

## **Curso: EXPERTO EN DISEÑO GRÁFICO**

**Código: 1605**

**Familia Profesional: Informática y comunicaciones**

**Acreditación: Formación reconocida a través de vías no formales**

**Modalidad: Distancia**

**Duración: 330 horas**

### **Objetivos:**

MODULO 1: El diseño gráfico es una actividad en auge y con gran proyección de futuro. Con este pack formativo

el/la alumno/a obtendrá los conocimientos para diseñar y editar todo tipo de elementos gráficos vectoriales, tales

como logotipos, cartelera, ilustraciones para libros, revistas o páginas web, carátulas, folletos o etiquetas de CDs y

DVDs, etc., a través del software Adobe Illustrator CS6.

MODULO 2: Con la llegada de la fotografía digital Photoshop se ha convertido en la herramienta más popular y

utilizada en el retoque de imágenes. Este pack de materiales didácticos dotará al alumnado de las competencias

profesionales necesarias para manejar una cámara fotográfica así como a tratar imágenes digitales con el software

Photoshop CS6 que permitan obtener imágenes de calidad que puedan ser empleadas en el ámbito del diseño

gráfico o en cualquier otro.

MODULO 3: Flash es una aplicación orientada a los contenidos dinámicos multimedia para Internet, cuyas

principales aplicaciones abarcan desde animaciones publicitarias online, presentaciones de proyectos y webs

interactivas, hasta la creación de videojuegos. Se trata de una herramienta imprescindible para todos aquellos

interesados en convertirse en profesionales del mundo del diseño web y gráfico, sector que goza en la actualidad de

amplias salidas profesionales. Así, al finalizar el estudio de los contenidos de esta acción formativa el alumnado será

capaz de crear sus propias animaciones dinámicas e interactivas con el programa Adobe Flash Professional CS6.

**Contenidos:**

**MÓDULO 1: Adobe Illustrator CS6**

**TEMA 1. PRESENTACIÓN**

Presentación

**TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS**

Novedades del programa

¿Qué es un gráfico vectorial?

¿Qué es un mapa de bits?

**TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO**

La interfaz y área de trabajo

Nuevo documento y rendimiento de Illustrator

Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo

Las paletas flotantes y vistas

Desplazarse por el documento

Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula

Las mesas de trabajo

Ejercicios

**TEMA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS**

Herramientas de selección I

Herramientas de selección II

Trabajar con selecciones

Agrupar objetos y modos de aislamiento

Alinear y distribuir objetos

Ejercicios

**TEMA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS**

Crear formas básicas

Herramienta destello, línea y lápiz

Dibujar arcos, espirales y cuadrículas

Contorno y relleno

Herramienta borrador y suavizar

Ejercicios

**TEMA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO**

Modos de color

Colorear desde la paleta muestras

Cambiar trazo

Pintura interactiva

Paleta personalizada y paleta Muestras

Copiar atributos

Degradados y transparencias

Motivos

Volver a colorear la ilustración

Ejercicios

## TEMA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

Nociones sobre trazados  
Herramienta pluma  
Trabajar con trazados I  
Trabajar con trazados II  
Herramientas de manipulación vectorial  
Ejercicios

## TEMA 8. LAS CAPAS

Acerca de las capas  
El panel capas  
Trabajar con capas I  
Trabajar con capas II  
Mascaras de recorte  
Ejercicios

## TEMA 9. TEXTO

Textos  
Importar textos y crear columnas  
Enlazar texto y el área de texto  
Texto objetos y formatear texto  
Propiedades de párrafo y estilos  
Rasterizar y exportar texto  
Atributos de Apariencia  
Ortografía y envolventes  
Ejercicios

## TEMA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

Aplicar y editar efectos  
Rasterización y efecto de sombra  
Objetos en tres dimensiones  
Mapeado  
Referencia rápida de efectos  
Estilos gráficos  
Pinceles  
Pincel de manchas  
Símbolos

## TEMA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

Escalar objetos  
Rotar y distorsionar objetos  
Colocar y reflejar objetos  
Envolventes  
Combinar objetos  
Fusión de objetos  
Ejercicios

## TEMA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

Optimizar imágenes

Mapas de imagen

Sectores

Animaciones

Exportar e importar imágenes

Crear PDF

Automatizar tareas

Calcar mapa de bits

Ejercicios

## TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión: panorama general

Acerca del color

Información de documento

Opciones generales de impresión I

Opciones generales de impresión II

Archivos PostScript y degradados

Ejercicios

## TEMA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

Degradados en trazos

Creación de patrones

Cuadrícula de perspectiva

Gráficas

Herramienta rociar símbolos

Ejercicios

## **MÓDULO 2: Adobe Photoshop CS6 y Fotografía digital**

### MODULO 1. INTRODUCCIÓN A LA FOTOGRAFÍA DIGITAL

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

Historia de la fotografía

Siglo XXI: El mundo digital

Aplicaciones de la fotografía

La fotografía en nuestros días: de la imagen analógica a la imagen digital

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN

Concepto de imagen digital

El píxel

Resolución de la imagen

Profundidad del color

Paleta de color

Optimización del tamaño de los archivos

Formatos de imagen

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEORÍA DEL COLOR

Naturaleza del color  
Percepción del color  
Jerarquía de los colores  
Colores complementarios  
Tipos de color  
Propiedades de los colores  
Modelos de color  
Modos de color  
Colores en el ordenador  
La temperatura del color  
Balance de blancos

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

Introducción  
Tipos de cámara  
La óptica  
El enfoque  
El diafragma  
El obturador

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. USAR LA CÁMARA

Controlar la nitidez  
Velocidad de obturación  
La exposición  
La película fotográfica  
Exposímetro  
La lectura de la imagen  
Modos de exposición

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. REALIZAR FOTOGRAFÍAS

Principios básicos  
Tomar una fotografía  
Consejos teóricos

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ACCESORIOS DE LAS CÁMARAS

Objetivos  
Filtros  
Flash  
Trípode

### MÓDULO 2. PHOTOSHOP CS6

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

Presentación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa  
Tipos de imágenes  
Resolución de imagen  
Formato PSD  
Formatos de imagen

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen

Crear un documento nuevo

Área de trabajo

Gestión de ventanas y paneles

Guardar un espacio de trabajo

Modos de pantalla

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú

Barra de herramientas

Opciones de Herramientas y barra de estado

Ventanas de photoshop I

Ventanas de photoshop II

Zoom y mano y ventana navegador

Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramientas de selección

Herramienta marco

Opciones de marco

Herramienta lazo

Herramienta Varita

Herramienta de selección rápida

Herramienta mover

Sumar restar selecciones

Modificar selecciones

Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

Herramientas de dibujo y edición

Herramienta Pincel

Crear pinceles personalizados

Herramienta lápiz

Herramienta sustitución de color

Herramienta pincel historia

Herramienta sustitución de color

Herramienta degradado

Herramienta bote de pintura

Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

Herramientas de retoque y transformación

Herramienta recortar

Herramienta sector

Cambiar el tamaño del lienzo

Herramienta pincel corrector puntual

Herramienta ojos rojos

Tampón de clonar

Herramienta borrador

La Herramienta desenfocar

Herramienta sobreexponer y subexponer

Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

Conceptos básicos de capas

El panel capas

Trabajar con capas I

Trabajar con capas II

Alinear capas

Rasterizar capas

Opacidad y fusión de capas

Estilos y efectos de capa

Capas de ajuste y relleno

Combinar capas

Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

Herramientas de texto

Introducir texto

Cambiar caja y convertir texto

Formato de caracteres

Formato de párrafo

Rasterizar y filtros en texto

Deformar texto

Crear estilos de texto

Relleno de texto con una imagen

Ortografía

Herramienta máscara de texto y texto 3D

Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Herramientas de dibujo

Modos de dibujo

Herramienta pluma

Ventana trazados

Subtrazados

Convertir trazados en selecciones

Pluma de forma libre

Capas de forma

Herramienta forma

Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

Reglas, guías y cuadrícula

La herramienta regla

Acciones

Filtros

Objetos inteligentes

Canales

Mascara rápida

Canales Alfa

Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

Transformar imágenes

Deformar un elemento

Tamaño de la imagen

Resolución imagen y monitor

Rollover

Los sectores

Tipos de sectores

Propiedades de los sectores

Modificar sectores

Optimizar imágenes

Guardar para web

Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

Impresión

Impresión de escritorio

Pruebas de color en pantalla

Perfiles de color

Imprimir una imagen

Preparación para imprenta

Prácticas



## UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

Fundamentos 3D

Herramientas de objeto y de cámara 3D

Creación de formas 3D

Descripción general del panel 3D

Prácticas

## **MÓDULO 3: Diseño con Adobe profesional Flash CS6**

### TEMA 1. PRESENTACIÓN

Introducción

### TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos

Novedades Flash CS6

Flujo de trabajo Flash CS6

Ver el área de trabajo

Menús

Gestión de ventanas y paneles

Guardar espacio de trabajo

Preferencias en flash

Prácticas

### TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento

Herramientas

Línea de tiempo y capas

Vistas del documento

Reglas, guías y cuadrículas

Deshacer, rehacer, historial

Películas flash

Prácticas

### TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos

Las plantillas

Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

Prácticas

### TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

Prácticas

## TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos  
Seleccionar objetos  
Combinación de objetos  
Borrar y eliminar objetos  
Alinear objetos  
Mover y copiar objetos  
Prácticas

## TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color  
Paleta color  
Degradados  
Herramienta transformar degradados  
Herramienta bote de tinta y cubo de pintura  
Panel de Kuler  
Herramienta cuentagotas y pincel rociador  
La Herramienta deco  
Prácticas

## TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Tipos de símbolos  
Crear un símbolo  
Bibliotecas  
Instancias  
Símbolos gráficos  
Crear un botón  
Clip de película  
Prácticas

## TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo  
Las Capas  
Animaciones  
Animaciones fotograma a fotograma  
Interpolación de forma  
Animación interpolada  
Interpolación clásica  
Interpolación de movimiento  
Editor de movimiento  
Animaciones con guías  
Animar objetos 3D  
Prácticas

## TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MASCARAS Y CINEMÁTICA

Escenas

Filtros

Tipos de filtros

Modos de Mezcla

Capas de mascara

Cinemática inversa

Esqueleto en una forma

Esqueleto en un símbolo

Prácticas

## TEMA 11. TEXTO

Text Layout Framework (TLF)

Propiedades de caracteres TLF

Propiedades de párrafo TLF

Propiedades de contenedor y flujo

Fluir texto en cajas

Texto Clásico

Tipos de texto clásico

Incorporar fuentes

Prácticas

## TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Importar sonidos

Formatos de sonido admitidos

Sonido en la línea de tiempo

Añadir sonido a un botón

Editar un sonido

Comprimir un sonido

Importar video

Propiedades del video

Adobe Media Encoder

Prácticas

## TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript

Panel acciones

Acciones más comunes

Panel Fragmentos de código

Formularios

Configurar publicación

Exportar en flash

Prácticas

#### TEMA 14. ADOBE AIR Y JSFL

¿ Que es Adobe Air ?

Creación de un archivo Adobe AIR

Vista previa de una aplicación de Adobe AIR

Publicar un archivo AIR

JSFL

Prácticas

#### TEMA 15. SPRITE SHEETS Y HTML 5

¿ Qué es un Sprite Sheets?

HTML 5

Flash y HTML5

Exportar HTML5