



materials del curs de:
PHOTOSHOP CS

APUNTS



AUTOR:

Xavier Vilardell Bascompte
xevi.vb@gmail.com - www.xelu.net



ÚLTIMA REVISIÓ:

22 d'abril de 2009

Centre de Formació Permanent



d'Osona Sud

Aquests materials han estat realitzats per donar les classes al

Centre de Formació Permanent d'Osona Sud



ÍNDEX

1. Definicions

- 1.1. Modes de color
- 1.2. El Píxel
- 1.3. Resolució
- 1.4. Formats d'imatge.....

2. Càmares digitals

- 2.1. Tipus.....
- 2.2. Targetes.....

3. Adobe Photoshop CS

- 3.1. Instal·lació
- 3.2. La finestra del Photoshop
- 3.3. Digitalitzar una imatge amb l'escàner des de Photoshop.....
- 3.4. Barra d'eines
- 3.4.1. Eina marc
 - 3.4.2. Eines llaç, llaç poligonal i llaç magnètic
 - 3.4.3. Eina vareta màgica
 - 3.4.4. Eina retallar
 - 3.4.5. Eina pinzell corrector
 - 3.4.6. Eina pedaç.....
 - 3.4.7. Eines de pintura.....
 - 3.4.8. Eina tampó de clonar
 - 3.4.9. Eina esborrador
 - 3.4.10. Eina esborrador màgic.....
 - 3.4.11. Eina esborrador de fons.....
 - 3.4.12. Eina degradat
 - 3.4.13. Eina pot de pintura.....
 - 3.4.14. Eina desenfocar
 - 3.4.15. Eina enfocar
 - 3.4.16. Eina dit



3.4.17. Eines sobreexposar i subexposar	
3.4.18. Eina esponja.....	
3.4.19. Eina de text.....	
3.4.20. Eina pluma.....	
3.4.21. Eina pluma de forma lliure	
3.4.22. Eina comptagotes	
3.4.23. Eina lupa	
3.4.24. Color frontal i de fons.....	
3.5. Paletes flotants.....	
3.5.1. Paleta accions	
3.5.1.1. Crear/grabar una nova acció.....	
3.5.1.2. Utilitzar les accions	
3.5.2. Paleta caràcter / paràgraf	
3.5.2.1. Donar format al text	
3.5.2.2. Alineacions	
3.5.2.3. Canviar l'espai entre línies i entre caràcters.....	
3.5.3. Paleta color / mostres	
3.5.3.1. Crear un color a partir de la codificació RGB	
3.5.3.2. Guardar mostres de color	
3.5.3.3. Utilitzar una mostra de color guardada.....	
3.5.4. Paleta història.....	
3.5.4.1. Desfer els darrers canvis	
3.5.5. Paleta navegador.....	
3.5.5.1. Moure's per la imatge amb la paleta navegador.....	
3.5.5.2. Canviar el zoom per la paleta navegador.....	
3.5.6. Paleta informació	
3.5.6.1. Utilitzar la paleta per obtenir informació d'un color	
3.5.6.2. Utilitzar la paleta per obtenir informació del tamany de la imatge...	
3.5.7. Paleta capes.....	
3.5.7.1. Crear una capa nova.....	
3.5.7.2. Eliminar una capa	
3.5.7.3. Enllaçar capes	
3.5.7.4. Modes de fusió entre capes	
3.5.7.5. Afegir estils a les capes	



3.5.7.6. Transparències	
3.6. Menú Imatge	
3.6.1. Canviar tamany / resolució d'una imatge	
3.6.2. Canviar tamany del llenç.....	
3.6.3. Rotar / voltejar el llenç	
3.6.4. Canviar el mode de color de la imatge.....	
3.6.5. Ajustar la llum i el contrast.....	
3.6.6. Ajustar el to i la saturació.....	
3.6.7. Nivells automàtics.....	
3.6.8. Reemplaçar color.....	
3.6.9. Invertir imatge.....	
3.7. Menú Capa.....	
3.7.1. Duplicar capa.....	
3.7.2. Crear capa a partir d'una selecció	
3.7.3. Màscara de capa	
3.7.4. Capes d'ajustament	
3.7.5. Acoplar imatge.....	
3.7.6. Combinar capes	
3.8. Menú Selecció.....	
3.8.1. Deseleccionar	
3.8.2. Calats	
3.8.3. Modificar seleccions	
3.9. Menú Filtres	
3.10. Menú Vista i Finestra.....	
3.11. Dreceres de teclat	
3.12. Tècniques pràctiques	
3.12.1. Treure els ulls vermells d'una imatge.....	
3.12.2. Restauració d'imatges antigues	
3.12.3. Creació de fotos panoràmiques a partir de diverses fotos.....	
3.12.4. Composició fotogràfica a partir d'elements de diferents fotografies	
3.12.5. Disseny de cartells, tríptics i flyers amb Photoshop	
3.12.6. Tècniques d'impressió amb una impressora d'injecció de tinta. Tipus de papers.....	



4. Àlbums digitals	
4.1. L'àlbum de Fotoprix. Instal·lació del programa i funcionament	
4.2. L'àlbum de Hofmann. Instal·lació del programa i funcionament.....	
4.3. Compartir fotos amb Flickr	
4.4. Comparteix fotos amb Picassa.....	
4.5. Geolocalització de fotos amb Google Earth i Picassa	



1-DEFINICIONS



1.1 - Modes de color

El mode de color expressa la quantitat màxima de colors que es poden emmagatzemar en un determinat format d'arxiu gràfic.

MODE BIT MAP O MONOCROMÀTIC

(1 bit/píxel = 2 colors)

Correspon a una profunditat de color d'1 bit. Ofereix una imatge monocromàtica formada exclusivament pels colors blanc i negre purs, sense tons entremetjats entre ells. Per convertir una imatge a monocromàtica s'ha de passar primer a escala de grisos. En aquest mode no es pot treballar ni amb capes ni amb filtres.

MODE ESCALA DE GRISOS

(8 bits/píxel = 256 tons entre blanc i negre)

Aquest mode només té un canal (el negre) per treballar amb imatges monocromàtiques de 256 tons de gris, entre el blanc i el negre.

El to gris de cada píxel es pot obtenir o bé assignant-li un valor de *brillo* que va de 0 (negre) a 255 (blanc), o bé un percentatge de tinta negra (0% és igual a blanc i 100% es igual a negre). Les imatges produïdes amb escàners en blanc i negre o en escala de grisos es visualitzen normalment en el mode escala de grisos.

Si es converteix una imatge mode color a mode escala de grisos i després es guarda i es tanca, la informació del color no es podrà recuperar.



MODE COLOR INDEXAT

(8 bits/píxel = 256 colors)

Denominat així perquè té un sol canal de color (indexat) de 8 bits, per la qual cosa només es poden obtenir amb aquest mode un màxim de 256 colors.

En aquest mode, la gamma de colors de la imatge s'adequa a una paleta amb un número restringit d'ells, la qual cosa pot resultar útil per treballar amb alguns formats que només admeten la paleta de colors del sistema.

També resulta útil reduir una imatge a color de 8 bits per utilitzar-la en aplicacions multimèdia, ja que amb això s'aconsegueixen fitxers de menys pes.

El seu principal inconvenient és que la majoria d'imatges del món real es componen de més de 256 colors. A més, tot i que admeten efectes artístics de color, moltes eines dels principals programes gràfics no estan operatives amb una paleta de colors tan limitada.

MODE COLOR RGB

(3 canals, 8 bits/píxel/canal = 16.777.216 colors)

Treballa amb tres canals, oferint una imatge tricromàtica composta per els colors primaris de la llum (Vermell (R=RED), Verd (G=GREEN) i Blau (B=BLUE)), construïda amb 8 bits/píxel/canal (24 bits en total). Amb això s'aconsegueixen imatges a tot color, amb 16,7 milions de colors diferents disponibles, més dels que l'ull humà és capaç de diferenciar.

És un model de color additiu (la suma de tots els colors primaris produeix el blanc), sent l'estàndard d'imatge de tot color que s'utilitzi en monitors de vídeo i pantalles d'ordinador.

Les imatges de color RGB s'obtenen assignant un valor d'intensitat a cada píxel, des de 0 (negre pur) a 255 (blanc pur) per a cada un dels components RGB.



És el mode més polivalent, perquè és l'únic que admet totes les opcions i filtres que proporcionen les aplicacions gràfiques. A més, admet qualsevol format de gravació i canals alfa.

MODE COLOR CMYK

(4 canals, 8 bits/píxel/canal = 4.294.967.296 colors)

Treballa amb quatre canals de 8 bits (32 bits de profunditat de color), oferint una imatge quatricromàtica feta de 4 colors primaris per impressió: Cyan (C), Magenta (M), Groc (Y=YELLOW) i Negre (BLACK).

És un model de color subtractiu, en el que la suma de tots els colors primaris produeix teòricament el negre, el que proporciona imatges a tot color i admet qualsevol format de gravació, sent el més indicat quan s'envia la imatge a una impressora de color especial o quan es desitja separar els colors per la filmació o impremta (fotolits).

El seu principal inconvenient és que només és operatiu en sistemes d'impressió industrial i en les publicacions d'alta qualitat, ja que, exceptuant els escàners de tambor que s'utilitzen en una rotativa, la resta dels digitalitzadors comercials treballen en mode RGB.

El procés de convertir una imatge RGB al format CMYK crea una separació de color. En general, és millor convertir una imatge al mode CMYK després d'haver-la modificat. Modificar imatges en mode RGB és més eficient perquè els arxius CMYK són un terç més grans que els arxius RGB.

MODE DUOTONO

Mode de color que treballa amb imatges en escala de grisos, a les que se'ls pot afegir tintes planes (3 per cada imatge, més el negre), amb la finalitat de donar color a diferents gammes de grisos.

Només té un cal de color (Duotono, Tritono o Cuatritono, depenent del número de tintes).



Amb aquest mètode podem obtenir fotografies en blanc i negre virades al color que vulguem. Es solen utilitzar en impressió, on s'utilitzen dues o més planxes per afegir riquesa i profunditat tonal a una imatge d'escala de grisos.

El problema que presenta aquest mode de color és que en els duotonos, tritonos i cuadritonos només hi ha un canal, la qual cosa fa impossible tractar cada tinta de forma diferent segons les zones de la imatge. És a dir, no podem fer una zona en la que només hi hagi, per exemple, un pegat quadrat de tinta vermella, mentre que a la resta només hi ha una imatge de semitò en blanc i negre.

Profunditat del color	Colors possibles	Comentaris
1 bit per píxel	2	Art Lineal (B&N). Mode Mapa de Bits.
4 bits per píxel	16	Mode escala de grisos
8 bits per píxel	256	Mode escala de grisos. Mode color indexat. Quantitat de colors que admeten els formats GIF i PNG-8, així com moltes aplicacions multimèdia.
16 bits per píxel	65.536	High Color
24 bits per píxel	16.777.216	True color. Mode RGB 8 bits per canal (8x3=24). Mode Lab 8 bits per canal.
32 bits per píxel	4.294.967.296	Mode CMYK



1.2 - El Píxel

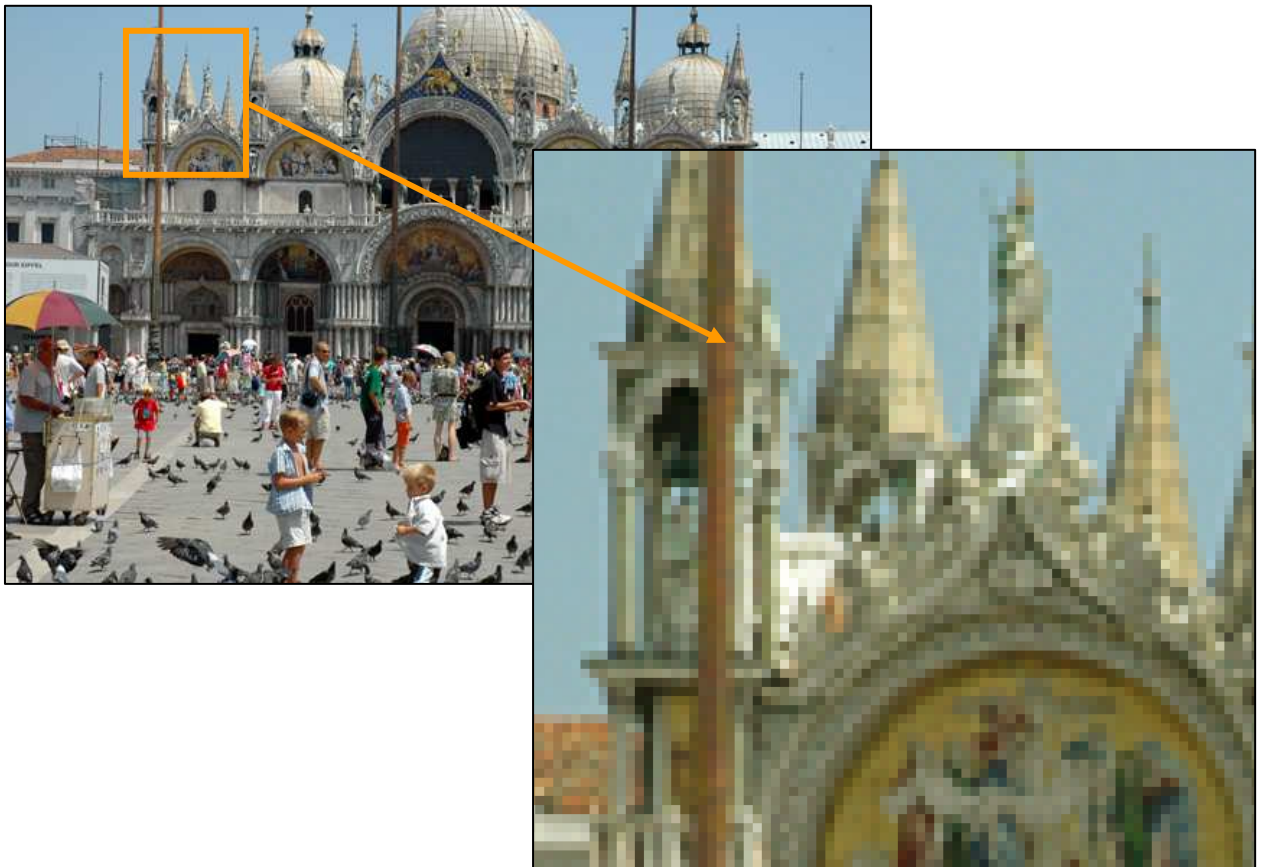
Píxel és l'abreviatura de l'expressió anglesa *Picture Element* (Element d'una imatge), i és la unitat més petita que trobarem en les imatges digitals.

El píxel és la unitat mínima en que es divideix la graella del monitor i cada un d'ells té un color diferent.

El to de color s'aconsegueix combinant els tres colors bàsics (vermell, verd i blau) en diferents proporcions.

Un píxel té tres característiques distingibles:

- **Forma quadrada**
- **Posició relativa** a la resta de píxels d'una imatge digital
- **Profunditat de color** (capacitat d'emmagatzemar color), que s'expressa en bits.





1.3 - Resolució

RESOLUCIÓ PER DENSITAT

(Photoshop i escàner)

La resolució és la densitat de punts, o píxels, que té una imatge. Dit d'una altra manera, la resolució ens indica la quantitat de píxels que hi ha en una determinada mesura de longitud (una polzada o un centímetre).

Així, si coneixem les dimensions totals de la imatge, llavors podem saber la quantitat de píxels totals de la imatge.

La resolució d'imatge se sol mesurar en **píxels per polzada (ppi)** de l'anglès *píxels per inch*; **ppp** o píxels per polzada) i, rarament, en **píxels per centímetre**.

Resolució	Superfície total de la imatge	Píxels de la imatge
8 píxels/polzada	1 polzada quadrada	$8 (8 \times 1) \times 8 (8 \times 1) = 64$ píxels
16 píxels/polzada	1 polzada quadrada	$16 (16 \times 1) \times 16 (16 \times 1) = 256$ píxels
72 píxels/polzada	1 polzada quadrada	$72 (72 \times 1) \times 72 (72 \times 1) = 5.184$ píxels
72 píxels/polzada	3 polzades quadrades	$216 (72 \times 3) \times 216 (72 \times 3) = 46.656$ píxels
266 píxels/polzada	2 polzades altura x 3 polzades amplada	$532 (266 \times 2) \times 798 (266 \times 3) = 424.536$ píxels
300 píxels/polzada	3 polzades quadrades	$900 (300 \times 3) \times 900 (300 \times 3) = 810.000$ píxels

(1 polzada = 2,3 cm)

- Com més alta és la resolució, més píxels hi ha en una imatge.
- Les resolucions altes permeten un nivell de definició més alt i transicions de color més subtils.
- Com més alta és la resolució més ocupa la imatge en disc.
- Com més gran és la profunditat del color, més tamany ocupa la imatge en disc.



RESOLUCIÓ PER TAMANY

(Monitor de l'ordinador)

La resolució per tamany s'expressa mitjançant els píxels d'amplada pels píxels d'alçada, que determinen l'àrea rectangular que ocuparà la imatge en el monitor. Per exemple:

- 640 x 480 píxels és el tamany habitual de treball en un monitor CRT de 14".
- 800 x 600 píxels és el tamany habitual en un monitor CRT de 15".
- 1024 x 768 píxels és el tamany habitual en un monitor CRT de 17" o en una pantalla plana de 15".
- 1200 x 1024 píxels és el tamany habitual en un monitor CRT de 19" o en una pantalla plana de 17".

RESOLUCIÓ GLOBAL

(Màquines digitals)

Les màquines digitals de fer fotografies tiren les fotos a 72ppp i les guarden a la targeta en format JPG (normalment). Però per mesurar la quantitat de píxels de la imatge, ho fan amb píxels globals (número de píxels totals a la imatge). Per exemple:

- 3 Mpx = 3.000.000 de píxels
- 4 Mpx = 4.000.000 de píxels
-
- 12 Mpx = 12.000.000 de píxels



1.4 - Formats d'imatge

Format	Profunditat de color	Mode de color	Canals Alfa	Comprimeix	Comentari
BMP (.bmp)	-1 (Mapa de bits) -4 a 8 bits (Escala de grisos) -8 bits (Color Indexat) -24 bits (RGB)	-Mode RGB -Color Indexat -Escala de grisos -Mapa de Bits	NO	NO (excepte en 4 i 8 bits)	-Format estàndard IBM PC -Utilitat: fons d'escriptori, o imatge senzilles de fins a 256 colors.
GIF Graphics Interchange Format (.gif)	-8 bits (256 colors)	-Compuserve GIF: Mapa de bits, Escala de grisos, Color Indexat -GIF89a (GIF animat): Color Indexat, RGB	NO	SI (LZW)	-Creat per Compuserve l'any 1987 -Gràfics de color indexat. -Possibilitat de visualització entrelaçada (aparició gradual) -Transparència i animació. -Utilitat: Internet
JPEG Joint Photographic Expert Group (.jpg, .jpe)	-24 bits	-Escala de grisos -RGB -CMYK	NO	SI (diverses qualitats amb pèrdues)	-Juntament amb GIF i PNG el format d'Internet per a gràfics i fotografies. -Format de color real en el que no es produeix pèrdua de color, tot i que si es comprimeix si, doncs elimina dades. -Utilitat: fotografies d'Internet, fotografia digital, tractament d'imatge...
PNG Portable Networks Graphics (.png)	-24 bits	-Mapa de Bits -Escala de grisos -Color Indexat -RGB	-Mapa de bits (0) -Escala de grisos (1) -Color Indexat (0) -RGB (1)	SI (sense pèrdues)	-Millor capacitat d'emmagatzemament que el GIF. -Genera transparències de fons sense vores dentades. -No és molt estès però amb el temps substituirà el GIF. -Utilitat: Internet.
TIFF Tag Image File Format (.tif)	-32 bits	-Mapa de Bits sense canals Alfa. -Escala de grisos amb canals Alfa -Color Indexat -RGB amb canals Alfa	SI	SI (LZW) (Es pot especificar si per a IBM PC o MAC)	-Desenvolupat per Aldus Corporation. -Reconegut per casi tots els programes de pintura i vectorització. -Compatible amb IBM PC i MAC. -Utilitat: Impremta.



2-CÀMERES DIGITALS



**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALEVOL COL·LABORACIÓ**



3-ADOBE PHOTOSHOP CS

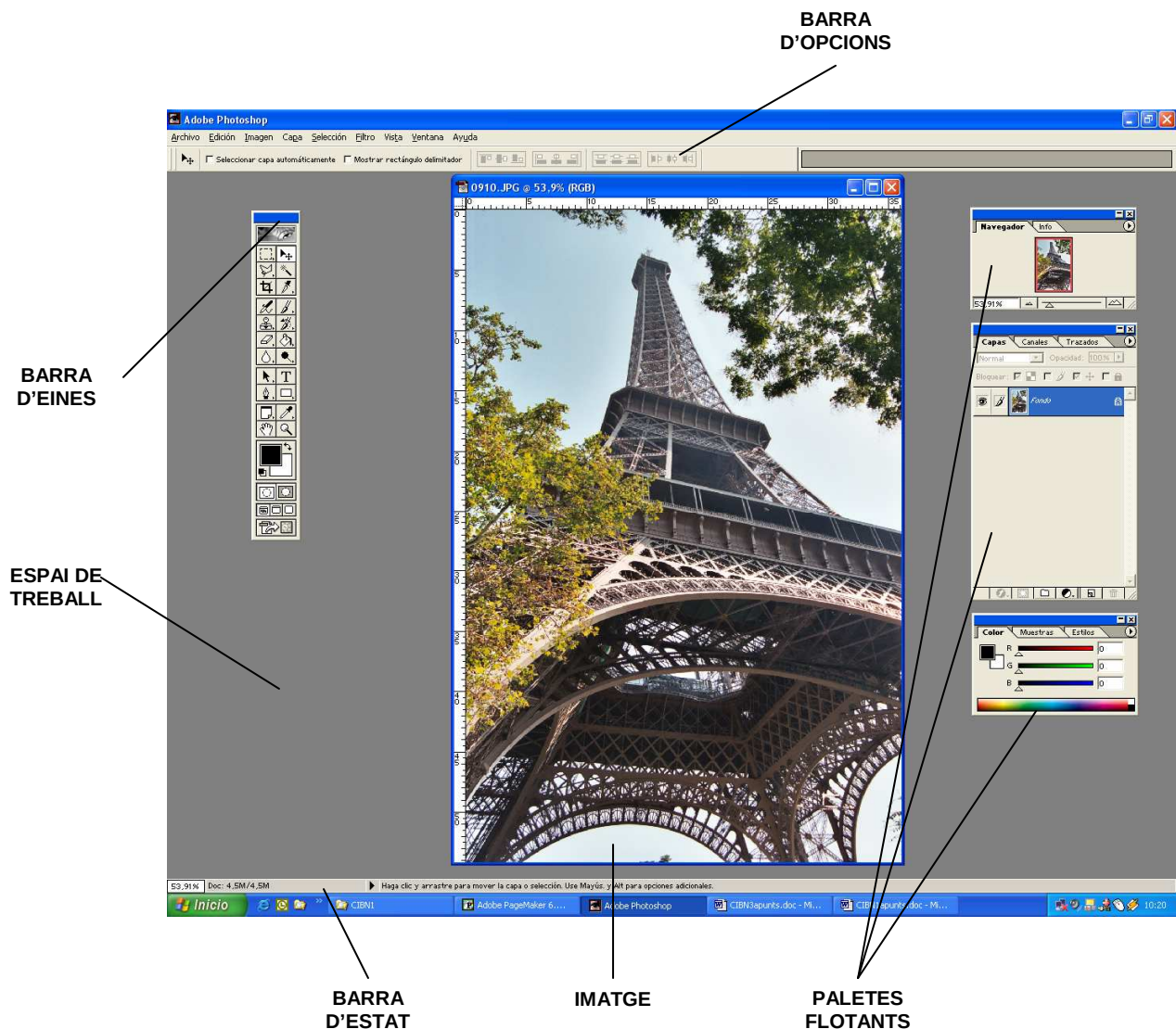


**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALEVOL COL·LABORACIÓ**



3.2. L'àrea de treball de Photoshop

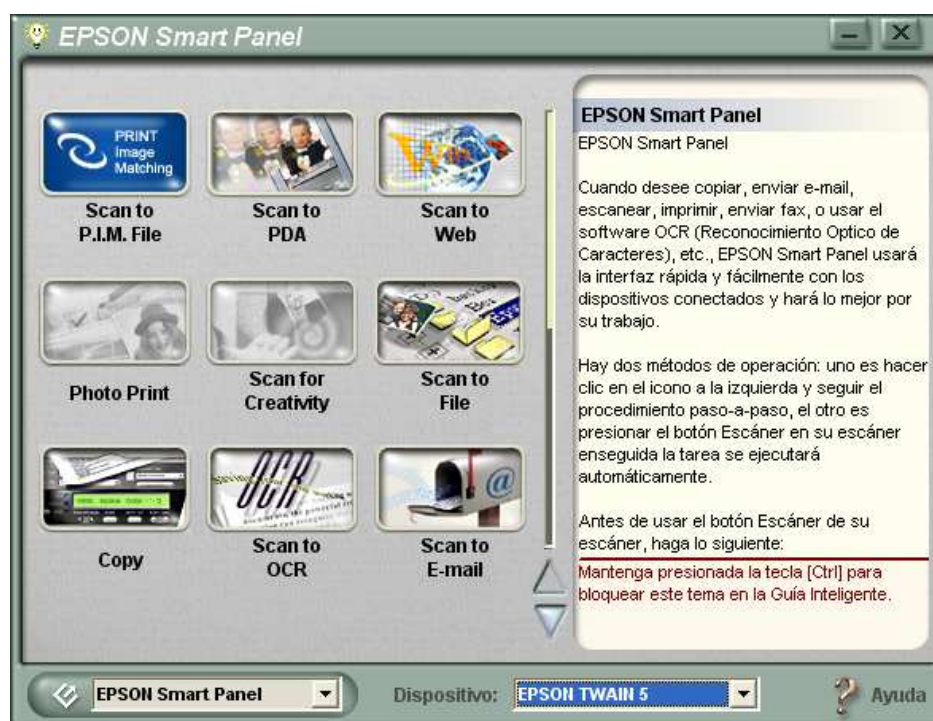
Adobe Photoshop és considerat, per una gran part dels professionals de l'àmbit gràfic i fotogràfic, com un dels programes de tractament digital de les imatges més complert dels nostres dies. Ens permet fer retocs senzills, com donar més intensitat de llum i contrast a una imatge, i altres de més complicats com el treball per capes, les seleccions d'objectes, la mescla d'imatges, les màscares de capa...





3.3. Digitalitzar una imatge amb l'escàner des de Photoshop o amb el SW incorporat

Normalment tots els escàners que es poden trobar al mercat tenen el seu propi programa per digitalitzar imatge. Aquests programes acostumen a ser assistents que guien l'usuari a través de tot el procés però que limiten el seu marge d'actuació. A continuació veiem un exemple d'un d'aquests programes:

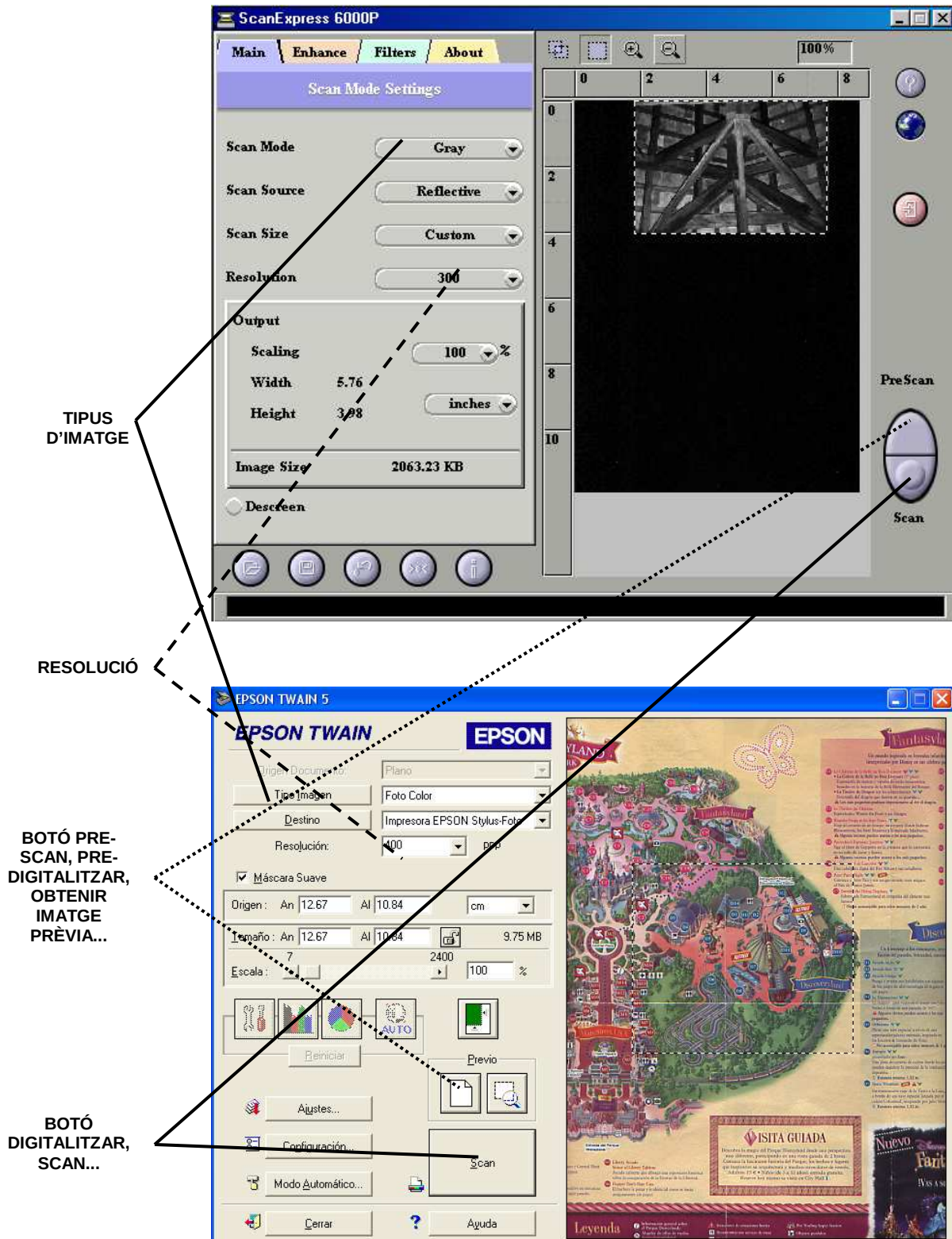


Com es pot veure hi ha tot un seguit d'opcions que ens derivaran a diferents assistents depenent de la que escollim. Opcions molt comuns són **digitalitzar per la web** (imatges de baixa resolució), **copiar** (fa una copia directa del document que es posa a l'escàner normalment per imprimir-lo directament), **digitalitzar per correu electrònic** (imatges de mitja resolució que s'adjunten directament a un missatge en blanc de correu electrònic), **digitalitzar cap a un fitxer** (un cop digitalitzada la imatge ens la deixa guardar en un fitxer), **digitalitzar OCR** (digitalitzar text i portar cap a un processador de textos)...

Es faci servir el mètode que es faci servir, molts cops ens trobarem amb una finestra on podem escollir diverses opcions que poden variar molt el procés de digitalització.



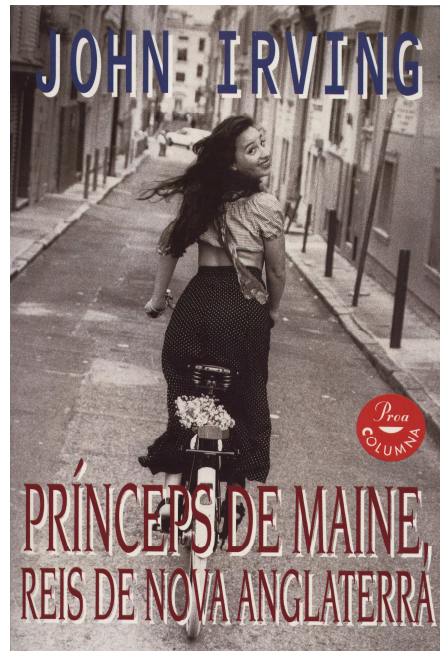
A continuació, es poden veure dues finestres diferents d'escàner, que representen bastant tots els escàners del mercat. El nom dels botons i la distribució poden variar, però en definitiva tots els escàners funcionen igual.





Com digitalitzar una imatge amb l'escàner:

1. Col·locar les imatges, fotografies o dibuixos dins de l'escàner.
2. Engegar el programa Photoshop o el programa que ve amb l'escàner.
3. Si s'ha engegat el programa de l'escàner, passar al punt següent. En cas d'haver engegat el Photoshop, anar al menú *Arxiu->Importar* i seleccionar el nom de l'escàner o el controlador d'aquest (TWAIN 32, TWAIN 5...).
4. Apareixerà la finestra de l'escàner. Segons el tipus d'escàner, la obtenció de la imatge prèvia la farà automàticament. Si no, cal prémer el botó *Pre-Scan*, *Pre-digitalitzar*, *obtenir imatge prèvia...* Cada escàner pot tenir el botó amb un nom diferent. L'escàner es disposa a obtenir la imatge prèvia. Això pot tardar uns segons. Si l'escàner està fred, segurament s'haurà d'escalfar i encara tardarà més.
5. A la banda dreta de la pantalla, es visualitzarà les imatges que estan a dins de l'escàner. Abans de fer la digitalització definitiva, cal ajustar un seguit de coses:
 - a. **Zona que es vol digitalitzar.** Cal enquadrar la zona sense deixar de prémer el botó esquerra del ratolí. Un cop enquadrada, encara es pot modificar. Depenent de l'escàner, es poden enquadrar diverses zones per fer-ho tot de cop. Aquestes zones quedaran emmarcades amb punts suspensius.
 - b. **Resolució de la imatge.** La resolució ens donarà la qualitat final de la imatge en pantalla i, sobretot, a la impressora. Una resolució bona seria 300ppp o més. Per enviar coses a través d'Internet es recomana una resolució inferior a 150ppp. Tenir en compte que com més resolució més tamany ocuparà la foto en el disc dur.
 - c. **Tipus d'imatge.** Cal seleccionar si la imatge és en tons de gris, en color (16bits, 32bits...), o és text. Hi ha escàners que ens permet digitalitzar text i passar-lo directament a un processador de textos com el Word.
6. Un cop fets els ajustament, prémer el botó *Scan o digitalitzar*. L'escàner es posarà a digitalitzar les zones marcades amb les característiques seleccionades.
7. Un cop finalitzat el procés, si hem digitalitzat a partir del Photoshop, tanquem la finestra de l'escàner i les imatges estaran a l'escriptori del programa. Si ho hem fet a partir del programa de l'escàner directament, el mateix programa ens demana què en volem fer les imatges.
8. En qualsevol cas, s'han de guardar les imatges com en qualsevol altre programa.



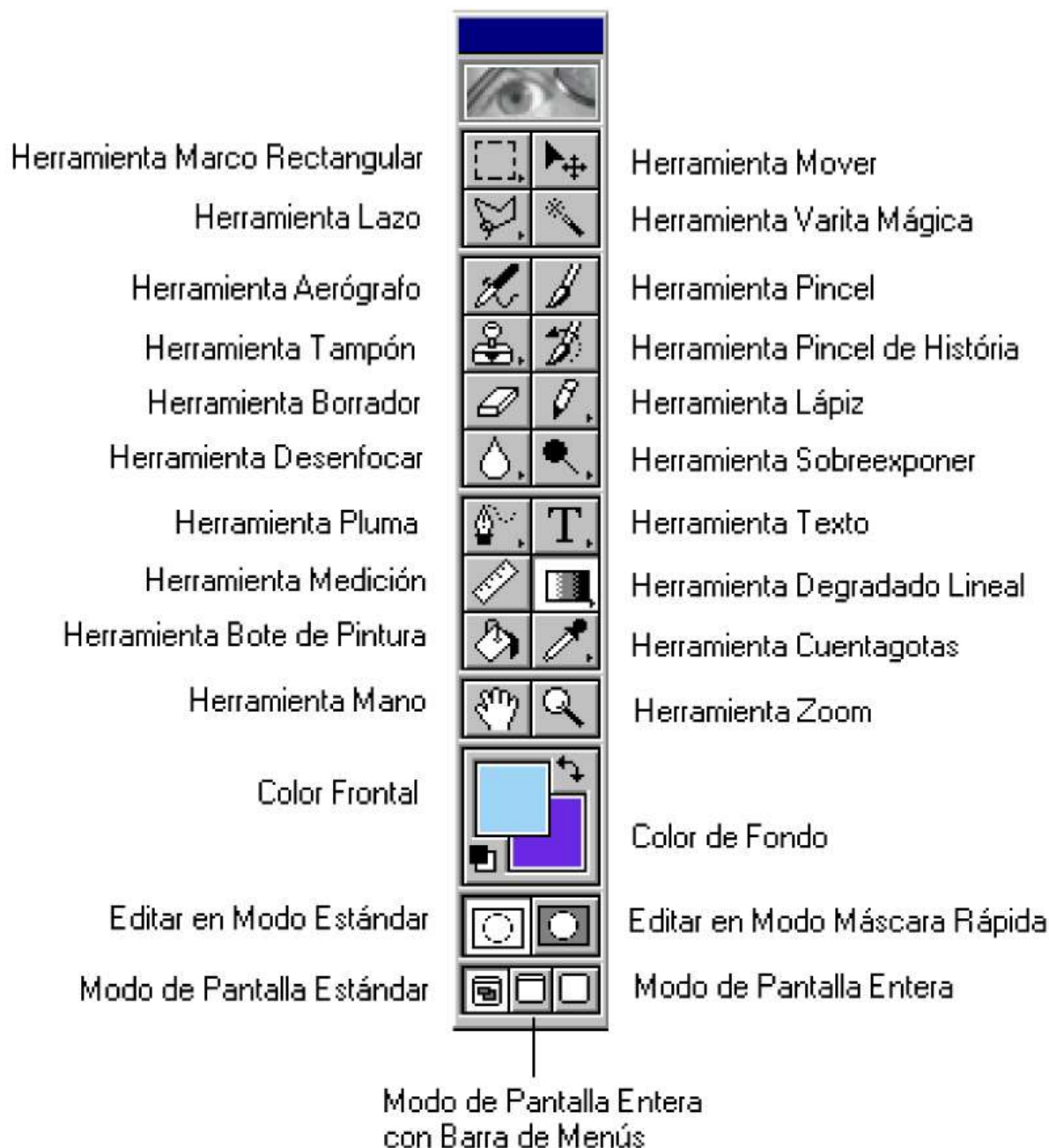
Imatges a 300ppp i 15ppp de resolució respectivament

Consells a l'hora de digitalitzar:

- S'ha de tenir molt clar per a què volem digitalitzar: correu electrònic, imprimir, imprimir en alta resolució, creació d'un DVD... Depenen de l'ús que en farem de la imatge ens cal digitalitzar-la amb més o menys resolució.
- Una imatge com més resolució tingui més ocuparà en espai en el disc dur.
- Una imatge com més gamma de colors tingui més ocuparà en espai en el disc dur. Per exemple, una imatge en tons de gris (256 tons) ocuparà menys que una imatge RGB (16.777.216 colors).
- Mirar d'enquadrar la imatge a l'hora de digitalitzar-la. Els trossos sobrants d'una imatge, a part que poden fer lleig, també ocupen espai al disc dur.
- Les imatges d'alta resolució dificulten el treball amb elles en ordinadors poc potents. Només digitalitzar a alta resolució (300, 400, 500...) quan sigui necessari.
- Un cop digitalitzada la imatge també és molt important el format en que la guardem (JPG, BMP, TIF...).



3.4. Barra d'eines



Cada botó de la barra d'eines pot contenir més d'una eina (els que tenen una fletxa petita negra a la part inferior dreta). Per poder accedir a les altres eines, cal prémer durant un segon el botó esquerra del ratolí sobre del botó en qüestió i la resta d'eines es desplegaran. Les propietats de cada eina es mostren a la barra d'opcions.



Les eines les podem classificar segons la seva funció, tot i que no ens hem de prendre la següent classificació al peu de la lletra:

- **Eines de selecció:**

- o Marc rectangular, marc el·líptic, selecció fila única i selecció columna única.
- o Llaç, llaç poligonal i llaç magnètic.
- o Vareta màgica.
- o Eina retallar.

- **Eines de transformació:**

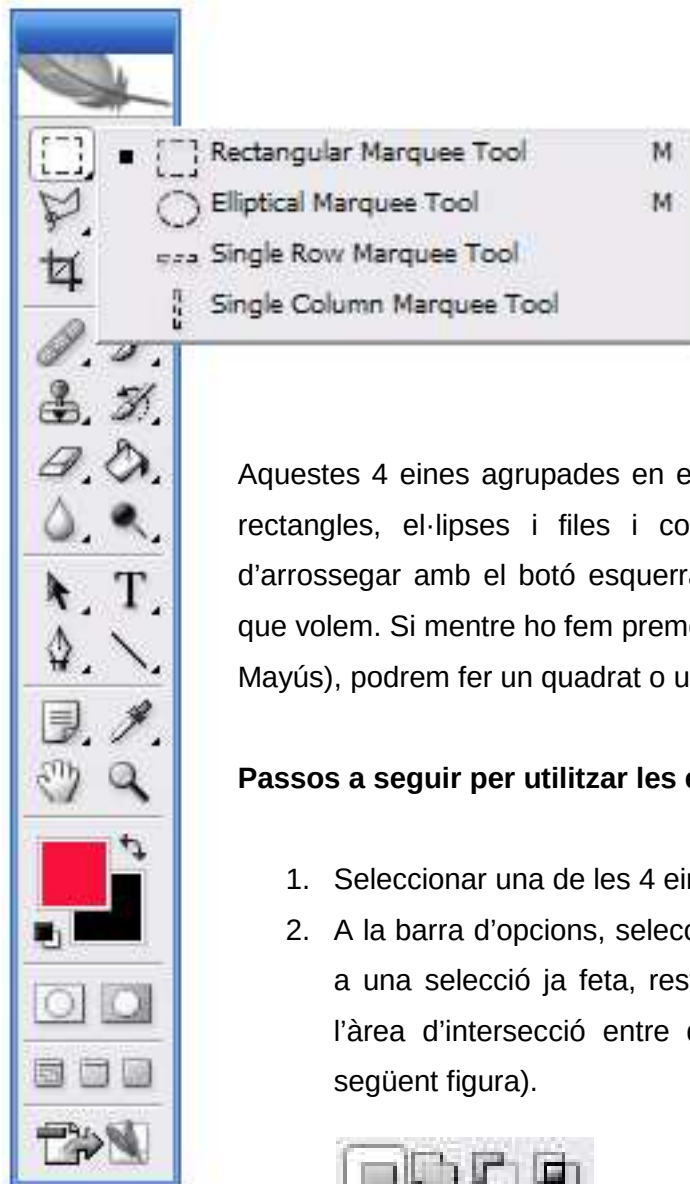
- o Aerògraf.
- o Pinzell.
- o Pinzell corrector.
- o Dit.
- o Tampó de clonar.
- o Esborrador.
- o Llapis.
- o Desenfocar.
- o Enfocar.
- o Sobreexposar.
- o Subexposar.
- o Esponja.

- **Eines de pintura:**

- o Pot de pintura.
- o Eina degradat.
- o Eina comptagotes.
- o Color frontal i de fons.



3.4.1. Eines marc rectangular, marc el·líptic, selecció fila única i selecció columna única.



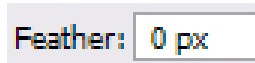
Aquestes 4 eines agrupades en el mateix botó ens permeten seleccionar rectangles, el·lipses i files i columnes d'un píxel. Per defecte, hem d'arrossegar amb el botó esquerra premut per fer la selecció de la zona que volem. Si mentre ho fem premem la tecla de les majúscules (no el Bloq Mayús), podem fer un quadrat o una rodona perfecta.

Passos a seguir per utilitzar les eines:

1. Seleccionar una de les 4 eines.
2. A la barra d'opcions, seleccionar si volem una nova selecció, afegir a una selecció ja feta, restar a una selecció ja feta o seleccionar l'àrea d'intersecció entre dues seleccions (d'esquerra a dreta a següent figura).

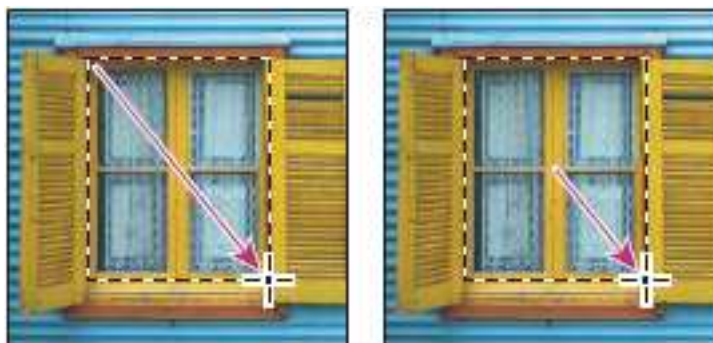


3. Escollir si volem un calat o no al voltant de la selecció. Això ho podem fer a la barra d'opcions superior.





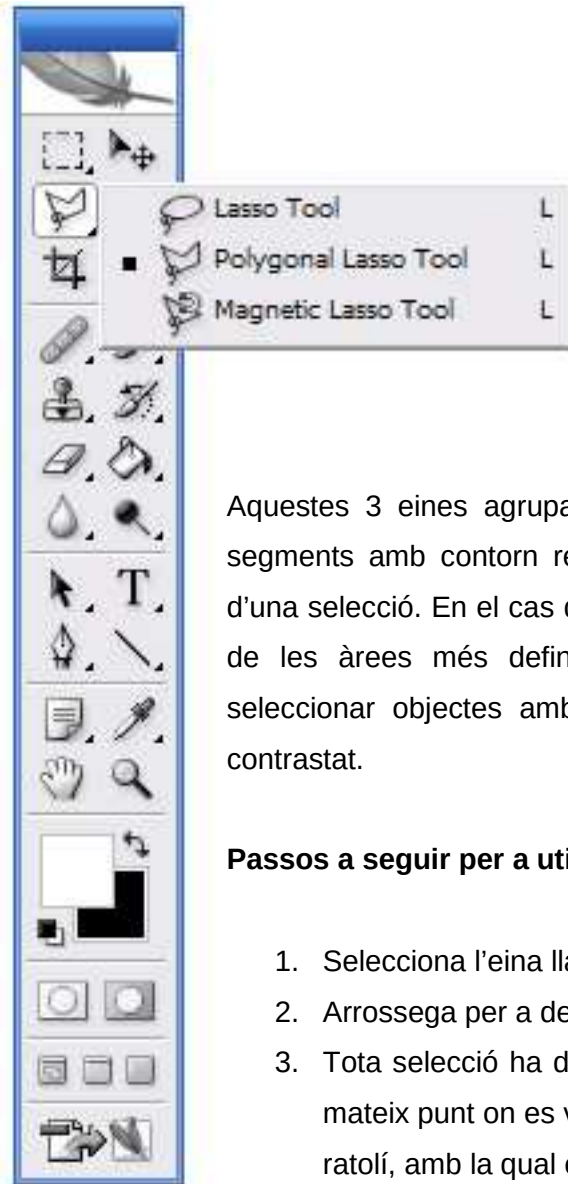
4. Arrossegar sense deixar de prémer el botó esquerra del ratolí: des d'una punta (figura esquerra) o des del centre mantenint premuda la tecla ALT (figura de la dreta).



5. Un cop feta la selecció, es pot moure posant el punter del ratolí al mig i arrossegant. Per treure una selecció, prémer CTRL+D.



3.4.2. Eines llaç, llaç poligonal i llaç magnètic.



Aquestes 3 eines agrupades en el mateix botó, permeten dibuixar tan segments amb contorn rectilini com segments a mà alçada del contorn d'una selecció. En el cas del llaç magnètic, el contorn s'ajusta als contorns de les àrees més definides de la imatge. És especialment útil per seleccionar objectes amb contorns complexos però amb un fons molt contrastat.

Passos a seguir per a utilitzar l'eina llaç:

1. Selecciona l'eina llaç.
2. Arrossega per a definir la selecció mà alçada.
3. Tota selecció ha de ser tancada. Per tant, o s'acaba la selecció al mateix punt on es va començar o es deixa anar el botó esquerra del ratolí, amb la qual cosa la selecció es tancarà sola i en línia recta.

Passos a seguir per a utilitzar el llaç poligonal:

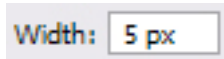
1. Selecciona l'eina llaç poligonal.
2. Fes clic en el punt de la imatge que vulguis definir com a punt inicial de la selecció.
3. Mou el ratolí fins al següent punt que determinarà el primer segment rectilini i prem un clic. De fet és com cosir amb fil i agulla, fent clic cada cop que es vol fer una puntada.



4. Repetir el pas 3 fins a aconseguir tancar la selecció. Si es fan dos clics molt seguits (doble clic), la selecció es tancarà automàticament en línia recta. En aquest cas no hi ha manera de tornar enrere i continuar la selecció en el punt on s'havia deixat. Si no passa això i estem seleccionant amb normalitat i volem tirar uns quants passos enrere, cal prémer la tecla SUPR per anar desfent pas per pas.

Passos a seguir per a utilitzar el llaç magnètic:

1. Seleccionar l'eina llaç magnètic.
2. Fer clic al punt de la imatge que volem definir com a inicial.
3. Per dibuixar un tros a mà alçada, moure el punter al llarg del contorn de la figura que es vol seleccionar. La selecció s'anirà ajustant segons l'amplada de detecció definida a la barra d'opcions (en píxels).



4. Per canviar temporalment a altres eines de llaç:
 - Per activar l'eina llaç, mantenir premuda la tecla ALT i arrossegar el punter mantenint el botó esquerra premut.
 - Per activar l'eina llaç poligonal, mantenir premuda la tecla ALT i fer clic.
5. Per esborrar trossos ja fets, prémer la tecla SUPR tants cops com calgui.
6. Com amb tota selecció, cal tancar-la per poder treballar amb ella. Per fer-ho, cal arribar al punt inicial o fer doble clic, amb la qual cosa es tancarà en línia recta.



3.4.3. Eina vareta màgica



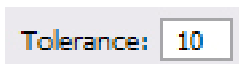
L'eina vareta màgica permet seleccionar una àrea acolorida de forma coherent (per exemple, un cel de color blau), sense haver de seleccionar el seu contorn. Cal especificar una tolerància per a poder utilitzar la vareta màgica.

Passos a seguir per a utilitzar la vareta màgica:

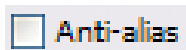
1. Selecciona l'eina vareta màgica.
2. A la barra d'opcions, seleccionar si volem una nova selecció, afegir a una selecció ja feta, restar a una selecció ja feta o seleccionar l'àrea d'intersecció entre dues seleccions (d'esquerra a dreta a següent figura).



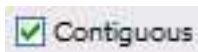
3. També a la barra d'opcions, escollir una tolerància (en píxels entre 0 i 255). Un valor baix seleccionarà els pocs colors molt semblants al píxel sobre el qual es farà clic. Un valor més alt seleccionarà una gama de colors més alta.



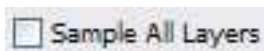
4. Per definir un contorn suau, seleccionar *Suavitzat*.



5. Per seleccionar només àrees adjacents que tinguin els mateixos colors, cal seleccionar *Contiguo*. En cas contrari, es seleccionaran tots els píxels de la imatge que tinguin els mateixos colors.



6. Per seleccionar zones de diferents capes que utilitzin els mateixos colors, seleccionar *Usar todas las capas*. En cas contrari, la vareta màgica només seleccionarà colors de la capa activa.



7. Finalment, a la imatge, fer clic en el color que volem seleccionar.



3.4.4. Eina retallar

Amb aquesta eina podem retallar les imatges en el cas que ho necessitem, ja sigui per la seva mida o bé per a alinear-les si estiguessin tortes.



Passos a seguir per a utilitzar l'eina retallar:

1. Seleccionar l'eina retallar.
2. Arrossegant el punter sobre la zona de la imatge que es desitja conservar. Això ens crearà un marc que no té perquè ser precís perquè el podrem ajustar després.



3. En cas necessari, ajustar el marc:
 - a. Per moure el marc, col·loca el punter a l'interior del rectangle delimitador i arrossega'l fins a la seva posició final.
 - b. Per canviar les mides del marc, arrossegar els delimitadors que apareixen al voltant. Si agafem els de les puntes i mantenim la tecla de les majúscules premuda (no el Bloq Mayús), ens mantindrà les proporcions del marc.
 - c. Per rotar el marc, col·locar el punter fora del rectangle delimitador i aquest es transformarà en una fletxa corba. En aquest moment, arrossegar fins a obtenir la posició desitjada. Si s'arrossega amb la tecla de les majúscules premuda, les rotacions es fan de 15° en 15°. Finalment, si volem canviar l'eix de rotació, arrossegar el punt central a la posició desitjada.
 - d. Per finalitzar el retall, prémer la tecla Enter o fer doble clic a dins el marc.

**Opcions de l'eina retallar:**

- Per retallar una imatge sense remostrejar-la (per defecte), cal assegurar-se que el quadre de text de resolució de la barra d'opcions està buit.
- Per retallar una imatge i remostrejar-la, introduir una amplada, una alçada i una resolució a la barra d'opcions. Un cop efectuat el retall, la imatge es redimensionarà a l'amplada, alçada i resolució desitjada. Atenció que això pot provocar efectes no desitjats (pèrdua de les proporcions, desenfocament de la imatge...).

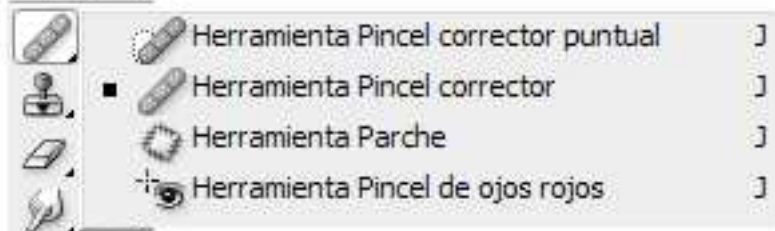




3.4.5. Eina pinzell corrector



L'eina pinzell corrector permet corregir imperfeccions i fer-les desaparèixer d'una imatge. Al igual que les eines de clonar, el pinzell corrector utilitza per pintar píxels que mostreja de la imatge. La diferència és que el pinzell corrector fa coincidir la il·luminació, les ombres i les textures dels píxels mostrejats amb els píxels originals.



El resultat és que els píxels es fusionen perfectament amb la resta de la imatge.



Passos a seguir per a utilitzar el pinzell corrector:

1. Selecciona l'eina pinzell corrector.
2. Fes clic a la mostra de pinzells de la barra d'opcions i defineix les opcions del pinzell a la paleta emergent.





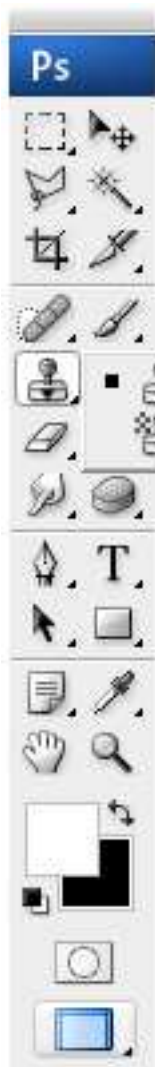
3. Escull un mode de fusió en el menú emergent *modo* a la barra d'opcions:
 - a. Tria reemplaçar per conservar el soroll, la pel·lícula granulada i la textura en els contorns del traç del pinzell.
 - b. Per més informació dels modes normal, multiplicar, trama, enfosquir, aclarar, color i lluminositat, consulta l'apartat corresponent als modes de fusió.
4. A la barra d'opcions, escull un origen per a restaurar els píxels: *muestreado*, per a utilitzar els píxels de la imatge actual o *motivo* per a utilitzar els píxels d'un motiu.
5. A la barra d'opcions, selecciona *alineado* per mostrejar els píxels de forma contínua, sense perdre el punt actual de la mostra encara que es deixi anar el botó esquerra del ratolí. Desactiva aquesta opció per seguir utilitzant els píxels mostrejats del punt inicial cada vegada que es torni a pintar.
6. Selecciona *usar todas las capas* de la barra d'opcions per mostrejar dades de totes les capes visibles. Desactiva-la per mostrejar únicament amb dades de la capa activa.
7. Per definir el punt de mostra inicial, prémer un clic amb el botó esquerra del ratolí al punt que volem fer servir com a inicial.
8. Arrossega el punter per la imatge. Els píxels mostrejats es fusionen amb els píxels existents cada vegada que es deixa anar el botó del ratolí.



**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALSEVOL COL·LABORACIÓ**

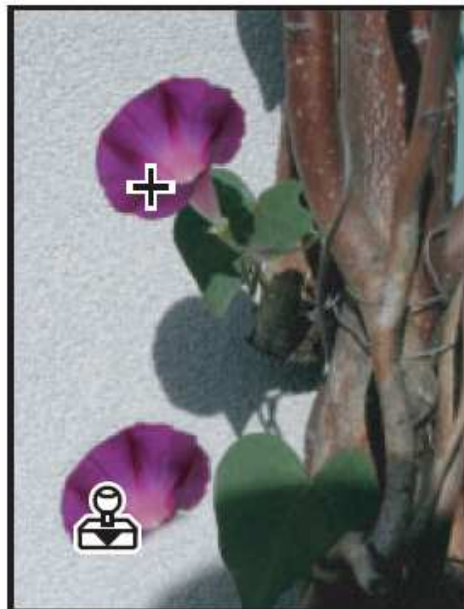


3.4.8. Eina tampó de clonar



L'eina tampó de clonar pren una mostra de la imatge, que més tarda es pot aplicar a sobre una altra imatge o en una altra part de la mateixa. També es pot clonar part d'una capa a sobre d'una altra. Cada traç de l'eina pinta utilitzant la mostra. L'eina permet la utilització de qualsevol punta de pinzell, la qual cosa permet un major control sobre la mida de l'àrea que es clona.

També es poden utilitzar l'opacitat i el flux de la barra d'opcions per ajustar la manera d'aplicar l'àrea clonada.



**Passos a seguir per a utilitzar l'eina tampó de clonar:**

1. Selecciona l'eina tampó de clonar.
2. Selecciona una punta de pinzell i tria les opcions de pinzell, mode de fusió, opacitat i flux a la barra d'opcions.



3. A continuació, decideix com alinear els píxels mostrejats. Selecciona *alineado* a la barra d'opcions per mostrear els píxels de forma contínua, sense perdre el punt actual de la mostra, encara que deixi anar el botó del ratolí. Desactiva *alineado* per seguir utilitzant els píxels mostrejats del punt inicial de la mostra cada vegada que es pari i es torni a clonar.
4. Selecciona *usar todas las capas* a la barra d'opcions per mostrear dades de totes les capes visibles. Desactiva aquesta opció per mostrear dades només de la capa activa.
5. Per definir el punt inicial de la mostra que clonarem, prémer un clic de ratolí en el punt inicial tot mantenint premuda la tecla ALT del teclat.
6. Arrossega el punter sobre l'àrea destí de la mostra a clonar.



**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALESEVOL COL·LABORACIÓ**



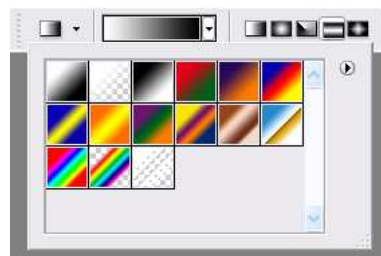
3.4.12. Eina degradat



L'eina degradat crea una fusió gradual entre varis colors. Es poden seleccionar degradats preestablerts o crear-ne de propis. El degradat es pot aplicar en una zona i parteix d'un punt inicial (on es prem el botó esquerra del ratolí) i un punt final (on es deixa anar). Durant el procés generem una línia que ens marcarà el punt inicial i final del degradat.

Passos a seguir per a utilitzar l'eina degradat:

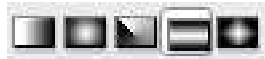
1. Per aplicar un degradat a una part de la imatge, primer cal seleccionar l'àrea desitjada. Si no es fa així, el degradat s'aplicarà a tota la capa activa.
2. Selecciona l'eina degradat.
3. Tria un farcit pel degradat a la barra d'opcions:
 - a. Des un clic al triangle que apareix al costat de la mostra del degradat per a seleccionar un degradat preestablert. El degradat que hi ha per defecte és el que conformen els colors frontals i de fons.



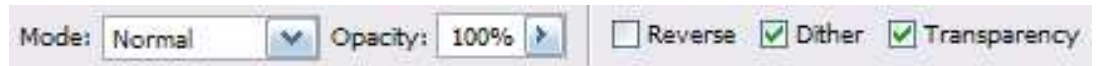
- b. Fes un clic a l'interior de la mostra de degradat per veure l'editor de degradats. Un cop editat o creat el nou degradat, prem OK.



4. Selecciona una opció per a aplicar al degradat a la barra d'opcions. D'esquerra a dreta, tenim el degradat lineal, el radial, el degradat en angle, el reflexat i el de diamant.



5. Realitza una de les accions següents a la barra d'opcions:

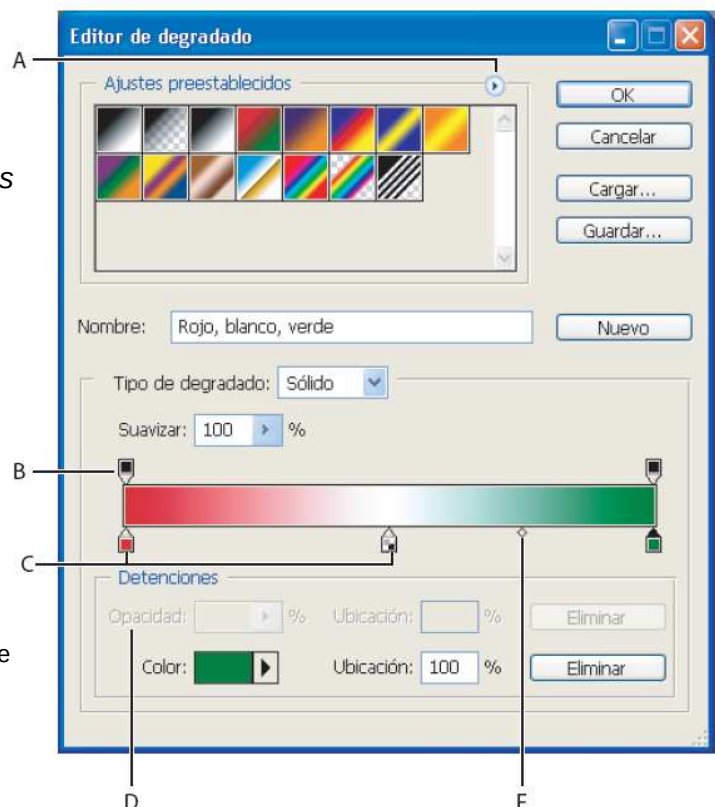


- Especifica el mode de fusió i una opacitat per a la pintura.
 - Per invertir l'ordre dels colors del degradat, selecciona invertir (*reverse*).
 - Per crear una fusió més suau amb menys agrupament, selecciona tamat (*dither*).
 - Per fer servir una màscara de transparència del farcit del degradat, selecciona transparència.
6. Col·loca el punter en el punt de la imatge on es desitja fixar el punt inicial del degradat i seguidament arrossega per definir el punt final (quan es deixi el botó esquerra del ratolí).

Passos a seguir per a crear un degradat personalitzat:

El quadre de diàleg *editor de degradats* permet definir un degradat nou o modificar un que ja existeixi. També permet afegir colors intermedis a un degradat.

- Menú de la paleta.
- Nivell d'opacitat.
- Nivells de color.
- Ajustar valors o eliminar el nivell de color o opacitat seleccionats.
- Punt mig del degradat.



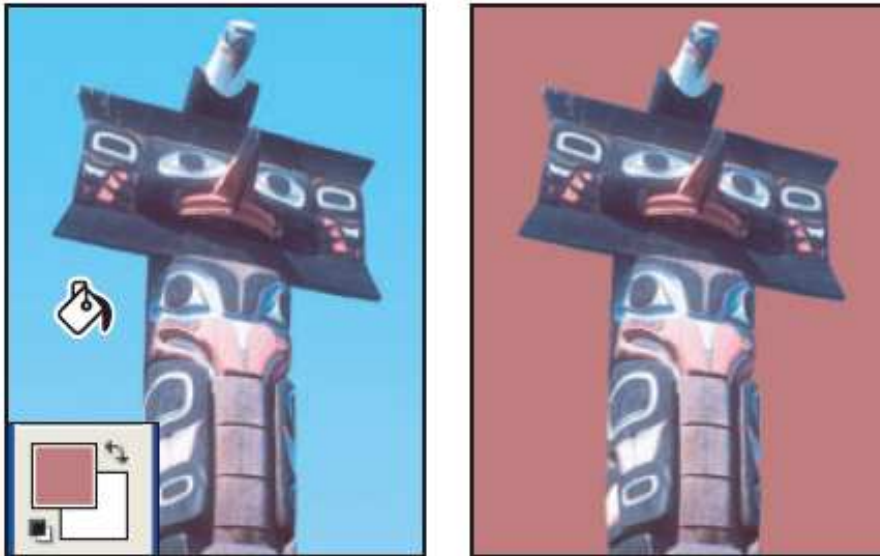


1. Selecciona l'eina degradat.
2. Fes un clic dins de la mostra de degradat a la barra d'opcions per fer sortir el quadre de diàleg *editor de degradat*.
3. Per basar el nou degradat en un d'existent, seleccionar un degradat de la secció *ajustes preestablecidos* del quadre de diàleg.
4. Escull *sòlid* del menú emergent *tipo de degradado*.
5. Per definir el color inicial del degradat, fes un clic en el nivell de color esquerra situat a sota de la barra de degradat. El triangle de sobre es torna negra, la qual cosa vol dir que s'està modificant el color inicial.
6. Per seleccionar un color, fes una de les següents accions:
 - a. Doble clic en el nivell de color o clic en la zona de selecció de color. Qualsevol d'aquestes accions activaran el selector de colors. Un cop triat, prémer OK.
 - b. Tria una opció del menú emergent *color* de la secció *detenciones*.
7. Per definir el color final, fer un clic en el nivell de color dret que apareix sota la barra de degradat. Selecciona un color com s'ha explicat en el pas 6.
8. Per ajustar la posició del punt inicial o final, realitza una de les següents accions:
 - a. Arrossega el nivell de color corresponent a dreta o esquerra fins a la posició desitjada.
 - b. Fes un clic al nivell de color corresponent i introdueix un valor a *posició* a la secció *detenciones* del quadre de diàleg. Un valor del 0% col·loca el punt en l'extrem esquerra de la barra de degradat i un valor de 100% a l'extrem dret.
9. Per ajustar la posició del punt mig (on el degradat mostra una mescla uniforme dels colors inicial i final), arrossega el selector en forma de diamant situat a sota de la barra de degradat a esquerra o dreta o fent clic al diamant i introduint un valor a la *posició*.
10. Per eliminar el nivell de color que està modificant, fer clic a *eliminar*.
11. Per configurar la suavitat de tot el degradat, introdueix un valor en el quadre de text *suavitzar* o arrossega el regular emergent *suavitzar*.
12. Si es vol, ajustar el valor de transparència.
13. Introdueix un nom per al nou degradat.
14. Per afegir un altre color intermedi, fer un clic sota la barra de degradat en el punt on es vulgui fer l'inserció.



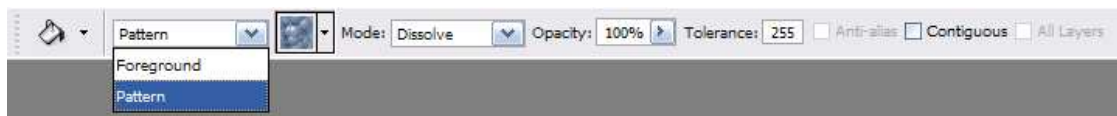
3.4.13. Eina pot de pintura

L'eina pot de pintura pinta els píxels que tenen valors de color similars a aquells en els que s'ha fet un clic. El color que utilitza per pintar és el seleccionat en el color frontal.



Passos a seguir per a utilitzar l'eina pot de pintura:

1. Escull un color frontal.
2. Selecciona l'eina pot de pintura.
3. Pots especificar com pintarà el pot: si amb el color frontal o amb un motiu.



4. Selecciona un mode de fusió i una opacitat per a la pintura (veure imatge anterior: *mode i opacity*).
5. Introdueix la tolerància (*tolerance*). La tolerància defineix la similitud de color dels píxels que s'ha de pintar. els valors poden anar des de 0 fins a 255. Una tolerància baixa pinta els píxels que es troben dins d'un rang de valors de color molt similars al del píxel que s'ha fet clic. Una tolerància alta pinta dins d'una gama de colors més àmplia.



6. Per suavitzar el contorn de la zona pintada, activa la casella suavitzat (*anti-alias*).
7. Per pintar només aquells píxels adjacents al que se li ha fet el clic, activa l'opció adjacent (*contiguous*).
8. Per pintar els píxels en funció de les dades de color combinades de totes les capes visibles, activa l'opció totes les capes (*all layers*).
9. Fes clic a la part de la imatge que vols pintar. Recomanació: si es vol ajustar la zona a pintar, es pot fer una selecció prèvia. En aquest cas, el pot de pintura només actuarà dins de la selecció, i mai es passarà del seu límit.



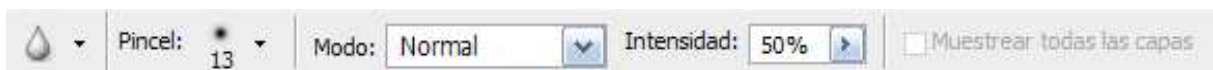
3.4.14. Eina desenfocar



L'eina desenfocar suavitza les àrees o els contorns definits d'una imatge per reduir el detall. És bastant semblant al filtre *desenfoque Gaussiano* però aplicat de manera més local.

Passos a seguir per a utilitzar l'eina desenfocar:

1. Selecciona l'eina desenfocar.
2. Realitza una de les següents accions a la barra d'opcions:
 - a. Selecciona una punta de pinzell i defineix les opcions del mode de fusió i intensitat a la barra d'opcions.
 - b. Selecciona *usar todas las capas* a la barra d'opcions per desenfocar utilitzant dades de totes les capes visibles. Si aquesta opció està desseleccionada, l'eina només utilitza dades de la capa activa.



3. Arrossega el punter per l'àrea de la imatge que es desitja desenfocar.



3.4.15. Eina enfocar



L'eina enfocar augmenta la nitidesa o l'enfocament dels contorns suaus. No esperem miracles d'aquesta eina, no pot arreglar una fotografia completament desenfocada. A més, l'ús reiterat de l'eina sobre una zona fa que aquesta quedi pixelada.

Passos a seguir per a la utilització de l'eina enfocar:

1. Selecciona l'eina enfocar.
2. Realitza una de les següents accions a la barra d'opcions:
 - a. Selecciona una punta de pinzell i defineix les opcions del mode de fusió i intensitat a la barra d'opcions.
 - b. Selecciona *usar todas las capas* a la barra d'opcions per desenfocar utilitzant dades de totes les capes visibles. Si aquesta opció està desseleccionada, l'eina només utilitza dades de la capa activa.



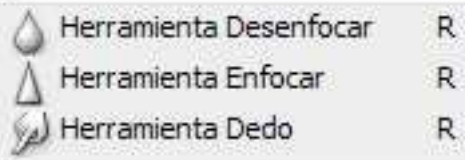
3. Arrossega el punter per l'àrea de la imatge que es desitja enfocar.



3.4.16. Eina dit



L'eina dit simula la acció de passar el dit sobre la pintura humida. L'eina recull el color en el punt on comença el traç i l'empeny i estén en la direcció d'arrossegament.



Passos a seguir per a la utilització de l'eina dit:

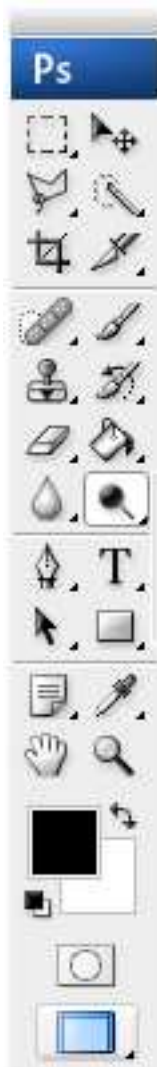
1. Selecciona l'eina dit.
2. Escull una punta de pinzell i les opcions del mode de fusió a la barra d'opcions.
3. Selecciona *usar todas la capas* a la barra d'eines d'opcions per utilitzar les dades de color de totes les capes visibles. Si aquesta opció està desactivada, l'eina dit només utilitza els colors de la capa activa.
4. Selecciona l'opció *pintar con los dedos* a la barra d'opcions per utilitzar al color frontal al principi de cada traç. Si aquesta opció està desactivada, l'eina dit utilitza el color situat sota el punter al principi de cada traç.



5. Arrossega el punter per la zona de la imatge desitjada.



3.4.17. Eina sobreexposar i subexposar

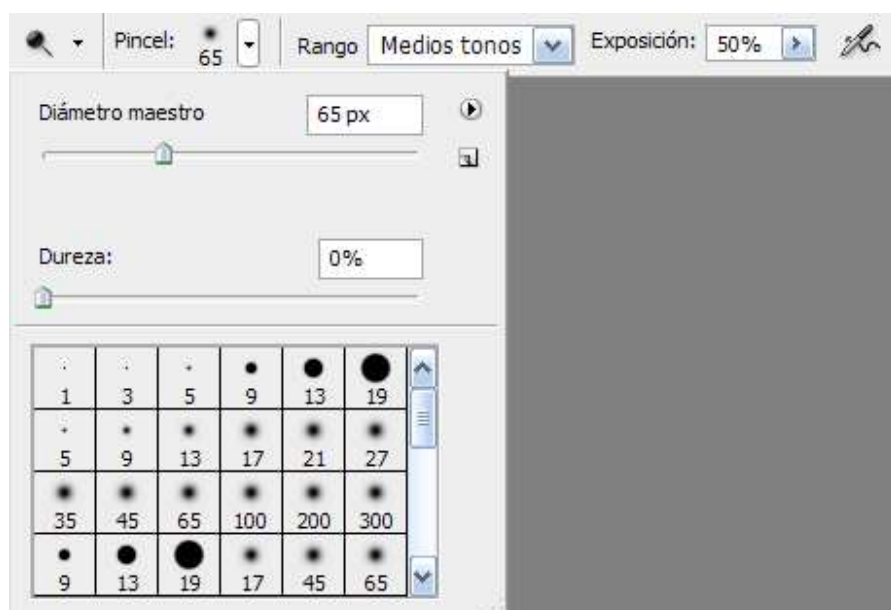


Les eines Sobreexposar i subexposar, que s'utilitzen per aclarir o enfosquir àrees d'una imatge, es basen en una tècnica tradicionalment utilitzada pels fotògrafs per regular l'exposició de determinades àrees d'una impressió. Els fotògrafs retenen la llum per aclarir una àrea de l'impressió (sobreexposar) o augmenten l'exposició per enfosquir àrees a l'impressió (subexposar).



Passos a seguir per a utilitzar les eines sobreexposar i subexposar:

1. Selecciona l'eina sobreexposar o subexposar depenent del que es vulgui aconseguir.
2. Selecciona una punta de pinzell i defineix les opcions del pinzell a la barra d'opcions.





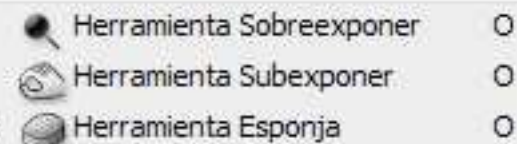
3. A la barra d'opcions selecciona:
 - a. *Medios tonos*, per a canviar la gama mitja de grisos.
 - b. *Sombras*, per a canviar les àrees fosques.
 - c. *Iluminaciones*, per a canviar les àrees clares.
4. Especifica l'exposició. Aquesta vindria a ser com la intensitat amb la qual es vol utilitzar l'eina: 100 seria la màxima potència i 1 la mínima.
5. Prem el botó *aerògraf* per a utilitzar el pinzell com un aerògraf. L'aplicació de l'eina en aquest cas és similar a tenir un esprai a la mà.
6. Arrossega el punter per sobre l'àrea que es vol modificar.



3.4.18. Eina esponja



L'eina Esponja canvia sutilment la saturació del color d'una zona. En mode escala de grisos, l'eina augmenta o disminueix el contrast desplaçant nivells de gris des de 0 cap al gris intermedi.

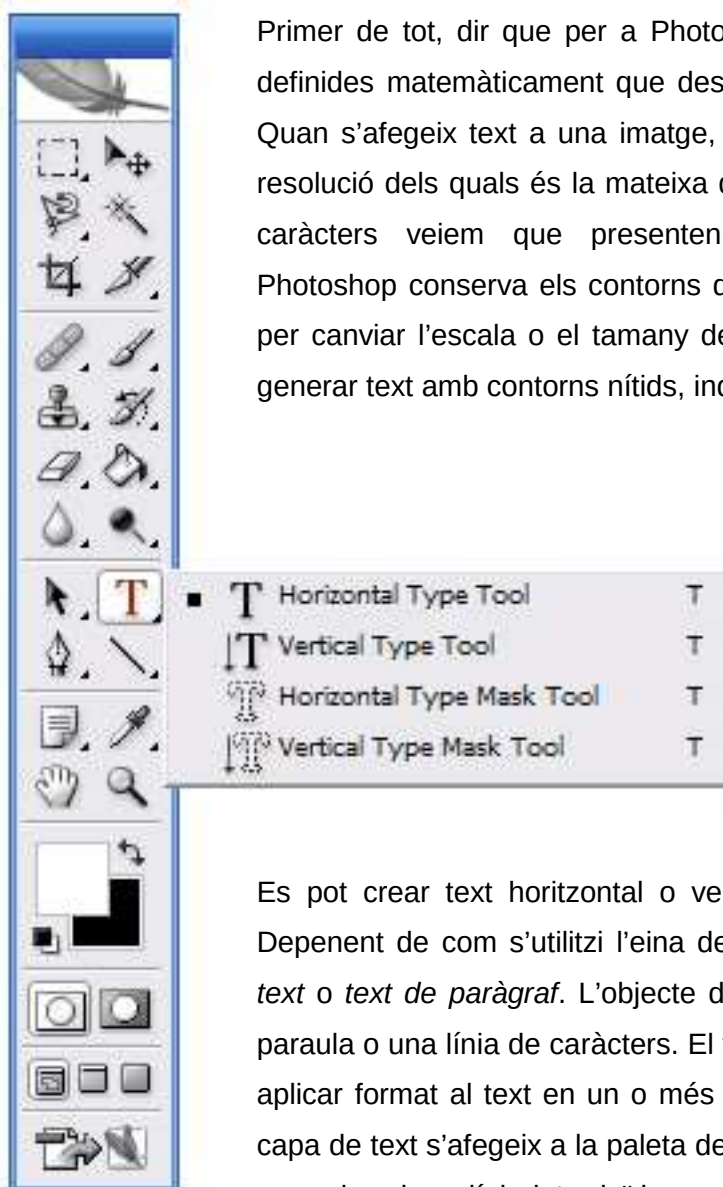


Passos a seguir per a la utilització de l'esponja:

1. Selecciona l'eina esponja.
2. Selecciona una punta de pinzell i defineix les opcions del pinzell a la barra d'opcions (veure eina anterior).
3. A la barra d'opcions, selecciona la forma en que desitja canviar el color:
 - a. Saturar, per intensificar la saturació del color.
 - b. Desaturar, per diluir la saturació del color (si apliquem reiteradament l'eina amb aquest mode, arribarem a tenir l'àrea afectada en escala de grisos).
4. Especifica el flux de l'eina esponja.
5. Arrossega el punter per sobre de l'àrea que es vol modificar.

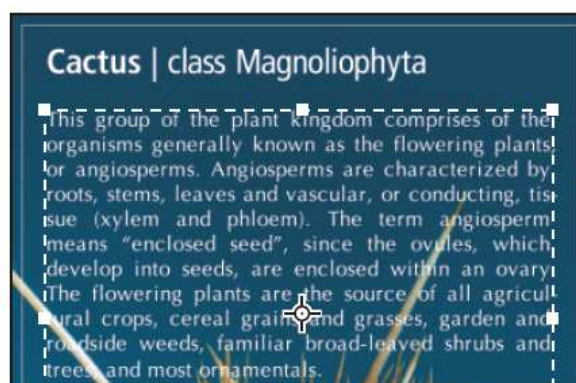


3.4.19. Eina de text



Primer de tot, dir que per a Photoshop, el text es compon de formes definides matemàticament que descriuen les lletres, números i símbols. Quan s'afegeix text a una imatge, els caràcters estan fets de píxels, la resolució dels quals és la mateixa que la de la imatge. Al augmentar els caràcters veiem que presenten contorns irregulars. No obstant, Photoshop conserva els contorns del text basats en vectors i els utilitza per canviar l'escala o el tamany del text. En conseqüència, és possible generar text amb contorns nítids, independentment de la resolució.

Es pot crear text horitzontal o vertical a qualsevol part d'una imatge. Depenent de com s'utilitzi l'eina de text, es poden introduir *objectes de text* o *text de paràgraf*. L'objecte de text és útil per a introduir una sola paraula o una línia de caràcters. El text de paràgraf és útil per a introduir i aplicar format al text en un o més paràgrafs. Al crear un text, una nova capa de text s'afegeix a la paleta de Capes. En la imatge següent, podem veure la primer línia introduïda com a objecte de text i a sota un text de paràgraf.





Passos a seguir per a la introducció d'objectes de text:

Quan introduïm objectes de text, cada línia de text és independent. La longitud de la línia augmenta o disminueix quan es modifica, però no s'ajusta a la línia següent. El text introduït apareix en una nova capa de text.

1. Selecciona l'eina de text horitzontal o vertical.
2. Fer clic a la imatge per definir el punt d'inserció del text.
3. Selecciona les opcions addicionals del text a la barra d'opcions, la paleta caràcter i la paleta paràgraf.
4. Introdueix el text desitjat. Per començar una nova línia, prémer la tecla enter.
5. Per acabar el text, realitza una de les següents accions:
 - a. Agafa qualsevol altra eina de la barra d'eines.
 - b. Prem la tecla enter el teclat numèric.
 - c. Prem CTRL+enter del teclat principal.
 - d. Fes clic al botó aprovar de la barra d'opcions.

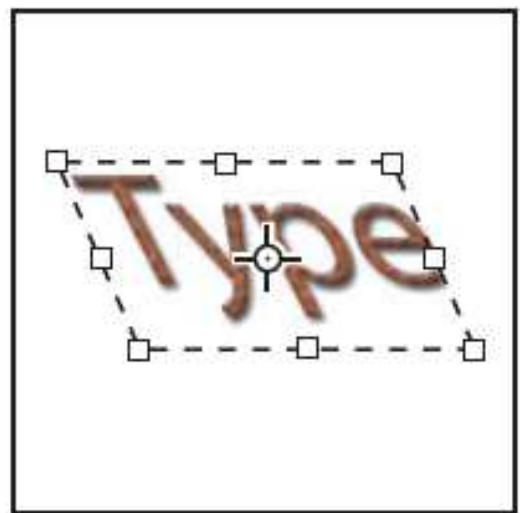
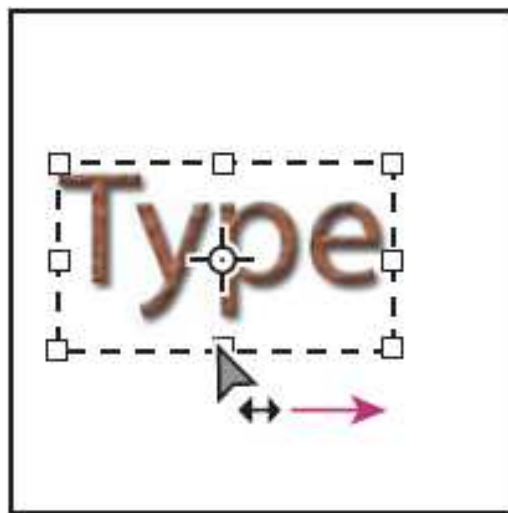
Passos a seguir per a la introducció de text de paràgraf:

Quan s'introdueix text de paràgraf, les línies del text s'ajusten per adaptar-se a les dimensions del rectangle delimitador. Aquest, es pot redimensionar i el text s'ajustarà automàticament a la nova mida. Igualment, es pot girar, escalar i *sesgar* el text utilitzant el requadre delimitador.

1. Selecciona l'eina de text horitzontal o vertical.
2. Arrossega el punter en diagonal per a definir el rectangle delimitador del text. Si abans de començar es prem la tecla ALT, apareixerà el quadre de diàleg de tamany del text de paràgraf. En ell podrem definir una amplada i una alçada.
3. Selecciona les opcions addicionals del text a la barra d'opcions, la paleta caràcter i la paleta paràgraf.
4. Introdueix el text desitjat.



5. Si es vol, es pot redimensionar, girar o *sesgar* (CTRL+Majúscules – veure la imatge inferior) el rectangle delimitador.
6. Per acabar el text, realitza una de les següents opcions:
 - a. Agafa qualsevol altra eina de la barra d'eines.
 - b. Prem la tecla enter el teclat numèric.
 - c. Prem CTRL+enter del teclat principal.
 - d. Fes clic al botó aprovar de la barra d'opcions.





**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALSEVOL COL·LABORACIÓ**



3.4.23. Eina lupa

Es pot ampliar i reduir una imatge de diferents maneres, no només utilitzant l'eina lupa. Aquí intentarem explicar els diferents mètodes. De tota manera, sempre hi ha visible informació del percentatge de zoom de les imatges en tot moment: a la barra del títol de la finestra i a la barra d'estat a la part inferior de la pantalla. La vista 100% d'una imatge mostra la imatge tal i com apareix en un navegador, o sigui, un píxel de la pantalla correspon a un píxel de la imatge.

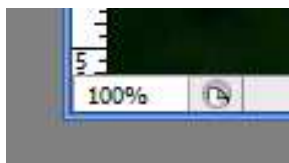


Per a ampliar una imatge, segueix un dels següents passos:

1. Selecciona l'eina lupa (zoom). El punter es converteix en una lupa amb el símbol + a dins. Fes clic a l'àrea que es vol ampliar. Cada clic amplia la imatge fins al pròxim percentatge preestablert i centra la visualització al voltant del punt escollit. Una vegada la imatge ha arribat al seu màxim ampliable (1600%), la lupa queda buida de dins.
2. Fes clic al botó augmentar de la barra d'opcions i procedeix com en el cas anterior. Prèviament, s'ha d'haver seleccionat l'eina lupa. Es pot canviar de l'opció augmentar a disminuir mantenint premuda la tecla ALT.



3. Selecciona Vista -> Augmentar.
4. Introdueix un nivell d'ampliació en el quadre de text zoom situat a la part inferior esquerra de la finestra.



5. Fes servir la combinació de tecles CTRL i +.
6. Fes servir les opcions de la paleta navegador.



Per a reduir una imatge, segueix un dels següents passos:

1. Selecciona l'eina lupa (zoom). El punter es converteix en una lupa amb el símbol - a dins. Fes clic a l'àrea que es vol ampliar. Cada clic disminueix la imatge fins al pròxim percentatge preestablert i centra la visualització al voltant del punt escollit. Una vegada la imatge ha arribat al seu màxim de reducció, la lupa queda buida de dins.
2. Fes clic al botó disminuir de la barra d'opcions i procedeix com en el cas anterior. Prèviament, s'ha d'haver seleccionat l'eina lupa. Es pot canviar de l'opció augmentar a disminuir mantenint premuda la tecla ALT.



3. Selecciona Vista -> Disminuir.
4. Introdueix un nivell de reducció en el quadre de text zoom situat a la part inferior esquerra de la finestra.



5. Fes servir la combinació de tecles CTRL i -.
6. Fes servir les opcions de la paleta navegador.



**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALSEVOL COL·LABORACIÓ**



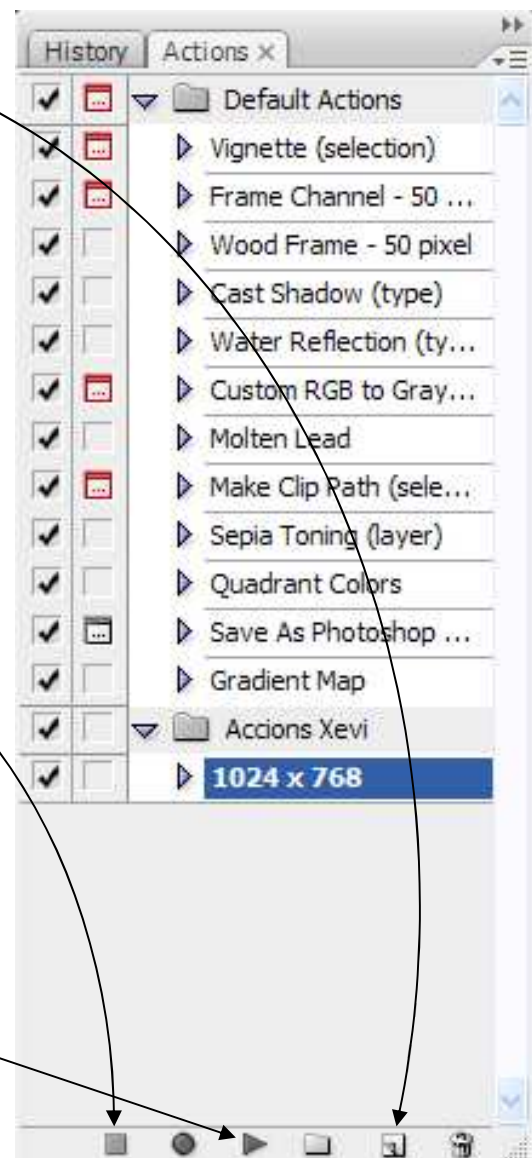
3.5.1. Paleta accions

La podem fer aparèixer anant al menú *Ventana -> Acciones*.

La paleta accions ens permet definir el que tradicionalment s'ha entès com una *macro*. No és res més que un conjunt d'accions sobre una fotografia que queden guardades i que ens permeten aplicar-les a qualsevol altra fotografia. Cada conjunt d'accions porta un nom i així ens permet trobar-lo amb facilitat i aplicar-lo. Podem crear carpetes amb conjunts d'accions temàtics. També hi ha accions que ja porta definides el mateix Photoshop.

Per crear una acció i aplicar-la, cal seguir el següents passos:

1. Crear una acció nova.
2. Donar-li nom i escollir la carpeta on la volem guardar.
3. Seguidament, prémer GRABAR i ja podem començar a realitzar tot el conjunt d'accions que formaran part de la macro. El Photoshop va enregistrant tots els nostres moviments. És interessant tenir-ho clar abans de començar per no fer cap pas malament.
4. Quan tenim totes les accions fetes, premem el botó d'STOP.
5. Ja tenim l'acció a punt per aplicar sobre una altra fotografia. Obrim la fotografia a la qual li volem aplicar el conjunt d'accions, seleccionem el nom del conjunt d'accions que volem aplicar i premem el botó PLAY. Veurem que les accions es realitzen una després de l'altra fins a completar-se totes.





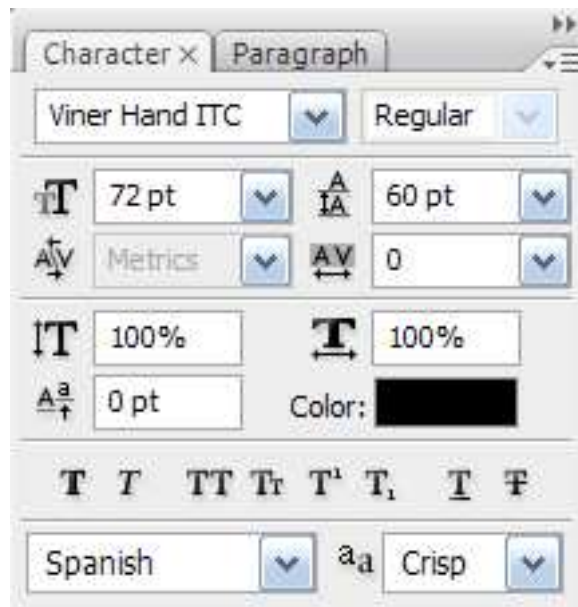
3.5.2. La paleta caràcter/paràgraf

La podem fer aparèixer anant al menú *Ventana* -> *Caràcter*. (paleta caràcter)

La podem fer aparèixer anant al menú *Ventana* -> *Pàrrafo*. (paleta paràgraf)

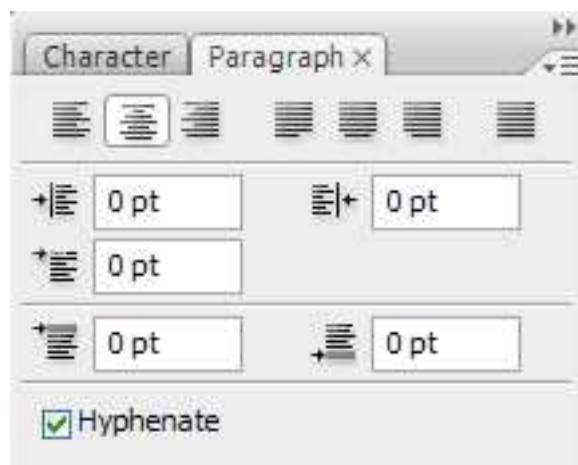
Paleta Caràcter:

Tot i que algunes de les opcions d'aquesta paleta apareixen a la barra d'opcions, és interessant perquè aquí hi ha reunides totes les opcions de text que podem trobar en un processador textos com el Word (tamany de font, color, interlineat, separació entre caràcters, altura de la línia, subíndex, lletra ratllada...



Paleta Paràgraf:

Igual que en l'anterior, trobem opcions de paràgraf comuns a molts processadors de text: alineacions, sagnat, espai entre paràgrafs (anterior i posterior)...





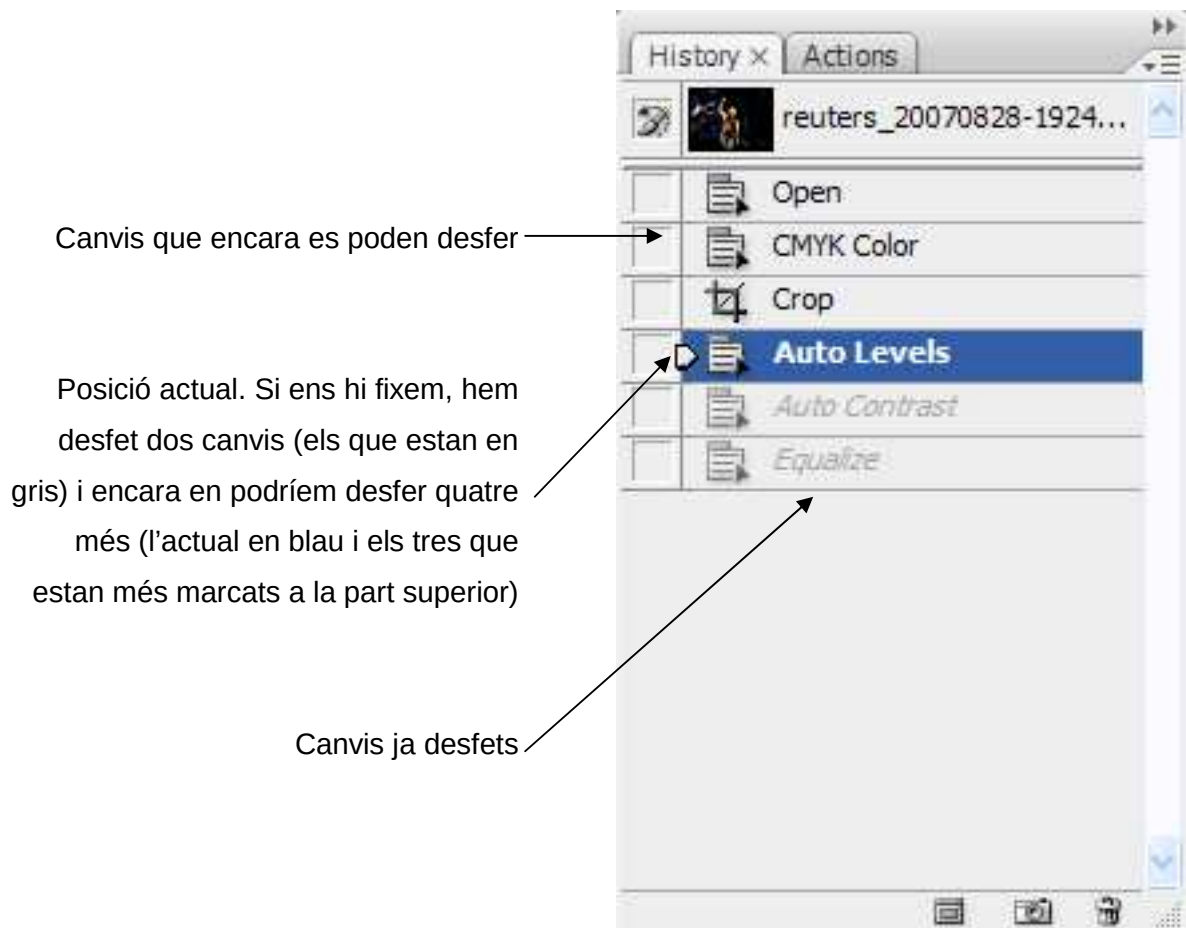
**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALEVOL COL·LABORACIÓ**



3.5.4. La paleta història

La podem fer aparèixer anant al menú *Ventana -> Historia*.

Ens permet veure tota la història de canvis que s'han fet en un document. Permet retrocedir diversos canvis o tornar-los a aplicar de cop (no permet desfer canvis enmig de la resta, o sigui que s'han de desfer en ordre i refer en ordre). Amb el desfer tradicional (CTRL+ALT+Z) ho hem de fer un per un. Aquests canvis, evidentment, només es guarden mentre el document està obert. Quan aquest es tanca es perden.

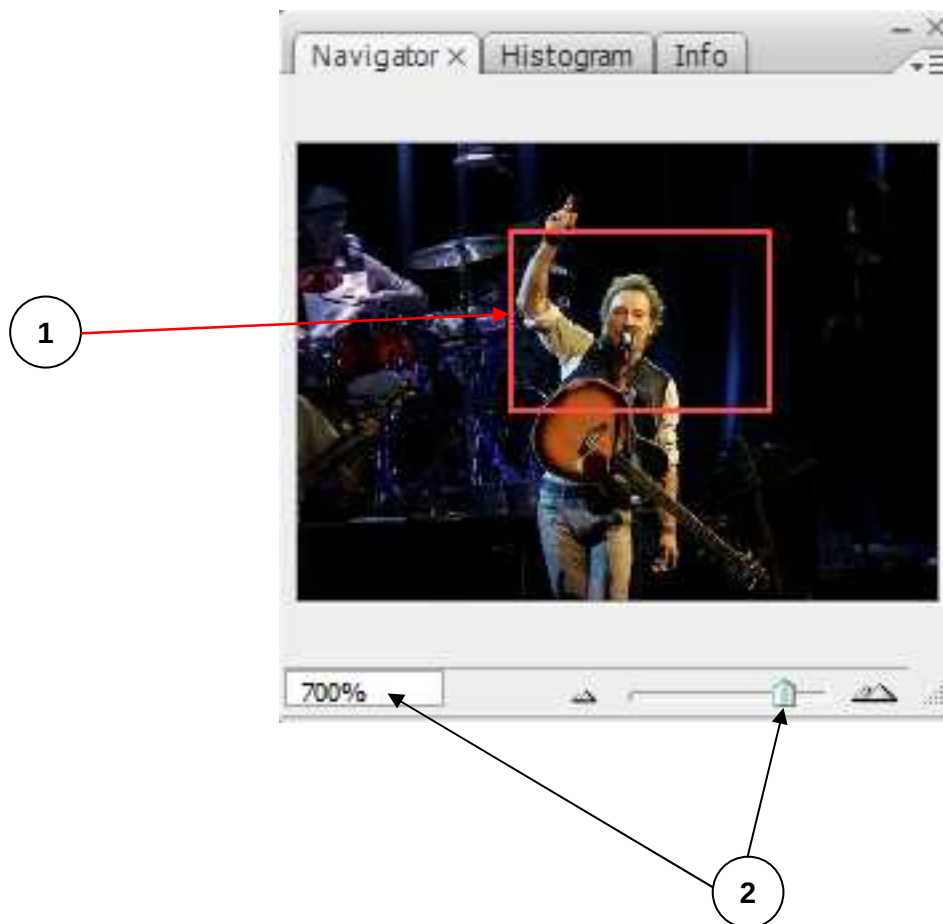




3.5.5. La paleta navegador

La podem fer aparèixer anant al menú *Ventana -> Navegador*.

Ens permet veure en tot moment en quina zona de la imatge estem treballant a través d'un rectangle vermell (1). Ens podem moure per la imatge arrossegant aquest rectangle. Penseu que quan es treballa amb un zoom molt gran es tendeix a perdre l'orientació. A l'hora ens fa de zoom, ens permet acostar-nos i allunyar-nos de la imatge (2).



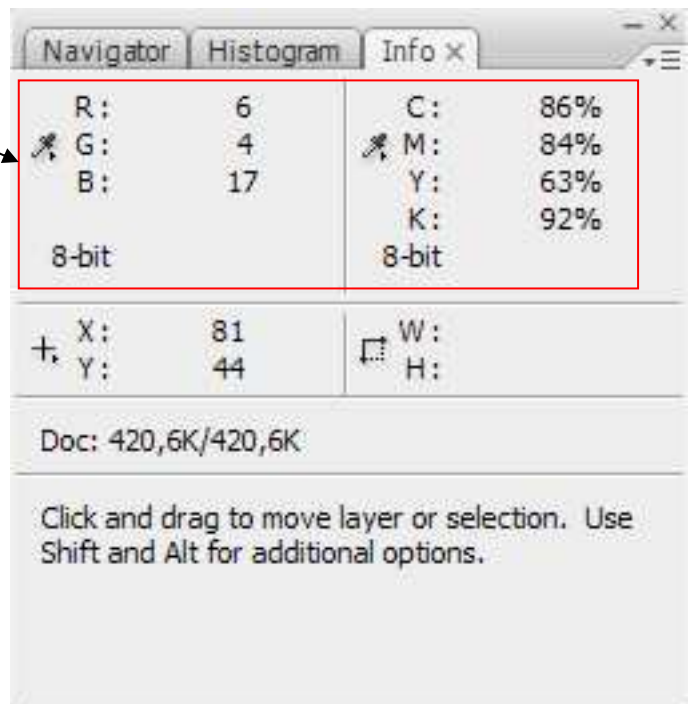


3.5.6. La paleta informació

La podem fer aparèixer anant al menú *Ventana -> Informació*.

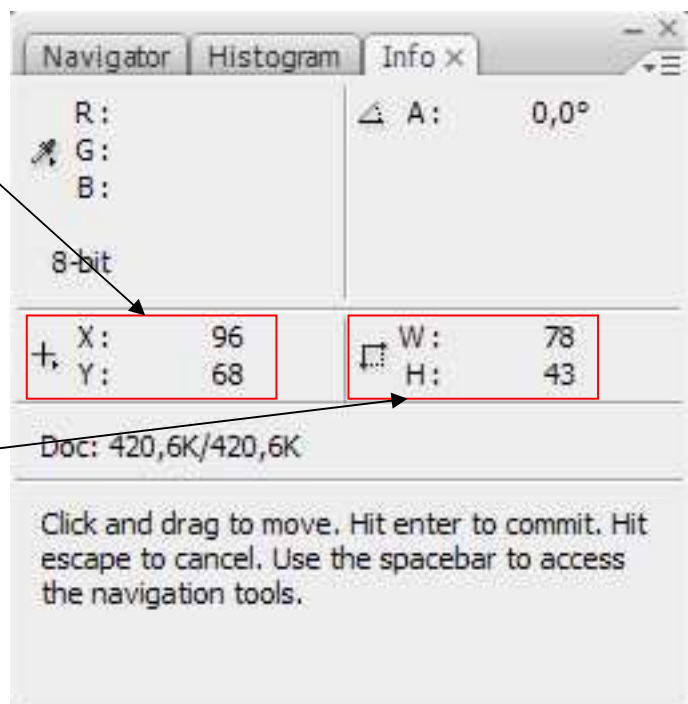
Ens permet treure informació de la imatge de diverses maneres:

1. Ens desglossa la informació del color que estem senyalant amb el punter del ratolí en el sistema de color RGB i en el CMYK.



2. Ens dóna informació de la posició del punter del ratolí en coordenades (x,y) respecte el punt (0,0) que és l'extrem superior esquerra de la imatge.

3. Ens dóna informació de l'amplada i l'alçada de la selecció en les unitats que nosaltres vulguem (píxels o cm).

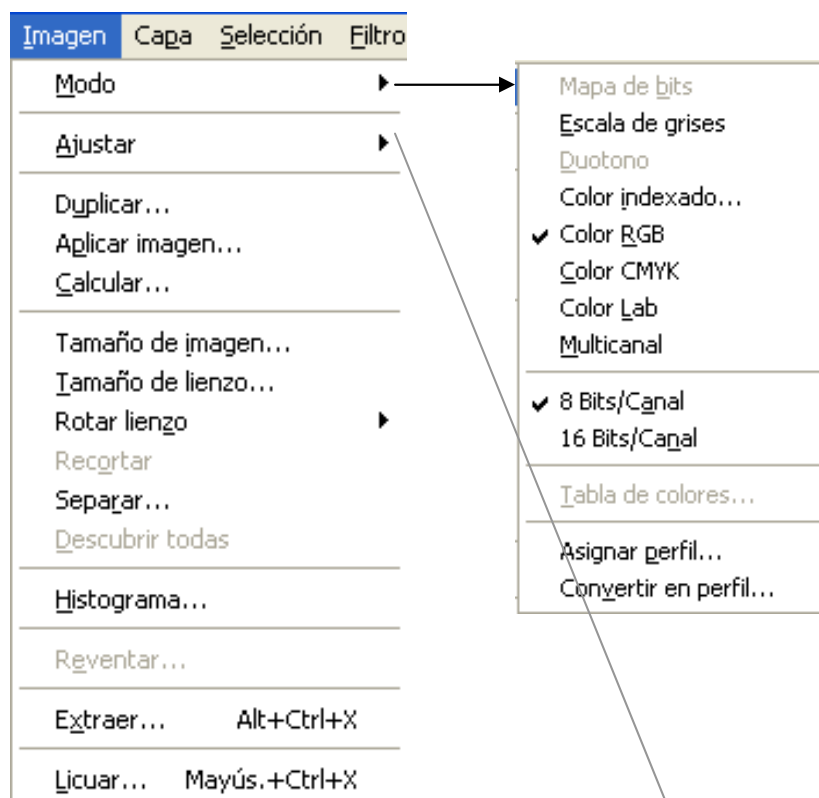




**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALSEVOL COL·LABORACIÓ**



3.6. Menú imatge



Mode:

Ens permet canviar el mode de color de la imatge

- **Escala de grisos**
converteix la imatge a 256 tons de gris.
- **Duotono** converteix la imatge a dos tons de color.
- **Color indexado** ens deixa triar entre 4, 8, 16, 64, 128, 256... colors a la imatge.
- **Color RGB** és l'opció més recomanada.
Visualitza imatges amb més de 16.000.000 de colors.

- **Color CMYK** és el mode color de la impressora. Permet simular els colors de la imatge impresa. Són molts menys de 16 milions.

Ajustar:

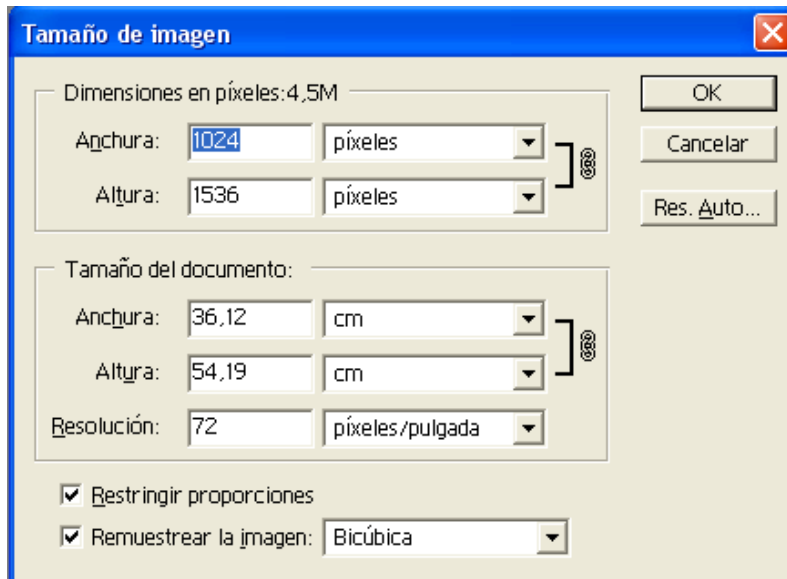
Ens permet ajustar diferents variables de la imatge:

- **Nivells** mostra un gràfic que representa la distribució tonal de la imatge, des de les ombres (a l'esquerra), els mitjos tons (al centre) fins a les il·luminacions (a la dreta). Per aconseguir una bona gamma de tons, arrosseguem els reguladors blanc i negre fins als extrems on comenci el gràfic. A continuació, arrosseguem el regulador central per ajustar els tons mitjos fins al nivell desitjat.
- **Nivells automàtics** realitza la mateixa funció que **nivells** però de manera automàtica.

Niveles...	Ctrl+L
Niveles automáticos	Mayús.+Ctrl+L
Contraste automático	Alt+Mayús.+Ctrl+L
Curvas...	Ctrl+M
Equilibrio de color...	Ctrl+B
Brillo/contraste...	
Tono/saturación...	Ctrl+U
Desaturar	Mayús.+Ctrl+U
Reemplazar color...	
Corrección selectiva...	
Mezclador de canales...	
Mapa de degradado...	
Invertir	Ctrl+I
Ecualizar	
Umbral...	
Posterizar...	
Variaciones...	

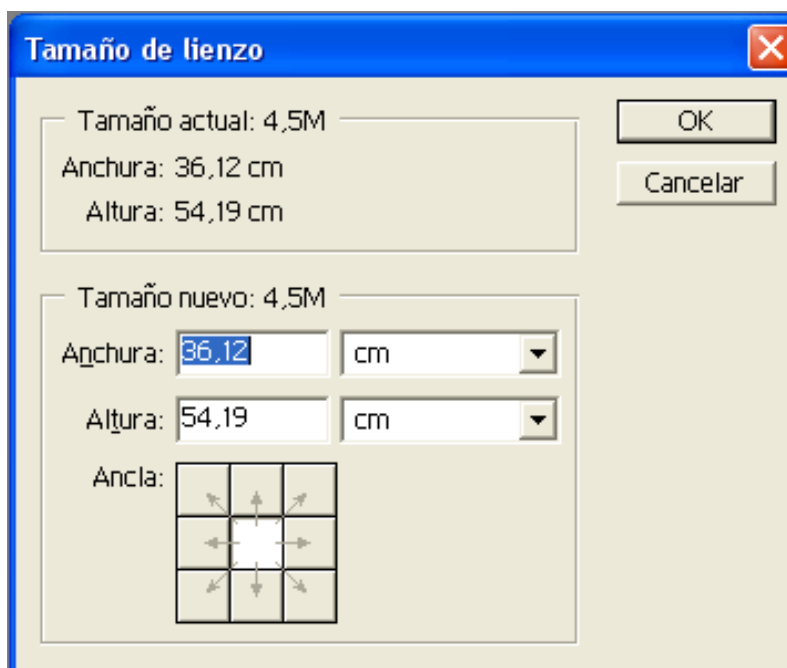


- **Llum / contrast** ens permet canviar el valor d'aquestes dues variables a la imatge.
- **Reemplaçar color** ens permet canviar un color a tots els llocs de la imatge on aparegui per un altre.
- **Invertir** crea el negatiu de la imatge.



Tamany de la imatge:

Ens permet canviar les mides de les imatge en píxels o en cm (mantenint les proporcions sempre que hi hagi seleccionat **restringir proporcions**). També permet canviar la resolució. Recordar que augmentar la resolució d'una imatge no significa tenir-la en més bona qualitat. La resolució, un cop digitalitzada la imatge, no es pot guanyar.



Tamany de la tela:

Ens permet canviar el tamany del suport de la imatge (en cm o en píxels). També ens deixa escollir cap a on s'engrandirà o es farà més petit el suport. Per defecte es farà més gran o més petit a partir del centre del suport.



**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALESEVOL COL·LABORACIÓ**



3.11 – Dreceres de teclat

Amb Photoshop es poden fer servir múltiples dreceres de teclat per poder fer coses molt més ràpid. Aquí teniu, al meu criteri, les més importants:

DRECERA	FUNCIÓ
CTRL+ALT+Z	Desfer
CTRL+D	Desselecciona una selecció que tens feta i tancada amb qualsevol eina que serveixi per a seleccionar.
CTRL+T	- En una capa, fa aparèixer els 9 selectors que ens permeten redimensionar la capa. Un cop la tenim al tamany que desitgem, premem ENTER per confirmar. - Si mantenim premuda la tecla de les MAJÚSCULES i redimensionem a partir d'una de les quatre cantonades, mantindrem les proporcions de la capa.
CTRL+A	Seleccionar-ho tot.
CTRL + "+"	Amplia la imatge que tenim a l'àrea de treball. Fa la funció de l'eina zoom o lupa.
CTRL + "-"	Redueix la imatge que tenim a l'àrea de treball. Fa la funció de l'eina zoom o lupa.
CTRL + S	Guarda la feina que estiguem fent.
MAJÚSCULA	- Quan estem seleccionant amb l'eina marc rectangular o amb l'eina marc el·líptic, ens permet fer un quadrat o una rodona perfectes (l'hem de mantenir premuda) - Quan tenim qualsevol selecció feta, ens permet afegir una altra selecció si la mantenim premuda en el moment de fer-ho. - Quan em premut CTRL+T en una capa i volem girar-la, si la mantenim premuda ens girarà de 15° en 15°. D'aquesta manera, control·lem molt més la zona que seleccionem.



ALT	• Quan tenim l'eina lupa agafada (per exemple en la posició +), mantenint l'ALT premut passa a la seva funció -. • Ens permet definir un punt inicial amb eines com el tampó de clonar i el pinzell corrector. • Quan tenim qualsevol selecció fets, ens permet restar-ne una altra si la mantenim premuda en el moment de fer-ho.
SUPR	Quan estem seleccionat amb l'eina llaç poligonal, ens permet desfer l'últim tros de selecció que hem fet.
CTRL+C	Copiar (al igual que en la majoria de programes sota Windows).
CTRL+X	Tallar (al igual que en la majoria de programes sota Windows).
CTRL+V	Enganxar (al igual que en la majoria de programes sota Windows).
TABULADOR	Si el premem un cop, ens fa desaparèixer les paletes flotants i la paleta d'eines, deixant-nos l'àrea de treball lliure per poder operar amb més tranquil·litat. Si la tornem a prémer, tornen a aparèixer totes les paletes.
ESC	Ens permet alliberar-nos de la selecció que tenim a mig fer. Per exemple, quan estem a mig fer una selecció amb el llaç poligonal o amb el llaç magnètic.
IMP PANT O PRINT SCREEN	Ens permet fer una captura de tota la pantalla (en format fotogràfic). Aquesta captura la podem portar posteriorment a qualsevol altre programa fent enganxar a través d'aquest (el programa ha d'admetre fotografies).
CTRL	Quan estem redimensionant una imatge (hem fet un CTRL+T), si mantenim la tecla CTRL premuda i fem servir algun dels selectors, veurem que podem inclinar la foto, donar-li "perspectiva"...



**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALSEVOL COL·LABORACIÓ**



4-ÀLBUMS DIGITALS I VIRTUALS



**LA PART DE MANUAL QUE FALTA AQUÍ ESTÀ EN CONSTRUCCIÓ
SERÀ BENVINGUDA QUALSEVOL COL·LABORACIÓ**