



**FACULTAD DE INGENIERIA. U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

**CENTRO DE INFORMACION Y DOCUMENTACION
"ING. BRUNO MASCANZONI"**

El Centro de Información y Documentación Ing. Bruno Mascanzoni tiene por objetivo satisfacer las necesidades de actualización y proporcionar una adecuada información que permita a los ingenieros, profesores y alumnos estar al tanto del estado actual del conocimiento sobre temas específicos, enfatizando las investigaciones de vanguardia de los campos de la ingeniería, tanto nacionales como extranjeras.

Es por ello que se pone a disposición de los asistentes a los cursos de la DECFI, así como del público en general los siguientes servicios:

- * Préstamo interno.
- * Préstamo externo.
- * Préstamo interbibliotecario.
- * Servicio de fotocopiado.
- * Consulta a los bancos de datos: librunam, seriunam en cd-rom.

Los materiales a disposición son:

- * Libros.
- * Tesis de posgrado.
- * Noticias técnicas.
- * Publicaciones periódicas.
- * Publicaciones de la Academia Mexicana de Ingeniería.
- * Notas de los cursos que se han impartido de 1980 a la fecha.

En las áreas de ingeniería industrial, civil, electrónica, ciencias de la tierra, computación y, mecánica y eléctrica.

El CID se encuentra ubicado en el mezzanine del Palacio de Minería, lado oriente.

El horario de servicio es de 10:00 a 19:30 horas de lunes a viernes.



**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

A LOS ASISTENTES A LOS CURSOS

Las autoridades de la Facultad de Ingeniería, por conducto del jefe de la División de Educación Continua, otorgan una constancia de asistencia a quienes cumplan con los requisitos establecidos para cada curso.

El control de asistencia se llevará a cabo a través de la persona que le entregó las notas. Las inasistencias serán computadas por las autoridades de la División, con el fin de entregarle constancia solamente a los alumnos que tengan un mínimo de 80% de asistencias.

Pedimos a los asistentes recoger su constancia el día de la clausura. Estas se retendrán por el periodo de un año, pasado este tiempo la DECFI no se hará responsable de este documento.

Se recomienda a los asistentes participar activamente con sus ideas y experiencias, pues los cursos que ofrece la División están planeados para que los profesores expongan una tesis, pero sobre todo, para que coordinen las opiniones de todos los interesados, constituyendo verdaderos seminarios.

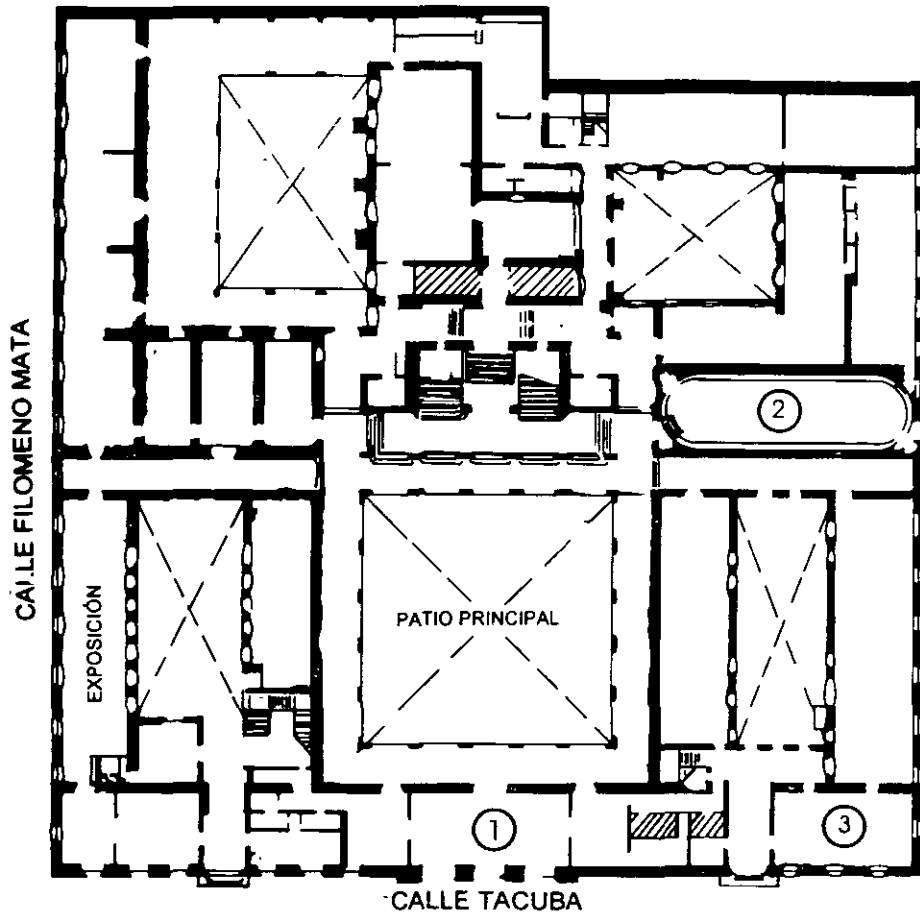
Es muy importante que todos los asistentes llenen y entreguen su hoja de inscripción al inicio del curso, información que servirá para integrar un directorio de asistentes, que se entregará oportunamente.

Con el objeto de mejorar los servicios que la División de Educación Continua ofrece, al final del curso deberán entregar la evaluación a través de un cuestionario diseñado para emitir juicios anónimos.

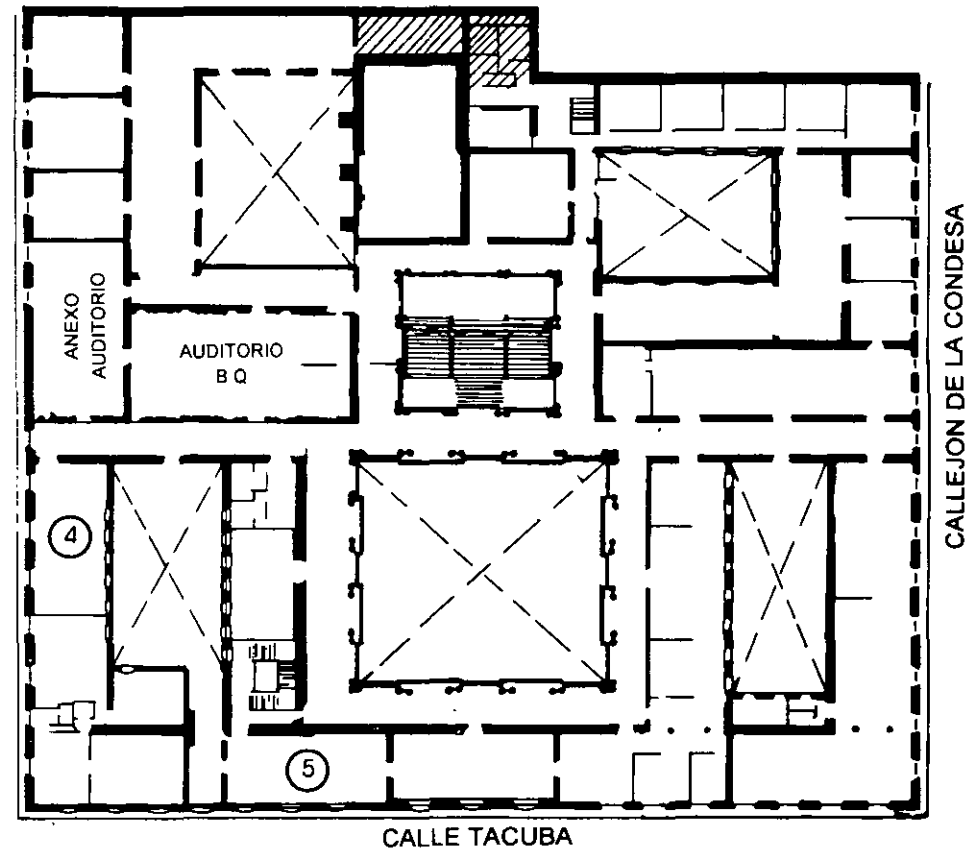
Se recomienda llenar dicha evaluación conforme los profesores impartan sus clases, a efecto de no llenar en la última sesión las evaluaciones y con esto sean más fehacientes sus apreciaciones.

**Atentamente
División de Educación Continua.**

PALACIO DE MINERIA

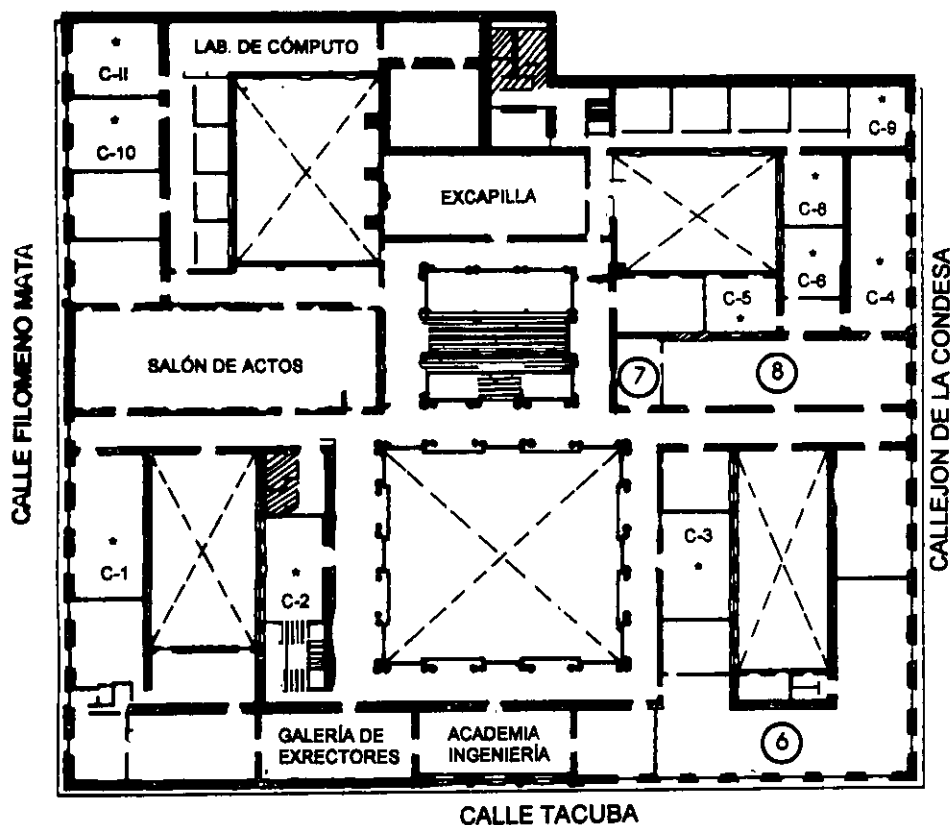


PLANTA BAJA



MEZZANINNE

PALACIO DE MINERÍA



GUÍA DE LOCALIZACIÓN

1. ACCESO
 2. BIBLIOTECA HISTÓRICA
 3. LIBRERÍA UNAM
 4. CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN "ING. BRUNO MASCANZONI"
 5. PROGRAMA DE APOYO A LA TITULACIÓN
 6. OFICINAS GENERALES
 7. ENTREGA DE MATERIAL Y CONTROL DE ASISTENCIA
 8. SALA DE DESCANSO
- SANITARIOS
- * AULAS

1er. PISO



DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA
FACULTAD DE INGENIERÍA U.N.A.M.
CURSOS ABIERTOS

DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA





**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

Adobe Photoshop

Instructor:
D.G. Francisco Argonza Moreno

Junio de 1998

REGLAMENTO DE USO DEL LABORATORIO DE CÓMPUTO DE LA DECFI

El laboratorio de cómputo de la DECFI le ayudará a realizar prácticas para reforzar o ilustrar las clases teóricas. Este servicio es de gran utilidad para los alumnos, por lo que pedimos de su esfuerzo unido al nuestro, para mantener en buen estado las instalaciones y el equipo. Para ello, necesitamos de su colaboración en los siguientes puntos:

1. El equipo de cómputo se debe encender sólo cuando el profesor así lo indique.
2. Si el equipo presenta algún problema, repórtelo inmediatamente con el profesor. No intente repararlo.
3. En ningún caso se permitirá que se abran los equipos.
4. Si va a utilizar la red, entre con password a Windows, para iniciar correctamente los servicios de red.
5. Si va a transferir archivos por medio de FTP, cree un subdirectorio en la raíz llamado *Incoming*, y transfíralos ahí. No se permite dejar archivos en otras partes del disco duro.
6. Después de transferir archivos a la computadora, revise el archivo con un antivirus, para evitar que la computadora se contamine.
7. No raye con lápiz, plumas u otros marcadores, las partes de la computadora.
8. No entre con alimentos o bebidas al salón.
9. Cuando haya terminado la clase, salga de Windows y apague el equipo.

Adobe Photoshop

Requerimientos

- Computadora IBM, PC con Windows 3.X, 95 o NT / Macintosh
- 8 a 16 Megabytes (MB) de memoria RAM
- Unidad de disco flexible de 1.44 MB
- Mouse
- Tarjeta de video y monitor VGA (resolución mínima de 640 X 480 a 256 colores)
- 12 Megabytes libres como mínimo en disco duro

Definición

Adobe Photoshop es un programa de creación y edición de imágenes digitales.

Conceptos Básicos

Imágenes de vector e imágenes de trama o raster

Hay dos tipos principales de imágenes de computadora: de vector y raster. La comprensión de la diferencia entre estos dos tipos de imágenes es útil al crear imágenes digitales.

Las imágenes de vector se constituyen definiendo matemáticamente líneas y curvas llamadas vectores. Cada extremo de un vector constituye un nodo o vértice con una ubicación definida por las coordenadas correspondientes. De este modo la edición de un vector es igual a editar la fórmula que lo representa y por tanto el tamaño, la resolución y la profundidad de este tipo de imágenes queda definida por el mecanismo de salida de la información procesada.

Las imágenes raster o de trama, se forman a partir de una rejilla de cuadrados pequeños, conocidos como pixeles (elementos pictóricos).

La edición de este tipo de imágenes corresponde al tamaño y profundidad de cada pixel así como a la cantidad de ellos para definir la imagen (resolución).

Fundamentos de la imagen digital

Tamaño

El tamaño de una imagen se define a través de un sistema de medición y corresponde al número de unidades (pixel, pulg, cm, punto, pica, columna, etc) a lo largo y alto de la misma.

Profundidad

La profundidad de una imagen corresponde al número de colores posibles en cada elemento que la compone.

Resolución

La resolución se define como el número de elementos posibles en una unidad de medición que define a la imagen.

Al establecer el tamaño, la profundidad y la resolución de una imagen se define el tamaño en bits del archivo o documento que la contiene.

El color

El ojo humano percibe el color de acuerdo a la longitud de onda de luz que a él llega. Al descomponerse la luz blanca se perciben los diferentes colores que conforman el espectro visible por el humano por tanto la ausencia de luz se percibe como negro.

Las propiedades de color pueden definirse matemáticamente usando modelos de color.

Tres de los modelos más comunes son:

- HSB ó HLS matiz, saturación, y brillantez
- RGB rojo, verde, y azul
- CMYK cian, magenta, amarillo, y negro

Modos

Un modo de color en Adobe Photoshop determina la profundidad del color en la pantalla o en la impresión.

Los modos más usuales son Grayscale (escala de grises), para imágenes en una gama de blanco a negro; RGB para imágenes en color que serán impresas en película; CMYK para la impresión de negativos en selección de color en pre prensa; y L,a,b para trabajar con imágenes de Photo CD. Los otros modos son Bitmap (mapa de bits b/n), Duotone (mapa de bits en duotono), Indexed (índice de color, 256 colores), y Multichannel (multicanal).

Documentos Nuevos

Dos son las formas de empezar un documento nuevo en Photoshop. Crear a una imagen a partir de un documento en blanco o digitalizar una imagen. Para ambos casos es necesario definir inicialmente las características de la imagen de acuerdo a los fundamentos antes citados. La digitalización de una imagen consiste en dividirla en pequeños elementos y asignarle un número o dígito a cada uno de ellos.

Al iniciar con un nuevo documento debemos indicar en el cuadro de diálogo el nombre del documento, la anchura, altura, resolución, y modo. Se puede indicar también el color de fondo del documento con la opción de fondo transparente.

Puede iniciar también con una imagen existente o pegar una imagen que este en el portapapeles (Clipboard) o adquirir una imagen por medio de un lector óptico o *scanner*.

La caja de herramientas

De un click sobre una herramienta para seleccionar en el cuadro de herramientas. Oprima la tecla Alt+click para seleccionar herramientas ocultas en la misma posición. La mayoría de las herramientas son afectadas por las características en las paletas de Opciones y Brochas que aparecen al doble click sobre cualquiera de las herramientas.

Marquee tool

Permite seleccionar áreas rectangulares o elípticas al arrastrar el mouse alrededor de un área de la imagen.

Lasso tool

Permite hacer una selección irregular al dibujar a mano alzada alrededor de un área.

Magic wand tool

Permite seleccionar porciones de una imagen con base en la similitud en color de pixeles adyacentes.

Esta herramienta es muy útil para seleccionar parte de una imagen sin tener que trazar con la herramienta de lazo.

Al usar la vara mágica, Adobe Photoshop determina si el pixel adyacente está dentro de los valores de color, o tolerancia, especificados en la paleta de opciones.

Move Tool

Permite mover la selección sobre la imagen.

Hand tool

Permite deslizar la imagen dentro de la ventana, siempre y cuando la imagen rebase el tamaño de la ventana.

Zoom tool

Permita ampliar y reducir la vista de un documento en la ventana. La barra de título muestra el factor de ampliación; por ejemplo, 2:1 para la ampliación por un factor de 2, y 1:2 para la reducción por un factor de 2. Puede ampliar y reducir el factor hasta 16. La vista 1:1 de un documento muestra una imagen con base en la resolución de pantalla y la resolución de imagen, no sobre las dimensiones reales de la imagen. La herramienta de zoom, no cambia el tamaño de un documento, únicamente la representación visual de la imagen.

Crop tool

Corta el área dentro de la selección marcada por la herramienta y desecha el resto.

Text tool

Permite agregar textos sobre una imagen.

Paint bucket tool

La herramienta de balde de pintura usa el color activo (foreground) para rellenar píxeles adyacente similares al valor del color del píxel donde se haga click. Las opciones de la herramienta de balde de pintura permiten especificar el modo y la opacidad, indicar cuán similar serán los colores de los píxeles para ser rellenados (tolerancia), y para escoger el color de relleno. Permite definir también bordes lisos o difusos para la selección rellena.

Gradient tool

Permite crear una gradación para relleno. Una gradación muestra una transición gradual del color activo (foreground) al color de fondo. Si no se especifica una región por medio de una herramienta de selección, la gradación se aplica a toda la imagen.

Line tool

Crea líneas rectas sobre una imagen. Las opciones de la herramienta de línea permiten especificar el grosor de línea, el nivel de anti-aliasing o suavidad, y la inserción en los extremos de puntas de flecha.

Eyedropper tool

Permite designar un nuevo color activo (foreground) o de fondo (background) al señalarlo con el mouse y dar un click.

Eraser tool

Borra los píxeles en la imagen al pasar sobre ellos, con el color de fondo.

Pencil tool

Permite crear líneas a mano alzada cuyos bordes son afilados. El auto borrado colorea las áreas que contienen el color activo (foreground) con el color de fondo.

Airbrush tool

Aplica tonos graduales (incluyendo rocíos de color) a una imagen. Imita el efecto producido por el tradicional aerógrafo.

Paintbrush tool

La herramienta de pincel crea franjas de color no tan afiladas como las líneas de la herramienta de lápiz y no tan suaves como las pintadas con la herramienta de aerógrafo.

Rubber Stamp tool

La herramienta de sello pinta una copia de un área de la imagen previamente registrada en otro sector de la misma imagen. Hace una copia de muestreos de la imagen, pintando un duplicado exacto del área indicada.

Smudge tool

La herramienta de mancha imita la acción de sobar la pintura mojada con un dedo. Rebaja los tonos, desvaneciendo el color en sus bordes en la dirección del arrastre.

Sharpen/blur tool

Permite esfumar los bordes o áreas en una imagen para reducir detalle, así como realizar la operación inversa al afilar o definir los bordes desvanecidos para aumentar la claridad. Al aplicar el desvanecido disminuye el contraste entre píxeles.

Dodge/burn/sponge tool

Permite oscurecer o aclarar áreas específicas de la imagen, cambiando la saturación de color del área. La herramienta se basa en la tradicional técnica de fotógrafo de aumentar la cantidad de exposición dada a un área específica en la impresión.

Control de color activo (foreground) y de fondo (background)

Use el control de color activo o *foreground* para cambiar el color que será utilizado por las herramientas de pintura (el balde de pintura, línea, lápiz, aerógrafo, y pincel). Para cambiar el color *foreground* mientras pinta, oprima la tecla Alt. Esto cambia temporalmente la herramienta de pintura al gotero (eyedropper). De un click sobre el color al que desee cambiar.

El control del color de fondo (background) aparece cuando se utiliza el borrador o la herramienta de gradación. El icono interruptor intercambia el color activo por el de fondo. Utilice el icono que restaura los parámetros de inicio para cambiar al negro como color activo (foreground) y el blanco como color de fondo (background).

Máscaras

Utilizando los iconos de Máscara se pueden crear y editar máscaras temporales convirtiendo cada máscara en una selección útil para las herramientas de pintura.

Control de la ventana

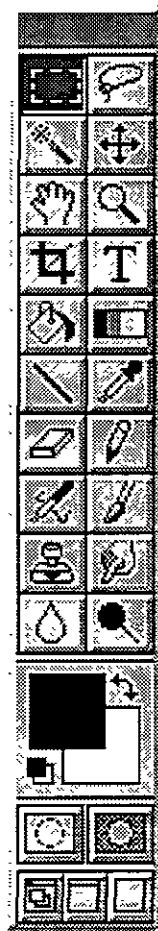
El control de la ventana al pie de la caja de herramientas permite desplegar tres formas distintas de presentación:

La primera llamada normal muestra a la ventana con los documentos abiertos en ventanas individuales, muy eficaz para la interacción entre varias imágenes, muestra tam-

bién los controles básicos como maximizar y minimizar la ventana, así como el nombre y el factor de acercamiento o zoom del documento.

La segunda muestra la imagen en pantalla completa solo con la barra de menú, desaparece la barra de título y los controles básicos de la ventana.

El tercero muestra la pantalla completa y desaparece la barra de menú. Oprimiendo la tecla TAB oculta cualquier paleta abierta así como la caja de herramientas.



Barra de Menús

Menú File

Administra los archivos gráficos usados por el programa, así como la configuración de mismo.

New

Crear un documento en blanco llamado sin título (*untitled*). Aparece un cuadro de diálogo que permite renombrar el documento y definir anchura, altura, resolución, y modo de la nueva imagen. Permite indicar el fondo de la imagen de color blanco (default), del color de fondo actual, o transparente.

Open

Abre un documento ya existente indicando el formato por medio del cuadro de diálogo.

Open As

Abre un documento y lo convierte a un formato diferente.

Place

Permite colocar un archivo encapsulado EPS ó AI de Adobe Illustrator en un documento nuevo de Photoshop.

Save

Salva o archiva en el disco duro el documento actual con un formato específico.

Save As

Salva o archiva en el disco duro el documento actual con un formato distinto al original.

Save a Copy

Salva o archiva en el disco duro el documento actual como una copia del original.

Revert

Restaura la imagen perdiendo todos los cambios hechos después de la última vez que fue archivada o salvada en disco duro.

Acquire

El comando Adquirir permite abrir el programa de edición rápida para archivos con formatos de versiones Scitex CT y TIFF sin compresión, también permite acceder a algún programa de digitalización usando la interface TWAIN. También permite el acceso a programas o módulos plugin instalados.

Export

Adobe Photoshop incluye plugins de módulos para salvar o exportar archivos en formatos de imágenes digitales para otras plataformas como Amiga. Incluye también el módulo para exportar las trayectorias o *paths* al programa Adobe Illustrator; y para salvar con el formato del programa de edición rápida QuickEdit.

File Info

Photoshop apoya la norma de información desarrollada por la Asociación de Prensa de América (NAA) y el Consejo Internacional de Prensa y Telecomunicaciones (IPTC) para identificar los textos y las imágenes transmitidos. Esta norma incluye definir los epígrafes, categorías, créditos, comentarios y datos del texto o gráfico original.

Page Setup

Define las opciones de impresión del archivo gráfico. El aspecto de este cuadro de diálogo varía con las diferentes impresoras.

Print

Imprime de acuerdo a las opciones del cuadro de diálogo que aparece al elegir esta opción. Permite imprimir solo un área selecta de la imagen, transferir los datos de imagen a un archivo binario o formato al JPEG e imprime separaciones y correcciones de color de acuerdo a la impresora.

Preferences

Define una variedad de comandos que afectan el total comportamiento del programa. Las Preferencias incluyen definiciones de uso general, de memoria, plugins, transparencia, control de unidades, control del monitor y la definición de tablas y tintas para la impresión de separaciones de color.

Menú Edit

Contiene comandos para la edición de las imágenes o porciones seleccionadas

Undo/Redo

Corrige una equivocación, inmediatamente después de desempeñar la acción. Este comando revierte únicamente la última acción desempeñada.

Cut

Corta una imagen o una selección de la misma que permanece en el Portapapeles (Clipboard) hasta copiar o cortar otra selección. El comando borra el contenido de la selección con el color de fondo. Al salir del programa Adobe Photoshop el contenido del portapapeles se convierte a formato bitmap. Esta conversión permite pegar el con-

tenido en un documento creado en otra aplicación que pueda leer ese formato. La conversión automática no afecta las de selecciones entre los documentos de Adobe Photoshop.

Copy

Copia una selección al portapapeles. Al oprimir la tecla Alt permite arrastrar una selección de un documento a otro.

Paste

Pega una selección. Adobe Photoshop ofrece una gama de opciones de pegado que controlan como la selección aparecerá pegada en la imagen. Este comando pega una selección en otra parte de la imagen o en otro documento. Pega la última selección cortada o copiada por los comandos anteriores y aparece en el centro de la imagen como la selección activa permaneciendo así hasta ser deseleccionada.

Al pegar entre documentos con resoluciones diferentes, la selección pegada mantiene las dimensiones del documento original. Esto puede hacer que la selección aparezca fuera de proporción con relación a la imagen nueva, para evitar que esto suceda utilice imágenes de la misma resolución antes de copiar y pegar.

Paste Into

Pega una selección dentro de otra selección que este activada en la imagen.

Paste Layer

Arrastra y Pega selecciones en capas o layers. Aparece una selección flotante o temporal en la paleta de layers que permite pegar la imagen al layer activo.

Clear

Borrar una selección con el color de fondo activo. Al oprimir la tecla Backspace o suprimir se obtiene la misma acción. Borra una selección flotante o temporal manteniendo el resto de la imagen intacta.

Fill

Rellena una selección o un layer con un color o con patrón predefinido.

Stroke

Crea un borde de color alrededor de un layer o selección.

Crop

Recortar una imagen. Permite seleccionar parte de la imagen y desechar el resto.

Define Pattern

Define un patrón de relleno a partir de una selección hasta remplazarlo por un patrón nuevo.

Take Snapshot

Permite definir un área que será capturada en la memoria del programa. utilizando la herramienta de sello de goma puede restaurar el contenido de la imagen.

Menú Mode

El menú de Modo contiene comandos para cambiar la profundidad de color en una imagen

Bitmap

Convierte a imágenes bitmap que consisten de un solo bit de color (negro o blanco) por pixel, requiere una cantidad menor de memoria que todos los demás tipos de imagen. Para convertir una imagen a bitmap, debe primero convertirla a escala de grises (grayscale).

Grayscale

Convertir a escala de grises. Una imagen en escala de grises consiste de diversos niveles de gris. Una imagen de este tipo puede contener 256 niveles de gris. Los niveles de gris pueden extenderse desde 0 (negro) a 255 (blanco).

Duotone

Aumenta la gama tonal de una imagen en escala de grises. El duotono es ideal para trabajos de estampado basado en dos tintas.

Indexed Color

Convierte una imagen con profundidades de 16 a 24 bits de color a 8 bits igual a 256 colores. Muy útil para aplicaciones de animación. Al convertir una imagen RGB a una imagen con índice de color se construye una paleta o tabla de color con 256 matices.

RGB

Convierte una imagen para su representación en la pantalla en diferentes valores de luminosidad y saturación del Rojo, Verde y Azul (colores luz) para formar los colores sobre la pantalla. Representa la gama de colores en el espectro visible permitiendo controlar las intensidades de RGB (Red, Green, Blue) como componentes individuales. RGB es el modo predefinido para documentos nuevos.

CMYK

Convertir a CMYK. Convierte una imagen RGB en una separación de color para impresión dividiendola en canales correspondientes a los cuatro colores básicos o primarios en impresos Cian, Magenta, Amarillo y Negro.

Lab Color

Convertir a Lab. Convierte imágenes con índice de color o RGB al modo de color de Lab para ajustar la brillantez de la imagen sin cambiar el matiz o saturación. Al convertir una imagen al modo Lab se divide en tres canales de edición: L (Brillantez), a (verde a rojo), y b (azul a amarillo).

Multichannel

Convertir a modo de Multicanal. Convierte cualquier imagen a una con múltiples canales. Al convertir una imagen a este modo los canales originales se enumeran. Cada canal en la imagen está constituida por una imagen en escala de grises. Al borrar un canal de una imagen con modo RGB, CMYK o Lab, la imagen se convierte automáticamente al modo de Multicanales.

Color Table

Tabla de color. Muestra la paleta de color de la imagen en el modo índice de color.

CMYK Preview

Permite ver una imagen preliminar en CMYK de una RGB.

Gamut Warning

Advierte cuando el cursor pasa sobre un color fuera de la gama de color con un triángulo de alerta en la paleta de color apareciendo a un costado el color más cercano equivalente en la gama.

Menú Image

El menú de Imagen contiene comandos para manipular las selecciones, cambiar las características de la imagen en cuanto resolución y tamaño, y realizar corrección de color:

Map

Permite modificar el color de la imagen, desde crear una imagen negativa invirtiendo los colores hasta lograr un posterización.

Adjust

Permite hacer ajustes graduales a la brillantez, contraste, y gama de color en una imagen.

Duplicate

Cambia la saturación de todos los colores a 0 convirtiendo todos los colores a su equivalente en una escala de grises.

Apply Image

Permite utilizar la información de color de un canal en documento para aplicarse en el layer activo de otro documento.

Calculations

Permite mezclar los cálculos de color de dos documentos para ser aplicados sobre otro o crear uno nuevo.

Flip

Permite reflejar una selección horizontalmente o verticalmente.

Rotate

Rota la imagen o una selección a partir de ángulos predefinidos o en forma interactiva.

Effects

Aplica efectos a una selección, tales como cambio de tamaño, sesgado, distorsión, y perspectiva. Si no existe una selección, el efecto se aplica a la imagen entera.

Image Size

Reescala una imagen controlando la resolución y el tamaño de la misma.

Canvas Size

Permite agregar espacio de trabajo extra alrededor de una imagen existente.

Histogram

Muestra un histograma o representación gráfica de la distribución tonal (niveles de brillantez y oscuridad) en una imagen.

Trap

Compensa la superposición de color en la separación en CMYK.

Menú Filter

El menú de Filtros contiene comandos para aplicar a las imágenes efectos especiales.

Blur

Proveen un efecto que suaviza los bordes, desvaneciendo las fronteras de color, disminuyendo el pixelado.

- Blur and Blur More
- Gaussian Blur
- Motion Blur
- Radial Blur

Distort

Producen una distorsión geométrica de la imagen.

- Displace
- Pinch
- Polar Coordinates
- Ripple
- Shear
- Spherize
- Twirl
- Wave
- Zigzag

Noise

Aplican ruido sobre una imagen, representado por píxeles con una distribución accidental con diversos niveles de color. Los filtros de ruido suavizan sutilmente agregando píxeles para hacer una mezcla difusa con la porción de imagen seleccionada. Los filtros de Ruido pueden usarse para quitar áreas problema de una imagen y para crear texturas como polvo o niebla.

- Add Noise
- Despeckle
- Dust & Scratches
- Median

Pixelate

Crean una definición burda al agrupar píxeles con valor de color similar.

- Color Halftone
- Crystallize
- Facet
- Fragment
- Mezzotint
- Mosaic
- Pointillize

Render

Produce efectos generados a partir de una mezcla entre la imagen y patrones, así como con patrones de refracción, y simulando luces y reflejos en una imagen.

- Clouds
- Difference Clouds
- Lens Flare
- Lighting Effects
- Texture Fill

Sharpen

Aclara imágenes borrosas aumentando el contraste de píxeles adyacentes.

- Sharpen
- Sharpen More
- Sharpen Edges
- Unsharp Mask

Stylize

Producen efectos que simulan los resultados obtenidos por la pintura impresionista al desplazar píxeles aumentando el contraste en una imagen.

- Diffuse
- Emboss
- Extrude
- Find Edges
- Solarize
- Tiles
- Trace Contour
- Wind

Video

Contiene filtros para el control de color en sistemas de video NTSC y De-Entrelazado. El filtro NTSC restringe la gama de colores a los aceptables para la reproducción televisiva. Este filtro previene la sobresaturación de los colores en la televisión. El filtro De-Entrelazado quita líneas entrelazadas pares o impares y asegura una imagen lisa en video. Permite reemplazar las líneas descartadas por duplicación o interpolación. Este filtro es muy útil para alisar imágenes movidas en la captura de video.

Others

Son filtros con propósitos especiales que permiten crear efectos, modificar máscaras, contrarrestar una selección dentro de una imagen, y hacer ajustes rápidos de color.

- Custom
- High Pass
- Maximum
- Minimum
- Offset

Menú Select

Contiene comandos para trabajar con selecciones:

All

Selecciona toda la imagen. Permite cortar, copiar, llenar, o editar el total de la imagen.

None

Deselecciona o inactiva la selección.

Inverse

Selecciona lo inverso (lo no seleccionado).

Float / Defloat

Genera selecciones flotantes. Es una selección susceptible a ser movida o pegada, mientras no se haya fijado de manera permanente al deseccionarla en una imagen; por ejemplo, al agregar un texto aparece como una selección flotante. Se recomienda convertir una selección flotante en una capa o layer, porque permite editar la imagen sin afectar las otras capas.

Color Range

Selecciona un color especificado en una selección o en la totalidad de la imagen. Permite escoger entre una gama predefinida de colores, o construir la selección al elegir una muestra del color en la imagen. El comando opera sobre la selección actual permitiendo subconjuntos en la selección de colores.

Feather

Define una selección con bordes esfumados a partir de un rango entre 1 y 250 píxeles.

Matting

Elimina píxeles de color blanco o negro alrededor de los bordes de una selección sobre una capa o layer, en la cual hay remanentes de píxeles que servían de fondo en la imagen de donde fueron extraídos.

Grow

Expande una selección para incluir áreas de colores similares al color de la selección actual. Permite especificar la tolerancia de expansión.

Similar

Incluye en la selección todos los píxeles similares o del mismo color sin importar su aislamiento dentro de la imagen.

Show/Hide Edges

Oculto temporalmente o muestra el indicador de selección, representado por una ventana en línea punteada.

Load Selection

Carga una selección en una imagen para usarla como máscara.

Save Selection

Salva una selección como un nuevo canal.

Menú Window

Contiene comandos que controlan las ventanas en el área de trabajo.

New Window

Permite abrir múltiples ventanas del mismo documento al mismo tiempo. Este comando es muy útil para inspeccionar una imagen en diferentes nivel de acercamiento (zoom). El número total de documentos y ventanas abiertos depende de la cantidad de memoria disponible.

Cascade

Arregla la posición de las imágenes colocando una sobre otra dejando las barras de título visibles.

Tile

Arregla la posición de las imágenes colocando una al lado de la otra.

Arrange Icons

Arregla automáticamente la posición de los iconos cuando los documentos están minimizados dentro del programa Adobe Photoshop.

Zoom In

Amplia la visualización de un documento simulando una lupa. La barra de título del documento muestra el factor de la ampliación.

Zoom Out

Reduce la visualización de un documento. La barra de título del documento muestra el factor de la reducción.

Zoom Factor

Amplia o reduce la visualización de un documento a partir de un factor numérico.

Show/Hide Rulers

Oculto o muestra las reglas arriba y al lado izquierdo de la ventana activa, de acuerdo a las unidades señaladas en las preferencias.

Palettes

Layers palette

Muestra y oculta la paleta de Capas o Layers para crear, copiar, combinar, y borrar capas. La paleta de Capas también permite ocultar y mostrar el contenido de cada capa en forma individual.

Channels palette

Muestra y oculta la paleta de Canales para crear, duplicar, y borrar canales; para definir opciones por canal; para dividir una imagen en canales; y para combinar canales en una imagen compuesta.

La paleta de Canales permite ocultar y mostrar canales en forma individual.

Paths palette

Muestra y oculta la paleta de Trayectorias para crear, salvar, y trabajar con trayectorias vectoriales. Permite seleccionar y ocultar trayectorias, así como cambiar el tamaño o eliminar las trayectorias.

Brushes palette

Las brochas son usadas por las herramientas de edición y pintura. Para cada herramienta es posible seleccionar una brocha distinta. La paleta de Brochas también contiene comandos para crear nuevas brochas y borrar o sustituir las ya existentes.

Options palette

Cada herramienta (con la excepción de las herramientas de movimiento y texto) tiene su propio conjunto de opciones, que aparece sobre la paleta de Opciones. El nombre y aspecto de esta paleta cambia dependiendo de la herramienta seleccionada.

La paleta de Opciones se oculta o muestra con este comando, aunque también aparece con un doble click sobre algún icono en la caja de herramientas. Cuando la paleta de Opciones se abre muestra las opciones de paleta para esa herramienta. La paleta de Opciones contiene algunas características comunes para varias herramientas (tal como opacidad y modos de pintura), así como también opciones especializadas como la de duplicado (cloning) para la herramienta de sello de goma. Para restaurar las definiciones predefinidas desde el inicio elija "Reset".

Algunas de las opciones en esta paleta son:

- Opacity, pressure, or exposure (Opacidad, presión o exposición)
- Painting and editing modes (Modos de edición y pintura)
- Paint fade-out rate (Rango de tiempo para pintar)
- Stylus pressure options (Estilo de presión)

Picker palette

Ocultar o mostrar la paleta para adquirir una muestra de color y colocarlo como el color activo (foreground) o como el color de fondo (background). Con los deslizadores RGB en la paleta es posible editar el color señalado.

Swatches palette

Contiene la paleta actual de color. Permite escoger el color activo (foreground) y el de fondo (background), así como agregar o borrar colores para crear una paleta propia que puede ser salvada para su uso posterior en otras imágenes.

Scratch palette

Permite crear una paleta de color pintando sobre ella con los colores más usados en la imagen.

Info palette

Provee información de la herramienta selecta tal como el valor del color y la posición del cursor en la imagen.

Commands palette

La paleta de Comandos permite definir una tecla para comandos de uso frecuente o permitir con un solo click llevar a cabo la acción. Adobe Photoshop incluye algunos comandos predefinidos susceptibles de ser modificados.

Show/Hide Status Bar

Oculto o muestra la barra de estado ubicada en la parte inferior de la ventana de Adobe Photoshop, donde se muestra el tamaño del documento, los parámetros y actividad del programa.

Menú Help

El menú de Ayuda enumera las categorías principales del sistema de ayuda para Adobe Photoshop, así como la información acerca del programa y la lista de plugins o programas conectados a Photoshop.

Oprima la tecla F1 para acceder al contenido del sistema de ayuda de Photoshop.

Shortcuts

OPERACION

Abrir el último cuadro de diálogo de filtros
Seleccionar el color de fondo
Rellenar con el color activo (foreground)
Rellenar con el color de fondo (background)
Borrado Mágico (restaura al borrar)
Elimina un color de la paleta Swatches
Remplaza un color en la paleta Swatches
Selecciona a partir de círculos o cuadrados

TECLA

Ctrl + Alt + F
Alt + gotero (eyedropper)
Shift + Backspace, Alt + Delete
Ctrl + X, Backspace, Delete
Alt + goma (erase tool)
Ctrl + cualquier herramienta
Alt + cualquier herramienta
Shift + herramienta de selección por ventana rectangular o elíptica.