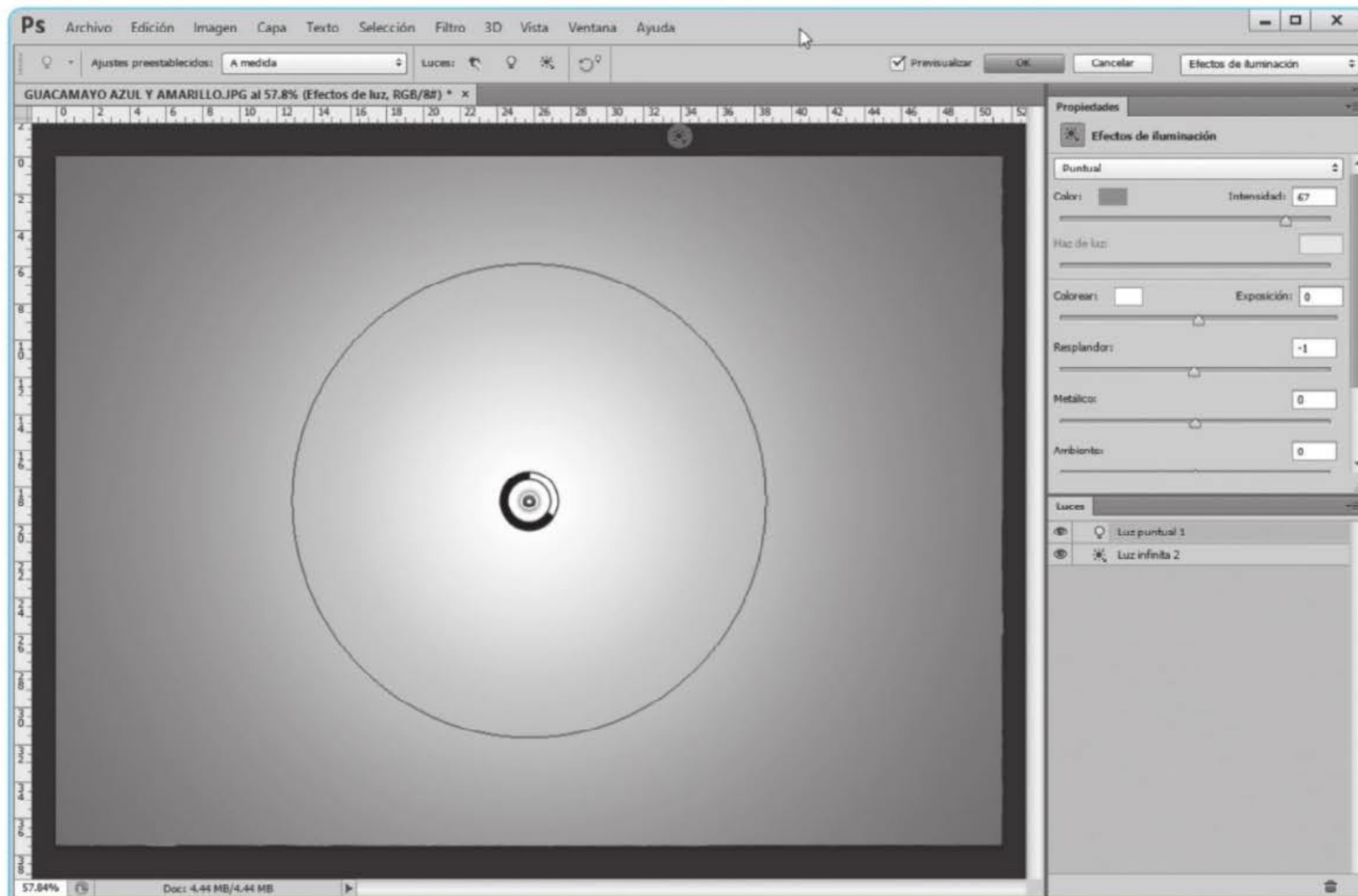


Paso 4: Haga clic derecho en la nueva capa y elija la opción **Convertir a objeto inteligente**. Esta propiedad de la capa le permitirá modificar la configuración del filtro después de haberlo aplicado.



Paso 5: Haga clic en el menú **Filtro**, seleccione la opción **Interpretar** y haga clic en **Efectos de iluminación...** Notará que cambiará la interfaz del programa donde se visualizan las opciones de los efectos de iluminación.

3.2. INTERFAZ DEL FILTRO EFECTOS DE ILUMINACIÓN



3.2.1. PANEL PROPIEDADES

En este panel, podrá cambiar los valores de los diferentes estilos de iluminación; así como los efectos que vienen en los estilos preestablecidos. Al respecto, Adobe Systems Software Ireland Ltd. (2013) menciona que:

A. Material

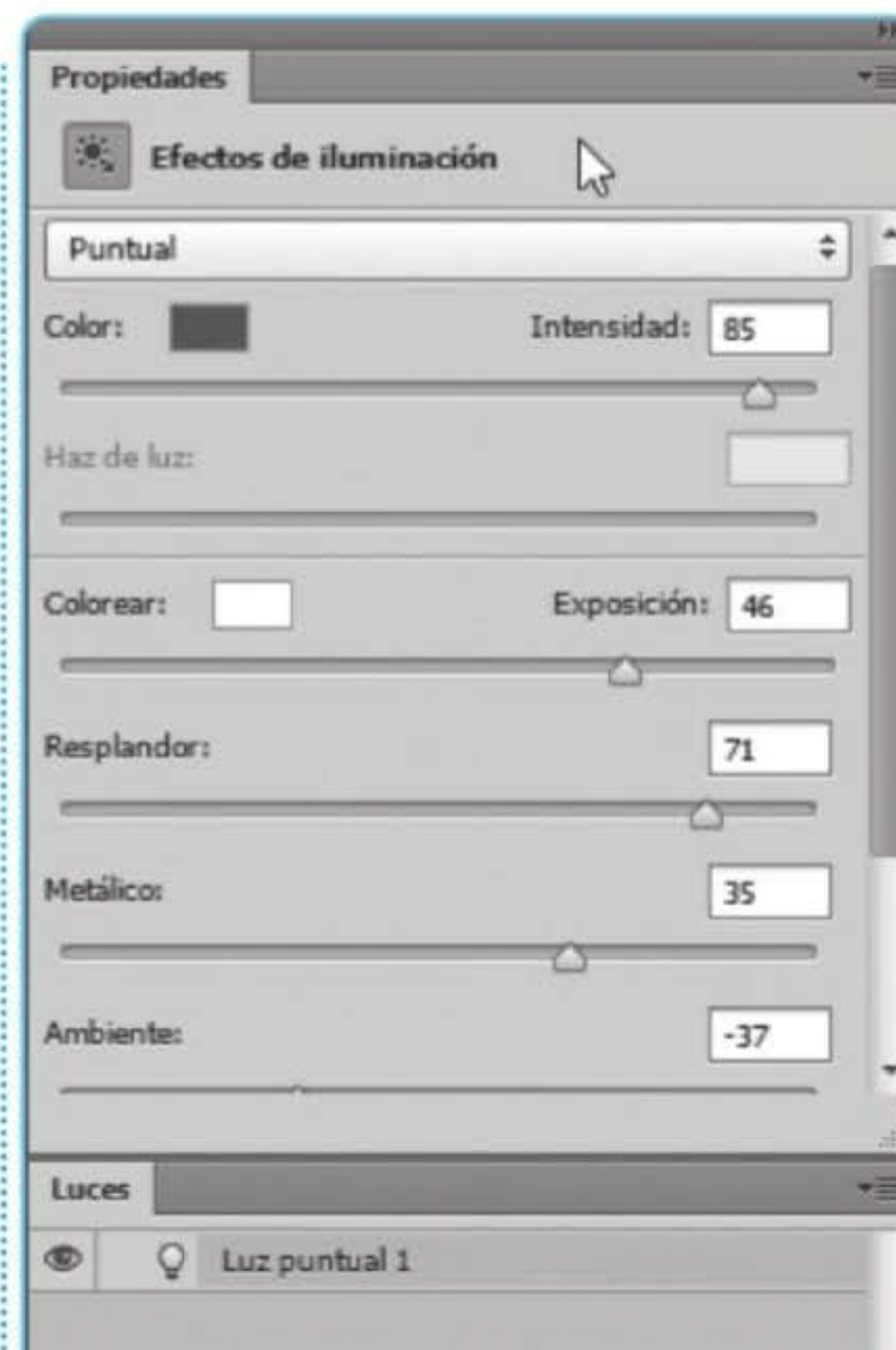
«Determina cuál de los dos elementos es más reflectante: la luz o el objeto sobre el que se proyecta. Plástico refleja el color de la luz y Metálico el color del objeto».

B. Exposición

«Los aumentos (valores positivos) o descensos (valores negativos) se iluminan. El valor 0 no tiene efecto».

C. Ambiente

«Difumina la luz como si estuviera combinada con otra luz de la habitación, como la luz del sol o una luz fluorescente. Seleccione un valor de 100 para utilizar solo el origen de la luz, o un valor de -100 para quitar el origen de la luz. Para cambiar el color de la luz ambiental, haga clic en el cuadro de color y utilice el Selector de color que aparece».

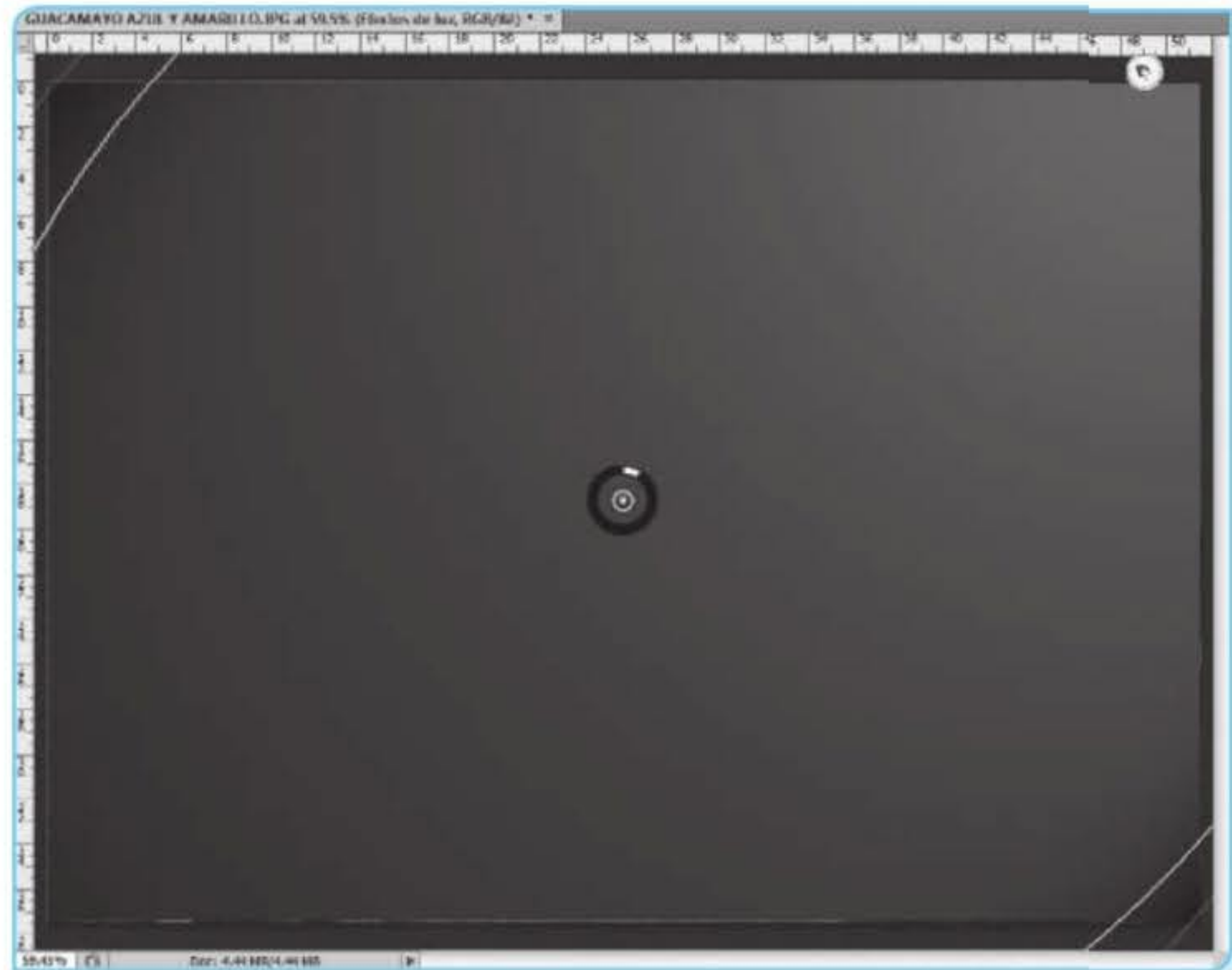
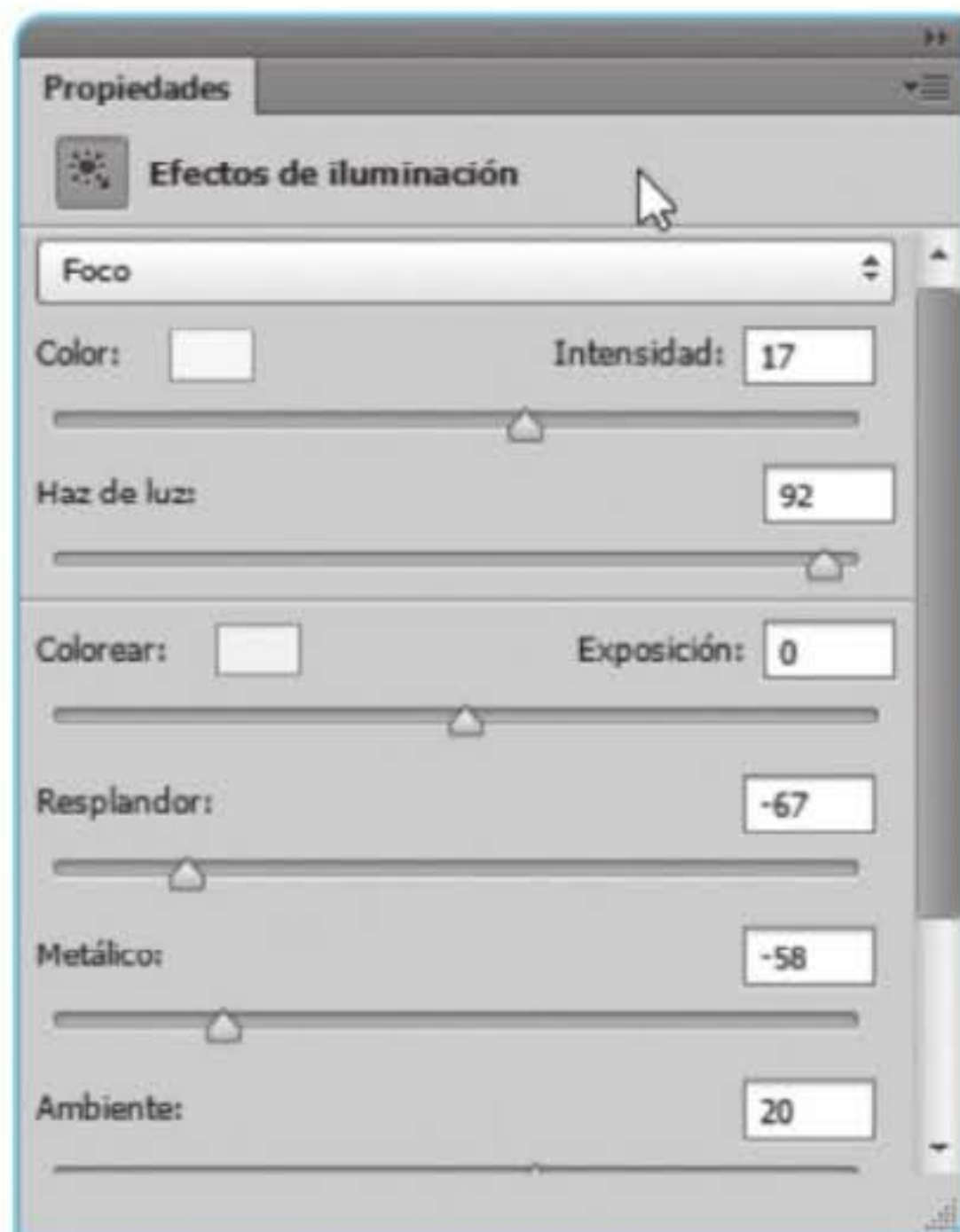


3.2.2. AJUSTES PREESTABLECIDOS

Esta opción se encuentra en la barra de propiedades que contiene varios estilos de efectos de iluminación, tales como:

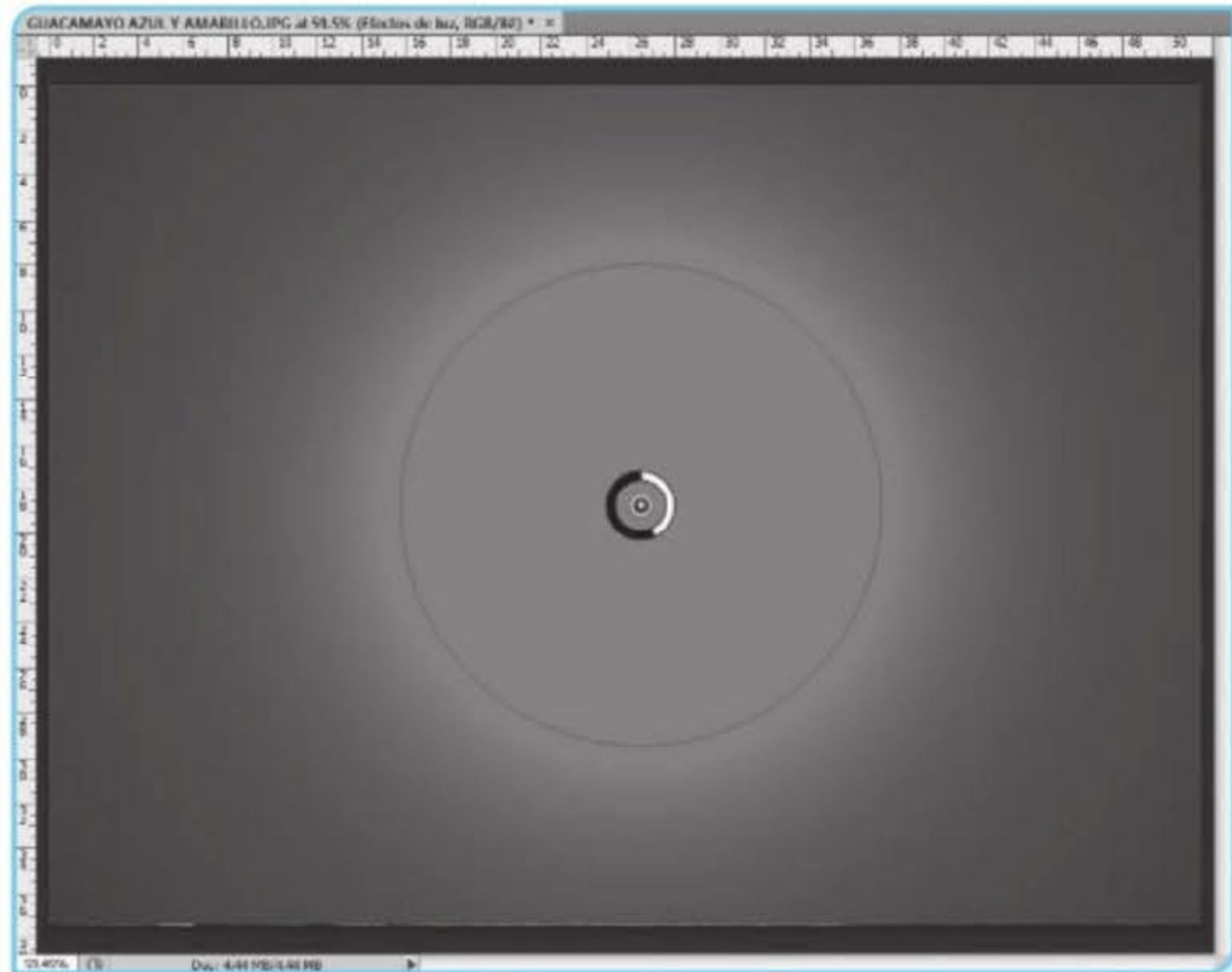
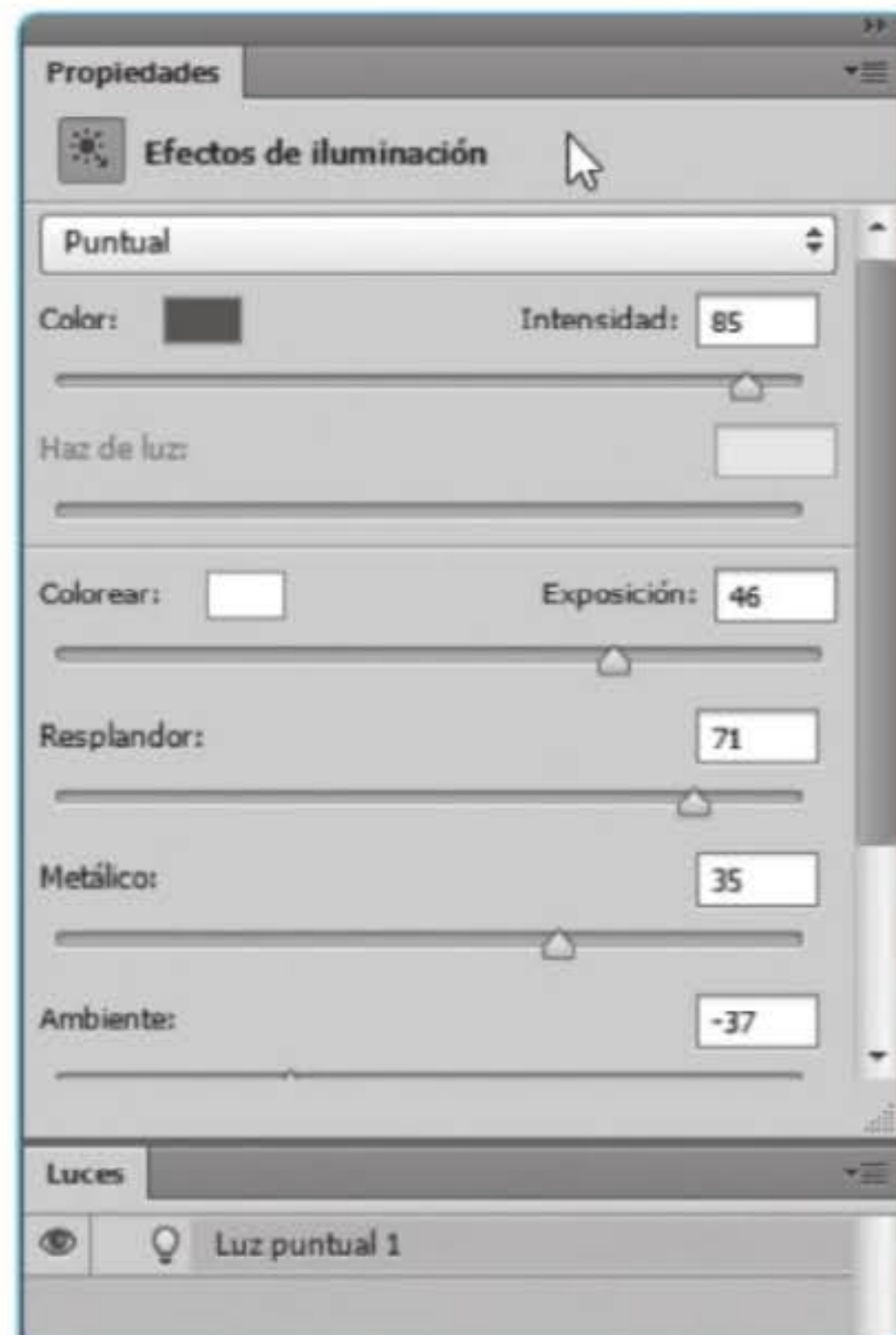
A. Foco de las 2 en punto

Este estilo presenta un foco amarillo de intensidad media (17) y foco amplio (92).



B. Luz cenital azul

Este estilo presenta una luz cenital azul de intensidad completa (85) y sin foco.

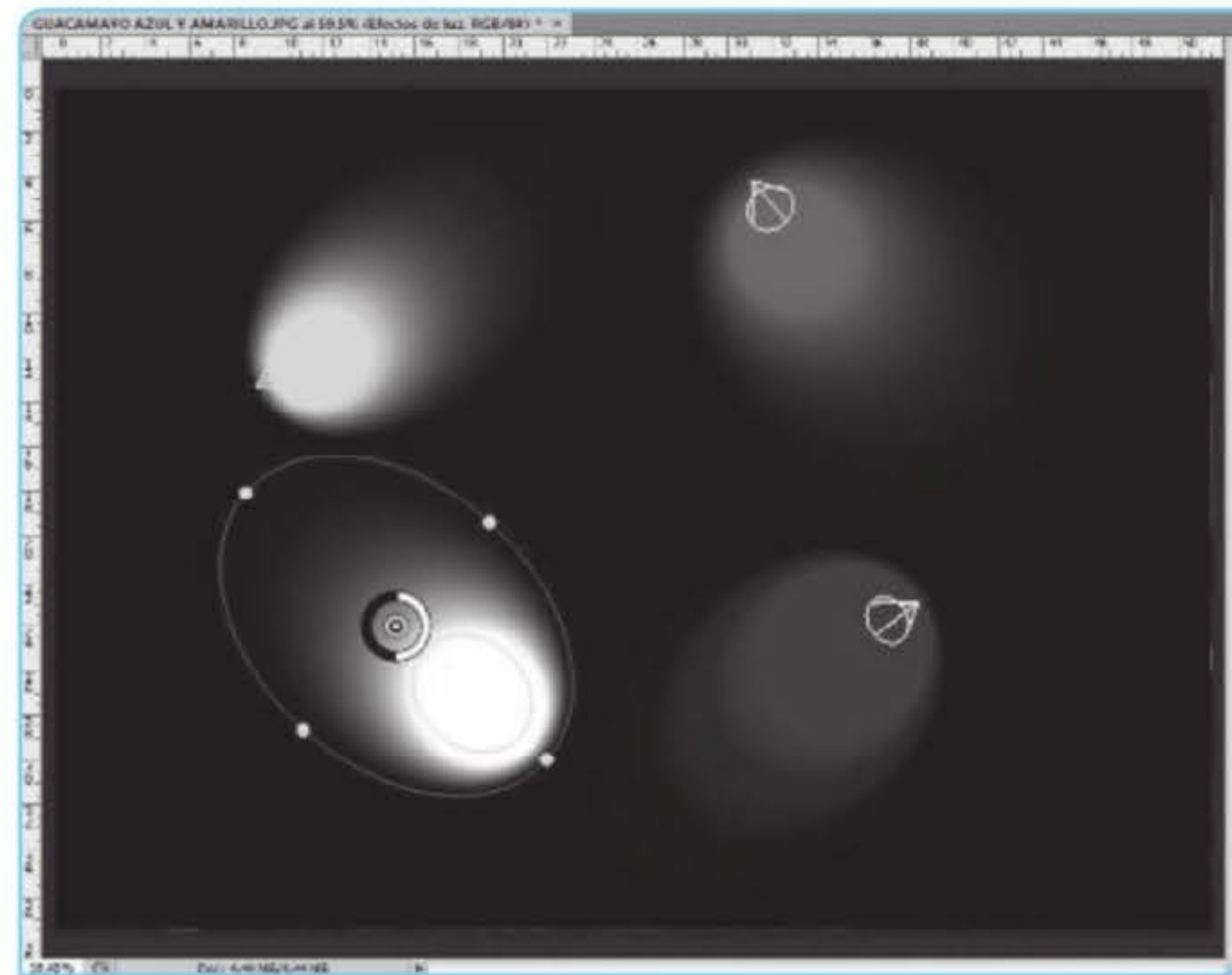
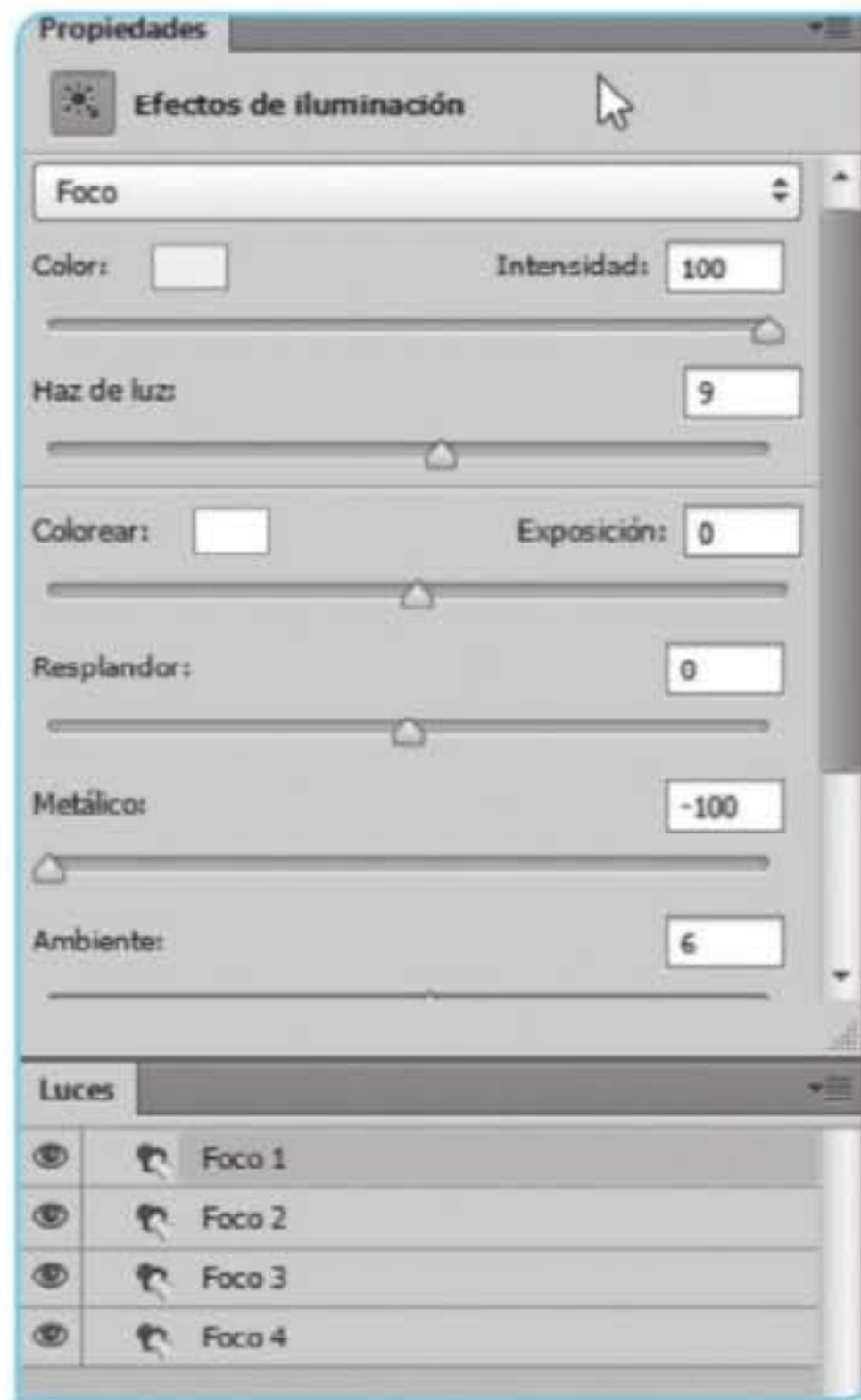


C. Círculo de luz

Este estilo presenta cuatro focos:

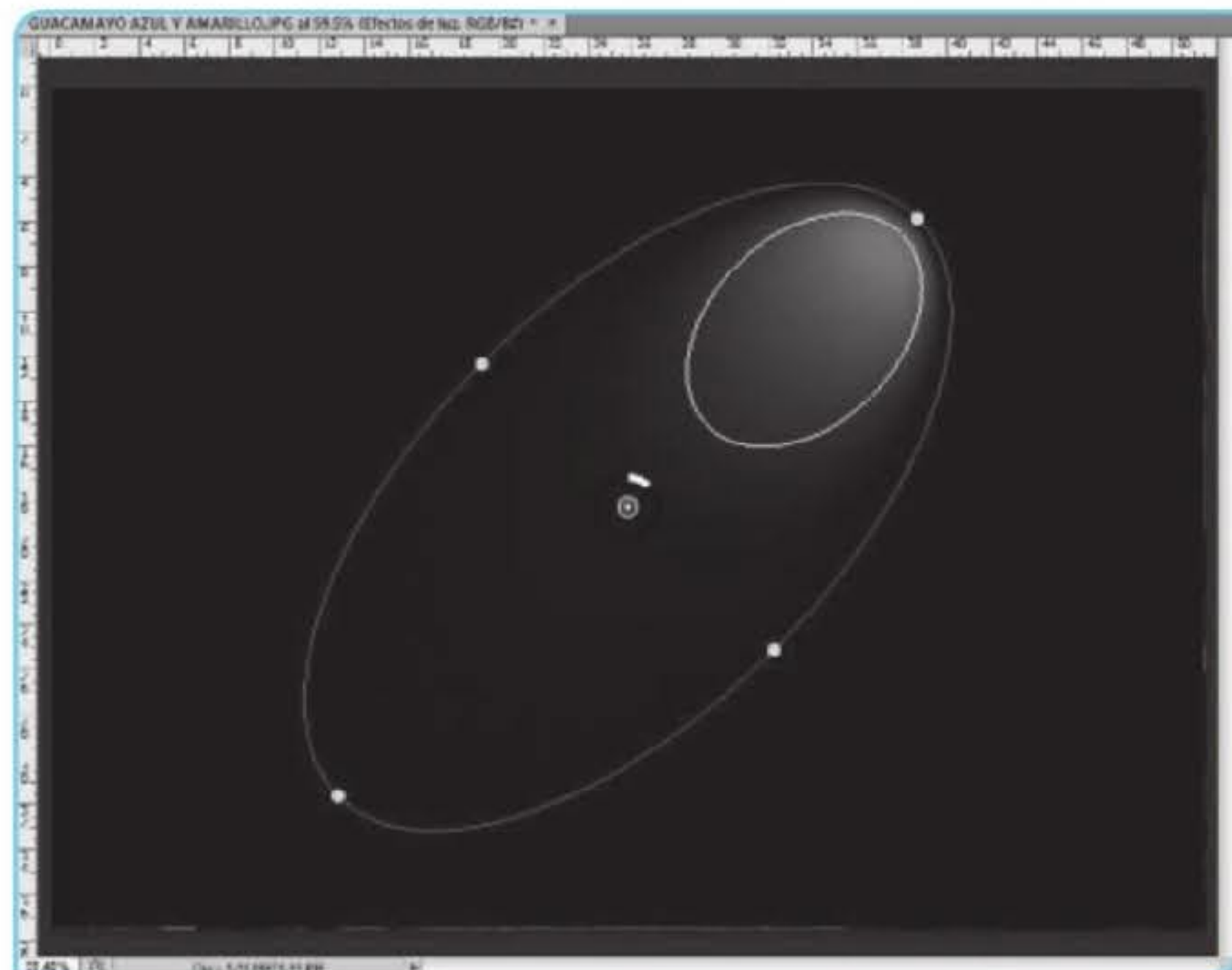
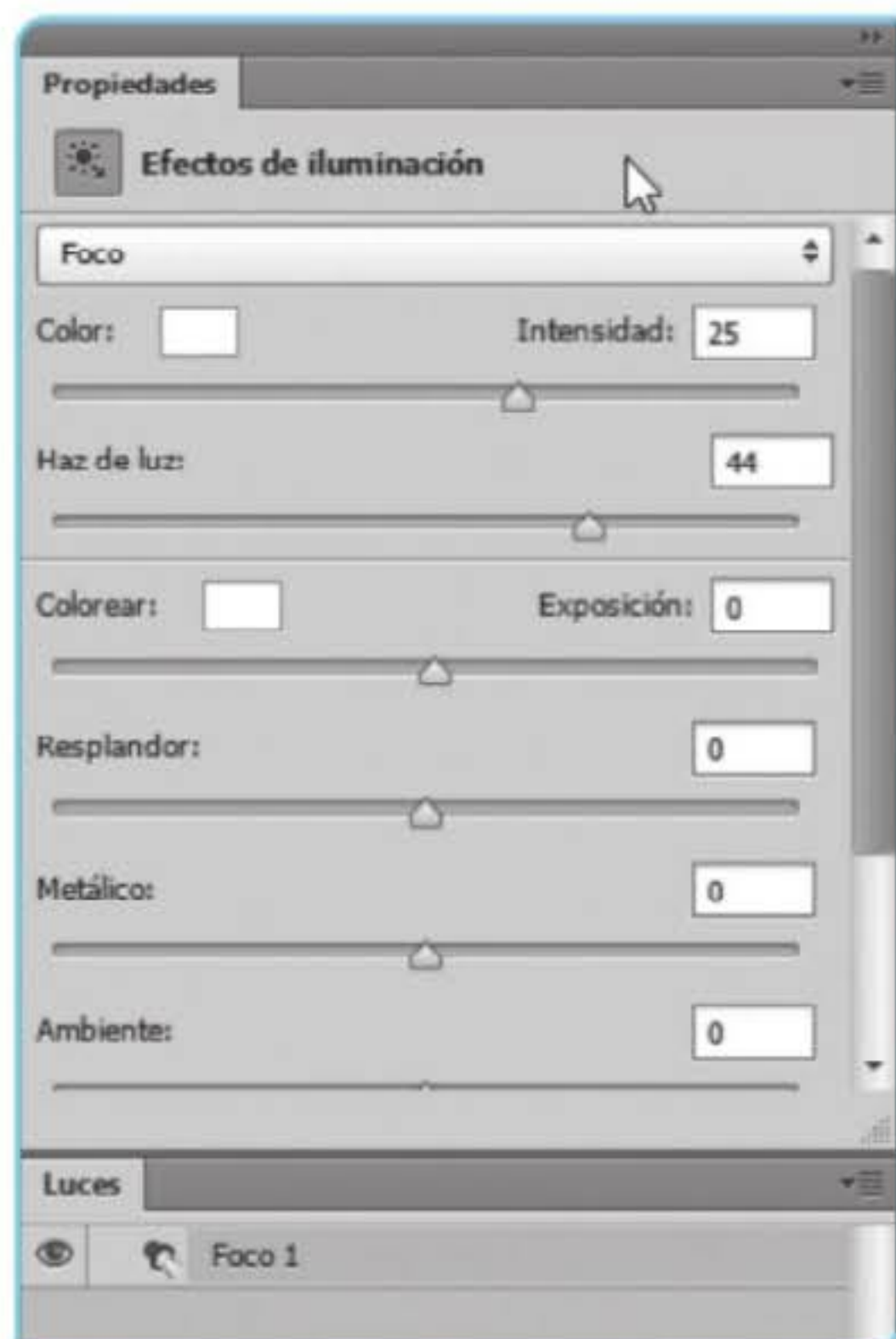
«El **blanco** tiene una intensidad total (100) y un foco concentrado (8). El **amarillo** tiene intensidad fuerte (88) y un foco concentrado (3). El **rojo** tiene intensidad media (50) y un foco concentrado (0). El **azul** tiene intensidad completa (100) y foco medio (25)»

(Fuente: <http://helpx.adobe.com>).



D. Por defecto

Este estilo presenta un foco blanco de intensidad media (35) con un foco amplio (69).



3.2.3. LUCES

Esta opción permite añadir diferentes tipos de luces en una misma escena: luz focal, luz puntual y luz infinita.

Luces:    

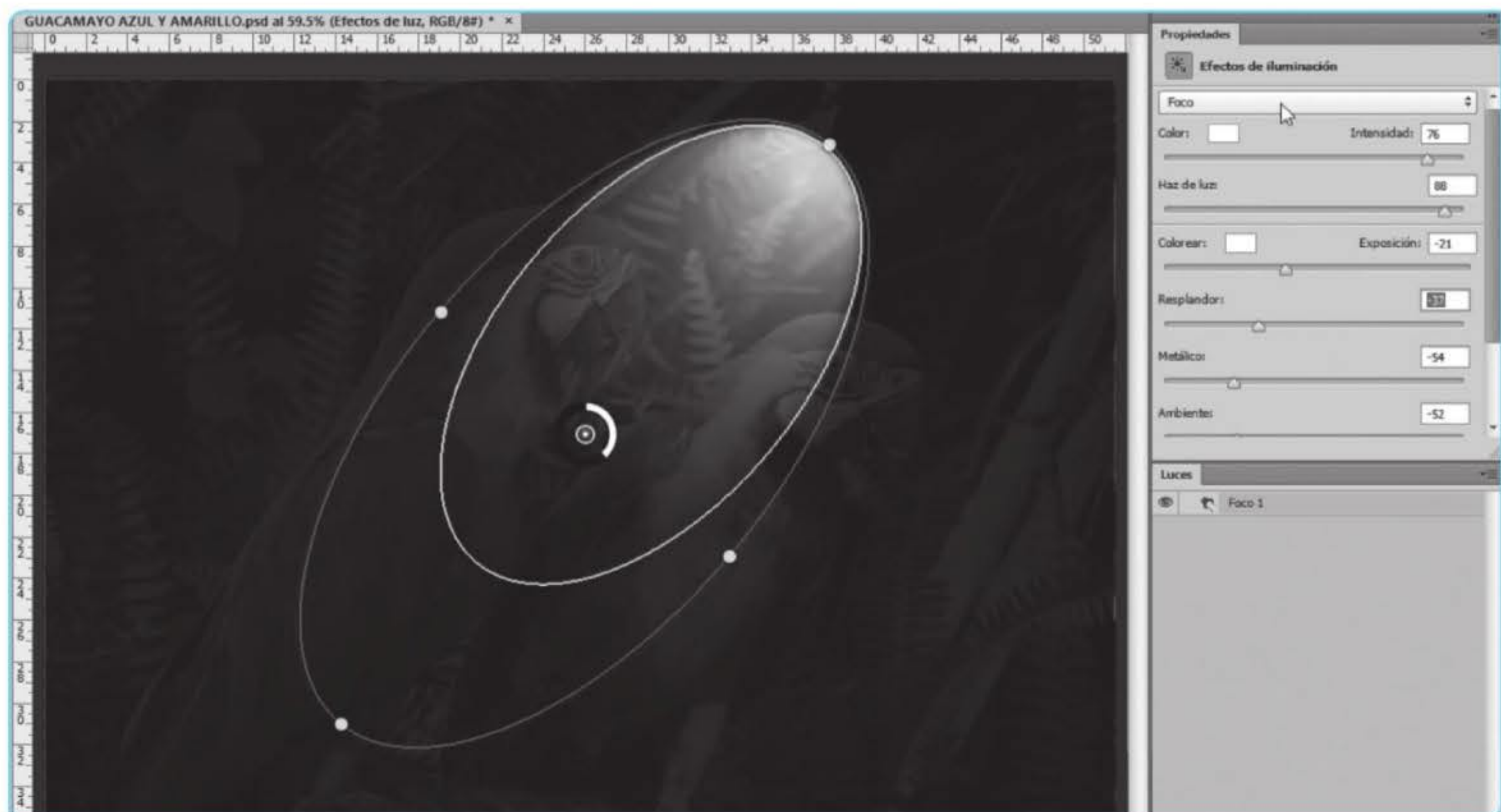


3.3. TIPOS DE EFECTOS DE ILUMINACIÓN

3.3.1 LUZ FOCAL O FOCO



Este tipo de luz tiene forma de foco que proyecta un rayo de luz elíptico que se va desvaneciendo hacia la dirección que uno lo dirija.



3.3.2. AJUSTE DE LUZ FOCAL

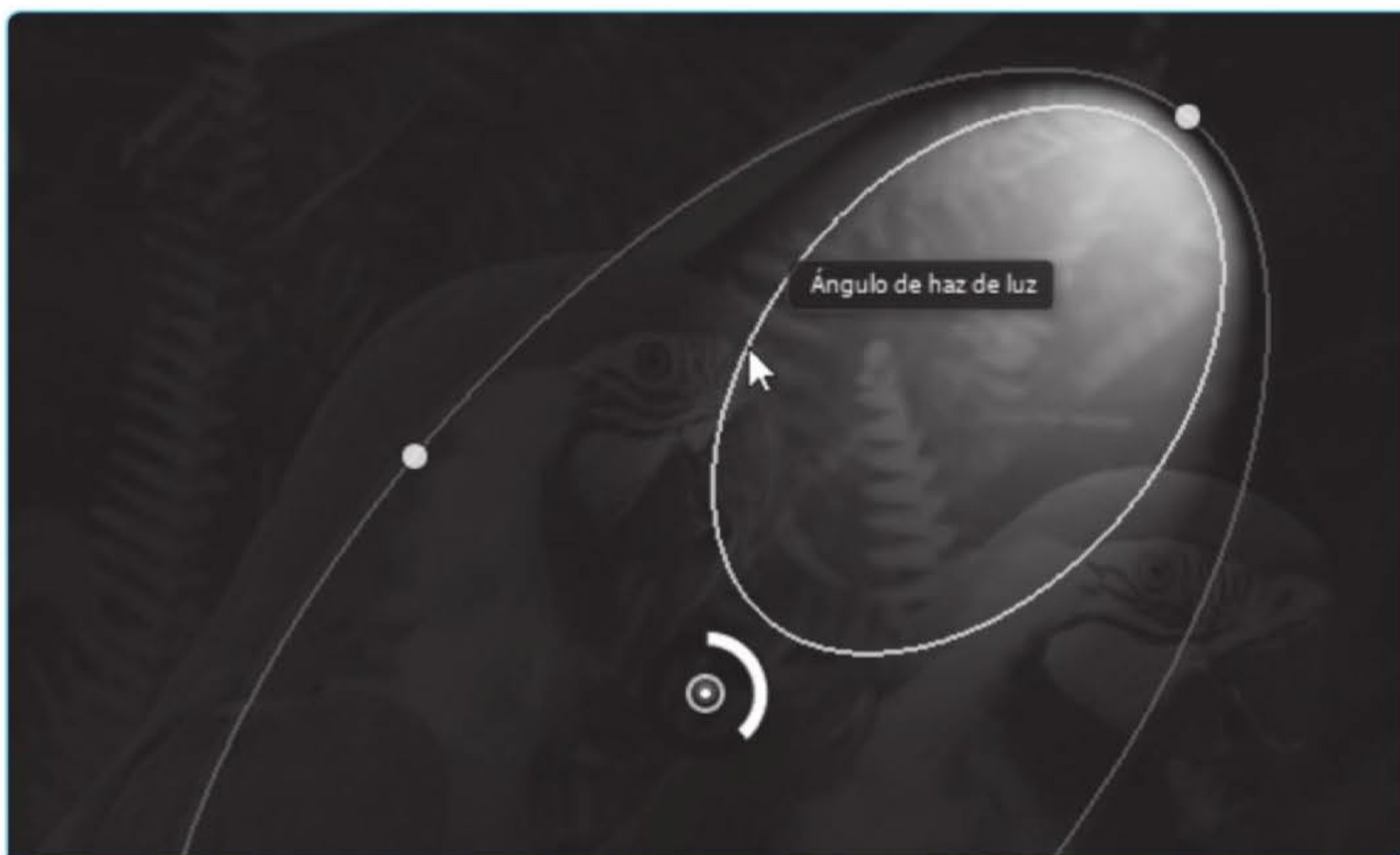
A. Mover la luz

Para mover la luz, sitúe el cursor del mouse dentro de la elipse central y haciendo clic, arrastre hasta el lugar que desea ubicarlo.



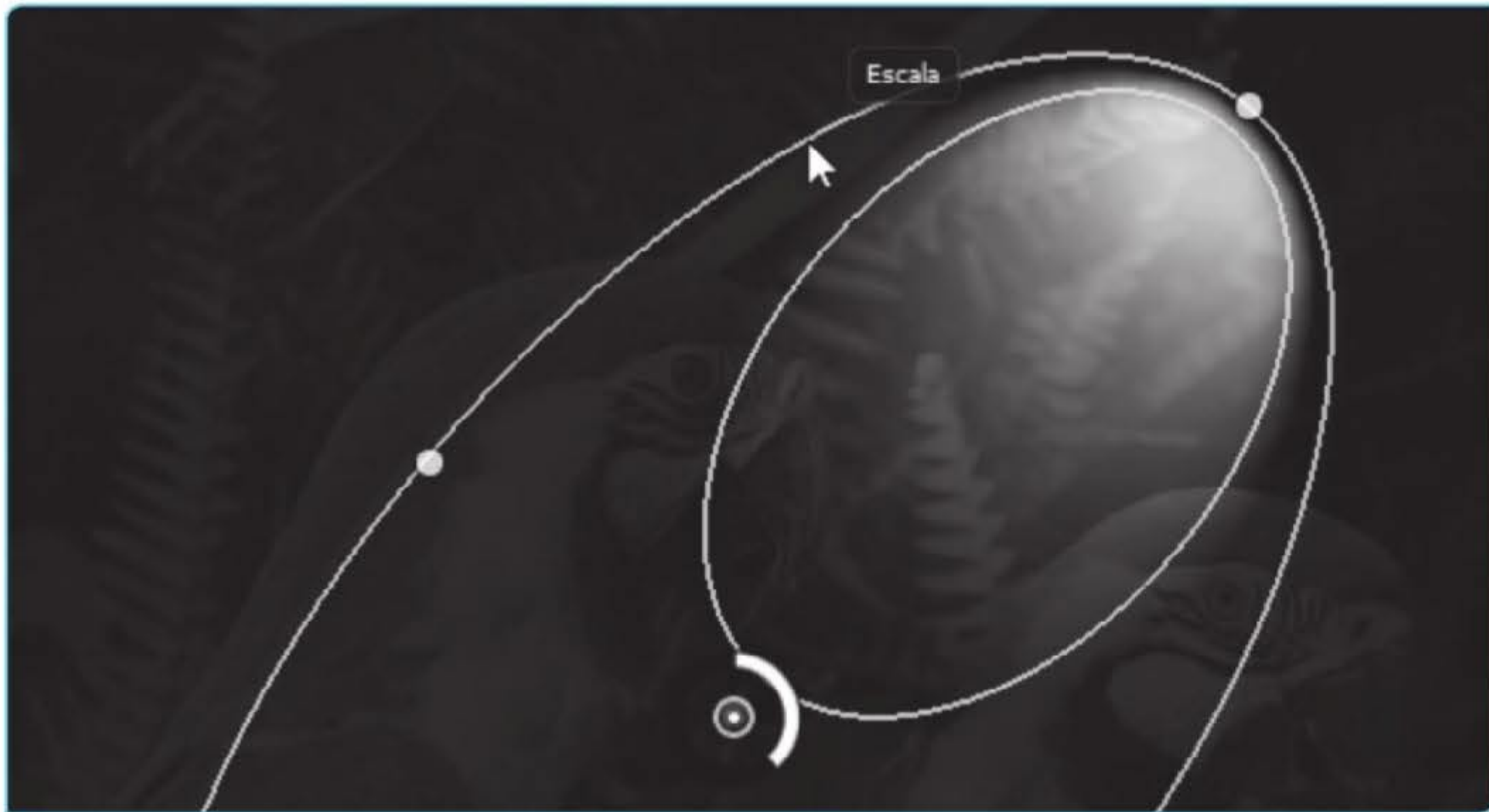
B. Aumentar el ángulo de la luz

Para aumentar el ángulo de la luz, coloque el cursor del mouse encima del borde de la elipse del medio y haciendo clic, arrastre para reducir y alargar la línea.



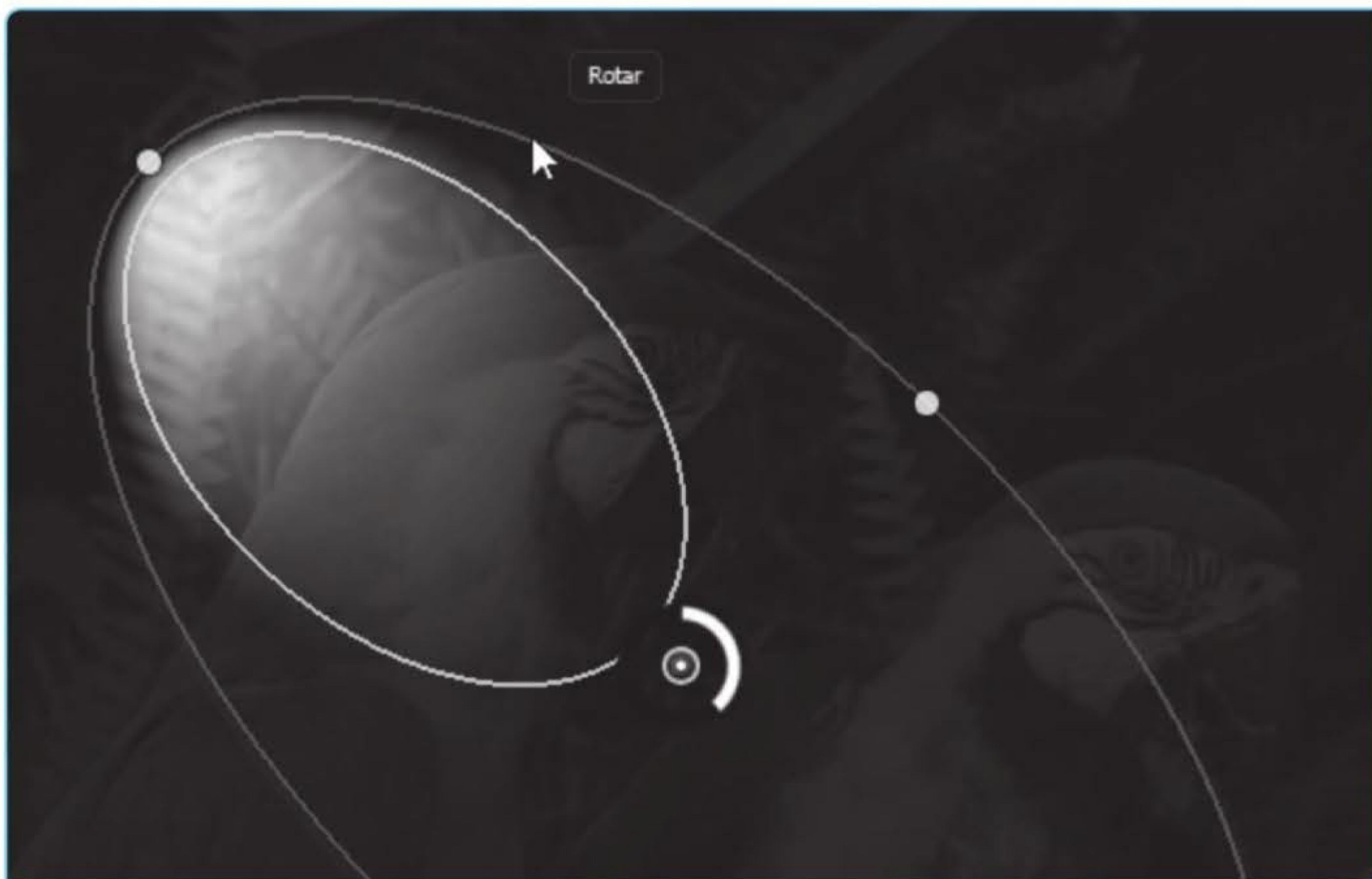
C. Aumentar el tamaño del foco

Para aumentar el tamaño del foco, ubique el cursor del mouse sobre la elipse superior; podrá apreciar que la línea se engrosará y saldrá un aviso indicándole que se va a cambiar la escala; entonces, haga clic y arrastre para aumentar o reducir el tamaño.



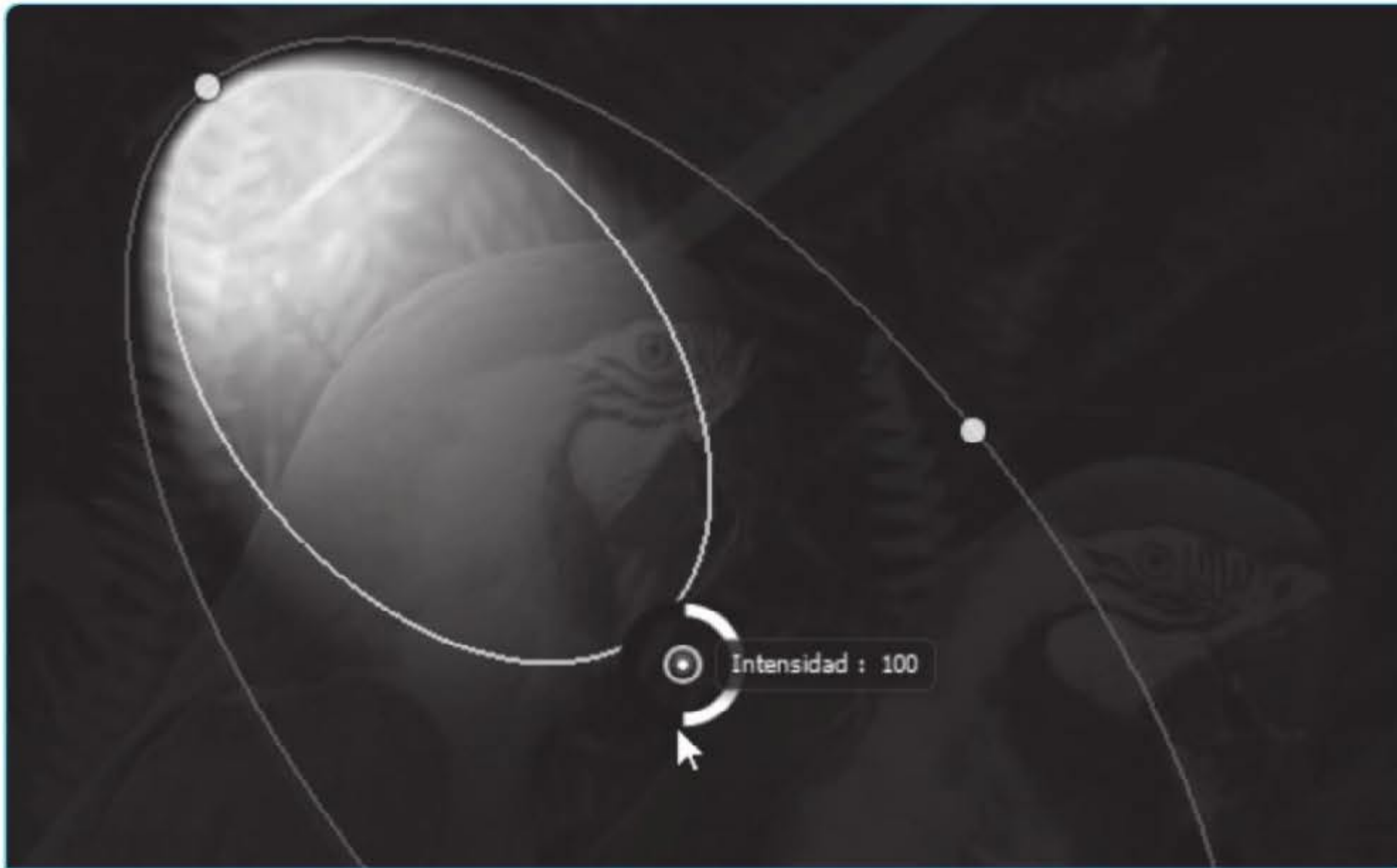
D. Rotar el foco

Para cambiar el ángulo de dirección del foco, sitúe el cursor encima de la elipse superior; saldrá un aviso que le indicará que se va a rotar; haga clic y mueva el mouse hacia la dirección que desee girar el foco



E. Ajuste de la intensidad del foco

Para aumentar o reducir la intensidad del foco, arrastre el regulador central hacia el lado derecho y notará que la intensidad del luz aumenta llegando a un valor máximo de 100.



Al arrastrar el regulador central hacia el lado izquierdo, notará que la intensidad de luz se reduce llegando a quitar la luz a un valor de -100.



3.3.3. LUZ PUNTUAL



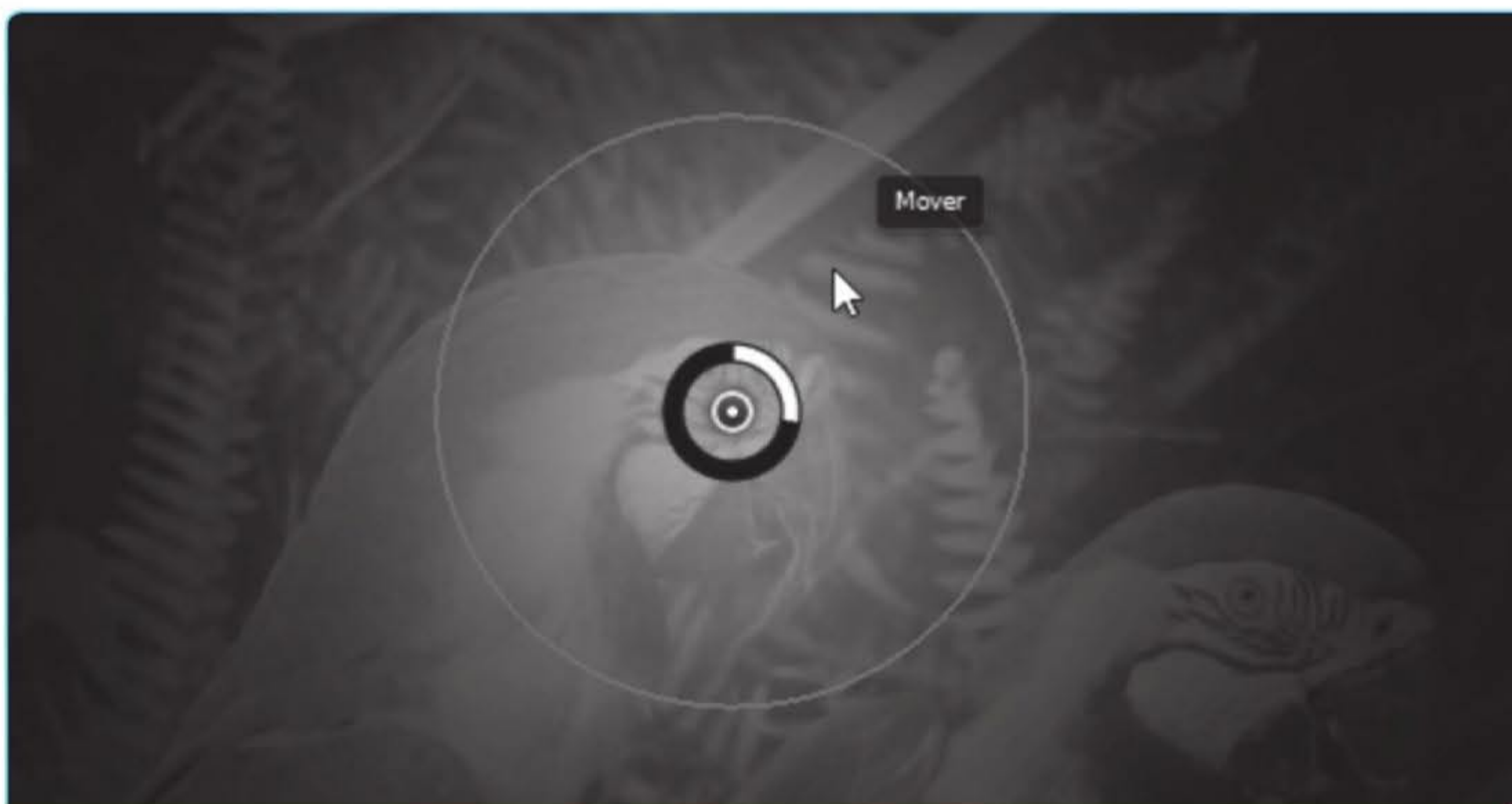
Este tipo de luz añade un punto de luz en el lugar donde lo coloque, alumbrando en todas las direcciones directamente desde encima de la imagen.



3.3.4. AJUSTE DE LA LUZ PUNTUAL

A. Mover la luz

Para mover la luz puntual, sitúe el cursor del mouse encima del círculo y arrastre hacia la dirección que desee.



B. Aumentar el tamaño de la luz

Para aumentar el tamaño de la luz, ubique el cursor del mouse encima del borde del círculo, notará que el borde cambia a color amarillo; luego haga clic y arrastre hacia afuera para aumentar o hacia adentro para reducir el tamaño.



C. Ajuste de la intensidad de la luz

Para incrementar o reducir la intensidad de la luz, siga el mismo procedimiento de la luz focal, arrastre el regulador central hacia el lado derecho para aumentar y hacia la izquierda para disminuir.



3.3.5. LUZ INFINITA

Este tipo de luz afecta toda la imagen alumbrando desde muy lejos; de modo que el ángulo de luz no cambia (como el sol).

**3.3.6. AJUSTE DE LUZ INFINITA****A. Mover la luz**

Para mover este tipo de luz, haga clic en el círculo central y arrastre hacia la dirección que desee



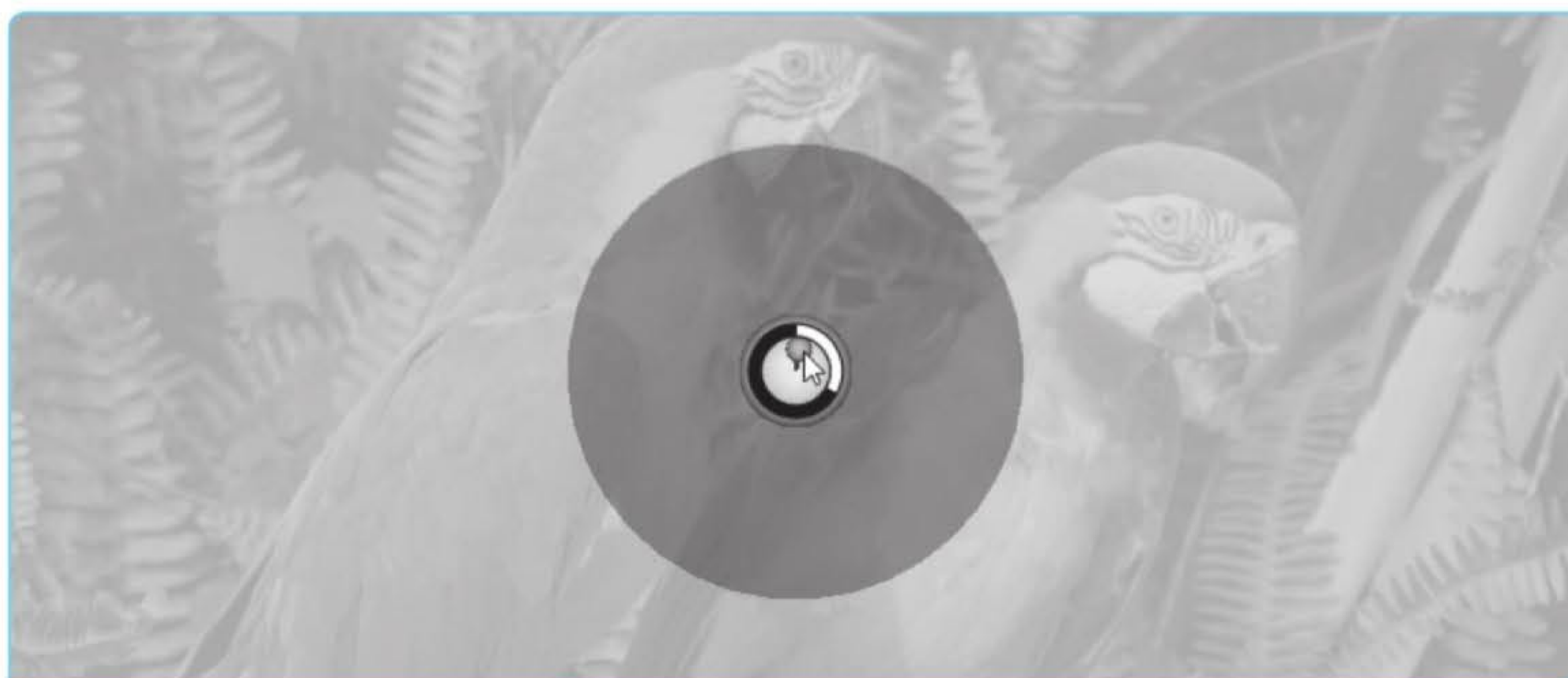
B. Cambiar dirección de luz

Para cambiar la dirección de luz, haga clic en la esfera situada al final de la línea y arrastre hacia la dirección que desee.



C. Cambiar altura de la luz

Para cambiar la altura de la luz, haga clic encima de la esfera, ubicada al final de la línea, y arrastre hacia afuera para obtener una luz menos intensa o arrastre hacia adentro para obtener una luz más brillante.



D. Aumentar intensidad de luz

Para aumentar o reducir la intensidad de la luz, siga el mismo procedimiento de la luz focal y puntual: arrastre el regulador central hacia el lado derecho para aumentar o arrástrelo hacia la izquierda para disminuir.

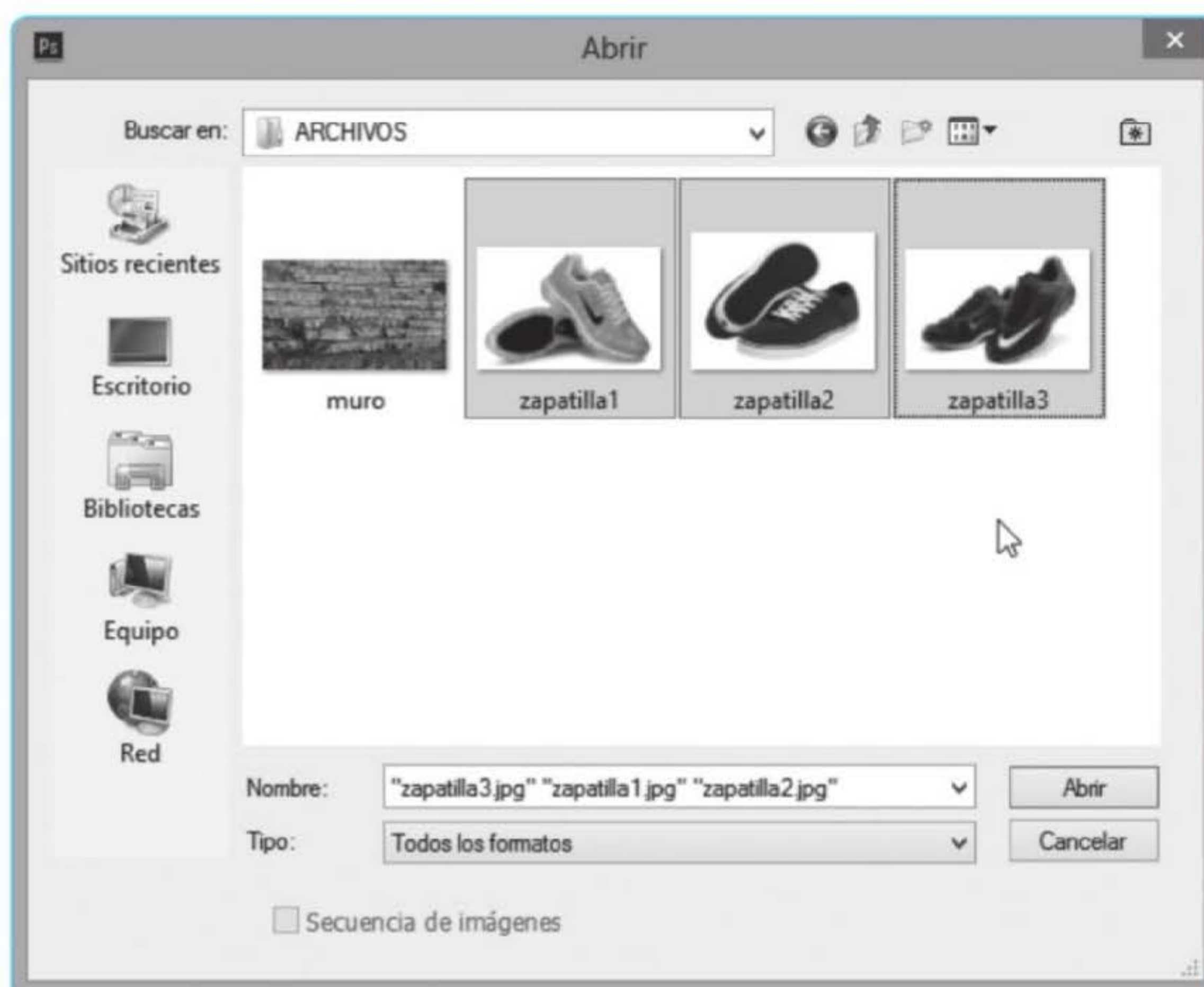


Filtro de efecto de Iluminación y diseño de un flyer

En esta sesión, se va a elaborar un afiche publicitario por medio de las diferentes técnicas, usadas en la guía práctica Retoque y edite imágenes en Photoshop (2013) como: calado de imágenes, aplicación de texto, transformar imágenes; así como también la aplicación del filtro [Efecto de iluminación](#).

4.1. CALAR IMÁGENES

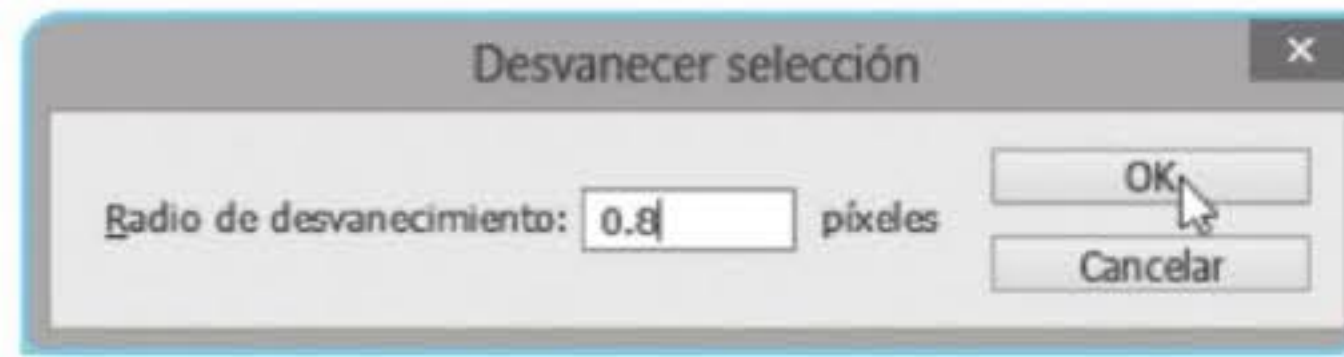
Paso 1: Abra los archivos «zapatilla1, zapatilla2, zapatilla3».



Paso 2: Una vez abiertos los archivos, visualice la ventana del archivo zapatilla 1, con la herramienta [Lazo magnético](#) y seleccione el borde de las zapatillas.



Paso 3: Después de haber seleccionado todo el borde, pulse las teclas **Shift+F6**. En el **Radio de desvanecimiento**, escriba 0.8 y haga clic en el botón **OK**.



Paso 4: Presione las teclas **Ctrl+Shift+I** para invertir la selección; seguidamente presione la tecla **Supr** para borrar lo seleccionado; acto seguido, las teclas **Ctrl+D** para deseleccionar.

Paso 5: Guarde el archivo, con el mismo nombre, en formato TIFF.



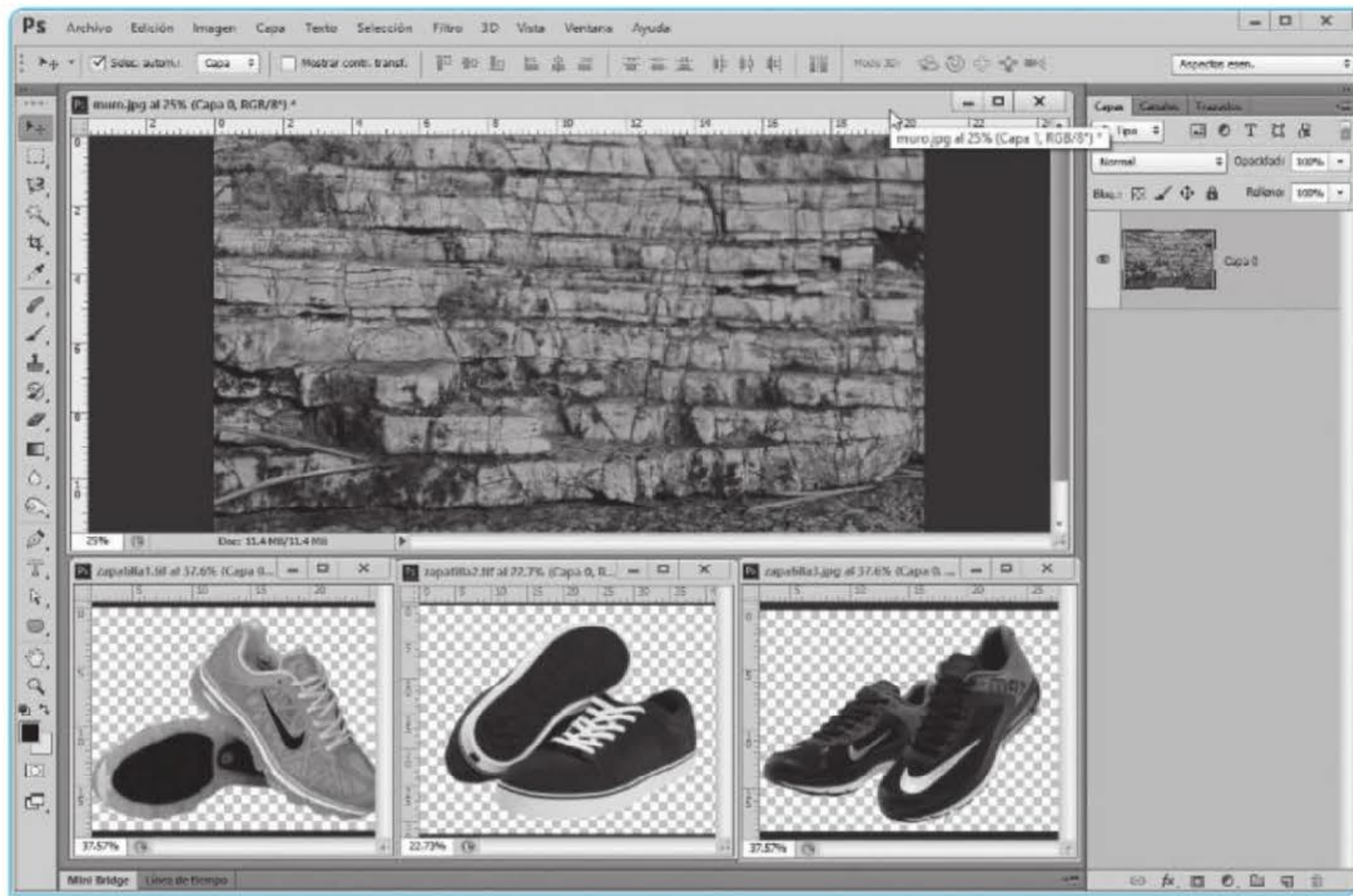
Paso 6: Aplique el mismo procedimiento para el archivo zapatilla2.



Paso 7: Utilice el mismo procedimiento para el archivo zapatilla3.



Paso 8: Una vez terminado el calado de los tres modelos de zapatillas, abra el archivo **Muro** y distribuya las ventanas de la siguiente manera:



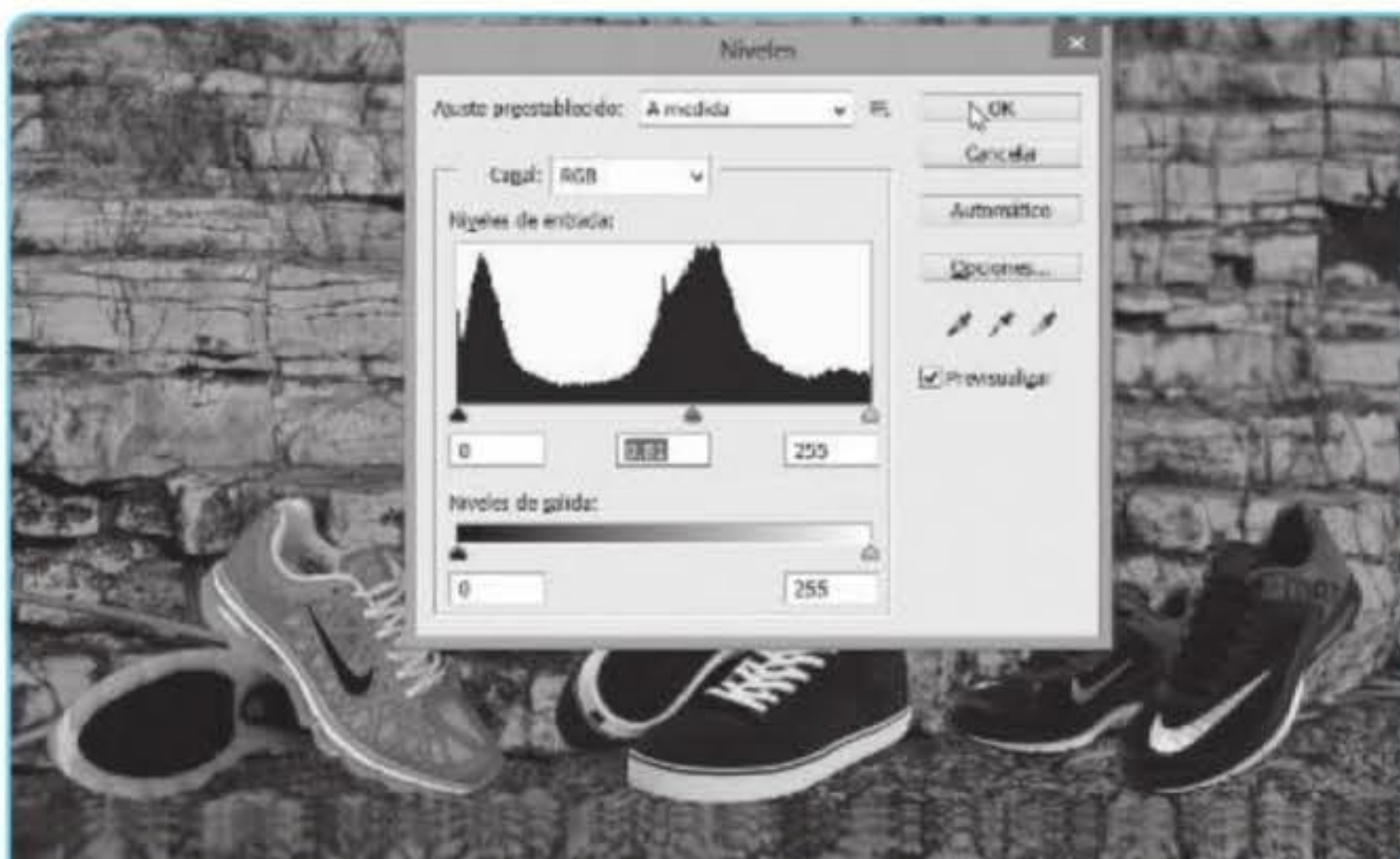
Paso 9: Seleccione la ventana de la zapatilla1, presione las teclas **Ctrl+A**; luego seleccione la herramienta **Mover** y haciendo clic en la imagen, arrástrela hacia la ventana del archivo «muro».



Paso 10: Realice el mismo procedimiento en las ventanas de las zapatilla2 y zapatilla3.

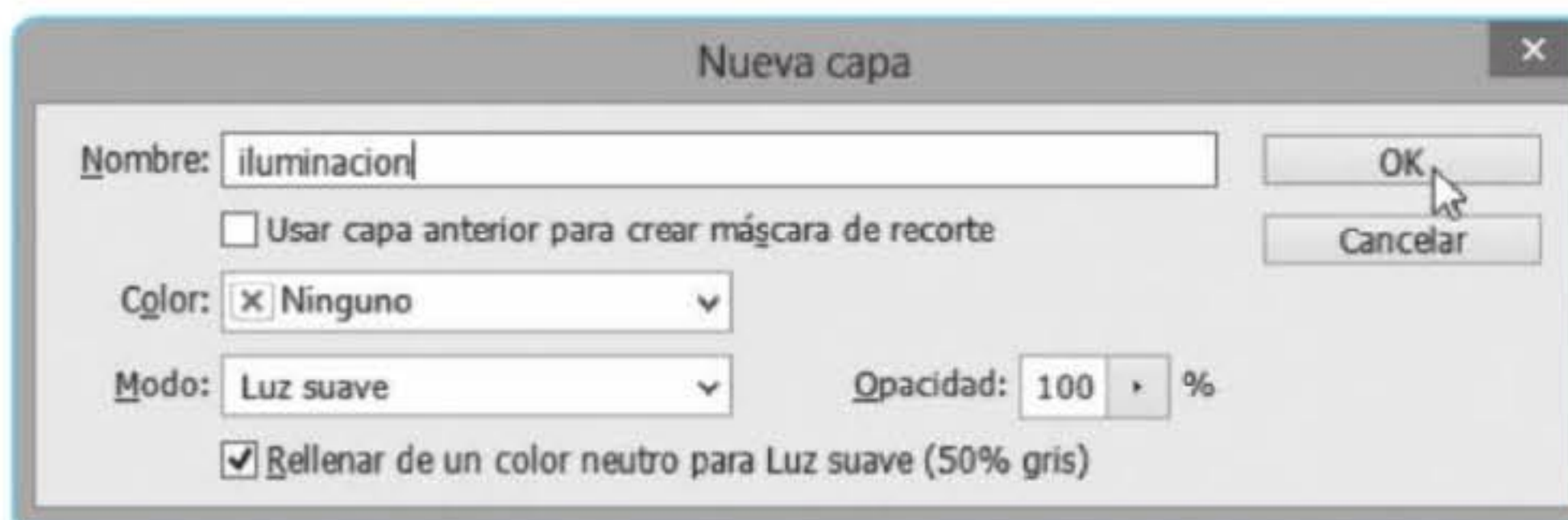


Paso 11: Cierre las ventanas de los archivos zapatilla1, zapatilla2 y zapatilla3; seguidamente, uniformice el tamaño de las imágenes con la opción **Transformar**.

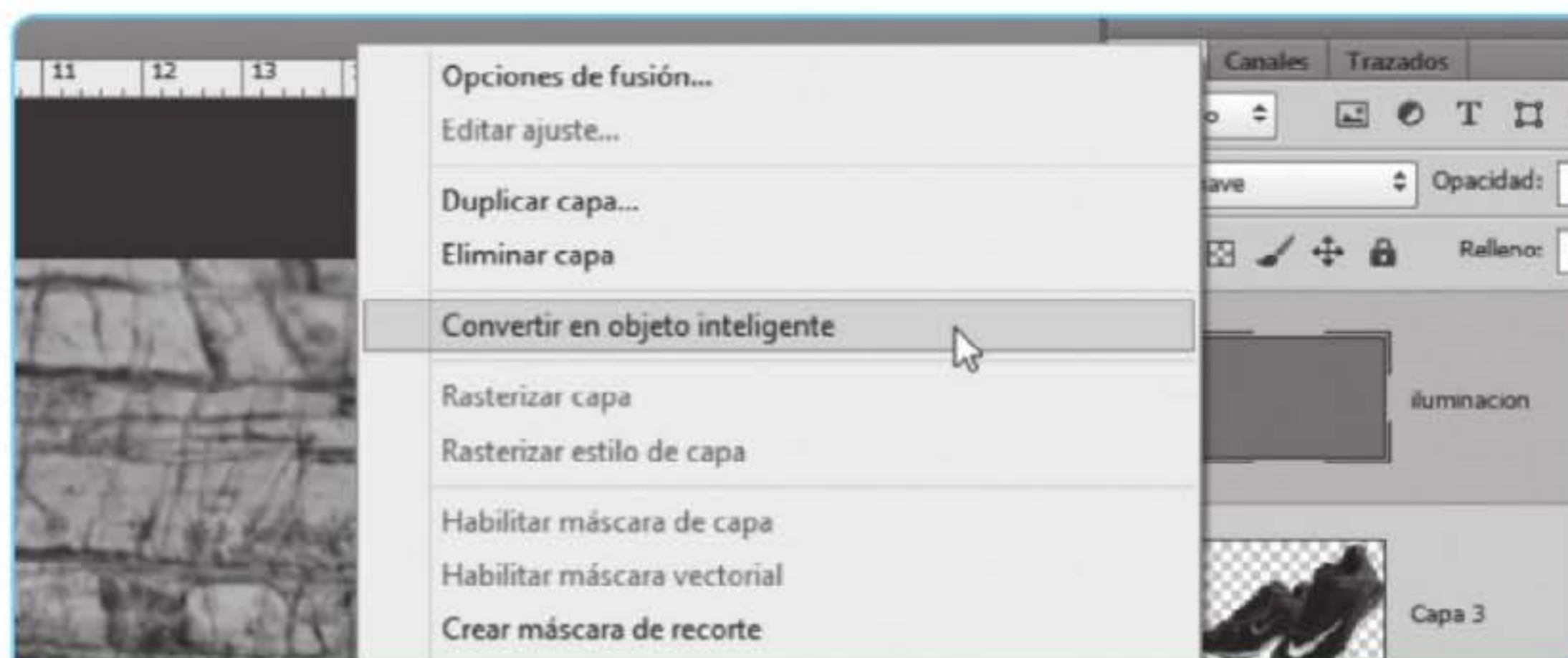


Paso 12: Nivele los tonos de las tres imágenes con la opción **Niveles** del menú **Imagen**.

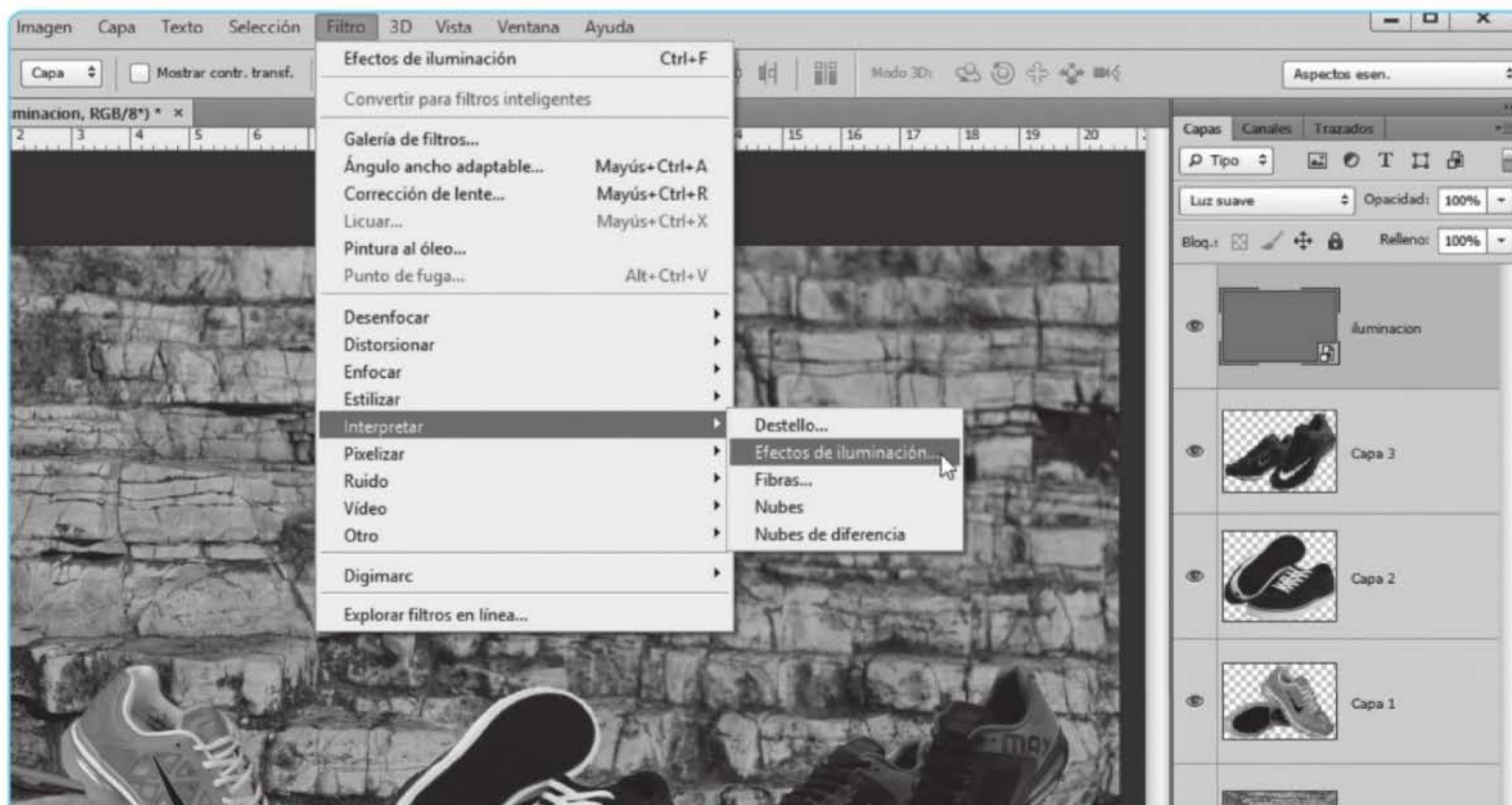
Paso 13: Presione las teclas **Ctrl+Shift+N** para crear una nueva capa. En la opción **Nombre**, escriba «iluminación»; en **Modo** de fusión, elija la opción **Luz suave** y active la casilla **Rellenar de un color neutro para Luz suave (50% gris)**.



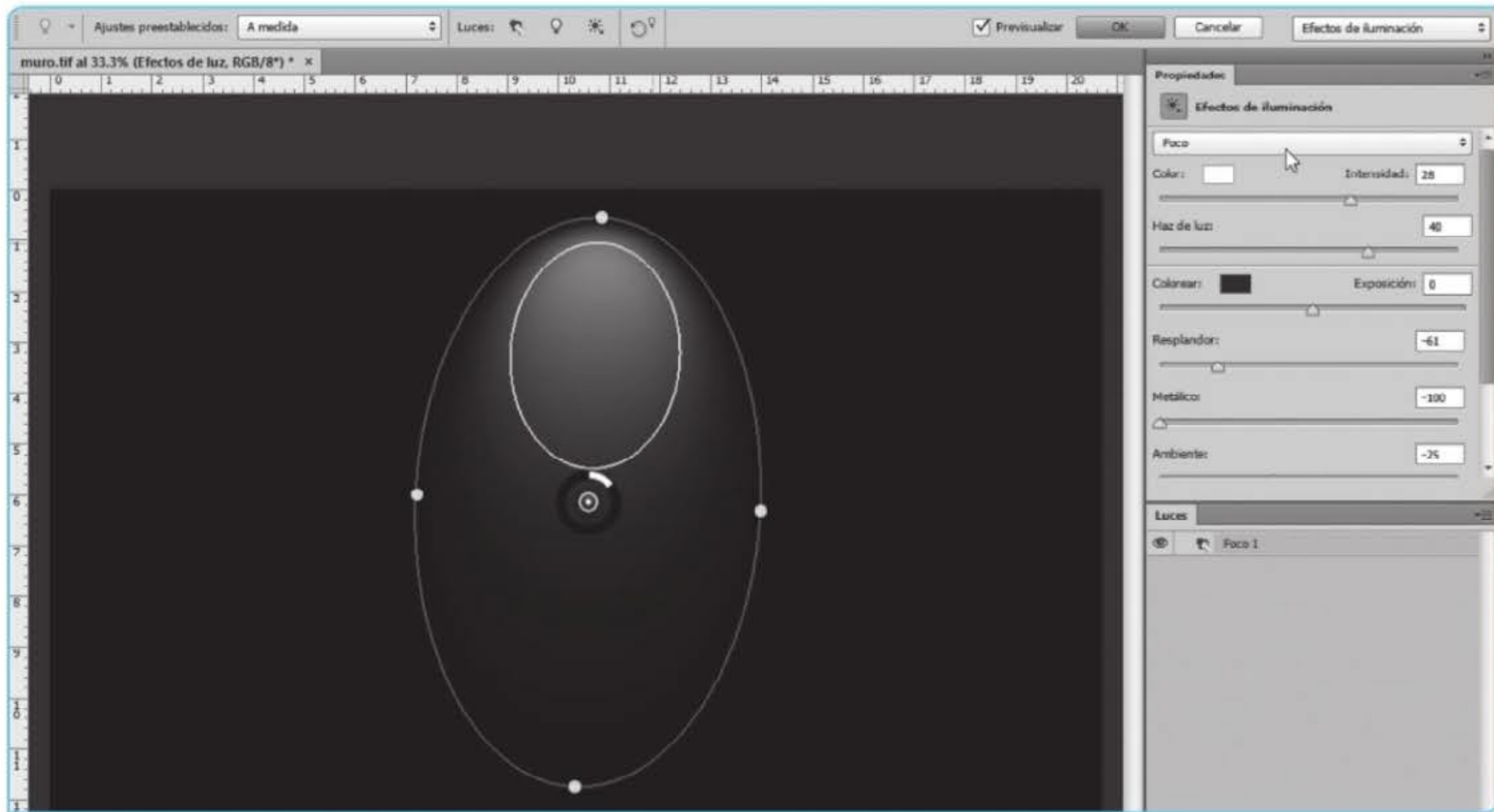
Paso 14: En el panel **Capas**, haga clic derecho en la capa **Iluminación** y elija la opción **Convertir en objeto inteligente...**



Paso 15: Selecciona la capa **Iluminación**; luego haga clic en el menú **Filtro**, seleccione **Interpretar** y haga clic en la opción **Efectos de iluminación...**



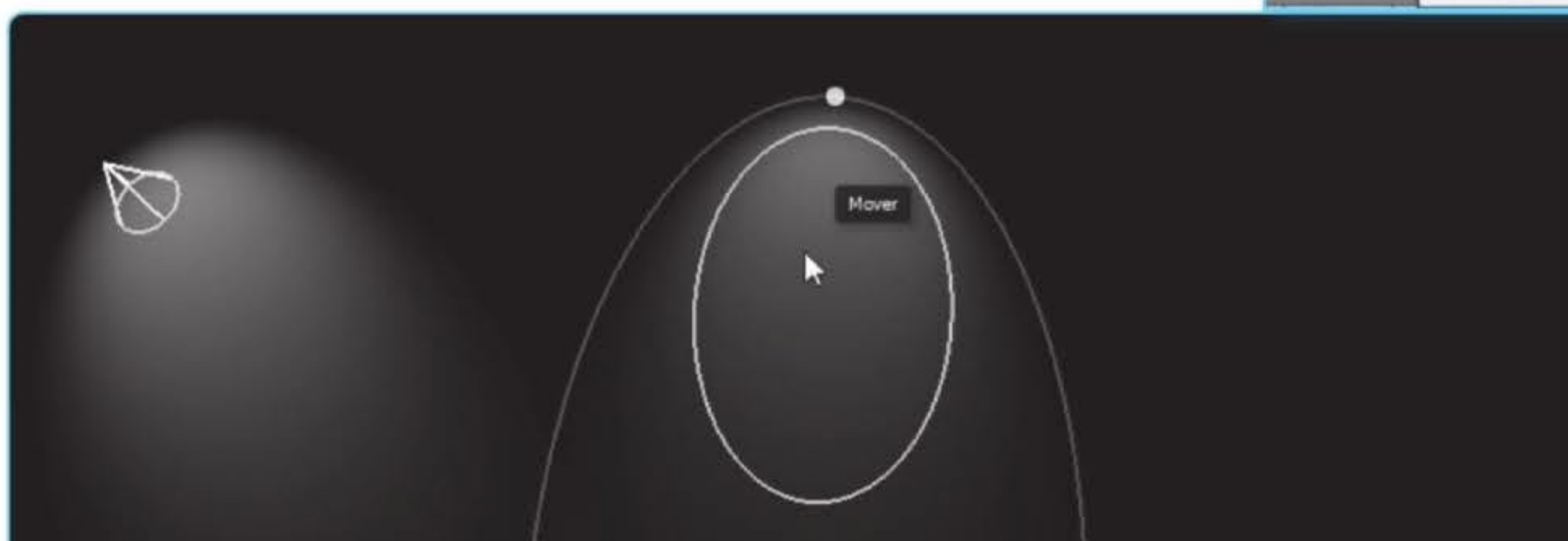
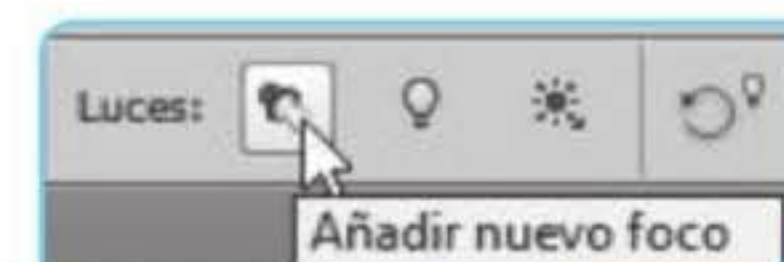
Se mostrará la interfaz del filtro **Efecto de iluminación**.



Paso 16: Seleccione **Luz focal** y arrástrala hacia el lado izquierdo de la parte inferior; luego gírela hacia el lado izquierdo a unos 45 grados.



Paso 17: En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Agregar luz focal** de la opción **Luces**; a continuación sitúe el nuevo foco al centro.

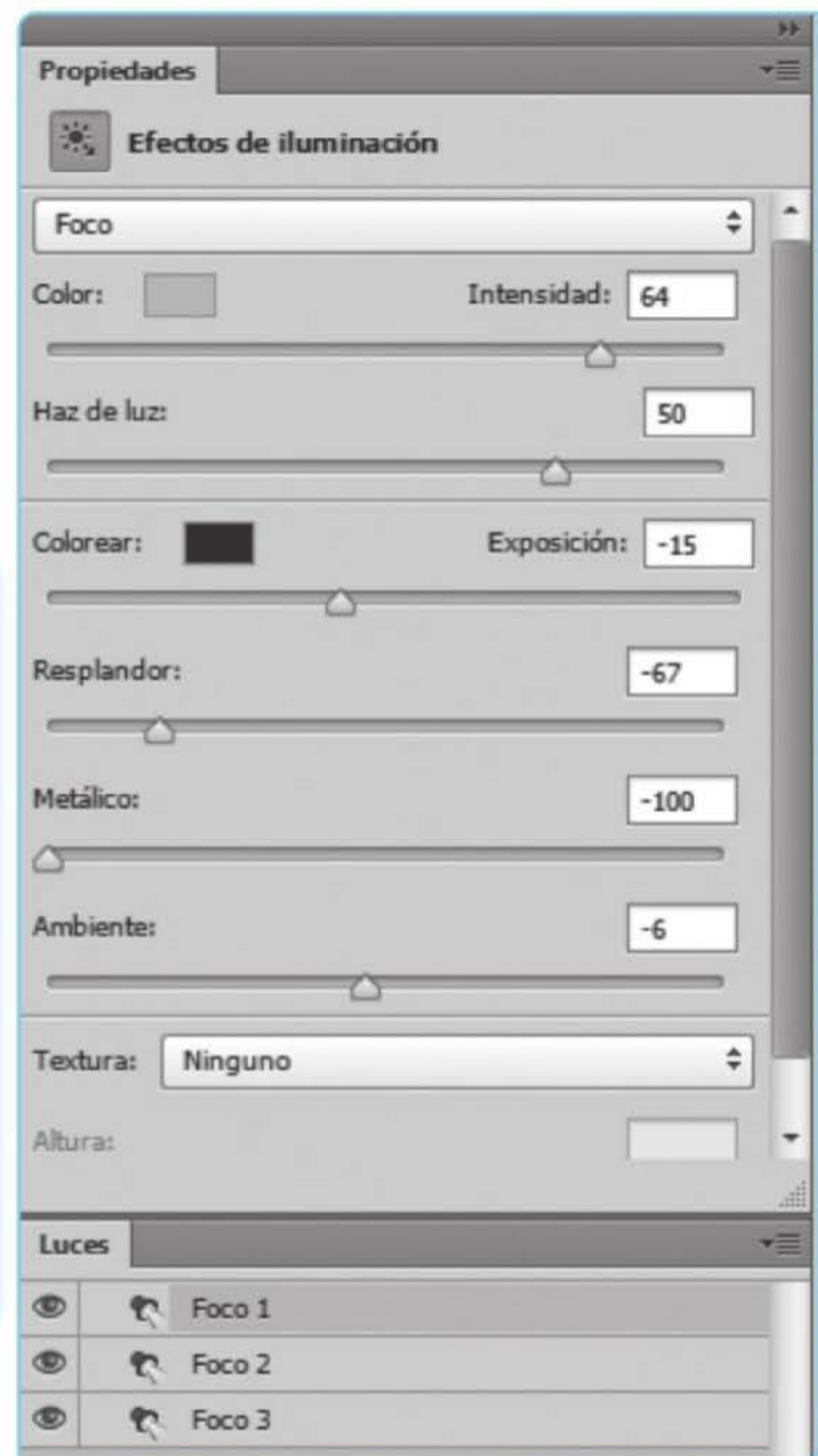


Paso 18: Agregue otra luz focal y ubíquela al lado derecho en la parte inferior y gírela al lado derecho unos 45°.



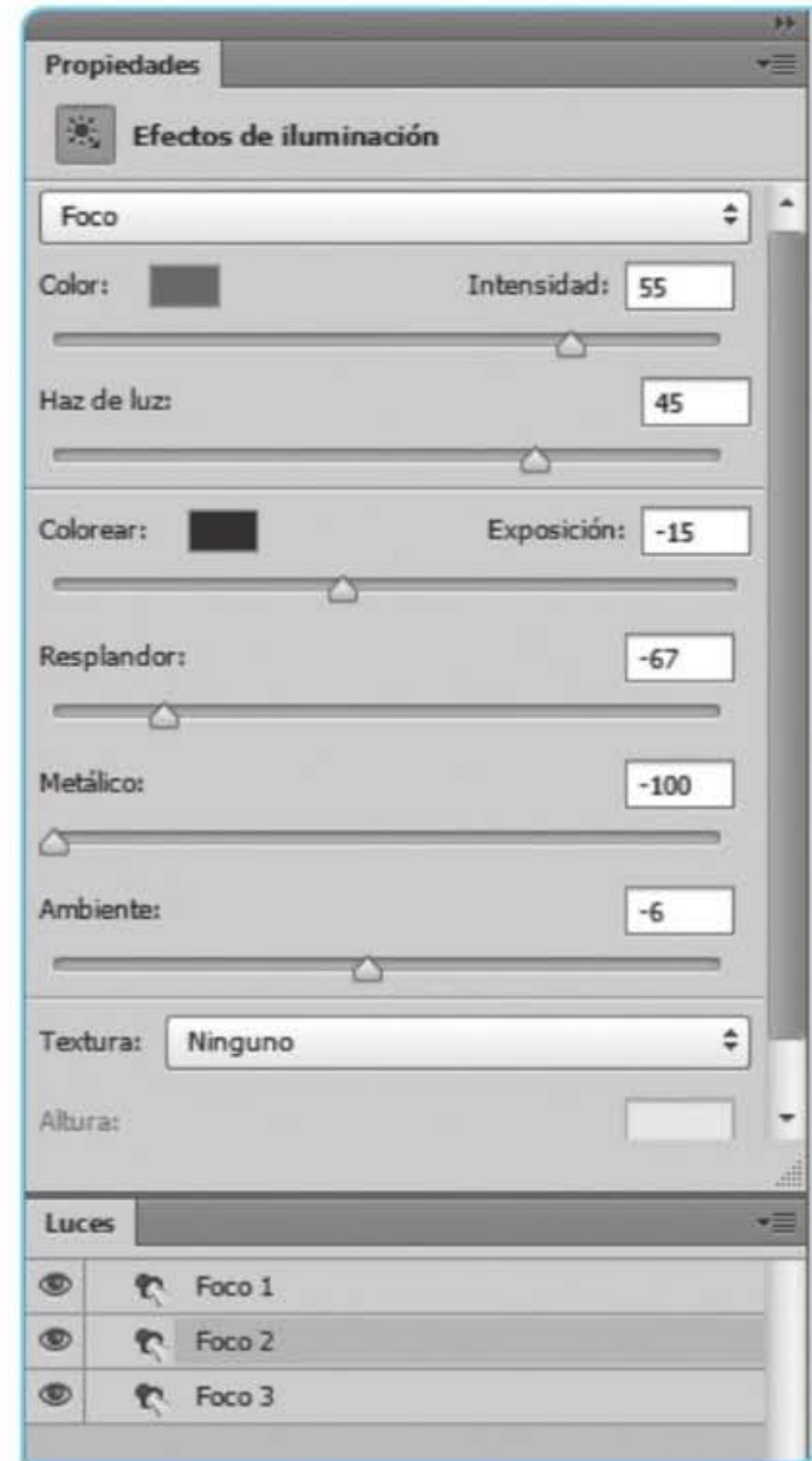
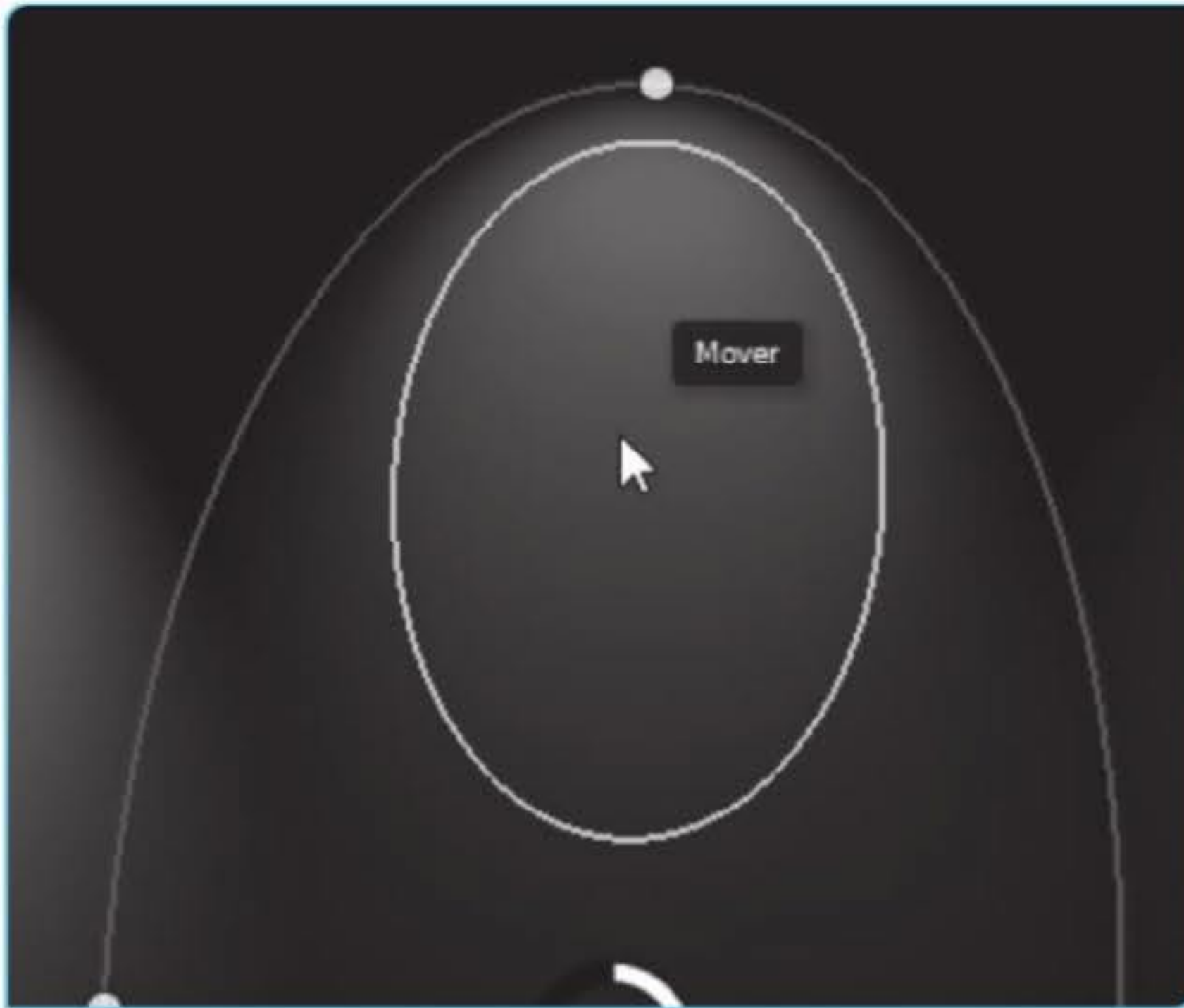
Paso 19: Seleccione el foco del lado izquierdo y, en el panel **Propiedades**, cambie a los siguientes valores:

Color. R: 225, G: 200, B: 37.
Colorear. R: 5, G: 8, B: 149.



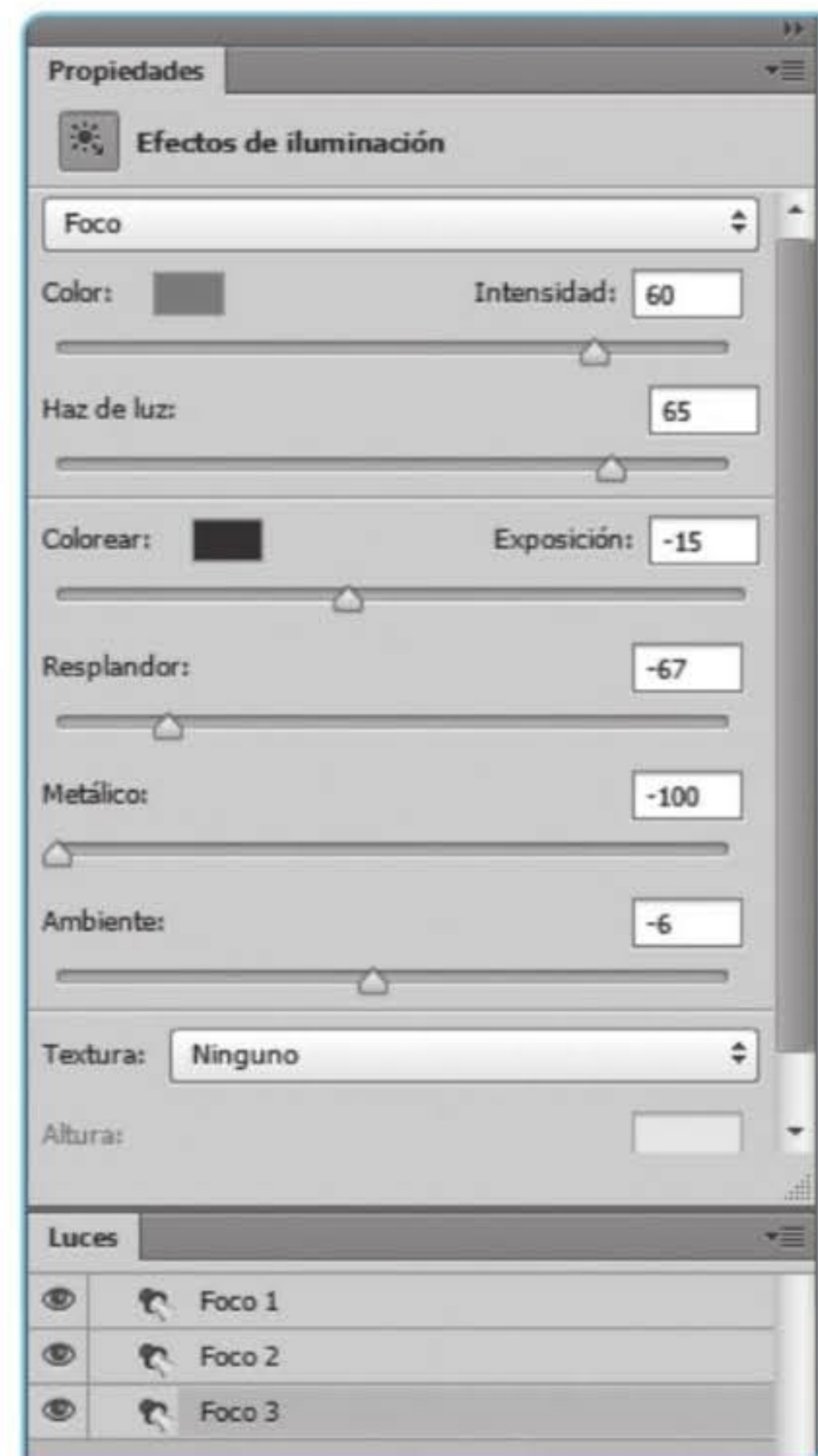
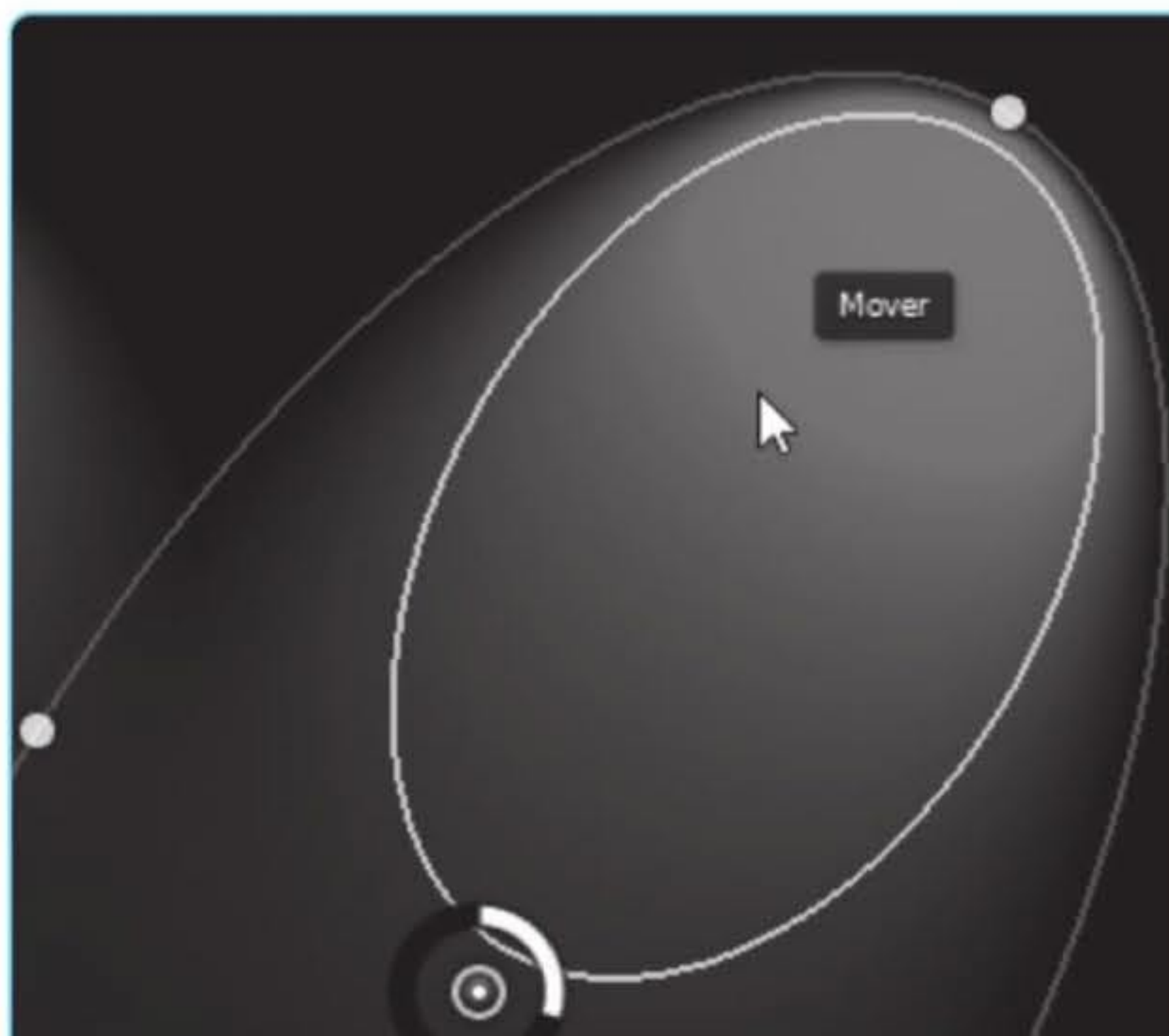
Paso 20: Seleccione el foco del centro y, en el panel **Propiedades**, cambie a los siguientes valores:

Color. R: 228, G: 0, B: 0.
Colorear. R: 5, G: 8, B: 149.

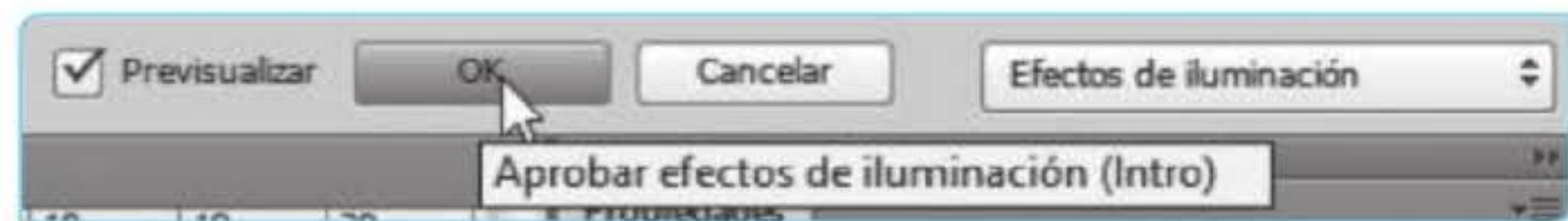


Paso 21: Seleccione el foco del lado derecho y, en el panel **Propiedades**, cambie los siguientes valores:

Color. R: 90, G: 244, B: 7.
Colorear. R: 5, G: 8, B: 149.

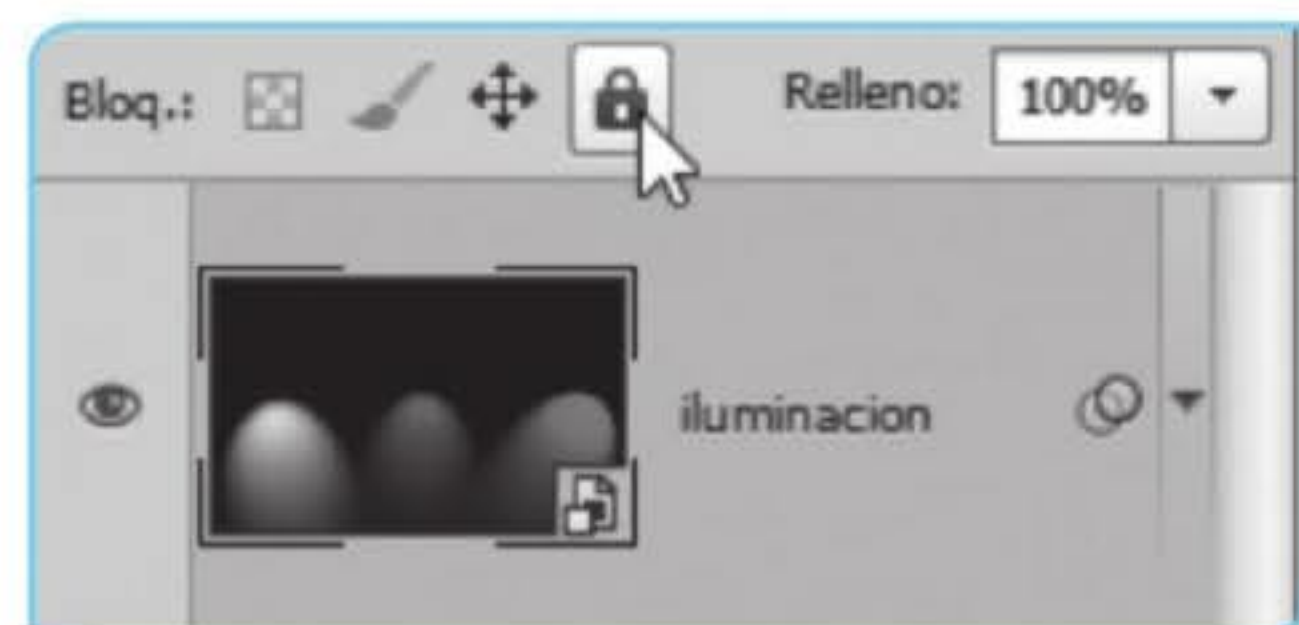
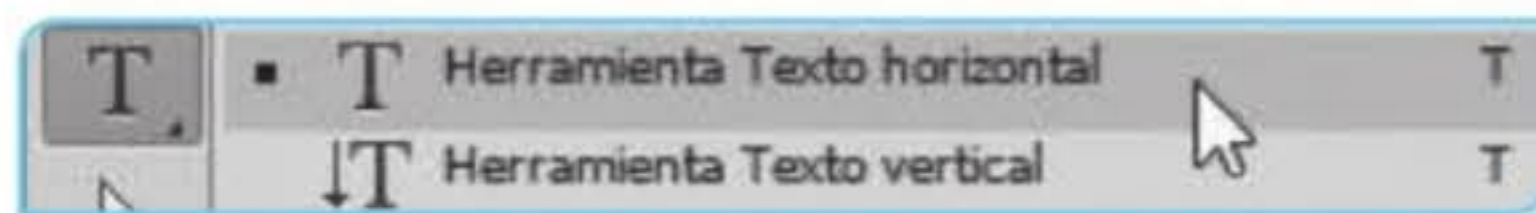


Paso 22: Haga clic en el botón **OK** del panel **Propiedades** y observe el resultado.

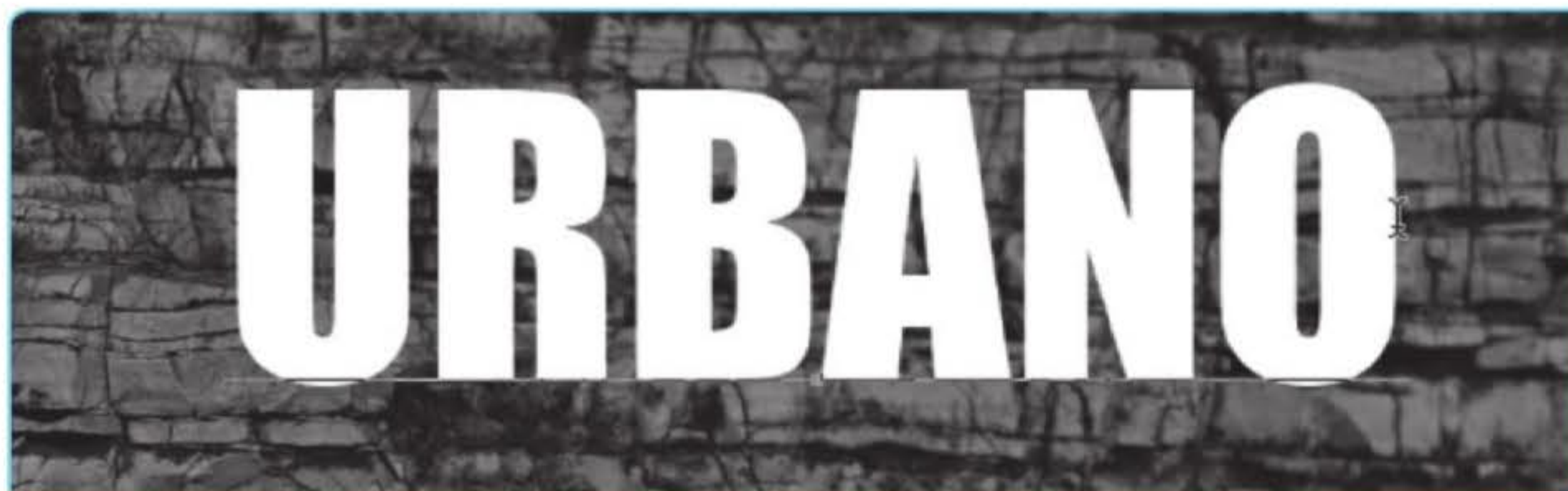


Ahora se agregará un texto como encabezado del flyer.

Paso 23: Bloquee la capa **iluminación**; luego seleccione la herramienta **Texto**.



Paso 24: Seleccione la capa 0 y haga clic en el área de trabajo; a continuación, escriba la palabra «URBANO» y ubíquela en la parte superior del flyer.



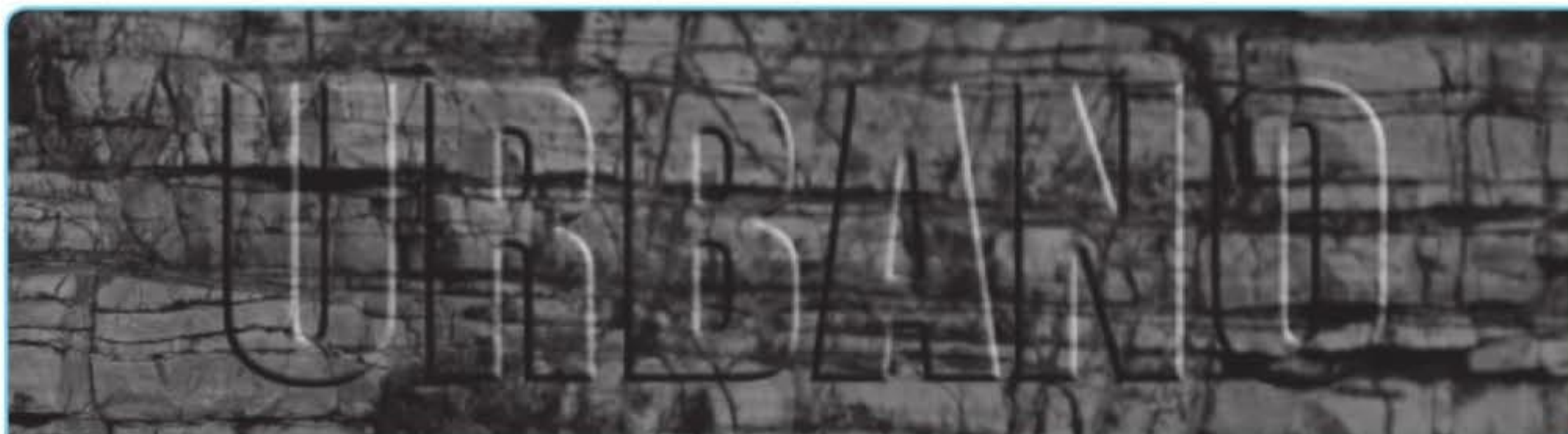
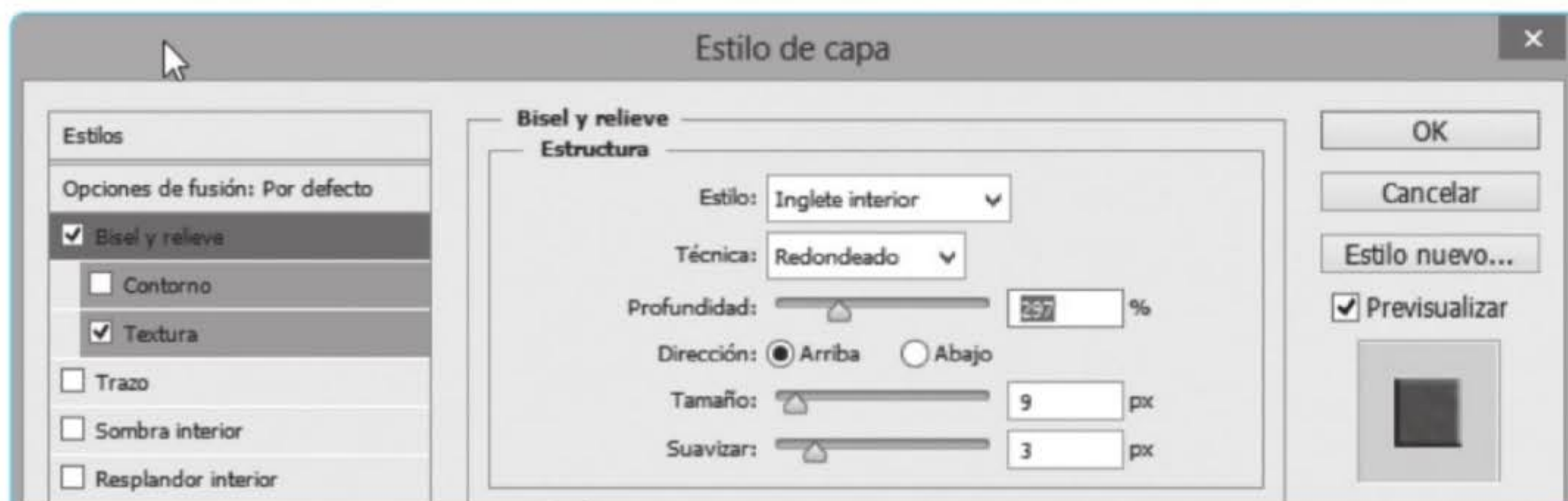
Paso 25: Al presionar la tecla **Ctrl**, haga clic en la miniatura de la capa «Urbano»; este proceso hará que se seleccione todo el contorno del texto.



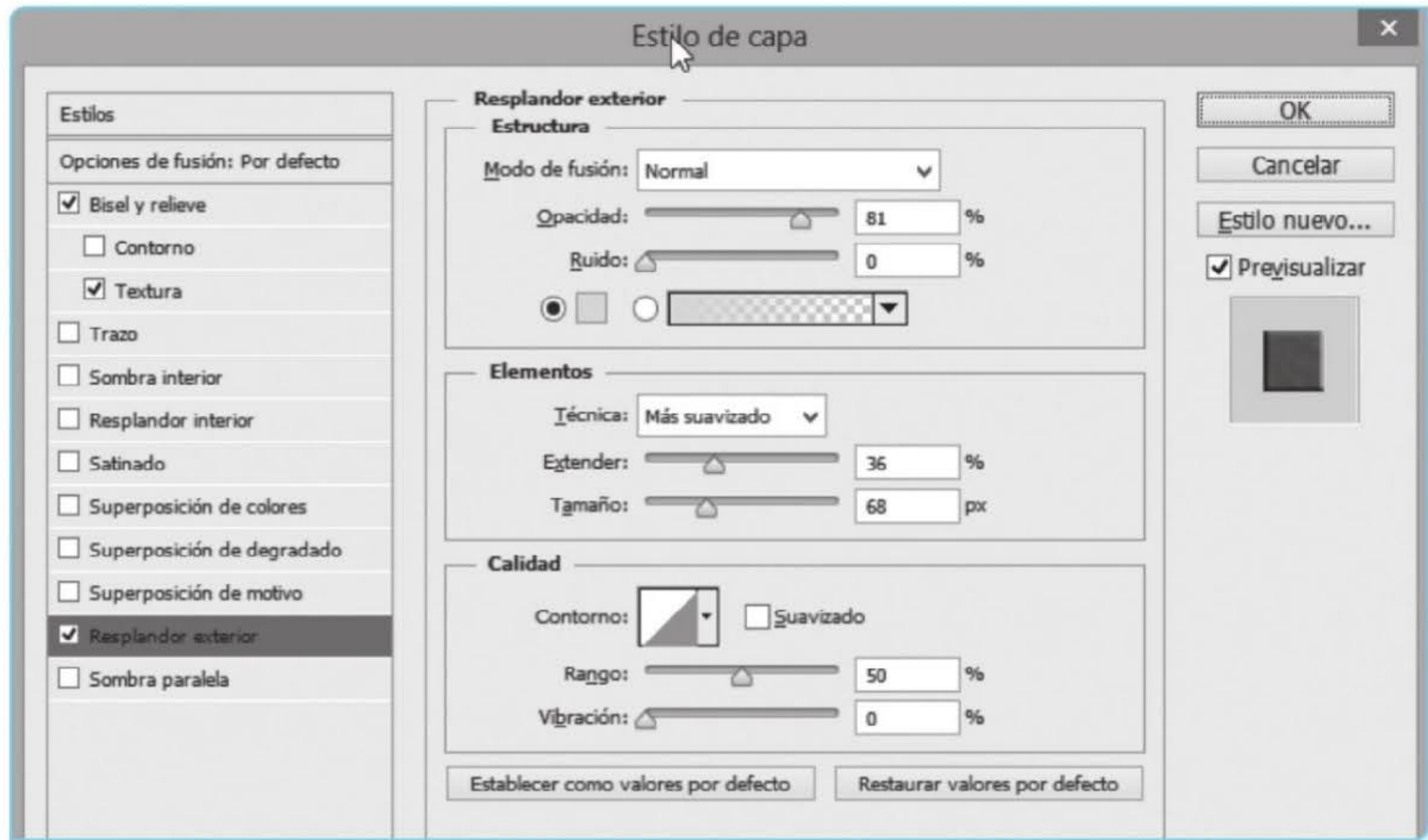
Paso 26: Seleccione la capa 0; para copiar, presione **Ctrl+C** y para pegar, presione **Ctrl+V**, observará que lo seleccionado se pegará en una nueva capa; luego elimine la capa «Urbano».



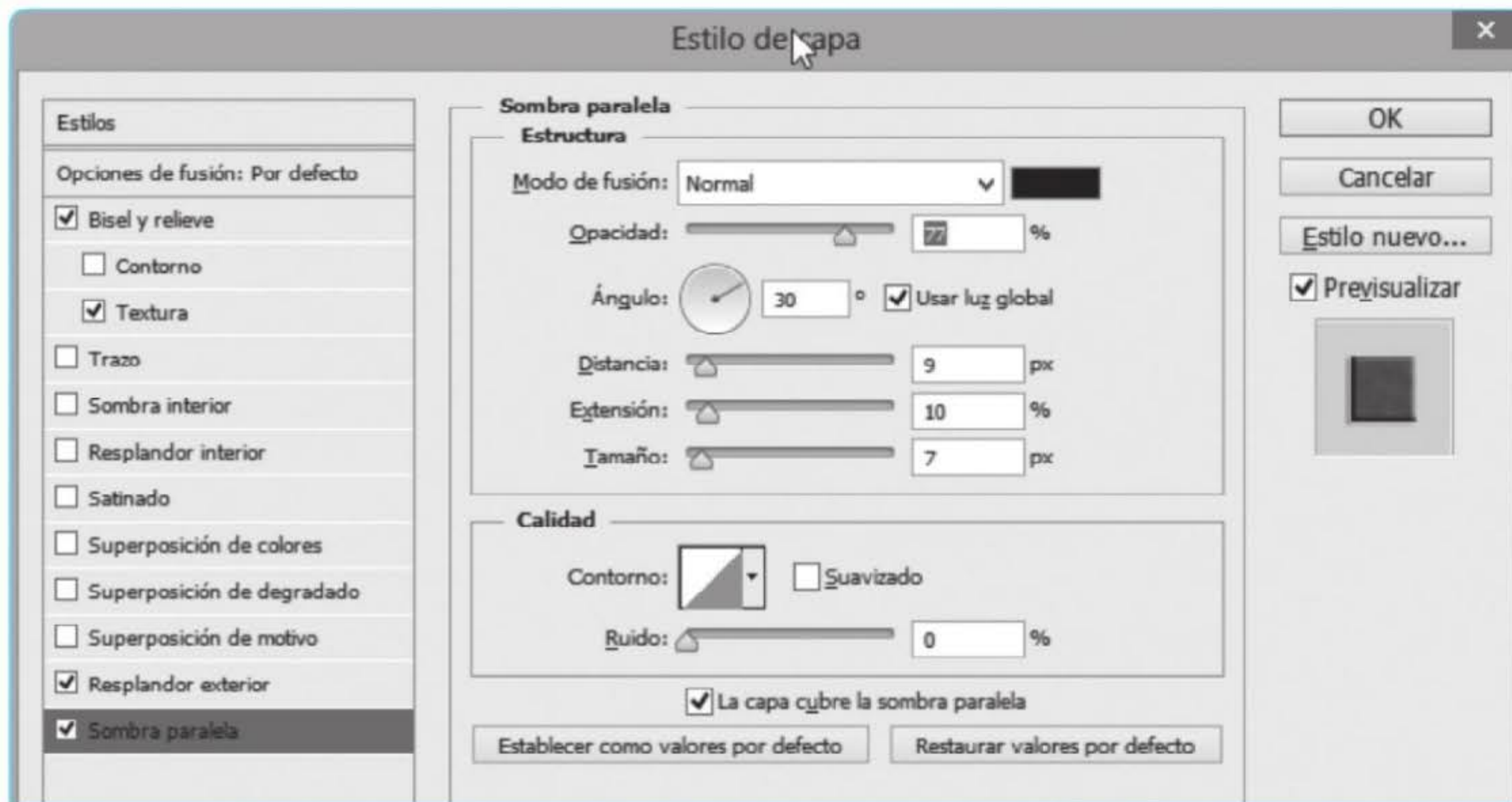
Paso 27: Haga clic en el botón **Añadir estilo de capa**, seleccione el estilo **Bisel y relieve** y escriba los siguiente valores:



Paso 28: Seleccione el estilo **Resplandor exterior**. En la opción **Color**, seleccione el color **Amarillo** y escriba los siguientes valores:



Paso 29: Seleccione el estilo **Sombra paralela** y escriba los siguientes valores. Luego haga clic en el botón **OK**.



Observe el resultado final del flyer.





EVALUACIÓN 2



1. | ¿Cuántos tipos de efectos de iluminación presenta el filtro de iluminación en Photoshop?

2. | ¿Cuántos tipos de luces se puede insertar en una escena? ¿Y cómo se llaman?

3. | ¿Cuántos ajustes se pueden hacer a un tipo de luz?

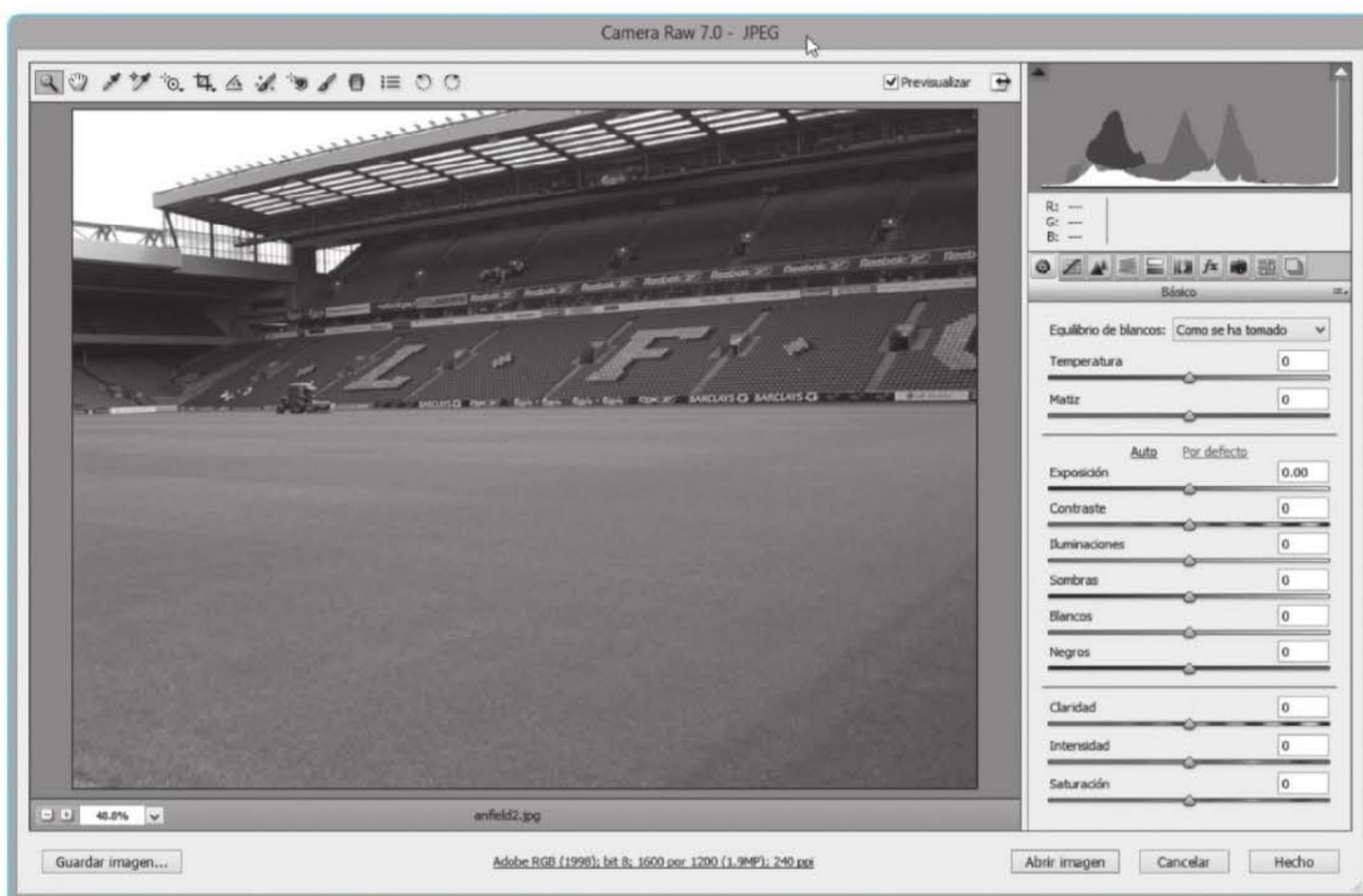
Camera RAW

Sesión

5

5.1. CAMERA RAW

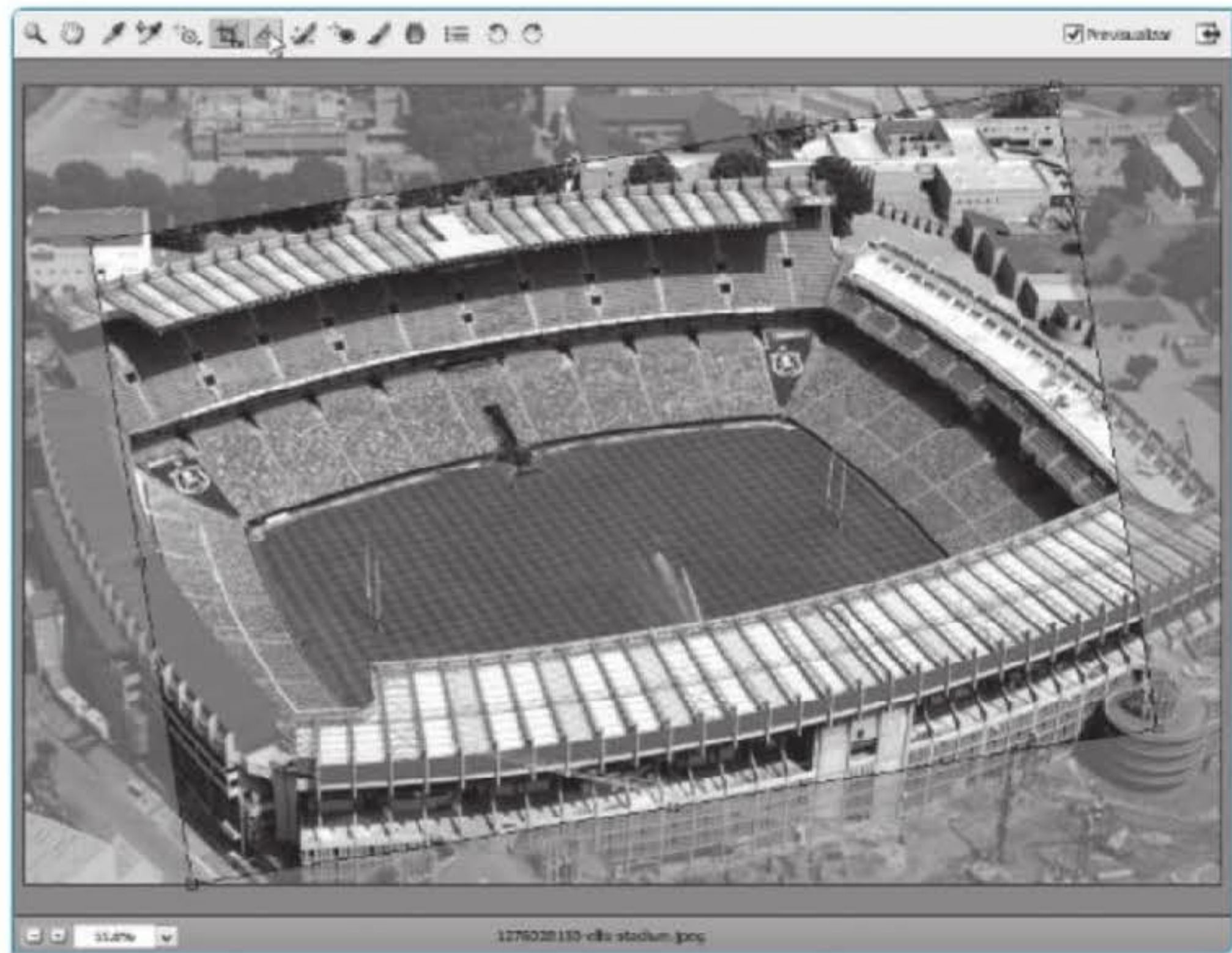
El software Camera RAW se incluye como plugin en Adobe Photoshop; además, añade funcionalidad a Adobe Bridge. Camera RAW permite, a estas aplicaciones, importar y trabajar con archivos Camera RAW; asimismo, se puede utilizar para trabajar con archivos JPEG y TIFF a las cuales convierte las imágenes CMYK en imágenes RGB al abrirlas.



Es necesario tener Photoshop instalado para poder abrir archivos en el cuadro de diálogo [Camera RAW](#) de Adobe Bridge.



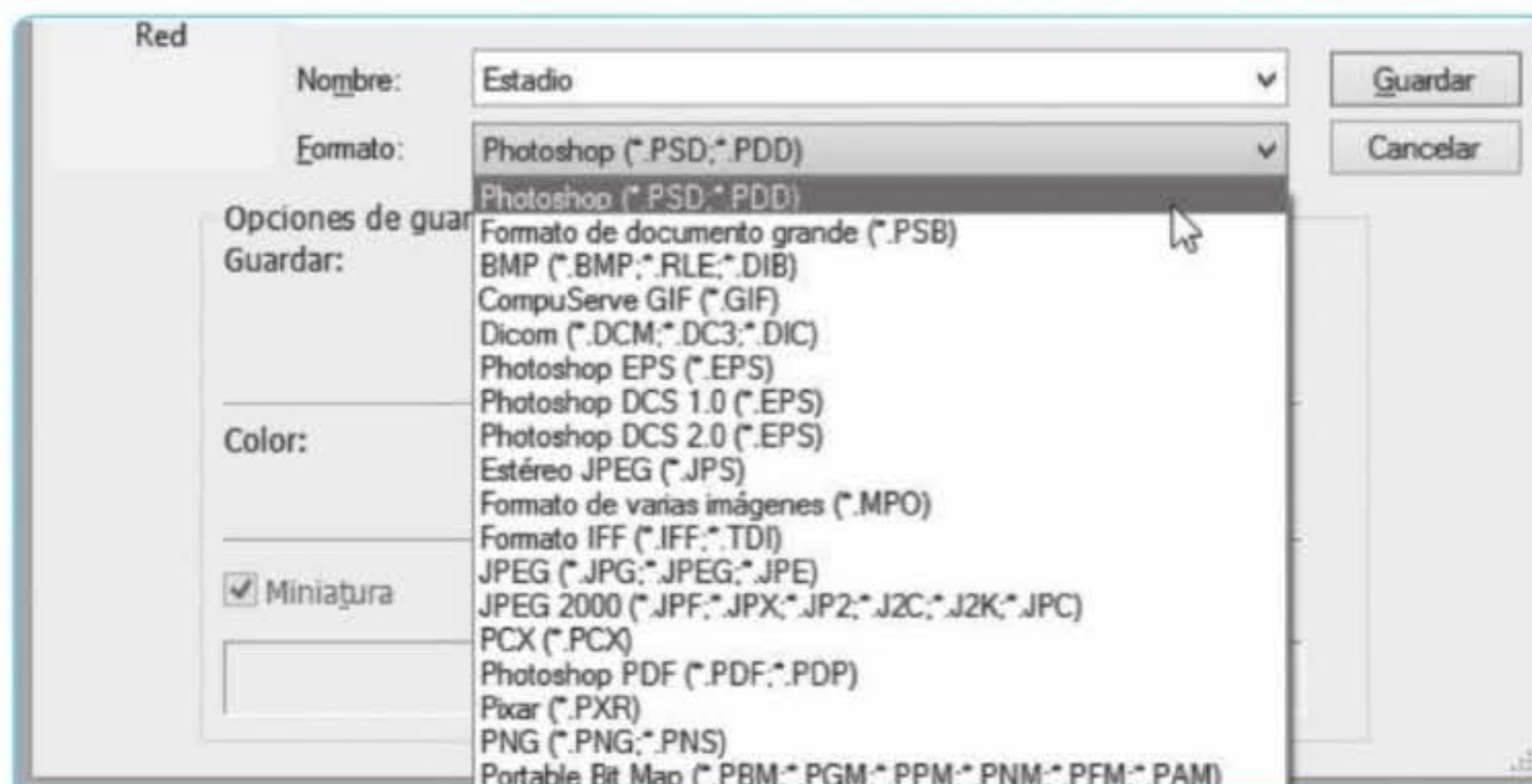
Al utilizar Camera RAW para realizar ajustes (incluso enderezar o recortar) a imágenes Camera RAW, se conservan los datos Camera RAW originales de la imagen. Los ajustes se almacenan en la base de datos de Camera RAW como: metadatos incrustados en el archivo de imagen o en un archivo XMP sidecar (archivo de metadatos que acompaña a un archivo de Camera RAW).



Después de procesar y editar un archivo de Camera RAW con el plugin de Camera RAW, un ícono en la miniatura de la imagen en Adobe Bridge aparece.



Si se abre un archivo de Camera RAW en Photoshop, se puede guardar la imagen en otros formatos de imagen, como: PSD, JPEG, formato de documento grande (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop RAW, PNG o PBM. En el cuadro de diálogo **Camera RAW**, se pueden guardar los archivos procesados en los formatos DNG, JPEG, TIFF o Photoshop (PSD). Pese a que el software Photoshop Camera RAW permite abrir y editar archivos de imagen de Camera RAW, no guarda imágenes en el formato Camera RAW.



Las ediciones en Camera RAW suelen tener una calidad final mucho mejor que aquellas que se realiza en Photoshop, a partir de los JPG de la cámara. Una buena edición en Camera RAW debería producir una imagen incluso mejor como la original que sale de la cámara. Esto debe notarse en detalles como, por ejemplo, el ruido.

5.2. PARTES DE CAMERA RAW

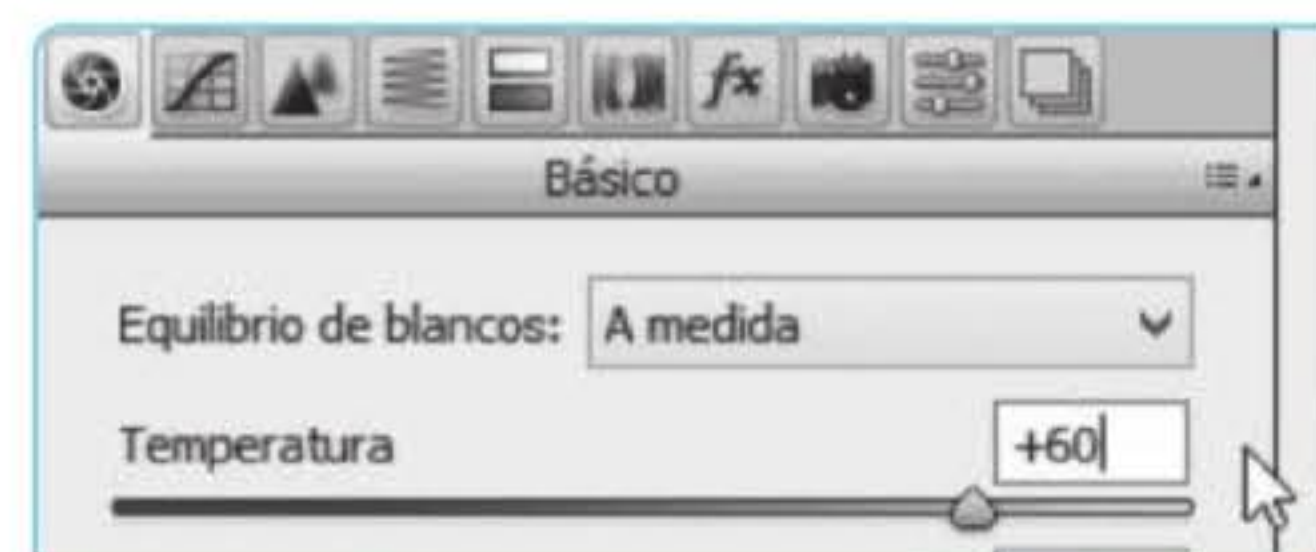
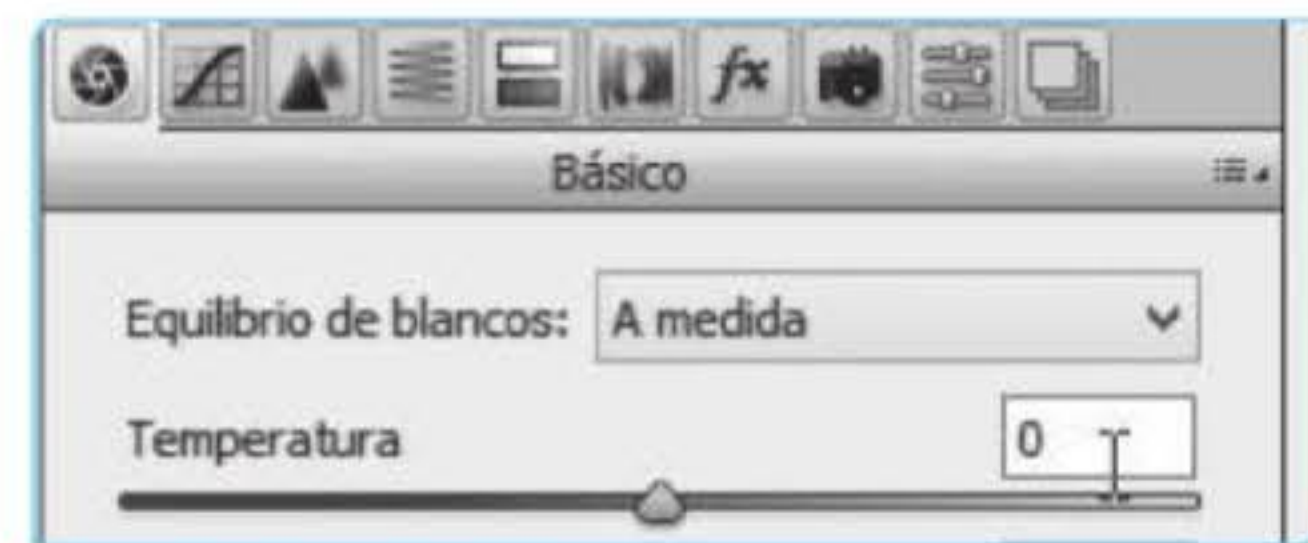
5.2.1. FICHAS DE AJUSTE DE IMAGEN

Camera RAW presenta las siguientes fichas de configuración de imagen:

A. Ficha Básico

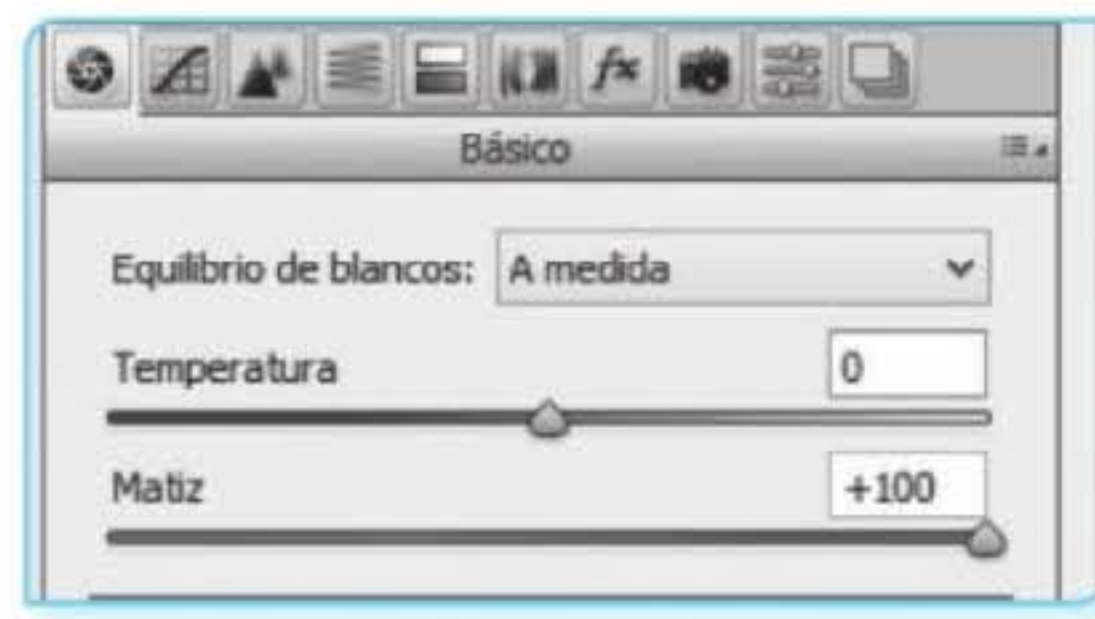
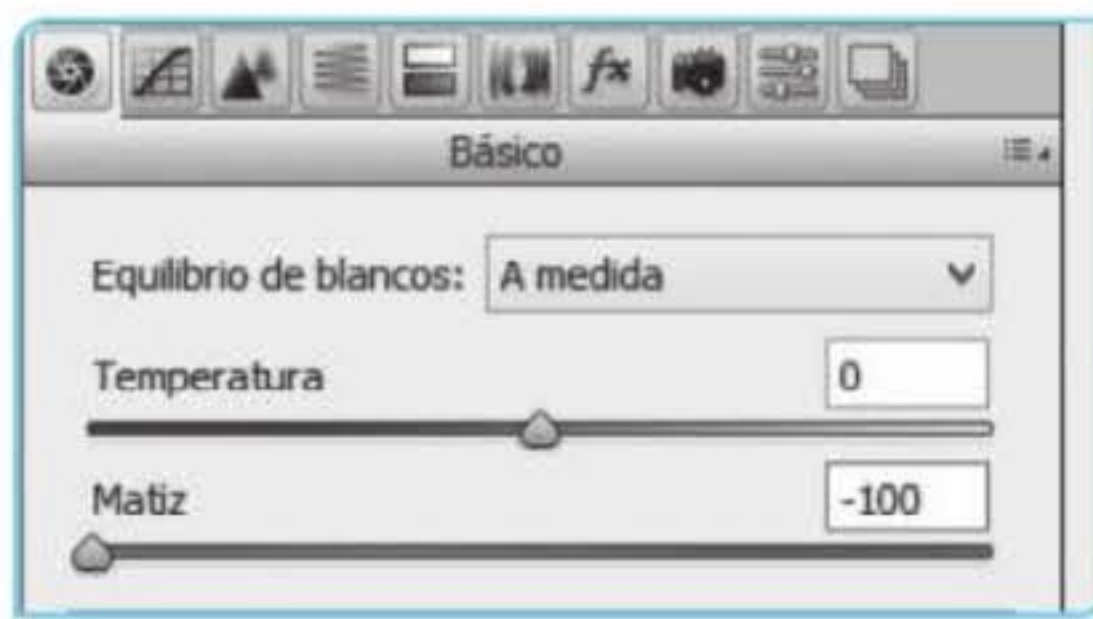
Este menú incluye casi todos los ajustes más habituales que se usan en Camera RAW.

- **Temperatura.** Define el balance de blancos. Si trabaja en RAW, puede cambiar este balance en este momento; aunque en la cámara hubiese otro: de frío a cálido.

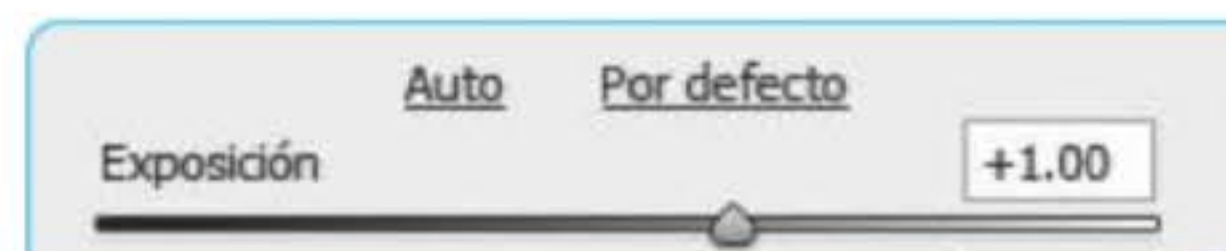
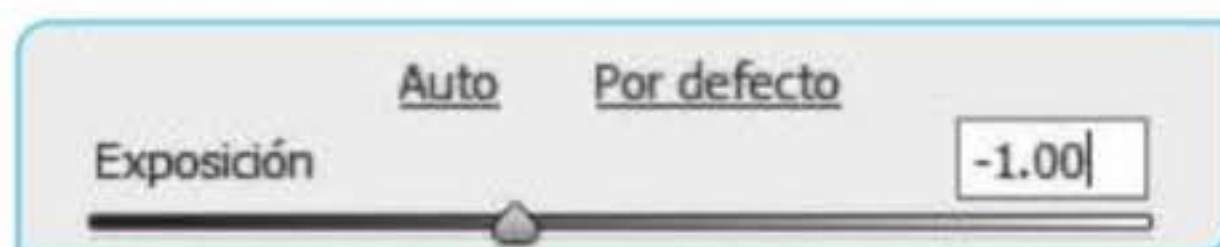


- **Matiz.** Es una variación tonal que se puede aplicar a la foto; es útil para compensar cambios de color creados al corregir el balance de blancos; de hecho, la combinación de matiz y temperatura son el balance de blancos.





- Exposición.** Permite cambiar la exposición que se obtuvo en la cámara, pudiendo salvar una foto. Normalmente, es aprovechable entre -1 y +1; a partir de ahí, empieza a perder utilidad; si tiene que recuperar una foto sobreexponiendo tres pasos en Camera RAW, la cantidad de ruido que se generará será excesiva.



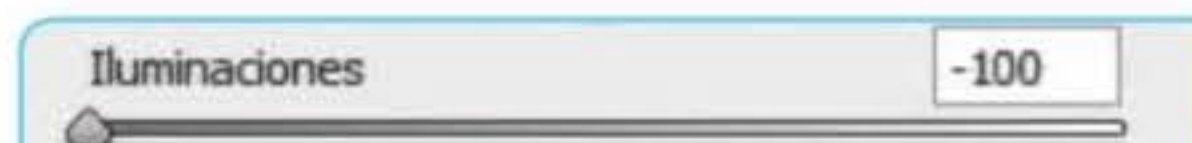
- **Contraste.** Permite aplicar una «curva» en S, añadiendo luz a las zonas más claras de la imagen y quitándosela a las zonas más oscuras. De la misma forma, bajar el contraste brinda una imagen más gris y plana. Se trata de un ajuste bastante destructivo.



- **Iluminaciones, Sombras, Blancos y Negros.** Todas estas herramientas sirven para dar un mayor o menor contraste de forma manual. **Iluminaciones** hace más claras u oscuras las partes más altas de la imagen; en tanto que **Sombras** realiza lo mismo con las más bajas. Por otro lado, **Blancos** y **Negros** afectan de forma más radical, llevando los tonos claros u oscuros a blanco o negro, respectivamente.

Darle oscuridad a los **Negros** es muy útil; por ejemplo: cuando quiere ganar contraste, sin afectar las zonas más iluminadas de la escena; mientras que bajar **Iluminaciones** puede recuperar zonas quemadas de la foto a un nivel bastante impresionante.

- Iluminaciones



■ Sombras



Sombras -100



Sombras +100

■ Blancos



Blancos -100



Blancos +100

■ Negros



Negros -100



Negros +100

- **Claridad.** Es uno de los mejores parámetros que se han añadido recientemente en Camera RAW. Este parámetro cambia el contraste de los tonos medios; es decir, ignora la parte alta y baja de la imagen y se centra en la parte del medio; en esa parte, solo aplica más o menos contraste. Los resultados son interesantes y, aunque es fácil pasarse con su uso, casi todas las imágenes llevan un toque de claridad.



Claridad -100



Claridad +100

- **Intensidad.** Este parámetro multiplica los colores haciéndolo más vivo y da más color a los que tienen poca saturación. En su **nivel mínimo**, la imagen casi llega al tono gris y en su **nivel máximo** los colores son muy intensos.



Intensidad -100



Intensidad +100

- **Saturación.** Esta opción cambia la intensidad de todos los colores por igual. En su **nivel mínimo**, la imagen se convierte en un tono gris y en su **nivel máximo** los colores llegan a su máxima expresión de color.



B. Ficha Curva de tono

Esta ficha tiene la misma función que las **Curvas** en Photoshop; por lo que sería recomendable usarlo en este programa donde se tiene un mayor control sobre ellas (máscaras de capa, opacidad, etc.); pero si desea hacer un procesamiento por lotes, esta ficha le será muy útil.

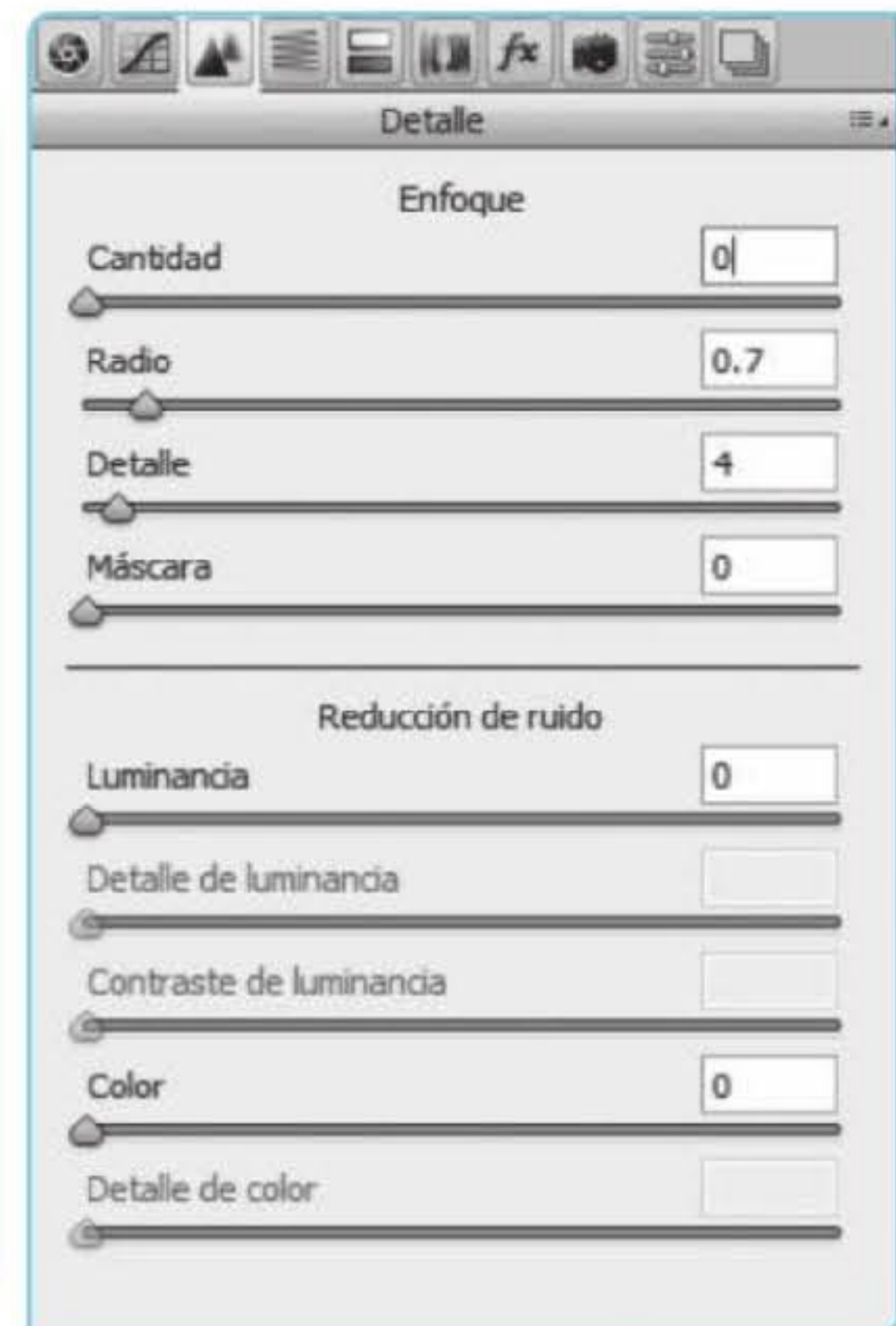
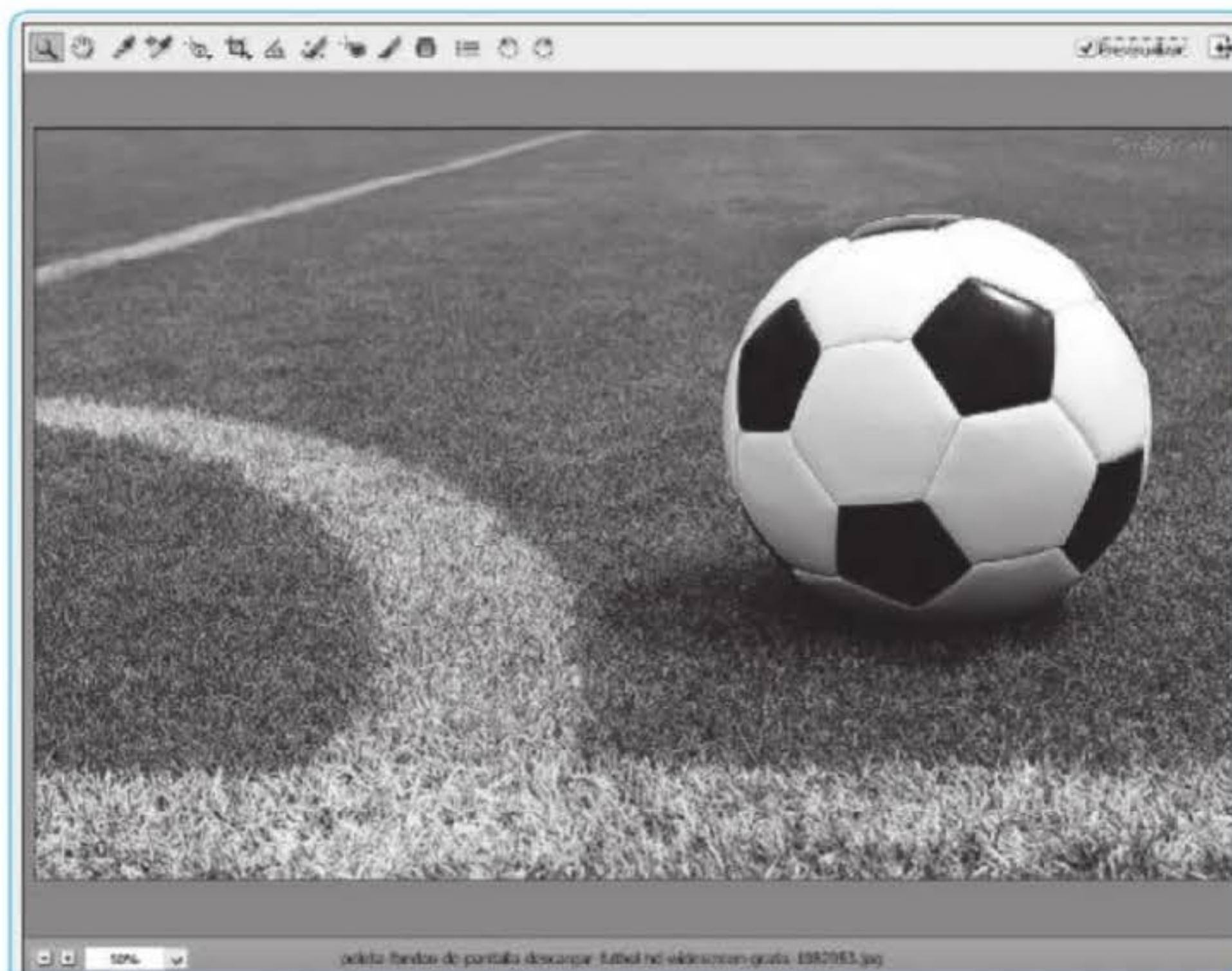


Como se verá en la siguiente figura, modificando los valores de la curva, se logra una mejor claridad de la imagen, con respecto a las iluminaciones (claros, oscuros y sombras).

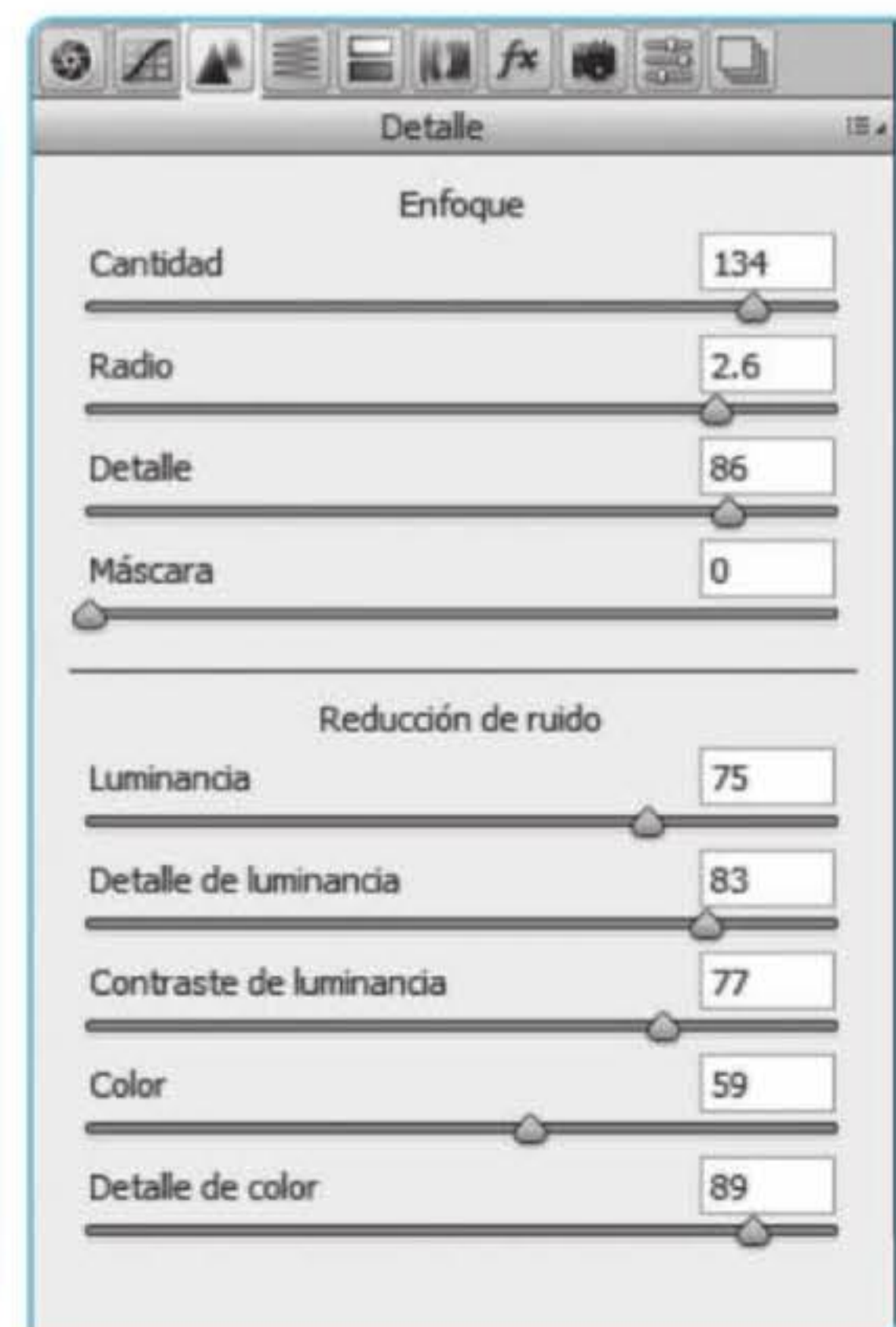
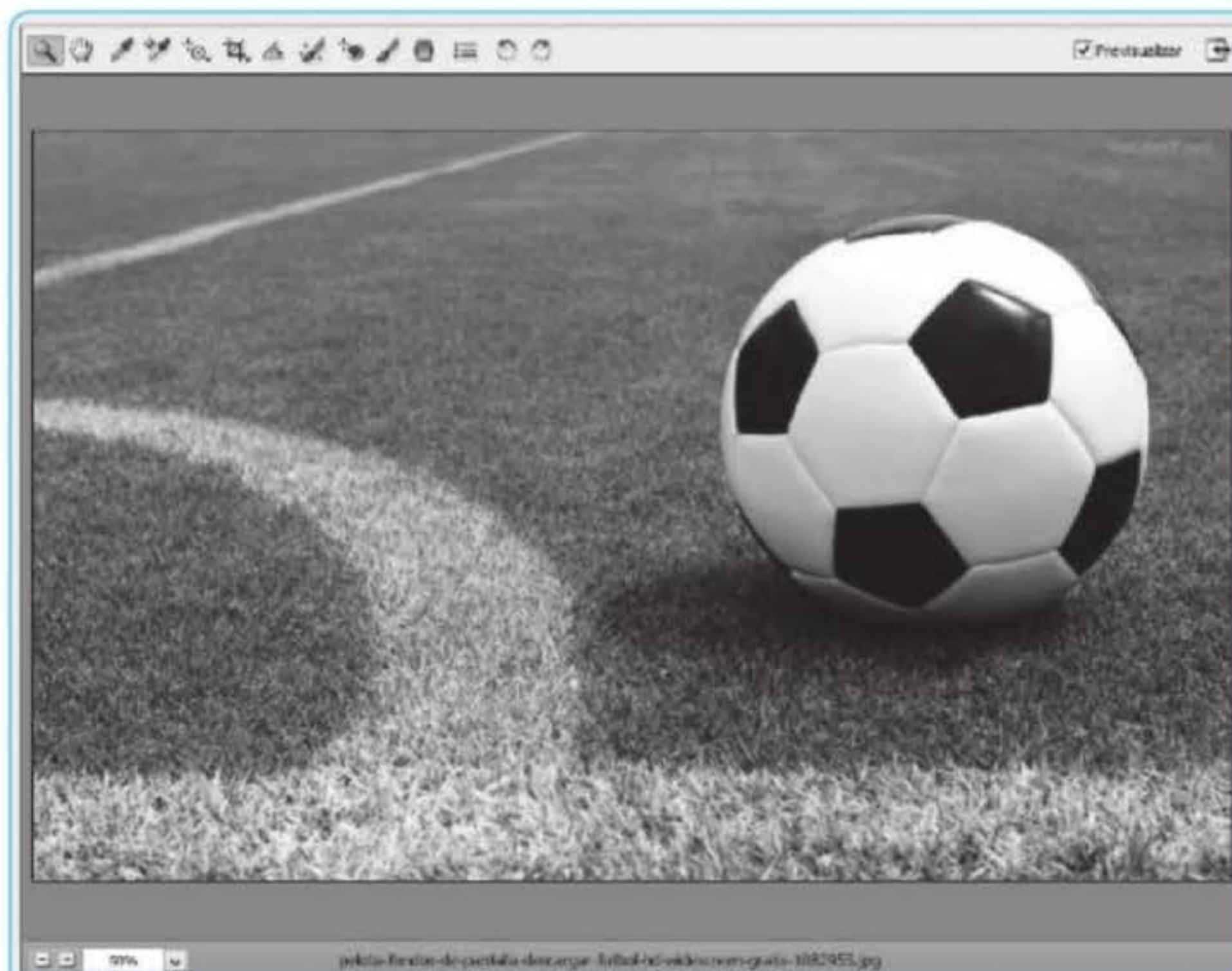
C. Ficha Detalle

Esta ficha le permite dar un enfoque más completo; pero debe de tener cuidado con los valores; ya que podría provocar excesos que harían que su imagen pierda originalidad.

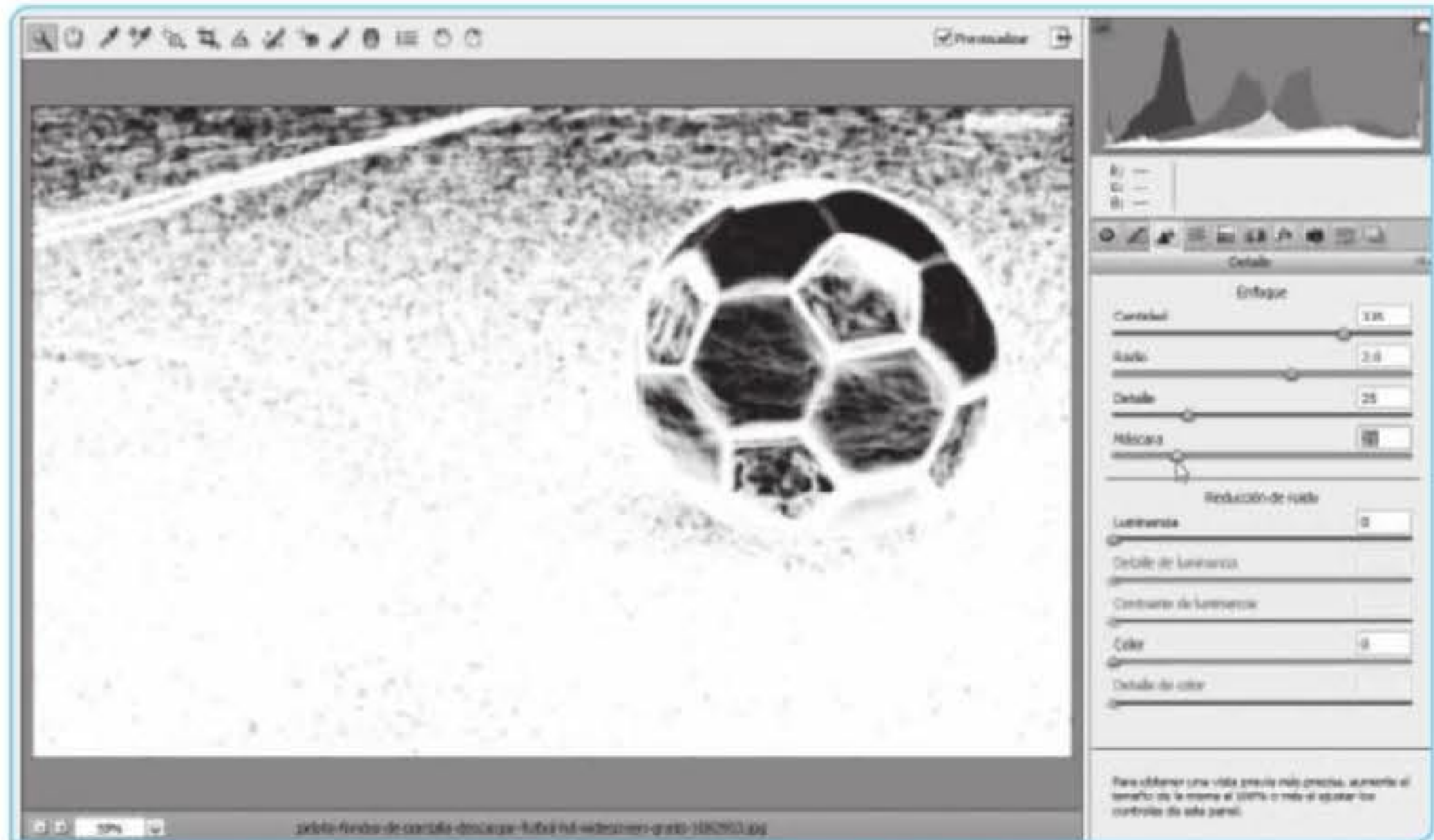
Hay que tener en cuenta que una máscara de enfoque genera ruido y lo puede manejar con el control de luminancia que básicamente desenfoca las zonas con píxeles de tono parecido para mitigar ese ruido donde no hay “bordes”.



En la siguiente figura, se observa el detalle del grass que está más definido, con respecto a la figura anterior. Esto también se ve en la sombra de la pelota.

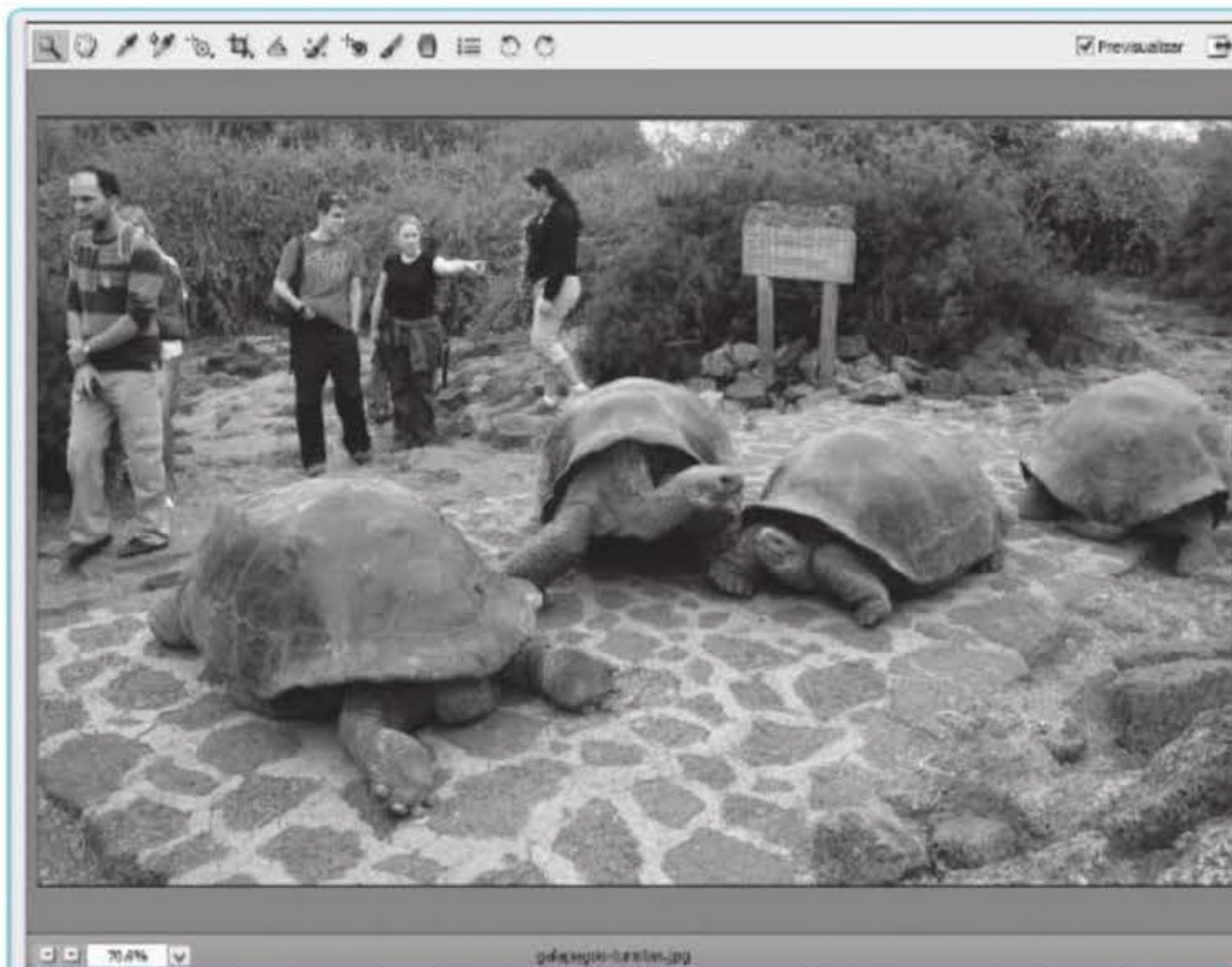


Si presiona la tecla **Alt** y mueve el indicador **Máscara** en la sección **Enfoque**, la imagen se pondrá en blanco y negro, siendo **blanco** el lugar donde se va a aplicar el enfoque y **negro** donde el enfoque no va a afectar.



D. Ficha HSL/Escala de grises

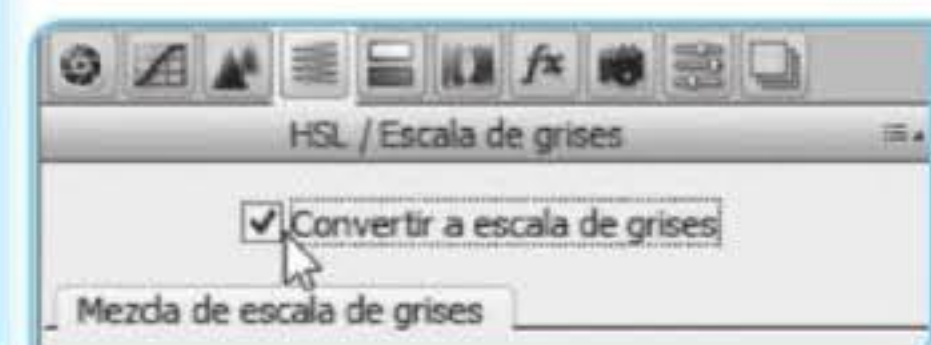
En esta ficha, se pueden realizar las siguientes acciones: controlar el color, desaturar un color concreto o saturar otro, quitarle luz a un color o incluso cambiar el tono de estos. Estos controles afectan toda la imagen; por lo que debe tener cuidado al momento de variar los valores.



Con la modificación de los valores de la ficha, se logra una imagen más clara y los colores más encendidos sin exageración; tratando así de tener un equilibrio entre ambos.

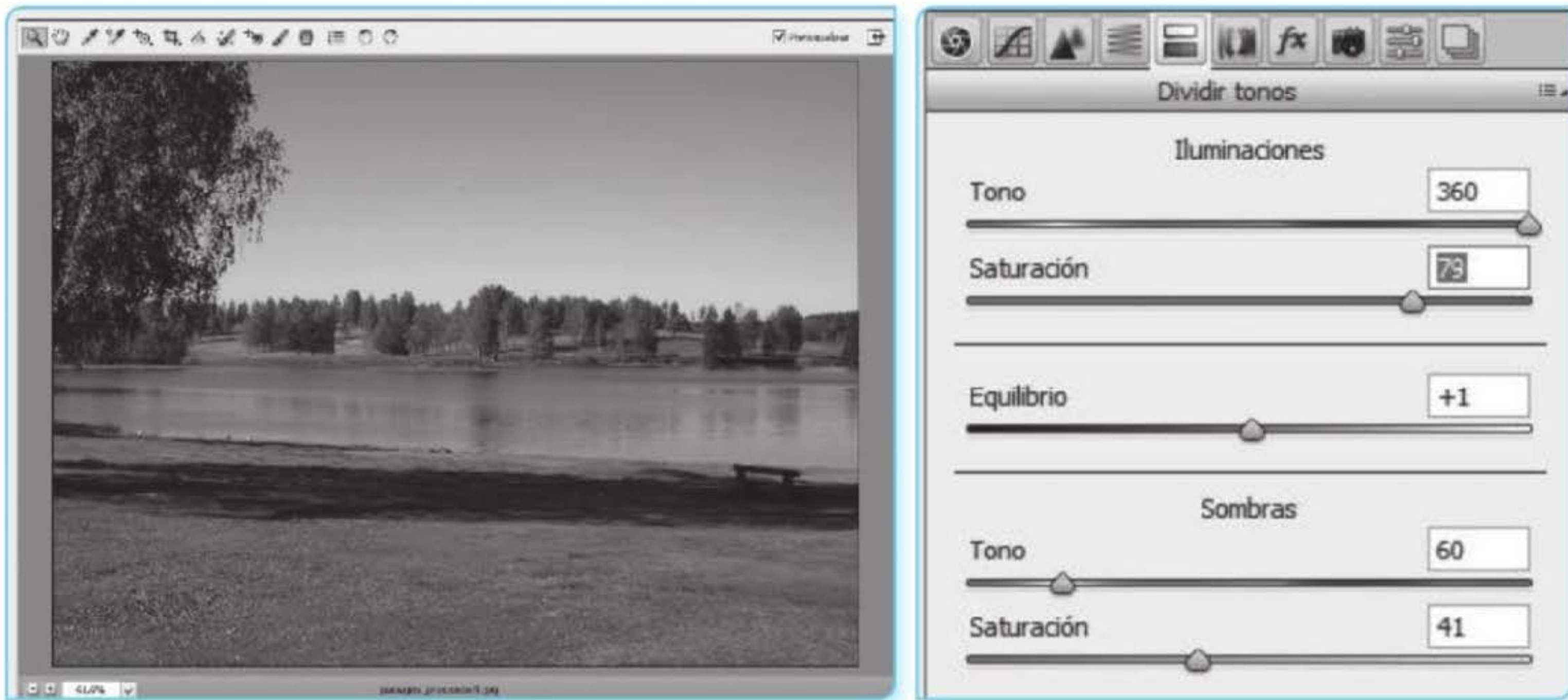


Si activa la casilla de verificación **Convertir a escala de grises**, la imagen automáticamente pierde color llevándolo a un tono gris.



E. Ficha Dividir tonos

Esta opción permite cambiar el tono de la imagen separándola en dos secciones como: **Iluminaciones** y **Sombras**. De manera que, puede dar un color diferente a las sombras y también cambiar el color de la luz.

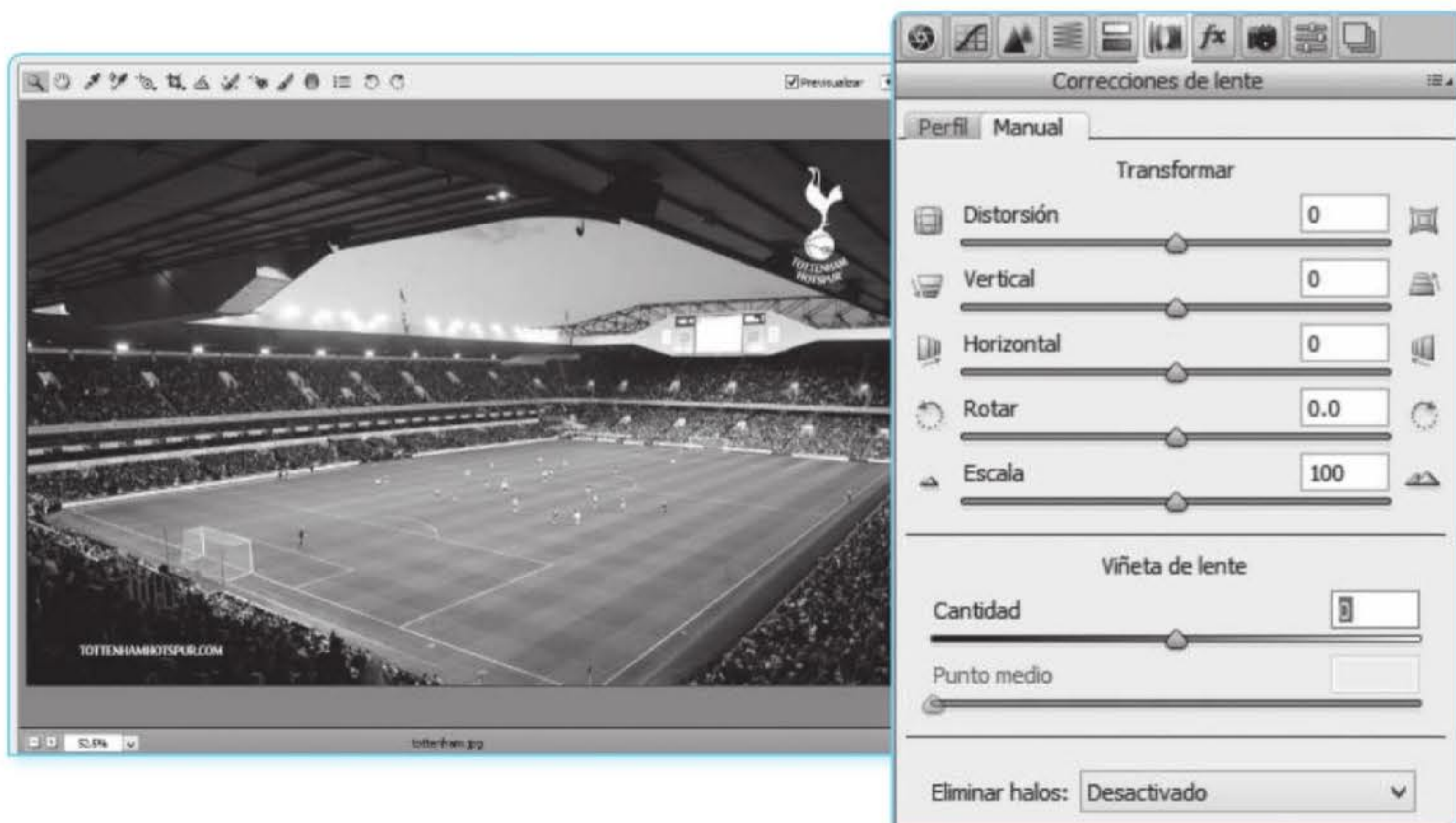


En la figura anterior, el cielo y el agua del río tienen un tono rojo y la sombra del árbol un tono amarillo.

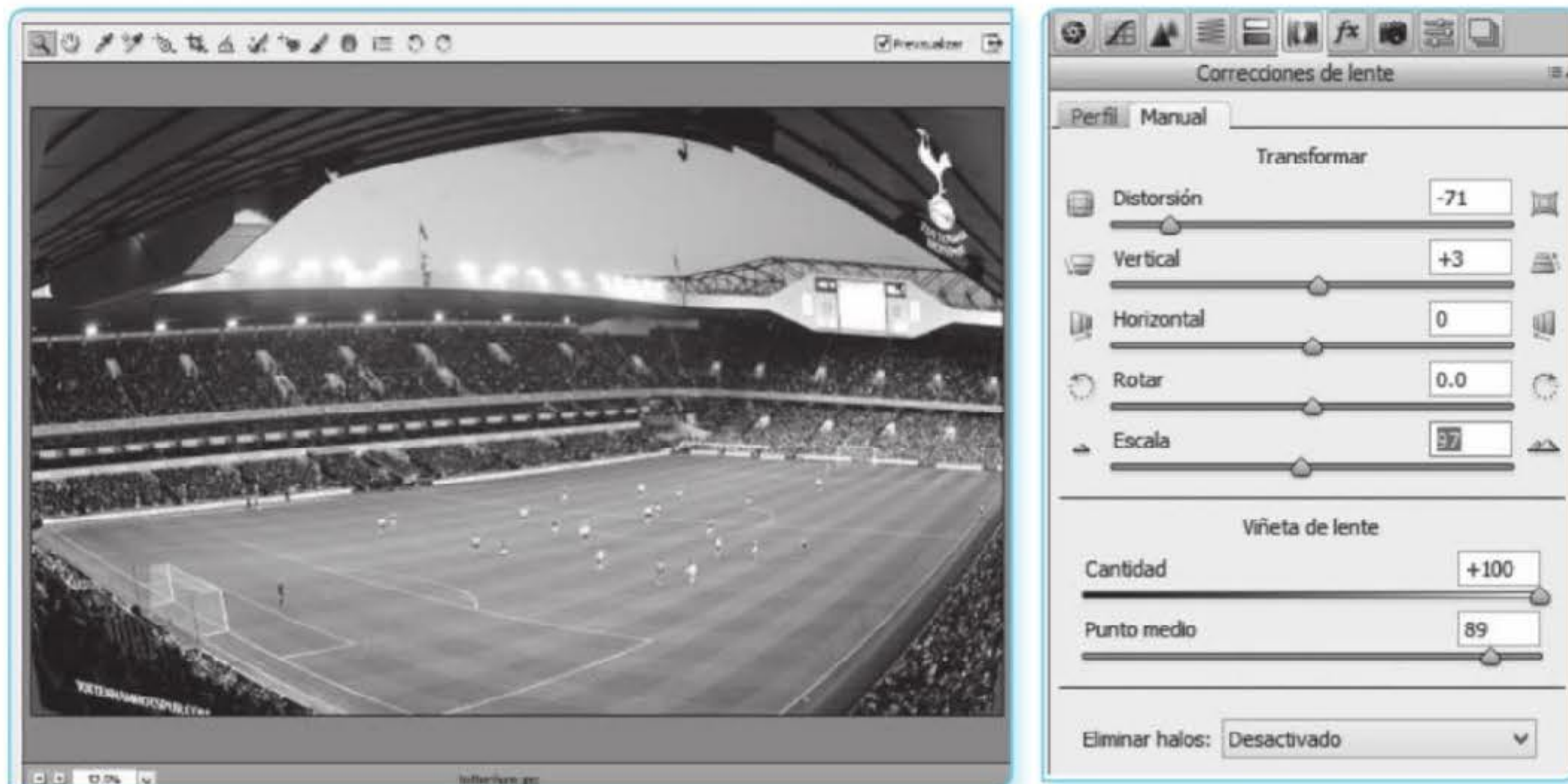
F. Ficha Corrección de lente

Esta opción le permite variar las distorsiones geométricas causadas por el lente de la cámara, sobre la base de perfiles ya establecidos; así como también manualmente.

En la siguiente figura, se muestra una toma original de la cámara.

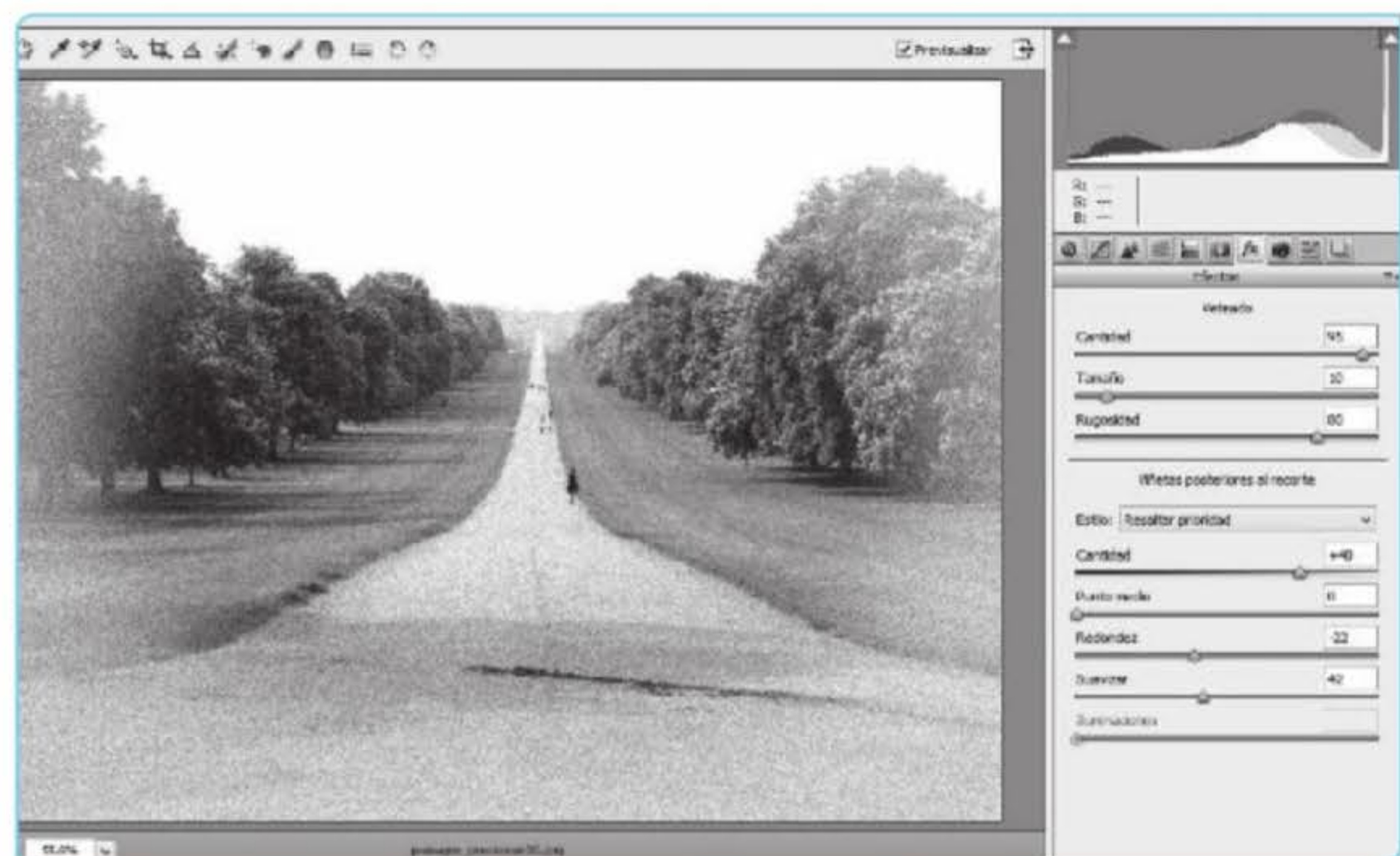


En la siguiente figura, se ha modificado los valores de la ficha **Correcciones de lente** obteniendo el siguiente resultado. Notará que la imagen toma casi una forma esférica.



G. Ficha Efectos

Esta opción le permite conseguir un viñeteado rápido y sencillo o también simular un granulado (para una textura).



H. Ficha Calibración de la cámara

Esta opción le permite aplicar perfiles de cámara a imágenes RAW, para corregir proyecciones de color y ajustar colores no neutrales, con el fin de compensar el comportamiento de un sensor de la imagen de una cámara.

I. Ajustes preestablecidos

Guarda y aplica conjuntos de ajustes de imagen como ajustes preestablecidos.

J. Instantáneas

Crea versiones de una fotografía que graba su estado en cualquier punto, durante el proceso de edición.

Camera RAW II

Sesión

6

6.1. CAMERA RAW

6.1.1. HERRAMIENTAS DE CAMERA RAW



Camera RAW, en su última interfaz, presenta las siguientes herramientas:

A. Herramienta Zoom (Z)

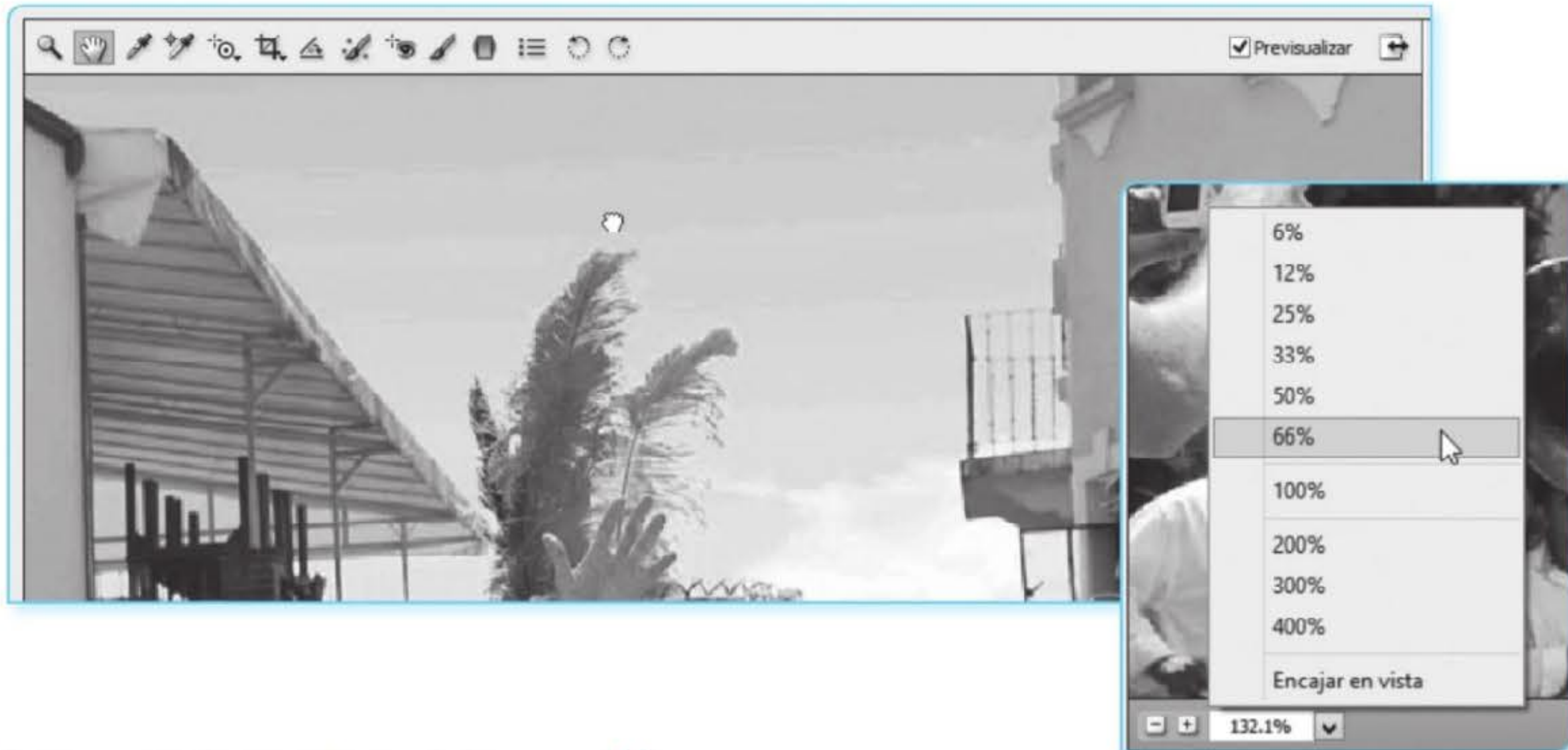
Esta herramienta establece el zoom de previsualización. Al hacer clic, se aumenta el valor de zoom; en tanto que si presiona la tecla **Alt** y hace clic se reduce el valor de **zoom**. También, puede arrastrar la herramienta Zoom sobre la imagen de previsualización para aumentar el área seleccionada. Para volver a 100%, haga doble clic en la herramienta **Zoom**.



Asimismo, puede modificar el zoom a partir de las opciones de **Zoom** que se encuentran en la parte inferior del área de previsualización.

B. Herramienta Mano (H)

Esta herramienta permite mover la imagen en la ventana de previsualización; siempre y cuando, la imagen exceda el tamaño del área de previsualización. Del mismo modo, puede activar temporalmente esta herramienta presionando la barra espaciadora.



C. Herramienta Equilibrio de blancos (I)

Esta herramienta permite especificar los objetos que desea que sea blanco o gris para, posteriormente, ajustar los colores con el fin de que dichos objetos tengan un color neutro. Camera RAW determinará el color de la luz de la escena y ajustará automáticamente la iluminación.



Camera RAW aplica la configuración de equilibrio de blancos y cambia las propiedades de temperatura y de matiz en la ficha **Básico**, según corresponda. Estos controles permiten afinar el equilibrio de colores:

- **Como se ha tomado.** Utiliza la configuración de equilibrio de blancos de la cámara, si está disponible.
- **Automático.** Calcula el equilibrio de blancos según los datos de la imagen.

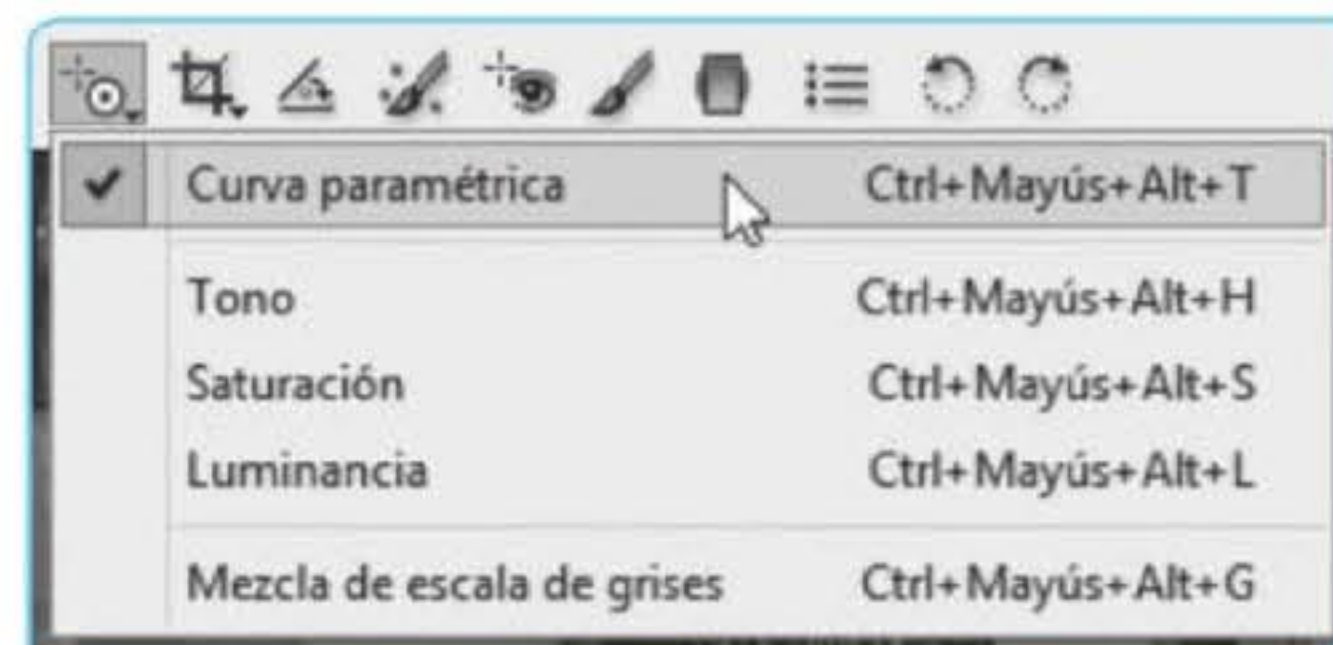
D. Herramienta Muestra de color (S)

Esta herramienta le permite tomar hasta nueve muestras de color en la vista previa de la imagen. Los valores RGB aparecen encima de la imagen de previsualización. Para eliminar una muestra de color, pulse la tecla **Alt** y haga clic en la muestra. Para borrar las muestras de color, haga clic en **Borrar muestras**.



E. Herramienta Ajuste de destino (T)

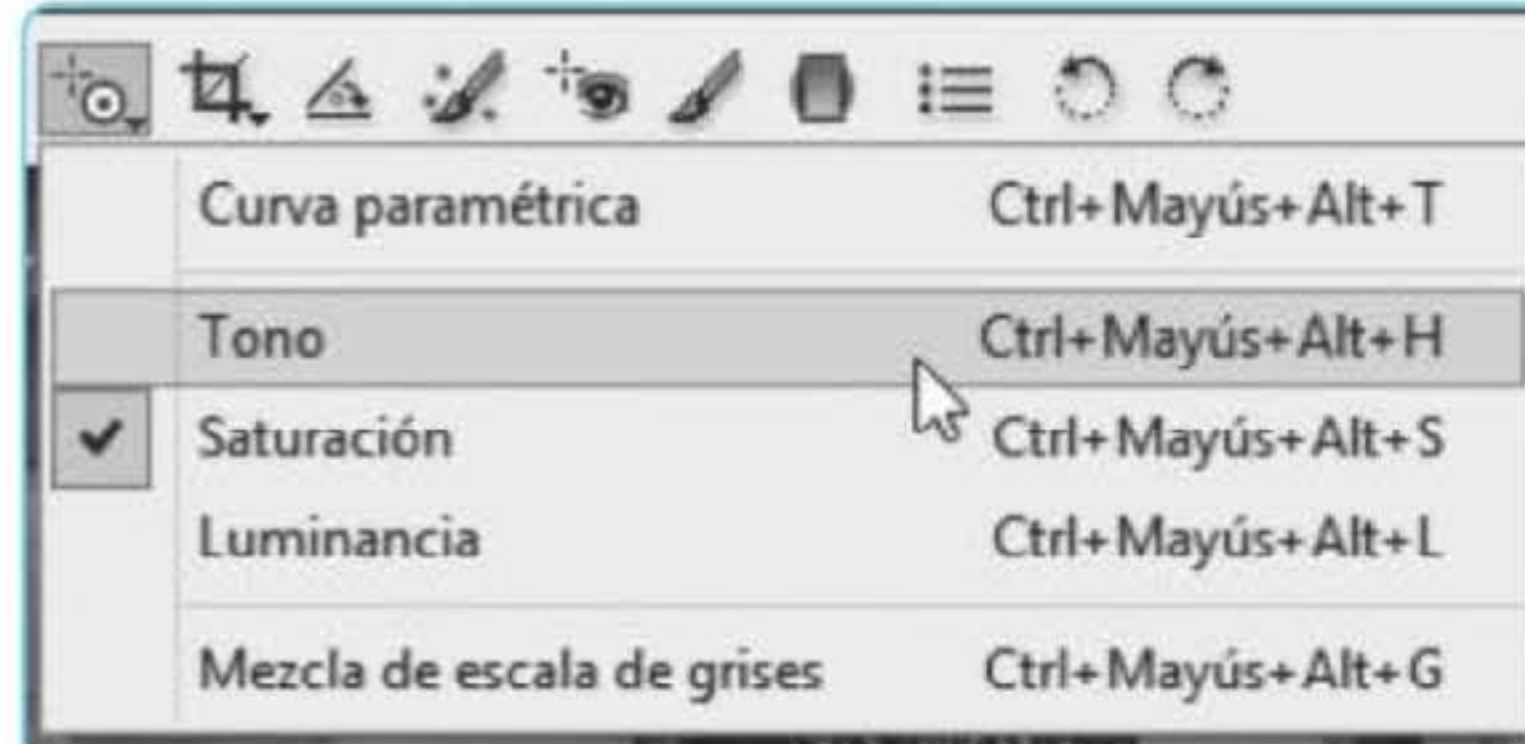
Esta herramienta permite realizar correcciones de tono y color arrastrándola directamente a una foto. Para realizar ajustes de la curva de tonos con la herramienta **Ajuste de destino**, seleccione **Curva paramétrica** de la barra de herramientas.



La herramienta **Ajuste de destino de curva paramétrica** ajusta la región de curva de **Iluminaciones**, **Claros**, **Oscuros** o **Sombras**, basada en los valores de la imagen en el lugar en el que haga clic.



Para realizar ajustes de color con la herramienta **Ajuste de destino**, haga clic en ella en la barra de herramientas y seleccione el tipo de corrección que desea realizar: **Tono**, **Saturación**, **Luminancia** o **Mezcla de escala de grises**.



Si hace clic en la imagen y arrastra hacia abajo o hacia la izquierda, los valores disminuyen.



Si hace clic en la imagen y arrastra hacia arriba o hacia la derecha, los valores aumentan.

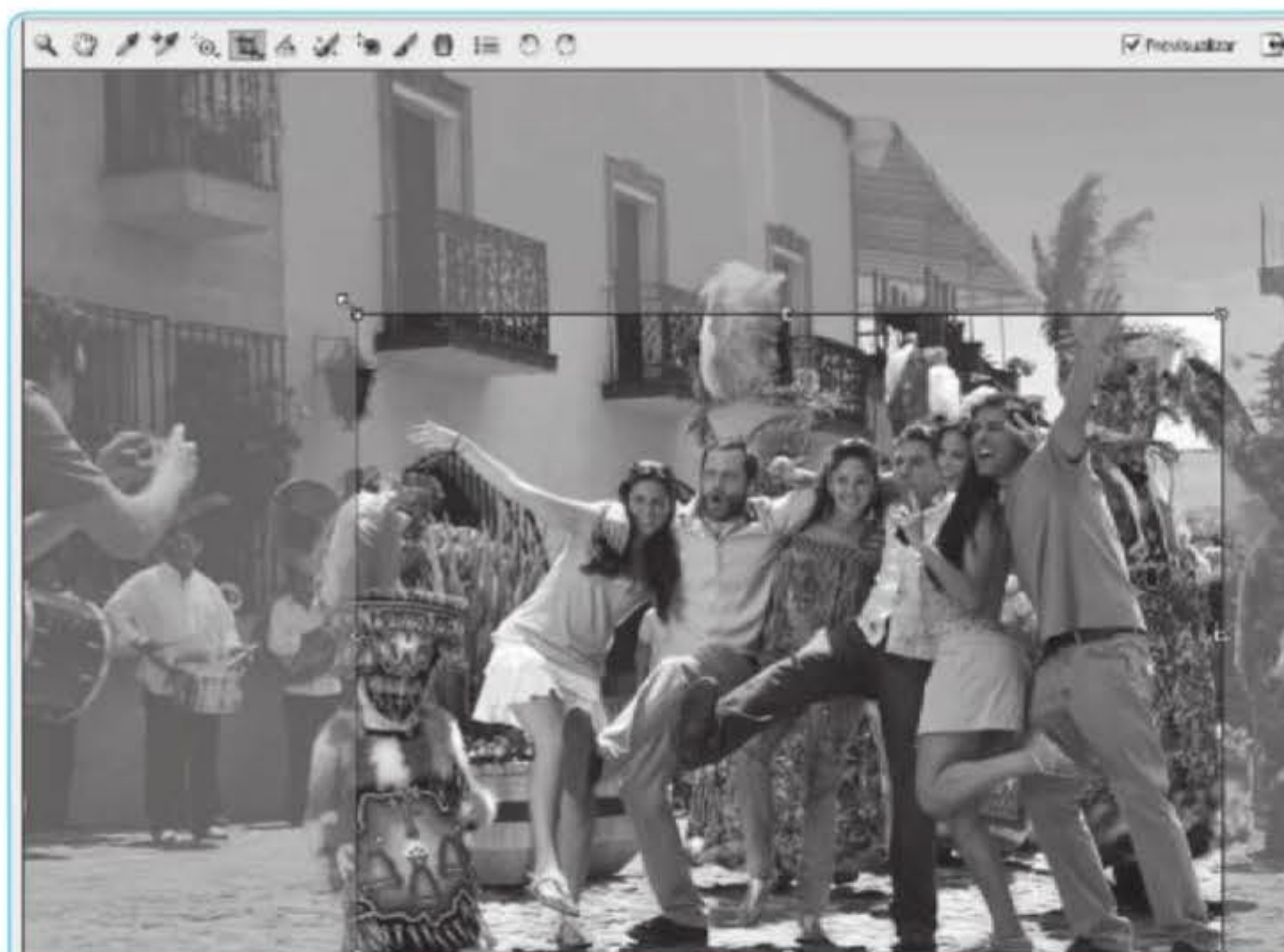


Los reguladores para más de un color se pueden ver afectados si arrastra con la herramienta **Ajuste de destino**.

Si selecciona la herramienta *Ajuste de destino de escala de grises*, la imagen se convertirá a escala de grises.

F. Herramienta Recortar (C)

Esta herramienta le permite recortar cualquier área de la imagen. Seleccione el área a recortar; luego haga doble clic en el área seleccionada o presione la tecla **Enter**.



Si después de haber recortado, necesita recuperar parte de la imagen recortada; seleccione la herramienta **Recortar** y observará que aparecerá la imagen original estando seleccionado el área recortada, pudiendo modificar el área a recortar.



G. Herramienta Enderezar (A)

Esta herramienta permite enderezar una fotografía en base a una línea trazada. Para ello, seleccione la herramienta **Enderezar**; luego haga clic y arrastre en una zona de referencia para enderezar la imagen.



Luego suelte el botón del mouse y observará que aparecerá un área seleccionado teniendo una inclinación igual a nuestra referencia tomada.

Para aplicar la herramienta seleccione cualquier herramienta.



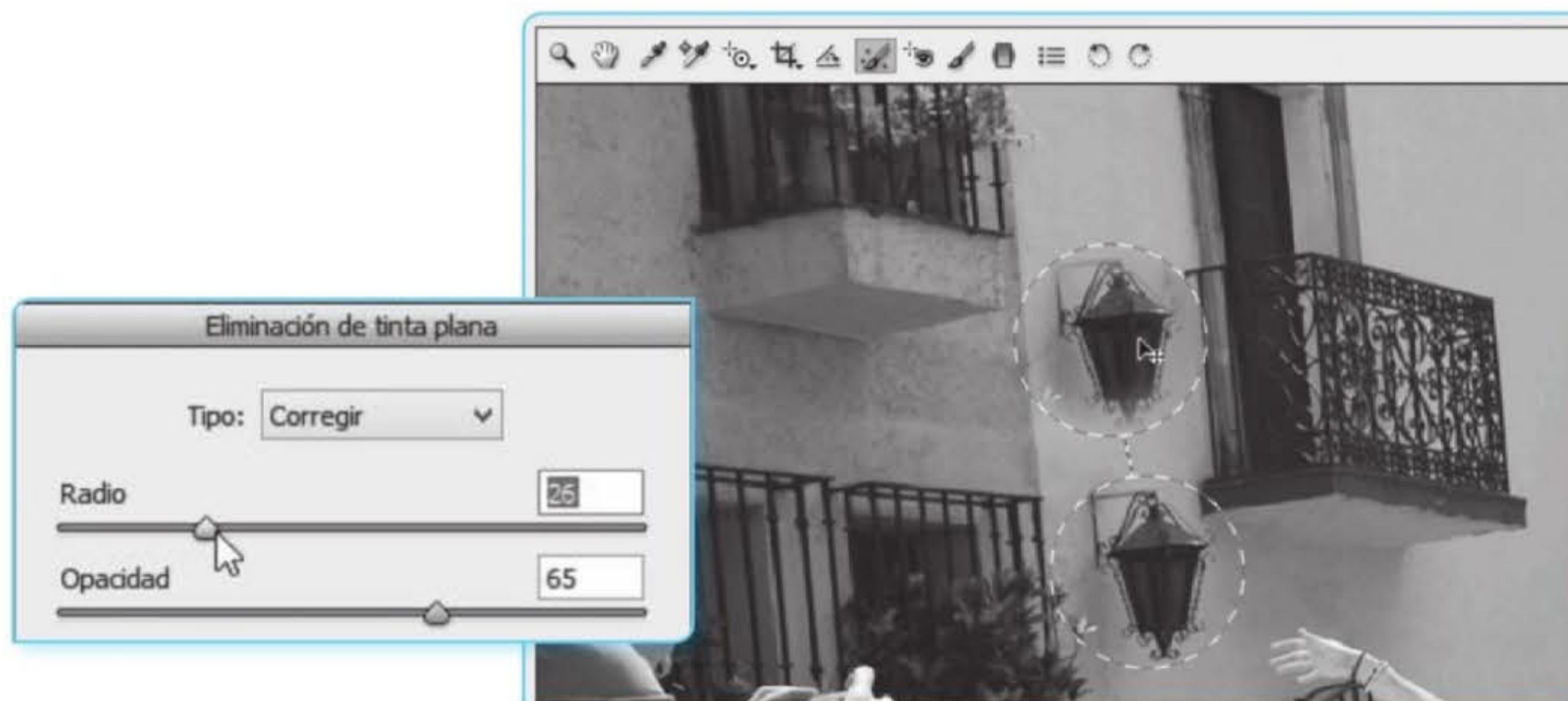
Si desea recuperar parte de la imagen recortada seleccione la herramienta **Enderezar** y observará que aparecerá la imagen original pudiendo modificar la inclinación.



H. Herramienta de Tinta plana (B):

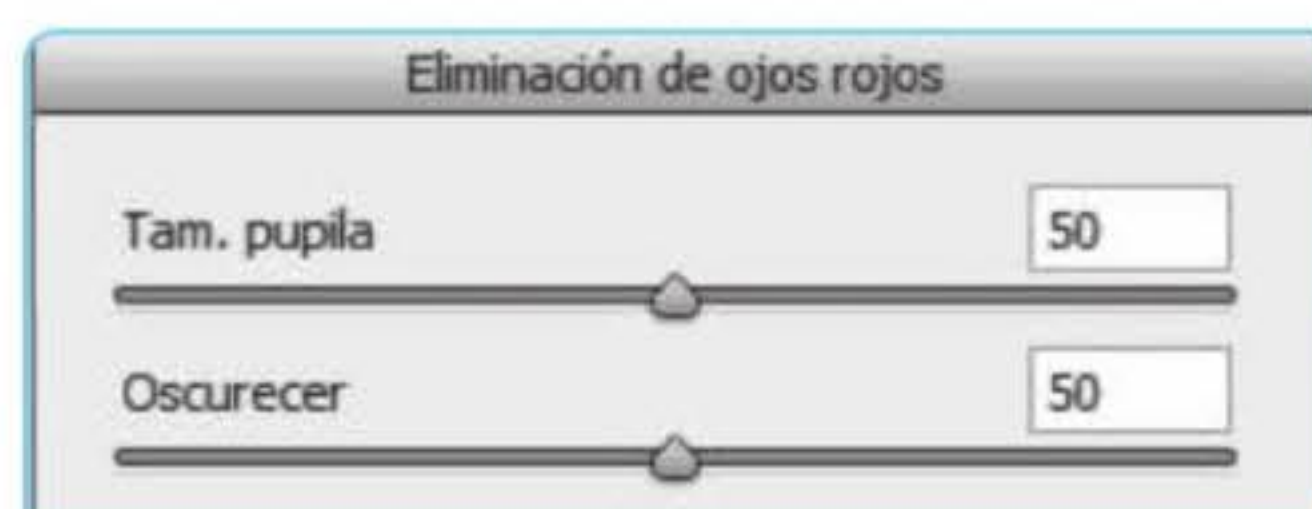
Esta herramienta nos permite corregir o clonar (como la herramienta **Parche** y **Tampón de clonar** en Photoshop) un área según nuestras necesidades.

Haga clic en la herramienta de **Tinta plana**, luego modifique el tamaño del área a modificar en la opción **Radio** del panel de **Eliminación de tinta plana**.



I. Eliminación de ojos rojos:

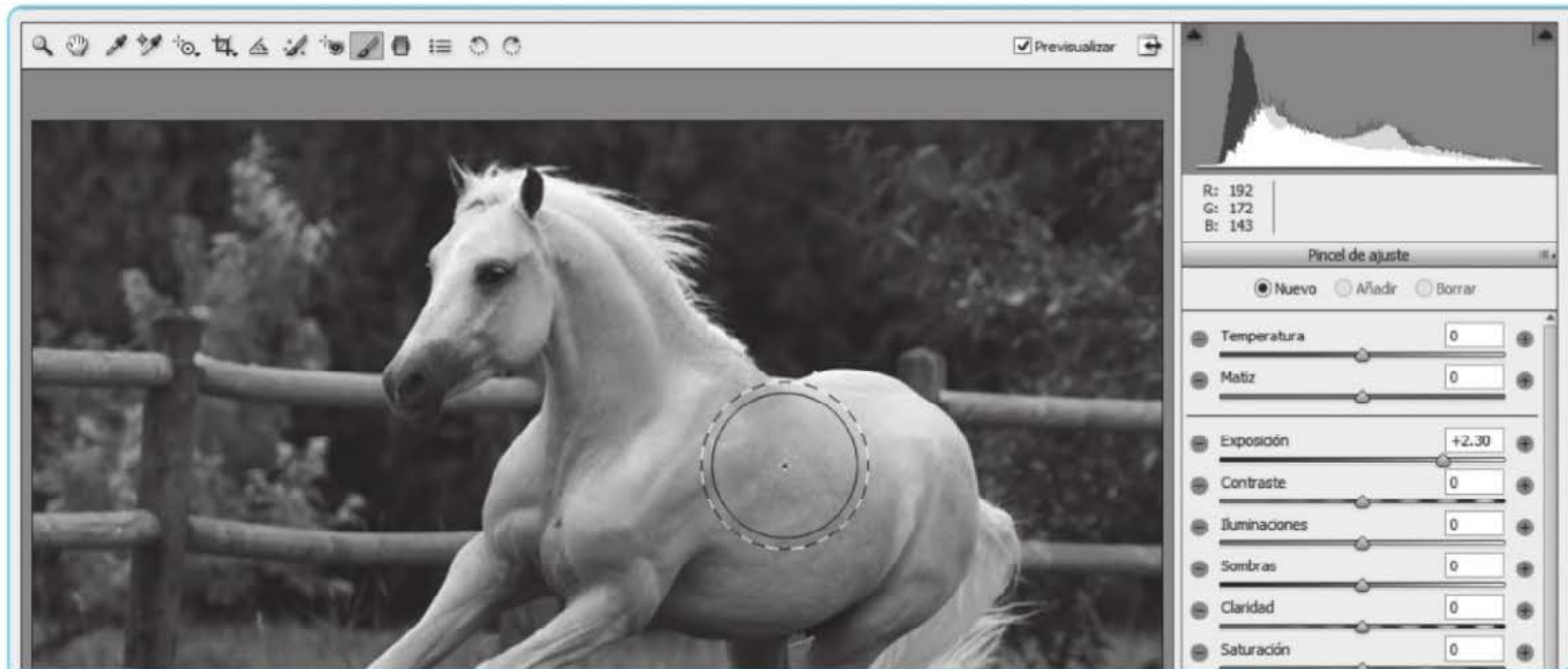
Esta herramienta corrige los ojos rojos que salen en la fotos por causa del flash u otro elementos de luz. Su uso es el mismo que el de Photoshop.



J. Pincel de Ajuste (K):

Esta herramienta nos permite hacer ajustes en la imagen en zonas específicas, ya que con esta herramienta podemos modificar el tamaño del área que deseamos ajustar sin afectar al resto de ella.

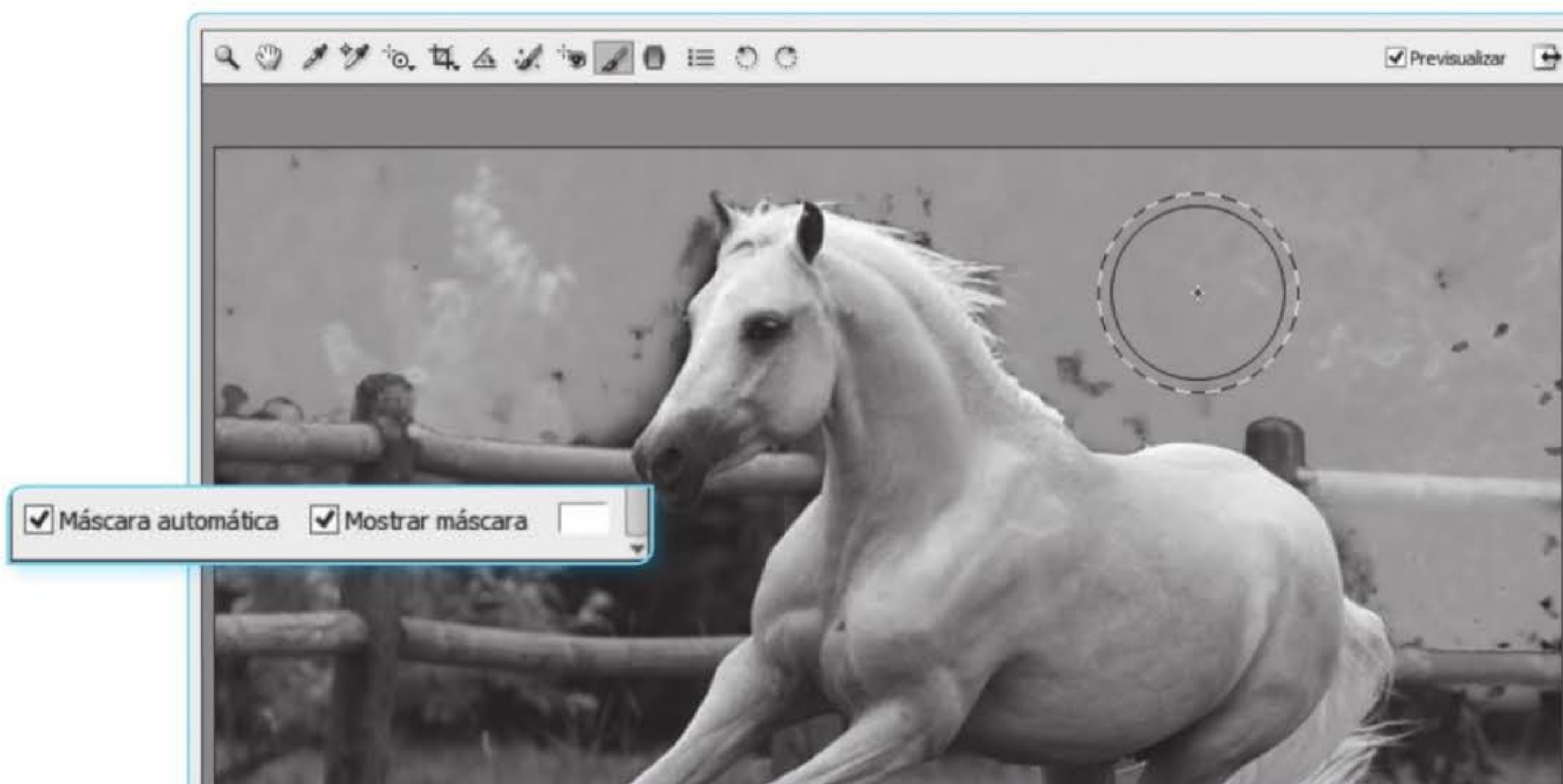
En la siguiente imagen se aplicará el pincel de ajuste, para ello haga clic en la herramienta y en el panel **Pincel de ajuste** modifique la **Exposición** a un valor de +2.30

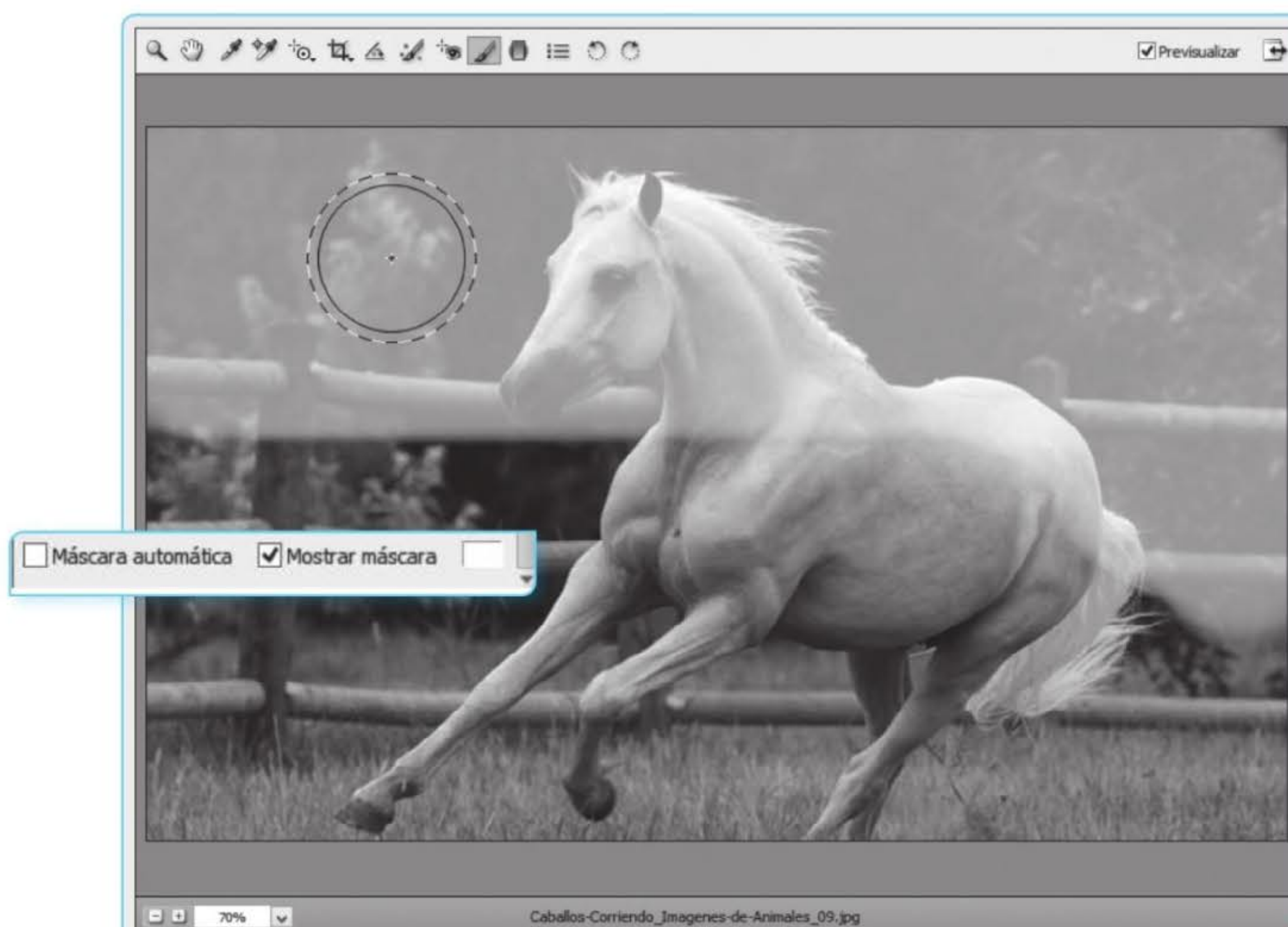


En el panel **Pincel de ajuste** deslice la barra de desplazamiento hacia abajo y observará dos casillas desactivadas:

Máscara automática: Con esta casilla desactivada, el pincel se aplica en todas las zonas por donde pase, en cambio al estar activada el pincel no se aplica en zonas en donde hay un alto contraste.

Mostrará máscara: Esta casilla estando activada nos permite visualizar las zonas en donde ha sido aplicado el **Pincel de ajuste**.





Resultado con Máscara automática activada.



Resultado con máscara automática desactivada.



Para agrandar el **Pincel de ajuste** presione el botón derecho del mouse y deslice hacia el lado derecho y para reducir hacia el lado izquierdo.

K. Filtro graduado (G):

Esta herramienta nos permite hacer ajustes como el **Pincel de Ajustes** solo que de forma gradual que vayan desde un valor del 100% al 0%. La aplicación de esta herramienta consiste en hacer clic en una zona de la imagen y arrastrar en dirección hacia donde se desea hacer el gradient.



Como se ve en la imagen anterior la aplicación de los ajustes se da forma gradual. También se puede agregar varios filtros graduados, para ello haga clic en la casilla **Nuevo** que se encuentra en el panel **Filtro graduado** y haga clic en una nueva zona de la imagen y arrastre el mouse.



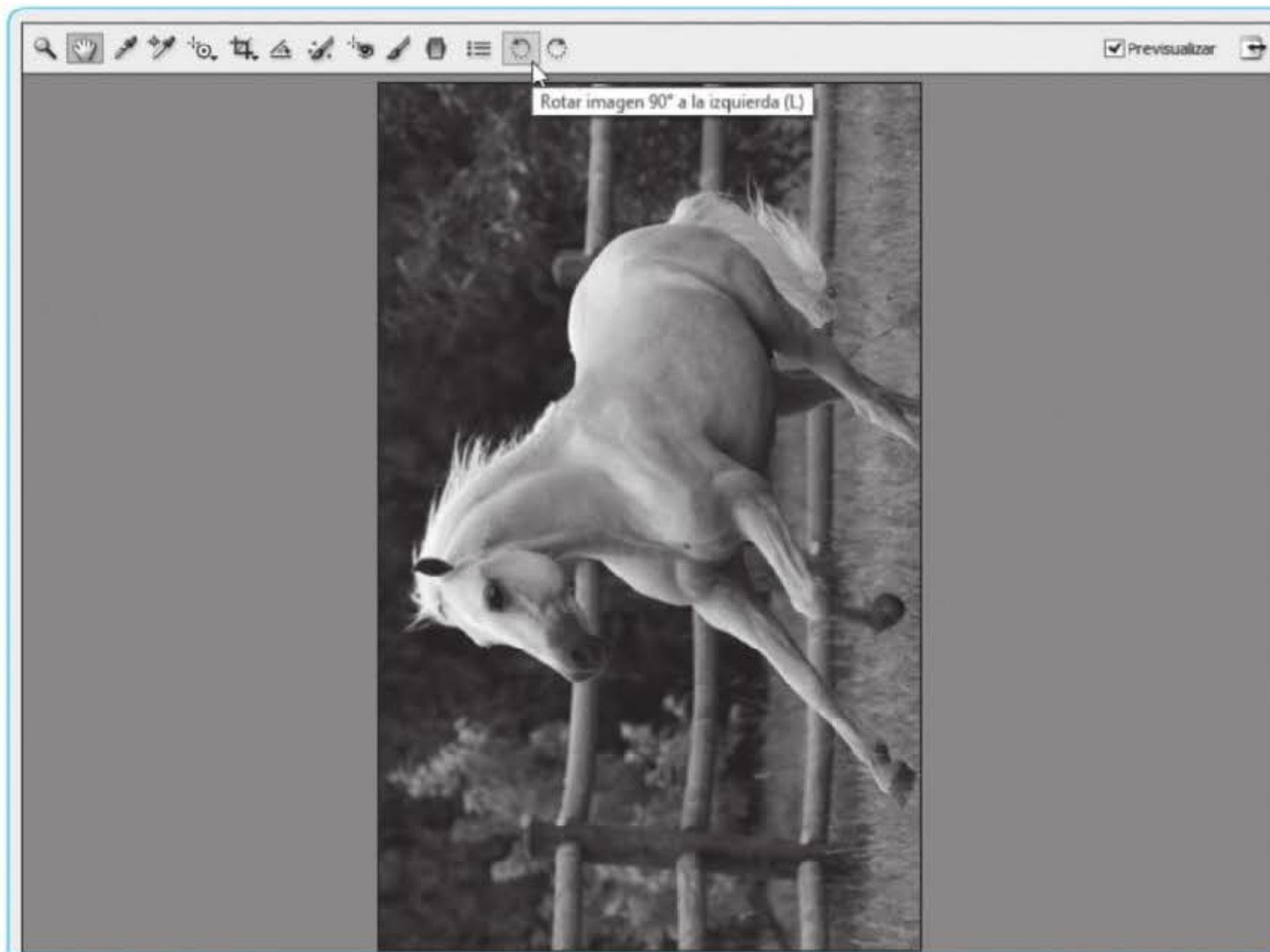
L. **Abrir el cuadro de diálogo de preferencias (K):**

Esta opción nos permite modificar algunos ajustes de Cámara Raw como por ejemplo: el lugar en donde se almacena temporalmente los ajustes que realizamos en las imágenes así como también la administración de los archivos Jpeg y Tiff.

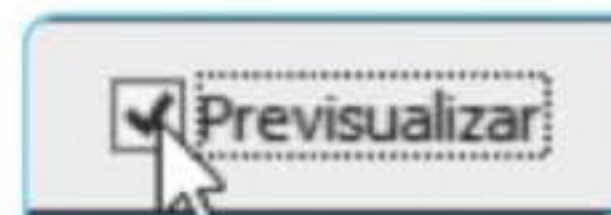


M. Rotar imagen 90° hacia la izquierda o derecha:

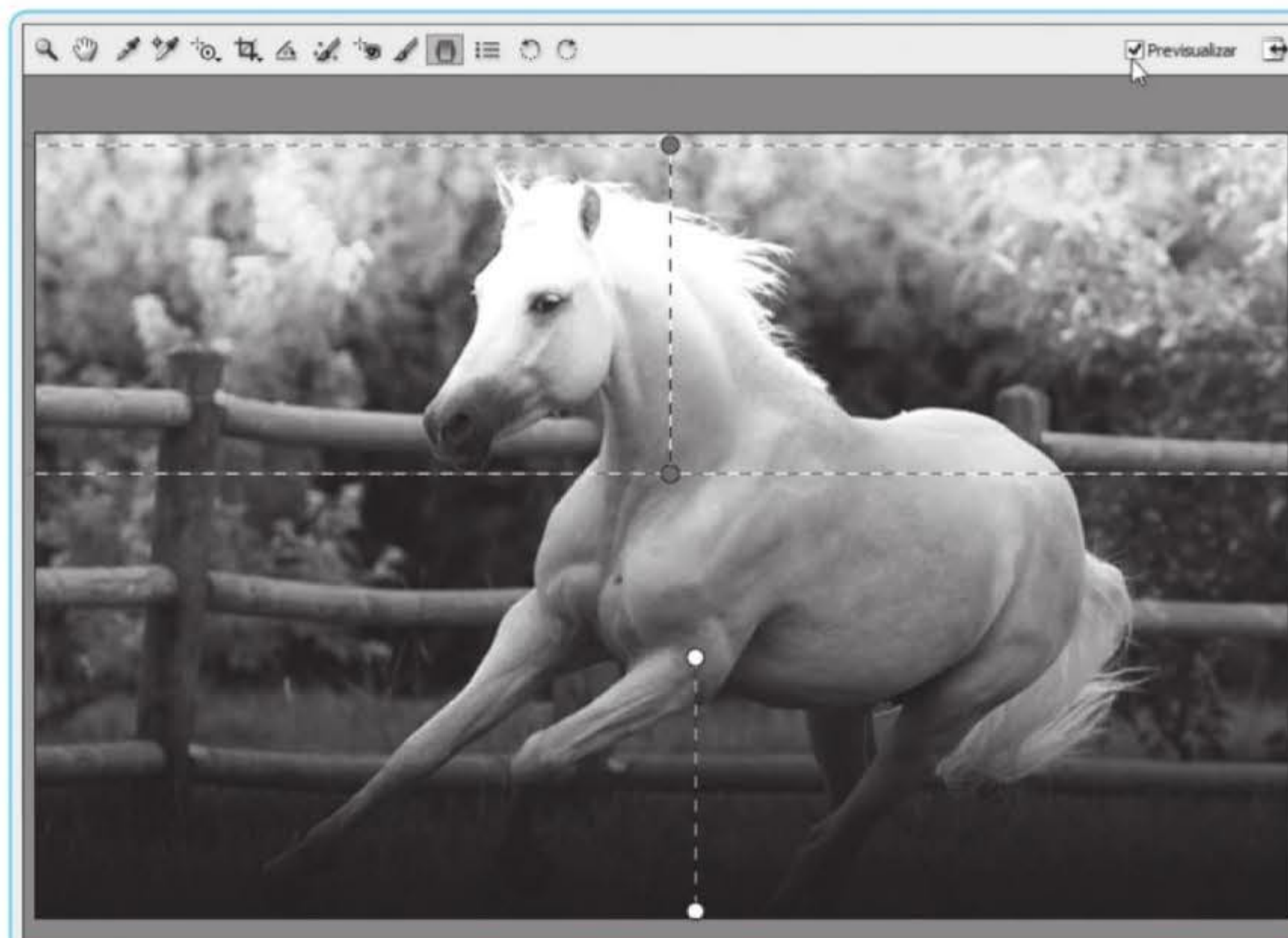
Estas opciones como su mismo nombre dice, nos permite girar una imagen en un valor de 90° hacia el lado derecho o izquierdo.

**N. Previsualizar:**

Esta opción nos permite alternar entre los ajustes actuales y los originales para los controles en el panel de ficha actual.



Previsualizar activado.



Previsualizar desactivado.



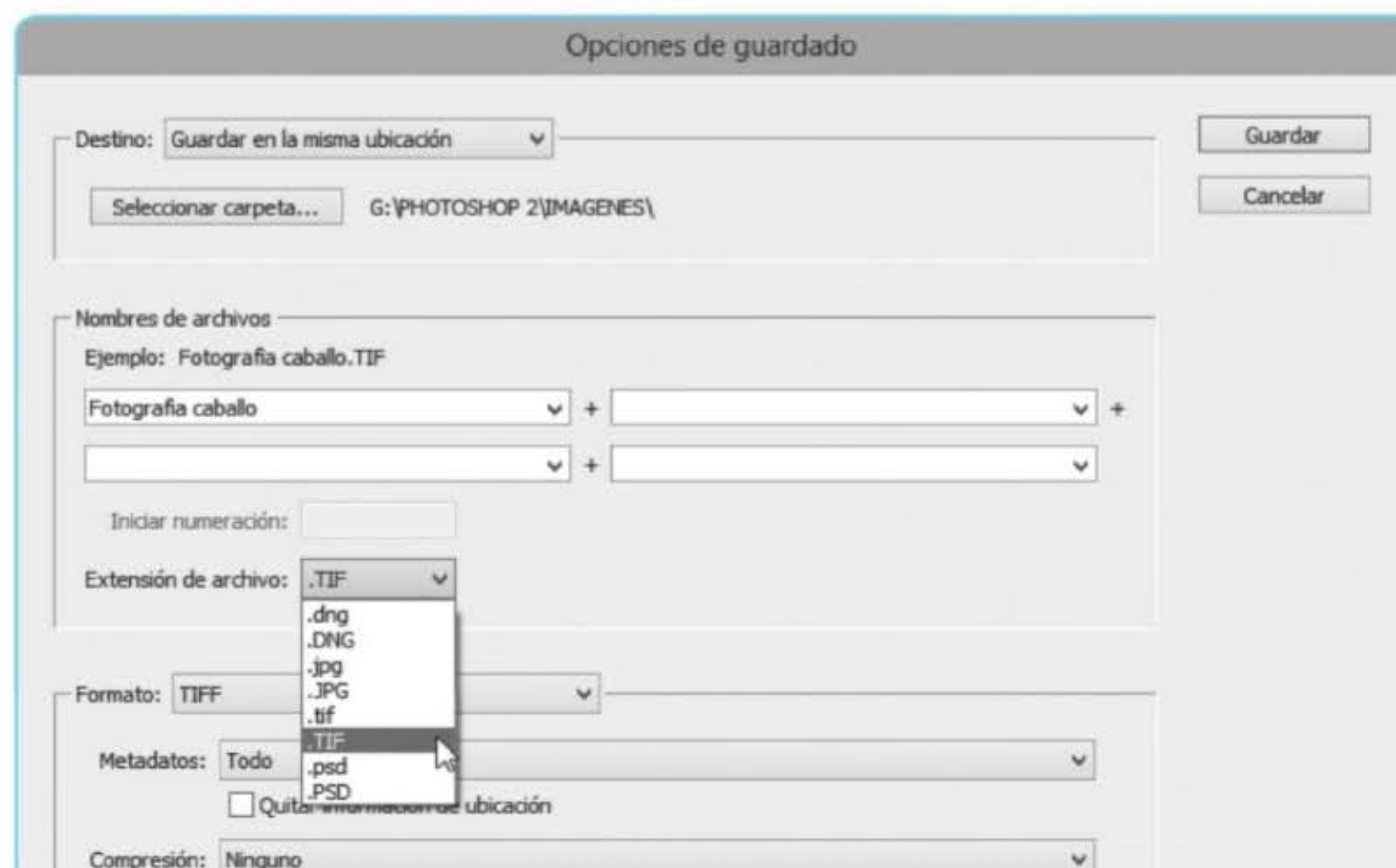
En ambos casos los ajustes establecidos por la herramienta **Filtro graduado** son los mismos.

6.1.2. GUARDAR EN CAMERA RAW

Una vez terminado de realizar los diferentes ajustes de nuestra imagen, haga clic en el botón **Guardar imagen** que se encuentra ubicado en la parte inferior izquierda de la ventana de **Camera Raw**.

En la siguiente ventana podrá elegir la ubicación en donde se va guardar el archivo, además escribir un nuevo nombre y así como también elegir un nuevo formato de salida.

Para finalizar haga clic en el botón **Guardar**.



EVALUACIÓN 3



1. | ¿Qué es Camera RAW?

2. | ¿Cuántas y cómo se llaman las fichas de Camera RAW?

3. | ¿Para qué sirven las fichas Dividir tonos y Detalle?



EVALUACIÓN 3

4. | ¿Para qué sirve la herramienta Enderezar?

5. | ¿Para qué sirve la herramienta Tinta plana?

6. | ¿Cómo se guarda una imagen en Camera RAW?

Filtro de desenfoque

7.1. FILTROS DE DESENFQUE

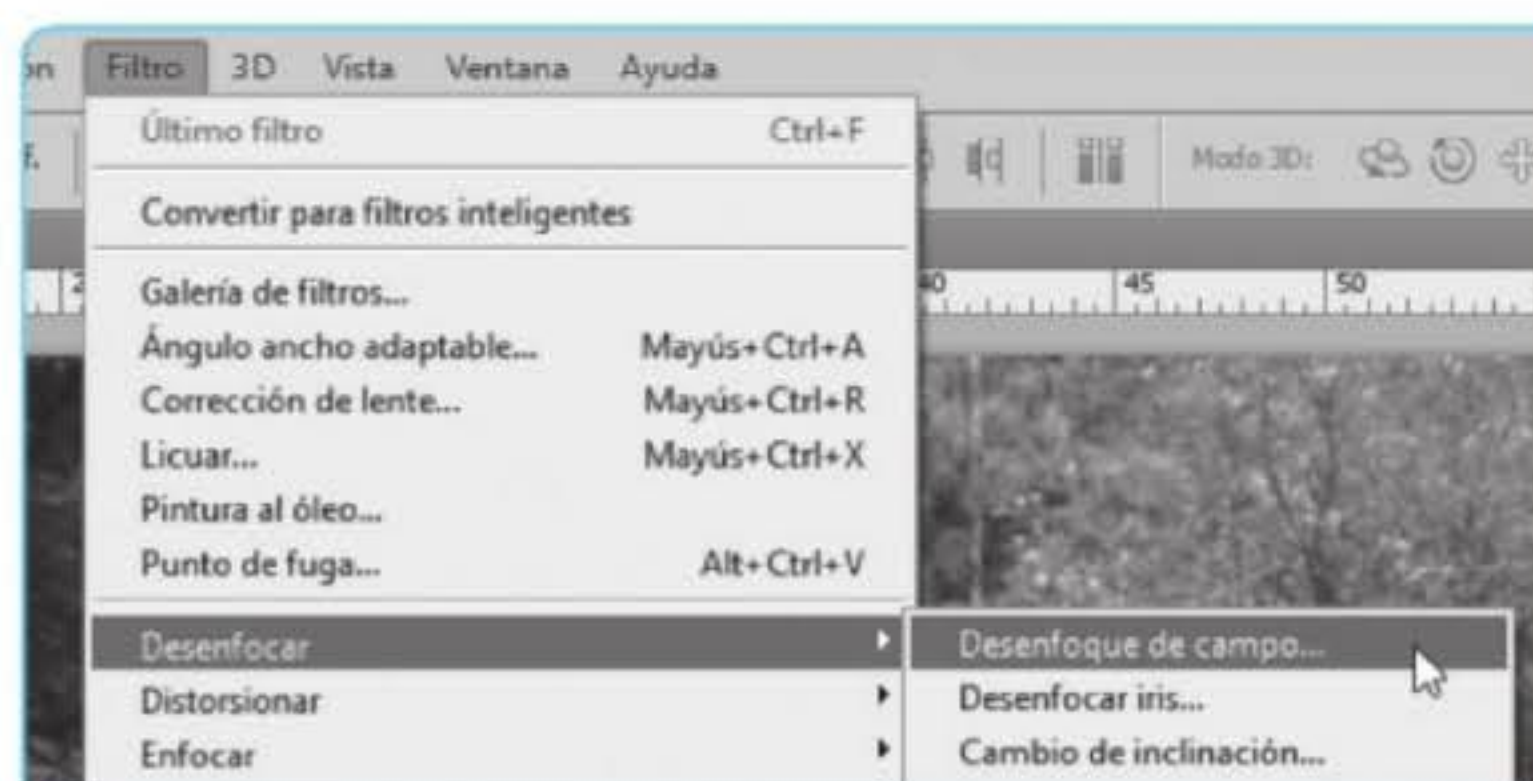
Photoshop CS6 trae como novedad tres nuevos filtros de desenfoque: desenfoque de campo, desenfocar iris y cambio de inclinación los cuales presentan una nueva interfaz y cuentan con nuevas propiedades que darán un mejor acabado de desenfoque a las fotografías.

7.1.1. DESENFQUE DE CAMPO

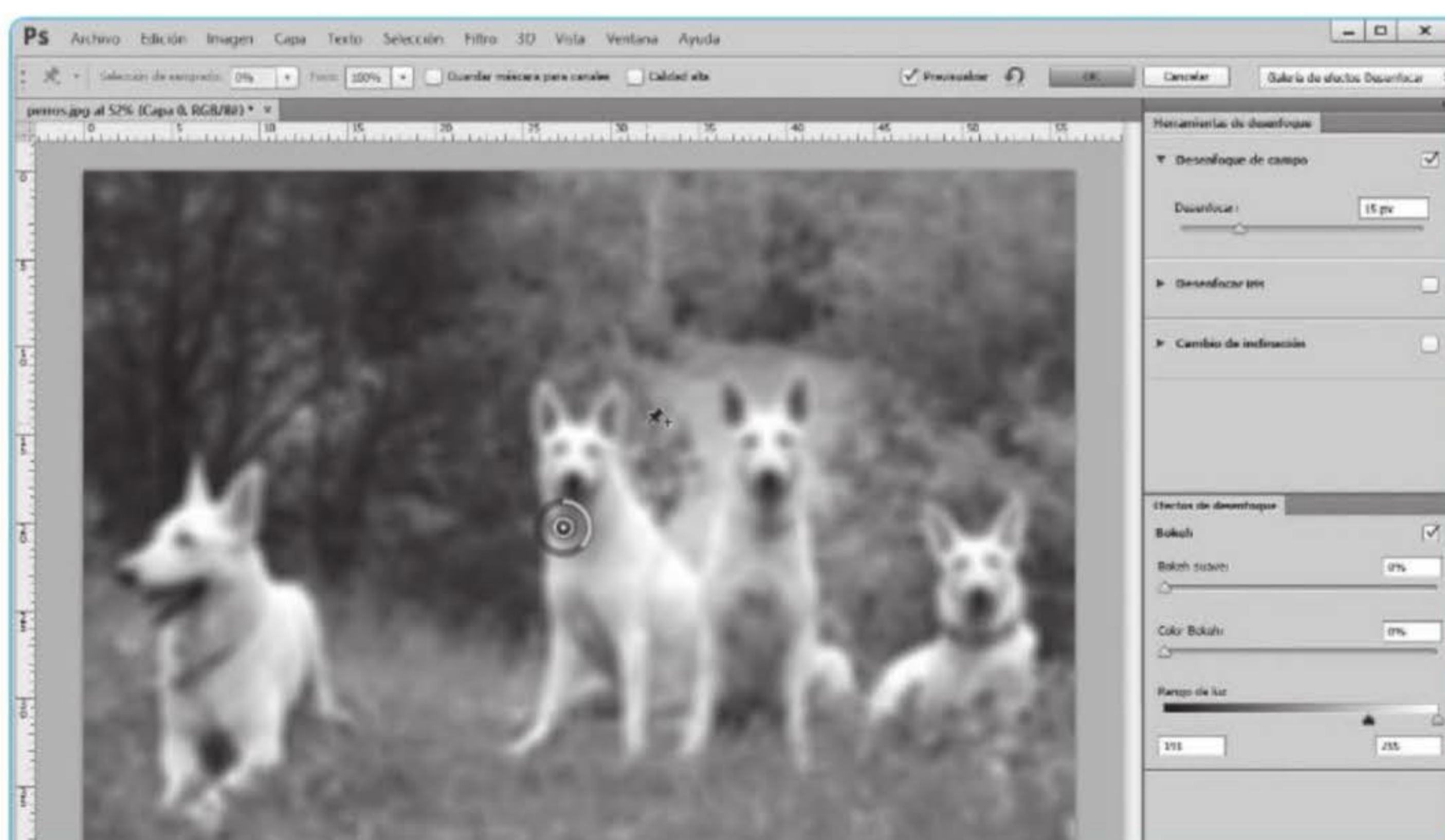
Este crea un degradado de desenfoque a partir de la creación un punto o varios puntos, siendo estas independientes en sus cantidades de desenfoque. También, puede añadir un punto de desenfoque fuera de la imagen.

A continuación, se explicarán las propiedades del filtro **Desenfoque de campo**:

Paso 1: Haga clic en el menú **Filtro**, elija la opción **Desenfocar** > **Desenfoque de campo**.



Notará que la apariencia del entorno de Photoshop cambiará y mostrará las opciones de filtro.



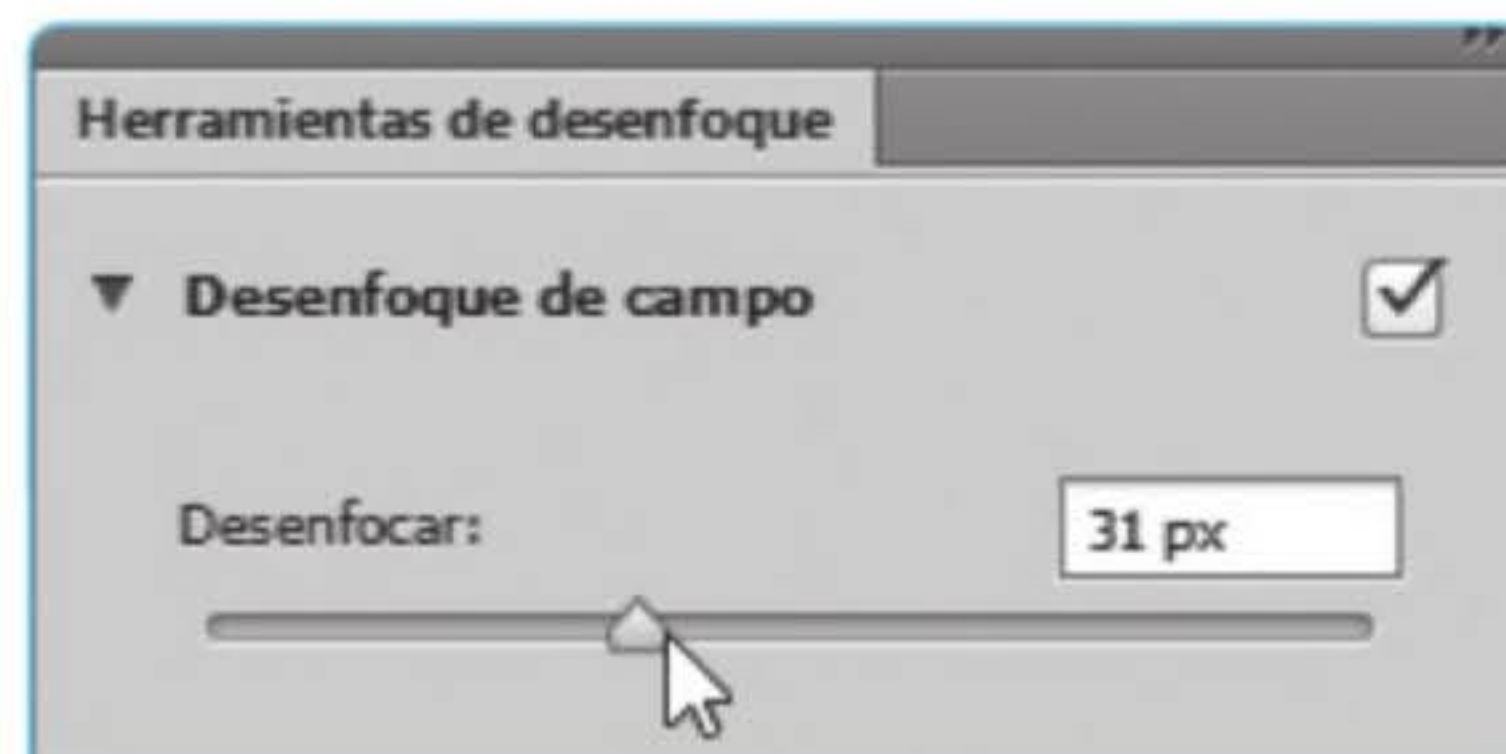
Paso 2: Seleccione el punto de desenfoco y deslice el manejador hacia la izquierda y observará que la cantidad de desenfoco disminuirá.



Paso 3: Si el manejador lo desliza hacia la derecha, observará que la cantidad de desenfoco aumentará.



Paso 4: Cantidades de desenfoco también se pueden modificar desde el panel [Herramientas de desenfoco](#).



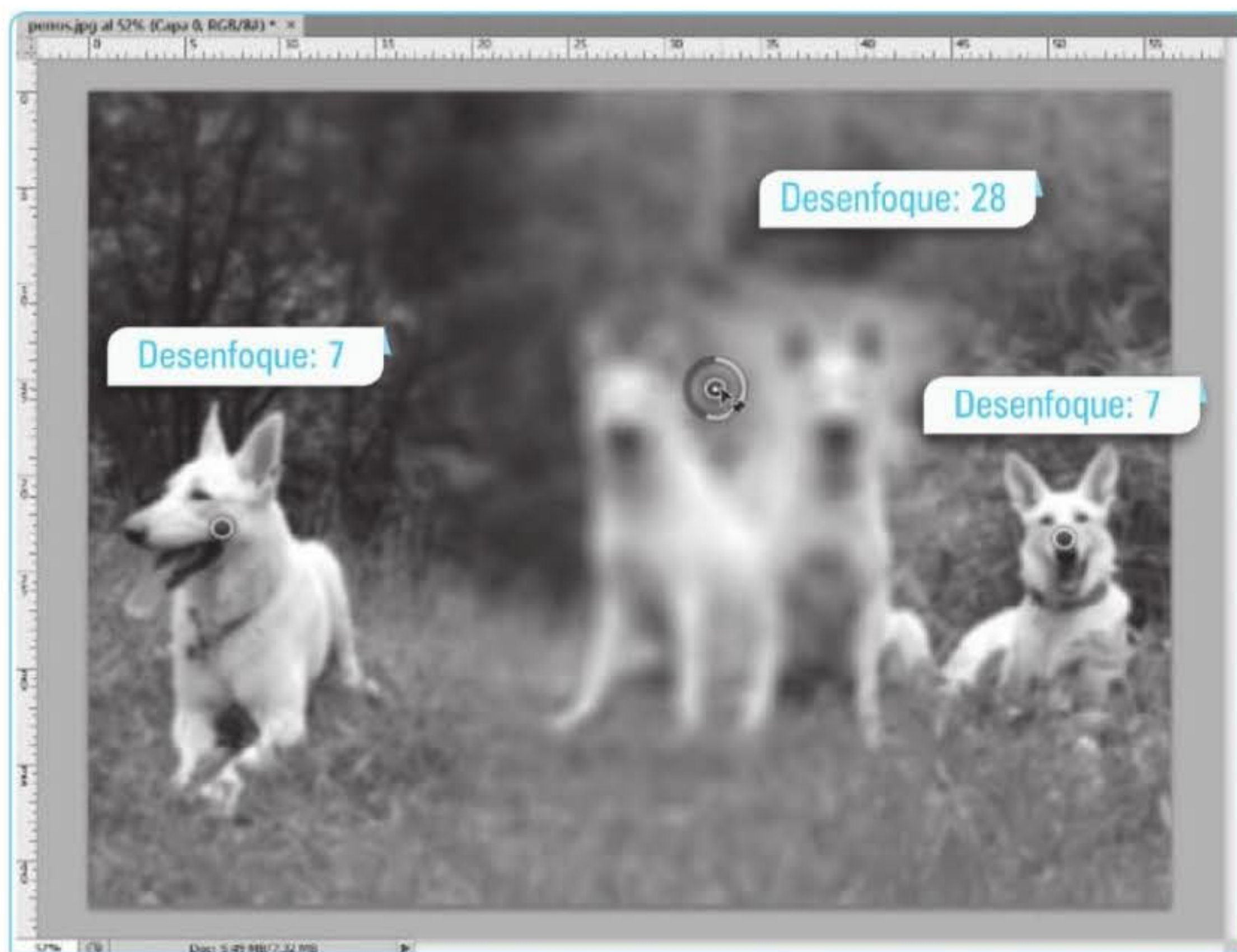
Paso 5: Ubique el puntero del mouse en el círculo medio del punto de desenfoque; luego presione y arrastre hacia el lado izquierdo de la fotografía.



Paso 6: Cuando observe que el puntero del mouse tiene un signo más en la parte inferior derecha, esto significa que podrá aumentar otro punto de desenfoque; para ello, haga clic en otra zona de la fotografía.

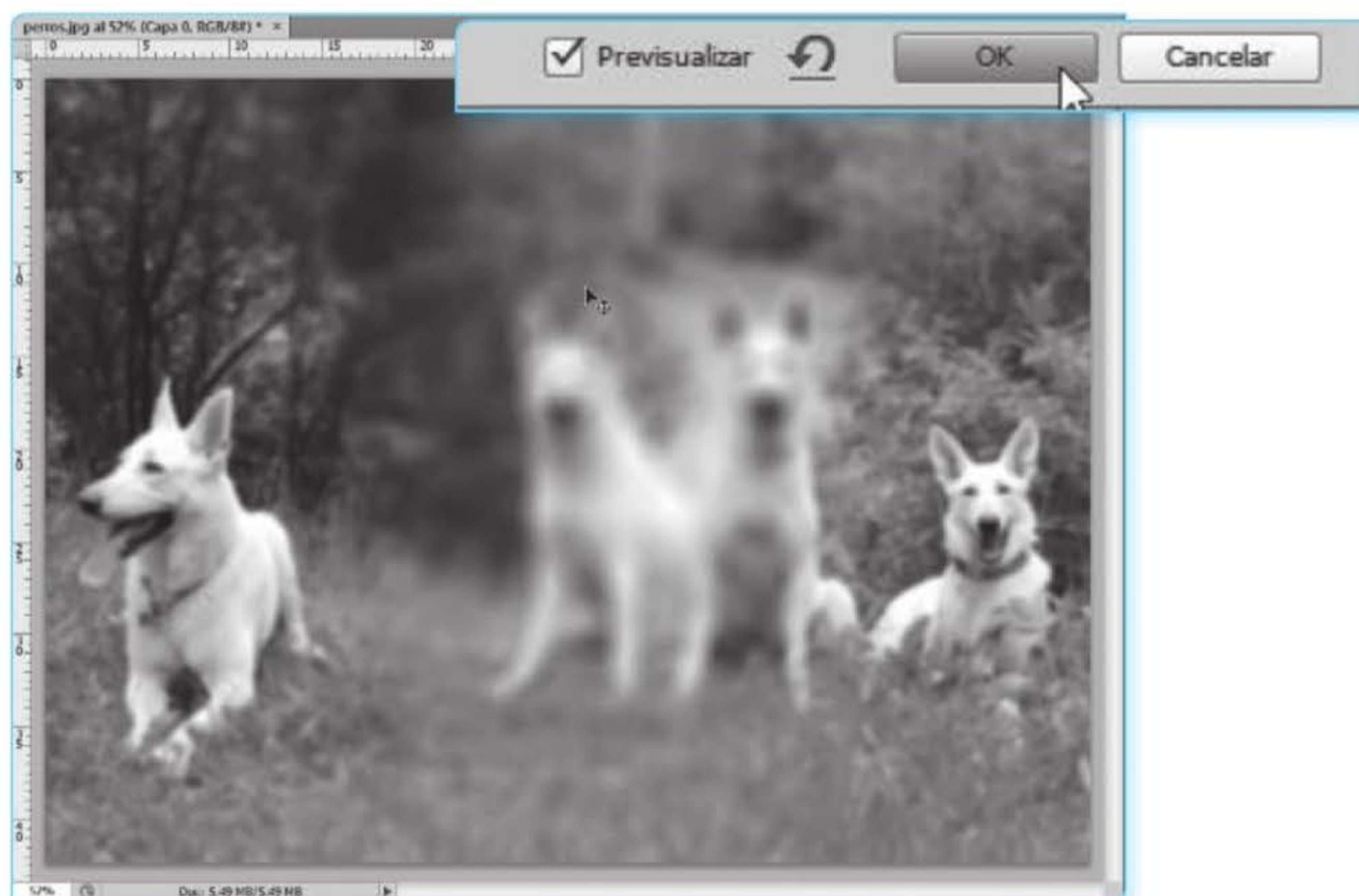


Paso 7: Estos nuevos puntos de desenfoco se pueden modificar independientemente de sus valores; para ello, seleccione un punto y varíe la cantidad de desenfoco; seguidamente seleccione otro punto y varíe su valor.



Para eliminar un punto de desenfoco, selecciónelo y presione la tecla **Supr.**

Paso 8: En la barra de propiedades, haga clic en el botón **OK** para aceptar y aplicar el filtro de desenfoco a la fotografía.



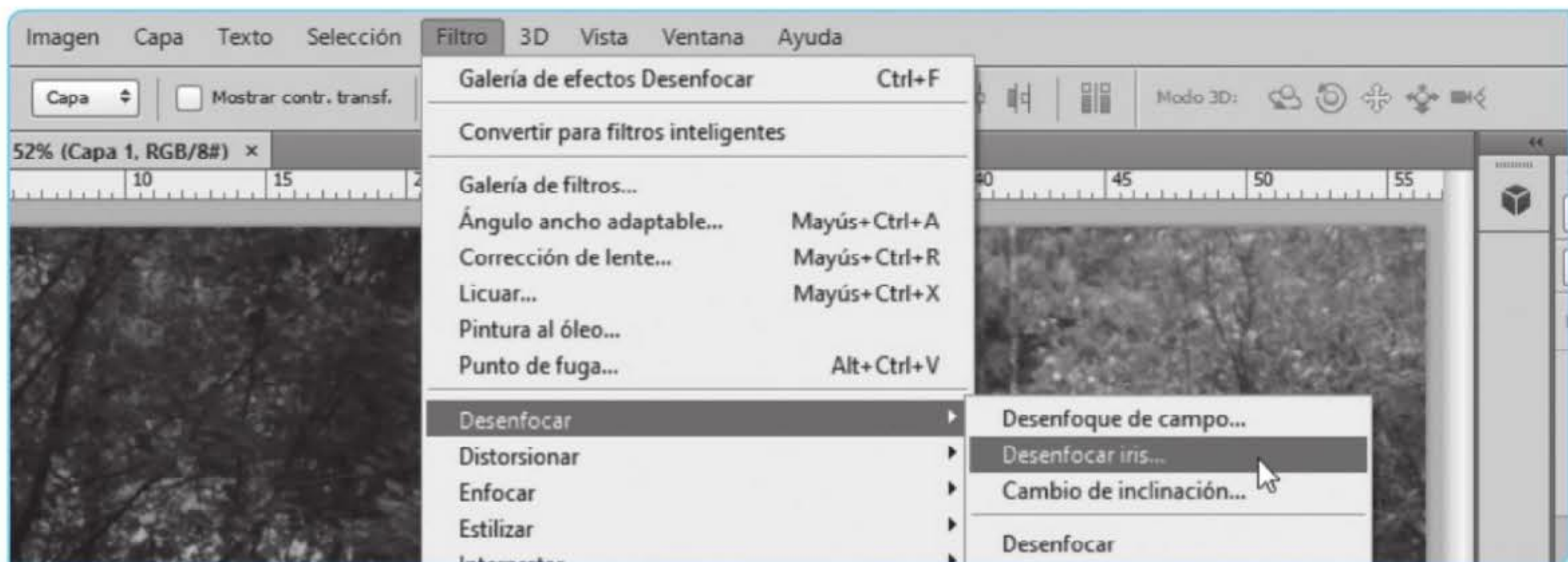
Como observará, con este filtro, se pueden dar diferentes acabados a su fotografía; puesto que la manipulación independiente de sus puntos de desenfoco ayuda a elegir fácilmente las zonas donde se desea colocar más desenfoco.

7.1.2 DESENOFocar IRIS

Este desenfoque simula el efecto de profundidad de campo superficial. Asimismo, este filtro permite agregar varios puntos de enfoque.

A continuación, se explicarán las propiedades del filtro [Desenfocar iris](#).

Paso 1: Haga clic en el menú [Filtro](#) y elija la opción [Desenfocar](#) > [Desenfocar iris...](#)

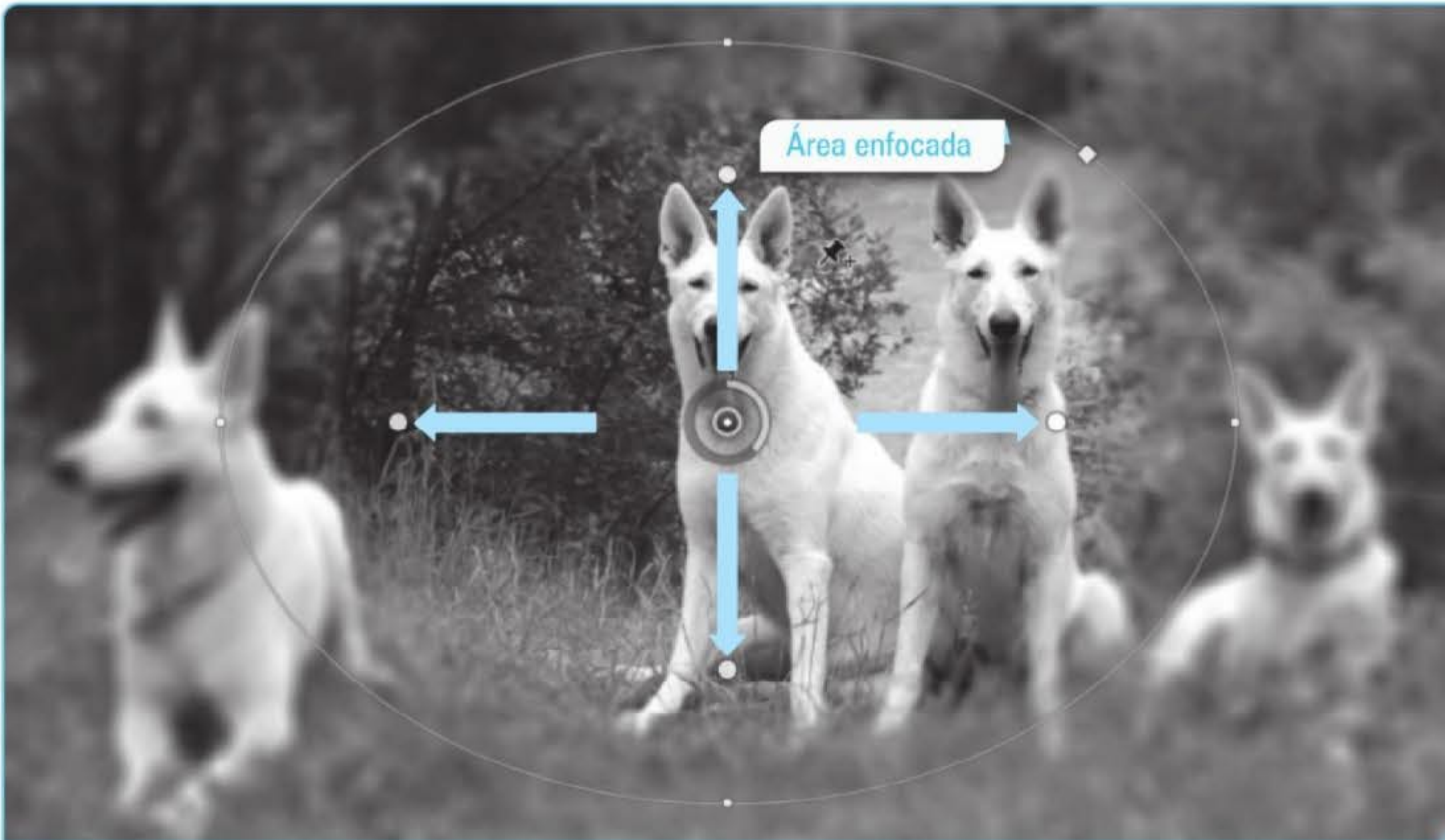


Observará que la apariencia del entorno de Photoshop cambiará y mostrará las opciones del filtro.

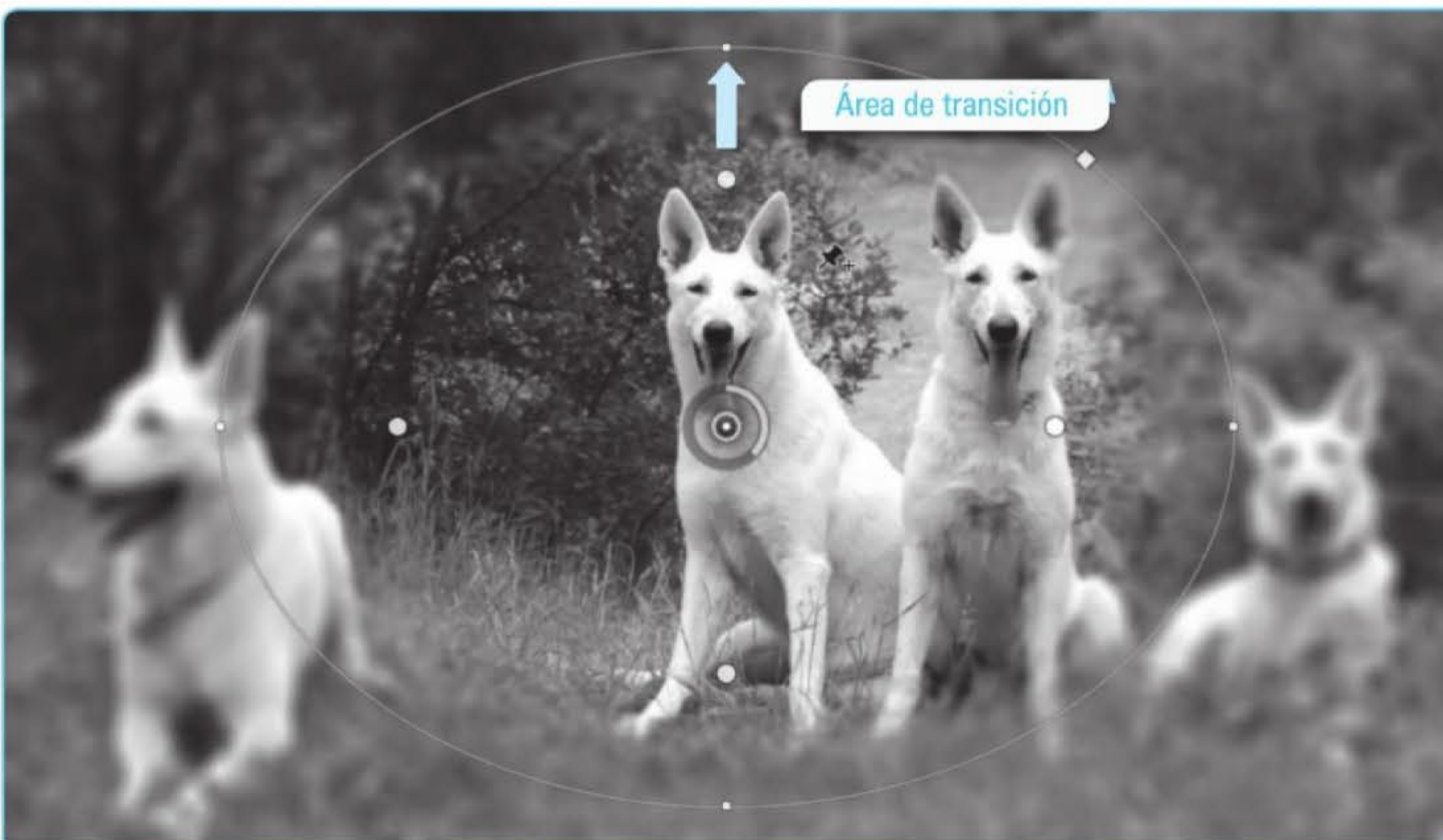


Paso 2: Se ha creado una circunferencia en la cual se encuentra tres áreas:

- Desde el punto medio hasta el punto blanco que se encuentra dentro de la circunferencia, se llama **Área enfocada**.



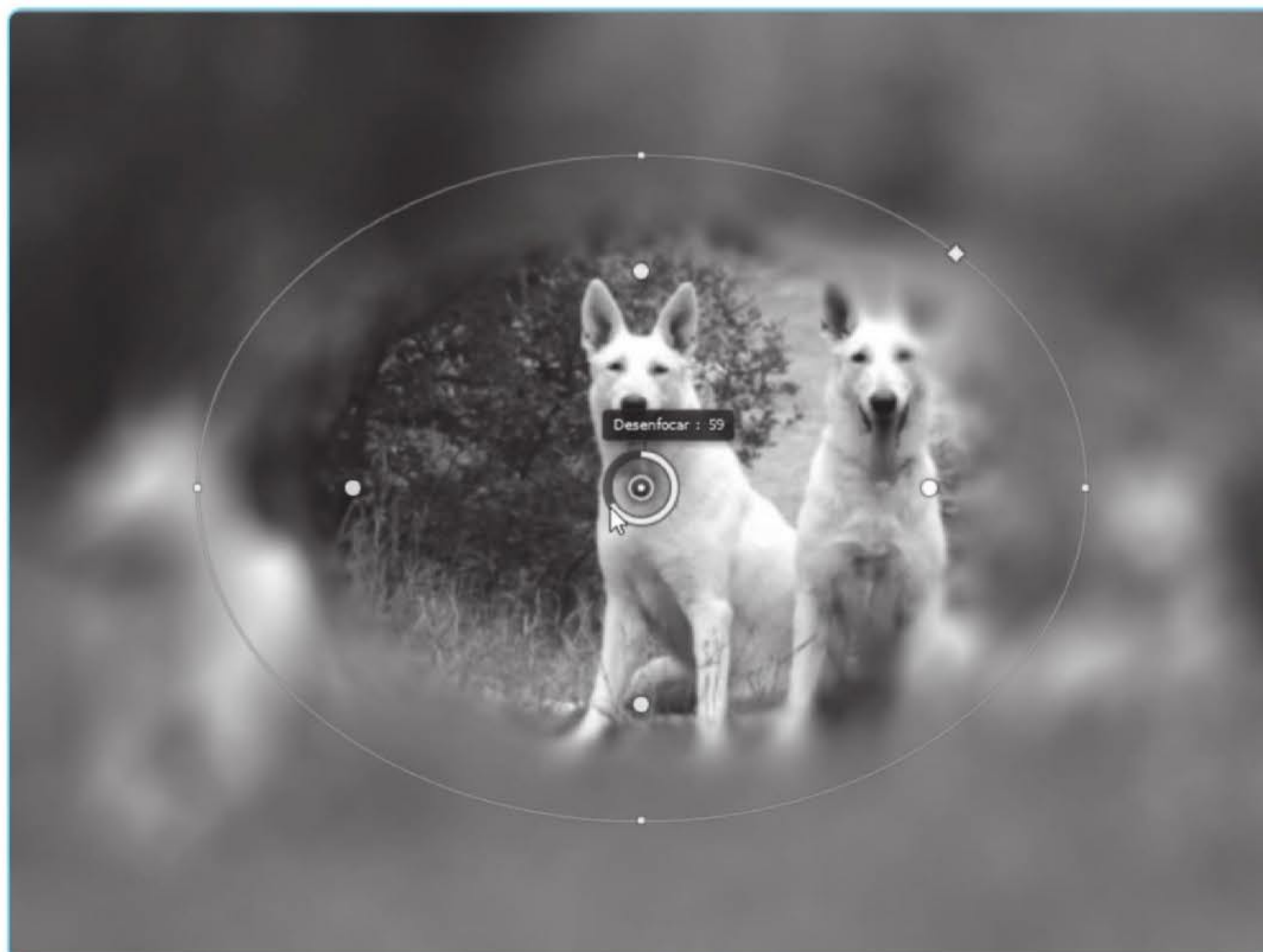
- Desde el punto blanco hasta el borde de la circunferencia, se llama **Área de transición**; ya que esta es el punto medio del área enfocada y el área desenfocada.



- Desde el borde de la circunferencia hasta el límite de la fotografía, se llama **Área desenfocada**.



Paso 3: Para modificar la cantidad de desenfoque, deslice el marcador hacia la izquierda para reducir y hacia la derecha para aumentar el desenfoque en la fotografía.



Paso 4: Para modificar el tamaño del área enfocada, haga clic sobre el indicador blanco y, sin soltar el botón del mouse, arrastre hacia un extremo.



Paso 5: Para girar el área enfocada, sitúe el puntero del mouse encima de cualquier indicador que se encuentra al borde de la circunferencia y gírela hacia cualquier lado. Este indicador también permite modificar el área de desenfoque.

Paso 6: Para modificar la forma de desenfoque, sitúe el puntero del mouse encima del indicador cuadrado que se encuentra al borde de la circunferencia, presione y arrástrelo hasta obtener la forma deseada.

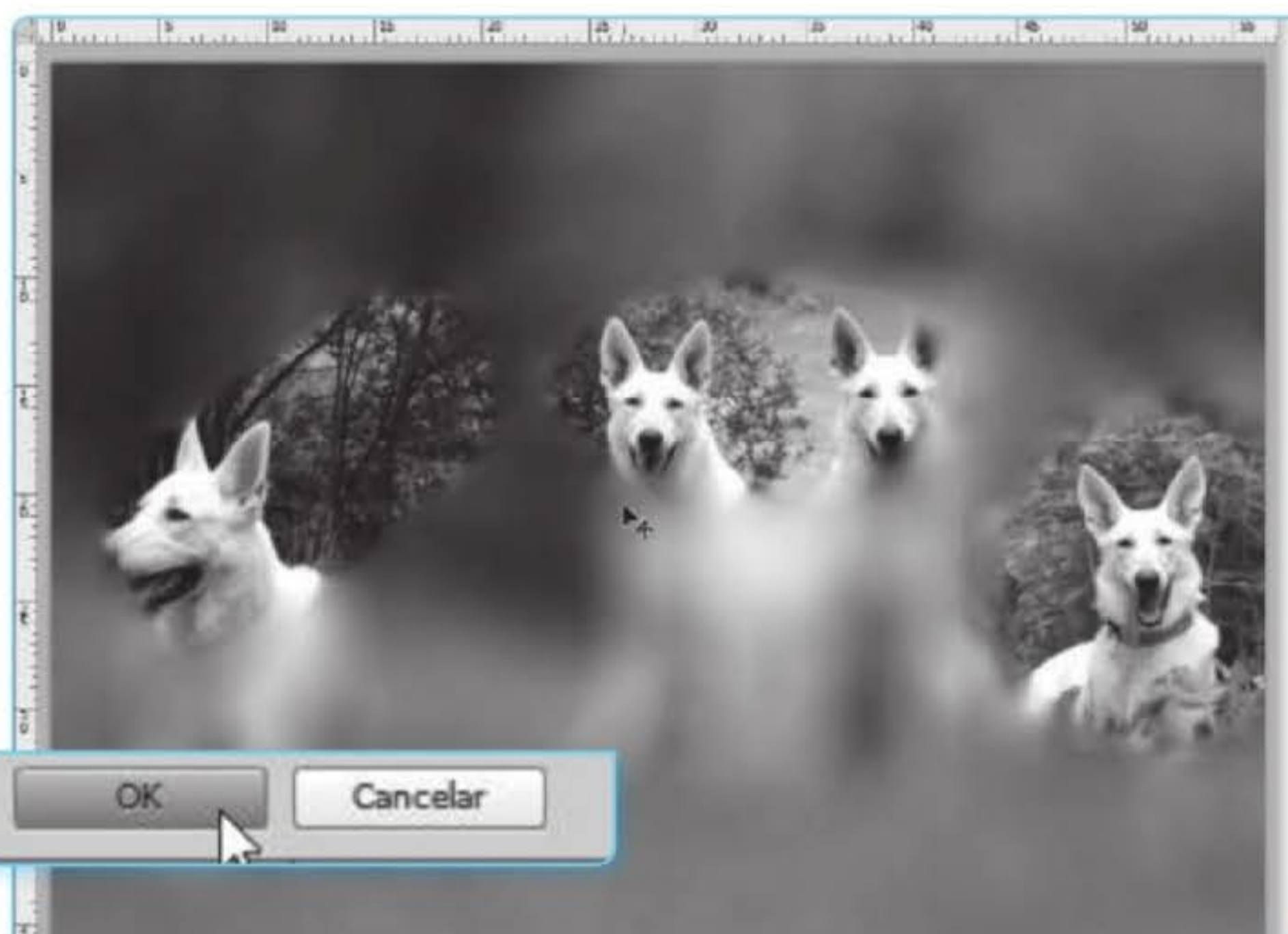


Paso 7: Este filtro también permite agregar varios puntos de desenfoque; para ello, haga clic en cualquier zona de la fotografía.

Para eliminar un punto de desenfoque, selecciónelo y presione la tecla **Supr.**



Paso 8: Para aceptar los filtros aplicados a la fotografía, haga clic en el botón **OK** que se encuentra en la barra de propiedades.

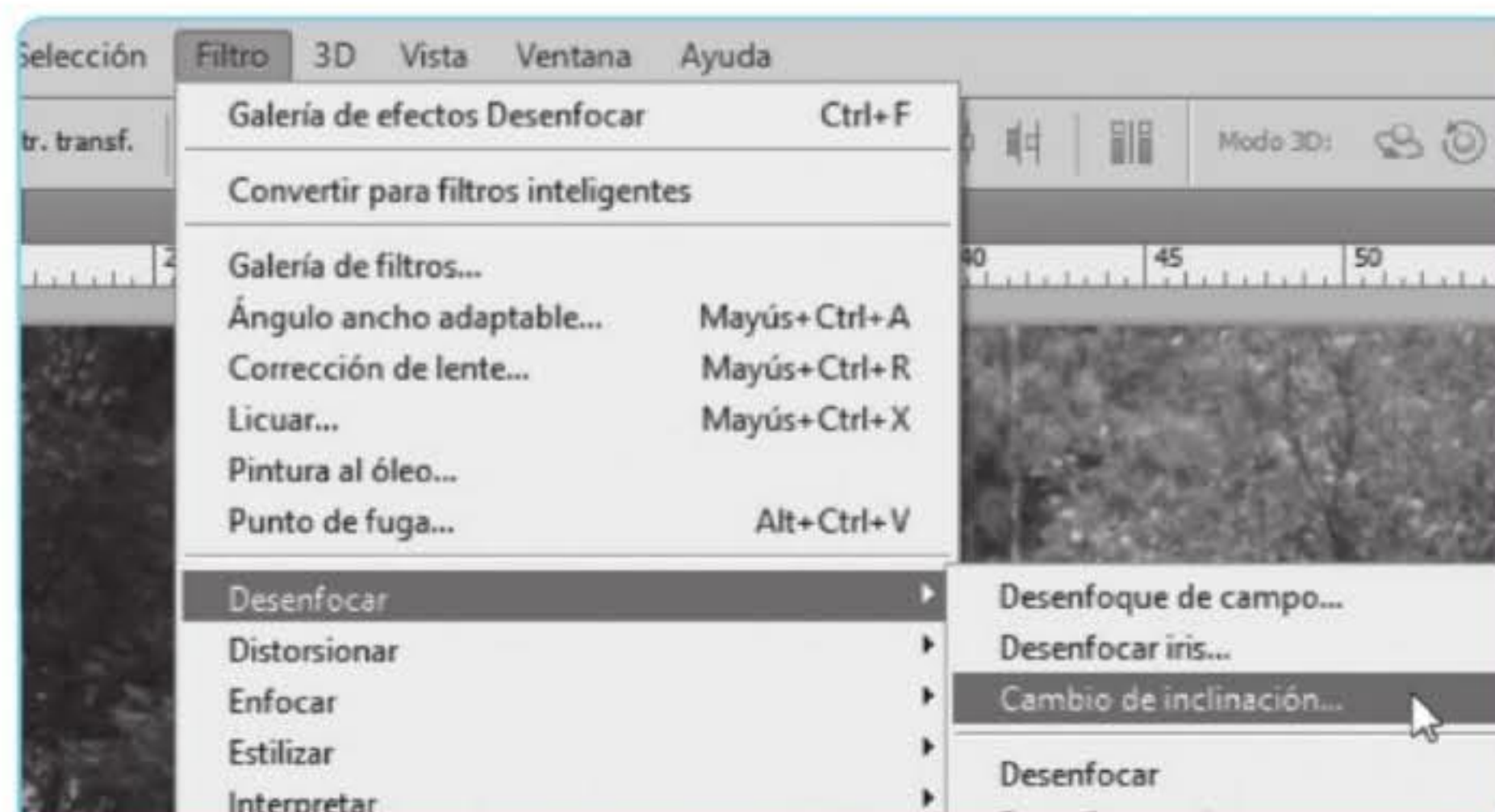


7.1.3. CAMBIO DE INCLINACIÓN

Este filtro de desenfoque simula una imagen tomada con una lente con cambio de inclinación; ya que define áreas de enfoque y, luego, realiza una transición al desenfoque de los bordes. Este efecto es también usado para simular fotografía de objetos en miniatura.

A continuación, se explicará las propiedades del filtro **Cambio de inclinación**.

Paso 1: Haga clic en el menú **Filtro** y elija la opción **Desenfocar** > **Cambio de inclinación...**



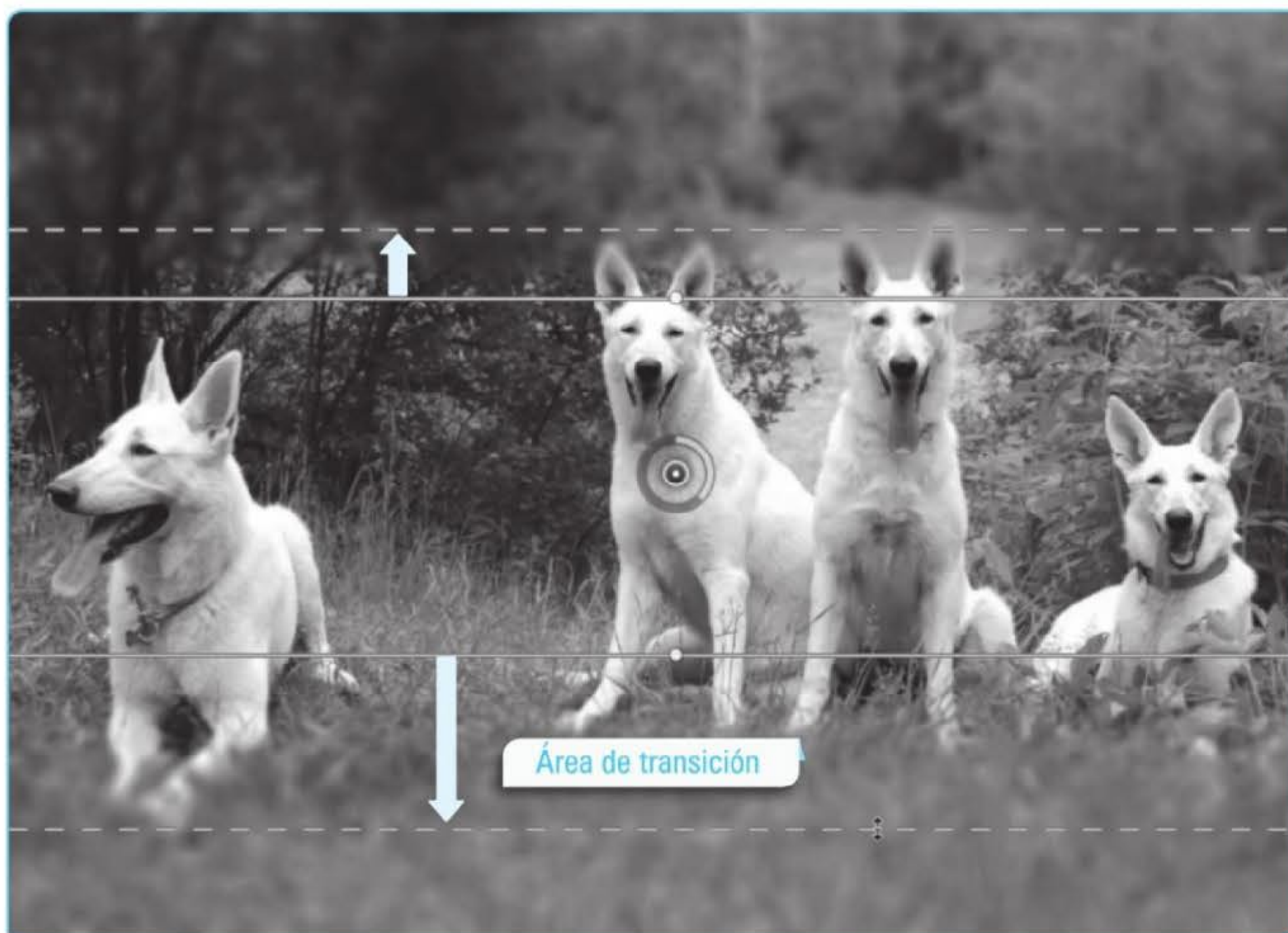
Paso 2: Observará cuatros líneas en las cuales se encuentra tres áreas:



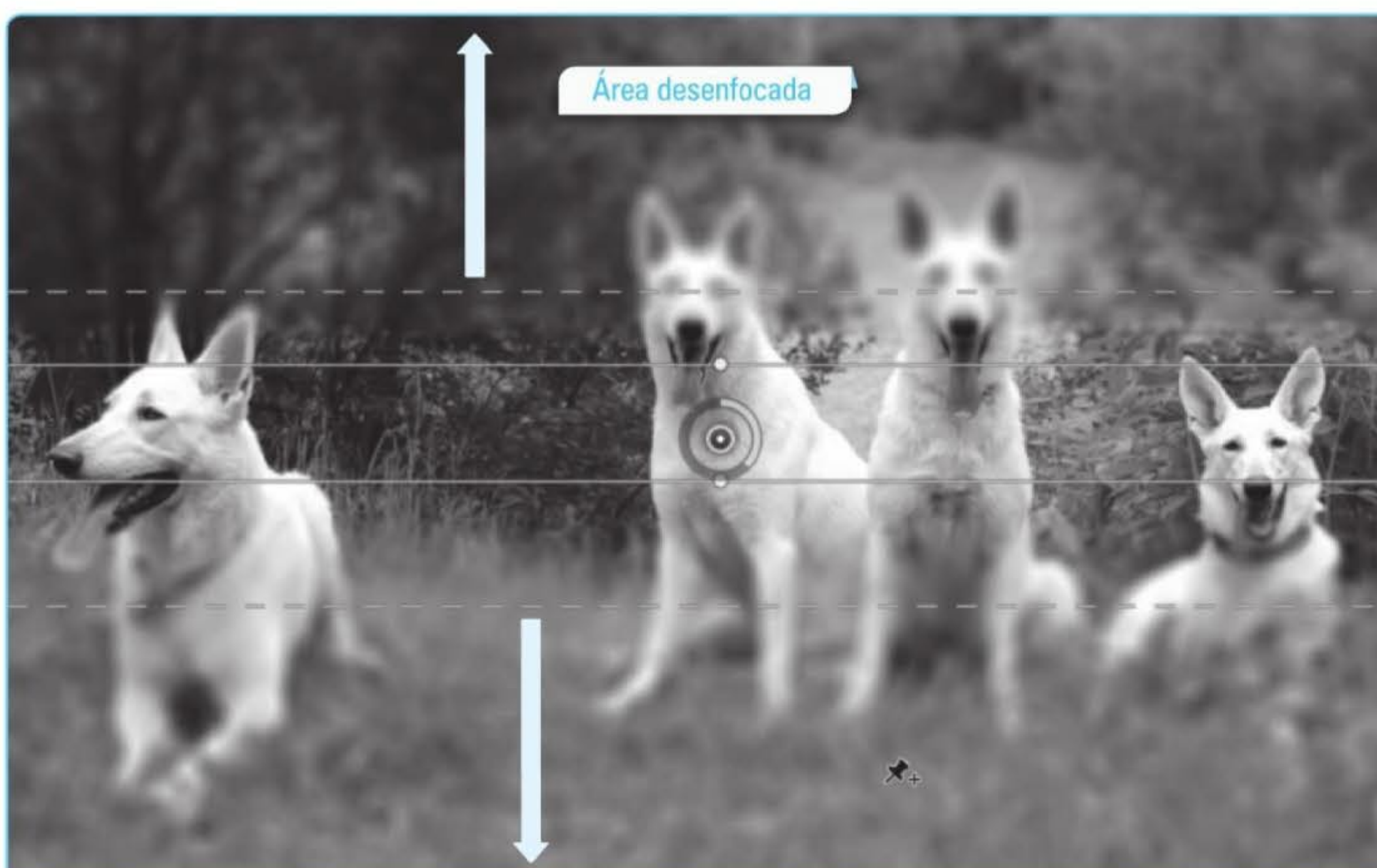
- Desde el punto medio hasta las dos líneas continuas (arriba y abajo), se llama **área enfocada**. Dichas líneas se pueden deslizar y así cambiar el tamaño del área enfocada.



- Desde la línea continua hasta la línea punteada se llama **área de transición**. Esta línea también se puede deslizar y así modificar el tamaño del área.



- Desde la línea punteada hasta el borde la imagen, se llama **área desenfocada**.



Paso 3: Para girar el área enfocada, haga clic en el indicador redondo que se encuentra en la línea continua y gírelo hacia cualquier lado.



Paso 4: Para agregar otro punto de desenfoco, haga clic en cualquier área de la fotografía.



Paso 5: Para eliminar un punto de desenfoco, haga clic en el indicador y presione la tecla **Supr.**

Paso 6: Para aceptar los filtros aplicados a la fotografía, haga clic en el botón **OK** que se encuentra en la barra de propiedades.

Retoque fotográfico

Sesión

8

En esta sesión, se explicarán diferentes formas de mejorar y darle estilo a las fotografías; realizando ajustes, darle contraste, reducir ruido, cambiar de tono, convertir de color a blanco y negro, entre otras modificaciones con el cual se puede mejorar el aspecto de sus fotos.

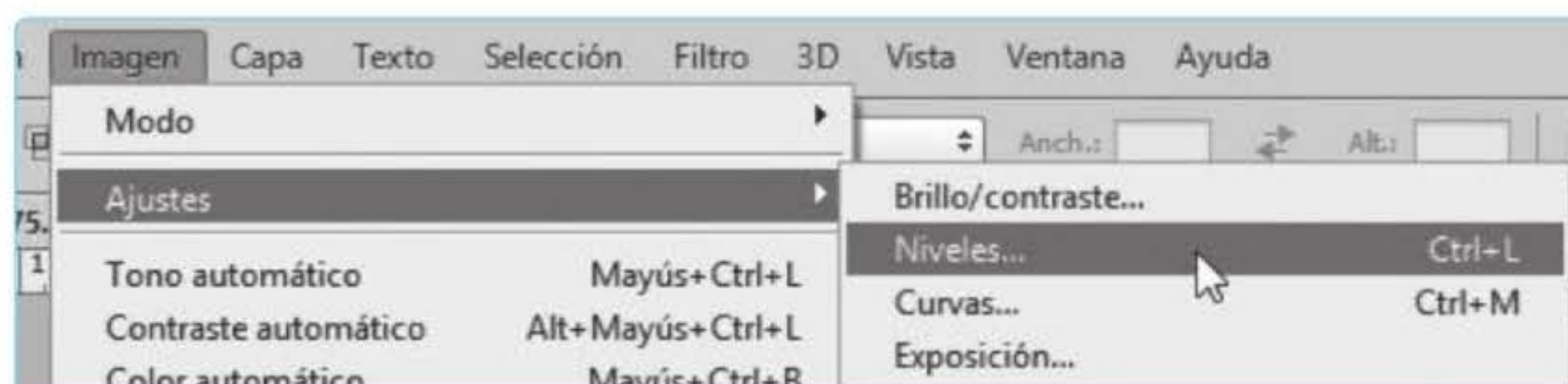
8.1. RETOQUE DE UN ROSTRO

Se explicará, paso a paso, uno de los diferentes métodos que Photoshop CS6 ofrece al momento de reducir o eliminar líneas de expresión facial dándole la apariencia de rejuvenecimiento.

Paso 1: Abra el archivo a retocar.



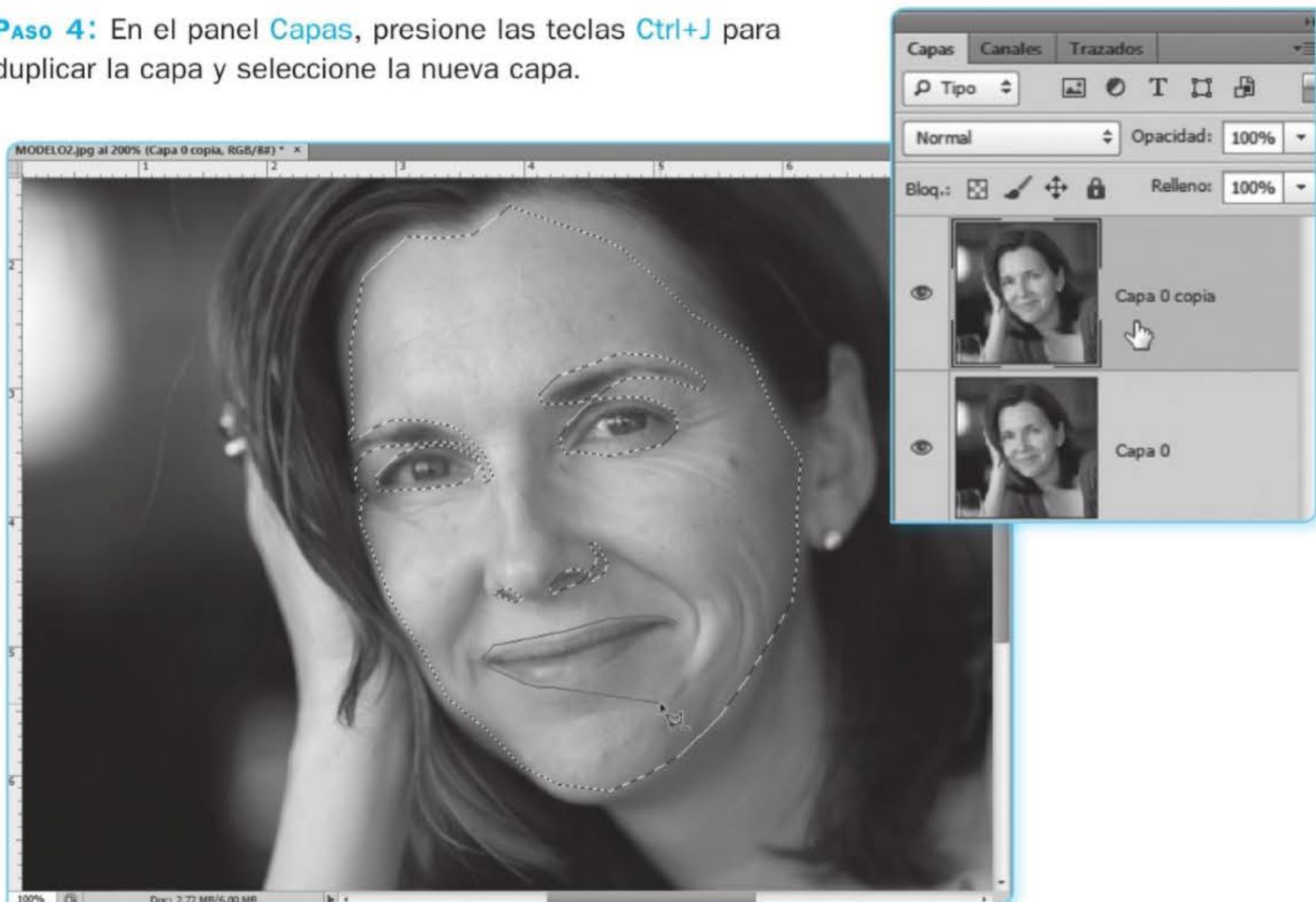
Paso 2: Para aclarar la imagen, haga clic en el menú **Imagen > Ajustes** y seleccione la opción **Niveles**.



Paso 3: Modifique los indicadores de los niveles para aclarar la fotografía; luego presione la tecla **OK**.



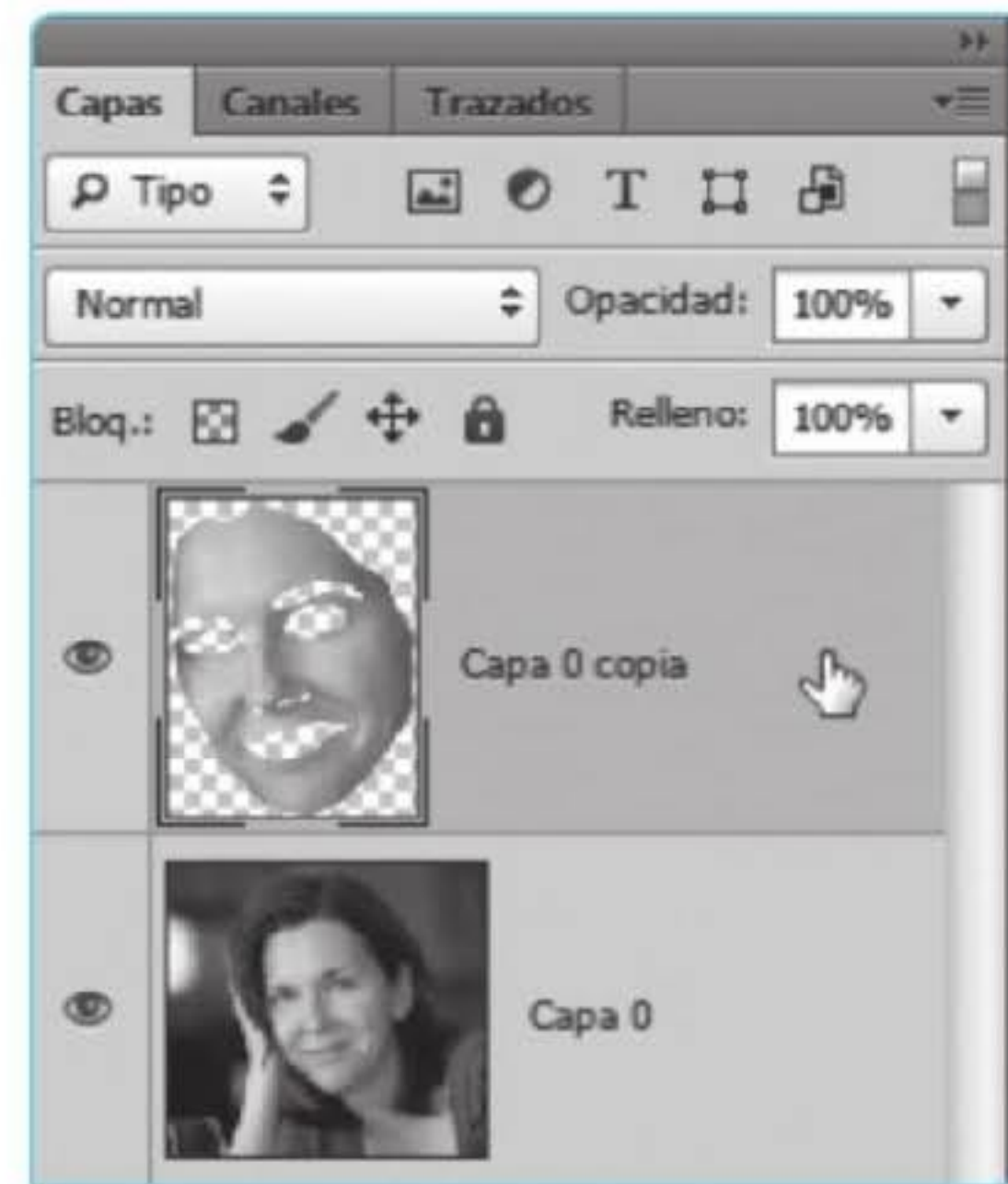
Paso 4: En el panel **Capas**, presione las teclas **Ctrl+J** para duplicar la capa y seleccione la nueva capa.



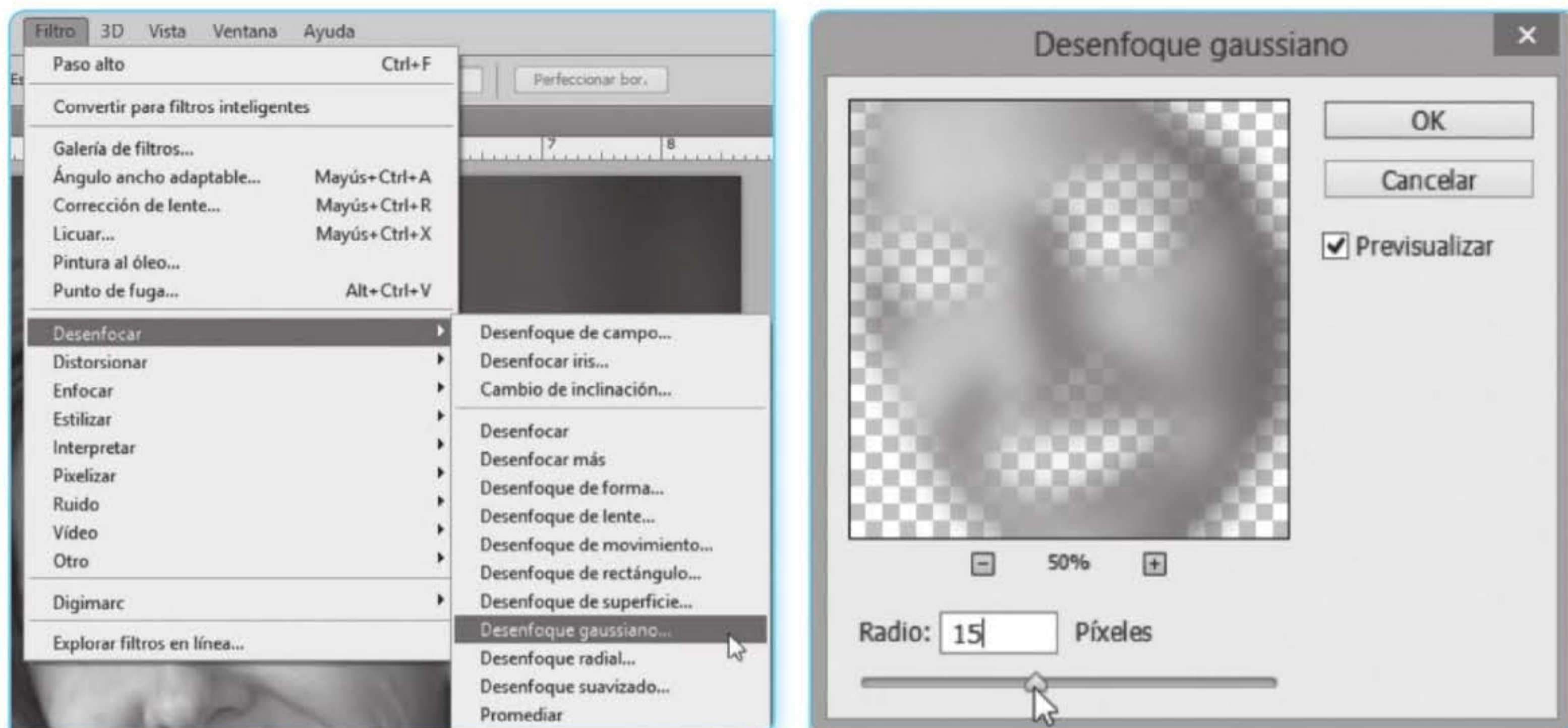
Paso 5: Al utilizar las herramientas **Lazo poligonal**, seleccione el rostro; a excepción de los ojos, las cejas, la nariz y boca.

Paso 6: Presione las teclas **Ctrl+Shift+I** para invertir la selección; luego presione la tecla **Supr** y notará que este no sufre cambio alguno; ya que hay una capa similar debajo de ella.

Antes de modificar una fotografía, se sugiere duplicar las capas; dado que en algún momento, puede requerirse ver la fotografía original.



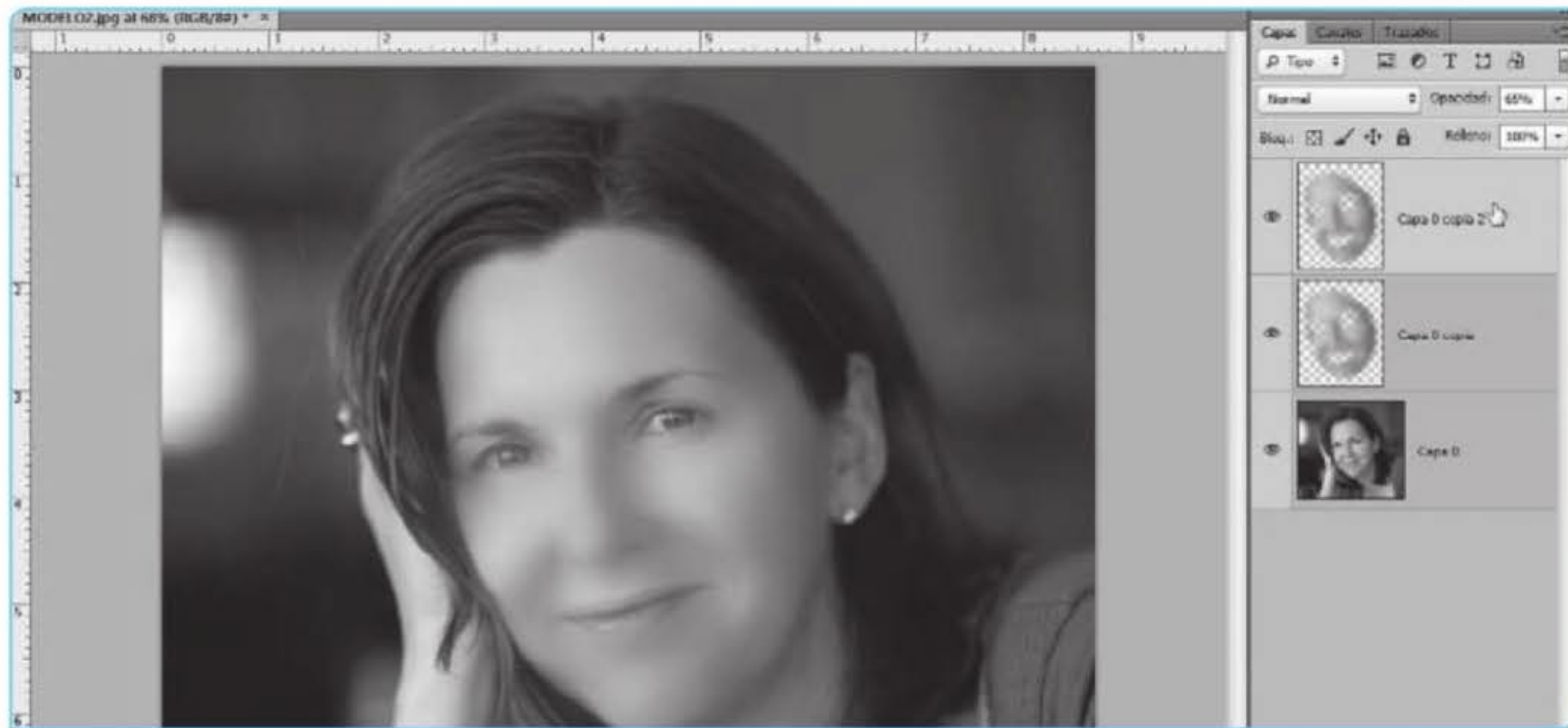
Paso 7: Seleccione la capa en la cual se encuentra la selección creada. Haga clic en el menú **Filtro**, seleccione **Desenfocar** > **Desenfoque gaussiano...** y escriba 15 en el valor de **Radio**; por último, presione el botón **OK**.



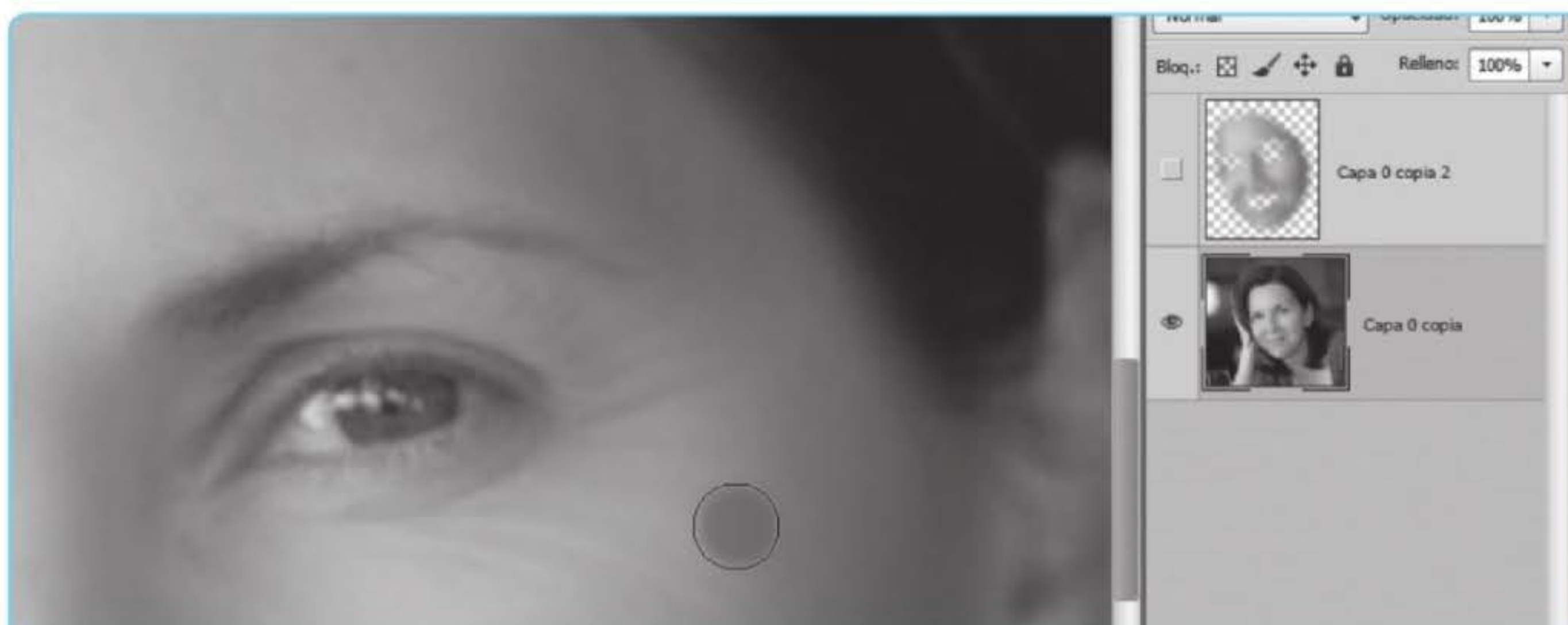
Paso 8: En el panel **Capas**, ajuste la opacidad de la capa a 65%; después presione las teclas **Ctrl+J** para duplicar dicha capa.



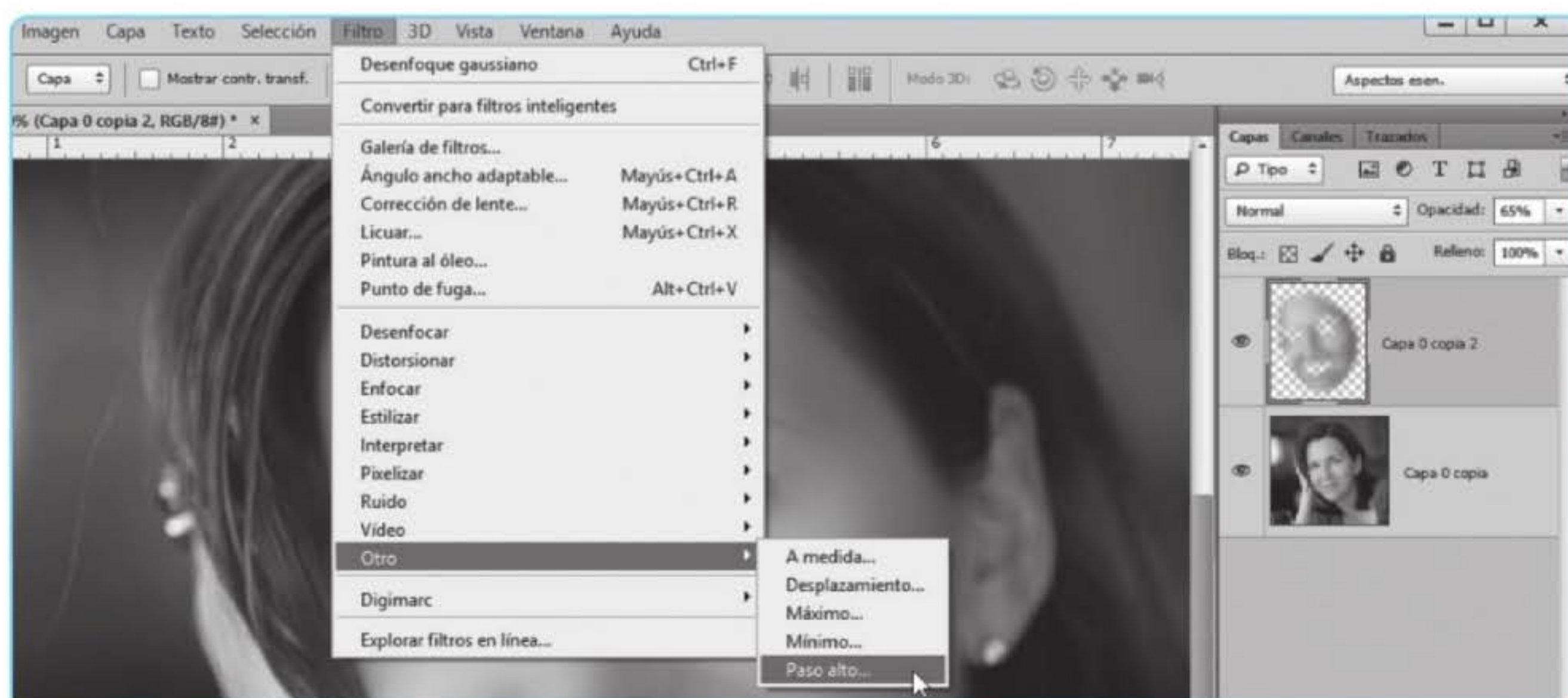
Paso 9: Seleccione las dos capas inferiores y presione las teclas Ctrl+E para combinar.



Paso 10: Oculte la capa superior y, con las herramientas de corrección, retoque algunos detalles en el rostro para obtener un mejor resultado.



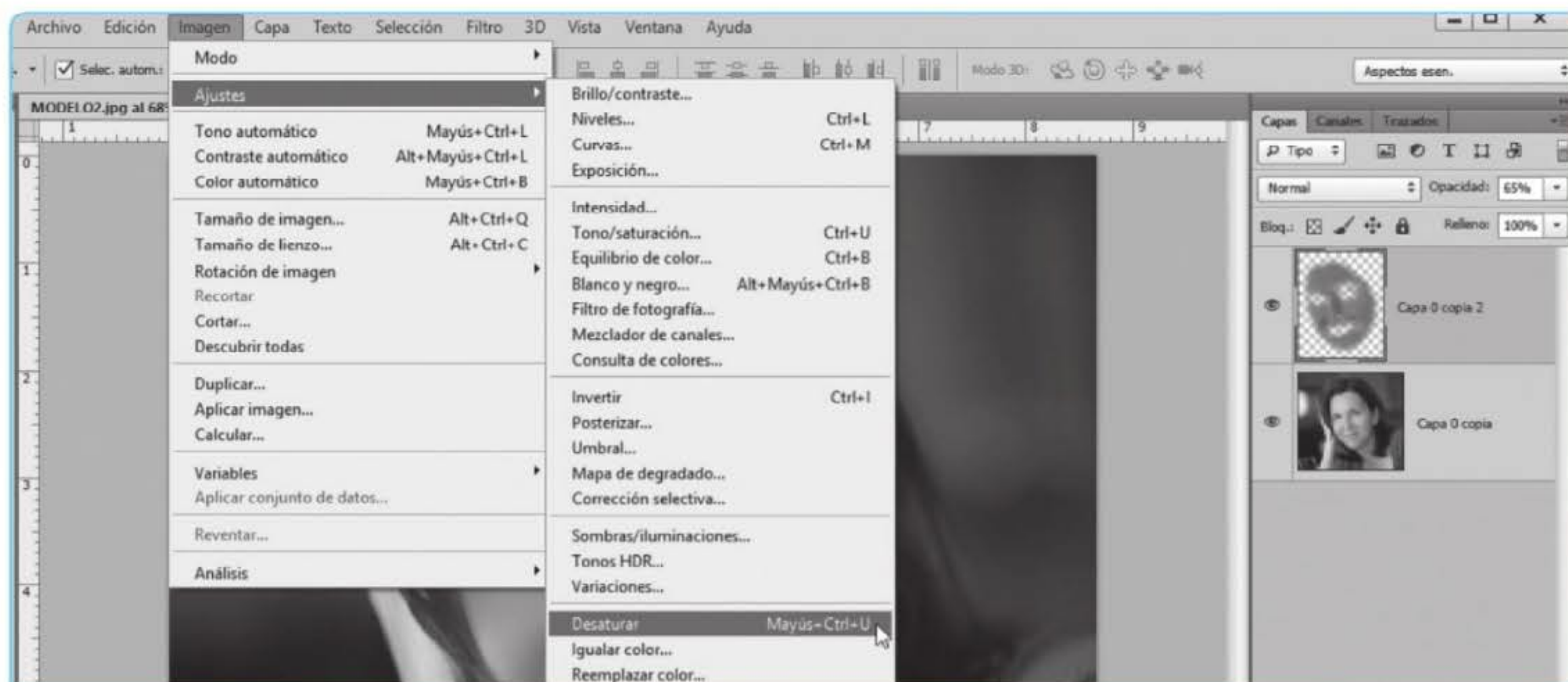
Paso 11: Visualice la capa superior, en el menú Filtro seleccione Otro > Paso alto.



Paso 12: En la opción **Radio** de **Paso alto**, introduzca el valor de 30 píxeles; seguidamente presione el botón **OK**.



Paso 13: En el menú **Imagen**, seleccione la opción **Ajuste > Desaturar**.



Paso 14: En el panel **Capas**, elija el modo de fusión **Luz intensa**, en ajuste de opacidad 80% y listo.



8.2. REDUCIR EL TAMAÑO DE UNA NARIZ

A continuación, se explicará el procedimiento para reducir el tamaño de una nariz.

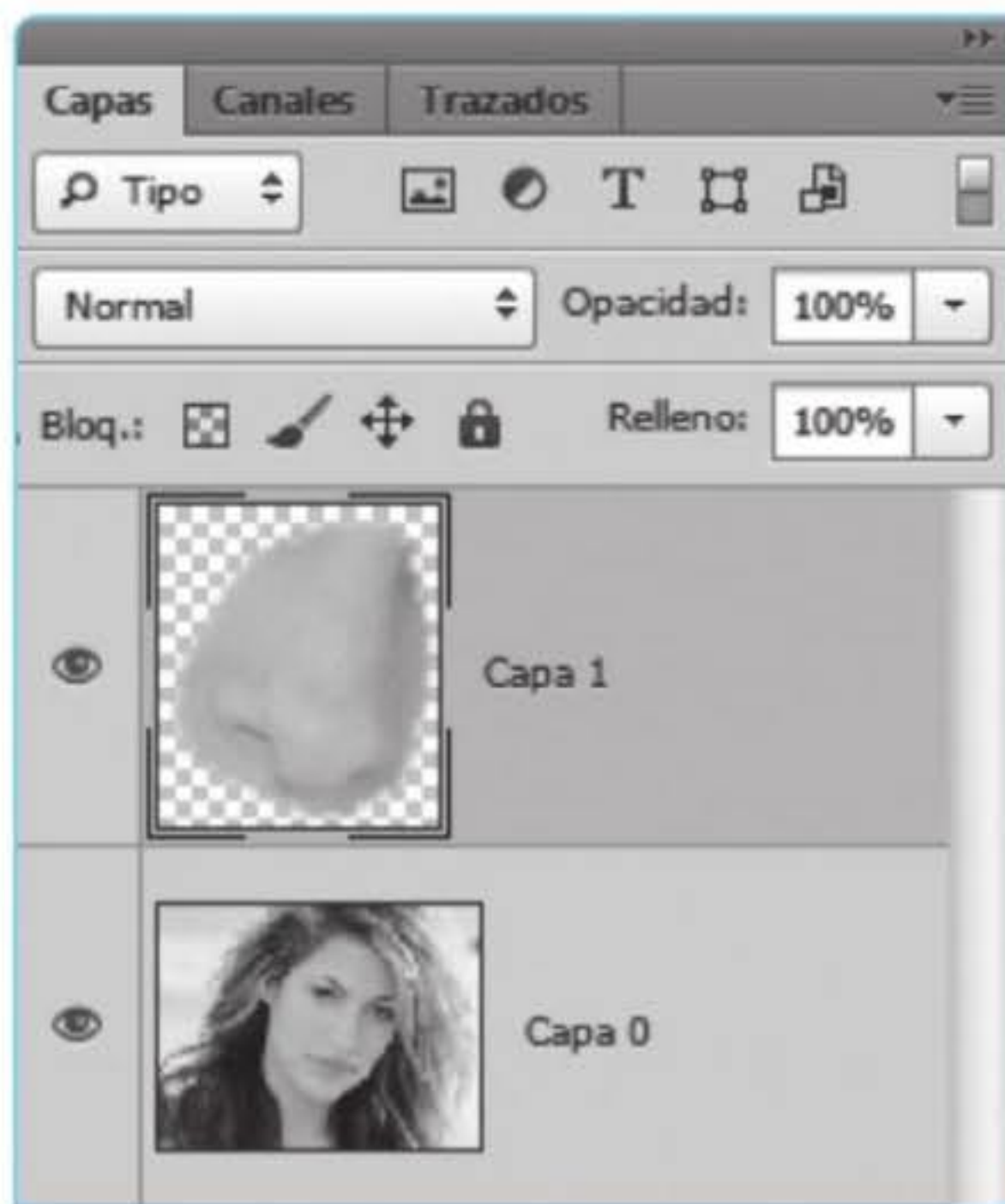
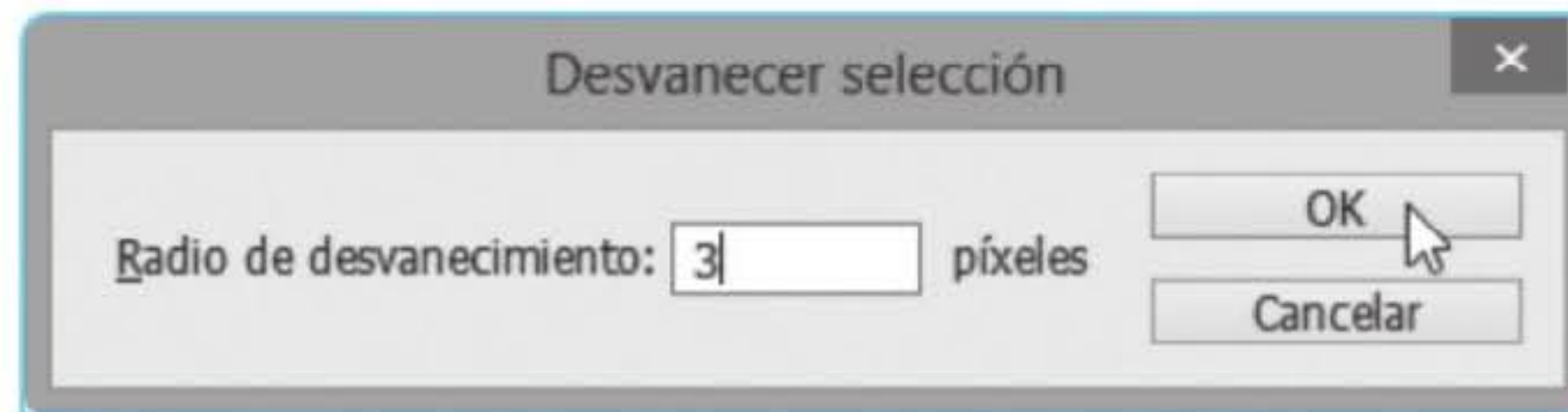
Paso 1: Abra la imagen a retocar.



Paso 2: Con herramienta **Lazo**, seleccione alrededor de la nariz.



Paso 3: Aplique desvanecimiento de selección, presionando las teclas **Shift+F6** y en **Radio de desvanecimiento**, escriba 3 píxeles (este valor es referencial; ya que va a depender del tamaño de fotografía), luego presione el botón **OK**.

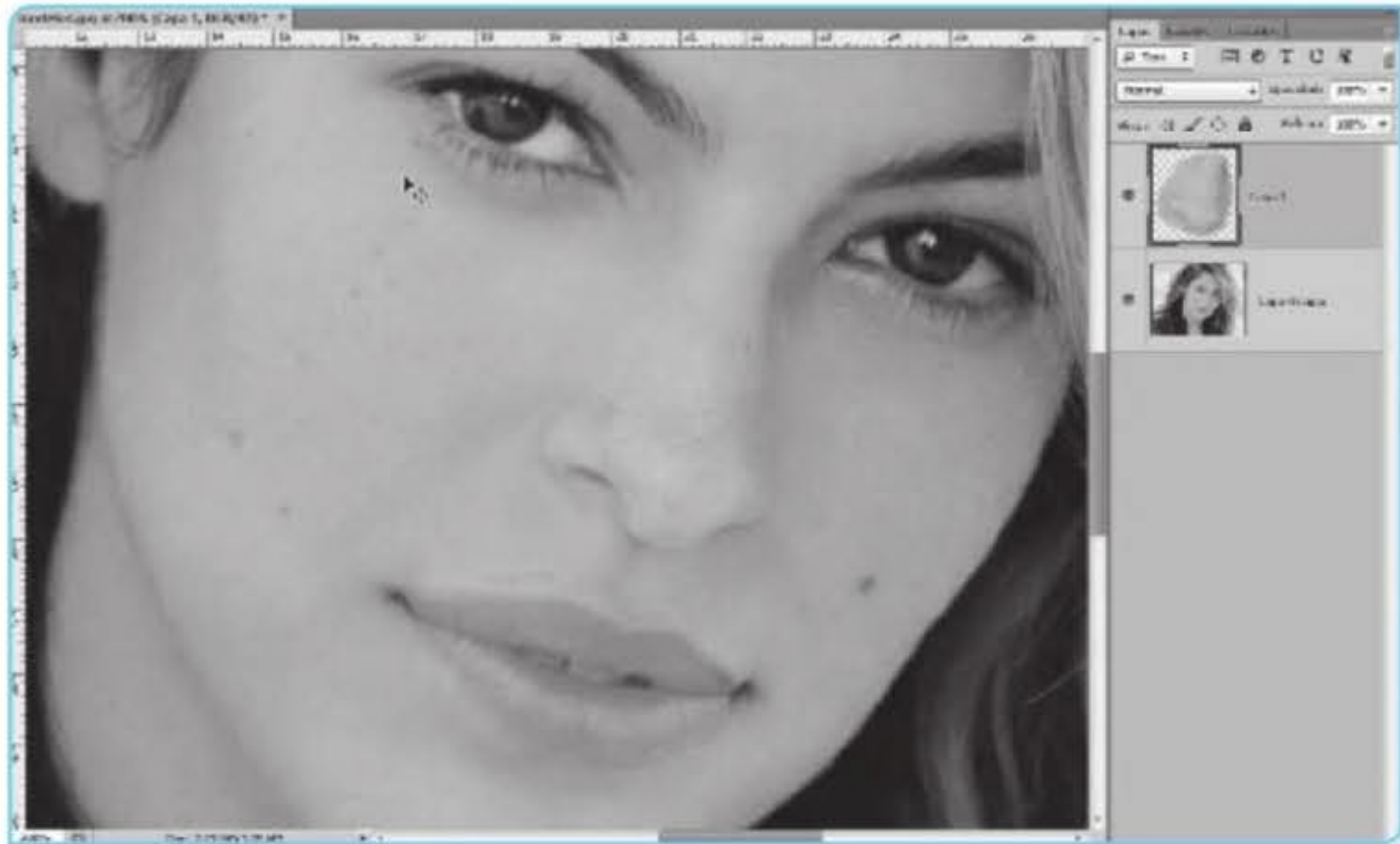


Paso 4: Con la selección activa, presione las teclas **Ctrl+C** para copiar y **Ctrl+V** para pegar; con esto observará que se creará una nueva capa donde solo se encuentra la selección.

Paso 5: Para reducir el tamaño de la nariz, presione las teclas **Ctrl+T** y se activará la opción **Transformación libre**.



Paso 6: Una vez reducido el tamaño deseado de la nariz, presione la tecla Enter para aceptar la transformación.



Paso 7: Seleccione la capa inferior y con la herramienta Pincel corrector, corrija las sombras que han quedado, luego de haber reducir el tamaño de nariz.

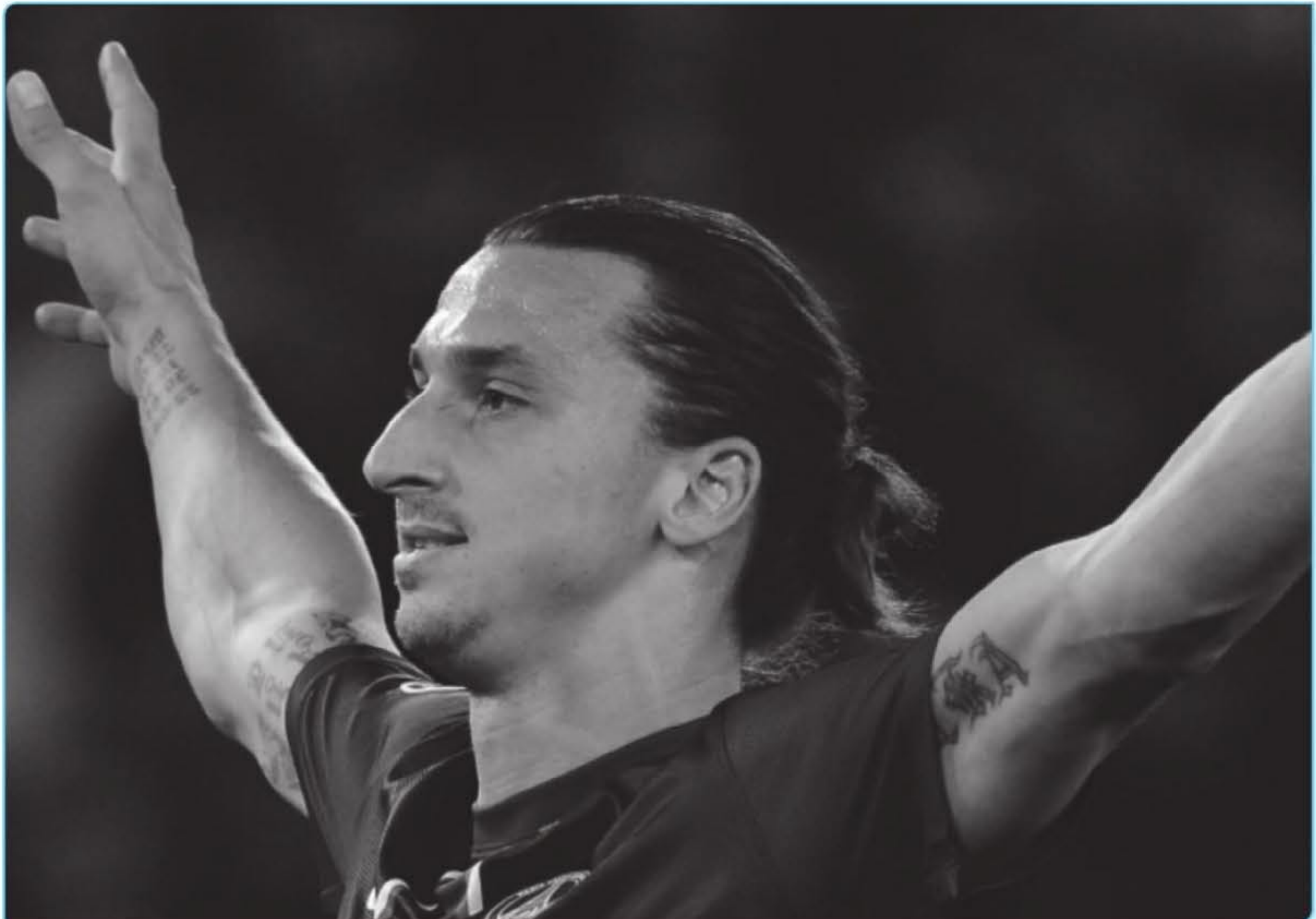
Paso 8: Observe el resultado final.



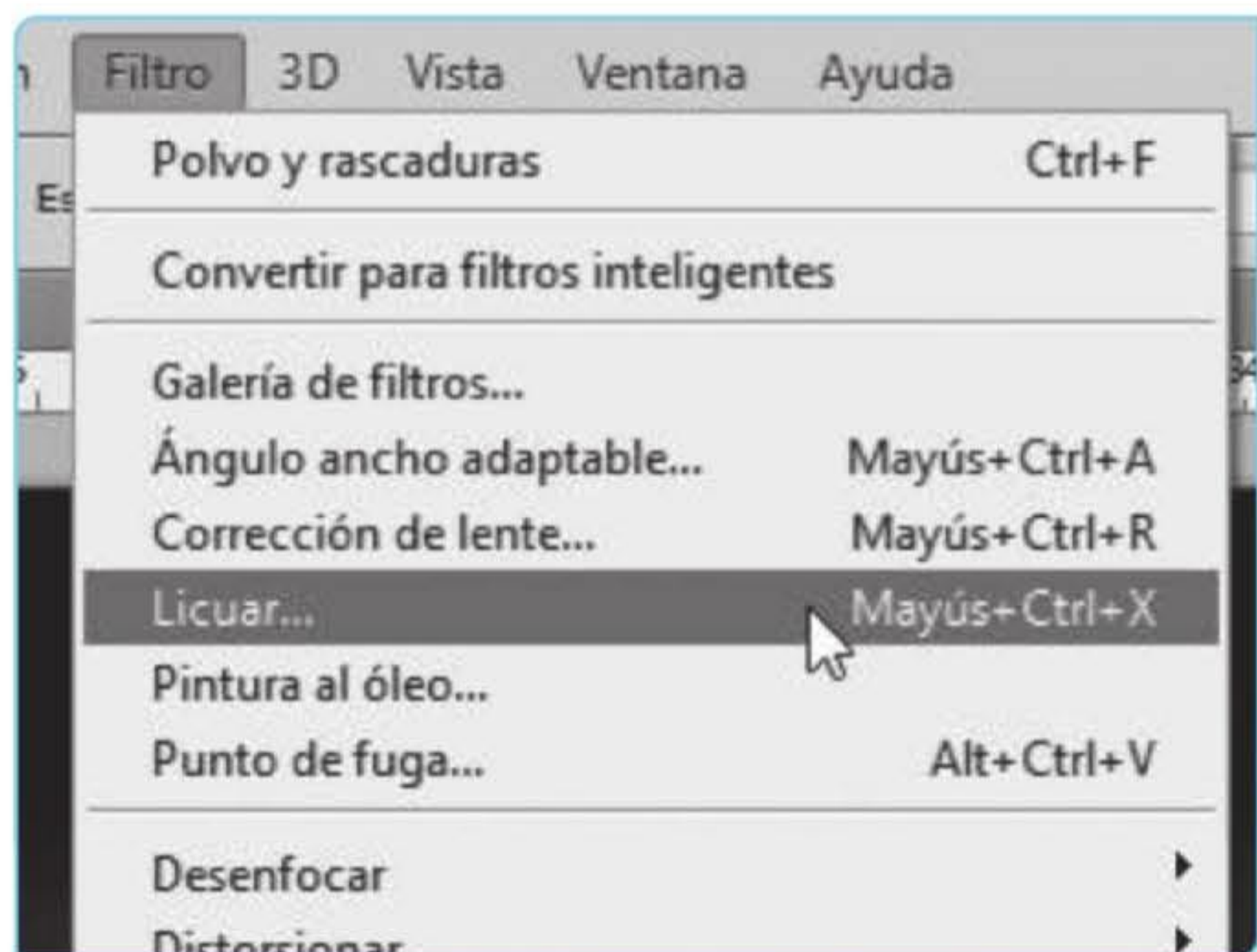
8.3. REDUCIR TAMAÑO DE NARIZ DE PERFIL

En este apartado, se explicará el procedimiento para retocar una nariz de perfil.

Paso 1: Abra la imagen a retocar.



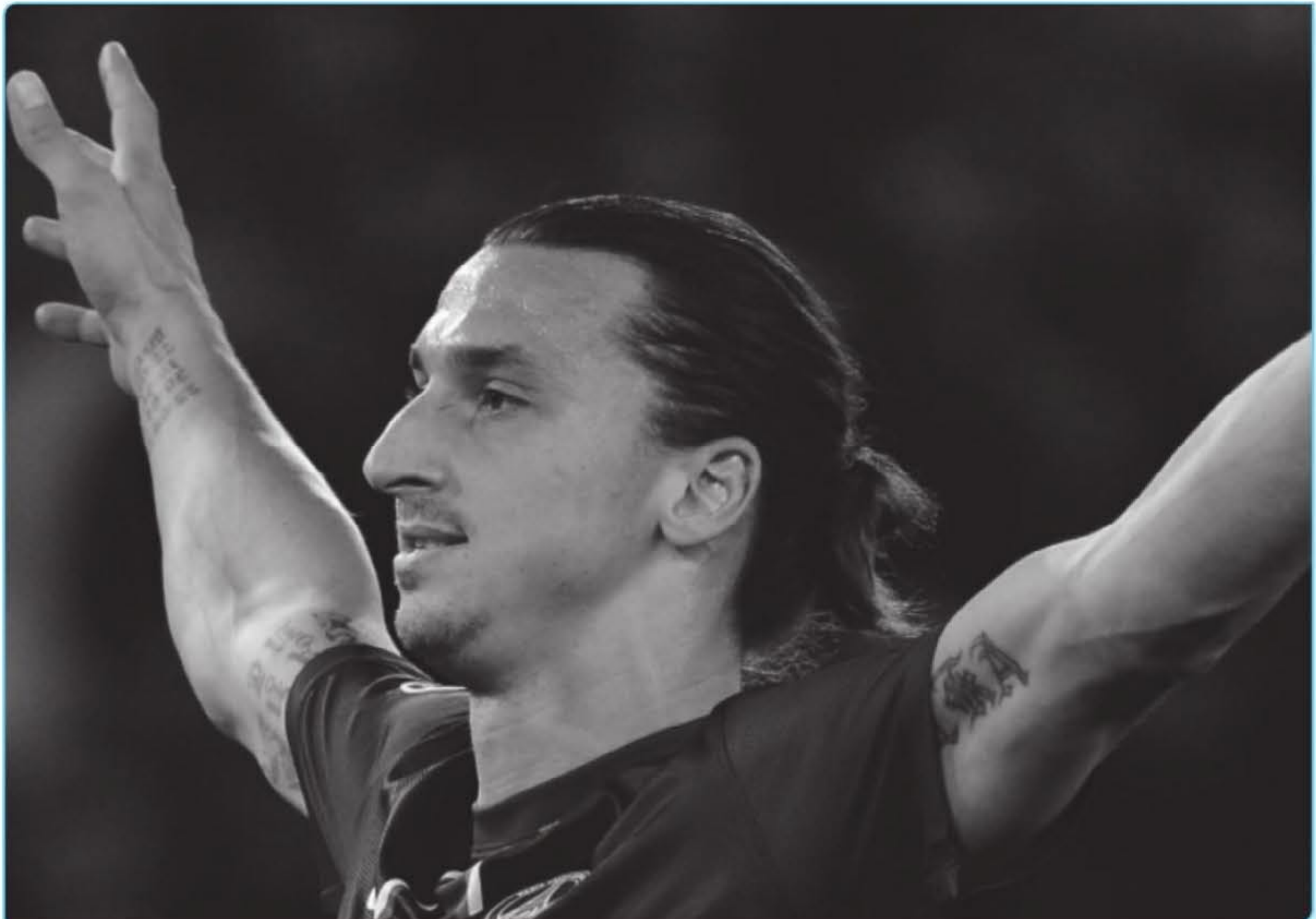
Paso 2: En el menú **Filtro**, seleccione la opción **Licuar** o presione la combinación de teclas **Ctrl+Shift+X**.



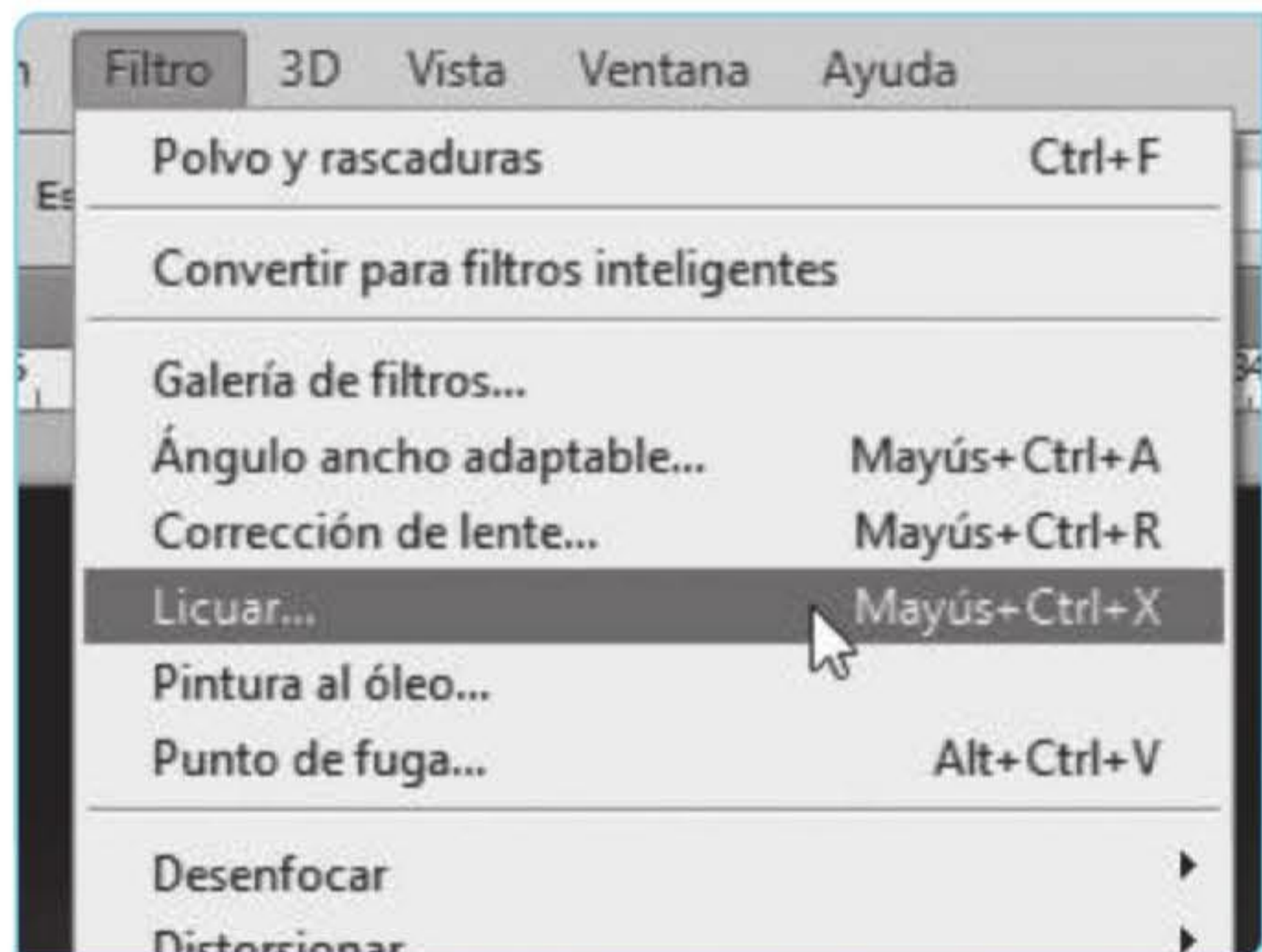
8.3. REDUCIR TAMAÑO DE NARIZ DE PERFIL

En este apartado, se explicará el procedimiento para retocar una nariz de perfil.

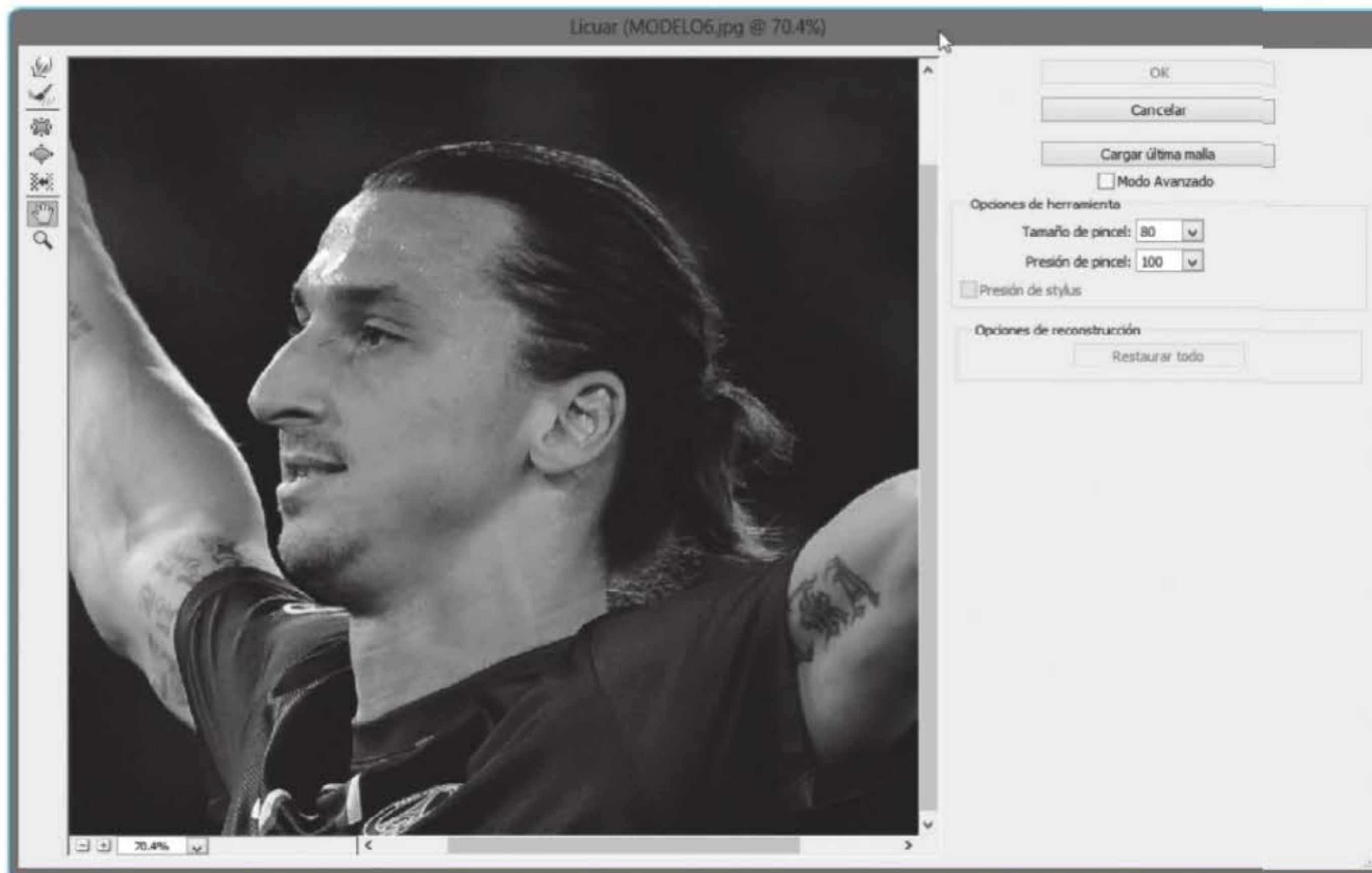
Paso 1: Abra la imagen a retocar.



Paso 2: En el menú **Filtro**, seleccione la opción **Licuar** o presione la combinación de teclas **Ctrl+Shift+X**.



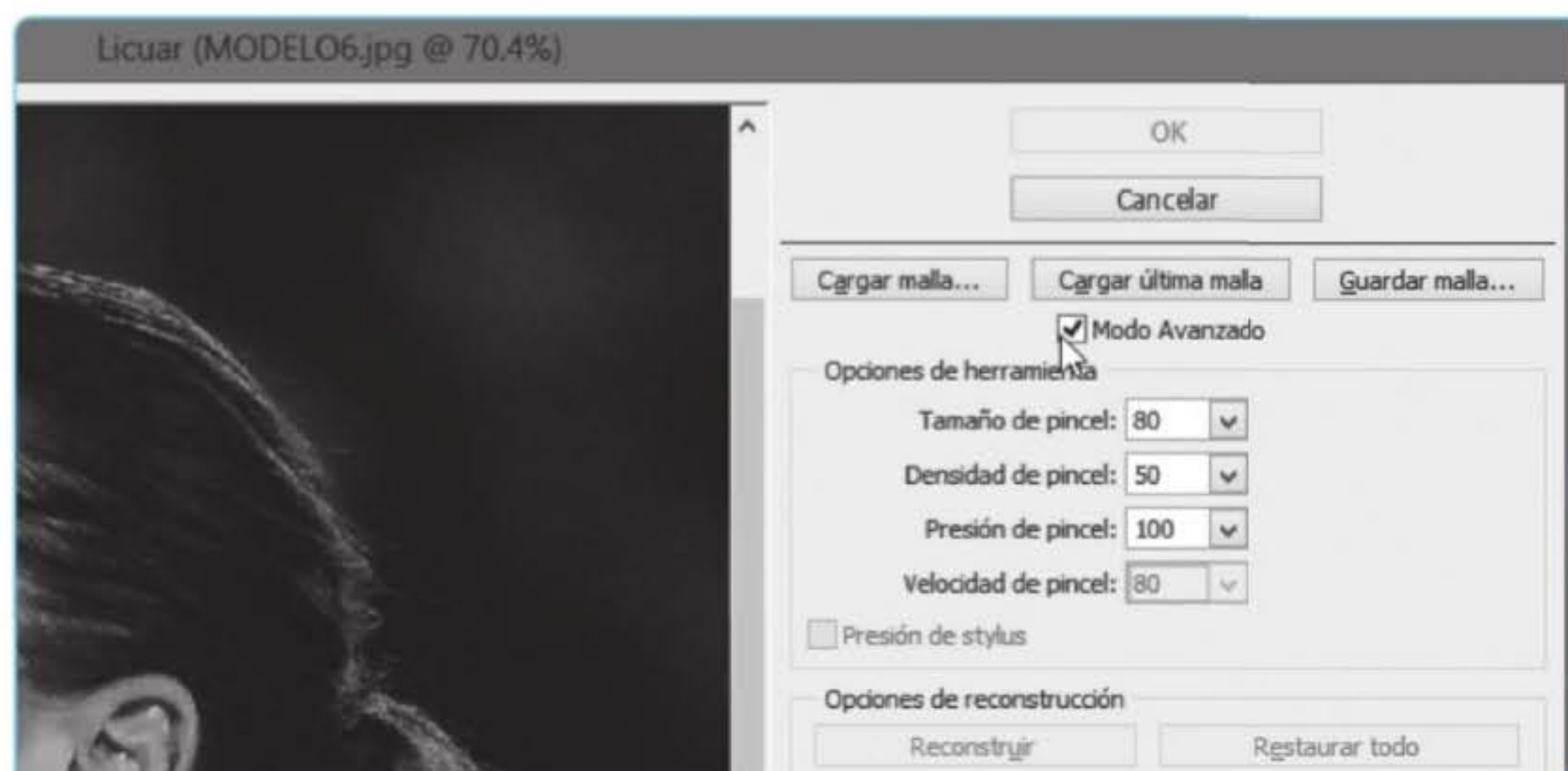
Paso 3: Se abrirá la siguiente ventana:



Paso 4: Seleccione la herramienta **Deformar hacia adelante** o presione la tecla **W**.



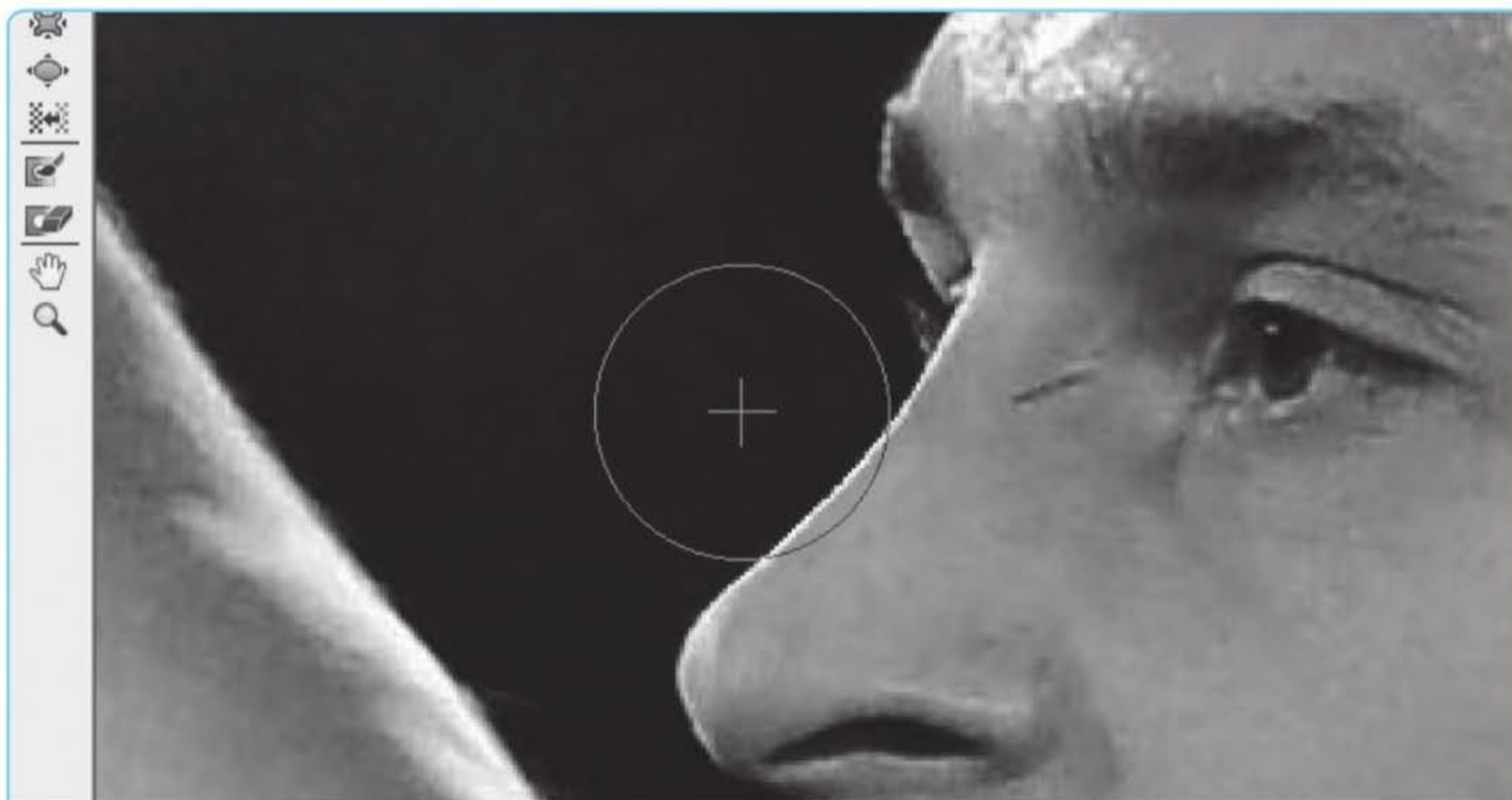
Paso 5: Al lado derecho de la ventana, active la casilla **Modo Avanzado**.



Paso 6: Modifique el Tamaño de pincel, Densidad de pincel y Presión de pincel, según el tamaño de la imagen a retocar; luego agrande el zoom en la zona donde se va a aplicar la herramienta.



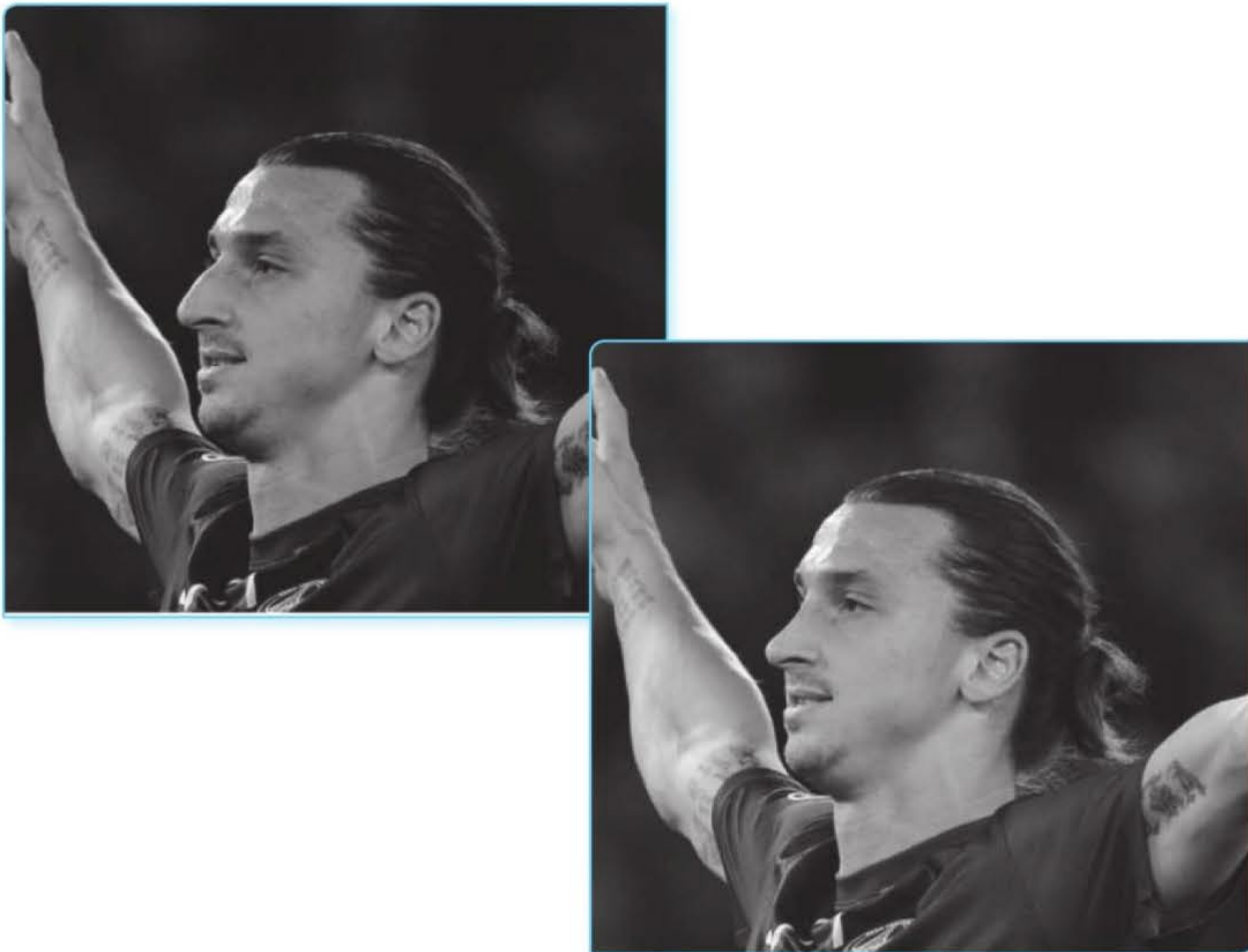
Paso 7: Haga clic casi cerca de la nariz y, sin soltar el botón del mouse, deslice hacia adentro del rostro. Siga este procedimiento hasta obtener el resultado deseado.



Paso 8: Cuando haya terminado, presione el botón **OK**, para aprobar los cambios realizados con este filtro.



Paso 9: Observe el resultado final.



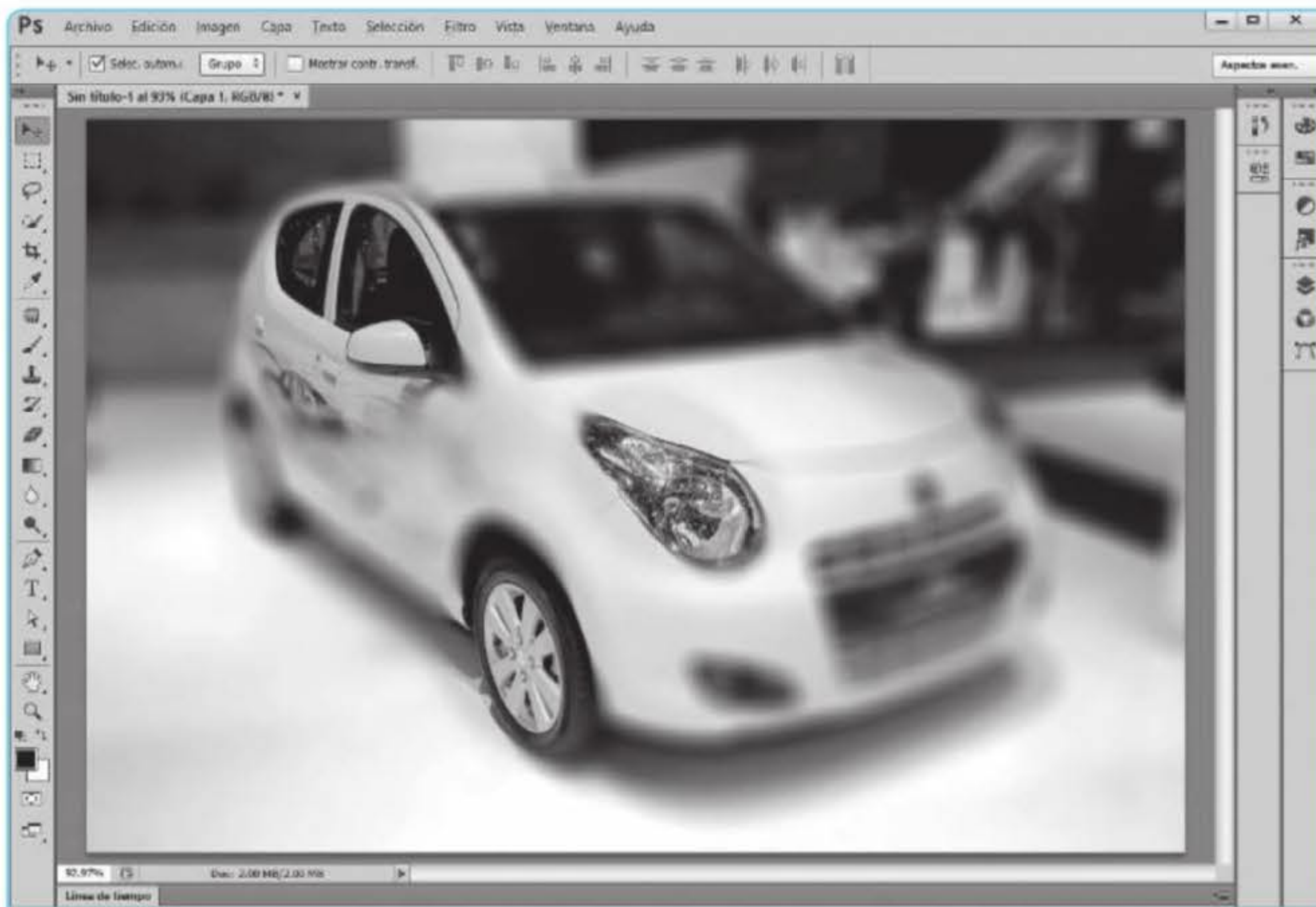


EVALUACIÓN 4



1. ¿Cuáles son los nuevos filtros de desenfoque que trae Photoshop CS6?

2. Al utilizar los filtros de desenfoque, obtenga los siguientes resultados:

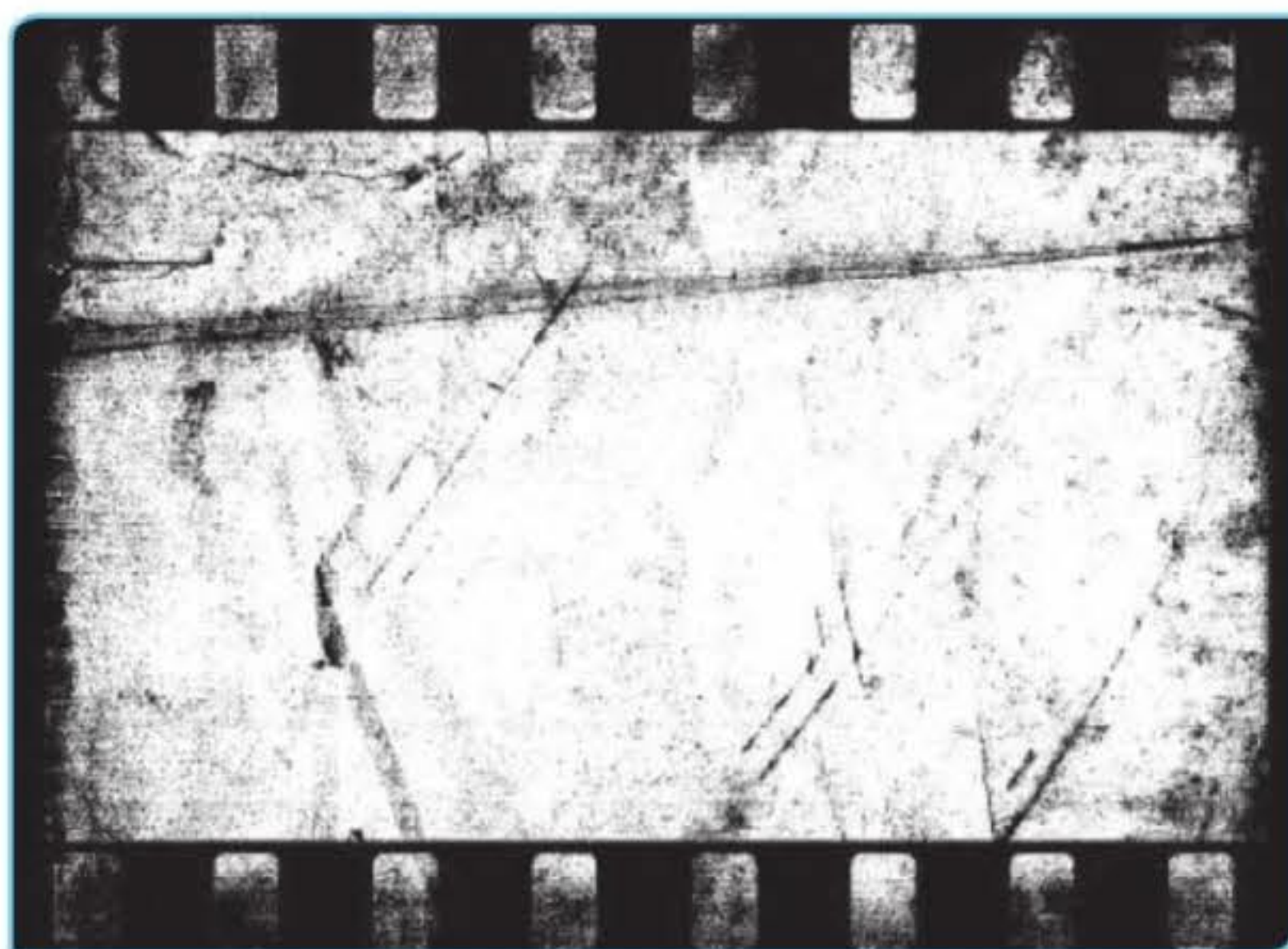


Aplicaciones a una fotografía

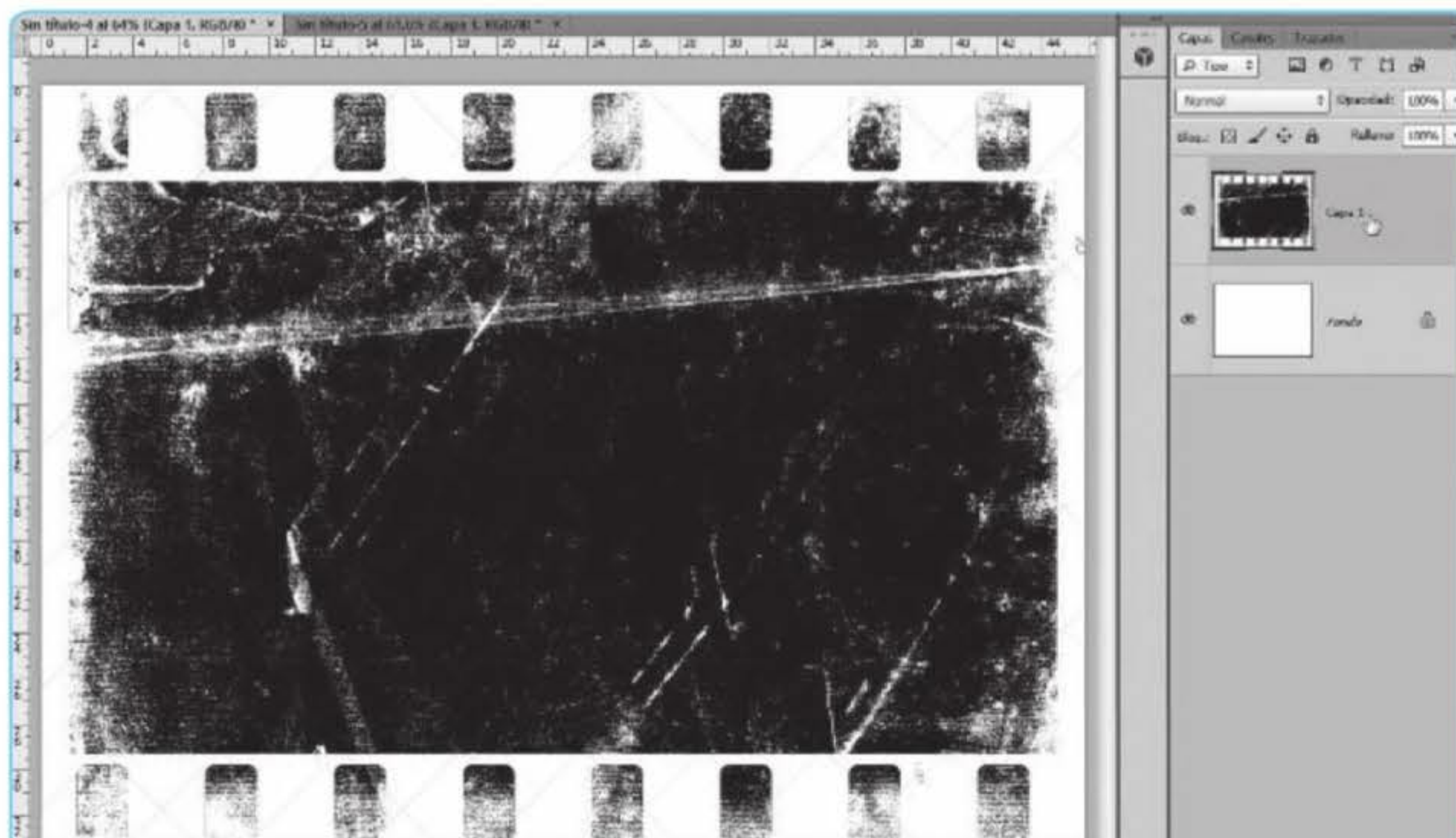
9.1. EFECTO ENVEJECIMIENTO DE UNA FOTOGRAFÍA

En esta sesión, se explicará, paso a paso, la creación de un borde fresco y así dar la apariencia de envejecimiento de una fotografía.

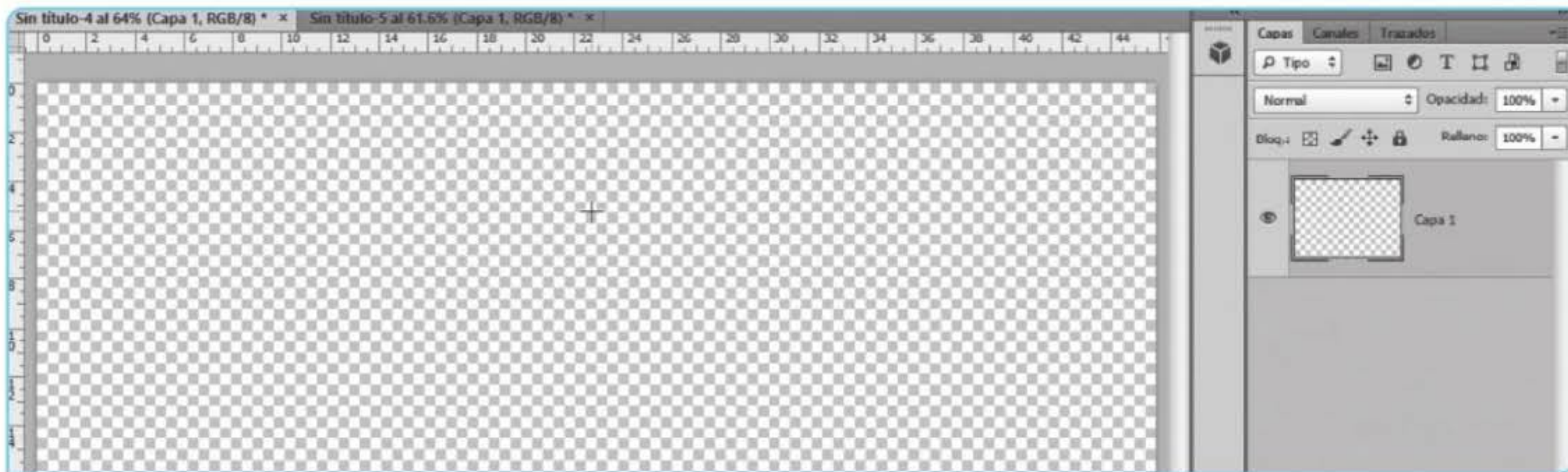
Paso 1: Abra los elementos que se van a utilizar para este proyecto.



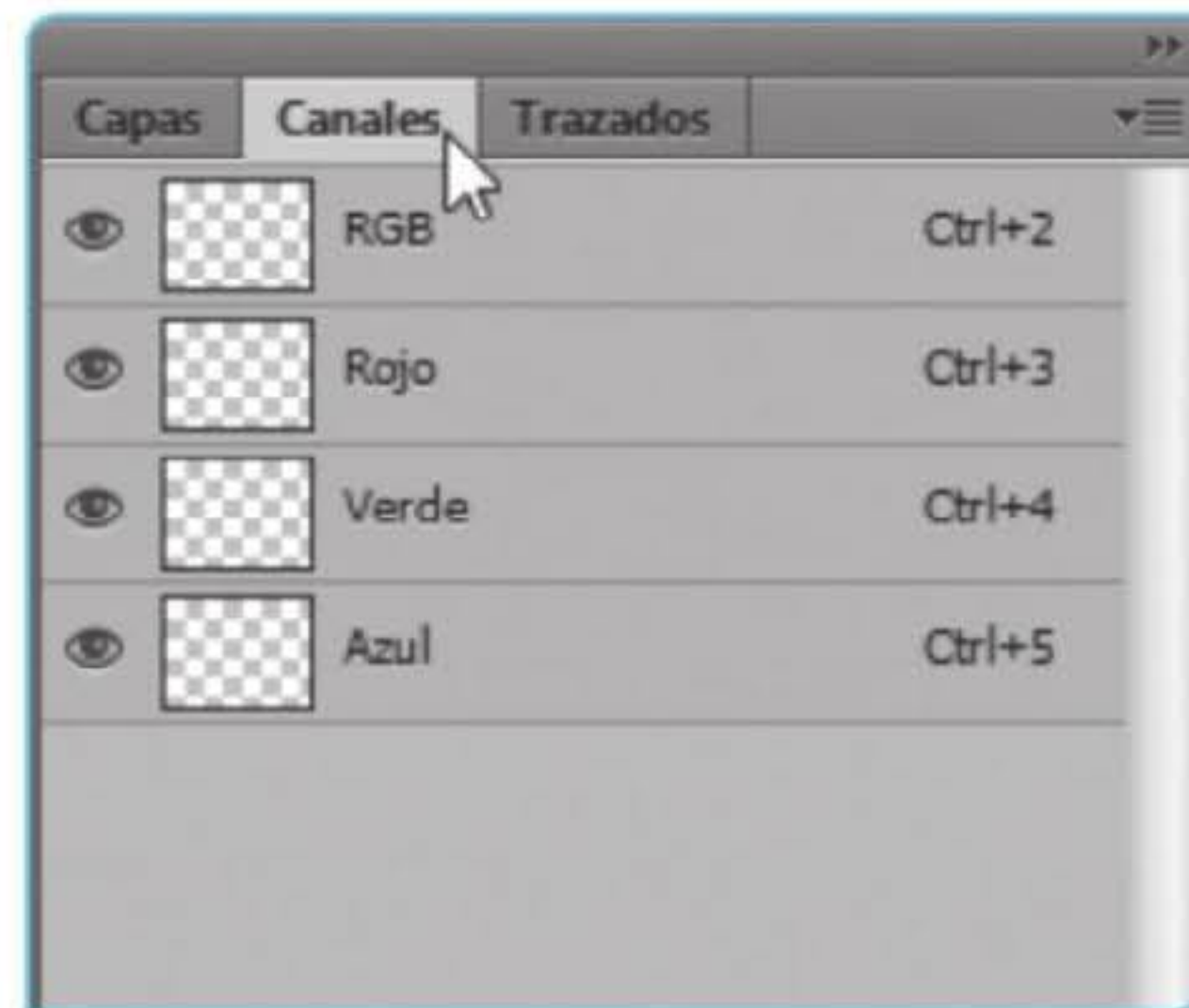
Paso 2: Abra la imagen del recuadro y presione las teclas **Ctrl+I** para invertir los colores.



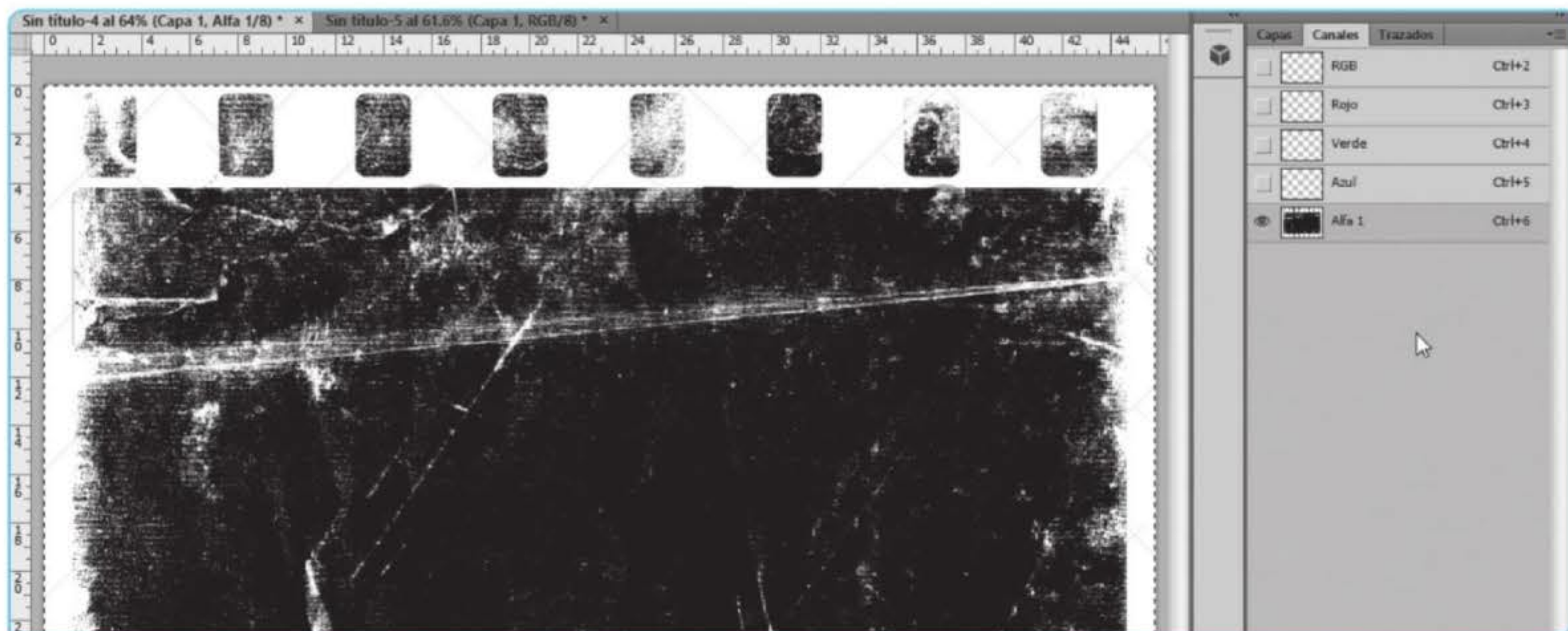
Paso 3: Presione las teclas **Ctrl+A** para seleccionar todo el área de trabajo; seguidamente, presione las teclas **Ctrl+X** para cortar la selección.



Paso 4: En el área de paneles, seleccione el panel **Canales** y haga clic en el botón **Crear canal nuevo**.

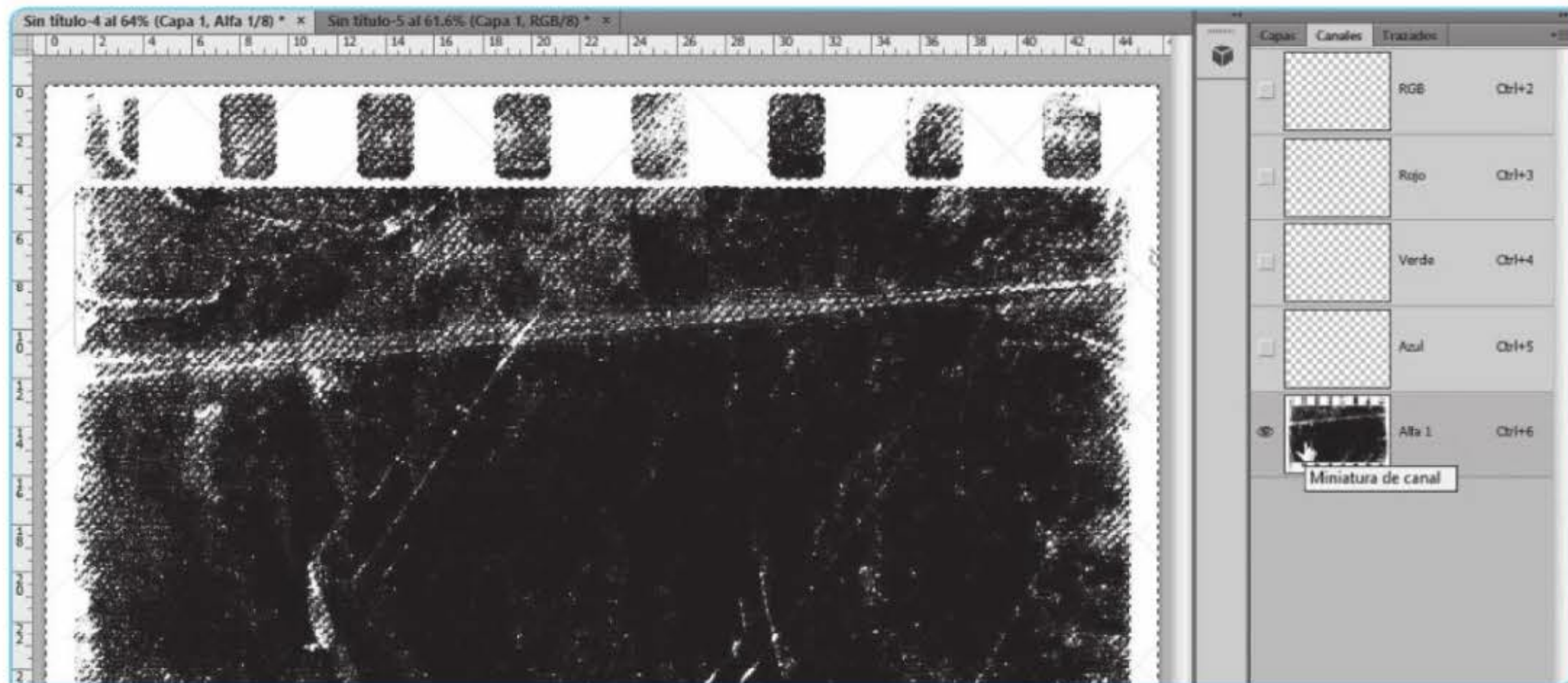


Paso 5: Presione las teclas **Ctrl+V** para pegar la selección.

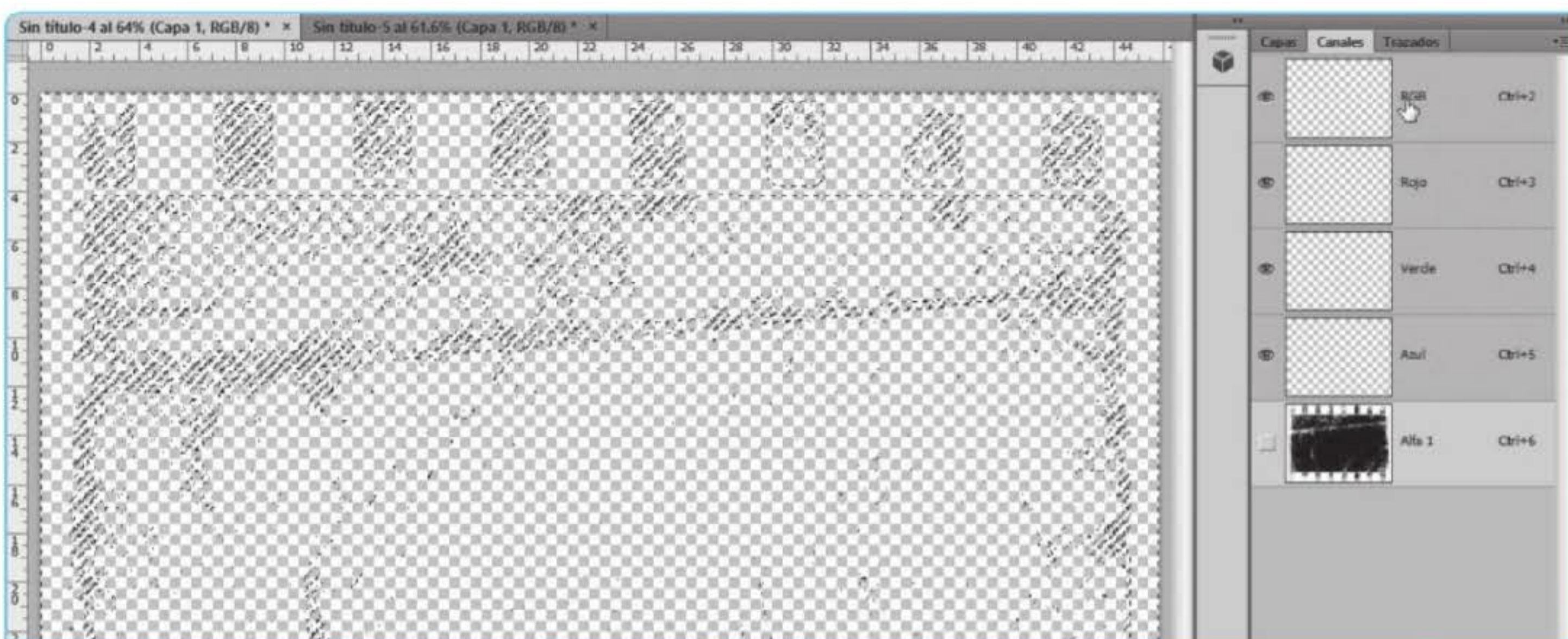


El tener la imagen en blanco y negro en un canal alfa le permite cargar los aspectos más destacados de una selección.

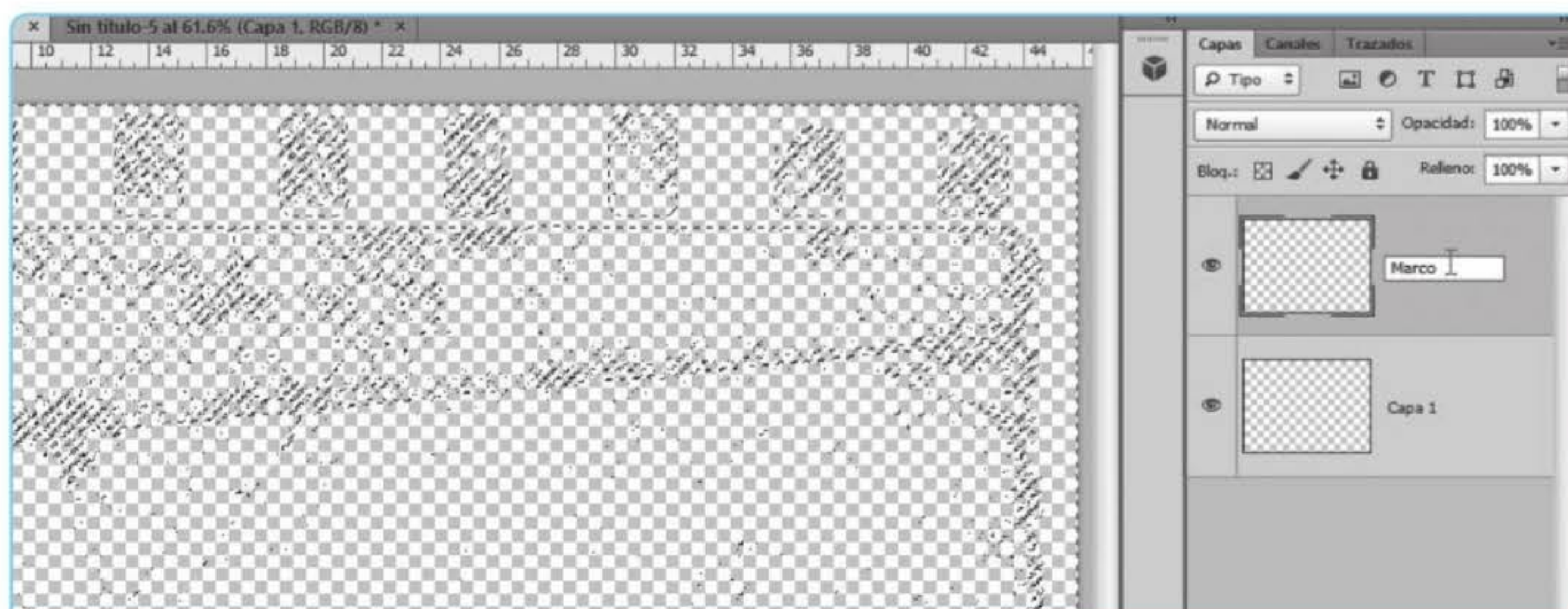
Paso 6: Al presionar la tecla **Ctrl**, haga clic en la miniatura de la capa «Alfa 1».



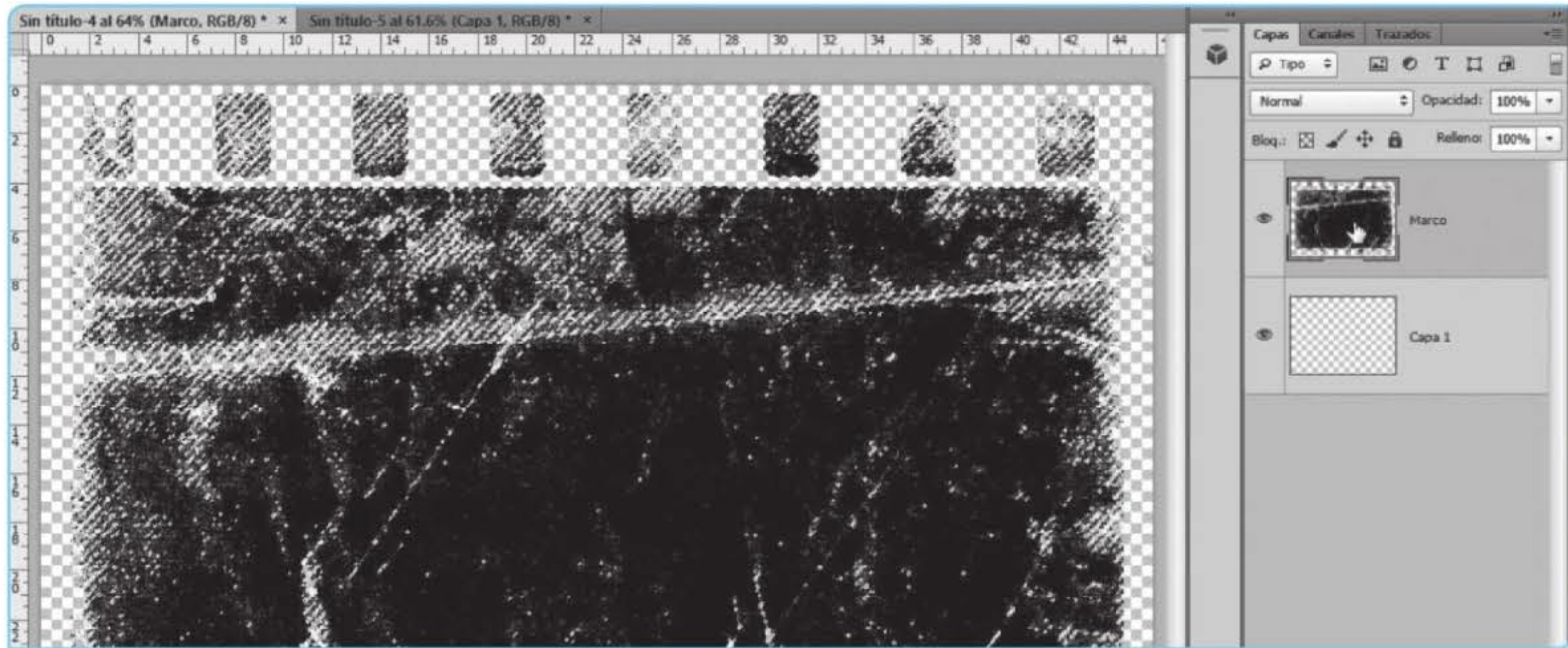
Paso 7: Con selección activa, haga clic en el canal **RGB** y observará que la imagen desaparecerá quedando solo la selección.



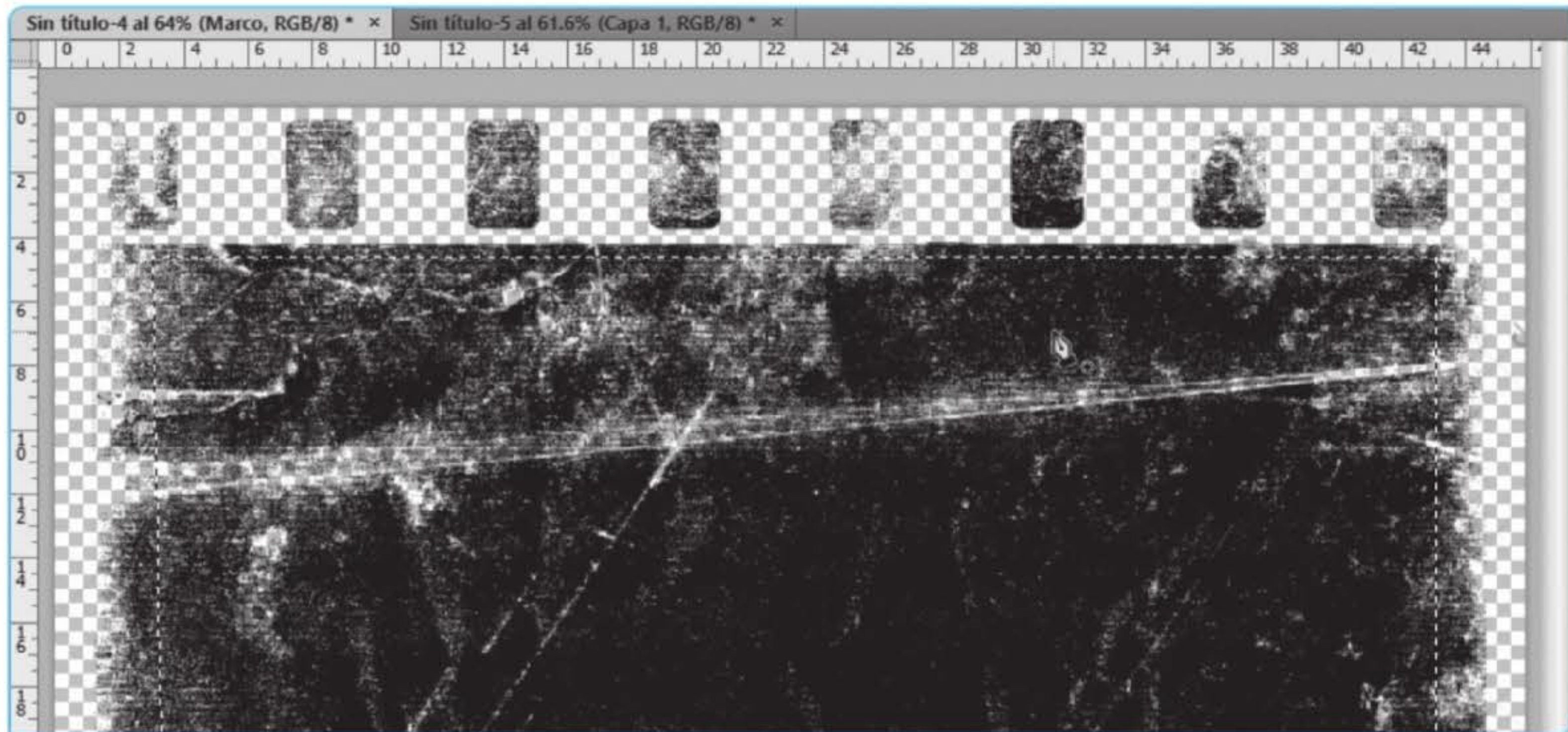
Paso 8: Haga clic en la pestaña **Capas**; luego cree una nueva capa y póngale como nombre «Marco».



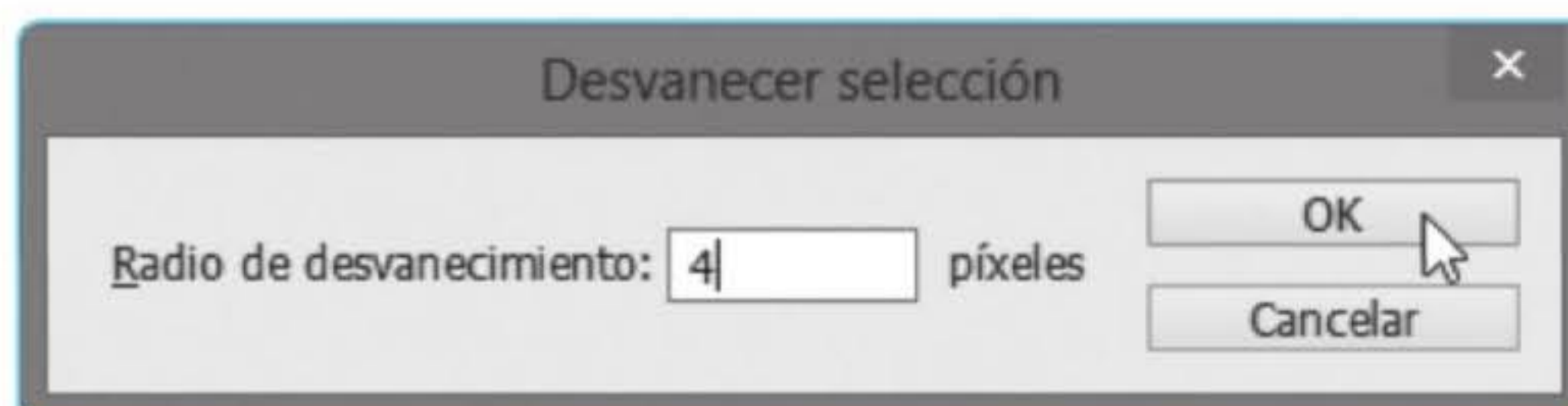
Paso 9: Presione las teclas **Ctrl+Shift+I** para invertir la selección; seguidamente presione la tecla **D** para cambiar el color frontal a negro y, por último, presione las teclas **Alt+Retrosceso** para aplicar el color frontal.



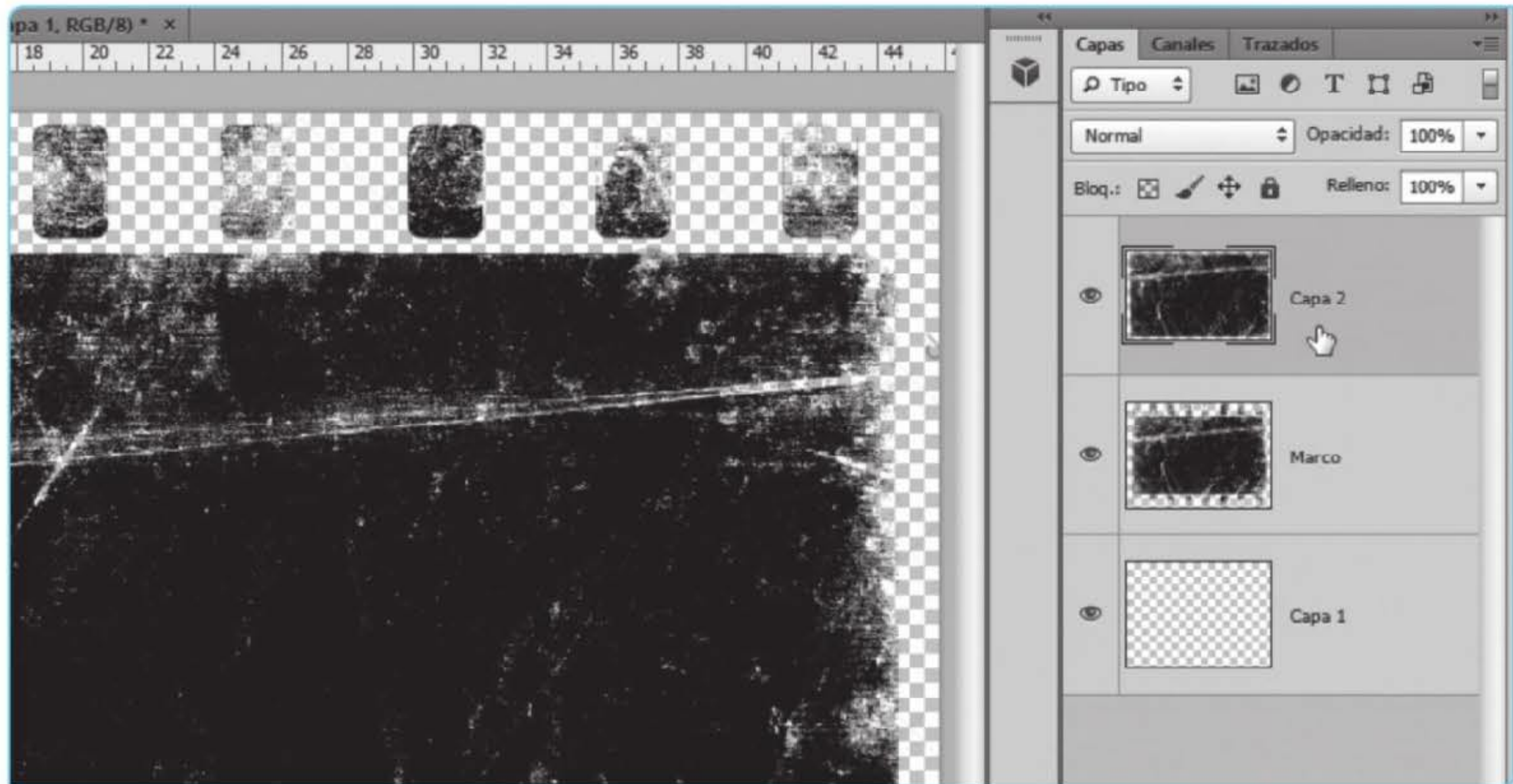
Paso 10: Con la herramienta **Pluma**, dibuje la forma de un cuadro; después presione las teclas **Ctrl+Enter** para convertirlo en una selección.



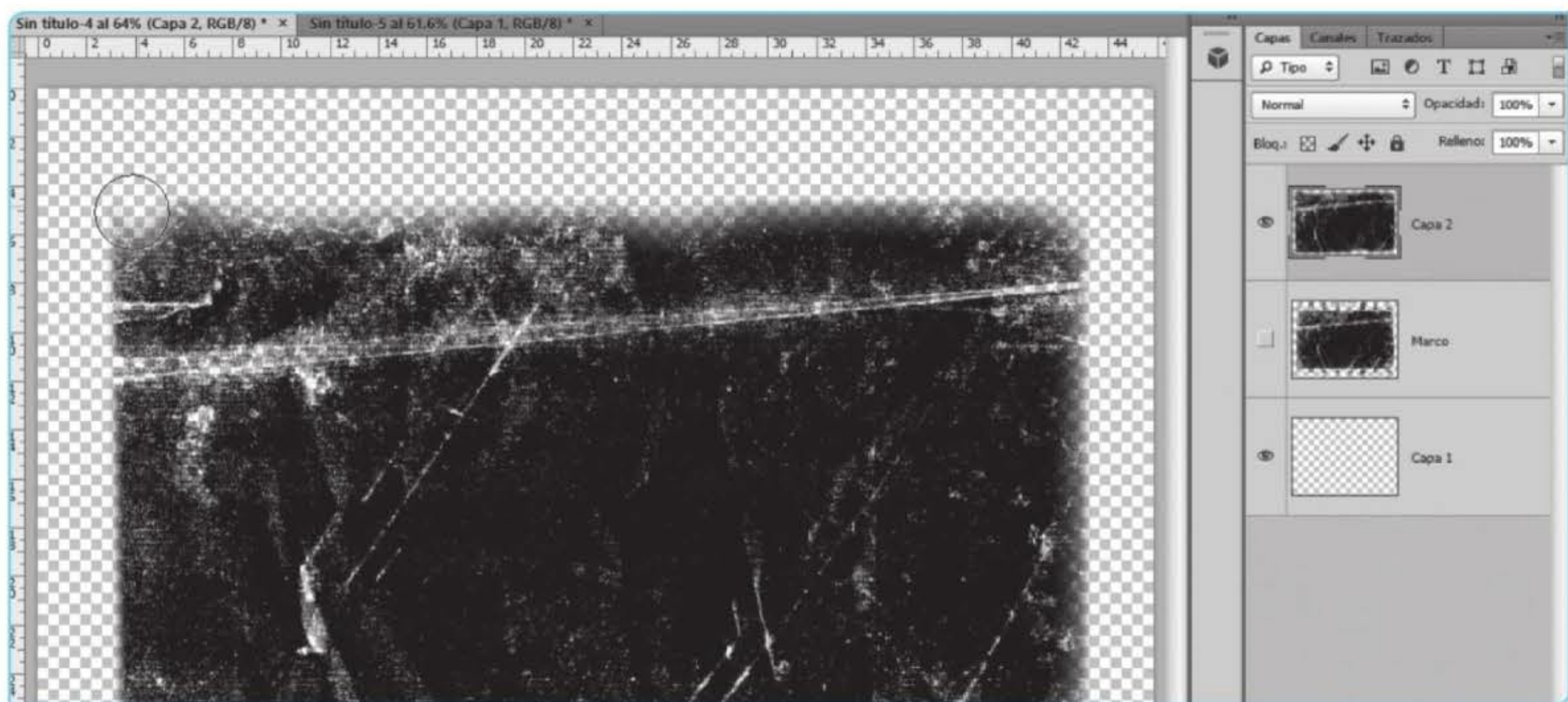
Paso 11: Para desvanecer el borde de la selección, presione las teclas **Shift+F6**; luego, en la ventana **Desvanecer selección**, introduzca el valor de 4 píxeles en la opción Radio de desvanecimiento.



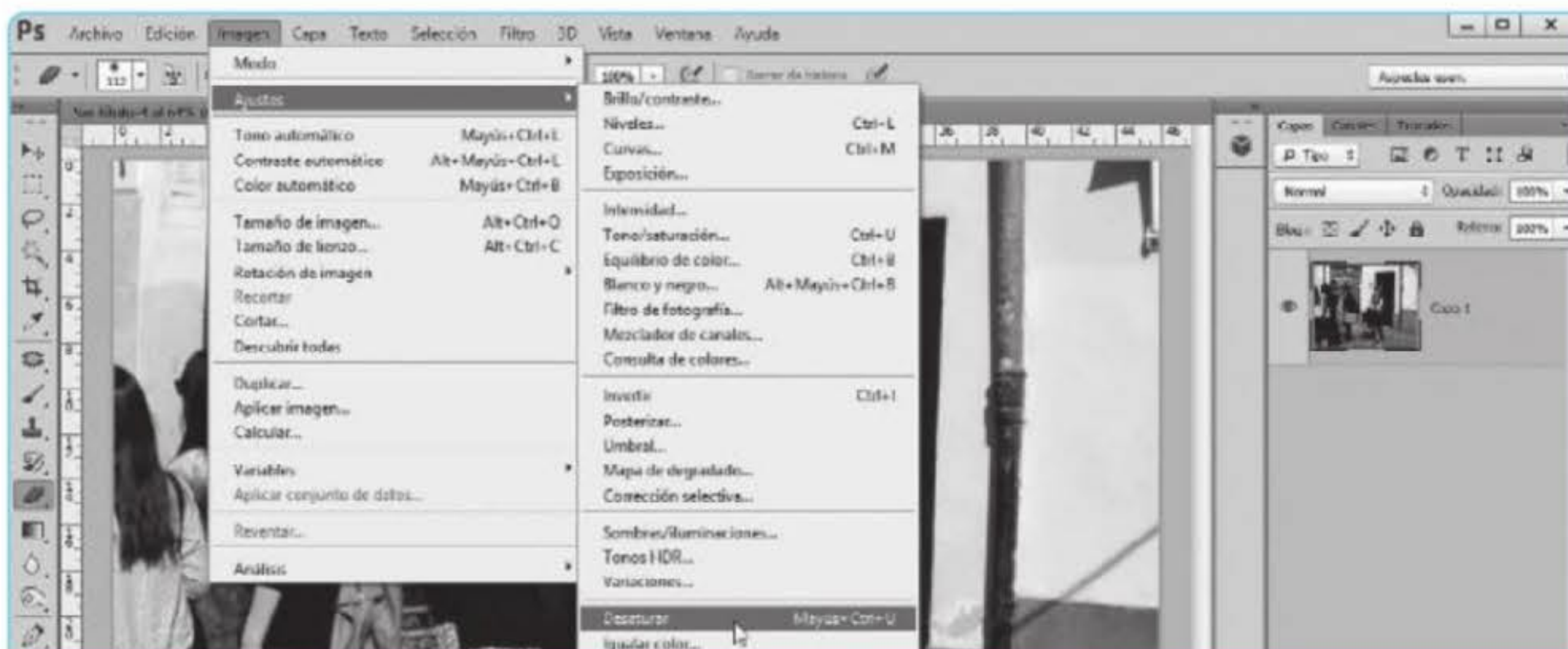
Paso 12: Para duplicar la selección, presione las teclas **Ctrl+J** y observará que se creará una nueva capa a partir de la selección.



Paso 13: Con la herramienta **Borrador**, desvanezca un poco más el borde de esta nueva capa.

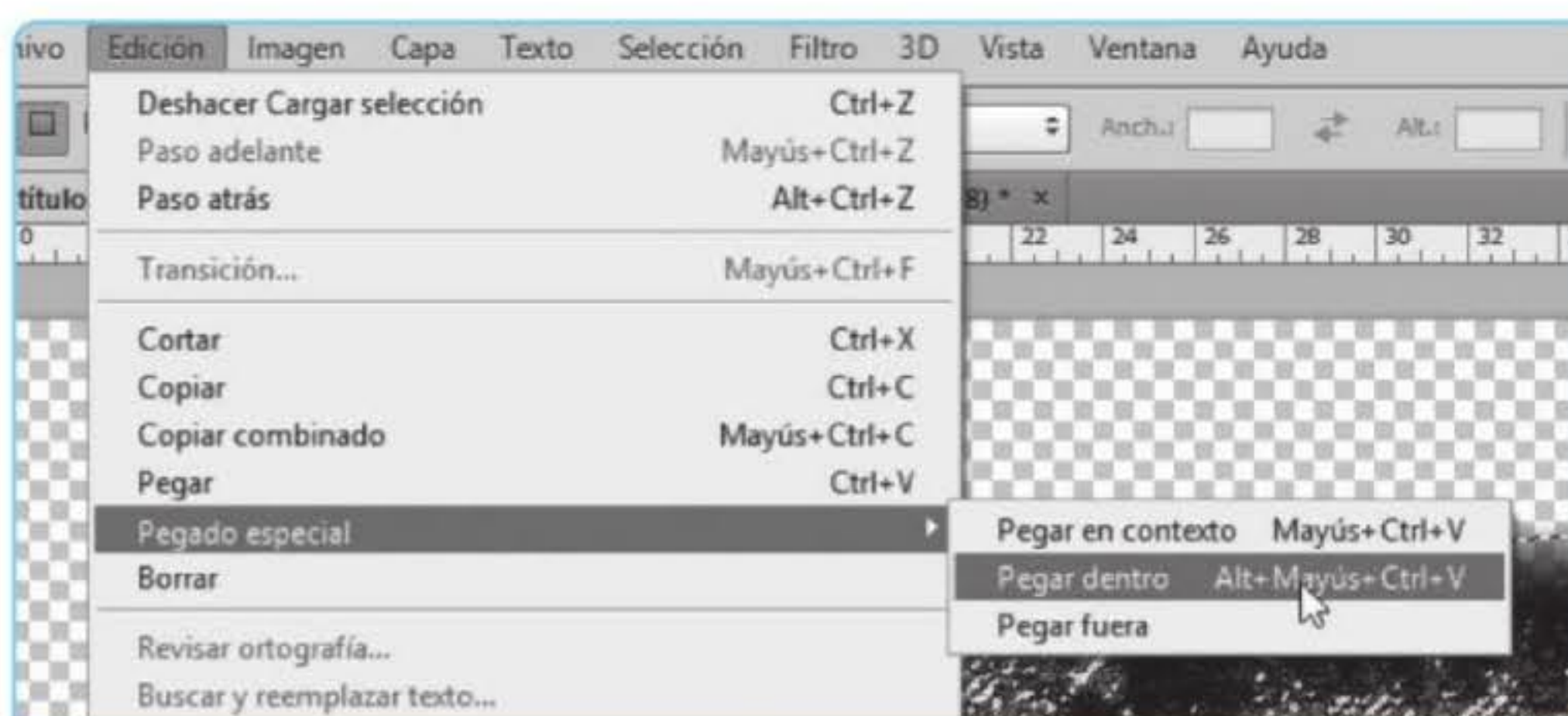


Paso 14: Abra la fotografía y en el menú **Imagen**, seleccione la opción **Ajustes > Desaturar**; esto es para convertir la imagen a escala de grises.

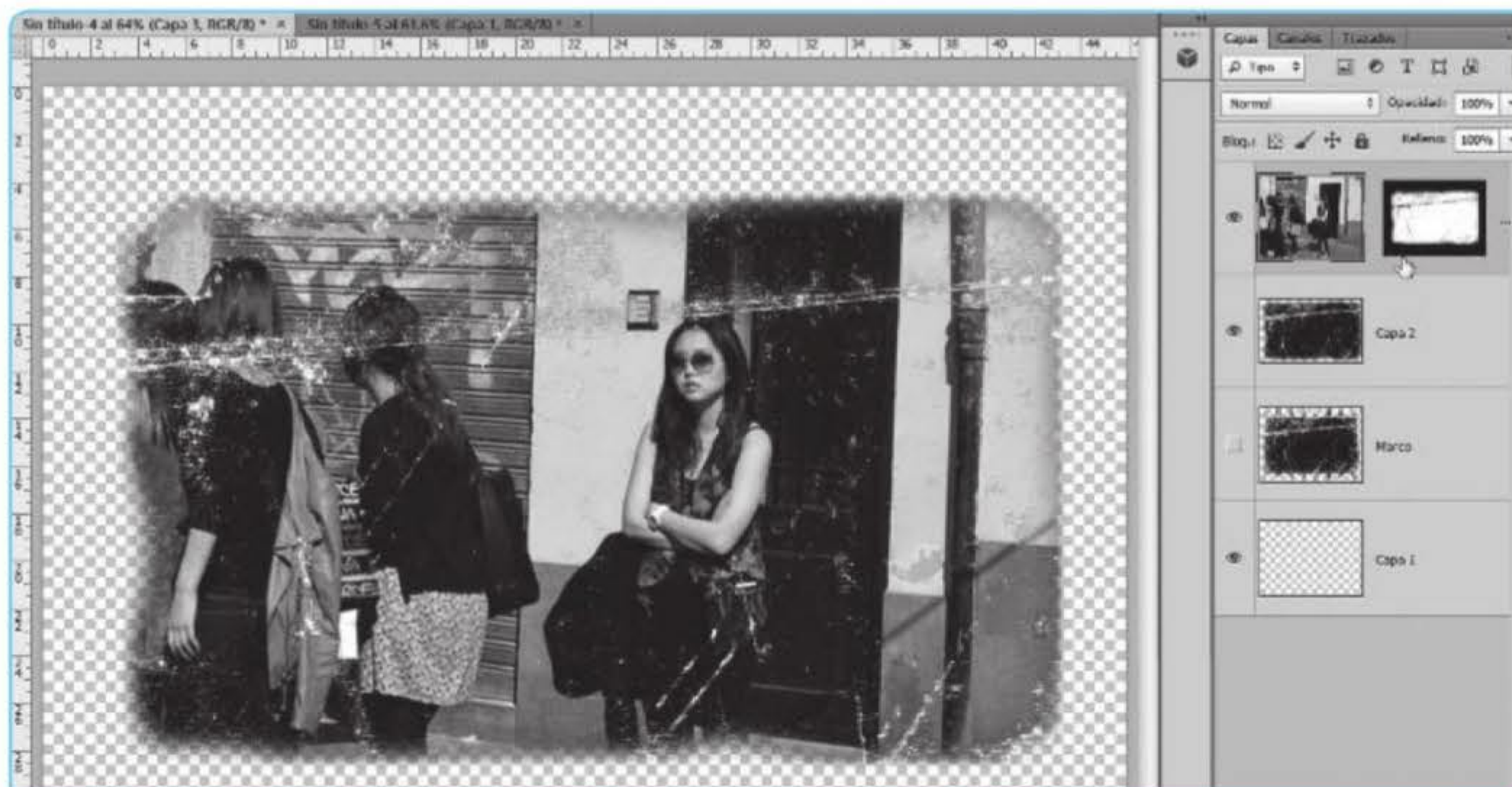


Paso 15: Para seleccionar toda la imagen, presione las teclas **Ctrl+A** y **Ctrl+C** para copiar; luego restaure la ventana donde se encuentra el marco de foto (este aún debería de estar seleccionado).

Paso 16: En el menú **Imagen**, seleccione la opción **Pegado especial > Pegar dentro**.



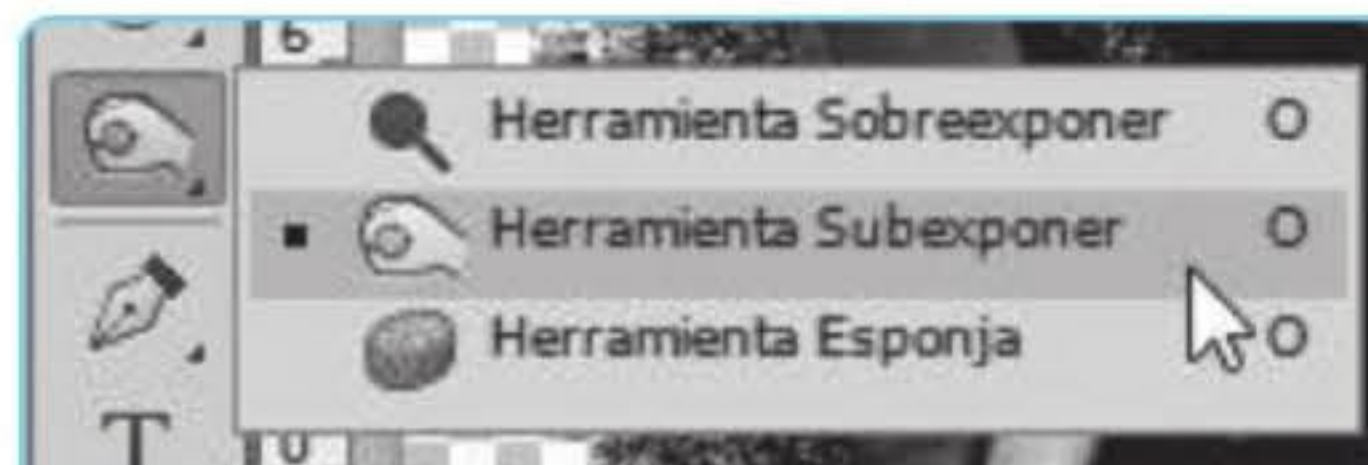
Observe el resultado de esta acción.



Paso 17: Vuelva a hacer visible la capa «Marco».



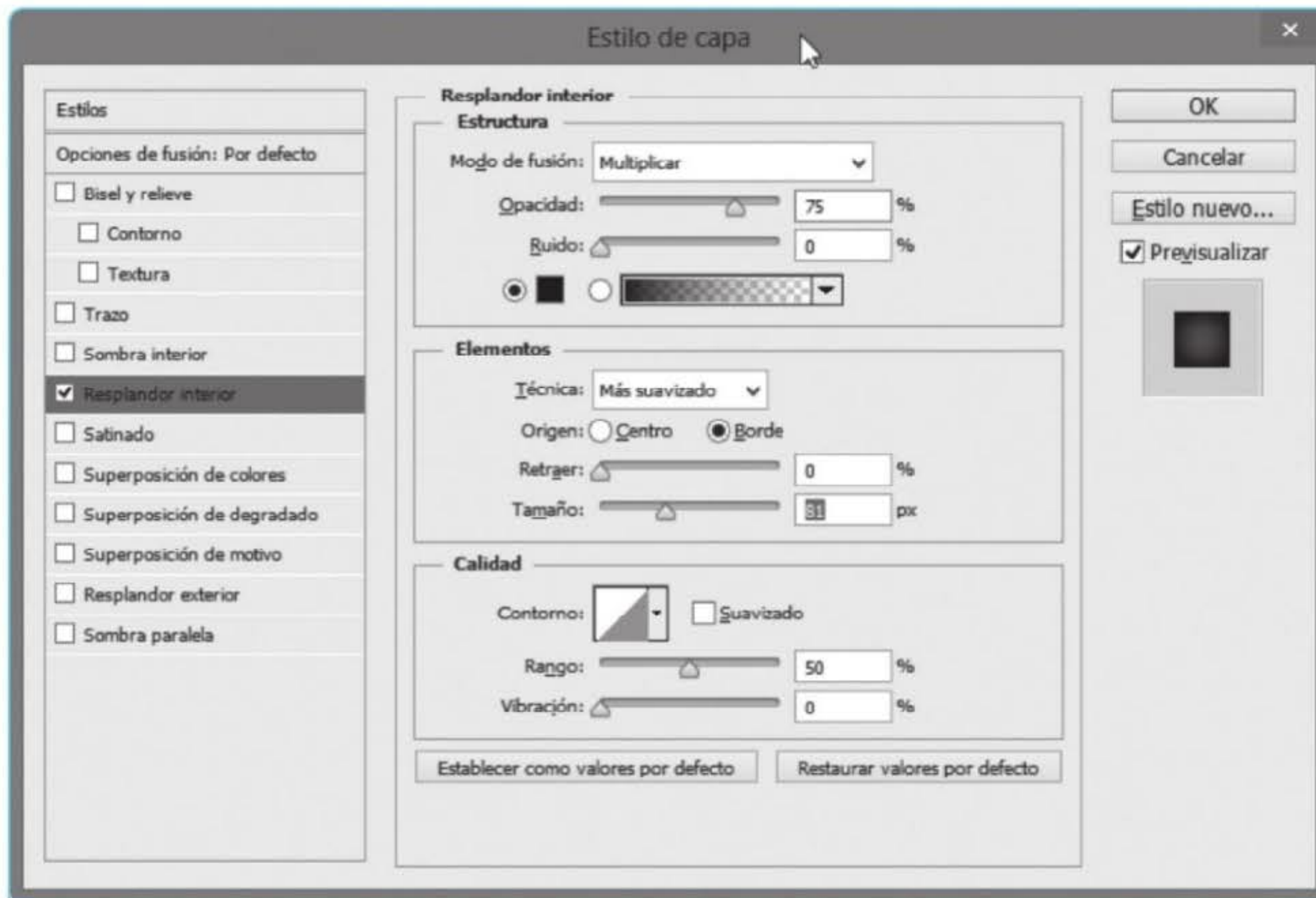
Paso 18: Seleccione la herramienta **Subexponer** o presione la tecla **O** para activarlo rápidamente.



Paso 19: Con esta herramienta seleccionada, aplique en los bordes de la fotografía para que estos se oscurezcan y se acoplen mucho mejor al marco.



Paso 20: En los **Estilos de capa**, seleccione la opción **Resplandor interior** y modifique los valores según la siguiente figura:



Paso 21: Observe el resultado. Notará que los bordes tiene un pequeño degradado de afuera hacia adentro; esto hace que la foto tenga mayor realce en la parte del centro.



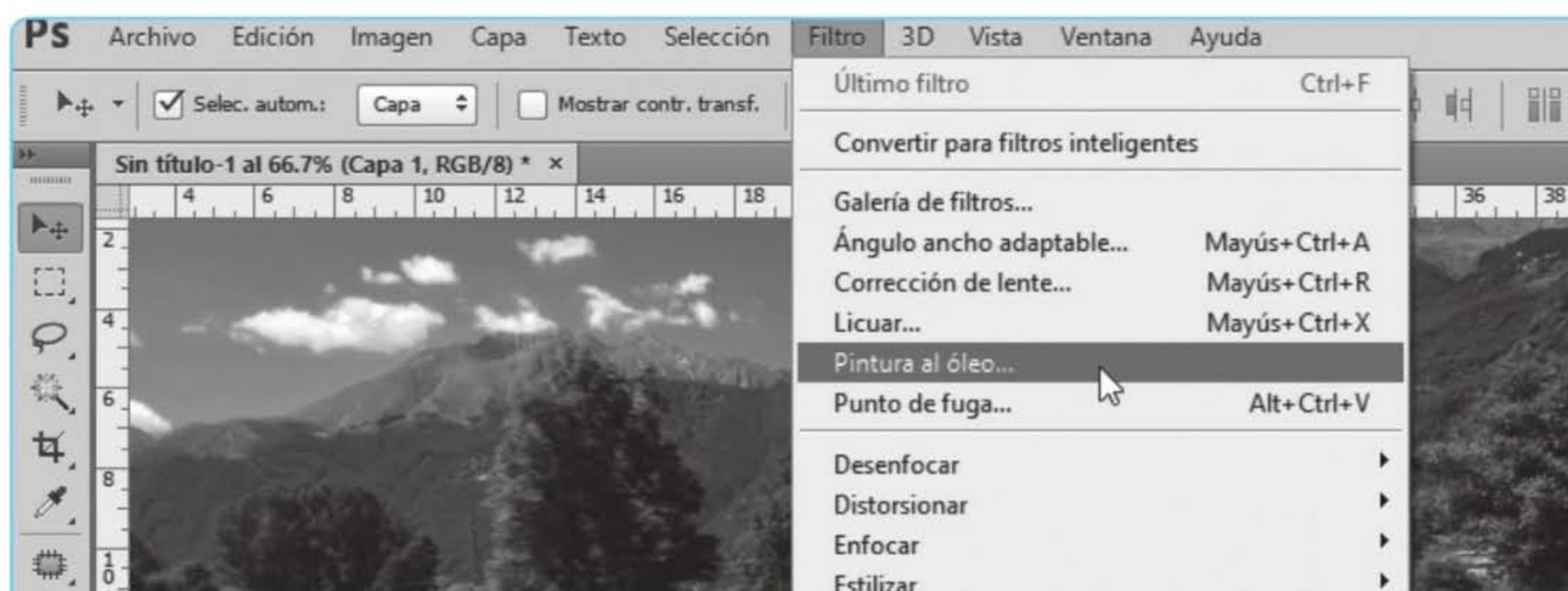
9.2. APLICAR EL EFECTO PINTURA DE ACEITE A UNA FOTOGRAFÍA

Se explicará, paso a paso, la forma de convertir una fotografía a la técnica pintura de aceite.

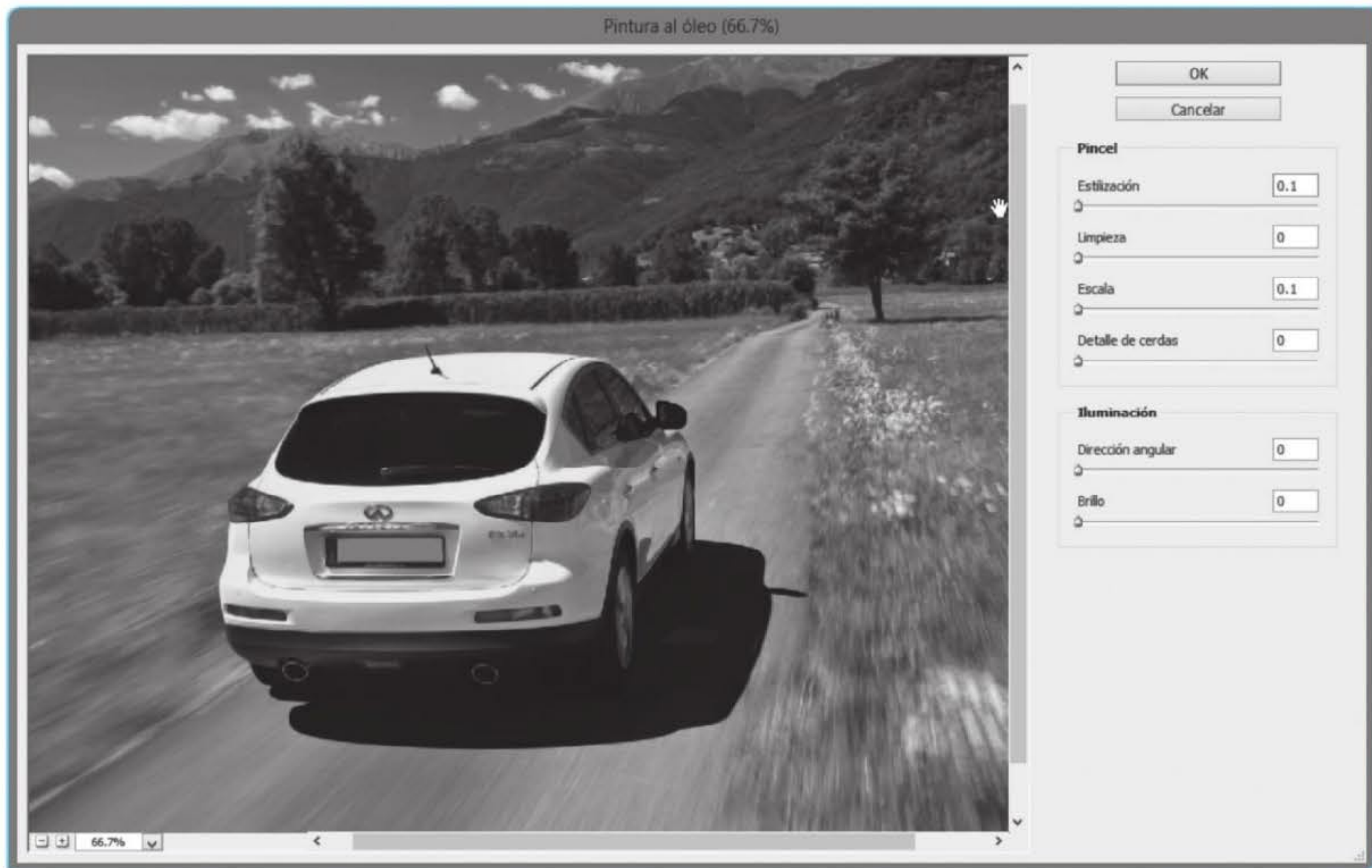
Paso 1: Abra el archivo donde se aplicará el efecto.



Paso 2: Haga clic en el menú **Filtro** y seleccione el filtro **Pintura al óleo...**



Paso 3: La siguiente ventana aparecerá. En la parte derecha de dicha ventana, se encuentran los controles de configuración.



A. Configuración del Pincel

- Estilización y Limpieza.** Esta opción le permite suavizar la textura y darle un acabado más realista.
- Escala.** Esta opción le permite configurar el tamaño del trazo y la textura generada.
- Detalle de cerdas.** Como su mismo nombre lo indica, este control mide la cantidad de detalle de las cerdas del pincel.

B. Configuración de la Iluminación

- Dirección angular.** Esta opción le permite controlar el ángulo del trazo y la luz reflejada por la textura.
- Brillo.** Esta opción le permite manejar la cantidad de luz aplicada en la textura.

Paso 4: Modifique los valores de la configuración del pincel hasta obtener el resultado deseado.



Paso 5: Modifique los valores de la configuración de iluminación hasta obtener el resultado deseado.



Paso 6: Presione la tecla **OK** para terminar y observe el resultado.



Crear un afiche publicitario

Sesión

10

10.1. AFICHE PUBLICITARIO

«Un afiche publicitario es un aviso o herramientas visuales que comunica algún evento futuro o situación actual y que generalmente ostenta una considerable dimensión para que sea bien apreciado y notado por el público al cual va dirigido».



Your body milk,
is it really organic ?



«Los afiches publicitarios buscan captar la atención del público con sus ideas nuevas y creativas que incitan a seguir viendo la publicidad y a pensar un poco sobre ella. Asimismo, se busca que la publicidad se quede en la mente de las personas para así posicionar la marca del producto que se quiere promocionar».

Fuente: Andrés Grimaldos

(<http://www.slideshare.net/AndresGrimaldos/afiche-publicitario-15375179>)

Crear un afiche publicitario

Sesión

10

10.1. AFICHE PUBLICITARIO

«Un afiche publicitario es un aviso o herramientas visuales que comunica algún evento futuro o situación actual y que generalmente ostenta una considerable dimensión para que sea bien apreciado y notado por el público al cual va dirigido».



Your body milk,
is it really organic ?



«Los afiches publicitarios buscan captar la atención del público con sus ideas nuevas y creativas que incitan a seguir viendo la publicidad y a pensar un poco sobre ella. Asimismo, se busca que la publicidad se quede en la mente de las personas para así posicionar la marca del producto que se quiere promocionar».

Fuente: Andrés Grimaldos

(<http://www.slideshare.net/AndresGrimaldos/afiche-publicitario-15375179>)

10.1.1. CARACTERÍSTICAS DE UN AFICHE

De acuerdo con Andrés Grimaldos (2007), el afiche presenta tres elementos importantes:

- **Imagen o gráfico.** El afiche necesita de una imagen (ilustración, dibujo) que permita enfatizar el propósito que se plantea.
- **Eslogan (frase breve).** Es fundamental porque se entrega el mensaje.
- Datos del producto promocionado o de la invitación que se hace.

10.1.2. CONSIDERACIONES DE UN AFICHE

Desde el punto de vista del eslogan (Andrés Grimaldos, 2007), para crear un afiche, se debe considerar lo siguiente:

- Ser lo más directo posible, por medio de un lenguaje sencillo y fácil de recordar.
- El texto debe ser breve.
- Se debe jerarquizar la información, esto es, organizarla según el orden de importancia, sintetizando las ideas.

10.1.3. FINALIDAD DEL AFICHE

Según Andrés Grimaldos (2007), la finalidad que persigue todo afiche es como sigue:

- Anunciar algún evento, promociones, convocatorias, etc.
- Realizar una campaña; por ejemplo, llevar a la reflexión sobre algún tema a desarrollar.

10.2. CREACIÓN DE UN AFICHE PUBLICITARIO

En este apartado, se explicará y mostrará la creación de un afiche publicitario para un gimnasio en el cual se van a aplicar las diferentes herramientas, filtros y efectos que Photoshop ofrece.

Los elementos que se van a utilizar son los siguientes:

- Foto de un deportista
- Foto del gimnasio
- Logo del gimnasio
- Foto del lugar donde se va a colocar el afiche.



Los pasos para crear un afiche publicitario son los siguientes:

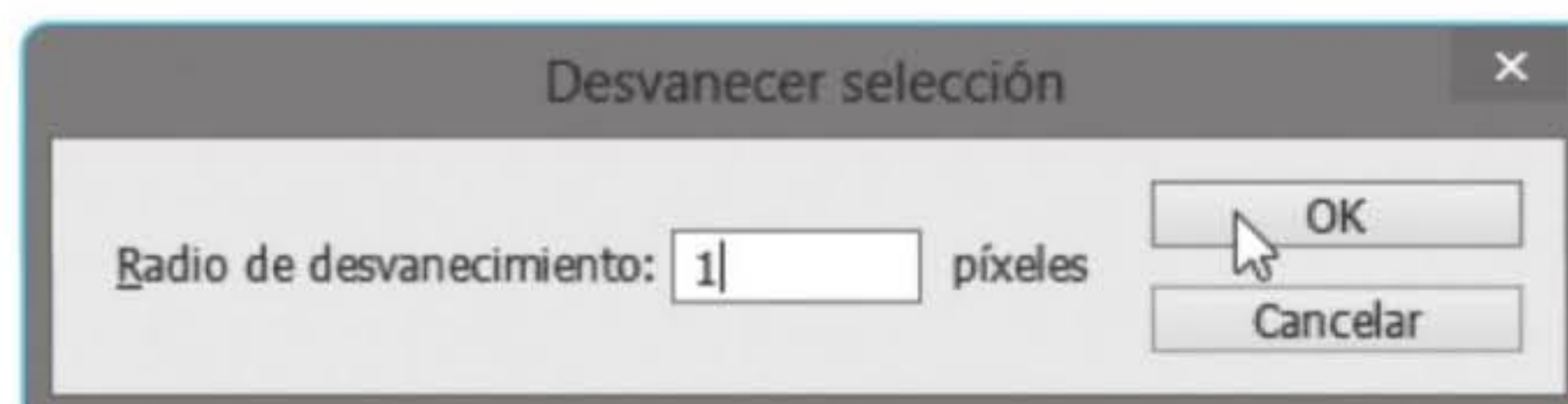
Paso 1: Abra la foto del deportista y observará que esta fotografía tiene fondo.



Paso 2: Con la herramienta **Pluma**, bordeé la fotografía del deportista. Al terminar de bordear todo el contorno, presione las teclas **Ctrl+Enter**.



Paso 3: Antes de borrar el fondo, presione las teclas **Shift+F6** para dar un suavizado a los bordes. En la opción **Radio de desvanecimiento**, escriba 1 como valor y presione el botón **OK**.



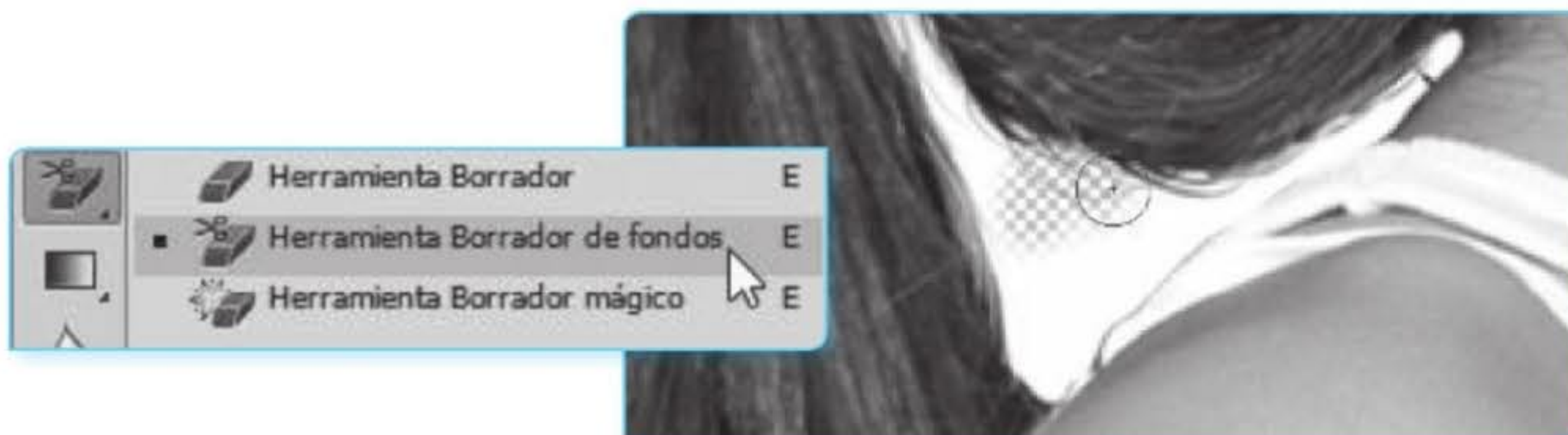


Paso 4: Presione las teclas **Ctrl+Shift+I** para invertir la selección o desde el menú **Selección > Invertir** y luego presione la tecla **Supr.**

NOTA

Para deseleccionar la fotografía, presione la tecla **Ctrl+D.**

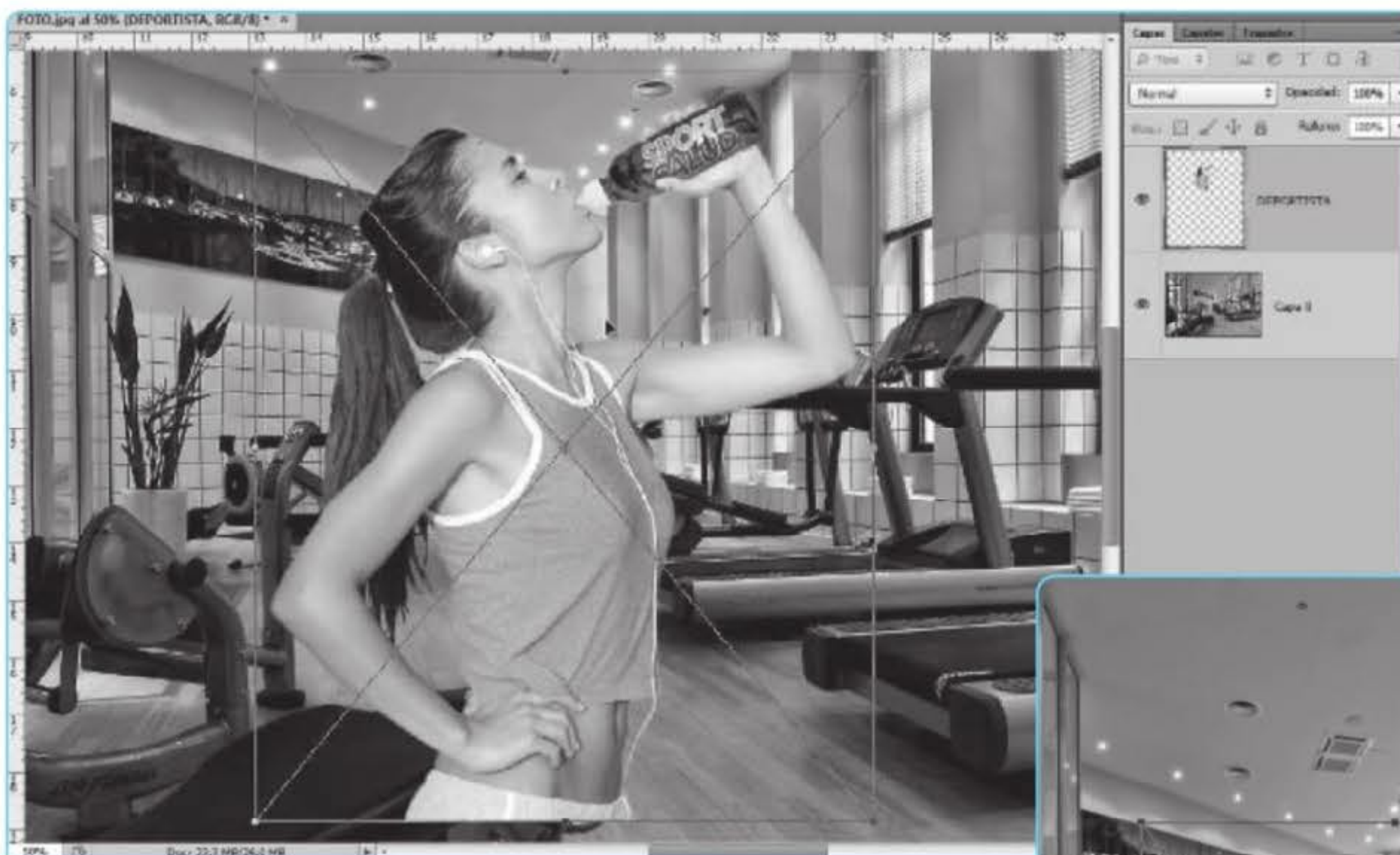
Paso 5: Para dar un mejor acabado al calado del cabello, utilice la herramienta **Borrador de fondos**, modificando sus valores según sea la necesidad.



Paso 6: La imagen quedará de la siguiente manera. Luego guarde el archivo.



Paso 7: Abra la foto del gimnasio. Desde el menú **Archivo**, coloque la imagen de la deportista y haga doble clic en dicha imagen para aceptar.

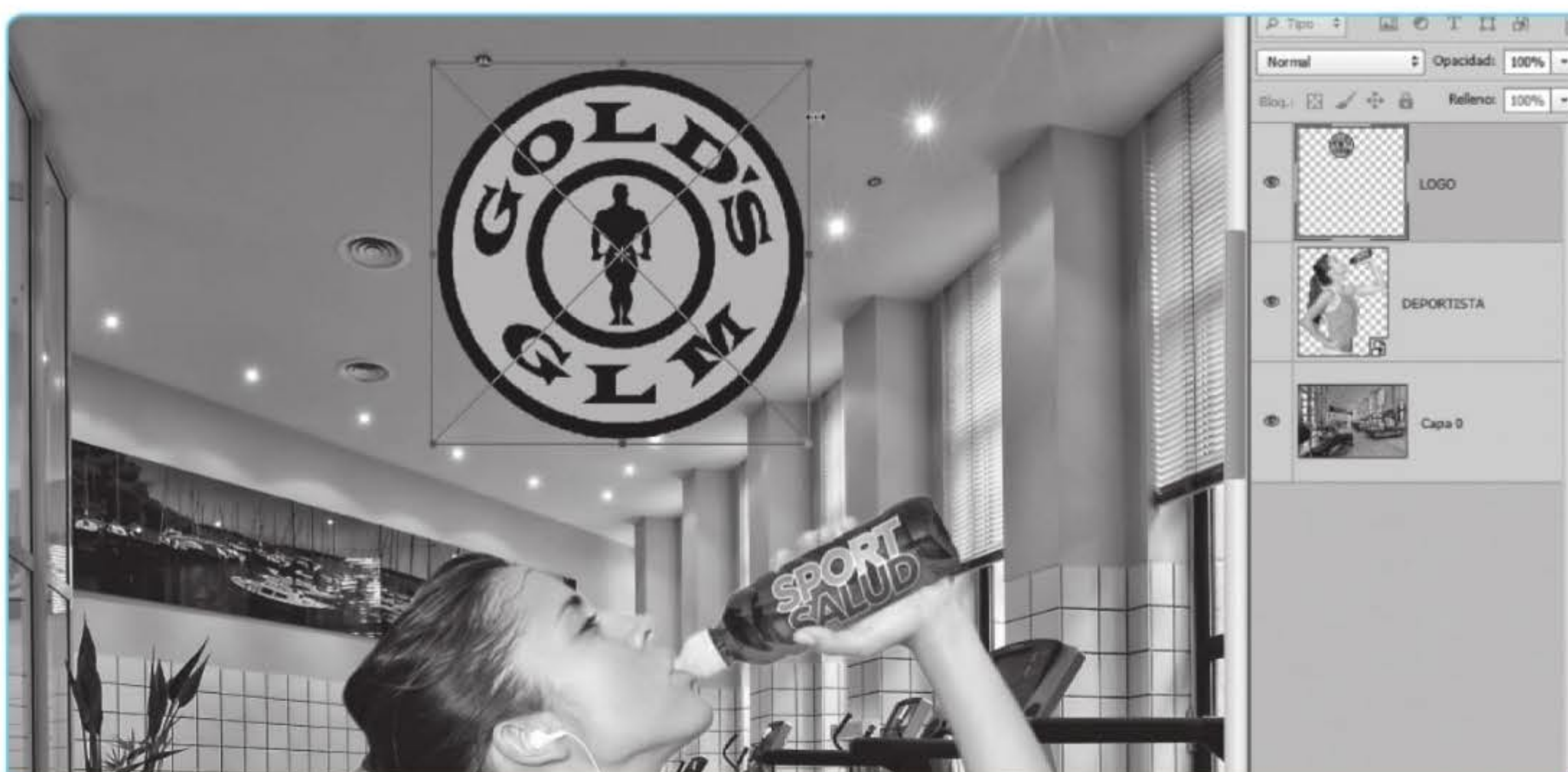


Paso 8: Presione las teclas **Ctrl+T** para agrandar la imagen de la deportista; luego ubíquela en el lugar que va a ocupar en el afiche.

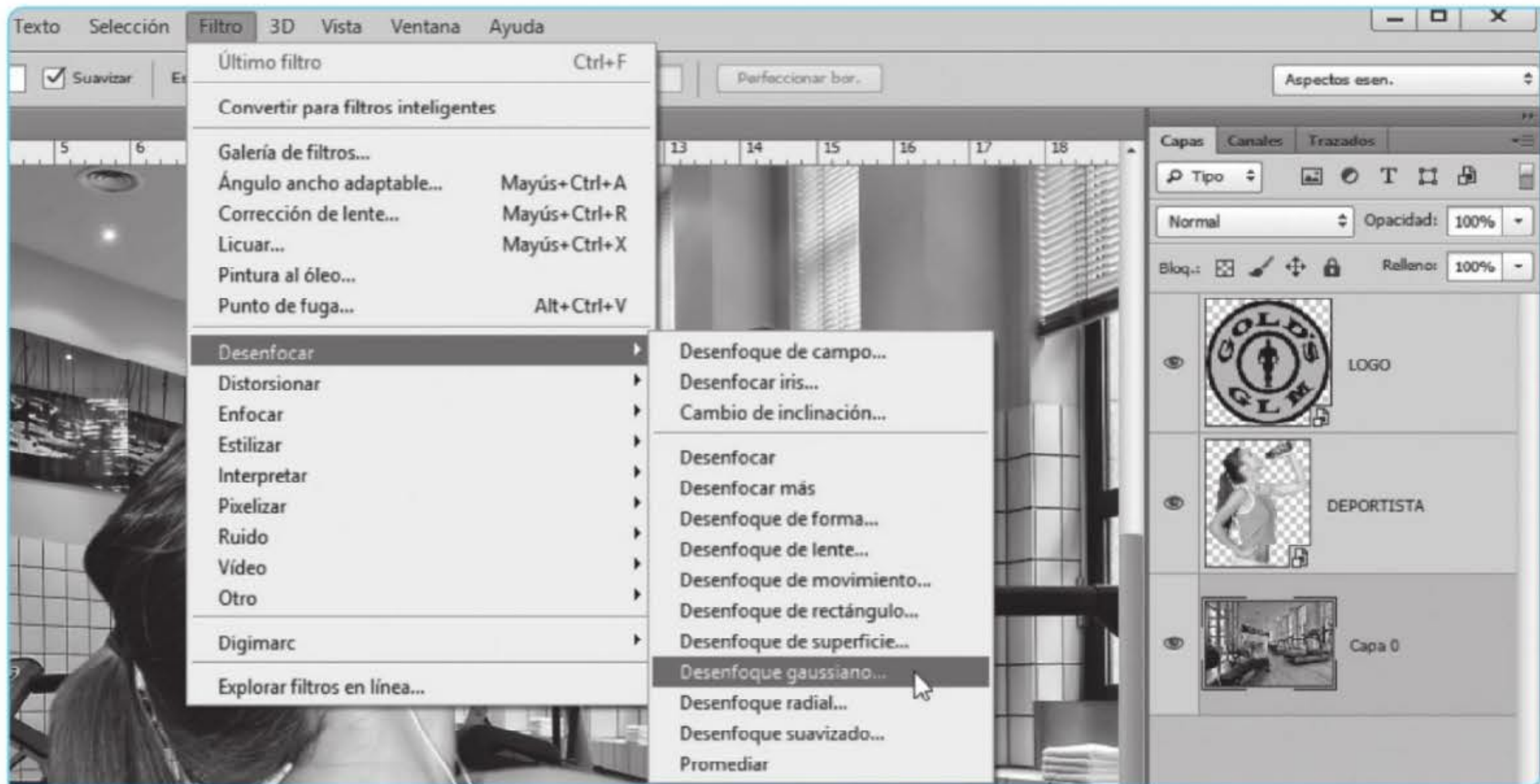
Paso 9: Presione la tecla **Enter** o haga doble clic en la imagen para aceptar la transformación.



Paso 10: Coloque el logo y ubíquelo en la parte superior del afiche

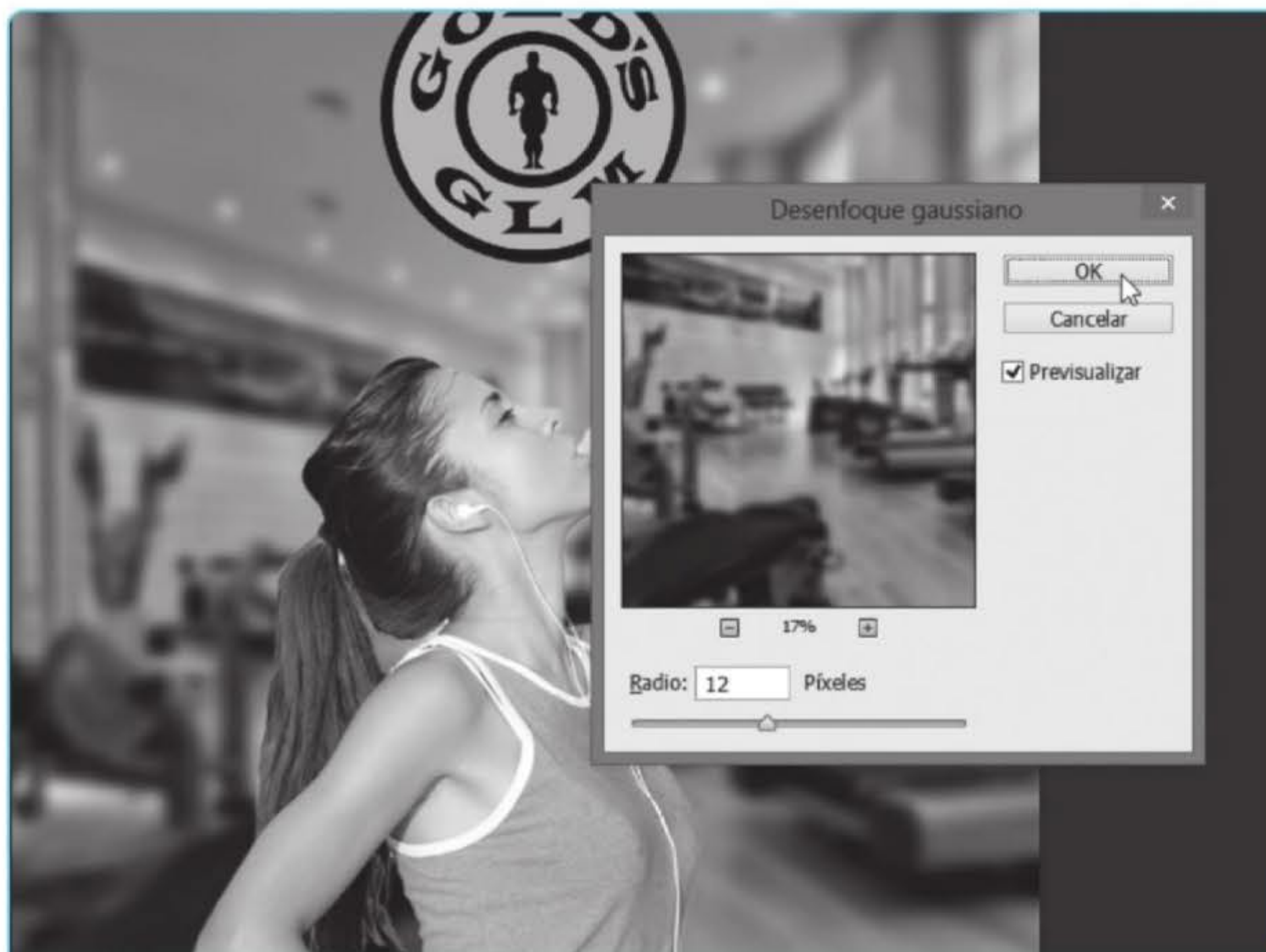


Paso 11: Seleccione la capa donde se encuentra la fotografía del gimnasio; luego en el menú **Filtro**, haga clic en **Desenfocar** y seleccione la opción **Desenfoque gaussiano...**

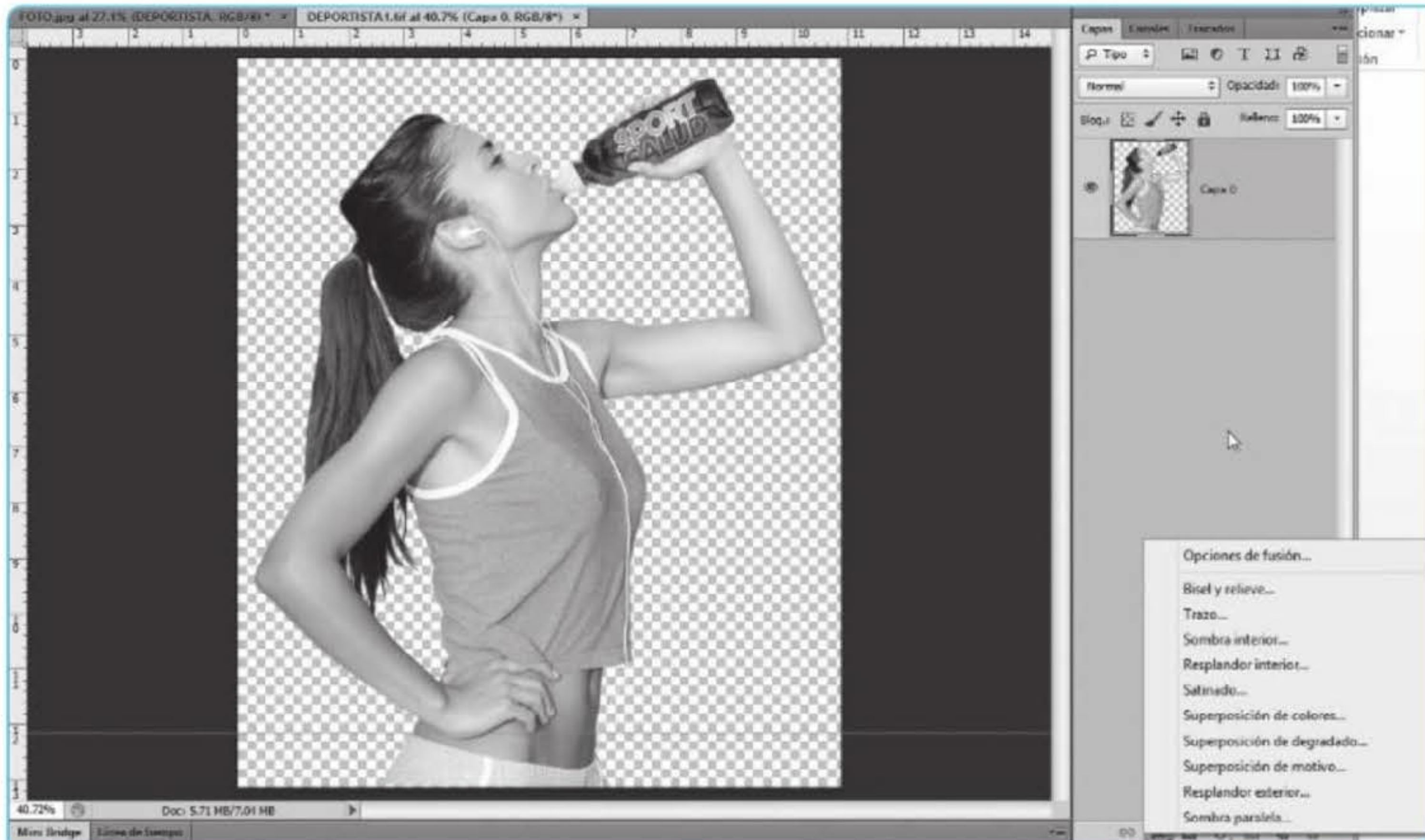


Paso 12: En la ventana de opciones de **Filtro desenfoque gaussiano**, en la opción **Radio**, escriba 12 como valor y haga clic en el botón **OK**.

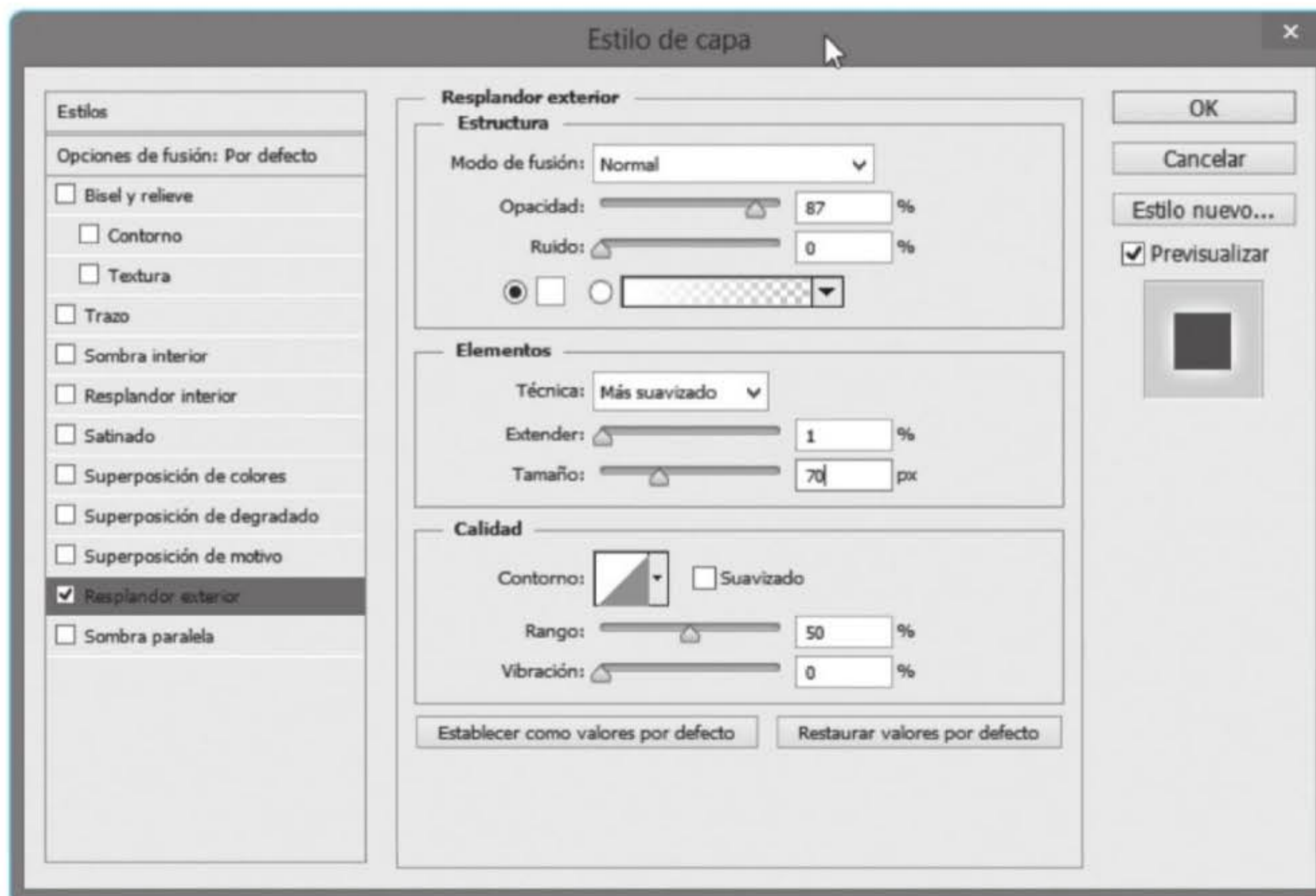
Paso 13: Observará que la foto pierde nitidez; esto hará que la deportista sobresalga en el afiche.



Paso 13: En el panel **Capas**, haga doble clic en la miniatura de la capa de la deportista para editarlo; ya que se trata de un objeto inteligente. Luego, abra la ventana **Estilos de capa**.



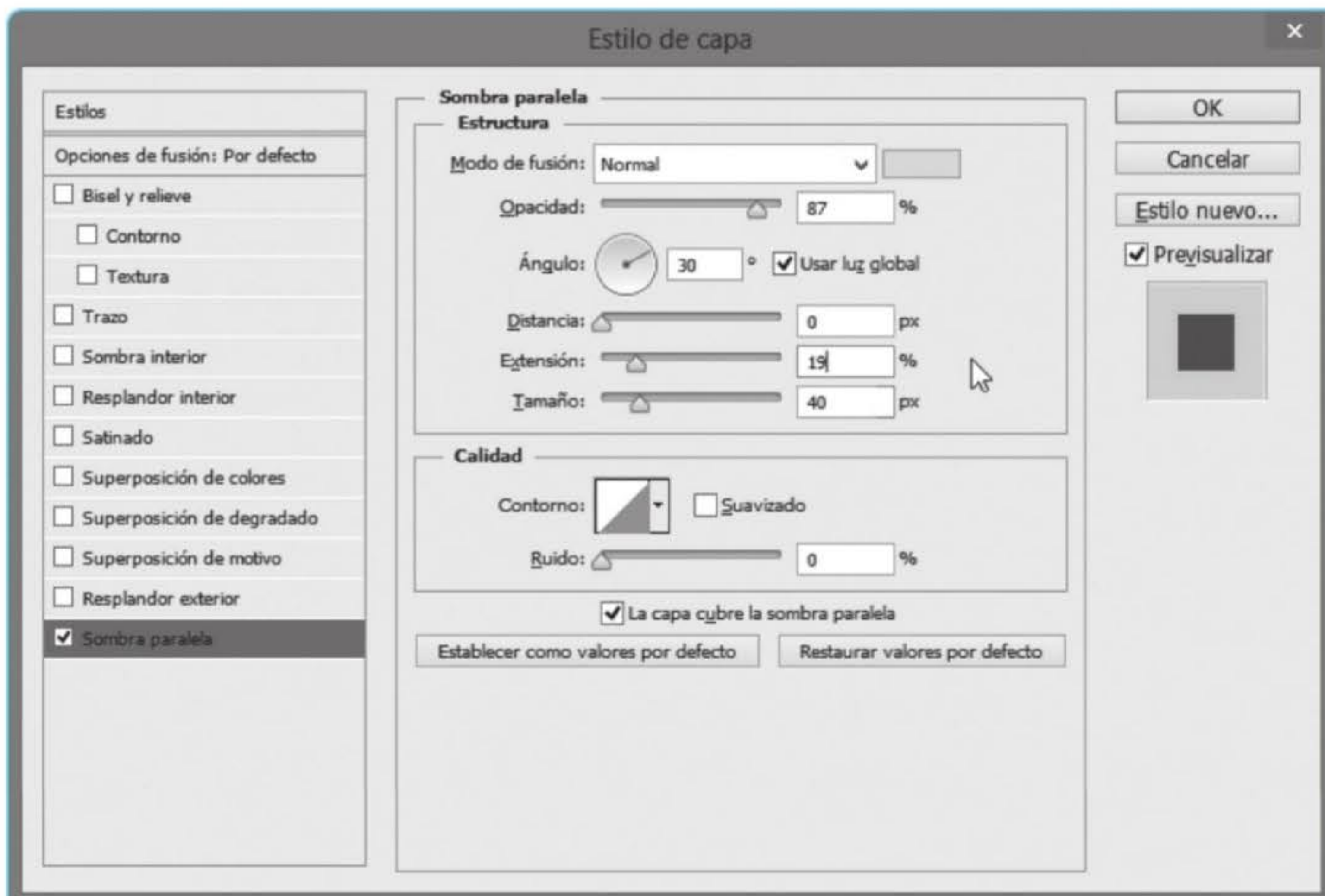
Paso 14: En **Estilos de capa**, elija la opción **Resplandor exterior** y cambie sus valores, según se muestra en la figura. En la sesión **Estructura**, elija el color blanco y presione el botón **OK**.



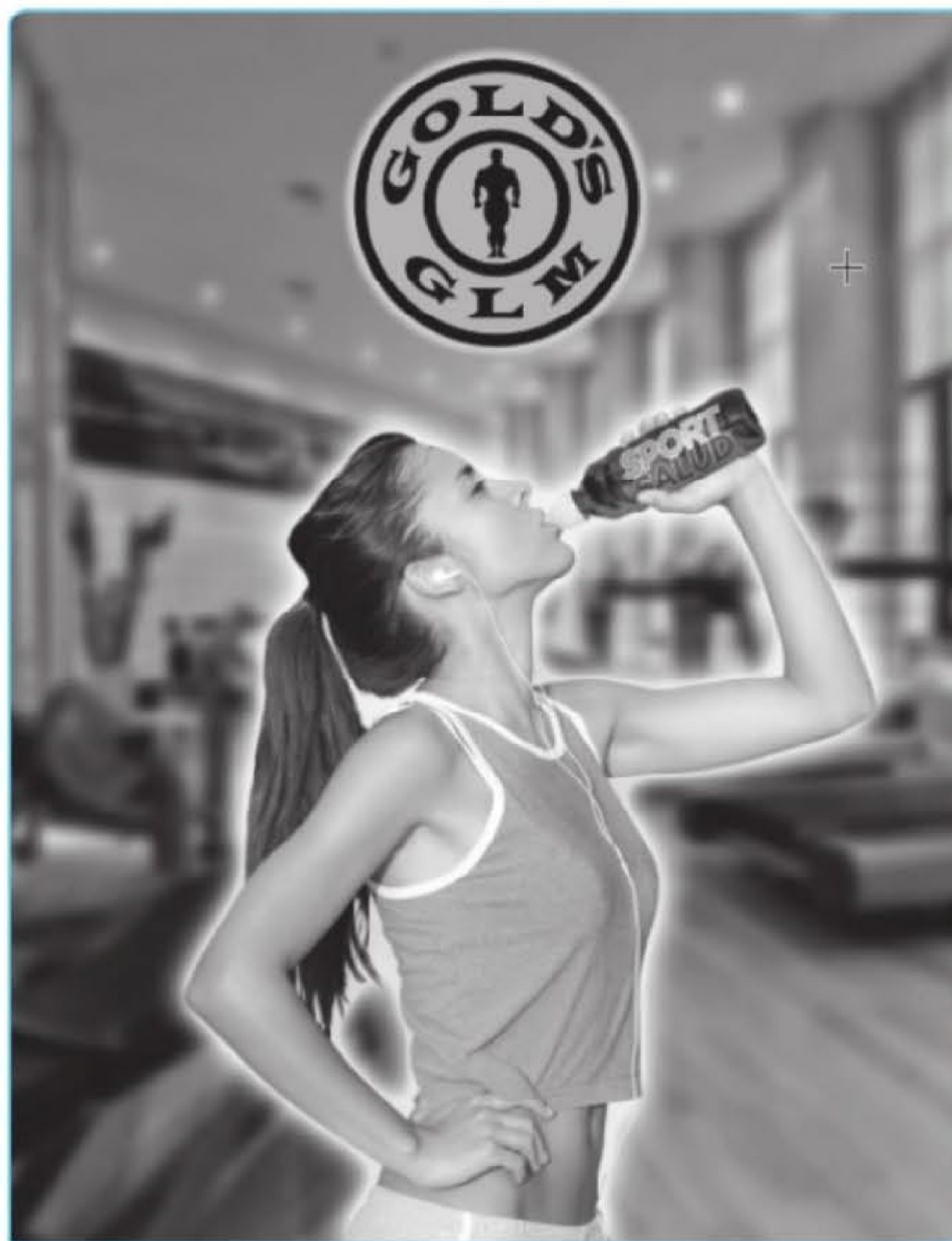
Paso 15: Para finalizar, guarde los cambios del objeto inteligente presionando las teclas **Ctrl+S**; seguidamente, cierre la ventana. Observe los cambios aplicados.



Paso 16: Seleccione la capa del logo y haga doble clic en su miniatura para editarlo. Luego, abra la ventana **Estilo de capa** y aplique la opción **Sombra paralela** modificando sus valores, según se muestra en la figura:



Paso 17: Guarde los cambios y cierre la ventana del objeto inteligente. Observe los cambios realizados.



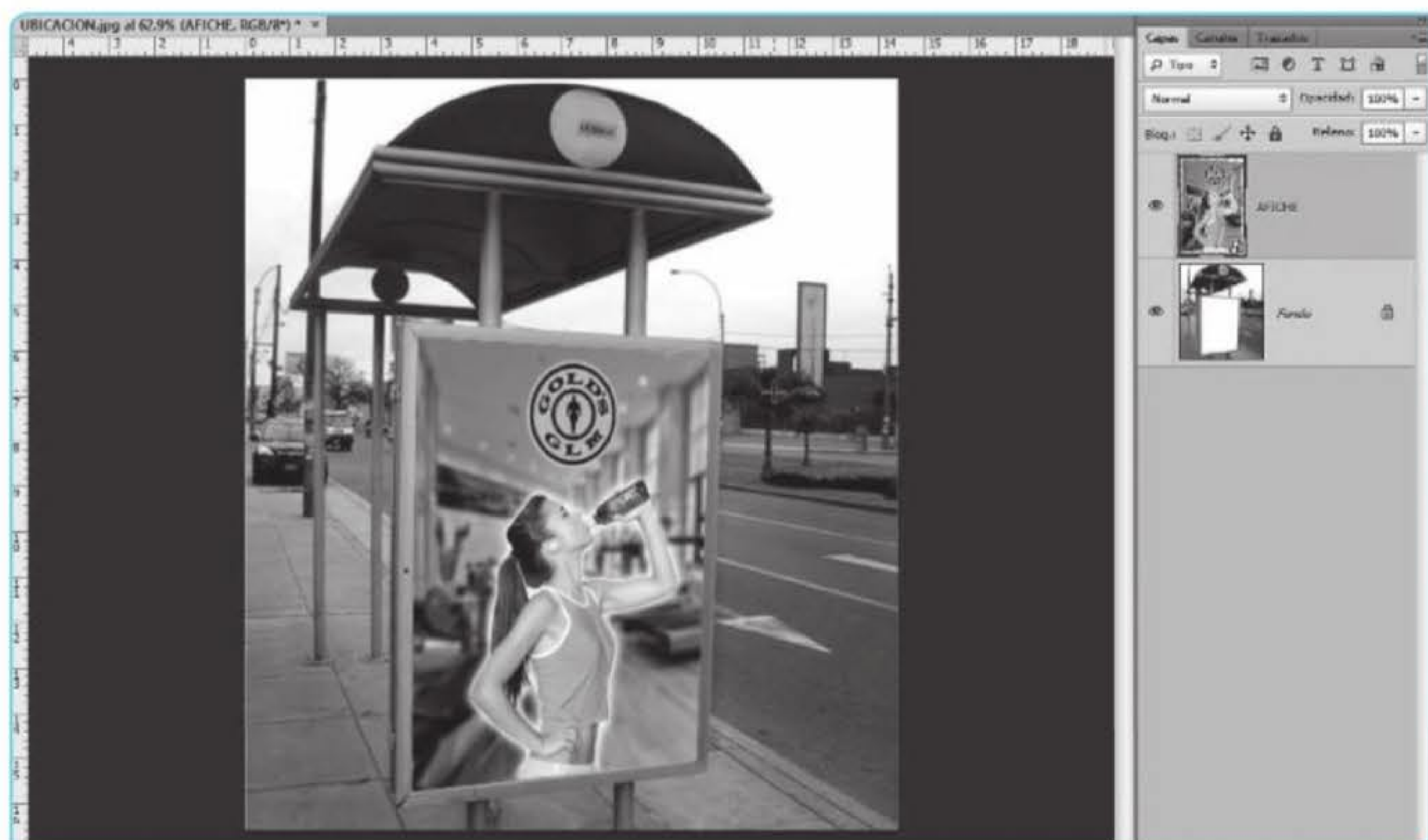
Paso 18: Guarde los cambios realizados en el afiche y a continuación abra la foto Ubicación.

Paso 19: Desde el menú **Archivo > Colocar**, inserte la imagen del afiche; luego haga doble clic para aceptar la inserción.



Paso 20: Seleccione la capa del afiche y presione las teclas **Ctrl+T** para transformar y colocar sus vértices en el espacio disponible, según se muestra en la siguiente figura:

Paso 21: Haga doble clic en el objeto inteligente para aceptar los cambios realizados. Observe los resultados.



Retoque fotográfico y aplicación publicitaria I

Sesión

11

11.1. CALAR CABELLO

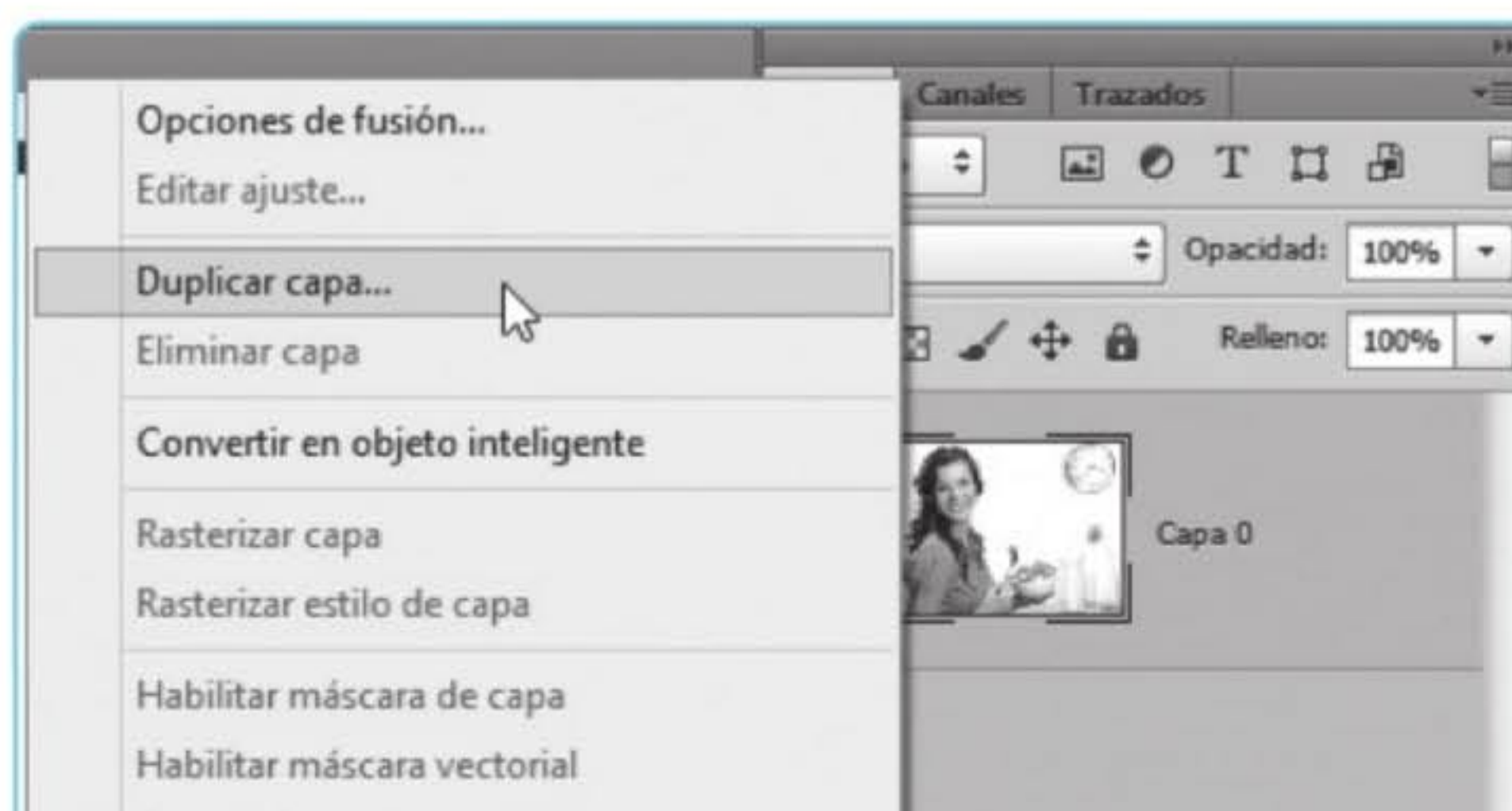
Extraer el cabello en una fotografía siempre es muy complicado, especialmente si este se encuentra suelto y tiene un fondo complicado que se combina con el cabello. Casi siempre, la gran parte del cabello puede quedar cortado dándole a la imagen un toque duro. En esta sesión, se explicará cómo calar el cabello de una fotografía para luego aplicarlo en un panel publicitario.

11.1.1. CALAR CABELLO MEDIANTE PERFECCIONAMIENTO DE BORDES

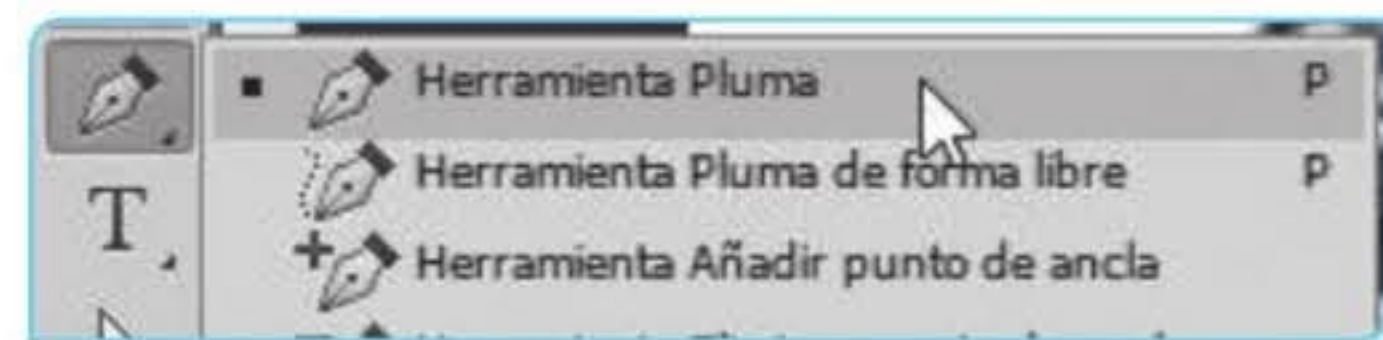
Paso 1: Abra el archivo en el cual se va a calar el cabello para luego cambiar de fondo.



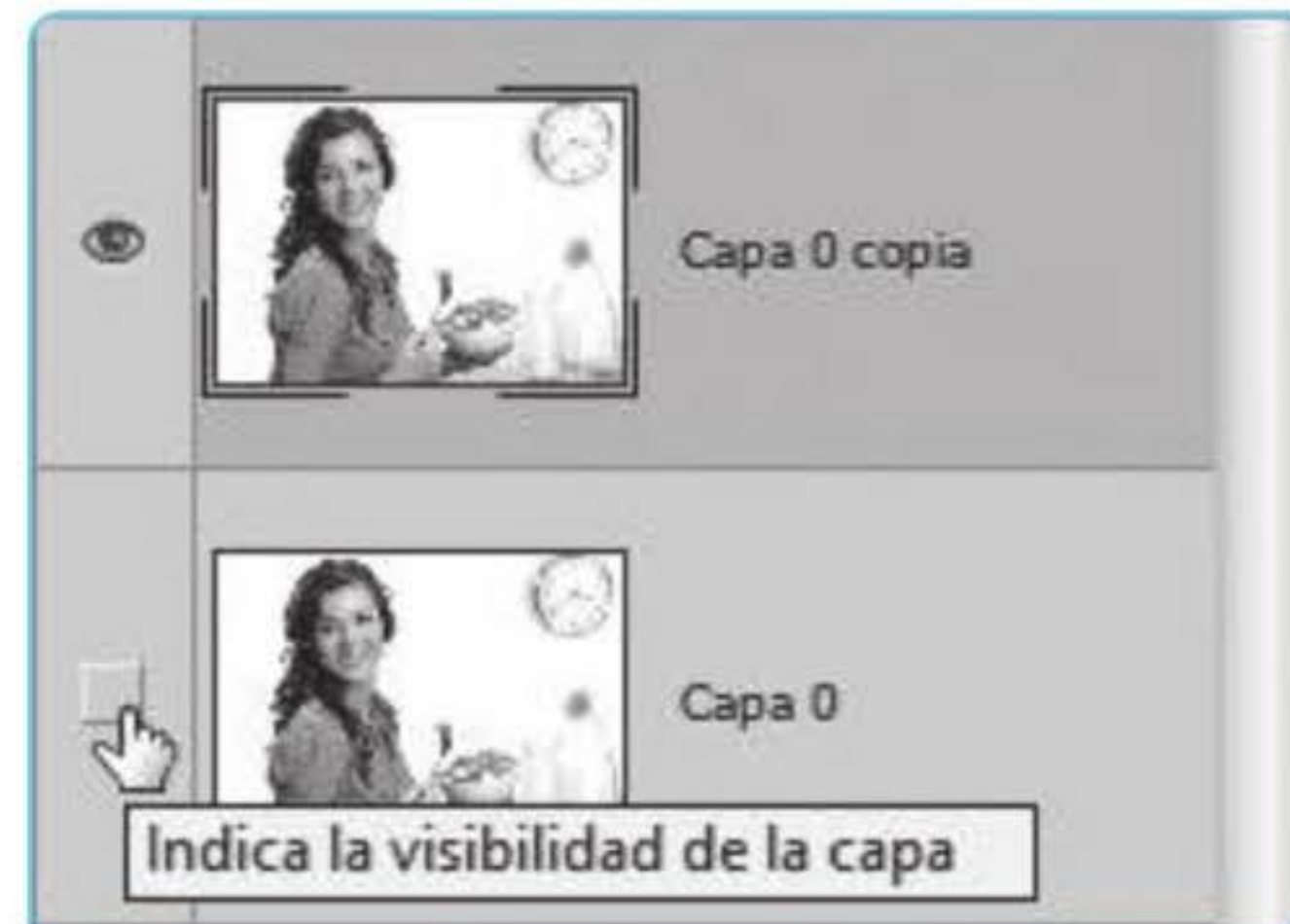
Paso 2: En el panel **Capas**, duplique la capa donde se encuentra la fotografía. Seguidamente, haga clic derecho sobre la capa, luego seleccione la opción **Duplicar capa...** y una ventana aparecerá en la cual presione el botón **OK**.



Paso 3: Seleccione la herramienta **Pluma**.



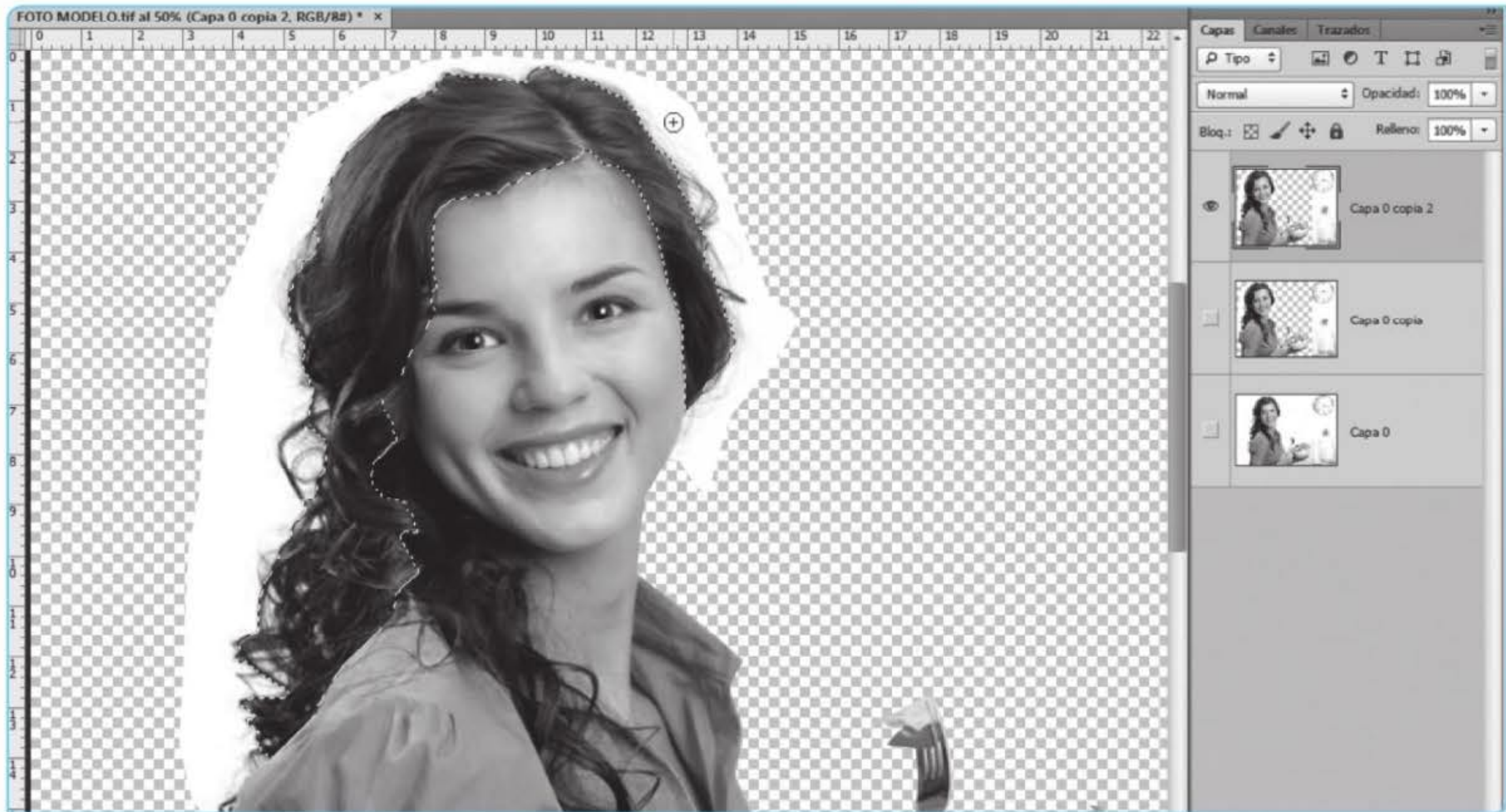
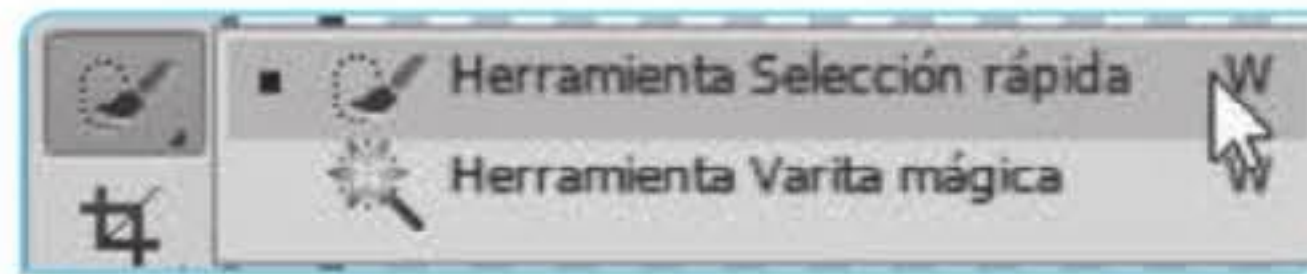
Paso 4: Oculte la primera capa; luego con la herramienta **Pluma**, seleccione todo el contorno de la fotografía, a excepción del cabello en la capa duplicada.



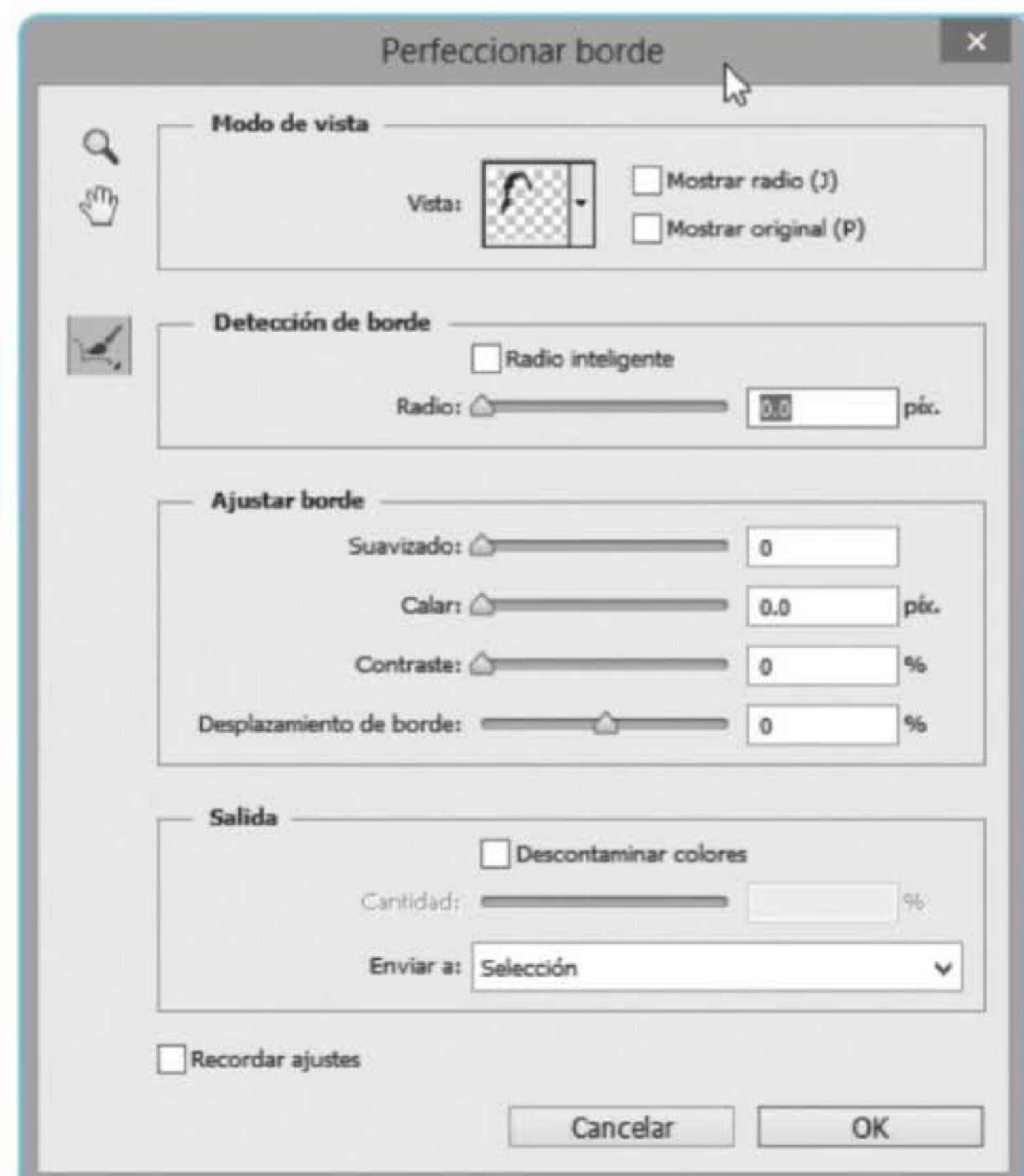
Paso 5: Con la selección completa, presione las teclas **Ctrl+Shift+I** para invertir la selección y presione la tecla **Supr.**



Paso 6: Duplique la capa visible y ocúltela; después con la herramienta **Selección rápida**, borde todo el cabello en la nueva capa duplicada.



Paso 7: En el panel **Propiedades**, haga clic en el botón **Perfeccionar bordes de selección** y la siguiente ventana aparecerá.



■ **Modo de vista**

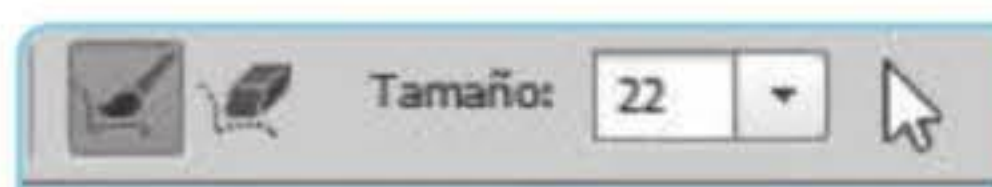
Despliegue las opciones de **Vista** y seleccione un modo para cambiar la visualización de la selección.

- Si se activa la pestaña **Mostrar original**, este mostrará la selección original para la comparación.
- Si se activa la pestaña **Mostrar radio**, este mostrará el borde de la selección que se está perfeccionando.



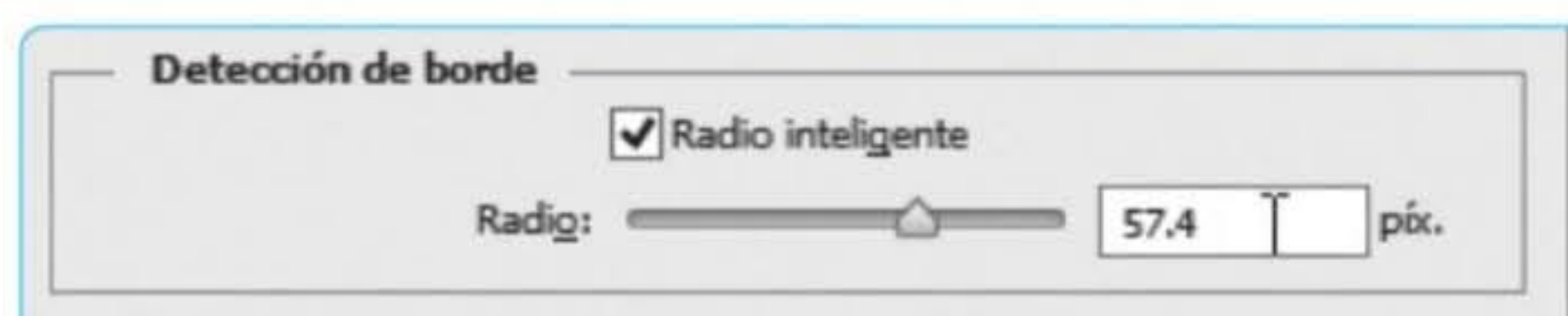
■ **Herramientas Perfeccionar radio y Borrar perfeccionamientos**

Estas herramientas le permiten ajustar con precisión la zona del borde que se está perfeccionando. También, puede cambiar el tamaño del pincel en el panel **Propiedades**.



■ **Detección de bordes**

En esta sección, si se activa la casilla de la opción **Radio inteligente**, podrá ajustar automáticamente el radio de los bordes suaves y duros en el área de los bordes, desplazando el indicador de la opción **Radio** hasta un valor de 250 px.



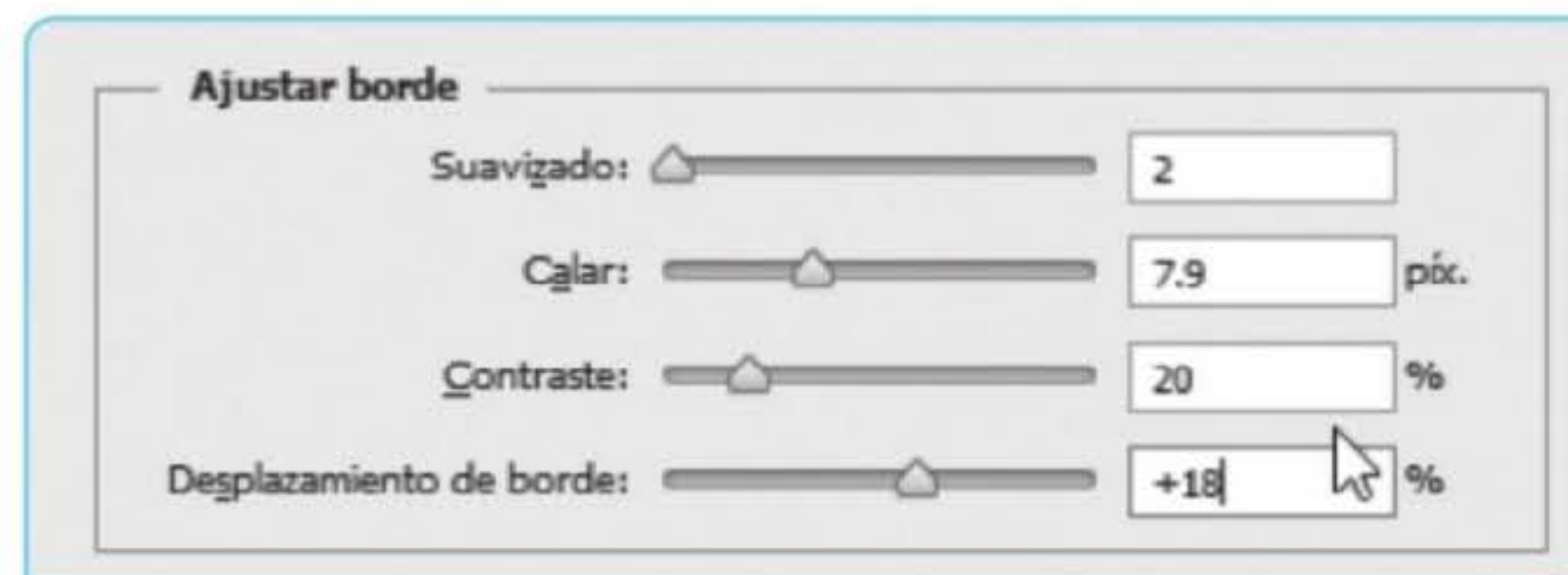
■ Ajustar borde

En esta sección, se encuentran las siguientes opciones:

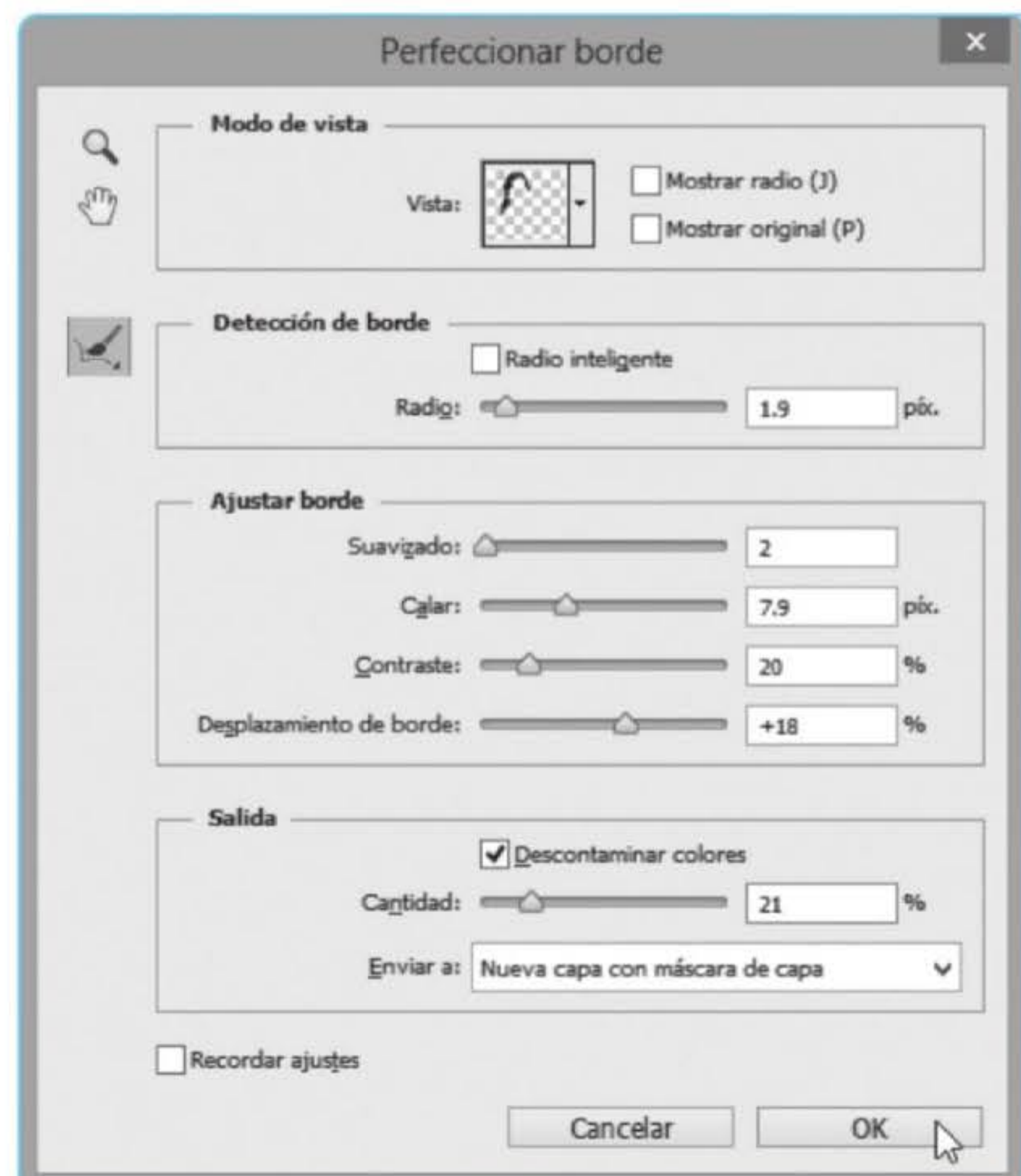
- **Suavizado.** Desenfoca la transición entre la selección y los píxeles circundantes.
- **Calar.** Reduce las áreas irregulares del borde de la selección para crear un contorno más suave.
- **Contraste.** Cuando se aumenta el contraste, las transiciones de bordes suaves a lo largo del borde de selección se hacen más abruptas.
- **Desplazamiento de borde.** Mueve los bordes suaves hacia dentro con valores negativos o hacia afuera con valores positivos. Al desplazar estos bordes hacia dentro, se eliminan más fácilmente los colores de fondo no deseados de los bordes de selección.



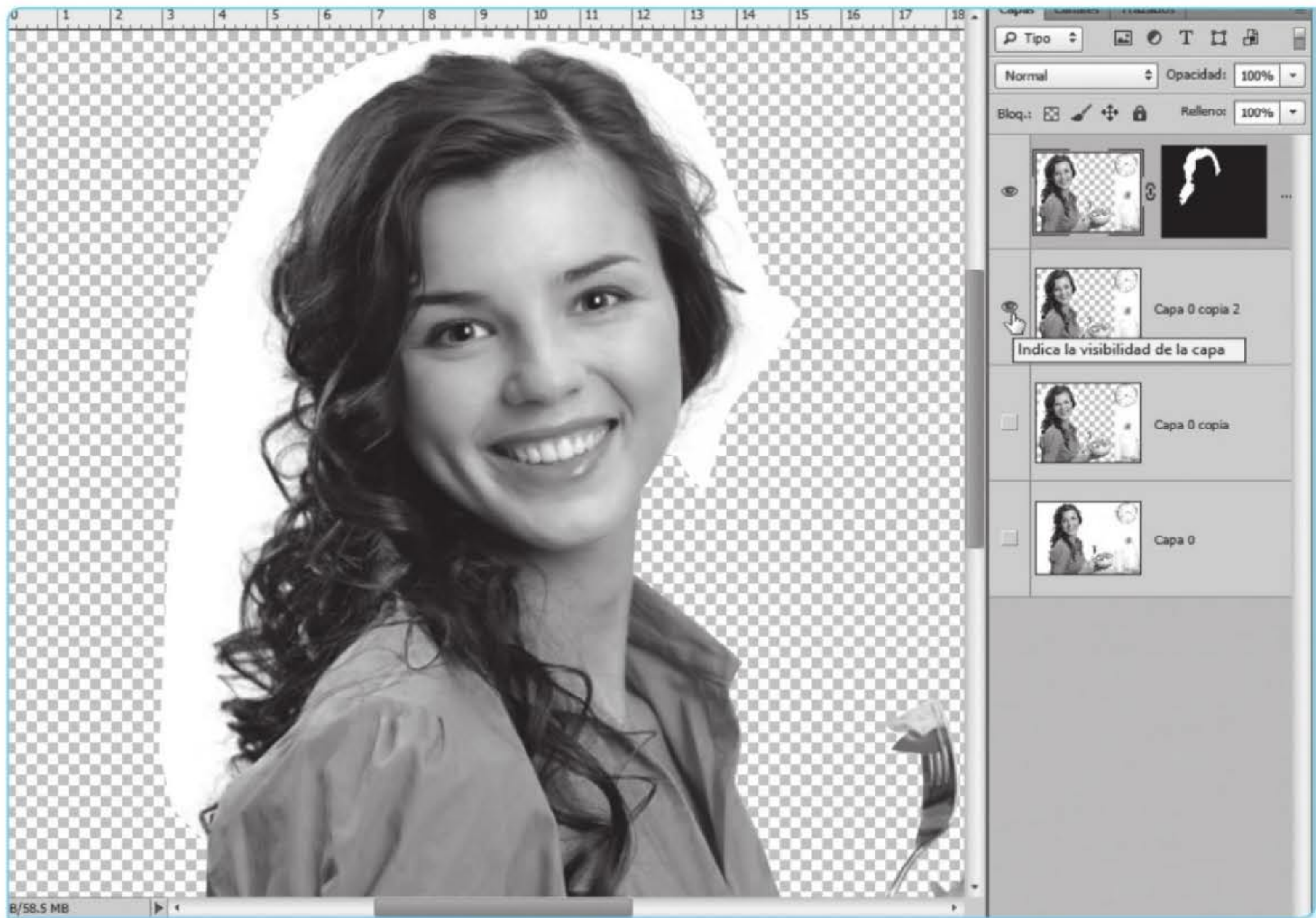
Modificando los valores de estas opciones, se podrá ver resultados esperados.



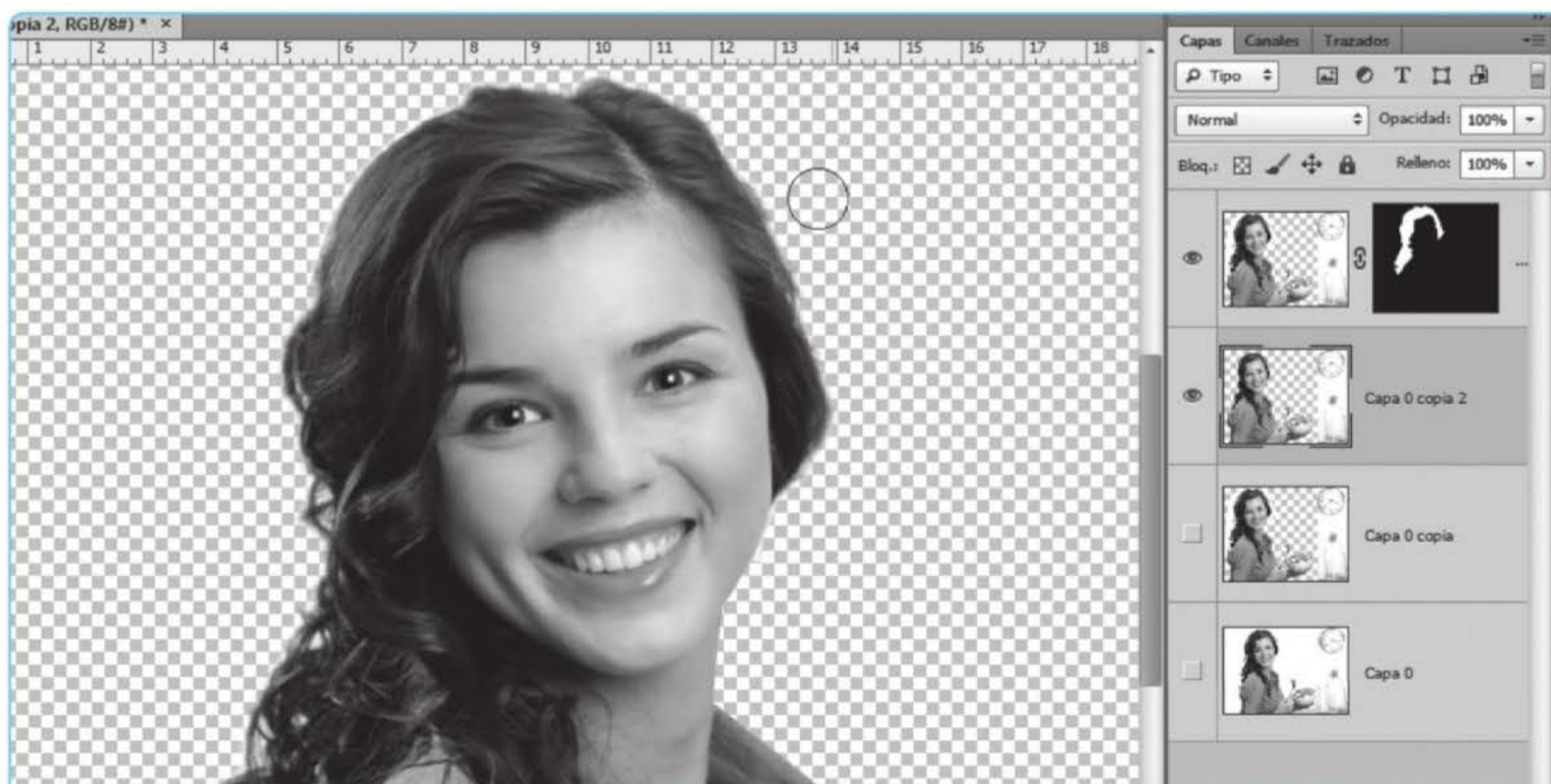
Paso 8: Para aceptar los cambios hechos en la ventana **Perfeccionar bordes**, haga clic en el botón **OK**.



Paso 9: En el panel **Capas**, una nueva capa aparecerá con máscara de capa. Haga visible la capa que se encuentra debajo de la nueva capa.



Paso 10: Seleccione la capa inferior; luego, con la herramienta **Borrador**, alternando con el borrador de fondos, borre el fondo blanco de la capa.



Paso 11: Seleccione todas las capas y combínelas presionando las teclas **Ctrl+E**.



Paso 12: Guarde los cambios realizados presionando las teclas **Ctrl+S**; a continuación, abra el fondo en el cual se va a colocar la imagen calada.



Paso 13: Coloque la imagen calada como objeto inteligente; para ello, haga clic en el menú **Archivo** > **Colocar**, elija la imagen y presione el botón **Colocar**. Seguidamente, modifique el tamaño del objeto insertado.



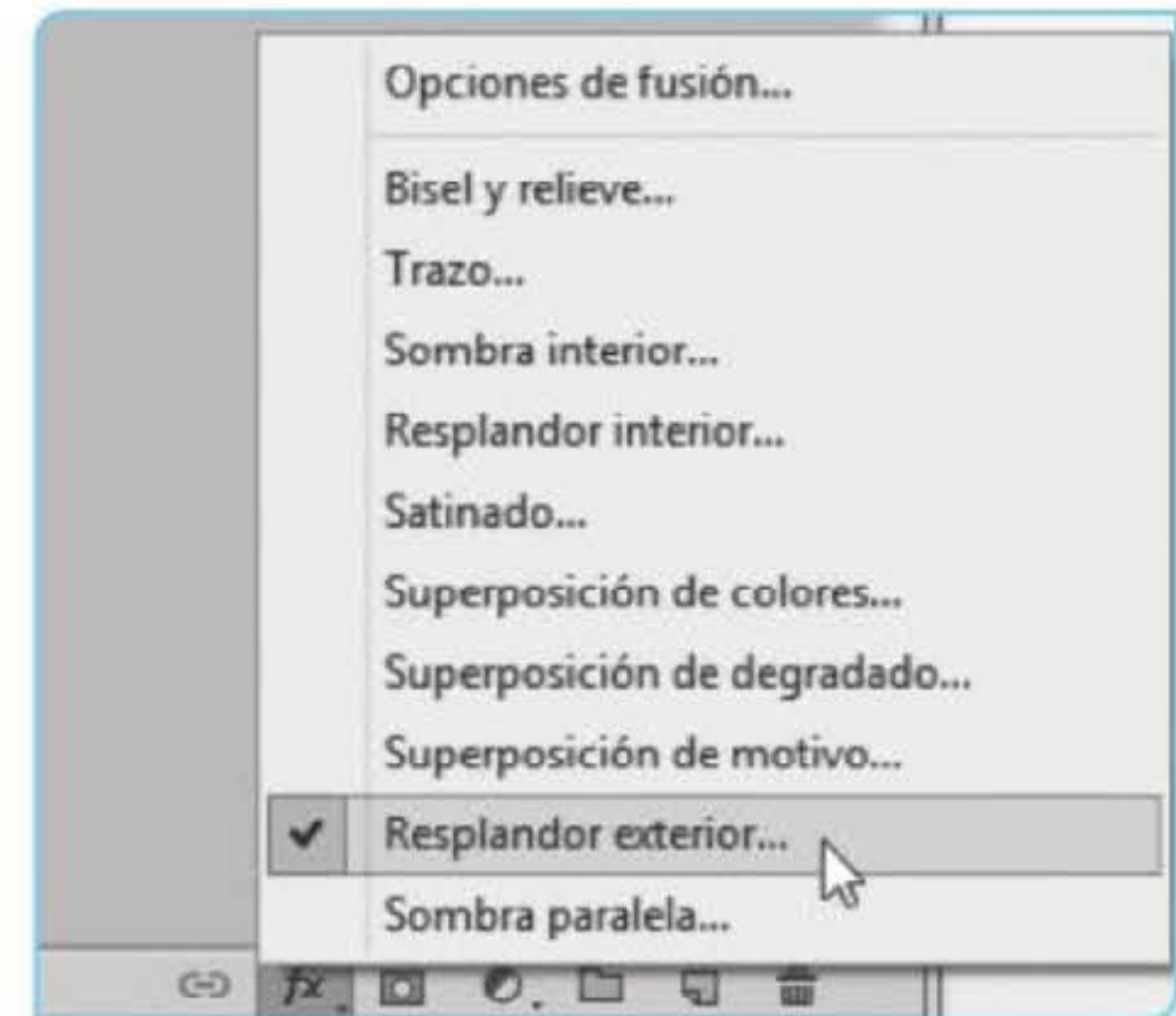
Paso 14: Coloque la imagen de una botella de aceite en el área de trabajo. Luego, modifique el tamaño del objeto y sitúelo donde crea conveniente.



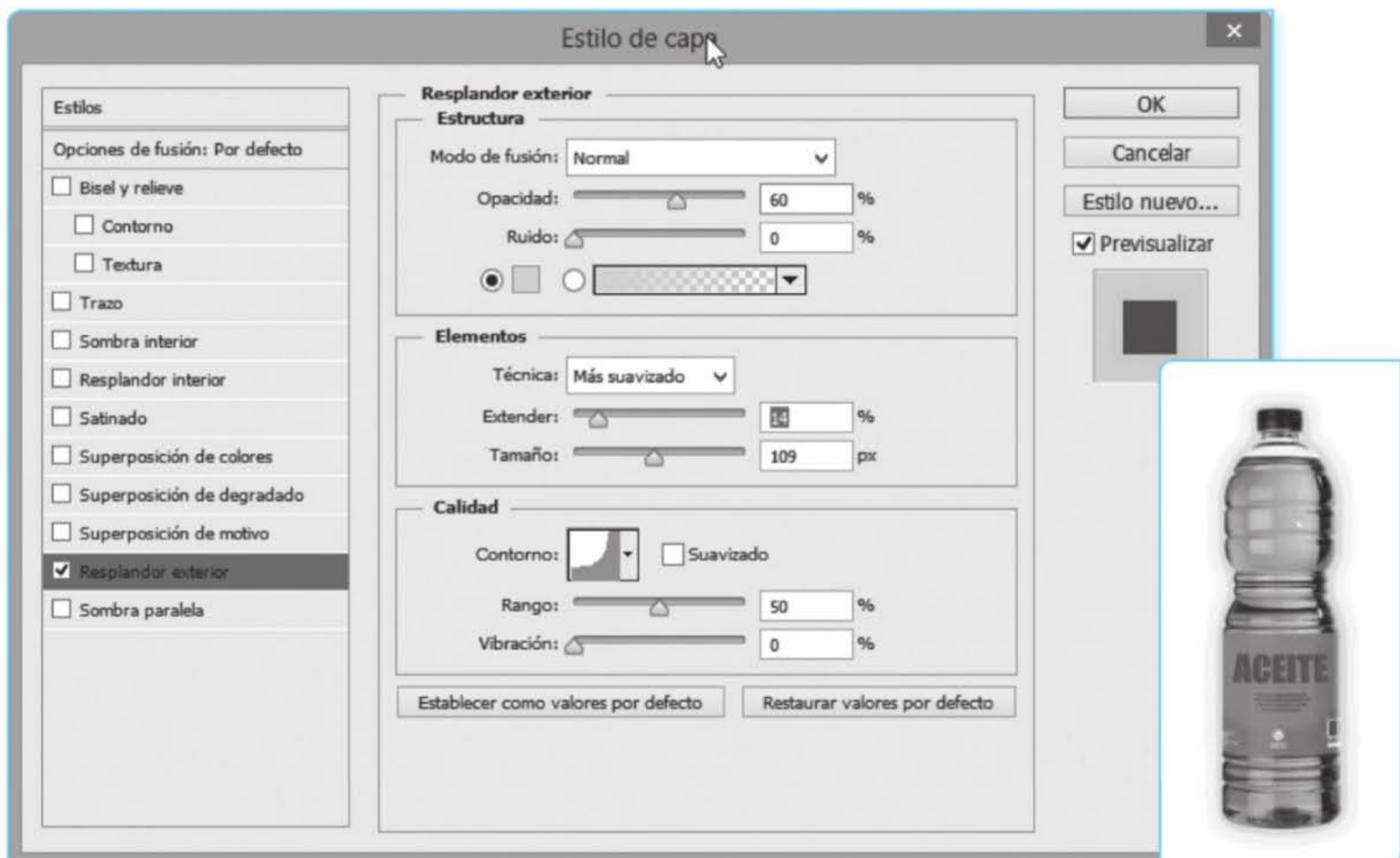
Paso 15: En el panel **Capas**, haga doble clic en la miniatura de la capa del producto para poder modificar el objeto inteligente. En la ventana que aparecerá, haga clic en el botón **OK**.



Paso 16: Se abrirá una nueva ventana donde se encuentra la imagen de la botella de aceite. En el panel **Capas**, seleccione la capa de la imagen y luego haga clic en el botón **Añadir estilo de capas** y elija el estilo **Resplandor exterior**.



Paso 17: Modifique los valores del estilo, según se muestra en la siguiente figura y observe el resultado. Para aceptar los cambios realizados, haga clic en el botón **OK**.



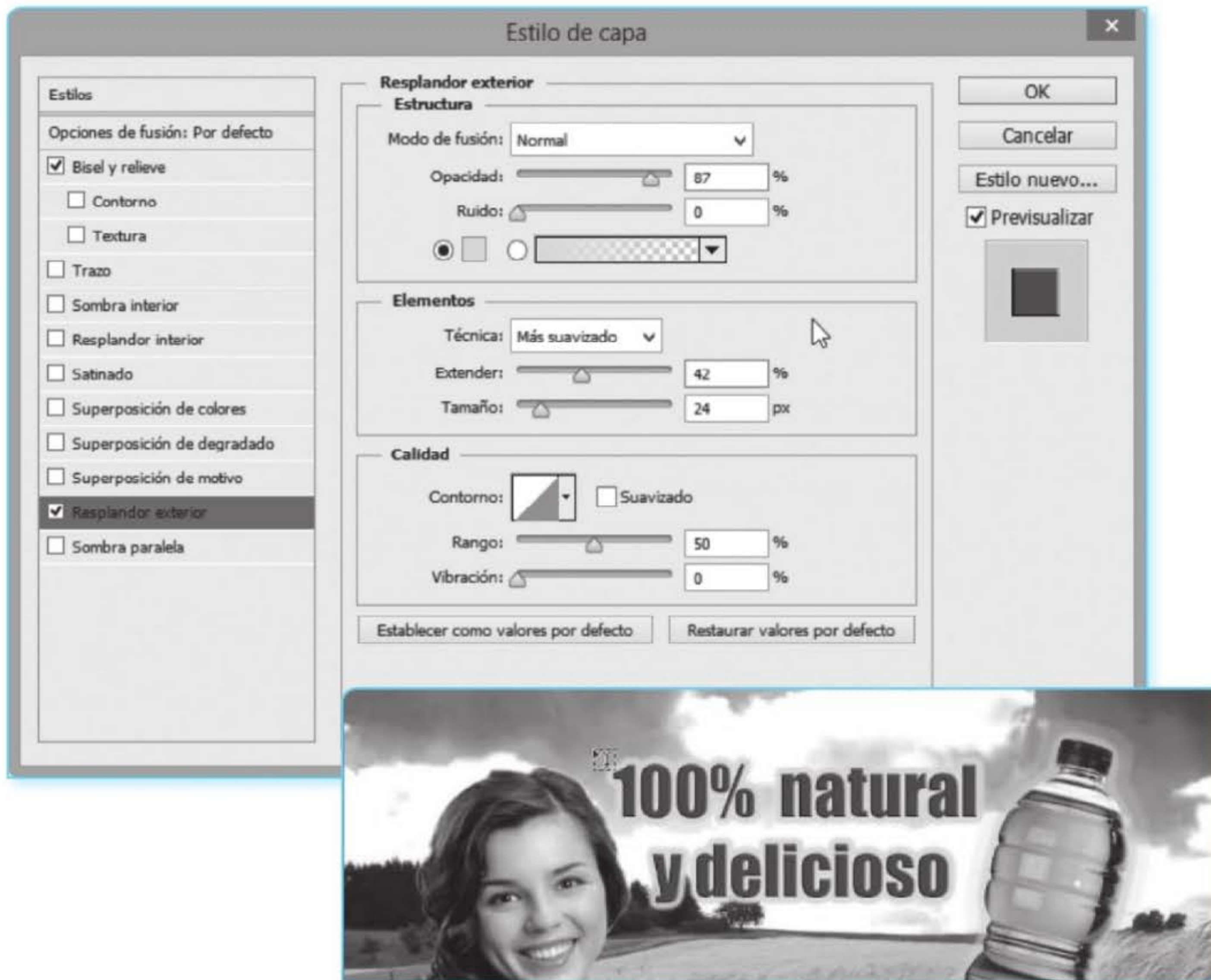
Paso 18: Guarde los cambios realizados presionando las teclas **Ctrl+S**. Cierre la pestaña presionando las teclas **Ctrl+W** y observe los cambios realizados.



Paso 19: Para agregar un texto, seleccione la herramienta **Texto** y escriba dentro del área de trabajo.



Paso 20: Seleccione la capa del texto, cambie de color y aplique un estilo de capa.



Paso 21: Guarde los cambios realizados en el archivo, cierre la ventana y luego habrá la fotografía donde va a ser colocado su diseño.



Paso 22: Coloque el diseño y, luego, con la opción **Transformación libre**, ubíquela dentro del área del panel.



Paso 23: Para aceptar la transformación, presione la tecla **Enter** o haga doble clic sobre la imagen y observe el resultado final.



Crear un banner publicitario

Sesión

12

En la presente sesión, se explicará cómo hacer una pieza publicitaria; a partir de fotografías las cuales se irán retocando para luego montarlas una sobre otra con la finalidad de lograr una composición que dará como resultado una banner publicitario.

Paso 1: Abra las fotografías con las cuales se hará la composición.



Paso 2: En la fotografía del paisaje, presione las teclas **Ctrl+A** para seleccionar todo el área de trabajo y a continuación presione las teclas **Ctrl+C** para copiar.



Paso 3: En la fotografía del televisor, presione las teclas **Ctrl+C** para copiar el paisaje.



Paso 4: Con la capa seleccionada del paisaje, en el menú **Edición**, elije la opción **Transformación libre** y luego ubica la imagen del paisaje, en toda la pantalla del televisor.



Paso 5: Una vez que haya transformado la imagen presione la tecla **Enter** para aceptar o haga doble clic en la imagen transformada.



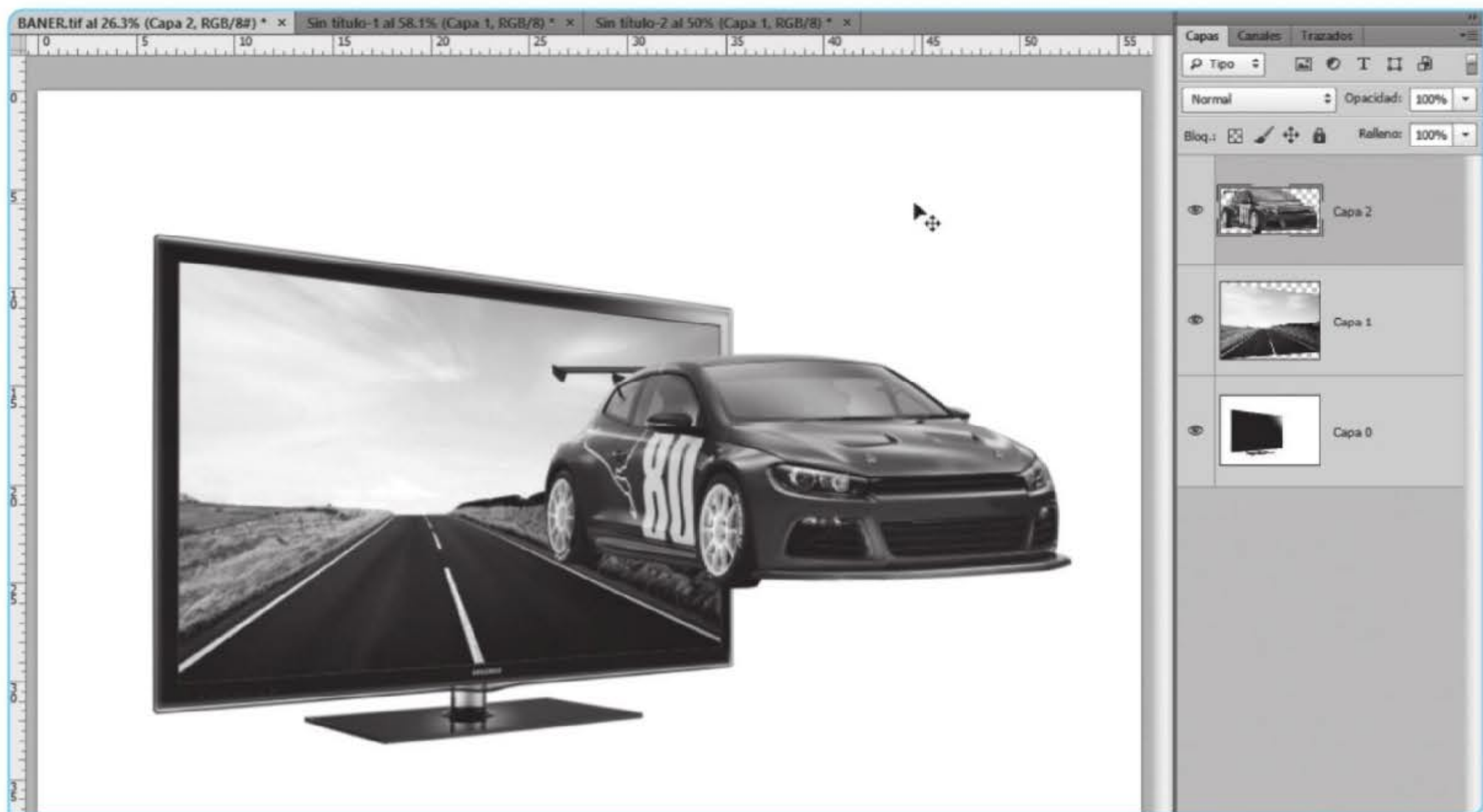
Paso 6: En la fotografía del auto, seleccione la herramienta **Pluma** y bordeé el contorno del elemento.



Paso 7: Al terminar el contorneado, presione la tecla **Ctrl+Enter** para activar la selección; luego presione las teclas **Ctrl+C** para copiar.



Paso 8: En la fotografía del televisor, presione las teclas **Ctrl+V** para pegar la imagen del auto.



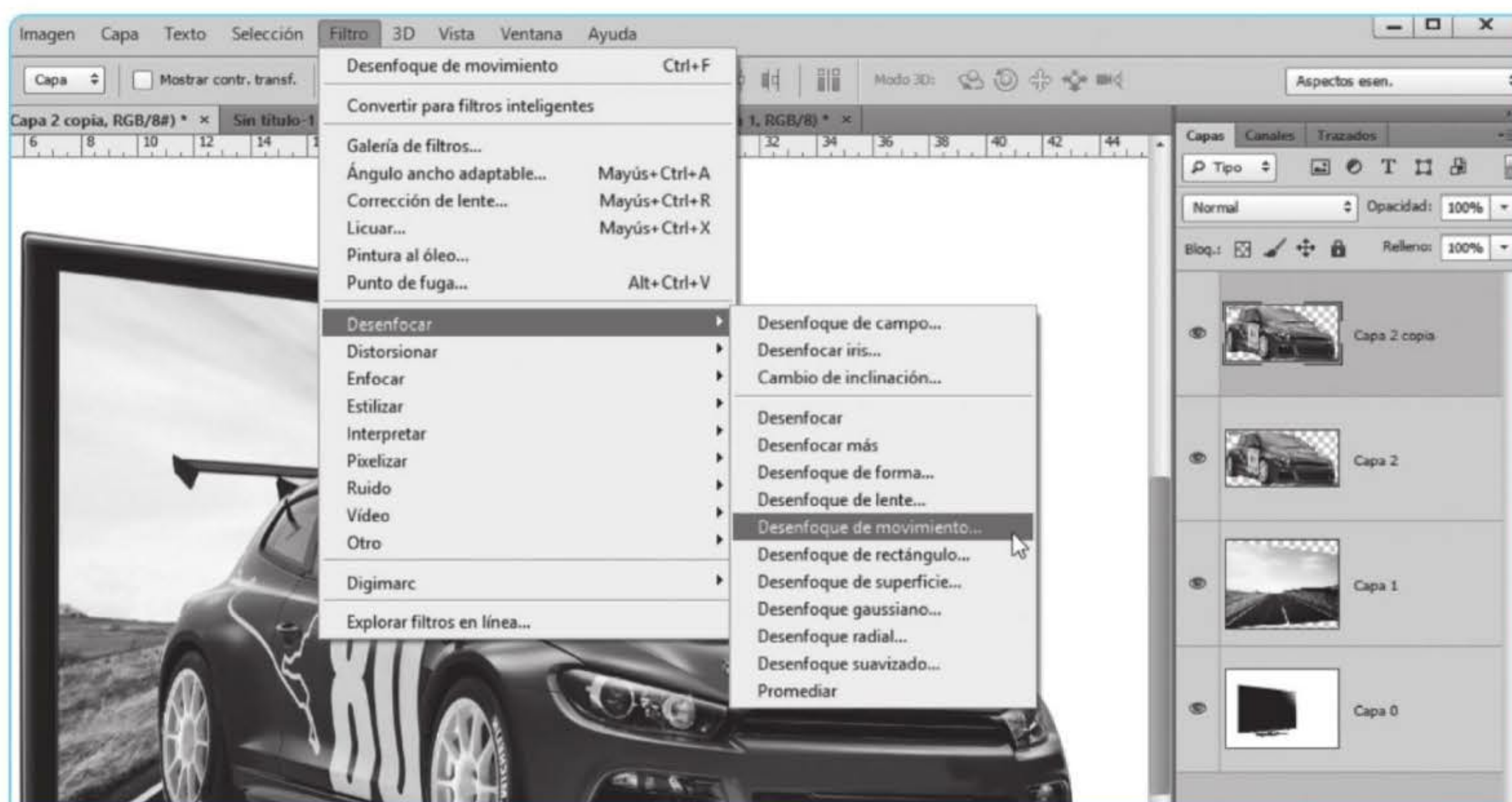
Paso 9: Con la capa seleccionada del auto, presione las teclas **Ctrl+T** para activar la opción **Transformación libre**; luego modifique el tamaño de la imagen y colóquela al centro de la pantalla del televisor.



Paso 10: Para aceptar la transformación, presione la tecla **Enter** o haga doble clic sobre la imagen.



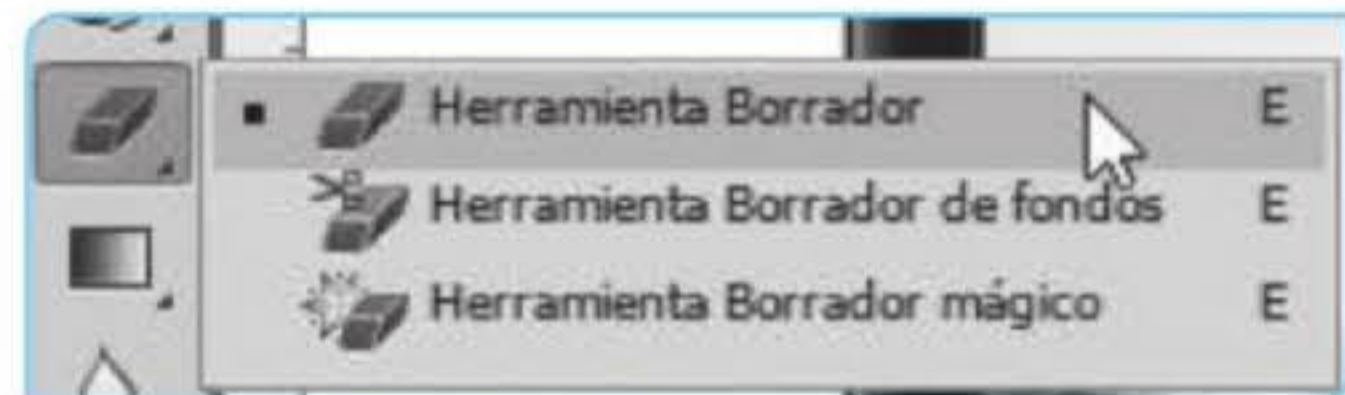
Paso 11: Presione **Ctrl+J** para duplicar la capa del auto; seguidamente, en el menú **Filtro**, seleccione la opción **Desenfocar > Desenfoque de movimiento**.



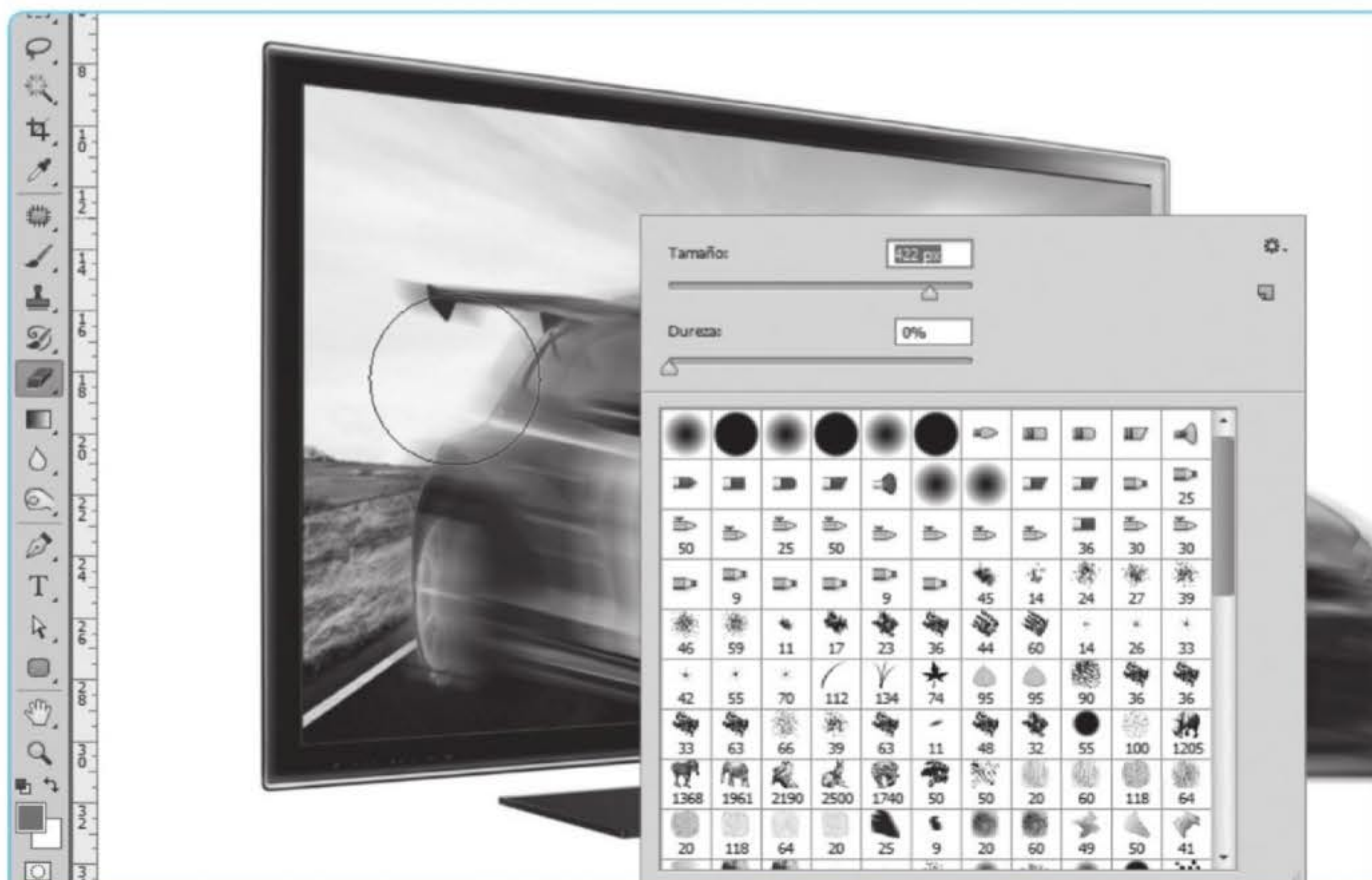
Paso 12: En la ventana **Desenfoque de movimiento**, modifique el ángulo de dirección, según la figura siguiente y, en **Distancia**, escriba 140 píxeles; luego presione el botón **OK**.



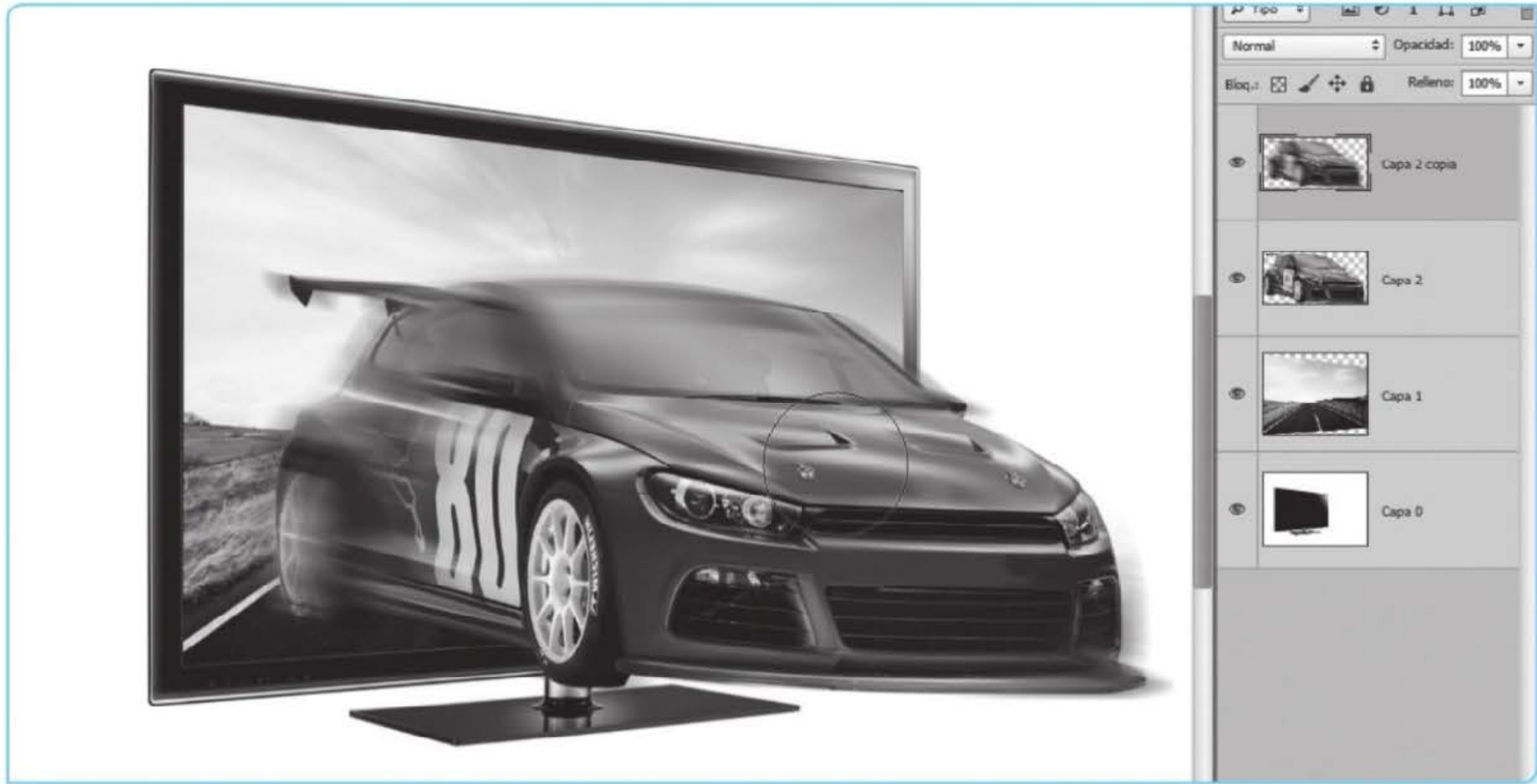
Paso 13: Para borrar una parte de la capa donde se ha aplicado el filtro **Desenfoque de movimiento**, seleccione la herramienta **Borrador**.



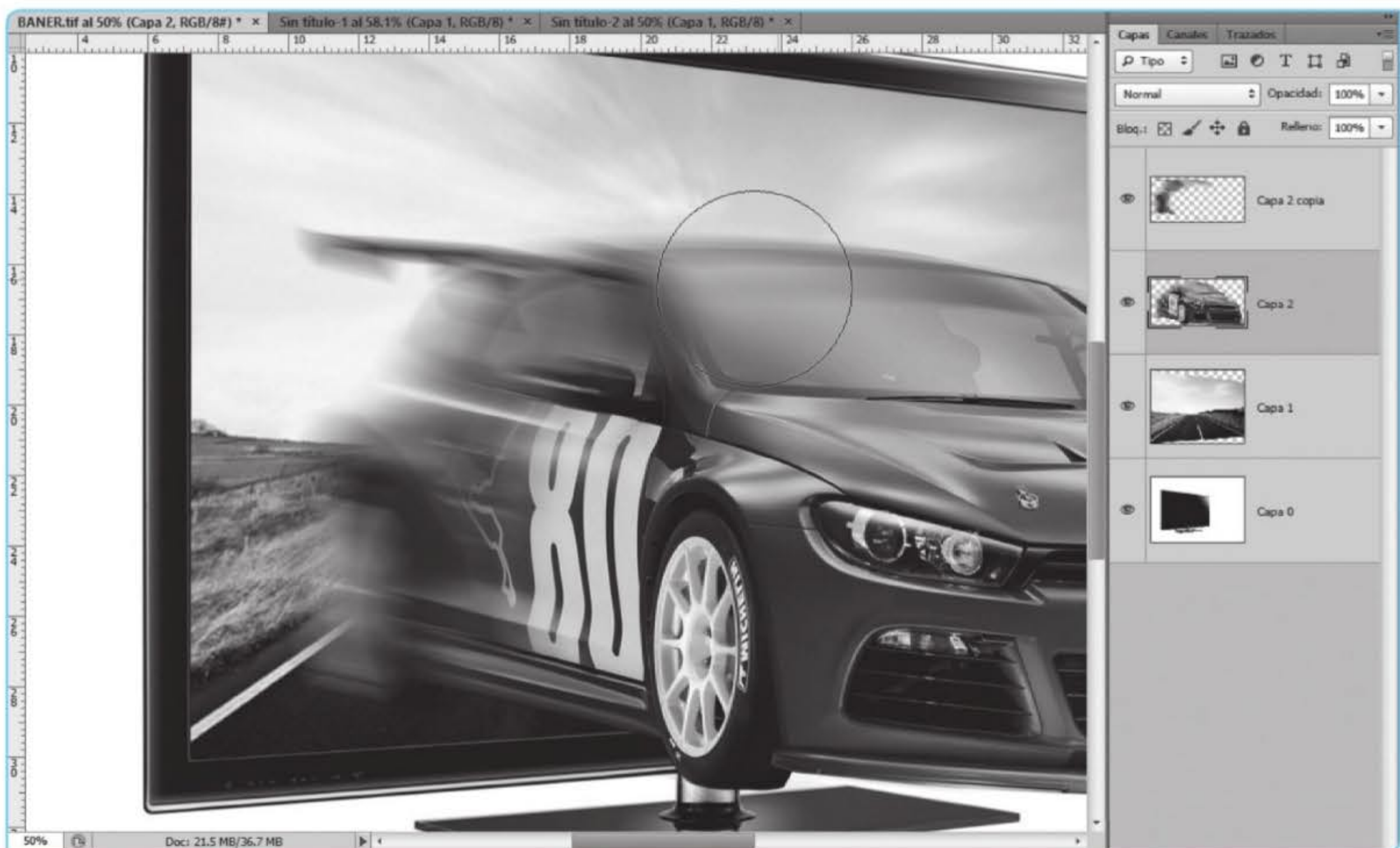
Paso 14: Modifique los valores, según el tamaño de la siguiente figura:



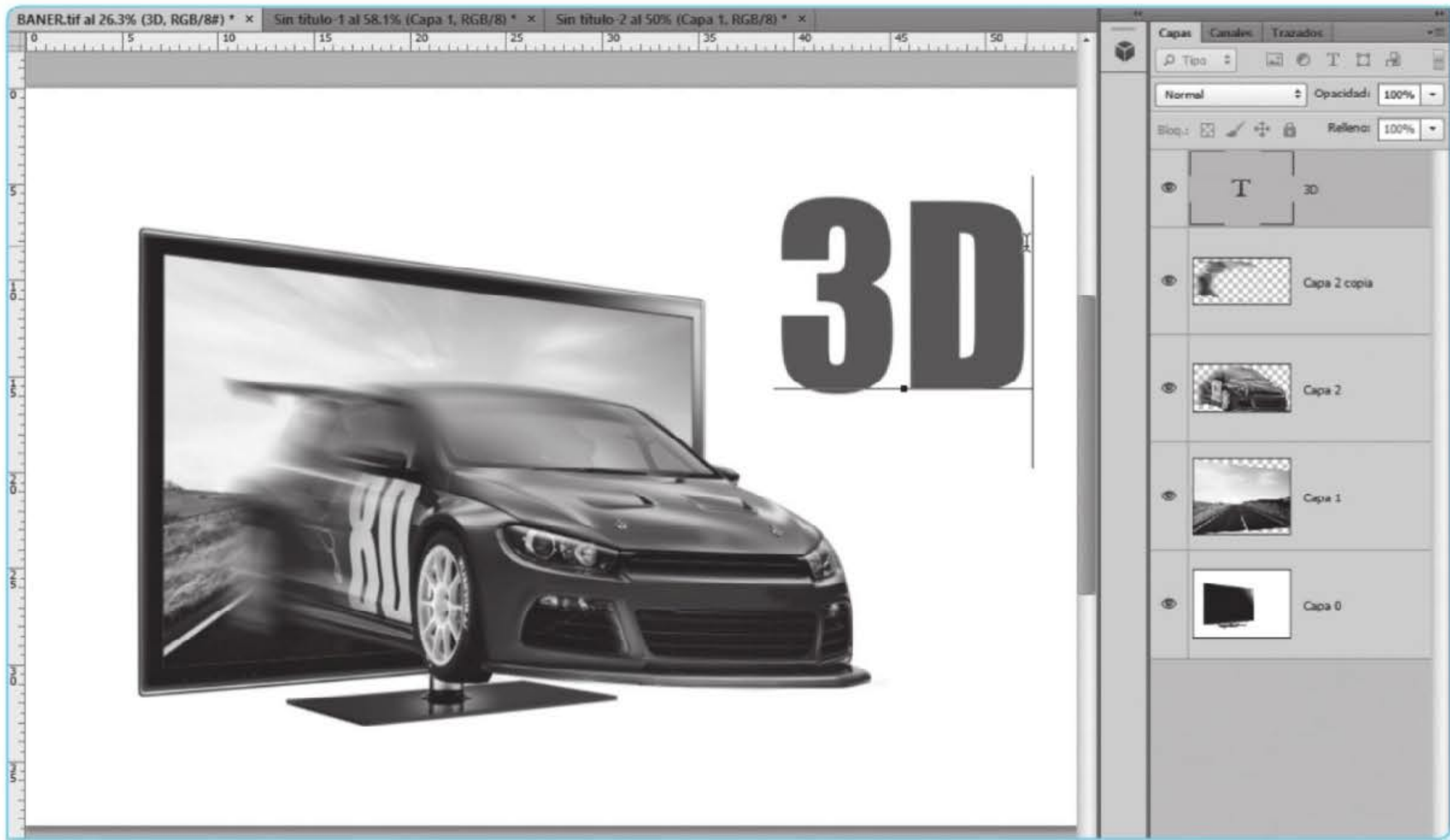
Paso 15: Aplique la herramienta **Borrador** en algunas zonas del auto.



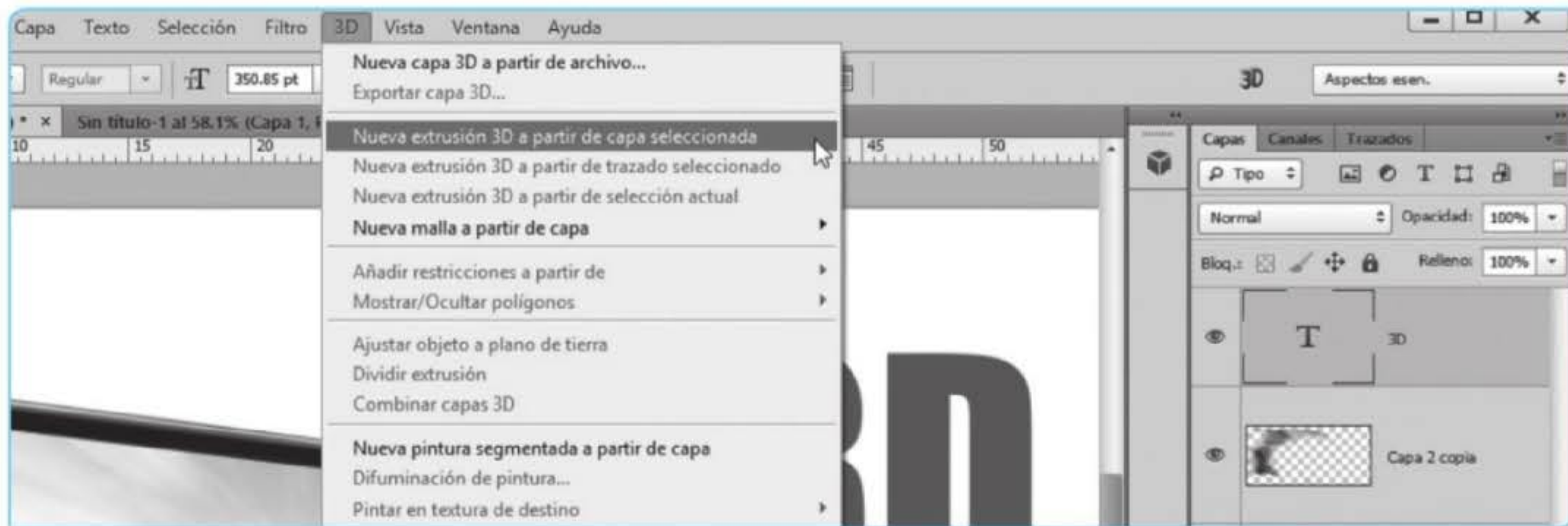
Paso 16: Seleccione la capa del auto y, con la herramienta **Borrador**, borre la parte trasera del auto.



Paso 17: Con la herramienta **Texto**, escriba la palabra **3D** y aplique un color de acuerdo con la imagen que se está trabajando.



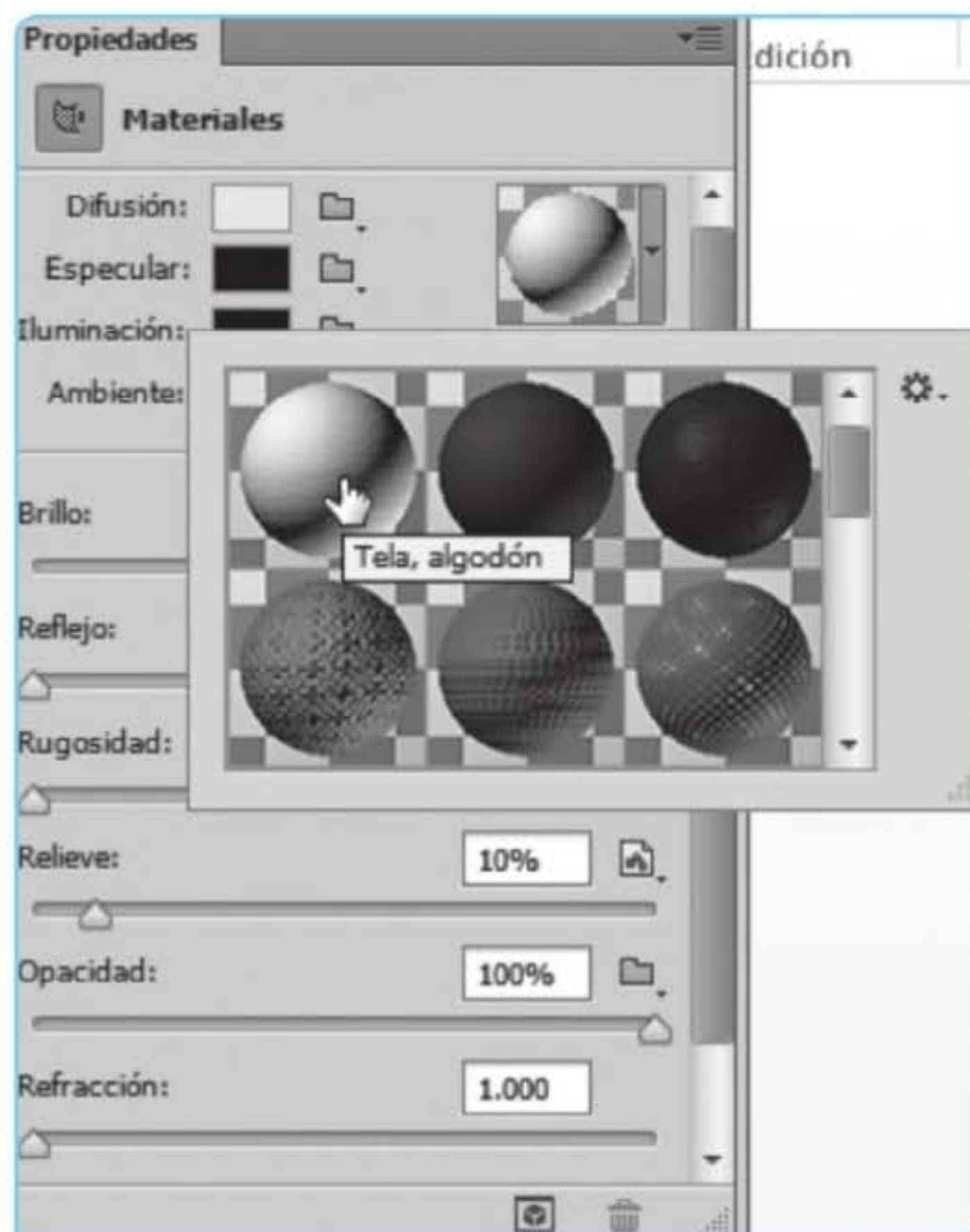
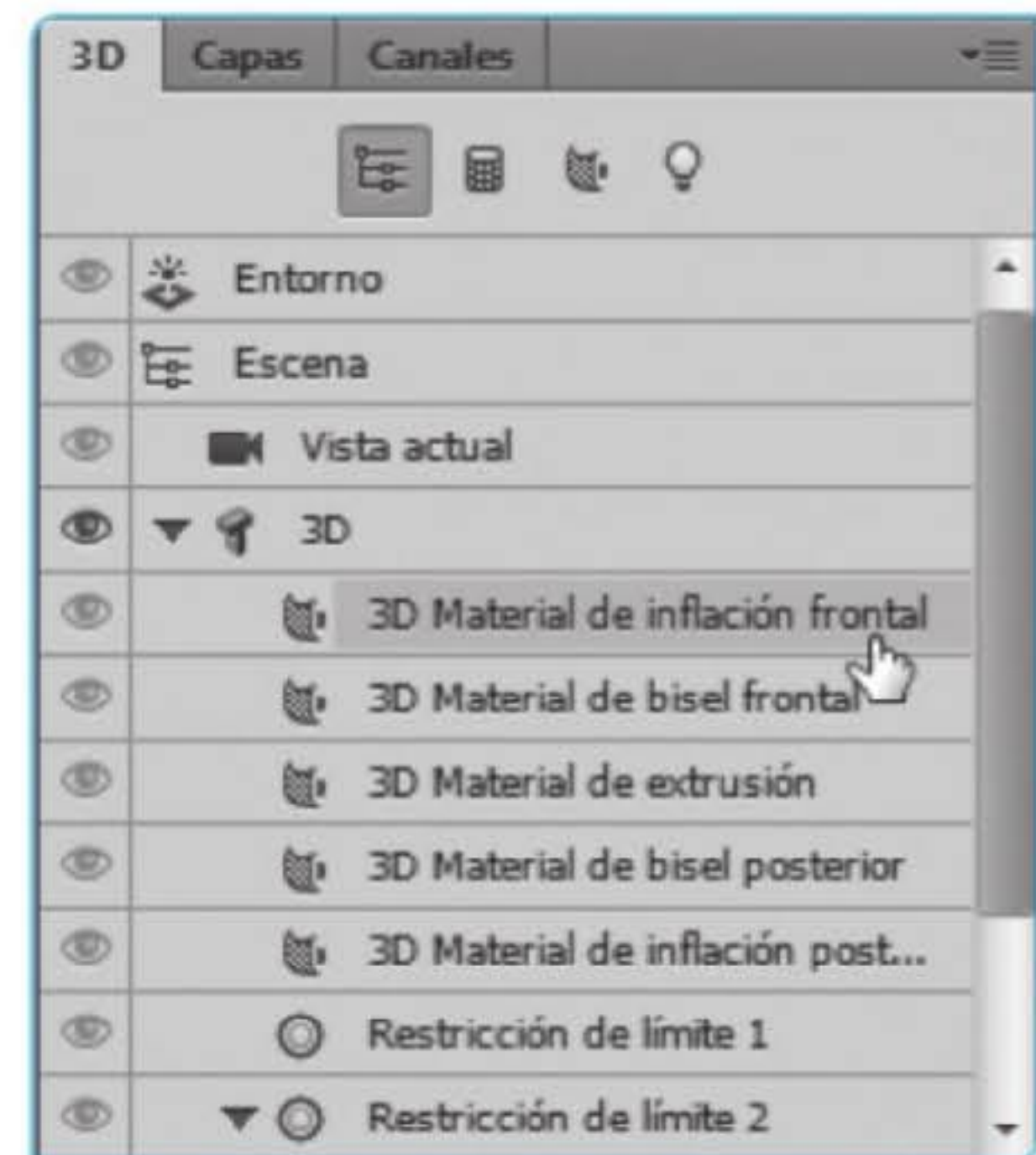
Paso 18: En el menú **3D** seleccione la opción **Nueva extrusión 3D a partir de la capa seleccionada**.



Paso 19: En la ventana que aparece, haga clic en el botón **OK**.

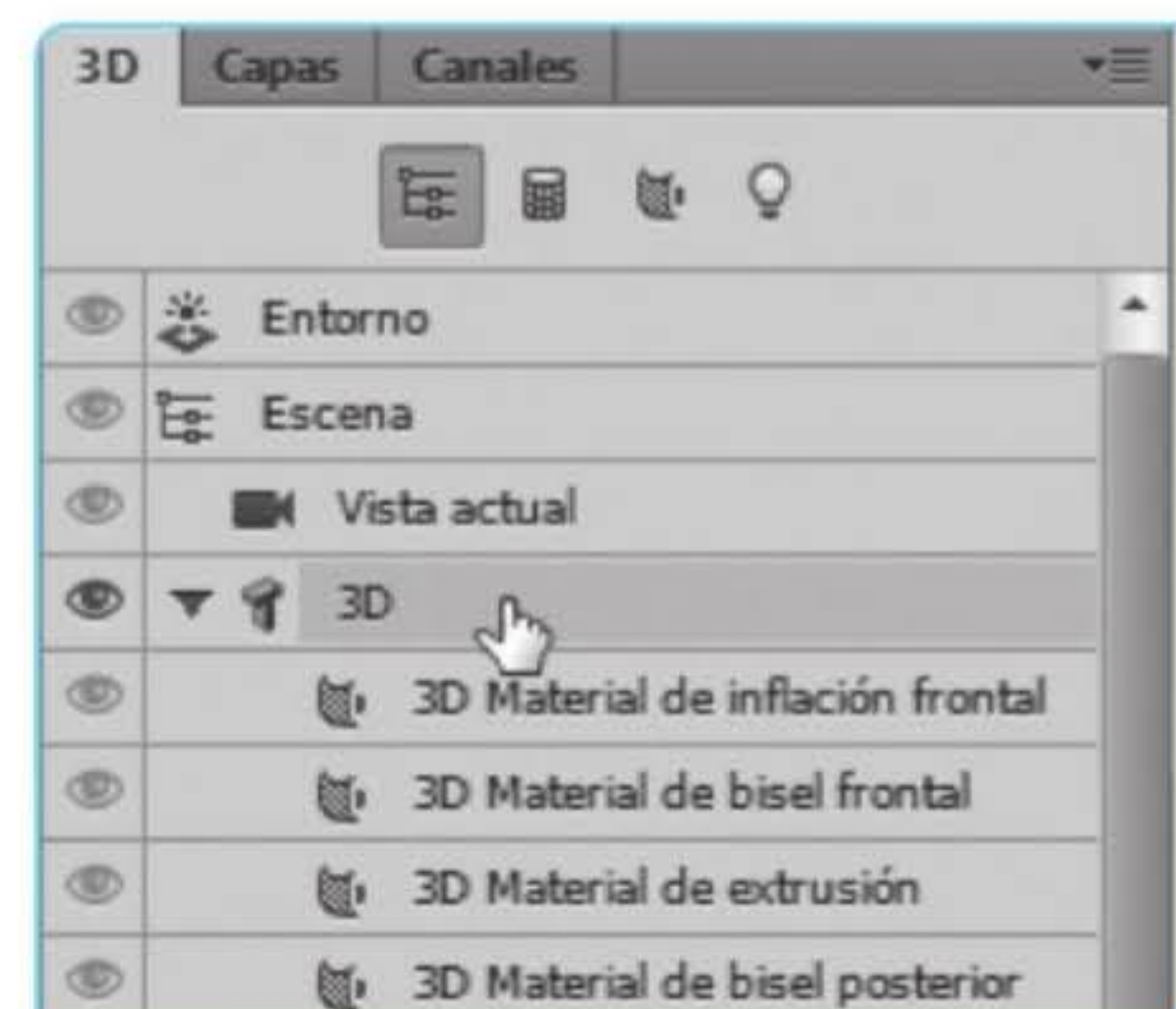


Paso 20: En el panel **Capas**, en la pestaña **3D**, seleccione **3D Material de inflación frontal**.

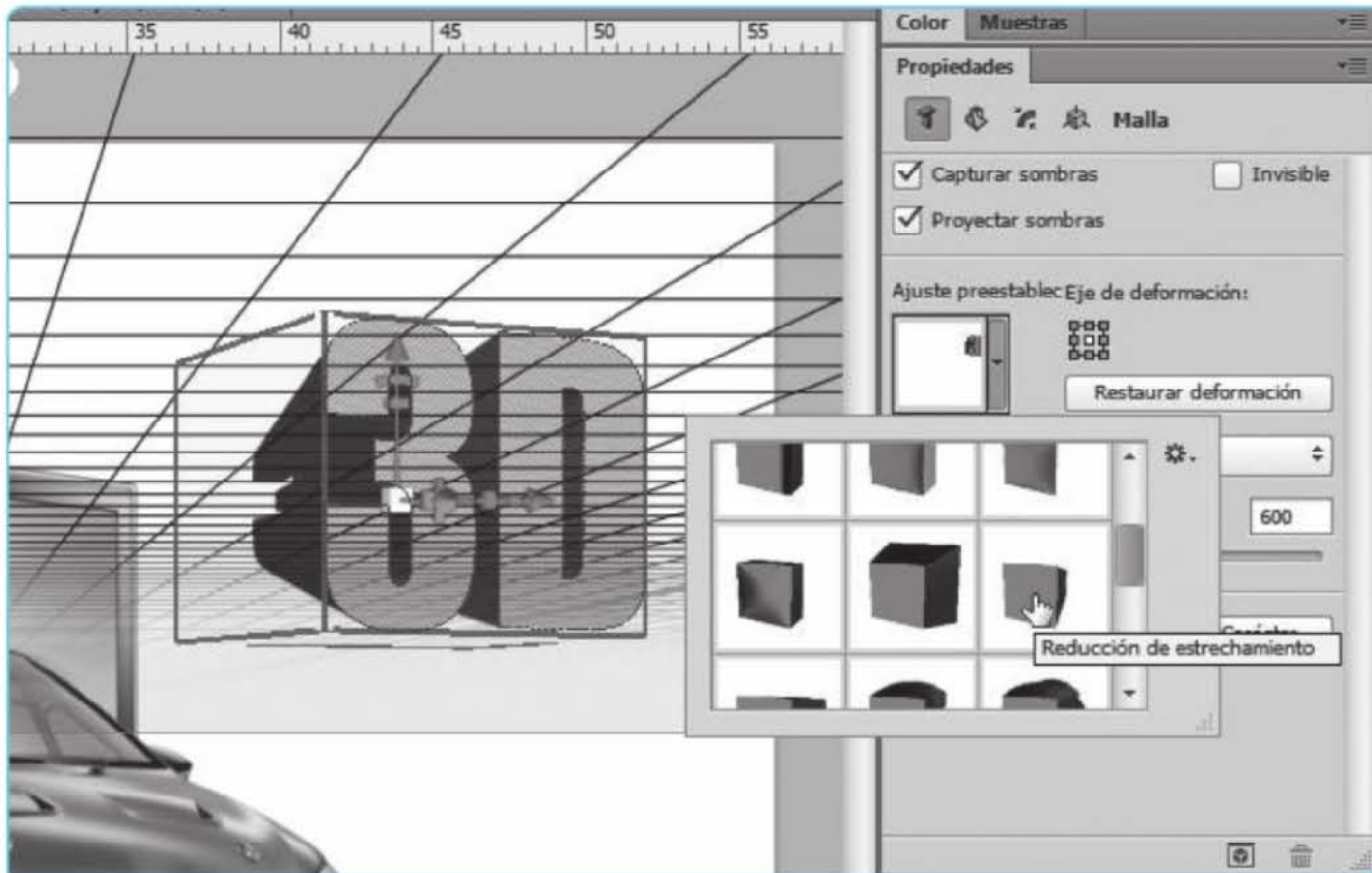


Paso 21: En el panel **Propiedades**, despliegue la lista de **Materiales** y elija el material **Tela, algodón**.

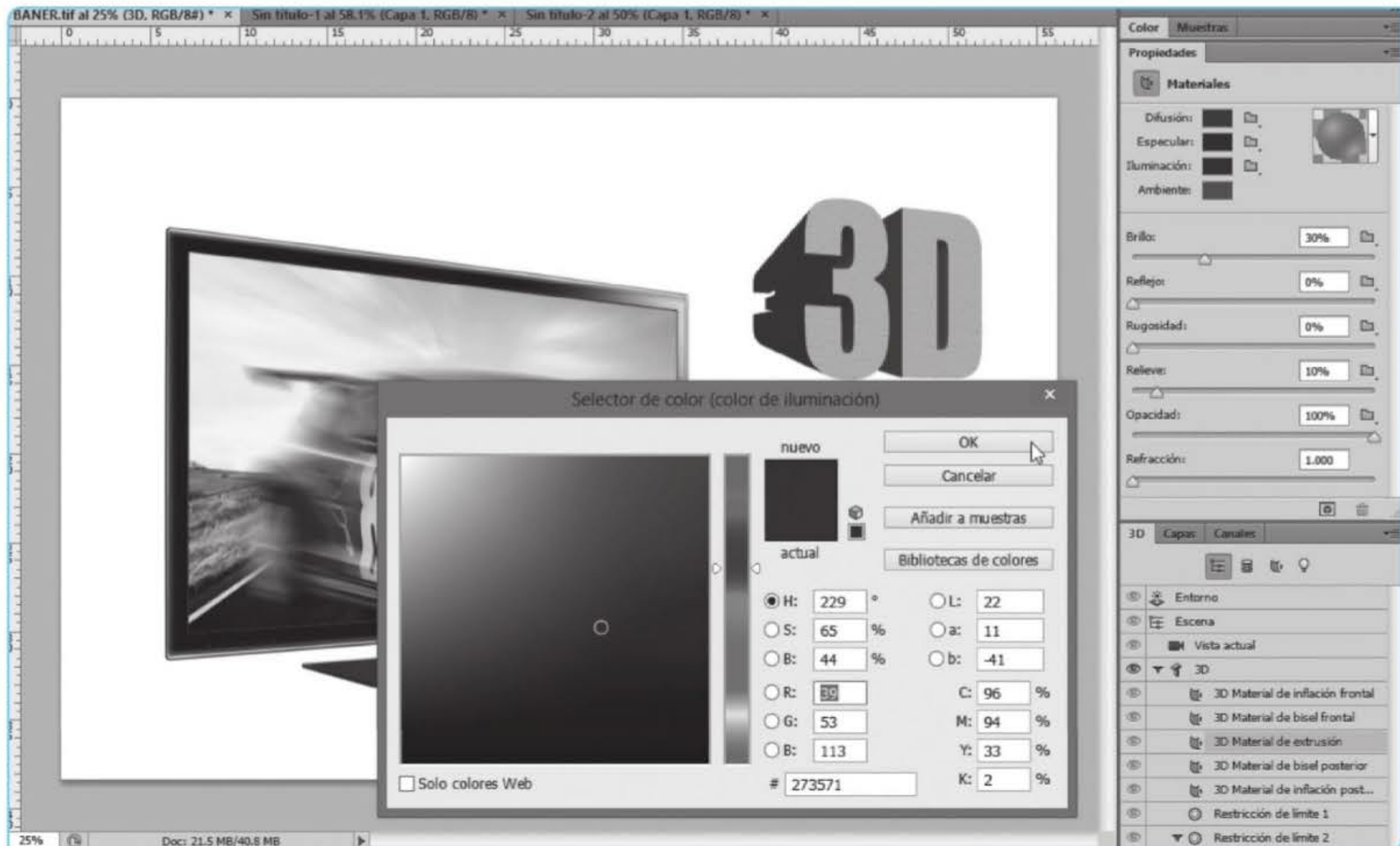
Paso 22: En la pestaña **3D**, seleccione la capa **3D**.



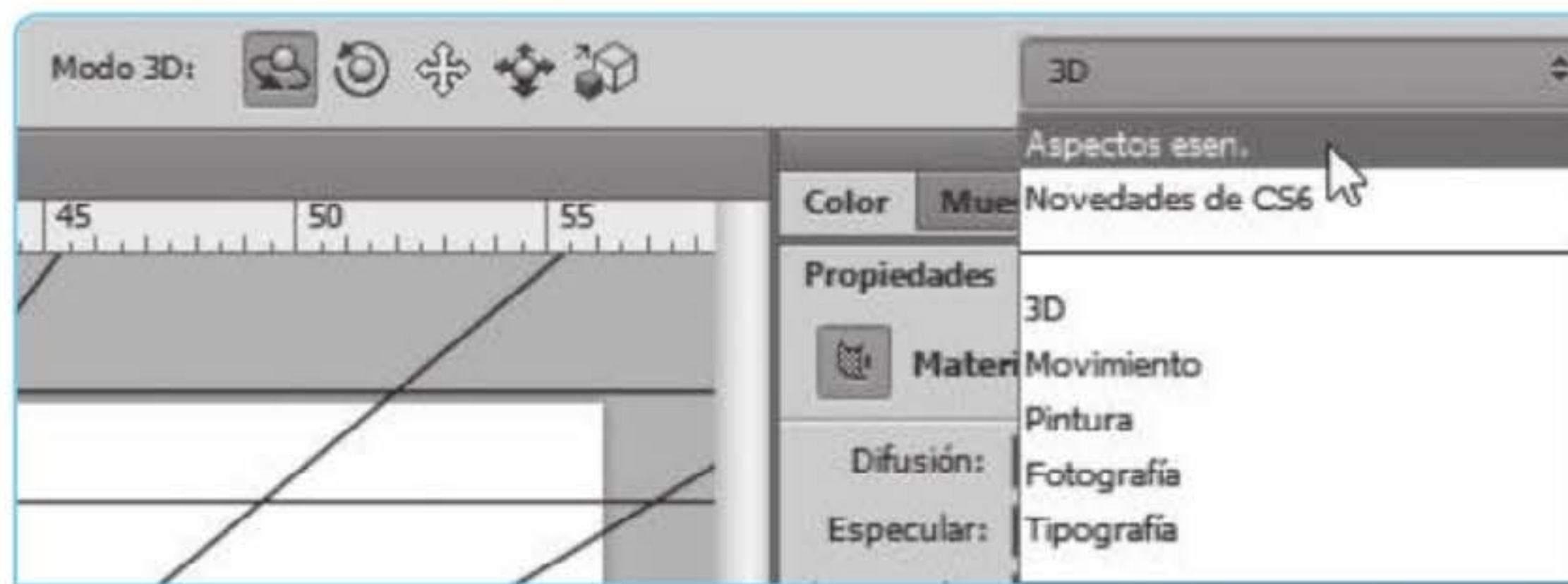
Paso 23: En la pestaña **Propiedades**, en **Ajuste preestablecido**, elija **Reducción de estrechamiento**; luego modifique la profundidad de extrusión.



Paso 24: En la pestaña 3D, seleccione la capa **3D Malla de extrusión** y, en la pestaña **Propiedades**, cambie el color de la iluminación, según el color de la fotografía.



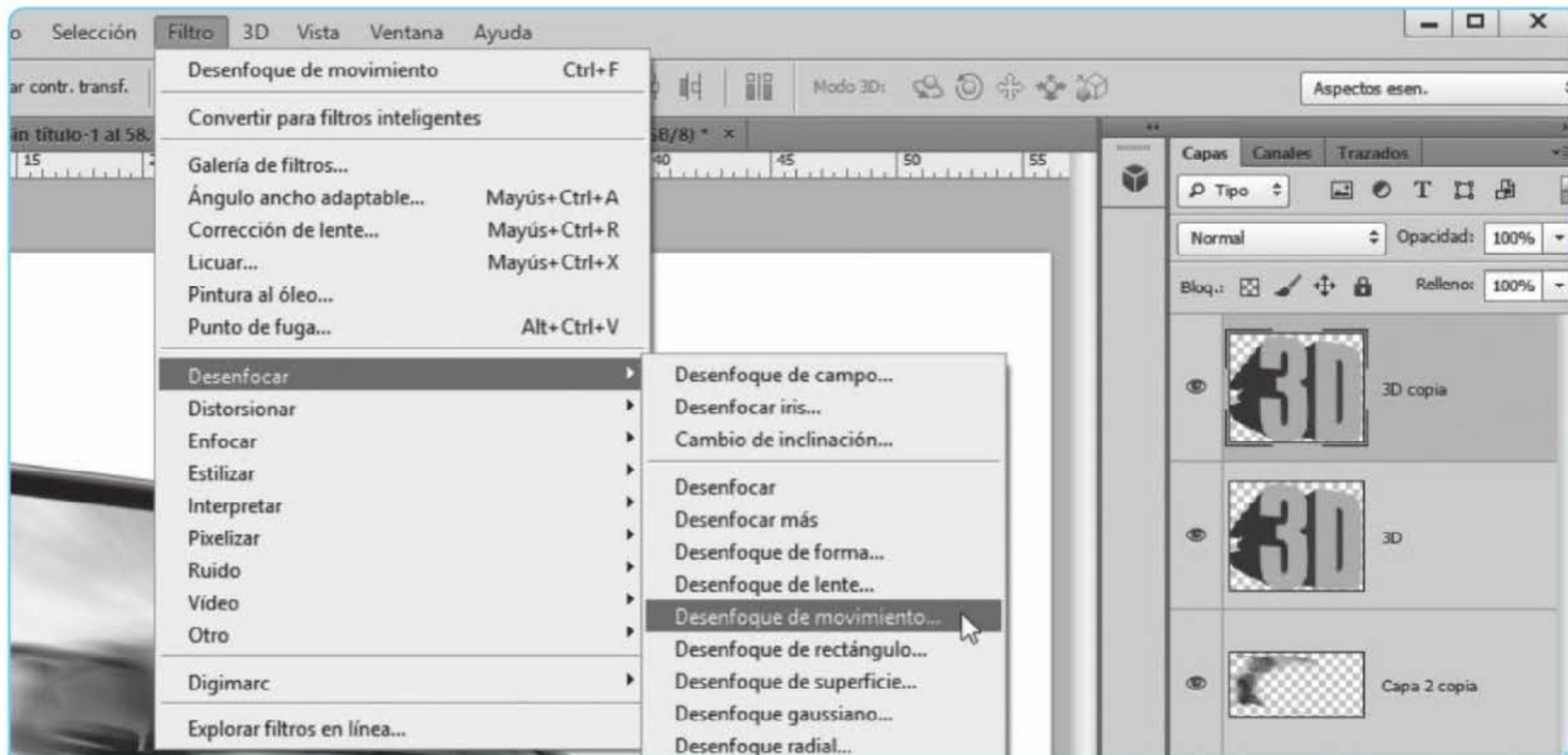
Paso 25: En la barra de propiedades, despliegue las opciones de **Espacio de trabajo** y elija la opción **Aspecto esenciales**.



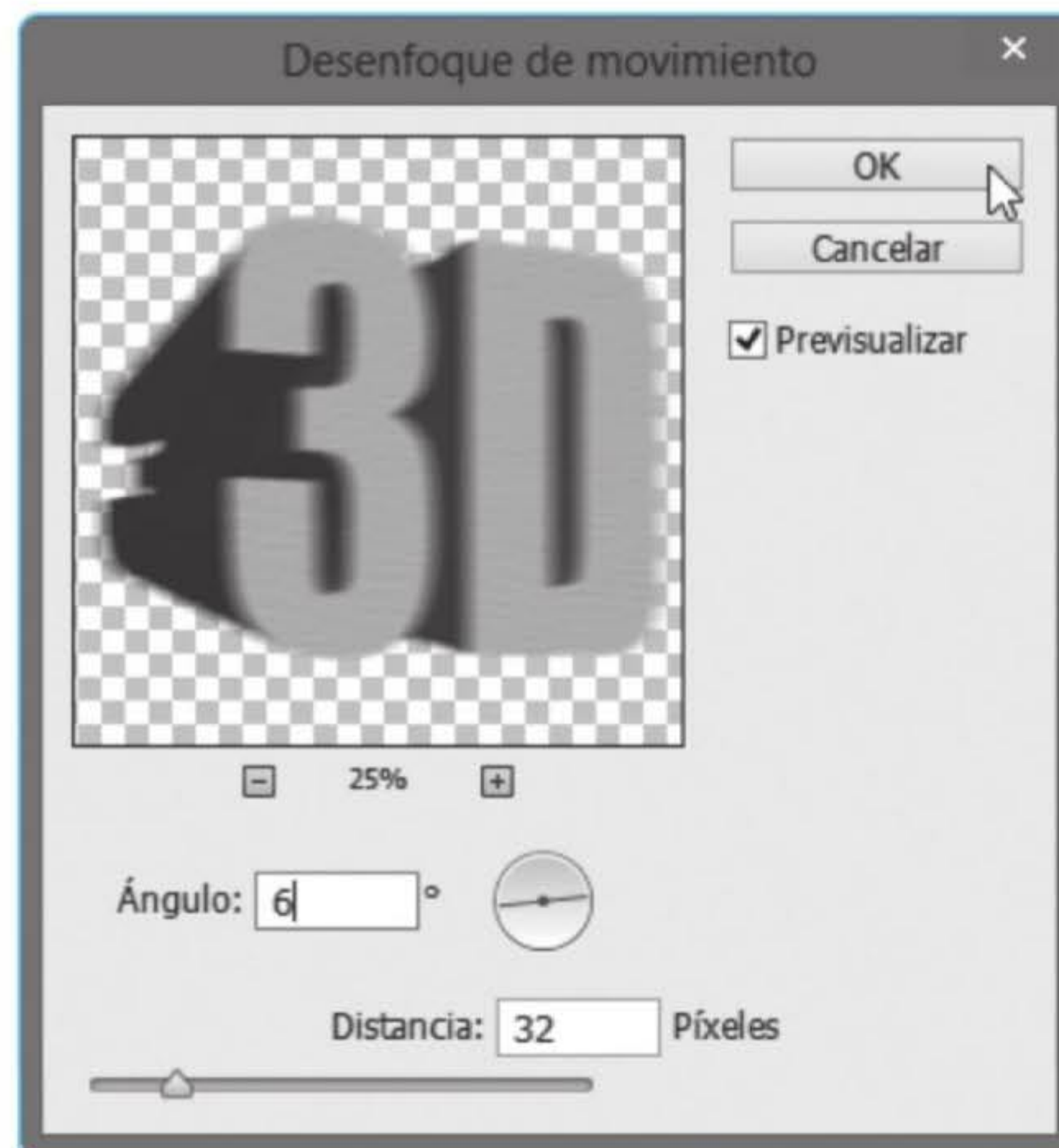
Paso 26: Seleccione la capa del texto 3D, haga clic derecho y elija la opción **Rasterizar 3D**.



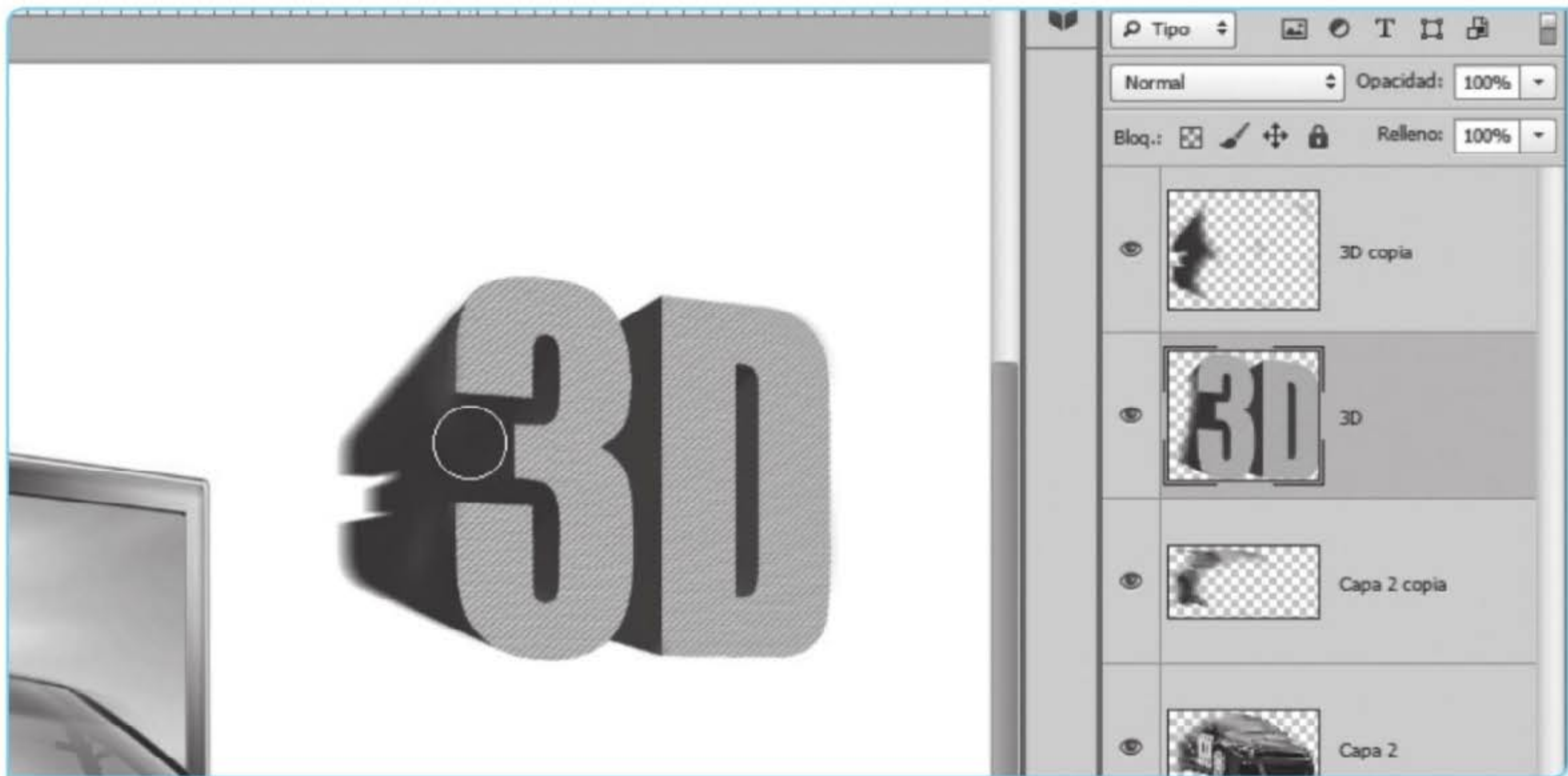
Paso 27: Con la capa activa, presione las teclas **Ctrl+J** para duplicar la capa; luego, en el menú **Filtro**, seleccione la opción **Desenfocar** > **Desenfocar de movimiento**.



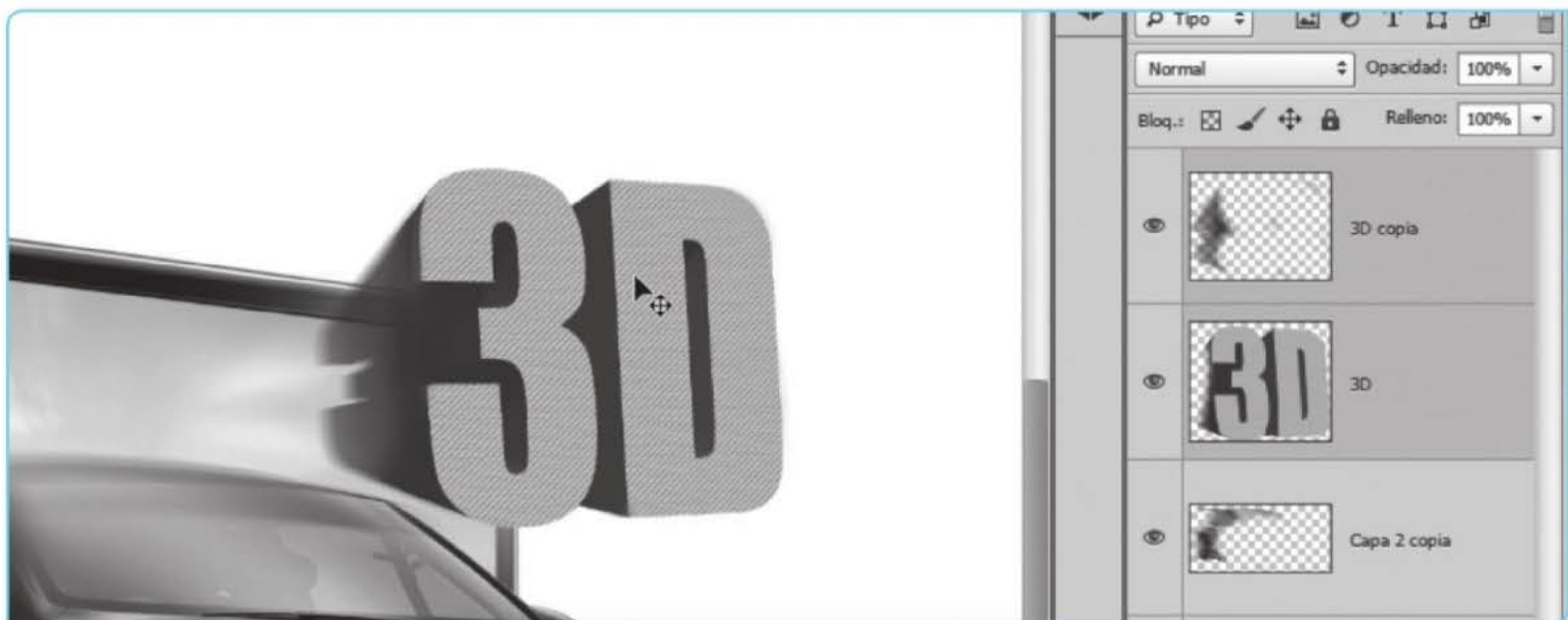
Paso 28: En la ventana **Desenfocar de movimiento**, modifique el ángulo y la distancia para dar una mejor apariencia de movimiento; luego presione el botón **OK** para aceptar.



Paso 29: Con la herramienta **Borrador**, borre zonas de ambas capas para que el efecto sea más realista.



Paso 30: Seleccione las dos capas y ubíquelas en la esquina superior derecha del televisor.



Paso 31: Este sería el resultado final.



Aplicado a un panel publicitario, quedaría de la siguiente manera:



FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

MARCAS LEÓN, Alejandro

2013 *Retoque y edite imágenes en Photoshop* (guía práctica). Lima: Ed. Macro.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- **Adobe Systems Software Ireland Ltd.**

2013 *Photoshop*. Estados Unidos: Adobe. Recuperado en julio de 2013, de <http://help.adobe.com>.

2013 *Ayuda de Photoshop*. Estados Unidos: Adobe. Recuperado en julio de 2013, de <http://helpx.adobe.com>.

- **GRIMALDOS, Andrés**

2007 *Afiche publicitario*. Estados Unidos [?]: SlideShare. Recuperado en julio de 2013, de <http://www.slideshare.net/AndresGrimaldos/afiche-publicitario-15375179>.

- **MALDONADO, Carlos**

2009 *Curso de Photoshop CS5*. Argentina: Pixelnauta. Recuperado en julio de 2013, de <http://www.pixelnauta.com.ar>.

Impreso en los Talleres Gráficos de



Surquillo
☎ 7199700