espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Lidia Novell Mora

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: **NOTABLE**

Barcelona, a 2 de enero de 2024

N° B.4932

Jefe de Estudios



Alumno/a

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE · Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center · Microsoft IT Academy Program · CAT formació · AUTODESK Authorised Training Centre

Entença,182 ▪ 08029 Barcelona ▪ Tel. 93 163 53 53 ▪ Fax. 93 163 02 93 ▪ Info@espai.es ▪ www.espai.es

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.

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.