

## DISEÑO GRAFICO

### Objetivos generales

Adquirir las nociones de los diferentes programas utilizados por excelencia para el diseño de todo tipo de piezas gráficas: Adobe Illustrator (imágenes vectoriales) y Adobe Photoshop (manipulación y retoque de imágenes fotográficas).

Encarar un proceso de diseño, organizado, sistematizado y con un enfoque profesional a fin de ser aplicado en proyectos propios o de terceros.

### Conocimientos previos necesarios

Manejo de PC.

### Destinatarios

Estudiantes, profesionales o público en general que desee aprender a plantear un proceso de diseño de identidad integral a partir de la utilización de los diferentes programas de diseño.

### Temario

#### Illustrator

**Introducción:** Conoceremos como se divide el mundo de los gráficos digitales.

**Dibujo:** Veremos las herramientas para el dibujo vectorial y como editarlos y transformarlos para convertirlos en logotipos o ilustraciones. Empleo de la herramienta de calco de imagen.

**Editar objetos:** Como organizarlos, combinarlos, agruparlos, alinearlos y distribuirlos. Aprenderemos a trabajar con capas.

**Color:** Desarrollaremos opciones para aplicar color a los objetos vectoriales. Distintos modos de color. Muestras, mallas y motivos.

**Imágenes:** Aplicación de máscaras de recorte y opacidad. Apariencia de un objeto. Transparencia.

**Efectos:** Manejo de filtros y efectos.

**Texto:** Como introducir y editar texto. Convertir a curvas. Propiedades de formato y párrafo. Como gestionar las fuentes tipográficas.

**Imprimir:** Ajustes y precauciones para imprimir correctamente.

**Importar - Exportar:** Conocer y gestionar los diferentes formatos existentes. Opciones de almacenamiento para impresión o gráficos digitales.

**Prácticas con plotter de corte.**

## Photoshop

**Espacio de trabajo:** Como configurar el espacio de trabajo y organizar las ventanas en el mismo.

**Desplazamiento por la imagen:** Como ampliar, reducir o recortar secciones de una imagen. Modificar los tamaños de imagen y de lienzo.

**Abrir / Guardar:** Reconocer imágenes mapa de bits y vectoriales. Crear nuevas imágenes eligiendo tamaño, resolución, etc. Distintos tipos de archivos.

**Selecciones:** Como seleccionar partes de una imagen con distintas herramientas: marco, lazo, varita, etc. Modificar selecciones. Máscaras rápidas.

**Pinceles:** Configuración y creación. Fusiones y efectos de pintado.

**Dibujo:** Uso de herramientas lápiz, línea, etc y sus configuraciones. Reglas, Guías y Cuadrículas

**Trazados:** Como dibujar trazados. Herramienta Pluma. Selección de trazados. Modificar un trazo. Paleta Trazados.

**Rellenos:** Distintos tipos de rellenos para un objeto: color, motivos y degradados. Como tomar muestras. Herramienta Borrador, Borrador mágico y Borrador de fondo.

**Trabajo con capas:** ¿Qué son?, ¿Para qué?. Crear, duplicar, combinar, acoplar, etc. Capas de ajuste. Capas de forma. Máscaras de capa. Estilos de capa. Modos de fusión.

**Texto:** Introducción de texto. Paleta Carácter. Paleta Párrafo. Capa de texto. Rasterizar texto.

**Filtros:** A lo largo de distintas clases, se verán la totalidad de los Filtros del programa: Distorsión, Bosquejo, Artísticos, Trazos de pincel, Enfoque, Ruido, Estilizar, Pixelizar, Textura, Video, Otros

**Ajuste de color:** Se estudiarán los modos de color y como leer el Histograma para realizar distintas correcciones. Luces, medios tonos y sombras. Brillo, Contraste, Curvas, Niveles, etc. Profundidad de color. Efectos de iluminación.

**Retoque de imágenes:** Aprenderás distintas herramientas para la modificación de imágenes y la realización de fotomontajes. Transformar elementos: escalar, rotar, deformar, voltear, etc. Tampón de Clonar. Pincel Corrector. Herramienta Parche. Paleta Historia.

**Trucos y efectos:** Práctica de distintas tareas del ámbito profesional: selección de cabello, retoque de piel, agregar luces a imagen, etc. Gif animado. Objetos 3d. Video.

**Impresión y gestión del color:** Como imprimir correctamente nuestros trabajos.