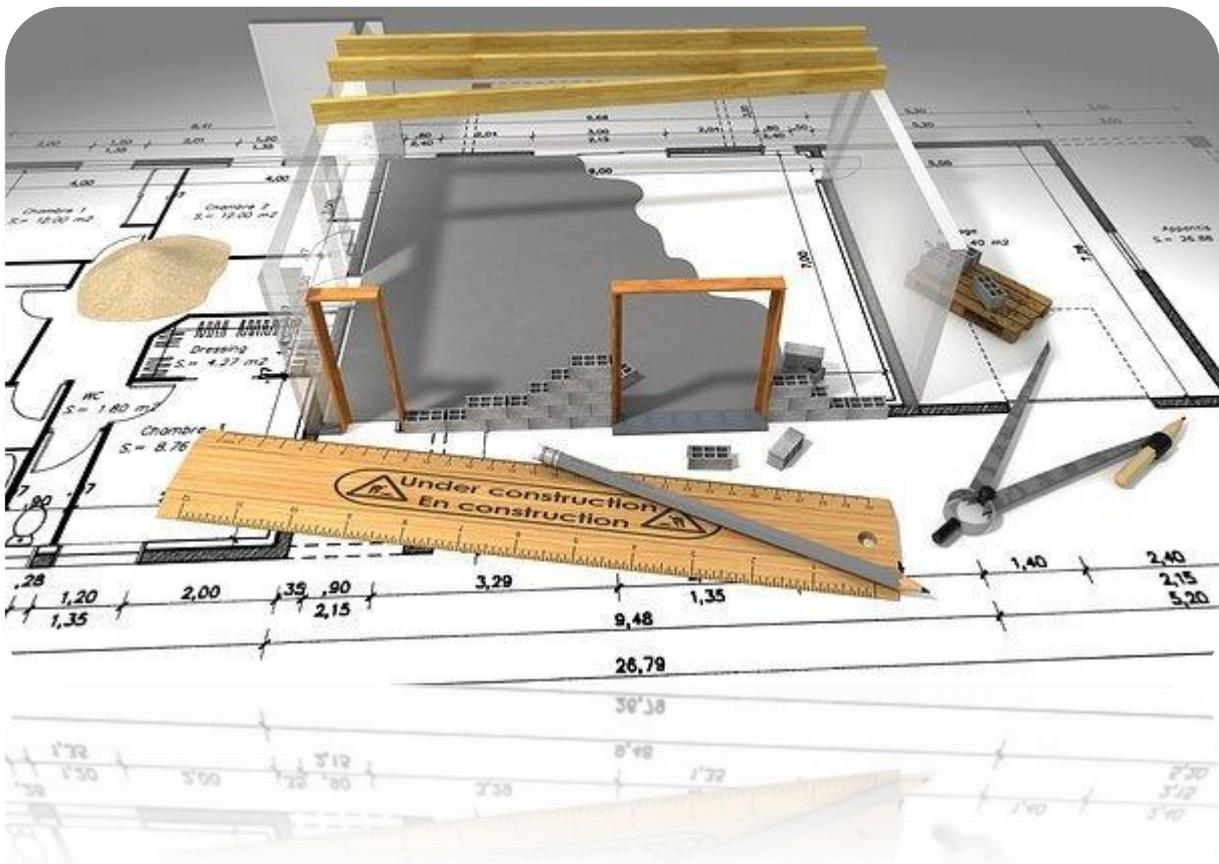


# MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO

- ✓ DISEÑO GRAFICO
- ✓ COREL DRAW
- ✓ ADOBE INDESING
- ✓ ADOBE ILLUSTRATOR
- ✓ AUTOCAD
- ✓ 3D STUDIO MAX
- ✓ GIMP
- ✓ ADOBE PREMIERE
- ✓ PHOTOSHOP
- ✓ SKETCHUP
- ✓ AFTER EFFECTS
- ✓ TFM



# CURSO DISEÑO GRÁFICO

**OBJETIVOS:** El alumno aprenderá los fundamentos básicos del diseño gráfico. Este curso está realizado con el objetivo adicional de ser el preámbulo de otros cursos de aplicaciones de diseño gráfico, como son el Illustrator, CorelDraw, AutoCAD o 3D Studio Max.

**METODOLOGÍA:** Aprenderemos con videotutoriales, temas multimedia, lecturas, tests y un manual completo.

Finalizaremos el curso con un examen final, donde pondremos a prueba los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.



## CONTENIDO DEL CURSO

1. La composición visual
2. La proporción armónica
3. Retículas
4. Efectos compositivos
5. Transformaciones de forma

*5-L Lectura diseño gráfico I*  
*5-T Test diseño gráfico I*

6. Color y diseño gráfico
7. Las mezclas
8. Los colores
9. Colores y modos
10. Codificación del color

*10-L Lectura diseño gráfico II*  
*10-T Test diseño gráfico II*

11. Codificación CYMK
12. Interacción del color
13. Contrastes del color
14. La tipografía
15. Gráficos de mapas de bits

*15-L Lectura diseño gráfico III*  
*15-T Test diseño gráfico III*

16. Profundidad del color
17. Gráficos vectoriales
18. Objetos vectoriales
19. Tipos de formatos
20. Formatos II
21. Software y formatos
22. Software gráfico
23. Software gráfico II

*23-L Lectura diseño gráfico IV*  
*23-T Test diseño gráfico IV*

*Manual de diseño gráfico*  
**TEST AUTOEVALUACION FINAL**

## CONTENIDO DEL CURSO

1. Entorno (partes de la pantalla)
2. Configuración documento nuevo.
3. Herramientas de dibujo I – Cuadrados
4. Herramientas de dibujo II – Tamaño
5. Herramientas de dibujo III – Color
6. Herramientas de dibujo IV – Polígonos
7. Herramientas de dibujo V – Líneas
8. Herramientas de dibujo VI – Medios artísticos
9. Herramientas de dibujo VII – Edición de texto
10. Herramientas de relleno.
11. Edición de nodos I
12. Edición de nodos II
13. Efectos de sombra
14. Efecto de silueta
15. Efecto de mezcla I
16. Efecto de mezcla II
17. Efecto de distorsión
18. Efecto de envoltura
19. Efectos de extrusión
20. Efecto de transparencias
21. Rellenos interactivos
22. Herramienta de acotación
23. Herramientas de recorte
24. Herramientas convertir a curvas
25. Línea de menús principal
26. Imprimir documento.

*Manual de CorelDraw*

### **MANUALES BÁSICOS**

- Manual básico de Prestashop 1.6.
- Manual básico Posicionamiento (SEO)
- Guía de usuario
- Pasos para Solucionar el error de Apache en Xampp con WINDOS 10
- Solución del apache en Xampp con Windows 10.

Enlace para la descarga de la versión gratuita demostrativa de QlikView.

### ***TEST AUTOEVALUACION FINAL***

## CONTENIDO DEL CURSO

1. Espacio de trabajo 1
2. Espacio de trabajo 2
3. Herramientas
4. Color
5. Herramientas de dibujo I
6. Herramientas de dibujo II
7. Herramientas de dibujo III
8. Página maestra
9. Tablas
10. Capas

### *Test autoevaluación 1*

11. Herramienta notas
12. Texto en columnas
13. Colocar imágenes
14. Numeración de páginas
15. Tabla de contenido
16. PDF y empaquetar
17. PDF Interactivo

### *Test autoevaluación 2*

## EJERCICIOS Y EJEMPLOS DETALLADOS

### Ejercicio 1.

Crear artículo de revista I.

Crear artículo de revista II

Crear artículo de revista III

Crear artículo de revista IV

Texto utilizado en el ejercicio

### Ejercicio 2.

Trabajar con transparencias

### Ejercicio 3.

Creación de un Cartel

### Ejercicio 4.

Crear un efecto ventana

### Ejercicio 5.

Presentación de un menú I

Presentación de un menú II

*Manual Adobe InDesign*

**TEST AUTOEVALUACION FINAL**



# ADOBE ILLUSTRATOR



## CONTENIDO DEL CURSO

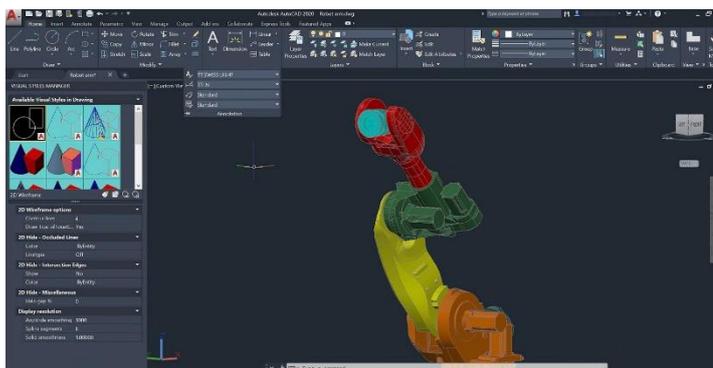
1. Apariencia del programa
2. Nuevo documento
3. Herramientas de dibujo I
4. Herramientas de dibujo II
5. Herramientas de gradientes
6. Herramientas de gráfico
7. Repaso opciones de menú
8. Herramientas modificadores
9. Herramientas de texto I
10. Herramientas de texto II
11. Capas
12. Efectos especiales
13. Estilos, perfil y objetos
14. Opciones de impresión
15. Ejemplo
16. Infografía
17. Infografía 2
18. Logo
19. Tipografía
20. Ilustración

## EJERCICIOS Y EJEMPLOS DETALLADOS

1. Herramienta dibujo I
2. Herramienta dibujo II
3. Herramienta texto
4. Herramienta dibujo. Pluma
5. Efectos 3D
6. Outlines
7. Herramienta degradado
8. Caja de herramientas Pathfinder
9. Herramienta create onlines
10. Formato texto
11. Mostrar reglas I
12. Mostrar reglas II
13. Motivos decorativos
14. Organigramas
15. Crear gráfico
16. Creación de una infografía
17. Infografía 2
18. Logotipo
19. Neón y texto partido
20. Dibujo

## TEST AUTOEVALUACION FINAL

# AUTOCAD



## CONTENIDO DEL CURSO

1. Interfaz
2. Menú AutoCAD
3. Nuevo documento
4. Herramientas de dibujo
5. Malla - Cuadrícula
6. Zoom - Encuadre
7. Herramientas de dibujo 2
8. Herramientas de dibujo 3
9. Herramientas de dibujo 4
10. Herramientas de dibujo 5
11. Herramientas de dibujo 6
12. Herramientas de dibujo 7
13. Modificadores 1
14. Modificadores 2
15. Modificadores 3
16. Modificadores 4
17. Modificadores 5
18. Modificadores 6
19. Creación y modificación de capas
20. Texto
21. Creación y utilización de cotas
22. Creación y utilización de bloques de dibujo
23. Incrustar imagen
24. Opciones de consulta
25. Segmentar objetos, definir estilo de puntos
26. Opciones de geometría
27. Configuración de impresión
28. Herramientas exprés básicas

## EJERCICIOS

- Práctica 1 – Práctica 12 (ejercicios básicos de realización por parte del alumno)
- Ejercicio 1 al Ejercicio 7 (ejercicios guiados continuados de un proyecto entero)

**TEST AUTOEVALUACION FINAL**

# 3D STUDIO MAX

## CONTENIDO DEL CURSO

1. Interface
2. Objetos 2D I
3. Objetos 2D II
4. Objetos 3D I
5. Objetos 3D II
6. Mover, rotar y simetría
7. Modificadores
8. Booleanas
9. Objetos extendidos
10. Matriz
11. Escalar, simetría y selección
12. Animación con trayecto
13. Render I
14. Luces I
15. Luces II
16. Luces III
17. Luces IV
18. Cámara I
19. Cámara II
20. Materiales
21. Partículas
22. Animación I + Render
23. Animación II
24. Animación III + Track View  
*Manuales (I, II, III)*

## EJERCICIOS BASICOS

Ejercicios del 1 al 11

## EJERCICIOS AVANZADOS

1. Manipulación de arista.
2. Crear y manipular un objeto 2D.
3. Crear una caja.
4. Creación de un armario.
5. Creación de un ojo.
6. Creación de una tetera.
7. Mostrar y ocultar objetos.
8. Rotación de objetos.
9. Aplicar materiales a objetos.
10. Menús QUAD.

**TEST AUTOEVALUACION FINAL**

# GIMP

## CONTENIDO DEL CURSO

- Gimp
1. La Interfaz de GIMP
2. Las herramientas de Gimp
3. Crear y Guardar Archivos
4. Exportar imágenes
5. Capas
6. El Panel Capas 1
7. El Panel Capas 2
8. Crear y Eliminar Capas
9. Enlazar Capas
10. Grupos de capas
11. Modos de Mezcla
12. La Transparencia de las Capas
13. Transformar Capas
14. Las Selecciones
15. Sumar y Restar Selecciones
16. Herramienta de Selección Libre-Zoom
17. La Varita Mágica
18. Selección por Color
19. Difuminar Bordes
20. La Herramienta de Selección Inteligente
21. La Herramienta de selección Inteligente II
22. Las Máscaras de Capa
23. Crear Mascara de Capa
24. Rotar Imágenes
25. Recortar Imágenes
26. Escalado de imágenes
27. Herramienta de Transformación Libre
28. Añadir Texto a nuestras Imágenes
29. Rutas o Trazados
30. Convertir Rutas en Selecciones
31. Trazado con Pinceles
32. Convertir texto en Trazado
33. Herramientas de Pintura
34. Opciones de las Herramientas de Pintura
35. Rellenos, degradados y patrones
36. La herramienta Iluminar Oscurecer
37. La herramienta Enfocar-Desenfocar
38. Las herramientas clonar, sanear y emborronar

*Manual de GIMP*

**TEST AUTOEVALUACION FINAL**

# ADOBE PREMIERE

## CONTENIDO DEL CURSO

1. Inicio
2. Entorno
3. Fotos
4. Audio
5. Video
6. Capturar
7. Elementos
8. Efectos video
9. Transiciones video
10. Efectos transiciones audio
11. Mezclar audio
12. Edición video I
13. Edición video II
14. Edición video III
15. Exportar proyecto de video

## EJERCICIOS

1. Elementos de Proyecto
2. Elementos de Proyecto II
3. Transiciones
4. Transiciones II
5. Títulos
6. Pistas Video
7. Efectos de Video
8. Storyboard
9. Audio
10. Títulos. Transiciones
11. Proyecto completo
12. Motion
13. Proyecto Premiere Pro

# PHOTOSHOP

## CONTENIDO DEL CURSO

1. Qué es Photoshop.
2. Interface.
3. Manipular paletas.
4. Personalizar la aplicación.
5. Ajustes preestablecidos.
6. Abrir documentos.
7. Organizar imágenes.
8. Zoom.
9. Zoom en dos ventanas.
10. Tamaño de la imagen.
11. Deshacer, paso atrás, paso adelante y volver.
12. Herramienta mover.
13. La herramienta mano.
14. Rotar vista.
15. Lienzo.
16. Herramienta recortar.
17. Recortar imagen.
18. Selección básica.
19. Selección básica 2.
20. Herramienta lazo.
21. Herramienta lazo 2.
22. Herramienta varita mágica.
23. Herramienta selección rápida.
24. Herramienta borrador.
25. Herramienta borrador 2.
26. Herramienta pincel.
27. Herramienta tampón de clonar.
28. Herramienta corrector.
29. La herramienta pluma.
30. Edición destructiva – no destructiva.
31. Capas.
32. El panel capas.
33. Selección de capas, capa activa.
34. Crear capas, duplicar capas.
35. Crear y administrar grupos de capas.
36. Filtrar capas.
37. Capa fondo.
38. Mover capas y grupos.
39. Visibilidad de las capas.
40. Bloquear capas.
41. Enlazar capas.
42. Eliminar capas.
43. Alinear capas.
44. Distribuir capas.
45. Renombrar capas.
46. Rasterizar.
47. Combinar capas.
48. Opacidad y relleno de capas.
49. Capas de relleno.

50. Capas de ajuste.
51. Opciones de transformación.
52. Voltar capas.
53. Mover y copiar capas entre documentos.
54. Modos de fusión.
55. Exportar capas en archivos separados.
56. Composiciones de capas.
57. Guardar composiciones de capas.
58. Estilos de capa.
59. La ventana de estilos de capas, agregar.
60. Guardar y usar estilos.
61. Copiar, pegar y eliminar estilos de capas.
62. Guardar y cargar grupos de estilos.
63. Agregar máscaras de capa.
64. Crear máscara desde selección.
65. Crear máscara usando el menú capa.
66. Máscaras de recorte.
67. Objetos inteligentes.
68. Objetos inteligentes, reemplazar imágenes.
69. Objetos inteligentes y estilos de capa.
70. Objetos inteligentes y filtros.

## **EJERCICIOS**

1. Crear dibujo a lápiz.
2. Crear efecto mosaico polaroid.
3. Crear collage.
4. Crear efecto wáter.
5. Resaltar color u objeto.
6. Efecto envejecer.
7. Efecto Dragan.
8. Crear calendarios para cualquier año.
9. Crear un fotomontaje.
10. Preparar imágenes para vídeos

*Manual Photoshop CC*

**TEST AUTOEVALUACION FINAL**

# SKETCHUP

Este curso es utilizado para el modelado de entornos de planificación urbana, arquitectura, ingeniería civil, diseño industrial, diseño escénico, GIS, videojuegos o películas. Es un programa desarrollado por Last Software, empresa adquirida por Google en 2006 y posteriormente vendida a Trimble en 2012.

Su principal característica es poder realizar diseños en 3D de forma sencilla. Permite conceptualizar y modelar imágenes en 3D de edificios, coches, personas y cualquier objeto o artículo que imagine el diseñador o dibujante, además de que el programa incluye una galería de objetos, texturas e imágenes listas para descargar. Prácticamente es un AutoCAD, pero de Google.

## OBJETIVOS:

- Objetivos de acción formativa en SketchUp
- Dominar perfectamente la interfaz de SketchUp.
- Afrontar un proyecto de info-arquitectura con las máximas garantías.
- Modelar un proyecto 3D completo.
- Generar flujos de trabajo rápidos y eficaces.
- Documentar, presentar y publicar el diseño de la mejor manera.

*(El programa lo puedes descargar en versión gratuita, para cualquier sistema operativo y por el periodo de 30 días)*

## CONTENIDO DEL CURSO

### INICIO DEL CURSO

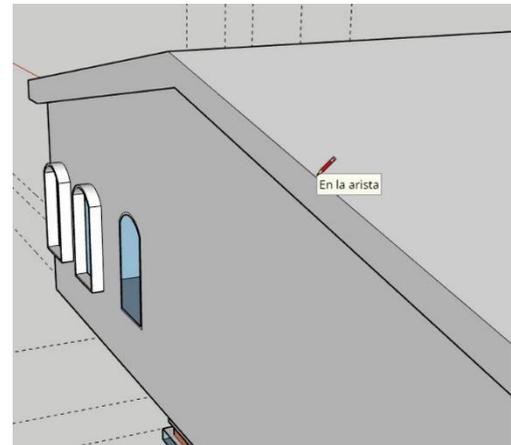
1. Inicio
  2. Interfaz
  3. Herramienta dibujar
  4. Herramienta dibujo II
  5. Herramienta dibujo III
- Ejercicio 1: Inicio de Sketchup*



## SEGUNDA PARTE

### *Donde aprendemos a modelar*

6. Herramientas de modelado
7. Modelo cubo
8. Líneas y pintura
9. Herramienta guías
10. Herramienta equidistancia  
*Ejercicio 2: Modelado I*
11. Polígono compuesto
12. Herramienta mover
13. Muro arco
14. Modelar fuente
15. Modelado de fuente II  
*Ejercicio 3: Modelado II*



## TERCERA PARTE

### *Diseñamos una casa*

16. Casa I
17. Casa II
18. Casa III
19. Casa IV
20. Casa V
21. Casa VI
22. Casa VII  
*Ejercicio 4: modelado III*
23. Porche
24. Césped
25. Piscina  
*Ejercicio 5: modelado IV*



## CUARTA PARTE: EFECTOS

26. Animación
27. 3D Warehouse
28. Copa
29. Logo
30. Silla  
*Ejercicio 6: bibliotecas y efectos*

**TEST AUTOEVALUACION FINAL**

# AFTER EFFECTS

**Adobe After Effects** es una aplicación que tiene forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de capas. Adobe After Effects es uno de los softwares basados en línea de tiempo más potentes del mercado junto con Autodesk Combustion y Eyeon Fusion.

Una de las principales fortalezas del programa es que existen una gran cantidad de plugins desarrollados por otras compañías que ayudan a aligerar las cargas de trabajo en lo que a aplicación de efectos se refiere. A partir de las versiones 6.5 y 7 mejora su capacidad para manejar archivos de gráficos y vídeo de distintos formatos. Por otro lado, su interfaz resulta familiar a muchos editores dedicados a la posproducción, lo que lo convierte en la elección ideal para la mayoría de los profesionales.

**Adobe After Effects** es un potente programa que permite crear animaciones tanto 2D como 3D, así como efectos visuales y composiciones.

¿Sabías que After Effects es muy usado para hacer efectos especiales en series y películas de Hollywood? Así es, After Effects es el software de edición de video favorito en programas de televisión como The Walking Dead o películas como Star Trek:Into the Darkness y Enders Game. Así también como en la creación de interfaces para usuarios de la aplicación Google Home.



## CONTENIDO DEL CURSO

### Notas de introducción a After Effects

1. Introducción
2. Configuración
3. Herramientas I
4. Herramientas II
5. Transiciones
6. Efectos I
7. Efectos II
8. Efectos III
9. Efectos IV
10. Texto I
11. Texto II
12. Trazados
13. Trazados II
14. Sólidos y capas de formas
15. Morphing
16. Capas de forma I
17. Capas de forma II
18. Máscaras de capa
19. Máscaras de capa II
20. Texto enmascarado
21. Edición video

### ***EJERCICIOS***

Archivos necesarios para realizar los ejercicios

1. Iniciación
2. Máscaras, sólidos y formas
3. Importar archivos de Illustrator
4. Degradados
5. Expresiones
6. Profundidad 3D
7. Animar objetos
8. Guía resumen

### ***TEST AUTOEVALUACION FINAL***