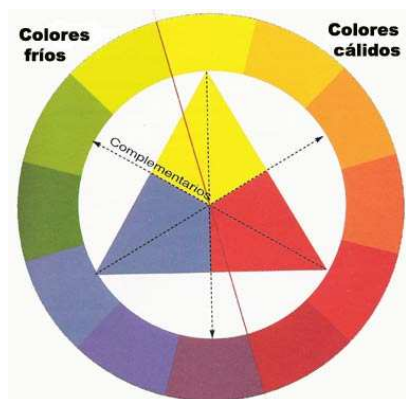


Curso de Diseño Web



Certificación:

UTN Facultad Regional Avellaneda

Curso:

Diseño Gráfico Experto

Orientado a:

Web Master, Animadores y Diseñadores de distintas disciplinas que deseen comenzar con el dibujo con la herramienta corel.

Conocimientos Previos:

Manejo de Windows en cualquiera de sus versiones.

Fundamentos del Diseño

Capítulo 1: El diseño

- Definición de Diseño
- Ámbitos de aplicación
- Arte y diseño: Elementos básicos de comunicación
- Percepción
- Interpretación y comunicación

Capítulo 2: Las formas

- Definición.
- Disposición de las formas
- Formas básicas de composición
- La textura como elemento básico

Capítulo 3: Espacio y formato

- Definición.
- Técnicas de composición
- Anisotropía.
- El equilibrio en una composición
- Estructura del campo visual: figura – fondo.

Capítulo 4: El color

- Introducción
- Consideraciones generales de la teoría cromática
- Color luz y color pigmento
- Variables del color

- Contraste simultáneo
- Psicología del color
- Color denotativo y connotativo

Capítulo 5: Contraste

- El contraste de tono
- El contraste de colores
- El contraste de escala
- El contraste de contornos

Capítulo 6: Tipografía

- La tipografía y su evolución
- Conceptos fundamentales
- Partes que componen un tipo
- Clasificación de las familias tipográficas
- Tipografías con serif
- Tipografías de palo seco
- Manuscritas, Ornamentales y de Fantasía

Capítulo 7: Tipografía II

- Legibilidad
- Variables Visuales
- Interlineado y Alineaciones
- Tipografía digital

Dreamweaver CS3

Capítulo 1: Entorno:

- Introducción
- Publicar Sitios Web
- Iniciar Dreamweaver CS3
- Documento Nuevo y Ventana del programa

Capítulo 2: Guardar y Abrir Archivos

- Guardar archivos
- Abrir archivos

Capítulo 3: Sitio Local

- Estructuras
- Sitio Web local
- Páginas
- Eliminar Sitios
- Panel archivos

Capítulo 4: Diseño y Colores

- Propiedades de página
- Colores

Capítulo 5- Textos

- Formato al texto
- Listas
- Estilos CCS y Caracteres especiales
- Deshacer acciones

Capítulo 6: Vistas y HTML

- Vistas Diseño y Previa
- HTML
- Vistas Código y Dividir

Capítulo 7: Hipervínculos

- Creación
- Propiedad destino
- Tipos de vínculos
- Formato de hipervínculos

Capítulo 8: Imágenes

- Formato de imágenes
- Insertar imágenes
- Imágenes de sustitución
- Mapas de imagen
- Capas
- Comportamientos

Capítulo 9: Tablas

- Creación de tablas
- Formato
- Agregar y eliminar elementos
- Dividir y combinar celdas
- Ordenar los datos

Capítulo 10: Marcos

- Crear y almacenar marcos
- Propiedades y contenido

Capítulo 11: Formularios

- Creación y elementos
- Elementos y propiedades
- Validar formularios

Capítulo 12: Elementos multimedia

- Textos Flash
- Botones Flash
- Películas Flash y archivos de audio
- Marquesinas y videos

Capítulo 13: Publicar Sitios

- Sitios remotos
- Subir y sincronizar archivos

Flash CS3

Capítulo 1: Entorno

- Introducción
- Iniciar Flash CS3
- Documento Nuevo y Ventana del programa.

Capítulo 2: Herramientas y Propiedades I

- Líneas, Óvalos y Rectángulos
- Dibujo a mano alzada
- Selecciones y trazados

Capítulo 3: Guardar y abrir archivos

- Guardar archivos
- Abrir archivos

Capítulo 4: Herramientas y Propiedades II

- Otras herramientas
- Colores
- Textos

Capítulo 5: Objetos

- Alineación e información
- Agrupar y Copiar objetos
- Ayudas visuales
- Gráficos
- Símbolos

Capítulo 6: Capas

- Crear capas
- Opciones de capas
- Fotogramas
- Tipos y propiedades de capa

Capítulo 7: Línea de tiempo

- Tipos de fotogramas
- Opciones
- Visualización
- Propiedades del documento

Capítulo 8: Animaciones

- Fotograma a fotograma
- Interpolación de movimiento
- Interpolación con guía de movimiento
- Interpolación de forma

Capítulo 9: Botones y Sonidos

- Botones
- Sonidos
- Clips de película
- Propiedades y Efectos

Capítulo 10: Películas

- Generación de películas
- Películas para Web
- Preloader

Capítulo 11: ActionScript

- Introducción y Panel acciones
- Acciones y objetos

Capítulo 12: Formularios

- Elementos y parámetros
- Enviar y cancelar
- Operadores

Fireworks CS3

Capítulo 1: Entorno:

- Introducción
- Documento nuevo y Ventana del programa

Capítulo 2: Vector I

- Herramientas de Dibujo I
- Herramientas de dibujo II
- Propiedades de formas automáticas

Capítulo 3: Guardar y Abrir archivos

- Guardar archivos
- Abrir archivos e importar

Capítulo 4: Vector II

- Pluma, Trazo y Cuchilla
- Textos
- Trazado y relleno

Capítulo 5: Documentos

- Lienzo
- Visualización y desplazamiento
- Ayudas visuales
- Paneles

Capítulo 6: Objetos

- Alineación e información
- Agrupar y copiar objetos
- Gráficos
- Símbolos

Capítulo 7: Objetos II

- Colores
- Organizar y transformar
- Trazado

Capítulo 8: Mapa de bits

- Selección de píxeles
- Herramientas de retoque fotográfico
- Filtros

Capítulo 9: Páginas y capas

- Páginas
- Capas
- Opciones de capa y máscaras

Capítulo 10: Documentos para Web

- Botones
- Divisiones
- Zonas interactivas

Capítulo 11: Animaciones



-
- Símbolos de animación y fotogramas
 - Interpolación, optimización y exportación

Capítulo 12: Automatización

- Búsqueda y reemplazo
- Lotes
- Archivos de comandos y preferencia