



# FUNDACION ALFA

## PLAN DE ESTUDIO CURSO:

### DISEÑO GRAFICO Y WEB

#### 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 intervinculación que existe entre ellos.
- Concretar trabajos de manipulación de vectores (Corel draw); retoque y maquetación fotográfico (Photoshop); animación y scripts (flash); y diseño y maquetación web (fireworks y 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.

#### UNIDAD N° 1: COREL DRAW (DIBUJO VECTORIAL)

- Breve historia acerca de Corel
- ¿qué es el dibujo vectorial?
- Comparación con otros programas de diseño vectorial.
- Ventajas y desventajas del uso de Draw x3.
- El espacio de trabajo: barras, cajas de herramientas, escritorio y otras herramientas.
- La caja de herramientas, su utilización: selección.
- Utilización de herramientas de líneas: mano alzada y bezier.





- Herramientas de forma; rectángulo; elipse; herramientas poligonales; formas básicas.
- El relleno digital: color uniforme; degradado; poscript; patrones; texturas.
- Técnica de calcado vectorial de una imagen digital, para aplicaciones varias
- Manipulación de color de contornos.
- Manipulación de tipos y grosores de contornos.
- Utilización de rellenos uniformes.
- Creación de un sistema visual de tarjeta.
- Formas y contornos, aplicación de figuras en el espacio bidimensional.
- Utilización de herramientas de interactivas: mezcla; contorno; Distorsión; sombra; envoltura; extrusión y transparencia.
- Manejo de texto artístico, sus ventajas y desventajas.
- ¿qué es un trabajo de editorial?
- Maquetación de una monografía.
- Utilización de texto de párrafos.
- Herramientas de texto avanzadas.
- Interpretación de medidas tipográficas.
- Utilización de familias tipográficas, variables e interlineados.
- Adaptar imágenes a textos.

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

- Breve historia acerca de adobe.
- ¿qué es la imagen digital?
- Comparación con otros programas de imagen y retoque fotográfico.
- Ventajas y desventajas.
- 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.
- Técnicas de blanqueo ocular y dental.





- Potenciación 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.

### **UNIDAD N° 3: FLASH. (ANIMACIÓN MULTIMEDIAL)**

- Breve historia de macromedia, la revolución multimedia.
- ¿Por qué flash cambio el mundo digital?
- Comparación con otros programas de diseño.
- El área de trabajo, barras, caja de herramientas, escritorio, paneles.
- Dibujos, aplicación y manipulación, selección parcial, selección completa.
- Líneas, formas y símbolos.
- El panel biblioteca y su función en flash.
- La incorporación de la dimensión tiempo.
- La línea de tiempo, fotogramas, y capas en flash.
- Animación de una pelotita picando.
- Utilización de símbolos para animar, fotogramas clave, interpolaciones de movimiento, guías de movimientos.
- La velocidad: aceleración y desaceleración de un símbolo.
- Creación de una presentación multimedial de imágenes a partir de botones.
- Creación de documentos a medida.
- Incorporación de archivos externos a la biblioteca.
- Creación de símbolos de tipo gráfico.





- Líneas de tiempo independientes en capas.
- Creación de fade in a partir de fotogramas clave e interpolaciones de movimiento.
- Utilización de scripts básicos.
- El asistente de scripts y la importancia en el lenguaje action script 2.0.
- Animación fluida a partir de capas paralelas.
- La utilización de la línea de tiempo de forma articulada.
- Control y movimiento de los símbolos para no crear un error de movimiento.
- Utilización de símbolos de tipo botón.
- La línea de tiempo paralela del botón.
- Símbolos dentro de símbolos.
- El script (on Release) y su función en los botones.
- Presentación multimedia y como se prueba.
- Exportar archivos de película swf para su reproducción.
- Complementos flash.
- Clasificación de banners.
- Plantillas en flash.
- Las líneas de tiempo paralelas.
- Animación con punto final y loops de animación.
- Utilización de símbolo de clip de película.
- Incorporando el texto en flash.
- Textos estáticos y dinámicos.
- Utilización de escenas.
- Vinculación de escenas a través de botones.
- la ductibilidad de la línea de tiempo en flash, el paralelismo, las líneas multiples, los recorridos virtuales.

#### **UNIDAD N° 4: DREAMWEAVER – FIREWORKS (DESARROLLO WEB)**

- breve reseña de programa dreamweaver
- como se construye el sitio.
- El nic name o url.
- Nic Ar
- Servicios de hosting.
- Alojamiento y motores.
- Subiendo con filezilla.
- Primeros pasos dreamweaver
- exportando html.





- el entorno de trabajo.
- la diferencia del maquetador con otros programas.
- creando 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.
- La utilización de posicionadores.
- Incorporación de elementos flash de diferentes tipos.
- El texto en html.
- Utilización de texto de vínculo.
- 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.
- comparación con otros programas de diseño.
- la doble función de vector e imagen digital.
- el espacio de trabajo: barras, caja de herramientas, paneles.
- creación de un encabezado de página web.
- utilización de fotogramas y capas en el proceso de creación.
- herramientas de retoque de imagen.
- el uso del color web: el sistema hexagesimal.
- el uso de las máscaras en fireworks.
- creación de bocetos de páginas web.
- herramientas de dibujo vectorial.
- el texto en fireworks.
- formatos de guardado y exportación.
- exportar lotes de imágenes del mismo tamaño.
- los lotes y el proceso de renombramiento.
- importancia de los lotes en el proceso web.

