

GUÍA INFORMÁTICA PHOTOSHOP

Adobe PhotoShop: Es un software para el tratamiento de imagen más potente y popular de hoy en día creado por Adobe Systems. Es una aplicación que funciona para la creación y edición de imágenes. Este espacio de trabajo incluye menús y una serie de herramientas y paneles para visualizar, editar y añadir elementos a las imágenes. Este programa sirve para trabajar y editar toda clase de imágenes, y nos ayuda a modificar, retocar, deformar, rotar, crear efectos, etc. en cualquier tipo de imagen (fotografía o ilustración).

HERRAMIENTAS BASICAS DE PHOTOSHOP

Herramientas de Selección: son las que nos van a permitir aislar diferentes zonas de la fotografía para trabajar con ellas.

Marco rectangular: Una herramienta para realizar selecciones cuadradas o rectangulares.



Marco elíptico: Herramienta para crear selecciones circulares o elípticas. Está en el mismo grupo que el marco rectangular.



Marco de fila única: Esta herramienta permite definir o seleccionar toda una fila de píxeles a lo ancho de la imagen



Marco de columna única: Esta herramienta permite definir o seleccionar toda una columna de píxeles a lo largo de la imagen



Lazo: Esta herramienta sirve para seleccionar a mano alzada la parte de la foto que se desee para realizarle modificaciones.



Lazo poligonal: permite dibujar segmentos de borde rectilíneo de un borde de selección.



Lazo magnético: con esta herramienta el borde de selección se ajusta a los bordes de las áreas definidas de la imagen. La herramienta Lazo magnético es especialmente útil para seleccionar rápidamente objetos con bordes complejos en fondos de gran contraste.



Herramienta mover: permite arrastrar una selección o capa hasta una nueva ubicación en la imagen, es decir, la capa se mueve por completo o sólo el área seleccionada.



Herramienta Selección rápida: Al arrastrar, la selección se expande hacia fuera y busca y sigue automáticamente los bordes definidos en la imagen.



Varita mágica: Hace selecciones rápidas de áreas del mismo color. Se pulsa en un lugar de la imagen y nos selecciona toda el área que tiene el mismo color continuo.



Herramienta recortar: Elimina partes de una imagen para crear un enfoque o reforzar la composición, deja sólo el área que fue seleccionada.



Herramientas de Retoque:

Herramienta Tampón de clonar: Pinta una parte de una imagen sobre otra parte de la misma imagen o sobre otra parte de cualquier documento abierto que tenga el mismo modo de colores. También puede pintar parte de una capa sobre otra capa. La herramienta Tampón de clonar resulta útil para duplicar objetos o eliminar defectos de una imagen.



Herramienta de Pincel corrector puntual: Este pincel corrige las imperfecciones tomando como referencia los píxeles que están alrededor del lugar donde se ha seleccionado con el ratón. Se recomienda para defectos pequeños y que puedan subsanarse con las zonas adyacentes.



Herramienta Pincel corrector: Permite corregir imperfecciones para que desaparezcan de la imagen. Al igual que la herramienta de clonar, la herramienta Pincel corrector se utiliza para pintar con píxeles muestreados de una imagen o un motivo. Sin embargo, ésta herramienta también hace coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombreado de los píxeles muestreados con los píxeles que se están corrigiendo. Como resultado, los píxeles reparados se fusionan perfectamente con el resto de la imagen.



Herramienta Parche: Esta herramienta funciona de un modo similar al Pincel Corrector. Toma una muestra de una zona y aplica esa muestra a otra. Tiene en cuenta la textura, el brillo, el color, el contraste, etc. Además, el parche de Photoshop compara las áreas de origen y destino para que no haya saltos bruscos en los arreglos.



Herramientas de Pintura: Photoshop proporciona la herramienta Pincel y la herramienta Lápiz que permite pintar con el color frontal actual.

Herramienta Pincel: Crea trazos suaves de color.



Herramienta Lápiz: Crea líneas a mano alzada con borde irregular.



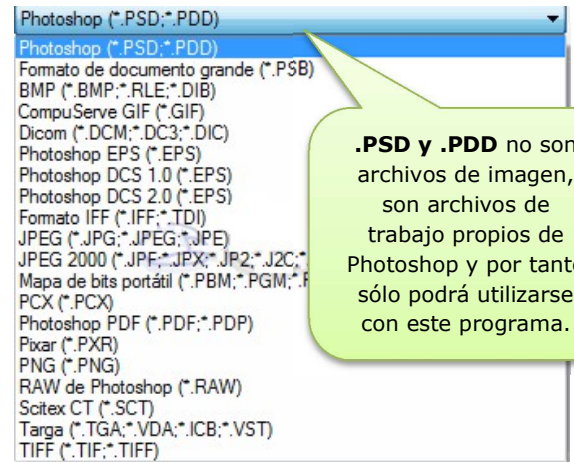
Herramienta Bote de pintura: Rellena los píxeles adyacentes que tienen valores de color similares a aquellos en los que se hace clic.



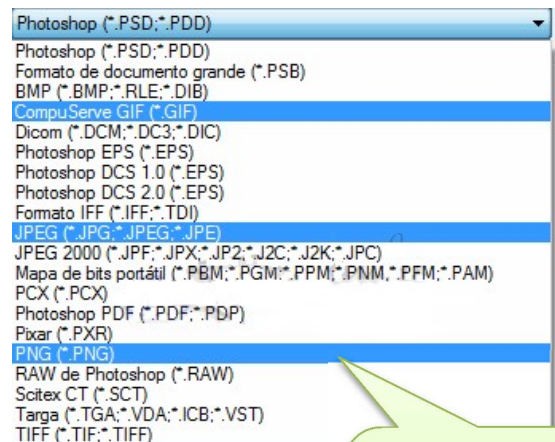
Guardar una imagen: Es importante diferenciar, primero, los dos estados de trabajo en los que se puede encontrar una imagen:

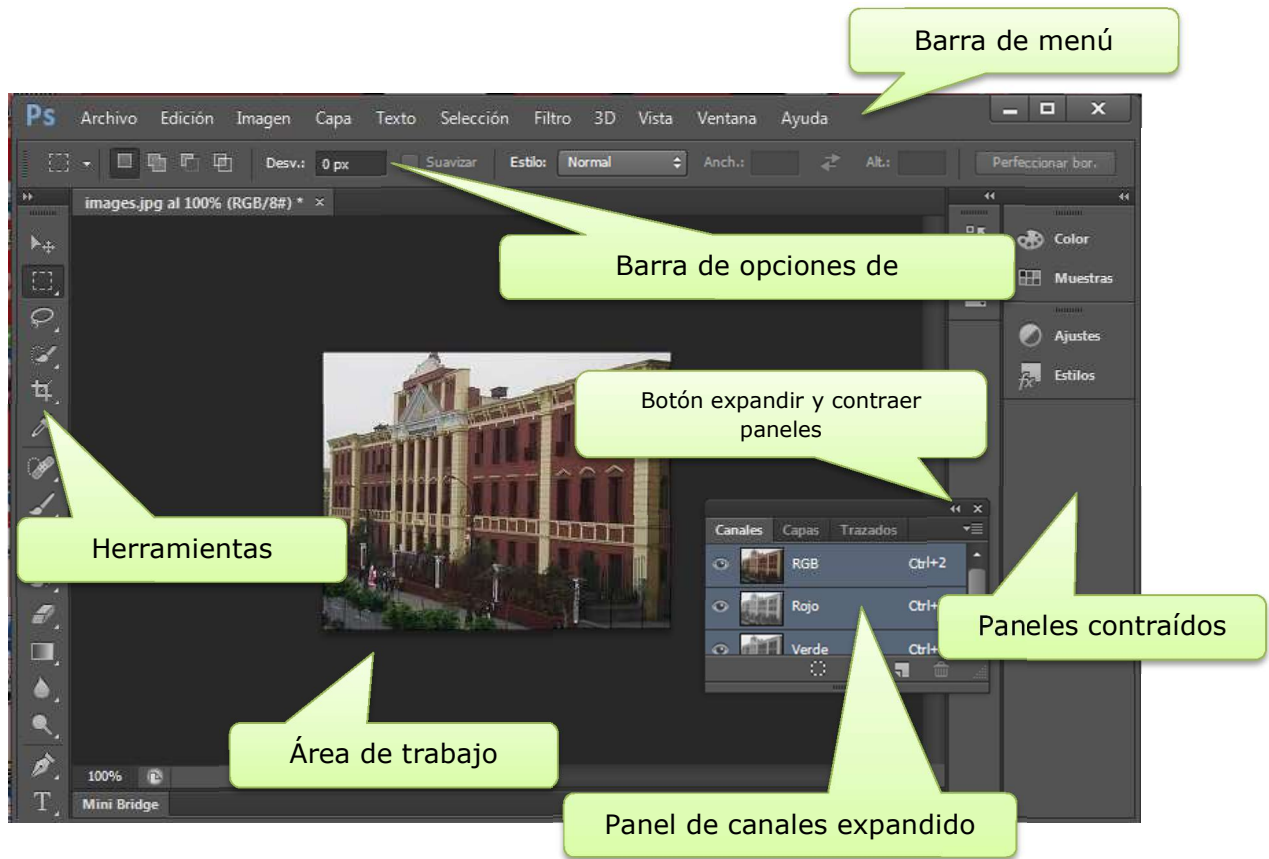
- **Una imagen puede estar en proceso, y no estar todavía acabada.** Bien porque se quiere grabar en determinado momento para no perder los cambios realizados, o porque se desea terminar la sesión de trabajo y continuar más adelante.
- O una imagen puede encontrarse terminada y lista para publicar, imprimir o almacenar. Por tanto, si la imagen puede encontrarse en dos estados de trabajos, entonces se guardarán de formas diferentes. En ambos casos el procedimiento inicial es el mismo, se hace clic en **Archivo** y luego en **Guardar Como**.

a) Guardar Imágenes inacabadas o en proceso: Si todavía no se ha alcanzado el estado final de la imagen y se quiere guardar el trabajo que se ha hecho, que la imagen permanezca exactamente en el estado en el que se encuentra, manteniendo las capas, transparencias y objetos tal y como están para poder seguir trabajando con ellos después. Para ello se le debe decir al programa que el tipo de archivo se quiere crear al guardar la imagen sea de tipo Photoshop (.PSD o .PDD). Este tipo de archivo ocupa mucho espacio, pero es debido a que guarda gran cantidad de información sobre el estado en el que se encuentra la composición. Por lo que se debe hacer clic sobre la lista desplegable de **Formato** y seleccionar **Photoshop**.



b) Guardar imágenes terminadas para su posterior almacenamiento, publicación o impresión: En este caso, la imagen ya ha alcanzado su estado final, se ha trabajado con la imagen y se quiere finalizar su proceso. Pues bien, ahora lo que se debe hacer es guardar la imagen como un archivo de imagen para que pueda ser utilizada más tarde como mejor interese. Para ello hacer clic en la lista desplegable de Formato y seleccionar el formato de imagen digital que se quiere dar a la imagen. **JPG, GIF y PNG** son los formatos más comunes. El primero, está pensado para imágenes con muchos colores, como fotografías, para las cuales se obtiene mejor calidad en menor tamaño que otros formatos. El segundo, GIF, está ideado para gráficos, imágenes con pocos colores (un máximo de 256) y áreas de color uniforme. Por lo general, un archivo GIF es muy ligero, y además permite transparencias y animaciones. PNG tiene varias versiones: PNG 8 puede usarse como los GIF, y PNG 24 está especialmente diseñado para gráficos con degradados y transparencias de distinta intensidad.





Introducción al cuadro de herramientas

	<p>A Herramientas de selección</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Mover (V)* ■ Marco rectangular (M) ○ Marco elíptico (M) ⋮ Marco columna única ⋮ Marco fila única ■ Lazo (L) ○ Lazo poligonal (L) ○ Lazo magnético (L) ■ Selección rápida (W) ○ Varita mágica (W) <p>B Herramientas para cortar y crear sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Recortar (C) ○ Sector (C) ○ Seleccionar sector (C) <p>C Herramientas de medida</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Cuentagotas (I) ○ Muestra de color (I) ○ Regla (I) ○ Notas (I) ○ Recuento (I)† <p>D Herramientas para retocar</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Pincel corrector puntual (J) ○ Pincel corrector (J) ○ Parche (J) ○ Pincel de ojos rojos (J) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tampón de clonar (S) ○ Tampón de motivo (S) ■ Borrador (E) ○ Borrador de fondos (E) ○ Borrador mágico (E) ■ Desenfocar ○ Enfocar ○ Dedo ■ Sobreexponer (O) ○ Subexponer (O) ○ Esponja (O) <p>E Herramientas de pintura</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Pincel (B) ○ Lápiz (B) ○ Sustitución de color (B) ○ Pincel mezclador (B) ■ Pincel de historia (Y) ○ Pincel histórico (Y) ■ Degradado (G) ○ Bote de pintura (G) <p>F Herramientas de dibujo y texto</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Pluma (P) ○ Pluma de forma libre (P) ○ Añadir punto de ancla ○ Eliminar punto de ancla ○ Convertir punto de ancla ■ Texto horizontal (T) ○ Texto vertical (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Máscara de texto horizontal (T) ○ Máscara de texto vertical (T) ■ Selección de trazado (A) ○ Selección directa (A) ■ Rectángulo (U) ○ Rectángulo redondeado (U) ○ Elipse (U) ○ Polígono (U) ○ Línea (U) ○ Forma personalizada (U) <p>G Herramientas de navegación</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Rotar 3D (K)† ○ Desplazar 3D (K)† ○ Panorámica (K)† ○ Deslizar 3D (K)† ○ Escala 3D (K)† ■ Rotación de cámara 3D (N)† ○ Desplazamiento de cámara 3D (N)† ○ Panorámica de cámara 3D (N)† ○ Recorrido de cámara 3D (N)† ○ Zoom de cámara 3D (N)† ■ Mano (H) ○ Rotar vista (R) ■ Zoom (Z)
--	---	--	---

■ Indica la herramienta por defecto. * Los métodos abreviados de teclado aparecen entre paréntesis. † Sólo para Extended