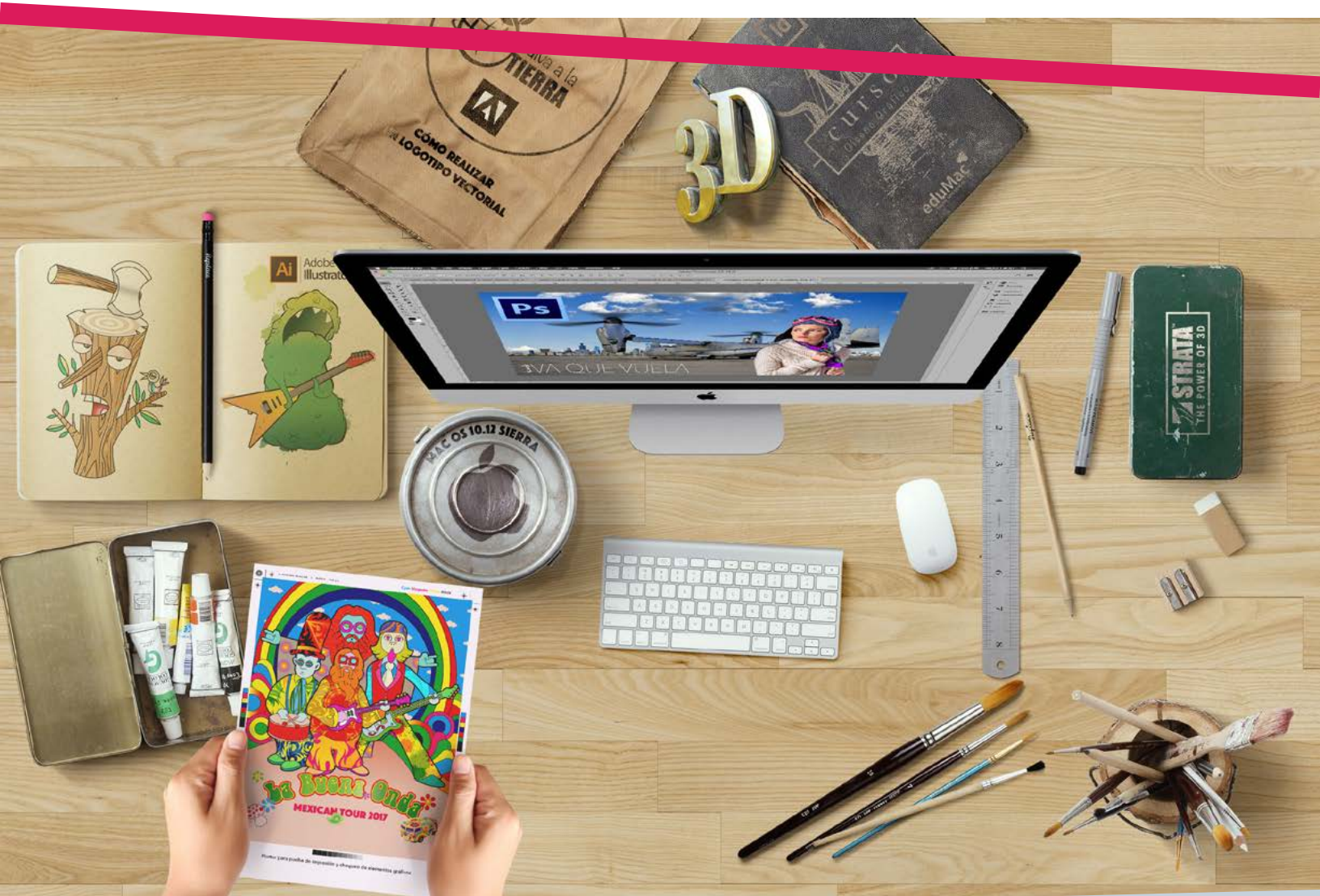


Diplomado de Diseño Gráfico

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.com.mx

 Authorized
Training Center

 AUTHORIZED
Training Center





TEMARIO

Sistema Operativo Mac | 3 h

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Adobe InDesign

Strata Design 3D CX

Salida a impresión

Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop

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

Ilustración Digital

Efectos Especiales en 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
- ◆ 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 las 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
Ilustración Digital
Efectos Especiales en Photoshop

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
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop

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
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop

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
- ♦ Modelando 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

Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop

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 pixeles 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



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Strata Design 3D CX
 Salida a impresión
Ilustración Digital | 60 h
 Efectos Especiales en Photoshop

INTRODUCCIÓN

El uso de imágenes en vectores es amplio y versátil. Su impresión es impecable, no pierde definición al reducirlo o ampliarlo y tiene enormes posibilidades de edición. Illustrator y Photoshop son hoy por hoy las herramientas líder para ilustración con fines artísticos y comerciales.

OBJETIVO

Conocer las herramientas y procesos que permiten desarrollar diferentes técnicas para la creación de ilustración artística de alto nivel por la vía digital, ya sea vectorial, con Adobe Illustrator, o de píxeles, simulando técnicas de ilustración y generando herramientas de dibujo con Adobe Photoshop.

1. MANEJO AVANZADO DE CURVAS DE BÉZIER

- ♦ Trazo de figuras Bézier
- ♦ Manejo de tensores (handlers) para creación de curvas
- ♦ Conversión de nodos de curva a rectos y viceversa
- ♦ Control de visualización y bloqueo de trazos vectoriales
- ♦ Adición y remoción de nodos
- ♦ Manejo de mouse y tableta digital como herramientas de dibujo vectorial

2. CREACIÓN DE TRAZOS COMPUESTOS

- ♦ Uso del Pathfinder
- ♦ Adición
- ♦ Sustracción
- ♦ Exclusión
- ♦ Intersección
- ♦ División

3. OPERACIONES PARA TRAZOS VECTORIALES

- ♦ Creación de trazados compuestos vía comando Compound Path
- ♦ Creación de máscaras vía comando Clipping Mask
- ♦ Manejo del comando Expand y Expand Appearance
- ♦ Simplificación, unión y división de trazos desde el menú Path
- ♦ Combinación de formas (blend)

4. SÍNTESIS VISUAL

- ♦ Detección de luces y sombras en alto contraste
- ♦ Detección de áreas cromáticas en imágenes a todo color
- ♦ Equilibrio tonal de entorno y figura

5. EDICIÓN AVANZADA DE COLOR

- ♦ Importación de bibliotecas externas de color en Illustrator (Pantone y personalizadas)
- ♦ Creación de tablas cromáticas de color vía el comando Blend
- ♦ Manejo de la aplicación colorizador de Arte (Art Recolor) de Illustrator para edición de grupos de color
- ♦ Manejo de malla de gradientes (Gradient Mesh) para crear efectos finos de luz y sombra multicolor
- ♦ Aplicación de Live Paint

6. ILUSTRANDO CON PINCELES

- ♦ Pinceles de arte
- ♦ Pinceles Bristle
- ♦ Modulación y control del pincelado
- ♦ Aplicando el pincel con ratón
- ♦ Las ventajas del uso de la pluma con tableta digital aplicando diferentes grados de presión

7. ILUSTRACIÓN CON PHOTOSHOP

- ♦ Uso de herramientas y manejo de interfaz
- ♦ Técnicas creativas de combinación de imágenes

8. SIMULACIÓN DE TÉCNICAS DE PINTURA

- ♦ Uso de filtros y modos de fusión
- ♦ Aplicación de texturas
- ♦ Filtro Emboss para realzado
- ♦ Filtro texturizer
- ♦ Filtro Underpainting
- ♦ Smart blur
- ♦ Creación de pinceles de comportamiento aleatorio
- ♦ Pincel Artístico de Historia
- ♦ Uso del Smudge para dispersar píxeles
- ♦ Aplicación de Lighting effects

9. PINTANDO CON PINCELES

- ♦ Creando pinceles para simular dibujo, entintado y acuarela
- ♦ Trazado con dibujos de referencia.
- ♦ Pintar comic



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Strata Design 3D CX
 Salida a impresión
 Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop | 60 h

INTRODUCCIÓN

El uso de imágenes Bitmap se distingue por la capacidad de realismo y la capacidad del uso de millones de colores en éstas, dando así la capacidad de creaciones gráficas. Adobe Photoshop es hoy por hoy la herramienta líder en el ramo de la creación de imágenes de pixel tanto para fines artísticos como comerciales.

OBJETIVO

El propósito de este curso es dotar al participante de herramientas para mejorar su desempeño a un nivel profesional. Los ejercicios están diseñados para desarrollar sus habilidades con la mejor aplicación para el retoque digital y la creación de composiciones e ilustraciones a partir de fotografías y dibujos vectoriales.

1. ESPECIALIZACIÓN DE HERRAMIENTAS Y FILTROS

- ◆ Desarrollo de la técnica de imposición de imágenes en Collages y recortes
- ◆ Mascarillas para el refinamiento de la imagen
- ◆ Aplicación de texturas a imágenes
- ◆ Modos de fusión para incrementar el potencial creativo
- ◆ Diferencias entre Warp, Liquify, Lens Correction y Adaptive Wide Angle
- ◆ Filtros de distorsión para crear efectos
- ◆ Trazado de contornos con pincel siguiendo un path

2. USO DE SMART OBJECTS Y SHAPE LAYERS

- ◆ Smart Objects de píxeles
- ◆ Importar objetos vectoriales
- ◆ Editar Smart Objects en distintas modalidades

- ◆ Uso de Shapes de librería
- ◆ Crear o personalizar Shape Layers
- ◆ Utilizar objetos creados en Illustrator
- ◆ Uso de estilos en Shape Layers y control de opacidad

3. OPCIONES DE TRABAJO CON LAYERS

- ◆ Alineando capas
- ◆ Ajustando el aspecto de las capas
- ◆ Guías inteligentes
- ◆ Capas de Ajuste y relleno
- ◆ Uso de Content Aware to Scale y Content Aware Fill
- ◆ Ajustando imágenes con Wrap Tool
- ◆ Uso de la herramienta Vanishing Point
- ◆ Retoque en perspectiva
- ◆ Mezclas de capas con diferentes densidades y aplicación de mascarillas como texturas

4. APLICACIÓN DE EFECTOS EN TIPOGRAFÍA

- ◆ Simular materiales, como madera, metal, cristal, etc.
- ◆ Combinación de efectos para acabados especiales con textos
- ◆ Uso de filtros de transformación y control de superficies

5. RETOQUE AVANZADO DE IMAGEN

- ◆ Técnicas para la supresión de defectos faciales
- ◆ Eliminación de excedentes de color y control de sombreados
- ◆ Ajustes de formas con Liquify
- ◆ Integrar materiales o características diferentes en rostros y viceversa
- ◆ Mejoramiento de imágenes maltratadas, con desviaciones de color o en baja resolución
- ◆ Uso de Separación de Frecuencias para tratamiento de rostros