

# Curso de Photoshop

**eduMac**  
DIGITAL ARTS SCHOOL



[www.edumac.com.mx](http://www.edumac.com.mx)





## TEMARIO

Adobe Photoshop | 24 h

## INTRODUCCIÓN

Adobe Photoshop es el software líder en edición profesional de imágenes digitales. Su interface interactiva permite desarrollar y aplicar de manera óptima sus herramientas, tanto en el área de diseño como digital.

## OBJETIVO

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

### 1. INTERFAZ DEL USUARIO

- ◆ Identificación de los diferentes sectores de la interfaz: Barra de menús, barra de herramientas, ventana de documento, menú de paletas de trabajo y paleta de control
- ◆ Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del Dock)
- ◆ Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de espacios personalizados (Workspace)

### 2. MAPAS DE BITS

- ◆ ¿Qué son los píxeles? Estructura de un mapa de bits
- ◆ Modificar el tamaño de una imagen (Image Size)
- ◆ ¿Qué es la resolución?
- ◆ Modelos de color: RGB, CMYK, Grayscale, Indexed Color, Duotono y Bitmap
- ◆ Representación del color en una imagen (Canales)

### 3. SELECCIÓN Y EDICIÓN DE ÁREAS BITMAP

- ◆ Herramientas para hacer selecciones en un mapa de bits
- ◆ Adición y sustracción de áreas de selección
- ◆ Transformación libre de áreas de mapa de bits
- ◆ Uso de la herramienta Quick Selection
- ◆ Manipulación de selectores vía submenú Refine Edges

### 4. PINTANDO CON LA HERRAMIENTA PINCEL

- ◆ Características de borde de pincel, tamaños y formas
- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Importación de pinceles predeterminados
- ◆ Variantes al comportamiento del pincel desde el panel Brushes
- ◆ Pintando con Trazos (Paths)
- ◆ Coloreando con el pincel de Reemplazo de Color
- ◆ Simulando la cantidad de humedad del pincel con el Mixer Brush
- ◆ Aplicación de pinceles artísticos Bristle

### 5. APLICACIÓN DE RELLENO

- ◆ Trabajando con Color de Frente y Color de Fondo
- ◆ Conociendo la ventana de Relleno y sus funciones
- ◆ Creación de rellenos de Gradiente
- ◆ Tipos de gradiente
- ◆ Generación de Patrones
- ◆ Aplicación de Contorno (Stroke) a un área específica

### 6. HERRAMIENTAS DE DISTORSIÓN DE PÍXELES

- ◆ Transformando selecciones con Free Transform
- ◆ Uso de distorsionadores: Skew, Distort, Perspective, Warp
- ◆ Escalado inteligente con el Content-Aware Scale
- ◆ Aplicación de perspectiva con retículas con punto de fuga con la herramienta Vanishing Point
- ◆ Distorsión puntual con el Puppet Warp
- ◆ Modificación de imágenes con la herramienta Liquify
- ◆ Reparar distorsiones ópticas con Lens Corrections



## 7. ORGANIZACIÓN DE CAPAS

- ◆ Herramientas del panel capas
- ◆ Monitoreo y organización de capas
- ◆ Selección múltiple de capas
- ◆ Creación de grupos de capas
- ◆ Inserción de imágenes a un lienzo vía copiado y pegado
- ◆ Colocación de imágenes desde el comando Place
- ◆ Creación de Objetos Inteligentes y ventajas de su uso
- ◆ Combinación de imágenes a partir de la utilización de modos de fusión de capas

## 8. APLICACIÓN DE EFECTOS DE CAPA

- ◆ Capas de Ajuste y Relleno
- ◆ Alineación de capas
- ◆ Mezcla de capas

## 9. APLICACIÓN DE ESTILOS DE CAPA

- ◆ Creación y aplicación de estilos de capa: Sombras difusas (Shadows), Resplandores (Glow), Relieves y biseles (Bevel and Emboss). Aplicación de color como efecto (colores sólidos, gradientes y patrones)
- ◆ Edición, copiado y eliminación de Estilos de Capa

## 10. EMPLEO DE FILTROS

- ◆ Aplicación de filtros variados del menú Filters
- ◆ Uso de la ventana Filter Gallery para la previsualización de algunos filtros
- ◆ Combinación de filtros desde la ventana Filter Gallery

## 11. TÉCNICAS PARA CREAR MASCARILLAS

- ◆ ¿Qué es una mascarilla?
- ◆ Control de mascarillas desde el panel Mask
- ◆ Uso del canal Alpha para generar selecciones
- ◆ Uso de la pluma y figuras geométricas para trazos de recorte (Paths) y mascarillas vectoriales (Shapes)
- ◆ Creación de Mascarilla de Recorte (Clipping Mask)
- ◆ Edición y eliminación de mascarillas
- ◆ Creación de selecciones con la opción Quick Mask
- ◆ Uso del Clipping Path en el enmascarillado de píxeles para su uso en otras aplicaciones

## 12. HERRAMIENTAS DE RETOQUE FOTOGRÁFICO

- ◆ Reparación de rasguños y grietas con las herramientas Clone Stamp, Healing Brush, Spot Healing Brush y Patch Tool
- ◆ Desplazamiento de píxeles con el Content-Aware Move Tool
- ◆ Suavizado de áreas de ruido por medio de la herramienta Blur
- ◆ Modificación de sombras, luces y saturación con las herramientas Burn, Dodge y Sponge
- ◆ Técnica de retoque por medio del relleno inteligente (Content-Aware Fill)

## 13. PROCESOS DE CALIBRACIÓN DE IMÁGENES

- ◆ Aplicación de ajustes automáticos (Auto Levels, Auto Color, Auto Contrast)
- ◆ Principios de corrección de color

- ◆ Manejo de luces, sombras y medios tonos en los paneles Niveles y Curvas
- ◆ Alteración de color por medio de la ventana Color Balance
- ◆ Control de sombras y luces con Shadow & Highlights
- ◆ Enfoque de imágenes por medio del filtro Sharpen

## 14. EDICIÓN CON HIGH DYNAMIC RANGE

- ◆ ¿Qué es HDR?
- ◆ Creación de contrastes de mayor precisión o hiperrealistas

## 15. CREACIÓN Y EDICIÓN DE TEXTO

- ◆ Herramienta de texto
- ◆ Atributos de texto desde la ventana de párrafo
- ◆ Aplicación de texto a trazos
- ◆ Distorsión de texto (Warped Text)

## 16. ACCIONES Y TAREAS AUTOMATIZADAS

- ◆ Grabación de Acciones para ejecución de tareas repetitivas
- ◆ Uso del Automate para tareas automatizadas: Batch y Droplet (Lotes de acciones), Crop and Straighten Photos (Recorte y enderezamiento de imágenes)

## 17. SALIDA A IMPRESIÓN O WEB

- ◆ Conociendo los formatos de salida
- ◆ Optimización de imágenes para web. Formatos adecuados
- ◆ Exportación de imágenes para impresión digital y offset