

Curso Photoshop Elements

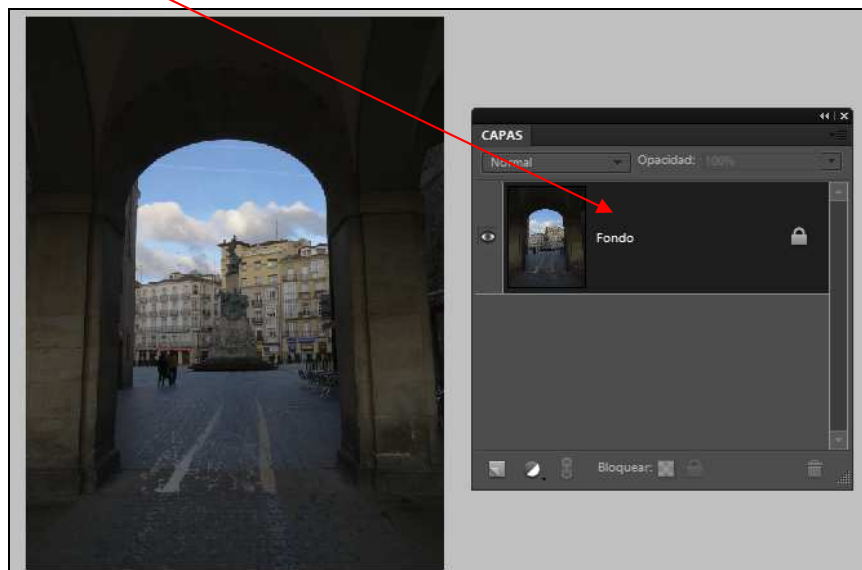
Ficha 4. Las capas

¿ Qué son las capas:

Un recurso muy útil para trabajar en Photoshop son las capas. Como su propio nombre indica, se trata de una serie de capas o áreas superpuestas que se van apilando unas sobre otras sucesivamente, como ocurre cuando vamos colocando elementos sobre una mesa, unos encima de otros. En Photoshop podemos ir superponiendo unos elementos gráficos (imágenes más o menos grandes, otras de un tamaño idéntico o diferente, dibujos, textos, efectos, ajustes ...) encima de otros.

Como resulta lógico, según vamos colocando capas nuevas, estas van depositándose inmediatamente sobre las anteriores. Una vez que tenemos un documento de imagen con varias capas, podemos modificar varios aspectos de éstas: su grado de transparencia/**opacidad** y su **modo** de funcionamiento, su posición de apilamiento (reubicándolas encima o debajo como nos interese), si se visualizan o no, enlazarlas...

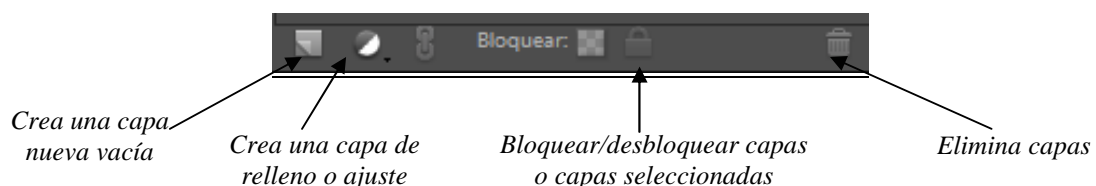
Cuando abrimos una fotografía por primera vez ésta consiste en una sola capa inicial, identificada con el nombre de capa **Fondo**:



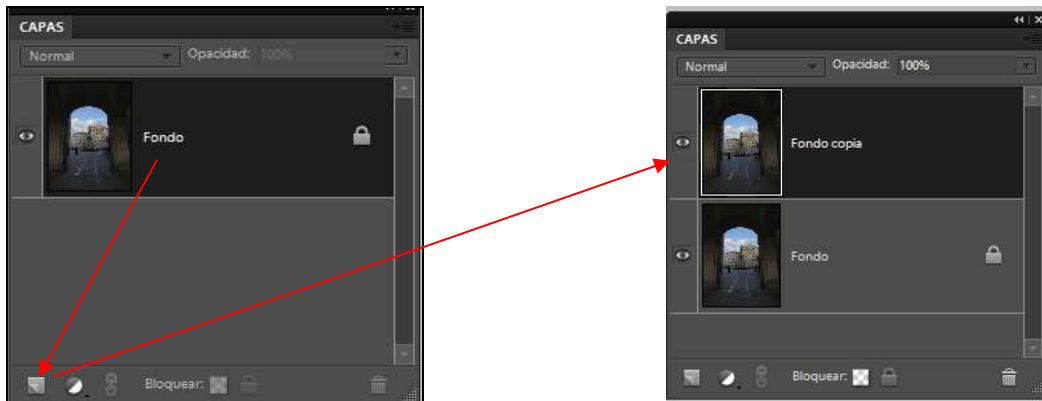
Comienzo del trabajo con capas:

Para trabajar con capas debemos tener visualizada la ventana de capas (parte derecha de la imagen superior). Esta se activa desde el **menú Ventana** (opción **Capas**) y muestra siempre una miniatura de cada una de las capas, junto a su nombre. Para trabajar con cada una de las opciones de las capas disponemos de dos elementos fundamentales:

- El **menú Capa**: que proporciona todas las opciones que podemos ejecutar con las mismas
- La **barra de estado de la parte inferior del panel de Capas**, que contiene iconos de acceso rápido a las funciones de capa más habituales:



El primero de estos botones (**Capa Nueva**) también sirve para duplicar una capa previa, sin más que arrastrarla desde su posición del panel de capas a este botón, como se ve en la página siguiente.

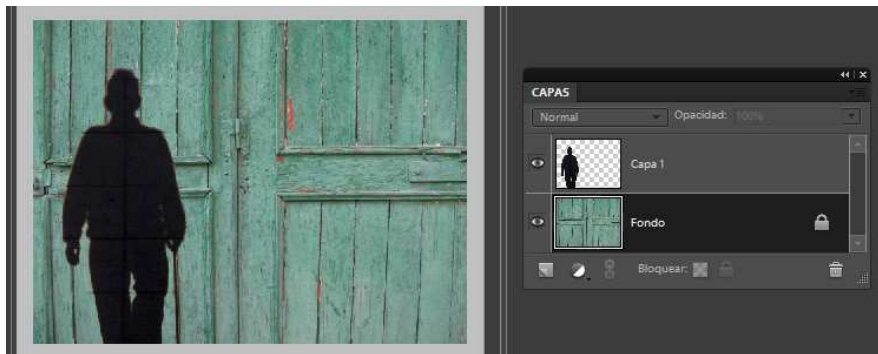


Añadir capas a un imagen:

Hay varias formas de incorporar capas nuevas en un documento de Photoshop:

- Automáticamente. Por ejemplo al **pegar** otra imagen sobre una abierta previamente, o al añadir determinados elementos gráficos adicionales (texto, formas geométricas...) el programa crea directamente una capa nueva.
- Voluntariamente. Desde la opción **Nueva** del **menú Capa** o su botón o atajo de teclado correspondientes (primer botón de la barra de estado de capas o **Ctrl + Mayus + N**).

En la imagen inferior tenemos la fotografía de una puerta con la que deseamos iniciar una composición de fotomontaje, para la cual iremos añadiendo otros elementos. En este primer momento pegamos sobre ella la sombra de una persona que previamente hemos elegido con el lazo y copiado en otra fotografía:



Como se observa, al pegar esta nueva imagen se ha creado una capa nueva que inicialmente se coloca encima y se llamada **Capa 1**. En nuestro caso vamos a incorporar una tercera y última, que va a ser exactamente una capa de texto que usaremos como título de nuestro fotomontaje:



Una vez que tenemos varias capas, estas pueden reubicarse en todo momento arrastrándolas con el ratón hacia arriba o hacia abajo en el panel de capas. Igualmente, podemos eliminarlas (icono **Papelera** o tecla **Suprimir**) o renombrarlas para que den una información más precisa sobre su contenido (para ello basta hacer clic sobre su nombre y editarlo).

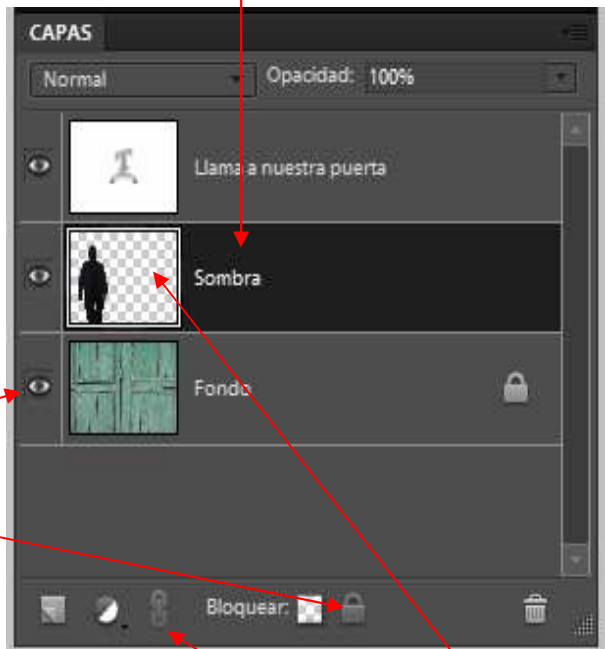
Operaciones básicas con capas:

Como en cualquier aplicación Windows, es importante ser consciente de que elemento o elementos están seleccionados en cada momento, ya que cualquier proceso que realicemos afectará a estos. Por ejemplo, en nuestra imagen actual tenemos seleccionada la capa denominada *Sombra*, que aparece resaltada de un color gris oscuro, casi negro. Esta es la que denominamos **capa activa**, a la cual afectarán nuestras operaciones:

Como resulta evidente, también podemos actuar sobre grupos de capas, de modo que las capas activas sean varias al mismo tiempo. Para ello cual podemos usar las las teclas de selección múltiple típicas de Windows: **Ctrl+Clic** (para añadir una capa a la selección) o **Mayúsc+Clic**.

Las casillas de **modo de fusión** (por defecto Normal) y **opacidad** (por defecto, totalmente ópacas: 100%), situadas en la parte superior del panel de capas, permiten establecer como se fusionan y conviven entre sí las capas, de modo que tengan un efecto y grado de transparencia determinados.

Según vamos avanzando en el trabajo con mayor número de capas, nos irán resultando útiles opciones como **ocultar/visualizar** o **bloquear/desbloquear** capas. Una capa bloqueada se identifica con un candado a su derecha y no puede ser editada ni eliminada. La primera capa de una imagen (capa de fondo) aparece inicialmente semibloqueada, ya que aunque muestra el icono si deja realizar algunas modificaciones sobre ella.



Es interesante observar que algunas capas pueden tener partes vacías, como ocurre aquí con la capa *Sombra*, que sólo contiene la silueta de una persona. El resto del espacio de esta capa, que está vacío, aparece identificado en la miniatura de capa con un característico ajedrezado.

Para determinadas acciones en varias capas (mover sus elementos, efectos, etc.) podemos **enlazarlas** o seleccionarlas en grupo temporalmente del modo habitual de Windows indicado en el segundo párrafo de esta página.

Cuando vamos concluyendo el trabajo con nuestro fotomontaje, puede resultar interesante **combinar capas** (fusionarlas definitivamente algunas capas) o **acoplar la imagen** (fusionar todas las capas), de modo que ya sólo dispongamos de una imagen definitiva de una sola capa. No obstante, si realizamos este paso hemos de ser conscientes de que una vez guardada la imagen el proceso ya no será reversible. Por ejemplo, siempre que guardamos una imagen de Photoshop en algún formato común como .JPG se acopla la imagen (se fusionan las capas). Si deseamos mantener definitivamente las capas de modo que siempre tengamos todos los ingredientes del proceso, debemos guardarla en el formato propio de Photoshop: PSD.

Lo aconsejable cuando realizamos un trabajo con capas, es guardar todo el diseño completo, con la totalidad de capas, independientemente de que posteriormente necesitemos alguna copia en JPG para compartir con terceros u otro tipo de necesidades.

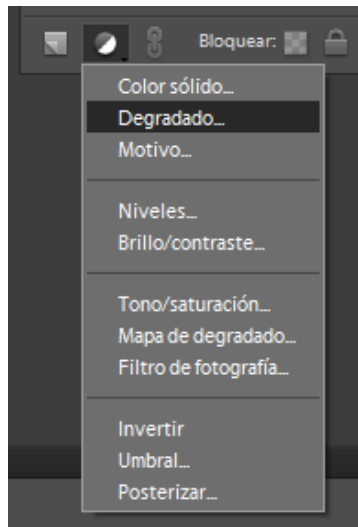
Tipos generales de capas:

En cuanto a su contenido, las capas pueden ser de dos tipos:

1. Que contengan un **elemento gráfico**, por ejemplo una imagen, un relleno de color, un texto, una figura geométrica, un texto, etc.
2. **Capas de ajuste**, que realmente no contienen un elemento gráfico, sino un efecto o ajuste concreto más la capa adecuada para determinar la zona sobre la que el anterior actúa o no (ver página siguiente).

Capas de ajuste y de relleno:

Las capas de ajuste y de relleno son capas que no poseen contenido gráfico en sí, sino un **ajuste o efecto** concreto (cambio de luminosidad, cambio de tonalidad, color, degradado, brillo/contraste..) u otro tipo de relleno especial (un motivo, por ejemplo). Estos ajustes o efectos pueden aplicarse sobre todo o parte de la imagen de la capa inferior, como veremos más adelante. Para añadir este tipo de capas podemos recurrir al **menú Capas** o abrir el menú equivalente con el icono directo en la parte inferior del panel de capas:

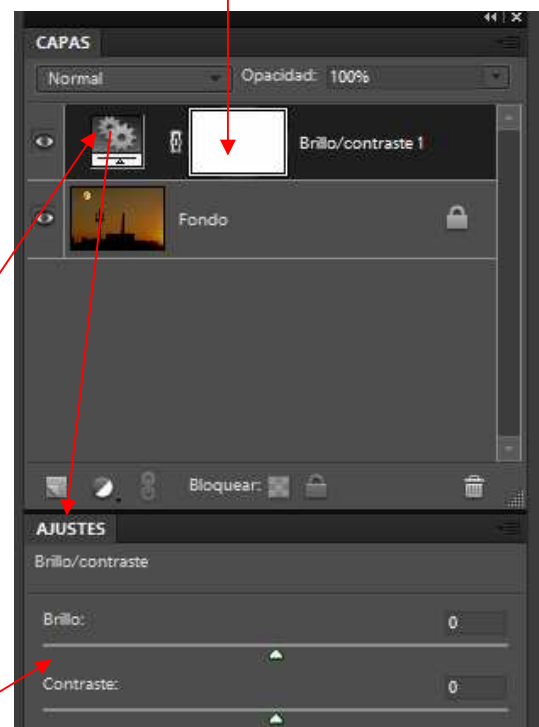


Al añadir este tipo de capas, automáticamente obtenemos una **máscara de capa**, de modo que observamos dos miniaturas diferentes para la capa:



1. **Miniatura del ajuste**, a la izquierda. Abre la **ventana de Ajuste**.

2. La **máscara de la capa**, a la derecha. Permite pintar sobre las zonas de la imagen a excluir o incluir



En el ejemplo anterior hemos añadido una **capa de ajuste de brillo/contraste**, que permite ajustar estos factores por medio de su **ventana del ajuste**, del mismo modo que lo haríamos desde el menú Mejora. Si salimos de la ventana del ajuste, podemos volver a abrirla con su miniatura.

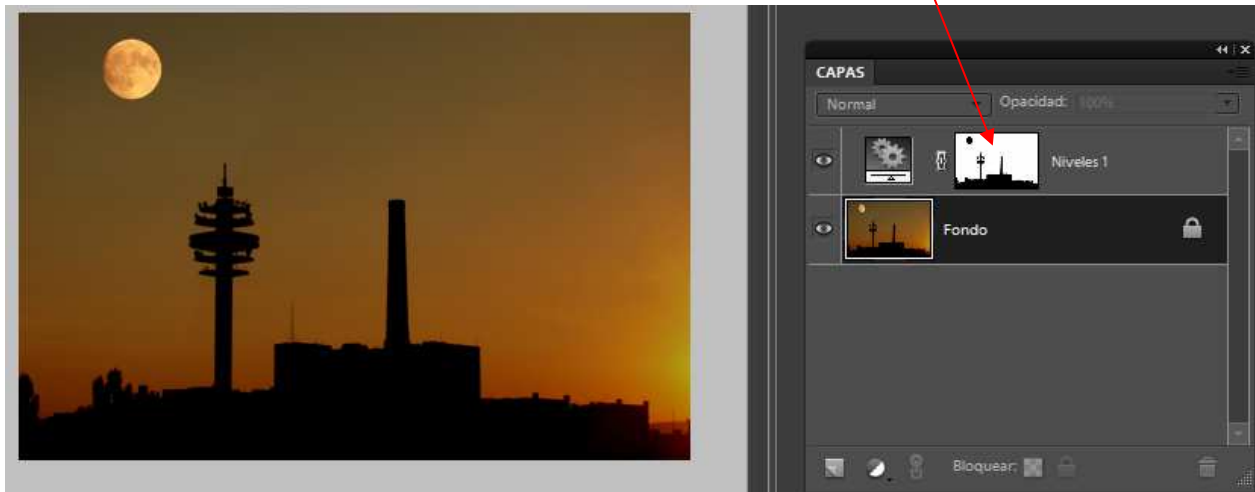
La **máscara de capa** (inicialmente blanca) actúa como una plantilla que determina si el efecto se aplica sobre toda la imagen o una parte de ella:

- Inicialmente es completamente blanca, color que establece que se aplica el efecto agregado.
- Si queremos que el efecto no se aplique en determinadas zonas de la imagen, debemos pintar éstas de negro en la máscara de capa.

En el ejemplo inferior deseamos trabajar creando una capa de ajuste que afecte sólo al cielo de la imagen, de modo que seleccionamos éste:



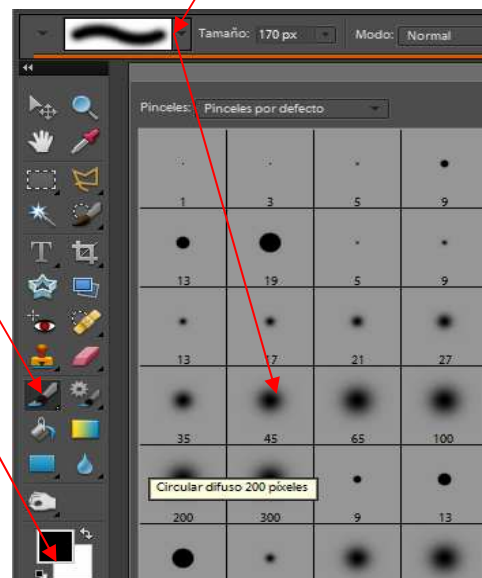
Si posteriormente agregamos una **capa de ajuste de niveles**, vemos que automáticamente la máscara de capa ya nos muestra de color blanco sólo el cielo, de modo que cuando apliquemos el ajuste de niveles, este sólo afectará al cielo, y no al área inferior de la imagen, pintado de negro.



Si hemos hecho una selección inicial incorrecta, o si no hemos hecho ninguna, siempre podemos retocar la máscara de capa pintando de blanco o de negro sobre la imagen, para incluir o excluir zonas. Para hacerlo es especialmente adecuado el **uso del pincel**, preferiblemente con un tipo **de bordes difuminados**, para actuar más sutilmente hacia los bordes y que su aplicación resulte más sencilla.

Habitualmente, pintando con el pincel en el color (blanco o negro) y el grosor adecuados en cada caso, suele ser suficiente para terminar de aplicar correctamente un efecto sobre unas áreas determinadas.

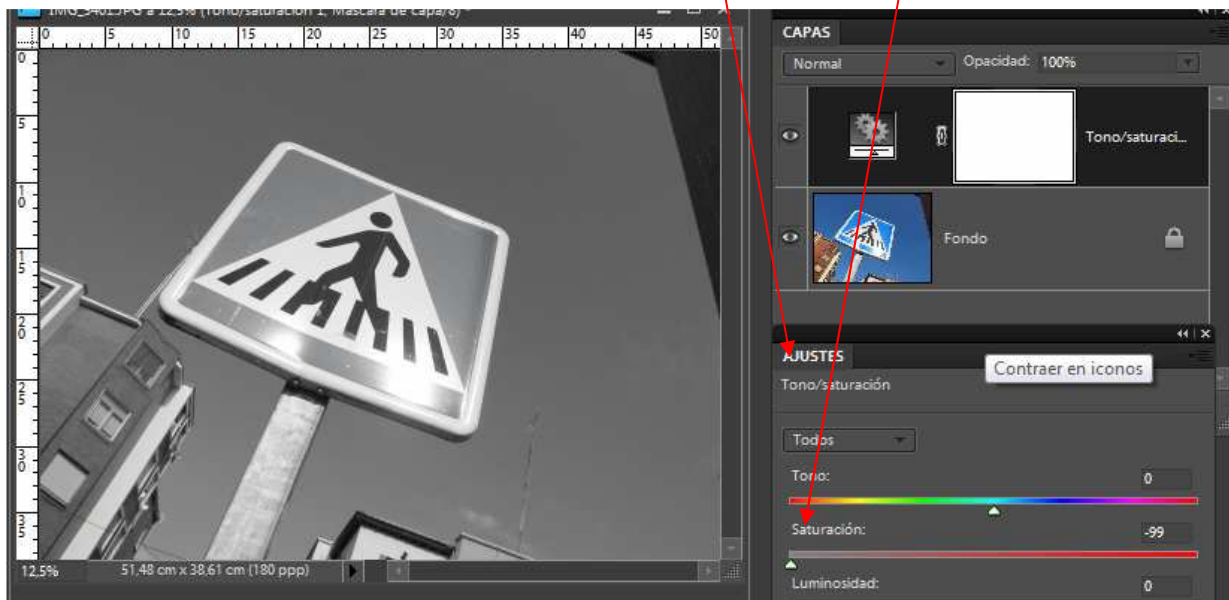
A la hora de pintar en la máscara de capa, también podemos usar términos medios al blanco y al negro **pintando de color gris**, de modo que un efecto se aplique sobre determinadas áreas, pero no al 100 %. Cuanto más claro sea el gris, más aplicación tendrá el efecto, y viceversa.



En este último ejemplo, partimos de una imagen en color que vamos a convertir a blanco y negro, excepto la señal de tráfico, que dejaremos con su color real:



Para ello agregamos una capa de ajuste de **Tono/saturación** y eliminamos la saturación de la imagen, convirtiéndola, por tanto, en blanco y negro:



Como no hemos hecho ninguna selección previa, la máscara de capa es blanca al completo y el efecto se aplica sobre toda la imagen, que aparece totalmente convertida a blanco y negro. Pintando de negro sobre la señal esta queda excluida del efecto, dejándonos ver su color real en la capa inferior:



Modos de Fusión:

Las diferentes capas de una imagen pueden fusionarse o integrarse entre sí de distintos modos¹. En la parte superior del panel de capas tenemos una lista desplegable para cambiar su modo de fusión:

El modo asignado por defecto es el **normal**, que simplemente hace que una capa con opacidad total oculte completamente las inferiores.

El resto de modos, sin embargo, y normalmente sin que sea necesario cambiar la opacidad, permiten una visualización compartida de las capas según determinadas características.

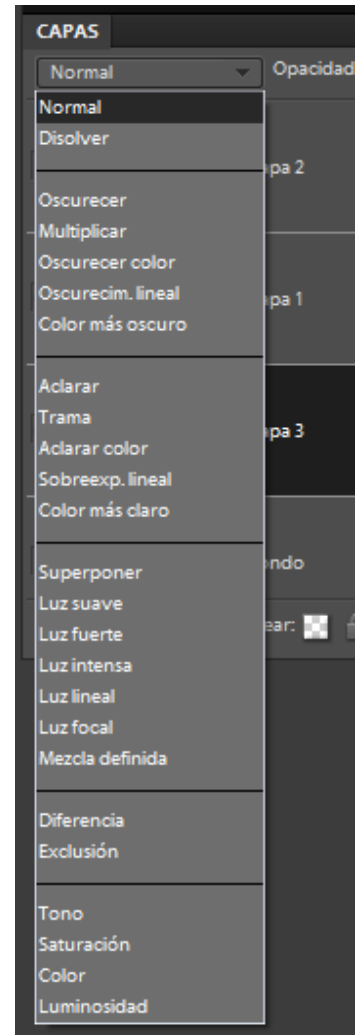
Podemos observar que en la lista los modos aparecen agrupados. Esto es así según su destino general. Los modos del segundo grupo, que empiezan por **Oscurecer**, trabajan sobre las sombras, es decir, sobre los tonos más oscuros: el negro y los tonos cercanos. Por el contrario, los modos del tercer grupo (**Aclarar**, **Trama**, etc.) trabajan sobre las zonas más luminosas de la imagen (las altas luces).

Los del cuarto grupo (**Superponer**, **Luz suave**, **Luz fuerte**...) actúan tanto en las zona de sombras como en la de altas luces, sin actuar sobre los tonos medios, de modo que resultan adecuados para manejar el **contraste**.

Finalmente tenemos un penúltimo grupo con dos efectos especiales (**Diferencia** y **Exclusión**) y un último grupo que trata el color y la luminosidad en la fusión (**Toño**, **Saturación**...).

Como es evidente, cada uno de los modos tiene su utilidad y resultado creativo, si bien muchos de ellos se usan con menor frecuencia o son más adecuados para tipos de imágenes más específicos.

Para inspeccionar de un modo rápido las diferencias entre los modos, podemos colocarnos en la capa adecuada, pulsar la **tecla V** (o elegir la **herramienta Mover**) y pulsar simultáneamente la combinación de teclas **Mayúsc + 0** (cero en el teclado de texto) o **Mayúsc + Guión**, para que los modos conmuten automáticamente en uno u otro sentido. Abajo vemos la diferencia entre cuatro modos de fusión diferentes para las dos mismas imágenes colocadas a la izquierda:



Modo Oscurecer



Modo Superponer



Modo Aclarar



Modo Diferencia

¹ <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/blending-modes.html>

Entre algunos de los modos más utilizados en fotografía están:

- **Multiplicar.** Prescinde de los blancos, que se vuelven transparentes.
- **Trama.** Prescinde de los negros, que se vuelven transparentes.
- **Superponer.** Prescinde de los tonos medios: suministra un contraste duro.
- **Luz suave.** Similar al anterior pero proporcionando un contraste más suave.
- **Diferencia.** Invierte las tonalidades.
- **Color.** Suministra una influencia tonal delicada de color.

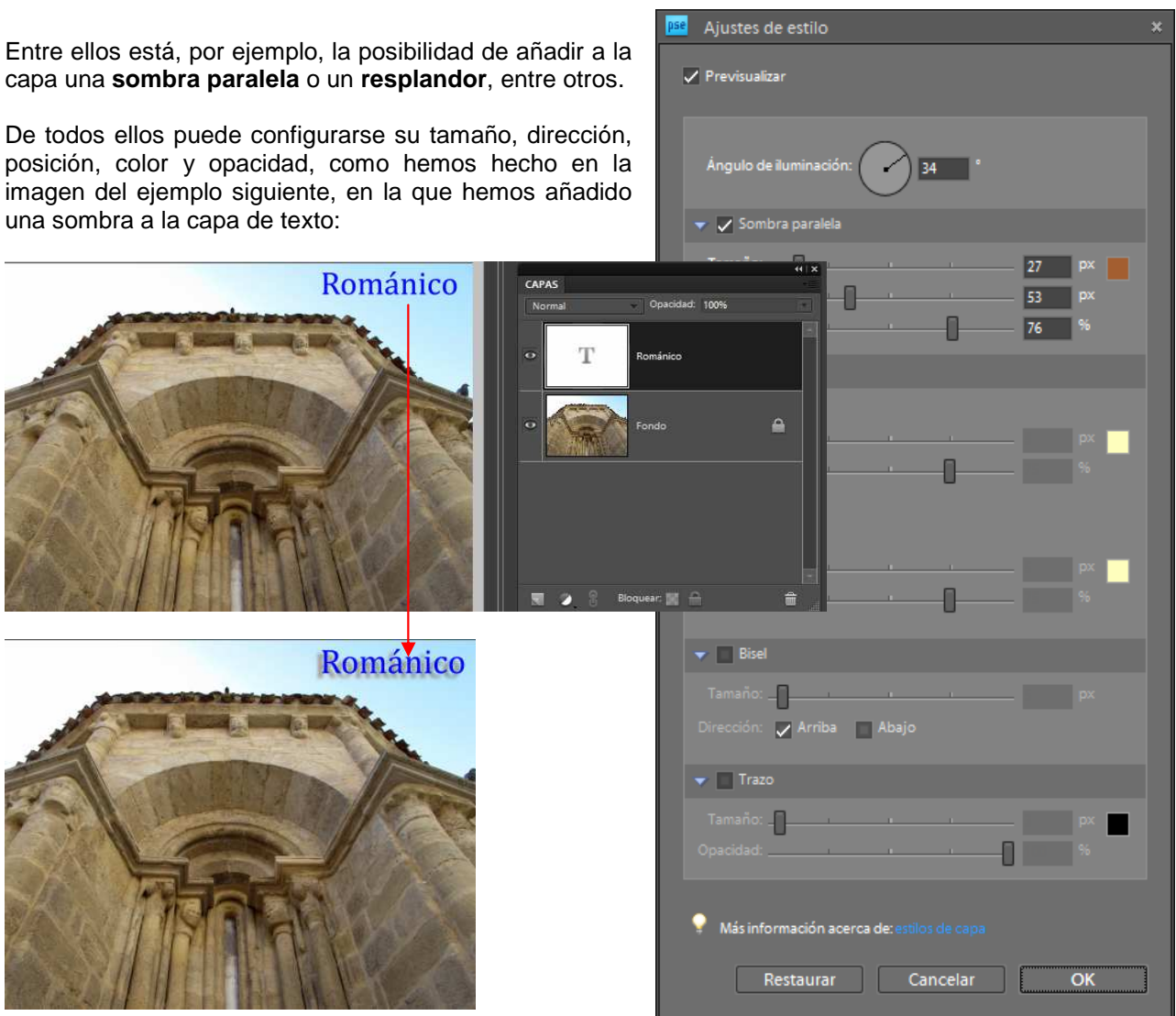
En algunas imágenes, podemos usar los modos de fusión para realizar correcciones lumínicas en las imágenes, sin necesidad de crear capas de ajuste o recurrir al histograma, como veremos en ejemplos posteriores.

Estilos de Capa:

Finalmente a las capas se les pueden asignar ciertas características de estilo, que son un grupo de efectos gráficos adicionales a los que se entra desde el **menú Capa / Estilos de capa / Ajustes de estilo:**

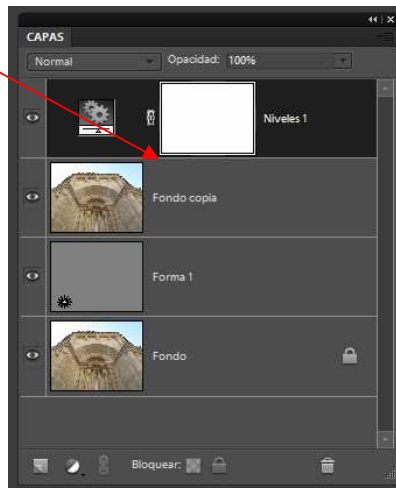
Entre ellos está, por ejemplo, la posibilidad de añadir a la capa una **sombra paralela** o un **resplandor**, entre otros.

De todos ellos puede configurarse su tamaño, dirección, posición, color y opacidad, como hemos hecho en la imagen del ejemplo siguiente, en la que hemos añadido una sombra a la capa de texto:



Notas importantes sobre las capas:

- Una costumbre muy útil antes de empezar a retocar una imagen es duplicar su capa de fondo, fundamentalmente si no trabajamos con capas de ajuste, de modo que podamos dejar ésta intacta mientras vamos actuando sobre la capa de copia. De esta manera siempre podremos comparar fácilmente la imagen retocada con la original.
- También se puede duplicar una capa para realizar utilizando diferentes modos de fusión, para corregir o realzar zonas lumínicas y/o contraste.
- Las capas constituyen el modo más potente y versátil de trabajar en Photoshop Elements: mantienen intacta la capa de imagen, siempre podremos eliminar o variar su efecto, y este puede aplicarse en cualquier grado, siendo sus resultados siempre reversibles. Además de esto pueden convivir e interactuar con cualquier otra.
- Es mejor usar varias capas de ajuste sutiles y/o locales que una de efecto más general e intenso: cuantas más usemos y más específicas sean, más preciso y delicado será nuestro trabajo.
- Usando el comando **Pegar dentro de la selección** se pueden de pegar elementos en una imagen sin conseguir una capa nueva, sino ubicándolos en el área que nos interese y hayamos seleccionado previamente.
- Como norma toda capa colocada encima de un grupo de éstas tiene efecto sobre todas las inferiores (por ejemplo la capa de ajuste superior de la imagen siguiente). No obstante, si hacemos **Alt + Clic** sobre la línea de separación entre dos capas, conseguimos que esta sólo afecte a la inmediatamente inferior, y no al resto de capas, y un icono nos indica esta anexión.



Atajos de teclado relacionados con las Capas:

Ocultar / Mostrar el panel de capas

Ctrl + Tabulador

Crea una capa nueva

Ctrl + Mayus + N

Crea una capa nueva sin abrir el cuadro de características intermedio

Ctrl + Mayus + Alt + N

Duplicar capa

Ctrl + J

Combinar las capas seleccionadas

Ctrl + E

Inversión de la máscara de capa (conmuta el blanco y el negro)

Ctrl + I

Asociar una capa de ajuste sólo con la inmediatamente inferior, de modo que sólo se aplica a ésta

Alt + Click en borde entre capas