



CARRERA ONLINE EN DISEÑO GRÁFICO

DURACIÓN: 400 sesiones aprox. (1.200 horas lectivas)

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Profesores
- 04 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

Temario

- 01 Diseño Gráfico
- 02 Diseño Web
- 03 Motion Graphics
- 04 Dirección de Arte

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





CARRERA ONLINE EN DISEÑO GRÁFICO

El Diseño Gráfico es originalidad y comunicación. Es un arte con el cual poder llevar un mensaje concreto a una audiencia y llamar su atención. Es hacer que un producto destaque sobre el resto, es dar forma a los conceptos que tienes en mente y salir de lo cotidiano. Con los conocimientos, herramientas y técnicas necesarias podrás desenvolverte dentro del diseño gráfico y en disciplinas como la dirección de arte, el diseño web y los motion graphics como todo un profesional del sector.

Ese es el objetivo de nuestra formación online. Con nuestra **Carrera Online en Diseño Gráfico** pasarás a la acción y conseguirás empleo en agencias y empresas, donde darás rienda suelta a tu creatividad.

¡Recuerda! Esta formación está avalada con la certificación oficial de Trazos como **centro autorizado de Adobe**.

Horas totales

1.200 Horas
400 Sesiones Aprox.

Clases en Directo

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Diseño Gráfico.
Diseño Web.
Motion Graphics.
Dirección de Arte.

CERTIFICADOS_



Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos **Adobe Authorized Training Center** (AATC) en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.



Con este nuevo certificado, Trazos refuerza su presencia dentro de la industria digital, estrechando los lazos entre fabricantes, empresas y escuelas. Maxon se une así a la nómina de firmas que ya colaboran con Trazos.

PROFESORES DEL ÁREA_



RAFAEL QUILEZ
DIRECCIÓN DE ARTE



JESÚS PALACIOS
DISEÑO GRÁFICO | UI



EDUARDO FIERRO
DESARROLLO WEB



JAVIER BOHÓRQUEZ
DISEÑO / MOTION GRAPHICS



JORGE ASSO
MOTION GRAPHICS



ÓSCAR GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO



LUIS JIMÉNEZ
DESARROLLO WEB



MIGUEL PRIERA
DISEÑO GRÁFICO | UX/UI



MANUEL JIMÉNEZ
DESARROLLO WEB



IVÁN CARNERO
DIRECCIÓN DE ARTE



DANIEL MONTEJO
DESARROLLO WEB | MARKETING



ANDRÉS HERNÁNDEZ
DISEÑO / MOTION GRAPHICS



ORIANA ABREU VILACHÁ
DESARROLLO WEB



IGNACIO GARCÍA
UI

SALIDAS PROFESIONALES_

Diseñador gráfico	Maquetador editorial	Desarrollador de packaging	Arquitecto de información
Diseñador / Consultor UI	Diseñador de gráfica interactiva y ads	Visual Designer	Experto en usabilidad
Programador Web Front-End	Programador de aplicaciones web	Diseñador y desarrollador Web Front-End	
Programador JavaScript Junior, de jQuery Junior y de Angular Junior		Maquetador de Front-End	
Motion grapher en productoras, TV, empresas, agencias de diseño y comunicación visual o freelance			
Director Creativo	Grafista	Director de arte	Jefe de arte editorial
			Artista visual

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1.000 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBBDO

CORTEFIEL

cuatro

The Frank Barton Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Agilvy

orange™

PRISA

publiciS ESPAÑA

Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO_

Para plasmar en la realidad las ideas que están en tu cabeza, nada mejor que conocer las herramientas y los procesos necesarios para llevarlo a cabo. Especialízate en programas como Photoshop, Illustrator e InDesign, y adéntrate en el mundo de las Interfaces Gráficas.

Herramientas



Adobe
Photoshop



Adobe
Illustrator



Adobe
InDesign



Figma



Sketch



Marvel



Invision



Principle



Wordpress



Sublime
Text

01/ Introducción Adobe Photoshop CC.

- Aspectos básicos de imagen digital: tamaño y resolución.
- Profundidad de color.
- Formatos de archivos en imágenes digitales.
- La interfaz de trabajo: la ventana del documento, las barras de menú, el panel herramientas, los paneles flotantes.
- Creación, apertura e importación de imágenes.
- Herramientas preestablecidas.
- Gestor de Ajustes Preestablecidos. Preferencias.
- Reglas, cuadrícula y guías.
- Máscaras.
- Capas: selección, agrupación, enlace, opacidad, fusión.
- Opacidad y fusión de capas.
- Alineación y distribución de capas.
- Objetos Inteligentes.

02/ La caja de Herramientas.

- Shortcuts.
- Herramientas de selección.
- Transformación de selecciones.
- Herramientas de pintura.
- Herramientas vectoriales.

03/ Paneles flotantes.

- Navegador, Info e Histograma.
- Color, Muestras y Estilos.
- Historia y Acciones.
- El área de paletas (capas, canales y trazados).

04/ Herramientas básicas de manipulación de la imagen.

- Ajuste de la visualización del monitor.
- Canales y profundidad de bits.
- Conversión entre modos de color.
- Conversión a color indexado.
- Ajustes de color, niveles, curvas, de tonos rápidos.
- Corrección selectiva.
- Aplicación de efectos de color especiales.
- Reparación y restauración de la imagen.
- Transformaciones.
- Trabajar con perfiles de color.
- Automatizaciones avanzadas y procesador de imágenes.

05/ Estilos y capas.

- Filtros y efectos.
- Filtros inteligentes.
- Capas de relleno.
- Capas de ajuste.
- Perfiles de color ICC.
- Sincronización de configuración.
- Modos de fusión.
- Opciones de Fusión avanzadas.

06/ Trabajando con texto en Adobe Photoshop CC.

- Estilos de texto.
- Creación y modificación de texto.
- Herramientas de formato para carácter y párrafo.
- Caracteres especiales.
- Funciones de caracteres OpenType.
- Deformaciones.

07/ Archivos RAW de cámara.

- Procesamiento y apertura de archivos RAW.
- Realización de ajustes de tono.
- Transformación de imágenes en RAW.
- Calibración de color en imágenes RAW de cámara.
- Cómo guardar imágenes RAW.
- Ajustes RAW de cámara.
- Automatización del flujo de trabajo.

08/ Rollovers y animaciones.

- Rollovers.
- Animaciones.
- Apertura e importación de archivos como animaciones.

09/ Preparación de gráficos para Internet.

- Optimización de imágenes.
- Formatos y opciones de gráficos Web.
- Uso de la tabla de colores.
- Uso de la optimización ponderada.
- Ajustes de salida para imágenes Web.
- Trabajo con valores de color hexadecimales.

10/ Almacenamiento, importación y exportación de imágenes.

- Almacenamiento de archivos PDF, GIF, JPEG y PNG.
- Cómo guardar archivos en otros formatos.
- Exportación de capas como archivos.
- Exportación de cuadros de animación.
- Visualización y adición de información de archivo e imagen.
- Preferencias para guardar archivos.
- Creación de composiciones de varias imágenes.
- Integración de imágenes de Photoshop en otras aplicaciones.
- Importación y exportación de vídeo.

11/ Adobe Bridge.

- Interface.
- Gestión de archivos y carpetas en Bridge Bridge Center.
- Ejecutar las áreas automatizadas.
- Trabajando con Metadatos.
- Usar Versión Cue con Bridge.

12/ Impresión desde Photoshop.

- Gestión de color de los documentos al imprimir.
- Preparación de imágenes para imprenta.
- Impresión de imágenes en imprentas comerciales.
- Impresión de duotonos.

13/ Aspectos avanzados de Photoshop.

- Gestión de acciones.
- Procesamiento de un lote de archivos.
- Droplets.
- Creación de guiones.
- Creación de gráficos de datos.
- Curvas y niveles (con colores automáticos).
- Gestión de color sincronizada con Creative Cloud.
- Conversiones a CMYK profesionales.
- Conversiones a gris profesionales.
- Creación de imágenes panorámicas con Photomerge.
- Trabajo en Photoshop con 3D.

14/ Introducción a Illustrator CC.

- Diseño gráfico vectorial.
- El entorno.
- Las Herramientas.
- Utilización de paletas.
- Gestión de documentos.

15/ Gestión de color.

- Modelos de representación de color.
- Gestión de color en Illustrator.
- Relaciones, atributos y combinaciones de color.
- Controles de color.
- Degradados.
- Trabajar con perfiles de color.
- Gestión de color de los documentos al imprimir.

16/ Trabajando con vectores.

- Trazados de forma libre.
- Formas básicas.
- Modos de fusión sobre el trabajo con vectores.
- Herramientas de selección de objetos.
- Edición de trazados.
- Herramienta Pluma.
- Ajuste de trazados.
- Redondear y simplificar.
- Trabajando con el buscatrazos.
- La herramienta alinear.

17/ Deformaciones y transformaciones de objetos.

- Seleccionar y transformar.
- Herramientas de transformación.
- La paleta Transformar.
- Alinear y distribuir.
- Organización de objetos.
- Orden de apilamiento.
- Agrupación y combinación de objetos.
- Disposición en capas.
- Trabajo con capas y mesas de trabajo.
- Opciones avanzadas de dibujo.
- Atributos.
- Pinceles.

18/ Dibujo y pintura con Adobe Illustrator CC.

- Dibujo de líneas y formas sencillas.
- La herramienta Lápiz y Pluma.
- Reforma de trazados.
- Adición, eliminación y conversión de puntos de ancla.
- Gestión de trazados: redondeo y simplificado, borrado, división y unión de trazados.
- Calco de ilustraciones.
- Capas de plantilla.
- Símbolos.
- Conjuntos de símbolos.
- Dibujo de destellos.
- Rellenos y trazos.
- Grupos de pintura interactiva.
- Creación y modificación de pinceles.
- Transparencia.
- Modos de fusión.
- Degradados, mallas y fusiones de color.

19/ Trabajando con textos.

- Introducir texto.
- Actualización de texto heredado.
- Trabajo con bloques de texto.
- Formato de caracteres.
- Formato de párrafos.
- Subrayado, tachado, mayúsculas, superíndices y subíndices.
- Caracteres especiales.
- Escalado y rotación de texto.
- Enlaces de texto.
- Estilos de carácter y párrafo.
- Texto en objetos y trazados.
- Texto alrededor de objetos.
- Filas y columnas.
- Tabuladores.
- Idioma.

20/ Creación de gráficos para Web.

- Métodos óptimos para crear gráficos Web.
- Secciones y mapas de imágenes SVG.
- Creación de animaciones.
- Optimización y almacenamiento de gráficos Web.
- Formatos y opciones para gráficos Web.
- Ajustes de salida para gráficos Web.

21/ Importación, exportación y almacenamiento de archivos.

- Imágenes de mapa de bits.
- Archivos Adobe PDF.
- Archivos EPS y DCS.
- Importación de ilustraciones de Photoshop.
- Almacenamiento de ilustraciones.
- Exportación de ilustraciones.
- Creación de archivos PDF de Adobe Opciones de PDF de Adobe.
- Información de archivo y metadatos

22/ Impresión.

- Tareas de impresión básicas.
- Impresión de separaciones de color.
- Ajuste de las páginas para impresión.
- Recorte de ilustraciones al imprimir.
- Marcas de impresora y sangrías.
- Impresión con gestión del color.
- Impresión de degradados, mallas y fusiones de color.
- Ajustes preestablecidos de impresión.

23/ Illustrator Avanzado.

- Trabajo con 3D y efectos.
- Nuevas herramientas de perspectiva.
- Técnicas con dibujos complejos.
- Gestión sincronizada Creative Cloud.
- Uso del modo de aislamiento.
- Efectos de líquidos.
- Transformar con envolventes.
- Iluminar y añadir imágenes.
- Efectos editables.

24/ Introducción a Adobe InDesign CC.

- Maquetación y diseño.
- El área de trabajo. Personalización.
- Atajos de teclado predeterminados y personalización.
- Paletas, herramientas y menús.
- Trabajo con archivos y plantillas.
- Visualización de documentos.
- Definición de preferencias.

25/ Maquetación con Adobe InDesign CC.

- Creación de documentos con tamaños de página personalizados.
- Páginas y pliegos.
- Reglas y unidades de medida.
- Guías.
- Cuadrículas y capitulares.
- Insertar numeración de páginas y secciones.
- Páginas maestras.
- Maquetación de marcos y páginas.
- Capas.

26/ Trazados y formas.

- Dibujo con las herramientas de líneas y formas.
- La herramienta Lápiz.
- La herramienta Pluma.
- Edición de trazados.
- Aplicación de la configuración de las líneas.
- Creación de trazados y formas compuestos.

27/ Gráficos, Marcos y objetos.

- Importación de archivos de Illustrator y Photoshop.
- Importación de archivos.
- Colocación de gráficos.
- Control de la visualización de gráficos.
- Administración de los vínculos de gráficos.
- Bibliotecas de objetos.
- Uso de la paleta.
- Selección y Transformación de objetos.
- Agrupación y bloqueo de objetos.
- Duplicado de objetos.
- Trazados de recorte.
- Transparencias.

28/ El tratamiento del color en Adobe Indesign CC.

- Aplicación de colores.
- Trabajo e importación de muestras.
- Matices, degradados) mezcla de tintas.
- Uso de colores de gráficos importados.
- Gestión de color.
- Gestión de color de imágenes importadas.
- Gestión de color de los documentos para la visualización en línea.
- Pruebas de los colores.
- Gestión de color de los documentos al imprimir.
- Trabajar con perfiles de color.
- Ajustes de color.
- Reventado de colores.

29/ Trabajando con texto.

- Creación de texto y marcos de texto.
- Adición de texto a marcos.
- Enlace de texto.
- Propiedades del marco de texto.
- Búsqueda y modificación de texto.
- Glifos y caracteres especiales.
- Editor de artículos.
- Notas al pie de página.
- Revisión ortográfica.
- Combinación de texto y gráficos.
- Objetos anclados.
- Contorneo de texto alrededor de objetos.
- Creación de texto en trazado.
- Tipografía.
- Formato de texto.
- Uso de fuentes.
- Interlineado.
- Kerning y tracking.
- Formato de caracteres.
- Cambio del texto entre mayúsculas y minúsculas.
- Escalado y sesgado de texto.
- Formato de párrafos.
- Alineación de texto.
- Sangrías.
- Tabulaciones.
- Numeración y viñetas.
- Composición de texto.
- Importación y exportación de texto.

30/ Estilos.

- Creación, edición y eliminación de estilos.
- Aplicación de estilos.
- Capitulares estilos anidados.
- Estilos de objeto.

31/ Tablas y libros con Adobe Indesign CC.

- Creación de tablas.
- Selección de celdas, filas y columnas de tabla.
- Edición de tablas.
- Encabezados y pies de página de tabla.
- Contornos y rellenos de tabla.
- Trabajo con archivos de libro.
- Gestión de tablas de contenido.
- Gestión de índices.
- Trabajo con marcadores.

32/ Creación de archivos PDF de Adobe y archivos PDF interactivos.

- Exportación y estructuración de ficheros PDF de Adobe.
- Funciones interactivas.
- Hipervínculos.
- Marcadores.
- Archivos de película y de sonido.
- Botones.

33/ Impresión de documentos y separación de color.

- Marcas de impresora y sangrados.
- Impresión de miniaturas y documentos de grandes dimensiones.
- Impresión en color Impresión de gráficos y fuentes.
- Administración de color.
- Impresión de degradados, fusiones de color y transparencias.
- Configuración de impresión.
- Entrega de archivos.
- Impresión y almacenamiento de las separaciones.

34/ Indesign Avanzado.

- Conversión de documentos de QuarkXPress.
- El formato ePUB.
- Exportación de contenido para EPUB.
- Contenido compartido
- Combinación de datos.

35/ Diseño Digital / Usabilidad / Accesibilidad.

- Diferencias entre Diseñador gráfico y diseñador digital.
- Diferencias entre UX-UI.
- Usabilidad y accesibilidad.
- Reglas heurísticas Jakob Nielsen.
- Diseño de interacción de Bruce Tognazzini.
- Tendencias.
- Procesos de un proyecto digital.
- Metodologías
- Design Thinking

36/ Diseño Visual.

- Primeros pasos en Sketch, Figma y XD.
- Diseño responsive, grids y layout.
- Diseño atómico.
- Leyes del diseño de interfaces.
- Moodboards.
- Sketchs / Bocetos
- Guías de estilo / Design System
- Iconografía.
- Color
- Gestalt
- Tipografía
- Botones y estados
- Wireframes de alta fidelidad.
- Diseño para smart watches.
- Arquitectura de la información.
- Landing pages.

37/ Animación.

- Principios de la animación en UI
- Primeros pasos en Principle
- Animación de elementos
- Navegación con scroll y paginaciones
- Microinteracciones
- Prototipo interactivo
- Invision y Marvel

38/ HTML Y CSS.

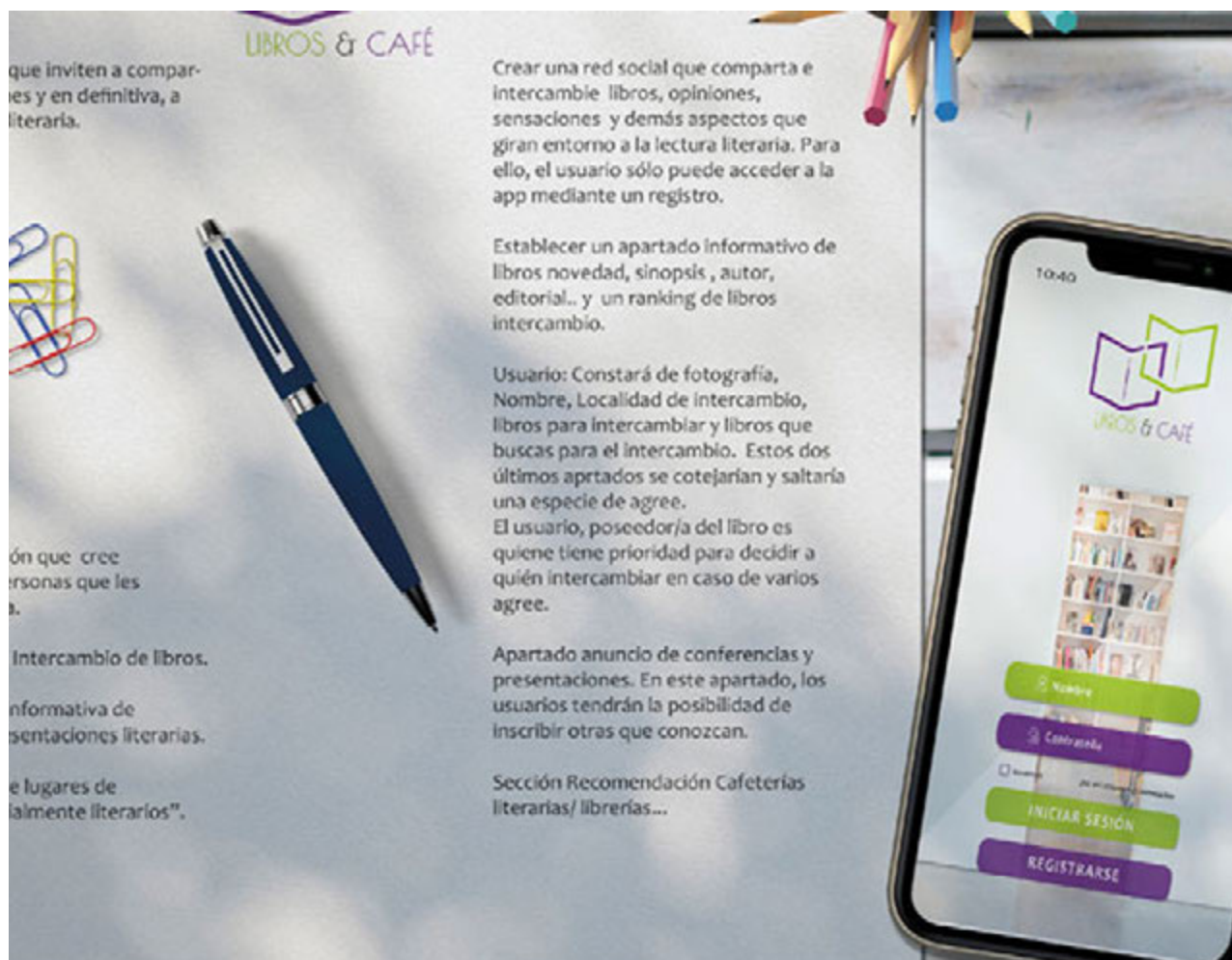
- Diferencias entre estructura y diseño visual.
- Estructuras básicas.
- Añadir estilos visuales con CSS (tipografías, colores y efectos)
- Conocer el inspector de elementos.

39/ Wordpress.

- ¿Qué es un CMS?.
- Comparativa con otros CMS / Webflow
- Uso de servidor local.
- Instalación wordpress en local.
- Explicación panel back end.
- Explicación del front end.
- Utilización de plugins y temas.
- Uso servidor real.
- Migración de local a servidor real.

40/ Vida laboral.

- ¿Qué es un CMS?.



MÓDULO

DISEÑO WEB_

Un diseñador web trabaja el diseño web con HTML y CSS y domina los usos de Javascript para comunicarse con el resto del mundo a través de sus diseños web o su última app. ¿Quieres ser un profesional dentro de esta disciplina y desarrollar todos los proyectos que se pongan por delante?

Herramientas



Sublime
Text



Visual
Studio



Mamp

01/ Qué es Diseño Web.

- Lenguajes de programación web y su aplicación a proyectos.
- Perfiles Web: Frontend, Backend, Mean y Fullstack.
- Fundamentos de desarrollo Front End.
- Análisis de tendencias de diseño web.
- Fases del proceso web.
- Conceptualización gráfica.
- Layouts y tipos de estructura.
- El color en la web.
- Principios de usabilidad (UX / UI).

02/ HTML 5.2 junto a CSS3.

- Introducción al lenguaje HTML 5.2.
- Estructura: header, footer, main, section, article y aside.
- Texto: Strong y span.
- Enlaces: Absolutos, Relativos y rutas.
- Imágenes y Picture.
- SVG: Uso para iconos.
- Vídeo y Audio.
- iFrames.
- Listas.
- Tablas.
- Formularios.
- Atributos data-
- Etiquetas Meta.

03/ CSS3 junto a HTML 3.2.

- Selectores: Básicos, Avanzados, Pseudoelementos (before/after).
- Unidades de medida clásicas, calc() y unidades avanzadas (vw y vh).
- Tipografía: @font-face, Google Fonts, FOIT vs FOUT.
- Transition.
- Animation + @keyframes.
- Maquetación Clásica Flotante.
- Maquetación Flexbox.
- Maquetación CSS Grid.

04/ Preprocesadores: Maquetando en empresas.

- Prepros.io: Compilando y Live Reload.
- PUG: Tabulaciones, Atributos, For, Mixin.
- SASS: Variables, Anidaciones, Mixin.

05/ Web e interactividad con JavaScript.

- Introducción a Javascript Nativo.
- Introducción sobre Frameworks, que son y para qué sirven.
- jQuery: Selectores en jQuery, Eventos: .on(), Efectos básicos: FadeIn(), FadeOut().

06/ Banners en HTML5 y Newsletter.

- Banners: Tipos y programación con simple /Múltiples ClickTag.
- Newsletter: Maquetación en tablas y HEML.

07/ PHP en WordPress.

- Introducción a PHP 7.
- Aprendiendo Wordpress: Panel de control, Páginas, Entradas y Configuración, Plantillas Premium y Plugins: Uso básico y documentación.

08/ SEO y Optimización.

- SEO on-site.
- Open Graph.
- Google Analytics.
- Subida de archivos vía FTP y el paso de producción.
- GIT: Control de versiones.

09/ Introducción a la programación web.

- Introducción: Javascript, qué es y para qué sirve.
- ECMAScript vs Vanilla JS vs Javascript.
- Frameworks: Qué son y cuáles son los más populares.

10/ Javascript Nativo.

- Reglas de sintaxis del código.
- Mensajes de error y consejos para depurar el código (debug).
- Herramientas de depuración de JavaScript.

11/ Variables, constantes y operadores.

- Variables, let y const.
- Declaración, asignación y ámbito (scope).
- Transferencia de valores entre variables y conversión de tipo.
- Operadores aritméticos, comparación, lógicos, asociativos, concatenación.

12/ Funciones, condicionales y bucles.

- Condicionales.
- Las instrucciones de repetición (bucles): for, while / do while.
- Operador switch.
- Interrumpir y abandonar los bucles.
- Funciones: Declaración, uso, transmisión de datos y return.
- This y su encapsulamiento.

13/ Objetos.

- Introducción a objetos.
- Definición y creación mediante en ECMAScript y Javascript.
- Propiedades y Métodos.
- Prototipos y Herencia.

14/ Arrays.

- Arrays de una dimensión.
- Arrays multidimensionales.
- Recorrer Arrays.

15/ AJAX y JSON.

- AJAX: XMLHttpRequest y FormData.
- JSON: qué es, stringify y parse.

16/ jQuery.

- Sintaxis del framework.
- Selección de elementos.
- Manejo de eventos.
- Efectos visuales y animación.
- Funciones de jQuery.
- Combinación CSS y jQuery.
- jQuery y AJAX.

17/ Frameworks: AngularJS.

- Diferencia entre AngularJS y Angular 7.
- Directivas básicas: ng-repeat ,ng-hide, ng-show, ng-class, ng-click.
- Creando directivas y controladores.
- Expresiones.
- Validación de Formularios.

18/ Frameworks: Angular 7.

- NodeJS, Express JS y NPM.
- Angular CLI: Instalación y uso.
- Componentes.
- Plantillas.
- Directivas.
- Binding.
- Eventos.
- Routing.
- Formularios.
- Servicios: HTTP y AJAX.
- Introducción a una API REST.
- Producción y subida del proyecto.

19/ Introducción al framework: ReactJS.

- Webpack, JSX y Redux.
- El Virtual DOM.
- Vistas y Com



MÓDULO

MOTION GRAPHICS_

Para crear gráficos en movimiento tienes que dominar de manera profesional programas tan potentes como After Effects y Cinema 4D, apoyándote en herramientas como Photoshop, Illustrator o plugins como DUİK Basel... ¿Preparado para crear los mejores títulos de créditos, bumpers televisivos, spots publicitarios y mucho más?

Herramientas



Adobe
Photoshop



Adobe
Illustrator



Adobe
InDesign



Adobe
After Effects



Maxon
Cinema 4D



Adobe
Media Encoder

01/ Preproducción en Motion Graphics.

- Desarrollo de la idea y briefing.
- Tendencias estéticas.
- Storyboard y animaticas.
- Página web de Referencia.
- Metodología de trabajo en After Effects.

02/ Introducción a After Effects.

- Atajos de teclado básicos.
- Tipos de capas.
- Definidores.
- Creación de composiciones.
- Importando archivos.
- Espacio de trabajo.
- Capas.
- Transformaciones.
- Controles de reproducción.
- Pre-composiciones.
- Pre-render.

03/ Combinación de distintos materiales mediante transparencia y modos de fusión.

- Creación y edición de máscaras.
- Tipos de máscaras.
- Combinación de máscaras.
- Mates de Seguimiento.
- Conservación de capas subyacentes.
- Modos de fusión.
- Técnica de rotoscopia.

04/ Principios de la animación digital.

- Técnicas de animación.
- Nulos como ayudantes en las animaciones.
- Tipos de fotogramas clave.
- Trabajar con trayectorias.
- Orientación automática.
- Creación de trayectorias desde vectores.
- Curvas de animación.
- Remapeos de tiempo.
- Animación por intercalado de imágenes.
- Animaciones con expresiones.

05/ Creación de gráficos animados vectoriales mediante capas de formas.

- Herramientas de creación y edición.
- Editar archivos vectoriales externos.
- Gestión de grupos de formas.
- Agregar nuevos atributos, propiedades y operadores.

06/ Animaciones dinámicas de textos.

- Edición de texto y párrafos.
- Animación del texto de origen.
- Combinación de textos sobre trazados.
- Agregación y gestión de nuevos parámetros.
- Animación con selectores.
- Preestablecidos de animación de textos.

07/ Flujo de trabajo con efectos.

- Familias de efectos.
- Trabajar con máscaras para los efectos.
- Modos de fusión dentro de efectos.
- Capa de ajustes.

08/ Trabajo con escenarios en tres dimensiones dentro del entorno 3D.

- Propiedades y empleo de capas 3D.
- Moverse por el entorno 3D.
- Cámaras.
- Luces.
- Diferencias entre classic 3D y Cinema.
- Introducción a Cineware y Cinema Lite.

09/ Captación de movimiento de un video por medio de rastreadores.

- Rastreador de movimiento.
- Estabilizador de movimiento.
- Rastreador de cámara 3D.
- Estabilizador de cámara.
- VFX.
- Rastrear cara.

10/ Técnicas de corrección de color para etalonaje y estilos visuales.

- Niveles.
- Curvas.
- Lumetri.
- Capas de ajuste.

11/ Composición de cromas para montajes en postproducción.

- Tipos de Cromas KeyLight.
- Pinceles de Rotoscopia.
- Perfeccionar borde.

12/ Herramientas extras.

- Ondulador.
- Más suave.
- Pinceles.
- Tampón.
- Borrador.
- Chincheta.

13/ Gestión de exportación de vídeo.

- Diferencia entre Cola de procesamiento y AME.
- Configuración de render.
- Módulo de salida.
- Salida.
- Generación y edición de plantillas.
- Formatos y codecs.
- Adobe Media Encoder.

14/ Creación y animación de personajes en 2D.

- Construcción de personaje.
- Creación de rigging con IK.
- Animación de miembros elásticos.

15/ Introducción a Cinema 4D.

- Interfaz.
- Flujos de trabajo.
- Tipos de objeto.
- Trabajo con el histórico.
- Uso de jerarquías.
- Capas.
- Operaciones básicas sobre objetos.

16/ Modelado básico en Cinema 4D.

- Introducción a los splines.
- Introducción a los objetos nurb.
- Introducción a los objetos poligonales.
- Selección y transformación de caras, aristas y vértices.
- Modificaciones sobre la estructura.

17/ Materiales y Texturizado en Cinema 4D.

- Materiales.
- Propiedades y gestión de los materiales.
- Texturas.
- 18/ Animación en Cinema 4D.
- Introducción a la animación.
- Uso y animación de deformadores.

19/ Mograph en Cinema 4D.

- Tipos de objeto Mograph.
- Objeto Cloner, Matrix, trazador, textos.
- Selecciones Mograph.
- Control de objetos Mograph.
- Trabajo con Effectors.

20/ Dinámicas y Partículas en Cinema 4D.

- Dinámicas (configuración de cuerpos sólidos, blandos y objetos complejos).
- Simulación de partículas.
- Uso de la etiqueta hair.
- Iluminación y render de simulaciones hair.

21/ Xpresso en Cinema 4D.

- Uso del editor de nodos.
- Generación de controles de usuario.
- Uso de sonido para controlar animaciones.

22/ Iluminación y Render en Cinema 4D.

- Herramientas de iluminación.
- Uso de la etiqueta de composición.
- Render por capas y multipase.
- Efectos de render.

23/ Composición y Edición en After Effects.

- Composición multicapa.
- Importación de proyectos desde Cinema 4D.
- Retoque final de color y render.
- Edición sobre la línea de tiempo.
- Sonorización.
- Codificación y salida final.



MÓDULO

DIRECCIÓN DE ARTE__

El primer impacto de un consumidor frente a un producto es esencial. Por eso, elegir una buena tipografía, diseñar una identidad de marca potente o crear un packaging actual y llamativo son solo algunos de los conceptos que aprenderás en este módulo. Conoce herramientas como InDesign y conviértete en un experto de la dirección de arte.

Herramientas

Adobe
PhotoshopAdobe
IllustratorAdobe
InDesignAdobe
Premiere

Figma

01/ La figura del Director Creativo.

- Definición.
- Valores y Aptitudes.
- Imaginación frente a realidad.
- Capacidad de empatía y comunicación con el cliente.
- Resolución de problemas.
- Supervisión del trabajo.
- Toma de decisiones.
- Defensa de un proyecto.
- Herramientas de director de arte como creativo:
Fotografía, diseño, realización audiovisual, innovación, brainstorming, concept design.
- Ejemplos Campañas dirección de arte, diseño, innovación.

02/ Herramientas del Director Creativo.

- Herramientas de Gestión de Tareas y Proyectos.
- Cálculo del coste hora.
- Elaboración de presupuestos.
- Distribución de roles en equipos creativos y de diseño.
- Técnicas de presentación.
- Introducción a la Oratoría y motivación de equipos.
- Entrega de trabajos, planificación, ejecución, seguimiento.

03/ Diseño de marca.

- Introducción al diseño de marca
- Desarrollo conceptual de la marca: estrategia, branding, naming.
- Proceso de diseño de marca.
- Briefing, captación de ideas para el proyecto.
- Ubicación de marca.
- Creación de bocetos iniciales para presentación.
- Teoría del color, uso y aplicaciones correctas.
- Principios de Composición, Usabilidad y Principios Gestalt.
- Branding digital, adaptación de RRSS.
- Señalética e Iconografía. Desarrollo de Manual Corporativo.

04/ Artefinalización y producción gráfica.

- Introducción al arte final y producción gráfica.
- Perfiles de color.
- Protocolos de seguridad y preparación.
- Tipos de salidas de impresión.
- Material de impresión: tipos de materiales y acabados.
- Solicitud de presupuestos.

05/ Diseño Editorial.

- Introducción al diseño editorial.
- Tipologías de diseño editorial.
- Maquetación editorial con retículas.
- Artefinalización en publicaciones impresas.
- Edición editorial digital, libros electrónicos y documentos adaptables.
- Documentos interactivos.
- Diseño editorial en redes sociales: Instagram.

06/ Packaging.

- Introducción al packaging.
- Tipos de packaging.
- Materiales de impresión biodegradables y ecológicos y tintas.
- Packaging online, visualización y tiendas online.

07/ Producción audiovisual.

- Introducción Storytelling, guiones y script.
- Storyboard, animatic y vídeos corporativos.
- Introducción a la edición de vídeo como herramienta de presentación.

08/ Diseño Web.

- Introducción.
- Tipologías (Website, Landingpage, Ecommerce...).
- Composición y diagramación.
- Dirección de arte aplicado al Diseño Web.
- Prototipos funcionales.

09/ Diseño de APPs.

- Introducción.
- Conceptualización de una APP.
- Principios básicos de UX/UI aplicando al diseño de APPs.
- Diseño de interfaces y wireframes.

10/ Portfolio profesional.

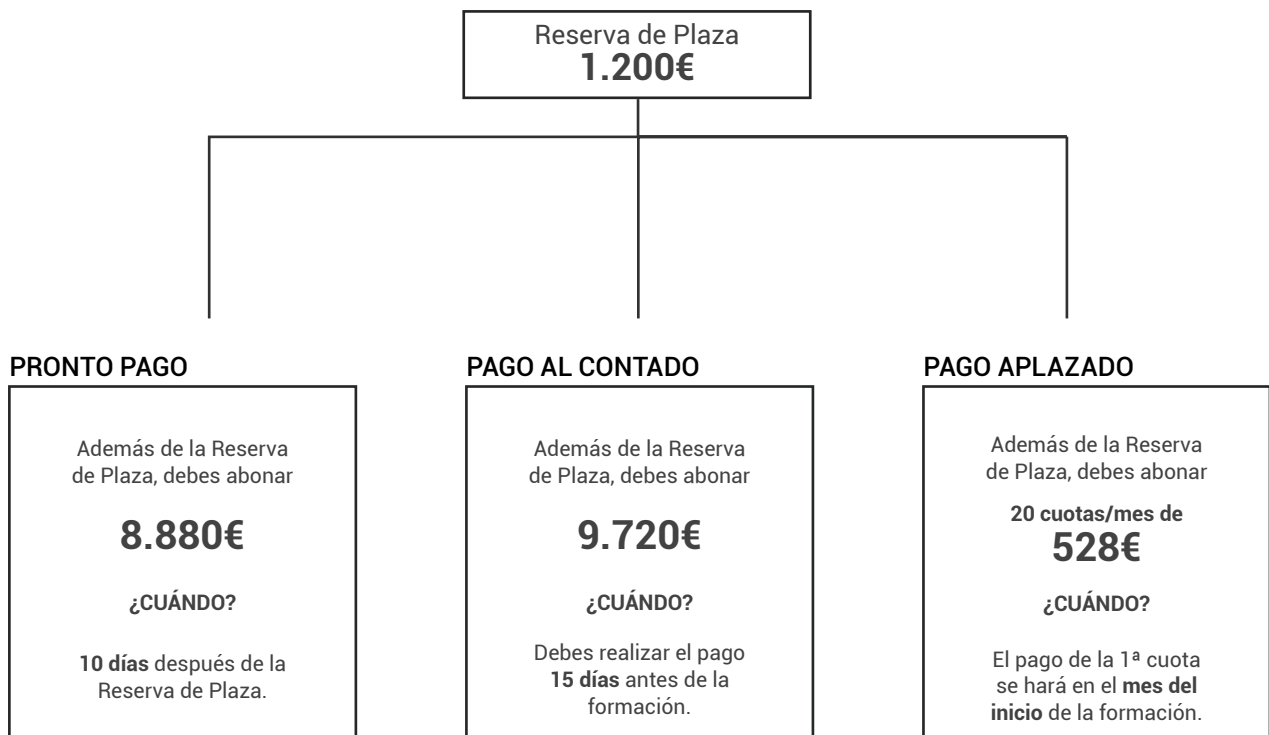
- Ejemplos de portfolio.
- Cómo debe ser un portfolio profesional.
- Plataformas digitales de Portfolio: Behance, Domestika...
- Selección de piezas para el portfolio.
- Selección estilo portfolio, layouts y desarrollo de trabajos.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio de la **Carrera Online en Diseño Gráfico** es de:

~~16.800 €~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

