

Curso de Diseño Gráfico Avanzado

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.online

 Authorized
Training Center

 AUTHORIZED
Training Center

Canon



TEMARIO

Sistema Operativo Mac | 2 h

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe InDesign

INTRODUCCIÓN

Hoy en día existen 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 a desarrollar cualquier actividad relacionada con el diseño gráfico y todos los medios digitales.

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, Thunderbolt y Minidisplay)
- ◆ 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
- ◆ Icono de disco duro
- ◆ Menú 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. ORGANIZAR INFORMACIÓN

- ◆ ¿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 vía Spotlight

5. MANEJO DE VENTANAS DEL FINDER

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

6. PREFERENCIAS DEL SISTEMA

- ◆ Ajustes generales, Lenguaje y Búsquedas
- ◆ Mission Control
- ◆ Preferencias del ratón: Habilitar o inhabilitar zonas sensibles del mismo
- ◆ Visualización del teclado y ajustes de lenguajes
- ◆ Control de Accesibilidad

7. OPERACIONES DE CONEXIÓN EN RED

- ◆ ¿Cómo conectarse a otro equipo de cómputo?
- ◆ ¿Cómo compartir la pantalla de otra computadora?
- ◆ ¿Qué es el Wi-Fi?
- ◆ ¿Para qué me sirve el Bluetooth?



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
Adobe Illustrator | 28 h
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign

INTRODUCCIÓN

Adobe Illustrator representa una de las mejores opciones para la creación, edición y corrección de gráficos vectoriales y diseño para impresos, web o video. Además cuenta con funciones para imágenes 3D y perspectivas.

OBJETIVO

Conocer la interfaz del 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 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. MANIPULACIÓN DE DOCUMENTOS

- ◆ Creación de documentos y ajuste de características del mismo
- ◆ Abrir, cerrar y guardar documentos
- ◆ Unidades de medida

3. USO Y MANIPULACIÓN DE ARTBOARDS

- ◆ Inserción de mesas de trabajo al crear documento nuevo

- ◆ Control de mesas de trabajo con la herramienta Artboard

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 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
- ◆ Creación de formas complejas por medio de las herramientas Pluma, Curvatura y Lápiz
- ◆ Combinar figuras con Pathfinder y Compound Path
- ◆ Vectorización de imágenes bitmap por medio del comando Live Trace
- ◆ Colorización de vectores con la herramienta Live Paint Bucket

6. MANIPULACIÓN DE VECTORES

- ◆ Trazado de objetos de diámetro variable con la herramienta Blob
- ◆ Manipulación de anchuras de contornos con la herramienta Width
- ◆ Uso de la herramientas de distorsión para manipular vectores (Warp, Twirl, Pucker & Bloat, Crystallize y otros)
- ◆ Trazos especiales con Shape Builder y Shaper Tool

7. HERRAMIENTAS ESPECIALIZADAS

- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Tipos de pinceles: (Caligráficos, de arte, de patrón y dispersión)
- ◆ Uso de trazos para generar pinceles
- ◆ Trabajo con los pinceles artísticos Bristle
- ◆ Opciones de Modo de Dibujo (Draw Inside y Draw Behind)
- ◆ Uso de mascarillas de recorte



8. MANEJO DE CONTORNOS (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. 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 de creación de gradientes y control de umbrales con la herramienta Gradiente
- ♦ Creación de muestras de relleno con patrones
- ♦ Uso de bibliotecas externas de color (Colores Pantone)
- ♦ Administrar color utilizando la ventana Swatches

10. EDICIÓN DE COLOR

- ♦ Edición de colores
- ♦ Colorización avanzada de vectores por medio del cuadro de opciones del comando Art Recolor

11. CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE TEXTO

- ♦ Manejo de las distintas herramientas de texto (vertical, horizontal, escritura en contornos y dentro de trazos)
- ♦ Creación y Aplicación de atributos de carácter y de párrafo
- ♦ Point type y Area type
- ♦ Opciones de Area Type: Columnas y renglones
- ♦ Vinculación de cajas de texto
- ♦ Envolver con texto elementos de diseño con la herramienta Text Wrap
- ♦ Convertir figuras de vectores en cajas de texto
- ♦ Aplicación de texto a un trazo de vectores o al interior de un Path
- ♦ Convertir texto en línea a texto de caja y viceversa

12. EFECTOS ESPECIALES

- ♦ Transformación manual y numérica de objetos de diseño (Escala, rotación, posición y espejo)
- ♦ Efectos especiales en Illustrator
- ♦ Efectos Photoshop aplicados en Illustrator
- ♦ Panel de transparencia. Modos de fusión y manejo de opacidad
- ♦ Creación de símbolos y manipulación de los mismos por medio de la herramienta Sprayer

- ♦ Creación y edición de mezclas entre objetos (blendings)
- ♦ Creación de estilos gráficos
- ♦ Creación de efectos tridimensionales por medio de los efectos 3D

13. EFECTOS DE DISTORSIÓN ENVOLVENTE

- ♦ Distorsión con rejillas predeterminadas
- ♦ Distorsión con mallas rectangulares
- ♦ Distorsión por medio de un objeto en capa superior

14. APLICACIÓN DE PERSPECTIVAS

- ♦ Manejo de la herramienta Perspective Grid Tool
- ♦ Seleccionar perspectivas y editarlas
- ♦ Integrar objetos en la retícula adecuada



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop | 30 h
 Adobe InDesign

INTRODUCCIÓN

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

OBJETIVO

Conocer la interfaz del 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 espacios personalizados (Workspace)

2. 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?
- ◆ Modelos de color: RGB, CMYK, Grayscale, Indexed Color, Duotono y Bitmap
- ◆ Trabajando con Canales: RGB
- ◆ ¿Qué es un canal Alfa?

3. SELECCIÓN Y EDICIÓN DE ÁREAS BITMAP

- ◆ Herramientas para hacer selecciones en un mapa de bits
- ◆ Transformación de selecciones sin afectar píxeles
- ◆ Adición y sustracción de áreas de selección
- ◆ Transformación de áreas de mapa de bits afectando píxeles
- ◆ Edición de selecciones vía botón Refine Edges

4. PINTANDO CON LA HERRAMIENTA PINCEL

- ◆ Características de borde de pincel, tamaños y formas
- ◆ Control de rotación de un pincel
- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Importación de pinceles predeterminados
- ◆ Variantes al comportamiento del pincel desde el panel Brushes
- ◆ Control de espaciado en un pincel
- ◆ Pintando con Trazos (Paths) utilizando pinceles
- ◆ Aplicación de pinceles artísticos Bristle

5. APLICACIÓN DE RELLENO

- ◆ Trabajando con Color de Frente y 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

- ◆ Transformando 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 el Puppet Warp
- ◆ Modificación de imágenes con la herramienta Liquify
- ◆ Generar distorsiones con la herramienta Perspective Warp



7. ORGANIZACIÓN DE CAPAS

- ◆ Herramientas del panel capas
- ◆ Monitoreo y organización de capas
- ◆ Selección múltiple de capas
- ◆ Creación de grupos de capas
- ◆ Inserción de imágenes a un lienzo vía copiado y pegado
- ◆ Colocación de imágenes desde el comando Place
- ◆ Creación de Objetos Inteligentes y ventajas de su uso
- ◆ Combinación de imágenes a partir de la utilización de modos de fusión de capas
- ◆ Capas de Ajuste y Relleno

8. APLICACIÓN DE ESTILOS DE CAPA

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

9. TÉCNICAS PARA CREAR MASCARILLAS

- ◆ ¿Qué es una mascarilla?
- ◆ Creación de mascarillas desde el panel de Capas
- ◆ Control de mascarillas desde el panel Mask
- ◆ Uso del canal Alpha para generar selecciones
- ◆ Uso de la pluma y figuras geométricas para trazos de recorte (Paths)
- ◆ Mascarillas vectoriales con trazos tipo Shape

- ◆ Creación de Mascarilla de Recorte (Clipping Mask) desde el panel de Capas o vía menú
- ◆ Edición y eliminación de mascarillas
- ◆ Creación de selecciones con la opción Quick Mask
- ◆ Uso del Clipping Path en el enmascarillado de píxeles para su uso en otras aplicaciones

10. EMPLEO DE FILTROS

- ◆ 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. HERRAMIENTAS DE RETOQUE FOTOGRÁFICO

- ◆ Reparación en una imagen de rasguños y grietas con las herramientas Clone Stamp, Healing Brush, Spot Healing Brush y Patch Tool
- ◆ Desplazamiento de píxeles con el Content-Aware Move Tool
- ◆ Suavizado de áreas de ruido por medio de la herramienta Blur
- ◆ Incremento de detalle con la herramienta Sharpen
- ◆ Modificación de sombras, luces y saturación con las herramientas Burn, Dodge y Sponge
- ◆ Técnica de retoque por medio del relleno inteligente (Content-Aware Fill)
- ◆ Agregar capa de grano con el filtro Noise

12. PROCESOS DE CALIBRACIÓN DE IMÁGENES

- ◆ Principios de corrección de color
- ◆ Manejo de luces, sombras y medios tonos en los paneles Niveles y Curvas
- ◆ Alteración de color por medio de la ventana Color Balance
- ◆ Control de saturación y luminosidad (Hue/Saturation)
- ◆ Calibrar color por color con Selective Color
- ◆ Control de sombras y luces con Shadow & Highlights
- ◆ Enfoque de imágenes por medio del filtro Sharpen

13. CREACIÓN Y EDICIÓN DE TEXTO

- ◆ Herramienta de texto
- ◆ Atributos de texto desde la ventana de párrafo
- ◆ Aplicación de texto a trazos
- ◆ Distorsión de texto (Warped Text)

14. 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) y creación de panorámicas con Photomerge



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign | 30 h

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 diseño de papelería, hasta el armado de revistas.

OBJETIVO

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

1. INTERFAZ DE USUARIO

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

2. 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

3. MAQUETACIÓN DE PÁGINA

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

4. TRABAJANDO CON CONTENEDORES

- ◆ Tipos de contenedores según su contenido
- ◆ Herramientas de creación de contenedores

- ◆ Crear contenedores por medio de trazados compuestos
- ◆ Conversión de contenedores
- ◆ Control de esquinas de caja por medio del controlador de redondeo
- ◆ Estilos de esquinados

5. MANIPULACIÓN DE OBJETOS

- ◆ Uso de la herramienta Free Transform
- ◆ Organizar apilamientos de objetos con submenú Arrange
- ◆ Alinear y distribuir 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 degradados desde el panel Gradient
- ◆ Uso de bibliotecas externas (Tintas Pantone) desde el Panel Swatches
- ◆ Aplicación de color en imágenes en escala de grises y en alto contraste (Bitmap)

7. RECURSOS EXTERNOS

- ◆ Formatos de archivo que acepta InDesign
- ◆ Colocación de imágenes y texto
- ◆ Copiado de vectores desde Illustrator

8. MANEJO DE IMÁGENES EN CONTENEDORES

- ◆ Transformación de imagen por medio de ajustes automáticos
- ◆ Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación con puntero negro
- ◆ Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación de elementos en contenedores
- ◆ 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)
- ◆ Separación silábica, idiomas y diccionarios



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 fusión

11. APLICACIÓN DE ESTILOS

- ◆ Creación y edición de estilos de párrafo
- ◆ Aplicación de atributos de carácter
- ◆ Creación de estilos de objeto

12. ORGANIZACIÓN DE CAPAS

- ◆ 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. ADMINISTRACIÓN DE PÁGINAS

- ◆ Análisis de la ventana Pages
- ◆ Tipos de páginas en InDesign
- ◆ Creación y aplicación de páginas maestras.
- ◆ Inserción, eliminación y cambio de lugar de páginas.
- ◆ Inserción de hojas en blanco
- ◆ Inserción de páginas con medidas diferentes
- ◆ Eliminación de capas

14. INSERCIÓN DE CARACTERES ESPECIALES

- ◆ Inserción de numerador de páginas
- ◆ Control de numeración e inicio de secciones

- ◆ Inserción de tabuladores
- ◆ Visualización de caracteres invisibles
- ◆ Colocación de texto simulado
- ◆ Inserción de separadores de carácter
- ◆ Listados con viñetas y números

15. DIAGRAMACIÓN DINÁMICA

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

16. CONTORNEO DE TEXTO (TEXTWRAP)

- ◆ Clases de contornos de texto
- ◆ Control de contorneos desde el panel TextWrap
- ◆ Contornos especiales basados en figuras, contrastes, recortes con trazos o mascarillas

17. BIBLIOTECAS Y SNIPPETS

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

18. TABLAS 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
- ◆ 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. 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. PAQUETES DE IMPRESIÓN (PACKAGE)

- ◆ Hacer paquete de impresión (Package) para transportar un documento inDesign con todos sus elementos
- ◆ Manejo de la ventana Preflight para revisión de elementos en la salida a impresión