

Manual de

PHOTOSHOP

Herramientas Ejemplos Filtros Links Libros etc...



Documento PDF desarrollado por Isma&Jesús Corp. 2001

Desarrollo de Aplicaciones Informáticas

<http://es.geocities.com/solophotoshop>

[Home Page](#)

[Introducción](#)

[Herramientas](#)

[Paletas](#)

[Menús desplegables](#)

[Formatos de imagen](#)

[Ejemplos](#)

[Libros](#)

[Filtros](#)

[Links](#)

[Glosario](#)

[Atajos de teclado](#)

Introducción

Esta página está hecha con la intención de ayudar a toda aquella persona interesada en el diseño gráfico y a manejar Photoshop, (programa que a nuestro entender es el mas completo en cuanto a diseño gráfico se refiere). Pese a que a simple vista para el usuario novel su interfaz pueda parecer complicada y liosa, si se siguen los pasos a continuación detallados se facilitará mucho la comprensión del mismo:

- Lea detenidamente todo el manual.
- Inicie Photoshop y cargue una imagen cualquiera.
- Empiece por las **Herramientas**, vaya probando una por una hasta tener clara su utilidad.
- Eche un vistazo la los **Atajos de teclado**.
- Familiarícese con las **Paletas flotantes**.
- **Menús desplegables**, al igual que las herramientas vaya probando uno por uno todos sus comandos.
- Una vez hecho esto podrá comenzar con los diferentes ejemplos, estos están clasificados según su diferente grado de dificultad.

Este manual carece de capítulos especiales dedicados a: capas, máscaras, canales, trazados y otros conceptos específicos porque creemos que será mas sencillo para el usuario principiante ir asimilando estos conceptos según vayan apareciendo en el manual. A medida que se avanza por el manual irán apareciendo conceptos que pinchando sobre ellos se accederá a su explicación, no obstante puede ver todos estos conceptos en el Glosario.

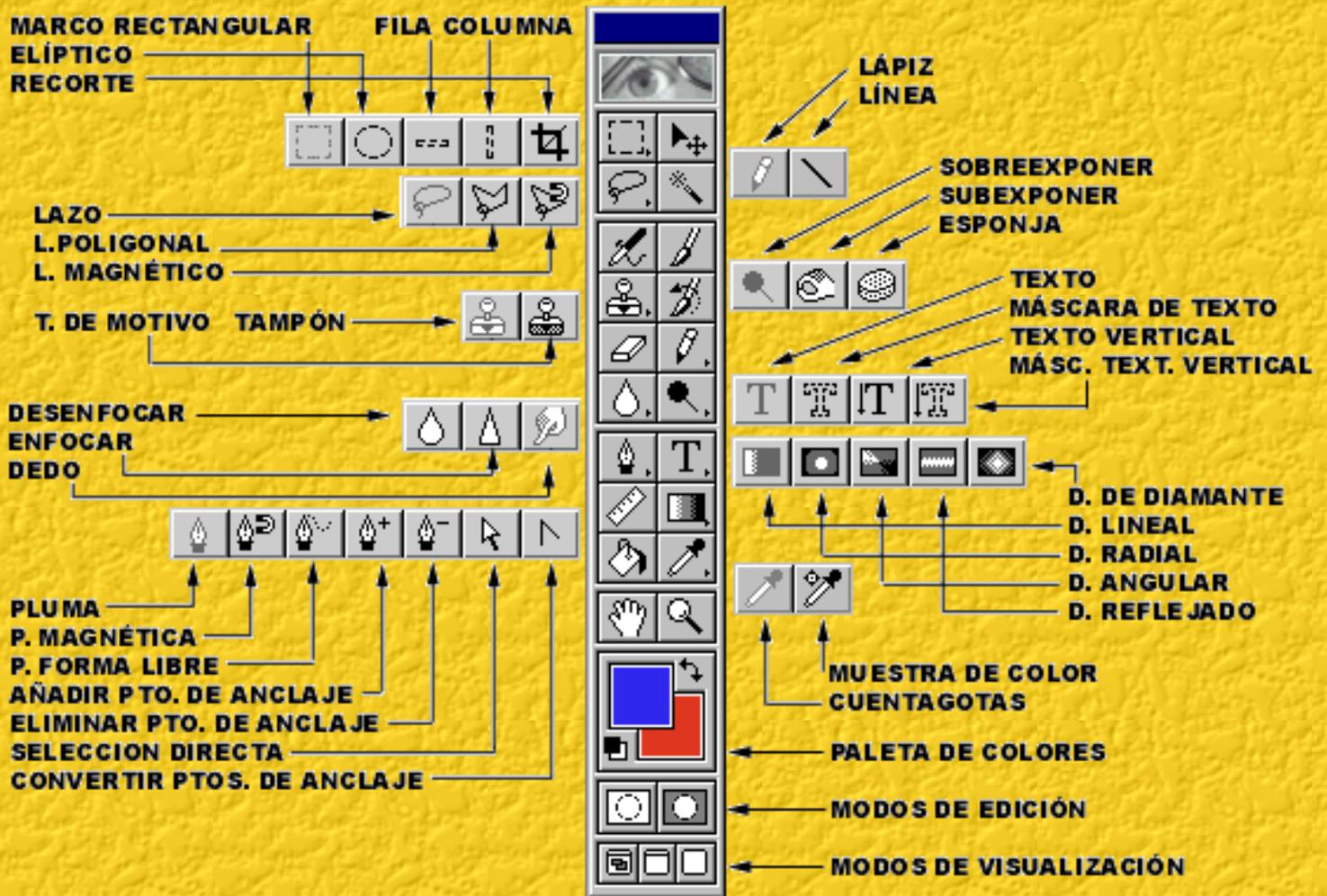
Introducción

Esta página está hecha con la intención de ayudar a toda aquélla persona interesada en el diseño gráfico y a manejar Photoshop, (programa que a nuestro entender es el mas completo en cuanto a diseño gráfico se refiere). Pese a que a simple vista para el usuario novel su interfaz pueda parecer complicada y liosa, si se siguen los pasos a continuación detallados se facilitará mucho la comprensión del mismo:

- Lea detenidamente todo el manual.
- Inicie Photoshop y cargue una imagen cualquiera.
- Empiece por las **Herramientas**, vaya probando una por una hasta tener clara su utilidad.
- Eche un vistazo a los **Atajos de teclado**.
- Familiarícese con las **Paletas flotantes**.
- **Menús desplegables**, al igual que las herramientas vaya probando uno por uno todos sus comandos.
- Una vez hecho esto podrá comenzar con los diferentes ejemplos, estos están clasificados según su diferente grado de dificultad.

Este manual carece de capítulos especiales dedicados a: capas, máscaras, canales, trazados y otros conceptos específicos porque creemos que será mas sencillo para el usuario principiante ir asimilando estos conceptos según vayan apareciendo en el manual. A medida que se avanza por el manual irán apareciendo conceptos que pinchando sobre ellos se accederá a su explicación, no obstante puede ver todos estos conceptos en el Glosario.

Caja de Herramientas



Todas las herramientas tienen opciones configurables para poder ponerlas a nuestra medida. Accederá a ella haciendo doble clic sobre la herramienta.

Herramientas de Selección

MARCO RECTANGULAR

Es una herramienta de continua utilidad, permitiéndonos seleccionar aquellos motivos del documento que nos interesen. El marco rectangular permitirá hacer selecciones rectangulares.

Pulsando <Mayus> se hacen figuras geométricas

Pulsando <Mayus> después de una selección se pueden sumar selecciones.

Pulsando <Control> después de una selección se pueden restar selecciones.

- **Elíptico:** permite hacer selecciones circulares y elípticas.
- **Fila Única:** permite hacer la selección de una fila de 1 pixel de grosor.
- **Columna Única:** permite hacer la selección de una columna de 1 pixel de grosor.
- **Recorte:** permite hacer una selección rectangular para poder editarla; girar, cambiar su tamaño o su centro de giro.

MOVER

Permite mover una imagen o una selección de un lado para otro, o de un documento para otro. Con solo pinchar y arrastrar recortará la imagen dejando en su lugar un espacio.

Pulsando <Alt> duplicaremos el objeto a mover.

LAZO

Permite hacer selecciones a mano alzada.

Opciones:

calado: suaviza los bordes de la selección en nº de pixels

suavizar: suaviza los bordes a la hora de cortar, copiar o mover.

- **Lazo poligonal:** permite hacer selecciones marcando los puntos por donde pasará la selección.

Opciones:

calado y suavizar.

- **Lazo magnético:** hace la selección a mano alzada en función de la configuración que se haya ajustado. La línea de selección será la intersección de dos colores dependiendo del contraste de sus bordes.

Opciones:

Calado y suavizar.

Anchura de lazo: anchura con la que Photoshop buscará bordes.

Lineatura: distancia a la que Photoshop irá echando puntos de anclaje.

Contraste borde: se le indicará el porcentaje de cambio del contraste para que se establezca la línea de selección.

VARITA MÁGICA

Permite seleccionar áreas del documento que tengan cierta similitud en el color, como el cielo de un paisaje. Es rápida pero se debe utilizar con cuidado.

Opciones:

Tolerancia: se le indicará la similitud que deberán tener los colores que se van a seleccionar con respecto al color que pinchemos con la varita mágica. Un valor muy bajo hará selecciones precisas, en cambio, un valor alto hará selecciones menos precisas.

Suavizar: suaviza los bordes de la selección.

Todas las capas: tomará el valor de la similitud en todas las capas.

Herramientas de Pintura

AERÓGRAFO

Esta herramienta simula los efectos de un aerógrafo convencional. Si permanece en una zona sin moverse y tiene el botón del ratón pulsado el aerógrafo seguirá soltando pintura.

Opciones:

[Modo de fusión.](#)

Presión: permite controlar el porcentaje de pintura que soltará el aerógrafo.

Transición: se puede decir que va a controlar el tiempo que estará pintando, aunque realmente lo que controla es el espacio que se puede recorrer sin que se acabe la pintura. Si se introduce el valor 0, no se acabará la pintura.

Transición a: transparente (cuando se acabe el color seguirá pintando pero con color transparente), **fondo** (seguirá pintando con el color de fondo).

PINCEL

Esta herramienta añade pintura como si fuese un pincel.

Opciones:

[Modo de fusión.](#)

Opacidad: se puede controlar el tanto por cien de opacidad con que pintaremos.

Transición: igual que en Aerógrafo.

Transición a: igual que en Aerógrafo.

Húmedo: la pintura queda con cierta transparencia simulando pintura húmeda.

PINCEL DE HISTORIA

Permite restaurar una imagen a su estado primitivo después de haber sufrido algún cambio.

Para ello debemos tomar una instantánea previa de la imagen a la que nos interese retroceder: pinchamos con el botón derecho sobre la última acción de la ventana “historia” y “tomamos instantánea”. Se puede observar que se añade una nueva instantánea en la parte superior, y si activamos la casilla de su izquierda ya se podrá retroceder hasta ella. También se puede activar la casilla de cualquier acción que se va almacenando en la historia para retroceder hasta ella. Parece complicado, pero solo es cuestión de probar.

Opciones:

Modo de fusión.

Opacidad: igual que en Pincel.

Impresionista: actúa como la herramienta pincel pero aplicando un efecto impresionista.

TAMPÓN

Se utiliza para clonar una imagen o parte de ella. Se puede copiar una parte de la imagen y estamparla tantas veces como queramos.

Pulsando <Alt> y haciendo clic se establece una guía, si se vuelve a pinchar con el ratón comienza la clonación.

- **Tampón de motivo:** Se hace una selección rectangular y en el menú “edición”, se “define motivo”. Se podrá pintar de forma ajedrezada con el motivo seleccionado. Se conseguirán buenos efectos al abrir dos documentos, definir motivo en uno y aplicar tampón de motivo en una selección previamente hecha del otro documento.

BORRADOR

Hace que los pixels borrados adquieran el color de fondo del selector de color, o bien, si hay mas de una capa, los vuelve transparentes. Puede adoptar forma de pincel, aerógrafo, lápiz o cuadrado.

LÁPIZ

Permite dibujar a mano alzada, pulsando <Mayus> hacemos líneas rectas.

- **Línea:** permite dibujar líneas de distintos grosores pudiendo incluir puntos de flecha en el inicio, fin o inicio y fin de la misma.

DESENFOCAR

Difumina la imagen y disminuye el contraste de la zona donde se aplique.

- **Enfocar:** da mas nitidez a la imagen y aumenta el contraste del color.
- **Dedo:** diluye los colores simulando la acción de arrastrar un dedo sobre pintura fresca.

SOBREEXPONER

Aclara las áreas de la imagen donde se aplique. Produce el mismo efecto que la técnica de exposición en fotografía.

Opciones:

Medios tonos: solo afecta a una escala intermedia de grises.

Sombras: el efecto se acentúa en las partes oscuras.

Luces: el efecto se acentúa en las partes de mayor claridad.

- **Subexponer:** hace lo contrario que la herramienta anterior, oscurece la imagen.
- **Esponja:** satura o desatura reduciendo el nivel de gris. Se consigue acentuar el brillo de los colores. Si la imagen está en escala de grises solo aumenta o disminuye el contraste.

Herramientas de Edición

PLUMA

Aunque se puede considerar como una herramienta de selección, lo que realmente se consigue con la pluma son [trazados vectoriales](#), que se utilizan para dibujar, hacer selecciones precisas (convirtiendo trazado en selección), o exportar trazados a [Illustrator](#). Su funcionamiento es similar al lazo poligonal; se van marcando puntos de anclaje a medida que se hace clic con el ratón, para posteriormente poder modificarlos. El trazado se irá completando según se añaden puntos de anclaje. Si al añadir uno no suelta el botón del ratón y arrastra en una dirección, podrá cambiar la curvatura de la línea creando una curva *Bézier*, que se podrá modificar.

- **Pluma magnética:** su funcionamiento es idéntico al lazo magnético, aunque ahora crea trazados y no selecciones.
- **Pluma de forma libre:** se utiliza para dibujar trazados a mano alzada. Utilizando la opción “anclaje de curva” el trazado será mas preciso.
- **Añadir punto de anclaje:** añade en cualquier punto del trazado un punto de anclaje.
- **Eliminar punto de anclaje:** elimina puntos de anclaje del trazado.
- **Selección directa:** selecciona un trazado, mueve 1 ó varios puntos de anclaje, o si los selecciona con <Mayus> pulsado, moverá los puntos de dirección.
- **Convertir puntos de anclaje:** transforma puntos de anclaje de curvas en puntos de anclaje asimétricos o la inversa.

TEXTO

Es la herramienta utilizada para pintar texto. Para poder aplicarle un filtro es necesario quitarle el carácter tipográfico convirtiéndola en mapa de bits, se hace desde Capa/Texto/ interpretar capa”.

- **Máscara de texto:** el texto que escribe aparecerá como selección.
- **Texto vertical:** el texto aparece escrito en vertical.

Opciones:

Rotar: los caracteres aparecerán rotados 90 grados.

Interlineado: es el espacio entre líneas base.

Línea base: es la línea imaginaria que pasa por la base de los caracteres. Permite subir o bajar el texto.

Tracking: es el espacio uniforme entre los caracteres seleccionados.

Kernign: espacio entre dos caracteres.

- **Máscara de texto vertical:** el texto se escribirá en vertical en forma de selección.

DEGRADADO

Se podrá crear gradientes de dos o más colores. Se elige el tipo de degradado, se pincha con el ratón, se arrastra y se suelta el botón del ratón. Se pueden conseguir efectos sorprendentes.

- **Lineal:** el gradiente se propaga en línea recta.
- **Radial:** el gradiente se propaga en círculos concéntricos.
- **Angular:** el gradiente se propaga como la línea de barrido de un radar.
- **Reflejado:** el gradiente tendrá un eje de simetría horizontal, resultando la parte inferior simétrica con la superior.
- **De diamante:** produce un efecto romboidal simulando el brillo de un diamante.

En todos ellos, pulsando <Mayus>, nos permite desplazarnos en múltiplos de 45°.

MEDICIÓN

Permite medir distancias, indicando también la posición relativa desde el punto donde se ha comenzado a medir con los ejes de coordenadas X, Y. Podrá medir ángulos tirando primeramente una línea con esta herramienta y después pinchando en un extremo y pulsando <Alt>, así se formará un transportador de ángulos. Es de utilidad utilizar la tecla <Mayus> para girar en múltiplos de 45°.

BOTE DE PINTURA

Se podrá pintar con el color frontal los pixels donde hallamos pulsado y aquellos que tengan cierta similitud de color.

Opciones:

[Modos de fusión.](#)

Opacidad: se puede controlar el tanto por cien de opacidad con que pintaremos.

Suavizar: suaviza los bordes de la zona pintada.

Tolerancia: se podrá variar la similitud de color de los pixels para que se pinten o no. Poca tolerancia; rellenará los pixels muy cercanos de similitud, mucha tolerancia; rellenará pixels más alejados en similitud.

Contenido: color frontal; pintará con el color establecido como color frontal. **Motivo;** hará un mosaico si antes hemos definido un motivo. Se definía motivo haciendo una selección rectangular y en menú edición “definir motivo”.

CUENTAGOTAS

Se obtendrá la muestra del color que se coja con el cuentagotas, y se almacenará como color frontal.

Trabajando con herramientas de pintura, al pulsar <Alt> se mostrará esta herramienta.

- **Muestra de color:** permite tomar hasta 4 muestras de color almacenando sus valores en la ventana de información.

EDITAR EN MODO ESTANDAR

Desactiva la siguiente herramienta.

EDITAR EN MODO MÁSCARA RÁPIDA

Es una herramienta para conseguir selecciones precisas. A partir de una selección se podrá aplicar la máscara rápida, nunca antes. La parte que está seleccionada no cambiará, pero la parte no seleccionada se teñirá de rojo indicando que está enmascarada.

Ahora con cualquier herramienta de dibujo se podrá **añadir** máscara pintando con color **negro**, o **restar** máscara pintando con color **blanco**. Cuando se tengan teñidas aquellas partes del documento que no nos interesen se pasará al “modo estándar” y estas aparecerán deseleccionadas. Se habrá conseguido seleccionar las partes no enmascaradas.



Herramientas de Visualización

MANO

Pinchando y arrastrando permite moverse por el documento. La tecla rápida es <Barra espaciadora>.

ZOOM

Permite aumentar o disminuir el tamaño de visualización del documento. Al aplicar la herramienta la imagen aumenta, si pulsamos <Alt> disminuye. Doble clic la visualización será del 100 %.

Las teclas rápidas: <Ctrl. +> aumenta, <Ctrl. -> disminuye.

PALETA DE COLORES FRONTAL Y DE FONDO

Color frontal: contiene el color con el que se pinta, rellena, se hace degradados, etc.

Color de fondo: contiene el color de relleno de borrados, selecciones y lienzo añadido.

Conmutar colores: esquina superior derecha. Intercambia los colores frontal y de fondo. Tecla rápida: <X>.

Colores por defecto: esquina inferior izquierda. Siempre son el negro y el blanco.



MODOS DE VISUALIZACIÓN

Será la manera en que podamos ver el área de trabajo. Empezando de izquierda a derecha:

Estandar

Se mostrará la barra de menús, pudiendo ver más de un documento a la vez.

Entera con barra de menús

Se verá a pantalla completa con la barra de menús. Solo veremos un documento.

Entera

Pantalla completa sin barra de menús.



Paletas

Para poder ver las paletas a continuación enumeradas, deberá dirigirse al menú Ventana\Mostrar ...

Herramientas: (ver barra de herramientas)

Color: en ella podrá elegir el [modo de color](#) utilizando su menú desplegable (°). También se puede cambiar el color frontal o de fondo.

Muestras: sirve para elegir el [color frontal](#) y de [fondo](#). En su menú desplegable (°) puede añadir o eliminar colores, así como guardar conjuntos de muestras que se podrán cargar en cualquier momento.

Pinceles: en ella podrá elegir el tamaño de pincel y de otras herramientas como pueden ser: Borrador, Tampón, etc... En su menú desplegable (°) tiene los siguientes comandos:

- **Nuevo pincel:** define un nuevo pincel que se cargará en la paleta.
- **Eliminar pincel:** elimina el pincel seleccionado.
- **Opciones de pincel:** para modificar los valores del pincel seleccionado.
- **Definir pincel:** para crear pinceles propios.
- **Pinceles por defecto:** deja la paleta con los pinceles que Photoshop instala por defecto.
- **Cargar pinceles:** carga en la paleta pinceles que se encuentren situados en un archivo. Eje:
C:\Archivos de programa\Adobe\Photoshop 5.X\Goodies\Brushes
- **Guardar pinceles:** guarda los pinceles creados en un fichero.

Info: muestra información de los valores de color y posición al situar el cursor en cualquier área de la imagen, u otro tipo de información dependiendo de la herramienta en uso.

Navegador: sirve para variar el zoom de la imagen. Se puede variar de forma numérica, introduciendo los valores o desplazando el regulador a derecha o izquierda.

En la miniatura de la imagen aparece un rectángulo el cual marca el área actualmente visible. Situándose sobre él aparecerá una mano y arrastrándola se variará la zona de la imagen que se visualiza. (°) **Opciones de paleta** permite variar el color del rectángulo.

Opciones: muestra las diversas opciones que tenga la herramienta que este seleccionada en ese momento.

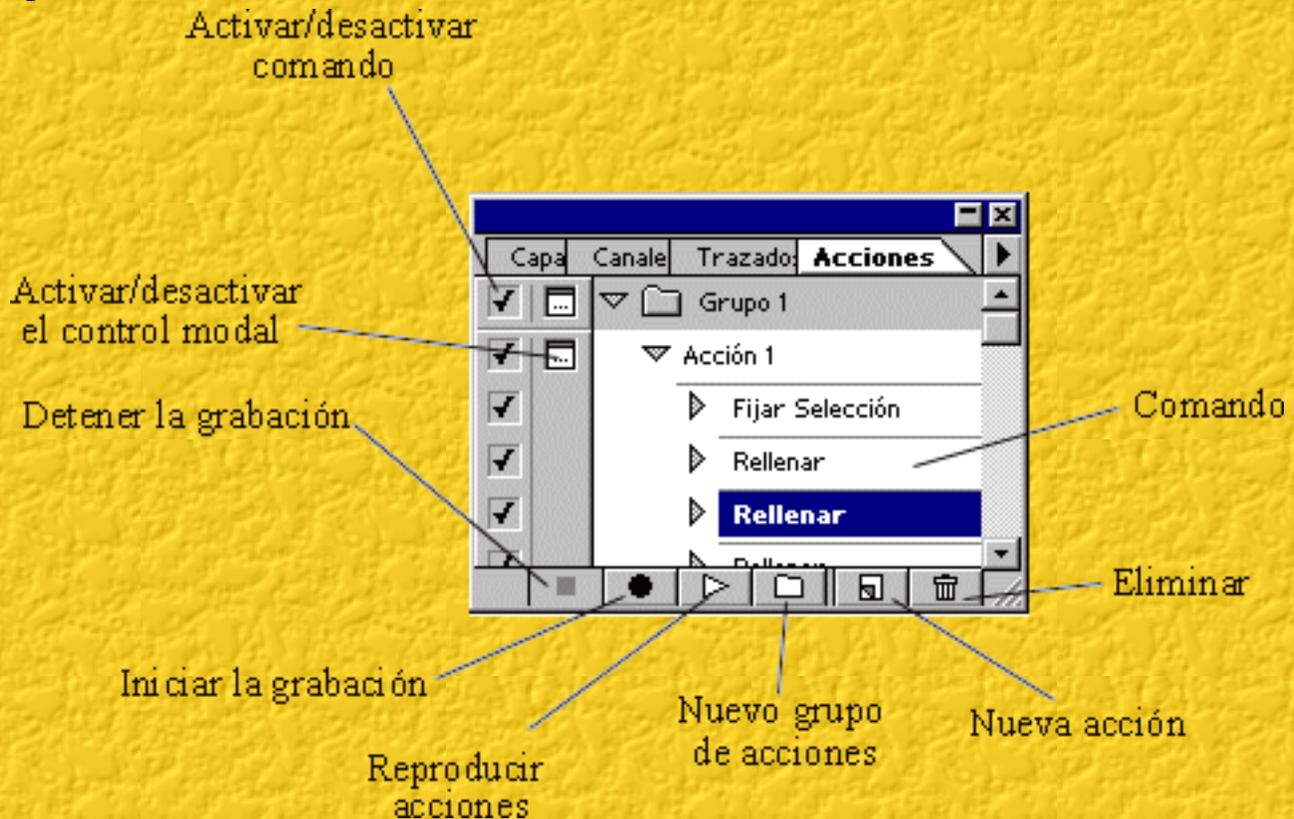
Historia: sirve para deshacer o rehacer las distintas modificaciones que se le hayan hecho a la imagen. Cada cambio realizado se verá reflejado en la paleta como un estado. Cuando se pasa de los 20 estados permitidos se van borrando automáticamente los mas antiguos. Para moverse de un estado a otro basta con hacer click en el estado que quiera recuperar. En su menú desplegable (°) tiene los siguientes comandos:

- **Paso atrás:** retrocede un estado.
- **Paso adelante:** avanza un estado
- **Tomar instantánea:** crea un estado fijo que se almacenará en la parte superior de la ventana.
- **Eliminar.** Borra el estado selección.
- **Borrar instantánea:** elimina la instantánea seleccionada.
- **Nuevo documento:** crea un nuevo documento a partir de una instantánea o un estado.
- **Opciones de historia:** permite modificar el numero de estados ($n^{\circ}_{\text{estados}} \leq 20$).
- En la paleta también hay iconos que ejecutan los siguientes comandos: Nuevo documento, Tomar instantánea y Eliminar.

Acciones: sirve para gravar una serie de procesos que se realizarán automáticamente con solo pulsar un botón. Es muy útil por ejemplo para aplicar un mismo cambio o ajuste a varias imágenes. En su menú desplegable (°) tiene los siguientes comandos:

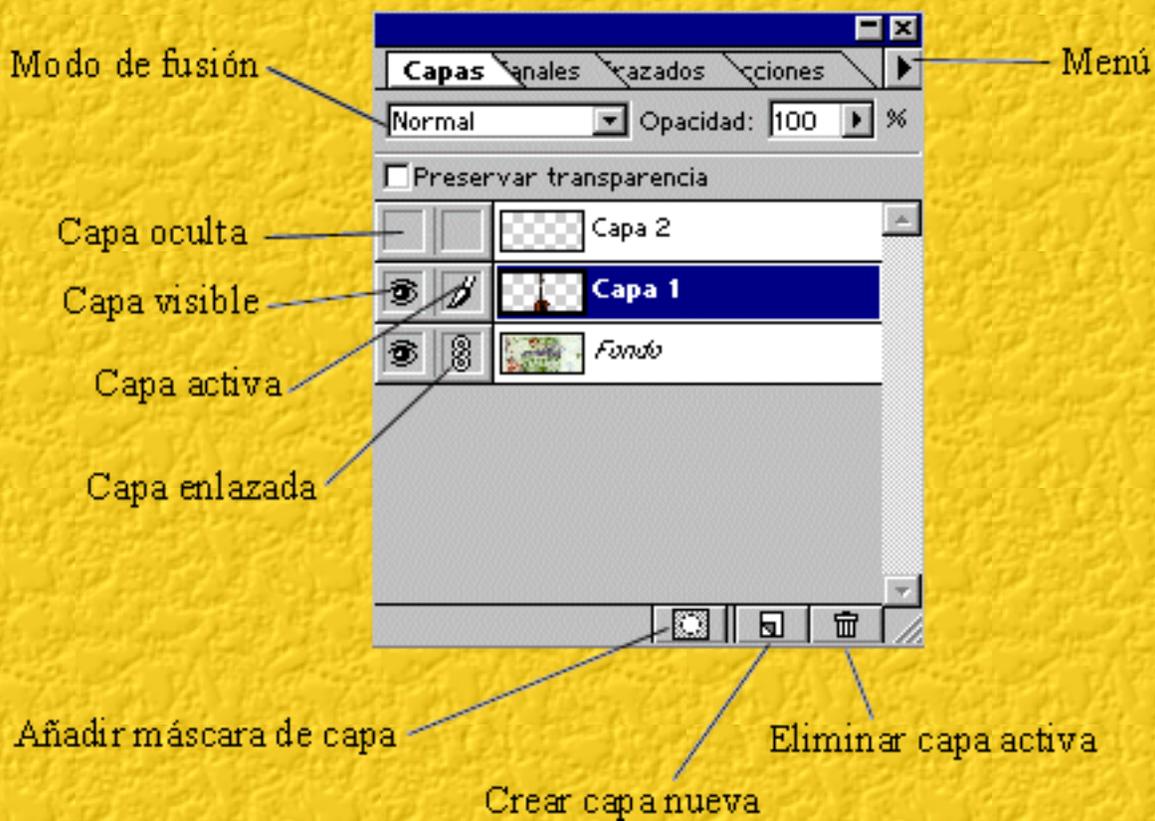
- **Acción nueva:** al ejecutar este comando surgirá una ventana en la que se dará nombre a la acción, se le asignará el grupo al que va a pertenecer y haciendo click en “Grabación” se comenzarán a grabar los procesos o comandos que se realicen en la imagen hasta que se detenga la grabación, (el proceso es igual que grabar una cinta de cassette).
- **Grupo nuevo:** crea un nuevo grupo.
- **Duplicar:** duplica el grupo, acción o comando que se encuentre seleccionado.
- **Eliminar:** elimina el grupo, acción o comando que se encuentre seleccionado.
- **Ejecutar:** ejecuta la acción seleccionada (igual que el “Play” de un video).
- **Iniciar grabación:** (igual que el “Rec” de un video)
- **Volver a grabar:** modifica los parámetros de un comando ya grabado.
- **Insertar ítem de menú:** sirve para gravar un comando de alguno de los menús de Photoshop, bien seleccionándolo con el ratón o escribiéndolo.
- **Insertar parada:** sirve para insertar un mensaje en un momento determinado de la acción, permite detenerla o dejar que continúe. Muy útil para poder realizar en la imagen acciones que no se pueden grabar, como puede ser realizar una selección determinada.
- **Insertar trazado:** inserta un trazado en la acción.

- **Opciones de acción:** para modificar el nombre de la acción y el grupo al que pertenece.
- **Opciones de la ejecución:** para modificar la velocidad de ejecución de la acción.
- **Borrar acciones:** borra las acciones.
- **Cargar acciones:** para obtener acciones de un archivo determinado.
- **Sustituir acciones:** cambia una acción determinada por otra.
- **Guardar acciones:** guarda la acción en un archivo *.ATM.
- **Modo de botón:** con este comando activado las diferentes acciones y comandos que la componen se visualizarán en forma de botones.



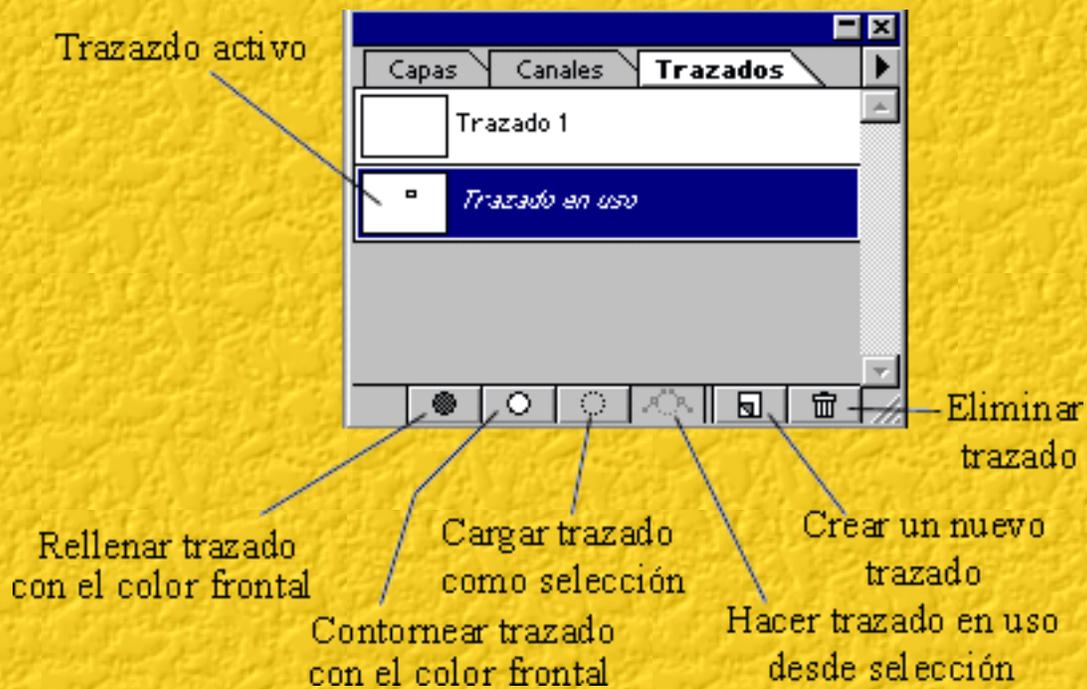
- **Control modal:** se puede activar un control modal en uno o varios comandos para detener la acción y mostrar el cuadro de diálogo si lo tuviera. De este modo podrá variar sus parámetros antes de continuar ejecutando la acción.

Capas: en ella se puede gestionar todo lo referente al manejo y opciones de las capas. Los comandos del menú desplegable (°) se encuentran explicados en el menú Capas.



Trazados: contiene una representación en miniatura de todos los trazados que se van dibujando. En su menú desplegable (°) tiene los siguientes comandos:

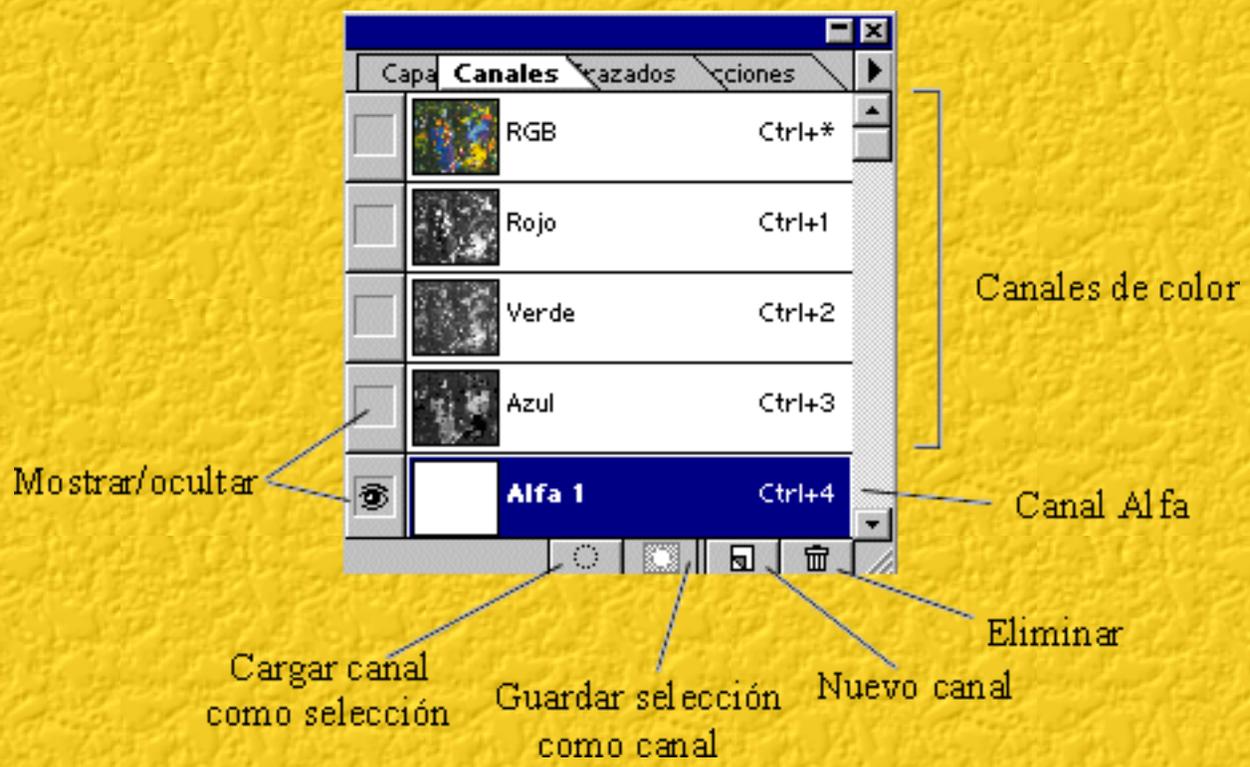
- **Nuevo trazado:** crea un nuevo trazado, pudiendo establecer un nombre distinto del asignado por defecto.
- **Guardar trazado:** guarda el trazado en un archivo.
- **Duplicar trazado:** duplica el trazado seleccionado.
- **Eliminar trazado:** elimina el trazado seleccionado.
- **Desactivar trazado:** deselecciona el trazado.
- **Hacer trazado en uso...:** convierte una selección en trazado.
- **Hacer selección ...:** convierte un trazado en selección.
- **Rellenar subtrazado...:** rellena el área comprendida dentro del trazado.
- **Contornear subtrazado...:** permite contornear el trazado utilizando diversas herramientas.
- **Trazado de recorte...:** permiten aislar el objeto frontal y convertir en transparente todo lo que quede fuera al imprimir la imagen o colocarla en otra aplicación.

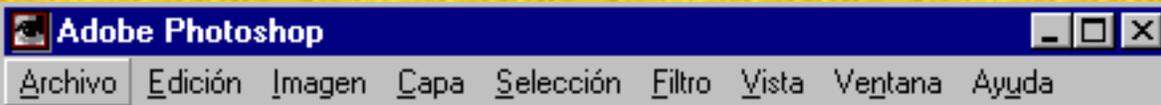


Canales: muestra los canales de color, con el canal compuesto en primer lugar, y a continuación los **canales alfa**. En el lado izquierdo de cada canal se muestra una miniatura de la imagen, que irá cambiando su aspecto según se edite un canal u otro.

Para editar un canal de forma individual se hará un clic sobre el mismo. En su menú desplegable (°) tiene los siguientes comandos:

- **Nuevo canal:** crea un nuevo canal alfa.
- **Duplicar canal:** duplica el canal seleccionado.
- **Eliminar canal:** elimina el canal seleccionado.
- **Nuevo canal de tinta plana:** de utilidad para imprentas.
- **Combinar canal de tinta plana:** de utilidad para imprentas.
- **Opciones de canal:** permite cambiar el nombre y modificar el grado de opacidad del mismo.
- **Dividir canales:** sirve para separar los diferentes canales en imágenes diferentes e independientes. El archivo original se cerrará y los canales individuales se convertirán en archivos separados con imágenes en escala de grises. Solo se podrán dividir las imágenes que no contengan capas.
- **Combinar canales:** realiza la función opuesta a Dividir canales.





Archivo

El menú Archivo es similar al de cualquier otro programa salvo en algunos comandos específicos propios de Photoshop:

Nuevo: para crear un nuevo documento. Aparecerá un cuadro de dialogo en el que se podrá:

- Nombrar el archivo.
- Definir las dimensiones del documento en: pixels, pulgadas, centímetros, puntos o picas.
- Definir la resolución del documento en: puntos por pulgada o en puntos por centímetro.
- Modo de color del documento: color RGB, CMYK, escala de grises ...
- Contenido, con esta opción se determinará el aspecto del lienzo de trabajo que puede ser: blanco, color de fondo, transparente.

Abrir: abre un archivo ya existente.

Abrir como: permite especificar el formato en que se va a abrir un determinado archivo. Se utiliza para abrir imágenes procedentes de otros sistemas como puede ser Macintosh.

Cerrar: para cerrar un archivo.

Guardar: para guardar los cambios en un archivo.

Guardar como: para nombrar o renombrar un documento y darle un determinado [formato de imagen](#): JPG, GIF, BMP y etc..

Para guardar un archivo con un formato de imagen diferente al propio de Photoshop (PSD) las diferentes capas que conformen el documento han de estar acopladas (ver menú Capas).

Guardar una copia: guarda una copia del archivo ofreciendo la posibilidad de [acoplar la imagen](#), eliminar los [canales alfa](#) y excluir datos que no son de la imagen (guías, cuadrículas, trazados y etc..).

Volver: vuelve a la última versión guardada del archivo con el que se este trabajando.

Colocar: se utiliza para importar archivos gráficos como los [archivos EPS](#).

Importar (TWAIN_32...): para obtener una imagen de un escáner.

Exportar a: - GIF 89a (muy útil para paginas Web)

- Tazados de Illustrator.

Automatizar: sirve para simplificar una serie de tareas mas o menos laboriosas.

Obtener información: para introducir u obtener información sobre el archivo como puede ser: palabras clave, copyright, URL, créditos y etc...

Ajustar pagina: configura la pagina para su impresión.

Imprimir: imprime el archivo.

Preferencias generales: para configurar determinados parámetros del programa (dejar como viene por defecto al instalar el programa).

Ajustes de color: (dejar como viene por defecto al instalar el programa).

Salir: para cerrar el programa.

Edición

El menú Edición consta de los siguientes comandos:

Deshacer: deshace la última acción realizada.

Cortar: corta la imagen seleccionada en la [capa activa](#).

Copiar: copia la imagen seleccionada en la capa activa.

Copiar combinado: realiza una copia teniendo en cuenta todas las capas visibles de la imagen, es decir independientemente de la capa que se encuentre activa.

Pegar: pega en una nueva capa lo que previamente a sido copiado o cortado.

Pegar dentro: pega lo que previamente a sido copiado o cortado dentro de unos bordes de selección existentes. Muy útil para pegar imágenes en textos.

Rellenar: permite rellenar selecciones o capas enteras con un contenido que puede ser: [color frontal](#), color de fondo, negro, blanco, 50% gris, con alguna instantánea de la ventana historia o con un motivo (un motivo es una imagen fijada previamente con el comando Definir motivo).

Se podrá elegir el Modo de fusión y porcentaje de Opacidad.

Contornear: permite dibujar un borde alrededor de una selección o de una capa. Para ello primero se elegirá el color frontal. Al ejecutar este comando surgirá una ventana donde se puede modificarlos siguientes parámetros:

- Grosor de la línea.
- Posición de la línea respecto a la capa o selección .
- Modo de fusión.
- Opacidad.

Transformación libre: permite modificar o rotar una selección. Si además mantiene pulsada la tecla <Shift> se conservara la proporción original al desplazar los tiradores

Transformar:

- **Otra vez:** aplica de forma automática la ultima transformación efectuada.
- **Escalar:** modifica el tamaño de la capa o selección.
- **Rotar:** rota la capa o selección sobre un centro de giro variable.
- **Sesgar:** cuando se arrastra uno de los tiradores centrales se desplaza horizontalmente o verticalmente el lado del marco de transformación, quedando el opuesto fijo. Si se arrastran los tiradores de las esquinas estos se desplazan horizontal o verticalmente a lo largo de los lados que forman dicha esquina.
- **Distorsionar:** permite mover libremente cada tirador de esquina y cuando desplace los centrales se moverá todo el lado a la vez.

Pulsando la tecla <Mayús> conseguirá restringir el desplazamiento de forma vertical u horizontal.

Con la tecla <Alt> desplazará los puntos opuestos en relación al centro del marco.

- **Perspectiva:** para crear distintos efectos de perspectiva desplazando los tiradores de las esquinas.
- **Desplazar:** para desplazar el marco de transformación.
- **Numérico:** con este comando puede llevar a cabo desplazamientos, escalas, rotaciones y sesgamientos de capas o selecciones introduciendo datos numéricos.
- **180°:** gira la selección 180° .
- **Rotar 90° AC:** gira la selección 90° hacia la derecha .
- **Rotar 90° ACD:** gira la selección 90° hacia la izquierda.
- **Voltear horizontal:** voltea la selección horizontalmente.
- **Voltear vertical:** voltea la selección verticalmente.

Definir motivo: para usar este comando primero se realizará una selección rectangular que comprenda la parte de la imagen que quiera definir como motivo. Después ejecutara el comando “Definir motivo” y éste quedará guardado. De tal manera que al rellenar una selección o capa con el motivo, este se repetirá tantas veces como el tamaño dela selección o capa se lo permita.

Cada vez que se defina un nuevo motivo el anterior de borrará.

Purgar:(Deshacer, Historia, el Portapapeles o el Motivo) son comandos que ocupan memoria en su ordenador. En caso de que estando en medio de un trabajo los recursos de memoria se agoten y no pueda hacer ninguna acción más, ni siquiera guardar el trabajo, entonces es cuando es muy útil este comando.

Imagen

El menú imagen consta de los siguientes comandos:

Modo: los modos de color son modelos que tratan de representar los colores de la naturaleza para visualizarlos en pantalla o en impresión. Photoshop incluye los siguientes Modos de color:

- **Mapa de bits:** este modo solo utiliza dos valores de color: el blanco y el negro.
- **Escala de grises:** son imágenes en blanco y negro en las cuales los pixels se muestran con hasta 256 tonos de gris diferentes.
- **Duotono:** este modo se utiliza para crear imágenes impresas en escala de grises con una mayor riqueza tonal.
- **Color indexado:** este modo emplea una gama de solo 256 colores. Cuando se convierte una imagen a este modo, Photoshop crea una paleta de color basada en los colores de la imagen que incluye hasta 256 valores. De modo que si algún color no ha podido ser incluido en la paleta, la imagen adopta el color más próximo presente en ella. Es muy útil para aplicaciones multimedia o Internet, debido a que reduce de forma considerable el tamaño de los archivos sin que la pérdida de calidad sea muy elevada.
- **Color RGB:** el modelo RGB (Red-Green-Blue), esta basado en los colores primarios rojo, verde y azul. Con una mezcla de estos tres colores, se consiguen representar un gran numero de colores. Este es el modelo utilizado por los monitores de ordenador.
- **Color CMYK:** (Cian-Magenta-Yelow-Black) es el utilizado para impresión. Se basa en la absorción de la luz por las distintas tintas impresas. Es mejor trabajar en RGB y al final convertirlo a CMYK.
- **Color Lab:** este modelo es utilizado por Photoshop de forma interna cuando se convierte un archivo de un modo a otro.
- **Multicanal:** en este modelo las imágenes se componen de múltiples canales, cada uno con 256 niveles de gris. Se utilizan archivos en este modo de color para realizar impresiones de color especializadas.
- **8 bits/Canal**
- **16 bits/Canal**
- **Tabla de colores**
- **De perfil a perfil**

Ajustar: este comando contiene una serie de subcomandos los cuales tienen en común que actúan modificando los valores o gama de colores de los distintos pixels. Estos subcomandos son:

- **Niveles:** sirve para controlar las luces o la luminosidad de una imagen. Consta de dos partes: una de entrada (aumenta el contraste) y otra de salida (reduce el contraste) .
- **Niveles automáticos:** lo mismo que el anterior pero de forma automática.
- **Curvas:** Hace lo mismo que Niveles pero también afecta a los colores. Teniendo nivel negro 0 en el ángulo inferior derecho y nivel 255 blanco en el otro extremo de la diagonal. Haciendo un clic con el ratón en la grafica se van poniendo puntos de anclaje que actuaran como puntos de inflexión de la curva. Estos se eliminaran seleccionándolos y pulsando la tecla <Supr>.
- También podrá trazar la curva manualmente con “el lápiz”.
- **Equilibrio de color:** se utiliza para eliminar algún color dominante, [saturar](#) o desaturar un determinado color, o jugar con los tonos y gamas de color libremente para crear efectos psicodélicos.
- **Brillo/Contraste:** para modificar el [brillo](#) y el [contraste](#) de una imagen.
- **Tono/Saturación:** sirve para modificar el [tono](#), la saturación y la luminosidad de una imagen.
- **Desaturar:** convierte una imagen a blanco y negro.
- **Reemplazar color:** crea una especie de mascara temporal seleccionada según un rango de colores. Sobre esta selección usted podrá alterar los valores de tono, saturación y luminosidad.
- **Corregir selectivamente:** se utiliza para corregir desequilibrios y ajustar tonos de color.
- **Mezclador de canales:** permite modificar el color de un [canal](#) con una mezcla de los canales de color actuales.
- **Invertir:** invierte los colores. Por ejemplo un píxel con valor de 255 pasará a un valor de 0.
- **Ecualizar:** la función de esta herramienta es la de redistribuir los valores de luminosidad de los pixels para que representen la gama completa de los valores de brillo.
- **Umbral:** sirve para convertir imágenes a blanco y negro, estableciendo un valor de umbral a partir del cual los pixels con un determinado valor de brillo pasaran a ser blancos o negros.
- **Posterizar:** se emplea para realizar efectos especiales de color en las imágenes.
- **Variaciones:** se utiliza para ajustar visualmente el equilibrio de color, contraste y saturación de una imagen o parte de ella.

Duplicar: sirve para copiar una imagen completa (incluidas todas las capas, máscaras de capa y canales) en la memoria disponible del sistema sin necesidad de guardar la imagen en el disco.

Aplicar imagen: permite cambiar diferentes opciones de la imagen: modo de fusión, opacidad, etc...

Calcular: permite fundir dos canales individuales de una o más imágenes de origen. A continuación, puede aplicar los resultados a una nueva imagen o a un nuevo canal o selección de la imagen activa. El comando Calcular no se puede aplicar a [canales compuestos](#).

Tamaño imagen: sirve para variar el tamaño y la resolución de una imagen. Si activa el remuestreo de la imagen, puede cambiar las dimensiones de impresión y la resolución por separado. Si desactiva el remuestreo, puede cambiar las dimensiones o la resolución (Photoshop ajusta el otro valor automáticamente para mantener la cantidad total de pixels). Para conseguir la mejor calidad de impresión.

Tamaño de lienzo: sirve para incrementar o disminuir el área de trabajo alrededor de la imagen.

Recortar: sirve para recortar una selección.

Rotar lienzo:

- **Rotar 180°:** gira la imagen 180° .
- **Rotar 90° AC:** gira la imagen 90° hacia la derecha .
- **Rotar 90° ACD:** gira la imagen 90° hacia la izquierda.
- **Arbitrario:** se indican los grados que se quiere que gire la imagen
- **Voltear horizontal:** voltea la imagen horizontalmente.
- **Voltear vertical:** voltea la imagen verticalmente.

Histograma: muestra una representación gráfica del número de pixels que contiene cada nivel de brillo de una imagen (carece de utilidad).

Reventar: (Solo tiene utilidad en imprentas).

Capas

El menú capas consta de los siguientes comandos:

Nueva:

- **Capa:** sirve para crear una nueva [capa](#). Surgirá un cuadro de dialogo en el que se podrá: asignarle un nombre a la capa, definirle el grado de transparencia en [opacidad](#) y su [modo de fusión](#) con la capa subyacente (inferior).
- **Capa de ajuste:** es una capa que le permitirá efectuar modificaciones en todas las capas que tenga por debajo, salvo que al crear la capa le indiquemos que se acople con la anterior, ya que así las modificaciones solo tendrán efecto sobre la capa que se encuentre activa.
- **Fondo:** crea una nueva [capa de fondo](#), para ello es necesario convertir la capa de fondo que tuviera esa imagen a una capa normal, para ello haga doble clic sobre ella (paleta capas) y cambie su nombre en la ventana que le surgirá y luego cree una nueva capa de fondo si lo desea. Esto es muy útil ya que la capa de fondo tiene la peculiaridad de que no se puede modificar su orden con respecto de las demás capas, no se puede variar su grado de opacidad ni su modo de fusión.
- **Capa vía copiar:** crea una nueva capa a partir de una selección.
- **Capa vía cortar:** crea una nueva capa a partir de una selección cortando esta selección de la capa de origen.

Duplicar capa: crea una capa idéntica al que se encuentre activa

Eliminar capa: para eliminar la capa que se encuentre activa.

Opciones de capa: sirve para modificar el nombre, el grado de opacidad y el modo de fusión de una capa.

Opciones de ajuste: para modificar los valores de la capa de ajuste si la hubiera.

Efectos: para aplicar efectos sobre las capas independientemente si esta es de texto o de imagen. Se pueden aplicar los siguientes efectos:

- **Sombra paralela**
- **Sombra interior**
- **Luz exterior**
- **Luz interior**
- **Inglete y relieve**

También en este comando se pueden encontrar los siguientes subcomandos:

- **Copiar efectos:** copia los efectos aplicados a una capa.
- **Pegar efectos:** pega los efectos copiados anteriormente a una nueva capa
- **Pegar efectos a enlazadas:** pega los efectos a las capas que se encuentren [enlazadas](#).
- **Borrar efectos:** borra los efectos aplicados a una capa.
- **Angulo global:** modifica el ángulo aplicado en los diferentes efectos.
- **Crear capa:** crea tantas capas como efectos se le hayan aplicado a otra.
- **Ocultar todos los efectos:** oculta los efectos aplicados a una capa.

Texto:

- **Interpretar capa:** convierte una [capa de texto](#) a una [capa de imagen](#), con esto se consigue que se puedan aplicar filtros a los textos.
- **Horizontal:** coloca el texto en dicha posición.
- **Vertical:** coloca el texto en dicha posición.

Añadir máscara de capa: las [máscaras de capa](#) tienen como función ocultar o mostrar determinadas áreas de una capa. .

- **Descubrir todas:** añade una máscara de capa blanca a toda la capa.
- **Ocultar todas:** añade una máscara de capa negra a toda la capa.
- **Descubrir selección:** añade una máscara de capa blanca a la selección.
- **Ocultar selección:** añade una máscara de capa negra a la selección.

Eliminar máscara de capa: elimina la máscara de capa dado la opción de aplicarla antes de eliminarla.

Habilitar / Deshabilitar máscara de capa: para hacer desaparecer o aparecer los efectos de la máscara de forma temporal.

Agrupar con anterior: Photoshop por defecto enlaza la máscara de capa a la capa.

Desagrupar: desenlaza la máscara de la capa.

Organizar: sirve para alternar el orden de las distintas capas

- **Traer al frente:** reubica la [capa activa](#) en primer lugar.
- **Hacia delante:** avanza un puesto.
- **Hacia atrás:** retrocede un puesto.
- **Enviar detrás:** reubica la capa activa al ultimo lugar.

También se puede alternar el orden de las capas haciendo clic sobre ella (en la paleta capas) y arrastrarla hasta la nueva posición.

Alinear enlazadas: alinea las capas que se encuentren enlazadas.

Distribuir Enlazadas: distribuye las capas que se encuentren enlazadas.

Combinar hacia abajo: hace que la capa activa se funda con la inmediatamente superior.

Combinar visibles: funde todas las capas visibles.

Acoplar imágenes: agrupa todas las capas creando una única capa de fondo (esto es imprescindible si se quiere guardar la imagen en otro formato distinto al propio del programa *.PSD).

Muy útil para reducir el tamaño de los archivos.

Halos: cuando desplace o pegue una selección, alguno de los pixels atenuados que rodean al borde de selección pueden quedar en la imagen, formando una especie de halo (aureola), esto resulta bastante feo en un trabajo. Photoshop para solucionar este problema tiene los siguientes comandos:

- **Eliminar halos:** sustituye el color de cualquier píxel de halo por los colores de los pixels cercanos que contengan [colores puros](#) (los pixels de colores puros no contienen color de fondo). Por ejemplo, si selecciona un objeto amarillo sobre un fondo azul y desplaza la selección, algo del azul del fondo se desplaza con el objeto. Eliminar halos reemplaza los pixels azules por los amarillos.
- **Eliminar halo negro:** actúa solo cuando el halo es negro.
- **Eliminar halo blanco:** actúa solo cuando el halo es negro.

Selección

El menú Selección consta de los siguientes comandos:

Todo: selecciona la capa que se encuentre activa al completo.

Deseleccionar: elimina la selección actual.

Reseleccionar: recupera la última selección realizada.

Invertir: selecciona las zonas que no estaban seleccionadas. Muy útil para usar con la herramienta “varita mágica”.

Gama de colores: selecciona según una gama de color que se indique previamente.

Calar: sirve para que una vez hecha una selección, los bordes de la misma sean difuminados.

Modificar:

- **Borde:** crea un marco alrededor de la selección original.
- **Redondear:** redondea las esquinas de una selección.
- **Expandir:** se aumenta la selección original.
- **Contraer:** se disminuye la selección original.

Extender: Aumenta la selección incluyendo aquellos pixels cercanos que pertenecen al rango de tolerancia definido en la herramienta “varita mágica”.

Similar: lo mismo que la anterior pero incluye, además, todos los pixels de la imagen.

Transformar selección: sirve para modificar el tamaño de la selección original o rotarla.

Cargar selección y Guardar selección: sirven para guardar las selecciones para volver a utilizarlas en cualquier momento.

Filtros

Con los diferentes comandos de este menú podrá aplicar efectos especiales en sus imágenes de forma sencilla. Photoshop incluye de serie los siguientes filtros:

- **Artísticos:** emulan efectos de pintura.
- **Bosquejar:** dan efectos de 3D a las imágenes, simulando distintos materiales. Los aplica en función del color frontal y de fondo.
- **Desenfocar:** su función principal es la de suavizar las imágenes.
- **Distorsión:** realizan distorsiones geométricas.
- **Enfocar:** juntan pixels y corrige imágenes.
- **Estilizar:** emulan efectos de pintura.
- **Interpretar:** filtros con diversos efectos.
- **Píxelizar:** agrupan pixels semejantes.
- **Ruido:** añaden o eliminan ruido a una imagen.
- **Textura:** imitan diferentes materiales o texturas.
- **Trazos de pincel:** emulan los trazos de un pincel.
- **Video:** solo sirven si se trabaja con videos.
- **Otros:** ofrecen la oportunidad de desplazar una selección dentro de una imagen, realizar ajustes de color y hasta hacer filtros a medida.
- **Digimark:** Inserta una marca de agua con los datos del autor.

Vista

El menú Vista consta de los siguientes comandos:

Vista nueva: genera una nueva vista de la imagen.

Previsualizar: muestra la imagen en diferentes [modos de color](#) que pueden ser:

- CMYK
- Cian
- Magenta
- Amarillo
- Negro
- CMY

Avisar sobre gama: si está activada, a la hora de seleccionar un color nos si es o no imprimible con un signo de admiración.

Aumentar: aumenta la visualización de la imagen (Ctrl +).

Reducir: reduce la visualización de la imagen (Ctrl -).

Encajar en pantalla: sirve para encajar la imagen en la típica ventana de Windows.

Pixels reales: muestra la imagen en su tamaño real.

Tamaño de impresión: muestra la imagen en el tamaño en que será impresa.

Ocultar bordes: oculta los bordes de la selección.

Mostrar bordes: muestra los bordes de la selección.

Ocultar trazados: oculta los [trazados](#).

Mostrar trazados: muestra los trazados.

Mostrar reglas: muestra las [reglas](#). Haciendo doble clic sobre cualquiera de las dos reglas surgirá una ventana en la que se podrá definir el tipo de unidades de la misma, que pueden ser:

- cm
- pixels
- pulgadas
- puntos
- picas
- por ciento

Ocultar reglas: oculta las reglas.

Mostrar guías: muestra las [guías](#).

Ocultar guías: oculta las guías.

Ajustar con las guías: con esta opción activada toda selección o herramienta se ajusta a las líneas guía cuando el cursor pasa dentro de una distancia de 8 pixels,

Bloquear guías: bloquea las guías en una posición fija. Para desbloquearlas deberá desactivar esta opción.

Borrar guías: borra todas las guías. También se pueden borrar de una en una arrastrándolas fuera de la ventana.

Mostrar cuadrícula: muestra la imagen cuadriculada. Para ajustar las distintas opciones (color, tamaño, ...) puede acudir al comando **Preferencias /Guías y cuadrícula** situado dentro del menú Archivo.

Ajustar con la cuadrícula: (igual que **Ajustar con las guías**).

Ventana

El menú ventana consta de los siguientes comandos:

Cascada: en caso de tener mas de una imagen abierta, las coloca una detrás de otra en forma de ventana.

Segmentar: en caso de tener mas de una imagen abierta, las coloca de lado a lado del área de trabajo.

Ordenar iconos: ordena las diferentes imágenes cuando se encuentran minimizadas.

Cerrar todo: cierra todas las imágenes que se encuentren abiertas.

Mostrar / Ocultar herramientas: muestra o oculta la paleta de herramientas.

Mostrar / Ocultar :muestra o oculta el resto de paletas que tiene Photoshop que son: Navegador, Info, Opciones, Color, Muestras, Pinceles, Capas, Canales, Trazados, Historia y Acciones.

Ayuda

El menú Ayuda es similar al de cualquier otro programa salvo en algunos comandos específicos propios de Photoshop:

Exportar imagen transparente: asistente para realizar imágenes con fondo transparente. Muy útil para paginas Web.

Redimensionar imagen: asistente para redimensionar imágenes.

Compresión y Formatos

Debido a que una imagen puede llegar a ocupar gran cantidad de espacio, es esencial utilizar algún método de compresión. Este proceso se realiza de forma automática al salvar el documento, y dependiendo con qué formato se guarde se comprimirá más o menos y perderá o conservará su calidad.

Tipos de compresión:

- **RLE:** compresión sin pérdida, admite los formatos BMP, PCX, TIFF, PSD, EPS Y DCS. Sustituye una secuencia de bits por un código. La mayoría de los sistemas se basan en este.
- **LZW:** compresión sin pérdida, admite los formatos TIFF, PDF, GIF y PostScript. Aconsejable para imágenes grandes no muy complejas, capturas de pantalla, etc.
- **JPEG:** alta compresión aunque con pérdida, admite los formatos JPEG, PDF y PostScript. Creado especialmente para trabajar con imágenes en color.
- **ZIP:** compresión sin pérdida, admite el formato PDF.
- Otros: **BackBits** (variante de RLE), **Huffman**, **CCITT** (especial para blanco y negro), etc.

Tipos de formatos:

- **PSD, PDD:** formato original de Photoshop. Guarda capas, canales, guías y en cualquier modo de color.
- **PostScript:** no es exactamente un formato, sino un lenguaje de descripción de páginas. Se suele encontrar documentos en PostScript. Utiliza primitivas de dibujo para poder editarlo.
- **EPS:** es una versión de PostScript, se utiliza para situar imágenes en un documento. Es compatible con programas vectoriales y de autoedición.
- **DCS:** fue creado por Quark (empresa de software para autoedición) y permite almacenar tipografía, tramas, etc. Se utiliza para filmación en autoedición.
- **Prev. EPS TIFF:** permite visualizar archivos EPS que no se abren en Photoshop, por ejemplo los de [QuarkXPress](#).
- **BMP:** formato estándar de Windows.
- **GIF:** muy utilizado para las web. Permite almacenar un canal alfa para dotarlo de transparencia, y salvarlo como entrelazado para que al cargarlo en la web lo haga en varios pasos. Admite hasta 256 colores.
- **JPEG:** también muy utilizado en la WWW, factor de compresión muy alto y buena calidad de imagen.

- **TIFF:** una solución creada para pasar de PC a MAC y viceversa.
- **PICT:** desde plataformas MAC se exporta a programas de autoedición como QuarkXPress.
- **PNG:** la misma utilización que los GIF, pero con mayor calidad. Soporta transparencia y colores a 24 bits. Solo las versiones recientes de navegadores pueden soportarlos.
- **PDF:** formato original de Acrobat. Permite almacenar imágenes vectoriales y mapa de bits.
- **IFF:** se utiliza para intercambio de datos con Amiga.
- **PCX:** formato solo para PC. Permite colores a 1, 4, 8 y 24 pixels.
- **RAW:** formato estándar para cualquier plataforma o programa gráfico.
- **TGA:** compatible con equipos con tarjeta gráfica de Truevision.
- **Scitex CT:** formato utilizado para documentos de calidad profesional.
- **Filmstrip:** se utiliza para hacer animaciones. También se puede importar o exportar a Premiere.
- **FlashPix:** formato originario de Kodak para abrir de forma rápida imágenes de calidad superior.

Página de ejemplos

FONDOS:

- [Agua](#)
- [Madera](#)
- [Roca](#)
- [Arena](#)

TEXTOS:

- [Aceite](#)
- [Texto con bisel](#)
- [Texto de cristal](#)
- [Explosión](#)
- [Texto de fuego](#)
- [Texto de hielo](#)
- [Texto de oro](#)
- [Texto de cemento](#)
- [Texto reflejado](#)
- [Texto enmascarado](#)

BOTONES:

- [Botón de cara](#)
- [Botón hundido](#)

IMAGENES:

- [Chica con textura](#)
- [Crear un cielo](#)
- [Esfera con texto](#)
- [Crear La Tierra](#)
- [Crear un Planeta](#)
- [Crear un rayo](#)
- [Crear un tornillo](#)
- [Pegar una selección](#)
- [Pixels transparentes](#)

Agua

Creamos una nueva imagen la cual rellenamos de blanco

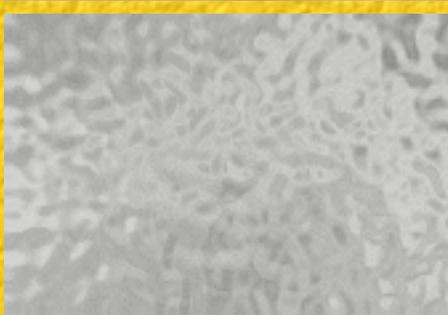


Aplicamos: **Filtro/Estilizar/Nubes de diferencia**



Aplicamos: **Filtro/Distorsionar/Cristal**

- Distorsión = 15
- Suavizar = 4
- Textura = Deslustrado
- Escala = 100%



En el menú **Imagen/Ajustar/Equilibrio de color**

- Sombra = -70,0,35
- Medios Tonos = -70,0,30
- Luces = 0,0,40



Volvemos a aplicar el 2º filtro, "Cristal"

- Distorsión = 5
- Suavizar = 2
- Textura = Delustrado
- Escala = 100%



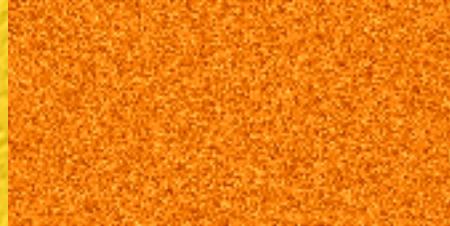
Madera

Creamos una nueva imagen del tamaño que se quiera la cual rellenaremos de un color Marrón.



Aplicamos: **Filtro/Ruido/Añadir ruido**

- Cantidad=30
- Distribución Gaussian activado
- Monocromático activado



Aplicamos: **Filtro/desenfocar/Desenfoque de movimiento**

- Angulo = -10
- Distancia = 25



Piedra

Creamos una nueva imagen, la cual rellenaremos de gris.



Le aplicaremos los siguientes efectos:

Filtro/Interpretar/Nubes y **Filtro/Ruido/Añadir ruido**:

- Cantidad = 4
- Gaussian = activado
- Monocromatico = activado



En la paleta canales crearemos un nuevo canal "Alfa 1" y le aplicamos el efecto:

Filtro/Interpretar/Nubes de diferencia y posteriormente **Filtro/Ruido/Añadir ruido**:

- Cantidad = 3
- Gaussian = activado
- Monocromático = activado



Activamos la capa en la paleta capas y le aplicamos el efecto **Filtro/Interpretar/Efectos de iluminación** (Canal de textura: Alfa 1).

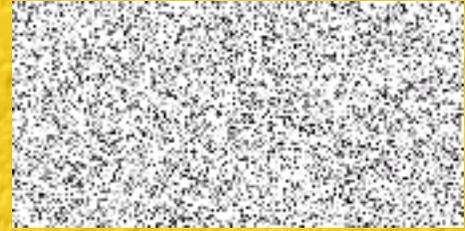


Arena

Creamos una nueva imagen que rellenamos de blanco con la herramienta "Bote pintura" y le aplicaremos el efecto:

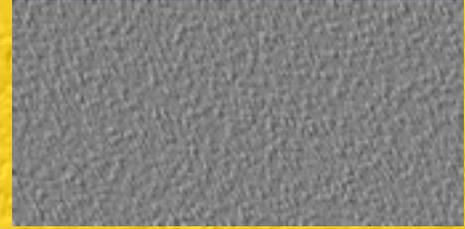
Filtro/Ruido/Añadir ruido:

- Cantidad = 125
- Gaussian = On
- Monocromático = On



Ahora le aplicamos: **Filtro/Estilizar/Relieve:**

- Angulo = 145
- Altura = 2
- Cantidad = 21



Finalmente para conseguir un color arena:

Imagen/Ajustar/Equilibrio de color con los siguientes niveles de color: 100, 0, -100.

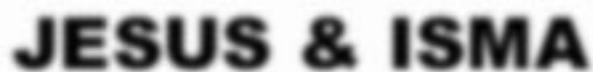


Aceite

Comenzamos creando una imagen RGB, fondo blanco y texto negro. Unimos las dos capas: **Capa/Acoplar imagen**.



Difuminamos las letras con **Filtro/Desenfocar/Desenfoque Gaussiano** con valor (1,3).



Invertimos los colores de la imagen: **<Ctrl + Mayus + i>**.



Imagen/Rotar lienzo, 90°AC y aplicamos el filtro de viento: **Filtro/Estilizar/Viento** (desde la izquierda).



Volvemos a rotar la imagen en sentido contrario: **Imagen/Rotar lienzo/90°ACD**.



Aplicamos **Filtro/Estilizar/Solarizar**.

Para darle el color de aceite lo hacemos en: **Imagen/Ajustar/Tono-saturación**. En nuestro caso los valores son: Tono(45), Saturación(100), Luminosidad (0). Este es el resultado final.

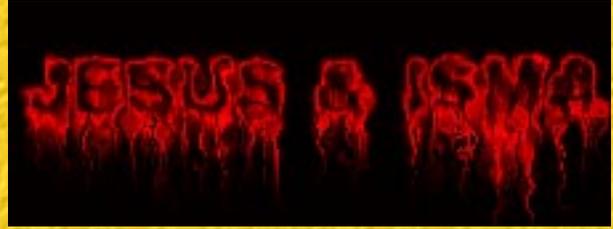


Variante de aceite.

Después de aplicar el filtro solarizar, aplicamos

Filtro/Distorsionar/Cristal:

- distorsionar (1)
- suavizar (4)
- textura (delustrado)
- escala (200)



Ajustar/tono-saturación: tono (360), saturación (100).

Texto Biselado

Comenzamos con un fondo negro. Creamos un nuevo canal **Alfa1** y escribimos texto blanco.



Pasamos a la paleta Capas y creamos una nueva (Capa1), la rellenamos de blanco con el bote de pintura, y cargamos el canal **Alfa1** desde **Selección/Cargar selección/canal Alfa1**. Lo rellenamos de negro y duplicamos la capa: (Capa1 copia).



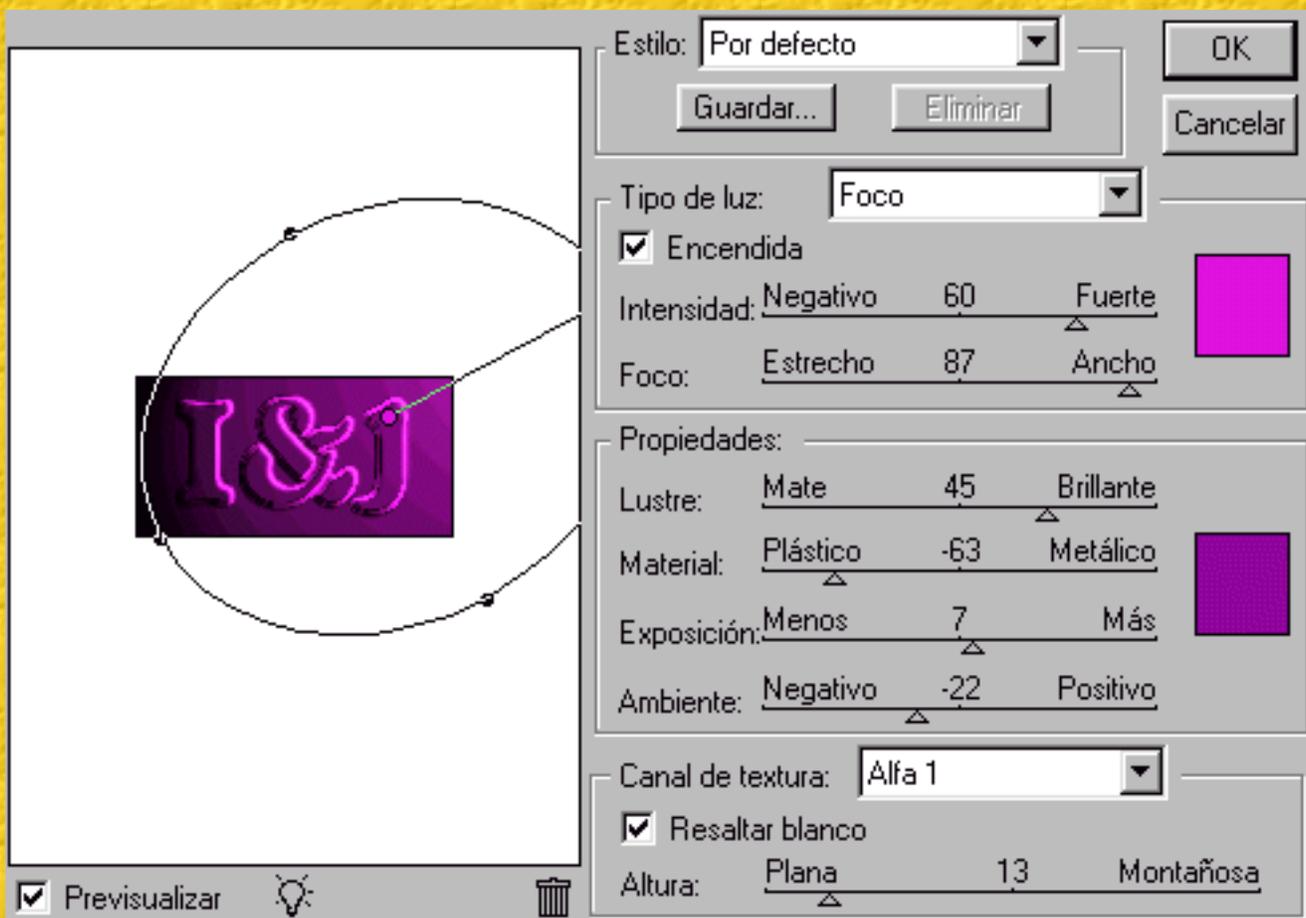
A la capa recién creada, Capa1 copia, le aplicamos el filtro **Filtro/Estilizar/Bordes** con valores:

- Anchura de borde= 2
- Brillo de borde= 6
- Suavizar= 1

Ahora duplicamos la capa a: (Capa1 copia2).



En la última capa creada le aplicamos el filtro **Filtro/Interpretar/Efectos de iluminación**. Debemos cargar en canal de textura el canal **Alfa1** y variando los valores conseguiremos un buen resultado.



Estos son algunos resultados.



Cristal

Creamos un documento con fondo blanco en el que insertaremos un texto negro, seleccionaremos el texto haciendo clic en la paleta capas en la capa de texto teniendo pulsado <Ctrl> y a continuación creamos un nuevo canal.



Ahora acoplaremos el texto con el fondo
Capa/Acoplar imagen y le aplicaremos el efecto:
Filtro/Estilizar/Hallar bordes



Le aplicaremos el efecto:
Filtro/Desenfocar/Desenfocar movimiento



Finalmente insertaremos un texto idéntico al anterior.



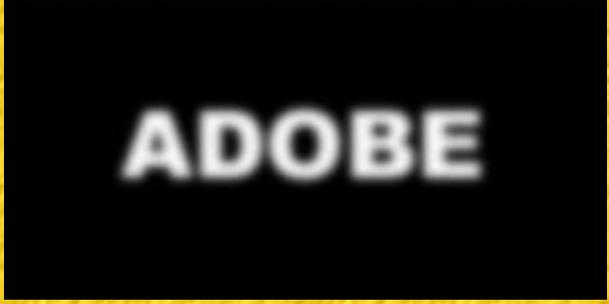
Explosión

Nuevo documento con fondo negro y texto blanco.

Acoplamos imagen en **Capa/Acoplar imagen**.



Aplicamos el filtro **Desenfocar/ Desenfoque Gaussiano** valor (2)



Aplicamos el filtro **Estilizar/Solarizar**. Para darle mejor aspecto: **Imagen/Ajustar niveles**

- de entrada: (0), (2,1), (255).



Aplicamos el filtro **Distorsionar/ Coordenadas polares**, opción (Polar a rectangular).

- **Imagen/Rotar el lienzo 90°AC**,
- aplicamos **Filtro/Estilizar/viento**,
- Rotar el lienzo 90°ACD



Aplicamos el filtro **Distorsionar/ Coordenadas polares**, opción (Rectangular a polar) para recomponer el texto.



- Le damos un poco de color en **Imagen/Ajustar/Tono-saturación**, (nosotros: tono(0), saturación(87)).
- Ahora viene lo más complicado, pues se puede hacer con varias herramientas. Nosotros lo hacemos desde **Imagen/Ajustar/Variaciones**.



Fuego

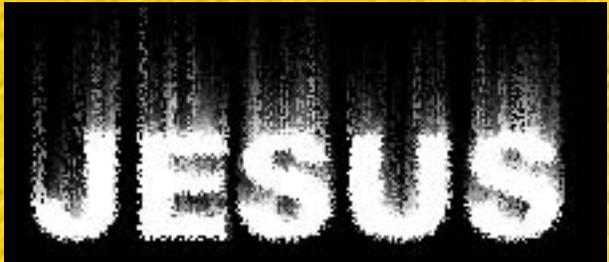
Comenzamos creando archivo nuevo, en **escala de grises**. Fondo negro y texto blanco.



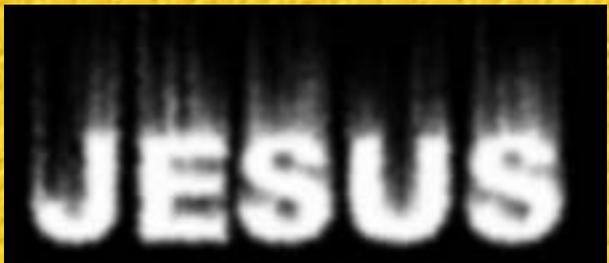
Imagen/Rotar lienzo/90°AC. Aplicamos 2 veces el filtro **Filtro/Estilizar/Viento**, dirección: **desde la derecha**.



Rotamos en sentido contrario: **90°ACD**.



Aplicamos el filtro **Filtro/Estilizar/Difusión**.



Aplicamos el filtro **Filtro/Desenfocar/Desenfoque gaussiano**, valor (2).



Aplicamos **Filtro/Distorsionar/Cristal**:

- **distorsionar (3)**
- **suavizar (6)**
- **escala (200)**

Aplicamos **Filtro/Distorsionar/Rizo** valor (180)



Para finalizar **Imagen/Brillo/contraste**: valor de Brillo= -40.

Imagen/Modo/Color indexado, y por último **Imagen/Modo/Tabla de colores/Cuerpo negro**.



Hielo

Creamos un documento con fondo blanco y escribimos el texto en negro.

Con la tecla <Ctrl> pulsada pinchamos en la capa de texto para seleccionarlo e invertimos la selección <Ctrl + Mayus + i>.

Convertimos el texto en imagen: **Capa/Texto/interpretar capa**, y acoplamos las capas **Capa/Acoplar imagen**.

Damos efecto de cristales en **Filtro/Pixelizar/Cristalizar** con valor (10).

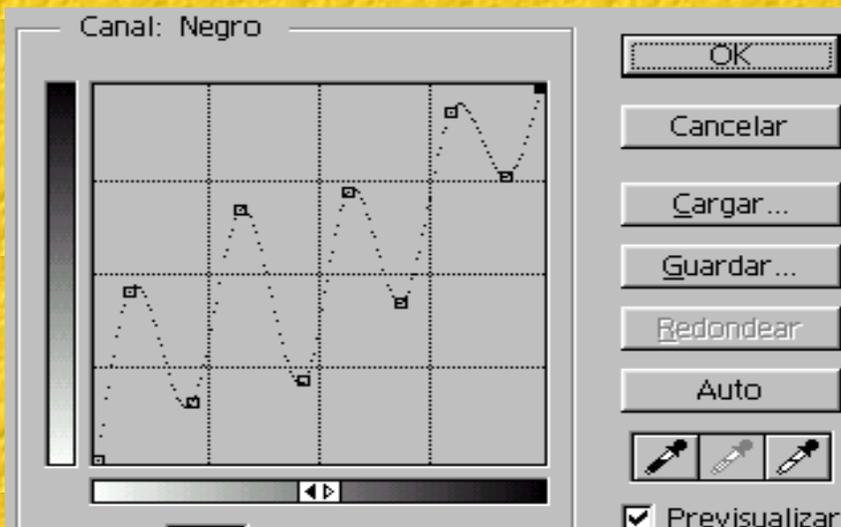
Invertimos la selección <Ctrl + Mayus + i>.

Añadimos ruido en **Filtro/Ruido/Añadir ruido** con valor (70). Todavía debe estar seleccionado el texto.

Desenfocamos el texto en **Filtro/Desenfocar/Desenfoque gaussiano** con valor (2).

Si todavía no has utilizado esta herramienta, ahora podrás ver los efectos que puedes conseguir.

Imagen/Ajustar/Curvas, e intenta hacer una curva como la que se muestra en la figura.



Deseleccionamos el texto con <Ctrl + d>.

Invertimos los colores del documento con <Ctrl + i>.



Imagen/Rotar lienzo/90°AC.

Aplicamos el filtro **Estilizar/Viento**:

- método (viento)
- dirección (desde la izquierda).

Rotamos la imagen en sentido contrario: **Rotar lienzo/90° ACD**.



Para darle color vamos a **Imagen/Ajustar/Tono saturación** activamos la casilla **colorear** y probamos hasta conseguir un buen resultado. El ejemplo tiene:

- tono (221)
- saturación (90)
- luminosidad (0).

En la paleta **pinceles**, **cargar pincel**:
\Goodies\Brushes\Assorted Brushes.abr encontrarás las estrellas del ejemplo.



Texto de oro

Creamos un nuevo documento con fondo negro. En la paleta canales creamos uno nuevo,(Alfa1), y escribimos el texto.



Duplicamos en el canal Alfa1, se llamará Alfa2, y le aplicamos **Filtro/Desenfocar/Desenfoque Gaussiano**: valor =3.



Volvemos a duplicar el canal Alfa2 a Alfa3. Con la herramienta mover, nos situamos sobre el canal **Alfa2** y con las flechas del teclado pulsamos 2 veces hacia arriba y 2 hacia la izquierda. Ahora lo mismo en **Alfa3** pero hacia abajo y a la derecha.



Imagen/Calcular, y ponemos en Origen1(**canal:Alfa2**), Origen2 (**canal:Alfa3**), Fusión:**Diferencia**, Opacidad:**100**. Conseguiremos un nuevo canal **Alfa4**.

Cargamos el canal Alfa1 en Alfa4; situándonos en Alfa4 y con la tecla <Ctrl> pulsada pinchamos sobre Alfa1. Hecho esto pulsamos <Ctrl + i> para invertir los colores de la selección. Por último **Imagen/Ajustar/ Niveles Automáticos**. El resultado se muestra en la imagen.



Sin desactivar la selección anterior, ajustamos las curvas de la imagen desde **Imagen/Ajustar/Curvas**, o la tecla rápida **<Ctrl + m>** e intentamos hacer la curva que se muestra en la imagen. de la derecha. El resultado es la imagen inferior.



Si no conservamos la selección del canal Alfa1 la volvemos a cargar en Alfa4, e invertimos la selección con **<Ctrl + Mays + i>** y pulsamos **Supr** para borrar el desenfoco del fondo de la imagen..



Cargamos otra vez Alfa1 sobre Alfa2.
Contraemos esa selección 2 pixels en
Selección/Modificar/Contraer. Invertimos
la selección con **<Ctrl + Mayus + i>** y por
último invertimos los colores con **<Ctrl + i>**.



La paleta de canales debería ser semejante a
la que se muestra en la figura.



Volvemos a invertir la selección anterior con
<Ctrl+Mayus+i> y copiamos el contenido
de la selección con **<Ctrl + c>**. Ahora
pinchamos sobre el canal RGB, y nos vamos
a la paleta Capas para finalmente pegar el
contenido del portapapeles: **<Ctrl + v>**.





Para darle color podemos utilizar distintas herramientas, nosotros hemos utilizado **Imagen/Ajustar/Variaciones**, también puedes utilizar **Tono/Saturación**. Con distintos pinceles puedes mejorarle el aspecto. Te mostramos algunos resultados.

Cemento mojado

Creamos una imagen nueva y escogemos como color frontal y de fondo dos colores grises y la aplicamos el efecto: **Filtro/Interpretar/Nube**.



En la paleta Canales creamos uno nuevo (alfa 1) y con la herramienta "Pincel" escribimos el texto en color blanco.



Duplicamos el canal Alfa 1 presionando el botón derecho del ratón sobre el canal y lo llamaremos Alfa 1 copia. A nuevo canal le aplicamos el efecto: **Filtro/Estilizar/Difusión** (Modo: solo aclarar). Repetimos el efecto <Ctrl + f> unas 5 veces mas.



Cargamos la selección del canal Alfa 1: **Selección/Cargar selección** y le aplicamos el efecto: **Filtro/Desenfocar/Desenfoco gaussiano** (Radio = 4 pixels).



Ahora invertiremos la selección: **Selección/Invertir** y en el menú **Imagen/Ajustar/Brillo-Contraste**:

- Brillo = 72
- Contraste = -8

y deseccionamos todo <Ctrl + d>.



Con el ratón mercamos el canal RGB , regresamos a la paleta Capas y aplicaremos el efecto:

Filtro/Interpretar/Efectos de iluminación:

- Estilo: tres focos
- Tipo de luz: direccional y encendida
- Intensidad = 35
- Lustre = 0
- Materia = 69
- Exposición = 0
- Ambiente = 9
- Canal de textura: Alfa 1 copia
- Resaltar blanco y altura = 50



Texto reflejado

Creamos una nueva imagen transparente e insertamos un texto el cual duplicaremos:
Capa/Duplicar capa y lo volteamos
Edición/Transformar/Voltear vertical y la colocamos con la herramienta "Mover".



Enlazaremos las dos capas de texto.

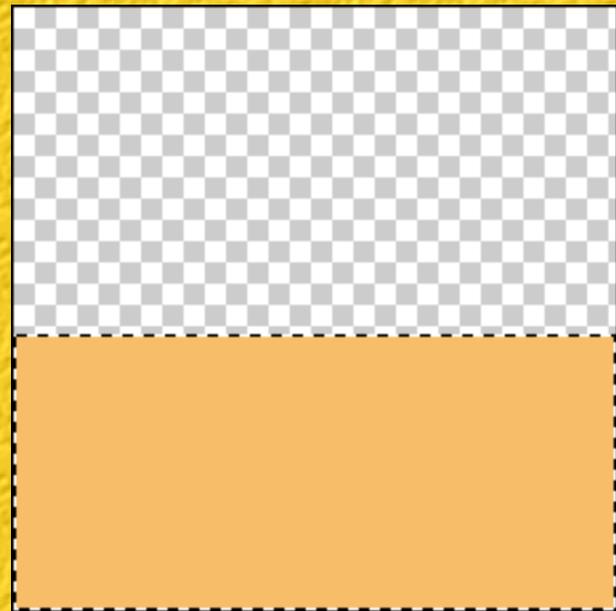


Convertiremos las capas de texto en imagen:
Capa/Texto/Interpretar capa y

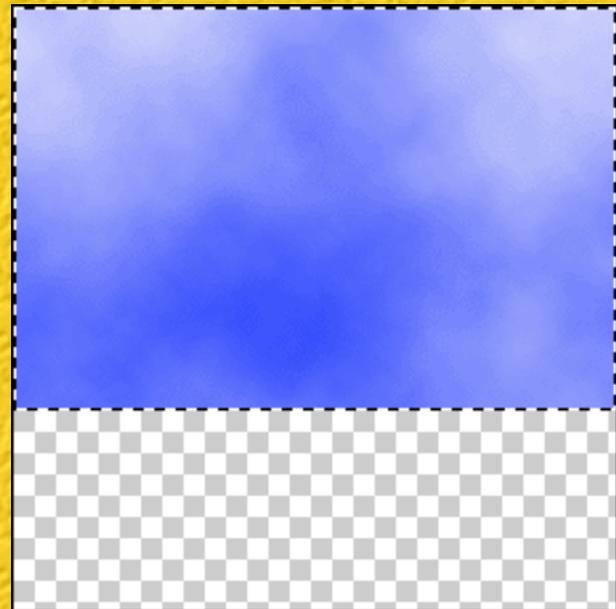
transformaremos el texto:
Edición/Transformar/Distorsionar



Ahora crearemos una nueva capa en la que haremos una selección rectangular la cual rellenaremos de marrón con la herramienta "Bote de pintura".



Repetiremos la operación anterior pero la selección la rellenaremos de azul y le aplicaremos el efecto **Filtro/Interpretar/Nubes**.



Ahora tendremos que ir variando la posición de las capas, lo haremos pinchando la capa en la paleta capas y arrastrándola a su posición.



En la paleta capas bajaremos la opacidad a un 30% de la capa de texto volteada.



Finalmente activamos la capa de cielo y le aplicamos en la parte superior izquierda el efecto: **Filtro/Interpretar/Destello**



Enmascarar una selección con una capa de ajuste

Abrimos una imagen.



Insertamos un texto.



Seleccionamos el texto pulsando <Ctrl> y haciendo clic en la capa de texto de la paleta Capas, ahora invertiremos la selección: **Selección/Invertir** y creamos una capa de ajuste **Capa/Nueva/Capa de ajuste** del tipo que se quiera (Brillo - Contraste, Tono-Saturación ...).

Finalmente ocultaremos la capa de texto.



El resultado final será algo así.



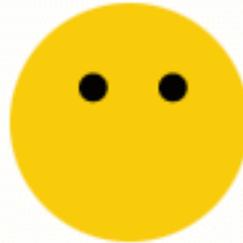
NOTA: pese a que este ejemplo este hecho con un texto, puede ser con cualquier que otro tipo de selección: un objeto, una parte de un imagen y etc...

Botón con símbolos

Creamos una imagen con fondo blanco, creamos una nueva capa y sobre ella una selección circular la cual rellenaremos de un color con la herramienta "Bote de Pintura".



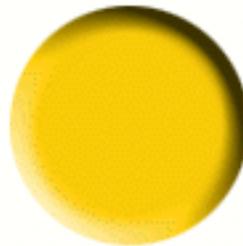
Con la herramienta "Texto" insertáremos dos puntos de color negro, para simular los ojos.



También con la misma herramienta insertaremos un paréntesis y lo giraremos 90° para que quede en posición horizontal.



Activamos la capa que contiene la selección circular y le aplicamos el siguiente efecto **Capa/Efectos/Inglete interior** hasta conseguir que quede así mas o menos.

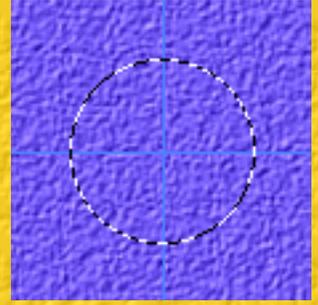


Finalmente iremos activando las diferentes capas de texto y les aplicaremos el siguiente efecto **Capa/Efectos/Inglete y relieve acolchado.**



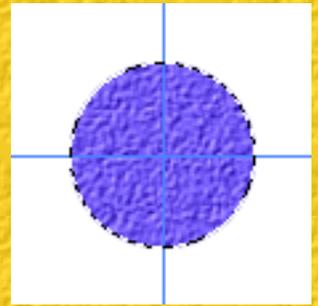
Botón hundido

Creamos una nueva imagen de 400x400 cm y la rellenamos con la herramienta "Bote de Pintura" de un color.

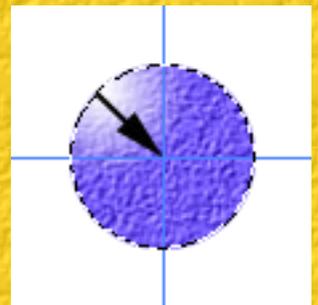


Con ayuda de las guías dividiremos la imagen en cuatro y con la herramienta de "Selección Elíptica" (en la paleta Opciones determinaremos el tamaño de la selección que será de 70x70 pixels) y la guardaremos en un nuevo canal **Selección/Guardar selección** asignándole un nombre.

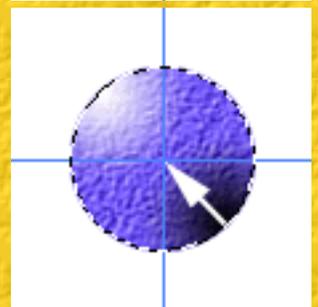
Acto seguido menú **Selección/Invertir**, pulsamos <Supr> y volvemos a invertir **Selección/Invertir**.



Creamos una nueva capa, seleccionamos el blanco como color frontal y elegimos la herramienta "Degradado Radial"(color frontal a transparente) y la aplicamos según indica la flecha



En esa misma capa seleccionamos el negro como color frontal y aplicamos un degradado igual que el anterior como indica la flecha



Ahora en la misma capa cargaremos la selección guardada anteriormente **Selección/Cargar selección**, la contraeremos 6 pixels **Selección/Modificar/Contraer** y rotamos la selección **Edición/Transformar/Rotar 180°**.



Aplicar una textura a una imagen

Queremos aplicarle a la chica la textura de madera. Creamos una nueva capa en la imagen de la chica (Capa 2).

Seleccionamos con el marco rectangular la textura de madera, y definiremos motivo en **Edición/Definir motivo**. En el documento de la chica activamos la capa 2 y la cubrimos con la herramienta "Tampón de motivo".

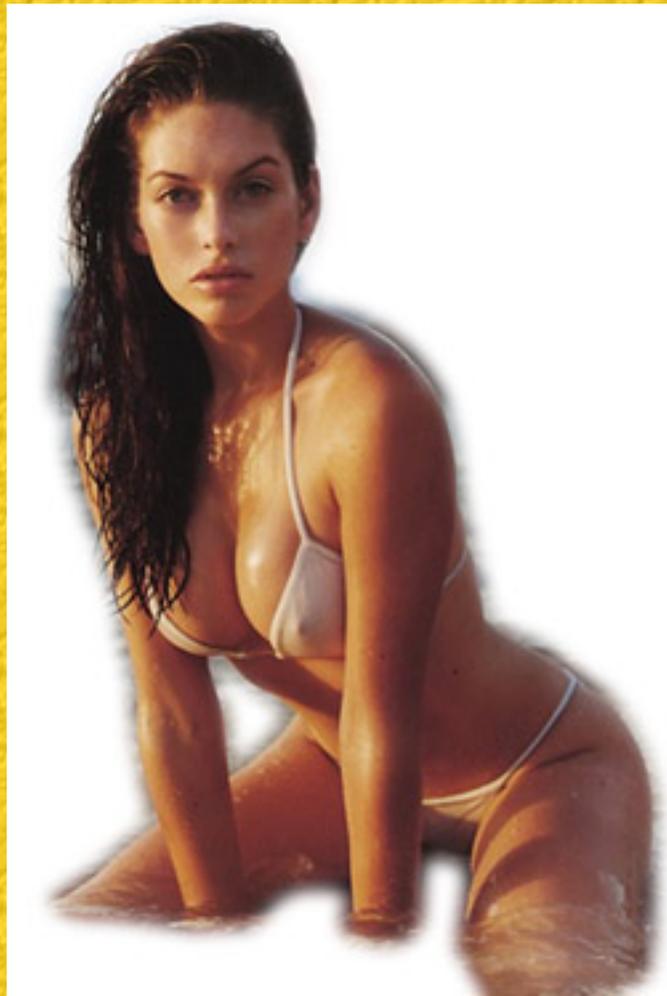


Con la herramienta "Lazo magnético" seleccionamos la silueta de la chica y guardamos la selección en un nuevo canal (Alfa 1). Copiamos la selección <Ctrl + c> y la pegamos en una nueva capa.

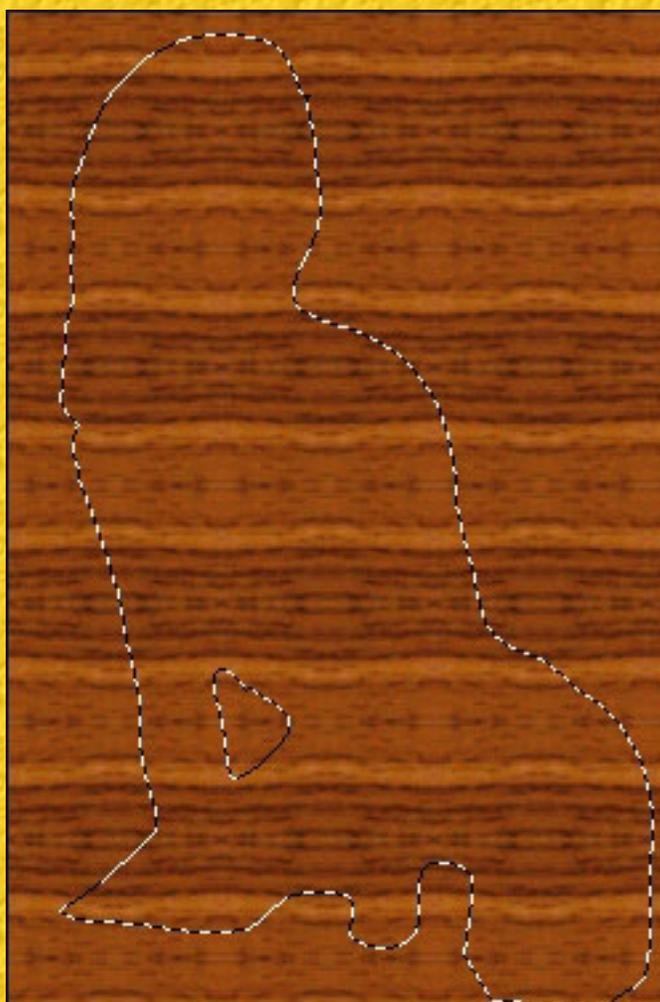


Sobre la imagen de la chica cargamos el canal Alfa 1 **Selección/Cargar selección.**

Selección/Modificar/Expandir (valor = 2). **Selección/Calcar** (valor = 3), acto seguido invertiremos la selección **Selección/Invertir** y pulsamos <Supr>.



Nos situamos en la Capa 2 y cargamos la selección: **Selección/Cargar selección** (canal: Alfa 1).



Le aplicamos el efecto:
Filtro/Distorsionar/Onda y ponemos valores semejantes al cuadro.

Las capas han de estar situadas en el orden mostrado en la paleta. A la Capa 2 le bajamos la opacidad al 40%.



Este será el resultado final:

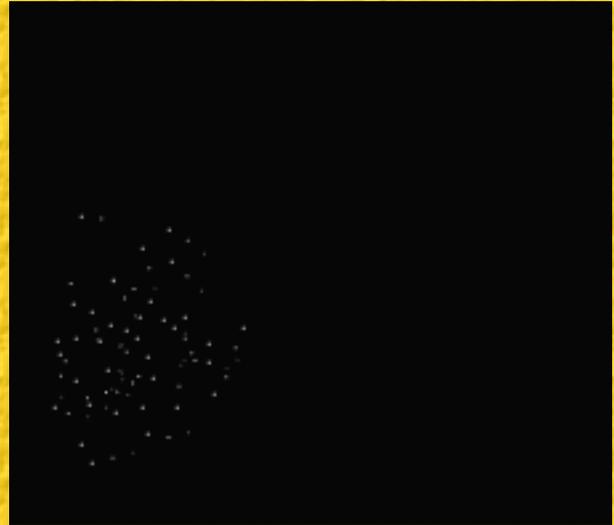


Cielo

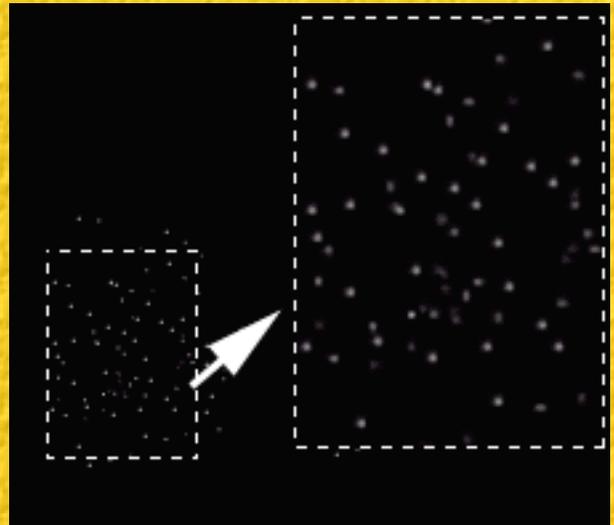
Comenzamos creando un archivo nuevo **RGB** con fondo negro. Obtendremos mejores resultados cuanto mayor sea el documento, como 640x480 pixels.

En la paleta Pinceles hacemos doble clic en uno de ellos y le damos los valores: **diámetro= 1, dureza=0, espaciado= 800**.

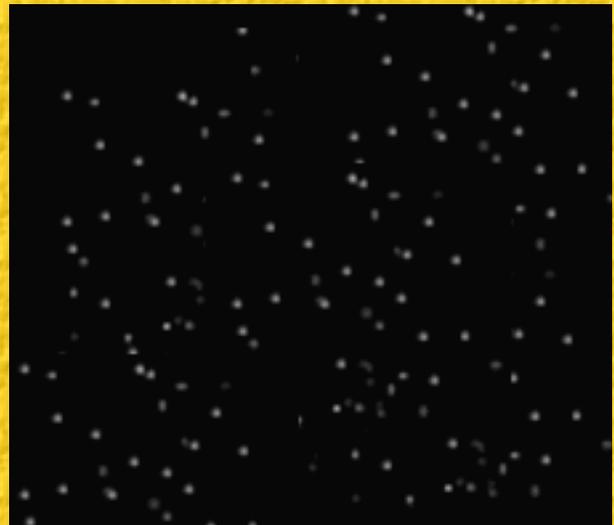
Rellenamos con puntos blancos una parte.



Seleccionamos con el marco rectangular la porción de puntos, pulsamos **<Ctrl. + t>** y aumentamos la selección (si pulsas **<Mayus>**, el cuadro no se deforma). Hacemos doble clic en la selección y pulsamos **<Intro>** para ejecutar la transformación.



Para rellenar el cielo de mas estrellas seleccionamos la herramienta "Mover" y pulsando **<Alt>** pinchamos en la selección y la arrastramos a otra parte de la imagen, repetiremos esta operación hasta que quede como en el ejemplo.



Ahora le daremos a la imagen un efecto de giro:

Filtro/Desenfoque radial: Cantidad = 1

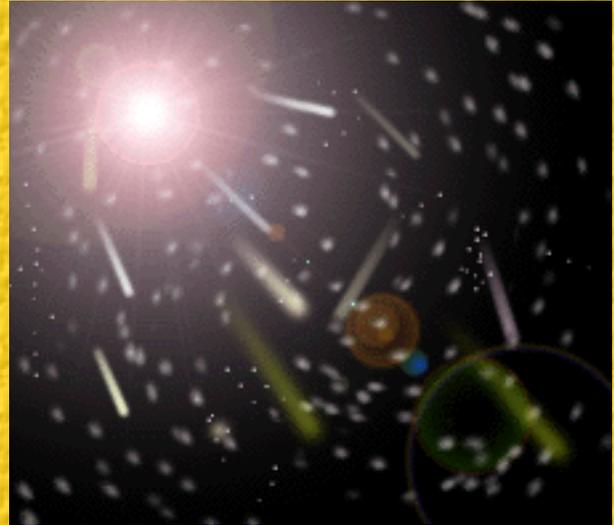
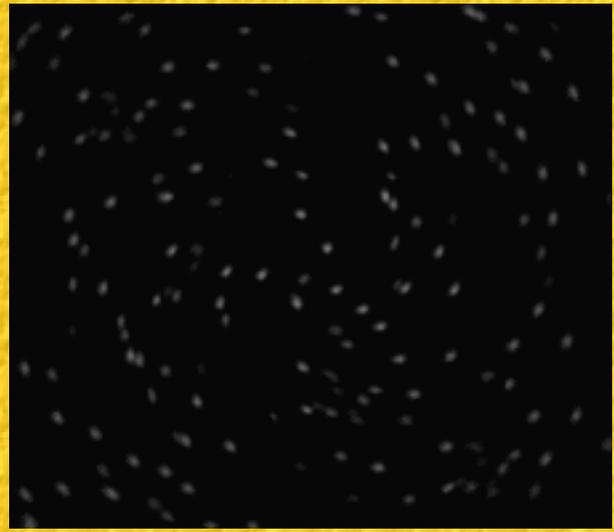
Podemos conseguir un efecto parecido con

Filtro/Distorsión/Coordenadas polares o molinete

Podemos utilizar la herramienta "Sobreexponer" para que las estrellas brillen más.

Para crear los cometas utilizaremos la herramienta "Aerógrafo" con los siguientes valores (transición 25, presión 50, transición a transparente, tamaño de pincel = 5) y pulsando <Mayus> marcamos el fin y comienzo del cometa.

Finalmente le aplicamos **Filtro/Interpretar/Destello** en el lugar deseado.



Esfera con texto

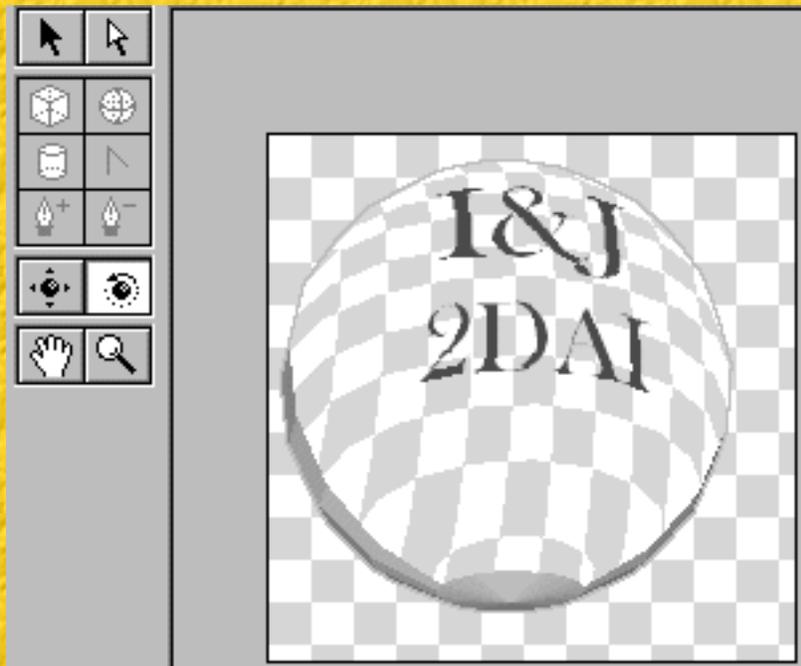
Comenzamos creando un nuevo documento, color de fondo blanco y añadimos texto.

Capa/Texto/Interpretar, para convertir el carácter tipográfico del texto en imagen y así poder aplicarle efectos.



Filtro/Interpretar/Transformación 3D, nos aparecerá el siguiente cuadro:

- En el menú de opciones elegimos las opciones **alto** para la ventana **interpretar**, y desactivamos **mostrar fondo**.
- Con la herramienta **esfera** dibujamos un círculo encerrando el texto, y con la herramienta **trackball** movemos ligeramente la esfera.



Para eliminar la sombra creamos otra capa (capa1), y pulsando <Mayus + Alt> hacemos una selección circular lo más parecida a la esfera, (podemos ajustar la selección con la herramienta mover), después nos situamos en la capa del texto y con el borrador eliminamos la sombra.

Finalmente arrastramos la capa1 debajo de la capa que contiene el texto.



Para darle forma de esfera elegimos la herramienta **degradado radial**, elegimos un degradado o editamos uno, (el nuestro es blanco, azul y negro), y pinchando en el origen de la flecha arrastramos en la dirección que indica.



Para crear la sombra creamos una nueva capa (capa2), y pulsando <Ctrl> pinchamos en la capa de texto, de esta forma tendremos la selección del texto en la capa2.

Con la herramienta **bote de pintura** pintamos esta selección de negro. Deseleccionamos con <Ctrl+d> y con la herramienta mover desplazamos ligeramente esta capa.





Para finalizar, vamos a distorsionar esta sombra haciéndole parecer que se ajusta más a la esfera. Nos situamos en la capa2 y elegimos: **Edición/Transformar/Distorsionar** y arrastramos un poco los tiradores inferiores hacia abajo.



La Tierra



Comenzamos haciendo una selección cuadrada, para ello nos ayudamos de la tecla <Mayus>. Ahora copiamos la selección al portapapeles con <Ctrl + c>.

Abrimos un nuevo documento, y sin cambiar el tamaño pegamos la selección con <Ctrl + v>.

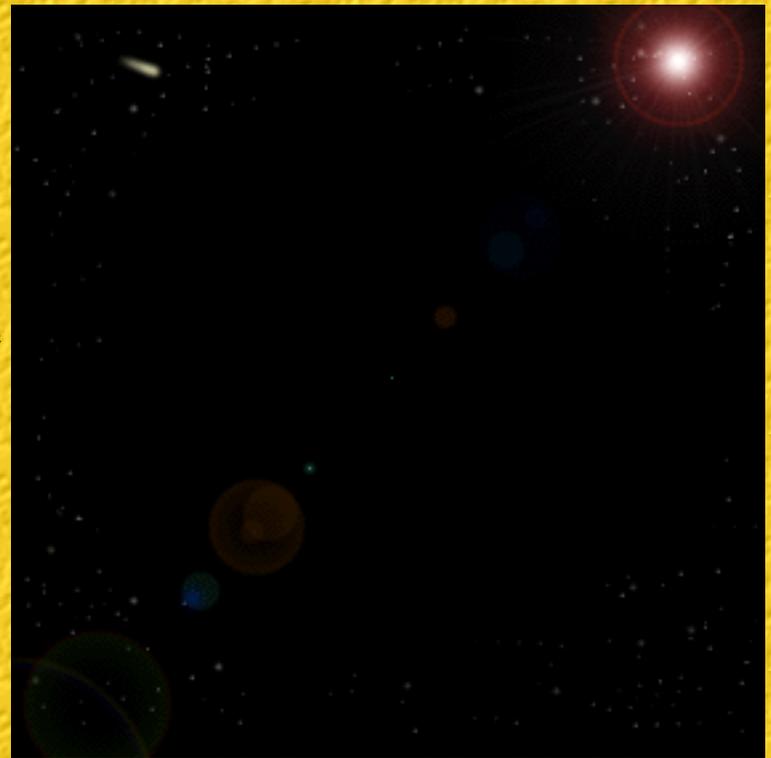
Para darle forma de esfera le aplicamos el filtro **Filtro/Distorsionar/Esferizar**: 90% y modo Normal.

Con la selección elíptica pinchamos en una esquina y arrastramos hasta su opuesta, así seleccionaremos la parte esferizada.



Abrimos un nuevo documento, pero el tamaño por defecto lo aumentamos 20 pixels en ancho y alto.

Para pintar las estrellas lo hacemos con un pincel de 1 pixel de tamaño y un espaciado de 800. Podemos utilizar la herramienta Subexponer para acentuar el brillo de las estrellas (ver ejemplo [Cielo](#)).



Creamos una nueva capa (capa 2), y pegamos el contenido del portapapeles: <Ctrl + v>.

Para crear nubes crearemos una nueva capa (capa 3), y con colores frontal= blanco y de fondo= negro, **Filtro/Interpretar/Nubes**. Bajamos la opacidad de la capa a 10.



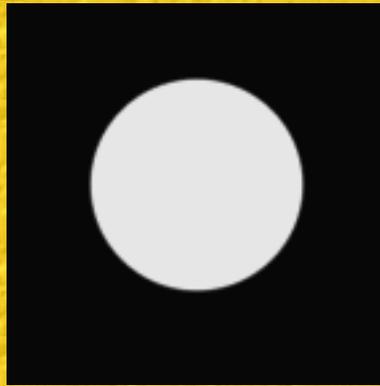
Para hacer nubes sobre la Tierra creamos otra capa (capa 4), y con la herramienta lazo y un calado de 8 hacemos una selección donde queramos la nubes (observar la paleta capas). Aplicamos el filtro **Nubes** y le bajamos la opacidad.

Este es nuestro resultado.

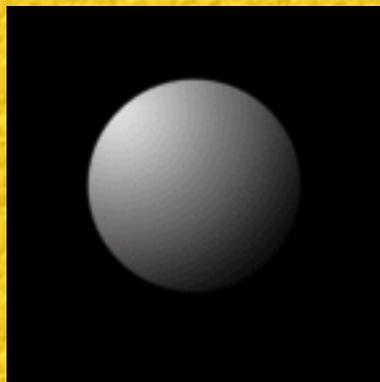


Planeta

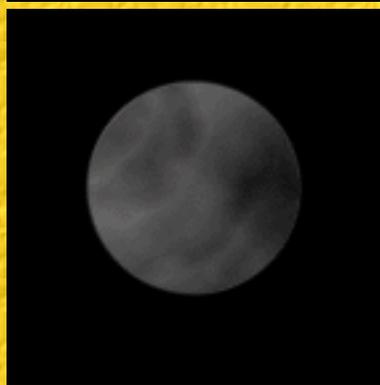
Creamos una nueva imagen con fondo negro. En la paleta canales creamos un nuevo canal llamado alfa1. Con la herramienta pincel creamos un círculo de color blanco.



Creamos una nueva capa, ahora en la paleta Canales activamos el canal alfa 1, lo seleccionamos pulsando <Ctrl> y pinchando en él. Con esto tendrás en la nueva capa, cargada la selección del canal y le aplicaremos un Degradado Radial de frontal a color de fondo (frontal=blanco,fondo=negro).



Duplicamos la capa creada anteriormente:
Capa/Duplicar capa y le aplicamos el filtro **Filtro/Interpretar/Nubes de diferencia**. Seguiremos aplicando este efecto hasta conseguir un efecto similar al del ejemplo.



Duplicamos la última capa. En la paleta Canales invertimos la selección **Selección/Invertir** y la rellenamos de negro. Deseleccionamos (<Ctrl + d>) y le aplicamos el filtro **Filtro/Artístico/Bordes añadidos**:

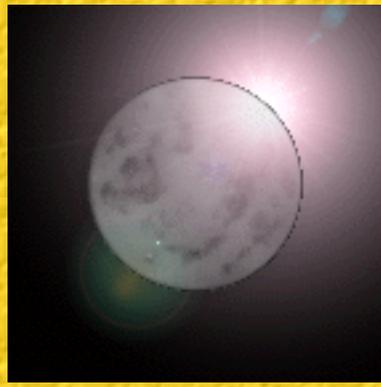
- Anchura = 6
- Intensidad = 0
- Posterización = 4



Finalmente le aplicaremos el filtro

Filtro/Interpretar/Destello:

- Tipo de lente: prime 35mm
- Brillo = 164



Rayo

Creamos una nueva imagen del tamaño que se quiera. Definimos el color frontal como blanco y el color de fondo negro.

Con la herramienta Degradado Radial (color frontal a color de fondo) rellenaremos la imagen.



Aplicamos: **Filtro/Interpretar/Nubes de diferencia**



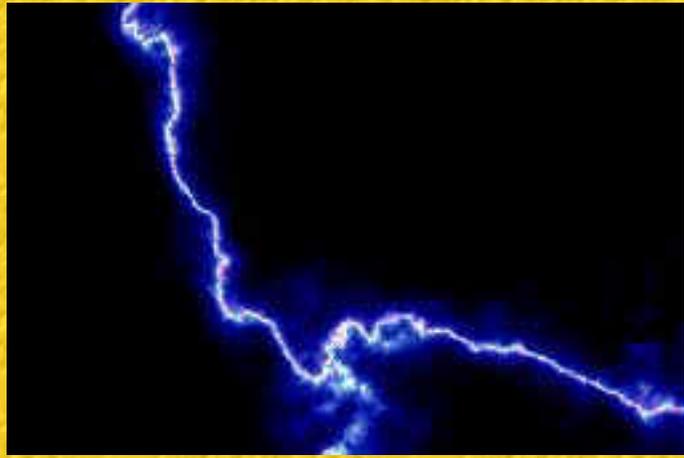
Invertiremos el color:
Imagen/Ajustar/Invertir o **Ctrl + I**



Ahora modificaremos los Niveles:
Imagen/Ajustar/Niveles. Aquí deberemos ir moviendo los triángulos de la grafica hacia la derecha hasta que consigamos un rayo competente.



Finalmente ajustaremos el equilibrio de color para conseguir el color deseado.
Imagen/Ajustar/Equilibrio de color



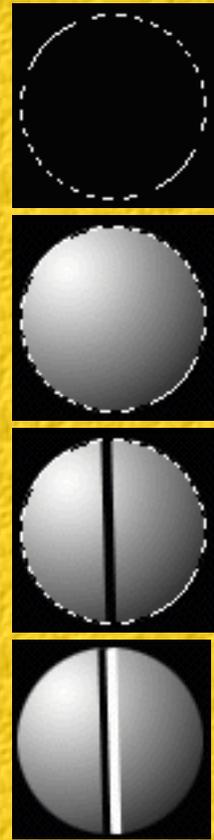
Tornillo

Creamos una imagen de 750x750 pixels con el fondo de color negro. Con la herramienta "Selección elíptica" seleccionaremos una circunferencia de 700x700 pixels

Ahora crearemos una nueva capa y rellenaremos la selección con un "Degradado radial" de frontal a color de fondo (frontal=blanco, fondo=negro).

Creamos una nueva capa y con la herramienta "Línea" dibujaremos una línea negra con un grosor de 4 pixels.

Finalmente duplicaremos la capa creada anteriormente **Capa/Duplicar capa**, invertiremos el color <Ctrl + i> y la desplazaremos levemente.



Pegar dentro de una selección

Abrimos una imagen .



Insertamos un texto y lo seleccionamos haciendo clic en la paleta capas en la capa de texto teniendo pulsado <Ctrl>.



Seleccionamos con cualquier herramienta de selección el área la cual queremos que aparezca en el texto y definiremos este área como motivo: **Edición/Definir motivo** y la copiaremos: **Edición/Copiar**.



Ahora en la capa de texto: **Edición/Pegar dentro**.



NOTA: pese a que este ejemplo este hecho con un texto, puede ser con cual que otro tipo de selección: un objeto, una parte de un imagen y etc...

Imagen con pixels transparentes

A partir de una imagen normal sin zonas transparentes, queremos que ciertas zonas que no nos interesan dejarlas transparentes. Por ejemplo en esta imagen solamente nos interesan las hojas y la mariquita.

El proceso es muy sencillo, y lo será aún más si conoces las herramientas de selección.

Comenzaremos seleccionando las partes que nos interesen. Nosotros elegimos la herramienta Varita mágica, y con una tolerancia de 35 seleccionamos la hoja de la izquierda. Es difícil seleccionarla de una sola vez, así que pulsando la tecla <Mayus> iremos sumando selecciones. Si la selección se sale de nuestro objetivo pulsamos <Ctrl + z> para deshacer. Para conseguir una selección precisa, ver editar en modo [máscara rápida](#).



El siguiente paso es guardar la selección en un canal Alfa; desde la paleta canales pinchamos en el icono del círculo blanco.

Ahora debemos convertir la imagen a color indexado desde **Imagen/Modo/Color indexado**. Así la imagen solo tendrá dos canales: el indexado que contiene todos los colores, y el Alfa1 que contiene una máscara de la selección.



Por último solo queda guardarla en formato GIF, la próxima vez que se abra este archivo lo veremos como se muestra en la imagen.



Libros

Adobe Photoshop 5 Avanzado para Windows ANAYA

Photoshop 5.5 para Windows ANAYA

Adobe Photoshop 5.0 para Windows ANAYA

Adobe Photoshop 5.0 Guía Práctica para Windows ANAYA

Adobe Photoshop 5 para Windows ENI

El gran libro de Photoshop 5 MARCOMBO

El gran libro de Photoshop 5.5 MARCOMBO

Efectos y diseño con filtros de Photoshop 5 PARANINFO

Aprendiendo Adobe Photoshop en 21 días PRETINCE HALL

Adobe Photoshop 5 Avanzado para Windows

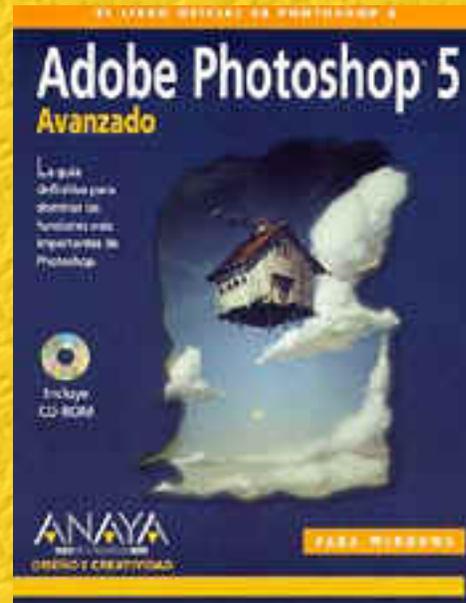
Autor: **Ben Will More**

Editorial: **Anaya Multimedia**

Paginas: **416**

Incluye CD-Rom: **SI**

Precio aproximado: **4.750 pts**



Photoshop 5.5 para Windows

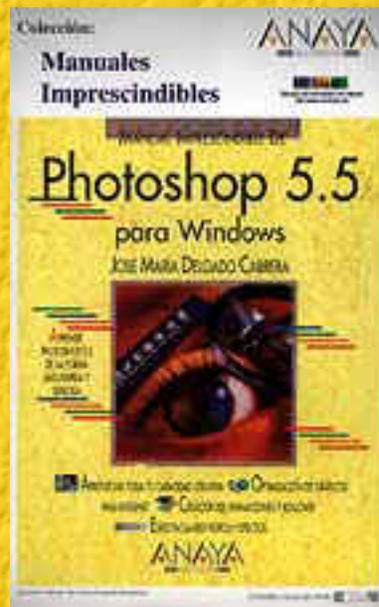
Autor: **José María Delgado Cabrera**

Editorial: **Anaya Multimedia**

Páginas: **416**

Incluye CD-Rom: **NO**

Precio aproximado: **3.000 pts**



Adobe Photoshop 5.0 para Windows

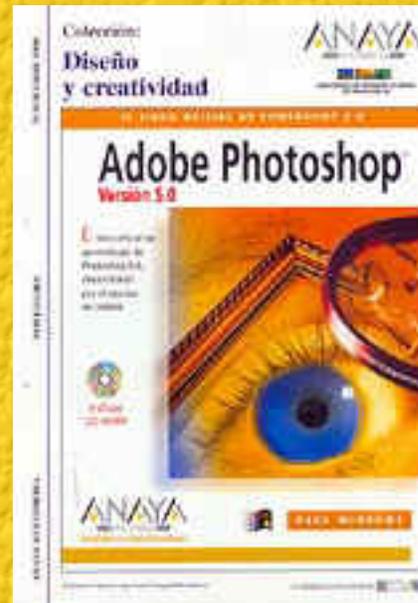
Autor: **Anaya Multimedia**

Editorial: **Anaya Multimedia**

Paginas: **264**

Incluye CD-Rom: **SI**

Precio aproximado: **3.295 pts**



Adobe Photoshop 5 guía practica

Autor: **Nicolas Sanchez**

Autor: **Sacha Martín**

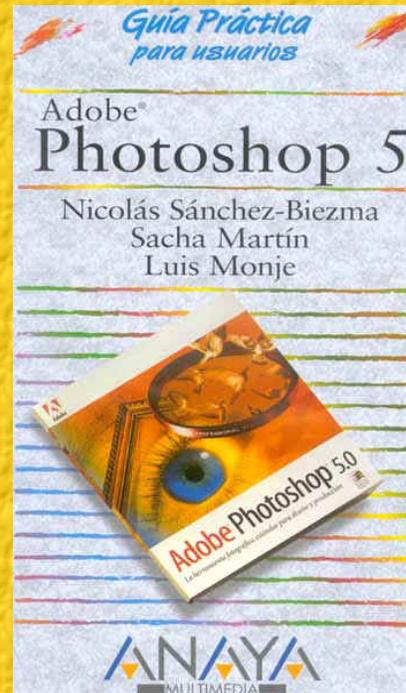
Autor: **Luis Monje**

Editorial: **Anaya Multimedia**

Paginas: **316**

Incluye CD-Rom: **No**

Precio aproximado: **3.100 pts**



Adobe Photoshop 5 para Windows

Autor: ENI

Editorial: ENI

Paginas: 431

Incluye CD-Rom: SI

Precio aproximado: 3.900 pts



El gran libro de Photoshop 5

Autor: **Michel Gradias**

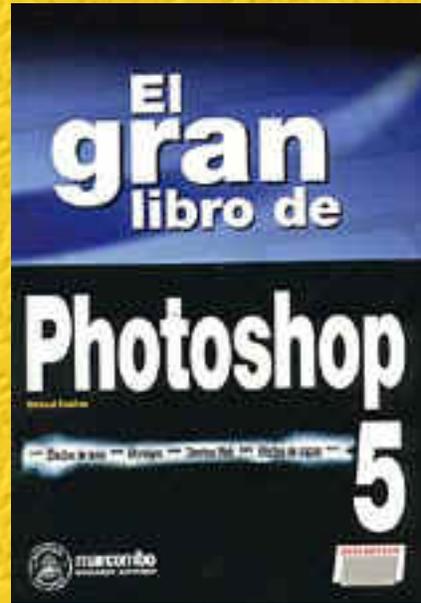
Autor: **José Antonio Juncar**

Editorial: **Marcombo**

Paginas: **975**

Incluye CD-Rom: **SI**

Precio aproximado: **9.995 pts**



El gran libro de Photoshop 5.5

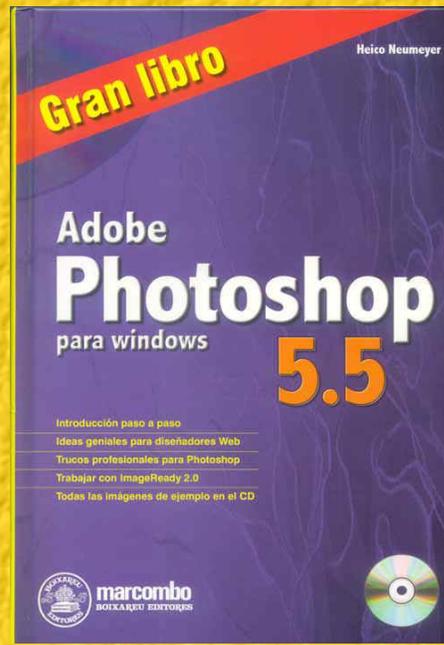
Autor: **Neumeryer**

Editorial: **Marcombo**

Paginas: **895**

Incluye CD-Rom: **SI**

Precio aproximado: **9.900 pts**



Efectos y diseño con filtros de Photoshop 5

Autor: **T. Michel Clark**

Editorial: **Paraninfo**

Páginas: **317**

Incluye CD-Rom: **NO**

Precio aproximado: **3.900 pts**



Aprendiendo Adobe Photoshop en 21 días

Autor: **T. Michel Clark**

Editorial: **Pretince Hall**

Paginas: **508**

Incluye CD-Rom: **NO**

Precio aproximado: **6.495 pts**



Filtros o Plugins

Los filtros o plugins son aplicaciones gráficas que nos permiten aplicar efectos especiales a nuestras imágenes. Photoshop incluye sus propios filtros, y se accede a ellos desde el menú **Filtro**. Pero también existen los llamados *filtros de terceros*, que son creados por empresas especializadas y generan efectos sorprendentes. Para utilizar estos filtros los debemos instalar o simplemente copiar al directorio *plugins* dentro de Photoshop. Muchos de ellos los puedes encontrar gratis, aunque los mejores son comerciales y los tienes que pagar. Entre los más conocidos y utilizados destacan:

- **Eye Candy**, antes se llamaban *Black Box*, y son de *Alien Skin*.
- **Kei's Power Tools** o (*KPT*) diseñados por *HSC*.
- **Blade Pro** utilizados para aplicar texturas y relieves.
- Filtros de **Andrómeda**.
- Filtros de **Nik**.
- Filtros de **Extensis**, etc, etc...

Os queremos ofrecer algunos ejemplos para que podáis probarlos. Algunos son propios de Photoshop, otros son gratis o *Free*, y otros simplemente son demos. No pretendemos hacer publicidad de ellos, simplemente hacemos una pequeña recopilación para ahorrarte tiempo y dinero de conexión.

Nombre archivo	Descripción
contact.zip (download) 43 Kb	Versión 5.5.1, está bajado de la página oficial de Adobe. Resuelve el problema de la versión 5.5 en el cual, algunas imágenes no se mostraban bien en algunos documentos HTML. (Leer el archivo readme.wri para su instalación).
forcebw.zip (download) 21 Kb	Force Black and White Extension Plug-in para Photoshop 5.0.x. Bajado de la página oficial de Adobe. (Leer el archivo readme.wri para su instalación).
pentiumIII.zip (download) 14 Kb	Pentium III Plug-ins para Photoshop 5.0.2. Bajado de la página oficial de Adobe. (Leer el archivo readme.wri para su instalación).
alpha_w.zip (download) 154 Kb	Cybia Alpha Works Plug-in Filters. N° de filtros=7. (Leer el archivo readme.txt para su instalación).
Krustyc.zip (download) 178 Kb	Krusty's FX Vol 3. N° de filtros=8. (Leer el archivo Krusty'sFXvol3.txt para su instalación).
pngform.zip (download) 46 Kb	Interesante filtro para formatos PNG. (Leer el archivo pngform.txt para su instalación).
screen_w.zip (download) 329 Kb	Cybia Screen Works para Photoshop y Paintshop Pro. N° de filtros=15.(Leer el archivo readme.txt para su instalación).

nik_sh_demo_full_e.zip (download) 315 Kb	Nik Sharpener and nik Sharpener Pro. Versión Demo.
nik_ce_demo_basic_e.zip (download) 2.18 Mb	Nik Color Efex & nik Color Efex Pro. Versión Demo. N° de filtros= 34 .

Página de Links

Lo que pretendemos con esta página es ayudar al navegante a la hora de buscar más recursos e información acerca de Photoshop. Hemos incluido una serie de páginas con su dirección en la Red, nuestra modesta valoración y algo importante como es el idioma.

Página	Comentario	Idioma
http://www.adobe.com	Página oficial de Adobe. Puedes bajarte pinceles, plugins, versiones de evaluación, updates, etc.	Inglés
http://www.pixelfoundry.com	Encontrarás técnicas de Photoshop, efectos, fondos, etc. Valoración: muy buena.	Inglés
http://www.andromeda.com	Empresa dedicada a la creación de filtros. Gran variedad. Valoración: muy buena.	Inglés
http://www.saveas.com.ar	Cantidad de imágenes, fuentes, programas de diseño, etc. Valoración: muy buena.	Español
http://www.club-como.com	Variedad en lo que se refiere a diseño gráfico, tutoriales, fotografía, etc. Valoración: buena.	Español
http://www.imalchemy.com	Diseño de página agradable. Galería de imágenes.	Inglés
http://www.psptips.com	Información, consejos, técnicas, plugins, trucos, etc de Paint Shop Pro y Photoshop. Valoración: buena.	Inglés
http://www.photoshouser.com	Asociación Nacional de Profesionales. Dedicada especialmente para los que trabajan con Photoshop	Inglés
http://www.xenia.mit.edu/axc/index.cfm	Montón de plugins para bajarte. Valoración: excelente.	Inglés
http://www.fontempire.diginomicon.org	Infinitas fuentes para bajarse gratis. Valoración: buena.	Inglés
http://www.letraset.com/letraset	Página del mayor distribuidor de fuentes del Mundo.	Inglés
http://www.gifcruncher.com	Programa que te permite comprimir archivos con formato GIF hasta un 90%.	Inglés
http://www.netins.net/showcase/wolf359/plugins.htm	Página repleta de filtros para bajar. La mejor en filtros.	Inglés

Glosario de términos

Archivos EPS: (ver [formatos de imagen](#))

Acoplar imagen: significa que todas las capas existentes en un documento se unirán en una sola. Se utiliza para poder guardar la imagen en formatos que solo admiten una capa, como JPEG, GIF, etc.

Brillo: luminosidad u oscuridad de un color. Se mide en tanto por cien, el 0 % equivale a negro y el 100 % equivale a blanco.

Canal: toda imagen está compuesta por canales, el número de ellos depende del modo de color de la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB, tendrá un canal para cada uno de los colores básicos: un canal para el rojo (Red), otro para el verde (Green) y otro para el azul (Blue)

Canales Alfa: además de canales de colores están los canales Alfa, que son utilizados para guardar selecciones. En la paleta se mostrará una nueva miniatura, las partes blancas indicarán las zona seleccionadas, las partes negras indicarán las zonas no seleccionadas.

Canal compuesto: canal compuesto será aquel que consta de dos o más canales.

Canales de color: los diferentes canales que posee una imagen y contienen información sobre sus colores.

Capa: una capa es un recurso de Photoshop que simula una hoja transparente o acetato. En esta se podrá escribir, pintar, insertar imágenes, etc sin que esta pierda su transparencia, pudiendo hacer cada una de estas acciones en capas diferentes. Photoshop permite manejar hasta 100 capas diferentes.

Capa activa: la capa se muestra resaltada de color azul y será la que se podrá editar. Es importante saber en todo momento cuál es la capa activa, ya que numerosas veces al hacer una modificación no surge efecto y esto se debe a que la capa activa es otra de la deseada.

Capa de fondo: todo documento estará compuesto como mínimo de una capa, y esta será la capa de fondo. En documentos de mas de una capa, la capa de fondo será la capa inferior, esta no se puede modificar.

Capa de imagen: una capa de imagen será aquella que contiene imágenes y es susceptible a los efectos.

Capa de texto: cada vez que se escribe un texto en el documento se crea automáticamente una capa. Esta capa contendrá solo el texto escrito y no se le podrá aplicar ningún efecto.

Capas enlazadas: se llama capa enlazada a aquella capa en la que se visualiza una pequeña cadena. Enlazamos capas para hacer momentáneamente una sola capa con las que están enlazadas. Las capas enlazadas sufrirán las mismas modificaciones que la capa actual.

Color frontal y color de fondo: son los colores almacenados en la paleta de colores. Con el frontal se pinta, rellena, se hacen degradados, etc, con el color de fondo se rellenarán las zonas borradas y los aumentos del documento.

Colores puros: llamamos colores puros a los colores primarios y sus mezclas, son puros y no están compuestos por otros.

Contraste: según el valor de contraste permite ver un documento con colores más puros o más apagados. Un contraste mínimo equivale a gris y un contraste máximo convertirá el documento a colores puros.

Formato de imagen: el formato de imagen o de archivo se refiere a la estructura de datos en que se guardará el documento, por ejemplo: JPEG, TIFF, BMP... Photoshop soporta gran variedad de formatos (ver tipos de formato).

Guías: son líneas que solamente se ven en pantalla y no se imprimen. Es una herramienta de gran utilidad ya que permite ajustar selecciones, borde de selecciones y herramientas a estas líneas. Se muestra una guía al pinchar sobre una regla y arrastras el puntero hacia el documento.

Illustrator: programa de Adobe muy similar a Photoshop en cuanto herramientas, excepto que Illustrator es vectorial.

Instantánea (tomar): una instantánea es una captura de la imagen del momento actual que se almacenará en la paleta historia por debajo de la miniatura primera. Pinchándolo en deseada se desharán todas las modificaciones hasta el momento en que se tomó la instantánea.

Máscaras de capa: se utiliza para cubrir partes de una capa que no interesa mostrar. Las zonas enmascaradas no se pierden, sino que se ocultan tras la máscara sin necesidad de borrarlas. Al desactivar la máscara se volverán a ver. Son de gran utilidad si se quiere difuminar los bordes de una imagen, para ello en el menú capas añadimos máscara de capa. Con color negro se añade máscara, con blanco se quita máscara. No funciona en la máscara de fondo.

Modos de color: cada uno de los modelos en que se puede representar una imagen tanto en su visualización como impresión.

Modos de fusión: (ver [modos de fusión](#)).

Opacidad: opción que permite controlar el grado de transparencia de una capa. Esto variará su propia visibilidad y como se verán las capas que estén por debajo de ella.

Quarkxpress: programa utilizado en autoedición, para la composición de revistas y libros, permitiendo combinar texto con ilustraciones.

Reglas: herramienta de Photoshop que muestra dos reglas, una vertical a la izquierda del documento y otra horizontal en la parte superior. Esta regla es configurada desde preferencias generales. Es de gran utilidad para trabajos precisos, ya que indica en todo momento la posición del puntero.

Saturación: saturación es la medida de la autenticidad de un color, es su pureza. Representa la cantidad de gris de un color respecto a su tono. El 0 % equivale a gris y el 100 % será la saturación completa.

Tono: el tono es la propiedad de un color, el color percibido por el ojo. Así, se dice que un objeto tiene tono rojo, azul, verde, pues se expresa por el nombre de color.

Trazados vectoriales: son líneas vectoriales que se pueden crear para su posterior modificación: contornear y rellenar de color. Se podrán adoptar al motivo deseado y convertir en selección, obteniendo así selecciones precisas. Por tener carácter vectorial se podrán exportar a programas como Illustrator.

MODOS DE FUSIÓN: es la manera en que se mezclarán unos colores con otros. Se podrá elegir uno de ellos en cualquier herramienta de dibujo.

- **Normal:** es el usado con más frecuencia. El color de la herramienta tapa completamente el gráfico.
- **Disolver:** igual que el normal pero los pixels se mezclan de forma aleatoria dejando huecos.
- **Detrás:** idéntico al modo normal, pero solo pintará donde haya zonas transparentes.
- **Multiplicar:** el valor numérico del color con que pintemos, el frontal, se multiplicará por el valor numérico del color de la imagen de fondo. Se suelen conseguir colores oscuros.
- **Trama:** funciona igual que el anterior pero se multiplica por valores negativos. Resultando así colores claros.
- **Superponer:** los colores se mezclan mientras las luces y sombras se respetan.
- **Luz suave:** dependiendo del tono del color elegido se generan resultados oscuros o claros.
- **Luz intensa:** dependiendo de la luminosidad (la cantidad de gris) del color el dibujo se aclara u oscurece el resultado.
- **Sobreexponer color:** los colores se aclaran y el gráfico se hace más luminoso. Si se usa en zonas claras se generan zonas casi blancas, si se aplica en zonas oscuras casi no se nota el efecto.
- **Subexponer color:** los colores de fondo se hacen más oscuros. No se nota en el negro y blanco.
- **Oscurecer:** si el color con que se pinta es más oscuro que el de fondo, los pixels se pintarán de este color, si el fondo es más claro no se modificará el fondo.
- **Aclarar:** al contrario que el modo anterior.
- **Diferencia:** busca el valor de luminosidad del píxel de fondo, y el resultado será la diferencia con el frontal o a la inversa dependiendo de cuál tiene mayor valor.
- **Exclusión:** igual que el modo anterior pero con resultados más suaves. Si se pinta con blanco se obtiene el negativo de la imagen, pero si se pinta con negro no ocurre nada.
- **Tono:** el resultado depende de la luminosidad y saturación del color de fondo, y del tono y color con que se pinta.
- **Saturación:** no se notarán los efectos en zonas sin color. Se conservará la luminosidad y tono del documento y se sumará la saturación del color con que se pinte.
- **Color:** tomará la luminosidad del documento de fondo y la saturación y tono los toma del color frontal.
- **Luminosidad:** toma el tono y saturación del documento y la luminosidad del color de fusión. Es el efecto contrario al que produce el modo anterior.

Atajos de teclado

Abrir archivo	Ctrl. + o
Cerrar archivo o ventana	Ctrl. + w
Archivo nuevo	Ctrl. + n
Mostrar / ocultar paletas y herramientas	Tabulador
Mostrar / ocultar paletas	Mayus + tabulador
Mostrar mano	Barra espaciadora
Mostrar lupa	Ctrl.+ barra espaciadora
Seleccionar todo	Ctrl. + e
Aumentar / disminuir Zoom	Cctrl. + (+), ctrl. + (-)
Rellenar selección de color frontal	Ctrl. + retroceso
Suma / resta de selecciones	Mayus + seleccionar, Alt + seleccionar
Deshacer	Ctrl. + z
Cortar	Ctrl. + x
Copiar	Ctrl. + c
Pegar	Ctrl. + v
Pegar dentro	Ctrl. + Mayus + v
Salvar	Ctrl. + s
Salvar como	Ctrl. + Mayus + s
Transformar selección de forma libre	Ctrl. + t
Invertir selección	Ctrl. + mayus + i
Deseleccionar	Ctrl. + d
Imprimir	Ctrl. + p

Documento PDF de la página íntegra
<http://es.geocities.com/solophotoshop>

Desarrollado conjuntamente por Ismael Macías y Jesús Martínez.

Lo que pretendemos conseguir con este documento es que el usuario pueda consultar de manera sencilla y más rápida el contenido del manual sobre Photoshop. Y con ello ahorrar tiempo y dinero.

Queremos dar las gracias a las siguientes personas, porque nos apoyaron y algunas nos ayudaron:

Samu, Mery, Diego, Lisi, Sergio, La abuela, Alberto, Al pariente, A la parienta, Al Tron, Al Casti, Oscar Salvador, Isa, y por supuesto a ALFONSO porque fue nuestro Maestro.

Para ponerse en contacto con los autores, visite nuestra página y firme el libro de visitas. Indique su dirección E-mail y en el campo "comentarios" su motivo, en breve nos pondremos en contacto con usted.
Muchas gracias.

Edición original:

Autor: Ismael Macías Marqués, Jesús Martínez Fernández

Diseño: Ismael Macías Marqués, Jesús Martínez Fernández

Idea original: Ismael Macías Marqués, Jesús Martínez Fernández

© Reservados todos los derechos de edición y publicación.

Made in: *Cabañas-Toral (León, España)*

Finalizado: *viernes, 27 de julio de 2001*