



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Infoarquitectura + 5 Créditos ECTS

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Infoarquitectura + 5 Créditos ECTS

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este curso aporta los conocimientos requeridos para desenvolverse de manera profesional en el entorno de la arquitectura, útil en esta rama que está en constante cambio y crecimiento ya que se requieren profesionales que conozcan las herramientas para definir y mejorar la visualización de un buen proyecto arquitectónico.

En este curso se aprende a cómo realizar una óptima documentación gráfica a partir de fotografías o de la realización de imágenes en 3 dimensiones, con programas como Autocad 2D y 3D, Sketchup o 3D Studio Max y posteriormente, y de procesarlas digitalmente a través de las funcionalidades de Adobe Photoshop.

Inesem es una empresa de formación líder en el mercado y cuenta con los mejores profesionales especializados en las diferentes ramas de estudio.



a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Dominar el uso de los principales softwares para la infografía.
- Generar visualizaciones infográficas en 3 dimensiones de elementos arquitectónicos
- Utilizar la cámara para realizar fotografías de calidad.
- Manejar documentación gráfica a través de renders.
- Aprender los programas de edición fotográfica como Photoshop.

para qué te prepara

Este MASTER ONLINE DE INFOARQUITECTURA te prepara para desenvolverse de manera profesional en el entorno de la Arquitectura, especializándose en los programas de realización de imágenes reales y digitales. Cómo procesarlas digitalmente para conseguir una óptima calidad a través de los programas de edición de fotografías y a su vez cómo maquetar las presentaciones y videos de los proyectos.

salidas laborales

Desarrolla tu carrera profesional en el ámbito Arquitectónico y adquiere una formación avanzada y especializada de carácter multidisciplinar que te ayude a desarrollar y ampliar tu conocimiento en los programas de edición. Cada día el mercado es más competitivo y el hecho de conocer las herramientas necesarias es la clave del éxito para la profesión.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).

**INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES**

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A

**forma de bonificación**

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Renderizado con V-Ray para Revit'
- Manual teórico 'Caso Práctico de Home Staging. Aplicación en Sketchup'
- Manual teórico 'Autocad 2D y 3D'
- Manual teórico 'Revit Básico'
- Manual teórico 'Revit Avanzado'
- Manual teórico 'Sketchup. Vol I'
- Manual teórico '3D Studio Max'
- Manual teórico 'Sketchup. Vol II'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.
- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. AUTOCAD 2D Y 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERFAZ DEL USUARIO

- 1.Introducción a Autocad
- 2.Herramientas de la ventana de aplicación
- 3.Ubicaciones de herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COORDENADAS Y UNIDADES

- 1.Trabajo con diferentes sistemas de coordenadas SCP
- 2.Coordenadas cartesianas, polares
- 3.Unidades de medida, ángulos, escala y formato de las unidades
- 4.Referencia a objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMENZAR UN PROYECTO

- 1.Abrir y guardar dibujo
- 2.Capas
- 3.Vistas de un dibujo
- 4.Conjunto de planos
- 5.Propiedades de los objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR

- 1.Designación de objetos
- 2.Dibujo de líneas
- 3.Dibujo de rectángulos
- 4.Dibujo de polígonos
- 5.Dibujo de objetos de líneas múltiples
- 6.Dibujo de arcos
- 7.Dibujo de círculos
- 8.Dibujo de arandelas
- 9.Dibujo de elipses
- 10.Dibujo de splines
- 11.Dibujo de polilíneas
- 12.Dibujo de puntos
- 13.Dibujo de tablas
- 14.Dibujo a mano alzada
- 15.Notas y rótulos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTROS ELEMENTOS DE DIBUJO

- 1.Bloque
- 2.Sombreados y degradados
- 3.Regiones
- 4.Coberturas
- 5.Nube de revisión

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MODIFICAR OBJETOS

- 1.Desplazamiento de objetos
- 2.Giros de objetos
- 3.Alineación de objetos
- 4.Copia de objetos
- 5.Creación de una matriz de objetos
- 6.Desfase de objetos
- 7.Reflejo de objetos
- 8.Recorte o alargamiento de objetos
- 9.Ajuste del tamaño o la forma de los objetos

- 10.Creación de empalmes
- 11.Creación de chaflanes
- 12.Ruptura y unión de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ACOTAR

- 1.Introducción
- 2.Partes de una cota
- 3.Definición de la escala de cotas
- 4.Ajustar la escala general de las cotas
- 5.Creación de cotas
- 6.Estilos de cotas
- 7.Modificación de cotas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONTROL DE VISTAS DE DIBUJO

- 1.Cambio de vistas
- 2.Utilización de las herramientas de visualización
- 3.Presentación de varias vistas en espacio modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS 3D

- 1.Creación, composición y edición de objetos sólidos
- 2.Creación de sólidos por extrusión, revolución, barrer y solevar

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREACIÓN DE MALLAS

- 1.Presentación general de la creación de mallas
- 2.Creación de primitivas de malla 3D
- 3.Construcción de mallas a partir de otros objetos
- 4.Creación de mallas mediante conversión
- 5.Creación de mallas personalizadas (originales)
- 6.Creación de modelos alámbricos
- 7.Adición de altura 3D a los objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. FOTORREALISMO

- 1.El comando Render
- 2.Tipos de renderizado
- 3.Ventana Render
- 4.Otros controles del panel Render
- 5.Aplicación de fondos
- 6.Iluminación del diseño
- 7.Aplicación de materiales

MÓDULO 2. REVIT BÁSICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Modelado de información de construcción
- 2.Acerca de Revit
- 3.Qué significa "paramétrico"
- 4.Cómo realiza las actualizaciones Revit
- 5.Descripción de términos de Revit
- 6.Propiedades de elemento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE REVIT I

- 1.Cinta de opciones
- 2.Menú de la aplicación
- 3.Barra de herramientas de acceso rápido
- 4.Biblioteca de Revit
- 5.Información de herramientas
- 6.Teclas de acceso rápido
- 7.Navegador de proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ DE REVIT II

- 1.Área de dibujo
- 2.Barra de estado
- 3.Barra de opciones
- 4.Paleta Propiedades
- 5.Barra de controles de vista
- 6.Ventanas anclables
- 7.Archivos recientes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREANDO UN PROYECTO

- 1.Creación de un proyecto
- 2.Uso de otras fuentes de información
- 3.Importación de imágenes
- 4.Ubicación del archivo vinculado
- 5.Gestión de capas en archivos vinculados e importados
- 6.Abrir archivos
- 7.Guardar archivos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PREPARANDO EL DISEÑO PRELIMINAR

- 1.Crear vistas de modelado
- 2.Niveles
- 3.Rejillas
- 4.Ubicación y orientación del proyecto
- 5.Diseño del emplazamiento
- 6.Topografía partiendo de CAD
- 7.Topografía utilizando archivos de puntos o coordenadas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONSTRUCCIÓN DEL MODELO I

- 1.Modelado arquitectónico
- 2.Muros
- 3.Puertas
- 4.Ventanas
- 5.Componentes
- 6.Pilares arquitectónicos
- 7.Cubiertas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CONSTRUCCIÓN DEL MODELO II

- 1.Techos
- 2.Suelos
- 3.Huecos
- 4.Texto de modelo
- 5.Líneas de modelo
- 6.Escaleras
- 7.Rampas
- 8.Barandillas
- 9.Elementos de muro cortina
- 10.Habitaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACION DE BIBLIOTECA

- 1.Utilidades de la biblioteca BIM
- 2.Organización de carpetas
- 3.Nomenclatura y Familias

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO DEL ESPACIO INTERIOR Y EXTERIOR

- 1.Mobiliario
- 2.Equipamiento
- 3.Áreas verdes

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ELEMENTOS DE INFORMACIÓN

- 1.Cotas
- 2.Anotaciones y etiquetas
- 3.Leyendas, detalles y tablas de planificación
- 4.Modelado de construcción

UNIDAD DIDÁCTICA 11. VISTAS Y RENDER

- 1.Vistas 2D
- 2.Vistas 3D
- 3.Renderización
- 4.Planos
- 5.Consideraciones sobre la maquetación
- 6.Representaciones
- 7.Exportar
- 8.Exportar IFC

MÓDULO 3. REVIT AVANZADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FAMILIAS

- 1.Familias
- 2.Importar familias
- 3.Modificar familias y tipos
- 4.Parámetros
- 5.Crear familias paramétricas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELADO DE MASA

- 1.Masa
- 2.Interfaz de masas
- 3.Masas arquitectónica
- 4.Geometrías complejas
- 5.Componentes adaptativos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTUDIO SOLAR

- 1.Estudio solar
- 2.Crear estudio solar

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROYECTO Y COLABORACIÓN

- 1.Opciones de diseño
- 2.Fases de diseño
- 3.Trabajo colaborativo

MÓDULO 4. RENDERIZADO CON V-RAY PARA REVIT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.V-Ray para Revit
- 2.V-Ray Swarm
- 3.Como iniciar V-Ray para Revit
- 4.Interfaz del usuario
- 5.Organización del modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ILUMINACIÓN

- 1.Iluminación global
- 2.Iluminación interior
- 3.IES light
- 4.Análisis de iluminación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MATERIALES

- 1.Introducción a los materiales
- 2.Materiales AutoGen
- 3.Materiales V-Ray
- 4.Editor de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PARAMETROS Y GENERACIÓN DE RENDERS

- 1.Motor de render
- 2.Configuración del motor de render
- 3.Renderizado interactivo
- 4.Renderizado en canales
- 5.Cámara
- 6.Efectos de atmosféricos
- 7.Render de día y de noche
- 8.Render final

MÓDULO 5. 3D SKETCHUP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Introducción
- 2.Incorporación de novedades

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS

- 1.Diseño
- 2.Dibujar rápido y fácil
- 3.Visualizar modelos 3D
- 4.Añadir detalles
- 5.Presentación
- 6.Modelar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ

- 1.Interfaz
- 2.Menú "Archivo"
- 3.Menú "Edición"
- 4.Menú "Ver"
- 5.Menú "Cámara"
- 6.Menú "Dibujo"
- 7.Menú "Herramientas"
- 8.Menú "Ventana"
- 9.Menú "Ayuda"
- 10.Barras de herramientas
- 11.Menús contextuales
- 12.Cuadros de diálogo
- 13.Ejes de dibujo
- 14.Inferencia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS PRINCIPALES

- 1.Herramienta "Seleccionar"
- 2.Herramienta "Borrar"
- 3.Herramienta "Pintar"

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

- 1.Herramienta "Línea"
- 2.Herramienta "Arco"
- 3.Herramienta "Rectángulo"
- 4.Herramienta "Círculo"
- 5.Herramienta "Polígono"

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN

- 1.Herramienta "Mover"
- 2.Herramienta "Rotar"
- 3.Herramienta "Escala"
- 4.Herramienta "Empujar/tirar"
- 5.Herramienta "Sígueme"

- 6.Herramienta "Equidistancia"
- 7.Herramienta "Intersecar con modelo"
- 8.Herramienta "Situat textura"

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS AUXILIARES

- 1.Herramienta "Medir"
- 2.Herramienta "Transportador"
- 3.Herramienta "Ejes"
- 4.Herramienta "Acotación"
- 5.Herramienta "Texto"
- 6.Herramienta "Texto 3D"
- 7.Herramienta "Plano de sección"

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE CÁMARA

- 1.Anterior
- 2.Siguiente
- 3.Vistas estándar
- 4.Herramienta "Orbitar"
- 5.Herramienta "Desplazar"
- 6.Herramienta "Zoom"
- 7.Herramienta "Ventana de zoom"
- 8.Herramienta "Ver modelo centrado"
- 9.Aplicar zoom a fotografía

UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE PASEO

- 1.Herramienta "Situat cámara"
- 2.Herramienta "Caminar"
- 3.Herramienta "Girar"

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE CAJA DE ARENA

- 1.Herramienta "Caja de arena desde contornos"
- 2.Herramienta "Caja de arena desde cero"
- 3.Herramienta "Esculpir"
- 4.Herramienta "Estampar"
- 5.Herramienta "Proyectar"
- 6.Herramienta "Añadir detalle"
- 7.Herramienta "Voltear arista"

UNIDAD DIDÁCTICA 11. UBICACIÓN

- 1.Botón "Añadir Localización"
- 2.Botón "Mostrar terreno"
- 3.Botón "Compartir modelo"
- 4.Botón "Obtener modelos"
- 5.Ajustes y gestores del modelo
- 6.Cuadro de diálogo "Información del modelo"

UNIDAD DIDÁCTICA 12. AJUSTES Y GESTORES DEL MODELO

- 1.Cuadro de diálogo "Información de la entidad"
- 2.Explorador de materiales
- 3.Explorador de Componentes
- 4.Explorador de estilos
- 5.Marca de agua
- 6.Gestor de escenas
- 7.Ajustes de sombras
- 8.Gestor de capas
- 9.Suavizar aristas
- 10.Esquema

- 11.Niebla
- 12.Adaptar fotografía
- 13.Instructor
- 14.Cuadro de diálogo "Preferencias"

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ENTIDADES

- 1.Entidades
- 2.Entidades de acotación
- 3.Entidades de arco
- 4.Entidades de cara
- 5.Entidades de círculo
- 6.Entidades de componente
- 7.Entidades de curva
- 8.Entidades de grupo
- 9.Entidades de imagen
- 10.Entidades de línea
- 11.Entidades de línea guía
- 12.Entidades de plano de sección
- 13.Entidades de polígono
- 14.Entidades de polilínea 3D
- 15.Entidades de punto guía
- 16.Entidades de superficie
- 17.Entidades de texto
- 18.Información de la entidad

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ENTRADA Y SALIDA

- 1.Importación de gráficos 2D
- 2.Importación de modelos 3D (DWG/DXF)
- 3.Importación de modelos 3D (3DS)
- 4.Importación de modelos 3D (KMZ/KML)
- 5.Importación de modelos 3D (SHP)
- 6.Exportación de gráficos 2D
- 7.Exportación de gráficos 2D (DWG/DXF)
- 8.Exportación de gráficos 2D (PDF/EPS)
- 9.Exportación de modelos 3D (DWG/DXF)
- 10.Exportación de modelos 3D (3DS)
- 11.Exportación de modelos 3D (VRML)
- 12.Exportación de modelos 3D (OBJ)
- 13.Exportación de modelos 3D (FBX)
- 14.Exportación de modelos 3D (XSI)
- 15.Exportación de modelos 3D (KMZ)
- 16.Exportación de modelos 3D (DAE)
- 17.Exportación de líneas de sección
- 18.Exportación de animaciones
- 19.Escenas y animaciones
- 20.Impresión

MÓDULO 6. APLICACIÓN DE SKETCHUP A UN PROYECTO DE INFOGRAFÍA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Exposición del caso
- 2.Herramientas para su desarrollo
- 3.Planilla de datos (cliente e inmueble)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROPUESTA DE HOME STAGING

- 1.Informe de trabajo preliminar
- 2.Informe de trabajo de ejecución
- 3.Propuesta de Home Staging
- 4.Presupuesto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SKETCHUP COMO HERRAMIENTA DE DISEÑO ASISTIDO

- 1.SketchUp como herramienta de diseño asistido
- 2.Interfaz del programa
- 3.Aplicación de las herramientas de dibujo
- 4.Elaboración del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FASE DE PLANIFICACIÓN

- 1.Calendario de ejecución
- 2.Planilla de comprobación de herramientas
- 3.Planilla de comprobación de tareas
- 4.Planilla de compra para la puesta en escena
- 5.Listado de proveedores

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FASE DE EJECUCIÓN

- 1.Informe final de trabajo de ejecución
- 2.Levantamiento fotográfico
- 3.Altas del proyecto

MÓDULO 7. DISEÑO Y MODELADO DE INTERIORES CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTO

- 1.Presentación
- 2.Espacio de trabajo
- 3.Importación plano CAD

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DEL ESPACIO

- 1.Modelar el entorno
- 2.Creación de puertas
- 3.Creación de ventanas
- 4.Crear escaleras

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE INTERIORES

- 1.Modelado de objetos básicos
- 2.Importación de objetos de librerías

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS DE DETALLE

- 1.Rodapié y molduras
- 2.Crear cortinas
- 3.Crear objetos decorativos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO

- 1.Creación y aplicación de materiales
- 2.Materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

- 1.Crear luz exterior
- 2.Crear luz interior
- 3.Modelado del entorno para renderizado
- 4.Cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 7. RENDER FINAL

- 1.Configuración del Renderizado
- 2.Resultados finales
- 3.Recorrido virtual

MÓDULO 8. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES:

PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

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. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector

- 4.Cambiar el tamaño del lienzo
- 5.Herramienta pincel corrector puntual
- 6.Herramienta ojos rojos
- 7.Tampón de clonar
- 8.Herramienta borrador
- 9.La Herramienta desenfocar
- 10.Herramienta sobreexponer y subexponer
- 11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

- 1.Conceptos básicos de capas
- 2.El panel capas
- 3.Trabajar con capas I
- 4.Trabajar con capas II
- 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.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

- 1.Herramientas de texto
- 2.Introducir texto
- 3.Cambiar caja y convertir texto
- 4.Formato de caracteres
- 5.Formato de párrafo
- 6.Rasterizar y filtros en texto
- 7.Deformar texto
- 8.Crear estilos de texto
- 9.Relleno de texto con una imagen
- 10.Ortografía
- 11.Herramienta máscara de texto y texto 3D
- 12.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

- 1.Herramientas de dibujo
- 2.Modos de dibujo
- 3.Herramienta pluma
- 4.Ventana trazados
- 5.Subtrazados
- 6.Convertir trazados en selecciones
- 7.Pluma de forma libre
- 8.Capas de forma
- 9.Herramienta forma
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

- 1.Reglas, guías y cuadrícula
- 2.Herramienta regla
- 3.Acciones
- 4.Filtros
- 5.Objetos inteligentes
- 6.Canales
- 7.Máscara rápida

8.Canales Alfa

9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1.Transformación de una imagen

2.Deformar un elemento

3.Tamaño de la imagen

4.Resolución imagen y monitor

5.Rollover

6.Los sectores

7.Tipos de sectores

8.Propiedades de los sectores

9.Modificar sectores

10.Optimizar imágenes

11.Guardar para web

12.Generar recursos de imagen

13.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1.Impresión

2.Impresión de escritorio

3.Pruebas de color en pantalla

4.Perfiles de color

5.Imprimir una imagen

6.Preparación de archivos para imprenta

7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1.Fundamentos 3D

2.Herramientas de objeto y de cámara 3D

3.Creación de formas 3D

4.Descripción general del panel 3D

5.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1.Capas de vídeo e importar vídeo

2.El panel Movimiento

3.Animación a partir de una secuencia de imágenes

4.Animaciones de línea de tiempo

5.Guardar y exportar

6.Prácticas

MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MASTER