



Curso



Photoshop®
See What's Possible™



Taller de Photoshop

Descripción del Curso



Photoshop, creado por **Adobe Systems**, es una de las herramientas de software para el tratamiento de imágenes más potente hoy en día.

Photoshop permite la edición y retoque de imágenes en múltiples formatos (archivos tipo bitmap, jpeg, gif, etc.). Integrada con otros productos de **Adobe** en **Creative Suite** permite extender las capacidades para animación, creación de películas entre otros.



Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar mundial de retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo de diseño y la fotografía, como diseño Web y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Con el auge de la fotografía digital en los últimos años, **Photoshop** ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores / maquetadores para popularizarse en el retoque fotográfico, tanto profesional como casero, siendo, junto con Windows y Flash uno de los software más familiares (al menos de nombre) a la gente que comienza a utilizarlo.

Si bien no se trata de un programa para dibujar, **Adobe** ha sabido crear en **Photoshop** un programa intuitivo que ha pasado del tratamiento de imágenes en una sola capa a incorporar un espacio de trabajo multicapas, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM/ICC), tratamiento extensivo de tipografía, efectos creativos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, entre otros; lo que hace que **Photoshop** se destaque de la competencia y sea el software más utilizado por diseñadores e ilustradores.



Aunque el propósito principal de **Photoshop** es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad.

Información adicional

<http://www.adobe.com/es/products/photoshop>

Contenido Taller de Photoshop

1. Lo digital y lo análogo. Fotografía digital y fotografía normal. Grano y píxel. Aplicabilidad y alcances de **Photoshop**. Mundo digital, Fuentes distintas de datos (scanner, Internet). Color digital en comparación al color normal que se ve. El vector al lado del *bitmap*.
2. Escaneado. Proceso y resolución. Peso.
3. **Creative Suite**, como funcionan los programas entre si. Optimización en los equipos para el mejor funcionamiento de **Photoshop**.
4. Interface del programa. *Look and feel*. Espacios personalizados, herramientas y barra de opciones. *Shortcuts*. Compresión general de las herramientas. Paletas. *Assets*.
5. Compresión del color. Escogencia del color. RGB y CMYK. 16 bits y 8 bits. Consideraciones generales. *Seteo*. *Websafe*. Escogencias de color: color *picket*. *Swatches*. Exportación.
6. Capas. Como ayudan a resolver teniendo archivos maestros de capas. Mezclas. Organización. Ajustes. En grupos.
7. Creación, manejo, edición de texto vectorial.
8. Optimización de imágenes. Como afecta la velocidad. Formatos de imagen. Los más comunes: *jpg* y *gif*. Exportación. Compresión. Optimización. Canales *alpha*. Reducir colores. Imágenes de fondo. Fondos simétricos. Imágenes unidas sin ruptura de fotografía. Pantalla completa. Mosaicos direccionales. *Gif* animados. Corte de imágenes, asignar URL. Crear *Rollover* animados. Imágenes con enlaces. Texto alterno. Galería personalizada de fotos.
9. Reparación u restauración de imágenes. Concepto básico. Cuando reparar y cuando restaurar. *Cropeado*, tamaños y resoluciones.
10. Herramienta de selección. Cuando usarla. Herramienta *Pen*, necesaria para selecciones especiales. *Paths*.
11. El arte de retocar. Herramientas necesarias: *match* y *clonador*. Correctores necesarios: niveles curvas. Retoque basado en color, basados en otras imágenes. Fusión de imágenes. Control en los cambios de forma, perspectiva, etc.
12. Compresión de los canales.
13. Compresión de filtros.
14. Arte final. Como han de ser los archivos de arte final para imprenta, para medios digitales. Archivos maestros, renombramiento de metaarchivos. Uso del *bridge*.
15. Edición de acciones básicas para cambios de tamaño, resolución, modo. *Droplets*.
16. Gráficos con data. *Sets* de data. Importación de sets. Variables de reemplazo de texto.

