



Mapas de Bits e Imágenes Vectoriales

Hay dos formas de hacer imágenes digitales: con vectores o con mapas de bits.

Photoshop trabaja principalmente con mapas de bits, que son retículas conformadas por píxeles que contienen la información de color de una imagen.

Las imágenes vectoriales, en cambio, están hechas con nodos que se conectan matemáticamente formando líneas entre sí, por esto nunca vamos a ver píxeles en este tipo de imagen.

- **Formatos de imágenes vectoriales:** ai, svg, eps y pdf.

- **Formatos de mapas de bits:** jpg, psd y png.

Formas de crear imágenes digitales:

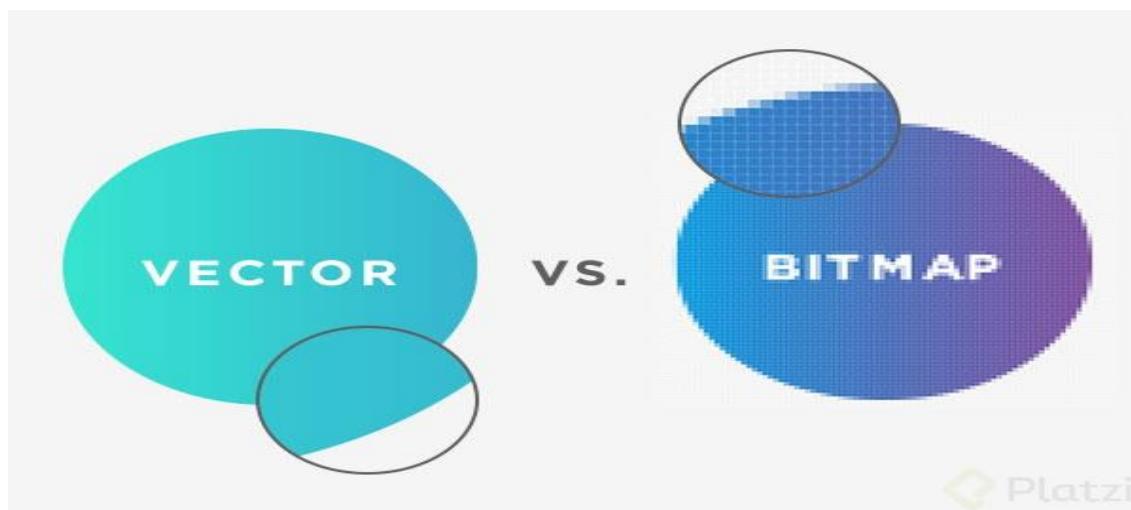
- *Mapas de bits: es una sucesión de pequeños cuadrados que guardan una información de color diferente, y la suma de estos cuadrados nos crean la ilusión de imagen.*

- *Imágenes vectoriales: Están hechas con formas agrupadas, y cada forma está hecha con nodos; no se pixelan.*

Los vectores ubican un punto en el espacio y matemáticamente y trazan una línea que los conecta.

- *EPS - Encapsulated Postscript:*

El EPS es un formato para ser importado desde la mayoría de software de diseño. Es un formato muy adaptable ya que podemos utilizarlo igualmente para imagen vectorial como mapa de bits.



Transformar el tamaño de un mapa de bits

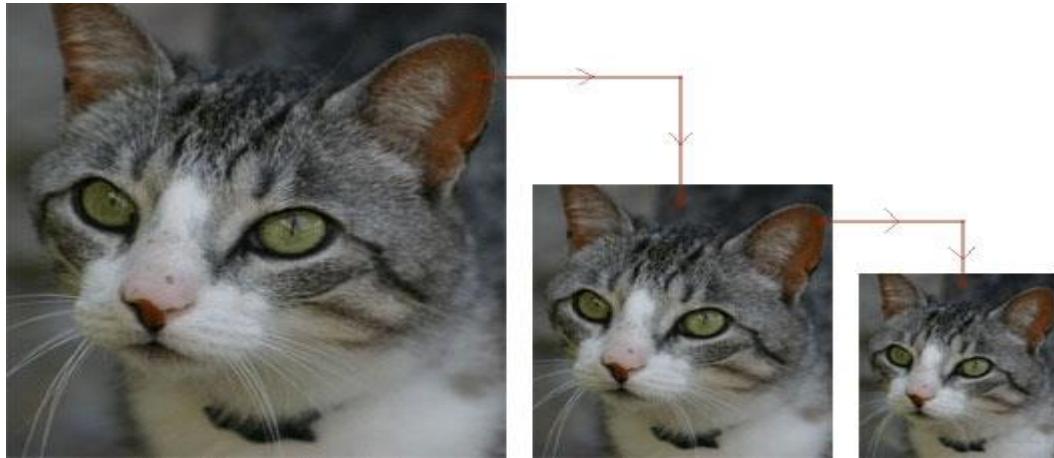
Notas importantes:

- Cuando cambias el tamaño de una imagen los píxeles no cambian de tamaño, lo que hace el software es recalcular la posición de los píxeles originales respecto al nuevo formato.
- Cuando reduces el tamaño de una imagen eliminas píxeles y cuando lo aumentas Photoshop rellena los espacios con colores aproximados. Por esto pierdes definición de tu imagen y decimos que está pixelada.

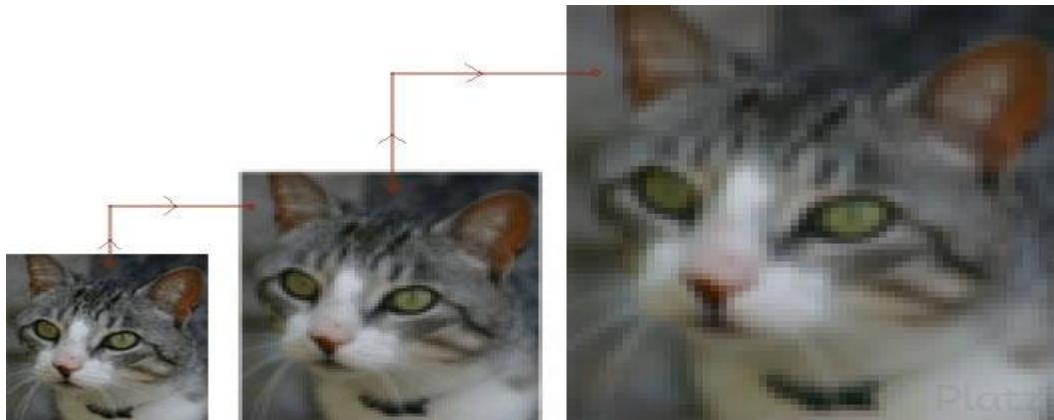
Los mapas de bits no pueden ser agrandados o ensanchados efectivamente ya que los bits tienen un tamaño definido. La computadora hace uso de algoritmos para recortar información en el caso de reducir un mapa de bits, y en el caso de agrandar un mapa de bits, rellena la información faltante con colores a su alrededor.



Se puede modificar el tamaño de los píxeles siempre y cuando los reduzcamos o hagamos más pequeños, en este caso la imagen no se verá afectada ya que no estamos modificando la información de los mismos, simplemente reducimos su tamaño.



Lo que no mejora la calidad de la imagen es aumentar el número de píxeles ya que al aumentar el número total de píxeles estos deberían ser inventados, es decir, aumentar la resolución de una imagen de baja resolución sólo extiende la información de los píxeles originales a través de un número mayor de píxeles pero esto no mejora la imagen.



Crear y configurar un nuevo documento

Pasos importantes:

- Crea un nuevo documento con Photoshop.
- Ajusta tu documento de acuerdo a su finalidad: puedes seleccionar la resolución, el modo de color, el alto y el ancho, la profundidad de color y el fondo.
- Selecciona el modo de color RGB para imágenes digitales y CMYK para impresión.

Pensar para que esta destinado (Impresión --> Centímetros, Pulgadas, etc. Digital --> Pixels)

Resolución

300 ideal para impresión

72 ideal para digital

Perfil de color:

Siempre que se trabaje en RGB utilizar el perfil de color sRGB (Permite que no exista una gran diferencia entre dispositivos de cómo se visualiza la imagen).



platzi



¿DISEÑO IMPRESO O DIGITAL?

LAS DIFERENCIAS ENTRE DOS MODALIDADES CREATIVAS

Si bien antaño solía predominar el diseño de contenidos visuales para su impresión en soportes físicos, la tecnología abrió las puertas al mundo digital y vale la pena conocer en qué se diferencian y dónde convergen ambas modalidades creativas.

IMPRESO



Necesita solidez y definición.



Tarjeta de presentación que hoy puede contener, impreso, un código QR.



Encarte (información que acompaña una publicación), envío postal.



CMYK es modelo de aplicación color para impresión (Cyan, Magenta, Yellow y Key).



Revista, libro, periódico.



Serif para no perder la línea de lectura.



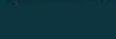
Puntos por pulgada.



TIFF, formato de archivo informático para almacenar imágenes de mapa de bits.



Diagramación y jerarquización de elementos visuales.



Local o regional por su condición física.

LOGOTIPO

Puede adquirir movimiento para obtener dinamismo.



CARTA DE PRESENTACIÓN

Firma electrónica, que se coloca en cada envío a través de la web.



ENVÍO DE INFORMACIÓN

Newsletter



COLOR

RGB para impresión digital con base en los colores Red, Green, Blue.



MODALIDAD DE PUBLICACIÓN

Blog, revista electrónica, e-book.



TIPOGRAFÍA

Sans Serif para no “recargar” la imagen en pantalla.



RESOLUCIÓN

Pixele por pulgada.



TIPO DE ARCHIVOS

GIF, que propicia la animación de imágenes y SVG, que permite el uso de vectores.



FORMATO IDÓNEO

Diseño responsive o adaptativo para cada tipo de soporte electrónico.



ALCANCE Y DISTRIBUCIÓN

Global, gracias a las posibilidades de internet.



PAREDRO

FUENTES: Paredro, Flat icon

¿Qué son los colores PMS?

Los colores PMS, también conocidos como colores planos o colores Pantone Matching System, son fórmulas de colores específicos que se reproducirán con precisión en la impresión. En lugar de simular colores al superponer varios colores de tinta como en el Proceso CMYK de 4 colores, los colores de tinta PMS se mezclan previamente a partir de las fórmulas de color existentes y se les asigna un número estandarizado. El uso de un color PMS proporciona la garantía de tener un color uniforme independientemente de cuándo o dónde se produce la pieza impresa. Sin embargo, dado que los colores de tinta PMS son formulaciones específicas, generalmente hay una carga adicional. Los colores PMS se usan comúnmente para un logotipo o texto que requiere una apariencia uniforme, como sobres, membretes y algunas tarjetas de visita.



Menú, Paneles y Espacios de Trabajo

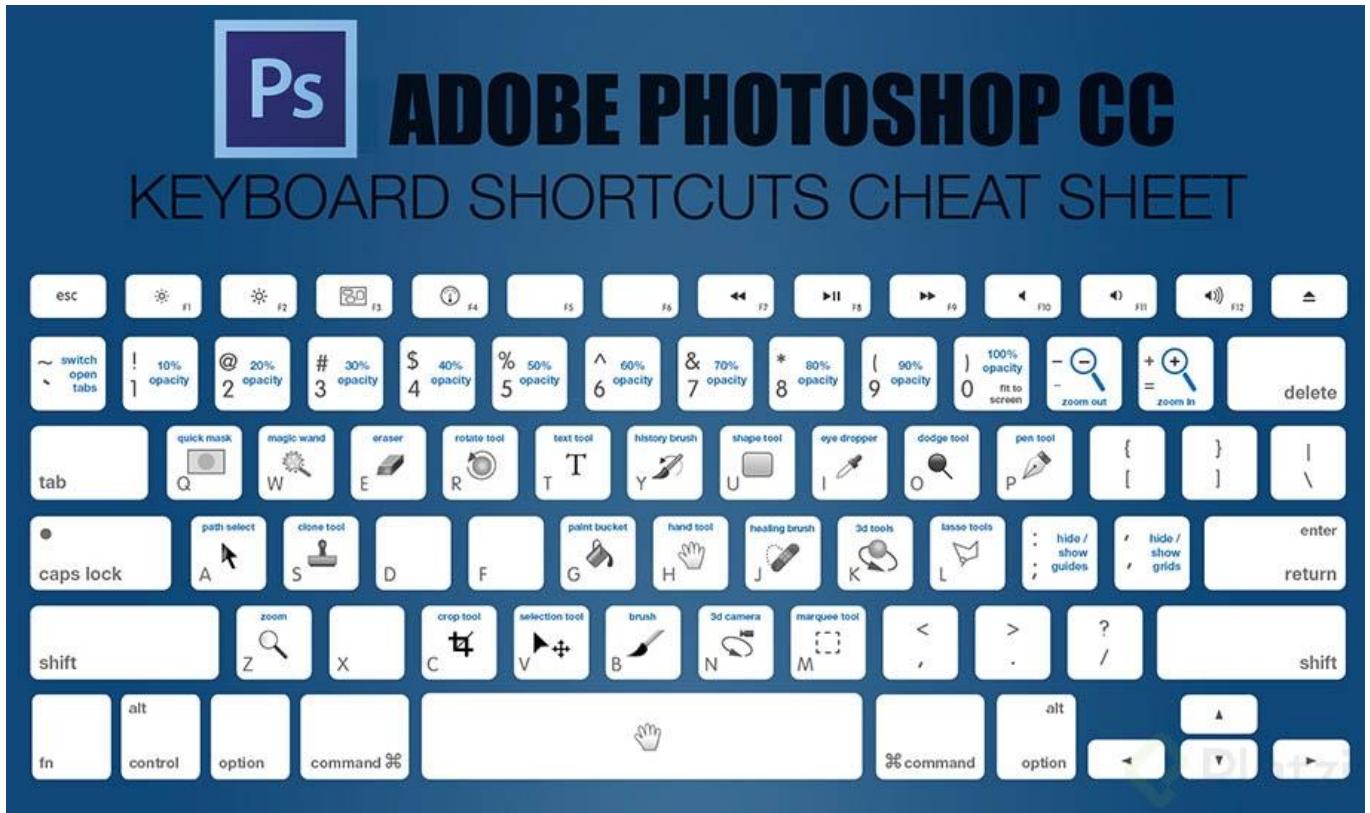
- **Barra de herramientas:** Está ubicada en el lado izquierdo de la interfaz y contiene las herramientas principales para modificar una imagen.
- **Paneles:** Se ubican en el lado derecho. Son totalmente configurables, puedes ajustar desde las herramientas que tienes disponibles hasta las dimensiones y el orden en el que se ven.
- **Menú:** Está en la parte superior. Allí se encuentran las herramientas contextuales que se ajustan a la herramienta que tienes seleccionada en el panel de la izquierda.
- **Ventana del documento:** Photoshop te muestra los documentos que están abiertos en varias pestañas en la parte superior del espacio de trabajo.
- **Espacios de trabajo:** Son grupos de herramientas predeterminados según el tipo de proyecto que estés haciendo.

Herramientas de navegación

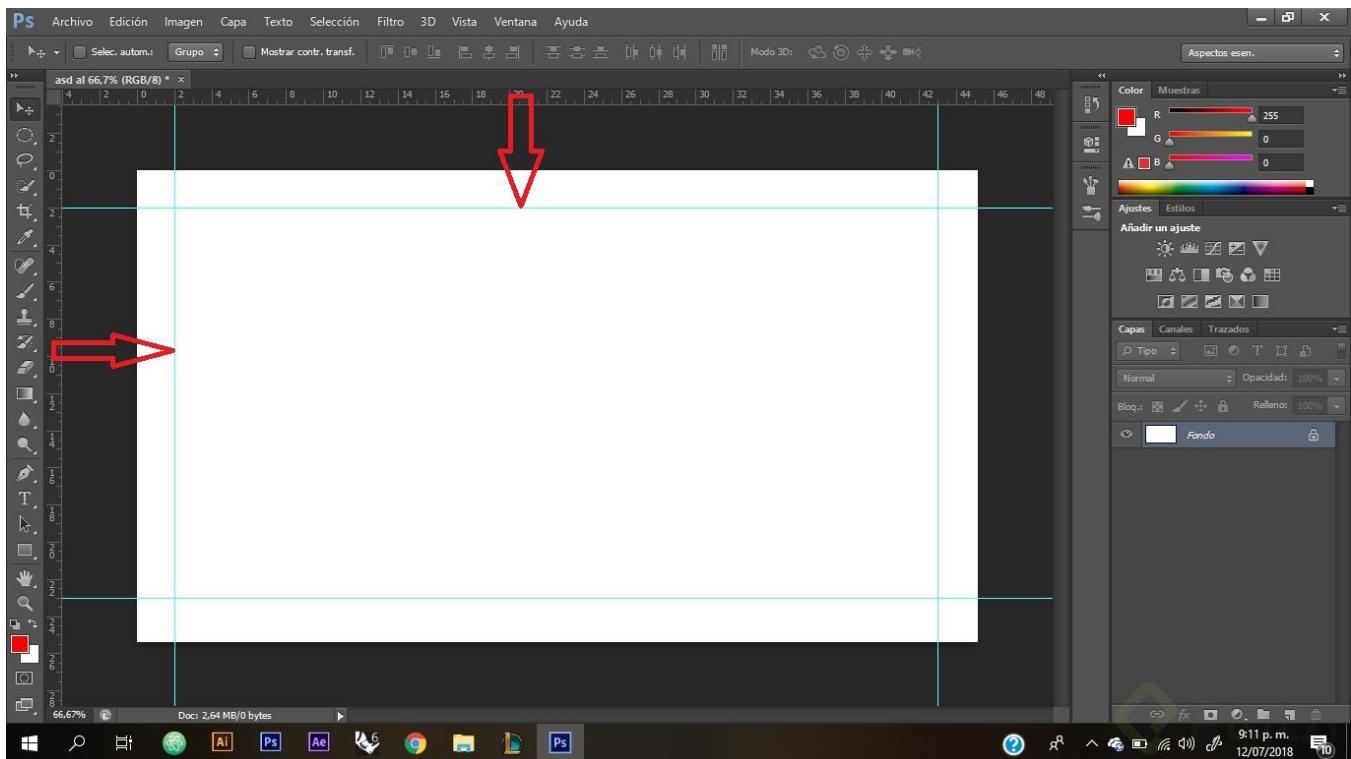
- Activa los controles de transformación para ver los objetos que están seleccionados.
- La herramienta Mover (V) te ayuda a cambiar la posición de un objeto.
- La herramienta Zoom (Z) te permite acercar y alejar el espacio de trabajo.
- La herramienta Mano (H) mueve el espacio de trabajo sin mover los elementos que están allí.

Shortcuts herramientas:

- (V) mover.
- (M) marco rectangular
- (L) lazo poligonal
- (W) varia mágica.
- (C) recortar.
- (I) cuenta gotas.
- (J) pincel corrector.
- (S) tampón de clonar.
- (B) pincel.
- (Y) pincel de historia.
- (E) borrador mágico.
- (G) degradado.
- (O) sobreexponer.
- (P) pluma.
- (T) texto horizontal.
- (A) selección de trasado.
- (U) rectángulo.
- (R) rotar vista.
- (Z) zoom - mantener presionado ALT para menos.
- (H o Espacio) mano.



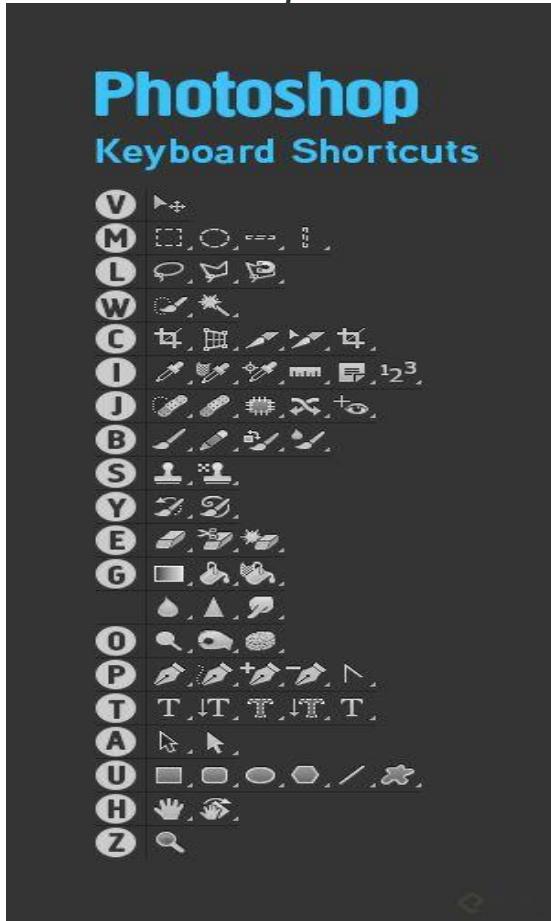
Otra herramienta bastante útil para cuando tenemos un proyecto que requiere simetría podemos usar las reglas con el Shortcuts Ctrl + R



también podemos sacar una líneas de apoyo oprimiendo clic sobre la regla y deslizando como se muestra en la imagen



Shortcuts Photoshop



Redimensionado de imágenes

Para modificar el tamaño de una foto:

- Con el Canvas puedes cambiar el tamaño del espacio de trabajo sin cambiar el tamaño de la imagen, teniendo en cuenta un punto de ancla.
- Recorta eligiendo el encuadre que prefieras.

Además, aprende a retroceder y avanzar en el tiempo con el Panel de Historia.

Pincel

La herramienta Pincel te permite escoger el color, tamaño, dureza y forma del pincel. Puedes acceder a estas opciones haciendo clic derecho, o en el panel de herramientas. Controla la opacidad, el modo, la presión, el flujo y la opción de suavizado en el menú superior.

Herramienta Pincel

- *Es versátil.*
- *Entrega color, tamaño, dureza y forma.*
- *Controla la opacidad, el modo, la presión, el flujo y suavizado.*
- *Un anticlic derecho sobre la mesa de trabajo nos muestra las opciones del pincel.*
- *El pincel no solo sirve para pintar, también la de borrar al trabajar con máscaras.*
- *Se puede encontrar pinceles descargables en Internet.*

Herramienta borrador



- Cumple la función de borrado
- Un anticlic derecho sobre la mesa de trabajo nos muestra las opciones de borrador.

Relleno y degradado

Utiliza el Bote de pintura para cubrir grandes superficies con un color, también puedes usarlo sobre una foto y usar la tolerancia para colorear áreas similares.

Crea degradados lineales, radiales, piramidales o reflejados. Con la herramienta Degradado puedes elegir los colores y llevarlos a transparencia manejando la opacidad en el panel avanzado.

Relleno

- Se utiliza el pote de pintura
- Pinta toda el área disponible (Área de trabajo en blanco)
- En una fotografía (Pinta un área específica) de acuerdo a ciertos parámetros como el modo de fusión, opacidad, tolerancia, otros.
- El atajo es la letra " G "

Degradado

- Es una mezcla de dos o más colores.
- Tiene opciones como: lineal, radial, ángulo, reflejado, diamante
- Esta mezcla es regulada por etapas de 0 - 255 colores
- Relleno y degradado utilizan el mismo espacio y por lo tanto atajo de teclado tecla g
- Uno de los parametros del relleno es la tolerancia la cual nosotros decidimos que tanta tolerancia tiene entre colores parecidos para pintarlos esta va de 1 a 255
- Degradado: Se eligen dos colores y con el clic se le da una dirección al degradado y una longitud de degradado. (Tambien hay degradados de un solo color a transparente).

Texto

Photoshop también te ofrece todas las opciones para crear textos.

- Puedes usar las fuentes que tienes instaladas en el computador y cambiar el peso de la fuente, el tamaño y su color.
- Crea textos continuos y edita los luego, o textos de párrafo con un ancho definido delimitado por una caja de texto.

Formas

- Ya que las formas en Photoshop son vectoriales puedes cambiar el color y el tamaño sin perder calidad. Accede a las propiedades avanzadas y ubica las formas en un punto específico en el eje x y y. Crea elipses, círculos, polígonos y líneas, y modifica a tu gusto el grosor del borde y las terminaciones de las esquinas

Al momento de hacer formas:

- Si mantenemos oprimido **SHIFT** hacemos que siempre mantenga el mismo ancho y alto.

- Si mantenemos oprimido **ALT** creamos la forma desde el centro de la misma.

Al momento de hacer líneas:

- Si mantenemos **SHIFT** podemos hacer que la linea sea completamente recta.

Las formas son vectoriales, no importa que tanto las escalamos, no van a perder la calidad.

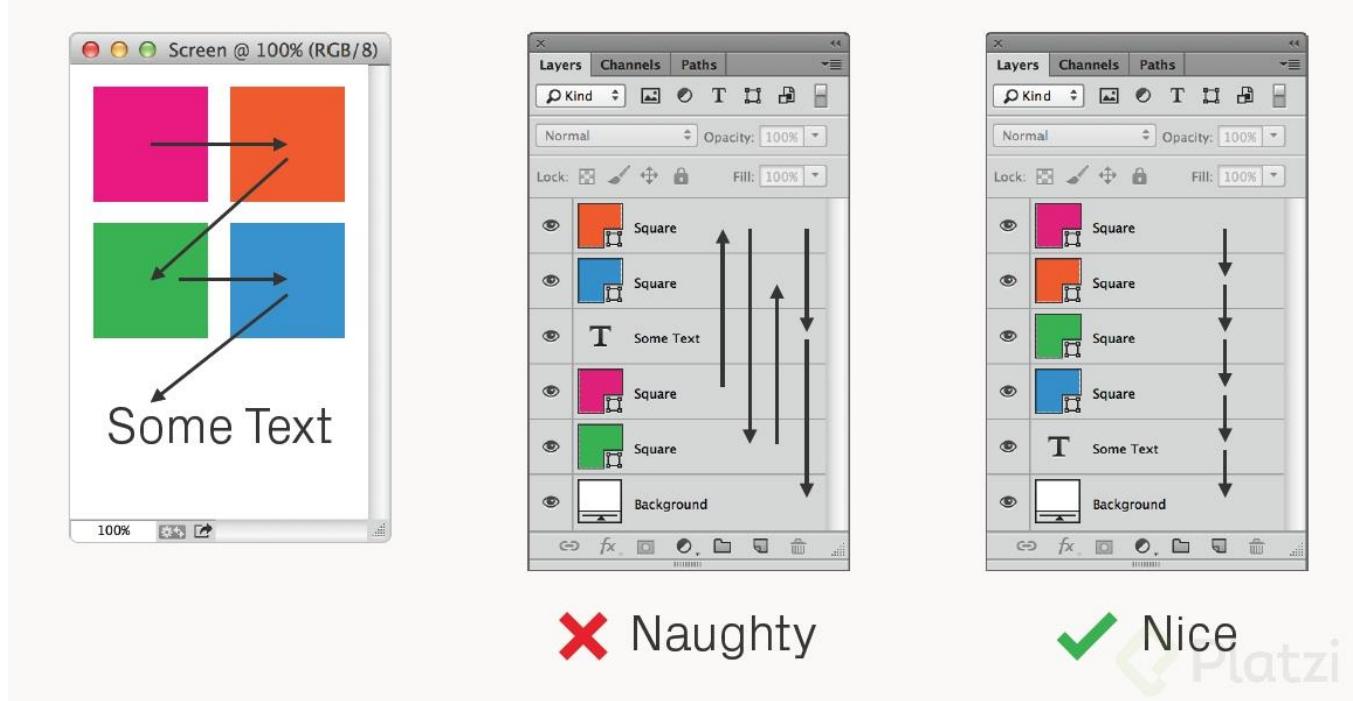


Creación y trabajo con capas

Crea, duplica y modifica capas en el panel de Capas de Photoshop.

Conoce las opciones que ofrece Photoshop para visualizar capas, puedes cambiar el orden entre ellas y agruparlas en carpetas para tener ordenado tu archivo.

Una buena práctica es mantener nuestras capas organizadas conforme al orden de los elementos



Estilos de capa

Los estilos de capa sobrescriben la forma en la que se ve una capa. Puedes cambiar el contorno, el color y otros atributos.

Los estilos de capa se pueden eliminar, modificar, copiar y pegar en otras capas diferentes sin perder la información original de la imagen.

ESTILO DE CAPA

- Consiste en un efecto o varios efectos que se dan a una capa o un grupo de capas.
 - En el estilo de capas tenemos: opciones de fusión, Trazo, Sombra, Superposición de colores, Sombra interior, etc.
- TIPS**
- El estilo de capa aparece dando doble click a un lado de la capa
 - Se puede copiar y pegar el estilo de capa a otra capa, dando click derecho a un lado de la misma y es donde aparecerá un menú contextual y elegimos la opción.



Capas de ajuste

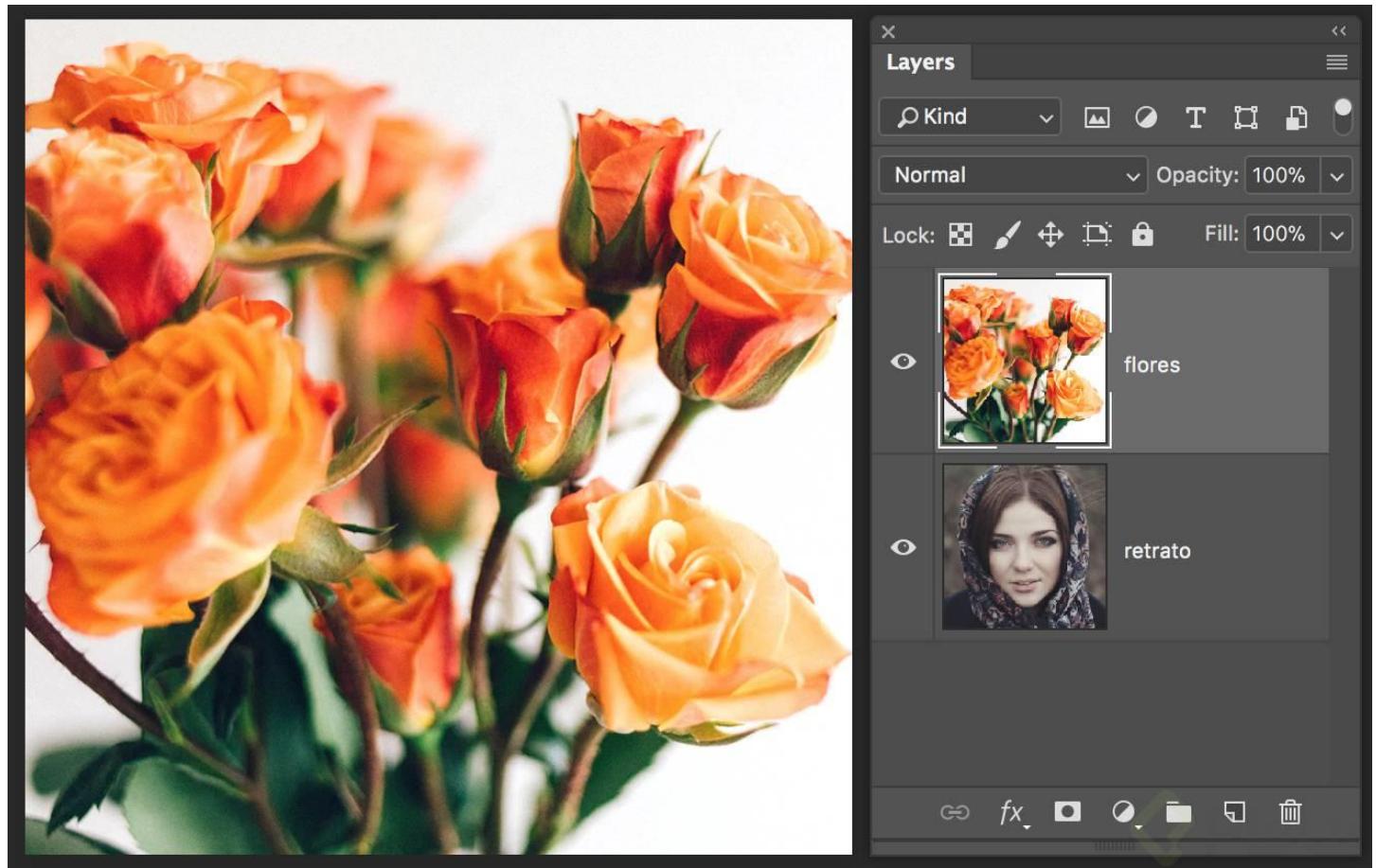
Las capas de ajuste te permiten modificar una imagen sin destruir la original. Puedes aplicar una capa de ajuste únicamente a una capa o a varias capas al mismo tiempo, y tener cuantas capas de ajuste necesites.

Modos de fusión

Los modos de fusión que encontramos en las opciones de capa, así como en diferentes herramientas de manipulación de imágenes nos permiten controlar cómo se comportan los píxeles de una capa sobre otros en relación a diferentes aspectos de color, luminosidad o transparencia. Los primeros acercamientos a estas opciones son poco intuitivos y difíciles de predecir, pero con esta guía entenderás cómo se comportan y a elegir la mejor opción cuando los necesites.

Normal

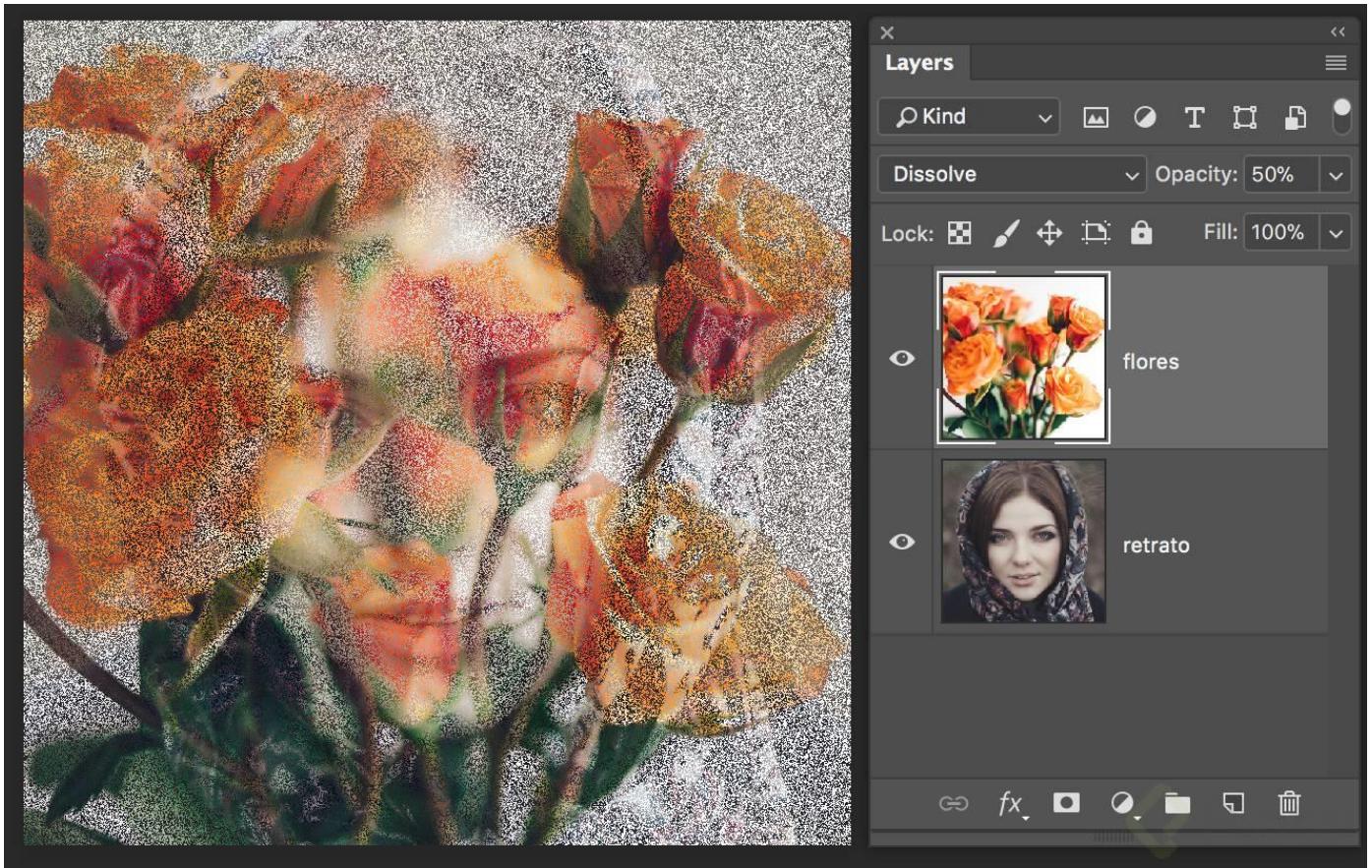
Es el modo por defecto de todas las capas, los píxeles que están en la capa superior se mostrarán según su opacidad.





Dissolve / Disolver

Toma los valores de transparencia y genera una textura aleatoria de pixeles transparentes que permiten ver la capa base. Cuanto mayor es la transparencia mayor es la densidad de los pixeles transparentes. En nuestro ejemplo redujimos la opacidad a 50% para ver su efecto

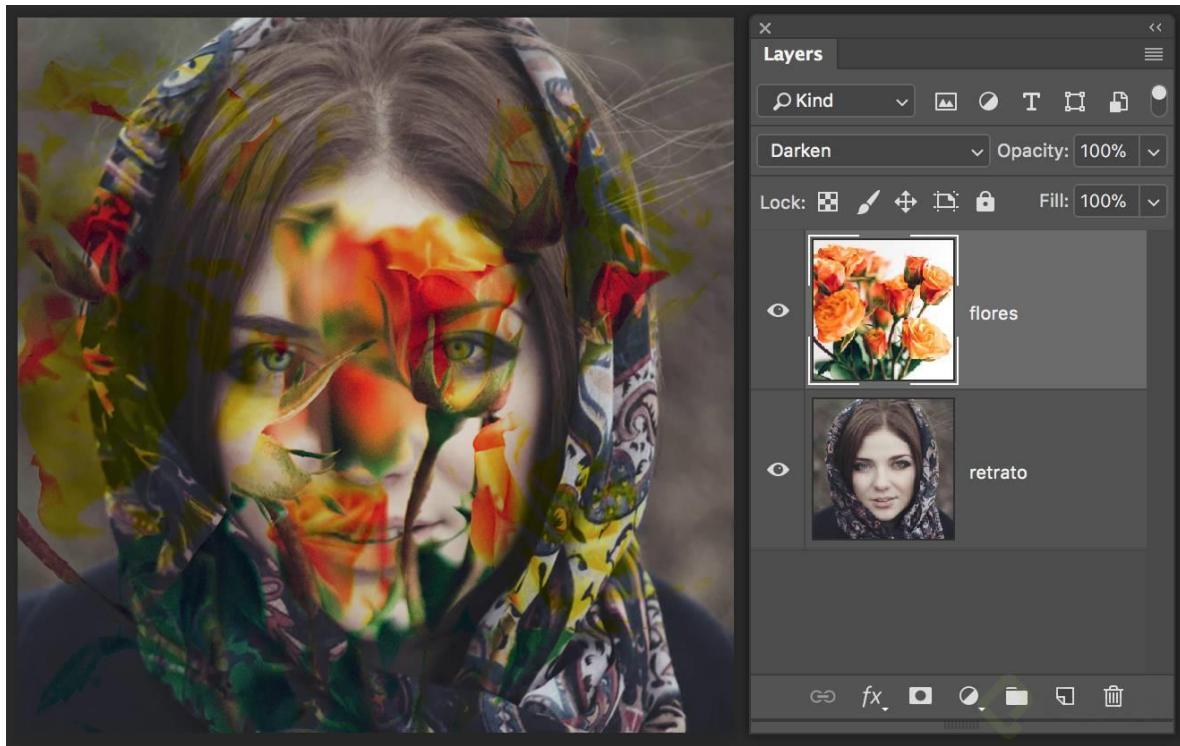


Modos Oscuros

Estos métodos generan resultados oscuros al ignorar los colores más claros de la capa superior y resaltar los colores con menos brillo

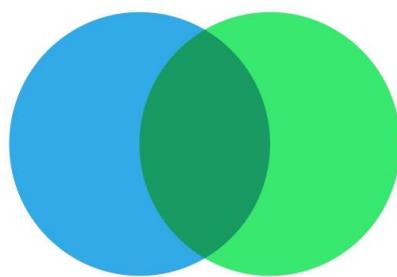
Darken / Oscurecer

Evalúa los dos pixeles y arroja como resultado el color más oscuro. En nuestro ejemplo vemos como el blanco desaparece por completo



Multiply / Multiplicar

Toma los valores de color de la capa superior, los multiplica por los valores de la base y los divide entre 255. El resultado es siempre más oscuro y el blanco es ignorado. Es tal vez el modo de fusión más usado así que veamos a detalle como es la operación entre los pixeles de las dos capas:



Pixel superior: R38, G169, B234

Pixel base: R40, G234, B105

la operación de asignar modo multiplicar será la siguiente:



R: $(38 \times 40) / 255 = 5.9$ redondeado a 6

G: $(169 \times 234) / 255 = 155$

B: $(234 \times 105) / 255 = 96.3$ redondeado a 96

Nuestro color resultante es entonces R:6 G:155 B:96

En la práctica es un modo de fusión muy útil para agregar textura o integrar imágenes.



Color Burn / Subexponer Color

Genera un resultado similar a Multiply pero más oscuro porque aumenta el contraste entre las capas aumentando la saturación en los tonos medios

Linear Burn / Subexposición Lineal

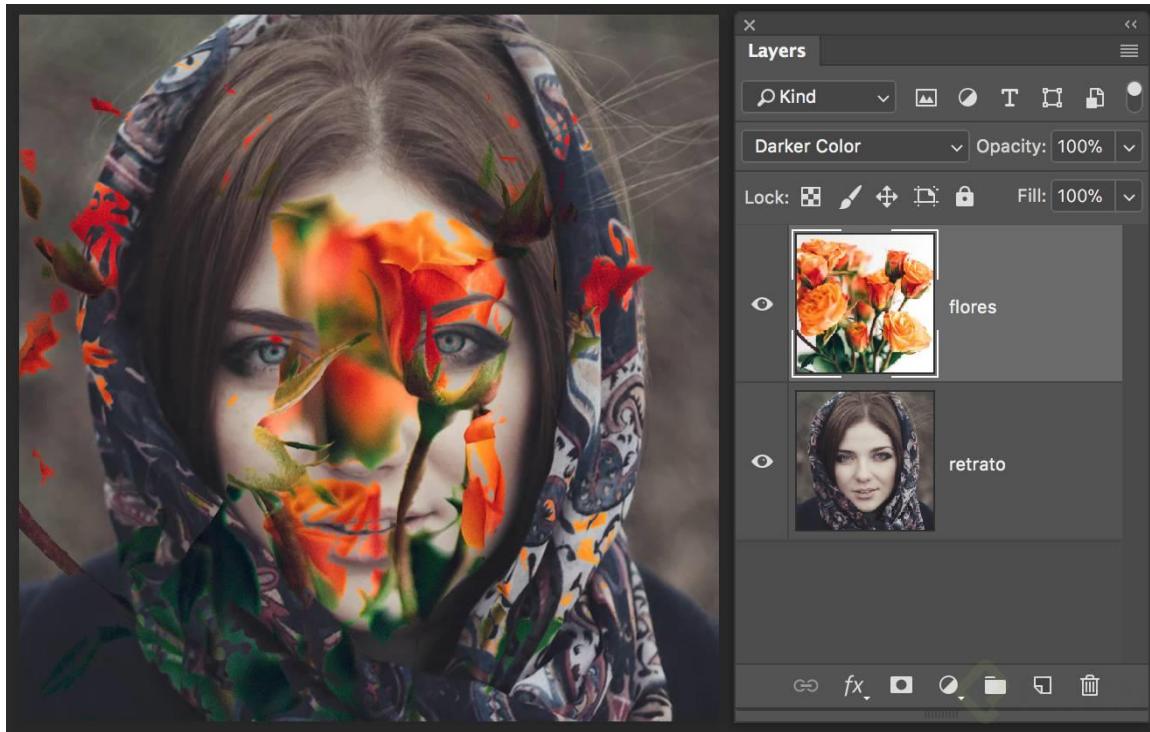
Disminuye el brillo del color base según el matiz de la capa mezclada. El resultado es más oscuro que Multiply pero menos saturado que Color Burn





Darker Color / Color más oscuro

El resultado es muy similar a Darken / Oscurecer comparar los dos colores y mostrar únicamente el más oscuro. La diferencia está en que este modo compara cada canal RGB mientras que Darken utiliza la mezcla RGB.



Modos Claros

Al contrario de los métodos anteriores éstos le dan relevancia y operan sobre los colores con más brillo e ignoran los más oscuros

Lighten / Aclarar

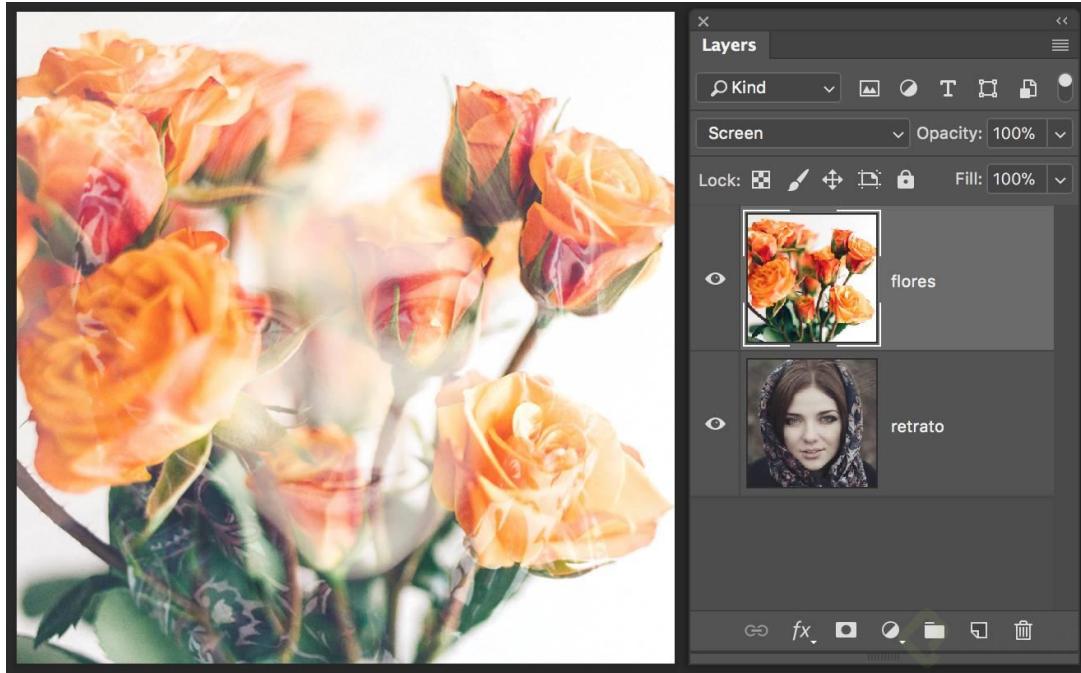
Compara los dos colores y entrega como resultado el más claro o de mayor brillo.





Screen / Trama

Es también uno de los modos de fusión más populares dando como resultado el color más brillante y permite generar más valores de luminosidad que Lighten.



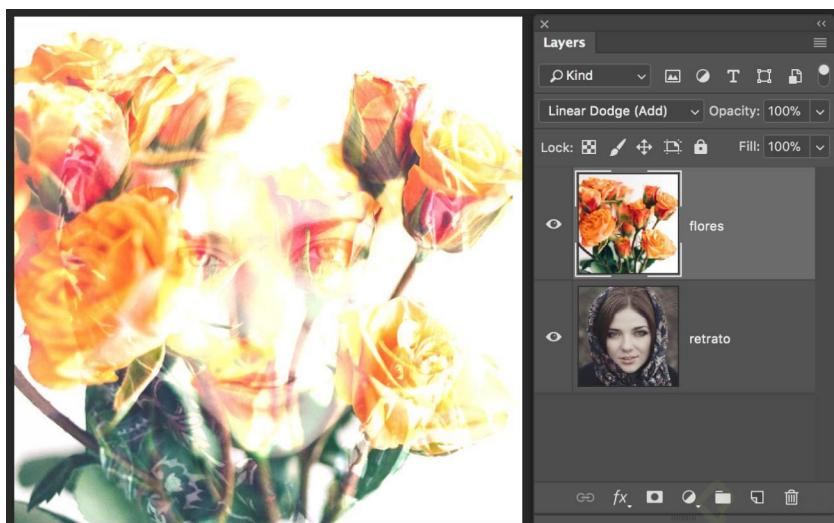
Color Dodge / Sobreexponer Color

Aumenta la saturación y da un resultado más brillante reduciendo el contraste entre las dos capas.



Linear Dodge (Add) / Sobreexposición Lineal (Añadir)

Produce resultados muy cercanos a Color Dodge pero compara cada canal RGB de las capas generando un poco menos de saturación que el modo anterior.





Lighter Color / Color más claro

Similar a Lighten, no mezcla los colores y el resultado es el color más claro de los dos pixeles comparados. A diferencia de Lighten, éste modo no compara cada canal RGB por separado. Compara el color final por lo tanto el resultado es muy marcado.



Modos de mezcla por contraste

Estos modos resaltan tanto los colores más oscuros como los más claros y reducen la opacidad de los tonos medios.

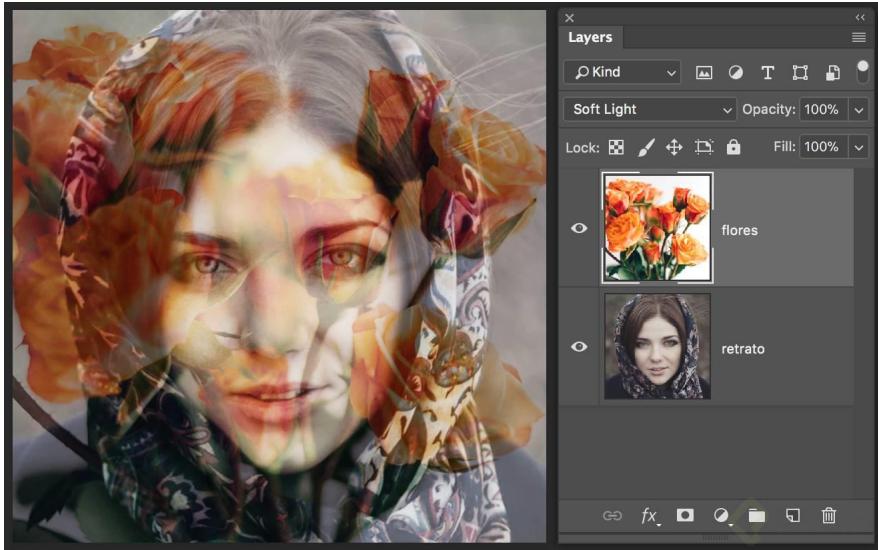
Overlay / Superponer

Resalta los colores claros de la misma forma que lo hace Screen y también los oscuros con el mismo método de Multiply. Los tonos medios de la capa superior se vuelven transparentes. Genera un resultado de gran contraste y saturación.



Soft Light / Luz suave

El resultado es similar a Overlay pero mucho más sutil



Hard Light / Luz Fuerte

Utiliza el modo de Linear Dodge para los colores más claros y Linear Burn para los más oscuros generando un resultado mucho más agresivo en contraste y color que Overlay.



Vivid light / Luz intensa

Puede entenderse como una versión extrema de Overlay, aumenta la saturación y contraste de los colores más oscuros y más claros.



Linear Light / Luz Lineal

Es una mezcla de Linear dodge para los colores claros y linear Burn para los oscuros. Similar a Vivid light pero con un poco más de valores en el resultado.



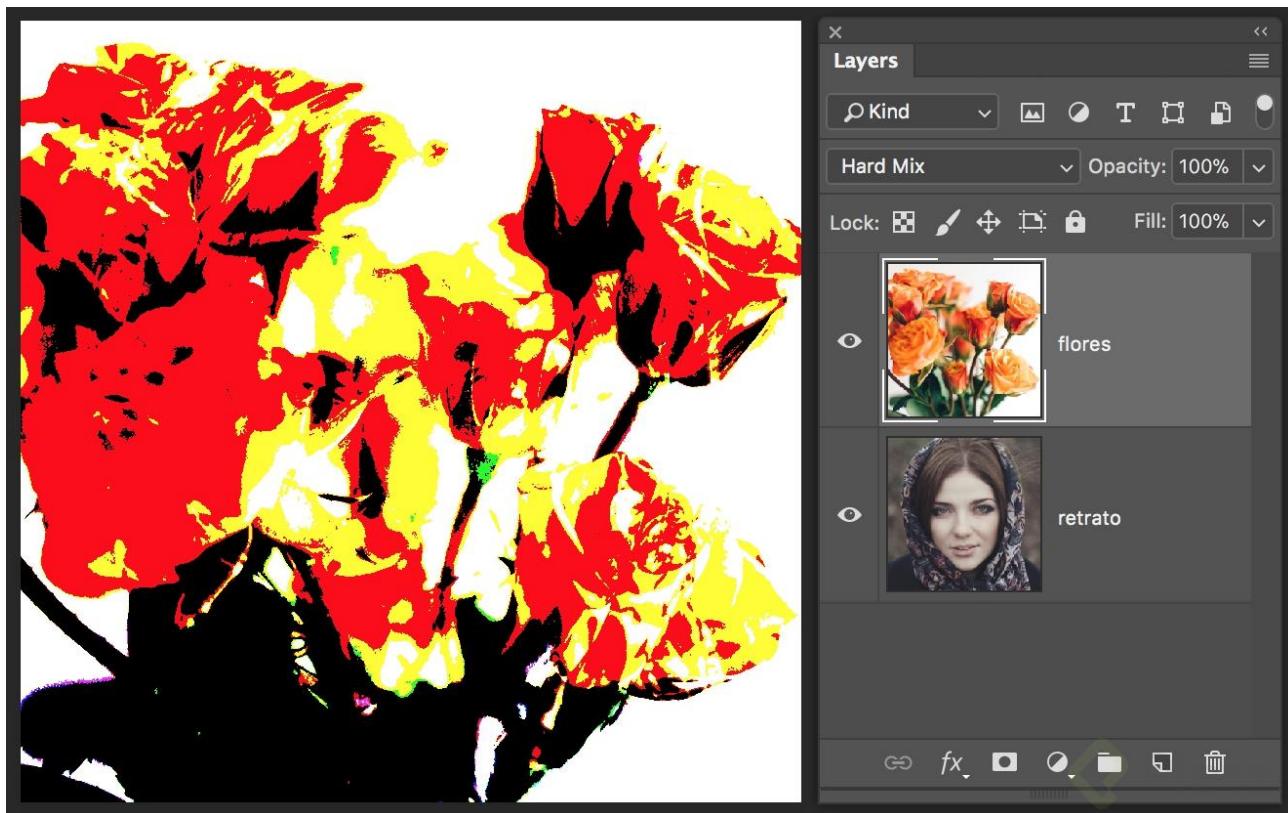
Pin light / Luz focal

Utiliza los principios de mezcla por contraste de Vivid light pero en este caso el rango de tonos medios que se vuelven transparentes en un poco más amplio.



Hard Mix / Mezcla definida

Este modo de fusión suma los canales de color RGB de las dos capas llevando los valores de 255 o superiores a 255 y los inferiores a 0. El resultado son bloques de color “puro” rojo, verde, azul, blanco o negro.

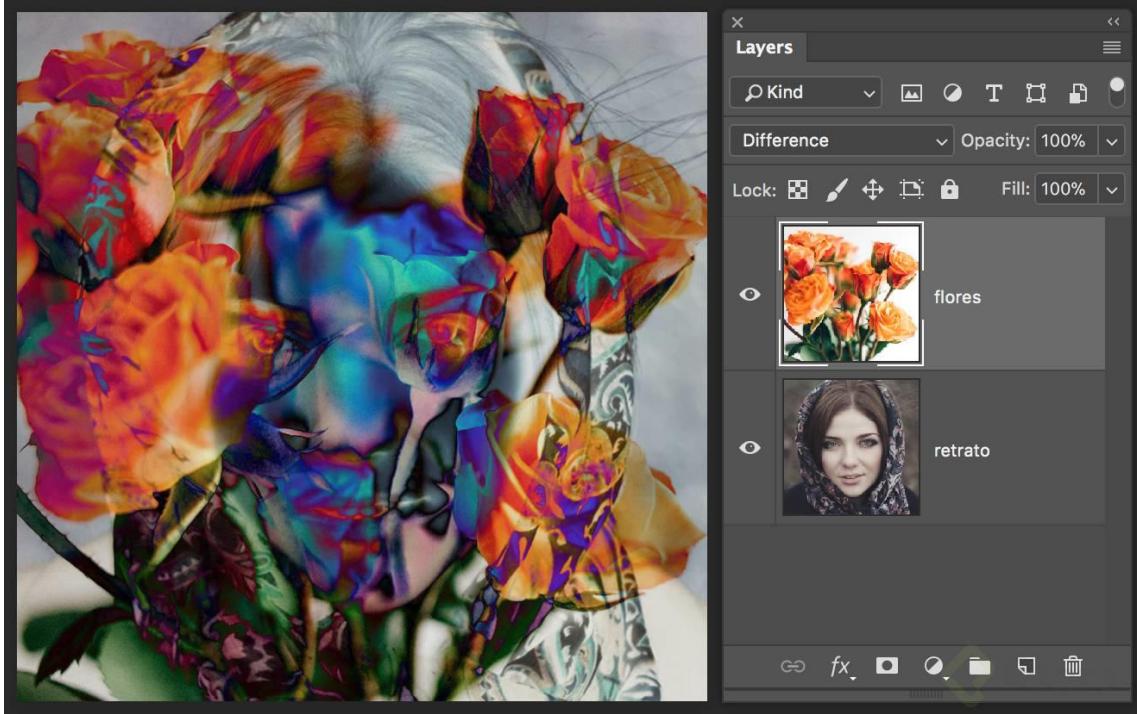


Modos “invertidos”

Estos modos de color transforman el color de cada pixel en la mezcla invirtiendo sus valores en el círculo cromático.

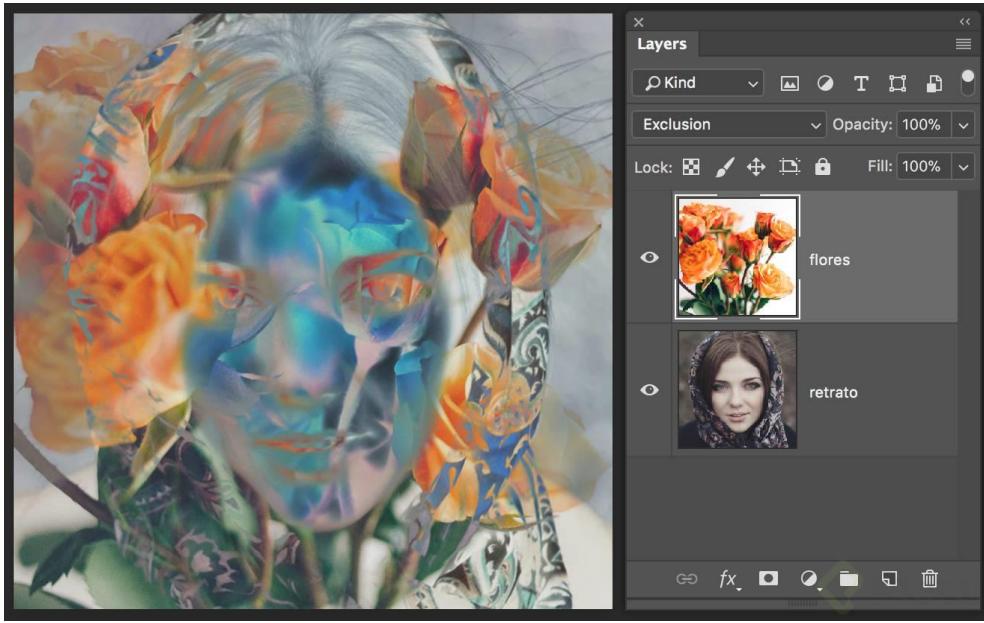
Difference / Diferencia

Invierte los colores comparando las dos capas, mientras la diferencia entre un color y otro sea mayor el resultado es un color más “opuesto”. El negro no afecta la capa base.



Exclusion / Exclusión

El resultado es similar a Difference sin embargo los tonos medios de gris se mantendrán completamente visibles sin mezclarse.

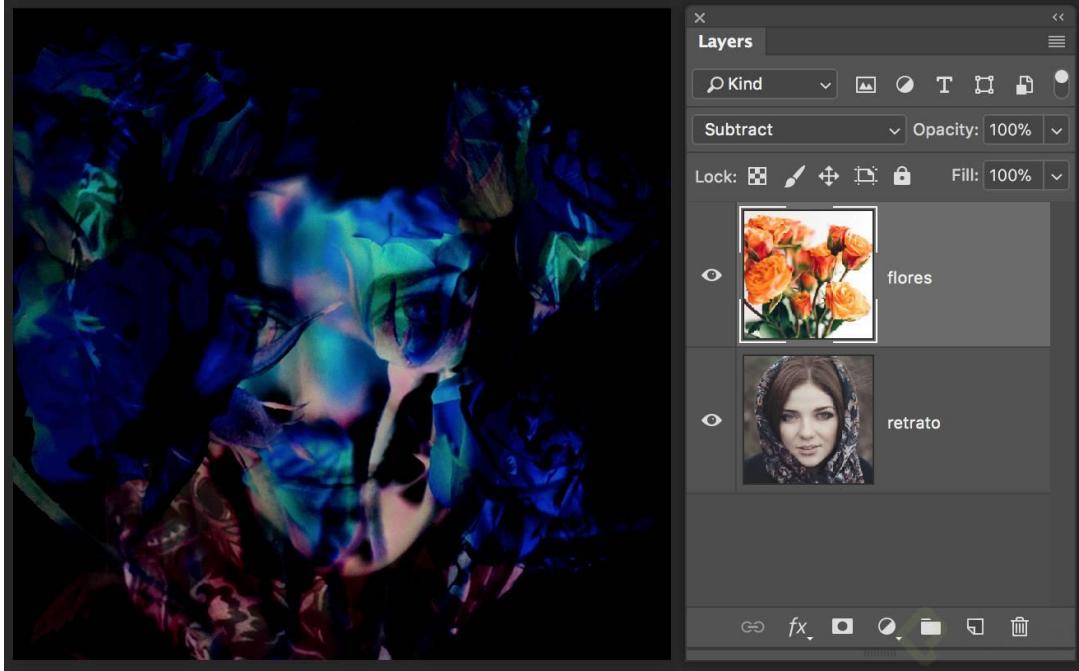


Modos de cancelación

Estos modos reducen la información de color tiendiendo al blanco o al negro.

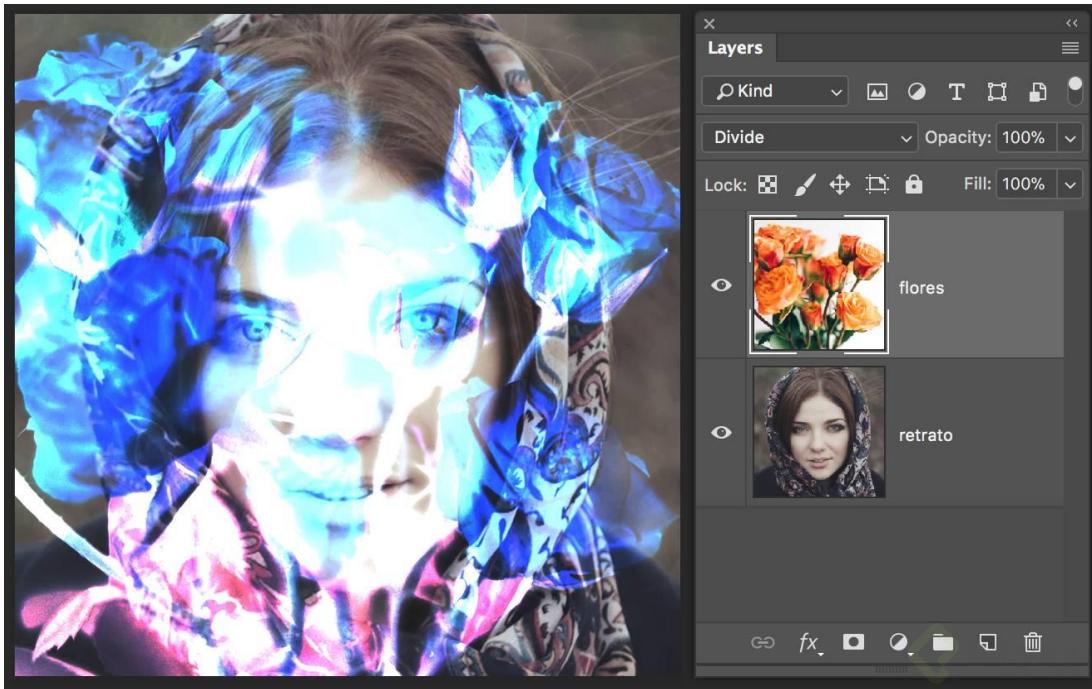
Subtract / Restar

Los valores de la capa superior son restados por los de la capa base por lo tanto el resultado tiende al negro.



Divide / Dividir

Produce el efecto contrario a Subtract dónde los colores más oscuros resultarán en zonas más brillantes y los claros tendrán poco efecto en la capa base.



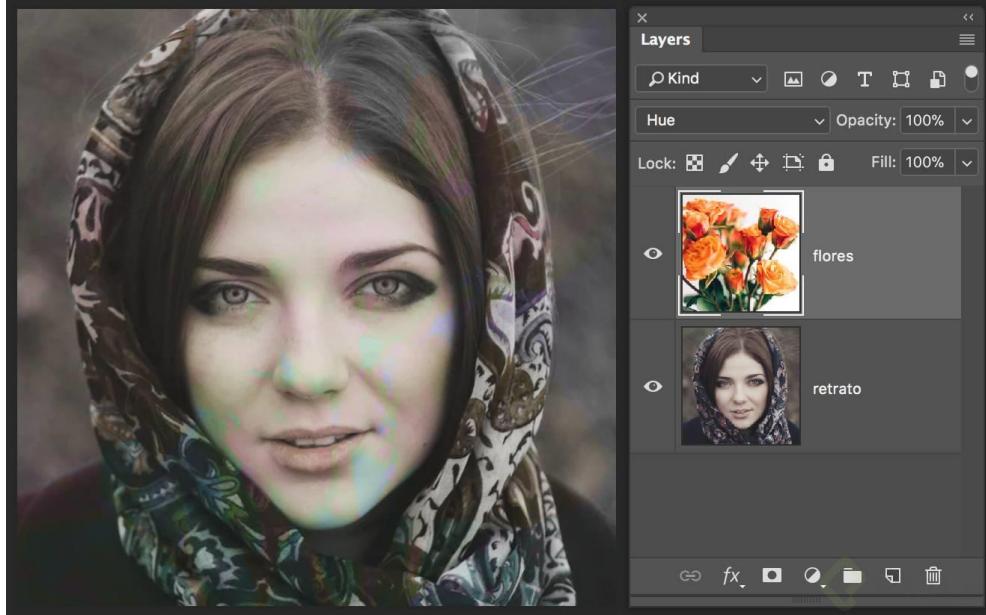
Modos por componente

Estos modos de fusión tomarán diferentes valores del modo de color HSV (matiz, saturación y brillo) para generar la mezcla.



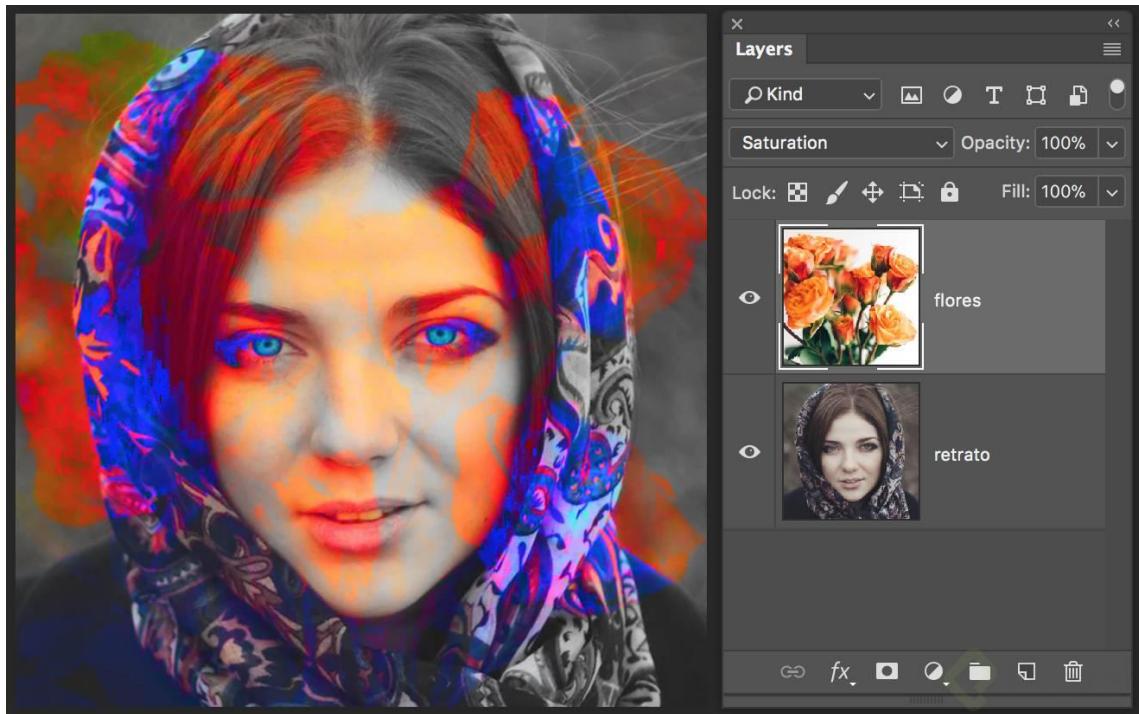
Hue / Matiz o Tono

Mantiene el brillo y la saturación de la capa base pero transforma el matiz por el que tenga la capa superior.



Saturación / Saturación

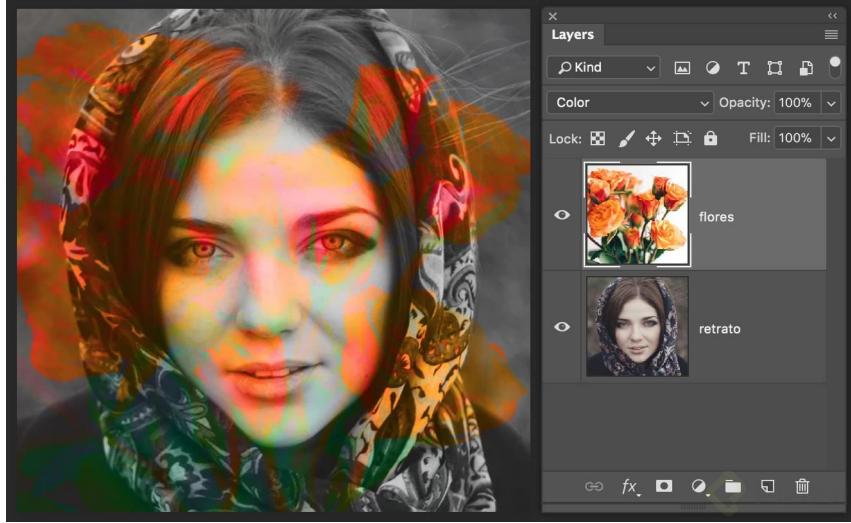
Mantiene brillo y el matiz pero afecta la saturación de la capa base por el nivel de saturación de la superior.





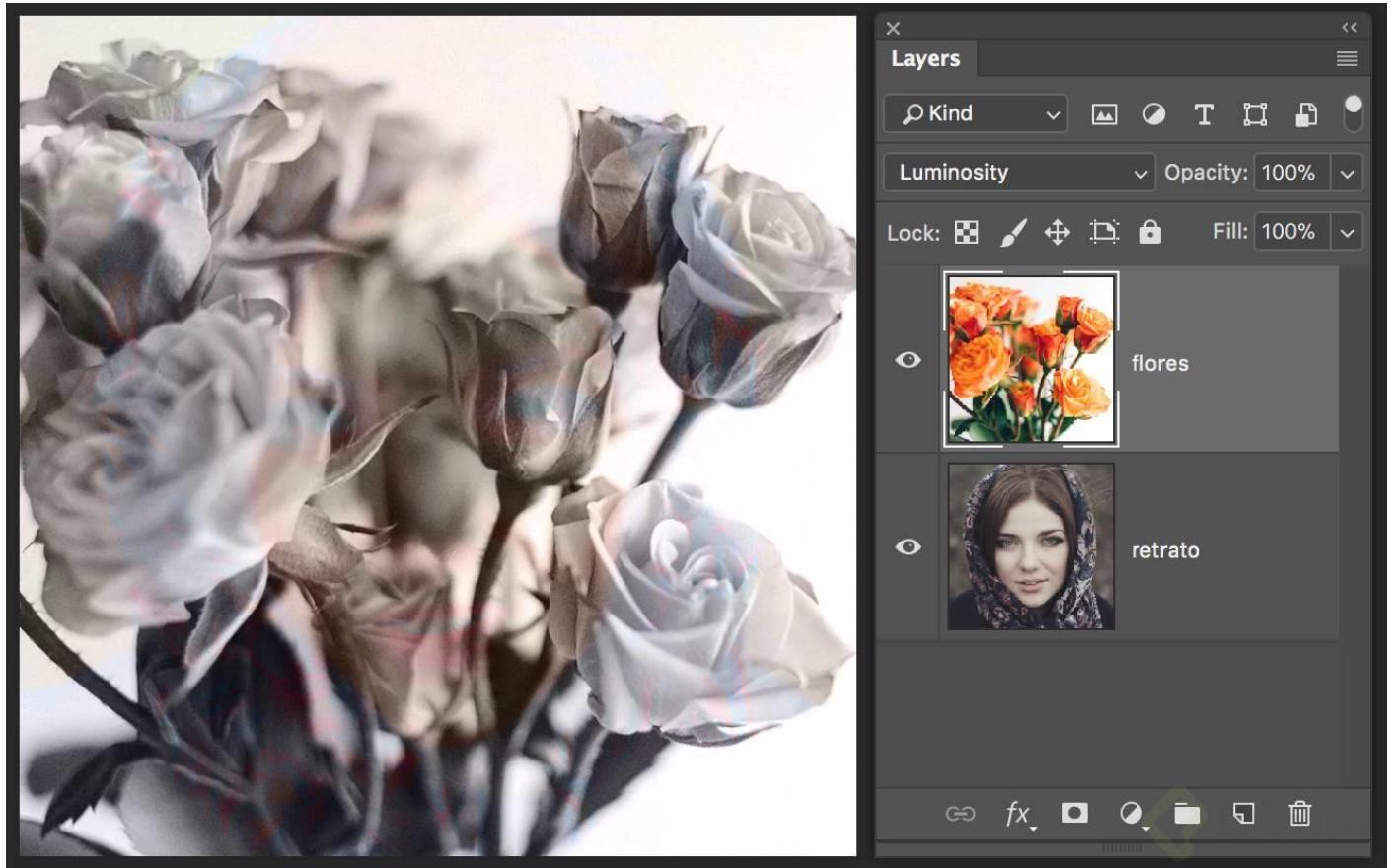
Color

Es una mezcla de los dos anteriores transmitiendo la saturación y el matiz (hue) de la capa superior. Es ideal para dar color a imágenes en blanco y negro.



Luminosity / Luminosidad

Mantiene el matiz y la saturación de la capa base pero adopta el brillo de la capa superior.





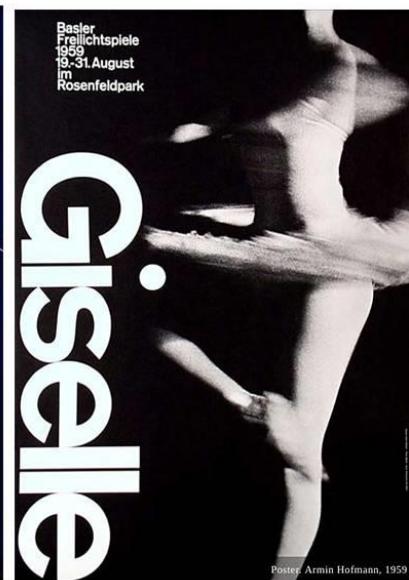
Ahora ya sabes los resultados que generan los diferentes modos de fusión. No tienes que memorizarlos, entender los grupos es suficiente para saber a dónde ir cuando buscamos una solución específica.

Personalmente uso mucho **Multiplicar** para generar sombras coherentes con el color de base y **Screen** cuando quiero simular reflejos, también he usado Darken en algunas imágenes que tienen fondo blanco y así no tener que recortarlas. Cuéntanos cuales usos les has dado a los modos de fusión y compartamos ideas.

Reto: Modernismo Suizo

Durante la primera mitad del Siglo XX hubo una escuela de diseño que se dedicó a buscar la sencillez y el orden eliminando ornamentos y dando mayor importancia a la comprensión del diseño. Esta se conoce como Modernismo Suizo y sus lineamientos siguen siendo vigentes hoy en día y son sinónimo de buen diseño.

Aquí puedes ver algunos posters representativos:



El reto es crear un Poster para una banda musical que te guste con formas simples, pocos colores y tipografía. Crea un documento de 800x1000 px, 72dpi y RGB. Exporta tu diseño en .png o .jpg y compártelo en los comentarios.

Tips:

- Aquí puedes encontrar algunas referencias y propuestas interesantes:
Swissted.com
- Estas fuentes tipográficas te ayudarán: Helvetica, Universe, Futura, Rockwell, Avant Gard, Frutiger

Diseño de una imagen para Redes Sociales

Crea una imagen para Instagram en la que muestres alguna ciudad. Pon en práctica las herramientas de las clases anteriores: las capas de ajuste, la creación de formas y texto, y el uso de rellenos con degradado.



Redes Sociales:

Instagram 1080 x 1080

Facebook 1200 x 627

Al redimensionar una imagen podemos usar los mismos atajos que con las formas Shift para que mantenga su forma y option o alt para moverla desde el centro.

Para duplicado rápido mantenemos presionado alt o option y arrastramos.

Herramientas de selección

Usa las herramientas de selección para modificar un área específica de la imagen que estás trabajando. También puedes hacer selecciones para crear copias de esta área y trabajarlas independientemente.

Cuando creas selecciones sencillas puedes usar las formas básicas, rectángulo y elipse, o también puedes usar los Lazos para hacer selecciones más detalladas. Las herramientas Varita mágica y Selección rápida te ayudarán a crear selecciones de áreas similares.

**HERRAMIENTA DE SELECCIÓN **

Esta herramienta nos permite trabajar sobre área específica de una imagen o un archivo.

TIPS

1. El atajo es la letra " M " --> Marco, elíptico

- Selecciona una parte de la figura
- Solo es editable en esa zona
- Anticlik derecho “capa vía copiar”, copia en otra capa lo seleccionado
- Quitar la selección, Ctrl. + D
- Esta herramienta puede sumar o restar.

Seleccionamos una parte de la imagen, luego en otra parte de la imagen presionamos Alt (Aparece la selección en negativo) y si presionamos Shift (Aparece la selección en positivo)

1. El atajo es la letra " L " --> Lazo, lazo poligonal, lazo magnético

- Selecciona el contorno de una imagen mediante líneas.
- Cierra la selección al chocar con el punto de partida.
- Aquí podrás pintar, aplicar una capa de ajuste, llevarlo a una nueva capa

1. El atajo es la letra " W " --> Barita mágica, Selección rápida

- Al seleccionar consideraremos las propiedades como por ejemplo la tolerancia
- Anticlik derecho “capa vía copiar”, copia en otra capa lo seleccionado
- Volver a la selección, nos ubicamos encima de la capa y aparecerá un cuadradito y clicleamos allí.
- Invertir la selección. Menú Selección / Invertir o Ctrl. + Mayús. + I

Editar y ajustar selección

Para hacer selecciones más complejas puedes usar las herramientas de edición de selecciones para contraer, expandir o difuminar un área. Con seleccionar y aplicar máscara puedes hacer selecciones avanzadas de pelo o plantas usando las herramientas de pincel y pelo, y descontaminar el color de fondo original.

Crear y editar máscaras

Las máscaras son una herramienta no destructiva para mostrar y esconder información de una imagen.



CREAR Y EDITAR MÁSCARAS

- Las máscaras son herramientas que nos permite evitar que estemos recortando en capas diferentes
- Las máscaras son formas no destructivas de elegir áreas específicas de una imagen.

TIPS

- En el panel de capas, parte inferior existe un ícono llamado “máscara”, clickeamos
- Aparece una máscara a lado derecho (seleccionando este último)
- Aquí solo es blanco, negro o grises
- Al pintar con pincel con color negro, la figura va a desaparecer.
- Al pintar con pincel con color blanco, la figura va a volver a su origen.

-
- Utilizamos la herramienta lazo poligonal sobre la imagen, seleccionamos una parte y otra parte.
 - Eliminamos la máscara y aun así se puede observar la selección que se hizo.
 - Creamos una nueva máscara y esta tomará solo lo seleccionado.
 - Para mostrar de la pantalla chica a la grande, presionamos Alt. + Click en la máscara.
 - Para invertirlo a blanco es Ctrl. + I
 - Regresamos a la imagen
 - Agregamos una foto y la colocamos debajo de la capa base.

Máscaras vectoriales

Usando la herramienta Pluma puedes hacer selecciones con formas vectoriales y crear a partir de nodos una máscara que se ajuste perfectamente al área con la que quieras trabajar.

Diseño de otra imagen para Redes Sociales

Usa las herramientas de selección y las máscaras para crear una imagen en la que muestres algún animal silueteado. Compártela en redes sociales y en el panel de discusiones.

Herramientas de ajuste

La herramienta Curvas te permite modificar la intensidad de las luces y sombras de una imagen. Con el Balance de color puedes editar la temperatura de color de una imagen y llevarla a tonos cálidos o fríos.

HERRAMIENTAS DE AJUSTE

- Sirve para el retoque de fotografías
- Nos permite lograr un efecto particular que deseemos.

TIPS

- Ir a Capa de ajuste de **Curvas**
Nos ayuda a encontrar la calidez de la luz y sombras.
- Ir a Capa de ajuste de **Equilibrio de color**
Nos ayuda a encontrar el tono y temperatura de los diferentes colores.

Herramientas de corrección

- El Tampón de clonar te permite duplicar áreas de la imagen usando los mismos ajustes de un pincel (opacidad, flujo y tamaño).
- El Parche es una herramienta que toma elementos del entorno para corregir imperfecciones teniendo en cuenta la iluminación, colores y textura del área que estas corrigiendo para integrarlo perfectamente.
- También puedes usar estas herramientas para duplicar un elemento o eliminarlo de un entorno.

HERRAMIENTA DE CORRECCIÓN

Estas herramientas permiten desaparecer objetos y arreglan imperfecciones.

Tapón.-



- *La letra de atajo es " S "*
- *Copia cualquier área de la imagen en otra ubicación que uno desee, utiliza las mismas propiedades del pincel.*
- *Anticlick derecho y ajustamos “Tamaño” y “Dureza”*
- *Seleccionamos el tapón*
- *Nos ubicamos con el tapón y comenzamos a copiar para clonar o borrar + Alt. Parche*
- *La letra de atajo es " J "*
- *Funciona como un lazo libre y tiene en cuenta la iluminación.*
- *Encerramos la imagen y lo trasladamos a otra ubicación.*
- *En la barra de propiedades del tapón, en el origen (lo borra) y en el destino (lo copia)*

Integración con Illustrator

- La suite de Adobe tiene una ventaja de integración de sus programas. Puedes incluir vectores como objetos inteligentes en Photoshop y luego editarlos en Illustrator, al guardarlos se actualizarán automáticamente.

LA INTEGRACIÓN CON ILLUSTRATOR

- *La integración es algo simple Ctrl. + C (Copiar desde Illustrator) y Ctrl. + V (Pegar)*
- *En Photoshop nos aparece una ventana y elegimos “Objeto inteligente”*
- *Para modificar la imagen/vector, hacemos DobleClick y se estará abriendo en Illustrator, es allí donde se realiza los cambios. Al finalizar la edición guardamos y cerramos la ventana. Todo cambio se reflejarán en Photoshop.*

Atajos de teclado



RESULTADO	WINDOWS	MACOS
Transformación Libre	Control + T	Comand + T
Disminuir tamaño del Pincel	[[
Aumentar tamaño del Pincel]]
Disminuir Dureza del Pincel	{	{
Aumentar Dureza del Pincel	}	}
Color de fondo por defecto/ Color frontal	D	D
Intercambiar color frontal/ Color de fondo	X	X
Nueva capa vía copiar	Control + J	Command + J
Nueva capa vía cortar	Shift + Control + J	Shift + Command + J
Mostrar Reglas	Control + R	Command + R
Encajar imagen en ventana	Doble-clic Mano	Doble-clic Mano
Ampliar al 100%	Doble-clic Zoom o Ctrl + 1	Doble-clic Zoom o Command + 1
Cierra cualquier ventana emergente (Incluyendo el espacio de trabajo inicial)	Escape	Escape
Navegar entre campos	Tab	Tab
Navegar entre campos en la dirección contraria	Tab + Shift	Tab + Shift
Navegar entre documentos abiertos	Control + Tab	Control + Tab
Cambiar a Zoom In	Control + spacebar	Command + spacebar
Cambiar to Zoom Out	Alt + spacebar	Option + spacebar
Reflejar o transformar desde el centro	Alt	Option
Mantener la proporción	Shift	Shift
Distorsionar	Control	Command



Guardar y exportar

- Para guardar imágenes para web puedes usar Exportar como y seleccionar diferentes formatos:
- **png:** Funciona mejor para textos y guarda transparencias.
- **jpg:** Comprime mucho más que los otros formatos y permite tener imágenes livianas.
- **pdf:** Embibe las fuentes y los perfiles de color para que se mantengan al momento de imprimir.
- **tiff:** También funciona para impresión, pero los archivos resultantes son mucho más pesados

GUARDAR Y EXPORTAR

- Al trabajar en un proyecto y querer guardarlo, debemos considerar.
RGB: Digital, con 72 de resolución
CMYK : Impresión, con 300 de resolución
- Los formatos para guardar
PNG: Para textos y transparencias
JPG: Son más ligeros
PDF: No pierde el formato
TIFF: Para impresión pero es muy pesado