

Imagen 1

Herramientas de trazados y vectores

Así, en la imagen 1 están señalizados el grupo de herramientas de manejo de texto y trazados. Con ellas podemos crear, seleccionar, modificar y suprimir los datos vectoriales. A lo largo de este capítulo conoceremos en profundidad el uso de estas herramientas.

Photoshop nos permite trabajar tanto con datos tipo "Mapa de Bits" como tipo "Vectores".

Dentro de la segunda categoría se encuentran los dibujos o "trazados" y el texto.

Para manejar este tipo de datos, PSP dispone de una serie de herramientas. La manipulación efectiva y creativa de imágenes debe suponer conocer profundamente estas herramientas.

La herramienta "Texto", tal como lo vemos destacado en la imagen 2, nos permite introducir texto en la imagen. En Photoshop existen dos tipos de texto: Texto artístico y el Texto de párrafo.

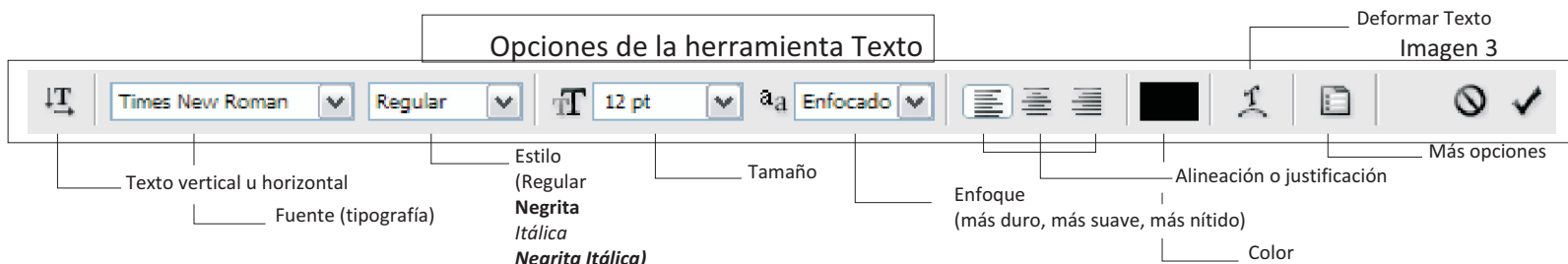
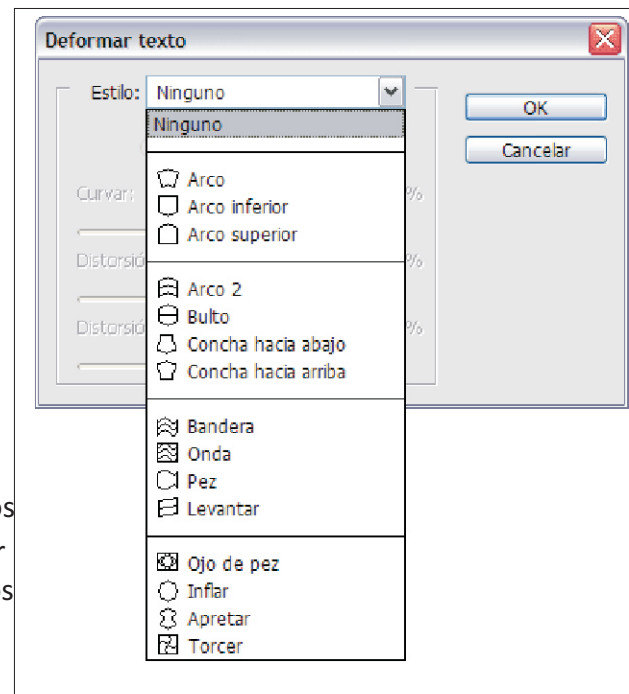
El primero nos permite llenar de texto una línea, hasta el infinito. En cambio, el texto de párrafo nos crea una caja, donde se aplican las reglas básicas de composición visual de un párrafo, i.e., márgenes, justificación, etc.

Para cualquier texto tenemos las opciones de "Fuente", que es la tipografía o la "forma" de las letras con las que escribimos. Están también el tamaño, el estilo (normal, **negrita**, *itálica* o **negrita itálica**). Además podemos hacer texto horizontal o vertical. Por último tenemos



Imagen 2

la opción "Deformar texto", que nos permite hacer textos al más puro estilo WordArt, de los productos MS Office.



Deformar Texto
Imagen 3



imagen 4

La herramienta selección de trazado nos permite seleccionar, ya sea los trazados hechos por nosotros gracias a la herramienta Pluma o a la herramienta Forma Personalizada.

Existen dos opciones para esta herramienta: Una es la selección de trazado, que selecciona todo el dibujo. Mientras que la segunda opción nos permite seleccionar y modificar el trazado.



imagen 5

imagen 6

La herramienta “Forma personalizada, que se muestra en la imagen 6, tiene muchas opciones para facilitar nuestro trabajo. En la imagen 7 podemos ver todas las sub-herramientas que existen. Ya podrán imaginar para que sirve cada una. Pero el asunto es que estos dibujos sirven como “plantillas” para pintar sobre las capas.

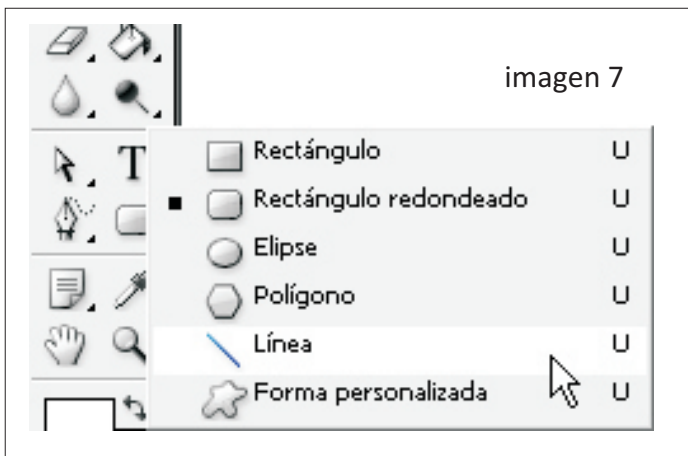


imagen 7



En la imagen 8 vemos las opciones para trabajar con los trazos. Así, el primer ícono se denomina “capa de forma” y nos permite crear capas con la forma deseada. La capa creada se puede rastrear en cualquier momento para tratarla como imagen. Sin embargo, esta forma no se puede modificar, por lo que una vez hecha, no hay mayores cambios.

El segundo ícono corresponde a “Trazados”, el que nos permite crear formas editables por la herramienta selección (flecha blanca).

Además, con esta opción habilitada, podemos ver que, en la pestaña “Trazados”, se “iluminan” tres nuevas características: El primer círculo es Relleno, y corresponde a pintar el trazado, de acuerdo al color frontal definido con anterioridad en Photoshop. El segundo círculo es Contorno, y permite dibujar la frontera de nuestro trazado, con el color frontal y, además, con el pincel definido. Por último, el tercer círculo corresponde a Hacer Selección. Esta opción nos permite usar el trazado como selección para una capa. Así, todo lo que esté dentro del contorno, usando esta opción, quedará seleccionado.



imagen 8

imagen 9

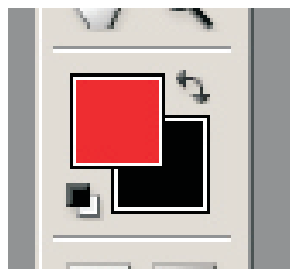


imagen 10



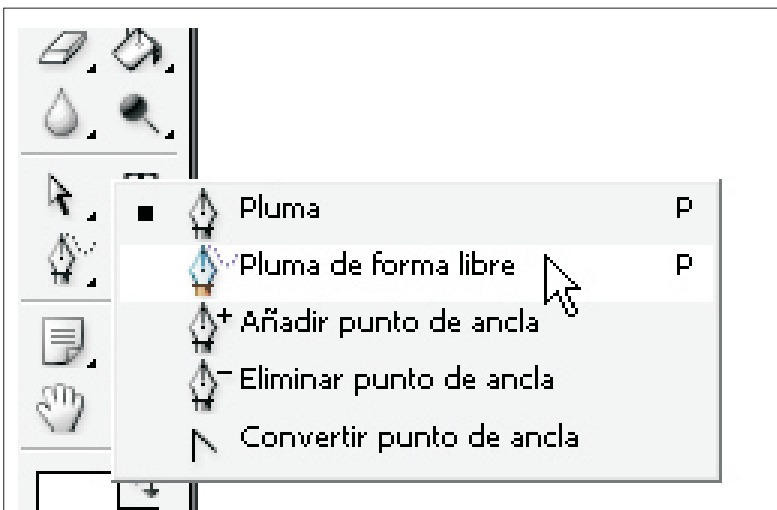
imagen 11

La pluma además permite definir de forma casi exacta la silueta de una imagen. En efecto, debido a que nos permite dibujar curvas, como un continuo, porque los objetos, visualmente, dentro de una imagen determinada, se cierran “redondamente”, es que nos resulta tan útil. De hecho, si nos remitimos a la teoría de las curvas en la matemática, toda línea o forma es representable como curvas. Una recta es una curva de grado 0, mientras que un círculo es una curva de grado 360. Y en un continuo, estos valores van oscilando, y es lo que la pluma permite aprehender, por lo menos, visualmente.

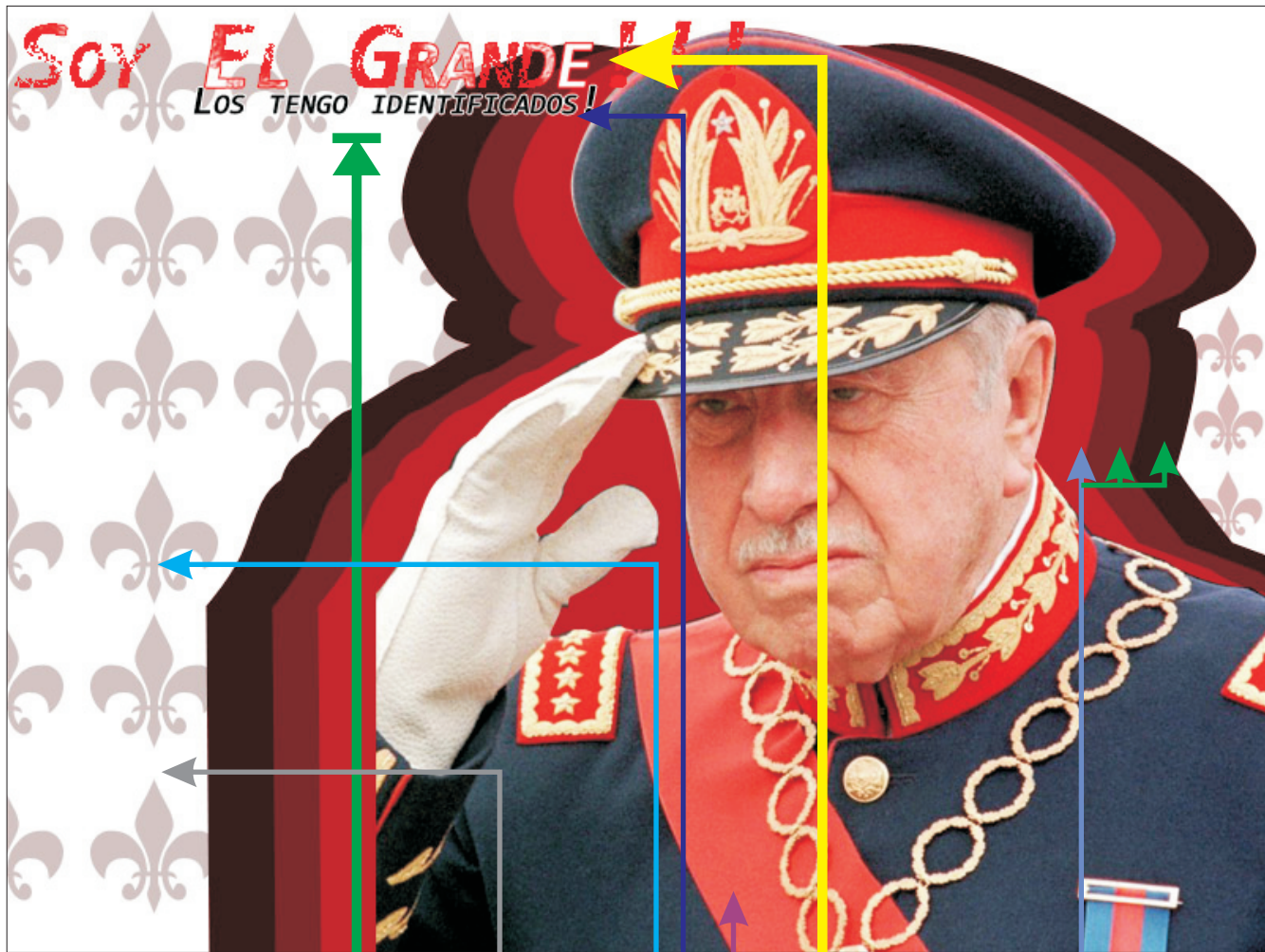
La última herramienta que veremos es la Pluma. Esta es la que nos ofrece mayor versatilidad al momento de dibujar en Photoshop. Pluma trabaja sobre la base de curvas, que son modificables mediante una serie de pasos. En Pluma, las curvas pueden ser simétricas o asimétricas. Además, Pluma trabaja con el concepto de **nodo**, que es simplemente un punto de inflexión, que es donde la curva cambia de sentido, ascendente o descendente. El nodo es el que determina la simetría de la curva. Esto quiere decir que los brazos de este nodo se puedan mover de forma independiente (asimetría) o los dos juntos (simétrico). (ver ejemplo de nodo simétrico en imagen 12)



imagen 12



La pluma tiene distintas opciones. Una de ellas es la clásica, que nos permite dibujar un contorno, definiendo nodos en cada punto de quiebre de la curva. La otra opción es la pluma de forma libre, que funciona “como si” la herramienta “Lazo” (se acuerdan? ) Esta añade automáticamente los nodos necesarios para representar la silueta o curva. La siguiente opción es “Añadir punto de ancla”. Acá punto de ancla es sinónimo de nodo. Y su contraparte es “Eliminar punto de ancla”. La última opción es “Convertir punto de ancla”. Esta herramienta nos permite cambiar un nodo de simétrico a asimétrico o viceversa. Incluso, puede convertir el segmento anterior en una recta.



800x600 px

72 ppp (dpi)

fondo blanco.

una imagen

formas personalizadas

texto

texto rastreado

trazados

efectos (f)