



Centro de Capacitación
en Artes Digitales

www.davincischool.com.mx

DIPLOMADO DISEÑO GRÁFICO



Photoshop es una aplicación emblemática en el mundo del diseño gráfico por ordenador. Su indiscutible dominio del entorno PC y Macintosh le convierte prácticamente en la única alternativa profesional para el tratamiento de imágenes en píxeles, y por tanto entender su funcionamiento a dejado de ser una alternativa.

◇ DURACIÓN:

- » 40 hrs.

◇ OBJETIVOS:

- » Que el alumno aprenda a operar el software Adobe Photoshop CS6 de manera adecuada
- » Que el alumno adquiera nuevas herramientas para su propia expresión creativa y artística.

◇ PERFIL DE INGRESO

- » Conocimientos básicos de computación.

◇ PERFIL DE EGRESO

- » Al finalizar, el alumno comprenderá y manejará las herramientas del software de diseño Adobe Photoshop CS6, y por tanto, será capaz de aplicar este conocimiento en la solución de problemas de comunicación visual.
- » Así mismo, podrá crear imágenes de calidad profesional, hacer fotomontajes, realizar correcciones de imagen (retoque fotográfico) y crear efectos visuales ya sea para medios impresos o digitales.

◇ TEMARIO:

Modulo 1: Ambiente de Trabajo de Adobe Photoshop CS6

1.2 Conceptos básicos

1.2.1.- Píxeles y vectores

1.3 Herramientas básicas

1.4 Opciones de la barra de menú y paneles básicos

1.5 Personalización del área de trabajo

Modulo2: Retoques fotográficos Básicos

2.1 Conceptos Básicos

2.1.1 Tamaño

2.1.2 Peso

2.1.3 Resolución

2.2 Retocar el color con Cámara Raw

2.3 Redimensionar y recortar

2.4 Reemplazar colores

2.3 Saturación con la herramienta esponja

2.4 Herramientas de corrección fotográfica

2.4.1 Tapón de clonar

2.4.2 Pincel histórico

2.4.5 Parche

2.4.6 Ojos rojos

2..5 Preparar la imagen para impresión

Modulo3: Herramientas de Selección

3.1 Seleccionar área rectangular y elíptica

3.2 Herramienta de selección rápida

3.3 Barita Mágica

3.4 Otras herramientas de selección

3.4 Transformar selección

3.5 Cortar y borrar con selección

Modulo4: Capaz

4.1 Panel Capaz

4.2 Aplicar un degradado a una capa

4.3 Aplicar un estilo a una capa

4.4 Actualizar efectos de capa

Modulo 5: Camara Raw

5.1 Introducción a Camara Raw

5.2 Archivos de Camara Raw

5.3 Corrección avanzada de color

5.4 Corrección básica de fotos con photoshop

5.5 Corrección de distorsión

Modulo 6: Mascaras y efectos

6.1 Entendiendo las Mascaras

6.1 Crear una mascara

6.2 Redefinir una mascara

6.3 Manipular una imagen con la herramienta Puppet

6.2 Entendiendo los canales

Modulo 7: Texto y tipografía

7.1 Acerca de la tipografía

7.2 Creación de una mascara a partir de texto

7.3 Texto en un trazo

7.4 Herramienta Warping type

Modulo 8: Vectores

8.1 Herramienta Pluma y los trazos

8.2 Aplicación práctica de los trazos

8.3 Creación de objetos vectoriales

8.4 Importación de objetos inteligentes.

Modulo 9: Composición Avanzada

9.1 Realización de un fotomontaje

9.2 Aplicación de filtros y filtros inteligentes

9.3 Aplicación de Efectos

9.4 Coincidencia de esquemas de color

Modulo 10: Edición de Video con Photoshop

10.1 Creación de un proyecto de video

10.2 Animación de texto con puntos clave

10.3 transiciones

10.4 Audio

10.5 renderización

Modulo 11: Pinceles

11.1 Características de los pinceles

11.2 la herramienta Mixer Brush

11.3 Combinar colores

11.4 Personalizar un pincel

Modulo 12: 3D

- 12.1 Introducción
- 12.2 Creación y manipulación de formas en 3D
- 12.3 Agregar objetos 3D
- 12.3 Edición de objetos 3D
- 12.4 Aplicación de texturas y materiales
- 12.5 Iluminación y renderización de una Escena en 3D

Modulo 13: Documentos para la web

- 13.1 Herramienta Slice
- 13.2 Imágenes JPG, GIF y PNG
- 13.3 Optimizar imágenes para la web
 - 13.3.1 Exportar imágenes y html
- 13.4 Herramienta Zoomify
- 13.5 Creación de una galería web

Modulo 14: Impresión

- 14.1 Introducción al color en photoshop
 - 14.1 CMYK
 - 14.2 RGB
- 14.2 Ajustes de color
- 14.3 Revisión de imagen
- 14.4 Gama de color
- 14.5 Ajustes de imagen y pruebas de impresión
- 14.6 Impresión

Adobe Illustator, uno de los programas mas populares y versátiles de la casa Adobe y sin duda alguna, una herramienta imprescindible tanto para diseñadores gráficos como para artistas digitales. En este curso aprenderás a dominar las herramientas esenciales de este genial programa y además comprenderás el inmenso potencial que puedes alcanzar, no lo en el ámbito comercial si no en el artístico también.

◇ DURACIÓN:

- » 40 hrs.

◇ OBJETIVOS:

- » Que el alumno aprenda a operar el software Adobe Illustrator CS6 de manera adecuada
- » Que el alumno adquiera nuevas herramientas para su propia expresión creativa y artística.

◇ PERFIL DE INGRESO

- » Conocimientos básicos de computación.

◇ PERFIL DE EGRESO

- » Al finalizar, el alumno comprenderá y maneja las herramientas del software de diseño Adobe Illustrator CS6, y por tanto, será capaz de aplicar este conocimiento en la solución de problemas de comunicación visual.
- » Así mismo, podrá crear imágenes e ilustraciones digitales a base vectores

◇ TEMARIO:

Modulo 1: Ambiente de Trabajo de Adobe Illustrator CS6

1.2 Conceptos básicos

1.2.1.- Pixeles y vectores

1.3 Herramientas básicas

1.4 Opciones de la barra de menú y paneles básicos

1.5 Personalización del área de trabajo

1.6 Ajustes de Interfaz

1.7 Explorando el panel de control

1.8 Trabajando con paneles

- 1.9 Perfiles de trabajo
- 1.10 Herramienta mano y lupa
- 1.11 Navegar por multiples mesas de trabajo

Modulo2: Selección y alineado

- 1 Introducción
- 2. Selección
 - 2.1 Seleccionado objetos
 - 2.2 Uso de la herramienta de selección y selección directa
 - 2.3 Otras herramientas de selección
 - 2.4 Selección de objetos similares
- 3 Alineación y distribución
 - 3.1 Alineación de objetos
 - 3.2 Alineación en base a un objeto clave
 - 3.3 Distribución de objetos
 - 3.4 Trabajando con grupos
 - 3.5 Modo de aislamiento
 - 3.7 Bloquear y ocultar objetos

Modulo3: Edición y creación de formas

- 3.1 Creación de un nuevo documento
- 3.2 Formas básicas y polígonos complejos
- 3.3 Unión de trazos
- 3.4 Modos de visualización de Adobe Illustrator
- 3.5 Pahtfinder y la interacción de formas
- 3.7 Aplicación de formas en la ilustración digital

Modulo 4: Transformación de objetos

- 4.1 Mesas de trabajo en Illustrator
- 4.2 Trabajo con guías y reglas en Illustrator
- 4.3 Transformación de objetos
 - 4.3.1 Escalado de objetos
 - 4.3.2 Reflejado de objetos
 - 4.3.3 Rotación de objetos
 - 4.3.4 Distorsión de objetos
 - 4.3.5 Posicionamiento preciso de objetos

- 4.3.6 Cambio de perspectiva de objetos
- 4.3.7 Aplicación de varias transformaciones
- 4.3.8 Herramienta transformación libre

Modulo 5: Herramienta pluma y lápiz de Illustrator

- 5.1 Herramienta pluma
 - 5.1.1 Trazos rectos
 - 5.1.2 Trazos curvos
 - 5.1.3 Combinación de trazos
- 5.2 Herramienta Lápiz
 - 5.2.1 Dibujo con la herramienta lápiz
 - 5.2.2 Edición de trazo con la herramienta lápiz

Modulo 6: Color

- 6.1 Entendiendo el color
- 6.2 Modos de color
- 6.3 Controles de color
- 6.4 Creación de color
- 6.5 Creación de un color personalizado
- 6.6 El panel: “muestrario de color”
- 6.7 Librerías de color
- 6.8 Trabajo con la guía de color
- 6.9 Ajustes de color
- 6.10 Pintando con patrones
- 6.11 Aplicación, creación y edición de patrones

Modulo 7: Texto

- 7.1 Texto de punto
- 7.2 Texto de área
- 7.3 Creación de columnas de texto
- 7.4 Edición de texto y aplicación de atributos
- 7.5 Inserción de caracteres especiales
- 7.6 Edición de párrafos y aplicación de sus atributos
- 7.7 Aplicación de hojas de estilos de carácter y párrafo
- 7.8 Envoltura de texto en objetos y formas
- 7.9 Texto sobre trazos, creación y edición

Modulo 8: Capaz

8.1 Introducción

8.2 Creación y trabajo con capaz

8.3 Selección y ubicación de capaz

8.4 Duplicado de capaz

8.5 Bloqueo de capaz

8.6 Creación de mascararas en capas

8.7 Aplicación de atributos de apariencia sobre capaz

8.8 Capaz aisladas

Modulo 9: Perspectiva

9.1 Introducción

9.2 Trabajo con la cuadrícula de perspectiva

9.3 Dibujando objetos en perspectiva

9.4 Edición de objetos en perspectiva

9.5 Agregar símbolos en una cuadrícula de perspectiva

9.6 Trabajo de símbolos y perspectiva

Modulo 10: Fusión de formas y colores

10.1 Trabajo y edición de degradados

10.2 Fusión de formas y colores

Modulo 11: Pinceles

11.1 pinceles de Illustrator, edición y trabajo

11.1.1 Pinceles caligráficos

11.1.2 Pinceles Artísticos

11.1.3 Pinceles con patrones

11.2 Trabajo con la herramienta goma

Modulo 12: Efectos

12.1 Introducción

12.2 Uso y aplicación de efectos

12.3 Edición de Efectos

12.4 Texto y efectos

12.5 Efecto 3D

Modulo 13: Aplicación de atributos de apariencia y estilos gráficos

- 13.1 Uso de atributos de apariencia
- 13.2 Edición de atributos de apariencia
- 13.3 Agregar un segundo borde y relleno
- 13.4 Uso de estilos gráficos
- 13.5 Creación de gráficos para web y herramienta sección
- 13.6 Selección y edición de secciones para web
- 13.3 Salvado de gráficos para web

Modulo 14: Símbolos

- 14.1 Trabajo con símbolos
- 14.2 Librería de símbolos de Illustrator
- 14.3 Creación y edición de símbolos
- 14.4 Símbolos e instancias

Modulo 15: Integración de Illustrator con Adobe bridge y Photoshop para el trabajo

Adobe InDesign CS6, es una poderosa herramienta para el diseño y la producción gráfica, que además de ofrecer precisión, también brinda facilidad en producción, ello debido a que sus herramientas fueron desarrolladas para el trabajo con materiales para impresión (libros, revistas, catálogos, etc). Esta herramienta es simplemente imprescindible para el diseño editorial, y para todo aquel que desee desarrollar sus propios materiales impresos

◇ DURACIÓN:

- » 40 hrs.

◇ OBJETIVOS:

- » Que el alumno aprenda a operar el software Adobe InDesign CS6 de manera adecuada
- » Que el alumno adquiera nuevas herramientas para su propia expresión creativa y artística.

◇ PERFIL DE INGRESO

- » Conocimientos básicos de computación.

◇ PERFIL DE EGRESO

- » Al finalizar, el alumno comprenderá y maneja las herramientas del software de diseño Adobe InDesign CS6, y por tanto, será capaz de aplicar este conocimiento en la solución de problemas de comunicación visual y diseño Editorial.

◇ TEMARIO:

Modulo 1: Ambiente de Trabajo de Adobe InDesign CS6

- 1.1 Área de trabajo
- 1.2 Paneles de InDesign CS6
- 1.3 Personalización del área de trabajo
- 1.4 Navegación a través de un documento

Modulo2: Introducción Básica de las herramientas de InDesign

- 2.1 Uso de guías
- 2.2 Trabajo con texto
- 2.2 Trabajo con estilos

2.2 Trabajo con gráficos

2.2 Trabajo con objetos

Modulo3: Ajustes de documento y trabajo con páginas

3.1 Creación y personalización de un documento

3.2 Paginas maestras

3.3 Reacomodo y borrado de paginas

3.4 Cambio de dimensiones de las paginas

3.5 Agregar secciones para el cambio de numeración

3.6 Colocar texto y graficos en un documento

3.7 Liberación de paginas de las hojas maestras

Modulo 4: Objetos y capaz

4.1 Trabajo con capaz

4.2 creación y edición de cuadros de texto

4.3 Creación y edición de cuadros de imagen

4.4 agregar metainformación

4.5 Modificando la forma de un cuadro

4.6 utilizar una forma para delimitar áreas de texto

4.7 Trabajo con elementos agrupados

Modulo 5: Texto flotante

5.1 Incorporación y trabajo con texto flotante

Modulo 6: Trabajo con texto

6.1 Reemplazo de fuentes perdidas

6.2 Revisión ortográfica

6.3 Uso del editor historia

6.4 Rastreo de cambios

Modulo 7: Tipografía

7.1 Edición de estilos y formato para caracteres

Modulo 8: Color

8.1 Introducción

8.2 Manejo de colores en Adobe InDesign

- 8.3 Sincronización de colores en Adobe Bridge
- 8.4 Especificación de color
- 8.5 Muestra de imágenes en alta resolución
- 8.6 Pruebas de color en pantalla
- 8.7 Definición de requerimientos de impresión
- 8.8 Creación de tintas
- 8.9 Aplicación de color a texto y a objetos.
- 8.10 Uso avanzado de técnicas de degradado

Modulo 9: Estilos

- 9.1 Introducción
- 9.2 Estilos de párrafo
- 9.3 Estilos de caracteres
- 9.4 Estilos de objeto
- 9.5 Estilos de tabla
- 9.6 Carga de estilos de documentos externos

Modulo 10: Importación y edición de gráficos

- 10.1 Introducción
- 10.2 Agregar gráficos desde otros programas
- 10.3 Comparación de vectores y bitmap's
- 10.4 Actualización de imágenes
- 10.5 Ajuste de calidad muestra
- 10.6 Uso de los clipping path's
- 10.7 Trabajo con canales alpha

Modulo 11: Pinceles

- 11.1 Conversión de texto a tabla
- 11.2 Formateo de tabla
- 11.3 Creación de cabecera
- 11.4 Agregar gráficos a las celdas de tabla
- 11.5 Estilos de celda

Modulo 12: Efectos

- 12.1 Ajustes de transparencia
- 12.2 Trabajo con transparencia
- 12.3 Transparencia sobre texto

Modulo 13: Impresión y exportación

- 13.1 Preparación de archivos
- 13.2 Empaquetado de archivos
- 13.3 Creación de un documento PDF de prueba
- 13.4 Pre visualización
- 13.5 Uso del asistente de tinta

Modulo 14: Archivos PDF con campos de formulario

- 14.1 Introducción
- 14.2 Agregar campos de formulario
- 14.3 Exportar un archivo PDF interactivo

Modulo 15: Creación de Ebook's

- 15.1 Introducción
- 15.2 Selección de contenido
- 15.3 Agregar Metainformación
- 15.4 Exportar un Archivo EPUB

Modulo 16: Trabajo con Documentos Extensos

- 16.1 Creación de un libro
- 16.2 Incorporación de notas de pie
- 16.3 Sincronización de libro
- 16.4 Generación de una tabla de contenido
- 16.5 Indexación

Al margen de nuestra preparación académica o dotes creativas, es necesario tener conocimientos sobre los procesos de impresión para tener una idea clara de los resultados que obtendremos cuando llevamos nuestros archivos con el impresor; y es precisamente esto, lo que este curso pretende, darte un conocimiento sólido de pre-prensa digital y lograr que términos como ganancia de punto, calibración de imágenes, el reventado (trapping), el uso CMYK y RGB, etc no sean ajenos a tí.

En este curso, pensado desde un enfoque didáctico (y sin apenas lenguaje técnico), se centra en la preparación de archivos para imprenta, lo que proporciona a los diseñadores gráficos el conocimiento y la confianza suficientes para lograr resultados de alta calidad sin ningún tipo de problema

◇ DURACIÓN:

- » 40 hrs.

◇ OBJETIVOS:

- » Que el alumno conozca los procesos de preprensa y mediante ello, pueda preparar sus archivos para impresión.

◇ PERFIL DE INGRESO

- » Conocimientos básicos de Illustrator y photoshop
- » Conocimientos básicos de computación

◇ PERFIL DE EGRESO

- » El alumno conocerá el proceso de impresión en cuatricromía
- » El alumno sabrá como calibrar imágenes, como ajustar el revetado y cómo mezclar colores
- » El alumno estará familiarizado con cuestiones sobre el escaneado y la resolución
- » El alumno tendrá un idea clara sobre la calibración de escala de grises
- » El alumno conocerá los principales formatos de imagen

◇ TEMARIO:

Modulo1: La evolución de la industria

1.1 Breve historia de la industria

1.1.1 El cambiante mundo del diseño gráfico

1.1.2 De la impresión tipográfica a la impresión offset

- 1.1.3 Avances en la composición tipográfica
- 1.1.4 Las fuentes
- 1.1.5 La tecnología de las películas
- 1.1.6 El proceso de impresión de offset
- 1.1.7 Otros métodos de impresión

Modulo2 El proceso de impresión en cuatricromía

- 2.1 Gramajes y tamaños de papel
- 2.1 Imposición
- 2.3 CMYK
- 2.4 Ángulos y superposición de trama

Modulo 3 Color

- 3.1 RGB y CMYK
- 3.2 Colores opuestos
- 3.3 Percepción del color
- 3.4 Selección de los colores necesarios
- 3.5 Calibrado del Monitor
- 3.6 Calibrado inverso
- 3.7 Otros métodos de calibrado

Modulo4 Escala de grises

- 4.1 Trabajo con iluminación y sombras
- 4.2 Como crear una tira de pureza de ganancia de punto
- 4.3 Añadir contraste

Modulo 5 Mapas de bits y profundidad de pixel

- 5.1 ¿Por qué hay 256 tonos en una imagen en escala de grises?
- 5.2 Profundidad de pixel en imágenes a color

Modulo 6 Calibrar imágenes a color

- 6.1 Introducción
- 6.2 Sustitución de componentes grises
- 6.3 GCR en acción
- 6.4 Iluminaciones y medios tonos
- 6.5 Cómo gestionar el equilibrio de color

- 6.7 Ajustes de color de Photoshop
- 6.8 Ajustes para tiras de prueba de calibración

Modulo7 Formatos de imagen apropiados y

- 7.1 Formatos apropiados e inapropiados
- 7.2 Otros formatos
- 7.3 Imágenes procedentes de internet optimización y resolución
- 7.4 Genuine Fractals

Modulo 8 Resolución y escaneado

- 8.1 Cómo crear un flujo de trabajo eficiente
- 8.2 Cómo escanear material original
- 8.3 Como escanear imágenes previamente impresas

Modulo9 Reventado

- 9.1 ¿Qué es el reventado?
- 9.2 Adobe Illustrator y corelDRAW
- 9.3 Photoshop, InDesign y Quark
- 9.4 Cómo crear y utilizar un negro en cuatricromía

Modulo10 Pantone

- 10 Las guías de fórmulas Pantone

Modulo 11 Trucos con Photoshop

- 11.1 Cómo cambiar el color de un objeto
- 11.2 Degradados suaves
- 11.3 La desaturación y los problemas con el RGB
- 11.4 Ajuste de perspectiva
- 11.5 Opciones útiles de la escala de grises
- 11.6 Cómo enfocar imágenes con Photoshop
- 11.7 Cómo elegir la forma correcta de los puntos de los medios tonos

Modulo 12 Preparación del archivo para imprenta

- 12.1 Lista de comprobación de impresión
- 12.2 Utilizar InDesign
- 12.3 Utilizar Adobe Acrobat

12.4 Marcas y sangrados

12.5 Salida

12.6 Avanzado

12.7 Herramientas del sector