

# Analizamos el nuevo Photoshop CS4

Por Alberto Rodríguez, publicado en Fotomundo Nº 483 - Marzo de 2009

**A un año y medio del lanzamiento de la versión CS3, Adobe ha presentado su nuevo producto, la Creative Suite 4, formando parte de este paquete el Photoshop CS4. Analizamos las nuevas características en relación a la versión anterior, que continúa destacándose por ser una herramienta muy poderosa.**

## Requisitos del sistema

Comenzaremos por detallar los requerimientos del sistema que son necesarios para poder instalar el Photoshop CS4. En el caso de Windows requiere un procesador de 1,8 GHz o superior, 512 MB de RAM (se recomienda 1 GB), 1 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación, unidad de DVD-ROM, pantalla en 1.024 x 768 (se recomiendan 1.280 x 800) con tarjeta de vídeo de 16 bits, para algunas funciones aceleradas de la GPU se requiere que los gráficos sean compatibles con Shader Model 3.0 y OpenGL 2.0.

Con respecto a este último punto diremos que una de las novedades del programa es precisamente el uso de la GPU (Graphics Processing Unit, unidad de procesamiento de gráficos) de la tarjeta gráfica, en lugar del procesador principal del ordenador (la CPU), para que la pantalla se redibuje más rápidamente. Para esto es necesario que nuestra placa de video soporte la tecnología OpenGL y además, una vez instalado el programa, debemos habilitar esta función como explicaremos en esta nota.

De cualquier modo, de no contar con esta tecnología podremos instalar y utilizar el programa, claro que en este caso dibujará las imágenes en pantalla del modo tradicional.

En la versión Mac los requisitos básicos son, procesador PowerPC® G5 o Intel® multinúcleo, Mac OS X v10.4.11–10.5.4, 512 MB de RAM (se recomienda 1 GB), 2 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación, siendo el resto de los requisitos similares a los de la versión Windows.

## Interfaz

El primer contacto que tendremos con las novedades es el cambio general de la interfaz, es decir, el aspecto que ofrece a primera vista el programa.

Si somos usuarios con experiencia en las versiones anteriores, este nuevo aspecto nos parecerá un tanto extraño, pero al comenzar a trabajar con el programa pronto descubriremos que se trata de un orden mucho más simple y con accesos muy rápidos a algunas funciones muy prácticas.

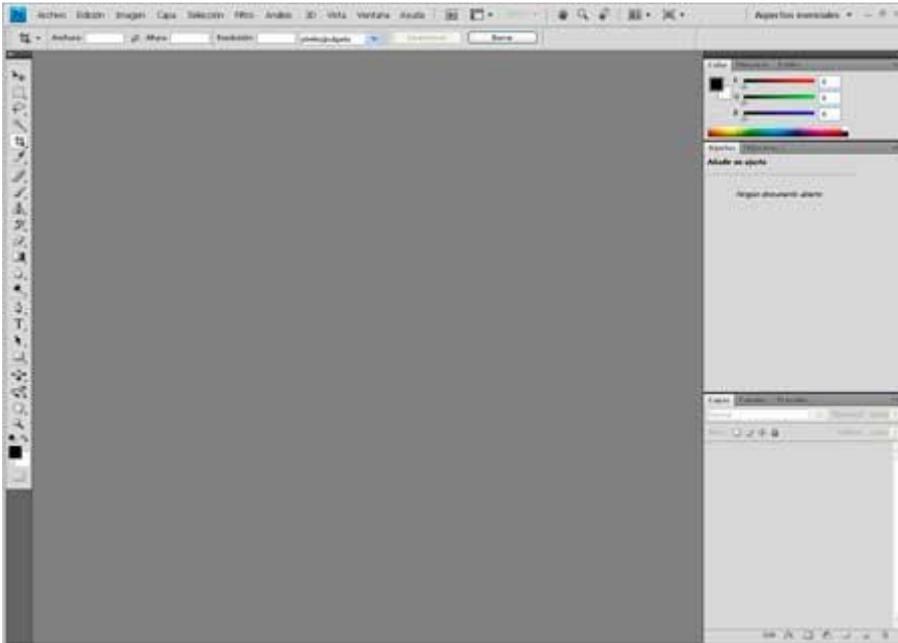


Figura 1

Observemos la Figura 1 donde se muestra la nueva interfaz. Notaremos que en el extremo superior de la pantalla ya no se encuentra la Barra de título; en su lugar se sitúan directamente los menús, podemos ver un detalle en la Figura 2.



Figura 2

A continuación de los menús se han ubicado botones de acceso directo al Bridge, Ver extras (líneas guía, cuadrícula y reglas), Nivel de zoom, las herramientas Mano, Zoom, la nueva Rotar vista, Organizar documentos y Modo de pantalla que desapareció de la Paleta de Herramientas.

El espacio de trabajo se puede cambiar desde esta barra con el botón Aspectos esenciales. Entre los menús se agrega 3D, aunque sólo en la versión Extended.

Yendo al trabajo con varias imágenes abiertas, encontramos muy práctico el nuevo sistema de navegación por pestañas, muy similar a otros programas como Firefox o Flash. Ahora no es necesario recurrir a los clásicos botones de Maximizar o Minimizar, sino que directamente con un clic en las pestañas cambiamos de imagen, como podemos apreciar en la Figura 3. Si queremos ver dos o más imágenes abiertas al mismo tiempo, basta con arrastrar la solapa fuera de su espacio o recurrir al botón Organizar documentos de la barra superior.

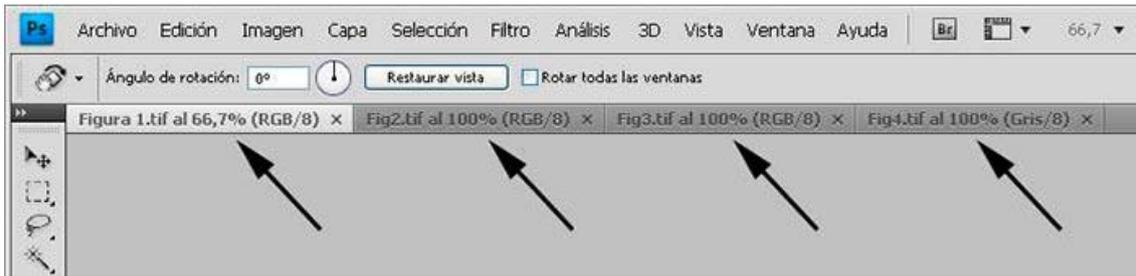


Figura 3

En cuanto a la disposición de las ventanas o paletas, es un desarrollo ligeramente distinto al de la versión CS3, aunque el cambio es sustancial respecto de las versiones anteriores a esa. Sin dudas, al acostumbrarse uno agradece y mucho estos cambios, ya que resultan muy prácticos, rápidos y eficaces.

### **Escala según el contenido**

Posiblemente la vedette de las novedades sea el comando Escala según el contenido (Content Aware Scaling en la versión en inglés). Se encuentra en el menú Edición y se puede aplicar únicamente a una capa, por lo que deberemos crear una copia en una capa de nuestra imagen o convertir el fondo en capa.

Con esta función podemos transformar la escala de una imagen y el programa analizará su contenido conservando las dimensiones de los objetos sustanciales que la componen; claro está que si se trata de una fotografía con muchos elementos no sabrá distinguir cual es el importante, por lo tanto es ideal para aplicar en composiciones donde el sujeto y el fondo están fácilmente diferenciados.



Figura 4

Veamos la Figura 4 donde apreciamos claramente el automóvil y la edificación en un plano de importancia. Sin embargo, el cielo es obviamente un fondo, podemos reducir la altura de la imagen sin que se vean afectados los objetos fundamentales, tal como muestra el resultado la Figura 5. En este ejemplo, al tratar de reducir el ancho de la imagen, se ven afectados los elementos principales, aunque hay una solución para esto.



Figura 5

Se trata de realizar una selección de aquél elemento o sector que se quiere preservar y convertir dicha selección en un Canal Alfa simplemente guardándola, luego, al usar la herramienta Escala según contenido, podemos desplegar el menú que dice Proteger en la Barra de opciones y elegir el canal creado. En este caso he realizado una selección del automóvil que guardé como canal Alfa 1. Observemos el resultado en la Figura 6.

También cuenta entre sus opciones con la posibilidad de proteger el tono piel, por si la figura a preservar es una persona.



Figura 6

### Nuevas ventanas: Ajustes y Máscaras

Panel de ajustes. Se trata de una nueva ventana que nos permite aplicar y administrar las Capas de ajuste. En esta ventana encontraremos todas las posibles capas de ajuste en lugar de la ventana emergente individual para cada una de ellas. Se ha agregado una decimoquinta Capa de ajuste que corresponde a Intensidad. Podemos observarla en la Figura 7.

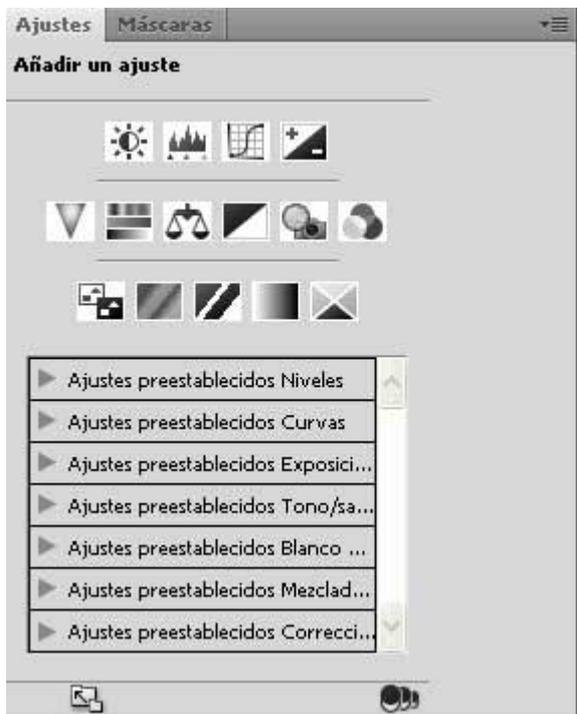


Figura 7

**Panel de máscaras.** Esta es la segunda ventana que se ha agregado, nos permite crear y editar máscaras ya sean vectoriales o de píxeles. Accedemos a ella mediante el menú Ventana/Máscaras, y podremos ajustar, por ejemplo, la opacidad de la máscara, regular el calado o desvanecer su contorno, invertirla, o acceder a una serie de controles sobre sus bordes de manera similar a lo que podemos hacer con una selección.

**Intensidad.** Este comando se conoció ya en las últimas versiones de Camera Raw, ahora la podemos utilizar desde Photoshop ya sea como capa de ajuste o directamente desde el menú Imagen/Ajustes/Intensidad.

Permite realizar un ajuste de la saturación de manera inteligente, ya que podemos aumentar la saturación de los colores menos saturados diferenciándolos automáticamente de los más saturados.

**Compartir mi pantalla.** Permite compartir la pantalla a través de Internet con hasta 3 usuarios en tiempo real. Sólo requiere tener una ID de Adobe que se puede gestionar gratuitamente para iniciar la sesión. Se encuentra en el menú Archivo/Compartir mi pantalla.

**Herramienta rotar vista.** Permite rotar el lienzo según se desee sin provocar daños en la imagen, ya que en realidad no recompone los píxeles de la imagen en una nueva posición, sino que simplemente el archivo es presentado en otro ángulo.

En la Figura 8 podemos apreciar el efecto logrado y la ubicación de la herramienta.

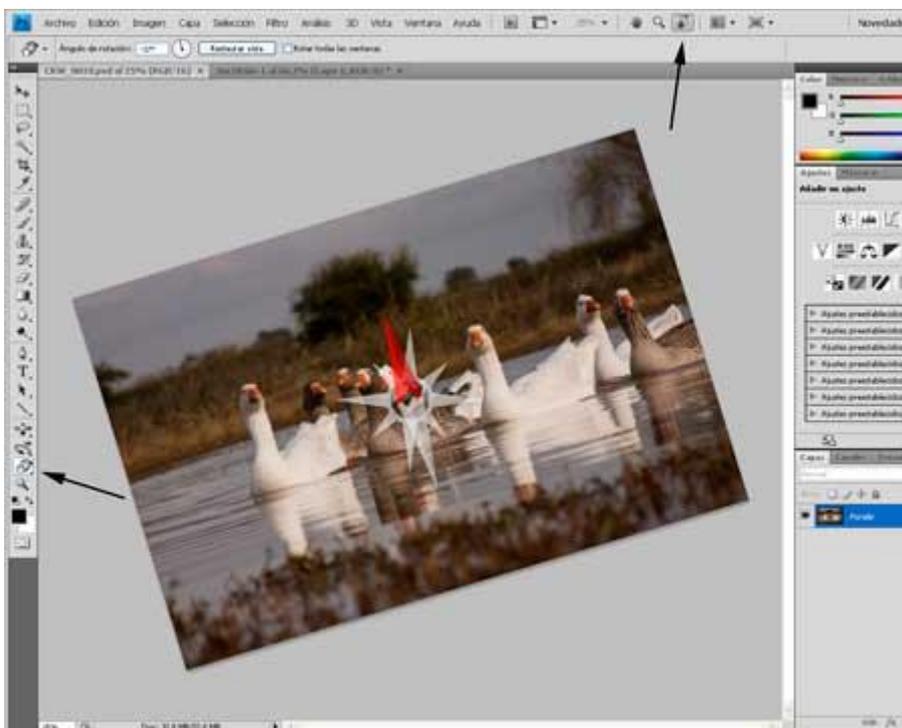


Figura 8

Para poder acceder a esta herramienta es preciso que nuestro sistema (placa de video) soporte la tecnología OpenGL. Asimismo hay que configurar el Photoshop para que haga uso de la misma, para ella debemos ir al menú Edición/Preferencias/Rendimiento y tildar la casilla Habilitar dibujo OpenGL. Es preciso reiniciar el programa para que se aplique la nueva configuración.

Esta misma tecnología permite acelerar la generación de gráficos, por ejemplo cuando desplazamos una capa o hacemos uso de la herramienta Mano para mover la imagen por la pantalla. También es destacable que bajo estas condiciones el aumento del zoom por encima del 100% produce mucho menos pixelizado.

**Profundidad de campo ampliada.** Si contamos con varias tomas de la misma imagen con diferente profundidad de campo, podemos montarlas como capas en un mismo archivo y mediante el comando Edición/Fusionar capas automáticamente lograremos fusionar el color, mejorar la profundidad de campo y corregir distorsiones de viñeta y lente.

**3D.** En la versión Extended se incluye un nuevo menú justamente con este nombre, en el que encontraremos potentes posibilidades de crear capas y objetos en tres dimensiones. Lo destacable es que luego se las puede tratar de manera tradicional.

Estas funciones en general son del interés del diseñador gráfico y no precisamente del tratamiento fotográfico de la imagen, pero es muy importante la integración de Photoshop a los programas de diseño.

## **Mejoras**

Hemos analizado lo nuevo, pero también esta versión presenta algunas funciones ya conocidas en la versión anterior que han sido mejoradas.

Entre las más destacables podemos citar la Alineación automática de capas, la integración con Adobe Lightroom, y especialmente una notable mejora en las herramientas Sobreexponer y Subexponer que ahora trabajan de manera inteligente y no simplemente afectando la luminosidad. También se ha mejorado la gestión de impresión, aunque no he tenido oportunidad de probarlo.

## **Novedades en Camera Raw**

En su lanzamiento Photoshop CS4 contó con la versión 5.0 de Camera Raw para la edición en Raw, actualmente ya está disponible la actualización 5.2.

En comparación a las últimas versiones disponibles para el Photoshop CS3 se han agregado algunas herramientas que apuntan a la corrección parcial, como por ejemplo Filtro graduado, que nos permite armar un filtro de color personalizado que se aplica de manera similar al Degradado de Photoshop.

Otra nueva herramienta es el Pincel de ajuste, que funciona de manera similar a la anterior, pero se aplica localmente siguiendo la forma que decidamos para el pincel.

En mi opinión personal es preferible realizar cualquier modificación parcial posteriormente en Photoshop y no en el editor Raw, fundamentando esto en el hecho de que contamos con más versatilidad para estos ajustes, como por ejemplo las máscaras de capa, capas de ajuste, etc., reservando para la edición Raw los ajustes generales.

### **Novedades en el Bridge**

Sin dudas esta aplicación cada vez tiene más afectos, y Adobe ha conseguido darle más agilidad y practicidad en sus funciones.

La interfaz general ha sufrido algunos cambios importantes, siendo mucho más completo el acceso rápido por medio de abundantes botones, como podemos apreciar en la Figura 9.

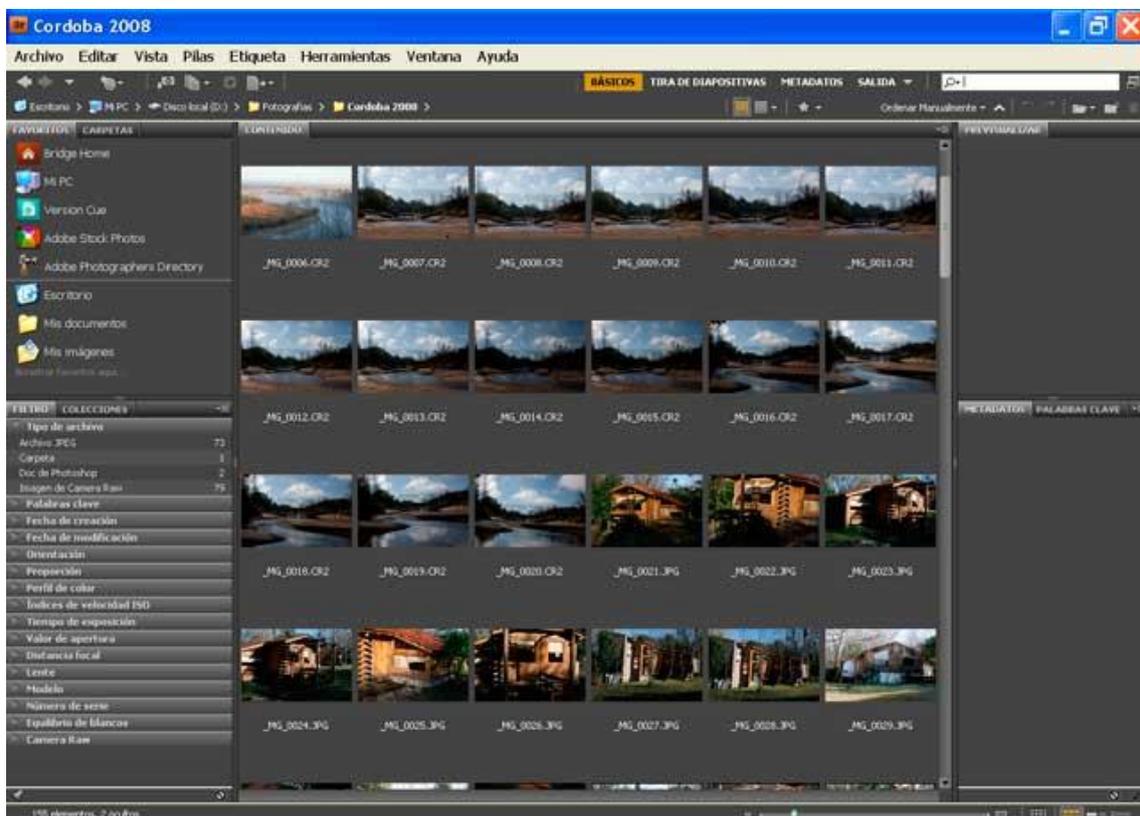


Figura 9

Entre las novedades llama la atención la posibilidad de previsualizar las imágenes a pantalla completa, tan fácilmente como presionar la barra espaciadora, y una vez que estamos en este modo de vista podremos hacer un zoom al 100% con sólo hacer clic con el Mouse. Realmente muy útil.

Otra característica muy apreciable es la barra de navegación donde se va desarrollando la dirección en la que se encuentra la carpeta que estamos analizando.

Entre los nuevos botones se destaca el llamado Opciones de calidad de miniatura y de generación de vistas previas, donde si elegimos la opción Utilizar incrustadas, realmente se hace mucho más rápida la previsualización de las miniaturas.

También es destacable el botón Obtener fotos de la cámara, desde el que podemos descargar nuestras fotos y directamente cambiarles el nombre o convertirlas al formato DNG.

Si bien la primera impresión puede ser que esta nueva versión de Photoshop no presentara grandes cambios más allá de su aspecto, sin embargo, a medida que vamos profundizando en él descubriremos que se han aplicado criterios de practicidad muy importantes, quizás por eso haya aparecido a tan poco tiempo del lanzamiento de la versión anterior.

No cabe dudas que estas mejoras nos facilitarán el trabajo en cuanto nos acostumbremos a ellas.

Como ya es costumbre en este tipo de software, que es de un aprendizaje relativamente complejo, se está buscando el automatismo y la simplificación de tareas, aunque el usuario avanzado y en especial el fotógrafo profesional ya sabe que lo automático no significa lo mejor, pero creo que Photoshop sigue ofreciendo una herramienta muy poderosa para profundizar hasta el punto que cada uno desee en función de los resultados que se persigan.

*Copyright Alberto Rodríguez*