



ADOBE® PHOTOSHOP®

Fundamentos para principiantes

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE CURSO?

El curso está diseñado para principiantes que empiezan a familiarizarse con Adobe Photoshop y piensa darle el uso a esta aplicación con diferentes objetivos y metas. Se trata de fotógrafos aficionados que desean aprender las funciones básicas del procesamiento de fotografías digitales, diseñadores novatos, estudiantes universitarios de carreras creativas, para quienes Photoshop se convertirá en una herramienta de trabajo profesional, especialistas que desean adquirir habilidades básicas en el procesamiento de imágenes, y toda persona curiosa que le gusta aprender tecnologías populares y que desean estar al tanto de todo lo nuevo.

¿QUE VA A APRENDER?

- Comprender conceptos básicos de una imagen de mapa de bits.
- Podrá corregir defectos más comunes y esenciales en las fotos.
- Aprenderá realizar correcciones básicas de color y retoque.
- Podrá crear fotomontajes simples y aplicar efectos básicos.
- Sabrá crear piezas de diseño gráfico simples (tarjetas, flyers, posters, etc)
- Aprenderá preparar imágenes para publicar en Internet y para imprimir.



¿QUE NECESITA PARA APRENDER?

Tan solo un ordenador (da igual si es una PC ó MAC) con versión de Photoshop CC posterior a la de 2014. Da igual si es una versión de prueba o completa (ésto es según la prioridad del alumno) y bueno, como en todo, ganas de aprender y ponerlo en práctica.

CLASE 1

Adobe Photoshop, primer vistazo.

1. Interfaz de programa
2. Menú de comandos
3. Espacio de trabajo y manejo de paletas.
4. Preferencias (configuración del programa)
5. Configuración del sistema de gestión de color

Trabajo con archivos

1. Abrir un archivo
2. Buscador universal Adobe Bridge
3. Navegar por imagen abierta.
4. Comandos "Guardar" y "guardar como"
5. Exportación para Internet: Guardar para Web y dispositivos
6. Formatos de archivo: PSD, TIFF, JPG, PNG, GIF

CLASE 2

Conversión "cruda". Adobe Camera Raw

1. ¿Qué es un archivo "en crudo"?
2. Elementos básicos de la interfaz ACR.
3. Revelado y ajuste de las características tonales.
4. Funcionamiento de mapeadores de tonos.
5. Ajuste del balance de blancos
6. Ajustes HSL

Cambio de tamaño y recorte de una imagen.

1. Imagen de mapa de bits
2. Tamaño de imagen e impresión.
3. Resolución de monitores y de impresoras.
4. Cambiar el tamaño de una imagen. Comando "Tamaño de imagen"
5. Cambiar tamaño del lienzo. Comando "Tamaño de lienzo"
6. Recorte manual de la imagen. Herramienta "recorte"
7. Corrección de distorsiones de óptica. Herramientas "Corrección de lente" y "adaptación angulo ancho"

CLASE 3

Corrección tonal de imágenes en blanco y negro.

1. Cómo la computadora crea el brillo.
2. Profundidad de color.
3. Histograma.
4. Análisis de imagen.
5. Curvas - interfaz y principios de funcionamiento.
6. Llevar la imagen a pleno contraste
7. Asignación manual de puntos blancos y negros.
8. Redistribución de contraste.

Fundamentos de teoría de color.

1. El color como una sensación del observador.
2. Cómo se sintetiza el color.
3. Modelos de color adherentes (RGB) y sustractivos (CMY)
4. Rueda de colores
5. Modelo de color HSB
6. Cuentagotas y paleta de información
7. Cálculo de color a partir de valores RGB.
8. Asignación del color para dibujo

CLASE 4

Corrección general de curvas de imagen RGB.

1. Canales de imagen. Paleta "Canales"
2. El concepto de balance cromático.

3. Ajuste del balance cromático mediante curvas.
4. ¿Qué hacer si no hay puntos ni blanco ni gris?
5. Instalación manual de puntos blanco y negro.

Herramientas adicionales para corrección de color y tono.

1. Herramienta "Brillo / Contraste"
2. Herramienta "Niveles"
3. Correcciones automáticas
4. Herramienta "Filtro Fotográfico"

CLASE 5

Selección. Herramientas de selección manual

1. Selección y máscara
2. Modo de máscara rápida
3. Comandos básicos para trabajar con selecciones.
4. Selecciones de formas básicas. Rectángulo y elipse
5. Selecciones de formas arbitrarias. Lazo
6. Herramientas de selección "mágicas".
7. Guardar y cargar las selecciones

La creación rápida y refinamiento de las selecciones.

1. Comando de transformación de selección
2. Los comandos del grupo Seleccionar \ Modificar
3. Herramienta de rango de color
4. Comando "Seleccionar y máscara"
5. Creación una máscara desde un canal de imagen

CLASE 6

Capas. Métodos de trabajo básicos

1. Capa. Transparencia de una capa
2. Creando y eliminando capas
3. Selección de capas
4. Moviendo y transformando capas
5. Parámetros básicos y configuración de capas
6. Ejercicio para trabajar con capas.
7. Maneras de fusionar capas
8. Objetos inteligentes Smart Object

Modos de fusión

1. ¿Cuáles son los modos de fusión?
2. Algoritmo de algunos modos de fusión de oscurecimiento, brillo y contraste.
3. Modos de fusión de colores por componentes

CLASE 7

Máscara de capa

1. ¿Qué es una máscara de capa (Layer Mask)?
2. Comandos básicos para máscara de capa
3. Operaciones adicionales con máscaras en paleta de capas
4. Trabajar una máscara en paleta de Propiedades.
5. Máscara de recorte (Clipping Mask)
6. Ejemplos de creación rápida de las mascararas

Fundamentos del tratamiento no destructivo.

1. Para qué copiar el fondo
2. Capas de ajuste y capas de relleno
3. Máscaras y objetos inteligentes
4. Modos de fusión
5. Principios de creación una "buena" estructura por capas
6. Paleta de "Historia" y herramienta "Pincel de historia"

CLASE 8

Herramientas de corrección selectiva

1. Modelos HSB y HSL
2. Herramienta de Tono/Saturación
3. Herramienta Vibrance
4. Herramienta de Color Selectivo
5. Herramienta de Balance de Color
6. Herramienta Sombras/Illuminaciones

Conversión a ByN y tonificación

1. La idea principal de conversión en b / w.
2. Decolorización con herramienta Tono/Saturación
3. Superposición de una placa gris en modo Color
4. Herramienta de Mapa de Degradado
6. Canal de Luminocidad en Lab
7. Canal RGB separado
8. Mezclando múltiples canales RGB
9. Cambio a modo de escala de grises (Grayscale)
10. Herramienta "Blanco y Negro"
11. Búsqueda de colores (Color Lookup)

CLASE 9

Retoque. Herramienta de tampón de clonar

1. ¿Por qué retocar una imagen?
2. Principios generales de retoque.
3. Tampón de clonar. Ajustes de pincel
5. Tampón de clonar. Paleta Clone Source
6. Modo de fusión y opacidad de pinceladas.
7. Tampón de clonar. Llave Alineada
8. Tampón de clonar. Trabajar con capas

Herramientas de retoque rápido

1. Herramienta de pincel reparador
2. Herramienta de pincel reparador puntual
3. Herramienta de parche
4. Edición> Comando de relleno con la configuración de Content-Aware
5. Edición> Comando de relleno de Content-Aware Fill

CLASE 10

Retoque de retratos.

1. Cuyos errores está corrigiendo el retocador?
2. Corrección de errores del maquillador.
3. Corrección de errores del especialista de iluminación.
4. Cuando el maquillador y el especialista en iluminación se cambian de lugares.

Corrección de geometría.

1. Comando Content Aware Scale
2. Comando de Puppet Warp
3. Comando Deformación de Perspectiva
4. Filtro "Licuar"

CLASE 11

Trabajar con trazados (path)

1. ¿Qué son los trazados y para qué sirven?
2. Operaciones básicas en la paleta de trazados
3. Herramientas para construir y trabajar con el contorno.
4. Orden de operaciones para la construcción de contorno rápido
5. Principales errores en la construcción del contorno.
6. Nivel de detalle al recortar.

Aplicación de trazados.

1. Máscara vectorial
2. Verificación de la calidad de recorte y retoque final de máscara.
3. Creación una máscara rasterizada compleja basada en contornos
4. Interacción con los contornos a la hora de crear selecciones
5. Máscara para objetos extendidos de ancho constante.
6. Capa de forma (Shape Layer)

CLASE 12

Creación de un collage (fotomontaje).

1. Qué es un collage
2. Selección de material
3. Edición primaria y montaje en capas.
4. Acople de detalles
5. Corrección final
6. Interacción entre los elementos de un collage.

Diagramación

1. Cuadrícula de diseño y líneas de guía
2. Formato de una línea de texto
3. Formato de un bloque de texto
4. Escribir texto a lo largo de una línea curva

CLASE 13

Preparación de imágenes para impresión y publicación en internet.

1. ¿Qué son los requisitos técnicos?
2. Parámetros clave de esos requisitos.
3. Requisitos para publicar en internet.
4. Preparación para la impresión en un laboratorio fotográfico.
5. Modo de prueba de color en pantalla y su configuración

Enfoque

1. ¿Qué es la nitidez y por qué a veces debe ser aumentada?
2. Enfoque en tres etapas
3. Principio del uso de máscara no nítida
4. Filtro de Unsharp Mask
5. Método HiRaLoAm (cantidad baja y radio alto)
6. Método "Paso alto - Superposición"

CLASE 14

Automatización de Procesamiento

1. Qué es una "acción" y cómo grabarla
2. Ejemplo de grabación de una acción simple.
3. Asegurar estabilidad en funcionamiento de una acción.
4. Grabación de acción por lotes
5. Trabajo con geometría
6. Combinación de varias acciones simples en una acción más compleja.

Fichas especiales de Adobe Photoshop.

1. Eliminar objetos variables
2. Juntando las panoramas
3. Juntado de tomas con bracketing en el enfoque