

Be +
Be pro

Adobe Photoshop CC 2022
THE OFFICIAL TRAINING

Adobe Photoshop CC 2022

THE OFFICIAL TRAINING

Domina el mejor software de edición de imágenes y de diseño gráfico en el mundo. Convierte tus fotos en obras de arte, ya sea que pretendas hacer ediciones simples o transformaciones totales. Ajusta, recorta, elimina objetos, repara y retoca fotografías antiguas. Juega con los colores, Texto, efectos y mucho más para convertir lo ordinario en algo sorprendente.

Duración: 24 horas

Temario:

- Introducción a photoshop
- Flujo y organización de proyecto
- Revela con Camera RAW
- Transforma imágenes y objetos
- Warp, Puppet Warp y Perspective Warp.
- Selecciona una imagen
- Selección Avanzada
- Ajustes de luz y color
- Métodos de mezcla
- Diseño Tipográfico
- Pinceles y puntas de pincel
- Herramientas de Retoque
- Aplica Rellenos
- Dibujo vectorial
- Trabaja con imágenes 3D
- Impresión y exportación



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.



- 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.





 (01) 321 1000

 info@bpro.pe

 www.bpro.pe