



Curso de Diseño Gráfico Avanzado

Temario

Curso de Diseño Gráfico Avanzado

- **Sistema Operativo Mac • 3 Horas**
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Strata 3D
- Salida a impresión

Introducción: Hoy en día existen muchas más similitudes que diferencias entre los sistemas operativos de una Mac y una PC. Pero además de reunir las mejores características de todos los sistemas existentes, Mac OS X está realmente enfocado para desarrollar cualquier actividad relacionada con el diseño gráfico y multimedia en general.

Objetivo: Manejar con soltura los componentes que operan el sistema, para así aprovechar al máximo el equipo; además de asegurar el uso correcto de toda la información con la que trabajaremos de aquí en adelante, procesando, ordenando, manipulando y resguardando ésta con mucha mayor eficiencia y facilidad.

1).- Características esenciales.

- Encendido y apagado del equipo de cómputo.
- Componentes externos (Teclado y ratón).
- Entradas de dispositivos (USB y Firewire).
- Entrada de conexión de red (Ethernet).

2).- Interfaz.

- ¿Qué es el Finder? Conociendo el Escritorio.
- Barra de menús.
- Dock. Eliminar y agregar accesos de aplicaciones al mismo.
- Icono de disco duro.
- Menú de iconos de Apple.

3).- Análisis del Sistema Operativo.

- ¿Cómo saber cuál es el sistema operativo de una Mac?
- ¿Qué son las actualizaciones de sistema? ¿Cómo se ejecutan?
- ¿Cómo tener información precisa tanto del hardware como del software de una Mac?
- ¿Qué es el procesador?
- ¿Qué es la memoria?

4).- Operaciones básicas para organizar información (carpetas o documentos).

- ¿Cómo ejecutar comandos vía menú conceptual?
- ¿Cómo interpretar los atajos de teclado de los menús para ejecutar un comando?
- Creación de carpetas.
- Cambiar el nombre a elementos de información.
- Eliminar carpetas y documentos.
- Compresión de archivos.
- Obtener información de documentos.
- Búsqueda de documentos via Spotlight.

5).- Manejo de ventanas del Finder.

- Elementos de la barra lateral y personalización de la misma.
- Vistas del contenido de la ventana de Finder.
- Cerrar, minimizar y redimensionar ventanas.
- Ajuste de características de las ventanas, tamaño de letra de títulos, colores de fondo.
- Búsqueda de documentos desde el buscador de la ventana del Finder.

6).- Manejo de preferencias del sistema.

- Ajustes del Dock. Cambiar tamaño y lugar de ubicación.
- Exposé y Spaces.
- Preferencias del ratón. Habilitar o inhabilitar zonas sensibles del mismo.
- Visualización del teclado.

7).- Operaciones de conexión en red.

- ¿Cómo conectarse a otro equipo de cómputo?
- ¿Cómo compartir la pantalla de otra computadora?

Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- **Adobe Illustrator • 21 Horas**
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Strata 3D
- Salida a impresión

Introducción: Adobe Illustrator representa una de las mejores opciones para la creación, edición y corrección de gráfico vectoriales y diseño para impresos además de sus novedosas funciones para imágenes 3D y Perspectivas.

Objetivo: Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de sus herramientas.

1).- Interfaz del usuario.

- Identificación de los diferentes sectores de la interfaz. (Barra de menús, barra de herramientas, ventana de documento, menú de paneles de trabajo y panel de control).
- Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del Dock).
- Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (Workspace).

2).- Operaciones básicas de manipulación de documentos.

- Creación de documentos y ajuste de características del mismo.
- Abrir, cerrar y guardar documentos.

3).- Uso y manipulación de Artboards (Mesas de trabajo).

- Inserción de mesas de trabajo al crear documentos nuevos.
- Operaciones de la herramienta Artboard para el control y edición de mesas de trabajo en un documento.

4).- Organización de objetos.

- Manejo del panel de capas.
- Organizar objetos por medio de comandos de menú (enviar al frente, mandar hacia atrás).

5).- Técnicas de creación de dibujo vectorial.

- Manejo de las diferentes herramientas de selección y sus diferencias entre sí.
- Distinguir los atributos de toda forma de vectores.
- Herramientas para crear formas simples.
- Técnica para creación de formas complejas por medio de la herramienta pluma.
- Creación de formas complejas a partir de la combinación de formas simples (trazados compuestos).
- Creación de ilustraciones digitales a partir de imágenes de píxeles (fotografías) por medio del comando Live Trace.
- Colorización de Live Painting Groups con la herramienta Live Paint Bucket.
- Colorización de Live Painting Groups con la herramienta Live Paint Selection Tool.

6).- Uso de las herramientas de manipulación de vectores.

- Trazado de objetos de diámetro variable con la herramienta Blob.
- Manipulación de anchuras de contornos con la herramienta Width.
- Uso de las herramientas de distorsión para manipular vectores (Warp, Twirl, Pucker & Bloat, Crystallize).
- Generación de trazos compuestos con la herramienta Shape Builder.

7).- Técnicas mejoradas de dibujo vectorial.

- Uso de los nuevos pinceles artísticos Bristel.
- Nuevas opciones para aplicar atributo de relleno (Draw Inside y Draw Behind).

8).- Manejo de contornos desde el panel Stroke.

- Control de grosor de contornos.
- Edición del comportamiento de esquinas y cabos de contornos.
- Alineación del contorno: al centro, hacia afuera y al interior.
- Creación de líneas punteadas.
- Aplicación de perfiles a contornos.
- Manejo de puntas de flecha.

9).- Aplicación y administración de rellenos desde el panel Swatches.

- Aplicación de relleno a formas vectoriales.
- Creación de muestras de colores sólidos a partir del panel Color.
- Creación de muestras de gradientes desde el panel Gradiente.
- Uso de bibliotecas externas de color (Colores Pantone).
- Administrar color utilizando la ventana Swatches.

10).- Comandos de edición de Color.

- Colorización avanzada de vectores por medio del cuadro de opciones del comando Art Recolor.
- Comandos directos del submenú Edit Colors.

Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- **Adobe Illustrator • 21 Horas**
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Strata 3D
- Salida a impresión

Introducción: Adobe Illustrator representa una de las mejores opciones para la creación, edición y corrección de gráfico vectoriales y diseño para impresos además de sus novedosas funciones para imágenes 3D y Perspectivas.

Objetivo: Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de sus herramientas.

11).- Creación de gráfico con perspectiva.

- Manejo de la herramienta Perspective Grid Tool.
- Manejo de la herramienta Perspective Selection Tool.

12).- Creación y manipulación de texto.

- Manejo de las distintas herramientas de texto (vertical, horizontal, en contornos).
- Aplicación de atributos de carácter.
- Aplicación de atributos de párrafo.
- Manejo de las distintas cajas de texto (párrafo y de titulares).
- Vinculación de cajas de texto.
- Envolver con texto elementos de diseño.
- Convertir figuras de vectores en cajas de texto.

13).- Manejo de efectos especiales.

- Transformación manual y numérica de objetos de diseño (escala, rotación, posición).
- Efectos especiales en Illustrator.
- Efectos Photoshop aplicados en Illustrator.
- Panel de transparencia. Modos de mezcla y manejo de opacidad.
- Creación de símbolos y manipulación de los mismos por medio de las herramientas adecuadas.
- Creación y edición de mezclas entre objetos (blendings).
- Enmascarillado de objetos con figuras de vectores.
- Creación de estilos gráficos.
- Creación de efectos tridimensionales por medio de los efectos 3D.

14).- Uso del panel Separations Preview.

- Visualización de la Sobre impresión (Overprint) y la Superposición de color en Bordes (Trapping).
- Visualización de Proof Colors.

15).- Creación de documentos finales impresión y web.

- Creación de documento PDF para impresión.
- Creación de documento PDF para distribución en web.

Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- Adobe Illustrator
- **Adobe Photoshop - 24 Horas**
- Adobe InDesign
- Strata 3D
- Salida a impresión

Introducción: Adobe Photoshop es el software líder en edición profesional de imágenes digitales. Su interface intuitiva permite desarrollar y aplicar de manera óptima sus herramientas, tanto en el área de diseño como digital.

Objetivo: Conocer la interfaz que ofrece el programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1).- Interfaz del usuario.

- Identificación de los diferentes sectores de la interfaz. (Barra de menús, barra de herramientas, ventana de documento, menú de paletas de trabajo y paleta de control).
- Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del Dock).
- Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (Workspace).

2).- Conceptos esenciales de los mapas de bits.

- ¿Qué son los píxeles? Estructura de un mapa de bits.
- Modificar el tamaño de una imagen (Image Size).
- ¿Qué es la resolución?
- ¿Qué son los modelos de color: RGB, CMYK, Grayscale y Bitmap.
- ¿Cómo se representa el color en una imagen en Photoshop por medio de Canales?

3).- Selección y edición de áreas en mapa de bits.

- Herramientas para hacer selecciones en un mapa de bits.
- Adición y sustracción de áreas de selección.
- Transformación libre de áreas de mapa de bits.
- Uso de la herramienta Quick Selection.
- Manipulación de selectores vía Submenú Refine Edges.

4).- Trabajando con la herramienta pincel.

- Características de borde de pincel, tamaños y formas.
- Creación de pinceles.
- Importación de pinceles predeterminados.
- Variantes al comportamiento del pincel desde el panel Brushes.
- Pintando con Trazos (Paths).
- Coloreando con el pincel de Reemplazo de Color.
- Simulando la cantidad de humedad de pincel con el Mixer Brush.
- Aplicación de pinceles artísticos Bristel.

5).- Aplicación de los diferentes tipos de relleno.

- Trabajando con el Color del Frente y el Color de Fondo.
- Conociendo la ventana de Relleno y sus funciones.
- Creación de rellenos de gradiente.
- Tipos de gradiente.
- Generación de Patrones.
- Aplicación de contorno (Stroke) a un área específica.

6).- Herramientas de distorsión de píxeles.

- Alterar selecciones con Free Transform.
- Uso de distorsionadores: Skew, Distort, Perspective, Warp.
- Escalado inteligente con el Content-Aware Scale.
- Aplicación de perspectiva con retículas con punto de fuga con la herramienta Vanishing Point.
- Distorsión puntual con Puppet Warp.
- Modificación de imágenes con pinceles y herramienta Liquify.

7).- Organización de imágenes en el panel Capas.

- Monitoreo y organización de imágenes.
- Selección múltiple de Capas.
- Creación de grupos de Capas.
- Inserción de imágenes a un lienzo vía copiado y pegado.
- Creación de objetos inteligentes y ventajas de su uso.
- Combinación de imágenes a partir del uso de modos de mezcla de Capas.

8).- Aplicación especializada de efectos de Capas.

- Capas de Ajuste y Relleno.
- Alineación de capas.
- Mezcla de capas.

9).- Aplicación de Estilos de Capas.

- Creación y aplicación de estilos de capa: Sombras difusas (Shadows), Resplandores (Glows), Relieves y Biseles (Bevel and Emboss), Aplicación de color como efecto (colores sólidos, gradientes y patrones).
- Edición y eliminación de Estilos de Capa.

Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- Adobe Illustrator
- **Adobe Photoshop - 24 Horas**
- Adobe InDesign
- Strata 3D
- Salida a impresión

Introducción: Adobe Photoshop es el software líder en edición profesional de imágenes digitales. Su interface intuitiva permite desarrollar y aplicar de manera óptima sus herramientas, tanto en el área de diseño como digital.

Objetivo: Conocer la interfaz que ofrece el programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

10).- Empleo de Filtros de modificación de Imagen.

- Aplicación de filtros variados del menú Filters.
- Uso de la ventana Filter Gallery para la previsualización de algunos filtros.
- Combinación de filtros desde la ventana Filter Gallery.

11).- Técnicas para crear máscaras.

- Creación de collages a partir de máscaras de capa.
- Control de máscaras desde el panel Mask.
- Uso del canal Alpha para generar selecciones.
- Uso de la pluma y figuras geométricas para trazos de recorte (Paths) y mascarillas vectoriales (Shapes).
- Creación de Máscara de Recorte (Clipping Mask).
- Edición y eliminación de máscaras.
- Creación de selecciones con la opción Quick Mask.
- Uso del Clipping Path en el enmascarillado de píxeles para su uso en otras aplicaciones.

12).- Herramientas de Retoque fotográfico.

- Reparación de rasguños y grietas con las herramientas Clone Stamp, Healing Brush y Patch Tool.
- Suavizado de áreas de ruido por medio de la herramienta Blur.
- Modificación de sombras, luces y saturación con las herramientas Burn, Dodge y Sponge.
- Técnica de retoque por medio del relleno inteligente (Content-Aware Fill).

13).- Procesos de calibración de imágenes.

- Aplicación de ajustes automáticos (Auto Levels, Auto Color, Auto Contrast).
- Principios de corrección de color.
- Manejo de luces, sombras y medios tonos en el panel Niveles.
- Manejo de luces, sombras y medios tonos en el panel Curvas.
- Alteración de color por medio de la ventana Color Balance.
- Control de sombras y luces con Shadow & Highlights.
- Enfoque de imágenes por medio del filtro Sharpen.

14).- Manipulación de imágenes por medio de las técnicas HDR (High Dynamic Range).

- ¿Qué es HDR?
- Creación de contrastes de mayor precisión o hiperrealistas.

15).- Creación y edición de texto.

- Uso de la herramienta de texto de capa.
- Edición de texto desde la ventana de párrafo.
- Aplicación de texto a un trazo de vectores o al interior de Path o Shape.
- Distorsión de texto con Warped Text.

16).- Aplicación de Acciones y tareas automatizadas.

- Grabación de Acciones para ejecución de tareas repetitivas.
- Uso del Automate para tareas automatizadas: Batch y Droplet (Lotes de acciones), Crop and Straighten Photos (Recorte y enderezamiento de imágenes).
-

17).- Salida de documentos finales para impresión o para web

- Conociendo los formatos de salida.
- Optimización de imágenes para web, formatos adecuados.
- Exportación de imágenes para impresión digital
- Exportación de imágenes para impresión en Offset.



Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- **Adobe InDesign • 18 Horas**
- Strata 3D
- Salida a impresión

Introducción: Adobe InDesign es un programa óptimo para la creación y edición de materiales impresos de carácter editorial. Mediante el uso de sus herramientas el alumno podrá desarrollar desde trabajos sencillos como papelería hasta el armado de revistas.

Objetivo: Conocer la interfaz que ofrece el programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1).- Interfaz del Usuario.

- Barra de menús.
- Barra de herramientas.
- Ventana de documento.
- Dock.
- Panel de Control.
- Uso de los espacios de trabajo (Workspaces).

2).- Operaciones básicas de manipulación de documentos.

- Tipos de archivos que puede crear Indesign.
- Creación de documentos.
- Manejo de ajustes de documento (Document Setup).
- Abrir, cerrar y guardar documentos.
- Uso de plantillas.

3).- Manejo de elementos de maquetación de página.

- Ajuste de columnas y medianiles.
- Creación y edición de guías.
- Control de márgenes y zonas de sangrado.

4).- Creación y transformación de contenedores.

- Tipos de contenedores según su contenido.
- Herramientas de creación de contenedores.
- Crear contenedores por medio de trazados compuestos (Ventana Pathfinder).
- Control de esquinas de caja con puntero negro y teclas modificadoras.

5).- Transformación y organización básica de objetos.

- Uso de la herramienta Free Transform.
- Organizar apilamientos de objetos con submenú Arrange.
- Alineamiento y distribución de objetos con la ventana Align.

6).- Aplicación y edición de color.

- Manejo de atributos de color para texto y contenedores.
- Creación de muestras de colores sólidos desde el panel Swatches.
- Creación y edición de muestras de gradiente desde el panel Swatches.

- Uso de bibliotecas externas (Tintas Pantone) desde el panel Swatches.
- Aplicación de color en imágenes en escala de grises y en alto contraste (Bitmap).
- Aplicación de gradientes con la herramienta Gradiente.

7).- Formas de acceder a recurso externos.

- Formatos de archivo aceptados por Indesign.
- Uso del comando Place para importación de imágenes y texto.
- Activación y uso de la ventana mini Bridge.

8).- Manipulación de imágenes en contenedores.

- Transformación de dimensiones de imagen por medio de ajustes automáticos.
- Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación con puntero negro.
- Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación con puntero blanco.
- Transformación numérica con Panel de Control.

9).- Manejo y edición de texto.

- Edición de atributos de texto (párrafo y carácter).
- Vinculación y manipulación de cajas de texto.
- Opciones de contenidos de cajas de texto (Text Frame Options).

10).- Uso de efectos en Indesign.

- Formas de acceso a la ventana de edición de Efectos.
- Efectos de sombras.
- Efectos de resplandores.
- Efectos de transparencia y formas de mezcla.

11).- Uso de estilos.

- Creación y edición de estilos de párrafo.
- Creación y edición de estilos de carácter.
- Creación de estilos gráficos.



Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- **Adobe InDesign • 18 Horas**
- Strata 3D
- Salida a impresión

12).- Organización de elementos desde la ventana Capas (Layers).

- Creación de Capas.
- Duplicación de Capas.
- Bloqueo y desbloqueo de Capas.
- Mover objetos de una capa a otra.
- Manipulación individual de objetos dentro de una Capa.
- Eliminación de Capas.

13).- Manejo de páginas desde la ventana páginas (Pages).

- Análisis de la ventana Pages.
- Tipos de páginas en Indesign.
- Inserción, eliminación y cambio de lugar de páginas.
- Inserción de hojas en blanco.
- Creación de páginas maestras.
- Aplicación de páginas maestras en páginas de documento.
- Inserción de páginas con distinta dimensión.

14).- Inserción de caracteres especiales en texto.

- Inserción de numerador de páginas.
- Inserción de tabuladores.

15).- Diagramación dinámica de elementos de página.

- Modificación dinámica de espacios entre contenedores adyacentes con la herramienta Gap y sus teclas modificadoras.
- Organizar en columnas y filas contenedores tanto de imagen como de texto.

16).- Técnicas de contorno de contenedores (Ventana Text Wrap).

- Clases de contornos de texto.
- Contornos especiales.

17).- Recursos para reutilizar elementos en diferentes documentos.

- Función y uso del archivo Biblioteca (Library).
- Creación e inserción de Snippets en documentos.

18).- Creación y edición de una Tabla de contenidos.

- ¿Cómo integrar una Tabla de contenidos a un documento?
- Actualización de una Tabla de Contenidos.

19).- Uso del archivo Libro en Indesign.

- Uso del archivo Libro para unir varios documentos en un proyecto.
- Sincronización de estilos y numeración de páginas.
- Creación de Tabla de contenidos para todo el libro.
- Creación de un PDF y un paquete de impresión a partir de los capítulos de un Libro.

20).- Elaboración de documentos electrónicos.

- Inserción de elementos interactivos (Botones).
- Inserción de hipervínculos y bookmarks.
- Inserción de audio y video.
- Uso de Transiciones de Páginas.
- Exportación a PDF electrónico.
- Generación y edición de tabla de contenidos con hipervínculos.

21).- Creación de documentos animados.

- Animación de objetos, textos e imágenes con el panel Animación.
- Control de entradas y salidas de objetos animados con el panel Timing.
- Aplicación de Estados de Objetos con el panel Object Stage.
- Previsualización de animaciones en el panel Previo (Preview).
- Inserción de archivos FLV y mp3.
- Exportación a SWF.

22).- Preparación de paquetes de impresión (Package).

- Hacer paquete de impresión (Package) para transportar un documento Indesign con todos sus elementos.
- Manejo de la ventana Preflight Panel.



Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- **Strata 3D • 18 Horas**
- Salida a impresión

Introducción: Strata Design 3D es un programa de modelado y animación tridimensional que sirve para generar tanto imágenes estáticas como video. Tiene una interfaz amigable y fácil de manejar, así como elementos predefinidos que ayudan en el proceso.

Objetivo: Aprender a dominar el espacio tridimensional, crear objetos a partir de las herramientas de modelado para aplicarles materiales en un ambiente con luces, tomas de cámara para una salida tanto para ambientes digitales como impresos.

1).- Manejo de la interfaz de trabajo.

- Introducción de modelado tridimensional.
- Diferencias entre espacio bidimensional y tridimensional.
- Preparación del ambiente de trabajo.
- Exploración de la barra de herramientas.
- Control de las características del modelo desde la Ventana de propiedades de objeto.
- Librerías de materiales, atmósferas, efectos luminosos y de objetos predeterminados desde la ventana de recursos.
- Aplicación de propiedades de entorno desde la ventana de ambiente.
- Composición de objetos complejos desde la ventana comandos de modelado.

2).- Creación del escenario 3D.

- Manejo de vistas ortogonales.
- Control y modificación de retícula guía por vista.
- Ventanas de grupo para edición de objetos.
- Uso de la lupa o zoom para acercamientos o vistas generales.
- Rotación del plano para visualización de modelos.
- Modos de previsualización de modelos.

3).- Creación de Objetos 3D.

- Modifica modelos tridimensionales con las herramientas de transformación: mover, rotar y escalar.
- Creación y edición de volúmenes primitivos
- Uso de las herramientas pen curve y pen 2D región para la generación de contornos guía y planos en dos dimensiones.
- Creación y edición de objetos por extrusión (Extrude).
- Creación y edición de objetos circunvolucionados con la herramienta Torno (Lathe).
- Creación y edición de objetos por medio de la herramienta revestimiento (Skin).
- Recomposición de objetos con los comandos de modelado (Smooth Mesh, Meld, Booleanos, Fillet, Subdivide y Thickness).
- Extrusión y manejo de tipografía 3D.
- Conversión de modelos. ¿Cómo cambiar la estructura constructiva de un objeto ?
- Edición de una superficie bezier.
- Modelando con malla poligonal (Vértices, Aristas y Caras).
- Importación de gráficos de vectores desde Illustrator para la generación de modelos.

- Importación de modelos 3D de otras aplicaciones como Strata 3D, 3D Studio Max o Maya (Formatos: 3Ds, Obj).

4).- Aplicación, edición y creación de texturas.

- Crear y editar texturas desde las ventanas de materiales predeterminados.
- Crear y editar texturas desde la ventana de modo experto.
- Creación de texturas con imágenes.
- Modos de mapeo de volúmenes.
- Reposición de mapeo.

5).- Manejo de elementos de composición de escena.

- Inserción de cámaras en escena.
- Control de propiedades de cámara.
- Importación de imágenes de referencia para la orientación del escenario y ajuste de modelo.
- Colocación de luces focales.
- Control de propiedades de iluminación focal.
- Aplicación de elementos de ambiente (fondos, luces direcciones, pisos, atmósferas).
- Aplicación de efectos especiales (resplandores, destellos, halos).
- Representación visual (Renderizado) de escena con la herramienta de Render.
- Diversos tipos de renderizado.
- Exportación de la imagen renderizada en distintos formatos.

6).- Animación.

- Principios de animación.
- Manejo de la ventana Project para creación de animaciones.
- Animación por modificación manual.
- Animación con guía (siguiendo un vector).
- Renderizado de secuencias.
- Generación de película.

7).- Exportación de documentos con características especiales.

- Creación de archivos en PSD para edición en Photoshop.
- Exportación de modelos para su uso en Photoshop.
- Exportación a video, exportación a Flash y a Quicktime.



Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Strata 3D
- **Salida a impresión • 6 Horas**

Introducción: Para poder reproducir documentos digitales en los procesos de impresión existentes en el mercado (Offset) se requiere cumplir con requisitos precisos para conseguir los resultados más favorable, por ello es necesario saber cómo prepararlos.

Objetivo: Conocer procedimientos específicos para preparar archivos desde los distintos programas vistos en el diplomado.

1).- Impresión digital e impresión en Offset.

- Diferencias entre ambas.

- Verificación de la resolución de salida de las imágenes de un documento desde el Panel Control.
- Revisión del comportamiento de la tinta negra.
- Exportación a PDF e impresión a Postscript.

2).- Qué tipo de impresión utilizar en un proyecto.

- Tipos y número de tintas a utilizar.
- Tipo de papel.
- Tamaño de la publicación.
- Tiraje.

7).- Preparación de documentos para impresión en Photoshop.

- Verificación de colores dentro de la gama de color CMYK.
- Seguimiento de tonos en la conversión RGB-CMYK.
- Uso de los canales Spot para tintas planas.
- Chequeo de la resolución adecuada para la salida.
- Formatos adecuados para impresión.

3).- Tintas para impresión.

- ¿Qué es la selección de color?
- ¿Qué es la separación de color?
- Tintas process o de cuatricromía.
- Tintas spot o planas.
- Sobreimpresión de tintas (Overprint) y superposición de color en bordes (Trapping).

8).- Preparación de documentos para impresión en Indesign.

- Uso del Panel Links par verificar las imágenes importadas: ubicación, modo de color, formato, resolución.
- Aplicación de Sobreimpresión (Overprint). y Superposición de color en Bordes (Trapping) con el panel de atributos (Attributes).
- Visualización del comportamiento de tintas, Sobreimpresión, ensanchado de bordes -manual o automático- con el panel Separations Preview.
- Revisión de contenidos, imágenes y fuentes que se usan en un documento con el panel Preflight.
- Creación de Paquete de impresión para imprentas.
- Exportación de PDF para impresión en Postscripts.

4).- Características de la impresión en Offset.

- ¿Cómo se mezcla el color en la impresión Offset?
- ¿Qué son los tramados o medios tonos?
- ¿Qué es el lineaje por pulgada en la impresión Offset?
- Ángulo de línea en las tramas de medio tono.

9).- Revisión de documentos exportados en Acrobat.

- Verificación del comportamiento de tintas desde la opción Output Preview.

5).- Preparación de imágenes de pixeles para impresión.

- ¿Qué es la resolución?
- Relación entre resolución y lineaje por pulgada.
- ¿Cómo calcular la resolución correcta de una imagen dependiendo del lineaje de impresión en que se va a representar?
- Modelos de color para impresión (CMYK, escala de grises, duotonos).
- Formatos adecuados de archivos de pixeles para impresión.

6).- Preparación de documentos para impresión en Illustrator.

- Revisión de color desde el panel Separation Preview.
- Asignación de Overprint y Trapping por medio del Panel Attributes.