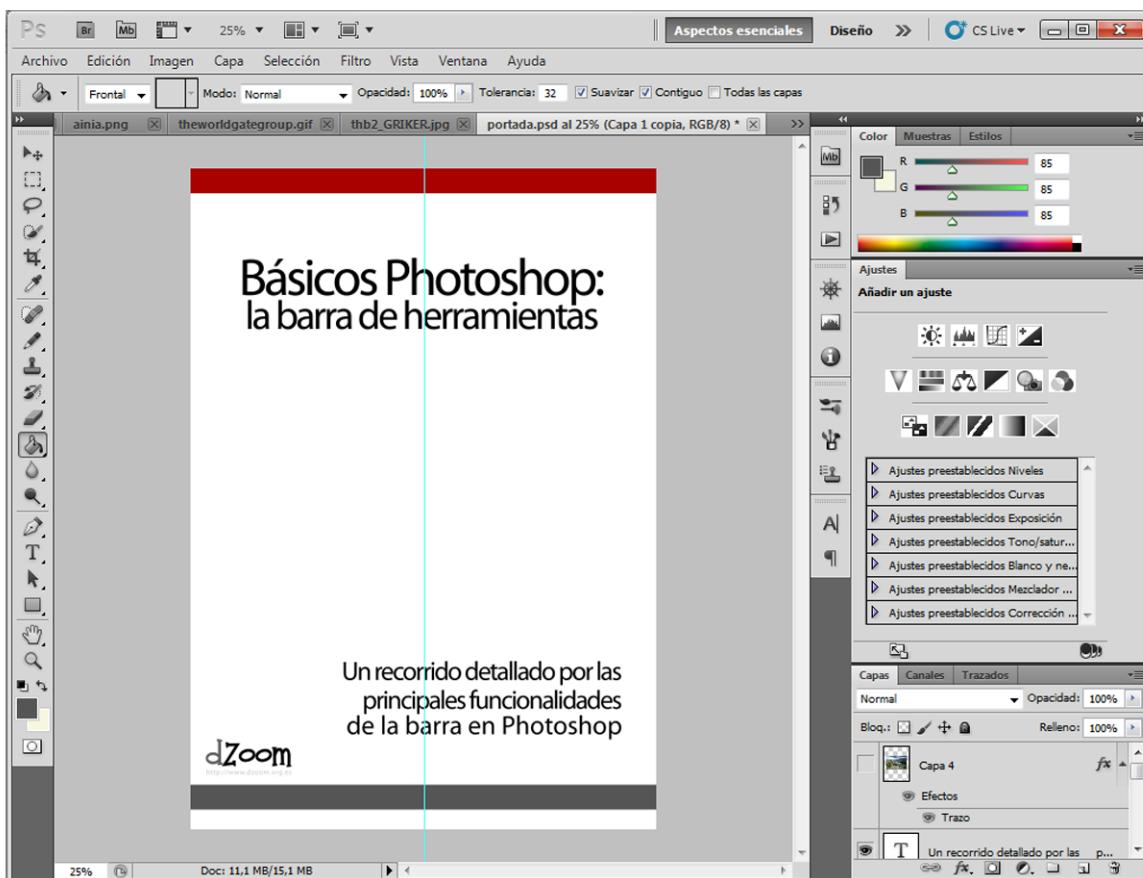


Básicos Photoshop: la barra de herramientas



Un recorrido detallado por las principales funcionalidades de la toolbar en Photoshop

Índice

- [Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas \(I\)](#)
- [Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas \(II\)](#)
- [Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas \(III\)](#)
- [Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas \(IV\)](#)
- [Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas \(V\)](#)
- [Qué Son los Espacios de Trabajo en Photoshop y Cómo Sacarles Partido](#)

Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas (I)

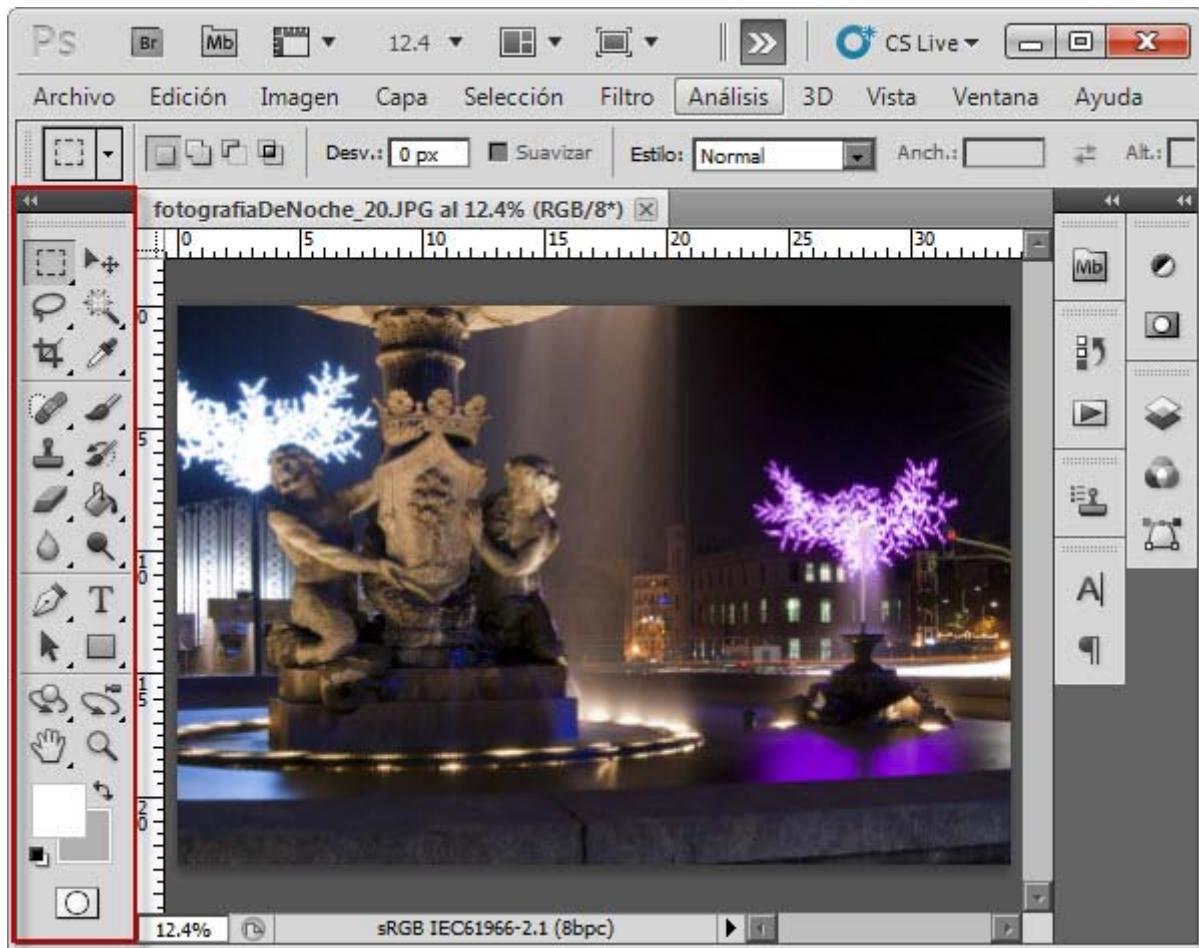
Habéis sido muchos los que, en repetidas ocasiones, nos habéis pedido un "curso" en el que os mostrásemos cómo empezar a trabajar con la que es, probablemente, **la aplicación más conocida y utilizada en el mundo de la fotografía**.

Pues bien, es cierto, **sería una gran idea contarte lo básico**. De modo que con el artículo de hoy empezamos una serie de artículos con la que pretendemos que puedas empezar a dar tus primeros pasos con esta aplicación.

Concretamente, hoy **hablaremos sobre la barra de herramientas**. Una de las partes más utilizadas de la aplicación y que, por tanto, más debes conocer si quieras empezar a manejarte con esta aplicación. ¡Manos a la obra!

Cómo Acceder a la Barra de Herramientas

Lo sé, es un obviedad, pero por si no sabes de qué te estoy hablando cuando me refiero a la Barra de Herramientas, ahí va una captura en la que aparece reflejada esta sección de la aplicación.



Salvo que hayas modificado el aspecto que ofrece por defecto Photoshop, debería salirte en la parte izquierda de la interfaz.

No obstante, si no aparece, o bien no la encuentras en esa ubicación, haz clic en **Ventana > Herramientas** y podrás acceder a la misma.

Más de 20 Herramientas (Y Las Que No Se Ven Directamente)

Si echas la cuenta del número de iconos de la barra, verás que son más de 20 herramientas distintas.

Y, si además tenemos en cuenta que algunas herramientas permiten acceder a otras cuyo comportamiento es ligera o completamente distinto, obtenemos un número de herramientas francamente considerable, **cercano a las 30 ó 40 herramientas distintas**.

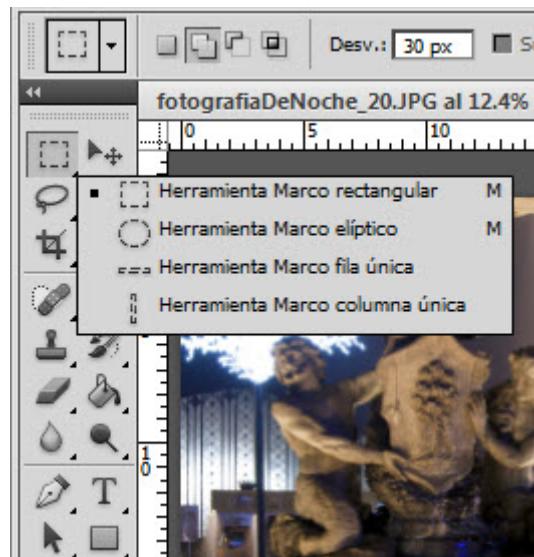
Lo que vamos a pretender en este artículo es **hablarte sobre las distintas herramientas y el uso que podrás darles** a la hora de trabajar con tus fotografías en Photoshop, ¿te parece?

#1 Marcos de Selección (M)

El ícono que se muestra en la parte superior izquierda de la barra te permite acceder a la herramienta de selección. También podrás seleccionarlo **con la tecla M**.

Una vez que hayas seleccionado la herramienta, podrás definir tu selección sin más que hacer clic desde una esquina de la selección y arrastrar el ratón hasta la opuesta.

Por defecto, podrás realizar selecciones rectangulares, pero, **si al hacer clic sobre el ícono mantienes pulsado el ratón, verás como también podrás realizar otro tipo de selecciones**: elípticas, horizontales y verticales.

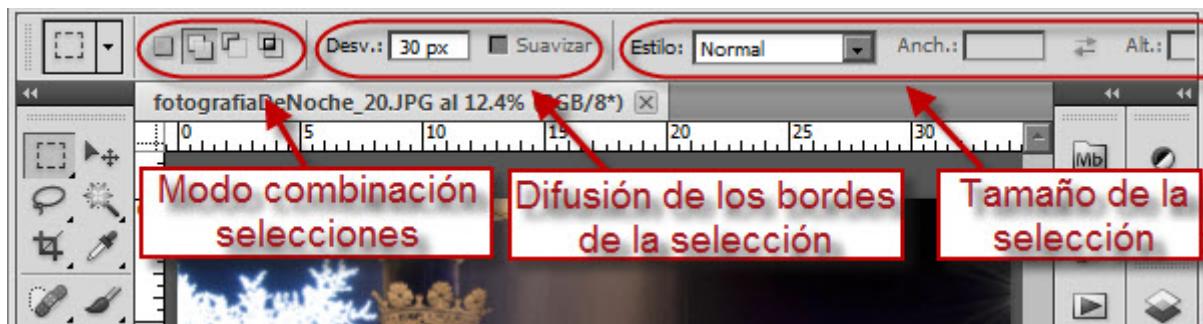


Sin embargo, a veces lo que queremos seleccionar no es una superficie continua y necesitamos unir varias selecciones o "restarlas".

Para unir varias selecciones, puedes hacerlo **manteniendo pulsada la tecla May** cuando realizas las selecciones.

Por su parte, **para "restar"** selecciones deberás **mantener pulsada la tecla Alt** de tu teclado a medida que realizas las nuevas selecciones.

También puedes indicar la suma, resta, o intersección de selecciones a través de los iconos de "**Modo de combinación de selecciones**".



También, dependiendo de lo que estés seleccionando, es útil saber que **puedes difuminar los bordes de la selección** a través de la propiedad "Desvanecer", indicando el número de píxeles a difuminar.

Respecto al tamaño de la selección, también **podrás fijar las proporciones o incluso el tamaño de la selección** a través del desplegable de "Estilo".

Por último, comentarte tres opciones que resultan muy útiles al trabajar con selecciones:

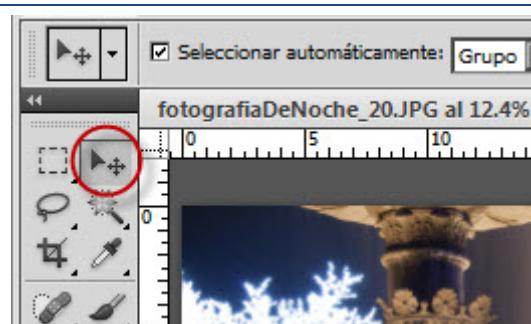
- Invertir la selección realizada: **Selección > Invertir** (May + Ctrl + I).
- Seleccionar todo: **Selección > Todo** (Ctrl + A).
- Eliminar la selección realizada: **Selección > Deseleccionar** (Ctrl + D).

Como ves, no es poco lo que puedes hacer con sólo uno de los iconos de la Barra de Herramientas. ¡Sigamos con el resto!

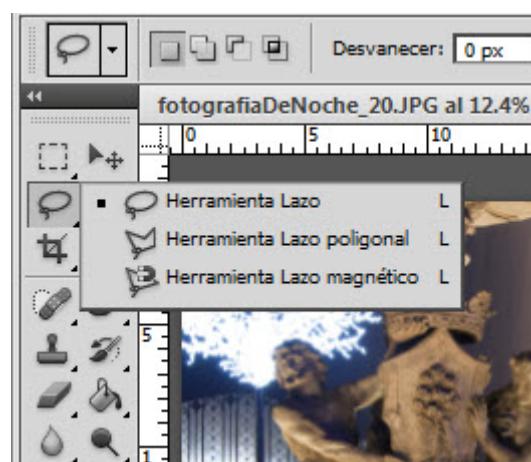
#2 Mover (V)

A la derecha de la herramienta "Marco de selección" se encuentra un ícono con una flecha y una cruz que te permitirá desplazar una capa o el contenido de una selección.

Su uso es muy sencillo, una vez que hayas seleccionado esta herramienta (a través de su ícono, o de la letra V), **podrás desplazar el contenido de una capa o de una selección sin más que hacer clic sobre la misma y arrastrarla** a la ubicación que deseas.



Además de con el ratón, **también podrás desplazar el contenido de las capas o la selección realizada, mediante el uso de los cursores de tu teclado**. Con lo que tendrás una mayor precisión.



#3 Lazo (L)

Para aquellas situaciones en las que necesites realizar selecciones de formas distintas a rectángulos y elipses, Photoshop te ofrece tres modalidades de una herramienta conocida como Lazo.

Podrás acceder a ella a través de su ícono, o **pulsando la tecla L**. Si presionas varias veces L, o bien dejas **presionado el ratón unos segundos** sobre este ícono, verás las 3 modalidades existentes:

- **Herramienta Lazo:** Te permitirá realizar selecciones mediante la presión y arrastre del ratón a lo largo del contorno de la selección que deseas realizar. En el momento que sueltes el ratón, la herramienta cerrará el contorno y definirá la selección.
- **Herramienta Lazo poligonal:** Podrás definir la selección a través de la definición de los vértices del polígono que formará la selección elegida. Para definir cada vértice deberás hacer clic en el botón izquierdo del ratón.
- **Herramienta Lazo magnético:** Esta herramienta se caracteriza por "verse atraída" por los bordes detectados en la imagen. La selección se va construyendo a partir de los vértices que defines, pero la unión entre éstos no son líneas rectas (como en los lazos poligonales), sino "curvas inteligentes" que siguen los bordes detectados en la imagen.

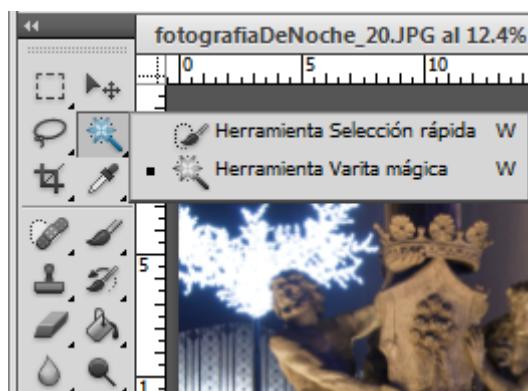
No sé si habré logrado transmitirte las diferencias entre los tres modos de esta herramienta. No obstante, tanto si lo he conseguido, como si no, **pruébalo por ti mismo y saca tus propias conclusiones**.

Por último, comentarte que, al igual que podías hacer con la herramienta "Marco de Selección", esta herramienta, permite indicar si deseas unir, restar, o hallar la intersección de varias selecciones.

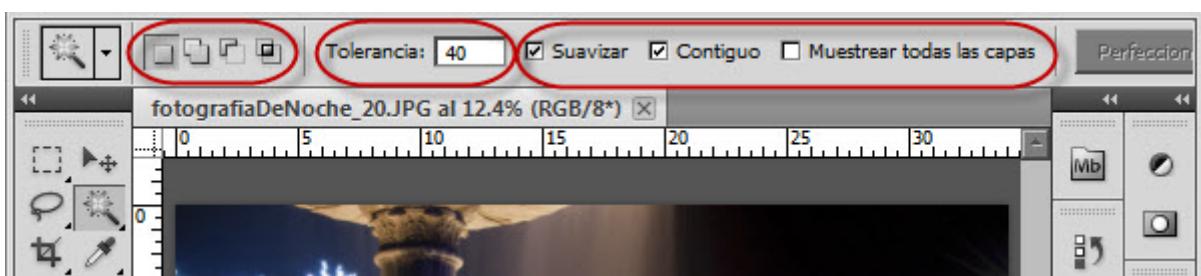
#4 Selección Rápida y Varita Mágica (W)

Si con las herramientas que hemos descrito hasta ahora no es suficiente para lograr la selección que deseas, tranquilo, **Photoshop tiene aún una bala en la recámara**.

Concretamente dos: "Herramienta de Selección Rápida" y "Herramienta Varita Mágica", con ellas podrás seleccionar contornos que pertenezcan a una región uniforme en el caso de la primera herramienta, o contornos que cuenten con un color parecido, en el caso de la segunda.



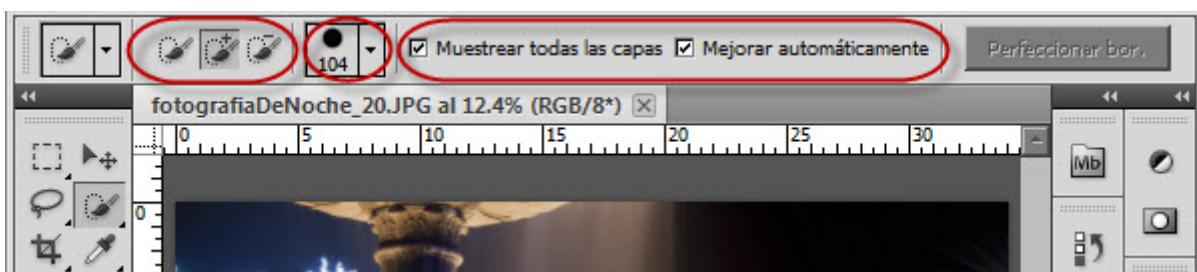
La varita mágica es, probablemente una de las herramientas más utilizadas a la hora de seleccionar cielos. Se selecciona la herramienta y se va haciendo clic en distintos puntos del cielo, para que se vayan **seleccionando todos aquellos píxeles que tienen un color similar**.



Como se puede apreciar en la captura anterior, al seleccionar esta herramienta existen las siguientes opciones:

- **Modo de combinación** de selecciones: suma, resta, intersección...
- **Tolerancia**: La "diferencia" admisible entre el color del píxel sobre el que se ha hecho clic y los colores que formarán la selección. Tolerancia 0 significa que únicamente se seleccionarán aquellos píxeles de idéntico color.
- **Suavizar** el contorno de la selección.
- Exigir que la selección abarque **píxeles contiguos**.
- **Muestrear todas las capas** a la hora de componer la selección o exclusivamente atender a la capa sobre la que se está trabajando.

La herramienta "**Selección Rápida**", por su parte, surgió en Photoshop CS3 y se trata de una herramienta que lleva a cabo la selección de forma más inteligente, considerando propiedades como textura o brillo a la hora de obtener la selección.



En el caso de esta herramienta, las opciones disponibles son:

- El **modo de combinación** de las selecciones que se vayan realizando.
- El **tamaño del pincel** que se tomará para, partiendo de los píxeles seleccionados por ese pincel, poder establecer la selección final.
- La opción de **muestrear todas las capas** o considerar únicamente la capa actual.
- La opción de **mejorar de forma automática la selección**. Opción que es recomendable mantener siempre habilitada.

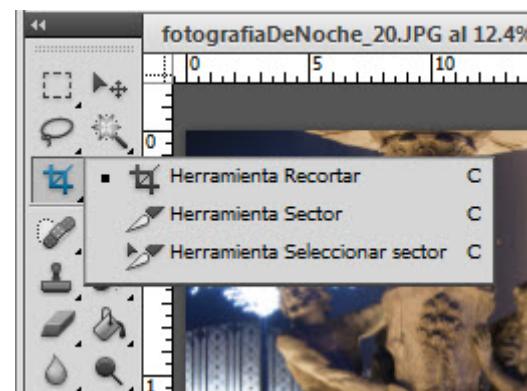
Estas herramientas unidas a las vistas anteriormente, te permitirán realizar cualquier selección que se te ocurra.

No en vano, **la capacidad de seleccionar de forma precisa un conjunto de píxeles será fundamental para posteriores retoques**. De ahí que en Photoshop no hayan escatimado en el número de herramientas destinadas a este fin.

#5 Recortar y Sector (C)

La siguiente herramienta te permitirá realizar **recortes sobre tu fotografía**. Puedes acceder a ella a través de la tecla C o a través del ícono que te muestro en la imagen derecha.

Una vez seleccionada, podrás indicar la zona de recorte haciendo clic en el punto en el que deseas establecer el vértice superior izquierdo del recorte y arrastrar hasta el vértice inferior derecho.



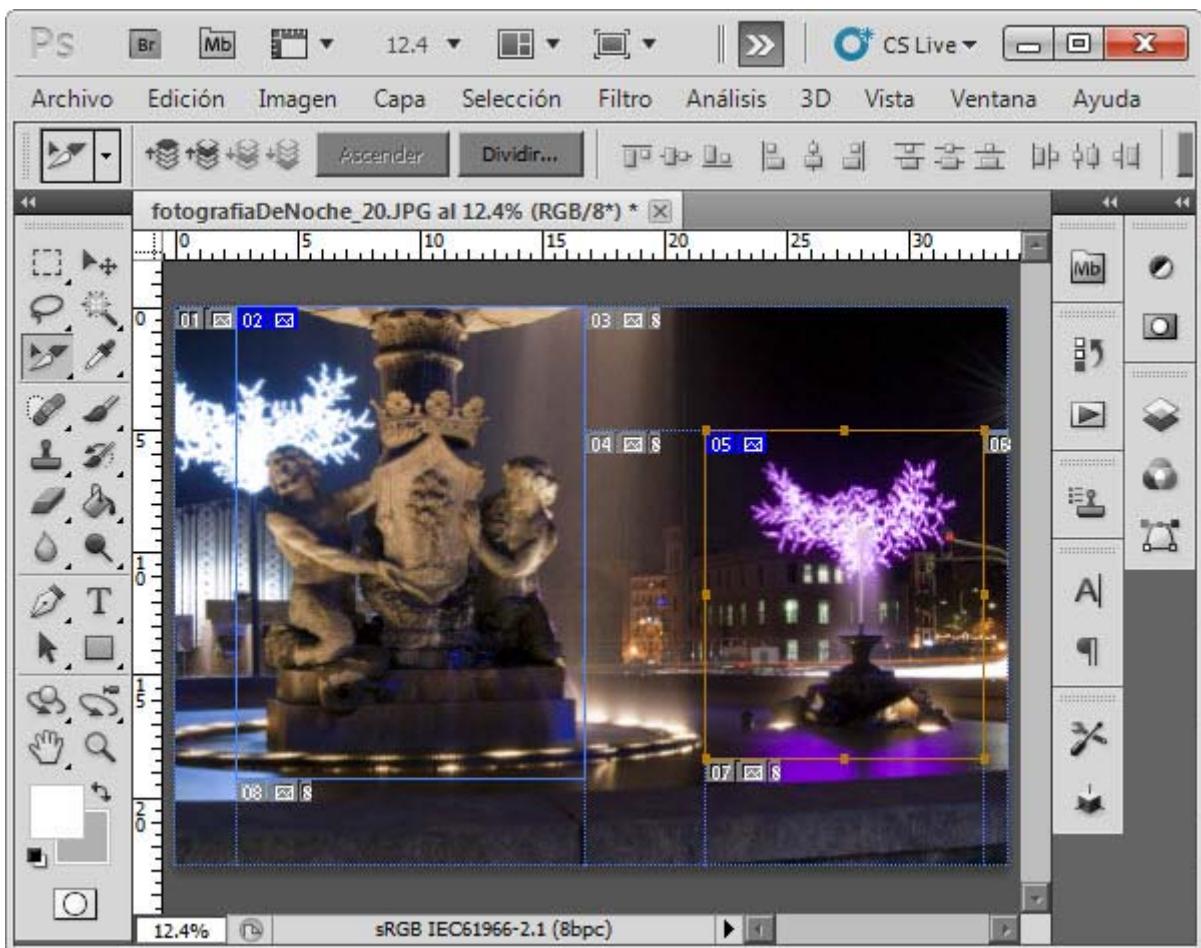
Podrás variar el tamaño del recorte arrastrando las esquinas del mismo, desplazar la región a recortar, hacer que el recorte respete ciertas proporciones, que se muestre una determinada malla u otra, etc. Todo ello a través de las opciones que te ofrece esta herramienta.



Una vez que tengas la selección que deseas recortar, presiona la tecla **Intro** para **confirmar** o dale a **Escape** si no deseas aplicar el recorte sobre tu imagen.

En lo que respecta a las herramientas Sector y Seleccionar Sector permíteme que no me detenga mucho.

Sólo decirte que **podrán resultarte útiles a la hora de distribuir el espacio en tu fotografía**, a modo de guías.



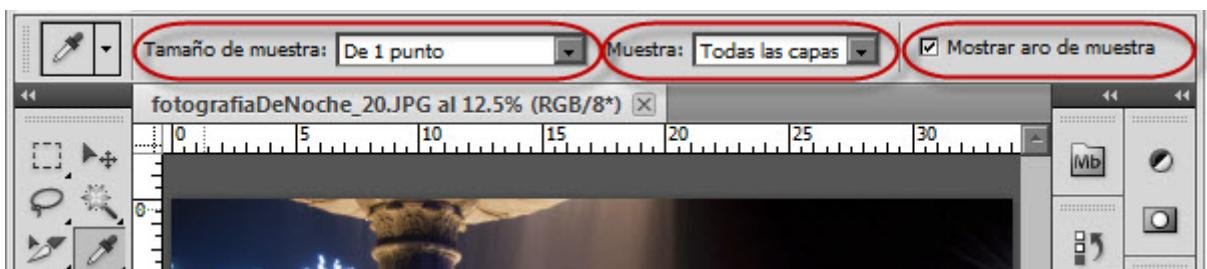
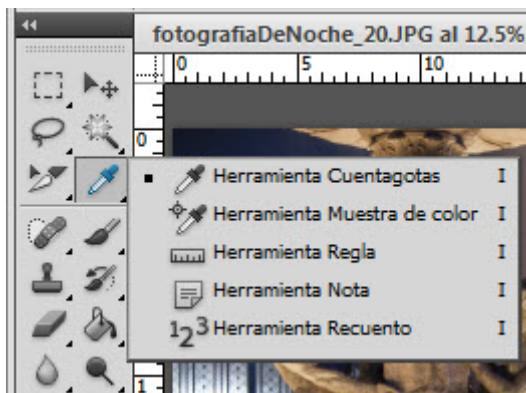
Se trata de herramientas **más destinadas a maquetación y rotulación** con Photoshop, que a trabajos de retoque fotográfico propiamente dicho.

#6 Cuentagotas, Regla, Notas, Recuento (I)

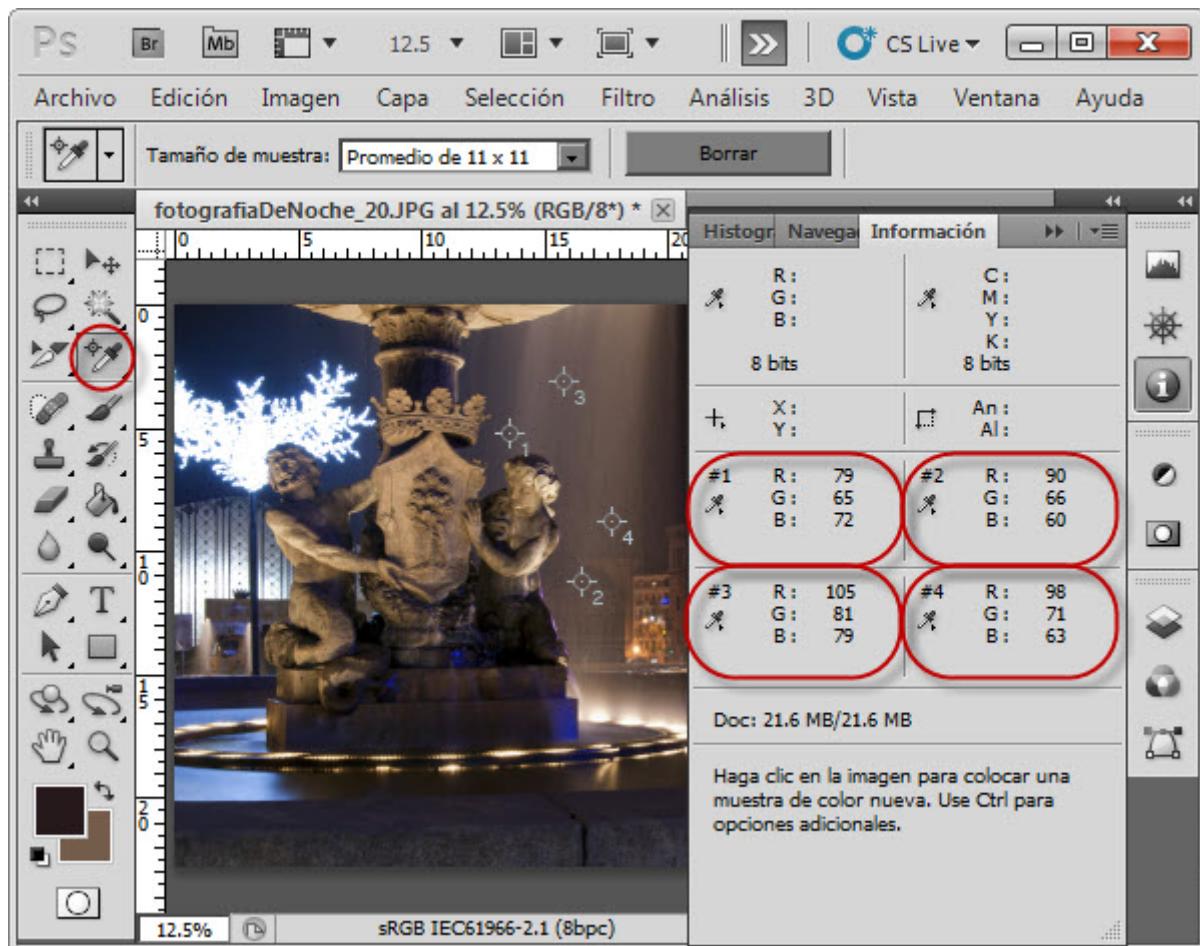
La última herramienta que quiero mostrarte en el artículo de hoy es el cuentagotas (I).

Si has trabajado mínimamente con Photoshop o con prácticamente cualquier programa de retoque fotográfico sabrás que esta herramienta es la que te permite **obtener el color que tiene un determinado píxel**.

Las opciones que te ofrece esta herramienta, como puedes ver en la captura inferior, son: definir el **tamaño de la muestra** de píxeles a considerar, indicar si se desea que se consideren **todas las capas** o **sólo la capa actual** y, por último, la posibilidad de **mostrar un aro alrededor** del cuentagotas en el que, si mantienes el botón del ratón pulsado y lo vas desplazando podrás ver, de forma dinámica, la evolución de los colores de los píxeles sobre los que vas pasando por encima.



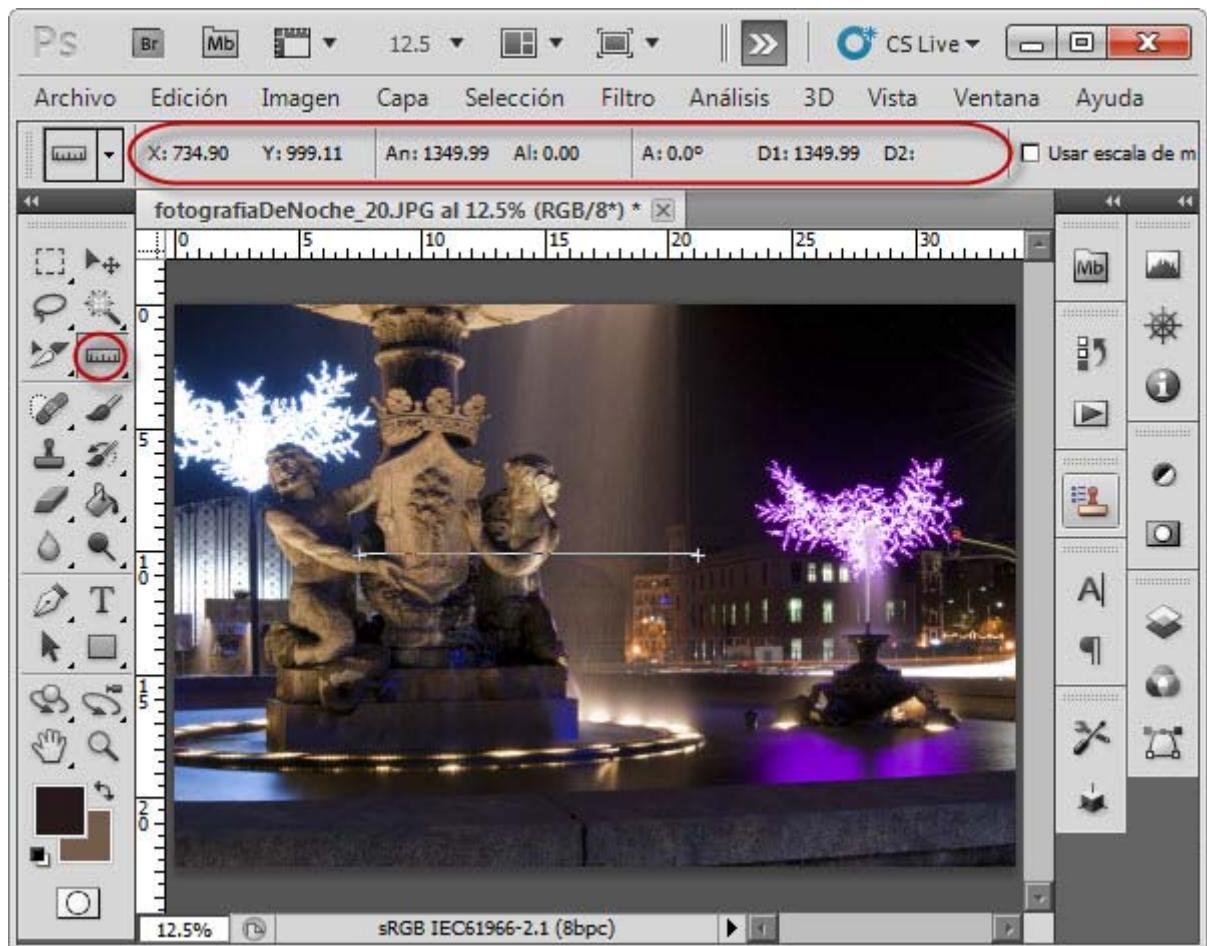
La herramienta **Muestra de color**, por su parte, permite recoger hasta un máximo de 4 muestras, cuyos datos podrás ver en la paleta Información.



Manteniendo presionado el ratón sobre dicho icono, o presionando varias veces la tecla I, podrás acceder a otra herramienta que puede resultarte interesante. Se trata de la **Regla**.

Una vez seleccionada haz clic en el botón izquierdo del ratón para marcar el punto de inicio de la medición y arrastra el ratón hasta donde deseas establecer el punto final.

Podrás ver información sobre la posición del punto de origen, la longitud del trazo, la inclinación del mismo, etc.



Las otras dos herramientas que te ofrece en esta ubicación la Barra de Herramientas son las herramientas **Nota** y **Recuento**, cuya aplicación en retoque fotográfico no es muy habitual, por lo que me permitiré obviarlas.

No obstante, si tienes curiosidad, no dudes en probarlas.

Continuará...

Hasta aquí tan sólo hemos cubierto las 6 primeras funcionalidades (**en realidad, 18 herramientas**) que te proporciona la Barra de Herramientas de Photoshop.

Tanto si es la primera vez que las ves, como si ya has trabajado con ellas alguna vez, creo que es **información más que suficiente para darte un respiro** y que "hagas tus deberes".

Así que, **abre Photoshop y vuelve a leer este artículo probando cada una de las herramientas** y tratando de adquirir la mayor cantidad de información sobre su funcionamiento y la funcionalidad que podrán ofrecerte en futuros trabajos con Photoshop.

Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas (II)

Tras ver [las 6 primeras utilidades de la Barra de Herramientas](#) en nuestro artículo inaugural de la serie sobre básicos de Photoshop, hoy tenemos por delante otro buen puñado de herramientas.

Hablaremos, concretamente, del lápiz, el pincel y distintos pinceles correctores y mezcladores.

¿Estás preparado? Pues abre tu Photoshop y ponte a probar todas las herramientas que te vamos a descubrir. Sin duda, es la mejor forma de que las asimiles y sepas utilizarlas la próxima vez que las necesites. A modo de resumen, te diré que en [el primer artículo](#) hablamos de las siguientes herramientas:

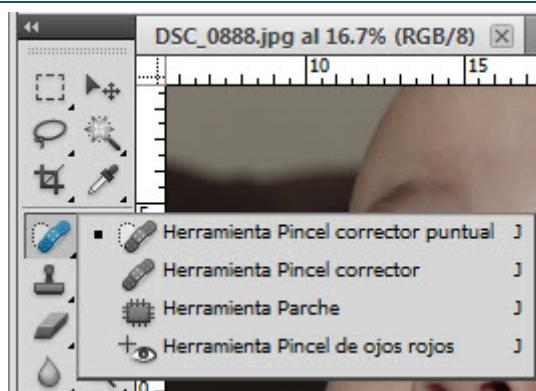
- Marcos de selección
- Mover
- Lazos
- Selección rápida y Varita mágica
- Recortar y Sectores
- Cuentagotas, Muestra de color, Regla, Notas y Recuento

En total, 18 herramientas repartidas en las primeras 6 posiciones de la Barra de herramientas. Hoy empezaremos por la 7^a herramienta: el Pincel corrector. ¡Preparados!, ¡listos!, ¡allá vamos!

#7.a Pinceles correctores (J)

Si prestas atención a la Barra de herramientas, verás que el séptimo ícono es una "tirita", a través de la que podrás acceder, dejando presionado el ratón unos segundos, a 4 herramientas distintas:

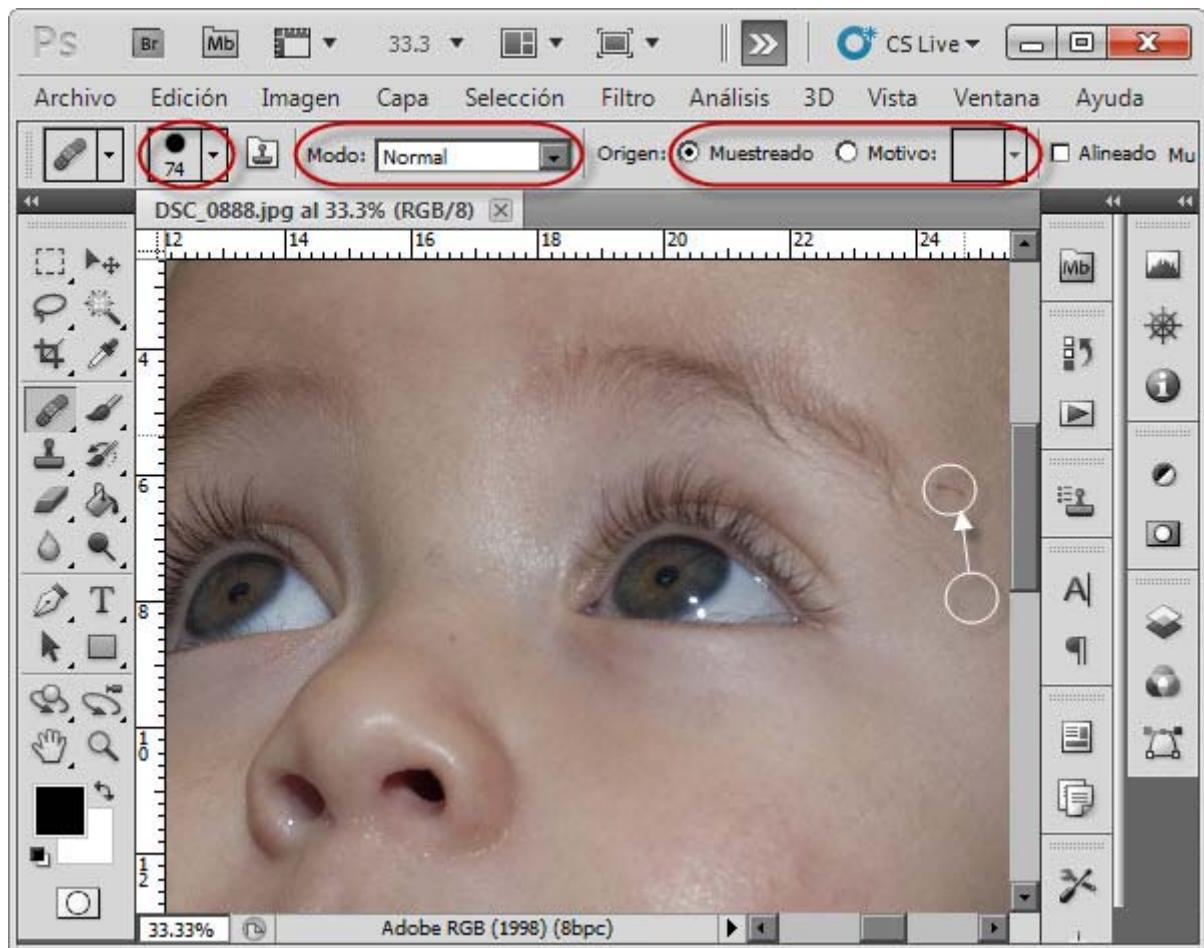
- Pincel corrector puntual
- Pincel corrector
- Parche
- Pincel de ojos rojos



También podrás acceder a estas herramientas **presionando la tecla J**, a través de la que irás alternando entre ellas.

Las dos primeras herramientas son muy similares. Ambas **te permitirán corregir aquellas imperfecciones** que puedan existir en la cara de la persona fotografiada, defectos introducidos por el sensor de tu cámara, manchas en una prenda, etc.

Básicamente, permiten sustituir el contenido de la zona con la imperfección, por píxeles de otra zona similar en la que no se haya tal imperfección.



¿Cómo funcionan? Muy sencillo, con el **Pincel corrector puntual** únicamente tendrás que hacer clic sobre la zona que deseas corregir y Photoshop, **de forma automática**, corregirá el defecto a partir de la información de los píxeles cercanos.

Si en lugar del Pincel corrector puntual, tienes seleccionado el **Pincel corrector** normal, primero deberás seleccionar la zona que deseas tomar como base (haciendo clic en la misma, **mientras presionas la tecla Alt**) y, posteriormente, hacer clic sobre la zona que deseas corregir.

En cuanto a las opciones que te ofrecen estas herramientas, éstas son:

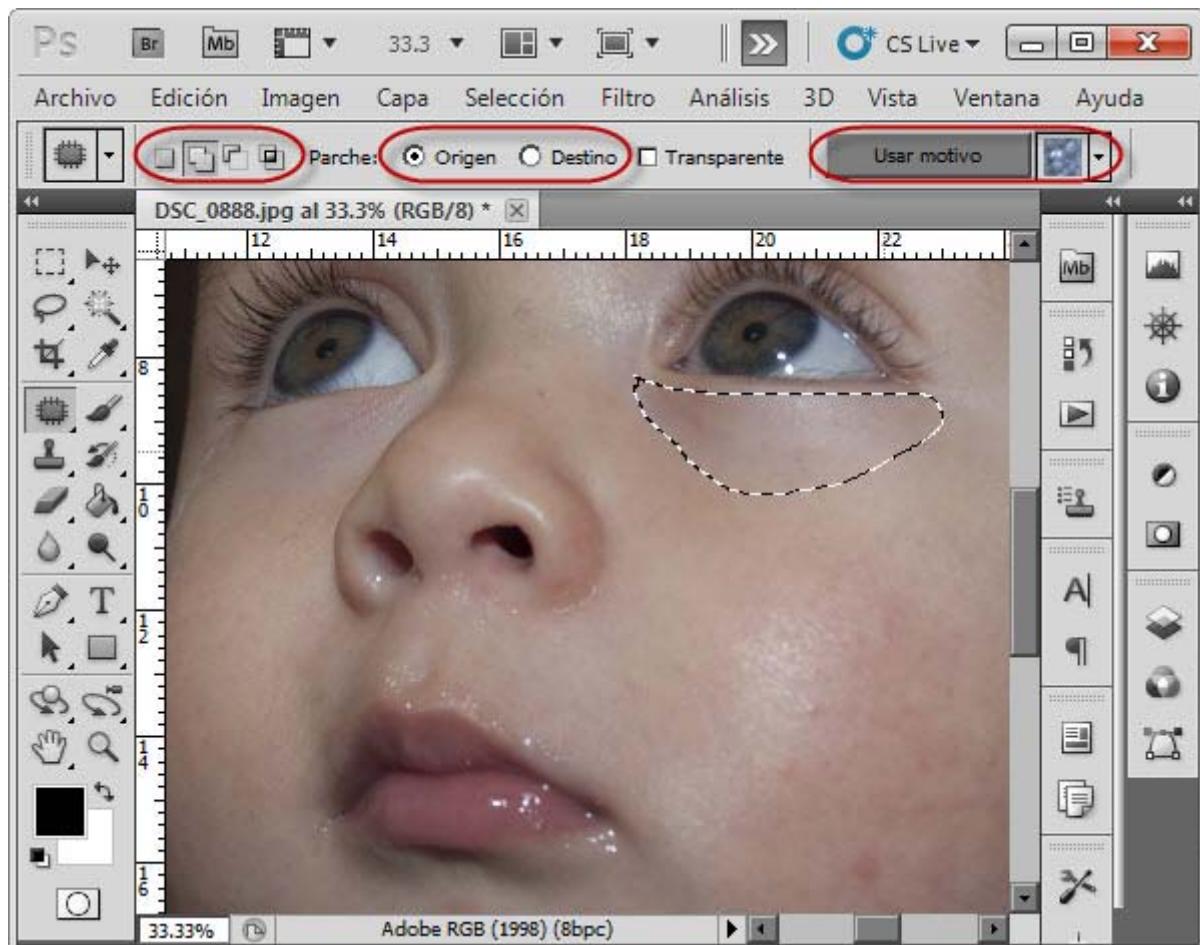
- Elegir el **tamaño, opacidad y flujo** del pincel corrector
- Seleccionar el **modo de fusión** a la hora de corregir la imperfección. Mantén el modo "Normal", salvo que quieras un efecto diferente a una simple corrección.
- Determinar el **origen de los píxeles** que se emplearán para la corrección: que se muestren todas las capas, sólo la actual, que se tome una textura concreta, etc.

Si te ha sabido a poco la explicación de estas dos herramientas, échale un vistazo al artículo [Elimina Los Brillos de la Cara con el Pincel Corrector de Photoshop](#), seguro que todo te queda mucho más claro.

#7.b Parche (J)

No siempre la región que deseamos corregir es circular o tiene una forma claramente definida.

Para esos casos, nos viene de maravilla la **herramienta Parche**. Con ella podremos eliminar imperfecciones de nuestras imágenes sin más que señalar la silueta de la **imperfección** (como si estuviésemos usando el lazo) y, a continuación, arrastrar esta **región** a una zona en la que se encuentren aquellos píxeles que queremos tomar como muestra.

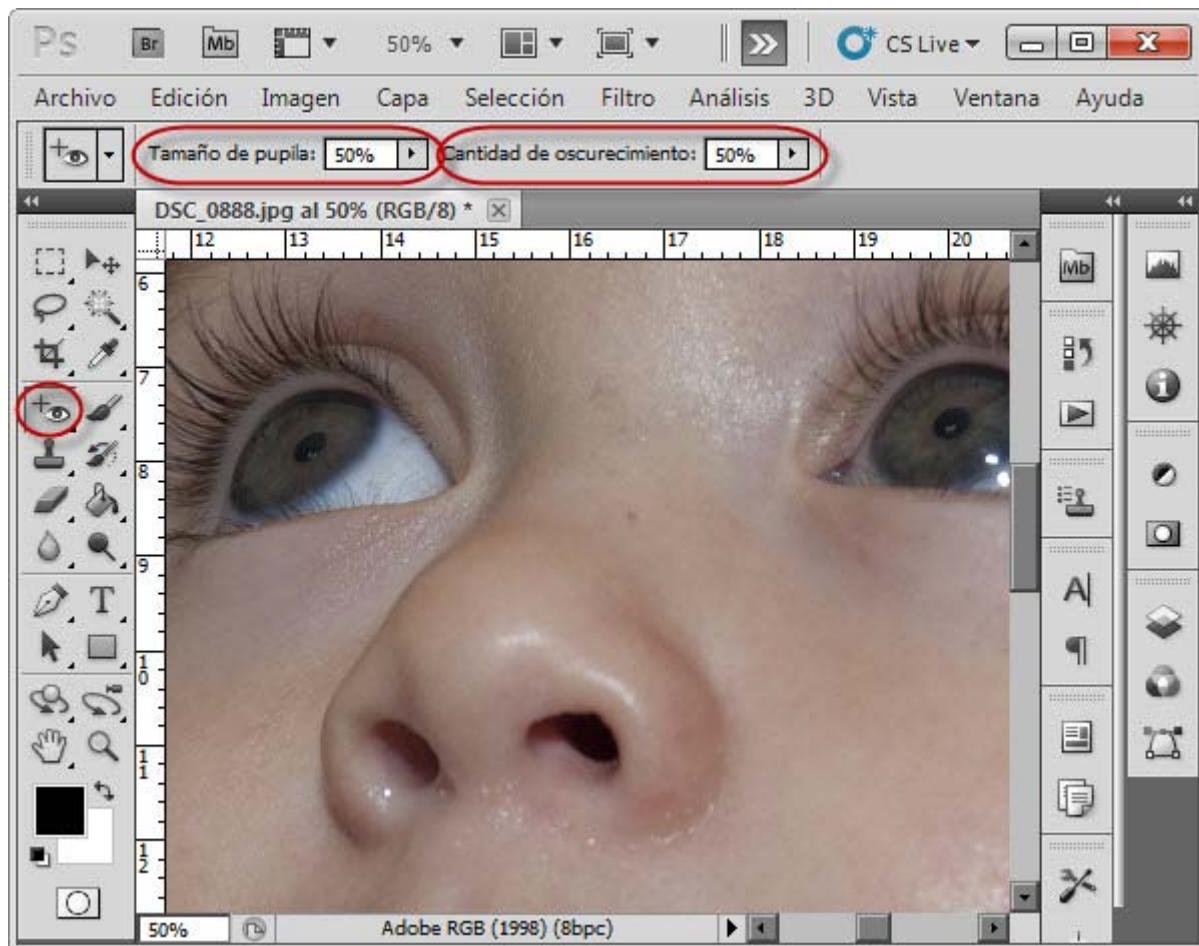


Photoshop, una vez que hayas arrastrado el parche a la zona que deseas tomar como muestra, aplicará el retoque **manteniendo la textura, sombras y luces de la zona a corregir**. Al igual que hacia con el pincel corrector.

A la hora de seleccionar la zona, podrás elegir entre suma, resta o intersección de selecciones, también podrás indicar si la zona seleccionada será el origen o el destino de la corrección, e incluso seleccionar una textura concreta como motivo para la corrección.

#7.c Pincel de ojos rojos

El último de los pinceles correctores al que podrás acceder a través de la tecla J, es el de ojos rojos. Que, por el nombre, queda bastante definido, ¿no crees?



Atrás queda ya el tener que fabricarte tú esta herramienta a mano. Con esta utilidad de Photoshop es muy fácil acabar con [los ojos rojos](#) en tus fotografías.

Basta con seleccionar esta herramienta, establecer un recuadro alrededor del ojo (haciendo clic y arrastrando) y, a continuación, definir el tamaño de pupila (frente al iris) y el grado de oscurecimiento del iris que se desea. Sencillo, ¿verdad?

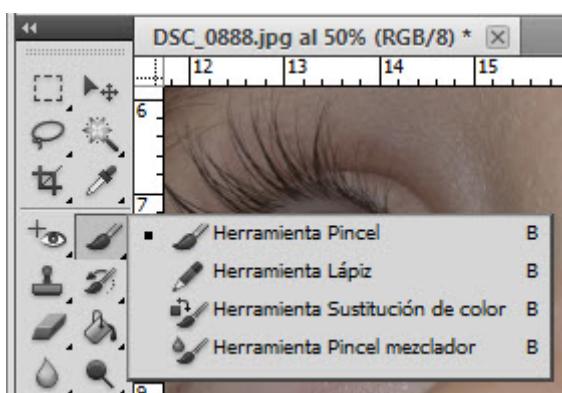
#8.a Pincel y Lápiz (B)

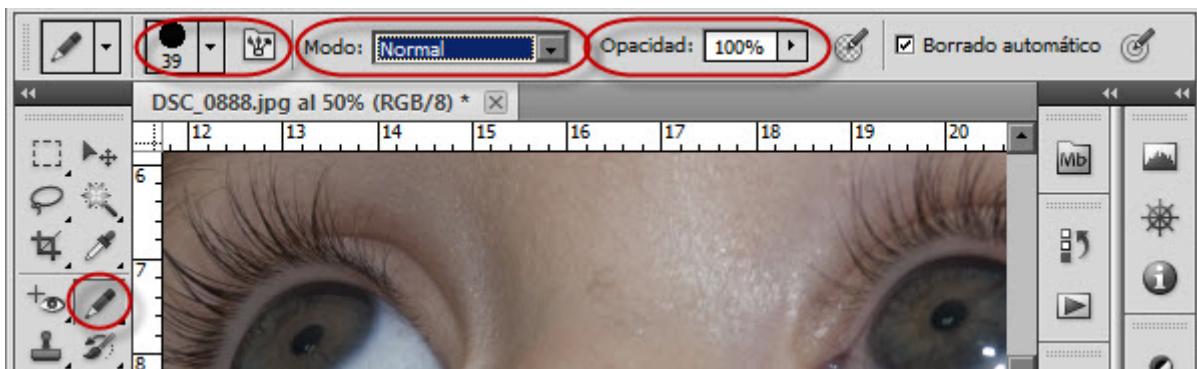
No sólo en Photoshop, sino **en cualquier programa de dibujo o retoque fotográfico**, una de las primeras herramientas que se comienzan a manejar son el lápiz y el pincel.

Sus nombres no dejan lugar a equívocos, ¿verdad?

Pero, ¿cuáles son las diferencias entre estas herramientas, aparentemente, similares? Veamos las opciones que ofrece Photoshop cuando seleccionamos una u otra.

Si optamos por el **Lápiz**, Photoshop nos obsequia con las opciones que te muestro en la siguiente captura.

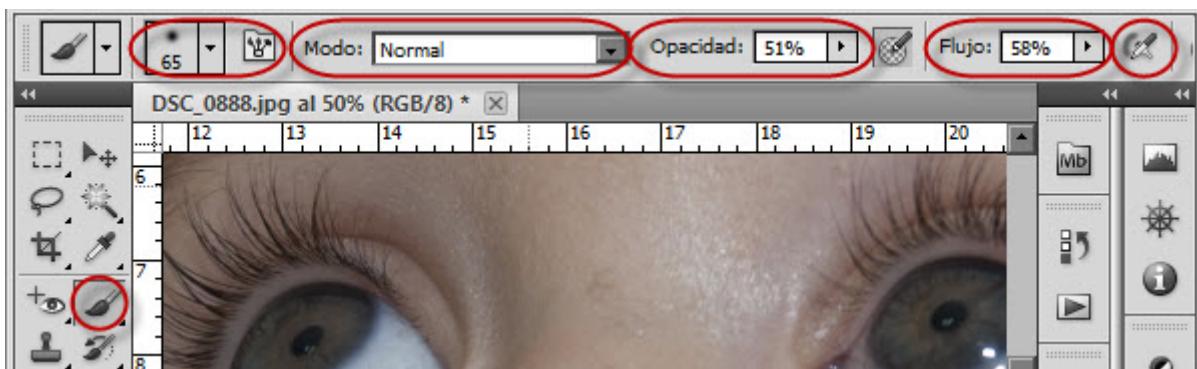




Podrás variar **el puntero y tamaño del lápiz** (haciendo clic en el botón derecho del ratón también podrás acceder a esta opción), **el modo de fusión** de lo dibujado con la capa sobre la que pintas y, finalmente, **la opacidad** de los trazos que realices.

La herramienta lápiz también te permitirá trazar rectas si mantienes pulsada la tecla **Mayús** mientras haces clic en el punto de origen y en el punto destino de la recta que pretendes trazar.

¿Qué hay de la herramienta **Pincel**? Pues bien, si prestas atención a las opciones que ofrece Photoshop, verás que no hay muchas diferencias con respecto al Lápiz.



Básicamente podemos hablar de dos diferencias: la primera, **la dureza** que en el caso del pincel puede variar, **no así en el caso del lápiz**, que siempre será del 100%.

La segunda, la posibilidad de fijar, en el caso del pincel, el valor de **la opción Flujo**, que definirá la "fuerza" del pincel cada vez que lo aplicas.

Así, un menor flujo significará que habrá que aplicar un mayor número de veces el pincel para lograr un resultado visible.

Cuando se desea realizar ajustes suaves suele reducirse considerablemente el flujo, de modo que cada aplicación del pincel no sea brusca, sino progresiva, ofreciendo un mayor control.

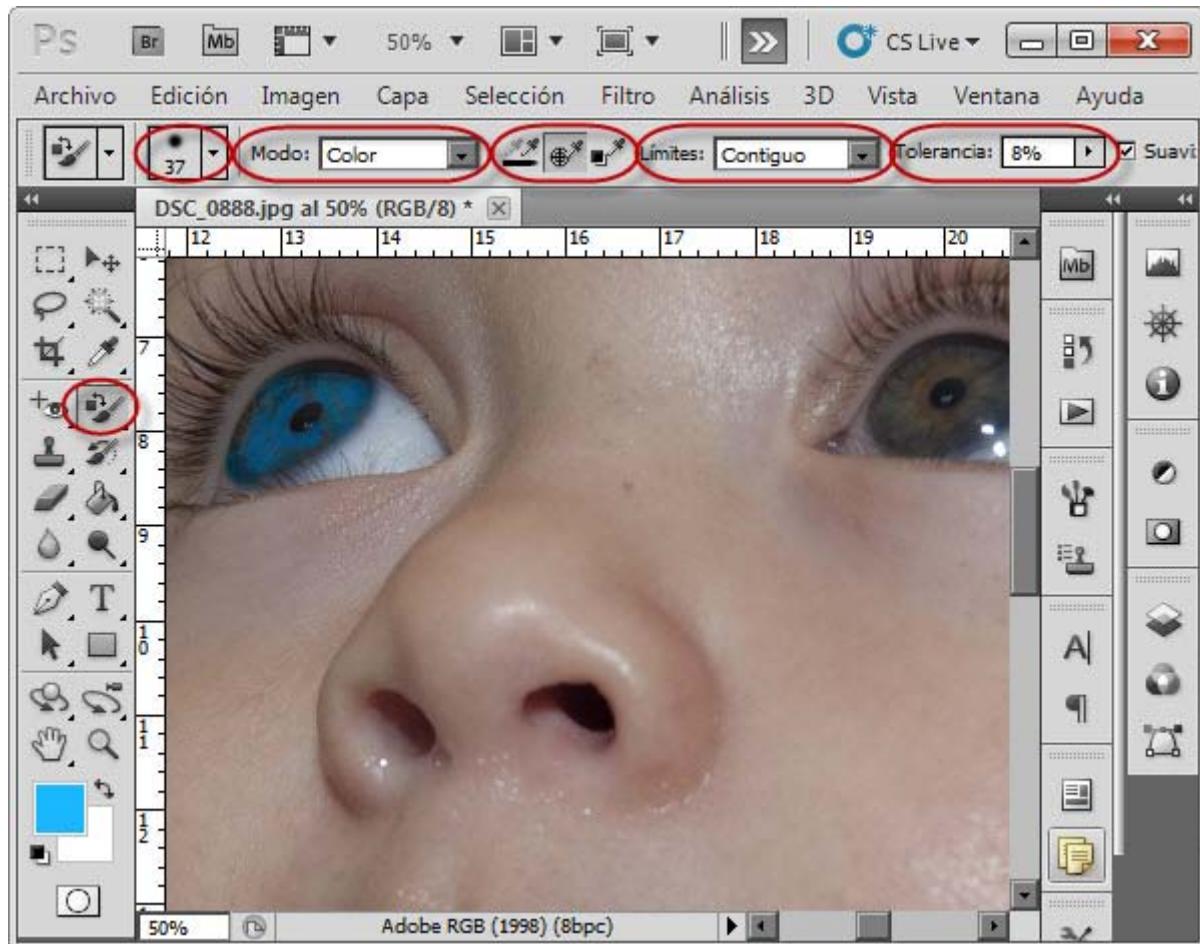
En resumen, **la herramienta pincel te permitirá un mayor control y posibilidades**, por lo que, al menos en retoque fotográfico será mucho más utilizada que el lápiz.

Por último, mencionar una última opción de la herramienta pincel, **la opción "Aerógrafo"**, el último ícono de las opciones, que te permitirá indicar a Photoshop que deseas que el pincel se comporte como un spray.

#8.b Sustitución de color (B)

La herramienta **Sustitución de color** te permite, como su nombre indica, sustituir un color por el color que tengas seleccionado como color de frente.

Por ejemplo, si habiendo seleccionado esta herramienta, seleccionamos el color azul y pintamos sobre los ojos, veremos cómo los píxeles sobre los que se pinta cambian de color por azul.



Las opciones que ofrece esta herramienta son, como puedes ver:

- La elección del **tamaño y tipo** de pincel
- El **modo** a aplicar en la sustitución: Color, Luminosidad, Saturación y Tono
- Los **píxeles que se muestrean** para determinar a los que se aplicará la sustitución: progresivo, los primeros píxeles a los que les afecta el pincel o los obtenidos del muestreo del fondo ("píxeles referencia")
- Los **límites** de la sustitución: píxeles contiguos o discontiguos
- La **tolerancia** o porcentaje de variación de color con respecto a los píxeles referencia que admitirá la herramienta para determinar si ha de sustituir un determinado pixel o no

Desde luego, el cambio de color de ojos **no es el mejor ejemplo** de uso de esta herramienta, pues con ella se realiza una sustitución pura y dura del color, sin considerar nada más.

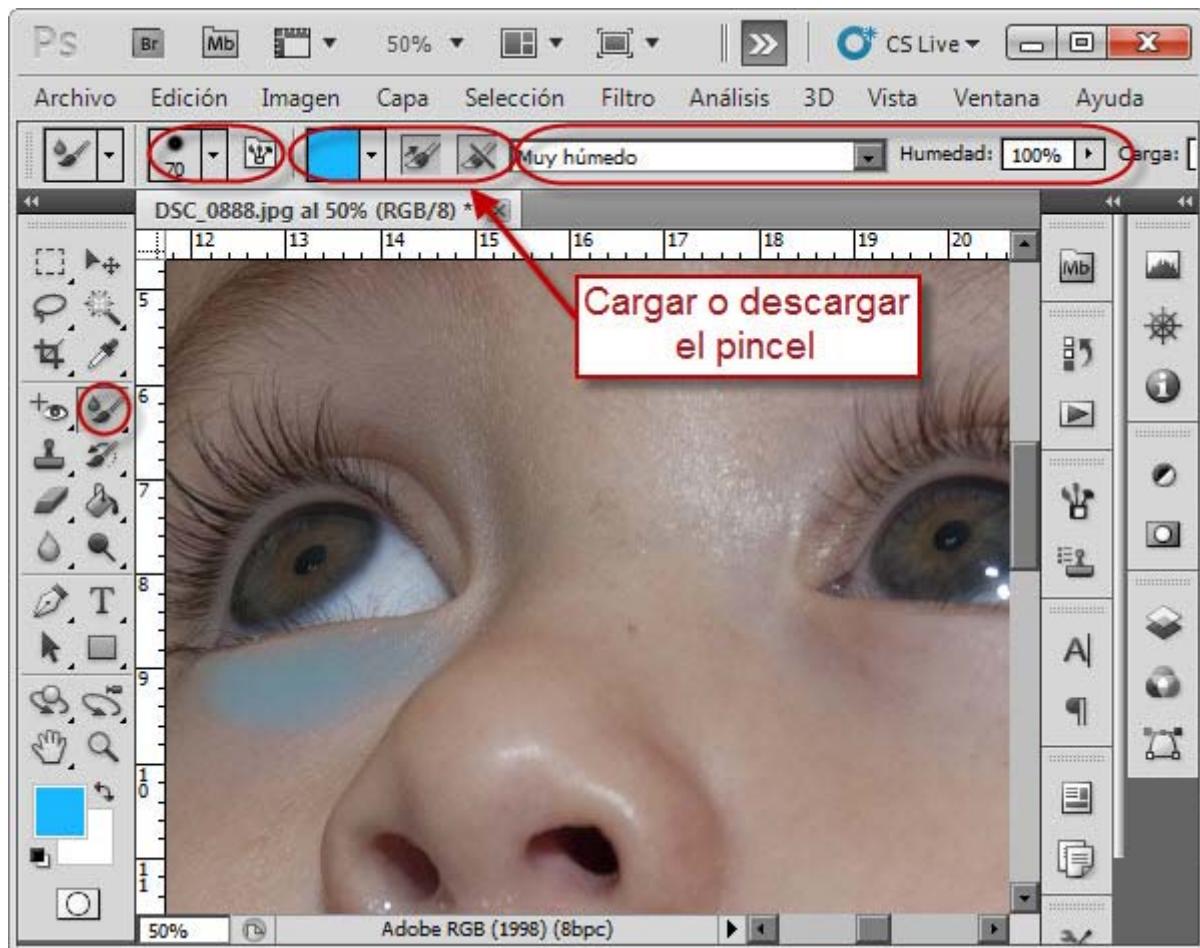
Si deseas aplicar un retoque de este tipo, déjame recomendarte [este otro artículo](#) con el que obtendrás resultados más naturales.

#8.c Pincel Mezclador

En cuanto a la última de las herramientas a las que puedes acceder presionando la tecla B, o haciendo clic sobre el octavo ícono de la Barra de herramientas durante unos segundos, es la herramienta **Pincel mezclador**.

Si has pintado alguna vez con acuarela, observarás que el comportamiento de esta herramienta es muy similar.

Cargas el pincel con el color frontal y, simulando una mayor o menor cantidad de agua (a través del modo y del porcentaje de humedad), pintas sobre tu imagen.



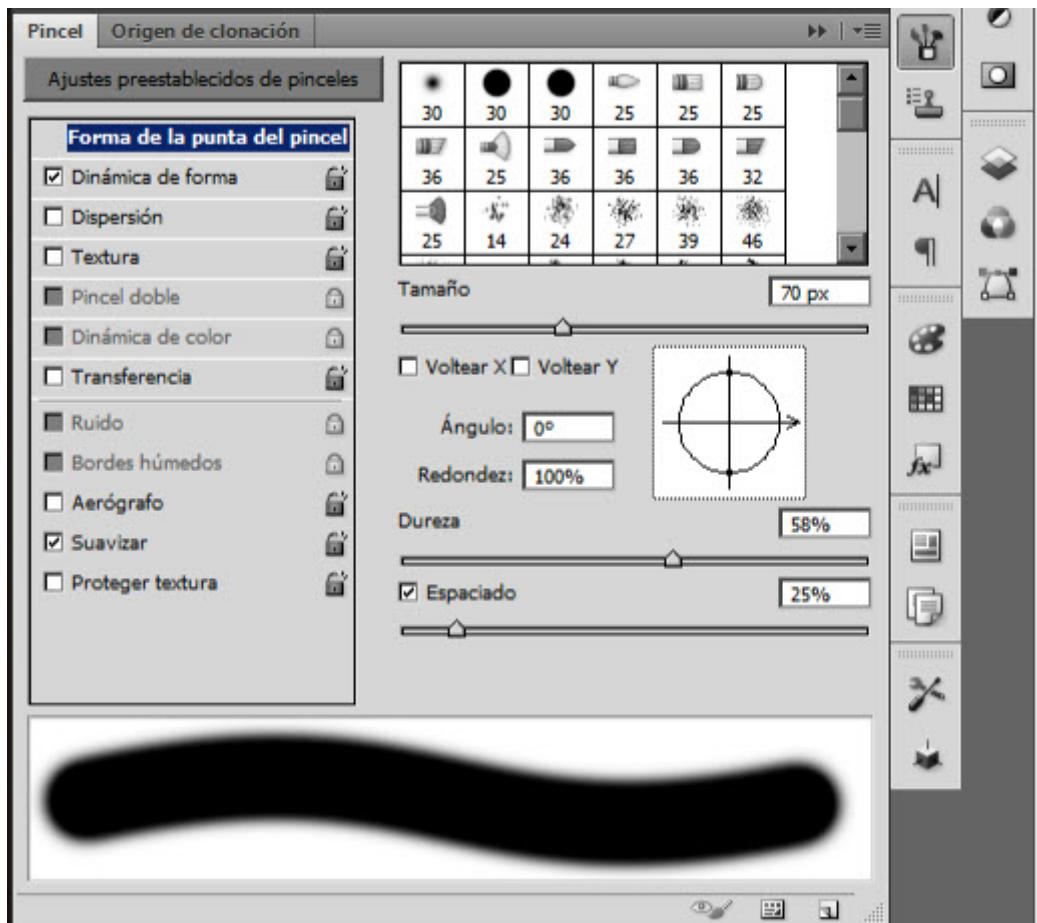
El resultado que obtienes es **una mezcla del color de la capa con el color del pincel**, que, como sucede en la pintura con acuarela, dependerá del grado de agua que llevaba el pincel y de la carga de pintura del mismo.

Podrás elegir otros parámetros como: Carga (de pintura), Flujo, Mezcla, el Muestreo de todas las capas y no sólo de la frontal, etc.

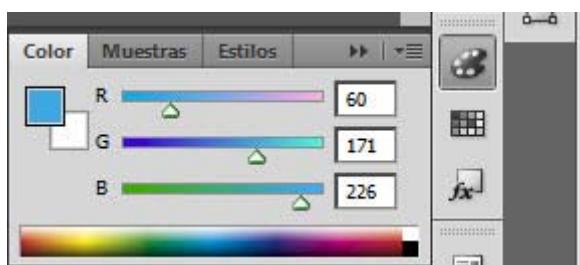
Las Ventanas Pincel y Color: Elige Cualquier Pincel Que Se Te Ocurra

Siempre que trabajes con pinceles es importante que conozcas la existencia de dos ventanas que te darán la posibilidad de configurar al máximo las características del pincel a emplear.

En primer lugar, a través de la tecla **F5**, o bien la opción **Ventana > Pincel**, podrás definir de forma precisa el modelo de pincel a emplear.



En segundo, y como alternativa a la elección del color a través del selector de colores que hay integrado en la Barra de herramientas, la opción **Ventana > Color**, accesible también presionando **F6**.



Con estas dos opciones de personalización, no podrás quejarte de que no consigues el pincel que deseas.

Y Aún Quedan Muchas Herramientas Más...

No pensarías que una aplicación con la funcionalidad que ofrece Photoshop podríamos "despacharla" en sólo 2 artículos, ¿verdad?

En el artículo de hoy, hemos tratado 8 herramientas, que unidas a [las 16 del primero](#), hacen ya un número bastante considerable, ¿no crees? Sin embargo, **queda mucha tela que cortar todavía**.

No obstante, como considero que la densidad de este artículo ya es suficiente y **tienes deberes más que suficientes** para practicar después del cole, lo dejamos aquí y te espero con el próximo artículo de la serie sobre la Barra de herramientas, ¿te parece?

Pues eso, **a "estudiar" y practicar mucho**, que el próximo día "preguntaré la lección" y veremos una nueva. ¡Hasta entonces!

Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas (III)

Hola de nuevo, después de haber visto **un total de 24 herramientas** entre [los 2 primeros artículos de la serie](#) sobre la Barra de herramientas de Photoshop, lo cierto es que aún queda cuerda para rato.

Concretamente, en el artículo de hoy veremos herramientas como el **tampón de clonación**, el **pincel de historia**, las diferentes **herramientas de borrado**...

¿Te apetece conocer las peculiaridades de estas herramientas? Pues, ya sabes, no te pierdas esta nueva entrega de la serie.

#9.a Tampón de clonación (S)

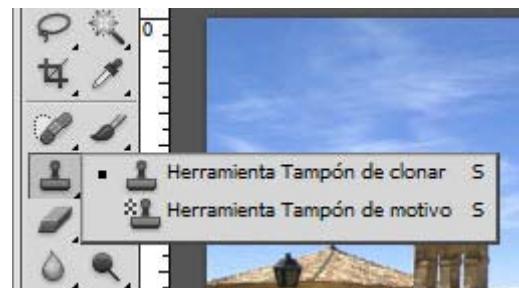
Ya hemos hablado alguna que otra vez aquí en dZoom sobre el Tampón de clonación, ¿[lo recuerdas](#)?

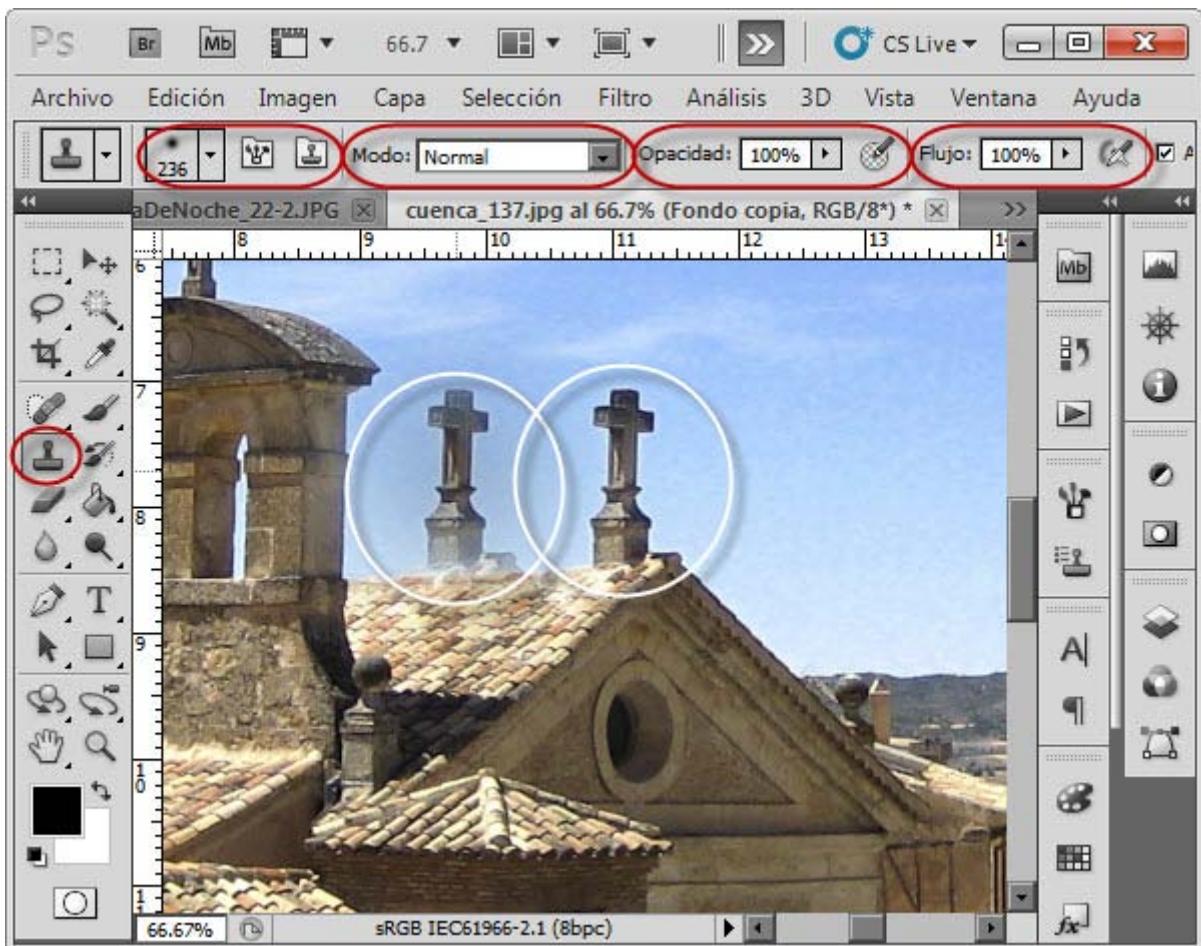
Su funcionalidad es clara: permite clonar regiones de tus fotografías.

Ya sabes, mientras **mantienes presionada la tecla Alt**, haces clic sobre la zona que deseas tomar como muestra y, a continuación, soltando la tecla Alt, haces clic sobre las regiones en las que deseas aplicar la clonación.

Con lo que **te puede servir para ocultar imperfecciones** clonando sobre ellas regiones libres de dicha imperfección.

Pero también te puede servir, como en la imagen inferior, **para duplicar elementos o regiones** de tus fotografías.





Como puedes ver, ofrece una serie de opciones para personalizar el retoque:

- **Tipo y tamaño** del pincel
- **Modo de fusión** del retoque con la capa sobre la que se aplica
- **Opacidad** o fuerza del retoque
- **Flujo** o intensidad del retoque cada vez que lo aplicas sobre la imagen

¡Un momento!, esto es muy pero que muy parecido a [la herramienta Pincel corrector que habíamos visto en el anterior artículo](#) sobre la Barra de herramientas, ¿verdad?

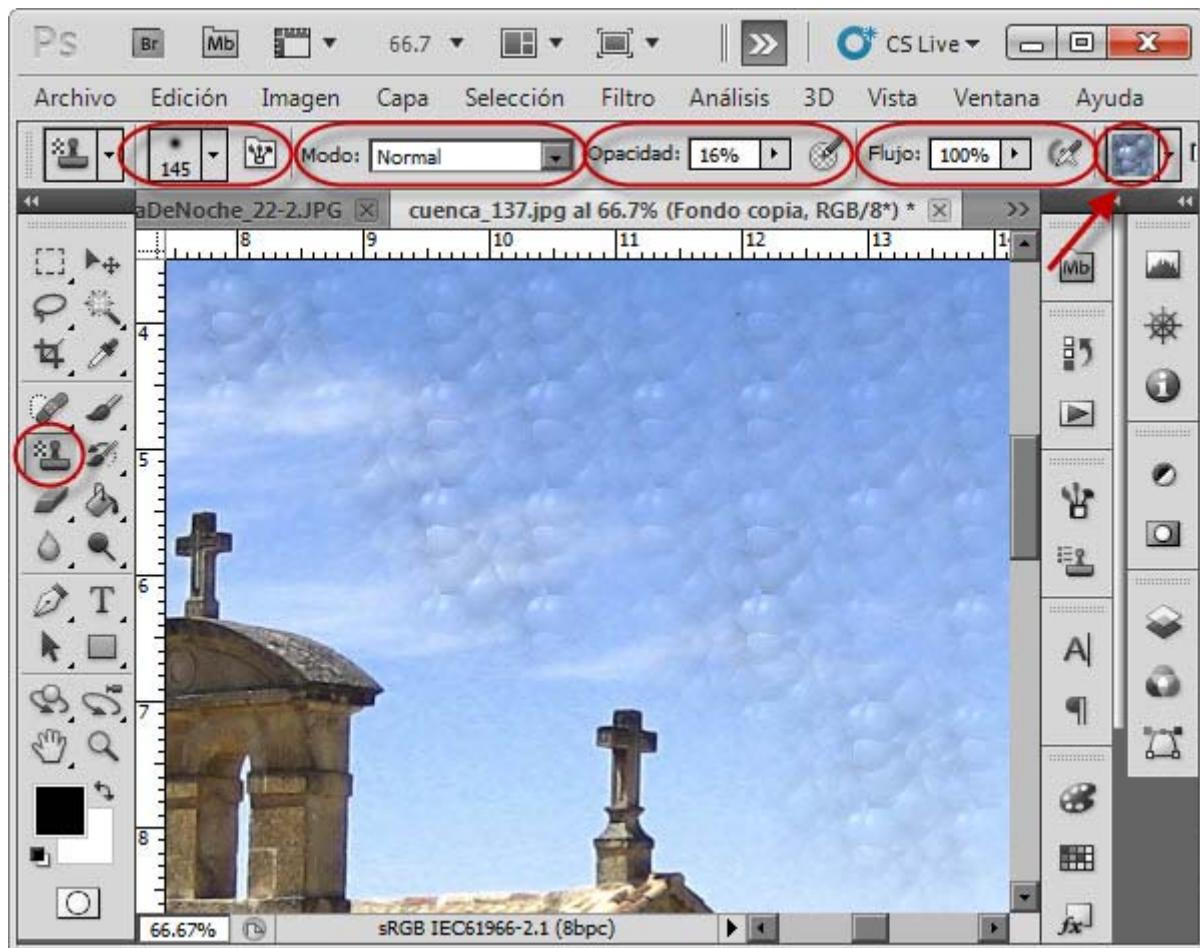
Así es, pero existe una diferencia fundamental y que no debes olvidar: Como ya detallamos [en un artículo sobre la eliminación de brillos en la cara](#), el **Tampón de clonación** se limita a tomar la muestra y pegarla sobre la nueva superficie.

Mientras que el Pincel corrector toma información de los píxeles de la zona seleccionada como referencia (igual que el Tampón de clonación), pero **mantente la textura, iluminación, transparencia y sombreado** de los píxeles que se desean corregir.

Como resultado, haciendo uso del Pincel corrector, **los píxeles corregidos se fusionarán mucho mejor con el resto de la imagen**, ofreciendo un retoque más natural.

#9.b Tampón de motivo (S)

En la misma posición de la Barra de herramientas que el Tampón de clonar se encuentra el **Tampón de motivo**, que, en lugar de clonar una región de la fotografía, clona un motivo específico.



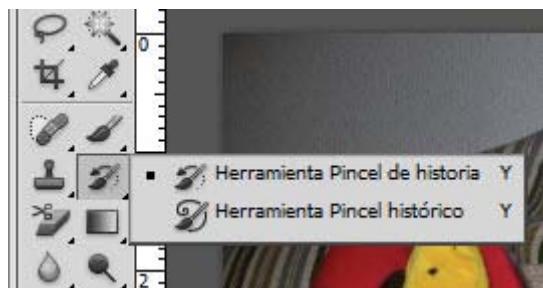
Como puedes ver en la imagen superior, esta herramienta puede ser **muy apropiada para aplicar texturas** a determinadas partes de tu fotografía.

En cuanto a las opciones, como también puedes ver, se trata de **opciones idénticas** a las que ofrecía el propio Tampón de clonar.

#10.a Pincel de historia (Y)

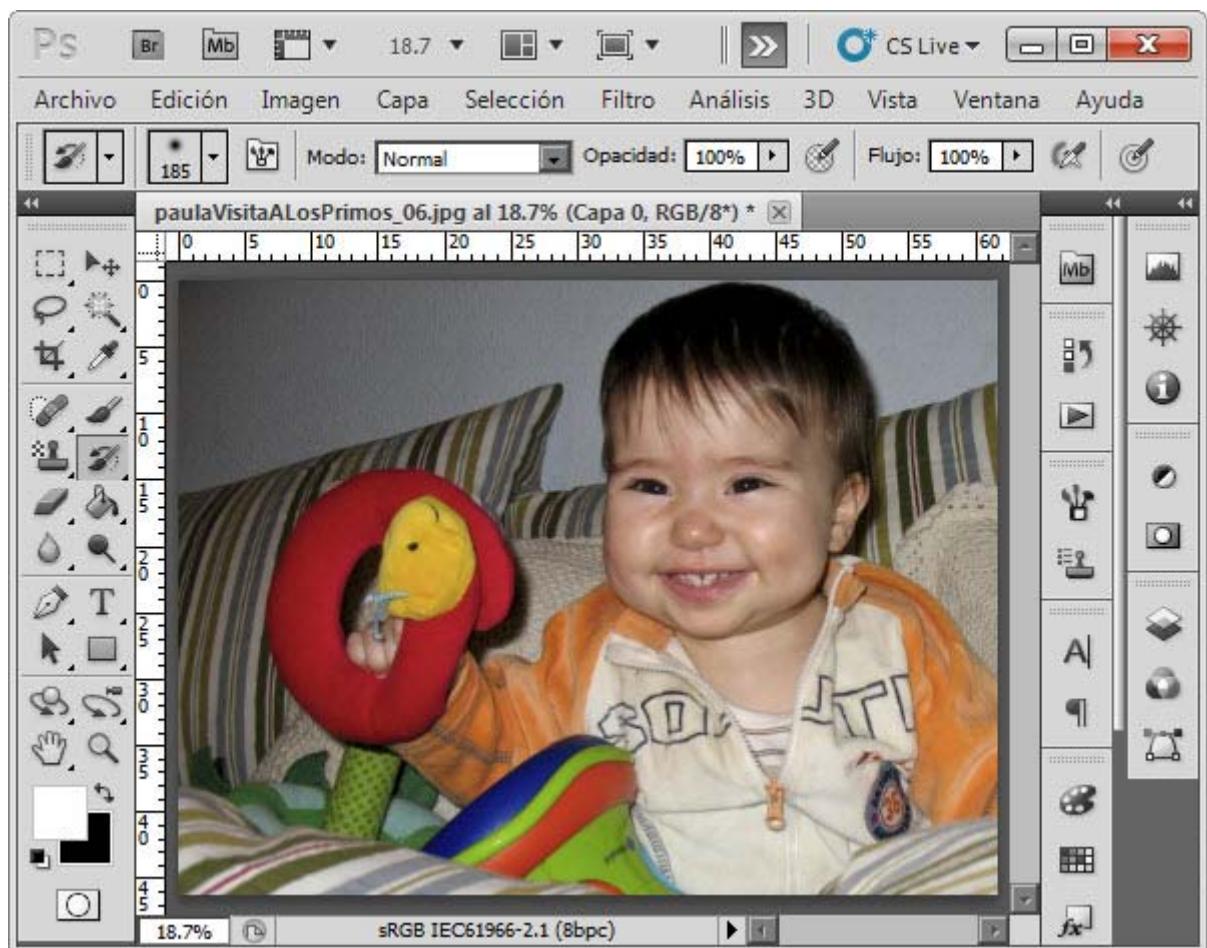
En 10^a posición de la Barra de herramientas encontrarás una funcionalidad que recibe el nombre de **Pincel de historia**.

Para describirte su funcionalidad no se me ha ocurrido una manera mejor de hacerlo que **presentándote un caso práctico de uso**: lo emplearemos para aplicar una desaturación selectiva.

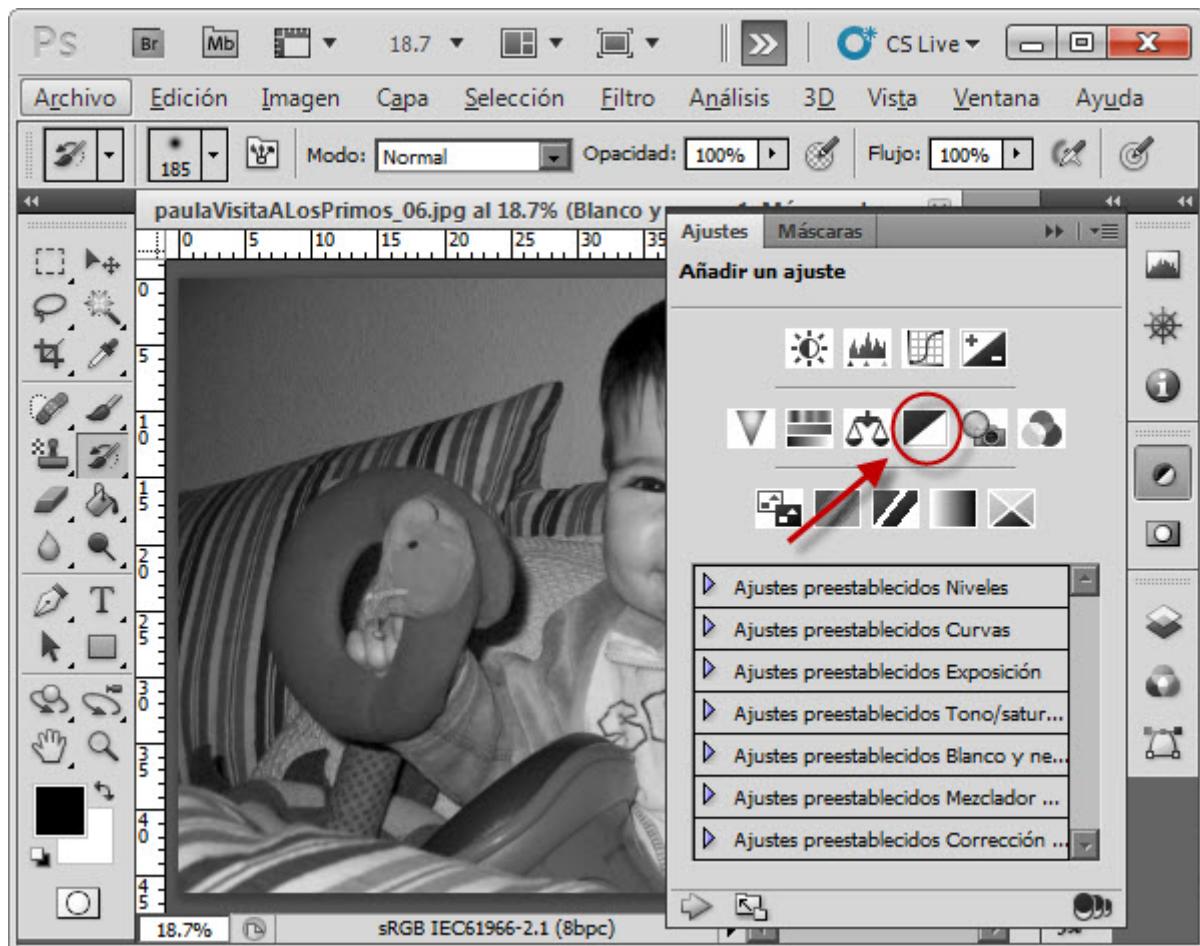


Sigue los siguientes pasos y verás qué puede ofrecerte esta herramienta:

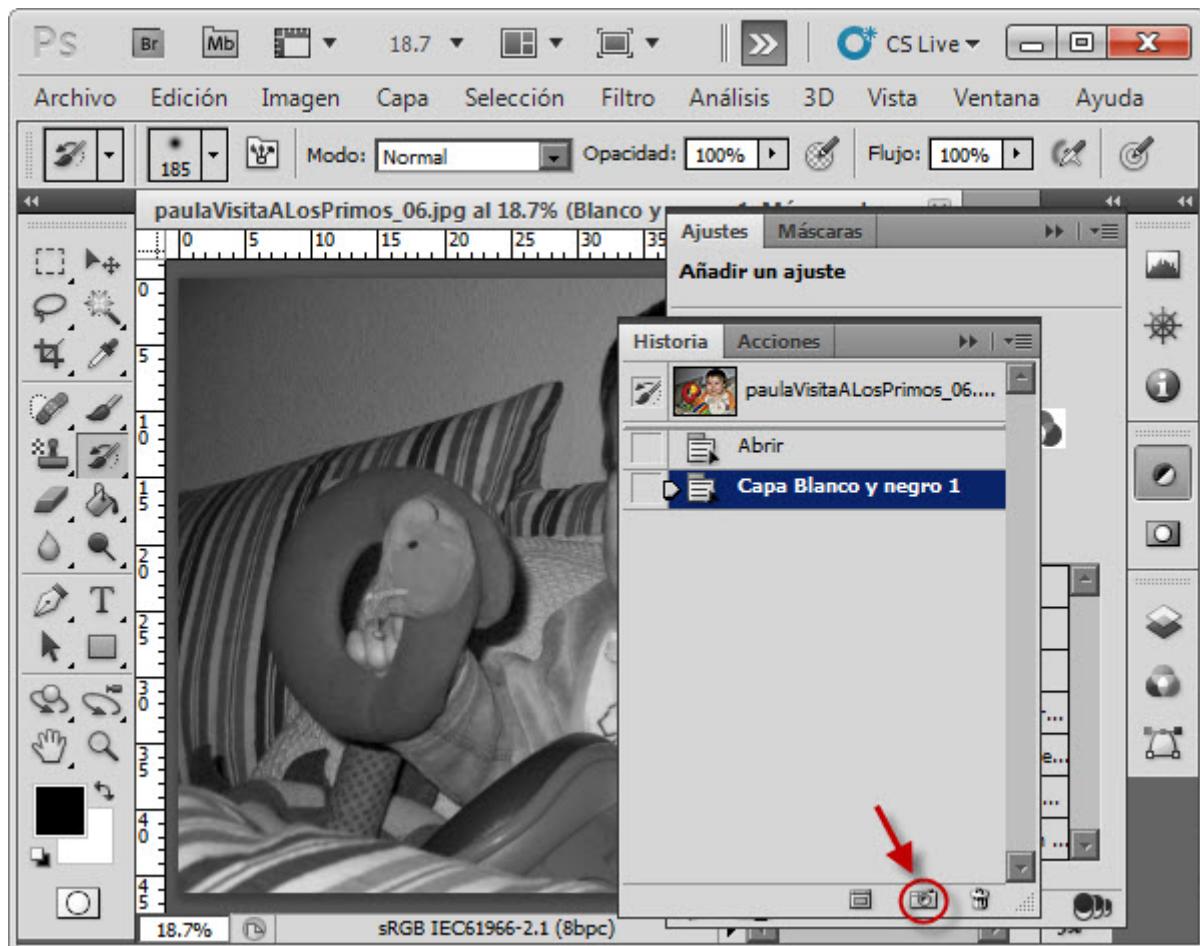
1. Abre la imagen a la que deseas aplicar el retoque, yo he optado por la siguiente imagen.



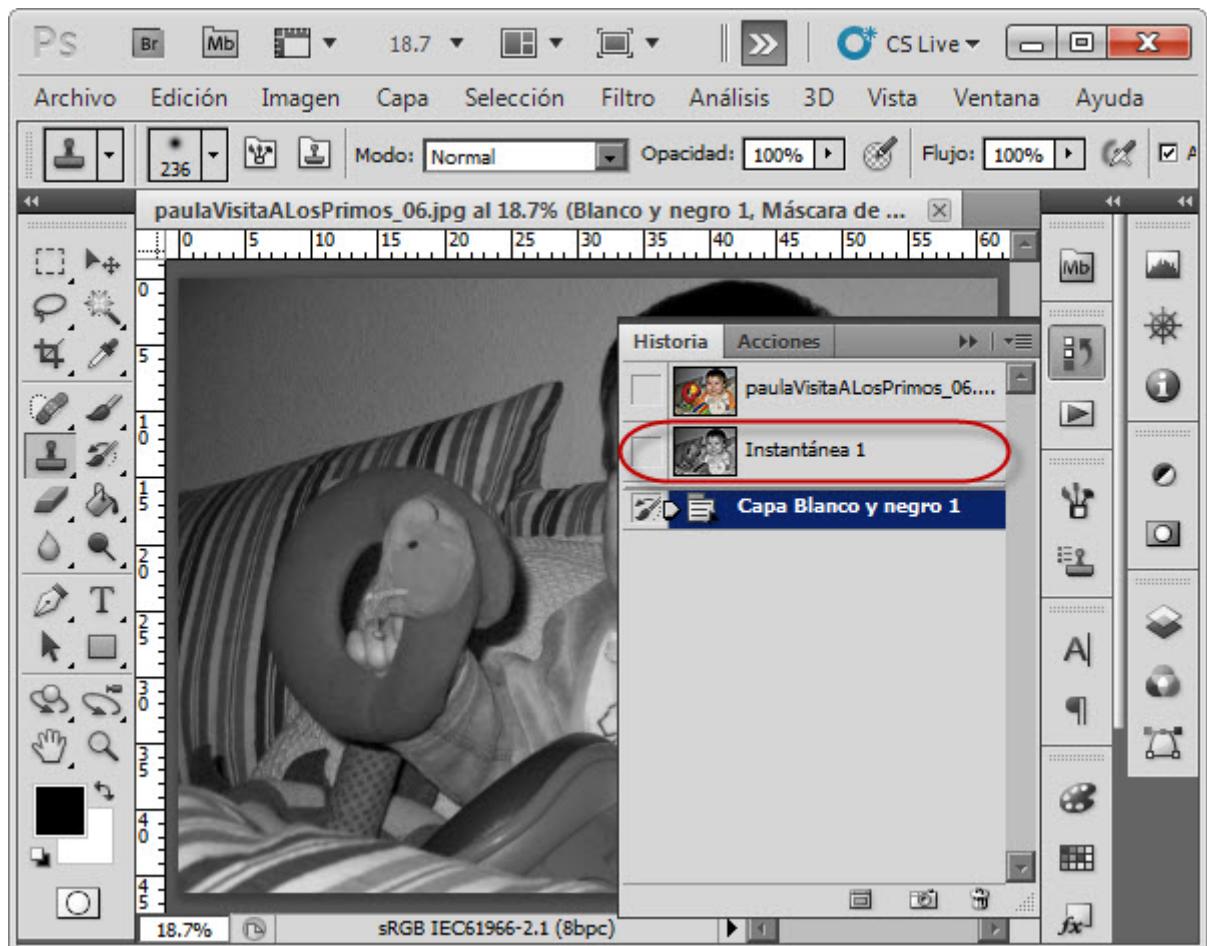
2. Dirígete a la opción **Ventana > Ajustes** y convierte la imagen a **Blanco y Negro**.



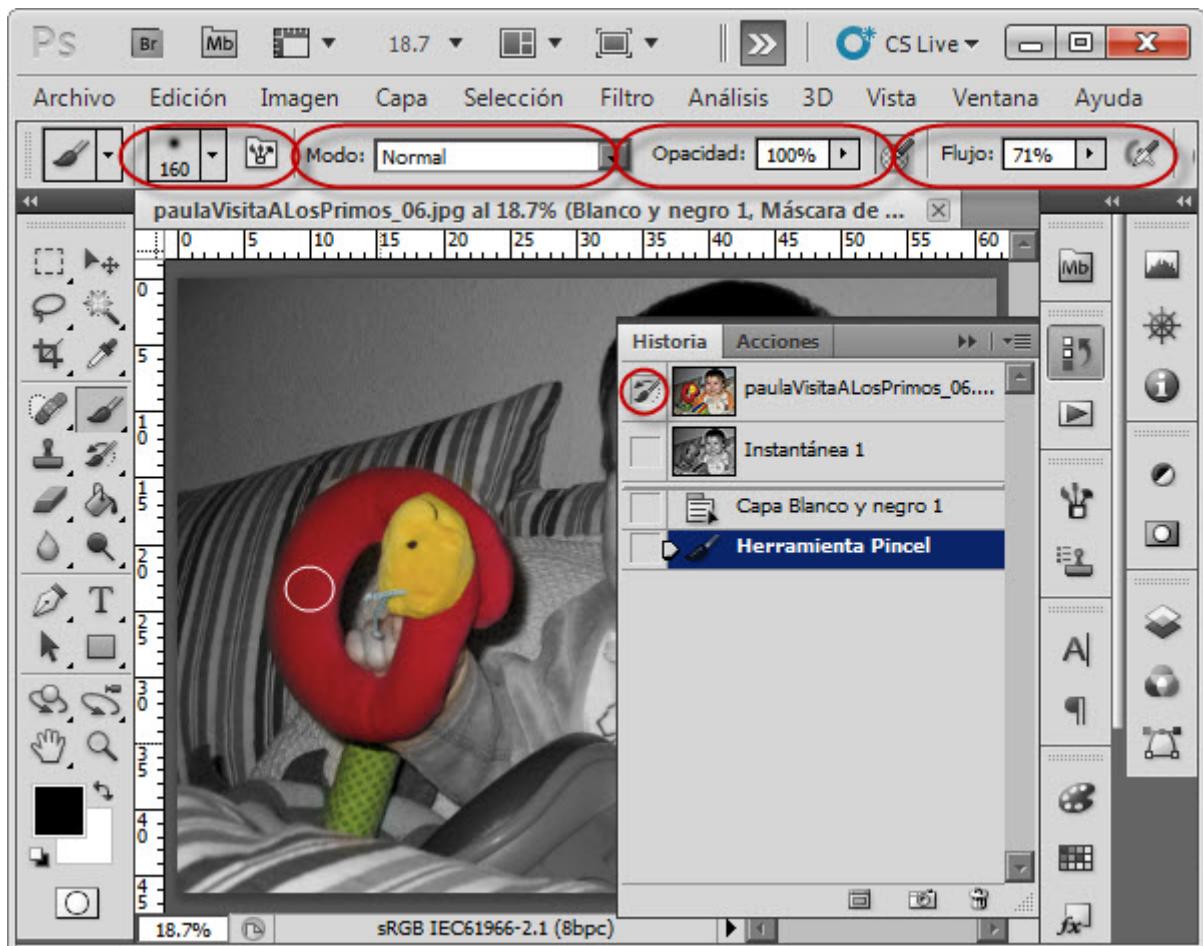
3. Dirígete a la opción **Ventana > Historia** y podrás ver el conjunto de ajustes que has aplicado sobre tu imagen.



Si a continuación tomas una instantánea, a través del ícono que tiene forma de cámara fotográfica, verás como en la parte superior aparece **una nueva imagen** que representa el estado actual de la fotografía.



4. Lo último que debes hacer es **seleccionar el Pincel de historia**, pinchar en la instantánea o **ajuste al que deseas volver** y, a continuación, "pintar" en aquellas regiones de la imagen en las que deseas volver al ajuste o instantánea seleccionado.



En este caso, como deseábamos devolverle el color al juguete de la niña, hemos seleccionado el Pincel de historia y hemos hecho clic en la instantánea en color. Puedes ver cómo es esta instantánea la que tiene a su izquierda el ícono del Pincel de historia.

A continuación, hemos configurado las propiedades del pincel correctas y **hemos "pintado" sobre el juguete**. Con lo que le hemos devuelto el color que tenía en la primera instantánea y que había perdido en la desaturación.

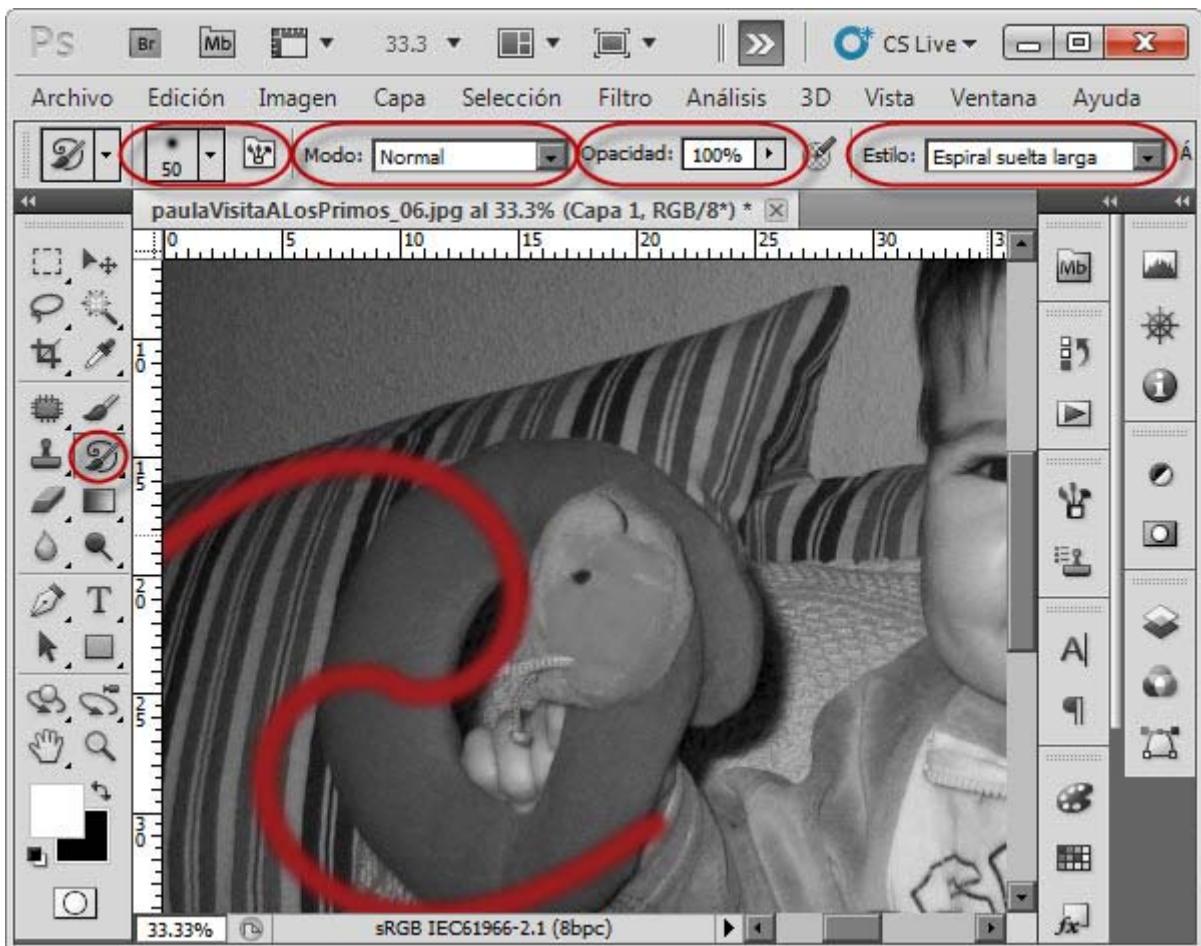
¿A que después del ejemplo ha quedado muy claro el funcionamiento de esta herramienta?

De ahora en adelante, ya sabes, el Pincel de historia **te permite devolver a aquellas zonas de la imagen sobre las que pintes al estado que tenían en un ajuste o en una instantánea en concreto**.

#10.b Pincel histórico (Y)

La otra herramienta a la que podrás acceder a través del 10º ícono de la barra, o bien presionando de nuevo la tecla **Y**, es al **Pincel histórico**.

La **funcionalidad y modo de empleo de esta herramienta es similar a la del Pincel historia**. Al igual que ésta, permite volver a un estado o instantánea anterior, pero cuenta con algunas propiedades extra que veremos a continuación.



Como ves, además de poder definir el tamaño y forma de pincel, el modo de fusión y la opacidad, cuenta con propiedades que no aparecían en el Pincel de historia:

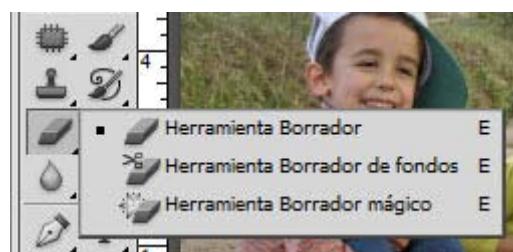
- **Estilo:** Son diferentes alternativas a la hora de realizar los trazados. En la imagen, he optado por el modo espiral.
- **Área:** Permite especificar el área cubierta por los trazados del pincel. A mayor área, mayor número de trazos y mayor será el área cubierta por el pincel.
- **Tolerancia:** Determinará la aparición de trazados en colores más o menos similares a aquel sobre el que se aplique el pincel histórico.

Mi recomendación en cuanto al uso de uno u otro pincel es clara, **emplea el Pincel de historia**. Tiene un **comportamiento mucho más predecible** y que podrás controlar de forma mucho más sencilla.

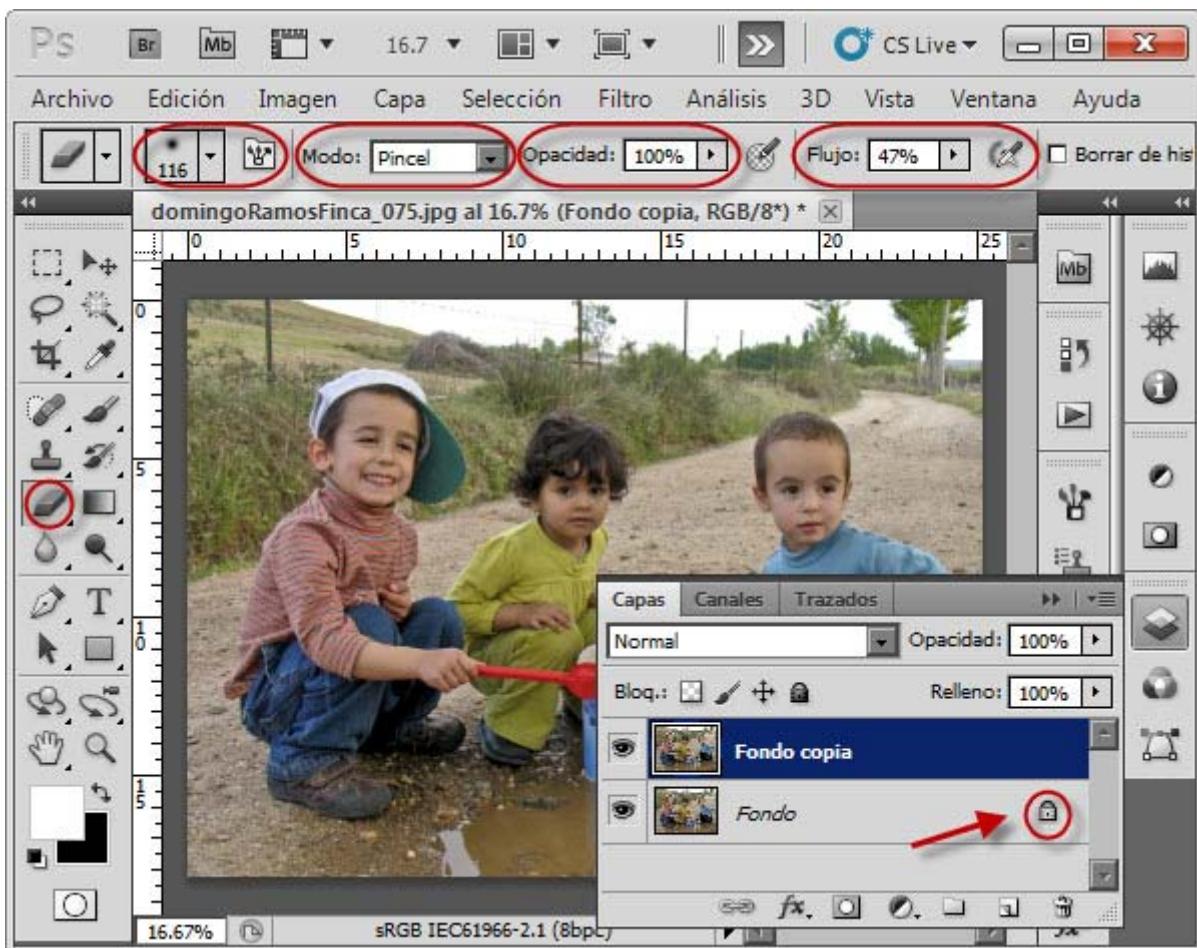
#11.a Borrador (E)

Por supuesto, toda aplicación de dibujo y/o retoque que se precie debe contar con una herramienta que le permita eliminar los trazados realizados, o borrar partes de una determinada imagen.

Photoshop no iba a ser menos, y **no sólo cuenta con una de estas herramientas, sino con 3**.



La primera y más obvia es la típica "goma", que te permitirá borrar la información de aquellas zonas de la capa seleccionada sobre la que apliques esta herramienta.



Contarás con la posibilidad, a través de la opción "Modo", de aplicar el borrador como si fuese un lápiz, un cuadrado o un pincel, contando cada uno de ellos con [las propiedades que ya describimos](#).

En caso de optar por la opción "Pincel", la que yo recomiendo por las mayores posibilidades de personalización que ofrece, contarás con las siguientes opciones:

- **Tamaño y tipo** de pincel
- **Opacidad** o intensidad del borrado
- **Flujo** o grado de acción de la herramienta cada vez que la aplicas sobre una zona determinada

Por último, y aunque no sólo aplique a esta herramienta, déjame que te recuerde que para poder trabajar sobre una capa, **ésta no deberá estar bloqueada**.

Si accedes a **Ventana > Capas (F7)**, podrás ver las capas existentes, las capas visibles (a través del ícono del ojo), la capa sobre la que estás trabajando (sombreada en azul, como "Fondo copia" en la captura superior) y aquellas capas que se encuentran bloqueadas y no pueden modificarse (a través del ícono en forma de candado, como "Fondo" en la imagen superior).

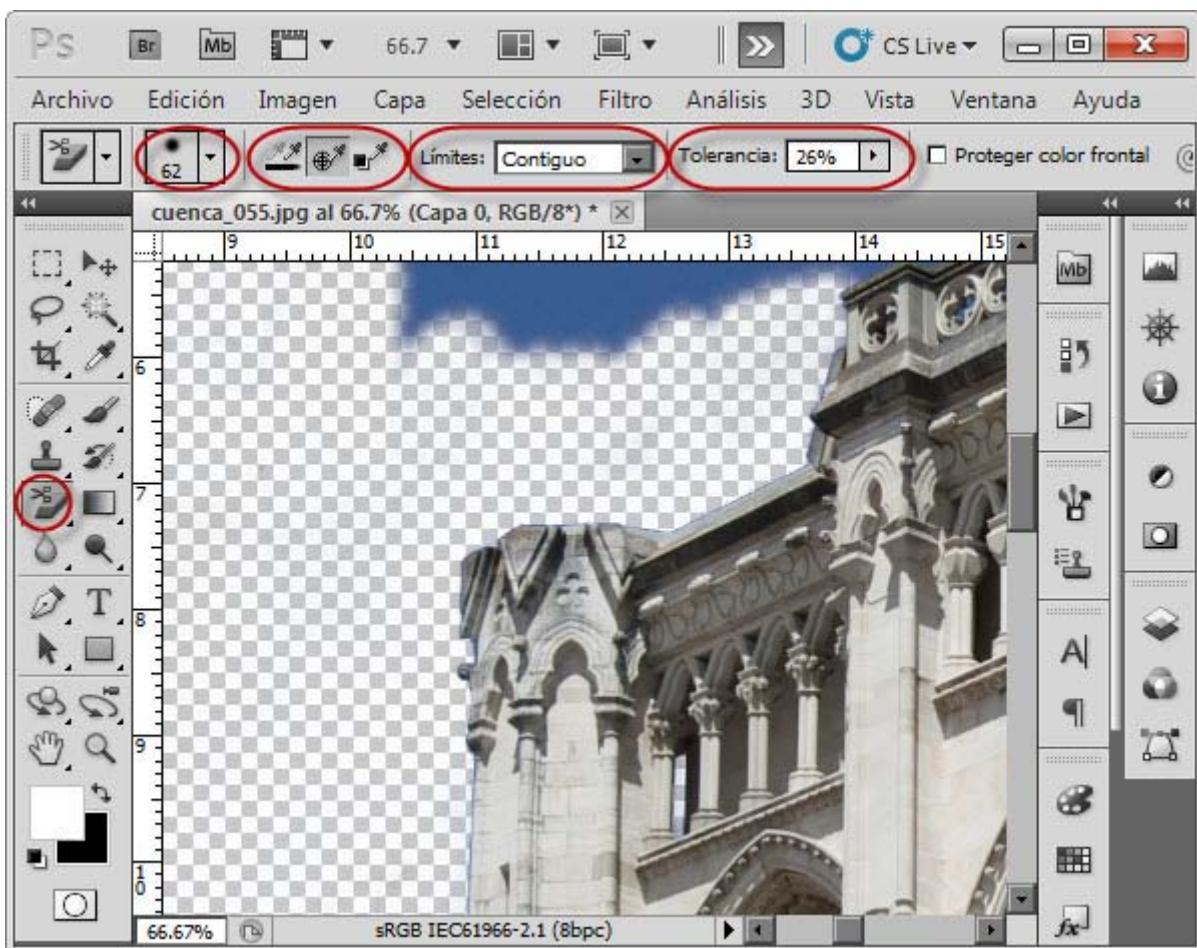
Por tanto, cada vez que vayas a borrar o a hacer cualquier tipo de modificación sobre una imagen, dirígete a la ventana capas y **cerciórate de que la capa sobre la que**

deseas trabajar está seleccionada y no está bloqueada. Si lo está, desbloquéala o crea una nueva capa a partir de ella y trabaja sobre esta última.

#11.b Borrador de fondos (E)

Mientras el Borrador "normal" no presta atención a lo que está borrando, sino que se limita a borrar, la utilidad **Borrador de fondos** aporta cierta inteligencia al proceso de borrado.

¿En qué consiste esta inteligencia? Muy sencillo, en que **sólo borra aquellos píxeles cuyo color es similar al de los píxeles que se le haya indicado**. Veamos un ejemplo en el que deseamos eliminar el fondo azul de la imagen.



A través de las opciones de la herramienta hemos podido:

- Seleccionar el **tipo y tamaño** del pincel de borrado.
- Indicar **los píxeles cuyo color se tomará como base** para el borrado: muestreo continuo, una vez o muestreo de fondos
- Definir si el borrado ha de ser de **secciones contiguas o discontinuas**
- Establecer la **tolerancia** en cuanto a la diferencia de color entre los píxeles a borrar y los seleccionados para la muestra.

¿Cómo hemos procedido en el caso anterior? Bien, hemos indicado que deseábamos **muestrear una única vez** los píxeles a tomar como base, y hemos empezado a borrar en una zona que era claramente azul.

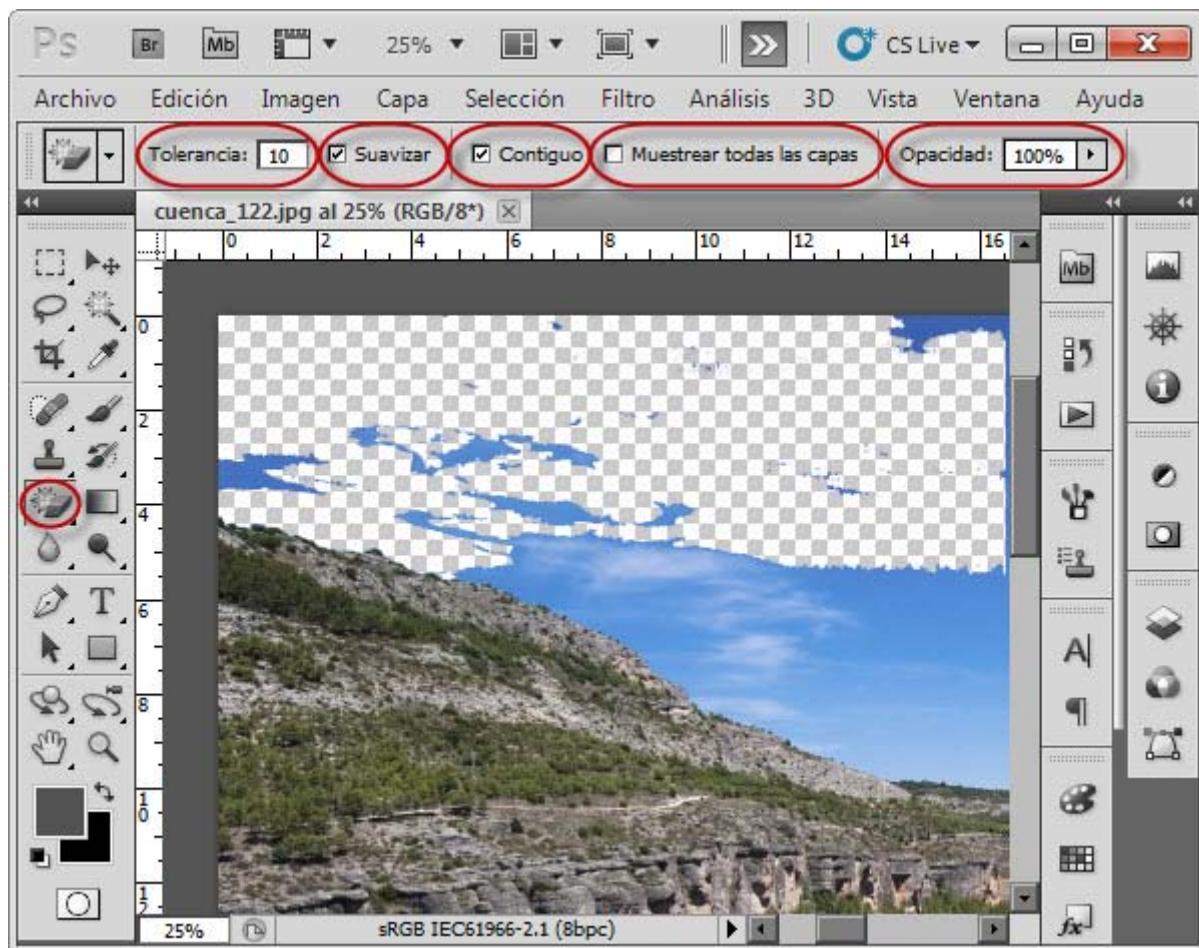
Sin dejar de presionar el botón del ratón hemos ido eliminando todo el cielo y **nos hemos acercado a la catedral sin ningún problema**, pues con el grado de tolerancia seleccionado y la diferencia cromática entre cielo y catedral era fácil para el borrador saber que sólo debía eliminar los píxeles azules del cielo y no los grises del edificio.

Si hubiésemos querido "proteger" aún más la catedral, podríamos haber cogido con el cuentagotas el color principal de ésta y haber seleccionado **la opción "Proteger color frontal"** para evitar que, bajo ningún concepto, el Borrador de fondos borrase píxeles de este color.

Sencillo, ¿no crees? Y, además, con un acabado bastante bueno y sin apenas esfuerzo.

#11.c Borrador mágico (E)

La última variante de herramienta tipo "goma" que ofrece Photoshop es el **Borrador mágico**. Con esta funcionalidad podrás eliminar todos aquellos píxeles que tengan un color igual o similar a aquel sobre el que apliques la herramienta.



Como en todas las herramientas, podrás configurar su modo de acción a través de una serie de opciones, como son:

- La **tolerancia** o variación admisible de color entre el píxel sobre el que has aplicado el borrado y aquellos que también se borrarán de la imagen.
- El **suavizado** o no de los bordes en el proceso de borrado.

- La selección de si ha de aplicarse el borrado a un **área contigua al píxel seleccionado** o podrá aplicarse a toda la imagen.
- La determinación de si han de **muestrearse sólo los píxeles de la capa actual**, o han de muestrearse los de todas las capas.
- La **opacidad** o intensidad del borrado.

En este caso, a diferencia de la herramienta Borrador de fondos, **el área tomada como referencia es un único píxel**, mientras que en la herramienta específica para fondos, en función del diámetro del pincel, eran considerados un mayor número de puntos.

De ahí que, salvo que el fondo sea muy uniforme, sea preferible hacer uso de la herramienta Borrador de fondos para este tipo de tareas.

Te Esperamos Con Nuevas Herramientas en el Próximo Artículo...

Después de 7 nuevas herramientas como te hemos presentado hoy, **aún no podemos decir que hayamos cubierto toda la funcionalidad** de la Barra de herramientas de Photoshop.

Así que habrá que dejar **el resto para una nueva entrega**. Hasta entonces, ya sabes, abre tu Photoshop y ponlas en práctica para, de ahora en adelante, saber cuándo usar cada una de ellas.

Yo me despido hasta una nuevo artículo de la serie, ¿de acuerdo? ¡Adelante, a practicar!

Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas (IV)

No, aún no hemos acabado con todas las numerosísimas funcionalidades que Photoshop ofrece a través de su Barra de Herramientas.

Así que, en el artículo de hoy, seguimos desvelando las enormes posibilidades de edición que esta aplicación podrá ofrecer a tus fotos.

Hablaremos sobre herramientas como el **Degradado**, el **Bote de pintura**, otras que te permitirán **enfocar o desenfocar** tu imagen, **variar la exposición**, etc.

Si quieras seguir enterándote de todo lo que te ofrece la Barra de Herramientas de esta genial aplicación, no debes perderte este artículo, como imagino que habrás hecho con los tres anteriores ;)

Recapitulando...

Efectivamente, ya llevamos algunos artículos hablando sobre el tema. Concretamente, 3. A través de los que hemos cubierto un total de 31 herramientas. Y aún queda...

A modo de resumen, aquí te dejo las herramientas que hemos cubierto en los distintos artículos:

- [La Barra de Herramientas \(I\)](#): marcos de selección, otras herramientas de selección, recortar, selector, cuentagotas, regla...
- [La Barra de Herramientas \(II\)](#): pinceles correctores y parche, pincel, lápiz, pincel mezclador...
- [La Barra de Herramientas \(III\)](#): tampón de clonación, pinceles de historia, borrador, borrador mágico, borrador de fondos...

Parece mentira que aún queden herramientas de las que hablar, ¿verdad? Pero, así es, de modo que ¡manos a la obra!

#12 Herramienta Degrado y Bote de pintura (G)

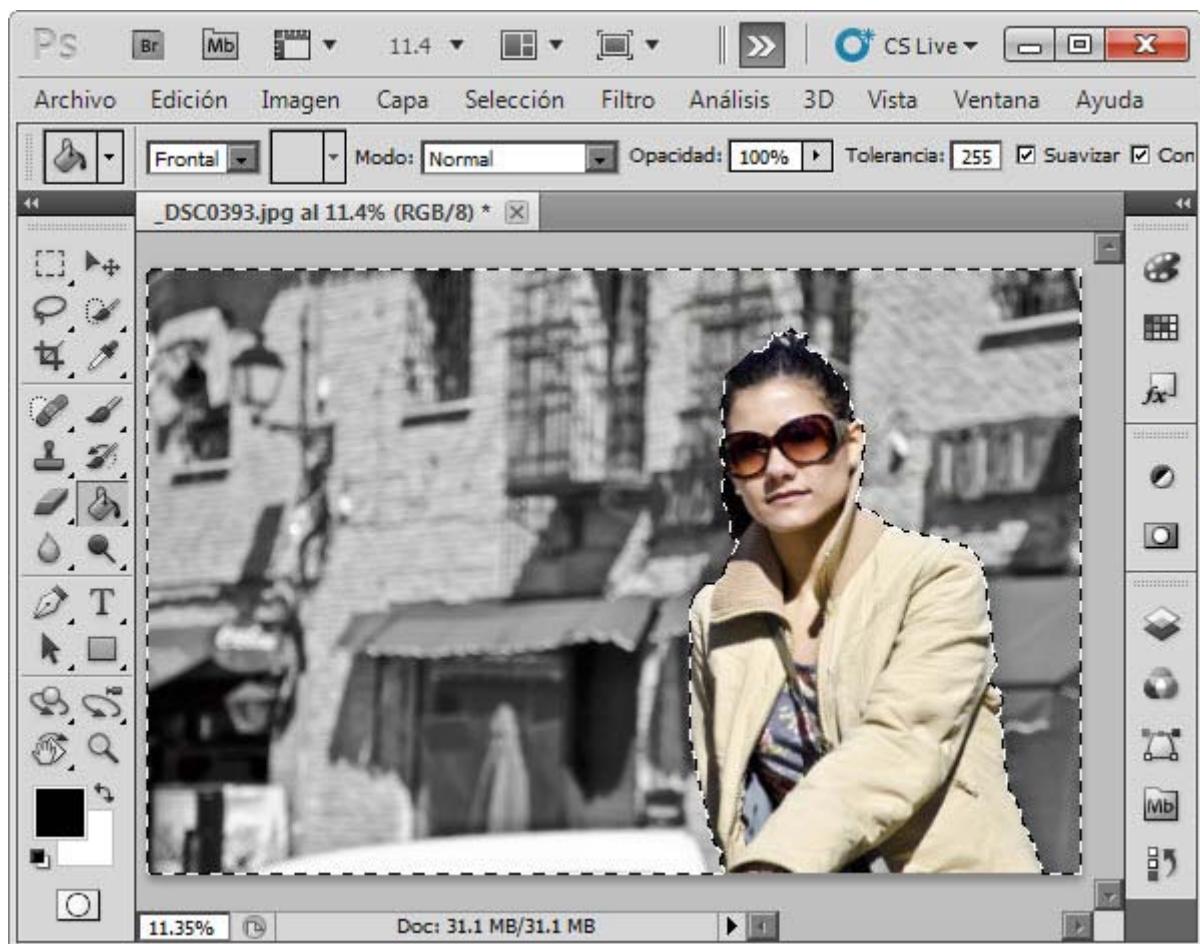
Probablemente **dos de las herramientas que antes empieza uno a manejar** en programas de dibujo son estas herramientas: degradado y bote de pintura.



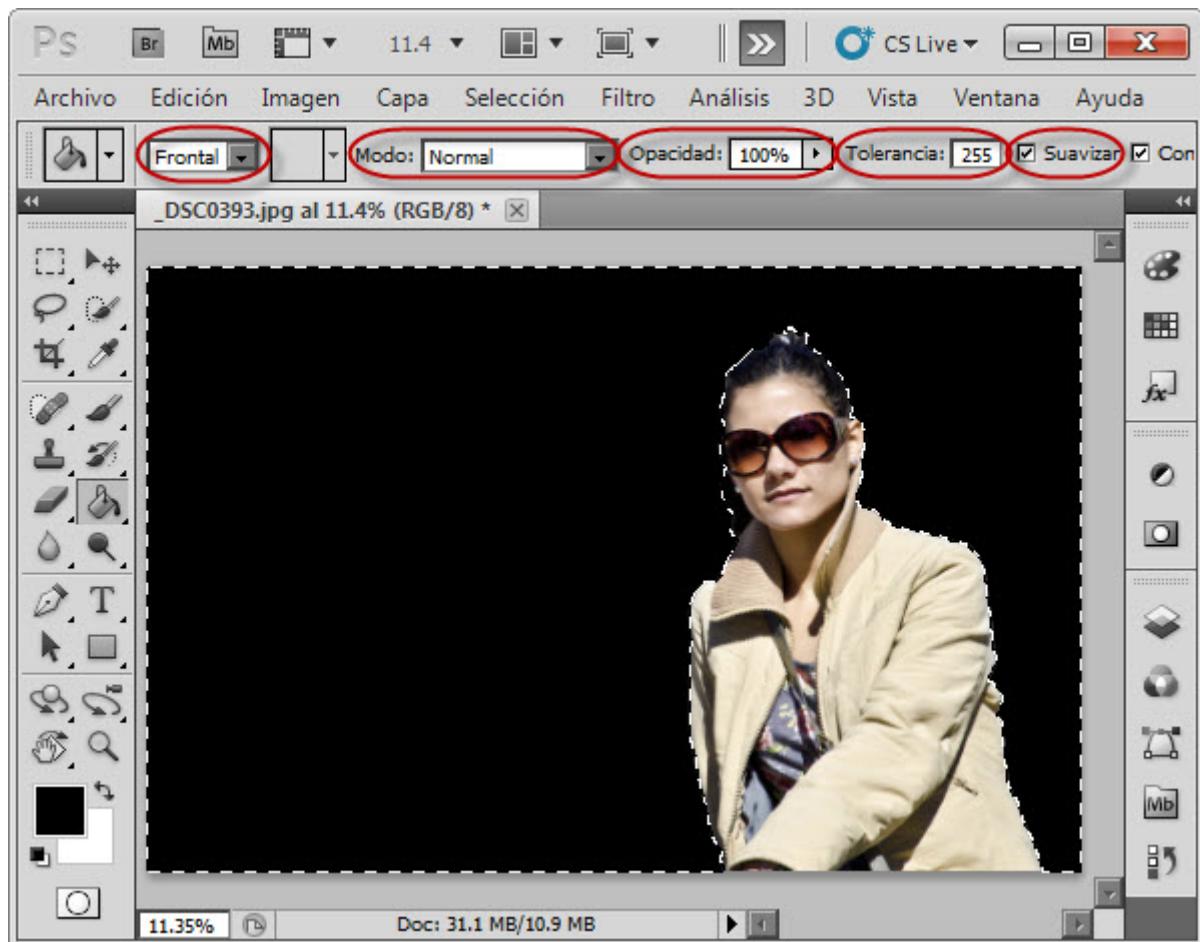
Seguro que las has utilizado, ¿no?, ¿seguro?

Veamos cómo funciona cada una de ellas y verás como, en más de una ocasión, has empleado estas herramientas o similares.

Partiremos de una imagen en la que hemos seleccionado el fondo previamente con [la herramienta de selección rápida](#).



Si tras realizar esta selección **aplicamos el bote de pintura** sobre el área seleccionada, podríamos lograr un resultado como el que te muestro a continuación.

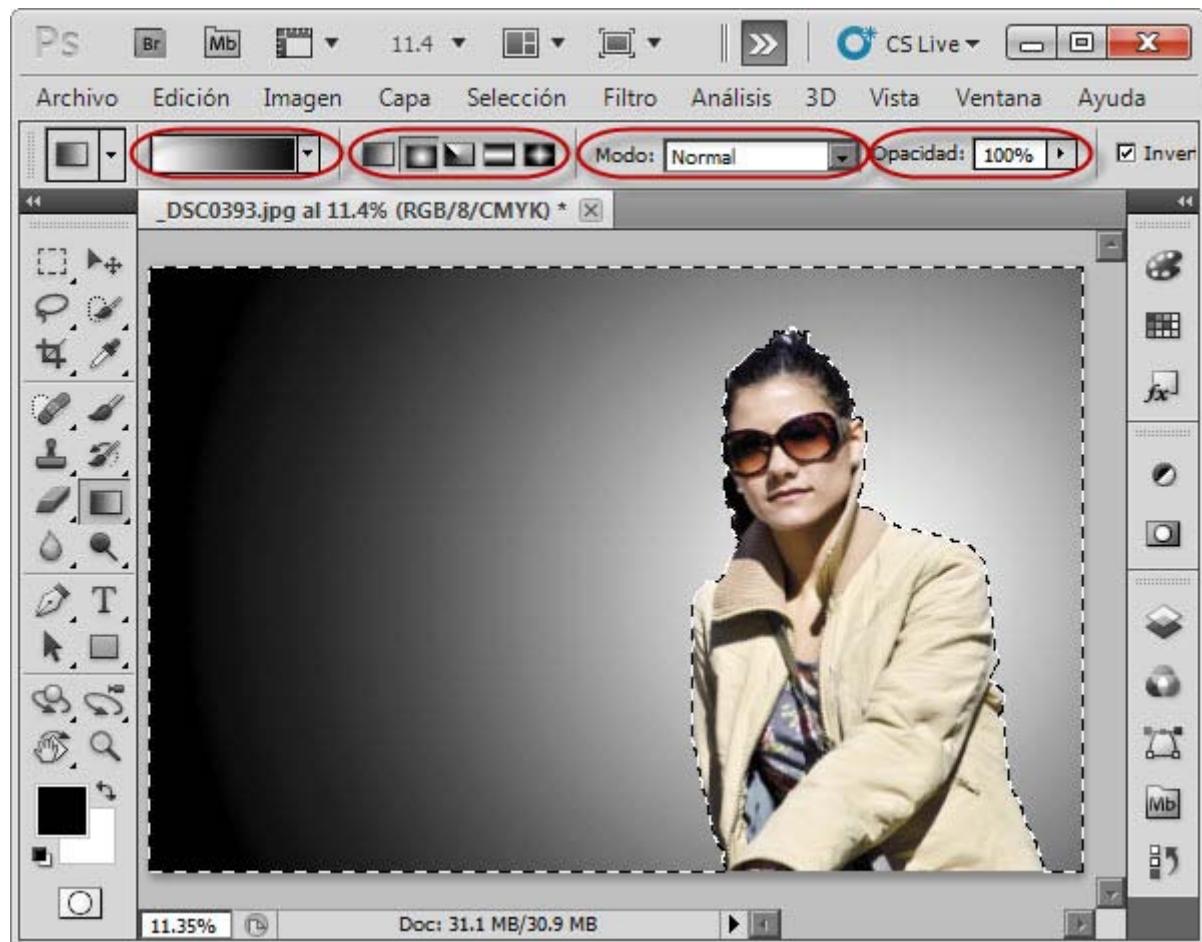


Como puedes ver, cuando haces uso de esta herramienta, existen algunas propiedades que determinarán la forma en que se aplica:

- El **Color** (Frontal) o trama (Motivo) con que se rellenará la selección.
- El **Modo de fusión** con que se aplicará el bote sobre la capa actual.
- La **Opacidad** o intensidad de la aplicación de la herramienta.
- La **Tolerancia** (0 - 255). Esta herramienta actúa sobre todos aquellos píxeles de una determinada selección que son semejantes a aquel sobre el que se aplica. La tolerancia es el grado de semejanza admitido. El valor 0 indicará que se aplique sólo a píxeles del mismo color, mientras que el 255 hará que se aplique a todos los píxeles sin importar el color.
- **Suavizar** los bordes que se generarán al aplicar la herramienta.
- La opción **Contiguo** hará que sólo se aplique la herramienta a píxeles adyacentes.
- A la hora de determinar el color de los píxeles sobre los que se actúa, se podrá indicar que sólo se tengan en cuenta la capa sobre la que se está aplicando el retoque, o bien sobre el conjunto de capas a través de la opción "**Todas las capas**".

Pero si lo que buscas no es un color sólido, sino una evolución entre dos colores, por ejemplo. Lo que necesitas es **hacer uso de la herramienta degradado**.

Echale un vistazo a la siguiente imagen para que veas lo que puedes conseguir con esta herramienta.



Entre sus opciones podrás:

- Seleccionar **los colores del degradado**. Por defecto, el frontal y el de fondo (en la imagen: Negro y Blanco), aunque también podrás utilizar degradados definidos a través del desplegable de las opciones.
- Elegir entre el **tipo de degradado**: circular, lineal, progresivo...
- El **Modo de fusión** con que aplicar la herramienta sobre la capa actual.
- El nivel de **Opacidad** o intensidad del efecto.
- Y otros parámetros sobre cómo conseguir el degradado tales como: **Invertir**, **Tramado** y **Transparencia**.

Como puedes ver, los resultados que se obtienen son muy artificiales y pocas veces usarás estas herramientas para conseguir imágenes como las que hemos visto.

Pero sí **serán fundamentales para aplicarlas sobre máscaras de capa** que definan sobre qué regiones aplicar un determinado ajuste.

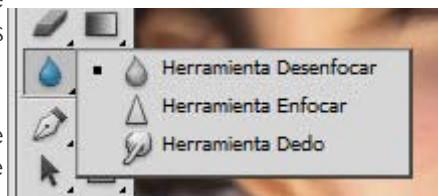
¿No sabes a qué me refiero? Mira este artículo en el que [oscurecimos el cielo de una fotografía mediante una máscara de capa con degradado](#). Un uso mucho más realista de la herramienta, ¿verdad?

Pues ya sabes, recuerda bien estas herramientas, porque en conjunción con las máscaras de capa serán ampliamente utilizadas en muchos de tus retoques.

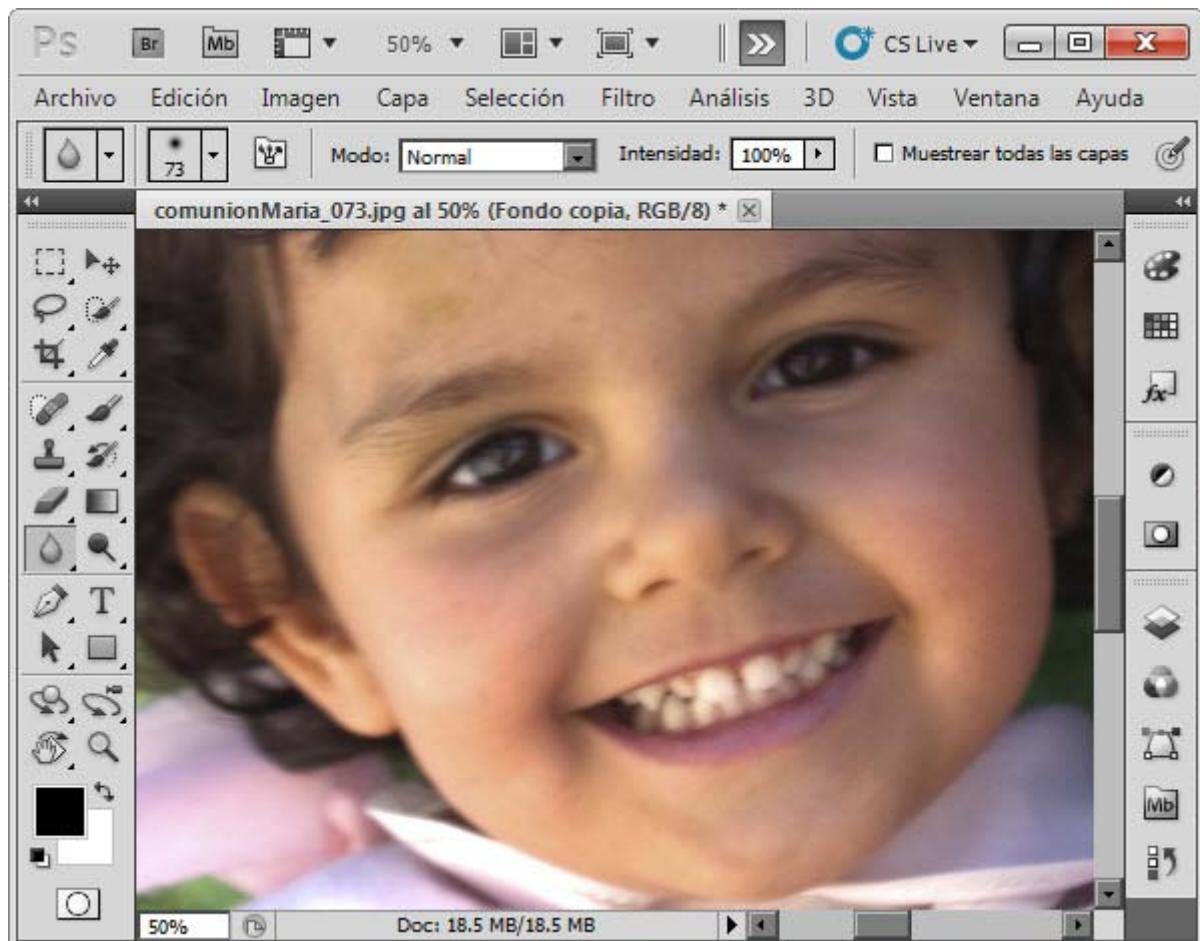
#13 Herramientas Enfoque, Desenfoque y Dedo

Las siguientes herramientas que Photoshop te ofrece te permitirán **variar el grado de enfoque** de las zonas sobre la que apliques cada una de las herramientas.

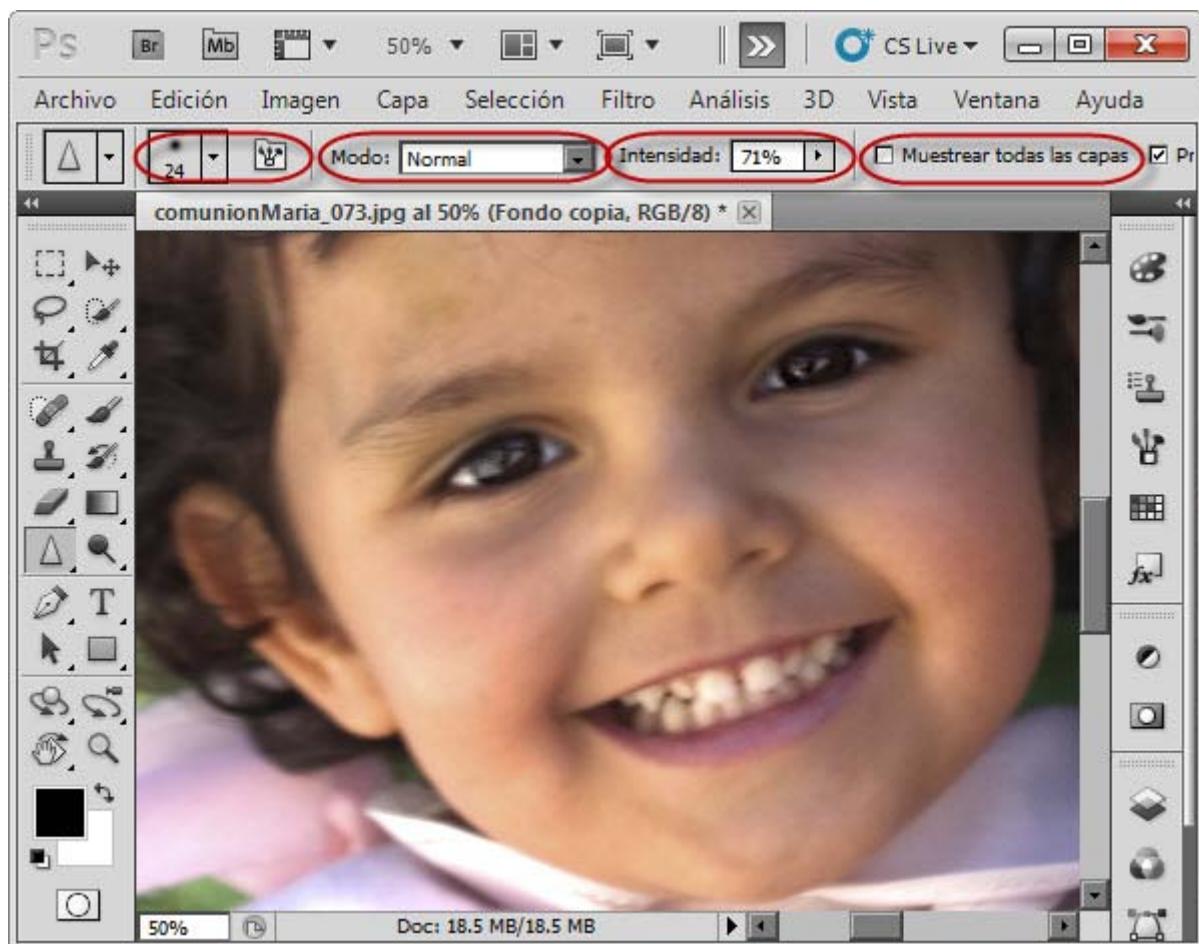
Como hicimos en el ejemplo anterior, partamos de una imagen y veamos cómo aplicar cada una de estas herramientas.



La imagen que te dejo a continuación tiene un claro problema de enfoque a nivel generalizado. Pero éste se hace patente de forma especial en la zona de los ojos.



Pues bien, a través de la **herramienta Enfocar** (la del "triangulito") podríamos conseguir, algo como lo siguiente.



Donde, como ves, **se ha mejorado el nivel de enfoque de los ojos**. Lo sé, el resto del rostro también agradecería un mayor nivel de enfoque. Pero no te quedes ahí. ¿Has observado la clara mejoría entre el antes y el después del uso de la herramienta?

En cuanto a los parámetros que posibilitan controlar el funcionamiento, tanto de esta herramienta como de su antagónica (la de desenfoque, la "gotita"), son los siguientes:

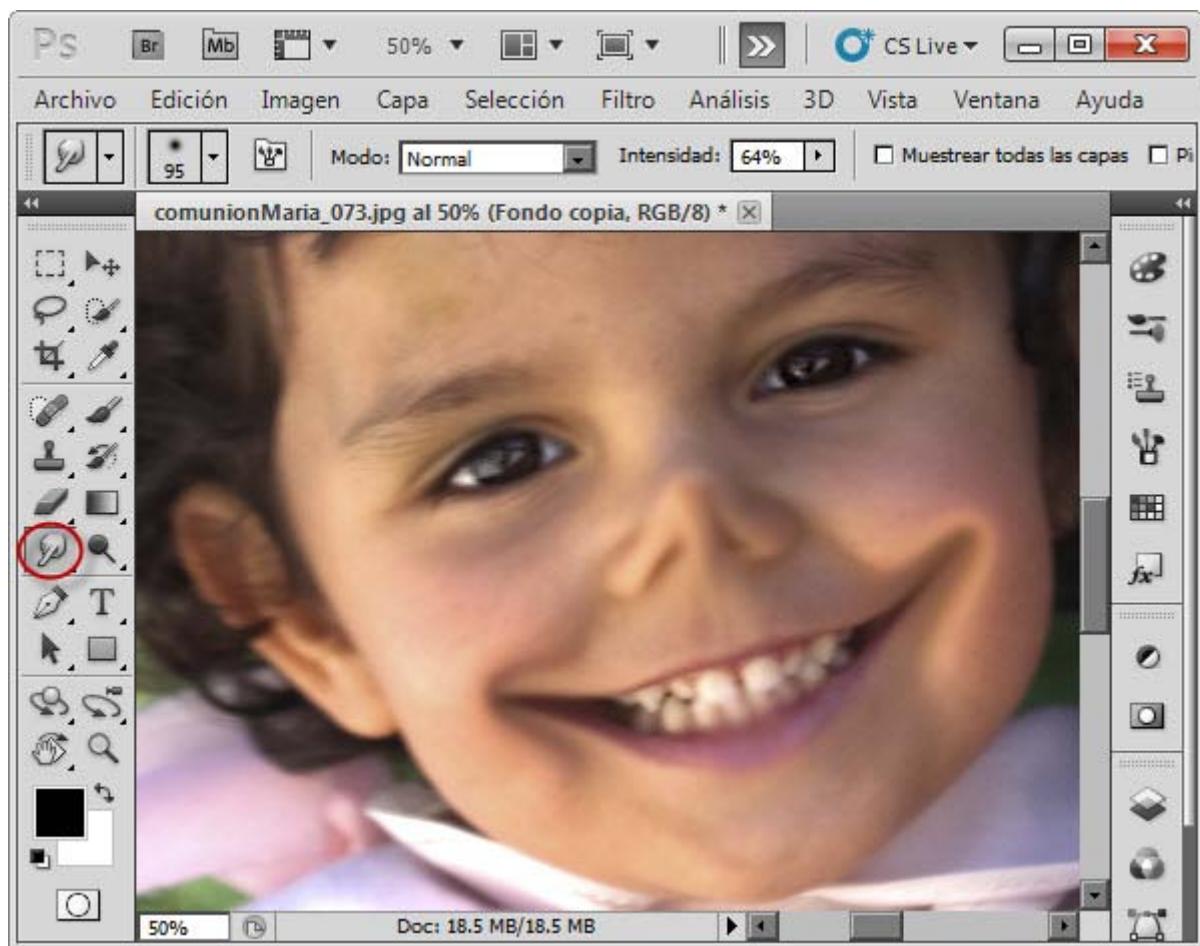
- **Tamaño y tipo de pincel** con el que se aplicará el enfoque o desenfoque.
- **Modo de fusión** del efecto.
- **Intensidad** del ajuste, en este caso del enfoque o desenfoque.
- La posibilidad de **Muestrear todas las capas** a la hora de aplicar el enfoque/desenfoque o no. En realidad el enfoque no es más que una ampliación del contraste y para ello deben evaluarse los colores de los píxeles donde se aplica. Con esta opción no sólo se considera el color de cada píxel en la capa sobre la que se aplica la herramienta, sino el color de dicho píxel como composición de todas las capas.

El funcionamiento de la herramienta enfoque sería análogo, aunque con un resultado contrario.

Pero, ¿qué hay de la herramienta Dedo? El nombre no es muy descriptivo, ¿no?

Pues bien, esa herramienta **te permitirá "deformar" una imagen** y arrastrar un conjunto de píxeles a lo largo de la fotografía.

Mira lo que he conseguido haciendo uso de ella.



En mi opinión, al margen de para "jugar" un poco con tus imágenes, francamente no le veo ningún tipo de aplicación seria a esta herramienta.

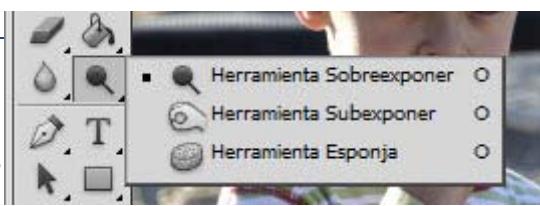
Para terminar con este grupo de herramienta, déjame que te diga que, salvo para casos muy puntuales, no recomiendo su uso.

Es preferible controlar el grado de enfoque de una fotografía mediante máscaras de capa (para definir las zonas sobre las que aplicar) y **filtros de enfoque o desenfoque**, según corresponda.

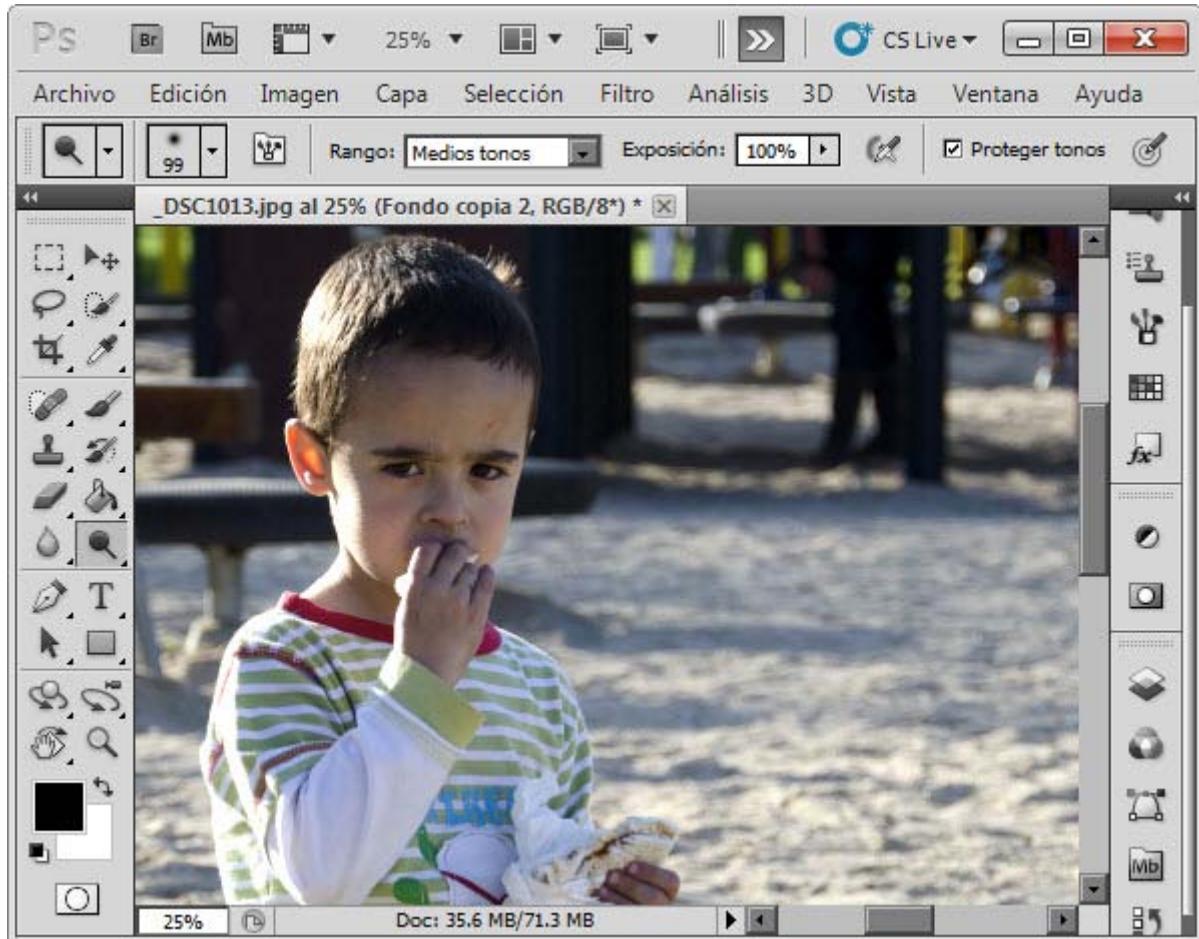
Así será más fácil controlar el nivel de aplicación y podrás hacer y deshacer de modo más sencillo. ¿O acaso no recuerdas [cómo mejorábamos, por ejemplo, las distintas zonas de un rostro](#) mediante la aplicación de distintas máscaras de capa en función de la zona a tratar?

#14 Herramientas Sobreexponer, Subexponer y Esponja

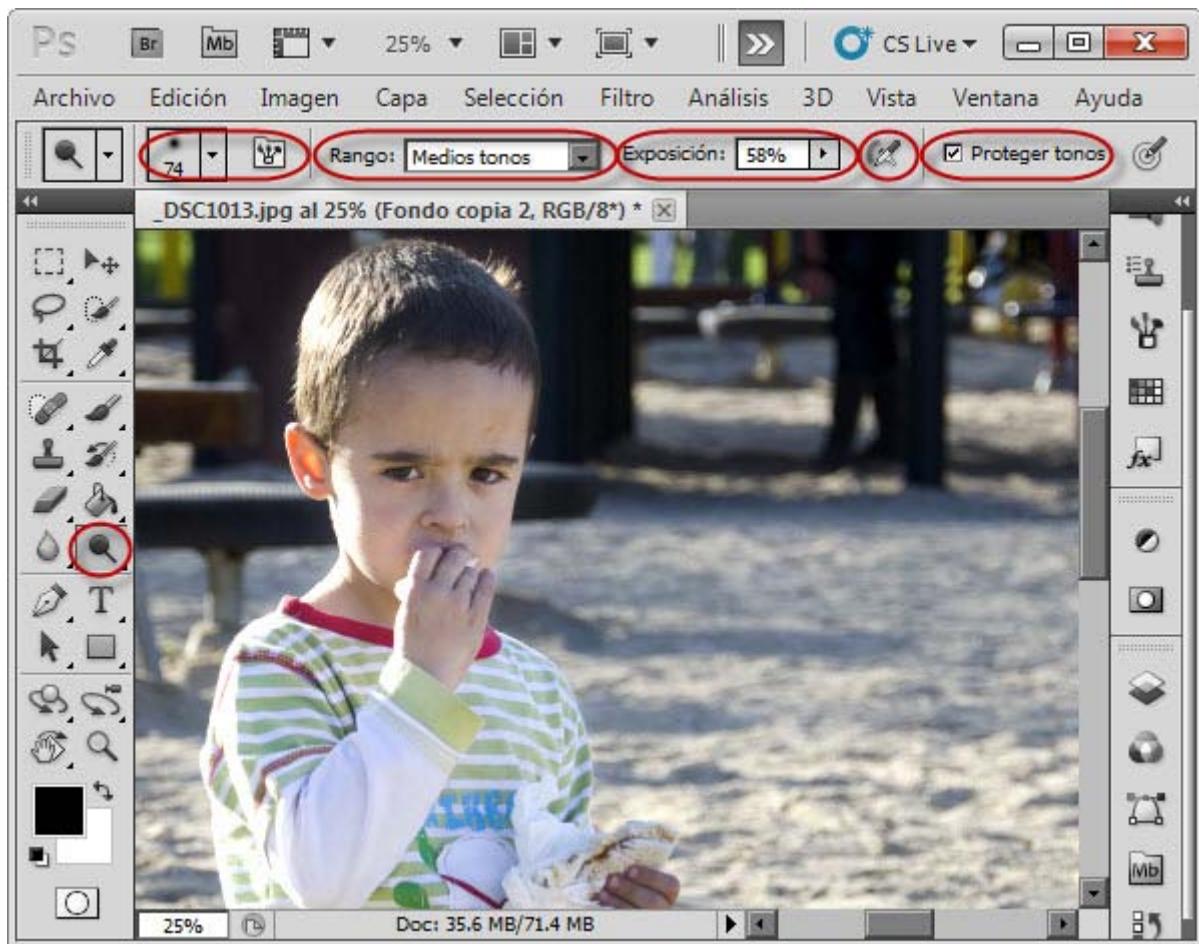
Si las herramientas anteriores nos permitían trabajar sobre el grado de enfoque de la zona de la imagen sobre la que las aplicásemos, **Sobreexponer** y **Subexponer**, como su nombre indican, nos permiten variar la exposición de la imagen.



Su modo de empleo es muy sencillo. Veamos un ejemplo. En la imagen siguiente se aprecia un claro defecto de exposición. La imagen general está subexpuesta, pero esta subexposición es especialmente acusada en el niño.



Haciendo uso de la herramienta Sobreexponer (O), podremos recuperar la imagen. Para ello **la aplicaremos sobre el niño definiendo las características que te indicaré a continuación** y cuyo resultado puedes ver en la siguiente imagen.



Como puedes ver por las zonas seleccionadas en la anterior captura, existen una serie de propiedades que podrás variar en función del resultado final que deseas obtener:

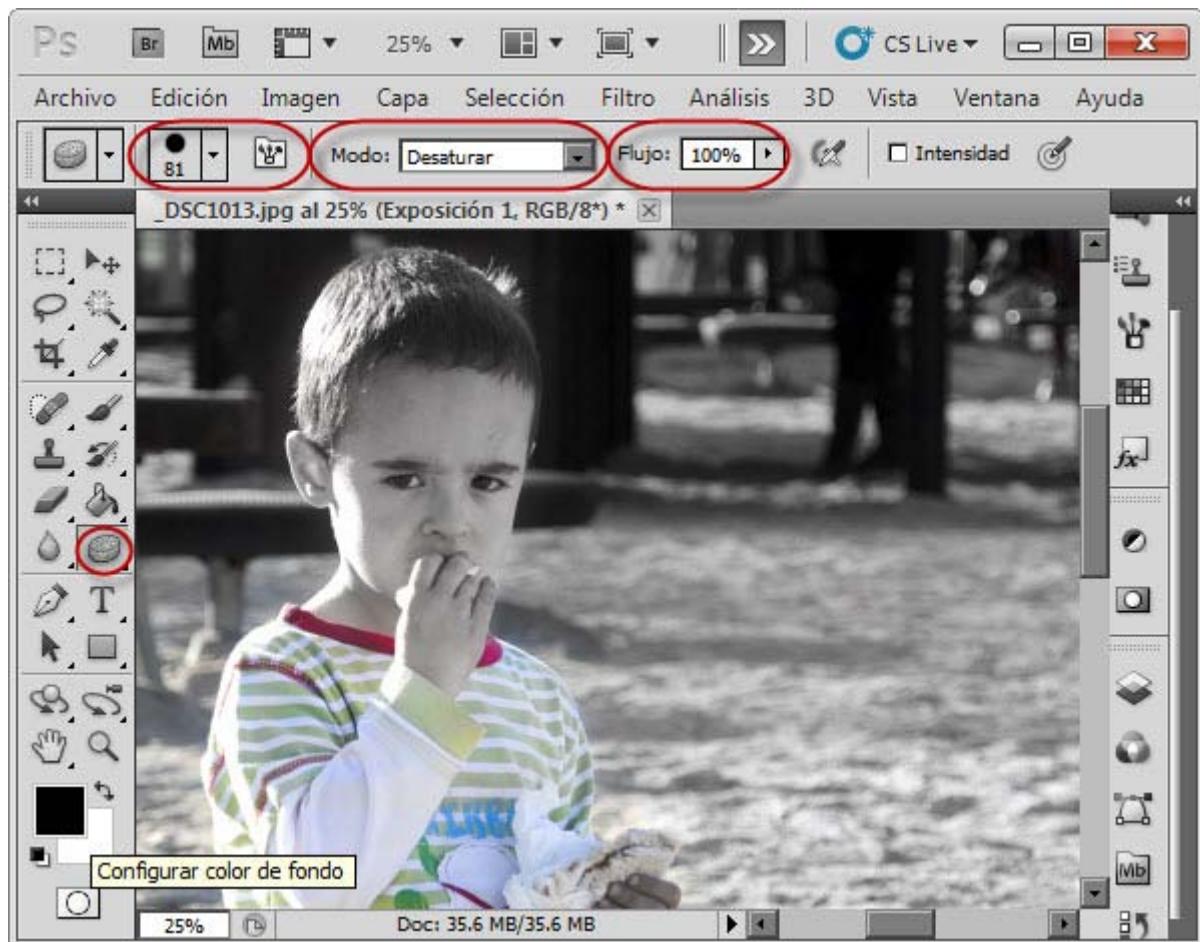
- El tipo y tamaño de pincel.
- Los píxeles que vas a sobreexponer: Sombras, Medios tonos o Iluminaciones.
- El nivel de incremento de la Exposición que deseas aplicar.
- El modo aerógrafo, para que, en caso de mantener presionado el ratón, el efecto de sobreexposición se vaya aplicando progresivamente.
- La opción de proteger los tonos.

Si en lugar de desear subir la exposición de una determinada zona estuvieses interesado en reducir ésta (subexponer), podrías hacer uso de la herramienta Subexponer (O), disponiendo de idénticas propiedades a las vistas para su herramienta antagónica.

¿Y qué hay de la Esponja (O)? Lógicamente, esta herramienta ya no actúa sobre la exposición de la imagen (eso está cubierto plenamente por Sobreexponer y Subexponer).

La Esponja es una herramienta que te permitirá variar el nivel de saturación de aquellas zonas sobre las que la apliques.

Veamos un ejemplo, en el que, a través de esta herramienta, **he desaturado el fondo de la imagen y la piel del niño**, de modo que lo único que tiene color es la camiseta.



Con esta herramienta también podrás seleccionar una serie de propiedades a la hora de aplicarla y, de este modo, definir su comportamiento. Éstas son:

- **Tamaño y tipo de pincel** a emplear.
- **Modo**: Desaturar o Saturar.
- **Flujo** o intensidad de la aplicación del efecto en cada pasada sobre la zona.

Como ya te comenté cuando hablamos sobre las herramientas Enfoque y Desenfoque, **no soy muy partidario del empleo de este tipo de herramientas**, salvo que deseas aplicar una corrección muy puntual y en la que no haya margen de error.

De lo contrario, es preferible [aplicar una capa de ajuste](#), en este caso de Exposición o de Tono/Saturación, y, a través de una máscara de capa, definir la zona sobre la que aplicar este ajuste.

No obstante, creo que siempre viene bien conocer este tipo de herramientas por si, puntualmente, necesitas hacer uso de ellas.

Aún No Hemos Terminado...

Si te las prometías felices al inicio de este artículo, pensando que tras él ya podríamos decir adiós a la serie sobre la Barra de Herramientas, me temo que **aún es demasiado pronto**.

Tras las 8 nuevas herramientas que hemos visto hoy, aún queda mucho por descubrir. Me atrevería a decir que **aún nos quedan, al menos, dos artículos más al respecto**.

Como se suele decir, tiempo al tiempo. Practica con las herramientas que hemos cubierto hoy y en los artículos precedentes, y, cuando menos lo esperes, te hablaremos sobre nuevas herramientas como la pluma, herramientas de texto, herramientas geométricas...

Básicos de Photoshop: La Barra de Herramientas (V)

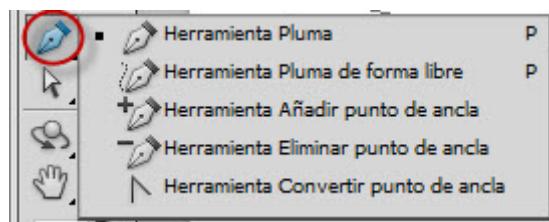
Hacía ya tiempo que no te presentaba un nuevo artículo de la serie sobre Básicos de Photoshop, concretamente más de un mes. ¿Por qué? Entre otras cosas, porque **algunas de las funcionalidades que faltaban por cubrir no son demasiado aplicables al retoque fotográfico.**

Herramientas como la pluma, las herramientas de dibujo de polígonos, o la selección de trazados están **destinadas fundamentalmente a diseñadores gráficos** y, como sabes, ese nunca ha sido el objetivo de dZoom.

No obstante, con el fin de poder culminar la serie y que tengas una completa referencia a todas las herramientas, al final he optado por hablarte también de **estas herramientas y otras verdaderamente útiles para el retoque como el "Modo máscara rápida", la "Mano" o la básica "Selección de colores".** Y así poner un buen colofón a esta, espero que útil para ti, serie sobre la Barra de Herramientas de Photoshop. ¡No te pierdas las últimas herramientas!

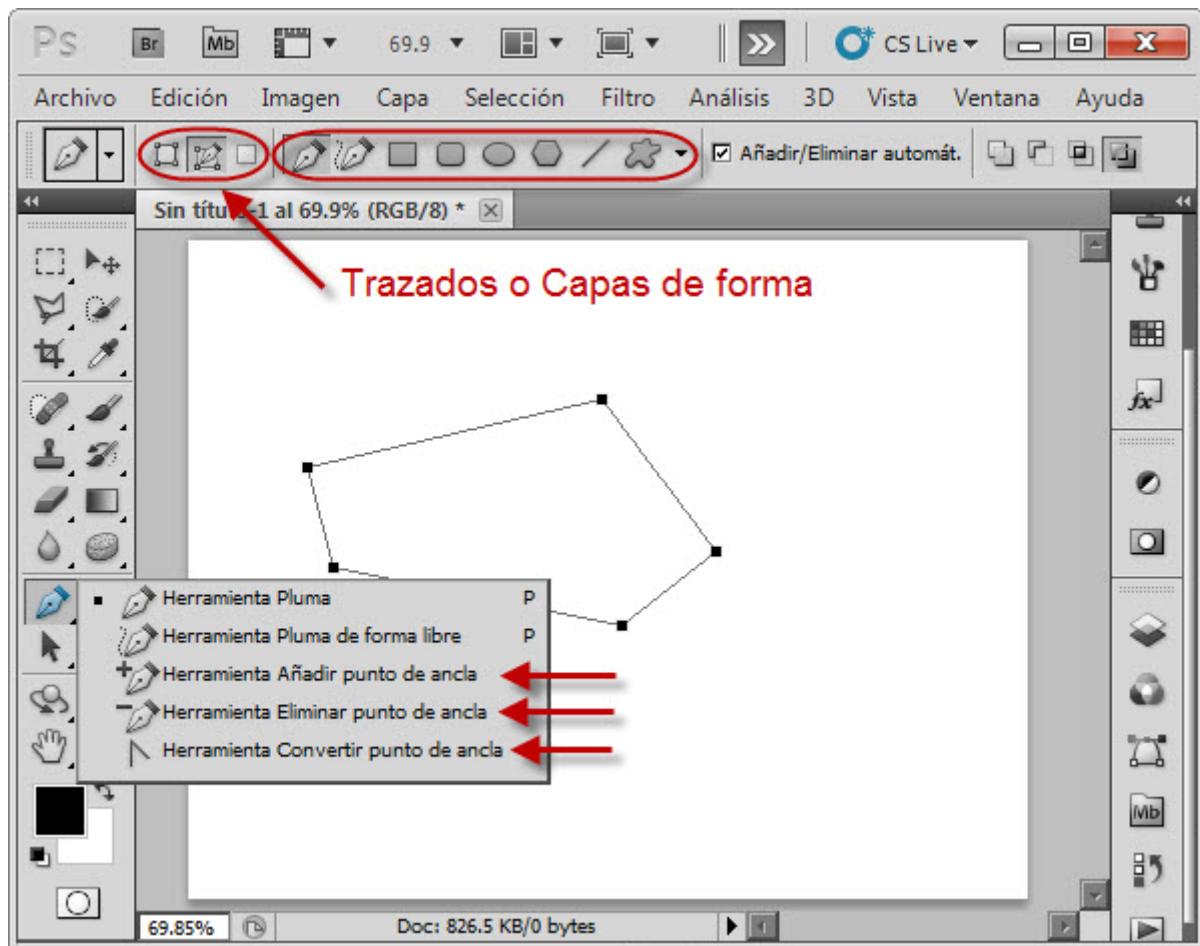
#15 Herramienta Pluma y derivadas (P)

Como ya te he comentado en la presentación, es una herramienta especialmente **dedicada para el dibujo de trazados y superficies**, que resulta muy útil para diseñadores gráficos, pero bastante menos para gente que utiliza Photoshop para retocar sus fotos.



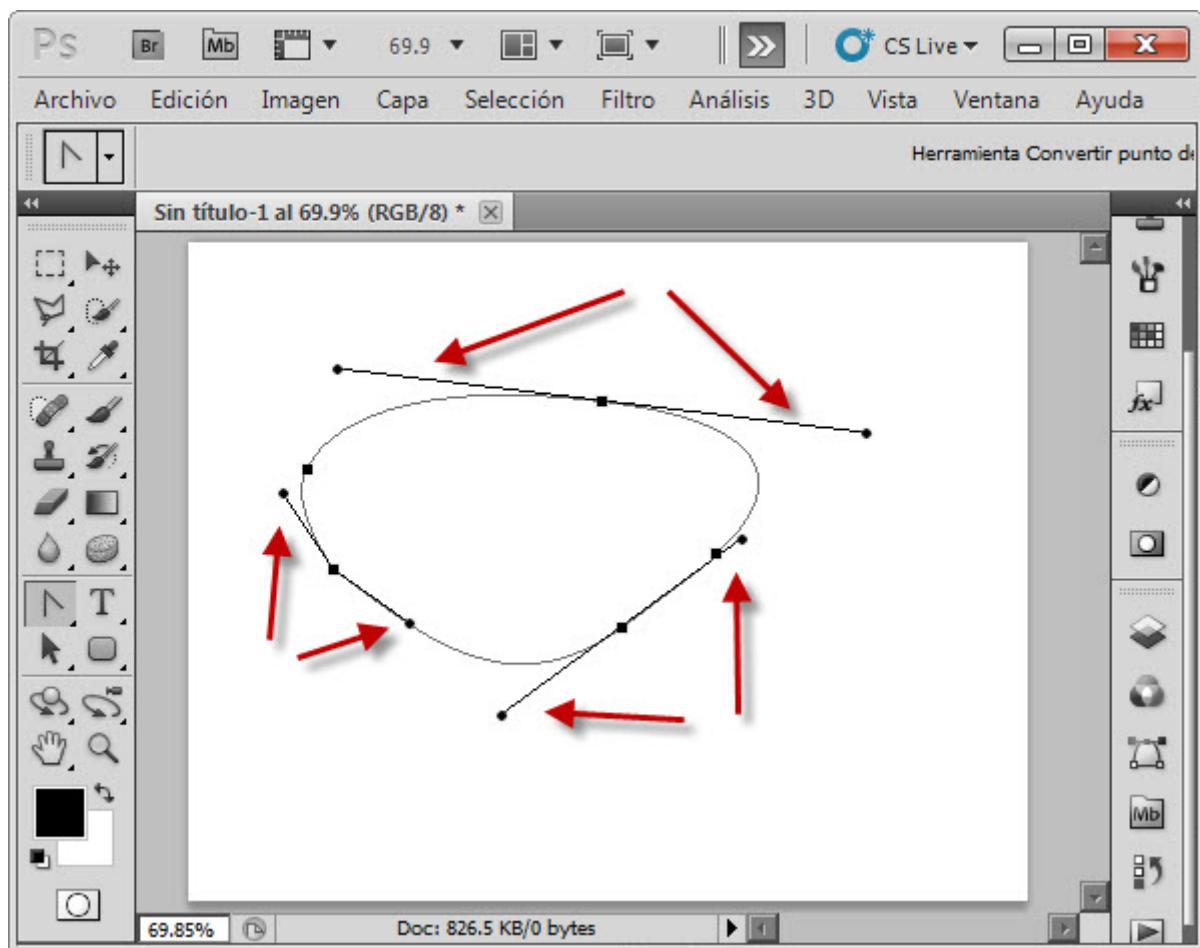
Puedes seleccionarla a través del botón con forma de pluma, o bien presionando la tecla **P** (pen). Una vez que la has seleccionado, deberás ir **haciendo clics** sobre aquellos puntos de la imagen en los que deseas establecer los "vértices" del trazado.

En la siguiente imagen se muestra cómo se ha generado un pentágono (estableciendo, por defecto, como rectas, las líneas que unen sus vértices).



Una vez definidos los vértices, podrás añadir o reducir algunos de éstos (a través de las otras variantes de la herramienta, signos + y -).

En caso de que desees que la unión entre vértices no sea una recta, sino una curva de Bezier, deberás definir los vértices afectados a través de la herramienta "**Convertir punto de ancla**", y mediante tiradores definir la curva deseada.



En la imagen anterior se definieron 3 vértices como puntos de ancla y, en base a los tiradores de éstos, se definieron las curvas entre vértices.

Para finalizar, comentar que, a través de las propiedades de la barra superior de esta herramienta, es posible determinar si lo que se desea generar es **un trazado**, o bien **una capa de forma**. Dependiendo del fin con el uses la pluma te resultará más apropiado un modo u otro.



Así mismo, si lo que deseas es dibujar un polígono de los reflejados en la barra superior, o bien hacer **un dibujo a mano alzada** (Herramienta "pluma de forma libre"), es posible también seleccionarlo en dicha barra de opciones.

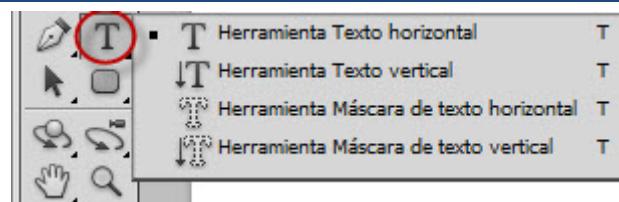
A partir de aquí sería posible rellenar el trazado, convertirlo a selección, definir el método de relleno de la capa de forma, aplicar efectos a esta capa, etc.

Como ves, es una breve referencia a esta herramienta. Que daría para varios artículos y que no encaja demasiado con la temática del blog, por lo que creo que es más que suficiente.

De todos modos, **si te quedas con ganas** de saber más, te recomiendo [este completo tutorial](#), que, aunque en inglés, es realmente claro y muy útil.

#16 Herramienta Texto (T)

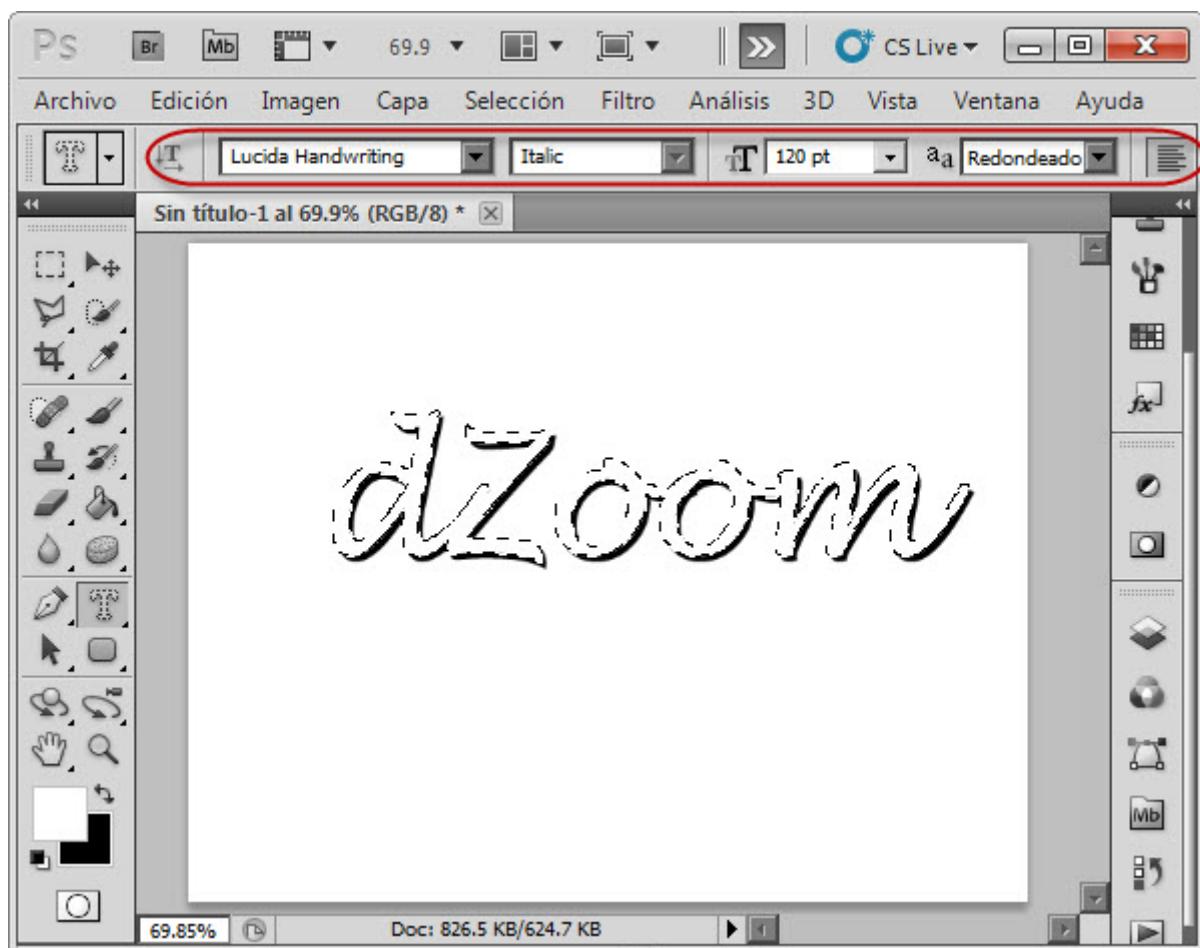
El uso de esta herramienta es obvio, ¿verdad? Efectivamente, te permitirá incluir texto en aquellas imágenes que lo necesites.



Como ves, hay cuatro variantes: texto vertical y horizontal y máscara de texto horizontal y vertical.

Las dos primeras también parecen claras, ¿verdad? Son simples herramientas para introducir el texto que necesites en tu imagen (siendo posible elegir entre orientación vertical y horizontal).

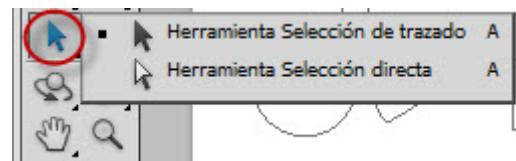
En cuanto a **las máscaras**, básicamente permiten crear una máscara con la forma del texto que escribas y, a partir de esta máscara, obtener una selección y trabajar con esta selección como lo hemos hecho hasta ahora.



Por último, sea cual sea la herramienta que elijas finalmente (de entre las 4 de texto), podrás definir la fuente, el tamaño, el modo, el estilo de texto, la disposición del mismo, etc. Todo ello a través de la **barra superior de propiedades** de la herramienta.

#17 Herramienta Selección de trazado y Selección directa (A)

La siguiente herramienta que vamos a ver vale **para la selección de trazado** o bien **para la selección de un vértice o punto de ancla**.



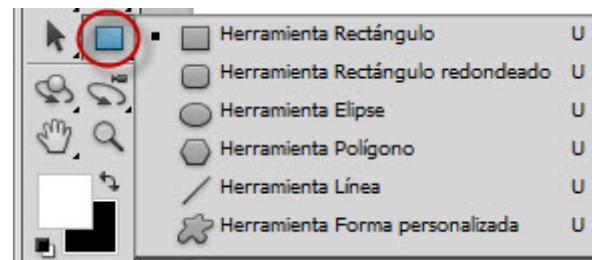
Si lo que deseas es seleccionar el trazado completo deberás hacer uso de la primera herramienta, mientras que si deseas seleccionar un vértice o punto de anclaje de cara a desplazarlo o variar la curvatura, deberás hacer uso de la segunda herramienta.

Tanto en uno como en otro caso, podrás hacer uso de la herramienta **haciendo clic** sobre el trazado o bien **haciendo clic fuera del mismo y arrastrando** el ratón de modo que la superficie de arrastre cubra el trazado o los vértices que deseas seleccionar.

#18 Herramientas de Dibujo de Polígonos (U)

La siguiente funcionalidad que ofrece la Barra de Herramientas permite el dibujo de polígonos. Sí, lo sé, ya vimos esta posibilidad cuando hablamos de la pluma.

En este caso, se trata de un acceso más directo para cuando estés interesado en un trazado o una forma determinada. Pero la funcionalidad elegida será la misma, sigas el método que sigas.

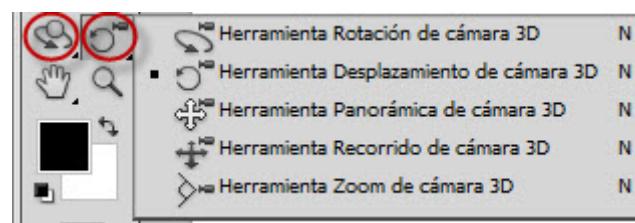


En cuanto a las propiedades de estas herramientas, son **exactamente las mismas con las que contaba la pluma**.

Y, al igual que sucedía con la pluma, podrás definir si lo que deseas es un trazado (Ventana > Trazado) o una forma (Ventana > Capa y Photoshop le aplicará relleno).

#19 y #20 Herramientas 3D

Las siguientes herramientas que ofrece la Barra de Herramientas de Photoshop están relacionados con la **funcionalidad de soporte tridimensional** que ofrece esta aplicación.

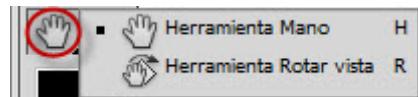


En este caso, cualquier explicación al respecto excede el cometido de este artículo y el tipo de trabajos que harás sobre tus fotos, por lo que las pasaremos por alto.

No obstante, si quieres ver un sencillo vídeo en el que se muestra mínimamente el potencial de esta herramienta, te recomiendo [este vídeo](#) (está en inglés, pero es tremadamente claro).

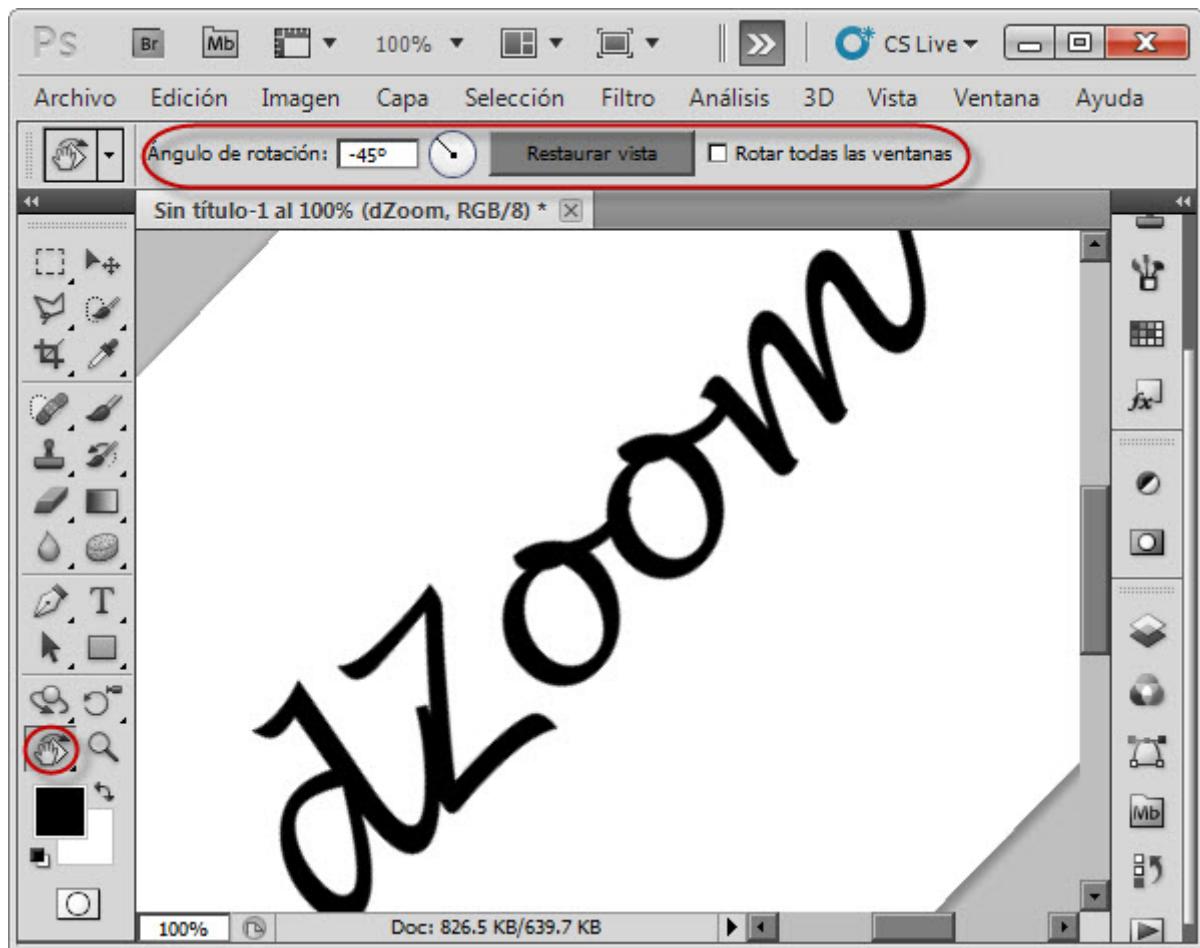
#21 Herramienta Mano (H) y Rotar vista (R)

Las siguientes herramientas te permitirían manejar una imagen de cara a trabajar sobre su visualización dentro de Photoshop.



Con la **herramienta Mano (H)** podrás desplazarte por una imagen que, por su grado de ampliación no pueda mostrarse entera en la aplicación. **Selecciónala y pincha y arrastra para moverte por la imagen.**

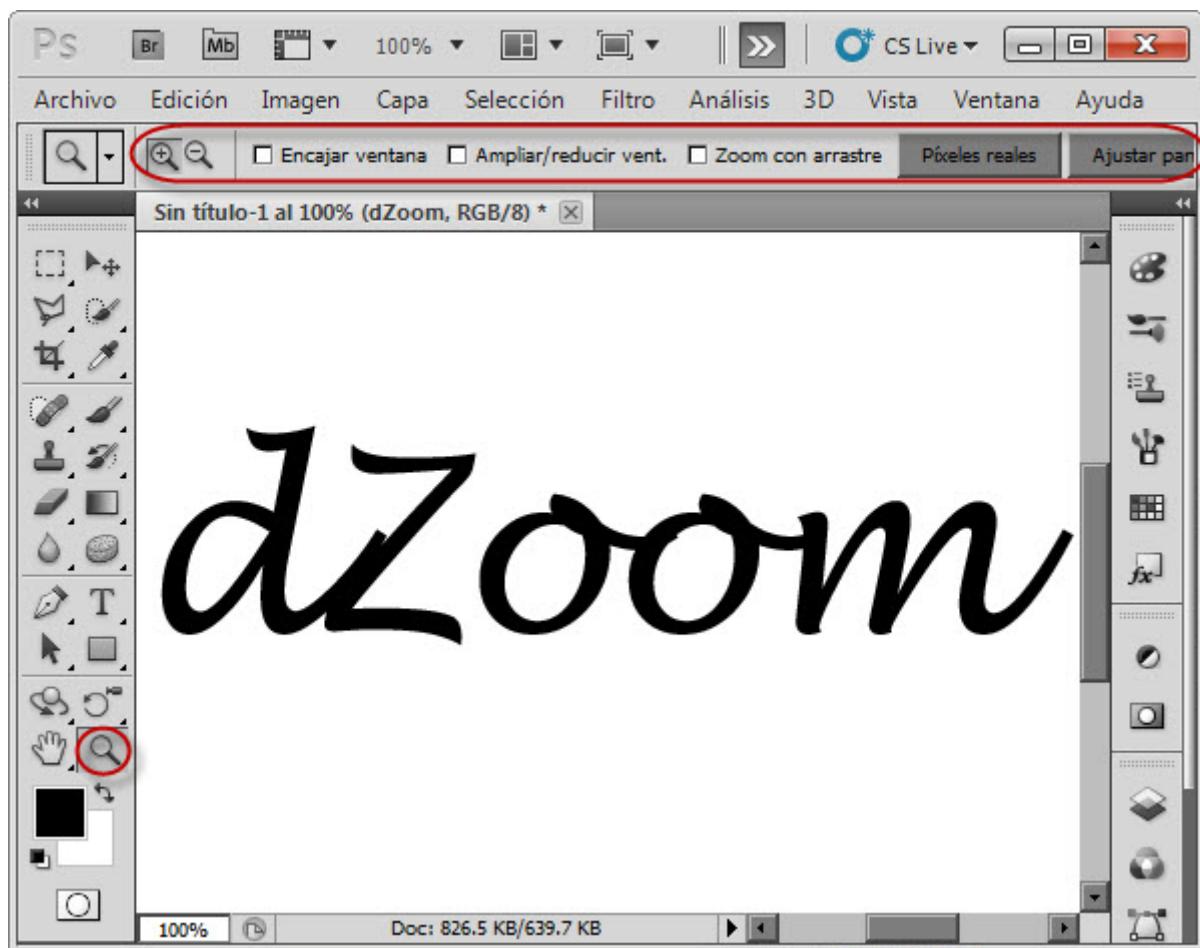
La **herramienta Rotar vista (R)** te ofrece la posibilidad de variar el ángulo de visualización de la imagen.



Si lo que deseas realmente es rotar la imagen (y no su visualización), lo que tienes que hacer es dirigirte a Imagen > Rotación de imagen.

#22 Herramienta Lupa

La herramienta Lupa te permitirá ampliar o reducir el tamaño de visualización de la imagen. Te será **muy útil para trabajar a mayor o menor nivel de detalle, según necesites.**



A través de su barra de propiedades podrás indicar si quieras aumentar, reducir, mostrar a tamaño real, a tamaño de impresión, etc.

Personalmente, no te recomiendo el uso de esta herramienta, sino que recuerdes estos [ajustos de teclado](#):

- **Ctrl + '+'** Ampliar
- **Ctrl + '-'** Reducir
- **Ctrl + 0** Ajustar a ventana
- **Ctrl + 1** Tamaño real

Son muy usados, de modo que invierte un poquito de tiempo en memorizarlos. Te garantizo que amortizarás el tiempo empleado en aprenderlos enseguida.

#25 Selección de Colores

La selección de colores no es propiamente una herramienta, pero es fundamental la funcionalidad que te ofrece de cara a establecer, para aquellas herramientas que hacen uso de estos colores, el **color de frente y de fondo** en cada momento.

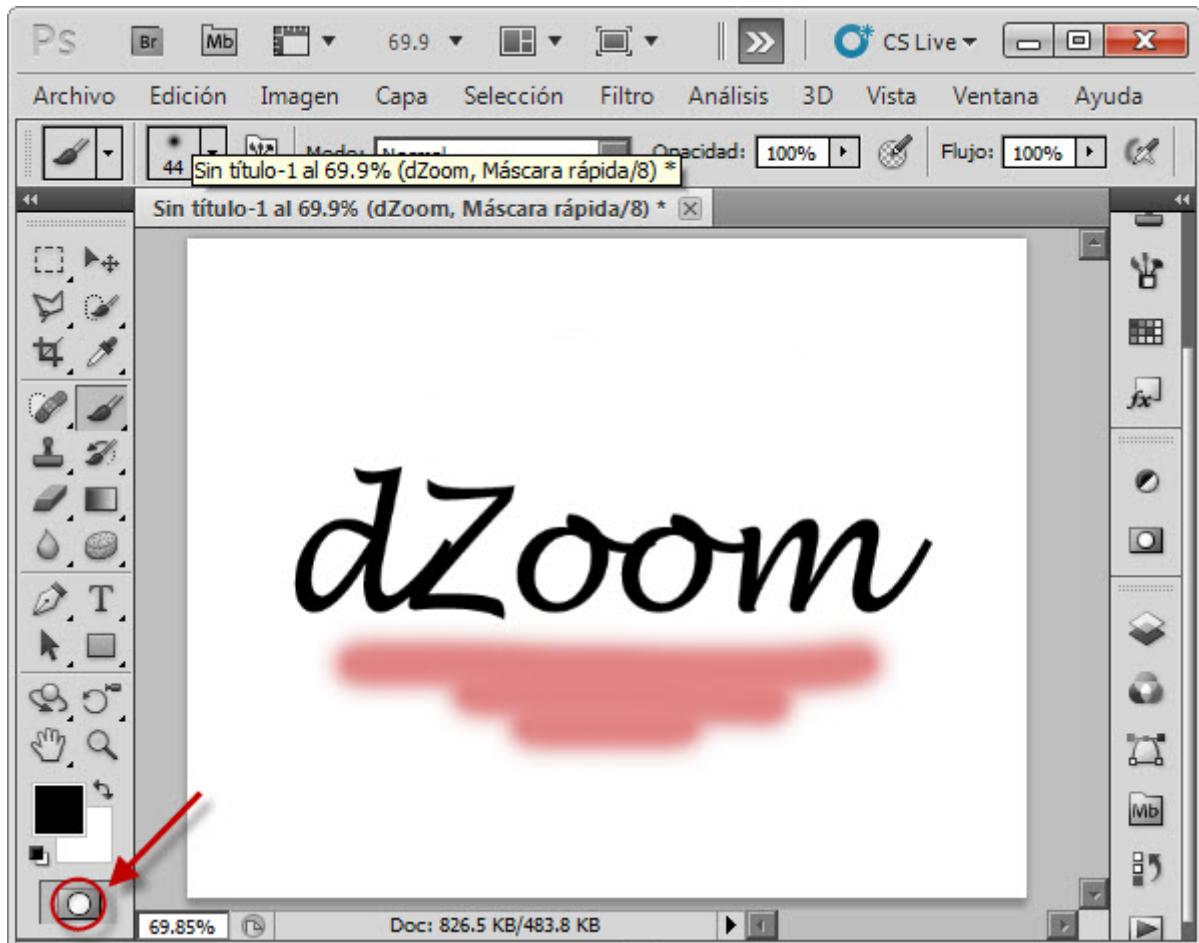


Para ello, Photoshop te ofrece, en la parte inferior de la Barra de Herramientas, un conjunto de iconos que te permitirán seleccionar el color de frente, el de fondo, **intercambiarlos** y volver a la combinación más habitual Negro/Blanco.

#26 Máscara de Capa

La última herramienta que nos ofrece la barra es la conocida Máscara de capa. Es una funcionalidad básica y **sin la que "apenas se puede vivir" en Photoshop**.

El fin de la misma es poder **definir regiones** como si estuvieses pintando sobre la imagen. Y, a continuación, aplicar efectos sobre esas regiones que has definido.

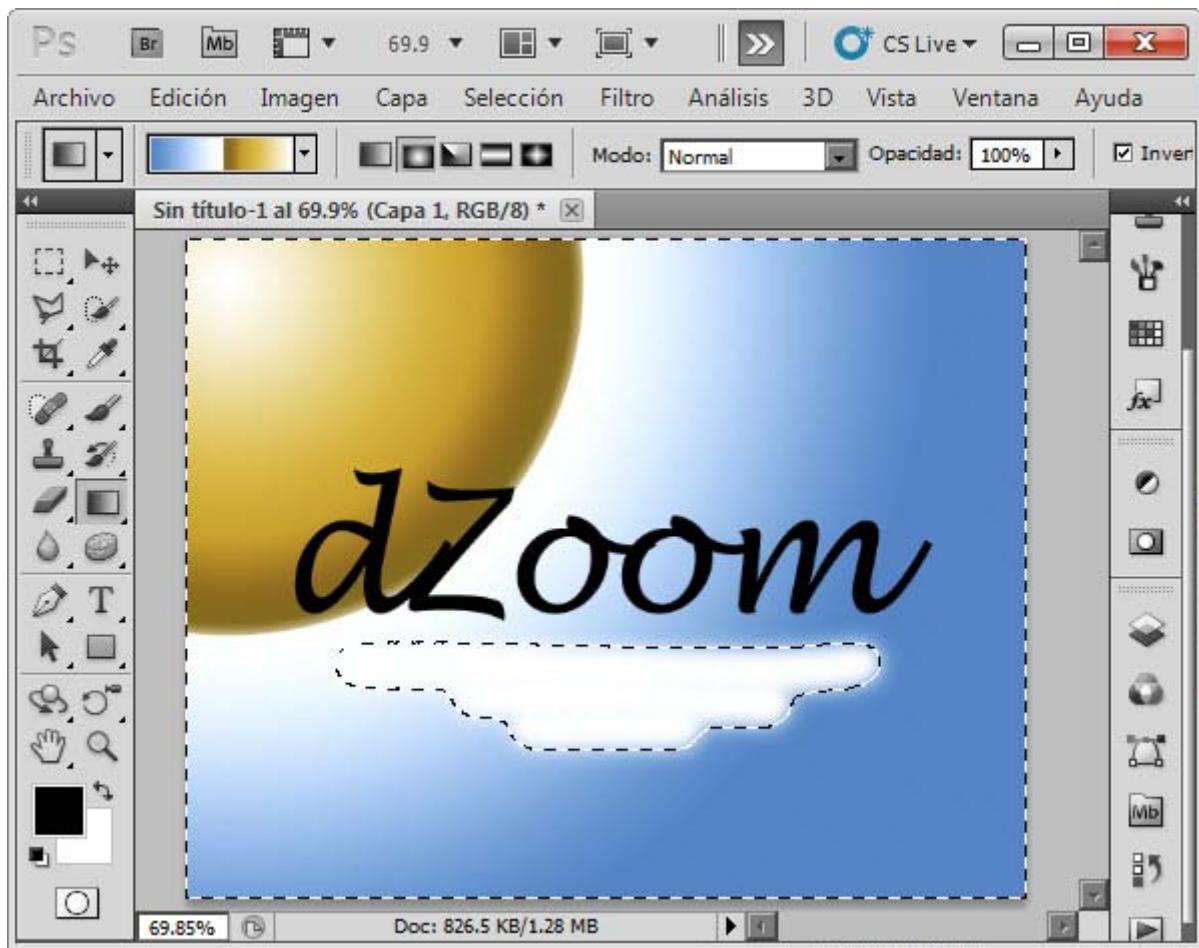


Me explico. Lo primero es seleccionar la herramienta, para lo que podrás hacer clic en el ícono indicado, o bien hacer clic en la tecla **Q**.

Una vez que lo has hecho, es momento de elegir, por ejemplo, un pincel y comenzar a pintar sobre la imagen, de modo que lo que pintes con negro lo estarás eliminando de la selección, mientras que lo que quede en blanco sí pertenecerá a la selección.

Por tanto, **deberás manejar negro y blanco** y considerar los distintos valores de opacidad y flujo que selecciones para el pincel o pinceles con los que pintes.

La visualización de **lo que vas eliminando de la selección se irá mostrando en rojo** (como ves en la imagen superior) y, una vez que hayas acabado, podrás **presionar de nuevo la letra Q para obtener la selección** que has definido.



Considerando la selección que acabas de definir, podrás aplicar efectos sobre dicha selección, dibujar como en la imagen inmediatamente superior, variar la exposición, el brillo, la tonalidad, o cualquier otro ajuste que desees, etc.

Las máscaras de capa también se pueden aplicar directamente sobre capas (en lugar de sobre la imagen completa) y ofrecen enormes posibilidades.

Quizás te he dejado con la miel en los labios en lo que se refiere a esta herramienta, pero, no te preocupes, prometo volver. **La Máscara de capa, sin duda, bien merece un artículo completo al respecto.** Todo llegará...

¡Eso Es Todo Amigos!

Como decía Porky al final de cada serie de los Looney Toons, ¡eso es todo amigos!, ha llegado el final de esta "larga", pero espero que provechosa, serie dedicada a la Barra de Herramientas de Photoshop.

Hemos visto, **a lo largo de estos 5 artículos, más de 50 de las funcionalidades** que ofrece Photoshop a través de su Barra de Herramientas. Y con un grado de detalle suficiente como para que conozcas lo básico.

A partir de ahora, ya sabes qué te puede aportar esta interesantísima Barra. Así que es momento para hacer uso de ella y **sacarle el máximo partido posible**.

En cuanto a mí, es momento para comenzar a pensar, de cara a futuros artículos, en más Básicos de Photoshop de los que hablarte.

Qué Son los Espacios de Trabajo en Photoshop y Cómo Sacarles Partido

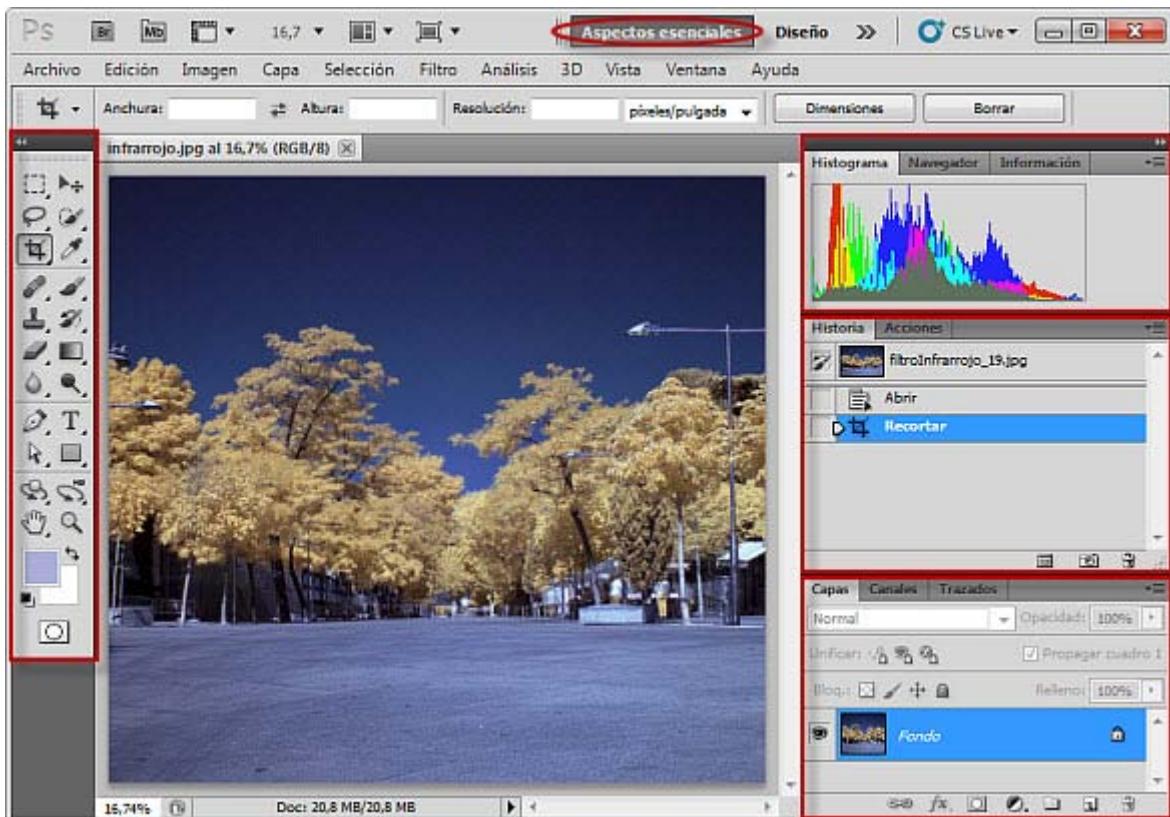
Por el tipo de artículos que solemos mostrarte en dZoom, **podría parecer que Photoshop es una aplicación únicamente destinada para retoque fotográfico**. Sin embargo, tiene otros muchos usos: diseño 2D y 3D, creación de rótulos, animación, etc.

Incluso cuando nos centramos únicamente en sus fabulosas posibilidades de cara al retoque fotográfico, **son muchas y muy diversas las tareas que realizamos en Photoshop**: visualización, [mejora del contraste](#) y/o el enfoque de tus fotografías, [virados](#), efectos a través de [acciones Photoshop](#), etc.

Por eso, porque cada vez que usamos Photoshop podemos realizar tareas completamente diferentes, **surgen los Espacios de Trabajo**, que son básicamente configuraciones que determinan las herramientas visibles y directamente disponibles de la aplicación en función del uso que se vaya a hacer de ella. ¿Quieres saber como usarlos y definirlos?

Aspectos Esenciales: El Espacio de Trabajo Por Defecto

Por defecto, cuando yo abro Photoshop, me encuentro con una configuración de la aplicación como la que te muestro a continuación.



Como puedes ver, cuenta con un área central en que se muestra la imagen y ésta está flanqueada a su izquierda por el **Cuadro de Herramientas** (Ventana > Herramientas) y a la derecha por una serie de paletas, concretamente: **Histograma**,

Navegador, Información, Historia, Acciones, Capas, Canales y Trazados (todos visualizables a través de la opción Ventana).

Esta configuración o espacio de trabajo es denominado, como te he señalado en la parte superior de la imagen, **"Aspectos Esenciales"** y se trata del espacio de trabajo que Photoshop, al menos en su versión CS5, ofrece a los usuarios por defecto.

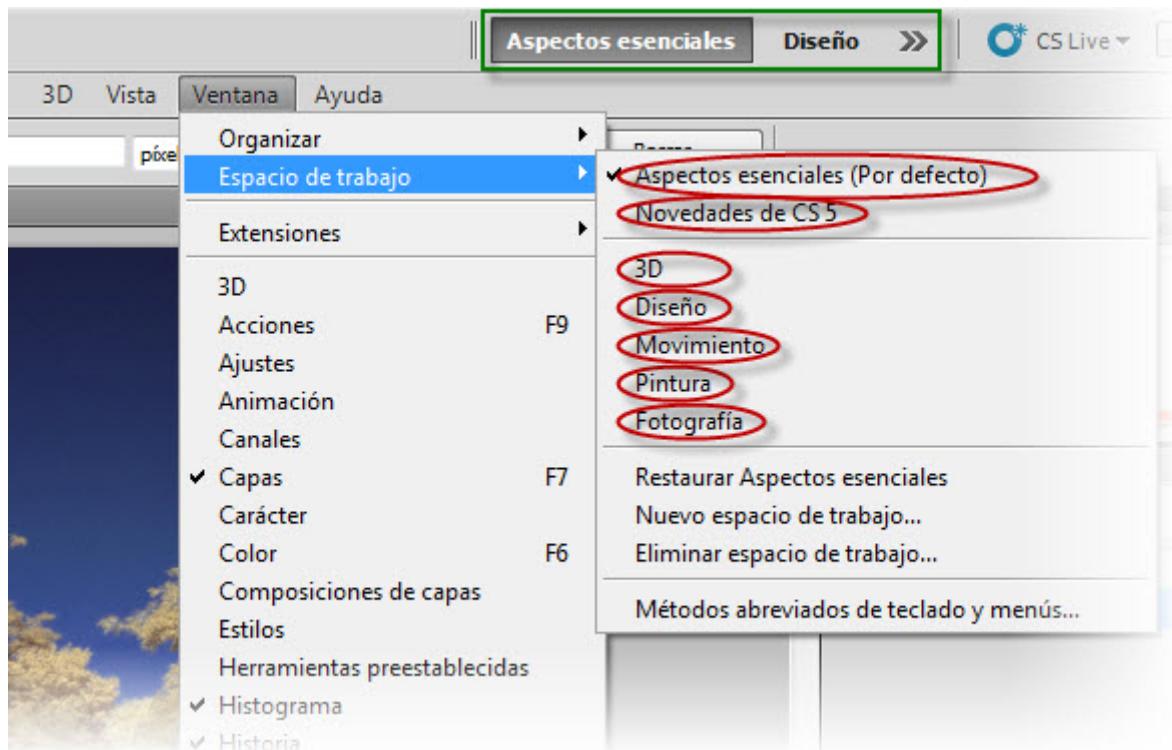
Bueno, en realidad la he modificado un poco, pero básicamente cuenta con prácticamente las mismas paletas, ¿de acuerdo?

Otros Espacios de Trabajo También Incluidos

Photoshop es **una aplicación tremadamente versátil** y, como es lógico, los primeros que son conscientes de su versatilidad son sus desarrolladores.

Por ese motivo, ofrecen otra serie de **espacios de trabajo** que pueden ser de gran utilidad para aquellos que no se centren exclusivamente en el retoque fotográfico.

Estos espacios de trabajo son: Aspectos esenciales, Novedades de CS5, 3D, Diseño, Movimiento, Pintura y Fotografía.



La forma de seleccionar estos espacios es muy sencilla, basta con dirigirse a la opción **Ventana > Espacio de trabajo** y, a continuación, elegir el espacio que deseas.

Aunque también puedes hacerlo a través de la sección de la barra de título destinada a mostrar el Espacio de Trabajo seleccionado o bien poder cambiar entre los definidos (encuadrada en verde en la imagen superior).

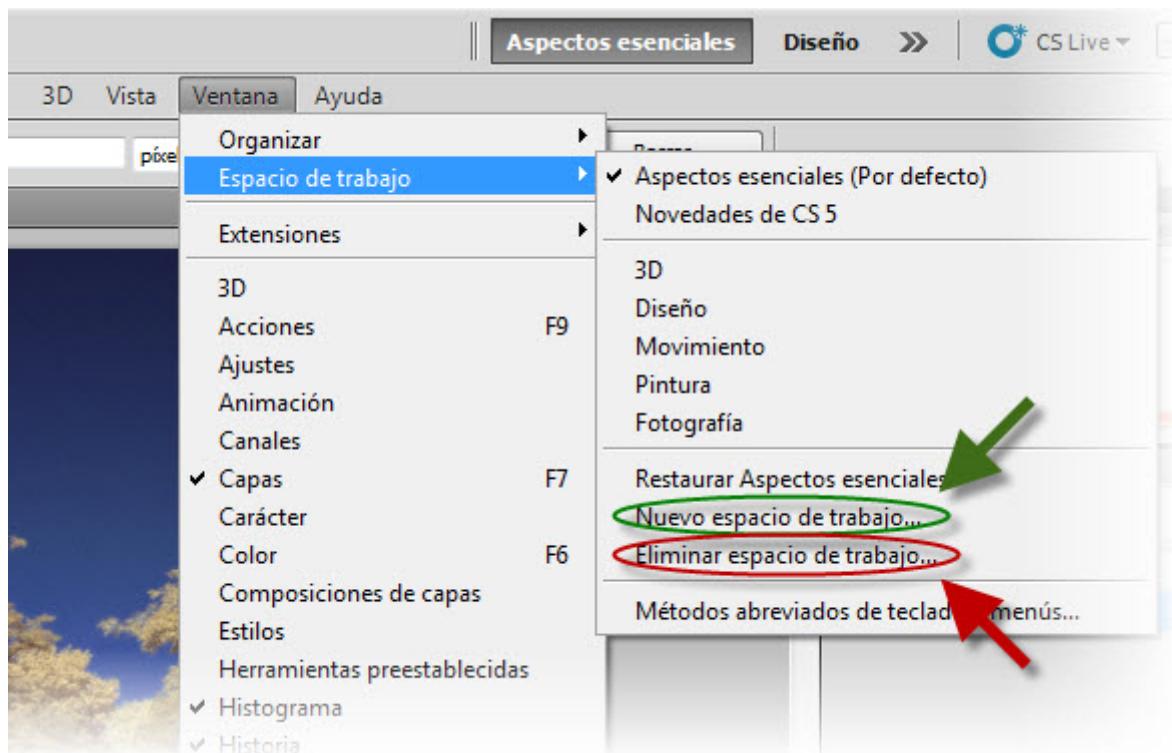
Define Tus Propios Espacios de Trabajo

Los chicos de Adobe son buenos, muy buenos, pero seguro que no han acertado de pleno con el conjunto de herramientas que necesitas.

Por eso, **han abierto la posibilidad de crear nuevos Espacios de Trabajo** a sus usuarios y que, de este modo, dispongan de la configuración o configuraciones más adecuadas para mejorar el trabajo con la aplicación.

Si es tu caso, mi recomendación es que sigas los siguientes pasos:

- 1. Parte de uno de los modos ya definidos:** "Fotografía" o "Aspectos esenciales", por ejemplo.
- 2. Añade, elimina o desplaza la posición de las paletas** a tu gusto. Para ello, accede a la opción Ventana y marca o desmarca aquellas que quieras que estén presentes o no. Ten en cuenta que para situar las paletas podrás arrastrarlas y disponerlas dentro del área de trabajo.
- 3. Una vez que tengas lista la configuración a tu gusto, crea un nuevo Espacio de Trabajo,** lo único que tienes que hacer es dirigirte a **Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo...** y dar un nombre apropiado a la nueva configuración.



Como podrás ver si te decides a crear tus propios Espacios de Trabajo, tendrás la posibilidad de guardar asociado al Espacio de Trabajo aquellos atajos de teclado que hayas podido definir, así como los menús de la aplicación.

Por supuesto, también podrás eliminar aquellos Espacios de Trabajo que no deseas. Para ello, deberás dirigirte a **Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar Espacio de trabajo...**

Muy Útil Para Distintos Usos y También Para Distintos Usuarios

Personalmente no comparto mi equipo con nadie más: hermanos, padres, hijos, cónyuges, etc. Pero **sí tengo un par de Espacios de Trabajo definidos** entre los que elijo en función de la tarea que deseo realizar en Photoshop.

Si en tu caso, además de emplear Photoshop para diferentes tareas, **tienes la suerte o desgracia de compartir tu equipo**, la definición de varios Espacios de Trabajo es, más que una opción, **una obligación**.

Ya sabes que cada uno tenemos nuestros gustos y manías. Por eso Photoshop te da la posibilidad de tener lo mejor ordenada y dispuesta tu "mesa" de trabajo, incluso tratándose de una mesa que usan varias personas y para diferentes usos, **¿vas a desaprovechar esta oportunidad que se te brinda?**