

GUÍA BÁSICA

# Photoshop para periodistas



DEPARTAMENTO DE PERIODISMO  
Y DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Universitat Autònoma de Barcelona

**DIRECCIÓN EDITORIAL**

José Manuel Pérez Tornero  
Santiago Tejedor Calvo

**REDACCIÓN**

Marga Camps  
Laia Teruel Mena  
Irina García Montero  
Mireia Sanz Estapé

**EDICIÓN**

Ana Bravo Mejía

[www.gabinetecomunicacionyeducacion.com](http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com)





# Photoshop

Bienvenidos y bienvenidas a la guía básica sobre Photoshop, una herramienta esencial para editar, crear y retocar imágenes en diferentes formatos. Una herramienta esencial para el periodismo. Este material forma parte de una colección de tutoriales editados por el Gabinete de Comunicación y Educación con el objetivo de conocer herramientas 2.0 para el comunicador.

Rubén está muy interesado en el mundo de la fotografía y la imagen. Por lo que ha oído, PhotoShop es uno de los mejores programas que hay para modificar fotos, quitarles el fondo, mejorarlas y demás así que quiere aprender a usarlo pero no sabe muy bien por donde empezar ya que es un programa complejo y hay muchas versiones diferentes.



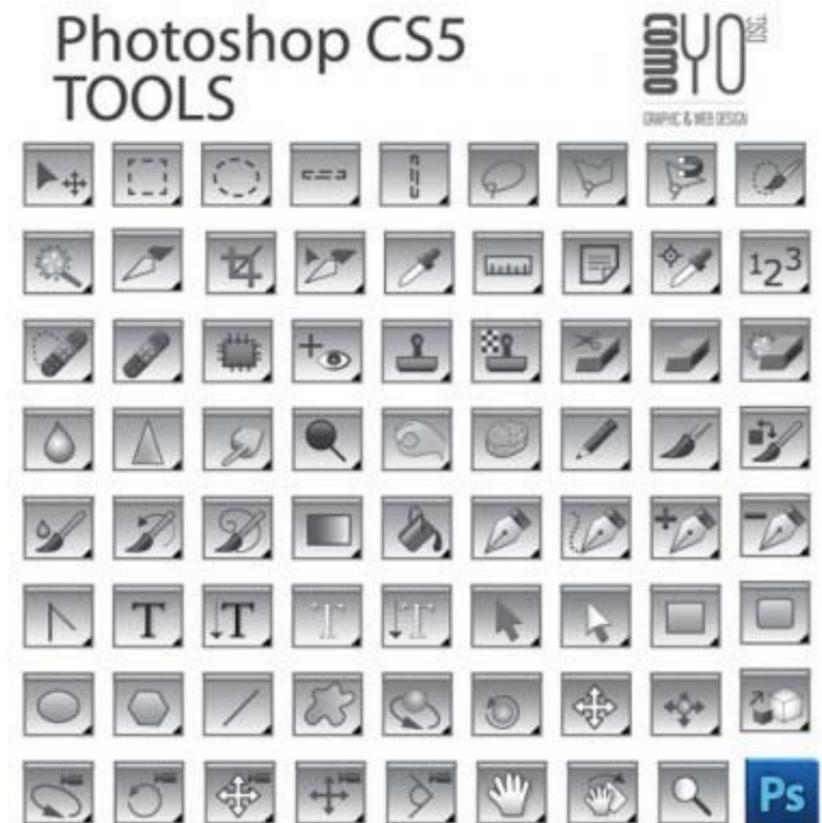
### ¿QUÉ ES PHOTOSHOP?

PhotoShop es una de los programas más populares de la marca Adobe. Esta herramienta es una aplicación informática que permite retocar, editar y crear imágenes. Un estilo de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un lienzo en diferentes capas a las que se le va proporcionando una función concreta y en cada una de ellas se coloca un elemento en imagen de mapa de bits. Es el programa más extendido en el mundo para este tipo de operaciones gráficas con fotografías y pinturas ya que el control de este programa abre un gran abanico artístico.

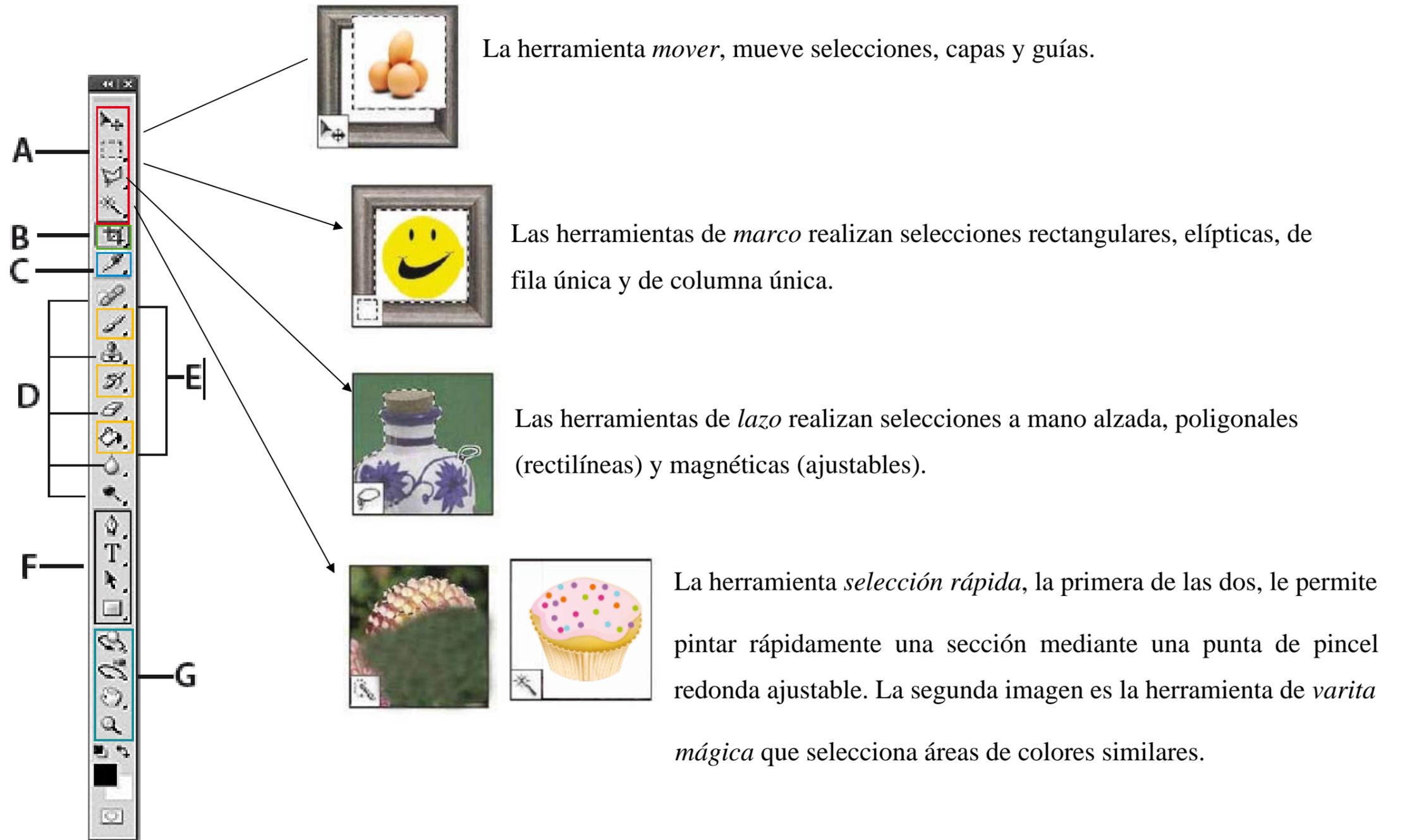
# Las herramientas

## Los tipos

1. Herramientas de selección
2. Herramientas para cortar y crear sectores
3. Herramientas de medida y navegación
4. Herramientas para retocar
5. Herramientas de pintura
6. Herramientas de dibujo y texto



## HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN (A)



The diagram illustrates various selection tools in Photoshop, categorized into groups A through G. Each group is linked to a specific tool icon in the toolbar and a corresponding example image showing the tool's application.

- A:** The Move tool (arrow with crosshairs). Example: A framed image of three oranges with a dashed selection border.
- B:** The Rectangular Marquee tool (dashed rectangle). Example: A framed yellow smiley face with a dashed rectangular selection border.
- C:** The Elliptical Marquee tool (dashed ellipse). Example: A framed yellow smiley face with a dashed elliptical selection border.
- D:** The Lasso tool (hand-drawn line). Example: A framed image of a blue and white ceramic jar with a hand-drawn selection border.
- E:** The Polygonal Lasso tool (hand-drawn straight lines). Example: A framed image of a blue and white ceramic jar with a hand-drawn polygonal selection border.
- F:** The Quick Selection tool (brush with dotted line). Example: A framed image of a cupcake with a dotted selection border.
- G:** The Magic Wand tool (dashed line with wand). Example: A framed image of a cupcake with a dashed selection border.

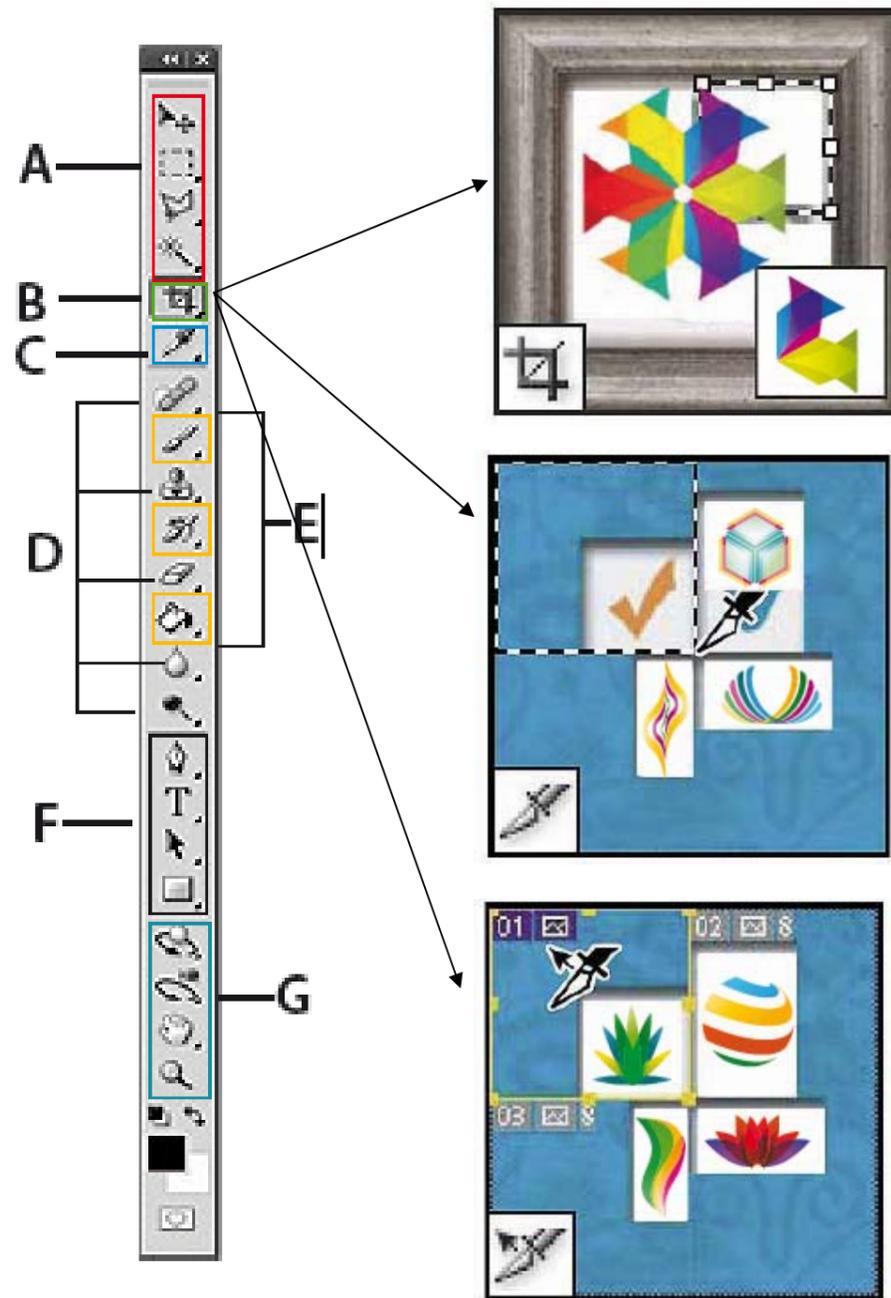
La herramienta *mover*, mueve selecciones, capas y guías.

Las herramientas de *marco* realizan selecciones rectangulares, elípticas, de fila única y de columna única.

Las herramientas de *lazo* realizan selecciones a mano alzada, poligonales (rectilíneas) y magnéticas (ajustables).

La herramienta *selección rápida*, la primera de las dos, le permite pintar rápidamente una sección mediante una punta de pincel redonda ajustable. La segunda imagen es la herramienta de *varita mágica* que selecciona áreas de colores similares.

## HERRAMIENTAS PARA CORTAR Y CREAR SECTORES (B)



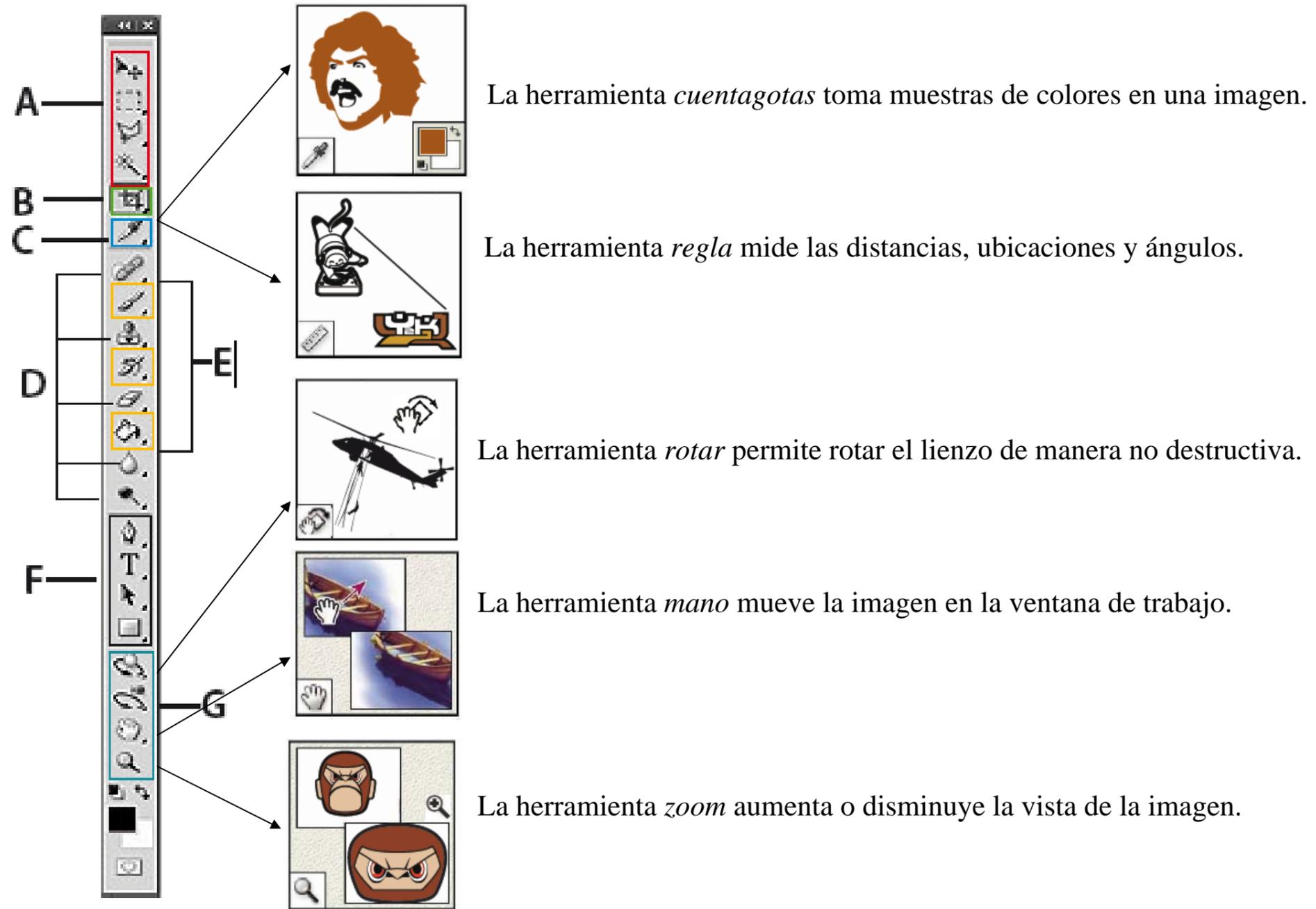
La herramienta *recortar* separa parte de la imagen.

En el mismo icono, si clicamos durante unos segundos sin soltarlo, nos aparecen otras herramientas como las dos siguientes en esta misma sección.

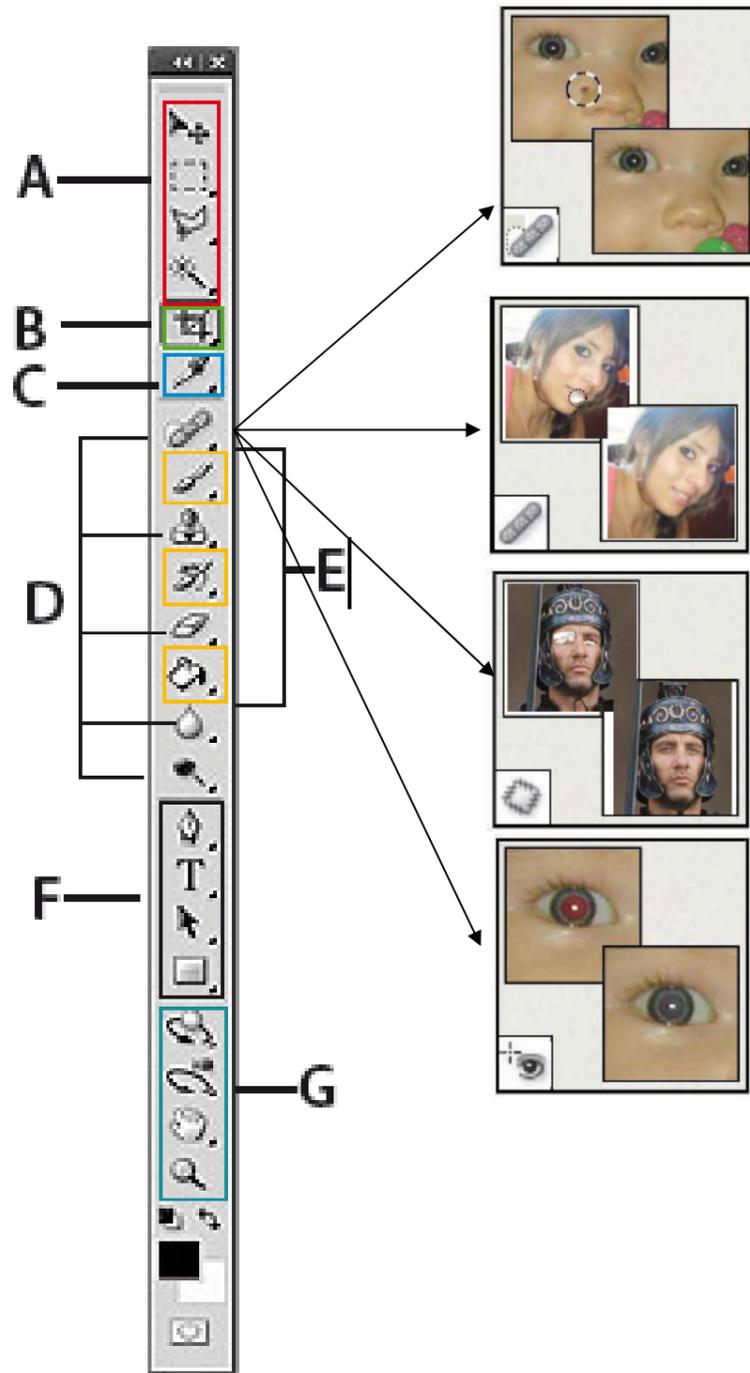
La herramienta *sectores* crea el sector.

La herramienta *seleccionar sectores*, selecciona el sector.

## HERRAMIENTAS DE MEDIDA (C) Y NAVEGACIÓN (G)



## HERRAMIENTAS PARA RETOCAR (D)



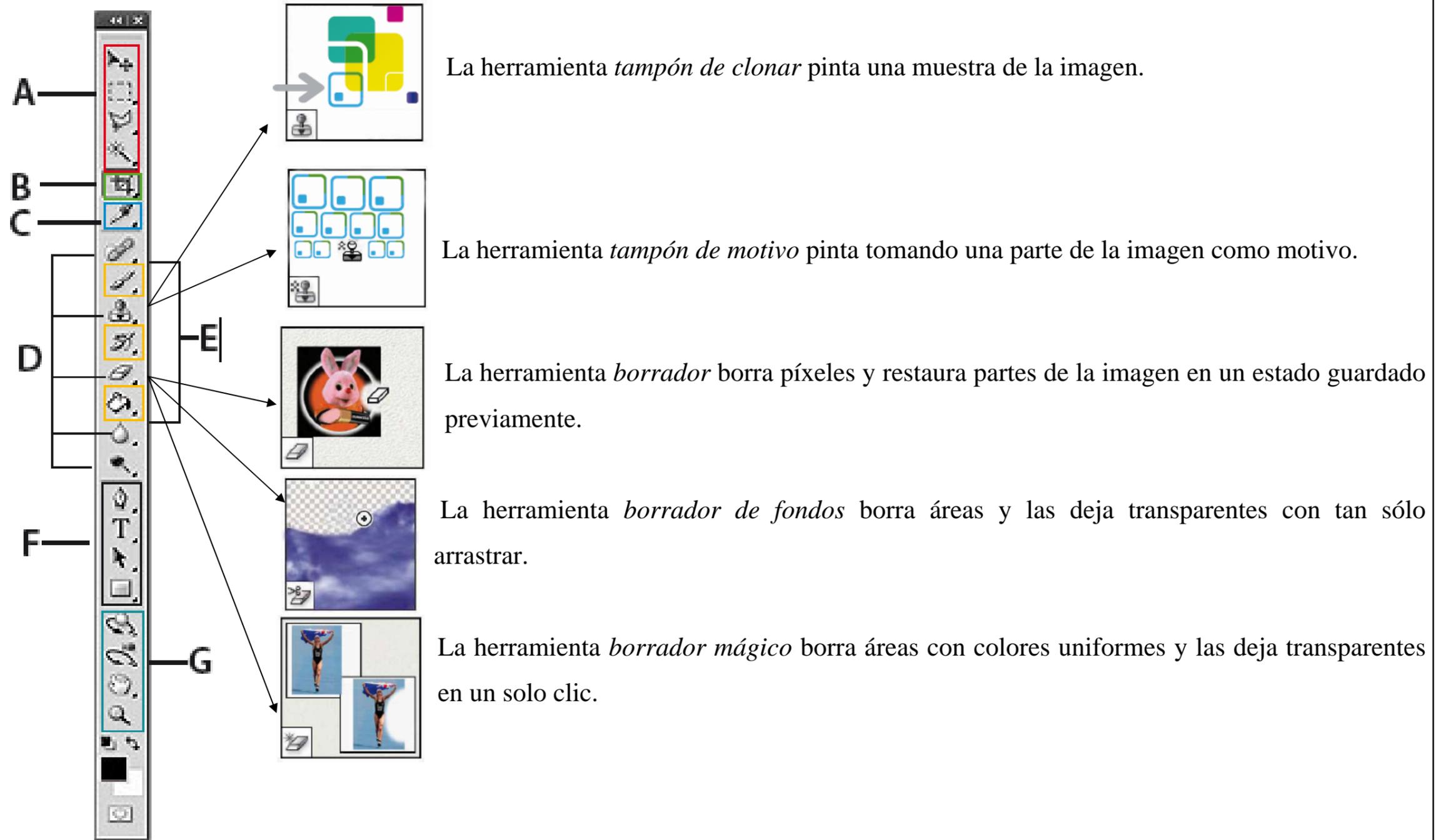
La herramienta *pincel corrector puntual* elimina taras y objetos.

La herramienta *pincel corrector* pinta con una muestra o motivo para reparar imperfecciones de una imagen.

La herramienta *parche* repara las imperfecciones del área seleccionada en una imagen utilizando una muestra o motivo.

La herramienta *pincel de ojos rojos* elimina el reflejo rojo del flash.

## HERRAMIENTAS PARA RETOCAR (D)

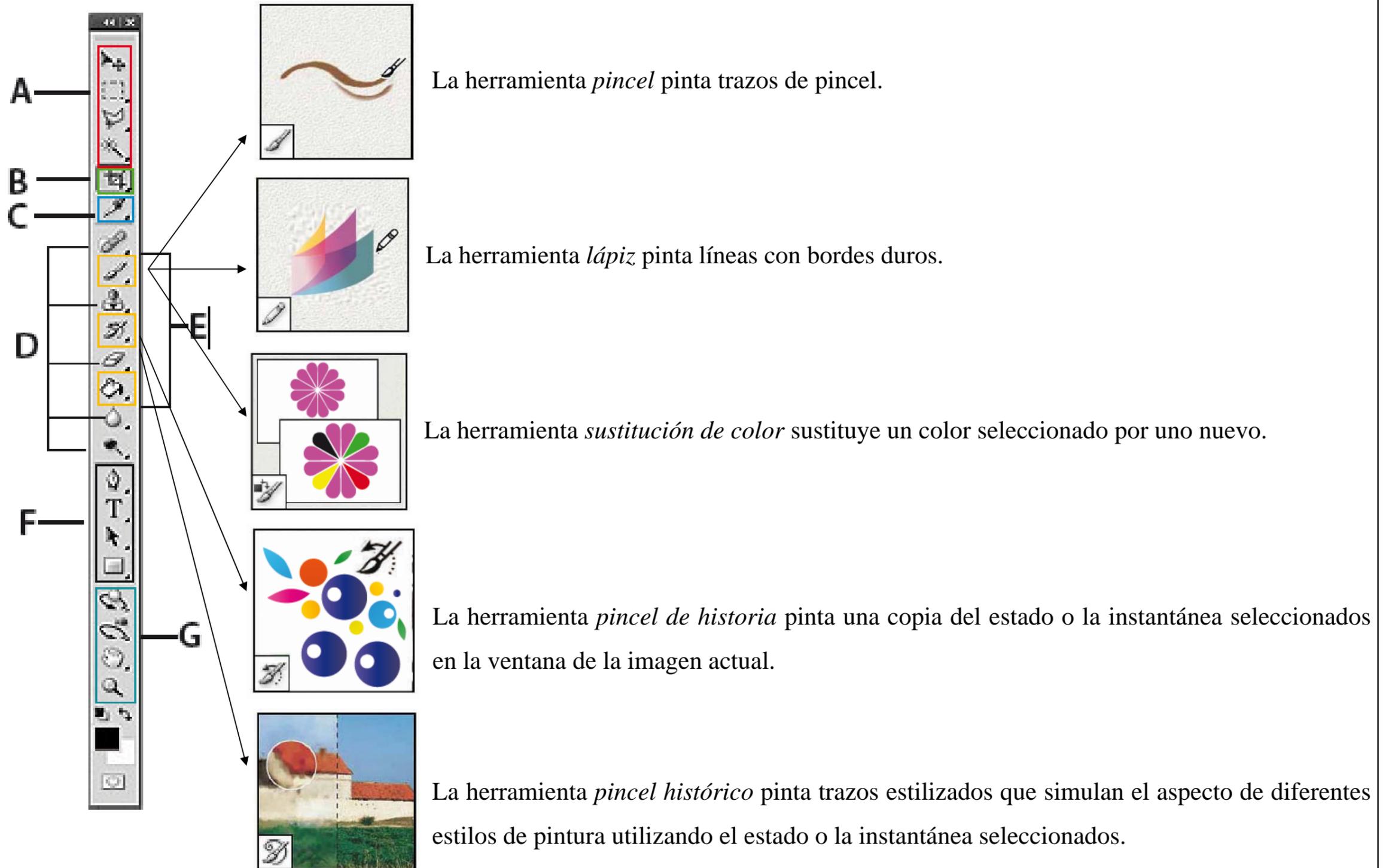


## HERRAMIENTAS PARA RETOCAR (D)

The diagram illustrates the Photoshop retouching tools panel, labeled 'HERRAMIENTAS PARA RETOCAR (D)'. The tools are organized into groups: A (Blur, Sharpen, Smart Blur, Smart Sharpen), B (Smudge, Liquify), C (Dodge, Burn, Sponge), D (Heal, Clone, Patch, Content-Aware Fill), E (Spot Healing Brush, Healing Brush, Patch Tool, Content-Aware Fill), F (Eraser, Gradient, Perspective Crop, Vanishing Point), and G (Levels, Curves, Properties). Arrows point from specific tools to example images showing their effects. The examples include a key and a cluster of colored circles.

- A:** La herramienta *desenfocar* suaviza los bordes duros de la imagen.
- B:** La herramienta *enfocar* endurece los bordes suaves de una imagen.
- C:** La herramienta *dedo* difumina partes de una imagen.
- D:** La herramienta *sobreexponer* aclara áreas de una imagen.
- E:** La herramienta *subexponer* oscurece áreas de una imagen.
- F:** La herramienta *esponja* cambia la saturación de color de un área.

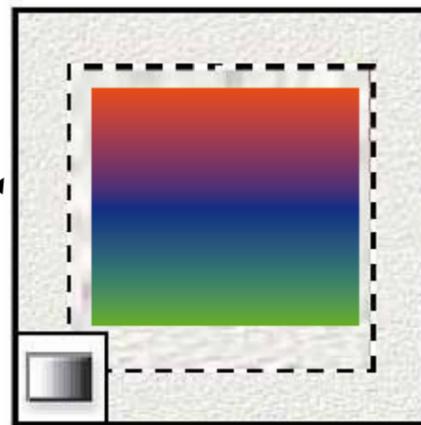
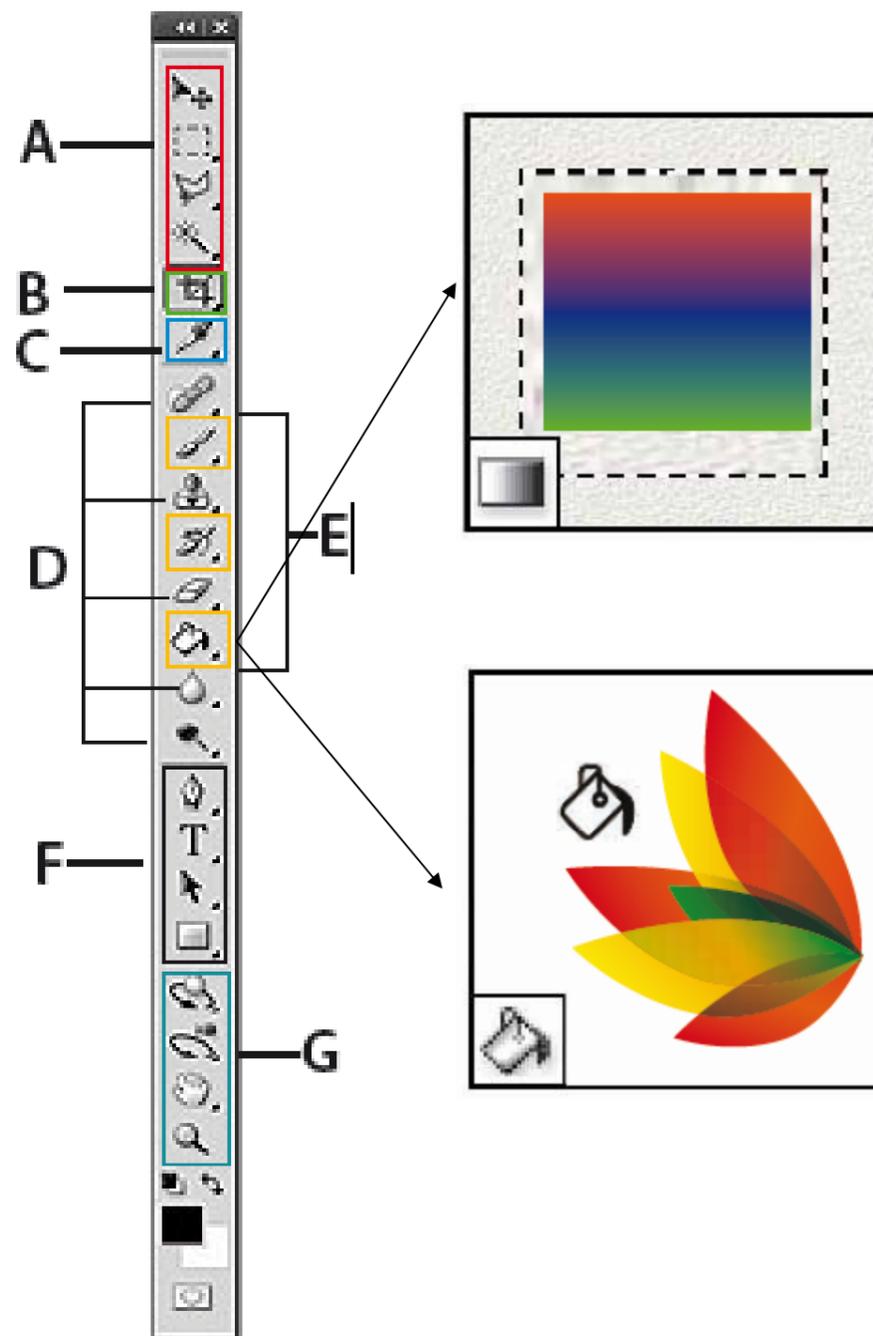
## HERRAMIENTAS PARA PINTAR (E)



The diagram shows a vertical toolbar with various painting tools. Labels A through G point to specific tools or groups of tools. Callout boxes show the results of using these tools on a canvas.

- A:** Points to the Paintbrush tool. Callout: La herramienta *pincel* pinta trazos de pincel.
- B:** Points to the Pencil tool. Callout: La herramienta *lápiz* pinta líneas con bordes duros.
- C:** Points to the Eraser tool.
- D:** Points to the Color Replacement tool. Callout: La herramienta *sustitución de color* sustituye un color seleccionado por uno nuevo.
- E:** Points to the History Brush tool. Callout: La herramienta *pincel de historia* pinta una copia del estado o la instantánea seleccionados en la ventana de la imagen actual.
- F:** Points to the History palette.
- G:** Points to the Artistic Brush tool. Callout: La herramienta *pincel histórico* pinta trazos estilizados que simulan el aspecto de diferentes estilos de pintura utilizando el estado o la instantánea seleccionados.

## HERRAMIENTAS PARA PINTAR (E)

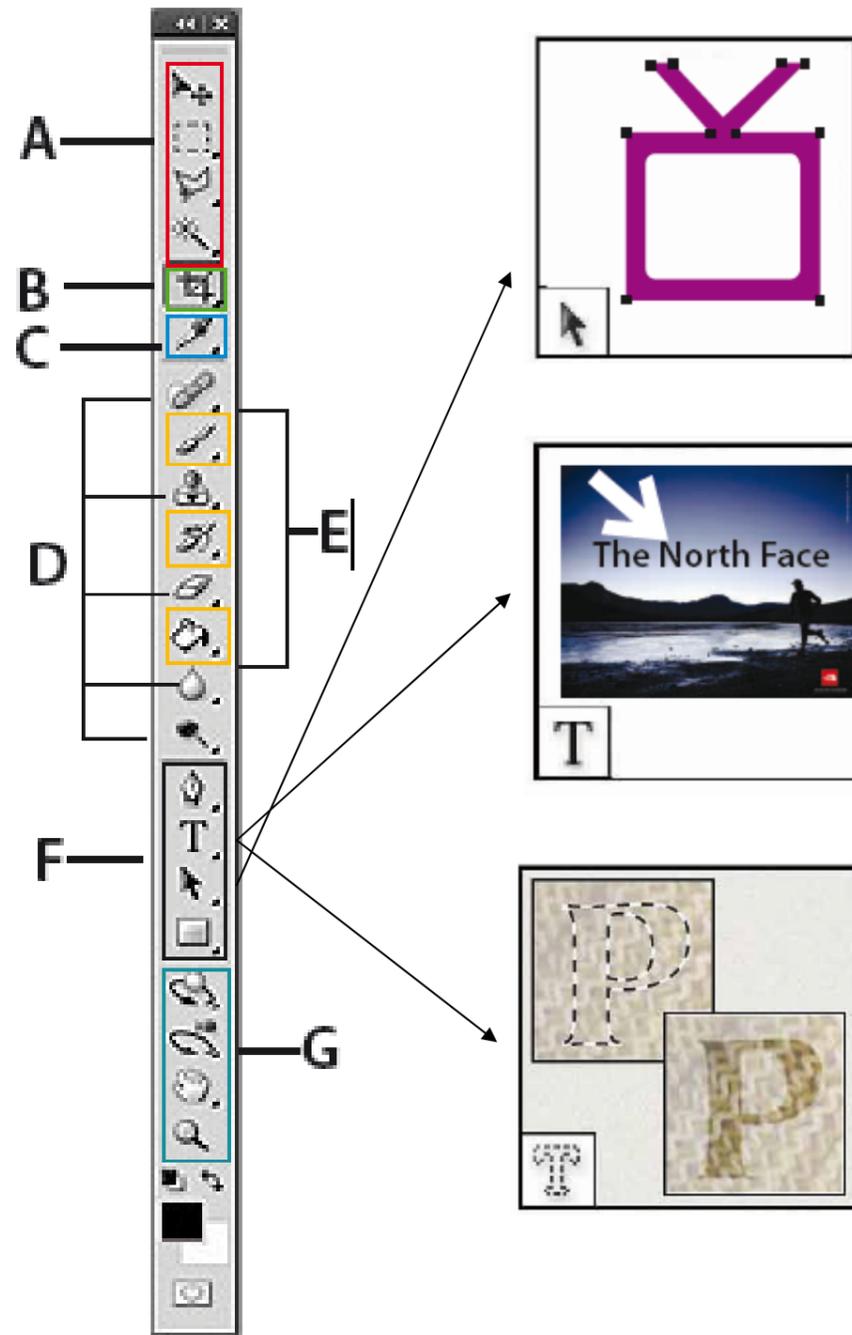


Las herramientas de *degradados* crean fusiones rectilíneas, radiales, angulares, reflejadas y de diamante entre colores.



La herramienta *bote de pintura* rellena áreas de colores similares con el color frontal.

## HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y TEXTO (F)

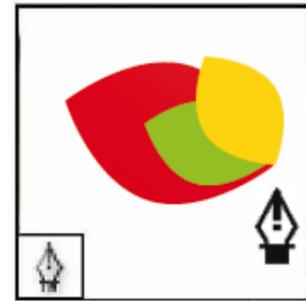
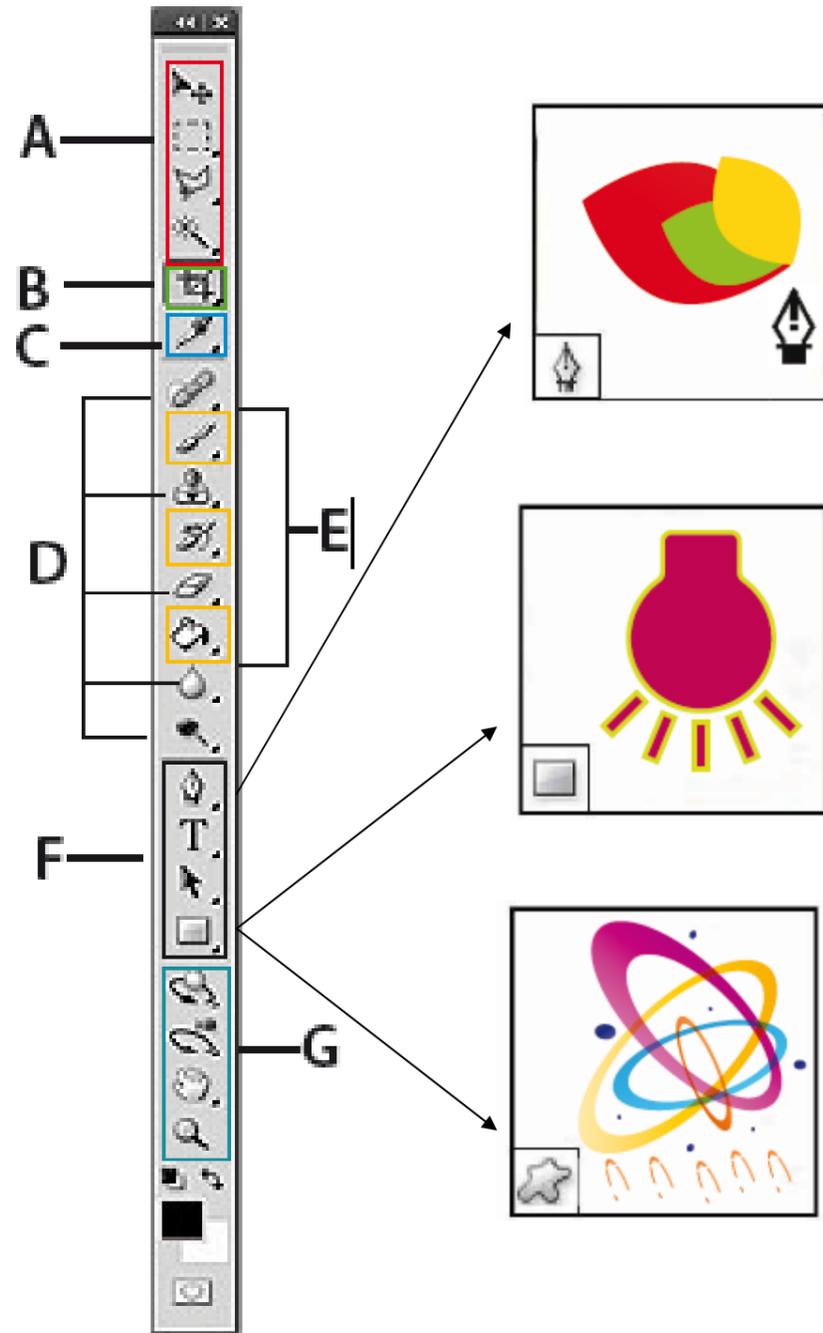


Las herramientas de *selección de trazado* realizan selecciones de formas o segmentos y muestran los puntos ancla, las líneas de dirección y los puntos de dirección.

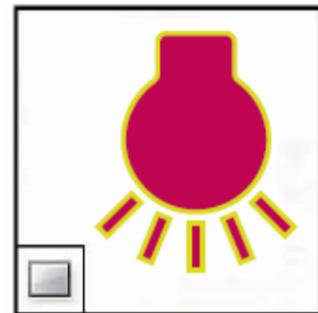
Las herramientas de *texto* insertan texto en una imagen.

Las herramientas de *máscara de texto* crean una selección en forma de texto.

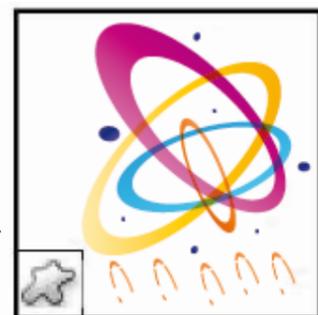
## HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y TEXTO (F)



Las herramientas de *pluma* dibujan trazados de bordes suaves.



Las herramientas de *forma* y la herramienta de *línea* dibujan formas y líneas en una capa normal o en una capa de formas.



La herramienta *forma personalizada* realiza formas personalizadas seleccionadas de una lista de formas existente en el programa.

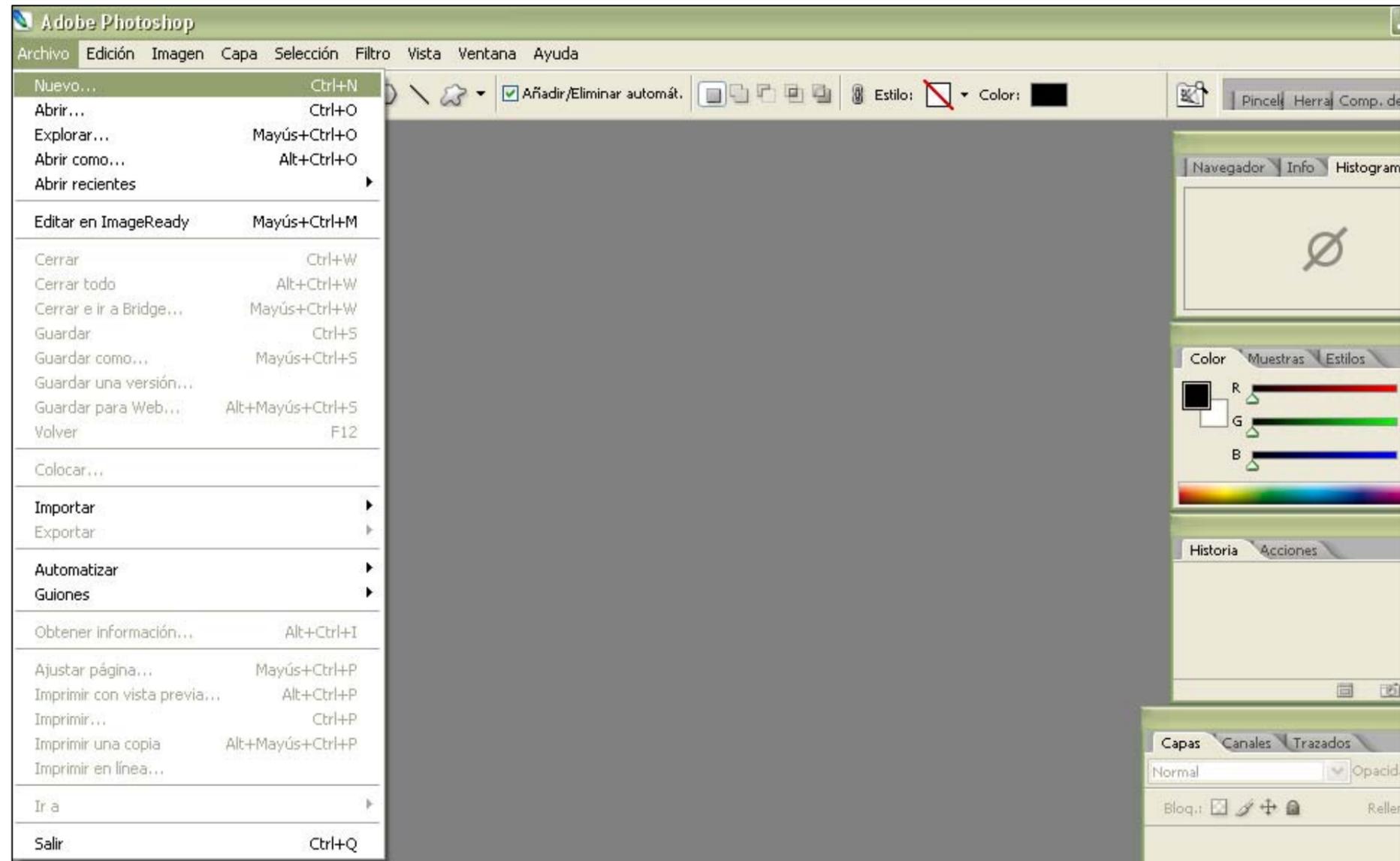
# Familiarización con Photoshop

## Introducción

1. Nuevo documento
2. Elegir el área de trabajo
3. Cómo guardar y en que formato
4. El tamaño

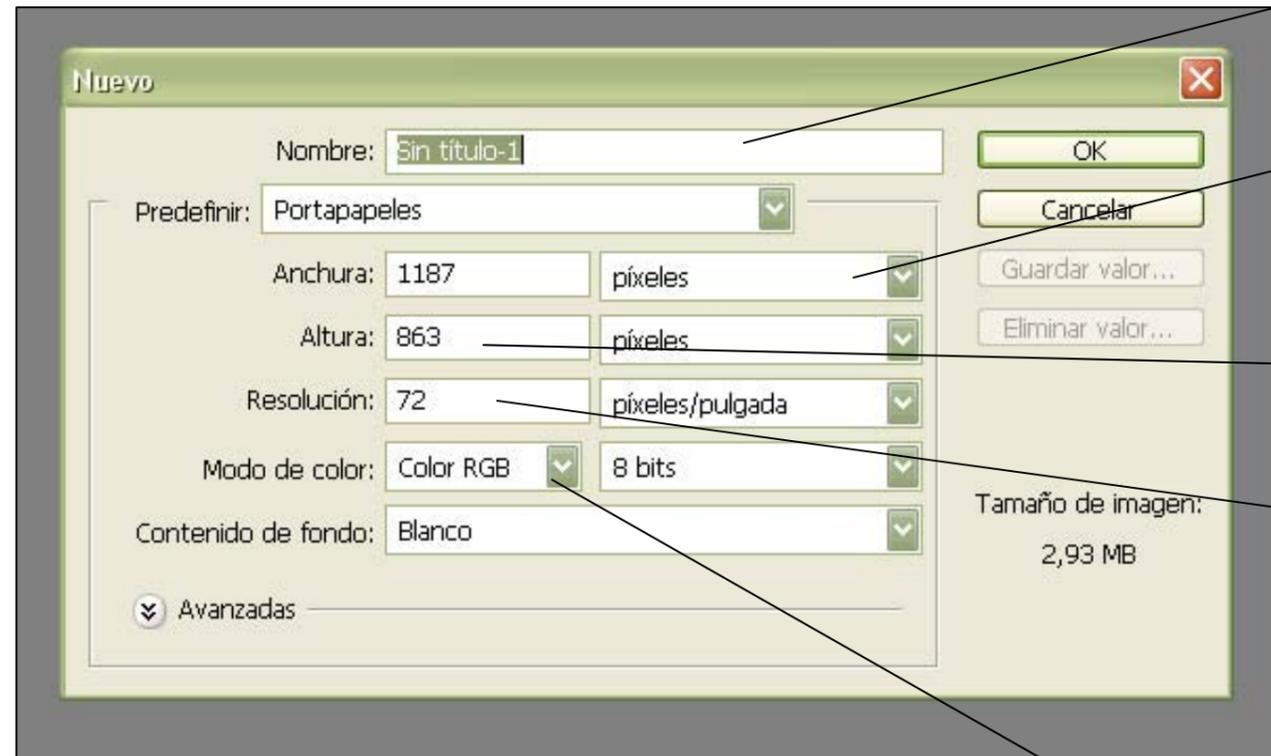


## NUEVO DOCUMENTO



Lo primero que debemos hacer es ir a archivo y clicar en nuevo. Ahí escogeremos el área de trabajo, sus medidas y demás características.

## ELEGIR EL ÁREA DE TRABAJO



Nombre del documento

Clicar aquí para definir la unidad de medida (píxeles, centímetros,...)

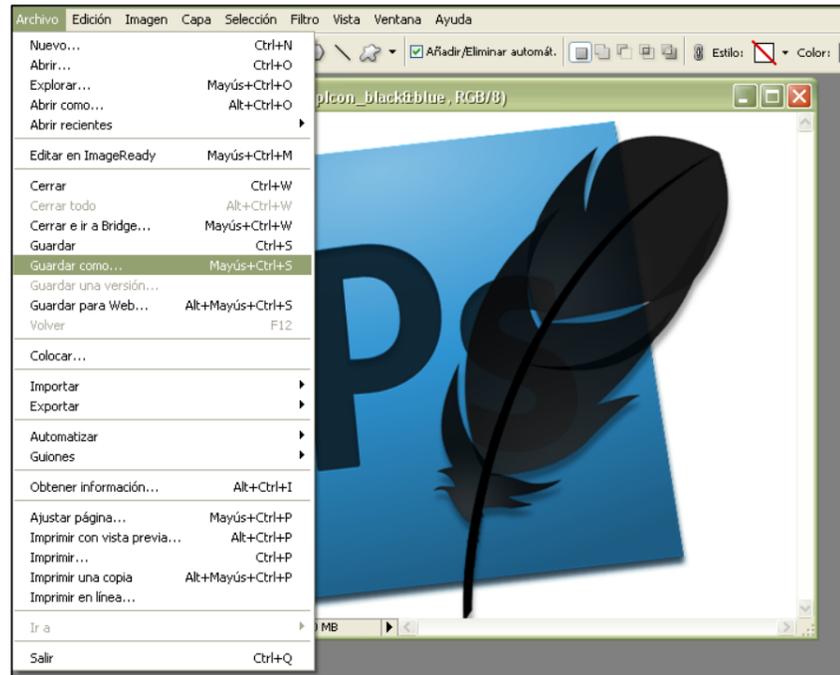
Clicar aquí para definir las medidas

Clicar aquí para definir la resolución (72 px. suele ser el estándar mientras que 300 px. es calidad alta).

Clicar aquí para definir el modelo de pantalla (Colores RGB, escala de grises,...)

Cuando hayamos elegido las características de nuestro documento le damos a OK y nos aparece el área de trabajo que hemos creado.

## CÓMO GUARDAR Y EN QUE FORMATO

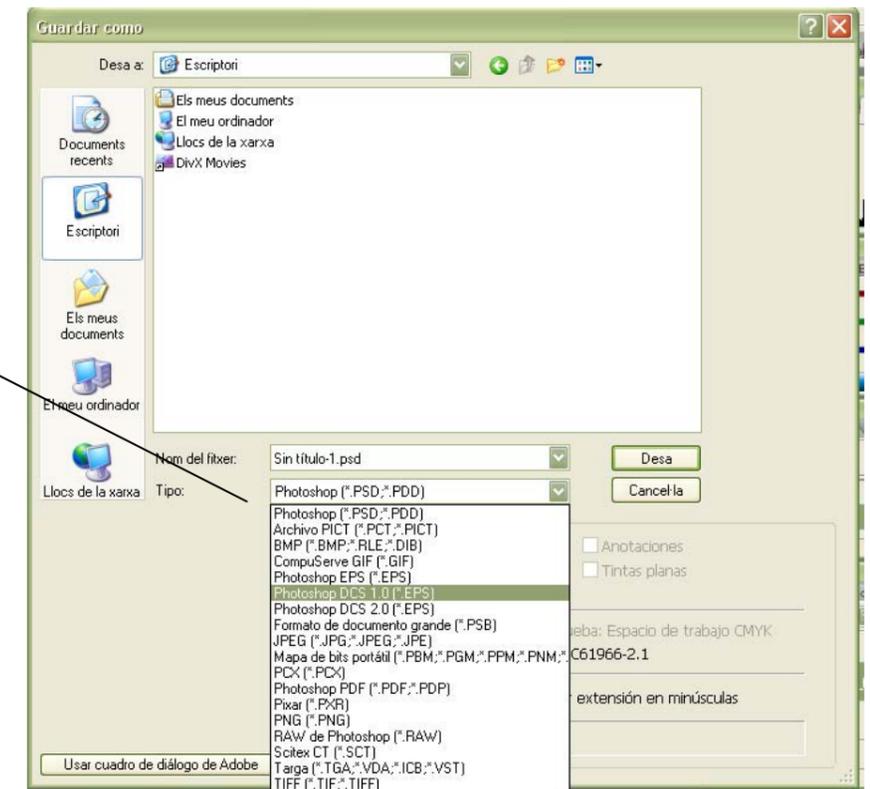


Aunque aún no hemos empezado a trabajar en nuestro documento, es importante saber de antemano en que formatos podemos guardarlo, porqué y cómo hacerlo.

Nos dirigimos a la barra de herramientas superior, clicamos en archivo y guardar cómo...

Si sólo clicamos en guardar se nos almacenará el proyecto de photoshop pero no lo hará como imagen.

Pues bien, aquí nos aparecen los distintos formatos para guardar entre los que se encuentran los más conocidos como JPG, JPEG, GIF o PNG pero es importante el formato TIFF.





Con los cuatro primeros formatos, la imagen se nos comprimirá bastante, es decir ocupará menos megas y será de menor calidad aunque hayamos escogido una alta ya que son sistemas de compresión. El JPG y JPEG, nos lo guardan como imágenes así que si queremos hacer un montaje y eliminamos los fondos de diversas fotos o dibujos, con este formato se nos guardará el blanco por lo que la mejor opción será la del PNG. Ahora bien, si ya hemos terminado por completo de editar la imagen, lo mejor es guardar en TIFF ya que la resolución será mayor y sin comprimirse.

Esta imagen corresponde a PNG, así como se ve en photoshop, es decir sin el fondo por lo que aparecen los píxeles.



## EL TAMAÑO

El tamaño es importante por lo que a píxeles se refiere. El tamaño del archivo es proporcional a las dimensiones en píxeles de la imagen. Por lo tanto, las imágenes con más píxeles muestran mejor los detalles a un tamaño de impresión determinado pero necesitan mayor espacio en el disco para su almacenamiento y requieren también más tiempo de edición. En consecuencia, la resolución está entre la calidad de la imagen y el tamaño del archivo.

Veamos el ejemplo:

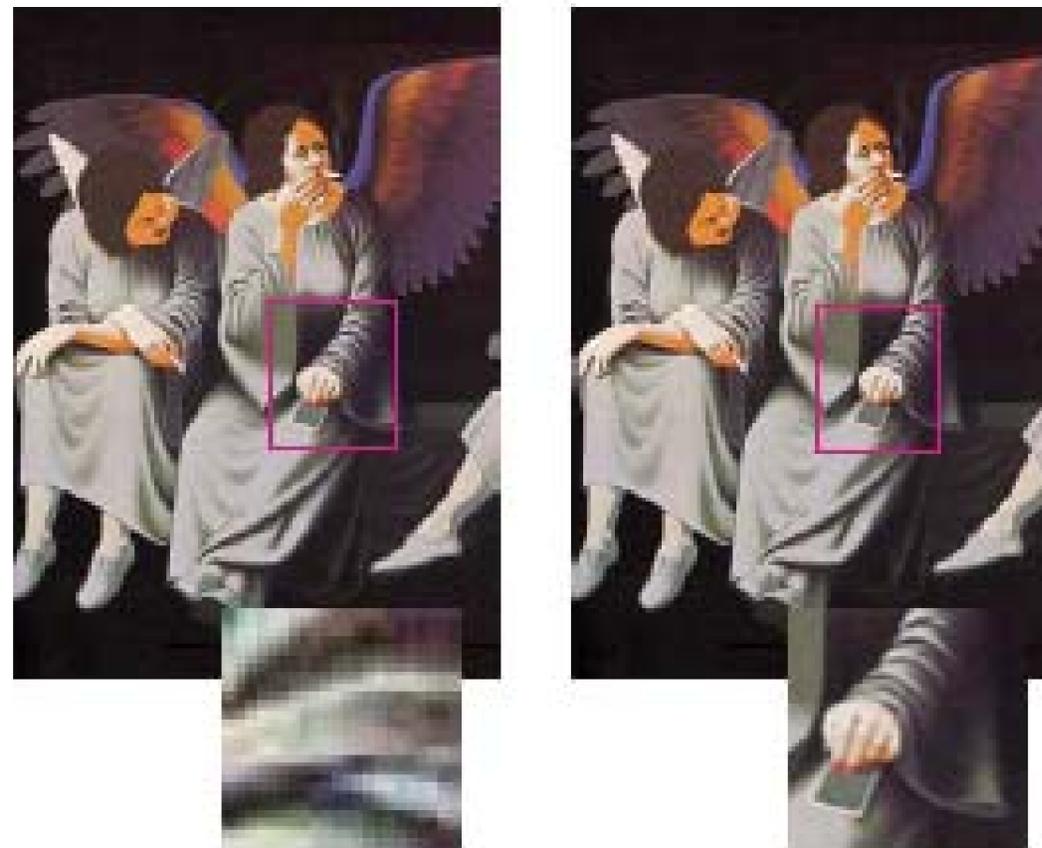


Imagen idéntica con 72 ppp y 300 ppp; obsérvese con el zoom al 200%

# Edición de imágenes

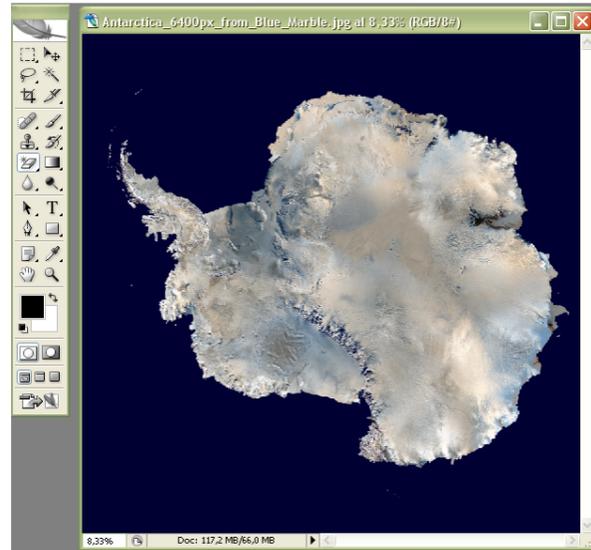
## Pasos básicos

1. Eliminar el fondo
2. Cambiar el tono/saturación
3. Convertir a blanco y negro
4. Eliminar brillos
5. Redimensionar
6. Colocar una imagen

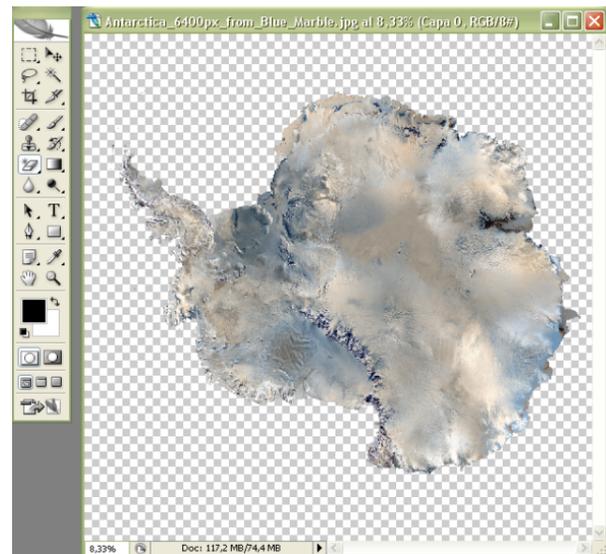


## ELIMINAR FONDO

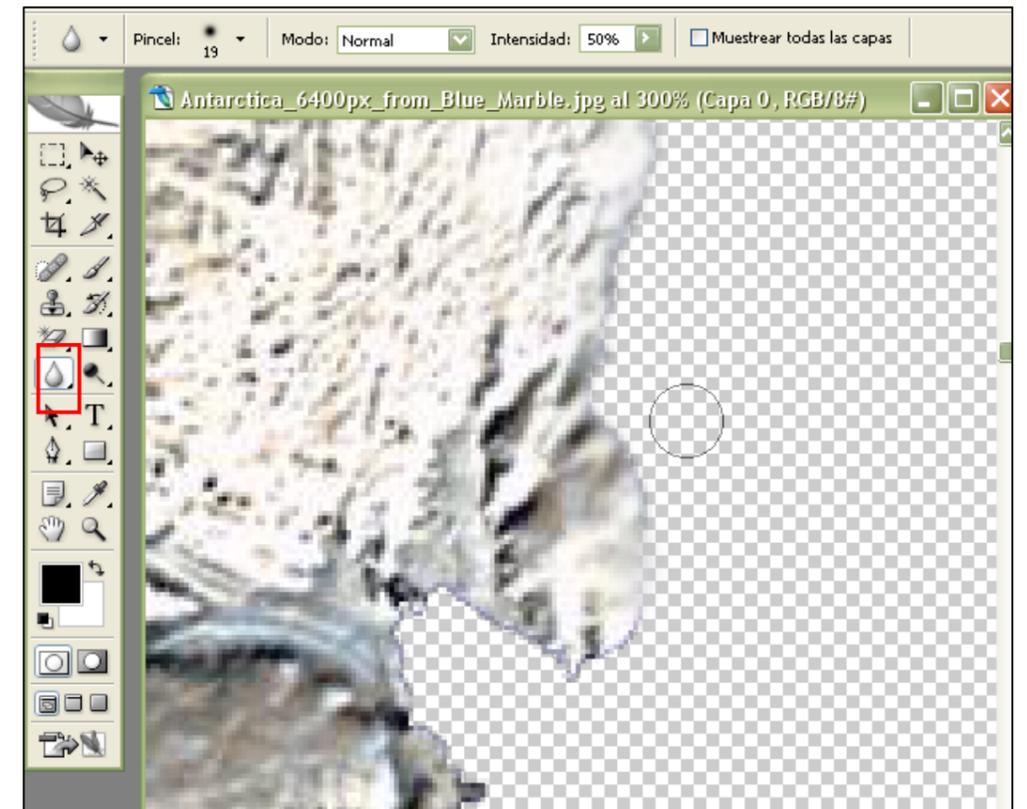
Como vimos en el primer capítulo, hay herramientas que nos permiten eliminar el fondo de una manera muy sencilla.



Esta imagen de la Antártida tiene un fondo muy uniforme por lo que vamos a quitarlo con el borrador mágico.



Con un solo clic obtenemos este resultado...

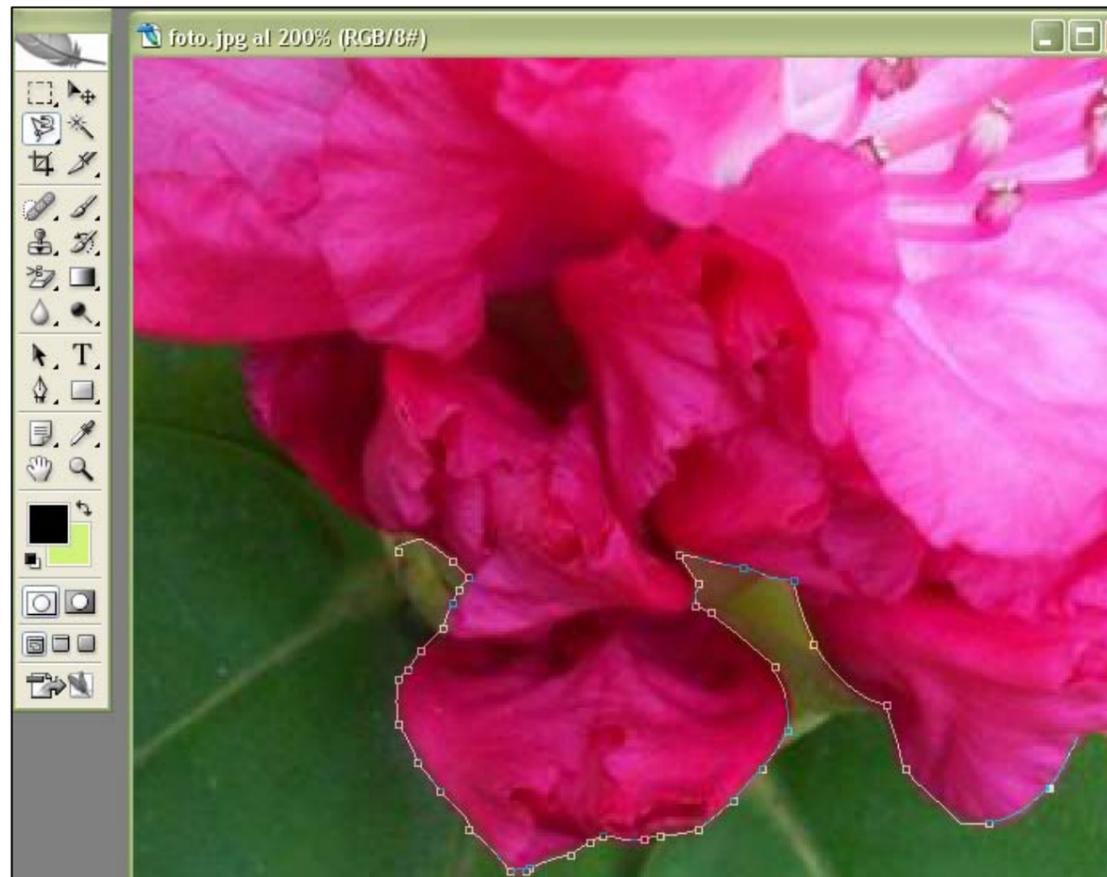


Lo más probable es que, al no ser una imagen de mucha calidad tengamos que difuminar los bordes para conseguir un acabado mucho más perfeccionado.

Con la herramienta desenfocar vamos bordeando para dar un mejor resultado, sin embargo esta misma opción puede hacerse con la goma de borrar normal, escogiendo una textura que difumine.

Pero puede ser que no siempre sea tan fácil.

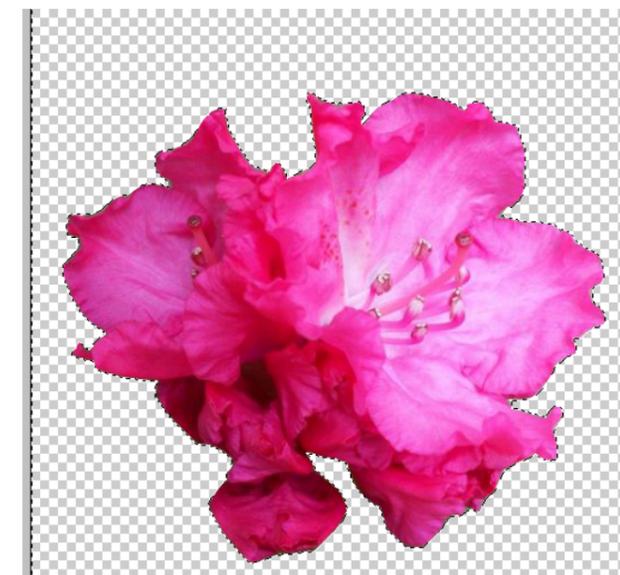
Si el fondo es muy difícil de eliminar lo mejor será escoger el lazo, ya sea magnético o no dependiendo de la facilidad de anclaje, o la herramienta pluma.



Tenemos toda la imagen seleccionada.



Vamos a “selección”→Invertir. Le das a la tecla supr. (suprimir) del teclado o delate dependiendo de éste y ya está.

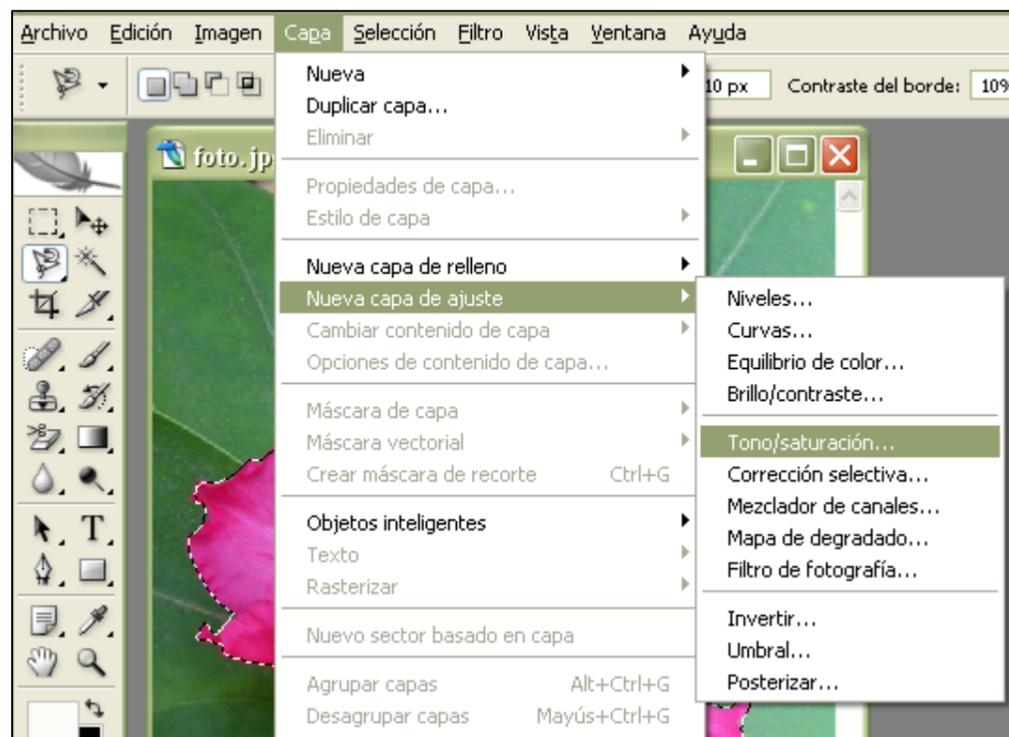


Lo mejor será suavizar los bordes como hemos hecho con la imagen anterior.

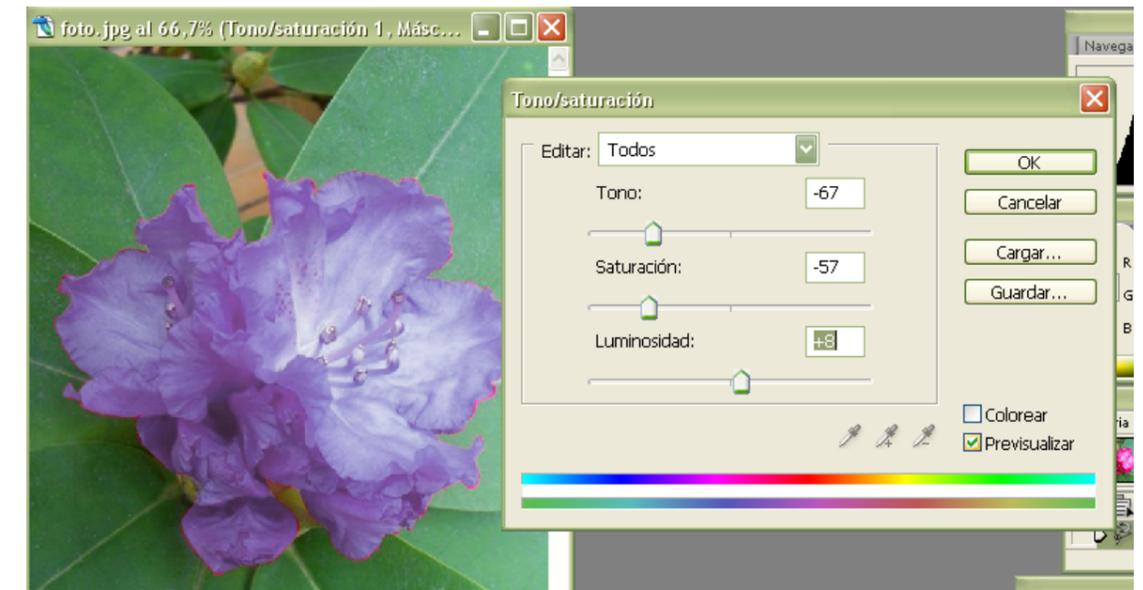
## CAMBIAR EL TONO/SATURACIÓN

Aprovechando que tenemos la fotografía anterior seleccionada vamos a cambiar el color.

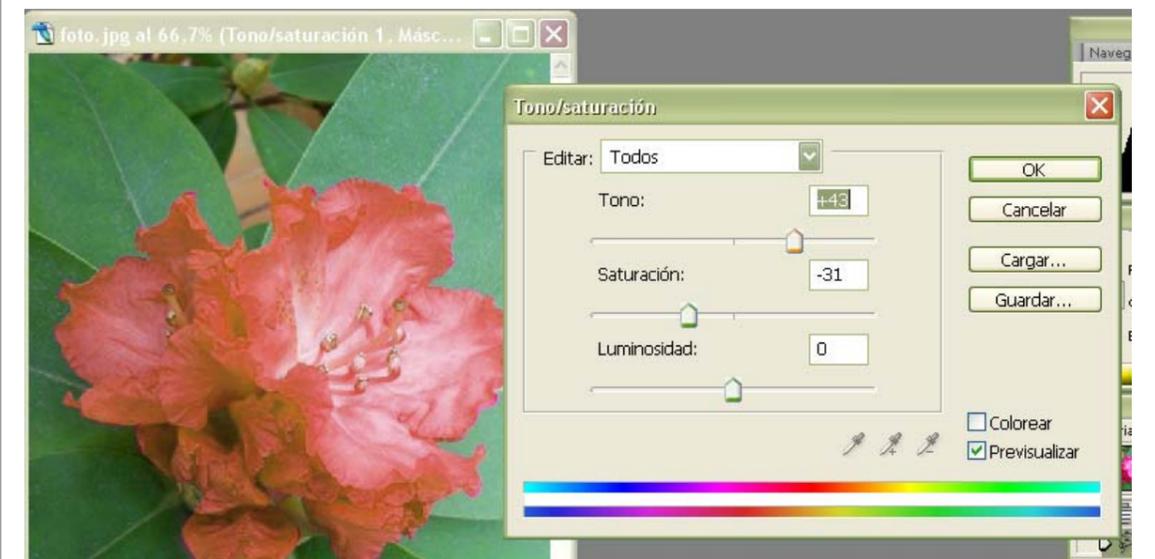
Primero se debe seleccionar la zona a modificar y luego vamos a capa → nueva capa de ajuste → tono/saturación.



Creando esta capa convertimos la selección en una máscara y sólo se aplicará en la zona seleccionada.

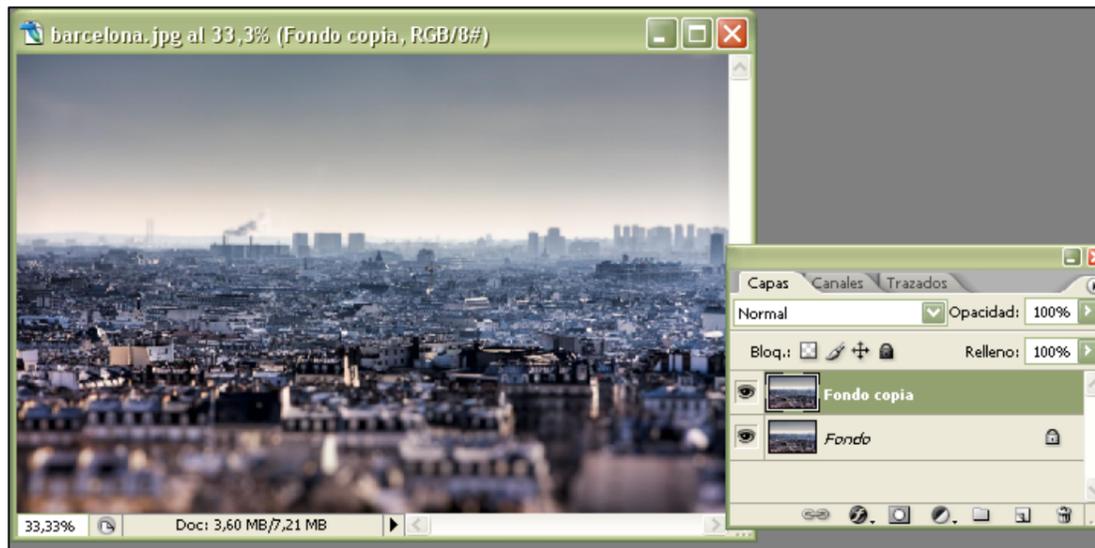


Con los parámetros que no saldrán podemos ir cambiando el tono, la saturación y darle más luminosidad a nuestra fotografía.



## CONVERTIR A BLANCO Y NEGRO

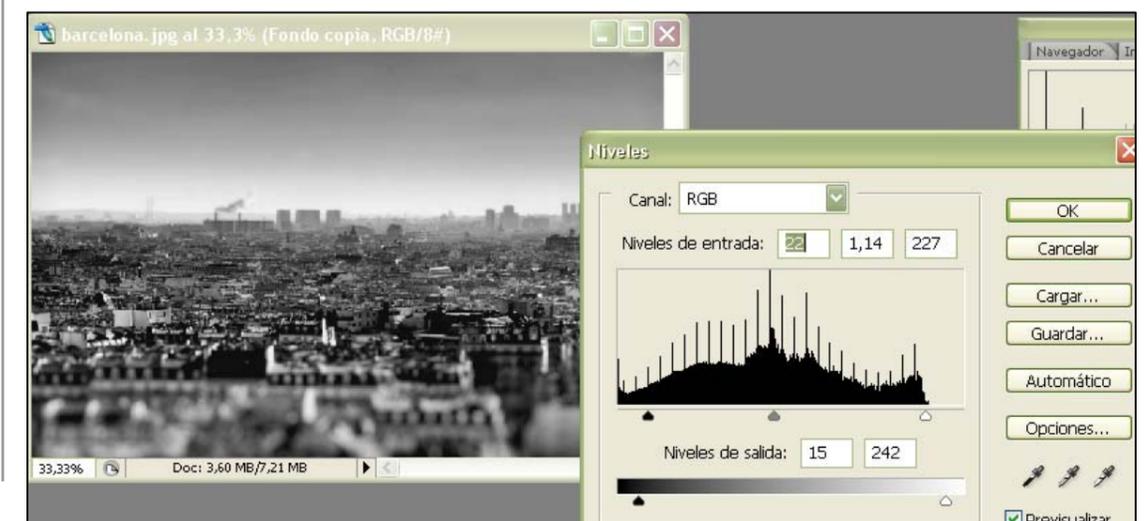
Este paso es muy sencillo. Abrimos la fotografía con el programa y duplicamos la capa de fondo haciendo clic con el botón derecho sobre dicha capa.



El próximo paso es ir a imagen → ajustes → mezclador de canales. Activamos la casilla Monocromo y deslizamos los cursores de canales de origen hasta que el resultado sea el que nos gustes.



Podemos buscar unos resultados mejores a través de los niveles (sin deshacer los pasos anteriores). Volvemos a imagen → ajustes → niveles. De ahí movemos los cursores y seleccionando el canal RGB aumentamos o disminuimos los negros, grises o blancos. Así nos quedará una imagen mejor.



## ELIMINAR BRILLOS

No siempre las fotos nos salen como queremos. El sudor, los focos o el tipo de piel de cada uno hacen que aparezcan brillos en la cara. Es el momento de aprender a quitarlos.



Lo primero es abrir la imagen en el programa y seleccionar la herramienta *pincel corrector*. Al usar este corrector debemos apretar Alt para seleccionar el tono que queremos elegir para quitar los brillos. De esta manera hay que ir cambiándolo cada vez ya que la frente no tendrá el mismo tono que las mejillas.



Una vez tenemos el tono, vamos clicando en cada punto que modifiquemos.

Podemos cambiar

el tamaño del pincel según las características de la zona a corregir.

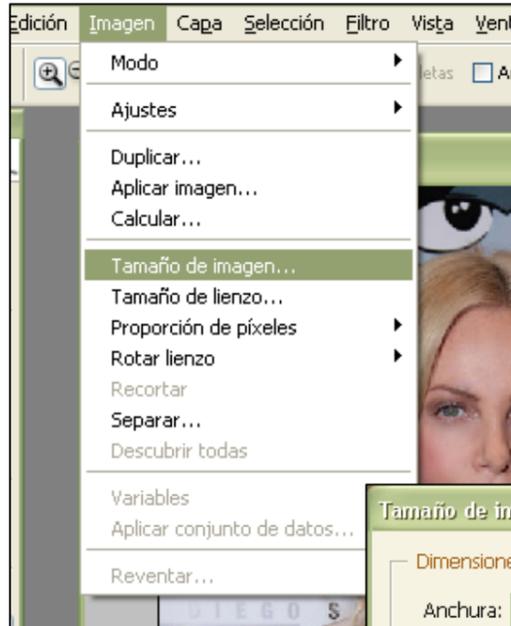


Y éste es el resultado final...

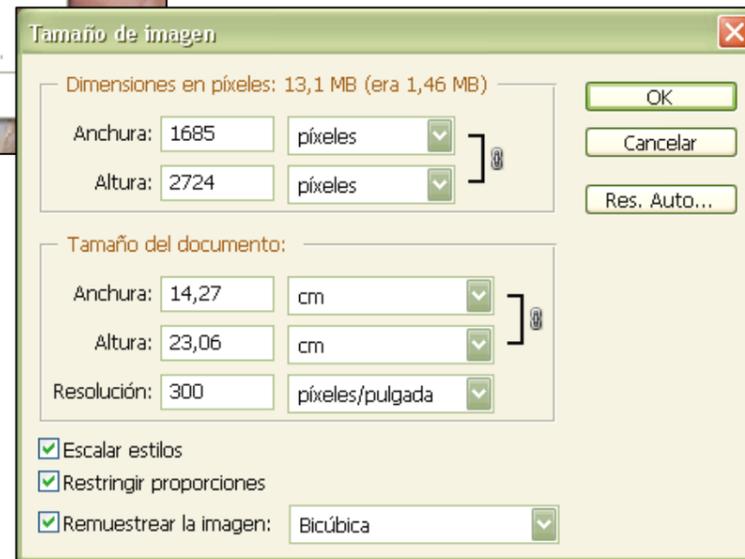


## REDIMENSIONAR

### Tamaño de la imagen

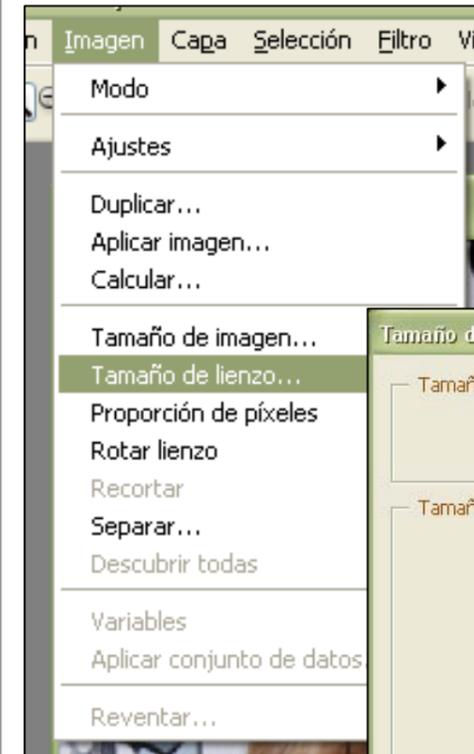


Para cambiar las dimensiones de la fotografía nos dirigimos a la barra superior, clicamos en imagen y a continuación en tamaño de la imagen.

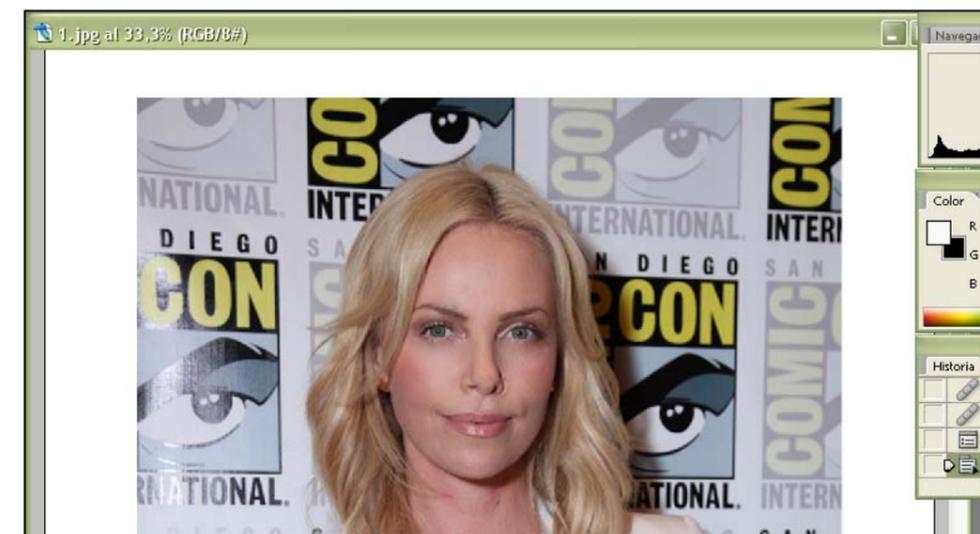


Y decidimos que queremos cambiar. Vamos a darle calidad a la fotografía pasándola a 300 px. A simple vista no notaremos la diferencia aunque al guardarla veremos que pesa mucho más.

### Tamaño del lienzo



Los cambios del lienzo no nos midifican la imagen, simplemente nos aumenta los márgenes.



## COLOCAR UNA IMAGEN

En ocasiones podemos usar photoshop para crear un cartel por lo que es importante conocer cómo colocar una imagen y retocar su tamaño para que no se deforme.

Abrimos la imagen que usaremos como fondo...



Vamos a borrar el interior de la fotografía con el *borrador mágico* ya que es un tono homogéneo....



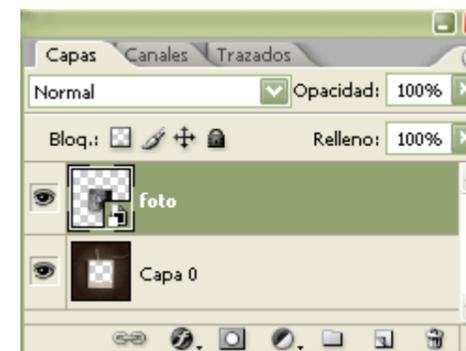
Para poner la foto vamos a archivo → colocar.

Para cambiar el tamaño de la foto colocada y que no se nos deforme tenemos que mantener pulsado el botón shift hasta conseguir las medidas que nos gusten. Una vez hecho damos doble clic sobre la fotografía para que se “suelte”.

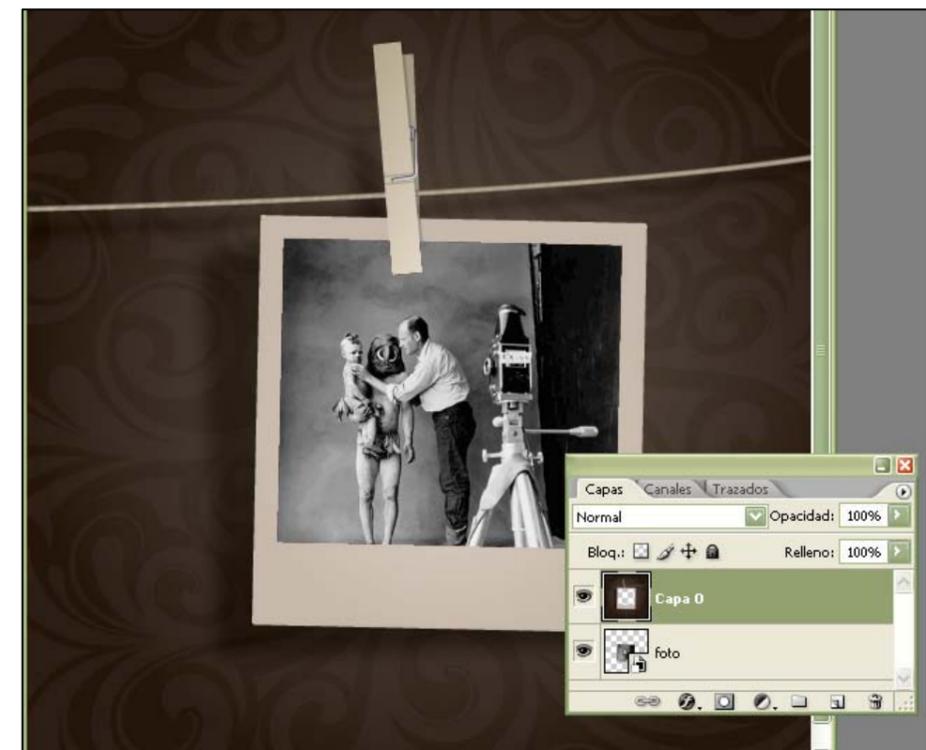


Hay que fijarse en los detalles. Esta composición no puede terminarse de esta manera porque la pinza ha de quedar encima de la fotografía ya que figura una imagen extraída de una máquina estilo Polaroid.

Esto es muy sencillo. Vamos a la ventana de capas (si no nos aparece en el panel, la hacemos visible en ventana → capas o clicando F7).



La capa “foto” está por encima de la capa 0 que es la del fondo así que arrastramos la capa 0 por encima de la capa “foto”.



#### Texto

Los textos se añaden con la herramienta *texto*, creando el cuadro de texto y escribiendo en él. El programa no viene con muchas fuentes y puede que queramos algunas de diferentes así que hay webs como [www.dafont.com](http://www.dafont.com) que nos

las proporcionan gratuitamente. Para instalarlas debemos, en el caso de PC, descomprimirla en C:/Windows/Fonts, mientras que para mac con un solo clic se nos instala.



Y este es el resultado de nuestra composición....



## PHOTOSHOP PARA PERIODISTAS



Gabinete de Comunicación y Educación  
Universitat Autònoma de Barcelona  
Facultat de Ciències de la Comunicació  
Edifici I. Despacho 49  
08193 Bellaterra, Barcelona (España)  
Teléfono + 34 93 581 16 89  
email: [g.comunicacio.educacio@uab.es](mailto:g.comunicacio.educacio@uab.es)