Índice de tutoriales

0. Introducción
1. El tamaño de la imagen, la resolución y el remuestreo.
2. Preparando la imagen para su destino.
3. El color.
4. Transformaciones puntuales.
5. Transformaciones espaciales.
6. Transformaciones geométricas.
7. Un poco de Photoshop 1.
8. Un poco de Photoshop 2.
9. Un poco de Photoshop 3.
10. Realizando un proyecto 1.
11. Realizando un proyecto 2.

Introducción

Adobe Photoshop es un programa de dibujo y edición, pensado para poder crear y/o modificar fotografías o imágenes dibujadas por nosotros mismos.

Desde sus primeras versiones se definió como un programa con mucho potencial y no tardó en convertirse en el estándar de facto para el retoque fotográfico y muchas otras disciplinas en las que es necesario editar imágenes digitales.

Con una base bien definida, las nuevas versiones que han aparecido se han caracterizado por añadir funciones y herramientas (normalmente pocas pero muy útiles) que han facilitado las tareas de los diseñadores, manteniendo una evolución coherente y con una curva de aprendizaje excelente.

INTRODUCCIÓN
OBJETIVOS

Objetivos

El objetivo principal de la guía es realizar una primera aproximación a Photoshop, y se ha dividido en dos grandes bloques.

• El primer bloque es la aplicación de Photoshop al procesado de la imagen, de manera que se podrá ver de manera práctica los diferentes conceptos teóricos que se han estudiado.

• En el segundo bloque nos centraremos en las herramientas de Photoshop y veremos los conceptos básicos para poder utilizar este programa y obtener un flujo de trabajo mínimamente eficiente.

INTRODUCCIÓN
OBJETIVOS

Créditos

Grado y Máster en multimedia (GMMD)
http://multimedia.uoc.edu/guias

Coordinación
Javier Melenchón Maldonado

Autoría
Oriol Manau Galtés

Fecha de publicación
01.09.2009

UOC
Universitat Oberta de Catalunya
www.uoc.edu

Estudios de Informática,
Multimedia y Telecomunicación