Día 3

Ejercicio 1

El Helado – Ejercicio de ilustración.

1. Abrimos un documento nuevo con las siguientes medidas: Widht:10.8 cm; Height: 13.97 cm; Resolution 300 dpi. Color Mode: RGB.

Name:	Helado			OK
Preset: Custom		•		Cancel
			*	Save Preset
Width:	10,8	cm	-	Delete Preset
Height:	13,97	cm	-	(
Resolution:	300	pixels/inch	•	Device Central.
Color Mode:	RGB Color 🔹	8 bit	•	
Background Contents:	White		•	Image Size:
(*) Advanced				6,02M

2. Seleccionamos la herramienta *Rounded Rectangle Tool,* y en la barra de propiedades de la herramienta modificamos el radio de las esquinas redondeadas a 50 px.

A.			ter	Analy	/sis	View	Window	Help	
	Rectangle Tool	U		100000	242.00	210.00	1		
	Rounded Rectangle Tool	D.		00	1	23-	Radius:	50	
L.	Fllipse Tool	N 11	-			~~			

3. Dibujamos un rectángulo para hacer el cuerpo del helado.



Modificamos el color del cuerpo del helado haciendo click en el canal de color en la ventana de layers. Buscamos un rico color chocolate.

	Pick a solia color:		
		new	бок
			Cancel
		current.	Add To Swatches
Layers × Channels Paths		H: 24 *	OL: 25
Normal • Opacity: 100%	• •	s: 97 %	0 a: 25
Lock: 🖸 🖉 🕂 🚔 🛛 Fill: 100% 🕨 🏹		B: 39 %	0 b: 34
		G: 41	M: 80 %
	Only Web Colors	B: 3	Y: 99 %
	*	632903	N: 32 76

4. Ahora seleccionamos la herramienta Ellipse Tool.



5. Antes de trazar, vamos a seleccionar en la barra de propiedades el



modo de adición de path. esto hará que el círculo que tracemos se funda con con la pieza que va tenemos. No lo

queremos en un layer aparte; sino que forme parte del mismo.



Trazamos el círculo sobre el cuadrado.

Path Selection Tool Direct Selection Tool А

6. Con la Path Selection Tool Hacemos click sobre el círculo y apretando Ctrl + T lo podemos modificar para ajustar el tamaño y la posición.



7. En la barra de propiedades, apretamos el botón Combine para que se eliminen los vectores redundantes y todo se convierta en una sola pieza.



8. En la ventana de layers, hacemos lick en el botón de efectos *f*, y seleccionamos *Bevel* & Emboss. Ajustamos el Size a 65 px y presionamos Ok.

9. Seleccionamos la herramienta Rounded Rectangle Tool de nuevo y dibujamos un barra sobre



Cambiamos el color a chocolate haciendo doble click sobre el canal de color en la ventana de layers, ponemos el mouse sobre el helado y con el gotero que aparece



chupamos el color de la base.

10. Seleccionamos la flecha negra Path Selection Tool, y mientras presionamos la tecla Alt arrastramos la barra para sacar un duplicado paralelo. Ajustamos la posición.

el helado.





11. En la ventana de layers hacemos doble click en el efecto de *Bevel & Emboss* que está adosado a la capa de las barras.

en la ventana de diálogo del efecto cambiamos la

bulucture		
Style	Inner Bevel	Canc
Technique	Smooth •	New Sty
Depth	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	V Drov

dirección de *up* a *down* y bajamos la profundidad *depth* a 30%

12. Insertamos una capa nueva vacía.



13. Seleccionamos la Brush Tool
Y buscamos una brocha al final de la lista llamada dry brush número 39.
Y le subimos el tamaño a 350 px aprox.



Seleccionamos el mismo color chocolate como color de frente.

14. Hacemos Ctrl+ Click sobre la máscara del helado para hacer una selección que limitará nuestras chispas de chocolate.



15. Hacemos un par de clicks, por ahora no se ve nada, así que no se preocupe. Ya veremos cómo salen las chispas de maní. Vamos a al botón de efectos de capa y seleccionamos *Bevel & Emboss* de nuevo. Subimos la profundidad *Depth* a 400%.

laster	Diame	ter		B	49 px	
e S	amnle	Size			<u>ہ</u>	3
	Induc	0120		×г	h	_
				L		
*	*	*	1	V	*	1
* 42	* 55	* 70	112	¥ 134	*	
* 42	* 55	* 70	112	¥ 134	★ 74	
* 42 95	* 55	* 70 * 192	112 36	¥ 134	★ 74	
+ 42 95	* 55	* 70 * 192	112 36	134 36	★ 74	
* 42 95 63	* 55 \$\$ 29 66	* 70 * 192 39	112 36 63	134 36 -	★ 74 3 3 3 3 48	
+ 42 95 63	* 55 \$\$ 29 \$\$ 66	* 70 * 192 39	112 36 63	¥ 134 36 - 11	★ 74 33 3 48	

evel and Emb	088	ОК
suructure -		
Style:	Inner Bevel	Cancel
Technique:	Smooth •	llew Style
Depth:	400 %	Preview
Direction:	Up Oown Set th	e strength of shading

16. Hacemos click sobre el helado agregando chispas de chocolate. Al terminar presionamos Ctrl + D, para deseleccionar.



Curso: PHOTOSHOP CS3 - Nivel: I

 Seleccionamos todos los layers menos el Hacemos click en el layer más superior y luego Shift + Click en el más inferior seleccionando el rango, luego presionamos Ctrl + G. si lo deseamos, modificamos el nombre del grupo haciendo doble click sobre el mismo.

File Edit Image Layer Select

Step Backward

Paste

Stroke

Free Transform

k

Pas Cle Cle Find

\$.

1

17

Look Q + Q Fill 100% Construction of the second s	Normal	+ Opaci	ty: 10096 🕨	0
 Layer 1 /* ^ Effects Bevel and Emboss 	Lock: 🖸	/+@ ⊧	ill: 100% 🔺	17
	•	Layer 1	<i>f</i> × •	85
Bevel and Emboss Effects Bevel and Emboss Effects Bevel and Emboss Effects Bevel and Emboss A		Effects		1
 Shape 2 /x A Effects Bevel and Emboss Effects Bevel and Emboss Effects Bevel and Emboss 		🐨 Bevel and Em	boss	
Effects Bevel and Emboss Effects Bevel and Emboss Effects Bevel and Emboss	•	🖗 🛛 Shape	2 🍂 🔺	*
Bevel and Emboss Effects Bevel and Emboss		Effects		
Effects Bevel and Emboss		😎 Bevel and Em	boss	8
Effects Bevel and Emboss	•	0 🚺 shipe	1 /× •	3
Bevel and Emboss		Effects		
		😨 Bevel and Em	boss	A

background:

18. Hacemos Click sobre el Background. Volvemos a seleccionar la herramienta *Rounded Rectangle Tool* y dibujamos la base de la paleta, le cambiamos el color y modificamos el bevel

& Emboss para que se vea más plana. los valores son: *depth* 100%, *Size: 5px*.



Pick a solid color:			1 2 1 2 1 1 3 1 1 3 1 3 1 3 1 3 1 3 1 3
U	new	OK Cancel	10 1246
	current	Add To Swatches Color Libraries	
Contraction of the local division of the	●H: 44 °	OL: 90	
	○ 3. 17 % ○ B: 100 %	b : 47	
	○ R: 223	C: 1 % M: 11 %	
Only Web Colors	# ffdf87	r: 50 % K: 0 %	4



19. Insertamos un nuevo layer vacío y lo rellenamos de blanco. Menu > Edit > Fill, ó Shift + F5. Seleccionamos blanco como color de relleno (*White*) y presionamos ok.

Filter Analysis	View	ि हा।
Ctrl+Z Shift+Ctrl+Z Alt+Ctrl+Z	ambin 400	Contents OK
Shift+Ctrl+F		Use: White
Ctrl+X Ctrl+C Shift+Ctrl+C		Custom Pattern:
Shift+Ctrl+V		Blending
		Mode: Normal
Shift+F5		Opacity: 100 %

20. Vamos a Menú > Filter > Noise > Add Noise. Colocamos 150% de *amount* y activamos la casilla de monocromático.



21. Vamos a Menú > Filter > Blur > Motion Blur. Colocamos Angle en 90º y Distance en 50 px.



22. Hacemos Ctrl + Click en la máscara de vector de la paleta y hacemos una selección. Vamos a Menu > Select > Inverse; ó Ctrl + Shift + I; e invertimos la selección. Presionamos la tecla *Del* ó *Supr* y borramos toda la textura que nos sobra.



23. Cambiamos el modo de fusión de la capa a Overlay.



24. Seleccionamos la herramienta de texto y hacemos click sobre el nuestra área de trabajo. OJO no debemos hacer un cuadro de texto. Con simplemente hacer click abrimos un layer de texto para una línea simple.



25. Escribimos el nombre del helado Y en la barra de propiedades podemos seleccionar la letra que deseemos. Primero seleccionamos el texto y modificamos sus características.



- 26. Una vez terminamos de editar el texto seleccionamos la herramienta de arrastre ******, o presionamos la tecla Intro del teclado numérico para terminar de editar el texto.
- 27. Presionamos Ctrl + T para transformar el texto, lo rotamos y lo ubicamos donde necesitamos. Encima de la paleta.



Para lograr que las letras roten en ángulos de 30 y 45 grados, hasta llegar a 90, mantenemos presionada la tecla Shift.

28. Bajamos el Relleno o Fill de la capa a O

Layers X C	Thannels	; Paths		++	
Normal	•	Opacity:	100%	>	0
Lock: 🖸 🖉	+ @	Fill:	0%	>	73
● ► ᠿ	He				85
	Telado				

29. Abrimos la ventana de *Bevel & Emboss* de esta capa de texto para lograr el grabado.

En la ventanilla de *Style* seleccionamos *Pillow Emboss*, subimos el *Depth* a 225%, ubicamos el *Size* a 8 px, en el *Shadow Mode*, seleccionamos marrón chocolate como color de sombra y bajamos la *Opacity* a 50%. Esto hará que las letras parezcan grabadas sobre la madera.



Į.



- 30. Agrupamos en una carpeta todas las capas de la paleta y la renombramos. Guardamos una vez y luego guardamos una copia para no perder esta parte del trabajo antes de continuar.
- 31. En el nuevo archivo copia, vamos a seleccionar ambos grupos y los vamos a fundir:

de layers.



La opción Merge Layers, aparece por varias vías:

Botón derecho sobre las capas y al final de la lista.

- b. Menú contextual de la ventana
- c. Menu > Layers > Merge Layers.
- d. Ctrl + E.

a.



32. Apretamos Ctrl + T para rotar ligeramente nuestro helado en el área de trabajo



33. Seleccionamos la herramienta de degradado, y en la barra de propiedades, vamos a hacer click justo sobre el cuadro largo del degradado para editarlo.







34. Vamos a personalizar nuestro degradado. Para insertar nuevos cubos de color hacemos click en la barra con el mouse rozando el borde del degradado. Esto hace que agreguemos cubos. Si queremos borrarlos debemos agarrar el cubo y alarlo hacia abajo. Vamos a Agregar un cubo cada 10%.



35. Una vez que hemos colocado un cubo cada 10% vamos a configurar los colores. Seleccionamos el primer cuadro ubicado en 0% y en la ventanilla de color seleccionamos *Foreground Color*, luego seleccionamos el segundo cuadro y seleccionamos *Background Color*. Así, vamos alternando hasta configurar todos los cubitos.







36. Guardamos nuestro degradado presionando el botón new.



37. Vamos a seleccionar un par de colores azul y blanco como frente y fondo para que nuestro degrado cambie de color también. Vamos a seleccionar el botón de *Angle Gradient*.





38. Seleccionamos la capa del *Background.* Trazamos del centro del helado hacia cualquier punto afuera.

Layer Style

 Seleccionamos la capa del helado y en fx vamos a Outer Glow.



40. Cambiamos el color del brillo exterior a Blanco puro, subimos la opacidad a 100 y el tamaño a 150 px. Luego hacemos Click en las letras de *Inner Glow*



y lo configuramos con color blanco, opacidad 60% y tamaño 65 px.

Styles	- Structure	OK
Blending Options: Default	Blend Mode: Green	Cancel
Drop Shadow	Opacity:	New Style
Inner Shadow	Noise: 0 %	Droviow
Outer Glow		Freview
🖌 Inner Glow		- 1 March 1
Bevel and Emboss	Elements	
Contour	Technique: Softer -	
Texture	Source: OCenter 💿 Edge	
Satin	Choke:%	
Color Overlay	Size:65_px	
Gradient Overlay	Quality	
Pattern Overlay	Contour:	
Stroke		
	Kange: 50 %	

- 41. Con la herramienta de texto y haciendo un click simple, no un cuadro de texto, escribimos el nombre del helado. Luego hacemos click en el botón de *Warp Text* en la barra de propiedades.
- 42. Podemos jugar con las configuraciones de las letras hasta conseguir lo que más nos guste.



43. Luego podemos colocar efectos de *Outer Glow, Gradient Overlay* y *Bevel & Emboss* para mejorar las letras.





44. Y está listo nuestro helado. Guardamos y si lo deseamos guardamos una copia en JPG para poder verla en cualquier máquina que no tenga instalado el





Photoshop.