espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Manuel Sáez Campillos

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

DISEÑO GRÁFICO, IMAGEN DIGITAL Y MAQUETACIÓN

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **150** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 18 de noviembre de 2024

Nº D.5497

Jefe de Estudios

espai
Entença 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53

Alumno/a

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE

Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center

Microsoft IT Academy Program

CAT formació

AUTODESK Authorised Training Centre

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO, IMAGEN DIGITAL Y MAQUETACIÓN

TEORÍA DEL DISEÑO

La Composición:

1. Regla de los tercios
2. Proporción aurea
3. Trabajar con retículas
4. Líneas directrices
5. Alineación

Los Componentes:

1. Tipografía
2. Colores
3. Iconos y formas gráficas
4. Logotipo

Talleres de conceptualización:

1. Objetivo: estimular la creatividad.
2. Desarrollar un proyecto a través de recopilación de ideas.
3. Proceso de creación de marca “Branding”.

1. IMAGEN DIGITAL - ADOBE PHOTOSHOP CC

1.1. Interfaz y entorno de trabajo.
1.2. Guías, reglas y cuadrículas.
1.3. Modificar el tamaño y la resolución de una composición.
1.4. Recortar una imagen.
1.5. Creación, edición, copia y eliminación de capas.
1.6. Opciones de capa y métodos de fusión.
1.7. Transformar el tamaño, posición y la rotación de una capa.
1.8. Aplicar estilos de capa.
1.9. Herramientas de selección.
1.10. Aplicar máscaras de capa.
1.11. Concepto de canal. Guardar selecciones en los canales.
1.12. Utilización de las capas de Ajuste.
1.13. Máscaras de recorte.
1.14. Trazados y herramienta Pluma.
1.15. Aplicar máscaras vectoriales.
1.16. Trabajo con pinceles y herramientas de pintura.
1.17. Herramientas de clonación.
1.18. Crear Objetos Inteligentes.
1.19. Deformar la imagen de un Objeto Inteligente.
1.20. Aplicar filtros a un objeto inteligente.

2. ILUSTRACION DIBUJO VECTORIAL ADOBE ILUSTRATOR CC

2.1. Interfaz y entorno de trabajo.
2.2. Trabajo con capas en Illustrator.
2.3. Dibujar trazados con la herramienta Pluma.
2.4. Trazados de forma abierta y de forma cerrada.
2.5. Colorear trazos y rellenos.
2.6. Agrupar, unir y alinear objetos.
2.7. Herramienta Creador de Formas.
2.8. Panel Buscatrazos.
2.9. Crear trazados compuestos y trazados de recorte.
2.10. Crear máscaras de opacidad.
2.11. Importación de imágenes bitmap. Archivos enlazados vs archivos vinculados.
2.12. Crear una capa Plantilla.
2.13. Degradados, Mallas de degradado y Distorsiones de envolvente.
2.14. Herramienta Fusión.
2.15. Modificación de los atributos de apariencia: trazo, relleno, transparencia y efectos.
2.16. Efectos 3D.
2.17. Creación y uso de símbolos.
2.18. Creación y utilización de pinceles.
2.19. Exportar gráficos.

TALLER DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO:

1. Explicación sintética de qué es un Briefing y cómo personalizarlo, análisis y recopilación de datos y material para el encargo del diseño que el alumno ha de afrontar.

2. Conceptualización y diseño de la propuesta publicitaria. Tratamiento de la imagen, elección de las tipografías y maquetación.

3. Cómo adaptar la propuesta de diseño a los diferentes medios impresos (cómo maquetar y realizar Artes Finales para piezas gráficas como pósters, publicidades de revistas, vallas, correo directo…) y medios digitales (redes sociales: instagram, Facebook; plataforma web, blog…)

3. MAQUETACIÓN Y COMPAGINACIÓN ADOBE INDESIGN CC

3.1. Interfaz y entorno de trabajo.
3.2. Mesas de trabajo, páginas y pliegos.
3.3. Páginas maestras.
3.4. Numeración automática de páginas.
3.5. Colocar el texto.
3.6. Vinculación y flujo entre cajas de texto.
3.7. Crear estilos de párrafo y estilos de carácter.
3.8. Panel Pictogramas.
3.9. Crear una tabla de contenidos.
3.10. Aplicar color, matices y degradados.
3.11. Colocar imágenes. Archivos enlazados vs archivos incrustados.
3.12. Importar archivos de Photoshop, Illustrator y archivos PDF.
3.13. Crear un trazado de recorte.
3.14. Escalar imágenes y marcos de imagen.
3.15. Trazados de marcos y estilos de objeto.
3.16. Pies de ilustración. Notas a pie de página.
3.17. Tablas de datos.
3.18. Crear formularios PDF interactivos.
3.19. Exportar archivos PDF para impresión y para interacción.