Curso práctico

Retoque fotográfico • Captura de imágenes • Técnicas de impresión
• Escaneo y digitalización • Efectos digitales • Adobe Photoshop y más...

fotografía DIGITAL

Más fácil!

1



Colecciona editores

ISBN 84-96090-18-3 00001
9 788496 090187

CD-Rom

- **TEORÍA**
  Conceptos básicos de fotografía
- **DIGITAL**
  ¿Qué es una imagen digital?
- **EL EQUIPO**
  Diagrama hardware de trabajo
- **LABORATORIO**
  Partes de la cámara digital
- **ANÁLISIS**
  Comparativas de cámaras digitales
- **COMPRA**
  Saber elegir la mejor cámara
- **SOFTWARE DE EDICIÓN**
  Novedades en Photoshop 7.0

Colecciona editores

Editorial y bienvenida

Bienvenido al Curso de fotografía definitivo para aprender todo lo que necesita sobre el mundo digital, la edición y diseño de imágenes, para conocer toda la oferta del mercado en hardware digital y saber comprar la mejor cámara, el mejor escáner o la impresora con óptimas prestaciones. Una guía práctica con la que descubrirá los secretos de los software de edición y diseño más potentes: Adobe Photoshop, CorelDraw o Paint ShopPro. La única colección que utiliza un lenguaje sencillo y claro para, partiendo de conceptos básicos de fotografía tradicional, introducirse a fondo en un nuevo mundo que aúna tecnología y Arte. No sólo adquirirá todos los conocimientos imprescindibles para convertirse en un fotógrafo digital excelente, sino que, además, podrá completar una biblioteca de libre uso de más de 20.000 imágenes y recursos gráficos, junto a una Guía Pantone exclusiva con cerca de 10.000 colores.

Sumario

TEORÍA: CONCEPTOS BÁSICOS DE FOTOGRAFÍA 3
¿QUÉ ES UNA IMAGEN DIGITAL? 5
PARTES DE UNA CÁMARA DIGITTAL 6
ANÁLISIS DE CÁMARAS DIGITALES: CÓMO LEERLAS 8
LO QUE DEBE SABER PARA ELEGIR LA MEJOR CÁMARA DIGITAL 10
SOFTWARE DE EDICIÓN: PHOTOSHOP 7.0 11
PRÁCTICAS PASO A PASO 13
CONTENIDO DEL CD-ROM: INSTALACIÓN 22

Suscripciones

En caso de faltarle alguno de los fascículos de que consta la obra, o si desea recibir en su domicilio de una manera más cómoda los ejemplares de la colección, llame de lunes a jueves de 9:00 a 18:00 y los viernes de 9:00 a 15:00 (Srta Ana Vidal). E–mail: suscripciones@coleccionaeditores.com

Servicio técnico

Para cualquier consulta relacionada con la instalación del CD-ROM o con la configuración de los programas incluidos en él, póngase en contacto con:
serviciotecnico@coleccionaeditores.com
Duplicación del CD-Rom
Novodisc, MPO

Diploma

Al final del curso recibirá un diploma acreditativo que demostrarán en el mercado laboral los conocimientos adquiridos.



Edita

Colecciona Editores
Imprime: Printerman

Distribución España
SGEL Avda. Valdelaparra, 29
Madrid 28108. España
Tfno 91 657 69 00

Distribución Portugal
Midesa
Rua República de Coreia 34.
Raholas 2710-460 Sintra
PORTUGAL
Tfno 351 21 926 78 61

Importación Méjico
Pernas y CIA
C/ Poniente 134. No 650
Col. Industrial Vallejo
CP 02300 Mexico DF
Tfno 52 55 87 44 55

Esta publicación no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones escritas por sus colaboradores en los artículos firmados. El editor prohibe expresamente la reproducción total o parcial de cualquiera de los contenidos de la revista sin su autorización escrita.

Depósito Legal: M-02287-2003
Número 1
Copyright y fecha 31-07-2003
Printed in Spain

SUSCRÍBASE

1 **Puntualidad**
En su casa en la fecha prevista

2 **Comodidad**
Recibirá la Obra en su domicilio

3 **Economía**
Importantes descuentos por suscribirse

4 **Seguridad**
No se quede con la colección incompleta

5 **Regalos**
Consiga obsequios de alto valor

6 **Presentación**
Encuaderne su obra sin coste añadido

Obtendrá estos fantásticos regalos







La fotografía: conceptos básicos

El año 1995 inició la era de la fotografía digital con la aparición de los primeros modelos en el mercado de consumo de la mano de marcas tan prestigiosas como Casio, Kodak, Canon, entre otros. Unos años después, la revolución digital ha cambiado el lenguaje de la fotografía, su significado y los conceptos que, hasta hace poco, manejábamos de forma habitual.

El laboratorio digital prescinde de películas, carretes y se convierte en un cuarto mucho más pequeño, un ordenador con su equipo ideal: un escáner, una cámara digital, una impresora, o una cámara de vídeo. La fotografía no queda impresa en un film, sino que se convierte en millones de datos almacenados en un CD-Rom, enviados por mail o colgados de nuestro website.

Los conceptos han cambiado, y eso lo veremos a lo largo de este curso, pero la fotografía digital ha heredado muchas de las definiciones y gran parte de los procesos de trabajo de la fotografía tradicional. De hecho, el papel sigue siendo un soporte también para la fotografía digital, y la iluminación y la composición, son claves de igual manera en los procesos fotográficos, independientemente de la tecnología.

¿Qué es la fotografía digital?

La fotografía digital se diferencia de la tradicional en el **equipo tecnológico** que se usa para:

- la **captura** o toma de la imagen: puede ser una foto en papel que se escanea y se lleva al ordenador, o una foto tomada con una cámara digital, por ejemplo.
- su **codificación**: en vez de quedar impresa la imagen en una película fotográfica, la fotografía se convierte en un conjunto de "0 y 1" para que un equipo informático la *entienda*.

Las ventajas de un formato digital son múltiples, y van desde la reproducción infinitas veces de la misma foto durante años y sin perder calidad, hasta las posibilidades artísticas del trabajo con las imágenes gracias al software de edición instalado en el ordenador.

Dos elementos clave

Para hablar de fotografía digital, por tanto, hay dos elementos distintivos respecto a la captura por parte de una cámara digital:

- el que sustituye al carrete,
- y lo que implica nuevas características de la imagen: características informáticas (formato, compresión, codificación, ...). **Ver en la Imagen Digital (pág. 5).**

1. El "carrete" digital

Si no tenemos ya un carrete, ¿dónde se guardan las imágenes? La respuesta es en una tarjeta de memoria que tienen una particularidad especial:

la memoria es removible y no volátil, es decir, se puede trasladar la tarjeta, sacar de la cámara o introducirla en ella, y las imágenes grabadas no se borran aunque se apague la cámara, pero sí es posible que el usuario las borre y vuelva a grabar otras imágenes en la misma tarjeta (**memoria flash**). Además, muchas cámaras digitales incorporan, además de estas tarjetas extraíbles, su propia memoria interna para grabar imágenes, aunque esto sucede en las cámaras más antiguas. Las principales tarjetas de memoria en el mercado son:

- **CompactFlash:** de la firma Sandisk, quee incluye no sólo la memoria, sino también microcontrolador y software. Las hay desde 3,3 mm de espesor hasta 5mm, y su memoria puede ir desde unos 8MB, hasta los 300MB.
- **SmartMedia:** se llaman también SSFDC (Tarjeta de Disco Floppy en Estado Sólido), y son pequeñas y duraderas tarjetas de memoria flash que no incorporan ni el software ni el microcontrolador (estaría en la propia cámara). Almacenan de 8 a 64MB, y su peso está sobre unos 2 gr. Para que nos hagamos una idea, tiene la forma de un disquette, pero con el tamaño de un sello.
- **Memory Stick:** estas tarjetas son de la casa Sony casi en exclusiva. Tienen la capacidad de almacenar también música, vídeo, etc., y son intercambiables entre distintos productos de Sony (cámaras, reproductores MP3, etc.). Almacenan entre 4MB y 64MB.
- **Secure Digital** (SD) o MultiMediaCard, capaces de almacenar tanto música digital como imágenes.

2. Nuevo concepto de imagen

Ya que no se almacena en un carrete, sino en una memoria digital, la imagen cambia en muchos sentidos. Aparecen conceptos como píxeles, formato, compresión, codificación,... A esto le hemos dedicado un capítulo especial, por lo que ahora sólo comentaremos que en la **Figura 1** es posible encontrar una equivalencia entre tamaño de la memoria y cantidad de imágenes que puede almacenar.

El equipo tecnológico

Nos estamos centrando en la cámara digital, quizá por ser el máximo exponente de la revolución de la fotografía tradicional. Pero no sólo de la cámara vive el equipo necesario para nuestro laboratorio digital. Veamos el equipo estándar.

Fotografía

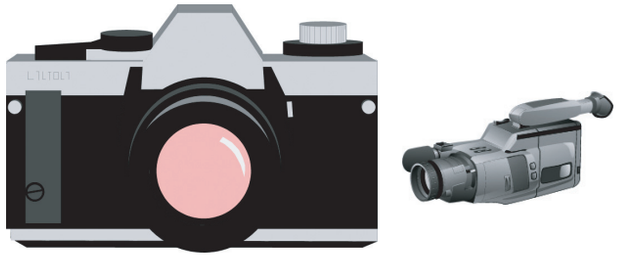
La fotografía es la "técnica, arte e industria de obtener y fijar imágenes mediante la acción de la luz en superficies sensibles a la misma." Del griego phos (luz), y grapho (grabar), este arte que bebió de las fuentes de la pintura y el realismo, camina ahora por un nuevo lenguaje expresivo-con la tecnología digital. La imagen ya no es un mero reflejo de la realidad. Desde que en 1837, Louis Jacques Mandè Daguerre creó el llamado daguerrotipo, (láminas de cobre plateadas y tratadas con ciertos vapores de yodo), la base de la fotografía moderna, ha *llovido* mucho. La era digital entra de lleno en la manera de captar y tratar esa imagen que ahora sí vale mucho más que mil palabras.

El **CCD** (o CMOS) es uno de los dispositivos fundamentales de una cámara digital o escáner, un chip sensible a la luz que nos indicará información fundamental de la capacidad de una cámara digital, de su resolución, y de ello hablamos en nuestra sección dedicada a la imagen digital (Pág. 5).

Número de imágenes/ memoria de la cámara

	8MB	16MB	32MB	64MB	128MB
1,5 Megapíxeles	24	48	96	192	390
2 Megapíxeles	16	32	64	128	260
2,5 Megapíxeles	13	26	52	102	205
3 Megapíxeles	10	20	43	86	170
4 Megapíxeles	8	16	32	64	120

Figura 1. Cantidad aproximada de imágenes que pueden almacenarse con cierta cantidad de memoria.



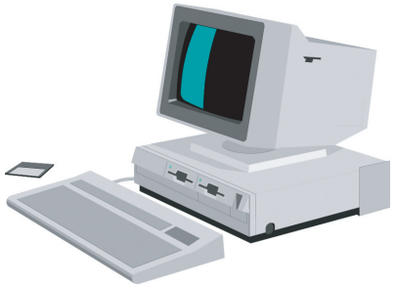
Cámara o videocámara digital. Nuestra foto la tomamos con una cámara digital o videocámara digital con opción fotográfica, que básicamente funciona así:
El objetivo capta la imagen → La luz llega al CCD de la cámara: se convierten en descargas eléctricas → Un circuito electrónico convierte esas descargas en un lenguaje que puede entender un ordenador: 0 y 1 → Se almacena en una tarjeta de memoria

Escáner. Una foto en papel, un negativo (como una diapositiva) es escaneada y convertida en un archivo digital para el ordenador. Divide, para ello, la imagen en una especie de cuadrícula o píxeles (**Glosario**). Ya es exportable al ordenador.

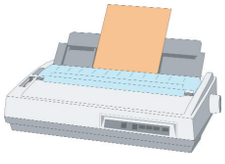


UN POCO DE TECNOLOGÍA

- El **CCD** (Charge Coupled Device) es la unidad física sensitiva al espectro de energía electromagnética y que produce una señal eléctrica proporcional al nivel de energía (luz) que entra por la cámara.
- Un **ADC** (Analog Digital Converter) es un digitalizador que codifica esa señal eléctrica que ha producido el CCD para convertirla en la imagen digital.



Ordenador: PC o Mac. El ordenador es nuestro gran laboratorio digital: recibe la información codificada en 0 y 1 del escáner o de la cámara digital y la traduce en la fotografía captada. En el ordenador tendremos instalado el software de descarga de archivos (tanto para el escáner como para la cámara), además del software de edición preferido por el usuario para el retoque y tratamiento de la imagen. Por supuesto, será el **Monitor** nuestro dispositivo de visualización del trabajo realizado por el ordenador. La importancia del monitor va mucho más allá de un mero dispositivo de visualización. Lo veremos a lo largo del curso cuando hablemos de su calibración y del trabajo con el color digital. Algunas de las características imprescindibles para que su ordenador sea capaz de manejar toda la información fotográfica que deseemos son: la mayor memoria RAM (mínimo de 128MB), un disco duro con suficiente espacio (4 GB está bien), un microprocesador rápido y potente (al menos, 266 MHz), puertos de conexión para los dispositivos (lo ideal son puertos USB), un monitor (mínimo de 15"), lectores de CD-ROM y grabadora en CD-ROM o ZIP para almacenar nuestras fotografías.



Impresora. La impresora de inyección de tinta que habitualmente forma parte de su equipo informático es suficiente para obtener impresiones de calidad. Para ello, necesitará un tipo de papel fotográfico que venden en cualquier tienda informática o de fotografía. Consulte si su impresora dispone de 4 tintas (cian, magenta, amarillo negro) ó 6 tintas (cian, magenta, amarillo negro, más magenta claro y cian claro, o naranja y verde) siendo la segunda opción la más aconsejable. Se recomienda una resolución de 600 dpi, al menos.

TAMAÑO DE ARCHIVO ÓPTIMO

Tamaño de copias impresas (inyección de tinta)

A3	20,8 MB
A4 completo	10,4 MB
A5	5,2 MB
10 x 15 cm. (foto)	2,7MB
A6	2,6 MB

Imágenes para páginas web (píxeles)

960x640	1,75 MB
768x512	1,12 MB
640x480	0,70 MB
480x320	0,45 MB

Copias para revistas o libros

A4	18,6 MB
A5	9,3 MB
25x20 cm.	13,6 MB
18x13 cm.	6,7 MB

Fuente: Tom Ang, Fotografía Digital, Ed. Blume

Figura 2. Observe lo que, de manera estándar, ocupa una imagen con calidad respecto al tamaño de impresión.

¿Qué es una imagen digital?

El principio y el fin de la fotografía es la consecución de la imagen perfecta. Esta vez, en cambio, la foto que tomemos tiene características propias que la hacen tener un apellido particular: es digital. ¿Y qué implica este cambio de nombre? En este número del Curso ahondamos en los conceptos básicos que hacen que la fotografía digital tenga un vocabulario aparte.

Una imagen digital se compone de un conjunto de píxeles (acrónimo de PICture ELement) el elemento más pequeño de una imagen digital, uno de esos puntos pequeñitos de luz que forman una imagen en la pantalla del ordenador. Se podrían representar como una tabla bidimensional de filas y columnas. Cada píxel representa una porción de una imagen en un color particular o en una escala de grises.

Un píxel, sin embargo, no es una medida concreta. Solamente es una medida de división de celdillas. Es decir:

- una imagen de 200x100 píxeles tiene 20.000 celdillas, pero no sabemos el tamaño que la imagen en sí tiene.

Resolución en la imagen

Si los píxeles no nos dan el tamaño de la imagen, ¿qué nos lo da? La respuesta es la resolución de la imagen.

- El número de píxeles en un área determinada define la **resolución** de una imagen digital. Por ello, cuando hablamos de un número X de píxeles en un área, por ejemplo, de pulgadas, ya le estamos dando un tamaño.

Por ejemplo, si decimos que tiene 100 píxeles por pulgada, querrá decir que cada 2,54 cm. (pues eso es lo que mide una pulgada) habrá 100 celdillas, con lo que cada píxel equivaldrá a 2,54 mm. **Las imágenes con una resolución más alta tienen más píxeles por pulgada** y, por ello, más calidad y detalles de formas y color. También indican que el fichero ocupa más, lo que impone una mayor necesidad de memoria tanto para almacenarla como para tratarla con un software de edición en el ordenador.

Información de color

Los bits (conjunto de 0 y 1) también se refieren a la resolución, pero concretamente, a aspectos relacionados con el color, ya que indican la profundidad del píxel, la información de color que cada píxel lleva. Ésta sería una concordancia:

Píxeles con profundidad de 1 bit — dos colores (blanco/negro)

Píxeles con profundidad de 8 bits → 256 colores

Píxeles con profundidad de 24 bit → 16 millones de colores, llamado Color Real.

Un byte es la unidad de almacenamiento de los bits o información digital (1 byte=8 bits, ocho "0 y 1"). Así:

-1 Kilobyte (Kb) = 1024 bits
-1 megabytes (Mb)=1.048.576 bytes
-1 gigabyte (Giga)=1.073.741.824 bytes

Memoria: formatos y compresión

Las imágenes digitales se comprimen en la memoria (reducen su tamaño al perder información) en formatos que aseguran una pérdida de información mínima, la que el ojo humano no captaría de ninguna forma. En concreto, las fotos digitales se comprimen casi siempre en .JPEG. ¿Por qué? Hay varios formatos de compresión en el mercado, veamos algunos de ellos y los formatos correspondientes.

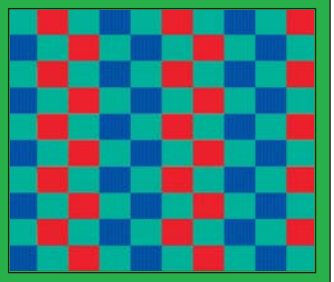
- **Compresión de imagen con pérdida de información:** es decir, que reducen la imagen descartando información que para el ojo humano no es perceptible. Las imágenes que permiten este tipo de compresión habitualmente son aquellas imágenes con extensiones .GIF, .PNG, .JPEG o .JPG. Esta última compresión es interesante ya que puede es capaz de lograr niveles de compresión de 20:1, y de ahí que sea usada para almacenar imágenes en cámaras digitales. Además, permite incluso **compresión sin pérdida.**

- **Compresión de imagen sin pérdida de información:** al igual que hemos dicho que las imágenes con extensión .JPEG (o .JPG) pueden estar dentro de este grupo, las más significativas son las que tienen extensión .TIFF, .RLE, y .LZW.

Hay imágenes cuya extensión indica que no admiten compresión, son las .BMP o .PSD.

Píxel: cómo capta la imagen el CCD

Cada píxel o punto sensible, se llena más o menos de carga eléctrica según la luz incidente y reacciona enviando esa carga en forma de señal a un procesador que la codifica. Por lógica, cuantos más puntos tengamos por cm², más completa será la información o construcción de la imagen que nos va a transmitir al procesador, es decir va a tener más "resolución". El CCD se compone de esos sensores, formando una cuadrícula en una cámara digital (sólo una línea en otros dispositivos, como escáneres de sobremesa) cubiertos cada uno de filtros de color rojo, verde y azul (RGB). Los filtros verdes doblan a los azules y rojos. ¿Por qué? Porque el ojo humano es más sensible a los tonos de este color. Así, el sensor CCD se compone de 2 verdes, y uno rojo más otro azul. La luz que llega a esos sensores en la superficie del CCD, se convierten en electricidad, que posteriormente se codifican formando la imagen. Por eso, a más sensores, más capacidad para interpretar la información de la imagen.



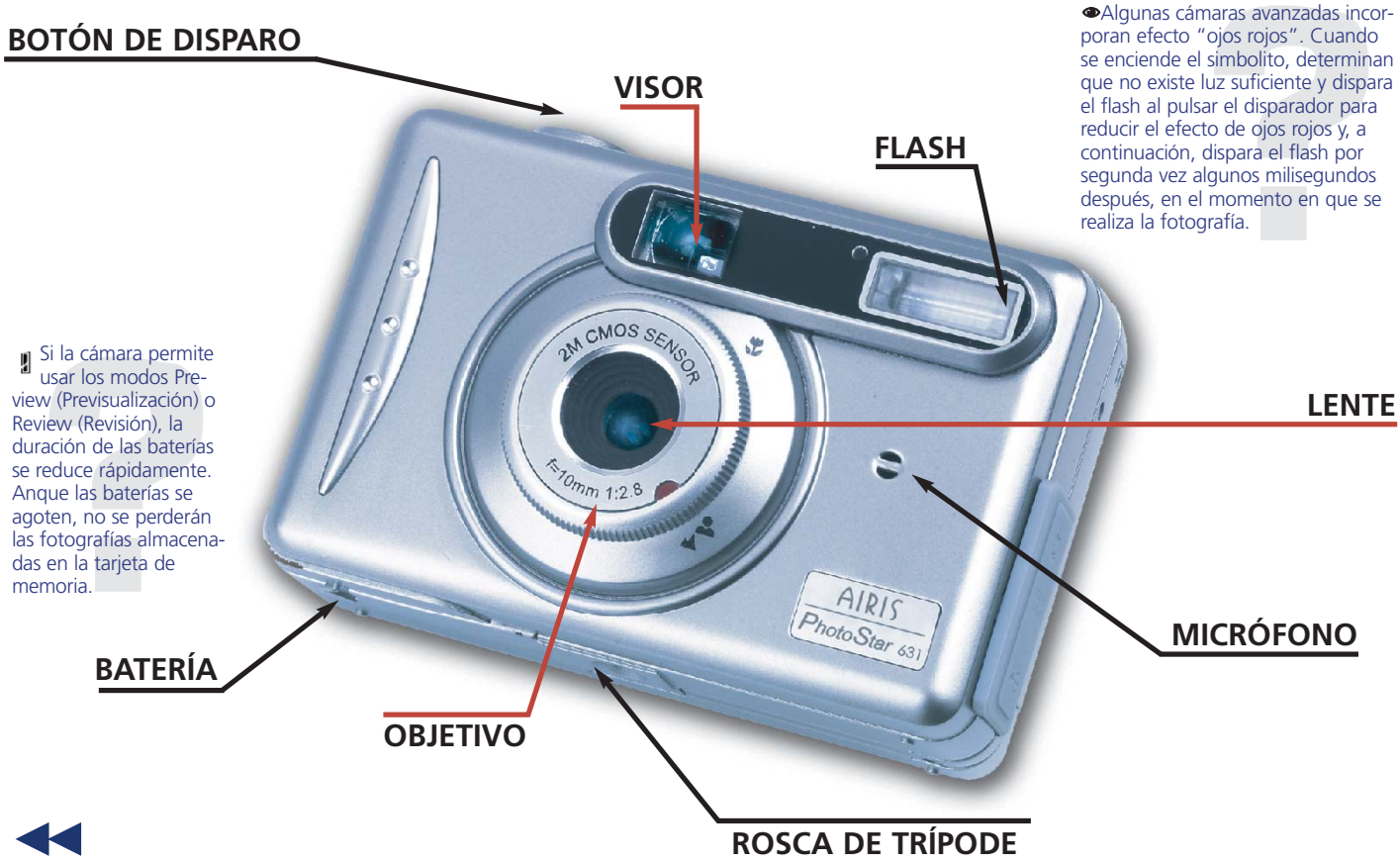
Todo archivo tiene un "formato" o método para codificar la información en ceros y unos (el lenguaje binario que entienden los ordenadores). Los más extendidos son: .TIFF, .JPEG, .PSD, .GIGF, .BMP y .PNG.

Recuerde...

El tamaño de una imagen digital se mide por el tamaño del archivo (10 MB, por ejemplo) o por su altura y anchura en píxeles.

La cámara Digit@l: presentación

Con este número nos acercamos a las partes principales de una cámara digital típica, sobre las que avanzaremos en números posteriores. Este mes nos fijamos en AIRIS PhotoStar 631, una compacta para llevar "en el bolsillo" de dimensiones 94x61x40 mm y 120 gramos de peso. Su resolución total es de 2 megapíxeles, y su CCD de 1600x1200 píxeles, con visor óptico y pantalla TFT de 1.5".



Algunas cámaras avanzadas incorporan efecto "ojos rojos". Cuando se enciende el simbolito, determinan que no existe luz suficiente y dispara el flash al pulsar el disparador para reducir el efecto de ojos rojos y, a continuación, dispara el flash por segunda vez algunos milisegundos después, en el momento en que se realiza la fotografía.

Si la cámara permite usar los modos Preview (Previsualización) o Review (Revisión), la duración de las baterías se reduce rápidamente. Anque las baterías se agoten, no se perderán las fotografías almacenadas en la tarjeta de memoria.

Botón de modo. En muchas cámaras digitales en el botón de modo se encuentra POWER, un botón On/OFF de encendido y apagado de la cámara. Es el caso ciertas FinePix de Fujifilm, por ejemplo. En el caso de AIRIS, el botón de disparo y el dial de modo se encentran en distintos lugares. Dicho esto, casi siempre nos encontraremos, en cualquier dial de modo, opciones parecidas a estas (en AIRIS, estas opciones tienen un Botón Menú independiente, lo que implica que cada cámara tiene su propia forma de colocar todos sus recursos).

- El modo de imagen estática. Con este modo, se realiza el disparo que capta la imagen que se va a fotografiar.
- Modo de reproducción. Desde aquí, se pueden visualizar las imágenes guardadas (aún no descargadas ni borradas) de su cámara. Se complementa con un botón de la cámara con flechas indicativas hacia delante y hacia atrás, para hacer el recorrido por las imágenes grabadas en la memoria.
- Algunas cámaras poseen otros botones que hacen referencia a su modo de vídeo o cine. Por ejemplo, puede indicar un modo para captar imágenes en movimiento durante un tiempo determinado (por ejemplo, 1 minuto) como un conjunto de fotogramas, incluyendo el sonido. Para esta opción, debería tener la tarjeta de memoria con suficiente espacio disponible.

Otras posibilidades. Entre las recientes apuestas de los fabricantes de cámaras digitales están que el dial de modo permita buscar la mejor manera de realizar fotografías. Un ejemplo: un dial de exposiciones preprogramadas en función de la escena a fotografiar, ya sea un retrato, o fuegos artificiales o un acontecimiento deportivo. Igualmente, las que poseen opciones de Autodisparo (disparo con retardo, unos 10 segundos) lo indican en este dial.
En algunos diales de modo (generalmente porque la pantalla LCD no tiene funciones avanzadas, sino que actúa como un simple visor) se encuentran también opciones de conexión al PC o de papelera o borrado de imágenes.

Salidas. El bus serie universal (USB) es el método ideal para conectar la cámara al ordenador, ya que se puede realizar con la computadora encendida y es un método más rápido que a través de otros sistemas más antiguos de conexión (como RS-232 o puerto serie). Prácticamente, no hay cámara digital hoy en día que no incorpore la posibilidad de conectarse a este puerto, siempre y cuando el ordenador también tenga otro puerto USB en el que realizar la conexión. Además, aunque no muy extendida, es posible que algunas cámaras y ordenadores usen la luz infrarroja para transferir fotografías sin necesidad de ningún tipo de cableado. Se realiza a través de transceptores como los IrDA y el puerto IrDA del ordenador. Este modo es casi el doble de rápido en la transferencia de imágenes que con un puerto serie estándar. Casi todas las cámaras digitales traen como accesorios por defecto dos tipos de cables para la conexión al ordenador: el del modo USB y el que se conecta a un puerto serie estándar.
Otras opciones. Sin duda, el poseer una conexión a la corriente eléctrica habitual es una solución óptima para evitar el desgaste excesivo de las baterías (que suelen ser 4 pilas AA, casi siempre) por ejemplo, cuando estamos descargando en el ordenador las fotos y tenemos a mano un enchufe.

La inmensa mayoría de cámaras digitales ofrecen ser conectadas a un televisor PAL y/o NTSC para visualizar en el aparato de TV las fotografías o grabarlas en vídeo. Recientemente, se están incorporando opciones MP3-audio y salida DVD en las más avanzadas.

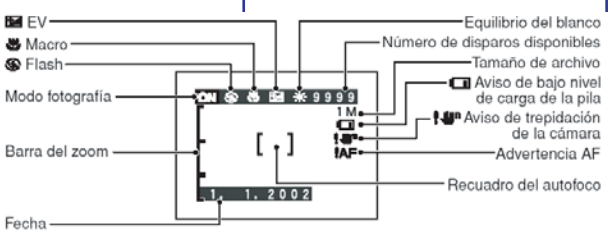


Otras opciones del dial de modo o del menú LCD: Acercar el zoom al sujeto de la foto (TELE) o alejar el zoom (WIDE). Flash Forzado, o flash óptimo para fotografiar escenas a contraluz; para escenas nocturnas.



La opción *fotografía macro* o primeros planos (para menos de una distancia de 80 cm. casi siempre) puede encontrarse visible en el dial de modo o en menús sobre pantallas LCD.

LCD. Lo primero que hay que saber de la pantalla líquida LCD (Liquid Cristal Display) es que puede funcionar como un simple visor de fotos o como un complejo menú de opciones que completan y optimizan el uso de los diales de modo y otros diales similares. La segunda opción es, evidentemente, la que más interesa en una cámara digital, pues presupone muchas opciones avanzadas de uso. Suele existir un botón Display que conecta y desconecta la pantalla LCD que, por cierto, consume mucha energía. Muchos fabricantes incluyen la función de aumentar la previsualización o postvisualización de la imagen almacenada a través del LCD, ya que éste no suele tener más de 5 cm y no se nota correctamente cualquier defecto grave de la foto antes de descargarla. Otra opción es la de ver varias escenas a la vez sobre el cristal líquido del LCD. Algunas cámaras digitales ofrecen además la habilidad de ajustar los valores de abertura de objetivo usando un menú de opciones en este panel. El monitor LCD no debería usarse para encuadrar fotos, ya que, para ello, es conveniente el uso de un visor aparte.





FinePix A203
Fujifilm

- **Resolución:** 2,0 millones de píxeles
- **CCD:** 1/2,7 pulgadas/píxeles cuadrados con filtro RGB
- **Soporte Memoria:** xD-Picture Card (16MB a 128 MB)
- **Peso/dimensiones(mm):** 145grs./97x67,3x34,3(prof.)
- **Objetivo:** 38 -114 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** Equivalente a 100 ISO



ViviCam 3555T
Vivitar

- **Resolución:** 1,0 millones de píxeles
- **CMOS Resolución imagen:** 640 x 480 (VGA)
- **Soporte Memoria:** 8MB CMOS
- **Dimensiones(pulgadas):** 104.5x 65.5x34(prof.)
- **Lentes:** 2XDigitalZoom
- **Sensibilidad:** 100



Dimâge Xi
Minolta

- **Resolución:** 3,2 millones de píxeles
- **CCD:** 1/2,7 pulgadas/píxeles cuadrados
- **Soporte Memoria:** 16 MB SD (Secure Digital) Memory Card
- **Peso/dimensiones(mm):** 130grs./84.5x72x20(prof.)
- **Objetivo:** 37 -111 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** Equivalente a 50-160 hasta 400 ISO



Caplio RR1
Ricoh

- **Resolución:** 4.13 millones de píxeles
- **CCD:** 3.87 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** 8MB/externa Smart Media hasta 128MB
- **Peso/Dimensiones(mm):**270grs./135.4x74x26.6(prof.)
- **Objetivo:** 35-105 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** 150 ISO (Auto 150-800, 200, 400, 800)



ViviCam 50
Vivitar

- **Resolución:** VGA 640 X 480
- **CMOS:** 640 X 480 píxel CMOS
- **Soporte Memoria:** Built-in 8MB SDRAM
- **Peso/dimensiones(pulgada):** 80grs./.8 x 3.58x3(prof.)
- **Objetivo:** 6.3mm
- **Sensibilidad:** no disponible



PowerShot G3
Canon

- **Resolución:** 4.1 millones de píxeles
- **CCD:** 1/1,8 pulgadas/4 millones de píxeles efectivos
- **Soporte Memoria:** tarjeta CF de 32 MB
- **Peso/Dimensiones(mm):**410grs./121x73,9x69,9(prof.)
- **Objetivo:** 35 -140 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** Auto, 50 / 100 / 200 / 400 ISO



Finecam S5
Yashica kyocera

- **Resolución:** 5 millones de píxeles
- **CCD:** 5.0 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** Tarjetas SD Card / MMC
- **Peso/dimensiones(mm):** 165grs./.92x57.5x33(prof.)
- **Objetivo:** 35-105mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** 100, 200, 400



FinePix F402
Fujifilm

- **Resolución:** 2.1 millones de píxeles
- **CCD:** 1/2.7- inch./2.11 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** xD-Picture Card (3.3V, 16MB a128MB)
- **Peso/dimensiones(mm):** 125grs./77x69x22(prof.)
- **Objetivo:** 39mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** ISO 200, 400/800- 1600



FinePix M603
Fujifilm

- **Resolución:** 3.1 millones de píxeles
- **CCD:** 1/1,7 inch./3.0 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** xD-Picture Card/Microdrive
- **Peso/dimensiones(mm):**210grs./64.5x93.3x31.6(prof.)
- **Objetivo:** 38-76 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** 160, 200, 400-800/1600



ViviCam 30
Vivitar

- **Resolución:** VGA 640 X 480
- **CMOS:** 640 X 480 pixel
- **Soporte Memoria:** 8MB SDRAM
- **Peso/dimensiones(mm):** 80grs./8x1.95x4.2(prof.)
- **Objetivo:** 6.3mm, F/2.4
- **Sensibilidad:** no disponible



ViviCam5
Vivitar

- **Resolución:** VGA 640 x 480
- **CMOS:** 640 x 480 Pixel
- **Soporte Memoria:** 8MB SDRAM
- **Peso/dimensiones(mm):** 30grs./56.3x56.3x21.2(prof.)
- **Objetivo:** 3F/6.3mm, F/3.0
- **Sensibilidad:** No disponible



QV-R4
Casio

- **Resolución:** 4.13 megapíxeles
- **CCD:** 3.98 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** 11MB SD Card y MMC
- **Dimensiones(mm):** 90 x 59 x 31 mm (prof.)
- **Objetivo:** 37 - 112 mm en cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** 100, 200



Dimâge s404
Minolta

- **Resolución:** 4.3 millones de píxeles
- **CCD:** 4.0 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** CompactFlash de 16 MB
- **Peso/dimensiones(mm):**420grs./113,5x64,5x58,5(prof.)
- **Objetivo:** 7.15 - 28.60 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** 64, 100, 200, 400



RDC-5300
Ricoh

- **Resolución:** 2.3 megapíxeles
- **CCD:** 1/2"/2.3 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** 8MB/externa SmartMedia hasta 64MB
- **Peso/dimensiones(mm):**350grs./131,1x68,8x54(prof.)
- **Objetivo:** 38 - 114 mm en cámaras 35mm
- **Sensibilidad:** 100



Finecam S3x
Yashica kyocera

- **Resolución:** 3.34 millones de píxeles
- **CCD:** 3.22 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** SD 16MB/SD Memory Card, Multi-Media Card (MMC)
- **Peso/dimensiones(mm):**175grs./91 x 57 x 31,5(prof.)
- **Objetivo:** 35 mm - 105 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** Auto o 100/200/400



ViviCam355
Vivitar

- **Resolución:** 1.3 millones de píxeles
- **CCD:** 1/2MB
- **Soporte Memoria:** Compact flash externa (4MB-192MB)
- **Dimensiones(mm):**110x 80x41(prof.)
- **Objetivo:** 3F/2.8
- **Sensibilidad:** No disponible



Digital IXUS v3
Canon

- **Resolución:** 3.3 millones de pixeles
- **CCD:** 3,2 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** CD de 16MB
- **Peso/Dimensiones(mm):**180grs./87 x 57 x 26,7(prof.)
- **Objetivo:** 35 - 70 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** Auto, 50 / 100 / 200 / 400 ISO



PhotoPC 2100Z
Epson

- **Resolución:** 3,1 millones de pixeles
- **CCD:** 1/2.6", 2.3 megapíxeles efectivos
- **Soporte Memoria:** 8MB Interna ROM
- **Peso/Dimensiones(mm):**234grs./130x46.7x73(prof.)
- **Objetivo:** 35mm - 70mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** No disponible



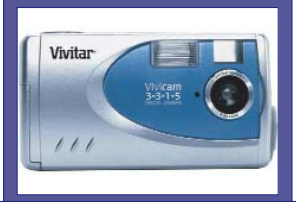
QV-R3
Casio

- **Resolución:** 3.34 millones de pixeles
- **CCD:** 3,20 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** 11MB/SD Card y MMC
- **Dimensiones(mm):** 90 x 59 x 31(prof.)
- **Objetivo:** 37 - 111 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** 125, 250



Camedia C-1
FinePix14567

- **Resolución:** 2,3 millones de pixeles
- **CCD:** 1/2.6", 2.3 megapíxeles
- **Soporte Memoria:** 8MB Interna ROM
- **Peso/Dimensiones(mm):**234grs./130x46.7x73(prof.)
- **Objetivo:** 35mm - 70mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** 100 / 200 ISO



ViviCam 3315
Vivitar

- **Resolución:** 1.3 millones de píxeles
- **CCD:** 1.228 megapíxeles efectivos
- **Soporte Memoria:** 8MB/SD Card hasta 128MB
- **Peso/dimensiones(mm):**120grs./108x59x36(prof.)
- **Objetivo:** f3.0/Zoom Digital
- **Sensibilidad:** No disponible



Coolpix 5700
Nikon

- **Resolución:** 5,24 millones de pixeles
- **CCD:** 5 megapíxeles efectivos
- **Soporte Memoria:** CompactFlash de 32 MB
- **Peso/Dimensiones(mm):**510grs./108x76x102(prof.)
- **Objetivo:** 35 - 280 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** 100, 200, 400, 800



Finecam S3
Yashica Kyocera

- **Resolución:** 3.34 millones de píxeles
- **CCD:** 1/1.8"/3.24 megapíxeles efectivos
- **Soporte Memoria:** 16MB/SD o Tarjetas MultiMedia
- **Peso/Dimensiones(mm):** 160grs./87 x 55 x 30 (prof.)
- **Objetivo:** 38-76mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** ISO 50/100/200



PowerShot S45
Canon

- **Resolución:** 4.1 millones de pixeles
- **CCD:** 4.0 megapíxeles reales
- **Soporte Memoria:** tarjeta CF de 32 MB
- **Peso/Dimensiones(mm):**260grs./112,0x58,0x42(prof.)
- **Objetivo:** 35 - 105 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** Auto, 50 / 100 / 200 / 400 ISO



GC-X1
JVC

- **Resolución:** 3.3 millones de píxeles
- **CCD:** 1/1,8 pulgada y 3,3 megapíxeles
- **Soporte Memoria:** SmartMedia de 8MB/64MB
- **Peso:** 270grs.
- **Objetivo:** 38-76mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** ISO 80, 160, 320



KD400Z
Konica

- **Resolución:** 4.13 millones de pixeles
- **CCD:** 1/1.8"/4.0 megapíxeles efectivo
- **Soporte Memoria:** 16MB/SD y Memory Sticks
- **Peso/Dimensiones(mm):**265grs./94x56x29.5(prof.)
- **Objetivo:** 39-117mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** Auto/100/200/400



Dimage E203
Minolta

- **Resolución:** 2,1 millones de píxeles
- **CCD:** 2,1 megapíxeles
- **Soporte Memoria:** 8MB/SD o Tarjetas MultiMedia
- **Peso/Dimensiones(mm):** 175grs./101,5x61,5x40(prof.)
- **Objetivo:** 35-105 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** ISO 50/100/200



Camedia C-1
Olympus

- **Resolución:** 1,31 millones de píxeles
- **CCD:** 1,25 megapíxeles efectivos
- **Soporte Memoria:** 8MB/SmartMedia
- **Peso/Dimensiones(mm):** 215grs./112x62x35(prof.)
- **Objetivo:** 38 - 114 mm en una cámara de 35mm
- **Sensibilidad:** no disponible

CÓMO LEER LOS DATOS DE LAS CÁMARAS

- ***Resolución:*** *la resolución de imagen de una cámara digital medida en píxeles, y que a mayor número, mejor calidad de imagen.*
- ***CCD:*** *se distingue entre CCD y CMOS, y en Fujifilm los CCD son SuperCCD. Se indica la cantidad de píxeles que puede captar ese CCD y si es CMOS, su capacidad y sensibilidad.*
- ***Soporte Memoria:*** *Se indica la memoria que se da con la máquina (suele ser 8MB) y la posibilidad de ampliación con determinados tipos de tarjetas de memoria.*
- ***Peso/dimensiones(mm):*** *El peso se muestra sin el peso añadido de baterías y otros accesorios, con lo que suele está entre un 60% y un 80% del peso real con todo. En dimensiones es Ancho x Alto x Grosor o Profundidad.*
- ***Objetivo:*** *la mayoría de las especificaciones aquí indicadas se refieren a la distancia focal. Por ejemplo, 39-115mm equivalentes en una cámara de 35mm. Esta distancia mide en milímetros desde el centro óptico del objetivo hasta el plano focal donde se forma la imagen, cuando la lente está enfocada hacia el infinito. A mayor distancia focal, menor es el ángulo de vista y mayor el tamaño de los objetos enfocados. En muchas ocasiones damos también el dato de Escala de distancia (en pulgadas) y abertura de diafragma (en f).*
- ***Sensibilidad:*** *Cuando hablamos de la sensibilidad a la luz tenemos en cuenta el exposímetro, que calcula la óptima relación entre la abertura del diafragma y la velocidad de obturación, algo así como la sensibilidad óptima para el CCD. Al igual que en la fotografía tradicional, una forma de medirlo es el ISO, número que determina esta sensibilidad del sensor de imagen en las cámaras, por tanto, el tiempo de exposición. A mayor ISO, se necesitará menor tiempo de exposición. Busque mayor capacidad de variar ese ISO.*

Glosario

Balance automático de blancos. Modo en que se establece el balance de blancos en una cámara digital de modo automático, si opciones de usuario.
CMOS. Los tipos de sensores de un sólo disparo para las cámaras se basan en dos tecnologías, principalmente: CCD (Charged Couple Device) y CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor). CMOS no está tan extendido como el CCD, aunque consume menos potencia y es más barata, su sensibilidad a la luz es menor (se encuentra en cámaras menos profesionales).
Diafragma. Básicamente, es la abertura del objetivo para que entre más o menos luz, y que se puede conseguir manual o automáticamente. A más oscuridad, diafragma más abierto.
Distancia focal. Distancia en milímetros desde el centro óptico del objetivo hasta el plano focal donde se forma la imagen, cuando la lente está enfocada hacia el infinito. Para obtener fotografías de objetos muy próximos lo que tendríamos que hacer es aumentar la distancia entre el plano focal y el objetivo.
Enfoque. El enfoque nos permite colocar al sujeto que queremos que aparezca óptimo en la imagen final.
Automático: lo realiza por defecto la propia cámara.
Manual: El usuario controla el resultado final con uan serie de opciones de menú.
Macro: para objetos muy cercanos o muy pequeños.
Megapíxel. Unidad de medición que determina la resolución en millones de píxeles del sensor de imagen. Una cámara digital Megapíxel tiene una resolución de imagen de 1280x960 píxeles o mayor.
Memoria flash. Tipo de memoria en al que su información puede ser borrada rápidamente dejando libre la memoria que ocupaba el archivo eliminado, en este caso, para nuevas fotos.
Obturador. Dispositivo mecánico que controla el tiempo durante el que la luz actúa sobre la película. Los dos tipos más frecuentes son central o de laminillas y de plano focal. Es importante conocer la velocidad con la que actúa este obturador, y su capacidad de ser manejada manualmente.
Píxel (pictorial element). Se refiere al elemento de la imagen más pequeño (punto) que define una imagen a través de su resolución.

Elección de la cámara óptima

Resolución. Debido a que ya no poseemos película para que queden grabadas nuestras imágenes, el concepto de resolución se refiere ahora a cómo queda registrada la imagen en un sensor de imágenes formado por celdas fotosensibles llamadas píxeles (**Glosario**). Lo que buscamos, entonces, es una cámara cuya resolución sea lo más alta posible. Actualmente, alrededor de 5 Megapíxeles (**Glosario**).

Memoria. Relacionado con el mundo de la informática directamente, la memoria nos indica qué capacidad tiene nuestra cámara para almacenar fotos. En casi todas las cámaras del mercado, la memoria se gradúa en función de la calidad que queramos dar a la imagen. Así, si no necesitamos tomar fotografías de gran resolución, ya que son para colgar en la Web, podremos bajar este concepto en la cámara, subiendo automáticamente el número de fotos que puede guardar. Por ejemplo, en una tarjeta de 4 MB se pueden llegar a almacenar 6 fotos de 1600 x 1200 píxeles ó 12 fotos de 1280 x 960 ó 96 fotos de 640 x 480, aunque esto depende del modelo.

LCD. La pantalla LCD es donde comprobamos la foto que acabamos de realizar, o las que ya tenemos grabadas en nuestra memoria. Es una herramienta indispensable hoy en cualquier cámara, aunque sea de baja gama. Por otro lado, es también una forma de acceso al menú avanzado, fechas para incorporar en las fotos, etc.

Conexión Ordenador. Las cámaras deben conectarse en algún momento a nuestro ordenador. Por ello, busque la compatibilidad con un tipo de cable para la conexión a puertos USB. De esta forma, además, podremos conectarla "en caliente" y tabajar más rápido y fácilmente.

Baterías. La mayoría de las cámaras usan 4 baterías AA (las típicas pilas), o es posible que tenga baterías de Litio-lón recargables.

CCD. Una cámara digital sustituye la película por un sensor casi siempre CCD (Charged Couple Device o Dispositivo de Transparencia de Carga) después de filtrar los colores primarios. Cada célula fotosensible transforma la luz en una señal eléctrica analógica y la almacena en la memoria de la cámara, para posteriormente transmitir el archivo obtenido a un computador.
El chip encargado de "capturar" la imagen es el elemento más importante dentro de cualquier cámara digital. Su estructura es reticular y cada uno de sus puntos es un elemento fotosensible que recibirá más o menos luz. Cuantos más valores sea capaz de recibir el CCD mejor será la calidad obtenida con la cámara. No obstante debe tenerse siempre en cuenta cuál es el objeto de la imagen capturada, ya que de poco servirá obtener imágenes de mucha precisión (muchos puntos sensibles) si su destino es ser reproducida en un medio incapaz de distinguir tanta información. Una cámara de gama baja puede disponer de 320 x 400 pixeles, es decir 128.000 celdas.



En su función de cámara digital, el SPYWATCH de Woxter ofrece una memoria de 2 MB que permite realizar hasta 40 fotografías a una resolución de 160x120, pudiendo llegar a una resolución de 320x240 ppp.

Objetivo. Al igual que en una cámara tradicional, el objetivo es un componente esencial en la fotografía digital, ya que es la parte encargada de llevar hasta el sensor la imagen fiel de lo que se desea reproducir. Los objetivos tienen dos medidas a tener en cuenta:
- velocidad de apertura de lente o **diafragama.** Se indica con un número F=x.x, y el menor valor indicado se refiere a la máxima abertura permitida por el diafragma sin utilizar el zoom óptico. A mayor número F mínimo, peor realizará fotos en baja luz al abrirse la lente sólo hasta esa cantidad.
- **distancia focal** fija o distancia con zoom variable: estos son los dos tipos fundamentales de objetivos. Se mide en mm, y se compara con la misma distancia para una cámara tradicional de 35 mm. Existen dos valores: el menor indica la distancia mínima a la que podemos capturar la imagen nítidamente, mientras que el mayor indica hasta dónde podemos acercarla utilizando el zoom óptico. Cuanto más bajo sea el valor mínimo de la distancia focal, mayor amplitud de campo tendremos para fotografiar, y lo contrario ocurre con el valor máximo.

Software de edición

En el mercado es posible encontrar cientos de progamas para mejorar nuestras fotos digitales: limpiarlas, realizar fotomontajes o lograr efectos artísticos. Es el software de edición, cuyo protagonista este mes es Photoshop 7.

Todos los profesionales del mundo digital necesitan en su PC o Mac un conjunto de herramientas para el tratamiento de su foto original. Desde que se produce la importación de la cámara o el scánner, hasta el resultado final de su trabajo, la fotografía ha pasado por dos o tres software de su elección. Entre ellos, el de edición y retoque fotográfico.

Cada especialista tiene un preferido. Photoshop, Paint ShopPro, son dos ejemplos de los más utilizados, pero no los únicos. ¿Cómo elegir, pues, el nuestro?

La elección

Para los que se inician en el mundo digital, el sofware que las propias cámaras incluyen para el retoque fotográfico puede ser más que suficiente, ya que introducen posibilidades tanto para fotos (imágenes fijas) como para vídeo clips (imágenes en movimiento).

Estos programas se quedan cortos cuando necesitamos más versatilidad y recursos. Es ahí donde debemos decidirnos por el software con el que más cómodo nos encontremos. Cada mes, desde esta sección, analizaremos algunos de los mejores que podemos encontrar en el mercado. En esta ocasión, Adobe Photoshop 7.0.

Adobe Photoshop 7

Adobe Photoshop 7 ofrece un completo conjunto de herramientas para aquellos usuarios que deben enfrentarse a retos creativos y de producción con salida para impresión, Web u otros medios, consistentemente superior. Photoshop 7.0 aporta una bocanada de aire fresco con espectaculares herramientas para conseguir efectos sofisticados y resultados creativos anteriormente inalcanzables. Con esta versión, Adobe ofrece muchas características dirigidas directamente al creciente mercado de los fotógrafos digitales.

Las principales mejoras incluyen un *Explorador de Archivos*, que es una herramienta de organización gráfica que permite a los usuarios navegar entre miniaturas de las imágenes; rotación rápida, organización, categorización y cambio de nombre de las imágenes por lotes, así como un visor de la información *EXIF* (EXchangable Image File) procedente de las cámaras digitales.

La nueva función del *Pincel Reparador* simplifica el proceso de retoque fotográfico, permitiendo a los usuarios eliminar el polvo, rasguños, manchas, arrugas y otras imperfecciones, a la vez que preserva las sombras, iluminación y textura de la imagen original. Photoshop 7.0 también ofrece muchas otras herramientas creativas, como el *Motor de Pintura* que permite a los usuarios simular las técnicas tradicionales de pintura.

El nuevo plug-in *Scripting Support*, permite a los usuarios de automatizar las tareas repetitivas, desde una manipulación básica de objetos a un complejo control de múltiples documentos, y reemplazar completamente los flujos de trabajo manuales entre múltiples aplicaciones Adobe.

El plug-in *Scripting Support* soporta AppleScript, JavaScript y los lenguajes de scripting de Microsoft Visual Basic. Además, Photoshop 7.0 incorpora ahora la tecnología *ZoomView*, aportada por ViewPoint Corporation, que permite a los usuarios enlazar a un sitio Web desplegar imágenes de gran tamaño y de gran calidad en línea.

Junto con Photoshop 7.0 se suministra el software ImageReady 7.0, que ofrece funciones específicas para llevar a cabo tareas avanzadas de producción de Webs y crear gráficos web y animaciones altamente sofisticadas. Por algo menos de 250 Euros se pueden actualizar versiones anteriores, mientras que el programa completo cuesta unos 1.000 Euros.

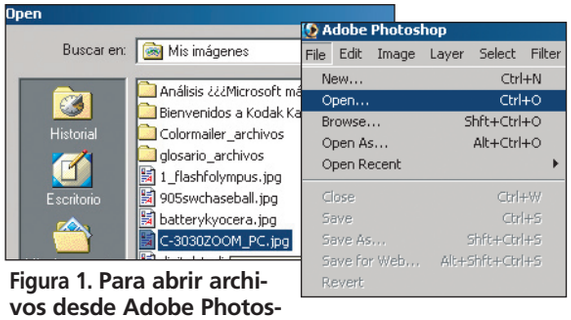


Figura 1. Para abrir archivos desde Adobe Photoshop, use *File/Open* y elija el archivo del desplegable pulsando click y *Aceptar*.

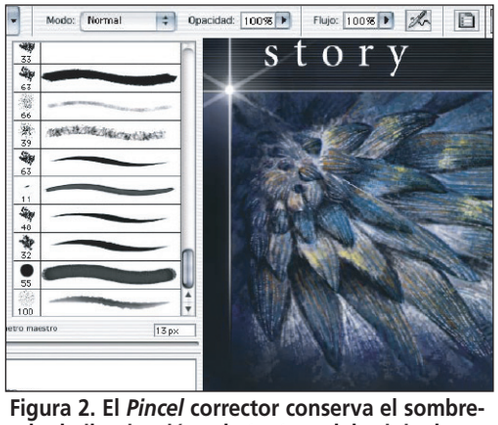


Figura 2. El *Pincel* corrector conserva el sombreado, la iluminación y la textura del original.

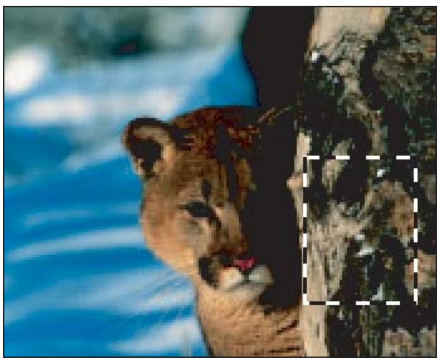
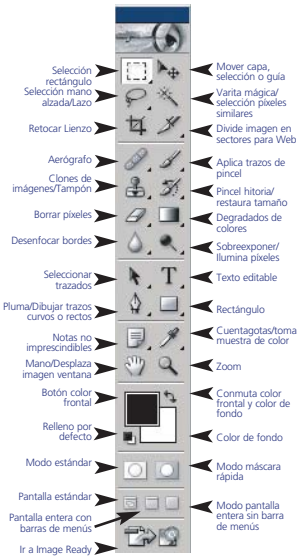


Figura 3. Una generación de motivos ahora más novedosa y potente.

Rollovers

Por primera vez, con ImageReady en Photoshop los diseñadores web podrán ahora ver todos los sectores, rollovers, mapas de imagen y animaciones de un documento en la nueva paleta Rollover, que además le permite añadir un rollover basado en capas simplemente haciendo clic en un botón.



1. Ahora, "más digital"

Puede parecer de *perogrullo*, pero Photoshop es ahora más digital que nunca, enfoncándose totalmente al trabajo con fotografía e imagen digital. Veamos en profundidad mejoras notables.

Lo primero que podemos comprobar es que contiene un browser nuevo o ***Explorador*** de archivos que permite buscar y localizar imágenes de modo visual.

No menos importante es el ***pincel*** corrector, que permite eliminar de forma definitiva defectos como polvo, rascaduras, taras y arrugas, al mismo tiempo que conserva las sombras, la iluminación y la textura. Este es quizá uno de los aspectos más relevantes en esta versión, al igual que la herramienta ***Parche*** relacionada que le permite ser aún más preciso al trabajar con selecciones.

Podrá usar cualquiera de las herramientas de selección básicas, incluyendo las acciones por canal, para definir su selección en primer lugar. Entonces Photoshop reparará automáticamente el área definida por esa selección al mismo tiempo que hace coincidir la textura, iluminación y sombras de los píxeles muestreados con las de los píxeles origen.

2. Y para la Web

Photoshop e **ImageReady** le dejan previsualizar fácilmente imágenes para ver cómo se verán en los formatos web populares. Podrá analizar los compromisos entre calidad de imagen y tamaño de archivo antes de convertir sus archivos a formato web, ahorrando así tiempo y esfuerzos. Las mejoras en la publicación en la Web de Photoshop e ImageReady le permiten hacer que elementos de su página web sean transparentes haciendo simplemente clic en el color que quiera eliminar. Podrá hacerlo en más de un color a la vez y también podrá restaurar fácilmente los colores a sus ajustes originales.

Con la nueva opción de ***transparencia tramada*** en Photoshop e ImageReady podrá conseguir efectos de transparencias completas o incluso parciales. La transparencia tramada aplica el mismo principio que se usa actualmente para crear color en los archivos para la Web. Los gráficos web, usando la opción de transparencia tramada, pueden fusionarse sin fisuras en cualquier fondo –incluso en fondos con motivos– sin tener que elegir primero un color de halo.

Cuando optimice imágenes para la Web, podrá hacer que el arte vectorial y el texto se vean nítidos dejando que Photoshop o ImageReady asigne automáticamente una prioridad más alta a esas áreas. Esto le permite reducir el tamaño de archivo total al dar a las áreas que usted quiera enfatizar –arte vectorial o texto– una mayor calidad que a las otras áreas de la imagen.

Photoshop e ImageReady le dejan ahora previsualizar y guardar para la Web en formato ***WBMP***, que es el formato usado comúnmente para mostrar imágenes en los PDAs y dispositivos inalámbricos.

3. Y además...

El nuevo comando ***Color automático*** permite que la corrección del color sea más sencilla que nunca y proporciona resultados más fiables que los comandos *Niveles automáticos* o *Contraste automático*.

Las nuevas funciones de ***gráficos de datos*** de ImageReady permiten combinar la sofisticación visual con la producción automatizada para crear tarjetas de visita de empresas, un catálogo en pantalla con cientos de fotografías o correo publicitario con datos personalizados. Diseñe una plantilla y utilice la paleta *Capas* para designar los elementos clave como variables. A continuación, utilice secuencias de comandos, una herramienta de producción Web como GoLive o un servidor de imágenes como Adobe AlterCast para sustituir las variables por texto o imágenes obtenidas de unabase de datos compatible con ODBC. Realice una selección y aplique el plug-in ***Creador de motivos*** para generar motivos abstractos o texturas realistas como arena o rocas.

Utilice los ***motivos*** para crear atractivos fondos Web, mejorar las ilustraciones en pantalla o impresas y crear nuevas imágenes exclusivas con la ayuda del *motor de pintura*.

REQUISITOS DE SISTEMA: PC

PC Windows
- Procesador tipo Intel Pentium
- Microsoft Windows 98, Windows ME, Windows 2000, Windows NT 4.0 (service pack 6), Windows XP
- 128 MB de RAM (mínimo)
- Monitor en color con tarjeta de vídeo de 256 colores (8 bits) o superior o resolución de monitor de 800x600 o superior

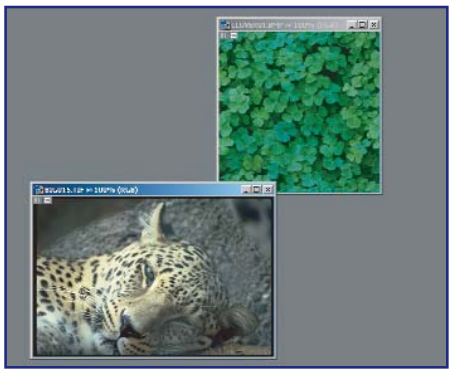
REQUISITOS DE SISTEMA: MAC

Macintosh
- Procesador PowerPC (G3, G4 o G4 dual)
- Software Mac OS versión 9.1, 9.2 o Mac OS X versión 10.1.3
- 128 MB de memoria RAM (se recomiendan 192 MB)
- 320 MB de espacio disponible en el disco duro
- Monitor a color con resolucion de 800x600 y tarjeta de vídeo de 16 bits o superior

☉*Incluida en CD-ROM: Prácticas/Contorneo*

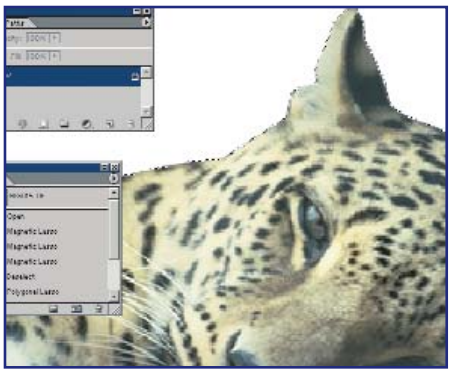
CONTORNEO, CORTAR Y HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN

Crearemos en este paso a paso nuestro propio wallpaper o fondo de escritorio para el ordenador. Lo haremos con varias fotos a nuestro gusto, cogidas de Internet, escaneadas o realizadas con nuestra cámara digital. El método que vamos a seguir, que es un pequeño fotomontaje, lo podemos también utilizar para crear carteles, postales, posters, etc. Utilizaremos también imágenes de calidad si queremos imprimirlas, de momento sin convertir a CMYK, ya que sólo en RGB es posible aplicar algunas herramientas, como Filtros, por ejemplo.



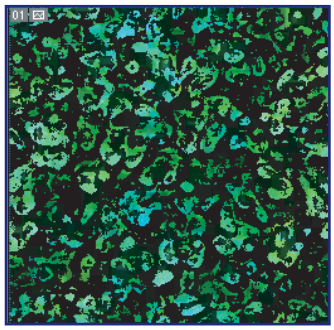
1 Nuestro mundo particular

Hemos elegido una textura de nuestro CD de texturas, la CLOVER01 con extensión mapa de bits o BMP. De la carpeta 1.500 fotos nos hemos decidido por la BIG015 de Felinos. Procederemos al recorte del felino de esta imagen con *Polygonal Lasso Tool*. Recuerda que con doble clic se borra lo anteriormente recortado. Hay que ir haciendo clic poco a poco alrededor de la imagen.



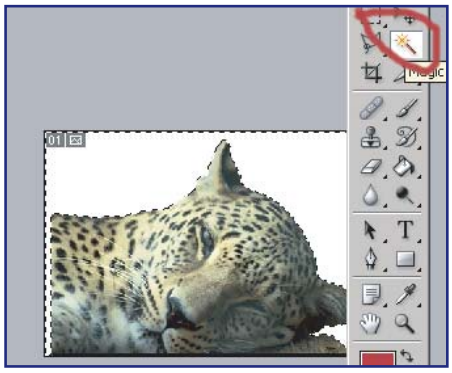
2 Recorte

Una vez recortado acudimos a *Select/Save Selection*, nombramos el nuevo canal e invertimos la selección en *Select/Inverse*. Pulsamos sobre *Supr*. y veremos que se borra el fondo. La guardamos como PSD por si deseamos hacer más cambios, ya que este formato nos guarda las capas. Vamos ahora al fondo de hojas, y no hace falta que se cierre la foto anterior. Sólo la minimizamos.



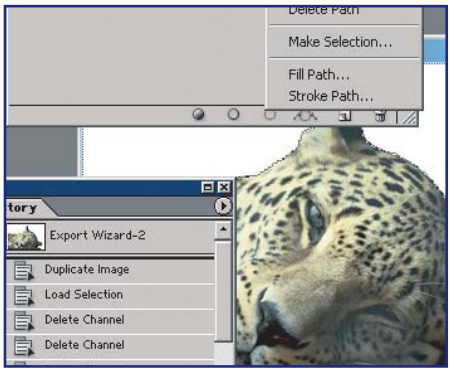
3 Fondo

Trataremos un poco el fondo, aunque podríamos dejarlo como está. Busquemos un efecto más selvático. Acudimos a *Filter/Artistic/Fresco*, que como vemos, nos crea una sensación pictórica que vamos a graduar. Movemos *Brush Size*, *Brus Detail* y *Texture* hasta conseguir un efecto original. En este caso, hemos puesto 3 en cada parte, aunque como previsualizamos el efecto, podemos buscar el propio.



4 El felino

Volvamos a la foto del felino. En este caso, vamos a crear que sea transparente el fondo. En Photoshop 7 hay una opción automática desde *Export Transparent Image*: es sólo cuestión de ir siguiendo los pasos. Antes, con varita mágica, pulse sobre el fondo blanco que ha quedado, para que cuando le pregunte la acción automática que si tiene seleccionado el área de transparencia, pueda continuar.



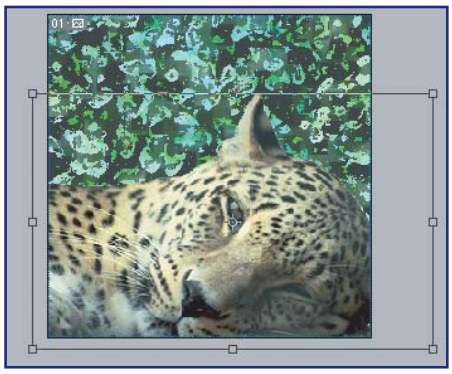
5 Transparencia

Al realizar la transparencia, observe que tiene que elegir si es para imprimir o para web. Ponga para imprimir y en previsualización ninguna, en codificación, binario, e *Include Transfer Function*. Le pedirá que se guarde: ponga un nombre y hágalo en eps, para conservar la transparencia. Vuelva a guardar de nuevo el *eps* final. En *Paths* (cuadro de *Layers*) pulse sobre el trazado y haga clic derecho.



6 Montaje

Ponga *Make Selection* y en píxeles 0,2. En el fondo podemos utilizar contrastes y brillos para mejorarlo. Se puede realizar desde *Image/Adjustments* y *Levels*, etc. Nosotros hemos tocado en *Levels*, para darle un poco de claridad y brillo. Después, con la herramienta de Mover, movemos el felino sobre el fondo y lo colocamos a nuestro gusto. Minimice las imágenes para trabajar con las dos a la vez.



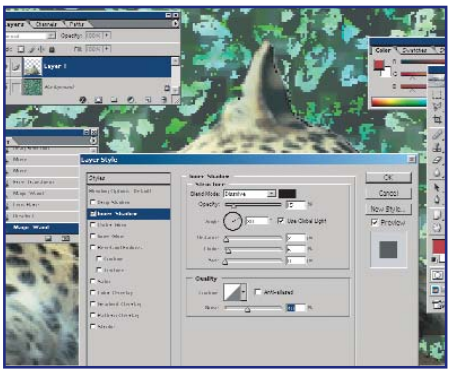
7 Transformación

Ahora, ya montado el felino sobre el fondo, pulsamos la capa del felino, para que esté activada. Acudimos a *Edit/Free Transform*, y nos aparece un rectángulo alrededor con nodos para mover y ajustar el tamaño del felino sobre el fondo. Cuando creamos que ya lo tenemos, pulse sobre cualquier otra herramienta y le pedirá si quiere transformar definitivamente. Pulse sobre *Aplicar* la selección.



8 Ajustes

Siga con la capa del felino activa. Con *varita mágica*, pulse sobre el ojo y verá como éste se selecciona. Vamos a darle un brillo "maligno". Vaya a *Filter/Render* y *Lens Flare*. Se abrirá un diálogo para que ponga la medida que desea darle al filtro. Nosotros hemos puesto la medida de 105mm Prime en *Lens type*, y de 172% en Brillo. Este es el resultado.



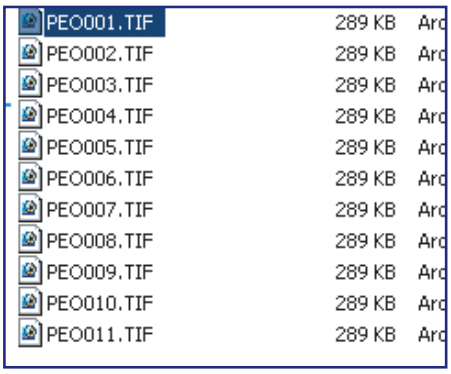
9 Nuestro montaje

Sólo nos queda suavizar un poco el borde del felino, para que no se note mucho la diferencia entre fondo y recorte. Pulsamos sobre la capa del felino dos veces y se abre un cuadro de diálogo. En la opción Inner Glow la marcamos y pulsamos dos veces. Se nos abren más opciones. En *BlendMode/Dissolve* ponemos 15. Ponemos en el resto nuestras medidas más convenientes. Ya tenemos un pequeño wallpaper.

☉ *Incluida en CD-ROM: Prácticas/Distorsión*

DISTORSIÓN Y GUARDAR EN EL MEJOR FORMATO

Para seguir en el trabajo con la fotografía ya en nuestro ordenador, vamos a continuar con prácticas sencillas y con Photoshop, sin duda, uno de los programas de tratamiento y retoque fotográfico más usado en el mundo de la fotografía digital. En vez de explicar cada una de sus herramientas una a una, estos sencillos *paso a paso* que ahora proponemos lograrán que conozca, casi sin darse cuenta, las herramientas y recursos de este software de Adobe. Comenzamos con unas prácticas que nos introducen en el trabajo con filtros y formatos de archivo para guardar.



1 Mi archivo

Para empezar nuestra práctica podemos hacer dos cosas: acudir primero a la carpeta del CD con 1.500 fotos y extraer la número 001 de Gente, o ir directamente a la práctica correspondiente de la sección prácticas del mismo CD-ROM. La abrimos desde Adobe Photoshop 7, para practicar con el programa,y con *Archivo/Abrir* y buscamos esa foto para iniciar el paso a paso.



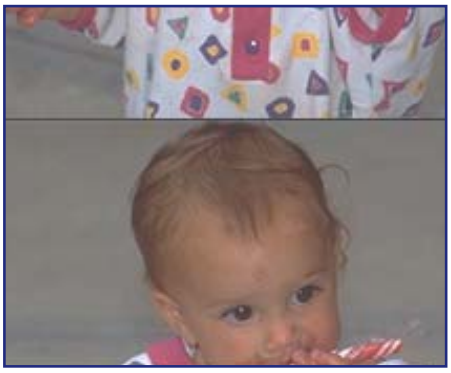
2 Rectangular Marque Tool

Como vemos, esta imagen tiene algo de fondo negro que necesitamos recortar una vez abierta para tenerla mejor encuadrada. Esto es muy útil, ya que muchas veces sólo queremos una parte de la foto o nos queda algo de fondo desechable tras escanearla, por ejemplo. Utilizamos para ello la herramienta *Rectangular Marque Tool* o Marco.



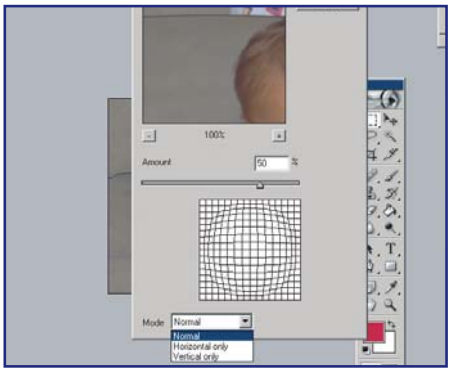
3 Recorte

Pulsamos con el ratón en una esquina de la foto desde la que queremos empezar a recuadrar lo que deseamos recortar. Desde ahí, y sin soltar el ratón, arrastramos para recuadrar la parte de la foto sobre la que queremos trabajar. Si se equivoca, no se preocupe, pulse otra vez sobre la foto y se deseleccionará lo que ha creado anteriormente. Empiece de nuevo hasta lograr el encuedre perfecto. .



4 Aplicación de Filtro

Ahora acudimos a herramienta *Image/Crop*, es decir, Recortar, y la imagen nos queda sin ese fondo. Deseleccionamos haciendo clic sobre la imagen. Vamos a conocer un primer filtro. Acudimos a *Filter/Other/Offset*. Intoducimos 100 como valor en Horizontal y Vertical, y damos la vuelta a Áreas no definidas, la última opción de la columna final.



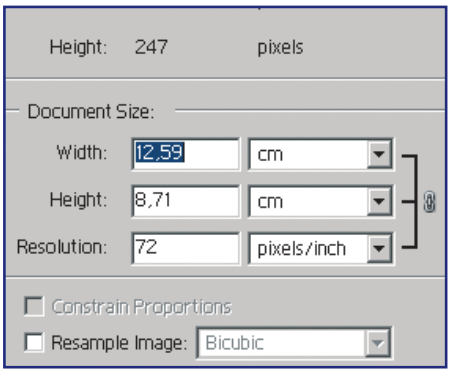
5 Tratamiento con Spherize

Utilizamos *Spherieze*, en *Filter/Distort y Spherize*. Aquí nos aparece un diálogo para introducir valores de 1 a 100, que iremos comprobando en el dibujo inferior para una escala más óptima. Introducimos 50%, por ejemplo. En *Mode*, existe un desplegable o *scroll* para decidir si queremos que afecte a Horizontal, Vertical o Normal. Nos decidimos por la opción Normal.



6 El resultado

De nuevo vamos a *Filter/Other/Offset* y volvemos a poner los valores del punto 4. Este es el resultado final. Como vemos, nuestro pequeño modelo ha sufrido una deformación o distorsión ligera, que podríamos variar si quisiésemos hacer la deformación más contundente. Es el momento de guardar la imagen, teniendo en cuenta varios supuestos para saber qué extensión nos conviene.



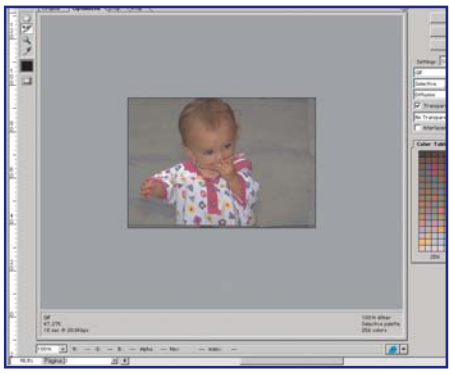
7 Guardamos en Web

Imaginemos que lo que queremos es guardar para nuestra web personal. En este caso, podemos dejarlo en RGB, como está la imagen (a tres colores) y en *Image Size* nos vale con una resolución de 72 píxels/inch., para que pese poco. Si disminuimos tamaño o cambiamos la resolución, todo se verá afectado proporcionalmente, a menos que pulsemos sobre *Resample Image*.



8 Para imprimir

Si deseamos guardarla para imprimir en una postal o folleto, por ejemplo, debemos primero convertir la imagen en CMYK (a cuatro colores) y aumentar la resolución. Primero vamos a *Image/Mode* y CMYK. Después, en *Image Size*, aumentamos hasta 150 píxels/inch., por ejemplo, y dejamos *Constraint Proportions* para que nos dé el tamaño adecuado, para no redimensionarla.



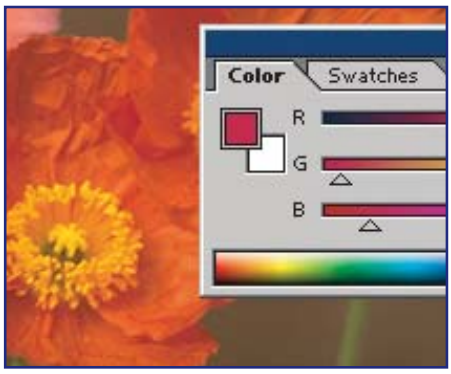
9 Nuevo en Photoshop 7

En el primer caso la guarderemos en formato Gif o JPEG; en el segundo, como Tiff. Además, como estamos trabajando sobre Photoshop 7, observemos que este software permite en *Archivo/Guardar para Web*, optimizar la opción mencionada. Veremos que se abre una nueva ventana para introducir valores concretos que nos ayudarán a tener nuestra imagen exacta.

☉ *Incluida en CD-ROM: Prácticas/Pintura*

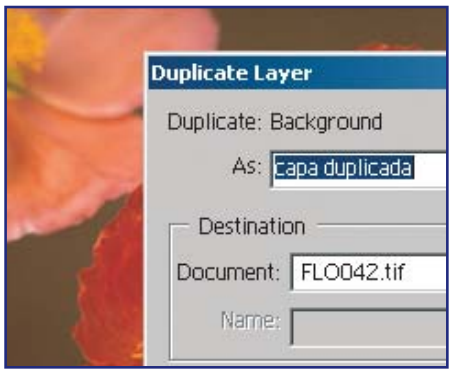
CONVERTIR DESDE UNA FOTO... A PINTURA

En muchas ocasiones, las razones por las que hemos elegido que nuestras fotos tengan un formato digital se han derivado de nuestro gusto por crear efectos de lo más artísticos. Es el caso de la práctica que ahora exponemos, un paso a paso que nos permitirá convertir nuestra creación original en un cuadro digno de un museo. Utilizaremos de nuevo filtros, y así nos adentraremos más en este recurso de Adobe Photoshop. Pintar una foto será una práctica habitual con Photoshop, ya que podemos retocar fotos en blanco y negro, convertir a sepia, etc.



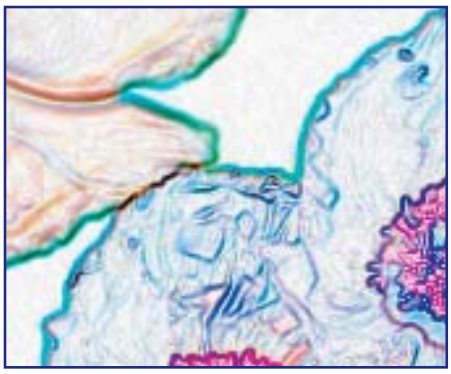
1 La imagen

Escogemos con *File/Open* la imagen 0042 de la carpeta Flores de nuestro CD con 1.500 fotos. Al abrirla, acudimos al menú Window (o ventana) para visualizar los colores o *Mostrar Colores* (Color) y nos saldrá la paleta de la imagen con unos colores y características por defecto. Vamos a duplicar la imagen en otra capa, ya que nos permitirá realizar cambios que no es posible en la original.



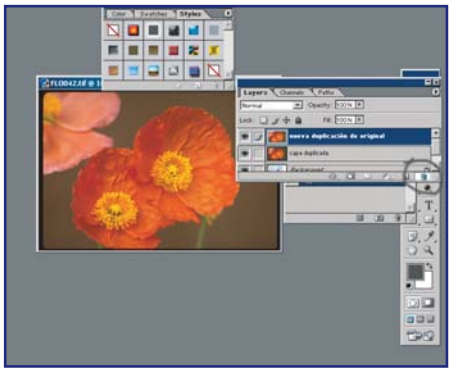
2 Capas

Para duplicar la capa acudimos al botón con flechita del panel *Layers*, que se despliega al pulsar sobre él y teniendo la capa de la imagen seleccionada. También se duplica la capa si pulsamos sobre la capa de la imagen original y con el botón derecho se nos abre el diálogo con *Duplicate Layer*. Si no ve las capas, acuda a *Window/Layers*.



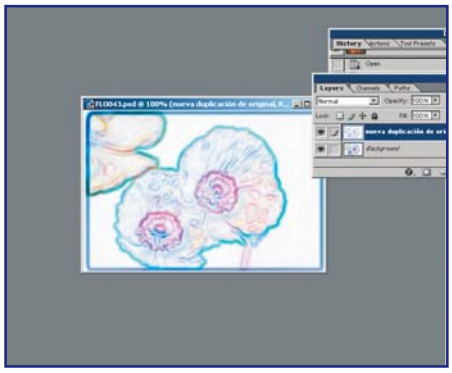
3 Filtros

Seleccionamos la nueva capa y aplicamos un filtro que nos halle automáticamente los bordes de la imagen. Dicho filtro está en *Filter/Stylize/Find Edges*. Para que nos sea visible la duplicada lo podemos hacer quitando el ojo que aparece al lado de la capa original y eso es lo que determina qué capa es visible y cuál no (ojo!, incluso a la hora de imprimir).



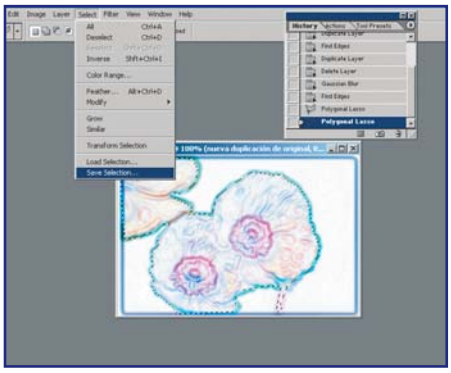
4 Suavizado

Vemos que el resultado está excesivamente contorneado y, como el filtro no nos deja modificar nada, debemos manipular la imagen de origen para suavizar dichos contornos. Así, duplicamos otra vez la capa original en una segunda copia y borramos la primera copia realizada. Esto se hace arrastrando la original al icono papelera que está abajo del todo de este panel.



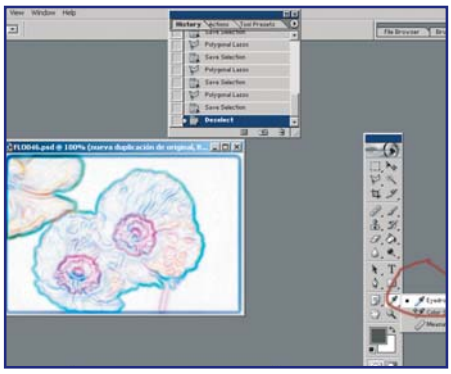
5 Gaussian Blur

Sobre esta segunda copia vamos a usar el filtro *Gaussian Blur* (Filter/Blur/Gaussian Blur) con un radio de 2. Acto seguido aplicamos otra vez el filtro *Find Edges*. Vemos que el resultado está ahora más suavizado.Una vez que ya tenemos la base a tratar, debemos ir creando capas superiores que irán modificando este dibujo de base.



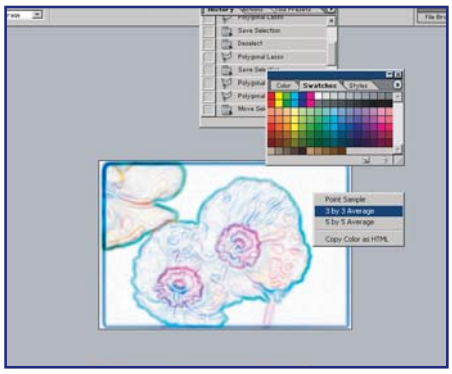
6 Polygonal Lasso Tool

Seleccionamos la capa procesada con *Find Edges* y tratamos de seleccionar las manchas de la flor con la herramienta del lazo poligonal (*Polygonal Lasso Tool*). Ahora debemos guardar la selección recién creada en un nuevo canal. Para ello sólo tenemos que ir al menú *Select* y elegir la opción *Save Selection*. Así sucesivamente con cada zona que colorearemos después.



7 Cuentagotas

Como veremos, la herramienta *Polygonal Lasso Tool* es muy intuitiva. Vamos haciendo clic poco a poco hasta que cerremos la selección y lleguemos a guardarla. Haremos tantas veces esta acción según vayamos seleccionando distinta zonas donde pintaremos. Antes debemos elegir el color que vamos a usar. Para ello seleccionamos la capa original y el *cuentagotas*.



8 Colores

El *cuentagotas* nos sirve, sobre determinado color, para seleccionarlo con el fin de su edición y transformación. Elegimos marrón claro. Si pulsamos con el botón derecho del ratón sobre la imagen, accederemos al menú que nos permitirá elegir si queremos que el color sea elegido de una muestra de un píxel o de una matriz de 3x3 o de 5x5 píxeles.



9 Aerógrafo

Ahora elegimos la herramienta del aerógrafo (*Airbrush Tool*) con la que nos disponemos a pintar las partes seleccionadas de las manchas. Antes de pintar nada, debemos indicarle al programa qué tipo de pincel queremos usar para el aerógrafo, y las características del aérografo. En la práctica verá que hemos hecho este ingenuo dibujo, una foto ahora pintada.

☉ *Incluida en CD-ROM: Prácticas/Ojo de Pez*

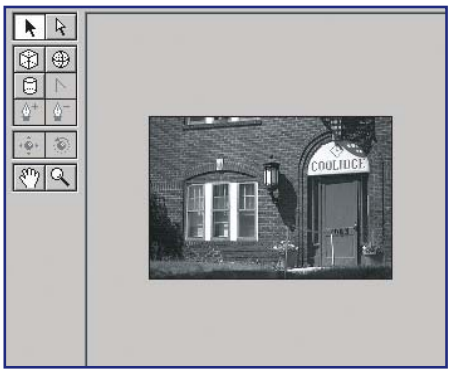
Efecto Ojo de Pez con Photoshop

Una lente de ojo de pez en fotografía es la que agranda el centro del campo y empequeñece la periferia. Para ello, se encuentran en el mercado objetivos específicos que acoplar a las cámaras tanto si son digitales como en las tradicionales. Si este objetivo no está en tu equipo, se puede conseguir el mismo efecto con filtros de Photoshop. En concreto, con Photoshop 7.0 se puede lograr un efecto similar con *Filter/Spherize*, y vamos a realizar una pequeña práctica para lograr esto junto a recursos en 3D.



1 Nuevo documento

Acudimos a *File/Open* y abrimos una imagen de nuestro CD de 1.500 fotos. En concreto, de Arquitectura la ARC061. Duplicamos la capa en *Layer/Duplicate*, y actuaremos sobre esa capa duplicada a partir de ahora. Para poder saber mejor qué hacemos en ella, quite el ojo de Photoshop de la capa original, comprobando así claramente qué estamos consiguiendo en la duplicada.



2 Filtro

Utilizaremos el primer filtro. Vamos a *Filter > Render > 3D Transform* y con la herramienta *Esfera* hacemos un círculo que quede dentro de la imagen y más o menos represente la zona sobre la que pondremos nuestro efecto ojo de pez. Con la herramienta *Desplazar* movemos la esfera para encajar perfectamente esa zona en la que haemos el efecto final.



3 3D Transform

Luego con la herramienta *Girar* desplazamos la imagen hasta lograr ese sentido de desplazamiento que nos del reflejo de la zona en la que lo queramos. Pulsamos OK, y con la herramienta de selección *Marco elíptico* y la tecla *Shift* apretada hacemos un círculo que contenga a la esfera. Movemos la esferita con flechas para encajarla.



4 Selección y volumen

Acudimos a *Select/Save Selection* e invertimos la selección, *Select/Inverse* y borramos con la tecla *Delete*. Volvemos a invertir la selección. Ahora vamos a *Filter/Distort/Spherize* y colocamos los ajustes Amount: 100% Mode: Normal. Pulsamos Ok y este es el resultado. Como vemos, se ha dado mayor efceto de volumen a nuestra esfera original.



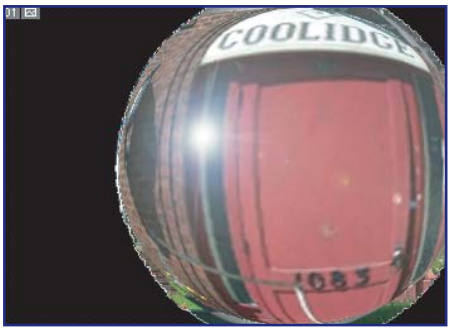
5 Luces y degradados

Resolvamos mejor este efecto con un poco de luminosidad y degradados. Primero le daremos un poco de luz en *Filter/Render/Lens Flare*. Colocamos la crucecita en el lugar que más nos guste, a 105mm Prime y 100% de Contraste. Ahora tomamos la herramienta de *degradado lineal*, en opciones de la barra superior de Photoshop ajustamos lo siguiente.



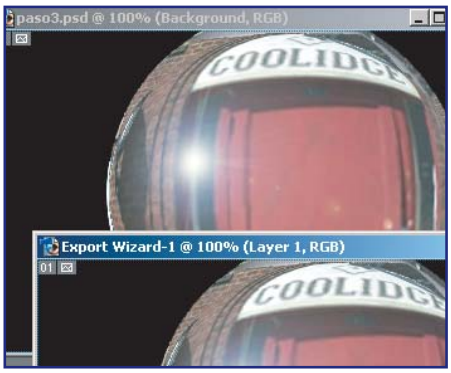
6 Final de distorsión

En color de frente ponemos transparente y una opacidad de aproximadamente 10%, y con el color frontal en blanco, en los dos cuadros de colores de la barra vertical de herramientas. Ahora hacemos tres *degradés* desde los bordes hacia el centro de la esfera. Volvemos a aplicar el filtro *Esferizar* con los mismos valores que la vez anterior.



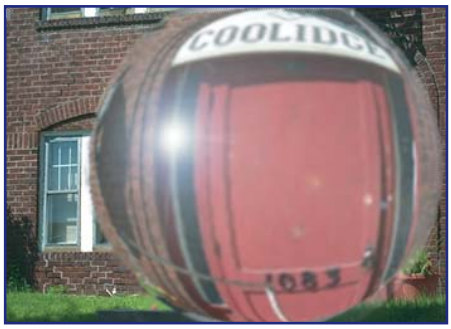
7 Ajustes finales

Si lo deseamos podemos aplicar más brillos o intensificar los que tenemos con las herramientas *aerógrafo* y *degradé lineal*. Preparamos la esfera recortándola, para que quede sin fondo. Usamos *varita mágica* sobre el fondo y con *Shitf.* a la vez podremos seleccionar varias zonas del fondo. Utilizamos *Help/Export Transparent Image*. Seguimos las instrucciones.



8 Esfera sin fondo

Vamos a *Paths* y sobre *Export Wizard* pulsamos con el botón derecho del ratón y *Make Selection*. Dejamos un 0,2 de valor y hacemos sobre el simbolito inferior de *Paths*, *Work Path*. Sobre este nuevo trazado y con el botón derecho realizamos otra vez *Make Selection* como antes, y ahora sobre la capa de la bola, *Layer via Cut*, con el botón derecho del ratón sobre ella. se ha creado una nueva capa.



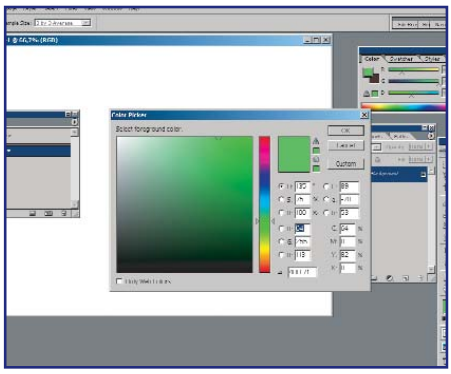
9 Ojo de Pez

Ya podemos tirar la capa en la que queda el fondo de la bola. La bola nos queda sola, sin fondo, y la tenemos lista para arrastrar sobre la imagen de fondo. La imagen de fondo la bajaremos debajo de la esfera con efecto, de nuestra bola, para que quede por encima. Para suavizar los bordes de la esfera, hacemos un *Filter/Blur/Gaussian Blur* en la capa de la esfera activada.

Incluida en CD-ROM: Prácticas/Layers

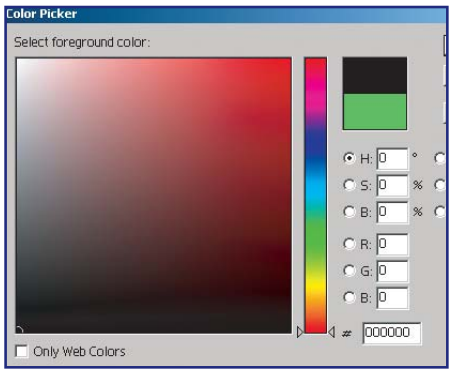
Trabajo con Layers y Colores

Antes de iniciarnos en la creación de un diseño de texturas, vamos a aprender algo más sobre colores y capas, recursos indispensables para todo aquél que trabaje con Photoshop. En este caso, no es tan importante nuestra creación final como que entendamos el uso de las distintas herramientas de capas, ya que utilizaremos todas para la próxima capa sobre creación de una textura propia. También nos sirve de repaso final de algunos recursos, ya que no los volveremos a explicar con tanto detalle en otros paso a paso.



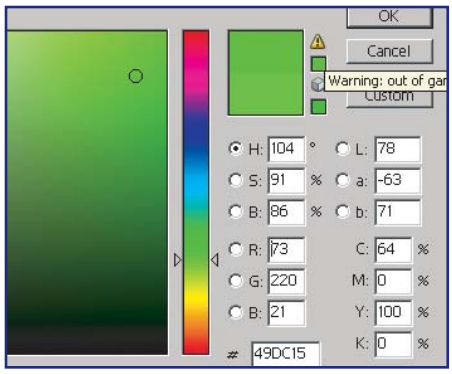
1 Documento

Abre un nuevo archivo en *File/New* en RGB y que tenga un color de fondo blanco. De tamaño, 1024 x 780 píxeles y 150 pix/inch de resolución. Ahora, vamos a crear un color propio para este fondo. Con la herramienta cuentagotas pulsamos dos veces sobre el cuadro indicador del primer color. Se abre el cuadro de diálogo de colores como el que vemos en la imagen.



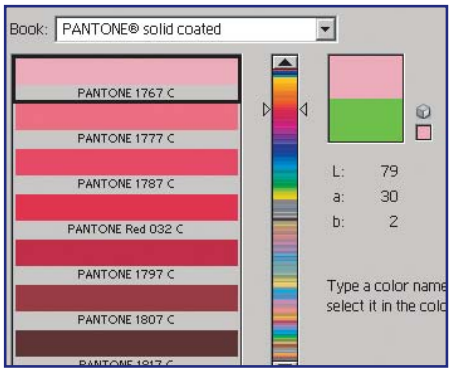
2 Colores

Fijémonos en este cuadro. Para conseguir un color completamente negro, en el cuadrito "*almohadilla*" pondremos todos 0, y si quisiéramos blanco, pondríamos todo F. Imaginemos que queremos un color de un pantonario, un Fxxxxx, este sería el lugar para colocar ese código. Veamos también que podemos introducir nuestros porcentajes en HSB, Lab, CMYK o RGB.



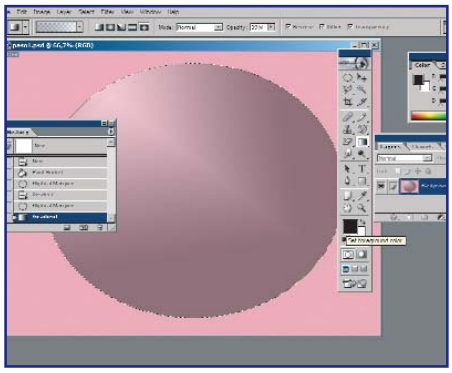
3 Opciones

Esta opción es importante si queremos, por ejemplo, conseguir que nuestro color en Photoshop sea igual que otro que tenemos en Quark XPress. Es la información de color, y habrá que tener en cuenta en qué modo la tenemos. Dos aspectos más. Uno es ese simbolito de emergencia que a veces aparece junto al color seleccionado. Indica que no se imprimirá exactamente como lo vemos.



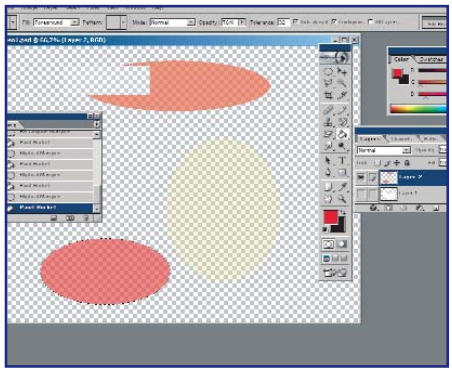
4 Custom/Picker

Otro es *Custom*: si pulsamos sobre él, aparece un pantonario de ayuda. Sólidos, Mates, y otras opciones menos usadas por los que no son profesionales del diseño. Nosotros utilizaremos el pantonario. Escogeremos un Pantone Solid Coated en la zona de rojos/rosas, y del listado a la izquierda, el número 1767C. Ahora pulsamos sobre *Picker* y volvemos al cuadro inicial.



5 Nuestro color

Si pulsamos sobre la R de RGB, comprobamos en qué zona de la gama de colores está el color elegido. Pulsamos OK y vamos a *Bote de pintura* y coloreamos todo nuestro documento con un solo click. Escogemos la herramienta *selección elíptica* y hacemos una gran elipse. Ahora damos un degradado en negro (recuerda cambiar los colores B/N en los dos cuadros indicadores de la barra de herramientas).



6 Duplicación y Blur

Sin deseleccionar, y ahora con *Marco* y *Alt.* presionado, borra esa nueva selección. Crea una nueva capa y rellénala de blanco. Para ver sólo esa segunda capa, quita el ojo de al lado de la capa principal, y verás sólo la duplicada. Ahora, en ésta, aplica un desenfoque gaussiano (*Filter/Blur/Gaussian Blur*) de 3 píxeles. Ahora aplica una transparencia del 20% a esa capa.



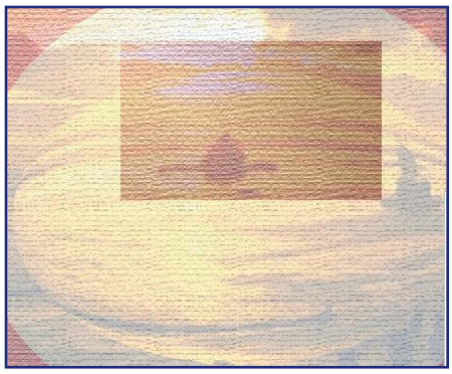
7 Más capas

Crea una nueva capa y pinta elipses y círculos. Aplica otros desenfoques y un 80% de transparencia. Ahora, en otra capa, pega una foto con contrastes (*Edit/Paste* tras seleccionar con *Marco* o moviendo la nueva foto a la capa) del CD 1.500 Fotos. Por ejemplo, de Puestas de Sol, la 035. Si se queda pequeña, aplica *Free Transform* de *Edit* tras seleccionar la foto con la herramienta rectángulo o marco.



8 Filtros y cambios

Con la *elipse* crea una sobre esta capa de foto y utiliza dos veces el Filtro de *desenfoque* y *esferizar* (*Filter/Distort y Spherize*). Deja en las dos aplicaciones la cantidad de 100%. Le damos una opacidad del 25% y, si pulsamos en que las capas se vean todas (activando el ojo Photoshop de cada capa) este es el resultado. Vamos a aplicar nuevos filtros o cambios en las capas que menos nos gusten.



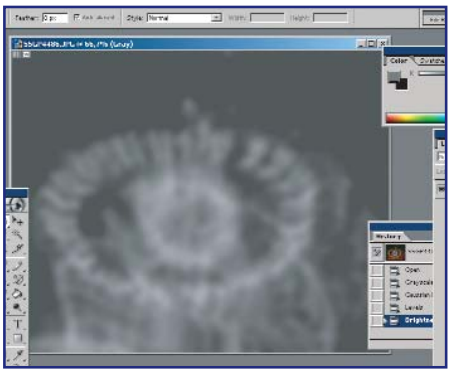
9 La creación

La capa 2 no nos gusta mucho. Vamos a eliminarla llevándola al cubo de basura de ese cuadro de capas. Ahora texturizaremos las diferentes capas a nuestro modo, con *Filter/Texturizer* y sus diferentes posibilidades, hasta lograr una textura propia. Este es el resultado de nuestro trabajo con capas. Vamos a mejorarlo en la próxima práctica con una textura válida para nuestros diseños.

⊙ *Incluida en CD-ROM: Prácticas/Efectos*

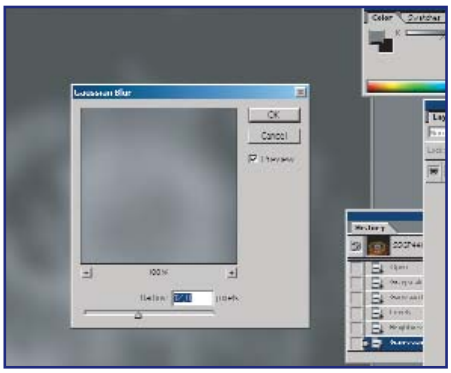
Creación de Efectos Orgánicos

Y ahora llegamos al momento de la creación de nuestra textura propia. La clave de esta práctica es una buena elección de la imagen inicial: cuantas más figuras y contraste tenga, más compleja será nuestra textura. Nosotros la vamos a tratar desde Grayscale, pero hay muchas otras fórmulas con imágenes en color. La base es ir primero desenfocando y haciendo indistingible la foto elegida inicialmente, para después aplicarle filtros. La opción de Pattern Maker de filtros lo hará también por usted. Entremos paso a paso.



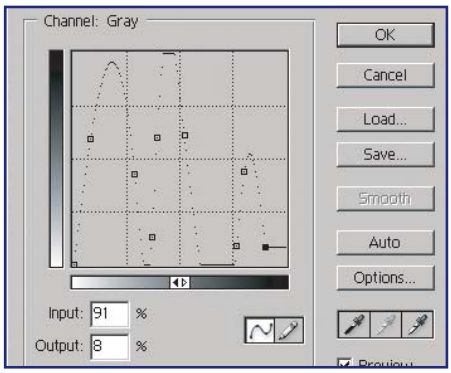
1 Conversión

Para crear nuestra textura, iniciemos el trabajo con una foto cualquiera, de colores. Por ejemplo, SSGP4486 de la carpeta Fuegos del CD de 1.500 Fotos. Vamos a convertirla en Grayscale desde Image/Mode. Como siempre, haremos Ok a la pregunta "Discard...?". Aplicaremos un Filtro Gaussian Blur de un radio 14 para desenfocarla del todo.



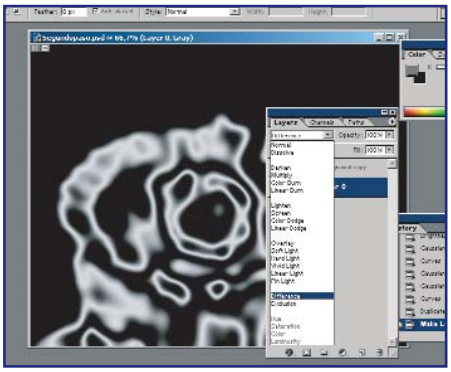
2 Desenfoque total

Ahora ajustaremos niveles de contraste, color, brillo desde Adjustments y procurando que sean más altos el contraste y los brillos. De nuevo, aplicaremos otro Gausian Blur para que la imagen definitiva sea irreconocible de la que abrimos inicialmente. Dele, por ejemplo, otro radio de desenfoque de 12. La vemos borrosa, pero esto es lo que queríamos lograr.



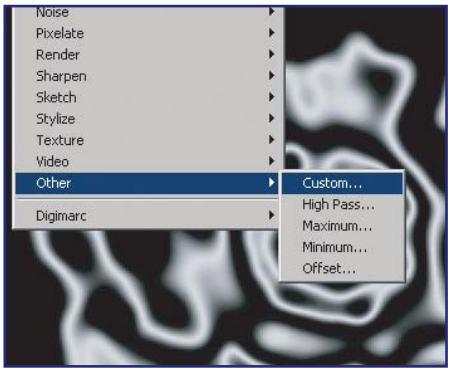
3 Efecto

Para lograr ese efecto metálico para la textura vamos a utilizar Image/Adjust y Curves. Nos saldrá un cuadro para Gray en el que aparece una línea recta que tendremos que convertir en una ese muy sinuosa. Para ello, pulse en la línea y aparece un nodo para estirar-comprimir; hágalo varias veces hasta lograr esa curva que de una imagen de W como la aquí mostrada.



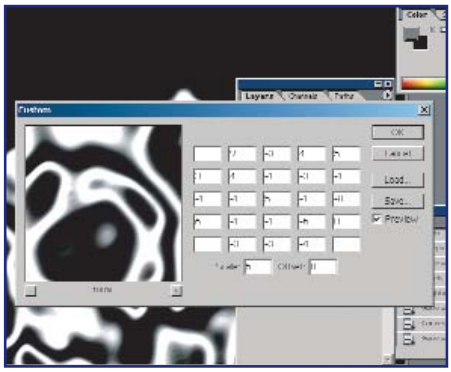
4 Aplicación de cambios

Volvamos a un Gaussian Blur de unos 3 píxeles y, de nuevo, vayamos al ajuste anterior de la curva, esta vez, intentando que sea una U. Como vemos, el efecto es como si se hubiese expuesto a un mal revelado o tuviese un aspecto metálico. Duplique ahora la capa en Layer/Duplicate Layer y modo para esta nueva capa en Difference.



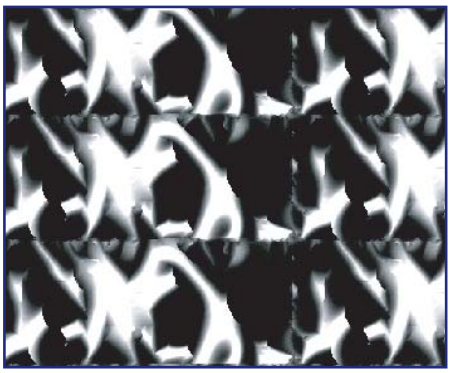
5 Transformación

Seguimos creando una imagen que no tiene nada que ver con la original. Seleccione Edit/Transform y Rotate 180°. Y ahora, seleccione Layer /Merge Visible. Tenemos sólo una capa, la visible. Vamos a la parte realmente fundamental de nuestra creación de texturas, que nos servirá siempre para este trabajo. Se encuentra en Filter/Other y Custom.



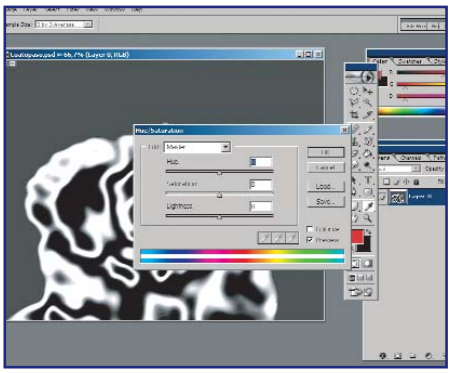
6 Custom para texturas

Esta opción suele aclarar nuestro tabajo y lo hace a la vez más "texturizado" o profundo. Pruebe a ir metiendo valores en las casillas hasta lograr (se va previsualizando) el efecto que más le guste. Esta imagen es la conseguida con nuestros valores, y no hace falta que rellene todos los campos, de hecho, Photoshop le da algunos pocos que considera buenos por defecto.



7 Ajustes finales

Volvemos a ajustar niveles de brillo y contraste. Podemos utilizar también los modos de Auto Level y Auto Contrast de Image/Adjustments. De esta forma, también Photoshop hará el trabajo por usted. Ahora acudimos a Filter y Pattern Maker. Aquí, pruebe a generar distintos aspectos de una posible realización automática de texturas, por probar, porque no lo vamos a usar por ahora, pero es na opción más.



8 Coloreando

Ahora todo lo que tenemos que hacer es colorear este efecto con el color de su elección. Para ello, busque el color con cuentagotas, y seleccione con varita mágica las zonas que desea colorear. Cambie primero a modo RGB la imagen, para que los colores tengan todos los tonos, y no sólo Grayscale. Todavía existe una opción mejor en Image/Adjustments y Hue/saturation y en modo Master.



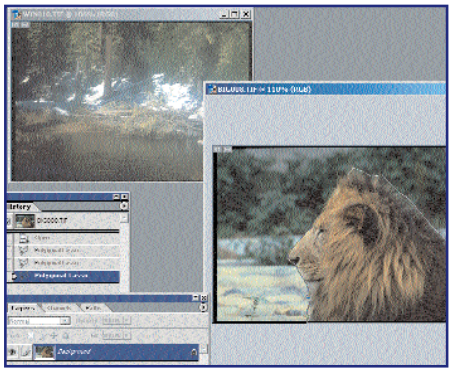
9 Textura final

En la última opción que hemos comentado, la elegida por nosotros, tenga pulsado Colorize (para que vaya coloreándose toda la imagen a la vez) y Preview y vaya tratando la imagen hasta su textura final. Esta imagen muestra nuestro resultado final, partiendo de una imagen incial sencilla y convirtiéndolo en casi °una flor!, además de obtener una textura metalizada.

⊙ *Incluida en CD-ROM: Prácticas/Montaje*

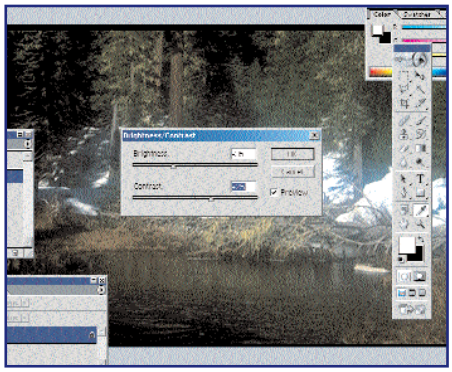
REALIZAR MONTAJES, AJUSTAR LUCES Y CAMBIAR TAMAÑO DE LIENZO

Introducimos acciones como cambiar el tamaño de lienzo y seguimos con filtros, brillos y contraste. Esta vez crearemos una imagen falseada en noche con unos brillos destelleantes sobre ella. De nuevo es un montaje sencillo, con trucaje incluido, para que logremos saber qué hacer con varias fotos, por ejemplo, de nuestra familia o de nuestros paisajes. Seguimos utilizando trabajo con herramientas básicas, como bote de pintura o gradientes, y volvemos a ajustar al final nuestra pequeña composición.



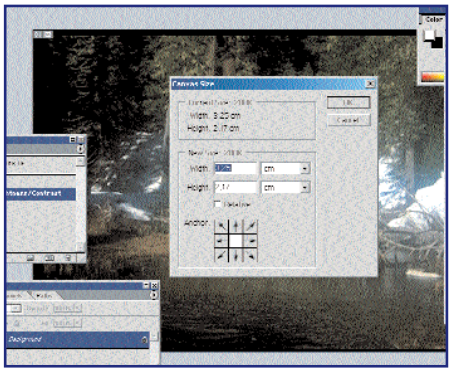
1 Recorte

Vamos a elegir dos archivos del CD de fotos. Uno será BIG008 de la carpeta Felinos, y la otra imagen será WIN018 de Inviernos. Una vez abiertas, vamos con la primera foto del felino. La recortamos con *Polygonal Lasso Tool*, ya sabemos, alrededor de la imagen. *Save Selection* en *Select,* y ahora *Select Inverse* y al pulsar supr. se borrará el fondo.



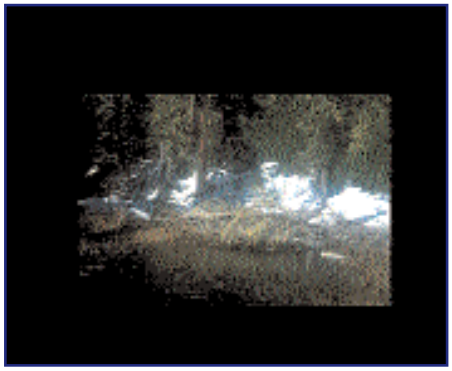
2 Retoques luz y contraste

Guardamos la imagen ya recortada. Y vamos con la imagen de invierno. Vamos a cambiar el nivel de luz de la imagen, bajándolo un poco, oscureciéndola. En *Image/Brighnetss-Contrast*, movemos los dos canales para oscurecerla. Aumentamos contraste y oscurecemos hasta que quede a nuestro gusto y guardamos la nueva fotografía.



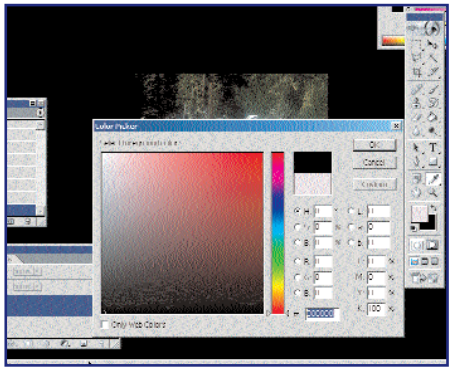
3 Tamaño de lienzo

Y ahora haremos algo nuevo: aumentar el lienzo de la imagen. Para ello, acudimos a *Image/Canvas Size*. Como vemos, las flechitas de abajo salen por defecto desde el centro hacia todo el exterior. Estas flechas, al pulsar sobre ellas, pueden seleccionar que el tamaño de lienzo sea por una zona u otra. La dejamos como sale por defecto y cambiaremos el tamaño a nuestro gusto, unos 3 cm. más.



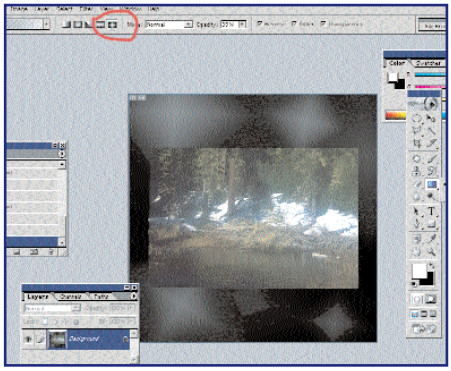
4 Más fondo

Este tamaño se realiza aumentando las medidas de ancho y alto. Al dar a OK vemos que la imagen tiene ahora más fondo, en este caso, de color negro, el que estaba por defecto, esto lo cambiaremos ahora. Cuidado, no hemos cambiado el tamaño de imagen, sino su lienzo, y esto nos valdrá en muchas ocasiones para ampliar imágenes sin deformar.



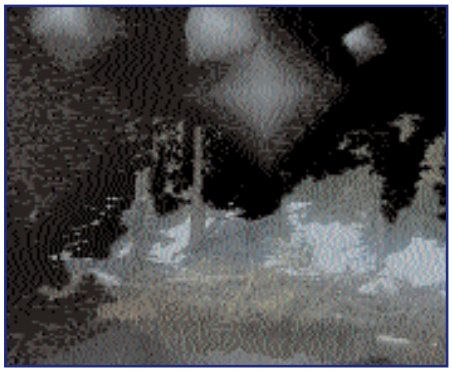
5 Una noche oscura

Vamos a tratar este fondo. Si no ha quedado negra, con el *cuentagotas* señala sobre el cuadro primero de color y se abrirá la paleta de colores para localizar el negro. Después, con *bote de pintura*, pulsa sobre el lienzo de más que hemos creado. Se rellenará de ese color negro. Con varita mágica seleccionamos ese fondo negro y vamos a *Gradient Tool*, sabiendo que tenemos el blanco negro seleccionado de color frontal.



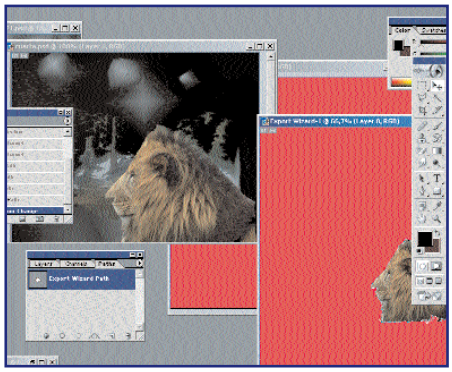
6 Estrellitas

Vamos degradando ese fondo, veremos que si en la barra superior hemos elegido un pequeño rectangulito como estrella, así se crearán estrellitas en ese fondo. Iremos haciendo un *gradiente*, volveremos a seleccionar con varita mágica el fondo, y otro *gradiente*, para que se vayan formando varios destellos. Ahora comprobamos un fondo estrellado pero la imagen está claramente recortada.



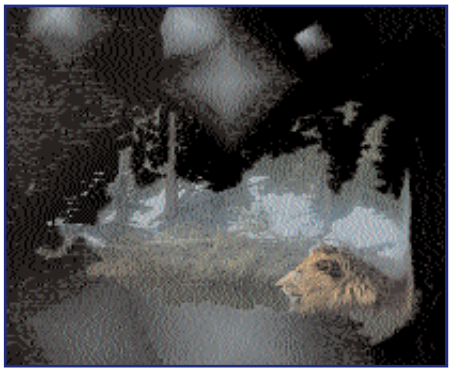
7 El suavizado

Con *Smudge Tool* vamos suavizando los bordes, veremos que se van distorsionando ligeramente. Ahora, con *bote de pintura* en color negro pulsamos sobre cualquier zona exterior de esa foto que hemos suavizado en sus bordes. Coge varias zonas de la foto y queda algo como lo que se muestra en la imagen. Si hemos perdido algo de *Gradiente*, le volvemos a dar tras seleccionar con *varita mágica* sobre el fondo.



8 El Montaje

Si hacemos un *gradiente* sin utilizar *varita mágica* para una zona en concreto, es decir, hacemos un *gradiente* sobre toda la imagen, se oscurecerá un poco, y quizá nos queda así mejor. Colocamos, arrastrando, el felino, convirtiéndola en transparente tal y como hicimos en la práctica con el otro felino. Recuerde poner *Make Selection* sobre el trazado realizado ahora (*Paths*).



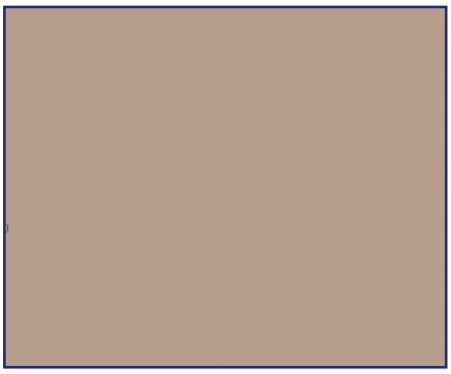
9 La composición

Usamos *Edit/Free Transform* para colocar bien el león sobre el fondo creado. Volvemos a utilizar *Smodge Tool* para suavizar los bordes del felino, para que se fundan sobre la imagen de fondo, y recuerde para ello que debe mantener la capa activa del felino para realizar cualquier cambio sobre él. He aquí nuestro paisaje creado de forma muy sencillo.

⊙*Incluida en CD-ROM: Prácticas/Textura*

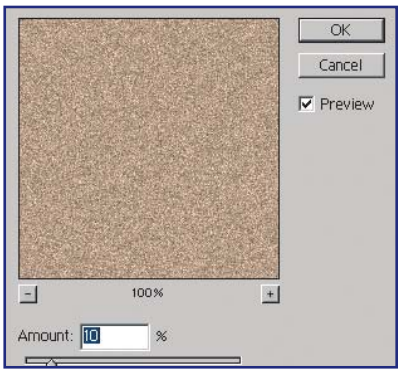
Creación de Fondos con efectos de textura

Y para continuar los pasos a pasos del fascículo número 1, crearemos varias texturas que nos ofrece Web-studio.com.ar: de arena, muy sencillo, una esponjosa, y por último, vamos a observar la creación de texturas a partir de *licuar*, una herramienta mejorada en Photoshop 7. El cuadro de diálogo *Licuar* proporciona herramientas y opciones para distorsionar una imagen (visible en *Filter/Liquify*). Nos fijamos tanto en las texturas porque nos permiten practicar con filtros y capas y aplicar colores. Estaremos preparados para prácticas más complejas.



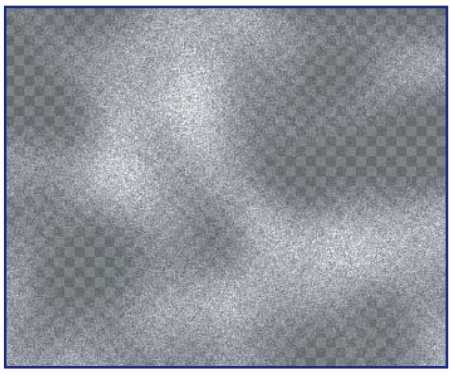
1 Arena

Creamos un nuevo documento (*CTRL+N*) y RGB. Luego, tomamos un color "arenado". Rojo (Red): 190; Verde (Green): 163; Azul(Blue): 135. Presionando Shift+F5 aparecerá el cuadro de diálogo para llenar el fondo con este color. O presionamos ALT+Barra Espaciadora.Vamos a darle un aspecto menos plano y para ello acudimos de nuevo a filtros.



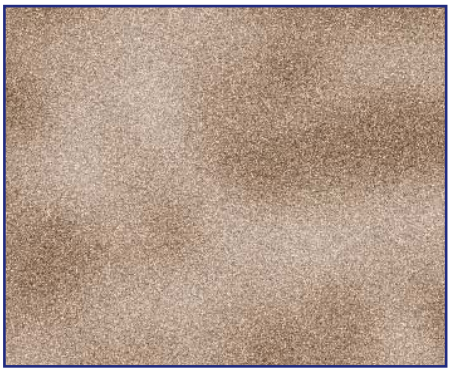
2 Filtros y Airbrush

Aplicamos el efecto que se encuentra en *Filter > Noise > Add Noise*, con un valor del 10%, gaussian y marcamos en Monochromatic. Creamos un nuevo Layer y lo llenamos de color Negro. A continuación, tomamos la herramienta *Aerógrafo* (*Airbrush*) y con un pincel grande (aproximadamente 65 pixels) hacemos algunas áreas blancas aquí y allá.



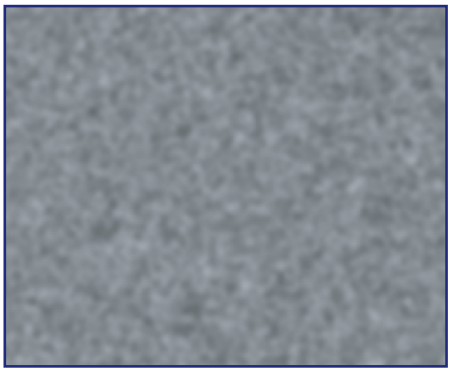
3 Casi arena

Tenemos que fijarnos que la presión (*Pressure*) de la herramienta sea baja (50% o menos). Para que el aspecto no sea tan marcado, aplicamos un *Blur* (*Filter > Blur > Gaussian Blur*) de 25 píxeles aproximadamente. Luego, volvemos a aplicar el *Ruido* (*Filter > Noise > Add Noise*) con los mismos valores que antes, en el paso 2 de esta práctica.



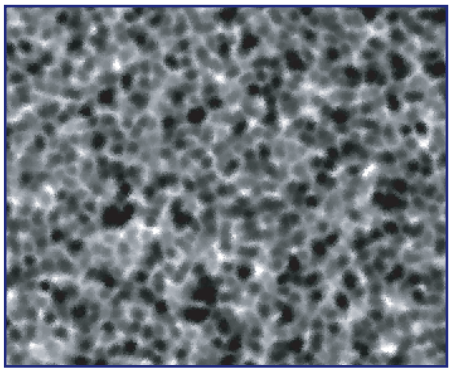
4 Mi propia playa

Finalmente, cambiamos el modo de ese layer de Normal a *Soft Light*. Listo, ya tenemos un montón de arena para utilizarla en lo que más nos plazca. Vea el efecto pulsando en los dos ojos, para que se vean las dos capas. Podrá realizar cambios en la capa de *Airbrush*, si no nos gusta del todo el resultado, ya que de esos blancos del *Airbrush* depende en parte el resultado.



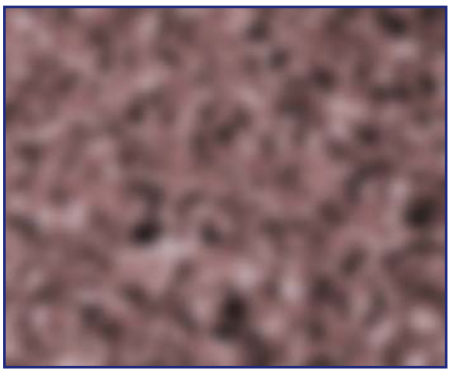
1 Textura esponjosa

Creamos un nuevo documento del tamaño que necesitemos la textura, y le aplicamos un *Filter>Noise>Add Noise* con un valor de 400%. Elegimos Gaussian y Monochromatic. Ahora aplicamos un pequeño *Blur* a la imagen (*Filter>Blur>Gaussian Blur*) con un valor de 4 píxels. Necesitamos que la imagen esté un poco más definida, por lo que vamos a *Image>Adjust>Auto Levels*.



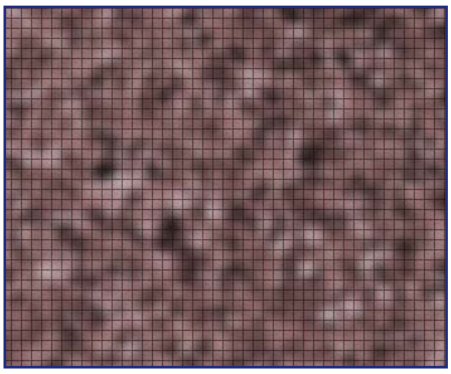
2 Definición

Para ello, tendremos que duplicar la capa y hacer este *Auto Levels* en la capa duplicada, pudiendo tirar la otra o reservarla por si acaso. Esto es lo que hace todo el trabajo en realidad. Ahora tenemos que aplicar *Filter>Stylize>Diffuse*. Elegimos Darken Only y OK. Tenemos que aplicar 3 veces más el mismo efecto, para lo cual presionamos CTRL+F 3 veces.



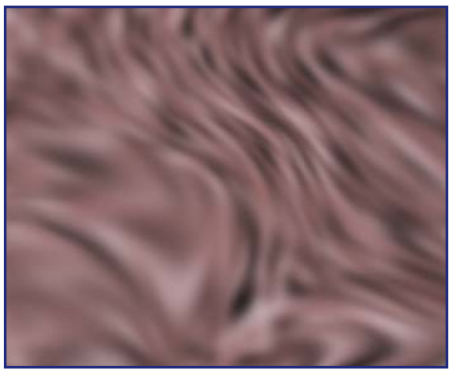
3 La textura

Ahora tan solo nos queda darle un poco de color. Para ello, como siempre, vamos a *Image>Adjust>Hue/Saturation*, marcamos *Colorize* e ingresamos lo siguiente: Hue: 40. Saturation: 60. Lightness: 20. Igualmente, si nos queda poco esponjosa, volvemos a aplicar el filtro de *Gausian Blur* de más de 8. Este es el resultado final, tal como muestra la imagen.



1 Licuar

Y por último, vamos a observar la creación de texturas a partir de *licuar*, una herramienta mejorada en Photoshop 7. Lo vamos a realizar sobre la última textura de esponja. Añadir una malla sirve para ver y controlar las distorsiones. Para añadir una malla, seleccione *Malla* en la sección *Ver opciones* del cuadro de diálogo y elija el tamaño de malla, color de malla y color de congelación. Para ocultar la *malla*, deseleccione.



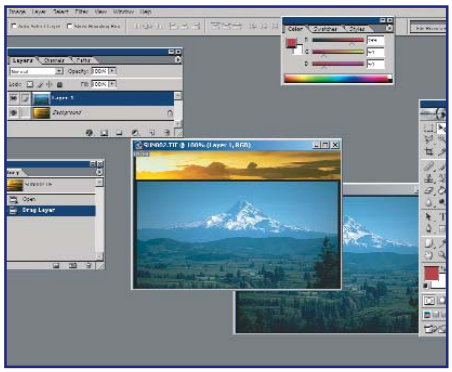
2 El efecto

Especifique el tamaño y la presión del *pincel*. Una presión de pincel baja ralentiza los cambios, por lo que resulta más fácil detenerlos exactamente en el momento justo. Verá que hay varias herramientas, *Molinete*, *Turbulencia*, *desinflar*, etc., al lado izquierdo. Pruebe para comprobar los resultados. Después de distorsionar la imagen de previsualización, puede utilizar la herramienta *Reconstruir* para modificar cambios.

☉ *Incluida en CD-ROM: Prácticas/Máscaras*

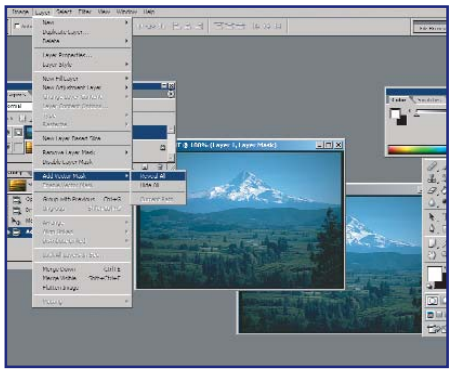
TRABAJO CON MÁSCARAS Y TRANSPARENCIAS

Volvemos a tratar el tema de nuestras fotos de vacaciones para hacer otro fresco montaje, y muy sencillo, como corresponde a las primeras prácticas. En este caso, utilizaremos dos mágenes de las vaciones en distintas partes: una en montaña y otra en el mar. Nos introducimos con esta práctica en la creación de máscaras, que en Photoshop nos ayudan a seleccionar áreas libremente y de manera muy precisa. Algo así como una mezcla de posibilidades entre *varita magica*, los *lazos* y el *lápiz*.



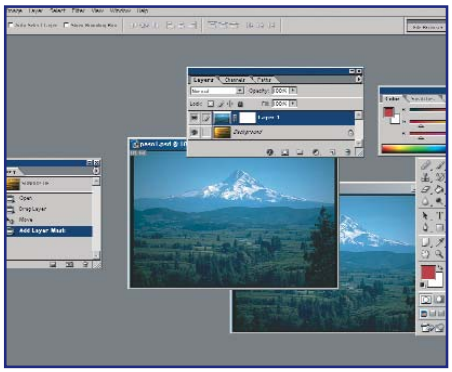
1 Mis dos paisajes

Colocaremos ambas imágenes de manera que ambas sean visibles al mismo tiempo, es decir, las dos minimizadas. Usando la herramienta de *Mover* (*Move Tool*), arrastramos la imagen de la montaña nevada a la ventana de la puesta de sol y soltamos el botón del ratón. Presionando la tecla de *Shift*. se puede hacer que ambas imágenes queden bien alineadas una sobre otra.



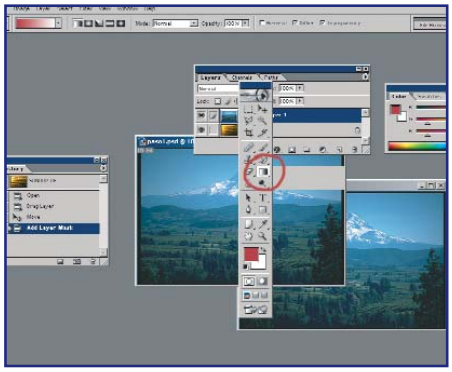
2 Iniciando mi máscara

Hay que asegurarse ahora de que el layer o capa de la montaña es el layer activo haciendo click en la paleta de *Layers*. Escogemos *Layer/Add Layer Mask/Reveal All*. En la paleta de *Layers* aparecerá un pequeño cuadro adicional a la derecha del layer de la montaña en blanco y con un cuadrito grisáceo al lado, la máscara, y una cadena de *linkaje* con la capa principal.



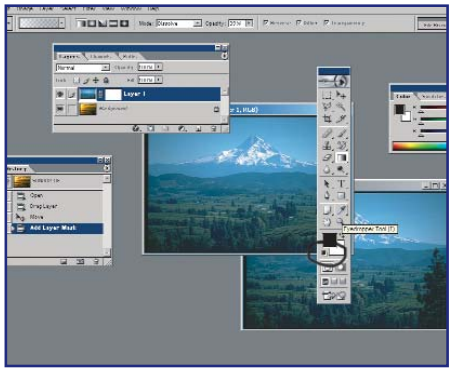
3 Máscara

Es decir, este cuadro representa la mascarilla que va a filtrar la imagen en el layer. Presionando la tecla de *Opción* (*Alt*), hay que hacer click en el cuadro que representa a la mascarilla. Con esto se entrará a la modalidad de edición de máscara, en la cual sólo se puede dibujar en grises, como ya comprobaremos en nuestro trabajo posterior.



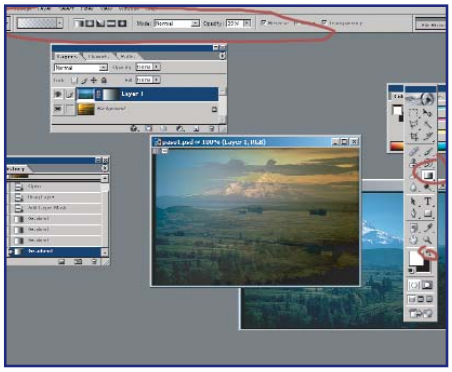
4 Aplicación de Máscara

Crearemos la máscara de transparencia con un *gradiente*. Usando la herramienta de *Gradiente* (*Gradient Tool*), trazaremos un gradiente lineal horizontal (con blanco y negro) de manera que el color blanco quede en la parte superior y el negro en la parte inferior. La parte blanca del *gradiente* dejará ver la imagen y la parte negra la ocultará. La parte gris creará el efecto de transparencia.



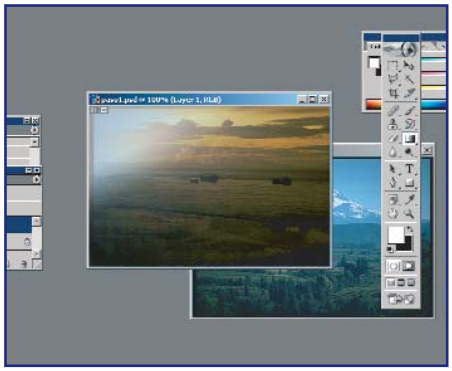
5 El blanco y negro

Para que sea en blanco y negro recuerde utilizar la gama de colores de la siguiente forma. Una vez que hemos cliqueado sobre *Gradient Tool*, nos vamos a los dos cuadritos pequeños en blanco y negro en la esquina de los dos que están en color más grandes. Pulsamos, y se convierten los dos cuadros grandes en negro y blanco.



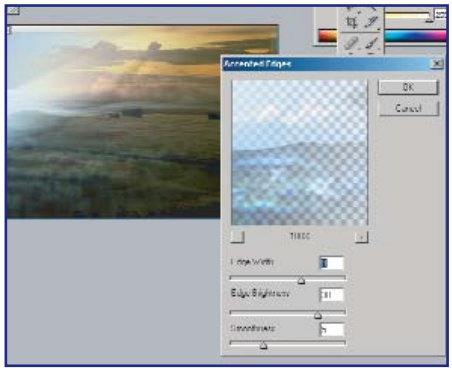
6 La aplicación de Máscara

Dejamos que quede el blanco encima. Para ello, podemos dar a la flecha que está posicionada sobre los cuadros grandes, ya que invierte el orden, y el blanco queda encima. En la barra superior de herramientas, en *Modo* dejamos la opción del desplegable en Normal, y en *Opacidad*, 100%. En esa misma barra podremos poner el modo de *gradiente* que queremos en cuadritos para tal efecto.



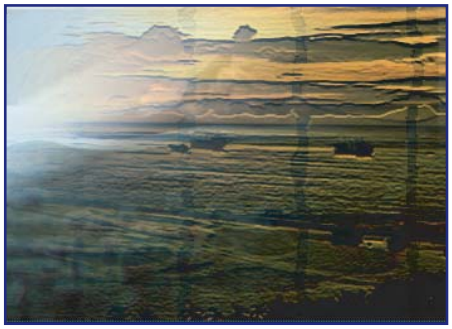
7 El efecto

Procedemos entonces a ir creando líneas al azar sobre esa imagen primera y veremos cómo se van fundiendo las dos imágenes. Hazlo tantas veces como creas conveniente para lograr el grado de fusión que más te guste. Dar click (en la paleta de *Layers*) en el icono que representa a la imagen de la puesta de sol y fíjate en el efecto creado.



8 Acentuando relieve

Vemos que la montaña aparece como por encima de la playa. Una imagen nueva y muy bonita. Vamos a ir dando más filtros. Por ejemplo, como un cuadro impresionista. Vayamos a *Filter/Brush Strokes* y *Accented Edges*. Buscamos alguna un poco fuerte, y ahora vemos que hay como un relieve sobre la capa de la montaña (que era la activada, la de la máscara).



9 Y más filtros

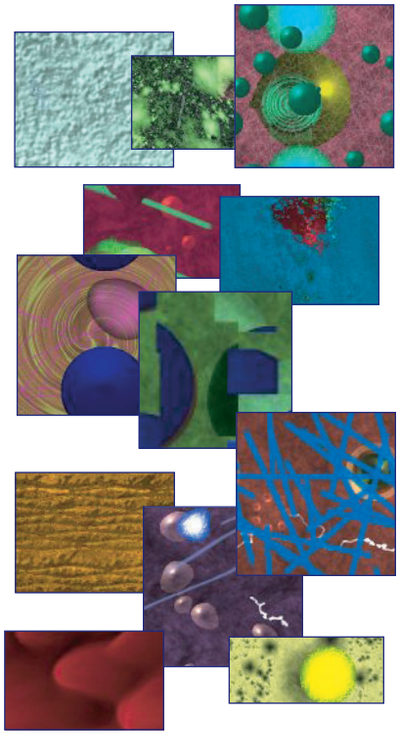
Y por último, sigue probando con filtros, aunque irás comprobando que se irá perdiendo el efcto original para lograr más creatividad. Por ejemplo, alguno de textura o pintura, para dar efectos de cuadro artístico impresionista. Esta es nuestra creación. ¿Cómo ha quedado la tuya? Recuerda medir el uso de filtros para no hacer una imagen irreconocible. Siempre puedes deshacer en *Edit/Undo*...

Cientos de plug-ins, fotos y texturas

Este mes, junto a Photoshop 7, podrá optimizar el uso de su ordenador y sus programas de fotografía con cientos de plug-ins, fotos y texturas. Las texturas se presentan en varios formatos, al igual que las fotos, mayoritariamente en JPEG. No hará falta que los grabe en su ordenador, sólo deberá abrirlos desde un software como Photoshop, o directamente con doble click. Los plug-ins se presentan en formato .para PC y Mac . Algunos son sólo compatibles con versiones anteriores de Photoshop, pero la mayoría serán leídos por el nuevo Photoshop 7. Para instalarlos, elija sólo los que considere, ya que sería contraprudecente para su programa el instalarlos todos. Para que Photoshop los pueda usar, arrastre sus preferidos a la carpeta de Filtros.



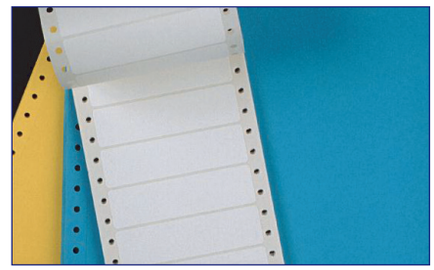
Cientos de texturas para utilizarlas de forma libre en tus creaciones. Se presentan en formato .JPEG, y numeradas en orden. En contrarás de todo tipo, desde las que son claramente texturas de tipo orgánico (como de arena), hasta aquellas que son mucho más creativas y psicodélicas. Aquí hay algunas muestras.



Un conjunto de fotos clasificadas por temas y en varios formatos. En concreto, más de 1.000 fotografías de anatomía, animales, arquitectura, atracciones, barcos, carteles, comida, deportes, felinos, flores, fuegos, gente, invieno, nubes, oficina, profesiones, puestas de sol, retratos y setas. Un conjunto de libre uso con los que podrás realizar tus propias prácticas y trabajos de composición.









Prácticas de los paso a paso y Manual .PDF

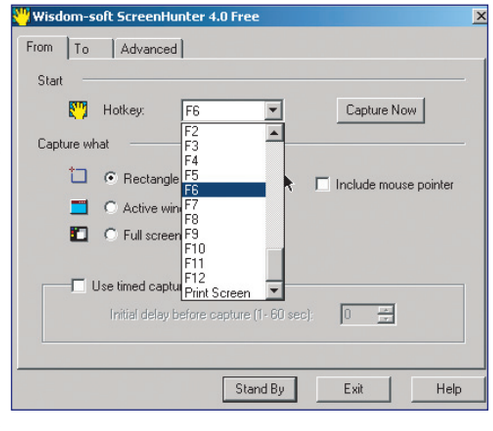
En el CD-ROM encontrará una carpeta llamada Manual, con el contenido de este curso en formato .PDF para que pueda leerlo de forma cómoda desde su ordenador. Necesitará Adobe Acrobat Reader, que también regalamos en el CD de este número y que es gratuito. Igualmente, en la carpeta Soluciones, hallará, clasificadas, las imágenes y .PSD de las prácticas que han sido señaladas con un icono en cada Paso a Paso con:

Incluida en CD-ROM

Recursos, utilidades y aplicaciones de este CD-ROM

Encontrará en el CD-ROM otras carpetas que contienen programas y recursos muy útiles, algunos para Mac y muchos más para PC. Entre estos últimos, en **Álbumes fotográficos**, puede instalarse ThumbHTML 2.3, para organizar las fotos digitales y crear álbumes HTML fácilmente. Una pequeña utilidad que le ayuda a publicar sus fotos digitales en Internet, seleccionando la carpeta que contiene las imágenes que quiere publicar y haciendo clic en el botón "Create thumbnails". Eso sí, ThumbHTML sólo soporta el formato JPG. MyAlbum es una interesante aplicación para los aficionados a la fotografía digital. Gracias a este programa, podrs tener todas sus fotos ordenadas como en un álbum, añadiendo si quiere un comentario a pie de foto o una palabra clave que más tarde puede ser útil para buscar una fotografía concreta. JAlbum puede tener todas sus fotos perfectamente organizadas, y además publicarlas en Internet para que todo el mundo pueda verlas. Y todo esto en apenas unos minutos. No tiene más que arrastrar y soltar encima de la interfaz de JAlbum el directorio con las imágenes que quiere incluir en el álbum de fotos, seleccionar algunas opciones de configuración y generar el álbum. El programa crea una página en HTML con una galería de imágenes a escala, a modo de índice, que enlazan con las imágenes originales. Requiere Java VM, que ya viene incluido en el ejecutable del programa.

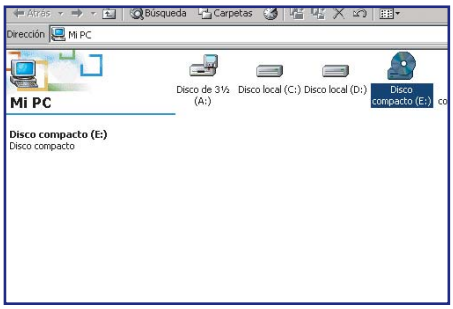
En la carpeta de **Capturas** puede utilizar ScreenPrint32, por si no quiere hacer una captura de pantalla completa, y necesita más opciones de configuración. Esta utilidad le permite realizar capturas no sólo de la pantalla completa, sino de una ventana activa o un área específicamente designada por el usuario, y además tiene soporte para guardarlas en varios formatos: JPG, GIF, BMP y PNG. O HardCopy, una aplicación profesional y fácil de usar que le permite capturar pantallas bajo Windows. Puede capturar áreas de pantalla rectangulares además de ventanas completas. En **Editores Gráficos**, hay programas como VicMan's Photo Editor, una herramienta de retoque fotográfico capaz de importar todo tipo de archivos gráficos, e incluye efectos normales, trilineales y manuales. Sin duda, uno de los aspectos por los que más destaca VicMan's Photo Editor es por su sencillez de uso. Con un poco de rato que "juegue" con el programa, será capaz de convertir imágenes normales en algo totalmente distinto. En VicMan's Photo Editor dispone de más de veinte efectos a aplicar directamente a tus imágenes, algunos básicos como rotaciones y espejos, y otros más sofisticados. Pixia es un programa de dibujo y retoque fotográfico más enfocado al dibujo, y posee multitud de virtudes para convertirse en uno de tus programas favoritos, entre miles de ellas, la de más peso es que es gratuito. Zoner Draw es un completo editor gráfico especialmente pensado para el diseño y creación de documentos tales como tarjetas de visita, panfletos, ilustraciones, tarjetas de felicitación, postales, etiquetas, etc. Debes registrarte para usarlo. En **Plug-ins** para Pc, recuerda registrate también en Zoner Draw 3. Para Mac también encontrará multitud de utilidades, como compresores, recursos de diseño, °y mucho más!

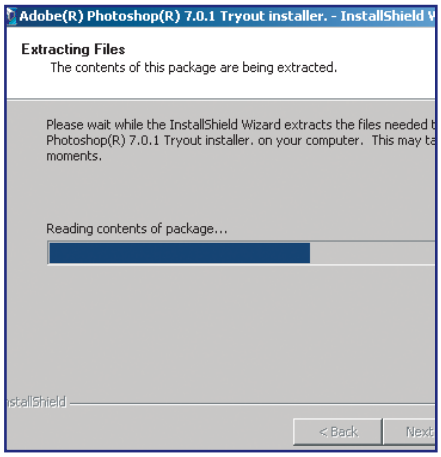


Instalación de Photoshop 7.0.1 Trial

En este paso a paso comprobaremos cómo instalar la versión trial de Photoshop, para que puedas comprobar por tí mismo la manera de llevar a cabo las prácticas que proponemos en este fascículo. Además, encontrarás otros programas que instalar en tu computadora, cientos de Plug-ins (no instales todos, ralentizan la marcha de tu ordenador), fotos con las que hemos realizado las prácticas, su solución en .PSD y .TIFF, así como muchas más utilidades para el PC y Mac. Un completo CD del que aprovecharás hasta la última pista.

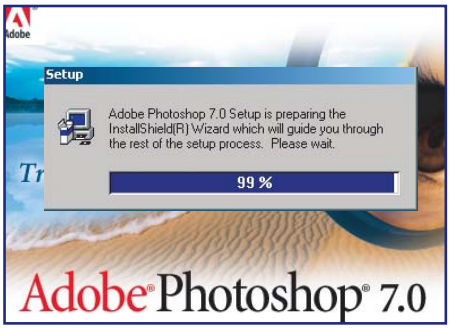
1 El primer paso lógico es introducir el CD-ROM de Curso Práctico de Fotografía Digital en el lector de CD del ordenador. Como ejemplo para seguir esta instalación, la realizaremos sobre PC-Windows. Al introducir el CD, debemos acudir a su contenido (si tiene un icono directo en su escritorio, con doble click sobre él) desde Inicio, botón derecho y Explorar. Buscamos ahí la ubicación del CD-ROM, o aún más fácil, desde el icono directo que contiene todo Windos en el escritorio llamado MiPC. Al iniciarse con doble click sobre el icono del CD-ROM, aparecen el conjunto de carpetas con el contenido especificado para cada una de ellas. Acudimos a la carpeta Adobe Photoshop, y en el icono hacemos doble click para iniciar la instalación. Es conveniente que mantega cerradas el resto de aplicaciones, y más aún si tiene abierta alguna versión anterior de Photoshop.

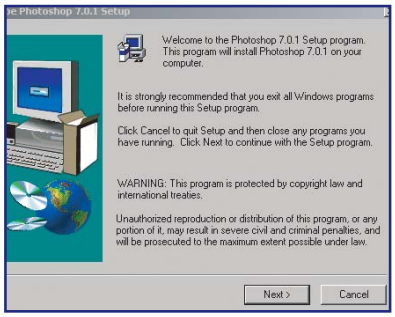




2 Al dar OK, se inicia la extracción de los datos y los paquetes de información en su ordenador. Este proceso tarda unos minutos, dependiendo de la potencia de su computadora. Se divide en dos fases, una pantalla de extracción de los archivos a instalar y otra de instalación de los paquetes de Photoshop

3 Una vez que la información ha sido preparada para su instalación, se abre Photoshop con una imagen como la mostrada aquí. Empezará a descargar información en su disco duro, y después aparecerá la pantalla que indica que está a punto de finalizar la extracción de toda la información y que se inicia su instalación final. Hasta el momento, prácticamente no ha tenido que decidir nada, y ahora llega el momento de interactuar con el programa de instalación, decidiendo entre varias opciones.



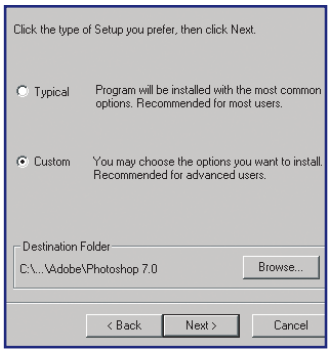


4 Iniciamos la cuenta atrás para la instalación de usuario. Hace las advertencias habituales y pulsamos Next. Le vuelve a recordar que apague otras aplicaciones abiertas antes de continuar.



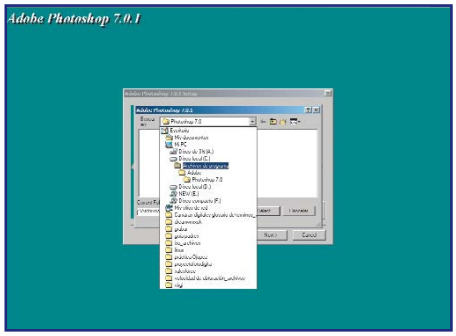


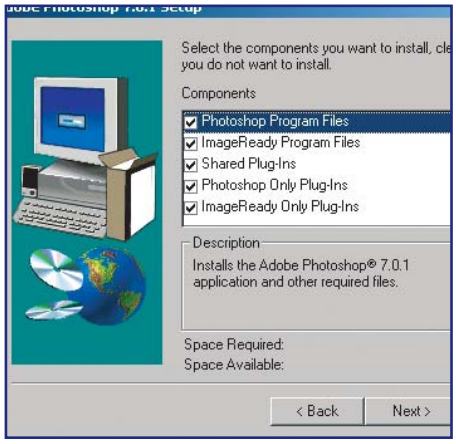
5 En el primer cuadro de diálogo le presenta las opciones de idiomas posibles para el posterior uso de Photoshop. Sólo tendrá que hacer click sobre la que prefiera y después pulsar Next. En la siguiente pantalla de instalación aparece la habitual licencia de instalación de software, en la que se pide que acepte las condiciones. Si no pulsase Accept, es decir, que está conforme, la instalación no continuaría, ya que es un requisito fundamental para seguir.

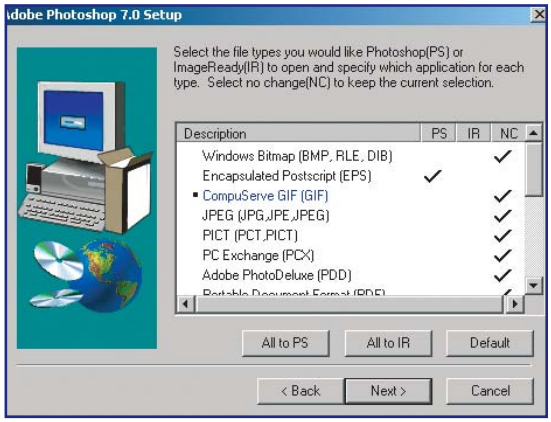


6 Una vez que tenemos nuestra Licencia Aceptada, aparece el cuadro de diálogo para la instalación. Nos pregunta si deseamos hacerla Typical (o típica) o Custom. En el caso de la primera posibilidad, Photoshop realiza la instalación de archivos que mayoritariamente se instalan los usuarios. Nosotros vamos a decidirnos por la instalación Custom, es decir, personalizable por el mismo usuario. Esto implica que en los pasos siguientes elegiremos qué instalar y qué no vamos a introducir en nuestro disco duro entre las opciones.

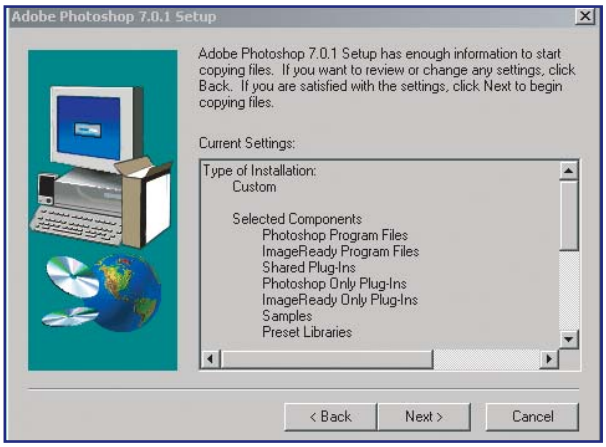
7 No debemos olvidar que en este mismo cuadro de diálogo aparece la opción de elegir dónde queremos colocar en nuestro disco duro la instalación de Photoshop. Estos se realizan en la pestaña Browse. Si pulsamos sobre ella nos aparecerá el cuadro de diálogo de exploración de todos nuestros archivos y carpetas, para que seleccionemos en la que queremos que esté ubicado Photoshop. Si no realiza esta operación, Photoshop elegirá por usted el lugar por defecto que mejor considere.

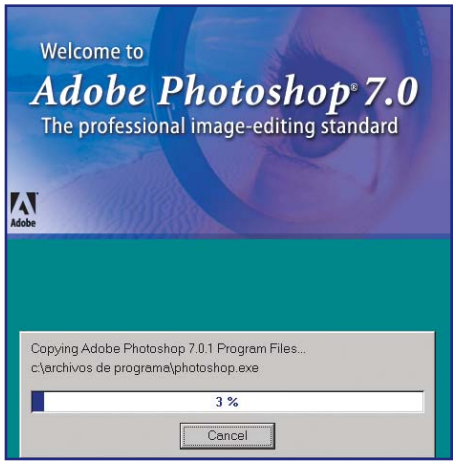




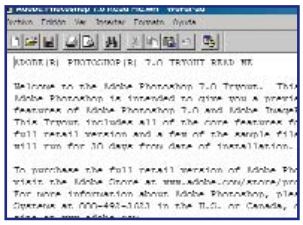


8 Una vez elegida la opción Custom de nuestra instalación, nos aparece un cuadro de diálogo para que señalemos qué deseamos y qué no queremos tener disponible con Photoshop: es decir, opciones de filtros o Image Ready. Tras hacer Next, nos aparece otro cuadro de diálogo para que señalemos los tipos de archivos que desee que abra Photoshop por defecto, o Image Ready u otro programa. Este paso lo hemos dejado tal y como Photoshop nos lo ofrece por defecto, ya que nos parece lo más conveniente. Usted puede cambiar las opciones pulsando en cada tipo de archivo y las siglas del programa elegido (PS de Photoshop, IR de Image Ready).

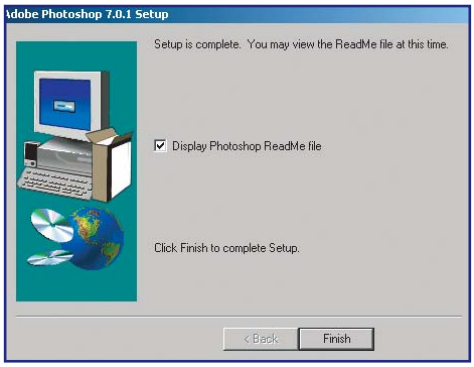


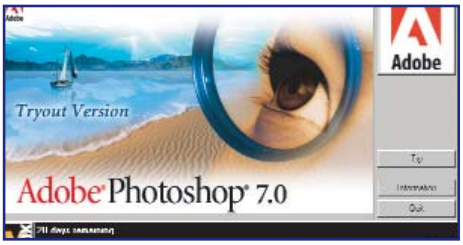


9 La siguiente imagen de la instalación nos confirma la que hemos elegido. Si no estamos de acuerdo, podremos ir hacia atrás, para volver a cambiar las opciones. Si nos parece que está OK, seguimos pulsando Next y, seguidamente, empieza la instalación final. Este proceso tardará unos minutos en los que varias pantallas le irán presentando las opciones de Photshop 7 e Image Ready, sus novedades, sus utilidades, etc.



10 La instalación se ha completado, pulsamos Finish y por defecto nos ha dejado pulsada la opción de leer el texto explicativo del programa, que nos aparece a continuación. Tras cerrar esta información sobre el software, las pantallas de instalación se cierran y volvemos a nuestro escritorio habitual.





11 Desde Inicio/Explorar, o desde el directorio en el que hayamos instalado Photoshop Tryal, ya podemos acceder al programa. Le recordamos que es una versión de prueba para 30 días, lo que implica que cada día que lo utiliza se irá descontando de sus 30 días de prueba. De esto le irá informando Adobe cada vez que inice su software. Lea la pequeña presentación de sus novedades y usos en el apartado del fascículo llamado “Software de edición”. Ya puede iniciarse en las prácticas del curso.