

## TEC. PROF. EN DISEÑO GRAFICO: GRAPHICS DESIGN EXPERT

El diseño gráfico permite concebir, programar, proyectar y realizar proyectos visuales producidos en general por medios industriales. Este pack de formación establece un recorrido por todas las disciplinas actuales del diseño gráfico, describiendo los procesos y métodos de trabajo para la obtención de óptimos resultados, además de aportar al alumnado de un modo rápido y sencillo las competencias necesarias para elaborar animaciones con el programa Flash CS6, diseños vectoriales publicitarios con el programa Illustrator CS6, así como retoque fotográfico y tratamiento digital de imágenes con el programa Adobe Photoshop CS6.

### CONTENIDO DEL CURSO:

#### PARTE 1. ADOBE ILLUSTRATOR CS6

##### TEMA 1. PRESENTACIÓN

Presentación

##### TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa  
¿Qué es un gráfico vectorial?  
¿Qué es un mapa de bits?

##### TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

La interfaz y área de trabajo  
Nuevo documento y rendimiento de Illustrator  
Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo  
Las paletas flotantes y vistas  
Desplazarse por el documento  
Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula  
Las mesas de trabajo  
Ejercicios

##### TEMA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

Herramientas de selección I  
Herramientas de selección II  
Trabajar con selecciones  
Agrupar objetos y modos de aislamiento  
Alinear y distribuir objetos  
Ejercicios

##### TEMA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

Crear formas básicas  
Herramienta destello, línea y lápiz  
Dibujar arcos, espirales y cuadrículas  
Contorno y relleno  
Herramienta borrador y suavizar  
Ejercicios

##### TEMA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

Modos de color  
Colorear desde la paleta muestras  
Cambiar trazo  
Pintura interactiva  
Paleta personalizada y paleta Muestras  
Copiar atributos  
Degradados y transparencias  
Motivos  
Volver a colorear la ilustración  
Ejercicios

##### TEMA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

Nociones sobre trazados  
Herramienta pluma  
Trabajar con trazados I  
Trabajar con trazados II  
Herramientas de manipulación vectorial  
Ejercicios

#### TEMA 8. LAS CAPAS

Acerca de las capas  
El panel capas  
Trabajar con capas I  
Trabajar con capas II  
Mascaras de recorte  
Ejercicios

#### TEMA 9. TEXTO

Textos  
Importar textos y crear columnas  
Enlazar texto y el área de texto  
Texto objetos y formatear texto  
Propiedades de párrafo y estilos  
Rasterizar y exportar texto  
Atributos de Apariencia  
Ortografía y envolventes  
Ejercicios

#### TEMA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

Aplicar y editar efectos  
Rasterización y efecto de sombra  
Objetos en tres dimensiones  
Mapeado  
Referencia rápida de efectos  
Estilos gráficos  
Pinceles  
Pincel de manchas  
Símbolos

#### TEMA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

Escalar objetos  
Rotar y distorsionar objetos  
Colocar y reflejar objetos  
Envolventes  
Combinar objetos  
Fusión de objetos  
Ejercicios

#### TEMA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

Optimizar imágenes  
Mapas de imagen  
Sectorios  
Animaciones  
Exportar e importar imágenes  
Crear PDF  
Automatizar tareas  
Calcar mapa de bits  
Ejercicios

#### TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión: panorama general  
Acerca del color  
Información de documento

Opciones generales de impresión I  
Opciones generales de impresión II  
Archivos PostScript y degradados  
Ejercicios

#### TEMA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

Degradados en trazos  
Creación de patrones  
Cuadrícula de perspectiva  
Gráficas  
Herramienta rociar símbolos  
Ejercicios

### PARTE 2. ADOBE PHOTOSHOP CS6

#### TEMA 1. PRESENTACIÓN

Presentación

#### TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa  
Tipos de imágenes  
Resolución de imagen  
Formato PSD  
Formatos de imagen

#### TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen  
Crear un documento nuevo  
Área de trabajo  
Gestión de ventanas y paneles  
Guardar un espacio de trabajo  
Modos de pantalla

#### TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú  
Barra de herramientas  
Opciones de Herramientas y barra de estado  
Ventanas de photoshop I  
Ventanas de photoshop II  
Zoom y mano y ventana navegador  
Prácticas

#### TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramientas de selección  
Herramienta marco  
Opciones de marco  
Herramienta lazo  
Herramienta Varita  
Herramienta de selección rápida  
Herramienta mover  
Sumar restar selecciones  
Modificar selecciones  
Prácticas

#### TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

Herramientas de dibujo y edición  
Herramienta Pincel  
Crear pinceles personalizados  
Herramienta lápiz  
Herramienta sustitución de color  
Herramienta pincel historia

Herramienta sustitución de color  
Herramienta degradado  
Herramienta bote de pintura  
Prácticas

#### TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

Herramientas de retoque y transformación  
Herramienta recortar  
Herramienta sector  
Cambiar el tamaño del lienzo  
Herramienta pincel corrector puntual  
Herramienta ojos rojos  
Tampón de clonar  
Herramienta borrador  
La Herramienta desenfocar  
Herramienta sobreexponer y subexponer  
Prácticas

#### TEMA 8. CAPAS

Conceptos básicos de capas  
El panel capas  
Trabajar con capas I  
Trabajar con capas II  
Alinear capas  
Rasterizar capas  
Opacidad y fusión de capas  
Estilos y efectos de capa  
Capas de ajuste y relleno  
Combinar capas  
Prácticas

#### TEMA 9. TEXTO

Herramientas de texto  
Introducir texto  
Cambiar caja y convertir texto  
Formato de caracteres  
Formato de párrafo  
Rasterizar y filtros en texto  
Deformar texto  
Crear estilos de texto  
Relleno de texto con una imagen  
Ortografía  
Herramienta máscara de texto y texto 3D  
Prácticas

#### TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Herramientas de dibujo  
Modos de dibujo  
Herramienta pluma  
Ventana trazados  
Subtrazados  
Convertir trazados en selecciones  
Pluma de forma libre  
Capas de forma  
Herramienta forma  
Prácticas

#### TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

Reglas, guías y cuadrícula  
La herramienta regla  
Acciones

Filtros  
Objetos inteligentes  
Canales  
Mascara rápida  
Canales Alfa  
Prácticas

#### TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

Transformar imágenes  
Deformar un elemento  
Tamaño de la imagen  
Resolución imagen y monitor  
Rollover  
Los sectores  
Tipos de sectores  
Propiedades de los sectores  
Modificar sectores  
Optimizar imágenes  
Guardar para web  
Prácticas

#### TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión  
Impresión de escritorio  
Pruebas de color en pantalla  
Perfiles de color  
Imprimir una imagen  
Preparación para imprenta  
Prácticas

#### TEMA 14. 3D

Fundamentos 3D  
Herramientas de objeto y de cámara 3D  
Creación de formas 3D  
Descripción general del panel 3D  
Prácticas

#### TEMA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

Capas de vídeo e importar vídeo  
El panel Animación  
Animación a partir de una secuencia de imágenes  
Animaciones de línea de tiempo  
Guardado y exportación de vídeo y animaciones  
Prácticas

#### PARTE 3. ADOBE FLASH CS6

##### TEMA 1. PRESENTACIÓN

Introducción

##### TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos  
Novedades Flash CS6  
Flujo de trabajo Flash CS6  
Ver el área de trabajo  
Menús  
Gestión de ventanas y paneles  
Guardar espacio de trabajo  
Preferencias en flash  
Prácticas

### TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento  
Herramientas  
Línea de tiempo y capas  
Vistas del documento  
Reglas, guías y cuadrículas  
Deshacer, rehacer, historial  
Películas flash  
Prácticas

### TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos  
Las plantillas  
Importación de imágenes e ilustraciones  
Illustrator y Flash  
Photoshop y Flash  
Archivos Flash  
Creación de proyectos  
Prácticas

### TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo  
Modos de dibujo  
Preferencias de dibujo  
Herramientas básicas  
Herramientas avanzadas  
Herramienta pluma  
Editar contornos  
Prácticas

### TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos  
Seleccionar objetos  
Combinación de objetos  
Borrar y eliminar objetos  
Alinear objetos  
Mover y copiar objetos  
Prácticas

### TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color  
Paleta color  
Degradados  
Herramienta transformar degradados  
Herramienta bote de tinta y cubo de pintura  
Panel de Kuler  
Herramienta cuentagotas y pincel rociador  
La Herramienta deco  
Prácticas

### TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Tipos de símbolos  
Crear un símbolo  
Bibliotecas  
Instancias  
Símbolos gráficos  
Crear un botón  
Clip de película  
Prácticas

### TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo  
Las Capas  
Animaciones  
Animaciones fotograma a fotograma  
Interpolación de forma  
Animación interpolada  
Interpolación clásica  
Interpolación de movimiento  
Editor de movimiento  
Animaciones con guías  
Animar objetos 3D  
Prácticas

#### TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MASCARAS Y CINEMÁTICA

Escenas  
Filtros  
Tipos de filtros  
Modos de Mezcla  
Capas de mascara  
Cinemática inversa  
Esqueleto en una forma  
Esqueleto en un símbolo  
Prácticas

#### TEMA 11. TEXTO

Text Layout Framework (TLF)  
Propiedades de caracteres TLF  
Propiedades de párrafo TLF  
Propiedades de contenedor y flujo  
Fluir texto en cajas  
Texto Clásico  
Tipos de texto clásico  
Incorporar fuentes  
Prácticas

#### TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Importar sonidos  
Formatos de sonido admitidos  
Sonido en la línea de tiempo  
Añadir sonido a un botón  
Editar un sonido  
Comprimir un sonido  
Importar video  
Propiedades del video  
Adobe Media Encoder  
Prácticas

#### TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript  
Panel acciones  
Acciones más comunes  
Panel Fragmentos de código  
Formularios  
Configurar publicación  
Exportar en flash  
Prácticas

#### TEMA 14. ADOBE AIR Y JSFL

¿ Que es Adobe Air ?  
Creación de un archivo Adobe AIR  
Vista previa de una aplicación de Adobe AIR

Publicar un archivo AIR  
JSFL  
Prácticas

TEMA 15. SPRITE SHEETS Y HTML 5  
¿Qué es un Sprite Sheets?  
HTML 5  
Flash y HTML5  
Exportar HTML5