

**CURSO**  
**INTRODUCCIÓN**  
**A ADOBE**  
**PHOTOSHOP**

Cartel y Banner - versión 1.0



# ÍNDICE

Tema 1: Primeros Pasos	3
> 1.1 ¿Qué es Adobe Photoshop?	3
> 1.2 ¿Cómo se estructura Photoshop? Su interfaz	3
> 1.3 Abriendo una imagen	3
> 1.4 Herramientas de selección	3
> 1.5 Otras herramientas	3
Tema 2: CAPAS	3
> 2.1 Qué son las capas	3
> 2.2 Transformaciones	4
> 2.3 Máscaras de capa	4
> 2.4 Efectos de capa	4
> 2.5 Filtros inteligentes	4
Tema 3: Imágenes y Textos	4
> 3.1 Colocar imágenes	4
> 3.2 Colocar gráficos vectoriales:	5
> 3.3 Formas y gráficos vectoriales	5
> 3.4 Los textos	5
Tema 4: Componer un cartel y un banner web	5
> 4.1 Creamos un cartel	5
> 4.2 Creamos un banner web	6
Tema 5: Exportar archivos	6
> 5.1 Exportar archivo para web	6
> 5.2 Exportar archivo para imprimir:	6

# TEMA 1: PRIMEROS PASOS

## 1.1 ¿Qué es Adobe Photoshop?

Photoshop es un programa de creación y edición de imágenes digitales (mapas de bits). Nos podría servir para crear un diseño de formas y colores o para retocar fotografías.

Adobe Photoshop no es el programa idóneo para la creación de logotipos y elementos de diseño en esta línea (ya que estos trabajos se desarrollan mejor con gráficos vectoriales), también se queda un poco corto para los trabajos con mucho texto.

## 1.2 ¿Cómo se estructura Photoshop? Su interfaz

Photoshop se estructura en diferentes menús y barras con herramientas que describiremos a continuación:

- **Menú** (arriba) – Desde el que podremos acceder a todas las funciones del programa.
- **Barra de herramientas de dibujo** (izquierda) – Algunas herramientas tienen un triangulito en la parte inferior derecha que permite acceder a las herramientas hermanas.
- **Selector de color** (bajo barra de herramientas de dibujo (izquierda)) – Aquí tenemos definido el color con el que se van a rellenar los elementos de dibujos que vayamos usando como los pinceles. Para cambiar el color del fondo o del pincel hacemos doble click sobre esta herramienta y lo seleccionamos en el panel que aparece.

El selector de color no está relacionado con el relleno y el borde de los elementos vectoriales, estos se modifican en las propiedades.

- **Barra de herramienta de opciones** (arriba, bajo el menú): Donde podremos acceder a las opciones de la herramienta que tengamos seleccionada.
- **Paletas** (derecha) – Aportan distintas funciones como pueden ser capas, selectores de color, ...). Para poder ir sacándolas sólo tenemos que acceder a ellas desde el menú **VENTANA** (arriba). Podemos además configurar espacios de trabajo (aparte de los que ya nos vienen definidos por defecto).

**CONSEJO:** Recomendamos un buen espacio de trabajo para comenzar puede tener las paletas: Capas, Color, Muestras, Ajustes, Información, historia, propiedades.

## 1.3 Abriendo una imagen

- Podemos abrir una imagen desde **ARCHIVO / abrir** y aquí buscaremos entre nuestros archivos la imagen que queramos abrir.
- Podemos crear una imagen nueva desde **ARCHIVO / Nuevo...** y seleccionando el tipo de archivo que queremos crear (imprimir, web,...).
- Debemos tener en cuenta la **resolución de la imagen** ya que

nos puede dar problemas a la hora de imprimir. (Esto lo definiremos en el último punto del tema).

- Para movernos por la imagen una vez abierta podemos usar la **herramienta Zoom** o la **Herramientas Mano** desde la barra de herramientas izquierda o usar los scrolls.

La forma más eficaz de movernos por un documento es con los atajos de teclado: Si pulsamos **[Espacio]** aunque tengamos seleccionada otra herramienta, aparecerá la mano con lo que podemos movernos. También es muy importante usar el **[ALT + rueda de ratón]** para alejarnos y acercarnos.

## 1.4 Herramientas de selección

En la barra de herramientas tendremos una familia de herramientas que sirven para seleccionar una parte de la imagen y hacer 3 cosas con él, editarlo, borrarlo o moverlo.

- **Selecciones simples** – Marco rectangular, marco elíptico, ...
- **Selecciones avanzadas** – varita mágica y selección rápida (forma)

**CONSEJO** – Si usas selecciones avanzadas acuérdate de tener marcado muestrear todas las capas y mejorar bordes en el caso de la herramienta selección rápida.

- **Invertir selección:** A veces es más fácil seleccionar el fondo o seleccionar el objeto, en el caso de que queramos invertir la selección podemos: **SELECCIÓN / Invertir [Ctrl + Shift + I]**

## 1.5 Otras herramientas

- **Cuentagotas [I]** – La herramienta cuentagotas nos sirve para poder coger un color de un dibujo o fotografía que tengamos.
- **Herramienta Pincel [B]** – Esta herramienta nos servirá para realizar dibujos con trazos, Photoshop puede cargar múltiples pinceles que imitan a las diferentes técnicas artísticas que podamos imaginar (plumilla, trazo, acuarela,...)

# TEMA 2: CAPAS

## 2.1 Qué son las capas

Cada elemento de la composición que estemos realizando se va a organizar dentro de capas, estas capas marcarán el orden de visualización de estos elementos.

Para poder ver las capas debemos de tener abierto el panel lateral (derecha) – **VENTANA / capas [F7]**.

En este panel podemos controlar muchas cosas de las capas, nosotros vamos a definir algunas:

- Selector de tipo de capa
- Modos de fusión

- Opacidad
- Bloquear capa
- Visibilidad de la capa

Dentro del menú de capas podemos tener también capas de tipo texto, de forma, de objeto inteligente (son imágenes que aunque se modifiquen siguen conservando su aspecto inicial) y carpetas para agruparlas.

Para **duplicar capas** – [Ctrl + J] o con la herramienta selección [V] y al desplazar dejar pulsado el [ALT].

**CONSEJO:** Cuando abrimos o creamos una nueva composición en Photoshop, normalmente la capa que viene por defecto es fondo y viene bloqueada. Esta capa no puede ser eliminada por lo que recomendamos que la transformemos en capa dándole doble click encima y Aceptar.

## 2.2 Transformaciones

- **Herramienta Recortar** – podemos eliminar una parte del lienzo.
- **IMAGEN / Tamaño de lienzo** – aquí vamos a definir el tamaño de nuestro lienzo eliminando una parte de la imagen, es como recortar pero aquí podemos definir los píxeles.
- **IMAGEN / Tamaño de imagen** – aquí podemos cambiar la resolución y el tamaño de la imagen.
- **Enderezar imagen:** dentro de la herramienta recorte, en la barra de control, tenemos la opción de enderezar y recortar el sobrante (a partir de Photoshop CC 2018 se le puede decir que llene el espacio vacío)
- **Perspectiva: EDICIÓN / Deformación de perspectiva**, en primer lugar **anclamos** los vértices del elemento en perspectiva y pulsamos [INTRO] ahora podemos mover de nuevo los vértices para corregir la perspectiva de la imagen, cuando acabemos pulsamos de nuevo [INTRO].

## 2.3 Máscaras de capa

- Las máscaras de capa son áreas de nuestra imagen que vamos a elegir que no se muestren.

Las máscaras de capa son mejores que los recortes o la eliminación de estas áreas, ya que aunque no se muestren se pueden recuperar.

- Para crear una máscara de capa no tenemos más que realizar una selección y dar al icono de **'Añadir máscara de capa'** en la barrita inferior del panel de capas (el icono del rectángulo con un círculo dentro).
- Una vez que añadamos la máscara de capa obtendremos un recorte y la máscara se mostrará dentro de la capa como un rectángulo de miniatura junto al rectángulo de miniatura de la capa. Podemos entrar en la máscara haciendo doble click en la miniatura. En la máscara la zona negra es la que no se muestra y la blanca es la que sí se muestra.
- Por defecto ambos elementos vienen vinculados, pero si pul-

- samos en la cadenita que los separa dentro del panel capas, los desvinculamos y los podemos mover de manera independiente.
- Podemos dibujar dentro de la máscara de capa para añadir o quitar zonas a la capa.
- Para eliminar la máscara de capa, damos botón derecho encima de la capa y marcamos **'Eliminar máscara de capa'**.

## 2.4 Efectos de capa

Para configurar los efectos de capa – doble click sobre la capa que quieras editar:

- Bisel y relieve
- Trazo
- Sombra interior
- **Resplandor interior**
- Satinado
- **Superposición de colores**
- **Superposición de degradado**
- Superposición de motivo
- Resplandor exterior
- **Sombra paralela**

## 2.5 Filtros inteligentes

Existe una serie de filtros automáticos muy utilizados en Adobe Photoshop, estos filtros nos pueden servir por ejemplo para meter luces o crear desenfoques.

Estos efectos se pueden aplicar sobre una capa completa o sobre un área seleccionada de la capa.

# TEMA 3: IMÁGENES Y TEXTOS

## 3.1 Colocar imágenes

Podemos traer fotos de muchas maneras pero la forma más común es: **Arrastrándolas desde la carpeta donde la tengamos en el disco duro**. También podemos copiar y pegar desde otro archivo que tengamos abierto en una pestaña diferente del programa o incluso arrastrar las capas completas desde un archivo que tengamos abierto a otro.

Al traer fotos debemos tener en cuenta la calidad de las mismas:

- Si estamos trabajando con un archivo para web suelen estar bien desde 600px hasta 1200px de ancho con una resolución de 72ppp. Para imprimir necesitamos fotos e imágenes mucho más pesadas, de un tamaño adecuado al arte que estemos creando (A4, A3) y una resolución de 300ppp, aunque para elementos de gran formato que no se van a ver desde muy cerca podemos bajarlo.

Si tenemos dudas, debemos seguir siempre las indicaciones del impresor.

**CONSEJO:** Si queremos asegurarnos si la imagen que hemos cargado puede verse pixelada en impresión podemos hacer una comprobación en el menú **VISTA / Tamaño de impresión**.

**Retoque de fotografías:** Cuando insertamos una foto podemos realizar de manera rápida algunas correcciones en la misma. Para acceder a estas correcciones debemos estar de sacar el panel de **VENTANA / Ajustes**:

- Aclarar
- Saturación
- Tono
- Blanco y negro

### 3.2 Colocar gráficos vectoriales:

- Recomendamos que cuando se traigan gráficos vectoriales se coloquen como si fueran píxeles.
- Una vez insertemos gráficos vectoriales, debemos tener en cuenta que Photoshop los tratará como una capa más, habiendo perdido su carácter vectorial.
- Los archivos de Gráficos Vectoriales pueden ser de muchos tipos aunque los más comunes son: .ai, .pdf, .eps, .cdr,...

### 3.3 Formas y gráficos vectoriales

**Herramientas de formas barra lateral** (izquierda).

- Podemos crear diferentes formas y para cambiar tanto relleno como borde podemos hacerlo desde el panel propiedades en la barra lateral (derecha).
- Podemos editar los vértices de estos gráficos con la **herramienta selección directa [A]**, o con la **herramienta pluma [P]**, con la que podemos crear la forma que queramos, o añadir y quitar vértices de las que ya tenemos creadas.

Photoshop no es un programa de edición de gráficos vectoriales por lo que no se recomienda crear y modificar los gráficos con un programa como Adobe Illustrator y pegar los gráficos en nuestro archivo.

### 3.4 Los textos

Photoshop no es un buen programa de edición de textos, si tenemos un proyecto con muchos textos en una sola página debemos tener en cuenta que puede ser más sencillo usar un programa como Adobe Illustrator.

- Para insertar un texto podemos seleccionar la **herramienta texto** de la barra lateral (izquierda) **[T]**.
- Podemos crear texto artístico o párrafo dependiendo de si hacemos click o creamos un rectángulo con la herramienta.
- Desde el panel propiedades de párrafo (lo sacamos en ventana o en la barra de control una vez seleccionado el texto) podemos

tocar los diferentes estilos de texto:

- Tipografía
- Estilos tipográficos
- Tamaño
- Interlineado

Al insertar un texto nos crea una capa tipo texto, para poder editar el texto solo tenemos que hacer doble click en esta capa.

## TEMA 4: COMPONER UN CARTEL Y UN BANNER WEB

### 4.1 Creamos un cartel

- **ARCHIVO / Nuevo...** y elegimos color CMYK, el tamaño de salida del archivo **A3 – 297mm de ancho y 420 mm de alto** y una resolución de **300 ppp**.

Si vamos a imprimir el archivo en imprenta debemos de añadir un sangrado de 3mm en cada borde.

- Buscamos la imagen **cartel-fondo-1** y la colocamos estirándola para que ocupe todo el fondo.
- En ajustes, buscamos la **opción de blanco y negro** y la marcamos. Las opciones de ajustes crean una nueva capa que afecta a todas las inferiores así que tendremos que tener cuidado.
- Creamos una nueva capa y la rellenamos con la herramienta **bote de pintura interactivo** con el color: C75/M47/Y38/K29, aplicamos un **modo de fusión de multiplicar** y una **opacidad 70%**.
- Elegimos la **herramienta rectángulo** y creamos un rectángulo en la parte superior derecha. En propiedades ponemos color de relleno CO/M100/Y0/K0 y lo dejamos sin borde.
- Buscamos la imagen con el logo blanco en .png y lo pegamos sobre el rectángulo rosa.
- Añadimos el texto **'conectamos generaciones'** bajo el logo en tipografía Century Gothic color blanco.
- Para crear la barra gris de abajo del logo creamos un nuevo rectángulo con el color: C75/M47/Y38/K29, encima añadir el texto: 'macrosad.com', un pequeño rectángulo blanco que haga de separador y el archivo redes sociales con los iconos de Facebook, twitter, youtube e instagram.
- Creamos el título copiando su texto en Open Sans Black Italic, después creamos un rectángulo magenta y por último añadimos la fecha también en Open Sans Black Italic con un tamaño algo menor.
- Para crear los marcos de texto creamos un rectángulo blanco, lo duplicamos con **[Ctrl + J]** y lo giramos para colocarlos formando una esquina. Después seleccionamos los dos rectángulos damos a botón derecho y combinamos capas. Una vez tenemos

una esquina, la duplicamos **[Ctrl + J]** y la llevamos al vértice opuesto girándola.

- Insertamos el texto central y le damos formato, Photoshop no tiene muchas opciones de creación de texto por lo que puede ser algo lento transformar textos tan largos. El título lo ponemos en Open Sans Bold Italic y el contenido algo más pequeño en Open Sans Regular.
- Para los datos de contacto de la parte inferior creamos otro rectángulo gris C75/M47/Y38/K29 y uno más pequeño magenta un poco más arriba que cojan el ancho similar al del párrafo. Al rectángulo gris le damos un modo de fusión de multiplicar.
- Por último copiamos el último texto de contacto, lo pegamos y le damos formato.

## 4.2 Creamos un banner web

- **ARCHIVO / Nuevo...** y elegimos color RGB, el tamaño de salida del archivo **1200x800px** y una resolución de **72 ppp**.
- Buscamos la imagen **cartel-fondo-1** y la colocamos en el fondo estirándola para que ocupe todo el fondo.
- En ajustes, buscamos la opción de blanco y negro y la marcamos.

Las opciones de ajustes crean una nueva capa que afecta a todas las inferiores así que tendremos que tener cuidado.

- Creamos una nueva capa y la rellenamos con la herramienta bote de pintura interactivo con el color magenta, aplicamos un modo de fusión de multiplicar y una opacidad 90%.
- Creamos un rectángulo centrado dejando un margen con respecto al borde, le quitamos el relleno y le damos un borde blanco de 7mm.
- Añadimos en la esquina superior izquierda el logotipo de Marcasad 25 aniversario.
- Añadimos un texto a la viñeta y lo maquetamos para que encaje con la fotografía.

# TEMA 5: EXPORTAR ARCHIVOS

**CONSEJO:** Si estamos creando un archivo que queremos imprimir y que a la vez vamos a publicar en redes sociales, recomendamos crear el archivo en Photoshop para imprimir (CMYK) ya que el programa tiene una opción de optimización para web de cualquier archivo que veremos a continuación.

## 5.1 Exportar archivo para web

- **ARCHIVO / Exportar / Guardar para web**
- En el panel podemos elegir el tipo de archivo. Recomendamos **PNG 24** o **JPEG**, siempre teniendo cuidado con el tamaño del

mismo, recordamos que PNG puede comprimirse menos y ocupa algo más que JPEG, pero permite fondos transparentes que no permite el JPEG.

- El tamaño del archivo dependerá de las necesidades del banner, para redes sociales con 600-800px de ancho suele ser suficiente, si es para una web a ancho completo pues quizá necesitamos 1800-2200px de ancho.
- Una vez tengamos elegido tamaño y tipo de archivo hacemos click en **guardar**.

## 5.2 Exportar archivo para imprimir:

Debemos asegurarnos que el archivo está con el color **CMYK**, podemos ver esto en el menú **IMAGEN / modo**

- **ARCHIVO / Guardar como** - Normalmente vamos a guardar el archivo en .jpeg, pero podemos incluso guardarlo en .pdf, en todo caso debemos recordar que si queremos dejar sangrado en el archivo debimos haberlo previsto a la hora de crear el proyecto.