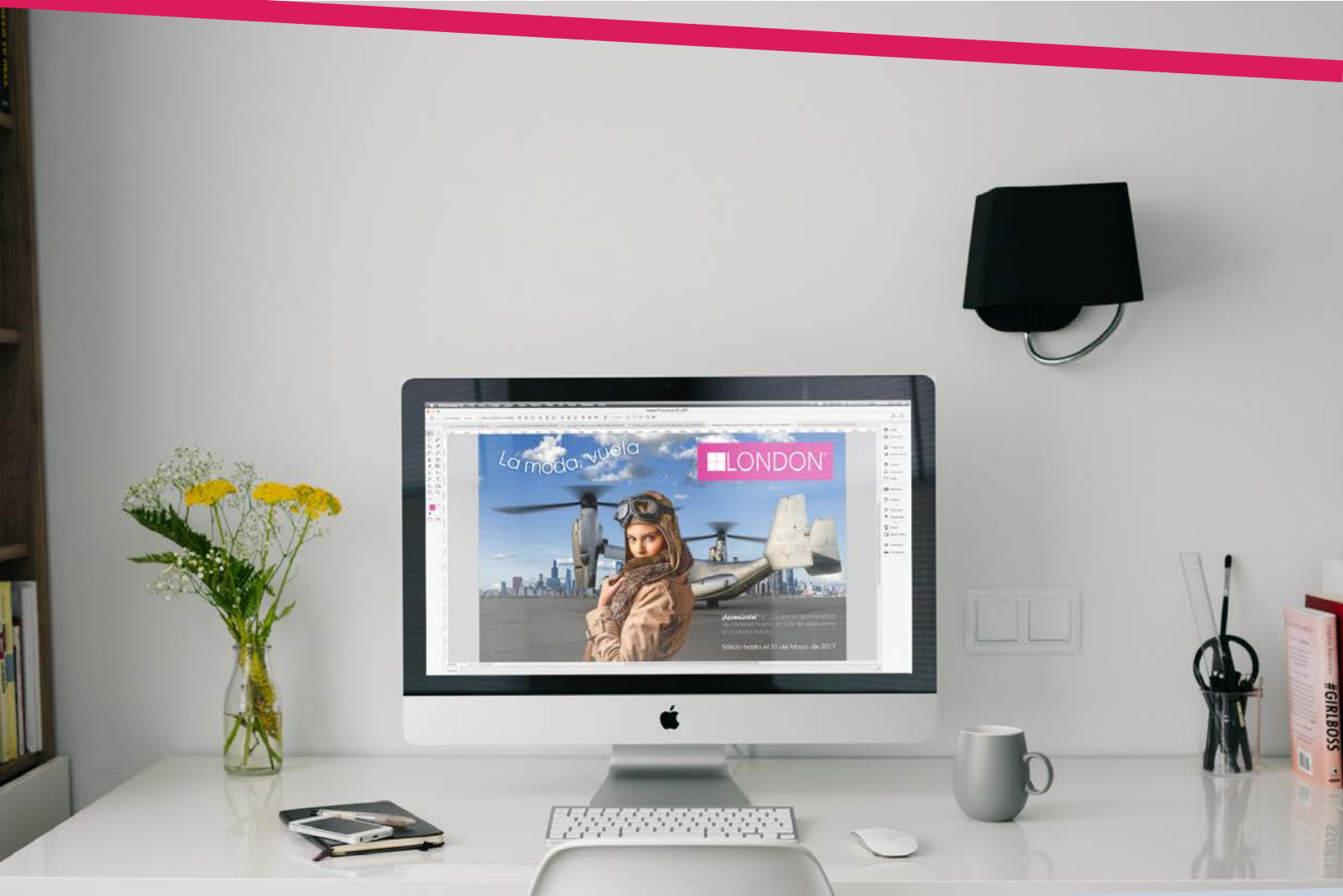


Curso de Diseño Gráfico Avanzado

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.com.mx



Canon



TEMARIO

Sistema Operativo Mac | 3 h

Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Strata Design 3D CX
 Salida a impresión

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 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
- ◆ 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 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

Sistema Operativo Mac
Adobe Illustrator | 24 h
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Strata Design 3D CX
 Salida a impresión

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
- ◆ Técnica para creación de formas complejas por medio de la herramienta pluma
- ◆ Creación de formas complejas a partir de la combinación de formas simples (trazos compuestos)
- ◆ 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)
- ◆ Generación de trazos compuestos con la herramienta Shape Builder

7. HERRAMIENTAS ESPECIALIZADAS

- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Tipos de pinceles: (Caligráficos, de arte y dispersión)
- ◆ Uso de trazos para generar pinceles
- ◆ Trabajo con los pinceles artísticos Bristle
- ◆ Opciones de control 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. APLICACIÓN DE PERSPECTIVAS

- ♦ Manejo de la herramienta Perspective Grid Tool
- ♦ Seleccionar perspectivas y editarlas

12. 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 o Shape

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

14. USO DEL PANEL SEPARATIONS PREVIEW

- ♦ Previsualización para impresos (Overprint) y la Superposición de color en Bordes (Trapping)
- ♦ Visualización de Proof Colors

15. SALIDA A IMPRESIÓN O WEB

- ♦ Creación de documento PDF para impresión digital
- ♦ Creación de documento PDF para distribución en web



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop | 24 h
Adobe InDesign
Strata Design 3D CX
Salida a impresión

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
- ◆ Representación del color en una imagen (Canales)

3. SELECCIÓN Y EDICIÓN DE ÁREAS BITMAP

- ◆ 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. PINTANDO 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 del pincel con el Mixer Brush
- ◆ 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
- ◆ Reparar distorsiones ópticas con Lens Corrections



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

8. APLICACIÓN DE EFECTOS DE CAPA

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

9. 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

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. TÉCNICAS PARA CREAR MASCARILLAS

- ◆ ¿Qué es una mascarilla?
- ◆ 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) y mascarillas vectoriales (Shapes)
- ◆ Creación de Mascarilla de Recorte (Clipping Mask)
- ◆ 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

12. HERRAMIENTAS DE RETOQUE FOTOGRÁFICO

- ◆ Reparación 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
- ◆ 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 los paneles Niveles y 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. EDICIÓN CON HIGH DYNAMIC RANGE

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

15. 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)

16. 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 A IMPRESIÓN O WEB

- ◆ Conociendo los formatos de salida
- ◆ Optimización de imágenes para web. Formatos adecuados
- ◆ Exportación de imágenes para impresión digital y offset



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe InDesign | 18 h
Strata Design 3D CX
Salida a impresión

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 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 (Ventana Pathfinder)
- ◆ 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
- ◆ 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 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
- ◆ Activación del Mini Bridge
- ◆ 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 numerados

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. 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. 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



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
Strata Design 3D CX | 15 h
 Salida a impresión

INTRODUCCIÓN

Strata Design 3D es un programa de modelado y animación tridimensional que sirve para generar tanto imágenes estáticas como películas. Útil para el diseño gráfico, el industrial y el arquitectónico. 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 y tomas de cámara para salida en ambientes digitales e impresos.

1. MANEJO DE LA INTERFAZ DE TRABAJO

- ♦ Introducción: el modelado tridimensional
- ♦ Diferencias entre espacio bidimensional (2D) y tridimensional (3D)
- ♦ 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 a modelos
- ♦ Rotación de plano para visualización de modelos
- ♦ Modos de previsualización de modelos

3. CREACIÓN DE OBJETOS 3D

- ♦ Modificación de modelos con las herramientas de transformación: mover, rotar y escalar
- ♦ Creación y edición de volúmenes primitivos (Cubos, esferas, conos, cilindros y pirámides)
- ♦ 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 circunvolados con la herramienta Torno (Lathe)
- ♦ Creación y edición de objetos por medio de extrusión por contorno siguiendo un trazo (Path Extrude)
- ♦ Creación y edición de objetos por medio la Herramienta Revestimiento (Skin)
- ♦ Reconstitución 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
- ♦ Modelado 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 SketchUp, Cinema4D, 3D Max Studio o Maya (Formatos: 3Ds, Obj, Dae)

4. TRABAJANDO CON 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
- ♦ Reposicionamiento de mapeo



5. COMPOSICIÓN DE ESCENAS

- ♦ 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 direccionales, pisos, atmósferas)

- ♦ Aplicación de efectos especiales (resplandores, destellos, halos)
- ♦ Representación visual (Renderizado) de escena con la herramienta 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 manual
- ♦ Animación con guía (siguiendo un vector)
- ♦ Renderizado de secuencias
- ♦ Generación de película

7. EXPORTACIÓN DE DOCUMENTOS

- ♦ Creación de archivos en formato PSD para edición en Photoshop
- ♦ Exportación de modelos para su uso en Photoshop Extended
- ♦ Generación de películas en Quicktime



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe InDesign
Strata Design 3D CX
Salida a impresión | 6 h

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 para 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. IMPRESIÓN DIGITAL E IMPRESIÓN EN OFFSET

- ◆ Diferencias entre ambas
- ◆ Características específicas

2. ANÁLISIS DEL PROYECTO A IMPRIMIR

- ◆ Método de impresión requerido
- ◆ Tipos y número de tintas a utilizar
- ◆ Barnices y tintas extras
- ◆ Tipo de papel y dimensiones
- ◆ Tiraje

3. ENTENDIENDO LA MECÁNICA DEL PROCESO

- ◆ Tintas process o de cuatricromía
- ◆ Tintas spot o planas
- ◆ Sobreimpresión de tintas: Overprint y Trapping

4. IMPRESIÓN EN OFFSET

- ◆ Mezcla de color en Offset
- ◆ Tramados o medios tonos
- ◆ Líneas por pulgada (LPI)
- ◆ Ángulo de línea en las tramas de medio tono

5. PREPARACIÓN DE IMÁGENES BITMAP

- ◆ ¿Qué es la resolución?
- ◆ Relación entre resolución y lineaje por pulgada
- ◆ ¿Cómo calcular la resolución correcta de una imagen?

- ◆ Modelos de color para impresión (CMYK, escala de grises y duotonos)
- ◆ Formatos adecuados de archivos de píxeles para impresión

6. IMPRIMIENDO DESDE ILLUSTRATOR

- ◆ Revisión de color desde el panel Separation Preview
- ◆ Asignación de Overprint y Trapping por medio del panel Attributes
- ◆ Verificación de resolución de una imagen desde el panel Control
- ◆ Verificar el comportamiento de la tinta negra
- ◆ Exportación a PDF para impresión a Postscript

7. IMPRIMIENDO DESDE 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 óptima para la salida
- ◆ Formatos adecuados para impresión

8. IMPRIMIENDO DESDE INDESIGN

- ◆ Uso del panel Links para 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 Preenvío (Preflight)
- ◆ Creación de Paquete (Packaged) de impresión para imprentas
- ◆ Exportación de PDF para impresión e impresión Postscript

9. REVISIÓN DE DOCUMENTOS EN AROBAT

- ◆ Verificar el comportamiento de tintas desde la opción Output Preview
- ◆ Conversión de archivo Postscript a PDF por medio de Distiller