

CONTENIDO

Agradecimientos	xxiii
Introducción	xxv
1. EL ESTUDIO PHOTOSHOP Y EL SISTEMA DE GESTIÓN DE COLOR	1
Sistemas basados en computadoras personales	2
La CPU	4
Sistemas multiprocesador	5
RAM	5
Discos rígidos	6
Unidades ópticas y de cinta de audio digital	7
Grabadoras de CD-ROM	7
Compresión de archivos	8
Enlaces Mac-PC	8
Monitores de color	8
Tarjetas de vídeo para monitores	10
Tarjetas de vídeo aceleradoras para monitores	10
Tablero gráfico con lápiz electrónico	11
Dispositivos de entrada	12
Escáneres	12
El sistema Photo CD	14
Cámaras de vídeo y digitales	15
Tarjetas de captura de vídeo	15
Dispositivos de salida	15
Impresoras de chorro de tinta	16
Impresoras de cera térmicas	17
Impresoras de sublimación de tinta	17
Impresoras láser de color	17
Filmadoras de imágenes	18
Instalación y optimización de Photoshop	18
El archivo Léame (<i>Read Me</i>)	18
Instalación de módulos	18
Asignación de memoria para Photoshop en el Mac	19
Asignación de memoria para Photoshop en el PC	20
Asignación de memoria virtual en el Mac y el PC	20
El sistema de gestión de color de Photoshop	21
Los perfiles ICC	22
Calibración del monitor	23
Preparativos para el proceso de calibración	23
El espacio de color RGB	28
El espacio de color del monitor frente al de edición RGB	28
Ajustes CMYK	31
Ajustes de escala de grises	32
Utilización de ajustes de perfil para cargar imágenes	33
Utilización de la orden De perfil a Perfil (<i>Profile to Profile</i>) para convertir las imágenes abiertas.	34
Conclusión	36
2. PRIMEROS PASOS POR EL MUNDO DE PHOTOSHOP	37
Viaje por Photoshop	38
Viaje por los menús de Photoshop	39
Los menús ambulantes de Photoshop	40

Creación de un nuevo archivo	41
La ventana de Photoshop	43
Los indicadores de archivo y memoria	44
La razón de aumento	45
Visualización de las reglas de Photoshop	45
La caja de herramientas de Photoshop	46
Las herramientas de selección	48
La herramienta Recortar	48
La herramienta Mover	49
La herramienta Medición	49
Las herramientas Cuentagotas y Muestra de color	49
Las herramientas de pintura	49
Las herramientas de edición	50
Las herramientas de creación y edición de trazados	51
Las herramientas de texto	51
Las herramientas Mano y Zoom	51
Los iconos de control de color	52
Los iconos de modo	52
Los iconos de visualización de pantallas	52
Las paletas flotantes de Photoshop	53
La paleta Pinceles	54
La paleta Opciones	54
La paleta Color	55
La paleta Muestras	55
La paleta Capas	55
La paleta Info	56
La paleta Trazados	57
La paleta Canales	57
La paleta Navegador	58
La paleta Acciones	58
La paleta Historia	59
Almacenamiento y recuperación de archivos	59
Almacenamiento de un archivo	59
Utilización de Guardar como (<i>Save As</i>)	60
Utilización de la orden Volver (<i>Revert</i>)	61
Previsualización de páginas e impresión	61
Utilización de preferencias para cambiar las omisiones	62
Unidades preferentes	62
Preferencias generales	63
Conclusión	64
3. ASPECTOS BÁSICOS DEL TEXTO	65
Programas de rastreo frente a vectoriales	66
Texto para imprimir, para la Web o multimedia	66
Trabajo con texto en Photoshop	67
Utilización de la caja de diálogo Texto (<i>Type Tool</i>)	68
Introducción de texto con la herramienta Máscara de texto	69
Aumento del texto	73
Examen de los píxeles	74
Edición de píxeles con la herramienta Borrador	74
Consejos sobre la selección de texto	76
Utilización de la herramienta Texto e interpretación del texto	76
Uso de la herramienta Texto vertical	79
Importación de texto desde Adobe Illustrator	80
Exportación de texto a otros programas	82

4. CREACIÓN Y USO DE SELECCIONES	83
Ejercicios preliminares: crear, rellenar, desplazar y hacer flotante una selección	84
Creación de una selección con la opción Normal del Marco rectangular	85
Relleno de una selección con los colores frontal o de fondo	87
Cambio de los colores frontal y de fondo	89
Selección de un rectángulo con el Marco rectangular	90
Transformación de una selección	90
Desplazamiento de una selección	91
Borrado de la pantalla	93
Duplicación y desplazamiento de una selección	93
Cambio de la opacidad de una selección	94
Utilización de Copiar (<i>Copy</i>) y Pegar (<i>Paste</i>)	94
Almacenamiento y purgado del contenido de una selección en el portapapeles	95
Manejo de diferentes resoluciones durante las operaciones de pegado	95
Composición artística de una cabina telefónica sobre un muelle	96
La ilustración de la bandera	96
Composición de la bandera	97
Ejercicios preliminares: rellenar y contornear selecciones en una capa	106
Utilización de la opción Proporción restringida (<i>Constrained Aspect Ratio</i>) del Marco rectangular	107
Utilización de la herramienta Marco elíptico	108
Utilización de las órdenes Edición/Rellenar (<i>Edit/Fill</i>) y Edición/Contornear (<i>Edit/Stroke</i>)	109
Creación de una composición basada en un reloj	111
La ilustración del camión	111
Creación del camión	111
Utilización de las herramientas Lazo, Lazo poligonal y Lazo magnético	119
Creación de formas libres con el Lazo	120
Selección con la herramienta Lazo magnético	120
Ejercicios preliminares: utilización de la herramienta Varita mágica y otras órdenes de selección	125
Finalización de la ilustración del camión	130
Creación de las ilustraciones de las góndolas y de los niños	133
Calado de los bordes de una selección	134
Creación de una viñeta	137
Creación de texto incandescente	138
Conclusión	139
5. TEORÍA DEL COLOR	141
¿Qué es el color?	142
El modelo de color RGB	143
Utilización de los colores RGB en las paletas Color y Muestras (<i>Swatches</i>)	144
El modelo de color CMYK	147
Utilización de las barras de control CMYK en la paleta Color	148
El modelo de color HSB	152
Utilización de las barras de control HSB en la paleta Color	152
El modelo de color Lab	153
Utilización de las barras de control Lab en la paleta Color	154
El Selector de color	154
Exploración del Selector de color	155
Acceso a colores personalizados desde el Selector de color	157
Utilización de sistemas de identificación de colores	158
Conclusión	162
6. INTRODUCCIÓN A LAS TÉCNICAS DE PINTURA	163
Introducción a las herramientas Línea, Borrador y Bote de pintura	164
Preparativos para los ejercicios	164

Utilización de la herramienta Línea para crear líneas y flechas	166
Utilización de la herramienta Bote de pintura para pintar y rellenar	170
Utilización de la herramienta Borrador y la opción Borrar hacia historia (<i>Erase to History</i>)	172
Introducción a las herramientas Lápiz, Pincel y Cuentagotas	174
Preferencias de cursor del pincel	174
Utilización de la herramienta Lápiz para dibujar y borrar	174
Utilización de la herramienta Pincel	180
Creación de una paleta de pintor	181
Utilización de la herramienta Cuentagotas	182
Utilización de la opción Húmedo (<i>Wet Edges</i>) del Pincel	184
Proyecto de un mueble archivador con personaje	185
Creación del mueble archivador	186
Creación del personaje	187
Pegado del personaje en el archivo del mueble archivador	188
Introducción a la herramienta Aerógrafo	188
Opciones de transición del Aerógrafo	191
El proyecto de tarjeta postal Ventas de verano	191
Creación del sol	192
Creación de la mariposa	192
Creación del texto y la ropa	193
Creación de degradados	195
Opciones de la herramienta Degradado	196
Aplicación de un degradado	196
Creación de un efecto de resplandor	199
La caja de diálogo Editor de degradado (<i>Gradient Editor</i>)	199
Creación y utilización de pinceles personalizados	201
Examen de la caja de diálogo Nuevo pincel (<i>New Brush</i>)	201
Definición de un pincel personalizado	205
Almacenamiento y carga de pinceles personalizados	206
Modos de pintura	207
Ejercicios sobre el modo de pintura	210
Conclusión	212

7. INTRODUCCIÓN A LA EDICIÓN DE IMÁGENES 213

Las herramientas Sobreexponer y Subexponer	214
Utilización de la herramienta Sobreexponer para aclarar áreas de una imagen	216
Utilización de la herramienta Subexponer para oscurecer áreas de una imagen	217
La herramienta Esponja	220
Utilización de la herramienta Esponja para saturar y desaturar áreas de una imagen	220
Las herramientas Desenfocar y Enfocar	221
Utilización de la herramienta Enfocar para aumentar el contraste	222
Utilización de la herramienta Desenfocar para suavizar bordes	223
La herramienta Dedo	224
La opción Pintar con los dedos (<i>Finger Painting</i>) de la herramienta Dedo	226
La herramienta Tampón	226
Utilización de las opciones de clonación para duplicar áreas de una imagen	227
Volver atrás utilizando el Pincel de historia	229
Volver a pintar el original	230
Uso de una instantánea del Pincel de historia para mezclar	231
Utilización de la opción Impresionista (<i>Impressionist</i>) del Pincel de historia	233
Utilización de la herramienta Tampón de motivo	235
Utilización de los motivos de Adobe Photoshop	235
Renovación de una cocina	238
Conclusión	240

8. DIGITALIZACIÓN, MANIPULACIÓN Y CAMBIO DE TAMAÑO DE LAS IMÁGENES . . .	243
Digitalización en el escáner	244
Cálculo de la resolución y tamaño de la imagen	245
Dejar que Photoshop calcule el tamaño de imagen y la resolución	246
Cálculo de la resolución para la Web y aplicaciones multimedia	253
Utilización del asistente para redimensionar la imagen	253
Utilización de la orden Archivo/Importar (<i>File/Import</i>) para escanografiar una imagen	254
Las órdenes para girar el lienzo	256
Giro de una imagen digitalizada	256
Volteo de una imagen	257
Utilización de la herramienta Recortar	258
Ajuste del brillo y contraste	259
Ajuste del tamaño de una imagen	260
Aumento del tamaño del lienzo	261
Las órdenes de transformación	262
Utilización de la orden Transformación libre (<i>Free Transform</i>)	265
Utilización de las órdenes Invertir (<i>Invert</i>), Ecuilizar (<i>Equalize</i>), Umbral (<i>Threshold</i>) y Posterizar (<i>Posterize</i>)	269
Creación de un negativo utilizando la orden Invertir (<i>Invert</i>)	270
Expansión del rango tonal con la orden Ecuilizar (<i>Equalize</i>)	270
Conversión de una imagen a blanco y negro utilizando la orden Umbral (<i>Threshold</i>)	271
Reducción de los niveles de gris utilizando la orden Posterizar (<i>Posterize</i>)	273
Utilización de imágenes Photo CD	274
Elección de la resolución para imágenes Photo CD	275
Cámaras de vídeo y digitales	275
Análisis de las características de una cámara digital	276
Utilización de cámaras digitales	277
Cámaras digitales DCS 420 y 460 de Kodak	277
Captura de vídeo	278
Bancos de fotos digitalizadas	278
Conclusión	280
9. LAS PALETAS ACCIONES (ACTIONS) E HISTORIA (HISTORY)	283
Exploración de la paleta Acciones (<i>Actions</i>)	284
Lista o botones	285
Creación de una nueva acción y de grupos de acciones	285
Visualización de acciones grabadas	287
Adición de puntos de ruptura en cajas de diálogo	287
Inserción de órdenes en acciones grabadas	288
Inserción de «paradas» en acciones	288
Edición y regrabado de acciones	289
Eliminación de órdenes y acciones	290
Reproducción de acciones	290
Aplicación de una acción a múltiples archivos	290
Utilización de órdenes de automatización pregrabadas de Photoshop	291
Almacenamiento de grupos de acciones	292
Reescribiendo la historia digital	292
Utilización de la paleta Historia (<i>History</i>)	292
Opciones de la paleta Historia (<i>History</i>)	293
Borrado de estados de historia	294
Utilización del Pincel de historia	295
Utilización de instantáneas y creación de un nuevo documento	296
Conclusión	297

10. FILTROS	299
Funcionamiento de un filtro	300
Cómo aplicar un filtro	300
Transición de una imagen a su estado original	302
Otros consejos sobre efectos especiales	302
Los filtros de desenfoque	302
Los filtros de ruido	306
Los filtros de enfoque	308
Filtros de interpretación	311
Transformación 3D	311
Rellenos con texturas	313
Efectos de iluminación	313
Nubes	321
Nubes de diferencia	321
Destello	321
Filtros de pixelación	322
Filtros de distorsión	324
Luz difusa	324
Desplazar	324
Prácticas con el filtro Desplazar	324
Cristal	328
Ondas marinas	328
Encoger	328
Coordenadas polares	329
Rizo	330
Proyectar	330
Esferizar	331
Molinete	331
Onda	332
Zigzag	333
Los filtros de estilización	333
Difusión	333
Relieve	334
Extrusión	335
Hallar bordes	336
Bordes iluminados	336
Solarizar	338
Azulejos	338
Trazar contorno	338
Viento	339
Filtros de efectos pictóricos	339
Filtros de vídeo	342
Otros filtros	343
A medida	343
Paso alto	344
HSL & HSB	344
Máximo	345
Mínimo	345
Desplazamiento (<i>Offset</i>)	345
Utilización de la Fábrica de filtros	346
Conclusión	349
11. FILTROS DE OTROS FABRICANTES	351
Filtros Kai's Power Tools de MetaCreations	352
Utilización de Vertigo Dizzy para crear efectos 3-D	354

Filtros de Xaos Tools	355
El filtro Eye Candy de Alien Skin	358
WildRiverSSK de DataStream Imaging System	358
MaskGrower de Arrivo Select	359
Módulos y programas de Extensis	362
Mask Pro	362
PhotoFrame	363
PhotoTools	363
IntelliHance	364
Portfolio	365
Conclusión	365
12. CONVERSIÓN DE MODOS PARA IMPRESIÓN, MULTIMEDIA Y LA WEB	367
Modo de color RGB	368
Utilización de la paleta Canales (<i>Channels</i>)	369
Conmutación de RGB a otros modos	370
Modo de color CMYK	371
Conversión de color RGB a color CMYK	371
La caja de diálogo Ajustes CMYK (<i>CMYK Setup</i>)	372
Previsualización CMYK	377
Modo de color indexado	380
Conversión de color RGB a color indexado	380
Modo de escala de grises	384
Conversión de cualquier modo de color a escala de grises	385
Conversión de escala de grises a cualquier modo de color	386
Conversión de escala de grises a duotono	390
Conversión de escala de grises a mapa de bits	396
Conversión de mapa de bits a escala de grises	400
Utilización de varios modos para crear un grabado coloreado	400
Modo de color Lab	400
Conclusión	403
13. CREACIÓN DE TRAZADOS Y MÁSCARAS CON LA HERRAMIENTA PLUMA	405
Creación de trazados y máscaras con la herramienta Pluma	406
Aspectos básicos de la herramienta Pluma y de la paleta de Trazados	408
Creación de trazados	409
Dibujo con la herramienta Pluma de forma libre	410
Trazados con la herramienta Pluma magnética	411
Dibujo de trazados rectos	412
Selección, manipulación, copia, unión y deselección de trazados	415
Dibujo y ajuste de curvas con la herramienta Pluma	417
Unión de curvas y trazados rectos	421
Creación de un trazado cerrado	423
Adición/sustracción de puntos y conmutación entre un punto de curva y un punto de vértice	424
Giro, ajuste de escala, sesgado y distorsión de trazados	426
Conversión de un trazado en una selección	428
Órdenes de teclado para trazados	430
Conversión de una selección en un trazado	431
Relleno y contorno de trazados y subtrazados	433
Cómo rellena un trazado Photoshop	434
Relleno de un trazado compuesto de subtrazados	434
Contorneo de un trazado	435
Relleno y contorno de un subtrazado	436
Almacenamiento, ocultación, carga y eliminación de trazados	437
Duplicación de trazados	440

Exportación de un trazado desde Adobe Illustrator a Photoshop	440
Exportación de un trazado a Adobe Illustrator	440
Creación y almacenamiento de trazados de recorte	441
Conclusión	444
14. TÉCNICAS AVANZADAS CON MÁSCARAS, CANALES Y TINTAS PLANAS	447
Trabajo con máscaras rápidas	448
Creación de una máscara rápida	449
Edición de una máscara en modo Máscara rápida	451
Uso de Edición/Transformar (<i>Edit/Transform</i>) con el modo de máscara rápida	452
Salida del modo Máscara rápida	452
Almacenamiento y carga de una selección	453
Cambio de implantaciones en las cajas de diálogo Guardar selección (<i>Save Selection</i>) y Cargar selección (<i>Load Selection</i>)	455
Duplicación de un canal alfa	457
Eliminación de un canal	458
Creación y edición de un canal alfa con la orden Nuevo canal	459
Creación y edición de una máscara en un canal alfa	460
Trabajo con máscaras	462
Almacenamiento de un archivo con canales alfa	465
Utilización de la orden Gama de colores	465
Aplicaciones de los canales alfa	467
Utilización de canales alfa para crear texto con sombra	467
Creación de un efecto de relieve tridimensional para texto	470
División y combinación de canales	472
Utilización de la división y combinación de canales para crear un efecto de grabado en color	473
Creación de efectos de fusión con la orden Aplicar imagen	475
Utilización de la caja de diálogo Aplicar imagen (<i>Apply Image</i>)	476
Añadir y restar	479
Diferencia y Exclusión	480
Aclarar y oscurecer	482
Multiplicar	483
Trama	484
Superponer	485
Luz suave e intensa	486
Utilización de la opción Máscara de la caja de diálogo Aplicar imagen	486
Utilización de la orden Calcular	489
Creación de tintas planas	492
Utilización de un canal para crear tintas planas	492
Adición de tintas planas con las herramientas de pintura	493
Edición de tintas planas solapadas	493
Impresión de tintas planas	494
Conclusión	494
15. TRABAJO CON CAPAS	495
Exploración del menú y de la paleta Capas	496
Cambio del tamaño de la miniatura	497
Creación de nuevas capas	498
Comprobación de la memoria de capas	499
Adición de una nueva capa con la herramienta Texto	500
Desplazamiento de objetos en capas	501
Alineación y distribución de capas enlazadas	503
Visualización y ocultación de capas	504
Reordenación de capas en la paleta Capas	506
Cambio de la opacidad de las capas	507

Efectos especiales con los modos de mezcla	508
La opción Preservar transparencia (<i>Preserve Transparency</i>) e interpretación de una capa de texto.	508
Utilización de las órdenes de transformación con capas	510
Eliminación de capas	511
Mezcla y aplanamiento de capas	511
Duplicación de una capa en otro archivo	512
Almacenamiento de un archivo con capas	513
Creación de efectos especiales mediante capas	513
Proyecciones de sombra utilizando capas	515
Duplicación de una imagen con proyección de sombra	518
Mezcla de dos imágenes utilizando los modos de la paleta Capas (<i>Layers</i>)	520
Conclusión	521
16. MÉTODOS AVANZADOS CON CAPAS	523
Utilización de controles de compuesto para mezclar imágenes	524
Controles de compuesto	526
Colocación de unas imágenes dentro de otras usando grupos de recorte	527
Utilización de la opción Agrupar con capa anterior (<i>Group with Previous Layer</i>)	528
Utilización de máscaras de capa para fusionar imágenes	532
Visualización y control de la máscara de capa en la paleta Capas	534
Creación de efectos especiales editando la máscara de capa	537
Consejos y trucos sobre máscaras de capa	540
Utilización de capas de ajuste	542
Creación y edición de capas de ajuste	542
Edición de máscaras de capas de ajuste	543
Mezcla y eliminación de capas de ajuste	545
17. CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	547
Creación de efectos de capa	548
Aplicación de las órdenes de efectos de capa	548
Creación de texto en bajorrelieve	550
Ángulos de iluminación para los efectos	552
Efectos especiales de Photoshop	552
Creación de texto en relieve	553
Creación de texto suavemente biselado	554
Creación de texto flotante	555
Creación de un efecto de cristal	556
Texto tamizado	557
Mezcla rápida de imágenes con selecciones	558
Creación de texturas de fondo usando filtros y capas	558
Creación de una textura de hielo	559
Photoshop y los programas 3D	559
Strata StudioPro	559
MetaCreations Poser	561
Pintura de texturas con MetaCreations Painter 3D	562
Creación de terrenos 3D con MetaCreations Bryce	562
Photoshop y los programas de dar forma	565
Kai's Power Goo de MetaCreations	565
Photoshop y los programas 2D	565
MetaCreations Painter	566
MetaCreations Expression	569
18. RETOQUE Y CORRECCIÓN DE COLOR	571
Antes de empezar	572
Análisis de la imagen	573

Utilización de capas de ajuste	574
Corrección de una imagen de escala de grises	575
Utilización del Cuentagotas y la Paleta Info para tomar lecturas	576
Utilización de un histograma para visualizar el rango tonal	578
Ajuste de una imagen de escala de grises	580
Utilización de la orden Variaciones	581
Utilización de la orden Niveles	582
Utilización de la orden Curvas (<i>Curves</i>)	585
Utilización de las herramientas Sobreexponer y Subexponer para oscurecer y aclarar áreas	591
Retoque de imágenes	594
Retoque de viejas fotografías	596
Antes del retoque	598
Después del retoque	599
Eliminación de arrugas y pecas en rostros	600
Retoque de paisajes	601
Corrección de color	603
Consejos sobre la corrección de color	604
¿RGB o CMYK?	605
Procedimientos para la corrección de color	605
Toma de lecturas con el Cuentagotas y la paleta Info	606
Utilización de un histograma para visualizar el rango tonal	606
Establecimiento de un punto blanco, negro y neutro	607
Creación de máscaras para la corrección de color en áreas aisladas	610
Utilización de las órdenes Imagen/Ajustar (<i>Image/Adjust</i>) para la corrección de color	611
Utilización de la orden Variaciones (<i>Variations</i>)	611
Utilización de la orden Tono/Saturación (<i>Hue/Saturation</i>)	617
Utilización de los controles de ajuste	618
Sustitución de colores con la orden Reemplazar color (<i>Replace Color</i>)	619
Cambio de los porcentajes de tinta con la orden Corregir selectivamente	620
Utilización del mezclador de canales	621
Entrenamiento básico con el mezclador de canales	622
Conclusión	623

19. CALIBRACIÓN Y SALIDA 625

El papel de los semitonos en la imagen de salida	626
Semitonos digitales	626
Cálculo de los niveles de gris	627
Pruebas de impresión de las imágenes	628
Pruebas digitales	629
Pruebas de preimpresión	629
Pruebas de imprenta	629
Por qué se debe calibrar el sistema	630
Calibración del monitor y ajustes de color	630
Calibración mediante una prueba	630
Calibración con una prueba de escala de grises	631
Calibración con una prueba de color	632
Compensación de la ganancia de punto	633
Colores de tinta personalizados	634
Reventados en Photoshop	636
Opciones de impresión de Photoshop	637
La caja de diálogo Ajustar página (<i>Page Setup</i>)	637
Creación de sangrados	641
La caja de diálogo Imprimir (<i>Print</i>)	642
Impresión de separaciones	643
El futuro	645

Impresión digital directa en plancha	645
Tramado estocástico	645
Conclusión	645
20. SALIDA PARA LA WEB, MULTIMEDIA Y VÍDEO DIGITAL	647
Calibración de color para la Web y multimedia	648
Ajustes de color para escala de grises	648
Desactivación de perfiles de color incrustados	649
Elección de la resolución de imagen para la Web y multimedia	649
Cambio de tamaño de las imágenes digitales	649
Elección del tamaño de imagen	650
Formatos de archivo para la Web y multimedia	651
Formato de archivo JPEG	651
Formato de archivo GIF	652
Exportación mediante GIF89a	652
Elección de tablas de colores para la Web y multimedia	657
Utilización de ImageReady	658
Utilización de DeBabelizer	658
Utilización de Pantone Color Web	659
Programas para crear gráficos y páginas Web	659
Utilización de Adobe PageMill	659
Utilización de Virtus 3D Website Builder	661
Salida a programas multimedia	662
Utilización de Macromedia Director	662
Utilización de PhotoCaster y AlphaMania de MediaLab	663
Trabajo con Adobe Premiere	665
Trabajo con Adobe After Effects	668
Conclusión	668
21. MARCADO AL AGUA DE LAS IMÁGENES Y DERECHOS DE REPRODUCCIÓN	669
Sobre las leyes de derechos de autor	670
Trabajadores autónomos y asalariados	670
Plazo de los derechos de autor	670
Marcado al agua de los archivos de Photoshop	671
Creación de una marca de agua	671
Comprobación del estado de derechos de autor	672
Conclusión	673
A. IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS	675
Las órdenes Archivo/Guardar como y Archivo/Guardar una copia	676
Trabajo con archivos EPS	677
Almacenamiento en formato EPS, DCS 1.0 o DCS 2.0	677
Apertura de un archivo EPS	679
Colocación de un archivo EPS en un documento de Photoshop	680
GIF89A	681
CompuServe GIF	681
Formato PNG	681
Trabajo con archivos TIFF	682
Trabajo con archivos PICT (sólo Macintosh)	682
Importación de archivos PICT utilizando la orden PICT suavizado	683
Utilización del formato BMP	685
Compresión de archivos utilizando JPEG	685
Archivos Scitex CT	686
Archivos Photo CD	686

Archivos PDF	687
Archivos Filmstrip	687
De Mac a PC, y viceversa	687
Almacenamiento de archivos de PC en discos de Mac	689
B. UTILIZACIÓN DE LA ORDEN OBTENER INFORMACIÓN (<i>FILE INFO</i>)	691
C. LISTA DE FABRICANTES DE HARDWARE Y SOFTWARE	697
D. CÓMO SE CREARON LAS IMÁGENES DEL ENCARTE DE COLOR	703
E. CONCLUSIÓN	717
ÍNDICE	719