

Capítulo 1

Introducción a **Photoshop**



Contenido

1. Introducción
2. Tipos de imágenes
3. Entrar y salir de Photoshop
4. La ventana
5. Vista rápida de los menús
6. Vista general del Panel de Herramientas

1. Introducción

Photoshop es, más que un programa de dibujo, una herramienta que permite retocar fotos, restaurarlas o transformarlas en una composición fantástica de una manera tan profesional, que será difícil que el espectador pueda detectar algún rastro del trabajo de retoque de la imagen.

Este manual llevará al usuario a hacer un amplio recorrido a través del programa, para que pueda aprender, paso a paso, a producir fotos de la máxima calidad con un enfoque directo y simple, no sin antes haber aprendido a manejar las herramientas que le permitirán convertirse en un “mago” del retoque de fotografías.

2. Tipos de imágenes

Son dos las categorías principales de gráficos por ordenador existentes: Los gráficos vectoriales y los gráficos de mapa de bits. *Photoshop* utiliza fundamentalmente los mapas de bits, aunque para los trazados se emplearán gráficos vectoriales. Veamos ambos más detenidamente:

- Los **gráficos vectoriales** no dependen de la resolución pero tienen contorno y relleno. Temporalmente se visualizarán como mapas de bits en la pantalla o en la impresora ya que se constituyen por ecuaciones paramétricas que no indican nada a no ser que podamos ver su resultado.
- Los **gráficos de mapas de bits** son una serie de píxeles que en conjunto forman una imagen. Estos gráficos dependen de la resolución y contienen un número determinado de píxeles. Se denominan también gráficos rasterizados.

La palabra **píxel** proviene de la abreviatura de la expresión *picture element*. Los píxeles son algo así como los “ladrillos” de los mapas de bits, los “elementos de la imagen” más pequeños de los mapas de bits. Tienen capacidad de almacenar color medida en bits y poseen una posición relativa al resto de píxeles. Normalmente los píxeles tienen forma cuadrada y su tamaño es relativo.

La **resolución de la imagen** es la cantidad de píxeles mostrados en una imagen por unidad de longitud, y normalmente se suele hablar de píxeles por pulgada (*pixels per inch* -ppi-, o -ppp- en castellano). De este modo, una imagen que midiese una pulgada y tuviese 8 píxeles por pulgada, tendría un total de 64 píxeles, una imagen de 16 píxeles por pulgada tendría un total de 256 y una de 72 tendría un total 5.184 píxeles. A mayor número de píxeles, mayor resolución ya que se reproducen más detalles y transiciones de color más suaves que en imágenes de resolución más baja. Conviene saber que la resolución típica de los monitores es de 72 o 96 ppi.

Si utilizásemos una resolución demasiado alta para el dispositivo de salida, aumentaría el tamaño del archivo y la impresión de la imagen sería más lenta además de que el dispositivo sería incapaz de imprimir la imagen a tan alta resolución.

Cuando hablamos de **profundidad de color** nos estamos refiriendo a la cantidad de bits de la información del color que puede almacenar un píxel. Estos bits codifican el color del píxel, de manera que a mayor número de bits tengamos, mayor será el rango de colores que podremos codificar para ese píxel, con lo que el píxel podrá tomar un mayor número de colores, de ahí la denominación de profundidad de color. Por otro lado, el **modo de color** es la cantidad de datos de color que se pueden almacenar en un formato de archivo. Por decirlo de algún modo, es algo así como el contenedor donde colocamos los píxeles, así que de nada servirá un mapa de bits con una profundidad de color grande, si se guarda en un formato (contenedor) que no admita tal profundidad.

Antes de continuar sería conveniente conocer algunos conceptos acerca del color y la mezcla de colores. Si no lo sabe, la luz visible está compuesta por la suma ponderada de una serie de tonos de color simple (esto se denomina espectro), que pueden ir desde el rojo hasta el violeta, pasando por todas las tonalidades intermedias. Cada tono aporta su parte al color de la señal (esto es, el haz de luz que percibimos) en mayor o menor grado dependiendo de su peso.

Existen dos tipos de mezclas: la mezcla aditiva, y la mezcla sustractiva. La primera se da cuando mezclamos la luz que procede de fuentes lumínicas. Así es como se forman las imágenes en un televisor o en nuestro monitor, ya que desprenden luz propia. Esto lo consiguen mezclando tres colores primarios

que se usan para formar cualquier color. Estos colores primarios en la mezcla aditiva son el rojo (*red*), verde (*green*) y azul (*blue*). De este modo, el color de un píxel queda registrado si almacenamos el valor de cada una de estas componentes, esta codificación es el denominado modo de color RGB.

De esta forma, puesto que trabajamos con fuentes de luz, el máximo aporte de cada uno de los colores primarios, dará como resultado la luz blanca, mientras que el aporte nulo de cada canal dará como resultado la ausencia de luz, esto es, el color negro.

Por otro lado, el concepto de **mezcla sustractiva** hace referencia a la luz reflejada, como ocurre en la mezcla de tintas. Una tinta de color azul, la vemos así porque absorbe todo el espectro visible excepto ese color que es reflejado. Por este motivo, si mezclamos dos tintas de diferente color, cada una de ellas absorberá parte del color reflejado por la otra, es decir, se están quitando mutuamente color, de ahí la denominación de sustractiva.

En este tipo de mezcla los colores primarios son el cian, magenta y amarillo (CMY), que son utilizados en dispositivos de salida como impresoras. Por supuesto, dada la característica, sustractiva de la mezcla de sustancias sin luz propia, la mezcla de todos los colores dará como resultado el color negro, puesto que todo el espectro visible será absorbido, mientras que la ausencia de tinta dará como resultado el color blanco (si así es el soporte), es decir, toda la luz será reflejada.

3. Entrar y salir de Photoshop

¿Cómo podríamos trabajar con un programa sin entrar a él? Realmente sería difícil ver todas las posibilidades que nos brinda, de modo que veamos el modo de acceder a *Photoshop*:

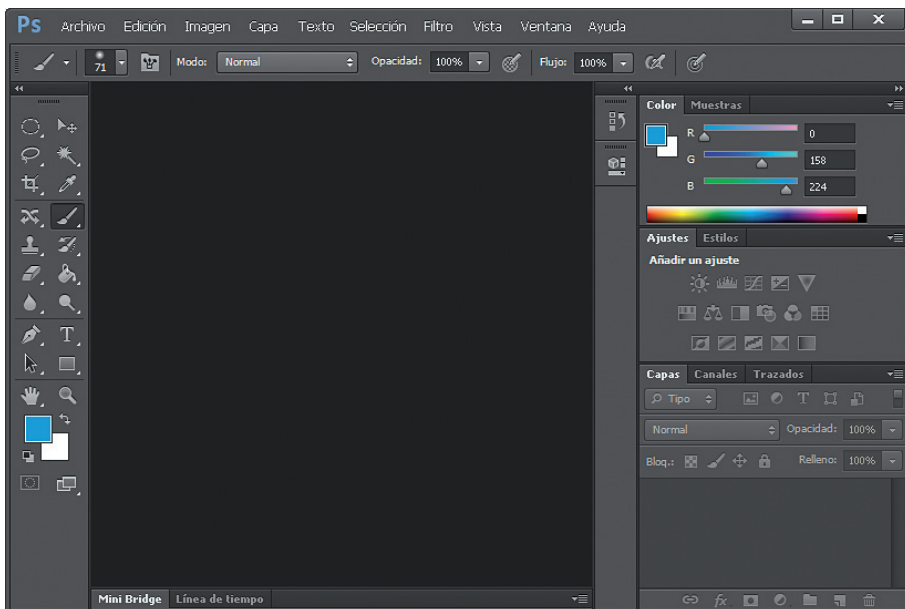
Lo único que tenemos que hacer será acceder al menú **Inicio** a través del botón **Inicio**, a continuación seleccionaremos **Programas** o bien **Todos los Programas** y se abrirá otro submenú en el que seleccionaremos **Adobe Photoshop CS6**. También podría darse el caso de que no necesitemos acceder al menú porque dispongamos de un acceso directo al programa en el escritorio de Windows.

Photoshop CS6

Para salir de Photoshop podremos hacerlo utilizando el menú **Archivo** y dentro de este marcando la opción **Salir**, o bien la combinación de teclas [CTRL + Q]. Otro modo de hacerlo será utilizando el botón **Cerrar** de la esquina superior derecha de la ventana del programa, aunque también podemos usar el comando correspondiente en el menú de control, que es el representado por el icono de *Photoshop* en la esquina superior izquierda de la ventana.

4. La ventana

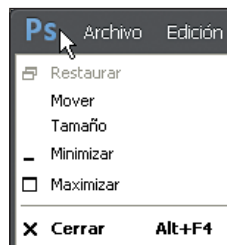
Es hora de familiarizarnos con la ventana de *Photoshop*, que en un principio será similar a la de la siguiente figura.



En la parte superior de la ventana tenemos la **Barra de aplicaciones**, en cuyo extremo derecho encontramos los botones **Minimizar**, **Restaurar** y **Cerrar**, y en el izquierdo, el icono de *Photoshop* y los menús. Como sabrá de otras aplicaciones, el botón **Minimizar** oculta la ventana bajo la barra de tareas de *Windows* como un botón, así que para volver a abrirla deberá hacer clic sobre

dicho botón. Por otro lado, aunque la ventana está maximizada por defecto, podemos disminuir el tamaño de la misma, para ello bastará con pulsar el botón **Restaurar**.

Una vez en esta situación, podrá arrastrar cualquier lateral o esquina de la ventana para redimensionarla. Además en este estado de la ventana, el botón **Restaurar** se convertirá en el botón **Maximizar** el cual permitirá maximizar de nuevo la ventana. Estas funciones también están disponibles en el menú de control, que es desplegado cuando hacemos clic sobre el icono de *Photoshop* que se encuentra en la barra de aplicaciones.



Otra particularidad de la ventana de *Photoshop* es que sus dimensiones no afectan al resto de herramientas y paletas. Esto quiere decir que la ventana no es un contenedor de estas herramientas, es decir, si restauramos la ventana las paletas pueden quedar fuera de la misma. Esta característica es muy útil, ya que si disponemos de un escritorio con varios monitores podremos utilizar un monitor para el trabajo sobre la imagen mientras que usamos otro para disponer de una gran cantidad de paneles, paletas y herramientas, de forma que no molesten al dibujar sobre el lienzo. Esto es una gran ventaja, y de hecho la mayoría de diseñadores gráficos prefieren tener dos monitores a un monitor muy grande, ya que esta característica hace el trabajo mucho más cómodo.

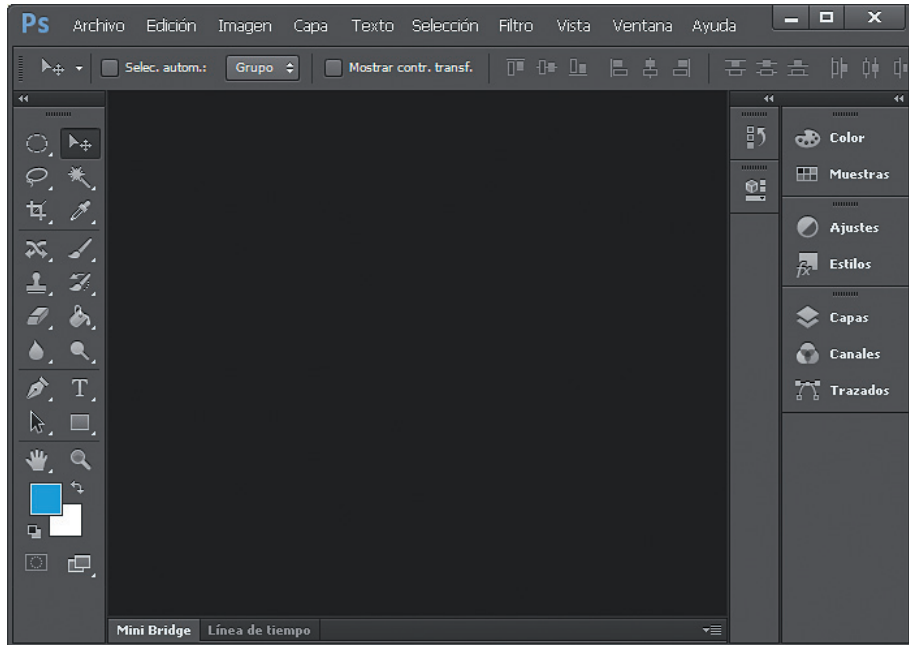
Photoshop por defecto muestra tres ventanas acopladas en el lado derecho, cada una de las cuales contiene un grupo de paneles organizados en fichas. Así, por ejemplo tenemos la primera de ellas que contiene el panel **Color** y el panel **Muestras**, cuyo uso se verá a lo largo del libro.



Estas ventanas pueden ser desacopladas de la parte derecha de la ventana de *Photoshop* arrastrándolas por su barra superior. Una vez desacopladas se pueden cerrar mediante el botón **Cerrar** de la esquina superior derecha que aparece cuando están desacopladas. Junto a este botón, aparece el botón **Contraer en iconos**, cuya función es la de ocultar la ventana acoplable dejando visible solo un icono por cada panel de opciones, o bien volver al estado original. Como la propia ventana de *Photoshop*, estas pequeñas ventanas pueden redimensionarse mediante la esquina inferior derecha que aparece rayada.



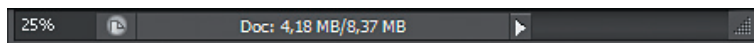
También podremos desacoplar el grupo de ventanas completo, como si fuese una única ventana, ya que, como podemos ver, tiene una barra superior que nos permitirá arrastrar el grupo para desacoplarlo de la parte derecha de la ventana de *Photoshop*. Otra opción interesante es contraer en iconos el grupo de ventanas completo (sin desacoplarlo) con lo que tendremos un mayor espacio para trabajar con las imágenes.



En el borde izquierdo de la ventana de *Photoshop* disponemos del cuadro de herramientas que ofrece todas las herramientas de diseño y dibujo. Son muchas las herramientas de las que dispone, así que le hemos dedicado el último párrafo de este tema a su presentación, aunque no se preocupe puesto que las iremos estudiando a medida que vayamos avanzando a lo largo de este libro.

En el borde inferior de la ventana nos encontramos con la **Barra de estado**, que muestra información útil acerca de la situación en la que nos encontramos (como el aumento actual y el tamaño del archivo de la imagen activa). La **Barra de estado**, en realidad, está situada en la ventana del documento (imagen), ya que si desacoplamos la ventana del documento de la ventana de *Photoshop*, dicha barra se queda en la ventana del documento, lo cual es lógico si pensamos que podremos tener varios documentos abiertos, con lo que la información que deberíamos ver en la barra de estado será distinta en cada uno de ellos.

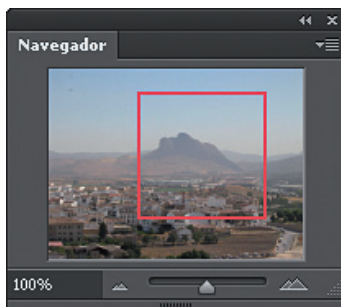




Hay en total veinticinco paneles que están agrupados en varios cuadros o ventanas acoplables, como ya hemos dicho. Cada ficha o panel se puede extraer del grupo e incluso acoplarlo en otra ventana tan solo arrastrándolo hasta ese lugar. Cada panel será descrito en su correspondiente apartado, no obstante y dada su gran utilidad, en este tema veremos únicamente tres de ellos: el **Panel Navegador**, el **Panel Información** y el **Panel Opciones**. Los dos primeros están agrupados en una ventana, el **Panel Opciones** está integrado bajo el menú, en la parte superior de la ventana de *Photoshop*.

4.1. El Panel Navegador

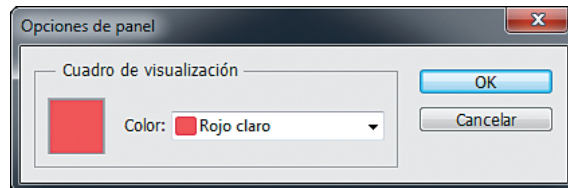
Permite previsualizar una imagen completa rápidamente en un tamaño pequeño. Si el panel no aparece en pantalla, para mostrarlo bastará con acceder al menú **Ventana** y escoger la opción **Navegador**, con lo que se mostrará la ventana con los paneles **Navegador** e **Histograma**.



El recuadro de vista de color rojo, representa el área de la imagen que estamos visualizando en la ventana del documento. Con el botón deslizante de la parte inferior definimos el tamaño de este, así que configuraremos el nivel de detalle que visualizaremos en la ventana. Se trata realmente del zoom, cuanto mayor sea el zoom, menor será el tamaño del recuadro por lo que disponemos de toda la ventana de la imagen para visualizar esa sección.

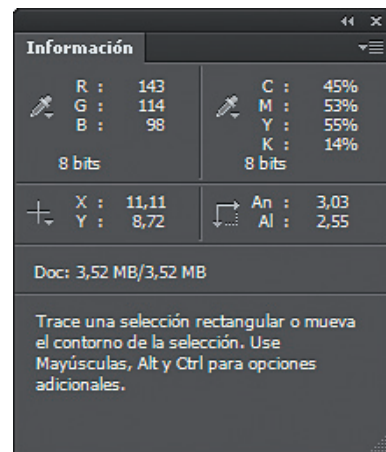
Si el recuadro de vista es menor que el tamaño de la imagen, podrá desplazarlo por la misma en la ventana del navegador para seleccionar la zona a visualizar. No obstante también puede optar por hacer simplemente clic en otro punto de la ventana **Navegador**.

Podemos también cambiar el color de la caja de visualización de este panel si accedemos al menú del panel. Para ello haremos clic sobre el botón **Menú de panel** en la esquina superior derecha. Una vez hecho esto, seleccione la única opción que nos aparece en este menú, en el cuadro de diálogo que nos aparece elija un color de los que figuran en la lista o uno personalizado. Para finalizar, haremos clic en **OK**.



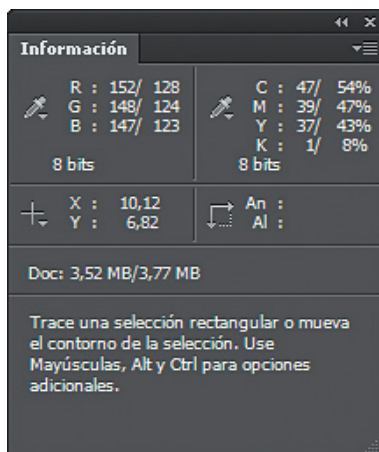
4.2. El Panel Información

Su función es la de proporcionar información general sobre la imagen en la que estamos trabajando. Para mostrarlo abriremos el menú **Ventana** y dentro de este seleccionaremos la opción **Información**. Como ya hemos visto, este panel se muestra en la misma ventana que los paneles **Historia** y **Propiedades**. Al ser uno de los paneles más usados en el trabajo con *Photoshop*, está dotado de un atajo de teclado que nos evitará abrirlo mediante el menú. Así podremos pulsar la tecla [F8] para abrir la ventana que lo contiene, y si pulsamos dicha tecla con la ventana abierta, esta se cerrará de nuevo.



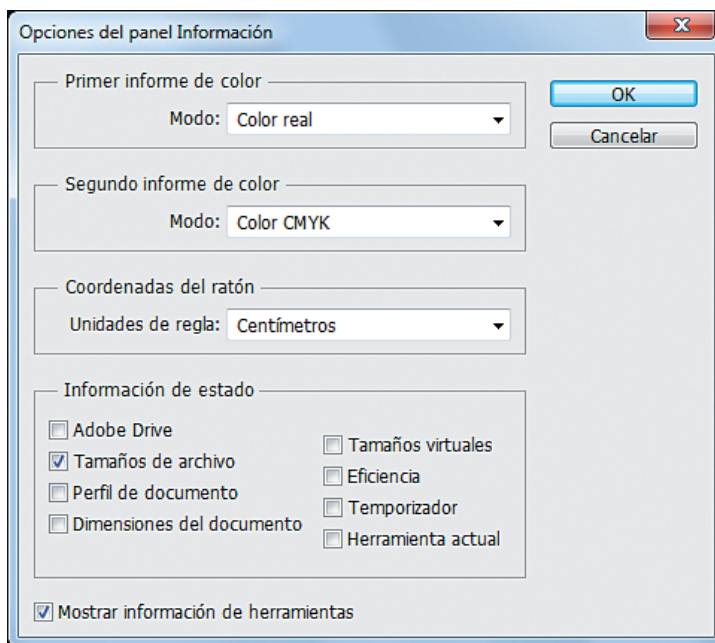
El **Panel Información** muestra una información diferente en cada caso. De este modo:

- Al visualizar los valores CMYK, el **Panel Información** muestra un signo de exclamación si el color que hay debajo del puntero o del muestreador de color está fuera de la gama de colores CMYK imprimibles.
- Si utilizamos la herramienta **Marco**, el **Panel Información** mostrará las coordenadas x e y de la posición inicial y la anchura (An) y altura (Al) del marco a medida que arrastremos.
- Con las herramienta **Recortar**, el **Panel Información** muestra al arrastrar la anchura (An) y altura (Al) del marco. También indica el ángulo de rotación del marco de recorte.
- Al utilizar la herramienta **Línea**, **Pluma** o **Degradado** y al desplazar una selección, el **Panel Información** muestra según se arrastra las coordenadas x e y de su posición inicial, el cambio en X (DX), el cambio en Y (DY), el ángulo (A) y la distancia (D).
- Cuando se usan los comandos de transformación bidimensionales, el **Panel Información** muestra el cambio de porcentaje en anchura (An) y altura (Al), el ángulo de rotación (A) y el ángulo del sesgado horizontal (H) o vertical (V).
- Utilizando un cuadro de diálogo de ajuste de color (por ejemplo, **Curvas**), se mostrarán los valores de color anteriores y posteriores de los píxeles bajo el puntero y bajo los muestreadores de color.



Para cambiar las opciones de esta paleta escogeremos **Opciones de panel** en el menú del **Panel Información**. A continuación, en **Primer informe de color**, señalaremos una de las opciones que nos muestra de entre todas las que tiene disponibles.

En **Segundo informe de color**, escogeremos una de las opciones de visualización distinta a la que hayamos escogido el primer informe. En **Unidades** señalaremos una unidad de medida. Finalmente haremos clic en **OK**.

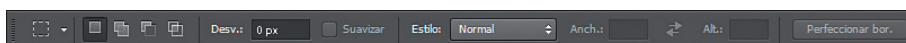


También puede seleccionar en este cuadro de diálogo el tipo de información que desea que se muestre en la parte inferior del panel **Información**.

Todas estas opciones podemos también cambiarlas directamente en el propio panel. Si lo que queremos es cambiar las unidades de medida, tendremos que hacer clic en el icono en forma de cruz del **Panel Información** y de este modo aparecerá un menú emergente con estas opciones. Para cambiar los modos de informe de color, haremos clic en el icono de cuentagotas.

4.3. El Panel Opciones

Este panel, por defecto, está integrado bajo los menús. Contiene algunos valores comunes a muchas de las herramientas, como los modos de pintura y la opacidad, y otros específicos, como por ejemplo los valores de **Borrado** para la herramienta **Lápiz**. Las opciones de cada una de las herramientas se especifican en el panel de **Opciones** correspondiente, que se actualizará automáticamente según la herramienta que tenga seleccionada.



Para mostrar el panel **Opciones**, en el caso de que no se muestre, podemos ir al menú **Ventana** y en él escoger **Opciones** o bien hacer doble clic en una herramienta del cuadro de herramientas.

El Panel **Opciones** permite volver a asignar los valores de las herramientas por defecto escogiendo la opción **Restaurar herramienta** abriendo el menú contextual del **Panel Opciones**. Para abrir este menú debemos hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el icono de la herramienta actual en la izquierda del panel de opciones. Si lo que queremos es devolver los valores por defecto a todas las herramientas, seleccionaremos **Restaurar todas** en el menú del panel **Opciones**.

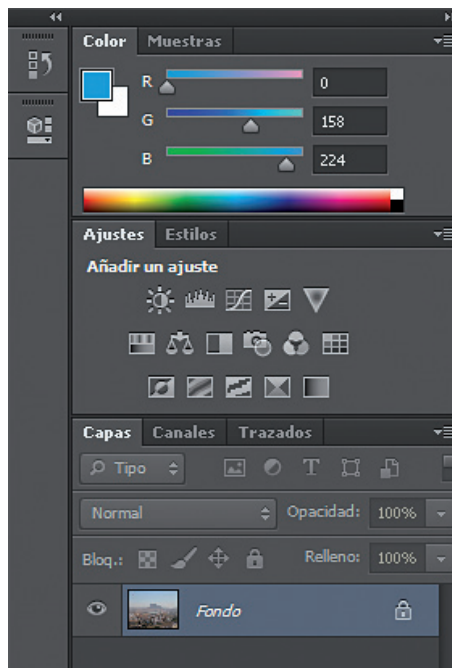
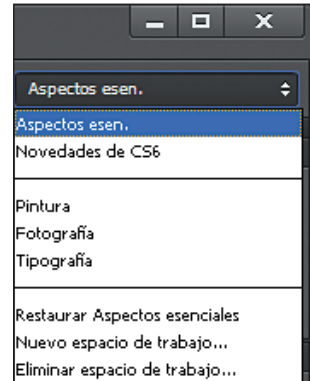


4.4. El Espacio de trabajo

Photoshop nos permite configurar el conjunto de paneles que se mostrarán en la ventana, de modo que podremos cargar diferentes grupos de paneles según el trabajo que estemos realizando, o guardar un grupo de paneles personalizado según nuestros gustos. Esto lo podemos conseguir haciendo uso de la opción **Espacio de trabajo** del menú **Ventana**, o mediante el botón desplegable del mismo nombre que aparece en la parte derecha del **panel de opciones**.

Así, un espacio de trabajo es un grupo de paneles específicos para cierto tipo de tarea, y que podremos guardar para posteriormente cargarlo y reutilizarlo, o bien utilizar uno de los útiles espacios de trabajo predefinidos de *Photoshop*.

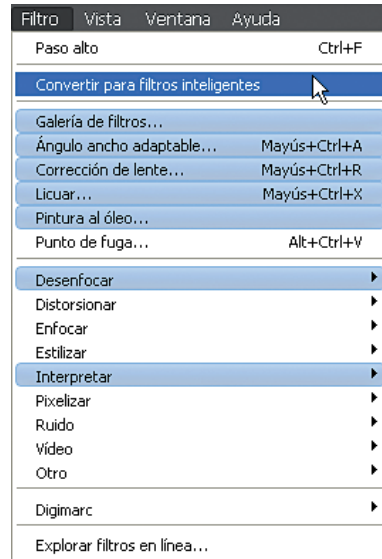
De manera predeterminada, *Photoshop* presenta el espacio de trabajo **Aspectos esenciales** que muestra tres ventanas de paneles: la de los paneles **Color** y **Muestras**, la de los paneles de **Ajustes** y **Estilos** y la ventana de los paneles **Capas**, **Canales** y **Trazados**. Además de los paneles **Historia** y **Propiedades** (este último novedad en CS6) minimizados.



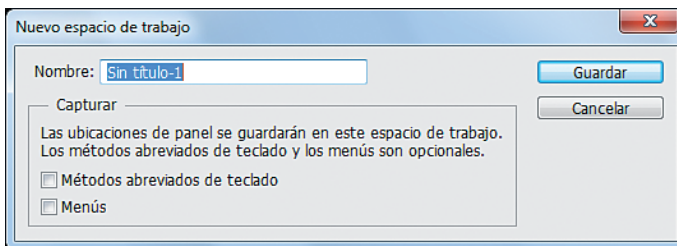
En la lista de espacios de trabajo aparece también un espacio llamado **Novedades de CS6** que es muy útil para hacer un paseo por las novedades que incluye esta versión del programa, ya que este espacio de trabajo colorea, para

resaltarlas, las opciones que presentan novedades en los menús del programa, además de mostrar los paneles donde encontraremos novedades.

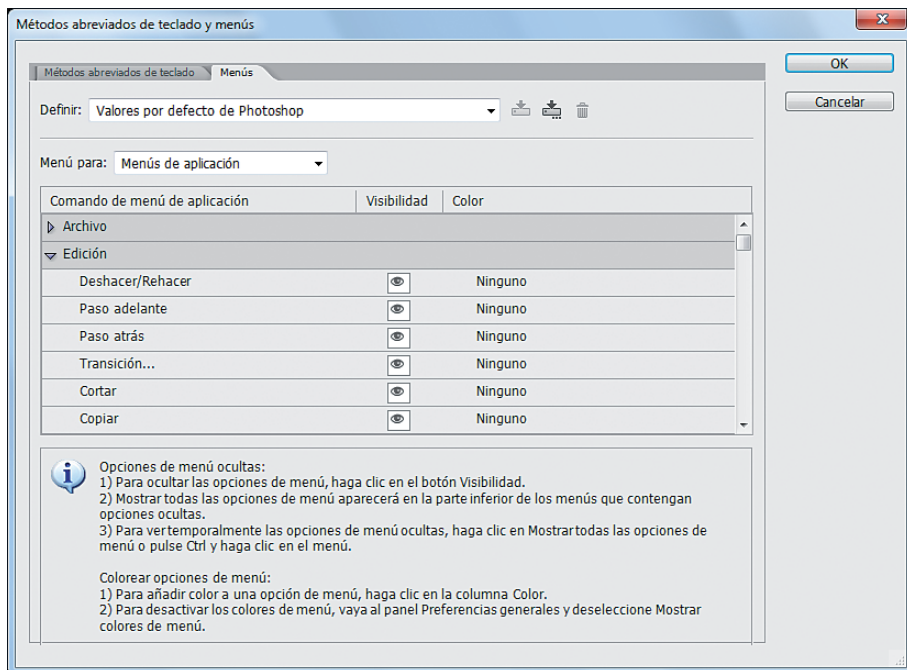
También disponemos de varios espacios de trabajo predeterminados más, cada uno de los cuales está pensado para realizar unas tareas concretas sobre la imagen. Tenemos así, por ejemplo el espacio de trabajo **Pintura**, que muestra el panel de pinceles, así como los paneles de **Color y Muestras**, para que sea cómodo pintar sobre la imagen sin tener paneles innecesarios que ocupen la pantalla. Otro espacio de trabajo muy útil es el de **Fotografía**, que muestra los paneles de **Histograma, Navegador y Ajustes**, que son muy útiles a la hora de trabajar en retoque fotográfico.



Los espacios de trabajo, además de los conjuntos de paneles y su posición en pantalla, también pueden almacenar **Métodos abreviados de teclado** y configuraciones personalizadas de los **Menús**, con lo que podremos conseguir personalizar totalmente a nuestro gusto un espacio de trabajo, modificando atajos de teclado e incluso los menús de *Photoshop*. Cuando pulsemos sobre la opción **Nuevo espacio de trabajo** del submenú **Espacio de trabajo** o del botón desplegable del **Panel de Opciones**, nos aparecerá un cuadro de diálogo donde podremos indicar un nombre para nuestro espacio de trabajo así como qué aspectos deseamos guardar en el, pudiendo elegir si deseamos guardar los paneles, métodos abreviados de teclado y menús o cualquier combinación de ellos.



Antes de guardar nuestro espacio de trabajo personalizado tendremos que configurar los aspectos de *Photoshop* que deseamos guardar en él. Así abriremos las ventanas de paneles que deseemos o cerraremos las que no nos interesen, además de establecer su posición y orden como deseemos. También podremos modificar los métodos abreviados de teclado existentes o añadir nuevos, así como modificar los menús si lo deseamos. Para ello tendremos que abrir el menú **Ventana** y seleccionar la opción **Métodos abreviados de teclado y menús** del submenú **Espacio de trabajo**, con lo que aparecerá un cuadro de diálogo con sendas fichas donde podremos configurar dichas opciones.



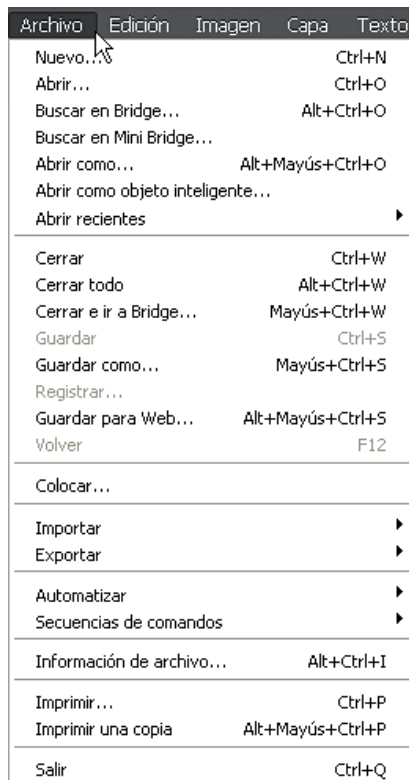
Podremos, por ejemplo, asignar un color a ciertas opciones de menú para que queden resaltadas y así verlas rápidamente al abrir el menú, para lo que debemos posicionarnos en la ficha **Menús**, seleccionar la opción de menú deseada y hacer clic sobre su columna **Color**, donde podremos elegir el color en que quedará resaltada mediante una ficha desplegable.

Una vez que hemos guardado un espacio de trabajo personalizado podremos utilizarlo sin más que seleccionarlo en la lista de espacios de trabajo, con lo que se cargarán los paneles de trabajo que almacenaba, así como los atajos de teclado y los menús si es que los guardamos. También podremos borrar un espacio de trabajo si no nos interesa usarlo más, para lo que podremos elegir la opción **Eliminar espacio de trabajo** de la lista de espacios de trabajo, eso sí, debemos tener cargado otro espacio de trabajo distinto para poder eliminarlo.

5. Vista rápida de los menús

Los menús son listados de comandos agrupados según la tarea a la que estén vinculados. Dichos comandos, por ejemplo el menú **Archivo** contiene opciones relacionadas con los archivos de documentos. Pueden desplegarse cuando se pulsa con el botón derecho del ratón sobre un determinado elemento de la ventana, pero también si se hace clic sobre algunos de los títulos de menús, situados en la barra de aplicaciones.

Para seleccionar algún comando de un menú haremos clic sobre dicho menú y elegiremos el comando de la lista que lo contiene. Para ejecutar un determinado comando, bastará hacer clic sobre él. Si una vez dentro del menú se decide no optar por ninguno de los comandos que allí aparecen, se tendrá que pulsar fuera del mismo para cancelar la operación, o bien sobre su nombre de nuevo, o pulsar la tecla [ESC].



Cuando una opción aparece sin resaltar significa que está inhibida y por tanto no puede ser seleccionada en ese momento.

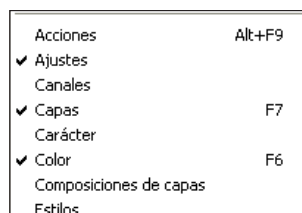
Otra forma de desplegar un menú es a través del teclado, bastará con que pulsemos la tecla [ALT] y a continuación la letra del menú que aparece subrayada. Por ejemplo, si pulsamos [ALT], el menú **Archivo** aparecerá con la letra R subrayada, de este modo, pulsando ahora la tecla [R] abriremos dicho menú. Una vez abierto podremos seleccionar las opciones con los cursores y ejecutarlas pulsando la tecla [ENTER]. Las opciones del menú también tienen alguna letra subrayada, así pues cuando el menú se encuentra abierto, si pulsamos la tecla correspondiente a la opción se ejecutará automáticamente.

También se puede apreciar en el menú, que aparecen combinaciones de teclas al lado de algunas opciones, son los denominados métodos abreviados. Con estas combinaciones accederemos rápidamente a las operaciones más utilizadas. Suelen ser siempre la tecla [CTRL] (control) más otra tecla. Por ejemplo, para ordenar imprimir se utiliza la combinación [CTRL + P], y para copiar una selección se usa [CTRL + C]. No obstante se pueden consultar dichas combinaciones en los propios menús, ya que como hemos comentado aparecen junto a los comandos correspondientes.

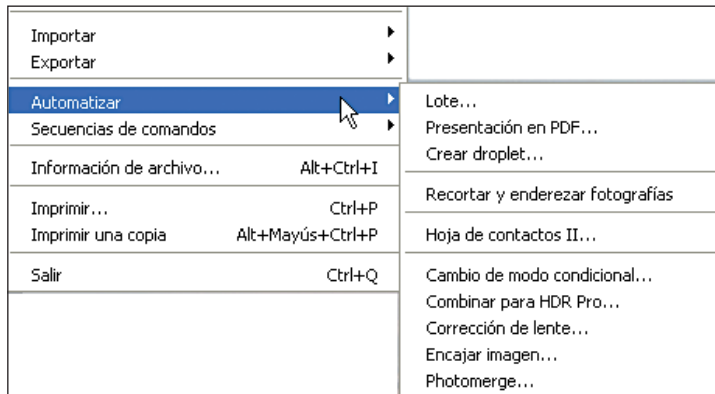
Cuando pulsamos con el botón derecho del ratón sobre el área de dibujo o algún elemento de la ventana de *Photoshop* o sobre las capas, aparecen unos menús denominados menús emergentes o menús contextuales. Estos menús contienen los comandos más comunes utilizados sobre el elemento al que están asociados.

Con el fin de conocer el estado de las opciones seleccionables en el menú, así como su funcionamiento, se describen a continuación los símbolos que podemos encontrar en los menús y su significado:

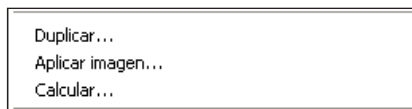
- **Marca de verificación:** aparecen dentro de un recuadro donde se agrupan varias opciones y señala la que está seleccionada. Podemos seleccionar más de una opción al mismo tiempo.



- **Triángulos:** este símbolo aparece al lado de algunos comandos de menú e indica que la opción dispone de un submenú con varias entradas más. No es necesario hacer clic para que se despliegue el submenú, bastará con que sitúe el puntero del ratón sobre la opción con el triángulo y se abrirá automáticamente.

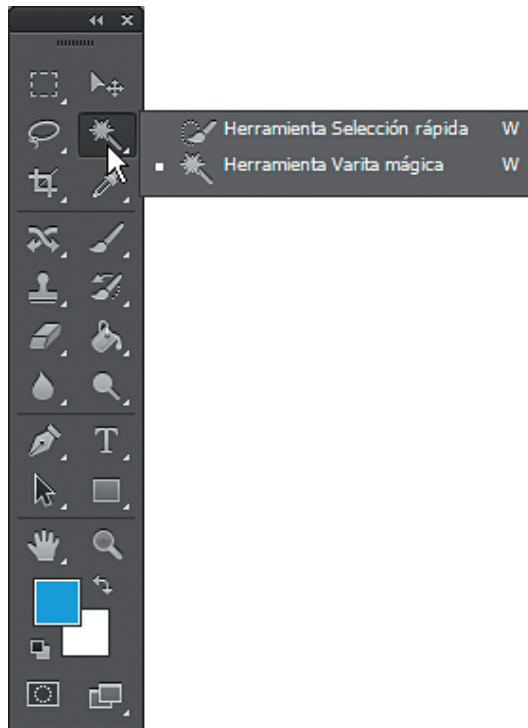


- **Puntos suspensivos:** cuando en un menú se incluye un comando que va acompañado de tres puntos suspensivos significa que al seleccionar esa opción se abrirá un cuadro de diálogo. Para que el programa continúe trabajando, será necesario primero escoger alguna opción a través de ese cuadro.



6. Vista general del Panel de Herramientas

El **Panel de Herramientas** contiene todas las herramientas de trabajo de *Photoshop*. Las herramientas pueden estar solas o bien agrupadas con otras. Aquellas que están agrupadas tienen un pequeño triángulo en la esquina inferior derecha, como puede apreciar en la siguiente figura.



De manera predeterminada, el **Panel de Herramientas** aparece acoplado a la parte izquierda de la ventana de *Photoshop*, pero tenemos la posibilidad de desacoplarlo, con lo que se convertirá en una ventana que podremos desplazar por la pantalla libremente. Para ello tendremos que hacer clic en su tirador, que es una línea de puntos, y arrastrar hasta una posición libre. Podremos igualmente acoplarlo de nuevo si lo arrastramos hasta el borde hasta que veamos una línea azul que indica la parte de la ventana en la que se acoplará.

También es posible ver el **Panel de Herramientas** como una columna de herramientas o como dos columnas de herramientas, para lo cual solo tendremos que hacer clic en el botón de doble flecha que aparece en su cabecera, con lo que cambiaremos entre una o dos columnas alternativamente.

Podremos activar una herramienta tanto con el ratón como con el teclado. Para activar una herramienta con el ratón deberá hacer clic sobre ella. Si desea desplegar un grupo de herramientas, mantenga unos instantes pulsado el botón del ratón sobre la herramienta activa o haga clic don el botón secundario

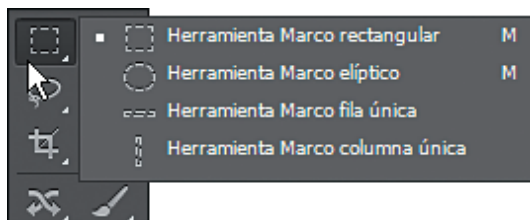
del ratón sobre ella. No obstante, para conmutar de herramienta dentro de un mismo grupo, no es necesario desplegar este, ya que puede hacer clic consecutivamente manteniendo pulsada la tecla [ALT].

Muchas herramientas cuentan con una tecla como atajo de teclado, normalmente una letra, que utilizaremos para activar la herramienta a través del teclado, para ello, bastará con pulsar dicha letra, por ejemplo la [M] en el caso de la selección rectangular. Igualmente, para seleccionar una herramienta de un grupo que no es la activa, es decir, la que aparece visible en el panel, seguiremos pulsando dicha tecla junto con la tecla [MAYÚSCULAS] consecutivamente hasta seleccionar la deseada.

Existen algunas otras funciones del teclado para manejar algunas herramientas que veremos a su tiempo, no obstante le adelantaremos algunas de ellas:

- Para usar cursores precisos en forma de cruz para los pinceles, pulsaremos la tecla [BLOQ MAYS].
- Para aplicar una operación de una herramienta magnética, pulse [ENTER]. Para cancelarla, pulse [ESC] o bien [CTRL] y la tecla [.]

Así mismo, a continuación daremos una breve descripción a modo de introducción de las funciones de cada herramienta, de manera que pueda tomar un primer contacto con ellas:

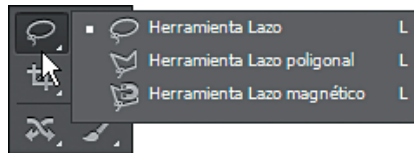


- **Marco rectangular:** realiza selecciones rectangulares.
- **Marco elíptico:** realiza selecciones elípticas.

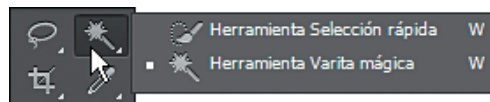
- **Marco fila única** y **Marco columna única** realizan selecciones de 1 píxel de ancho.



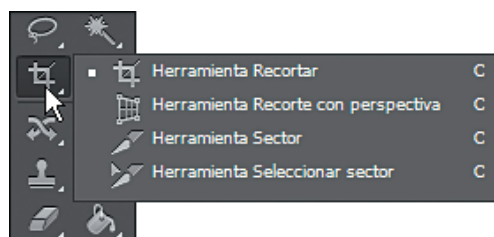
- **Mover** desplaza selecciones, capas y guías.



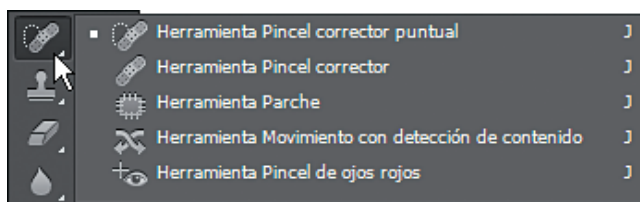
- Para realizar selecciones a mano alzada escogeremos la herramienta **Lazo**.
- Si queremos que las selecciones a mano alzada tengan el borde recto, utilizaremos la herramienta **Lazo poligonal**.
- Con la herramienta **Lazo magnético** podremos dibujar bordes de selección pegados a los bordes de los objetos.



- La herramienta **Varita mágica** selecciona áreas según similitudes de color.
- La herramienta **Selección rápida** permite seleccionar áreas pintando con un pincel.

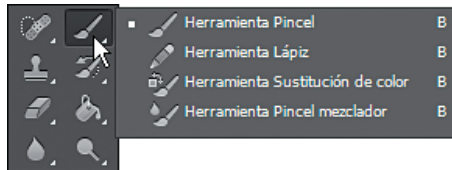


- La herramienta **Recortar** se utiliza para recortar imágenes.
- La herramienta **Sector** define áreas para utilizarlas en diseño web.
- **Seleccionar sector** permite seleccionar y activar uno o varios sectores.

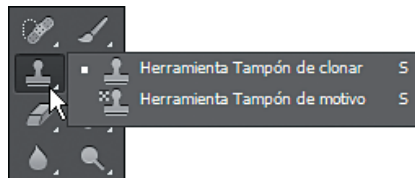


- **Pincel corrector** corrige imperfecciones de la imagen. Pinta con píxeles muestreados de una imagen haciendo coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombra de los píxeles muestreados con los píxeles que se están corrigiendo.
- **Pincel corrector puntual** elimina taras y otras imperfecciones de las fotografías. La herramienta **Pincel corrector puntual** funciona de modo parecido al **Pincel corrector**: pinta con píxeles muestreados y hace coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombra de los píxeles muestreados con los píxeles que se están corrigiendo. La diferencia estriba en que para el **Pincel corrector puntual** no necesita especificar un punto de la muestra. El **Pincel corrector puntual** muestrea automáticamente el área que rodea el punto retocado.
- Con la herramienta **Parche**, podrá reparar un área seleccionada con píxeles de otra zona de la imagen. Utilice la herramienta **Parche** para clonar áreas aisladas de una imagen.

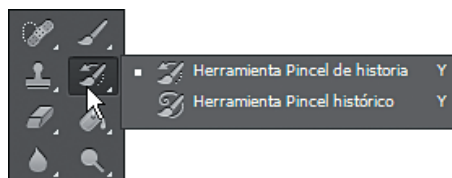
Con la herramienta **Movimiento con detección de contenido**, podrá mover una selección en una imagen de forma que se acomode al nuevo fondo, y se sustituyan los píxeles del área donde estaba la selección por otros calculados por *Photoshop* que también se adecúen al fondo lo más posible.



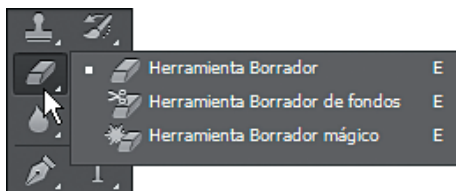
- Podrá eliminar el efecto de ojos rojos de las fotografías con la herramienta **Pincel de ojos rojos**.
- **Pincel** pinta trazos de pincel.
- Con el **Lápiz** dibujaremos trazos de borde marcado.
- Podrá sustituir colores con la herramienta **Sustitución de color**.
El **Pincel mezclador** mezcla el color elegido con el color de los píxeles de la zona que pintemos con él.



- La herramienta **Tampón de clonar** pinta con una copia de la imagen.
- Si lo que queremos es tener la selección como motivo utilizaremos la herramienta **Tampón de motivo**.



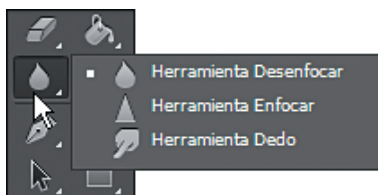
- La herramienta **Pincel de historia** pinta con el estado o la instantánea seleccionados.
- **Pincel histórico** funciona como el **Pincel de historia** pero además puede configurar varios aspectos que no están disponibles en el **Pincel de historia**.



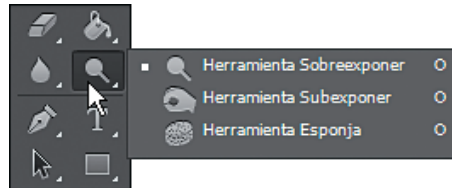
- **Borrador** borra píxeles y restaura partes de la imagen al estado guardado anteriormente.
- **Borrador de fondos** borra píxeles del fondo de una imagen, permitiendo resaltar la figura principal.
- **Borrador mágico** permite borrar píxeles similares entre sí.



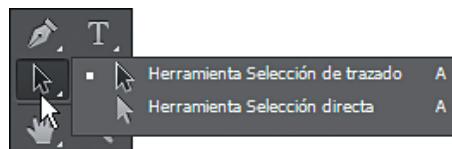
- La herramienta **Degradado** permite crear degradados de color.
- Para rellenar con el color del fondo áreas de color similar, tenemos la herramienta **Bote de pintura**.



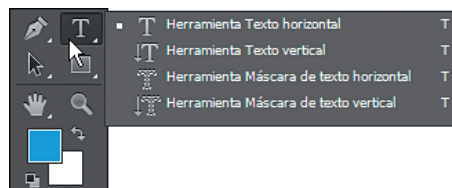
- La herramienta **Desenfocar** desenfoca los bordes marcados de la imagen.
- Para lograr el efecto contrario, es decir, enfocar bordes suaves, usaremos la herramienta **Enfocar**.
- Para emborronar la imagen utilizamos la herramienta **Dedo**.



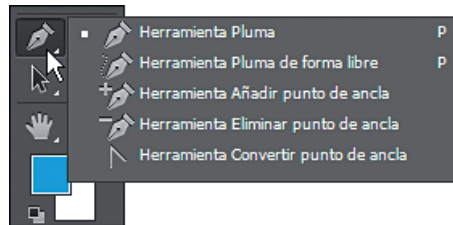
- Si queremos aclarar áreas de la imagen, escogeremos la herramienta **Sobreexponer**.
- El efecto contrario lo logramos con la herramienta **Subexponer** que oscurece áreas de la imagen.
- La herramienta **Esponja** modifica la saturación de color de un área.



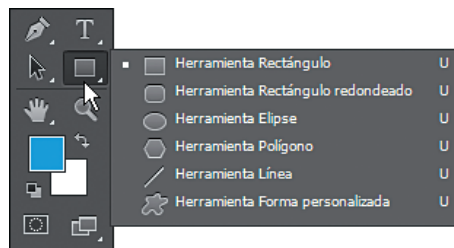
- La herramienta **Selección de trazado** permite seleccionar trazados concretos de una imagen.
- **Selección directa** selecciona y desplaza trazados y partes de trazados.



- Si queremos crear texto, escogeremos la herramienta **Texto horizontal**.
- **Máscara de texto horizontal** crea bordes de selección con la forma del texto.
- Para crear texto vertical tenemos disponible la herramienta **Texto vertical**.
- **Máscara de texto vertical** creará bordes de selección con la forma del texto vertical.

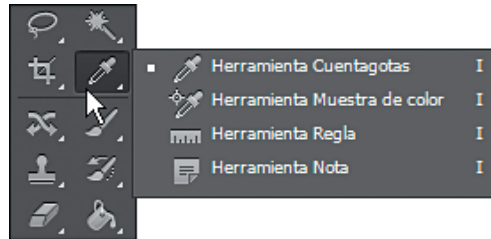


- Para dibujar trazados de borde suave, nada mejor que la herramienta **Pluma**.
- **Pluma de forma libre** dibuja trazados al arrastrar.
- La herramienta **Añadir punto de ancla** añade puntos de ancla al trazado.
- Para eliminar puntos de ancla del trazado utilizamos la herramienta **Eliminar punto de ancla**.
- Para convertir segmentos de línea recta en segmentos curvos y viceversa se usa la herramienta **Convertir punto de ancla**.



- Para dibujar líneas rectas tendremos que seleccionar la herramienta **Línea**.
- Con la herramienta **Rectángulo** podrá dibujar rectángulos.
- **Rectángulo redondeado** hace lo mismo que la anterior pero con las esquinas redondeadas.

- **Elipse** permite crear elipses, círculos y circunferencias.
- Con la herramienta **Polígono** podrá crear polígonos de varios lados.
- **Forma personalizada** permite crear dibujos cerrados definiendo los puntos de cada segmento.
- El **Cuentagotas** permite seleccionar un color a partir de una muestra.



- **Muestra de color** toma muestras de hasta cuatro ubicaciones simultáneamente.
- La herramienta **Regla** mide distancias, ubicaciones y ángulos.
- **Nota** permite crear notas aclaratorias al documento.
- Para desplazar el lienzo de la imagen dentro de su ventana, tenemos la herramienta **Mano**.



- **Rotar vista** nos rotará el lienzo de la imagen para poder trabajar en diferentes ángulos.
- La herramienta **Zoom** aumenta y reduce la visualización de la imagen.



