Los trucos y efectos más interesantes de Photoshop

Útiles consejos para la edición de imágenes, válidos para las versiones 5, 5.5, 6 y 7 de Photoshop

PRÓLOGO: SCOTT KELBY

AL WARD
COLIN SMITH

Incluye CD-ROM

ANAYA MULTIMEDIA
DISEÑO Y CREATIVIDAD

friendsof
DESIGNER TO DESIGNER™

Windows™ Macintosh™

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Sobre los autores 5
Agradecimientos 6

PRÓLOGO 11

INTRODUCCIÓN 13

CAPÍTULO 1. PIEDRA Y MADERA 17

1. Madera básica 19
2. Efecto de madera de nivel intermedio 22
3. ¡Termitas! 24
4. Roca 26
5. Mármol 27
6. Piedra con grietas 29
7. Formas cinceladas 33
8. Hormigón armado 38
9. Agrietar 39
10. Añadir profundidad a las grietas 40

CAPÍTULO 2. METAL 43

1. Plancha metálica 45
2. Cabezales de tornillos 48
3. Guardar un motivo 53

4. Creación de textos con extrusión 54
5. Hundir el texto 55
6. Heavy metal 56
7. Utilización de canales 57
8. Estilo de capa metálica rápido 59
9. Óxido sin brillo 63
10. Efecto metálico final 65

CAPÍTULO 3. CRISTAL Y PLÁSTICO 67

1. Texto de cristal 69
2. Utilizar mapas de desplazamiento 72
3. Esfera de cristal 76
4. Plásticos 79

CAPÍTULO 4. SUPERFICIES Y TEXTURAS 83

1. Ventana de cristal 85
2. Crear metal envejecido 91
3. Gemas 101

CAPÍTULO 5. CIRCUITOS Y ELECTRÓNICA 107

1. Circuitos 109
2. Rayo 111
3. Descargas eléctricas 113
4. Cibernética 114

CAPÍTULO 6. CONSTRUIR SU PROPIA CAJA DE HERRAMIENTAS 125

1. Estilos de capa y sus elementos 128
2. Rellenar la caja de herramientas 137

CAPÍTULO 7. EFECTOS DE TEXTO 143

1. Diseñar fondos 145
2. Celdas 148
3. Texto transparente 152
4. Explosiones 156

CAPÍTULO 8. EFECTOS 3D 161

1. El cubo 163
2. Colorear múltiples capas al mismo tiempo 167

3. Añadir fotografías al cubo 168
4. Cilindro 170
5. Crear una esfera 172
6. El cono 181

CAPÍTULO 9. COLOREAR CREATIVAMENTE 185

1. Crear una imagen monocromática 187
2. De blanco y negro a monocromático 188
3. Colorear una parte de una imagen 189
4. Alternar colores 191
5. Colorear una fotografía en blanco y negro 193

CAPÍTULO 10. TRUCOS WEB 199

1. Diferentes tipos de botones para la Red 201
2. Rollovers múltiples 212
3. Rollovers animados 219

CAPÍTULO 11. LÍNEAS Y TRAMAS 225

1. Crear el motivo de líneas 227
2. Aplicar el motivo de líneas 228
3. Crear el motivo 230
4. Aplicar la trama 230
5. Trama de perspectiva 232
6. Trama de ondas distorsionadas 237
7. Crear el mapa 239
8. Cristales 241

CAPÍTULO 12. MARAVILLAS DE DISEÑO 245

1. Graffiti 247
2. Reflejos 252
3. Reflejo de un breve roce 256
4. Reflejar una fotografía 258

CAPÍTULO 13. SECRETOS DE COLLAGE 263

1. Collage de fondo 265
2. Técnicas avanzadas de collage con fotografías 277

PROYECTO I. INTERFAZ DE PÁGINA WEB 293

1. Crear la interfaz 295
2. Realzar la placa 301
3. Pantalla 303
4. Añadir botones a la pantalla 305
5. Crear un analizador de espectro 308
6. Los diales de sintonía y volumen 310
7. Realzar los botones 313
8. Añadir una reflexión acristalada a la pantalla 315

PROYECTO II. CARTEL DE PELÍCULA 319

1. Crear el fondo 321
2. Diseñar el texto 323
3. Tentáculos 324
4. Finalizar el cartel 329

PROYECTO III. ANUNCIO COMERCIAL 331

1. Construir la lata 333
2. Poner la etiqueta 337

APÉNDICE 343

CONTENIDO DEL CD-ROM 347

ÍNDICE ALFABÉTICO 349

INTRODUCCIÓN

Este libro tiene como génesis una simple razón: usted. Bueno, gente como usted, de cualquier modo.

Creamos este libro como respuesta a la enorme demanda de tutoriales para crear efectos dinámicos con Photoshop. Siempre hay efectos de este tipo a nuestro alrededor: en anuncios, en las cajas de cereales, en las pantallas de los cines y en el correo electrónico basura. Échele un vistazo a la sección de revistas en el supermercado local. ¿Qué es lo que ve? Efectos tipográficos. Efectos fotográficos. Todo llevado a cabo con cierto programa llamado Photoshop.

Los autores, Al Ward y Colin Smith, son ambos respetados gurús de la comunidad de Photoshop. Cada uno de ellos posee páginas web sobre Photoshop muy populares, a través de las cuales se les ha inundado con peticiones de más y más tutoriales.

A través de este libro no sólo aprenderá algunos inspiradores efectos especiales, sino que también obtendrá una gran visión de la potencia de Photoshop como herramienta de diseño. Le enseñaremos maneras de mejorar su cadencia de trabajo y llegará a utilizar mucho más inteligentemente el programa. Le daremos trucos de diseño de dos especialistas que han ganado premios importantes y que han participado en la convención de Photoshop World.

El libro sigue una dinámica simple: en la primera sección los autores les explicarán los efectos que los visitantes de sus páginas web y lectores de las revistas para las que escriben piden más frecuentemente. Si ya tiene alguna experiencia con Photoshop, entonces quizás el primer par de capítulos le parezcan terreno conocido; en ellos se hace énfasis sobre las texturas y superficies. Si es un novato, no se preocupe, Al y Colin han incluido suficiente ayuda como para que se ponga al día y obtenga buenos resultados prácticamente de inmediato.

Más tarde, el libro dará un giro. Hemos incluido un capítulo sobre cómo configurar su caja de herramientas para maximizar su eficiencia, y encontrará en otros capítulos técnicas de diseño, trucos web, efectos de color y técnicas de colage.

En la sección final del libro Al y Colin han colaborado en tres proyectos de diseño, para darle una idea sobre cómo los diseñadores profesionales realizan trabajos de diseño serios, y las soluciones creativas que han encontrado a estos proyectos.

Unas palabras sobre la resolución

A lo largo y ancho de este libro podría darse cuenta de que algunos de los efectos se han realizado con diferentes resoluciones, a veces el autor ha creado el efecto a 100 píxeles por pulgada, en otros casos a 150. Esto depende por completo de las preferencias del diseñador. De 100 a 150 píxeles por pulgada se consigue una buena impresión casera. Si el propósito de una imagen es la impresión profesional entonces por lo general la imagen debe llegar al menos a los 300. Dése cuenta de que cuando una imagen se crea para la Red, la resolución será de 72 píxeles por pulgada, la resolución normal de una pantalla. Algunos diseñadores prefieren trabajar a una resolución ligeramente más elevada de la

estrictamente necesaria, digamos a 96 en un proyecto web. Esto les proporciona la libertad de cambiar el tamaño de sus imágenes y no perder demasiada calidad.

Todo lo que necesita saber sobre este libro

Este libro está diseñado para ser divertido, pero más que nada para dar información. Con el fin de mantener las cosas tan simples como fuera posible hemos usado sólo unos cuantos estilos de capas para evitar confusiones.

Va a tener en sus manos una gran cantidad de ejercicios prácticos, y éstos aparecerán bajo titulares de este tipo:

1. Efecto bonito

Hemos numerado los efectos que lo llevarán a la imagen final, pero algunos efectos son pasos para efectos aún mayores, y éstos no han sido numerados.

La numeración se ha llevado a cabo así:

1. Haga esto.
2. Después haga esto otro.
3. Continúe con esto después.

Hemos añadido montones de trucos muy útiles, que han sido resaltados de esta forma:

TRUCO: ESTO ES UN TRUCO GENIAL, LÉALO CUIDADOSAMENTE.

Y también se encontrará con pequeñas joyas de información secundaria, que se le presentará de esta manera:

NOTA: "¡VAYA, NUNCA HUBIERA AVERIGUADO ESTO!", GRITARÁ.

Hemos incluido todos los atajos de teclado que necesitará. Serán de esta manera (primero en formato Windows y después en formato Mac):

Para crear una nueva capa pulse **Control/Comando-N**.

Cuando se encuentre con una palabra o herramienta importante por primera vez, estarán escritas en negrita:

Abra el **Editor de degradados**.

Hemos utilizado distintas fuentes para destacar nombres de archivo, y los URL también:

`Picture.psd` y `friendsofed.com`

Y finalmente, todos nuestros menús de comandos se darán de la siguiente manera:

Imagen>Ajustar>Tono/Saturación

Soporte Técnico

Si tiene algún problema relacionado con el contenido de nuestras publicaciones, o con el material suministrado en las mismas, por favor comuníquelo a nuestro **Departamento de Soporte Técnico** a través de alguno de estos medios:

- Teléfono, en el número **91 320 90 36**. El horario es de **lunes a viernes desde las 9 a las 15 horas**. En el resto del día existe un contestador automático donde podrá dejar sus mensajes, que serán respondidos a la mayor brevedad posible.

- Fax, en el número **91 320 44 19**.

- Correo a nuestra dirección, **Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid**.

- e-mail a la dirección, **a_multimedia@anaya.es**.

Anaya Multimedia dispone de un servicio especial mediante el cual, cualquier persona que disponga de una DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO puede recibir información detallada de las nuevas publicaciones de nuestra editorial.

Si está interesado en suscribirse, puede hacerlo directamente a través de nuestra Web:

http://www.anayamultimedia.es

Una vez aquí, diríjase a la sección **Servicios** y después, al apartado **Novedades a usuarios**.

También puede contactar con nosotros a través de cualquiera de los medios antes mencionados.

¡Los efectos de Photoshop son emocionantes!

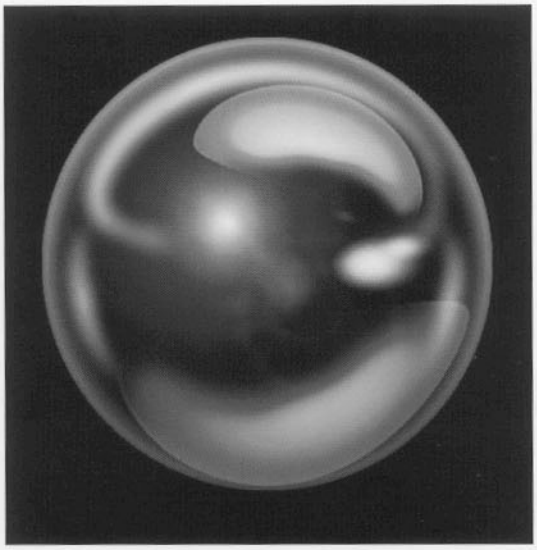
Y ahora, antes de que se sumerja en el libro le hablaré sobre las experiencias de Al Ward en la creación de efectos especiales con Photoshop:

¿Ha visto la película "El jovencito Frankenstein"? Si la ha visto, entonces recordará una escena en la que el Dr. Frankenstein (un excepcional Gene Wilder) se da cuenta de que su experimento ha funcionado. Con sus ojos saliéndose de las órbitas y su silla hecha pedazos, él grita a la cámara: "¡Está vivo!"

De acuerdo, podría haber mencionado el clásico original de Boris Karloff, pero la imagen de Gene Wilder, especialmente con el aspecto de su pelo combinado con el loco grito de victoria, se ha quedado grabada en mi mente como la sensación que siento cuando un efecto particular de Photoshop funciona.

Al Ward, coautor.

CAPÍTULO 3



CRISTAL Y PLÁSTICO

Capítulo 1. Piedra y madera

No hay nada que pueda competir visualmente con el mundo que nos rodea. Aunque podemos intentar pintar el árbol, puesta de sol o retrato perfectos, nunca alcanzaremos la increíble profundidad que el mundo físico contiene. En Photoshop, sin embargo, podemos intentar recrear elementos del mundo real. No hace mucho vi una demostración sobre cómo se puede pintar un árbol mediante fractales. Lo que más me intriga es que esto destacaba el concepto de que nuestra realidad es una compleja serie de fórmulas matemáticas. Por ejemplo, un copo de nieve es una forma geométrica perfecta, pero jamás habrá dos idénticos. Simplemente con hacer una alteración extremadamente pequeña a un único trozo de información en el código del copo de nieve se obtienen infinitos resultados, aunque cada resultado sea perfecto en sí mismo. Tan grandes son las maravillas y creatividad de la naturaleza.

El factor matemático es lo que nos permite reconstruir aspectos del mundo natural en una imagen. Nuestros ordenadores funcionan con unos y ceros, la forma de agruparlos dicta el resultado en pantalla. Mire en el código de Photoshop y verá un programa que aplica las matemáticas en la representación visual. Mueva una barra de Difuminado Gaussiano y estará alterando la fórmula que controla la opacidad y la variación de tonos de los píxeles adyacentes en una imagen.

Vamos a ver qué es lo que Photoshop nos deja tomar prestado del mundo físico para utilizarlo en nuestra propia obra de arte.

Madera

Hay diversas maneras de renderizar texturas de madera realistas en sus creaciones. Un poco más adelante le mostraré algunas de ellas, ¡y posiblemente le daré suficiente información para empezar a realizar sus propias creaciones!

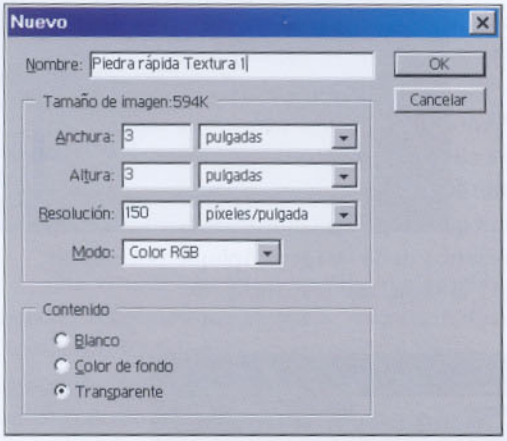
1. Madera básica

1. Cree una nueva imagen de 7×5 pulgadas a 150 puntos por pulgada, RGB, y rellene el fondo con Negro. El fondo Negro no es importante en realidad, pero lo utilizaremos de todos modos en el tutorial.

2. Seleccione dos tonos madera para el color frontal y el color de fondo. Para este ejemplo, el color frontal será el **#CF9242** y el color de fondo **#904A0B**.

3. Cree una nueva capa. Selecciónela de la manera y forma que más le guste. Utilizaremos texto (herramienta **Texto**, **Mayús-T**) ya que va igual de bien para partes de la interfaz como para los marcos de imagen, justo igual que una selección de texto.

TRUCO: PARA UTILIZAR UNA HERRAMIENTA, PULSE SU ATAJO EN EL TECLADO PARA SELECCIONARLA, POR EJEMPLO, **T** PARA LA HERRAMIENTA TEXTO. CON EL FIN DE ACCEDER A OTRAS HERRAMIENTAS DEL MISMO CONJUNTO, MANTENGA **MAYÚS** PULSADO Y PULSE LA LETRA REPETIDAMENTE PARA PASAR DE UNA A OTRA, **MAYÚS -T** PARA LA HERRAMIENTA DE TEXTO.



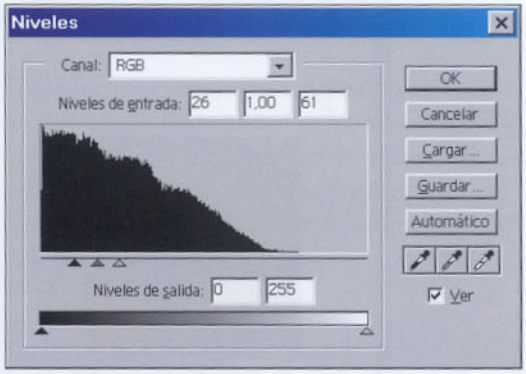
TRUCO: ALT/OPCIÓN-RETROCESO/SUPRIMIR RELLENA LA SELECCIÓN CON EL COLOR FRONTAL MIENTRAS QUE **CONTROL/COMANDO-RETROCESO/SUPRIMIR** LO RELLENA CON EL COLOR DE FONDO.

3. Haga clic sobre Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia. Pulse **Control/Comando-F** unas 10 veces para ejecutar el filtro una y otra vez. Esto ayuda a definir las líneas de contraste en la imagen.

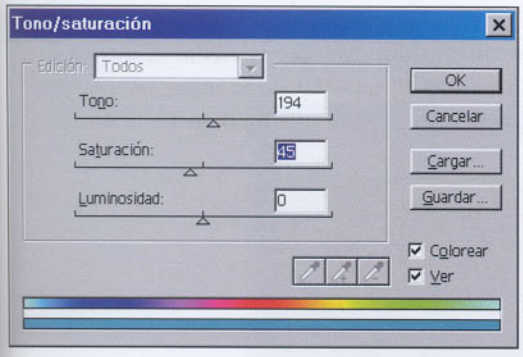
TRUCO: PULSAR **CONTROL/COMANDO-F** REPETIRÁ EL ÚLTIMO FILTRO UTILIZADO CON EXACTAMENTE LA MISMA CONFIGURACIÓN.

4. Vaya a Filtro>Estilizar>Hallar bordes. Comprobará que aparecen una serie de franjas negras u oscuras, con el tono principal tendiendo a blanco.

5. Pulse a continuación sobre el comando Imagen>Ajustar>Invertir; después utilice el atajo **Control/Comando-L** para que se muestre la ventana de diálogo Niveles. Acerque las barras deslizadoras la una a la otra, permaneciendo dentro de la gama de la imagen.



6. Casi hemos acabado con este efecto de mármol. Pulse **Control/Comando-U** para acceder a la ventana de diálogo Tono/Saturación. Seleccione la opción Colorear y use las barras deslizadoras hasta que encuentre un tono de su gusto.



Variaciones

Si desea que la textura sea totalmente perfecta, haga clic sobre Filtro>Otro>Desplazamiento, e introduzca los valores de 50 píxeles a la derecha y 50 abajo. Compruebe que **Dar la vuelta** esté seleccionado. Ahora puede, o bien guardar la imagen como un fondo o definirla como motivo perfecto. El capítulo 6 profundiza sobre definir y guardar motivos.

NOTA: LOS MOTIVOS PERFECTOS SON AQUELLOS QUE CUANDO SE DUPLICAN Y LAS COPIAS SE PONEN UNA AL LADO DE LA OTRA, NO SE PODRÁ APRECIAR DIFERENCIA ENTRE ELLAS, IGUAL QUE SI SE TRATARA DE LA MISMA IMAGEN.

6. Piedra con grietas

1. Comience una nueva imagen (**Control/Comando-N**). Le recomendamos una configuración de imagen con un tamaño de 800×500, 100 puntos por pulgada, RGB y Transparente.

2. Escoja un color marrón para el color frontal. Será el tono base sobre el que daremos origen a nuestro efecto. En las imágenes el tono es de R:170, G:129 y B:99 del sistema RGB o bien el **#AA8163**. Si no está seguro del color no se preocupe, siempre podrá cambiarlo después. Rellene (**Alt/Opción-Retroceso/Suprimir**) la imagen con el color.

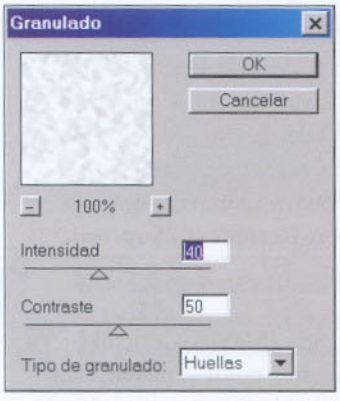
3. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**). Elija otro color y rellene esta capa con él. Como el tono que hemos seleccionado anteriormente es un marrón parecido al bronce como color de base, ahora seguiremos en la misma línea y escogeremos un color tierra de nuevo, sólo que esta vez más oscuro que el anterior.

4. Haga clic sobre el icono **Añadir máscara** en la parte inferior de la paleta de Capas para crear una máscara en la nueva capa.

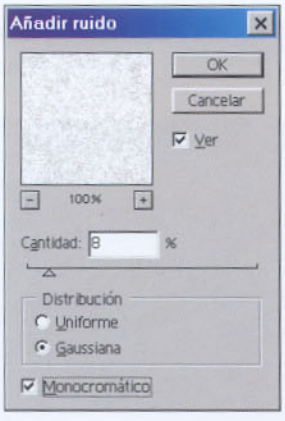
5. En Photoshop 6, cuando se añade una máscara a la capa, el color frontal se vuelve blanco por defecto, así como el color de fondo se transforma en negro. Intercámbielos para que el negro sea el color frontal.

NOTA: PARA CAMBIAR EL COLOR FRONTAL Y EL DE FONDO, PULSE **X** O BIEN HAGA CLIC SOBRE LA DOBLE FLECHA QUE SE VE EN LA IMAGEN ANTERIOR.

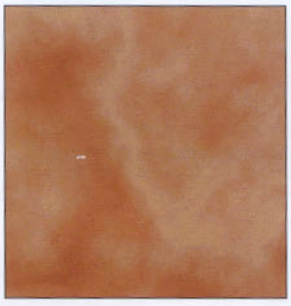
6. Asegúrese de que el icono de máscara está resaltado en la paleta de Capas. Puede comprobar que esté activa pulsando sobre ella, ya que a veces es difícil saber si está resaltada o no. Haga clic sobre Filtro>Textura>Granulado y aplique la configuración siguiente:



7. Haga clic sobre Filtro>Ruido>Añadir ruido y aplique un Ruido gaussiano con un valor de 8.

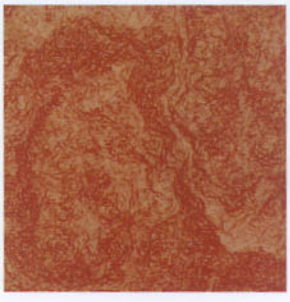


8. Utilice la opción Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia. Aplique el efecto (**Control/Comando-F**) unas 10 veces más. Así conseguimos la complejidad y naturaleza de la roca.

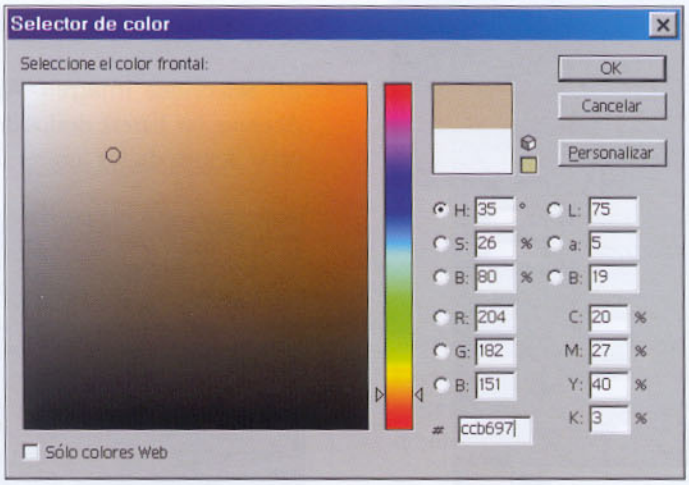


9. Haga clic sobre Filtro>Estilizar>Hallar bordes.

10. Ejecute el comando Imagen>Ajustar>Invertir y pulse **Control/Comando-L** para que se muestre la ventana de diálogo de Niveles. Mueva las barras deslizadoras para incrementar el contraste.



11. Seleccione otro tono de tierra más para utilizarlo como color frontal. Esta vez un tono gris vendrá bien. Cree una nueva capa y rellénela con ese color.

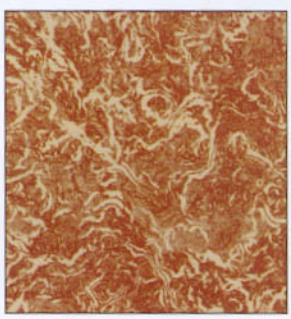


12. Añada una máscara a la capa y de nuevo asegúrese de que está activa. Haga clic sobre Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia una vez más y aplique el efecto 20 veces.

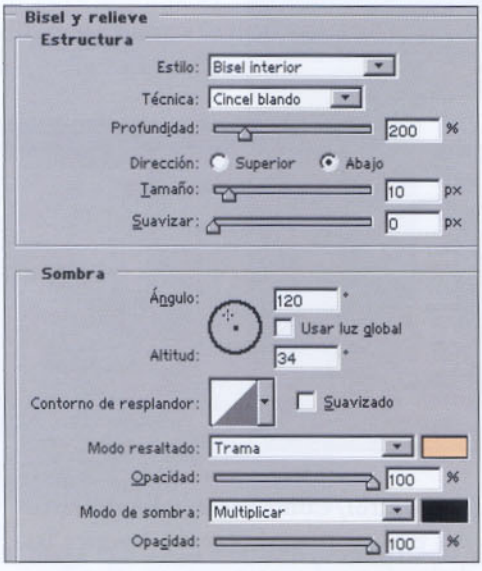
13. Utilice la opción Filtro>Estilizar>Hallar bordes. De nuevo, aumentaremos el contraste de los bordes con este filtro, aunque también invierte el color general. Por esta razón tendremos que hacer algo más.

14. Haga clic sobre Imagen>Ajustar>Invertir y luego Imagen>Ajustar>Niveles automáticos. Esto suavizará las variaciones de tono un poco.

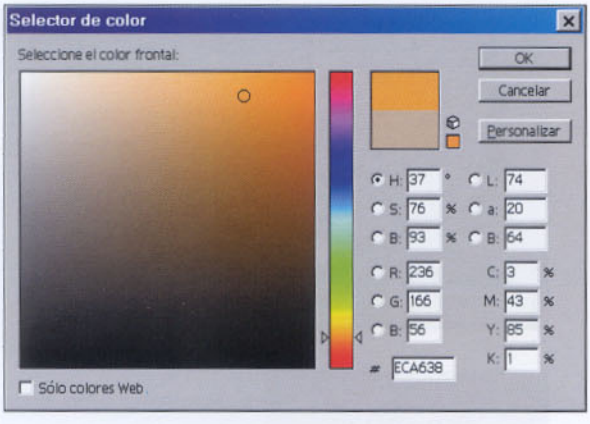
15. Pulse **Control/Comando-L** y luego ajuste los niveles manualmente de nuevo. Si acerca las barras deslizadoras al centro, conseguirá más contrase y detalle.



16. Acceda a los Estilos de capa para la capa que estamos trabajando y aplique un Biselado con la siguiente configuración:



17. Repita el paso 11, esta vez con un color más claro que antes.

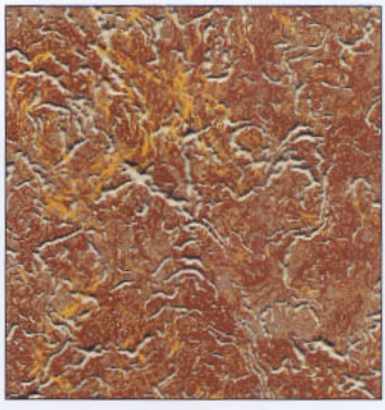


18. Pulse sobre el icono **Añadir máscara** y luego seleccione Filtro>Interpretar>Nubes. A continuación utilice Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia.

19. Use a continuación Filtro>Estilizar>Hallar bordes.

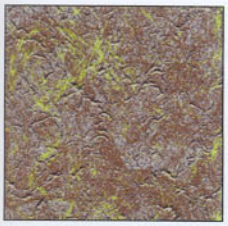
20. Seleccione Imagen>Ajustar>Invertir.

21. Seleccione Imagen>Ajustar>Niveles. Acerque las barras deslizadoras las unas a las otras dentro de los límites de datos.

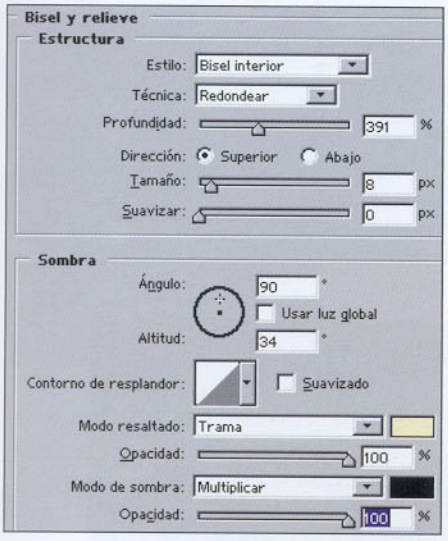


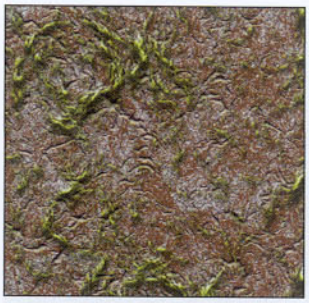
Variaciones

Intente alterar los tonos de todas las capas. Si quita saturación a la capa 1 y añade algo de ruido, entonces obtentrá una textura rocosa gris. He realizado esto para el siguiente ejemplo, además de ajustar el color de la capa superior con el fin de que dé la sensación de que la piedra está cubierta de musgo.



Si aplica un Biselado y una Sombra paralela a la capa del musgo obtendremos un realismo fuera de lo común. Al incrementar la profundidad del Biselado (en este caso un 391 por 100) potenciamos este efecto y destacamos la dimesión de las áreas de sombra.





7. Formas cinceladas

Ahora que tenemos un par de tutoriales para hacer texturas pétreas en el bolsillo, podemos meternos en un asunto más jugoso, representar dibujos esculpidos sobre roca.

Para comenzar repita el último ejercicio. Puede variar los tonos si lo desea, porque "nada está escrito en piedra".

1. Una vez que tiene la textura que busca, combine todas las capas mediante el comando Capa>Combinar visibles.

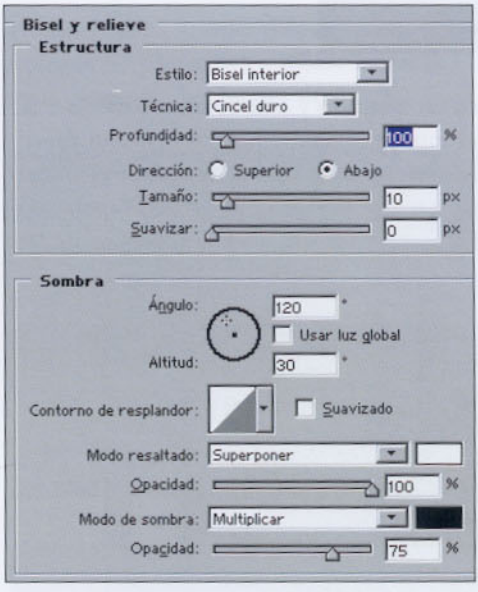
2. Acceda a Edición>Definir motivo.

3. Cree una nueva capa. Introduzca el texto o dibujo que quiera ver esculpidos sobre la roca.

4. Vaya a la ventana de diálogo de Estilos de capa para la capa del dibujo. Recurra a las Opciones de fusión avanzadas y ajuste la configuración así:

5. Aplique a continuación una Superposición de colores negra.

6. Aplique un Biselado a la capa. Queremos cambiar la Técnica de bisel a Cincel duro y además haga los ajustes necesarios para obtener la configuración de la figura:



7. Lo siguiente es aplicar una Sombra interior. Existen dos cosas de las que tenemos que ocuparnos: el color de la sombra debería ser un tono tierra también (R:70, G:21, B:1 o **#461501**), y la barra deslizadora Retraer debe controlar la profundidad o intensidad de la sombra.

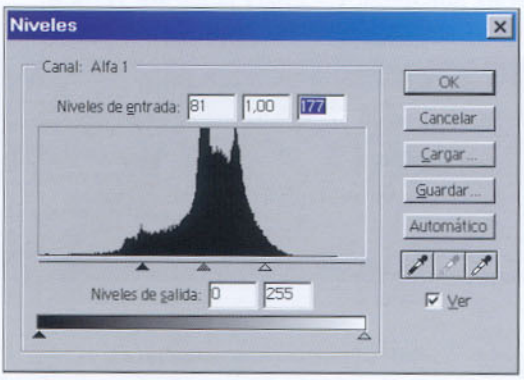
8. Haga la capa del texto o dibujo invisible a través del icono del ojo situado junto a la capa en la paleta de Capas. Seleccione la capa con la textura original de piedra y acceda a la paleta de Canales.

9. Haga **Control/Comando-clic** sobre el canal RGB para conseguir una selección de las partes más resaltadas.

10. A continuación haga clic sobre el icono **Guardar selección como canal** en la parte inferior de la paleta.

11. Seleccione el nuevo canal. Vaya después a Filtro>Desenfocar>Desenfoque gaussiano y aplique un valor de 1,5 píxeles.

12. A continuación ajuste los niveles para conseguir más contraste entre las partes iluminadas y las sombras.

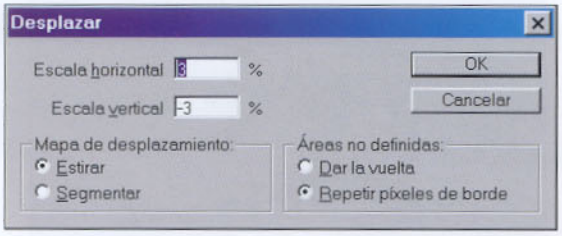


13. Después guardaremos este canal como un Mapa de desplazamiento. Haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** sobre el canal y elija Duplicar canal. Haga clic sobre Nuevo del menú emergente de la ventana de diálogo, nómbrelo y haga clic sobre **OK**. Guárdelo en una carpeta de su disco duro en formato PSD, y asegúrese de recordar dónde lo ha puesto. Lo necesitaremos muy pronto.

14. Vuelva a la paleta de Capas y haga que la capa del dibujo sea visible de nuevo.

Si está usando un dibujo hecho por usted o una herramienta de texto estándar, utilice la opción Rasterizar sobre la capa ahora. Si está utilizando una selección rellena, no tendrá que preocuparse por el rasterizado.

15. Haga clic sobre Filtro>Distorsionar> Desplazar. Los valores deberán ser 3 para Escala horizontal y –3 para la Escala Vertical.



NOTA: TODAS ESTAS CONFIGURACIONES PODRÍAN VARIAR DEPENDIENDO DE LA CALIDAD DE DETALLES DE LA TEXTURA DE LA PIEDRA. MIENTRAS MÁS ALTAS SEAN, MÁS DISTORSIÓN SE HARÁ Y MÁS SE ADECUARÁ LA CAPA DEL DIBUJO A LAS GRIETAS Y RECOVECOS DE LA TEXTURA PÉTREA. SI PIENSA QUE CON LA CONFIGURACIÓN QUE LE DAMOS NOSOTROS SE DISTORSIONA MUCHO O MUY POCO, ELIMINE EL COMANDO DISTORSIONAR DE LA PALETA DE HISTORIA E INTÉNTELO DE NUEVO CON OTROS VALORES.

Variaciones

Espero que a estas alturas se haya dado cuenta de la potencia de los Estilos de capa y de que unos pocos cambios pueden proporcionar interesantes alteraciones sobre su diseño. Vamos a repetir el tutorial pero esta vez utilizando una variación que ya hicimos en el tutorial anterior:

Piedra y madera

Vamos a ver lo que ocurre cuando alteramos nuestra configuración de Biselado un poco.

La configuración de la imagen hace que el área dibujada parezca alzarse sobre la roca en lugar de encontrarse excavada en ella. Podemos hacer un par de cambios más con el fin de reforzar este efecto.

Trazo

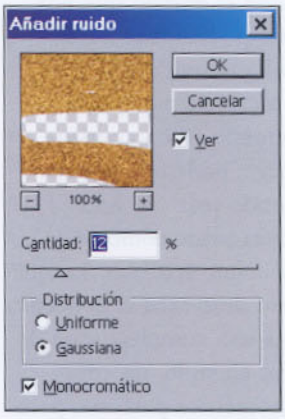
Sombra paralela y Resplandor exterior

Si tiene la textura guardada como motivo, deseleccione la Superposición de color que aplicamos al principio del tutorial y seleccione

4. Seleccione la herramienta **Degradado** (**G**). En la barra de Opciones, haga clic sobre Degradado reflejado, y asegúrese de que el degradado por defecto de Color frontal/color de fondo esté activo. Si no lo está, haga clic sobre la flecha a la derecha del degradado para abrir el seleccionador de Degradados, y pulse sobre el icono de Color frontal/color de fondo. Empezando por el centro de la selección y bajando hasta el final de ésta, rellene el texto o forma.

5. Duplique la capa rellena haciendo clic con el botón derecho del ratón y seleccione Duplicar capa. Esto es siempre una buena póliza de seguros, pues tendrá siempre una plantilla inalterada de la forma rellena original, por si quiere volver en caso de un error de difícil reparación. De acuerdo, siempre podrá borrar pasos de la paleta de Historia, pero puede ser bastante tedioso. Duplicar esta capa es también muy útil si necesita activar la selección original de nuevo. Probablemente querrá dar nombre a las capas; en este caso, las nombraremos como **Base de madera** y **Madera activa 1**.

6. Vamos a añadir un poco de ruido a esta capa. Haga clic en Filtro>Ruido>Añadir ruido y aplique una configuración de Ruido Monocromático Gaussiano de 10 a 14, dependiendo de la cantidad de granulado que desee en la madera. Al seleccionar monocromático estamos obligando a los puntos a tener dos tonos, claro y oscuro. Si no seleccionamos esta opción, el ruido se hará con puntos de colores aleatorios. No necesitamos ningún arco iris en nuestro efecto de madera así que elegiremos Monocromático.



7. Ahora aplicaremos un Desenfoque de movimiento para obtener un modelo de madera granulada. Haga clic en Filtros>Desenfoque>Desenfoque de movimiento e introduzca un valor de ángulo de 0 grados. La distancia dictará la suavidad y longitud de cada granulado. Para este ejemplo utilizaremos un valor de 20, ya que nos proporciona un amplio contraste para la imagen ejemplo.

8. Si quiere estirar el efecto un poco (incrementar todavía más el contraste), utilice el filtro Enfocar en Filtros>Enfocar>Enfocar.

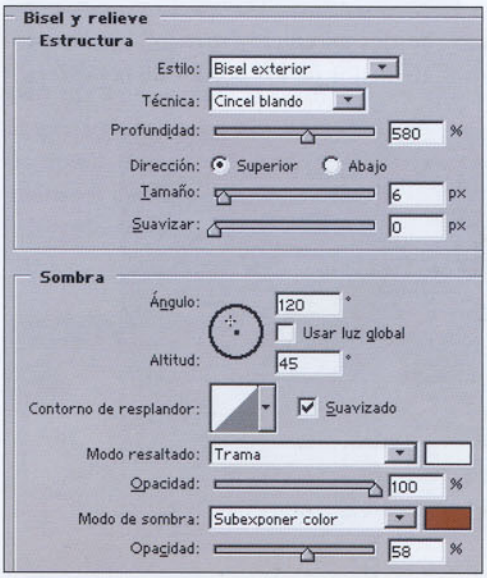
9. No toda la madera es perfecta y sin tacha, así que vamos a añadir unas pocas imperfecciones en el grano. Seleccione la herramienta **Marco elíptico** (**Mayús-M**). En la barra de Opciones ajuste el Calado a 3 píxeles. Deseleccione (**Control/Comando-D**).

10. Haga una pequeña selección circular en el diseño.

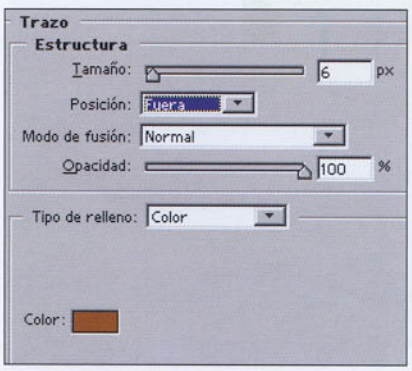
11. Haga clic en Filtro>Distorsionar>Molinete y después añada algo de distorsión. En el ejemplo el valor es de 109, pero compruebe el visor y distorsione la imagen a su gusto.

12. Repita el paso anterior en diferentes áreas de la imagen, cambiando la configuración cada vez, así dará una sensación de mayor variedad.

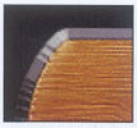
13. Ahora utilizaremos algunas opciones de la caja de diálogo de Estilos de Capa. Acceda a los estilos de esta última capa pulsando en el primer botón de la izquierda de la Paleta Capas y comience con el Bisel y relieve introduciendo los siguientes parámetros:



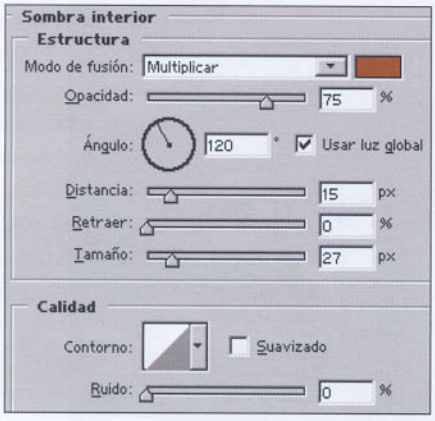
14. Ya que el Tamaño de bisel se ajustó a 6 en el paso anterior, ahora añadiremos un Trazo de 6 píxeles a Fuera, el color seleccionado será el marrón.



La primera imagen muestra el borde del biselado antes de aplicar el trazo. El segundo es la imagen después de aplicarlo.



15. Ahora aplique una Sombra interior. Utilice esta configuración, asegurándose de cambiar el color a un tinte que tienda al marrón. Esto le dará a los bordes un efecto "rústico" fusionando el marrón alrededor de los bordes de la madera.



16. Después aplique un Resplandor interior, Asegúrese de ajustar la configuración de Ruido, ya que es la mejor manera de simular texturas en nuestra madera.

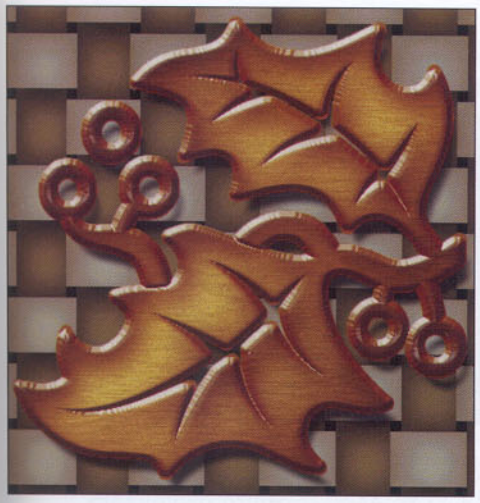
Por último, asegúrese de guardar la imagen (**Control/Comando-S**) antes de seguir con el siguiente ejercicio.

2. Efecto de madera de nivel intermedio

En este tutorial las cosas no van a cambiar mucho con respecto al anterior. En sólo unos pocos pasos, podremos añadir algunos efectos realistas que encantarán a sus amigos. Quizá no consiga la admiración de sus compañeros pero el efecto está realmente bien.

1. Para comenzar, haga el tutorial anterior o continúe desde la imagen ya creada. ¿Se acordó de salvar el estilo de capa al duplicar la capa? Si lo hizo, sólo necesita seguir los pasos para crear el grano de la madera y aplicar después el estilo con los biselados y las zonas destacadas al texto o forma deseada.

2. Acceda a la ventana Estilo de capa y después elimine el trazo que aplicamos. Puede hacer esto deseleccionando el comando Trazo en la ventana de Estilo de capa, o pulsando sobre el propio comando en la paleta de Capas y arrastrándolo hasta Eliminar capa (el icono del cubo de la basura).

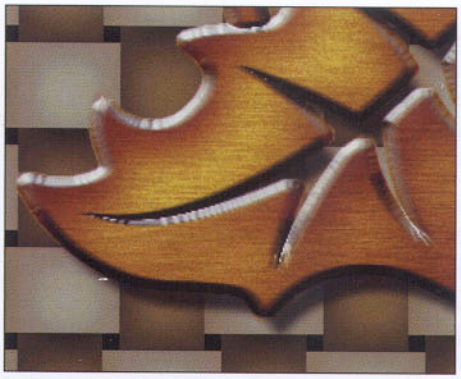


3. Pulse **Control/Comando-clic** sobre la capa del dibujo que hizo para seleccionarla.

4. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) debajo de dicha capa y rellénela (Edición>Rellenar) con un 50 por 100 de gris.

TRUCO: **MAYÚS-RETROCESO/SUPRIMIR** ABRE LA CAJA DE DIÁLOGO RELLENAR, DE ESTA MANERA PODRÁ GANAR TIEMPO.

5. Seleccione la capa del motivo. En el borde inferior de la paleta Capas, haga clic en el icono **Añadir máscara**. Al aplicar una máscara a la selección estamos elevando la imagen por encima, para que parezca esculpida.



6. Acceda a Filtros>Trazos de pincel>Trazos con spray y aplique la configuración que se muestra en la figura. Cuando aplicamos un filtro de tipo distorsión (especialmente un efecto artístico) a la máscara, los bordes de la imagen/selección se adecúan a las distorsiones alrededor suyo.

NOTA: INTENTE APLICAR OTROS FILTROS A SU MÁSCARA CON OBJETO DE VER LOS RESULTADOS. LOS EFECTOS ARTÍSTICOS SON LOS MÁS INDICADOS PARA ESTA TÉCNICA.

7. Cuando altere la configuración de Biselado, puede dibujar bordes más realistas. Por ejemplo, cambiando la Técnica de Estructura a Cincel duro y aplicando distintos Contornos de resplandor obtendrá resultados bastante interesantes.

Una vez que tenga el efecto completo, resulta divertido usar un surtido de filtros a la capa mientras que tiene la máscara en funcionamiento.

En la imagen se puede observar el efecto que hará el filtro Película granulada (**Filtro>Artístico>Película granulada**):

Esta otra imagen nos muestra el filtro Mosaico aplicado a la máscara (**Filtro>Pixelizar>Mosaico**) con un valor de filtro de 35:

3. ¡Termitas!

Aquí tiene un pequeño efecto que le dará a la imagen de madera la apariencia de haberse convertido en comida para un montón de bichos.

1. Cree una nueva imagen a partir del primer tutorial.

2. Pulse **Control/Comando-clic** sobre la capa del dibujo que acaba de hacer en la paleta de Capas para seleccionarla.

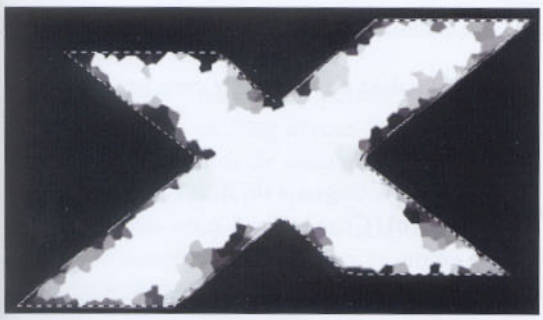
3. Ahora una contracción, **Selección>Modificar>Contraer**. Use un valor de 4 píxeles.

cópielo (**Control/Comando-C**) y péguelo en la nueva capa (**Control/Comando-J**).

4. Vaya a la paleta de Canales y a continuación cree un nuevo canal pulsando en el icono **Crear canal nuevo**. Pegue (**Control/Comando-V**) la selección otra vez en el nuevo canal.

5. Rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) la selección del canal con blanco.

6. Utilice a continuación el filtro Cristalizar, Filtro>Pixelizar>Cristalizar, tres veces cada una con los valores de 32, 14 y 9 respectivamente. Esto nos dará la sensación de unos bordes carcomidos por los insectos.

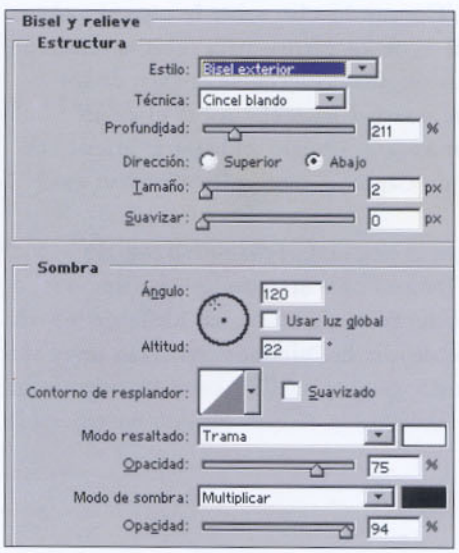


7. Vaya a Selección>Deseleccionar, y haga **Control/Comando-clic** sobre el canal cristalizado para poner encima la selección de bordes irregulares.

8. Vaya a la capa 3, copie la selección y péguela en una nueva capa. Aunque todavía no lo verá, ahora tiene la parte carcomida de la madera por encima de la original. El siguiente paso revelará el dibujo de la capa carcomida y entonces podremos empezar a crear los rastros de los insectos. Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa carcomida para cargarla.

9. Cree ahora otra capa más (**Mayús-Control/Comando-N**). Seleccione un tono marrón (un poco más oscuro que el tono general del dibujo) como color frontal. Haga clic a continuación en Edición>Contornear>Trazo y aplique uno de 3 píxeles en la parte de fuera. Ahora sí que ya se puede ver cómo los rastros toman forma. Asegúrese de que esta capa está por encima de todas las demás por medio de la paleta de Capas.

10. Ahora sólo tiene que aplicar un Biselado con la configuración que se muestra en la imagen. Queremos que el rastro esté alojado dentro de la madera o que al menos parezca que lo está.



11. ¿Ha visto lo que un pequeño y creativo bisel puede hacer? Aunque se puede mejorar todavía. Añada profundidad a los rastros de termitas aplicando una Superposición de degradado, con un degradado **Negro, Blanco** y un Modo de fusión Sobreexponer Color.

12. No está mal. Al aplicar el degradado hemos oscurecido los rastros, incrementando de este modo la sensación de profundidad del bisel. Pero espere, lo mejor está aún por llegar. Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa situada debajo de la de los rastros para subir la selección carcomida original. Seleccione la capa de los rastros de nuevo y haga clic sobre el icono **Añadir máscara**, situado en la parte inferior de la paleta de Capas.

13. Utilice el comando Filtro>Trazos de pincel>Trazos con spray y aplique una Longitud de Trazo de 19-20, un Radio de 9 y asegúrese de que la Dirección de Trazo sea Horizontal.

¡Esto sí que es madera llena de bichos!

Texturas de roca rápidas

Para comenzar, trataremos algunas formas de crear el efecto de grietas. Luego, le mostraremos cómo adaptar una fototextura de piedra existente a su obra. Vamos a echarle un vistazo a un método realmente rápido y simple que nos dará resultados extraordinarios.

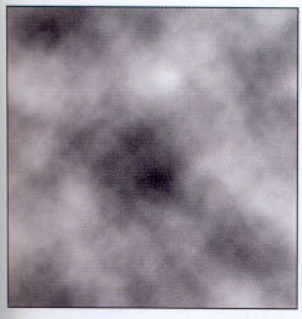
4. Roca

1. Abra un nuevo documento de 500×500 a 72 puntos por pulgada y RGB, mediante el atajo **Control/Comando-N**.

2. Abra la paleta de Canales y cree un nuevo canal Alfa.

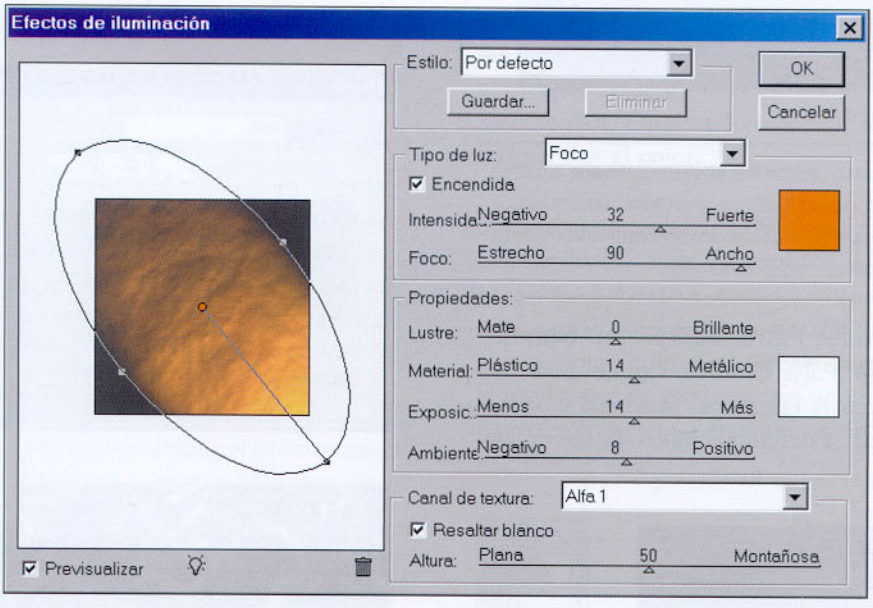
3. Vamos a dar origen a un nuevo mapa de bits: pulse **Control/Comando-A** para seleccionarlo todo y entonces pulse **D** para reiniciar los colores frontales y de fondo por defecto, de manera que nuestras nubes tengan un contraste fuerte de blanco y negro.

4. Filtro>Interpretar>Nubes, aplicará un motivo de nubes al canal. Pulse **Control/Comando-D** para deseleccionarlo todo.

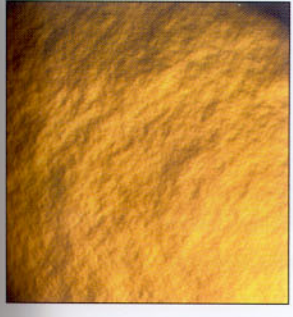


5. Seleccione el canal compuesto de RGB y vuelva a la paleta de Capas.

6. Ahora vamos a usar efectos de iluminación. Haga clic sobre **Filtro>Interpretar>Efectos de iluminación**. Seleccione a continuación un Tipo de luz que tenga un color naranja rojizo con los parámetros de la imagen. Aplique por último Alfa 1 al Canal de Textura.



7. ¡Ahí la tiene! Una imagen pétrea, escalofriante de lo realista que es. Este efecto da muy buenos resultados para fondos de anuncios de productos, texturas para imágenes, superficies planetarias e incluso mapas de texturas para imágenes 3D.



5. Mármol

1. Cree una nueva imagen.

2. Los colores deberán ser los definidos por defecto, tecla **D**. El negro (color frontal) y el blanco (color de fondo) nos dan los tonos y contraste necesarios para las nubes de diferencia en el siguiente paso. Rellene la imagen con el color frontal (negro).

CAPÍTULO I

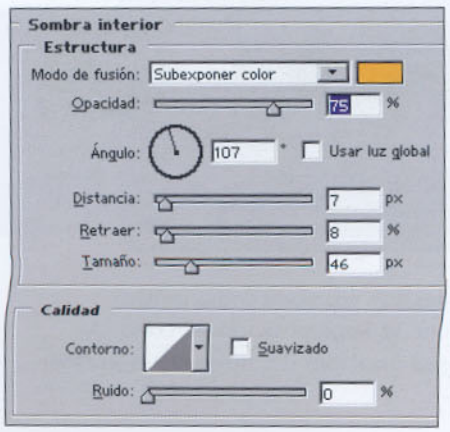
PIEDRA Y MADERA

Superposición de motivo, junto con la misma textura rocosa.

Superposición de motivo

Por último, podemos hacer que resalte un poco más mediante una Sombra interior.

Sombra interior



Intente aplicar los efectos de escultura en una fotografía de un muro de piedra, una acera, o incluso una representación de un paisaje. Una vez que se acostumbre al proceso, se le abrirán muchas puertas ya que podrá aplicar los efectos exactamente como le indicamos o, mucho mejor, con sus propias variaciones. Como siempre, la palabra clave es experimentar.

8. Hormigón armado

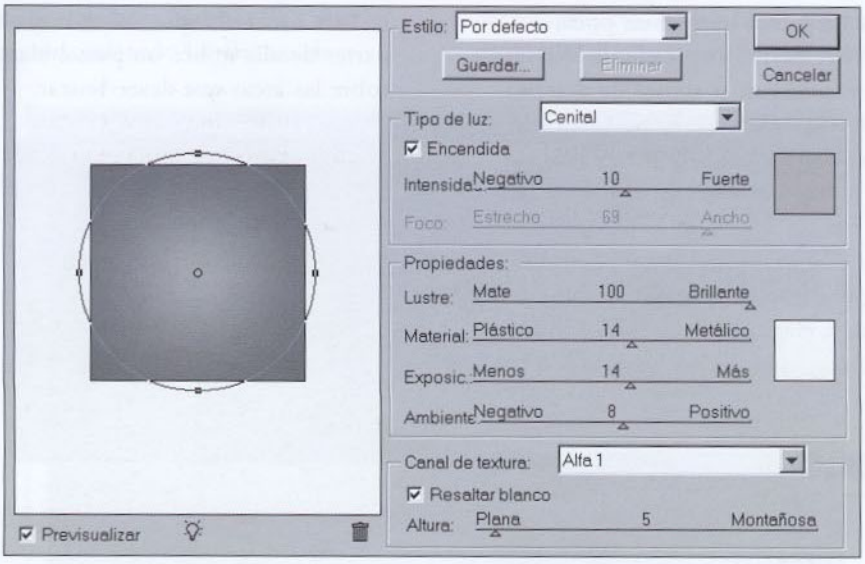
En esta sección le mostraremos cómo crear un efecto de hormigón con grietas. Lo primero que vamos a hacer es crear la textura de hormigón. Utilizaremos los canales para conseguirlo.

1. Cree primero un nuevo documento que sea de 500×500, 72 puntos por pulgada y RGB.

2. Abra la paleta de Canales y haga clic sobre el icono **Crear canal nuevo** para crear un nuevo canal que se llame **Alfa 1**.

3. Vamos a crear un mapa de baches. Haga clic sobre Filtro>Ruido>Añadir ruido y utilice un valor en torno a 17.

4. *Seleccione RGB para hacer al canal* visible y vuelva a la paleta de Capas.



5. Asegúrese de que la capa de fondo está activa y entonces ejecute los efectos de iluminación, Filtro>Interpretar>Efectos de iluminación. Esta vez use una luz Cenital y reduzca la Altura a 5. Seleccione Alfa 1 como nuestro Canal de textura.

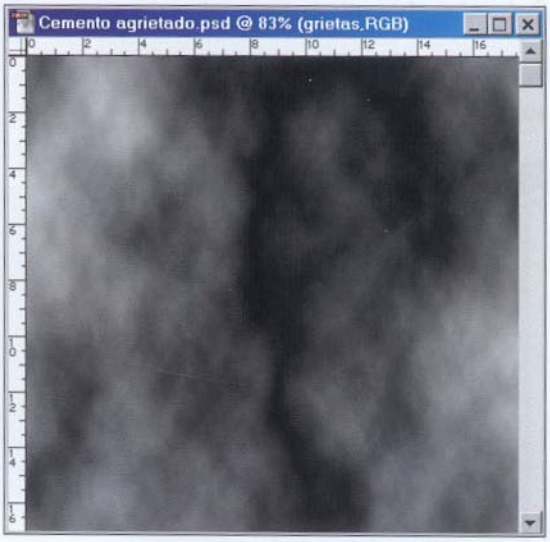
Ahora ya podemos decir que tenemos una textura bastante convincente.

9. Agrietar

Para crear unas grietas aleatorias tendremos que utilizar distintas opciones de nubes de diferencia y modos de fusión de capas.

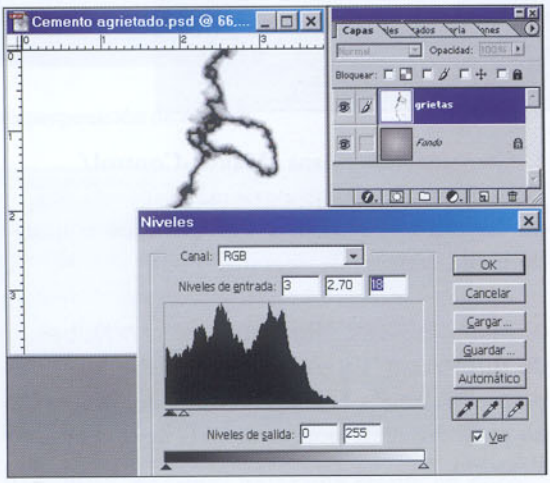
1. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) y llámela **grietas**. Rellénela con un degradado Lineal de **Negro, blanco** utilizando la herramienta de degradado (**G**).

2. Ahora acceda a Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia. En pantalla tendrá algo que se le parece bastante a la imagen. Por supuesto, será un poco diferente porque se trata de un efecto aleatorio.



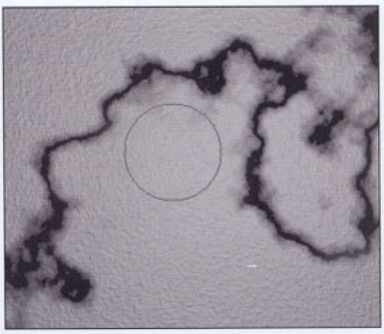
3. Ahora, para limpiar la imagen un poco, usaremos los Niveles. Es sorprendente lo que puedes llegar a conseguir si abusas de determinadas herramientas. Haga clic sobre **Control/Comando-L** o bien vaya a **Imagen>Ajustar>Niveles** para abrir la ventana de diálogo Niveles.

4. Arrastre los triángulos derecho y central todo a la izquierda, para estirar la imagen y conseguir bordes marcados. Haga clic sobre **OK** cuando esté satisfecho con el resultado, pues ésta será nuestra grieta.



5. Cambie el Modo de fusión de capa a Multiplicar y el blanco se esconderá para dejar paso a la textura situada justo debajo, aunque la grieta seguirá viéndose.

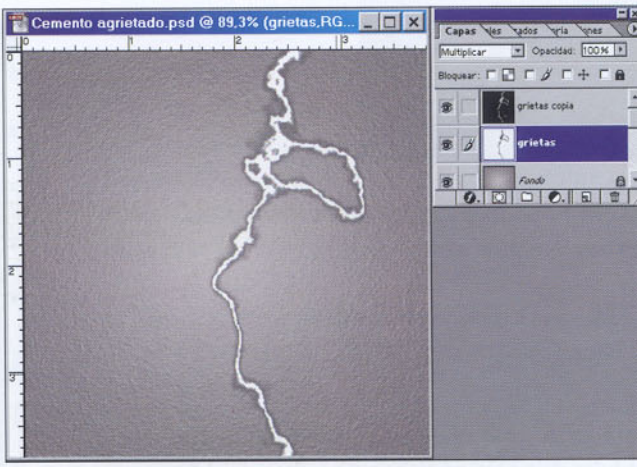
6. Para hacer arreglos sobre la grieta y quitar partes de ella utilice un pincel blanco y pinte sobre las áreas que desee borrar.



10. Añadir profundidad a las grietas

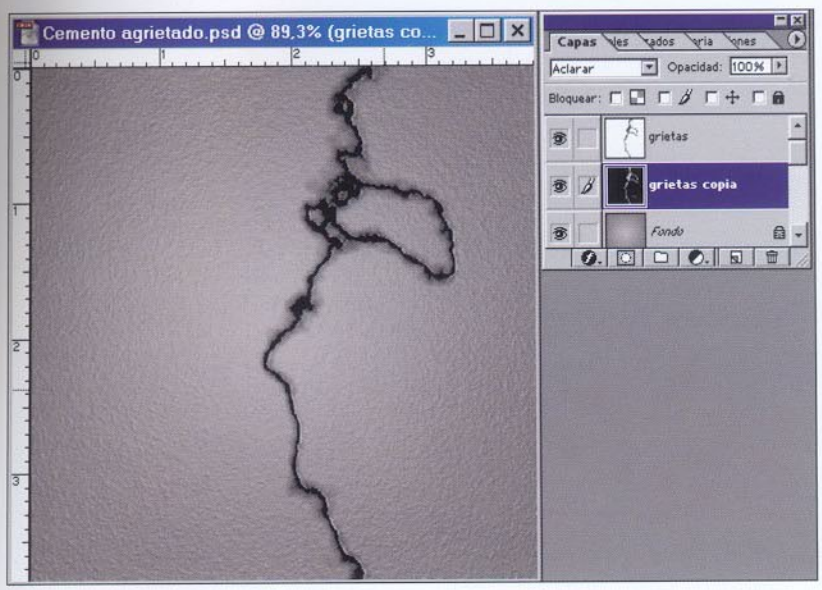
1. Para añadir un poco de profundidad a la grieta duplique la capa **grietas** y utilice el atajo de teclado **Control/Comando-I** con el fin de invertir esta nueva capa. Su pantalla se volverá negra.

2. Cambie el Modo de fusión de capas a Trama para esconder el negro y entonces podrá ver la grieta, blanca esta vez.



3. Arrastre la capa de grieta blanca para que esté por debajo de la negra.

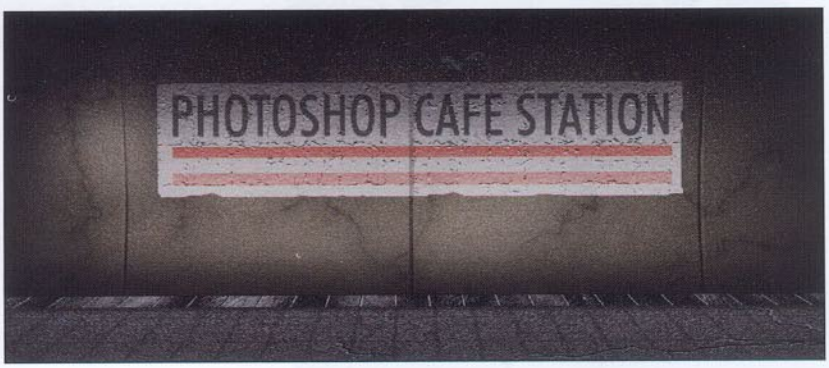
4. Seleccione la herramienta **Mover** (**V**) y mueva la capa 1 ó 2 píxeles pulsando las flechas de desplazamiento del teclado. La grieta tendrá profundidad y parecerá en tres dimensiones.



Como ve, las posibilidades son infinitas al usar los canales de textura y efectos de iluminación. Un buen truco para texturas en una imagen compuesta es tomar nota de la iluminación natural y de la dirección de la fuente de luz e intentar que estén tan cerca como sea posible.

Las grietas y el cemento de *Café Station*

Mire la imagen "Photoshop Café Station". Esta imagen se hizo completamente con Photoshop. Hay tres elementos que debemos resaltar aquí: textura, iluminación y color. Para conseguir el realismo que queremos, es importante equilibrar esos tres elementos. No vamos a contarle los pasos que llevaron a crearla, en vez de eso lo animamos desde aquí a experimentar e intentar obtenerla por sí mismo. Es solamente una muestra de cómo las técnicas de este capítulo se pueden aplicar en conjunto para crear una buena imagen.



CAPÍTULO 2

METAL

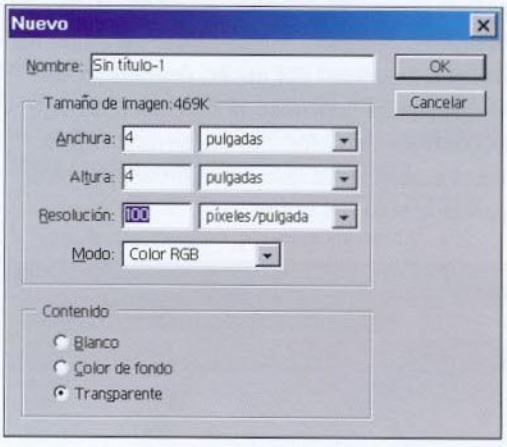
Capítulo 2. Metal

En este capítulo aprenderemos a hacer efectos que simulen el brillo metálico. ¡Con la ayuda de Photoshop y de unas pocas técnicas sencillas se volverá un verdadero alquimista inmediatamente! De hecho, debido a los contrastes relativamente simples que el metal produce, va a ser una de las cosas más fáciles que podríamos hacer. Podemos conseguir efectos metálicos rápidos utilizando sólo degradados o entretenernos un poco más con algunas curvas para potenciar los reflejos. Podemos utilizar canales con el fin de llevar aún más lejos el parecido y guardar un estilo de capa con configuración para crear un efecto metálico de forma instantánea. Todo depende de la profundidad del realismo, o surrealismo, que esté buscando.

Muchos de los efectos que va a encontrar en este capítulo se repetirán en otros posteriores como variaciones. Sin embargo, los tutoriales del metal constituyen un buen punto de partida para los que vendrán más adelante, que son mucho más abstractos y avanzados en cuanto a nivel se refiere.

1. Plancha metálica

1. Cree en primer lugar una nueva imagen (**Control/Comando-N**).



2. Seleccione después la herramienta **Degradado** situada en la barra de herramientas.

3. Tenemos varios degradados por defecto para escoger, pero utilizaremos uno hecho por nosotros mismos para el efecto metálico. Vaya a la barra de Opciones de degradado y haga clic directamente sobre la ventana de Degradado.

4. Cuando pulse sobre ella, el **Editor de Degradado** aparecerá en su pantalla. Crearemos un degradado de metal, alternando grises claros y oscuros.

Ahora veremos cómo crear un degradado a nuestra medida. Para obtener más información sobre el tema, vaya al capítulo 6.

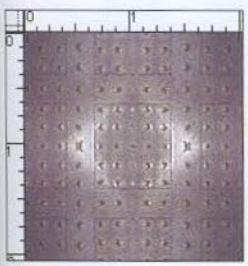
Los degradados por defecto que vienen con el programa están en la parte superior del editor.

una técnica útil a la hora de trabajar con efectos metálicos deberíamos ahora echarle un vistazo al proceso. Primero le enseñaremos a guardar la imagen como un motivo y después le mostraremos cómo aplicarlo a un texto por ejemplo.

3. Guardar un motivo

Necesitará una imagen metálica, una foto o un fondo. Esto puede encontrarlo fácilmente en una de los cientos de páginas web que ofrecen fondos y texturas gratis. A primera vista estas imágenes parecen no tener mucha utilidad, afortunadamente para nosotros, Photoshop nos permite aplicarlas a nuestras propias imágenes.

1. Abra su fondo o imagen. Los fondos perfectos son los mejores para los motivos. Quizás quiera abrir varios para definirlos y guardarlos como un conjunto. De nuevo, le hablaremos de esto en el capítulo 6.



2. También puede ajustar el Tono/Saturación, Brillo y Contraste. Las imágenes demasiado oscuras no son muy útiles como motivos, tenga eso presente.

3. Cuando esté satisfecho con su imagen, ejecute **Edición>Definir motivo** y nómbrelo.

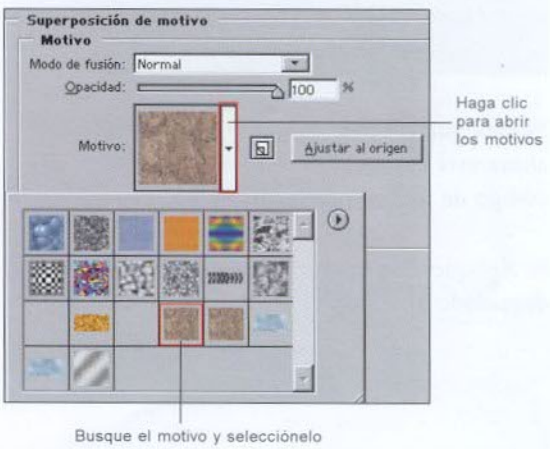
4. El motivo aparecerá después cuando abra las Opciones de Superposición de motivo en los Estilos de capa.

Una vez que el motivo esté junto con los demás, puede aplicarlo igual que un bisel, una sombra paralela o cualquiera de las otras opciones de Estilo de capa.

Trabajar con el motivo

1. Vuelva a abrir la imagen que hicimos en el primer tutorial del capítulo. Haga una nueva capa e introduzca algo de texto.

2. Con la capa del texto activa, haga clic sobre el icono Estilo de capa en la parte inferior de la paleta de Capas. Seleccione Superposición de motivo de la lista.



3. Busque el motivo y a continuación aplíquelo al texto.

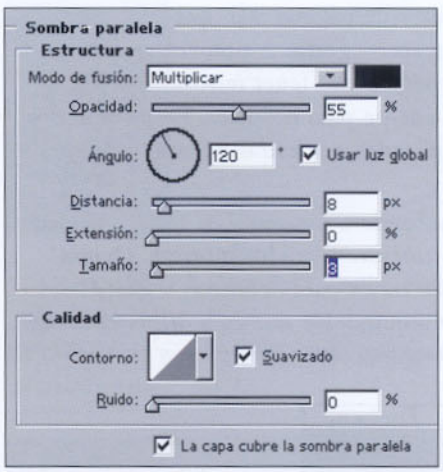
4. Ahora tenemos un motivo que parece metálico y un fondo de estilo similar pero la verdad es que no concuerdan mucho. Con los Estilos de capa conseguiremos algo más de realismo.

Primero, aplique un Bisel con la siguiente configuración:

Notará que el color de fondo ha cambiado, ahora está entre el gris y un rojo parduzco. El código de dicho color es **#190303**.

5. Aplique después una Superposición de degradado al texto.

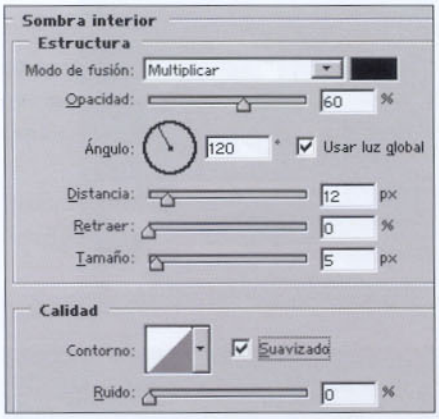
6. Por último, una Sombra paralela.



4. Creación de textos con extrusión

Una vez que dominamos el proceso, vamos a experimentar un poco para conseguir un par de variaciones que merezcan la pena. Digamos, por ejemplo, que quiere utilizar el motivo como fondo también. Para este tutorial empezaremos con el texto sin aplicarle ningún estilo.

4. Por último, ya es sólo cuestión de añadir una Sombra interior.



6. Heavy metal

Volvamos al texto biselado original sobre el fondo de la plancha de metal. Podemos controlar la profundidad, además del efecto metálico, añadiendo, moviendo y combinando unas pocas capas con trazos, y después un par de curvas que se incluyen en la lista por defecto de los Estilos de capa de Photoshop.

1. Siga el primer tutorial del texto con motivo hasta que llegue a este punto:

Fíjese en que la sombra paralela no se ha aplicado a esta versión.

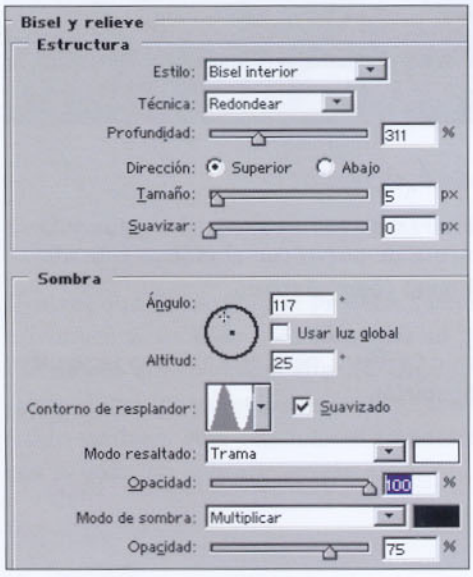
2. Haga **Control/Comando-clic** a la capa del texto para que la capa del texto esté encima.

3. Cree una nueva capa encima de la capa de la plancha metálica seleccionándola en la paleta de Capas y haciendo clic en el icono **Crear una nueva capa** en la parte inferior de la paleta.

4. Escoja un gris como color frontal.

5. Haga clic en Edición>Contornear. Aplique un Trazo en el Centro con 8 píxeles de anchura.

6. Aplique un Bisel con un Contorno de resplandor de Aro. Puede hacer esto abriendo el selector de Contornos, que se mostrará cuando haga clic sobre la flecha pequeña a la derecha de la caja de Contorno de resplandor.



7. Seleccione el fondo y cree una nueva capa una vez más. Seleccione la capa a la que se le aplicó antes el trazo y combínela hacia abajo. Lo conseguirá si hace clic sobre Capa>Combinar hacia abajo o usa el atajo de teclado **Control/Comando-E**. Esto elimina el estilo de capa, aunque el efecto seguirá ahí.

8. Duplique la capa, arrastrándola al icono correspondiente en la parte inferior de la paleta.

9. Seleccione la capa del trazo original.

10. Haga clic sobre la herramienta **Mover** de la barra de herramientas, (**V**). Con las flechas de desplazamiento del teclado, mueva la capa un píxel a la izquierda y otro arriba. Repita el proceso varias veces, mueva siempre la capa de trazo que está situada por debajo.

NOTA: ESTO PODRÍA PARECER MUY REPETITIVO PERO PUEDE AHORRÁRSELO GRABANDO UNA ACCIÓN PARA AUTOMATIZAR EL PROCESO. HAY MÁS INFORMACIÓN SOBRE LAS ACCIONES EN EL CAPÍTULO 6.

11. Cuando esté satisfecho con la profundidad, seleccione la capa con trazo situada sobre las demás. Comience a combinar hacia abajo hasta que todas las capas con trazo estén combinadas.

12. Duplique la capa con los trazos combinados. El Modo deberá ser Superponer y reduzca la Opacidad al 70%.

13. Elija a continuación un blanco o un color claro como color frontal.

14. Ahora el toque final. Haga clic sobre Filtro>Bosquejar>Cromo y aplique el filtro a su gusto. Nuestra configuración fue de un valor de Detalle de 8 y un valor de Suavizado de 4.

7. Utilización de canales

Aunque los estilos de capa han hecho que la creación de texturas metálicas sea muy rápida, los canales son la manera de obtener riqueza y profundidad de imagen.

1. Abra una imagen y haga un dibujo o escriba un texto en una nueva capa. Haga **Control/Comando-clic** para tenerlo como una selección.

2. Rellene la selección con negro. Cree una nueva capa y rellene la selección con un 50 por 100 de gris. Edición>Rellenar>50% gris.

3. Con la selección todavía activa, acuda a la paleta de Canales y cree un nuevo canal.

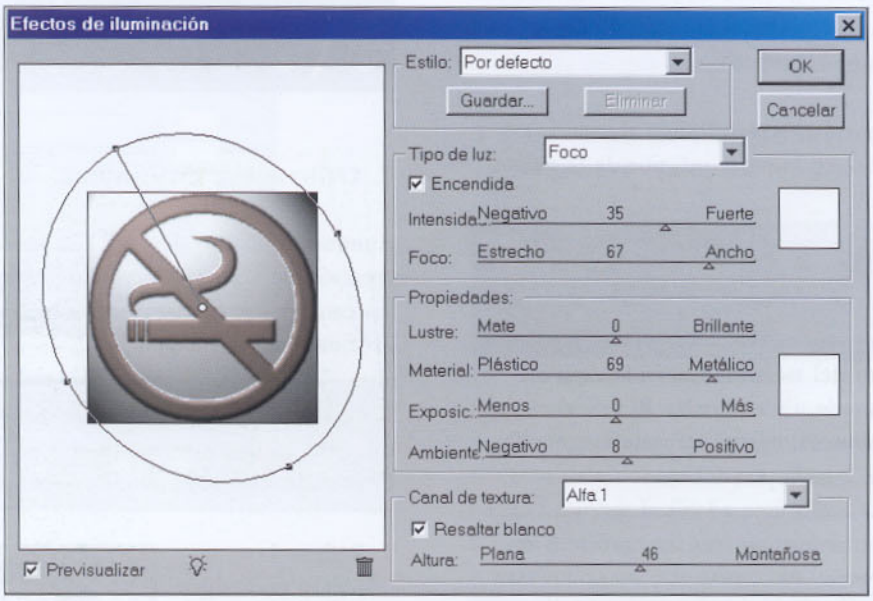
4. Rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) la selección del nuevo canal con blanco.

5. Haga clic en Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano y aplique un valor de 6.

6. Deseleccione y aplique otro Desenfoque gaussiano, esta vez el valor no deberá ser superior a 1.

7. Vuelva a continuación a la paleta de Capas. Haga después **Control/Comando-clic** sobre la capa superior. Esto abrirá la selección del dibujo original.

8. Vaya después a **Filtro>Interpretar>Efectos de iluminación** y luego utilice la siguiente configuración:



Para el resto del tutorial, el fondo se rellenará de negro para que el efecto se vea claramente.

9. Ahora aplicaremos una curva que hará que la imagen brille. Haga clic en **Imagen>Ajustar>Curvas**, (**Control/Comando-M**).

10. Coloque cinco puntos más a la curva, tan espaciadamente como sea capaz. Cuando termine deberá tener siete puntos, incluidos los dos por defecto. Introduzca manualmente la configuración para cada punto; lo conseguirá si hace clic sobre el punto y escribe los valores x/y en las cajas situadas por debajo de la pantalla de Curvas. Para cada punto, de izquierda a derecha, la configuración será:

Punto 1: 0,0

Punto 2: 20,180

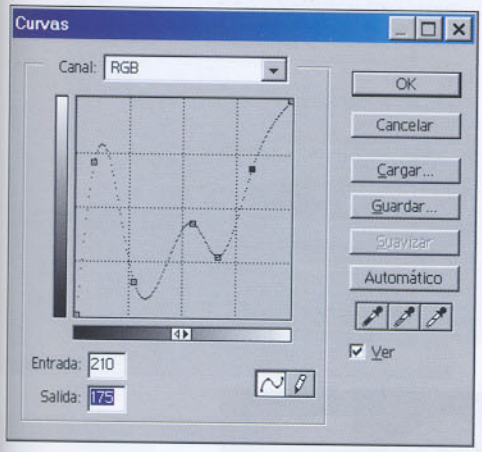
Punto 3: 70,40

Punto 4: 140, 110

Punto 5: 170,70

Punto 6: 210, 175

Punto 7: deje el punto final en su posición original.



TRUCO: SI LE GUSTA ESTE EFECTO DE CURVAS, HAGA CLIC SOBRE **GUARDAR** ANTES QUE SOBRE **OK**.

11. Quizá tenga algunos bordes irregulares después del último paso, pero podemos encargarnos de eso. Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa del metal para tenerla como selección. Ejecute **Selección>Calar** y después cale la imagen con un Radio de calado de 1 píxel (**Alt/Opción-Control/Comando-D**).

12. A continuación haremos una inversión (**Mayús-Control-I/Comando-I**) y expanda su selección mediante el comando **Selección> Modificar>Expandir** con un píxel.

13. Finalmente presione **Suprimir**. Una vez que tiene el metal básico, puede adornarlo como quiera.

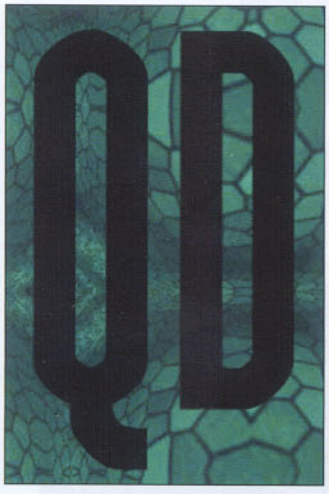
8. Estilo de capa metálica rápido

Sería una negligencia por nuestra parte no hablar de un estilo de capa rápido metálico, así que allá vamos.

1. Cree una nueva imagen y rellene el fondo con un motivo perfecto.

2. Coloque un dibujo o algo de texto en una nueva capa.

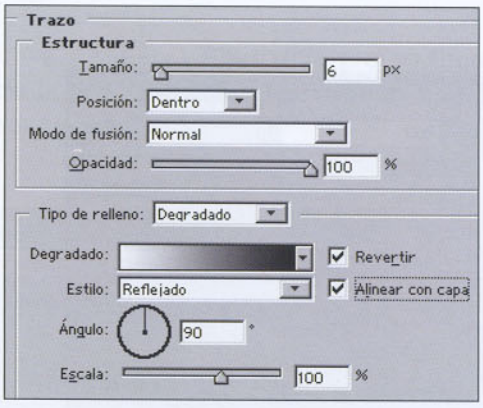
3. Empezaremos con un degradado. Con la nueva capa seleccionada, haga clic sobre el icono **Añadir estilo de capa** en la parte inferior de la paleta de Capas. De entre las opciones del menú, escoja Superposición de degradado.



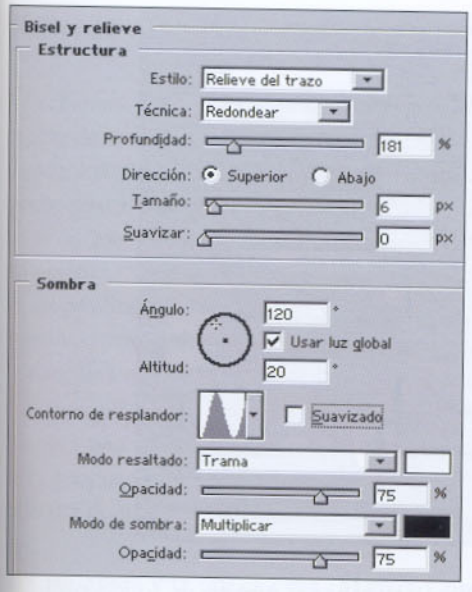
4. Cree un degradado similar al que hicimos en el tutorial de la plancha metálica, sólo que esta vez sustituya los puntos grises por blancos.

TRUCO: SI LE GUSTA EL ASPECTO QUE TIENE ESTE DEGRADADO, GUÁRDELO Y LO PODRÁ UTILIZAR DE NUEVO EN EL FUTURO.

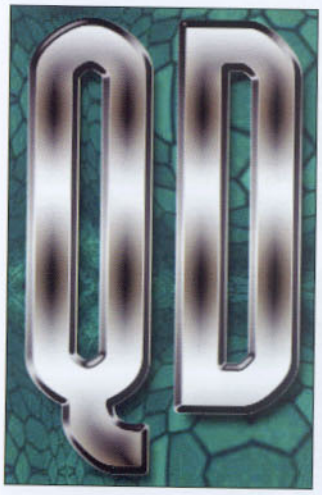
5. Escoja Trazo de entre las opciones de Estilo de capa y aplíquelo al texto con la siguiente configuración:



6. Aplique a continuación un Bisel ayudándose de la imagen. Asegúrese de que el tipo de bisel es Relieve del trazo.

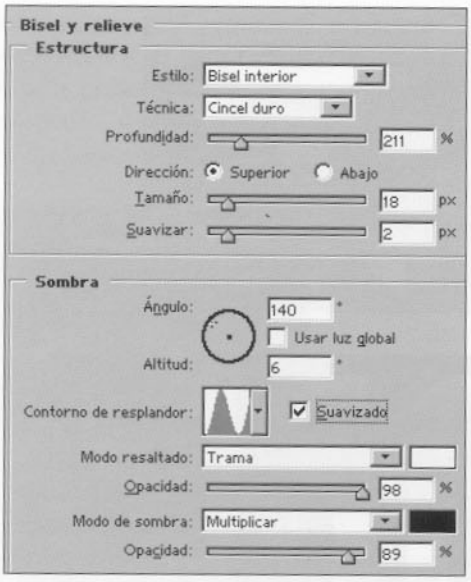


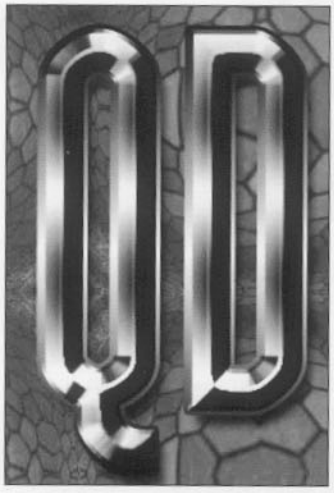
7. Con objeto de añadir un poco de color pero sin distraer la atención del efecto metálico, aplicaremos un Satinado del menú de Estilos de capa.



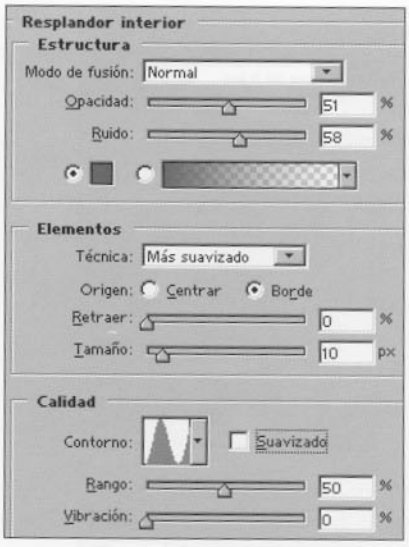
8. Una vez que esté satisfecho con el estilo, guárdelo.

Esto es precisamente lo bueno que tienen los Estilos de capa, una vez que tiene una técnica aplicada y el estilo guardado, puede alterar el efecto drásticamente con unos pocos clics. Por ejemplo, en nuestro estilo de capa actual, si cambiamos la configuración de bisel, el resultado cambiará completamente. Obtendremos un efecto metálico que resalta extraordinariamente en contraste con el original.

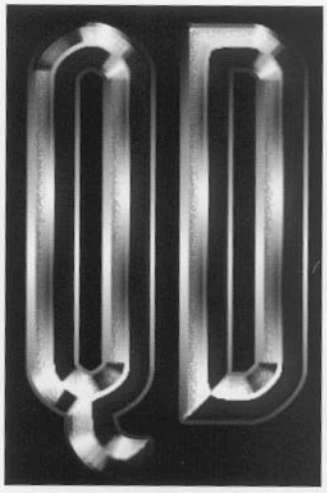




9. Siguiendo la premisa de trabajar sobre el mismo estilo, podemos añadir un poco de óxido al metal con un Resplandor interior.



Permítanos eliminar el motivo de fondo para que pueda apreciar el contraste mejor.



Si guardó estos estilos a medida que realizaba los ajustes, tendrá pronto un buen conjunto de herramientas listas para su uso.

9. Óxido sin brillo

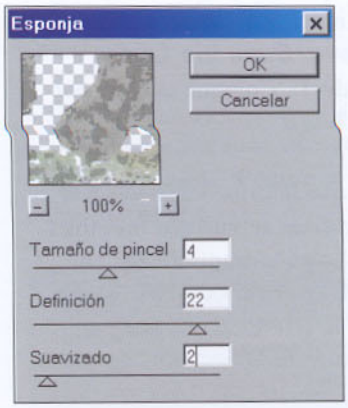
Ya echamos un pequeño vistazo a cómo crear un efecto de óxido en el tutorial anterior. Ahora vamos a darle todavía más realismo en unos pocos pasos. Este tutorial no es exclusivo para texturas metálicas; puede ser aplicado también a la piedra o a cualquier otra textura. Este efecto le proporcionará además una buena visión del funcionamiento de las opciones de bisel y quizás le enseñará a usar filtros que nunca ha utilizado.

1. Abra una imagen que sirva de fondo o cree la suya propia. Aquí estamos utilizando una plancha de metal oxidado.

2. Cree ahora una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) y llámela **Logo**. Importe un logotipo, inserte texto o dibuje algo en la nueva capa.

3. Haga clic sobre el ojo de la capa de fondo en la paleta de Capas para que se vuelva invisible.

4. Seleccione la capa **Logo**. Escoja un gris claro como color frontal y un gris oscuro para el color de fondo. Desde el menú Filtro, haga clic sobre Artístico>Esponja e introduzca los parámetros de la imagen.



5. Ejecute la opción Selección>Gama de colores. Se seleccionará por defecto uno de los grises, lo que da como resultado final un motivo rugoso. Haga clic en **OK**.

En la parte inferior podrá crear los suyos propios.

En esta sección verá una versión más extensa del degradado activo. Las flechas pequeñas de la barra son los **Niveles**. Ajustándolas cambiará los colores y la opacidad del nuevo degradado. Las flechas de arriba controlan la opacidad, las de abajo controlan el color. No jugaremos con la opacidad esta vez, así que no se preocupe. Nos ocuparemos sólo del color.

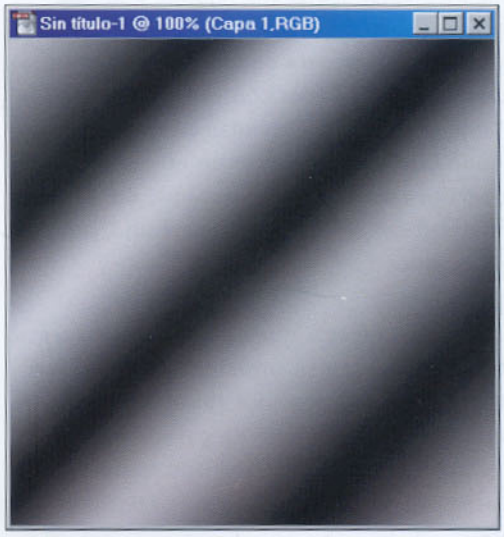
5. Para añadir nuevos niveles pulse sobre la barra inferior. El nuevo nivel tendrá las mismas características que el anterior. Puede seleccionar un nuevo color para ese nivel mediante la ventana de Colores personalizados, a la cual puede acceder un poco más abajo del Editor de degradados. Para eliminar un nivel haga clic sobre él y pulse **Suprimir**.

6. Una vez esté satisfecho con su degradado, nómbrelo adecuadamente y haga clic sobre **Guardar**. El nuevo degradado estará ahora disponible siempre, junto con los otros que venían por defecto.

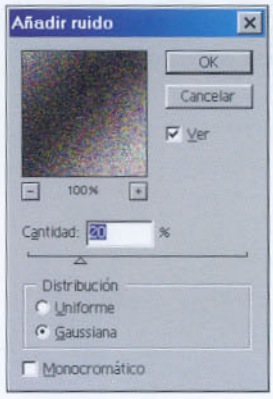
Ahora que tenemos el degradado, vamos a proceder con el efecto metálico.

7. Seleccione Degradado lineal de la barra de Opciones de degradado.

8. Dibuje el degradado comenzando en la esquina superior izquierda y terminando en la inferior derecha.



9. Haga clic sobre Filtro>Añadir ruido. Introduzca la siguiente configuración:



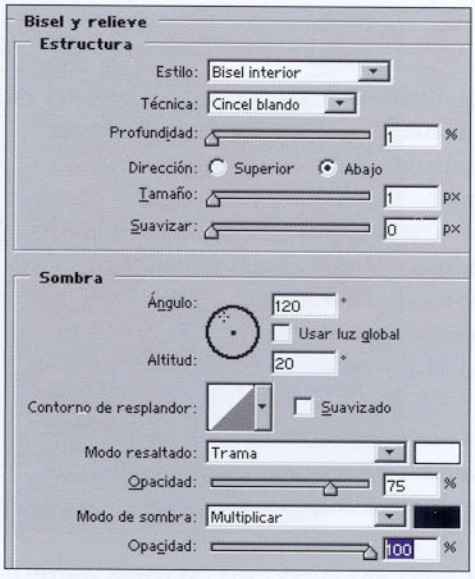
6. Haga clic a continuación sobre el fondo y vaya a Capa>Nuevo>Capa vía Copiar (**Control/Comando-J**). Coloque la capa por encima de la capa **Logo**.

7. De nuevo, haga que la capa del fondo y la nueva que acaba de crear se vuelvan invisibles. Seleccione la capa **Logo** y después haga clic sobre Selección>Gama de colores. Ahora deberemos invertir la selección, para lo que ejecutaremos el comando Selección>Invertir (**Mayús-Control/Comando-I**).

8. Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa **Logo** para hacer una selección con su forma. Haga clic primero sobre Selección>Invertir (**Mayús-Control/Comando-I**), después en la nueva capa y luego presione **Suprimir**.

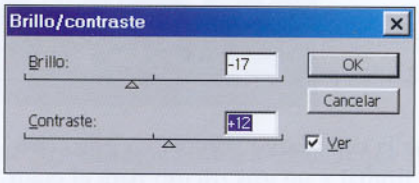
9. Ahora es cuando las cosas empiezan a ponerse interesantes. Vaya a la capa superior y haga clic sobre Filtro>Ruido>Añadir ruido. La siguiente configuración es la más adecuada en nuestra opinión:

10. Acceda después a los Estilos de capa para esta capa. Aplique un Bisel con los siguientes parámetros:

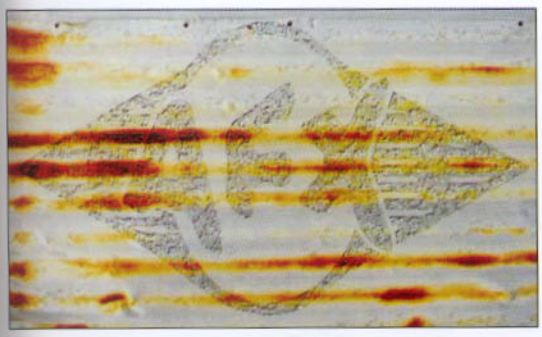


11. Cree una nueva capa vacía (Capa>Nuevo>Capa) que esté situada por debajo de la que estamos trabajando. Seleccione la capa que acabamos de biselar y combínela hacia abajo (**Control/Comando-E**).

12. A continuación ajuste el Brillo/contraste para esta capa, Imagen>Ajustar>Brillo/contraste. Experimente, pues esta opción será lo que haga que la corrosión destaque o sea extremadamente sutil. Nuestra configuración es esta:



13. Si no lo ha hecho todavía, haga que la capa **Logo** sea invisible. Seleccione la otra capa que creamos y a continuación cambie el modo de fusión a Subexponer color.



10. Efecto metálico final

Hasta ahora hemos hecho un acercamiento bastante conservador a los efectos, así que vamos a subir el listón un poco. Hemos hecho tornillos, metal que brilla y fondos oxidados. Todos ellos se hicieron principalmente mediante estilos de capa y unos pocos filtros. ¿Nos podemos restringir a esos pocos efectos solamente o podemos exprimir las técnicas que hemos aprendido para conseguir más realismo? La respuesta es: ¡Por supuesto que podemos!

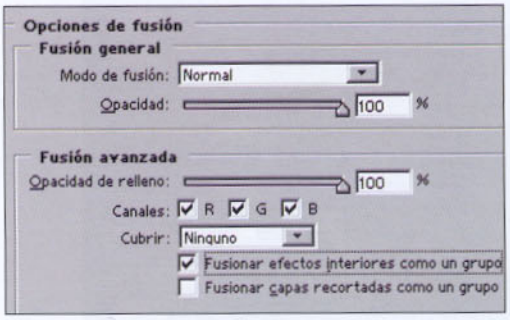
1. Busque o cree una textura perfecta de metal oxidado y defínala como un motivo.

2. Cree una nueva imagen (**Control/Comando-N**). Rellene el fondo con negro (**Edición>Rellenar>Negro**). Aplique una Superposición de motivo al fondo. Cualquier motivo servirá, pero use algo que no destaque mucho para apreciar el efecto conforme lo vamos realizando.

3. En una nueva capa, cree una imagen utilizando las herramientas de Forma y Texto.

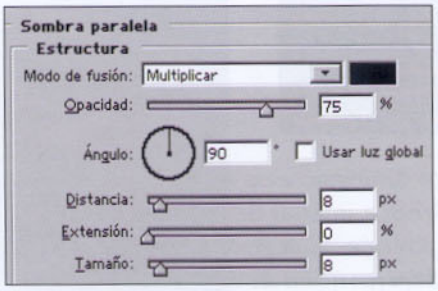
4. Acceda a continuación a los Estilos de capa para esta capa.

5. Primero, en las Opciones de fusión, deseleccione **Fusionar capas recortadas como un grupo**. Seleccione **Fusionar efectos interiores como un grupo**.

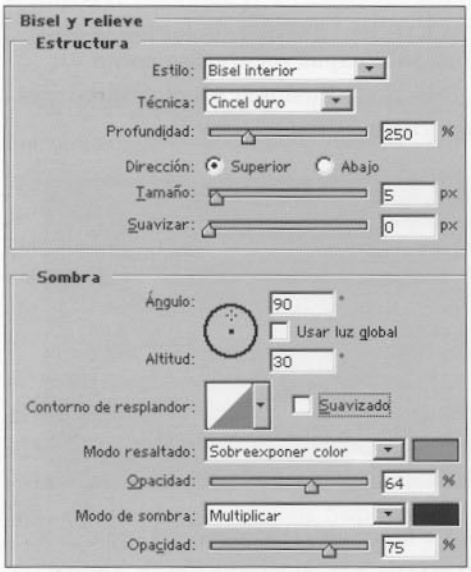


6. Vamos a hacer un estilo para esta capa. Primero acceda a la Superposición de motivo y aplique el motivo oxidado que guardó en el paso 1.

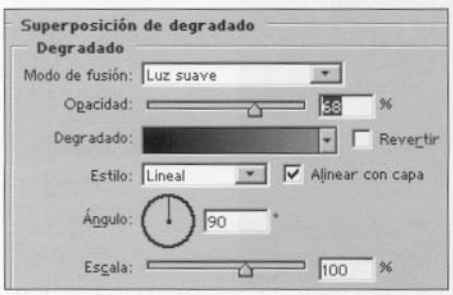
7. Aplique una Sombra paralela.



8. Ajuste las opciones de Bisel. Vaya a Bisel y relieve e introduzca la siguiente configuración:



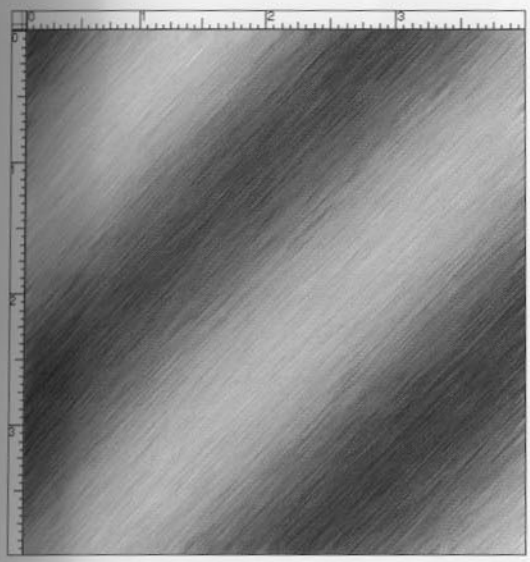
9. Podemos distinguir áreas de contraste en las partes superior e inferior del dibujo aplicando una Superposición de degradado de Luz suave. Acceda a Superposición de degradado y aplique los parámetros de la figura:



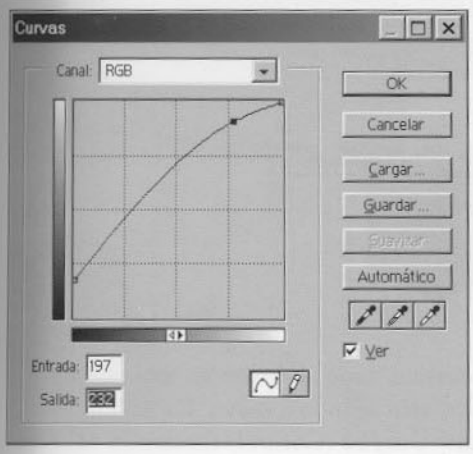
10. **¡Guarde este estilo de capa ya!** Ahora tiene un excelente punto de partida para montones de efectos, pero a no ser que quiera repetir este tutorial al completo cada vez que quiera hacer una variación, mejor que lo guarde en su colección. Haga clic sobre el botón **Nuevo estilo**, a mano derecha en la ventana Estilos de capa, entonces nombre a su estilo y verá cómo aparece en su paleta de Estilos de capa.

Estamos seguros de que puede pensar en al menos una docena de efectos adicionales para esta sección. En realidad podríamos haber llenado un solo libro con efectos de metal solamente. Hemos intentado cubrir elementos que son comunes cada vez que se intenta crear un efecto de este tipo y seguir estos tutoriales debería darle al menos una buena idea sobre cómo empezarlos.

10. De nuevo desde el menú **Filtro**, ejecute **Desenfoque>Desenfoque de movimiento**. Introduzca un Ángulo de 45 grados y un valor de Distancia de 25 píxeles. Ya empezamos a obtener resultados.

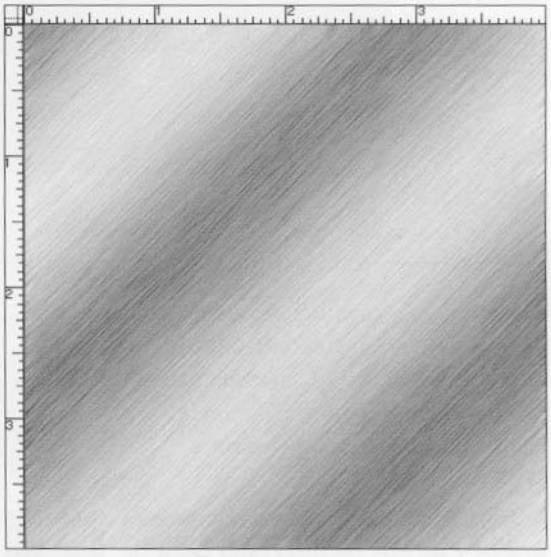


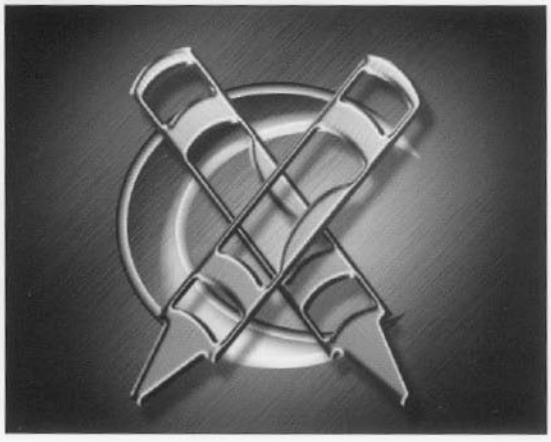
11. Quizá nos ha salido un poco oscuro, pero podemos arreglarlo con un ligero ajuste de curvas. Ejecute el comando **Imagen>Ajustar>Curvas** (**Control/Comando-M**) y después utilice la configuración de la imagen.



NOTA: PODRÍA ESTAR PREGUNTÁNDOSE POR QUÉ LA OPCIÓN DE CURVAS ES UNA HERRAMIENTA TAN ESENCIAL CUANDO SE TRABAJA CON TEXTURAS DE METAL. LAS CURVAS SE UTILIZAN EN PRINCIPIO PARA CONTRASTES, NO PERMITEN AJUSTAR EL VALOR PARA PÍXELES INDIVIDUALES, EN VEZ DE HACER UN CAMBIO GENERAL QUE LOS AFECTE A TODOS, LO QUE OCURRE CUANDO UTILIZAMOS BRILLO/CONTRASTE. LA FORMA HABITUAL DE UNA CURVA EN EL METAL SUELE SER UNA "S" TUMBADA. PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE LAS CURVAS PUEDE VER EL CAPÍTULO 6.

Y aquí tiene nuestra plancha de metal, que servirá muy bien para un fondo.



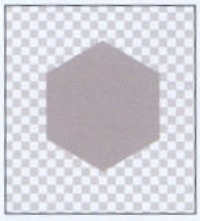


2. Cabezales de tornillos

1. Abra primero un nuevo documento (**Control/Comando-N**) y seleccione la herramienta **Polígono**.

2. Desde la barra de Opciones, ajuste el número de lados a 6 para obtener un hexágono. Asegúrese de que el icono **Crear nueva capa de forma** esté seleccionado.

3. Para mantener los lados del polígono rectos, deje pulsado **Mayús**. Dibuje el polígono en el centro de la imagen.



4. Rasterice la capa del hexágono, utilizando la opción Capa>Rasterizar capa. La práctica de nombrar sus capas adecuadamente le evitará futuras confusiones; seamos imaginativos y llamémos a la capa **Hexágono**.

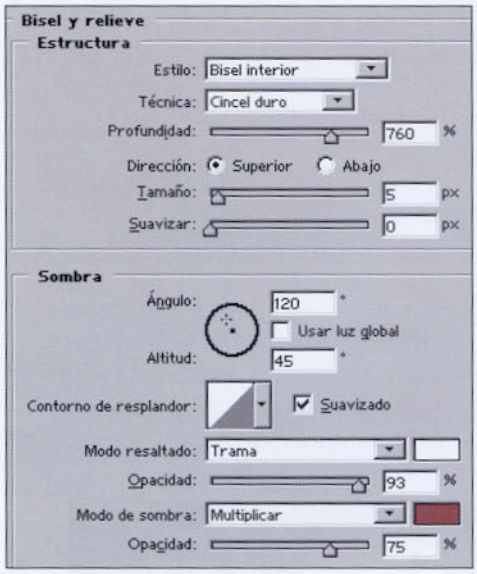
5. Elija ahora un gris claro como color frontal y un gris oscuro como color de fondo.

6. Haga **Control/Comando-clic** en la capa de la paleta Capas para resaltar el dibujo, para seleccionarlo.

7. Haga clic sobre la herramienta Degradado y escoja un Degradado lineal de la barra de Opciones de degradado. Si hace clic sobre la flecha negra a la derecha de la ventana de degradados aparecerá una gama de éstos. El nuestro es el degradado Color frontal/color de fondo.

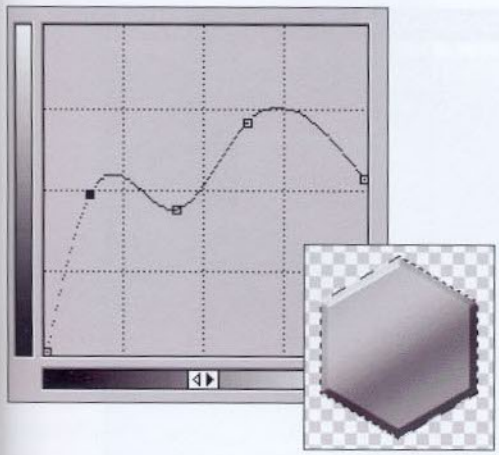
8. Dibuje el degradado desde la esquina superior izquierda a la inferior derecha.

9. En la parte inferior de la paleta de Capas, haga clic sobre el icono **Añadir estilo de capa** (el símbolo **F**). Seleccione Bisel y relieve e introduzca la siguiente configuración:

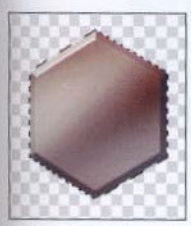


10. Podemos darle al diseño un aspecto más metálico aplicando una curva. En Imagen> Ajustar>Curvas (**Control/Comando-M**) tiene lo necesario para hacer una curva a su gusto,

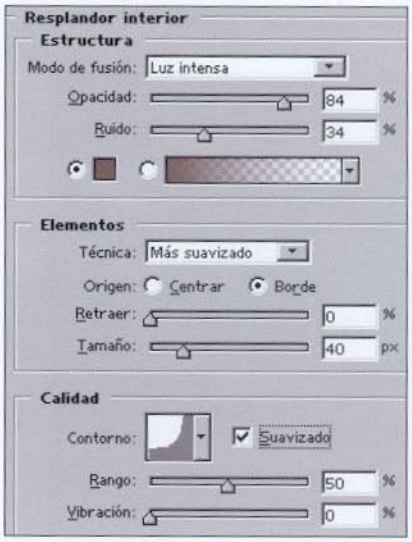
pero fíjese en el resultado final para que lo que obtenga sea lo esperado. Esto es lo que hicimos en esta imagen:



11. Nuestro hexágono empieza a parecerse a algo metálico, pero le falta realismo, vamos a añadir algo de óxido. De nuevo un Estilo de capa es lo mejor, una Superposición de degradado. El degradado de cobre es el mejor para esto, junto con la siguiente configuración:



12. Ahora aplique un nuevo Estilo de capa, Resplandor interior, con estos parámetros:

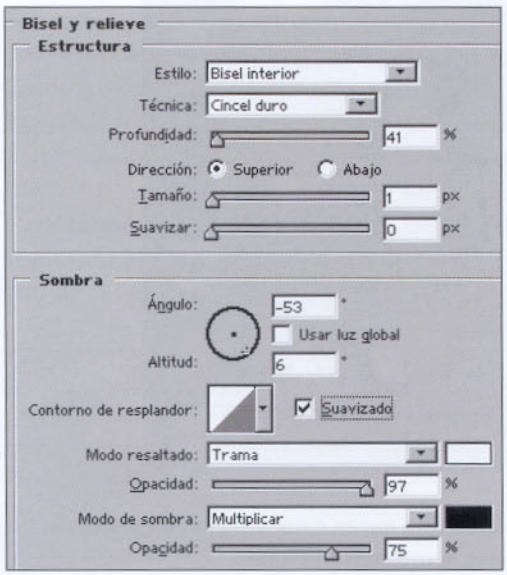


13. Cree una nueva capa y haga una selección circular dentro del hexágono.

14. Seleccione la herramienta Degradado. Haga después clic sobre el Degradado radial y rellénelo, comenzando en el centro y continuando hasta el borde de la selección.

15. El Modo de la capa deberá ser Superponer.

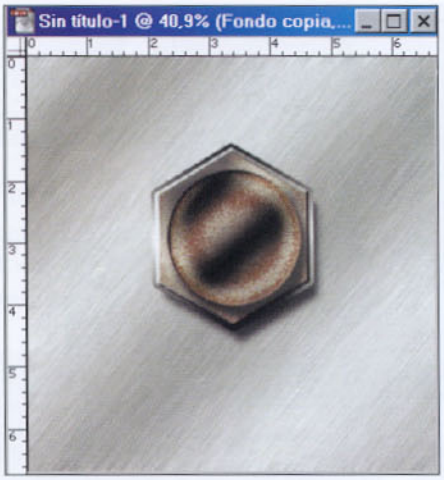
16. Aplique por último un biselado a la capa con la configuración siguiente:



Añadir grietas

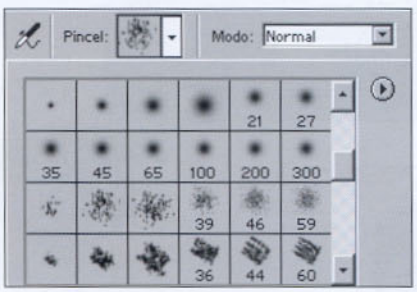
Podemos continuar el cabezal del tornillo que iniciamos en el turorial anterior añadiéndole la plancha de metal que hicimos en el primero. Asegúrese de que esta imagen está abierta.

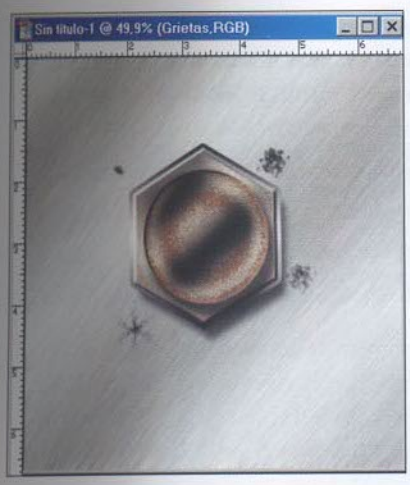
1. Reduzca la imagen del cabezal a una sola capa con el comando Capa>Combinar visibles, (**Mayús-Control/Comando-E**). Ahora, para sacar la imagen y llevarla a la otra, haga **Control/Comando-clic** sobre la capa resultante y llévela a la imagen de la plancha de metal.



2. Cree una nueva capa debajo de la capa del tornillo. Llámela **Grietas**.

3. Cambie el color frontal a negro. Seleccione la herramienta **Aerógrafo** y utilice uno de los pinceles de **Salpicaduras**. Pinte algunos puntos alrededor del cabezal. Puede utilizar varios pinceles distintos si quiere, la forma no importa puesto que los vamos a distorsionar en un momento.

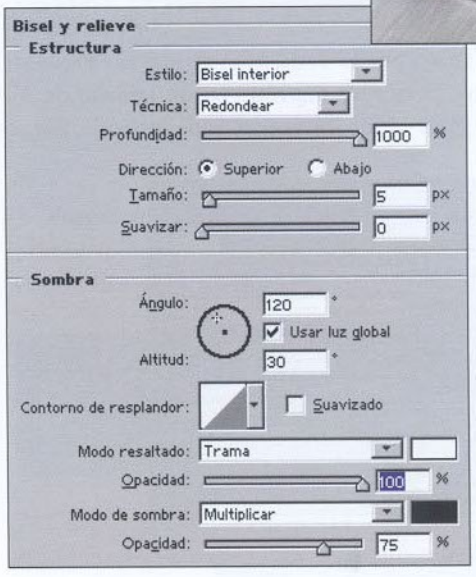




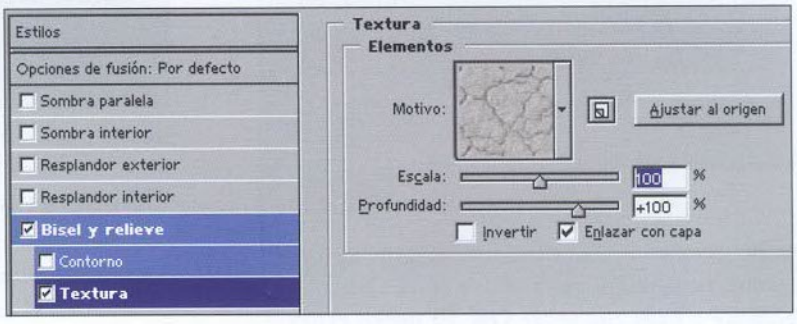
4. Haga clic sobre Filtro>Desenfoque> Desenfoque radial. Ajuste la Cantidad a 40, el Método a Giro y la Calidad a Óptima. Acepte la configuración pulsando **OK**.

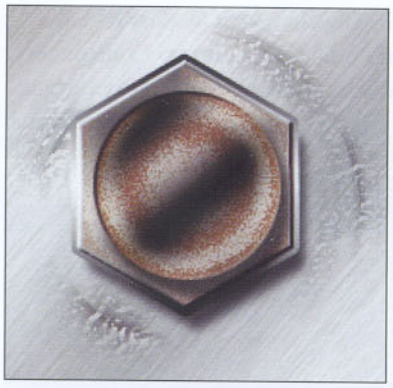
5. En caso de que quiera más grietas alrededor, repita los pasos anteriores sobre la superficie de la plancha metálica todo lo que quiera.

6. Acceda a continuación a los Estilos de capa correspondientes a la capa **Grietas**. Comenzaremos con un Bisel; la profundidad debe tener un valor de 1000 y sería bueno que aumentara la Opacidad a 100.

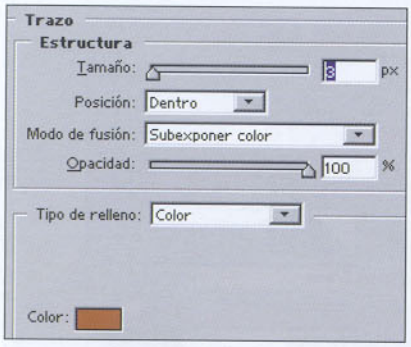


7. En caso de que apliquemos una textura, le daremos un efecto de envejecimiento. Cualquier diseño servirá, busque el efecto que más le guste.

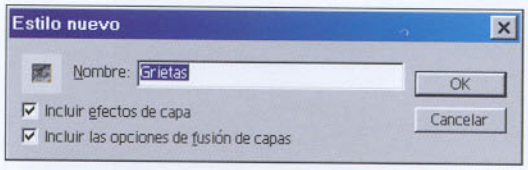


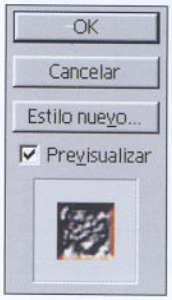


8. Un Trazo puede darle a las grietas un toque de color. Utilice un marrón con un tamaño de 3 píxeles y un Modo de fusión Subexponer color.

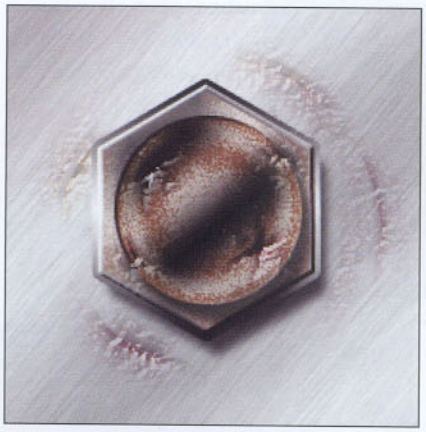


9. Cuando esté satisfecho con su estilo, asegúrese de guardarlo. A mano derecha, en la paleta de estilos, haga clic sobre Estilo nuevo. Déle un nombre y haga clic sobre **OK**. El nuevo estilo aparecerá en la paleta de Estilos para que lo utilice cuando quiera. (Si no puede ver la paleta Estilos vaya a Ventana>Mostrar estilos).





10. Para acabar la cara del tornillo, cree una nueva capa sobre él, pinte algunas salpicaduras de color más y aplique el estilo que guardó anteriormente.



Elementos para motivos

Ya trataremos el tema de crear, alterar y guardar motivos en el capítulo 6, sin embargo como es

Capítulo 3. Cristal y plástico

Este capítulo está dedicado a todas las cosas acristaladas, brillantes o semitransparentes. La autenticidad de dichos objetos radica en tres cualidades principales: **Reflejos**, **Profundidad** y **Transparencia**, la parte que está entre la luz y la sombra. Como resultado, nos familiarizaremos con el menú Estilo de capa y veremos cómo las distintas opciones funcionan al mismo tiempo para crear superficies realistas. Un poco de sombra por aquí, un poco de luz por allá y lo conseguirá. A veces es cuestión de ensayo y error, y este capítulo le proporcionará una base desde la cual comenzar esta experimentación. ¿No sería bonito si sus imágenes tuvieran un aspecto que dijese "Acércate y tócalo"?

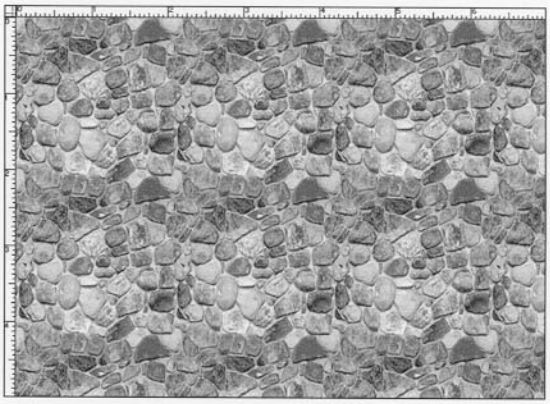
1. Texto de cristal

En este tutorial crearemos un efecto de transparencia. Para que se pueda apreciar el resultado, necesitará algún tipo de fondo como motivo. Así que encuentre una imagen adecuada, que quede bien, o siga los primeros pasos, que le mostrarán cómo crear un fondo apropiado.

1. Cree en primer lugar una nueva imagen (**Control/Comando-N**), 7×5 pulgadas, 96 píxeles por pulgada y con un fondo blanco.

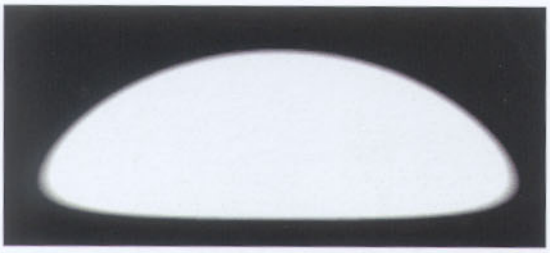
2. Para generar el motivo de fondo duplique la capa de fondo, acceda a los Estilos de capa (Capa>Estilo de capa) para la capa del fondo, escoja Superposición de motivo y aplíquele uno cualquiera.

3. Encontramos una foto de piedras y la definimos como un motivo, en Edición>Definir motivo. Para más información sobre esto vaya al capítulo 6.



4. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**). Introduzca algo de texto. Como vamos a crear un efecto acristalado, el texto deberá ser blanco. Este efecto funciona bien con una fuente ancha como la de la figura. La Arial Negrita debería funcionar bien si no tiene otra a mano, pero sobre todo asegúrese de que el tamaño llega a los 140 puntos o más.

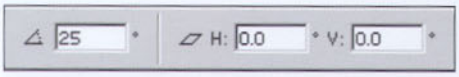
5. Acceda a las opciones de Estilo de capa para esta nueva capa y pulse sobre el icono **Añadir estilo de capa** en la parte inferior de la paleta.



12. Utilice la herramienta **Varita mágica** (**W**) y haga clic sobre el área blanca. Ahora vuelva a la capa que creó en el paso 8. Rellene la selección (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) con blanco.

13. Aplique el Desenfoque gaussiano cuatro veces más. Comience con 15 píxeles, después 10 y 5. Deseleccione y aplique un valor de 3.

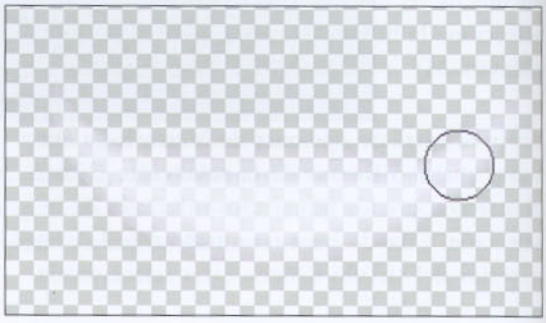
14. Acceda a Edición>Transformar>Rotar. Utilice un ángulo de 25° en la barra de opciones. Ahora seleccione la herramienta Mover (**V**) y coloque el reflejo en la parte superior derecha de la esfera.

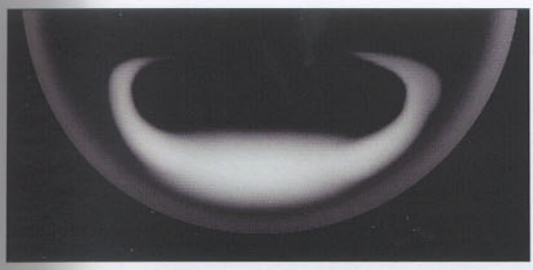


15. Duplique la capa de luz que acabamos de terminar. Rótela (**Control/Comando-T**, clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic y clic** en Rotar) y muévalo hasta la parte inferior del círculo.

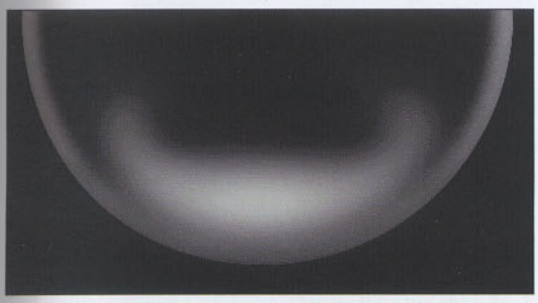
Ahora necesitamos distorsionar estas zonas de luces para dar vida a la esfera. Puede estrecharla, fusionarla (Edición>Transformar>Distorsionar); colorearla (Estilo de capa>Superposición de colores). Es su esfera, así que dé rienda suelta a su imaginación.

16. Una gran herramienta para crear distorsiones reflectantes es la herramienta **Licuar**; en Imagen>Licuar o (**Mayús-Control/Comando-X**). Con esta herramienta podemos distorsionar manualmente los bordes de los reflejos, podemos curvarlos hacia dentro para que se adecúen a los bordes de la esfera.





17. Si el reflejo está demasiado distorsionado como en el anterior ejemplo, siempre podemos llamar a nuestro amigo el Desenfoque gaussiano para que nos arregle el problema.



En nuestro caso añadimos unos cuantos puntos de color con la herramienta **Aerógrafo** (J) y aplicamos un Destello (Filtro>Interpretar> Destello) a la capa negra circular original y aquí tiene el resultado final:

NOTA: LOS REFLEJOS DEBERÍAN TENER SIEMPRE UNA LIGERA CURVA O DISTORSIÓN APLICADA QUE SIGA LA SUPERFICIE DE LA ESFERA. UN ESTUDIO CUIDADOSO DE UN OBJETO DE CRISTAL REAL PUEDE SER BASTANTE INTERESANTE A LA HORA DE INTENTAR RECREAR EL EFECTO EN PHOTOSHOP.

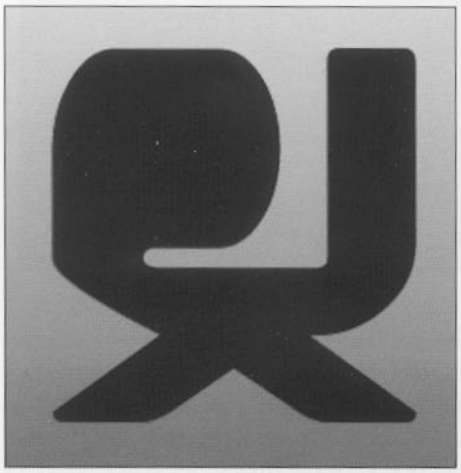
4. Plásticos

Para continuar en nuestra línea de objetos con reflejos vamos a concentrarnos ahora en objetos que son brillantes pero no transparentes, como los plásticos. Podemos utilizar muchas de las técnicas que acabamos de aprender para hacer cristal con las superficies plásticas y usaremos la paleta de Estilo de capa a menudo de nuevo. Vamos a ver lo que podemos hacer con ellas con estos diseños.

1. Abra primero una nueva imagen (**Control/ Comando-N**) y después cree una nueva capa (**Control/Comando-Mayús-N**). Introduzca texto o bien un dibujo en la capa. Si ha utilizado

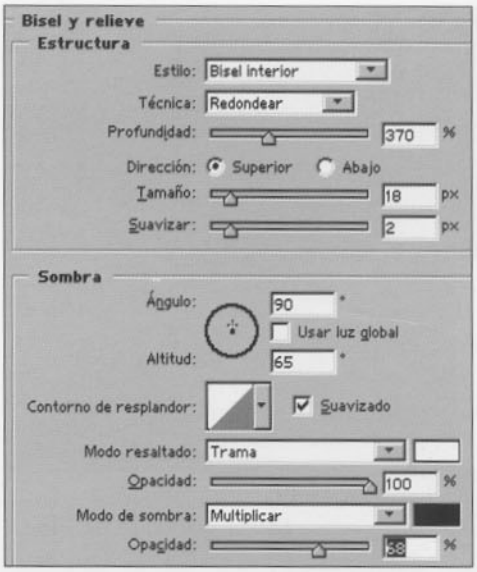
una herramienta de selección para hacerla asegúrese de rellenarla (el negro irá muy bien ahora) antes de pasar al paso 3.

Puede encontrar el dibujo que estamos utilizando aquí en el CD-ROM adjunto al libro.

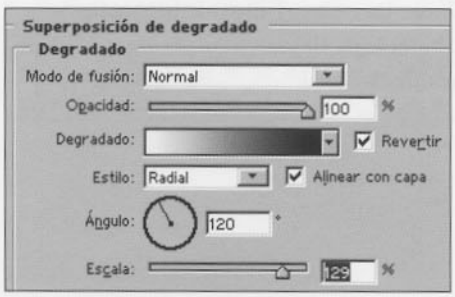


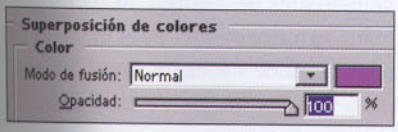
NOTA: UN DIBUJO O FUENTES REDONDEADAS MEJORARÁN EL EFECTO OSTENSIBLEMENTE. ÉCHELE UN VISTAZO A LOS CONTACTOS PARA OBTENER FUENTES MÁS ADELANTE, O BUSQUE EN LA RED FUENTES GRATIS. SU BÚSQUEDA LE LLEVARÁ PROBABLEMENTE A UNA DE LAS MUCHAS PÁGINAS WEB QUE SE DEDICAN A PROPORCIONAR FUENTES BONITAS Y GRATIS.

2. Vaya directamente a la paleta Añadir estilo de capa y aplique un Bisel y relieve con la siguiente configuración:



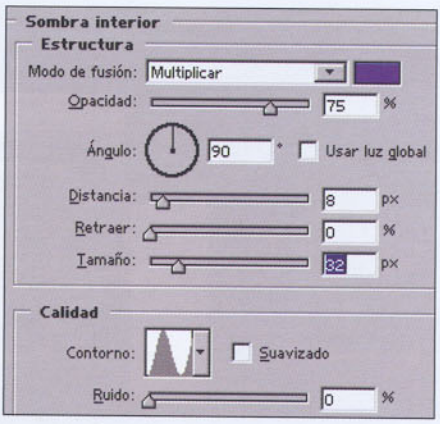
3. Añada una Superposición de degradado con la siguiente configuración y después una Superposición de colores.





4. Luego un Resplandor interior, pero utilice un color o degradado oscuro con los parámetros de la imagen:

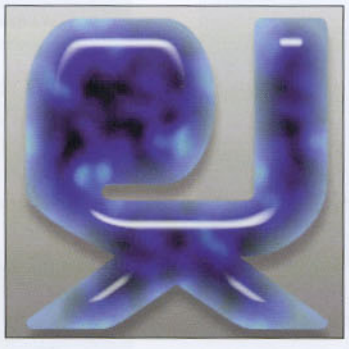
5. Esto ya se parece bastante al plástico pero con unos pocos efectos de luces, diseños interiores y, sobre todo, sombras, lo mejoraremos bastante.



Variaciones

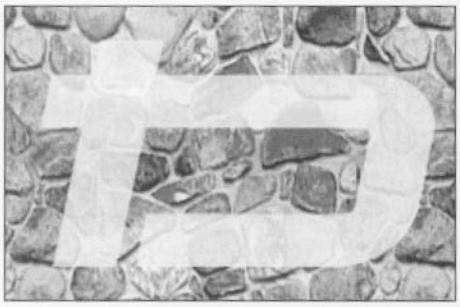
Intente aplicar distintas Superposiciones de motivos, degradados y colores. Cuando encuentre un efecto que le guste, asegúrese de guardarlo. A continuación tiene unos cuantos ejemplos de variaciones sobre este efecto.

Como hemos visto, el cristal y el plástico son ejercicios básicos de reflejos y transparencias. Una vez que se haya metido en el bolsillo algunas de estas técnicas estará creando efectos con brillo a velocidades de vértigo. Recuerde lo que hemos dicho anteriormente. Para duplicar el plástico o cristal, se debe hacer un estudio visual muy cuidadoso sobre los juegos de luces de un objeto real. Nos ayudará enormemente a comprender qué elementos, reflejos y otras cosas hacen falta en la versión digital para aumentar o potenciar el realismo del efecto.

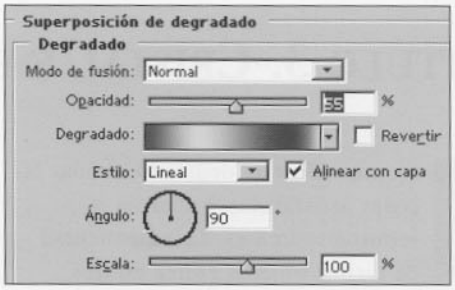


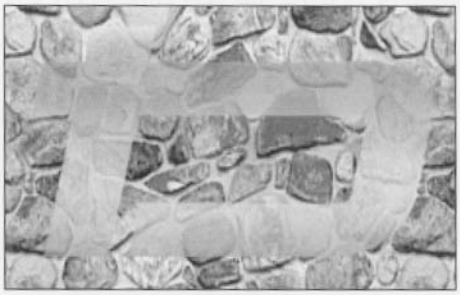
6. Seleccione a continuación **Opciones de fusión** del menú.

7. En la ventana que se muestra, aplique la siguiente configuración:

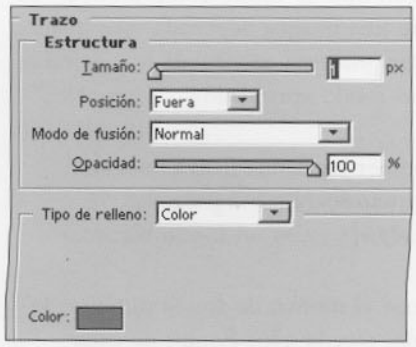


8. Ahora aplique una Superposición de degradado. Aplique el degradado Cobre, de entre los que vienen dados por defecto. El principal beneficio de este degradado en nuestro caso es que los tonos tierra se fusionan bien con cualquier fondo pedregoso.





9. Siguiendo con el menú de Estilo de capa, acceda a las opciones de Trazo y añada un trazo de un solo píxel. Escoja como color otro tono cobre complementario. Esto ayudará en la definición de la imagen más adelante, ahora mismo nos ayuda a determinar los bordes del área que estamos trabajando.



10. Aplique después un Bisel y relieve con los parámetros que le indicamos a continuación:

11. Aplique una Sombra interior.

12. Si añadimos un poco de Satinado, podremos potenciar las áreas resaltadas de color blanco.

13. Añada una Sombra paralela a su gusto. También podemos darle algo de vida al efecto con una Superposición de color.

El efecto se ha hecho sólo con los Estilos de capa. Puede guardarlo para más adelante, con el botón **Crear estilo nuevo**. Dé a su estilo un nombre y podrá acceder a él desde la paleta de Estilos.

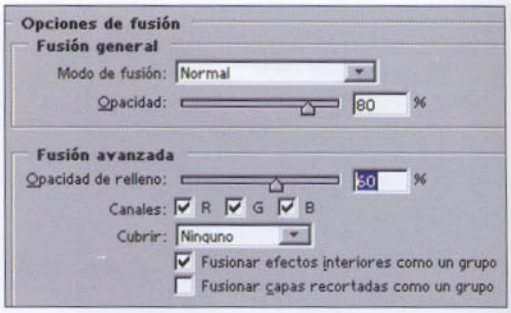
Para más información sobre guardar estilos, vaya al capítulo 6.

2. Utilizar mapas de desplazamiento

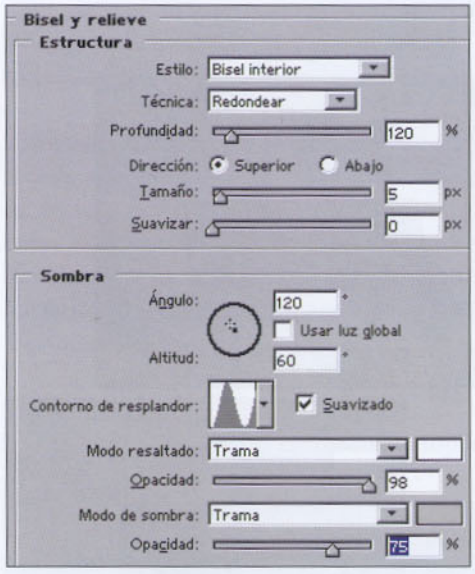
A estas alturas habrá visto lo útiles que son los estilos de capa cuando se está creando un efecto de cristal, pero si los combinamos con otras opciones podremos conseguir un realismo todavía mayor. Vamos a echarle un vistazo al filtro **Cristal** del menú Filtro, y su uso junto con los mapas de desplazamiento para crear unos efectos magníficos.

1. Cree una imagen y en una nueva capa coloque una imagen. Para este ejemplo hemos utilizado una mezcla de texto con una estrella, debidamente combinados.

2. Nos ocuparemos del motivo más adelante. Primero cree un estilo de capa. Seleccione la capa de la imagen. Haga clic sobre el icono **Añadir estilo de capa** en la parte inferior de la paleta de Capas y acceda a las Opciones de fusión. Introduzca la configuración de la figura. Reducir la opacidad aquí es un factor clave, ya que de ella dependerá la transparencia del efecto. Para conseguir un cristal creíble, tenemos que ser capaces de ver algo detrás de él, al menos, incluso cuando se le han aplicado múltiples superposiciones. Se dará cuenta de lo que digo en un momento. Asegúrese de que tiene activada la opción **Fusionar efectos interiores como un grupo**.



3. Vamos a comenzar con un Bisel. En este paso dése cuenta de que el Modo de sombra se ha cambiado a Trama y que también hemos cambiado el color a un gris, antes era negro, el color por defecto.



4. Ahora vamos a ajustar la configuración de Contorno de las opciones de Bisel y relieve del menú de Estilo de capa. Puede acceder a ella si hace doble clic sobre Contorno en la lista de la paleta de Estilo de capa.

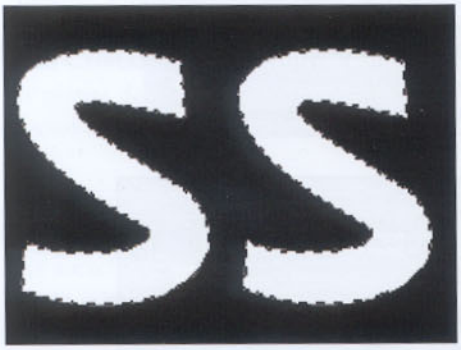
5. De nuevo, desde el menú de Estilo de capa, aplique un Satinado y un Resplandor interior.

6. Aplique un Resplandor exterior y termine el estilo con una Sombra interior y otra Sombra paralela.

7. Si duplicamos esta capa, podemos ampliar el contraste de la imagen pero, en contraposición, si lo hacemos, reduciremos la transparencia.

8. ¡Llegó la hora de divertirse! Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa de la imagen para activarla como una selección. Acuda a la paleta

Canales y haga clic sobre el icono **Crear canal nuevo** en la parte inferior de la paleta. No se alarme si su pantalla se vuelve negra, si utiliza la herramienta **Bote de pintura** (**Mayús-G**) rellenaremos la selección con blanco.



9. Vaya a Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano y aplíquelo a la selección. Empiece con una configuración de 12, después otra de 6 y por último una más de 3. Después de haber aplicado el filtro 3 veces, deseleccione la capa de la imagen (**Control/Comando-D**) y aplique el desenfoque de nuevo, esta vez con un valor de 1.

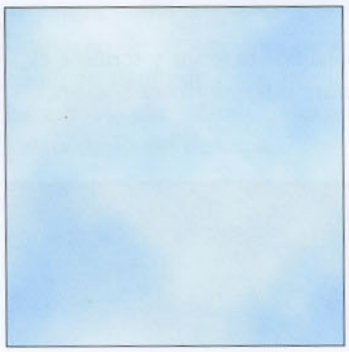
10. Haga clic con el botón derecho del ratón/ **Control-clic** sobre el canal y a continuación duplíquelo como una nueva imagen.

11. Guarde la nueva imagen en una carpeta de su disco duro. La utilizaremos más adelante.

Para la siguiente fase de nuestro tutorial necesitamos una imagen con muchos tonos azules y blancos, las imágenes del cielo que tengan **nubes** son ideales. De modo que, ahora que tiene la oportunidad, puede utilizar la imagen `0005012.jpg` localizada en Photoshop6>Goodies>Stock Art>Images o puede crear su propio cielo nublado. Nosotros hicimos esto último y en sólo un par de pasos.

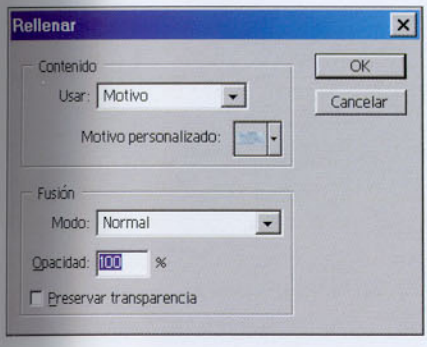
12. Inicie un nuevo documento en RGB, pulse la tecla **D** para obtener los colores por defecto y haga clic sobre Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia. Obtendremos un motivo en blanco y negro.

13. Ahora acuda a la caja de diálogo Tono/ Saturación (**Control/Comando-U**), seleccione la opción Colorear y después ajuste las barras deslizadoras hasta que tenga un precioso cielo nublado en pantalla.

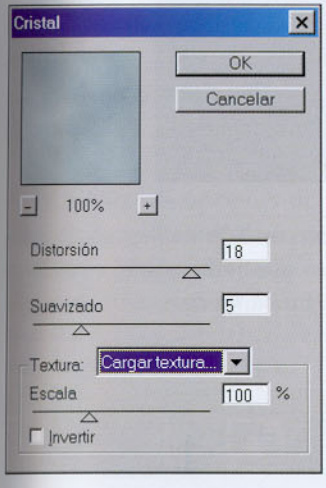


14. Haga una copia de esta imagen de nubes, y vuelva a la imagen de cristal que estábamos trabajando.

15. Cree una nueva capa y pegue las nubes en esa capa. Céntrela de manera que cubra la selección entera. Para este ejemplo, nosotros definimos la imagen como un motivo. Ahora vamos a crear una nueva capa y a rellenarla (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) después con el motivo.



16. Con la nueva capa seleccionada, ejecute Filtro>Distorsionar>Cristal. Elija **Cargar textura** y busque la imagen desenfocada que creamos para nuestro canal.

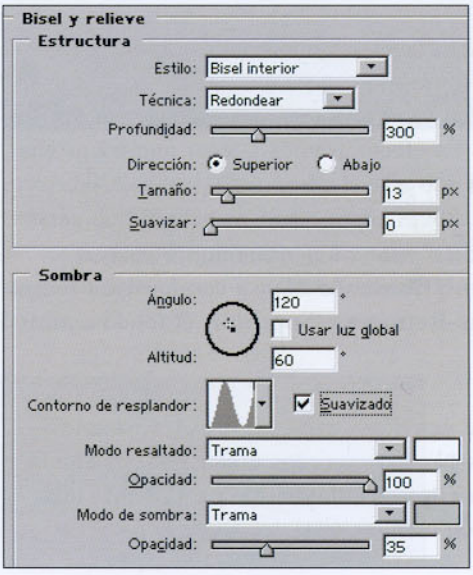


17. Ejecute el filtro una vez más (**Control/Comando-F**). Su imagen debería parecerse a la siguiente:

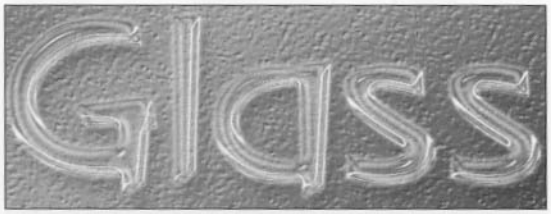
18. Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa de la imagen para que la selección esté por encima. Seleccione la capa que rellenó, haga clic sobre Selección>Invertir y pulse **Suprimir**.

19. Cambie el Modo de capa a Subexponer color.

20. Podemos destacar más las zonas de luz del cristal con un Bisel sobre la capa situada por encima de las demás.



21. La imagen anterior tiene tanto la capa original con los estilos de capa aplicados como el duplicado, y ambos son visibles. Si hacemos que una de ellas sea invisible, nuestro cristal recibirá una transparencia adicional.



Échele un vistazo al cristal del tutorial anterior y al de éste. Verá una gran diferencia en cuanto a calidad entre ellos, ya que uno se creó sólo con estilos y el otro utiliza además canales y un mapa de desplazamiento.

3. Esfera de cristal

Trataremos más a fondo a las esferas en otras secciones del libro pero por ahora nos vamos a contentar con crear una magnífica esfera de cristal. En efecto, ¡vamos a tener nuestra propia bola de cristal!

1. Cree en primer lugar una nueva imagen (**Control/Comando-N**) y a continuación rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) el fondo con negro.

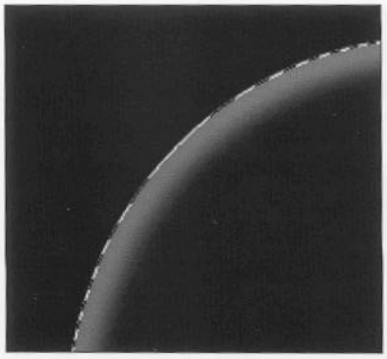
2. Cree una nueva capa, (**Control/Comando-Mayús-N**). En esta capa utilice la herramienta **Marco elíptico** (**Mayús-M**) para dibujar una selección circular en el centro de la pantalla. De nuevo rellene el círculo con negro. (Si quiere comprobar que todo va como debería, haga que el fondo se vuelva invisible para que el círculo negro destaque sobre el fondo).

3. Con la selección todavía activa, cree una nueva capa (**Control/Comando-Mayús-N**). En esta capa vamos añadir un contorno blanco a nuestro círculo.

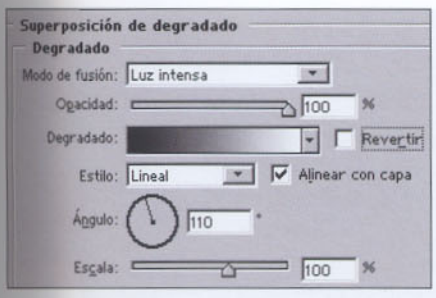
TRUCO: UN MODO RÁPIDO DE LOGRAR QUE EL BLANCO SEA EL COLOR FRONTAL ES PULSAR **D** PARA QUE LOS COLORES SEAN LOS DADOS POR DEFECTO Y LA **X** PARA QUE EL COLOR BLANCO SEA EL FRONTAL.

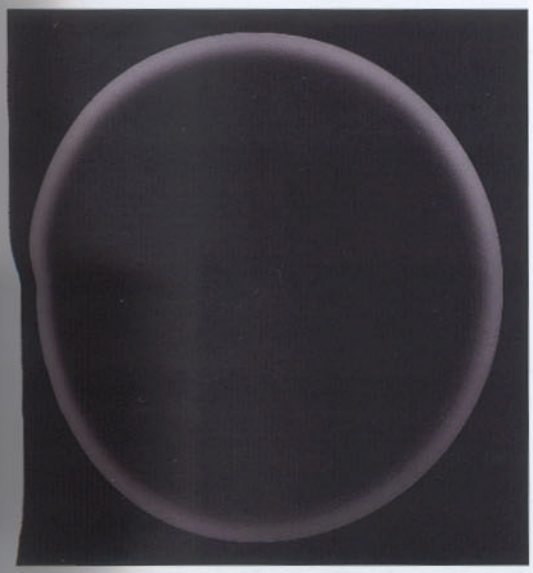
4. Haga clic sobre **Edición>Contornear** y aplique un Trazo interior de unos 8 píxeles a la selección. Ahora deseleccione (**Control/Comando-D**).

5. Vaya a **Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano** y aplique un valor de 8 píxeles.



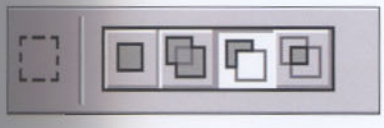
6. Aplique una Superposición de degradado a la capa, con los colores por defecto pero con el Modo de fusión de Luz intensa.

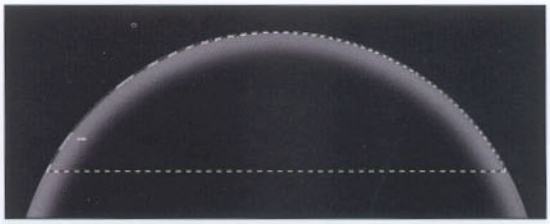




7. Haga **Control/Comando-clic** en la capa del círculo para que la selección se muestre por encima de las demás. Cree una nueva capa y seleccione la herramienta **Marco Rectangular** (**Mayús-M**).

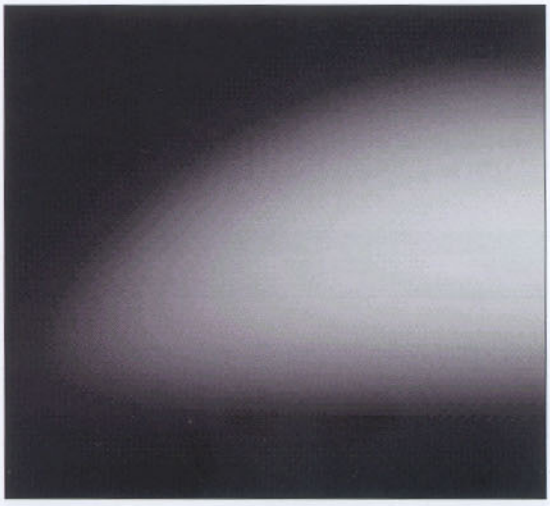
8. En la barra de opciones de Marco haga clic sobre el icono **Restar de la selección**. Dibuje el marco sobre los dos tercios inferiores de la selección. Cuando haya terminado sólo la parte superior del círculo debería estar seleccionada.



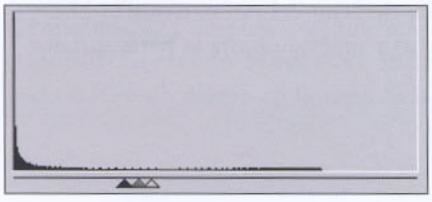


9. Vaya a la paleta de Canales. Cree un nuevo canal y rellene la selección con blanco.

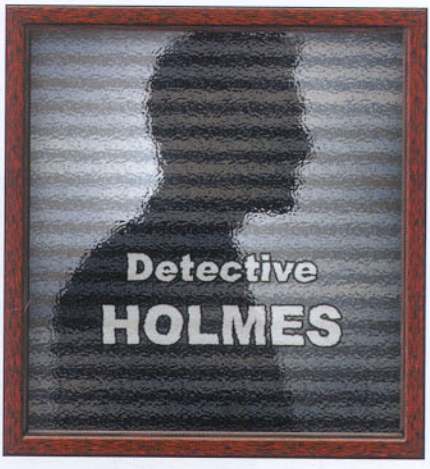
10. Ejecute **Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano**. Desenfoque la selección con valores de 35, 20 y 10 sucesivamente. Deseleccione (**Control/Comando-D**) y desenfoque de nuevo, esta vez el valor será 10.



11. Pulse **Control/Comando-L** para que la ventana de **Niveles** se muestre. Acerque las barras deslizadoras las unas a las otras hasta que tenga un área blanca sólida rodeada de esquinas bordeadas.



CAPÍTULO 4



SUPERFICIES Y TEXTURAS

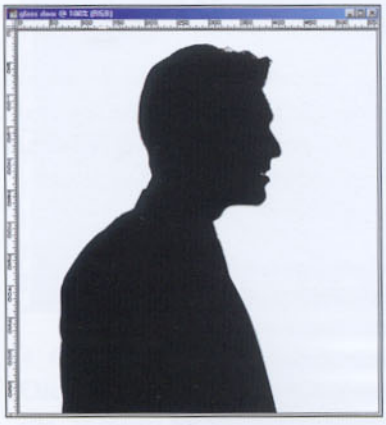
Capítulo 4. Superficies y texturas

Las texturas constituyen los ladrillos que, una vez unidos, forman la construcción que llamamos realidad; todas las cosas, naturales y artificiales, están hechas de texturas. Vamos a examinar una variedad diferente de texturas en este capítulo. Y vamos a dar un paso adelante cuando aprendamos las técnicas de los mapas de desplazamiento y los canales alfa para crear efectos realistas. De nuevo, mi consejo es que no se quede limitado por los ejemplos que verá en estas páginas: utilice su creatividad y aplíquelas a todo tipo de lugares y cree algo diferente. Estas texturas serán más adelante muy útiles para fondos, retoque fotográfico, efectos de texto, efectos especiales y, cuando haya acabado con todo eso, para su propia diversión. Si no se divierte, aunque sólo sea un poco cuando crea imágenes, sus diseños lo notarán, estarán sin vida, estancados. No tenga miedo de asumir riesgos. Estos efectos le ayudarán a expandir sus horizontes y proporcionarle nuevos caminos que explorar.

1. Ventana de cristal

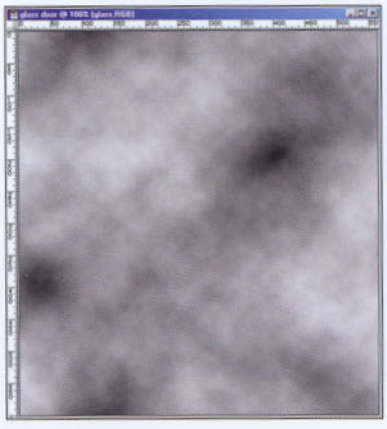
En esta sección vamos a combinar algunos efectos para crear una silueta del estilo de los años 50 en una ventana. Vamos a crear una textura de cristal, aplicarla a la imagen, introducir algo de texto en ella, trastocar un poco la iluminación y por último hacer un marco de madera.

1. Comience con una silueta de una persona. Una buena manera de conseguirla es las galerías de clip art, o podría modificar una fotografía o incluso dibujarla usted mismo. Este ejemplo es de 550×600 a 72 puntos por pulgada y modo RGB. Pulse **D** para poder restablecer los colores frontal y de fondo por defecto.



2. Cree una nueva capa (**Control/Comando-N**) y llámela **cristal**.

3. Vamos a construir la textura para el cristal, vaya a Filtro>Interpretar>Nubes.

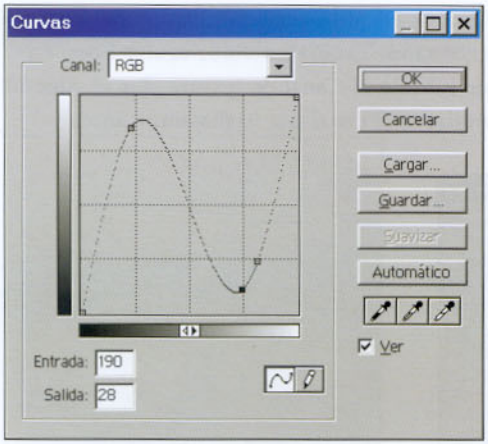


Hacer que el metal brille

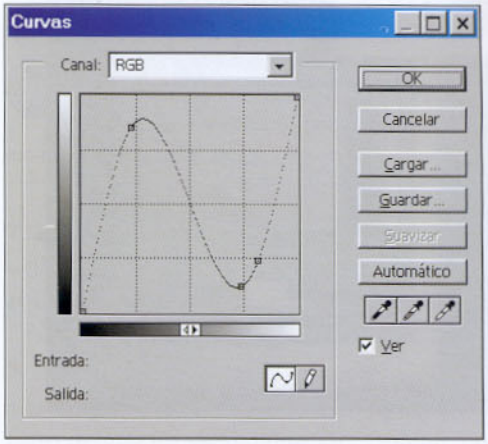
Lo que sigue es una técnica simple para dar a cualquier superficie un aspecto de espejo.

1. Haga clic sobre Imagen>Ajustar>Curvas para dar origen a una curva que se parezca a la de la figura.

NOTA: LA CURVA DA UNA REPRESENTACIÓN DE LAS PROPIEDADES DE TONO DE UNA IMAGEN.



2. Pulse **Control/Comando-Alt/Opción-M** para abrir la ventana de diálogo de Curvas de nuevo con la misma configuración. Haga clic en **OK** para aplicarlo a la imagen. Ahora nuestra imagen parece hecha de titanio bruñido.



3. Para eliminar los colores y seguir manteniendo el efecto de brillo, acceda a Imagen> Ajustar>Tono/saturación. Pulse sobre Colorear y ajuste el Tono a un color entre gris y azul.

Aquí podemos ver ya nuestro metal de cromo brillante.

Añadir textura al metal

Nosotros creemos firmemente que la diferencia entre una buena imagen y una imagen excepcional son los pequeños detalles. Este paso le añadirá un montón de realismo al metal. Vamos a añadir textura al metal, pero al mismo tiempo mantener suaves los bordes, así parecerá que lo han pulido frecuentemente.

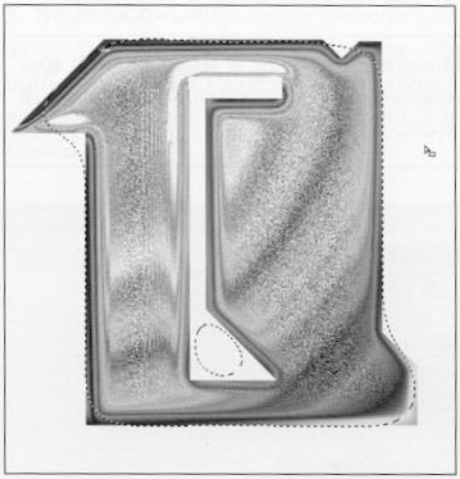
1. Duplique la capa del dibujo.

2. Seleccione la capa copiada y aplique algo de ruido, Filtro>Ruido>Añadir ruido. Aplique aproximadamente un 20 por 100 de ruido con una distribución Gaussiana, también active la opción Monocromático.

3. Invierta la selección (**Mayús-Control/Comando-I**).

4. Selección>Calar y use un Radio de calado grande, digamos de 25 píxeles.

5. Aquí está la imagen con la selección suave. Pulse **Suprimir** 5 veces o hasta que esté satisfecho con la fusión de la textura.



6. Cambie el modo de fusión a Multiplicar y utilice una Opacidad del 48%. Este es el metal con la textura aplicada.

Agujeros de taladro

Ahora vamos a taladrar un poco la pieza.

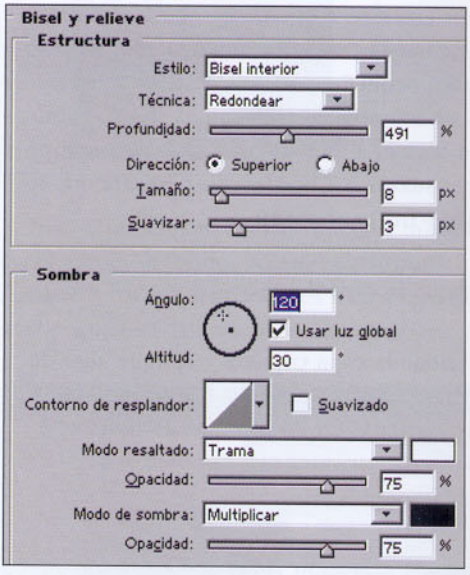
1. Combine las capas **Dibujo** y **Copia de dibujo**. Utilice la herramienta Marco elíptico para hacer una selección circular en el metal.

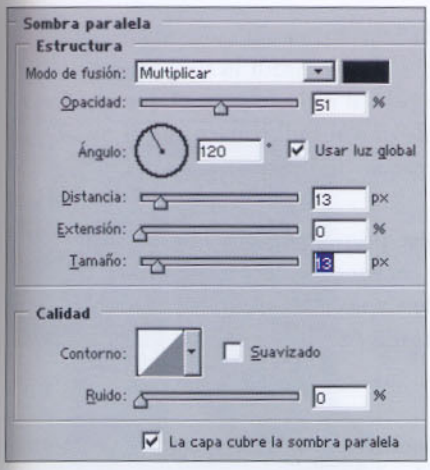
TRUCO: CUANDO UTILICE EL MARCO ELÍPTICO, MANTENGA PULSADA LA TECLA **MAYÚS** PARA CONSEGUIR UN CÍRCULO PERFECTO.

2. Pulse **Suprimir** para cortar el agujero, no deseleccione todavía.

3. Utilice las flechas de desplazamiento del teclado mientras deja pulsada la tecla **Mayús** para mover la selección y pulse **Suprimir** para hacer su segundo agujero, muévala de nuevo y pulse **Suprimir** una y otra vez hasta que tenga los cuatro agujeros. (Utilizar las flechas de desplazamiento le permite tener un amplio espacio entre los agujeros.)

4. Ahora aplicaremos un Bisel y una Sombra paralela desde los estilos de capa para la imagen. Utilice las siguientes configuraciones:





Esta es la pieza de metal con los agujeros biselados que queríamos:

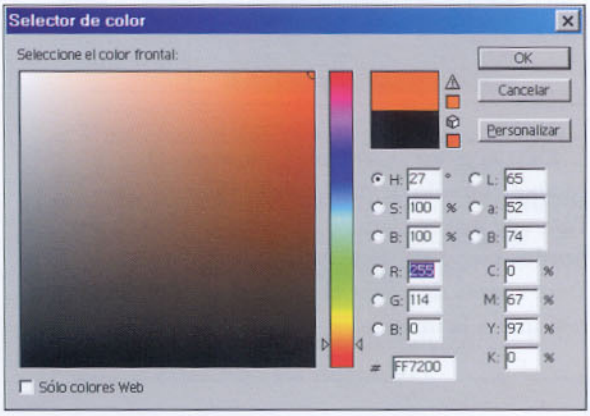
Envejecer los bordes

Este efecto es muy divertido. Vamos a añadir color a los bordes para que parezca que el objeto ha estado a la intemperie durante un tiempo.

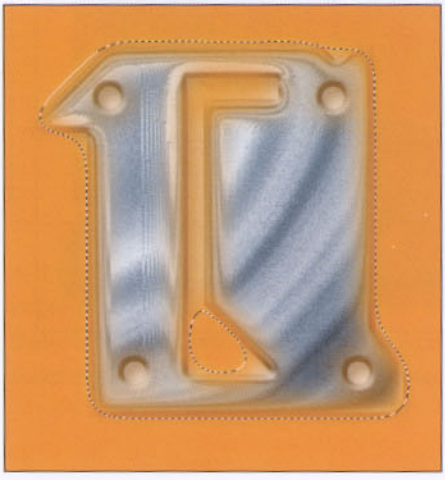
1. Haga **Control/Comando-clic** sobre la imagen de la capa en la paleta de Capas para que se muestre la capa como una selección y cree una nueva capa.

2. Invierta la selección (**Control-Mayús/Comando-I**). Esto seleccionará todo menos la pieza de metal.

3. Selección>Calar con un Radio de calado de 20. Esto hará una ligera selección sobre los bordes de nuestra imagen. Ahora escoja un color naranja oxidado y selecciónelo como color frontal.



4. Rellene (Edición>Rellenar) con el color frontal. Repita el proceso cuatro veces hasta que obtengamos un hermoso borde naranja.



5. Con la capa naranja todavía activa, cargue la selección de la capa de la pieza e invierta. Pulse **Suprimir** y tendrá su imagen con los bordes naranja suave.

6. Deseleccione (**Control/Comando-D**) y cambie el modo de capa a Subexponer color. Para una mayor claridad, nombre la capa de los **bordes** como tal. Este es el efecto terminado. Dése cuenta de cómo el color añade mucho realismo a la imagen.

Añadir tornillos

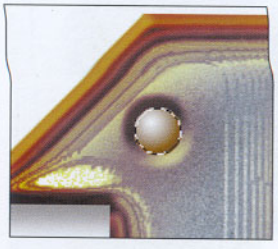
Hemos llegado al momento en el que es necesario crear algunos tornillos para que el metal tenga ese toque "industrial".

1. Asegúrese primero de que la capa **dibujo** se encuentra activa mediante la paleta de Capas y luego utilice la **Varita mágica** (W) sobre uno de los agujeros.

2. Ahora tendrá una selección circular del mismo tamaño que el agujero. (Si está haciendo los tornillos como un efecto para otra imagen utilice la herramienta Marco elíptico.)

3. Cree una nueva capa llamada **tornillos**. Pulse sobre ella para activarla.

4. Escoja a continuación un color marrón sucio para el color frontal y un blanco para el color de fondo. Ahora aplique un degradado de Color frontal/color de fondo y Radial sobre la selección; debería conseguir un aspecto redondeado con eso.



5. Vamos a envejecer el tornillo un poco, haga clic sobre Filtro>Ruido>Añadir ruido. Nuestra configuración fue del 8,79 por 100.

6. Añada una Sombra paralela estándar desde los estilos de capa para el tornillo.

7. Duplique el tornillo tres veces y coloque las copias una en cada agujero.

TRUCO: PARA DUPLICAR UNA CAPA, MANTENGA PULSADA LA TECLA **ALT/OPCIÓN** Y ARRASTRE EL OBJETO. VERÁ LA DOBLE FLECHA; ESTO DENOTA QUE ESTÁ DESPLAZANDO UNA COPIA.

Añadir manchas de goteras

1. Combine las capas de los tornillos hasta que sólo quede una. Queremos que sea así con el fin de que podamos aplicar el mismo efecto a los cuatro tornillos a la vez, para ahorrar tiempo. Una las capas mediante la paleta de Capas y ejecute Bloquear todas las capas del conjunto desde el menú Capa.

TRUCO: ALTERNATIVAMENTE, PUEDE SELECCIONAR LA CAPA DE TORNILLOS QUE ESTÉ POR ENCIMA DE LAS DEMÁS Y PULSAR **CONTROL/COMANDO-E** PARA COMBINAR HACIA ABAJO. SI REPITE EL PROCESO DOS VECES MÁS TENDRÁ TODAS LAS CAPAS COMBINADAS.

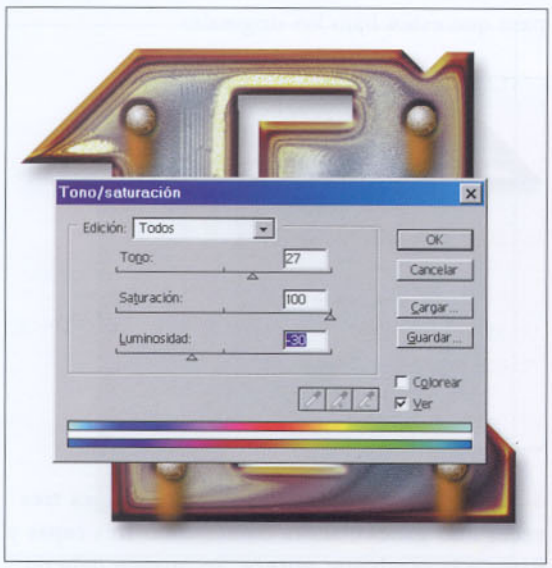
2. Utilicemos el efecto ahora: duplique la capa de los tornillos. Aplique un Desenfoque de movimiento, **Filtro>Desenfoque>Desenfoque de movimiento**, con una configuración de 90 grados y una distancia de 49 píxeles.

3. Vuelva a colocar los tornillos desenfocados para que estén bajo los originales.

4. Duplique tres veces para que la capa sea tres veces más gruesa; ahora combine las tres capas y llame a la resultante **gotera**. Su imagen debería tener el aspecto que vemos a continuación:

5. Aplique un Desenfoque gaussiano (**Filtro> Desenfoque>Desenfoque gaussiano**), utilice una configuración de 4,7 y mueva la capa **gotera** debajo de la capa **tornillos**.

6. Utilice la ventana de diálogo Tono/Saturación (**Control/Comando-U**) para cambiar el color de la gotera a naranja. (Para más información sobre la ventana Tono/Saturación vea el capítulo Colorear creativamente.)



7. Ahora cambie el modo de fusión de la capa a Superponer para hacer que las goteras se fusionen mejor con la imagen. Casi hemos acabado ya; sólo falta algo de limpieza porque la gotera se extiende hasta la parte inferior del metal.

8. Con la capa **gotera** todavía activa (destacada en azul en la paleta de Capas) haga que la capa **dibujo** quede resaltada como una selección. Recuerde que debe hacer **Control/Comando-clic** sobre ella para esto.

9. Invierta la selección, (**Mayús-Control/Comando-I**) y pulse **Suprimir**. Los bordes se suprimirán y el exceso de goteras habrá sido eliminado.

Este efecto es una fórmula adecuada para una interfaz para una página web o CD-ROM.

3. Gemas

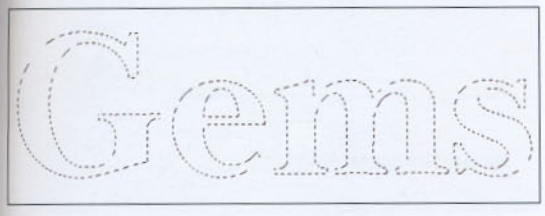
A lo largo de este libro, hemos examinado varias maneras de hacer cristal, piedra, metal, fondos y más, mediante el uso de montones de filtros y de variaciones en los Estilos de capa. Hay un filtro que rara vez un diseñador utilizará, principalmente porque su aplicación destaca tanto que se nota que se ha conseguido el resultado mediante un filtro. Estoy hablando del filtro Vidriera. El nombre implica que uno debería ser capaz de obtener buenos efectos pero la verdad es que la gente no se molesta en utilizarlo.

No somos de los que hacen eso. Por ello vamos a mostrarle cómo utilizar este efecto maldito por los diseñadores.

1. Cree primero una nueva imagen (**Control/Comando-N**). Para este ejemplo, el tamaño de la imagen es 9×6 pulgadas, 100 puntos por pulgada, RGB y un Fondo blanco.

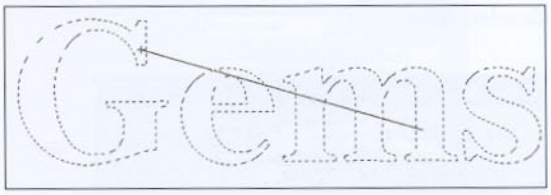
2. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) y llámela **gemas**.

3. Seleccione la herramienta **Texto** y ajuste el *tamaño de fuente a un valor bastante grande*. Introduzca esta nueva selección en la nueva capa.

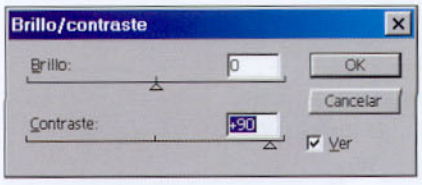


4. Escoja después la herramienta **Degradado**, cambie los colores frontal y de fondo a otros que sean brillantes. Nosotros escogimos el rojo y el violeta.

5. Cambie el Modo de fusión del degradado a Diferencia. Rellene la selección tres veces con el degradado Color frontal/color de fondo, cada vez en una dirección distinta.



6. Ahora acceda a Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia y ejecute el filtro dos veces (pulse **Control/Comando-F** para volver a utilizar el filtro con la misma configuración). Haga clic sobre Imagen>Ajustar>Brillo/contraste y aumente el contraste considerablemente de manera que la separación de los dos colores se haga patente.



7. Haga después una copia de la capa del texto (Capa>Duplicar capa) y pulse **D** con el fin de restablecer los colores por defecto.

8. Para aplicar el filtro de Vidriera vaya a Filtro>Textura>Vidriera. Ajuste el Tamaño de celda a 15, la Anchura de borde a 4 y la Intensidad de luz a 3. Haga clic en **OK**.

9. Acceda a **Selección>Gama de colores** para borrar las líneas negras que separan los colores. Con el cuentagotas, pulse sobre una línea negra directamente en la imagen. Ahora pulse **OK** y después **Suprimir**. Finalmente deseleccione.

10. Vaya a la paleta de Canales y duplique el canal Azul.

11. En el canal Azul original, pulse sobre el área fuera de las celdas del texto con la herramienta Varita mágica (**W**).

12. Seleccione el canal Azul duplicado y rellene la selección con Negro. Acceda a continuación a **Selección>Invertir**, y rellene las celdas con Blanco. Cuando haya terminado debería tener una réplica del canal Azul con celdillas blancas con la forma de su texto sobre un fondo negro. Esto es importante, ya que en los próximos pasos redondearemos los bordes de las celdas. Para hacer esto con eficacia, necesitamos desenfocar las celdas blancas sobre el fondo negro para que después podamos ajustar los niveles, lo que dará como resultado el redondeo deseado.

13. Necesitamos redondear los bordes. Primero, haga clic sobre **Selección>Deseleccionar** (**Control/Comando-D**).

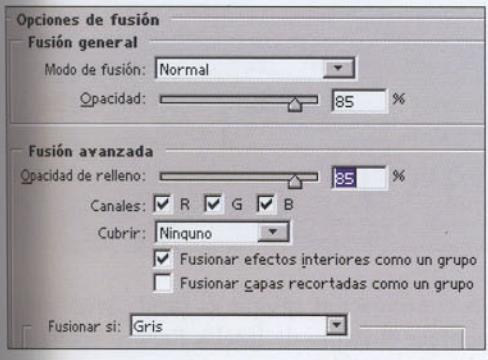
14. Llegados aquí, aplicaremos un desenfoque. Vaya a **Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano** y aplique una configuración entre 3 y 4. Observe la ventana que muestra el resultado antes de ejecutar el efecto para asegurarse de que aún puede ver las líneas negras entre celdas, aunque éstas se hayan difuminado un poco.

15. Pulse **Control/Comando-L** para que se muestre la ventana de ajuste de Niveles para el canal Azul duplicado. Acerque las barras deslizadoras unas a otras hasta que tenga en el visor unas celdas redondeadas y bien diferenciadas.

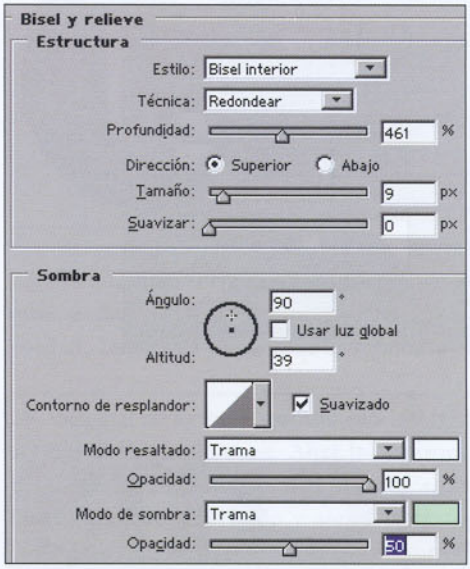
16. Haga **Control/Comando-clic** sobre el canal de las gemas redondeadas para que se muestre como una selección. Vuelva a la paleta de capas y seleccione la capa de texto situada por debajo. Haga clic sobre el **ojo** para que se vuelva invisible; lo necesitaremos para la siguiente parte del tutorial.

17. Seleccione la capa de texto superior. Acceda a Selección>Invertir y pulse **Suprimir**.

18. ¡Ya va siendo hora de que las gemas brillen! Acuda a las Opciones de fusión avanzadas en los Estilos de capa. Reduzca la Opacidad al 85%.



19. Aplique un Bisel y relieve con la siguiente configuración:



20. Ahora una Sombra interior:

21. A continuación otra sombra, esta vez una Sombra paralela para terminar el trabajo y deseleccione (**Control/Comando-D**).

12. Aquí tiene nuestro efecto básico, parece Philip Marlowe. Podemos dejarlo aquí o bien seguir añadiendo algo de realismo y atmósfera.

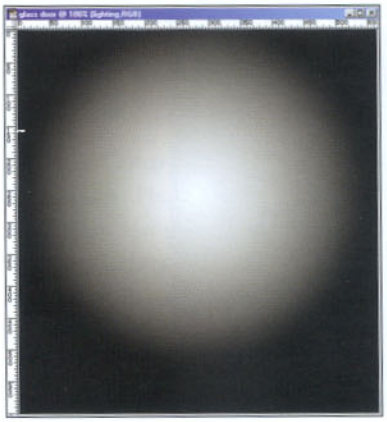
Truco de iluminación

Vamos a hacer un pequeño efecto de iluminación para que la imagen parezca que tiene una sola fuente de iluminación y que ésta venga de atrás de la silueta, probablemente una ventana o una de esas lamparitas que siempre salen en las películas de detectives.

1. Cree una nueva capa, denomínela **luz** y después colóquela entre el fondo y la capa del cristal.

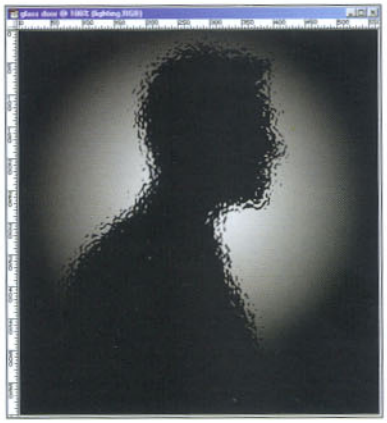
2. Vamos a aplicar un degradado **Negro, Blanco** y Radial. Se trata de conseguir que la luz esté en la parte central de la imagen y que se fusione con la oscuridad en los bordes. Esto, además, consigue atraer la atención hacia el centro de la imagen, lo cual hace que ésta se potencie.

3. Esconda la capa del cristal para que pueda ver la capa que estamos trabajando. Aplique el degradado de arriba a abajo desde el centro de la imagen, mientras más grande sea la línea, más radio tendrá el degradado. Quizás necesite hacerlo varias veces hasta que quede bien. Aquí tenemos el degradado ideal. Es bonito, suave y claro.



4. Cambie el Modo de fusión de la capa a Oscurecer. Así la silueta se mostrará a través de ella. Si quiere, ajuste la Opacidad para equilibrar el degradado y el fondo.

5. Veamos el resultado. Nos gusta como está, así que seguiremos con él.

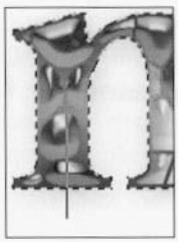


Por supuesto, podríamos dejar el efecto aquí. Sin embargo, puesto que guardamos la capa rellena con el degradado original que hicimos, podemos incrustar las gemas realizando sólo unos pocos pasos.

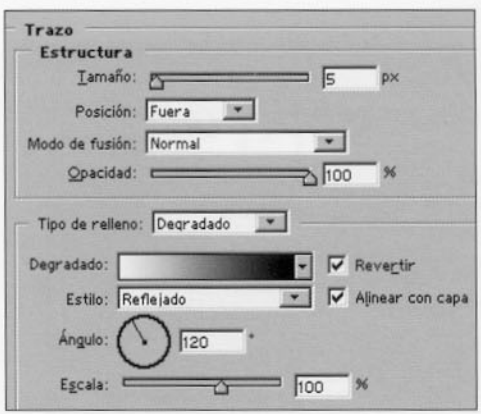
22. Haga clic sobre la capa del texto inferior y hágala visible otra vez. Después haga **Control/Comando-clic** sobre ella con objeto de que se seleccione.

23. Elija a continuación un gris claro como color frontal y un gris oscuro como color de fondo. Seleccione la herramienta Degradado. En la barra de opciones, seleccione el degradado Color frontal/color de fondo, Reflejado y con un Modo de fusión Normal.

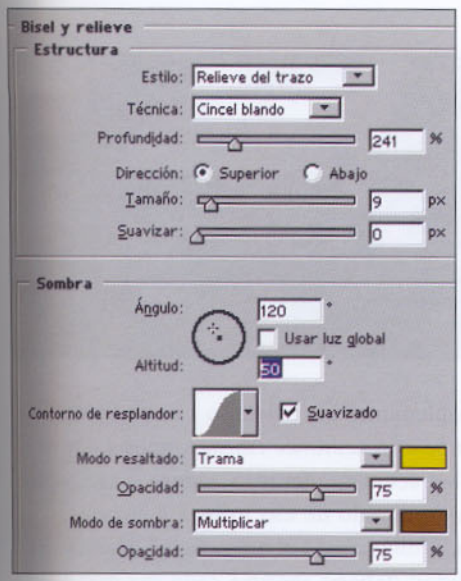
24. Partiendo desde el centro de la selección, dibuje el degradado hacia abajo hasta el borde del texto.



25. Acceda al Estilo de capa de esta capa. Seleccione Trazo primero, ya que después vamos a utilizar un Bisel del trazo.



26. A continuación aplique el Bisel. Asegúrese de cambiar el Estilo de bisel a Relieve del trazo. También repare en el cambio de curva con respecto al modelo por defecto.

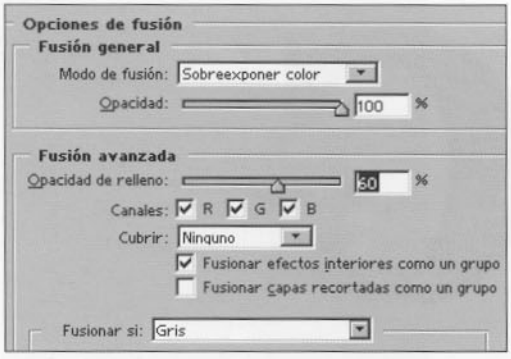


27. Aplique un Resplandor interior oscuro, pero cambie el Modo de fusión a Subexponer color y eleve el valor de Ruido.

28. Casi hemos terminado, pero deberíamos intentar que las gemas parezcan incrustadas de verdad. Duplique la capa de las gemas.

29. Seleccione la capa **gemas** (no la copia) y acceda al Estilo de capa. Abra las opciones de Bisel y relieve de nuevo. Cambie el Estilo de bisel a Relieve acolchado y ajuste la configuración para que se parezca a la que vemos en la imagen siguiente.

30. Vuelva a las Opciones de fusión. Cambie el Modo de fusión a Sobreexponer color, luego incremente la Opacidad al 100 por 100 y reduzca la Opacidad de relleno al 60 por 100.



A continuación puede ver la imagen final.

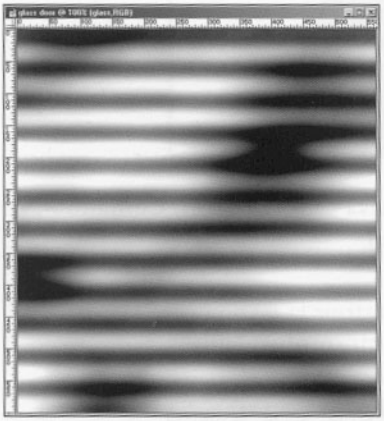
Esto completa nuestro paseo por las texturas y superficies. En los últimos tres capítulos hemos analizado la madera, piedra, metales, cristal y plástico. Ha subido su habilidad a otro nivel

y probablemente hace tiempo que está experimentando con texturas. Ahora vamos a dar un giro a los acontecimientos y vamos a zambullirnos en un mundo de electrónica y ciencia-ficción. Utilizaremos algunas de las técnicas ya aprendidas; debería sentirse cada vez más seguro a medida que aprende más y más técnicas.

4. Ahora aplique un Desenfoque de movimiento a las nubes. Haga clic en Filtro>Desenfoque>Desenfoque de movimiento y utilice un valor de 92 píxeles.

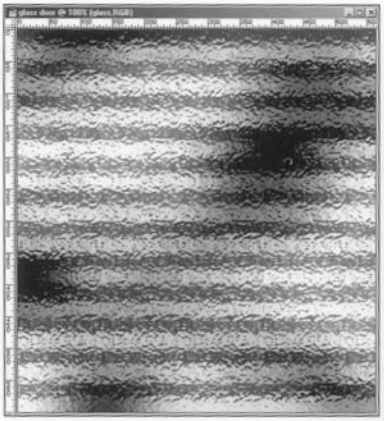
5. Lo que queremos hacer ahora es añadir una textura de lamas para simular la textura de las ventanas antiguas. Así que ejecute el comando Filtro>Bosquejar>Modelo de semitono.

6. Cambie el Tipo de modelo a Línea, el Tamaño a 12 y el Contraste a 5. El tamaño debe ser aquí tan grande como sea posible. Aquí está la textura terminada. Es una textura muy útil que puede utilizar para superponer en un colage.



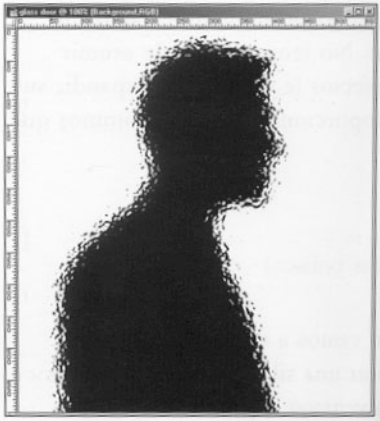
7. Ahora queremos hacer que el cristal simule ser escarcha. Esto es muy simple y siempre da buenos resultados. Haga clic sobre Filtro>Distorsionar>Cristal. Ajuste a continuación la Distorsión a 7, el Suavizado a 3 y, por supuesto, escoja Deslustrado como Textura.

8. Una vez que ya hemos conseguido nuestro cristal, vamos a aplicar una textura de escarcha a nuestra silueta.



9. Esconda la capa del cristal, pulsando sobre el icono del **ojo**, y seleccione la capa del fondo, que debería contener su silueta.

10. Pulse **Control/Comando-F** para aplicar el filtro anterior con idéntica configuración. Ahora la silueta parecerá estar detrás de una puerta de ducha.



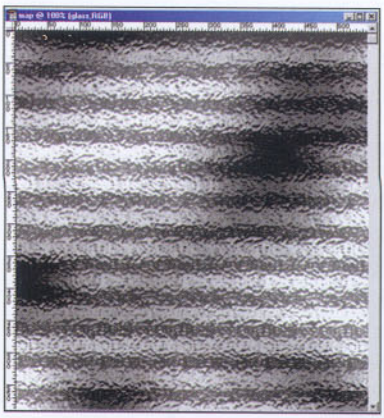
11. Ahora combinaremos los dos pasos. Haga visible la capa del cristal y reduzca la Opacidad al 40%.

6. La siguiente imagen muestra las tres capas combinadas. Observe cómo la imagen se ha potenciado. Definitivamente, algo se cuece detrás de ese cristal.

Aplicar texto a la superficie

1. En primer lugar vamos a dar origen a un mapa de desplazamiento para que podamos colocar texto sobre el cristal. Seleccione la capa del cristal y haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic**; escoja Duplicar capa. En el campo Documento, elija a continuación Nuevo y llame al documento **map** o bien déle el nombre que prefiera.

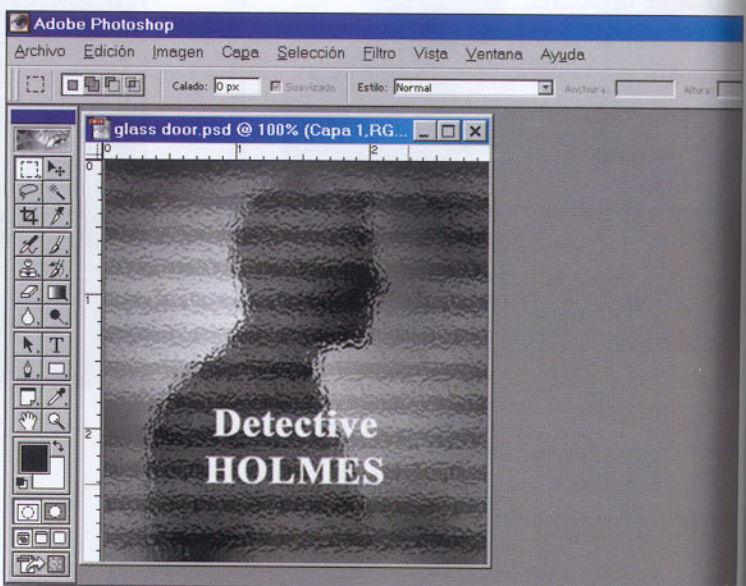
2. Ahora ya tiene la capa como si fuera un documento nuevo. Este nuevo documento mantiene todas las propiedades pertenecientes a esa capa. A continuación suba la Opacidad a 100%. Esta es la imagen que vamos a utilizar como mapa de desplazamiento.



3. Use un Desenfoque gaussiano sobre la imagen porque este tipo de cristal es algo más suave en un lado que en otro. Por supuesto, el texto se colocará en la parte suave. Haga clic sobre **Filtro>Desenfoque> Desenfoque gaussiano**, aquí usamos un valor de 9,9 píxeles.

4. Guarde el mapa de desplazamiento en su disco duro como `map.psd`. Debe tener la extensión `.psd` para que funcione.

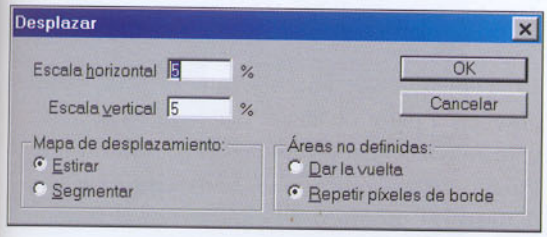
5. Aplique algo de texto a la imagen y muévalo a la capa superior.



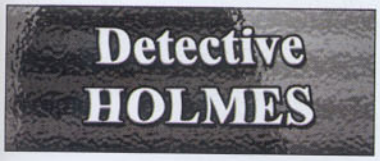
6. Ahora añada un trazo negro de 3 píxeles fuera del texto, a través de la opción Trazo del menú Estilo de capa. Para más énfasis puede añadir una Sombra paralela fuerte elevando el valor de Extensión en el menú.

7. Antes de que pueda ejecutar la mayoría de los filtros en una capa con texto deberá rasterizarlo, lo que significa básicamente transformar la capa en algo manejable para el programa. Haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** sobre la capa del texto en la paleta de Capas y escoja Rasterizar capa del menú.

8. Vamos a entrar en el hiperespacio. Vaya a Filtro>Distorsionar>Desplazar. Cambie la Escala al 5 por 100, ya que sólo queremos un efecto muy sutil.



9. Photoshop le pedirá ahora un mapa de desplazamiento. Busque su archivo `map.psd`, que guardó anteriormente. Abra el mapa y su texto se retorcerá y girará para seguir el contorno del modelo del cristal



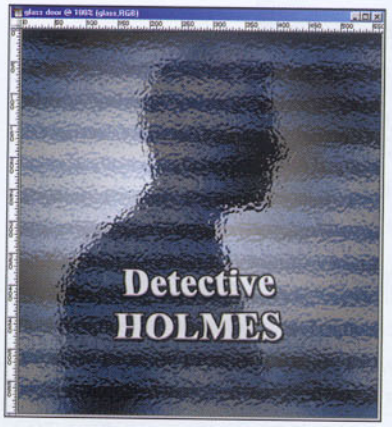
Toques finales

Creo que ya va siendo hora de añadir algo de color al cristal para que resalte. Este es el mismo método que se puede encontrar en el capítulo Colorear creativamente.

1. Seleccione la capa del cristal.

2. Pulse **Control/Comando-U** para abrir Tono/Saturación. Haga clic sobre Colorear y ajuste la configuración a su gusto. Le sugeriríamos un tono azul, para darle algo de realismo a su imagen. Nuestra configuración: Tono de 209, Saturación de 64 y una Luminosidad de 0.

3. ¿No es sorprendente lo que un poco de color puede hacerle a una imagen? Esto demuestra el poder que tiene la sutileza. Nuestra imagen está más o menos acabada, ¿Y si le damos el toque final, un marco de madera?



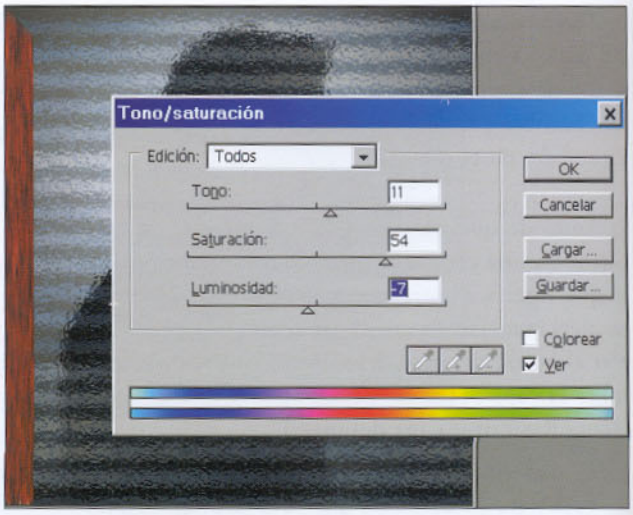
4. Cree una nueva capa y llámela **marco de madera**. Asegúrese de que está por encima de las demás.

5. Utilice la herramienta **Lazo** (**L**) para dibujar la forma de la parte izquierda del marco. Mantenga pulsado **Control** para que las líneas tengan siempre un ángulo de 45 grados.

6. Rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) la selección con negro y después acceda a Filtro>Ruido>Añadir ruido. Utilice la siguiente configuración para añadir un Ruido gaussiano con un porcentaje en torno al 84 por 100. Asegúrese bien de que la opción Monocromático está activada.

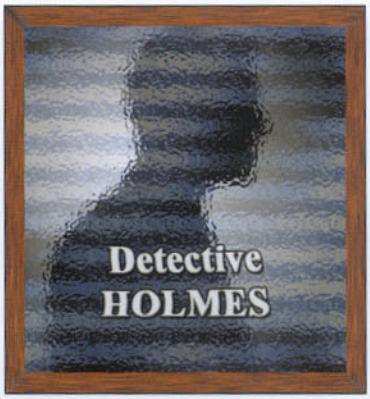
7. Si desenfocamos el ruido tendremos una textura de madera bastante buena. Filtro> Desenfoque>Desenfoque de movimiento, y se dará cuenta de a qué nos referimos. Utilizamos un ángulo de 90 grados con una distancia de 32 píxeles.

8. Ahora es necesario colorear la madera. Una vez más, Tono/Saturación al rescate. Haga clic sobre Colorear y juegue con la configuración hasta que consiga un tono de un marrón rojizo oscuro.



9. Duplique la capa del marco y déle la vuelta horizontalmente, Edición>Transformar> Voltear horizontal. Llévela hasta la parte derecha de la imagen.

10. Duplíquela de nuevo y rote 45 grados para obtener la parte de abajo. Duplique otra vez y voltee verticalmente para lograr la parte superior. Puede usar el comando de transformación libre (**Control/Comando-T**) para ajustar el marco.

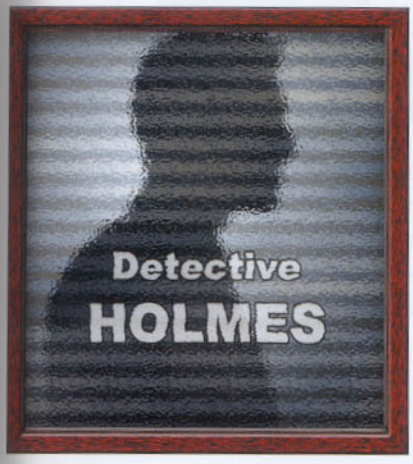


11. Ahora tenemos nuestras cuatro capas de marco. Vamos a hacer que sean una sola. Únalas en la paleta de Capas pulsando en la parte izquierda de ésta. Verá los pequeños iconos de cadenas que simbolizan la unión.

12. Haga clic sobre Bloquear todas las capas enlazadas del menú Capa y tendrá una capa con las cuatro. Así es más sencillo aplicarles efectos.

13. Añada un estilo de capa de Bisel y relieve tal y como se muestra en la imagen. También añada una Sombra paralela por defecto mientras tenga la ventana de diálogo abierta.

Y aquí está nuestra imagen terminada con todo su realismo. ¡Felicidades! Aprendió unos cuantos trucos en el proceso también.



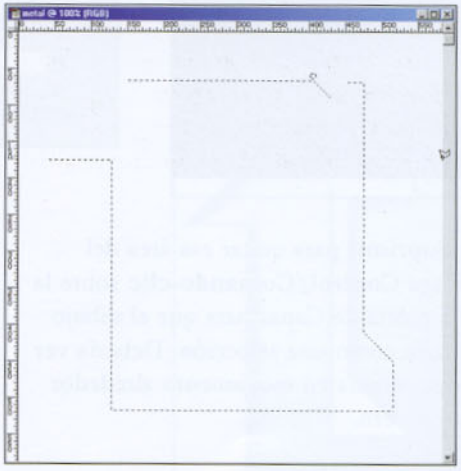
2. Crear metal envejecido

Abróchense los cinturones de seguridad. Están a punto de embarcarse en un viaje de metal, óxido y tiempo. Vamos a crear un pedazo de metal con un nivel de detalle extraordinariamente alto. El metal estará biselado, brillante y picado. Vamos a hacer que los bordes sean recortados y suaves, aunque con un toque de pérdida de color a causa de los fenómenos atmosféricos. Después le colocaremos tornillos oxidados, más descoloridos, donde el agua se ha filtrado por los tornillos durante años. Más o menos así de realista. Imagine lo que será capaz de hacer con estas técnicas. Puede utilizarlas en una secuencia o por separado. Puede utilizarlas en una interfaz, fondo, texto, lo que quiera. Así que, sin más demora, vamos allá...

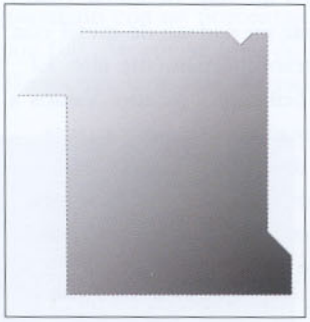
Crear metal biselado

1. Comience con un nuevo documento de 600×600 a 72 puntos por pulgada y modo RGB.

2. Cree una nueva capa y llámela **Dibujo**. Utilice la herramienta **Lazo poligonal** para dibujar el contorno del dibujo.



3. Pulse **D** para restablecer los colores por defecto y rellénelo con un degradado Lineal Color frontal/color de fondo.



4. Vuelva a tomar la herramienta Lazo y seleccione un área que eliminaremos del centro del dibujo.

5. Pulse **Suprimir** para quitar esa área del dibujo. Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa en la paleta de Capas para que el dibujo entero quede como una selección. Debería ver la línea discontinua en movimiento alrededor del dibujo entero.

6. Abra la paleta Canales y añada un nuevo canal alfa, mediante el icono **Crear canal nuevo**.

NOTA: CADA VEZ QUE CREE UN CANAL PARA UTILIZAR CON EFECTOS ESPECIALES, SE LLAMARÁ ALFA. LOS CANALES ALFA SOLAMENTE SIRVEN PARA TRABAJAR CON ELLOS, NO SE MOSTRARÁN EN EL CASO DE QUE IMPRIMA LA IMAGEN.

7. Haga clic sobre Alfa 1 para activarlo. Seleccione un color gris para el color frontal.

8. Lo que vamos a hacer a continuación le dará a la imagen profundidad cuando apliquemos el filtro de efectos de iluminación. Aplique un degradado de Color frontal/color de fondo desde la derecha hasta el centro; esto es una técnica muy sutil. Lo que ocurrirá en términos 3D es que las partes blancas del canal estarán más altas, mientras que las partes negras serán las más bajas y las grises estarán inclinadas.

9. Aplique un Desenfoque gaussiano de 8,4 píxeles (**Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano**). Si mantiene la selección activa, podemos asegurarnos de que sólo se hace un pequeño oscurecimiento en los bordes.

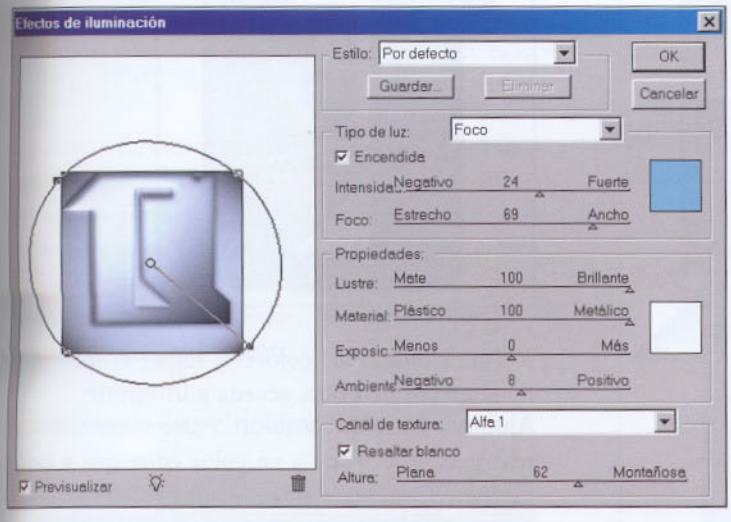
10. Deseleccione y ejecute el filtro Desenfoque gaussiano de nuevo, a 5,6 píxeles. Este proceso de doble paso hace que los bordes del bisel estén más acusados.

11. Haga clic sobre el canal RGB para mostrar todos los canales de nuevo.

12. Vuelva a la paleta Capas y seleccione la capa del dibujo.

13. Ahora, en vez de usar un bisel de la paleta de Capas, vamos a aplicar Efectos de iluminación con el fin de hacer que el dibujo sea 3D, Filtro>Interpretar>Efectos de iluminación.

14. Estamos en la ventana de diálogo de Efectos de iluminación. Escoja un color azul y Foco en Tipo de luz. En el Canal de textura elija el Alfa 1. Esto utilizará el canal que trabajamos antes.



15. A la derecha podemos ver el dibujo con el bisel de los Efectos de iluminación. En nuestra opinión, utilizar esta opción constituye una de las mejores maneras que hay de crear un bisel realista.

CAPÍTULO 5

CIRCUITOS Y ELECTRÓNICA

Capítulo 5. Circuitos y electrónica

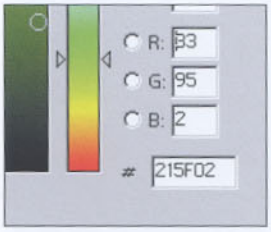
En este capítulo crearemos objetos del mundo de la electrónica. Las matemáticas eran mucho más aburridas en el colegio. Cuando hablamos de la naturaleza en el capítulo 1, adelantamos la idea de que, a pesar de su apariencia aleatoria, las raíces de la naturaleza están formadas exclusivamente por matemáticas complejas. Ejecutando una serie de fórmulas en un ordenador podemos imitar la imagen de un árbol, pero jamás conseguiremos alcanzar la complejidad de una planta viva. No tenemos la fórmula. Recrear objetos hechos por el ser humano es mucho más sencillo, ya que las matemáticas involucradas en su elaboración son infinitamente más sencillas. Photoshop conoce las fórmulas para ello, así que con unos pocos clics podemos obtener representaciones visuales de objetos que esperaríamos ver en un mundo creado por el hombre.

1. Circuitos

Hay un truquillo en Photoshop para crear diseños que parezcan circuitos.

1. Comenzaremos con una nueva imagen (**Control/Comando-N**) de 3×3 pulgadas, 100 puntos por pulgada, modo de color RGB y Transparente.

2. Rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) la capa del fondo con un verde oscuro, la configuración para el color que utilizamos se encuentra en la imagen siguiente:

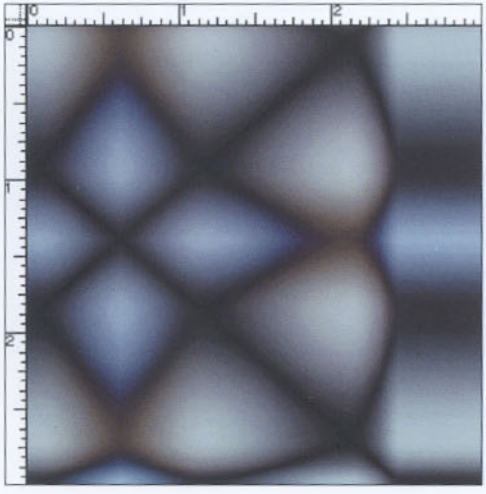


3. Pulse **Control/Comando-Mayús-N** para crear una nueva capa.

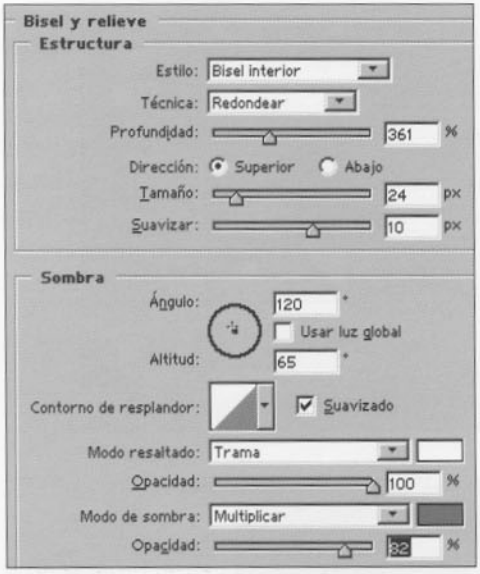
4. Seleccione la herramienta **Degradado** (**G**) y escoja el degradado Cobre, Reflejado, y con el Modo Diferencia.

5. Rellene la capa desde el centro hasta la parte inferior con el degradado.

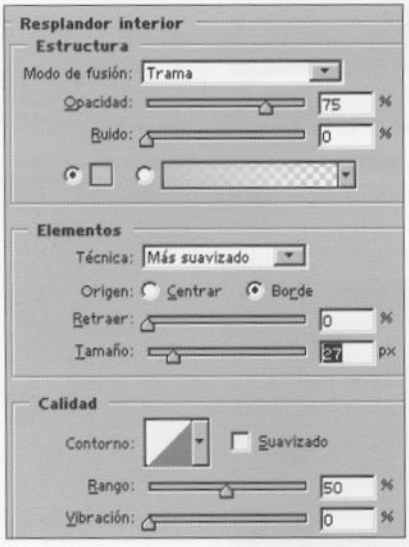
6. Comenzando esta vez un poco apartado del centro, aplique el degradado de nuevo, esta vez horizontalmente, de izquierda a derecha.



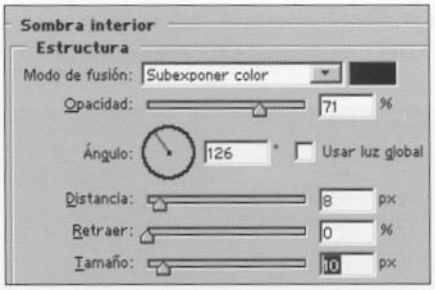
20. Vamos a aplicar otro Bisel. Cambie el color del **Modo de sombra** a verde oscuro, el negro es el color por defecto.



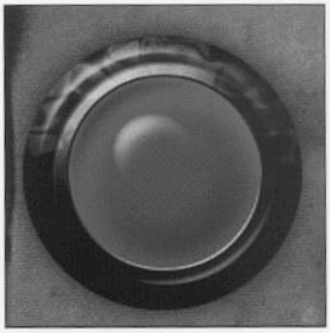
21. Aplique un Resplandor interior de color verde claro, con el Modo de fusión Trama y la Técnica de Elementos a Más suavizado.



22. A continuación seguimos con una Sombra interior:



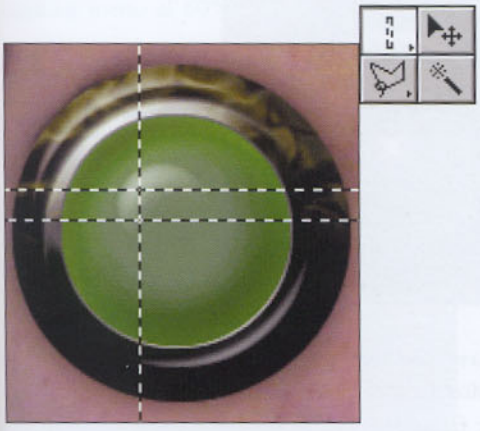
23. Aplique una Superposición de colores, verde oscuro. Reduzca la Opacidad al 40 por 100.



24. La lente ya está casi terminada pero necesita todavía algo de brillo. Deseleccione la selección circular y cree una nueva capa que se llame **brillo**. Seleccione la herramienta **Marco fila única**.

25. En la barra de Opciones de marco, haga clic sobre el botón **Añadir a la selección**. Esto le permite añadir más de una línea.

26. Haga un par de selecciones que crucen las lentes. Entonces utilice la herramienta **Marco columna única** y haga una selección lineal vertical. Una vez que tenga tres o cuatro líneas que crucen las lentes, acceda a Edición> Rellenar para llenar la selección con negro.



27. Si la capa de las líneas no es la primera de la lista, colóquela ahí ahora.

28. Vaya a la capa de las lentes y seleccione la Varita mágica. Pulse en el interior del círculo y de nuevo lo tendrá como una selección.

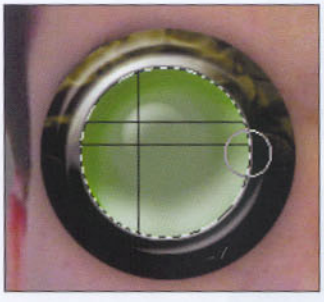
29. Acceda a la capa de las líneas y haga clic sobre Selección>Invertir (**Mayús-Control/Comando-I**). Ahora puede suprimir el exceso de líneas fuera de las lentes, mediante la tecla **Suprimir**. Ejecute Selección>Invertir antes del siguiente paso.

30. Cree una nueva capa que esté por encima de las demás. Llámela **luz**. Vamos a hacer que esta lente brille de verdad.

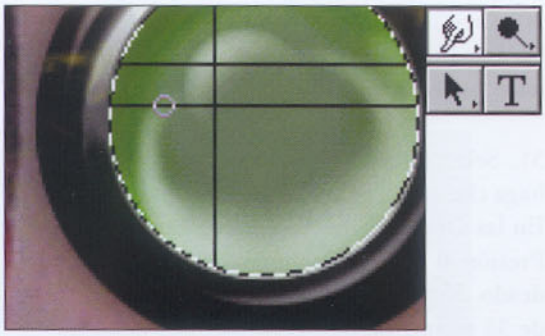
31. Seleccione un blanco como color frontal y haga clic sobre la herramienta **Aerógrafo** (J). En las Opciones de Aerógrafo, cambie la Presión al 11% y elija un pincel suave y redondeado. Nosotros utilizamos el pincel por defecto de 35 puntos pero la verdad es que depende mucho del tamaño de su imagen.

TRUCO: PARA ACCEDER A LAS OPCIONES DE PINCEL POR DEFECTO, HAGA CLIC EN LA DEL AERÓGRAFO A LA IZQUIERDA DE LA BARRA DE OPCIONES DE ESTA HERRAMIENTA.

32. Utilice el aerógrafo por la parte inferior de las lentes, más o menos trazando una semicircunferencia, aplicando más color en la parte que esté más cerca de la nariz.

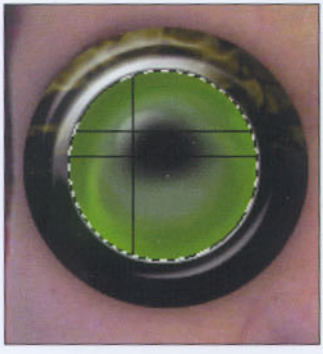


33. Seleccione la herramienta **Dedo** y en la barra de Opciones escoja un pincel pequeño y preciso. El de 9 puntos estará bien. En los bordes exteriores del brillo que acaba de dibujar, difumine de forma ligeramente circular hacia fuera y arriba. Quizás necesite hacer zoom sobre la zona para realizar esto con toda la precisión necesaria.



34. Cambie el modo de fusión de la capa **luz** a Superponer.

35. Cree una nueva capa y llámela **sombra**. Pulse **D** para restablecer los colores frontal y de fondo por defecto y, con un pincel pequeño y suave, pinte una pequeña mancha en el centro de las lentes. Si destaca demasiado en los bordes aplique un Desenfoque gaussiano.



36. Cambie su color frontal a Blanco, mediante la tecla **X**. Cree una nueva capa por encima del parche que se llame **brillo exterior**. Utilice la herramienta Aerógrafo para pintar algo de brillo y reflejo en el centro del parche.

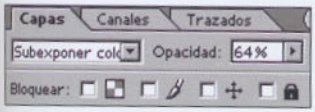
37. Cree una nueva capa, **circuitos**. Seleccione un color frontal gris y aplique un degradado Color frontal/color de fondo, Transparente y Lineal. Rellene la parte superior de las lentes, empiece arriba y acabe en el centro.

38. En esta capa, siga el tutorial sobre los circuitos que hicimos anteriormente. Una vez hecho, cambie el modo de fusión de capa a Superponer.

39. Repita el paso 36, pero esta vez dibuje el degradado de abajo al centro. Aplique una **Superposición de motivo** a esta capa.

40. Cree otra capa más por debajo de la capa de **circuitos**; vuelva a seleccionar la capa **circuitos** y después combine hacia abajo (**Control/Comando-E**).

41. Cambie ahora el modo de fusión de capa a Subexponer color y reduzca la Opacidad de la capa en torno al 60%.



Placa metálica

Hemos empleado bastante tiempo en dibujar el parche, pero hay más elementos que se pueden añadir a nuestra imagen para llevar aún más lejos la unión de carne y electrónica. Este efecto consiste en aplicar estructuras metálicas a la cara.

1. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**). Coloque esta capa justo debajo de la capa del círculo del parche original. Dé nombre a la capa para que pueda localizarla en la paleta de Capas.

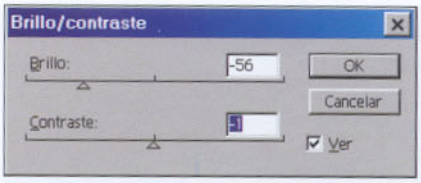
2. Seleccione la herramienta **Lazo** (**L** o **Mayús-L**). Dibuje una selección con bordes afilados, irregulares. Encárguese de que una parte se quede por debajo del parche.

3. Pulse **D** para restablecer los colores por defecto. Aplique un degradado Color frontal/color de fondo y Lineal. Cambie el Modo de fusión a Diferencia.

4. Rellene la selección varias veces con la herramienta Degradado (**G**). La dirección no importa mucho, ya que al repetirse varias veces el efecto cambiará de una forma indeterminada. Si las áreas se vuelven demasiado brillantes u oscuras ajústelas con Brillo/Contraste.

5. Contraiga (**Selección>Modificar>Contraer**) la selección en unos 6 píxeles más o menos. Acceda a **Capa>Nuevo>Capa vía Copiar** (**Control/Comando-J**).

6. Vaya después a **Imagen>Ajustar>Invertir** (**Control/Comando-I**). Reduzca el Brillo de esta nueva capa.



7. Vamos a dar a esta capa un poco de textura. Vaya a Filtro>Distorsionar>Resplandor difuso. Ajuste a continuación su **Granulado** a 9, la **Cantidad de resplandor** a 1 y la **Cantidad de claridad** a 17.

Emisores de luz

Como toque final, vamos a añadirle unos cuantos LED al aparato.

1. Cree una nueva capa por encima de la placa metálica. Con la herramienta Marco rectangular (**M** o **Mayús-M**), dibuje una pequeña selección rectangular por encima del borde del parche. Ejecute Edición>Rellenar y rellene la selección con negro. Aplique un Bisel.

2. Contraiga (Selección>Modificar>Contraer) la selección en 2 píxeles. Cree una nueva capa y rellénela con negro. Aplique una Superposición de color (el rojo nos vendrá muy bien) y aplique un ligero Bisel Interior con un valor de Profundidad de 10 y un Tamaño que esté entre 2 y 4. Cuando esté satisfecho con el resultado, combine esta capa con la anterior para que ambos elementos estén en la misma capa.

3. Ahora puede duplicar los LED varias veces, Seleccione la herramienta Mover (**V**). Haga **Alt/Opción-clic** sobre el LED y arrástrelo a un nuevo sitio en la placa metálica. Cada vez que arrastre un nuevo piloto a una parte distinta de la cara, una nueva imagen se creará, esto facilita bastante cambiar los colores de éstos individualmente. Para alinear los LED verticalmente, utilice una guía y ponga en su sitio los LED con la herramienta Mover.

4. Asegúrese de volver y aplicar las sombras paralelas adecuadas a las capas.

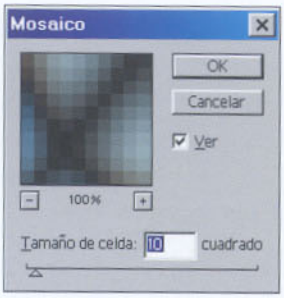
Bueno, ¿qué le parece ahora nuestra víctima, quiero decir, nuestro "voluntario"?

Vamos por muy buen camino; nuestro "cyborg" está muy guapo. Relativamente hablando, claro.

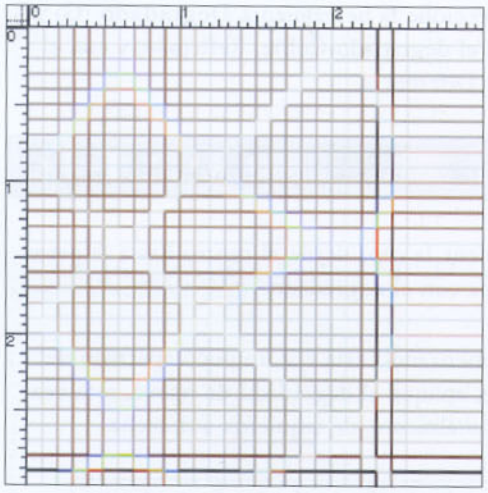
Intente crear más placas siguiendo el proceso que le hemos mostrado y colóquelas en otras zonas de la cara. ¡Utilice la imaginación! Los cables quedarían muy bien en un "cyborg" y si manipula las texturas y los tonos de color de la cara podrá conseguir un hombre de aspecto bastante chocante. Para cerrar el capítulo, permítanos presentarle a nuestra nueva creación:

¡Le presentamos al nuevo, mejorado Andrew, el Cyborg de Photoshop! Lo siento, chicas, tiene novia.

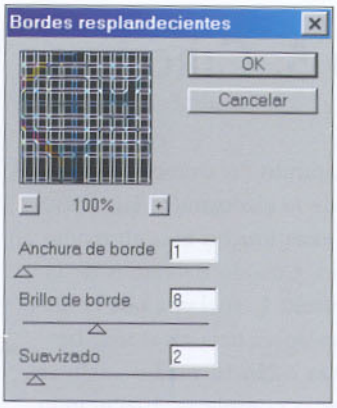
7. Acceda a Filtro>Pixelizar>Mosaico e introduzca en Tamaño de celda el valor 10.

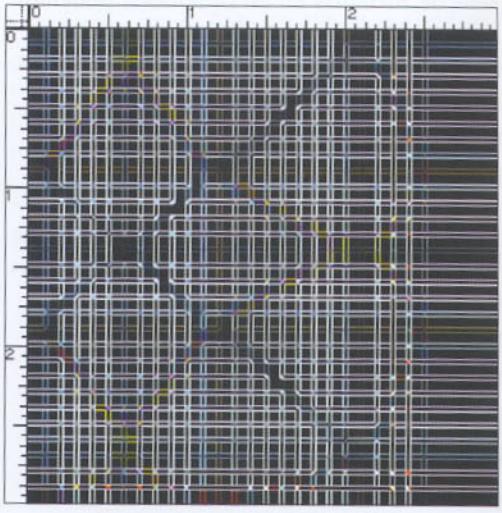


8. Haga clic sobre Filtro>Estilizar>Hallar bordes.

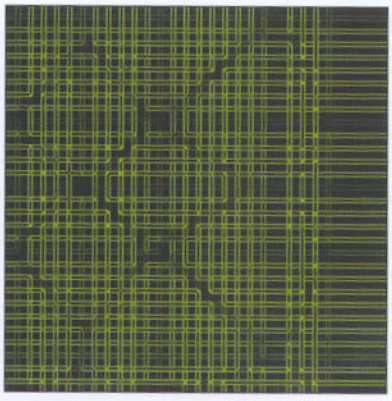


9. Después ejecute el comando Filtro>Estilizar>Bordes resplandecientes. La configuración que utilice aquí dictará el motivo de circuito. Ajuste la **Anchura de borde** a 1, el **Brillo de borde** a 8 y experimente con distintos niveles de **Suavizado**. Le sugiero un valor de 2, pero cualquiera entre 1 y 6 estará bien.





10. Ajuste el Modo de capa para la capa del circuito a Superponer y sin nada más ya tiene el circuito electrónico.



2. Rayo

Vamos a calentar un poco las cosas con un par de rayos eléctricos. Es un gran motivo para efectos que impliquen rayos atmosféricos o descargas eléctricas. Utilizaremos las nubes de diferencia y los niveles para crear este efecto.

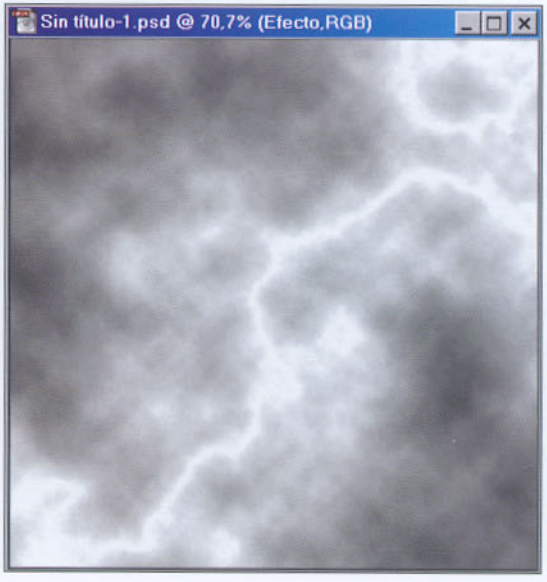
1. Comience con un nuevo documento de 600×600 en modo RGB.

2. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) y denomine a esta nueva capa **efecto**.

3. Ahora aplique diagonalmente un degradado Lineal **Negro, blanco**, este efecto hará que la mitad del área sea gris.

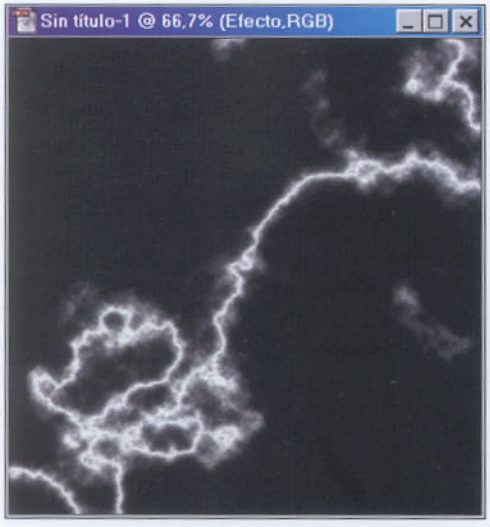
4. Haga clic sobre Filtro>Interpretar>Nubes de diferencia. Su imagen debería parecerse a la imagen que mostramos. Pero no será jamás exactamente igual, pues se trata de un efecto aleatorio. Fíjese en la línea negra del centro, será la base de nuestro rayo.

5. Queremos invertir los tonos, algo parecido a cambiar la imagen a un negativo, así que ejecute ahora Imagen>Ajustar>Invertir (**Control/Comando-I**).

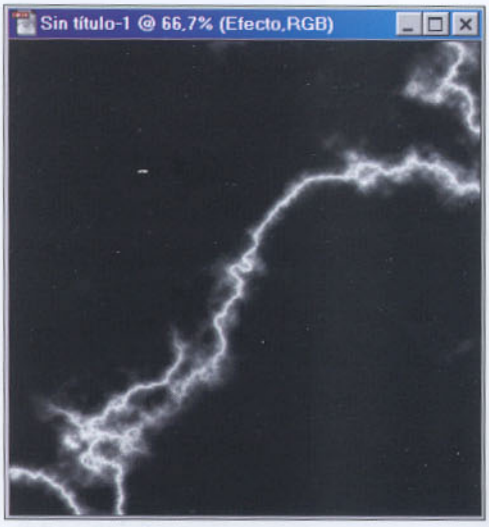


6. A continuación ajuste los niveles para limpiar el rayo y acentuarlo, Imagen>Ajustar>Niveles (**Control/Comando-L**). Mueva la barra deslizadora central casi al final hacia la izquierda y la barra deslizadora izquierda hacia la derecha hasta que esté satisfecho con el resultado. Para más referencia, nuestra configuración fue 157, 0,10, 255. Haga clic sobre **OK**.

Esto es más o menos lo que su imagen debería ser después del ajuste de Niveles.

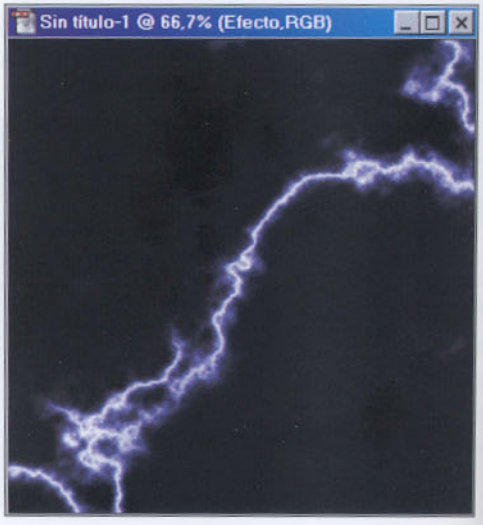


7. Hay todavía unas cuantas zonas blancas que hay que limpiar. Utilice un pincel suave negro de 100 píxeles y pinte sobre las áreas que no desee que aparezcan.



8. Llegados a este punto, lo que necesitamos es ajustar el color utilizando para ello la opción Imagen>Ajustar>Tono/saturación (**Control/Comando-U**). Active la opción Colorear y juegue con las barras deslizadoras hasta que consiga un color adecuado. Para conseguir un color violeta eléctrico ajuste el **Tono** a 257, la **Saturación** a 25 y la **Luminosidad** a 0.

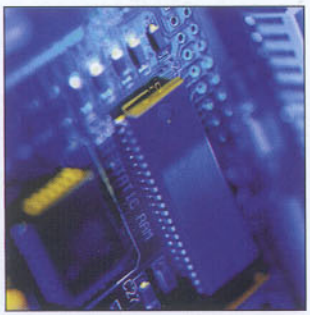
Aquí está el rayo terminado. Lo mejor de esta técnica es que nunca obtendrá dos rayos iguales, exactamente como en la naturaleza.



3. Descargas eléctricas

Bien, ahora que tenemos un rayo que parece de verdad, vamos a aplicarlo a algunas imágenes. En los siguientes pasos, haremos un uso completo de los modos de fusión de capa de nuevo.

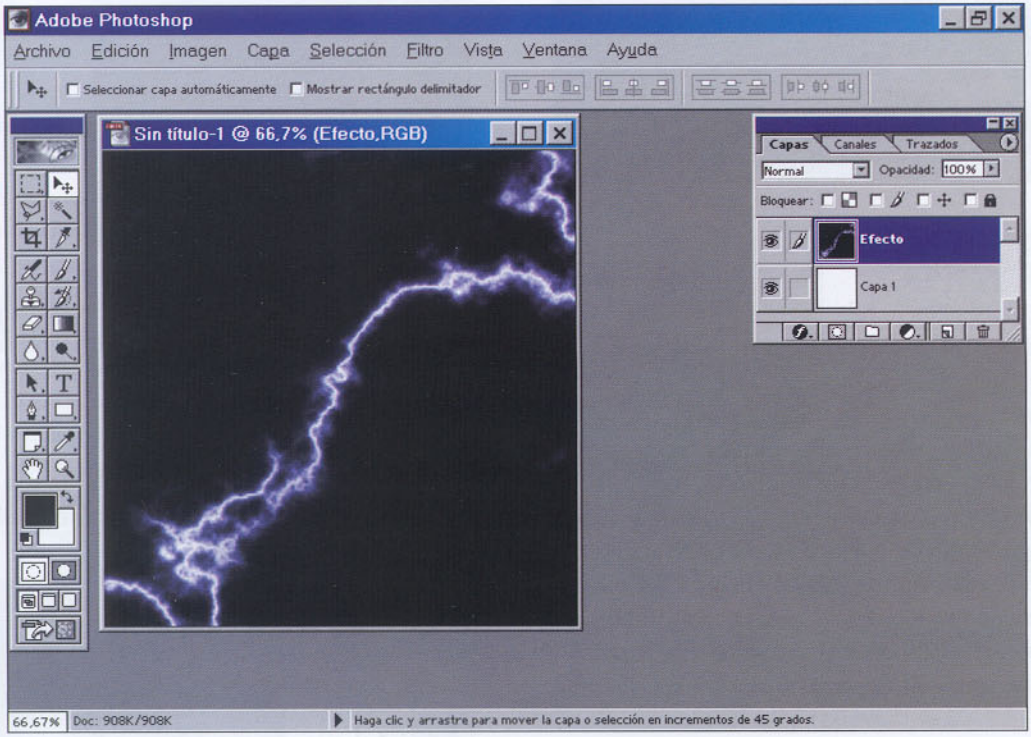
1. Abra (**Control/Comando-O**) la imagen a la que quiera aplicar el rayo.



2. Arrastre después el rayo desde la capa **efecto** a la nueva imagen. Es así de fácil, seleccione la capa en la paleta de Capas y arrástrela a la nueva imagen.

TRUCO: MANTENGA PULSADA LA TECLA **MAYÚS** CUANDO SUELTE EL RAYO SOBRE LA NUEVA IMAGEN PARA QUE QUEDE CENTRADO.

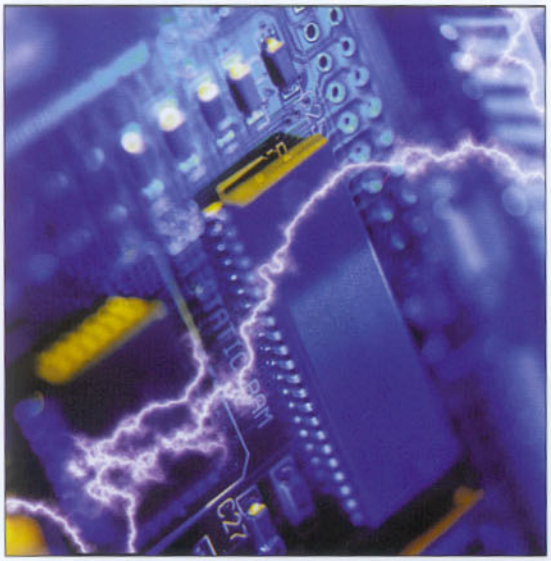
3. Tenemos el documento con una nueva capa encima de las demás que contiene nuestro rayo. Si cambiamos el modo de capa, podremos quitar el negro y mostrar la imagen que podemos ver a continuación.



4. Cambie el modo de fusión de la capa **efecto** a **Trama** y observe lo que ocurre.

5. Aquí tiene dos imágenes perfectamente fusionadas. Felicidades, acaba de aprender cómo electrificar sus imágenes.

NOTA: PUEDE CONSEGUIR ALGUNOS EFECTOS QUE RESULTARÁN REALMENTE BUENOS SI DUPLICA LAS CAPAS DE RAYOS Y LAS TRANSFORMA, ROTA, ESCALA, RETUERCE, LO QUE SEA. ¡JUEGUE CON ESAS CAPAS Y HAGA QUE SALTEN CHISPAS!



4. Cibernética

Somos fans de la ciencia-ficción, y nos encantaría ser capaces de plasmar en un lienzo las imágenes que vemos en nuestra mente cuando damos rienda suelta a nuestra imaginación, pero por desgracia no tenemos la pericia necesaria. Sabemos un par de cosas sobre Photoshop. Sin embargo, y gracias a esta poderosa herramienta, podemos aplicar la ciencia fantástica a las imágenes de cada día. Por lo tanto, ha llegado la hora de realizar un poco de experimentación futurística con Photoshop.

Parche ocular de cyborg

Nuestro buen amigo, Andrew, se prestó voluntario para ayudar a llevar un paso más hacia delante a la ciencia cibernética, merced a sus servicios como conejillo de indias. Él está consciente por completo y atado firmemente. Veamos qué transformaciones terroríficas podemos conseguir.

1. Encuentre una imagen con la cara de alguien. Escoja un dibujo que tenga bastante contraste entre el fondo y los tonos carne de la piel, para que se puedan separar fácilmente.

2. Haga doble clic sobre la capa del fondo para que se transforme en una capa que se pueda editar.

3. Seleccione el área de fondo alrededor del rostro con la herramienta **Varita mágica** (W).

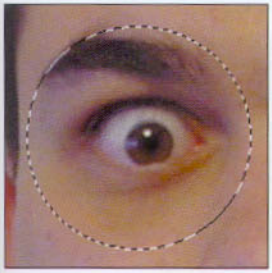
4. Una vez que el fondo esté seleccionado, acceda a Selección>Invertir (**Mayús-Control/Comando-I**). Vaya a Capa>Nuevo>Capa vía Copiar (**Control/Comando-J**) para pegar una copia del área de la cara en una nueva capa. Llame a su nueva capa **cara**.

5. Si los bordes parecen demasiado irregulares alrededor de la cara puede fusionarlos un poco seleccionando el área alrededor de la cara con la Varita mágica. Haga clic sobre Selección> Calar, ajústelo a 2-3 píxeles y pulse **Suprimir**. Al eliminar la selección calada borraremos y suavizaremos los bordes de la cara, aunque mejor que no lo repitamos mucho o distorsionaremos la imagen.

6. Escoja un color frontal gris oscuro. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) por debajo de la capa de la cara y rellénela con el color frontal (**Alt/Opción-Retroceso/Suprimir**).

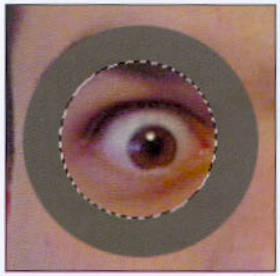
7. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) por encima de la capa **cara** y llámela **parche**. Con la herramienta **Marco elíptico** (**M** o **Mayús-M**) haga una selección alrededor del ojo, desde la ceja hasta la parte inferior de la nariz.

TRUCO: CUANDO DIBUJE EL CÍRCULO RECUERDE QUE PARA QUE SEA PERFECTO DEBE ESTAR PULSANDO LA TECLA **MAYÚS** MIENTRAS DIBUJA EL MARCO.



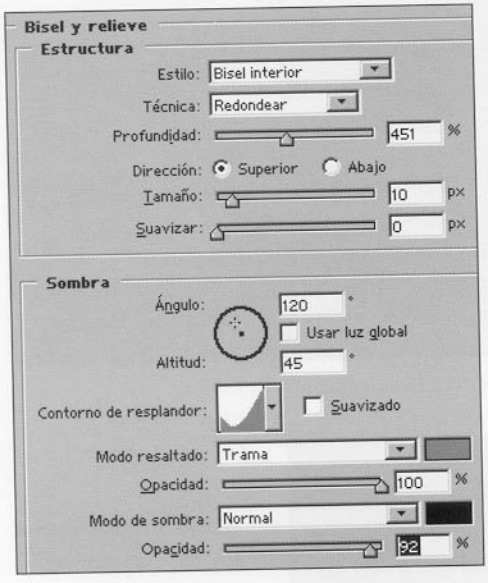
8. Rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) la selección por encima del ojo con gris. Ahora es un buen momento para mover el círculo si no está contento con su posición utilizando para ello la herramienta **Mover** (**V**). A continuación deseleccione (**Control/Comando-D**).

9. Haga otra selección circular con el círculo gris, sobre un tercio del tamaño del original. Puede dibujar guías para ayudarse a la hora de colocar el círculo, o, si lo prefiere, pulsar la tecla **Mayús** mientras lo dibuja, lo que mantendrá el radio del círculo. Colóquelo manualmente con las flechas de desplazamiento. Pulse **Suprimir** para borrar la selección.

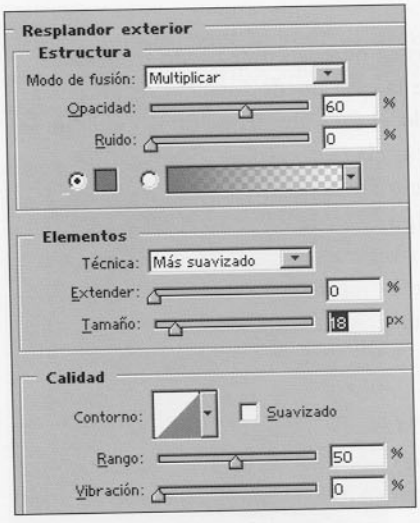


10. En los siguientes pasos vamos a trabajar con los estilos de capa para darle algo de carácter al parche. Haga clic sobre el icono **Añadir estilo de capa** en la parte inferior de la paleta de Capas y escoja **Bisel y relieve**.

11. Utilice la configuración que se muestra en la captura de pantalla. Fíjese en que hemos creado un **Contorno de resplandor** propio. Para hacerlo, deberá hacer clic directamente sobre la ventana de Contorno de resplandor. El **Editor de contorno** se mostrará y podrá ajustar los puntos moviéndolos con el ratón. Puede añadir también puntos adicionales haciendo clic sobre la línea de contorno y entonces podrá moverlos como le plazca. Intente aplicar un contorno parecido al de la figura. También puede guardarlo para utilizarlo más adelante.



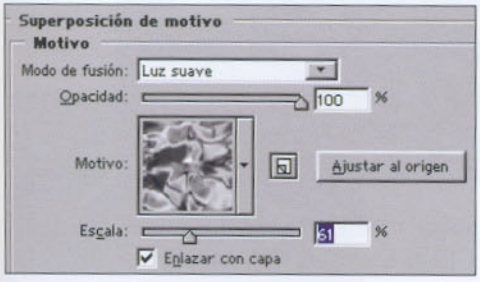
12. A continuación, aplicaremos un Resplandor exterior. De hecho, estamos utilizando un resplandor para conseguir una sombra. Esto será así si cambiamos el Modo de fusión a Multiplicar y escogemos un color gris oscuro.



13. Haga clic sobre Superposición de colores. Elija un color claro y cambie el Modo de fusión a Subexponer color.

14. Lo siguiente es una Superposición de degradado.

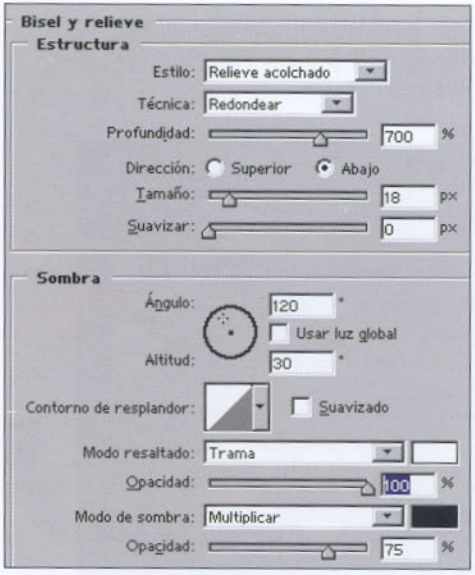
15. Vamos a darle al parche ocular algo de variación con una Superposición de motivo. Para este caso concreto, un motivo cualquiera de los que vienen dados por defecto será suficiente. Cambie el Modo de fusión a Luz suave.



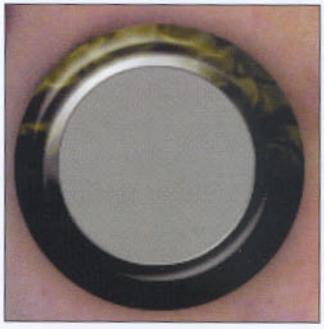
16. Si todavía no tiene el círculo interior seleccionado, utilice la Varita mágica (**W**) y haga clic sobre el espacio vacío en el interior del círculo.

17. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) y denomínela **borde**. Acceda a Edición>Contornear y aplique un **Trazo** sobre la selección de 3 píxeles, centrado y con la Opacidad al 75 por 100.

18. Aplique un bisel a la capa con el trazo con la siguiente configuración. Repare en que estamos utilizando un **Relieve acolchado** para que parezca que esta parte del parche está por encima de las demás. Controle todo esto con las opciones de **Profundidad** y **Tamaño**.



19. De nuevo, coja la Varita mágica y haga clic sobre el área vacía en el centro del círculo. Cree una nueva capa, llámela **lente** y después rellénela con gris.



CAPÍTULO 6

CONSTRUIR SU PROPIA CAJA DE HERRAMIENTAS

Capítulo 6. Construir su propia caja de herramientas

En este capítulo exploraremos todas las maneras posibles de sacar el máximo partido a la paleta de Estilo de capa. Veremos cómo crear acciones para optimizar su ritmo de trabajo y además varias cosas más para personalizar Photoshop, desde las curvas a los pinceles, además de los muestrarios de colores.

¿Por qué todas estas cosas son tan importantes? Bien, en nuestra vida laboral hemos creado tantos efectos y alterado tantas configuraciones que sería una vergüenza desprendernos de todo lo que estamos orgullosos. Nos gusta guardar esas configuraciones, esos efectos. Para nosotros, esta es una de las características más importantes de Photoshop –la habilidad de crear *plug-ins* de sus configuraciones para aplicarlos después.

Lo mejor de las **Acciones** es el hecho de que no sólo guarda sus propias acciones para crear sus efectos, sino que puede bajarse de la Red y utilizar después un archivo de acción de un diseñador de cualquier punto del mundo. Si una persona en Hong Kong crea una acción que transforma texto de aspecto suave en fuego líquido, alguien en Montana puede bajárselo de la Red, cargarlo en la paleta de Acciones y hacer que el texto arda en cuestión de minutos con la configuración exacta que se utilizó en un sitio que está literalmente a medio mundo de su casa. Este es el atractivo de Photoshop cuando se combina con la Red.

Acciones

Las acciones nos permiten guardar una serie de pasos en Photoshop, de manera que se puedan reutilizar una y otra vez. Su función es muy similar a la de las macros de Word. Son comandos preestablecidos que pueden ser ejecutados desde la paleta de Acciones para reproducir el efecto o atajo latente en ellos. A lo largo de este libro hemos hecho unos cuantos efectos muy buenos. Si los guardáramos como Acciones, podríamos ejecutarlos sobre cualquier dibujo o texto que quisiéramos, lo que nos ahorra bastante tiempo.

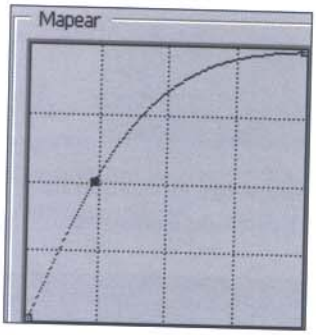
La paleta Acciones (Ventana>Mostrar acciones) puede verse de dos maneras distintas, el **Modo de botón** y el **Modo de edición**.

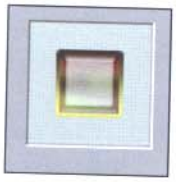
- El Modo de botón muestra las acciones como un botón, sobre el que se pulsa para ejecutar la acción. No es posible editar o guardar cuando está en este modo.

- El Modo de edición muestra la acción como un listado de comandos. En este modo puede guardar, editar, reorganizar los comandos, y aún más cosas. Puede también reproducir la acción si pulsa en el icono **Ejecutar acción** localizado en la parte inferior de la paleta.

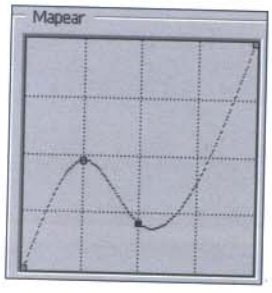
Puede cambiar de un modo a otro mediante la opción Modo de botón en el menú de la paleta de Opciones. Le enseñaremos cómo guardar una acción más adelante, cuando hagamos una acción útil para crear Grupos de motivos en la siguiente sección.

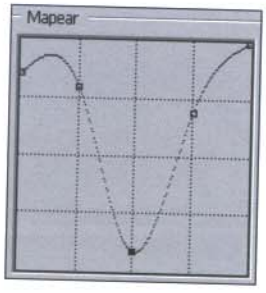
5. Si mueve un punto de la línea de contorno, afectará a los reflejos sobre la superficie del bisel.



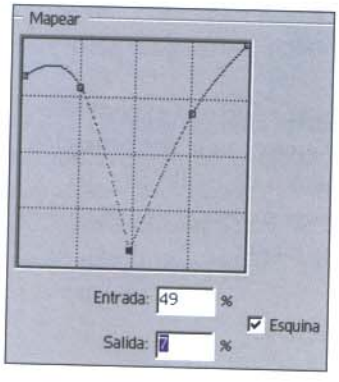


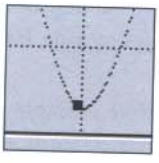
6. Podemos manipular el contorno si añadimos más puntos a la línea y los movemos con el ratón.



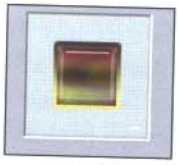


7. Para generar un contorno y efecto más agudo, podemos cambiar la suavidad de esquina de un punto, para transformarlo en una alteración con una dirección brusca. Sólo tiene que hacer clic sobre un punto y activar la opción **Esquina**.





De nuevo, eche un vistazo al ejemplo. Una vez esté satisfecho con el contorno, podrá guardarlo para utilizarlo más adelante.

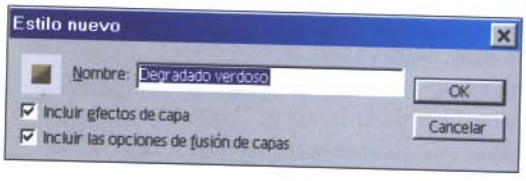


Completar y guardar el grupo de Estilo de capa

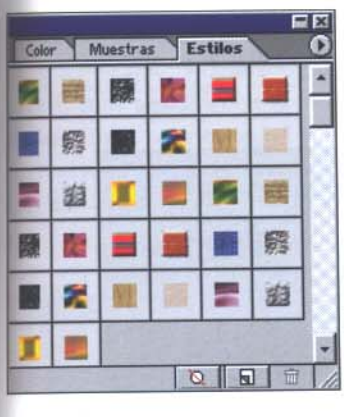
Las últimas páginas de este capítulo han estado dedicadas a crear elementos de un estilo de capa para generar un Estilo de capa completo que se aplicará con un solo clic. En el proceso también hemos creado un degradado personalizado o grupo de motivos, una acción para crear grupos de motivos y contornos personalizados. Ahora que tenemos un estilo ¿Qué hacemos?

Vamos a guardar nuestro nuevo estilo en un grupo.

1. Con la caja de diálogo de Estilo de capa abierta, haga clic en el botón **Estilo nuevo** a la derecha de su pantalla.



2. Si accede a la paleta de Estilos, el nuevo estilo se puede encontrar en último lugar.



3. Puede eliminar estilos del grupo actual haciendo clic con el botón derecho del ratón/ **Control-clic** sobre el icono que representa el estilo y seleccionando Eliminar estilo del menú.

4. Una vez que haya creado varios estilos y quiera guardarlos como un grupo completo, haga clic sobre el botón **Guardar** situado a la derecha de la caja de diálogo de Estilo de capa. Guarde el nuevo grupo en una carpeta de su sistema, preferiblemente en una específica para sus propios grupos de estilos.

Cuando le haya cogido el truco al proceso de creación de Estilos mediante cambios de motivos, biseles, modos de superposición y demás, pronto tendrá varios grupos de Estilo de capa para aplicar a textos, dibujos y marcos.

TRUCO: ¡RECUERDE QUE ES CONVENIENTE SIEMPRE GUARDAR SU CONFIGURACIÓN!

2. Rellenar la caja de herramientas

Ya hemos explorado la creación de motivos, acciones, estilos de capa, degradados y contornos. ¿Hay otros elementos que podamos crear y guardar para su uso en Photoshop con las herramientas que tenemos a nuestra disposición?

Claro que hay, y vamos a ver unos cuantos de ellos ahora.

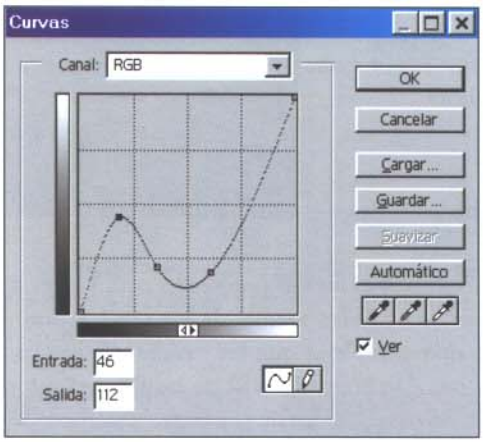
Curvas

Las curvas son el método utilizado para volver a "mapear" los valores tonales de los píxeles. Son mucho más complejas que los niveles, ya que las curvas nos dan la posibilidad de cambiar el valor de un solo píxel en vez de un grupo de ellos localizados en un área de la imagen.

Las curvas son esenciales cuando se está trabajando con algunos tipos de efectos metálicos. Si creamos una curva que nos gusta, podemos guardarla como predeterminada para su uso posterior.

1. Para este ejemplo hemos creado una imagen de doble capa: una capa con un degradado de fondo y una selección esférica rellena con un degradado Radial de blanco a negro.

2. Ahora, si aplicamos una curva metálica estándar, nuestra bola pasa, de tener un tono gris aburrido, a convertirse en una bola de acero genial. Haga clic sobre Imagen>Ajustar> Curvas (**Control/Comando-M**) y cree una curva parecida a la de la figura.



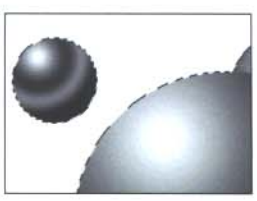
3. No pierda detalle de la bola, y cuando esté satisfecho con los cambios que la curva le hace al degradado, haga clic en **Guardar**. Ponga un nombre a la curva y guárdela en su sistema para su uso en otro momento.

Ahora cuenta con una curva magnífica que se puede aplicar una y otra vez. Cuando quiera volver a aplicar una curva que guardó anteriormente, haga clic sobre el botón **Cargar** de la ventana Curvas y ábrala desde la carpeta en donde la guardó.

Dibujos personalizados

Los dibujos son otro material que puede crearse y guardarse. Para este tipo de tarea lo mejor es recordar que la creación de un dibujo será más fácil si hace un dibujo negro sobre fondo blanco.

1. Vamos a utilizar una imagen esférica como la que creamos en el tutorial anterior. Hemos rellenado la capa del fondo con blanco y hemos combinado todas las esferas en una sola capa, distinta a la del fondo. Haga ahora **Control/ Comando-clic** sobre la capa de las esferas en la paleta de Capas para que se cargue como una selección.

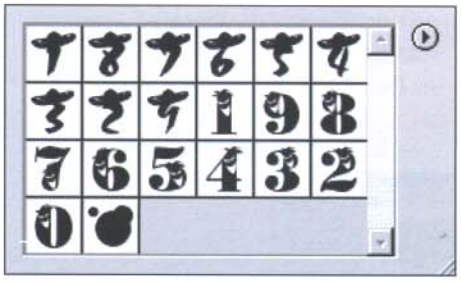


2. Para el siguiente paso, acceda a Edición> Rellenar con el fin de rellenar la selección con negro.

3. Antes de que podamos definir el dibujo, necesitamos transformar la selección en un trazado. Esto se conseguirá si acude a la paleta de Trazados y hace clic sobre el icono **Hacer trazado en uso** desde selección de la parte inferior de la paleta.

4. Una vez que la selección esté convertida en un trazado, haga clic sobre Edición>Definir forma personalizada. Dé nombre a la forma y haga clic en **OK**.

Ahora puede encontrar el dibujo en el **Selector de formas personalizadas** perteneciente a la barra de Opciones de Formas.

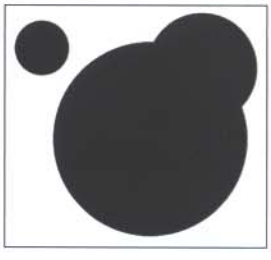


5. Supongamos que ha definido varias formas personalizadas y que quiere guardar el grupo para su uso posterior. Con el **Selector** abierto, haga clic sobre la flechita de la parte superior derecha. Escoja **Guardar formas** del menú y busque una carpeta en la que guardarlas. Déles nombre y haga clic en **OK**.

Pinceles personalizados

Este proceso es casi idéntico al de las formas personalizadas, pero esta vez no necesitamos convertir la selección en un trazado. ¡Lo que nos gusta de los pinceles personalizados es que casi cualquier imagen sirve como pincel! Nuestra única restricción es que la imagen debe estar por debajo de los 999×999 píxeles. Puede incluso definir y pintar con una cara humana si lo desea.

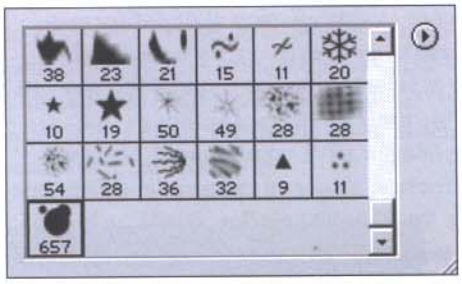
1. Vuelva al dibujo que convertimos en una forma personalizada.



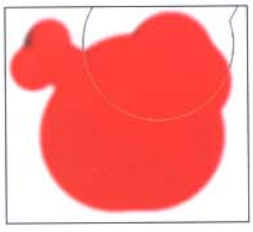
2. La mayoría de los pinceles parecen funcionar mejor si están ligeramente desenfocados, así que aplíquele un Desenfoque gaussiano a esta imagen.

3. Ahora transfórmelo en un pincel mediante el comando **Edición>Definir pincel**.

4. Una vez que esté definido, se le da un nombre y el pincel se incluye en el **Selector de pincel**.

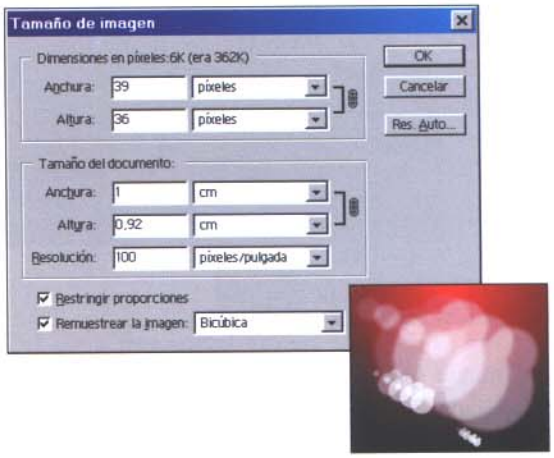


Quizá haya reparado en el problema que tiene este pincel. Fíjese en su tamaño. ¡Es enorme! Imagine intentar pintar con él, me parece que el dibujo no sería muy bueno.



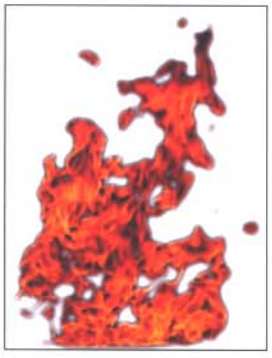
En sólo dos pinceladas inundaríamos completamente la imagen con la que fue creado. De manera que, para que este pincel sea efectivo, necesitamos reducir el tamaño de imagen y definirlo de nuevo, quizás incluso un par de veces más para tener varios pinceles con la misma forma pero diferente tamaño.

5. Acceda a **Imagen>Tamaño de imagen** para abrir la siguiente caja de diálogo y ajustar el tamaño de su imagen para conseguir un pincel más pequeño. Quizás debiera probar con distintos tamaños hasta que se encuentre con uno que le satisfaga.



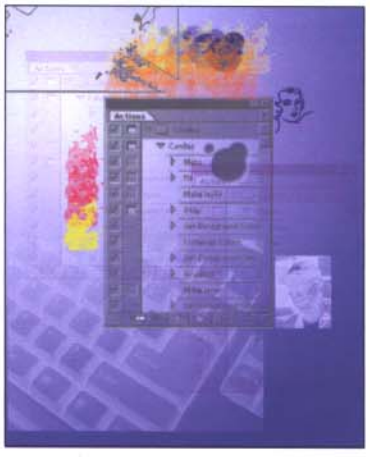
Las fotografías también se pueden definir como pinceles. Mire cómo tomar fuego de una imagen para crear un pincel personalizado.

6. Esta imagen será fácil de convertir, porque el negro contrasta mucho con el fuego. Con la Varita mágica podemos seleccionar las áreas negras y rellenarlas con blanco. Ahora reduzca el tamaño de imagen y defina el pincel como antes.



Eche un vistazo a la imagen que aparece a continuación. ¡Incluso los elementos que no son de fuego son pinceles, incluyendo el teclado, la fotografía y la imagen de la paleta de Acciones!

Una vez que tenga ya sus pinceles definidos y cargados en el Selector de pincel, puede guardarlos si pulsa sobre la flechita que hay en la parte superior derecha del selector. Haga clic sobre **Guardar pinceles** del menú **Pinceles**, déles un nombre y guárdelos en su ordenador.



En este capítulo hemos cubierto muchas características que pueden personalizarse en Photoshop, lo que ayudará a incrementar su productividad y a optimizar su ritmo de trabajo. Photoshop es una potente herramienta y, como cualquier otra herramienta, conseguirá sacarle más partido cuanto más sepa de ella y cuanto más la modifique para que se adecúe a sus propios propósitos.

1. Estilos de capa y sus elementos

Muchas de las características que podemos guardar en Photoshop se encuentran apiladas en la paleta de **Estilos de capa**. No sólo puede crear y guardar estilos de capa en sí mismos, sino que puede utilizar la caja de diálogo de Estilos de capa para cargar y crear degradados y contornos propios. Puede crear asimismo Grupos de motivos para su uso en los estilos, y cuando guardemos un Grupo de estilos esos motivos estarán disponibles para cualquier usuario.

Generar grupos de motivos

Para comenzar, necesitará unos cuantos motivos perfectos. Hay literalmente cientos de páginas web que le proporcionarán imágenes de fondo hechas a mano y gratis.

Para esta sección, hemos descargado motivos de una de nuestras páginas favoritas como `www.infinitefish.com`; muchas gracias a su diseñador Scott Balay por permitirnos usarlas. Eche un vistazo a la página si quiere algunas texturas y otros materiales de Photoshop, son geniales. Otra excelente página es *Eyeball Design* (`www.eyeball-design.com/fxzone/`).

Es muy útil crear una imagen ejemplo sobre la cual probar los motivos una vez que tenga el Grupo unido. Vamos a crear uno ahora y a dejarlo abierto en el fondo para un uso posterior. Empiece a descargar esos motivos y a continuación guárdelos en una carpeta de su disco duro.

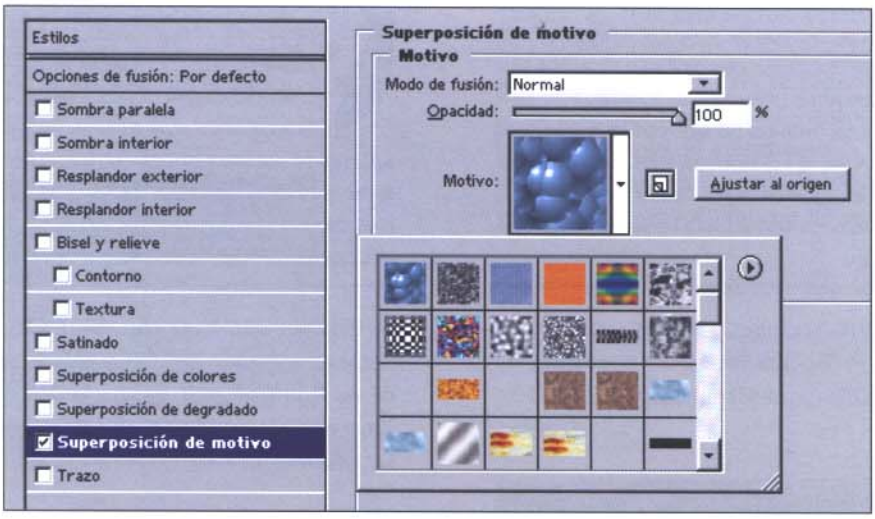
1. Cree en primer lugar una nueva imagen (**Control/Comando-N**), 8×5 pulgadas, 100 puntos por pulgada, RGB y con un fondo Negro.

2. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**). Seleccione ahora la herramienta **Texto**. Pulse **D** para restablecer los colores frontal y de fondo por defecto, luego pulse **X** para intercambiarlos, de manera que el blanco sea el frontal.

3. Introduzca algo de texto, que sea bastante grande, ya que así será más fácil ver el efecto de motivo cuando lleguemos al paso de la Superposición de motivo.

4. Seleccione a continuación la capa de texto en la paleta de Capas. Haga clic sobre el icono **Añadir estilo de capa** en la parte inferior de la paleta de Capas y seleccione **Superposición de motivo**.

5. Haga clic sobre la pequeña flecha que se encuentra situada a la derecha del motivo con el fin de abrir el listado de motivos por defecto, el Grupo que se carga automáticamente con Photoshop.

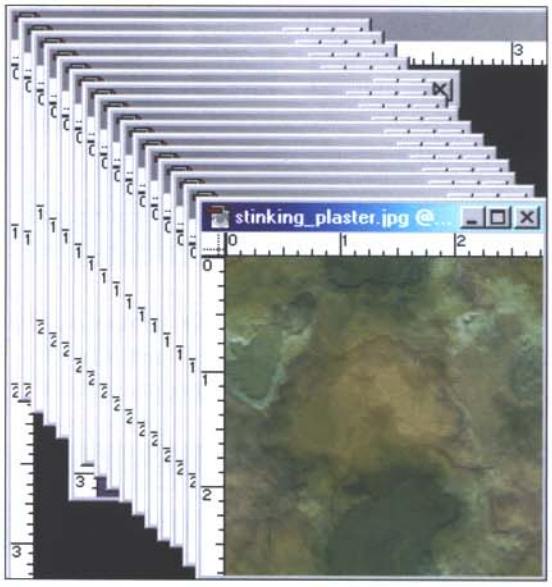


6. Como vamos a hacer un Grupo nuevo, debemos ocuparnos de los que están en este Grupo. Haga clic con el botón derecho del ratón/ **Control-clic** en cada icono de motivo y ejecute **Eliminar motivo** hasta que el Grupo esté vacío.

TRUCO: COMO ESTOS SON MOTIVOS POR DEFECTO, SIEMPRE SE PUEDEN VOLVER A CARGAR. NO SE ELIMINARÁN PERMANENTEMENTE CUANDO HAGAMOS ESTO, SÓLO LOS BORRAMOS DE LA PANTALLA.

7. Bien, es hora de crear un Grupo de motivos personalizado. Minimice la imagen actual. Vaya a Imagen>Abrir y abra varios de los fondos perfectos que descargó previamente (u otros que ya tuviera en su ordenador o en un CD de imágenes).

En la imagen que aparece a continuación tenemos abierta una serie de motivos incluyendo uno con un muro de piedra, que llamamos cariñosamente **stinking plaster**.



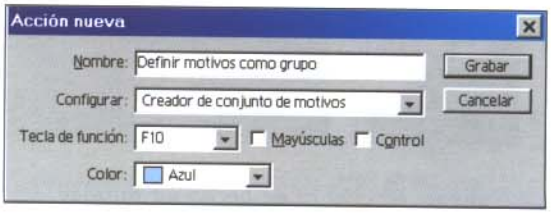
La siguiente sección es de hecho un tutorial dentro de otro tutorial. Le enseñaremos a utilizar las acciones haciendo una que nos ayudará en nuestra actual tarea. Nos permite automatizar el proceso para que podamos crear literalmente docenas de Grupos de motivos en cuestión de minutos, contando con que tengamos imágenes para rellenar todos esos Grupos en una carpeta de nuestro ordenador.

TRUCO: LOS GRUPOS DE MOTIVOS, AUNQUE INCREÍBLEMENTE ÚTILES, PUEDEN ORIGINAR ARCHIVOS BASTANTE GRANDES CUANDO LOS GUARDE. POR ESTA RAZÓN, LOS GRUPOS DE MOTIVOS QUE HACEMOS SUELEN INCLUIR ENTRE 12 Y 15 MOTIVOS. ESTO ES DE PARTICULAR IMPORTANCIA EN CASO DE QUE QUISIERA DISTRIBUIR SUS MOTIVOS POR LA RED. UN MOTIVO MÁS PEQUEÑO AHORRARÁ ANCHURA DE BANDA.

1. Abra la paleta Acciones. En el menú de Acciones, escoja **Borrar todas las acciones**. Con ello borramos completamente la paleta Acciones.

2. Haga clic sobre el icono **Crear grupo nuevo** en la parte inferior de la paleta de Acciones. Cuando la caja de diálogo de Nuevo grupo se muestre, denomine a la acción **Creador de conjunto de motivos**.

3. Haga clic sobre el icono **Crear acción nueva** en la parte inferior de la paleta. Llame a la acción **Definir motivos como grupo**.



4. En esta caja de diálogo, se le dará también la oportunidad de asignar un atajo y un código de color a la acción, ambos ayudarán mucho a la hora de utilizarla, así que continúe y asígnelas ahora.

TRUCO: EL CÓDIGO DE COLOR QUIZÁS NO PAREZCA DEMASIADO ÚTIL A PRIMERA VISTA, PERO PUEDE AYUDAR A CATALOGAR LAS ACCIONES SEGÚN SU FUNCIÓN. POR EJEMPLO, PUEDE CREAR VARIAS ACCIONES PARA AJUSTES DE IMAGEN Y UTILIZAR BOTONES ROJOS PARA ELLAS. SI HACE ACCIONES DE VARIOS EFECTOS DE TEXTO PODRÍA MARCARLOS CON VERDE. Y ASÍ CON TODOS LOS TIPOS DE ACCIONES QUE SE LE PUEDAN OCURRIR.

5. Una vez que haga clic sobre **OK**, la acción empezará a grabarse. Se guardará cada paso que dé en Photoshop, hasta que pulse el botón **Detener ejecución/grabación**, igual que en las macros.

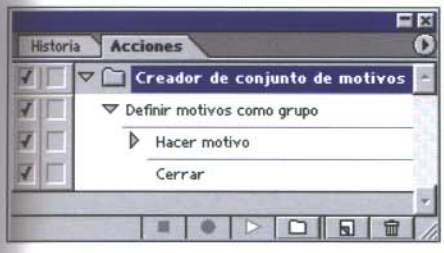
6. Haga clic sobre uno de los fondos abiertos para que se active.

7. Vaya a Edición>Definir motivo.

8. Déle nombre al motivo y cierre la imagen.

9. Pulse el botón de **Detener ejecución/grabación** en la parte inferior de la paleta de Acciones para dejar de grabar. Si tiene la paleta

de acciones en el modo edición (puede cambiar los modos mediante el menú Acciones), su acción, cuando se coloque en la paleta, deberá parecerse a esto.



Ahora es un buen momento para guardar la acción.

10. Seleccione ahora el nombre del grupo de acciones de la parte superior de la lista. Todas las acciones deben guardarse en grupos, incluso si sólo hay una acción en el grupo. Haga clic sobre la flecha pequeña en la esquina superior derecha de la paleta de acciones para acceder al menú Acciones.

11. Haga clic en **Guardar acción** y colóquela en una carpeta de su sistema. Si lo prefiere, puede crear una carpeta específica para acciones con objeto de albergar sus acciones caseras, y ubicarlas donde pueda encontrarlas fácilmente.

12. En la paleta Acciones, cambie al **Modo de botón** para poder ver el atajo de teclado y el código de color que le asignó a la acción. Puede ahora utilizar el atajo para ejecutar la misma acción en otra imagen.

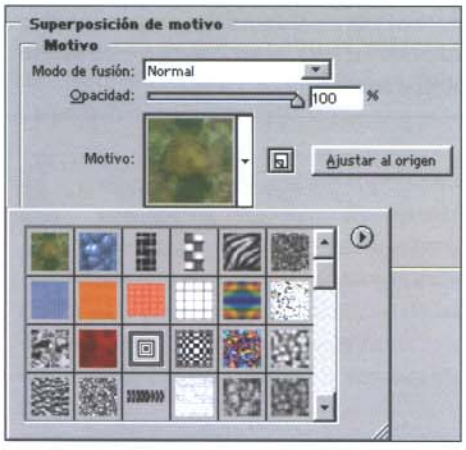
Cuando ejecute esta acción definirá el fondo que va a utilizar como un motivo. Hemos incluido un comando **cerrar** en esta acción, así que asegúrese de tener un nuevo fondo activo, pero no la imagen ejemplo. Si ejecutamos la acción sobre nuestro ejemplo se cerrará automáticamente, y perderemos nuestra imagen de prueba.

13. Repita la acción sobre cada fondo que abrió.

14. Una vez tenga varios motivos definidos, vuelva a la imagen ejemplo y seleccione la capa del texto.

15. Haga clic sobre el icono **Añadir estilo de capa** en la parte inferior de la paleta de Capas. Seleccione **Superposición de motivo** del menú.

16. Una vez que la caja de diálogo de los Estilos de capa se muestre, pulse sobre la flechita a la derecha de la ventanita de motivo. Todos los motivos que acaba de definir deberían estar visibles en el grupo de motivos.



17. Haga clic sobre el primer motivo que definió. Eche un vistazo a su imagen ejemplo para ver el efecto que este motivo produce.

TRUCO: PUEDE ARRASTRAR EL MOTIVO SOBRE LA CAPA DEL TEXTO CON EL CURSOR SI QUIERE, CUANDO LA CAJA DE DIÁLOGO DE ESTILOS DE CAPA ESTÁ ABIERTA. TENDRÁ EL MISMO EFECTO.

18. Utilice cada motivo para ver el efecto que tienen sobre su texto.

19. Con el grupo de motivos abierto en la caja de diálogo de Estilo de capa, haga clic sobre la flechita en la parte superior derecha del grupo. Elija la opción **Guardar** del menú. Al igual que con la acción que se guardó antes, puede crear una carpeta para almacenar sus grupos de motivos personalizados. Una vez guardados, el grupo de motivos estará disponible siempre que quiera.

TRUCO: ADEMÁS DE LA OPCIÓN DE ESTILO DE CAPA, TAMBIÉN PUEDE ACCEDER, SI ASÍ LO DESEA, A SUS MOTIVOS PERSONALIZADOS UTILIZANDO PARA ELLO EDICIÓN>RELLENAR, SI ESCOGE LA OPCIÓN **MOTIVO** DE ESTA CAJA DE DIÁLOGO.

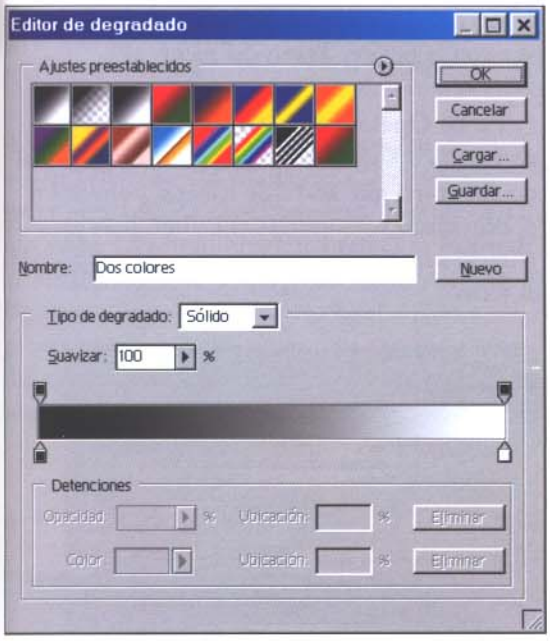
Crear, utilizar y guardar degradados personalizados

Puede crear degradados por medio de la barra de Opciones de degradado. Sin embargo, vamos a hablarle de una técnica que le permitirá ver el degradado a medida que progresa. También podrá ajustarlo donde sea necesario, dependiendo de lo que haga con su imagen, y después añadir el degradado al grupo activo y guardar el grupo para más adelante. Vuelva al ejemplo de texto original o bien cree uno nuevo antes de seguir.

1. Acceda a la ventana de Estilo de capa para la capa del texto de nuevo; esta vez escoja **Superposición de degradado**.

2. Una vez que seleccione la opción, su texto se cubrirá automáticamente con el degradado por defecto. Como el degradado también tiene la Opacidad al 100% y el Modo de fusión Normal igual que por defecto, ya no será capaz de ver el motivo aplicado que ha sido utilizado anteriormente.

3. A continuación haga clic directamente sobre el Degradado en el centro de la ventana de Estilo de capa. Ello le mostrará el **Editor de degradado**.

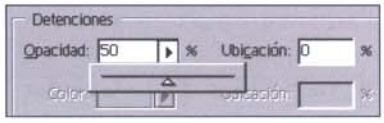


4. La porción superior del Editor, **Ajustes preestablecidos**, muestra todos los degradados disponibles. En la imagen de arriba, se dará cuenta de que los primeros son degradados por defecto. Los últimos iconos son los que hemos creado o añadido. No los hemos guardado como conjunto todavía. Arreglaremos esto en un momento.

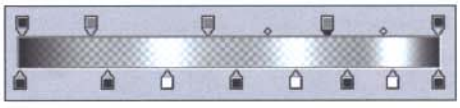
5. La sección inferior del Editor de degradado es donde configuramos las características reales del nuevo degradado.

6. Hay dos punteros arriba y abajo del degradado. Se llaman **Niveles**. Por defecto, hay dos arriba, que controlan la opacidad del degradado en ese punto de la escala y dos abajo, que controlan el color del degradado en ese punto.

Pueden modificarse si desliza los niveles de izquierda a derecha o viceversa. También puede pulsar sobre un nivel e introducir después un porcentaje en el área de **Detenciones** por debajo de la sección del editor de degradado.



7. Puede añadir puntos de color o transparencia al degradado si cambia los valores para cada punto del **Editor de degradado**.



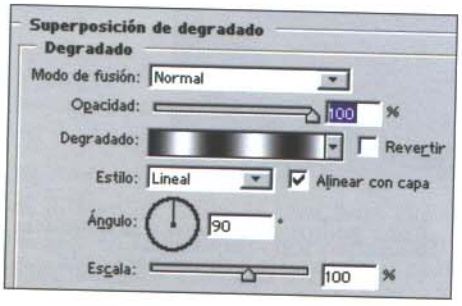
8. Fíjese en que los niveles cambian cuando altera la opacidad o color de un nivel. Para cambiar el color, seleccione un nivel, haga clic sobre la caja de color o abra la ventana de color mediante la flechita y el selector de color se hará visible.

TRUCO: AUNQUE PUEDE GUARDAR EL GRUPO DE DEGRADADO TAL COMO ESTÁ, SERÍA BUENO ELIMINAR LOS DEGRADADOS POR DEFECTO PRIMERO Y GUARDAR SU GRUPO DE DEGRADADOS PERSONALIZADOS APARTE. HAGA CLIC CON EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN/**CONTROL-CLIC** EN CADA DEGRADADO POR DEFECTO Y SUPRIMA TODOS LOS DEGRADADOS QUE NO QUIERA QUE SE INCLUYAN EN EL GRUPO.

9. Una vez que se encuentre satisfecho con el degradado, haga clic en **Nuevo** para guardarlo en el actual grupo de degradados. Cuando lo haya guardado, se añadirá a los iconos que tiene en el listado.

10. Haga clic en **Guardar** y busque o cree una carpeta en la cual almacenar sus degradados. Ponga nombre al grupo y haga clic en **Guardar** de nuevo.

11. Aplique a continuación el degradado (en caso de que todavía no lo haya hecho) a la capa del texto.

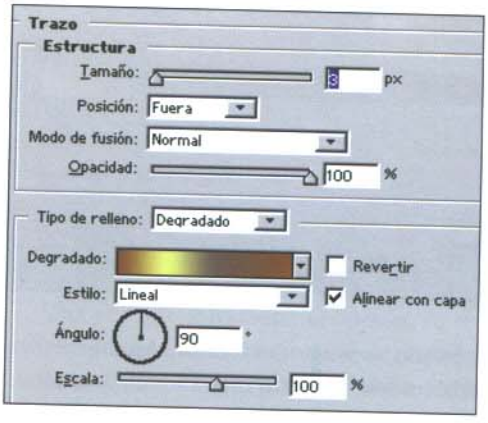


Trazo de degradado

Ya que estamos jugando con los degradados y estamos creando un Estilo de capa al mismo tiempo, hay otra manera de utilizar los degradados. Con la opción Trazo de Estilo de capa, puede aplicar un trazo de degradado al contorno de la capa del texto.

1. Acceda a los Estilos de capa de nuevo, esta vez con la opción **Trazo** del menú.

2. En las **Opciones de Trazo**, cambie el Tipo de relleno a Degradado. Seleccione un degradado del grupo que acaba de hacer o pulse sobre el degradado para utilizar el Editor, para crear y guardar un nuevo degradado y después aplicarlo al trazo.

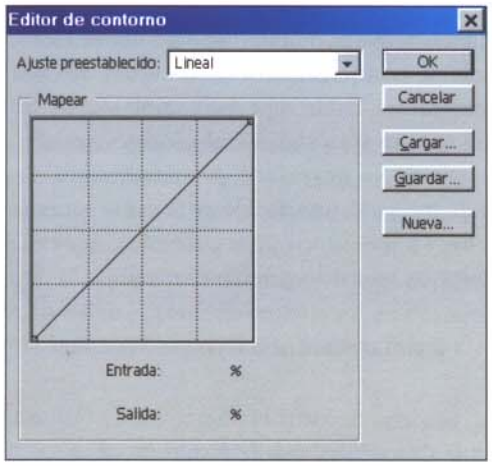


TRUCO: PUEDE TAMBIÉN MODIFICAR LOS TONOS DEL ESTILO GENERAL SI APLICA UNA SUPERPOSICIÓN DE COLORES CON UN MODO DE FUSIÓN DE DIFERENCIA. PRUEBE UNOS CUANTOS COLORES Y FÍJESE CÓMO ALTERAN EL EJEMPLO DEL VISOR DE PREVISUALIZAR; ASÍ PODRÁ APRECIAR CUÁL DE ELLOS ES MEJOR.

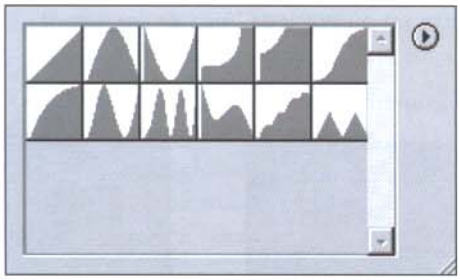
Crear, aplicar y guardar contornos personalizados

A medida que avanzamos en el proceso de generar elementos de Estilo de capa e incluso hacer un Estilo de capa completo, apostamos a que ya ha adivinado que terminaríamos hablando de los biseles tarde o temprano. Bien, ya hemos llegado a ese punto, y nuestro bisel nos va a permitir que podamos crear un contorno personalizado, el cual guardaremos para su utilización posterior.

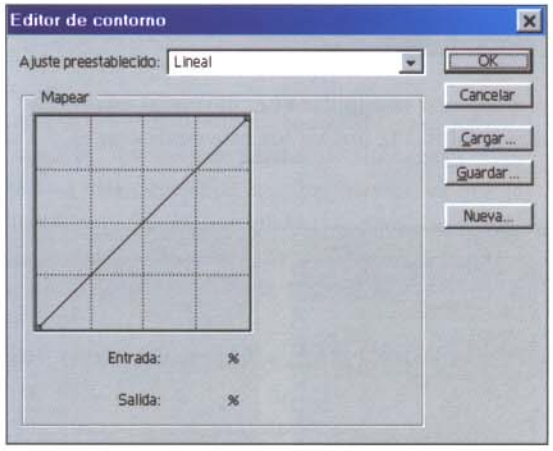
1. Acceda al área de Bisel y relieve de la paleta de Estilo de capa.



2. En la zona de la ventana de **Sombra** verá la opción **Contorno de resplandor**. El icono representa el contorno por defecto que se está aplicando actualmente al biselado, es lo que dicta cómo juegan las luces y sombras sobre la superficie de la imagen. Haga clic sobre la flechita que se encuentra situada a la derecha de la imagen para ver los contornos cargados por defecto.



3. Haga clic directamente sobre el ejemplo del contorno para abrir el **Editor de contorno**.



4. Si pulsa en la línea de contorno, podrá añadir puntos que puede arrastrar después con el fin de crear una curva, con lo que afectará los reflejos y sombras del bisel. Puede constatar lo que la curva hace sobre el bisel si mira el icono de vista previa que se encuentra situado a la derecha de la caja de diálogo de Estilo de capa.

Este ejemplo muestra el estilo con el contorno por defecto aplicado junto con la configuración de bisel y otros elementos de Estilo de capa (Degradado, Trazo, Superposición de degradado) que añadimos anteriormente.

CAPÍTULO 7

EFECTOS DE TEXTO

Capítulo 7. Efectos de texto

Afortunadamente ya conoce bastantes maneras de manipular las imágenes en Photoshop sin tener que perder demasiado los nervios. En este capítulo le echaremos un vistazo a los efectos que pueden aplicarse al texto con el fin de obtener un texto que sea un estilo artístico en sí mismo.

1. Diseñar fondos

Antes de que nos metamos en serio con los efectos de texto, vamos a aproximarnos a este tema desde un ángulo diferente. Como una regla implícita, la mayoría de diseñadores generan el fondo con la imagen primaria que tiene en mente. Pero, ¿qué pasa si tiene un fondo magnífico que no quiere que se desperdicie? En este tutorial vamos a potenciar el papel del fondo y a diseñar un efecto de texto que complemente correctamente dicho fondo.

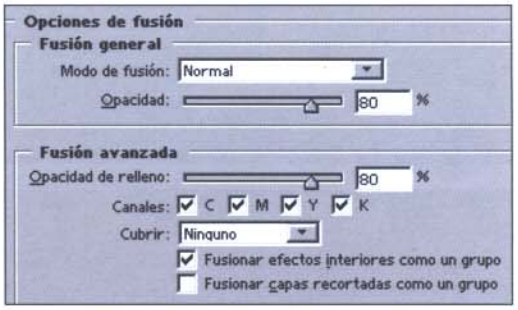
1. Abra primero su imagen de fondo (**Control/Comando-O**).

2. Cree luego una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**).

3. Seleccione la herramienta **Texto** (**T**). En la barra de Opciones de texto, escoja la opción **Crear Máscara o selección**, una buena fuente y póngale un tamaño de 140 puntos.

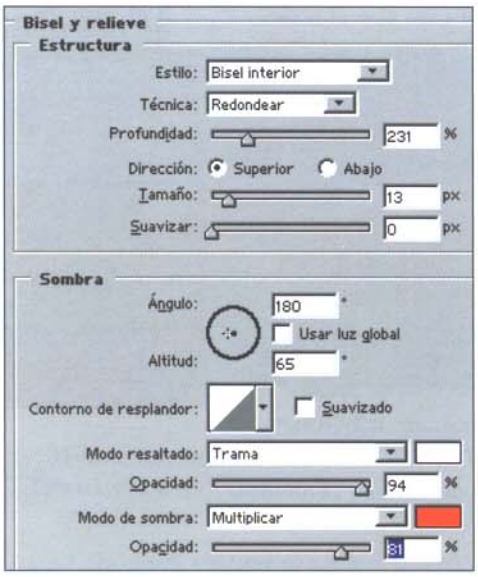
4. Rellene (Edición>Rellenar) la selección de texto con negro.

5. Acceda a los Estilos de capa para la capa que acaba de rellenar y vaya a las Opciones de fusión avanzadas. Cambie ambas configuraciones de Opacidad al 80%, desactive **Fusionar capas recortadas como un grupo** y a continuación active **Fusionar efectos interiores como un grupo**.



6. Vamos a aplicar a continuación un estilo rápido al nuevo texto. Comencemos con un Bisel, dándole la configuración que vemos en la figura siguiente:

16. Ahora vamos a buscar un estilo para esta capa. Comience con un Bisel y relieve:

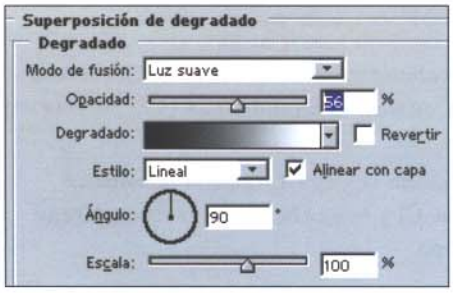


17. Bajo el menú de Bisel y relieve, aplique una Textura. Nosotros usamos una textura de circuitos muy parecida a la que hicimos en el capítulo 5, aunque cualquiera servirá. Para más información sobre crear y cargar motivos para su uso como texturas, vaya al capítulo 6.

18. Ahora aplique algo más para definir este estilo en particular. Una Sombra paralela ayudará con el efecto transparente que deseamos hacer.

19. Un Satinado le da también un poco de reflexión. Tenga muy en cuenta el contorno de la figura. Este contorno centra la reflexión, y la reduce en los bordes del Bisel.

20. Una vez terminado el Bisel, utilice una Superposición de degradado con la configuración de Luz suave:



21. Aplique una Superposición de motivo a Subexponer color.

22. Vuelva a la capa del Trazo, la Capa 3. Abra Estilo de capa. Ya le hemos incluido un Bisel a la capa así que ahora una Superposición de motivo y un Resplandor exterior bastarán.

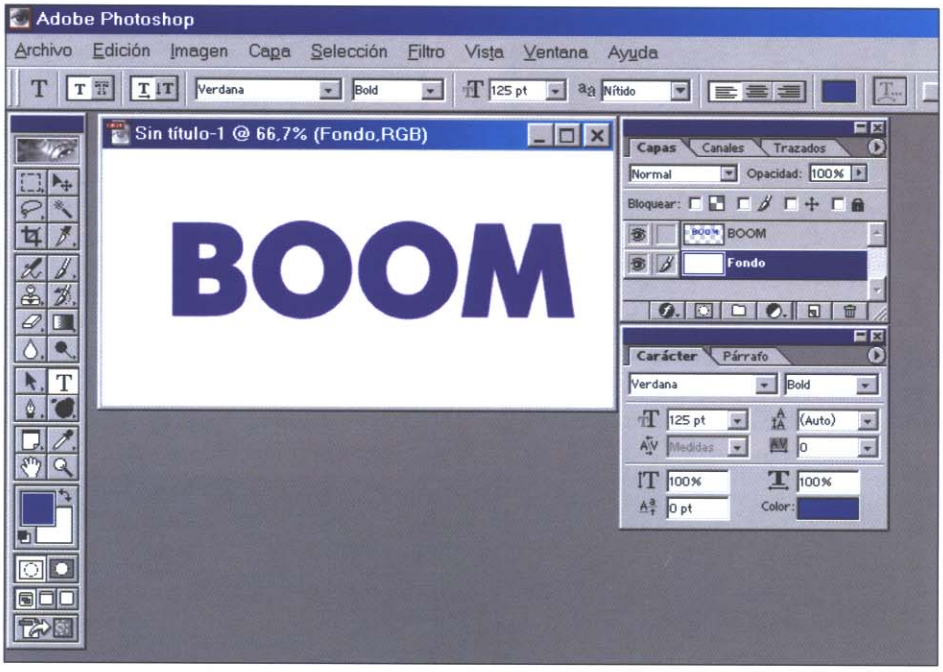
Y a continuación podemos ver el resultado que se obtiene finalmente:

4. Explosiones

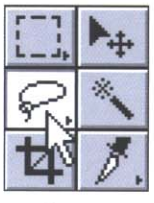
El último efecto que trataremos en este capítulo es un efecto de texto de explosión con chispas añadidas. Es un efecto dinámico y debería utilizarse con moderación. Se puede usar con dibujos, texto o sólo como efecto.

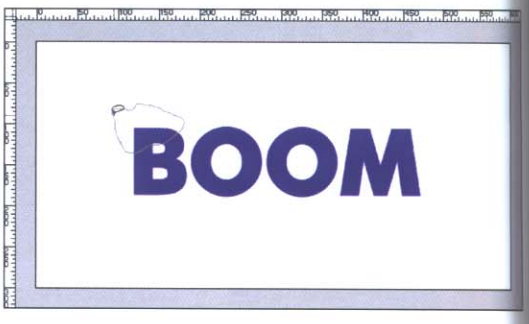
1. Cree en primer lugar un nuevo documento (**Control/Comando-N**) y llámelo **explosiones**. Haga que tenga unas dimensiones de 600×300 y en modo RGB.

2. Escriba después algo de texto que quiera explosionar (¿el nombre de su jefe, tal vez?). Será necesario rasterizar el texto con el fin de manipularlo. De modo que, haga en primer lugar clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** sobre la capa en la paleta Capas y a continuación ejecute **Rasterizar capa**.



3. Luego, con el fin de romper el texto, prepárese para ensuciarse las manos, haga clic sobre la herramienta **Lazo** (**L**) y después realice una selección sobre una porción del texto.





4. Ahora escoja la herramienta **Mover** (**V**) y arrástrela un poco alejada del cuerpo principal del texto. Deseleccione (**Control/Comando-D**).

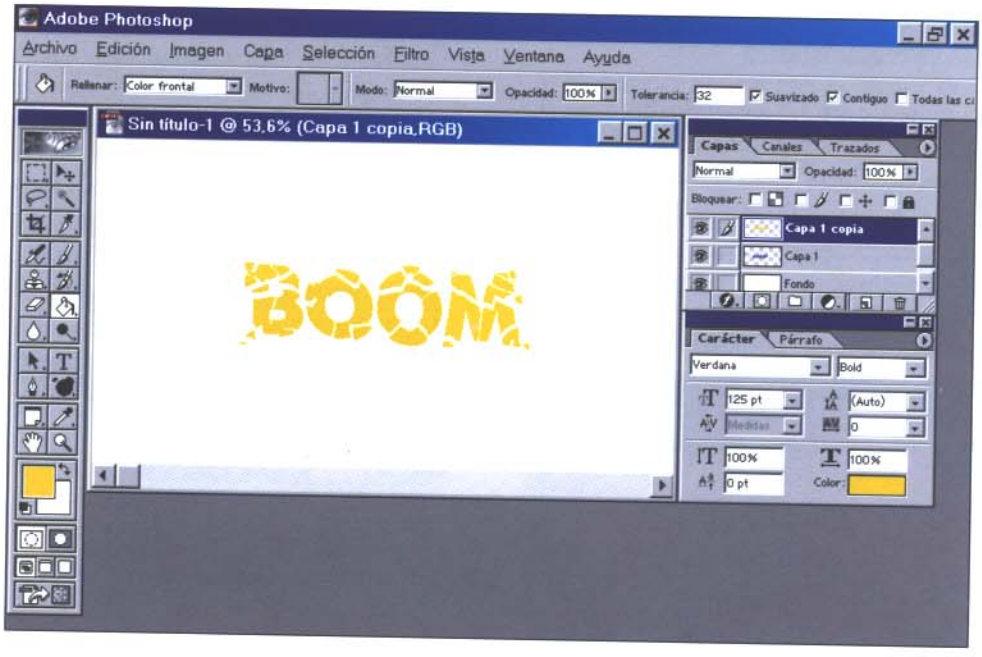
5. Haga otra selección.

6. Arrástrela de nuevo.

7. Continúe haciendo esto hasta que tenga todo el texto roto. Esta podría ser más o menos la imagen principal.

TRUCO: ES MEJOR COMENZAR POR LOS BORDES Y SEGUIR HACIA EL MEDIO. ESTO DARÁ MÁS MOVIMIENTO A LOS BORDES, QUE ES PRECISAMENTE LO QUE BUSCAMOS. LOS TROZOS MÁS PEQUEÑOS TENDRÍAN QUE ARRASTRARSE UN POCO MÁS LEJOS QUE LOS QUE SEAN MAYORES, TENGA EN CUENTA QUE EN LA VIDA REAL TAMBIÉN IRÍAN MÁS LEJOS PORQUE SON MÁS LIGEROS.

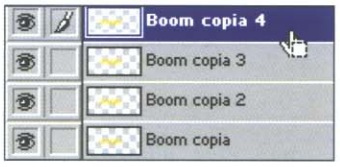
8. Ahora, para conseguir el efecto de explosión, duplique la capa y haga **Control/Comando-clic** para cargar el texto como una selección. Utilice la herramienta **Bote de pintura** (**Mayús-G**) para rellenar con un color más claro. Aquí le dimos un color amarillo dorado.



9. Arrastre la capa duplicada bajo la capa original. La capa copiada será nuestra capa de efectos.

10. Con esa capa seleccionada, haga clic sobre Filtro>Desenfoque>Desenfoque radial. Escoja Zoom como el Método de desenfoque y ajuste la Cantidad a 100. Ahora es cuando empezamos a ver al efecto tomar forma.

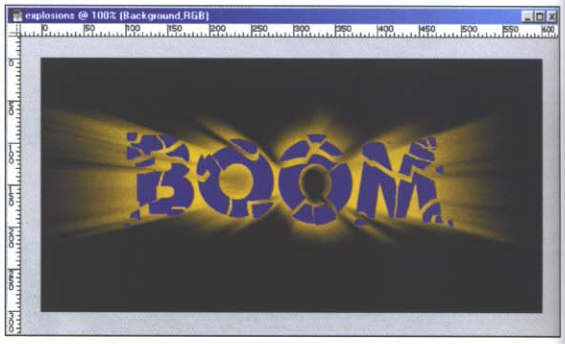
11. Duplique la capa varias veces para darle densidad al efecto, enlace sólo las capas de efecto (en nuestro caso, las capas **boom**), y ahora combine estas capas: Capa>Bloquear todas las capas del conjunto.



12. Ahora pulse **Control/Comando-F** o vaya al menú Filtro y escoja Desenfoque radial en la parte superior de la lista. Esto volverá a aplicar exactamente el mismo filtro que se utilizó antes.

TRUCO: PARA VOLVER A APLICAR EL ÚLTIMO FILTRO UTILIZADO, CON LA MISMA CONFIGURACIÓN, PULSE **CONTROL/COMANDO-F**. EXPERIMENTE CON LOS FILTROS, SON SORPRENDENTES LOS RESULTADOS QUE PODRÁ CONSEGUIR SI APLICA UN FILTRO MÁS DE UNA VEZ. SI NO LE GUSTA LO QUE RESULTE, SIEMPRE TIENE LA OPCIÓN DE DESHACER.

13. La explosión tiene un aspecto más denso y suave ahora. Puede rellenar el fondo con negro para verlo mejor.



Esta es una explosión básica. Está bien, pero necesita algo más, veamos qué podemos hacer.

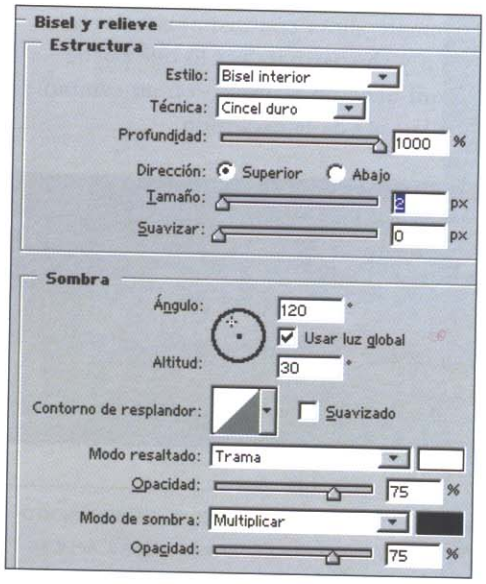
Añadir chispas

1. Primero, hagamos que salten unas cuantas chispas. Duplique (Capa>Duplicar capa) la capa del efecto, la nuestra se llama **Copia 4**, la que hemos denominado **Boom**.

2. Cambie el Modo de fusión de la nueva capa a Disolver y reduzca la Opacidad al 27%, seguro que ya podrá ver cómo van mostrándose las chispas.

3. Vamos a dar a continuación algo de brillo a las chispas. Haga clic sobre Imagen>Ajustar> Tono/saturación, (**Control/Comando-U**). Coloree la capa con objeto de darle más énfasis. En nuestra imagen cambiamos el valor de **Luminosidad** a –53.

4. El efecto resulta ahora mucho más convincente pero podemos mejorarlo todavía más. Añadamos un Bisel para que parezca 3D. Haga clic sobre el icono **Añadir estilo de capa** en la parte inferior de la paleta Capas y seleccione **Bisel y relieve**. Aplique la configuración siguiente:



5. Es hora de dar los toques finales. Ponga unas cuantas chispas delante del texto para conseguir más realismo. Duplique su capa de chispas.

6. Arrastre la nueva capa para que esté por encima de las demás en la lista de la paleta de Capas y reduzca la Opacidad al 9% para que sea muy sutil.

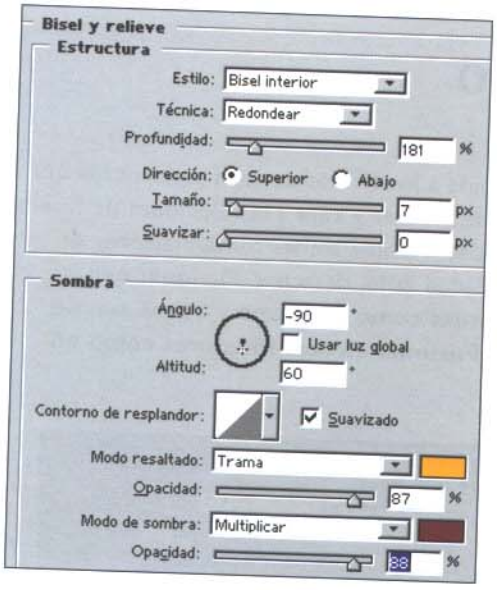
7. Experiemente ahora con distintos colores de explosión y chispas para ver lo que puede resultar. Aquí tiene un ejemplo con un cambio de tono en la capa de la explosión.

NOTA: PUEDE DARLE MÁS EFECTO DE MOVIMIENTO PONIENDO RUIDO A LAS CAPAS AMARILLAS, APLICANDO UN PEQUEÑO DESENFOCAR MÁS CON LA CONFIGURACIÓN LUZ INTENSA. SI DUPLICA ESTA CAPA Y LE DA A LA QUE ESTÁ POR ENCIMA DE LA OTRA UNA OPACIDAD DEL 50% CONSEGUIRÁ UN EFECTO TODAVÍA MÁS REALISTA DE PARTÍCULAS QUE SALTAN DESDE EL CENTRO DE LA IMAGEN. (GRACIAS A PAUL SINCLAIR POR ESTA SUGERENCIA.)

Por supuesto, estos efectos no se encuentran limitados exclusivamente al texto; podría aplicar estas técnicas para crear botones, carátulas o incluso fondos.

Esperamos que haya visto en este capítulo cómo un elemento gráfico impactante puede darle un toque de distinción a su trabajo. La regla de oro, como siempre, es utilizar estos efectos de texto con moderación. Una fuente extrema sobre un fondo limpio puede atraer la atención de forma impresionante, pero si su obra incluye más cosas, podría arriesgarse a que tenga un aspecto cargado.

En el siguiente capítulo vamos a crear efectos 3D que harán que quiera alcanzar y tocar con la mano sus objetos, de manera que ya puede coger sus bonitas gafas 3D de cristales verdes y rojos y continuemos.



7. Necesitamos definir nuestro texto con referencia al fondo un poco más, así que vamos a añadir un **Resplandor interior** con la configuración de la figura. Deseleccione (**Control/Comando-D**).

Si quisiéramos un efecto de texto simple, podríamos pararnos aquí, pero vamos a olvidarnos de la sutileza y veamos hasta dónde podemos llevar este texto y este fondo.

8. Duplique la capa del texto mediante la opción Duplicar capa que encontrará si hace clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** sobre la capa en la paleta de Capas. Vaya a Edición>Transformar>Voltear vertical. Mueva las dos capas para que se toquen.

9. Ahora le toca el turno al fondo. Seleccione la capa de fondo. Escoja la herramienta **Marco rectangular** (**M**) y seleccione la parte inferior de la imagen de fondo. Una vez seleccionada, vaya a Capa>Nuevo>Capa vía copiar (**Control/Comando-J**).

10. Seleccione la nueva capa copiada. Haga clic sobre Edición>Transformar>Perspectiva. Mueva los puntos laterales hasta que consiga un trapezoide que tenga más o menos la anchura del texto.

11. A continuación seleccione la capa del fondo y haga una copia (**Control/Comando-J**). Aplique el comando **Edición>Transformar>Perspectiva** de nuevo, pero esta vez acerque los puntos inferiores el uno al lado del otro.

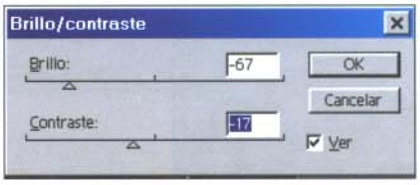
12. Vuelva a la capa del fondo y rellénela con negro (**Mayús-Retroceso/Suprimir**).

13. Repita la transformación de perspectiva para ambas capas de texto. No necesitará hacer una transformación tan marcada como con las capas de fondo.

14. Seleccione la capa de texto original (la que no está reflejada). Suba la Opacidad al 100%.

15. Aplique un Resplandor exterior a su gusto sobre la capa de texto superior.

16. Seleccione la capa de texto inferior y vaya a **Imagen>Ajustar>Brillo/contraste**. Reduzca ambos valores.

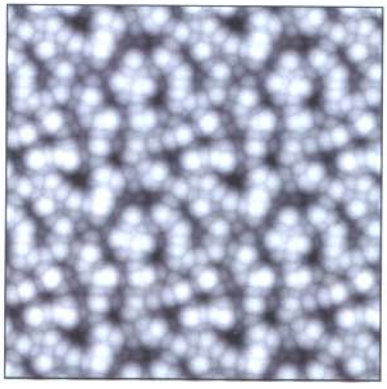


2. Celdas

Ahora nos vamos a ocupar del tratamiento de texto para obtener más detalle.

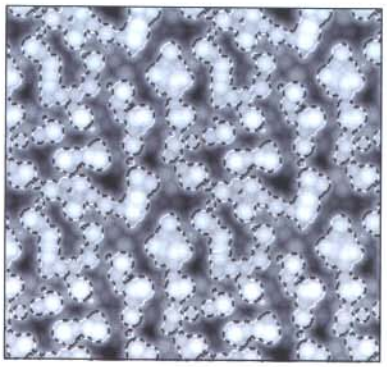
1. Cree una nueva imagen que sea de 5×5 pulgadas, con una resolución de 150, RGB y que tenga un fondo transparente. Cualquier resolución podrá servir realmente bien como ya dijimos en el capítulo 1 pero nos gusta alterarla de vez en cuando para ver qué efecto tiene sobre la imagen.

2. Haga después clic sobre Edición>Rellenar (**Mayús-Retroceso/Suprimir**). Desde la caja de diálogo, escoja **Motivo** y seleccione el **Motivo Molecular** que está en el grupo por defecto. Haga clic en **OK** para rellenar la capa.



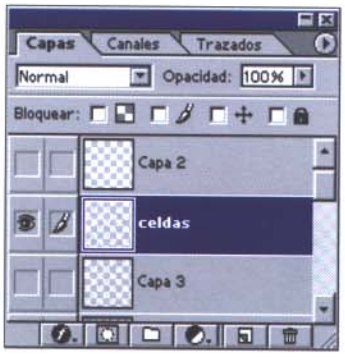
3. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**).

4. Vuelva a la capa que acaba de rellenar. Ejecute Selección>Gama de colores y seleccione el área de color claro de las celdas con el cuentagotas.



5. Copie la selección (**Control/Comando-C**) y después péguela en una nueva capa (**Control/Comando-J**). Es posible que quiera poner un nombre a la capa, puesto que los contenidos de las capas son difíciles de ver en los iconos de la paleta de Capas para esta capa. Nosotros la llamamos **celdas**.

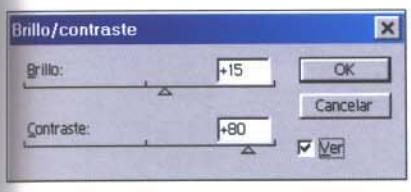
6. Deseleccione o haga invisibles todas las capas excepto la capa **celdas**.



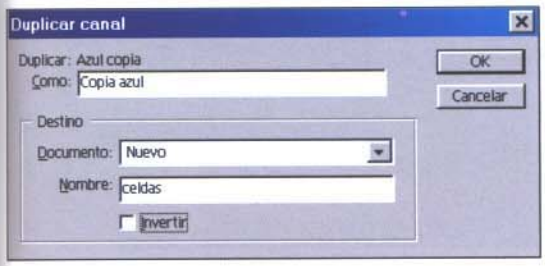
7. Para crear un mapa de desplazamiento, acuda a la paleta de Canales y seleccione uno de los canales existentes (en este caso nosotros escogimos el canal Azul). Arrástrelo al icono **Crear canal nuevo** para duplicarlo.

8. Seleccione ahora el nuevo canal y después ejecute Imagen>Ajustar>Invertir (**Control/Comando-I**).

9. Ajuste el Brillo/contraste para resaltar los blancos y negros.

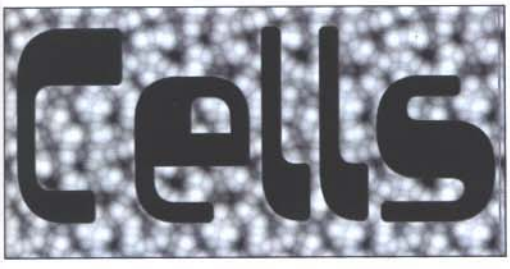


10. Haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic**, sobre el nuevo canal. Pulse **Duplicar canal** y guarde el duplicado como un nuevo archivo. Déle la extensión `.psd` y guárdelo para usarlo como mapa de desplazamiento.

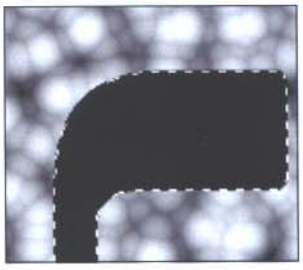


11. Vuelva a la paleta Capas en el documento original y seleccione la nueva capa que creamos al comienzo del tutorial.

12. Seleccione la herramienta **Texto** (**T**) y en la barra de Opciones de texto escoja las características de texto. En este caso, nosotros utilizamos una fuente llamada **Vectroid** con 150 puntos ya que el estilo es bastante futurista, al igual que nuestro efecto. Una vez haya hecho su elección, pulse **D** para restablecer los colores por defecto y escriba el texto sobre la capa.

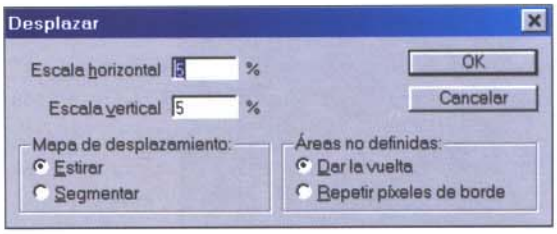


13. En la paleta Capas, haga después **Control/Comando-clic** sobre la capa del texto para resaltarlo como una selección.



14. Con la selección activa, haga clic sobre el icono **Añadir máscara**.

15. Ejecute el comando Filtro>Distorsionar>Desplazar. Cambie la configuración a un 5 por 100 Horizontal y Vertical. Cuando haga clic sobre **OK**, una nueva caja de diálogo se abrirá, permitiéndole seleccionar en ella su mapa de desplazamiento.

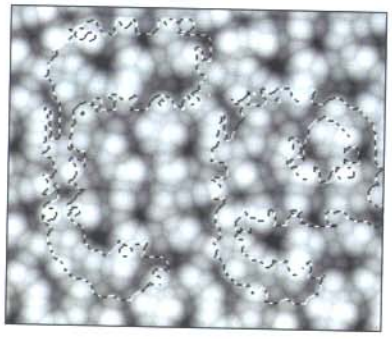


16. Busque el mapa de desplazamiento que creamos anteriormente y aplíquelo a la máscara.

A partir de ahora, crearemos y aplicaremos un estilo de capa para el texto. Intente experimentar con diferentes configuraciones de estilo. La primera parte del tutorial estaba dedicada exclusivamente a conseguir el efecto de bordes recortados sobre el texto. Ahora que ya hemos hecho eso, nuestros estilos terminarán el trabajo.

17. Acceda a los Estilos de capa para esta capa y seleccione Superposición de motivo. Elija el mismo Motivo Molecular que utilizamos de fondo.

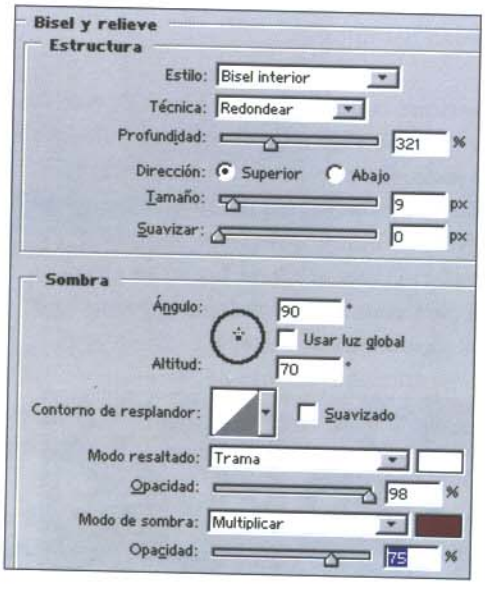
18. Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa del texto para activarlo como una selección. Esto es para saber que el texto sigue ahí, aunque no es estrictamente necesario. Se volverá a ver en cuanto apliquemos más estilos.



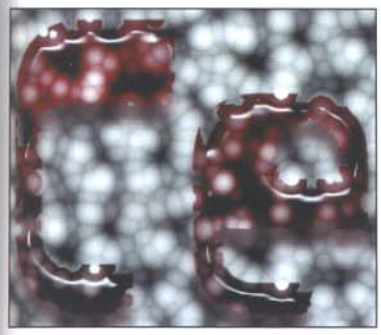
19. Comencemos con una Sombra interior con la siguiente configuración:

20. Ahora una Sombra paralela:

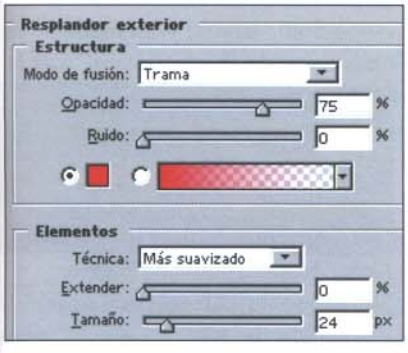
21. Después un Bisel:



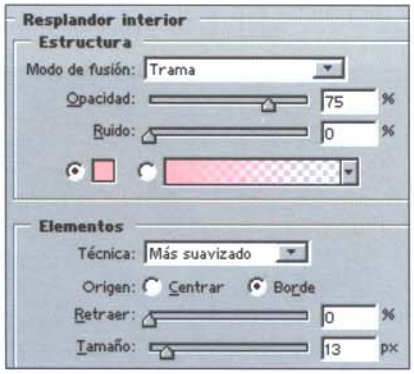
22. Continuamos ahora con una Superposición de degradado:



23. Este efecto en particular podría funcionar mejor con un fondo oscuro, así que vamos a aplicar un Resplandor exterior. Ya que le hemos dado un tono rojizo con el degradado, hagamos lo mismo con el resplandor.



24. A continuación aplicamos un Resplandor interior:



25. Terminemos el efecto con un Trazo para definir todavía más los bordes con respecto al fondo. Generalmente preferimos una configuración de Degradado con el Estilo **Estallido de formas**.

26. **¡Guarde el estilo de capa!** Haga clic sobre el botón **Estilo nuevo** a la derecha de la caja de diálogo de Estilo de capa. Esto guardará su estilo en el grupo cargado en la paleta de Estilos. Si lo prefiere llámelo **celdas** o algo que vaya en esa línea para una referencia en el futuro. Para aprender más sobre guardar y cargar Estilos de capa, vaya al capítulo 6.

27. Finalmente, pulse **D** para restablecer los colores por defecto y rellene la capa de fondo con negro (**Alt/Opción-Retroceso/Suprimir**) para terminar de resaltar este efecto.

3. Texto transparente

Para este tutorial, crearemos un logotipo que parezca transparente. A medida que lo vayamos haciendo, repare en cómo se transforma un efecto simple si sólo se le cambia el modo de fusión, un motivo, un bisel y un par de cosas más.

1. Cree primero una nueva imagen (**Control/Comando-N**). Para este ejemplo, las características de imagen son 900 píxeles de anchura, 600 píxeles de altura, resolución de 100 píxeles por pulgada, RGB y con un fondo Transparente.

2. Para continuar utilizaremos una foto que viene con el paquete de Photoshop. Haga clic sobre Archivo>Abrir y en el directorio de Photoshop 6 encuentre la carpeta Goodies> Stock Art>Images. Todas estas imágenes están nombradas con un valor numérico. Abra la imagen con el número 0004654.

3. Con la imagen activa, pulse ahora **Control/Comando-A** con el fin de seleccionar la fotografía y **Control/Comando-C** para copiarla.

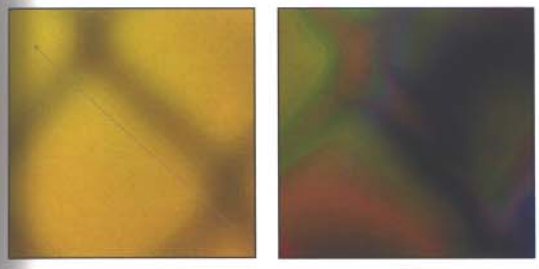
Vuelva a la nueva imagen que creó y pulse **Control/Comando-V** para pegarla en ella. Una vez que esté pegada, haga una copia de la capa 1 (**Control/Comando-J**).

4. Desenfoque a continuación la capa copiada con un Desenfoque gaussiano, mediante Filtro> Desenfoque>Desenfoque gaussiano, de 30 píxeles.

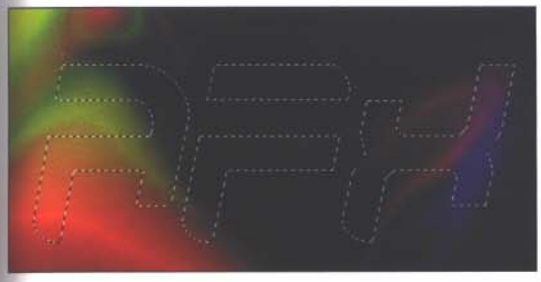
5. Podemos cambiar la imagen de fondo totalmente para que sea muy distinta a la original, incluso más de lo que el desenfoque nos permite. De hecho, en este paso se dará cuenta de lo que puede hacer un Degradado en modo Diferencia con el fin de conseguir diseños psicodélicos. Seleccione la herramienta Degradado (**G**) y a continuación escoja un color bronce claro como color frontal y un marrón más oscuro como color de fondo. Intente usar la herramienta **Cuentagotas** (**I**) para seleccionar un color marrón claro u oscuro de la propia imagen.

6. En la barra de Opciones de degradado, elija el degradado Color frontal/color de fondo, Radial, Modo de fusión de Diferencia y una Opacidad de degradado del 85%.

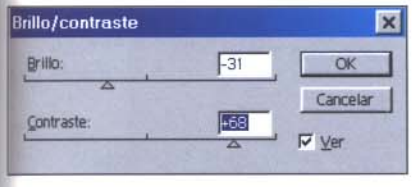
7. Rellene la imagen varias veces hasta que consiga un resultado que le guste.



8. Para hacer que la variación de colores resulte más dinámica lo más acertado es modificar el Brillo/contraste. Hágalo pues ahora.



9. Seleccione la herramienta Texto (**T**). En la barra de Opciones de Texto, escoja la opción **Crear máscara o selección**. Elija una fuente interesante, con un tamaño bastante grande (nosotros pusimos 130 puntos) y escriba el texto sobre la capa.



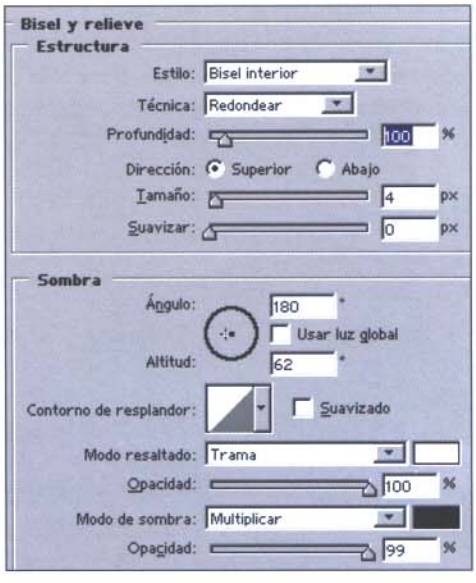
10. Haga clic sobre Capa>Nuevo>Capa vía copiar (**Control/Comando-J**).

11. Seleccione la Capa 1, cópiela (**Control/Comando-C**) y haga clic sobre el icono **Crear nueva capa**.

12. La selección debería estar todavía activa. Si no lo está, haga **Control/Comando-clic** sobre la capa con el texto. Active la nueva capa. Después seleccione un color frontal gris oscuro.

13. Aplicaremos entonces un Trazo a la selección, pero sin usar el estilo de capa. ¿Por qué? Porque si tenemos un trazo en su propia capa, podemos crear un estilo de capa que sólo se aplique al trazo. Ejecute Edición> Contornear. Utilice una configuración de 16 píxeles de Trazo y centrado.

14. Acceda después a la ventana Estilo de capa para esta capa y elija un Bisel:



15. Vuelva a seleccionar la capa superior, la que tiene el texto.

CAPÍTULO 8

EFECTOS 3D

Capítulo 8. Efectos 3D

En realidad, Photoshop es una herramienta de manipulación fotográfica en 2D pero, ¿qué ocurre si se manipula al manipulador? Puede engañar al que vea su imagen para que crea que tiene tres dimensiones. En este capítulo le enseñaremos nuestras técnicas para crear objetos 3D.

Cualquier ilustración 3D creada completamente por ordenador debe comenzar con formas primitivas. Esas formas son las familias básicas de formas como cubos, cilindros, esferas y conos. Estas formas son las piezas que, unidas, se convertirán en formas más complejas. Puede juntarlas, mezclarlas y emparejarlas, intersectarlas y crear una a partir de otra para obtener todo tipo de objetos 3D.

Vamos a mostrarle cómo crear sus propias formas primitivas y cómo adornarlas un poco en este capítulo. Es importante que vaya pensando las cosas a medida que trabaja o este libro perderá su sentido. Esperamos poder darle unas habilidades que vayan más allá de los tutoriales con los que esté trabajando.

1. El cubo

Vamos a construir primero un cubo y después le enseñaremos cómo poner fotografías sobre sus caras para hacer cubos fotográficos. El cubo es una pieza importante para los objetos 3D. Utilizaremos con bastante frecuencia **Transformación libre** en este tutorial. De hecho, vamos a usar casi todas las características de esta herramienta durante este proyecto.

1. Cree un nuevo documento en blanco de 600×600 píxeles a 72 puntos por pulgada y con un espacio de color RGB.

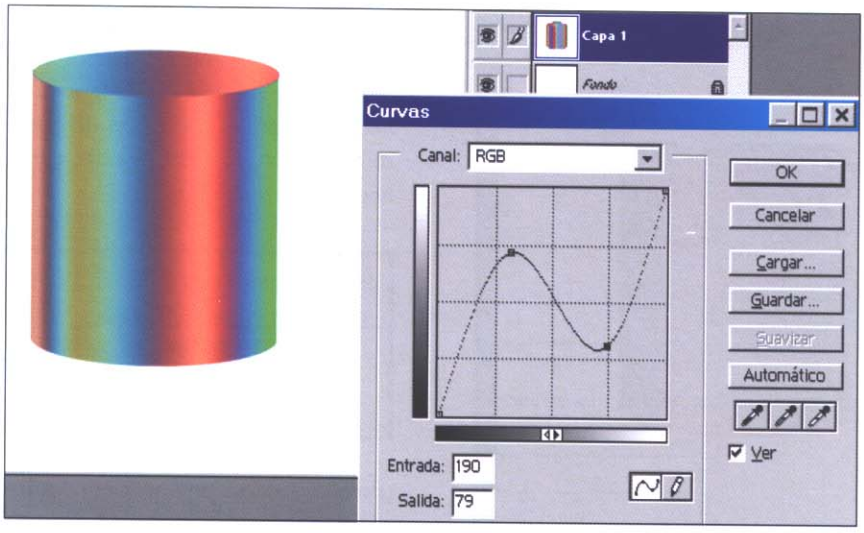
2. Cree una nueva capa y llámela **Cara 1**.

TRUCO: PARA FACILITAR LAS COSAS, PUEDE CREAR GUÍAS QUE LE AYUDEN A MANTENER LOS ELEMENTOS ALINEADOS. SI QUIERE CREAR UNA GUÍA, MUESTRE PRIMERO LAS REGLAS CON EL ATAJO **CONTROL/COMANDO-R**. AHORA HAGA CLIC CON EL RATÓN SOBRE UNA REGLA Y ARRÁSTRELA HASTA EL DOCUMENTO, VERÁ QUE ACABA DE CREAR UNA GUÍA, CONTINÚE ARRASTRANDO HASTA QUE ALCANCE LA LOCALIZACIÓN QUE DESEE Y SUELTE EL BOTÓN DEL RATÓN. LAS GUÍAS SON UNAS HERRAMIENTAS MUY ÚTILES, QUE SE INCLUYERON EN PHOTOSHOP 5. OTRO PUNTO FUERTE DE LAS GUÍAS LO CONSTITUYE EL HECHO DE QUE LAS TRANSFORMACIONES PUEDEN AJUSTARSE A LAS GUÍAS PARA PONER LAS COSAS MÁS FÁCILES.

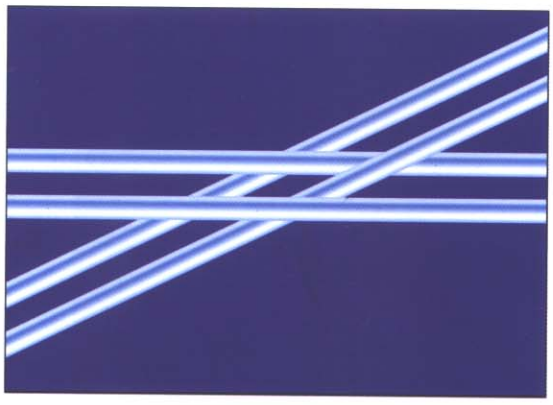
3. Seleccione ahora la herramienta **Marco rectangular**, dibuje una selección de 200×200 píxeles. Mantenga pulsado **Mayús** para dibujar un cuadrado perfecto.

TRUCO: PARA CAMBIAR LAS UNIDADES DE MEDIDA DE LAS REGLAS, HAGA CLIC CON EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN SOBRE ELLAS Y ESCOJA UNA NUEVA UNIDAD DEL MENÚ EMERGENTE.

Nosotros modificamos el cilindro mediante curvas: Imagen>Ajustar>Curvas. Esto le da un aspecto de titanio. Si quiere, puede usar una capa de ajuste para conseguir el mismo efecto.



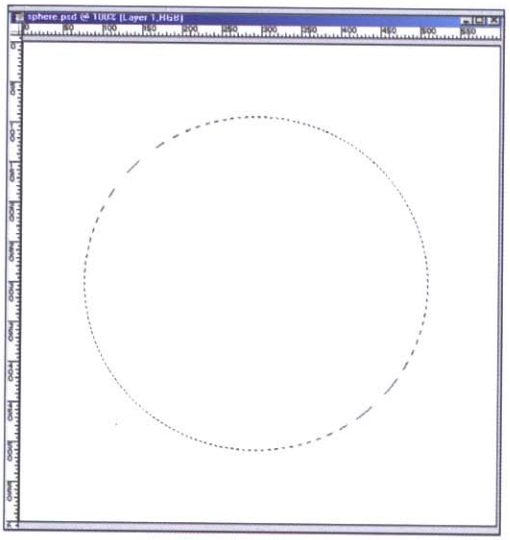
Experimente con sus propios degradados y cree todo tipo de cilindros y tuberías.



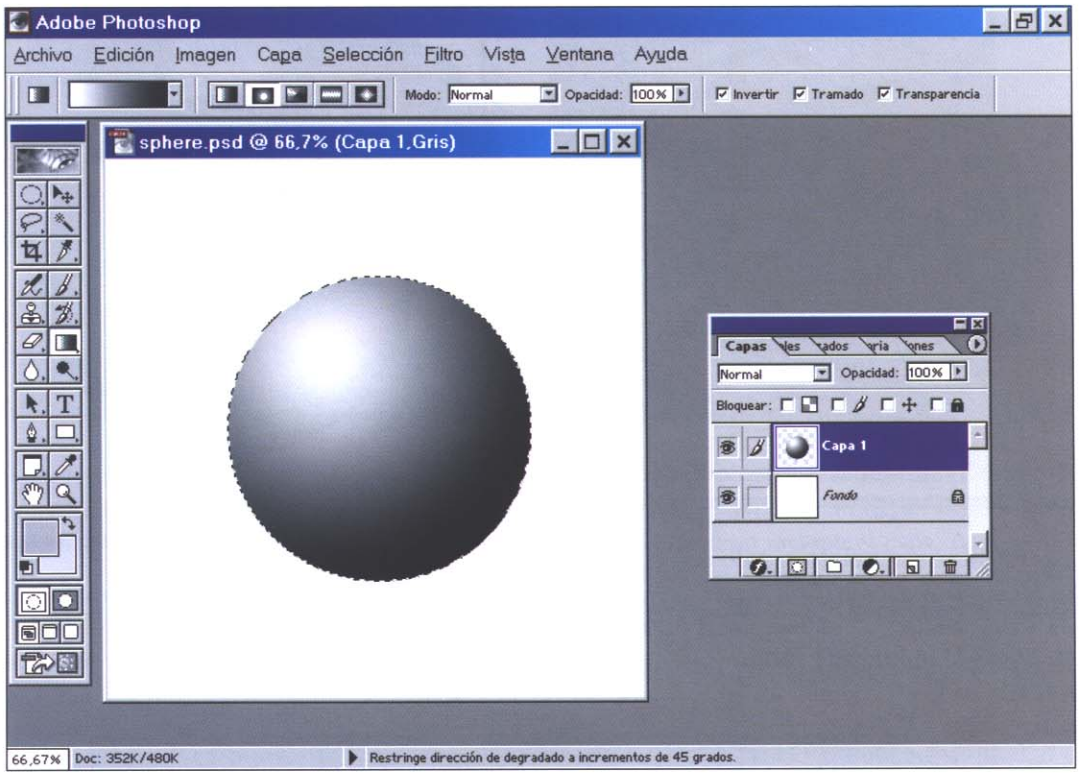
5. Crear una esfera

Ya es hora de romper con las líneas rectas. La esfera que vamos a hacer será un círculo con un brillo plateado. Lo conseguiremos con los degradados, desenfoques, capas y un mapa de reflexión.

1. Comience con un documento de 600×600 píxeles en modo RGB a 72 puntos por pulgada. Guárdelo como `sphere.psd`. Cree una nueva capa, déle un nombre y dibuje una selección circular con la herramienta Marco elíptico.



2. Para poder formar una esfera, seleccione a continuación la herramienta Degradado. Escoja una configuración de **Negro, blanco** y **Radial**. Comience a una altura de tres cuartos de la esfera, arrastrando desde la parte superior izquierda y continúe después hacia la parte inferior derecha de la esfera. No anule todavía la selección.

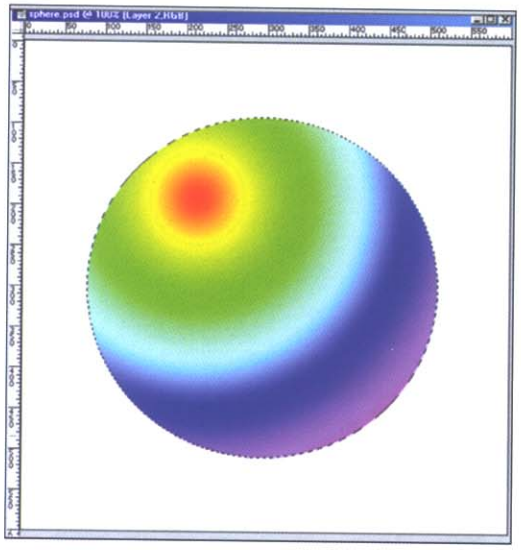


TRUCO: SI EL DEGRADADO PARECE QUE ESTÁ AL REVÉS, ACTIVE LA OPCIÓN **INVERTIR** DE LA BARRA DE OPCIONES.

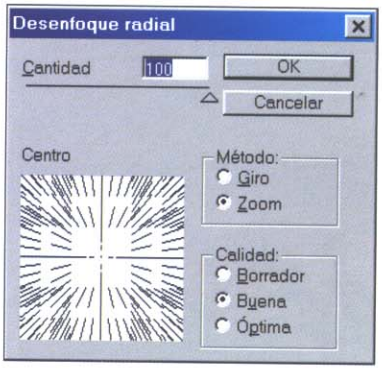
Aquí tenemos la esfera a partir de la cual trabajaremos. Ahora vamos a adornarla un poco. Lo primero que queremos hacer es darle un espectro de color. Es un efecto de color interesante que nos dará sensación de profundidad.

3. Con el degradado Radial todavía activo, escoja **Degradado Espectro**.

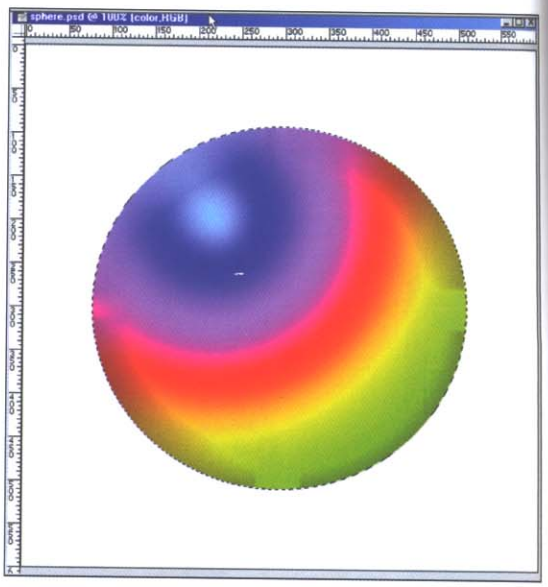
4. Cree a continuación una nueva capa y llámela **color**. Con la selección todavía activa, aplique el degradado.



5. Después alteraremos el degradado con el fin de que resulte más natural. Con la selección todavía activa, aplique a continuación **Filtro>Desenfoque>Desenfoque radial** y aplíquele la configuración que podemos ver en la figura siguiente:



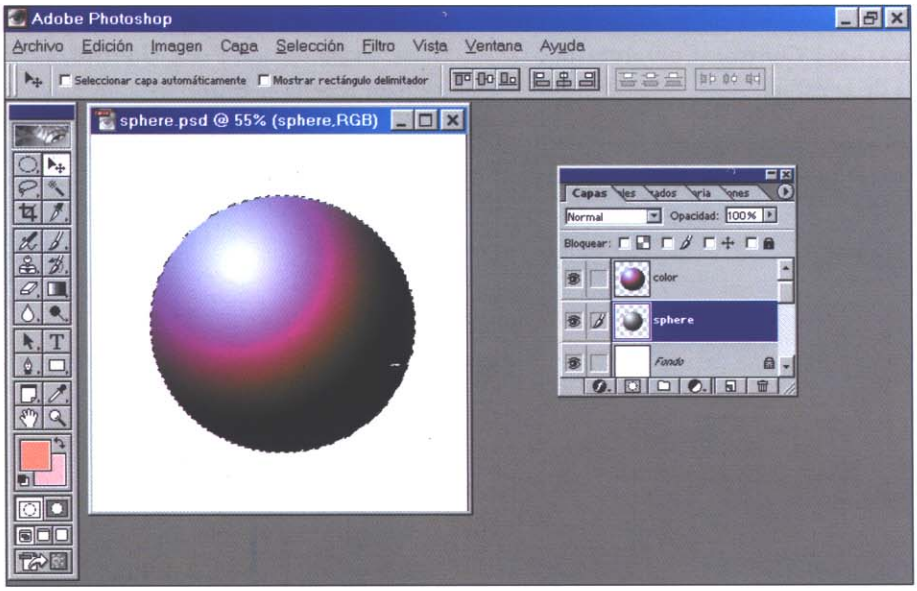
6. Pulse a continuación **OK** para aplicar el desenfoque, lo que hará que los colores se extiendan un poco.



7. Ahora vamos a suavizar los colores mediante la utilización de **Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano** con una configuración de 47,7.

El degradado resulta bonito y suave, de manera que a continuación lo fusionaremos con la esfera.

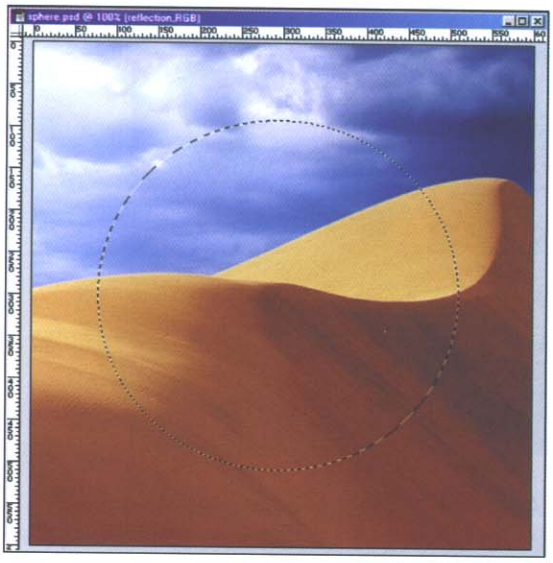
8. En la paleta Capas, teniendo marcada la capa de color, ajuste ahora el modo de fusión a Subexponer y aplíquele después una Opacidad del 83%.



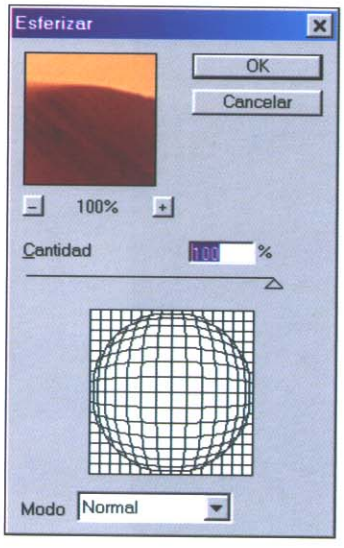
Ahora necesitamos crear reflejos para ganar en realismo. Una buena manera de conseguir esto es utilizar una fotografía y desenfocarla.

9. Para hacer esto último, arrastre una imagen cualquiera sobre su documento, (la nuestra es la imagen de dunas de Archivos de programa>Adobe>Photoshop>Muestras>Duna del disco duro). Arrastre la imagen al documento y aparecerá como una nueva capa. Asegúrese de que llena la ventana y llame a la nueva capa **reflejos**. Mueva la capa para que esté por encima de las demás. Ahora vamos a hacer lo que se llama un mapa de reflexión.

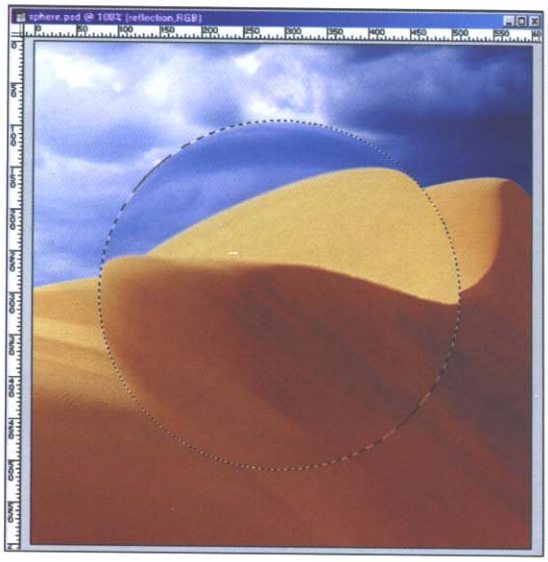
10. Cargue la selección del círculo. Con la capa **reflejos** activa, haga **Control/Comando-clic** sobre la capa de la esfera.



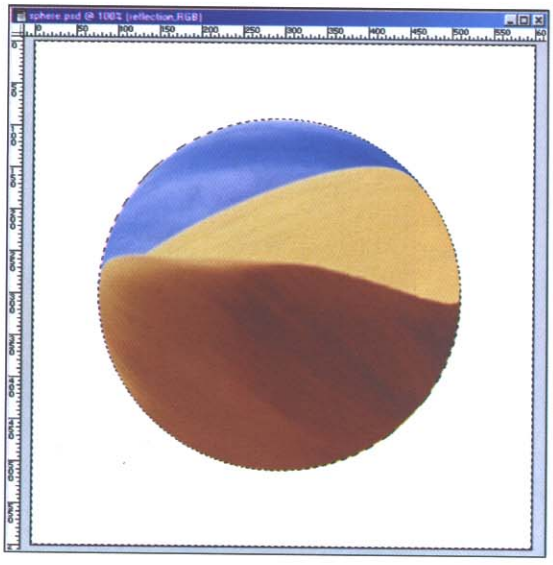
11. Añadamos una distorsión a la imagen para que se acople al contorno de la esfera. Ejecute el comando Filtro>Distorsionar>Esferizar y ajuste la Cantidad a 100.



12. Haga clic en **OK** y el área dentro de la esfera se distorsionará. Pulse **Control/Comando-F** para repetir el filtro.



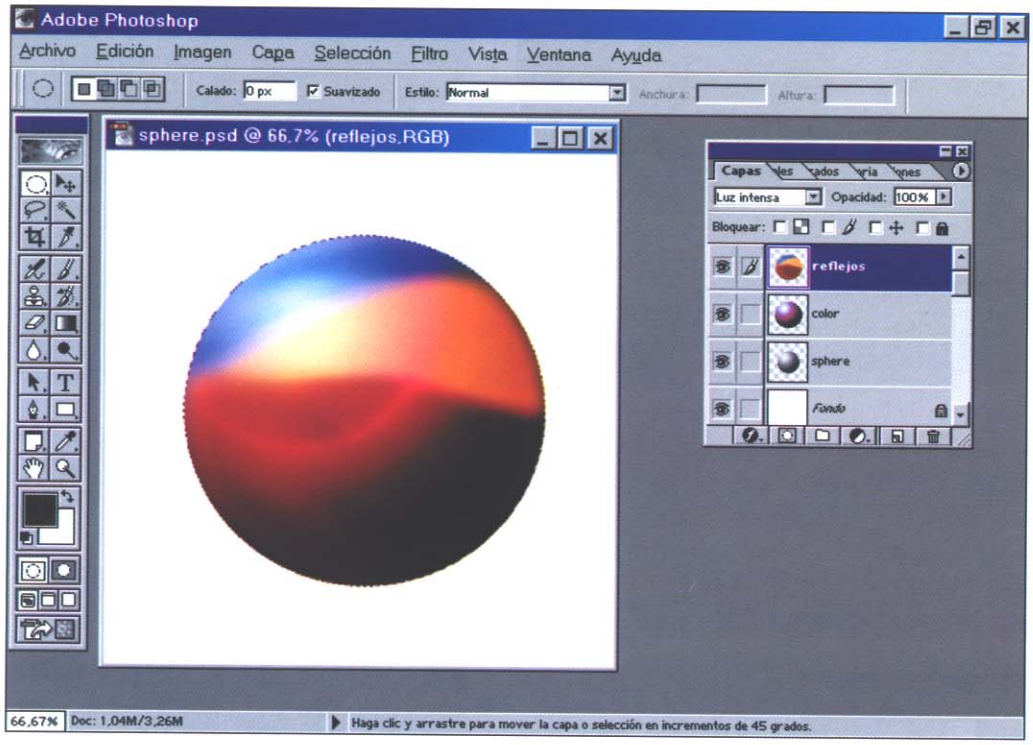
13. Ocupémonos ahora del fondo. Invierta la selección con la opción Selección>Invertir (**Control/Comando-Mayús-I**) y después pulse **Suprimir**.



14. Invierta la selección de nuevo (**Control/Comando-Mayús-I**). Ya que la imagen solamente será un toque de reflexión sobre el resultado final, deberíamos reducir su definición. Vaya a Filtro> Desenfoque>Desenfoque gaussiano e introduzca después una configuración de 8,6.

15. Anule la selección con el atajo **Control/Comando-D** o pulsando fuera de la imagen.

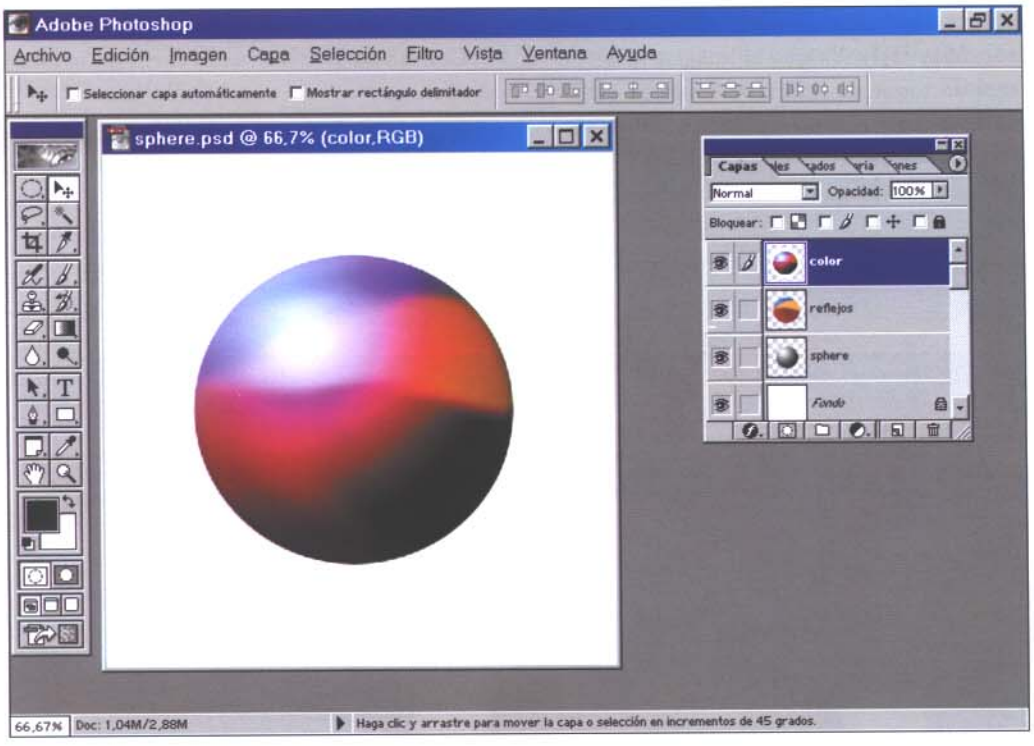
16. Ahora fusionemos la reflexión con el resto de la esfera. Para comenzar, ajuste el modo de fusión de la capa a **Luz intensa**. Esto hace que parte de la imagen sea semitransparente y permite que los atributos de la capa se fusionen mejor con el resto de la imagen.



17. Arrastre la capa **reflejos** por debajo de la capa **color** y a continuación reduzca la Opacidad al 63%. Esto hace que tenga mucho mejor aspecto.

Vamos a incluir también un poco de reflexión de ambiente. Ambiente es la luz residente en una atmósfera.

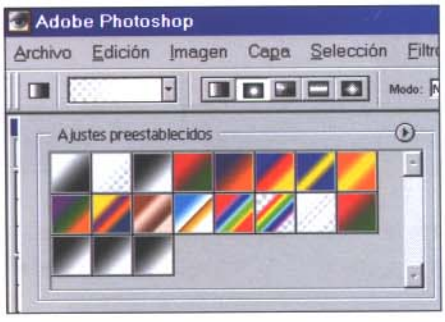
Daremos ahora una reflexión suave a la parte inferior de la esfera. Haga una selección de bordes suaves más pequeña que la imagen y rellénela con un degradado Color blanco/Transparente. Esto es un método excelente para crear luces y sensación de superficie reflectante.



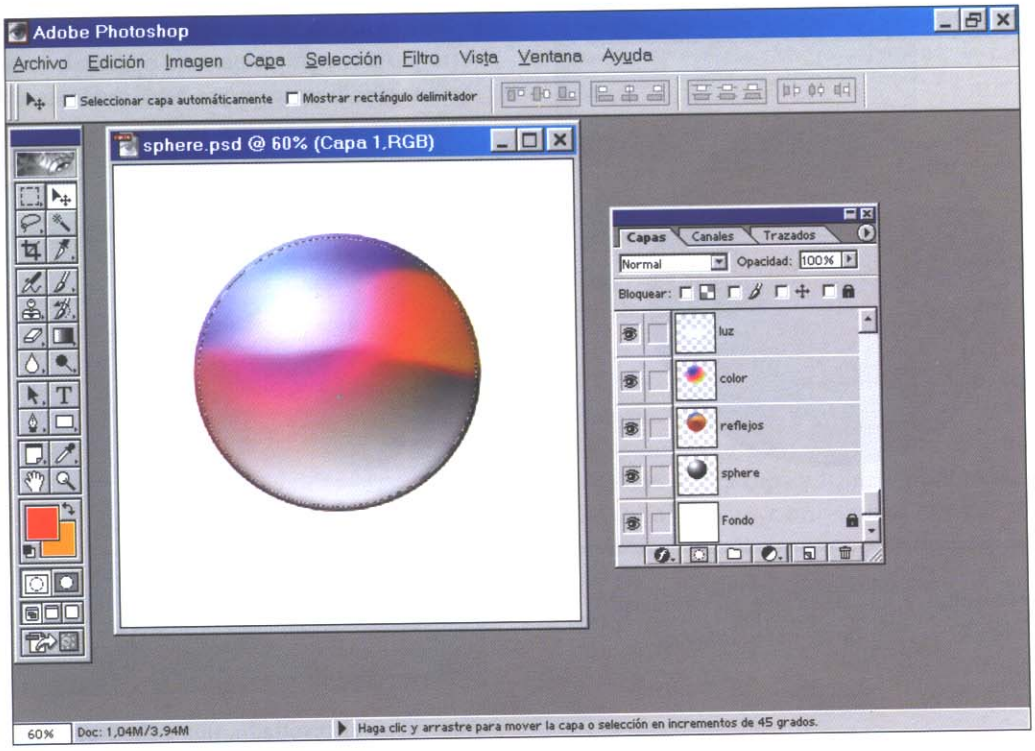
18. Cargue la selección de nuevo. Reduciremos ahora la selección ligeramente. Cree en primer lugar una nueva capa que se llame **luz** y a continuación contraiga la selección mediante la opción Selección>Modificar>Contraer con una configuración de 4.

19. Ahora suavicemos el borde mediante la utilización del comando Selección>Calar y haga que sea de 3 píxeles.

20. Ajuste el color de fondo a blanco y escoja Color frontal/transparente con un degradado Lineal.



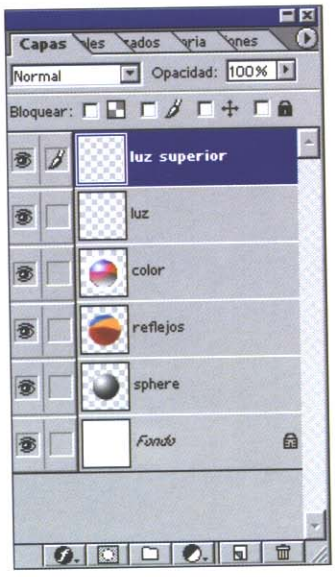
21. Arrastre ahora la herramienta Degradado desde la parte inferior de la esfera hasta las tres cuartas partes de ésta hacia arriba.



22. Cambie al modo Aclarar y reduzca la Opacidad al 54%. Anule la selección, **Control/Comando-D**, o pulse lejos de la imagen con cualquier herramienta de marco activa.

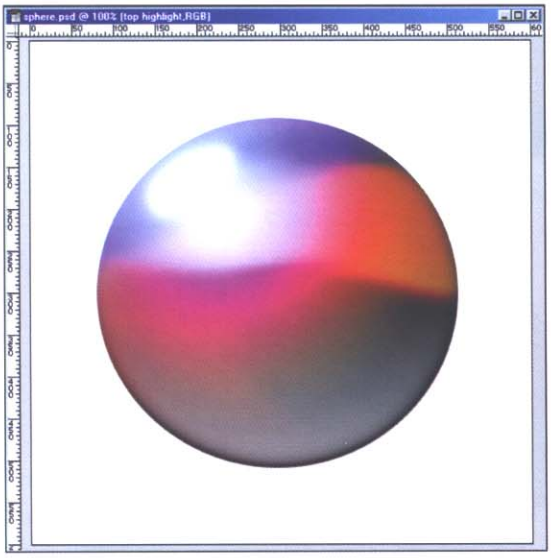
Vamos a dar una luz espectral a la imagen con el fin de proporcionar vida a la esfera.

23. Cree primero una nueva capa que se llame **luz superior**.



24. Escoja la herramienta **Aerógrafo**, elija el Blanco como color y un pincel suave de 45 píxeles en modo Normal con una presión del 32%.

25. Pinte a continuación un pequeño óvalo en la parte superior izquierda de la esfera. Con esto ya casi hemos terminado. Quedan solamente un par de ajustes que hacer para que sea todavía mejor.

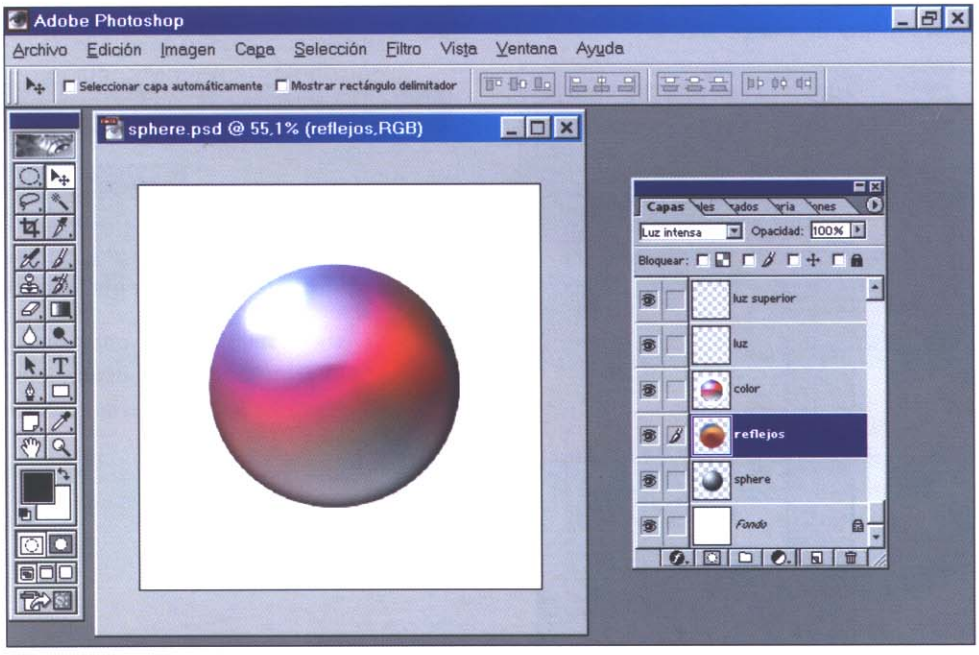


Puede ver que hay una línea que es demasiado aguda sobre el reflejo de la parte inferior. Suavicémosla.

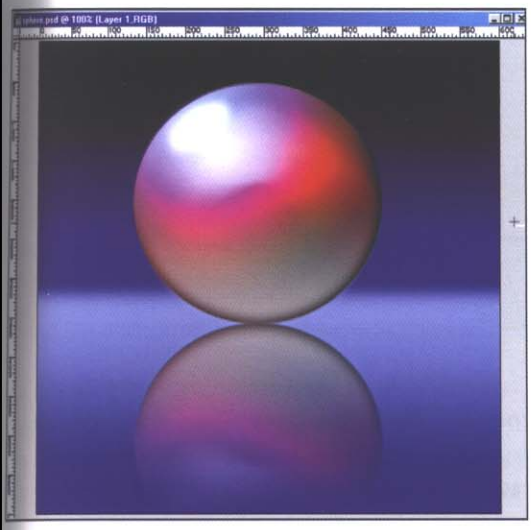
26. Seleccione la capa **luz** y aplique un Desenfoque gaussiano de 7 píxeles. En esta imagen en particular la reflexión es demasiado uniforme para conseguir el efecto que queremos, así que este paso es completamente opcional, puesto que, según la imagen que haya usado como mapa de reflexión, su imagen podría estar muy bien ya.

27. Vaya a la capa **reflejos** y aplique el filtro de Filtro>Desenfoque>Desenfoque radial, active Giro y ajuste la Cantidad a 85.

Aquí tiene el resultado, una esfera que se sale de lo normal. Intente experimentar para producir resultados distintos.



Lo que sigue es una esfera con una reflexión sobre una superficie acristalada. Aprenderá cómo crear reflejos de este tipo en el siguiente capítulo.



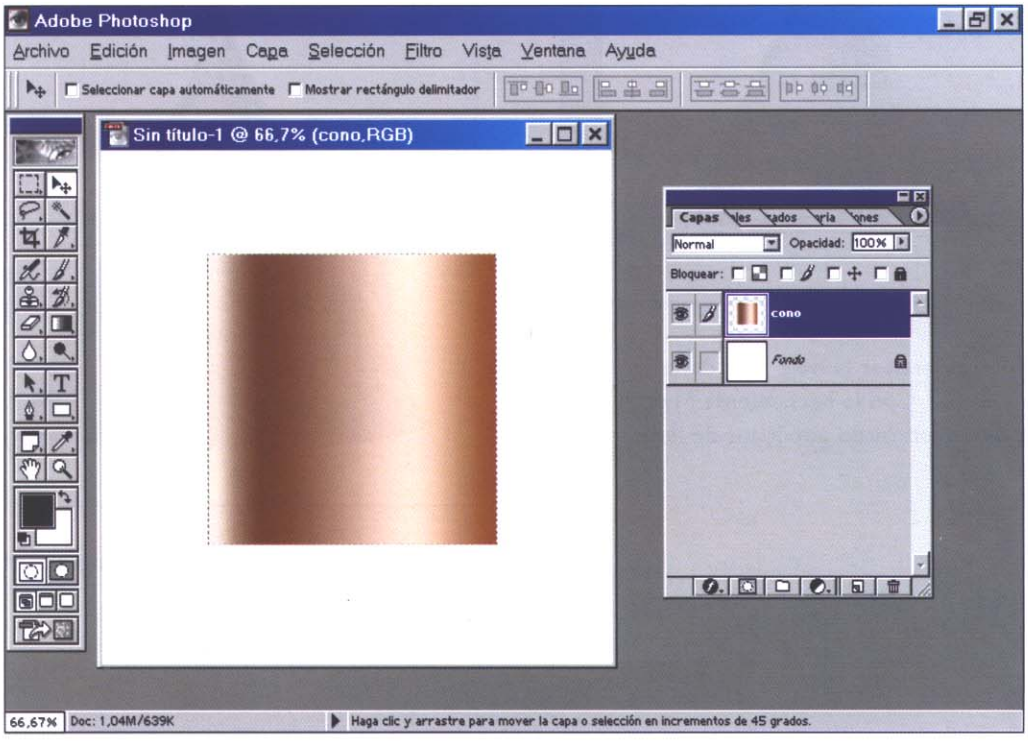
Está progresando muy bien. Ya sabe crear cubos, cilindros y esferas. Ahora solamente le falta el cono.

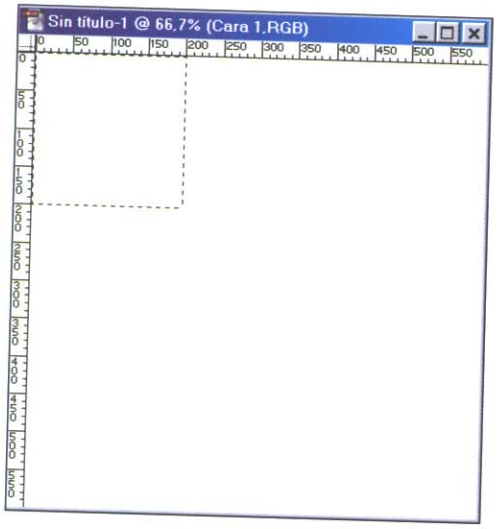
6. El cono

Nuestro último objeto 3D primitivo, el que completa la colección, será el cono.

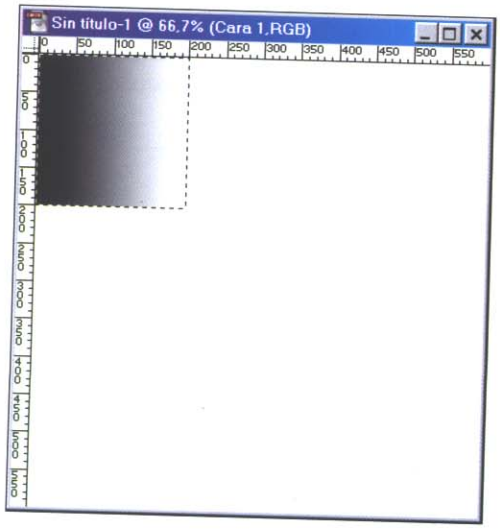
1. Como práctica ya asumida para este capítulo, comience con un documento de 600×600 píxeles a 72 puntos por pulgada y espacio de color RGB. Cree una nueva capa y llámela **cono**. Guarde el documento como `cono.psd`.

2. Dibuje una selección rectangular. Al igual que con el tutorial del cilindro, rellénela con un Degradado Lineal con color Cobre.





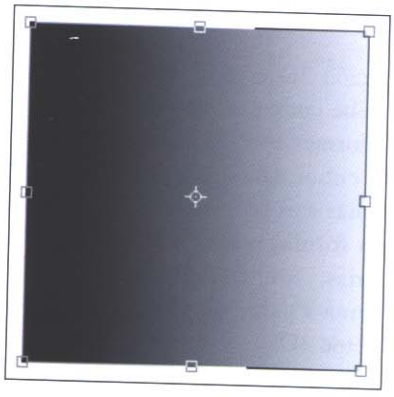
4. Rellene con un Degradado Lineal, de **Negro, blanco**.



5. Deseleccione (**Control/Comando-D**) y mueva el cuadrado al centro de la imagen. Ya tenemos los cimientos de nuestro cubo.

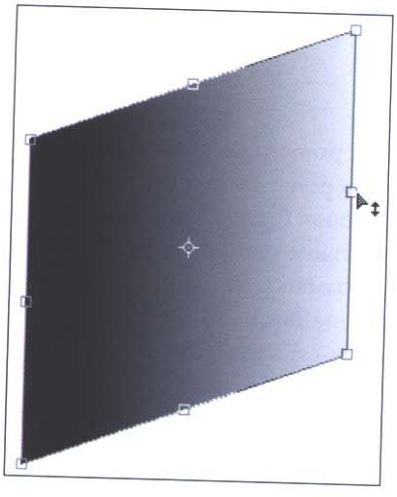
Aunque un cubo tiene seis lados, solamente podrá ver tres al mismo tiempo, así que vamos a crear tres lados que se ajusten entre ellos. La herramienta de Transformación libre es la clave para distorsionar el cuadrado con el fin de que sea un lado de nuestro cuadrado.

6. Pulse **Control/Comando-T** para entrar en el modo de Transformación libre. Verá una caja y nueve tiradores llamados nodos. El nodo central ajusta el centro de gravedad para las transformaciones y los puntos de las cuatro esquinas son para rotación, escala proporcional y distorsión. Los puntos del medio son para escalar y sesgar.



7. Queremos distorsionar el lado en ángulo. Haga clic con el botón derecho del ratón/ **Control-clic**, y escoja **Sesgar**.

8. Arrastre el tirador de la derecha y mire cómo su cuadrado se distorsiona.

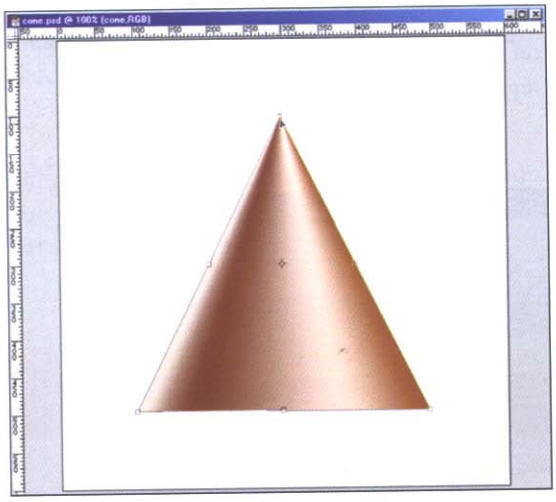


Vamos a hacer que nuestro cilindro sea un cono mediante la herramienta de Transformación libre de nuevo.

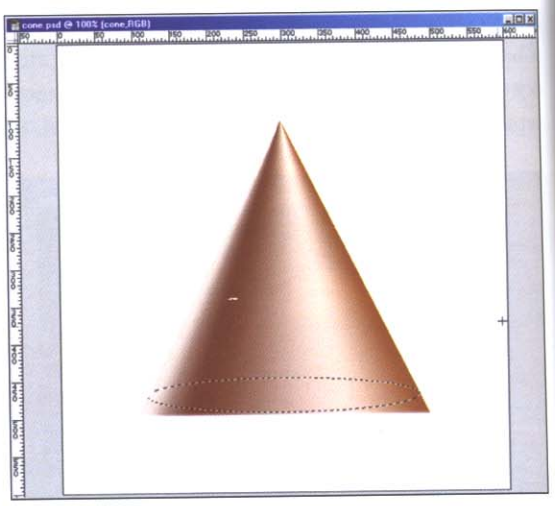
3. No se preocupe si no sabe cómo. Aquí le indicamos lo que debe hacer. Pulse **Control/Comando-T** con el fin de entrar en el modo de Transformación libre.

4. Haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** y seleccione Perspectiva.

5. Arrastre una de las esquinas superiores hasta el centro y después pulse **Intro/Retorno**; ahí tiene el cono.

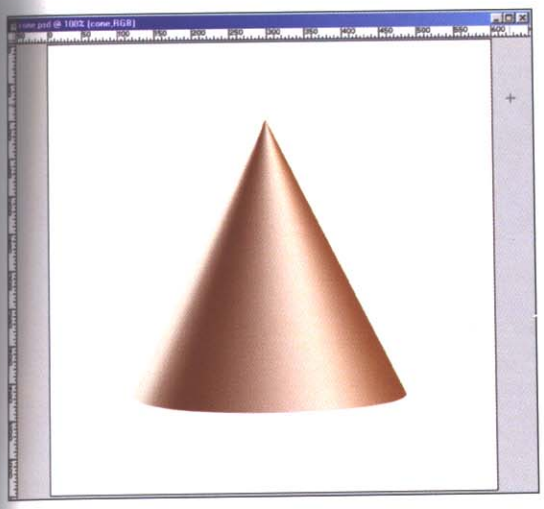


6. Vamos a redondear la base para darle un aspecto más 3D. Con la herramienta Marco elíptico, dibuje un óvalo alrededor de la base del cono.



7. Invierta ahora la selección mediante el comando Selección>Invertir. Seleccione una goma de borrar grande y empiece a borrar las esquinas.

Una vez realizado todo esto, el cono está ya terminado.



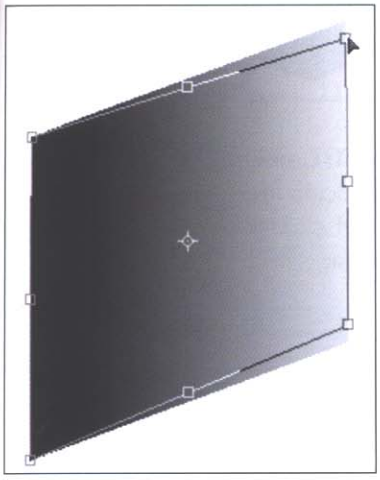
La ilustración que sigue la hizo Colin con estas mismas técnicas. Explicar cómo se hizo esta imagen se sale de las aspiraciones de este libro, sin embargo queríamos darle una idea de lo que es posible conseguir con un poco de experimentación y paciencia.

Felicidades, acaba de hacer varios objetos 3D en Photoshop. ¿Quién dijo imposible? Es sorprendente lo que Photoshop puede hacer en cuanto se rompen las normas un poco. Combine estos efectos para hacer todo tipo de objetos y piezas artísticas 3D tan realistas que sus amigos jurarán que ha utilizado un programa 3D para hacerlas.

Ahora lo tiene formando ángulo, pero parece que le falta algo todavía. Parece extraño, debido a que todo en la vida real tiene perspectiva, lo que significa que según lo lejano que esté un objeto de nosotros, más pequeño parece. Por ejemplo, cuando mira una valla que tenga una longitud considerable, la verá disminuir a medida que se aleje. El término técnico para esto es que hay un "punto de fuga".

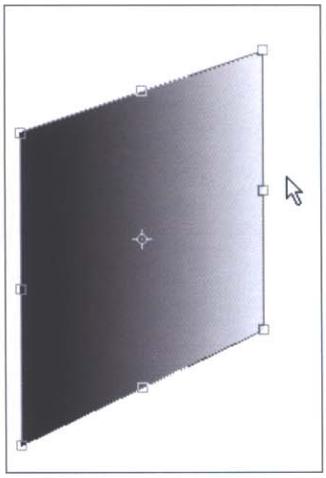
9. Afortunadamente, Photoshop incluye un pequeño control de perspectiva. Haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** de nuevo y, esta vez, elija **Perspectiva**.

10. Haga clic y arrastre el nodo de la esquina superior derecha. Observe que, cuando arrastra, la esquina opuesta refleja el efecto que hace sobre el nodo. Arrastre un poco hacia abajo para que la perspectiva sea creíble.



Ahora parece que el cuadrado es un rectángulo, otra ilusión 3D. Cuando la perspectiva entra en juego, ejerce su influencia sobre la proporción de una imagen. Esta es la razón por la que algunas veces prefiero hacer una imagen a ojo que hacerla con medidas técnicas. La imagen no sólo debe ser técnicamente correcta, sino que tiene que parecer creíble.

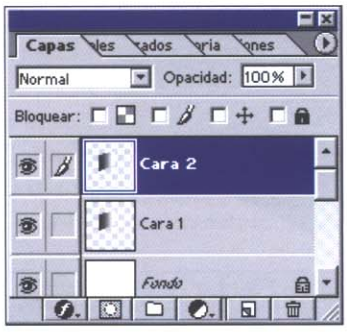
11. Haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** y después seleccione **Escala**. Arrastre el nodo de la derecha hacia la izquierda para conseguir las proporciones adecuadas.



12. Pulse **Intro/Retorno** para aplicar las transformaciones. Ya tenemos el lado derecho del cubo.

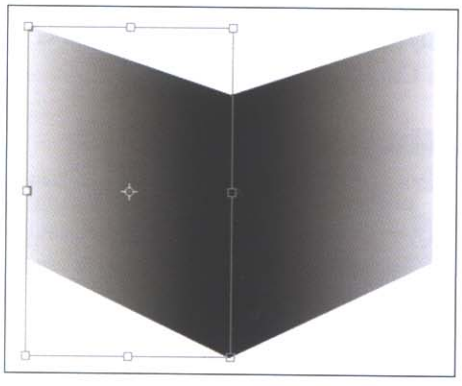
Ahora hagamos el lado izquierdo. Por suerte, no tendrá que pasar por todos esos pasos otra vez.

13. Duplique la capa **Cara 1**, arrastrando la capa sobre el icono **Crear una nueva capa** o pulsando **Control/Comando-J**. Vuelva a nombrar la capa como **Cara 2**.



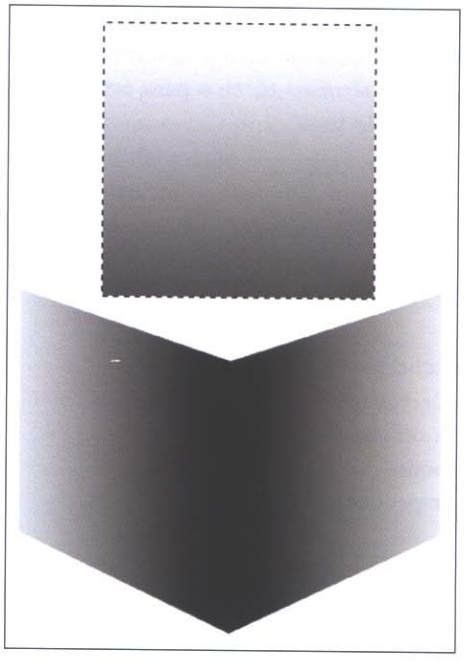
14. Pulse **Control/Comando-T** para entrar una vez más en el modo Transformación libre. Haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** y elija **Voltear horizontal**.

15. Haga clic en cualquier sitio en el interior de la selección y arrastre el lado hasta que se ajuste perfectamente con el lado derecho. Mantenga pulsada la tecla **Mayús** mientras arrastra para que las líneas de la base sigan alineadas. Presione **Intro/Retorno** para aplicar la transformación.



¡Genial! Ahora tenemos dos lados; sólo necesitamos el lado superior para completar el efecto.

16. Cree una nueva capa y llámela **lado 3**. Con la misma técnica que antes, dibuje otro cuadrado y rellénelo con el mismo degradado, pero con un ángulo distinto.



17. Pulse **Control/Comando-T** para acceder al modo Transformación libre, haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** y seleccione **Distorsionar**.

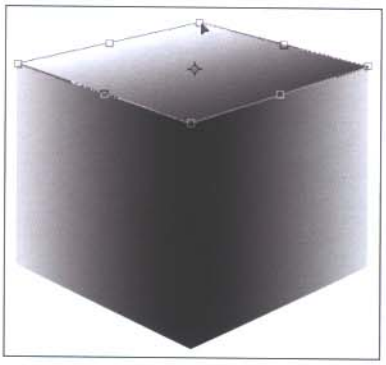
18. Vamos a distorsionar el **lado 3** para que se acople a los otros dos. No se preocupe, no es tan difícil como parece. Arrastre la esquina inferior derecha para que toque la superior derecha del lado correspondiente.

TRUCO: PARA QUE EL MOVIMIENTO SEA PRECISO, SELECCIONE UN NODO Y DESPLACE EL OBJETO CON LAS TECLAS DEL CURSOR.

19. Ahora, arrastre la esquina inferior izquierda para que se empareje con el centro. (Si quiere crear una caja con un lado abierto, podría hacerlo desde este paso.)

20. Después coja la esquina superior izquierda del lado y arrástrelo para que se ajuste a la esquina superior izquierda del lado izquierdo.

21. Lo último, pero no por ello menos importante, es arrastrar el punto que queda al centro para que se forme un rombo perfecto y pulsar **Intro/Retorno**. Ya tenemos nuestro cubo terminado.



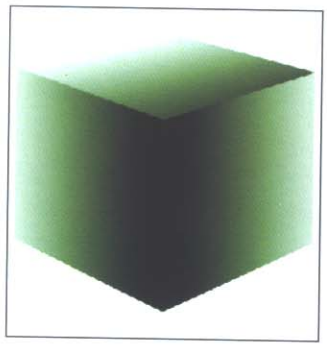
Felicidades, acaba de terminar su primer objeto 3D en Photoshop. Si las proporciones de su cubo no parecen muy correctas, podría unir los lados y utilizar la herramienta de Transformación libre para arreglar el problema. Si quiere seguir modificando su cubo siga leyendo.

2. Colorear múltiples capas al mismo tiempo

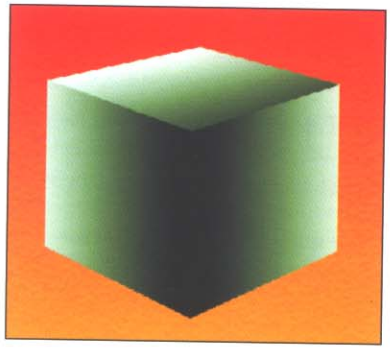
Lo que sigue es una manera fácil de colorear nuestro cubo, que está formado por tres capas, sin aplanar la imagen.

1. Con la capa del lado superior seleccionada, haga clic sobre el circulito blanco y negro de la paleta de Capas. Es el control de la capa de relleno o de ajuste. En el menú emergente, elija **Tono/saturación**. (Le echaremos un vistazo más a fondo a Tono/saturación en el capítulo "Colorear creativamente".)

2. Haga clic sobre la casilla de verificación Colorear perteneciente al panel de control de Tono/Saturación. Ajuste el Tono a 121 y la Saturación a 25. Verá que su imagen adquiere un tinte verduzco. Ya que esta es una capa de ajuste, no destruye la imagen, puede volver atrás y cambiar la configuración cuando quiera.



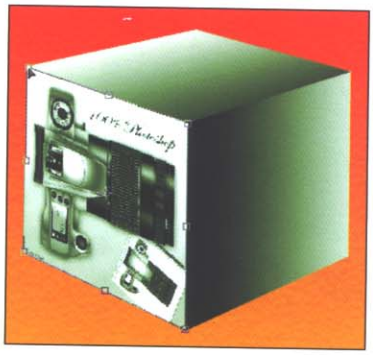
Aquí está nuestro cubo con un fondo de color para verlo mejor.



NOTA: LA CAPA DE AJUSTE COLOREARÁ CUALQUIER CAPA QUE HAYA POR DEBAJO DE ELLA. AFORTUNADAMENTE, CADA CAPA DE AJUSTE VIENE CON UNA MÁSCARA. ES EL SEGUNDO ICONO EMPEZANDO POR LA DERECHA. PARA ELIMINAR EL COLOR PULSE SOBRE ESE ICONO. AHORA HAGA UNA SELECCIÓN SOBRE EL ÁREA EN LA QUE QUIERE MANTENER EL COLOR ORIGINAL Y RELLENE LA SELECCIÓN DE LA MÁSCARA DE CAPA CON NEGRO. ¡BINGO! LAS ÁREAS QUE TIENEN LA MÁSCARA DE NEGRO SE IGNORARÁN CUANDO SE APLIQUE EL EFECTO DE LA CAPA DE AJUSTE.

3. Añadir fotografías al cubo

Podemos también añadir dibujos al cubo si los distorsionamos para que se ajusten a él siguiendo el mismo método que con los lados. ¿Se ha dado cuenta de que cuando se añade una imagen al cubo también se vuelve verde? Esto es debido a que la capa de ajuste afecta a todas las capas por debajo de ella y el cubo está por debajo de la capa de ajuste.



Hay dos maneras para arreglar esto: podemos mover las nuevas capas por encima de la capa de ajuste o esconder la capa de ajuste con el icono del ojo en la paleta Capas. Nosotros escogimos la segunda opción porque ya no nos hace falta el tinte verde; vamos a incluir tres imágenes a todo color sobre la superficie visible del cubo.

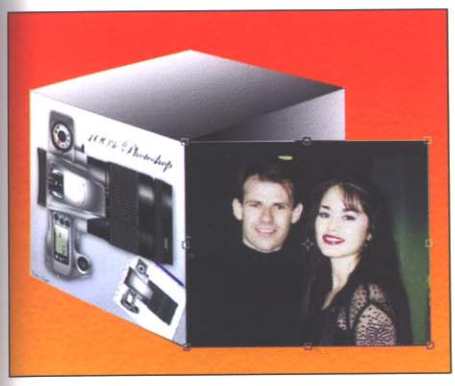
Ahora le vamos a enseñar paso a paso cómo colocar una imagen en el cubo.

1. Abra una nueva imagen en Photoshop (sus diapositivas de vacaciones favoritas vendrán muy bien) y arrastre la imagen dentro del documento del cubo.

2. Entre en el modo de Transformación libre de nuevo y, esta vez, escale la imagen para que tenga la misma altura que el cubo. (Mantenga pulsada la tecla **Mayús** para que la proporción de la imagen sea igual.)

Efectos 3D

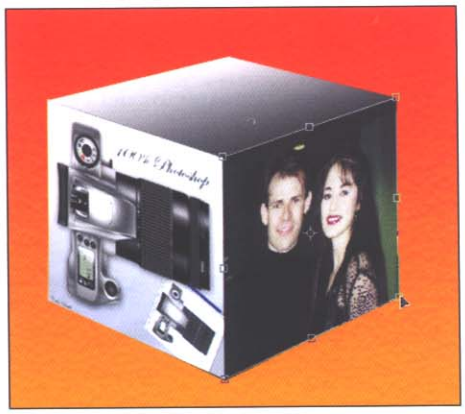
3. Coloque el lado izquierdo de la imagen sobre la arista central del cubo.



4. Todavía en el modo de Transformación libre, haga clic con el botón derecho del ratón para escoger Distorsionar del menú.

5. Arrastre la esquina superior derecha de la imagen para que se ajuste a la esquina superior derecha del cubo.

6. Arrastre la esquina inferior derecha de la imagen para que se ajuste a la esquina inferior derecha del cubo.



7. Añada ahora la imagen que quiera para el lado superior, distorsiónela de igual manera y aplique un fondo adecuado. Aquí tiene su cubo de imágenes. Resulta perfecto para las ocasiones especiales.

Podría utilizar esta técnica para crear un producto con imágenes formando cajas que impresionen a sus clientes. Esta técnica se utiliza mucho en publicidad. Recuerde, todos los lados no tienen por qué tener la anchura igual. Por lo tanto, experimente lo que quiera.

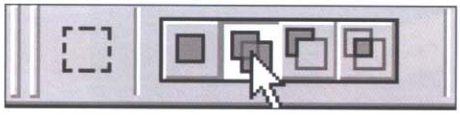
4. Cilindro

Llegados hasta aquí nos ocuparemos del cilindro. Esta forma geométrica es ideal para crear tuberías, botes, barriles y demás. En este tutorial aprenderá a mejorar su uso de los modos de selección.

1. Cree un nuevo documento en blanco de 600×600 píxeles a 72 puntos por pulgada y con un modo de color RGB. Cree una nueva capa y dibuje un rectángulo con la herramienta Marco rectangular.

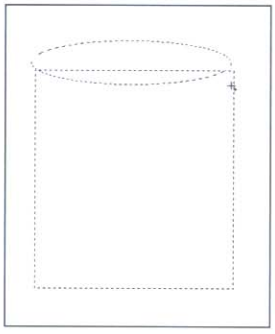
A continuación, vamos a hacer la base redondeada del cilindro y a dimensionarla.

2. Con la herramienta Marco todavía seleccionada, escoja **Añadir a la selección** desde la barra de opciones de arriba.

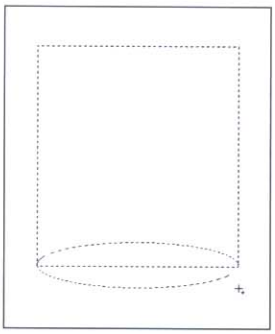


3. Tome la herramienta Marco elíptico y dibuje un óvalo empezando por la izquierda.

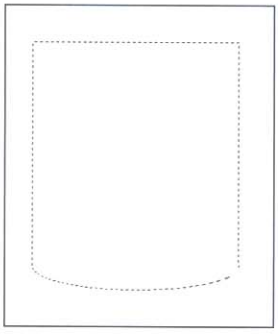
TRUCO: PARA MOVER UNA SELECCIÓN MIENTRAS DIBUJA, MANTENGA PULSADA LA **BARRA ESPACIADORA** DEL TECLADO.



4. Mueva a continuación la elipse hasta que se quede en la base.



5. Suelte el ratón y aquí tenemos nuestra base.

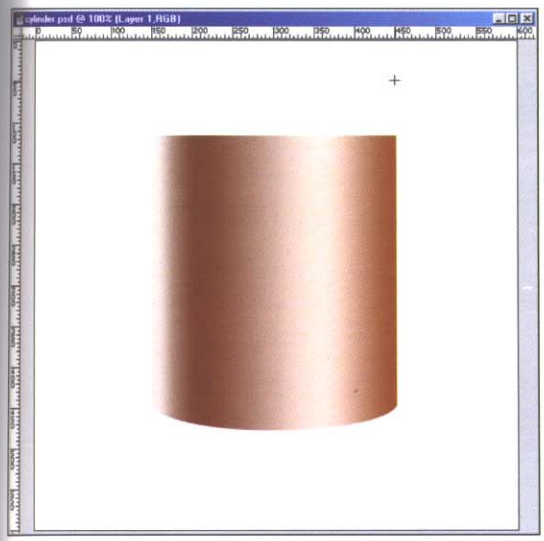


6. Ahora elija la herramienta Degradado para aplicar un degradado Lineal. Los degradados son la espina dorsal de los efectos cilíndricos. Seleccione el degradado de Cobre por defecto del selector.

7. Arrastre horizontalmente de izquierda a derecha para crear el degradado cilíndrico. Hasta este momento no va mal pero necesitamos un óvalo para el centro también.

TRUCO: SI MANTIENE PULSADA LA TECLA **MAYÚS** MIENTRAS ESTÁ APLICANDO EL DEGRADADO ENTONCES PODRÁ PRACTICAR UN DEGRADADO PERFECTAMENTE VERTICAL U HORIZONTAL.

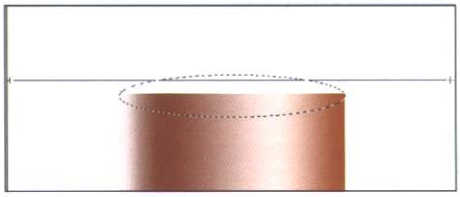
8. Pulse **Control/Comando-D** para anular la selección.



9. Esta vez queremos crear una nueva selección. Por lo tanto, cambie el modo otra vez a Selección nueva.

10. Dibuje otro óvalo sobre la parte superior del cilindro.

11. Queremos rellenar la selección completamente con un nuevo degradado que dé la impresión de que estamos mirando al cilindro desde una posición ligeramente más elevada. Mantenga el degradado Cobre y Lineal. Esta vez comience a dibujar desde la izquierda y arrastre hacia la derecha con el fin de que el degradado se aplique de manera distinta a lo que hemos hecho anteriormente.



¡Bien! Ahora ya tenemos el cilindro realista que queríamos.

CAPÍTULO 9

COLOREAR CREATIVAMENTE

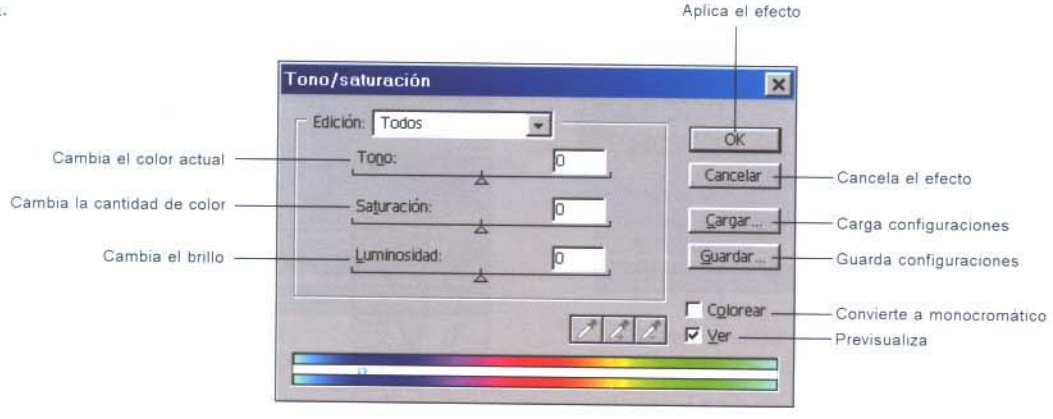
Capítulo 9. Colorear creativamente

Gran parte del diseño gráfico está relacionada con el color. El color puede retratar estados de ánimo, estimular emociones y afirmar algo poderosamente. Nunca subestime el impacto que provoca el color sobre la gente. Por ejemplo, los azules son los colores más fríos que hay, mientras que los amarillos sugieren calor. Podemos cambiar el impacto general de un trabajo si alteramos el color. A veces será el color de una imagen entera, otras será sólo una parte la que sufrirá el cambio. En este capítulo vamos a ver unos cuantos trucos de color. Comenzaremos por liberar la potencia de la herramienta **Tono/saturación** y terminaremos con algunos trucos con los modos de fusión de capa.

Trucos con Tono/saturación

Esta es una de nuestras herramientas favoritas y tiene mucho potencial latente. Veamos los distintos usos que tiene esta herramienta y cómo nos ayudarán a desarrollar multitud de ideas creativas. Es muy raro utilizar Photoshop y no recurrir a esta herramienta en algún momento. Sirve tanto para ajustes menores como para cambios de color que afecten a una imagen al completo.

Empecemos viendo la caja de diálogo de **Tono/saturación**:



La mayoría de los controles hablan por sí mismos. Hemos etiquetado los comandos básicos y sus usos en la imagen. Los más importantes son **Tono** y la casilla de verificación **Colorear**. A lo largo de este capítulo cubriremos todos los aspectos de este pequeño *plug-in* de fábrica.

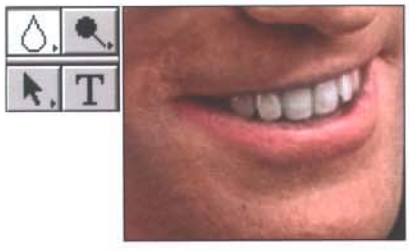
1. Crear una imagen monocromática

Haremos primero un efecto muy rápido y simple. Partiremos de una imagen a color y la haremos monocromática. Se trata de una imagen que sólo tiene un color en distintos tonos. Este efecto es muy popular entre los diseñadores web y también es muy bueno para la impresión.

20. Casi hemos terminado. Vamos a hacer un par de cosas más para limpiar la imagen y para que sea más presentable.

Todavía no estamos satisfechos con los labios. Son probablemente la parte más difícil de colorear de la cara. Muy poco color es malo, y si le damos mucho nos arriesgamos a que parezca un payaso. Además, necesitamos tener en cuenta la transición entre los labios y sus alrededores, que tiene que ser tan sutil como sea posible.

21. Coja la herramienta **Desenfocar** de la paleta de herramientas y aplíquela alrededor de los labios para suavizar la transición.

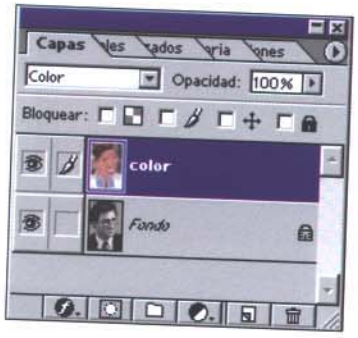


22. Finalmente limpiaremos las áreas blancas. Es fácil darles algo de color por error con tanto pintar aquí y allá. Seleccione el blanco como color frontal. Haga zoom y pinte sobre los dientes.

23. Por último pinte la parte blanca de los ojos.

¡Bien hecho! Hemos coloreado una fotografía entera. Ya tenemos la imagen completa. Sería muy difícil decir que no es una imagen original a color.

Mire la paleta de capas. Todo el color está situado en una capa aparte para que no afecte al original. Si quiere retocar alguna zona más, coja una muestra y pinte sobre la capa de color.



En esta imagen mostramos la capa de color sola para que vea lo que ha hecho.

De nuevo, aquí tiene la imagen terminada al lado de la original en blanco y negro para que pueda compararlas. Ojalá hubiéramos sabido de estos métodos hace unos años; nos habríamos ahorrado mucho tiempo y habríamos obtenido mejores resultados que si siguiéramos el procedimiento antiguo. Si se toma su tiempo, los efectos pueden ser muy realistas.

Esperamos que haya recopilado un montón de información útil en este capítulo. Ahora tiene habilidades de coloreado suficientes para que sus imágenes se salgan de lo normal. No debería tener que recurrir a colores burdos o simples de nuevo. Pruebe estas técnicas con sus propias imágenes; modifíquelas para conseguir variaciones propias. No se ponga límites.

3. Colorear una parte de una imagen

Ahora aprenderá a abrir una imagen, convertirla a escala de grises, y más tarde aplicarle color a las zonas que quiera de la imagen. Esto atrae al ojo a las partes importantes de la imagen, porque reduce mucho la distracción sobre las zonas no coloreadas.

1. Comience con una imagen a color.

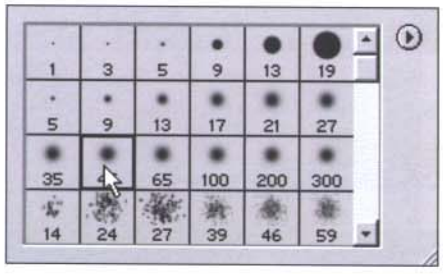
2. Para quitar el color de la imagen, ejecute el comando Imagen>Ajustar>Desaturar o bien utilice el atajo **Mayús-Control/Comando-U**.

3. Escoja la herramienta **Pincel de historia** (**Y**).

4. En la paleta de **Historia**, haga clic sobre el área situada a la izquierda del comando que esté justo antes del comando Desaturar.

NOTA: EL PINCEL DE HISTORIA APARECIÓ CON PHOTOSHOP 5 Y ES DE GRAN UTILIDAD. LE PERMITE VOLVER A PINTAR ZONAS DE LA IMAGEN REALIZADAS EN UN MOMENTO DETERMINADO DE FORMA SELECTIVA. EN OTRAS PALABRAS, PUEDE VOLVER A DEJAR LA IMAGEN EXACTAMENTE CON EL MISMO COLOR QUE TENÍA ANTES.

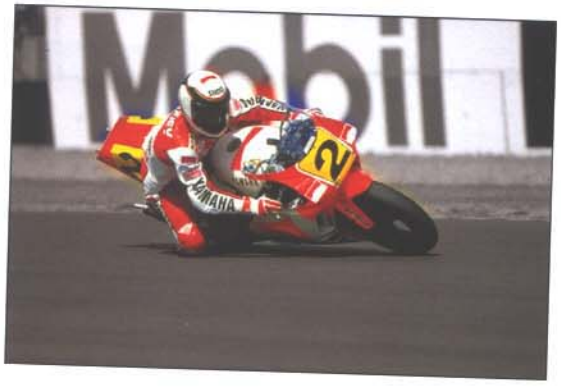
5. Escoja un pincel suave de la paleta **Pinceles**, (la encontrará en la barra de opciones del Pincel de historia).



TRUCO: UTILICE LAS **TECLAS DEL CURSOR** PARA CAMBIAR EL TAMAÑO DE UN PINCEL ASÍ COMO PARA CAMBIAR LOS PARÁMETROS DE LA DINÁMICA DE PINCEL QUE ESTÁ SITUADA A LA DERECHA DE LA BARRA DE OPCIONES DE PINCELES.

6. Ahora viene lo mejor. Pinte la parte que quiera de su imagen.

7. Siga pintando hasta que haya cubierto de color la parte que desee de la imagen. No se preocupe si se sale un poco, vamos a limpiar todo eso en los siguientes pasos.

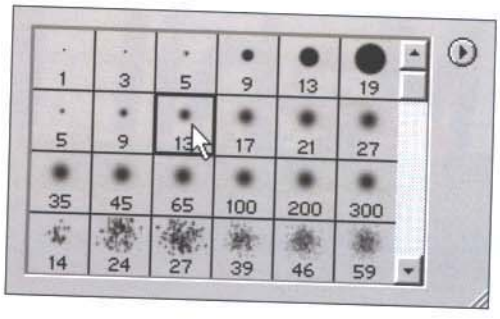


8. Haga zoom sobre la imagen para ver las áreas en las que se ha salido de la zona que deseaba colorear.

9. Haga clic sobre el cuadrado que se encuentra situado a la izquierda de Desaturar en la paleta Historia.

TRUCO: PULSE LA **BARRA ESPACIADORA** PARA NAVEGAR POR LA IMAGEN DE UNA MANERA TEMPORAL CON LA HERRRAMIENTA MANO.

10. Ahora escoja un pincel más pequeño y empiece a pintar con escala de grises. Pinte de nuevo sobre la imagen para limpiar los bordes de la zona coloreada.



Observe cómo la moto de la imagen resalta sobre lo demás. Es una manera genial de atraer la atención sobre esa parte de la imagen.

Puede utilizar esta técnica para la realización de muchos proyectos creativos. Una posible aplicación podría ser atraer la atención de ciertos individuos que están en una fotografía. Experimente y se encontrará con montones de ideas propias para este efecto.

4. Alternar colores

Hay una aplicación poco conocida de la ventana de diálogo de Tono/saturación que le permite volver a colorear parte de una imagen. Es un efecto muy potente y natural, y sólo tiene que elegir el color moviendo la barra de Tono.

1. Aquí tiene una imagen de una mujer con un tocado azul. Queremos cambiar el color del tocado a verde sin que esto afecte al resto de la imagen.

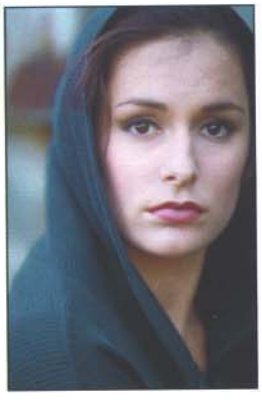
2. De nuevo, haga clic en **Control/Comando-U** para abrir la ventana de diálogo Tono/saturación. En el menú emergente de Edición, escoja un color que esté lo más cerca posible del color que quiere cambiar. En este caso concreto, elija el azul.

3. Elija la herramienta **Cuentagotas** (**T**) y haga clic sobre la imagen para coger una muestra del color. Podrá darse cuenta de que las barras deslizadoras de la parte inferior de la ventana se mueven para ajustarse al color seleccionado.

4. Puede moverlas manualmente para alterar la gama de colores. Las interiores se encargan de la sensibilidad que aplicará el programa a la hora de seleccionar la gama de colores y las exteriores determinarán lo suave que será la transición. Puede también utilizar estas barras para realizar cambios sobre la selección, **después** de cambiar el color.

5. Ahora es el momento de intercambiar los colores. Mueva el deslizador de **Tono** y vea cómo su color cambia como si fuera por arte de magia.

A continuación puede ver ya la imagen con el color intercambiado con respecto a la original. ¿Podría decir cuál de ellas es la original si le dieran ambas para elegir?



Ocasionalmente se cambiará el color de algunas zonas que no deseaba alterar. Puede utilizar el pincel de historia para retocar esos cambios de color no deseados. La técnica es igual que la del tutorial anterior.

Éste es un gran efecto para diseños de productos. Tiene la imagen correcta, pero el color es distinto. No necesita volver a hacer la fotografía, ¡abra pues la ventana de Tono/saturación!

5. Colorear una fotografía en blanco y negro

¿Ha visto alguna vez una fotografía en blanco y negro con tintes amarillentos por causa del tiempo? Ya sabe cuáles, esas en las que el tío Fred sale con mejillas de color rosa fuerte y los rizos rubios de tía Vera son de color amarillo. Bien, con Photoshop podemos transformar los dibujos en blanco y negro a un color que sea verosímil.

La técnica que vamos a utilizar es la simplicidad hecha realidad; sólo necesitamos dos herramientas: el Cuentagotas y la herramienta Aerógrafo. Esto es tan fácil que hasta la tía Vera podría hacerlo. Obviamente, la clave para colorear de manera realista reside en obtener cuidadosamente las muestras de color, así que para darle más realismo puede incluir más colores que los que damos en este tutorial. Esperamos que se sorprenda de los resultados que puede llegar a conseguir.

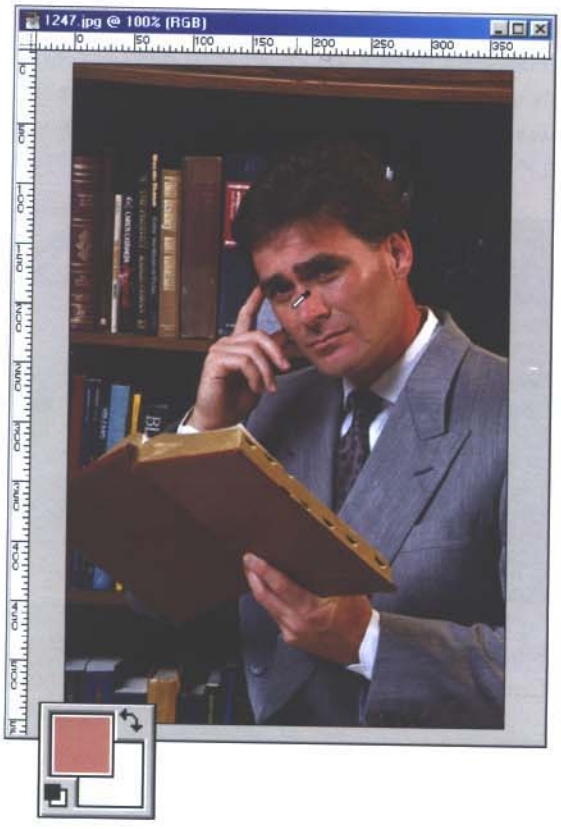
1. Abra una imagen en blanco y negro con Photoshop, nuestra imagen es un retrato porque los tonos de la piel son los más complicados de imitar de forma realista. Le recomendamos trabajar sobre un retrato también, ¿no tiene alguna fotografía del instituto que le gustaría ver a todo color?

2. El secreto del color natural es utilizar una imagen de referencia. En lugar de añadir color "a ojo", obtengámoslos de otra imagen. Abra una fotografía en color que sea parecida a la que quiere colorear.

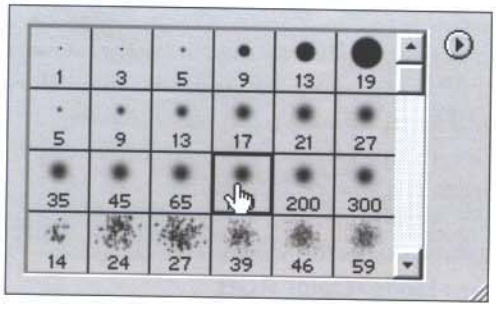
3. Haga clic para seleccionar la herramienta **Cuentagotas**.

4. En la opción de la barra de herramientas, cambie a continuación la configuración a Promedio de 5×5, lo que le proporcionará una muestra más clara.

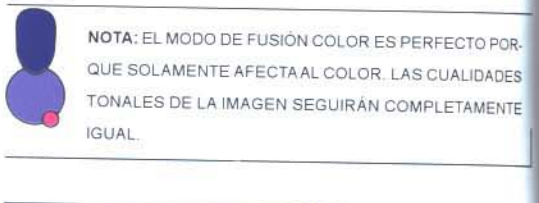
5. Con el Cuentagotas, encuentre un buen tono de piel de la imagen y luego haga clic sobre él. El tono frontal pasará a ser el que acaba de seleccionar. Ahora vuelva a la imagen en blanco y negro. Si el fondo de la imagen está en gris, probablemente su imagen sea de escala de grises. Cambie a modo RGB mediante el comando Imagen>Modo>Color RGB.



6. Seleccione la herramienta **Aerógrafo** (J) y un pincel suave y grande.

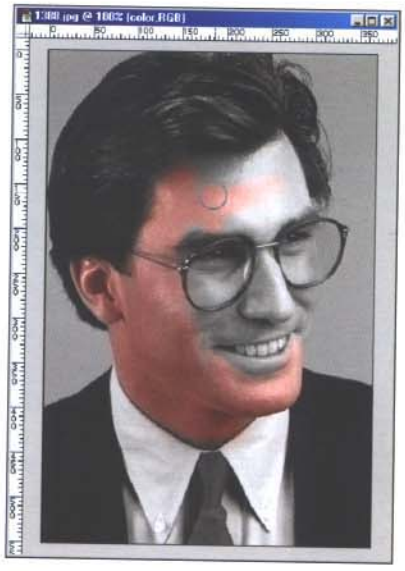


7. Cree una nueva capa (**Control/Comando-Mayús-N**) y llámela **color**. Cambie el modo de fusión de capa a Color. Estamos preparados para colorear la imagen.



NOTA: EL MODO DE FUSIÓN COLOR ES PERFECTO PORQUE SOLAMENTE AFECTA AL COLOR. LAS CUALIDADES TONALES DE LA IMAGEN SEGUIRÁN COMPLETAMENTE IGUAL.

8. Pinte sobre la piel expuesta con el pincel grande. Para más precisión, haga zoom y utilice un pincel más pequeño en los bordes.



9. Vea cómo el modo de fusión de color sólo afecta al color y deja los detalles fuera como las luces y sombras.

10. Ahora hagamos los labios. Cree una nueva capa, coja una muestra de color de la imagen a color y píntelos.

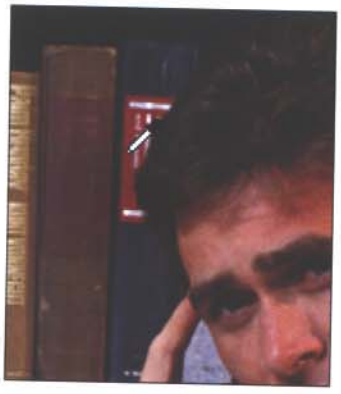
11. Sí, ya sé, ahora parece que se ha puesto barra de labios. Algunas veces resulta muy fácil pasarse con los colores, por ello debemos ser cuidadosos. Para poder suavizar este efecto utilizaremos un Desenfoque gaussiano de 4,8 píxeles (**Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano**).

12. Ahora tiene mejor aspecto. Retocaremos un poco más después.

13. Por el momento tome una muestra para el pelo y pinte el pelo y las cejas.

14. Escoja un color azul claro de la imagen de color. Nos servirá para pintar la camisa de nuestra imagen. Puede coger el color de cualquier sitio, no tiene que ser del mismo objeto.

15. Para la corbata elegimos un rojo del lomo de un libro.



16. Pintar la corbata le da bastante realismo. También vamos a pintar los marcos de las gafas mediante el mismo color rojo.

17. El siguiente paso es muy sutil, pero marca la diferencia en la imagen. Nada atrae más la atención sobre un dibujo que los ojos. Coja una muestra para pintarlos.

18. Pinte los ojos con el color de muestra. Vea cómo la imagen cobra vida.

19. Lo último que colorearemos será el fondo. Nosotros cogimos el color gris azulado del lomo de otro libro. Pinte el fondo para completar el efecto de color.

CAPÍTULO 10

TRUCOS WEB

Capítulo 10. Trucos Web

Photoshop lleva mucho tiempo como herramienta de preparación de imágenes para Internet. Desde que surgió ImageReady 3, el programa hermano que viene con Photoshop 6, Adobe ha hecho mucho más sencillo integrar sus imágenes de Photoshop a proyectos Web. Este pequeño y útil programa, al que puede acceder con el icono **Ir a ImageReady**, de la parte inferior de la paleta de herramientas, viene equipado con un montón de opciones especiales orientadas al diseño Web. Esto incluye un mayor realismo, animaciones más fáciles y una optimización de más peso. ImageReady nos facilita crear mapas de imagen y todo tipo de elementos Web. Cubriremos todo esto en este capítulo. Sin embargo, para más detalles sobre Photoshop y la Red, puede ver *Foundation Photoshop*, que está publicado por *friends of ED*.

1. Diferentes tipos de botones para la Red

Los botones son pequeños y tentadores dispositivos que dicen "púlseme y vea lo que ocurre". Todo diseñador debería tener unos cuantos botones en la manga. Vamos a hacer unos cuantos estilos de excelentes botones. Una vez que aprenda estas técnicas podrá utilizarlas para crear una gama ilimitada de ellos.

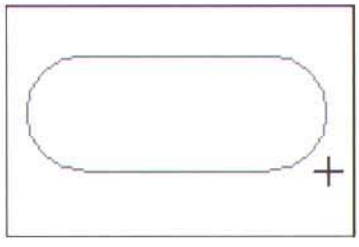
Botón MacOS X

El primer botón que queremos hacer es el botón de gel. Se parece al MacOS X de Apple. Hay millones de maneras de realizar este efecto, sin embargo, en nuestra opinión éste es el método más rápido y fácil.

1. Abra un nuevo documento de 150×100 píxeles a 72 puntos por pulgada, modo RGB. En realidad, haría el documento un poco más pequeño pero vamos a hacerlo más grande de lo normal para verlo claramente. Siempre puede reducir el tamaño después. Cree una nueva capa y llámela **botón**.

2. Seleccione la herramienta **Rectángulo redondeado**. Haga clic sobre el botón **Crear zona rellena**, la tercera opción de la barra para que dibujemos píxeles y no una línea. Como Radio escoja 30 píxeles.

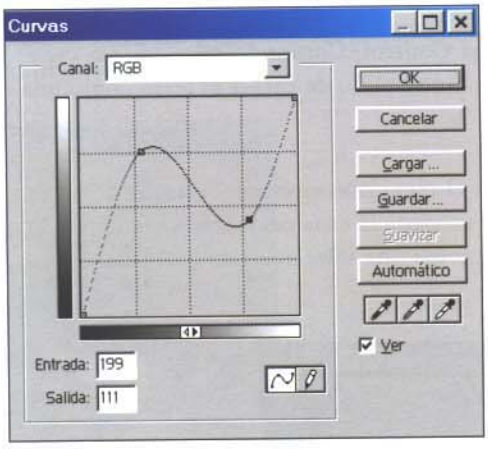
3. Arrastre la herramienta en su documento. Lo normal es que consiga un dibujo con forma de pastilla. Esta herramienta es un magnífico añadido a Photoshop 6.



4. Ahora vamos a utilizar la herramienta **Degradado** para rellenar el dibujo, con un color azul oscuro como color frontal y un azul claro de color de fondo.

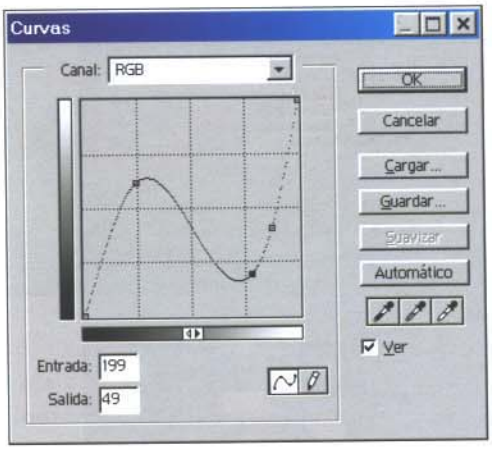
5. Cargue a continuación la capa como una selección activa.

4. Lo que sigue es realzar el metal con un efecto de brillo. Haga clic sobre Imagen>Ajustar> Curvas y cree una curva parecida a la de la captura de pantalla.



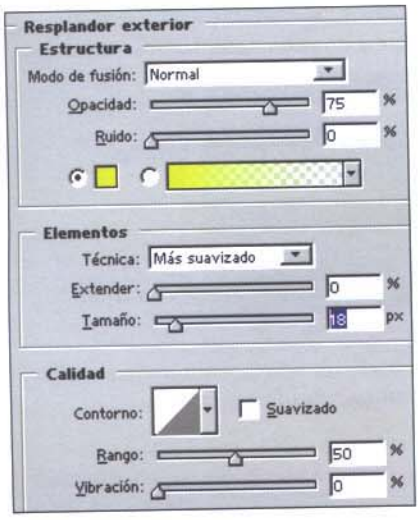
TRUCO: EL ATAJO **CONTROL/COMANDO-M** ABRE LA VENTANA DE DIÁLOGO CURVAS.

5. Pulse sobre **OK** y aplique la curva una segunda vez, utilice una configuración que complemente a la primera aplicación de curvas.



6. Observe que se produce una cascada de color. Quizá le guste el efecto. Si no es así, abra la ventana de diálogo Tono/saturación y active la opción Colorear. Ajuste el tono al azul que eligió originalmente y todo será como antes.

7. Esconda la capa de la textura y haremos otra variación. Aplique un Resplandor exterior de color verde lima.



Ahora el botón tiene un aspecto bastante distinto, aunque en realidad es el mismo.

Aquí el botón se ha duplicado varias veces con texto diferente y se ha utilizado para crear una interfaz.

Si le da otro resplandor alrededor de los bordes de los hexágonos y después coloca algo de texto sobre ellos, podrá obtener su propia interfaz de navegación.

Otra posible variación sería utilizar la opción **Perspectiva** correspondiente al modo de **Transformación libre** para crear otra interfaz.

Asegúrese bien de agrupar todas las capas que quiere que sean transformadas antes de aplicar la transformación.

2. Rollovers múltiples

Los *rollovers* son una parte integral de cualquier página web moderna y atractiva. Un *rollover* es un evento que ocurre cuando el puntero del ratón pasa por una cierta área de la página. El evento más común es que cuando pase por encima de una imagen, ésta se cambie en otra diferente. Esto da la impresión de que se ha pulsado o iluminado un botón. Hace casi irresistible para el visitante pulsar y navegar por la página.

En este capítulo no sólo vamos a enseñarle cómo crealos, veremos también cómo hacerlos múltiples. Estos son idénticos a los normales solamente que otra parte de la imagen cambiará al mismo tiempo. A veces se les llama también remotos. Vamos a utilizar ImageReady para esto. Lo que le va a sorprender es lo fácil que es hacer esto con ImageReady 3.

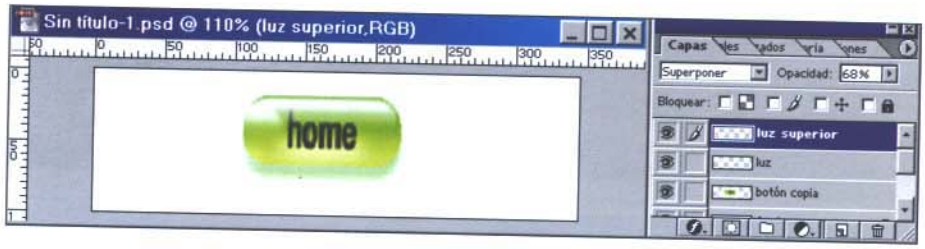
Vamos a seguir a continuación las tres secciones siguientes:

- Preparar las imágenes en Photoshop.
- Montaje en ImageReady.
- Pruebas en ImageReady y exportar a un navegador de Internet.

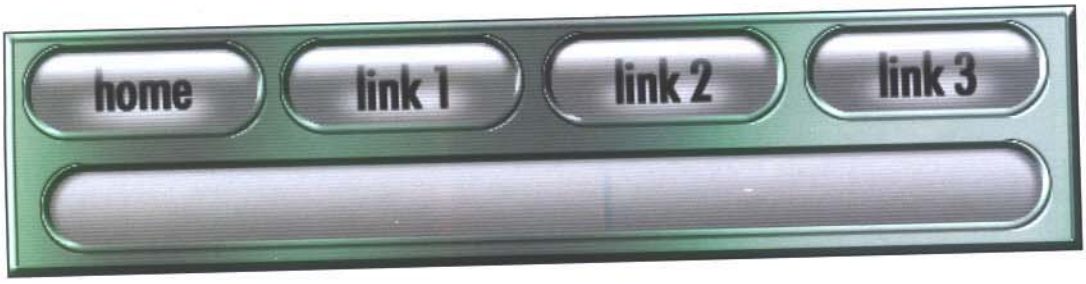
Y sin más demora, vayamos a la tarea.

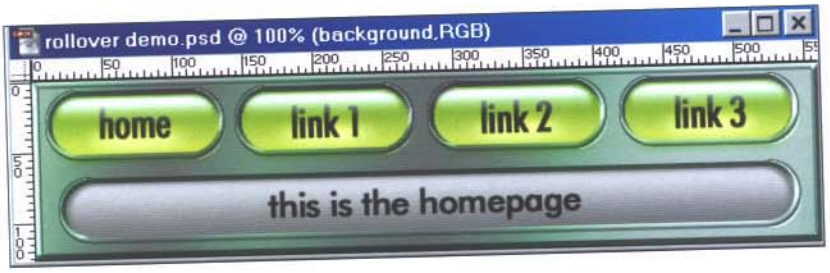
Preparar las imágenes en Photoshop

1. Cree un botón de gel como el que hicimos en el principio del capítulo pero esta vez que sea verde en vez de azul. Que sea de un tamaño que ronde los 150×40 píxeles.



2. Abra después la interfaz disponible para descarga desde la página web de *friends of ED* (`rollover demo.psd`). Se ha hecho con las técnicas que ha aprendido en este libro. Construiremos una interfaz desde cero en el primer Proyecto de diseño. Si esconde la capa del botón, tendremos un botón de color neutral a causa de las capas de luz. Para conseguir un *rollover* debe tener una capa que puede mostrar y esconder, lo que será la base del efecto. Aquí está la interfaz con todos los botones desactivados y después en estado activado.





3. Ahora deberemos añadir un poco de texto que utilizaremos para nuestro *rollover remoto*.

4. Cree un nuevo grupo de Capas y llámelo **grupo de rollover**. Los grupos de capas son geniales para mantener organizadas todas sus capas. Haga después clic sobre el icono **Crear un conjunto nuevo** de la paleta de Capas. Estos conjuntos son nuevos en Photoshop 6 y le permitirán mostrarlos o esconderlos en la paleta de capas y agrupar capas para más facilidad de visión y navegación.

5. Añada a continuación el texto a la imagen, en el botón grande que está vacío en la interfaz (servirá de pantalla). Lo que aparece en la figura de la derecha es lo que verá en la paleta de Capas:

6. Siga incluyendo texto hasta que tenga un mensaje para todos los botones que se coloque en la pantalla. Cada línea de texto debe estar en una capa separada. Es una buena idea esconder cada capa a medida que las va creando, así verá lo que está haciendo.

Observe que las capas **mensaje 3**, **mensaje 2**, **mensaje 1**, y **mensaje inicio** están desactivadas.

Aquí está la misma imagen pero con todas las capas mostrándose. Vea que todas las capas de mensaje están en la paleta de Capas. Así es como funcionan básicamente los *rollovers*. Para automatizar el proceso, utilizaremos a continuación ImageReady.

7. Guarde la imagen en su disco duro.

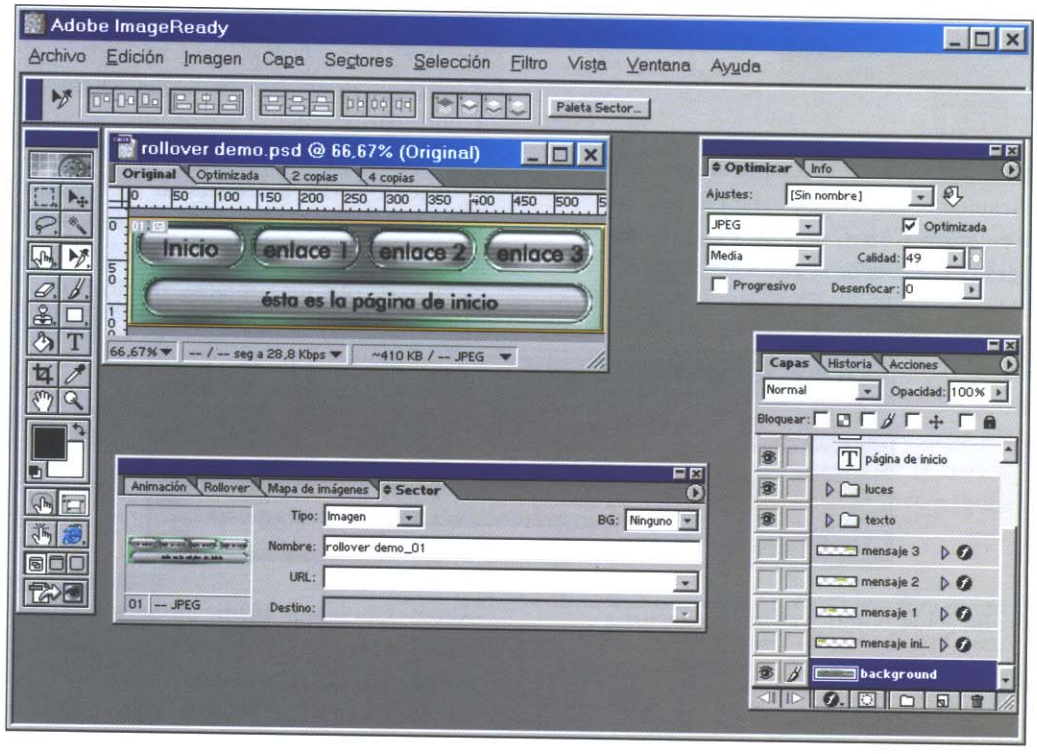
8. En la parte inferior de la barra de herramientas, hay un botón que ejecutará ImageReady y cargará su imagen automáticamente.

9. Haga clic sobre él y a continuación espere. Podría tardar un minuto o dos en cargar y construir el archivo.

Montaje en ImageReady

Si todo ha ido bien su imagen ya está cargada en ImageReady y preparada para usarse en la Red.

Sin embargo, para que ImageReady sepa cuál es la parte de la imagen que se verá afectada en cada caso, tenemos que partir la imagen en sectores.

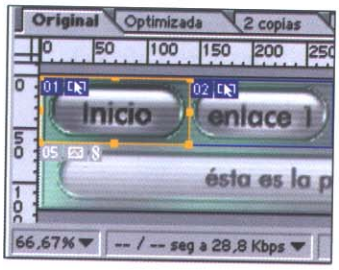


Lo que sigue partirá la imagen en distintas piezas, como las de un puzzle. Se ensamblarán en la página web mediante el uso de tablas automáticas que son invisibles. Esto le permitirá mostrar una imagen de forma eficiente, ya que puede optimizar cada sector con independencia de los demás.

1. Seleccione la herramienta **Sector** de la barra de herramientas.

2. Empezando por la esquina superior izquierda, arrastre la herramienta Sector alrededor del primer botón. Se parece mucho a la herramienta Marco elíptico.

3. Verá una cajita azul en la esquina con el número **01**. Esto indica que se ha definido un sector para esa área.

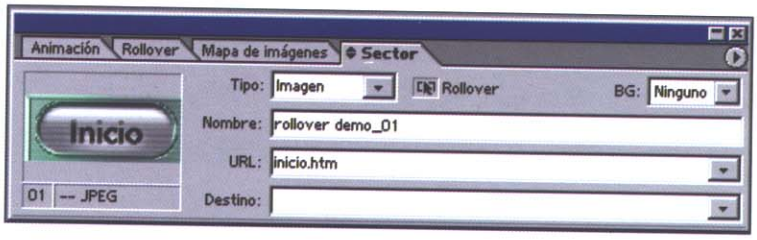


4. Siga añadiendo sectores para cada uno de los botones. El último sector siempre se generará automáticamente. Su imagen estará ahora dividida en cinco trozos, uno para cada botón y otro para la ventana de texto.

TRUCO: AJUSTE LOS LÍMITES DE LOS SECTORES EXACTAMENTE UNO AL LADO DEL OTRO O SE CREARÁN SECTORES SIN SENTIDO QUE LO ÚNICO QUE HARÁN SERÁ COMPLICAR LAS COSAS CUANDO HAYA QUE UNIR TODAS LAS PIEZAS DE NUEVO.

5. Antes de hacer nada más, esconda el texto para el botón **Inicio**. Queremos que todo sea de color neutro.

6. Ahora, vamos a determinar un contacto para cada botón. Escoja la herramienta **Seleccionar sector** y pulse sobre el sector **01**. En la paleta de Sector, escriba un contacto, **inicio.htm**.



7. Seleccione cada botón y añada contactos a todos.

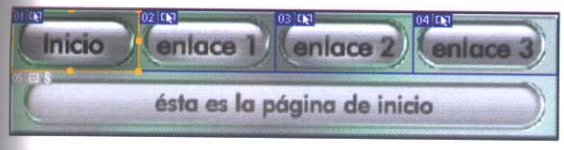
8. Ahora seleccione el botón de **Inicio** y vaya a la paleta Rollover. Dése cuenta de que pone Normal, así es como está la imagen cuando no hay actividad del ratón.

9. Haga clic sobre el botón **Crear un estado de rollover nuevo**, el primer icono de la parte inferior de la paleta de Capas.

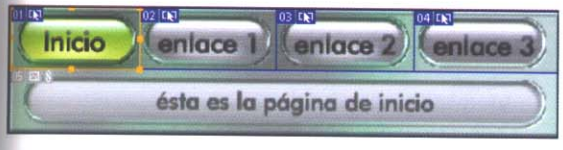
Ahora deberemos añadir un nuevo estado que se llame **Sobre**. La imagen se transformará en este estado cuando el cursor esté por encima del sector.

Lo que se muestre en la paleta de Capas cuando se selecciona el estado **Sobre** es lo que se verá en el navegador cuando el cursor esté en ese sector. Es mucho más fácil poner ambos estados en la misma imagen (por medio de las capas) en vez de tener dos imágenes para cada estado.

10. En la paleta Capas, haga visible el mensaje para el botón **Inicio**. El texto se verá en la ventana de texto.



11. Ahora muestre también el botón coloreado de verde. Tenemos color en el botón del mensaje. Acaba de crear un *rollover*; espero que lo encuentre fácil y rápido.



También, puede apreciar el resultado en el visor del nuevo estado de la paleta Rollover.

12. Seleccione el segundo sector. En la paleta Sector añada un nuevo estado como antes. Muestre el botón coloreado con su texto en la ventana de texto. Compruebe los estados **Normal** y **Sobre** en la paleta de Sector.

Repita estos pasos con los otros dos botones. Estamos preparados para probar nuestros *rollovers* y ver cómo funcionan.

Pruebas en ImageReady y exportar a un navegador de Internet

En la barra de herramientas hay un botón que nos permite probar los *rollovers* creados con ImageReady. Pruebe este botón.

Cuando ponga el cursor por encima de un sector de la imagen verá que los botones interaccionan con el cursor. Asegúrese de que cada sector cambia correctamente y de que se restablezcan cuando el cursor se salga de su área. Si las cosas no van bien, vuelva a la paleta Sector y haga las correcciones oportunas. Cuando haya acabado de probar los *rollovers*, desactive la visión preliminar de *rollovers* pulsando de nuevo sobre el botón.

Una vez que todos los *rollovers* funcionen bien, podremos continuar con el siguiente paso. Vamos a exportar las imágenes. El código JavaScript y html lo escribirá ImageReady. Esa es la buena noticia, no tiene que saber nada de programación.

Antes de exportar las imágenes, tendremos que optimizarlas. La optimización es encontrar ese punto medio ideal entre la calidad de imagen y el tamaño del archivo. Queremos que los archivos sean cuanto más pequeños mejor para que la descarga por la Red sea lo más rápida posible, pero la calidad de las imágenes no debe descuidarse tampoco.

1. Seleccione cada sector con la herramienta **Seleccionar sector** y cambie la configuración en la paleta Optimizar. Cambie la imagen pulsando sobre la casilla de verificación **Optimizada** y si

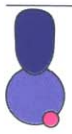
está utilizando la extensión JPEG, experimentando con la barra deslizadora de Calidad hasta que encuentre un buen equilibrio. Si quiere mejores resultados con GIF, en lugar de lo anterior, mejor añada y elimine colores de la imagen. Repita este paso para cada sector.

Cuando la imagen tiene degradados y fotografías, los JPEG van mejor. Para áreas de color sólidas, motivos que se repiten y texto, son los GIF los que funcionan de forma óptima. Verá el tamaño de archivo en la parte inferior de la ventana de imagen.

2. Cuando haya optimizado cada sector será momento de exportar la página web.

3. Haga después clic sobre Archivo>Guardar optimizada como y cree una carpeta en su disco duro donde quiera exportar la imagen. En el campo **Guardar como archivos de tipo** elija **Html e imágenes** y en el campo **Sectores** escoja **Todos los sectores**. Pulse a continuación sobre el botón **Guardar** y se generará su código e imágenes.

Comprobará que ImageReady crea un documento en HTML y una carpeta llamada **Images**. Dentro de esa carpeta estarán todas las imágenes de los sectores del documento. Se trata de una pequeña página web en sí misma, y totalmente funcional.



NOTA: VEAMOS MÁS DETENIDAMENTE LAS OPCIONES DE LA VENTANA DE DIÁLOGO **GUARDAR OPTIMIZADA COMO**:

- EL CAMPO DE **GUARDAR COMO ARCHIVOS DE TIPO** TIENE TRES OPCIONES DISPONIBLES:

  HTML E IMÁGENES: ESTO GENERARÁ TANTO CÓDIGO COMO IMÁGENES.

  SÓLO IMÁGENES: ESTA OPCIÓN GENERARÁ IMÁGENES PERO NO AFECTARÁ AL CÓDIGO.

  SÓLO HTML: SI ELIGE ESTA OPCIÓN, SE GENERARÁ EL CÓDIGO PERO NO AFECTARÁ A LAS IMÁGENES.

- EL CAMPO DE **SECTORES** CUENTA CON DOS OPCIONES DISPONIBLES:

  TODOS LOS SECTORES: ESTA OPCIÓN EXPORTARÁ LA IMAGEN ENTERA COMO UNA SECUENCIA DE SECTORES.

  SECTORES SELECCIONADOS: EN ESTE CASO SÓLO EXPORTARÁ EL SECTOR SOBRE EL QUE ESTÉ TRABAJANDO, EL RESTO NO SUFRIRÁ CAMBIOS. ES LA MEJOR BAZA PARA HACER CAMBIOS A SU TRABAJO MÁS ADELANTE.

4. Navegue por el documento html en su disco duro. Haga doble clic sobre el icono para ejecutar su página en su navegador favorito.

Su página se cargará en el navegador con todas las imágenes y *rollovers* intactos. Pruebe a colocar el cursor encima de los botones y vea a su creación tomar vida. Debería mostrarse también el texto en la ventana de texto de debajo de los botones.

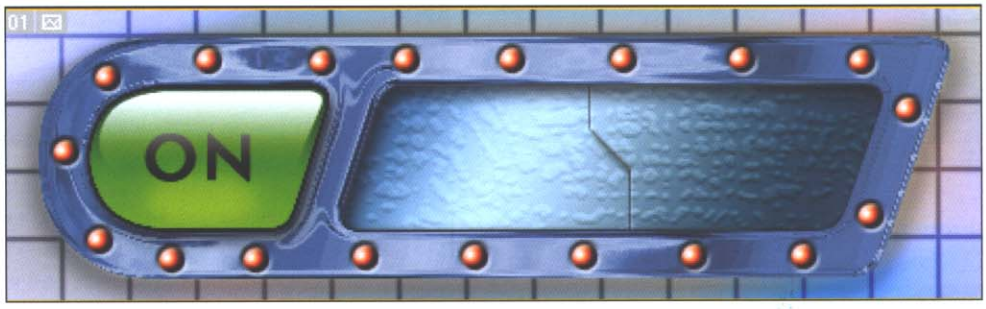
¡Felicidades! Acaba de crear una página web con *rollovers* múltiple. Esto sí que impresionará a sus amigos y clientes y no fue tan difícil como creía que iba a ser. Nos encanta ImageReady por su funcionalidad. Incluso en el caso de que entienda de JavaScript, se ahorrará mucho tiempo si deja que ImageReady escriba el código por usted. El código resulta fiable para distintos navegadores y plataformas. De hecho, los *rollovers* de `www.photoshopcafe.com` se crearon de esta misma manera.

3. *Rollovers* animados

En este tutorial vamos a ir más allá del *rollover*. Incorporaremos lo que acaba de aprender pero incluiremos también la atracción adicional que representa una animación. Cuando el ratón pase por encima de un botón, el botón cobrará vida y las puertas se abrirán. Crearemos los sectores y *rollovers* en ImageReady. Después realizaremos una animación, también en la misma aplicación. Por último le enseñaremos un par de trucos para cambiar una imagen de *rollover* estática en una animada.

Los componentes de los que nos valdremos serán la interfaz, una versión iluminada del botón y dos puertas, cada una en su propia capa.

Comience abriendo ImageReady. El archivo con el que trabajaremos está disponible para su descarga en la página web de *friends of ED*, se llama `animated rollover before.psd`. El *rollover* terminado también se le proporcionará para que juegue con él.

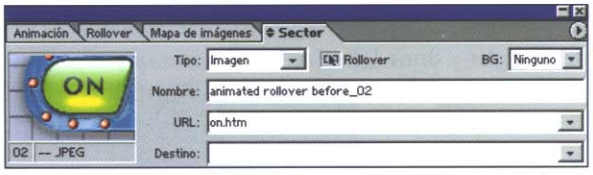


1. Con la herramienta Sector determine un sector sobre el botón.

2. Haga un segundo sector sobre el área de la puerta. Compruebe que el resto de sectores se adaptan automáticamente.

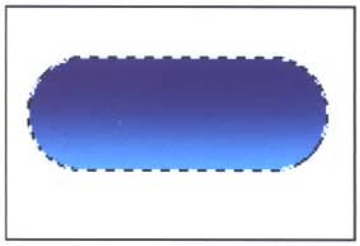
3. Con la herramienta Seleccionar sector, escoja el sector del botón.

4. En la paleta Sectores, asigne después un contacto de URL.

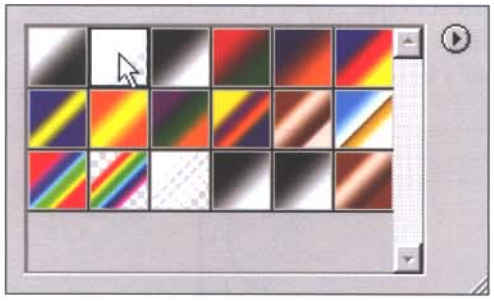


TRUCO: PULSE **CONTROL/COMANDO** Y HAGA CLIC SOBRE UNA CAPA EN LA PALETA CAPAS, ESTO LA CARGARÁ COMO UNA SELECCIÓN.

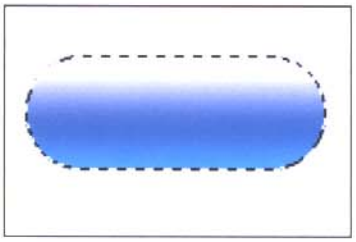
6. Elija la herramienta Degradado, con una configuración de Color frontal/color de fondo y forma Lineal. Rellene con el degradado azul de arriba abajo.



7. Con la selección y la herramienta Degradado todavía activas, haga clic sobre el degradado Color frontal/transparente. El color frontal será el blanco.

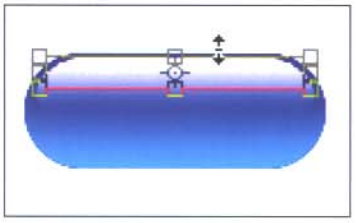


8. Cree una nueva capa y llámela **luz**. Aplique el degradado como se muestra en la figura. El tercio superior de la imagen debería tener el degradado blanco. Pulse **Control/Comando-D** para anular la selección.

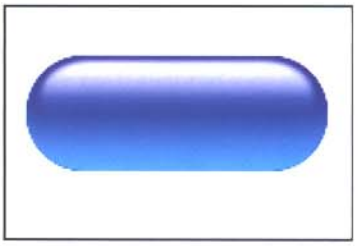


9. Utilice el atajo **Control/Comando-T** para entrar en el modo de Transformación libre. Use los controles de Perspectiva y Escala para reducir el degradado ligeramente. Baje una pizca el borde superior y un poco los bordes laterales. Esto formará la base para nuestra luz.

TRUCO: CUANDO TIENE UN NODO ACTIVO, PUEDE MOVERLO CON LAS TECLAS DE CURSOR DEL TECLADO.



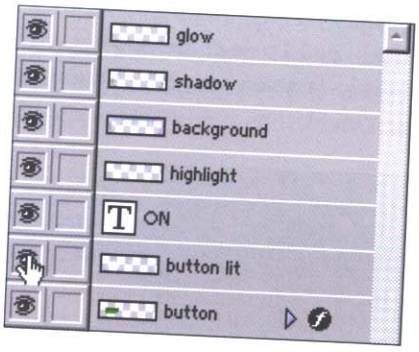
10. Aplique un Desenfoque gaussiano de 1,5 píxeles para suavizar el efecto. Ya tenemos nuestro botón iluminado.



Si ha visto alguna vez un botón OS X, sabrá que tienen un ligero resplandor en la parte inferior central. Vamos a añadir ese resplandor.

5. Ahora es el momento de crear el *rollover*. Vaya a la paleta de Rollover y haga clic sobre el nuevo estado del botón. El estado **Sobre** se acaba de añadir.

6. Haga visible la capa **button lit**; le dará la impresión de que el botón está brillando.



Este es el resultado:

En la paleta Capas, hay dos capas que se llaman **door right** y **door left**. Son las puertas que pronto animaremos.

7. Abra la paleta Animación. Haga clic sobre el icono **Duplica el cuadro actual** para añadir un nuevo cuadro.

8. Con el nuevo cuadro seleccionado, escoja la capa **door left**.

Importante: En este momento, asegúrese de que está utilizando la herramienta **Mover** de la barra de herramientas o se moverán los sectores en lugar de las capas.

9. Con las teclas de cursor de su teclado, desplace la capa hacia la izquierda hasta que la puerta apenas se vea.

TRUCO: MANTENIENDO PULSADA LA TECLA **MAYÚS** PODRÁ EMPUJAR LA IMAGEN EN INCREMENTOS DE 10 PÍXELES EN VEZ DE INCREMENTOS DE 1 PÍXEL PARA AHORRAR TIEMPO.

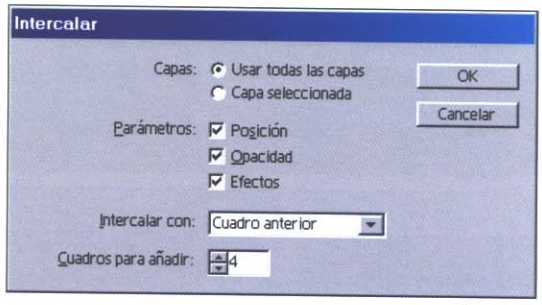
10. Seleccione a continuación la capa **door right**.

11. Utilice la tecla de cursor y mueva la puerta hacia la derecha. Ya tenemos el cuadro final con las puertas abiertas.

Si se fija en la paleta Animación podrá observar dos cuadros. El cuadro 1 tiene las puertas totalmente cerradas, mientras que el cuadro 2 es una imagen con las puertas totalmente abiertas.

12. Para conseguir una animación más suave, necesitamos crear unos cuantos cuadros de las puertas en el proceso de abrirse. Lo mejor de este pequeño problema es que ImageReady puede hacer esto solo: se denomina **Intercalar**. Pulse sobre la pequeña tecla en la parte superior derecha de la paleta Animación y ejecute el comando Intercalar.

13. Verá cómo se muestra esta ventana. Escoja 4 como número de cuadros a añadir. El resto de valores están bien por defecto. Haga luego clic sobre **OK**.



Los cuatro cuadros se generan automáticamente. Tenemos un total de seis cuadros como puede ver en la imagen a continuación y ello nos proporciona una animación de transición muy suave.

14. Pulse sobre el botón **Ejecuta la animación** para probarla. Haga clic sobre **Detiene la animación** cuando haya terminado.

Quizá se haya dado cuenta de que la animación se repite una y otra vez; describe una especie de bucle sin fin. En muchos casos esto está muy bien. Pero en este caso es contrario a nuestros deseos. Queremos que las puertas se abran una vez y se queden abiertas. Si su animación se repite, pulse en el botón de la parte inferior y elija **Una vez** en lugar de **Infinito**.

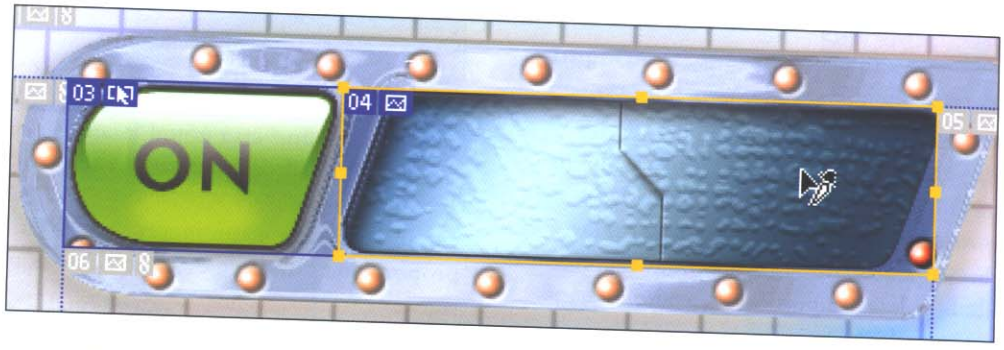
15. Haga clic sobre el botón **Ejecuta la animación** para probar la animación de nuevo. Las puertas deberían abrirse y quedarse como están.

Optimizar los sectores

Ahora que la animación funciona, es hora de poner a punto la página.

1. Escoja en primer lugar un formato JPEG para todos los sectores excepto para el de la puerta.

2. Seleccione a continuación el sector de la puerta.



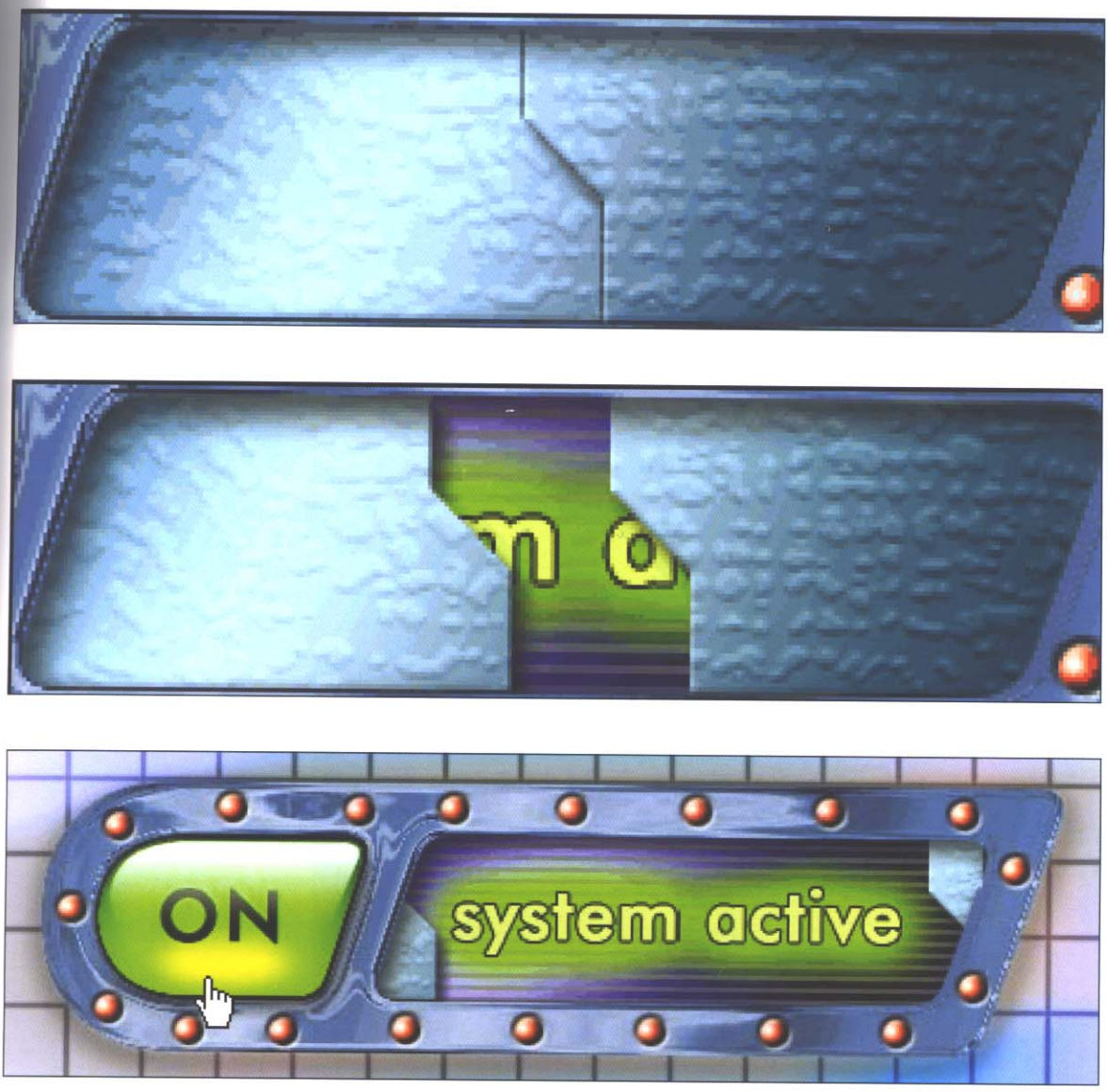
3. En la paleta Optimizar, cámbielo después a GIF. Deberá ser de este tipo de archivo puesto que es el único formato que funciona con animaciones.

4. A continuación vamos a optimizar el documento entero justo de la misma forma que en el tutorial anterior, vaya a Archivo>Guardar optimizada como.

5. Cree una nueva carpeta y exporte la nueva página a esa localización. Guarde el archivo como **HTML e imágenes** y con la opción **Todos los sectores**. Haga clic en **Guardar** para generar todo el código y las imágenes de los sectores.

6. Ya estamos preparados para ejecutar nuestro nuevo *rollover* animado. Vaya a su carpeta guardada y busque el documento. Ejecútelo a continuación en el navegador de Internet que utilice habitualmente.

Cuando el ratón pase por encima del botón, éste brillará y las puertas se abrirán. Estamos seguros de que está pensando en un montón de aplicaciones para lo que acaba de aprender. Puede proporcionar mucho sabor adicional a sus páginas con la utilización de los *rollovers* animados y estar un paso por delante del resto de diseñadores.



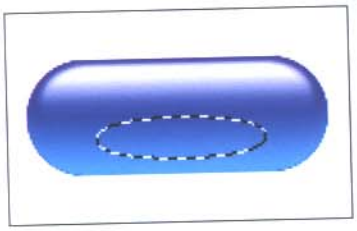
Esperamos que haya disfrutado de este capítulo. Ha aprendido algunas técnicas de interacción avanzadas para sus imágenes de Photoshop para la Red y propósitos multimedia. Ha aprendido también algunas características de ImageReady. que le serán útiles. Las técnicas no son tan difíciles de aprender y una vez que les coja el truco podrá producir páginas web sorprendentes.

11. Cree una nueva capa que se llame **luz inferior**.

12. Seleccione la herramienta Marco elíptico. En la barra de herramientas introduzca un valor de 5 en Calado para suavizar los bordes.

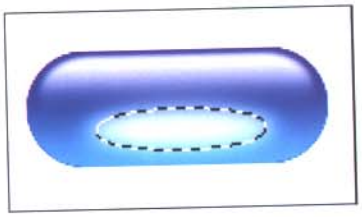
TRUCO: ASEGÚRESE DE RESTABLECER EL VALOR DE CALAR A 0 CUANDO HAYA APLICADO ESTE EFECTO, PUESTO QUE, DE LO CONTRARIO, TODAS SUS SELECCIONES SE CALARÁN AUTOMÁTICAMENTE. ES FÁCIL OLVIDARSE DE ESTO.

13. Dibuje un óvalo en la parte inferior del botón.



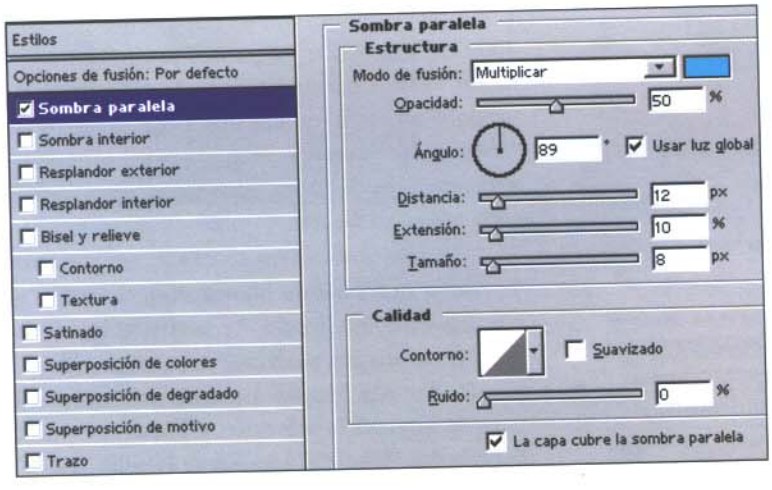
14. Rellénelo con blanco y anule la selección.

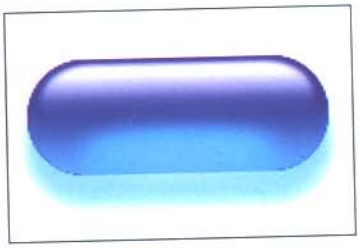
TRUCO: SI QUIERE RELLENAR CON EL COLOR FRONTAL PULSE **ALT/OPCIÓN-RETROCESO/SUPRIMIR**. PARA RELLENAR CON EL COLOR DE FONDO PULSE **CONTROL/COMANDO-SUPRIMIR**.



15. Cambie el modo de fusión de capa a Superponer y reduzca la Opacidad al 68%. Vuelva a colocar el óvalo en caso de que sea necesario.

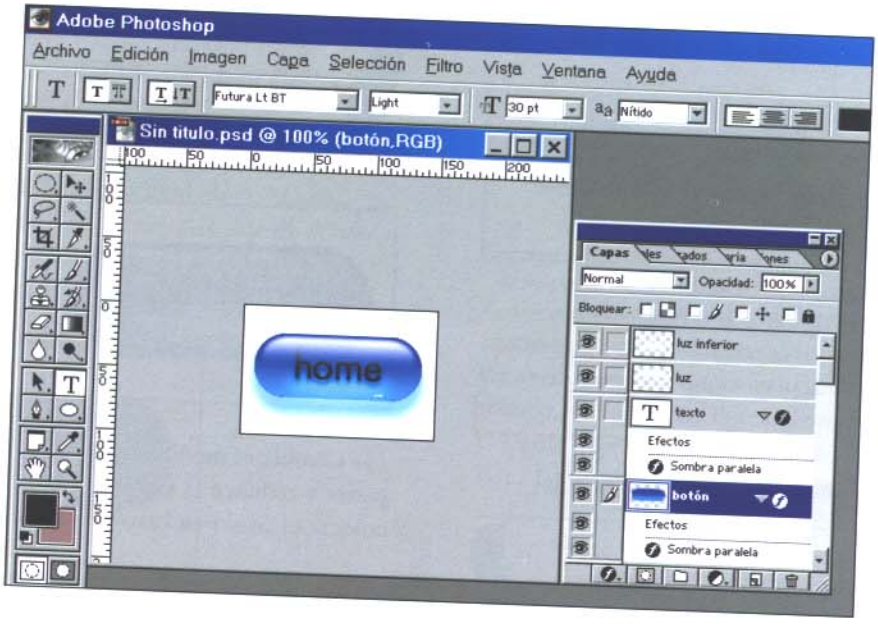
16. Ahora aplicaremos una Sombra paralela. En los botones de gel, la sombra paralela tiende a ser de un tono azulado. Seleccione la capa **botón** y añada un estilo de capa. Elija Sombra paralela y cambie el color a cian. Reduzca la Opacidad al 50% y ajuste la Distancia, Ángulo y Tamaño tal y como se muestra en la imagen siguiente:





Lo único que le falta al botón es algo de texto.

17. Cree su texto en negro con una fuente *sans serif* como Futura o Arial. Nosotros escribimos **home**. Arrastre la capa de texto bajo las capas de luces para que los reflejos estén por encima del texto. Esto dará la sensación de que el texto se encuentra situado dentro del cristal.



TRUCO: PUEDE ARRASTRAR UNA GUÍA HASTA EL CENTRO DE LA IMAGEN PARA CONSEGUIR UN ACABADO PRECISO. AJUSTE EL TEXTO A JUSTIFICACIÓN CENTRAL Y OBSERVE LO QUE OCURRE.

Y, como colofón, añada una Sombra paralela al texto. Le dará profundidad al efecto.

TRUCO: SI LOS BORDES DEL BOTÓN NO LE PARECEN MUY LIMPIOS PUEDE INTENTAR ESTO: SELECCIONE LA CAPA **BOTÓN**, HAGA LUEGO CLIC SOBRE CAPA>HALOS> ELIMINAR HALOS E INTRODUZCA EL VALOR DE 1 PÍXEL.

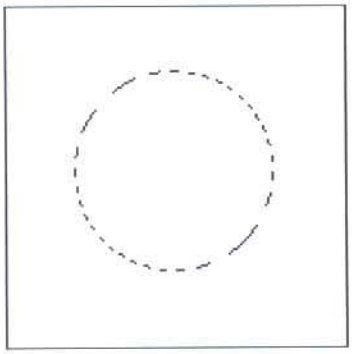
Diviértase con los botones de gel y recuerde que puede utilizar cualquier botón y cualquier forma geométrica.

Botón redondo acristalado

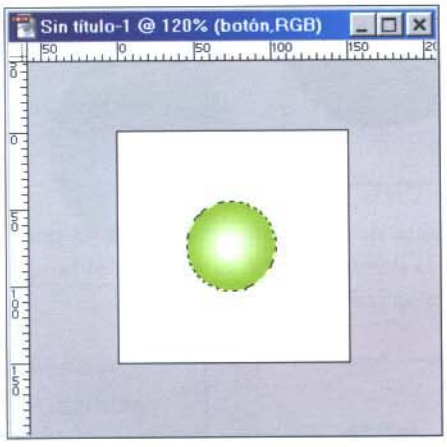
Este botón es también muy popular entre los diseñadores web. Vamos a crear un botón redondo acristalado.

1. Empiece con un nuevo documento que tenga 150×150 píxeles de 72 puntos por pulgada, modo RGB. Como dijimos en la última sección, probablemente lo quiera más pequeño pero lo vamos a hacer mayor de lo normal para que aprecie el efecto en su totalidad. Cree una nueva capa y llámela **botón**.

2. Con la herramienta Marco elíptico, dibuje a continuación un círculo. Recuerde, si quiere dibujar un círculo perfecto, debe mantener pulsada la tecla **Mayús** mientras arrastra el ratón para determinar la selección y mantenga pulsada la tecla **Alt/Opción** para hacer la selección desde el centro.



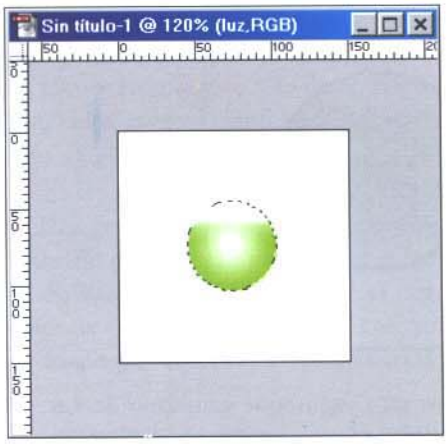
3. Escoja un verde claro como color de fondo. Seleccione la herramienta Degradado y aplique la configuración Radial, Color frontal/color de fondo. Aplique un degradado de forma similar a la que hicimos con la esfera 3D. No anule la selección todavía.



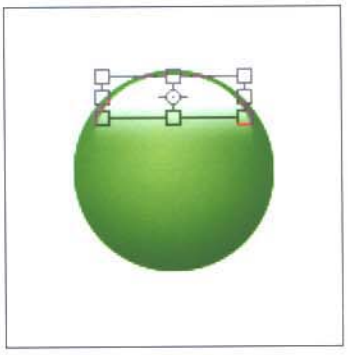
4. Una vez que tenemos un botón redondo, aplicaremos la iluminación con el fin de que parezca acristalado.

5. Cree una nueva capa y llámela **luz**.

6. Ajuste el color frontal a blanco y cambie la configuración Lineal, Color frontal/transparente. Aplique el degradado a la parte superior del círculo y anule la selección.



7. Pulse **Control/Comando-T** para entrar en el modo de Transformación libre. Escale el degradado para que sea un poco más pequeño que el círculo. Pulse **Intro/Retorno** para aplicar la transformación.



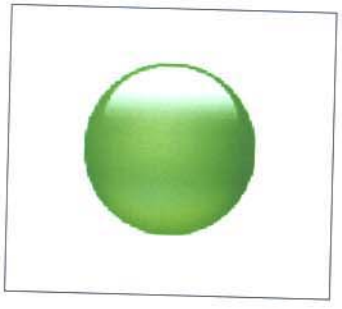
8. Duplique la capa **luz**, arrastrando la capa al icono **Crear una capa nueva**.

9. Con el modo de Transformación libre voltee la capa verticalmente y arrástrela hasta la parte inferior del círculo.

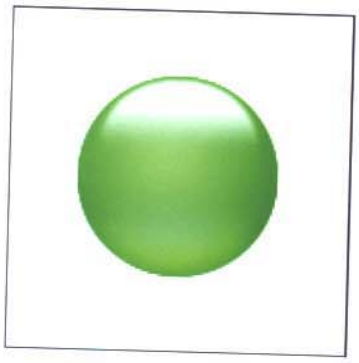
TRUCO: SI MANTIENE PULSADA LA TECLA **MAYÚS** MIENTRAS ARRASTRA, EL MOVIMIENTO SE HARÁ EN INCREMENTOS DE 45 GRADOS.

10. Aplique un Desenfoque gaussiano de 4,6 píxeles a la luz inferior para suavizar el efecto.

11. Cambie al modo Superponer para darle un aspecto traslúcido.



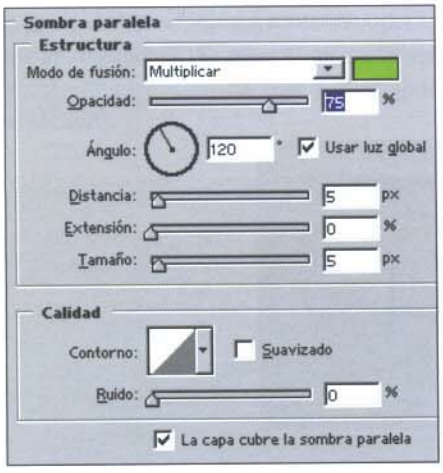
12. Suavizaremos la iluminación superior también. Para ello seleccione la capa y aplique otro Desenfoque gaussiano de 1,1 píxeles. Aquí el desenfoque es menor porque queremos mantener la iluminación bastante destacada, lo cual le da realismo, parece cristal.



13. Añada algo de texto al botón con una fuente *sans serif* de color negro para realzarlo.

14. Asegúrese de que la capa del texto está por debajo de la iluminación. Y ya tenemos el botón. Sólo queda aplicar una Sombra paralela.

15. Aplique ahora una Sombra paralela verde a la capa del botón.



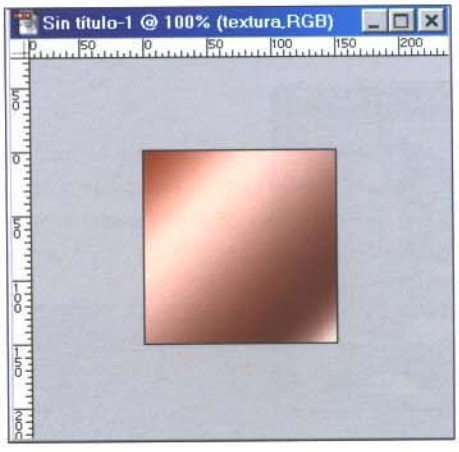
Con esto terminamos el botón. Puede usarlo en sus páginas web y en sus trabajos destinados a impresión para conseguir efectos especiales.

Botones metálicos hexagonales especiales

El siguiente botón que crearemos es más que un botón personalizado. La creación la llevaremos a cabo con unas cuantas variaciones intercaladas. Las variaciones le permitirán aprender bastante en el proceso creativo y le demostrarán cómo los resultados pueden cambiar drásticamente con sólo un par de ajustes.

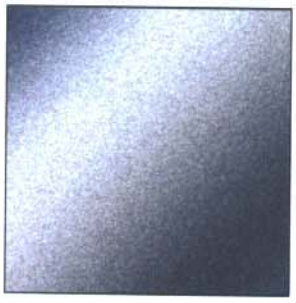
1. Una vez más, cree un nuevo documento de 150×150 píxeles a 72 puntos por pulgada, en modo RGB. Esta vez seleccione el negro como color de fondo. Restablezca los colores frontal y de fondo por defecto pulsando la tecla **D**.

2. Cree una nueva capa y llámela **textura**. Vamos a rellenarla con metal bruñido. Aplique el degradado de cobre diagonalmente sobre esta capa.



3. Ajuste después el Tono/Saturación (**Control/Comando-U**) a un tono azulado para conseguir un efecto plateado.

4. Para conseguir la textura correcta, añada ruido. En Filtro>Ruido>Añadir ruido ajuste la configuración al 5 por 100.



5. Añada un desenfoque al ruido para terminar la textura. Haga clic en Filtro>Desenfoque>Desenfoque de movimiento con la siguiente configuración:

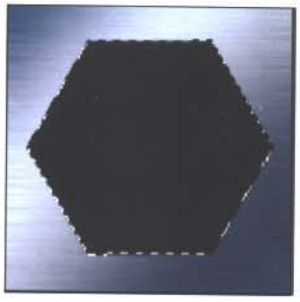
6. Cree una nueva capa para hacer el botón. Llámela **forma**.

7. Escoja la herramienta **Polígono** e introduzca un valor de 6 en Lados. También active Crear zona rellena en la barra de opciones.

8. Dibuje un hexágono y suelte el ratón.

TRUCO: SI MANTIENE PULSADA LA TECLA **MAYÚS** LOS ÁNGULOS SERÁN MÚLTIPLOS DE 45 GRADOS.

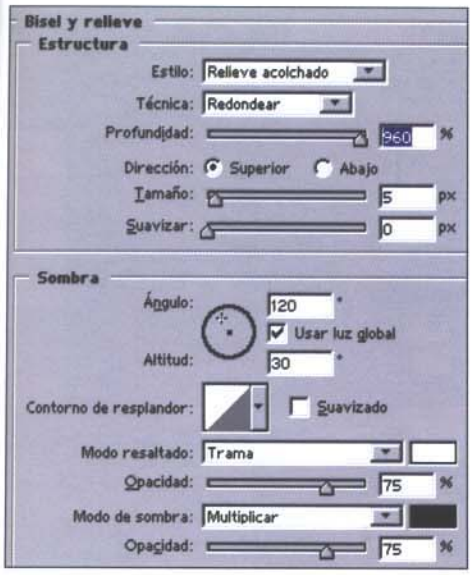
9. Active la capa **textura** y haga **Control/Comando-clic** sobre la capa del hexágono. Debería estar viendo algo así:



10. Queremos mover ahora la textura seleccionada a su propia capa, así que pulse **Control/Comando-Mayús-J** para mover la selección a una nueva capa.

11. Esconda las capas **forma** y **textura** mediante los iconos de los ojos de la paleta Capas. Ahora debería ver sólo el hexágono y el fondo.

12. Con objeto de conseguir proporcionar algo de profundidad 3D, aplique a continuación un Bisel y relieve. Como estilo escoja ahora Relieve acolchado.



Si mostramos ahora la capa de textura, deberíamos ver al hexágono como esculpido en la placa de metal.

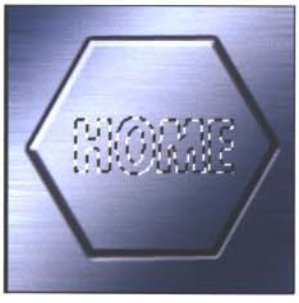
Por último, añada algo de texto al dibujo. Puede dejarlo aquí o incluir unas variaciones adicionales. Guarde el archivo ahora en caso de que quiera volver a este punto más tarde.

Variaciones

Como primera variación, daremos relieve al texto y haremos que el botón brille más.

1. Haga **Control/Comando-clic** sobre la capa del texto con el fin de cargar el texto como una selección.

2. Con el texto seleccionado, destaque la nueva capa y esconda la capa del texto. Debería ver la silueta como una selección con la forma del texto.



3. Pulse la tecla **Suprimir** para conseguir un bisel instantáneo para el texto. ¿Qué ha ocurrido? Hemos borrado parte del hexágono y el estilo de capa se ha aplicado automáticamente a los nuevos bordes.

CAPÍTULO II

LÍNEAS Y TRAMAS

Capítulo 11. Líneas y tramas

Ultimamente, la moda tecnológica ha entrado fuertemente en el mundillo gráfico. Vemos que en todos sitios los gráficos presumen de líneas de alta tecnología y diseños entramados. Estos efectos son relativamente fáciles de hacer y la mayoría se basan en el uso de motivos. Comenzaremos con las simples pero útiles líneas de la televisión, después las llevaremos a una trama y la distorsionaremos, retorceremos y mapearemos. Este capítulo será muy divertido en cuanto deje estas palabras preliminares, sus imágenes jamás volverán a ser las mismas.

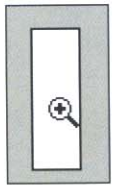
Líneas de televisión

Este es un efecto muy popular y le gustará aprenderlo. Es el efecto que crea unas líneas paralelas que atraviesan la imagen y hacen que parezca que son como las de la televisión.

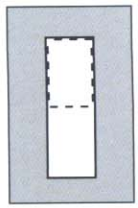
1. Crear el motivo de líneas

1. Empiece un nuevo documento con un fondo blanco. Haga que sea de 2 píxeles de ancho y 6 de alto, con una resolución de 72 puntos por pulgada y color RGB. Si quiere líneas más gruesas, incremente la altura, ya que es la dimensión que determinará el grosor de la línea. Crearemos ahora nuestro motivo para las líneas.

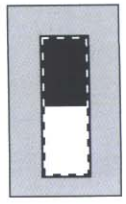
2. Como el documento es muy pequeño, haga zoom sobre él (**Control/Comando-+**) hasta que sea lo suficientemente grande como para trabajar sobre él.



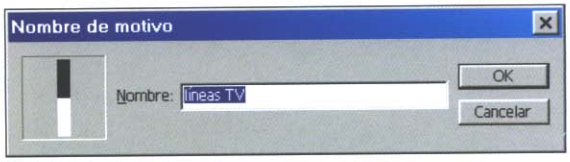
3. Con la herramienta **Marco rectangular**, seleccione la mitad superior del documento y rellene con negro.



4. Seleccione ahora el documento entero mediante el atajo **Control/Comando-A**.

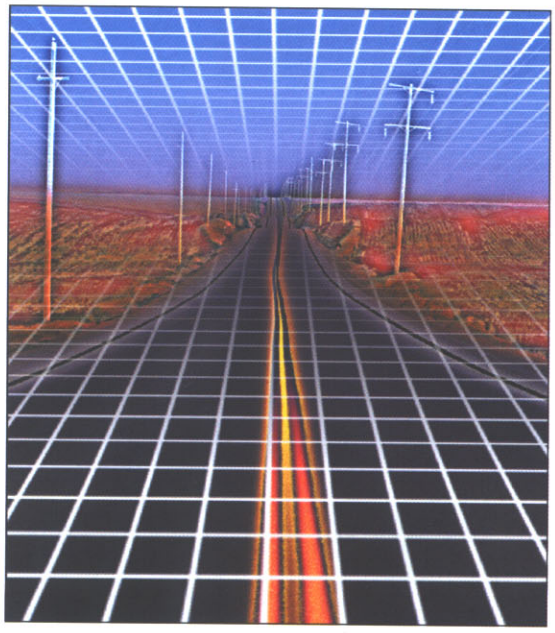


5. Guárdelo como un motivo, haga clic sobre Edición>Definir motivo. Se mostrará la siguiente ventana de diálogo. Llame al nuevo motivo **líneas TV**. Con ello guardamos esta selección en la galería de motivos de Photoshop con el fin de que podamos acceder a ella en el futuro. La utilizaremos como un motivo de repetición.



6. Cierre a continuación el documento. Acaba de crear el motivo para usarlo cuando quiera.

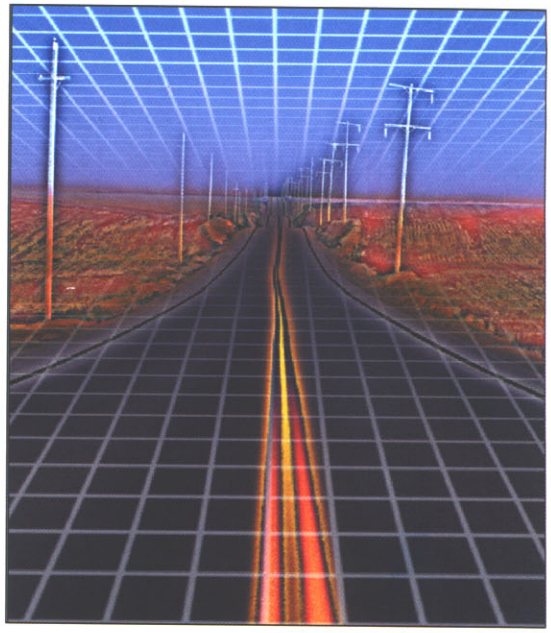
De esta manera podemos comprobar cómo las dos tramas se van desvaneciendo con la distancia.



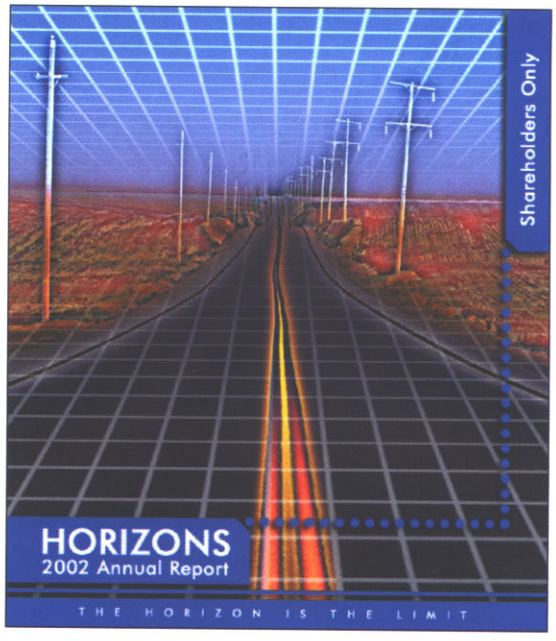
15. Reduzca a continuación la Opacidad en un 50% con el fin de fusionar la trama mejor con la imagen.

16. Cambie ahora la trama superior al modo Superponer.

Tras lo cual tenemos la trama de perspectiva perdiéndose en la distancia y definitivamente terminada.



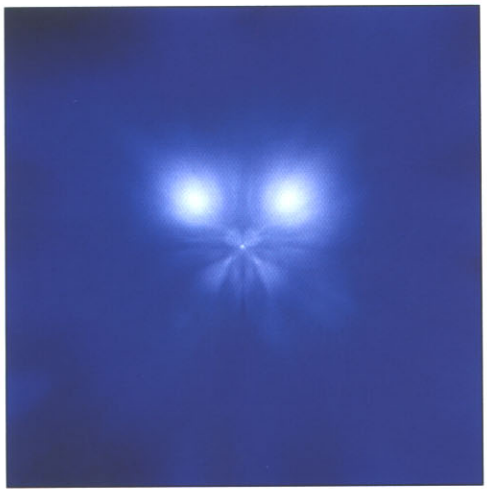
Podríamos usar perfectamente la imagen como portada de un informe anual.



6. Trama de ondas distorsionadas

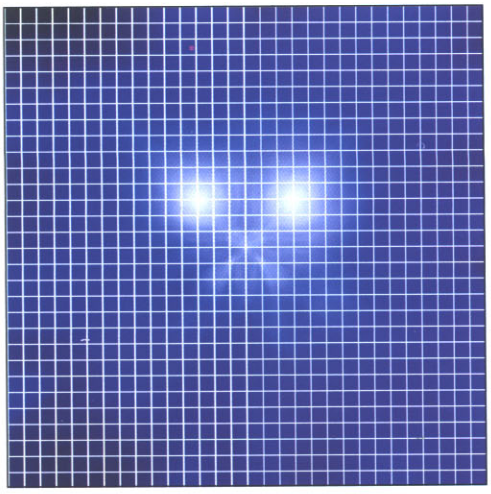
¿Preparado para zambullirse en algo más salvaje y creativo? Realizaremos una trama ondulada. Este efecto nos gusta mucho y tiene diversos usos artísticos.

1. En primer lugar, abra una nueva imagen. Ésta la hicimos con filtros de nubes, focos, desenfoque radial y bastantes trucos de capas. Es de 600×600 y tiene una resolución de 72 puntos por pulgada.



2. Cree a continuación una nueva capa y denomínela (¡exacto, vemos que lo va entendiendo!) **trama**.

3. Haga clic sobre Edición>Rellenar y rellene con el motivo de trama que hemos utilizado anteriormente.

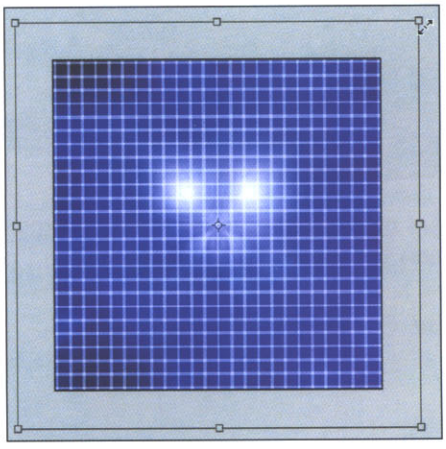


4. Reduzca el zoom a un 50% de nuevo.

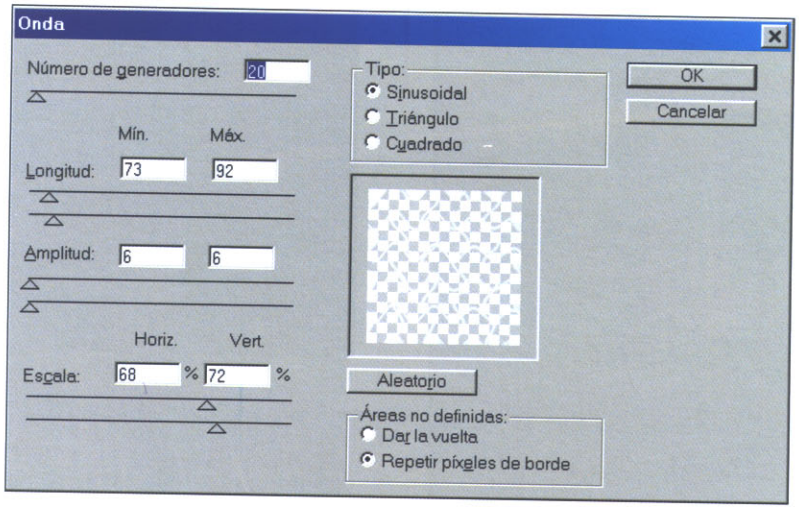
5. Con el modo de Transformación libre, arrastre todos los lados del lienzo lo máximo que pueda. Ello es para que al distorsionar la trama, haya suficiente espacio para trabajar y no se salga de los bordes de la imagen.

TRUCO: ARRASTRE UNA ESQUINA MIENTRAS MANTIENE PULSADAS LAS TECLAS **MAYÚS-ALT/OPCIÓN** PARA AGRANDAR LA CAPA ENTERA DESDE EL CENTRO, DE FORMA PROPORCIONAL.

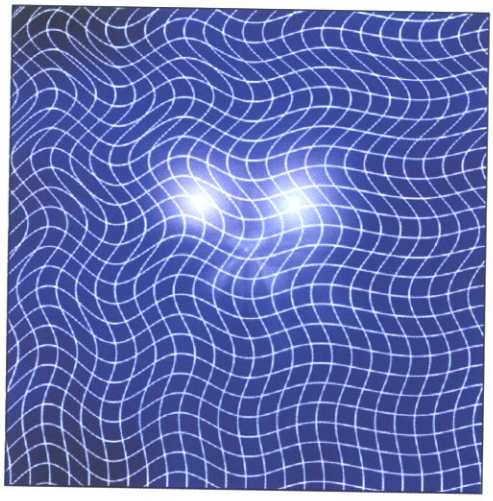
6. Pulse **Intro/Retorno** para aceptar la transformación.



7. Y ahora ha llegado el momento de aplicar el efecto. Haga clic sobre Filtro>Distorsionar> Onda. Aplique a continuación la configuración de la imagen. Lo importante es reducir las escalas horizontal y vertical y el número de generadores.

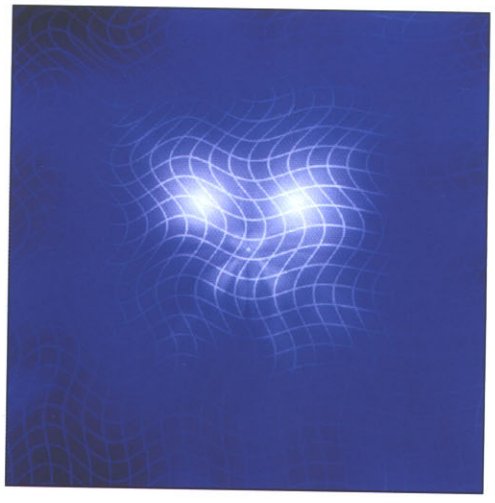


8. Haga después clic sobre **OK** y tendrá su trama distorsionada.

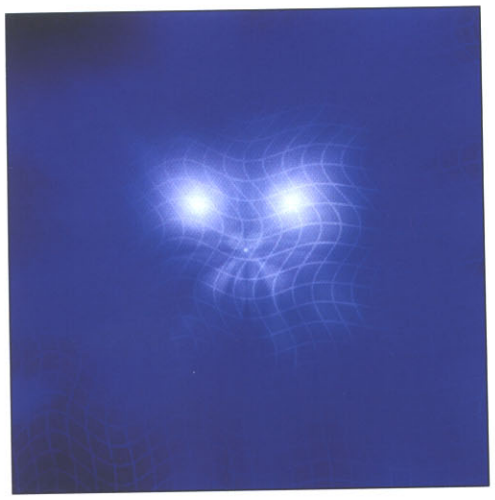


9. Cambie el modo de fusión de capa a Superponer y reduzca la Opacidad al 73% para que se fusione con la imagen. Aquí tenemos el resultado del ajuste de capa. Una diferencia abismal.

Los modos de fusión de capa le tienen que gustar. ¡A nosotros nos encantan!



10. Para terminar, vamos a difuminar parte de la imagen. Añada una Máscara de capa a la capa de la trama y ejecute un degradado Lineal, **Blanco, negro** diagonalmente. El resultado termina por fusionar la trama con la imagen.

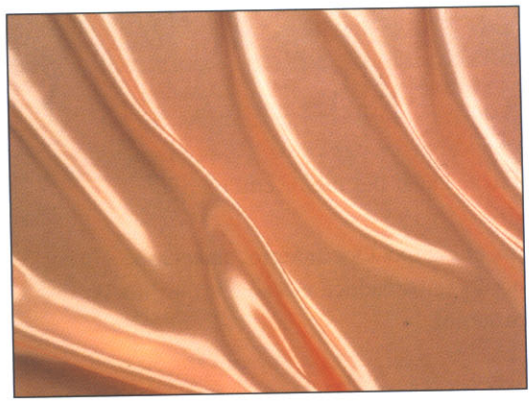


Como ve a continuación, la hemos transformado en la portada de un CD con un poco de texto y una imagen.

Puede probar distintos tipos de efectos sobre la trama para conseguir resultados muy diferentes. No se asuste a la hora de probar algo, así se aprende.

Trama desplazada

Este es el último efecto que haremos con tramas y no es sólo el más avanzado, sino también el más vistoso. Ajustaremos una trama sobre un objeto, para que se adecúe a las curvas. Esto lo haremos con un mapa de desplazamiento. Para este ejercicio escogimos una imagen de un trozo de tela.



7. Crear el mapa

1. Abra la paleta de Canales

2. Échele un vistazo a cada canal y escoja el que más contraste ofrezca. En este caso concreto, parece que el verde es el más acertado.

3. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre el nombre del canal y elija la opción Duplicar canal del menú emergente.

4. En el campo Documento, seleccione Nuevo. Con ello se introduce el canal en un nuevo documento.

5. Añada un ligero Desenfoque gaussiano para suavizar los detalles un poco.

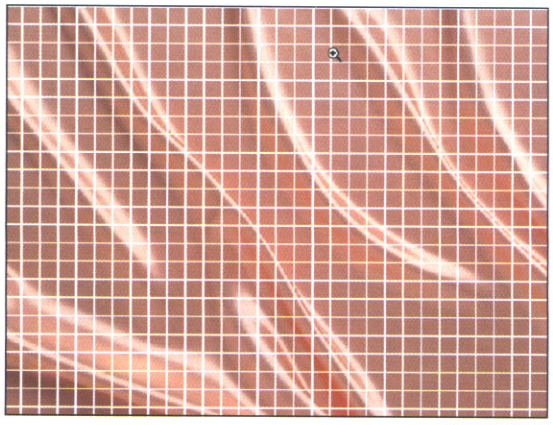
6. Ahora guarde esta imagen como `.psd` en el disco duro. Llámela `mapa.psd`. Cierre a continuación el documento; lo utilizaremos posteriormente.

Aplicar el mapa

1. Haga clic sobre RGB en la paleta Canales del documento original para mostrar todos los canales de nuevo.

2. Cree una nueva capa y denomínela **trama**.

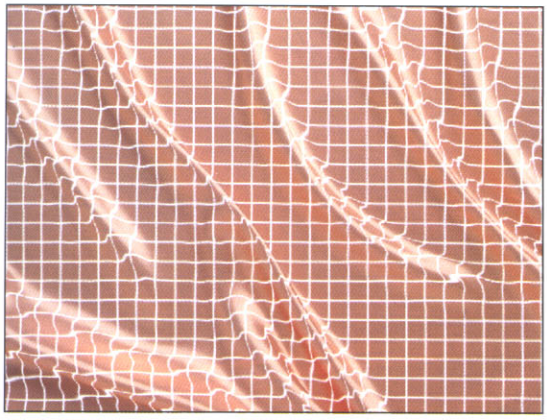
3. Ejecute el comando **Edición>Rellenar** y escoja nuestra trama. Reduzca el zoom.



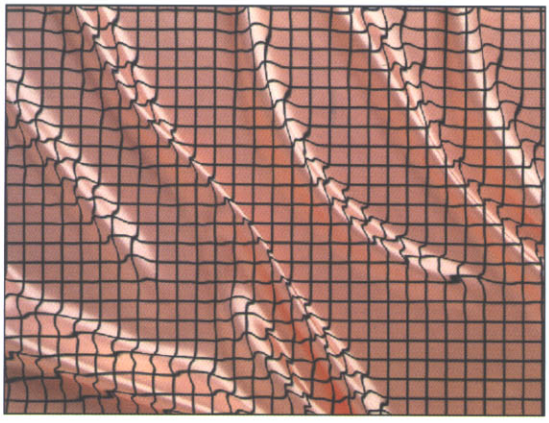
4. Con el modo de Transformación libre activo, agrande la trama un poco.

5. Vamos a aplicar el efecto, seleccione la opción **Filtro>Distorsionar>Desplazar**, se abrirá una ventana de diálogo. La configuración por defecto vendrá bien para nuestros fines. Fíjese en que hay dos opciones llamadas Estirar y Segmentar. Son útiles en caso de que el tamaño del documento sea diferente del tamaño del mapa de desplazamiento. Con Estirar, se le dará al mapa de desplazamiento el tamaño de la imagen actual. Si escoge Segmentar, entonces se mantendrá el tamaño del mapa y se repetirá una y otra vez sobre la imagen hasta que la cubra por completo.

6. Aparecerá una ventana de diálogo para seleccionar la imagen que servirá de mapa de desplazamiento. Utilice el archivo `mapa.psd` que guardamos antes. Como por arte de magia, la trama se ajustará a la tela.



7. Invierta el color de la trama (**Control/Comando-I**) para conseguir un efecto mejor sobre el color de la tela.



Puede aplicar algo de texto para acabarlo. Utilice el mismo mapa de desplazamiento para el texto.

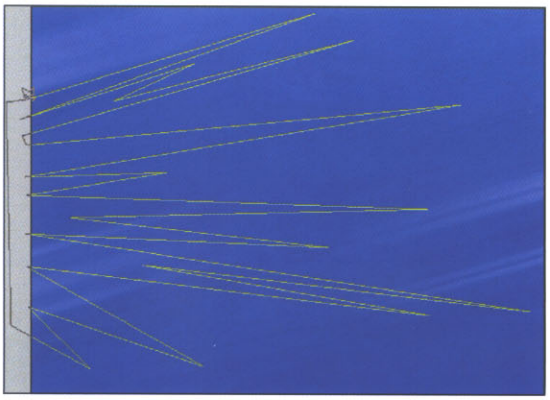
8. Cristales

Este es uno de los efectos más populares actualmente. Parece que todo el mundo quiere hacer sus propios cristales abstractos. Aquí tiene el procedimiento a seguir:

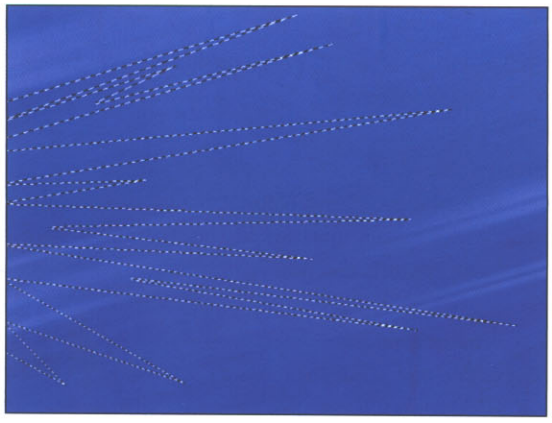
1. Comience una nueva imagen para que sirva de fondo, una configuración de 800×600 píxeles y RGB irá bien. Cree una nueva capa y llámela **cristales**. El fondo que hemos incluido en nuestra imagen es de color azul claro, pero esto es sólo cuestión de gusto personal.

2. Seleccione la herramienta **Lazo poligonal** pues será la columna vertebral de todo el efecto.

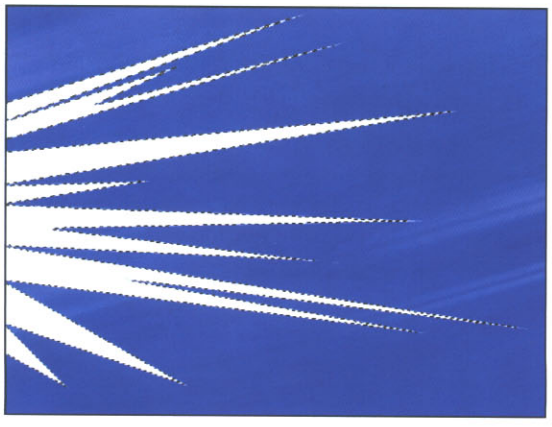
3. Empiece a dibujar los cristales. Cuando haya dibujado todas las líneas pulse sobre el punto de partida, verá un pequeño círculo que indica que está en el punto de principio/fin.



Cuando cierre la línea se transformará en una selección.

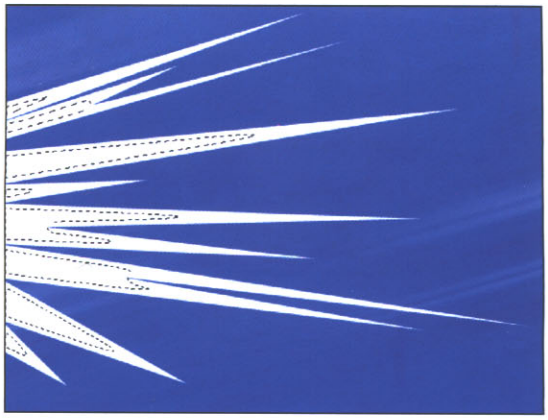


4. Rellene con blanco.

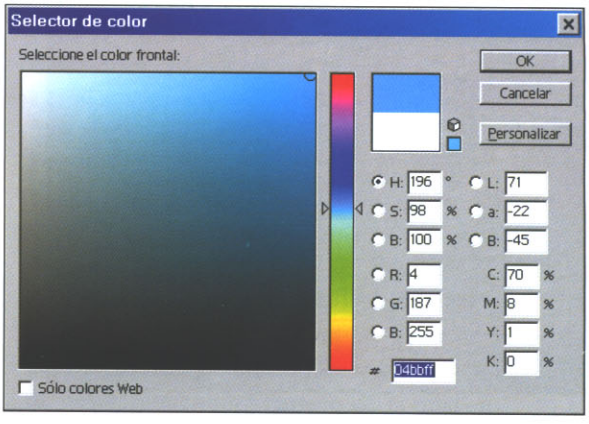


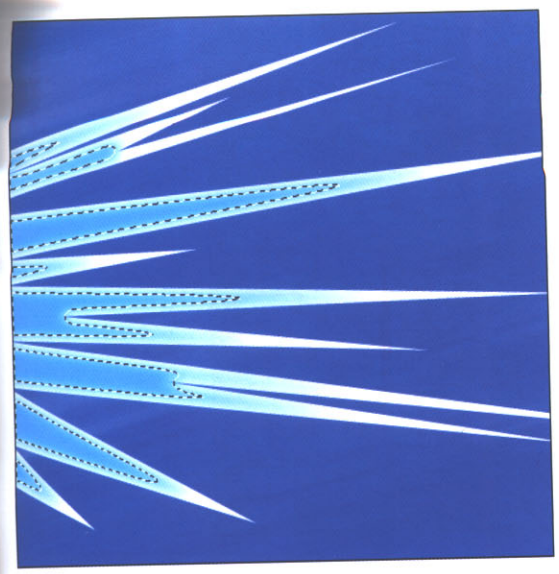
5. A continuación añadiremos algunas sombras. Ejecute el comando **Selección>Modificar> Contraer** con un valor de 5.

6. Ahora, haga clic sobre **Selección>Calar** e introduzca un valor de 4. Verá una selección interior.

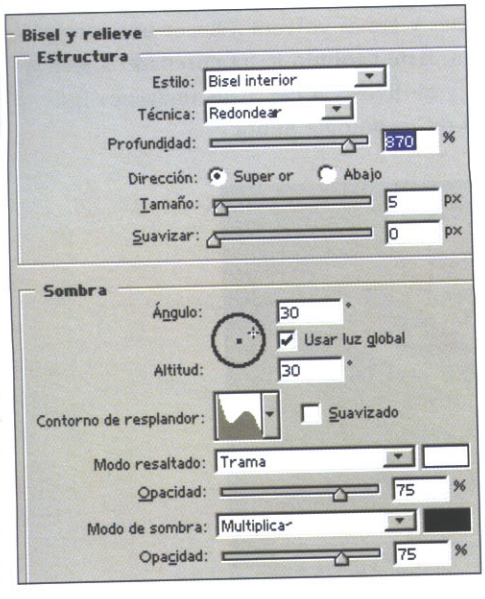


7. Escoja un color azul claro y rellene los cristales con ese color.

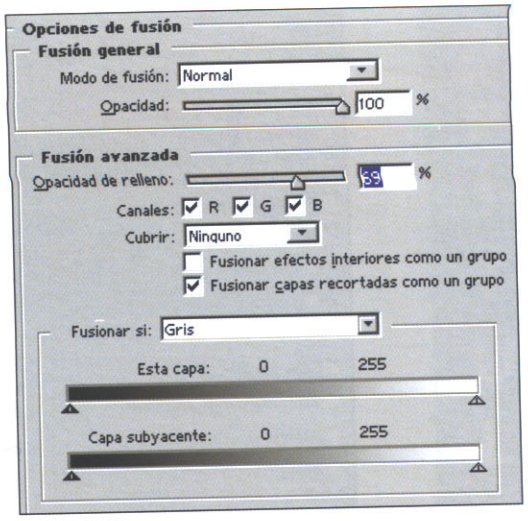




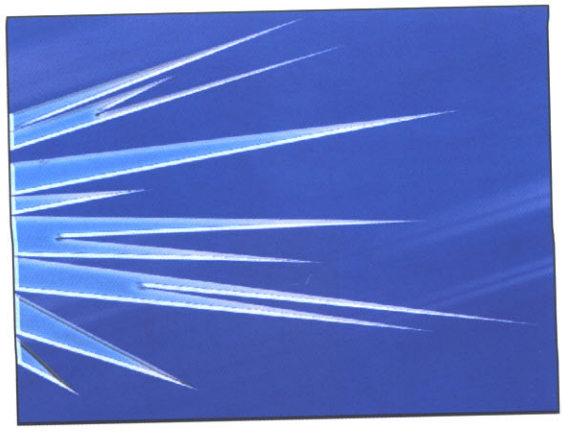
8. Anule la selección y añada un Bisel y relieve con la siguiente configuración:



9. En la sección de Opciones de fusión de capa, reduzca la Opacidad de relleno para darle un aspecto semitransparente.



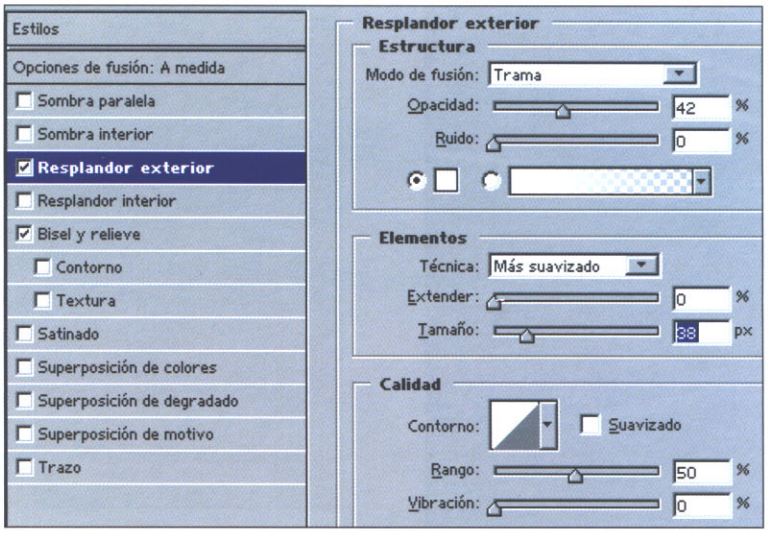
10. Haga clic en **OK** y compruebe lo que ha conseguido.



11. Duplique la capa de los cristales y cambie el modo de fusión de capa de la capa de cristales superior a Luz suave.

12. Ajuste el modo de fusión de la capa inferior a Luz intensa.

13. Vuelva a los Estilos de capa y añada un Resplandor exterior a ambas capas tal y como se muestra en la figura siguiente:



14. Vuelva a colocar las capas para que estén exactamente una encima de la otra y obtendrá sus cristales.

Pruebe distintas formas, tipos de bisel y tamaños para obtener distintos resultados. A continuación le mostramos una imagen que realizó Colin anteriormente.

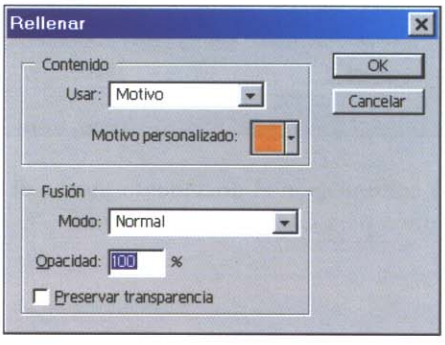
Estamos seguros de que habrá encontrado este capítulo abierto a todo tipo de conceptos creativos para su diseño y arte. Empiece a experimentar y aplique estos efectos a sus creaciones y jamás volverá a hacer una imagen aburrida. Este capítulo le ha enseñado a aplicar efectos y motivos y a dar a sus imágenes un aspecto de tecnología punta.

2. Aplicar el motivo de líneas

1. Abra una nueva imagen en Photoshop.

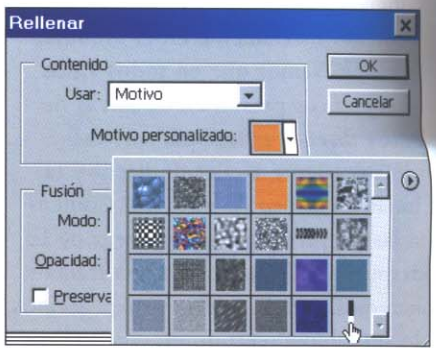
2. Cree una nueva capa y llámela **líneas TV**.

3. Haga clic sobre Edición>Rellenar para abrir la ventana de diálogo Rellenar y escoja Motivo en Contenido.

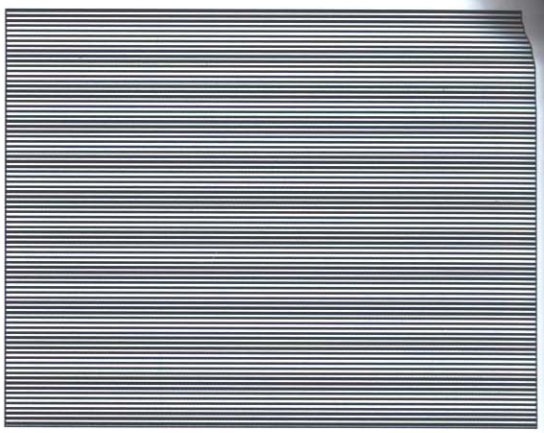


TRUCO: PULSE **MAYÚS-RETROCESO/SUPRIMIR** PARA ABRIR LA VENTANA DE DIÁLOGO RELLENAR.

4. Seleccione ahora el motivo que creamos en el tutorial anterior. Para que se muestre el selector, haga clic sobre el *icono de* ***Motivo*** **personalizado**.

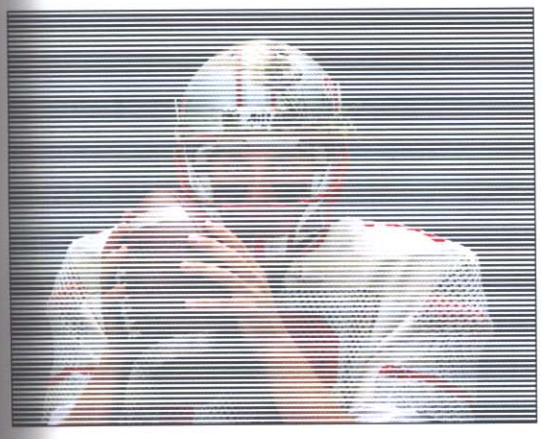


5. Pulse sobre **OK** y su documento se llenará con las líneas, pues se le ha aplicado un motivo de repetición.



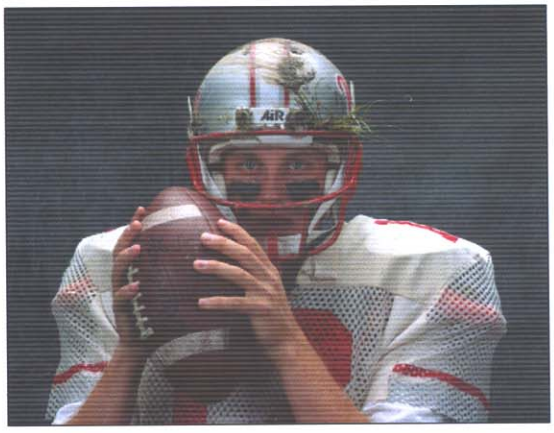
6. Sí, ya lo sé. La imagen desaparece por el momento. No tema, los modos de fusión de capa nos sacarán las castañas del fuego. Cambie el modo a Trama en la paleta de Capas.

Ahora puede ver la imagen bajo las líneas. El modo Trama convierte en transparentes las líneas negras.



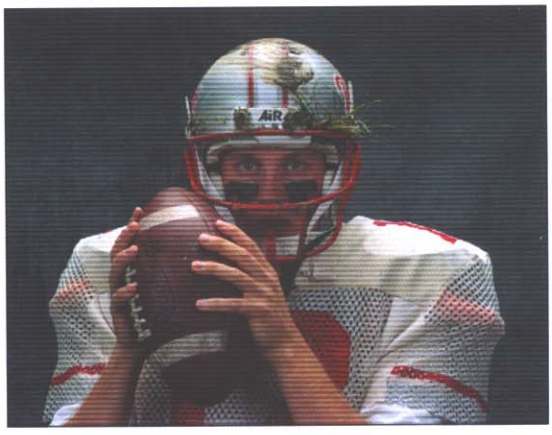
7. Reduzca la Opacidad para que se vea parte de la imagen por las líneas blancas y nos dé un resultado más suavizado.

Y con ello terminamos la imagen con las líneas de televisión aplicadas.



Otra manera de hacer este efecto es aplicando el modo Superponer. Esto hace las líneas blancas invisibles, pero mostrando las negras. Crea el mismo efecto pero más oscuro, funciona mejor con imágenes de tonos claros.

En la captura de pantalla vemos nuestra imagen pero con el modo Superponer aplicado en vez de con la Opacidad cambiada:



Con esto, hemos terminado definitivamente. No fue tan difícil como creyó que sería. Ahora

empezará a ver líneas de TV por todas partes; se utilizan en los anuncios de televisión, en las revistas, videojuegos, páginas web y envoltorios de productos, por nombrar unos cuantos.

La trama

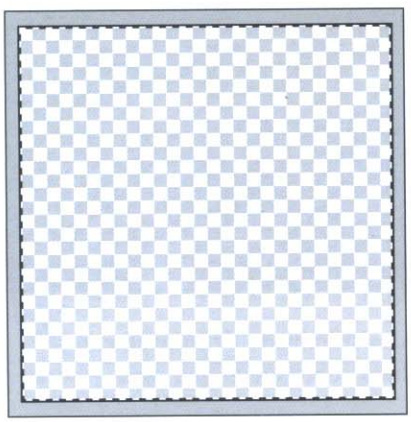
Ahora que hemos aprendido los principios de los motivos de líneas, crearemos una trama. Pueden usarse de manera similar a las líneas e incluso ambas pueden combinarse para conseguir un determinado efecto. Haremos primeramente la trama básica y más tarde veremos algunas opciones avanzadas de creatividad que abrirán nuevas perspectivas a su diseño.

3. Crear el motivo

1. Abra un nuevo documento que sea de 20×20 píxeles y tenga un fondo Transparente.

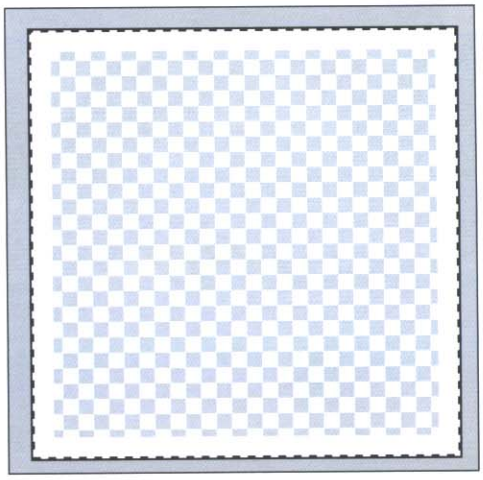
2. Haga zoom sobre él, (**Control/Comando-+**), para ver bien lo que ocurre en el documento.

3. Selecciónelo todo mediante el atajo **Control/Comando-A** o haga clic sobre **Selección>Todo**. Ahora la selección debería cubrir todo el espacio del documento.



4. Lo que sigue es hacer un contorno para la línea. Haga clic en **Edición>Contornear**. Como Anchura, aplique un valor de 1 píxel, ajuste la Posición a Centro y el Color a blanco. Haga clic sobre **OK**. Esto nos proporciona una fina línea que bordea el lienzo del documento. Va a ser nuestro motivo de trama, así que no anule la selección.

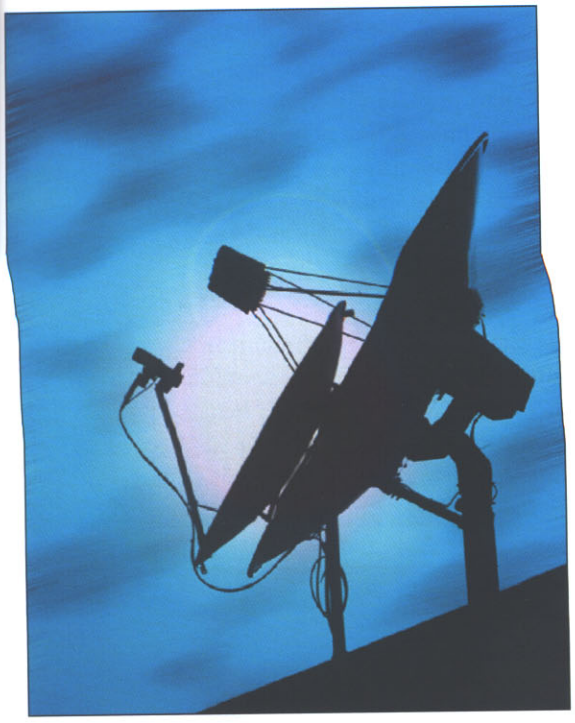
5. Vaya a **Edición>Definir motivo** y denomínelo **trama**.



6. Ya tenemos el motivo de la trama preparado para su uso posterior. Puede cerrar el documento ya, hemos acabado con él. No necesitará guardarlo, está ya en la galería de motivos.

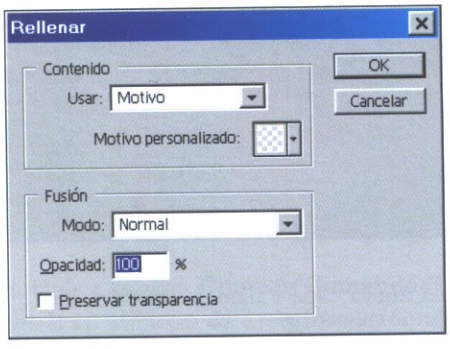
4. Aplicar la trama

1. Abra una imagen que quiera utilizar de fondo. A la fotografía que hemos utilizado le hemos cambiado el color con un par de capas, algunas nubes, un Desenfoque de movimiento, Tono/saturación y un Efecto de iluminación.

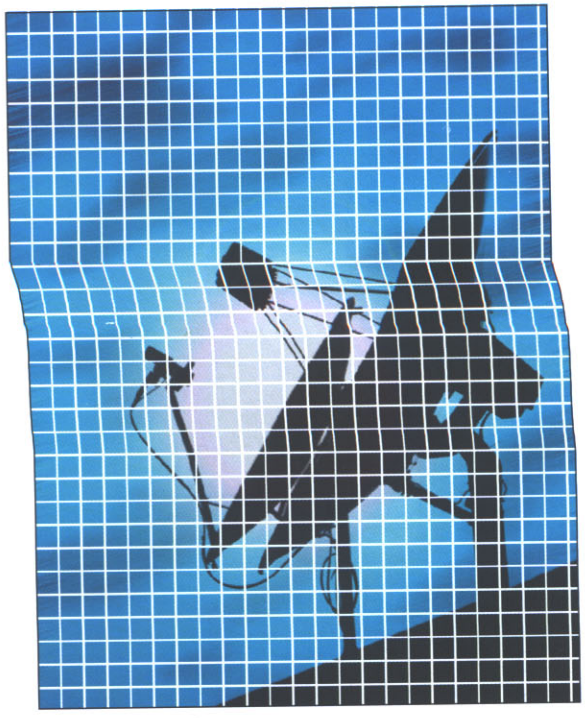


2. Cree una nueva capa y llámela **trama** (¡qué nombres tan originales!).

3. Haga clic sobre Edición>Rellenar y escoja Motivo. Busque el nuevo motivo de trama.

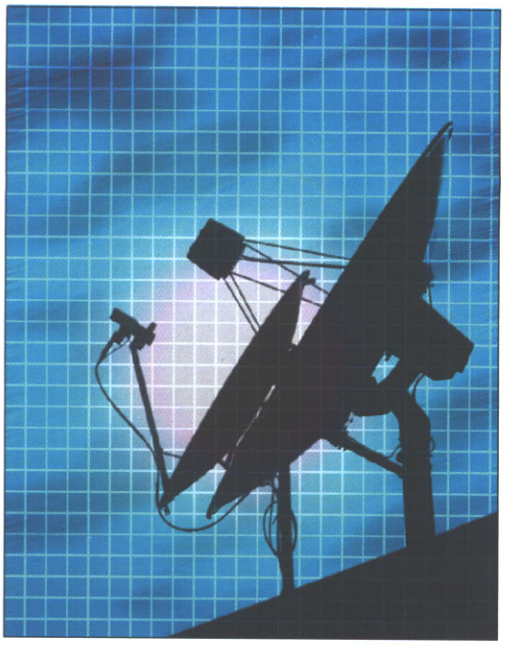


4. Con ello tenemos la imagen con la trama aplicada.

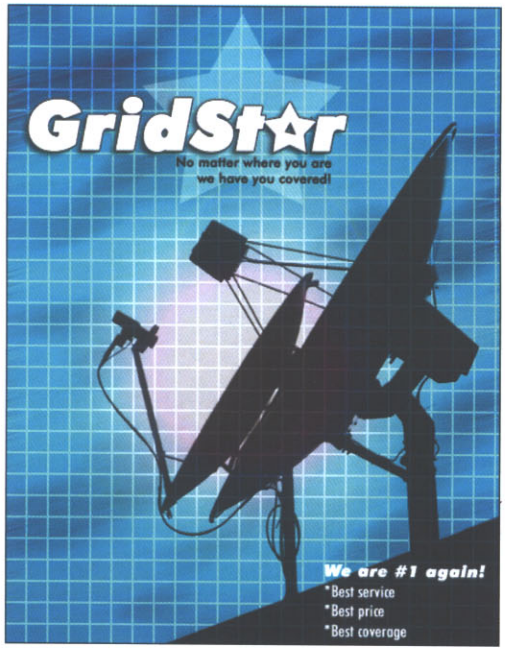


5. Cambie al modo Superponer y reduzca la Opacidad al 65% para conseguir una fusión mejor.

La imagen mejora bastante. Siempre es importante asegurarse de que nuestros efectos se fusionan bien con las imágenes y que no están ahí porque sí. Comprobará que hacemos un uso bastante intensivo de los Modos de fusión de capa porque son los que marcan la diferencia. Si quiere aprender más de ellos, hay una sección y dos capítulos enteros de Capas en *Foundation in Photoshop*, citado anteriormente.



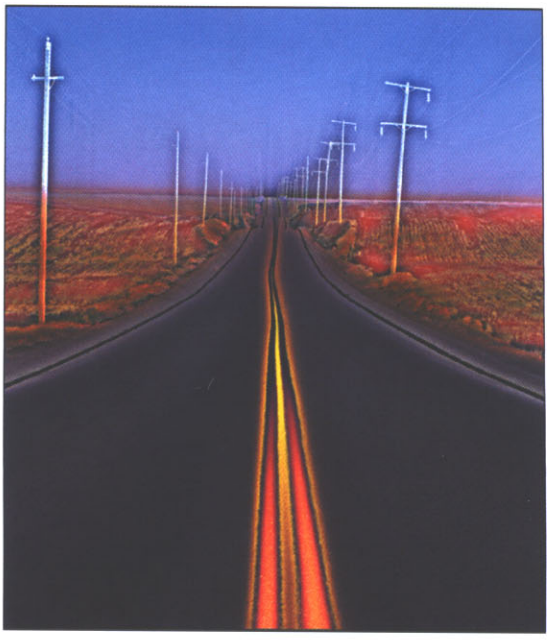
Si lo considera oportuno, añada algo de texto, podría utilizar esta imagen para un folleto informativo o una cubierta publicitaria.



5. Trama de perspectiva

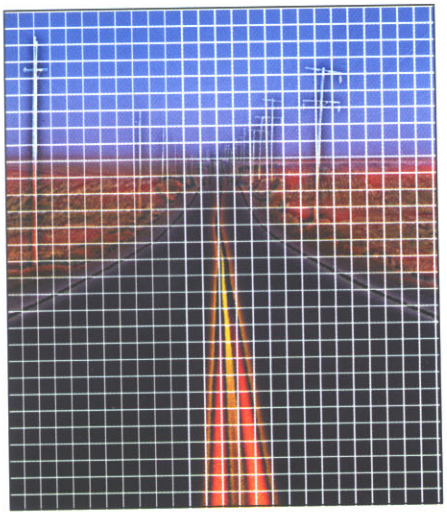
Como primera variación aplicaremos una trama a una imagen que tiene perspectiva. Dentro de esta sección vamos a crear una trama de perspectiva que se desvanezca en la distancia. Este efecto acentúa mucho la profundidad de la imagen.

1. Empiece un nuevo documento. Nosotros utilizamos otra fotografía modificada. Esta vez hemos duplicado la capa, la hemos invertido y cambiamos el modo de fusión de capa para conseguir el interesante resultado que se ve en la figura.

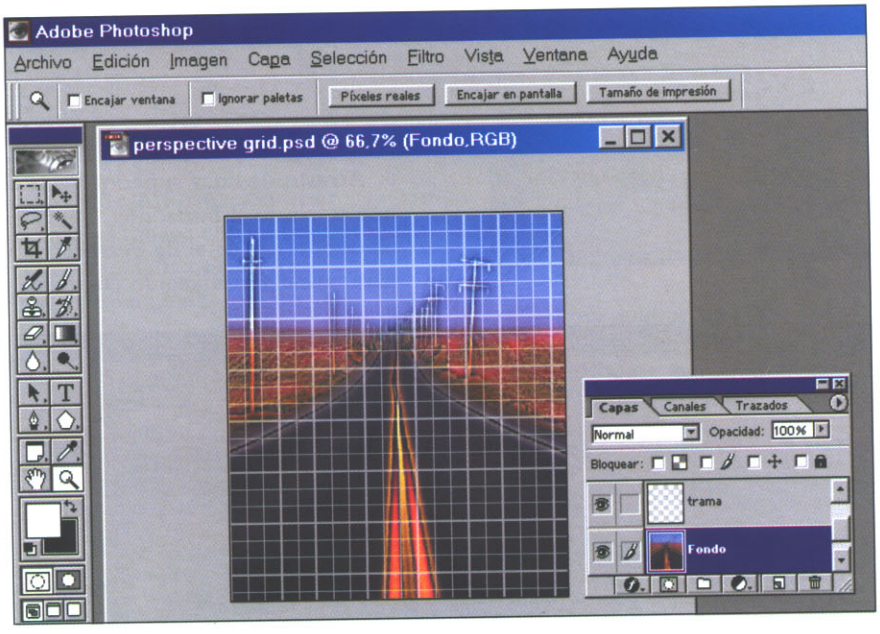


2. Cree una nueva capa y llámela nuevamente **trama**.

3. Vaya a Edición>Rellenar y utilice el motivo de trama.

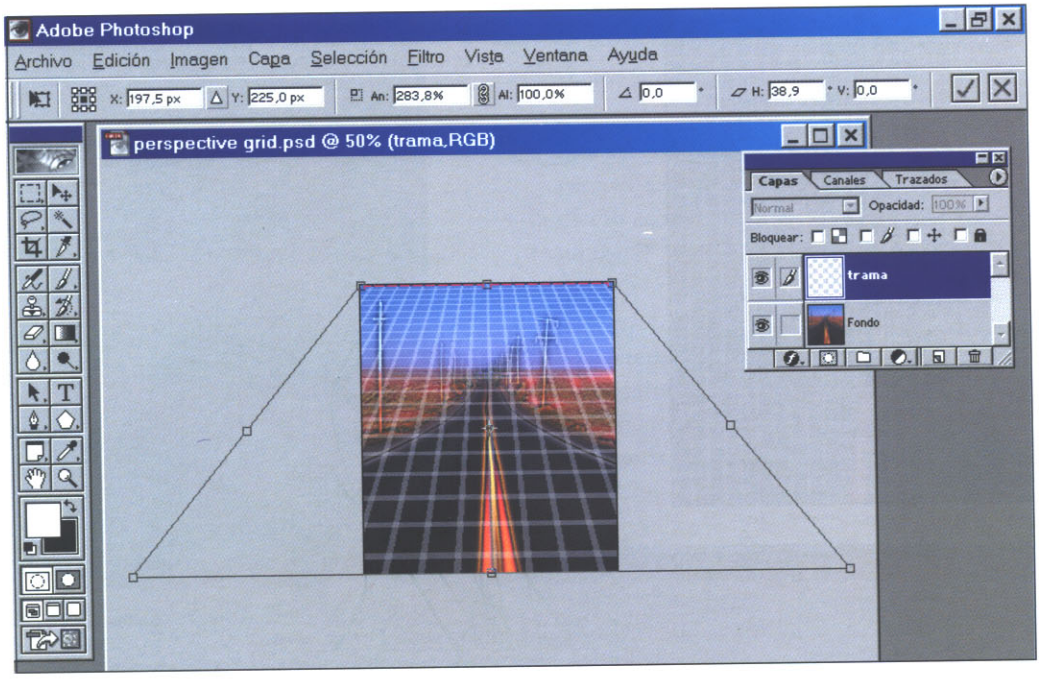


4. Reduzca a continuación el zoom para que se vea una buena parte de la zona gris, nosotros hicimos una reducción del 50%. La razón será obvia dentro un momento.



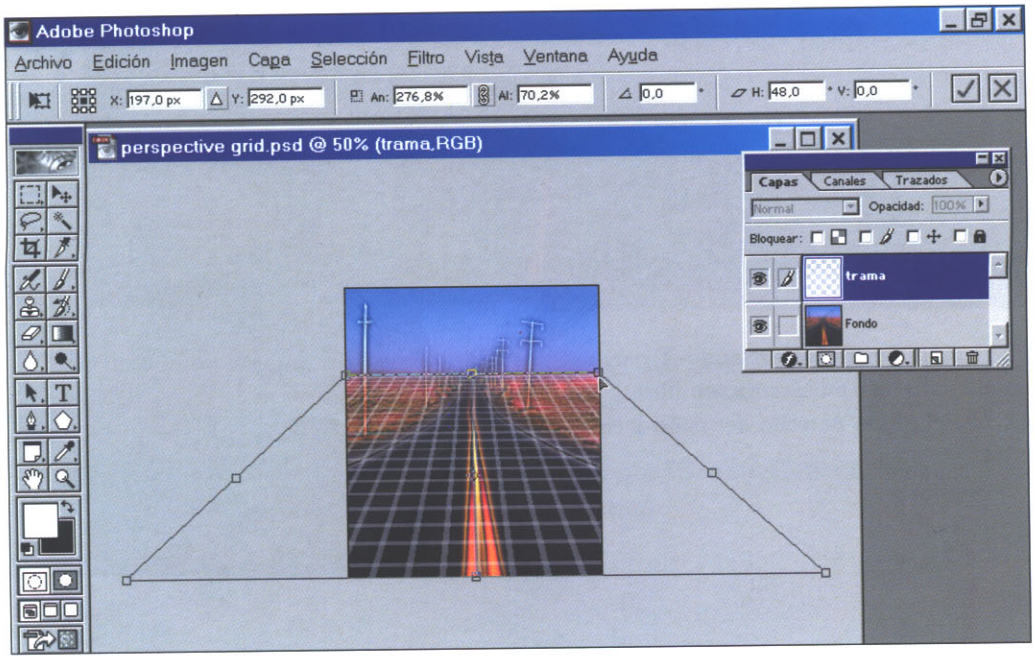
5. Utilice el atajo **Control/Comando-T** para entrar en el modo de Transformación libre. Haga clic con el botón derecho del ratón y elija Perspectiva.

6. Arrastre las esquinas inferiores hasta que el ángulo sea similar al de la perspectiva de la imagen.

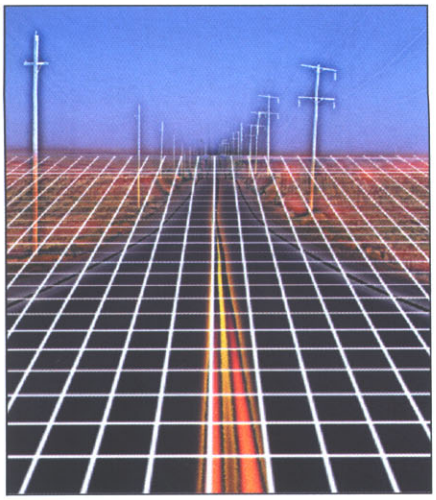


7. No aplique el efecto todavía, haga clic con el botón derecho del ratón de nuevo y a continuación seleccione Escala.

8. Arrastre la línea superior hacia abajo hasta que se ajuste al horizonte. Quizá tenga que pasar del modo Escala al de Perspectiva varias veces para conseguir el ángulo correcto.

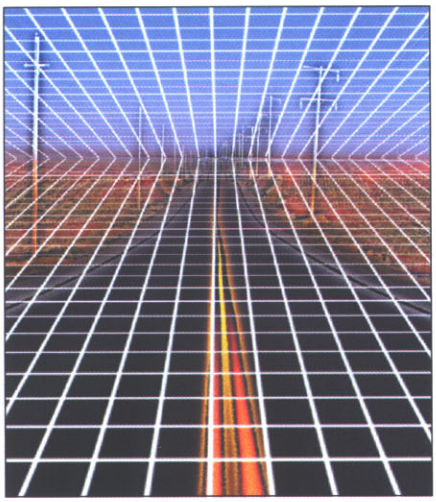


9. Pulse ahora **Intro/Retorno** con el fin de aplicar el efecto.



10. Ahora, para hacer el cielo, debemos duplicar la capa de trama.

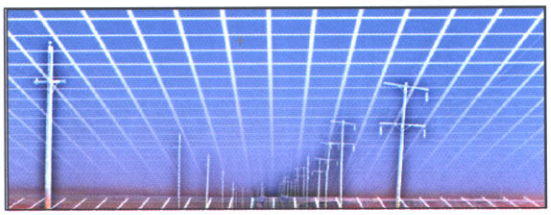
11. Vaya al modo de Transformación libre (**Control/Comando-T**), haga clic con el botón derecho del ratón y escoja la opción **Voltear vertical**. Arrastre la trama hasta que esté en posición. De esta manera tiene dos tramas que fluyen con una perspectiva clara y que se encuentran en el horizonte de la imagen.



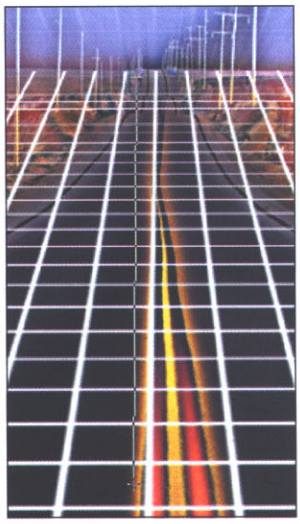
12. En la capa de la trama del cielo, añada una Máscara de capa.

Esto es lo que debería aparecer en la paleta Capas.

13. Con un Degradado Lineal, **Negro, blanco**, empiece en la línea de horizonte y siga hasta cubrir la mitad del cielo. Observe cómo la trama se difumina.



14. Ahora aplique una Máscara de capa a la trama inferior y arrastre el degradado hacia abajo de igual manera que antes.



CAPÍTULO 12

MARAVILLAS DE DISEÑO

Capítulo 12. Maravillas de diseño

Algunas de las mejores canciones las escribieron grupos que encontraron una fórmula mágica por casualidad y produjeron un *single* que triunfó, para luego desaparecer sin dejar rastro. Si alguna vez hicieron un álbum, éste tenía aquella gran canción y un montón de relleno intragable. El propósito de este libro es ir directo a la parte buena y evitar el relleno inútil. Este capítulo trata algunos efectos muy buenos que no necesitan un capítulo por separado. Le presentaremos estos efectos de uno en uno, le enseñaremos a crearlos y a utilizarlos, pasaremos al siguiente y después podrá utilizar su propia creatividad para modificar y abusar de estas técnicas todo lo que quiera.

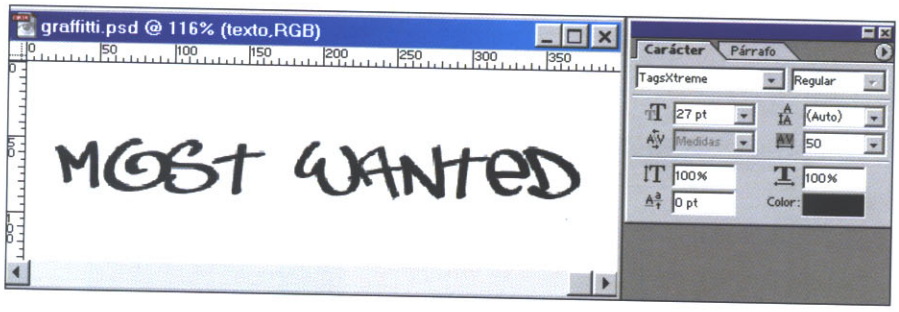
1. Graffiti

¿Alguna vez quiso hacer una locura, como pintar un eslogan en un monumento nacional? Tenga por seguro que acabaría en la cárcel si lo hace. Aquí tiene su oportunidad de aventura sin salir de casa. Es seguro, fácil y, sobre todo, es legal. Vamos a enseñarle a añadir un efecto de graffiti a un texto y después fusionarlo con una imagen para que sea realista.

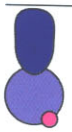
1. Cree un nuevo documento de 600×200 píxeles en modo RGB.

2. Añada algo de texto que parezca un garabato con graffiti. Nosotros utilizamos la fuente TagsXtreme a 60 puntos. La fuente se puede encontrar en `www.pizzadude.dk`, otra buena página para encontrar fuentes gratis es `www.1001freefonts.com`.

3. También aumentamos el espacio entre caracteres (kerning) con un valor de 50 para darle un poco de desahogo, estaban demasiado unidos los unos a los otros.

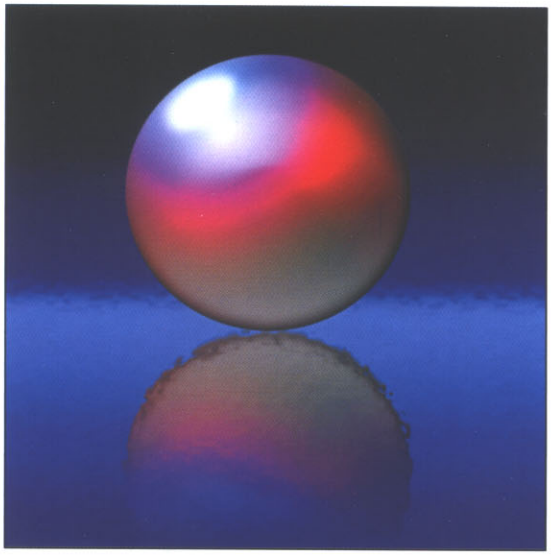


4. Convierta la capa de texto a una capa regular haciendo clic con el botón derecho del ratón y ejecutando el comando Rasterizar capa. Este paso nos permitirá aplicar un degradado a nuestro texto.

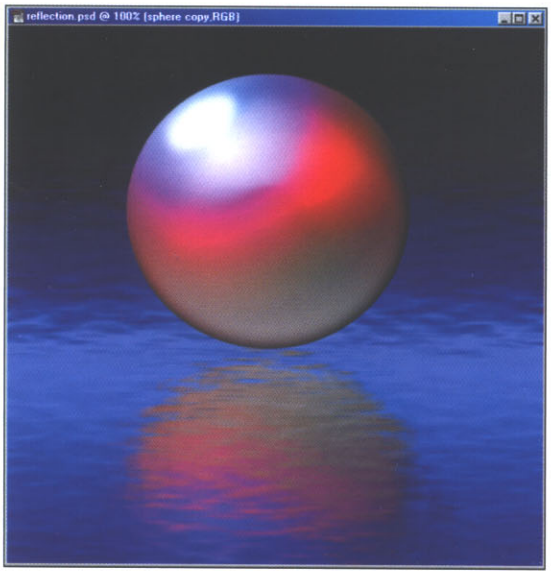


NOTA: CUANDO EL TEXTO SE ENCUENTRA RASTERIZADO, PHOTOSHOP YA NO LO CONSIDERARÁ UNA FUENTE, SINO UNA SERIE DE DIBUJOS, QUE SON, POR LO TANTO, EDITABLES.

17. Para aplicar la onda, vayamos a **Filtro> Distorsionar>Ondas marinas**. Nosotros utilizamos un Tamaño de 11 y una Magnitud de 16.



18. Finalmente aplicaremos un desenfoque de movimiento a la onda para acabar el efecto de agua. Haga clic sobre **Filtro>Desenfoque> Desenfoque de movimiento**, ajuste el Ángulo a 0 grados y la Distancia a 30 píxeles.

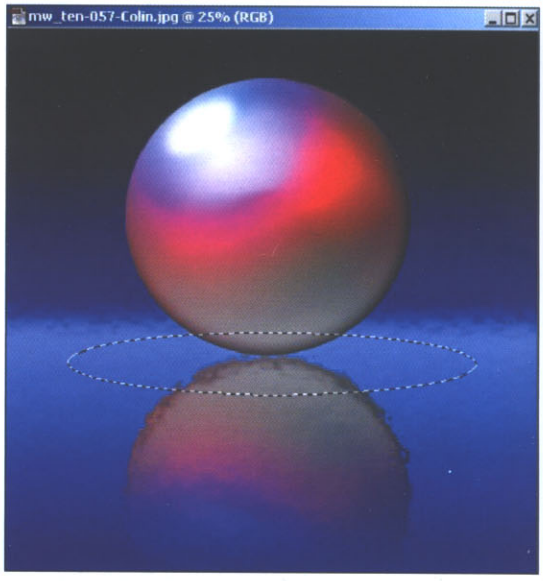


Aquí tiene el resultado del efecto de agua en dos etapas. Guarde la imagen, vamos a adaptarla un poco para conseguir algo diferente.

3. Reflejo de un breve roce

1. La esfera está flotando sobre el agua. ¿Qué pasaría si tocara ligeramente la superficie del agua? Vaya a la paleta Historia y seleccione la etapa en la que aplicamos la onda, ajuste el Tamaño a 13 y la Magnitud a 6. Con esto tenemos un lago más tranquilo.

2. Compruebe que la capa del fondo está activa, dibuje un óvalo alrededor de la base de la esfera con la herramienta **Marco elíptico**.



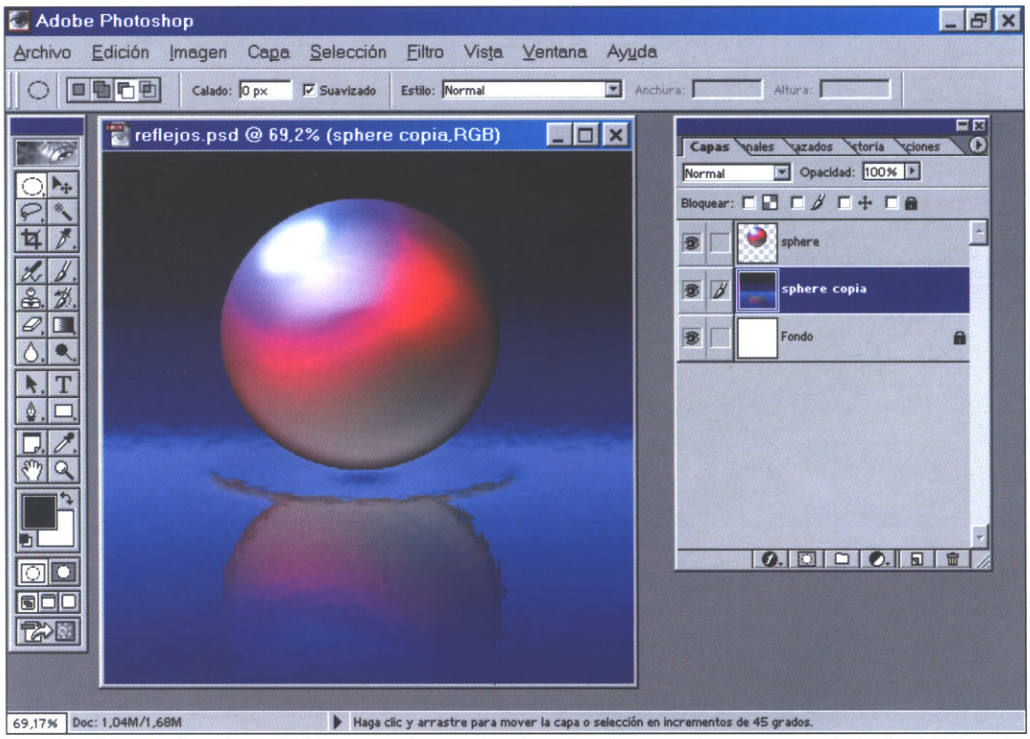
3. Para suavizar el efecto calaremos después la selección. Haga clic sobre **Selección>Calar** (**Alt/Opción-Control/Comando-D**) y use una configuración de 10 píxeles.

4. Continuaremos usando el filtro **Coordenadas polares**. Es un filtro bastante útil para remapear

píxeles que estaban en línea recta a circulares, y viceversa. También funciona sobre las selecciones como podrá ver ahora. Haga clic en Filtro> Distorsionar>Coordenadas polares; elija **Rectangular a polar** y pulse sobre **OK**. Después anule la selección (**Control/Comando-D**).

5. Felicidades, acaba de aplicar una espléndida onda. Resulta realmente sorprendente lo que un par de ajustes con algo de imaginación pueden conseguir.

Hemos creado dos tipos de reflejos para un objeto. Vamos a aproximarnos ahora a los reflejos desde el punto de vista de su aplicación fotográfica.



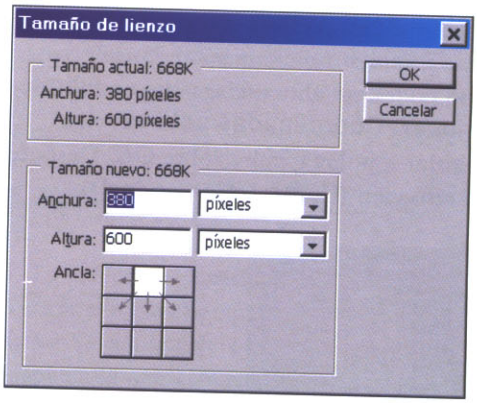
4. Reflejar una fotografía

La base de lo que vamos a hacer es muy parecida a lo visto anteriormente para las fotografías. Hay una técnica algo diferente, de modo que no nos detendremos en lo que ya hemos tratado y nos centraremos sobre todo en las diferencias que hay entre ambas situaciones con detalle.

1. Abra una imagen fotográfica de su elección.

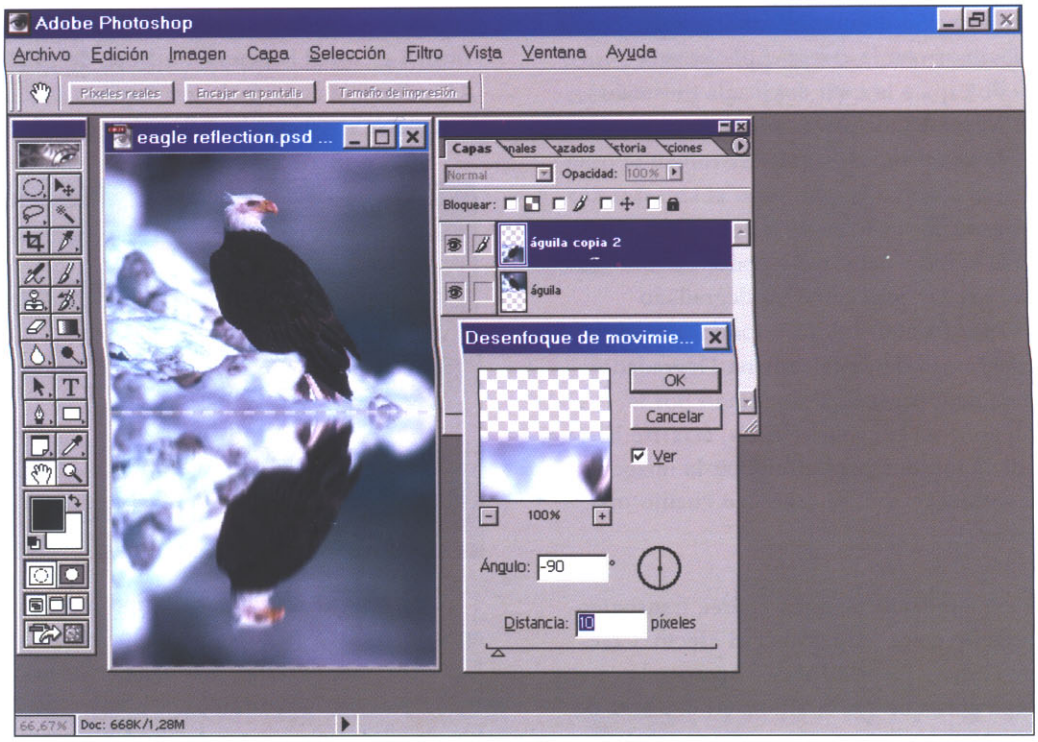
TRUCO: SI LA FOTOGRAFÍA CONSISTE SÓLO EN UNA CAPA DE FONDO ENTONCES PUEDE CONVERTIRLA EN UNA CAPA REGULAR Y EDITABLE SI LE CAMBIA TAMBIÉN EL NOMBRE COMO **FONDO** POR EJEMPLO. HACIENDO CLIC CON EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN SOBRE LA CAPA Y SELECCIONANDO PROPIEDADES DE CAPA PODRÁ PONERLE UN NUEVO NOMBRE.

2. Ahora tenemos que aumentar el espacio de imagen, para que haya sitio para el efecto. Vaya a **Imagen>Tamaño de lienzo**. Doble la altura original y en Ancla seleccione el cuadrado superior central. Esto pondrá el espacio nuevo justo bajo la imagen original.



3. Duplique la capa de la imagen y voltee la copia verticalmente. ¿Se acuerda de cómo se puede voltear verticalmente, no? Es mediante **Control/Comando-T** para entrar en el modo de Transformación libre y después haciendo clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** para acceder al menú.

4. Recoloque a continuación la capa duplicada para que sea como un espejo con respecto a la capa original, y aplique un desenfoque de movimiento. Nuestra configuración: 10 píxeles y ángulo de –90 grados.



5. Utilice el atajo **Control/Comando-T** para entrar en el modo de Transformación libre. Con los tiradores superior e inferior centrales, escale la imagen verticalmente para que la imagen se salga un poco del lienzo.

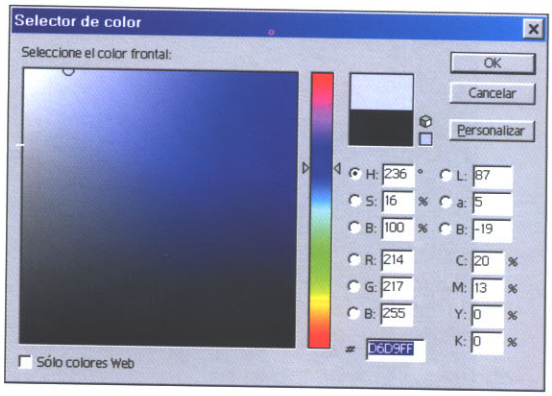
6. Mientras todavía está en el modo de Transformación libre, haga clic con el botón derecho del ratón/**Control-clic** y seleccione Perspectiva. El efecto que intentamos crear es un reflejo que se expanda ligeramente al entrar en el agua. Para ello, empujaremos la parte inferior hacia fuera un poco. Es un efecto sutil y no debe abusar de él. Cuando esté satisfecho con los resultados, pulse **Intro/Retorno** con el fin de aplicar la transformación.

7. Ahora vamos a difuminar, exactamente igual a lo que hicimos con la esfera. Aplique una máscara de capa a la capa duplicada pulsando sobre el icono **Añadir máscara** en la parte inferior de la paleta de Capas.

8. Reduzca el zoom sobre la imagen para cambiar el tamaño del visor y poder ver más zonas del lienzo. Seleccione un degradado Lineal, Color frontal/color de fondo. Recuerde que se selecciona desde la ventana Degradado de la barra de Opciones. Empezando por la mitad superior de la capa reflejada, arrastre hasta el final de la inferior para difuminar la imagen con transparencias que se acentúan cuanto más abajo vayamos.

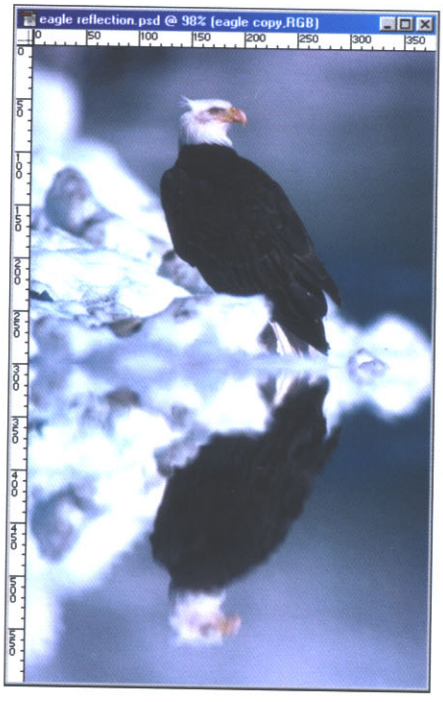
9. Queremos rellenar también el área transparente con algo de color para acabar el efecto. Cree una nueva capa y llámela **fondo**. Arrastre la nueva capa para que sea la última en la paleta de Capas.

10. Escoja un color azul claro para el color frontal y con la herramienta **Bote de pintura** (**G**) rellene la capa de fondo con ese azul para completar el efecto de reflejos de cristal.



11. Para que el reflejo sea de tipo líquido, aplique el filtro de Rizo (Tamaño: Medio, Cantidad: 100 por 100) a la capa reflejada.

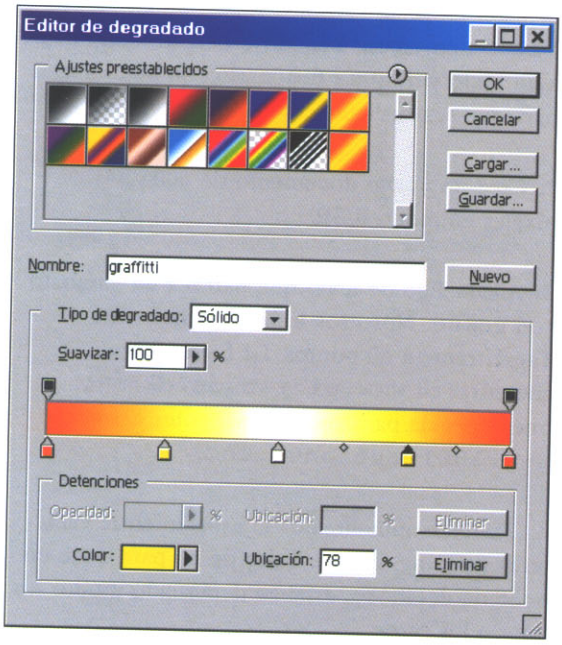
Nuestra imagen, terminada ya, debería ser algo parecido a ésta de aquí.



Maravillas de diseño

De nuevo, ha aprendido unos cuantos trucos más a lo largo de este capítulo, además de realizar unos magníficos efectos; también hemos incluido algunos consejos, como el de cuán efectivos pueden ser los modos de fusión de capa para resolver problemas que algunos podrían intentar arreglar de una manera más complicada, por ejemplo intentando quitar el color negro que hay alrededor de un rayo de forma manual. Experimente con estos efectos y cree los suyos propios. Puede que califique a esto como de técnicas maravillosas de diseño, pero le demostrarán que son útiles una y otra vez si les da la oportunidad. Haga combinaciones de efectos y se sorprenderá de sus propios resultados.

5. Ahora tome la herramienta **Degradado** y abra el **Editor de degradado**, pulsando en la ventana de degradado en la barra de Opciones. Vamos a crear un degradado personalizado como el que se muestra en la imagen. Para más información sobre los degradados vea el capítulo 6.



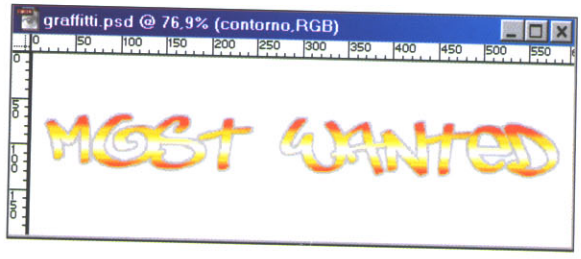
6. Cargue el texto como una selección. Haga, por tanto, **Control/Comando-clic** sobre el icono de capa para ello.

7. Seleccione un **Degradado Lineal** de la barra de Opciones y aplique el degradado al texto de arriba abajo. No anule la selección todavía.

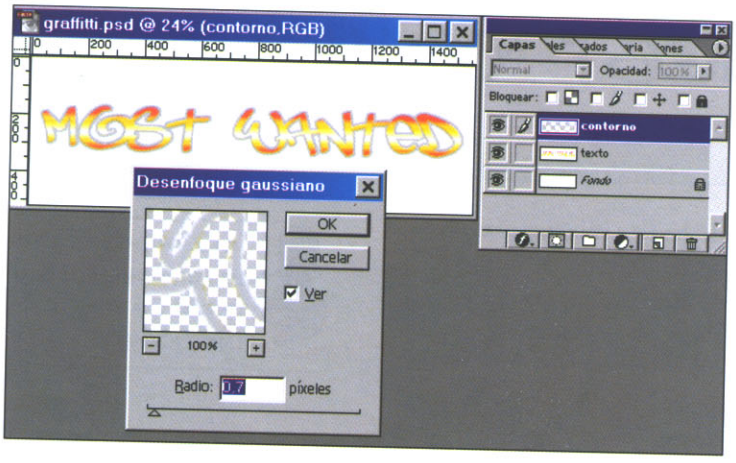
8. Añadimos después un contorno gris claro al texto. Cree a continuación una nueva capa (**Control/Comando-N**) y llámela **contorno**.

9. Vaya a Edición>Contornear y aplique una configuración de gris claro de 3 píxeles, con una Posición de **Fuera**.

10. Haga después clic sobre **OK** y anule la selección (**Control/Comando-D**).



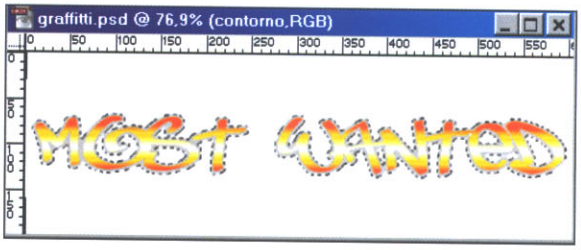
11. El siguiente paso que tenemos que realizar es suavizar el gris, con el fin de que el efecto parezca hecho por un spray. Seleccione Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano y utilice una configuración de 0,7 para suavizarlo un poco.



12. Ahora vamos a combinar el contorno y el texto. Con la capa del contorno todavía activa, haga clic sobre el cuadrado de la izquierda del nombre de la capa de texto. Debería ver un icono de una cadena. Esto significa que las capas están agrupadas.

13. Haga clic sobre la flecha en la parte superior derecha de la paleta de Capas y ejecute el comando **Combinar enlazadas** del menú emergente. Las capas combinadas tomarán los atributos y nombre de la capa situada por encima de las demás. Ahora la capa se llama **contorno**.

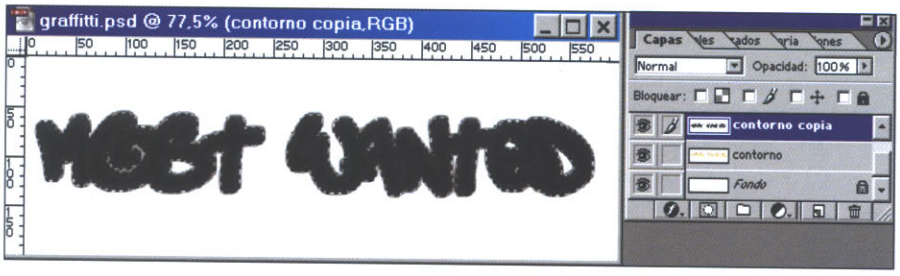
14. A continuación le daremos otro contorno más, esta vez negro; comience por cargar la capa como una selección, (**Control/Comando-clic**).



15. Haga clic sobre **Edición>Contornear** y añada un contorno de 2 píxeles y una localización de Fuera.

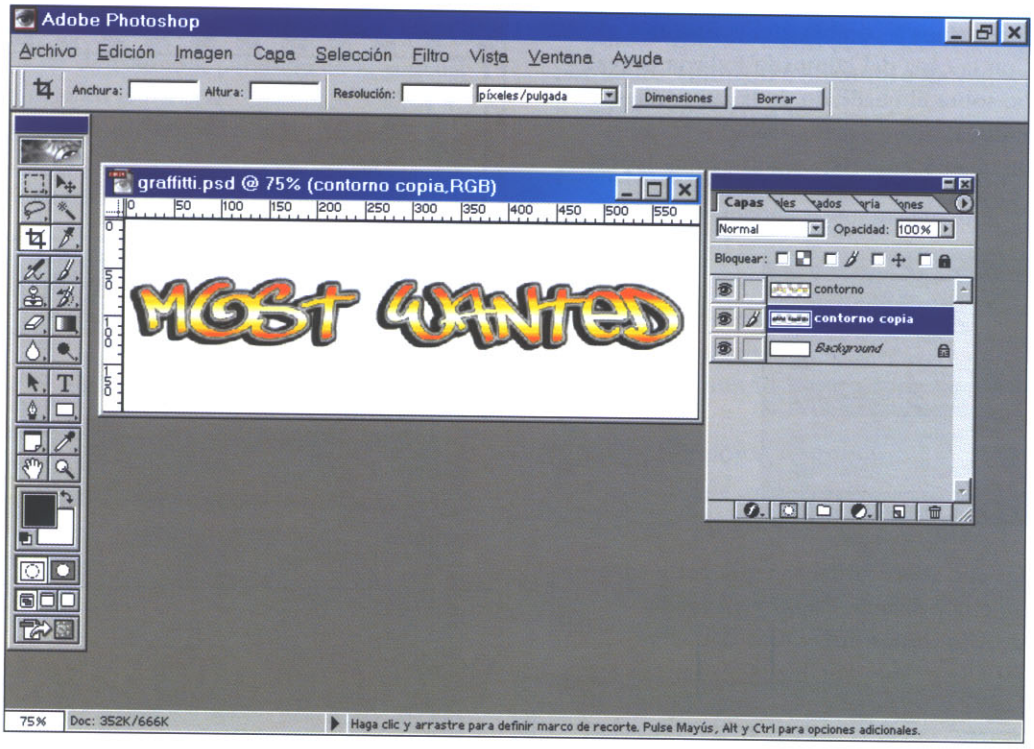
16. Ahora contamos con un doble contorno sobre nuestro texto. Deseleccione (**Control/Comando-D**) y dispongámonos a darle una sombra.

17. Duplique la capa **contorno**. Cargue la capa como una selección y rellene con negro.



TRUCO: UNA MANERA RÁPIDA DE RELLENAR CON NEGRO: PULSE **D** PARA RESTABLECER LOS COLORES POR DEFECTO Y DESPUÉS UTILICE EL ATAJO **ALT/OPCIÓN-SUPRIMIR** PARA RELLENAR CON EL COLOR FRONTAL.

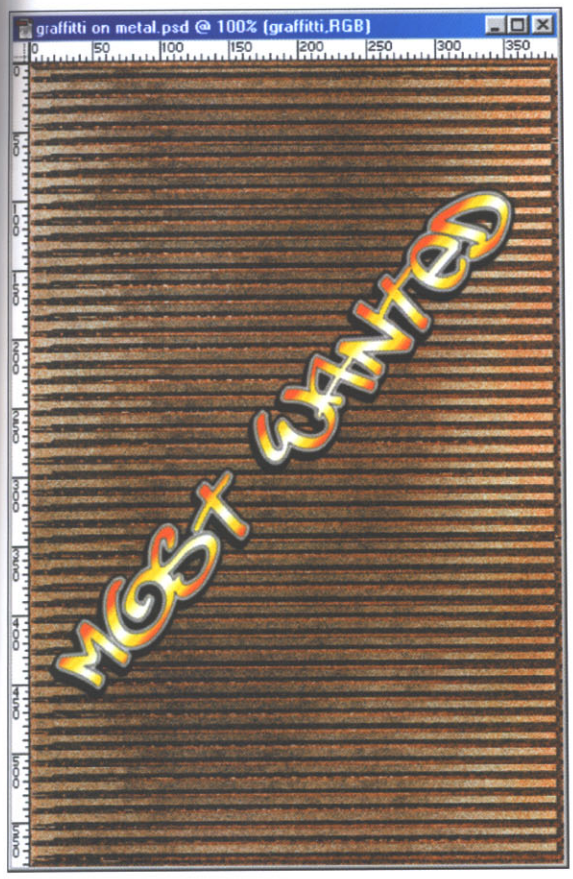
18. Mueva la capa **contorno copia** debajo de la capa **contorno** y después desplácela hacia la izquierda y abajo para que parezca una sombra. Con ello hemos creado un efecto de estilo graffiti. Lo que sigue es un par de maneras de incluirlo en una imagen.



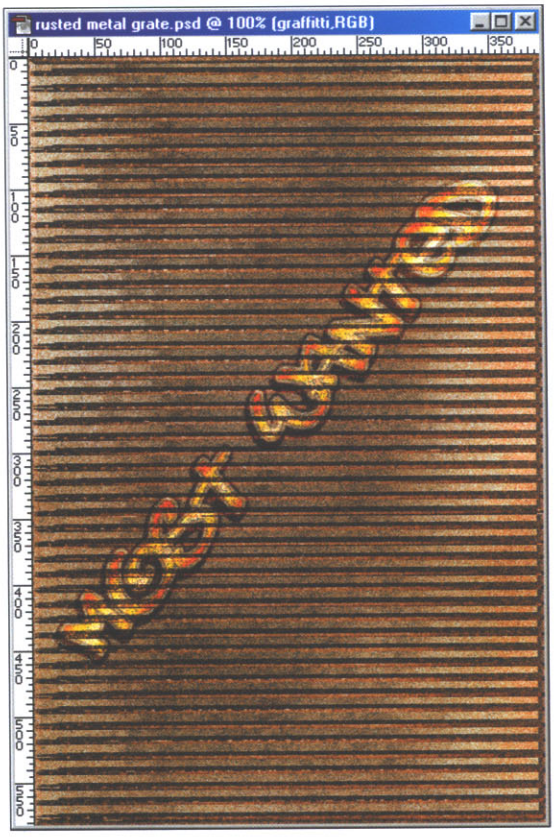
19. A continuación podemos comprobar el efecto que se produce sobre un fondo. Hemos combinado dos capas de graffiti para realizar este efecto.

20. Experimente con los modos de fusión de capa con el fin de encontrar la configuración que resulte mejor para su texto. En este caso está en modo Luz intensa. Deberá combinar dos capas de graffiti antes de aplicar los modos de fusión de capa.

21. Aquí tenemos otro ejemplo, esta vez sobre una rejilla metálica. Puede encontrar esta imagen de fondo, hecha con Photoshop, en el CD-ROM que acompaña a este libro.



22. Esta vez el modo Superponer era el que nos daba el resultado más realista.



Diviértase con este efecto y recuerde: debe experimentar en casa con él.

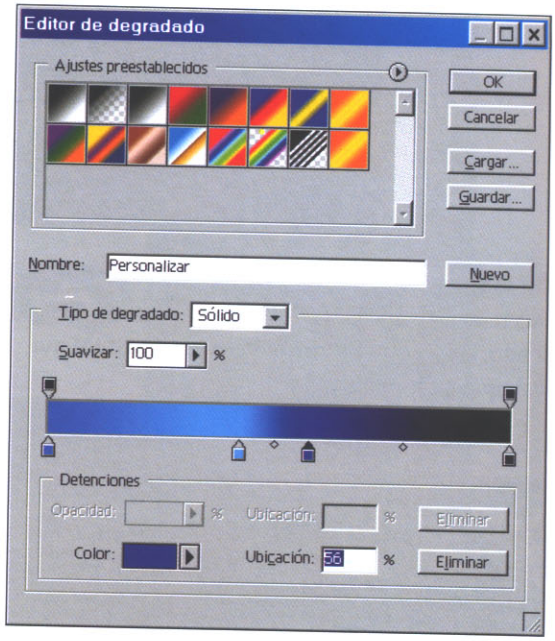
2. Reflejos

Continuamos otra vez más con los reflejos. Crearemos reflejos realistas sobre cristal y agua. Esta técnica es útil para muchos casos, en imágenes artísticas y manipulación fotográfica, además de ser un efecto que se puede hacer sólo por diversión. Hay dos maneras de llevarlo a cabo. La primera es para una imagen sobre una capa, la segunda es con una foto plana.

1. Empecemos con la esfera que creamos en el último capítulo. Se puede aplicar el efecto a cualquier imagen, por supuesto. Coloque la esfera para que esté por encima de la mitad de la imagen.

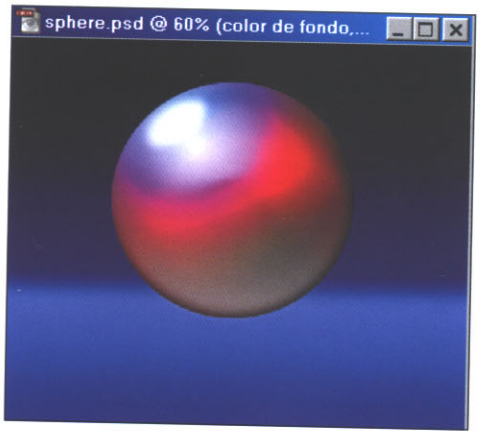
2. Esta capa debe llamarse **sphere** así que, si no es el caso, vuelva a nombrar la capa en **Capa> Propiedades de capa** o acceda a las propiedades de capa desde el menú emergente de la paleta de Capas.

3. Cree una nueva capa, denomínela **color de fondo** y rellénela con un degradado.

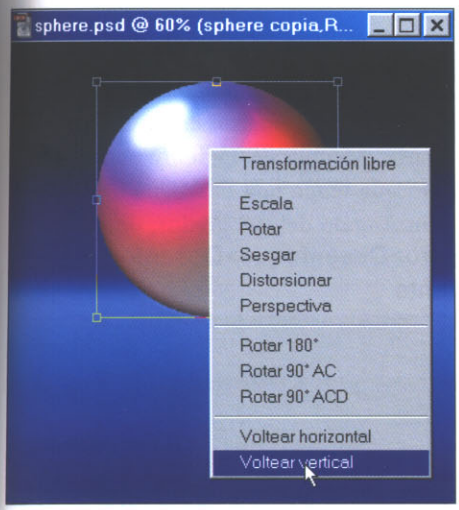


4. Arrastre el degradado para que esté debajo de la esfera. Ahora estamos preparados para empezar el efecto del reflejo. Para conseguir una reflexión convincente duplicaremos la esfera, la voltearemos, la moveremos y la difuminaremos.

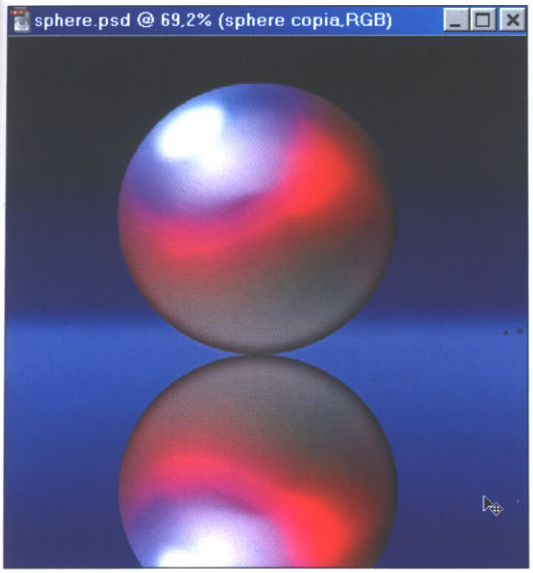
5. De modo que, lo primero que tenemos que hacer, es duplicar la esfera. Arrastre el icono de la esfera sobre el icono de **Nueva capa** en la paleta Capas. Una nueva capa se creará, llamada **sphere copia**. Será nuestro reflejo.



6. Para voltear la esfera en el eje *y*, use la opción Edición>Transformar>Voltear vertical, o pulse **Control/Comando-clic** y haga clic con el botón derecho del ratón para acceder al menú de Transformación libre y poder seleccionar Voltear vertical.

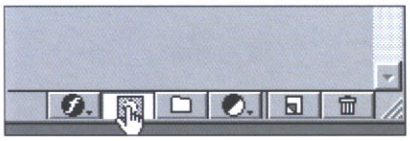


7. Mueva la nueva capa hasta que la parte superior toque la parte inferior de la esfera original.



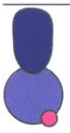
TRUCO: SI MANTIENE PULSADA LA TECLA **MAYÚS** EL MOVIMIENTO SERÁ TOTALMENTE VERTICAL.

8. La imagen reflejada está bien; ahora queremos difuminarla con el fin de conseguir una sensación de profundidad. Para ello, necesitamos una máscara de capa. Con la capa de la copia de la esfera activa, haga clic sobre el icono **Añadir máscara de capa**.

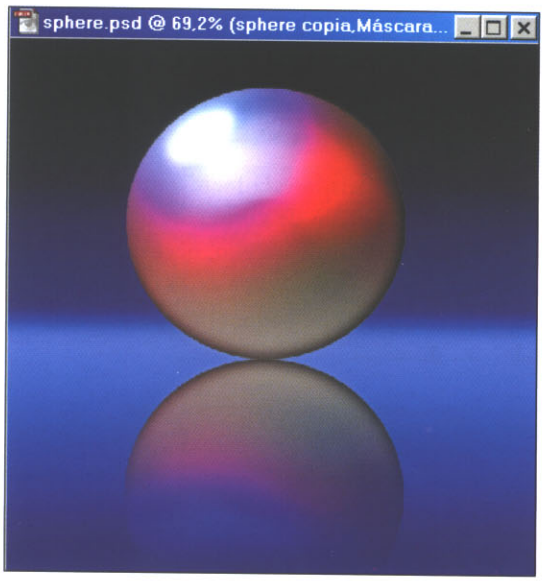


9. Ahora verá una máscara de capa unida a la capa del reflejo.

10. Seleccione un degradado Lineal, de **Negro, blanco** y aplíquelo sobre la máscara de capa. Arrastre desde la parte superior de la esfera reflejada a la parte inferior del documento. (Compruebe si la casilla de verificación Invertir de la barra de Opciones está activa, en caso de que los degradados se apliquen al revés). Debería tener un efecto de desvanecimiento parecido al de la captura de pantalla.

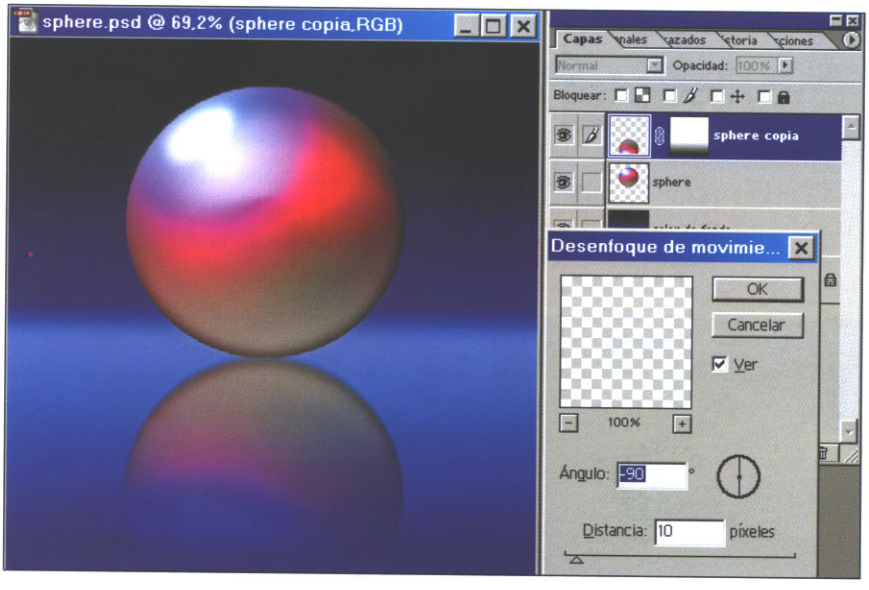


NOTA: LA MÁSCARA DE CAPA ES UN INSTRUMENTO REALMENTE ÚTIL QUE AFECTA A LA TRANSPARENCIA DE LA CAPA DE ESTA MANERA: CUANDO LA MÁSCARA SE RELLENA DE BLANCO, LA CAPA ES OPACA; PERO SI ESTÁ RELLENA CON NEGRO ES TRANSPARENTE. LOS DIFERENTES TONOS DE GRIS DARÁN ORIGEN A DISTINTAS TRANSPARENCIAS; ESA ES LA RAZÓN DE QUE EL DEGRADADO HAGA UNA FUSIÓN DE TRANSPARENCIA TAN SUAVE.



11. Vuelva a aplicar el degradado hasta que esté satisfecho con el resultado. Haga clic sobre el icono de la capa para desactivar la edición de máscara, ahora el icono del pincel deberá estar en pantalla de nuevo. Es importante hacer esto antes del siguiente paso; en caso contrario, difuminaremos la máscara, y no la imagen.

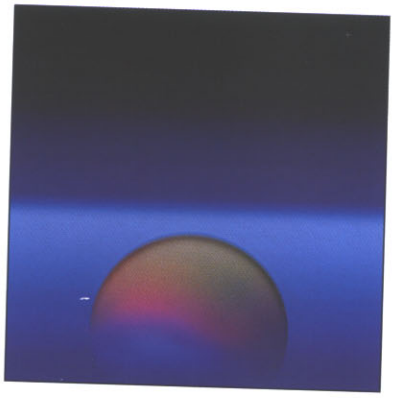
12. Haremos ahora un breve retoque y añadiremos a continuación ese pequeño detalle que transforma una buena imagen en una imagen extraordinaria. Aplique un Desenfoque de movimiento que tenga una Distancia de 10 píxeles y un Ángulo de –90 grados, desde el menú **Filtro>Desenfoque>Desenfoque de movimiento**.



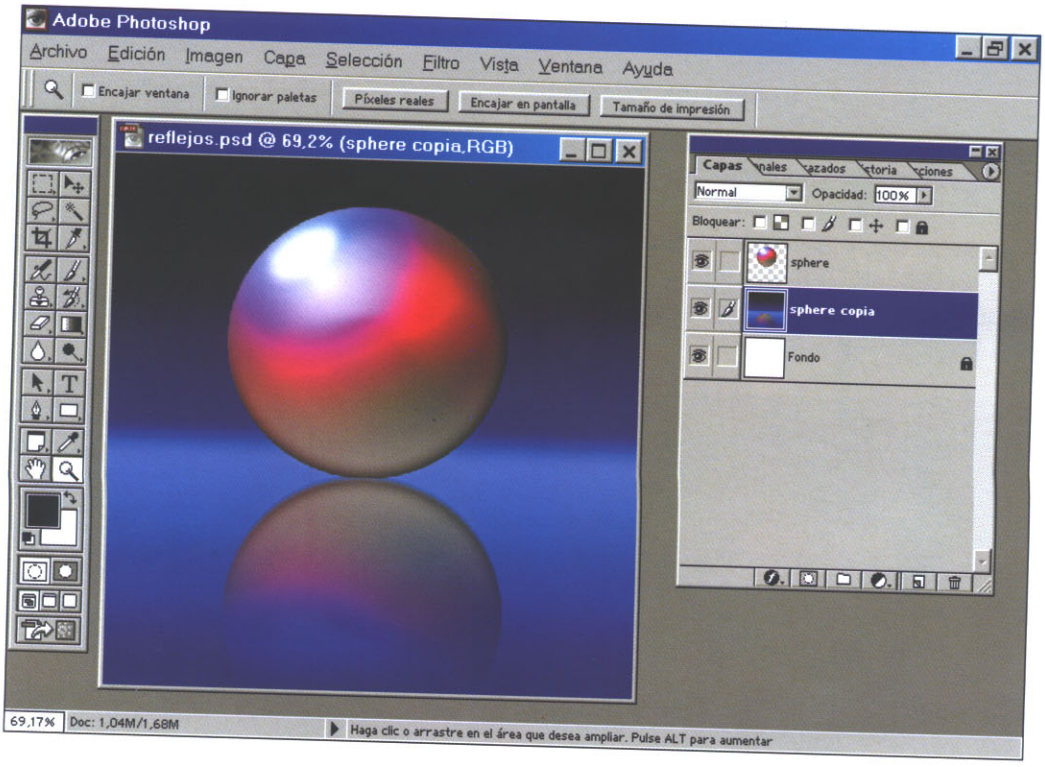
13. Tenemos una reflexión de cristal bastante buena, pero ¿qué pasa si queremos dar la sensación de algo líquido en vez de cristal? Así pues, tomaremos la imagen y le aplicaremos algunas ondas. Antes de esto, guarde su imagen como `reflejos.psd`.

14. Para conseguir una onda consistente tendremos que combinar todas las capas que forman el fondo. Con la copia de la capa de la esfera seleccionada, agrúpela con la capa de color pulsando sobre el cuadrado de la paleta de Capas. Verá cómo aparece el pequeño icono de la cadena.

15. Haga clic sobre **Combinar enlazadas** y podrá ver la figura de la derecha.



16. Arrastre a continuación la capa de fondo para que esté por debajo de la esfera y ésta volverá a aparecer.



CAPÍTULO 13

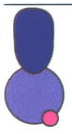
SECRETOS DE COLLAGE

CAPÍTULO 13. SECRETOS DE COLLAGE

En este capítulo volveremos a tratar muchos de los temas que hemos estudiado en los últimos seis capítulos. Los juntaremos para producir obras de arte. Vamos a construir una composición de tipo de fondo. Este tipo de imágenes es muy popular como páginas de inicio en páginas web, fondos para imágenes y se utiliza mucho en los pósters. (La primera vez que le enseñamos a la gente cómo crear estos efectos en la página `www.photoshopcafe.com`, la respuesta fue impresionante.) Hacer collages es una de las cosas más divertidas que se pueden realizar en Photoshop y podrá conseguir excelentes resultados siguiendo sólo unas cuantas técnicas simples. El ritmo de este capítulo será un poco más rápido que el de los anteriores porque no queremos repetir lo mismo una y otra vez. Muchas de las técnicas que utilizaremos se han explicado con detalle en capítulos anteriores del libro.

1. Collage de fondo

1. Abra `waterfall.tif`, lo encontrará en la carpeta Samples que viene con Photoshop. Si no puede localizarla no se preocupe, utilice cualquier otra imagen como punto de partida. De todas maneras, vamos a alterar la imagen para que sea irreconocible.



NOTA: SI UTILIZA EL ARCHIVO QUE LE RECOMENDAMOS, PUEDE QUE SE HAYA DADO CUENTA DE QUE ES UN ARCHIVO DE 16 BITS POR CANAL. ES UNA IMAGEN DE RESOLUCIÓN ALTA Y MUY POCOS FILTROS FUNCIONARÁN SOBRE ELLA. TENDRÁ QUE CONVERTIRLA A 8 BITS, DESDE IMAGEN>MODO>8 BITS/CANAL.

2. Lo primero que necesitamos hacer es reducir mucho el nivel de detalle en la imagen. Aplíquele para ello un gran Desenfoque gaussiano.

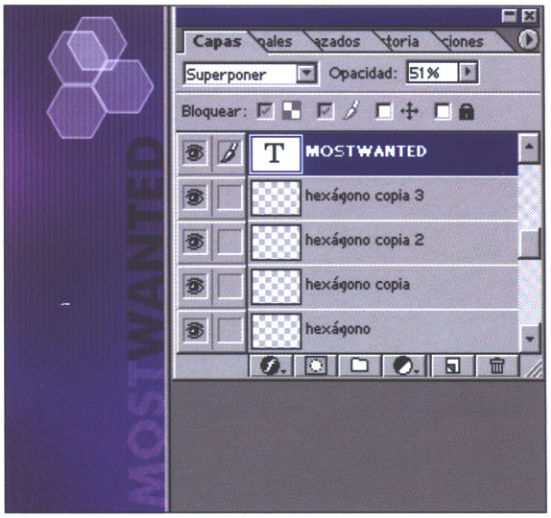
Incluir líneas

Vamos a introducir algunas líneas de un solo píxel en la composición. Las líneas son un truco de diseño útil, guían al ojo por la imagen. Pueden ser creativas y estratégicas al mismo tiempo.

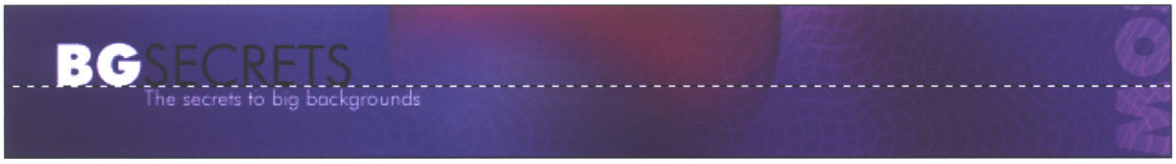
1. Añada en primer lugar algo de texto más y rótelo.

2. Cree a continuación una nueva capa y denomínela **líneas**.

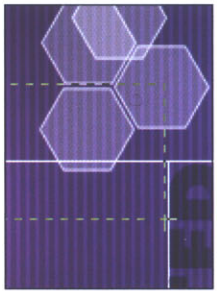
3. Seleccione la herramienta **Marco fila única**; esta herramienta es magnífica para hacer líneas finas porque sólo selecciona zonas de una altura de 1 píxel.



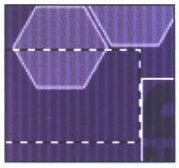
4. Arrastre la selección en la parte inferior del texto. Rellene con blanco y anule la selección. Vea cómo dibuja una línea muy limpia.

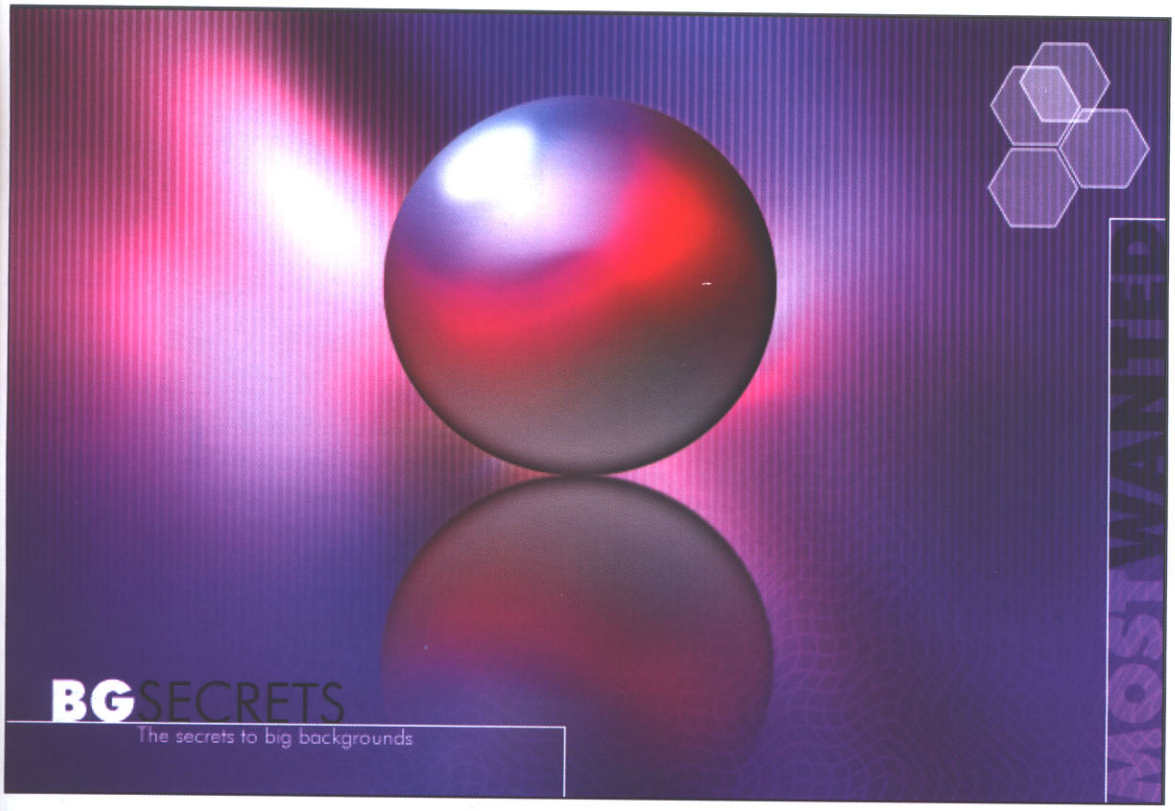


5. Aplique otra línea en la parte derecha, cambie a la herramienta **Marco columna única** que selecciona áreas que tienen una anchura de 1 píxel y rellene. El único problema de este método es que dibuja líneas que atraviesan la página entera. La solución es hacer selecciones sobre el área que quiere suprimir con la herramienta Marco rectangular.



6. Pulse **Suprimir** para limpiar las partes de las líneas que no desea.





Texto minúsculo

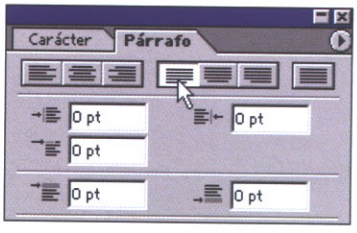
La última moda es coger una sección de texto y reducir su tamaño hasta el punto en que es demasiado pequeño para leerlo. Es una buena técnica que aporta mucho interés al diseño, parece que éste es muy técnico.

1. Abra un procesador de textos (como Word, o Apple Text) o un navegador de Internet y cargue algo de texto en él. Seleccione un trozo del texto y utilice el atajo **Control/Comando-C** para copiarlo en el portapapeles.

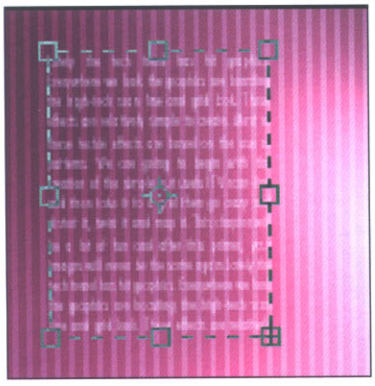
Lately the tech trend has hit graphics. Everywhere we look the graphics are boasting the high-tech scan line and grid look. These effects are relatively simple to create. Most of these techie effects are based on the use of patterns. We are going to begin with the creation of the simple but useful TV scan-line and then take it to a grid then go crazy and distort it, twist it and map it. This chapter will be a lot of fun and after this primer, your images will never be the same again.

2. Seleccione después la herramienta **Texto** en Photoshop y elija una fuente pequeña y concentrada, como la Futura BT.

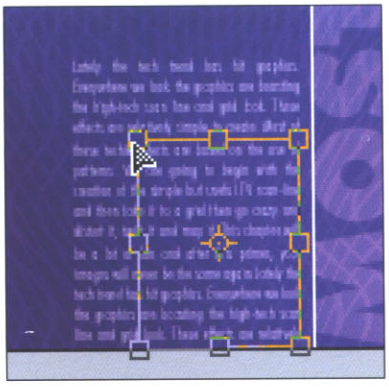
3. En la paleta Párrafo, elija la opción **Justificar última a la izquierda**.



4. Dibuje una caja de texto, haciendo clic y arrastrando con el ratón. Coloque el cursor en la caja y copia el texto, **Control/Comando-V**.



5. Puede hacerlo más pequeño si quiere, arrastrando la esquina de la caja de texto.



Aquí se muestra el collage de fondo final. Las posibilidades son ilimitadas. Una vez más, mi consejo es experimentar tanto como pueda. Puede encontrar innumerables variaciones. El propósito de este libro no es sólo enseñarle ejemplos sino abrir nuevas puertas llenas de posibilidades a su imaginación.

2. Tecnicas avanzadas de collage con fotografías

Acabamos de crear un collage de fondo. Ahora, vamos a hacer algo un poco diferente, pero con similares características. Haremos un collage de alta resolución con fotografías. Estas fotografías están a 300 puntos por pulgada, una resolución aceptable para impresión.

Las fotografías que utilizaremos para esta imagen se pueden localizar en la página web de *friends of ED*, son: `Australia 1.tif`, `Australia 2.tif` y `Australia 3.tif`. Abra las tres imágenes con Photoshop. Vamos a hacer una composición con ellas que podría ponerse en una portada de un folleto de viajes o en una tarjeta postal. Hemos llamado a esta composición **City of dreams**.

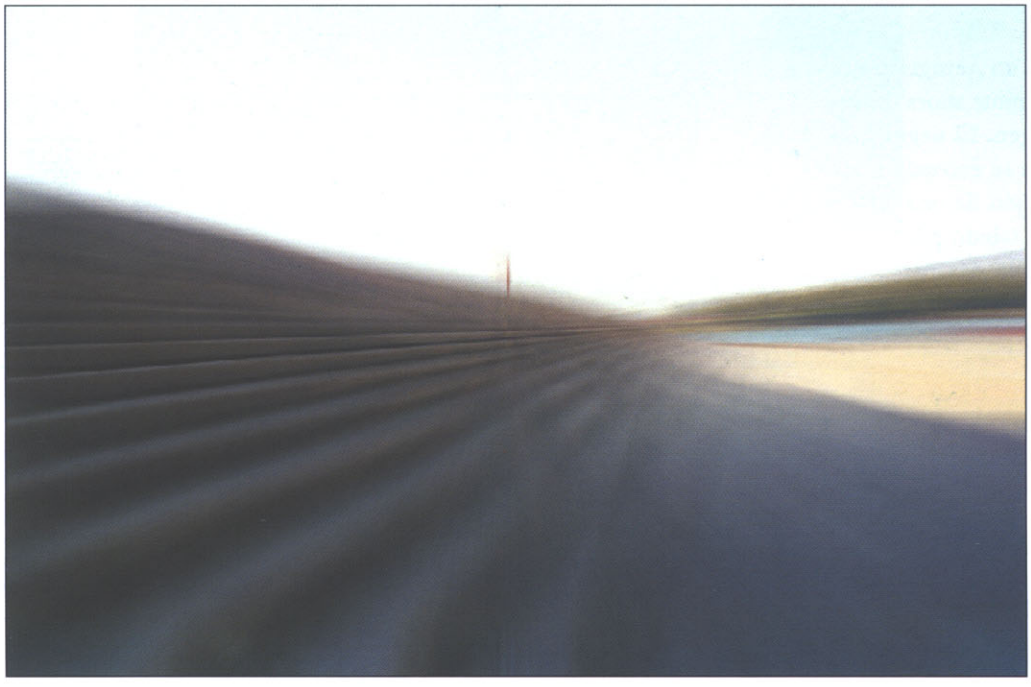
1. La imagen de las escaleras será nuestra base para el collage. Guarde el documento como `colage.psd` y convierta la capa de fondo en una capa regular haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre su nombre. En Propiedades de capa llame a la nueva capa **Escaleras**.

2. Arrastre la imagen de la **Opera House** hasta la imagen de base. Ahora haga lo mismo con el **Sydney Harbour Bridge**.

3. Debería tener tres capas. Vuelva a nombrar las dos últimas, **Puente** y **Ópera**, respectivamente.

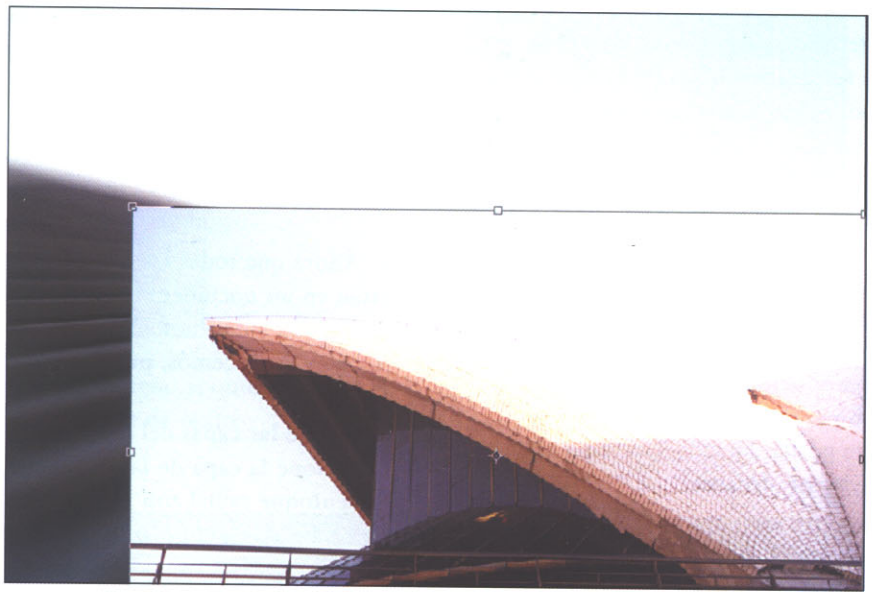
4. Ahora que todas las imágenes importantes están en un documento, cierre todos los otros documentos de Photoshop, para optimizar el trabajo. Empecemos, pues, con el colage.

5. Oculte las capas del puente y la ópera. Seleccione la capa de las escaleras. Aplique un Desenfoque radial con un valor de 100, localizado en Filtro>Desenfoque>Desenfoque radial. Active el método Zoom. Realmente nos encanta lo que este filtro hace sobre la imagen.



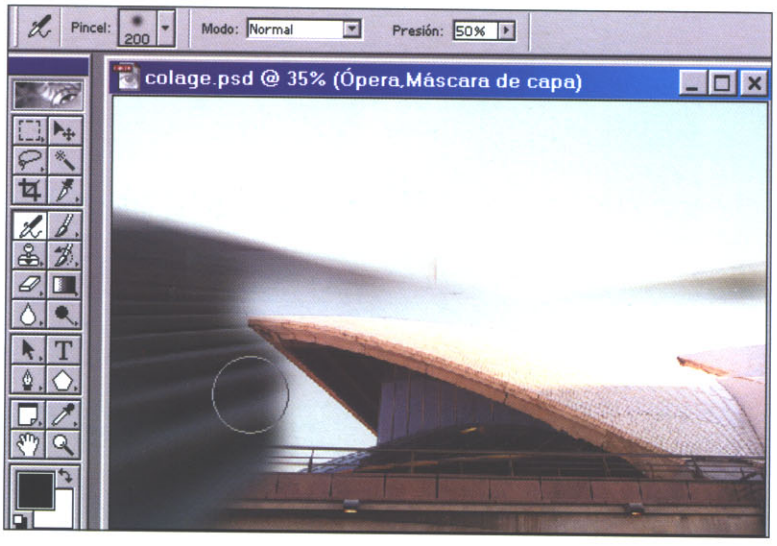
Fusionar las imágenes

1. Haga visible y seleccione la capa de la ópera. Transforme la imagen (**Control/Comando-T**). Voltee horizontalmente, escale y a continuación coloque la imagen en la parte inferior derecha de la imagen.

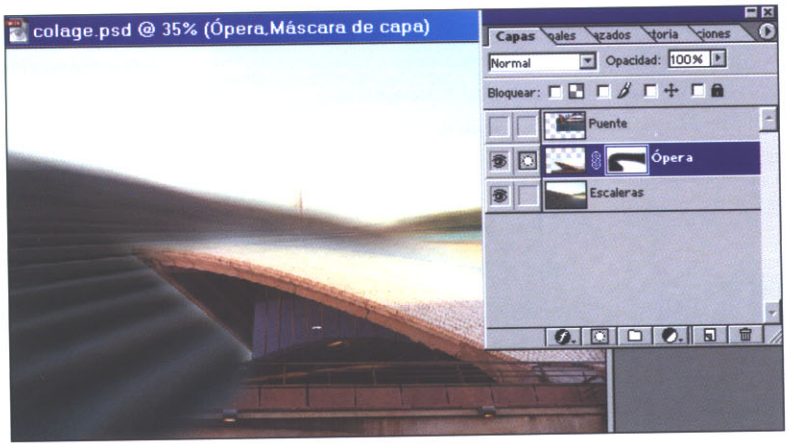


2. Añada una máscara de capa y haga clic sobre ella.

3. Con un Aerógrafo suave de color negro, pinte ahora sobre la imagen. El negro hará que la imagen se esconda. Ésta es la función de una máscara de capa. Cuando pinte con el negro, la imagen desaparece, cuando pinta blanco, la imagen vuelve a mostrarse.

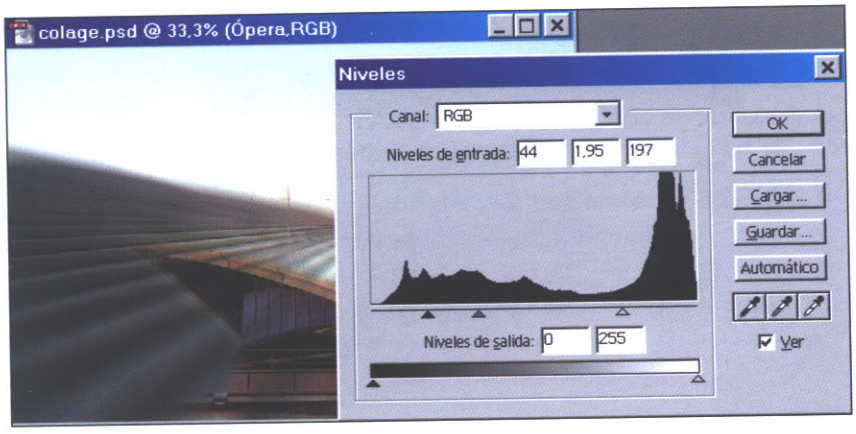


4. Siga pintando a continuación hasta que haya eliminado todo el exceso de imagen y solamente tenga la casa de la ópera.



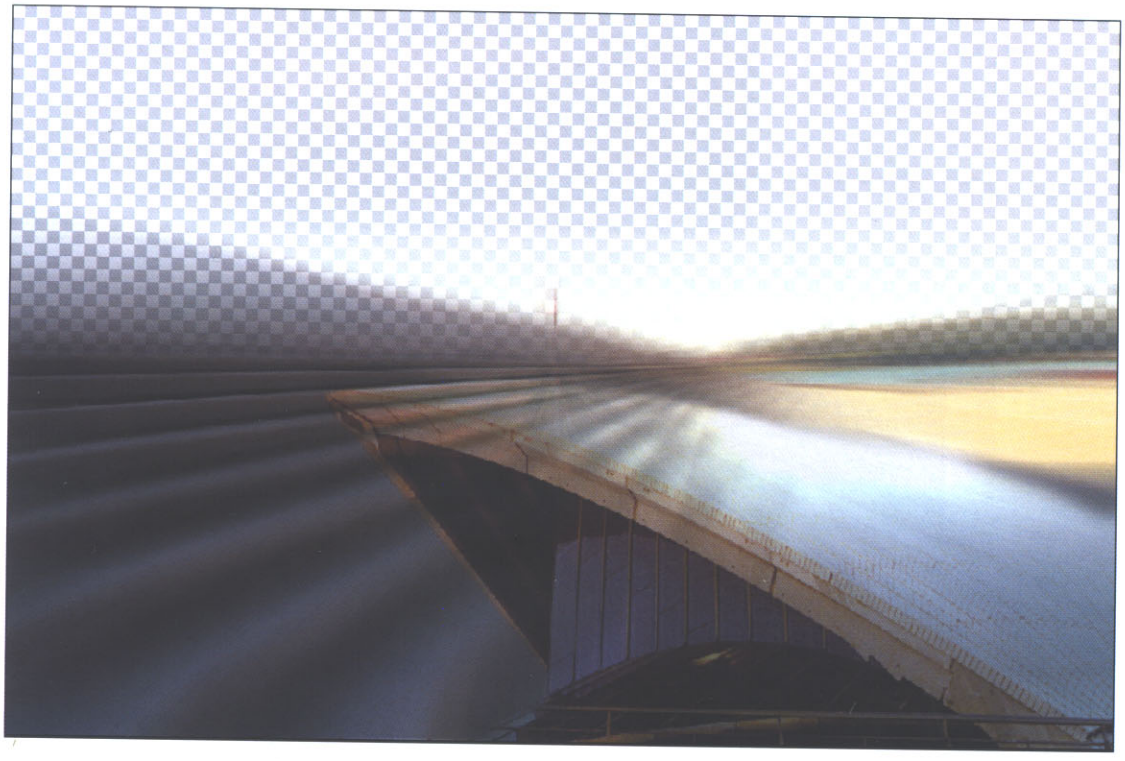
5. Para terminar el efecto de fusión, cambie el modo de fusión de capa a Superponer y reduzca la Opacidad al 80%. Vea cómo las dos imágenes se fusionan perfectamente.

6. El único inconveniente es que hemos perdido bastante detalle de la imagen de la casa de la ópera. Podemos realzar los tonos de la imagen para recuperar algo del detalle. Haga clic en Imagen>Ajustar>Niveles (**Control/Comando-L**). Utilice la configuración de la captura de pantalla.



7. Habrá notado que hay bastante cielo blanco y aburrido en la capa de las escaleras. Aplique una máscara de capa, seleccione un degradado Lineal, **Negro, blanco** y difumínelo hasta hacerlo desaparecer.

La imagen debería parecerse a algo como lo que se muestra a continuación. Se trata ahora de rellenar este espacio mediante algunos efectos de cielo con el fin de ponerlo detrás de la imagen.



8. Ajuste el color frontal a azul y el color de fondo a blanco.

9. Cree una nueva capa, muévala para que esté por debajo de las demás y después aplique el filtro de las nubes (Filtro>Interpretar>Nubes) a la nueva capa.

10. Añada un gran desenfoque de movimiento a las nubes, de manera que la textura complemente a la de las escaleras. Haga en primer lugar clic sobre **Filtro>Desenfoque>Desenfoque de movimiento** y a continuación aplique una configuración de 426 píxeles de Distancia y un ángulo de –50 grados.

11. Haga visible y seleccione la capa del puente. Pulse **Control/Comando-T** para rotar y escalar el puente hasta que forme un ángulo. Pulse **Intro/Retorno** para aceptar la transformación.

12. Ahora fusionaremos el puente con el resto de la imagen. Para ello usamos una combinación de degradados y métodos de aerógrafo. Aplique una máscara de capa a la capa del puente.

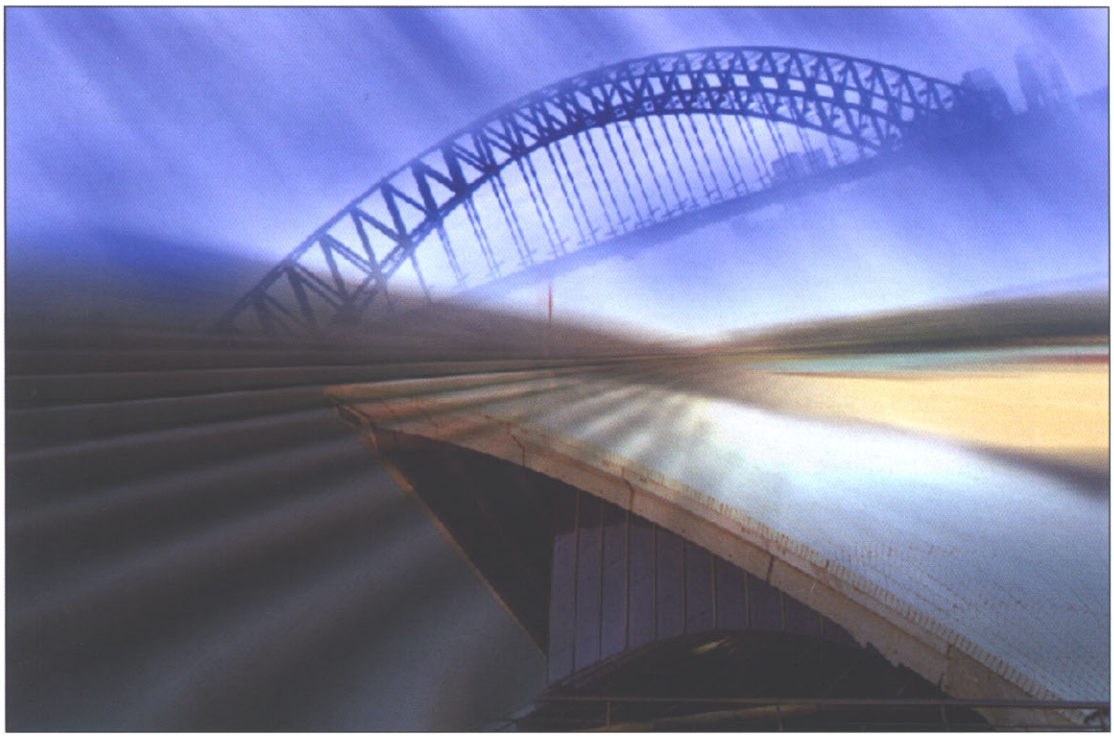
13. Utilice un degradado para fusionar la parte inferior del puente con la imagen. Es importante aplicar el degradado antes y después retocar con el aerógrafo, de otra manera el degradado deshará el trabajo del aerógrafo.

14. Tome un pincel suave y grande y pinte sobre la parte superior del puente.

15. Arrastre ahora la capa del puente para que se coloque por debajo de la capa de las escaleras y ajuste la capa al modo Luminosidad. Esto hará que el puente tome los atributos de color de la capa azul de fondo y se fusione más suavemente sin cargar demasiado la composición con más colores.

TRUCO: ESTA ES UNA DE LAS TRAMPAS POTENCIALES DE LOS COLAGES; NO DEJE QUE LOS COLORES CHOQUEN LOS UNOS CON LOS OTROS.

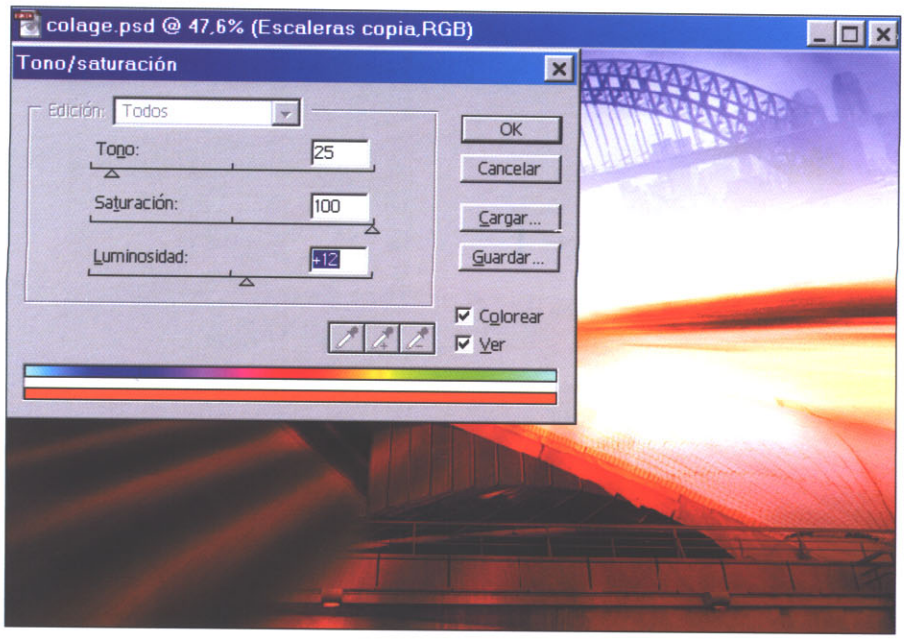
Aquí tiene el resultado. Hemos acabado la primera parte, la de fusión de las fotografías. El siguiente paso es el color.



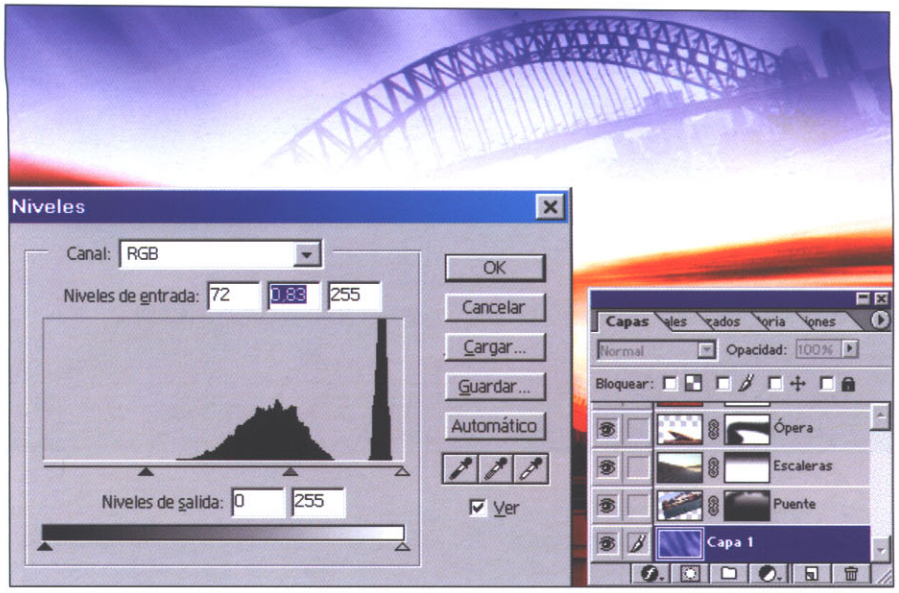
Ajustar el color de la composición

1. Duplique la capa de las escaleras y arrástrela para que esté por encima de las demás. Debe estar en modo Superponer. Vamos a utilizarla como capa de color para ayudar a la simplificación de colores de la composición.

2. Vaya a Imagen>Ajustar>Tono/saturación (**Control/Comando-U**) y haga clic en la opción Colorear. Lleve la barra deslizadora de Saturación hasta el máximo para que tenga toda la profundidad posible, aumente la Iluminación un poco y cambie el Tono a un color naranja cálido. El contraste del naranja con el azul del cielo va muy bien.

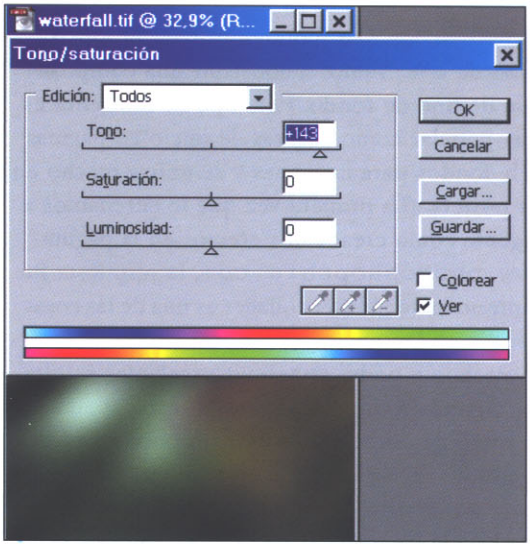


3. Ahora debemos intensificar el azul para que contraste más con el naranja. Haga primero clic en Imagen>Ajustar>Niveles (**Control/Comando-L**). Mueva a continuación el nivel de sombra (el izquierdo) hacia la derecha, esto hará que se oscurezca el azul. Mueva el nivel central hacia la derecha también, le dará más profundidad.



3. Para obtener una sensación de suavidad y fluidez, vamos a utilizar un Desenfoque de movimiento, **Filtro>Desenfoque>Desenfoque de movimiento**. Ajuste el Ángulo a 40 grados y la Distancia a 166 píxeles.

4. Ahora cambiaremos el color. Use el atajo **Control/Comando-U** para acceder al menú Tono/saturación. Esta vez no active Colorear. Mueva la barra deslizadora de Tono hasta que tenga un color que le guste. El nuestro es de un tono violeta.



Ya tenemos la base para el fondo de color. Compruebe que no se parece en nada a la imagen original.

5. Ahora crearemos algunas zonas de color chillón con capas y modos de fusión. Duplique primero la capa de fondo y a continuación aplique unos Efectos de iluminación a la capa, **Filtro>Interpretar>Destello**.

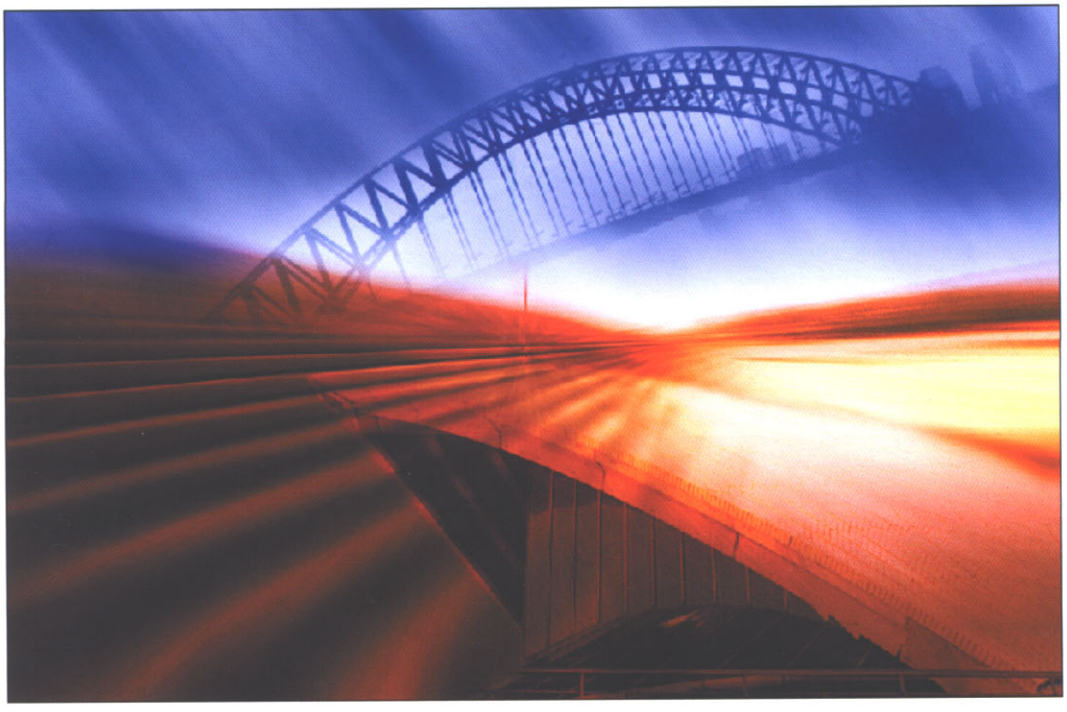
Crear una capa compuesta

Ahora vamos a tomar todas las imágenes que tenemos repartidas en distintas capas y las uniremos en una sola capa sin quitar profundidad a la imagen. Se trata de conseguir una capa compuesta.

1. Cree una nueva capa que esté por encima de las demás y denomínela **capa compuesta**.

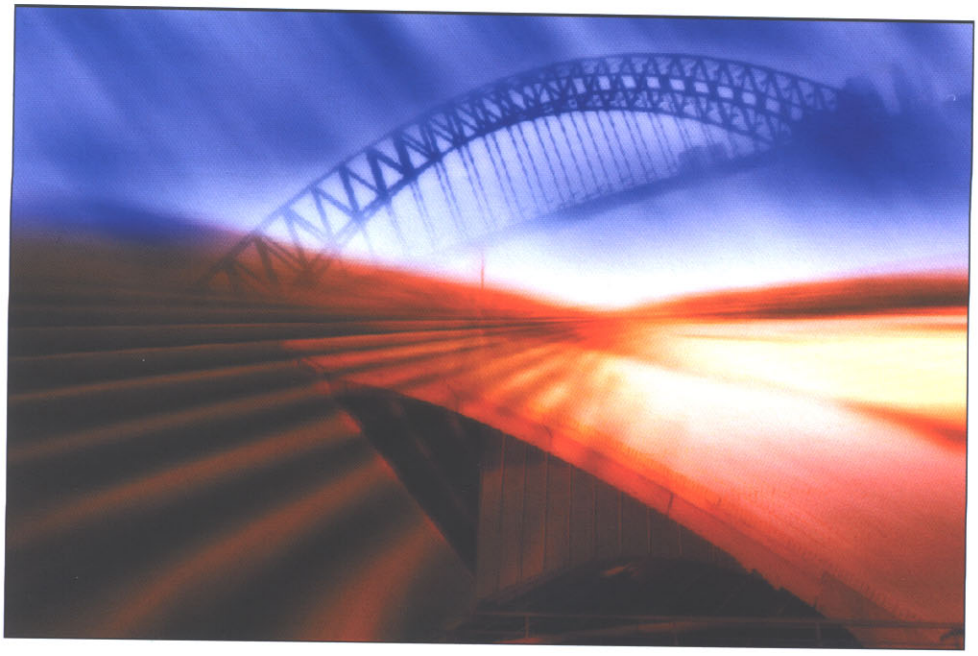
2. En el menú Capa, seleccione Combinar visibles pero primero pulse la tecla **Alt/Opción** antes y, en lugar de aplanar las capas, se creará una capa compuesta manteniendo todas las demás. ¡Es un truco extraordinariamente útil!

Aquí está nuestro collage, con la capa compuesta. Para suavizarlo, vamos a difuminarlo y fusionarlo con la imagen de debajo.



3. Aplique un Desenfoque gaussiano de 7 píxeles (Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano) a la capa compuesta y después reduzca la Opacidad al 50%.

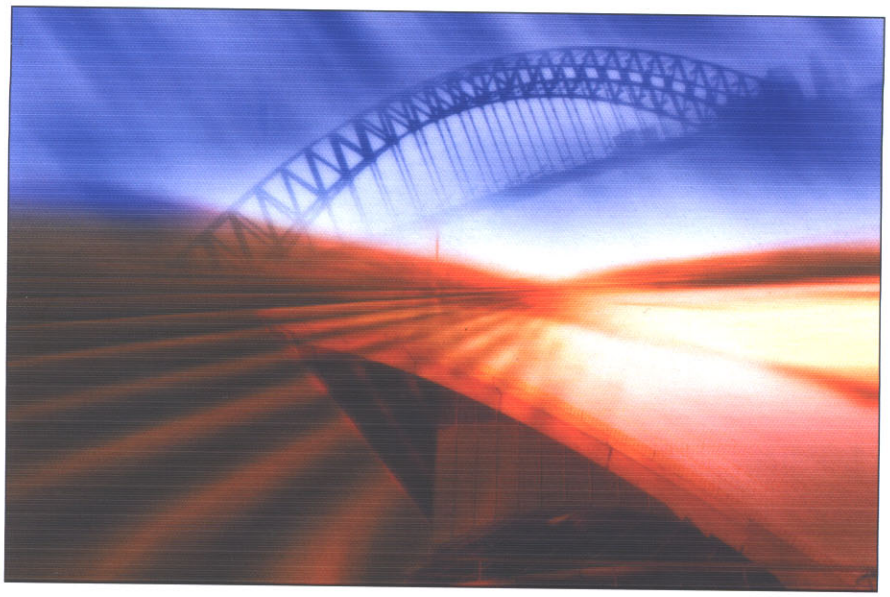
Observe cómo esto último ayuda a suavizar la fusión sin necesidad de sacrificar nada del detalle de la imagen.



Añadir elementos decorativos

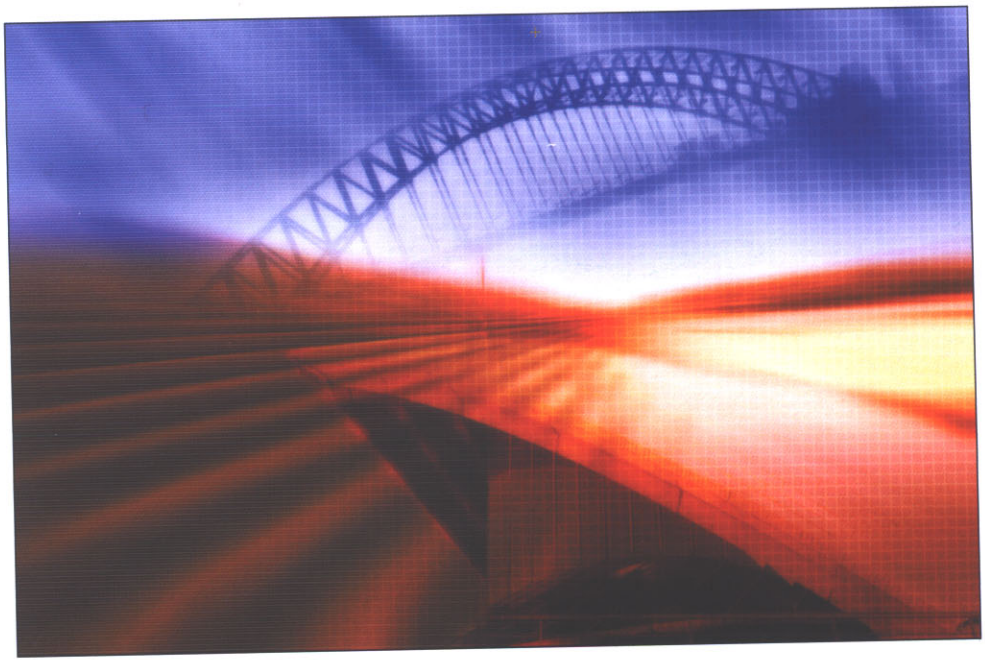
1. Cree primero una nueva capa que se llame **líneas de TV**. Aplique el motivo de líneas de TV que creamos antes en el capítulo 11. Ajuste la capa al modo Trama y luego reduzca la Opacidad al 25%.

2. Añada una máscara de capa y use un degradado lineal para difuminar las líneas de la parte derecha de la imagen.

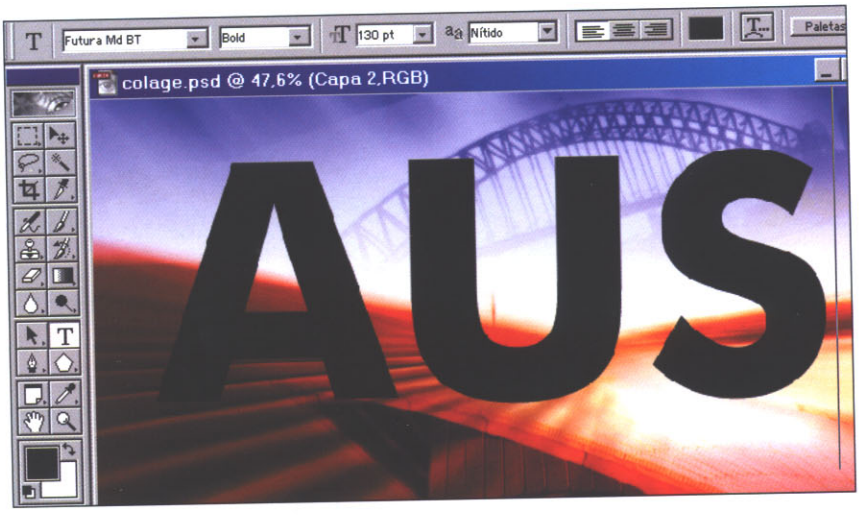


3. Aplicamos después una trama. Cree otra capa más y llámela **trama**. Rellene la capa con el motivo de la trama, cambie el modo de fusión a Superponer y reduzca la Opacidad al 30%.

4. Utilice otra máscara de capa más y con otro degradado lineal difumine la trama de la parte izquierda de la imagen.

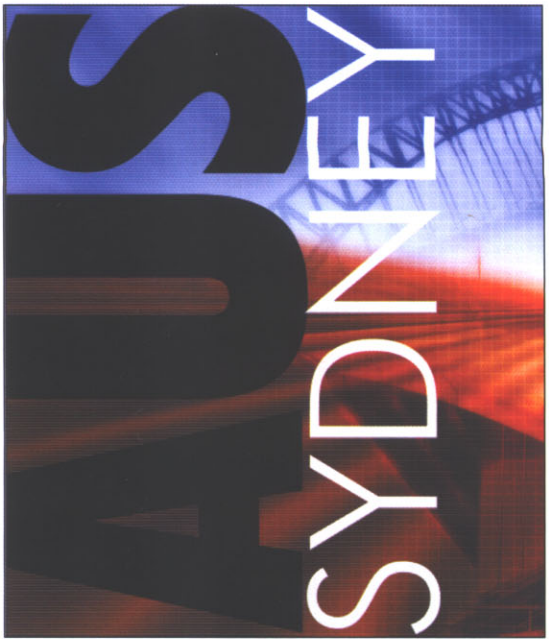


5. Ahora ya podemos introducir algo de texto. Escriba **AUS** en letras negras y grandes, con una fuente en negrita. Escriba **Sydney** en blanco con una fuente fina; hágala de manera que tenga la misma anchura que el texto anterior y luego colóquela debajo.



6. Conecte a continuación ambas capas de texto.

7. Rote y, si lo considera necesario, escale el texto. Sitúelo en la parte izquierda de la imagen. Compruebe que, puesto que se encuentran conectadas, ambas capas sufren las mismas transformaciones.



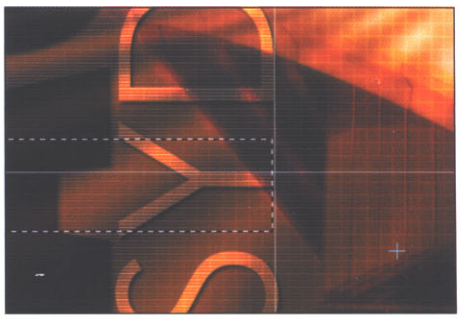
8. Cambie después el texto Sydney al modo Superponer. Esto permitirá que el color traspase por detrás la capa.

9. Reduzca ahora la Opacidad de la capa del texto AUS al 65% para que se muestre un poco de la imagen que hay detrás.

El último toque para el texto es un estilo de capa de Sombra paralela por defecto aplicado a ambas capas de texto. Les dará legibilidad.

Añadir líneas

1. Cree en primer lugar otra capa y déle el nombre de **líneas**. Con la herramienta Marco fila única, seleccione y rellene a continuación con blanco, exactamente igual que hicimos en el último tutorial. Seleccione las áreas de las líneas que no desee incluir en la composición y suprímalas.

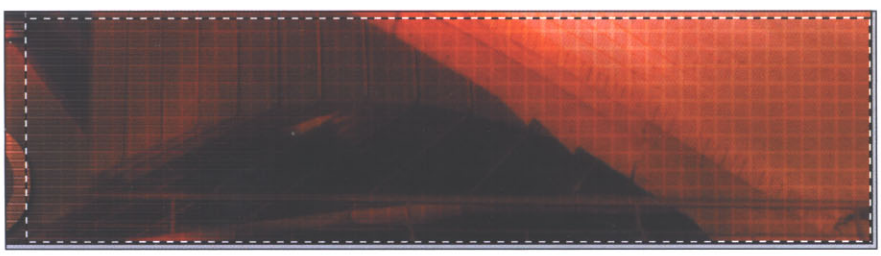


2. Como podrá observar, las líneas aplicadas a la imagen nos permiten dividirla efectivamente.

Colorear selectivamente con capas de ajuste

NOTA: UNA DE LAS MEJORES COSAS DE LAS CAPAS DE AJUSTE ES QUE AFECTAN A TODAS LAS CAPAS QUE ESTÉN POR DEBAJO DE ELLAS, DE MANERA QUE EL EFECTO DE COLOR SERÁ CONSISTENTE.

1. Haga una selección en la parte inferior derecha de la imagen. Le daremos un color nuevo.



2. En la paleta Capas, haga clic sobre el pequeño icono que es un círculo mitad blanco, mitad negro. Escoja Tono/saturación.

3. Active Colorear y cambie el Tono a un color gris azulado. La configuración que aplicamos fue un Tono de 207, una Saturación de 35 y una Luminosidad de –5.

4. Verá que se ha creado la capa de ajuste. Mueva esta capa bajo la capa **líneas** para que el color de las líneas no sea alterado.

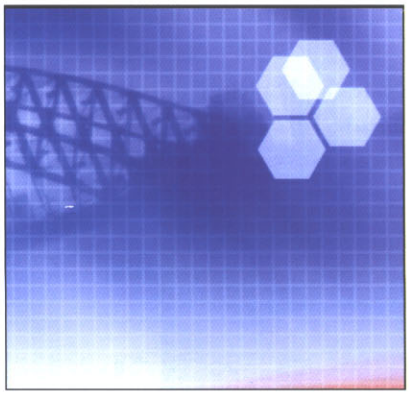
Añadir formas geométricas

1. ¿Cómo podría estar un collage completo sin unas cuantas formas geométricas? Cree una nueva capa y llámela **hexágonos**.

2. Seleccione la herramienta Polígono, ajuste Lados a 6 y utilice el modo **Crear zona rellena**.

3. Dibuje un pequeño hexágono y reduzca su Opacidad al 60%.

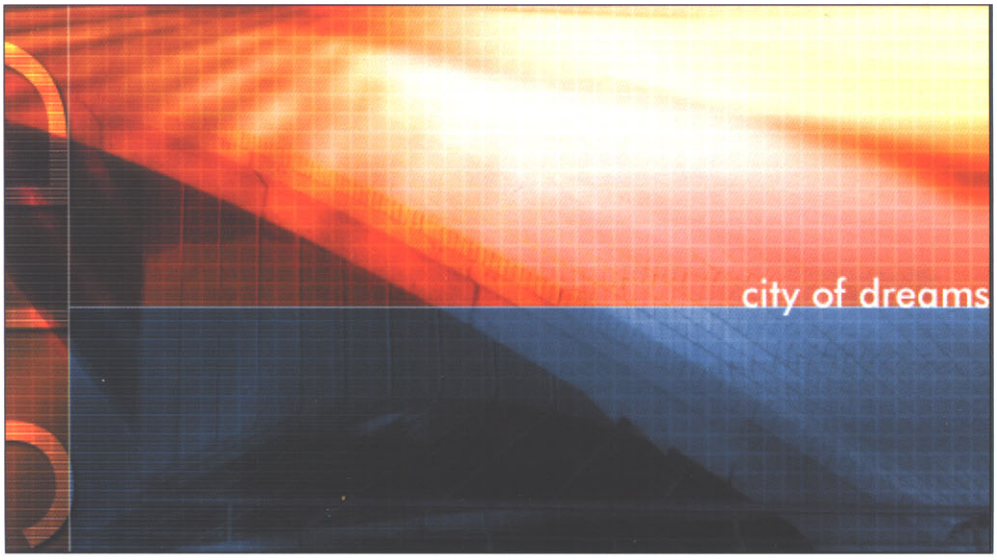
4. Duplique la forma geométrica varias veces y organícelas para que sigan un patrón.



Toques finales

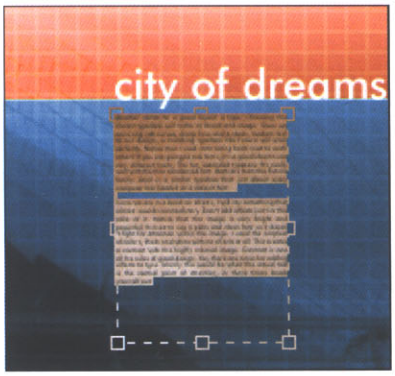
1. Incluiremos ahora un poco más de texto. Escoja la misma fuente que utilizó para la palabra Sydney. Esta vez que sea como unos 10 puntos más pequeña.

2. Escriba **city of dreams** en minúsculas y mueva el texto para que esté por encima de la línea en la parte inferior derecha de la imagen.

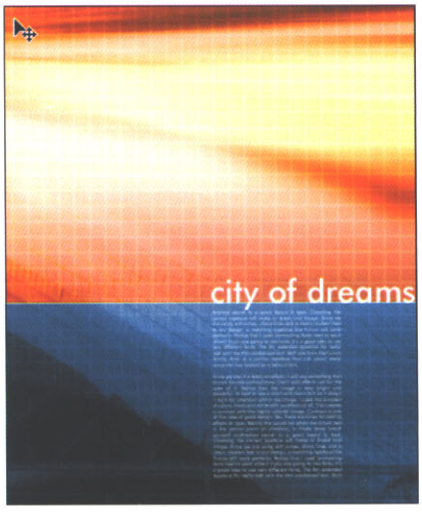


3. Nuestra última tarea será añadir algunos trozos de ese texto diminuto. Coja la misma fuente que acabamos de usar pero reduzca el tamaño a 1,5 puntos.

4. Escriba un párrafo y cópielo al portapapeles. Con la herramienta Texto seleccionada, dibuje una caja de texto y copie el párrafo en ella.



5. Si necesita más texto, siga pegando el mismo. Debería ser tan pequeño que nadie podrá leerlo de todas maneras, pero ¡ya verá cómo todo el mundo lo intenta! Es muy divertido.

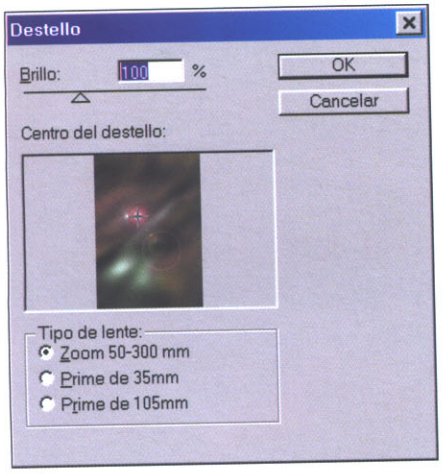


Y con esto hemos terminado por fin el collage.

Dése a sí mismo una palmada en la espalda. Espero que aprecien estas técnicas que acaba de aprender para sus futuros trabajos. Nos ha llevado mucho tiempo desarrollarlas. Eso es lo bonito de los libros: le proporcionan a uno la oportunidad de asimilar el conocimiento de otra persona en un espacio de tiempo que resultará sorprendentemente corto.

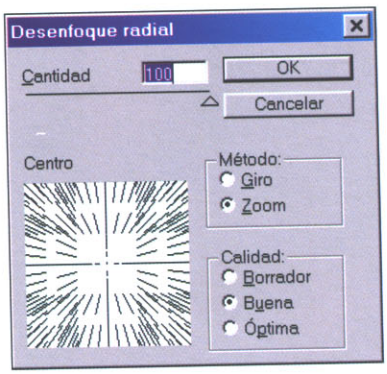
Secretos de collage

En este capítulo hemos tratado algunas técnicas de diseño realistas que van desde la composición hasta la tipografía, le hemos introducido en nuevas modas como la del texto de letra pequeña. Esperamos que considere los collages buenos trampolines para sus propios diseños y seguiremos explorando más temas de diseño realistas en los próximos capítulos. Uniremos fuerzas para crear tres proyectos diferentes. Supongo que habrá reparado en que Al y Colin tienen estilos diferentes. Al está muy metido en los estilos de capa y esas cosas, mientras que Colin utiliza mucho las capas y los canales. Va a ser divertido, le esperamos en el próximo capítulo.



Con todo ello obtenemos un resultado de aspecto celestial.

6. A continuación suavizaremos la imagen un poco, vaya a **Filtro>Desenfoque>Desenfoque radial**, ajuste la Cantidad a 100 y el Método Zoom.



7. Cambie el modo de fusión a Trama para que las dos capas se fusionen correctamente. El color empieza a mostrarse, así como también la profundidad.

8. Duplique la capa de nuevo, esta vez el modo de fusión deberá ser **Sobreexponer color**. Como queremos un efecto sutil, aplicaremos entre diez y quince veces un **Desenfoque radial**.

TRUCO: PARA HACER ESTO RÁPIDAMENTE PULSE **CONTROL/COMANDO-F** PARA APLICAR UNA Y OTRA VEZ EL ÚLTIMO FILTRO.

Vea cómo la imagen se hace más y más intensa a medida que aplicamos nuevas capas.

9. El último paso que tenemos que realizar para este efecto de color de cuatro capas es duplicar la capa de nuevo y cambiarla al modo **Luz suave**.

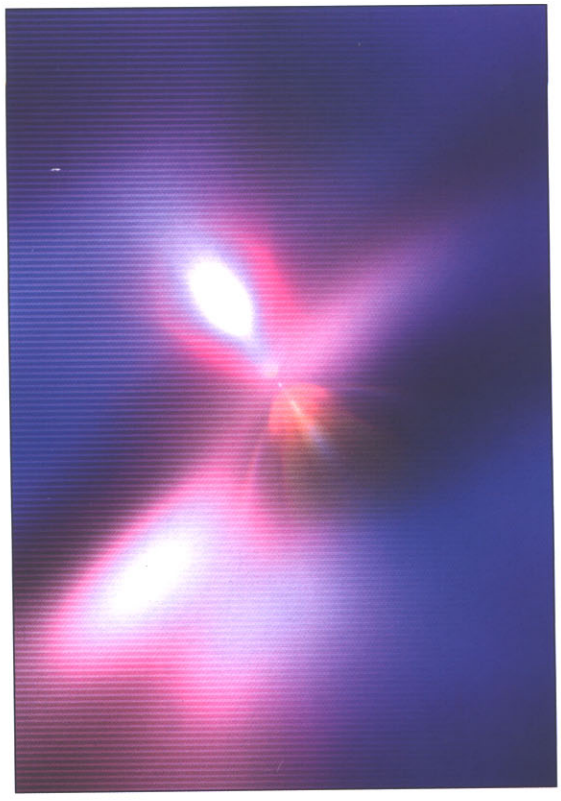
10. La combinación de estas cuatro capas da unos resultados impresionantes. Combine por último las cuatro capas en una sola capa de fondo.

Estilizar el fondo

1. Vamos a sacarnos de la manga algunos de los efectos que aprendimos antes. Para empezar, usaremos las líneas de televisión del capítulo 11. Cree una nueva capa de líneas y déle un nombre.

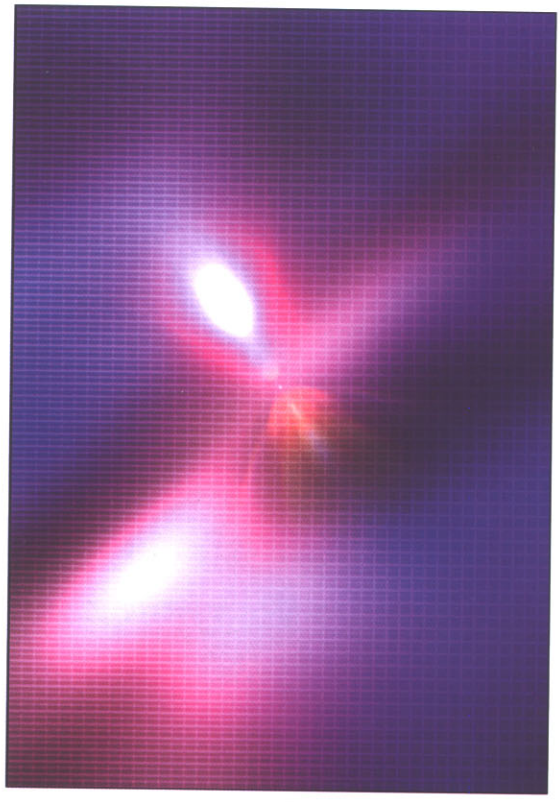
2. Rellene con el motivo de las líneas de TV. Cambie al modo **Superponer** y reduzca la Opacidad al 17%. Haga clic sobre el icono **Añadir máscara** en la parte inferior de la paleta de capas, para incluir una máscara de capa.

3. Aplique un degradado Lineal, de **Negro, blanco** a la máscara de capa para difuminar las líneas de la parte central de la imagen.



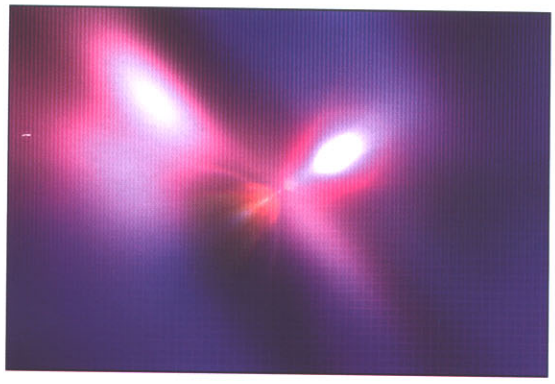
4. Cree una nueva capa y denomínela **trama**. Rellene después esta capa con el motivo de trama que hicimos en el capítulo 11. Ajuste el modo de fusión a Superponer y reduzca la Opacidad al 19%.

La imagen siguiente es el resultado que tenemos hasta este momento.



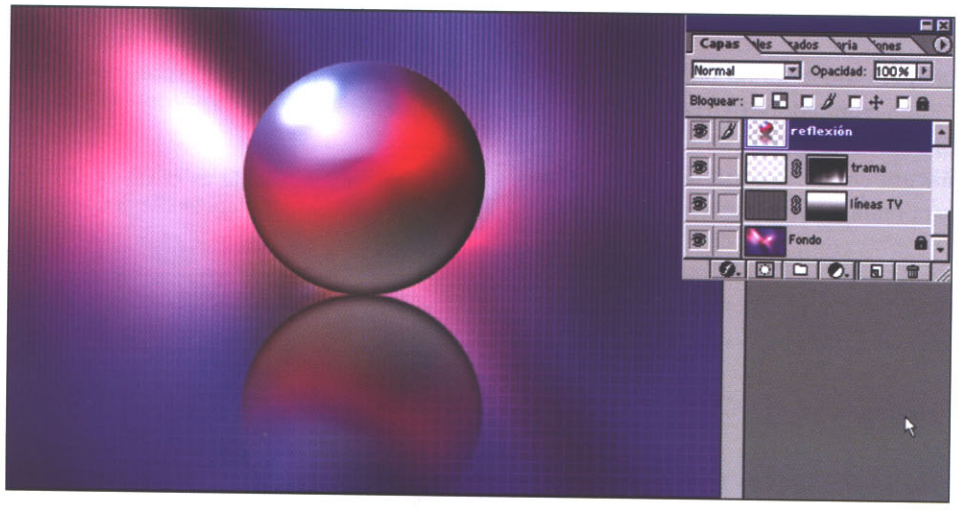
5. Ahora rotaremos la imagen 90 grados. Haga clic en **Imagen>Rotar lienzo>90° AC**. Esto cambiará la orientación a una adecuada para el escritorio del ordenador.

6. Añada una máscara de capa en la capa de la trama y aplique el degradado de nuevo. Trace el degradado diagonalmente para que la parte inferior derecha se muestre más que las demás.



Añadir un punto de enfoque

Cualquier buen diseño tiene un punto de enfoque. Es la parte dominante de la imagen, lo que atrae al ojo. Puede que, después de hacer esto, quiera aplicarlo a un producto si lo suyo es el diseño publicitario. Nosotros cogeremos la esfera del capítulo 10. El archivo está disponible en el CD-ROM que acompaña al libro. Se llama `Sphere.psd`.



Fuentes

Uno de los secretos de todo buen diseñador es el texto. Escoger una fuente de texto adecuada mejorará o destrozará una imagen. Verá que hemos utilizado una fuente sencilla que no distrae la atención dentro de la imagen, los colores son los más simples, blanco y negro, sin ningún efecto. Esto crea un contraste con la imagen a todo color. El contraste es crucial también en un buen diseño.

Ya que estamos usando curvas suaves, líneas recortadas y un aspecto global limpio y moderno en nuestro diseño, una fuente como la Futura vendrá muy bien. Aquí tenemos fuentes con mucho contraste. Si va a mezclar fuentes, mejor que sean muy diferentes; la fuente extensa y gruesa se complementa muy bien con la fuente condensada y fina.

Ambas son de la familia Futura. Si no tiene esta fuente, la Arial es muy parecida y en todos los ordenadores se encuentra esta fuente cargada por defecto.

NOTA: ESTE LIBRO ESTÁ DEDICADO POR COMPLETO A LOS EFECTOS Y HEMOS CUBIERTO NUESTROS FAVORITOS EN ESTAS PÁGINAS, PERO NO CAIGA EN LA TENTACIÓN DE AÑADIR EFECTOS SÓLO POR AÑADIRLOS. LAS IMÁGENES LIMPIAS SON MÁS ATRAYENTES PORQUE NO CONFUNDEN AL OJO.

1. Ahora, debemos ondular la trama; este efecto lo hicimos en el capítulo 11. Seleccione primero la capa de la trama y después haga clic sobre Filtro>Distorsionar>Onda.

2. La configuración por defecto de la ventana de diálogo de Onda estará bien, o experimente con la suya propia si quiere.

3. A continuación se muestra la imagen con la trama ondulada. Mueva la trama si necesita esconder algún borde.

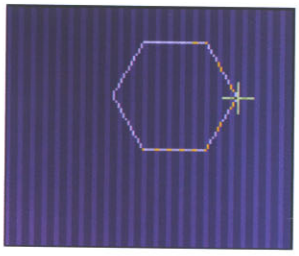
Formas geométricas

En este caso se trata de un efecto que aporta mucho a la composición. Incluiremos unos cuantos hexágonos en la imagen.

1. Cree una nueva capa y llámela **hexágonos**. Elija el blanco como color frontal.

2. Escoja la herramienta **Polígono** (**U**). Ajuste Lados a 6 y active **Crear zona rellena**.

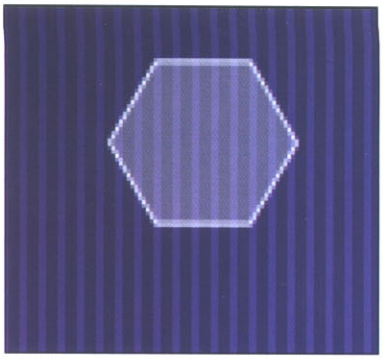
3. Arrastre y dibuje un pequeño hexágono. Tan pronto como libere el botón del ratón, la forma geométrica se llenará de blanco. Mantenga pulsado **Mayús** mientras dibuja para que el hexágono se cree correctamente.



4. Reduzca a continuación la Opacidad al 32%. Estamos incluyendo formas geométricas semi-transparentes con bordes sólidos.

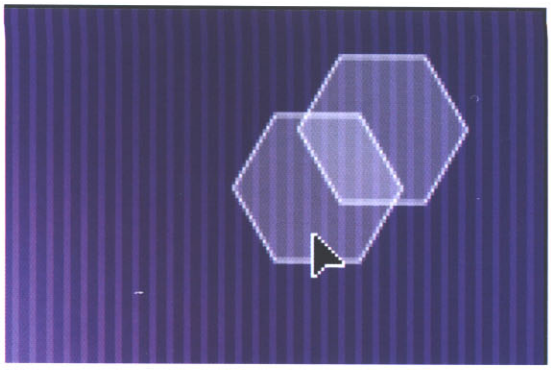
5. Cree una nueva capa y llámela **contorno**. Cargue la selección de la capa **hexágonos** haciendo **Control/Comando-clic** sobre el icono de la capa.

6. Asegúrese de que la capa del contorno está activa y luego aplique un contorno de 1 píxel (Edición>Contornear) a la capa. Aquí está el resultado deseado.



7. Combine después ambas capas de **hexágono** y **contorno**.

8. Duplique ahora la capa resultante y a continuación colóquela como más le guste sobre la composición.



TRUCO: PARA HACER UNA RÉPLICA DE UNA CAPA, MANTENGA PULSADO **ALT/OPCIÓN** Y ARRASTRE LA CAPA. PRESTE ATENCIÓN A LA DOBLE FLECHA, ESTO SIGNIFICA QUE ESTÁ ARRASTRANDO UNA COPIA.

9. Siga duplicando los hexágonos hasta que haya construido un pequeño racimo de éstos.

PROYECTO I

INTERFAZ DE PÁGINA WEB

PROYECTO I. INTERFAZ DE PÁGINA WEB

La colaboración es algo muy común en la comunidad del diseño y, a menudo, conduce a resultados innovadores, ya que cada persona ataja un problema de una manera distinta. Al y yo vamos a unir esfuerzos en los próximos tres capítulos y a trabajar con usted en algunos proyectos reales. Será interesante ver lo que obtenemos al final. Aprenderá distintas maneras de aplicar efectos que ya sabe hacer y descubrirá otros nuevos. También tendrá la oportunidad de ver cómo pensamos y cómo dos estilos de diseño distintos se complementan en total armonía (o eso esperamos al menos).

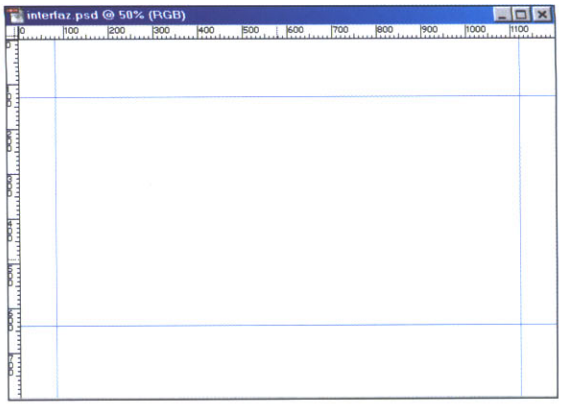
El primer proyecto que vamos a desarrollar es una interfaz de página web. Vamos a enseñarle a construirla en Photoshop. Si quiere añadir algunas opciones de interacción, consulte el capítulo 10.

1. Crear la interfaz

1. Empiece con un nuevo documento. El nuestro fue de 1200×800, con una resolución de 100 puntos por pulgada y color RGB. Es mucho mayor que lo que se utilizaría en una página web normalmente, pero queremos que vea lo que ocurre en cada momento. Cuando hayamos acabado podrá reducir el tamaño a la mitad si así lo desea. Esta técnica la emplean muchos diseñadores porque permite producir imágenes con gran detalle.

TRUCO: LA PÁGINA FINAL TIENE QUE TENER ACOPLADAS LAS CAPAS ANTES DE DARLE UN TAMAÑO NUEVO, PUESTO QUE LOS ESTILOS DE CAPA NO SE ESCALARÁN CON LA IMAGEN. ASEGÚRESE BIEN DE GUARDAR UNA COPIA ANTES DE ACOPLAR LA IMAGEN EN UNA SOLA CAPA.

2. Pulse **Control/Comando-R** para ver las reglas y después arrastre sobre ellas para sacar algunas guías que nos ayuden con el dibujo de la interfaz, tal y como se muestra en la figura:



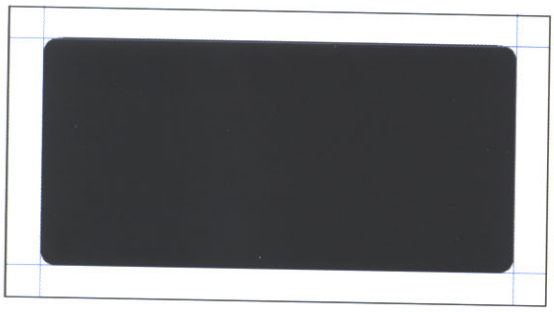
Esquinas redondeadas

Vamos a crear un dibujo de base para la interfaz con esquinas redondeadas.

1. Cree una nueva capa (**Mayús-Control/Comando-N**) y denomínela **base**, será la caja sobre la que construiremos.

2. Tome ahora la herramienta **Rectángulo redondeado** y ajuste el radio a 40 píxeles.

3. Escoja el negro como color frontal, pulse **D** para restablecer los colores por defecto. Dibuje de manera que la selección se ajuste a las guías. Haga **Control/Comando-clic** sobre el icono de la capa para cargar el dibujo como una selección.



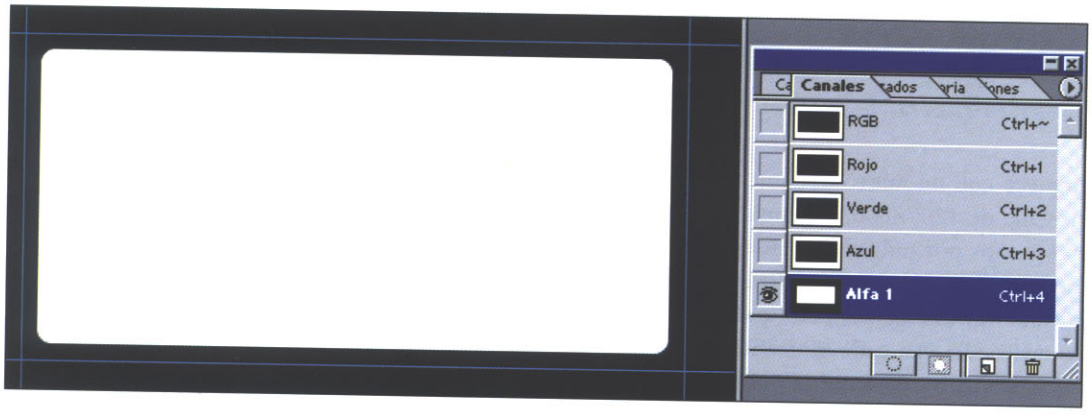
4. Cree ahora otra capa y llámela **base interior**. Será una caja interior que mejorará la interfaz. Tendrá una forma distinta a la de la base que acabamos de dibujar.

5. Con la nueva capa y la selección activa, haga clic en Selección>Modificar>Contraer con un valor de 25.

6. Abra la paleta Canales y pulse sobre el botón **Crear canal nuevo**. Nuestra selección se cargará en el canal **Alfa 1**. Rellene (Edición>Rellenar) con blanco.

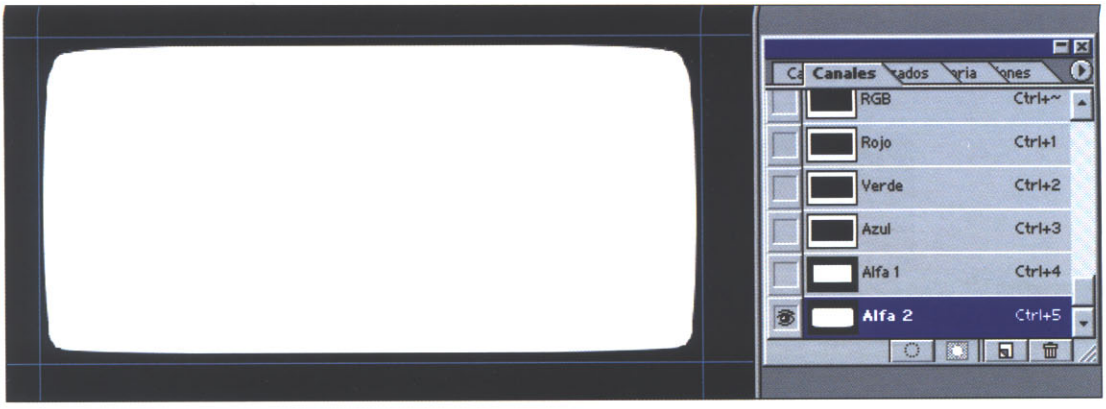
TRUCO: UTILICE EL ATAJO **MAYÚS-RETROCESO/SUPRIMIR** PARA ABRIR LA VENTANA DE DIÁLOGO RELLENAR Y ESCOJA EL COLOR BLANCO DESDE EL MENÚ **USAR**.

7. Ya tenemos la forma principal cargada en el canal. Anule después la selección (**Control/Comando-D**).



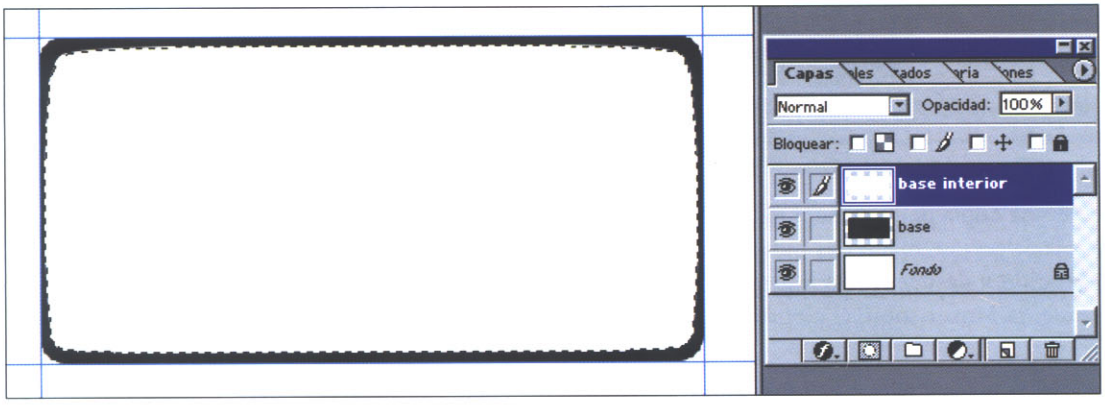
8. A continuación queremos conseguir que la base abulte un poco. Vaya a Filtro>Distorsionar>Esferizar. El valor de la Cantidad debe ser del 14 por 100.

9. Haga después clic sobre **OK** con el fin de comprobar el aspecto que presenta nuestro dibujo.



10. Cargue el canal como una selección haciendo **Control/Comando-clic** sobre el icono del canal.

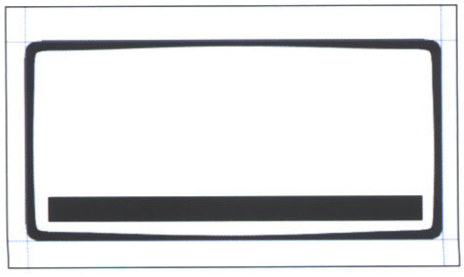
11. Vuelva a la paleta Capas y escoja la capa de la base interior. Rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) con blanco y anule la selección.



Añadir elementos

Colocaremos ahora unos cuantos elementos más en el diseño que nos servirán para practicar agujeros sobre la base de nuestra interfaz.

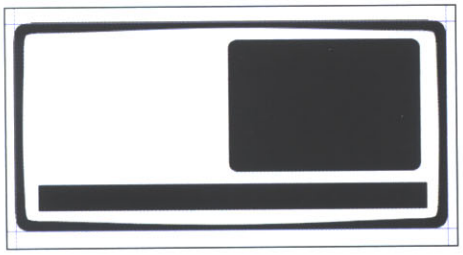
1. Cree una nueva capa que se llame **recortes**.



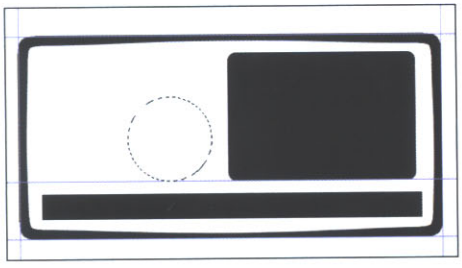
2. Dibuje un rectángulo con la herramienta **Marco rectangular** y a continuación rellene (Edición>Rellenar) con negro.

3. Tome ahora la herramienta **Rectángulo redondeado** y elija una configuración de 20.

4. Dibuje un rectángulo redondeado en esta misma capa. Ésta será la pantalla.

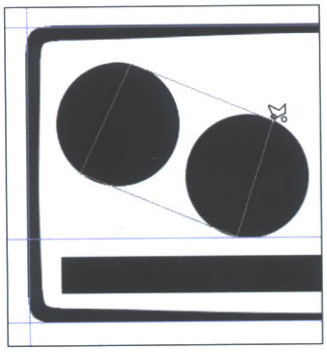


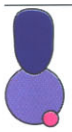
5. Con la herramienta **Marco elíptico**, dibuje un círculo y rellene con negro.



6. Cree una copia de la manera más fácil: sin anular la selección, mantenga pulsada la tecla **Alt/Opción** y después pulse y arrastre con la herramienta Mover sobre el círculo.

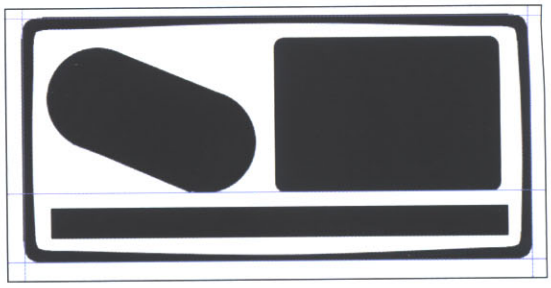
7. Utilice la herramienta **Lazo poligonal** para unir los círculos.





NOTA: PARA USAR LA HERRAMIENTA LAZO, HAGA CLIC Y CUANDO PULSE DE NUEVO SE DIBUJARÁ UNA LÍNEA ENTRE LOS DOS PUNTOS. CUANDO HAGA CLIC SOBRE EL PUNTO DE PARTIDA SE MOSTRARÁ UN PEQUEÑO CÍRCULO QUE SIGNIFICA QUE LA SELECCIÓN ESTÁ TERMINADA.

8. Rellene (Edición>Rellenar) la selección con negro.



Redondear las esquinas

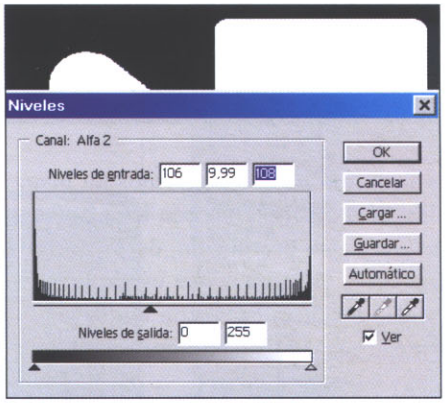
1. Cargue en primer lugar la capa entera como una selección haciendo **Control/Comando-clic** sobre el icono de la capa. Podrá ver la línea discontinua móvil indicando que la selección se ha activado.

2. Cree un nuevo canal en la paleta de Canales. Se llamará **Alfa 2** porque hay una selección. Las áreas seleccionadas se rellenan automáticamente con blanco. Haga **Control/Comando-D** para anular la selección.

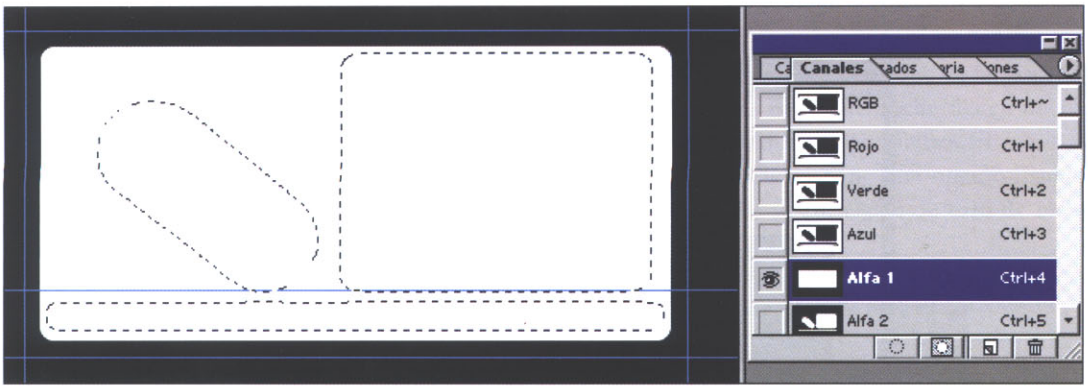
3. Aplique a continuación un Desenfoque gaussiano con la finalidad de suavizar los bordes (**Filtro>Desenfoque> Desenfoque gaussiano**) con un valor de 10.

4. Ahora remarcaremos los bordes otra vez, con los **Niveles** (**Imagen>Ajustar>Niveles**). Mueva los tres triángulos hasta que se encuentren juntos. Este efecto reduce la gama tonal del canal.

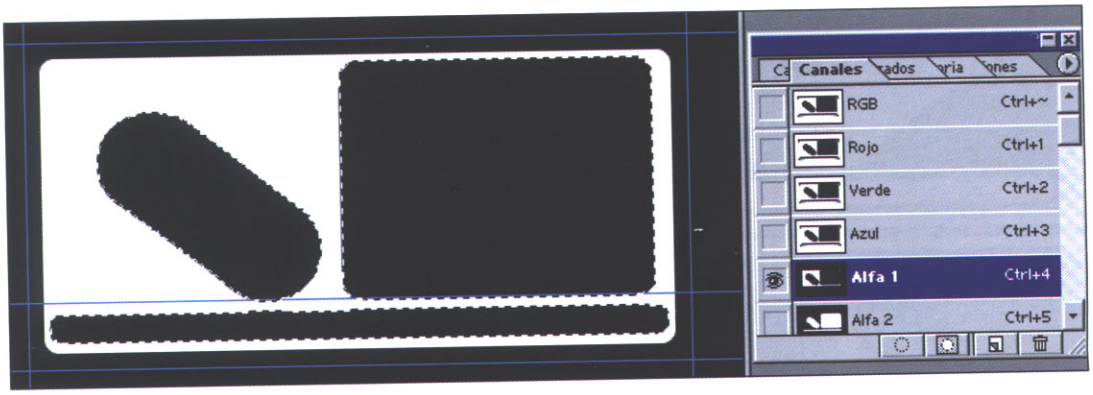
TRUCO: LA LOCALIZACIÓN EXACTA DE LOS TRIÁNGULOS DESLIZANTES DETERMINA EL TAMAÑO DE LAS FORMAS. CUANTO MÁS A LA IZQUIERDA SE ENCUENTREN, MAYORES SERÁN ÉSTAS.



5. El siguiente paso es combinar el dibujo con la base interior, el canal Alfa 1. Para ello, active Alfa 1 y haga **Control/Comando-clic** sobre el icono de Alfa 2. Deberá mostrarse una selección como ésta:



6. Pulse la tecla **Suprimir** para cortar la selección y terminar la plantilla.



7. Anule la selección. Ahora crearemos un mapa para producir efectos 3D junto con los efectos de iluminación. Como precaución, deje intacto el canal de la plantilla por si hay que usarlo luego. Duplíquelo para tener un canal con el que trabajar. El nuevo canal se llamará **copia de Alfa 1**.

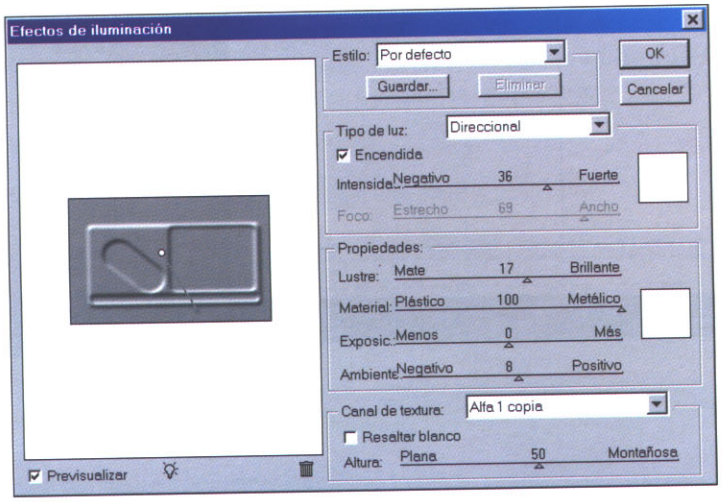
8. Si difumina el canal, los píxeles en escala de grises se reorganizarán alrededor de los bordes y nos darán la base para una textura 3D. Escoja Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano e introduzca una configuración de 7,3.

9. Cree una nueva capa y llámela **forma**.

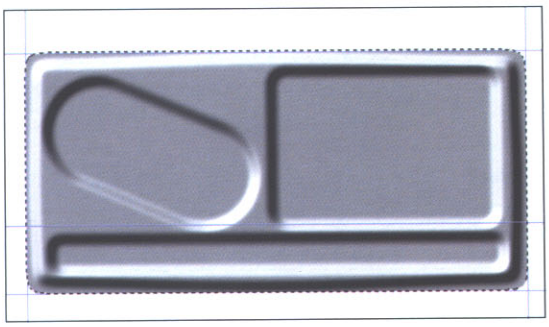
10. Cargue ahora la selección de la capa **base**. Mientras que la capa **forma** está activa, haga **Control/Comando-clic** sobre el icono de la capa **base**.

11. Rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) la selección con un 50% de gris en la capa **forma**.

12. Anule después la selección. Ahora realizaremos el efecto3D con los efectos de iluminación. Ejecute el comando Filtro>Interpretar> Efectos de iluminación. Cargue el canal **Alfa 1 copia** para que sea el Canal de textura y aplique la configuración que se muestra en la imagen.

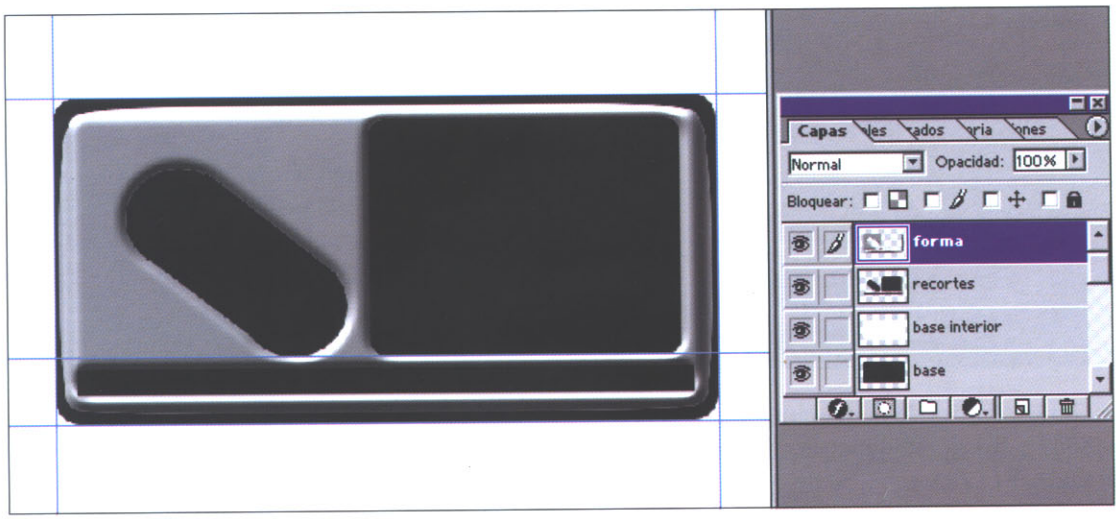


A continuación podemos ver el efecto aplicado a la capa.



13. Ahora terminaremos de recortar la placa. Con la capa **forma** activa, cargue la selección (**Control/Comando-clic**) desde la capa **base interior**. Invierta después la selección (**Control/Comando-Mayús-I**) y pulse **Suprimir**.

14. Ahora sigamos los mismos pasos para cortar las áreas del interior. Con la capa **forma** todavía activada, cargue la selección de la capa **recortes**. Pulse **Suprimir** para quitar las partes no deseadas de la placa (la capa **forma**) y anule la selección. Aquí se puede ver la placa terminada.

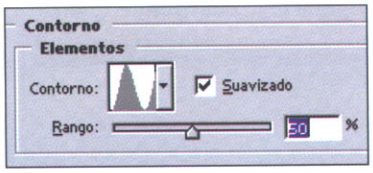


Vamos a pasarle el testigo a Al, para ver lo que hace con ella.

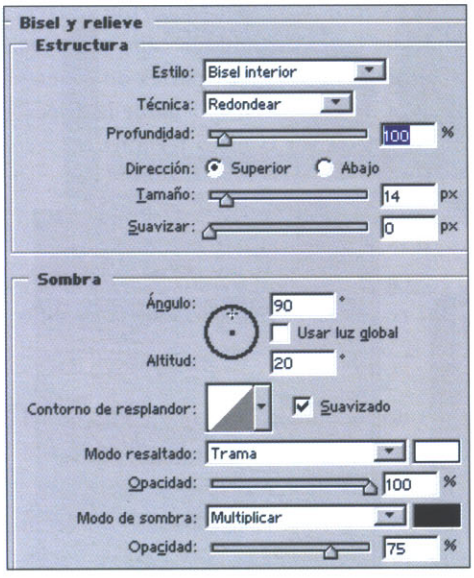
2. Realzar la placa

Da la impresión de que Colin ha empezado con buen pie y me ha pasado lo que parece ser una radio de coche. Ya va siendo hora de lavar este pedazo de metal. ¿Cuál es la mejor manera para ello? Exacto, lo ha adivinado. Con los Estilos de capa.

1. Para que esto empiece a funcionar, un bisel será lo mejor. Mire los bordes de la placa. La mayoría de las radios de coche tienen un filo sencillo alrededor del perímetro. El Estilo de capa Bisel y relieve tiene una opción llamada **Contorno** que se encargará de esto de manera efectiva.



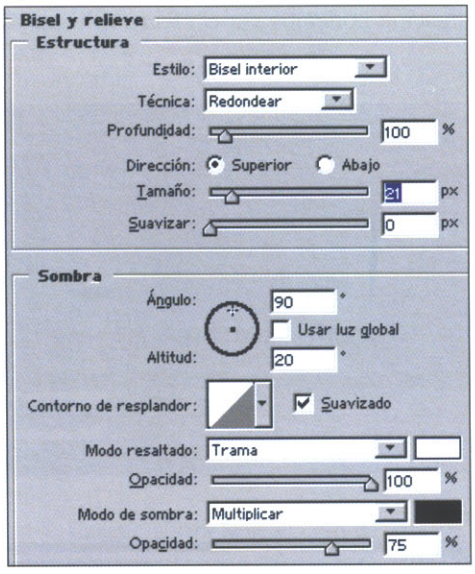
2. Cuando aplique el Contorno, utilice la opción preestablecida **Aro** de entre ellas. Ahora podemos ajustar el resto de valores del bisel.



Con ello los bordes de la interfaz están resaltados, con un ligero brillo metálico gracias a la aplicación del Contorno Aro del Bisel.

3. Para darle algo de carácter a la cara de la base, duplique la capa sobre la que estamos trabajando (la capa **forma**). Llamemos a esta nueva capa **cara de textura**.

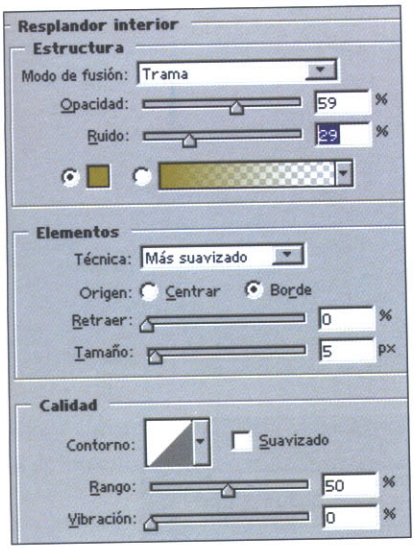
4. En primer lugar trabajararemos un poco la configuración de Bisel. Esta configuración podría cambiar de vez en cuando a medida que aplicamos la configuración, puesto que queremos que se fusionen correctamente y es difícil conseguir esto de una vez.



¿Cómo podríamos aumentar el realismo de la placa? Quizás esté pensando ya en una imagen de textura para superponerla sobre la radio pero, en realidad, sólo necesitamos aplicar un Resplandor interior.

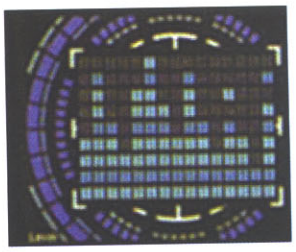
¿Un resplandor interior? ¿Cómo podría eso ayudarnos a texturizar la imagen? Aquí puede ver cómo.

5. Vaya a las opciones de Resplandor interior de los Estilos de capa. Escoja un color marrón verdoso y ajuste el modo a Trama (posiblemente esté ya por defecto). Después aumente el ruido y el tamaño y reduzca la opacidad.



3. Pantalla

Vamos a dejar la placa por un momento y trabajemos con lo que será nuestra pantalla. Cuando a Colin se le ocurrió este estilo de interfaz, también buscó un ejemplo de radio real para inspirarse en ella. Esa radio tenía una pantalla muy interesante, como puede ver en la captura de pantalla.



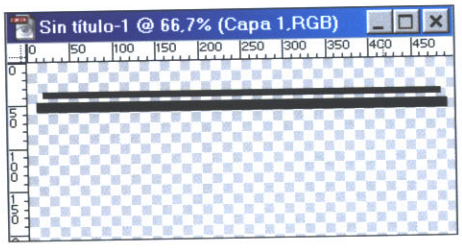
Lo que me atrae de verdad es el doble anillo alrededor del centro de la pantalla. Después de un nanosegundo pensándolo, me di cuenta de que sería extremadamente fácil recrearlo en unos cuantos pasos.

No quiero estropear la interfaz entera y todas sus capas, así que para hacer el efecto lo haré en un documento nuevo y lo pegaré después sobre la interfaz.

1. Primero, cree una nueva imagen (**Control/Comando-N**) que sea de 5×5 pulgadas, tenga una resolución de 100 puntos por pulgada, sea RGB y Transparente. No necesitamos fondo, todo nuestro trabajo se podrá hacer en una sola capa.

2. Tome la herramienta Marco rectangular. En la barra de opciones, haga clic sobre **Añadir a la selección**.

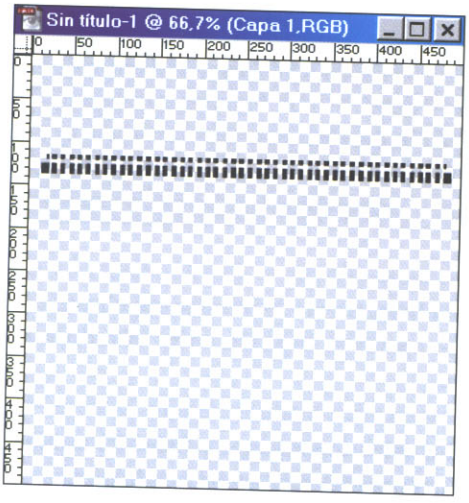
3. Cree dos selecciones largas y finas. La inferior debe ser ligeramente más ancha que la otra. Rellene ambas selecciones con negro. Las selecciones deben cubrir prácticamente todo el ancho de la nueva imagen.



4. Haga luego una selección estrecha y vertical que cruce ambas líneas verticalmente. Elimine la selección para que aparezca un espacio. Pulsando **Mayús-Cursor derecho**, mueva la herramienta y repita. Haga esto hasta que ambas líneas estén divididas completamente.

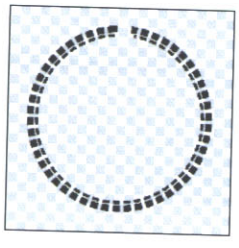
Esto se puede hacer así o mediante un motivo, Colin prefiere este método.

5. Queremos que las dos líneas estén justo por encima de la línea central del lienzo. Como si fuera a dividir el documento verticalmente. Coloque las líneas de manera que el 30 por 100 de la imagen esté por encima y el 70 por 100 esté por debajo.



6. Vaya a Filtro>Distorsionar>Coordenadas polares. Seleccione Rectangular a polar y haga clic sobre **OK**.

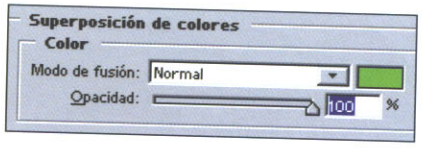
7. Vea la otra imagen. Si el círculo parece muy pequeño para la pantalla (o muy grande) ejecute el comando Edición>Transformar>Escalar y déle un nuevo tamaño.



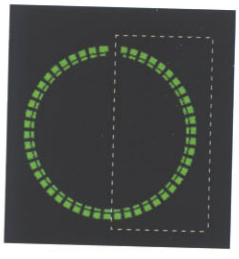
8. Haga una selección que cubra todo el círculo y cópielo (**Control/Comando-C**).

9. Vuelva a la imagen de la interfaz. Cree una nueva capa por encima de la capa de la textura y pegue el círculo en la interfaz.

10. Mueva el círculo en la pantalla. Vamos a hacer que sea visible aplicando una simple Superposición de colores de los Estilos de capa para esta capa.



11. Ahora corte el círculo en dos. Con la herramienta Marco rectangular, seleccione la mitad derecha de la imagen. Vaya después a Capa>Nuevo>Capa vía Cortar (**Mayús-Control/Comando-J**).



12. Con las teclas de cursor, mueva la mitad derecha hacia la izquierda, separando los dos trozos para que podamos colocar el ecualizador entre las dos mitades.

¡Ahora volvamos a Colin y veamos qué mejoras puede inventar!

4. Añadir botones a la pantalla

Me encanta la textura y el comienzo de la pantalla. Creo que haré un par de cosas antes de pasárselo otra vez a Al. Vamos a hacer una fila de botones y un analizador de espectro en la pantalla.

Antes de nada, hagamos algo de limpieza. Vamos a organizar las capas en conjuntos de capas para más facilidad de navegación. Un amigo me dijo una vez que la gente organizada es así porque es demasiado perezosa para buscar las cosas. Es una manera distinta de enfocarlo, pero vamos a facilitar la búsqueda de nuestras capas en cualquier caso.

1. Las dos capas de la pantalla se llamarán ahora **piloto izquierdo** y **piloto derecho**. Vamos a agruparlas en un conjunto de capas. Usaremos el conjunto como subcarpeta para todas las imágenes de la pantalla, de esta manera se mantendrán unidas.

2. Con la capa izquierda activa, haga clic sobre la caja de **enlace de capa** de la capa derecha. Verá la pequeña cadena indicando que las dos capas están conectadas.

3. En el menú emergente de la paleta de Capas, seleccione ahora **Nuevo conjunto a partir de enlazadas**. Una caja de diálogo se mostrará pidiendo un nombre para el nuevo conjunto. Denomínelo **pantalla**. Haga clic sobre **OK** y verá la nueva carpeta en la paleta de Capas que contiene las capas de los pilotos.

Puede pulsar sobre la flechita para expandir o contraer el conjunto.

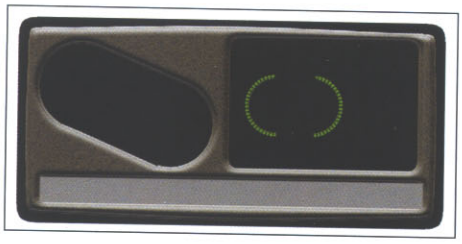
4. Ahora hagamos los botones. Primero cree un conjunto de capas nuevo y llámelo **botones**. Introduciremos aquí todas las imágenes de los botones.

5. Dentro del conjunto, cree una nueva capa y nómbrela como **botones inferiores**. Aquí será donde hagamos el marco para los botones. Para ello deberemos seleccionar el agujero de la parte inferior de la placa.

TRUCO: AQUÍ HAY UN BUEN TRUCO PARA HACER LA SELECCIÓN MUY RÁPIDO. CON LA CAPA TODAVÍA ACTIVA, ELIJA LA HERRAMIENTA **VARITA MÁGICA**. EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS, PULSE SOBRE **USAR TODAS LAS CAPAS**. ESTO HARÁ QUE LA VARITA MÁGICA TRATE AL DOCUMENTO DE PHOTOSHOP COMO UN DOCUMENTO ÚNICO E IGNORE LA CAPA ACTIVA EN ESE MOMENTO.

Haga clic en el interior del espacio del área inferior con la Varita mágica y verá cómo hace la selección aunque la capa no esté activa. Esto ahorra bastante tiempo.

6. Rellene la selección de los botones con un 50 por 100 de gris (**Edición>Rellenar>50% gris**). Allá vamos; tenemos ya los cimientos de nuestros botones.

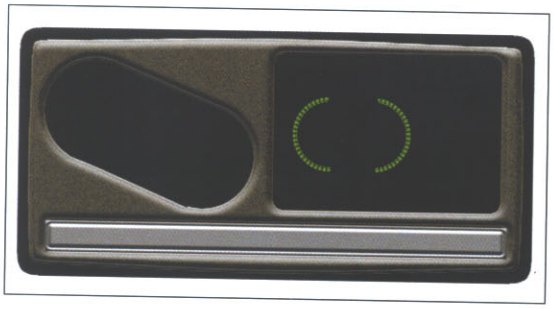


Aplicaremos primeramente un estilo de capa al área. En vez de crear uno nuevo, utilicemos la que Al creó para la capa **forma**. Podemos arrastrar y soltar un estilo de capa desde cualquier capa a otra y el efecto se duplicará en la capa correspondiente.

7. Pulse sobre la palabra Efectos de la capa **forma**.

8. Después arrastre y suelte el ratón sobre la capa **botones inferiores** y el estilo de capa se reproducirá.

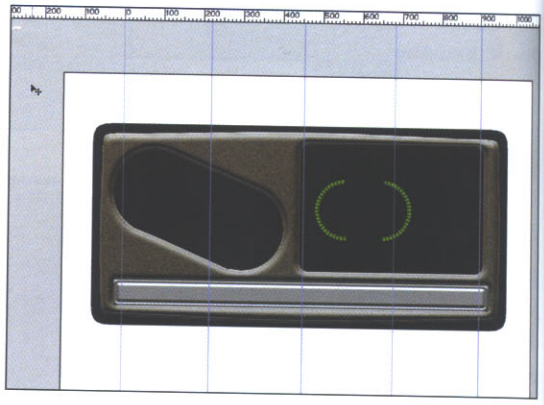
Este es el resultado:



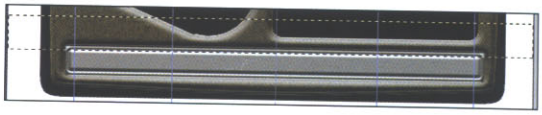
Ahora vamos a aprovechar la flexibilidad de los estilos de capa para crear nuestros botones.

9. Duplique la capa de **botones inferiores**. La modificaremos y la utilizaremos para nuestros botones cortando un poco y usando un par de estilos de capa.

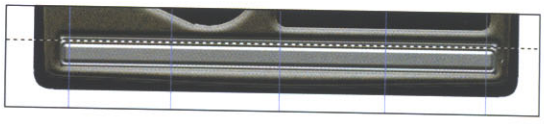
10. Arrastre algunas guías para darnos algo de idea sobre el sitio en el que deben ir los botones. Vamos a crear cuatro de ellos.



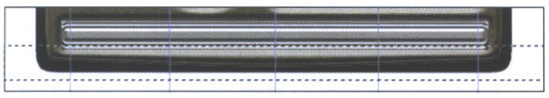
11. Haga una selección con la herramienta Marco rectangular, haga la selección para que corte por encima del panel.



12. Pulse **Suprimir** para cortar la parte superior de la capa. Se dará cuenta de que el estilo de capa se adapta automáticamente al nuevo borde. Esto es lo que queríamos aprovechar.

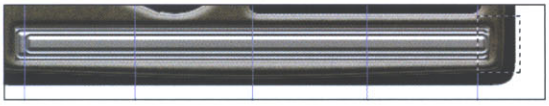


13. Haga después una selección que corte la parte inferior de la capa y pulse **Suprimir**.

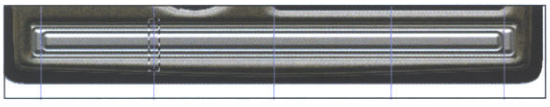


14. Haga lo mismo para los bordes izquierdo y derecho.

NOTA: PODRÍAMOS HABER CONSEGUIDO EL MISMO EFECTO ESCALANDO LA CAPA, PERO QUEREMOS QUE PRACTIQUE CON EL MÉTODO DE SELECCIONAR Y SUPRIMIR TAMBIÉN.



15. Ahora separaremos la barra fina en cuatro segmentos: nuestros botones. Haga una selección rectangular fina en medio de la segunda guía.



16. Pulse **Suprimir** para separar las dos secciones y no anule la selección todavía. En vez de eso, utilice los cursores para mover la selección sobre la siguiente guía. Si tiene pulsada la tecla **Mayús**, la selección se moverá más rápido.

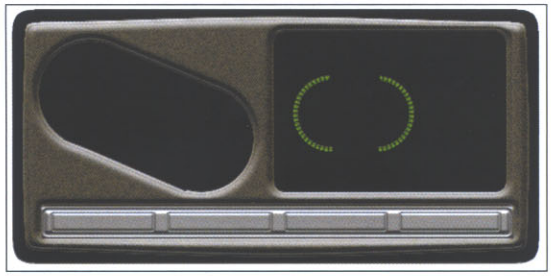
17. Cuando la selección esté en la siguiente guía, pulse la tecla **Suprimir** de nuevo.

18. Repita una vez más para completar la separación de los botones.

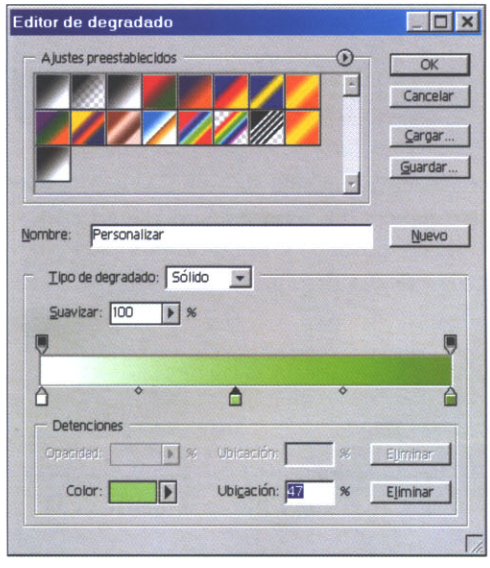
19. ¿No cree que los biseles son muy grandes para los botones? Bien, aquí tiene un buen truco:

TRUCO: HAGA CLIC CON EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN EN EL SÍMBOLO DEL ESTILO DE CAPA DE LA PARTE INFERIOR DE LA PALETA DE CAPAS Y VERÁ UNA OPCIÓN LLAMADA **ESCALAR EFECTOS DE CAPA**. HAGA CLIC EN ELLA. AHORA VERÁ UNA NUEVA VENTANA DE DIÁLOGO. MIENTRAS CAMBIA LA CONFIGURACIÓN, TODOS LOS EFECTOS APLICADOS SOBRE LA CAPA SE ESCALARÁN PROPORCIONALMENTE. ES UNA HERRAMIENTA QUE UTILIZO CONTINUAMENTE.

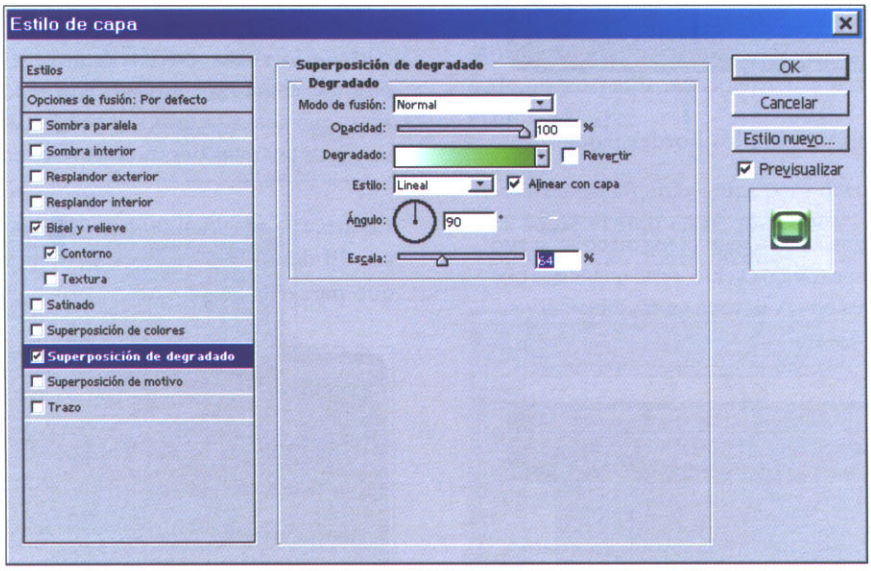
Reduzca la escala al 60 por 100 y verá la diferencia. El dibujo está muy bien, pero vamos a hacer que parezcan realmente botones.



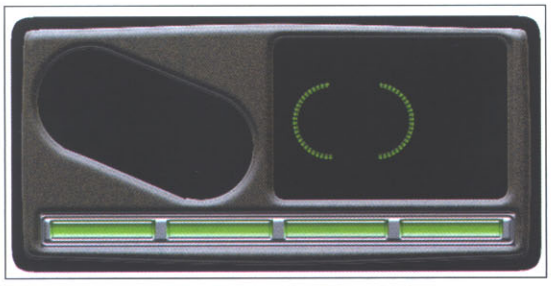
20. Abra la ventana de diálogo de Estilos de capa de la capa **botones** haciendo doble clic sobre el símbolo de la paleta de Capas. Elija una Superposición de degradado y aplique un degradado como el de la imagen.



21. Utilice después la configuración que se puede ver en la captura de pantalla que aparece mostrada a continuación. La Escala tiene que ser del 64%.



22. Haga clic sobre **OK** para aplicar el estilo de capa y vea cómo los botones toman vida.



23. Para acabarlos, añada algo de texto. Asegúrese de que todas estas nuevas capas están creadas dentro del conjunto de capas **botones** para seguir con nuestra organización.

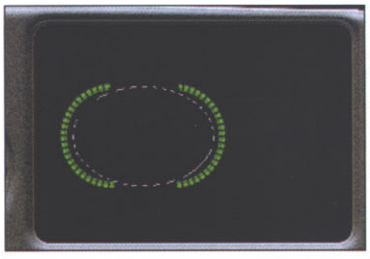
5. Crear un analizador de espectro

Al ha hecho un trabajo impecable con el círculo de la pantalla. Acabemos pues esta parte de la interfaz.

1. Cree primero una nueva capa y denomínela **analizador**.

2. Con la herramienta Marco elíptico, haga una selección que sea un poco más pequeña que el anillo.

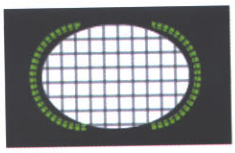
Recuerde, puede pulsar la **Barra espaciadora** mientras dibuja para mover la selección.



3. Rellene la selección con negro. No anule todavía la selección.

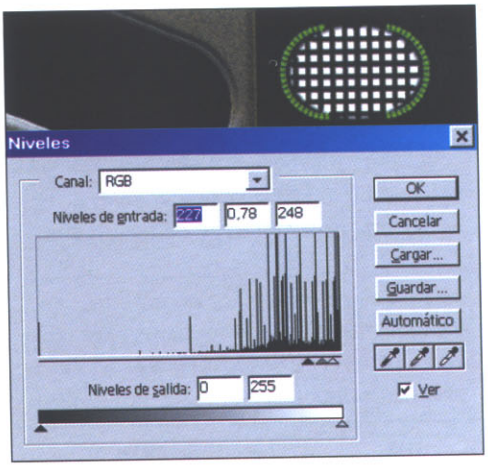
4. A continuación haremos unos cuadraditos. Abra la ventana de diálogo Rellenar de nuevo, pero esta vez escoja la opción Motivo y seleccione el motivo de Trama que creamos en el capítulo 11. Haga clic sobre **OK**. Verá cómo se rellena nuestra selección con la trama. Transformémosla en cuadrados.

5. Use el atajo **Control/Comando-I** para invertir la selección. Si el resultado no se parece a la imagen y la trama desaparece, es que se olvidó de rellenar con negro antes de aplicar la trama.

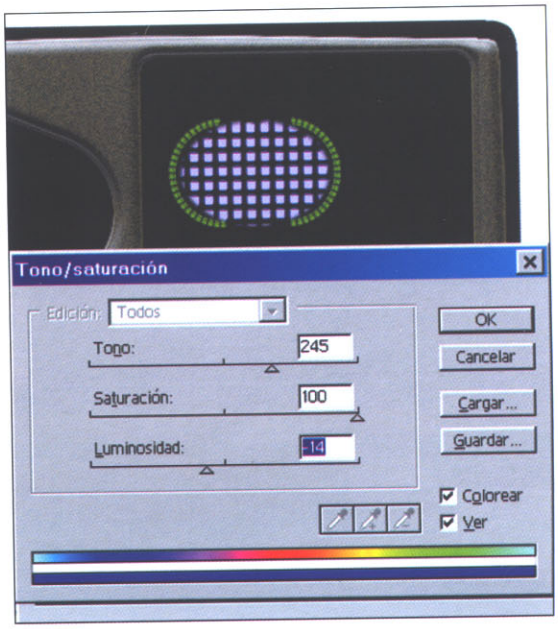


6. ¿Recuerda cuando utilizábamos el desenfoque y los niveles para suavizar las esquinas de la interfaz en los canales? Vamos a utilizar ahora la misma técnica para transformar la trama en cuadrados. Aplique un Desenfoque gaussiano de 2,4 píxeles (Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano).

7. Ahora debemos ajustar los niveles (**Control/Comando-L**) para remarcar los bordes y crear cuadrados.



8. El siguiente paso es añadir un poco de color. Pulse **Control/Comando-U** para abrir la ventana de diálogo de Tono/saturación. Haga clic en Colorear y utilice una configuración similar a la que le mostramos. Para dar color al blanco, tendrá que reducir un poco la Luminosidad. El dominio de esta herramienta es saber equilibrar las cosas. Anule la selección cuando termine.

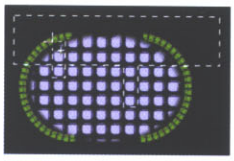


Tenemos todos los pequeños cuadrados y están bien, si exceptuamos el hecho de que todos tienen el mismo color. Vamos a cambiar esto para que parezca más real.

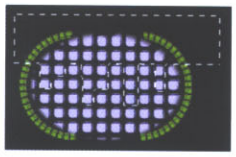
9. Con la herramienta Marco rectangular, seleccione las dos primeras filas de cuadrados.

TRUCO: UNA VEZ HAYA HECHO LA SELECCIÓN INICIAL, SI MANTIENE PULSADA LA TECLA **MAYÚS** Y ARRASTRA LA HERRAMIENTA DE MARCO, LA NUEVA SELECCIÓN SE AÑADIRÁ A LA ANTERIOR.

10. Pulse la tecla **Mayús** y empiece a añadir cuadrados a la selección.

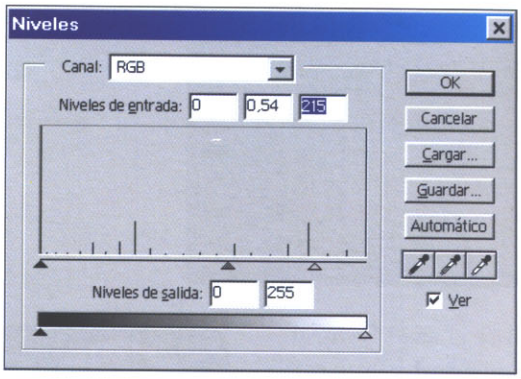


Deberíamos acabar con una selección que corte la parte superior del gráfico y luego incluya porciones de columnas como las de la imagen:

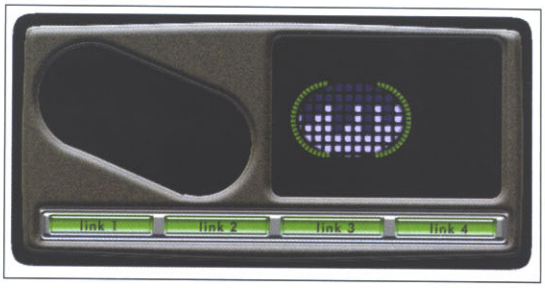


11. Abra Tono/saturación otra vez y oscurezca los colores de los puntos seleccionados. Haga clic en **OK** y deseleccione (**Control/Comando-D**).

12. Por último, para dar más contraste, ejecute el comando Imagen>Ajustar>Niveles. Mueva el nivel de color claro a la izquierda un poco para aclarar las luces. También, debe mover un poco el de color gris hacia la derecha para compactar más la imagen. Haga clic sobre **OK**.



Aquí está la imagen. Ahora le toca a Al. Veamos qué nuevas ideas se le han ocurrido.



6. Los diales de sintonía y volumen

Parece que Colin ha pasado algo por alto en este trabajo. Toda radio necesita unos controles de sintonía y volumen. Vamos a hacer un par de ruedas para que se encarguen de esta importante tarea.

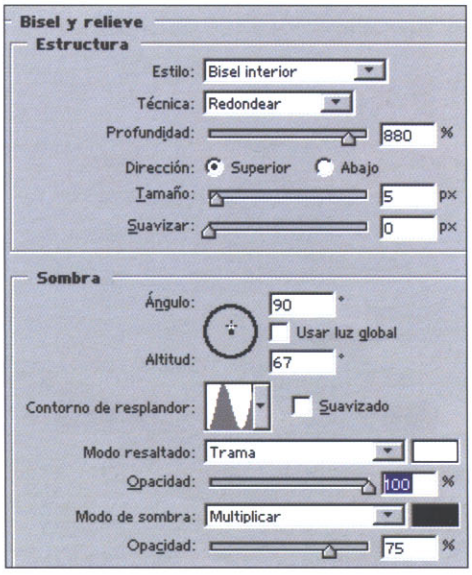
Interfaz de página web

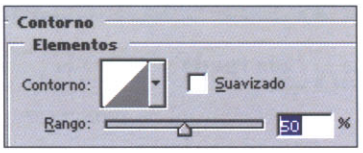
1. Para esta parte del trabajo, crearemos otra capa más, llamada **rueda** y, con el marco elíptico, haremos una selección circular en el sitio que, según mi opinión, se ha creado para albergar estos controles.

TRUCO: PARA HACER CÍRCULOS PERFECTOS, MANTENGA PULSADA LA TECLA **MAYÚS** MIENTRAS DIBUJA CON EL MARCO ELÍPTICO.

2. Trabajaremos con los estilos de capa, así que rellene (**Mayús-Retroceso/Suprimir**) la selección con un 50% de gris para tener información de píxeles en la capa para aplicar los estilos.

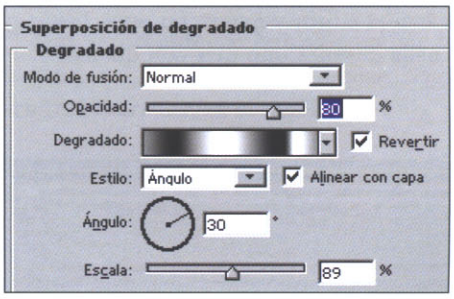
3. Por lo general, suelo empezar con un Bisel. Como pudimos comprobar en varias ocasiones en capítulos previos, aplicar un bisel y luego un contorno al bisel da como resultado un borde excelente, especialmente en objetos metálicos.

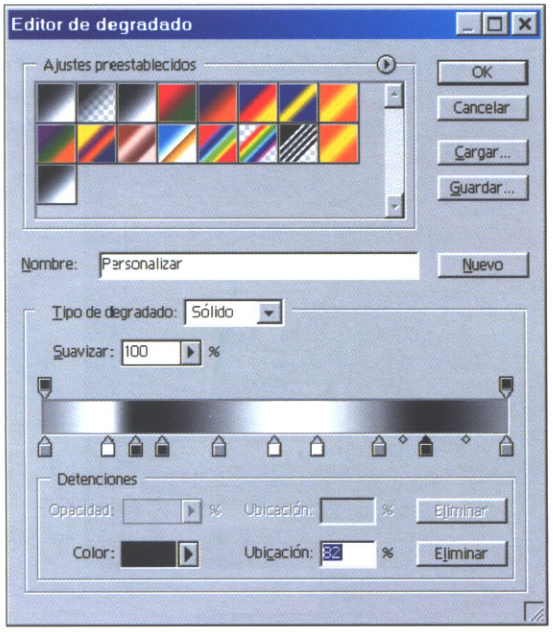




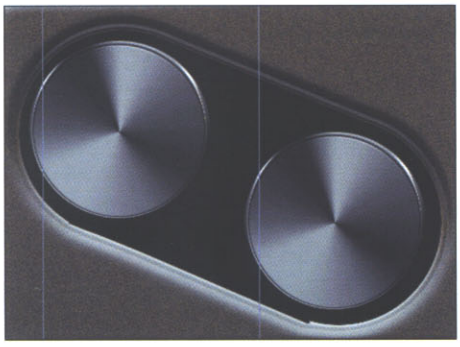
Para los reflejos de una rueda radial, Photoshop nos da la mitad de las herramientas que precisamos, pero para el efecto necesitaremos construir un degradado (como vimos en el capítulo 6).

4. Vaya a Superposición de degradado y cambie el Estilo a Ángulo. Haga clic sobre la ventana de Degradado, para que se muestre el Editor de degradado y construir un degradado personalizado sobre las ruedas. Examine la mezcla de blancos, grises y negros que hice en el ejemplo.

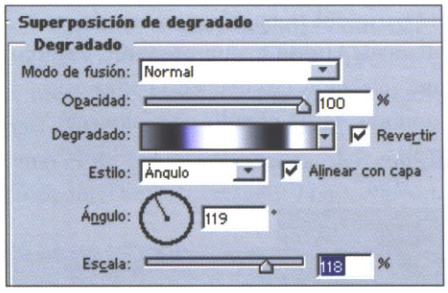


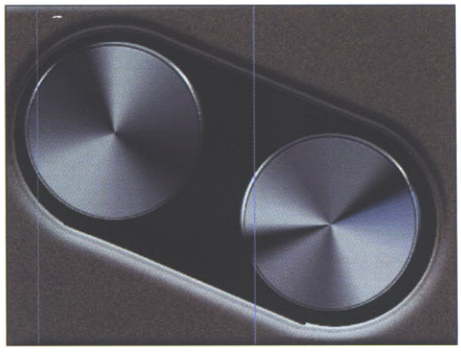


5. Ahora, duplique la capa **rueda** y mueva la copia a su sitio.

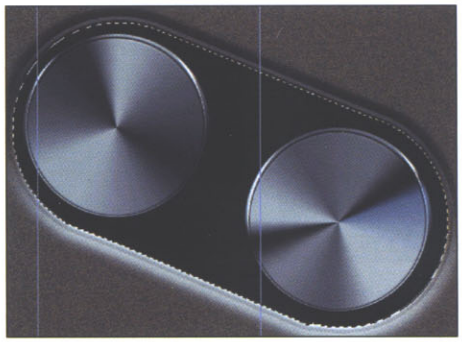


6. Para distinguir entre ambas ruedas, acceda a la Superposición de degradado de la capa copiada, abra de nuevo el editor y mueva un poco los puntos. Añada después uno más con un azul también.

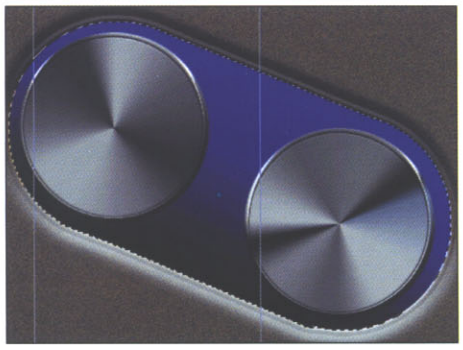




7. Ahora añadiremos un poco de color al área sobre la que están montadas las ruedas. Para hacer esto, vaya a la capa **recorte** y luego, con la Varita mágica, seleccione la parte negra que está detrás de las ruedas.

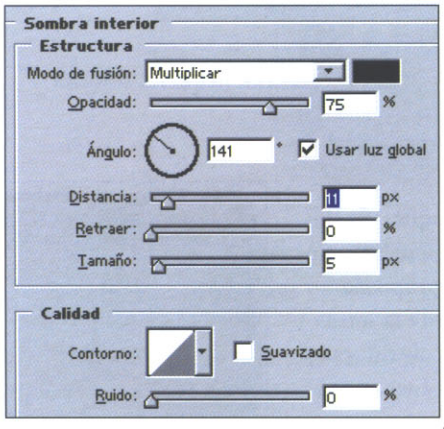


8. Cree ahora una nueva capa justo por encima de ésta y llámela **fondo de ruedas**. Ahora cambie el color frontal a azul oscuro, el color de fondo a negro y rellene la selección con un Degradado Lineal de Color frontal/color de fondo.



9. Aplique a la capa del degradado una Sombra interior para que parezca que está empotrada.

10. No quiero forzar la situación mucho más, quizás una Sombra paralela a las ruedas sea una buena idea también.



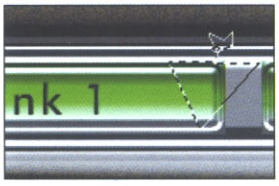
Ahora vamos a darle la imagen a Colin otra vez para que realice los toques finales.

7. Realzar los botones

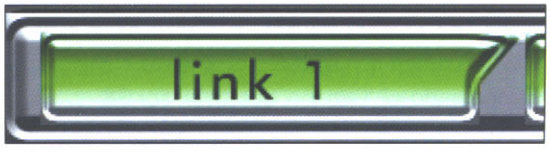
¡Unas ruedas geniales, Al! Están muy por encima de mis botones. De todas maneras, será mejor que los realcemos un poco.

1. Active la capa de **botones inferiores** que está por encima de las demás.

2. Seguro que se acuerda de lo que ocurre cuando cortamos selecciones de un estilo de capa. Vamos a hacer más de eso. Esta vez tome la herramienta Polígono y haga selecciones triangulares alrededor de los bordes de los botones y pulse **Suprimir**.



3. Siga recortando los bordes para que los botones tengan un aspecto angular. Haga una selección circular en el medio.

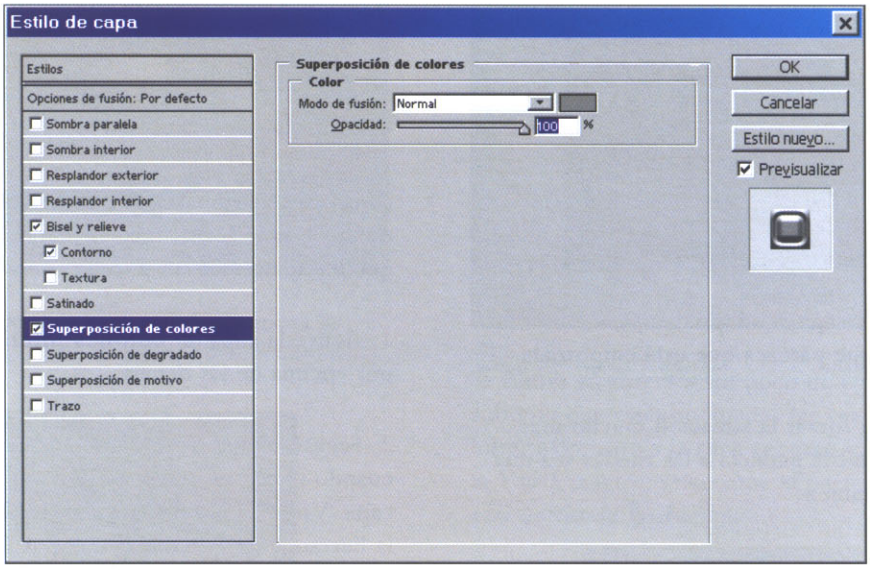


4. Pulse **Suprimir** de nuevo para conseguir una variación realmente interesante. Los botones están mucho mejor ahora.

La barra sobre la que descansan los botones parece demasiado brillante, así que vamos a cambiar el color.

5. Active ahora la capa de **botones inferiores**, esto es, la barra.

6. Abra después la paleta de Estilo de capa y añada una Superposición de colores. Utilice un color similar al de la placa.



Como podrá observar, la radio está mejor ahora.

7. Ahora que estamos con los estilos de capa, añada una Sombra paralela a la capa **base**. Con la configuración por defecto será suficiente, exceptuando el Tamaño que debe ser 38.

Es sorprendente lo que una pequeña sombra paralela puede hacer.

8. Incluyamos unos cuantos toques finales. Comience creando un simple logotipo de texto. Añada la letra M en un color dorado y con una fuente *sans serif*. La mía es Futura medium. La Arial servirá bien en caso de que no tenga la otra fuente.

9. Duplique la capa de la M. Rótela 180 grados (Edición>Transformar>Rotar 180°) para que sea una W.

10. Cambie el color de la M a Azul.

11. Añada un contorno blanco de 1 píxel a ambas capas mediante el Estilo de capa Trazo.

12. Arrastre el texto para que las letras reposen una encima de la otra.

13. Conecte las dos capas y escálelas un poco, los logotipos no suelen ser enormes.

14. Añada ahora algo de texto más con una fuente limpia de color blanco para completar el logotipo.

15. Aplique más texto alrededor de la interfaz para adornarla. Lo dejo a su creatividad. Todas las fuentes que utilicé en la figura son de la familia Futura. Es una fuente simple que se parece a la Arial o Helvética.

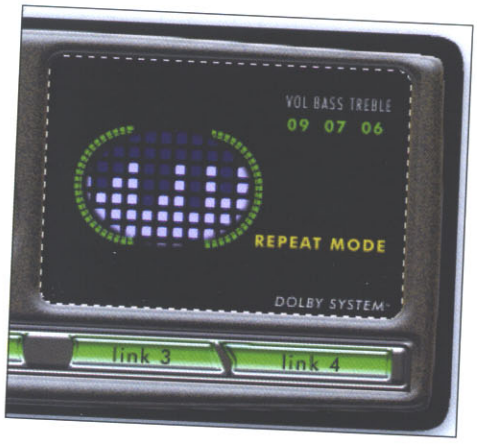
8. Añadir una reflexión acristalada a la pantalla

1. Vamos a añadir una reflexión suave a la pantalla para hacer que parezca una cubierta de cristal o plástico. Cargue la selección desde la capa **recorte**.

Compruebe que hay más área seleccionada de la que nos interesa. Podríamos haber utilizado la Varita mágica para esto, tal y como hicimos antes, pero hagámoslo de manera distinta para que aprenda algo nuevo.

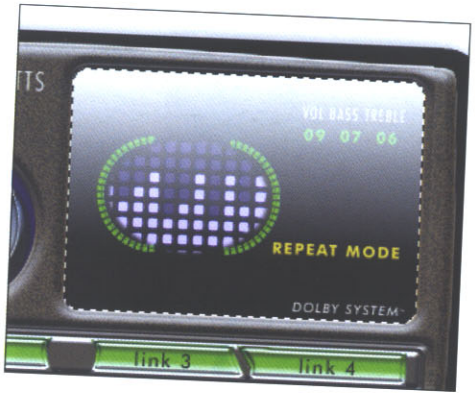
2. Mantenga pulsada la tecla **Alt/Opción** y dibuje alrededor de las selecciones no deseadas con la herramienta Marco rectangular. La tecla **Alt/Opción** provocará una sustracción de la selección.

Ahora solamente el área de la pantalla se encuentra activa.

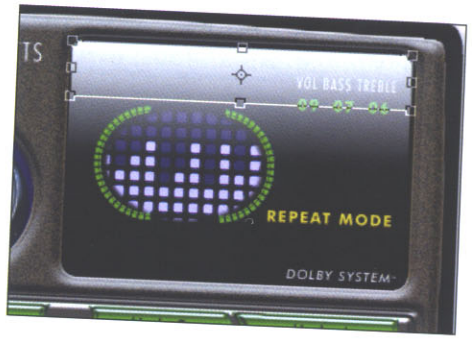


3. Cree una nueva capa y déle el nombre de **luz de pantalla**.

4. Escoja el blanco como color frontal y aplique un degradado Color frontal/transparente a la selección, exactamente igual que con los botones de cristal del capítulo 12.



5. Reduzca el degradado. Pulse **Control/Comando-T** para entrar en el modo de libre transformación y mueva la parte inferior hasta los dos tercios de la pantalla. Empuje hacia dentro los lados y la parte superior ligeramente y pulse la tecla **Retorno/Intro**.



6. Suavice el degradado un poco más aplicando un desenfoque. Vaya a **Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano** y utilice un Radio de 3 píxeles.

7. Finalmente, reduzca la Opacidad al 56%.

8. La última cosa que haremos al proyecto será aplicar algunas luces. Así pues, haga una capa nueva y denomínela **luz de placa**.

9. Con un pequeño Aerógrafo blanco y suave (10 píxeles y 50 por 100 de Presión) dibuje algunas lucecitas en la placa, botones e incluso en una esquina de la pantalla.

10. Aplique a continuación un Desenfoque gaussiano (Filtro>Desenfoque>Desenfoque gaussiano) a la capa **luces de pantalla** para suavizarla.

Este es el producto final. Ya sé que han sido muchísimos pasos. Sin embargo, ha aprendido muchas cosas en este capítulo y realmente fue divertido escribirlo.

Esperamos que lo haya pasado bien también haciendo esto y que haya sacado un buen montón de ideas de este proyecto. Puede modificar estas técnicas y crear interfaces para páginas web y CD-ROM o quizás por pura diversión particular. Observe los trabajos que hay a su alrededor. Tome nota de estas cosas y extraiga ideas de ellas que pueda aplicar a sus diseños. El mundo entero es una galería, sólo tiene que abrir los ojos y mirar.

Con esto damos por finalizado nuestro primer proyecto de diseño. Al va a comenzar con el segundo proyecto, un cartel de película.