

# PHOTOSHOP CC 2021 PROFESIONAL

60 Horas

## Objetivos:

Este CURSO DE ADOBE PHOTOSHOP CC ofrece una formación especializada en dicha materia. Si se dedica al entorno del diseño gráfico y quiere conocer los aspectos fundamentales sobre el manejo del programa Adobe Photoshop este es su momento.

Hoy en día, el diseño gráfico es una pieza fundamental en la vida de las empresas u organizaciones, así como en la formación de las personas, ya que el tener nociones básicas o más avanzadas sobre esta labor puede ayudar a afianzarse laboralmente en un entorno determinado. Realizando este Curso conocerá las técnicas más importantes sobre esta herramienta tan utilizada en la actualidad, además de demandada por todo tipo de empresas u organizaciones.

## Contenidos:

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN**

1. Presentación

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS**

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO**

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo

4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS**

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN**

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN**

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN**

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS**

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO**

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO**

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES**

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB**

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN**

1. Impresión

2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D**

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

## **UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES**

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

1. .