

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO

# Guía del Curso

## Técnico Profesional en Diseño Gráfico: Graphics Design Expert

---

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

---

### OBJETIVOS

Formación Superior en la creación de animaciones mediante el software Flash CS5, realizar diseños vectoriales a través de Illustrator CS4 y en el tratamiento digital y retoque fotográfico con Adobe Photoshop CS4, a nivel profesional

### CONTENIDOS

#### MÓDULO 1. ADOBE ILLUSTRATOR CS6

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Objetivo del curso
2. Requisitos mínimos
3. ¿Que es Adobe Illustrator?
4. A quien va dirigido el curso

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Cómo iniciar Adobe Illustrator CS6
2. Los elementos de la pantalla
3. La interfaz y área de trabajo
4. Abrir un archivo
5. Colocar un archivo
6. Guardar un documento
7. Exportar un documento
8. Las paletas flotantes de Illustrator
9. Desplazarse por el documento
10. Los menús contextuales
11. Modos de pantalla
12. Reglas, guías y cuadrícula
13. Las mesas de trabajo

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

1. Herramientas de selección
2. Herramienta de Selección
3. Herramienta Lazo
4. Herramienta Varita mágica
5. Selección de objetos superpuestos
6. Herramienta Selección de grupos
7. Seleccionar objetos similares
8. Guardar una selección
9. Bloquear selección
10. Preferencias de selección

11. Eliminar objetos
12. Agrupar objetos
13. Desagrupar objetos
14. Trabajar en Modo aislamiento
15. Hacer y Rehacer
16. Alinear y distribuir objetos

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

1. Los trazados
2. Crear formas básicas
3. Herramienta Destello
4. Herramienta Segmento de línea
5. Herramienta Lápiz
6. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
7. Contorno y relleno
8. Herramienta Borrador
9. Herramienta Suavizar

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta Muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Crear una paleta personalizada
6. Paleta Muestras
7. Copiar atributos
8. Degradados
9. Transparencias
10. Motivos
11. Pintar con el pincel de motivo
12. Volver a colorear la ilustración

13. Crear grupos de colores

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

1. Nociones preliminares sobre trazados
2. Herramienta Pluma
3. Combinar segmentos rectos y curvos
4. Editar trazos con la pluma
5. Unir trazados
6. Continuar dibujando un trazado
7. Cortar un trazado
8. Relleno y contorno de trazados
9. Herramientas de manipulación vectorial

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS

1. Acerca de las capas
2. Utilizar los comandos de organización
3. Utilizar los comandos Pegar delante o detrás
4. El panel Capas
5. Cambio de visualización del panel Capas
6. Definición de opciones de capa y subcapa
7. Definir capas
8. Mover capas
9. Bloquear las capas
10. Rellenar una capa con una muestra
11. Visualizar las capas
12. Pegar capas
13. Soltar elementos en capas independientes
14. Crear Máscaras con capas
15. Máscara de recorte sin capas

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Textos
2. Importar archivos de texto
3. Crear columnas de texto
4. Enlazar texto
5. Cambio del tamaño de un área de texto
6. Texto y objetos
7. Dar formato al texto
8. Propiedades de párrafo
9. Estilos de carácter y de párrafo
10. Rasterizar texto
11. Exportación de un texto a un archivo de texto
12. Atributos de apariencia
13. Copia de atributos de apariencia
14. Revisión ortográfica
15. Envolverte de texto

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

1. Tipos de efectos
2. Aplicar efectos
3. Editar o eliminar un efecto
4. Rasterización
5. Efecto de sombra
6. Objetos en tres dimensiones
7. Aplicar el comando Girar (Revolve) a un objeto plano (2D)
8. Añadir texturas a los objetos tridimensionales (Mapeado)
9. Estilos gráficos
10. Crear, guardar y aplicar un estilo
11. Bibliotecas de estilos gráficos
12. Pinceles

13. Pincel de manchas
14. Panel Símbolos

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Información general del panel Transformar
2. Escalar objetos
3. Rotar o girar objetos
4. Distorsionar objetos
5. Colocación precisa de objetos
6. Reflejar objetos
7. Envoltentes
8. Combinar objetos
9. Fusión de objetos

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Acerca de los gráficos para web
2. Optimizar imágenes para Internet
3. Previsualización de píxeles
4. Mapas de imagen
5. Sectores
6. Animaciones
7. Exportación de ilustraciones
8. Automatizar tareas
9. Calcar mapa de Bits

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Dispositivos de impresión
3. Acerca del color
4. Información de documento

5. Opciones generales de impresión
6. Ajustar página
7. Imprimir una ilustración en varias páginas
8. Cómo establecer las ilustraciones como no imprimibles
9. Archivos Postscript
10. Imprimir degradados

## MÓDULO 2. ADOBE PHOTOSHOP CS6

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Objetivo del curso
2. A quién va dirigido el curso
3. Requisitos mínimos
4. ¿Que es Adobe Photoshop?

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Plataforma de trabajo
5. Gestión de ventanas y paneles
6. Guardar un espacio de trabajo



7. Modos de pantalla
8. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de herramientas
4. Barra de estado
5. Paletas
6. Ventana navegador
7. Ventana información
8. Ventana color
9. Ventana, historia y deshacer
10. Zoom y mano
11. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramienta Marco
2. Herramienta Lazo
3. Herramienta Varita
4. Herramienta de Selección Rápida
5. Herramienta Mover
6. Sumar y restar selecciones
7. Modificar selecciones
8. Perfeccionar bordes
9. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramienta Pincel

2. Crear Pinceles personalizados
3. Herramienta Lápiz
4. Herramienta Sustitución color
5. Herramienta Pincel de historia
6. Herramienta Pincel histórico
7. Herramienta Degradado
8. Herramienta Bote de pintura
9. Crear motivos personalizados
10. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Retoque y transformación
2. Herramienta Recortar
3. Cambiar el tamaño del lienzo
4. Herramienta Pincel corrector puntual
5. Herramienta Ojos rojos
6. Herramienta Parche
7. Tampón de Clonar
8. Tampón de Motivo
9. Herramienta Borrador
10. La herramienta Desenfocar
11. La herramienta Enfocar
12. Herramienta Sobreexponer y Subexponer
13. Herramienta Esponja
14. Herramienta Dedo
15. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de Capas

2. El panel Capas
3. Capa Fondo
4. Trabajar con Capas
5. Alinear Capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Exportar capas
12. Máscaras de capa
13. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE TEXTO

1. Introducir texto
2. Cambiar caja y convertir texto
3. Formato de caracteres
4. Formato de párrafo
5. Rasterizar y filtros en texto
6. Deformar texto
7. Crear estilos de texto
8. Relleno de texto con una imagen
9. Ortografía
10. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Modos de dibujo
2. Herramienta Pluma
3. Ventana Trazados
4. Convertir trazados en selecciones
5. Pluma de forma libre

6. Pluma magnética
7. Capas de forma
8. Herramienta Forma
9. Forma personalizada
10. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. La herramienta Regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Filtros inteligentes
7. Canales
8. Máscara rápida
9. Canales Alfa
10. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformar imágenes
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución de la imagen y el monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Guardar para web
11. Guardar sectores
12. Generación de capas CSS para gráficos Web

### 13. Ejercicios prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión de escritorio
2. Pruebas de color en pantalla
3. Perfiles de color
4. Imprimir una imagen
5. Preparación para imprenta
6. Ejercicios prácticos

## MÓDULO 3. ADOBE FLASH CS6

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Objetivo del curso
2. Dirigido a
3. Requisitos mínimos
4. ¿Que es Adobe Flash CS6?

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos
2. Flujo de trabajo Flash CS6
3. Ver el área de trabajo
4. Menús
5. Gestión de ventanas y paneles
6. Guardar espacio de trabajo
7. Preferencias en flash

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1. El escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer, historial
7. Películas Flash

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Illustrator y Flash
5. Photoshop y Flash
6. Archivos Flash
7. Creación de proyectos

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. DIBUJAR EN FLASH

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramienta pluma
7. Editar contornos

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

1. Transformar objetos

2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. COLOR EN FLASH

1. Selector de color
2. Degradados
3. Herramienta transformar degradados
4. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
5. Panel de Kuler
6. Herramienta cuentagotas y pincel rociador
7. La Herramienta deco

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

1. Símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Instancias
5. Símbolos gráficos
6. Crear un botón
7. Clip de película

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

1. Línea de tiempo
2. Las Capas
3. Animaciones
4. Animaciones fotograma a fotograma

5. Animaciones de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento
9. Editor de movimiento
10. Animaciones con guías
11. Animar objetos 3D

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de máscara
6. Cinemática inversa
7. Esqueleto en una forma
8. Esqueleto en un símbolo

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. TEXTO

1. Text Layout Framework (TLF)
2. Propiedades de caracteres TLF
3. Propiedades de párrafo TLF
4. Propiedades de contenedor y flujo
5. Fluir texto en cajas
6. Texto Clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes



## UNIDAD DIDÁCTICA 12. SONIDO Y VIDEO

1. Sonidos en Flash
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón
5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar vídeo
8. Propiedades del vídeo
9. Adobe Media Encoder

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1. Introducción a ActionScript
2. Panel acciones
3. Acciones más comunes
4. Panel Fragmentos de código
5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en flash



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)