



Descripción Conceptos básicos de diseño gráfico e identidad visual. Introducción a las aplicaciones de diseño gráfico. Conocimiento básico de la aplicación de diseño vectorial. Conocimiento básico de la aplicación de imagen digital. Conocimiento básico de la aplicación de maquetación.

Nº Lecciones 31

Horas de teoría 25

Contenido

FreeHand 9.0

Curso que trata sobre la creación de documentos de diseño gráfico para crear folletos, anuncios, letreros, bocetos, revistas, publicaciones, logotipos, embalajes, imágenes para páginas web, etc.

1. Entorno de trabajo

Breve introducción sobre el diseño gráfico y la diferencia entre imágenes de mapa de bits y vectoriales. Explica cómo ejecutar FreeHand y describe las distintas partes del entorno: menús, barras de herramientas, inspectores, paneles, etc. También muestra cómo salir del programa y guardar el documento en el que está trabajando.

2. Documentos y plantillas

Describe cómo crear un nuevo documento o a partir de una plantilla e incorporar imágenes o cliparts ya creados. Muestra también cómo abrir y guardar documentos y el sistema de ayuda de FreeHand.

3. Iniciar un proyecto

Explica cómo configurar un documento en el panel Inspector de documento o con la ayuda de asistentes. También se muestran herramientas de ayuda al dibujo como las reglas, las guías y la cuadrícula y los modos de mostrar un dibujo.

4. Dibujo de objetos

Explica la creación de dibujos mediante trazados, compuestos por trazos y puntos, utilizando distintas herramientas. También se muestra cómo elegir el color para el trazado y los rellenos.

5. Modificación de objetos

Describe la forma de obtener otros objetos aplicando una serie de cambios y transformaciones a los ya creados, así como bloquear objetos para que no pueda ser modificado.

6. Organizar la ilustración

Muestra cómo trabajar con varios objetos haciendo grupos o copias, utilizando símbolos e instancias o colocándolos unos con respecto a otros con la alineación o disponiéndolos en capas.

7. Incluir texto

Explica cómo escribir bloques de texto en los documentos, la vinculación entre bloques y el ajuste de los atributos de carácter (negrita, cursiva, versalita, etc.) y del formato de párrafo (interlineado, espaciado, alineado, justificación y tabulación).

8. Formato del texto

Describe cómo convertir un texto en un trazado y las formas de adaptación de un texto a la forma de un trazado, así como la disposición del texto en columnas, aplicación de efectos al texto o realizar su corrección ortográfica.

9. Impresión de documentos

Describe la elección de impresora, configuración e impresión para pasar un documento a papel.

Photoshop CS Básico

Se presenta el espacio de trabajo de Photoshop y las técnicas básicas de edición de imágenes: dibujo con distintas herramientas, trabajo con capas, corrección del color, retoque de imágenes, impresión, etc., son aspectos que se estudian detenidamente.

1. Abrir y guardar imágenes

Comienza explicando cómo abrir imágenes en Photoshop. Después muestra las diferencias entre las imágenes de mapa de bits y las imágenes vectoriales. Seguidamente se explica cómo crear imágenes nuevas estableciendo sus parámetros como el tamaño, resolución, fondo, etc. Finalmente se muestra cómo guardar las imágenes y los distintos formatos de archivos gráficos.

2. Moverse por la imagen

Estudia técnicas básicas de Photoshop, como la forma de ampliar o reducir partes de la imagen, recortar las partes de una imagen que no nos interesan, la diferencia entre el tamaño del lienzo y de la imagen, duplicar imágenes, obtener vistas y separar una imagen. Por último se muestra cómo utilizar el sistema de ayuda de Photoshop para obtener información sobre su funcionamiento.

3. Seleccionar

Contempla las técnicas de selección de zonas de una imagen utilizando las herramientas Marco y Lazo, así como otras opciones (Varita mágica y Gama de colores) que utilizan la información de color de la imagen como forma de selección. También se estudia la forma de ajustar la selección con comandos como suavizar, expandir, contraer o calar.

4. Imágenes con capas

Introduce el concepto de capa en Photoshop. Explica la importancia del orden de apilamiento de las capas, las diferencias entre combinar y acoplar capas y cómo crear, duplicar, enlazar, alinear o eliminar capas.

5. Rellenar de color

Estudia la forma de conseguir distintos tipos de relleno de un objeto en Photoshop: relleno de color y degradados. También muestra cómo utilizar el borrador, el borrador mágico y el de fondos.

6. Ajustar el color

Estudia las técnicas básicas de retoque del color y el tono de una imagen en Photoshop. Se muestra el histograma de niveles cómo utilizarlo para corregir las luces, sombras y medios tonos de la imagen; cómo equilibrar los colores, ajustar el brillo y contraste, el filtro de fotografía y otros efectos de color.

7. Retocar imágenes

Presenta herramientas de Photoshop que facilitan el trabajo con las imágenes. Así, podrá utilizar herramientas de precisión, como las reglas, guías o cuadrícula; aprenderá a copiar y pegar entre

imágenes, a aplicar transformaciones o a retocar zonas de una imagen con el pincel corrector y el parche.

QuarkXPress 5.0 (Windows)

Estudia las características y herramientas de la aplicación de autoedición QuarkXPress 5.0 para Windows.

1. Configuración del documento

Se estudian los pasos a seguir para configurar un documento de QuarkXPress: establecer las características de la página, crear páginas maquetas, crear páginas del documento y guardar los documentos como plantillas.

2. Trabajar con objetos

Explica que cualquier contenido que queramos incluir en un documento de QuarkXPress tiene que estar en el interior de un determinado objeto y establece cómo crear los objetos y cómo realizar las tareas más habituales. Se presentan las herramientas Contenido y Elemento.

3. Trabajar con objetos (II)

Establece cómo realizar tareas avanzadas con los objetos de un documento de QuarkXPress: organizar su distribución, cambiarles la forma, agruparlos, ajustar los objetos a las guías y bloquearlos para impedir que se muevan accidentalmente.

4. Cuadros de texto

Introduce el objeto fundamental para incorporar texto en un documento de QuarkXPress: el cuadro de texto. Explica cómo realizar la vinculación entre dos o más cuadros para que el texto que no quepa en uno de ellos continúe en el siguiente de la cadena. También se indica cómo conseguir una distribución en columnas.

5. Edición de texto

Introduce las técnicas que permiten editar el texto de una publicación de QuarkXPress como si se trabajara en un procesador de textos convencional: copiar y mover texto, formato de carácter y de párrafo y revisión ortográfica.

6. Herramientas de texto

Presenta algunas herramientas de texto de QuarkXPress que utilizan los profesionales de la autoedición para conseguir el mejor aspecto posible cumpliendo con las limitaciones técnicas y de espacio que están impuestas en la publicación con la que están trabajando: fuentes, kerning, track, partición de palabras y justificación, etc.

7. Herramientas de texto (II)

Se estudian técnicas de edición de texto de QuarkXPress avanzadas: aplicar sangrías, filetes, tabulaciones, juntar líneas para que no aparezcan líneas viudas o líneas huérfanas, etc.

8. Incorporar imágenes

Introduce el tipo de objeto cuadro de imagen, como contenedor de imágenes y presenta los distintos formatos gráficos admitidos por QuarkXPress. También se estudia cómo aplicar efectos especiales a los cuadros de imagen, cómo modificar su color y cómo ajustar el contraste de la imagen.

9. Más sobre imágenes

Estudia aspectos avanzados en el trabajo con imágenes en QuarkXPress. Podemos encontrar la forma

de realizar el recorte de una imagen y distribuir adecuadamente el texto que aparece a su alrededor, cómo realizar filigranas o marcas de agua o situar las imágenes como si de un carácter de texto se trataran. Finalmente, se explica cómo configurar QuarkXPress para que se compruebe que las imágenes están disponibles.

10. Composiciones especiales

Presenta ejemplos de composiciones especiales que podemos realizar con QuarkXPress: listas, distribución en columnas de distinto tamaño, trayectos de texto, etc.

11. Control de la composición

Explica cómo se trabaja en QuarkXPress para organizar las páginas de un documento de QuarkXPress. Introduce el concepto de sección como medio para aplicar distintos formatos de numeración de páginas.

12. Libros

Se estudia el concepto de libro de QuarkXPress, como un conjunto de documentos relacionados. Se presentan las técnicas para trabajar con este tipo de archivo de QuarkXPress.

13. Trabajar con color

Se introducen técnicas que se necesitan conocer para trabajar con documentos a color en QuarkXPress. Se estudia la gestión del color que realiza esta aplicación y se explica la diferencia entre un color plano y un color de cuatricromía.

14. Impresión

Se proporcionan los conceptos e ideas fundamentales para preparar un documento de QuarkXPress para su correcta impresión. Se estudian las opciones para imprimir en composición documentos a color.

15. Impresión (II)

Se proporcionan los conceptos e ideas fundamentales para preparar un documento de QuarkXPress para su correcta impresión. Se estudian las opciones para imprimir con separaciones de color y cómo crear estilos de impresión. Finalmente se presenta el comando Recopilar para impresión, que facilita la transmisión de las publicaciones a un servicio de impresión.