



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Técnico Superior en Diseño Gráfico. Nivel Profesional

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Técnico Superior en Diseño Gráfico. Nivel Profesional

Duración: 450 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: A distancia

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Formación Superior en la creación de animaciones mediante el software Flash CS5, realizar diseños vectoriales a través de Illustrator CS4 y en el tratamiento digital y retoque fotográfico con Adobe Photoshop CS4, a nivel profesional



A quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

Objetivos

Aportar al alumno de un modo rápido y sencillo las competencias necesarias para elaborar animaciones con el programa Flash CS5, diseños vectoriales publicitarios con el programa Illustrator CS4, así como retoque fotográfico y tratamiento digital de imágenes con el programa Adobe Photoshop CS4.

Para que te prepara

Te capacita para utilizar las distintas herramientas del programa Illustrator CS4 en la creación y el diseño gráfico vectorial, así como para la creación y el diseño gráfico a través de la utilización del programa Adobe Photoshop CS4, además el curso te facilita los conocimientos necesarios que exige el diseño y creación de animaciones multimedia en Adobe Flash CS5 a nivel profesional.

Salidas laborales

Sectores de diseño gráfico, diseño web y artes gráficas en general

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales, Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo y Fondo Social Europeo).



Forma de subvención

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo los manuales teóricos así como completando paso a paso todos los contenidos de los CDROMS Multimedia correspondientes al curso, realizando las distintas prácticas que se adjuntan en el Cuaderno de Ejercicios.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, el Cuaderno de Ejercicios. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Adobe Flash CS5'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Flash CS5'
- Manual teórico 'Adobe Illustrator CS4'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Illustrator CS4'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CS4'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Photoshop CS4'



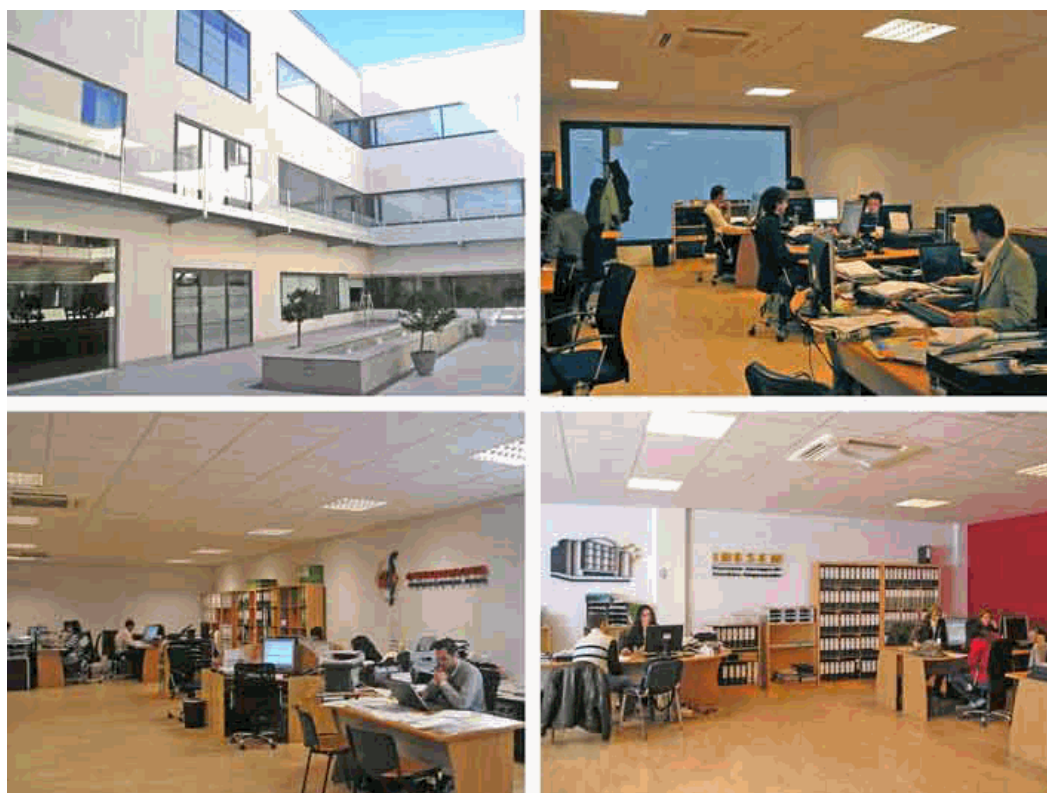
Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

Campus virtual online

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

MÓDULO 1. ADOBE ILLUSTRATOR CS4

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Illustrator?

A quien va dirigido el curso

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

¿Qué es un gráfico vectorial?

¿Qué es un mapa de bits?

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Cómo iniciar Adobe Illustrator CS4

Los elementos de la pantalla

La interfaz y área de trabajo

Abrir un archivo

Colocar un archivo

Guardar un documento

Exportar un documento

Las paletas flotantes de Illustrator

Desplazarse por el documento

Los menús contextuales

Modos de pantalla

Reglas, guías y cuadrícula

Las mesas de trabajo

TEMA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

Herramientas de selección

Herramienta de Selección

Herramienta Lazo

Herramienta Varita mágica

Selección de objetos superpuestos

Herramienta Selección de grupos

Seleccionar objetos similares

Guardar una selección

Bloquear selección

Preferencias de selección

Eliminar objetos

Agrupar objetos

Desagrupar objetos

Trabajar en Modo aislamiento

Hacer y Rehacer

Alinear y distribuir objetos

TEMA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

Los trazados

Crear formas básicas

Herramienta Destello

Herramienta Segmento de línea

Herramienta Lápiz

Dibujar arcos, espirales y cuadrículas

+ Información Gratis

Contorno y relleno
Herramienta Borrador
Herramienta Suavizar

TEMA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

Modos de color
Colorear desde la paleta Muestras
Cambiar trazo
Pintura interactiva
Crear una paleta personalizada
Paleta Muestras
Copiar atributos
Degradados
Transparencias
Motivos
Pintar con el pincel de motivo
Volver a colorear la ilustración
Crear grupos de colores

TEMA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

Nociones preliminares sobre trazados
Herramienta Pluma
Combinar segmentos rectos y curvos
Editar trazos con la pluma
Unir trazados
Continuar dibujando un trazado
Cortar un trazado
Relleno y contorno de trazados
Herramientas de manipulación vectorial

TEMA 8. LAS CAPAS

Acerca de las capas
Utilizar los comandos de organización
Utilizar los comandos Pegar delante o detrás
El panel Capas
Cambio de visualización del panel Capas
Definición de opciones de capa y subcapa
Definir capas
Mover capas
Bloquear las capas
Rellenar una capa con una muestra
Visualizar las capas
Pegar capas
Soltar elementos en capas independientes
Crear Máscaras con capas
Máscara de recorte sin capas

TEMA 9. TEXTO

Textos
Importar archivos de texto
Crear columnas de texto
Enlazar texto
Cambio del tamaño de un área de texto
Texto y objetos
Dar formato al texto

Propiedades de párrafo
Estilos de carácter y de párrafo
Rasterizar texto
Exportación de un texto a un archivo de texto
Atributos de apariencia
Copia de atributos de apariencia
Revisión ortográfica
Envolvente de texto

TEMA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

Tipos de efectos
Aplicar efectos
Editar o eliminar un efecto
Rasterización
Efecto de sombra
Objetos en tres dimensiones
Aplicar el comando Girar (Revolve) a un objeto plano (2D)
Añadir texturas a los objetos tridimensionales (Mapeado)
Estilos gráficos
Crear, guardar y aplicar un estilo
Bibliotecas de estilos gráficos
Pinceles
Pincel de manchas
Panel Símbolos

TEMA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

Información general del panel Transformar
Escalar objetos
Rotar o girar objetos
Distorsionar objetos
Colocación precisa de objetos
Reflejar objetos
Envolventes
Combinar objetos
Fusión de objetos

TEMA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

Acerca de los gráficos para web
Optimizar imágenes para Internet
Previsualización de píxeles
Mapas de imagen
Sectores
Animaciones
Exportación de ilustraciones
Automatizar tareas
Calcar mapa de Bits

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión: panorama general
Dispositivos de impresión
Acerca del color
Información de documento
Opciones generales de impresión
Ajustar página
Imprimir una ilustración en varias páginas

Cómo establecer las ilustraciones como no imprimibles

Archivos Postscript

Imprimir degradados

MÓDULO 2. ADOBE PHOTOSHOP CS4

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

A quién va dirigido el curso

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Photoshop?

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

Tipos de imágenes

Resolución de imagen

Formato PSD

Formatos de imagen

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen

Crear un documento nuevo

Área de trabajo

Plataforma de trabajo

Gestión de ventanas y paneles

Guardar un espacio de trabajo

Modos de pantalla

Ejercicios prácticos

TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú

Barra de herramientas

Opciones de herramientas

Barra de estado

Paletas

Ventana navegador

Ventana información

Ventana color

Ventana, historia y deshacer

Zoom y mano

Ejercicios prácticos

TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramienta Marco

Herramienta Lazo

Herramienta Varita

Herramienta de Selección Rápida

Herramienta Mover

Sumar y restar selecciones

Modificar selecciones

Perfeccionar bordes

Ejercicios prácticos

TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

Herramienta Pincel

Crear Pinceles personalizados

Herramienta Lápiz

Herramienta Sustitución color

+ Información Gratis

Herramienta Pincel de historia
Herramienta Pincel histórico
Herramienta Degradado
Herramienta Bote de pintura
Crear motivos personalizados
Ejercicios prácticos

TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

Retoque y transformación
Herramienta Recortar
Cambiar el tamaño del lienzo
Herramienta Pincel corrector puntual
Herramienta Ojos rojos
Herramienta Parche
Tampón de Clonar
Tampón de Motivo
Herramienta Borrador
La herramienta Desenfocar
La herramienta Enfocar
Herramienta Sobreexponer y Subexponer
Herramienta Esponja
Herramienta Dedo
Ejercicios prácticos

TEMA 8. CAPAS

Conceptos básicos de Capas
El panel Capas
Capa Fondo
Trabajar con Capas
Alinear Capas
Rasterizar capas
Opacidad y fusión de capas
Estilos y efectos de capa
Capas de ajuste y relleno
Combinar capas
Exportar capas
Máscaras de capa
Ejercicios prácticos

TEMA 9. HERRAMIENTAS DE TEXTO

Introducir texto
Cambiar caja y convertir texto
Formato de caracteres
Formato de párrafo
Rasterizar y filtros en texto
Deformar texto
Crear estilos de texto
Relleno de texto con una imagen
Ortografía
Ejercicios prácticos

TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Modos de dibujo
Herramienta Pluma
Ventana Trazados

Convertir trazados en selecciones

Pluma de forma libre

Pluma magnética

Capas de forma

Herramienta Forma

Forma personalizada

Ejercicios prácticos

TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

Reglas, guías y cuadrícula

La herramienta Regla

Acciones

Filtros

Objetos inteligentes

Filtros inteligentes

Canales

Máscara rápida

Canales Alfa

Ejercicios prácticos

TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

Transformar imágenes

Deformar un elemento

Tamaño de la imagen

Resolución de la imagen y el monitor

Rollover

Los sectores

Tipos de sectores

Propiedades de los sectores

Modificar sectores

Guardar para web

Guardar sectores

Generación de capas CSS para gráficos Web

Ejercicios prácticos

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión de escritorio

Pruebas de color en pantalla

Perfiles de color

Imprimir una imagen

Preparación para imprenta

Ejercicios prácticos

MÓDULO 3. ADOBE FLASH CS5

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

Dirigido a

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Flash CS5?

TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos

Flujo de trabajo Flash CS5

Ver el área de trabajo

Menús

Gestión de ventanas y paneles

Guardar espacio de trabajo

Preferencias en flash

TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento

Herramientas

Línea de tiempo y capas

Vistas del documento

Reglas, guías y cuadrículas

Deshacer, rehacer, historial

Películas Flash

TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos

Las plantillas

Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color

Degradados

Herramienta transformar degradados

Herramienta bote de tinta y cubo de pintura

Panel de Kuler

Herramienta cuentagotas y pincel rociador

La Herramienta deco

TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Instancias

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo

Las Capas

Animaciones

Animaciones fotograma a fotograma

Animaciones de forma

Animación interpolada

Interpolación clásica

Interpolación de movimiento

Editor de movimiento

Animaciones con guías

Animar objetos 3D

TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA

Escenas

Filtros

Tipos de filtros

Modos de Mezcla

Capas de máscara

Cinemática inversa

Esqueleto en una forma

Esqueleto en un símbolo

TEMA 11. TEXTO

Text Layout Framework (TLF)

Propiedades de caracteres TLF

Propiedades de párrafo TLF

Propiedades de contenedor y flujo

Fluir texto en cajas

Texto Clásico

Tipos de texto clásico

Incorporar fuentes

TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Sonidos en Flash

Formatos de sonido admitidos

Sonido en la línea de tiempo

Añadir sonido a un botón

Editar un sonido

Comprimir un sonido

Importar vídeo

Propiedades del vídeo

Adobe Media Encoder

TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript

Panel acciones

Acciones más comunes

Panel Fragmentos de código

Formularios

Configurar publicación

Exportar en flash

[+ Información Gratis](#)