

# Manual de Usuario de Portrait Pro

Versión 21.2

Anthropics Technology Ltd

[www.portraitpro.es](http://www.portraitpro.es)

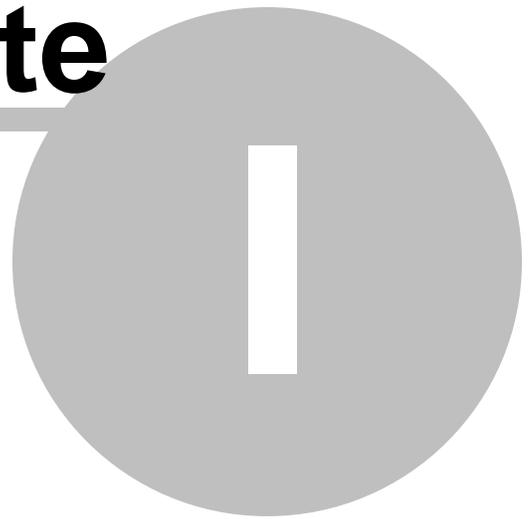


# Tabla de Contenidos

<b>Parte I Empezar</b>	<b>5</b>
1 Guía de ayuda rápida.....	6
2 Consejos para obtener los mejores resultados.....	7
3 Ediciones de PortraitPro.....	7
<b>Parte II Guía Paso a Paso</b>	<b>11</b>
1 Abrir Imagen.....	12
2 Comprobar Cara.....	13
3 Edición de cara.....	14
4 Guardar el resultado.....	14
5 Herramienta Arrastrar.....	15
6 Herramientas de Pincel.....	15
7 Herramienta del Area de Pincel.....	17
8 Procesamiento Automático de Lotes.....	18
9 Procesamiento Manual de Lotes.....	20
10 Localizar manualmente una cara.....	20
11 Ajustar Contornos.....	22
12 Edición de Cuerpo Entero.....	25
13 Modo Plug-in.....	25
14 Imágenes de Grupo.....	26
15 Seleccionar cara para editar.....	27
<b>Parte III Referencia</b>	<b>31</b>
1 Referencia del Menú de Comandos.....	32
Menú Archivo.....	32
Menú Edición.....	34
Auto Batch.....	35
Menú Ver.....	36
Menú Ayuda.....	36
2 Barra de Herramientas.....	37
3 Referencia del Panel de Control.....	39
Control de Zoom.....	41
Ajustes predeterminados.....	42
Instantáneas.....	44
Controles deslizantes.....	45
Controles de Estructura Facial.....	47
Controles de suavizado de la piel.....	49
Controles para aclarar y colorear la piel.....	53
Controles de maquillaje.....	55

Controles de Ojos .....	59
Controles de Boca y Nariz .....	62
Controles del cabello .....	64
Controles de imagen .....	66
Edición/Reemplazo de fondo .....	67
Editar máscara de fondo.....	69
Elegir fondo.....	73
Superposiciones.....	76
Referencia de Herramientas .....	76
Herramienta Cortar.....	77
Pincel de iluminación.....	78
Herramienta clonar.....	79
Sustituir cielo.....	80
Herramienta del Área de Piel .....	81
Herramienta del Área de Cabello .....	82
Herramientas de Máscara de Efectos .....	83
<b>4 Referencia de Diálogos.....</b>	<b>83</b>
Lote Automático .....	84
Lote Manual .....	86
Seleccionar Sexo .....	89
Opciones de Guardar Imagen .....	89
Ajustes .....	90
Ajustes generales.....	92
Ajustes de Color.....	94
Ajustes de Idioma.....	97
Plug-in .....	98
Ajustes GPU.....	99
Guardar Ajustes Predeterminados .....	99
Gestionar Ajustes Predeterminados .....	100
<b>5 Guía de instalación plug-in.....</b>	<b>101</b>
<b>6 Créditos a terceras partes.....</b>	<b>101</b>
<b>7 Tipos de archivo compatibles.....</b>	<b>117</b>
<b>8 Atajos del teclado.....</b>	<b>119</b>
<b>Índice</b>	<b>123</b>

**Parte**



# 1 Empezar

## Introducción

---

PortraitPro es el modo más rápido y sencillo para editar retratos, permitiéndole conseguir unos resultados en unos minutos.

PortraitPro funciona de una manera totalmente diferente a los programas de aerografía utilizados normalmente por profesionales. PortraitPro ha sido entrenado con miles de ejemplos de belleza humana y por ello podrá conseguir resultados asombrosos tan sólo moviendo unos controladores.

Gracias a los conocimientos internos de belleza humana y las expertas técnicas de iluminación con las que cuenta PortraitPro, se puede conseguir la mayor calidad de retoque en tan sólo unos minutos.

PortraitPro está disponible en tres [ediciones](#) <sup>[7]</sup>, Standard, Studio y Studio Max. Este manual le servirá de ayuda tenga la edición que tenga.

PortraitPro está disponible tanto para Windows como para Mac. Este manual le servirá para la versión Mac de PortraitPro.

## Empezar

---

Eche un vistazo a la [Guía de ayuda rápida](#) <sup>[6]</sup> para que pueda hacerse una idea de cómo utilizar PortraitPro.

La [Guía Paso a Paso](#) <sup>[12]</sup> le dará más información sobre cómo funciona cada etapa.

Además, la aplicación tiene tutoriales incorporados que muestra cómo se usa la mayoría de funcionalidad evaluable.

En caso de que necesite más ayuda, por favor diríjase a [www.anthropics.com/es/support/portraitpro](http://www.anthropics.com/es/support/portraitpro) donde tendrá acceso a la sección de preguntas frecuentes o podrá crear una tarjeta de ayuda para ponerse en contacto con nuestro personal.

## 1.1 Guía de ayuda rápida

### Tutoriales

---

La forma más rápida de convertirse en un experto de PortraitPro es ver todos los tutoriales disponibles en la pantalla de inicio del programa.

### Editar una imagen

---

Los pasos básicos para editar una imagen son:

1. [Cargar una imagen que desea mejorar](#) <sup>[12]</sup>
2. [Comprobar que se haya detectado correctamente el rostro](#) <sup>[13]</sup>
3. [Aplicar los ajustes predeterminados o ajustar los controles deslizantes](#) <sup>[14]</sup>
4. [Guardar el resultado](#) <sup>[14]</sup>

## 1.2 Consejos para obtener los mejores resultados

### No mueva los controladores hasta el límite

No mueva los controladores hasta el límite.

Deslice los controladores sólo lo suficiente como para obtener los resultados que busca.

Si va demasiado lejos, el resultado puede que parezca artificial.

### No utilice los controladores para solucionar las pequeñas imperfecciones.

Puede evitar tener que deslizar los controladores hasta el límite, utilizando el pincel de [Retoque](#)<sup>[49]</sup> para eliminar imperfecciones y manchas. Corrigiendo estas áreas, la piel resultará más natural.

### Asegúrese de que el área de la piel está seleccionada correctamente.

Portrait detecta automáticamente qué áreas de la fotografía son piel. Sin embargo, a veces puede mejorar el resultando ajustando el área de piel seleccionada.

Utilice los pinceles de piel [Ampliar y Reducir](#)<sup>[8]</sup> para pintar sobre las áreas de piel que han sido detectadas erróneamente.

### Asegúrese de que los contornos estén bien posicionados.

Con unos contornos bien situados conseguirá los mejores resultados. A pesar de que el detector automático de cara hace un buen trabajo fijando los contornos, puede que en un momento dado necesite mejorar los resultados ajustando las posiciones de los contornos. En particular, asegúrese de que los contornos alrededor del exterior de la cara siguen el borde de la cara. Esto es especialmente importante si va a aplicarse algún cambio en la iluminación de la piel.

Los contornos pueden ajustarse en la vista **Antes** o en la fase [Editar Cara](#)<sup>[14]</sup>

## 1.3 Ediciones de PortraitPro

PortraitPro viene en tres ediciones: Standard, Studio y Studio Max. La edición estándar está destinada a usuarios más ocasionales o fotógrafos aficionados. La edición de Studio está dirigida a usuarios entusiastas o profesionales. La edición Studio Max tiene todas las características de la edición Studio y agrega una función automática de lotes para los fotógrafos que procesan muchas imágenes.

Este manual cubre todas las ediciones, con funciones que solo están disponibles en algunas ediciones indicadas de una de estas maneras:

[Solo en la edición Studio Max](#)<sup>[7]</sup>

[Solo en la versión Studio & Studio Max](#)<sup>[7]</sup>

[Solo en la edición Studio](#)<sup>[7]</sup>

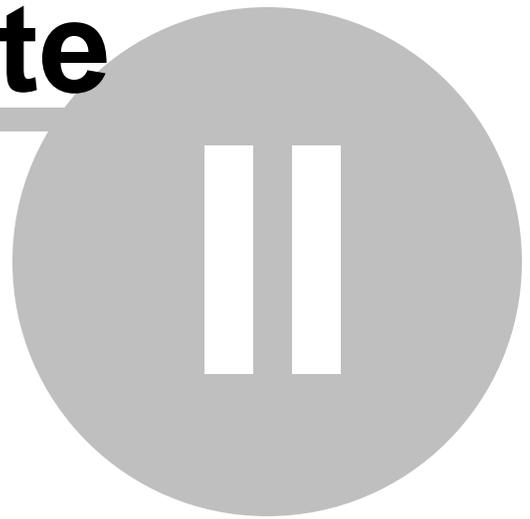
La siguiente tabla muestra las características principales de PortraitPro y las ediciones en las que se encuentran.

Standard	Studio	Studio Max	
✗	✗	✓	Modalidad automática de lote
✗	✓	✗	Modalidad manual de lote
✗	✓	✓	Disponible como plugin de Photoshop con capacidad de filtro inteligente.
✗	✓	✓	Disponible como plugin de Lightroom
✗	✓	✓	Lee formato RAW
✗	✓	✓	Lee formato Adobe DNG
✗	✓	✓	Lee y escribe TIFF y PNG de 48 bits por color
✗	✓	✓	Es compatible con los perfiles de color de JPEG, PNG y TIFF.
✗	✓	✓	Admite la conversión entre espacios de colores diferentes
✗	✓	✓	Soporta configuración de monitor y espacios de color de trabajo
✓	✓	✓	Suavizado de la piel
✓	✓	✓	Reiluminado de la piel
✓	✓	✓	Recoloración de la piel
✓	✓	✓	Esculpido de la cara
✓	✓	✓	Mejora de los ojos
✓	✓	✓	Mejora del cabello

✓	✓	✓	Mejora de la boca
✓	✓	✓	Aplicación de maquillaje
✓	✓	✓	Pincel de retoque manual
✓	✓	✓	Controles de imagen
✓	✓	✓	Controles de edición de fondo
✓	✓	✓	Ajustes predeterminados ilimitados y personalizables
✓	✓	✓	Retoca a más de una persona en una foto
✓	✓	✓	Lectura y escritura de las imágenes de formato PEG, PNG y TIFF
✓	✓	✓	Soporte online gratuito



**Parte**



## 2 Guía Paso a Paso

Esta sección del manual describe las diferentes fases por las que deberá pasar al usar PortraitPro.

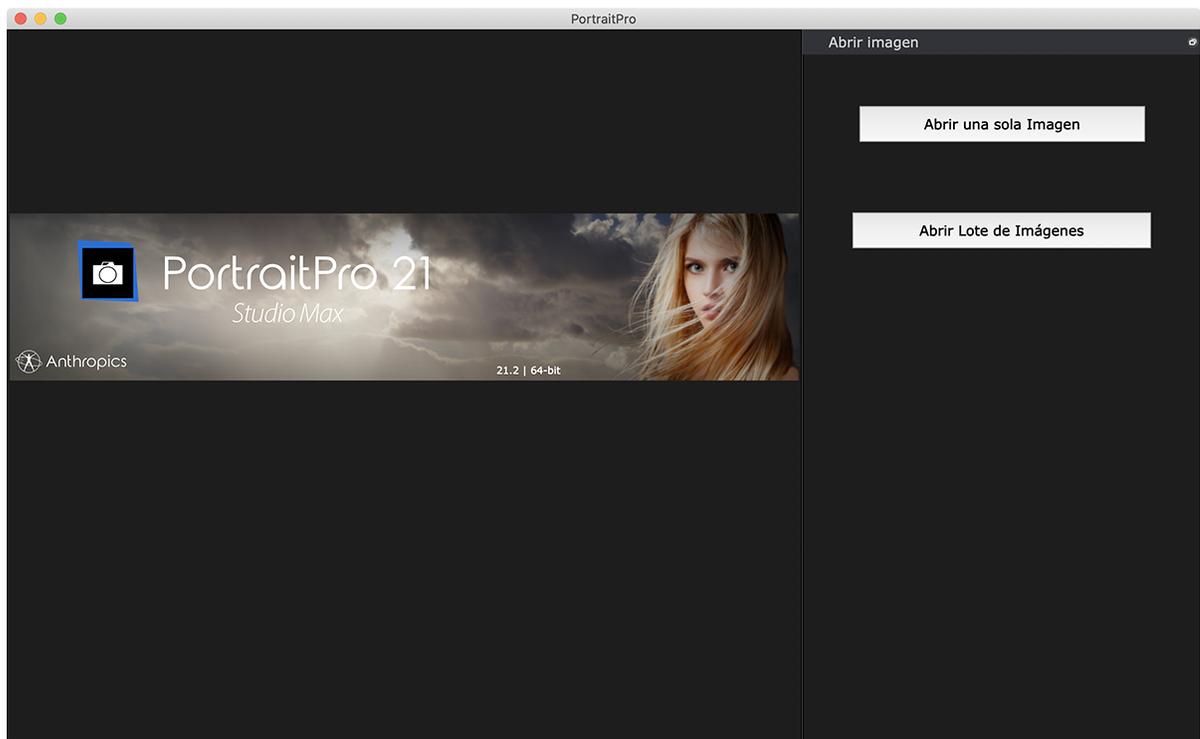
La fase más importante es la de [Edición de cara](#)<sup>[14]</sup>, en la cual puede ver y ajustar la imagen editada.

Gran parte de las otras fases solo son necesarias si el detector automático de cara no ha encontrado correctamente la cara de la imagen.

### 2.1 Abrir Imagen

#### [Pantalla de Bienvenida de PortraitPro](#)

Cuando ejecute PortraitPro, la primera pantalla es la de bienvenida:



#### [Abrir una sola imagen](#)

Para seleccionar la imagen que desea editar puede:

- Seleccionar el botón **Abrir Imagen**
- Seleccionar *Abrir* en el [Menú Archivo](#)<sup>[32]</sup>.

De esta manera aparecerá el diálogo Seleccione archivo para abrir:

Seleccione el archivo que quiera editar y presione el botón Abrir.

[Tipo de imágenes que puede abrir PortraitPro](#)<sup>[117]</sup>.

Una vez que la imagen ha sido abierta, PortraitPro detectará automáticamente todas las caras de la imagen y determinará el género.

Si se detecta una cara, entonces le llevará a la sección [Mejora de la Cara](#)<sup>[14]</sup>.

Si no se encuentran caras, se le preguntará por la [localización manual de la cara](#)<sup>[20]</sup>.

Si no se detectan caras, compruebe que no los ha desactivado en [Diálogo de Ajustes](#)<sup>[92]</sup>.

---

### Abrir un lote de imágenes

Si tiene la edición **Studio** o **Studio Max** [de PortraitPro](#)<sup>[7]</sup>, se le permitirá abrir lotes de imágenes para un proceso de trabajo más rápido.

La edición **Studio Max** cuenta con la característica de [procesamiento automático de lotes](#)<sup>[18]</sup>

La edición **Studio** cuenta con la característica [procesamiento manual de lotes](#)<sup>[20]</sup>.

## 2.2 Comprobar Cara

Cuando se detecta una cara automáticamente, hay que comprobar tres cosas: la posición de los contornos, las máscaras de piel y cabello, así como el sexo/edad.

Si hay más de una cara de la imagen, debería comprobar cosas para cada una. Solo se puede editar una cara al mismo tiempo. [Cambiar la cara](#)<sup>[26]</sup> para comprobar o editar una diferente.

---

### Posición Contorno

Los contornos se detectan automáticamente alrededor de la cara. Se pueden ver en la vista **antes**, así que asegúrese de que la pestaña **Ver Solo Antes** o **Ver Antes y Después** está seleccionada.

Si no puede ver los contornos, mueva el cursor a la vista **Antes**.

Los contornos deben seguir los bordes de cada rasgo y del rostro. Muévelos a su posición correcta con los puntos de control, si no están bien colocados. Para mover un punto de control, mueva el ratón hasta ver una cruz naranja, haga después clic y mantenga presionado el botón izquierdo. Muévalo para reposicionar el punto y suelte el botón.

Si está realizando cambios significativos a los contornos o si encuentra que el software es bastante lento al mover los puntos, puede que le resulte más rápido editar las posiciones del punto en la fase [Ajustar Contornos](#)<sup>[22]</sup>.

---

### Máscaras de Cabello y Piel

La piel y el cabello se detectarán automáticamente. Puede comprobarlo en las herramientas [Área de piel](#)<sup>[81]</sup> y [Área de cabello](#)<sup>[82]</sup>.

Se usan estas máscaras para controlar dónde se aplican los procesamientos de la piel y el cabello.

---

### Sexo/Edad

Cada cara se clasifica como **Mujer**, **Hombre** o **Niño**. Esto se muestra en la cabecera sobre la cabeza. Si no es correcto, mueva el ratón para abrir el diálogo y verá una serie de botones que le dejan cambiar el género/edad.

Este ajuste ayuda a obtener los mejores resultados al editar la cara. Tiene menor impactos en algunos de los procedimientos, pero el mayor efecto consiste en el [ajuste predeterminado](#)<sup>[42]</sup> por defecto.

Importante: no puede usarse este ajuste para cambiar el sexo o la edad de la persona.

## 2.3 Edición de cara

Una vez que se abre una imagen y se detecta una cara, todo está listo para empezar a editarla.

### [Ver el resultado](#)

---

Tiene la opción de ver las imágenes antes y después lado a lado o una de ellas aumentada. Use las pestañas sobre las imágenes para seleccionar su opción.

Independientemente de la opción elegida, siempre podrá cambiar a la imagen editada ("después") o la original ("antes") para ver los cambios pulsando la tecla **Enter**.

### [Cambiar el resultado](#)

---

PortraitPro automáticamente editará tu imagen cuando se llegue a esta fase. Ver [ajustes predeterminados](#) <sup>[42]</sup> para ver cómo se configura esta edición predeterminada.

### [Ajustes predeterminados](#)

PortraitPro tiene una biblioteca de [Ajustes predeterminados](#) <sup>[42]</sup>, que predefinen el valor de algunos o todos los controles deslizantes para conseguir un efecto particular. Prueba algunos para ver algunas posibles mejoras para sus fotos.

La función [Instantánea](#) <sup>[44]</sup> permite guardar su trabajo y el punto actual para volver más tarde. Tenga en cuenta que, al contrario que los Ajustes Predeterminados, son temporales y se pierden al abrir una nueva imagen.

### [Controles deslizantes](#)

Para un control absoluto sobre la edición de la imagen, puede ver los controles deslizantes en el [panel de control](#) <sup>[39]</sup>.

Se agrupan los controles deslizantes en secciones que controlan distintos aspectos del rostro. Las secciones pueden abrirse o cerrarse haciendo clic en el botón del título. Tiene un pequeño triángulo apuntando hacia arriba si la sección está cerrada, y hacia la derecha si está abierta. Para alternar los efectos de la sección entera, haga clic en el botón de encendido al lado del título.

Intente mover el control **Decolorado Máster** en cada sección para hacerse una idea de su efecto global.

Puede obtener un control más estrecho con los controles deslizantes inferiores.

## 2.4 Guardar el resultado

### [Guardar la imagen editada](#)

---

Para guardar la imagen editada:

- pulse el botón **Guardar** en la [barra de herramientas](#) <sup>[37]</sup> o
- seleccione *Guardar Jpg/Tiff/Png* en el [Menú Archivo](#) <sup>[32]</sup>.

Se abrirá así el diálogo [Opciones de Guardar Imagen](#) <sup>[89]</sup> con el que puedes seleccionar el formato de archivo en el cual lo quieres guardar.

El comando **Guardar** en el [Menú Archivo](#)<sup>[32]</sup> guarda la imagen editada en el mismo formato que ha seleccionado o en el mismo formato que la original, si no ha elegido uno.

Importante: debe estar en la fase [Editar Imagen](#)<sup>[14]</sup> para guardar una foto.

### Guardar la sesión

Si desea guardar todos los ajustes para cargar de nuevo su imagen y poder seguir ajustando los controles, seleccione *Guardar Sesión* en el [Menú Archivo](#)<sup>[32]</sup>. Se guardarán la imagen original, todas las posiciones, las áreas de piel y cabello, así como todos los valores de los controles deslizantes y las instantáneas en un archivo ".ppx".

Para cargar la sesión de nuevo en PortraitPro, use los mismos comandos como le gustaría en [abrir una imagen](#)<sup>[12]</sup>, pero, en su lugar, seleccione el archivo .ppx.

## 2.5 Herramienta Arrastrar

La herramienta Arrastrar está disponible en la fase de [Editar Imagen](#)<sup>[14]</sup>.

La herramienta Arrastrar está activada por defecto cuando no tenga seleccionada ninguna otra herramienta.

Para utilizar la herramienta Arrastrar, simplemente haga clic y seleccione la parte de la imagen que desea arrastrar.

Cuando la herramienta Arrastrar está seleccionada, puede usar la rueda del ratón o las teclas + y - de tu teclado para hacer zoom.

La herramienta Arrastrar puede ser utilizada como alternativa al Control Zoom.

## 2.6 Herramientas de Pincel

Las herramientas de pincel se encuentran disponibles en la fase de [Editar Imagen](#)<sup>[14]</sup>. Se llaman herramientas de pincel porque funcionan como un pincel de pintar. Tiene que mover sobre el área donde quiere "pintar" con el pincel, después pulse y mantenga el botón derecho del ratón mientras arrastra el ratón sobre el área que quiere modificar.

Hay dos tipos de herramientas de pinceles. Esta página describe la herramienta de pincel estándar que se usa para hacer cambios a la edición de la piel en áreas específicas. El otro tipo es la [herramienta de pincel de área](#)<sup>[17]</sup>, que se usa para seleccionar las áreas donde se editan la piel y el pelo.

### Pinceles de Retoque y Reestablecer

Los siguientes pinceles están disponibles en la parte superior de la pantalla.

Pincel de Retoque	Utilice este pincel para pintar sobre imperfecciones de la piel que no hayan sido eliminadas automáticamente o que necesiten ser corregidas.  Cuando mantiene el cursor sobre el botón de pincel de retoque, se despliega el panel de control que contiene controles deslizantes que cambian el tamaño y la fuerza del pincel de retoque.
-------------------	---

Pincel para Reestablecer	<p>Utilice este pincel para pintar sobre imperfecciones de la piel que haya sido eliminadas y quiera recuperar.</p> <p>Cuando mantiene el cursor sobre el botón de pincel de retoque, se despliega el panel de control que contiene controles deslizantes que cambian el tamaño y la fuerza del pincel de retoque. También contiene un botón que le permite el botón <a href="#">ver o editar las máscaras de efecto</a><sup>[83]</sup>.</p>
--------------------------	--

### Controles de los pinceles

Para seleccionar un pincel, seleccione el botón apropiado.

Vuelva a presionar el botón para deseleccionarlo. El cursor volverá al estado [de Herramienta Arrastrar](#)<sup>[15]</sup>.

Los pinceles funcionan como pinceles de pintura. Aquellas zonas sobre las que pintemos se les aplicará el efecto de cada pincel.

Para utilizar un pincel, presione el botón izquierdo del ratón mientras pinta sobre la imagen, arrastre el ratón mientras lo sostiene pulsado. Suelte el pincel para terminar la pincelada. El área por el que pase será el área afectada por el pincel.

#### Diámetro

Afecta al tamaño del pincel y por tanto al área de la imagen que se modificará con cada pincelada. Podrá saber el tamaño del pincel que esta utilizando por el tamaño del cursor. Puede ver el uso de las teclas [ y ] para cambiar el tamaño.

#### Opacidad

La opacidad del pincel afectará a la dureza del efecto que esté aplicando sobre la imagen. Cuando se encuentre en 100 aplicará una capa totalmente opaca mientras que si quiere cambios más graduales deberá seleccionar opacidades más suaves.

Por ejemplo, si la opacidad del pincel de Retoque está a 50 y pinta sobre un punto, solo se aplicara la mitad del efecto de eliminación. Si suelta el ratón y pinta de nuevo sobre el punto, se aplicará un procesamiento de otro 50%. Esto hará posible la eliminación del punto, pero sin aplicar demasiado efecto con el que se difuminaría el área.

Cuando se selecciona un pincel, los controles para configurar la fuerza y tamaño aparecerán cerca del botón con el que se ha seleccionado. Puede también ajustar la opacidad usando los números del teclado. Del **1** al **9** se configurarán valores del 10% al 90%, y pulsando **0** se configura la opacidad de 100%.

### Deshacer pinceladas

Al usar la herramienta de pincel, puede deshacerse la última acción en [Editar Menú](#)<sup>[34]</sup> Deshacer comando, o pulsando **Control-Z** en el teclado. Deshacer anulará las intervenciones anteriores del pincel y otras acciones de su historial. Después de deshacer algo, siempre puede rehacerlo en [Editar Menú](#)<sup>[34]</sup> Rehacer o **Control-Y**.

### Compatibilidad con tabletas

PortraitPro es compatible con tabletas gráficas y stylus. Normalmente estas herramientas le ayudan a pintar y dibujar de manera más rápida.

## 2.7 Herramienta del Area de Pincel

La parte de herramientas de pinceles está disponible cuando [está editando una imagen](#)<sup>[14]</sup>. Esta área se usa para ajustar las zonas de edición de piel o cabello. Pueden utilizarse para definir un área de piel para que se evite aplicar efectos a áreas determinadas. PortraitPro seleccionará automáticamente las zonas de piel o cabello, pero dependiendo de la imagen a veces no lo hará del todo bien. La herramienta de pinceles le permite arreglar esto manualmente.

Los tres tipos de áreas que pueden editarse con pinceles son:

<p><a href="#">Área de piel</a><sup>[81]</sup></p>	<p>Para ver o editar el área de piel, abra la sección <a href="#">Suavizar Piel</a><sup>[49]</sup> o <a href="#">Iluminación y color de la piel</a><sup>[53]</sup> y después presione <b>Ver/Editar máscara de la piel</b></p> <p>Se usa el área de la piel al aplicar los efectos en la foto.</p>
<p><a href="#">Área de cabello</a><sup>[82]</sup></p>	<p>Para ver o editar la área de cabello, abra la sección <a href="#">Cabello</a><sup>[64]</sup> y pulse después <b>Ver/Editar Máscara del Cabello</b>.</p> <p>El área de cabello se usa al aplicar los efectos de cabello a la foto.</p>
<p><a href="#">Máscara de efectos</a><sup>[83]</sup></p>	<p>Para ver o editar la máscara de efectos, pasa el ratón por <a href="#">Pincel Restaurar</a><sup>[15]</sup> en la barra de herramientas y después pulse <b>Ver/Editar Máscara de Efectos</b>.</p> <p>Corta áreas de la máscara de efectos para evitar que se apliquen a estas partes de la foto.</p>

Las herramientas de pincel de área son inteligentes y le ayudarán a detectar automáticamente los bordes de las zonas.

Verá que cuando seleccione la herramienta de pincel la posición del pincel se muestra con dos círculos. . El círculo de afuera es el área donde se aplicará el pincel. La parte de dentro es la región a detectar. Cuando pinte con el pincel, la zona a detectar se pintará de forma normal. La zona entre el círculo de dentro y el de fuera sólo se pintará si es de un color similar a la parte del círculo de dentro. Esto significa que si está pintando una zona cerca del borde, lo único que necesita hacer es mantener el detector de región dentro del área que está pintando, y el pincel la pintará automáticamente hasta el borde pero no más allá, incluso si el círculo de afuera va más allá del borde.

Cuando está pintado con un pincel inteligente, puede pulsar y mantener la tecla ALT para bloquear la posición del detector. Esto es muy útil cuando se pintan detalles como mechones de cabello.

### Herramientas de Pincel

Existen dos tipos de herramienta de pincel:

<p>Ampliar</p>	<p>Use esto para pintar sobre áreas que quiere añadir al área.</p>
<p>Recortar</p>	<p>Use esto para pintar sobre áreas que quiere eliminar del área.</p>

## 2.8 Procesamiento Automático de Lotes

[Solo en la edición Studio Max](#) 

La edición Studio Max cuenta con el procesamiento automático de lotes que le permite cargar un lote de imágenes y tenerlas todas procesadas automáticamente.

Esto le permite ver cada una de ellas para realizar cualquier ajuste que se necesite.

### [Abriendo un lote de imágenes](#)

---

Para abrir un lote de imágenes y procesarlas automáticamente, haga clic en **Abrir Lote de Imágenes** en la pantalla de inicio.

Esto abrirá el panel Abrir Imagen.

Seleccione la carpeta que contiene los archivos que desea mejorar y seleccione las imágenes con las que quiere trabajar.

Puede seleccionar más de una imagen en el panel Abrir Imagen con el siguiente comando CMD mientras hace clic en la imagen que desea añadir o arrastrando varias imágenes.

### [Configurar las opciones de guardado](#)

---

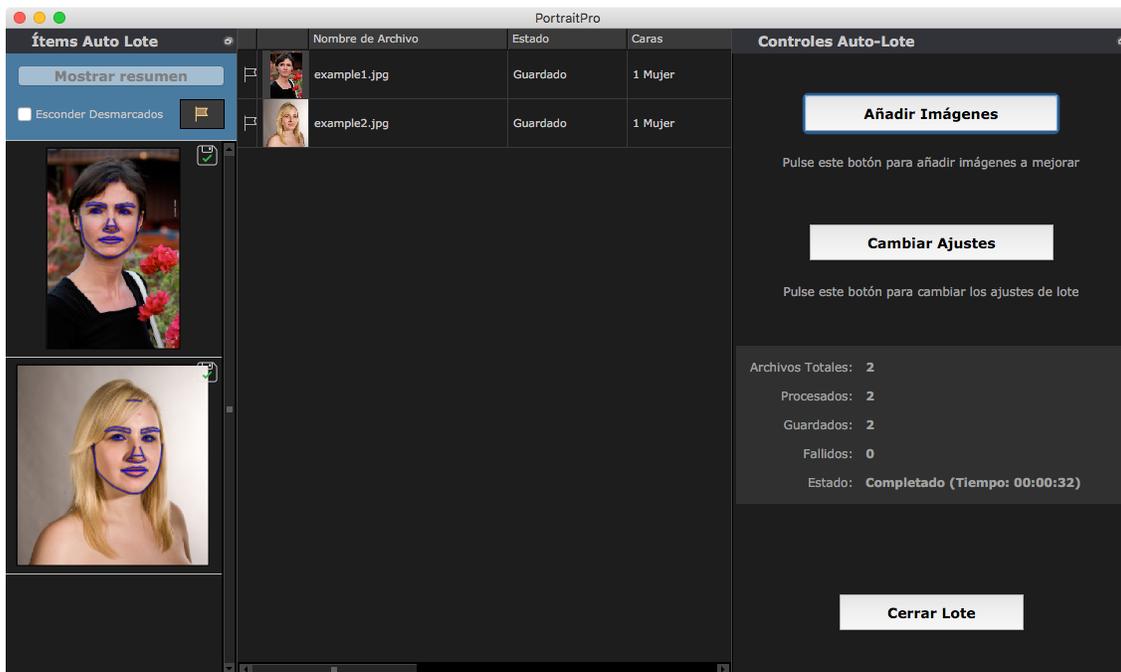
Una vez haya seleccionado una o más imágenes para abrir, verá el diálogo [Opciones de Guardado de Lote Automático](#) . Use esta opción para configurar dónde y cómo se guardarán las imágenes retocadas, así como los defectos por género, edad y los ajustes preseleccionados.

Pulse **OK** en este panel para continuar. Tenga en cuenta que si cancela el panel en este punto, el lote automático se cerrará.

### [Procesando](#)

---

Mientras el lote automático está abierto, verá una secuencia de miniaturas que le mostrará las imágenes del lote.



La captura de pantalla de arriba muestra la secuencia a la izquierda. También muestra la vista resumen en la ventana principal y los controles lote automático en el panel de control.

Las imágenes se procesarán automáticamente. Si la opción **Auto Guardado** está marcada en el [Opciones de Guardado](#)<sup>[84]</sup> de Lote Automático, cada imagen se guardará durante la tercera fase.

En todo momento, la vista resumen muestra el estado de cada imagen.

### Comprobando los resultados

Haga clic en la imagen para seleccionarla. Entonces la verá en la ventana principal. Si la imagen ha sido procesada, podrá [ver y ajustar la cara mejorada](#)<sup>[14]</sup> (o caras mejoradas, en el caso de que haya más de una). Es altamente recomendado que compruebe cada imagen, puesto que el detector automático de caras puede colocar erróneamente los contornos, pudiendo causar problemas en la mejora de la imagen.

Cuando esté satisfecho con el resultado para una imagen, haciendo clic sobre otra imagen o volviendo a la vista resumen, la imagen se guardará automáticamente.

Para volver a la vista resumen que se muestra en la captura de pantalla más arriba, haga clic en el botón **Mostrar Resumen** al inicio de la secuencia o seleccione **Mostrar Resumen** en el menú comando del [Menu Auto Lote](#)<sup>[35]</sup>.

### Marcar imágenes

Cada imagen en la secuencia puede ser marcada. Si se selecciona la casilla **Ocultar no marcadas** cerca de la secuencia, todas las imágenes no marcadas se ocultarán. Esto puede usarse para ver menos miniaturas con las que estás trabajando si tienes un lote amplio.

Hay una serie de maneras para marcar o no marcar una imagen.

- Haga clic en la imagen en la secuencia y use el comando en la ventana de diálogo.
- Haga clic en la imagen (o conjunto) en la secuencia y use uno de los comandos en la ventana de diálogo.

- Pulse el botón de Marcar cerca del resumen para que se abara el diálogo **Elementos automáticamente guardados**. Esto te permitirá que automáticamente se marque la imagen en base a los metadatos de cada imagen.

## 2.9 Procesamiento Manual de Lotes

[Solo en la edición Studio](#)<sup>[7]</sup>

Solo la edición Studio cuenta con el procesamiento manual de lotes que le permite cargar un lote de imágenes para trabajar más fácilmente con ellas.

Para usar el procesamiento manual de lotes, seleccione *Abrir Lote* desde el [menú Archivo](#)<sup>[32]</sup>.

Esto abrirá el diálogo de Lotes que le permitirá añadir [archivos al lote](#)<sup>[86]</sup> y configurar las opciones sobre cómo se guardarán las imágenes cuando se pase a la siguiente imagen del lote.

Cuando use el procesamiento manual de lotes, cada imagen se cargará como si se hubiera abierto de modo ordinario, pero sin tener que que abrir continuamente el diálogo de archivos.

Además, cada imagen se guarda en la carpeta seleccionada en el dialogo de Lote sin tener que usar el diálogo para guardar imagen con cada una de ellas.

Esto se realiza usando la opción **Guardar y Abrir Siguiente** después de cada imagen mejorada. Esta opción se encuentra en el [Menú Archivo](#)<sup>[32]</sup> y también seleccionando el botón **Guardar y Abrir Siguiente** en la barra de opciones cuando se está [mejorando una cara](#)<sup>[14]</sup>. Este comando solo se muestra si la sesión de lote manual está activa.

## 2.10 Localizar manualmente una cara

Si la cara en tu imagen no se ha detectado automáticamente, deberás ubicarla de forma semiautomática o manual.

Para ubicar una cara de forma semiautomática en la etapa [Seleccionar cara](#)<sup>[27]</sup>, solo tienes que hacer clic en la nariz y luego hacer clic en la barbilla. Las funciones se deben detectar automáticamente.

Si las funciones aún no están ubicadas correctamente, como último recurso, puedes ubicar la cara manualmente. Esto puede ser útil si, por ejemplo, estás tratando de localizar un rostro no humano.

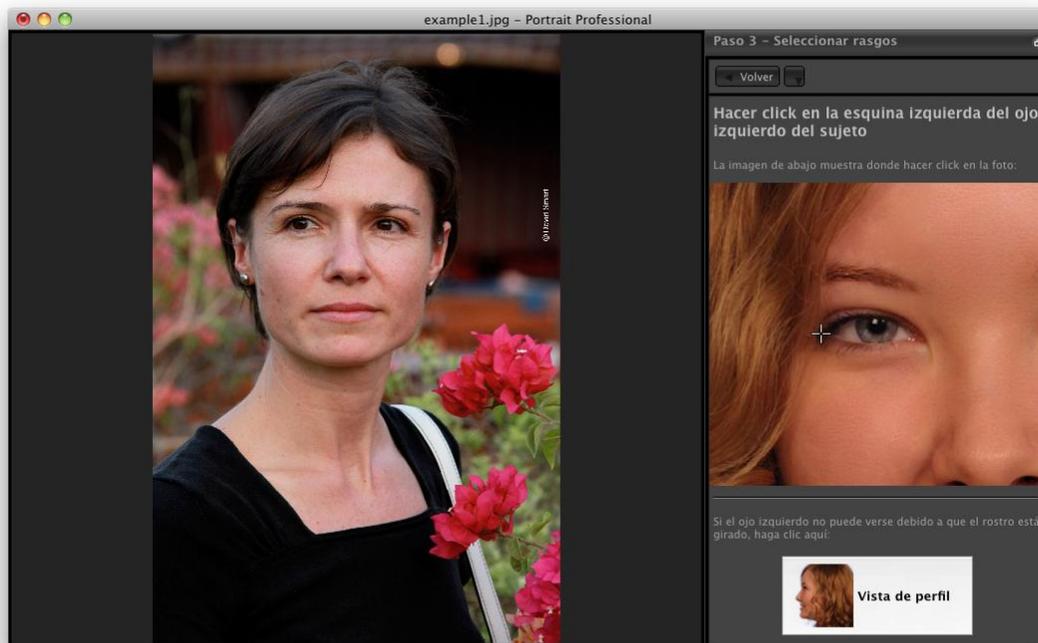
Para ubicar una cara manualmente, primero debes hacer clic en el botón **Ubicar manualmente la cara** en la etapa [Seleccionar cara](#)<sup>[27]</sup>.

Aparecerá el cuadro de diálogo [Seleccionar género](#)<sup>[89]</sup> para que puedas establecer el género para la nueva cara.

[Localiza 5 características clave en la cara](#)

---

Después de haber seleccionado el género, el siguiente paso es ubicar las posiciones de 5 características clave en la cara.



Las cinco características clave son:



### Localizar los puntos de las características

Al hacer clic en cada punto, PortraitPro se moverá automáticamente al siguiente punto.

Se te mostrará una imagen de ejemplo para ayudarte a saber dónde colocar cada punto.

Puedes ajustar la posición de los puntos que ya has marcado haciendo clic en uno de esos puntos y arrastrándolo.

El cursor tendrá una pequeña etiqueta de texto al lado para recordarte qué punto estás localizando. Estas etiquetas se pueden desactivar si no te gustan utilizando el panel [Configuración general](#) [92].

### Ampliar zoom

Para ayudarte a ubicar los puntos con mayor precisión, puedes mantener presionada la tecla CMD para acercar el cursor.

### Vistas de perfil

Si la cara se ve de lado, haz clic en el botón **Vista de perfil** en la parte inferior del panel de control.

Si no estás seguro de si la cara se está viendo de perfil o no, la prueba principal es si puedes ver ambos ojos. Si no puedes ver uno de los ojos debido a que se gira la cabeza, haz clic en el botón **Vista de perfil**.

Cuando hagas clic en el botón **Vista de perfil**, solo necesitarás ubicar un punto del ojo, la punta de la nariz y un punto de la boca.

### Ajustar líneas exteriores

---

Después de que hayas localizado las 5 características clave, PortraitPro colocará automáticamente los contornos sobre la cara y te mostrará los contornos en la etapa [Ajustar contornos](#) <sup>[22]</sup>.

Si alguno de los contornos está fuera de lugar, corrígelos moviendo los puntos de control, antes de presionar el botón **Siguiente** para ir a la etapa [Mejorar cara](#) <sup>[14]</sup> donde puedes ver y ajustar la imagen retocada.

## 2.11 Ajustar Contornos

### Ver y mover los contornos

---

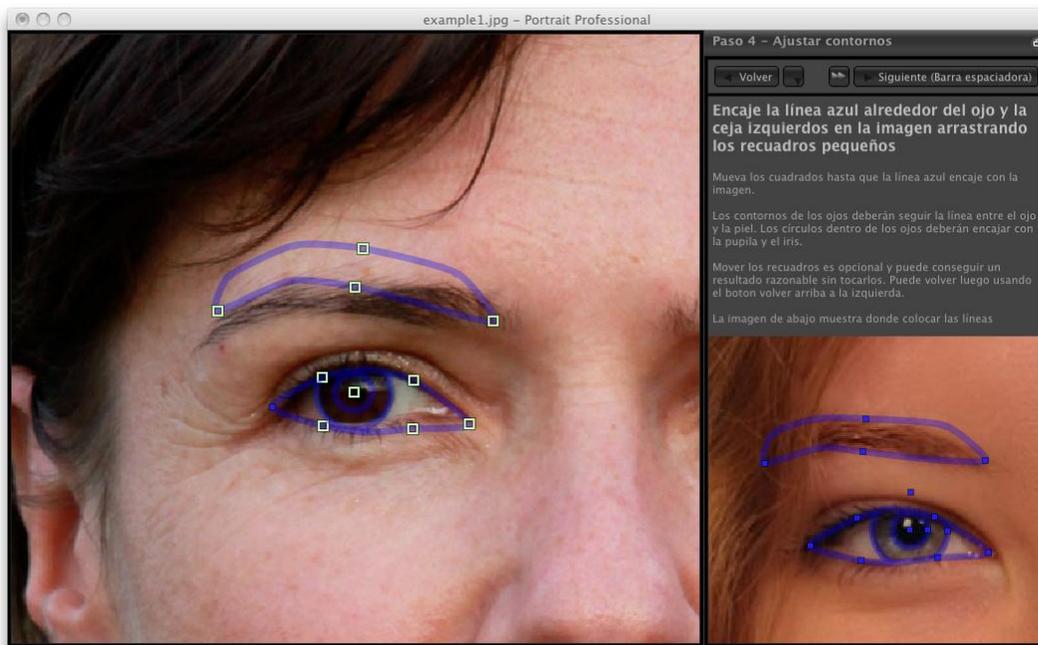
La etapa de **Ajustar contornos** muestra los contornos sobre la cara actual y le permite ajustar las posiciones.

Tenga en cuenta que esta fase es opcional, puesto que los contornos se fijarán de forma automática alrededor de cada cara cuando se agregue una imagen. Si alguno de los contornos no está bien colocado, puede moverlo en la [fase de mejora de la imagen](#) <sup>[14]</sup> en la vista **antes**. Sin embargo, si el detector de imágenes falla encontrando una cara en la imagen, esta fase le permite reubicar los contornos manualmente.

A esta fase se puede llegar de las siguientes formas:

- Presionando el botón *Ajustes de Contornos* en [Menú Archivo](#) <sup>[32]</sup> o
- Presionando el botón **Ajustes de Contornos** sobre la cara en la fase de [Seleccionar cara](#) <sup>[27]</sup>
- Mientras [se localiza manualmente una cara](#) <sup>[20]</sup>.

Si alguno de los contornos no se muestra correctamente sobre los rasgos de la cara, se deben mover en el lugar correcto. Una imagen de referencia en el panel de control muestra cómo se deberían colocar los contornos.



### Ajustar el contorno

El contorno se muestra con líneas azules colocadas sobre su imagen en la vista principal de trabajo. Se pueden mover estas líneas arrastrando los puntos de control.

Los puntos de control se muestran diferentemente dependiendo de cómo se hayan fijado:

- Los **cuadraditos amarillos** - son puntos que se han colocado con el buscador de rasgos automático. Si alguno de esos puntos está mal colocado, deberá moverlo manualmente al sitio correcto.
- Los **cuadraditos azules** - son los puntos que ha colocado.
- Los **círculos en verde claro** - son los puntos que se han colocado automáticamente basándose en dónde están los demás puntos. Cualquiera de estos puntos puede moverse si se mueven los otros.

Siempre que arrastre un punto de control, se convertirá en un cuadradito azul para hacerle saber que es un punto que ha colocado.

	<p>Para mejores resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intente mover los puntos lo menos posible para colocar el contorno.</li> <li>• Cada punto que mueva, intente moverlo lo menos posible. Si pasa mucho tiempo ajustando cada punto, estará perdiendo tiempo, además de acabar con un peor resultado.</li> <li>• Comience moviendo puntos que ya han sido fijados - aquellos que se muestran como cuadraditos amarillos o azules. Cuanto más deje puntos como circulitos verdes, mejor será.</li> </ul>
---	---

Para ajustar con más precisión los contornos sobre los ojos o la boca, haga clic en los rectángulos de puntos para enfocar con el zoom el rasgo. Haga clic de nuevo para quitar el zoom.

Una vez que se hayan colocado los contornos correctamente (o si no se necesita ningún ajuste), presione la barra espaciadora o el botón Siguiente.



### Ajustar los contornos del iris y de la pupila

Se muestran dos círculos en el ojo. El más pequeño (verde) debería caber alrededor de la pupila (la parte negra en medio de los ojos). El más grande (azul) debería caber alrededor del iris (la parte coloreada del ojo). Estos círculos se colocan automáticamente, por lo que no se suelen ajustar.

Para mover los círculos, arrastre el punto en medio de éstos.

Para redimensionar los círculos, arrastre el contorno hacia dentro o fuera.

Si el iris no es perfectamente circular, puede arrastrar los cuatro cuadraditos azules en el contorno del iris para hacer una elipse.

Si el centro del iris y de la pupila no son exactamente iguales, puede mover la pupila separadamente del iris haciendo clic primero en el círculo de la pupila y arrastrando al punto del centro. Para volver a mover el iris y la pupila a la vez, clique en el círculo del iris o mueva el cursor fuera del ojo y de nuevo adentro.

### Ajustar el contorno para cada rasgo

Para más precisión, puede pedirle a PortraitPro que muestre las partes principales de la cara enfocadas con el zoom para que se vean más fácilmente las posiciones de los contornos. Puede hacerlo desactivando la casilla **Saltar el enfoque con zoom al ajustar los contornos** en el panel de [Ajustes generales](#)<sup>[92]</sup>.

Esto ocurrirá automáticamente para las caras de perfil (de costado) sin tener en cuenta este ajuste, ya que el buscador automático de rasgos no tiene vistas de perfil.

PortraitPro le llevará a cada uno de los rasgos para que pueda verificarlos y, si es necesario, ajustar el posicionamiento del contorno seleccionado de cada rasgo.

Los rasgos se muestran en el siguiente orden.

#### Ojo y ceja izquierdos

El contorno del ojo izquierdo se fija automáticamente. Si no se ha colocado correctamente, ajústelo moviendo los puntos de control.

Dependiendo de la forma de la ceja, puede ser difícil conseguir que se coloque alrededor de ésta. En estos casos, es mejor no preocuparse y simplemente conseguir una posición aproximada. Aunque consiga que el contorno se coloque alrededor de la ceja correctamente, si ha tenido que mover mucho los puntos para conseguirlo, puede que obtenga un mejor resultado moviendo menos esos puntos incluso si el contorno de la ceja no se sitúa de forma precisa alrededor de ella.

#### Ojo y ceja derechos

Son válidos los mismos procedimientos que con el lado izquierdo.

#### Nariz y boca

Cuando llegue a este punto se le preguntará si la boca del retrato está abierta o cerrada (para que aparezca este diálogo tiene que estar habilitado en los [Ajustes del programa](#))<sup>[92]</sup>. Este panel tiene dos opciones.

<b>Boca abierta</b>	Seleccione este botón si la boca de la imagen que está editando está abierta. De las comisuras de los labios salen cuatro líneas que se corresponden: las dos
---------------------	---

	superiores con el labio superior y las dos inferiores con el labio inferior. Si la línea superior de l labio superior está cerca de la línea de arriba del labio inferior, verá que la línea superior del labio desaparecerá dejando un punto de control en el medio. Se considerará que la boca está cerrada.
<b>Boca cerrada</b>	Seleccione este botón si la boca está cerrada. Verá que sólo aparecen tres líneas ya que la del medio deberá colocarse entre los labios. La línea central debería colocarse a lo largo de la línea en la que se juntan los labios.



Si ha presionado la barra espaciadora sin tiempo a seleccionar si la boca se encuentra abierta o cerrada, el programa entenderá por defecto de que se trata de una boca abierta. Si por el contrario la boca sobre la que está trabajando se encuentra cerrada puede volver al paso anterior con el botón Volver o puede arrastrar las dos líneas centrales para que se fundan en una sola.

### Contornos de la cara

Procure evitar mover los puntos de contorno de la cara alrededor de ésta, muévalos solo hacia o fuera del centro de la cara.

Una vez que haya repasado todos los rasgos, presione el botón Siguiente de nuevo para que PortraitPro comience a procesar su imagen. Se le llevará a la fase de [Editar imagen](#)<sup>[14]</sup>, ¡dónde empieza la diversión!!

## 2.12 Edición de Cuerpo Entero

PortraitPro está diseñado para retocar retratos. Vea nuestro producto [PortraitPro Body](#) que está específicamente diseñado para la edición del cuerpo entero.

Pero si su retrato incluye otras partes del cuerpo, entonces es posible al menos utilizar el retoque de piel en otras partes.

Para ello es necesario que se asegure de que PortraitPro sabe qué partes de la imagen son piel. Tiene que ir a los Controles de Piel, como se describe en [Área de Piel](#)<sup>[8]</sup>.

## 2.13 Modo Plug-in

Usar el Plug-in PortraitPro

[Solo en la versión Studio & Studio Max](#)<sup>[7]</sup>

La versión Studio de PortraitPro puede tener un "modo plug-in". Cuando PortraitPro ha sido lanzado por otra aplicación (como Photoshop) para editar una imagen que está siendo gestionada por la otra aplicación. PortraitPro se comporta entonces como plug-in de la otra aplicación.

Cuando el plug-in se haya instalado correctamente como se indica en la [Guía de instalación de plug-in](#)<sup>[10]</sup>, podrá usar PortraitPro como plug-in en cualquiera de las aplicaciones compatibles de edición de foto.

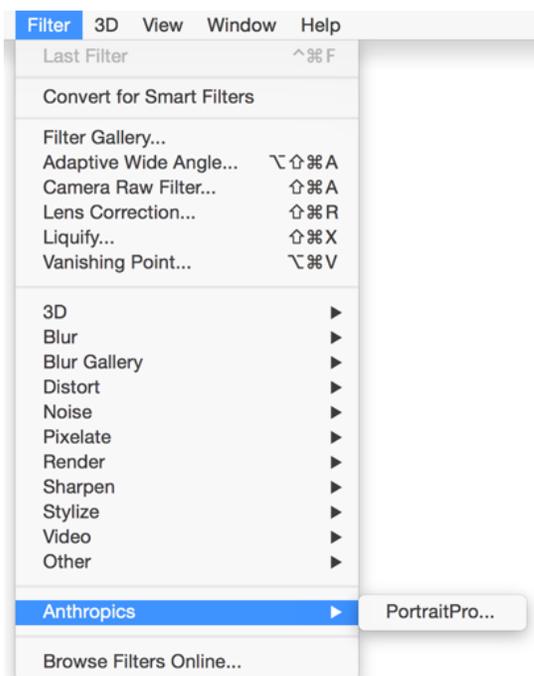
Cuando se ejecuta PortraitPro como plug-in de otra aplicación, la imagen o la superficie de la otra aplicación se cargará automáticamente en PortraitPro donde podrá editar las caras con la manera habitual. Una vez que esté contento con los resultados, presione el botón **Volver del plug-in en la barra de herramientas de la fase Edición de cara**. Cerrará PortraitPro y volverá a la imagen editada de la aplicación original. Cuando PortraitPro está en modo plug-in, ocurren los siguientes cambios:El único comando en el Menú Archivo es *Volver del*

*plug-in*. La herramienta [recorta](#)<sup>[77]</sup> no está disponible en el modo *plug-in*, ya que las otras aplicaciones esperan generalmente a que la imagen sea del mismo tamaño después de haber sido editada con PortraitPro.

### Usar PortraitPro desde Photoshop

Cuando el *plug-in* se haya instalado, PortraitPro aparecerá como un filtro en Photoshop. En el menú *Filtro* de Photoshop, verá un submenú llamado *Anthropics*, en el que podrá encontrar *PortraitPro*.

El filtro PortraitPro funciona como otros filtros de Photoshop en los que se aplica la selección en curso (o el área entera si no hay selección) en la superficie en curso.. Cuando selecciona el filtro, la imagen que se filtra se abrirá automáticamente en PortraitPro.



*Ubicación de Plug-in: Filtro > Anthropics > PortraitPro*

## 2.14 Imágenes de Grupo

### Trabajar con fotografías de grupo

Si hay más de una cara en su imagen, simplemente necesita atravesar el proceso de retoque tantas veces como personas quiera retocar.

Solo puede editar una cara al mismo tiempo, por lo que siempre hay un rostro actual, que es el que se verá afectado cuando cambia los controles deslizantes o aplica ajustes predeterminados.

Se indica la cara actual con un óvalo azul en el [control zoom](#)<sup>[41]</sup>. Si solo hay una cara en la image, no se muestra.

### Cambiar la cara actual

Puede cambiar la cara actual como se indica a continuación:

- Zoom la vista en el otro rostro. En el caso de que la cara anterior haya quedado fuera de la visión, cambiará automáticamente para la cara actual.
- Haga clic en el óvalo alrededor de la cara en la vista **Antes**.
- Haga clic en el botón **Otras Caras** en la [barra de herramientas](#) <sup>[37]</sup> (o usa CMD+E como atajo de teclado) para cambiar a [Seleccionar Cara](#) <sup>[27]</sup>, y después seleccione el rostro que desea editar.

Cuando el rostro actual cambie, verá el óvalo azul en la actualización del control del zoom para que pueda ver fácilmente cuál es el rostro actual.

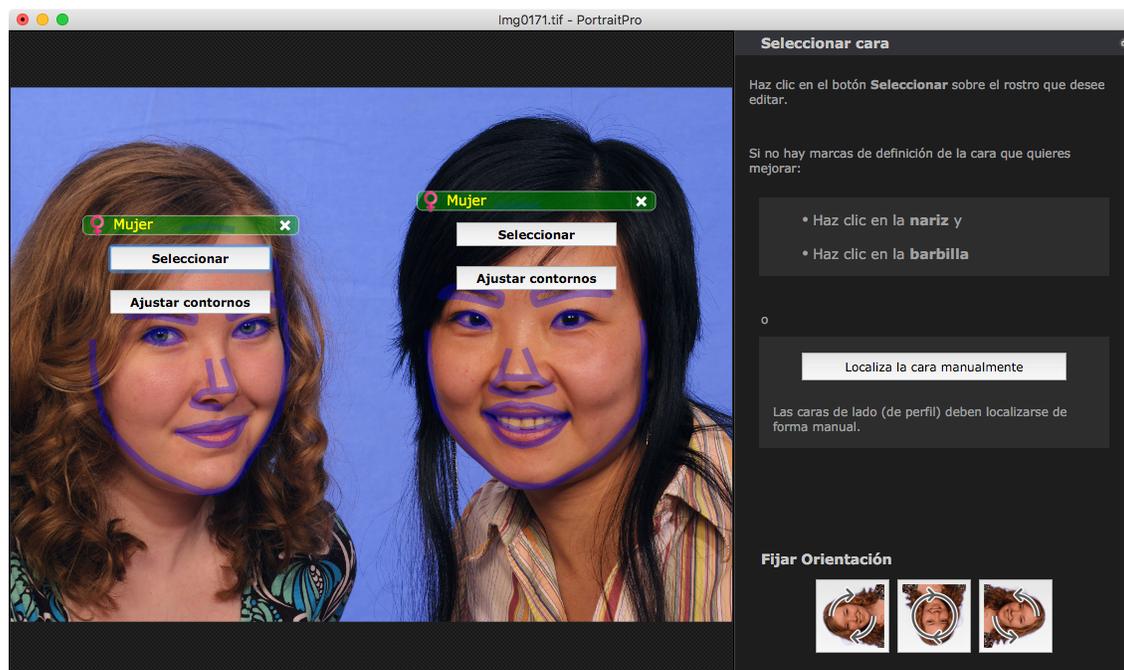
### Caras perdidas

Si el detector automático de cara no puede ver una cara en una foto de grupo, vaya a [Seleccionar Cara](#) <sup>[27]</sup> y después haga clic en la nariz y barbilla para añadir el rostro.

## 2.15 Seleccionar cara para editar

Después de abrir una imagen, PortraitPro muestra la imagen en la etapa Seleccionar rostro si no se encontraron caras.

También puedes ir a esta etapa en cualquier momento seleccionando el comando *Mejorar otra cara en esta foto* en el menú [Archivo](#) <sup>[32]</sup>, o presionando **Otras caras** botón en la barra de herramientas en la etapa [Mejorar cara](#) <sup>[14]</sup>.



Los contornos se muestran alrededor de cada cara. Comprueba la categoría de sexo y edad para la cara, y luego presiona el botón **Continuar** sobre la cara para realzar esa cara. Se lo dirigirá a la siguiente etapa en la que puedes verificar y [ajustar los contornos](#) <sup>[22]</sup>.

Si vuelves a esta etapa después de que una cara ya se haya mejorado, verás un botón adicional sobre la cara llamado **Ajustar contornos**. Presiona este botón para ir al escenario donde puedes ajustar los contornos. El botón **Continuar** te llevará directamente a la etapa [Retocar cara](#) <sup>[14]</sup> cuando la cara ya se haya mejorado.

A veces, puede que se haya detectado una cara en parte de la imagen donde no hay cara. Puedes ignorar estas caras adicionales, ya que no se realizarán cambios en esa parte de la imagen siempre que no seleccione esa cara.

#### [Retocar una cara que no se ha detectado automáticamente](#)

Si no se detectó la cara que deseas mejorar (para que no haya ningún contorno a su alrededor), solo tienes que hacer clic en la nariz y luego en la barbilla.

Verás que el cursor tiene una etiqueta al lado que dice "Haz clic en la nariz" hasta que hagas clic en la nariz. Cuando haces clic en la nariz, aparece una cruz que puedes arrastrar para volver a colocar el punto de punta. Puedes eliminar el punto de la nariz presionando la tecla ESC.

El cursor cambia a "Haz clic en el mentón" una vez que se hace clic en la nariz para dejar en claro que ahora debes hacer clic en el mentón.

Una vez que hayas hecho clic en la nariz y el mentón, los contornos de la cara se colocarán automáticamente en la cara.

#### [Localización manual de la cara](#)

Las caras que se visualizan de perfil (lado) no pueden ser ubicadas automáticamente por PortraitPro. Para estas caras, debes presionar el botón **Buscar manualmente la cara**. Entonces tendrás que [ubicar manualmente todos los contornos](#) <sup>[20]</sup> alrededor de la cara.

#### [Controles para cada cara](#)

Para cada cara que se ha localizado (ya sea automática o manualmente), los contornos se mostrarán alrededor de esa cara.

Además, se mostrará una barra de encabezado sobre la cara, y debajo de esta, los botones **Seleccionar** y **Ajustar el contorno**.

La barra de encabezado será azul para las caras que aún no se han mejorado, y verde para las que sí lo tienen.

Control	Descripción
Indicador/Selector de género	Esto se muestra en la barra de encabezado. Cuando mueves el mouse hacia la barra de título, se abrirá para permitirte configurar la categoría de género y edad de la cara. PortraitPro necesita saber el género de la cara ya que se ha entrenado por separado en lo que hace que los rostros femeninos y masculinos sean atractivos.
Botón de eliminar	Esta es la cruz a la derecha de la barra de encabezado. Presiona esto para eliminar todos los datos que PortraitPro ha almacenado para esta cara.
Botón continuar	Selecciona la cara que se va a mejorar. La primera vez que se selecciona una cara, esto te llevará a la etapa <a href="#">Ajustar contornos</a> <sup>[22]</sup> donde puedes ver y ajustar los contornos. Si la cara ya se ha mejorado, puedes presionar este botón para realizar más cambios.

Botón de ajustar contornos Este botón solo aparece si la cara ya se ha mejorado. Te permite realizar cambios en los contornos de las funciones. Ten en cuenta que también puedes ajustar los contornos en la etapa [Mejorar imagen](#)<sup>[14]</sup>, pero puedes preferir realizar estos cambios en la etapa [Ajustar contornos](#)<sup>[22]</sup>, donde también se muestra cómo los contornos deben posicionarse en una imagen de referencia.

### [Símbolos de género/edad](#)

---

El género se muestra usando uno de los siguientes símbolos:



Sexo y edad no establecidos. Si se presionan los botones Seleccionar o Ajustar de contornos cuando no se ha establecido el género, se mostrará el cuadro de diálogo [Seleccionar género](#)<sup>[89]</sup> para que pueda establecer el sexo y la edad antes ir al escenario solicitado.



La cara es mujer adulta.



La cara es hombre adulto.



La cara es niño, menor de 12 años.

Cuando la edad se establece en "niño", esto reducirá los cambios que se pueden aplicar a la forma de la cara, ya que generalmente no se desea cambiar la forma de la cara de un niño.

### [Rotar la imagen](#)

---

Si la imagen está en la orientación incorrecta, puedes girarla presionando los botones en la parte inferior del panel de control.

Nota: si se muestra el cuadro de diálogo Seleccionar género, deberás cancelarlo antes de presionar los botones de girar.

### [Mejorar solo la piel](#)

---

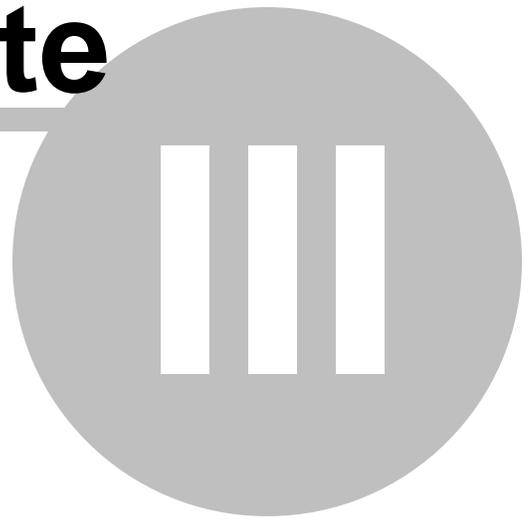
Si no se han localizado caras, aparecerá un botón adicional en el panel de control llamado **Mejorar solo máscara**.

Esto te permite usar solo las partes que mejoran la piel de PortraitPro. Esto te permite usar PortraitPro incluso cuando no hay caras en la imagen.

Tenga en cuenta que cuando estés en modo Mejorar solo piel, ninguno de los controles que requieren una cara estará disponible.



**Parte**



## 3 Referencia

Esta sección le dará información sobre los diferentes comandos y controles de PortraitPro.

Las [Referencias del Menú de Comandos](#) <sup>[32]</sup> describen cada comando del menú.

Las [Referencias de Controles](#) <sup>[39]</sup> le describe los controles disponibles en la fase de [Editar Imagen](#) <sup>[14]</sup>.

La [Referencia de Diálogos](#) <sup>[83]</sup> describe los diálogos principales utilizados por el programa.

### 3.1 Referencia del Menú de Comandos

Estos son los comandos disponibles en la barra del menú de PortraitPro.



<a href="#">Menú Archivo</a> <sup>[32]</sup>	Los comandos abrir y guardar archivos, imprimir o cambiar ajustes
<a href="#">Menú Edición</a> <sup>[34]</sup>	Los comandos deshacer, rehacer.
<a href="#">Menú Auto Lote</a> <sup>[35]</sup>	<a href="#">Solo en la edición Studio Max</a> <sup>[7]</sup> . Esta opción solo aparece cuando hay un <a href="#">lote automático</a> <sup>[18]</sup> está activo. Este contiene comandos para añadir y eliminar imágenes del lote y cambiar ajustes.
<a href="#">Menú Ver</a> <sup>[36]</sup>	Comandos que le permiten cambiar la forma de ver la imagen.
<a href="#">Menú Ayuda</a> <sup>[38]</sup>	Comandos para abrir los diálogos de ayuda, soporte, buscar actualizaciones e información sobre la versión del programa que esté utilizando.

#### 3.1.1 Menú Archivo

El menú Archivo contiene los siguientes comandos:

Abrir...	Abre un archivo (consulta <a href="#">Tipos de archivos admitidos</a> <sup>[117]</sup> ).  Si un archivo ya está abierto con cambios no guardados, se te pedirá que guardes o descartes los cambios antes de que se abra el nuevo archivo.  Si tienes la edición <b>Studio Max</b> , podrá seleccionar varios archivos para abrirlos como un lote.
Abrir lote...	<a href="#">Solo en la edición Studio</a> <sup>[7]</sup> Abre el diálogo <a href="#">Lote</a> <sup>[88]</sup> .
Guardar y abrir siguiente	<a href="#">Solo en la edición Studio</a> <sup>[7]</sup> Este comando solo aparece cuando se trabaja en una imagen abierta desde el <a href="#">Lote</a> <sup>[88]</sup> de diálogo.

	<p>Guarda la imagen actual y abre la siguiente en el lote.</p> <p>La carpeta donde se guarda el archivo y el formato de archivo se establece desde el cuadro de diálogo Lote.</p> <p>Este comando puede aparecer simplemente como "Abrir siguiente" si se abre una imagen desde el lote, pero luego se cierra utilizando el comando <b>Archivo &gt; Cerrar</b>.</p>
Guardar	<p>Guarda el archivo actual. La primera vez que se usa este comando después de abrir un archivo, aplican las siguientes reglas:</p> <p>Si abres un archivo JPEG, la imagen mejorada se guardará como JPEG.</p> <p>Si abres un archivo PNG, la imagen mejorada se guardará como PNG.</p> <p>Si abres un archivo TIFF o cualquier tipo de archivo RAW (solo las ediciones <b>Studio</b> o <b>Studio Max</b>), la imagen mejorada se guardará como TIFF.</p> <p>Si abres un archivo de sesión (extensión .ppx), el archivo de sesión se guardará.</p> <p>A partir de ese momento, este comando guardará el mismo tipo de archivo que se guardó anteriormente.</p> <p>Si este comando se está utilizando por primera vez y se está creando un nuevo archivo, aparecerá un panel de Guardar archivo que te permitirá seleccionar dónde guardar el archivo.</p> <p>Este comando solo está disponible en la <a href="#">etapa de mejora de la imagen</a><sup>14</sup>.</p>
Guardar como...	<p>Guarda el archivo actual. Esto es similar al comando Guardar, excepto que siempre se muestra un panel Guardar archivo que te permite seleccionar dónde guardar el archivo.</p> <p>Este comando solo está disponible en la <a href="#">etapa de mejora de la imagen</a><sup>14</sup>.</p>
Guardar Jpg/Tiff/Png...	<p>Muestra el panel <a href="#">Guardar opciones de imagen</a><sup>89</sup> para permitirte guardar la imagen mejorada como un archivo de imagen JPG, TIFF o PNG y para configurar las opciones de guardado.</p> <p>Aparecerá un cuadro de diálogo Guardar archivo para que puedas seleccionar dónde guardar el archivo.</p> <p>Este comando solo está disponible en la <a href="#">etapa de mejora de la imagen</a><sup>14</sup>.</p>
Guardar sesión...	<p>Guarda la sesión actual para que se pueda abrir nuevamente en PortraitPro.</p> <p>Los archivos de las sesiones de PortraitPro se guardan en un formato propietario que no se puede cargar en ninguna otra aplicación. La extensión del archivo es ".ppx". Incluyen la imagen junto con todas las posiciones de los puntos, la configuración del control deslizante y las máscaras. También incluyen cualquier <a href="#">instantáneas</a><sup>44</sup> que se hayan guardado para la imagen.</p> <p>Este comando solo está disponible en la <a href="#">etapa de mejora de la imagen</a><sup>14</sup>.</p>
Cerrar	<p>Cierra la sesión actual. Si hay cambios no guardados, se te pedirá que los guardes o los descartes.</p>

	El comando Cerrar te devuelve a la <a href="#">pantalla de bienvenida</a> <sup>[12]</sup> .
Mejorar otra cara en esta foto	Va a la etapa <a href="#">Seleccionar cara</a> <sup>[27]</sup> para que se pueda mejorar otra cara en la misma imagen.  El mismo comando está disponible en el botón <b>Otras caras</b> en la <a href="#">lista de herramientas</a> <sup>[37]</sup> de la <a href="#">fase de retocar imagen</a> <sup>[14]</sup> .
Ajustar Contornos	Va a la fase <a href="#">Ajustar Contornos</a> <sup>[22]</sup> para la cara actual. Aunque el contorno puede ajustarse en la vista <b>antes</b> , si necesita mover un número de puntos, puede resultar más rápido hacerlo en la fase Ajustar Contornos, dependiendo de la resolución de la imagen y de la velocidad de su Mac.
Ajustes	Abre el diálogo <a href="#">Ajustes</a> <sup>[94]</sup> .  Nota: en Mac, este comando se llama "Preferencias" y se encuentra en el menú de la aplicación de PortraitPro.
Imprimir...	Abre el diálogo de Imprimir, permitiéndote imprimir la imagen retocada.
Salir	Cierra la aplicación. Si hay cambios no guardados, tendrás que guardar o descartar cambios.  Nota: en Mac, este comando se llama "Salir de PortraitPro" y se encuentra en el menú de la aplicación de PortraitPro.

### Modo plugin

Si la aplicación está en [modo plugin](#) <sup>[28]</sup>, el único comando en el menú Archivo **Volver desde el plugin**, que devuelve la imagen retocada a la aplicación original y cierra PortraitPro.

## 3.1.2 Menú Edición

El menú Edición cuenta con los siguientes comandos:

Deshacer	Permite deshacer los cambios realizados con los controles deslizantes y los pinceles.  Significa que es seguro experimentar con los diferentes ajustes guardados. También puedes mover un control, dado que siempre puedes volver al resultado anterior si no estás satisfecho con los cambios.  Este comando solo está disponible en la <a href="#">etapa de mejora de la imagen</a> <sup>[14]</sup> .
Rehacer	Permite hacer de nuevo una operación anulada por el comando <i>Deshacer</i> .

Copiar	Este submenú proporciona comandos para copiar varias imágenes en el portapapeles.	
	Copiar imagen original	Copia la imagen original en el portapapeles. Puede ser útil si cargas un archivo de sesión (.ppx).
	Copiar imagen final	Copia la imagen mejorada en el portafolios. Es la misma imagen que se guardaría, si se guardara la imagen mejorada.
	Copiar Máscara de piel	Copia la máscara de piel en el portapapeles, la piel aparece en blanco y lo que no es piel, en negro.
	Copiar Máscara de cabello	Copia la máscara de cabello en el portapapeles, el cabello aparece en blanco y lo que no es cabello, en negro.
	Copiar imagen del primer plano	Si se detecta la máscara del primer plano, se copia la máscara en el portapapeles, donde el primer plano aparecen blanco y el resto en negro.
	Copiar imagen del primer plano	Copia lo inverso a la imagen copiada por Copiar imagen del primer plano, por lo que el fondo aparece en blanco y el primer plano en negro.

### 3.1.3 Auto Batch

[Solo en la edición Studio Max Edition](#) <sup>74</sup>

El menú de Auto Lote contiene los siguientes comandos::

Mostrar Resumen	Cambia a la vista sumario que muestra información sobre las imágenes en el lote.
Ajustes de Cambio	Muestra el diálogo <a href="#">Ajustes de Guardado de Auto Lote</a> <sup>84</sup> .
Añadir Imágenes	Muestra un diálogo de abrir archivo que le permite añadir más imágenes al lote.

Eliminar Imagen Actual	Elimina la imagen actual del lote.
Eliminar Imágenes Fallidas	Elimina todas las imágenes fallidas (en el caso de que las haya) del lote. Las imágenes fallidas son aquellas que no se han podido cargar debido a problemas con el tipo de imagen, o aquellas en las que no se han encontrado fotos.
Eliminar Imágenes Completadas	Elimina todas las imágenes completadas (en el caso de que las haya) del lote. Son imágenes completadas aquellas que han sido procesadas y guardadas.

### 3.1.4 Menú Ver

El Menú Vista contiene los siguientes comandos:

Pantalla completa	Hace que la aplicación llene toda la pantalla para maximizar el área de trabajo.  Para restaurar la aplicación a su estado de ventana, selecciona este comando nuevamente.
Panel de control integrado	Te permite seleccionar si el panel de control está integrado en la ventana principal o separado en la ventana flotante.  Ocasionalmente, el panel de control puede desaparecer de la pantalla cuando no está integrado. Este comando te ofrece una forma fácil de devolverlo a esta modalidad.
Reproducción más rápida	Aumenta la velocidad a la que la imagen retocada se calcula.  Esto se hace reduciendo el número de píxeles en la imagen retocada.  Esta opción es útil si los controles deslizantes funcionan lentos en tu equipo.  Si tu imagen pierde demasiada calidad, puedes desactivar esta opción.  <i>Nota:</i> esta opción solo afecta la forma en que aparece la imagen mejorada dentro de la aplicación. No afectará la calidad de la imagen guardada cuando uses el comando de menú <b>Archivo &gt; Guardar Jpg/Tiff</b> .

### 3.1.5 Menú Ayuda

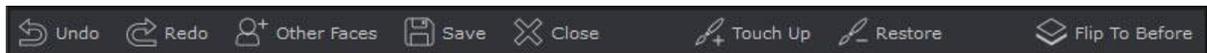
El menú Ayuda contiene los siguientes comandos:

Contenido	Abre la tabla de contenidos de la ayuda online.
Guía de ayuda rápida	Abre la ayuda online y muestra la <a href="#">Guía de ayuda rápida</a>  .
Atajos del teclado	Abre la ayuda online y muestra los <a href="#">Atajos del teclado</a>  .

Desactivar el Pop-Up de Ayuda	Desactiva todos los mensajes de ayuda. Este comando solo aparece si algún mensaje de ayuda está activado.
Reestablecer cuadros de ayuda	Vuelve a activar todas los mensajes de ayuda que habían sido desactivados.Ese comando solo aparece si había desactivado.
Mostrar tutorial del fase final	Reproduce un breve vídeo tutorial que explica la mejor manera para usar las herramientas de Fondo.
Buscar actualizaciones...	Abre el navegador de Internet para comprobar si está utilizando la última versión del programa.  Si hay actualizaciones disponibles, le aparecerá un link para que pueda descargárselas.
Ayuda...	Abre el explorador de Internet para mostrarle las páginas de ayuda y soporte de nuestra web.  Aquí podrá encontrar respuesta a las preguntas frecuentes o podrá, si lo prefiere, contactar con nuestro equipo.
Foro...	Abre la aplicación para el foro de usuarios de PortraitPro.  Aquí puede unirse a la comunidad de PortraitPro en conversaciones sobre el producto y fotografía en general.
Sobre PortraitPro	Abre una ventana que le informa de cuál es la versión de PortraitPro que está utilizando.  Nota: en Macs, este control está en el menú de PortraitProfessional.

## 3.2 Barra de Herramientas

La barra de herramientas se muestra en la parte superior de la principal ventana del programa cuando se carga una imagen y está lista para ajustarse.



En la barra de herramientas están los siguientes botones:

 Deshacer	Permite deshacer los cambios realizados con los controles deslizantes y los pinceles.  Lo mismo que el comando de menú <i>Editar &gt; Deshacer</i>
 Rehacer	Permite hacer de nuevo una operación anulada por el comando <i>Deshacer</i> .  Lo mismo que el comando de menú <i>Editar &gt; Rehacer</i>

 Otras Caras	<p>Va a la etapa <a href="#">Seleccionar cara</a><sup>[27]</sup> para que se pueda mejorar otra cara en la misma imagen.</p> <p>Aplica lo mismo que en el menú <i>Archivo &gt; Editar otra cara en esta foto</i>.</p>
 Guardar	<p>Muestra el panel <a href="#">Guardar opciones de imagen</a><sup>[89]</sup> para permitirte guardar la imagen mejorada como un archivo de imagen JPG, TIFF o PNG y para configurar las opciones de guardado.</p> <p>Aplica lo mismo que en el menú <i>Archivo &gt; Guardar Jpg/Tiff/Png...</i></p>
 Cerrar	<p>Cierra la sesión actual. Si hay cambios no guardados, se te pedirá que los guarde o los descarte.</p> <p>Aplica lo mismo que en el menú <i>Archivo &gt; Cerrar</i>.</p>
 Volver del Plugin	<p>Guarda la imagen y cierra la aplicación.</p> <p>Solo se puede ver este botón cuando la aplicación está en <a href="#">modo plugin</a><sup>[25]</sup>.</p>
 Retocar	<p>Seleccione el <a href="#">Pincel Retocar</a><sup>[15]</sup>. Úselo para puntar sobre imperfecciones de la piel que no se han eliminado automáticamente o que necesitan una mayor corrección.</p>
 Restaurar	<p>Seleccione <a href="#">Pincel Restaurar</a><sup>[15]</sup>. Úselo para recuperar las manchas de piel que han sido eliminadas.</p>
 Volver Atrás	<p>Cambia de la imagen de la vista de Después a la original para poder ver las diferencias.</p> <p>Las imágenes originales se muestran solo cuando se mantiene pulsado el botón. Al soltarlo, la vista vuelve a la imagen editada.</p>

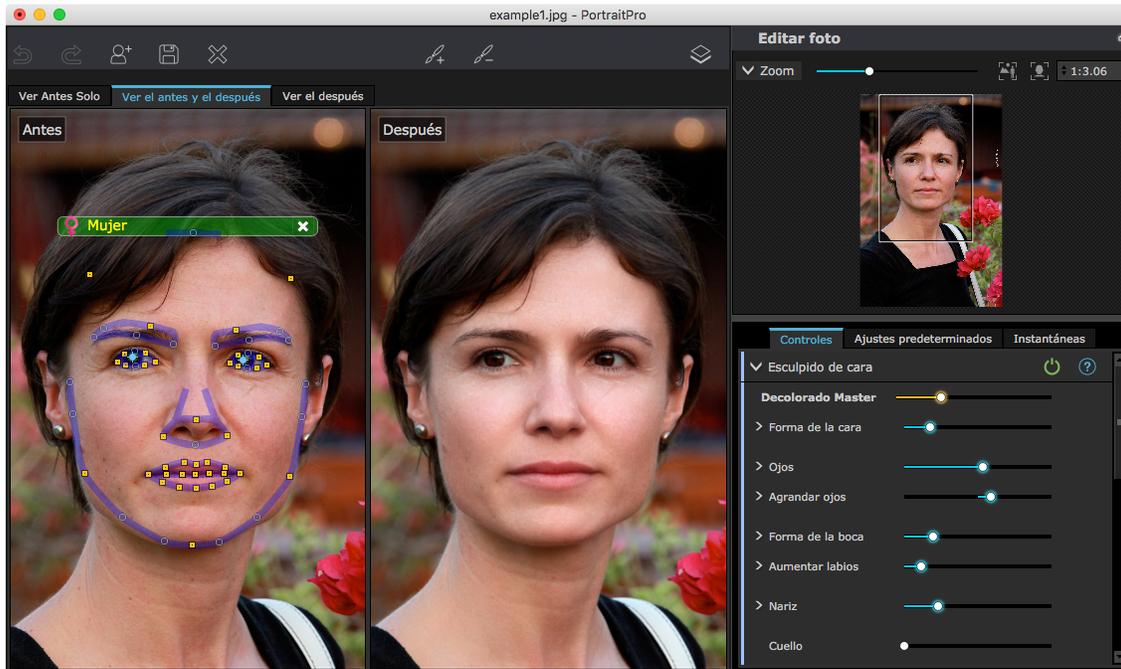
Las etiquetas explicativas se mostrarán solo si la ventana es lo suficientemente ancha.

También es posible ocultar las etiquetas explicativas usando la opción *Mostrar las etiquetas explicativas junto al curso* en [Ajustes](#)<sup>[92]</sup>.

### 3.3 Referencia del Panel de Control

La sección describe cómo los principales controles disponibles cuando está editando una imagen.

[Ver los controles de la imagen editada](#)



[Zoom Control](#)<sup>[41]</sup> - Le permite seleccionar la parte de la imagen mostrada en la Zona de Trabajo

Bajo el control zoom, hay tres pestañas que le permiten ver los controles deslizantes, los ajustes predeterminados y las instantáneas.

[Controles deslizantes](#)<sup>[45]</sup> Haga clic en la pestaña Controles, que se encuentra debajo del navegador en el panel de controles (atajo de teclado **F9**). Los controles deslizantes son la principal forma de controlar cómo se mejora su imagen.

Los controles deslizantes están organizados en las siguientes secciones:

- [Esculpido de la cara](#)<sup>[47]</sup> - Le permite el control sobre la modificación del rostro.
- [Suavizado de la piel](#)<sup>[49]</sup> - Le permite controlar la mejora de la piel
- [Iluminación y coloreado de la piel](#)<sup>[53]</sup> Te permite ajustar la iluminación del sujeto y el color
- [Maquillaje](#)<sup>[55]</sup> Aplica maquillaje en la cara.
- [Ojo](#)<sup>[59]</sup> - Mejora la apariencia de los ojos.
- [Mouth & Nose](#)<sup>[62]</sup> Mejora la apariencia de la boca, nariz y labios.
- [Cabello](#)<sup>[64]</sup> Mejora la apariencia del cabello.
- [Imagen](#)<sup>[66]</sup> Controla varios aspectos de la imagen completa, como el brillo y el contraste, así como recorte.
- [Fondo](#)<sup>[67]</sup> Te permite fijar una máscara de fondo y definir qué ocurre con el área del fondo.

[Ajustes predeterminados](#) <sup>[42]</sup> Haga clic en Ajustes predeterminados (Atajo de teclado **F10**). Le permitirán aplicar rápidamente ajustes preconfigurados a la cara. Puede guardar los suyos propios.

[Instantáneas](#) <sup>[44]</sup> -Haga clic en la pestaña Instantáneas para ver las instantáneas (atajo de teclado **F11**). Son muy parecidas a los ajustes predeterminados, excepto que se guardan únicamente para la imagen actual.

**Ver Antes** - Muestra la imagen original

**Después** -Muestra la imagen editada

---

#### [Ver los controles](#)

Las secciones de controles pueden desplegarse y volverse a guardar haciendo clic en cada sección. Si el triángulo al lado de cada título de sección apunta hacia abajo, entonces la sección está desplegada y si apunta hacia la derecha, entonces está cerrada.

---

#### [Cambiar el tamaño de los controles](#)

Todo el Panel de Control puede hacerse más ancho o más estrecho arrastrando el borde izquierdo del panel de control.

---

#### [Desencajar y encajar el panel de control](#)

El panel de control puede hacerse independiente (en una nueva ventana) seleccionando la casilla en la cabecera.

Independiente, puede moverse libremente por la pantalla.

Puede bloquearse haciendo de nuevo doble clic en la cabecera.

---

#### [Ver la imagen editada](#)

Por defecto, la vista cuando se instala por primera vez la aplicación del original y se editan las imágenes para mostrarse lado a lado, como muestra la imagen superior.

Las pestañas sobre las imágenes controlan el diseño de la vista de trabajo.

- Haga clic en la pestaña **Ver Antes Solo** para ver únicamente la imagen original. Cuando el cursor está sobre la imagen, se ven los contornos alrededor del rostro y pueden arrastrarse para reubicarlos.
- eleccione **Ver el después** para que sólo se muestre la imagen con la que está trabajando. Si se selecciona un pincel, puede pintar en esta vista para aplicarlo.
- Seleccione **Ver el antes y el después** para que se muestren las dos imágenes. Esta pestaña muestra solo si la ventana es suficientemente ancha para ver dos imágenes lado a lado.

---

#### [Alternar entre la imagen original y la retocada](#)

Se encuentre en el modo que se encuentre, puede presionar ENTER en cualquier momento para ver la imagen original. La imagen sólo se muestra mientras presiona la tecla ENTER.

Esto le permite alternar entre la imagen original y la retocada, lo cual es una manera excelente de ver los cambios.

También puede hacer clic y mantener el botón del mouse presionado sobre el botón encima de las imágenes que dice **Ver a Antes**.

### 3.3.1 Control de Zoom

En Control de Zoom es parte del panel de control en la fase de edición de imagen.

Le muestra que parte de la imagen es visible en la zona de trabajo. También le permite hacer zoom in y out par ampliar o reducir la visión de la zona con la que está trabajando.



La captura superior le muestra el Control de Zoom.

El encabezado del Control de Zoom contiene los siguientes elementos:

Botón Zoom	Muestra u oculta el Visor de Zoom Haga clic otra vez para ver el Visor de Zoom
Deslizador de Zoom	Le permite agrandar (deslizante a la derecha) o reducir (deslizante a la izquierda) la visión de la imagen.
	Para ver la imagen completa. Para pulse este botón para ver la imagen completa y tan grande como sea posible. Atajo de teclado: <b>F7</b>
	Encaja la vista en el rostro. Pulse este botón para que el rostro actual ocupa la vista. Atajo de teclado: <b>F8</b>
Botón de Zoom In/Out	Muestra un menú con diferentes proporciones. El tipo de zoom que esté utilizando en ese momento aparecerá marcado. Los ratios se corresponden con la proporcionalidad entre píxeles de la imagen y píxeles de la pantalla; ver los siguientes ejemplos:

- 4:1 significa 4 píxeles de la pantalla se corresponden con 1 píxel de la imagen (la imagen se acerca cuatro veces).
- 1:4 significa 1 píxel de la pantalla se corresponde con 4 píxeles de la imagen (la imagen se aleja cuatro veces).

El rectángulo en el Control de Zoom puede arrastrarse para centrar la vista.

Hacer clic fuera del rectángulo situará el centro de la selección en ese punto.

La vista puede centrarse usando [Herramienta centrar](#) <sup>[15]</sup>.

#### Redimensionar el Control Zoom

Todo el panel de control (incluido el Control de Zoom) puede hacerse más ancho arrastrando el borde hacia la derecha.

El Control de Zoom puede alargarse o reducirse arrastrando el espacio entre el Control de Zoom y el de Controles Guardados.

#### Atajos del teclado

+	Ampliar zoom.
-	Alejar zoom.

### 3.3.2 Ajustes predeterminados

Para ver los ajustes preestablecidos, haz clic en la ficha **Ajustes preestablecidos**, que se encuentra debajo del navegador en el panel de controles (atajo de teclado **F10**).

Los ajustes predeterminados te permiten guardar los valores definidos de todos o varios de los controles deslizantes.

Los ajustes predeterminados se dividen en secciones, que coinciden con las secciones disponibles en los [controles deslizantes principales](#) <sup>[45]</sup>. Las configuraciones preestablecidas en cada sección solo afectan a los controles deslizantes en la sección correspondiente en los controles deslizantes principales.

Además, hay una sección para ajustes predeterminados *Globales*. Los ajustes predeterminados en esta sección afectan a todos los controles deslizantes en todas las secciones.

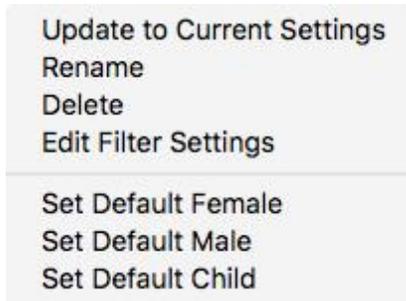
Cada ajuste predeterminado tiene un nombre, y también muestra una imagen que muestra el resultado de aplicar ese preset a la cara actual.

Cuando PortraitPro se instala, viene con una serie de presets listos para su uso.

Uno de los preajustes globales se usa para establecer los valores del control deslizante inicial cuando se mejora una cara. El ajuste predeterminado usado puede ser diferente dependiendo de si la cara es femenina, masculina o infantil. Para cambiar qué ajuste predeterminado es el predeterminado para caras nuevas, usa el cuadro de diálogo [Administrar preajustes](#) <sup>[100]</sup>.

### Menú de contexto de ajustes predeterminados

Haz clic derecho en un ajuste predeterminado para abrir su menú contextual.



<b>Actualizar a ajustes actuales</b>	Almacena la configuración actual en el ajuste predeterminado seleccionado. Si el ajuste predeterminado seleccionado es un ajuste predeterminado global, entonces se guardan todas las configuraciones. Para otros ajuste predeterminado, solo se guardan las configuraciones para la sección para ese ajuste predeterminado
<b>Cambiar nombre</b>	Abre un diálogo que permite cambiar el nombre del ajuste predeterminado.
<b>Eliminar</b>	Elimina el ajuste predeterminado.
<b>Editar ajustes de filtro</b>	Muestra un cuadro de diálogo que te permite cambiar la configuración del filtro para el ajuste predeterminado. La configuración del filtro te permite ocultar ajuste predeterminado que no son apropiados para la cara actual, según el sexo o la edad de la cara.
<b>Fija mujer por defecto</b>	Establece este preajuste como el ajuste predeterminado para caras femeninas. Solo una cara puede ser la predeterminada para las caras femeninas, por lo que este ajuste predeterminado reemplazará al valor predeterminado anterior. Esta opción solo está disponible para ajuste predeterminado globales.
<b>Define hombre por defecto</b>	Como <b>Definir mujer predeterminada</b> , excepto que establece el preajuste predeterminado para caras masculinas.
<b>Define niño por defecto</b>	Como <b>Establecer mujer predeterminada</b> , excepto que establece el preajuste predeterminado para caras de niño.

Nota: no hay deshacer/rehacer para los cambios realizados utilizando los comandos del menú contextual de ajustes predeterminados.

### Guardar y administrar ajustes predeterminados

Hay dos botones en la parte superior del panel de ajustes predeterminados:

<b>Guardar</b>	Muestra el cuadro de diálogo <a href="#">Guardar ajustes predeterminados</a> <sup>[99]</sup> . Esto te permite guardar los valores actuales del control deslizante como un nuevo ajuste predeterminado.  Atajo del teclado: <b>F2</b>
<b>Administrar</b>	Muestra el cuadro de diálogo <a href="#">Administrar ajustes predeterminados</a> <sup>[100]</sup> . Esto te permite cambiar el nombre, reordenar o eliminar ajustes predeterminados. También le permite cambiar los ajustes predeterminados femeninos y masculinos.

#### Revertir al ajuste predeterminado original

Uno de los ajustes predeterminados globales incorporados es **Restablecer a Original**. Esto restablece todos los controles deslizantes a 0 para que todas las mejoras estén desactivadas.

Atajo del teclado: **F4**

Puedes utilizar este atajo de teclado para restablecer todos los controles deslizantes a 0 sin tener que navegar a los ajustes predeterminados y encontrar el ajuste predeterminado **Restablecer a Original**. Este acceso directo seguirá funcionando aunque se haya eliminado el ajuste predeterminado **Restablecer a original** mediante el cuadro de diálogo [Administrar ajustes predeterminados](#) <sup>[100]</sup>.

#### Copiar ajustes predeterminados entre usuarios

Los ajustes predeterminados guardados en PortraitPro se guardan por usuario. Estos ajustes predeterminados se guardan en archivos de modo que es posible copiar un ajustes predeterminados guardado por un usuario para permitir su uso por parte de otro usuario.

Los ajustes predeterminados se almacenan en la carpeta *Biblioteca* del usuario. La carpeta *Biblioteca* en la carpeta de inicio del usuario normalmente está oculta por la aplicación **Buscador**. Para encontrarlo, debes abrir el menú **Iren Buscador**, y luego mantener presionada la tecla **alt**. Deberías ver que la carpeta *Biblioteca* aparece en el menú **Ir**. Selecciona esto para abrir la carpeta *Biblioteca* y navega hasta *Biblioteca/Soporte de aplicaciones/Anthropics/PortraitPro /UserPresets*.

Los ajustes predeterminados se almacenan en los archivos con una extensión **.ppr**

Los archivos predeterminados se pueden copiar de la carpeta *UserPresets* de un usuario a la de otro usuario. Los ajustes preestablecidos copiados deberían aparecer en la lista de ajustes preestablecidos del otro usuario en PortraitPro. Nota: si PortraitPro ya se está ejecutando, debes reiniciarlo si copia los ajustes preestablecidos en la carpeta *UserPresets*.

### 3.3.3 Instantáneas

Para ver las instantáneas, haz clic en la pestaña **Instantáneas**, que se encuentra debajo del navegador en el panel de controles (atajo de teclado **F11**).

Las instantáneas son muy similares a los preajustes globales <sup>[42]</sup>, excepto que solo se almacenan para la imagen actual. Proporcionan una forma de almacenar varios conjuntos de configuraciones para la imagen actual, que luego puedes cambiar rápidamente.

Para guardar una instantánea, cambia a la pestaña Instantáneas y luego presiona el botón **Guardar**. Alternativamente, puedes presionar el atajo de teclado **F3**. Cuando guardas una instantánea, opcionalmente puedes darle un nombre. Esto se mostrará debajo de la imagen de instantánea cuando veas las instantáneas.

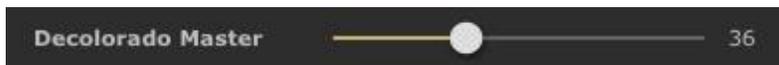
Si guardas una sesión de PortraitPro (utilizando el comando **Guardar sesión** en el menú [Archivo](#)<sup>[32]</sup>), las instantáneas se guardarán con esa sesión y se restaurarán cuando vuelvas a cargar la sesión. De lo contrario, las instantáneas se pierden al cerrar la sesión.

Para convertir una instantánea a un preajuste, simplemente aplica la instantánea a la cara actual, luego guarda la configuración actual como un preajuste.

### 3.3.4 Controles deslizantes

Para ver los controles deslizantes, haga clic en la pestaña **Controles**, que se encuentra debajo del navegador en el panel de controles (atajo de teclado **F9**).

Los controles deslizantes son la principal forma de controlar cómo se mejora su imagen.



Los controles deslizantes no tienen efecto si están configurados en 0, y un efecto creciente a medida que se mueven hacia la derecha (y hacia la izquierda si tienen 0 en el centro).

Puede hacer doble clic en un control deslizante para restablecer su valor a 0.

#### Secciones del control deslizante

Los controles deslizantes están organizados en varias secciones.

<a href="#">Esculpido de la cara</a> <sup>[47]</sup>	Cambia la forma de la cara para embellecer las características faciales.
<a href="#">Suavizado de la piel</a> <sup>[49]</sup>	Mejora la apariencia de la piel. También ofrece herramientas que te permiten redefinir áreas que PortraitPro reconoce como piel.
<a href="#">Iluminación y coloreado de la piel</a> <sup>[53]</sup>	Te permite mejorar o corregir la iluminación del sujeto. También te permite ajustar el color de la piel.
<a href="#">Maquillaje</a> <sup>[55]</sup>	Aplica maquillaje en la cara.
<a href="#">Ojo</a> <sup>[59]</sup>	Mejora la apariencia de los ojos. También proporciona una opción para habilitar la eliminación de ojos rojos.
<a href="#">Boca y nariz</a> <sup>[62]</sup>	Mejora la apariencia de la boca y la nariz.
<a href="#">Cabello</a> <sup>[64]</sup>	Mejora la apariencia del cabello. También ofrece herramientas que te permiten redefinir áreas que PortraitPro trata como cabello.
<a href="#">Imagen</a> <sup>[66]</sup>	Controla varios aspectos de la imagen completa, como el brillo y el contraste. También ofrece una herramienta que te permite recortar la imagen.

<a href="#">Capas</a> 	Le permite fijar una máscara de fondo y definir qué ocurre con el primer plano y el fondo. También permite añadir capas superpuestas.
<a href="#">Herramientas</a> 	Esta sección contiene únicamente los botones con los que puedes acceder a un número de herramientas no organizadas en controles.

Para reducir el desorden en la pantalla, cada sección se puede abrir o cerrar haciendo clic en su botón de título. La flecha al lado del título apunta hacia la derecha cuando la sección está cerrada, y hacia abajo cuando la sección está abierta.

Cada sección también se puede activar o desactivar presionando el botón de encendido/apagado a la derecha del botón de título de la sección. Cuando una sección está desactivada, no tiene ningún efecto sobre la imagen mejorada. Esto puede ser útil para ver qué efecto está teniendo una sección.

Si mueve el control deslizante mientras una sección está activada, la sección automáticamente volverá a que los controles deslizantes en 0. Esto es una manera útil de desactivar todos los controles deslizantes en la sección excepto una.

### Organización de control deslizante

Los controles deslizantes se organizan en una jerarquía.

Algunas secciones tienen un control deslizante **Fundido Maestro** que controla todos los controles deslizantes principales en esa sección. Esto permite ver rápidamente cómo los controles en esa sección afectan tu imagen.

Debajo de cada control deslizante maestro hay una jerarquía de controles deslizantes que te dan control sobre todos los aspectos de la mejora.

Si un control deslizante tiene más subdirectores debajo, la etiqueta del control deslizante será un botón con un triángulo a la izquierda de la etiqueta. Presiona este botón para abrir los deslizadores secundarios.

Cuando mueve un control deslizante que tiene subcontroles deslizantes debajo, los subcontroles deslizantes se moverán también.

Cuando mueve un deslizador secundario, también verás que el control deslizante principal se mueve también, pero en menor medida. Esto se debe a que los controles deslizantes principales siempre muestran un promedio ponderado de los controles deslizantes debajo. Esto proporciona una indicación aproximada de los valores de los sub-controles deslizantes incluso cuando los sub-controles deslizantes están cerrados.

### Uso de los controles deslizantes

Cada deslizador controla el efecto descrito por su etiqueta.

Para la mayoría de los controles deslizantes, se puede aumentar el efecto moviendo el control deslizante hacia la derecha y disminuirlo moviendo el control deslizante hacia la izquierda. La excepción son los controles deslizantes que permiten valores negativos y tienen 0 en el centro. Para estos controles deslizantes, aleja el control deslizante del centro para aumentar el efecto o hacia el centro para disminuir el efecto.

A medida que arrastra un control deslizante, la imagen mejorada se actualiza en tiempo real para que pueda ver el efecto que tiene.

Si un deslizador está en 0, entonces el efecto que controla no cambiará la imagen.

Los controles deslizantes con 0 en el centro se "ajustarán" a 0, lo que significa que irán a 0 si se mueven cerca de 0. Si quieres obtener un valor cercano a 0 pero descubre que el control deslizante está ajustando a 0, puede mantener presionada la teclaCMD para evitar que el control deslizante se ajuste a 0.

En lugar de arrastrar un control deslizante, puedes hacer clic en su valor numérico y usar el control hacia arriba o hacia abajo para cambiar la posición del control deslizante, o escribir un valor numérico, o usar las teclas de cursor hacia arriba/abajo.

Para averiguar qué hace un control deslizante individual, deslízase sobre él con el ratón.

### 3.3.5 Controles de Estructura Facial

PortraitPro es el software de edición fotográfica que le proporciona las habilidades necesarias para estructurar sutilmente los contornos y los rasgos de la cara. Para las personas que consideran que es ir demasiado lejos en la edición de un retrato los controles deslizantes pueden configurarse en 0 para que PortraitPro no cambie la forma.

No obstante, antes de descartar esta herramienta le pedimos que lo intente. Se sorprenderá de lo sutil de los cambios a la forma y hasta qué punto pueden mejorar sus retratos. Conviene no abusar, ya que su objetivo es aprovechar al máximo el potencial de la persona sin parecer otra. La herramienta Agrandar Ojos constituye un gran ejemplo, ya que hace que la persona parezca alerta y segura, atrayendo la atención sobre los ojos.

#### Controles deslizantes

<b>Máster</b>	Este control está conectado con otros de esta sección que editan la forma de la cara y rasgos. Verá que los otros controles se mueven al mismo tiempo. Los controles deslizantes que no están conectados con Decolorado Máster son los que trabajan mejor en rasgos específicos, como los controles de agrandar los ojos.
<b>Forma de la cara</b>	Mejora la cara de la cara. Presionando el botón <b>Forma de la cara</b> abrirá los subcontroladores siguientes:  <b>Frente</b> Editar la forma de la parte superior de la cabeza. <b>Mandíbula</b> Editar la forma de la mandíbula.
<b>Ojos</b>	Edita la forma y la posición de los ojos y las cejas. Pulsar el botón <b>Ojos</b> para abrir lo siguiente:  <b>Ojo izquierdo</b> Editar la forma del ojo izquierdo- útil para modificar el tamaño y la forma. <b>Ojo Derecho</b> Editar la forma del ojo derecho. <b>Forma de las cejas</b> Editar la forma de las cejas. Pulsar <b>Forma de las cejas</b> para abrir dos controles y modificar la forma independientemente. <b>Ojos cruzados</b> Mover los ojos hacia afuera o hacia adentro. Al pulsar <b>Ojos Cruzados</b> se abren dos controles que pueden manejar el ojo izquierdo y el derecho por separado.
<b>Agrande de los ojos</b>	Agranda (o estrecha) los ojos. Presionando <b>Agrande de los ojos</b> se abren los subcontroladores que le permiten agrandar el ojos izquierdo y el derecho por

	separado.
<b>Forma de la boca</b>	<p>Editar la forma de la boca . Pulsar <b>Forma de la boca</b> para abrir lo siguiente:</p> <p><b>Sonrisa</b> Cambia la forma de la boca para que parezca una sonrisa.</p> <p><b>Labio superior</b> Edita la forma del labio superior</p> <p><b>Labio inferior</b> Edita la forma del labio inferior solo.</p> <p><b>Expresión</b> Cambia la expresión de la boca.</p> <p><b>Suavizar línea del labio</b> Suaviza la línea entre los dientes y los labios para evitar una mandíbula muy grande. El control no aparece si la boca está cerrada.</p>
<b>Aumentar labios</b>	Hace los labios más gordos Presionando el botón <b>Aumentar labios</b> abrirá los subcontroladores que le permiten manejar el labio superior y el inferior por separado.
<b>Nariz</b>	<p>Editar la forma de la nariz. Pulsar el botón <b>Nariz</b> para abrir lo siguiente:</p> <p><b>Acortar Nariz</b> Acortar (o alargar) la nariz cambiando el tamaño de la cabeza.</p> <p><b>Acortar Surco Nasolabial</b> Acortar (o alargar) el surco nasolabial, es decir la parte entre la parte baja de la nariz y el labio superior, cambiando la longitud de la nariz.</p> <p><b>Adelgazar la punta</b> Estrecha (o alarga) la punta de la nariz.</p> <p><b>Adelgazar la nariz</b> Estrechar (o ensanchar) la nariz entera.</p>
<b>Cuello</b>	Alarga el cuello.
<b>Corrección de Lentes</b>	Cuando los fotógrafos toman la foto cerca del sujeto, esto puede tener un efecto indeseado, aumentado el tamaño de la nariz y reduciendo otras características. Este control puede corregir estos problemas.
<b>Cabeza hacia delante</b>	Mover la cabeza hacia la cámara puede ofrecer un efecto favorecedor, estirando la piel de debajo de la mandíbula. Este control estimula esto.
<b>Expresiones</b>	<p>El control de las expresiones puede usarse para incorporar (o acentuar) una sonrisa.</p> <p>Pulse <b>Expresiones</b> para que se abra un control que permite incorporar otras.</p>
<b>Volumen de Pelo</b>	Aumenta el volumen del pelo. Quedará sin efecto si no está configurado el <a href="#">Área del Cabello</a> <sup>[82]</sup> , como, por ejemplo, si la persona es calva.

**Restaurar forma de gafas**

Si el sujeto lleva gafas, puede que haya distorsiones visibles de la forma de las gafas debido a los cambios que hace PortraitPro en los ojos. Para solucionarlo, seleccione la casilla **Restaurar forma de gafas**, así se reducirá cualquier cambio de forma para que las gafas no estén distorsionadas.

**Ejemplo**

Estas imágenes muestran cómo la modelación de la cara puede mejorar su apariencia.



**3.3.6 Controles de suavizado de la piel**

Los controles de suavizado de la piel le permiten eliminar o reducir las arrugas, manchas y otros defectos de la piel de manera selectiva, al tiempo que conservas la textura original de la piel.

PortraitPro determina automáticamente el área de la piel, pero obtendrás mejores resultados si [compruebas y arreglas el área de la piel](#).

**Controles deslizantes**

<p><b>Máster</b></p>	<p>Este deslizador está conectado a los otros controles deslizantes en esta sección que realizan mejoras generales en la máscara. Verá que los otros controles deslizantes se mueven a medida que se mueve este.</p>
<p><b>Alrededor de los ojos</b></p>	<p>Reduce las bolsas debajo de los ojos y reduce las "patas de gallo", las arrugas que aparecen al lado de las esquinas exteriores de los ojos. Al presionar el botón <b>Alrededor de los ojos</b> se abren los siguientes subcontroles deslizantes que te permiten controlar estas mejoras de forma independiente:</p> <p><b>Ilumina bolsas de los ojos</b>                      Reduce la apariencia de las bolsas debajo de los ojos aligerando el color de la piel en el</p>

	<p><b>Suavizar bolsas de los ojos</b></p> <p>área donde aparecen las bolsas de los ojos. Presiona el botón <b>Suavizar bolsas de los ojos</b> para abrir dos subcontroles deslizantes que te permiten controlar los ojos izquierdo y derecho de forma independiente. Reduce la apariencia de las bolsas debajo de los ojos aligerando el color de la piel en el área donde aparecen las bolsas de los ojos.</p> <p><b>Suavizar patas de gallo</b></p> <p>Presiona el botón <b>Suavizar patas de los ojos</b> para abrir dos sub-controles deslizantes que te permiten controlar los ojos izquierdo y derecho de forma independiente. Suaviza las áreas a la izquierda del ojo izquierdo y a la derecha del ojo derecho donde aparecen las patas de gallo. Presiona el botón <b>Suavizar patas de gallo</b> para abrir dos sub-controles deslizantes que te permiten controlar los ojos izquierdo y derecho de forma independiente.</p>
<p><b>Imperfecciones</b></p>	<p>Elimina sutilmente el enrojecimiento y reduce la pequeña mancha de piel dentro del área de la piel.</p> <div data-bbox="561 926 1071 1182"> </div> <p style="text-align: center;"><b>Antes</b>                      <b>Después</b></p>
<p><b>Arrugas finas</b></p>	<p>Suaviza las arrugas haciéndolas más delgadas y livianas dentro del área de la piel.</p> <div data-bbox="561 1335 1071 1591"> </div> <p style="text-align: center;"><b>Antes</b>                      <b>Después</b></p>
<p><b>Sombras finas</b></p>	<p>Suaviza manchas oscuras y finas arrugas dentro del área de la piel.</p>

	 <p style="text-align: center;"><b>Antes</b>                      <b>Después</b></p>
<b>Elimina poros</b>	<p>Quita los poros y alisa dentro del área de la piel, dando un efecto de aerógrafo suave.</p>  <p style="text-align: center;"><b>Antes</b>                      <b>Después</b></p>
<b>Elimina brillos</b>	<p>Suaviza las áreas brillantes dentro del área de la piel.</p>  <p style="text-align: center;"><b>Antes</b>                      <b>Después</b></p>
<b>Eliminar grasa</b>	<p>Suaviza las áreas brillantes dentro del área de la piel.</p>
<b>Dar forma</b>	<p>Afila el área de la piel. Pulse el botón <b>Dar forma</b> para abrir el control deslizante <b>Escalar</b> que afecta a toda la escala en la que se aplica el afilado.</p>
<b>Recortar cejas</b>	<p>Elimina los pelos fuera de lugar de alrededor de las cejas.</p>
<b>Alrededor de la boca</b>	<p>Borra rápidamente los defectos, como las arrugas alrededor de la boca.</p>
<b>Piel no facial</b>	<p>Suaviza la piel que no es cara.</p>
<b>Textura</b>	<p>Esto controla la cantidad de textura de la piel que se aplica en las áreas donde se corrige la textura de la piel. Esta textura se aplica a las pinceladas de retoque y a las áreas donde los controles deslizantes han tenido un efecto. Tendrás que hacer un acercamiento de la imagen para ver el efecto de los cambios en la</p>

	<p>textura de la piel. Al presionar el botón <b>Textura</b> se abren los siguientes deslizadores deslizantes:</p> <p><b>Brillo</b> Control más fino sobre el brillo de la textura de la piel.</p> <p><b>Saturación</b> Control más preciso sobre la saturación de la textura de la piel. Cuanto mayor es la saturación, más intenso es el color.</p> <p><b>Tamaño</b> Hace que el patrón de textura sintética de la piel sea más grande o más pequeño.</p>
<b>Detalles</b>	<p>Con el control <b>Detalles</b> se puede devolver o reducir detalles como lunares, arrugas y granos grandes. Afecta a todos los controles de suavizado de piel y al pincel de retoques.</p> <p>No tiene efecto si los otros controles de suavizado de piel están a cero y consigue mayores efectos cuando los otros controles de suavizado de piel son altos.</p> <p>Si la herramienta de retoque no elimina una imperfección totalmente, debería poder reducirse moviendo el control de detalle a la izquierda, dándole una apariencia más retocada.</p>

#### Tipo de textura de la piel.

Hay una selección de texturas de piel para elegir. Tendrás que acercarte al área de la piel para ver el efecto de cambiar la textura de la piel.

#### Eliminar granos

PortraitPro elimina granos de forma automática por defecto.

Puedes ajustar el grado en que PortraitPro elimina manchas usando el menú desplegable **Eliminación de manchas** en la parte superior de los controles de máscara.

Si encuentras que PortraitPro no ha eliminado un grano, puedes retocar manualmente un área usando el pincel **Retoque**.

Si PortraitPro ha eliminado un punto que desea conservar, puedes restaurarlo manualmente utilizando el pincel **Restaurar**.

[Más información sobre el uso de herramientas de pincel](#) <sup>[15]</sup>.

#### Ejemplo

Las imágenes de Antes y Después a continuación muestran un ejemplo de cómo VerticalPro eliminó las arrugas automáticamente:



### 3.3.7 Controles para aclarar y colorear la piel

PortraitPro te permite cambiar la iluminación en la cara del sujeto a través de controles simples. Estos controles pueden proporcionar una forma muy efectiva de mejorar la apariencia de la cara.

Ten en cuenta que algunos de estos controles son bastante sensibles a las posiciones de los contornos alrededor de la cara. Si no obtienes un buen resultado, intenta [ajustar los contornos](#)<sup>[14]</sup> que se muestran sobre la vista **antes** para que se alineen con los bordes de la cara.

*Nota:* los controles deslizantes y otros controles en esta sección solo afectan aquellas partes de la imagen que están en [el área de máscara de piel](#)<sup>[81]</sup>. Haz clic en el botón [Ver/Editar área de máscara](#)<sup>[81]</sup> para cambiar el área de máscara.

#### Dirección de la iluminación

La dirección general de iluminación se puede cambiar moviendo el círculo en el control en la parte superior de esta sección. Déjalo en el centro si no deseas cambiar la dirección de iluminación.

#### Controles deslizantes

<b>Contraste</b>	Cambia el contraste de la iluminación.
<b>Modelado</b>	Reilumina de modo que hace al sujeto más atractivo.
<b>Corrige iluminación</b>	Corrige iluminación defectuosa solo en la cara de manera parecida a "luz embellecedora".
<b>Pómulos</b>	Da más definición a los pómulos. Haz clic en el botón <b>Pómulo</b> s y abre los dos subcontroles que te permiten cambiar del pómulo izquierdo al derecho.
<b>Sombra izquierda</b>	Sombras en la parte izquierda de la cara.
<b>Sombra derecha</b>	Sombras en la parte derecha de la cara.

<b>Toque izquierdo</b>	Da un toque de luz en la parte izquierda de la cara.
<b>Toque derecho</b>	Da un toque de luz a la parte derecha de la cara.
<b>Ojos ahumados</b>	Oscurece al área superior del ojo con un efecto similar a lo de la sombra de ojos ahumados o más fuerte.
<b>Labios más prominentes</b>	Hace los labios más prominentes añadiendo sombras.
<b>Esculpido de la nariz</b>	Añade definición a la nariz.
<b>Color de la piel</b>	Ver los controles deslizantes de Color de Piel en la siguiente descripción.

### Color de la piel

Ve la descripción de los controles Color de la piel abajo.

<b>Color de la piel (Corrección de color y más)</b>	<p>Estos controles deslizantes pueden hacer varias cosas dependiendo de los ajustes del menú desplegable en la parte izquierda del control.</p> <p><b>Corrección de color:</b> Una corrección de color muy general que arreglará la piel mal coloreada.</p> <p><b>Otras opciones:</b> cambiará el color de la piel para coincidir con un estilo particular de coloreado.</p> <p>Los ajustes del color de la piel afectan otros dos controles deslizantes:</p> <p><b>Contraste y brillo</b>                      Esto controla cuánto controlan estos controles el brillo y contraste (en lugar del matiz y la saturación).</p> <p><b>Corrección de color fuera de la cara</b>      Copia la recoloración que se aplicó en la cara sobre el resto de la imagen. Esto corregirá el balance de blancos de la imagen mediante el conocimiento sobre los colores correctos de la piel.</p>
<b>Temperatura</b>	Ajusta manualmente el color de la piel para eliminar el tono de color de la temperatura (rojo-azul).
<b>Tono</b>	Ajusta manualmente el color de la piel para eliminar cualquier matiz de color del tinte (verde-morado).
<b>Bronceado</b>	<p>Le da al área de la piel un aspecto bronceado al hacer clic en el botón <b>Bronceado</b> se abren los siguientes sub-controles deslizantes:</p> <p><b>Saturar</b>                                      Da a la piel un color más rico.</p>

	<b>Oscurecer</b>	Oscurece el área de la piel de forma sutil.
	<b>Oro</b>	Le da a la piel un color dorado si se mueve hacia la derecha, o reduce la cantidad de color dorado en la piel si se mueve hacia la izquierda.

### 3.3.8 Controles de maquillaje

Los controles de maquillaje te permiten agregar un maquillaje realista después de que se haya tomado tu fotografía. Esto se puede hacer para que el sujeto se vea mejor o simplemente para explorar diferentes aspectos.

Para comenzar a agregar un elemento de maquillaje, simplemente desliza hacia arriba el control deslizante maestro (junto al nombre del elemento) para aumentar la opacidad de ese elemento. Todos los elementos de maquillaje vienen con valores predeterminados razonables que se pueden modificar como se describe aquí.

**Cabello y otros objetos que cubren la cara:** Debido a que el maquillaje no debe aparecer sobre la parte superior del cabello, si hay pelo cubriendo cualquier área donde se aplica el maquillaje, ajusta la zona del cabello (que se encuentra en Controles de cabello) para quitar el maquillaje en áreas donde hay cabello.

**Objetos que cubren la cara:** A veces las gafas, accesorios o manos pueden cubrir un área donde se ha aplicado el maquillaje. Para prevenir esto, use el **Pincel Restaurador** para restaurar a la imagen para pintar sobre el área.

**Rostros de perfil:** tenga en cuenta que el maquillaje no es compatible con las caras que se ven en el perfil, por lo que la sección de maquillaje no aparecerá para esas caras.

#### Elementos de maquillaje

<b>Pintalabios</b>	El lápiz labial no es solo para dar la apariencia de lápiz de labios, también se puede usar para cubrir defectos en los labios (usando el control deslizante de cobertura).	
	<b>Control deslizante maestro</b>	El control deslizante maestro controla la opacidad de toda la barra de labios.. Todos los controles debajo de él se ven afectados por la opacidad. Como no verás ninguna diferencia en el lápiz labial cuando la opacidad esté en 0, saltará automáticamente al 75% cuando ajustes cualquiera de los otros controles.
	<b>Textura</b>	Usa esto para controlar la propiedad del material del lápiz labial. La mejor manera de entender esto es simplemente desplazarse por las diferentes opciones para ver lo que hacen.
	<b>Color</b>	El color del lápiz labial se controla utilizando el deslizador de brillo y el selector de tono y saturación debajo. Arrastra el "más" alrededor para alterar el matiz y la saturación.
	<b>Brillo</b>	Esto se usa para ajustar la cantidad de brillo que se agrega al lápiz labial.

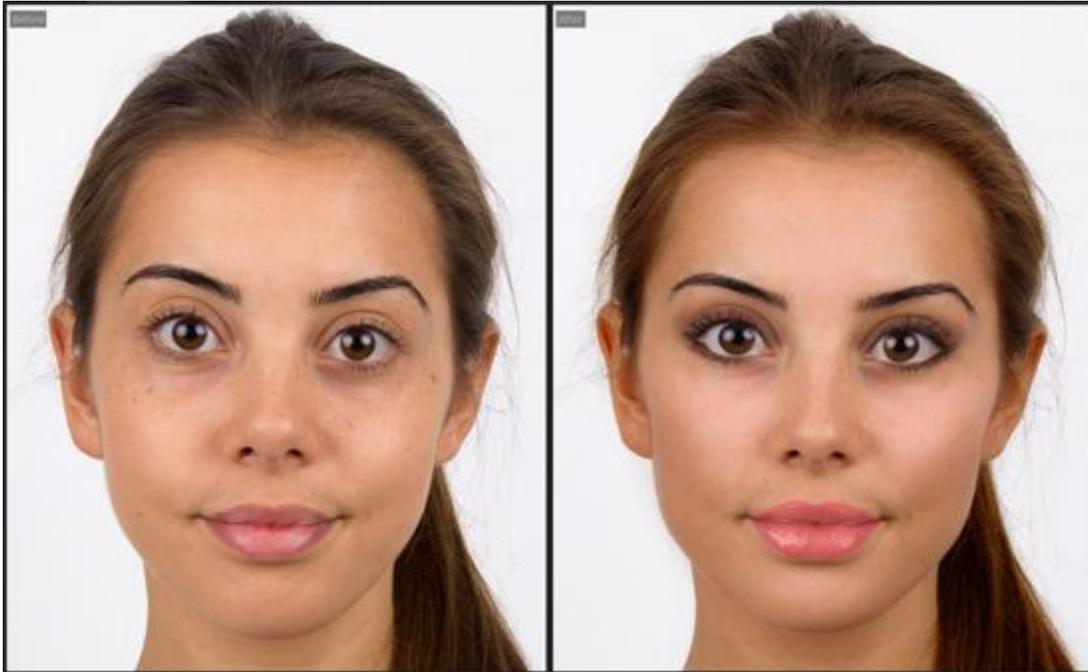
	<p><b>Cobertura</b></p> <p>Esto afecta qué parte del brillo original de los labios es visible. Cuando se aplica a labios ya brillantes, una cobertura baja puede dar como resultado labios excesivamente brillantes.. Una cobertura más alta puede cubrir mejor los defectos en los labios, pero puede terminar pareciendo artificial a medida que se descarta la iluminación original.</p>
<b>Máscara</b>	<p>La máscara se puede usar para atraer la atención a los ojos.</p> <p><b>Control deslizante maestro</b></p> <p>El control deslizante maestro controla la opacidad de la máscara.. Todos los controles debajo de él se ven afectados por la opacidad. Debido a que no verás ninguna diferencia en la máscara cuando la opacidad esté en 0, saltará automáticamente al 75% cuando ajustes cualquiera de los otros controles.</p> <p><b>Aplicación</b></p> <p>Usa esto si quieres elegir qué estilo de máscara aparece.</p> <p><b>Suavidad</b></p> <p>Debido a que a veces los ojos están ligeramente desenfocados, Portrait Pro mide el enfoque de los ojos de las imágenes originales e intenta hacer coincidir la suavidad de la máscara con la misma. Este control deslizante se puede usar para modificar manualmente la detección de enfoque predeterminada.</p> <p><b>Toque ligero en las pestañas</b></p> <p>Portrait Pro usa el marcado de ojos en el panel "antes" para colocar la máscara de pestañas. El marcado debe colocarse donde la línea exterior del ojo se encuentra con el globo ocular. Las pestañas salen del exterior de esta línea, por lo que hay un espacio entre el marcado y las raíces de la máscara. Sin embargo, si la cabeza está inclinada, la línea puede ser más grande o más pequeña. Este control deslizante te permite ajustar la posición de la máscara para compensar en estas situaciones.</p> <p><b>Textura</b></p> <p>Añade una textura a la máscara.</p>
<b>Pestañas (superiores e inferiores)</b>	<p>La sombra de ojos puede usarse para atraer la atención a los ojos.</p> <p><b>Control deslizante maestro</b></p> <p>El control deslizante principal para el elemento de sombra de ojos controla la opacidad de toda la sombra de ojos. Todos los controles debajo de él se ven afectados por la opacidad. Debido a que no verás ninguna diferencia en la sombra de ojos cuando la opacidad esté en 0, saltará automáticamente al 75% cuando ajustes cualquiera de los otros controles.</p> <p><b>Textura</b></p> <p>Usa esto para controlar la propiedad material de la sombra de ojos. La mejor manera de entender esto</p>

	<p>es simplemente desplazarse por las diferentes opciones para ver lo que hacen.</p> <p><b>Color</b> El color de la sombra de ojos se controla utilizando el deslizador de brillo y el selector de tono y saturación debajo. Arrastra el "más" alrededor para alterar el matiz y la saturación.</p> <p><b>Brillo</b> Esto se usa para ajustar la cantidad de brillo agregado a la sombra de ojos.</p> <p><b>Opacidad interna/externa</b> Esto se usa para cambiar la opacidad de las partes internas o externas del maquillaje.</p>
<b>Delineador de ojos</b>	<p>El delineador de ojos puede usarse para atraer la atención a los ojos.</p> <p><b>Opacidad</b> Controla la opacidad de la línea de los ojos.</p> <p><b>Aplicación</b> Controla la forma de la línea del ojo.</p> <p><b>Textura</b> Añade textura a la línea del ojo.</p>
<b>Colorete</b>	<p>El colorete da a las mejillas un brillo rosado.</p> <p><b>Control deslizante maestro</b> El control deslizante maestro controla la opacidad del colorete. Todos los controles debajo de él se ven afectados por la opacidad.. Debido a que no verás ninguna diferencia en el colorete cuando la opacidad está en 0, saltará automáticamente al 75% al ajustar cualquiera de los otros controles.</p> <p><b>Forma de la cara</b> Puedes ajustar el colorete para favorecer diferentes tipos de caras.</p> <p><b>Color</b> El color del colorete se controla usando los controles de brillo y el selector de matiz y saturación debajo. . Arrastra el "más" alrededor para alterar el matiz y saturación.</p>
<b>Bronceado</b>	<p>El bronceado es una forma de esculpir al cara mientras le das un tono bronceado.</p> <p><b>Control deslizante maestro</b> El control deslizante maestro controla la opacidad del bronceador. Todos los controles debajo de él se ven afectados por la opacidad.. Debido a que no verás ninguna diferencia en el bronceador cuando la opacidad está en 0, saltará automáticamente al 75% cuando ajustes cualquiera de los otros controles.</p> <p><b>Color</b> El color del bronceador se controla utilizando el deslizador de brillo y el selector de tono y saturación debajo.. Arrastra el "más" alrededor para alterar el matiz y la saturación.</p>

<b>Iluminador</b>	<p>El iluminador se usa para esculpir la cara mientras la hace brillar.</p> <p><b>Control deslizante maestro</b> El control deslizante maestro controla la opacidad del iluminador. Todos los controles debajo de él se ven afectados por la opacidad. Como no verás ninguna diferencia en el iluminador cuando la opacidad esté en 0, saltará automáticamente al 75% al ajustar cualquiera de los otros controles.</p> <p><b>Color</b> El color del resaltador se controla utilizando el deslizador de brillo y el selector de tono y saturación debajo. Arrastra el "más" alrededor para alterar el matiz y la saturación.</p>
<b>Lápiz de cejas</b>	<p>Cuando uses los controles del lápiz de cejas, asegúrate de que los contornos de las cejas estén colocados correctamente sobre las cejas.. Si no están correctamente posicionados, puedes moverlos en la vista "anterior".</p> <p><b>Control deslizante maestro</b> El control deslizante maestro controla la opacidad del lápiz de cejas. Todos los controles debajo de él se ven afectados por la opacidad. Debido a que no verás ninguna diferencia en el lápiz de cejas cuando la opacidad esté en 0, saltará automáticamente al 75% cuando ajustes cualquiera de los otros controles.</p> <p><b>Color</b> El color del lápiz de cejas se controla usando el deslizador de brillo y el selector de tono y saturación debajo. Arrastra el "más" alrededor para alterar el matiz y la saturación.</p> <p><b>Izquierda y derecha</b> Usa esto para ajustar de forma individual la opacidad izquierda y derecha.</p>

### Ejemplo

Estas imágenes muestran cómo el maquillaje puede mejorar sutilmente la apariencia de una cara.



### 3.3.9 Controles de Ojos

PortraitPro puede dar brillo, blanquear y dar forma a los ojos automáticamente. Los controles ojos permite ajustar el efecto exacto que desea. Puede cambiar el color de los ojos.

**Ojos oscurecidos parcialmente** los controles de los ojos se ven mal cuando se aplica cabello encima que cubre los ojos. Si hay cabello cubriendo los ojos, utiliza el pincel del Área del Cabello (lo encontrarás en la sección Controles del Cabello) para eliminar el efecto de los controles de los ojos en el cabello.

Si otro objeto (como una mano o gafas) cubre el ojo, puede usar el **Pincel Restaurar** para impedir que se hagan ediciones a este objeto. Selecciona Restaurar a la Imagen Original y pinta sobre el objeto.

**Ojos completamente cubiertos** Si un ojo está completamente tapado, puede desactivar los cambios para ese ojo en **Ojo On/Off**, que está en el menú principal Ojo. Si lo están los dos, desactive el menú de los ojos pulsando el botón de encendido junto a la cabecera de este menú.

#### Controles deslizantes

<b>Máster</b>	Este controlador está conectado a alguno de los demás controladores de esta sección que produce una mejora general de los ojos. Los otros controladores se moverán si mueve éste.
<b>Blanqueo de ojos</b>	<p>Blanquea y da brillo a la parte blanca de los ojos. El área afectada se controla con el controlador Iluminar el área.</p> <p>Blanquear quita cualquier color de la parte blanca de los ojos dejando una sombra gris cuando el control está en la parte de arriba.</p> <p>Pulsar <b>Blanquear ojos</b> abre dos controles que permiten blanquear los ojos independientemente.</p>

<b>Brillo de Ojos</b>	<p>Limpia venas y otros descoloraciones en el blanco de los ojos.El área afectada se controla por el control deslizante Blanquear Área.</p> <p>Pulsando <b>Brillo de ojos</b> abre cuatro secciones que permiten tratar los ojos de forma independiente. Los controles <b>Ojo Izquierdo</b> y <b>Ojo Derecho</b> le permite controlar el efecto global en cada ojo, que va de 0 (sin efectos) a 100 (máximo). <b>Curva Izquierda</b> y <b>Curva Derecha</b> pueden usarse para aumentar una curva aparente del ojo moviendo el control hacia la derecha o hacer que el ojo parezca más plano moviendo el control hacia la izquierda. Los controles deslizantes funcionan ajustando el efecto añadido, así que no tendrá efecto si el control del ojo izquierdo/derecho está configurado en 0.</p>
<b>Zona de Blanqueo</b>	<p>Cambia el área del ojo que será blanqueada o aclarada con las herramientas Blanqueo de ojos o Brillo de Ojos.</p> <p>Presionando sobre el botón <b>Zona de Blanqueo</b> aparecen dos sub-menús que le permitirán cambiar el área del ojo derecho e izquierdo de forma independiente.</p>
<b>Oscurecer Pupila</b>	<p>Oscurecer la pupila (la parte negra en el medio del ojo).</p> <p>Pulsando <b>Oscurecer pupila</b> se abren dos controles que le permiten oscurecer la pupila de ambos ojos independientemente.</p>
<b>Oscurecer Tamaño de la Pupila</b>	<p>Use esta herramienta para cambiar el tamaño de la pupila cuando se está oscureciendo.</p> <p>Presionando <b>Oscurecer Tamaño de la Pupila</b> se abren dos sub-menús que permiten blanquear el ojo izquierdo y derecho de forma independiente.</p>
<b>Definir Ojos</b>	<p>Define los ojos de la persona.</p> <p>Pulsando <b>Definir Ojos</b> se abren los siguientes controles que permiten el control sobre la cantidad de definición aplicada a cada parte del ojo.</p> <p><b>Pestaña izquierda superior</b> Define las las pestañas superiores izquierdas.</p> <p><b>Pestaña izquierda inferior</b> Enfoca las pestañas inferiores izquierdas.</p> <p><b>Ojo izquierdo</b> Define el ojo izquierdo.</p> <p><b>Área de la pestaña izquierda</b> Cambia el tamaño del área del ojo izquierdo definiendo la influencia.</p> <p><b>Pestaña derecha superior</b> Define las pestañas derechas superiores.</p> <p><b>Pestaña inferior derecha</b> Define las pestañas derechas inferiores.</p> <p><b>Ojo Derecho</b> Define el ojo derecho.</p> <p><b>Área de pestaña derecha</b> Cambia el tamaño del área que la definición del ojo derecha controla.</p>

<b>Definir cejas</b>	<p>Define las cejas.</p> <p>El botón <b>Definir las cejas</b> abre los siguientes controles que permiten definir las cejas izquierda y derecha por separado.</p>
<b>Dar brillo al iris</b>	<p>Da brillo u oscurece el iris (la parte coloreada del ojo).</p> <p>Pulsando <b>Dar brillo al iris</b> se abren dos controles que le permiten seleccionar el brillo del iris para ambos ojos independientemente.</p>
<b>Cambiar color de ojos</b>	<p>Pulsando <b>Cambiar color de ojos</b> se abren dos controles que le permiten cambiar el color del iris.</p> <p><b>Cantidad del cambio</b> Si este control es 0, el color de ojos no se cambia (los controles de <b>Color</b> e <b>Intensidad</b> se ignoran).</p> <p>Seleccione 100 tener seleccionado el color con los controles <b>Color</b> e <b>Intensidad</b> Valores bajos mezclarán el color seleccionado y el color original.</p> <p>Si este control está a 0, se va a 100 automáticamente cuando se mueven los controles <b>Color</b> o <b>Intensidad</b>.</p> <p>Pulsando <b>Cantidad</b> se abren dos controles que le permiten seleccionar la cantidad de color para ambos ojos independientemente.</p> <p><b>Color</b> Selecciona el color de ojos (tenga en cuenta que el control <b>Cantidad</b> no es 0).</p> <p>Pulsando <b>Color</b> se abren dos controles que le permiten seleccionar el color para ambos ojos independientemente.</p> <p><b>Intensidad</b> Selecciona la intensidad de color.</p> <p>Pulsando <b>Intensidad</b> se abren dos controles que le permiten seleccionar la intensidad de color para ambos ojos independientemente.</p>
<b>Lentes de contacto</b>	<p>Puedes elegir entre una lista de opciones de lentes de contacto para aplicar a los ojos. Hay un control de opacidad para teñir o desteñir y escalar el control para cambiar el tamaño.</p>
<b>Añadir ralla del ojo</b>	<p>Acentúa la línea sobre el ojo al inicio del párpado.</p>
<b>Quitar el reflejo de la pupila</b>	<p>Este controlador oscurece el área de la pupila para eliminar reflejos. Se puede usar con la lista desplegable <b>Añadir reflejo</b> para añadir nuevos reflejos de ojos.</p>

	<p>Presionando <b>Quitar el reflejo de la pupila</b> abrirá los subcontroladores que le permiten eliminar reflejos en el ojo izquierdo y derecho por separado.</p>
<b>Añadir reflejo</b>	<p>Con este control puedes añadir una imagen de reflejo a los ojos.</p> <p>Si el control está configurado en 0, no se añaden reflejos.</p> <p>A medida que se aumenta este control, se incrementa la intensidad de los reflejos.</p> <p>Si no puedes ver los reflejos, incluso cuando el control está configurado en 100, es posible que los reflejos estén fuera del área de los ojos. Pulsa el botón de imagen del reflejo para abrir los controles de reflejo y después usa los controles de la parte inferior para que los reflejos puedan verse.</p>
<b>Imagen de reflejo</b>	<p>Muestra la imagen de reflejo seleccionada en ese momento. Pulsa el botón para abrir los controles en los que puedes ver todas las imágenes de reflejo disponibles.</p> <p>En los controles Añadir reflejos a los ojos, puedes hacer clic en una de las imágenes para configurar una para usar en los reflejos añadidos a los ojos.</p> <p>También puedes ajustar la posición de los reflejos en el interior del ojo usando los controles en la parte inferior del panel Controles.</p>

#### Eliminar ojos rojos

Si en su imagen aparecen "ojos-rojos" (causados por un exceso de flash que ha iluminado el interior de los ojos), esto puede ser automáticamente eliminado seleccionando la casilla de **Eliminar ojos rojos** al comienzo de los Controles de Ojos.

#### Ejemplo

Las imágenes de Antes y Después mostradas a continuación son un ejemplo de cómo los ojos son blanqueados y retocados por PortraitPro.



### 3.3.10 Controles de Boca y Nariz

PortraitPro ajusta automáticamente el nivel de blanqueo de los dientes y la saturación de los labios. Los Controles de Boca y Nariz le permiten ajustar exactamente el nivel de retoque deseado.

## Controles deslizantes

<b>Máster</b>	Este controlador está conectado a alguno de los demás controladores de esta sección que producen mejoras generales en las áreas de la boca y de la nariz. Verá que los otros controladores se moverán si mueve este.
<b>Blanqueo de dientes</b>	Le permite blanquear los dientes. El tamaño del área que será blanqueada se modifica mediante el controlador <b>Área de Blanqueo</b> . (No se mostrará cuando la boca esté cerrada.)
<b>Dientes limpios</b>	Aclara los dientes. El área afectada se controla con el comando <b>Zona de Blanqueoa</b> . Este control no se muestra si la boca está cerrada.
<b>Área de blanqueo</b>	Cambia el área de los dientes que será modificada por los controladores <b>Blanqueo</b> y <b>Dientes Limpios</b> . No se mostrará cuando la boca esté cerrada.
<b>Saturación de los labios</b>	Da color a los labios.
<b>Oscurecer labios</b>	Mueva este control hacia la derecha para aclarar u oscurecer los labios
<b>Contraste de labios</b>	Añade o reduce el contraste en los labios.
<b>Definir boca</b>	Define el contorno y los detalles de la boca. Presione <b>Definir boca</b> para abrir los siguientes subcontroladores que le permiten controlar la cantidad de definición aplicada sobre las diferentes partes de la boca por separado.  <b>Labio superior</b> Enfoca el labio superior. <b>Labio inferior</b> Enfoca en el labio inferior.
<b>Definir Dientes</b>	Definir Dientes
<b>Definir nariz</b>	Aumenta el contraste de la nariz para llamar la atención sobre ésta.
<b>Labios humedecidos</b>	Añade cierto brillo a los labios.
<b>Tono de labios</b>	Modifica el color de los labios

## Ejemplo



### 3.3.11 Controles del cabello

PortraitPro le permite editar el cabello moviendo los cristales deslizantes. Tenga en cuenta que antes de hacerlo, es importante que el área de cabello se ajuste de forma precisa.– ver [Área de Cabello](#)<sup>821</sup>.

#### Controles deslizantes

<b>Recoloración del cabello</b>	<p>Controla cuánto tinte se aplica.</p> <p>El color se fija seleccionando una muestra de pelo de la lista desplegable.</p> <p>Este controlador se pondrá automáticamente a 75 si está a 0 cuando un color se selecciona del menú desplegable <b>Tinte de Color</b>.</p>
<b>Reflejos de colores</b>	<p>Con este control puedes añadir reflejos de colores al cabello.</p> <p>Abre esta sección para ver los controles con los que puedes seleccionar el color de los reflejos y los controles que los configuran.</p> <p>Haz clic en una de las imágenes del cabello para seleccionar ese color para los reflejos o usa el seleccionador de colores si quieres elegir otro color.</p> <p>El control <b>Grosor</b> ajusta el grosor de los reflejos.</p> <p>El control <b>Flequillo</b> controla la densidad de los reflejos en el área del flequillo en el caso de tenerlo.</p> <p>El control <b>Aleatorio</b> altera el patrón de los reflejos, que se general aleatoriamente. Con este control puedes probar distintas variaciones aleatorias.</p>
<b>Brillo</b>	<p>Hace el cabello más brillante. Pulsando <b>Brillo</b> se abren dos controles <b>Cantidad</b> y <b>Suavidad</b>.</p> <p><b>Cantidad</b> permite establecer cuánto brillo.</p> <p><b>Suavidad</b> determina la suavidad del brillo añadido. No tiene efecto si <b>Cantidad</b> está configurado en 0.</p>
<b>Niveles automáticos</b>	Mejora automáticamente el contraste y el color del área del cabello.
<b>Rellenar Luz</b>	Añade luz al área del cabello que proporciona áreas de sombras brillantes.
<b>Negros</b>	Oscurece o da brillo al área negra en el cabello.
<b>Contraste</b>	Ajusta el contraste el área de cabello.
<b>Intensidad</b>	Aumentar la intensidad acentuará el color del cabello.
<b>Saturación</b>	Ajusta la saturación de color en el área del cabello.
<b>Temperatura</b>	Ajusta la temperatura (rojo-azul) de los colores el área de cabello.

<b>Tono</b>	Ajusta la recoloración (verde-púrpura) del área del cabello.
<b>Dar forma</b>	Aumenta o disminuye el contraste en zonas oscuras si es necesario.

### Modo del peinado de cabello

Hay más controles en Modo del peinado de cabello. Haga clic en **Ir a Modo del peinado de cabello.** para acceder.

<p><b>Cubrir sombras del cabello</b></p>	<p>Cubre las sombras creadas por mechones de pelo.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span><b>Antes</b></span> <span><b>Después</b></span> </div> <p>Pulse <b>Cubrir sombras del cabello</b> para abrir los siguientes controles que le dan un control más estrecho de la edición:</p> <p><b>Brillo de la sombra</b>                      Determina el brillo para dar brillo a las sombras del control "Cubrir sombras del cabello".</p> <p><b>Textura de la sombra</b>                      Determina la textura para dar brillo a las sombras del control "Cubrir sombras del cabello".</p>
<p><b>Suavizar el cabello</b></p>	<p>Hace que el cabello luzca más suave y arreglado.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span><b>Antes</b></span> <span><b>Después</b></span> </div> <p>Pulse <b>Suavizar Cabello</b> para abrir los siguientes controles que proporcionar un mayor control sobre el suavizado del cabello:</p> <p><b>Suave y liso</b>                                      Modifica la medida en la que el control Suavizar Cabello hace que el cabello luzca suave.</p>

Salga del Modo Peinado del Cabello pulsando **OK**

### 3.3.12 Controles de imagen

Estos controles afectan a toda la imagen y te permiten ajustar el aspecto general de la imagen, controlando cosas como el contraste y la temperatura del color.

También puedes recortar la imagen usando la herramienta [Recortar](#) .

#### Controles deslizantes

<b>Niveles automáticos</b>	Automáticamente mejora el contraste y colores de la imagen completa. Tenga en cuenta que el control deslizante puede tener poco efecto en algunas imágenes.
<b>Diagrama de barras</b>	Ajusta el color de la imagen para aplanar el diagrama.
<b>Exposición</b>	Ajusta la exposición global (brillo) de la imagen entera.
<b>Rellenar Sombras</b>	Simula añadir luz de relleno, que proporciona brillo a las áreas más oscuras de la imagen.
<b>Negros</b>	Oscurece o da brillo a las áreas más oscuras de la imagen.
<b>Contraste</b>	Aumenta o disminuye el contraste de la imagen.
<b>Dehaze</b>	Aumenta o disminuye el contraste en las zonas más oscuras si es necesario.
<b>Llave alta/baja</b>	Hace la imagen <i>llave alta</i> (con tonos más brillantes) o <i>llave baja</i> (tonos más oscuros).
<b>Estilo de color de imagen</b>	<p>Abre esta sección para ver los controles con los que puedes aplicar un estilo de color a la imagen.</p> <p>El control <b>Cambio de color</b> determina en qué medida se aplica el cambio de color. Si está configurado en 0, no se producen cambios.</p> <p>Con el menú desplegable <b>Estilo</b> puedes elegir entre un número de estilos integrados para aplicarlos.</p> <p>El control <b>Contraste de brillo</b> afecta al brillo y al contraste del cambio de color.</p>
<b>Intensidad</b>	Ajusta la vibración global de los colores de la imagen entera. Aumentar la vibración hará que los colores más apagados luzcan más intensos, pero tendrán menos efecto en colores que han sido saturados. Esto ayuda a conservar el tono de piel.
<b>Saturación</b>	Ajusta la saturación de los colores de la imagen entera. Aumentar la saturación hará que los colores parezcan más intensos. Disminuir la saturación hará que los colores sean menos intensos (más grises).
<b>Temperatura</b>	Use este control para ajustar el color de la imagen entera para eliminar cualquier dominante de color de la temperatura (rojo-azul).

<b>Tono</b>	Use este control para ajustar el color de la imagen entera para eliminar el dominante del color del tinte (verde-púrpura).
<b>Blanco y negro</b>	<p>Por defecto, este control hará que la foto sea en blanco y negro.</p> <p>Al presionar el botón <b>Blanco y negro</b>, se abren tres depósitos de color con los que puede configurar el color para los tonos oscuros, el color para los medios y otro para los tonos brillantes. Los colores predeterminados son negro, gris medio y blanco, pero cambiándolos se puede conseguir una variedad de efectos.</p>
<b>Brillo</b>	<p>Hace que la imagen sea más "brillante". Pulsando el botón <b>Brillo</b> se abren dos controles. , <b>Cantidad de brillo</b> y <b>Suavidad de brillo</b>.</p> <p><b>Cantidad</b> permite establecer cuánto brillo.</p> <p><b>Suavidad</b> determina la suavidad del brillo añadido. No tiene efecto si <b>Cantidad</b> está configurado en 0.</p>
<b>Viñeta</b>	<p>El control de viñeta le permite añadir un efecto de viñeta clásico sobre la imagen.</p> <p><b>Viñeta</b> Los principales controles deslizantes de la viñeta determinar la opacidad del efecto viñeta. Si está en 0, no se aplica. En 100, el efecto viñeta será opaco en los bordes.</p> <p><b>Radio</b> Controla el radio del óvalo para crear el efecto viñeta.</p> <p><b>Color</b> Determina el color para la viñeta.</p> <p><b>Dureza</b> Determina el tamaño de la parte suave de la viñeta.</p> <p><b>Desplazamiento horizontal</b> Mueve el centro de la viñeta hacia la izquierda y derecha.</p> <p><b>Desplazamiento vertical</b> Mueve el centro de la viñeta hacia arriba y abajo.</p>

### 3.3.13 Edición/Reemplazo de fondo

PortraitPro permite superponer capas de imágenes extra a su foto.

PortraitPro también permite hacer cambios en el fondo, que incluyen su sustitución completa o añadir elementos adicionales entre el fondo y el primer plano de la imagen.

La [Máscara de Fondo](#) <sup>69</sup> muestra qué parte de la foto es fondo y qué parte es primer plano. PortraitPro creará automáticamente una máscara de fondo. Se proporcionan herramientas para que puedas modificar la máscara de fondo.

### Reemplaza el fondo

Para cambiar el fondo de tu imagen, pulse **Capas** para abrir esta sección.

La sección Capas contiene una subsección con estos botones.

<b>Crear Máscara de Fondo</b>	Al pulsar este botón, PortraitPro creará automáticamente una máscara y pasará a los controles de Fondo, con la sección de los controles <a href="#">Ver/Editar Máscara de Fondo</a> <sup>[69]</sup> abierta.  Estos botones solo se mostrarán si la máscara del fondo no ha sido creada todavía.
<b>Ver/Editar Máscara de Fondo</b>	Cambia a los controles de Fondo, con la sección de los controles <a href="#">Ver/Editar Máscara de Fondo</a> <sup>[69]</sup> abierta.  Este botón únicamente se mostrará si se ha creado la máscara de fondo o si la imagen original cargada tiene una canal alfa.
<b>Cambiar Fondo</b>	Cambia a los controles Fondo con la sección de los controles <a href="#">Cambiar Fondo</a> <sup>[73]</sup> abierta.  Este botón únicamente se mostrará si se ha creado la máscara de fondo o si la imagen original cargada tiene una canal alfa.
<b>Añadir Superposición</b>	Cambiar a <a href="#">Controles de Superposición</a> <sup>[76]</sup> .  Este botón solo se mostrará si no se han añadido superposiciones.
<b>Ver/Editar Superposiciones</b>	Cambiar a <a href="#">Controles de Superposición</a> <sup>[76]</sup> .  Solo se puede ver este botón si se han añadido una o más capas.

Antes de pulsar el botón **Crear máscara de fondo** debería asegurarse de que se han encontrado todas las caras y el contorno encaja correctamente. Pulse el botón **Otras caras** en la barra de herramientas si una cara no ha sido localizada apropiadamente. Esto es necesario, ya que PortraitPro necesita saber la localización de los rostros para realizar una máscara de fondo inicial.

No dedique al principio demasiado tiempo a ajustar la máscara de fondo. Una vez que la máscara esté aproximadamente bien, pulse el botón **Siguiente** para abrir la otra sección, **Cambiar fondo**.

Cuando se muestren los controles del fondo, puede alternar entre los controles [Máscara de fondo](#)<sup>[69]</sup> y la [Imagen de fondo](#)<sup>[73]</sup> haciendo clic en el encabezado de esta sección.

Una vez que haya cambiado la imagen del fondo, vuelva a la sección **Máscara de fondo** y use las herramientas para refinar la máscara.

Tenga en cuenta que la precisión para la máscara de fondo depende en gran medida de los cambios realizados. Si el nuevo fondo es muy parecido al original, normalmente no necesitará mucha precisión con la máscara. No obstante, si el nuevo fondo es muy diferente al original, entonces probablemente se necesite una máscara muy precisa.

### Añadir superposiciones

Pulse el botón (el que esté visible) **Añadir superposición** o **Ver/Editar superposición** para abrir [Controles de superposición](#)<sup>[76]</sup>. Puede usar estos controles para superponer elementos de imagen a su foto.

Se proporciona una selección de imágenes de superposición. Igualmente puede seleccionar las suyas propias. Para que resulte útil como superposición, debería tener un canal alfa que admita partes transparentes.

### 3.3.13.1 Editar máscara de fondo

#### Introducción

La máscara de fondo cubre las áreas de la imagen que contienen el fondo. Esta es la parte de la imagen que se verá afectada por los controles de [fondo](#)<sup>[73]</sup>.

Los controles y las herramientas en la sección **Editar máscara de fondo** te permiten configurar la máscara de fondo.

La mayoría de las herramientas están en pares, para permitirte configurar áreas en segundo plano o en primer plano. Ten en cuenta que aunque puede ver y editar el fondo o el primer plano, solo hay una máscara. El área de primer plano es solo el inverso del fondo y viceversa.

#### Empezar

Cuando llegues por primera vez a la sección **Editar máscara de fondo**, la máscara de fondo se habrá creado automáticamente. Por lo general, es necesario ajustarlo para obtener un buen resultado.

Si la imagen cargada tiene ya un canal alfa, usará la máscara de primer plano. Además, el área de fondo se marcará automáticamente como transparente (ver la sección *Transparencia* en la página [Cambiar Fondo](#)<sup>[73]</sup>).

Estos son los pasos recomendados al ajustar una máscara recién creada:

- Use las **herramientas de relleno** para corregir cualquier área grande que esté mal.

Estas herramientas le permiten llenar rápidamente áreas extensas garabateando sobre ellas. El área llena automáticamente se extiende a los bordes detectados en la imagen.

- Pulsa **Siguiente** (en la esquina inferior derecha del panel de controles) para abrir los controles [Selecciona fondo](#)<sup>[73]</sup> y configure el fondo que desees.

La razón para establecer el fondo que deseas antes de obtener la máscara exactamente correcta es que la precisión que necesita dependerá en gran medida del cambio que estés haciendo en el fondo. Puede ahorrar mucho tiempo solo arreglando las áreas que están visiblemente mal.

- Pulse en el encabezado de la sección **Máscara de fondo** para volver a los controles **Editar máscara de fondo**.
- Utilice las **herramientas inteligentes de cepillos** sobre áreas cercanas a los bordes de la máscara que sean incorrectas.

Estas herramientas intentan determinar automáticamente dónde está el límite entre el fondo y el primer plano dentro del área pintada, por lo que no configuran toda el área pintada como fondo o primer plano.

- Utiliza las herramientas de fondo y primer plano si tiene un área en la que los pinceles inteligentes no funcionan bien.

Puedes acercarse (usando el [control de zoom](#)<sup>[47]</sup>) y luego usar las herramientas de fondo o de pincel de primer plano para pintar un área.

Las otras herramientas pueden ser útiles en ciertos casos. Por ejemplo, la herramienta **Buscar detalles** a menudo funciona bien para cabellos perdidos alrededor de los bordes del cabello.

Si encuentras colores que se corren a través de los bordes de la máscara, esto a veces se puede corregir rápidamente mediante el uso de uno o más de los deslizadores **Ajustar toda la máscara**.

### Herramientas de máscara

Los botones en la parte superior del panel de controles proporcionan 12 herramientas diferentes que se pueden usar para ajustar la máscara de fondo.

Para usar estas herramientas, mueve el cursor sobre la imagen. Para la mayoría de las herramientas, se mostrará una vista previa del efecto mientras mueves el ratón sobre la imagen. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón mientras mueve el ratón sobre la imagen para aplicar la herramienta a la máscara.

El tamaño del pincel se puede ajustar utilizando el control deslizante **Tamaño del pincel** debajo de los botones de herramientas.

Algunas de las herramientas también tienen una configuración de fuerza. Cuando se selecciona una de estas herramientas, aparecerá un control deslizante **Intensidad** debajo del control deslizante **Tamaño del pincel**.

<b>Rellenar fondo</b>	Garabatea en áreas que deberían ser de fondo. Este pincel rellenará automáticamente el área garabateada.  Atajo del teclado: <b>S</b>
<b>Rellenar primer plano</b>	Garabatea en áreas que deberían estar en primer plano. Este pincel rellenará automáticamente el área garabateada.  Atajo del teclado: <b>D</b>
<b>Fondo inteligente</b>	Establece una parte del área pintada al fondo. Esta herramienta intenta determinar automáticamente qué áreas se deben establecer en segundo plano al comparar los colores en las partes cercanas de la imagen que están en primer plano y las que están en segundo plano.  Atajo del teclado: <b>F</b>
<b>Primer plano inteligente</b>	Establece parte del área pintada en primer plano. Esta herramienta intenta determinar automáticamente qué áreas se deben establecer en primer plano al comparar los colores en las partes cercanas de la imagen que están en primer plano y las que están en segundo plano.  Atajo del teclado: <b>G</b>
<b>Fondo</b>	Establece la máscara de fondo.  Atajo del teclado: <b>H</b>
<b>Primer plano</b>	Establece la máscara del primer plano (por ejemplo, no el fondo).  Atajo del teclado: <b>J</b>
<b>Expande el fondo</b>	Hace que el área de fondo sea un poco más grande. Esto solo tiene un efecto cuando está pintado sobre un borde en la máscara. El borde se

	<p>moverá hacia el área de primer plano para agrandar el área de fondo.</p> <p>Atajo del teclado: <b>K</b></p>
<b>Expande el primer plano</b>	<p>Hace que el área de primer plano sea un poco más grande. Esto solo tiene un efecto cuando está pintado sobre un borde en la máscara. El borde se moverá hacia el área de fondo para agrandar el área de primer plano.</p> <p>Atajo del teclado: <b>L</b></p>
<b>Suaviza los bordes de la máscara</b>	<p>Desenfoca el borde de la máscara. Esta herramienta solo tiene un efecto si está pintada sobre un borde en la máscara. Puede ser útil si no quieres un borde duro donde comienza el nuevo fondo.</p>
<b>Afila los bordes de la máscara</b>	<p>Afila el borde de la máscara. Esta herramienta también solo tiene un efecto si está pintada sobre un borde en la máscara.</p>
<b>Encontrar bordes duros</b>	<p>Esta herramienta se puede usar para alinear un borde de máscara con un borde duro en la imagen original. Esta herramienta solo tiene un efecto si está pintada sobre un borde en la máscara. Se debe usar cuando la imagen original tiene un borde duro, y quieres que el borde de la máscara se alinee con ese borde. Comience por obtener la máscara más o menos derecha utilizando las otras herramientas, luego use esta herramienta <b>Buscar bordes duros</b> para alinear el borde de la máscara exactamente con el borde de la imagen original.</p>
<b>Encontrar detalle</b>	<p>Esta herramienta se debe usar en áreas que tienen muchos detalles finos. Intenta establecer automáticamente tanto el primer plano como el fondo en el área pintada. Esta herramienta es efectivamente una combinación de las herramientas <b>Smart Foreground</b> y <b>Smart Background</b></p>

### Vistas de máscara

Al editar la máscara, se puede ver de varias maneras para que sea más fácil ver lo que estás haciendo.

El modo de vista se puede seleccionar haciendo clic en uno de los botones que muestra una imagen pequeña de cómo se mostrará la máscara cuando se seleccione ese modo.

Mientras pasas el ratón sobre cada botón, el nombre del modo se muestra arriba de los botones.

<b>Mostrar resultado</b>	<p>Esta es generalmente la vista más útil, ya que muestra exactamente lo que obtendrás cuando haya terminado. Muestra cómo aparecerá el nuevo fondo en la imagen original.</p> <p>Atajo del teclado: <b>1</b> (<b>6</b> para vista en la parte izquierda)</p>
<b>Mostrar primer plano en color</b>	<p>Esto muestra el primer plano de la imagen original, con el fondo mostrado como un un tablero de ajedrez. Esta vista muestra exactamente qué partes de la imagen original permanecerán inalteradas cuando se reemplace el fondo.</p> <p>Atajo del teclado: <b>2</b> (<b>7</b>(para vista en la parte izquierda)</p>

<b>Muestra solo el fondo</b>	Esto muestra el fondo de la imagen original, con el primer plano como un tablero de ajedrez. Esta vista puede ser útil para ver si partes de la imagen original que quiere en el primer plano forman parte del fondo.  Atajo del teclado: <b>3 (8</b> para vista en la parte izquierda)
<b>Muestra solo la máscara</b>	Esto muestra la imagen original con la máscara de fondo superpuesta como un color semitransparente. El color utilizado para la superposición se puede seleccionar de la lista desplegable.  Atajo del teclado: <b>4 (9</b> para vista en la parte izquierda)
<b>Muestra solo la máscara</b>	Esto muestra solo la máscara. El fondo se muestra como blanco y el primer plano como negro.  Atajo del teclado: <b>5 (0</b> para vista en la parte izquierda)

A veces puede ser útil ver más de una vista de la máscara a la vez. Esto se puede hacer seleccionando la pestaña **Vistas dobles** encima de la imagen, que muestra dos vistas una al lado de la otra. Cuando se selecciona esta pestaña, se muestran dos conjuntos de botones de modo de vista de máscara en el panel de controles, de modo que se puede establecer un modo de vista diferente en las vistas izquierda y derecha.

Cuando ve por primera vez una máscara de fondo recientemente creada, la vista izquierda estará configurada para **Mostrar solo Fondo** y la vista derecha **Mostrar solo Primer Plano**. Se debe a que la vista **Mostrar Resultado** no resulta útil antes de que se hagan cambios en la imagen de fondo.

Cuando vuelve a la vista de una máscara de fondo, la vista izquierda estará configurada para **Mostrar solo Fondo** y la vista derecha **Mostrar solo Primer Plano**. No obstante, si se cambian las opciones de vista, quedarán registradas.

### Ajustar máscara completa

Abajo del panel de control, hay tres controles deslizantes para cambios rápidos en la máscara.

Tenga en cuenta que estos controles afectan únicamente a los bordes de la máscara.

<b>Desenfocar/Afilar</b>	Mueve este control deslizante hacia la izquierda para difuminar todos los bordes de la máscara. Mueve este control deslizante hacia la derecha para enfocar todos los bordes de la máscara.
<b>Extender/Reducir</b>	Mueve este control deslizante hacia la izquierda para hacer crecer la máscara de fondo (reduciendo el primer plano). Mueve este control deslizante hacia la derecha para reducir la máscara de fondo (crece el primer plano).
<b>Cambia el borde</b>	Mueve este control deslizante hacia la izquierda para mover los bordes de la máscara hacia adentro. Mueve este control deslizante hacia la derecha para mover los bordes de la máscara hacia afuera.

### Atajos del teclado

<b>CMD</b>	Mientras está pulsado, cambia temporalmente a la herramienta de panorámica. Esto te permite mover la imagen en la vista.
------------	--

<b>SHIFT</b>	Mientras esté presionado, cambia temporalmente a la herramienta opuesta. Esto cambia de una herramienta que afecta al fondo a la que realiza la misma operación en el primer plano y viceversa. También cambia entre la máscara de suavizado y las herramientas de máscara de nitidez.
<b>S, D, F, G, H, J, K, L</b>	Cambia la herramienta actual. Las descripciones de las herramientas anteriores muestran qué atajo es para qué herramienta.
<b>1, 2, 3, 4, 5</b>	Cambia cómo se muestra la máscara. Las descripciones de las vistas de máscara anteriores muestran qué atajo es para qué modo de visualización.  Si se selecciona la pestaña <b>Vistas dobles</b> , estas teclas afectan a la vista correcta.
<b>6, 7, 8, 9, 0</b>	Cambia cómo se muestra la máscara en la vista izquierda. Estas teclas solo tienen efecto si se selecciona la pestaña <b>Vistas dobles</b> .
<b>[, ]</b>	Haga que el tamaño del pincel sea más pequeño o más grande.

### 3.3.13.2 Elegir fondo

Los controles, en este punto, te permiten seleccionar qué quieres hacer con las áreas de fondo.

La imagen de fondo puede cambiarse de dos maneras distintas:

- Pueden añadirse capas entre el fondo y la imagen original y el primer plano de la imagen original.
- Los controles deslizantes aplicarán efectos como el difuminado de la imagen del fondo.

#### Añadir capas

Los tres botones encima de los controles de Imagen del Fondo permiten añadir tres tipos de capa\_

<b>Color plano</b>	Reemplaza el área de fondo entera con un color plano.  El color a usar puede ajustarse usando el control de selector de color.  También hay un control deslizante de fundido cruzado que te permite combinar el color plano con la imagen original. Establece este control deslizante en 100 si quieres que el fondo original se sustituya por completo con el color plano.
<b>Gradiente de color</b>	Reemplaza el área entera de fondo con un gradiente de color.  El degradado está configurado por dos colores y dos posiciones dentro de la imagen. Los colores se establecen con los controles del selector de color. Las posiciones de estos dos colores se muestran mediante

	<p>círculos en la imagen, que se pueden arrastrar para mover el degradado de color.</p> <p>Al arrastrar las posiciones de color en la imagen, se ajustarán a varias posiciones, como los bordes de la imagen, o cuando estén alineados vertical, horizontal o diagonalmente. Para desactivar el ajuste, mantén pulsada la tecla ALT mientras arrastras.</p> <p>También hay un control deslizante de fundido cruzado que te permite combinar el color del degradado y la imagen original. Establece este control deslizante en 100 si quieres que el fondo original se sustituya por completo con el color de degradado.</p>
<b>Imagen de Fondo</b>	<p>Coloca una nueva imagen sobre el fondo.</p> <p>Pulse el botón <b>Seleccionar imagen</b> para abrir un cuadro de diálogo de archivo que te permite elegir la nueva imagen. Si <b>Abrir carpeta de fondos</b> incorporados está marcado, el cuadro de diálogo de archivo se abrirá en la carpeta de la aplicación que contiene una selección de fondos proporcionados con PortraitPro. De lo contrario, el diálogo del archivo se abrirá en la última carpeta desde la que seleccionó un archivo.</p> <p>Una vez que se carga la nueva imagen, puedes colocarla en la imagen. Se muestra un rectángulo alrededor de la nueva imagen. Arrastra dentro del rectángulo para moverlo o arrastra una esquina o borde para cambiar su tamaño. También puedes girar la imagen arrastrando fuera del rectángulo.</p> <p>Al arrastrar para cambiar la posición de la imagen, se ajustará a varias posiciones para ayudarte a alinearla con precisión. Para desactivar el ajuste, mantén pulsada la tecla ALT mientras arrastras.</p> <p>Hay también un control deslizante de opacidad que permite atenuar la capa de imagen.</p> <p>Pulse <b>Configurar recorte a esta imagen</b> para determinar un rectángulo a los límites actuales de esta imagen. Tenga en cuenta que cada vez que mueva la imagen, el rectángulo de recorte no se actualizará, por lo que necesitará pulsar de nuevo el botón si quiere que se ajuste.</p>

### Ver y Editar Capas

Las nuevas capas siempre se añaden sobre las ya existentes. La primera capa se superpone a la original.

Las capas se muestran en Capas De Fondo bajo los botones. Haga clic en una de la capas par abrir los controles de edición.

Las capas pueden reordenarse pulsando las flechas de hacia arriba y hacia abajo en la barra de cabecera de cada capa. El fondo de la imagen original debe ser la capa más baja.

Pueden borrarse la capas pulsando X en la barra de cabecera.

## Transparencia

Active la opción **Hacer el Fondo Transparente** para hacerlo transparente. Estas áreas se ven como un modelo de tablero de ajedrez.

Cuando se [guarda un resultado](#)<sup>[14]</sup>, si hay áreas transparentes, el canal alfa automáticamente se guardará con la imagen, en caso de que el formato sea compatible. Las imágenes JPEG no admiten transparencia.

## Ajustar fondo

El fondo completo, que consiste en el fondo y todas las capas, se puede ajustar con los controles deslizantes **Ajustar fondo**.

<b>Desenfocar</b>	<p>Desenfoca el área de fondo.</p> <p>Si se aplica una imagen borrosa, se habilita el control deslizante <b>Profundidad de campo</b>, que se puede usar para simular un efecto de profundidad de campo. Si el deslizador <b>Profundidad de campo</b> es 0, entonces no se aplica ningún efecto de profundidad de campo.</p> <p>El efecto de profundidad de campo utiliza la suposición simple de que el fondo es un plano plano que retrocede en la distancia. Para simular un punto de enfoque y profundidad de campo, una línea horizontal a lo largo del fondo no se ve borrosa, y el desenfoco aumenta a cada lado hasta que alcanza la cantidad de desenfoco establecida por el control deslizante <b>Desenfocar</b>. El control deslizante <b>Profundidad de campo</b> controla el tamaño del área no borrosa (simulando la profundidad de campo de un objetivo).</p> <p>Si el deslizador <b>Profundidad de campo</b> es mayor que cero, entonces el control deslizante <b>Posición del plano de enfoque</b> se habilita y se puede usar para establecer la altura a la que la línea no está borrosa está configurado, que simula la distancia en la escena donde se establece el punto de enfoque.</p>
<b>Brillo</b>	Ilumina u oscurece el área de fondo.
<b>Contraste</b>	Aumenta o disminuye el contraste del área de fondo.
<b>Exposición</b>	Aumenta o disminuye la exposición del área de fondo.
<b>Recuperación de flash</b>	Reduce el brillo de las áreas muy brillantes que podrían haber sido sobreexpuestas por un flash.
<b>Negros</b>	Disminuye el brillo de las áreas oscuras para mejorar el área negra en la imagen.
<b>Tonifica las curvas</b>	Abre la sección Curvas de tono para mostrar los controles deslizantes que te permiten ajustar selectivamente el brillo de diferentes partes de la imagen en función de su brillo.

<b>Temperatura</b>	Ajusta la temperatura de color del fondo. Mueve el control deslizante hacia la izquierda para reducir la temperatura del color (haciéndolo más azul) o hacia la derecha para aumentar la temperatura del color (haciéndolo más amarillo).
<b>Tono</b>	Ajusta el tono del color del fondo. Mueva el control deslizante hacia la izquierda para hacer que la imagen sea más magenta, o hacia la derecha para que quede más verde.

### Ajustar primer plano

La mayoría de los controles deslizantes disponibles en la sección **Ajustar Fondo** son aplicables a la imagen del primer plano. Esta es la parte de la imagen original que no es parte del fondo.

### 3.3.13.3 Superposiciones

Con PortraitPro puede añadir superposiciones a su imagen.

Se añaden después de todo el procesamiento y de aplicar los efectos, para que no se vean alteradas por otros controles deslizantes.

Para añadir una superposición:

- Pulse el botón [Capas](#)<sup>[67]</sup> para abrir ese control
- Pulse **Añadir Superposición** para cambiar a los controles **Ver/Editar Superposición**
- Pulse **Añadir Capa de Imagen de Superposición** para añadir una imagen superpuesta.
- Pulse **Seleccionar Imagen** para abrir el diálogo donde puede seleccionar una imagen.

Una vez que haya agregado una imagen, puede mover, rotar y cambiar su tamaño arrastrando los puntos de control en la vista principal.

Pueden reordenarse y eliminarse las capas de la misma forma que en los controles [Imagen de Fondo](#)<sup>[73]</sup>.

### 3.3.14 Referencia de Herramientas

Esta sección le describe las *Herramientas* de PortraitPro.

Estas herramientas están disponibles cuando se encuentre en la fase de [Editar Imagen](#)<sup>[14]</sup>.

Puede ver los cambios que este realizando con los las diferentes herramientas, en la imagen de la *Zona de Trabajo*.

Cada herramienta tiene un cursor diferente para que pueda ver cuál tiene seleccionada en cada momento.

<a href="#">Herramienta Arrastrar</a> <sup>[15]</sup>	Le permite arrastrar la imagen para que pueda ver aquellas áreas con las que está trabajando. Esta herramienta está seleccionada por defecto cuando no haya seleccionado ninguna otra.
---	--

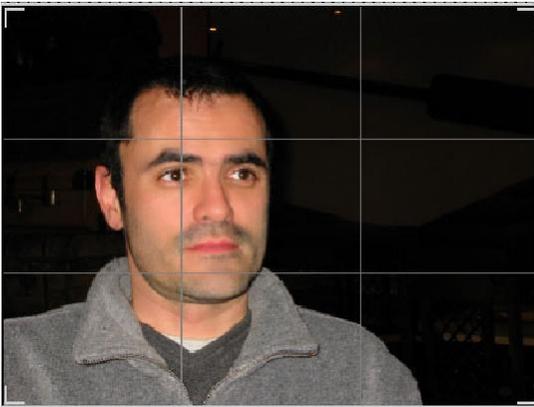
<a href="#">Herramientas de Pincel</a> <sup>[15]</sup>	Permite pintar en la imagen editada para retocar o restaurar.  Le permiten pintar sobre la imagen para ajustar las máscaras de piel o cabello y le permiten retocar o reestablecer la piel.
<a href="#">Herramientas de pincel</a> <sup>[17]</sup>	Permite pintar en la imagen editada para redefinir la piel o el cabello.
<a href="#">Herramienta Cortar</a> <sup>[77]</sup>	Sirve para cortar la imagen.

### 3.3.14.1 Herramienta Cortar

Para seleccionar la Herramienta Cortar, pulsa el botón **Herramienta Cortar** en la sección [Herramientas](#)<sup>[76]</sup>.

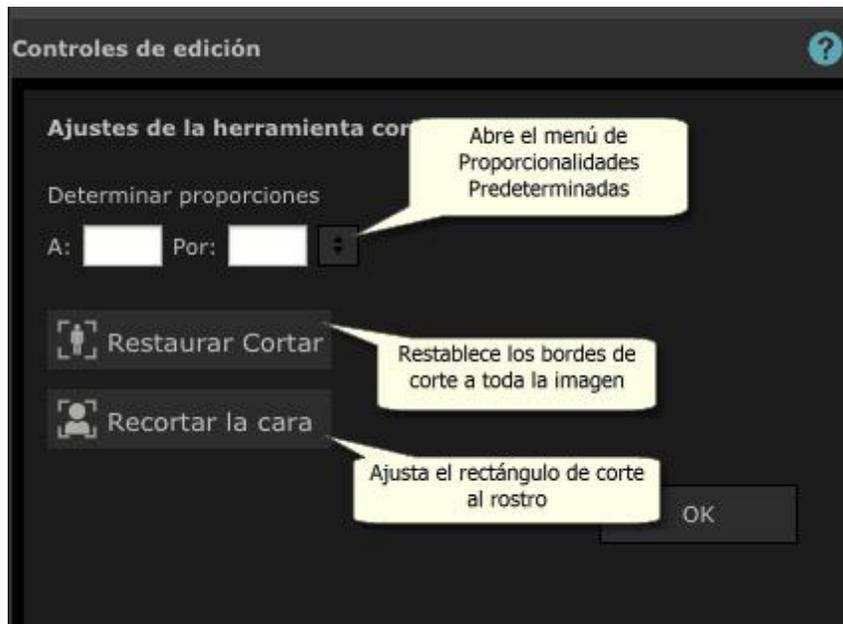
La herramienta Cortar se usa para ajustar el área de la imagen que vas a usar para tu retrato. Puede que necesites recortar distracciones para que la atención recaiga en la persona de la foto. Al hacerlo, no se pierde nada de la imagen, simplemente se cambia el área que se muestra y en caso de equivocación siempre resulta posible reajustar los cortes.

Al abrir la herramienta, la cuadrícula para cortar se superpone a la imagen.



La cuadrícula indica la parte de la imagen que se mostrará, dividida en tercios como referencia. Para ajustar la cuadrícula, haz clic y manténlo pulsado en cualquiera punto de la cuadrícula, arrástralo luego a la posición que desees.

Cuando estés satisfecho con los resultados del corte, haz clic en **Confirmar** para realizar los cambios. Si quieres cancelar los cambios hechos, haz clic en **Descartar**.



CONSEJO: Los fotógrafos profesionales suelen colocar los ojos y la boca de un retrato en las "terceras" líneas, lo que proporciona un equilibrio más agradable a la imagen.

Puedes fijar la relación de aspecto del corte usando la función **Fijar relación de aspecto** en el panel de control de cortar. Por ejemplo, puede que quieras imprimir una imagen de 6 x 9 pulgadas (el tamaño de impresión estándar en fotografía, por lo que deseas trabajar con esta relación de aspecto). Para hacerlo, configura los valores de Fijar relación de aspecto en las casillas: De: y Por: introduciendo los valores deseados. Después de hacerlo, la cuadrícula de recortar mantendrá esta relación mientras la arrastras.

### 3.3.14.2 Pincel de iluminación

Para seleccionar el Pincel de iluminación, pulsa el botón **Pincel de iluminación** en la sección [Herramientas](#) <sup>[78]</sup>.

Con el pincel de iluminación, puedes pintar la imagen en una forma que te permite hacer más claras o más oscuras las áreas que pintas.

Si pintas con un color más claro que el gris intermedio, la imagen será más clara.

Si pintas con un color más oscuro que el gris intermedio, la imagen será más oscura.

Al pintar con un gris exactamente intermedio, se eliminan los efectos de luz pintados anteriormente.

#### Controles

**Tamaño del pincel** - con este control se configura el tamaño del pincel con el que pintas.

**Fuerza del pincel** - configura la intensidad con la que el pincel pinta. Para un efecto sutil, mantén el control de fuerza bajo.

**Mantener en primer plano/fondo** - si esta casilla está marcada, lo pintado ocultará las áreas del primer plano o fondo, depende del lugar en el que primero has hecho clic. Si haces clic en el primer plano primero, el pincel únicamente pintará sobre las áreas del primer plano. Si haces clic en el fondo primero, el pincel solo pintará sobre las áreas del fondo.

**Color del pincel** - configura el color con el que se pinta. Pintar con un gris intermedio no tiene efectos, los colores más oscuros oscurecerán la imagen y los más claros que el gris intermedio harán la imagen más clara.

**Configurar color para eliminar iluminación** - Configura el color como gris intermedio. Pintar con este color no tiene efecto y puede usarse para eliminar efectos de iluminación pintados anteriormente.

**Eliminar todo** - pulsa este botón para eliminar todos los efectos de iluminación que se han pintado en la imagen.

### 3.3.14.3 Herramienta clonar

Para seleccionar la Herramienta clonar, haz clic en el botón **Herramienta clonar** de la sección [Herramientas](#) <sup>[78]</sup>.

Con la herramienta clonar, se puede copiar una parte de la imagen en otra, lo que puede resultar útil para ocultar algo en la imagen.

Esta herramienta tiene dos modos: **Añadir** y **Eliminar**, que se seleccionan usando los dos botones de la parte superior del panel de controles.

En el modo **Añadir** puedes pintar sobre las imágenes para añadir un parche sobre el área que deseas ocultar. Al soltar el ratón, la forma que has pintado aparece delineada en azul y también aparece una segunda copia delineada en rojo. Se copiará el área delineada en rojo en la área en azul. Con una flecha desde el área delineada en rojo a la área en azul se indica qué se copia.

Se puede ajustar la posición del área delineada en rojo (el área de origen) arrastándola a la imagen.

Se puede extender el tamaño del área delineada en azul (el área de destino) pintando más sobre ella en el modo Añadir. Ten en cuenta que el tamaño del área delineada el rojo es siempre igual a la área en azul.

Puedes añadir más parches para clonar pintando sobre diferentes partes de la imagen.

Haz clic en el botón **Eliminar** para entrar en el modo Eliminar, en el que es posible pintar sobre el área delineada en azul para reducir su tamaño o, incluso, eliminarla por completo. Ten en cuenta que solo se puede reducir el tamaño del parche pintando sobre el área delineada en azul. No tiene efecto pintar sobre el área roja.

Usa el control Tamaño del pincel para determinar el tamaño del pincel con el que pintas.

#### Controles Parche

Cada vez que se añade un parche, aparece un botón numerado en el panel de controles.

Pasa el ratón sobre un botón numerado para ver a qué parche afecta o pásalo sobre un parche en la ventana principal para destacar el botón asociado.

Para configurar los ajustes para un parche, selecciónalo pulsando en su botón numerado. Ten en cuenta que cuando se añade un parche, se selecciona automáticamente.

Los tres controles aparecen al seleccionar un botón del parche, con el que puedes refinar la manera en que los píxeles de origen se copian al área de destino.

El control **Bordes** - afecta a cómo se usan las diferencias entre los bordes de las áreas de origen y de destino para ajustar los colores copiados.

**Contraste** - con este control puedes ajustar el contraste de los píxeles copiados del área de origen, lo que puede resultar útil para que coincida con el área de destino. Deja este control en el medio si no son

necesarios cambios o desplázalo hacia la izquierda para reducir el contraste o hacia la derecha para aumentar el contraste.

**Iluminación** - este control determina en qué medida se aplica un algoritmo de iluminación que intenta hacer coincidir la iluminación al copiar píxeles del área de origen a la de destino.

#### 3.3.14.4 Sustituir cielo

Para seleccionar la herramienta Sustituir cielo, haz clic en el botón **Sustituir cielo** de la sección [Herramientas](#) <sup>[78]</sup>.

La herramienta es útil para imágenes con una cantidad razonable de cielo visible. Con ella, puedes sustituir el cielo por uno más interesante de una amplia selección de cielos atractivos.

El modo Sustituir cielo tiene dos secciones de controles:

**Área de cielo** - proporciona controles con los que puedes afinar el área de la imagen que contiene el cielo.

**Apariencia del cielo** - proporciona controles para realizar cambios al cielo.

Al entrar por primera vez en este modo, se mostrarán los controles de Apariencia del cielo.

Puedes modificar los controles que se muestran haciendo clic en los controles **Área del cielo** o **Apariencia del cielo**.

La casilla **Sustituir cielo** está en la parte superior del panel Controles, con la que puedes marcar la función como on o off.

##### [Controles Sustituir cielo](#)

---

Cuando los controles de Área del cielo están abiertos, la imagen principal se vuelve en blanco y negro y el área del cielo se muestra como una superposición en naranja.

El área del cielo se detecta automáticamente, pero no siempre es completamente correcta.

Cuenta con ocho herramientas de pincel disponibles que pueden usarse para afinar el área del cielo. El nuevo cielo se coloca en todos los sitios que se muestran como área del cielo, por lo que para obtener los mejores resultados, tiene que ser preciso.

Las herramientas disponibles son:

**Establecer cielo, Establecer no cielo** - Selecciona una de estas herramientas que cambian las áreas configuradas incorrectamente. Para usar estas herramientas, simplemente tienes que garabatear en el área que deseas cambiar. Estas herramientas intentan rellenar automáticamente el área en la que garabateas. Usa el control **Fuerza del pincel** para determinar la extensión del área que se ven afectadas por estas herramientas más allá de donde garabateas.

**Pincel inteligente (Duro o Suave)** - Usa estas herramientas para mejorar los bordes o el área del cielo. Si el borde debe ser duro, usa el Pincel duro. Si los bordes deben ser suaves, usa el Pincel suave. Al usar estas herramientas, haz clic primero en el área que quieres expandir (cielo o no cielo), después lleva la herramienta hasta el borde. La herramienta extenderá el área en la que primero hiciste clic.

**Difuminar borde** - Usa esta herramienta para suavizar ligeramente el borde entre el cielo y lo que no es cielo pintando a lo largo de la parte del borde que deseas suavizar.

**Marcar bordes** - Usa esta herramienta para marcar ligeramente el borde entre el cielo y lo que no es cielo pintando a lo largo de la parte del borde que quieres agudizar.

**Detalles del cielo** - Usa esta herramienta para elegir los pequeños detalles del cielo que deberían no ser cielo garabateando aproximadamente sobre el área que contiene los detalles pequeños.

**Expandir pincel** - Usa esta herramienta para expandir un área ligeramente. Haz primero clic en el área que quieres expandir (cielo o no cielo), mueve después el pincel hacia arriba y luego a lo largo del borde que quieres expandir.

### Controles de Apariencia de cielo

Haz clic en los controles que muestran una imagen del cielo para que aparezca una lista de cielos entre los que se puede elegir. Usa la barra de desplazamiento para ver todos los cielos disponibles y selecciona uno haciendo clic. Verás cómo se sustituye el área del cielo en la imagen principal por el cielo elegido.

Cuando hayas sustituido el cielo de la imagen principal, puedes hacer clic y arrastrar el ratón de la imagen principal para mover el cielo dentro de la imagen. Si no puedes mover el cielo, puede que no sea lo suficientemente grande.

A veces puede que quieras que el cielo se refleje horizontalmente en tu imagen. Pulsa **Girar el cielo horizontalmente** para hacerlo. Puedes pulsar el botón de nuevo para volver al cielo que no se refleja.

Pueden usarse los controles para obtener mejores resultados al añadir el nuevo cielo a tu imagen:

**Iluminar desde el cielo** - Si tu imagen contiene diferentes colores de cielo, la imagen combinada puede resultar un poco artificial. Usa este control para que los colores se parezcan más a los encontrados en el cielo, así se obtendrá una apariencia en la que la iluminación proceda del cielo. Con esto, el resultado final puede ser mucho más natural.

**Borde del cielo** - Puede usarse para eliminar un artefacto "halo" que puede ocurrir en lugares donde el borde del cielo es suave y puede transparentar el fondo original. Usa este control para mover los bordes suaves hacia dentro para eliminar este halo.

**Neblina** - Añade o elimina la neblina de la imagen.

**Exposición** - Ajusta la exposición del cielo.

**Contraste** - Ajusta el contraste del cielo.

**Desenfocar cielo** - Desenfoca el cielo. Esto puede ser necesario si se tomó la imagen original con profundidad de campo superficial, por lo que el cielo puede parecer artificial en la imagen combinada, si está demasiado marcada.

**Zoom cielo** - Amplia el tamaño del cielo. El cielo puede moverse dentro de la imagen haciendo clic y arrastrándolo en la visualización del la imagen.

## 3.3.15 Herramienta del Área de Piel

PortraitPro determina automáticamente qué áreas de la imagen son piel. Esta es el área que se verá afectada por los controles deslizantes de iluminación de la piel y la piel. Para algunas imágenes, PortraitPro puede no obtener el área de la piel exactamente, por lo que siempre debe verificar el área de la piel y corregirla si es necesario.

Para verificar y corregir el área de la máscara, haga clic en el botón **Ver/Editar área de la piel** que se encuentra en la parte superior de cada una de las secciones que contienen controles deslizantes que mejoran el área de la máscara. Estas secciones son: [Suavizado de piel](#)<sup>[49]</sup> e [Iluminación de piel y coloración](#)<sup>[53]</sup>.

Esto cambiará a las herramientas de selección del área de la piel. El área de la piel se mostrará de forma predeterminada como una superposición azul translúcida sobre la imagen mejorada. Si este color no facilita ver el área de la piel en la imagen, puede elegir otro color en la lista desplegable **Color**



Si el área de la piel es incorrecta, ajústala manualmente con los [Pinceles del área de la piel](#)<sup>[17]</sup>.

También puedes hacer que PortraitPro recalculé el área de la piel haciendo clic en el botón **Volver a calcular el área de la piel**.

Presiona el botón **Aceptar** para volver a los controles deslizantes.

### 3.3.16 Herramienta del Área de Cabello

PortraitPro encuentra automáticamente el área de la imagen que es cabello. Éste es el área que se verá afectada por los controles de cabello. Es importante seleccionar el área adecuadamente o los controles de cabello no funcionarán correctamente.

Para revisar y arreglar el área de cabello:

Pulse el botón **Mostrar Controles de Cabello** para abrir la sección Controles de [Cabello](#)<sup>[64]</sup>.

Haga clic en **Ver/Editar área de cabello** en la parte superior de los Controladores de Cabello. Esto abrirá las herramientas de selección del cabello. El área de cabello se mostrará en color rosa en la imagen editada. Si este color no hace fácil ver el área de piel en la imagen, puede elegir otro color de la lista.



Si el área de cabello es equivocada, puede ajustarla manualmente usando los [Pinceles de área de Cabello](#)<sup>[17]</sup>

Pulse el botón **OK** para volver a los controles de Cabello.

### 3.3.17 Herramientas de Máscara de Efectos

La *máscara de efectos* permite determinar las áreas donde se aplicarán los efectos. Esto puede ser útil para prevenir efectos como el suavizado de piel o aplicar maquillaje a zonas oscurecidas.

Tenga en cuenta que la forma cambia debido a que los cambios de la sección [Esculpido de cara](#)<sup>[47]</sup> ignoran la máscara de efectos.

Para ver o editar la máscara de efectos, pasa el cursor sobre el botón del pincel [Restaurar](#)<sup>[15]</sup> en la barra de herramientas y la vista principal y después haga clic en **Ver/Editar Máscara de Efectos** para cambiar a [Pinceles de cepillo de la máscara de efectos](#)<sup>[17]</sup>.

## 3.4 Referencia de Diálogos

Esta sección describe las opciones generales de PortraitPro

<a href="#">Opciones de Guardado de Lote Automático</a> <sup>[84]</sup>	<a href="#">Solo en la edición Studio Max</a> <sup>[7]</sup> Opciones cuando se usa el procesamiento automático de lotes.
<a href="#">Lote Manual</a> <sup>[86]</sup>	<a href="#">Solo en la Edición Studio</a> <sup>[7]</sup> Controles para usar el procesamiento manual de lotes.
<a href="#">Seleccionar Género</a> <sup>[89]</sup>	Selección manual del género y edad de una cara.

<a href="#">Opciones de guardar imágenes</a> <sup>89</sup>	Opciones al guardar imágenes en JPEG, TIFF o PNG .
<a href="#">Ajustes Generales</a> <sup>92</sup>	Ajustes que controlan varias funciones de PortraitPro
<a href="#">Ajustes de Color</a> <sup>94</sup>	Ajustes de perfiles de color (sólo en la edición Studio)
Idioma	Ajustes del idioma de la interfaz (sólo para las versiones multi-idioma).
<a href="#">Guardar Controles</a> <sup>99</sup>	Le permite guardar los valores de los controles que está utilizando.
<a href="#">Gestión de controles guardados</a> <sup>100</sup>	Ajustar los controles guardados (renombrar, reorganizar o borrar).

### 3.4.1 Lote Automático

[Solo en la edición Studio Max](#) <sup>7</sup>

Este diálogo aparece cuando empieza un nuevo lote automático.

Puede además abrirlo después de que el lote haya empezado:

- Seleccione **Ajustes de Cambio** en el comando menú desde el menú Auto Lote.
- Clique en **Ajustes de Cambio** en el panel de control cuando esté en la vista resumen del lote automático.

**Opciones de Guardado de Auto Lote**

Auto Guardado

Guardar Carpeta

Guardar en Subcarpeta de Carpeta de Origen

Guardar en Carpeta Específica  

Nombre del Archivo de Imagen Mejorada

Añadir Prefijo:  Añadir Sufijo:

Tipo de Imagen Guardada

Género/Edad de Todas las Caras

Aplicar Ajustes Predeterminados

Ajustes Por Defecto para Caras de Mujer:

Ajustes Por Defecto para Caras de Hombre:

Preset por defecto para caras de niños:

Opciones de fondo

Encontrar fondo automáticamente y hacerlo transparente

Opciones de Localización de Caras

Si no se localiza la cara, usa el Modo Solo Piel

### Auto Guardado

Si esta casilla está seleccionada, cada imagen se guardará automáticamente después de ser mejorada. La mejora de la imagen se guardará en la carpeta definida en la sección **Guardar Carpeta** y con el nombre definido en la sección **Nombre del archivo de la Imagen Mejorada**.

Si no está marcado, las imágenes pueden ser retocadas pero no se guardarán automáticamente. Esto puede ser útil cuando solo quiere que algunas de las imágenes subidas sean guardadas. Para hacer esto, asegúrese de que la casilla no está seleccionada cuando suba por primera vez todas las imágenes. Puede revisar todas las imágenes y borrar aquellas que no quiera. Para mostrar de nuevo este panel marque la casilla correspondiente.

### Guardar Carpeta

La carpeta donde se guardan las imágenes retocadas puede ser especificada exactamente o bien se puede crear una subcarpeta en la carpeta donde la imagen original está guardada.

Para guardar la imagen mejorada en la misma carpeta que la imagen original, seleccione **Guardar en la Subcarpeta de la Carpeta Original** y desmarque la casilla después de esta opción. Sin embargo, tenga en cuenta que PortraitPro no le permitirá reescribir la imagen original, por lo que si elige esta opción, deberá además añadir un prefijo o sufijo en la siguiente sección.

### Nombre del Archivo de la Imagen Mejorada

Las imágenes mejoradas se guardarán con el mismo nombre que la imagen original excepto el texto que se inserte en las casillas de prefijo y sufijo.

Si en la casilla de prefijo no está vacía, esto se añadirá al inicio del nombre del archivo.

Si la casilla del sufijo no está vacía, esto se añadirá al final del nombre del archivo.

### Tipo de Imagen Guardada

Pulse el botón de Cambiar para seleccionar el formato del archivo a usar cuando se guarde la imagen mejorada.

### Género/Edad de todas las Caras

Esto debe normalmente usarse de modo automático. Sin embargo, si sabe que todas las caras tienen el mismo género o la misma categoría de edad, puede definir esto para evitar el riesgo de error en el detector automático.

### Aplicar Ajustes Predeterminados

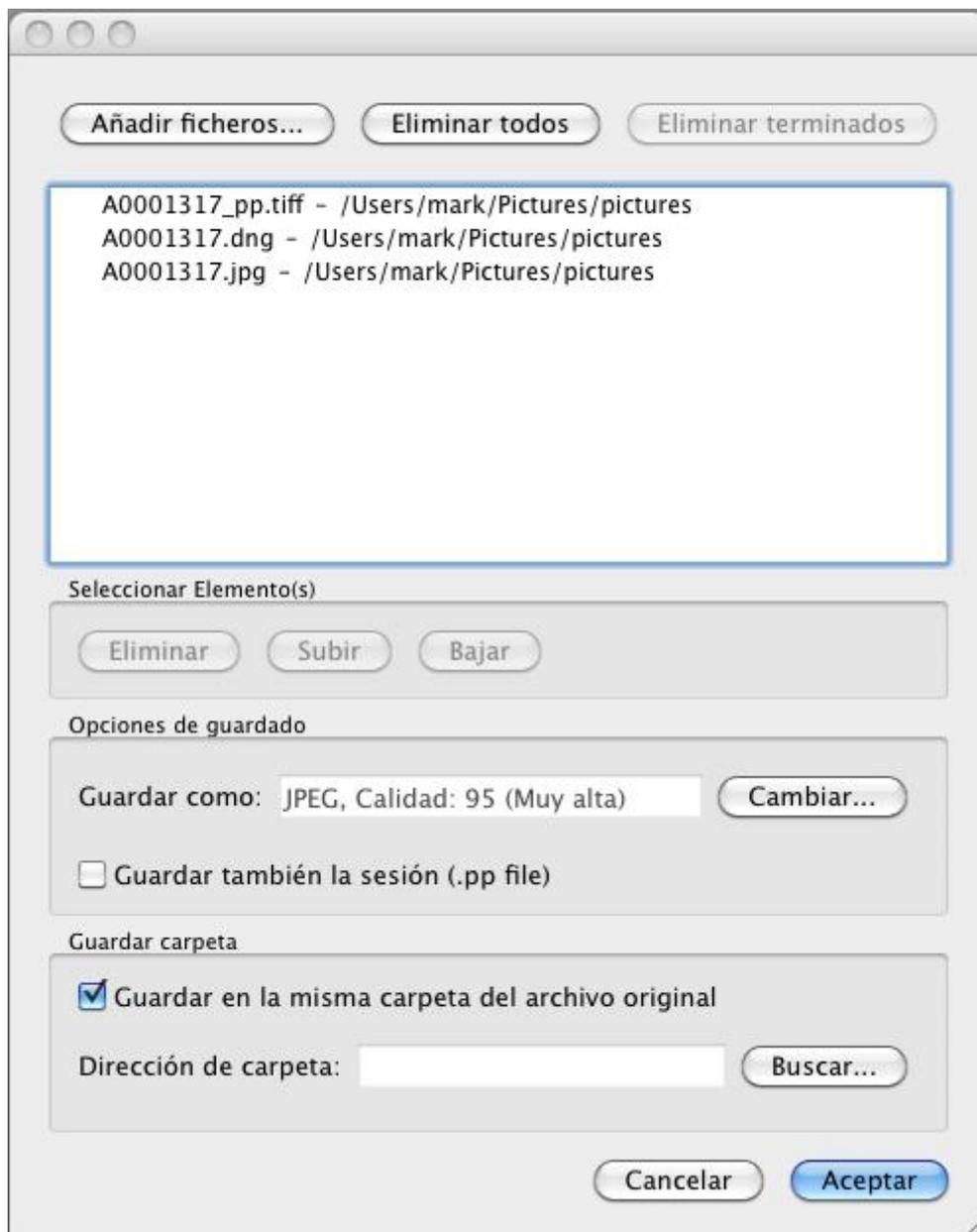
Utiliza los controles desplegados para seleccionar cuál de los presets aplica a cada cara de mujer, hombre u niño que sea retocado.

Puede seleccionar una cara en la [vista en miniatura](#)<sup>18</sup> después de haber procesado la vista en la fase de [mejora de cara](#)<sup>14</sup> y después cambiar los ajustes predeterminados aplicados si quiere diferentes ajustes para diferentes caras.

## 3.4.2 Lote Manual

[Sólo en la edición Studio](#)<sup>7</sup>

Para abrir este diálogo seleccione **Archivo > Abrir Grupo...** en el menú de comandos.



Este diálogo le permite seleccionar una lista de archivos para trabajar. Puede además determinar las opciones de guardado de las imágenes.

#### [Añadir archivos](#)

Para añadir archivos al lote con el que se esté trabajando vaya al botón Añadir Archivos. Esto abre un diálogo para que pueda seleccionar los archivos que quiere añadir.

Los archivos del lote se muestran en la parte superior del diálogo.

### Utilizar la lista del lote

Cuando presione aceptar, el primer archivo con el que podrá trabajar es el archivo que se encuentra primero en la lista.

Cuando haya terminado de retocar la imagen, seleccione **Guardar y abrir siguiente** en el menú [Archivo](#)<sup>32</sup>. Esto guardará el archivo con la configuración escogida y abrirá automáticamente el siguiente archivo de la lista.

Si vuelve a abrir el diálogo de grupo verá una marca junto al archivo que ha completado.

Estos son los iconos que pueden aparecer junto a los archivos:

	Pendiente - el archivo está pendiente de ser editado
	Completado - el archivo ha sido retocado y guardado
	Error - el archivo no ha podido abrirse
	Omitido - el archivo se ha cerrado sin haberse guardado

Puede resetear el estado de un archivo a "pendiente" haciendo clic en el archivo con el botón derecho del ratón y seleccionando **Resetear estatus**.

Una vez que haya completado todos los archivos seleccione **Eliminar terminados** para eliminarlos de la lista.

Los archivos y los ajustes de lote se guardan cuando PortraitPro se cierra para que pueda seguir trabajando la próxima vez que abra el programa.

### Reorganizar los archivos

Los archivos se abrirán en el orden en el que se muestran en la lista. Si desea reorganizar los archivos tendrá que seleccionarlos en la lista y utilizar los botones de **Subir** y **Bajar** situados en el diálogo.

También podrá eliminar archivos con el botón **Eliminar**. Sólo estará eliminando los archivos de la lista no de su ordenador.

Para seleccionar más de un archivo de la lista mantenga la tecla CTRL presionada. Si va a seleccionar muchos archivos que se encuentran seguidos unos de otros puede utilizar la tecla SHIFT.

### Opciones de guardado

Los archivos se guardan en el formato que se muestra en la sección de Opciones de guardado. Para cambiar el formato en el que se guardan sus imágenes haga clic en el botón **Cambiar**.

Si activa la casilla de **Guardar también la sesión**, PortraitPro guardará un archivo que contenga la información de los controladores para que pueda seguir retocando. Podrá seguir retocando la imagen sin necesidad de volver a tener que seleccionar los rasgos ni ajustar los contornos. Este archivo se guardará en la misma carpeta y con el mismo nombre de archivo que la imagen pero tendrá una extensión .pp.

Los archivos se guardarán en la misma carpeta que el archivo original si hace clic en la casilla **Guardar en la misma carpeta que el archivo original**. Si desea guardar los archivos en un fichero diferente puede introducir una dirección o buscarla con el botón **Buscar**.

La imagen retocada tendrá el mismo nombre que el archivo original. Puede especificar un sufijo en Opciones de guardar archivos en el diálogo de [Ajustes](#)<sup>[92]</sup> del menú Archivo.

### 3.4.3 Seleccionar Sexo

Este diálogo aparece cuando el sexo de una cara no ha sido seleccionado.



Presione **Mujer** o **Hombre** para determinar el sexo (o **Niña** o **Niño** si la cara es la de un niño).

Esto anulará el panel y permitirá a PortraitPro seguir al paso siguiente.

Presione el botón Cancelar si no quiere ver el sexo y así volverá al paso anterior.

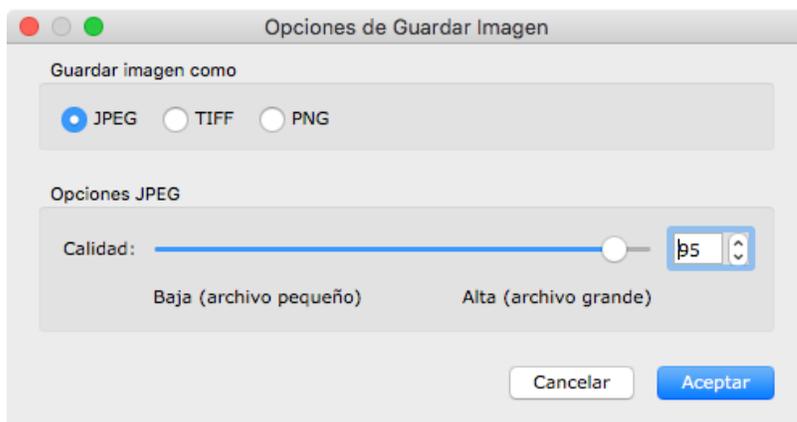
Si el diálogo se mostraba automáticamente cuando una cara fue detectada, aparecerá también el botón **Deshacer contorno**, en el caso de que la cara no fuese detectada correctamente.

Este diálogo puede aparecer en los siguientes casos:

- Después de [cargar una imagen](#)<sup>[12]</sup>, cuando una cara se ha encontrado.
- Cuando se presione **Seleccionar** en una cara en la fase de [Seleccionar cara](#)<sup>[27]</sup>, si el sexo de esta cara no se ha determinado.

### 3.4.4 Opciones de Guardar Imagen

Cuando este guardando una imagen a través del comando **Guardar Jpg/Tiff/Png**, aparecerá el diálogo Opciones de Guardar Imagen.



Aquí podrá elegir si prefiere guardar la imagen en formato JPEG, TIFF o PNG.

#### Formato JPEG

Si guarda la imagen en formato JPEG podrá controlar la calidad a la que se comprimirá el archivo. Cuanto más lo comprima menos calidad tendrá la imagen pero también ocupará menos espacio. JPEG es la mejor opción cuando ha terminado de editar la imagen definitivamente.

#### Formato TIFF

Guardar la imagen en formato TIFF dará como resultado un archivo de mayor tamaño que en JPEG. El formato TIFF conserva la calidad de la imagen y es la mejor opción si desea seguir editando el archivo.

Los archivos TIFF pueden guardarse con o sin compresión. La única razón para elegir la opción Sin Compresión sería que quisiera abrir el archivo en un programa no compatible con TIFFs comprimidos (aunque hoy en día prácticamente cualquier software podrá leerlos sin problemas).

#### Formato PNG

PNG es otro formato que usa menor pérdida de compresión

#### Ajustes de la Muestra Bits por Color

[Solo la edición Studio & Studio Max](#) <sup>7</sup>

Los formatos TIFF y PNG pueden guardar 8 y 16 bits por muestra de color (lo que es 24 o 48 bits por píxel respectivamente). Si puede ver cambios como líneas en la imagen mejorada, esto puede solucionarse usando la muestra a 16 bits en lugar de 8. Sin embargo, usando la muestra de color a 16 bits generará un archivo con un tamaño el doble de la muestra a 8. Además, no todos los programas pueden leer muestras a 16 bits por color

### 3.4.5 Ajustes

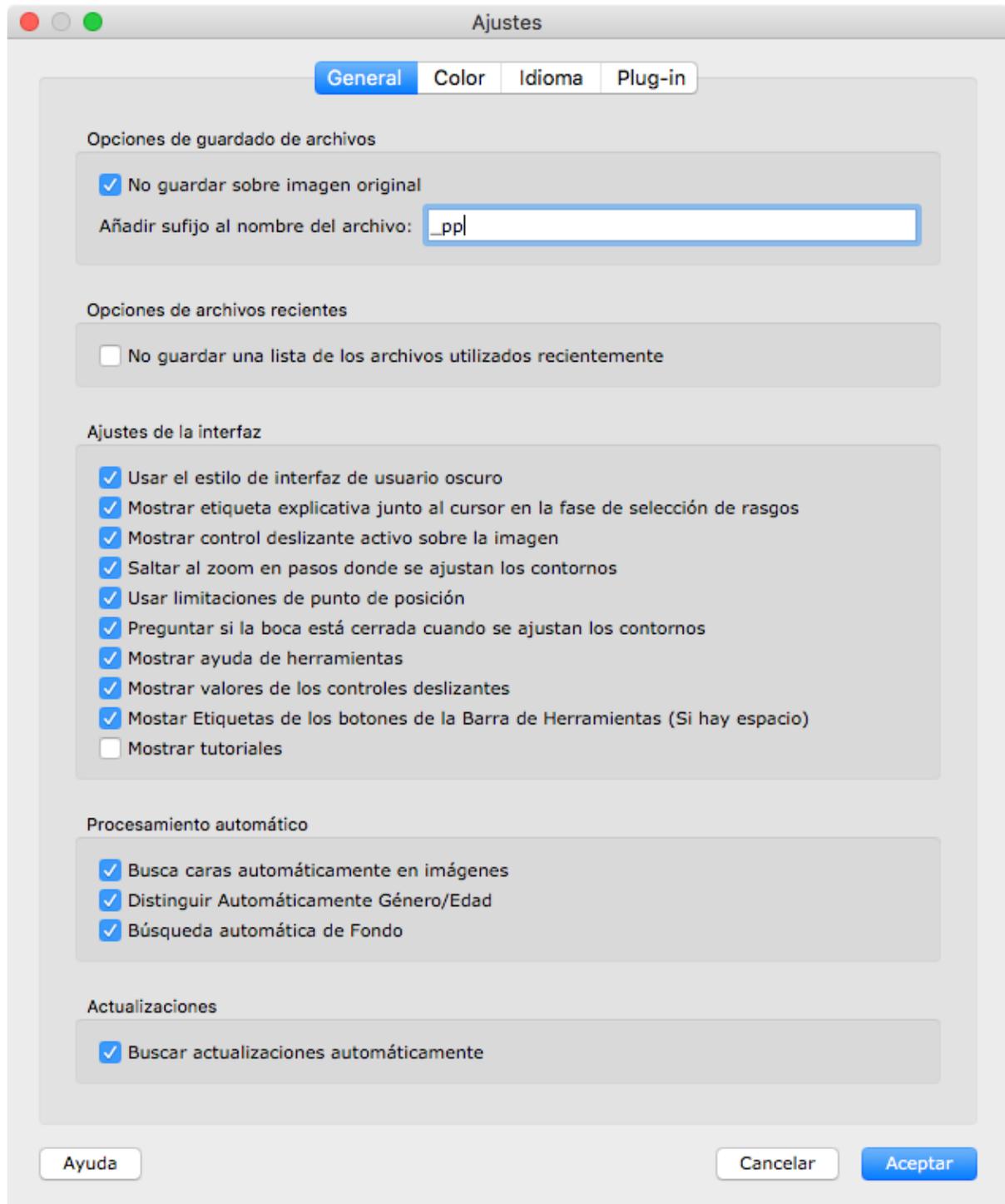
Para abrir este diálogo, selecciona **Archivos > Ajustes** en el menú.

<a href="#">General</a> <sup>92</sup>	Ajustes generales
<a href="#">Color</a> <sup>94</sup>	Ajustes de color
<a href="#">Idioma</a> <sup>97</sup>	Ajustes de idioma

<a href="#">Plugin</a> <sup>98</sup>	Puede instalar el plugin de Photoshop para que tenga la opción de usar PortraitPro como un filtro de Photoshop.
<a href="#">GPU</a> <sup>99</sup>	<a href="#">Solo la edición Studio Max</a> <sup>74</sup> Le permite habilitar o deshabilitar la aceleración GPU.

### 3.4.5.1 Ajustes generales

Para abrir este cuadro de diálogo, selecciona el menú comando **PortraitPro > Preferencias**.



### Ajustes para guardar imágenes

---

**No guardar sobre la imagen original**, marca esta opción y cuando estés guardando una imagen PortraitPro creará un nombre de imagen por defecto diferente al nombre del archivo de imagen original.

**Agregar sufijo al nombre de archivo de imagen**-con la opción anterior activada, el nuevo nombre de archivo para los archivos guardados será el mismo que el anterior con el texto agregado. Por defecto, el sufijo añadido es "\_pp", por lo que, por ejemplo, si se carga un archivo llamado picture.jpg, el archivo guardado predeterminado sería picture\_pp.jpg

### Ajustes recientes de archivo

---

**No guardar la lista de archivos recientes cuando la aplicación se cierra**- marca esta casilla y no se guardará ningún historial de archivos abiertos cuando se cierre la aplicación.

### Usar ajustes de interfaz

---

**Usar estilo de interfaz de usuario oscuro**: marca esta casilla para usar un esquema de color oscuro o desmarca esta casilla para un estilo Mac más convencional.

**Mostrar etiqueta por cursor al ubicar puntos de función**- marca esta casilla y cuando coloques los 5 puntos principales en la cara, el cursor tendrá texto adicional junto a los puntos para ayudarte.

**Mostrar control deslizante activo sobre la imagen** - marca esta casilla para ver el control activo sobre la imagen. Con ello puede ver el rango de cada control sin tener que apartar la vista de la imagen principal.

**Omitir el zoom de cerca en pasos al ajustar contornos** - marca esta casilla para omitir los pasos en los que la imagen se acerca al ojo izquierdo, al ojo derecho, a la nariz y a la boca después de que los primeros 5 puntos hayan sido situados. Nota: esto no afecta las vistas de perfil (donde la cara está de lado).

**Usar restricciones de posición de puntomarca** esta casilla para forzar que algunos puntos caigan sobre líneas particulares cuando se mueven. Esto puede ayudar a evitar que los puntos se coloquen en el lugar incorrecto, aunque los usuarios experimentados pueden obtener mejores resultados si esto se desactiva.

**Preguntar si la boca se cerró al ajustar el contorno de la boca** - marca esta casilla y cuando ajustes los puntos en la boca, PortraitPro te preguntará si la boca está abierta o cerrada. Ten en cuenta que incluso con esta opción activada, puedes presionar la barra espaciadora para seleccionar que la boca esté abierta y pasar a la etapa de mover los puntos de la boca. Después de hacer esto, si la boca está realmente cerrada, solo tienes que mover los puntos del labio hasta juntarlos y se fusionarán para formar una boca cerrada.

**Mostrar sugerencias de herramientas** - desmarca esta casilla para desactivar todas las sugerencias de herramientas (la ayuda emergente que aparece al pasar el ratón sobre un control).

**Mostrar valores de los controles deslizantes** - marca esta casilla para ver que el valor numérico actual de cada control es correcto. Si no se selecciona esta opción, el valor numérico se muestra cuando se está ajustando un control.

**Mostrar etiqueta por cursor (si hay espacio)** - marca esta casilla para poder ver el texto de cada botón de la barra de herramientas, siempre y cuando haya espacio.

**Mostrar Tutoriales** - marque esta casilla para ver los tutoriales en la pantalla de inicio.

### Ajustes de procesamiento automático

---

**Buscar caras automáticamente en imágenes** marca esta casilla para que las caras se encuentren automáticamente en las imágenes cuando se abren. Si esta casilla no está marcada, deberás ubicar manualmente todas las caras en tus imágenes antes de que puedan mejorarse.

**Buscar género y edad automáticamente** : marca esta casilla para que el género y la edad (adulto o niño) se determinen automáticamente para todas las caras que se encuentren en la imagen cuando se abre. Si esta casilla no está marcada, deberás seleccionar género y edad de forma manual para cada cara antes de que pueda mejorarse.

**Encontrar fondo automáticamente** - marque esta casilla para que se encuentre la máscara de fondo automáticamente de una imagen al abrirla. Si no está marcada, necesitará pulsar el botón **Crear Máscara de Fondo** en la [sección capas](#)<sup>[67]</sup> para encontrar máscara de fondo.

#### [Ajustes de Actualizaciones](#)

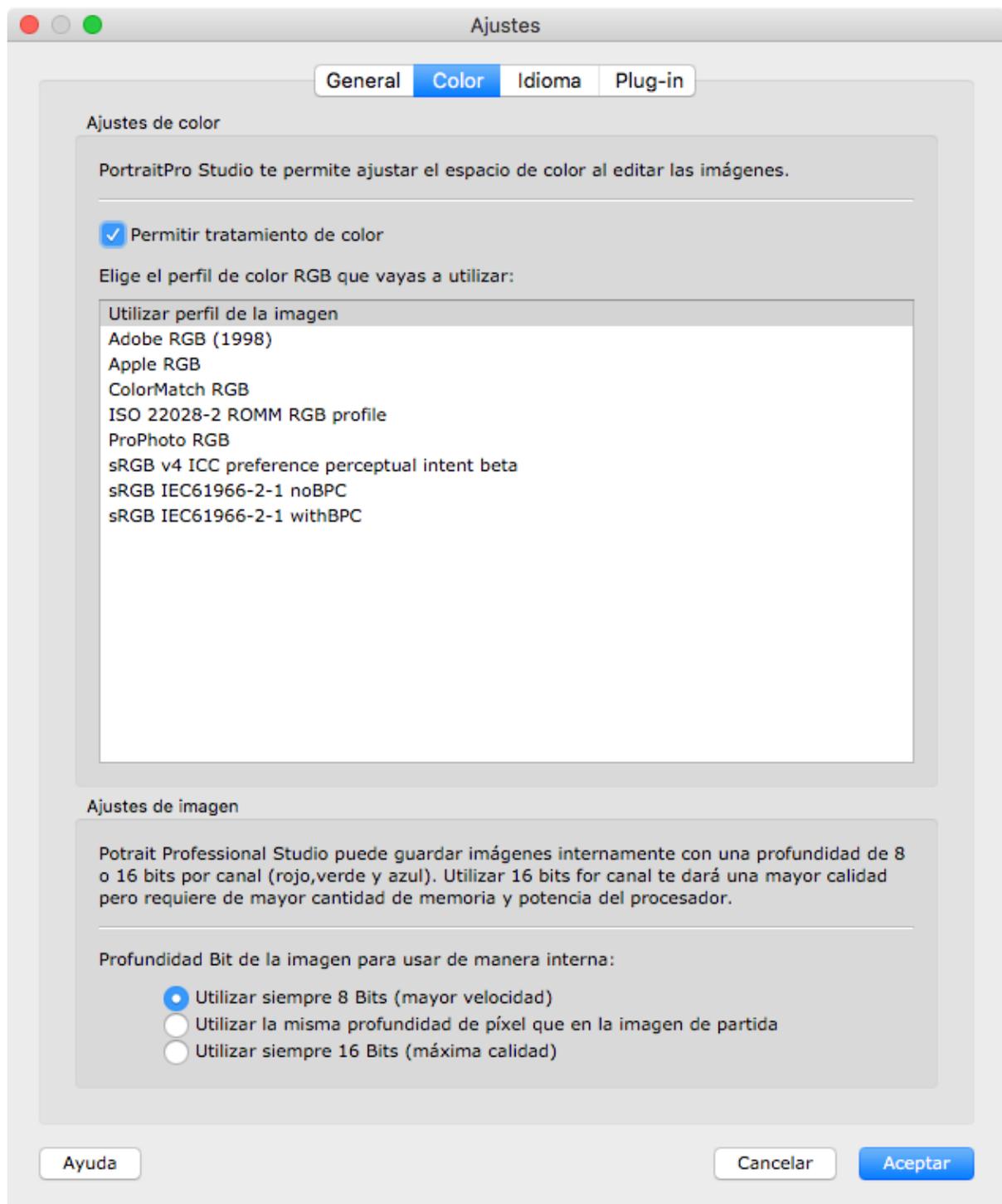
---

**Buscar actualizaciones automáticamente** si está marcado, PortraitPro verificará periódicamente si hay disponible una nueva versión de PortraitPro. Si hay una actualización disponible, se mostrará un botón en la pantalla de bienvenida. Cuando hagas clic en el botón de actualización, tu navegador web se abrirá mostrando información sobre la actualización que está disponible.

#### 3.4.5.2 Ajustes de Color

[Solo en la versión Studio & Studio Max](#)<sup>[7]</sup>

Para abrir este diálogo vaya a **PortraitPro > Preferencias** y seleccione **Color**.



La gestión de color le permite asegurarse de que los colores que vea en la pantalla sean lo más parecidos posible a sus valores originales.

Además puedes configurar el color de trabajo que PortraitPro Studio usa internamente. Esto afecta a *gama de colores*, que es el abanico de colores que pueden presentarse. Igualmente será el espacio de color usado al guardarse las imágenes.

Usted también puede configurar la *profundidad del color* utilizada por PortraitPro. Esto es, el número de Bits utilizados para cada canal de color.

Cada píxel está compuesto por la mezcla de 3 colores o canales (rojo, verde y azul), por lo que:

- 8 bits por canal son 24 bits por píxel.
- 16 bits por canal son 48 bits por píxel .

*Importante:* este diálogo solo está disponible en la versión Studio de PortraitPro. La edición Standard de PortraitPro trabaja con Manejo del Color apagado y 8 bits por muestra de color. Esto significa que los colores en la pantalla pueden no ser muy definidos, sin embargo se conservan perfiles de colores con lo que la imagen guardada desde PortraitPro tendrá el mismo perfil de color que las imágenes cargadas en origen. Si usa estas imágenes en otros programas de color, éste se corregirá.

#### [Una explicación de Manejo del color](#)

---

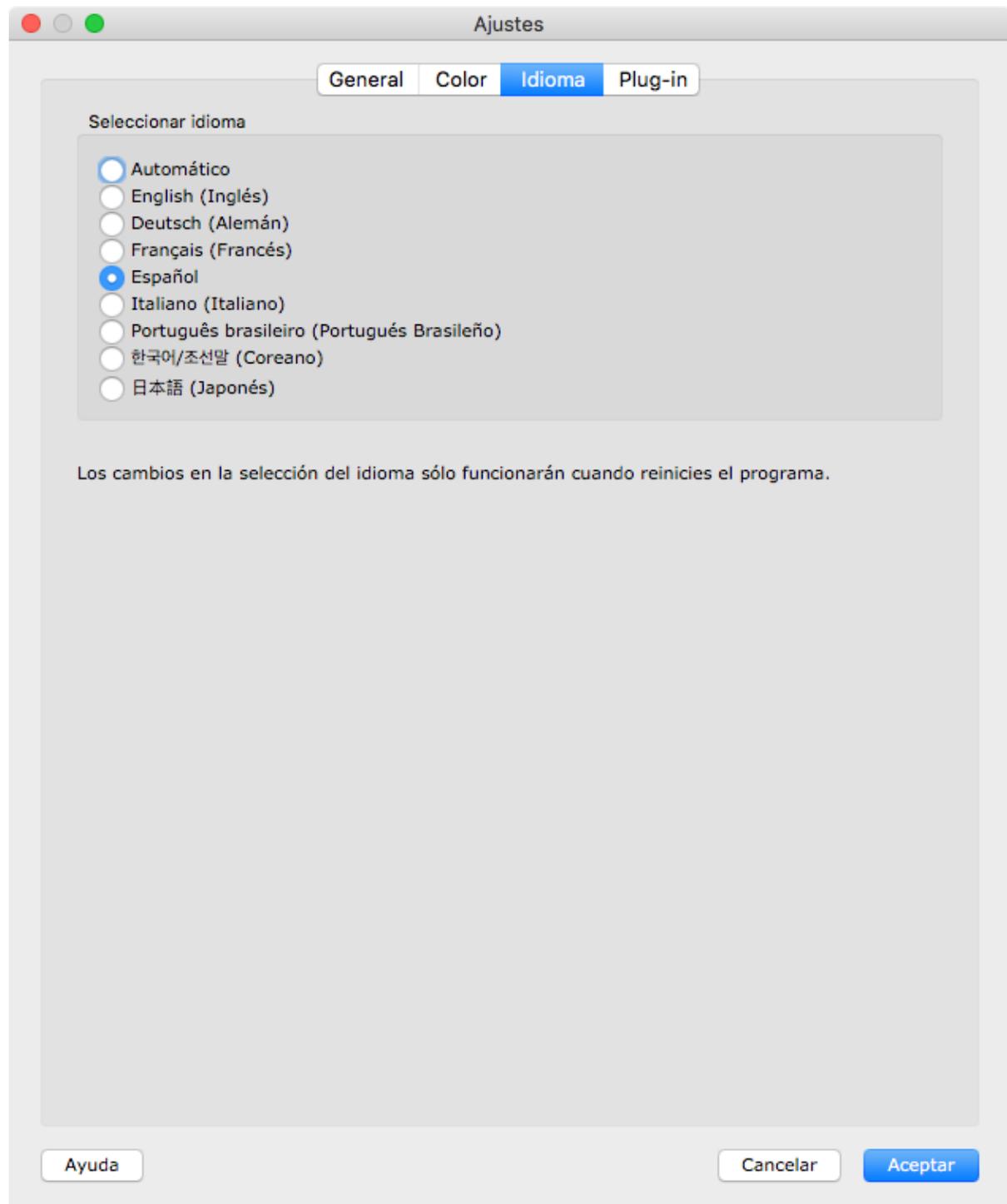
Cuando se conecta "Manejo del color", PortraitPro se asegurará de que los colores de la pantalla se ven correctamente acorde con el perfil de color especificado en la imagen y en su monitor. Para los mejores resultados, calibre su monitor utilizando el perfil que le proporciona su fabricante.

Por ejemplo, si tiene una foto en su disco que se ha guardado en RGB y también tiene la misma foto guardada con Adobe 1998, entonces se verá con una ligera diferencia de colores con "Manejo del color" apagado, pero cuando lo encienda funcionará igual. De hecho con Manejo del Color en las dos fotos podría verse aún una ligera diferencia debido a la gama de colores perdidos cuando se crearon las imágenes, o a errores causados por la diferencia en el perfil del color en el proceso de abrir las imágenes. Sin embargo cualquier cambio será ligero y casi imperceptible.

Si imprime mucho una buena regla a seguir sería usar Adobe 1998 como su perfil de trabajo, o si principalmente ve imágenes en su monitor entonces sería RGB. En cualquier caso es mejor no convertir de un perfil de color a otro sin razón, porque durante la conversión puede haber colores que pierdan su gama. (i.e. no se pueden representar en el espacio de colores) y se perderían, y además se pueden introducir errores como gamas de colores prohibidas por bajos gradientes en la imagen.

### 3.4.5.3 Ajustes de Idioma

Para ver este diálogo vaya a **PortraitPro > Preferencias** y seleccione la pestaña **Idioma**.

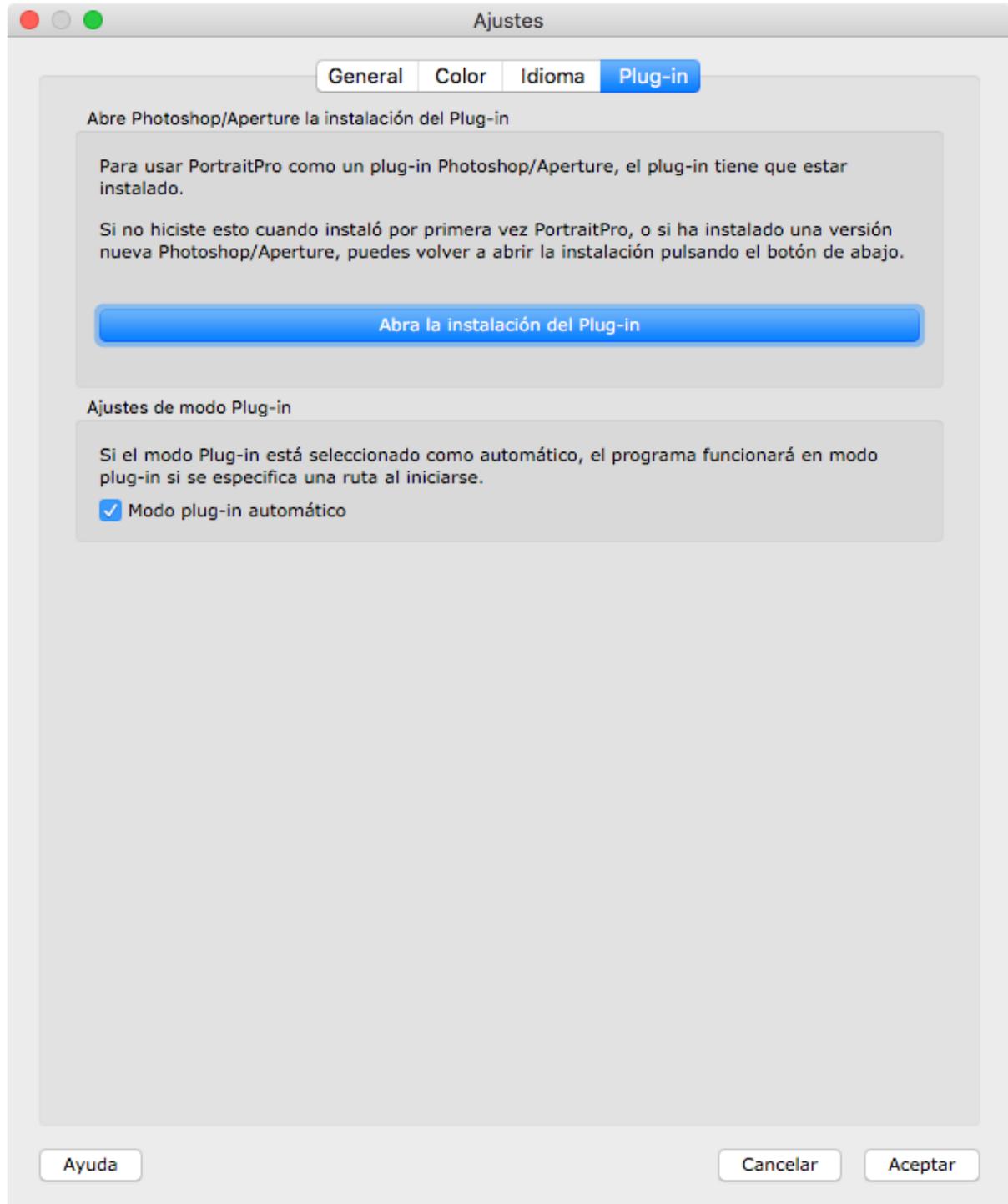


Si selecciona la opción *Automático el lenguaje* será el mismo que tenga en su sistema operativo si disponemos de ese idioma, o se seleccionará Inglés por defecto.

### 3.4.5.4 Plug-in

[Solo en la versión Studio & Studio Max](#) 

Para abrir este diálogo vaya a **PortraitPro > Preferencias** y seleccione la pestaña **Plug-in**.



Este diálogo permite instalar un filtro de plug-ins que hace PortraitPro disponible en Photoshop/Aperture.

Se le mostrará la opción de instalar el plug-in cuando PortraitPro sea instalado. Este panel le permite volver a usar la instalación del plug-in. Esto le permite instalar el plug-in si elige no instalarlo al mismo tiempo que PortraitPro, o si ya ha instalado una versión nueva de Photoshop/Aperture.

La instalación del plug-in detectará automáticamente qué versión de Photoshop/Aperture ha instalado. Solo tiene que seleccionar la caja al lado de cada aplicación que se ha detectado al instalar el plug-in.

También se le ofrecerá la opción de seleccionar una carpeta para instalar el plugin. Esto es útil si quiere instalar el plug-in para otras aplicaciones que sean compatibles, o si tiene instalado Photoshop/Aperture que no fue detectado automáticamente por alguna razón.

#### [Ajustes modo plugin](#)

**Modo Automático Plugin** - Si se marca, PortraitPro funcionará en [modo plugin](#)<sup>[25]</sup> si la ruta que se especifica en la línea de comando al instalar la aplicación.

### 3.4.5.5 Ajustes GPU

[Solo en la edición Studio Max](#)<sup>[7]</sup>

Desafortunadamente, la aceleración por GPU solo está disponible para Windows, ya que Macs no es compatible.

### 3.4.6 Guardar Ajustes Predeterminados

Para abrir este diálogo, pulse **Guardar Ajustes Predeterminados** en los [Controles de Ajustes Predeterminados](#)<sup>[42]</sup>.



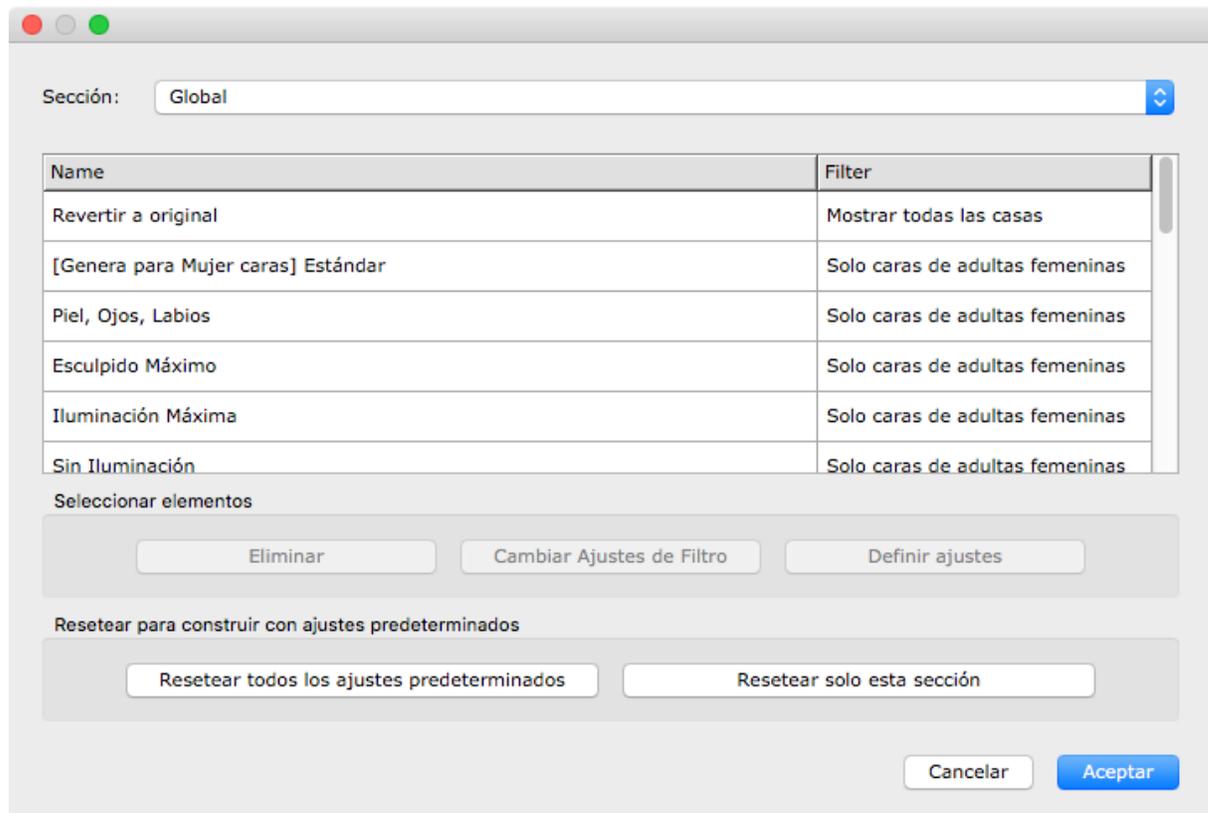
Seleccione el tipo de ajustes predeterminados para guardar. Los ajustes predeterminados contienen todos los controles deslizantes. Los otros tipos solo contienen los controles deslizantes para una sección.

Introduzca un nombre y cuando pulse **Guardar** se guardarán los valores del control deslizante actual. Si introduce el nombre de un ajuste predeterminado existente, se sustituirá. Tenga en cuenta que si desea reemplazar un ajuste predeterminado existente, la forma más sencilla es haciendo clic en el ajuste y seleccionar *Actualizar los Ajustes Actuales* en el menú desplegable.

Seleccione una de las opciones de filtro para determinar los tipos de rostros para los que se mostrará el ajuste predeterminado.

### 3.4.7 Gestionar Ajustes Predeterminados

Para abrir el diálogo, seleccione Gestionar en el cuadro de [Ajustes Predeterminados](#) <sup>42</sup> en el Panel de Control.



Este diálogo muestra los ajustes de los ajustes predeterminados menos el de "Volver a imagen original" que no puede ser cambiado.

Para renombrarlos haga doble clic sobre uno de los nombres y escriba el nuevo nombre.

Para reordenarlos, seleccione uno de ellos y arrástrelo con el ratón a la posición elegida.

Para borrar un ajuste predeterminado, haga click sobre el que quiere borrar hasta que se muestre como seleccionado y después seleccione el botón **Borrar**.

Para determinar un grupo de controladores como los activados por defecto al editar una imagen, haga click en él y después seleccione Determinar controles de mujer por defecto o Determinar controles de hombre por defecto.

Para borrar todos los ajustes predeterminados, haga clic en **Resetear todos los ajustes predeterminados**. Para borrar solo los ajustes predeterminados, haga clic en **Resetear solo esta sección**. Cuando haga clic en OK para cerrar el diálogo de Ajustes Predeterminados, se le pedirá confirmar. Haga clic en Ok o Cancelar para volver al menú de los ajustes predeterminados. Para seguir sin borrar todos los ajustes predeterminados, cierre el diálogo haciendo clic en Cancelar.

## 3.5 Guía de instalación plug-in

[Solo en las ediciones Studio y Studio Max](#)<sup>[7]</sup>

### Instalando el plugin de Portrait Pro para Photoshop

En las ediciones Studio y Studio Max de PortraitPro, tienes la opción de utilizar PortraitPro como un [complemento](#)<sup>[25]</sup> de Photoshop y otras suites de edición de fotografías compatibles.

El instalador de plug-in se ejecuta como un instalador separado una vez que el instalador principal de PortraitPro haya finalizado

El instalador detectará automáticamente cualquier aplicación compatible. A continuación, puedes seleccionar las aplicaciones para las que deseas instalar el complemento.

(Nota: el complemento se puede instalar desde PortraitPro en cualquier momento en **PortraitPro > Preferencias > Complemento > Ejecutar instalador de complementos**).

### Reinstalar plugins

Si no has instalado los plugins al instalar PortraitPro, quizás porque no tenías la otra aplicación ya instalada en ese momento, puedes instalar el complemento más adelante.

Para ello, ve al cuadro de diálogo [Configuraciones del complemento](#)<sup>[98]</sup>, desde donde puedes volver a ejecutar el instalador de complementos.

### Resolución de problemas

Si el complemento PortraitPro no aparece en Photoshop (u otra aplicación compatible), es posible que no se haya instalado correctamente. Esto puede deberse a que el complemento está instalado en la carpeta incorrecta.

Para corregir esto tienes que encontrar la carpeta correcta en la que el plugin debe instalarse. Normalmente la localización de la instalación del plugin es `"/Aplicaciones/<NOMBRE-APLICACIÓN>/Plug-Ins"` por ejemplo, `"/Aplicación/Adobe Photoshop CC/Plug-ins/"`. Una vez hayas encontrado al carpeta correcta, abre el instalador del plugin en el diálogo [Ajustes de Plugin](#)<sup>[98]</sup> y selecciona la opción "Elegir ruta de instalación manualmente".

## 3.6 Créditos a terceras partes

PortraitPro utiliza un número de elementos de terceras partes que son reconocidos aquí. Damos las gracias a los autores de tan valiosos recursos.

### [dcraw](#)

La lectura de los archivos RAW es proporcionada por [dcraw](#).

Copyright 1997-2012 by Dave Coffin, dcoffin a cybercom o net

### [tiff](#)

La lectura de los archivos TIFF es proporcionada por [libtiff](#).

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler  
Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Se permite el uso, copia, modificación, distribución y venta de este software y su documentación con cualquier propósito y sin tasa, siempre y cuando (i) aparezca la información relativa al copyright en todas las copias del software y (ii) los nombres de San Leffler y Silicon Graphics no sean utilizados de manera publicitaria sin el permiso escrito de San Leffler y Silicon Graphics.

EL SOFTWARE SE ENTREGA "TAL Y COMO SE MUESTRA" SIN QUE SUPONGA O PRESENTE NINGÚN TIPO DE GARANTÍA PARA NINGÚN TIPO DE USO EN PARTICULAR.

EN NINGÚN CASO PODRÁN SAN LEFFLER O SILICON GRAPHICS SER RESPONSABLES DIRECTOS O INDIRECTOS DE DAÑOS O PÉRDIDAS DERIVADAS DEL USO DEL SOFTWARE, RESULTADO DE LA PÉRDIDA DEL USO, DATOS O BENEFICIOS.

### [jpeglib](#)

La lectura de los archivos JPEG es proporcionada por [jpeglib](#).

Este software se basa en parte en el trabajo de Independent JPEG Group.

Este software está protegido por las leyes del Copyright (C) 1991-2011, Thomas G. Lane, Guido Vollbeding.

### [pnglib](#)

La lectura de los archivos PNG es proporcionada por [pnglib](#).

### [zlib](#)

La compresión Zlib es proporcionada por [zlib](#).

(C) 1995-2012 Jean-loup Gailly y Mark Adler

### [Adobe DNG SDK](#)

La lectura de los archivos DNG es proporcionada por DNG SDK.

Código JPEG sin pérdidas adaptado de:

Copyright (C) 1991, 1992, Thomas G. Lane.  
Como parte de Independent JPEG Group's software.

Copyright (c) 1993 Brian C. Smith,  
Universidad de California  
Todos los derechos reservados.

Copyright (c) 1994 Kongji Huang y Brian C. Smith.  
Cornell University  
Todos los derechos reservados.

Se permite el uso, copia, modificación, distribución y venta de este software y su documentación con cualquier propósito y sin tasa, siempre y cuando aparezca la información relativa al copyright y los siguientes dos párrafos aparezcan en todas las copias del software.

EN NINGÚN CASO PODRÁ LA LA UNIVERSIDAD CORNELL SER RESPONSABLE DIRECTOS O INDIRECTO DE DAÑOS O PÉRDIDAS DERIVADAS DEL USO DEL SOFTWARE, INCLUSO AUNQUE LA UNIVERSIDAD HAYA SIDO AVISADA DE LOS POSIBLES DAÑOS.

EL SOFTWARE SE ENTREGA "TAL Y COMO ESTÁ" SIN QUE SUPONGA O PRESENTE NINGÚN TIPO DE GARANTÍA PARA NINGÚN TIPO USO PARTICULAR. CORNELL NO TIENE OBLIGACIÓN DE PROVEER MANTENIMIENTO, ACTUALIZACIONES, MEJORAS O MODIFICACIONES A ESTE SOFTWARE.

Copyright © 2006 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Adobe es una marca registrada de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/u otros países. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporations en los Estados Unidos y/u otros países. Mac es una marca registrada de Apple Computer, Inc., registrada en los Estados Unidos y en otros países. Todas las marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.

#### [Adobe XMP SDK](#)

---

Adobe XMP SDK es utilizado por Adobe DNG SDK

Copyright 2009 Adobe Systems Incorporado. Todos los derechos reservados.. La versión original de este código puede encontrarse en <http://adobe.com>.

#### [Icms library](#)

---

El manejo de los perfiles de color ICC es proporcionado por [Icms](#).

Little CMS

Copyright (c) 1998-2007 Marti Maria Saguer

Se le permite de forma gratuita a cualquier persona que obtenga una copia del software y los documentos asociados con él, trabajar con el programa sin restricciones, sin limitaciones de derechos de uso: copiar, modificar, minupular, integrar, distribuir, sublicenciar, y/o vender copias del Software y permitir a otras personas hacer lo mismo bajo las siguientes condiciones:

La nota de copyright y esta nota de permiso deben ser incluidas en todas las copias o porciones del software.

EL SOFTWARE SE ENTREGA "TAL Y COMO SE MUESTRA" SIN QUE SUPONGA O PRESENTE NINGÚN TIPO DE GARANTÍA PARA NINGÚN TIPO USO PARTICULAR. EN NINGÚN CASO PODRÁN LOS AUTORES SER RESPONSABLES DIRECTOS O INDIRECTOS DE DAÑOS O PÉRDIDAS DERIVADAS DEL USO DEL SOFTWARE.

#### [OpenCV](#)

---

El buscador de opciones automático usa [OpenCV](#) library.

License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000-2008, Intel Corporation, all rights reserved.

Copyright (C) 2008-2011, Willow Garage Inc., all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

\*Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\*Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

\*The name of the copyright holders may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

## Machine Learning Framework

---

Un marco de aprendizaje automático proporcionado por Darwin.

DARWIN: A FRAMEWORK FOR MACHINE LEARNING RESEARCH AND DEVELOPMENT

Copyright (c) 2007-2012, Stephen Gould

Todos los derechos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

La redistribución y uso en origen y formas binarias, con o sin modificación, está permitida bajo las siguientes condiciones:

\*La redistribución en forma binaria debe reproducir el mensaje sobre derechos, esta lista de condiciones y la siguiente mensaje en la documentación y/u otros materiales proporcionados con la distribución.

\*Ni el nombre del propietario de los derechos del software o los nombres de sus contribuidores podrán usarse ratificar o promocionar productos derivados de ellos desde este software sin previa autorización escrita.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED

TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## Boost

Las clases generales son proporcionadas por [boost](#).

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

## Delaunay Triangulation

Una función de triangulación es proporcionada por Ken Clarkson, AT&T

Ken Clarkson wrote this. Copyright (c) 1995 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHORS NOR AT&T MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

## Dlib

[Dlib](#), a machine learning toolkit.

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to

do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

### TensorFlow

---

[TensorFlow](#), an open source machine learning framework.

Copyright 2018 The TensorFlow Authors. All rights reserved.

Apache License  
Version 2.0, January 2004  
<http://www.apache.org/licenses/>

#### TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

##### 1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.
3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, (except as stated in this section) patent license to make, have made, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You

meet the following conditions:

- (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
- (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
- (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
- (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

- 5. **Submission of Contributions.** Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.
- 6. **Trademarks.** This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
- 7. **Disclaimer of Warranty.** Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A

;PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.
9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright 2017, The TensorFlow Authors.

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

## Some of TensorFlow's code is derived from Caffe, which is subject to the following copyright notice:

## COPYRIGHT

All contributions by the University of California:

Copyright (c) 2014, The Regents of the University of California (Regents)  
Todos los derechos reservados.

All other contributions:

Copyright (c) 2014, the respective contributors  
Todos los derechos reservados.

Caffe uses a shared copyright model: each contributor holds copyright over their contributions to Caffe. The project versioning records all such contribution and copyright details. If a contributor wants to further mark their specific copyright on a particular contribution, they should indicate their copyright solely in the commit message of the change when it is committed.

## LICENSE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## CONTRIBUTION AGREEMENT

By contributing to the BVLC/caffe repository through pull-request, comment, or otherwise, the contributor releases their content to the license and copyright terms herein.

[Eigen](#)

---

[Eigen](#), a C++ template library for linear algebra: matrices, vectors, numerical solvers, and related algorithms.

Mozilla Public License Version 2.0  
=====

## 1. Definitions

- 
- 1.1. "Contributor"  
means each individual or legal entity that creates, contributes to the creation of, or owns Covered Software.
- 1.2. "Contributor Version"  
means the combination of the Contributions of others (if any) used by a Contributor and that particular Contributor's Contribution.
- 1.3. "Contribution"  
means Covered Software of a particular Contributor.
- 1.4. "Covered Software"  
means Source Code Form to which the initial Contributor has attached the notice in Exhibit A, the Executable Form of such Source Code Form, and Modifications of such Source Code Form, in each case including portions thereof.
- 1.5. "Incompatible With Secondary Licenses"  
means
- (a) that the initial Contributor has attached the notice described in Exhibit B to the Covered Software; or
  - (b) that the Covered Software was made available under the terms of version 1.1 or earlier of the License, but not also under the terms of a Secondary License.
- 1.6. "Executable Form"  
means any form of the work other than Source Code Form.
- 1.7. "Larger Work"  
means a work that combines Covered Software with other material, in a separate file or files, that is not Covered Software.
- 1.8. "License"  
means this document.
- 1.9. "Licensable"  
means having the right to grant, to the maximum extent possible, whether at the time of the initial grant or subsequently, any and all of the rights conveyed by this License.
- 1.10. "Modifications"  
means any of the following:
- (a) any file in Source Code Form that results from an addition to, deletion from, or modification of the contents of Covered Software; or
  - (b) any new file in Source Code Form that contains any Covered Software.
- 1.11. "Patent Claims" of a Contributor  
means any patent claim(s), including without limitation, method, process, and apparatus claims, in any patent Licensable by such

Contributor that would be infringed, but for the grant of the License, by the making, using, selling, offering for sale, having made, import, or transfer of either its Contributions or its Contributor Version.

1.12. "Secondary License"

means either the GNU General Public License, Version 2.0, the GNU Lesser General Public License, Version 2.1, the GNU Affero General Public License, Version 3.0, or any later versions of those licenses.

1.13. "Source Code Form"

means the form of the work preferred for making modifications.

1.14. "You" (or "Your")

means an individual or a legal entity exercising rights under this License. For legal entities, "You" includes any entity that controls, is controlled by, or is under common control with You. For purposes of this definition, "control" means (a) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (b) ownership of more than fifty percent (50%) of the outstanding shares or beneficial ownership of such entity.

2. License Grants and Conditions

-----

2. License Grants and Conditions

Each Contributor hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license:

- (a) under intellectual property rights (other than patent or trademark) Licensable by such Contributor to use, reproduce, make available, modify, display, perform, distribute, and otherwise exploit its Contributions, either on an unmodified basis, with Modifications, or as part of a Larger Work; and
- (b) under Patent Claims of such Contributor to make, use, sell, offer for sale, have made, import, and otherwise transfer either its Contributions or its Contributor Version.

2.2. Effective Date

The licenses granted in Section 2.1 with respect to any Contribution become effective for each Contribution on the date the Contributor first distributes such Contribution.

2.3. Limitations on Grant Scope

The licenses granted in this Section 2 are the only rights granted under this License. No additional rights or licenses will be implied from the distribution or licensing of Covered Software under this License. Notwithstanding Section 2.1(b) above, no patent license is granted by a Contributor:

- (a) for any code that a Contributor has removed from Covered Software;

o

(b) for infringements caused by: (i) Your and any other third party's modifications of Covered Software, or (ii) the combination of its Contributions with other software (except as part of its Contributor Version); or

(c) under Patent Claims infringed by Covered Software in the absence of its Contributions.

This License does not grant any rights in the trademarks, service marks, or logos of any Contributor (except as may be necessary to comply with the notice requirements in Section 3.4).

#### 2.4. Subsequent Licenses

No Contributor makes additional grants as a result of Your choice to distribute the Covered Software under a subsequent version of this License (see Section 10.2) or under the terms of a Secondary License (if permitted under the terms of Section 3.3).

#### 2.5. Representation

Each Contributor represents that the Contributor believes its Contributions are its original creation(s) or it has sufficient rights to grant the rights to its Contributions conveyed by this License.

#### 2.6. Fair Use

This License is not intended to limit any rights You have under applicable copyright doctrines of fair use, fair dealing, or other equivalents.

#### 2.7. Conditions

Sections 3.1, 3.2, 3.3, and 3.4 are conditions of the licenses granted in Section 2.1.

### 3. Responsibilities

-----

#### 3.1. Distribution of Source Form

All distribution of Covered Software in Source Code Form, including any Modifications that You create or to which You contribute, must be under the terms of this License. You must inform recipients that the Source Code Form of the Covered Software is governed by the terms of this License, and how they can obtain a copy of this License. You may not attempt to alter or restrict the recipients' rights in the Source Code Form.

#### 3.2. Distribution of Executable Form

If You distribute Covered Software in Executable Form then:

(a) such Covered Software must also be made available in Source Code Form, as described in Section 3.1, and You must inform recipients of

the Executable Form how they can obtain a copy of such Source Code Form by reasonable means in a timely manner, at a charge no more than the cost of distribution to the recipient; and

- (b) You may distribute such Executable Form under the terms of this License, or sublicense it under different terms, provided that the license for the Executable Form does not attempt to limit or alter the recipients' rights in the Source Code Form under this License.

### 3.3. Distribution of a Larger Work

You may create and distribute a Larger Work under terms of Your choice, provided that You also comply with the requirements of this License for the Covered Software. If the Larger Work is a combination of Covered Software with a work governed by one or more Secondary Licenses, and the Covered Software is not Incompatible With Secondary Licenses, this License permits You to additionally distribute such Covered Software under the terms of such Secondary License(s), so that the recipient of the Larger Work may, at their option, further distribute the Covered Software under the terms of either this License or such Secondary License(s).

### 3.4. Notices

You may not remove or alter the substance of any license notices (including copyright notices, patent notices, disclaimers of warranty, or limitations of liability) contained within the Source Code Form of the Covered Software, except that You may alter any license notices to the extent required to remedy known factual inaccuracies.

### 3.5. Application of Additional Terms

You may choose to offer, and to charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability obligations to one or more recipients of Covered Software. However, You may do so only on Your own behalf, and not on behalf of any Contributor. You must make it absolutely clear that any such warranty, support, indemnity, or liability obligation is offered by You alone, and You hereby agree to indemnify every Contributor for any liability incurred by such Contributor as a result of warranty, support, indemnity or liability terms You offer. You may include additional disclaimers of warranty and limitations of liability specific to any jurisdiction.

## 4. Inability to Comply Due to Statute or Regulation

-----

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Covered Software due to statute, judicial order, or regulation then You must: (a) comply with the terms of this License to the maximum extent possible; and (b) describe the limitations and the code they affect. Such description must be placed in a text file included with all distributions of the Covered Software under this License. Except to the extent prohibited by statute or regulation, such description must be sufficiently detailed for a recipient of ordinary skill to be able to understand it.

## 5. Termination

5.1. The rights granted under this License will terminate automatically if You fail to comply with any of its terms. However, if You become compliant, then the rights granted under this License from a particular Contributor are reinstated (a) provisionally, unless and until such Contributor explicitly and finally terminates Your grants, and (b) on an ongoing basis, if such Contributor fails to notify You of the non-compliance by some reasonable means prior to 60 days after You have come back into compliance. Moreover, Your grants from a particular Contributor are reinstated on an ongoing basis if such Contributor notifies You of the non-compliance by some reasonable means, this is the first time You have received notice of non-compliance with this License from such Contributor, and You become compliant prior to 30 days after Your receipt of the notice.

5.2. If You initiate litigation against any entity by asserting a patent infringement claim (excluding declaratory judgment actions, counter-claims, and cross-claims) alleging that a Contributor Version directly or indirectly infringes any patent, then the rights granted to You by any and all Contributors for the Covered Software under Section 2.1 of this License shall terminate.

5.3. In the event of termination under Sections 5.1 or 5.2 above, all end user license agreements (excluding distributors and resellers) which have been validly granted by You or Your distributors under this License prior to termination shall survive termination.

\*\*\*\*\*
\*
\* 6. Disclaimer of Warranty
\* -----
\*
\* Covered Software is provided under this License on an "as is"
\* basis, without warranty of any kind, either expressed, implied, or
\* statutory, including, without limitation, warranties that the
\* Covered Software is free of defects, merchantable, fit for a
\* particular purpose or non-infringing. The entire risk as to the
\* quality and performance of the Covered Software is with You.
\* Should any Covered Software prove defective in any respect, You
\* (not any Contributor) assume the cost of any necessary servicing,
\* repair, or correction. This disclaimer of warranty constitutes an
\* essential part of this License. No use of any Covered Software is
\* authorized under this License except under this disclaimer.
\*
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*
\*
\* 7. Limitation of Liability
\* -----
\*
\* Under no circumstances and under no legal theory, whether tort
\* (including negligence), contract, or otherwise, shall any
\* (including negligence), contract, or otherwise, shall any
\* permitted above, be liable to You for any direct, indirect,
\* special, incidental, or consequential damages of any character
\*

\* including, without limitation, damages for lost profits, loss of \*  
 \* goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any \*  
 \* and all other commercial damages or losses, even if such party \*  
 \* shall have been informed of the possibility of such damages. This \*  
 \* limitation of liability shall not apply to liability for death or \*  
 \* personal injury resulting from such party's negligence to the \*  
 \* extent applicable law prohibits such limitation. Some \*  
 \* jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of \*  
 \* incidental or consequential damages, so this exclusion and \*  
 \* limitation may not apply to You. \*  
 \* \*  
 \*\*\*\*\*

## 8. Litigation

-----

Any litigation relating to this License may be brought only in the courts of a jurisdiction where the defendant maintains its principal place of business and such litigation shall be governed by laws of that jurisdiction, without reference to its conflict-of-law provisions. Nothing in this Section shall prevent a party's ability to bring cross-claims or counter-claims.

## 9. Miscellaneous

-----

This License represents the complete agreement concerning the subject matter hereof. If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter shall not be used to construe this License against a Contributor.

## 10. Versions of the License

-----

### 10.1. New Versions

Mozilla Foundation is the license steward. Except as provided in Section 10.3, no one other than the license steward has the right to modify or publish new versions of this License. Each version will be given a distinguishing version number.

### 10.2. Effect of New Versions

You may distribute the Covered Software under the terms of the version of the License under which You originally received the Covered Software, or under the terms of any subsequent version published by the license steward.

### 10.3. Modified Versions

If you create software not governed by this License, and you want to create a new license for such software, you may create and use a modified version of this License if you rename the license and remove any references to the name of the license steward (except to note that such modified license differs from this License).

#### 10.4. Distributing Source Code Form that is Incompatible With Secondary Licenses

If You choose to distribute Source Code Form that is Incompatible With Secondary Licenses under the terms of this version of the License, the notice described in Exhibit B of this License must be attached.

##### Exhibit A - Source Code Form License Notice

-----

This Source Code Form is subject to the terms of the Mozilla Public License, v. 2.0. If a copy of the MPL was not distributed with this file, You can obtain one at <http://mozilla.org/MPL/2.0/>.

If it is not possible or desirable to put the notice in a particular file, then You may include the notice in a location (such as a LICENSE file in a relevant directory) where a recipient would be likely to look for such a notice.

You may add additional accurate notices of copyright ownership.

##### Exhibit B - "Incompatible With Secondary Licenses" Notice

-----

This Source Code Form is "Incompatible With Secondary Licenses", as defined by the Mozilla Public License, v. 2.0.

## 3.7 Tipos de archivo compatibles

PortraitPro puede leer y escribir los siguientes formatos de archivo:

Tipo	Extensión	Descripción
JPEG	.jpg; .jpeg	El tipo de archivo de imagen que usa compresión de pérdida
TIFF	.tif; .tiff	Tipo de archivo de imagen que está descomprimida o usa menos compresión de pérdida  Nota: Los archivos TIFF que contienen imágenes que tienen 16 bits por muestra de color (48 bits por píxel) solo se admiten en la edición de Studio.
PNG	.png	Otro archivo común de imagen  Nota: Los archivos PNG que contienen imágenes que tienen 16 bits por muestra de color (48 bits por píxel) solo se admiten en la edición de Studio.
PPX	.ppx	Tipo de archivo propietario utilizado por PortraitPro para almacenar una sesión

### Ediciones Studio

Además, las ediciones PortraitPro Studio y Studio Max admiten la lectura de los siguientes archivos RAW de la cámara:

<b>Fabricante</b>	<b>Tipo</b>
Adobe	.dng
ARRI	.ari
Canon	.crw; .cr2
Epson	.erf
Fuji	.raf
Imacon	.fff
Kodak	.tif; .kdc; .dcr
Mamiya	.mef; .mos
Minolta	.mrw
Nikon	.nef
Olympus	.orf
Panasonic	.raw; .rw2
Pentax	.ptx; .pef
Phase One	.tif; .iiq
Red	.r3d
QuickTake	.qtk
Sony	.arw; .srf; .sr2

## 3.8 Atajos del teclado

PortraitPro proporciona los siguientes atajos de teclado en las diversas etapas de la aplicación.

### Comandos de menú

CMD+O	Comando <b>Archivo &gt; Cerrar</b> .
F4	<a href="#">Solo en la edición Studio</a>  Comando <b>Archivo &gt; Abrir Lote</b> .
CMD+S	Comando <b>Archivo &gt; Guardar</b> .
CMD+W	Comando <b>Archivo &gt; Cerrar</b> .
CMD+E	Comando <b>Archivo &gt; Editar otra cara en esta foto</b> .
CMD+A	Comando <b>Archivo &gt; Ajustar Contorno</b> .
CMD+Z	Comando <b>Editar &gt; Deshacer</b> .
CMD+Y	Comando <b>Editar &gt; Rehacer</b> .

### Panoramización

BARRA ESPACIADORA	Abre el diálogo de Abrir Archivo para poder elegir un archivo.
-------------------	--

### Seleccionar Sexo

f	Establece el rostro como <b>femenino</b> , luego va al paso Ubicar características.
m	Establece la cara <b>como masculina</b> , luego va al paso Ubicar características.

### Localizar características

*No hay atajos del teclado*

### Ajustar contornos

BARRA ESPACIADORA	Va a la siguiente característica a ajustar.
.	Omitir hasta el final de la fase Ajustar línea exterior.

### Retocar foto

+	Ampliar zoom.
-	Alejar zoom.
INTRO	Cambia la vista de imagen mejorada para mostrar la imagen original.

(manteniendo pulsado)	
a	Muestra/Oculto Área de la piel.
t	Selecciona la herramienta Retoque.
r	Selecciona herramienta Restaurar.
s	Selecciona herramienta Extender Área de la piel.
d	Selecciona herramienta Recortar Área de la piel.
h	Selecciona herramienta Extender Área del cabello.
j	Selecciona herramienta Recortar Área del cabello.
c	Selecciona herramienta recortar.
[	Hace que el radio del cepillo sea más pequeño (cuando se selecciona una <a href="#">herramienta de pincel</a> <sup>[15]</sup> o <a href="#">herramienta pincel de área</a> <sup>[17]</sup> ).
]	Haz el radio del pincel más grande (cuando se selecciona a herramienta de pincel).
0-9	Cambie la resistencia del pincel (cuando se selecciona retocar o restaurar herramienta de pincel).
ESC	Elimina la selección de la herramienta actual de selección.
BARRA ESPACIADORA (manteniendo pulsado)	Cuando se selecciona una herramienta de pincel, cambia temporalmente a la herramienta de panoramización.
SHIFT (manteniendo pulsado)	Cuando se selecciona una herramienta de pincel, cambia temporalmente al pincel opuesto.
ALT (manteniendo pulsado)	Cuando se selecciona un pincel inteligente, bloquea temporalmente el detector. Esto es útil cuando pintas detalles finos como mechones de cabello.
F2	Muestra el cuadro de diálogo <a href="#">Guardar ajuste predeterminado</a> <sup>[99]</sup> .
F3	Muestra el cuadro de diálogo <a href="#">Guardar instantánea</a> <sup>[44]</sup> .
F4	Selecciona el preajuste Restablecer a original, que establece los controles para dejar la imagen sin cambios.
F7	Amplía la vista para mostrar la imagen completa.
F8	Acerca la vista para mostrar la cara actual.
F9	Selecciona la pestaña <a href="#">Controles</a> <sup>[45]</sup> en el panel de controles.
F10	Selecciona la pestaña <a href="#">Ajustes predeterminados</a> <sup>[42]</sup> en el panel de controles.
F11	Seleccione <a href="#">Instantáneas</a> <sup>[44]</sup> en el panel de control.
F12	Vuelve de Complemento, si la aplicación está en <a href="#">modo complemento</a> <sup>[25]</sup> , guarda la imagen y cierra la aplicación.





# Índice

## - A -

- abrir una imagen 12
- ajustar contorno 22
- ajustes de color 94
- ajustes de idioma 97
- Ajustes del complemento de Photoshop 98
- ajustes por defecto 42
- ajustes predeterminados 42
- Alternar entre la imagen original y la retocada 39
- Ampliar área de Piel 17
- área de cabello 82
- área de piel 81
- Atajos de teclado 119

## - B -

- Bits por canal de color 90, 94
- Borrar ajustes predeterminados 100
- Botón 1:1 41
- Botón Encajar 41
- Botón Rostro 41
- Brillo 66

## - C -

- cielo 80
- Colorete 55
- conexión panel de control 39
- Contraste 66
- Control de Zoom 41
- Controles de Boca 62
- Controles de cabello 64
- controles de estructura facial 47
- Controles de Forma 47
- Controles de imagen 66
- controles deslizantes 45
- Controles deslizantes de Ojos 59
- Controles deslizantes de piel 49
- controles deslizantes guardados 42
- Controles para aclarar y colorear la piel 53

## - D -

- Delineador de ojos 55
- Diálogo ajustes predeterminados 100
- Diálogo de ajustes predeterminados 99
- Diálogo de configuración de color 90

## - E -

- editar menú 34
- editar una imagen 14
- eliminar objetos 79
- Eliminar ojos rojos 59
- extensiones de archivo 117

## - F -

- Fotografías de grupo 26

## - G -

- guardar resultado 14
- Guía de inicio rápido 6

## - H -

- herramienta arrastrar 15
- herramienta clonar 79
- herramienta cortar 77
- Herramienta de pincel 49
- Herramienta de retoque 49
- Herramientas de Pincel 15

## - I -

- Iluminación de la piel 53
- imágenes raw 117
- instantáneas 44
- Introducción 6

## - J -

- jpeg 89

**- L -**

Lote automático 18

**- M -**

manual lote 20  
maquillaje 55  
Máscara 55  
máscara de fondo 69  
Mejorar solo la piel 27  
menú archivo 32  
Menú Ayuda 36  
menú vista 36  
Múltiples caras 26

**- N -**

Navegador 41

**- O -**

Opacidad (Pincel) 15  
opciones de guardar imagen 89

**- P -**

panel de control 39  
Para empezar 6  
pincel de iluminación 78  
Pintalabios 55

**- R -**

Radio (Pincel) 15  
Recortar Área de Piel 17  
Reemplazar el fondo 67  
relacion de aspecto 77  
Renombrar ajustes predeterminados 100  
Reordenar ajustes predeterminados 100  
Rotar la imagen 27

**- S -**

sesión 32  
sombra de ojos 55  
superposiciones 76  
sustituir cielo 80

**- T -**

tiff 89  
tipos de archivo 117  
Trabajar con fotografías de grupo 26  
Transparencia 73

**- V -**

ver antes y después 39  
Ver solo después 39  
Ver/editar área de piel 81  
Viñeta 66