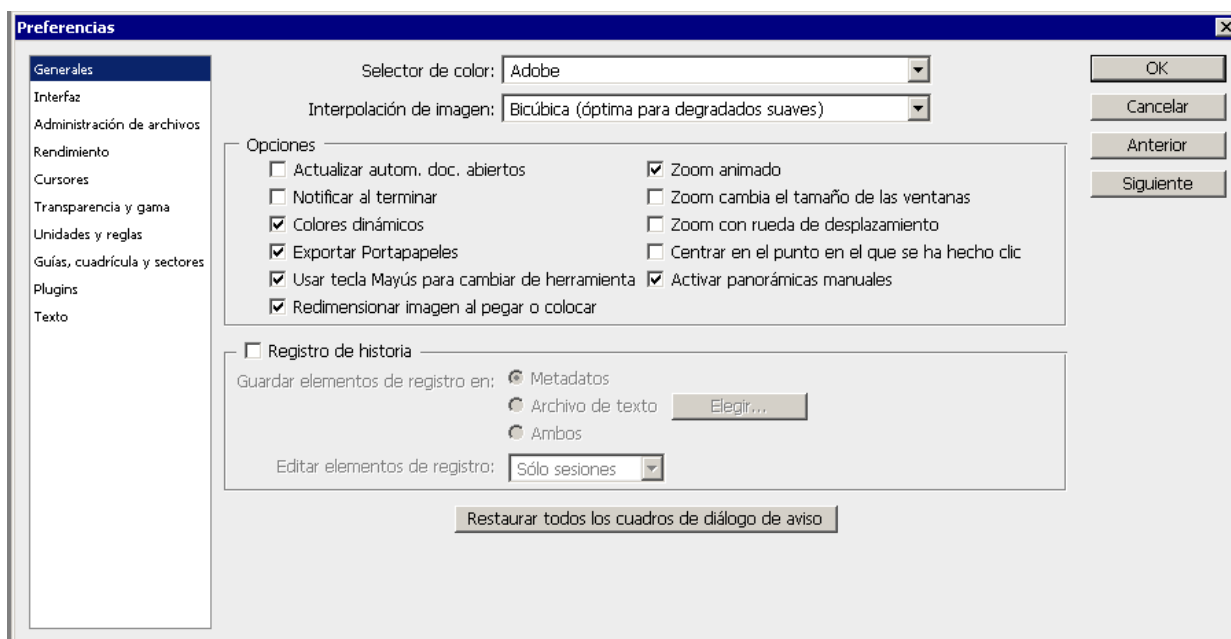


ADOBE PHOTOSHOP CS4

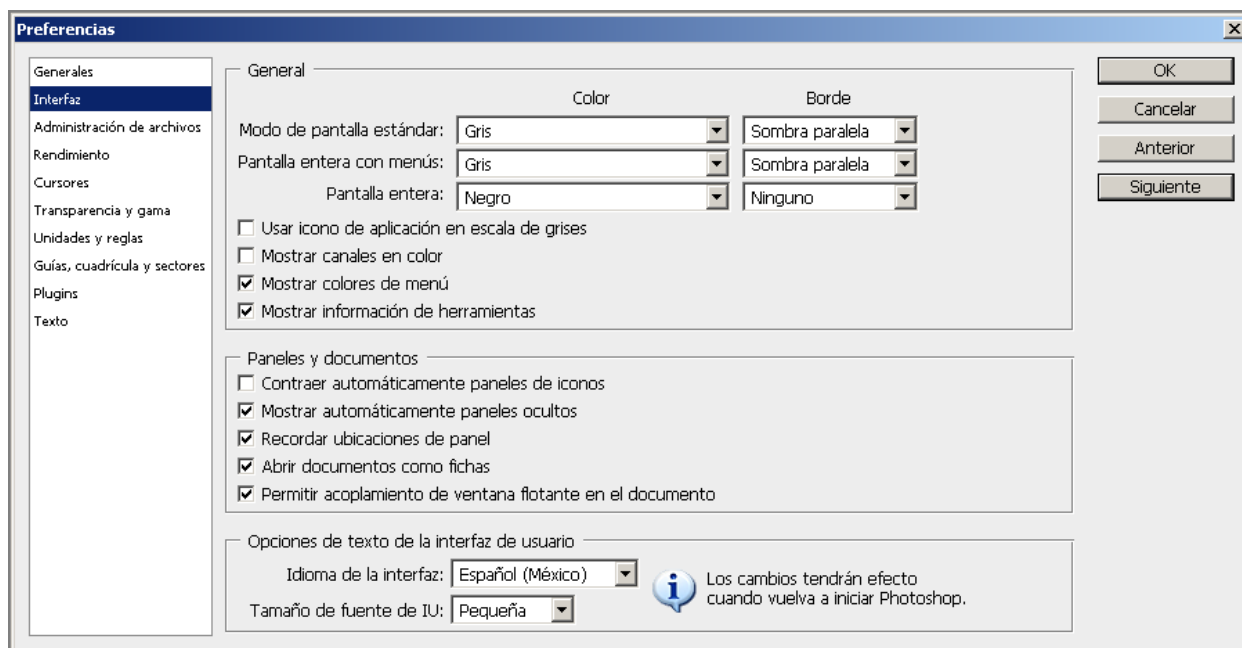
Configuració de Photoshop CS4.

És molt important configurar correctament el **Photoshop** perquè el rendiment del programa i del nostre treball sigui el més eficient possible.

Ho ajustarem des del **Menú Edición > Preferencias > Generales o (Ctrl + K)**.

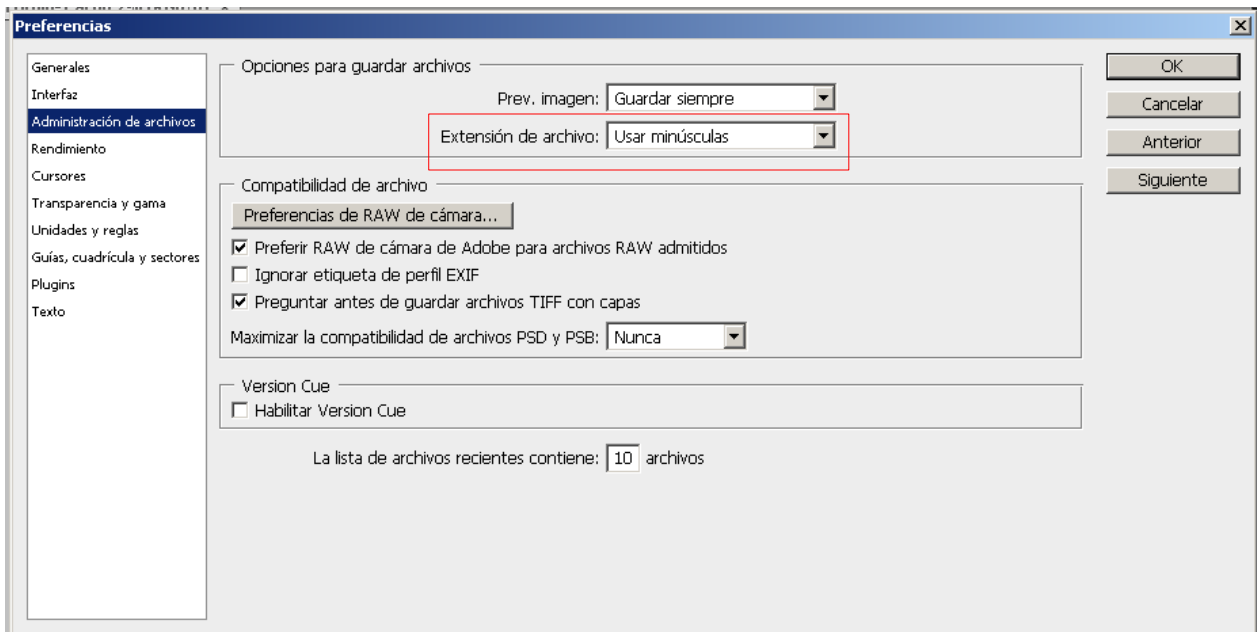


Amb **Siguiente**, passem a la pantalla INTERFASE.



ADOBE PHOTOSHOP CS4

Amb **Siguiente**, passem a la pantalla ADMINISTRACIÓN DE ARCHIVOS.



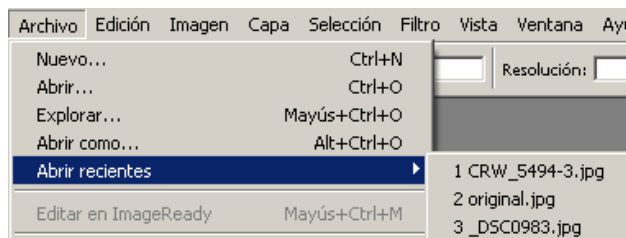
Extensión de archivo, és recomanable utilitzar **Usar minúsculas** per les extensions de les imatges, en especial quan es treballa en llocs web.

Preguntar antes de guardar archivos TIFF en capas, és millor sempre guardar les capes en format PSD, però en aquest cas deixarem l'opció habilitada.

Maximizar la compatibilidad archivos PSD y PSB, li diem **Nunca** (només per aquest fet el programa anirà molt més lleuger).

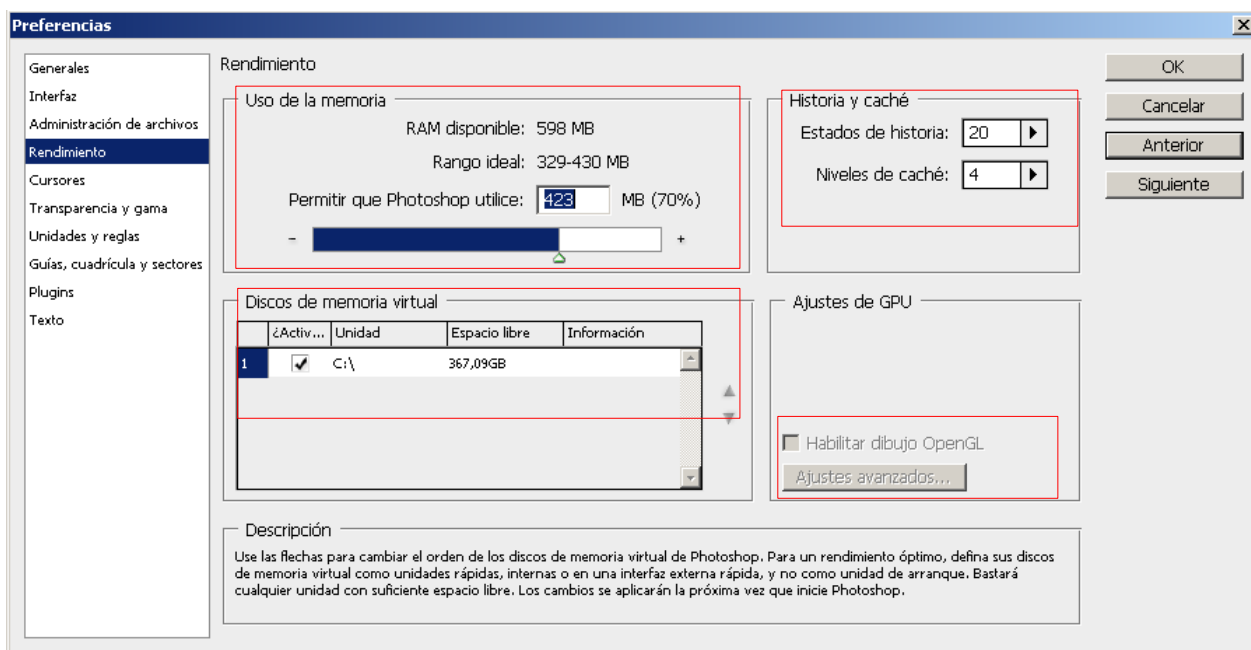
Versión Cue, ens permetria treballar des de diferents terminals amb uns mateixos arxius i gestionaria la correcta actualització del document en el cas que tinguem els ordinadors en xarxa.

La lista de archivos recientes contiene, li direm 10 ó 20 (límit 30). Això ens permet d'obrir els últims arxius que hem fet servir sense haver-los d'anar a buscar. (Archivo/abrir recientes/ i triar de la llista).



ADOBE PHOTOSHOP CS4

Amb **Siguiente**, passem a la pantalla RENDIMIENTO.



Aquesta és la pantalla que hem de configurar millor de cara al bon funcionament del maquinari amb Photoshop. El rendiment del programa té molt a veure amb la quantitat i rapidesa de la memòria RAM i la velocitat del microprocesador que tinguem.

Per regla general Photoshop necessita de 3 a 5 vegades tanta memòria RAM com mida tingui l'arxiu d'imatge que tenim obert.

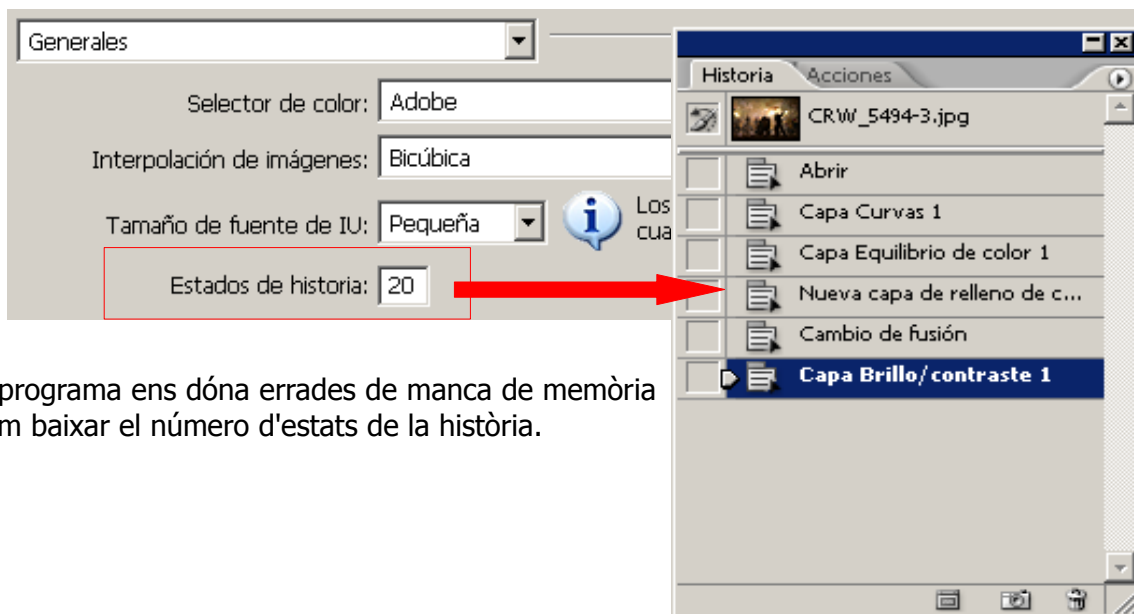
En aquesta versió també pren molta importància la placa de video que ens permet desenvolupar noves funcions i agilitzar l'actualització constant de les imatges en pantalla. Per altra banda, la utilització de discs rígids ràpids es nota en el temps que Photoshop tarda a obrir i tancar arxius.

- **Uso de la memoria**, fa referència de la memòria RAM màxima que li assignem a Photoshop perquè treballi. Tenint en compte que el rang mig dels ordinadors dels usuaris tenen entre 2Gb i 8Gb de memòria Ram, li donarem entre 50-70%.
- **Discos de memòria virtual**, es refereix al lloc on Photoshop establirà la seva "memòria virtual" més enllà de la memòria RAM que utilitzi.
A la suma de memòria RAM més la part del disc dur utilitzada per simular la memòria RAM se l'anomena Memoria Virtual.
Si només tenim un disc, no tenim més opció que utilitzar-lo per aquesta funció. Per això és aconsellable utilitzar dos o més discs durs, llavors **NO** escollirem el disc on estigui instal·lat el PS, sinó un dels altres (el que sigui més ràpid o el que tingui més espai lliure). També podríem repartir la memòria virtual en els diferents disc que tinguem.
- **Història i Caché**, d'entrada Història ens parla de la quantitat de passos que ha de desar l'historial de Photoshop perquè puguem tornar enrere i desfer les accions pas a pas. I Caché ens guarda les previsualitzacions de les imatges perquè al fer els zoom (+ o -) siguin ràpids. Un valor de 4 és suficient per la majoria dels casos.

ADOBE PHOTOSHOP CS4

Els Estats de història i la paleta Història.

El valor que posem en aquesta casella farà que quedi enregistrat aquest número de canvis a la paleta Història i ens permetrà retrocedir tots aquests passos.



Si el programa ens dóna errades de manca de memòria podem baixar el número d'estats de la història.

- **GPU Setting**, aquesta és una nova funció de Photoshop CS4, capaç d'optimitzar recursos mitjançant l'ús del processador de la placa de video, traient-li processos al microprocessador.

Aquesta funció nomès estarà activa en la versió completa del PS i la podrem seleccionar si la nostra placa de video suporta *OpenGL* y *ShaderModel 3.0*, aquí podrem activar diferents opcions com:

- Zoom fluídos
- Herramienta de Zoom Animado (*Animated Zoom Tool*)
- Hand Toss Image Ojo de águila (*Birdseye View*)
- Girar el espacio de trabajo (*Rotate View Tool*) Grilla de Píxeles (Pixel Grid)
- Funciones 3D: Abrir, visualizar y trabajar objetos 3D
- Aceleración 3D
- Ejes dimensionales
- Luces 3D

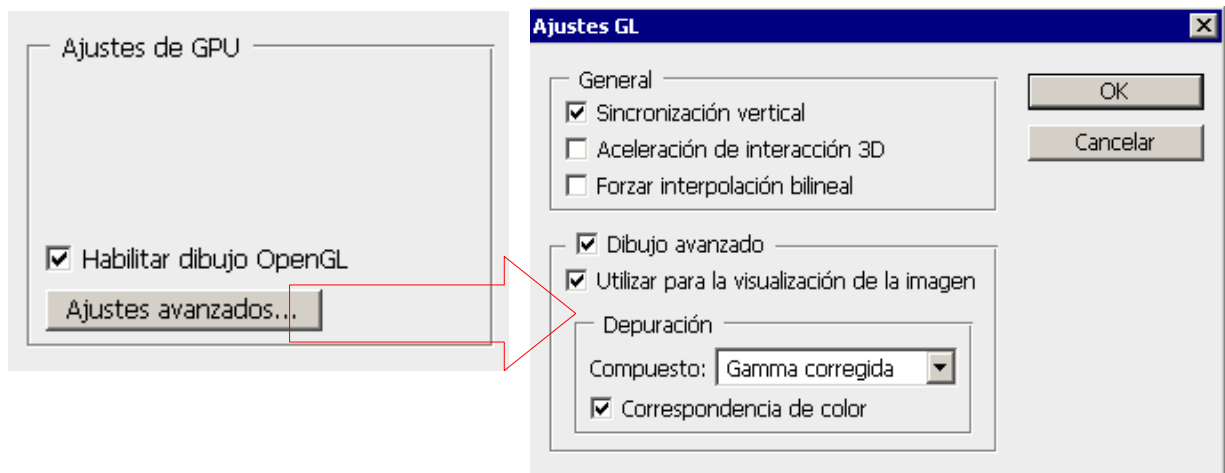
Hauríem de buscar i instal·lar els últims drivers de la placa de video que tinguem al nostre ordinador.

Podem buscar-los a :

Driver para nVidia (<http://www.nvidia.com/Download/index.aspx?lang=en-us>)

Driver para AMD/ATI (<http://ati.amd.com/support/driver.html>)

ADOBE PHOTOSHOP CS4



Amb això activarem la opció 3D de rotació d'imatges per poder treballar millor.

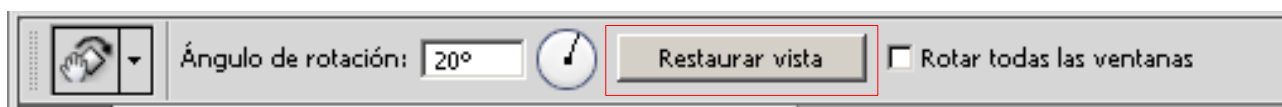
Clic sobre la icona  per activar l'eina.

Girem la imatge i fem el nostre treball.

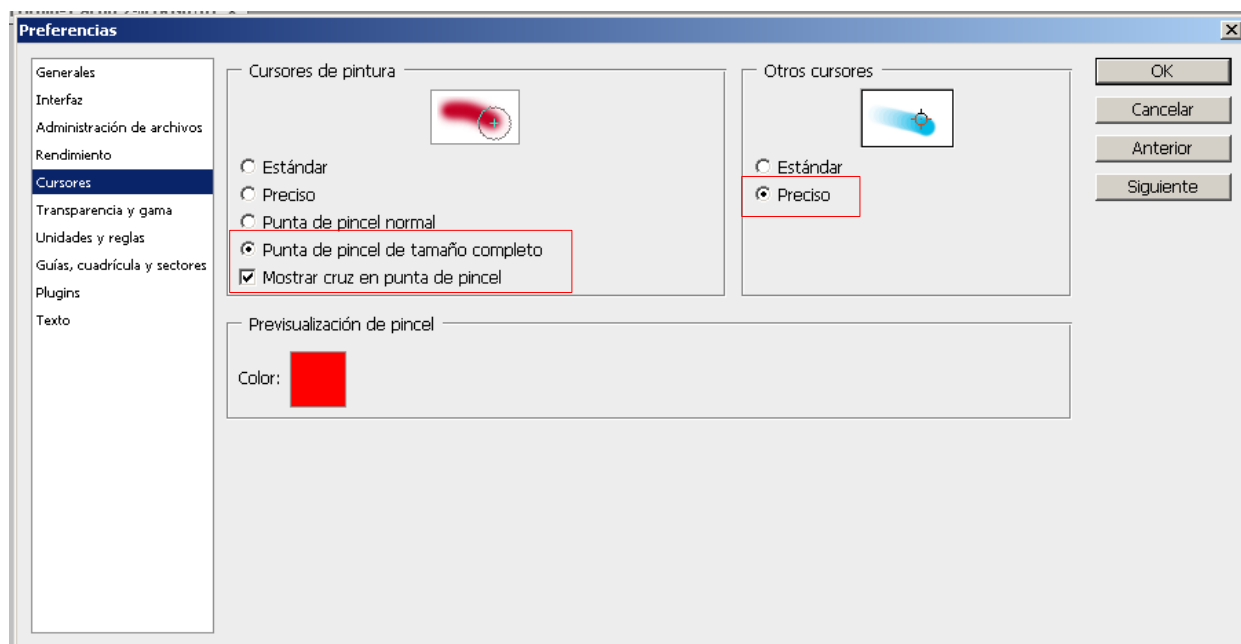


ADOBE PHOTOSHOP CS4

Un cop acabada la feina tornem a la posició normal fent clic al botó RESTAURAR VISTA de la barra d'opcions.



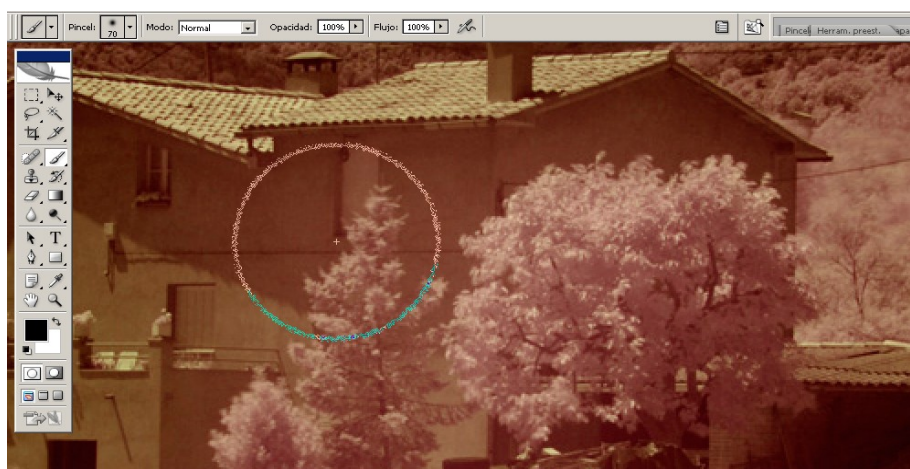
Amb **Siguiente**, passem a la pantalla CURSORES.



Punta de pincel de tamaño completo, veiem la mida del pinzell real.

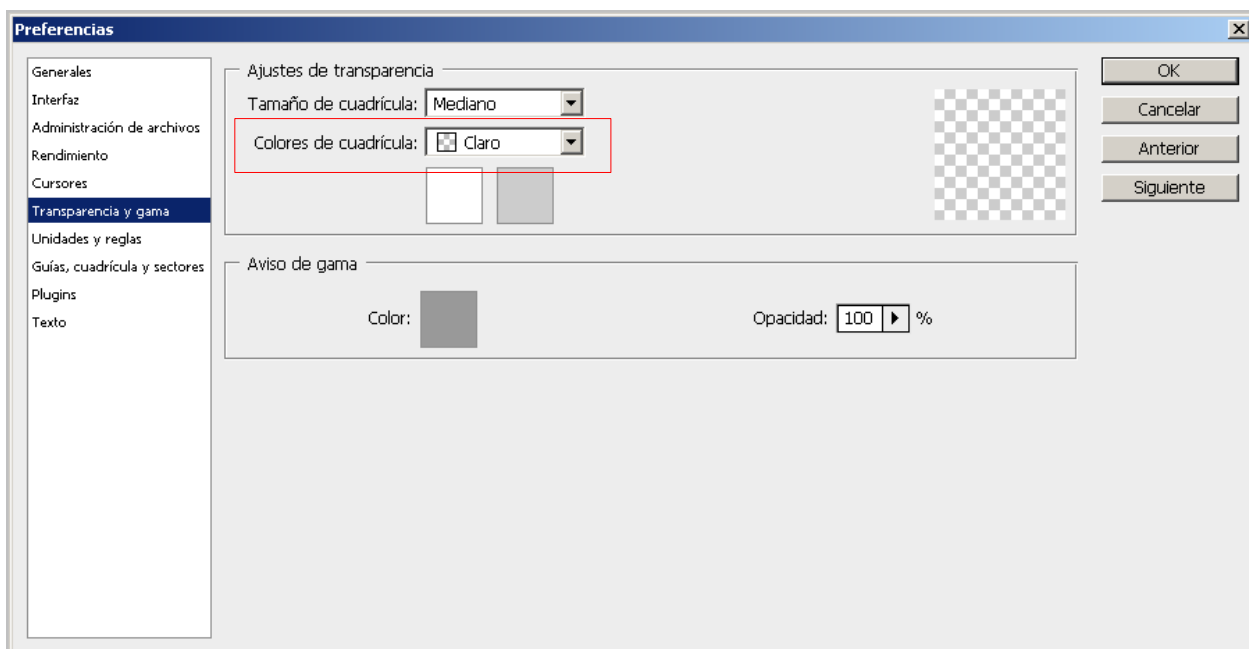
Mostrar cruz en punta de pincel, permet veure el centre exacte del pinzell amb una creu.

Otros cursores: li diem **Preciso**.

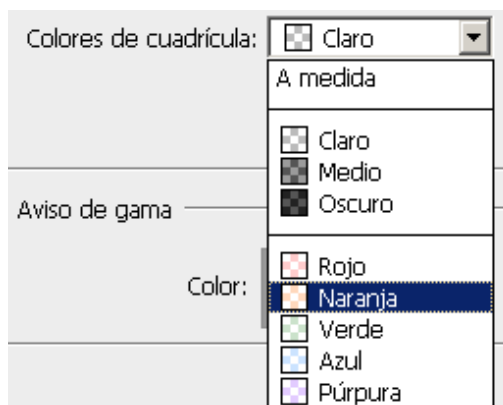


ADOBE PHOTOSHOP CS4

Amb **Siguiente**, passem a la pantalla TRANSPARENCIA Y GAMA.



Colores de cuadrícula, ens permet canviar el color de la transparència de fons si treballem en fotos en escala de grisos.

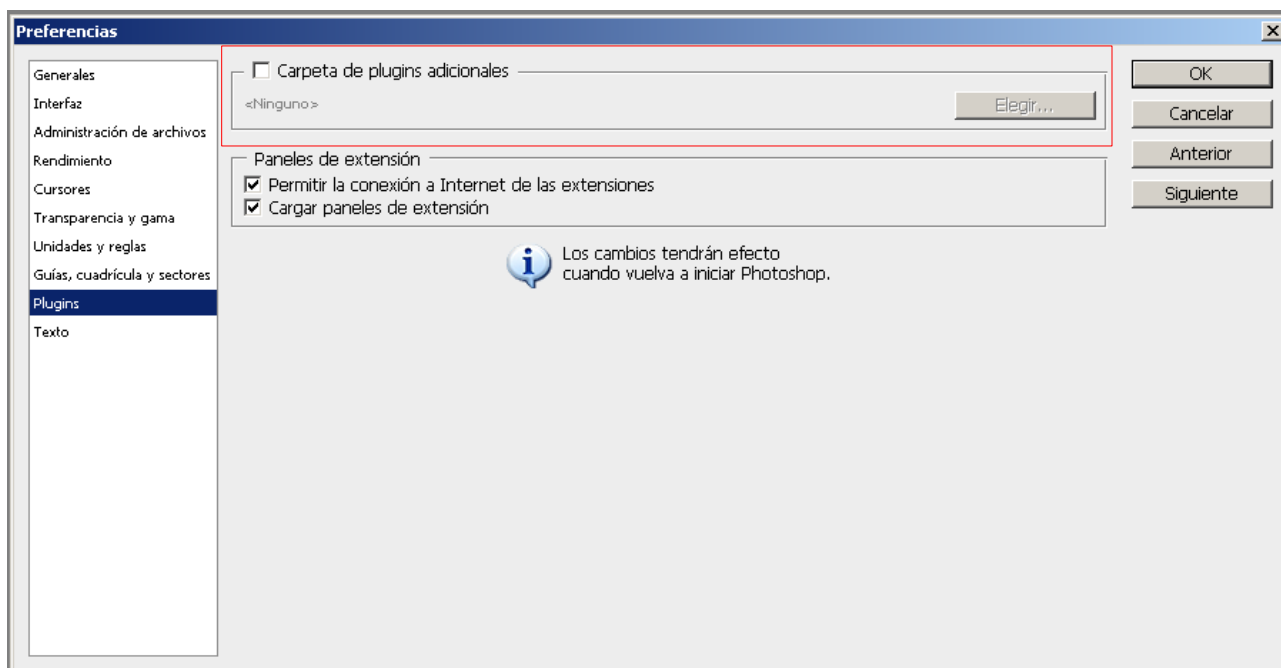


Les següents opcions:

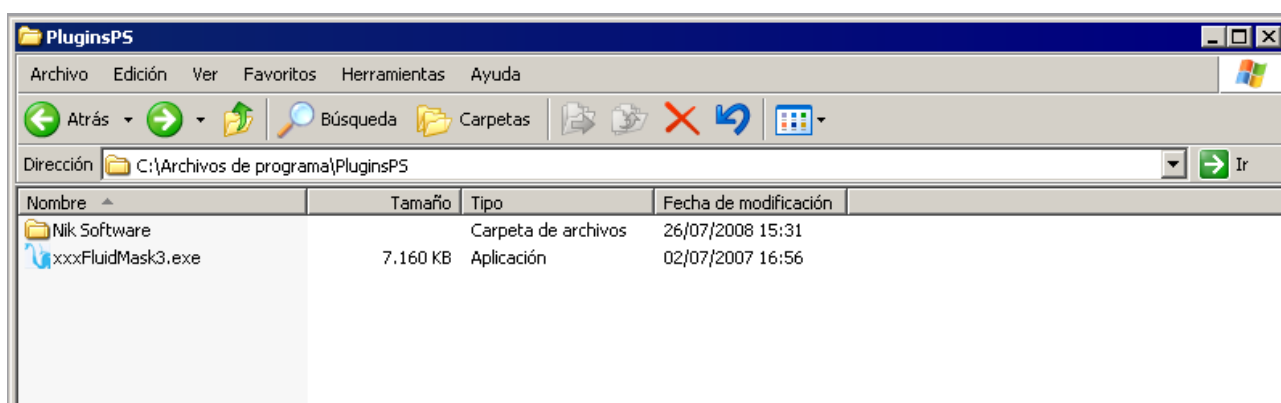
Unidades y reglas i **Guías, cuadrícula i sectores**, els deixarem per defecte.

Amb **Siguiente**, passem a la pantalla PLUGINS.

ADOBE PHOTOSHOP CS4



Resulta interessant crear una **Carpeta de plugins adicionales** perquè ens permetria mantenir els plugins instal·lats en cas d'haver de desinstal·lar el PS o de tenir 2 Photoshop al mateix ordinador.



L'opció **Texto** també la deixarem per defecte.

Finalment, cliquem sobre el botó **OK** per desar tots els canvis, però aquests només tindran valor un cop reiniciat el programa.