



Especialización en Diseño Digital

Edición y Retoque Fotográfico Profesional

Nivel: Básico / Iniciación | Código: UNW-PS-101 | Duración: 20 horas académicas

uneweb.edu.ve

Programa de Formación en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

uneweb.edu.ve/photoshop

Photoshop — Nivel I

Edición y Retoque Fotográfico Profesional

Presentación del curso

Adobe Photoshop es el estándar mundial en edición de imagen digital, utilizado por fotógrafos, diseñadores gráficos, artistas digitales y equipos de marketing en todo el mundo. Este curso enseña al participante a dominar las herramientas esenciales de Photoshop para retocar fotografías, crear composiciones digitales, trabajar con capas y máscaras, aplicar corrección de color profesional y exportar piezas optimizadas para web, redes sociales e impresión. Al finalizar, el participante podrá producir imágenes digitales de calidad profesional para cualquier medio.

Objetivo general

Capacitar al participante en el uso profesional de Adobe Photoshop para la edición y retoque fotográfico, composición digital, corrección de color y exportación de imágenes para medios digitales e impresos.

Objetivos específicos

- Configurar el entorno de trabajo de Photoshop: espacios de trabajo, paneles y preferencias esenciales.
- Comprender el modelo de capas: crear, organizar, agrupar, bloquear y fusionar capas.
- Dominar las herramientas de selección: Lazo, Varita Mágica, Selección Rápida, Seleccionar Sujeto y Refinar borde.
- Aplicar transformaciones no destructivas: recorte, redimensionado, perspectiva y distorsión.
- Retocar fotografías con herramientas de clonado, parche, pincel corrector y Relleno según contenido.
- Realizar corrección de color y tonos con Niveles, Curvas, Tono/Saturación, Balance de Color y Cámara Raw.
- Crear composiciones digitales con máscaras de capa, modos de fusión y ajustes de capa.
- Aplicar efectos con Estilos de Capa: Sombra, Resplandor, Bisel y Repujado.
- Exportar imágenes optimizadas para web (JPEG, PNG, WebP, SVG) e impresión (TIFF, PDF de alta resolución).

Dirigido a

- Fotógrafos y creadores de contenido que quieran perfeccionar el retoque de sus imágenes.
- Diseñadores gráficos que deseen incorporar edición de imagen avanzada a su flujo de trabajo.
- Community managers y equipos de marketing digital que crean contenido visual para marcas.
- Personas sin experiencia previa en edición de imagen que deseen aprender desde cero.

Requisitos previos

- No se requiere experiencia previa en diseño o edición de imágenes.
- Computador con Adobe Photoshop CC instalado (suscripción Creative Cloud). Tableta gráfica recomendada para retoque.

Metodología

Cada módulo tiene un proyecto de producción que el participante entrega como pieza terminada: fotografía retocada, composición, campaña de redes sociales. El participante trabaja con imágenes reales de stock (Adobe Stock gratuitas) desde la primera sesión. Claude.ai se integra para resolver dudas de flujo de trabajo, sugerir combinaciones de efectos y optimizar procesos repetitivos.

Plan de contenidos (20 horas académicas)

Módulo	Tema	Horas
1	Interfaz de Photoshop: paneles, espacios de trabajo, modos de imagen (RGB, CMYK) y resolución (PPI/DPI)	2
2	Herramientas de selección: Lazo, Varita Mágica, Selección Rápida, Seleccionar Sujeto, Refinar Borde y Canales	2
3	Capas: tipos de capa, organización, grupos, Objetos Inteligentes y transformaciones no destructivas	2
4	Retoque fotográfico: Tampón de Clonar, Pincel Corrector, Parche, Relleno según contenido y Herramienta Reparación	2
5	Corrección de color: Niveles, Curvas, Tono/Saturación, Balance de Color, Cámara Raw y capas de ajuste	2
6	Máscaras de capa y modos de fusión: máscaras de pintura, modos Multiplicar/Trama/Superponer y composición	2
7	Texto, Estilos de Capa y efectos: Text Tool, Sombra Paralela, Resplandor, Trazo y Bisel y Repujado	2
8	Exportación y entrega: Exportar como, Guardar para Web, TIFF para impresión, PDF y proyecto final de campaña	2

Detalle de módulos

Módulo 1 — Interfaz y fundamentos

- Interfaz de Photoshop: barra de menús, barra de opciones, caja de herramientas, paneles y área de lienzo.
- Espacios de trabajo predefinidos: Esencial, Fotografía, Diseño Gráfico, Pintura; personalización y guardado.
- Modos de imagen: RGB (pantalla), CMYK (impresión), Escala de Grises, Lab; conversión entre modos.
- Resolución: PPI (pixels por pulgada) vs. DPI (puntos por pulgada); diferencias para web (72/96 ppi) e impresión (300 ppi).
- Crear, abrir y guardar documentos: formatos PSD, TIFF, JPEG, PNG, PDF; Guardar vs. Exportar como.
- Historial y acciones: panel Historial (deshacer múltiples pasos); creación de Acciones para automatizar tareas.

Módulo 2 — Herramientas de selección

- Marco Rectangular y Elíptico: selecciones geométricas con opciones de aspecto fijo y proporcional.
- Lazo, Lazo Poligonal y Lazo Magnético: selecciones de forma libre; sensibilidad de contraste.
- Varita Mágica y Selección Rápida: selección por similitud de color; tolerancia y contiguo.
- Seleccionar Sujeto y Seleccionar Cielo: IA de Adobe Sensei para recortes automáticos de alta precisión.
- Refinar Borde (Select & Mask): radio inteligente, suavizado, plumas y desplazamiento de borde para cabello y piel.
- Operaciones de selección: sumar (Shift), restar (Alt), intersectar; expandir, contraer, suavizar y calado.

Módulo 3 — Capas y objetos inteligentes

- Tipos de capa: Normal, Relleno (Color Sólido, Degradado, Patrón), Ajuste y Objeto Inteligente.
- Panel Capas: orden de apilamiento, visibilidad, bloqueo (posición, transparencia, todos) y opacidad.
- Grupos de capas: organización jerárquica; comprimido y expansión; opacidad de grupo.
- Objetos Inteligentes (Smart Objects): capas no destructivas; filtros inteligentes; edición de contenido vinculado.
- Transformaciones no destructivas: Escala, Rotación, Sesgar, Distorsionar, Perspectiva y Deformar (Warp).
- Alineación y distribución de capas: centrar en lienzo, distribuir con espaciado igual.

Módulo 4 — Retoque fotográfico

- Tampón de Clonar (S): copiar textura de zona origen; modo alineado y no alineado; presión de flujo.

- Pincel Corrector y Pincel Corrector Puntual: eliminar manchas e imperfecciones preservando textura.
- Herramienta Parche: seleccionar área dañada y arrastrar a zona limpia; Content-Aware (Según Contenido).
- Relleno según contenido (Content-Aware Fill): eliminar objetos complejos con relleno inteligente de IA.
- Herramienta Reparación de Ojos Rojos; Pincel de Dientes Blancos y Herramienta Rojo.
- Suavizado de piel: técnica de frecuencia de separación (High Pass + Gaussian Blur) para retoque profesional.

Módulo 5 — Corrección de color

- Capas de ajuste: ventaja no destructiva; afectan capas inferiores sin alterar pixels originales.
- Niveles (Levels): punto negro, punto blanco y gamma; lectura del histograma.
- Curvas (Curves): ajuste de luminosidad y color por canal (R, G, B); forma de S para contraste.
- Tono/Saturación: ajuste global y por rango de color (rojo, amarillo, verde...); colorear.
- Balance de Color: ajuste de sombras, medios tonos y luces por canal.
- Filtro Cámara Raw (Camera Raw): edición no destructiva avanzada de RAW y JPEG; perfil de color, temperatura, texturas y máscaras.

Módulo 6 — Máscaras de capa y modos de fusión

- Máscara de Capa: pintar con negro/blanco para ocultar/revelar; degradados en máscara para transiciones.
- Máscara de Recorte (Clipping Mask): limitar una capa a la forma de la capa inferior.
- Máscara Vectorial: recorte con formas de trazado precisas y escalables.
- Modos de fusión: Multiplicar (oscurecer), Trama (aclarar), Superponer (contraste), Luz Suave, Diferencia.
- Composición multicapa: fundir dos fotografías con máscara pintada; doble exposición.
- Laboratorio: composición fantástica — sujeto recortado con Refinar Borde sobre fondo de paisaje con modos de fusión.

Módulo 7 — Texto, estilos y efectos

- Herramienta Texto: texto de punto vs. texto de párrafo; opciones de carácter y párrafo.
- Texto en trayecto: vincular texto a un trazado vectorial o interior de forma.
- Estilos de Capa (Layer Styles): Sombra Paralela, Sombra Interior, Resplandor Exterior/Interior, Trazo, Bisel y Repujado.
- Guardar y reutilizar Estilos de Capa: panel Estilos; librería de estilos propios.
- Filtros creativos: Desenfoque de Objetivo (Lens Blur), Desenfoque Radial, Desenfoque Trepidación.
- Filtro de Galería: Filtros artísticos, Distorsión y Bocetos para efectos creativos sobre imagen.

Módulo 8 — Exportación y proyecto final

- Exportar como (Export As): JPEG (calidad y tamaño), PNG (transparencia), WebP (web moderno), GIF.
- Guardar para Web (legacy): previsualización de peso y calidad; comparación 2x4 vistas.
- Imágenes para impresión: TIFF sin compresión a 300 ppi; PDF de alta resolución con perfil de color CMYK.
- Exportar capas individuales como archivos: Assets Generator y Exportar capas como archivos.
- Automatización con Acciones: grabar secuencia de pasos y aplicar a lote de imágenes (Proceso por Lotes).
- Proyecto final: paquete visual de campaña de marca — foto retocada, composición para redes (1:1, 9:16, 16:9) y banner web.

Evaluación

- Entregables de retoque y composición por módulo (40%).
- Quiz de herramientas, capas y corrección de color (20%).
- Proyecto final: paquete visual de campaña de marca (40%).

Recursos y herramientas

- Adobe Photoshop CC (suscripción Creative Cloud).
- Adobe Stock (10 imágenes gratuitas mensuales con la suscripción CC).
- Banco de imágenes gratuitas: Unsplash, Pexels, Pixabay.
- Fuentes gratuitas: Adobe Fonts (incluidas en CC), Google Fonts.
- Claude.ai para optimizar flujos de trabajo, sugerir técnicas de retoque y depurar composiciones.



Especialización en Diseño Digital

Diseño Vectorial e Identidad de Marca

Nivel: Básico / Iniciación | Código: UNW-AI-101 | Duración: 20 horas académicas

uneweb.edu.ve

Programa de Formación en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

uneweb.edu.ve/illustrator

Illustrator — Nivel I

Diseño Vectorial e Identidad de Marca

Presentación del curso

Adobe Illustrator es el software de referencia mundial para el diseño vectorial: logos, iconos, ilustraciones, tipografía, infografías y toda pieza que deba escalar desde un favicon hasta una valla publicitaria sin perder calidad. Este curso enseña al participante a dominar el entorno vectorial de Illustrator, construir y editar trazados con la pluma, trabajar con tipografía de nivel profesional, crear sistemas de color y diseñar identidades de marca completas. Al finalizar, el participante podrá entregar archivos vectoriales listos para imprenta, web y cualquier medio de comunicación.

Objetivo general

Capacitar al participante en el diseño gráfico vectorial con Adobe Illustrator para crear logotipos, ilustraciones, iconos y piezas de identidad de marca, dominando trazados, tipografía, sistemas de color y flujos de exportación profesionales.

Objetivos específicos

- Configurar el entorno de Illustrator: mesas de trabajo, reglas, guías, retícula y preferencias.
- Crear y editar formas geométricas con las herramientas de forma y sus opciones avanzadas.
- Dominar la Herramienta Pluma para construir trazados curvos y rectos precisos.
- Aplicar y gestionar rellenos y trazos: colores sólidos, degradados, tramas y muestras.
- Utilizar operaciones de trazado: Unir, Restar, Intersectar, Excluir y Dividir con el Panel Buscatrazos.
- Trabajar tipografía de nivel profesional: fuentes variables, kerning, tracking, estilo de carácter y párrafo.
- Crear sistemas de color con guías de marca (Color Guide), grupos de muestras y paletas de identidad.
- Diseñar logotipos e iconos vectoriales con proporción, equilibrio y versatilidad.
- Exportar assets vectoriales en SVG, PDF, EPS, PNG y archivos multiartboard para entrega al cliente.

Dirigido a

- Diseñadores gráficos que deseen especializarse en diseño vectorial e identidad de marca.
- Emprendedores y freelancers que necesiten crear su propia identidad de marca.
- Profesionales del marketing que quieran producir piezas gráficas de calidad.
- Artistas e ilustradores que quieran trasladar su trabajo al mundo digital vectorial.

Requisitos previos

- Nociones básicas de diseño gráfico (conceptos de composición y color) recomendadas pero no obligatorias.
- Computador con Adobe Illustrator CC instalado. Tableta gráfica recomendada para ilustración.

Metodología

El hilo conductor del curso es el diseño de un sistema de identidad de marca completo para una marca ficticia: logotipo, paleta de color, sistema tipográfico, iconos y aplicaciones en papelería (tarjeta de visita, membrete). Cada módulo agrega una capa de complejidad al proyecto. Claude.ai se usa para explorar conceptos de branding, generar variantes de paletas de color y optimizar flujos de trabajo de Illustrator.

Plan de contenidos (20 horas académicas)

Módulo	Tema	Horas
1	Interfaz y mesas de trabajo: paneles, reglas, guías, retícula, zoom y atajos esenciales de Illustrator	2
2	Herramientas de forma: Rectángulo, Elipse, Polígono, Estrella, Espiral y sus opciones avanzadas	2
3	Herramienta Pluma (Pen Tool): trazados rectos, curvos, mixtos, edición de puntos ancla y handles	3
4	Color, rellenos y trazos: panel Color, Muestras, degradados lineales/radiales, Cuentagotas y Recolorear	2
5	Buscatrazos y Generador de Formas: Unir, Restar, Intersectar, Excluir, Shape Builder y edición de grupos	2
6	Tipografía profesional: fuentes variables, Character y Paragraph Style, texto en trazado y tipografía creativa	3
7	Logos e iconos: construcción vectorial de logotipos, sistemas de rejilla, proporciones áureas y variantes	3
8	Exportación y entrega al cliente: SVG, PDF/X, EPS, PNG por artboard, Package y proyecto final de identidad	2

Detalle de módulos

Módulo 1 — Interfaz y mesas de trabajo

- Área de trabajo: barra de menús, Herramientas, paneles (Capas, Muestras, Apariencia, Transformar, Alinear).
- Mesas de trabajo (Artboards): crear, renombrar, reordenar y redimensionar; múltiples formatos en un documento.
- Reglas y guías: activar reglas (Ctrl+R), arrastrar guías, guías inteligentes y retícula de puntos.
- Zoom y navegación: Ctrl++ / Ctrl+-, H (mano), Z (zoom); Vista General y panel Navegador.
- Modos de vista: Delineado (Ctrl+Y) para ver estructura vectorial; Vista Previa de Sobreimpresión.
- Atajos esenciales: V (selección), A (selección directa), P (pluma), T (texto), G (degradado), I (cuentagotas).

Módulo 2 — Herramientas de forma

- Rectángulo y Cuadrado: arrastrar con Shift; doble clic para valores exactos; redondeo de esquinas en vivo.
- Elipse y Círculo: proporciones libres y fijas; sector circular con arrastre del punto de radio.
- Polígono: número de lados variable; triángulo equilátero, hexágono, octágono.
- Estrella: puntas, radio exterior e interior; estrellas puntiagudas y redondeadas.
- Espiral: decadencia y segmentos; uso decorativo y en logotipos.
- Herramienta de Construcción de Perspectiva (Perspective Grid): diseño en perspectiva de un punto y dos puntos.

Módulo 3 — Herramienta Pluma

- Trazados vectoriales: puntos ancla, segmentos, handles (mangos de dirección) y tipos de punto (suave/esquina).
- Trazado recto: clic a clic; cierre de trazado con clic sobre el primer punto.
- Trazado curvo: clic y arrastre para crear curva Bezier; control de curvatura con handles.
- Trazado mixto: convertir punto suave a esquina (Alt+clic) para cambiar dirección.
- Edición con Selección Directa (A): mover puntos ancla, ajustar handles individualmente.
- Herramienta de Curvatura (Curvature Tool): alternativa intuitiva a la pluma; insertar puntos en curva.

Módulo 4 — Color, rellenos y trazos

- Modos de color: RGB para pantalla, CMYK para impresión; diferencias visibles y conversión.
- Panel Color y Muestras: colores sólidos, tintas planas (Pantone), colores globales para edición masiva.
- Relleno y Trazo: grosor, tipo de línea (sólida, punteada, guionada), uniones y extremos.
- Degradados: lineal, radial y libre (Freeform Gradient); panel Degradado y herramienta G.
- Cuentagotas (I): capturar apariencia de color y atributos de trazo de otro objeto.
- Recolorear ilustración: cambiar paleta completa de forma global; armonías de color y regla de color.

Módulo 5 — Buscatrazos y Generador de Formas

- Panel Buscatrazos (Pathfinder): modo Formas (no destructivo) y modo Trazados (destructivo).
- Unir (Unite): combinar formas en una sola; Menos frontal (Minus Front): restar forma superior.
- Intersección (Intersect): conservar solo la zona común; Excluir (Exclude): invertir la zona común.
- Dividir (Divide): cortar formas superpuestas en segmentos; Recortar (Crop): cortar con forma de arriba.
- Shape Builder Tool (Shift+M): modo interactivo para unir y restar partes de formas.
- Laboratorio: construcción de iconos complejos (cámara, sobre, mapa de pin) con solo formas básicas y Buscatrazos.

Módulo 6 — Tipografía profesional

- Texto de punto vs. texto de área: cuándo usar cada uno; texto en columnas y desbordamiento.
- Panel Carácter: fuente, estilo, tamaño, interlineado, kerning (espacio entre par), tracking (espacio general).
- Panel Párrafo: alineación, sangría, espacio antes/después y guiones.
- Estilos de Carácter y Párrafo: aplicación consistente en grandes documentos.
- Texto en trazado (Type on a Path): texto que sigue la curva de un trazado o forma.
- Tipografía decorativa: convertir texto a contorno (Ctrl+Shift+O) para editar puntos ancla de las letras.

Módulo 7 — Logos e iconos vectoriales

- Principios del diseño de logotipos: simplicidad, versatilidad, memoria, atemporalidad y adecuación.
- Tipos de logo: isologo, imagotipo, logotipo, isotipo y monograma; cuándo usar cada uno.
- Construcción sobre rejilla: sistema de rejilla modular para garantizar proporciones y equilibrio visual.
- Proporción áurea (Golden Ratio): aplicación en logos (Twitter bird, Apple, Pepsi); construcción con círculos.
- Variantes de logo: versión horizontal, vertical, positivo/negativo y versión reducida (favicon/avatar).
- Laboratorio: diseño completo de logotipo para la marca del proyecto integrador.

Módulo 8 — Exportación y proyecto final

- SVG: exportación para web y desarrollo; SVG limpio vs. SVG con estilos embebidos.
- PDF/X-1a y PDF/X-4: estándares de impresión; incrustación de fuentes, sangrados y marcas de corte.
- EPS: compatibilidad con aplicaciones legacy de impresión.
- PNG por artboard: exportar cada artboard como imagen rasterizada a resoluciones múltiples (1x, 2x, 3x).
- Paquete (Package): recopilar documento, fuentes y archivos vinculados en una carpeta para entrega.
- Proyecto final: manual de identidad de marca — logotipo con variantes, paleta de colores corporativa, sistema tipográfico, conjunto de iconos y aplicación en tarjeta de visita y membrete.

Evaluación

- Ejercicios vectoriales y entregables por módulo (40%).
- Quiz de herramientas, Buscatrazos y tipografía (20%).
- Proyecto final: manual de identidad de marca completo (40%).

Recursos y herramientas

- Adobe Illustrator CC (suscripción Creative Cloud).
- Adobe Fonts: miles de fuentes incluidas en la suscripción CC.
- Pantone Color of the Year para tendencias de color; Adobe Color (color.adobe.com) para paletas.
- Banco de referencias: Behance, Dribbble y Brand New (underconsideration.com) para inspiración de branding.
- Claude.ai para explorar conceptos de branding, variantes de paleta y optimización de flujo de trabajo.



Especialización en Diseño Digital

Diseño Editorial y Maquetación Profesional

Nivel: Básico / Iniciación | Código: UNW-ID-101 | Duración: 20 horas académicas

uneweb.edu.ve

Programa de Formación en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

uneweb.edu.ve/curso-de-indesign

InDesign — Nivel I

Diseño Editorial y Maquetación Profesional

Presentación del curso

Adobe InDesign es el software de referencia mundial para el diseño editorial y la maquetación de publicaciones: revistas, libros, catálogos, folletos, periódicos, presentaciones impresas y publicaciones digitales interactivas. Este curso enseña al participante a estructurar documentos multipágina con páginas maestras, trabajar con marcos de texto y de imagen, aplicar estilos de párrafo y carácter para consistencia tipográfica, gestionar color y sangrados para imprenta, y exportar documentos en formatos PDF, EPUB e interactivos. Al finalizar, el participante producirá publicaciones de nivel editorial profesional.

Objetivo general

Capacitar al participante en el diseño editorial y maquetación profesional con Adobe InDesign, abarcando documentos multipágina, tipografía editorial, gestión de color para impresión y exportación en formatos estándar de la industria.

Objetivos específicos

- Configurar documentos InDesign: páginas, márgenes, columnas, sangrados, marcas de corte y líneas guía.
- Crear y gestionar páginas maestras para elementos repetitivos: numeración, cabeceras y pies de página.
- Trabajar con marcos de texto: encadenamiento, columnas, alineación vertical y salto de texto.
- Importar y gestionar imágenes y gráficos vectoriales con enlaces (Links) y el panel de control.
- Aplicar estilos de párrafo y carácter para consistencia tipográfica en documentos largos.
- Gestionar color: Muestras, tintas planas (Pantone), colores globales y perfiles de color para impresión.
- Crear tablas de contenido automáticas, índices y referencias cruzadas.
- Preparar documentos para impresión: preflight, paquete, PDF/X y exportación de imprenta.
- Crear publicaciones digitales interactivas: hipervínculos, botones, animaciones básicas y exportación EPUB.

Dirigido a

- Diseñadores gráficos que necesiten especializarse en diseño editorial y publicaciones.
- Editores, periodistas y comunicadores que quieran maquetar sus publicaciones.
- Profesionales que produzcan catálogos, brochures, informes anuales y materiales corporativos.
- Emprendedores que necesiten crear materiales impresos y digitales de calidad profesional.

Requisitos previos

- Conocimientos básicos de tipografía y composición recomendados.
- Haber cursado Photoshop Nivel I e Illustrator Nivel I (o conocimiento equivalente) para gestión de imágenes y gráficos.
- Adobe InDesign CC instalado.

Metodología

El proyecto integrador es el diseño de una revista de 16 páginas de temática libre: portada, editorial, artículo de fondo, galería de imágenes, infografía y contraportada. Cada módulo agrega secciones y complejidad. Claude.ai apoya en la resolución de errores de maquetación, generación de texto de prueba variado y configuración de perfiles de color.

Plan de contenidos (20 horas académicas)

Módulo	Tema	Horas
1	Interfaz InDesign: paneles, configuración del documento, márgenes, columnas, sangrado y líneas guía	2
2	Páginas maestras: elementos repetitivos, numeración automática, secciones y páginas maestras anidadas	2
3	Marcos de texto: encadenamiento, columnas internas, alineación vertical, salto de texto y notas al pie	2
4	Importación y gestión de imágenes: marcos de imagen, Links panel, recorte, ajuste y efectos básicos	2
5	Estilos de párrafo y carácter: creación, aplicación, herencia y edición global en documentos largos	2
6	Color y gestión del color: Muestras, tintas planas Pantone, colores globales y perfiles ICC para impresión	2
7	Tabla de contenido automática, tablas de datos, índices y referencias cruzadas	3
8	Preflight, paquete para imprenta, PDF/X, interactividad básica, EPUB y proyecto final de revista	2

Detalle de módulos

Módulo 1 — Interfaz y configuración del documento

- Área de trabajo: menús, herramientas (selección, selección directa, marcos, tipo, lápiz), paneles flotantes.
- Crear nuevo documento: páginas, ancho/alto, orientación, páginas opuestas, márgenes y número de columnas.
- Sangrado (Bleed) y área de sangría: convención 3 mm para impresión; marcas de corte y registro.
- Líneas guía y retícula de línea base: alineación precisa de texto e imágenes a la retícula.
- Panel Páginas: navegar, insertar, mover y eliminar páginas; vistas de presentación.
- Preferencias tipográficas: composición de párrafo (Adobe Multi-line Composer), manejo de guiones.

Módulo 2 — Páginas maestras

- Páginas maestras (Master Pages): plantillas que se aplican a páginas del documento.
- Maestra A: elemento de numeración automática con marcador de número de página especial.
- Múltiples maestras: Maestra A (interior), Maestra B (portada sin número), Maestra C (página de capítulo).
- Páginas maestras anidadas (Parent-Child Masters): herencia de elementos de la maestra padre.
- Invalidar elementos de maestra en páginas específicas: Ctrl+Shift+clic para editar local.
- Secciones: reiniciar numeración, numeración romana, árabe y letras; páginas especiales.

Módulo 3 — Marcos de texto y tipografía editorial

- Marcos de texto: crear con herramienta Texto; opciones de marco (insets, columnas internas, alineación vertical).
- Encadenamiento de marcos (Text Threading): flujo de texto entre marcos; añadir página automáticamente.
- Salto forzado: salto de columna, de marco, de página par/impar para secciones.
- Notas al pie de página: inserción automática; opciones de continuación y formato.
- Composición avanzada: órfanas y viudas; control de saltos de párrafo y líneas solidarias.
- Panel Información de Carácter y Panel Párrafo: kern óptico, tracking, escala horizontal/vertical.

Módulo 4 — Importación y gestión de imágenes

- Importar imágenes (Place, Ctrl+D): JPEG, TIFF, PSD con capas, AI y EPS; vínculo vs. incrustación.
- Panel Vínculos (Links): estado del vínculo, actualizar, reemplazar e ir al vínculo.

- Marco de imagen vs. contenido: ajuste proporcional, rellenar marco, ajustar contenido al marco.
- Transformar contenido dentro del marco: Ctrl+clic para seleccionar el contenido y reposicionarlo.
- Efectos de imagen: opacidad, modos de fusión (Multiplicar, Trama), efectos de esquina y bisel.
- Anidado de objetos: integrar imágenes dentro de párrafos de texto (objetos anclados).

Módulo 5 — Estilos de párrafo y carácter

- ¿Por qué usar estilos? Consistencia tipográfica y edición global en una sola acción.
- Estilos de Párrafo: Cuerpo de texto, Titular H1/H2/H3, Pie de foto, Cita destacada, Lista numerada.
- Estilos de Carácter: Negrita inline, Itálica, Enlace, Número de página; aplicación parcial dentro del párrafo.
- Herencia de estilos: estilo hijo que extiende el padre con solo las diferencias.
- Estilos secuenciales: configurar el «Estilo siguiente» para aplicación automática al presionar Enter.
- Encontrar/Cambiar con estilos: búsqueda de texto con formato y reemplazo masivo.

Módulo 6 — Color y gestión del color

- Panel Muestras: colores de proceso (CMYK), tintas planas (Pantone, HKS), colores globales.
- Color global: un color compartido por múltiples objetos; editar el color → actualiza todos.
- Tintas planas Pantone (Spot Colors): uso en impresión especial (barniz, troquelado); simulación en pantalla.
- Perfiles de color ICC: asignar perfil de salida (Fogra51, SWOP); prueba de pantalla en modo CMYK.
- Sobreimpresión (Overprint) vs. knockout: texto negro en sobreimpresión; riesgos del blanco en sobreimpresión.
- Panel Info: verificar valores CMYK de objetos seleccionados antes de enviar a imprenta.

Módulo 7 — Tabla de contenido, tablas e índices

- Tabla de contenido automática (TOC): basada en estilos de párrafo (Titular H1, H2); actualización automática.
- Formato de la TOC: estilos de párrafo para entrada, número de página y relleno de pestaña.
- Tablas: insertar, añadir/eliminar filas y columnas; estilos de celda y estilos de tabla.
- Importar tabla desde Excel: mantener formato o tabla sin formato; edición posterior en InDesign.
- Referencias cruzadas: vínculo dinámico a otra página o sección dentro del documento.
- Índice analítico: marcar entradas de índice, generar y dar formato al índice al final del libro.

Módulo 8 — Preflight, empaquetado y exportación

- Preflight: comprobación automática de errores — imágenes en baja resolución, fuentes faltantes, sobreimpresión.
- Panel Preflight: perfil personalizado de verificación; errores en tiempo real durante el diseño.
- Paquete (Package): recopilar documento, imágenes, fuentes y perfiles en una carpeta para entrega a imprenta.
- Exportar PDF/X-1a y PDF/X-4: estándares ISO para impresión; sangrado, marcas, fuentes incrustadas.
- Interactividad básica: hipervínculos, botones con acciones, animaciones de aparición y exportación PDF interactivo.
- EPUB: exportación de libro digital; cobertura, flujo de texto y metadatos para distribución en tiendas.
- Proyecto final: revista de 16 páginas — portada, editorial, artículo de fondo, galería, infografía y contraportada; entregada como PDF/X para impresión y PDF interactivo.

Evaluación

- Entregables editoriales por módulo (40%).
- Quiz de páginas maestras, estilos y gestión de color (20%).
- Proyecto final: revista de 16 páginas para impresión y digital (40%).

Recursos y herramientas

- Adobe InDesign CC, Photoshop CC e Illustrator CC (suscripción Creative Cloud).
- Banco de tipografías: Adobe Fonts; banco de imágenes: Unsplash, Adobe Stock.
- Generador de texto Lorem Ipsum para texto de prueba durante la maquetación.
- Referencia de estándares de impresión: Fogra51 (Europa), SWOP (América del Norte).
- Claude.ai para configuración de perfiles de color, resolución de errores de maquetación y sugerencias editoriales.



Especialización en Diseño Digital

Animación Vectorial 2D, Interactividad y Publicación Web

Nivel: Básico / Iniciación | Código: UNW-AN-101 | Duración: 20 horas académicas

uneweb.edu.ve

Programa de Formación en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

uneweb.edu.ve/curso-de-animate-cc

Animate CC — Nivel I

Animación Vectorial 2D, Interactividad y Publicación Web

Presentación del curso

Adobe Animate CC (anteriormente Flash Professional) es la herramienta líder para la creación de animaciones vectoriales 2D, contenido interactivo para web, publicidad HTML5 Canvas, animaciones para redes sociales y personajes animados. Este curso enseña al participante a crear animaciones desde cero con fotogramas clave, interpolaciones de movimiento y forma, rig básico de personajes con símbolos anidados, interactividad con ActionScript 3 básico y JavaScript para Canvas HTML5, y a publicar contenido optimizado para web, video y redes sociales. Al finalizar, el participante producirá animaciones profesionales listas para publicar en múltiples plataformas.

Objetivo general

Capacitar al participante en la creación de animaciones vectoriales 2D e interactividad con Adobe Animate CC, cubriendo animación por fotogramas clave, interpolaciones, rig de personajes con símbolos, interactividad básica con JavaScript/HTML5 Canvas y publicación en múltiples formatos.

Objetivos específicos

- Configurar documentos Animate CC: tipos de documento (HTML5 Canvas, ActionScript 3, Video, GIF), FPS y escenario.
- Dibujar y pintar en Animate: herramientas vectoriales, modelo de dibujo de objeto y modelo de fusión.
- Crear y organizar símbolos: Gráfico, Clip de película y Botón; biblioteca y instancias.
- Animar con fotogramas clave: interpolación de movimiento (Motion Tween), interpolación de forma (Shape Tween) y animación fotograma a fotograma.
- Utilizar el Editor de Movimiento para curvas de velocidad y efectos de aceleración/desaceleración (easing).
- Construir un rig básico de personaje con símbolos anidados y la Herramienta Hueso (Bone Tool).
- Agregar interactividad con código JavaScript en documentos HTML5 Canvas: navegación, botones y eventos.
- Publicar y exportar animaciones: video MP4/WebM, GIF animado, HTML5 Canvas y Sprite Sheet.

Dirigido a

- Diseñadores gráficos que deseen agregar animación 2D a su portafolio.
- Animadores que quieran trasladar su trabajo al entorno digital vectorial.
- Desarrolladores web que necesiten crear publicidad interactiva y banners HTML5.
- Content creators que quieran producir personajes animados para sus canales y redes.

Requisitos previos

- Conocimientos básicos de diseño vectorial (Illustrator Nivel I recomendado).
- Adobe Animate CC instalado (suscripción Creative Cloud).
- Nociones muy básicas de lógica de programación para el módulo de interactividad.

Metodología

El proyecto integrador es la creación de un personaje animado completo: desde el diseño y construcción de los símbolos del personaje hasta su animación en un ciclo de caminar, saltar y expresiones faciales, publicado como video MP4 y como HTML5 Canvas interactivo. Claude.ai apoya en la generación de código JavaScript para interactividad, depuración de la línea de tiempo y sugerencias de principios de animación.

Plan de contenidos (20 horas académicas)

Módulo	Tema	Horas
1	Interfaz Animate CC: Escenario, Línea de Tiempo, Biblioteca, tipos de documento y configuración de FPS	2
2	Herramientas de dibujo: modelo de dibujo de objeto, herramientas vectoriales, pinceles, rellenos y contornos	2
3	Símbolos: Gráfico, Clip de película y Botón; creación, edición, instancias y panel Biblioteca	2
4	Animación I: fotograma clave, interpolación de movimiento (Motion Tween), trayectoria y Editor de Movimiento	2
5	Animación II: interpolación de forma (Shape Tween), animación fotograma a fotograma y técnica pose a pose	2
6	Rig de personaje: símbolos anidados, Herramienta Hueso (Bone Tool/IK), capas de hueso y animación del esqueleto	2
7	Interactividad HTML5 Canvas: JavaScript básico en Animate, eventos de clic/ratón, navegación entre fotogramas	2
8	Publicación y exportación: MP4, WebM, GIF animado, HTML5 Canvas, Sprite Sheet y proyecto final del personaje	2

Detalle de módulos

Módulo 1 — Interfaz y tipos de documento

- Tipos de documento: HTML5 Canvas (web/interactividad), ActionScript 3.0 (legacy), Video (MP4), GIF animado.
- Interfaz: barra de herramientas, Escenario (Stage), Panel Línea de Tiempo, Panel Biblioteca, Panel Propiedades.
- Configuración del documento: ancho, alto, FPS (12 para TV/web clásico, 24 para cine, 30 para digital moderno), color de fondo.
- Línea de tiempo: capas, fotogramas, fotogramas clave (círculo negro), fotogramas vacíos (círculo blanco) y rango de movimiento.
- Zoom y navegación en el Escenario: herramienta mano, zoom, visualización del área fuera del escenario.
- Atajos esenciales: F6 (insertar fotograma clave), F5 (extender fotograma), F7 (fotograma clave en blanco), Ctrl+Enter (probar película).

Módulo 2 — Herramientas de dibujo vectorial

- Dos modelos de dibujo: Modelo de Fusión (merge drawing) — las formas se fusionan al superponerse; Modelo de Objeto (object drawing) — cada forma es un objeto independiente.
- Herramienta Rectángulo y Óvalo: relleno y contorno separados; radio de esquina para rectángulo redondeado.
- Herramienta Lápiz y Pincel: modos de suavizado (suavizado, enderezado, tinta); Pincel de Pinta con Pincel para dibujo natural.
- Herramienta Pluma: trazados Bezier; puntos ancla, handles y conversión de punto suave/esquina.
- Rellenos y contornos: panel Color; relleno sólido, degradado lineal/radial y bitmap; grosor y estilo de contorno.
- Herramienta de Cubo de Pintura (Paint Bucket) y Cuentagotas: rellenar áreas y capturar colores.

Módulo 3 — Símbolos y Biblioteca

- ¿Por qué símbolos? Reutilización sin aumentar el peso del archivo; actualización global al editar el símbolo.
- Tipos de símbolo: Gráfico (sincronizado con línea de tiempo padre), Clip de Película (MovieClip, línea de tiempo independiente), Botón (4 estados: Up, Over, Down, Hit).
- Crear símbolo: seleccionar → F8; editar en modo de edición de símbolo (doble clic).

- Instancias: arrastrar símbolo desde Biblioteca; cada instancia puede tener color, opacidad y transformación independientes.
- Panel Propiedades de instancia: intercambio de símbolo, nombre de instancia (esencial para código), filtros y modos de fusión.
- Organización de la Biblioteca: carpetas por categoría (personaje, fondo, UI, efectos); símbolos enlazados para HTML5.

Módulo 4 — Animación I: Motion Tween y Editor de Movimiento

- Fotograma clave (Keyframe, F6): momento donde Animate registra una propiedad; entre dos fotogramas clave se crea la interpolación.
- Motion Tween: clic derecho → Crear Interpolación de Movimiento; funciona sobre Clips de Película.
- Propiedades animables: X/Y (posición), ScaleX/Y (escala), Rotation, Alpha, Color.
- Trayectoria de movimiento: editar la curva de trayectoria directamente en el Escenario con la Herramienta de Selección.
- Editor de Movimiento: panel de curvas F-curve por propiedad; handles para suavizado (easing).
- Easing presets: Spring, Bounce, Elastic, Ease In/Out; aplicar presets integrados a propiedades específicas.

Módulo 5 — Animación II: Shape Tween y fotograma a fotograma

- Shape Tween (Interpolación de Forma): transición entre dos formas vectoriales en el Escenario; requiere formas sin agrupar (no símbolos).
- Pistas de forma (Shape Hints): puntos de control para guiar la interpolación entre formas complejas; Add Shape Hint (Ctrl+Shift+H).
- Animación fotograma a fotograma (Frame-by-Frame): dibujar cada fotograma manualmente; técnica tradicional de animación.
- Papel cebolla (Onion Skin): visualizar fotogramas anteriores y posteriores como fantasmas; control de rango.
- Técnica pose a pose: definir poses clave primero y crear los in-betweens después; workflow más eficiente.
- Animación de ciclos: reutilizar secuencias de fotogramas con Insert Frame y copiar/pegar fotogramas.

Módulo 6 — Rig de personaje con Herramienta Hueso

- Rig de personaje clásico en Animate: diseñar el personaje con piezas separadas como símbolos (cabeza, torso, brazos, piernas).
- Herramienta Hueso (Bone Tool): crear esqueleto IK (Inverse Kinematics) vinculando símbolos entre sí.
- Capas de hueso (Armature Layer): la línea de tiempo de la armadura gestiona la animación del esqueleto.
- Insertar pose: en cualquier fotograma de la armadura, mover los huesos y Animate crea la interpolación.
- Restricción de rotación: limitar el ángulo de giro de cada articulación (rodilla, codo) para movimiento realista.
- Laboratorio: rig completo del personaje del proyecto — ciclo de caminar en 12 fotogramas y expresiones faciales con Shape Tween.

Módulo 7 — Interactividad con JavaScript y HTML5 Canvas

- Documento HTML5 Canvas: publicación en navegador sin plugin; tecnología estándar moderna.
- Panel Acciones (F9): editor de código JavaScript integrado en Animate.
- Detener la línea de tiempo: `this.stop()` en el fotograma 1 para esperar interacción del usuario.
- Eventos de botón: `this.btnNombre.on('click', function() { ... });` navegación a fotograma (`this.gotoAndPlay(n)`).
- Eventos de ratón: `mouseover`, `mouseout`, `click`; cambio de estado visual del botón con JavaScript.
- Mostrar/Ocultar elementos: `this.elemento.visible = false/true`; cambio dinámico de propiedades.

Módulo 8 — Publicación, exportación y proyecto final

- Exportar video MP4: Archivo → Exportar → Exportar Video; configuración de códec H.264 y calidad.

- Exportar GIF animado: Archivo → Exportar → Exportar imagen animada; control de colores, tamaño y bucle.
- Publicar HTML5 Canvas: Archivo → Publicar; genera index.html + canvas JS; opciones de fondo y transparencia.
- Sprite Sheet: Generar Sprite Sheet desde un símbolo; JSON + PNG para uso en videojuegos (Phaser, Unity).
- Exportar WebM: formato de video abierto para web con canal alfa (transparencia); fondo transparente en video.
- Proyecto final: personaje animado completo — ciclo de caminar (12 fps), animación de salto, expresión facial; entregado como MP4, GIF y HTML5 Canvas con botón de reproducción interactivo.

Evaluación

- Animaciones y entregables por módulo (40%).
- Quiz de símbolos, interpolaciones y JavaScript (20%).
- Proyecto final: personaje animado en MP4, GIF y HTML5 Canvas interactivo (40%).

Recursos y herramientas

- Adobe Animate CC (suscripción Creative Cloud).
- Adobe Illustrator CC para diseño del personaje e importación de assets vectoriales.
- Banco de sonidos gratuitos: Freesound.org, Mixkit para efectos de sonido.
- Referencias de animación: The Animator's Survival Kit (Richard Williams); 12 principios de animación de Disney.
- Claude.ai para generación de código JavaScript de interactividad, debug de línea de tiempo y principios de animación.