POSTGRADO

POSTGRADO EXPERTO EN DISEÑO GRÁFICO

EMP029

- DIPLOMA AUTENTIFICADO POR NOTARIO EUROPEO -



DESTINATARIOS

El Programa está especialmente diseñado para aquellas personas que estén interesadas en adquirir conocimientos sobre **Diseño Gráfico** y que quieran asegurarse un recorrido ascendente en esta área, con una especial elevación y consolidación de competencias.

Permite conocer el Photoshop, el programa Ilustrator, el programa Indesign, el programa 3DS Max, el programa Autocad en versión gratuita para instalar y poder practicar y aprender con el mismo. Así como las guías de instalación. Además, al final de cada unidad didáctica el alumno/a encontrará ejercicios de autoevaluación que le permitirá hacer un seguimiento de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso de forma autónoma.

El alumno recibirá acceso a un curso inicial donde encontrará información sobre la metodología de aprendizaje, la titulación que recibirá, el funcionamiento del Campus Virtual, qué hacer una vez el alumno haya finalizado e información sobre Grupo Esneca Formación. Además, el alumno dispondrá de un servicio de **clases en directo**.

FICHA TÉCNICA

CARGA HORARIA
300H

MODALIDAD
ONLINE
*La modalidad incluye módulos con clases en directo.

CURSO INICIAL
ONLINE

TUTORÍAS
PERSONALIZADAS

IDIOMA
ESPAÑOL

DURACIÓN
HASTA UN AÑO
*Prorrogable

IMPORTE

VALOR ORIGINAL: ~~1520 €~~
VALOR ACTUAL: 380 €

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el "**POSTGRADO EXPERTO EN DISEÑO GRÁFICO**", de ESNECA BUSINESS SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP y AEEN, máximas instituciones españolas en formación y de calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

CONTENIDO FORMATIVO

PARTE 1

PHOTOSHOP

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE ADOBE PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE BIENVENIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERFAZ DE ESPACIO DE TRABAJO

1. Modos de pantalla
2. Cuadro de herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ATAJOS DE TECLADO

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 2. ASPECTOS BÁSICOS DE IMAGEN Y COLOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RESOLUCIÓN Y TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

1. Tamaño del archivo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN, IMPORTACIÓN Y APERTURA DE LAS IMÁGENES

UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMÁGENES RASTERIZADAS Y VECTORIALESUNIDAD DIDÁCTICA 4. MODOS DE COLOR

1. Modo ‘Color RGB’
2. Modo ‘Color CMYK’
3. Modo ‘Color Lab’
4. Modo ‘Escala de grises’
5. Modo ‘Mapa de bits’
6. Modo ‘Duotono’
7. Modo ‘Color indexado’
8. Modo ‘Multicanal’

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODOS DE FUSIÓN

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 3. CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UBICACIÓN DE CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN Y GESTIÓN DE CAPAS Y GRUPOS DE

CAPAS

1. Creación de capas y grupos
   -Creación de una capa o un grupo por defecto
   -Creación de una capa a partir de un archivo existente
   -Creación de una capa con efectos de otra capa
   -Conversión de una selección en una nueva capa
2. Visualización de capas y grupos dentro de un grupo
3. Visualización u ocultación de capas, grupos o estilos
4. Copiar y pegar capas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN NO DESTRUCTIVA DE CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIÓN, AGRUPACIÓN Y ENLACE DE CAPAS

1. Selección de capas
   -Selección de capas en el panel de ‘Capas’
   -Selección de capas en la ventana del documento
   -Selección de una capa en un grupo
2. Agrupación de capas
3. Enlace de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OPACIDAD Y FUSIÓN DE CAPAS

1. Opacidad global y de relleno de capas
2. Modo de fusión de una capa o un grupo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MÁSCARAS DE CAPA

1. Máscaras de capa y vectoriales
2. Adición
3. Desenlace
4. Activación o desactivación
5. Aplicación o eliminación
6. Visualización del canal
7. Cambio de color u opacidad
8. Ajuste de bordes y opacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MOVIMIENTO Y BLOQUEO DE CAPAS

1. Cambio del orden de capas
2. Movimiento del contenido de capas
3. Rotación de capas
4. Bloqueo de capas

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 4. SELECCIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN Y APLICACIÓN DE MÁSCARA

1. Interfaz de usuario
2. Perfeccionamiento de la selección

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE SELECCIÓN

1. Selección rápida
   -Herramienta ‘Selección de objetos’
   -Comando ‘Seleccionar sujeto’
   -Herramienta ‘Selección rápida’
   -Herramienta ‘Varita mágica’
2. Selección con la herramienta ‘Marco’
3. Selección con el comando ‘Gama de colores’
4. Selección con la herramienta ‘Lazo’
   -Herramienta ‘Lazo poligonal’
   -Herramienta ‘Lazo magnético’

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 5. AJUSTES DE IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISTORSIÓN DE LA PERSPECTIVA

1. Activación del procesador gráfico
2. Ajuste de la perspectiva

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PINCEL CORRECTOR

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NIVEL DE ENFOQUE

1. Herramientas ‘Enfocar’ y ‘Desenfocar’
2. Filtros de enfoque
   -Filtro ‘Enfoque suavizado’
   -Filtro ‘Máscara de enfoque’
3. Enfoque selectivo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIÓN DE COLOR Y TONO

1. Selección de colores en el cuadro de herramientas
2. Selección de colores con la herramienta ‘Cuentagotas’
3. Selección de colores en el cuadro de diálogo ‘Selector de color’
   -Modelos de color
4. Selección de colores con la ventana de ‘Selector de color HUD’
5. Selección de colores compatibles con web
6. Selección del equivalente CMYK de un color no imprimible
7. Selección de tintas planas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. AJUSTE DE BRILLO Y CONTRASTE

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 6. RESTAURACIÓN DE IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RELLENO SEGÚN EL CONTENIDO

1. Herramientas para ajustar las áreas de muestreo y relleno
2. Configuración del relleno según el contenido
3. Validación, cancelación y restablecimiento de los cambios de relleno

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RETOQUE DE LENTE Y PERSPECTIVA

1. Filtro ‘Corrección de lente’
   -Corrección automática
   -Corrección manual

2. Ajuste de previsualización y cuadrícula
3. Almacenamiento y definición de ajustes por defecto
4. Reducción del ruido de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PARCHE Y MOVIMIENTO CON DETECCIÓN DE CONTENIDO

1. Herramienta ‘Parche’
2. Herramienta ‘Movimiento con detección de contenido’

Resumen
Autoevaluación

SOLUCIONARIO

MÓDULO 7. TRANSFORMACIÓN DE IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

1. Selección de objetos
2. Punto de referencia
3. Aplicación de transformaciones
   -Método de interpolación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECORTE DE FOTOGRAFÍAS

1. Herramienta ‘Recortar’
   -Rellenar el área de recorte
   -Enderezar la fotografía
2. Herramienta ‘Recorte con perspectiva’

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 8. FILTROS Y EFECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS FILTROS Y EFECTOS

1. Aplicación de filtros
   -Desde el menú ‘Filtro’
   -Desde el submenú ‘Galería de filtros’
   -Desde el panel de ‘Filtros’
2. Fusión y transición de efectos de filtro
3. Sugerencias para crear efectos especiales
4. Fomento del rendimiento de los efectos de filtro

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REFERENCIAS DE FILTROS Y EFECTOS

1. Filtros del menú ‘Filtro’
   -Filtros para enfocar
   -Filtros para desenfocar
   -Filtros para distorsionar
   -Filtros para estilizar
   -Filtros para interpretar
   -Filtros para pixelizar
   -Filtros de ruido
   -Filtros de vídeo

2. Filtros del submenú ‘Galería de filtros’
   -Filtros artísticos
   -Filtros de trazos de pincel
   -Filtros de textura
   -Filtros para bosquejar
3. Filtros del submenú ‘Galería de efectos Desenfocar’
   -Desenfoque de campo
   -Desenfoque de iris
   -Cambio de inclinación
   -Desenfoque de trazado
   -Desenfoque de giro
   -Aplicación de estilo para el efecto global de desenfoque

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 9. ESTILOS Y EFECTOS DE CAPA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN, GESTIÓN Y APLICACIÓN

1. Estilos preestablecidos
2. Estilos personalizados
   -Opciones de estilo de capa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OTRAS ACCIONES

1. Modificación de efectos de capa con contornos
2. Iluminación global para todas las capas
3. Visualización y ocultación de estilos de capa
4. Copia y pega de estilos de capa
5. Cambio de escala de efectos de capa
6. Eliminación de efectos y estilos de capa
7. Conversión de un estilo de capa en una capa de imagen

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 10. ALMACENAMIENTO Y EXPORTACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FORMATOS DE ARCHIVO ADMITIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TÉCNICAS DE COMPRESIÓN DE ARCHIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GUARDAR ARCHIVOS

1. Volver a las antiguas opciones ‘Guardar como’
2. Opciones para guardar archivos
3. Preferencias para guardar archivos
4. Guardar archivos grandes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EXPORTAR ARCHIVOS

1. Exportar archivos en tamaños diferentes
2. Exportar capas como archivos
3. Exportar mesas de trabajo como archivos

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 11. IMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTIÓN DE COLOR

1. Perfiles de color
2. Gestión de color desde Photoshop
3. Gestión de color desde impresora
4. Prueba impresa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPRESIÓN CON TINTAS PLANAS

1. Creación y edición de un nuevo canal de tinta plana
2. Conversión de un canal alfa en un canal de tinta plana
3. Combinación de canales de tinta plana
4. Ajuste de tintas planas superpuestas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SUGERENCIAS PARA MEJORAR LAS IMPRESIONES EN COLOR

1. Perfil del monitor y su configuración
2. Pruebas en pantalla
3. Materiales adecuados
4. Entorno de iluminación

Resumen
Autoevaluación

SOLUCIONARIO

PARTE 2

ILUSTRATOR

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE BIENVENIDA

1. Nuevo documento
2. Nuevo documento a partir de una plantilla

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERFAZ DE ESPACIO DE TRABAJO

1. Modos de pantalla
2. Panel de control
3. Cuadro de herramientas
4. Mesas de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REGLAS Y UNIDADES DE MEDIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GUÍAS

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CUADRÍCULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ATAJOS DE TECLADO

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 2. DIBUJO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DIBUJO GEOMÉTRICO

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DIBUJO CON CUADRÍCULA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DIBUJO EN PERSPECTIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJO LIBRE

1. Herramienta ‘Lápiz’
2. Herramienta ‘Pluma’

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRAZADO

1. Trazados compuestos y formas compuestas
2. Edición de trazados
   -Selección de puntos de ancla
   -Selección de segmentos
   -Copia de un trazado
   -Adición y eliminación de puntos de ancla
   -Suavizado y simplificación de los trazados
   -División de trazados

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MODALIDADES DE DIBUJO

1. Modo ‘Dibujar normal’
2. Modo ‘Dibujar detrás’
3. Modo ‘Dibujar en el interior’

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS PARA BORRAR

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 3. COLOR Y TRANSPARENCIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. COLOR DIGITAL

1. Modos de color

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE COLORES

1. Degradados
2. Muestras
3. Matices

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOTIVOS

1. Aplicación de un motivo
2. Creación de un motivo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TINTAS PARA LA IMPRESIÓN

1. Tintas planas
2. Cuatricromía

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRANSPARENCIA

1. Máscaras de opacidad

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 4. PINTURA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PINTURA INTERACTIVA

1. Grupo de pintura interactiva

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PINCELES

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESTELLO

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS DE MALLA

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUSIÓN

1. Modificación de una fusión

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CALCO DE IMÁGENES

1. Herramienta ‘Calco interactivo’
2. Transformación de la imagen en trazados

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 5. TEXTO Y FUENTES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TEXTO

1. Texto de punto
2. Texto de área
   -Creación de filas y columnas de texto
3. Acciones básicas con texto
   -Texto en un trazado
   -Texto alrededor de un objeto
   -Texto escalado y rotado
   -Texto contorneado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARÁCTER

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PÁRRAFO

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTILOS DE CARÁCTER Y PÁRRAFO

1. Creación de un estilo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TABULADORES

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FUENTES ESPECIALES

1. Open Type
2. Glifos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ORTOGRAFÍA

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 6. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE OBJETOS Y PREFERENCIAS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CAPAS

1. Jerarquía de capas
   -Capa de destino
   -Capa seleccionada
   -Capa modificada
2. Visibilidad
3. Aislamiento
4. Bloqueo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. AGRUPACIÓN DE OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EXPANSIÓN DE OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ALINEACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE OBJETOS

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 7. TRANSFORMACIÓN Y EFECTOS ESPECIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRANSFORMACIONES

1. Herramienta ‘Deformación de posición libre’

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EFECTOS ESPECIALES

1. Tipos de efectos especiales
2. Aplicación de efectos especiales
   -Efecto de ‘3d ‘
   -Efecto de ‘Buscatrazos’
   -Efecto de ‘Convertir en forma’
   -Efecto de ‘Deformar’
   -Efecto de ‘Distorsionar y transformar’
   -Efecto de ‘Estilizar’
   -Efecto de ‘Filtros SVG’
   -Efecto de ‘Marcas de recorte’
   -Efecto de ‘Raterizar’
   -Efecto de ‘Trazado’

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMBINACIÓN DE OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MÁSCARA DE RECORTE

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 8. WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. OPTIMIZACIÓN DE LAS IMÁGENES

1. Cuadrícula de píxeles

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA WEB

1. Sectores
2. Mapa de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GENERACIÓN DE CÓDIGO CSS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE ANIMACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GUARDADO PARA WEB

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 9. IMPORTACIÓN, EXPORTACIÓN, EMPAQUETADO Y ALMACENAMIENTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTACIÓN

1. Selección de imágenes enlazadas e incrustadas
2. Colocación de archivos
3. Enlace de archivos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXPORTACIÓN

1. Exportación de ilustraciones
2. Exportación para pantallas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EMPAQUETADO

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ALMACENAMIENTO

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 10. IMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. OPCIONES GENERALES DE IMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MARCAS DE IMPRESIÓN Y DE RECORTE

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SOBREIMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REVENTADO

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TINTAS

1. Tipos de tintas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FORMATOS DE PAPEL

1. Características del papel

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CONSEJOS PARA UNA CORRECTA IMPRESIÓN

Resumen
Autoevaluación

SOLUCIONARIO

PARTE 3

INDESIGN

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE BIENVENIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERFAZ DE ESPACIO DE TRABAJO

1. Modos de pantalla
2. Panel de control
3. Cuadro de herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ATAJOS DE TECLADO

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 2. MAQUETACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. NUEVO DOCUMENTO

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PÁGINAS Y PLIEGOS

1. Páginas principales
   -Crear páginas principales
   -Aplicar páginas principales
   -Modificar elementos principales
   -Eliminar páginas principales
   -Importar páginas principales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. REGLAS Y UNIDADES DE MEDIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GUÍAS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÁRGENES Y COLUMNAS

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CUADRÍCULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 7. NUMERACIÓN DE PÁGINAS, CAPÍTULOS Y SECCIONES

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 3. TEXTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1.TEXTO Y MARCOS DE TEXTO

1. Texto falso

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ENLACE DE MARCOS DE TEXTO

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO TRAZADO

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SEPARACIÓN POR SÍLABAS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VIÑETAS Y NUMERACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PICTOGRAMAS Y CARACTERES ESPECIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ALINEACIÓN O JUSTIFICACIÓN DEL TEXTO

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CEÑIR TEXTO A OBJETOS

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 4. TIPOGRAFÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUENTES

1. Tipos de fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. KERNING Y TRACKING

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERLINEADO

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTILO DE PÁRRAFO Y DE CARÁCTER

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 5. TABLAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TABLAS Y CELDAS

1. Creación de tablas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTILO DE TABLA Y DE CELDA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRAZO

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COLOR

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 6. DIBUJO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRAZOS, TRAZADOS Y FORMAS

1. Trazados compuestos y formas compuestas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS DE DIBUJO

1. Herramienta ‘Lápiz’
2. Herramienta ‘Pluma’

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISTRIBUCIÓN DE OBJETOS

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 7. COLOR Y TRANSPARENCIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. COLOR

1. Aplicación de color
2. Aplicación de degradados
3. Muestras
4. Matices
5. Tintas planas y cuatricromía
   -Tintas planas
   -Cuatricromía

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TRANSPARENCIA

1. Efectos de transparencia

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 8. INTERACTIVIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUBLICACIÓN DIGITAL E INTERACTIVIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS INTERACTIVOS

1. Hipervínculos
   -Tipos de hipervínculos
2. Marcadores
   -Insertar marcador
3. Botones y formularios
   -Crear botones
   -Crear formularios
4. Audio y/o vídeo
   -Agregar audio y/o vídeo
5. Animación
   -Aplicar animación
6. Temporización
   -Opciones de temporización

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DOCUMENTO PDF INTERACTIVO

1. Exportar un PDF interactivo

Resumen
Autoevaluación

MÓDULO 9. PUBLICACIÓN IMPRESA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SALIDA

1. Opción ‘Empaquetar’

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FORMATO APTO PARA IMPRIMIR

1. Formato PDF

UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMPRESIÓN

1. Formato del papel
2. Características del papel
3. Tintas de impresión
4. Tipos de tintas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONSEJOS PARA UNA CORRECTA IMPRESIÓN

Resumen
Autoevaluación
Solucionario

PARTE 4

3DS MAX

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE 3DS MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE BIENVENIDA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERFAZ DE ESPACIO DE TRABAJO

1. Tipos de espacios de trabajo
2. Cuadro de diálogo ‘Customize User Interface’
3. Barra de herramientas principal
4. Panel de comandos
   -Pila de modificadores
5. *Time slider* y *track bar*

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VIEWPORTS

1. Herramientas de control y navegación
2. Menú ‘Quad’
   -Panel de configuración ‘Quad’
   -Cuadrantes
3. Controles de navegación ‘ViewCube’
   -Panel de ‘ViewCube’
   -Herramientas ‘ViewCube’
4. Controles de navegación ‘SteeringWheels’
   -Panel de ‘SteeringWheels’
   -Herramientas ‘SteeringWheels’

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ATAJOS DE TECLADO

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. CONFIGURACIÓN DE UN PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN Y GUARDADO

1. Creación de un proyecto
   -Gestión de archivos de autoguardado
2. Configuración de las unidades del programa
   -Cuadros de diálogo ‘Units Setup’ y ‘System Unit Setup’
3. Plantillas
   -Operaciones básicas
4. Guardado de un proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FORMAS BÁSICAS O PRIMITIVES

1. Formas ‘Standard Primitives’
2. Formas ‘Extended Primitives’

3. Primeros modificadores
   -Modificador ‘Edit Poly’

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MATERIALES Y TEXTURAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LUCES Y CÁMARAS

1. Set lumínico básico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. RENDER

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. MODIFICACIÓN DE OBJETOS I

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIONAR OBJETOS

1. Selección múltiple
2. Cuadro de diálogo ‘Select From Scene’ y panel de ‘Scene Explorer’
3. Filtros de selección

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OCULTAR O MOSTRAR OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOVER, ROTAR Y ESCALAR OBJETOS

1. *Gizmos*
2. Control ‘Transform Managers’
   -Lista ‘Reference Coordinate System drop-down’
   -Control ‘Transform Center Flyout’
   -Opción ‘Axis Constraint’

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Herramienta ‘Transform Tollbox’
2. Herramienta ‘Mirror’
   -Modificador ‘Mirror’
3. Herramienta ‘Array’
   -Cuadro de diálogo ‘Array’
   -Creación de matrices
4. Herramienta ‘Spacing Tool’
5. Herramienta ‘Clone and Align’

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ALINEAR OBJETOS

1. Herramienta ‘Quick Align’
2. Herramienta ‘Normal Align’
3. Herramienta ‘Place Highlight’
4. Herramienta ‘Align Camera’
5. Herramienta ‘Align to View’

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CLONAR OBJETOS

1. Consideraciones generales

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. MODIFICACIÓN DE OBJETOS II

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GRUPOS

1. Características generales
2. Transformar y modificar grupos
3. Desagrupar, extraer, abrir y cerrar grupos
4. Combinar objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CAPAS

1. Cuadro de diálogo ‘Layer Explorer’
   -Crear una capa
   -Mover objetos entre capas
   -Ocultar y mostrar capas
   -Congelar capas
2. Cuadro de diálogo ‘Layer Properties’
   -Pestaña de ‘General’
   -Pestaña de ‘Advanced Lighting’

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OBJETOS AYUDANTES

1. Opción ‘Standard’
   -Herramienta ‘Container’
2. Opción ‘Atmospheric Apparatus’
3. Opción ‘Camera Match’
4. Opción ‘Assembly Head’
5. Opción ‘Manipulators’
6. Opción ‘Particle Flow’
7. Opción ‘MassFX’
8. Opción ‘CAT’
9. Opción ‘VRML97’

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. CREACIÓN DE OBJETOS 2D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FORMAS SPLINE

1. Creación de formas 2D
   -Herramienta ‘Line’
   -Modificador ‘Edit Spline’
2. Renderización de *splines*

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SPLINE TEXTUAL

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODIFICADORES DE SPLINES

1. Modificador ‘Lathe’
2. Modificador ‘Extrude’
3. Modificador ‘Surface’

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPERACION BOOLEANA CON SPLINES

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. CREACIÓN DE OBJETOS 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRANSFORMACIÓN DE PRIMITIVAS EN OBJETOS EDITABLES

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NIVELES DE EDICIÓN

1. Opción ‘Vertex’
2. Opción ‘Edge’
3. Opción ‘Border’
4. Opción ‘Polygon’ y ‘Element’
   -Controles ‘Smoothing Groups’
5. Opción ‘Smart Extrude’
6. Material ID

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTROL ‘SOFT SELECTION’

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODIFICADORES

1. Aplicación de modificadores
   -Modificadores ‘Object- Space’
   -Modificadores ‘World Space’

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OBJETOS AEC

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EJEMPLO DE CREACIÓN

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ ‘SLATE MATERIAL EDITOR’

1. Nodos de material
   -Sección ‘Sample Slots’
   -Conexión de nodos
   -Menú contextual
2. Ventana de ‘Preview’
3. Barra de herramientas
4. Panel de ‘Material/Map Browser’
   -Grupos dentro del navegador

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y APLICACIÓN DE MATERIALES

1. Mapa de bits
2. Coordenadas de mapeo
3. Mapa de relieve
4. Identificación de *shaders*

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BIBLIOTECAS DE MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MATERIALES ESTÁNDAR

1. Componentes de color

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MATERIALES DE AUTODESK

1. Otros materiales
2. Materiales PBR

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MATERIALES ‘SUBSTANCE’

1. Parámetros ‘Substance’

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES ‘INK’N PAINT’

1. Sección ‘Basic Material Extensions’
2. Sección ‘Paint Controls’
3. Sección ‘Ink Controls’

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODIFICADOR ‘VERTEXPAINT’

1. Mapa de canales y vértices
2. Sistema de capas de pintura
3. Panel de ‘VertexPaint’
   -‘Selection’
   -‘Poly Tools’
   -‘Channel’
   -‘Assign Vertex Colors’

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. LUCES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS LUCES

1. Luz ‘Standard’
   -Luz ‘Target Spotlight’
   -Luz ‘Target Direct’
   -Luz ‘Free Spot’ y ‘Free Direct’
   -Luz ‘Omni’
   -Luz ‘Skylight’
2. Luz ‘Photometric’
   -Formas de distribución
   -Formas de luz para crear sombras
   -Iluminación de una escena antigua
3. Luz ‘Arnold’
   -Panel de ‘Modify’ para configurar ‘Arnold’

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LAS SOMBRAS

1. Opción ‘Shadow Map’
2. Opción ‘Ray-Traced Shadow’
3. Opción ’Advanced Ray-Traced’
4. Opción ‘Area Shadows’

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EFECTOS Y ELEMENTOS ATMOSFÉRICOS

1. Luz volumétrica
   -Aplicación de la luz volumétrica

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPCIÓN ‘LIGHT LISTER’

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. ANIMACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS ANIMACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DOCE PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMERA ANIMACIÓN

1. Creación de fotogramas clave
2. Copia de fotogramas clave
3. Interfaz 'Track View – Curve Editor'
   -Interpretación de las curvas de animación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REFINAMIENTO DE LA ANIMACIÓN

1. Edición de curvas de animación
2. *Squash and Strech*
3. *Timing*
4. Segunda capa de animación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODIFICADOR XFORM

1. Animando el Modificador XForm
2. Corrección de la rotación

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 10. RENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL RENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CUADRO DE DIÁLOGO 'RENDER SETUP'

1. Modos de renderizado
2. Elección del motor de *render*
3. Configuración de renderizado
   -Pestaña de 'Common'
   -Pestaña de 'Renderer'
   -Pestaña de 'Render Elements'
   -Pestaña de 'Raytracer'
   -Pestaña de 'Advanced Lighting'

UNIDAD DIDÁCTICA 3. VENTANA DE 'RENDERED FRAME WINDOW'

1. Controles 'Rendered Frame Window'
   -Barra de proceso 'Render'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CÁMARAS

1. Creación de una cámara
2. Animación de una cámara
3. Límites seguros del *render*

UNIDAD DIDÁCTICA 5. RAYTRACING

1. Reflexión con *raytracing*.
2. Refracción con *raytracing*

UNIDAD DIDÁCTICA 6. RENDERIZACIÓN DE UNA ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 7. RENDERIZACIÓN CON ‘ARNOLD’

1. Controles ‘Ray Depth’

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 11. IMPORTACIÓN, EXPORTACIÓN E IMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN

1. Importación de archivos
2. Exportación de archivos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEXTURAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUSIÓN DE ESCENAS ‘MERGE’

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPCIÓN ‘ARCHIVE’

UNIDAD DIDÁCTICA 5. IMPRESIÓN

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

PARTE 5

AUTOCAD

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE AUTOCAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA

UNIDAD DIDÁCTICA 3.INTERFAZ DE BIENVENIDA

1. Acciones principales
2. Espacio 'Aprendizaje'

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERFAZ DE ESPACIO DE TRABAJO

1. Componentes del espacio de trabajo
   -Espacio ‘Modelo’
   -Espacio ‘Papel’
2. Barra de herramientas
   -Cintas de opciones
   -Visualización personalizada de herramientas
3. Herramientas de navegación
   -ViewCube
   -Herramientas rápidas de navegación
4. Sistema de coordenadas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ATAJOS DE TECLADO

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. PROCEDIMIENTOS BÁSICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN DE UN DIBUJO

1. Creación libre
2. Plantillas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN DE UN DIBUJO INICIAL

1. Unidades de dibujo
2. Capas
3. Estilos de dibujo, línea y grosor
   -Estilos de dibujo
   -Estilos de línea y grosor

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GUARDADO DE UN ARCHIVO Y VERSIÓN

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. CAPAS Y ESTILOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROPIEDADES DE CAPA

1. Definición de propiedades de capa
2. Ventana de ‘Administrador de propiedades de capas’
   -Apartado ‘Filtro’
   -Apartados ‘Estado’ y ‘Nombre’
   -Apartado ‘Propiedades’
3. Creación de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE CAPAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS DE VISUALIZACIÓN DE CAPAS

1. Filtrado de capas
2. Agrupación de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN Y APLICACIÓN DE ESTILOS

1. Opción ‘Sombreado’
2. Opción ‘Degradado’
3. Opción ‘Contorno’

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. MATERIALES, TEXTURAS Y LUCES

UNIDAD DIDÁCTICA 1.MATERIALES

1. Usos
2. Tipos

UNIDAD DIDÁCTICA 2.TEXTURAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3.LUCES

1. Usos
2. Tipos

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. MODELADO 2D I

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESTRUCTURA DE TRABAJO

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Selección de objetos
2. Herramientas ‘Dibujo’
   -Elementos lineales
   -Elementos curvos
   -Elementos poligonales
   -Herramientas auxiliares

3. Herramientas ‘Modificar’
   -Herramientas de movimiento
   -Herramientas básicas
   -Herramientas para modificar dimensiones
   -Herramientas de unión y separación
   -Herramientas auxiliares
4. Herramientas ‘Anotación’

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PALETA DE PROPIEDADES

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. MODELADO 2D II

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS AVANZADAS

1. Herramienta ‘Selección rápida’
2. Herramienta ‘Matriz’
   -Herramienta ‘Matriz regular’
   -Herramienta ‘Matriz de camino’
   -Herramienta ‘Matriz polar’

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONJUNTOS DE OBJETOS

1. Herramienta ‘Grupo’
2. Herramienta ‘Bloque’
   -Creación de un ‘Bloque’
   -Edición de un ‘Bloque’
   -Importación de un ‘Bloque’

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PARAMETRIZACIÓN DE OBJETOS

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESTRUCTURA DE TRABAJO

1. Herramientas 3D
2. Vista del espacio de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE OBJETOS 3D

1. Modelado 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN DE OBJETOS 3D

1. Sección ‘Malla’
2. Sección ‘Editar sólidos’

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RENDERIZADO DE IMÁGENES Y ANIMACIONES

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. COTAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANOTACIONES

1. Tipologías de anotaciones
2. Normas básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE UN ESTILO DE COTA

1. Ventana de ‘Administrador de estilo de cotas’
2. Ventana de configuración ‘Crear estilo de cota’

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COTAS DINÁMICAS

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. FORMATOS DE ARCHIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMPATIBILIDAD ENTRE ARCHIVOS

1. Archivos referenciados
   -Crear un archivo referenciado
   -Visualizar un archivo referenciado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REFERENCIAS EXTERNAS

1. Opciones de inserción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROGRAMAS COMPATIBLES

1. Formato IFC
2. Importar y exportar archivos IFC

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 10. NORMALIZACIÓN DE PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INFORMACIÓN GENERAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TERMINOLOGÍA Y NORMAS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS NORMALIZADAS

1. Administración de información
2. Sección ‘Normas de CAD’

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 11. ESPACIO ‘PAPEL’

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MAQUETACIÓN

1. Configurar espacio ‘Papel’
   -Ventana de ‘Configurador de página’
2. Tipos de maquetación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

1. Ventanas de visualización
2. Escala de dibujo
3. Cajetín parametrizado

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 12. EXPORTACIÓN E IMPRESIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPRESIÓN DE ARCHIVOS

1. Plano simple
2. Herramienta ‘Trazado de lotes’

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

PARTE 6

TEORÍA Y FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRAFICO

1. Historia de la imagen y el diseño
2. Diseño y tecnología

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

1. Comunicación y medios audiovisuales
2. Expresión y representación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FIGURA DEL DISEÑADOR GRÁFICO

1. Habilidades y competencias
2. Proceso creativo del diseñador gráfico
   -Investigación y análisis de proyectos
   -Conceptualización y desarrollo de ideas
   -Creación y ejecución de diseños
   -Evaluación y retroalimentación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRAFICO

1. Línea
2. Forma
3. Espacio
4. Color
5. Tipografía
6. Textura
7. Imagen

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PERCEPCIÓN VISUAL

1. Teoría de la percepción visual
   -Proceso de percepción visual
2. Psicología de la percepción
   -Leyes de la visión de la Gestalt
3. Percepción de la forma
   -Relación figura-fondo
4. Percepción del color
5. Percepción del movimiento
6. Percepción de la profundidad y espacio
7. Percepción y cultura

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COGNICIÓN Y DISEÑO

1. Emoción y diseño gráfico

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. BASES DE LA ESTRUCTURA COMPOSITIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUE ES LA COMPOSICIÓN?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS LÍNEAS

1. Tipos de líneas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FORMA

1. Tipos de formas
   -Geométricas
   -Naturales u orgánicas
   -Abstractas
2. Combinación de formas
3. Transformación de formas en diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESPACIO

1. Marco de la imagen
2. Proporciones
   -Sección aurea
   -Regla de los tercios
   -Retículas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EQUILIBRIO Y ARMONIA

1. Equilibrio visual
   -Equilibrio estático
   -Equilibrio dinámico
2. Ritmo visual

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. TEORÍA DEL COLOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. COLOR Y DISEÑO GRÁFICO

1. Psicología del color
2. Colores primarios, secundarios y terciarios
   -Uso del círculo cromático
3. Combinación de colores
   -Armonía de colores
   -Contrastes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SIGNIFICADO DEL COLOR EN EL DISEÑO

1. Colores cálidos
2. Colores fríos
3. Colores neutros

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELOS DE COLOR

1. RGB

2. CMYK
3. HSL y HSV

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMA PANTONE

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. TIPOGRAFÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Evolución histórica de la escritura
2. Anatomía de la letra

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CLASIFICACIÓN DE LOS TIPOS

1. Clasificación histórica
2. Clasificación por forma

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS TIPOGRÁFICOS

1. Justificación o alineación
2. *Tracking* y *Kerning*
3. Ancho o grueso
4. Interlineado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TIPOGRAFÍA DIGITAL

1. Tipografía web
2. Tipos de letra informática
3. Educación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COMBINACIÓN DE FUENTES TIPOGRÁFICA

1. Composición de texto
2. Armonía

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. TEXTURA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TEXTURA Y COMUNICACIÓN VISUAL

1. Usos y efectos
   -Profundidad y realismo
   -Enfoque y destaque

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE TEXTURA

1. Textura visual y táctil
2. Textura real y simulada
3. Textura regular e irregular
4. Textura en diseño gráfico impreso y digital

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. IMAGEN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GRÁFICOS DE MAPA

1. Retícula de pixeles
2. Resolución de la imagen
3. Resolución de pantalla
4. Profundidad de color
5. Herramientas de edición de gráficos de mapa de bits

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GRÁFICOS VECTORIALES

1. Dibujo basado en objetos
2. Propiedades de los objetos vectoriales
3. Resolución de las imágenes vectoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FORMATOS GRÁFICOS

1. Formato para mapa de bits
   -TIFF
   -GIF, JPEG y PNG
   -Sistemas de compresión
2. Formatos para gráficos vectoriales
   -Formato para artes gráficas
   -Formato para internet

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. MAQUETACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA MAQUETACIÓN?

1. Preparación del documento
2. Jerarquía y organización de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS CLAVE EN MAQUETACIÓN

1. Bloque de texto y columnas
2. Imágenes y gráficos
3. Errores frecuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MAQUETACIÓN PARA DIFERENTES MEDIOS

1. Maquetación para impresión
2. Maquetación para web
3. Maquetación para dispositivos móviles

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. DISEÑO GRÁFICO E IMPRESIÓN EN PAPEL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA IMPRESIÓN

1. Preimpresión
2. Impresión
3. Posimpresión

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PREIMPRESIÓN E IMPRESIÓN

1. Resolución
2. Selección de color
3. Gestión de color
4. Sobreimpresión o *trapping*

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TIPOS DE IMPRESIÓN

1. Impresión *Offset*
2. Impresión digital
3. Impresión serigráfica
4. Impresión flexográfica
5. Impresión tipográfica
6. Impresión de gran formato
7. Impresión 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TINTAS DE IMPRESIÓN

1. Tintas a base de agua
2. Tintas UV
3. Tintas solventes
4. Tintas ecológicas
5. Tintas metálicas
6. Tintas fluorescentes y fosforescentes
7. Tintas térmicas

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 10. DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO GRÁFICO WEB

1. Planificación web
2. Tipos de páginas web

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS CLAVE

1. Fundamentos visuales del diseño web
2. Interactividad y experiencia del usuario (UX).
3. Lenguajes y herramientas esenciales
   -HTML
   -CSS
   -Herramientas de diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPTIMIZACIÓN DE GRÁFICOS PARA WEB

1. Estrategias para reducir el peso de los gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PUBLICIDAD

1. Importancia del diseño gráfico en la promoción web

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 11. DISEÑO PUBLICITARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS DE LA PUBLICIDAD

1. Objetivos del diseño gráfico publicitario
2. Medios publicitarios

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IDENTIDAD CORPORATIVA

1. Logotipo y marca
2. Estrategias de diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 3. *PACKAGING*

1. Tipos de *packaging*
   -Primario, secundario y terciario
   -Sostenible y ecológico
   -Lujo
   -Interactivo
2. Tipografía
3. Color
4. Materiales y texturas
5. Proceso de diseño

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 12. DISEÑO 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL

1. Origen del diseño 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS BÁSICOS

1. Modelado
2. Texturización
3. Iluminación
4. Animación
5. Renderizado

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FORMATOS

1. Formatos comunes
2. Conversión entre formatos

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 13. *SOFTWARES* DE DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EVOLUCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE *SOFTWARES* DE DISEÑO GRÁFICO

1. *Softwares* de diseño vectorial
2. *Softwares* de imágenes rasterizadas
3. *Softwares* de maquetación y diseño editorial

4. *Softwares* de diseño 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRINCIPALES HERRAMIENTAS EN EL MERCADO

1. Diseño vectorial
   -Adobe Illustrator
   -CorelIDRAW
   -Inkscape
2. Edición de imágenes rasterizadas
   -Adobe Photoshop
   -CorelPHOTO-PAINT
   -GIMP
3. Maquetación y Diseño Editorial
   -Adobe InDesign
   -QuarkXpress
   -Scribus
4. Diseño 3D
   -Autodesk Maya
   -Blender
   -Cinema 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONSIDERACIONES AL ELEGIR UN *SOFTWARE*

1. Necesidades del proyecto
2. Interfaz y facilidad de uso
3. Compatibilidad y formatos
4. Costo y licencia

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 14. IA EN EL DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA IA

1. Historia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. APLICACIONES ACTUALES EN EL DISEÑO GRÁFICO

1. Automatización del diseño
2. Mejora de imágenes y fotografías
3. Creación de contenido
   -Diseño de ilustraciones y gráficos
   -Generación de patrones y texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS Y SOFTWARES

1. Adobe Sensei
2. Deepart
3. DALL.E

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BENEFICIOS E INCOVENIENTES

1. Aceleración del proceso de diseño
2. Personalización a gran escala
3. Consideraciones éticas y de autenticidad

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA