

- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



Introducción

Hoy en día existen muchas más similitudes que diferencias entre los sistemas operativos de una Mac y una PC. Pero además de reunir las mejores características de todos los sistemas existentes, Mac OS X.6 está realmente enfocado para desarrollar cualquier actividad relacionada con el diseño gráfico y todos los medios digitales.

Objetivos:

Manejar con soltura algunos de los componentes que operan el sistema, para así aprovechar al máximo el equipo; además de asegurar el uso correcto de toda la información con la que trabajaremos de aquí en adelante, procesando, ordenando, manipulando y resguardando ésta con mucha mayor eficiencia y facilidad.

1).- Características esenciales

- Encendido y apagado del equipo de cómputo.
- Componentes externos (Teclado y ratón).
- Entradas de dispositivos (USB y Firewire).
- Entrada de conexión de red (Ethernet)

2).- Interfaz

- ¿Qué es el Finder? Conociendo el Escritorio
- Barra de menús.
- Dock. Eliminar y agregar accesos de aplicaciones al mismo.
- Icono de disco duro.
- Menú de iconos de Apple.

3).- Análisis del Sistema Operativo

- ¿Cómo saber cuál es el sistema operativo de una Mac?
- ¿Qué son las actualizaciones de sistema? ¿Cómo se ejecutan?
- ¿Cómo tener información precisa tanto del hardware como del software de una Mac (Perfil del sistema)?
- ¿Qué es el procesador?
- ¿Qué es la memoria?

4).- Operaciones básicas para organizar información (Carpetas o documentos)

- ¿Cómo ejecutar comandos vía menú contextual?
- ¿Cómo interpretar los atajos de teclado de los menús para ejecutar un comando?
- Creación de carpetas.
- Cambiar el nombre a elementos de información.
- Eliminar carpetas y documentos.
- Compresión de archivos.
- Respaldo de documentos y carpetas en unidades móviles.
- Cambiar ubicación de elementos.

- Obtener información de documentos.

- Búsqueda de documentos vía Spotlight.

5).- Manejo de ventanas del Finder.

- Elementos de la barra lateral. Personalización de la misma.
- Vistas del contenido de la ventana de Finder.
- Cerrar, minimizar y redimensionar ventanas.
- Ajuste de características de las ventanas, tamaño de letra de títulos, colores de fondo.
- Búsqueda de documentos desde el buscador de la ventana del Finder.

6).- Manejo de preferencias del sistema

- Ajustes del Dock. Cambiar tamaño y lugar de ubicación.
- Exposé y Spaces.
- Preferencias del ratón. Habilitar o inhabilitar zonas sensibles del mismo.
- Preferencias del teclado. Habilitar o inhabilitar la tecla Fn (Function).
- Visualización del teclado.

7).- Operaciones de conexión en red

- ¿Cómo conectarse a otro equipo de cómputo?
- ¿Cómo compartir la pantalla de otra computadora?

- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



Introducción:

Adobe Illustrator CS 5 representa una de las mejores opciones para la creación, edición y corrección de gráficos vectoriales y diseño para impresos además de sus novedosas funciones para imágenes 3D.

Objetivos:

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1).- Interfaz del usuario

- Identificación de las diferentes sectores de la interfaz. (Barra de menús, barra de herramientas, ventana de documento, menú de paneles de trabajo y panel de control).
- Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del Dock).
- Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (Workspace).

2).- Operaciones básicas de manipulación de documentos

- Creación de documentos y ajuste de características del mismo
- Abrir, cerrar y guardar documentos.

3).- Uso y manipulación de Artboards (Mesas de trabajo)

- Inserción de mesas de trabajo al crear documento nuevo.
- Operaciones de la herramienta Artboard para el control y edición de mesas de trabajo en un documento.

4).- Organización de objetos

- Manejo del panel de capas.
- Organizar objetos por medio de comandos de menú (enviar al frente, mandar hacia atrás).

5).- Técnicas de creación de dibujo vectorial

- Manejo de las diferentes herramientas de selección y sus diferencias entre sí.
- Distinguir los atributos de toda forma de vectores.
- Herramientas para crear formas simples.
- Técnica para creación de formas complejas por medio de la herramienta pluma.
- Creación de formas complejas a partir de la combinación de formas simples (trazados compuestos).

- Creación de Ilustraciones digitales a partir de imágenes de píxeles (fotografías) por medio del comando Live Trace.
- Colorización de Live Painting Groups con la herramienta Live Paint Bucket.
- Colorización de Live Painting Groups con la herramienta Live Paint Selection Tool.

6).- Uso de las herramientas de manipulación de vectores

- Trazado de objetos de diámetro variable con la herramienta Blob.
- Manipulación de anchuras de contornos con la herramienta Width.
- Uso de la herramientas de distorsión para manipular vectores (Warp, Twirl, Pucker & Bloat, Crystallize).
- Generación de trazos compuestos con la herramienta Shape Builder.

7).- Técnicas mejoradas de dibujo vectorial

- Uso de los nuevos pinceles artísticos Bristel.
- Nuevas opciones para aplicar atributo de relleno (Draw Inside y Draw Behind).

8).- Manejo de contornos desde el panel Stroke

- Control de grosor de contornos.
- Edición del comportamiento de esquinas y cabos de un contornos.
- Alineación del contorno: al centro, hacia afuera y al interior.
- Creación de líneas punteadas.
- Aplicación de perfiles a contornos.
- Manejo de puntas de flecha.

9).- Aplicación y administración de rellenos desde el panel Swatches

- Aplicación de relleno a formas vectoriales.
- Creación de muestras de colores sólidos a partir del panel Color.
- Creación de muestras de gradientes desde el panel Gradiente.
- Creación de muestras de relleno con patrones.
- Uso de bibliotecas externas de color (Colores Pantone).

Aa Temario
Diplomado de Diseño Gráfico

- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



- Administrar color utilizando la ventana Swatches.

- Visualización de Proof Colors.

10).- Comandos de edición de Color

- Colorización avanzada de vectores por medio del cuadro de opciones del comando Art Recolor.
- Comando directos del submenú Edit Colors.

15).- Creación de documentos finales para impresión o web.

- Creación de documento PDF para impresión digital.
- Creación de documento PDF para distribución en web.

11).- Creación de gráficos con perspectiva

- Manejo de la herramienta Perspective Grid Tool.
- Manejo de la herramienta Perspective Selection Tool.

12).- Creación y manipulación de texto

- Manejo de las distintas herramientas de texto (vertical, horizontal, en contornos).
- Aplicación de atributos de carácter.
- Aplicación de atributos de párrafo.
- Manejo de las distintas cajas de texto (párrafo y de titulares).
- Vinculación de cajas de texto.
- Envolver con texto elementos de diseño.
- Convertir figuras de vectores en cajas de texto.

13).- Manejo de efectos especiales

- Transformación manual y numérica de objetos de diseño (Escala, rotación, posición).
- Efectos especiales en Illustrator.
- Efectos Photoshop aplicados en Illustrator.
- Panel de transparencia. Modos de mezcla y manejo de opacidad.
- Creación de símbolos y manipulación de los mismos por medio de las herramientas adecuadas.
- Creación de objetos ornamentales a partir del uso de pinceles (Caligráficos, de arte y dispersión).
- Creación y edición de mezclas entre objetos (blendings).
- Enmascarillado de objetos con figuras de vectores.
- Creación de estilos gráficos.
- Creación de efectos tridimensionales por medio de los efectos 3D.

14).- Uso del panel Separations Preview.

- Visualización de la Sobre impresión (Overprint) y la Superposición de color en Bordes (Trapping).



- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



Introducción:

Adobe Photoshop CS 5 es el software líder en edición profesional de imágenes digitales. Su interface intuitiva permite desarrollar y aplicar de manera óptima sus herramientas, tanto en el área de diseño como digital.

Objetivos:

Conocer la interfaz que ofrece el programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1).- Interfaz del usuario

- Identificación de los diferentes sectores de la interfaz. (Barra de menús, barra de herramientas, ventana de documento, menú de paletas de trabajo y paleta de control).
- Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del dock).
- Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (workspace).

2).- Conceptos esenciales de los mapas de bits.

- ¿Qué son los pixeles? Estructura de un mapa de bits.
- Modificar el tamaño de una imagen (Image Size).
- Qué es la resolución.
- Que son los modelos de color: RGB, CMYK, Grayscale y Bitmap.
- Cómo se representa el color en una imagen Photoshop (Canales).

3).- Selección y edición de áreas en mapa de bits.

- Herramientas para hacer selecciones en un mapa de bits.
- Adición y sustracción de áreas de selección.
- Transformación libre de áreas de mapa de bits.
- Uso de la herramienta Quick Selection.
- Manipulación de selectores vía submenú Refine Edges.

4).- Trabajando con la herramienta pincel

- Características de borde de pincel, tamaños y formas.
- Creación de pinceles.
- Importación de pinceles predeterminados.
- Variantes al comportamiento del pincel desde el panel Brushes.
- Pintando con Trazos (Paths).
- Coloreando con el pincel de Reemplazo de Color.
- Simulando la cantidad de humedad del pincel con el Mixer Brush.
- Aplicación de pinceles artísticos Bristel.

5).- Aplicación de los diferentes tipos de relleno.

- Trabajando con el Color del Frente y el Color de Fondo
- Conociendo la ventana de Relleno y sus funciones.
- Creación de rellenos de gradiente.
- Tipos de gradiente.
- Generación de Patrones.
- Aplicación de contorno (Stroke) a un área específica.

6).- Herramientas de distorsión de pixeles

- Alterando selecciones con Free Transform.
- Uso de distorsionadores: Skew, Distort, Perspective, Warp.
- Escalado inteligente con el Content-Aware Scale.
- Aplicación de perspectiva con retículas con punto de fuga con la herramienta Vanishing Point.
- Distorsión puntual con el Puppet Warp.
- Modificación de imágenes con pinceles con la herramienta Liquify.

7).- Organización de imágenes en el panel Capas

- Monitoreo y organización de imágenes.
- Selección múltiple de capas.
- Creación de grupos de capas.
- Inserción de imágenes a un lienzo vía copiado y pegado.
- Inserción de imágenes desde el comando Place.
- Creación de objetos inteligentes. Ventajas de su uso.
- Combinación de imágenes a partir del uso de modos de mezcla de capas.

8).- Aplicación especializada de efectos de capa

- Capas de Ajuste y Relleno
- Alineación de capas
- Mezcla de capas

Aa Temario
Diplomado de Diseño Gráfico

- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



9).- Aplicación de Estilos de Capa.

- Creación y aplicación de estilos de capa: Sombras difusas (Shadows), Resplandores (Glow), Relieves y biseles (Bevel and Emboss), Aplicación de color como efecto (colores sólidos, gradientes y patrones).
- Edición y eliminación de Estilos de Capa.

10).- Empleo de Filtros de modificación de imagen

- Aplicación de filtros variados del menú Filters.
- Uso de la ventana Filter Gallery para la previsualización de algunos filtros.
- Combinación de filtros desde la ventana Filter Gallery.

11).- Técnicas para crear máscaras

- Creación de collages a partir de máscaras de capa.
- Control de máscaras desde el panel Mask
- Uso del canal Alpha para generar selecciones.
- Uso de la pluma y figuras geométricas para trazos de recorte (Paths) y mascarillas vectoriales (Shapes).
- Creación de Máscara de Recorte (Clipping Mask).
- Edición y eliminación de máscaras.
- Creación de selecciones con la opción Quick Mask.
- Uso del Clipping Path en el enmascarado de píxeles para su uso en otras aplicaciones.

12).- Herramientas de Retoque fotográfico

- Reparación de rasguños y grietas con las herramientas Clone Stamp, Healing Brush y Patch Tool.
- Suavizado de áreas de ruido por medio de la herramienta Blur.
- Modificación de sombras, luces y saturación con las herramientas Burn, Dodge y Sponge.
- Técnica de retoque por medio del relleno inteligente (Content-Aware Fill).

13).- Procesos de calibración de imágenes

- Aplicación de ajustes automáticos (Auto Levels, Auto Color, Auto Contrast).
- Principios de corrección de color.

- Manejo de luces, sombras y medios tonos en el panel Niveles.
- Manejo de luces, sombras y medios tonos en el panel Curvas.
- Alteración de color por medio de la ventana Color Balance.
- Control de sombras y luces con Shadow & Highlights.
- Enfoque de imágenes por medio del filtro Sharpen.

14).- Manipulación de imágenes por medio de las técnicas HDR (High Dynamic Range)

- ¿Qué es HDR?
- Creación de contrastes de mayor precisión o hiperrealistas.

15).- Creación y edición de texto

- Uso de la herramienta de texto de capa.
- Edición de texto desde la ventana de párrafo.
- Aplicación de texto a un trazo de vectores o al interior de un Path o Shape.
- Distorsión de texto con Warped Text.

16).- Aplicación de Acciones y tareas automatizadas

- Grabación de Acciones para ejecución de tareas repetitivas
- Uso del Automate para tareas automatizadas: Batch y Droplet (Lotes de acciones), Crop and Straighten Photos (Recorte y enderezamiento de imágenes)

17).- Salida de documentos finales para impresión o para web.

- Conociendo los formatos de salida.
- Optimización de imágenes para web. Formatos adecuados.
- Exportación de imágenes para impresión digital.
- Exportación de imágenes para impresión en offset.

- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



Introducción:

Adobe InDesign CS 5 es un programa óptimo para la creación y edición de materiales impresos de carácter editorial. Mediante el uso de sus herramientas el alumno podrá desarrollar desde trabajos sencillos como diseño de papelería, hasta el armado de revistas.

Objetivos:

Conocer la interfaz que ofrece el programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1).- Interfaz del Usuario

- Barra de menús.
- Barra de herramientas.
- Ventana de documento.
- Dock.
- Panel de control.
- Uso de los espacios de trabajo (Workspaces).

2).- Operaciones básicas de manipulación de documentos

- Tipos de archivos que puede crear InDesign.
- Creación de documentos.
- Manejo de ajustes de documento (Document Setup).
- Abrir, cerrar y guardar documentos.
- Uso de plantillas.

3).- Manejo de elementos de maquetación de página

- Ajuste de columnas y medianiles.
- Creación y edición de guías
- Control de márgenes y zonas de sangrado.

4).- Creación y transformación de contenedores

- Tipos de contenedores según su contenido.
- Herramientas de creación de contenedores.
- Crear contenedores por medio de trazados compuestos (Ventana Pathfinder).
- Control de esquinas de caja con puntero negro teclas modificadoras.

5).- Transformación y organización básica de objetos

- Uso de la herramienta Free Transform.
- Organizar apilamientos de objetos con submenú Arrange.
- Alineamiento y distribución de objetos con la ventana Align.

6).- Aplicación y edición de color

- Manejo de atributos de color para texto y contenedores.
- Creación de muestras de colores sólidos desde el panel Swatches.
- Creación y edición de muestras de gradiente desde el panel Swatches.
- Uso de bibliotecas externas (Tintas Pantone) desde el Panel Swatches.
- Aplicación de color en imágenes en escala de grises y en alto contraste (Bitmap).
- Aplicación de gradientes con la herramienta Gradiente.

7).- Formas de acceder a recursos externos

- Formatos de archivo aceptados por InDesign.
- Uso del comando Place para importación de imágenes y texto.
- Activación y uso de la ventana mini Bridge.

8).- Manipulación de imágenes en contenedores


- Transformación de dimensiones de imagen por medio de ajustes automáticos.
- Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación con puntero negro.
- Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación con puntero blanco.
- Transformación numérica con Panel de Control.

9).- Manejo y edición de texto

- Edición de atributos de texto (párrafo y carácter).
- Vinculación y manipulación de cajas de texto.
- Opciones de contenidos de cajas de texto (Text Frame Options).

10).- Uso de efectos en InDesign

- Formas de acceso a la ventana de edición de Efectos
- Efectos de sombras.
- Efectos de resplandores.
- Efectos de transparencia y formas de mezcla.



Temario
Diplomado de Diseño Gráfico

- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



11).- Uso de estilos

- Creación y edición de estilos de párrafo.
- Creación y edición de estilos de carácter.
- Creación de estilos gráficos.

12).- Organización de elementos desde la ventana capas (Layers)

- Creación de capas.
- Duplicación de capas.
- Bloqueo y desbloqueo de capas.
- Mover objetos de una capa a otra.
- Manipulación individual de objetos dentro de una capa.
- Eliminación de capas.

13).- Manejo de páginas desde la ventana páginas (Pages)

- Análisis de la ventana Pages
- Tipos de páginas en Indesign.
- Inserción, eliminación y cambio de lugar de páginas.
- Inserción de hojas en blanco.
- Creación de páginas maestras.
- Aplicación de páginas maestras en páginas de documento.
- Inserción de páginas con distinta dimensión.

14).- Inserción de caracteres especiales en texto

- Inserción de numerador de páginas.
- Inserción de tabuladores.

15).- Diagramación dinámica de elementos de página

- Modificación dinámica de espacios entre contenedores adyacentes usando la herramienta Gap y sus teclas modificadoras.
- Organizar en columnas y filas contenedores tanto de imagen como de texto.

16).- Técnicas de contorno de contenedores con texto (Ventana Text Wrap)

- Clases de contorneos de texto.
- Contorneos especiales.

17).- Recursos para reutilizar elementos en diferentes documentos

- Función y uso del archivo Biblioteca (Library)
- Creación e inserción de Snippets en documentos.

18).- Creación y edición de una Tabla de contenidos

- ¿Cómo integrar una Tabla de contenidos a un documento?
- Actualización de una Tabla de Contenidos.

19).- Uso del archivo Libro en Indesign

- Uso del archivo Libro para unir varios documentos en un proyecto.
- Sincronización de estilos y numeración de páginas.
- Creación de Tabla de contenidos para todo el libro.
- Creación de un PDF y un paquete de impresión a partir de los capítulos de un Libro.

20).- Elaboración de documentos electrónicos

- Inserción de elementos interactivos (Botones).
- Inserción de hipervínculos y bookmarks.
- Inserción de audio y video.
- Uso de Transiciones de Páginas.
- Exportación a PDF electrónico.
- Generación y edición de tabla de contenidos con hipervínculos.

21).- Creación de documentos animados

- Animación de objetos, textos o imágenes con el panel Animation
- Control de entradas y salidas de objetos animados con el panel Timing.
- Aplicación de Estados de Objetos con el panel Object State.
- Previsualización de animaciones en el panel Previo (Preview).
- Inserción de archivos FLV y mp3.
- Exportación a SWF.

22).- Preparación de paquetes de impresión (Package)

- Hacer paquete de impresión (Package) para transportar un documento Indesign con todos sus elementos.
- Manejo de la ventana Preflight Panel.

- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



Introducción:

Strata Design 3D 6 CX es un programa de modelado y animación tridimensional que sirve para generar tanto imágenes estáticas como películas. Útil tanto para el diseño gráfico, industrial o arquitectónico. Tiene una interfaz amigable y fácil de manejar, así como elementos predefinidos que ayudan en el proceso.

Objetivos:

Aprender a dominar el espacio tridimensional, crear objetos a partir de las herramientas de modelado para aplicarles materiales en un ambiente con luces, tomas de cámara para una salida tanto para ambientes digitales como impresos.

1).- Manejo de la interfaz de trabajo

- Introducción: el modelado tridimensional.
- Diferencias entre espacio bidimensional (2D) y tridimensional (3D).
- Preparación del ambiente de trabajo.
- Exploración de la Barra de Herramientas.
- Control de las características del modelo desde la Ventana de propiedades de objeto.
- Librerías de materiales, atmósferas, efectos luminosos y de objetos predeterminados desde la Ventana de Recursos.
- Aplicación de propiedades de entorno desde la Ventana de Ambiente.
- Composición se objetos complejos desde la Ventana Comandos de Modelado.

2).- Creación del escenario 3D

- Manejo de vistas ortogonales.
- Control y modificación de retícula guía por vista.
- Ventanas de grupo para edición de objetos.
- Uso de la lupa o Zoom para acercamientos o vistas generales.
- Rotación de plano para visualización de modelos.
- Modos de previsualización de modelos.

3).- Creación de Objetos 3D

- Modificación de modelos con las herramientas de transformación: mover, rotar y escalar.
- Creación y edición de volúmenes primitivos (Cubos, esferas, conos, cilindros y pirámides)
- Uso de las herramientas Pen Curve y Pen 2D Región para la generación de contornos guía y planos en dos dimensiones.
- Creación y edición de objetos por extrusión (Extrude)
- Creación y edición de objetos circunvolucionados con la herramienta Torno (Lathe)

- Creación y edición de objetos por medio de la extrusión por contorno -siguiendo un path- (Path Extrude)
- Creación y edición de objetos por medio la Herramienta Revestimiento (Skin)
- Recomposición de objetos con los Comandos de Modelado (Smooth Mesh, Meld, Booleanos, Fillet, Subdivide y Thickness)
- Extrusión y manejo de tipografía 3D.
- Conversión de modelos. Cómo cambiar la estructura constructiva de un objeto.
- Edición de una superficie Bezier.
- Modelando con malla poligonal (Vértices, Aristas y Caras)
- Importación de gráficos de vectores desde Illustrator para la generación de modelos.
- Importación de modelos 3D de otras aplicaciones como Strata 3D, 3D Max Studio o Maya (Formatos: 3Ds, Obj).

4).- Aplicación, edición y creación de texturas:

- Crear y editar texturas desde las ventanas de materiales predeterminados.
- Crear y editar texturas desde la ventana de modo experto.
- Creación de texturas con imágenes.
- Modos de mapeo de volúmenes.
- Reposición de mapeo.

5).- Manejo de elementos de composición de escena

- Inserción de cámaras en escena
- Control de propiedades de cámara
- Importación de imágenes de referencia para la orientación del escenario y ajuste de modelo.
- Colocación de luces focales.
- Control de propiedades de iluminación focal.
- Aplicación de elementos de ambiente (fondos, luces direccionales, pisos, atmósferas).
- Aplicación de efectos especiales (resplandores, destellos, halos).

Aa Temario
Diplomado de Diseño Gráfico

- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



- Representación visual (Renderizado) de escena con la herramienta de Render.
- Diversos tipos de renderizado.
- Exportación de la imagen renderizada en distintos formatos.

6).- Animación

- Principios de animación.
- Manejo de la ventana Project para creación de animaciones.
- Animación por modificación manual.
- Animación con guía (siguiendo un vector).
- Renderizado de secuencias.
- Generación de película.

7).- Exportación de documentos con características especiales

- Creación de archivos en formato PSD para edición en Photoshop.
- Exportación de modelos para su uso en Photoshop Extended.
- Generación de películas. Exportación a Flash y a Quicktime.



- Sistema operativo Mac OS X.6 (Snow Leopard)
- Illustrator CS 5
- Photoshop CS 5
- InDesign CS 5
- Strata 3D CX 6
- Salida a impresión



Introducción:

Para poder reproducir documentos digitales en los procesos de impresión existentes en el mercado (digital u offset) se requiere cumplir con requisitos precisos para conseguir los resultados más favorables. Por ello es necesario saber cómo prepararlos.

Objetivos:

Conocer procedimientos específicos para preparar archivos desde los distintos programas vistos en el diplomado.

1).- Impresión digital e impresión en Offset

- Diferencias entre ambas.

2).- Qué tipo de impresión utilizar en un proyecto

- Tipos y número de tintas a utilizar.
- Tipo de papel.
- Tamaño de la publicación.
- Tiraje.

3).- Tintas para impresión

- ¿Qué es la selección de color?
- ¿Qué es la separación de color?
- Tintas process o de cuatricromía.
- Tintas spot o planas.
- Sobre impresión de tintas (Overprint) y superposición de color en bordes (Trapping)

4).- Características de la impresión en offset

- ¿Cómo se mezcla el color en la impresión offset?
- ¿Qué son los tramados o medios tonos?
- ¿Qué es el lineaje por pulgada en la impresión offset?
- Ángulo de línea en las tramas de medio tono.

5).- Preparación de imágenes de pixeles para impresión

- ¿Qué es la resolución?
- Relación entre resolución y lineaje por pulgada.
- ¿Cómo calcular la resolución correcta de una imagen dependiendo del lineaje de impresión en que se va a representar?
- Modelos de color para impresión (CMYK, escala de grises, duotonos).
- Formatos adecuados de archivos de pixeles para impresión.

6).- Preparación de documentos para impresión en Illustrator

- Revisión de color desde el panel Separation Preview
- Asignación de Overprint y Trapping por medio del panel Attributes
- Verificación de la resolución de salida de las imágenes de un documento desde el panel Control.
- Chequeo del comportamiento de la tinta negra.
- Exportación a PDF e impresión a Postscript.

7).- Preparación de documentos para impresión en Photoshop

- Verificación de colores dentro de la gama de color CMYK.
- Seguimiento de tonos en la conversión RGB-CMYK.
- Uso de los canales Spot para tintas planas.
- Chequeo de la resolución adecuada para la salida.
- Formatos adecuados para impresión.

8).- Preparación de documentos para impresión en Indesign

- Uso del panel Links para verificar las imágenes importadas: ubicación, modo de color, formato, resolución.
- Aplicación de Sobre impresión (Overprint) y Superposición de color en Bordes (Trapping) con el panel de atributos (Attributes).
- Visualización del comportamiento de tintas, Sobre impresión, Ensanchado de Bordes –Manual o automático– con el panel Separations Preview.
- Revisión de contenidos, imágenes y fuentes que se usan en un documento con el panel Preenvío (Preflight).
- Creación de Paquete (Package) de impresión para imprentas.
- Exportación de PDF para impresión e impresión Postscript.

9).- Revisión de documentos exportados en Acrobat.

- Chequeo del comportamiento de tintas desde la opción Output Preview.
- Conversión de archivo Postscript a PDF por medio de Distiller.