

DOMINA CLIP STUDIO PAINT COMO UN PRO

Selecciones de Clip Studio

En este cuarto módulo del curso de Clip Studio, vamos a hacer un repaso a fondo de las distintas herramientas de selección.

Veremos que nos ofrece cada una de ellas y en que situación deben usarse. También sentaremos las bases para entender mejor como enfocar la ilustración digital de manera más avanzada.

¿POR QUÉ SELECCIONAMOS?

Realmente existen múltiples respuestas a esta pregunta. Pero para hacerlo de manera escueta como siempre, te diré que necesitaremos usar algún tipo de herramienta de selección cuando estemos ante una de estas tres necesidades. **Delimitar, Mover o Transformar.**

Para poder hacer estas acciones contamos con tres herramientas básicas, la herramienta de **selección básica**, **el lazo** y la herramienta de **selección automática** (*la varita mágica de toda la vida*).

En las siguientes secciones iré explicando cada uno de los supuestos que he mencionado en el primer párrafo usando como base la **selección básica**, no obstante, todo lo que explique se puede hacer con cualquiera de las herramientas.

DELIMITAR

Delimitar es la función más básica de una selección y en esencia sirve para crear un área donde podamos trabajar sin afectar todo lo que queda fuera de esa área. Para hacerlo usaremos cualquiera de las herramientas de selección que he mencionado. En este caso al usar la **selección básica**, el atajo de teclado es la **M**.

Una vez tengamos un área creada con cualquiera de las subherramientas de la **selección básica**, podremos modificar esta selección de diferentes maneras según nuestras necesidades.

Lo primero que podemos hacer es invertir esta selección, es decir, que en lugar de afectar al área de dentro de la selección trabajemos fuera de esta área sin afectar su interior. Para ello el atajo de teclado es **Mayus+Ctrl+I**.

Otra cuestión importante a comentar es que si usamos la selección **rectangular** o la **elíptica** podremos hacer formas perfectas manteniendo pulsada la tecla **Mayús**. Es decir que con la **rectangular** podremos hacer **cuadrados** y con la **elíptica, circunferencias**.

Por otra parte si usamos el lazo poligonal o **Polilínea**, podemos hacer líneas a 45° si mantenemos pulsada la tecla **Mayús**, mover los puntos que hagamos si mantenemos pulso **Ctrl** y eliminar los puntos creados si hacemos clic sobre ellos.

También podemos modificar nuestra selección **ampliándola** o **reduciéndola**. Esto lo podemos hacer de varias maneras a sí que vamos paso a paso.

Lo más básico es poner nuestra herramienta de selección en modo **Agregar** o **Eliminar** para ir modificando su área. Para hacerlo nos iremos al panel de **Propiedades de herramienta** y en **modo de selección** elegiremos cualquiera de estos dos. De esta manera cuando esté en **agregar** todo lo que seleccionemos se sumará a la selección ya hecha y en modo **eliminar**, restará a nuestra selección.

En estos modos de selección existe una opción llamada **seleccionar de la selección**, que sirve para seleccionar la intersección de la selección ya hecha y la nueva por hacer. (Puede parecer un poco liante, pero si miras el video verás que es bastante sencillo).

Por otra parte, existe otra forma de ampliar y reducir nuestra selección y es hacerlo manteniendo las proporciones de la misma. Para hacerlo tienes dos maneras. La opción larga es ir a **Seleccionar > ampliar área seleccionada** o **reducir área seleccionada** y la opción corta es usar los botones que hay debajo de la barra que te aparecerá en pantalla cada vez que hagas una selección. En este caso te interesan los dos cuadrados uno que tiene dos flechas hacia adentro y el otro hacia afuera.

Elijas la opción que elijas una vez le des clic te pedirá cuantos píxeles quieres ampliar o reducir tu selección, pon el número y dale a Aceptar.

Por último, un par de atajos de teclado que te van a ser muy útiles son **Ctrl+A** para **seleccionar toda el área del lienzo** y **Ctrl+D** para **desseleccionar**.

MOVER

Esta es sin duda otra función muy importante de las selecciones. Pero para entender como se hace tenemos que introducir la **herramienta Mover**. Esta herramienta nos permite mover todo lo que hay en el lienzo y su atajo de teclado es la **V**. Sin embargo, ¿qué pasa si no queremos moverlo todo y solo una parte? Pues ahí entran las selecciones.

Aquí como siempre tenemos dos opciones. Podemos hacer la selección y luego ir a la herramienta mover y desplazar el objeto que queramos o hacer la selección y manteniendo pulsada la tecla **Ctrl** desplazar el objeto. Con ambas opciones obtenemos el mismo resultado.

TRANSFORMAR

Lo primero de todo es saber entrar en el modo transformar. Para ello deberemos usar el comando **Ctrl+T** o ir a **Edición > Transformar > Escalar/Rotar**. Recuerda que si solo quieres aplicar la transformación en un área concreta de tu ilustración primero deberás seleccionarla.

Una vez entremos en este modo, el área que queramos transformar se ubicara dentro de un marco con puntos en los lados y las esquinas. Si usamos los puntos de los lados podremos aplastar o estirar el dibujo tanto vertical como horizontalmente. Si usamos los puntos de las esquinas mientras mantenemos pulsada la tecla **Mayús**, podremos hacerla más o menos grande de manera proporcional.

Por otra parte si nos situamos fuera del marco veremos que nuestro cursor se transforma en una doble flecha curva, con eso podremos rotar nuestro dibujo al ángulo que elijamos. Simplemente tenemos que hacer clic y mover el stylus o el ratón.

Otra opción interesante es voltear nuestro dibujo de manera horizontal o vertical, lo que es hacer espejo de toda la vida. Para ello podemos ir a **Edición > Transformar > Voltear horizontalmente** o **Voltear verticalmente** o podemos usar el panel de propiedades de herramienta y hacer clic en el **segundo** y **tercer botón** de la parte superior del panel.

Por último, podemos **deformar** de manera libre nuestro dibujo, ya sea para hacerlo encajar en algún tipo de perspectiva o para acabar de ajustar su forma. Para ello, en el modo normal de selección, nos pondremos sobre los puntos del marco, pero antes de hacer clic sobre ellos mantendremos pulsada la tecla **Ctrl**, de este modo podremos moverlos donde queremos consiguiendo ajustar la forma de nuestra ilustración.

LAZO Y SELECCIÓN AUTOMÁTICA

Sobre el lazo tengo poco más que añadir, funciona más o menos igual que la herramienta que hemos explicado, su particularidad es que nos permite hacer selecciones de una manera más libre y orgánica. También cabe señalar que esta herramienta viene por defecto dentro de la **selección básica**, así que si quieres tenerla aparte como yo, tendrás que colocarla en la barra de herramientas como vimos en el **módulo 1** y colocarle un atajo de teclado personalizado como vimos en el **segundo módulo**. En mi caso uso la **L** que es el que tiene en Photoshop.

Por su parte, la herramienta de **selección automática** o **varita mágica** funciona diferente que las selecciones que hemos visto. Esta herramienta lo que hace es seleccionar todos los píxeles de un mismo color según un baremo que le pondremos nosotros. Si vamos al panel de propiedades de herramienta veremos una sección llamada **Margen de color**. Esto lo que determina es cuan parecido a de ser el color a seleccionar, es decir, si el número es cercano al 0 solo seleccionara píxeles de ese color concreto y cuanto más cercano sea del 100 más diferentes podrán ser los píxeles que seleccione la herramienta.

Lo normal es tenerlo en valores no superiores al 10, pero puede variar según la ocasión y el propósito. También quiero señalar que si tenemos seleccionada la opción **Aplicar solo a los píxeles adyacentes**, solo seleccionara los píxeles que se estén tocando, pero si no está marcada esa opción, seleccionara todos los colores de la imagen que cumplan los parámetros establecidos.