

# CURSO



ESPECIALISTA EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

MASYA012

- DIPLOMA AUTENTIFICADO POR NOTARIO EUROPEO -



## DESTINATARIOS

El **Especialista en Diseño Gráfico Digital** está destinado a todas aquellas personas que pretendan adquirir todos los conocimientos necesarios en este ámbito profesional y poder desarrollarlos de forma eficiente en el mundo laboral.

Permite conocer el funcionamiento del Photoshop, el funcionamiento del Illustrator, el funcionamiento del Indesign, el funcionamiento del 3DS Max y ejercicios para su aplicación y el funcionamiento del Autocad y ejercicios para su aplicación, entre otros aspectos relacionados. Además, al final de cada unidad didáctica el alumnado encontrará ejercicios de autoevaluación que le permitirá hacer un seguimiento 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: ~~1680 €~~  
VALOR ACTUAL: 420 €

## CERTIFICACIÓN OBTENIDA

---

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el “**ESPECIALISTA EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL**”, 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

### 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 maquetaión

### **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 2

## 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 VECTORIALES

##### UNIDAD 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 3

## 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 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 Stretch*
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

## 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 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 píxeles
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
  - CorelDRAW
  - 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**