

# Curso de Diseño Gráfico Básico

**eduMac**  
DIGITAL ARTS SCHOOL



[www.edumac.com.mx](http://www.edumac.com.mx)



**Canon**



## TEMARIO

Sistema Operativo Mac | 2 h  
 Adobe Illustrator  
 Adobe Photoshop

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día existen 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 está realmente enfocado a desarrollar cualquier actividad relacionada con el diseño gráfico y todos los medios digitales.

## OBJETIVO

Manejar con soltura 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, Thunderbolt y Minidisplay)
- ◆ 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
- ◆ Icono de disco duro
- ◆ Menú 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?
- ◆ ¿Qué es el procesador?
- ◆ ¿Qué es la memoria?

### 4. ORGANIZAR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Cómo ejecutar comandos vía menú conceptual?
- ◆ ¿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
- ◆ Obtener información de documentos
- ◆ Búsqueda de documentos vía Spotlight

### 5. MANEJO DE VENTANAS DEL FINDER

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

### 6. PREFERENCIAS DEL SISTEMA

- ◆ Ajustes generales, Lenguaje y Búsquedas
- ◆ Mission Control
- ◆ Preferencias del ratón: Habilitar o inhabilitar zonas sensibles del mismo
- ◆ Visualización del teclado y ajustes de lenguajes
- ◆ Control de Accesibilidad

### 7. OPERACIONES DE CONEXIÓN EN RED

- ◆ ¿Cómo conectarse a otro equipo de cómputo?
- ◆ ¿Cómo compartir la pantalla de otra computadora?
- ◆ ¿Qué es el Wi-Fi?
- ◆ ¿Para qué me sirve el Bluetooth?



## TEMARIO

Sistema Operativo Mac  
**Adobe Illustrator | 28 h**  
 Adobe Photoshop

## INTRODUCCIÓN

Adobe Illustrator representa una de las mejores opciones para la creación, edición y corrección de gráficos vectoriales y diseño para impresos, web o video. Además cuenta con funciones para imágenes 3D y perspectivas.

## OBJETIVO

Conocer la interfaz del 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 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. MANIPULACIÓN DE DOCUMENTOS

- ◆ Creación de documentos y ajuste de características del mismo
- ◆ Abrir, cerrar y guardar documentos
- ◆ Unidades de medida

### 3. USO Y MANIPULACIÓN DE ARTBOARDS

- ◆ Inserción de mesas de trabajo al crear documento nuevo

- ◆ Control de mesas de trabajo con la herramienta Artboard

### 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 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
- ◆ Creación de formas complejas por medio de las herramientas Pluma, Curvatura y Lápiz
- ◆ Combinar figuras con Pathfinder y Compound Path
- ◆ Vectorización de imágenes bitmap por medio del comando Live Trace
- ◆ Colorización de vectores con la herramienta Live Paint Bucket

### 6. 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 y otros)
- ◆ Trazos especiales con Shape Builder y Shaper Tool

### 7. HERRAMIENTAS ESPECIALIZADAS

- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Tipos de pinceles: (Caligráficos, de arte, de patrón y dispersión)
- ◆ Uso de trazos para generar pinceles
- ◆ Trabajo con los pinceles artísticos Bristle
- ◆ Opciones de Modo de Dibujo (Draw Inside y Draw Behind)
- ◆ Uso de mascarillas de recorte



## 8. MANEJO DE CONTORNOS (STROKE)

- ♦ Control de grosor de contornos
- ♦ Edición del comportamiento de esquinas y cabos de 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. 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 de creación de gradientes y control de umbrales con la herramienta Gradiente
- ♦ Creación de muestras de relleno con patrones
- ♦ Uso de bibliotecas externas de color (Colores Pantone)
- ♦ Administrar color utilizando la ventana Swatches

## 10. EDICIÓN DE COLOR

- ♦ Edición de colores
- ♦ Colorización avanzada de vectores por medio del cuadro de opciones del comando Art Recolor

## 11. CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE TEXTO

- ♦ Manejo de las distintas herramientas de texto (vertical, horizontal, escritura en contornos y dentro de trazos)
- ♦ Creación y Aplicación de atributos de carácter y de párrafo
- ♦ Point type y Area type
- ♦ Opciones de Area Type: Columnas y renglones
- ♦ Vinculación de cajas de texto
- ♦ Envolver con texto elementos de diseño con la herramienta Text Wrap
- ♦ Convertir figuras de vectores en cajas de texto
- ♦ Aplicación de texto a un trazo de vectores o al interior de un Path
- ♦ Convertir texto en línea a texto de caja y viceversa

## 12. EFECTOS ESPECIALES

- ♦ Transformación manual y numérica de objetos de diseño (Escala, rotación, posición y espejo)
- ♦ Efectos especiales en Illustrator
- ♦ Efectos Photoshop aplicados en Illustrator
- ♦ Panel de transparencia. Modos de fusión y manejo de opacidad
- ♦ Creación de símbolos y manipulación de los mismos por medio de la herramienta Sprayer

- ♦ Creación y edición de mezclas entre objetos (blendings)
- ♦ Creación de estilos gráficos
- ♦ Creación de efectos tridimensionales por medio de los efectos 3D

## 13. EFECTOS DE DISTORSIÓN ENVOLVENTE

- ♦ Distorsión con rejillas predeterminadas
- ♦ Distorsión con mallas rectangulares
- ♦ Distorsión por medio de un objeto en capa superior

## 14. APLICACIÓN DE PERSPECTIVAS

- ♦ Manejo de la herramienta Perspective Grid Tool
- ♦ Seleccionar perspectivas y editarlas
- ♦ Integrar objetos en la retícula adecuada



## TEMARIO

Sistema Operativo Mac  
Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop | 30 h

## INTRODUCCIÓN

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

## OBJETIVO

Conocer la interfaz del 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 espacios personalizados (Workspace)

### 2. MAPAS DE BITS

- ◆ ¿Qué son los píxeles? Estructura de un mapa de bits
- ◆ Modificar el tamaño de una imagen (Image Size)
- ◆ ¿Qué es la resolución?
- ◆ Modelos de color: RGB, CMYK, Grayscale, Indexed Color, Duotono y Bitmap
- ◆ Trabajando con Canales: RGB
- ◆ ¿Qué es un canal Alfa?

### 3. SELECCIÓN Y EDICIÓN DE ÁREAS BITMAP

- ◆ Herramientas para hacer selecciones en un mapa de bits
- ◆ Transformación de selecciones sin afectar píxeles
- ◆ Adición y sustracción de áreas de selección
- ◆ Transformación de áreas de mapa de bits afectando píxeles
- ◆ Edición de selecciones vía botón Refine Edges

### 4. PINTANDO CON LA HERRAMIENTA PINCEL

- ◆ Características de borde de pincel, tamaños y formas
- ◆ Control de rotación de un pincel
- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Importación de pinceles predeterminados
- ◆ Variantes al comportamiento del pincel desde el panel Brushes
- ◆ Control de espaciado en un pincel
- ◆ Pintando con Trazos (Paths) utilizando pinceles
- ◆ Aplicación de pinceles artísticos Bristle

### 5. APLICACIÓN DE RELLENO

- ◆ Trabajando con Color de Frente y 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 PÍXELES

- ◆ Transformando 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 la herramienta Liquify
- ◆ Generar distorsiones con la herramienta Perspective Warp



## 7. ORGANIZACIÓN DE CAPAS

- ◆ Herramientas del panel capas
- ◆ Monitoreo y organización de capas
- ◆ Selección múltiple de capas
- ◆ Creación de grupos de capas
- ◆ Inserción de imágenes a un lienzo vía copiado y pegado
- ◆ Colocación de imágenes desde el comando Place
- ◆ Creación de Objetos Inteligentes y ventajas de su uso
- ◆ Combinación de imágenes a partir de la utilización de modos de fusión de capas
- ◆ Capas de Ajuste y Relleno

## 8. 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, copiado y eliminación de Estilos de Capa

## 9. TÉCNICAS PARA CREAR MASCARILLAS

- ◆ ¿Qué es una mascarilla?
- ◆ Creación de mascarillas desde el panel de Capas
- ◆ Control de mascarillas desde el panel Mask
- ◆ Uso del canal Alpha para generar selecciones
- ◆ Uso de la pluma y figuras geométricas para trazos de recorte (Paths)
- ◆ Mascarillas vectoriales con trazos tipo Shape

- ◆ Creación de Mascarilla de Recorte (Clipping Mask) desde el panel de Capas o vía menú
- ◆ Edición y eliminación de mascarillas
- ◆ Creación de selecciones con la opción Quick Mask
- ◆ Uso del Clipping Path en el enmascarillado de píxeles para su uso en otras aplicaciones

## 10. EMPLEO DE FILTROS

- ◆ 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. HERRAMIENTAS DE RETOQUE FOTOGRÁFICO

- ◆ Reparación en una imagen de rasguños y grietas con las herramientas Clone Stamp, Healing Brush, Spot Healing Brush y Patch Tool
- ◆ Desplazamiento de píxeles con el Content-Aware Move Tool
- ◆ Suavizado de áreas de ruido por medio de la herramienta Blur
- ◆ Incremento de detalle con la herramienta Sharpen
- ◆ Modificación de sombras, luces y saturación con las herramientas Burn, Dodge y Sponge
- ◆ Técnica de retoque por medio del relleno inteligente (Content-Aware Fill)
- ◆ Agregar capa de grano con el filtro Noise

## 12. PROCESOS DE CALIBRACIÓN DE IMÁGENES

- ◆ Principios de corrección de color
- ◆ Manejo de luces, sombras y medios tonos en los paneles Niveles y Curvas
- ◆ Alteración de color por medio de la ventana Color Balance
- ◆ Control de saturación y luminosidad (Hue/Saturation)
- ◆ Calibrar color por color con Selective Color
- ◆ Control de sombras y luces con Shadow & Highlights
- ◆ Enfoque de imágenes por medio del filtro Sharpen

## 13. CREACIÓN Y EDICIÓN DE TEXTO

- ◆ Herramienta de texto
- ◆ Atributos de texto desde la ventana de párrafo
- ◆ Aplicación de texto a trazos
- ◆ Distorsión de texto (Warped Text)

## 14. 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) y creación de panorámicas con Photomerge