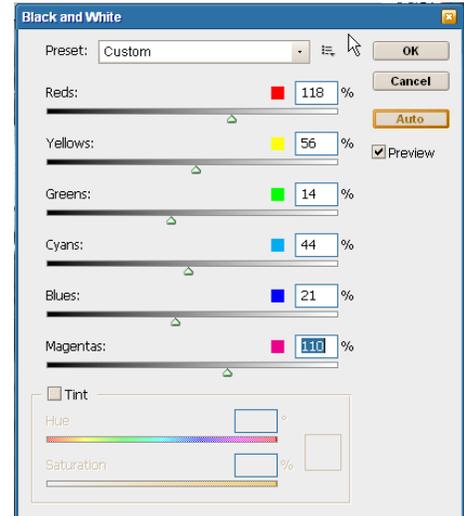


La brocha de historia



La Herramienta de historia depende de una segunda ventana: la ventana de historia y nos permite regresar segmentos específicos del mapa de bits a un estado anterior.

Ejercicio 1:



Abrimos la fotografía y vamos a convertirla en blanco y Negro: Menú>Image>Adjustment >Black&White.

Podemos ajustar los valores para obtener un mejor Blanco y Negro. En este caso como la fotografía posee un rico verde y púrpura hacemos énfasis en los valores del rojo y magenta.

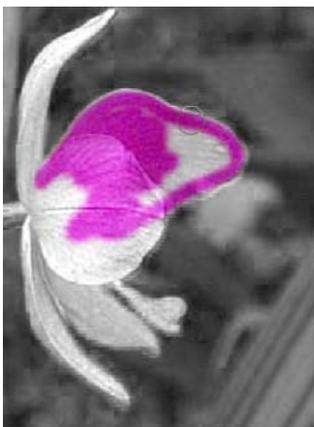


Supongamos que queremos rescatar los colores originales de la fotografía. Seleccionamos la brocha de historia y en la ventana de historia verificamos que estamos trabajando sobre la foto original.

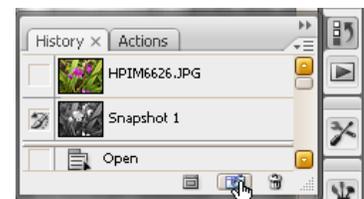
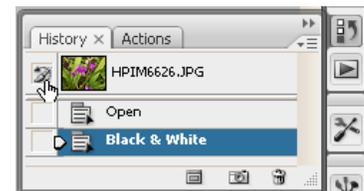
OJO:

La brocha de historia solo funciona si no recortamos la fotografía.

Cuando se eliminan píxeles la herramienta pierde la dirección de los mismos y no puede reconstruir. Lo que nos obliga a, primero que nada, recortar y luego retocar.



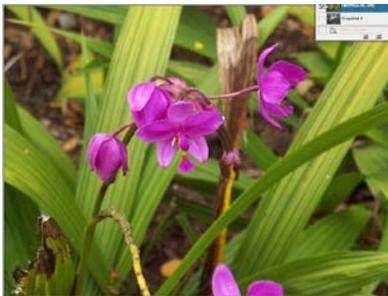
Abrimos la ventana de historia y seleccionamos el estado al que queremos regresar. Luego ajustamos la brocha como si fuera cualquier otra y comenzamos a rescatar. Por seguridad guardamos un nuevo estado para poder jugar con ambos. Para ello hacemos click en el ícono de la cámara que está en la venta de historia. Ahora podemos rescatar el color y en caso de equivocarnos podemos seleccionar el que está en blanco y negro.



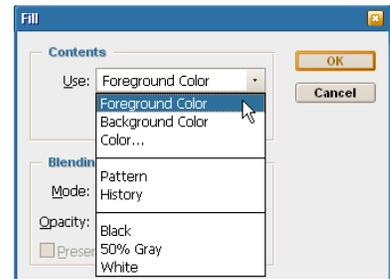


La Brocha de historia Artística

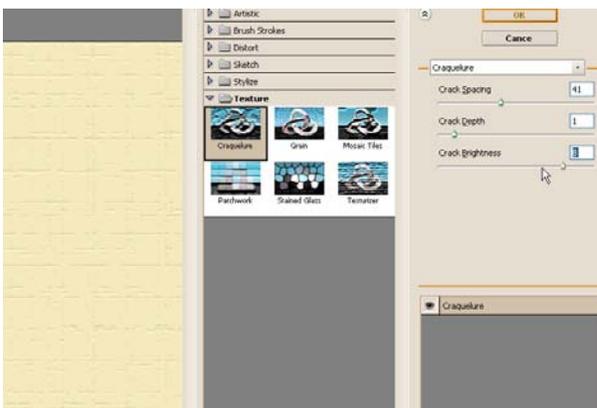
El funcionamiento de esta herramienta es igual al de la anterior, pero en vez de rescatar la información de forma literal, imita brochazos o pinceladas de estilo impresionista, expresionista y puntillista. Experimentando con los distintos estilos podemos lograr resultados muy interesantes y útiles.



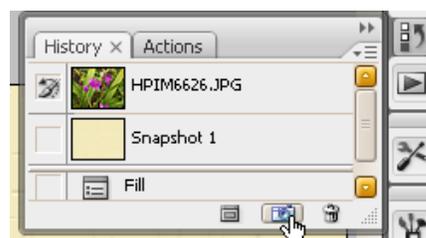
Utilicemos la misma fotografía desde su estado original y rellenamos toda el área de color crema y agregamos una textura de papel arrugado. Para ello primero seleccionamos crema como color de frente y luego vamos a Menú > Edit > Fill. Indicamos que use el color de frente y presionamos ok.



Luego vamos a Menu>Filter>Texture>Craquelure para aplicar una textura interesante a nuestro color crema.



En este punto guardamos un estado en la ventana de historia.





Ahora seleccionamos la brocha de historia Artística.

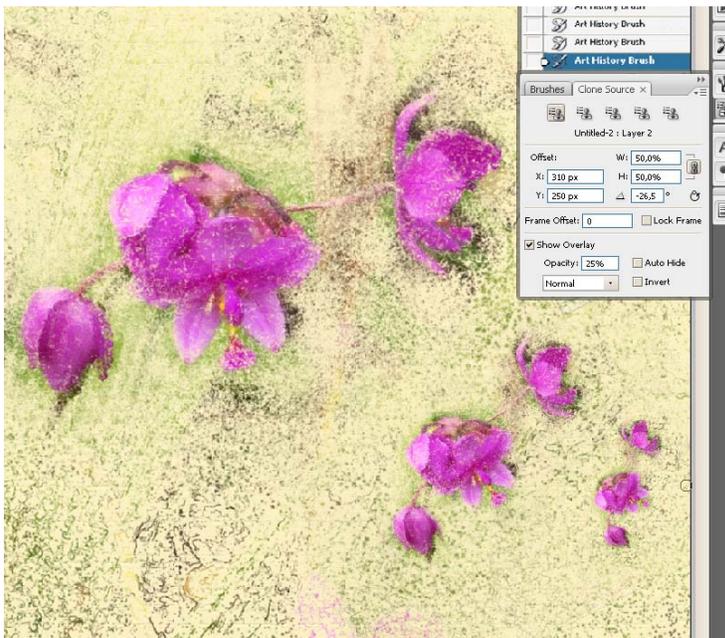
Y comenzamos a rescatar. Jugamos con los valores en la barra de opciones de le herramienta para obtener mejores resultados.



La herramienta y la ventana de clonación.

La ventana de clonación nos permite guardar hasta 5 proporciones de distancia, tamaño y proporción de la herramienta de clonación.

Ejercicio.



Digamos que queremos clonar las flores de este ejercicio más pequeñas y con cierta rotación.

En la venta de la herramienta de clonación podemos alterar la proporción de alto y ancho, en este caso un 50% y lo rotamos -26.5°. Si activamos la casilla de Show Overlay o mostrar superposición, veremos donde quedarán las nuevas flores antes de clonar.

Recuerda. Seleccionar el origen con Alt+Click y luego click en el destino como siempre se ha

trabajado con la herramienta de clonación.

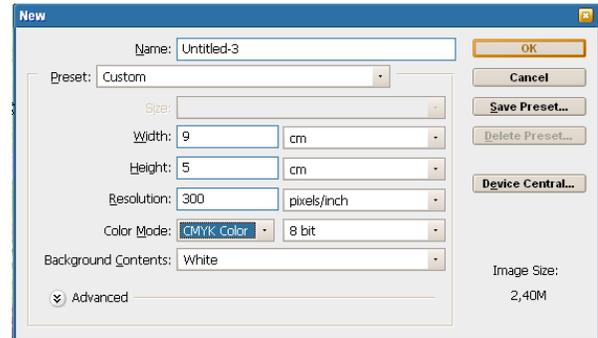
Los Canales.

No todo trabajo de impresión debe ser en blanco y negro o a full color. En algunos casos en los que vayamos a imprimir grandes volúmenes y el presupuesto sea limitado o el color a utilizar sea muy específico y difícil de conseguir por cuatrocomía los podemos trabajar modificando los canales que componen el color del archivo.

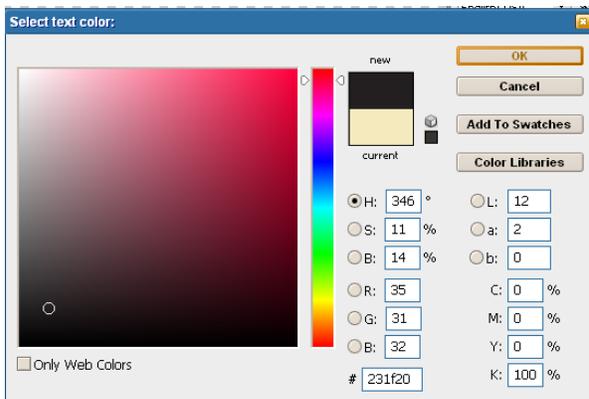
En el presente ejercicio haremos una tarjeta de presentación a dos colores.

Lo primero que debemos tomar en cuenta es que al momento de crear el archivo debe tener las medidas adecuadas y el modo de color es CMYK.

Como es un archivo de impresión lo trabajaremos a 300dpi.



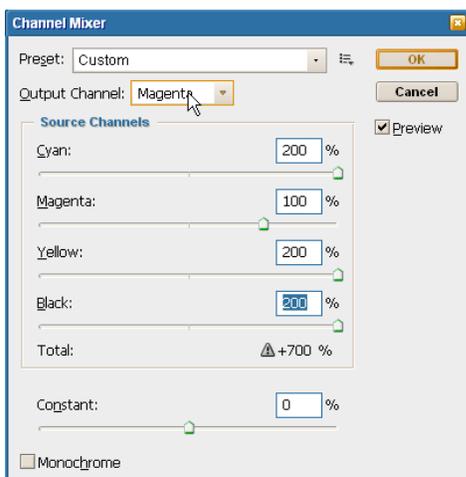
OJO: Esta técnica es exclusiva para impresiones y no sirve en fotografías para la web.



En este caso debemos trabajar solo con dos colores. En este caso Magenta y Negro. En la composición del negro debemos excluir todos los canales y darle todo el valor al negro.

En caso de traer una fotografía o imagen de otro archivo, modificamos la composición CMYK por medio del Channel Mixer ubicado en Menu>Image>Adjustment>Channel Mixer.

En el seleccionamos cada uno de los canales y bajamos los valores a 0. En el caso del magenta le subimos los valores de los otros para compensar.

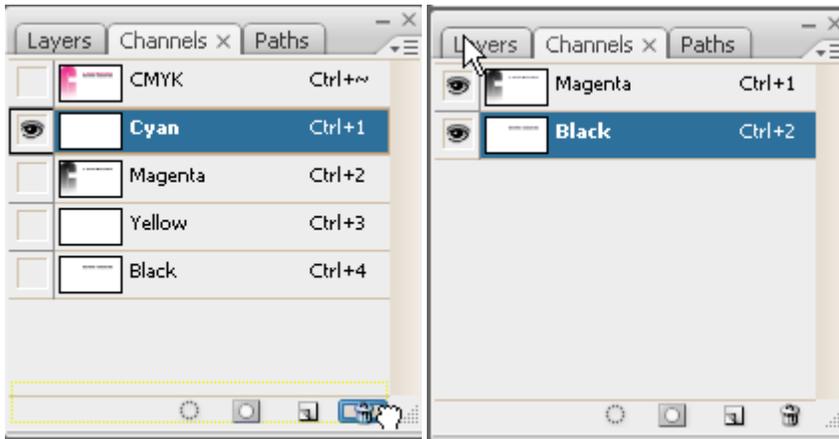


La tarjeta debe verse algo como esto:

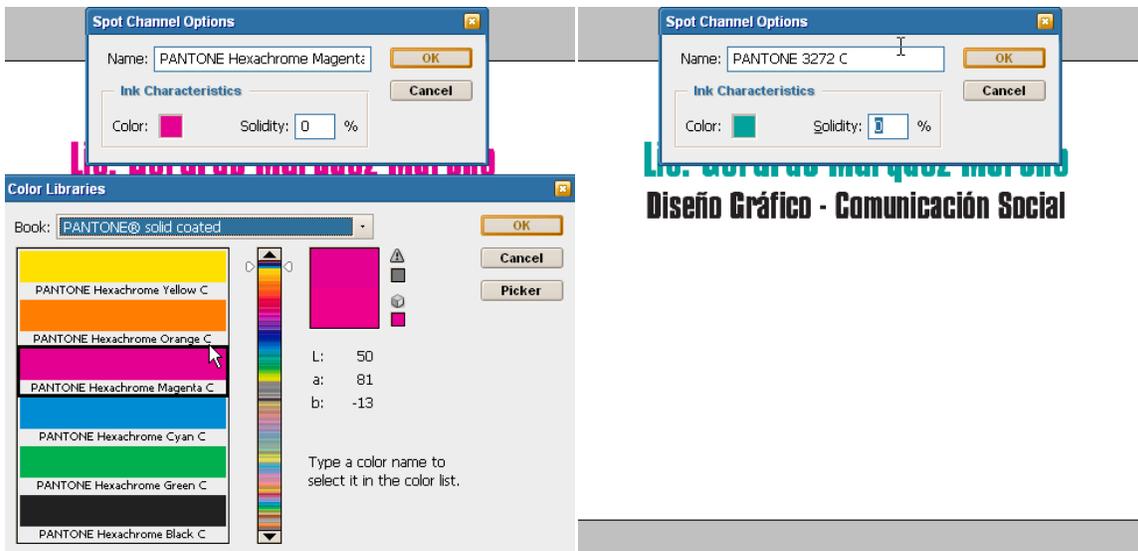


Ahora vamos a la ventana de canales o *Channels* y verificamos que no haya nada en los canales cyan ni Amarillo. Todo debe estar o en magenta o en negro.

Luego seleccionamos el cyan y lo botamos en la papelera, igual hacemos con el amarillo. Al hacer esto nos preguntará si deseamos fundir las capas, le decimos que si.



Seleccionamos el canal Magenta hacemos doble click y en la ventana de selección hacemos click en Color Libraries. Ahí tenemos que seleccionar Pantone Solid Coated que es la carta aceptada en Venezuela y la mayoría de los países occidentales para indicar el color. Debemos escoger el color y recordar anotar el nombre código del color para darlo al impresor.



Listo. Verificamos que la solidez de la tinta sea 0 % porque las tintas suelen ser translucidas y ya tenemos un trabajo hecho a dos colores, lo que puede significar un ahorro de hasta un 40% del costo final.

Brochas personalizadas

Las brochas personalizadas son de utilidad en algunos casos. Sirven para realizar patrones y dependiendo de los dinámicos de la brocha que le especifiquemos podemos lograr lindos y eficientes diseños.

Lo primero es ubicar una imagen que queramos convertir en brocha.

Convertida en blanco y negro la seleccionamos y vamos a Edit>Define Brush Preset.



Le damos un nombre propio.

Para modificar sus opciones seleccionamos la herramienta de brocha, abrimos la ventana de Brush Dynamics y buscamos nuestra mariposa.

En este caso la brocha mide 784 pixels, lo cual es excesivo, pero podemos modificar el diámetro maestro, bajémoslo a 35

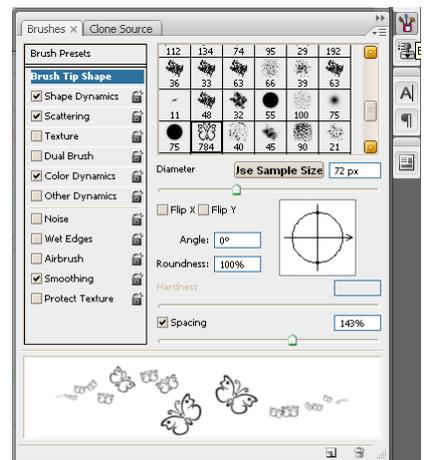
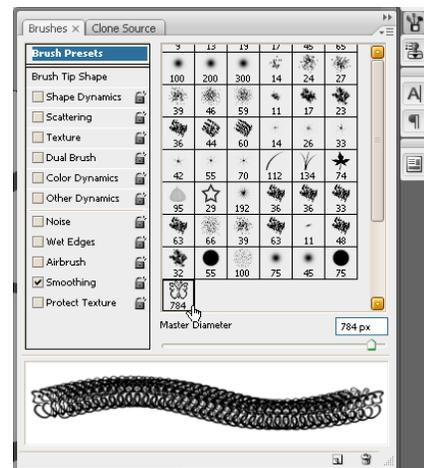
Hacemos click en Brush Tip Shape y subimos el Spacing a 143%.

Seleccionamos Shape Dynamics y subimos el Size Jitter a 41% angle Jitter a 14% y activamos la casilla de Flip X.

Activamos la casilla de Scattering y le y subimos el scater a 136%.

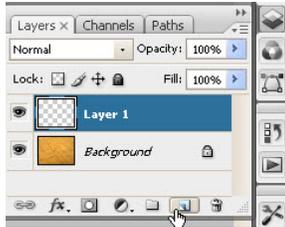
Activamos color dynamics y subimos el Hue Jitter a 100%.

Ahora solo debemos regresar a nuestro Stage y trazar con nuestra brocha.

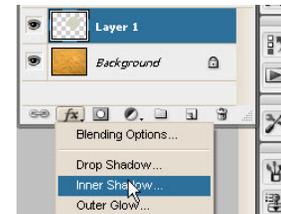
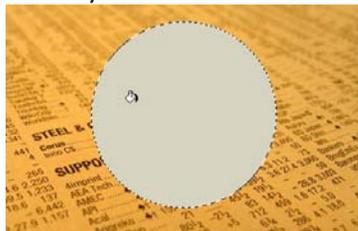


Ejercicio 1
La Bola de Cristal.

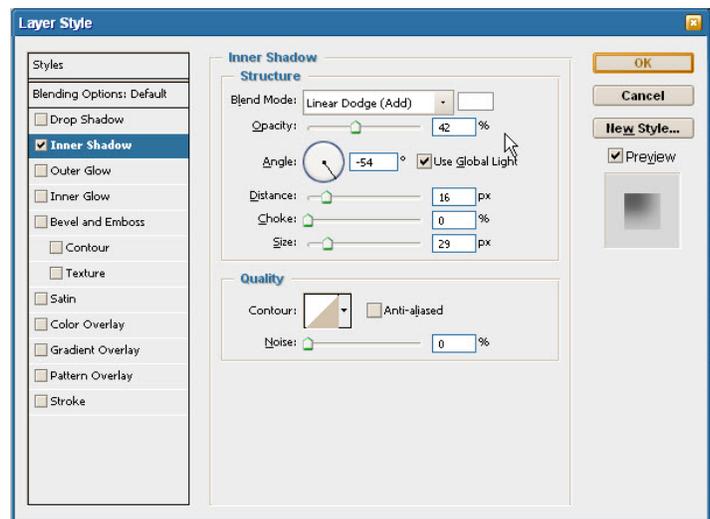
1. Abrimos el archivo “newspaper” desde Photoshop.
2. Insertamos una capa nueva.



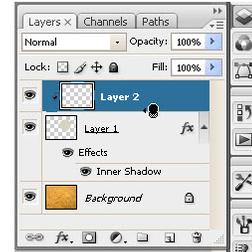
3. Seleccionamos la herramienta de selección elíptica y hacemos un arrastre circular sobre el área de trabajo, manteniendo la tecla SHIFT del teclado hundida para que la circunferencia sea perfecta.
4. Como color de frente seleccionamos el D6D3C0. Escribimos este código en la ventanilla de colores web de la ventana de selección de color.
5. Seleccionamos la herramienta *Bucket Tool* y hacemos click dentro de la selección. OJO: debemos estar pendientes de que estamos en el layer nuevo vacío.



6. Ctrl + D para deseleccionar.
7. Vamos al botón de efectos de capa Fx y activamos el *Inner Shadow*.
8. En la ventana de diálogo colocamos los siguientes valores:
 - a. Color: Blanco.
 - b. Blend Mode: Linear Dodge (Add).
 - c. Opacity: 42%.
 - d. Angle : -54.
 - e. Distance: 16.
 - f. Choke: 0.
 - g. Size: 29.
9. Creamos una capa nueva.



10. Mientras mantenemos presionada la tecla alt nos paramos entre las dos capas en la venta de layers y vemos que el cursor cambia a esta forma: hacemos click para crear un Clipping Mask.



11. Cambiamos el color de fondo por el siguiente código: 65645F.

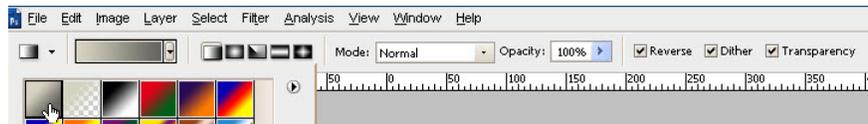


12. Seleccionamos la herramienta de



degradado.

13. Verificamos que el degradado seleccionado sea el lineal y trazamos un degradado sobre el

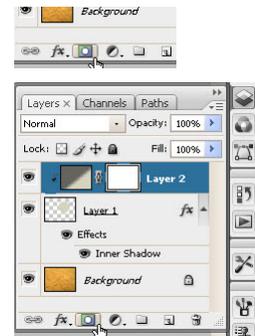


círculo, desde el centro de bola hacia

la esquina inferior derecha. Sin llegar al borde.



14. Agregamos una máscara a la capa del degradado haciendo click en el botón que se encuentra en la parte inferior de la ventana de layers que tiene un círculo dentro de un cuadrado. Seleccionamos la herramienta de degradado, esta vez seleccionamos degradado radial en la barra de propiedades, y verificamos que la casilla de reverse esté activa.



15. Reseteamos los colores a Blanco y negro haciendo click sobre el pequeño ícono con los colores en la barra de herramientas justo encima de los cubos grandes de color. Debe quedar blanco de frente, negro de fondo.

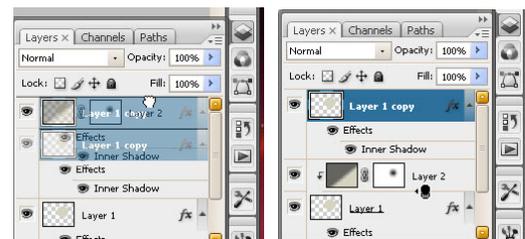
16. Verificamos que estamos trabajando SOBRE la máscara y no sobre ninguna otra parte de las capas y trazamos un degradado del centro del círculo hasta el borde.



17. Duplicamos el Layer 1 por cualquiera de los siguientes métodos:

- a. haciendo click con el botón derecho sobre la capa y seleccionando Duplicate Layer.
- b. En el menú contextual de la ventana de layers > Duplicate Layer.
- c. Menú > Layer > Duplicate Layer.

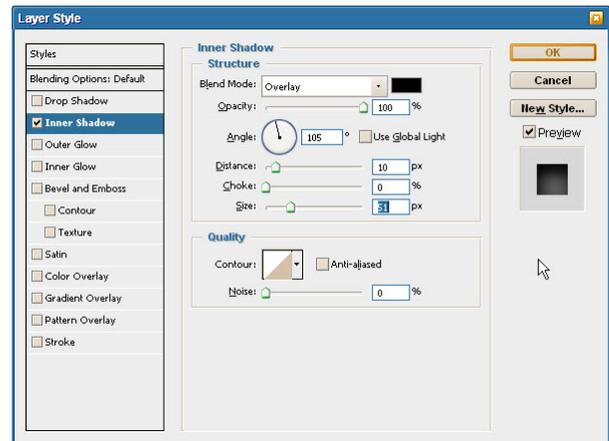
18. Una vez duplicado, perdemos el Clipping Mask. Lo que debemos hacer es pasar la copia por encima del degradado con máscara y volver a hacer Alt + Click entre el degradado con máscara y el layer 1.



19. En esta nueva capa bajamos el relleno o *Fill* a 0 y entramos de nuevo en la ventana de efectos.

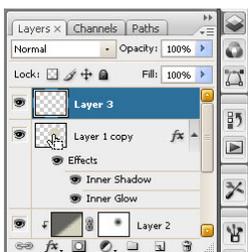
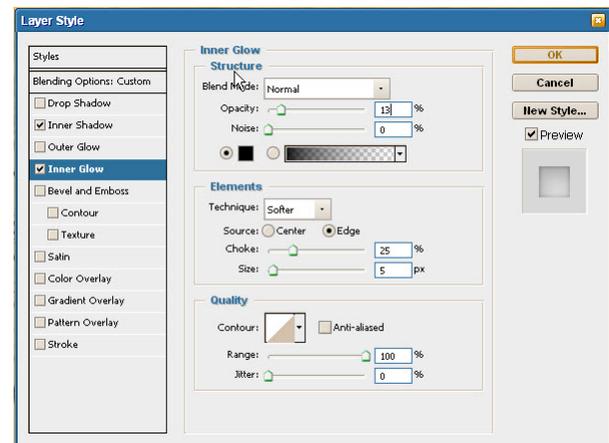
Esta vez seleccionamos el Inner Shadow, DESELECCIONAMOS LA CASILLA DE GLOBAL LIGHT. Cuidado con no hacer esto antes de continuar. Y colocamos los siguientes valores:

- a. Blend Mode: Overlay.
- b. Color: Negro.
- c. Opacity: 100%.
- d. Angle: 105.
- e. Distance: 10.
- f. Size: 51.



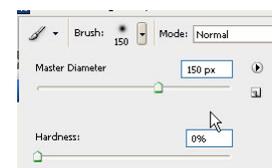
20. Activamos la casilla de Inner Glow haciendo click sobre las letras y colocamos los siguientes valores:

- a. Blend Mode: Normal.
- b. Opacity: 13 %.
- c. Color: Negro.
- d. Choke: 25
- e. Size: 5
- f. Range: 100%.



21. Insertamos una capa nueva. En la capa 1 hacemos Ctrl + Click para limitar el área de trabajo.

22. Seleccionamos la herramienta de pincel asignamos los valores de brocha redonda, 150 px de diametro y 0 Hardness.



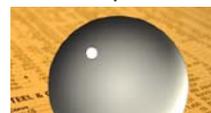
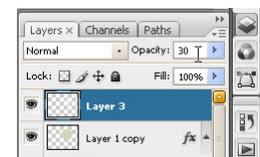
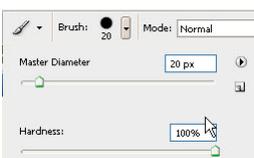
23. Seleccionamos color blanco de frente y hacemos un click en el centro de la capa.

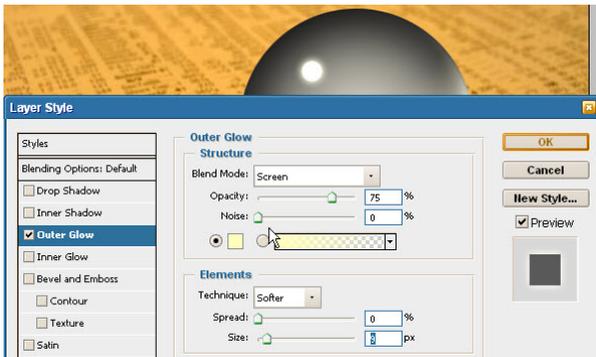
24. A este brochazo, le aplicamos un Desenfoque Gaussiano. Menu > Filter > Blur > Gaussian Blur, y le ponemos un valor de 25 px.



25. Deseleccionamos (Ctrl + D) y bajamos la opacidad de la capa a 30%.

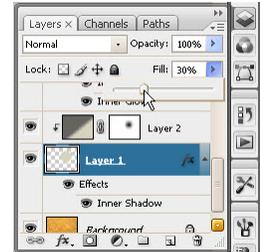
26. Creamos una capa nueva y con el pincel en un tamaño 20 y hardness 100 y hacemos un click para determinar el punto de impacto de la luz.





27. A esta capa le activamos el outer glow y con el mismo color amarillo, y el modo de fusión screen, dejamos la opacidad en 75% y subimos el size a 9 px, eso es todo.

28. Seleccionamos el Layer 1 que es la base de todo y bajamos el Fill a 30%. Hemos terminado la bola. Vamos con la sombra para que se vea aun más realista.



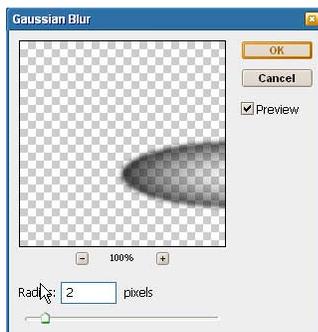
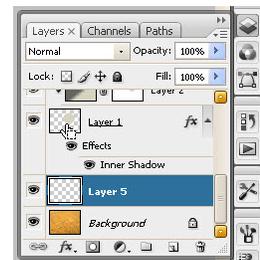
29. Seleccionamos el Background e insertamos una capa nueva.

30. Luego hacemos control click en la ventanilla del Layer 1 para hacer una selección con la misma forma redonda.



31. Necesitamos color de frente negro y de fondo blanco. Luego en la casilla del degradado en la barra de propiedades seleccionamos el degradado que va de negro a transparente. Y trazamos del centro del círculo hasta el borde.

32. Presionamos Ctrl + T en el teclado para transformar el rectángulo lo achicamos de arriba abajo y luego lo desplazamos ligeramente a la derecha para que se vea como una sombra proyectada.



33. Deseleccionamos con Ctrl + D y aplicamos un filtro de desenfoque gaussiano: Menú > Filter > Blur > Gaussian Blur de 2 px.

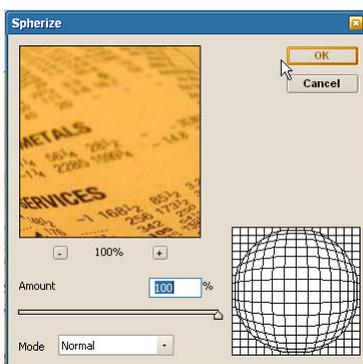
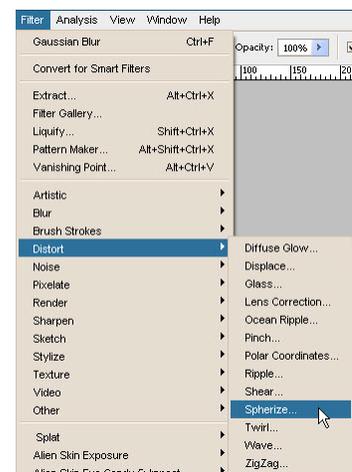
34. Bajamos la opacidad de la capa de la sombra a 50%.

35. Volvemos a hacer una selección del círculo con Ctrl + Click sobre la ventanilla del Layer 1.

36. Esta vez seleccionamos el Background y vamos a Menu > Filter > Distort > Spherize. El Amount es del 100% y el modo normal.

37. Seleccionamos la capa de la sombra y presionamos Ctrl + F para volver a aplicar el efecto de distorsión.

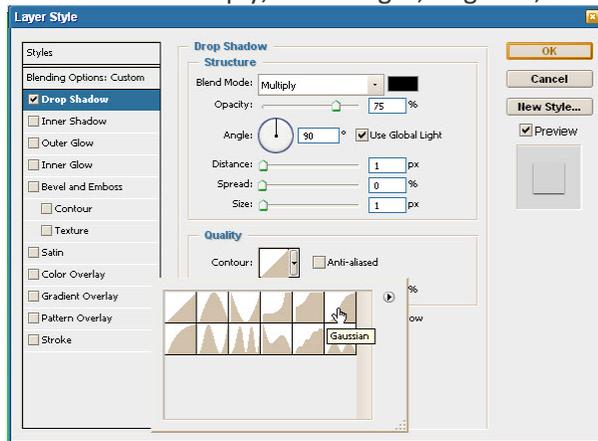
38. Listo. Guarda y guarda una copia en JPG para verlo en otras máquinas.



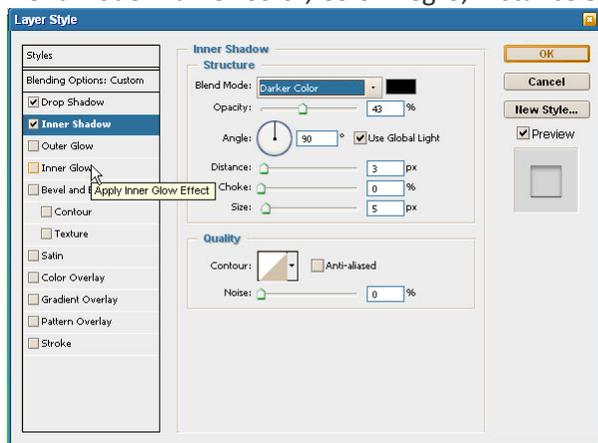
Ejercicio 2.

Gotas de Agua automáticas.

1. Vamos a Menu > File > New y vamos a crear un archivo con las medidas de su pantalla de celular. Recordamos antes de escribir los números de ancho y alto, seleccionar pixels como unidad de medida y también indicar que la resolución es de 72 dpi. El modo de color es RGB.
2. Vamos a Seleccionar dos colores, uno de frente y otro de fondo, para hacer un degradado. Lo ideal es que el los colores sean de la misma gama o hue. El de frente más claro que el de fondo.
3. Vamos a insertar una capa nueva. Le bajamos el *Fill* a 3% y vamos a comenzar a montar efectos. Primero una sombra paralela o *Drop Shadow*.
 - a. Blend Mode: Multiply, Color Negro, Angle 90, Distance 1, Size 1, Countour Guassian.

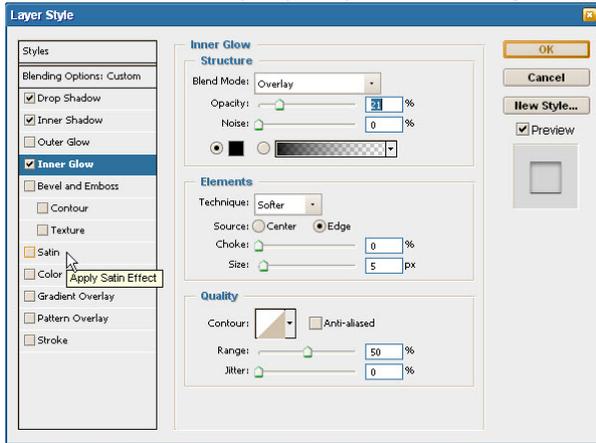


4. Activamos el InnerShadow, hacemos click sobre las letras para entrar en las opciones y colocamos:
 - a. BlendMode: Darker Color, Color Negro, Distance 3, Size 5, Choke 0.



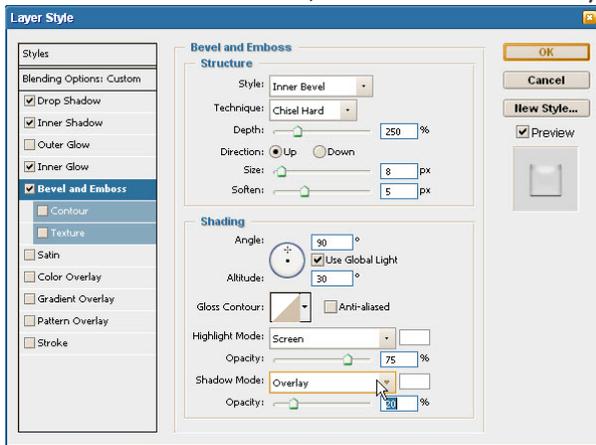
5. Activamos Inner Glow:

- a. Blend Mode: Overlay, Opacity 21, Color Negro, Choke 0, Size



6. Activamos Bevel & Emboss:

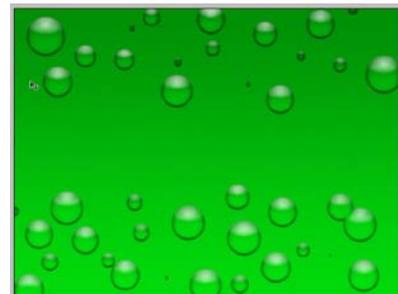
- a. Style: Inner Bevel, Technique: Chisel Hard, Depth: 250, Size: 8, Soften 5, Hightlight Mode: Screen Blanco 75%, Shadow mode: Overlay Blanco 20%.

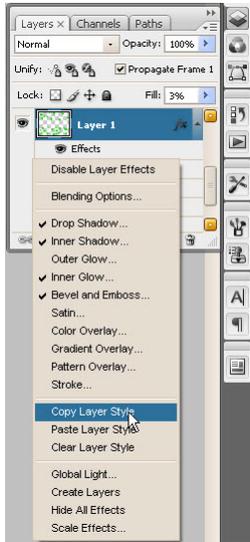


- 7. Le hemos metido un total de cuatro efectos a la capa. Ahora seleccionamos la brocha, y jugando con los distintos tamaños , pero siempre con una dureza del 100% vamos a dibujar gotas de agua. Recordamos reservar el espacio para colocar nuestro nombre.



- 8. Seleccionamos la herramienta de texto y escribimos nuestro nombre. Configuramos tipo y tamaño para que se ve bien. Una recomendación es no utilizar una letra demasiado delgada o no se va a leer bien.



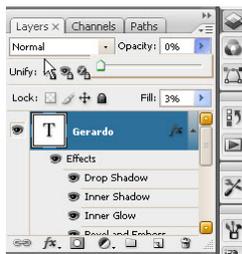
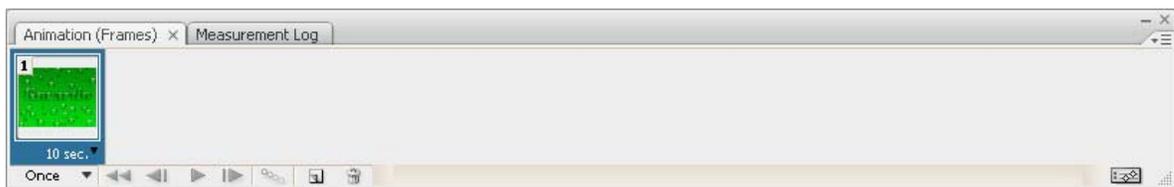
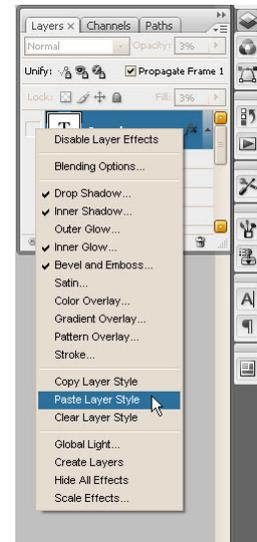
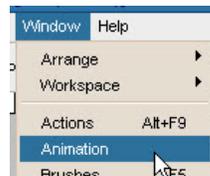


9. Hacemos click con el botón derecho sobre el símbolo de fx en la capa que contiene los efectos. Seleccionamos Copy Layer Style.

10. Seleccionamos la capa de texto, hacemos click con el botón derecho sobre ella a la derecha del nombre de la capa y seleccionamos Paste Layer Style.

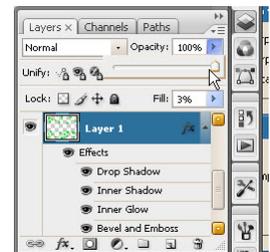
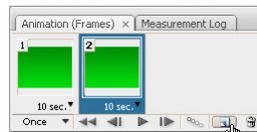
11. Vemos como la nueva capa tiene los efectos aplicados. Ahora vamos a animar.

12. Vamos a Menu > Windows > Animation.



13. Seleccionamos el cuadro 1 y en la ventana de layers bajamos la opacidad de las capas 1 y texto a 0.

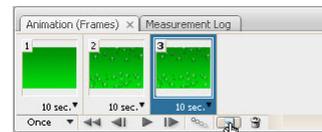
14. En la ventana de animación insertamos un Frame nuevo.



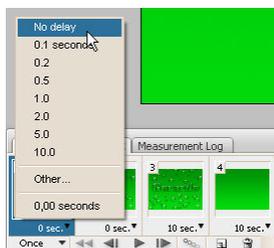
15. Y seleccionamos la capa que contiene las gotas y le subimos la opacidad a 100.

16. Insertamos un tercer frame en la ventana de animación y en este frame subimos la opacidad de la capa de textos a 100.

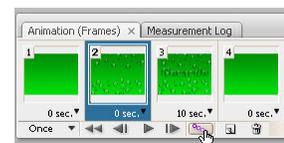
17. Insertamos un nuevo cuadro (el 4) y en el bajamos la opacidad de ambas capas de nuevo a 0.



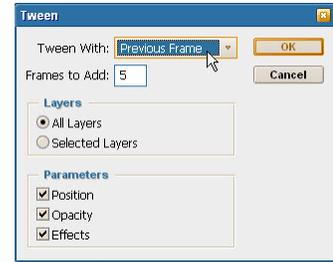
18. En la ventana de animación, verificamos que todos los cuadros tengan como tiempo de transición de 0 sec o de No Delay.



19. Comenzamos a animar. Seleccionamos el cuadro 2 y presionamos el botón de Tween Animation

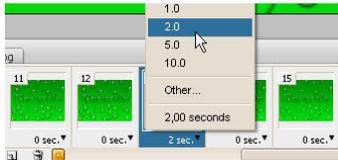


20. En la ventanilla de Tween With, seleccionamos Previous Frame dejamos los frames a ser agregados en 5 y pulsamos Ok.



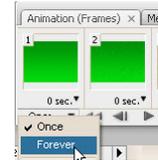
21. Nuestro antiguo cuadro 3 es ahora el 8, lo seleccionamos volvemos a hacer lo mismo para animarlo.

22. El cuadro 9 ahora es el 14, lo seleccionamos y animamos exactamente igual.

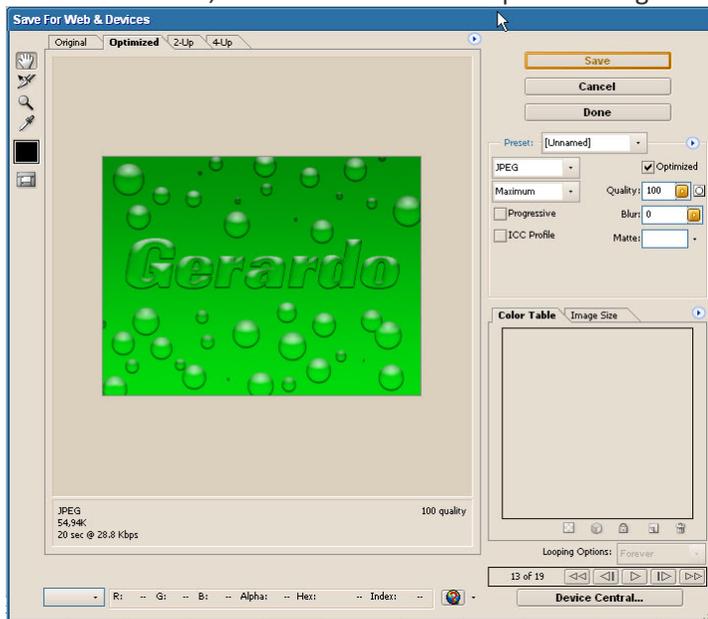


23. Ahora seleccionamos el cuadro 13 y le colocamos un tiempo de transición de 2 sec.

24. En la ventana de animación abajo a la izquierda, donde dice Once seleccionamos Forever.

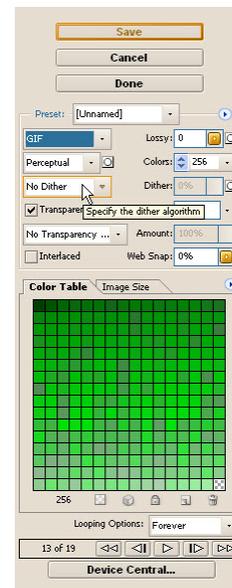
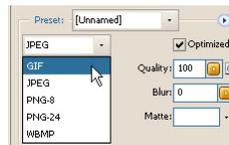


25. Ahora vamos a guardar esto en un gif para web y dispositivos. Vamos a Menu > File > Save for Web And Devices, ó Ctrl + Alt + Shift + S. Aparece la siguiente ventana de diálogo.



26. Donde dice JPEG, seleccionamos GIF.

27. Verificamos que esté construido con colores, perceptual, no dither no transparency y que abajo diga forever.



256

28. Presionamos save. Lo guardamos en nuestra carpeta y sólo falta pasárnosla a los celulares 😊 Felicitaciones.