

Master en Creación Digital

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.com.mx





TEMARIO

Sistema Operativo Mac | 3 h

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Strata Design 3D CX
- Salida a impresión
- Diseño de páginas Web
- Ilustración Digital
- Efectos Especiales en Photoshop
- Curso de Libros y Revistas Digitales
- Diplomado de Fotografía Digital

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
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Libros y Revistas Digitales
 Diplomado de Fotografía Digital

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 (trazados 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
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Libros y Revistas Digitales
 Diplomado de Fotografía Digital

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
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Libros y Revistas Digitales
 Diplomado de Fotografía Digital

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
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Libros y Revistas Digitales
 Diplomado de Fotografía Digital

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

Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Libros y Revistas Digitales
 Diplomado de Fotografía Digital

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

Diseño de páginas Web | 90 h

Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop

Curso de Libros y Revistas Digitales

Diplomado de Fotografía Digital

INTRODUCCIÓN

Adobe Photoshop nos permite maquetar y preparar imágenes destinadas a un sitio web. Además, podemos trabajar en combinación con otros programas, como Illustrator, compartir paletas de colores y fuentes diseñadas para su uso en internet. También nos ayuda a la exportación de segmentos o áreas de imagen optimizadas.

OBJETIVO

Conocer el proceso de creación y exportación de imágenes y el trabajo con otras aplicaciones para esos propósitos.

1. DISEÑO DE LA MAQUETA

- ◆ Preparación de documento en espacio de color RGB
- ◆ Diagramación del canvas utilizando guías para la división en columnas
- ◆ Uso de guías para crear secciones
- ◆ Diseño de placas y cajas con la herramienta Shape

2. APLICACIONES TIPOGRÁFICAS

- ◆ Selección de fuentes web en Google Fonts
- ◆ Descarga de fuentes para su instalación en el OS de la computadora
- ◆ Uso de las fuentes ya instaladas en Photoshop para asignarlas a titulares, menús, pies de foto y texto normal

3. TRABAJANDO EL COLOR PARA DISEÑO WEB

- ◆ ¿Cómo darse de alta en Creative Cloud?
- ◆ Generación de paletas de colores en Adobe Kuler
- ◆ Uso de alternativas similares como Colors.co

- ◆ Espacios de color y nomenclaturas
- ◆ Crear librerías de colores para visualizarlas tanto en Photoshop como en Illustrator
- ◆ Exportación de librerías ASE para compartirlas entre programas o usuarios

4. RECURSOS DE IMAGEN BITMAP Y VECTORES

- ◆ Descarga de vectores en formatos AI o EPS desde sitios de librerías gratuitas
- ◆ Sitios gratuitos que ofrecen imágenes para uso libre o limitado para ser editadas en Photoshop

5. USO DE VECTORES DESDE ILLUSTRATOR

- ◆ ¿Qué es el formato SVG?
- ◆ ¿Cuáles son las ventajas de trabajar con vectores en vez de imágenes bitmap?
- ◆ ¿Qué limitaciones tiene este formato?
- ◆ Vectorización de imágenes bitmap
- ◆ Aplicando color a un trazado y/o recolorarlo
- ◆ Guardar como AI y SVG

6. IMPORTACIÓN Y COPIADO DE RECURSOS

- ◆ Guardando o copiando una imagen desde un navegador
- ◆ Colocando archivos vectoriales con formato AI, EPS o PDF
- ◆ Pegando objetos vectoriales desde el portapapeles

7. TRABAJANDO CON TIPOGRAFÍA

- ◆ Texto en línea
- ◆ Texto en caja y controles de párrafo
- ◆ Adición de texto simulado desde Photoshop

8. ADMINISTRACIÓN DE CAPAS

- ◆ Ordenamiento de las secciones de la página por grupos
- ◆ Ocultar o aparecer capas

9. USO DE SLICES

- ◆ Seccionado de áreas de exportación de imágenes con la herramienta Slices
- ◆ Nombrar slices para su exportación
- ◆ Edición y eliminación de slices



10. EXPORTAR PARA WEB

- ◆ Uso de Smart Objects para limitar áreas de exportación
- ◆ Preferencias de exportación
- ◆ Guardar para Web (Legacy)
- ◆ Ventana de Exportación
- ◆ Elección de formatos
- ◆ Opciones de comparación
- ◆ Elección del Root para exportar
- ◆ Selección de opciones de guardado

11. CREACIÓN DE ANIMACIONES GIF

- ◆ Trabajando con la línea de tiempo de video
 - ◆ Elección del tiempo de duración y el pietaje
 - ◆ Organización de contenidos a animar por capas
 - ◆ Animando pixeles
 - ◆ ¿Cómo animar un shape?
 - ◆ Opciones mejoradas de animación con Smart Objects
 - ◆ Modos de animación
- ◆ Frames y Keyframes
 - ◆ Añadiendo, editando, copiando y eliminando Keyframes
 - ◆ Opciones de transformación, opacidad y estilos de capas
 - ◆ Animando tipografía
 - ◆ Guardar para web
 - ◆ Elección de la cantidad de colores
 - ◆ Vista previa del GIF animado en un navegador
 - ◆ Guardar el archivo en una carpeta dentro del Root



TEMARIO

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

Diseño de páginas Web | 90 h
Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop
Curso de Libros y Revistas Digitales
Diplomado de Fotografía Digital

INTRODUCCIÓN

Dreamweaver es tanto un editor de lenguajes varios de programación como una interfaz de trabajo visual para generar HTML y CSS, entre otros. Nos permite organizar todo un sitio web. Desde esta aplicación podemos publicar las páginas en la web para que sea posible acceder al sitio desde cualquier lugar.

OBJETIVO

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y la integración a otras aplicaciones y aprovechar al máximo el uso de sus herramientas. Aprender la sintaxis de los lenguajes HTML, CSS y las bases para aplicación de herramientas jQuery, fundamentales en el entorno del diseño web.

1. INTERFAZ DEL PROGRAMA

- ◆ Identificación de las diferentes herramientas de trabajo (Barra de menús, ventana de Inserción de etiquetas, ventana de Archivos y panel de Propiedades)
- ◆ Visualización y uso de las diferentes formas de organizar las vistas, tanto de código como de diseño
- ◆ Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (Workspace)
- ◆ Preferencias del programa para optimizar el desarrollo de la página
- ◆ Control de líneas de código y agrupamiento de contenidos

2. CREACIÓN DE SITIO WEB

- ◆ Dar de alta sitio web
- ◆ Ubicar el destino
- ◆ Edición de datos de un sitio web

3. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE HTML

- ◆ ¿Qué es HTML?
- ◆ Directrices definidas por el W3C
- ◆ Trabajando con HTML 5

- ◆ Estructura esquemática y sintáctica del HTML 5
- ◆ Convenciones en la escritura del código fuente
- ◆ Elementos y etiquetas
- ◆ Anidamiento de elementos y la estructura tipo árbol

4. PROCESAMIENTO DE CÓDIGO FUENTE

- ◆ Trabajando con TextEdit
- ◆ Otras alternativas de edición
- ◆ Desarrollando con Dreamweaver

5. JERARQUÍA DE LOS CONTENIDOS

- ◆ Doctype: declaraciones iniciales
- ◆ La etiqueta raíz o el ancestro mayor
- ◆ Inserción de atributos en etiquetas HTML
- ◆ Atributos de lenguaje y conjuntos de caracteres
- ◆ La importancia de la etiqueta <title>
- ◆ Estructura básica de un documento HTML (head y body)
- ◆ Inserción de la etiqueta <div> para delimitar zonas lógicas en un documento web
- ◆ Uso de etiquetas semánticas para proveer sentido a sus contenidos.

- ◆ Escritura de etiquetas de encabezado y párrafo para organizar la información en niveles
- ◆ Inserción de imágenes a documentos HTML por medio de la etiqueta
- ◆ Importancia del atributo "alt"
- ◆ Generación de listados numerados o con viñetas
- ◆ Creación de enlaces internos y externos por medio de la etiqueta Anchor <a>
- ◆ Otras etiquetas de importancia
- ◆ Aplicación de elementos de línea

6. CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE TABLAS

- ◆ Inserción de tablas
- ◆ Etiquetas relacionadas con la etiqueta table (tr, td, th, caption)
- ◆ División y unión de celdas

7. CREACIÓN DE FORMULARIOS EN HTML

- ◆ La etiqueta <form> y sus atributos
- ◆ Inputs, botones, opciones y selectores
- ◆ Inserción de campos de texto
- ◆ Inserción de botones
- ◆ Inserción de cajas de chequeo
- ◆ Atributos de la etiqueta <input>



8. IMPLEMENTACIÓN DE AUDIO Y VIDEO

- ♦ Uso de la etiqueta <audio> para insertar sonidos y música
- ♦ Inserción de películas con la etiqueta <video>
- ♦ Formatos compatibles de audio y video

9. INSERCIÓN DE DOCUMENTOS EXTERNOS

- ♦ Uso de la etiqueta iframe para llamar un archivo html externo
- ♦ IFRAME para video de Youtube o Vimeo
- ♦ IFRAME de Google Maps

10. VALIDACIÓN DE DOCUMENTOS HTML

- ♦ Revisión online de la estructura de documento bajo los lineamientos del W3C
- ♦ Listado de errores y advertencias
- ♦ Recomendaciones para la edición de código
- ♦ Desplegado del esquema jerárquico de la página (Outline)

11. VISUALIZACIÓN EN UN NAVEGADOR

- ♦ Google y las opciones de desarrollador
- ♦ Analizando elementos
- ♦ El Modelo de Caja
- ♦ Cambiando atributos

12. LENGUAJE CSS (CASCADING STYLE SHEETS)

- ♦ ¿Qué es el lenguaje CSS?
- ♦ Reglas y declaraciones
- ♦ Sintaxis del lenguaje CSS3: Selectores y atributos
- ♦ Herencia y Cascada
- ♦ Importancia, Especificidad y Orden de las fuentes
- ♦ Formas de insertar CSS en un documento HTML
- ♦ Selectores básicos (tag, class, ID)

- ♦ Selectores Descendientes: Hijos, Adyacentes y Hermanos
- ♦ Pseudoclasas y Psudoelementos
- ♦ Selectores de atributos
- ♦ Rompimiento de la continuidad HTML con Flotados y Posicionamientos: Fijo, Absoluto y Relativo
- ♦ Capas: z-index

13. TRABAJANDO CON EL MODELO DE CAJA

- ♦ Márgenes externos e internos (Margin, Padding)
- ♦ Width, Height, Top, Right, Bottom, Left
- ♦ Color y Background
- ♦ Border, Border-Radius, Box-shadow y Text-shadow

14. ESTILIZANDO LA PÁGINA

- ♦ Uso de fuentes desde servidores en línea como Google
- ♦ Atributos de fuente y de texto
- ♦ Incrustación de fuentes en el sitio
- ♦ Efectos de sombreado y color en cajas y textos
- ♦ Efectos de relleno y combinación de colores e imágenes
- ♦ Trabajando con columnas en listados o grupos de Divs
- ♦ Aplicando columnas a párrafos
- ♦ Cambio de atributos con pseudoclasas: Hover y Active

15. MOBILE FRIENDLY

- ♦ Trabajando con Media Queries
- ♦ Tamaños de pantalla más comunes
- ♦ Ajustando el CSS para adaptarse a los dispositivos
- ♦ Revisión en navegadores con previsualizadores especiales
- ♦ Revisión en dispositivos

16. CSS DESIGNER

- ♦ Estilos en Cascada en modo gráfico
- ♦ Composición de la ventana de comandos
- ♦ Fuentes CSS, Medios de representación, Selectores y Propiedades
- ♦ ¿Qué es el DOM? Configuración en pantalla
- ♦ Uso de Gradientes CSS
- ♦ Implementación de Transiciones
- ♦ Animación básica

17. USO DE PLANTILLAS

- ♦ Creación de plantillas
- ♦ Inserción de regiones editables
- ♦ Aplicación de plantillas a documentos HTML
- ♦ Actualización de información en páginas dependientes a partir de cambios en plantilla

18. TRABAJANDO CON JAVASCRIPT

- ♦ Panel Behaviors
- ♦ Inserción de texto automático por medio de eventos de ratón
- ♦ Enlaces con Javascript
- ♦ ¿Qué es el jQuery?
- ♦ Importación de plug-ins
- ♦ Implementación de efectos.
- ♦ Sliders
- ♦ Lightbox
- ♦ jQuery nativo en Dreamweaver

19. EXPORTACIÓN DEL SITIO

- ♦ Adquisición de Dominio
- ♦ En busca de hospedaje
- ♦ Conexión FTP directa desde Dreamweaver
- ♦ Uso de programas administradores FTP
- ♦ Subir archivos y revisión de página



TEMARIO

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

Diseño de páginas Web | 90 h
 Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Libros y Revistas Digitales
 Diplomado de Fotografía Digital

INTRODUCCIÓN

Adobe Muse es una herramienta para la creación de sitios web sin la necesidad de programar gracias a que es una herramienta dirigida principalmente a los diseñadores que no conocen o que cuentan con poco conocimiento en el área del desarrollo y programación de lenguajes como HTML, CSS y Javascript.

OBJETIVO

Acercar la parte de programación-diseño y hacer un trabajo en conjunto para la realización de un sitio web robusto y funcional de manera práctica y sencilla donde diseñadores web y desarrolladores que desean crear sitios web con gran calidad y aspectos de diseño sumamente atractivos quedarán satisfechos.

1. PLANEACIÓN Y CREACIÓN DE UN SITIO WEB

- ◆ Especificación de las medidas de las páginas web
- ◆ Diferencias entre sitios de anchura fluida y fija
- ◆ Control de anchos de pantalla y sus ajustes
- ◆ Selección de columnas, ajuste de márgenes y espacios interiores
- ◆ Elección de idioma y resolución
- ◆ Crear el mapa del sitio
- ◆ Adición de las páginas al plan del sitio

2. PREPARANDO LAS HOJAS MAESTRAS

- ◆ Estructura de las páginas maestras
- ◆ Ajustes al Header (Encabezado)
- ◆ Aplicación de medidas y límites al Footer (Pie)
- ◆ Elementos anclados al Footer
- ◆ Asignación de elementos fijos

3. DISEÑANDO LA PÁGINA MAESTRA

- ◆ Importación de archivos
- ◆ Paneles de Color y Muestras
- ◆ Creación de la paleta de colores y adición de colores
- ◆ Definición de colores de fondo, área de diseño y elementos gráficos

- ◆ Selección del tipo de fuentes para trabajar
- ◆ Panel de Texto
- ◆ Estilos de párrafo y de carácter
- ◆ Uso de Widgets de Menú
- ◆ Menú personalizable y sus ajustes
- ◆ Aplicación de hipervínculos
- ◆ Estilos de hipervínculos
- ◆ Colocación de Anclas personalizadas
- ◆ Rellenos y contornos
- ◆ Rellenar con imágenes
- ◆ Contornos con esquinas redondeadas
- ◆ Control del relleno de patrones
- ◆ Panel Alinear
- ◆ Estilos de viñetas o numeración para listados
- ◆ Panel de capas

4. TRABAJANDO CON LAS PÁGINAS DEL SITIO

- ◆ Asignación de páginas maestras
- ◆ Trabajo con imágenes
- ◆ Encaje de imagen a su contenedor
- ◆ Copiado y pegado de un archivo SVG desde Illustrator
- ◆ Creación de estilos gráficos
- ◆ Función Roll-Over
- ◆ Usando capas de Photoshop para crear botones con estados

- ◆ Contorneo de texto con imágenes
- ◆ Inserción de código HTML

5. APARIENCIA Y EFECTOS

- ◆ Cambiar la apariencia utilizando el panel Estados
- ◆ Controles de opacidad
- ◆ Aplicación de sombreados, resplandores y biselados

6. TRABAJANDO CON WIDGETS

- ◆ Presentaciones interactivas
- ◆ Tooltips y Noticias destacadas
- ◆ Pestañas y Acordeón
- ◆ Widgets de formularios
- ◆ Widgets de Redes Sociales

7. PREVISULIZACIÓN Y EXPORTACIÓN

- ◆ Previsualización en Muse
- ◆ Previsualización en navegadores
- ◆ Menú propiedades de la Página
- ◆ Agregar un Favicon e inclusión de metadatos
- ◆ Publicar en Adobe Business Catalyst
- ◆ Subir la página por medio de FTP desde MUSE
- ◆ Exportar a HTML
- ◆ Agregar el sitio a un servidor desde administrador FTP



TEMARIO

Sistema Operativo Mac

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Adobe InDesign

Strata Design 3D CX

Salida a impresión

Diseño de páginas Web | 90 h

Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop

Curso de Libros y Revistas Digitales

Diplomado de Fotografía Digital

INTRODUCCIÓN

WordPress es una excelente herramienta para crear y gestionar contenidos en una página web. Permite la publicación de contenidos de una forma fácil debido a que es uno de los gestores de blogs más potentes, tanto en su versión online, como en las instalaciones realizadas por usuarios individuales.

OBJETIVO

Introducir al usuario en el uso de WordPress enfocados en el proyecto de creación de un blog, su edición, publicación, mantenimiento y la moderación de comentarios, convirtiendo el blog en una página personal, empresarial o institucional.

1. INTRODUCCIÓN A WORDPRESS

- ◆ ¿Qué es un CMS?
- ◆ ¿Qué es un blog?
- ◆ ¿Por qué WordPress?
- ◆ Características de WordPress
- ◆ Diferencia entre wordpress.com y wordpress.org
- ◆ Descargar paquete WP

2. CONFIGURAR DOCUMENTO INICIAL

- ◆ Edición del documento wp-config-sample.php
- ◆ Agregar el nombre de la base de datos, el usuario y contraseña
- ◆ Definir claves secretas con texto aleatorio y prefijo
- ◆ Guardar como wp-config.php

3. INSTALACIÓN DE WORDPRESS

- ◆ Subir el sitio al servidor
- ◆ Localizar el sitio con una URL en navegador
- ◆ Instalar Wordpress
- ◆ Abrir Wordpress
- ◆ Configuración inicial

4. CREACIÓN DE BASE DE DATOS

- ◆ Entrar al CPanel
- ◆ Seleccionar el apartado de Bases de Datos

- ◆ Generar una base de datos nueva
- ◆ Asignar un usuario
- ◆ Agregar una contraseña

5. EL ESCRITORIO

- ◆ Vistazo general al escritorio de Wordpress
- ◆ Entradas, Páginas, Medios, Apariencia, Plugins, Herramientas, Ajustes y Usuarios
- ◆ Usar tema instalado o descargar uno nuevo
- ◆ Personalizar según las limitaciones de la plantilla

6. GESTIONAR LA ADMINISTRACIÓN DEL BLOG

- ◆ Manejo de entradas (posts)
- ◆ Modos de escritura
- ◆ Personalización y configuración
- ◆ Importación de imágenes y creación de galerías
- ◆ Inclusión de imagen destacada
- ◆ Publicar una entrada
- ◆ Editar una entrada y actualizar
- ◆ Edición rápida de una entrada
- ◆ Definición del Menú
- ◆ Posicionamiento en menú
- ◆ Creación de formularios
- ◆ Añadir categorías y etiquetas
- ◆ Modificar una categoría

- ◆ Creación de páginas estáticas
- ◆ Configuración de página

7. GESTIÓN DE WIDGETS Y PLUGINS

- ◆ Administrar Widgets
- ◆ Importación de plugins
- ◆ Colocar Google Analytics
- ◆ Optimización para motores de búsqueda

8. AJUSTES GENERALES.

- ◆ Opciones de escritura
- ◆ Formas de lectura
- ◆ Administración de comentarios
- ◆ Manejo de medios
- ◆ Asignación de enlaces permanentes
- ◆ Restricción de accesos

9. EDITOR

- ◆ Acceso a hojas de estilo y documentos PHP
- ◆ Editar CSS añadiendo clases o cambiando atributos a selectores
- ◆ Insertar CSS inline en etiquetas HTML
- ◆ Uso de iFrame para incorporar videos o mapas



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Strata Design 3D CX
 Salida a impresión
 Diseño de páginas Web
Ilustración Digital | 60 h
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Libros y Revistas Digitales
 Diplomado de Fotografía Digital

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
Diseño de páginas Web
Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop | 60 h
Curso de Libros y Revistas Digitales
Diplomado de Fotografía Digital

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



TEMARIO

Sistema Operativo Mac

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Adobe InDesign

Strata Design 3D CX

Salida a impresión

Diseño de páginas Web

Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop

Curso de Libros y Revistas Digitales | 45 h

Diplomado de Fotografía Digital

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de publicaciones electrónicas ha ganado notoriedad e importancia. Gracias a los eBooks, las revistas digitales y las bibliotecas virtuales, las editoriales han encontrado en los medios electrónicos una manera de llegar a más lectores y el mercado ha estado interesado en su expansión.

OBJETIVO

Desarrollar publicaciones digitales dirigidas a aprovechar al máximo todas las opciones multimedia y programas digitales para crear ediciones de calidad.

1. INTRODUCCIÓN

- ◆ ¿Qué es un libro electrónico?
- ◆ Formatos de eBook
- ◆ El mercado de libros electrónicos
- ◆ Lectura de libros electrónicos

2. PUBLICACIONES EN FORMATO PDF

- ◆ Características del PDF
- ◆ Tipos de PDF
- ◆ Recursos PDF
- ◆ Crear PDF desde Adobe® Acrobat

3. PDF DESDE OTRAS APLICACIONES.

- ◆ PDF desde editores de texto: TextEdit, Microsoft® Word y otros
- ◆ Crear PDF desde InDesign

4. PREPARACIÓN DE PDF DESDE INDESIGN

- ◆ Establecer del documento medidas y el espacio de color RGB
- ◆ Hacer el diseño
- ◆ Importar imágenes al tamaño y formato adecuados
- ◆ Trabajo con texto: Comprobación del uso legal de las fuentes
- ◆ Aplicación de propiedades PDF
- ◆ Seleccionar el tipo de animación con el panel Animations
- ◆ Cómo crear Object States
- ◆ Acciones de eventos del ratón con botones

- ◆ Exportar animaciones SWF, importarlas para su uso en un PDF
- ◆ Exportar PDF

5. CREACIÓN DE EPUBS

- ◆ ¿Qué es una publicación ePub?
- ◆ El Foro Internacional de Publicaciones Digitales (IDPF)
- ◆ Estructura de un ePub
- ◆ Codificación XML y HTML
- ◆ Versiones de ePub
- ◆ ePubs Fijos y Fluidos
- ◆ Metadatos importantes para incluir: Título, Autor, Tipo de publicación

6. HACER UN EPUB DESDE IWORK® PAGES

- ◆ Abrir documento de texto
- ◆ Importación de imágenes en el flujo de texto
- ◆ Estilizar encabezados y párrafos
- ◆ Uso de estilos de párrafo para generar tablas de contenido (TOC)
- ◆ Exportar al formato ePub

7. EDICIÓN DE EPUBS CON SIGIL

- ◆ Áreas de trabajo de Sigil: Explorador de Libros, Vista de Código, Vista de Libro y TOC
- ◆ Opciones de menú y barra de tareas en iconos

- ◆ Estructura de contenidos
- ◆ Análisis de un ePub descomprimido: Visualización de sus componentes
- ◆ Edición HTML
- ◆ Comprobar y mejorar el CSS

8. CREAR EPUBS DESDE CERO CON SIGIL

- ◆ Abrir un documento de texto
- ◆ Aplicación de estilos de encabezado para crear una tabla de contenido
- ◆ Dividir el documento en secciones
- ◆ Agregar una cubierta o portada
- ◆ Importación de imágenes
- ◆ Incluyendo hojas de estilo CSS
- ◆ Enlazar fuentes desde Google o Font Squirrel
- ◆ Vista previa del ePub

9. PUBLICAR EPUBS CON INDESIGN

- ◆ Consideraciones iniciales
- ◆ Cómo preparar un documento ePub
- ◆ Importación de texto e imágenes
- ◆ Optimización de imágenes para una exportación adecuada
- ◆ Colocación de imágenes en el flujo de texto
- ◆ Aplicar encabezados para crear una tabla de contenido



- ◆ Estilizar cabeceras
- ◆ Export Tagging: Control de jerarquías de encabezamiento en el panel Estilos de párrafo
- ◆ Control de salida de imágenes con las Opciones de Exportación de Objetos
- ◆ Comprobación del orden preciso de los contenedores
- ◆ Trabajo con estilos TOC
- ◆ Exportación de ePubs
- ◆ Leyendo el ePub
- ◆ Si es necesario, editar en Sigil

10. HACER UN EPUB DE IBOOKS AUTOR

- ◆ Seleccionar una plantilla o un documento en blanco
- ◆ Esquema del Libro
- ◆ Selección del título del libro
- ◆ Diseño de la cubierta
- ◆ Estilos de páginas maestras
- ◆ Edición de Capítulos y Secciones
- ◆ Colocación de texto
- ◆ Inserción de imágenes
- ◆ Edición de estilos de párrafo
- ◆ Incluir capítulos de Pages o Word
- ◆ Creación de hipervínculos
- ◆ Cómo agregar marcadores
- ◆ Trabajo con widgets
- ◆ Creación de una Galería
- ◆ Importar audio y video
- ◆ Incluir una ventana emergente
- ◆ Poner contenido HTML5
- ◆ Previsualización del libro
- ◆ Adición de metadatos
- ◆ Exportar el libro

11. EPUB3 DE MAQUETACIÓN FIJA EN INDESIGN

- ◆ ¿Qué significa maquetación fija?
- ◆ Ventajas y limitaciones
- ◆ Lectores de ePub3
- ◆ Configuración del documento nuevo

- ◆ Diseñando como una publicación impresa
- ◆ Añadir interactividad
- ◆ Utilizar el Panel de Tiempo para controlar animaciones
- ◆ Añadir puntos de navegación personalizados
- ◆ Exportación del libro

12. PUBLICACION DE LIBROS PARA IOS

- ◆ El entorno iPad
- ◆ El formato iBook
- ◆ La tienda iBooks
- ◆ Lectura y descarga de formatos ePubs

13. CÓMO HACER EL DISEÑO

- ◆ Requisitos
- ◆ Estructura
- ◆ Formatos horizontales y verticales
- ◆ Organizar el contenido

14. INTERFAZ DEL USUARIO

- ◆ El espacio de trabajo
- ◆ Gestión de paneles: El Inspector

15. VISUALIZACIÓN DE CONTENIDOS

- ◆ Opciones de vista previa: Escritorio (iBooks Reader) y dispositivo iOS
- ◆ Conectar el iPad u otro dispositivo legible
- ◆ ¿Cómo cargar el documento en el iPad?

16. CREACIÓN DE UN DOCUMENTO

- ◆ Especificar los atributos básicos
- ◆ Trabajo con plantillas
- ◆ Generación o edición de plantillas

17. CREACIÓN E IMPORTACIÓN DE CONTENIDO

- ◆ Configuración de la estructura basada en el tipo de página

- ◆ Trabajar con el panel Libro
- ◆ Título, índice y cubierta interior
- ◆ Añadir páginas
- ◆ Selección de páginas maestras para Capítulos y secciones
- ◆ Importación de texto e imágenes
- ◆ Edición de imágenes y máscaras
- ◆ Reordenación de páginas y secciones
- ◆ Eliminar contenido
- ◆ Creación de un glosario
- ◆ Herramientas de dibujo
- ◆ Modificación de objetos

18. ESTILIZACIÓN DEL CONTENIDO

- ◆ El panel Cajón de estilos
- ◆ Crear y aplicar estilos
- ◆ Tipos, color y tamaño
- ◆ El inspector de texto
- ◆ Ajuste el texto alrededor de objetos con el Inspector de ajuste
- ◆ Listas con viñetas y numeradas
- ◆ Control de propiedades con el Inspector de diseño
- ◆ Trabajar con el Inspector de Gráficos y el Inspector de Medidas

19. HIPERVÍNCULOS Y MARCADORES

- ◆ Creación de hipervínculos
- ◆ Generación automática de marcadores
- ◆ Agregar marcadores personalizados

20. WIDGET INSPECTOR

- ◆ ¿Qué es un Widget?
- ◆ Galería
- ◆ Multimedia
- ◆ Reseña de Quiz type test
- ◆ Importación de archivos de Keynote
- ◆ Imagen interactiva
- ◆ 3D con formato Collada (.dae)



- ◆ Contenido anidado con Scroll
- ◆ Ventana emergente
- ◆ Aplicaciones HTML5 (.wdgt)

21. TRABAJO CON TABLAS

- ◆ Añadir tablas
- ◆ Formato de tablas
- ◆ Incluyen gráficos

22. CÓMO PUBLICAR DESDE IBOOKS

- ◆ La Guía del Editor de iBooks
- ◆ Publicación en el iBookstore
- ◆ Formatos de exportación
- ◆ Envío por correo electrónico

23. USO DE IBOOKS EN IPAD

- ◆ Cómo leer eBooks
- ◆ Librería iBooks
- ◆ Atajos de teclado
- ◆ Gestos MultiToque

24. PUBLICAR EN LÍNEA CON INDESIGN

- ◆ Iniciar sesión en Adobe Creative Cloud
- ◆ Hacer una publicación sencilla o interactiva
- ◆ Algunas limitaciones importantes
- ◆ Seleccionar Publicar en Línea
- ◆ Ventana de publicación en línea

- ◆ Temas generales y avanzados
- ◆ Publicar y ver el contenido en línea
- ◆ Copiar o compartir la URL: Facebook, Twitter o por correo electrónico
- ◆ Administrar documentos publicados online desde el panel web
- ◆ Incorporar el código en el sitio donde se publica online
- ◆ Obtención del análisis sobre documentos publicados



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Strata Design 3D CX
 Salida a impresión
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Libros y Revistas Digitales
Diplomado de Fotografía Digital | 60 h

INTRODUCCIÓN

En este diplomado se verá el manejo de la cámara digital, sus componentes más importantes, tales como el diafragma y el obturador, así como funciones de balance de blancos, enfoque, correcta medición de la luz y los otros formatos digitales más comunes utilizados en fotografía.

OBJETIVO

Proporcionar a los participantes los conocimientos teóricos y prácticos del manejo de una cámara digital, así como identificar la resolución de captura y salida.

1. ¿QUÉ ES LA FOTOGRAFÍA?

- ◆ Raíz etimológica
- ◆ Significado
- ◆ Prisma
- ◆ Cristales
- ◆ La luz como materia prima de la fotografía

2. LA TAREA DEL FOTÓGRAFO

- ◆ Conocer la luz
- ◆ Comprender la luz
- ◆ Controlar la luz

3. LA CÁMARA REFLEX

- ◆ Sensores
- ◆ Calidad de la imagen
- ◆ Formatos en la cámara
- ◆ Tamaño
- ◆ Resolución
- ◆ Visualización en computadora
- ◆ Revelado Digital
- ◆ Obturador
- ◆ Diafragma
- ◆ Balance de blancos
- ◆ Variables de la exposición
- ◆ Objetivos
- ◆ Componentes
- ◆ Distancia focal
- ◆ Luminosidad
- ◆ Calidad
- ◆ Aplicación

4. CONFIGURACIÓN DE LA CÁMARA

- ◆ Acceso a menús y opciones básicas de configuración
- ◆ Diales u Operadores
- ◆ Zona básica
- ◆ Modos de medición
- ◆ Modos de balance de blancos
- ◆ Modos y estilos de imagen
- ◆ Enfoque
- ◆ Puntos de enfoque
- ◆ Tipos de enfoque
- ◆ Recomposición
- ◆ Disparo

5. FLASH

- ◆ Sobre la cámara
- ◆ Fuera de cámara
- ◆ Variables de la exposición

6. RETRATO

- ◆ Composición
- ◆ Reglas de composición
- ◆ Encuadre
- ◆ Incidencia de la luz
- ◆ Rostro: forma y relieve
- ◆ Encuadre: cortes de retrato
- ◆ Comunicación
- ◆ Dirección
- ◆ Fondo
- ◆ Estilos de retrato
- ◆ Retrato individual
- ◆ Retrato Grupal
- ◆ Autorretrato
- ◆ Revisión fotográfica

7. TRABAJO EN ESTUDIO

- ◆ Cuidado de equipo, limpieza de la cámara
- ◆ Manejo de iluminación profesional en estudio
- ◆ Manejo de exposímetro
- ◆ Esquemas de iluminación
- ◆ Modificadores de luz
- ◆ Manejo de fondos y cambio de color
- ◆ Sesión fotográfica con modelo

8. FLUJO DE TRABAJO EN LIGHTROOM

- ◆ Administración de contenidos
- ◆ Revelado digital
- ◆ Preferencias básicas
- ◆ Interfaz
- ◆ Módulo Biblioteca
- ◆ Módulo Revelar
- ◆ Revelado y ajustes por zonas

9. RETOQUE EN PHOTOSHOP

- ◆ Interfaz
- ◆ Preferencias básicas
- ◆ Optimización de imágenes
- ◆ Herramientas de retoque no destructivo
- ◆ Herramientas de modelado
- ◆ Retoque cosmético
- ◆ Herramientas para retoque
- ◆ Herramientas para detalles
- ◆ Máscaras cosméticas
- ◆ Herramientas de selección
- ◆ Filtros