***Profesional Competente en Adobe Photoshop y Flash CS6 2019-2020***

**Fundamentación**

En los últimos años, y de manera continua, se han desarrollo importantes programas de aplicación que contribuyen a lograr una mayor eficiencia y productividad en todas las esferas de la vida moderna.

El conocimiento de estos programas facilita a las personas acceder a empleos, tanto estatales como en empresas privadas que requieren cada vez más de personal calificado.

Hoy más que nunca, es muy importante la formación y la educación, así como la experiencia laboral, ya que los empleadores valoran mucho el conocimiento teórico y práctico, las habilidades y el dominio de herramientas y softwares que posee el aspirante a la hora de otorgar una plaza, pues vivimos en un mundo muy competitivo.

La relevancia de la formación en Photoshop y Flash, así como las razones que hacen que este curso sea tan conveniente para los interesados, profesionales o no, está dado por la diversidad de usos que posee, desde la edición de fotografías, la realización de montajes, la creación de imágenes y usos similares, y no sólo eso, también para la creación profesional de imágenes, publicidad, cartelería, imágenes para las redes sociales, las acciones de marketing, animaciones, multimedia, etc.

**A quien va dirigido**

Personas graduadas al menos de bachillerato o técnico medio, con conocimientos informáticos, interesadas en la creación y edición de imágenes, fotografía y animación.

**Criterios a tener en cuenta para el ingreso**

Los aspirantes deben saber interactuar con las funciones básicas que ofrece el Sistema Operativo Windows 7 o superior (Explorador de archivos y Accesorios de Windows).

Tener conocimientos básicos de Microsoft Office.

**Duración**

La duración del Diplomado, que se corresponde con la estructura del contenido docente, es de 17 semanas en la modalidad presencial, distribuidas en 4 horas lectivas y 12 horas de actividad independiente por semana.

**Perfil del egresado**

Los graduados del diplomado estarán capacitados para:

* Crear imágenes digitales para ser aplicadas tanto en soporte digital como impreso.
* Realizar edición y retoque de imágenes de todo tipo, fotomontajes, aplicar efectos especiales y textos a las imágenes.
* Hacer revelado de fotografías con Camera RAW.
* Realizar animaciones sencillas, banners y presentaciones interactivas.

**Objetivo general**

Aplicar los comandos y herramientas que brinda Photoshop para la creación y edición de imágenes digitales.

Aplicar los comandos y herramientas que brinda Flash para la creación de animaciones y presentaciones interactivas.

**Objetivos específicos**

Conocer las características y los conceptos asociados a las imágenes de mapa de bits y vectoriales.

Aplicar los comandos y herramientas que brinda el software de manera lógica y eficiente según las características de la imagen a tratar.

Crear animaciones y presentaciones interactivas sencillas con elementos creados en Flash e imágenes tratadas en Photoshop.

**Estructura del Plan de Estudio.**

El Diplomado está estructurado en 3 módulos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Módulo | Horas Lectivas | Horas total |
| 1 | Introducción al paquete Adobe CS6 | 20 | 60 |
| 2 | Adobe Photoshop CS6 | 60 | 180 |
| 3 | Adobe Flash CS6 | 40 | 75 |
|  | | 120 | 360 |

**Sistema de evaluación**

1. El profesor evaluará sistemáticamente el desarrollo de los estudiantes en clase.
2. Se realizan cuatro evaluaciones, la primera sobre el Módulos I, la segunda el Módulos II, la tercera corresponde al IV, y la cuarta integra los tres módulos.

Estas evaluaciones consisten en un examen práctico a realizar en el aula con una duración de 2 horas, y si el profesor lo considera pertinente, además un examen teórico.

**Sistema de Conocimientos**

* Formato de imágenes y características.
* Herramientas y métodos de selección.
* Gestión de capas y máscaras.
* Trabajo vectorial en Photoshop.
* Creación y tratamiento de texto.
* Aplicación de filtros
* Revelado de fotografías
* Automatización de tareas
* Objetos de Flash, propiedades
* Herramientas de dibujo
* Trabajo con mapa de bits
* Aspectos básicos de la animación
* Interpolación de movimiento y de forma
* Máscaras
* Símbolos
* Trabajo con texto
* Botones
* Cinemática inversa
* Acciones. ActionScript 3.0. Fragmentos de código

**Sistema de Habilidades**

* Identificar las herramientas de selección adecuadas según las características de la imagen a seleccionar.
* Utilizar con seguridad y precisión las herramientas y métodos de selección.
* Aplicar los recursos que posee el software para la manipulación de imágenes sin que la imagen original sufra transformaciones que provoque pérdida de información.
* Crear y modificar pinceles para las herramientas que lo utilizan.
* Pericia en la creación y manipulación de trazados.
* Crear textos aplicarles efectos y transformaciones.
* Determinar las características de una imagen a partir del histograma.
* Seleccionar y aplicar las herramientas más eficientes y racionales en cada caso para la transformación y retoques de imágenes.
* Utilizar y crear acciones para optimizar el tiempo de trabajo
* Saber seleccionar el formato adecuado para una imagen en función del uso final que tenga.
* Utilizar los comandos abreviados del teclado, que favorezcan a una aplicación ágil del software.
* Dibujar objetos vectoriales sencillos.
* Realizar animaciones con objetos vectoriales y de mapa de bits utilizando las interpolaciones.
* Utilizar audios y videos en las animaciones.
* Realizar presentaciones interactivas.

|  |  |
| --- | --- |
| **Módulo I** | Introducción al paquete Adobe CS6 |
| **Horas Presenciales** | 20 |
| **Objetivos** | * Conocer las características de las imágenes de mapa de bits, a partir de los conceptos de píxel, resolución, profundidad de bits y modos de color. * Conocer el procedimiento que se aplica en el tratamiento de las imágenes de mapa de bits (filosofía de trabajo), basado en las características de este tipo de imágenes. * Navegar y ajustar el espacio de trabajo según las necesidades que requiera el trabajo a realizar. * Seleccionar y aplicar las herramientas de selección en función de las características y el destino que se le dará a la imagen. * Realizar composiciones de imágenes utilizando y administrando las herramientas de selección, capas, estilos de capas y modos de fusión. |
| **Contenido** | Gráficos vectoriales y de mapa de bits. Características.  Imágenes de mapa de bits, conceptos básicos. Formatos de imagen.  Softwares para el tratamiento de imágenes de mapa de bits. Filosofía de trabajo.  Photoshop CS6. Aplicaciones.  Interface de usuario. Menú Ventana: Espacio de trabajo, Navegador.  Herramientas de Selección, Marco elíptico, Marco rectangular, Marco fila única, Marco columna única, Lazo, Lazo poligonal, Lazo magnético, Varita mágica, Selección rápida. Perfeccionar bordes. Modificar selección, Similar, Extender. Transformar selección. Deshacer. Copiar. Pegar. Pegado especial.  Selección de colores en el cuadro de herramientas. Descripción de la ventana Selector de color. Herramienta Bote de Pintura y Degradado. Selección por gama de colores.  Capas. Ventana Capas. Opacidad, Relleno, Bloquear. Crear capas y conjunto de capas. Capa Fondo. Eliminar y Duplicar capas. Enlazar, distribuir y alinear capas. Modos de fusión. Estilos de capa. Combinar y acoplar capas. Ventana Historia. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Módulo II** | Adobe Photoshop CS6 |
| **Horas Presenciales** | 30 |
| **Objetivos** | * Crear y/o transformar imágenes utilizando tipos de capas (relleno, forma) y máscaras (rápida, de capa, vectorial y de recorte). * Hacer y transformar selecciones, formas personalizadas y trazados, utilizando las herramientas correspondientes. * Crear capas de texto artístico y de párrafo, a partir de la utilización de las herramientas y comandos de los diferentes menús existentes para tal efecto. * Ajustar texto a curvas y colocarlos dentro de un contenedor con la utilización de trazados. * Crear, transformar y utilizar pinceles en la creación y transformación de imágenes, así como en máscara rápida. * Realizar ajustes a una imagen fotográfica a partir de la información que sobre la imagen brindan los comandos Histograma, Niveles, Curvas. * Solucionar problemas que puede presentar una imagen fotográfica en cuanto a tonalidad, color, brillo, contraste, encuadre, utilizando las herramientas y aplicando los comandos existentes para ello. * Retocar y reparar una imagen fotográfica que presenta imperfecciones (motas, rascaduras, arrugas, áreas sobreexpuestas o subexpuestas, ojos rojos) utilizando las herramientas correspondientes. * Crear efectos artísticos a partir de Transformar y/o distorsionar una imagen fotográfica con las herramientas y comandos existentes para tal efecto. * Realizar el revelado de una fotografía a través de Camera RAW * Aplicar Filtros para la creación de efectos especiales utilizando el cuadro de diálogo de la Galería de Filtros. * Crear y editar imágenes utilizando los diferentes tipos de información (color, selección, tintas planas) que brindan los canales. * Crear y preparar presentaciones PDF utilizando diversas imágenes de manera que estas se proyecten automáticamente manteniendo la calidad de la imagen y los ajustes de seguridad. * Colocar imágenes de Photoshop en otras aplicaciones y viceversa a partir de la integración entre los productos de Adobe. * Automatizar tareas que se aplicarán en un archivo o lotes de archivo utilizando la paleta Acciones. |
| **Contenido** | Capa de relleno: Color uniforme, Degradado y Motivo.  Trazados: Ventana trazados. Pluma, Pluma de forma libre, Trabajo con los puntos de ancla, herramienta selección de trazado y selección directa. Transformación de trazados, rellenar y contornear trazados, definir forma personalizada. Convertir trazado en selección y viceversa.  Capas de forma. Relleno, Trazo, formas básicas, formas personalizadas.  Máscara: Máscara de recorte, Máscara de capa, Máscara vectorial, Máscara rápida.  Creación y modificación de pinceles. Ventana pinceles.  Texto. Crear texto. Capas de texto. Aplicar formato a caracteres. Aplicar formato a párrafos. Texto deformado. Adaptar texto a un trazado. Aplicar estilos de capa a textos. Aplicar máscara de recorte a un texto. Colocar texto dentro de un contenedor. Trazado de texto.  Modos de color. Tamaño de imagen. Tamaño de lienzo. Rotar lienzo. Recortar lienzo. Histograma. Información. Capas de ajustes: Niveles, Niveles automáticos, Color automático, Curvas, Balance de color. Brillo y contraste. Tono/Saturación, Desaturar, Reemplazar color, Invertir, Ecualizar, Umbral, Posterizar, Sombras e iluminaciones.  Capas de ajuste. Ventana Color. Herramientas Cuentagotas, Muestra de color.  Transformación y retoque de imagen: Ojos rojos. Igualar color. Filtros fotográficos. Herramientas: Dedo. Desenfocar y Enfocar. Sobreexponer y Subexponer. Esponja. Tampón de clonar y Tampón de motivo. Pincel corrector. Mover con detección de contenido. Parche. Borrador, Borrador de fondo, Borrador mágico. Herramienta Sustitución de color, Pincel mezclador. Pincel de Historia, Pincel Histórico. Crear motivos. Licuar. Rellenar según el contenido. Escalar según el contenido. Deformación de posición libre.  Importancia de trabajar con capas de ajuste.  Camera RAW  Filtros. Cómo usar la galería de filtros. Categorías de filtros disponibles. Marcas de Agua. Extraer, Creador de motivos. Canales. Conceptos básicos sobre los canales. Canales Alfa. Aplicaciones.  Complementos y utilidades. Crear presentaciones PDF con Galerías de imágenes.  Automatización de tareas. Combinar para HDR, Photomerge. Corrección de Lente  Acciones. Paleta acciones. Crear y ejecutar acciones. Proceso por lotes. Crear droplet.  Plugins. Preparación de imágenes para colocarlas en un programa de diseño de páginas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Módulo III** | Adobe Flash CS6 |
| **Horas Presenciales** | 25 |
| **Objetivos** | * Crear y transformar imágenes vectoriales utilizando las herramientas que brinda Flash para ello. * Conocer los elementos básicos necesarios para realizar animaciones. * Crear símbolos para utilizarlos en animaciones y presentaciones interactivas. * Utilizar textos, sonidos y videos en animaciones y presentaciones interactivas. * Crear animaciones aplicando Cinemática Inversa. * Realizar presentaciones interactivas aplicando fragmentos de código de ActionScript 3.0. * Publicar animaciones y presentaciones interactivas en función de la plataforma. |
| **Contenido** | Entorno. Propiedades del Escenario. Objetos de Flash. Borde y Relleno. Selección. Agrupar, Desagrupar.  Herramientas de dibujo. Pluma, Línea, Rectángulo, Rectángulo simple, Óvalo, Óvalo simple, PolyStar, Lápiz. Cubo de Pintura, Bote de tinta. Transformación libre. Herramienta Subselección.  Degradado. Transformación de degradado. Ventana Color. Herramientas Pincel y Pincel Rociador. Herramienta Deco. Herramienta Cuentagota. Herramienta Borrador. Símbolo gráfico.  Trabajo con mapa de bits. Herramienta Lazo (Varita mágica y modo polígono).  Línea de tiempo. Capas. Fotogramas. Tipos de fotogramas. Aspectos básicos de la animación. Interpolación de movimiento clásica. Interpolación de movimiento. Interpolación de Forma. Máscara.  Símbolo Clip de película.  Trabajo con texto.  Video y sonido.  Símbolo Botones.  Cinemática inversa.  Acciones. Fragmentos de código. |

**Bibliografía Básica**

Manual de Adobe Photoshop CS6

Manual de Adobe Flash CS6

**Bibliografía Complementaria**

Está formada por un amplio grupo de videos tutoriales de alta calidad en cuanto al contenido, así como otros manuales y páginas web.