

CURSO DISEÑO GRÁFICO Y WEB

Fechas

Octubre a junio.

Horarios

Grupo 1: lunes y miércoles 18h-20h
Grupo 2: lunes y miércoles 20h-22h
Grupo 3: sábados 10h-13h

Precio

Matrícula 50€
Grupo 1, 2: 135€/mes
Grupo 3: 110€/mes

INTRODUCCIÓN

La palabra clave que mejor describe el Diseño, ya sea Gráfico o Web, es **Comunicación**. El objetivo de un diseñador gráfico es transmitir ideas y mensajes de la forma más eficaz posible, a través de elementos gráficos.

El desarrollo de bienes y servicios que se ponen a disposición del público provoca la competencia entre unos y otros para encontrar su lugar en el mercado. Esto precipita el nacimiento de la publicidad, primero con intención de dar a conocerse y, posteriormente, para diferenciar un producto de la competencia.

La imagen ha demostrado ser mucho más efectiva a este respecto y mucho más versátil. La comunicación visual transmite más mensajes en un solo golpe de vista, y su mensaje es más recordado que un anuncio oído en la radio, por ejemplo.

A menudo se ha relacionado al diseñador con el artista. Desde luego que lo es, pero con una peculiaridad; el diseñador debe comunicar a propósito de un producto, idea o servicio de forma clara y directa, siguiendo unas pautas impuestas.

La ubicación laboral del diseñador gráfico se halla en amplios sectores, tales como agencias publicitarias, medios de comunicación, todo el sector editorial, empresas de producción de videojuegos.

No hay empresa hoy en día que no dedique un esfuerzo a publicitarse a sí misma o a sus productos. Toda mediana empresa tiene un departamento de comunicación encargado del tanto del marketing promocional, como de la imagen corporativa. No pueden prescindir de un equipo de diseñadores gráficos.

OBJETIVOS

El curso tiene un carácter de formación profesional. Las clases son principalmente prácticas. Los conocimientos adquiridos serán complementados con teoría.

Su objetivo es desarrollar las dotes creativas y adquirir los conocimientos técnico-productivos necesarios para ser capaz de abordar un proyecto desde la idea hasta su realización.

Las categorías de Diseño Gráfico que deben ser dominadas por el alumno al finalizar el curso son:

Diseño editorial, en sus tres grandes disciplinas: Libro, revista y periódico.

Diseño publicitario: carteles, folletos y anuncios incluidos dentro de publicaciones.

El alumno deberá saber desenvolverse sin dificultad con el software necesario. Será capaz de manipular imágenes aprovechando las herramientas que la tecnología nos ofrece. Podrá crear elementos gráficos nuevos o modificar los ya existentes.

CONTENIDO

TÉCNICAS GRÁFICAS

1. Industria de la imprenta
2. Métodos de impresión
3. Papel
4. Imposición
5. Gestión de Color
6. Pixel
7. Formatos de impresión
8. Terminología

COLOR

1. Sistemas cromáticos
2. Colores aditivos y sustractivos
3. Círculos cromáticos
4. Tintas especiales
5. Connotaciones y jerarquías

TIPOGRAFÍA

1. Introducción a la Hª de la tipografía
2. Clasificación
3. Partes de la letra
4. Kern y trak
5. Texto
6. Párrafo

7. Tratamiento de retículas

COMPOSICIÓN / RETICULAS

1. Construcción de retícula
2. Sistemas de medida
3. Manchas y contraformas
4. Proporción aurea y papel
4. Jerarquías de composición
5. Retícula tipográfica
6. Retícula fotográfica
7. Retícula con ilustración

PACKAGING

1. Conceptos
2. Maquetación
3. Materiales
4. Taller

IDENTIDAD GRÁFICA

Fundamentos y tendencias estéticas
Imagen e identidad corporativa
Desarrollo y Procesos de trabajo
Briefing
Manual de identidad corporativa

Señalética y Brouchure

ILLUSTRATOR

Presentación de Illustrator - Interficie de trabajo
Introducción al manejo de Illustrator
Menú principal
Comandos principales
Presentación de Herramientas
Edición de los atajos de teclado
Área de trabajo
Herramientas de trabajo
Paletas
Personalización de atajos de teclado
Cambio de la vista
Almacenamiento de un documento
Trabajo con preferencias y ajustes predeterminados
Formatos de salida (.ai, .tiff, .pdf, .jpge, .gif, .vga, etc)
Operaciones de Transformación
Dibujo
Trazados
Dibujo de formas básicas y líneas rectas
Dibujo con la herramienta Pluma
Ajuste de los segmentos de trazado
Uso de herramientas de retoque de trazado
Uso de la paleta Contorno
Uso de los efectos de vértice
Trabajo con trazados
Creación de trazados a partir de contornos de texto
Color
Gestión de los modos de color
Creación y modificación de degradados (fondos, elementos gráficos, etc)
Utilización de color según medio de comunicación
Texto
Introducción a la historia de la tipografía
Punto, tamaño, interlineado, kerning, altura línea x, tipografía, familias.
Métodos de maquetación de formas
Organización, fusión y alineación de elementos
Reglas, guías, guías inteligentes, rejillas
Operaciones de acotación
Capas
Símbolos
Herramientas para ilustración
Pinceles standar
Creación de pinceles
Creación de gráficos tridimensionales
Filtros y efectos
Preferencias de Illustrator
Trabajos específicos por grupos de herramientas.
PROYECTO 1. PRIMER PLANTEAMIENTO DE EJERCICIO

DE COMUNICACIÓN GRÁFICA.
PROYECTO FIN DE CURSO. RESOLUCIÓN GRÁFICA DE
MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA.

INDESIGN

Presentación de InDesign
Interficie de trabajo
Menú principal
Introducción al manejo de Photoshop
Herramientas y comandos principales
Área de trabajo
Herramientas de trabajo
Paletas
Personalización de atajos de teclado
Cambio de la vista
Almacenamiento de un documento
Trabajo con preferencias y ajustes predeterminados
Estilos de InDesign
Atajos de teclado
Configuración de páginas
Configuración de opciones básicas de maquetación
Uso de reglas, cuadrículas y guías
Trabajo con páginas y pliegos
Numeración de páginas
Cambio de la numeración y las opciones de sección
Adición de números de página automáticos para saltos de artículo
Uso de las páginas maestras
Maquetación de páginas con marcos
Ajuste automático de los objetos de maquetación
Trabajo con capas
Trabajo con texto
Marcos de texto
Adición de texto a marcos
Edición de texto
Búsqueda y modificación de texto y fuentes
Diccionarios ortográficos
Creación de texto en trazado
Exportación de texto
Creación de tablas
Creación y edición de tablas
Formato de tablas
Adición de contornos y rellenos a una tabla
Creación de libros y reunión para impresión
Creación de un archivo de libro
Vínculos de hipertexto
Dibujo
Trazados
Formas básicas y líneas rectas
Herramienta Pluma
Uso de los efectos de vértice
Trabajo con trazados compuestos

Creación de trazados a partir de contornos de texto
 Importación, exportación y gestión de gráficos
 Gráficos vectoriales e imágenes de mapas de bits
 Resolución para imágenes de mapas de bits
 Control de calidad y rendimiento de visualización de imágenes
 Colocación de un archivo PDF
 Gestión de vínculos y gráficos incrustados
 Uso de bibliotecas de objetos
 Opciones de exportación
 Disposición y combinación de objetos
 Trabajo con trazados de recorte
 Agrupación y desagrupación de objetos
 Alineación y distribución de objetos
 Transformación de objetos
 Trabajo con transparencias
 Aplicación del color
 Reventado de colores
 Creación de archivos Adobe PDF
 Impresión
 Separaciones de color
 Trabajo con transparencias
 Modos de fusión y transparencia
 Efectos sobre texto y figuras
 Acerca de la función de acoplado
 Definición de acoplado y resultados mediante estilos
 Aplicación del color
 Tipos de tinta plana y color de proceso
 Trabajo y aplicación de muestras y degradados
 Aplicación del color
 Creación de archivos Adobe PDF
 Trabajos específicos por grupos de herramientas.
 PROYECTOS DE MAQUETACIÓN; CARTEL, DIPTICO,
 Y
 LIBRO.

DREAMWEAVER

Conceptos generales.

Internet y la WWW.
 URL's.
 HTTP y HTML.

Navegadores.

Internet Explorer.
 Netscape Navigator.
 AOL.
 Diferentes aspectos para una misma web.

El lenguaje HTML.

Introducción.
 Creación de documento en Word.
 Estructura y etiquetas principales.

Continuación y práctica.

Creación de cuenta FTP.

Protocolo FTP.
 Concepto Servidor/Cliente.

6.Introducción a Dreamweaver.

Modo Código y modo diseño.
 Entorno de trabajo y paletas principales.
 Paneles Propiedades y Objetos.

Primera página.

Introducción de texto y formatos.
 Imagen y color de fondo.
 Alineación, listas.

Creación y gestión de sitio.

Datos locales y datos remotos.
 Ventana sitio.
 Subir y bajar archivos.

Segundas páginas.

Hipervínculos. Anclas.
 Subir la página.

Inserción de imágenes e imágenes de sustitución.

Tablas.

Propiedades.
 Atributos de tabla y de celda.
 Selección y configuración de columnas y filas.

Formularios.

Campo de texto. Área de texto. Casilla de verificación.
 Botón de radio. Casilla de verificación. Lista. Menú de salto.
 Campo de imagen.

Practica.

Elaboración de una web comercial.

Hojas de Estilos.

Estilos CSS.
 Estilos HTML.
 Dónde DW no llega.

HTML dinámico.

Capas.
 Animación de capas.
 Línea de tiempo.

Comportamientos.

Abrir ventana de navegador.
 Mostrar y ocultar capas.
 Mover capas.
 Mensajes emergentes...

Practica con comportamientos.

Puzzle.
 Cambios de propiedades.

Marcos.

- Creación y gestión.
- Nevegar entre ellos.
- Marcos interiores.

Promoción.

- Alta en buscadores.
- Banners.
- Recursos JavaScript.

PHOTOSHOP / IMAGE READY

Entorno de trabajo.

- Peneles y herramientas.
- Concepto de mapa de bit.
- Píxel y resolución.
- Navegar por el documento.

Documento nuevo.

- Herramientas de dibujo y opciones.
- Colores frontal y de fondo.
- Paleta de historia.
- Pincel y lápiz.
- Aerógrafo.
- Borrador, borrador de fondos y borrador mágico.
- Creación de degradados.

Profundidad de color.

- Modos de color: RGB, CMYK, HSB, Indexado...
- Colores seguros para la web.
- Lenguaje hexagesimal.
- Panel muestras.

Selecciones.

- Herramienta lazo, varita y marco.
- Añadir, restar, intersectar.
- Máscara rápida.
- Guardar y cargar una selección.
- Copiar y pegar.

Capas.

- Panel capas.
- Editarlas.
- Opciones de fusión.
- Máscara de capas.

Ajustes y transformaciones básicas de la imagen.

- Transformar, distorsionar, sesgar, rotar, perspectiva.
- Niveles: ¿Qué es un hostograma? Curvas.
- Brillo y contraste.
- Tono y saturación.

Ejercicio montaje.

Texto.

- Horizontal, vertical y máscara de texto.
- Capas de texto.
- Aplicar formato a los caracteres y a los párrafos.
- Deformarlo.
- Rasterizar.

Formas vectoriales y herramienta pluma.

- Nodos y líneas de dirección.
- Trazados abiertos, cerrados y de recorte.
- A partir de selecciones.

Filtros para efectos especiales.

- De distorsión.
- De textura.
- Para bosquejar.
- Artísticos.

Canales y ejercicios con canales.

- Crear efectos metálicos.
- Imitar líquidos.

Diseño y estructura de una página básica.

- Información gráfica.
- Área de texto.
- Área para la navegación.
- Diseño de los botones.

Creación y gestión de divisiones.

- Criterios para dividir la imagen.
- Crear sectores.
- Selección y modificación.

Image Ready.

- Optimización de gráficos.
- Formatos aptos para la web: JPG, GIF, PNG
- Guardar para web.

Animaciones con Image Ready.

- Rollovers.
- Botones.
- Animaciones.

FLASH

Entorno de trabajo.

- Navegación.
- Primeras herramientas: Línea, rectángulo, óvalo.
- Lápiz y brocha.
- Cubo de pintura y bote de tinta.
- Colores y degradados.

El objeto.

Concepto de imagen vectorial.
Posibilidades.
Herramienta seleccionar y subseleccionar.
Posición en el plano.
Dimensiones.
Transformar, rotar, voltear.

Resto de herramientas.

. Grupos. Transformar, ordenar, voltear.

Línea de tiempo.

Capas.
Animación fotograma a fotograma.
Papel cebolla.

Símbolos.

Instancias.
Efectos: modificación de color y transparencia.
Interpolación de forma y de movimiento
Guías de movimiento.

Sonidos.

Importación de sonidos.
Edición.
Compresión de sonidos para exportar.

Escenas.

Interactividad.
Botones.
Introducción a Actionscript.

Publicar una animación.

Variables.

Texto dinámico.

Controlar propiedades de clips de película.

Posición
Dimensiones
Visibilidad
Rotación

Operaciones condicionales.

If
Else if
Else

Menús desplegables.

Clips arrastrables.

Banner con máscara arrastrable

Scrolls.

Componentes.
Scrolls propios.

Precargadores.

Elementos necesarios.
Porcentajes.
Barras.

Creación web Flash.

Bases para juegos.

Función Hittest.
Fondo continuo.