Curso de **Diseño Gráfico** Básico Online

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL

Ai Ps

www.edumac.online

Authorized Training Center

Adobe AUTHORIZED Training Center

Canon

Curso de **Diseño Gráfico** Básico Online

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL

TEMARIO

Adobe Illustrator | 138 Videos
Adobe Photoshop

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 Compund 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

Curso de **Diseño Gráfico** Básico Online

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

Authorized Training Center | Adobe Authorized Training Center | Canon

Curso de **Diseño Gráfico** Básico Online

eduMac DIGITAL ARTS SCHOOL

TEMARIO

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop | 173 Videos

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 pixeles? 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 pixeles
- Adición y sustracción de áreas de selección
- Transformación de áreas de mapa de bits afectando pixeles
- 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 PIXELES

- 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

Authorized Training Center | Adobe Authorized Training Center | Canon

Curso de **Diseño Gráfico** Básico Online

eduMac DIGITAL ARTS SCHOOL

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 (Glows), 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 pixeles 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 pixeles 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