eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL

Curso de Diseño Gráfico Básico

Adobe AUTHORIZED Training Center
Authorized Training Center
Canon

Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- **Sistema Operativo Mac • 3 Horas**
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign

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

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 pixeles (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

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 caracter.
- 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

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 pixeles? 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 pixeles.

- 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

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 pixeles 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.

Id

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL

Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- **Adobe InDesign • 18 Horas**

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 caracter.
- Creación de estilos gráficos.

Temario

Curso de Diseño Gráfico Básico

- Sistema Operativo Mac
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- **Adobe InDesign • 18 Horas**

---

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 contorneo 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.

Adobe AUTHORIZED Training Center
Authorized Training Center
Canon