



# FUNDACION ALFA

## PLAN DE ESTUDIO CURSO:

### DISEÑO GRAFICO Y WEB CON ADOBE

#### OBJETIVOS:

- Resolver de manera eficaz diferentes problemas gráficos cotidianos a través de la utilización de programas vinculados al diseño gráfico.
- Adquirir conocimiento teórico y práctico de programas afines al diseño.
- Aprender el manejo de herramientas básicas y avanzadas para enfrentar con éxito el manejo y manipulación de la imagen y de todos sus caracteres comunicativos.
- Manejar y reconocer los diferentes tipos de programas, y comprender la intervencionalidad que existe entre ellos.
- Concretar trabajos de manipulación de vectores (Adobe Illustrator); retoque y maquetación fotográfica (Adobe Photoshop); animación y postproducción (Adobe After Effects); y diseño y maquetación web (Adobe Dreamweaver).
- Manipular y representar a través de vectores.
- Crear Imágenes de calidad profesional.
- Representar situaciones a través de la animación.
- Manejar scripts básicos para crear animaciones.
- Bocetar, maquetar y construir un sitio web.

#### MÓDULO N° 1: ADOBE ILLUSTRATOR (DIBUJO VECTORIAL)

- Vinculación de programas en el paquete Adobe.
- Historia de Illustrator.
- ¿qué es el dibujo vectorial?
- Comparación con otros programas de diseño vectorial.
- Ventajas y desventajas del uso de Illustrator.
- El espacio de trabajo: barras, cajas de herramientas, Mesas de trabajo y paneles acoplables.





- Creación de documentos y de mesas de trabajo.
- Utilización de las reglas y guías. Cuadrículas, guías y guías inteligentes.
- Alinear y repartir.
- El uso del color: sistemas de color; Sistema CMYK y sistema de porcentajes de color. Utilización profesional del color de cuatricromía.
- Las herramientas de color en Illustrator.
- Creación de una pieza individual.(tarjeta personal).
- El uso de la imagen: vinculación de imágenes, propiedades y calcado digital.
- Herramientas especiales: grosor y perspectiva. El uso de las capas.
- Creación de un póster digital. (pieza de concepto).
- Los sistemas modulares, ¿cómo funcionan? Sistemas simples y complejos, la cuadrícula en el diseño.
- La presentación de piezas finales, el Mock up.
- Diseño editorial en programa de vectores, la configuración de la página, estilos y capas.
- Desarrollo de una pieza editorial.

## **MÓDULO N° 2: ADOBE PHOTOSHOP (MANIPULACIÓN FOTOGRÁFICA)**

- Breve historia acerca de adobe y de photoshop.
- ¿Qué es la imagen digital?
- Comparación con otros programas de imagen y retoque fotográfico.
- Ventajas y desventajas.
- El sistema de color digital, Los sistemas HSB (Tono, saturación, tolerancia) y RGB.
- Espacio de trabajo: barras, caja de herramientas, escritorio, ventanas contraíbles o paneles.
- ¿Para qué sirven las selecciones?
- Selecciones: herramientas de selección de la caja de herramientas: selección rectangular; selección circular; mover; recorte; lazo; lazo poligonal; lazo magnético.
- Selecciones de tolerancia: varita mágica; selección rápida.
- Explicación acerca de las diferentes técnicas de retoque fotográfico.
- El antes y el después en el retoque digital.
- Herramientas de clonación y parche; corrector y corrector selectivo.
- Limpieza de imágenes.
- Creación de un collage digital a partir de diferentes imágenes digitales.
- Otras formas de selección: gama de colores; máscara rápida, degradados y pinceles; herramienta pluma.





- Utilización de panel de capas.
- Vincular capas.
- Utilización de selecciones.
- Implementación de los diferentes modos de capas.
- Creación de sombras simples.
- Herramienta de clonación y herramienta parche.
- Recorte de objetos.
- Utilización del filtro licuar en imágenes.
- Herramientas del filtro licuar: mover; restaurar; hinchar; deshinchar.
- Cambio de fondos.
- Efectos lumínicos.
- Degradados y colores.
- Superposición de capas.
- Efectos de capas.

### **MÓDULO N° 3: ADOBE DREAMWEAVER (DESARROLLO WEB)**

- Breve reseña de programa dreamweaver
- ¿Cómo se construye el sitio?.
- El nic name o url.
- Nic Argentina
- Servicios de hosting.
- Alojamiento y motores.
- Las alternativas, constructores en línea y sistemas de construcción a base de plantillas.
- Primeros pasos dreamweaver.
- ¿Donde está la web? (historia de la web)
- Exportando html.
- El entorno de trabajo.
- La diferencia del maquetador con otros programas. ¿Qué es un maquetador y que es un maquetador web?
- La importancia del boceto en web. Medidas digitales y calidad final.
- Creando la maqueta. Las tablas en la maquetación. La creación de la maqueta.
- Las divisiones espaciales de html.
- El uso del servidor en la maquetación.
- Uso local y configuración del sitio.
- El trabajo con carpetas y la organización web.
- Incorporando imágenes a la maqueta. Los diferentes formatos para web, calidad de imagen, peso de imagen.
- La utilización de posicionadores.





- El lenguaje del hipervínculo (hipertextos, hiperimagen, hipervideos)
- El texto en html.
- Utilización de texto de vínculo (hipervínculos).
- El lenguaje html como elemento compositivo.
- El lenguaje en cascada.
- El CSS.
- Utilización de enmascaramiento.
- Vinculación.
- Formatos de página.
- Exportación del proyecto.
- Subida y alojamiento.

#### **MÓDULO N° 4: ADOBE AFTER EFFECTS. (ANIMACIÓN DE MOTION GRAPHICS Y POST PRODUCCIÓN PARA CONTENIDOS MULTIMEDIALES Y REDES SOCIALES)**

- El video y la post producción, la imagen en movimiento. La imagen tiempo.
- La compresión de los conceptos de imagen estática, imagen en movimiento y la persistencia retiniana.
- Formatos de video; relación de aspecto; configuraciones según formato (cine, tv, redes, etc) codecs.
- El entorno de trabajo: ya no son archivos, son proyectos. ¿En qué se diferencian?
- El espacio de trabajo: ventana de proyectos; línea de tiempo y capas; pantalla, ventanas acoplables.
- Disney y el sistema de animación contemporánea. Diferencia entre fotogramas y fotogramas claves. Como utilizar fotogramas claves para animar secuencias.
- El proyecto, importar contenido, crear contenido.
- Soporte de formatos que el programa vincula (todos los formatos).
- Creación de composiciones.
- Relación con los programas de edición de video.
- El uso del tiempo en animación: tiempo continuo y tiempo variable.
- Animaciones simples: uso de FC (fotogramas claves) y transformaciones.
- Atajos rápidos de transformaciones: anclaje, posición, rotación, escala, opacidad.
- Uso de formatos de video.





- Exportación de composiciones: la cola de procesamiento, como configurarla.
- Formatos de exportación, diferentes módulos de salida.
- Composiciones y formatos de redes.
- Uso del texto dinámico.
- Diferentes tipos de capas: solido, texto, formas, ajuste, luz, cámara.
- El uso de las capas 2D.
- El aparente 3D (2.5D). Los ejes X,Y,Z.
- La cámara y la creación dinámica. Formatos de cámara.
- La imagen dinámica.
- Navegaciones de cámara (travelings y paneos).
- El video común y el video con alphas.

