



Aprender

# Photoshop CC 2020

con 100 ejercicios prácticos

Núria Álvarez



# Aprender

## Photoshop CC 2020

con 100 ejercicios prácticos

Acceda a [www.marcombo.info](http://www.marcombo.info)  
para descargar gratis  
*el contenido adicional*  
complemento imprescindible de este libro

Código: **APCC100**

**Aprender**

**Photoshop CC 2020**

**con 100 ejercicios prácticos**





*Aprender Photoshop CC 2020 con 100 ejercicios prácticos*

© 2020 Núria Álvarez

© 2020 MARCOMBO, S.L.

[www.marcombo.com](http://www.marcombo.com)

Diseño de la cubierta: ArteMio

Imagen de cubierta: Bodabis - Depositphotos

Corrector: Héctor Tarancón

Director de colección: Pablo Martínez Izurzu

Directora de producción: M<sup>a</sup> Rosa Castillo Hidalgo

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra».

ISBN: 978-84-267-2773-2

Producción del ebook: [booqlab.com](http://booqlab.com)

# Presentación

## **APRENDER PHOTOSHOP CC 2020 CON 100 EJERCICIOS PRÁCTICOS**

A pesar de que Photoshop es la aplicación por excelencia especializada en el retoque y la edición de imágenes, gracias a los 100 ejercicios prácticos resueltos en este manual el usuario descubrirá que esa no es, ni mucho menos, su única utilidad. Además del retoque fotográfico, que también trataremos a lo largo del manual, el usuario descubrirá las múltiples aplicaciones de Photoshop tanto para el diseño de materiales gráficos, destinados a ser impresos, como para el de otro tipo de materiales destinados a su publicación en Internet.

Si bien es imposible recoger en las páginas de este libro todas las prestaciones del programa, hemos incluido las más interesantes y utilizadas en todos estos ámbitos. Una vez realizados los 100 ejercicios, el lector podrá hacerse una idea del enorme potencial de Photoshop, y entenderá por qué es una herramienta imprescindible para profesionales del sector de la fotografía, del diseño gráfico y del diseño web, de la publicidad e, incluso, de la edición de vídeo.

### **A QUIÉN VA DIRIGIDO**

Este manual va dirigido tanto a aquellos usuarios que se inician en la práctica y el trabajo con Photoshop, como a usuarios más experimentados que desean consultar o descubrir nuevas prestaciones del programa, quizás aplicadas a sectores a los que no están habituados.

Recomendamos realizar los ejercicios por orden, ya que se han agrupado, en general, los que tienen una temática común y, por tanto, conforman los pasos hasta la consecución de un archivo editado final. Sin embargo, cada ejercicio puede ser tratado de forma independiente, y puede ser aplicado sobre los archivos personales del lector.

## **LA FORMA DE APRENDER**

Nuestra experiencia en el ámbito de la enseñanza nos ha llevado a diseñar este tipo de manual, en el que cada una de las funciones se ejercita mediante la realización de un ejercicio práctico. Dicho ejercicio se halla explicado paso a paso y pulsación a pulsación, a fin de no dejar ninguna duda en su proceso de ejecución. Además, lo hemos ilustrado con imágenes descriptivas de los pasos más importantes, o de los resultados que deberían obtenerse, y con recuadros **IMPORTANTE**, que ofrecen información complementaria sobre los temas tratados en los ejercicios.

## **LOS ARCHIVOS NECESARIOS**

En la parte inferior de la primera página del libro encontrará el código de acceso que le permitirá descargar de forma gratuita los contenidos adicionales del libro en *www.marcombo.info*.

# Cómo leer los libros “Aprender...”

El título de cada ejercicio expresa, sin lugar a dudas, en qué consiste este. De esta forma, si le interesa, puede acceder directamente a la acción que desea aprender o refrescar.

Puede seguir el ejercicio de forma gráfica y paso a paso. Los números colocados en las fotos le remiten a entradas en el cuerpo de texto.

El número a la derecha de la página le indica claramente en qué ejercicio se encuentra en todo momento.

Los recuadros Importante incluyen acciones que deben hacerse para asegurarse de que realiza el ejercicio correctamente. También contienen información interesante a aprender, y le facilitarán su trabajo con el programa.



Los ejercicios se han escrito sistemáticamente, paso a paso, para que nunca se pierda durante su realización.

*A la memoria de Lluís Riera,  
a quien siempre estaré agradecida.*

# Índice

- 001** Pasar una foto a blanco y negro
- 002** Restaurar con el Pincel de historia
- 003** Usar el Pincel corrector y el Pincel corrector puntual
- 004** Usar el Tampón de clonar
- 005** Rellenar según contenido
- 006** Transformar y Transformar libremente
- 007** Definir la imagen con el filtro Paso alto
- 008** Enfocar con el Estabilizador de imagen
- 009** Ajustar la luminancia en fotos en blanco y negro
- 010** Pasar a tono sepia
- 011** Colorear fotos en blanco y negro con modos de fusión
- 012** Colorear fotos en blanco y negro mediante corrección de color
- 013** Devolver el color original a una fotografía
- 014** Usar los ajustes de curvas automáticos
- 015** Mejorar el enfoque con el separador de frecuencias

- 016** Usar el enfoque selectivo
- 017** Crear efectos de iluminación con degradados
- 018** Ajustar la perspectiva
- 019** Enderezar una imagen
- 020** Homogeneizar piel con Paso alto invertido
- 021** Suavizar la piel en retratos
- 022** Separar frecuencias para suavizar la piel
- 023** Dar vida a los ojos con el modo de fusión Trama
- 024** Convertir fotos en pinturas
- 025** Dejar un toque de color en una foto en blanco y negro
- 026** Enmascarar con la herramienta Marco
- 027** Quitar fondo usando la herramienta Selección rápida
- 028** Quitar fondo usando la herramienta Borrador de fondos
- 029** Utilizar máscaras de capa para combinar imágenes
- 030** Seleccionar objetos con el lazo
- 031** Seleccionar objetos con la pluma
- 032** Crear trazados de trabajo con la pluma
- 033** Mejorar una selección
- 034** Seleccionar pelo
- 035** Usar el recorte no destructivo

- 036** Igualar colores
- 037** Usar el mapa de desplazamiento
- 038** Cambiar el color de los ojos
- 039** Crear efectos atmosféricos I: Niebla
- 040** Crear efectos atmosféricos II: Lluvia
- 041** Tatuarse a una persona
- 042** Crear máscaras de luminosidad
- 043** Aplicar máscaras de luminosidad
- 044** Crear otros efectos luminosos
- 045** Convertir en viñeta
- 046** Texturizar con filtros inteligentes
- 047** Texturizar con estilos de capa
- 048** Envejecer fotografías
- 049** Deformar imágenes
- 050** Escalar según el contenido
- 051** Crear estilos de párrafo
- 052** Crear texto con relleno de imagen
- 053** Hacer un texto en perspectiva
- 054** Crear efectos de texto 3D (Grabado)
- 055** Crear efectos de texto 3D (Brillo)

- 056** Mejorar un render (I)
- 057** Mejorar un render (II)
- 058** Añadir una marca de agua
- 059** Crear un pincel de copyright
- 060** Limpiar dibujo escaneado
- 061** Preparar los pinceles para colorear un dibujo
- 062** Colorear un dibujo mediante capas
- 063** Corregir colores de un dibujo
- 064** Añadir luces y sombras generales a un dibujo
- 065** Colorear un dibujo mediante canales
- 066** Crear pinceles propios
- 067** Crear patrones simétricos usando el modo de simetría
- 068** Vectorizar un dibujo
- 069** Preparar un dibujo para entintar
- 070** Establecer medidas y estructura del exterior de un tríptico
- 071** Diseñar el exterior de un tríptico
- 072** Diseñar el interior de un tríptico
- 073** Hacer un mockup de un tríptico
- 074** Preparar un tríptico para su impresión
- 075** Establecer medidas de un *banner*

- 076** Elegir el fondo del *banner*
- 077** Añadir imágenes al *banner*
- 078** Introducir texto en el *banner*
- 079** Diseñar botones *call to action*
- 080** Crear un *banner* con movimiento (I)
- 081** Crear un *banner* con movimiento (II)
- 082** Guardar un *banner* con movimiento
- 083** Diseñar una *landing page* (I)
- 084** Crear sectores en una *landing page*
- 085** Usar mesas de trabajo
- 086** Diseñar la barra de navegación de una página web
- 087** Insertar elementos auxiliares en una página web
- 088** Diseñar la sección de servicios de una página web
- 089** Añadir botones con estados a una página web
- 090** Diseñar el pie de una página web
- 091** Crear composiciones de capas
- 092** Exportar mesas de trabajo como recursos de imagen
- 093** Generar recursos de imagen a partir de capas
- 094** Exportar imágenes para web
- 095** Crear imágenes para vídeo

- 096** Aplicar transiciones y cambiar la duración de un vídeo
- 097** Aplicar filtros y efectos a las capas de vídeo
- 098** Añadir audio a los vídeos
- 099** Añadir, cortar y unir vídeos
- 100** Exportar archivos de vídeo

001

## Pasar una foto a blanco y negro

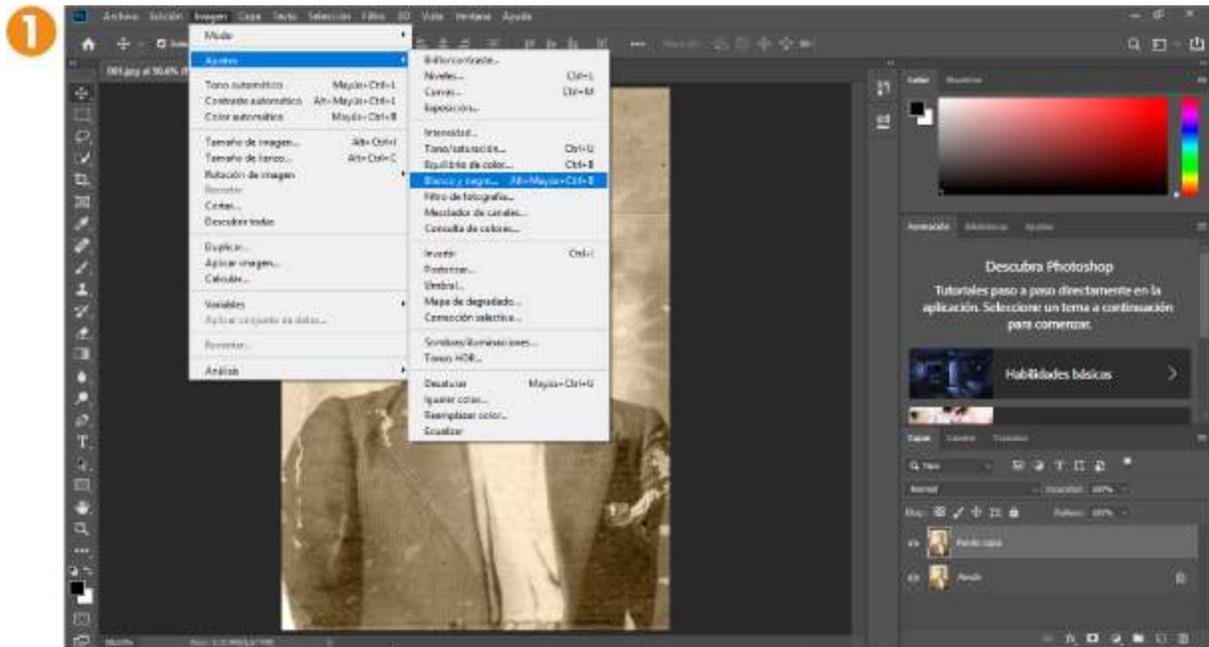
La restauración de fotografías antiguas, deterioradas por el paso del tiempo, puede llegar a convertirse en un entretenimiento gracias a las herramientas que nos ofrece Photoshop. En los primeros ejercicios de este manual mostraremos un flujo de trabajo ágil para conseguir el objetivo final. Sin embargo, antes queremos advertir que Photoshop no es una ciencia exacta y que, por tanto, existen múltiples caminos para llegar a la misma meta.

En nuestra propuesta de recorrido, para restaurar una foto antigua en blanco y negro, empezaremos por pasarla a blanco y negro. Este paso nos ayudará a disimular la degradación del color, y las posibles manchas e imperfecciones que se hayan ido produciendo sobre la imagen tanto con el paso del tiempo, como durante el proceso de escaneado. ¡Empecemos!

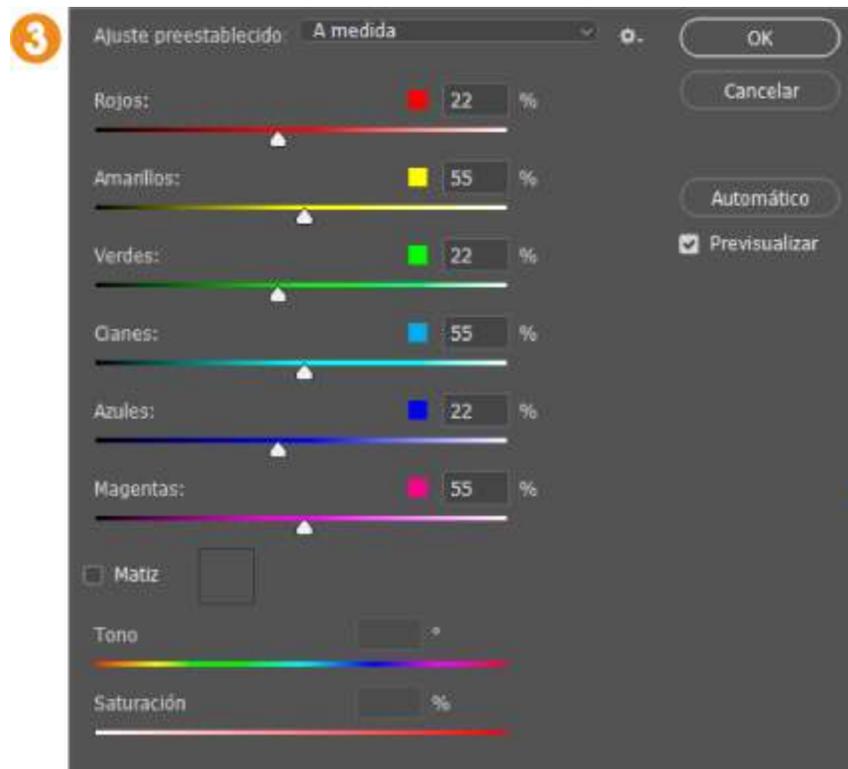
### IMPORTANTE

Recomendamos siempre realizar copias de la capa **Fondo** original para poder recuperar el estado original de la imagen si es necesario. Para ello, en el panel **Capas** (puede abrirlo desde el menú Ventana), arrastre la capa **Fondo** hasta el icono **Crear una capa nueva** de la parte inferior del panel.

1. Para realizar este ejercicio puede utilizar una imagen propia, o bien el archivo de ejemplo **001.jpg**, que puede descargar en la página [www.marcombo.info](http://www.marcombo.info) usando el código indicado al principio de este libro. Como decíamos en la introducción, en Photoshop existen diferentes métodos para conseguir un mismo objetivo. En esta ocasión, vamos a mostrar tres de ellos. Empezaremos usando la herramienta de ajuste de imagen Blanco y negro. Despliegue el menú **Imagen**, pulse sobre la opción **Ajustes**, y seleccione **Blanco y negro**. ①



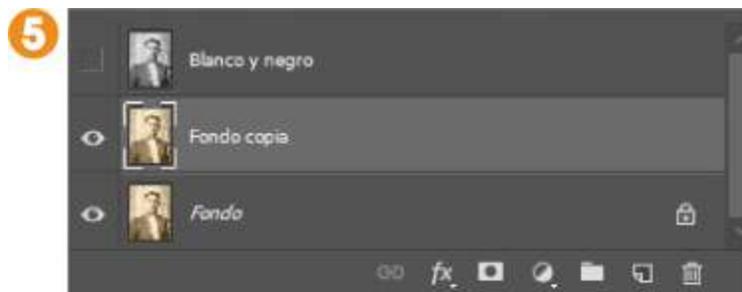
2. En el cuadro **Blanco y negro** encontramos diferentes opciones de configuración, con las que podemos jugar hasta conseguir el efecto que más se adapte a nuestras necesidades. Podemos usar alguno de los ajustes preestablecidos ②, modificar los valores en los colores, o bien aplicar directamente la opción Automático, como haremos en esta ocasión. Pulse el botón **Automático** y vea cómo se regulan de manera automática los controles de color. ③



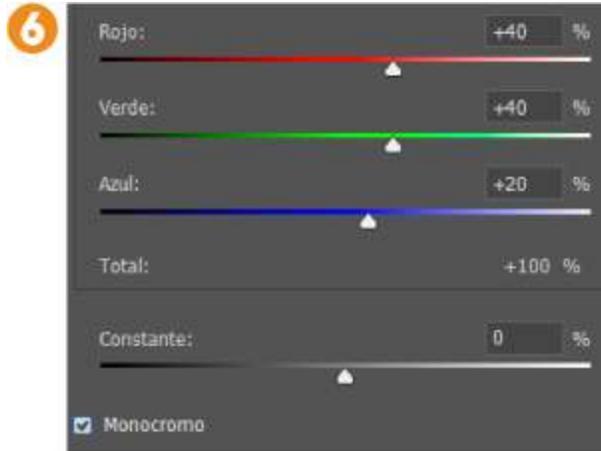
3. Pulse **OK** para aplicar el cambio, y renombre la capa como **Blanco y negro**. 4



4. Veamos ahora otro método para pasar nuestra imagen a blanco y negro. Cree una copia de la capa **Fondo**, y oculte la capa **Blanco y negro** pulsando en el icono en forma de ojo de la misma en el panel **Capas**. **5**



5. La manera más directa que hay de convertir una imagen a blanco y negro consiste en utilizar la opción **Desaturar**, incluida en el comando **Ajustes** del menú **Imagen**. Comprobará que en este caso no es posible configurar ningún parámetro. Ejecute la operación y renombre la capa como **Desaturar**.
6. En una nueva copia de la capa **Fondo**, y tras ocultar la capa **Desaturar**, usaremos el **Mezclador de canales**. Abra el menú **Imagen**, pulse en **Ajustes** y elija esa opción.
7. Aparece el cuadro **Mezclador de canales**, donde debemos activar la opción **Monocromo** **6**, y jugar con los controles de ajuste de canales, procurando que siempre sumen el 100 %, para conseguir un resultado favorecedor. También podemos aplicar alguno de los **Ajustes preestablecidos** que propone el programa **7**. En nuestro caso, mantendremos el ajuste Monocromo por defecto. Pulse en **OK** y renombre la capa como **Mezclador de canales**.



8. Ahora tenemos tres nuevas capas (Blanco y negro, Desaturar y Mezclador de canales). Puede ver la sutil diferencia entre ellas mostrándolas y ocultándolas, y elegir la que prefiera para seguir restaurando la imagen. Guarde el archivo en **formato .psd** para conservar las capas.

002

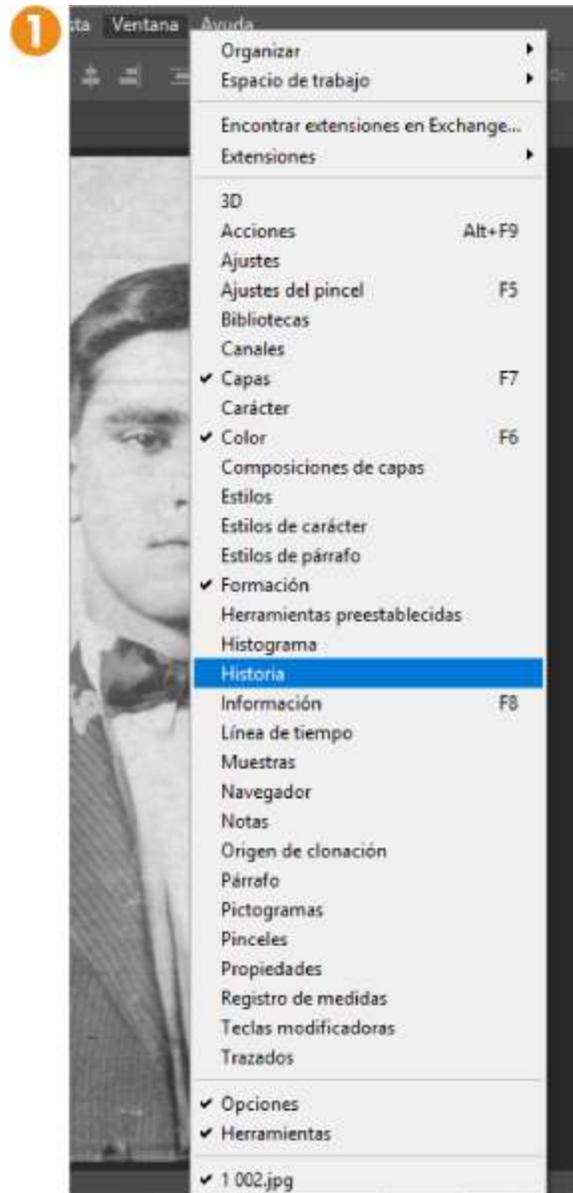
## Restaurar con el Pincel de historia

Una vez desaturada la fotografía, habremos conseguido que las posibles manchas derivadas de su escaneo pierdan su color y sean más sencillas de eliminar. Vamos a continuar con la restauración. En este ejercicio, utilizaremos el filtro Polvo y rascaduras, combinado con el Pincel de historia, para intentar minimizar algunas de las manchas que se muestran en nuestra imagen de ejemplo.

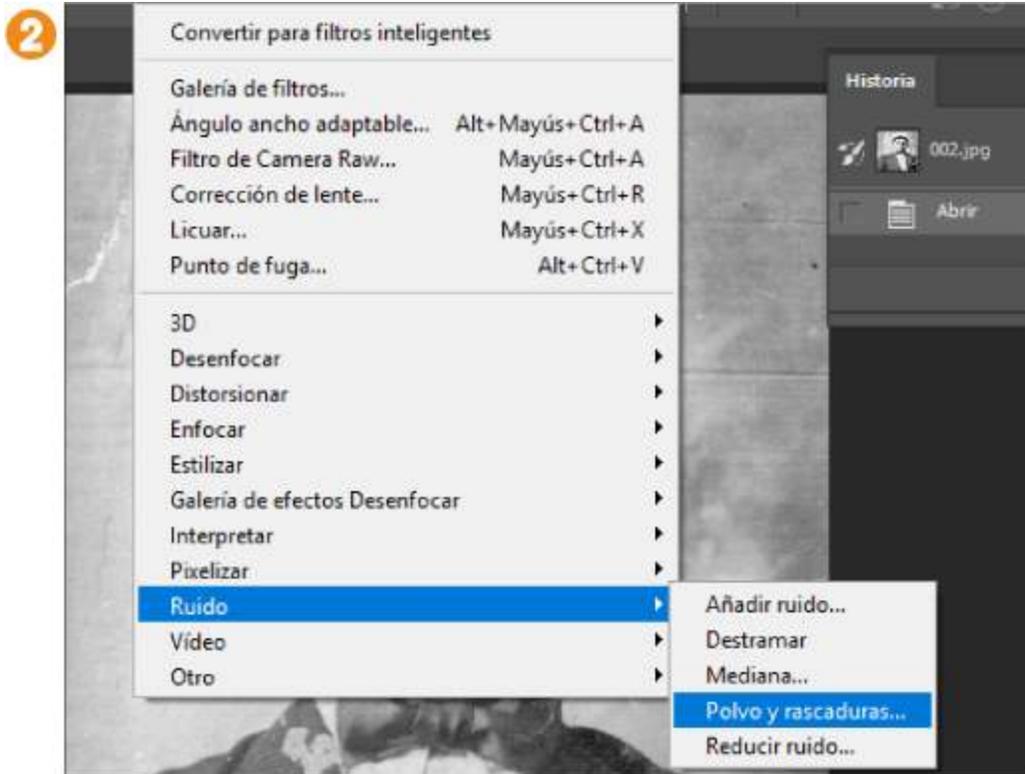
### IMPORTANTE

Si desea ajustar su imagen a la pantalla, use la combinación de teclas **Ctrl + 0**, o bien elija la opción **Encajar en pantalla** del menú Vista.

1. Una vez hayamos escogido la capa que más nos interese, y tras guardar la imagen con formato *.jpg*, empezamos este ejercicio mostrando el panel **Historia** desde el menú **Ventana** **1** (puede usar el archivo de ejemplo **002.jpg**).



2. En este panel se irán acumulando todas las acciones que llevemos a cabo sobre la imagen, y desde aquí aplicaremos después el Pincel de historia. Despliegue ahora el menú **Filtro**, muestre las opciones contenidas en **Ruido**, y elija **Polvo y rascaduras**. 2



3. Debemos jugar con los controles **Radio** y **Umbral** del cuadro Polvo y rascaduras para eliminar algunas de las manchas que se aprecian claramente en diversas partes de nuestra foto. Use el Control del zoom para reducir el tamaño de la imagen en la vista previa, y vaya arrastrándose por ella para visualizar las diferentes partes.
4. A medida que vaya aumentando el valor del campo **Radio**, podrá ver cómo las líneas y manchas blancas se van difuminando. Con el control **Umbral**, por su parte, conseguiremos recuperar parte de la textura original de la imagen. En nuestro ejemplo, nos fijamos especialmente en la esquina superior izquierda de la imagen. Establezca un radio de **15 píxeles**, y un umbral de **12 niveles**, y pulse en **OK**.

3



5. Como ve, este cambio ha afectado a toda la imagen, que ahora se ve muy difuminada. Para solucionarlo, usaremos el Pincel de historia. En el panel **Historia**, haga clic en la acción **Abrir** para recuperar el estado original de la imagen.

## IMPORTANTE

Para afinar aún más el retoque con el Pincel de historia, puede usar el modo **Oscurecer** para las manchas más claras, y el modo **Aclarar** para las más oscuras.

6. Lo que nos interesa ahora es mostrar únicamente algunas partes de la imagen con el filtro aplicado, ¿verdad? Para ello, debemos situar el Pincel de historia en ese punto del panel Historia. Haga clic en el recuadro situado junto al estado **Polvo y rascaduras**.
7. Ahora, en el panel de herramientas, active la herramienta **Pincel de historia**. ④



8. De esta manera, cuando pintemos sobre la imagen, se nos mostrarán las partes del filtro aplicado que nos interesan. Ajuste el tamaño del pincel en la barra de opciones de la herramienta **5**, y vaya «pintando» sobre algunas de las manchas más marcadas en el fondo de la imagen (no las corrija todas, ya que seguiremos retocándola con otras herramientas).

5



9. Como ve, con paciencia, y de un modo muy poco invasivo, hemos conseguido mejorar notablemente el aspecto de nuestra foto. Guarde los cambios.

003

## Usar el Pincel corrector y el Pincel corrector puntual

Como su nombre indica, la herramienta Pincel corrector permite corregir las imperfecciones de una imagen. Para utilizar la herramienta Pincel corrector, se debe tomar una muestra de la parte de la imagen que se desea replicar para que después Photoshop compare el brillo, la iluminación, la textura y el contraste, de manera que los píxeles muestreados se integren correctamente, y no se note el retoque. La herramienta Pincel corrector puntual, por su parte, no precisa de ninguna muestra previa, sino que corrige las imperfecciones tomando como referencia los píxeles que están alrededor del lugar donde se pulsa con el ratón.

### IMPORTANTE

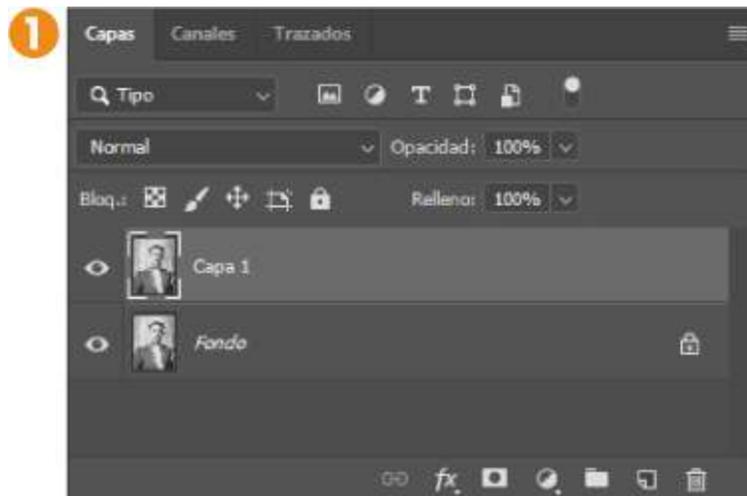
El **Modo de fusión** habitual de la herramienta Pincel corrector es Normal. Para conservar ruido o textura se debe activar la opción Reemplazar.

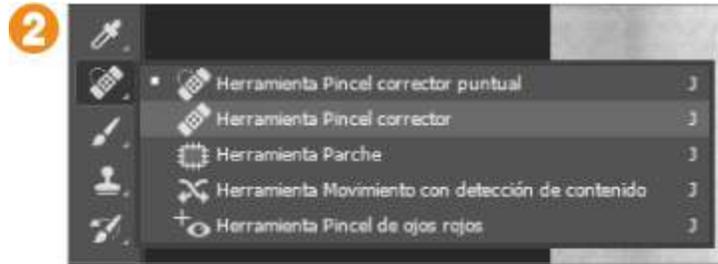
Por otro lado, el campo **Origen** permite seleccionar píxeles de la misma foto (opción Muestreado) o cualquier textura

(opción Motivo).

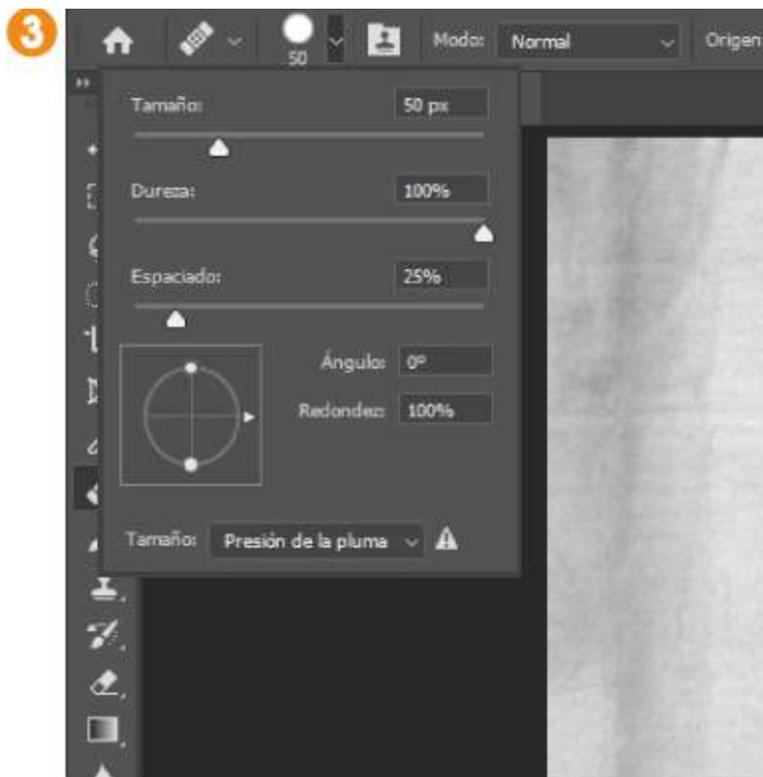
El campo **Alineado**, por su parte, debe dejarse desactivado para que se tome como referencia el mismo punto de origen cada vez que soltemos el ratón.

1. Vamos a seguir practicando con nuestra imagen de ejemplo **002.jpg**. En esta ocasión, conoceremos el modo de aplicar las herramientas Pincel corrector, y Pincel corrector puntual, para corregir las manchas que se aprecian en la manga izquierda de la fotografía. Para empezar, pulse la combinación de teclas **Ctrl + J**.
2. Observe el panel Capas. Hemos creado un duplicado de la capa **Fondo** por si necesitamos volver a la imagen original, o por si necesitamos suavizar el efecto del pincel reduciendo la opacidad de la capa ①. Active ahora la herramienta **Pincel corrector** en la barra de herramientas. ②





3. Dependiendo del tamaño de la zona que queremos corregir, tendremos que jugar con el tamaño del pincel. Abra las opciones del pincel en la barra de configuración, y ajuste el tamaño del pincel a **50 píxeles**. 3



4. Observe que en la barra de configuración se encuentra activada la opción **Capa actual** en el campo Muestra. De esta manera, tomaremos la muestra únicamente de la capa nueva que hemos creado. Para tomar la muestra, mantenga pulsada la tecla **Alt**, y haga clic sobre la zona menos dañada de la manga izquierda, junto a la mancha blanca.

5. Habrá podido comprobar que, al mantener pulsada la tecla **Alt**, el cursor se convierte en un punto de mira para indicar que se encuentra en modo muestreo. De la misma manera, si ahora desplaza el puntero por la imagen, podrá ver en esta zona muestreada. 4 Amplíe el zoom en la zona afectada (puede hacerlo pulsando la combinación Alt + rueda del ratón), y vaya pintando mediante el arrastre en la mancha blanca. 5

