

## Photoshop



[Photoshop](#), creado por [Adobe Systems](#), es una de las herramientas software para el tratamiento de imagen más potente hoy en día.

Los logotipos de Photoshop son propiedad de Adobe, así como las marcas registradas Photoshop y Adobe.

Debemos tener bien claro desde el principio que Photoshop no está pensado para dibujar, para eso es recomendable que utilices [Illustrator](#) de Adobe. Photoshop está principalmente orientado a tratar y manipular imágenes, o bien creadas por otros programas, o digitalizadas por un escáner o máquina fotográfica. Entonces, una vez introducida la imagen en el programa podrías retocarla, transformarla y editarla con un sinnúmero de posibilidades.

De hecho, esta es una de las características más interesantes de Photoshop, pues Adobe ha sabido crear un programa intuitivo y muy completo que hace que se destaque de la competencia y sea el software más utilizado por diseñadores e ilustradores.

### Iniciando Photoshop

Para arrancar Photoshop, una vez instalado haz doble clic sobre su icono en el escritorio. En el caso de que no tuvieses un acceso directo, puedes acceder al programa a través del menú Inicio → Todos los programas → Adobe Photoshop CS3.

### Las Herramientas de Pintura y Edición

Una vez que ya conocemos el entorno de Photoshop, vamos a aprender como utilizarlo. Para ello veremos las principales herramientas del programa. Empezaremos con las herramientas de pintura.

En el panel de herramientas podemos encontrar el icono Pincel, si hacemos clic derecho sobre él, se desplegará una lista mostrando el grupo formado por la herramienta Pincel, la herramienta Lápiz y la herramienta Sustitución de color, las dos primeras con características parecidas, pero con algunas diferencias.

El Lápiz y el Pincel te permiten pintar con el color frontal actual, aunque por defecto la herramienta Pincel crea trazos mucho más suaves mientras que los bordes del lápiz son más irregulares. Utilizaremos la herramienta Sustitución de color para sustituir colores de una imagen por otros.

Vamos a ver las características propias de cada una de ellas.

### La Herramienta Pincel



Una de las diferencias respecto al Lápiz es la posibilidad de convertir esta herramienta en aerógrafo, para ello sólo tenemos que pulsar el botón en la barra de Opciones de Herramientas. Este botón tiene dos estados, pulsado (el aerógrafo está activado) e inactivo (el pincel actuará normalmente).

Esta opción es útil cuando queremos que la herramienta pinte conforme a la presión ejercida por el pincel. Así si mantenemos el botón del ratón pulsado durante un tiempo se irá añadiendo más pintura a la imagen, mientras que si el aerógrafo se encuentra desactivado, por mucho que mantengamos la presión, la cantidad de pintura en un punto será siempre la misma.

Además de esta posibilidad, existe otra opción única del Pincel: **El Flujo** .

El flujo establece la rapidez con la que la herramienta Pincel aplica la pintura, por lo que cuanto menor sea el porcentaje que aplicamos, más suave será el resultado.

### La Herramienta Lápiz

Como ya hemos dicho, el Lápiz, al pertenecer al mismo grupo, comparte casi todas sus opciones con el Pincel, sólo veremos la única opción propia de esta herramienta: **el Borrado automático** .

Esta opción, como prácticamente todas, también se encuentra en la barra de Opciones de Herramientas, y se comporta del siguiente modo:



Si el primer píxel en el que hiciste clic es del color frontal, el lápiz pintará con el color de fondo borrando el color frontal.

Si el primer píxel en el que hiciste clic es de otro color, el lápiz usa el color frontal para pintar.

### La Herramienta Sustitución de Color

La herramienta Sustitución de color te permite reemplazar colores de una imagen por otros. Para ello deberemos seleccionarla en el panel de herramientas y modificar sus opciones para que actúe de acuerdo a nuestras necesidades.



En la barra de opciones de herramientas verás lo siguiente:





Una vez seleccionado la punta de pincel con la que vamos a trabajar deberemos configurar el resto de las opciones para que la herramienta funcione correctamente.

Normalmente nuestra intención será cambiar el Color de la imagen, aunque también podemos cambiar la Luminosidad, Saturación o Tono de la imagen utilizando esta herramienta. Selecciona la opción adecuada para cada una de estas acciones en el desplegable Modo.

Los tres botones que se muestran a continuación corresponden a cómo se tomará el muestreo para sustituir el color en la imagen.

La punta de esta herramienta tiene una forma especial. Está formada por una base redondeada (como un pincel normal) pero añade una mirilla en forma de aspa en su centro . La opción Continuo  evalúa cada píxel de color que pasa por el aspa del puntero y sustituye cada vez el color evaluado.

Si escogiésemos Una vez , el color muestreado sería el primero sobre el que hicimos clic, y se sustituiría únicamente ese color en la imagen.

También es posible definir un color de fondo (en el panel de herramientas) y usarlo como muestra para sustituir ese color en la imagen activando la opción Muestra de fondos .

La opción Límites acepta 3 valores. Establece los límites en el modo en el que se sustituyen los colores.

Como predeterminado encontramos Contiguo, que sustituye las áreas con el color muestreado por el aspa aunque sólo si se encuentran conectadas entre sí.

La opción No contiguo realiza el contrario, conectadas o no, sustituye todas las áreas con el color de muestra dentro de la punta del pincel. La última, Hallar bordes, actúa como el primero pero preservando la nitidez de los bordes de la forma.

En cuanto a la Tolerancia, podríamos decir que fija el rango de colores similares a la muestra a sustituir. Una mayor tolerancia permite que se sustituyan colores parecidos al muestreado. Mientras que una tolerancia nula sólo sustituirá áreas con el color exacto al de muestra.

Para definir un borde suave en las áreas corregidas, selecciona Suavizar.

Ahora sólo tendrás que hacer clic en un lugar del lienzo y la herramienta comenzará a pintar con el color Activo de la forma establecida en las opciones anteriores.

**EJERCICIO (Sustitución de Color)**

1. Abrir la imagen “Bosque en Otoño” y modificarla utilizando la herramienta sustitución de color de modo que presente un aspecto similar al siguiente:
2. Abrir las imágenes: “Panoramico Oceano” – “Arquitecto Contento” – “Cascada China” y “Chancletas Amarillas” y aplicar la sustitución que mas te agrada para lograr un efecto impactante.
3. Guardar cada imagen dentro de tu carpeta con el mismo nombre.

**TAMPONES**

Ahora hablaremos de otro grupo de herramientas que también nos permiten añadir pintura sobre el lienzo: **los Tampones**.


Si hacemos clic derecho sobre su icono veremos las dos herramientas dentro de este grupo:

**El Tampón de Motivo**

Veremos primero esta herramienta debido a su gran parecido con las del grupo anterior.

El Tampón de Motivo te permite pintar del mismo modo que las anteriores, por lo que muchas de sus opciones son iguales. La diferencia se encuentra en que esta herramienta no utiliza pintura sino un patrón o Motivo.

Haremos clic en el desplegable de Motivo para ver las opciones disponibles.

Si observamos esta ventana veremos que es muy similar a la paleta de pinceles que vimos anteriormente, Haciendo clic en el botón  veremos que es posible cargar diferentes motivos agrupados por categorías.

Otra opción disponible es la de **Alineado**, con esta opción activada te asegurarás de que el motivo se muestre uniforme aunque haya sido creado con diferentes trazados. Este recurso es muy útil para evitar la superposición de trazos, creando un motivo final homogéneo.

Finalmente, también es posible añadirle al tampón un ligero efecto Impresionista marcando su correspondiente casilla **Impres.** de este modo, el resultado del tampón será más suave y difuso.

**EJERCICIO (Tampón de Motivo)**

1. Abrir la imagen “Carretera Asfaltada” ubicada en la carpeta **PRÁCTICA**
2. Realizar una selección del asfalto con la herramienta “**Selección Rápida**”
3. Utilizar la herramienta “**Tampón de Motivo**” con las siguientes características:
  - a. Modo: Subesponer Color
  - b. Opacidad: 20%
  - c. Flujo: 50%
  - d. Motivo: Paisaje Metálico
4. Utilizando las imágenes: “Parques de Montaña” – “Accesorios Viajeros” – “Palmas Verdes” – “Sillon Playa”  
Explora todas las funciones de las herramientas TAMPÓN DE MOTIVO y SUSTITUCIÓN DE COLOR

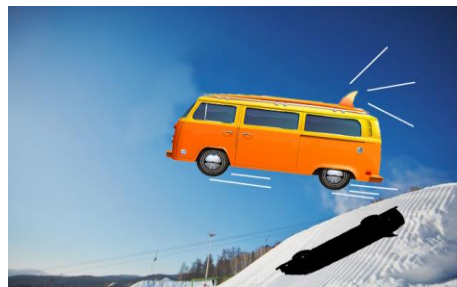
**El Tampón de Clonar**

El Tampón de Clonar es una herramienta muy útil en el retoque fotográfico, esta herramienta hace una copia exacta de una zona de la imagen y te permite trasladarla a otra zona del lienzo.

Observa que tanto el Tampón de Motivo como el de Clonar te permiten la selección de diferentes puntas de pincel para adecuar la salida del trazo.

**EJERCICIOS (Tampón de Clonar)**

1. Abrir la imagen “Esquiador” ubicada en la carpeta PRACTICA
2. Utilizando la herramienta “Tampón de Clonar” eliminar el esquiador.
3. Abrir la imagen “Mini Bus Retro” y utilizando las herramientas de selección, seleccionar y copiar dibujo.
4. Pegar la imagen “Mini Bus Retro” sobre la imagen “Esquiador” para que presente el siguiente aspecto:
5. Para realizar la sombra deberás duplicar la capa y utilizar los **ajustes** de **tono/saturación** además de activar la casilla de transformación libre para adaptar el tamaño.
6. Las líneas se realizaron con la herramienta línea.
7. Combinar las capas y guardar el archivo con el nombre BUS ESQUIADOR dentro de tu carpeta.
8. Abrir las siguientes imágenes: “Mano Celular”, “Mesa Tablas” y “Logo Photoshop” para crear la siguiente imagen:



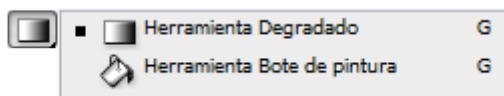


9. Abrir las imágenes: “Malvinas Argentinas” y “Bandera Argentina” para confeccionar la siguiente imagen:



## Las Herramientas de Pintura y Edición (VI)

Deberíamos incluir en esta sección las herramientas de Degradado y Bote de pintura.




Pues actúan, también, añadiendo pintura, aunque en cantidades más grandes, sobre el lienzo.

### La Herramienta Degradado

Con esta herramienta serás capaz de crear degradados sobre el lienzo.

Su uso es muy sencillo:

Selecciona la herramienta Degradado  en el Panel de Herramientas.

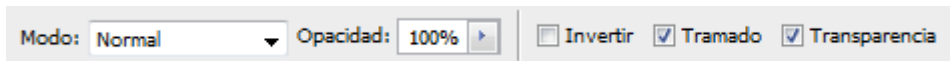
Selecciona el color de Fondo y Frontal que prefieras en el panel de herramientas. Estos dos colores serán los que formarán parte de la transición del degradado.

Haz clic donde quieres que comience el degradado.

Arrastra el ratón hasta el lugar donde quieras que termine y suelta el botón del ratón.

Recuerda que si mantienes pulsada la tecla Shift  podrás hacer degradados en línea recta o en 45º.

Las opciones de esta herramienta son relativamente sencillas:




El modo normal del degradado es que empiece con el color frontal para acabar con el color de fondo. Si activamos la casilla Invertir cambiaremos este orden provocando que el degradado se muestre en sentido contrario.

La opción Tramado, marcada por defecto, realiza transiciones más suaves. Si desactivásemos la casilla podríamos ver como la gama de colores en el degradado cambia más bruscamente.


Desde el menú de modos podremos seleccionar el tipo de degradado que queremos aplicar. Por defecto encontraremos marcado el Degradado lineal (que de hecho es el que más utilizaremos).



Desde el desplegable en la barra de opciones de herramientas podemos acceder a diferentes tipos de degradados prediseñados.

Haciendo clic en el icono  podremos seleccionar diferentes grupos de degradados para darle mayor vistosidad a nuestros degradados.




Para aquellos degradados que contengan transparencias será necesario que la opción Transparencia  Transparencia se encuentre activada. En caso contrario, el degradado se mostrará opaco en toda su transición.

#### EJERCICIOS – Herramienta Degradado:

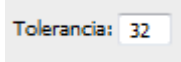
1. Abrir la imagen “Laboratorio” ubicada dentro de la carpeta práctica
2. Utilizando las herramientas de selección, enmascarar el fondo y aplicarle un degradado similar al que se observa.
3. Utilizar la herramienta Texto para que la imagen quede como en el ejemplo.
- 4.

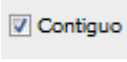


#### La Herramienta Bote de Pintura

La herramienta Bote de pintura  te permite pintar de un color toda un área del lienzo.

Esta herramienta evalúa el punto donde haces clic y pinta todos los píxeles contiguos del mismo color con el color Frontal.

Ajustando la Tolerancia  podrás ajustar la gama de colores sobre la que actúe. Con una tolerancia alta la herramienta coloreará también zonas de color similares al que determinaste con el clic. Una tolerancia baja sólo pintará los píxeles del color escogido.

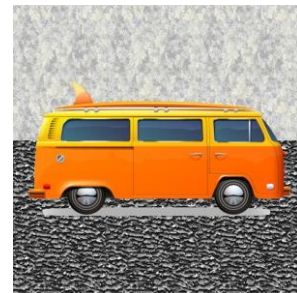
Si desactivamos la opción Contiguo , el Bote de pintura coloreará todos los píxeles que contengan ese color en cualquier lugar del lienzo.

Esta herramienta te permite pintar con un motivo en vez de con el color Frontal. Para ello haz clic sobre el desplegable Rellenar y selecciona Motivo. Ahora ya podrás seleccionar el motivo con el que quieras rellenar el área a pintar.

#### EJERCICIOS – Herramienta Bote de Pintura

1. Abrir la imagen “Mini Bus Retro” y utilizar la herramienta “Bote de Pintura” para que presente el siguiente aspecto. (deberás utilizar las herramientas de máscara para aplicar los motivos)
2. Repasar lo aprendido con las siguientes imágenes: “Sonrisa Mujer” – “Futbolista” – “Avión Volando”

**EXPLORA TODAS LAS CARACTERÍSTICAS DE LA HERRAMIENTA:** Modo, Opacidad, Tolerancia






## Las Herramientas de Borrado

Del mismo modo que existen herramientas que nos sirven para añadir pintura al lienzo, ya sea en forma de color plano, de un motivo preestablecido o incluso de una copia de una zona de la imagen, existen herramientas que nos permiten eliminarlo. Estas herramientas pertenecen al grupo de los Borradores.

### La Herramienta Borrador

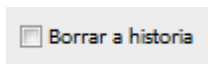
El Borrador  permite quitar la pintura de una zona determinada del lienzo y sustituirla por el color de Fondo.

Si nos fijamos, en la barra de opciones encontramos prácticamente todas las opciones ya conocidas. Esto es porque podemos utilizar el borrador como si de un pincel se tratase, configurando su dureza, opacidad o flujo hasta adaptarse a nuestras necesidades.


Es por esta razón por lo que puedes seleccionar el modo de borrado. Despliega la lista desplegable de Modo en la barra de opciones de herramientas.


Puedes escoger entre que la punta del borrador actúe como un pincel, un lápiz o simplemente que adopte la forma de un cuadrado, eliminando completamente el contenido del área del cuadrado.

Destacaremos la opción Borrar a historia:



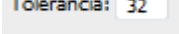
Esta opción resulta de gran ayuda, pues su función es la de restaurar al estado original de la imagen las zonas afectadas por el trazo del borrador.

Este efecto se puede conseguir de modo idéntico utilizando la herramienta Pincel de historia , la cual actúa también de este modo.


Otra forma de activar el borrador a historia es mantener la tecla Alt  pulsada mientras se utiliza el Borrador. Esto causará el mismo efecto que si la casilla de Borrar a historia se hallase activada.


### La Herramienta Borrador Mágico

Este borrador actúa únicamente sobre un color en la imagen, dejando las áreas afectadas de color transparente.

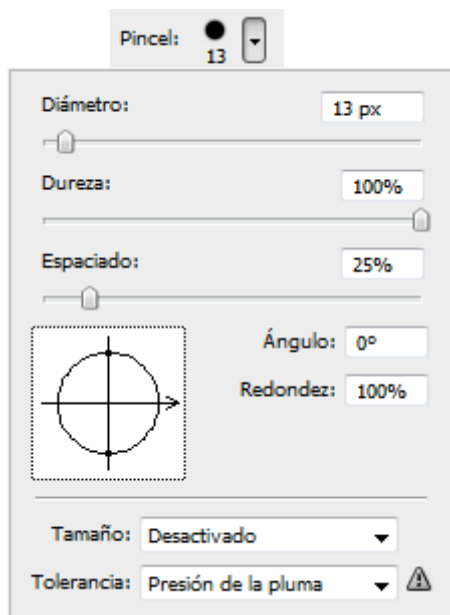
Esta herramienta acepta un valor de Tolerancia  que, según aumente, borrará también los colores similares al color seleccionado en principio.

## La Herramienta Borrador de Fondos

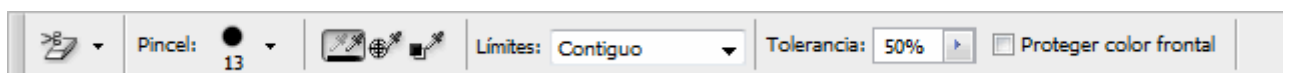
El Borrador de Fondos  resulta de gran ayuda cuando nos es necesario extraer un objeto de una imagen.

La punta de esta herramienta tiene una forma especial. Está formada por una base redondeada (como un pincel normal) pero añade una mirilla en forma de aspa en su centro .

Como el Borrador de fondos actúa de la misma forma que las herramientas de pintura dispone del siguiente menú para modificar la forma en la que el trazo es aplicado:




Como puedes ver, la punta puede modificarse completamente. Deberás realizar unas cuantas pruebas hasta encontrar la combinación más adecuada, aunque las opciones más interesantes son las siguientes:





La opción Límites acepta 3 valores. Establece los límites de borrado de la herramienta. Como predeterminado encontramos Contiguo, que borra las áreas con el color muestreado por el aspa aunque sólo si se encuentran conectadas entre sí. La opción No contiguo realiza el contrario, conectadas o no, borra todas las áreas con el color de muestra dentro de la punta del pincel. La última, Hallar bordes, actúa como el primero pero preservando la nitidez de los bordes de la forma.

En cuanto a la Tolerancia, podríamos decir que fija la extensión de colores a borrar. Una mayor tolerancia permite que se borren colores parecidos al muestreado. Mientras que una tolerancia nula sólo borraría áreas con el color exacto al de muestra.

Los tres botones que se muestran son relativos al color muestreado, es decir, a cómo se tomará el muestreo para borrar el color en la imagen. Se puede definir de los siguientes modos:

La opción Continuo  evalúa cada píxel de color que pasa por el aspa y actúa en consecuencia con ese color de muestra.

Si escogiésemos Una vez , el color muestreado sería el primero sobre el que hicimos clic, y el borrador actuará con ese color como referencia.

También es posible definir un color de fondo (en el panel de herramientas) y usarlo como muestra en el borrador activando la opción Muestra de fondos .

### EJERCICIOS HERRAMIENTA BORRADOR

1. Abra el archivo **“Pico Botella”** ubicado en la carpeta **PRACTICA**
2. Colocar como color de fondo: **BLANCO**
3. Utiliza la herramienta BORRADOR con las siguientes características:
  - a. Tamaño: 80 px.
  - b. Dureza: 15%
  - c. Opacidad: 50%
4. Eliminar el sector izquierdo de la botella utilizando los valores indicados.
5. Realizar **“Clic Derecho”** sobre la capa fondo y transformarla en **“Capa Inteligente”**
6. Con estos valores eliminar el fondo derecho de la botella y observar la diferencia.
7. Guardar con el mismo nombre dentro de la carpeta que lleva su nombre.



### BORRADOR DE FONDO

1. Abra la imagen **“Cascada China”** ubicada en la carpeta **PRACTICA**
2. Configure la herramienta **“Borrador de Fondo”** de la siguiente forma:
  - a. Tamaño: 100 px.
  - b. Dureza: 100%
  - c. Tolerancia: 30%
3. Eliminar completamente el sector del cielo de la imagen.
4. Guardar con el nombre **Cascada sin cielo** dentro de la carpeta que lleva su nombre.

### BORRADOR MÁGICO

1. Abrir la imagen **“Niña con cartel blanco”** ubicada dentro de la carpeta **PRACTICA**
2. Configurar la herramienta **BORRADOR MÁGICO** con las siguientes características:
  - a. Tolerancia: 5%
  - b. Opacidad: 100%
3. Realizar clic sobre cualquier sector del fondo y observar los resultados

4. Aumentar la Tolerancia de modo tal que haciendo pocos "clics" quede eliminado la totalidad del fondo
5. Guardar con el mismo nombre dentro de la carpeta que lleva su nombre.

#### EJERCICIOS ADICIONALES

1. Utilizando los conocimientos adquiridos, utilizar imágenes de la página [www.freepik.es](http://www.freepik.es) para confeccionar un flyer publicitario de tamaño 1200 x 1200 px para una juguetería que desea promocionar un descuento especial para el día del niño.
2. Confeccionar una Flyer para promocionar la venta de zapatillas deportivas de un comercio llamado: "SPORT X"
3. Confeccionar un Flyer publicitario para una empresa de turismo llamada "MAGITURISMO"

#### TRABAJANDO CON CAPAS

#### EJERCITACIÓN PARA RECONOCIMIENTO

1. Abrir la imagen "Posnet" y "Tienda de Ropa"
2. Colocar la imagen Posnet como una capa de "Tienda de Ropa"
3. Colocar como nombre de capa "Posnet" y asignarle el color AMARILLO
4. Utilizando la herramienta "Borrador de Fondos" con una tolerancia de 20% eliminar el color blanco de tal forma que se visualice la capa situada debajo
5. Convertir la capa "Tienda de Ropa" en un objeto inteligente, colocarle de nombre "FONDO" y asignarle el color ROJO
6. Utilizando la herramienta de selección elíptica seleccionar parte de la imagen como se muestra en la imagen (siempre con la capa FONDO activa)
7. Utilizando la herramienta PINCEL, colorear con el color de su agrado dicha selección para que presente el siguiente aspecto:



8. Invertir la selección y colorear utilizando la herramienta pincel y otro color, el resto de la imagen para que presente un aspecto similar de la tercera imagen.



9. Quitar la selección y guardar con el nombre OFERTA POSNET dentro de la carpeta que lleva su nombre.

**EJERCICIOS:**


1. Utilizando las imágenes “Comprando” y “De compras” y “Oferta”, confeccionar un flyer publicitario con diseño propio
2. Guardar en tu carpeta con el nombre DESCUENTOS

**ADICIONALES:**

Confeccionar una flyer publicitario para una casa de masajes utilizando capas y las herramientas vista hasta ahora

**TRABAJANDO CON CAPAS**

Una capa es como una lámina de acetato transparente y el programa te permite trabajar con cuantas capas necesites. Imagina, pues, un conjunto de láminas de acetato; la que se encuentre en la parte superior tapará a las otras, pero sólo en las zonas en las que tenga pintura, el resto permanecerá transparente.

Para añadir nuevas capas (hojas de acetato) a nuestra composición haz clic en el icono de **Nueva capa** , verás como el programa añade una capa transparente sobre todas las que ya estaban creadas.

Por defecto, Photoshop, nombra a las capas automáticamente. Si quieres darle un nombre para reconocerla más fácilmente sólo tienes que hacer doble clic sobre el nombre de la capa y escribir el nuevo nombre en su lugar.

Se puede **asignar un color** a la capa pulsando el botón derecho y seleccionando uno de los colores que aparecerán en la parte inferior del desplegable.

**Superposición de capas**

Asimilando el concepto de capa como el de una lámina de acetato (lámina transparente), verás muy fácilmente el posicionamiento de las capas.

Las capas superiores tapan a las inferiores siempre y cuando la superior tenga pintura. En el caso contrario, si la capa superior tiene zonas transparentes, éstas dejarán ver las capas inferiores.



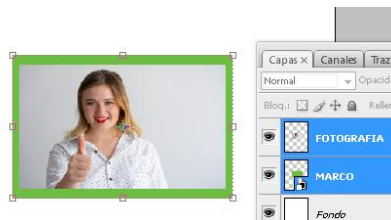
Desde la **ventana de Capas** puedes modificar la **opacidad** de la capa activa. El valor 0% significaría que la capa sería totalmente transparente y dejaría ver completamente el contenido de las capas inferiores.

A veces, para trabajar mejor nos gustaría no ver el resto de las capas y trabajar

únicamente con la activa, sin imágenes alrededor o superpuestas que nos molesten. El icono a la izquierda de la capa nos indica si esta está visible o no.

### EJERCICIOS CON CAPAS

1. Abre el archivo “Trabajando con Capas” y utilizando las opciones de alineación colca las capas de la siguiente forma:



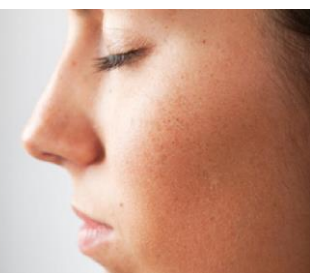
### PINCEL CORRECTOR

El Pincel corrector es una herramienta muy buena que te permitirá corregir imperfecciones de la imagen como motas de polvo, rascaduras, grietas, etc. y sobre todo corregir imperfecciones de la piel: pecas, granos...

Su funcionamiento es idéntico a la herramienta Tampón de Clonar, sólo que además de imitar el color de muestra copia y difumina los colores en intensidades tomando como referencia la textura, iluminación y sombreado de la muestra. Esto hace que el resultado quede mucho más natural.

### EJERCICIOS PINCEL CORRECTOR

1. Abre la imagen “**Fotografía Contenta**” ubicada dentro de la carpeta PRÁCTICA
2. Toma la herramienta “**Pincel Corrector Puntual**” y configúralo de la siguiente forma:
  - Diámetro: 5 px
  - Dureza: 50%
  - Tipo: Ajustar a entorno




siguiente:

4. Abre la imagen “**Perfil Lunares**” y utilizando la herramienta “**Pincel Corrector**” eliminar los lunares y manchas de la piel para que presente un aspecto similar al ejemplo.

5. Abrir las siguientes imágenes y aplicar las correcciones que considere necesarias: “**Lunar Espalda**” – “**Tatuaje Muñeca**” – “**Mano Manchada**”

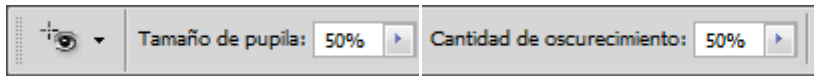
### HERRAMIENTA OJOS ROJOS

La herramienta Pincel de ojos rojos  tiene la función de pintar sobre un color para transformarlo en otro a nuestra elección.

Su uso es muy sencillo, sólo tendrás que seleccionar la herramienta y hacer clic sobre cada uno de los ojos que quieras modificar.



Si el resultado que obtengas no te parece del todo natural puedes modificar las opciones que se presentan en la barra de opciones de herramientas:



En la opción Tamaño de la pupila deberemos indicar el porcentaje que está ocupando la pupila en el ojo (la pupila es la parte central que en condiciones normales vemos de color negro, y que es lo que se muestra rojo).

En la opción Cantidad de oscurecimiento podremos establecer un valor para configurar el grado de color que se aplicará sobre el ojo.



El resto del funcionamiento lo dejaremos en mano de Photoshop y tendremos nuestras fotografías arregladas con un par de clics:

La única desventaja de esta herramienta es que pintará los ojos de un color oscuro, negro casi

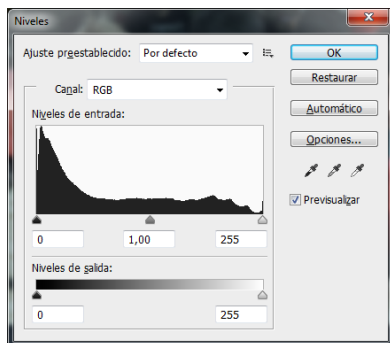
siempre. Aunque ya comentamos que es la parte negra de la pupila la que se ve roja.

Para poder dar un toque de color diferente (verde, azul...) podemos recurrir a la herramienta de Sustitución de color que vimos en temas anteriores.

#### EJERCICIOS OJOS ROJOS

1. Abrir la imagen **“ojos Rojos Bebe”** y aplicar la herramienta para eliminar dicho efecto de la cámara
2. Realizar las correcciones a las siguiente imágenes: **“Ojos rojos uno”** – **“ojos rojos niño”**

### Modificar el balance de blancos desde Photoshop



Para hacerlo usaremos la herramienta Niveles: clic en el menú **Imagen → Ajustes → Niveles**, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:

Observa que a la derecha hay tres iconos de tres cuantagotas, el procedimiento que emplearemos es el siguiente. Con el cuantagotas de la izquierda seleccionaremos el punto más negro de la imagen, con el cuantagotas de la derecha seleccionaremos el punto

más blanco de la imagen y con el cuantagotas del centro pincharemos en un punto gris claro de la imagen. De esta forma le estamos dando a Photoshop tres referencia para que recalculé los tonos de toda la imagen.



## EJERCICIOS:

- 1) Abrir la imagen "Foto Oscura" ubicada dentro de la carpeta PRACTICA
- 2) Ingresar a **Imagen → Ajustes → Niveles** y utilizando los cuentagotas aclarar la imagen
- 3)



## ALGUNOS EFECTOS PRÁCTICOS

- 1) Abra la imagen "**Muñeco Articulado**" y elimine el fondo.
- 2) Con el muñeco seleccionado ingrese a: Edición – Deformación de Posición Libre
- 3) Utilice la malla para mover los brazos del muñeco.

*RECORDAR QUE LA TECLA "ALT" PERMITE ELIMINAR UN NODO O UTILIZAR EL NODO SELECCIONADO COMO EJE DE ROTACIÓN*

Puede utilizar como imagen adicional para transformar con esta herramienta: "Avion volando"

- 1) Abra la imagen "**Mujer sonriente ok**" y añádale una máscara
- 2) Elimine fondo utilizando la herramienta que considere necesaria
- 3) Con la imagen seleccionada modifique la tonalidad de la capa de modo que el pelo de la mujer quede de otro tono.
- 4) Como estamos trabajando sobre una capa, puede utilizar la herramienta borrador para eliminar la tonalidad en el resto de la imagen y dejarla solo en el cabello...

Puedes utilizar como imagen adicional "Sonrisa Mujer"