



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

www.webinteligente.com.ve

Explota 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 Continúo.
- 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 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 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