

OBJETIVOS

En este anexo veremos qué cuando nos equivocamos no todo está perdido, porque Photoshop guarda todos los cambios creados en los últimos pasos a los que podemos volver siempre que lo veamos necesario.

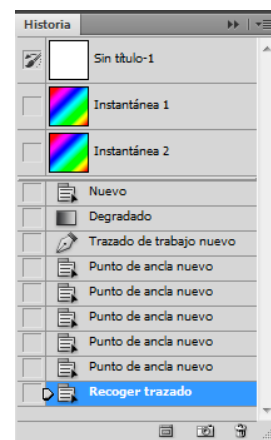
1. EL PANEL HISTORIA

Por ahora casi todo el mundo sabe que cuando queremos dar un paso hacia atrás en nuestras acciones basta con pulsar Control (o Cmd en Mac) + Z o irnos a **Edición** → **Deshacer**.

Sin embargo hay otro modo de volver atrás, y es con el panel **Historia** que almacena todas las modificaciones que hacemos a lo largo de nuestro proceso de creación.

Este panel almacena hasta 20 estados de la imagen que irá sustituyendo conforme se vaya llenando esta capacidad, que podemos aumentar yéndonos a **Edición** → **Preferencias** → **Rendimiento** y modificando el número en el apartado **Estados de historia**.

Si queremos conservar uno de los estados de nuestra imagen podemos hacer una instantánea en el menú desplegable del panel Historia, y pulsando sobre **Nueva instantánea** pulsando directamente sobre el botón. Pero debemos de tener en cuenta que si cerramos la imagen se nos perderá tanto la historia como las instantáneas.



Mientras que si lo hacemos del segundo modo se nos van asignando los nombres solos (Instantánea01, Instantánea01,...) del primer modo nos saldrá un cuadro de diálogo donde pondremos nosotros el nombre y el origen con la lista **Donde**:

- **Documento entero:** guarda todas las capas.
- **Capas combinadas:** combina todas las capas.
- **Capa actual:** solo te guarda una capa

De la misma maneta que podemos crear un estado y conservarlo, podemos crearlo desecharlo, seleccionando el estado y pulsando sobre **Eliminar instantánea actual**. Pero hay que tener en cuenta que cuando borramos un estado, los que se han producido después también se borran.

Otra opción es crear una imagen desde el estado actual, algo que hacemos pulsando el botón **Crear un documento nuevo desde el estado actual**.

También podemos volver hacia atrás con la **Herramienta Pincel de historia**, seleccionando previamente en el panel Historia a qué estado queremos que vuelva. La Herramienta pincel histórico hace algo similar, solo que le aplica un estilo al pincel para poder mezclar el estado actual con el anterior.

CONCLUSIONES

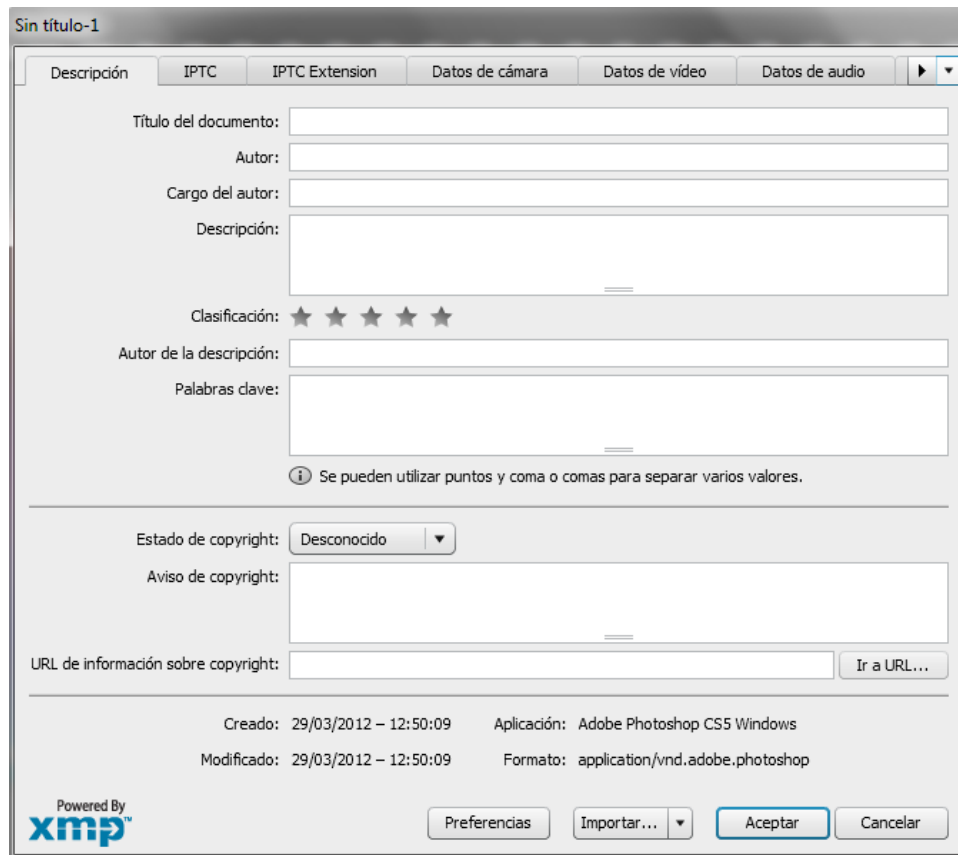
Hemos aprendido que siempre podemos dar un paso atrás, incluso 20. Así que cuando vaya a componer no tengas miedo a equivocarte, es parte del aprendizaje, y siempre podremos tener una nueva oportunidad.


OBJETIVOS

Cuando queremos encontrar una imagen y tardamos demasiado tiempo porque no sabemos cómo encontrarla entre todas las que tenemos, tenemos que recurrir a los metadatos, que dan información adicional a la imagen que nos facilitará mucho el trabajo.

1. LOS METADATOS

En muchas ocasiones debemos acompañar a la imagen de una serie de datos: autor, comentarios, derechos de autor... Para tal cosa nos vamos a **Archivo – Información de Archivo**.



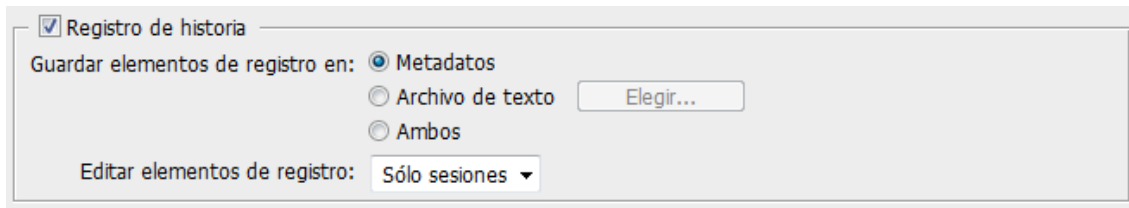
Los datos están agrupados en diferentes categorías por las que podemos ir navegando con el botón .

Uno de estos datos que nos puede ser muy importante cuando estemos trabajando con imágenes propias es el de **Estado de Copyright** que se divide en tres modalidades:

- **Desconocido:** de origen desconocido.
- **Con Copyright:** con derecho de propiedad.
- **De Dominio Público:** libre de uso.

En relación con el Panel Historia, del que hablamos en el Anexo 01, en los metadatos podemos guardar las modificaciones que hemos ido aplicando a lo largo de la creación de nuestra composición.

Para tal cosa nos vamos a ir a **Edición**→**Preferencias**→**Generales** y activamos **Registro de historia**.



Que nos permite el modo de guardado de la historia:

- **Metadatos:** En los metadatos mencionado en este Anexo.
- **Archivo de texto:** En un archivo de texto en nuestro ordenador.
- **Ambos:** Las dos anteriores.

Y también **Editar elementos de registro:**

- **Solo sesiones:** Cada vez que abres o cierras una imagen.
- **Conciso:** Para añadir el panel historia además de las sesiones.
- **Detallado:** Añade la todas las acciones aplicadas con todo detalle.

CONCLUSIONES

Como podemos observar los Metadatos pueden sernos muy útiles para cuando guardemos nuestros archivos ya que nos permiten tener información adicional de nuestras composiciones que además de facilitarnos las búsquedas de este, podremos almacenar el historial con todas sus modificaciones.

OBJETIVOS

Con la Biblioteca de colores de Photoshop podremos seleccionar diferentes colores que se usan habitualmente para tinta plana. Estos colores pueden combinarse con los del modo CMYK. Pero para saber cómo será el resultado final en la imprenta necesitamos tener un libro de colores.

1. BIBLIOTECA DE COLORES

La biblioteca de colores nos facilita sistemas estandarizados que determinan los tonos de los colores, así en el proceso digital – papel, todas las personas implicadas podrán tener una referencia del resultado final.



Cada sistema tiene su método de investigación y estas son:

- **Pantone:** es el más utilizado internacionalmente en la industria de impresión.
- **DIC y TOYO:** son más conocidos en Asia, sobre todo en Japón.
- **Trumatch:** tiene un sistema de color digital
- **Focoltone:** funciona a partir de estándar de porcentajes de CMYK.

CONCLUSIONES

Como hemos podido ver la biblioteca de colores nos facilita el proceso de creación de nuestro trabajo, creando unas pautas entre todas las personas implicadas en dicho proceso.

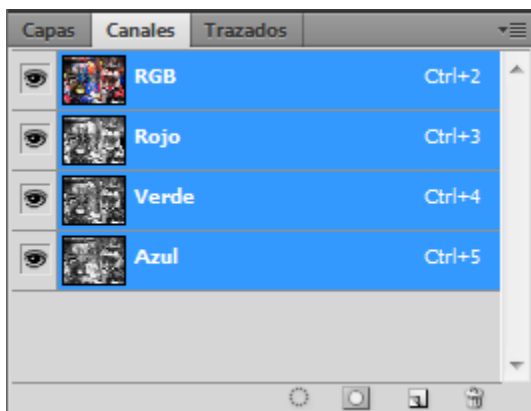
OBJETIVOS

En el tema **01 La imagen** y en el tema **02 las máscaras**, hablamos de un concepto básico para ambos temas, los canales. Cualquier modo de color tiene varios canales, los cuales mezclados en diferentes proporciones nos dan todos los colores posibles de dicho modo de color.


A continuación aprenderemos como trabajar con ellos, como modificarlos y como crear efectos modificando las mezclas de color.

1. LOS CANALES

Cada canal representa un color del modo que estemos utilizando, por ejemplo, en el modo **RGB** tenemos tres canales: **Rojo**, **Verde** y **Azul** respectivamente. Y en el caso de usar **CMYK** tenemos cuatro: **Cian**, **Magenta**, **Amarillo** y **Negro**. Estos canales se crean automáticamente al seleccionar un color.



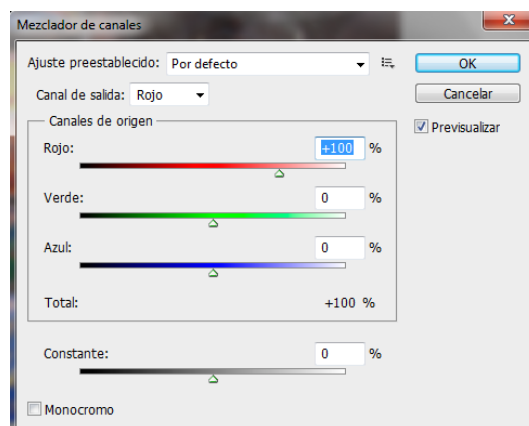
Desde el panel **Canales** podemos gestionar los canales de la imagen con una lista que nos permite ver los existentes en dicha imagen, que pueden ser hasta **56 canales**. Además de los canales de los que se compone también se mostrará uno que es la mezcla de estos.

Activando o desactivando la pestaña de visibilidad  mostramos u ocultamos el canal creando los diferentes efectos que esto produce.

Pero para poder seleccionarlo y hacer modificaciones únicamente en un canal debemos de hacer clic en su nombre o pulsar las teclas que aparecen al lado de este. Dichos canales se muestran por defecto en escala de grises.

Los canales funcionan igual que las capas, podemos duplicarlos, eliminarlos y modificarlos, como por ejemplo, pintando sobre estos, pero la diferencia es que al pintar con blanco lo que realmente hacemos es añadir color, si pintas en gris añadirá o disminuirá el color en función a la intensidad, y si pintamos de negro eliminamos color.

Para observar los cambios tendremos que seleccionar el canal que muestra la mezcla de todos los canales, que muestra la imagen compuesta. Esta mezcla de colores podemos modificarla en el menú **Imagen** → **Ajustes** → **Mezclador de canales**.



Ajuste preestablecido nos da unas configuraciones que vienen por defecto ya creadas por Photoshop.

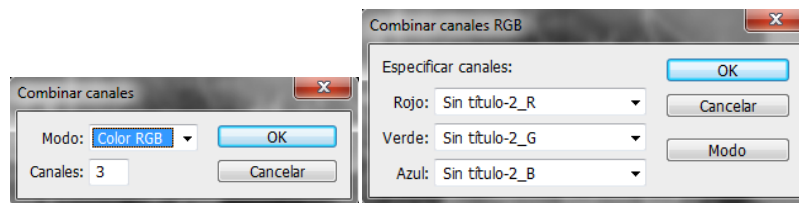
En **Canal de salida** elegimos el canal que queremos modificar en función del modo de color que tengamos.

El regulador **Constante** añade opacidad al canal.

En un momento dado nos puede interesar guardar estos canales por separado para trabajar con ellos y después volver a combinarlos.

Esto nos lo permite **Dividir canales** que se encuentra en las opciones de panel. Al pulsarlo nos creará tres composiciones, cada una con un canal para poder trabajar sobre ellos.

También de manera inversa podemos combinar imágenes en escala de grises aplicando un filtro de cada color a cada imagen, yéndonos al mismo sitio pero seleccionando **Combinar canales**. Tras pulsar sobre esta opción nos saldrá un panel donde indicaremos el modo entre las opciones: RGB; CMYK; Lab o Multicanal, y el número de canales. En función al canal seleccionado posteriormente saldrá un cuadro para asignar a cada canal una imagen diferente.



CONCLUSIONES





Como hemos podido ver los canales son la base de toda imagen, pero también constituyen un elemento más para nuestras creaciones. Con estos conocimientos podemos hacer modificaciones en las imágenes que con otras herramientas no podríamos.



OBJETIVOS

Hay momentos en lo que nos encontramos que de una imagen solo nos interesa un elemento, ya sea para copiarlo en otra imagen o para aplicar efectos sin que afecten al resto de la imagen. En el tema **03 Las mascararas** hemos visto que esto se puede hacer a través del canal alfa sin alterar la imagen original. En este anexo veremos una forma de crear máscaras de capas de forma mucho más precisa para objetos complejos, como los animales o los árboles.

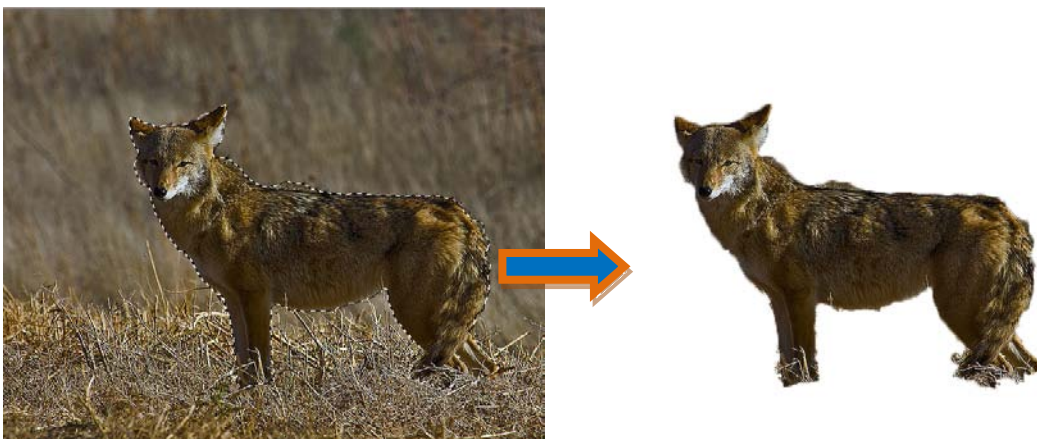
SELECCIONAR UN OBJETO

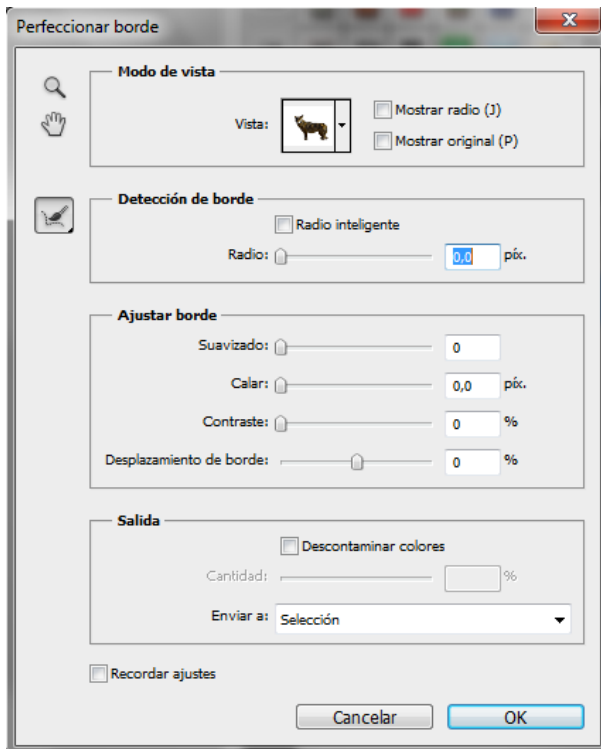
Podemos observar como el panel **Herramientas** está dividido en varias secciones. En la primera de ellas podemos encontrar las herramientas de selección:

- **Marco** : Selecciona una zona de la imagen basado en una forma geométrica.
- **Lazo** : Selecciona una zona que determinemos con el ratón. En función del tipo de lazo seleccionará nuestro trazado, uno en base a líneas rectas u otro identificando los bordes.
- **Selección rápida** : Va seleccionando zonas delimitadas con el paso del ratón.
- **Varita mágica** : Selecciona zonas conforme a la luz y color de la imagen.

Estas herramientas se pueden combinar si mantenemos la tecla , para aumentar la selección, o con la tecla  para disminuirlo.

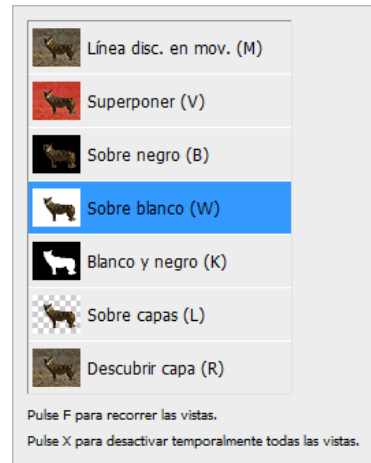
Una vez hemos hecho la selección podemos perfeccionarla con la opción del menú **Selección→Perfeccionar borde**, que directamente no ocultara toda la zona que no esté seleccionada para poder trabajar más únicamente con el elemento que queremos aislar de la imagen.





Esta opción también nos mostrará una ventana donde podemos modificar los parámetros de la selección.

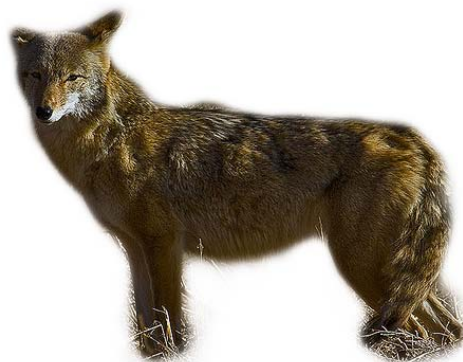
La primera opción que tenemos es la de Modo de vista que consiste en cómo vamos a previsualizar la imagen.



La **Detección de borde** nos ajusta al borde la selección, sobre todo si activamos la casilla Radio inteligente.

Después, en **Ajustar borde**, precisaremos en la selección ajustándola al borde lo mejor posible. Con **Suavizado** eliminamos las imperfecciones, con **Calar** lo difuminamos, con **Contraste** lo endurecemos y con **Desplazamiento del borde** agrandamos o encogemos el borde.

En las opciones **Salida** a partir de los colores y el canal alfa suavizamos el acabado de las selección.



Una vez aceptamos, no deja la imagen aislada completamente del fondo en una capa nueva con una máscara de capa.

CONCLUSIONES

Con **Perfeccionar borde** nos resultará mucho más fácil crear nuestras máscaras de capas completamente aisladas del fondo, con un resultado mucho más preciso, ideal para elementos de la imagen con bordes irregulares como aquellos que los delimitan los pelos o las hojas.

OBJETIVOS

Photoshop dispone de muchas herramientas, como por ejemplo los **Filtros**, pero también podemos usar algunos creados por usuarios o empresas.

Así que aprenderemos a instalarlos en este anexo.

PLUG-INS

Un **plug-ins** es un software creado por usuarios o empresas ajenas a Photoshop que aportan nuevas funciones al programa.

Normalmente el fabricante del plug-in indica cuál es el modo de instalación, aunque la gran mayoría basta con copiar uno o varios archivos en la carpeta adecuada, siempre, con el Photoshop cerrado.

Por ejemplo, si queremos instalar un filtro nuevo copiamos este en la carpeta **C:\Archivo de programa(x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Automate\Filters**.

Ahora al abrir Photoshop de nuevo esta aplicación aparecerá en su menú correspondiente dependiendo de lo que hayamos instalado.

CONCLUSIONES

Como podemos observar Photoshop es una herramienta que nos permite ampliar sus usos con la retroalimentación de los usuarios de este. Podemos ampliar casi todas sus aplicaciones de imagen y así tener muchas más posibilidades de manipulación de la imagen.