



Diseño de imágenes digitales **Photoshop**

Desarrollar habilidades en Photoshop abarcando el retoque, la reconstrucción y el ajuste de fotografías digitales, al mismo tiempo que se domina la creación de fotomontajes y artes para impresión y web con exactitud y originalidad.



Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales artísticas.
Interesadas en diseño gráfico y fotografía.
Aficionados, estudiantes de diseño,
publicistas y afines.

¿Qué voy a aprender?

- Principios de los Bitmaps
- Generalidades del programa
- Retoque fotografico
- Ajustes de imagenes
- Layers y selecciones
- Ilustraciones y efectos
- Diseño gráfico orientando a impresión
- Diseño gráfico orientado a interfases digitales
- Adobe Bridge y automatizaciones
- Animaciones





“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

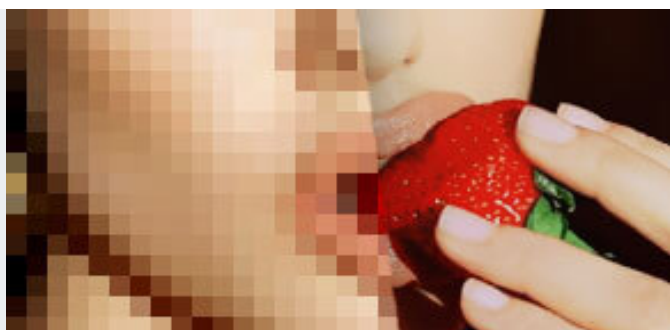
Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Diseño de imágenes digitales Photoshop

CONTENIDO DE LA CLASE



Los fundamentos

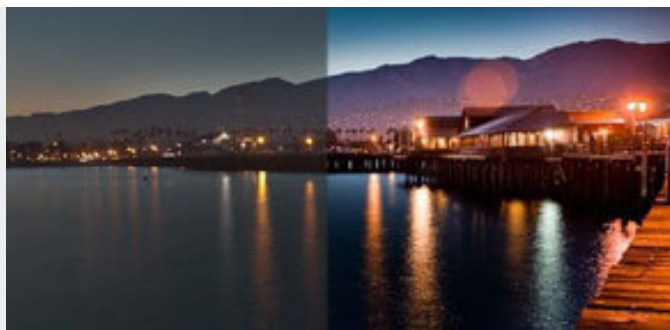
Las imágenes digitales

Así como una casa necesita cimientos, es mucho más fácil trabajar en Photoshop cuando conocemos los principios básicos como: resolución, formatos de imágenes, entre otros.

Restauración de fotos

Retoques de imágenes

Quitar arrugas, barros y manchas faciales. Remover objetos y personas de una escena fotográfica. Modificar los colores en una foto.



Ajustes de imagen

Mejorando las fotografías

Veremos cómo corregir los problemas de iluminación y corrección de color. Así como agregar efectos y filtros básicos para mejorar sustancialmente una imagen digital.

Realizar composiciones

Técnicas de fotomontaje

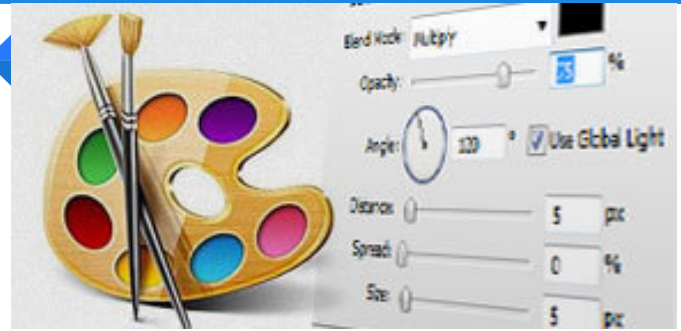
Aprenderemos como seleccionar elementos de una imagen y como integrarlos en capas en una composición de imágenes.



Hacer ilustraciones e iconos

Creando gráficas desde cero

En esta parte iniciamos con el lienzo en blanco para crear desde cero ilustraciones e iconos en Photoshop.



Efectos para textos y fondos

Edición de los estilos de capas

Creación de efectos especiales para los textos y fondos mediante el uso del panel de LAYER STYLES y la creación de pinceles y patrones de repetición.

Artes publicitarios

Piezas de diseño

En esta parte nos dedicaremos a hacer portadas de revista, afiches, flyers, entre otras piezas de diseño publicitario.



Diseñar plantillas web

Artes para internet

En Photoshop también crearemos Templates para páginas web. Lo cual es el primer paso para la realización de una página web.



Ahorrando tiempo de trabajo

Automatizar tareas en Photoshop

Aprende como automatizar tareas repetitivas, como crear catálogos pdf y galerías web en solo unos clics. Y muchas otras técnicas orientadas a que optimices el tiempo de trabajo en Photoshop.



Básico:	Vectores y bitmaps Formatos de imagen
Primeros pasos:	Crear documentos Tamaño, resolución y color Paneles y ventanas Open, mini bridge y bridge Zoom y pan History
Retoque fotográfico:	Red eyes tool Clone stamp tool Filtro vanishing point Healing brush Patch tool Content aware move tool Spot healing brush tool Content aware fill
Retoque por frecuencia:	Separar la textura del color Trabajar la textura Trabajar el color
Brochas y modos de color:	Modos de fusión Colorear objetos Maquillaje De B&N a color
Ajustes de iluminación:	Brillo y contraste Levels Curvas Curvas: Parte 2
Corrección de colores:	Formulas correcciones de color Ejemplo: Corrección de color Match color
Efectos de color:	Sepia Saturar y desaturar Hue-Saturation Replace Color Gradient map Invertir colores
Blanco y negro:	Threshold Desaturate y black & white



	B&W con color
Filtros básicos:	Introducción a los filtros Breve resumen de filtros
Capas y selecciones:	Introducción a layers Introducción a selecciones
Ejemplos: Capas y selecciones:	Introducción Crear fondo con perspectiva Seleccionar objetos Componer y colocar sombra Reflejo con máscaras
Trazos:	Introducción Path y pen tool Shape layer Componiendo elementos
Canales y bordes refinados:	Selecciones: Cabellos Quitar fondo con channels Quitar fondo con refine edge Refinar bordes
Máscaras:	Introducción a las máscaras Shape mask Clipping mask Opacity mask Quick mask
Transformación:	Content aware scale Puppet warp
Fotomontaje: Carro:	Introducción a fotomontaje Modificación de carrocería Añadiendo partes Neumáticos Pintura Brillos y adhesivo Terminación
Liquify:	Liquify: Caricatura Liquify: Lipoescultura
Estilos de capas:	Bases: Layer styles Efecto relieve



Cristal
Madera
Acero
Introducción a 3D
3D con layer styles
3D real

Pinceles: Configuración: Brochas
Crear brocha
Descargar brochas

Patrones: Usar patrones
Crear patrones
Descargar e instalar patrones

Crear un icono: Icono: Introducción y boceto
Icono: Estructura
Sombra con burn tool
Sombra con layer styles
Icono: Iluminación
Icono: Terminación
Icono: Color y fondo

Técnicas de ilustración: Lobo: División y partes
Luz y sombra
Pelaje
Color

Artes gráficas: Proceso: Diseño gráfico

Ejemplo: Arte 1: Antorcha: Introducción
Antorcha: Parte 1
Antorcha: Parte 2
Antorcha: Parte 3
Antorcha: Parte 4

Ejemplo: Arte 2: Introducción
Inicio y layout
Fondos y manos
Líneas y personas
Textos y detalles finales

Ejemplo: Arte 3: Introducción
Música
Texto



Interfaz básica: Introducción
Boceto
Construcción
Menu top
Banner top
Final

Interfaz intermedia: Introducción
Documento nuevo y boceto
Estructura
Colores y texturas
Imágenes
Bordes, cuadros y logo
Menu top
Textos
Final
Exportar para web

Bridge: Estacas
Rename
Mosaicos en PDF
Galería web
Usando camera raw

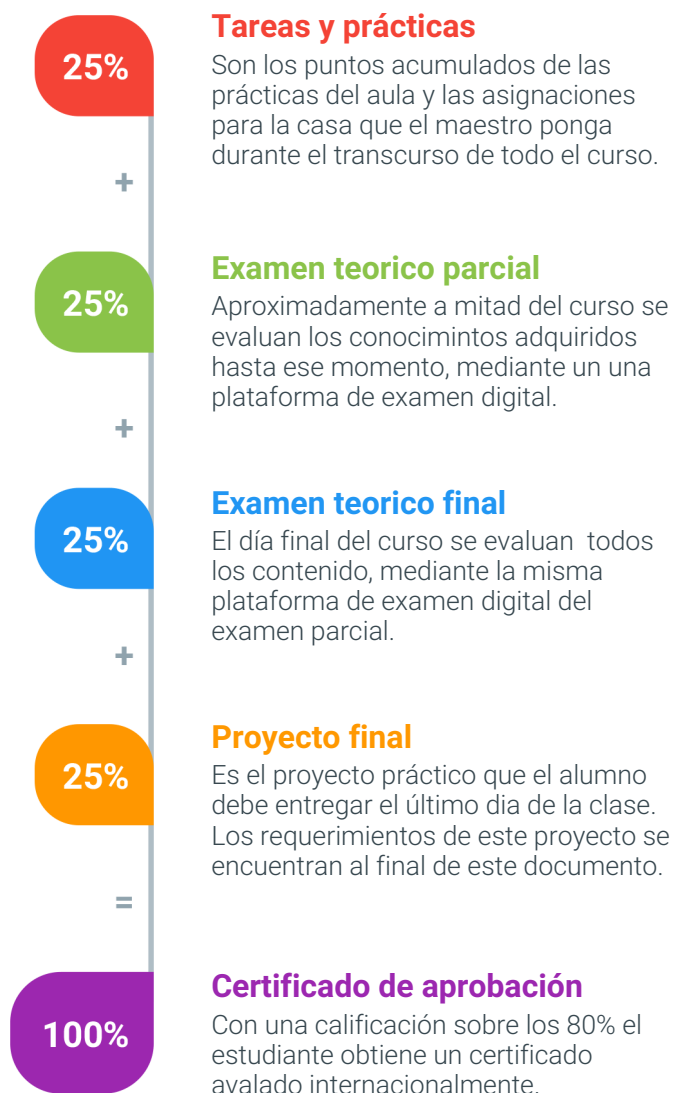
Acciones: Acciones: Crear y aplicar
Acciones: Image processor

Variables: Variables: Creación y uso

Animación: Preparando escenario
Animación con el timeline

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.



Fotomontaje de paisaje o personaje

Hacer un fotomontaje con Photoshop que componga en una sola imagen elementos de por lo menos cinco (5) fotografías distintas. El aspecto final del proyecto debe ser verosímil (realista) en cuanto a proporciones, iluminación y composición de elementos. El fotomontaje puede ser de dos tipos:

Paisaje: Una composición de elementos para crear un ambiente fantástico.

Personaje: Tomar la cabeza de un personaje famoso, el cuerpo de otro, cambiar el escenario y los objetos para crear una composición cómica.

Aspectos a evaluar:

- Debe estar en formato editable (PSD)
- Mostrar archivos de las imágenes utilizadas (al menos 5)
- Resolución 256 pixels/inches
- Tamaño 24 pulg. x 36 pulg. (vertical) o puede ser 36 pulg. x 24 pulg. (horizontal)
- Modo de color RGB.
- Concepto creativo.
- Imágenes en buena resolución.
- Bordes suavizados.
- Perspectiva y composición armoniosas.
- Ajustes de iluminación y color.
- Organización en las capas (layers) por grupos y nombradas correctamente.

Retoque fotográfico de retrato deteriorado

Elegir una fotografía de retrato real que esté deteriorada y a blanco y negro. Retocar todas las imperfecciones y ponerla a color usando Photoshop.

Aspectos a evaluar:

- Debe estar en formato editable (PSD) a color y retocada
- Resolución 300 pixels/inches
- Tamaño 8 pulg. x 10 pulg. (vertical) o puede ser 10 pulg. x 8 pulg. (horizontal)
- Modo de color RGB
- Nivel de detalles en retoque
- Cuidado de la anatomía básica
- Cuidado y nivel de detalles color
- Intensidad correcta de color



Simulación realista de un material en un texto

Hacer una gráfica donde se muestra un texto en un ambiente. Este texto debe parecer de un material como madera, metal, barro, fuego, vegetación, agua, hielo, humo, roca, u otro. El aspecto debe ser lo más real posible y se debe poner con un fondo o ambiente que estén acorde con el material del texto.

Aspectos a evaluar:

- Debe estar en formato editable (PSD) con todas sus capas (layers) separadas.
- Resolución 72 pixels/inches
- Tamaño 12 pulg. x 18 pulg. (vertical) o puede ser 18 pulg. x 12 pulg. (horizontal)
- Modo de color RGB
- Aspecto realista.
- Elección de tipografía adecuada.
- Armonía con fondo o ambiente.
- Organización en las capas (layers) por grupos y nombradas correctamente.

Diseño de arte publicitario o interfase

Desarrollar un arte publicitario o una interfase de usuario.

El arte publicitario: puede ser Afiche, volante o Brochure.

La interfase: puede ser Pagina web, Interface de video juego o una aplicación para tablet.

Aspectos a evaluar:

- Debe estar en formato editable (PSD)
- Debe tener el tamaño, resolución y modo de color adecuado para el tipo de arte que decida elegir.
- Capas (Layers) organizadas en carpetas con nombres
- Uso correcto de las armonías de colores
- Elección y uso de la tipografía
- Armonía y contraste de la composición
- Uso de márgenes y líneas guía
- Uso adecuado de los efectos
- Ortografía de los textos escritos legibles
- Uso correcto de las imágenes (resolución, proporción, mutilación, iluminación y color)