PRO LABORATORI DIGITAL

1. INTERFICIE

menús, barra d'eines, panells.

2. CONFIGURACIONS BÀSIQUES

pantalla de treball, història, resolució de pantalla

3. AJUSTOS TONALS

- NIVELLS

Histograma / Avís llums reventades (sobreexposició, subexposició) / Llumi nositat

- CURVES

Sobreexposar / Subexposar / Curves en Blanc i Negre / Contrast / Llumino sitat.

- TO / SATURACIÓ

Saturar tota la imatge / Saturar selectivament / Desaturar tota la imatge / Desaturar selectivament / Virats.

- FILTRE FOTOGRÀFIC

Quan l'apliquem i com

- EQUILIBRI DE COLOR (Dominants)

Correcció de dominats / Sombres i il·luminacions

- CORRECCIÓ SELECTIVA

Negres i Neutres (Contrast)



PHOTOSHOP (PS) és un programa d'edició d'imatges que permet realitzar des d'operacions senzilles, com són els ajustaments de color o de la luminància de la imatge, fins a muntatges complexos i retocs fent servir una o diverses imatges simultàniament.

INTERFICIE

Quan s'obre PS ens mostra la seva àrea de treball, també anomenat INTERFÍCIE. Podem dividir aquesta àrea de treball en 3 apartats principals: Barra de menú, Barra d'eines, Panells



A la part superior de la pantalla, hi trobem la BARRA DE MENÚ. Aquí hi trobem pràcticament totes les opcions que ens ofereix Photoshop.

Accedint a cadascun dels menús (ARCHIVO, EDICION, IMAGEN, CAPA, SELECCION, etc...) hi trobem submenús amb diferents possibilitats.



LABORATORI DIGITAL I

INFERFICIE > BARRA D'EINES

Es troba a la part esquerra, sempre que no s'hagi canviat la seva ubicació anteriorment, i com el seu nom indica, és la barra de les diferents eines que ens ofereix PS. Podem accedir-hi prement l'eina sobre la barra d'eina o desde la seva abreviatura de tecla corresponent.

Les eines més utilitzades són: Mà (H o Barra d'espai), Lupa (Ctrl/Cmd + (+) per augmentar o Ctrl/Cmd + (-) per disminuir), Moure (V o Ctrl), Pinzell (B)



Les eines, permeten diferents accions, entre les quals, inserir text, seleccionar, pintar, dibuixar, mostrejar, editar, moure, anotar, canviar de colors frontals i de fons. Les diferetns eines que ens ofereix PS queden representades en aquesta barra. Per a seleccionar qualsevol eina, ho podem fer des de la pròpia barra o amb la seva abreviatura de teclat corresponent. Quan en tenim una de seleccionada, observem una diferència de color.

A la part inferior dreta de gairebé totes les eines, podem veure un petit triangle, aquest símbol ens indica que l'eina té diferents opcions. La barra d'eines es divideix en CINC grans zones:

La primera zona és on s'hi troben les EINES DE SELECCIÓ, de MOURE i RETALLAR.

La segona zona és on s'hi troben les eines de RETOC i de PINTURA. Les eines de retoc, estan pensades per eliminar o reparar parts d'una imatge.

La tercera zona és on s'hi troben les eines de DIBUIX i de TEXT. Les eines de dibuix porten una gran quantitat de formes predeterminades. El text és una eina que ens permet inserir text.

La quarta zona és la destinada a tirar el COLOR FRONTAL O DE FONS. També ens permet guardar mostres de color.

La cinquena zona és on hi ha el mode de MÀSCARA RÀPIDA. Una forma de treball que permet utilitzar les eines de pintura com a eines de selecció.



INFERFICIE > PANELLS

A la part dreta de la pantalla, hi trobem els panells emergents que podem canviar per altres segons les nostres preferències i usos. Els més utilitzats són: Capes, Canales, trazados, Histograma, Info i Història. Mostren informacions tan diverses com són la història de les operacions que s'estan realitzant i així poder desfer qualsevol operació anterior, quina capa s'està treballant, etc. Per modificar la visualització dels panells podem anar al menú VENTANA> i activar el panell que volem mostrar, o ocultar-ne algun que no ens interessa (els que tenen un signe de vist davant el nom són els que es mostren)

CONFIGURACIONS BÀSIQUES

GUARDAR UN ESPAI DE TREBALL

PS permet guardar les preferències d'espai de treball i ubicació d'eines per poder recuperar-les sempre que es necessiti.

Per guardar un espai de treball hem d'anar a: Menú Ventana> Espacio de trebajo > Nuevo espacio de trabajo. O per carregar-ne un de ja existent Ventana > Espacio de trabajo > Nom de l'espai que volem visualitzar.

CONFIGURACIÓ PREFERÈNCIES: RESOLUCIÓ DE PANTALLA

Archivo>Preferencias (PC) Photoshop>Preferencias (MAC)

Per a poder visualitzar les imatges la mida d'impresió a Photoshop, cal que primer ajustem la resolució per defecte en les preferències de Photoshop:



Per saber la resolució de la nostra pantalla podem consultar el següent enllaç http://www. canbike.org/information-technology/list-of-displays-by-pixel-density.html o bé podem consultar el manual de la nostra pantalla.

CONFIGURACIÓ PREFERÈNCIES: HISTÒRIA (O PASSOS ENRERA)

Per a PS cada vegada que fem un "clic" és un pas. Per diversos motius, podem torbar-nos que hem de tirar enrera un procés amb el famós CTRL+Z o CRTL+ALT+Z.

El passos que podrem tirar enrera, els podem decidir nosaltres desde PREFERÈNCIES>REN-DIMIENTO.

	Prefere	encias	
Cenerales Interfaz Administración de archivos Rendimiento Cursores Transparencia y gama Unidades y reglas Cuías, cuadrícula y sectores Plugins Texto 3D	Uso de la memoria RAM disponible: 3266 MB Rango ideal: 1796-2351 MB Permitir que Photoshop utilice: 2417 MB (74%)	Historia y caché Optimizar los niveles de caché y el tamaño de los segmentos para documentos que sean: Altos y finos Por defecto Grandes y planos Estados de historia: 20 Niveles de caché: 4 Tamaño de segmentos de caché: 1.024 K ‡ Ofinir niveles de caché en 2 o superior para un rendimiento de GPU óptimo.	OK Cancelar Anterior Siguiente
	Discos de memoria virtual Jactivo? Unidad Espacio libre Información J Image: Macintosh HD 135,9908 2 Z SUSACNA S61,64CB 3 J LaCie 14,64CB	Ajustes del procesador gráfico Procesador gráfico detectado ATI Technologies Inc. ATI Radeon HD 6770M OpenCL Engine V Usar procesador gráfico Ajustes avanzados	



MIDA D'IMATGE

Photoshop permet modificar les dimensions d'una imatge, tant pel nombre de pixels que la conformen, com la mida i la resolució de la copia impresa.

Des del Menú Imagen > Tamaño de Imagen.

Apareix aqueseta finestra que es pot dividir en 3 parts; dimensions en píxles (A), mida del document (B) i opcions (C)

		Tamaño de imagen	
Dimension Anchura:	es en píxeles: 5184	51,3 MB (era 51,3 MB)	OK Cancelar
			Automático
— Tamaño de	el documento:		
Anchura:	43,89	Centímetros 🗘 🗍 🕈	
Altura:	29,26	Centímetros 🛊 🗍 🗸	
Resolución:	300	Píxeles/pulgada 🛟	
Cambiar es	cala de estilos	;	
🗹 Restringir (proporciones		
⊠ Remuestre	ar la imagen:		
Bicúbica a	utomática	*	

(A) DIMENSIONS EN PIXELS

Es mostren les dimensions reals en píxels. Aquesta mida variarà segons el tipus i/o la qualitat de compressió utilitzada en guardar l'arxiu. En les caselles d'aquest apartat es pot modificar la quantitat de pixels que conté la imatge, tant d'altura com d'ample. Si es redueix la quantitat de píxels es reduirà la mida de la imatge, que que s'eliminen píxels. Per contra, si augmentem la quantitat de píxels augmentarem la imatge. Quan augmentem la mida de la imatge el programa inventa (interpola) els píxels que falten per augmentar la mida de la imatge, està afegint informació no original a la imatge.

(B) MIDA DEL DOCUMENT

Aquest apartat mostra la mida que tindrà la imatge una vegada impresa i la resolució en la que s'imprimirà. La resolució es la que configura quants píxels de la imatge col·locarem per unitat de mesura (cm). Quants més píxels posem en un cm menys menys mida tindrà la imatge resultant, quants menys píxels posem més gran serà la imatge. La resolució també configura la nitidesa de la imatge, com menys píxels col·loque3m en una unitat de mesura, menys nitidesa tindrà la imatge, i viceversa. En funció de la resolució que es vulgui establir, s'obtindrà una còpia més gran o més petita i menys nítida o més nítida.



(C) OPCIONS

Trobem tres caselles, que permeten triar la manera com es canviaran les dimensions.

Cambiar escala de estilos: Si la imatge té capes i s'han utilitzat estils en alguna d'elles s'ha d'activar la casella perquè redimensioni tambè, els estils de les capes del document.

Restringir proporcions: encora l'alt i l'ample del document perquè quan es modifiqui un l'altre sigui modificat proporcionalment. Si la casella està activada les noves dimensions del document seran proporcionals, fet pel qual no permetrà distorcions. Si la casella està desactivada permet moficiar l'alt d'una banda i l'ample de l'altre, fet pel qual permet distorsionar la imatge.

Remuestrear la imagen, amb la casella activada ens permet modificar els píxels de la imatge, amb ella desactivada els píxels queden bloquejats i no es poden editar. Aquesta casella interpola o remostreja la imatge, és a dir, treu o afegeix píxels. La casella remostrejar té a la seva dreta un menú desplegable, dintre del qual hi ha els sistemes d'interpolació que pot utilitzar PS. Aquests sistemes d'interpolació són els que marquen quin tipus d'alogarisme matemàtic realitzarà PS a l'hora d'eliminar o crear píxels, o el que és el mateix, quin criteri seguirà per realitzar l'operació.

MÈTODES D'INTERPOLACIÓ:

Els mètodes d'interpolació depenen de logaritmes que es poden dividir en 3 grups:

Por aproximación: és el més seinzill de tots i el menys precís. El procés genera un nou píxel idèntic a l'orignal.

Bilineal: Calcula el valors dels nous píxels fent una lectura horitzontal i vertical dels píxels veïns. Resultat de qualitat mitja.

Bicúbica: Un mètode més precís, tot i que més lent, basat en l'estudi dels valors dels píxels veïns. És el mètode més lent però que dóna millors resultats.

		Tamaño de imagen	
Dimension	es en píxeles:	51,2 MB (era 51,3 MB)	ОК
Anchura:	5183	Píxeles 🗧	Cancelar
Altura:	3455	Píxeles 🛟 🗍 ö	Automático
— Tamaño d	el documento:	:	
Anchura:	54,86	Centímetros 🗘	
Altura:	36,57	Centímetros 🛊 🗍 Ö	
Resolución:	240	Píxeles/pulgada 🛟	
Por aprox Bilineal Bicúbica (Bicúbica r Bicúbica r Bicúbica a	imación (cons óptima para d nás suavizada nás enfocada automática	erva bordes definidos) legradados suaves) (óptima para ampliaciones) (óptima para reducciones)	



OPCIONS D'INTERPOLACIÓ:

Automàtic.

Conservar detalles (ampliación) NOU A CC (CS6 no existeix)

Tirant aquest mètode, ens apareix un regulador de reducció de soroll per a suavitzarlo al augmentar l'escala de l'imatge.

Bicúbica más suavizada (ampliación)

Bicúbica más enfocada (reducción)

Un bon mètode per a reduir la mida d'una imatge, basat en l'interpolació bicúbica amb un enfoc millorat. Aquest mètode, manté el detall d'una imatge remuestreada.

Bicúbica (degradado más suaves) (La millor quan hem d'interpolar cap amunt)

Un mètode més precís tot i que més lent, basat en l'exàmen dels valors dels pixels el voltant. La opció Bibcúbica crea un degradat tonal més suau que altres opcions.



MAI hem d'interpolar quan ja hem aplicat una capa d'enfoc. Augmantariem l'efecte proporcionalment. Tenir present que a més interpolació més cura caldrà que tinguem a manipular la imatge.

COM PASSAR CORRECTAMENT UNA IMATGE A QUALITAT WEB:

1. Anem a Imagen > Tamaño de imagen

2. Ens assegurem que tenim actives les opcions: Cambiar escala de estilos / Restringir proporciones / Remuestrear imagen

3. Posem el valor en pixels que ha de fer la imatge. Sempre posem el costat més llarg, l'altre el que doni.

4. Ok. I ja podem veure com ha canviat la imatge.

Tamaño de imagen	Tamaño de imagen	Tamaño de imagen
Tamaño de inagen Dimensiones en píxeles: 4,48 M8 Anchura: [1530] Pixeles: 2] Altura: [1024] Pixeles: 2] Tamaño del documento: Anchura: [16,2] Centímetros: 2] Altura: [10,84] Centímetros: 2] Resolución: [240] Pixeles/pulgada: 2] Cambiar escala de estilos Cambiar escala de estilos Resolución: [240] Resolución: [240] Pixeles/pulgada: 2]	Tamaño de imagen Dimensiones en píxeles: 1,23 MB (era 4.48 MB) Anchura: 800 Pixeles: Altura: 535 Pixeles: Jamaño de locumento: Anchura: 8,47 Centímetros: Altura: 5,67 Centímetros: Resolución: 240 Pixeles/pulgada: Cambiar escala de estilos Restringir proporciones Remuestrear la imagen:	Tamaño de imagen Dimensiones en pixeles: 4,48 M8 Anchura: 1530 Pixeles ± Attura: 1024 Pixeles ± Tamaño del documento: Anchura: 16,19 Centimetros ± Attura: 10,84 Centimetros ± Resolución: 240 Pixeles/pulgada ± Cambiar escala de estilos Cambiar escala de estilos Remuestrear la imagen: Remuestrear la imagen:
Bicúbica automática 🗘	Bicúbica automática ÷	Bicúbica automática 🔶



COM PASSAR CORRECTAMENT UNA IMATGE A QUALITAT PAPER

1. Anem a Imagen > Tamaño de imagen

	Tamaño de imagen		
Dimensiones en píxeles:	34,7 MB	ОК	
Anchura: 2848	píxeles	Cancelar	
Altura: 4256	píxeles	Carrelar	
		Automático	
- Tamaño del documento:			
Anchura: 100,47	Centímetros ‡		
Altura: 150,14	Centímetros ‡ -	8	
Resolución: 72	Píxeles/pulgada 🛟 💄		
Cambiar escala de estilo	s		1
Restringir proporciones			Y
Remuestrear la imagen:			
Bicúbica automática		\$	
			6
	Tamaño de imagen		
Dimensiones en píxeles	: 34,7 MB	ОК	
Anchura: 2848	píxeles	Cancelar	
Altura: 4256	píxeles	Automática	
Tamaño del documento		Automatico	
Anchura: 24,11	Centímetros 🔹		
Altura: 36.03	Centímetros	2	
Paraluatión 200			
Resolution. 500	Fixeles/pulgada +	_	
Cambiar escala de estilo	DS .		
Remuestrear la imagen:			
Bicúbica automática		\$	
	Tamaño de imagen		
Dimensiones en píxeles:	Tamaño de imagen		
Dimensiones en píxeles: Anchura: 1897	Tamaño de imagen 15,4 MB	ОК	
Dimensiones en píxeles: Anchura: 1897	Tamaño de imagen 15,4 MB Pixeles : Pixeles :	OK Cancelar	
Dimensiones en píxeles: Anchura: 1897 Altura: 2835	Tamaño de imagen 15,4 MB Píxeles ÷ Píxeles ÷	OK Cancelar Automático	
Dimensiones en píxeles: Anchura: 1897 Altura: 2835 Tamaño del documento:	Tamaño de imagen 15,4 MB Pixeles ÷ Pixeles ÷	OK Cancelar Automático	
Dimensiones en pixeles: Anchura: 1897 Altura: 2835 Tamaño del documento: Anchura: 16,06	Tamaño de imagen 15,4 MB Pixeles ± Pixeles ± Centímetros ±	OK Cancelar Automático	
Dimensiones en píxeles: Anchura: 1897 Altura: 2835 Tamaño del documento: Anchura: 16,06 Altura: 24	Tamaño de imagen 15,4 MB Pixeles ÷ Pixeles ÷ Centímetros ÷ Centímetros ÷	OK Cancelar Automático	
Dimensiones en pixeles: Anchura: 1897 Altura: 2835 Tamaño del documento: Anchura: 16,06 Altura: 24 Resolución: 300	Tamaño de imagen 15,4 MB Pixeles : Pixeles : Centímetros : Centímetros : Pixeles/pulgada :	OK Cancelar Automático	
Dimensiones en píxeles: Anchura: [1897 Altura: 2835 Tamaño del documento: Anchura: [16,06 Altura: 24 Resolución: 300	Tamaño de imagen 15,4 MB Pixeles : Pixeles : Centímetros : Pixeles/pulgada :	OK Cancelar Automático	
Dimensiones en píxeles: Anchura: 1897 Altura: 2835 Tamaño del documento: Anchura: 16,06 Altura: 24 Resolución: 300 Cambiar escala de estillos Restringir propreiones	Tamaño de imagen 15,4 MB Pixeles : Pixeles : Pixeles : (Centímetros : Pixeles/pulgada : Pixeles/pulgada :	OK Cancelar Automático	
Dimensiones en píxeles: Anchura: 1897 Altura: 2835 Tamaño del documento: Anchura: 16,06 Altura: 24 Resolución: 300 (Cambiar escala de estilos) Restringir proporciones Remuestrea la imagen:	Tamaño de imagen 15,4 MB (Pixeles : (Pixeles : (Centímetros : (Centímetros : (Pixeles/pulgada : (Pixeles/pulgada :	OK Cancelar Automático	

Tinc una imatge molt gran (100,47 cm x 150,14 cm) però de baixa resolució.

- 1. Comprovo que tinc Remuestrear imagen desactivat.
- 2. Canvio la resolució de 72 a 300 ppp

3. Ara si, activo Remuestrar imagen i poso la mida a la que voldrè imprimir la imatge, recorda que posem el costat més llarg.



CAPES D'AJUST

L'Edició NO DESTRUCTIVA, ens permet realitzar canvis a les imatges sense sobreescriure-les. Això ens persmet tornar a utilitzar la imatge original en qualsevol moment. Les capes d'ajustament apliquen ajustos de COLOR i TO a la imatge, sense canviar de manera permanent els valors dels píxels. Qualsevol ajustaments, s'emmagatzema en una capa i afecte a totes les capes situades per sota seu.

Per treballar amb les capes d'ajust hi ha diferents camins, cadascú de nosaltres pot utilizar el que més pràctic li sigui. Però a la llarga, el que us serà més pràctic serà el més ràpid.

Des del menú CAPA > NUEVA CAPA DE AJUSTE podem accedir a tots els ajustos. Però tambè desde el panell AJUSTES i desde la rodona inferior (meitat blanca meitat negre) del panell capas.





aquest 3 ajustaments no surten desde la barra menú.

Una última cosa abans de començar a treballar amb les capes d'ajustament. Sigues ordenat. Treballar primer la lluminositat de l'imatge i després el color.



NIVELLS

Els **NIVELLS** són junt amb les CURVES, les capes d'ajust més utilitzades per a modificar la llum, d'una imatge.

NIVELLS

A la part superior trobem uns ajustos preestablerts. En el desplegable canal podem seleccionar el canal que desitgem visualitzar i si és necessari, modificar-lo. Podem treballar amb el canal RGB, que representa la lluminositat o bé, cadascún dels canals per separat (Vermell, Verd o Blau). Els nivells d'entrada, són els valors modificables de l'histograma. Representen els valors numèrics que es corresponen amb la posició de les **llums, ombres i mitjos tons.**



Si desplaçem els tiradors alhora que premem ALT, podrem veure directament sobre la imatge, aquelles zones que es veuren afectades per la nostra acció. Si accionem el tirador de les llums, la imatge es torna completament negra. Aniràn apareixent els píxels que queden sobreexpostas. Si movem el tirador de les ombres, la imatge es torna blanca i van apareixent progressivament les zones que quedaran subexposades a mesura que anem desplaçant el tirador.

En la majoria de les imatges, "tancarem" els nivells, fins a l'inici de l'informació (on comença l'histograma). Tancant els tiradors dels nivells d'aquesta manera, aconseguim afegir contrast a la imatge.

Sota la gràfica de l'histograma, apareixen els Nivells de sortida. Aquests són els valors que modifiquem per a la impressió. El que fan, és escurçar la informació de l'histograma per guanyar una mica més de detall en els espais de llums i ombres.

Els comptagotes, permeten marcar directament sobre la imatge els punts de negre màxim (ombres), i blanc màxim (llums).



CURVES

L'ajustament amb les curves, ens permet realitzar unes tasques similars que amb l'opció nivells, però amb més possibilitats. Això fa que el seu ús sigui una mica més complex, però alhora molt més precís.

Amb les curves, podem sobreexposar l'imatge (un punt superior) o subexposar l'imatge (punt inferior). Si treballem amb una imatge en blanc i negre l'acció funciona al revés. Tenim l'histograma invertit, i per tant, un punt superior - subexposa, i un punt inferior - sobreexposa.



A la finestra de curves, hi trobem primer de tot un desplegamble amb ajustos preestablers, i el canal que manipularem RGB o cadascun dels colors per separat. Sota la curva, apareixen els valors númerics d'entrada i sortida. Si cliquem sobre l'espai quadriculat mentre pressionem la tecla ALT apareixerà una quadricula més petita com a fons de la corba, que permet moure'ns amb major precisió.



La corba, és una gràfica de 256 valors que va de 0, negre, a l'esquerra de la gràfica, fins a 255, blanc, a la dreta de la gràfica. L'eix horitzontal representa els valors d'entrada i el vertical els de sortida (impressió).

La corva es representa com una línia recta inclinada en sentit diagonal des de les ombres fins a les llums. Sobre aquesta recta, podem afegir-hi punts d'ancoratge per modificar els valors tonals. Per això, clicarem sobre la linia i mantenint el botoó presionat, desplaçarem la corba fins a un punt, per sobre o per sota de la diagonal. És important, no utilitzar masses punts d'ancoratge, dos o tres punts, són suficients per crear una corba suau. Massa punts, poden produir efectes estranyas.

Hem de tenir en compte que, la corba, ha d'anar sempre, cap amunt: les ombres sempre han d'estar baix a l'esquerra i les llums, dalt a la dreta. Si la corba va en sentit descendent apareixerà l'efecte d'inversió, negatiu.



més contrast



menys contrast



Podem utilitzar les corbes, <u>per a millorar els contrast de l'escena</u>. Per aconseguir un bon contrast, utilitzarem punts d'ancoratge per a crear una S. Com més accentuada sigui la corba, major serà el contrast, com menys marcada sigui la corba, més suau serà l'augment de contrast.

Tambè podem realitzar ajustaments de contrast general en l'escena, però, sense que es vegin afectats els valors d'ombres i altes llums. Col·locant punts d'ancoratge en les zones extremes assegurarem els espais que desitgem que no es vegin afectats. Després construirem amb nous punts uns S que ens permetrà afegir contrast en la zona determinada que ho necessiti.

Els mitjos tons (part central de la diagonal) SEMPRE han d'estar més baixos que les sombres. Si no ho fem així, el que aconseguim, és només, empastar la imatge.

>> Per modificar l'exposició d'una fotografia, ho podem fer movent la part central de la paleta curves.

>> Per augmentar el contrast, podem a) modificarem els extrems o crear curves en S a més pronunciada la S més contrast tindrà la imatge.



per aprendre a fer servir les curves i entendre quines zones de la imatge és situen a cada punt de la recta. Recomanem començar a practicar amb el dit. Si el moveu per sobre la imatge apareix el punt de la curva on correspont per lluminositat.



correccions de color

Els canvis de temperatura de color que es puguin produir en l'escena, generen l'aparició d'una dominant. La dominant la definim com l'excés d'una determinada longitud d'ona (d'un color) produïda per una font de llum. Com a resultat, ens trobem amb una imatge que presentarà algun tipus de dominant que distorciona la percepció del color. A Photoshop trobem diverses eines per a corregir aquestes dominants.



TO/SATURACIÓ



то

Tècnicament, el to és la longitud d'ona dominant del color que veiem. I per dir-ho més entenedor, direm que el to és cada un dels colors purs. Quan parlem coloquialment del color, del que estem parlant realment, és de tons. L'arc de sant martí és un bon exemple visual per pensar en diferents tons. ,

SATURACIÓ

La saturació indica la intensitat o puresa de cada color. Quan parlem de colors vius o intensos, estem parlant de saturació.

Ens serveix per:

- 1) donar saturació (intensitat) a tots els colors de la imatge
- 2) desaturar (treure intensitat) tots els colors de la imatge,
- 3) saturar o desaturar selectivament per colors.
- 4) finalment tambè podem utilitzar aquest justamen per crear virats. Activant l'opció Colorear.



Treballem amb selecció selectiva de colors, per exemple, amb els vermells, per disminuir les vermellors de les pells. El color més probemàtic tot tots és el cyan.





IMATGE ORIGINAL



Saturació -100



Saturació -50



Colorear activat + Saturació 10 + To 17



EQUILIBRIO DE COLOR

Ens obre un quadre de diàleg, en el que de forma molt intuïtiva, podem realitzar una correcció de dominant o aplicar una dominant de color. És imporant que aprenguem a diferenciar (els medios tonos - iluminaciones - sombras) de la nostra imatge.

Els tiradors venen agrupats per colors complementaris, de manera que és molt fàcil establir la relació de color que hem d'afegir per neutralitzar la imatge: cian - vermell, magenta verd, groc - blau. Hem de moure el tirador corresponent cap a la direcció oposada a la de la dominant que presenta la imatge: si veiem una dominat vermella, hem de desplaçar el tirador cap al cian fins que la dominant hagi desaparegut. És molt important tenir activada la casella {Preservar luminosidad}, ja que mantindrà el nivell de lluminositat de la imatge. Aquesta eina, no permet un control exhaustiu sobre els canvis de color.



Per naturalesa, les ALTES LLUMS tenen una DOMINANT CÀLIDA (groga), i les OMBRES tenen una DOMINANT FREDA (blava). Sabent això, per corregir la possible llum paràstita, amb {equilibrio de color} activarem {tono: iluminaciones} i tirador groc-blau hi donem un valor entre (-5 i -10 groc). I a {tono: sombras} al mateix tirador groc-blau hi donem cap al blau 2 punts menys que el donat al groc. Entre (3 i 8)

l'eina { EQUILIBRIO DE COLOR } és perillosa. Si movem triadors sense seguir un critèri, tenim bastants números de fer un nyap!



CORRECCIÓ SELECTIVA

La correcció selectiva, és una eina destructiva, però interessant a l'hora de corregir colors. S'aplica generalment al <u>final de procés del color</u>. És una eina interessant sobretot, per treballar els negres i els grisos (neutros), per donar el toc final a la imatge. Amb aquest ajustament, aconseguim donar contrast a la imatge.

Els valors de referència que s'apliquen per dónar un bon contrast a la imatge són: Negre { 1 - 3 %}, i als neutros (que és el gris) un {-3%}. D'aquesta manera aconseguim mantenir la il·lumianció de la imatge, i aplicar-hi el contrast. D'entrada no la últilitzarem per a res més.

FILTRE DE FOTOGRAFIA

El {filtro de fotografia} ens pot servir d'ajuda, quan estem "perduts" davant una imatge, quan no sabem veure quin tipu de dominant té la nostra imatge si és més aviat càlida o freda, o quan no sabem cap on anar. Entrar a {filtro de fotografia} ens pot servir per desbloquejar-no.

L'efecte és el mateix, que tindria posar un filtre de vidre davant la nostra óptica. I Útilitzem aquest ajustament per veure/corregir dominants. En qualsevol cas, un cop aplicat el filtre de fotografia que més convingui a la nostra imatge, podem treballar amb l'opacitat per acabar d'ajustar l'efecte. {aprox 20%}

Podem triar del desplegable el filtre que necessari per corregir la dominant; (exemple, si tinc una foto més aviat càlida amb dominants grogues, les corregeixo amb un filtre fred com pot ser el blau). Amb el tirador que hi ha sota, podem seleccionar al densitat del filtre. És un mètode efectiu, si la dominant no és gaire accentuada.

