



# Adobe Photoshop v.2

---

06/08/04





## Introducció

# Adobe Photoshop



Adobe Photoshop ha estat durant llarg temps l'estàndard indiscutible en la creació d'imatges digitals en tots els

mitjans i formats. A més ara, et proporcionarà tot el necessari per a crear imatges d'alta qualitat, no sols per a ús imprès o en projectes multimèdia, sinó també per a la seva distribució en la World Wide Web.

Un dels desafiaments més comuns que han que afrontar actualment els professionals gràfics i de la Web és la creació de tipografies gràfiques de qualitat. **Les capes de text modificable** et deixen crear text amb un control precís i professional sobre la font, interlineat, kerning, tracking i alineació. Després, en qualsevol moment, podràs fer els canvis que desitgis amb tant sols un doble clic.

La nova capacitat de desfer múltiple et proporciona la llibertat necessària per a experimentar i per a tornar enrera quan facis errors. La paleta d'accions redueix el complex procediment a tant sols un clic o dos. Fins i tot pots importar arxius EPS, Illustrator i PDF per a combinar-los amb les teves imatges. En tots els aspectes, Photoshop 7.0 proporciona flexibilitat, idees i potència a tots els professionals creatius, siguin els que siguin els mitjans amb els que treballin.

### **Assegura una reproducció a color d'alta qualitat:**

La gestió de color presenta un dels obstacles més difícil en la reproducció a color d'alta qualitat en l'entorn digital. Adobe Photoshop ofereix una àmplia varietat de característiques per a la gestió i la producció del color que garanteix uns resultats professionals.

Els flexibles **canals de tintes planes** faciliten l'ús de tintes, vernissos i altres efectes especials en qualsevol treball d'impressió, sense compromisos ni molests desviaments del flux de treball. Les tintes planes et permeten aplicar colors específics en els treballs del teu client amb precisió en totes les circumstàncies. També pots afegir planxes suplementàries a les imatges CMYK per a crear colors més rics que els que poden produir aquestes quatre tintes soles. Imprimeix les separacions de tintes planes directament des de Photoshop o en format DCS 2.0 per al seu ús en altres aplicacions.

Pots confiar en l'estàndard de la indústria. **Els perfils ICC**, per un color consistent des de l'entrada fins la sortida. L'ampli suport d'imatges de 48 i 64 bits proporciona una fidelitat de color inigualable en treballs d'alta qualitat. Els "tomamuestras" de color et deixen monitoritzar els efectes dels ajustaments de les correccions de color en diferents parts de la imatge. Un mesclador de canals i un millor control en els ajustaments de la imatge, com el to, la saturació i les corbes, fan possible un nou grau de precisió en el delicat art de la correcció del color.

En ben poques paraules, Adobe Photoshop 7.0 proporciona la gestió i correcció de color que els professionals volen i desitgen per a poder generar les imatges de la més alta qualitat, tant impreses com en la Web.

### **Experimenta lliurement sense malgastar temps ni recursos:**

Els professionals gràfics necessiten poder modificar lliurement les imatges sense malgastar el seu valuós temps en tornar a versions anteriors de les mateixes o en gestionar múltiples arxius. Amb la nova **paleta Històrica** de Adobe Photoshop 7.0, podràs evitar aquestes molèsties i tenir així una gran llibertat creativa. Les capacitats de desfer del programa et deixen fer molt més que tan sols tornar a l'última acció o desfer-la. La paleta Històrica llista tots els últims passos i et permet



tornar a qualsevol estat previ de la imatge amb un sol clic. A més, pots mantenir diferents versions de la teva imatge com si fossin "instantànies" en la part superior de la paleta Històrica.

L'innovador pinzell Històric treballa en tàndem amb la paleta Històrica i et permet pintar en la imatge actual amb el contingut d'una instantània o amb l'estat previ d'una imatge per a combinar només les millors parts de múltiples versions. Tornar enrera, tornar a fer, combinar i experimentar..., amb Photoshop 7.0 tot es fa d'una manera pràctica i ràpida.

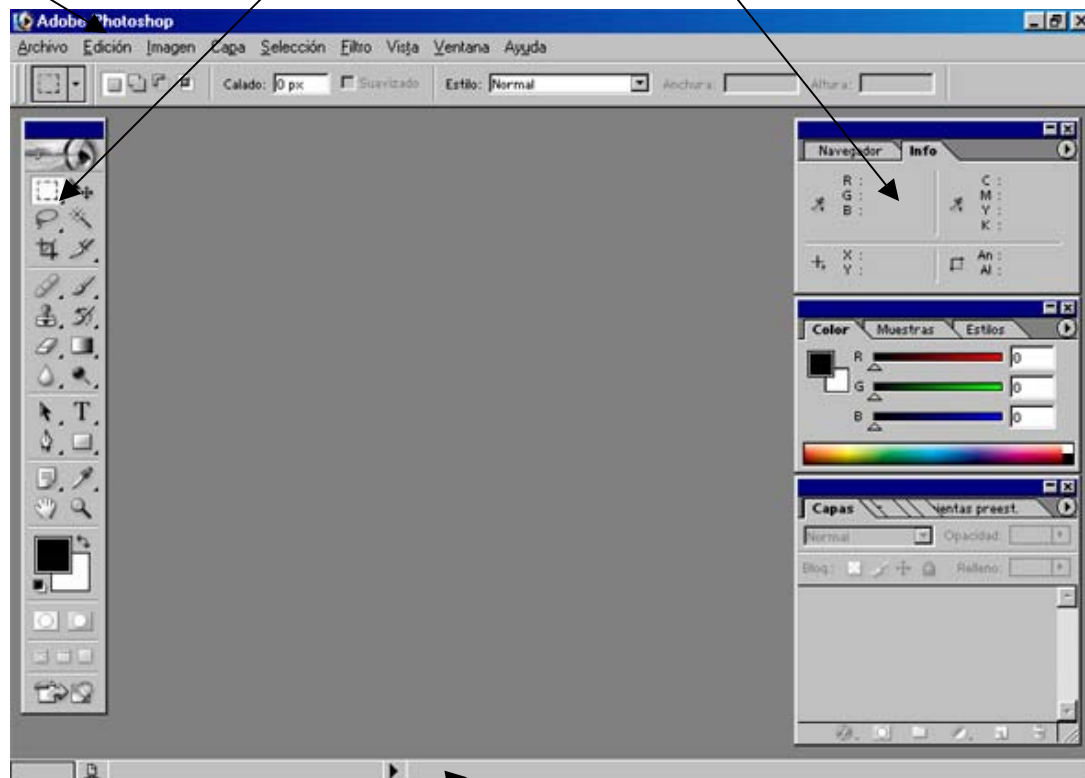
La inclusió en Photoshop 7.0 del desfer múltiple significa molt més que l'addició d'una nova funcionalitat, marca un nou estàndard i proporciona als professionals el control que necessiten.

## Configuració i composició del programa

Després d'haver fet una breu introducció al programa començarem a entrar en matèria intentant explicar els diferents menús del programa.

En primer lloc començarem veient la primera pantalla que es presenta en iniciar el programa. Aquesta pantalla pot ser diferent si tenim activades més o menys paletes del programa.

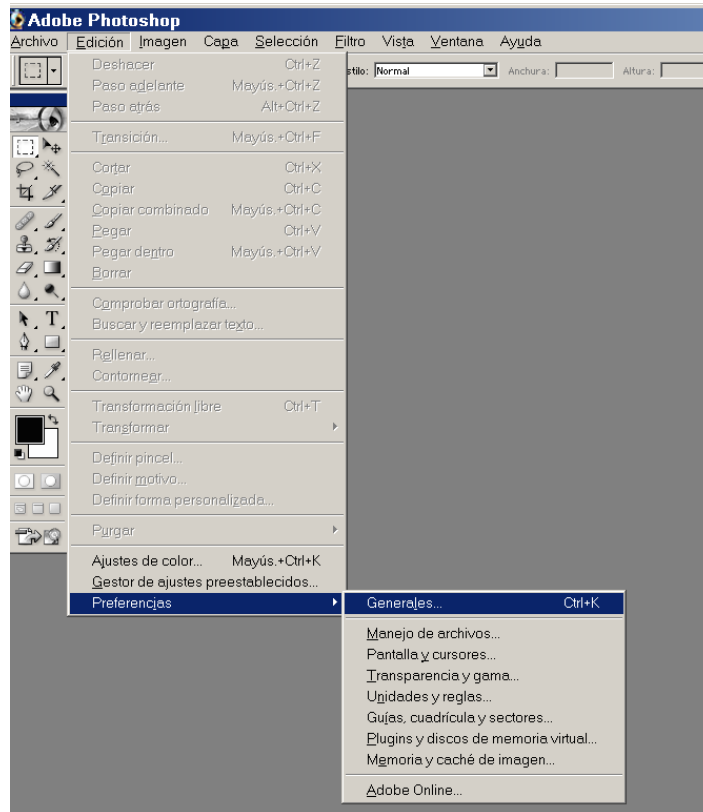
**Menú**      **Caixa d'eines**      **Finestres del programa o Panells**



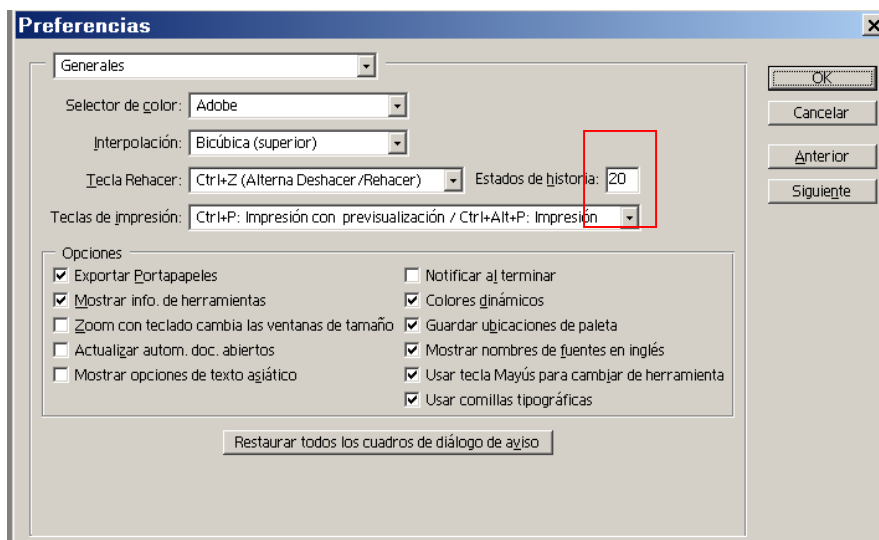
Percentatge zoom

Menú desplegable amb les opcions disponibles

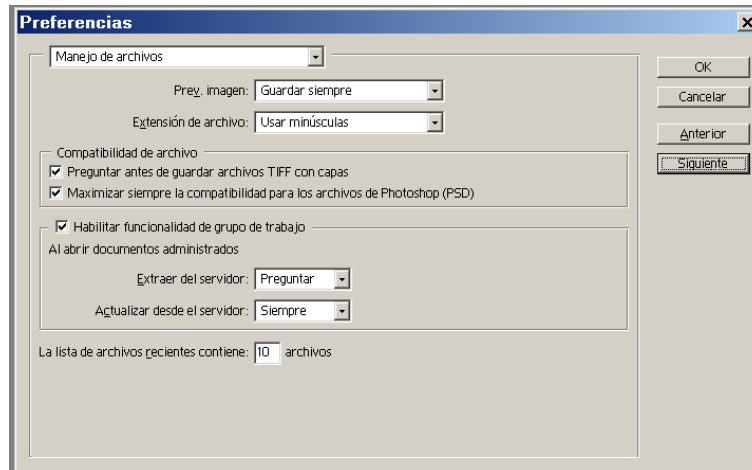
El primer que farem serà configurar el photoshop per a treballar bé. Anem al Menú “Edición, preferencias, generales”



Ara anem a posar a “Estados de Historia” el número de passos per desfer allò que hem fet. Ens permetrà de tornar enrera si ens equivoquem tants cops com posem aquí. Podem posar-ne fins a 99 però, està bé amb 20 o fins i tot menys.

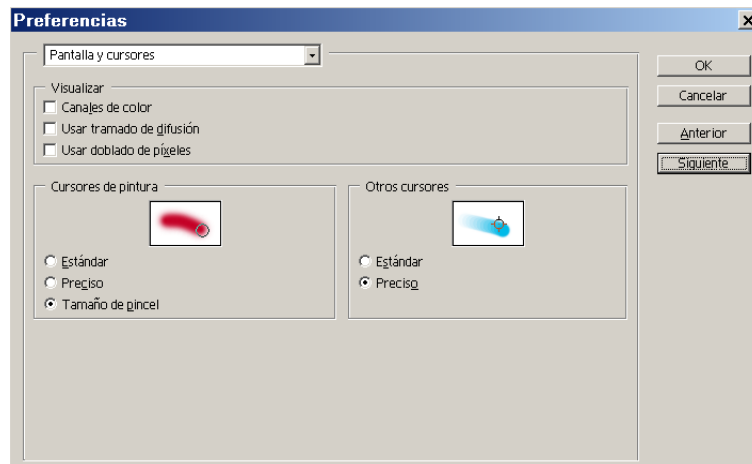


Passem a la pantalla següent prement “siguiente” i posem el que veiem en aquesta pantalla:

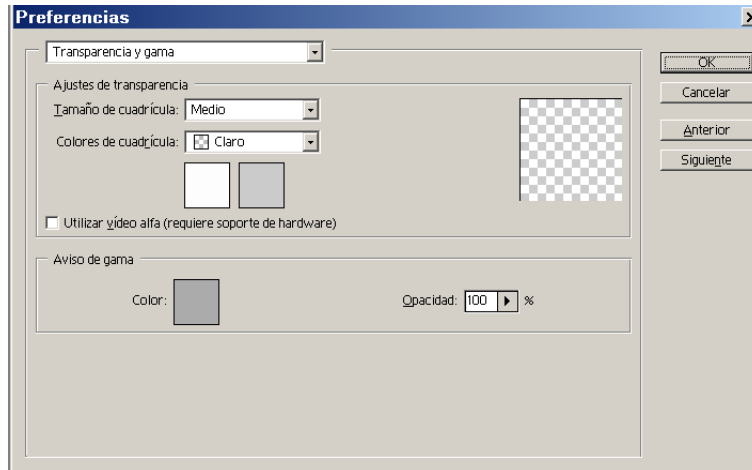


L'extensió de l'arxiu com nosaltres vulguem si en minúscules o majúscules i la llista d'arxius a 10 o 15 o els que desitgem. Això ens permet d'obrir els últims arxius que hem fet servir sense haver-los d'anar a buscar. (Archivo/abrir recientes/ i triar de la llista)

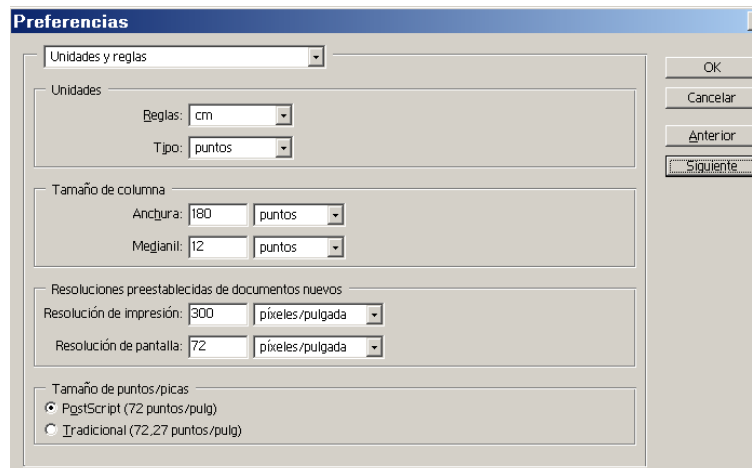
Premem “siguiente” i a “cursores de pintura” posem : “Tamaño de pincel” i a “otros cursores”: “Preciso”.



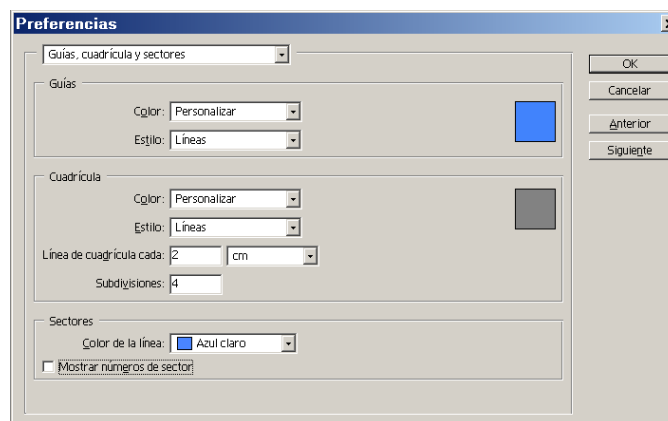
La següent pantalla ens deixa configurar la transparència, mida de la quadrícula i el color del "lienzo".



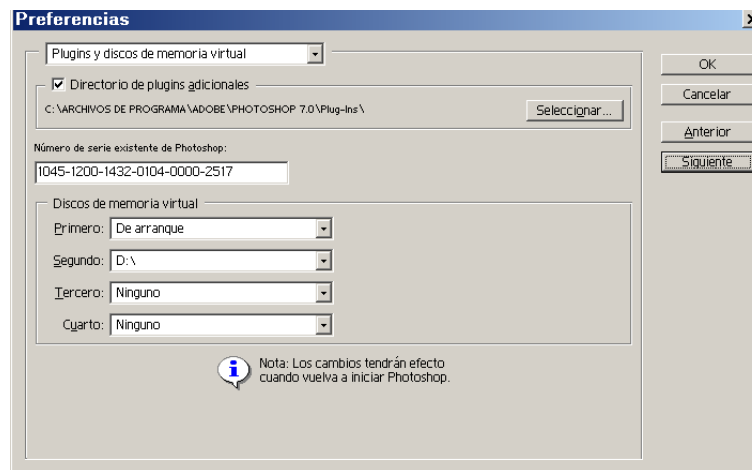
Anem a la pantalla següent i la configurem com veieu:



Passem ara a definir les guies, les quadrícules i els sectors. (Aquí desconectarem el núm. de sector).

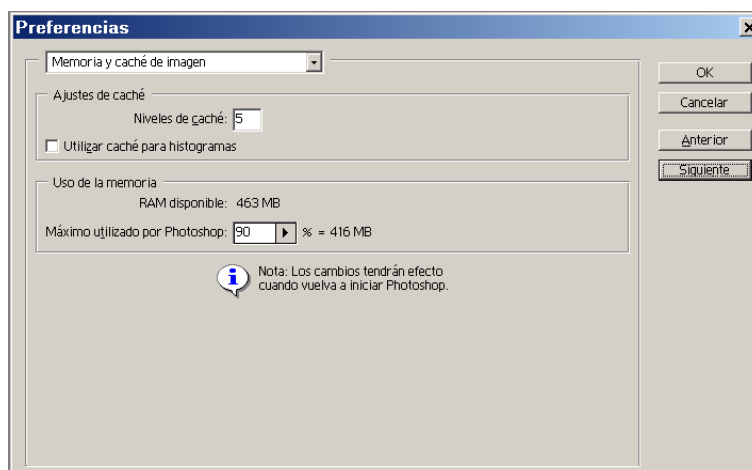


En fer “siguiente” ens apareix la pantalla següent:



És convenient tenir un directori adicional per a posar tots els plugins (filtres) que vulguem incorporar al programa, ell ja en porta però n'hi podem anar afegint. Així, crearem una carpeta per a copiar-los i a aquesta finestra li posarem on l'hem creada. També podem posar el número de sèrie del programa per si el necessitem alguna vegada. El que és molt important és tenir dos discs durs, ja que ens permetran de treballar molt més ràpidament. Així, si en tenim dos posarem en primer lloc el disc d'arranc i en segon el D:\ o bé el nom de la unitat del segon disc del qual disposem.

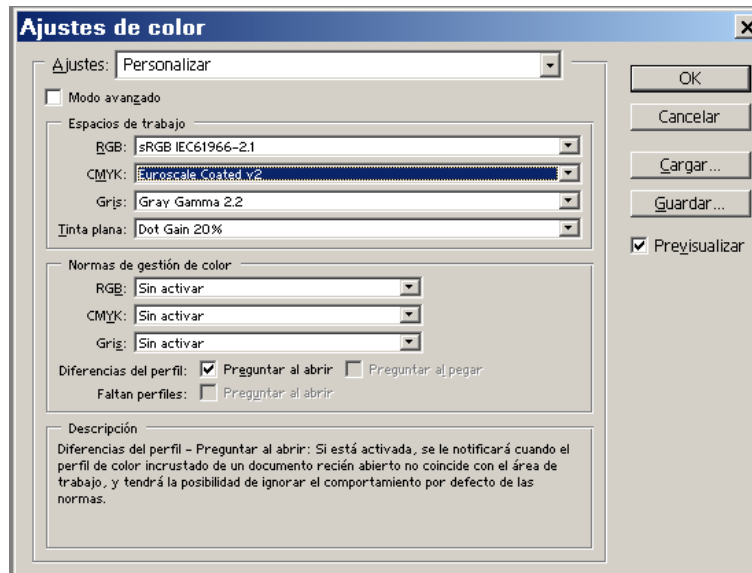
A la pantalla següent definim la RAM disponible per al programa, per defecte està al 50% però hi posarem el 85% o el 90%. **No** marcarem: “utilitzar caché para histogramas”



Ara ja hem definit les preferències, fem OK i sortim a la finestra principal del programa.



Anem doncs a acabar la configuració. Per a fer-ho hem de tornar a anar a “Edició”, ara a “Ajustes de color” i obtenim aquesta finestra:



Els valors que veieu a la finestra de dalt són els que hi hem de posar per defecte, el perfil de color del monitor és el que hem de posar a RGB, el valors sRGB IEC 61966-21 és l'estàndard, a CMYK posem Euroscale Coated 2.2 (la d'Europa) a Gris: Gray Gamma 2.2 i a Tinta Plana: Dot Gain 20%. Fem OK i ja estem a punt per a treballar amb garantia amb el Photoshop.

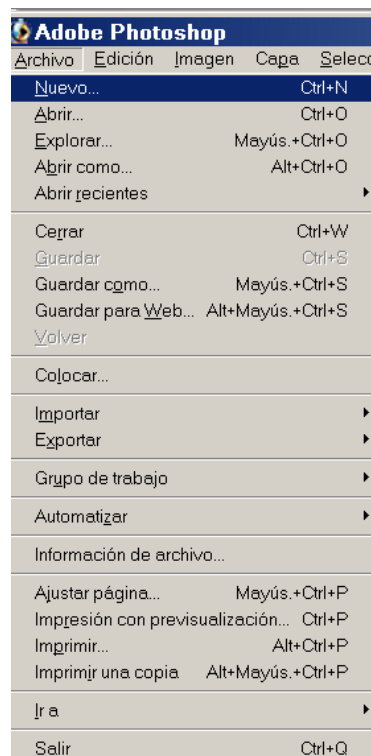
Comencem per veure les diferents peculiaritats que té el Photoshop: els menús, la caixa d'eines amb les seves eines, els panells, paletes o finestres del programa i filtres.

**1. Menús:** en la part superior de la finestra principal del Photoshop es troben una sèrie de títols anomenats Menús, que un cop activats, mitjançant un sol clic, despleguen una finestra amb ordres, a través de les quals es realitzen accions específiques, algunes de les quals requereixen quadres de diàleg amb múltiples opcions i valors que s'han d'introduir o marcar per a la seva realització (com hem fet a l'hora de configurar el programa). Per accedir a qualsevol menú ho podem fer prement la tecla ALT + la lletra subratllada en cada menú. I per a executar una ordre, amb el menú obert, només cal prémer la lletra de la tecla subratllada. Per exemple per anar a obrir un document nou fem: ALT+ A i N

## Menú "Archivo" (ALT + A)

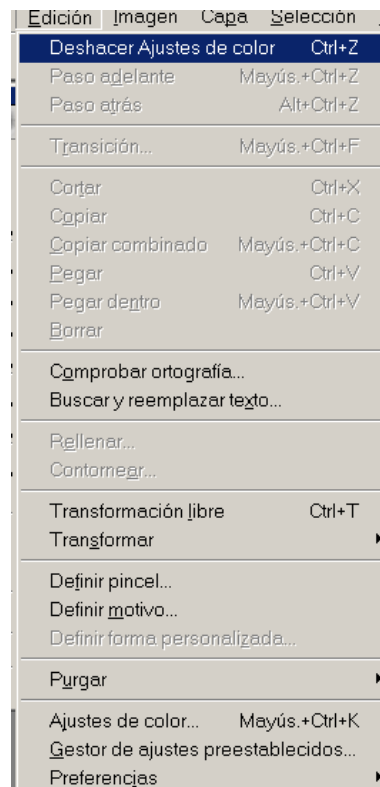
És principalment l'encarregat de relacionar-nos amb la resta del sistema i perifèrics (escàners, impressores...) Inclou ordres bàsiques per a treballar amb documents, com Nuevo, Abrir, Cerrar, Guardar,...

Permet importar imatges i exportar-les així com un conjunt d'útils accions agrupades en l'ordre Automatizar...



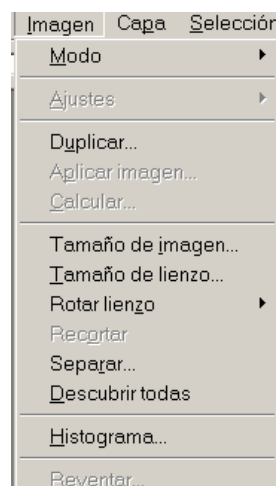
## Menú “Edición” (ALT + E)

Ens permet relacionar-nos amb la informació de la imatge per a retallar-la, copiar-la, enganxar-la, també podem refer o desfer l'última acció feta. Per a desfer-ne més haurem d'anar a la paleta d'Història. Conté les ordres de transformació, per a rotar, escalar, distorsionar...



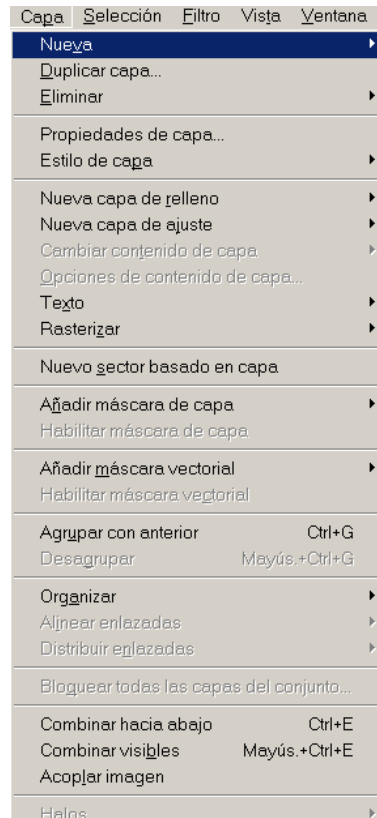
## Menú “Imagen” (ALT + I)

Ens permet relacionar-nos amb les propietats de la imatge i les possibilitats de modificar-la. Mode, nivells, brillo i contrast, to i saturació, duplicar-la, canviar la resolució i la mida, rotacions...



## Menú “Capa” (ALT + P)

Ens permet d'accedir a totes les opcions que posseeixen les capes. Crear capa nova, duplicar-la, opcions de capa, configuració, efectes, transformacions, combinació, etc.



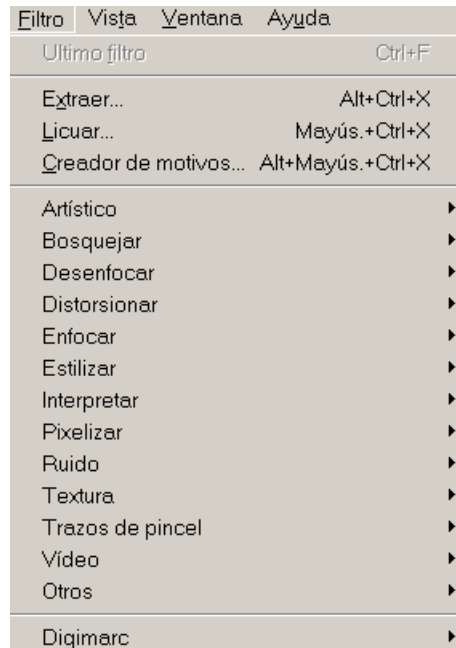
## Menú “Selección” (ALT + S)

Podem treballar a través d'aquest menú amb les seleccions, calar-les, seleccionar tot, deseleccionar, invertir la selecció , modificar-la, fer-la similar... També podem transformar les seleccions, etc.



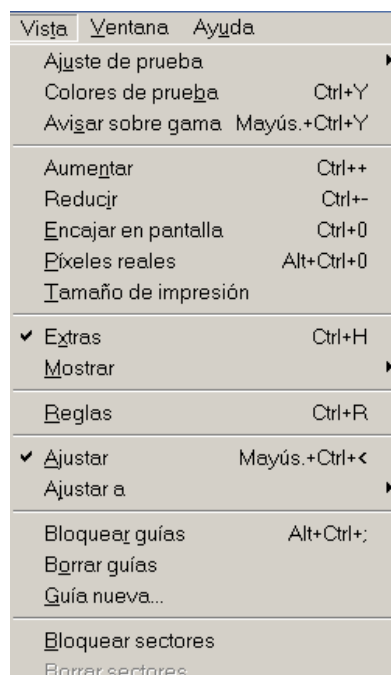
## Menú "Filtro" (ALT + F)

Ens permet aplicar els filtres a les imatges, també ens deixa tornar a aplicar l'últim filtre fet servir i veure la transició d'aquest.



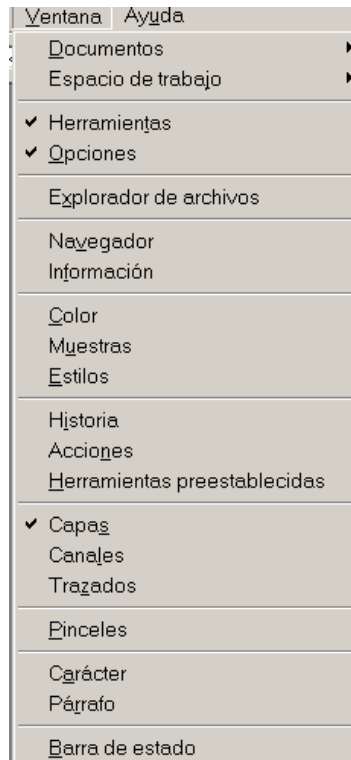
## Menú "Vista" (ALT + T)

Ens relaciona amb les diferents formes de visualització de pantalla. Augmentar, reduir, encaixar a la pantalla, veure els píxels reals, canviar la mida d'impressió, mostrar i ocultar: regles, traçats, guies...



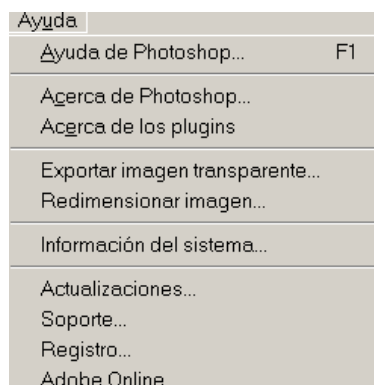
## Menú “Ventana” (ALT + V)

Mitjançant aquest menú podem gestionar la visualització de les finestres, incloses les paletes i la caixa d'eines, així com la barra d'estat.



## Menú “Ayuda” (ALT + U)

Conté les ordres per a fer servir l'ajuda i els diferents continguts sobre el programa. En ell també es troben dos assistents, un per a l'exportació d'imatges transparents i un altre per a redimensionar la imatge.



## 2- Caixa d'eines:

La caixa d'eines ens ofereix un seguit d'eines que ens permeten crear i modificar les imatges, les eines s'activen amb un simple clic sobre elles i si deixem el punter a damunt ens surt una breu descripció de l'eina on estem situats.



La classificació següent de les eines és merament descriptiva ja que cada eina té més d'una utilitat, i l'aplicarem segons el que vulguem fer.

### **Eines de selecció:**

Les eines de selecció serveixen per poder seleccionar àrees de la imatge o imatges senceres per poder tractar-les. Disposem de diferents tipus de selecció:

- *Selecció Rectangular o quadrada* (prement la tecla "SHIFT" –majúscules-)
- *Selecció Circular*
- *Selecció de Llaç*: pot recórrer qualsevol forma que tingui la imatge amb la quina estem treballant. Hi trobem també el llaç poligonal (manté la funció fins que tanquem el polígon, podent treure el dit del ratolí i anar inserint punts cada cop que premem el ratolí) i el llaç magnètic
- *Selecció Vareta Màgica*: selecciona àrees per similitud de color depenent de la tolerància que li assignem



- *Selecció horitzontal i vertical*: s'utilitza molt poc però és molt útil per a traçar línies horitzontals o bé verticals
- *Eina de tall*: amb ella podem retallar les imatges en el cas que ho necessitem, ja sigui per la seva mida o bé, per a alinear-les si estiguessin tortes

## Eines de transformació:

Aquestes permeten modificar la imatge per mètodes d'aerografia, pinzell, clonacions, esborrar o desenfocs de la imatge. Les eines englobades dins aquest grup són:

- *Aerògraf*: és com un aerògraf tradicional, podem pintar una imatge amb pinzellades suaus, graduant la seva intensitat i la mida
- *Pinzell*: aquesta eina és com l'aerògraf però menys suau
- *Pinzell corrector*: permet corregir imperfeccions d'una imatge. S'utilitza com el clonador però, amb la diferència que fa coincidir també la textura, la il·luminació i l'ombregat de la mostra presa.
- *Dit*: podem arrossegar i barrejar el color de les nostres imatges, es fa servir com si apliquéssim pinzellades curtes. És útil a l'hora de retocar cabells
- *Tampó o clonador*: s'encarrega de reproduir motius. Per a poder pintar amb un motiu, cal primer seleccionar-lo, amb la tecla ALT premuda farem un clic al lloc que volem copiar i després farem clic en el lloc de la imatge on volem fer la còpia del que hem seleccionat
- *Esborrador*: serveix per a esborrar. A la capa de Fondo pinta amb el color que tinguem de fondo i si l'apliquem a una Capa, pinta en transparent
- *Llapis*: és com pintar amb llapis, totalment dur.
- *Desenfocar*: permet difuminar perfils que hagin quedat massa durs
- *Enfocar*: permet endurir perfils que hagin quedat una mica difuminats
- *Sobreexposar*: serveix per aclarir zones que puguin haver quedat fosques o amb poc contrast
- *Subexposar*: es fa servir per a enfosquir zones que puguin haver quedat pobres de to
- *Espanya*: puja tons que hagin quedat massa "llepats" o amb manca de color. Saturar el color de la imatge i a l'inrevés

## Eines de pintura:

Si volem aplicar color o bé transformar els colors de la nostra imatge cal utilitzar les eines que es troben dins d'aquest grup. Aquestes eines incorporen molts elements que ens facilitaran el tractament del color de les imatges. Dins aquest grup s'inclouen les següents eines:

- *Pot de Pintura*: omple els píxels del voltant, amb una valor semblant al píxel que triem fent clic
- *Eina Degradat*: hi ha diferents degradats que ens permeten crear fusions graduals entre diversos colors
- *Eina Comptagotes*: amb aquesta eina podem prendre mostres de color de qualsevol imatge que tinguem oberta, estigui activa o no, triar el Color Frontal o el de Fondo, fer lectura d'un sol píxel, d'una àrea de píxels o canviar un color de la paleta de "Muestras" i seleccionar colors a la paleta "Color"
- *Color Frontal*: s'utilitza per a pintar, omplir i traçar seleccions amb el color que tinguem triat com a frontal
- *Color de Fons*: serveix per a "farcir" de degradats i omplir les àrees esborrades d'una imatge amb el color de Fons

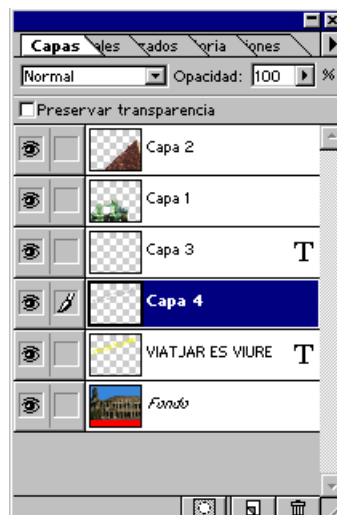


Cal tenir present que totes aquestes eines despleguen altres eines o quadres de control quan fem dos clics a sobre. Per tant no ens limitem només a utilitzar aquelles eines que es mostren en la paleta. Fixem-nos que la majoria disposen d'un senyal, a la part baixa de la dreta de la icona, remarcant, per tal d'indicar que aquesta conté noves eines.

### 3- Finestres del programa:

Anem a veure les finestres més importants del programa, o si més no les més utilitzades. Aquestes finestres ens permetran treballar amb més comoditat i ens facilitaran molt les tasques que haurem de desenvolupar. Amb elles podrem controlar i modificar les característiques de les eines i les imatges amb les quals treballem. Les trobem en el **MENÚ VENTANA**. Són paletes que "suren" i es poden col·locar a qualsevol zona de la pantalla del monitor, també les podem mostrar o fer "desaparèixer", depenent de les nostres necessitats, mitjançant la tecla TABULADOR. Si no volem fer desaparèixer la caixa d'eines, premerem MAJÚSCULES + TABULADOR. Cada finestra presenta un menú diferent per a cada tipus de paleta.

**Capes:** Permet controlar les capes o nivells de la composició. Qualsevol imatge que obrim amb Photoshop apareix representada a la paleta de CAPES amb el nom de Fondo. Segons anem afegint imatges al document, el programa va creant tantes capes com imatges incorporarem. Aquestes capes les farem servir com si es tractés de fulls transparents que anem superposant. Les capes ens permeten de poder situar els diferents elements de la composició en l'ordre que desitgem. A mida que anem inserint nous objectes en la composició, s'incrementarà el nombre de capes. Per a cada objecte nou, una capa nova.



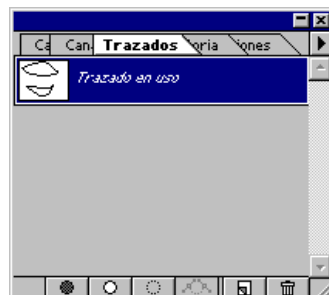
**Canals:** En els canals trobem la informació de color de les imatges de la composició. El número de canals de color per defecte d'una imatge depèn del seu mode de color. Per exemple, una imatge CMYK té al menys quatre canals: un que conté la informació del cian, un altre, la del magenta, un la del groc i un la del negre. En aquest sentit, un canal és similar a una planxa en un procés d'impressió, en què cada planxa es fa servir per aplicar una capa diferent de color.

A més d'aquests canals per defecte, a una imatge se li poden afegir canals extres, denominats canals alfa, per a emmagatzemar i editar seleccions com a màscares, així com canals de tintes planes, per a imprimir amb planxes de tintes planes.

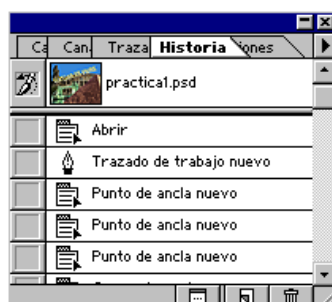
Una imatge pot tenir fins a 24 canals. Per defecte, les imatges de mapa de bits, d'escala de grisos, duotons i de color indexat, tenen un sol canal mentre que les de mode RGB i Lab en tenen tres i les CMYK quatre. Es poden afegir quatre canals a totes les imatges, excepte a les de mapa de bits.



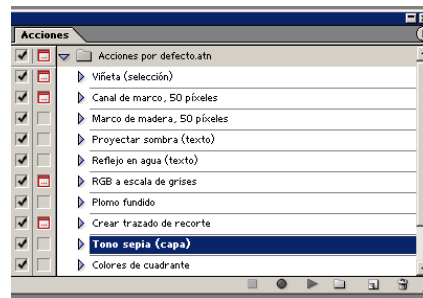
**Traçats:** Un traçat consisteix en un o més segments rectes o corbats. Es crea a partir d'un "dibuix" realitzat amb l'eina ploma o llaç o bé, convertint-lo a través d'una selecció feta amb l'eina marc. A partir d'aquests podem crear seleccions complexes combinant entre sí dos o més traçats dels nostres elements de la imatge.



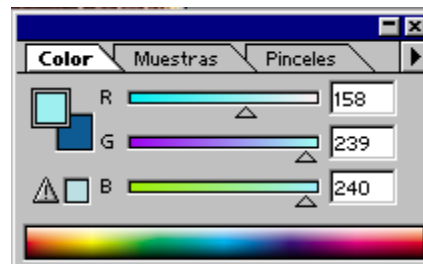
**Història:** Guarda la informació de totes les operacions realitzades en el document per tal que puguem desfer accions no desitjades. Mitjançant un sol clic, sobre l'acció que volem, tornarem endarrera fins a aquest punt, amb la qual cosa s'esborren les accions posteriors, o simplement per a obtenir informació. Seria com desfer els passos fets (CTRL+Z, successivament)



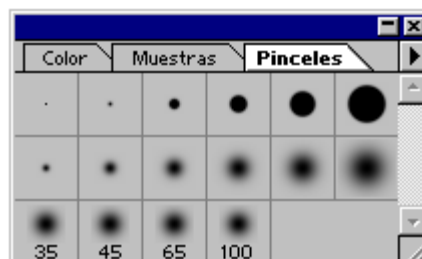
**Accions:** Les accions són processos que s'utilitzen sobre un document original per a l'obtenció d'un de final. Per exemple: copiar, aplicar un filtre, canviar de mida una imatge, etc. Automatitzant les accions mitjançant l'enregistrament previ, les podem aplicar a infinitat d'imatges sense haver-les de fer una i altra vegada a cada imatge. Podem crear accions nosaltres i agrupar-les en carpetes segons els procediments que fan. El programa ja ens porta una sèrie d'accions gravades per defecte.



**Color:** Aquesta paleta ens ofereix la possibilitat de crear una sèrie de colors tan àmplia com vulguem. Des d'aquesta paleta podem controlar les variacions de color de la nostra composició. Variant els valors de cada color podem aconseguir les tonalitats que ens interessin.



**Pinzells:** Mitjançant aquesta paleta podem seleccionar i modificar les característiques de qualsevol de les eines de pintura referents a: diàmetre, duresa, espaiat, angle, així com podem carregar pinzells amb formes especials. Segons el tipus de pinzell amb el qual estem treballant, si premem la tecla SHIFT a la vegada que fem el traç, o fem un clic a l'origen de la recta i SHIFT i clic a l'extrem de la recta, ens farà un traç perfectament recte.



## 4-Filtres:

Els filtres d'Adobe Photoshop es divideixen en 12 categories generals. A més, en la part inferior del menú Filtros apareixen filtres d'altres fabricants ("Otros").

**Filtres artístics:** Apliquen un aspecte de pintura o un efecte especial en projectes de belles arts o comercials.

**Filtres de desenfoc:** Suavitzen una selecció o una imatge. Són útils per a retocar. Suavitzen les transicions mitjançant el càlcul de la mitja de píxels junts i dels cantons marcats de les línies definides i les àrees ombrejades d'una imatge.

**Filtres de traçats de pinzell:** Donen a la imatge aspecte artístic amb efectes diferents de traçats de pinzell i tinta. Alguns afegixen gra, pintura, soroll, detall de brètol o textura per a crear efecte "puntillista".

**Filtres de distorsions:** Distorsionen geomètricament una imatge, creant efectes de canvi de forma o de 3D.

**Filtres de "ruido":** Afegixen o eliminen soroll o píxels distribuïnt nivells de color de forma aleatòria. Faciliten la fusió de la selecció amb els píxels circumdants.

**Filtres per pixelitzar:** Defineixen una selecció agrupant en cel·les els píxels amb valors similars.

**Filtres per interpretar:** Creen formes 3D, motius de núvols o de refracció i simulen reflexes de llum en la imatge. Manipulen objectes en espais 3D, creen objectes 3D (cubs, esferes i cilindres) i farciments de textures des d'arxius d'escala de grisos per a generar efectes de llum amb aspecte tridimensional.

**Filtres per enfocar:** Enfoquen les imatges borroses augmentant el contrast dels píxels adjacents.

**Filtres per "bosquejos":** Afegixen textura a les imatges, freqüentment en efectes tridimensionals. Són útils també per a crear aparença de belles arts o de dibuix a mà.

**Filtres d'estil:** Produeixen un efecte de pintura o impressionista en la selecció desplaçant píxels i buscant i potenciant el contrast de la imatge.

**Filtres de textura:** Donen a la imatge aparença de profunditat o substància afegint un aspecte orgànic.

**Filtres de vídeo:** Inclouen el filtre de Colors NTSC (National Television Standards Committee - comitè nacional d'estàndards de televisió), que restringeix la gamma de colors als necessaris per a reproduir en televisió i, el filtre Desentrelazar, que suavitza les imatges en moviment capturades en vídeo.

Un cop fet el recorregut pel programa anem a treballar, amb les pràctiques que us proposem per a endinsar-nos en el coneixement i la utilització del Photoshop per a millorar, recuperar i/o transformar les nostres imatges.