
CURSO TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO

- PHOTOSHOP
- CORELDRAW
- FLASH
- DIRECTOR

PHOTOSHOP

Módulo 1. Introducción a Photoshop:

- Introducción
- Tipos de imágenes
- Entrar y salir de Photoshop
- La ventana
- Vista rápida de los menús
- Vista general del cuadro de herramientas

Módulo 2. Operaciones Básicas:

- Crear imágenes
- Formatos de archivos
- Guardar e imprimir imágenes
- Abrir y cerrar imágenes
- Resolución y tamaño de la imagen
- Tamaño del lienzo de trabajo
- Visualización de imágenes

Módulo 3. Personalizar Photoshop:

- Menú Preferencias
- Configuración de las preferencias generales
- Preferencias para guardar archivos
- Preferencias para las unidades y reglas
- Preferencias para las guías y cuadrícula
- Preferencias de la memoria y caché de la imagen

Módulo 4. Selecciones:

- Las herramientas
- Herramientas de marco
- Herramientas Lazo, Lazo poligonal y Lazo magnético
- La herramienta Varita mágica
- Recortar
- Ajustar selecciones
- Mover, copiar, pegar y eliminar selecciones

Módulo 5. La Ayuda de Photoshop:

- Introducción
- La ayuda de Photoshop

Módulo 6. El Color:

- ¿Qué es la profundidad de bit?
- Modos y modelos de color
- Imágenes de color indexado
- Imágenes en escala de grises
- Duotonos
- Imágenes en modo multicanal
- Convertir imágenes entre modos
- Gammas de color
- El selector de color

Módulo 7. Útiles de Pintura:

- La paleta Pinceles
- Usar las herramientas de pintura
- Escoger los colores frontal y de fondo
- Fusión, opacidad y proporción de desvanecimiento
- La herramienta Línea
- Borrar
- Herramienta Bote de pintura
- Usar las herramientas de degradado
- Cómo crear una presentación lineal

Módulo 8. Trazados:

- ¿Qué es un trazado?
- Dibujar trazados a mano alzada
- Dibujar un trazo segmento a segmento
- Ajustar nodos
- Vectorizar formas

Módulo 9. Texto en Photoshop:

- ¿Qué es la herramienta Texto?
- Crear texto
- Formato del texto
- Capas de texto

Módulo 10. Capas:

- ¿Qué es una capa?
- La paleta Capas
- Menú de opciones de la paleta capas
- Editar capas
- Desplazar y alinear el contenido de una capa
- Nueva capa de ajuste
- Gestionar las imágenes con capas
- Utilizar cálculos de canal para fusionar capas y canales
- Crear grupos de recorte
- Seleccionar áreas opacas de una capa
- Efectos de capa
- Eliminar halos

Módulo 11. Editar y Retocar:

- Deshacer errores y liberar memoria
- La paleta Historia

- Hacer una instantánea de la imagen
- Las reglas y la herramienta Medición
- Guías y cuadrícula
- Transformar objetos en dos dimensiones
- Las herramientas tampón y tampón de motivo
- Usar otras herramientas de retoque

Módulo 12. Canales y Máscaras:

- Introducción a los canales y máscaras
- La paleta Canales
- Duplicar canales
- Eliminar canales
- Mezclar canales
- Guardar y gestionar canales
- Las máscaras
- El modo máscara rápida
- Usar canales alfa
- Máscara de capa
- Añadir tintas planas

Módulo 13. Filtros:

- Introducción
- Consejos y sugerencias para efectos especiales
- Elementos comunes de los cuadros de diálogo de filtros
- Artísticos
- Bosquejar
- Desenfocar
- Distorsionar
- Enfocar
- Estilizar
- Interpretar
- Pixelizar
- Ruido
- Textura
- Trazos de pincel
- Video
- Otros filtros
- Digimarc

Módulo 14. Imprimir:

- Operaciones generales de impresión
- Otras opciones de impresión
- Crear reventados de color
- Usar monotonos, duotonos, tritonos y cuadratonos en la impresión

Módulo 15. Automatizar las tareas:

- La paleta Acciones
- Crear y grabar acciones
- Ejecutar acciones
- Editar acciones
- Organizar grupos de acciones
- Usar el comando automatizar

CORELDRAW

Módulo 1 - Introducción a CorelDraw

- ¿Qué es CorelDraw?
- Entrar y salir de CorelDraw
- La ventana de CorelDraw
- La barra de Menús
- La barra de Herramientas
- Las ventanas acoplables
- La caja de herramientas

Módulo 2 - Operaciones Básicas con CorelDraw

- Cerrar y crear dibujos nuevos
- Abrir archivos existentes
- Guardar dibujos
- Trabajar con páginas

Módulo 3 - Dibujar Formas Básicas

- Las herramientas Rectángulo y Elipse
- Las herramientas Polígono y Espiral
- Seleccionar objetos: la herramienta Selección
- Cortar, copiar, pegar y borrar elementos
- Transformación de objetos
- Comandos Deshacer, Rehacer y Repetir
- Duplicar y clonar objetos

Módulo 4 - Contorno y Relleno de Objetos

- La herramienta Pluma de contorno
- El relleno uniforme
- Rellenos degradados
- Rellenos de patrón
- Relleno de textura
- La herramienta Relleno interactivo
- La herramienta Relleno de malla

Módulo 5 - Establecer Reglas, Retículas y Líneas Guía

- La regla
- Utilizar cuadrículas
- Trabajar con líneas guía
- Controles de encaje de objetos
- La herramienta Papel gráfico

Módulo 6 - Manipulación de Objetos

- La herramienta Transformación libre
- Fijar el orden de los objetos
- Agrupar y desagrupar objetos
- Bloquear y desbloquear objetos
- Alinear y distribuir objetos

Módulo 7 - Dibujar con las Herramientas Lineales

- La herramienta de Mano alzada
- Curvas Bézier
- Controlar los ajustes de las curvas Bézier y tramos de mano alzada
- Acotar los objetos
- Conectar líneas y objetos
- La herramienta Medios artísticos

Módulo 8 - Opciones de Visualización de Documentos

- Seleccionar la calidad de visualización
- Visualizaciones automáticas
- Las herramientas Zoom y Panorámica
- La ventana acoplable Administrador de visualización

Módulo 9 - Configuración e Impresión de un Documento

- Utilizar la Barra de estado
- Examen del documento
- Configuración de las páginas del documento
- Vista preliminar
- Impresión de un documento

Módulo 10 - La Ayuda de CorelDraw

- El sistema de ayuda de CorelDraw
- Consejos de CorelDraw
- CorelTutor
- La ayuda ¿Qué es esto?

Módulo 11 - La Ventana Acoplable Dar Forma

- La ventana acoplable Dar forma
- Las herramientas Cuchillo y Borrador

Módulo 12 - Texto en CorelDraw

- Texto artístico y texto de párrafo
- Los atributos del texto: el cuadro de diálogo Formato del Texto
- Marcos del texto
- Estilos
- Operaciones avanzadas con el texto

Módulo 13 - Adaptar Texto a Trayectos y Objetos

- Adaptar texto a trayectos
- La barra de propiedades Adaptar texto a un trayecto
- Reparar y separar texto de un trayecto
- Vincular texto a un objeto

Módulo 14 - Gestión de los Objetos del Dibujo

- Concepto de capas
- La ventana acoplable Administrador de objetos
- Estilos gráficos
- Búsqueda y sustitución de objetos y propiedades

Módulo 15 - Mezclas y Siluetas

- El efecto Mezcla
- La herramienta Mezcla interactiva
- El efecto Silueta
- La herramienta Silueta interactiva
- Distorsionar objetos

Módulo 16 - Lentes, Transparencias y Sombras

- El concepto de lente
- Aplicar efectos de lente a los objetos
- Opciones del efecto Lente
- El concepto del efecto Transparencia
- La herramienta Transparencia interactiva
- Tipos de transparencia
- Operaciones con transparencia
- Aplicar sombra a un objeto
- La herramienta Sombra interactiva
- Combinar y descombinar

Módulo 17 - Trabajar con Efectos PowerClip

- Concepto de PowerClip en CorelDraw
- Aplicar el efecto PowerClip entre dos objetos
- Extraer y editar objetos sometidos a PowerClip
- Editar efectos PowerClip de múltiples niveles
- Bloquear y desbloquear el contenido de un PowerClip
- Limitaciones del efecto PowerClip

Módulo 18 - Imágenes Digitales

- El concepto de imagen digital
- Importar
- Vectorizar
- Exportar
- La barra de Propiedades de mapa de bits
- Modificaciones a los mapas de bits
- La carpeta de recortes

Módulo 19 - Trabajar en 3D

- El concepto de perspectiva
- Aplicar perspectiva a un objeto y a un texto
- Operaciones con perspectivas
- Limitaciones del efecto perspectiva
- Extrusión de objetos. La herramienta Extrusión interactiva
- Operaciones con la extrusión
- Configuración avanzada de las opciones de extrusión

Módulo 20 - Extrusión de Mapas de Bits

- Concepto de extrusión de mapas de bits
- La herramienta Extrusión interactiva de mapas de bits
- Rotar extrusiones de mapa de bits
- Configurar la profundidad de extrusión
- Añadir iluminación a las extrusiones de mapa de bits
- Forma y tamaño del biselado

Módulo 21 - Efectos de Mapas de Bits

- Controles comunes de los cuadros de diálogo
- Filtros de efectos 3D
- Trazos artísticos
- Efectos de desenfoque
- Filtros de transformación de color
- Filtros de silueta
- Filtros creativos
- Filtros de distorsión
- Filtros de ruido
- Filtros de perfilado

FLASH

Módulo 1 - Primeros Pasos en Flash 5

Introducción:

- ¿Qué es Flash 5?
- Abrir y cerrar el programa
- Interfaz de Flash 5
- La barra de Menús
- La barra de Herramientas
- La línea de tiempo
- El área de trabajo
- La barra de estado

Operaciones Básicas:

- Creación de objetos
- Seleccionar objetos
- Mover, copiar y cortar objetos
- Crear grupos y borrar objetos

Modificación de Objetos:

- Modificar los lados de un objeto
- Girar objetos
- Escalar objetos
- Redimensionar objetos

Dibujar y Colorear:

- Trazo y relleno
- Herramientas de Dibujo
- Herramientas de Pintura
- Herramientas de Selección

Módulo 2 - Texto, Capas y Sonido

Texto:

- La herramienta de Texto
- El ancho del campo de texto y color del texto
- Modificación del tipo de letra
- Operaciones con los párrafos

Capas:

- ¿Qué son las capas?
- ¿Cómo crear una capa?
- Asignarle un nombre a la capa

- Operaciones con las capas
- Crear una capa máscara

Sonidos:

- Importar sonidos a Flash
- El panel de sonidos de Flash
- Insertar un sonido
- Editar un sonido
- Formatos de audio (MP3 y WAV)

Módulo 3 - Símbolos, Gráficos y Objetos

Símbolos:

- ¿Qué es un símbolo?
- ¿Cómo crear los símbolos?
- Bibliotecas
- Instancias: ¿cómo modificar una instancia?
- Panel de propiedades de Instancia
- Panel efectos de Instancia

Gráficos:

- ¿Qué es un gráfico? y tipo de gráficos
- Crear un gráfico y ver sus propiedades
- Introducir un mapa de bits y un archivo vectorial
- Exportar objetos como mapa de bits o como animación

Objetos:

- Colocar objetos: panel alinear
- Panel info
- Los grupos

Módulo 4 - Clips de Películas y Botones

Clips de Película:

- ¿Qué es un clip de película?
- Crear un clip de película y ver sus propiedades
- Importar y exportar clips de película
- Otros usos de las movie clips

Botones:

- ¿Qué es un botón?
- ¿Cómo crear un botón?
- Botones de texto (la zona activa)
- Cómo incluir un clip en un botón
- Acciones en los botones
- Incluir sonido en un botón

Módulo 5 - Animaciones y Efectos sobre Animaciones

Animaciones:

- Introducción
- Interpolación de movimiento (I)
- Interpolación de movimiento (II)
- Animación de texto y líneas
- Interpolación mediante guía
- Animaciones fotograma a fotograma

Transformaciones de Forma:

- Interpolación por forma
- Transformar textos
- Consejos de forma

Efectos sobre Animaciones:

- Efectos sobre la interpolación de movimiento
- Efectos sobre el símbolo interpolado
- Efecto brillo, tinta y alfa

Interactividad Básica:

- Acciones
- Acciones en fotogramas
- Otras acciones
- Llamando a URL
- Cargar un archivo .swf en una película

DIRECTOR

Módulo 1 - Director para Principiantes

Conceptos previos:

- ¿Qué es Director?
- Requisitos mínimos para instalar Director
- ¿Cómo se crean las películas en Director?
- Entrar y salir de Director
- La ventana de la aplicación
- Las ventanas principales de Director y el escenario
- Conceptos previos para la creación de una película

El Reparto:

- Introducción
- Los miembros del reparto
- La ventana del reparto
- Bibliotecas de reparto

La Partitura y los Sprites:

- La ventana de la partitura
- Personalizar la ventana de la partitura
- Preferencias de la ventana de la partitura
- Preferencias Sprite
- Más opciones del Sprite y de la partitura

Otros controles de Director:

- El Panel de Control
- La Paleta de Herramientas
- El Inspector de Sprites

Primeras Animaciones:

- Tipos de animaciones
- Creación de animaciones con el método de grabación "paso a paso"
- Diseñar animaciones mediante la grabación en "tiempo real"
- Técnicas de grabación "espacio a tiempo" y "reparto a tiempo"
- Método de intercalación
- Creación de animaciones trabajando directamente con los sprites
- Grabar, guardar y exportar animaciones

Módulo 2 - Director para Usuarios Medios

Diseñar Presentaciones con Director:

- Cómo planificar presentaciones y diseñar pantallas
- Un buen diseño: los pilares de la presentación
- Elementos para diseñar pantallas

Presentaciones Lineales y No Lineales:

- Introducción a las presentaciones lineales
- Cómo crear una presentación lineal
- Ajustar el tiempo
- Presentaciones no lineales: incluir botones
- Presentaciones no lineales: crear un menú
- Perfeccionar las presentaciones

Visualizar una Presentación:

- Introducción
- Crear un proyecto
- Crear una película Shockwave

Módulo 3 - Director Multimedia: Imagen

Trabajar con Imágenes en Director:

- Introducción
- Tipos de imágenes
- Las paletas
- Importar imágenes
- Propiedades de los miembros de imagen
- Papel Cebolla

La Ventana Paint:

- Introducción
- Herramientas de Selección y Herramientas Punto de Registro
- Borrador, Mano, Lupa, Cuentagotas y Cubo de pintura
- Herramientas Texto, Lápiz, Areógrafo y Pincel
- Herramientas Arco, Línea y Formas
- Tablas de Colores, Gradiente, Patrones y Ajustes del grosor de línea
- Tintas de la ventana Paint
- Ajustar las preferencias de la ventana Paint
- Barra de herramientas Efectos

Imágenes Vectoriales:

- Introducción
- Miembros Formas
- Miembros Vector: la ventana de Edición
- Propiedades de las formas vectoriales
- Cómo trabajar con formas vectoriales

Módulo 4 - Director Multimedia: Texto

Introducir Texto en Director:

- Introducción
- Miembros de texto
- Edición de texto
- Importar texto
- Opciones
- Inspector de texto
- Modificar la fuente y configurar el párrafo

Otros elementos para incluir Texto:

- Miembros de Campo
- Distinción entre los Miembros de campo y los de texto
- Utilización Miembros fuente

Módulo 5 - Director Multimedia: Sonido y Vídeo

Añadir Sonidos a Director:

- Formatos de archivos de sonido
- Profundidad de bits y frecuencia
- Miembros de sonido internos y externos
- Sonidos en formato Shockwave
- Cómo utilizar los sonidos en Director

Incluir Vídeos en Director:

- Tipos de vídeo digital
- Importar vídeos digitales y definir sus parámetros
- Cómo trabajar con vídeos digitales. Controles

Módulo 6 - Director para Usuarios Avanzados

Planear correctamente un Proyecto:

- Recopilar la información
- Organizar el trabajo
- Establecer las preferencias de un proyecto
- Otros complementos de Director

Sprites y Fotogramas:

- El canal Tempo de la partitura
- Transiciones
- Tinta de Sprite
- Mezcla, color y forma del Sprite
- Propiedades editable, movable y rastros

Métodos Avanzados:

- Construir comportamientos
- Introducir eventos y acciones en los comportamientos
- Películas vinculadas y bucles
- Transmisión del Shockwave