

Be +
Be pro

Adobe Creative Cloud 2021
DESIGN SPECIALIST



Adobe Creative Cloud 2020

DESIGN SPECIALIST

Crea piezas gráficas de gran calidad a través de diferentes proyectos con las aplicaciones más usadas en el mercado (Illustrator, Photoshop e Indesign) en un flujo de trabajo con las apps de Adobe.

Duración: 3 módulos de 24 horas c/u

Requisitos: No se requieren conocimientos previos.

Módulo 1:

Adobe Illustrator CC 2020

- Introducción a Illustrator.
- Seleccionando y Transformando.
- Herramientas de Dibujo.
- Trabajo con texto.
- Color y pintura.
- Organizando proyecto en Capas.
- Vectorizar y LivePaint.
- Mascaras.
- Trabajo con pinceles.
- Distorsión de objetos.
- Panel de apariencia, Estilos gráficos y Símbolos.
- Dibujando perspectivas.
- Aplicando Efectos.
- Impresión y Exportación.

Módulo 2:

Adobe Photoshop CC 2020

- Introducción a photoshop.
- Flujo de trabajo de photoshop.
- Revela con Camera RAW.
- Transforma imágenes y objetos.
- Transformaciones tipo Warp.
- Selecciona una imagen.
- Selección Avanzada.
- Ajustes de luz y color.
- Métodos de mezcla.
- Diseño Tipográfico.
- Pinceles y diseño de pinceles.
- Herramientas de Retoque.
- Aplica Rellenos.
- Técnicas de dibujo vectorial.
- Trabaja con imágenes 3D.
- Impresión y exportación.

Módulo 3:

Adobe Indesign CC 2020

- Conociendo el área de trabajo.
- Flujo de trabajo de Indesign.
- Trabajando un nuevo documento.
- Trabajando con objetos.
- Flujo de texto.
- Editando texto.
- Trabajo con tipografía.
- Trabajo con color.
- Trabajo con estilos.
- Importando y modificando gráficos.
- Creando tablas.
- Trabajo con transparencia.
- Imprimiendo y exportando.



Introducción a Illustrator

- Entendiendo el área de trabajo.
- Trabajando la caja de herramientas.
- Creando nuevas cajas de herramientas y personalizando.
- Adaptando el espacio de trabajo a monitores 4K.
- Explorando el panel de control.
- Trabajando con paneles.
- Trabajo con espacios de trabajo.
- Comandos de visualización.
- Herramientas de Zoom.
- Desplazamiento en un documento.
- Visualizando un trabajo (Preview, Outline, Pixel Preview, Presentation).
- GPU Preview vs. CPU Preview
- Trabajo con formas básicas.
- Trabajo con mesas de trabajo

Seleccionando y Transformando

- Seleccionando Objetos (herramienta de selección, herramienta selección directa, marco de selección y varita mágica).
- Selección de objetos similares.
- Selección en el modo de líneas.
- Aplicando colores de relleno y contorno.
- Alineación de objetos(Entre sí, a un objeto clave, a la mesa de trabajo, de los puntos de anclaje, Distribución de objetos).
- Trabajo con grupos.
- Organizando la disposición de objetos.
- Ocultar y bloquear objetos.
- Transformando contenido (escalando, reflejando, rotando, inclinando y distorsionando objetos).
- Aplicando Transformaciones usando Efectos.
- Escalando contornos y efectos.

Herramientas de Dibujo

- Configurando un documento nuevo.
- Configurando y aplicando una Cuadrícula.
- Líneas guía y guías inteligentes.
- Formas básicas.
- Cambio de propiedades mientras dibujas.

- Modificando las propiedades de una forma seleccionada.
- Dibujando un objeto con valores ingresados vía teclado.
- Path Finder vs. Shape Builder para crear formas basadas en dos o mas objetos.
- Comandos para trayectos abiertos y cerrados.
- Copiando atributos de apariencia.
- Organizar propiedades en el panel de apariencia.
- Curvatura vs. Pluma.
- Convertir puntos de ancla de línea a curva y viceversa.
- Añadir y eliminar puntos de ancla.
- Usando las herramientas Scissors y Knife.
- Cambiando la propiedad de contorno.
- Trabajo con la herramienta Lápiz.

Trabajo con texto

- Texto de caracter vs área de texto.
- Convirtiendo entre texto de caracter y área de texto.
- Formato de carácter y párrafo.
- Usando la herramienta Touch Type.
- Trabajando con glyphs.
- Importando un texto.
- Texto desbordado y flujo de texto.
- Creando columnas de texto.
- Tabulaciones.
- Estilos de carácter y párrafo.
- Texto sobre trayecto.
- Convirtiendo texto en trayecto.
- Usando Capture para obtener una fuente similar.

Color y pintura

- Color global y Color Spot.
- Trabajo con color (añadir, editar, eliminar y agrupar colores).
- Usando app Adobe Capture para crear colores.
- Usando web color.adobe.com para crear colores.
- Creando y guardando una tinta de color.
- Usando el panel Color Guide.
- Editando un grupo de colores en el cuadro de dialogo Editar colores.

- Degradados (Aplicar, crear y editar Degradados).
- Patrones (Aplicar, crear y editar patrones).
- Usando Capture para crear patrones.
- Mezclando objetos.
- Creando mezclas con un nro de pasos específico.
- Creando y editando mezcla de colores suavizados.
- Coloreando usando la herramienta de Malla.

Organizando proyecto en Capas

- Acerca de capas y creando capas.
- Seleccionando y moviendo objetos y capas.
- Duplicando el contenido de una capa.
- Cambiando las propiedades de una capa.
- Creando una máscara de recorte.
- Mezclando capas.
- Aplicando atributos de apariencia a una capa.
- Aislado capas.

Vectorizar y LivePaint

- Presets de vectorización (blanco y negro, escala de grises, colores, full color).
- Personalizando un proceso de vectorización.
- Aplicar colores a una imagen vectorizada.
- Usando LivePaint para cambiar nuestro flujo de trabajo de coloreado.
- Agrega mas divisiones a un object LivePaint.
- Expandir un objeto Livepaint.
- Usado capture para convertir imágenes en vectores.

Mascaras

- Modos de dibujo vs. Mascaras.
- Tipos de Máscaras (Recorte y Opacidad)
- Creando y editando una máscara de recorte.
- Soltando una máscara de recorte.
- Creando y editando una máscara de opacidad.
- Soltando una máscara de opacidad.

Trabajo con pinceles

- Acerca de tipos de pinceles.
- Creando y editando pinceles.
- Pincel Caligráfico.
- Pincel artístico.
- Pincel de dispersión.
- Pincel de cerdas.
- Pincel de patrón.
- Usando Capture para crear pinceles

Distorsión de objetos

- Aplicando distorsión envolvente (Warp).
- Modificando una distorsión envolvente.
- Aplicando distorsión basado en la forma de un objeto (Top Object).
- Flujo de trabajo usando una malla de distorsión.
- Expandiendo un objeto de distorsión.

Panel de apariencia, Estilos gráficos y Símbolos

- Usando el panel de apariencia.
- Aplicando y editando atributos.
- Trabajando con múltiples rellenos y contornos.
- Usando estilos gráficos (Creando, aplicando y modificando un estilo).
- Aplicando múltiples estilos.
- Acerca de símbolos.
- Usando librerías existentes.
- Creando, editando y reemplazando símbolos.
- Usando la herramienta Symbolism.
- Editando las instancias con las herramientas symbolism.

Dibujando perspectivas

- Acerca de la rejilla de perspectiva.
- Trabajando con la rejilla de perspectiva.
- Añadir un objeto a un plano de perspectiva.
- Moviendo objetos en un plano.
- Moviendo objetos entre planos.
- Dibujar con la rejilla desactivada.
- Soltando contenido de una perspectiva



Módulo 1

Adobe Illustrator CC 2020

Aplicando Efectos

- Usando efectos vivos(aplicando y modificando).
- Cambiando la apariencia de un texto con efectos.
- Trabajo con efectos 3D (Extrude&Bevel y Revolve).

Impresión y Exportación

- Imprimir una o varias mesas de trabajo
- Configurando impresión
- Exportar trabajos a imágenes
- Exportar trabajos a formato PDF

Introducción a photoshop

- Descripción de Bridge.
- Navegando entre carpetas.
- Cambiando el tamaño de las miniaturas y previsualizando.
- Filtrando contenido.
- Abrir archivos en Photoshop
- Descripción del espacio de trabajo de photoshop.
- Guardando el espacio de trabajo.
- Modos de pantalla.
- Organizando ventanas de documento.
- Controlando la visualización de un trabajo con las herramientas Zoom y Hand.
- Activando herramientas de manera temporal.

Flujo y organización de proyecto

- Reconociendo el panel de Capas.
- Seleccionando partes de una imagen,
- Usando reglas y Líneas guía.
- Trabajo con tipos de capas (capas de ajuste, máscaras, capas de estilo, mascararas de recorte).
- Organizando capas
- Agregando texto.
- Control básico de formatos de texto.
- Aplicando color a las capas para organizarlas.
- Agrupar capas.

Revela con Camera RAW

- Acerca de archivos RAW.
- JPG vs RAW.
- Procesando archivos en Camera RAW.
- Balance de blancos.
- Control de iluminación.
- Ajustando el enfoque.
- Ajustando la intensidad del color.
- Quitar Niebla.

Transforma imágenes y objetos

- Comando Image Size.
- Tamaño de impresión vs tamaño de pantalla.
- Trabajo con objetos inteligentes (Incrustado,

vinculado, vinculado en la nube).

- Usando Place Embed y Place Linked.
- Colocando contenido copiando y pegando.
- Configurando y usando la herramienta Move.
- Reflejo Vertical y Horizontal.
- Rotar 90° en sentido horario y antihorario, rotar 180°.
- Cambiando Tamaño, Rotación, Inclinación, Distorsión y Perspectiva.
- Transformación libre.

Warp, Puppet Warp y Perspective Warp.

- Usando el comando Warp.
- Como editar una transformación Warp.
- Aplicando Puppet Warp.
- Colocando el comando Puppet Warp como filtro inteligente.
- Usando el comando Perspective Warp.
- Colocando el comando Perspective Warp como filtro inteligente.

Selecciona partes de una imagen

- Recortando una imagen.
- Opciones de recorte.
- Enderezando una imagen
- Aumentando el canvas del documento generando contenido según la imagen.
- Recortando una imagen en perspectiva.
- Herramientas de selección marco rectangular y elíptico.
- Ocultando contenido con una mascara de opacidad.
- Herramientas de lazo (Lazo, poligonal y magnético).
- Magic wand vs. Quick Selection.

Selección Avanzada

- Comando Select and Mask.
- Seleccionando las áreas enfocadas de una imagen (Focus Area).
- Usando adobe Sensei para seleccionar el punto de interés (Select Subject).
- Seleccionar por color (Color Range).

- Usando las herramientas de pluma y el panel de Paths para seleccionar.
- Mascara de vector.
- Usando la herramienta de pincel y Quick mask para seleccionar por luz.
- Guardando y abriendo selecciones (Canales Alfa).
- Seleccionando partes de una imagen usando el panel de Channels.
- Usando comandos de ajuste Levels para mejorar una selección.
- Usando la herramienta de pincel para mejorar una selección.
- Creando una mascara de opacidad.

Ajustes de luz y color

- Comando de ajuste vs capas de ajuste.
- Aplicando y modificando un ajuste en modo destructivo (comando Fade).
- Aplicando y modificando un ajuste en modo no destructivo usando capas de ajuste.
- Revisando Ajustes mas usados.
- Restringiendo la aplicación de un ajuste usando mascararas de opacidad y mascararas de recorte.
- Accediendo a Camera Raw como filtro.
- Usando el panel de propiedades para suavizar la mascara y bajar la densidad de un ajuste
- Usando objetos inteligentes para aplicar un ajuste que solo afecte a una capa.
- Como suavizar un ajuste en un objeto inteligente.

Métodos de mezcla

- Opacidad vs. Relleno.
- Acerca de métodos de mezcla.
- Herramientas que usan Métodos de mezcla.
- Aplicando Opacidad y Relleno usando el teclado.
- Aplicar métodos de mezcla usando el teclado.
- Métodos de mezcla en composición.
- Métodos de mezcla en Color.

Diseño Tipográfico

- Acerca de tipografías.
- Texto de caracter, texto de párrafo y texto sobre trayecto.
- Formatos de texto y párrafo.
- Estilos de caracter y de párrafo.
- Añadiendo texto vertical.

Pinceles y puntas de pincel

- Herramientas de ajuste y edición que usan puntas de pincel.
- Uso de pinceles.
- Agregando pinceles de legado.
- Opciones de pinceles.
- Configurar pinceles realistas.
- Crear una punta de pincel.
- Configurar una punta de pincel en el panel de Brush Settings.
- Asociando un pincel a una tablet.
- Usando Capture para crear pinceles.

Herramientas de Retoque

- Clone Stamp.
- Healing Brush vs. Spot Healing Brush.
- Patch Tool.
- Content Aware Move.
- Red Eye.

Aplicando Rellenos

- Herramientas de aplicación de rellenos.
- Aplicando rellenos como estilo de capa.
- Aplicando rellenos usando formas vectoriales.
- Crear y editar Degradados.
- Crear y editar Patrones de relleno.
- Construir un patron a partir de una textura.
- Aplicar patrones de rellenos basados en un algoritmo.

Dibujo vectorial

- Bitmap vs. Gráficos de vectores.
- Acerca de trayectos y la herramienta de pluma.
- Usando trayectos en un arte.

Módulo 2

Adobe Photoshop CC 2020

- Creando objetos de vector para el fondo.
- Trabajo con formas personalizadas definidas.
- Importando un Objeto inteligente.

Trabajando con imágenes 3D

- Creando una forma 3D desde una capa.
- Manipulando objetos 3D.
- Añadiendo objetos 3D.
- Mezclando capas 3D para compartir el mismo espacio.
- Posicionado objetos en una escena.
- Aplicando materiales a un objeto 3D.
- Aplicando luces a una escena 3D.
- Render-izando una escena 3D.

Impresión y exportación

- Formas de exportar el trabajo para web.
- Organiza tus capas para una exportación automática.
- Acerca de administración de color.
- Guardando una imagen como un archivos PDF.
- Imprimiendo.



Conociendo el área de trabajo

- Reconociendo el espacio de trabajo.
- Trabajo con paneles.
- Personalizando el espacio de trabajo.
- Controlando la visualización (Zoom) de un documento.
- Navegando a través de un documento.
- Usando menús contextuales.
- Modificando las preferencias de Interfaces.

Flujo de trabajo de Indesign

- Visualizando guías.
- Añadiendo texto y aplicando estilos trabajo con gráficos y objetos.
- Trabajo con estilos de objeto.
- Acerca de los modos de visualización.

Trabajando un nuevo documento

- Creando un documento nuevo.
- Trabajo con páginas maestras.
- Trabajando con páginas en el documento.
- Añadiendo secciones.
- Colocando texto y gráficos.
- Visualización de un pliego completo

Trabajo con Objetos

- Trabajo con capas.
- Creando y modificando contenedores de texto.
- Creando y modificando contenedores de imagen.
- Añadiendo títulos de meta-datos a los contenedores de imágenes.
- Colocando y vinculando contenedores de imágenes.
- Cambiando de forma a un contenedor.
- Ajustando texto alrededor de un gráfico.
- Modificando la forma de los contenedores.
- Transformando y alineando objetos.
- Seleccionando y modificando un grupo de objetos.
- Creando un código QR.

Flujo de texto

- Flujo de texto en un contenedor existente.
- Flujo manual de texto.
- Creando contenedores de texto mientras distribuyes texto.
- Creando contenedores de texto vinculados.
- Flujo de texto automático.
- Aplicando estilos de párrafo.
- Ajustando columnas.
- Añadiendo un número de página siguiente.

Editando texto

- Encontrando y cambiando fuentes perdidas.
- Ingresando e importando texto.
- Búsqueda y reemplazo de texto y formatos.
- Verificando ortografía.
- Editando texto con arrastrar y soltar.
- Usando el editor de texto.
- Seguimiento de cambios

Trabajo con tipografía

- Ajustando es espaciado vertical.
- Trabajando con fuentes, estilos de fuentes.
- Ajuste de columnas.
- Cambiando la alineación de párrafos.
- Creando un capitular.
- Ajustando el espacio entre letras y entre palabras.
- Ajustando los saltos de línea.
- Configurando tabulaciones.
- Añadiendo bordes a párrafos.
- Trabajo con sombras de párrafos.

Trabajo con color

- Administración de color.
- Definiendo los requerimientos de impresión.
- Creando y aplicando colores.
- Trabajando con muestras de tintas.
- Trabajo con degradados.
- Trabajo con grupos de colores.

Trabajo con estilos

- Creando y aplicando estilos de párrafo.
- Creando y aplicando estilos de carácter.
- Construcción de estilos para su aplicación en secuencia.
- Anidando estilos de carácter dentro de estilos de párrafo.
- Anidando estilos de carácter para aplicación en secuencia dentro de un estilo de párrafo.

Importando y modificando gráficos

- Añadiendo gráficos desde otros programas.
- Administrando vínculos de archivos importados.
- Actualización de gráficos.
- Ajustado la calidad de visualización.
- Trabajando con Clipping paths.
- Trabajando con canales alpha.
- Importando archivos gráficos nativos de adobe.
- Usando una librería indesign para administrar objetos.
- Usando Adobe Bridge para importar gráficos

Creando tablas

- Creando una tabla.
- Convirtiendo un texto en tabla.
- Cambiando filas y columnas.
- Formateando tabla.
- Añadiendo gráficos dentro de celdas.
- Creando una fila de encabezado.
- Creando y aplicando estilos de tabla y celda.

Trabajo con transparencia


- Importando y colorización de una imagen en escala de grises.
- Aplicando configuración de transparencia.
- Añadiendo efectos de transparencia para vectores e imágenes de mapa de bits importadas.
- Importando y ajustando archivos AI.
- Aplicando configuración de transparencia a textos.
- Trabajo con efectos.

Imprimiendo y exportando

- Comprobación preliminar de archivos.
- Empaquetando proyectos.
- Exportando a PDF.
- Pre visualizando separación de color.
- Pre visualizar como el efecto transparencia será acoplado.
- Vista previa de la página.
- Impresión.
- Usando el administrador de tintas.
- Crear un pdf con campos de formulario.
- Añadiendo campos de formulario.
- Exportando un archivo interactivo pdf.





 (01) 321 1000

 info@bpro.pe

 www.bpro.pe