



Instituto de Nuevas Tecnologías  
J-29431337-0



la web que se adapta a ti..

**UNEWEB INSTITUTO DE COMUNICACIÓN WEB  
PROGRAMA ACADÉMICO  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Código N° PR-07-017-11AC**

UNEWEB

# Diplomado de Diseño Digital

Contenido de los Cursos



[www.uneweb.com](http://www.uneweb.com)

[www.webinteligente.com.ve](http://www.webinteligente.com.ve)

Explora tu creatividad y diseña piezas de publicidad cómo volantes, revistas, folletos, afiches, presentaciones, logos, 3D, videos, y mucho más...

El Diplomado contiene 11 cursos más el proyecto que debe entregar el alumno, es 100% práctico, el estudiante desarrollará:

- Diseño para Revistas, Papelerías, Afiches, Volantes, Folletos.
- Diseño 2D y 3D.
- Edición de Video.
- Animación.

## **Contenido del Diplomado de Diseño Digital:**

### **Contenido de Diagramación Digital:**

- ¿Qué es la Diagramación?
- Diferencia entre Diseño y Diagramación
- Claves de la Diagramación
- La Tipografía en la Diagramación
- Clasificación General
  - 10 Grandes familias tipográficas
  - Diagramación de Osgood
- El Color en la Diagramación
  - La Expresividad del Color
  - ¿Cómo aplicar el color?
    - El Plano Denotativo
    - El Plano Connotativo
    - Sensaciones Acromáticas
    - Sensaciones Cromáticas
    - La Hexacromía
- La composición en la Diagramación
  - Verticalidad y Horizontalidad
  - La Tensión
  - El Equilibrio
    - Equilibrio simétrico
    - Equilibrio asimétrico
  - La Jerarquización
  - El Ritmo
    - Tipos de Ritmo

- Elementos de Diagramación
  - Armonía: Función y Forma
  - Estructura periodística y estructura gráfica
  - Los elementos. Definiciones
  - Cuadrícula, plantilla, rejilla
  - Componentes de la rejilla, plantilla, cuadrícula base, caja de diagramación
  - Elementos de la diagramación
    - Las imágenes
    - Los Textos
    - Los recursos gráficos
- La Retícula compositiva
  - Tipos de retículas
    - La retícula de 2 y 4 columnas
    - La retícula de 3 y 5 columnas
  - Página maestra Maqueta base:
    - Uso de la retícula base
  - Distribución y texto de las imágenes
- Titulares y pie de imagen
  - El cuerpo del Texto
  - Subtítulos, imágenes y espacios
  - Diferentes clases de formatos
- Trabajar con imágenes
- Los márgenes
- Diagramación Web

### **Contenido de Photoshop CC I:**

- Plantilla web
- Introducción
- Vectores
- Píxeles
- Formatos
- La interfaz
- Ubicación de los elementos
- Personalización de la interfaz
- Modos de trabajo
- Ajustes de imagen
- Dimensiones
- Todos los filtros de ajuste

- La barra de herramientas básicas
- Uso de las herramientas
- Trabajo con selecciones
- Trabajo con píxeles
- Trabajo con vectores
- Las capas. Descripción y uso
- Modos de composición
- Opciones de fusión
- Transformaciones
- Los filtros
- Descripción y uso de los filtros (básicos)
- Los filtros en la creación de interfaz
- Los filtros para efectos fotográficos
- Los filtros para efectos de texto
- Creación de una plantilla Standard para HTML Plantilla
- Uso de los modos de composición en la plantilla
- Creación de plantilla para exportación HTML División de los elementos por capas para exportación
- Uso de filtros en la creación de la plantilla
- Creación de montajes. AFICHE (libre)
- Creación de montajes utilizando las herramientas: Lazos, plumilla y mezcla de las capas del fotomontaje.
- Exportación y Formatos

## **Contenido de Photoshop CC II:**

### **Correcciones de Color**

- Color selectivo. Hue/saturation. Balance del color.
- Curvas. Niveles. Ajuste global y selectivo.

### **Formas de interacción entre imágenes (blending modes)**

- Multiply-Screen.Overlay-hard y soft. Dodge y burn.
- Darken y lighten. Diferencia y exclusión. Tono y saturación del color.

### **Crear, guardar y controlar pinceles**

#### **Enmascarar**

- Indicador de transparencia.
- Enmascarar con un set de capas.

#### **Aplicar efectos**

- Dropshadow, bevel, color overlay, pattern overlay, etc.

- Combinar, aplicar y copiar efectos.
- Crear objetos predefinidos.
- Crear y exportar trazos.

### **La pluma y sus características**

- Detalle de trazos. Transformar trazos.
- Layer mask con clipping mask.
- Encadenar máscaras.
- Rasterizar máscaras.
- Shape layers.
- Interactuar con Illustrator por medio de Shape layer.
- ColorSynk. Caracterización.
- Utilizar colorSynk.
- Exportar en formatos: PDF, TIFF, EPS.
- Retoque profesional de fotografías.

### **Contenido de Illustrator CC I:**

- Diagramación para Plantilla Web
- Paletas y barras de herramientas
- Espacios de trabajo
- Propiedades de documento
- Opciones de visualización de documento
- Dibujo y pintura
- Live Trace
- Live Paint
- Objetos (rectángulos, círculos, estrellas, etc.)
- Herramientas Bézier
- Selección y manipulación de objetos
- Propiedades de trazo
- Propiedades de relleno
- Creación y modificación de colores
- Malla de degradado
- Creación de bloques de texto
- Propiedades de texto y párrafo
- Propiedades de OpenType
- Texto en un trazado
- Flujo de texto
- Vectorización de texto
- Integración de elementos externos
- Importación de imágenes e integración con Photoshop
- Fuentes externas de datos
- Filtros
- Efectos

- Diferencias y ámbitos de aplicación
- Rotación
- Escala
- Réplicas
- Reflexión
- Transformaciones 3D
- Capas
- Símbolos y herramientas de símbolos
- Uso de estilos
- Acciones
- Uso de Bridge
- Exportación y salida Formatos de exportación y sus propiedades

### **Contenido de InDesign CC I:**

- Creación de páginas maestras.
- Numeración de páginas.
- Fuentes Tipográficas.
- Cambio de sangrado.
- Cambio Márgenes y Columnas.
- Enlace de Texto Continuo.
- Proporcionar conjuntamente el Marco y la Imagen.
- Estilos de Carácter, Estilos de Párrafo.
- Ceñir texto. Enlaces.
- Unir texto a un trazado vectorial.
- Insertar páginas des vinculadas del resto.
- aplicar a páginas, páginas maestras diferentes
- “Trazados de recorte” directas
- “Marcos” desde “Trazados de recorte”
- “Marcos” y Contenidos
- Creación de índice una tabla de contenido
- Libros. Editor de textos
- Trazado de Textos
- Comprobación separación de tintas, reventado
- Interactividad.
- Información del archivo
- Comprobaciones finales
- “Reunir para la Impresión”
- Opciones de pago del programa

## **Contenido de Blender 3D I:**

### **1. Conceptos Básicos de Blender.**

- Introducción a Blender.
- El Software libre y la licencia GPL.

### **2. Entorno Gráfico del Usuario y el entorno tridimensional.**

- Introducción a, y personalización de la Interfaz.
- El entorno 3D y el Cursor 3D.
- Sistemas de Coordenadas Básicos (Global/Local/Vista).
- Navegación en el Entorno 3D.
- Selección de Objetos.

### **3. Modo Objeto y Modo de Edición.**

- Translación, Rotación y Escalado de Objetos.
- Translación, Rotación y Escalado de Vértices, Aristas y Caras.
- Duplicar y Borrar Objetos.
- Unir y Separar Objetos.

### **4. Modelado**

- Creación de Primitivas.
- Suavizado y Sub-division de Superficies.
- Creación de Objetos cilíndricos a partir de un contorno.
- Extruir y Cortar Vértices, Aristas y Caras.
- Creación de Objetos a partir de una Primitiva.
- Modificadores Básicos.

### **5. Materiales**

- Creación de Primitivas.
- Propiedades Básicas de los Materiales.
- Creación y Asignación de Materiales Simples.
- Creación y Asignación de Materiales Múltiples.
- Creación y Asignación de Texturas Básicas.
- Mapeado UV.

### **6. Iluminación y Render**

- Creación de Primitivas.
- Tipos de luz.
- Propiedades básicas de la luz.
- Parámetros del Render.

### **7. Animación**

- Creación de Primitivas.
- Definición y cálculo del tiempo.
- Definición de claves de animación.
- Animación básica a partir de claves de movimiento.

## **Contenido de Blender 3D II:**

### **Animación básica 2:**

- Uso de las Curvas de Animación.
- Uso de Dope Graph Editor / Dope Sheet

### **Físicas Básicas:**

- Física de objetos Rigid Body
- Física de Telas / creación de grupos/Force Field.
- Física de Fluidos.
- Dynamic Paint.

### **Modelado Orgánico:**

- Texturizando en Photoshop.
- Edición de Polígonos Avanzados.
- Uso del Mirror / Array.
- Proyecto: Creación de personaje.

## **Contenido de Blender 3D III:**

### **Conceptos de RIGID (Huesos):**

- Cadena de Padres a Hijos en los huesos.
- Diferencias entre cinemáticas directas y cinemáticas inversas IK.
- Teoría Animación avanzada.
- Hacer un RIGID Simple con stretch / Squash.
- Animación stretch / Squash.
- Rigid de Ojos.
- Animación de Ojos.

### **Proyecto:**

- RIGID de un personaje (Cuerpo, Piernas, y Mesh Deform).
- Animación de Personaje.

## **Contenido de After Effects CC I:**

- Conceptos generales
- El entorno de Trabajo
- Planificación y administración de proyectos
- Técnicas básicas de composición
- Capas y propiedades
- Técnicas básicas de animación y visualización
- Vistas y previsualizaciones
- Administración de color



- Uso de las herramientas de pintura
- Aplicación de efectos
- Visión general de los efectos y los ajustes preestablecidos de animación
- Máscaras, transparencia e incrustación
- Creación y edición de capas de texto
- Trabajo en 3D
- Render de animaciones
- Uso de expresiones
- Preparación de un proyecto
- Principios básicos del procesamiento y la exportación
- Conversión de películas
- Exportar

### **Contenido de After Effects CC II:**

- **Updating y Animación**
  - Updating
  - Keyframing avanzado
  - Graph Editor
  - Asistentes de animación
  - Parenting
- **Máscaras y Rotoscopia**
  - Máscaras y rotoscopia con mascarar
  - Modos de fusión y compositing
  - Rotoscopia: Mattes
  - Rotoscopia: Color Keying y Linear keying
- **3D y Expresiones**
  - 3D avanzado
  - Integración con illustrator CC
  - Expresiones
- **Compositing**
  - Tracking/stabilizer
  - Pre componer y anidar
  - Layers de ajuste
  - Pintura y clonación
- **Animación de trazos, templates y textos**
  - Animación de líneas y vector paint
  - Efectos Intermedios
  - Efectos y templates, backgrounds. Texto
- **Manejo de color y exportación**
  - Perfiles y profundidad de color

- Corrección de color
- Exportació

### **Contenido de Premiere Pro CC:**

- Interfaz de usuario
- Flujo de trabajo básico
- Flujo de trabajo 24p
- Flujos de trabajo de SWF
- Flujo de trabajo de una película de imágenes en movimiento
- Adobe Dynamic Link
- Configuración del sistema
- Creación y modificación de proyectos
- Proporciones de aspecto
- Captura y digitalización
- Captura de vídeo HD
- Acerca de la edición en línea y sin conexión
- Digitalización del vídeo analógico
- Código de tiempo
- Transferencia e importación de archivos
- Importación de imágenes fijas
- Importación de audio digital
- Uso del audio
- Uso de clips, canales y pistas
- Edición de audio en un panel Línea de tiempo
- Grabación de audio
- Ajuste de niveles de volumen
- La panorámica y el equilibrio
- Efectos de animación] Agregar, navegar y configurar fotogramas clave
- Mover y copiar fotogramas clave
- Controlar los cambios de efectos mediante la interpolación de fotogramas clave
- Creación de animaciones comunes
- Exportación a cinta de vídeo o película
- Exportación para el Web
- Exportación a iPod, teléfonos móviles, PSP y otros dispositivos móviles

## **Contenido de Animate CC:**

### **Introducción a Adobe Animate CC**

- Qué es Adobe Animate
- Descarga e instalación
- Interfaz de usuario
- Preparación del escenario
- Medidas relativas vs. medidas absolutas
- Propiedades del escenario

### **Animaciones sencillas**

- Importación de gráficos
- Propiedades de aspecto CSS
- Organización de elementos
- Animaciones con fotogramas clave manuales
- Animaciones con fotogramas clave automáticos
- Animación con la herramienta Pin
- Efectos de aceleración

### **Textos animados**

- Creación de cajas de texto
- Texto y figuras agrupadas
- Uso de fuentes web

### **Animaciones Avanzadas**

- Creación de símbolos
- Animación de símbolos
- Activadores y Loops

### **Interactividad**

- Botones de control de la animación
- Control de la animación de símbolos
- Hipervínculos
- Redefinir textos
- Ejercicio: repaso de una animación interactiva

### **Formatos de exportación**

- Integración en páginas web con HTML