

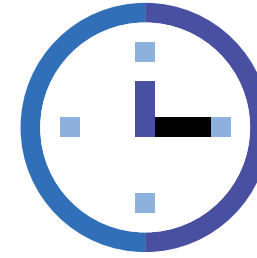


ICO

**INSTITUTO DE
COMPUTACIÓN
DE OCCIDENTE**



DISEÑO GRÁFICO



30
SEMANAS

Con este diplomado adquieres los conocimientos necesarios para desarrollar tu creatividad en el Diseño Gráfico, Ilustración Vectorial, Edición de Imágenes y Diseño Editorial, así como los conocimientos esenciales para la reproducción de tus diseños.

▪ Ilustrador

Aprenderás desde los fundamentos del dibujo vectorial, hasta la creación de ilustraciones y documentos para impresión y para web.

▪ Photoshop

Aprenderás a editar fotografías, hacer fotomontajes, crear efectos, gráficos para web, gráficos de alta calidad, portadas de revistas, posters, lonas, etc.

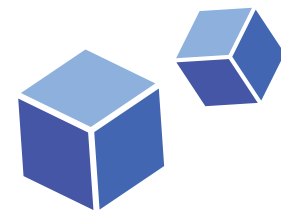
▪ InDesign

Conocerás las mejores técnicas y herramientas para diseñar composiciones editoriales profesionales digitales e impresas.

▪ Preprensa

Conocerás la preparación de los documentos para salida a impresión en diversos formatos, modificando modos de color y conociendo el armado y maquetación de los mismos.

ILUSTRADOR



Bloque I

Área de trabajo

- Paneles y panel de control
- Restaurar y guardar espacios de trabajo
- Usos de los menús del panel
- Cambio de vista en el área de trabajo
- Desplazamiento a través del documento
- Visualización de áreas de trabajo
- Navegando por varias áreas de trabajo
- Organización de varios documentos
- Grupo de documentos

Bloque II

Selección y alineación

- Selección de objetos
- Herramienta de Selección
- Herramienta de selección directa
- Creación de selección con marco
- Creación de selecciones con la varita mágica
- Selección de objetos similares
- Alineación de objetos
- Alinear objetos entre sí
- Alineación con objeto clave
- Alineación de puntos
- Distribución de objetos
- Alineación con el área de trabajo
- Trabajando con grupos
- Elementos del grupo
- Trabajando con el modo de aislamiento
- Añadir elementos a un grupo

- Disposición de objetos
- Ordenar objetos
- Selección de objetos que están detrás de otros
- Ocultar objetos
- Técnicas de selección

Bloque III

Creación y edición de formas

- Creación de un documento con varias áreas de trabajo
- Trabajando con formas básicas
- Herramientas de formas básicas
- Modos de dibujo
- Rectángulos
- Rectángulos con esquinas redondeadas
- Elipses
- Polígonos
- Dibujar en el interior
- Grosor de línea y alineación
- Segmentos de línea
- Unión de trazados
- Estrellas
- Herramienta borrador
- Herramienta anchura
- Delineando trazos
- Combinación y edición de formas
- Herramienta creador de formas
- Efectos de buscatrazos
- Modos de forma
- Calco interactivo para crear formas

Bloque IV

Transformación de objetos

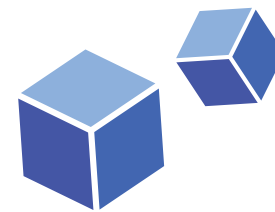
- Trabajando con mesas de trabajo
- Añadir mesas de trabajo al documento
- Editar mesas de trabajos
- Renombrar mesas de trabajos
- Reordenar mesas de trabajo
- Transformar el contenido
- Reglas y guías
- Escalar objetos
- Reflejar objetos
- Rotar objetos
- Distorsionar objetos
- Cizalladura de objetos
- Posicionar objetos con precisión
- Cambio de perspectiva
- Transformaciones múltiples
- Efecto de distorsión libre

Bloque V

Dibujo con las herramientas pluma y lápiz

- Líneas rectas
- Trazados curvos
- Añadir y restar puntos de ancla
- Convertir puntos suavizados a vértices
- Dividir trazados
- Líneas punteadas
- Edición de curvas
- Dibujar con el lápiz
- Edición con la herramienta de lápiz

ILUSTRADOR



Bloque VI

Color y pintura

- Modos de color
- Editar muestras
- Usar las bibliotecas de muestra
- Crear tintas planas
- Selector de color
- Crear grupos de color
- Panel Guía de color
- Edición de un grupo de colores
- Volver a colorear
- Pintar con motivos y degradados
- Aplicar motivos de bibliotecas
- Crear motivos
- Aplicar motivos
- Edición de motivos
- Pintura interactiva

Bloque VII

Tipografía

- Herramienta de texto
- Texto en área
- Importar archivos de texto
- Crear columnas de texto
- Flujo de texto
- Formato de texto
- Tamaño de fuente
- Color de fuente
- Cambio de atributos de texto y párrafo

- Guardar y usar estilos
- Estilos de párrafo
- Estilos de carácter
- Deformación de texto con distorsión de envolvente
- Ceñir texto alrededor de una imagen
- Texto en trazados abierto
- Texto en trazados cerrados
- Crear contornos en texto (convertir a curvas)

Bloque VIII

Capas

- Creación de capas
- Mover objetos y capas
- Bloqueo de capas
- Visualización de capas
- Pegar capas
- Creación de máscaras de recorte
- Combinando capas
- Aplicar apariencia y atributos a capas

Bloque IX

Dibujo en perspectiva

- Introducción al dibujo en perspectiva
- Acerca de la cuadrícula de perspectiva
- Ajustes preestablecidos de la cuadrícula de perspectiva
- Dibujo de nuevos objetos en perspectiva
- Adjuntar objetos a la perspectiva
- Liberación de objetos con perspectiva
- Colocación de objetos en perspectiva

- Selección de objetos en perspectiva
- Transformación de objetos
- Adición de texto y símbolos en perspectiva
- Configuración de la cuadrícula de perspectiva

Bloque X

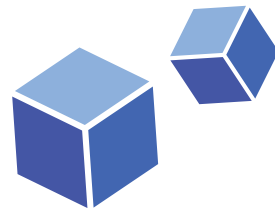
Fusión de color y formas

- Degradados
- Degradado lineal . Dirección y ángulo
- Adjusting the direction and angle of a gradient blend
- Degradado radial
- Cambio y ajuste de colores en degradados
- Aplicar degradados a varios objetos
- Añadir transparencia a degradados
- Fusión de objetos
- Fusión con pasos específicos
- Modificación de fusiones
- Fusiones de color

Bloque XI

Pinceles

- Tipos de pinceles
- Edición de pinceles
- Creación de pinceles
- Aplicar pinceles a trazados
- Métodos de colorización
- Herramienta de pincel
- Cambio de atributos de pinceles
- Edición con la herramienta borrador



Bloque XII

Efectos

- Efectos dinámicos
- Acerca de los efectos
- Aplicación de un efecto
- Aplicación de efectos a imágenes de mapa de bits
- Efectos 3D
- Creación de objetos con efecto girar 3D
- Cambio de luces en un objeto 3D
- Mapeo de ilustración

Bloque XIII

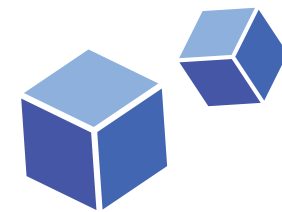
Apariencias, atributos y estilos gráficos

- Panel de apariencia
- Edición y adición de atributos de apariencia
- Reordenando los atributos en apariencia
- Añadiendo trazos y rellenos en apariencia
- Estilos gráficos
- Creación de estilos gráficos
- Aplicación de un estilo gráfico
- Uso de bibliotecas de estilos gráficos
- Trabajo con estilos gráficos

Bloque XIV

Símbolos

- Acerca de los símbolos
- Colocación de un símbolo
- Creación de un símbolo
- Trabajo con instancias de símbolos
- Editar o volver a definir un símbolo
- Bibliotecas de símbolos
- Herramientas para símbolos
- Rociar instancias de símbolos
- Integración de símbolos a Flash



Bloque I

Correcciones básicas

- Resolución y tamaño de imagen
- Ajuste de color en Cámara Raw
- Recortar y enderezar imágenes
- Remplazar color
- Ajustar saturación con la herramienta esponja
- Reparar áreas con la herramienta tampón de clonar
- Pincel corrector
- Rellenar según el contenido
- Filtro Máscara de Enfoque
- Guardar imágenes para impresión en selección de color

Bloque II

Selecciones

- Herramientas de selección
- Herramienta de Selección Rápida
- Mover áreas seleccionadas
- Manipulación de selecciones
- Varita Mágica
- Herramientas de Lazo
- Rotación de una selección
- Recortar y borrar imágenes con selección
- Perfeccionar bordes de una selección

Bloque III

Capas

- Panel de capas
- Organización de capas
- Aplicar degradados a capas
- Estilos de capas
- Acoplar y guardar archivos

Bloque IV

Corregir y mejorar fotografías digitales

- Procesamiento de archivos en Cámara Raw
- Combinando y aplicando exposiciones
- Corrección avanzada de color
- Corrección de fotografías digitales en Photoshop
- Corrección de distorsiones
- Añadir profundidad de campo

Bloque V

Mascaras y canales

- Máscaras y canales
- Creación de una máscara
- Redefinir una máscara
- Creación de una máscara rápida
- Manipulación de una imagen con deformación de posición libre

Bloque VI

Diseño tipográfico

- Texto
- Máscara de recorte con texto
- Texto adaptado a un trazado
- 6.4.- Deformar texto
- 6.5.- Texto en párrafo

Bloque VII

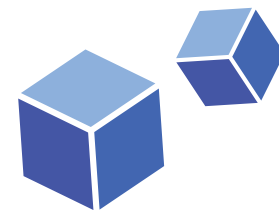
Dibujos vectoriales

- Imágenes de mapa de bits y gráficos vectoriales
- Trazados y la herramienta Pluma
- Trazados en el área de trabajo
- Formas personalizadas
- Importar Objetos Inteligentes

Bloque VIII

Capas II

- Máscara de Recorte en capas
- Configuración de cuadrícula en Punto de fuga
- Creación de sus propios atajos de teclado
- Colocación de ilustraciones importadas
- Añadir ilustraciones en perspectiva
- Adición de un estilo de capa
- La colocación de la obra de arte panel lateral
- La adición de más obras de arte en perspectiva
- Capas de ajuste



- Composición de capas
- Acoplar imagen
- Combinar capas y grupos de capas
- Visualización de capas

Bloque IX

Composición avanzada

- Montaje de imágenes
- Aplicación de filtros
- Coloreado a mano las selecciones en una capa
- Filtros inteligentes
- Agregar sombras y bordes
- Coincidencia de colores a través de imágenes
- Automatización de una tarea en varios pasos

Bloque X

Pincel mezclador

- Configuración del pincel
- Mezclando colores
- Pincel personalizado

Bloque XI

Imágenes 3D

- Crear una forma 3D a partir de una capa
- Manipular objetos 3D
- Panel 3D para ajustar iluminación y texturas de superficie
- Combinar capas 2D con capas 3D

- Importando archivos 3D
- Combinando capas 3D
- Añadir una luz puntual
- Pintar un objeto 3D
- Repujado para crear texto 3D
- Postal 3D

Bloque XII

Archivos para web

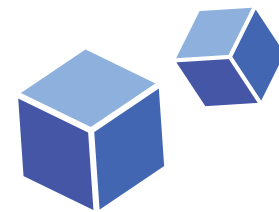
- Espacio de trabajo para web
- Creación de sectores
- Exportar en HTML e imágenes
- Creación de una galería para web

Bloque XIII

Video

- Línea de tiempo
- Animación
- Formatos
- Efectos
- Exportación

INDESIGN



Bloque I

Área de trabajo

- Área de trabajo
- Trabajar con paneles
- Personalizar el espacio de trabajo
- Cambio de la ampliación de un documento
- Navegando a través de un documento
- Uso de menús contextuales

Bloque II

Conociendo InDesign

- Visualización del documento
- Comprobación preliminar
- Visualización de guías
- Añadiendo texto
- Trabajar con estilos
- Trabajar con gráficos
- Trabajar con objetos
- Trabajar con estilos de objeto

Bloque III

Creación de un documento y trabajo con páginas

- Crear y guardar configuraciones personalizadas de documentos
- Crear un nuevo documento
- Conmutación entre los documentos abiertos de InDesign

- Trabajar con páginas maestras
- Aplicar páginas maestras a las páginas del documento
- Agregar secciones para cambiar la numeración de páginas
- Añadir nuevas páginas
- Organizar y eliminar páginas
- Colocar texto y gráficos en las páginas del documento
- Sustitución de elementos de página maestra en páginas del documento
- Cambiar el tamaño de las páginas
- Visualización del pliego completo

Bloque IV

Trabajo con objetos

- Trabajar con capas
- Creación y edición de marcos de texto
- Creación y edición de marcos de gráficos
- Adición de pies de metadatos para marcos de gráficos
- Cambiar la forma de un marco
- El ajuste de texto alrededor de un gráfico
- Modificar la forma de cuadros
- Transformación y alineación objetos
- Selección y modificación de objetos agrupados

Bloque V

Flujo de texto

- Flujo de texto en un marco existente

- Flujo de texto de forma manual
- Creación de marcos de texto con flujo de texto
- Flujo de texto de forma automática
- Creación de marcos enlazados de forma automática
- Añadir un línea de salto de número de página

Bloque VI

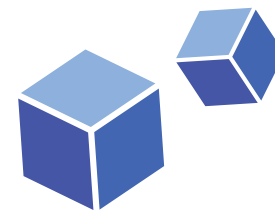
Edición de texto

- Buscar y cambiar una fuente no disponible
- Introducir e importar texto
- Buscar y cambiar texto y formato
- Revisar la ortografía
- Edición de texto arrastrando y soltando
- Uso del editor de artículos
- Seguimiento de las modificaciones

Bloque VII

Tipografía

- Ajuste de espaciado vertical
- Cambio de fuentes y estilo de tipo
- Columnas
- Cambiar la alineación de párrafo
- Crear letra capital
- Ajuste de letras y espaciado entre palabras
- Configuración de tabulaciones
- Añadir una regla encima de un párrafo



Bloque VIII

Color

- Definir requerimientos de impresión
- Creación y aplicación de colores
- Trabajar con degradados
- Creación de un tono
- Creación de una tinta plana
- Aplicar colores a texto y objetos
- Utilizar técnicas avanzadas de degradado

Bloque IX

Estilos

- Crear y aplicar estilos de párrafo
- Crear y aplicar estilos de carácter
- Estilos anidados de caracteres dentro de estilos de párrafo
- Crear y aplicar estilos de objeto
- Crear y aplicar estilos de tabla y celda
- Estandarizar la actualización de estilos
- Cargar estilos de otro documento

Bloque X

Importar y modificar gráficos

- Agregar gráficos de otros programas
- Comparación de gráficos vectoriales y de mapa de bits
- Gestión de vínculos importados
- Actualización de gráficos

- Ajuste de la calidad de visualización
- Trabajar con trazados de recorte
- Trabajar con canales alfa
- La importación de archivos nativos de Adobe
- Uso de una biblioteca para gestionar objetos
- Utilizar Adobe Bridge para importar gráficos

Bloque XI

Tablas

- Conversión de texto a una tabla
- Formato de tabla
- Crear una fila de encabezado
- Agregar gráficos a celdas de tabla
- Crear y aplicar estilos de tabla y celda

Bloque XII

Transparencias

- Importación y colorización de una imagen en escala de grises
- Configuración de transparencia
- Ajuste de configuración de transparencia para las imágenes EPS
- Efectos de transparencia
- Importar y ajustar archivos de Illustrator que utilicen transparencia
- Configuración de transparencia al texto
- Trabajar con efectos

Bloque XIII

Salida y exportación

- Comprobación preliminar de archivos
- Empaquetado de archivos
- Crear una prueba en Adobe PDF
- Previsualización de separación de tintas
- Previsualización de los efectos de transparencia que se acoplarán
- Vista previa de la página
- Imprimir un prueba en láser o inyección de tinta
- Utilizar el Administrador de tinta

Bloque XIV

Creación de documentos interactivos

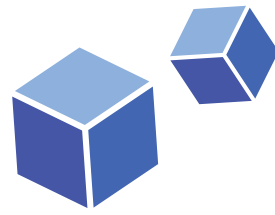
- Creación un documento en línea
- Adición de botones, transiciones de página, e hipervínculos
- Exportar como Flash Player (SWF)
- Exportar como Adobe PDF (Interactivo)
- Conversión de un documento de impresión para uso en línea
- Añadiendo interactividad avanzada, animación y video

Bloque XV

Documentos largos

- Comenzando un libro
- Crear pies de pagina
- Agregar una nota al pie
- Referencias cruzadas
- Sincronización de un libro
- Generación de una tabla de contenidos
- Indexación de un libro

PREPrensa



Bloque I

Pixel, DPI y modos de color en los tipos de salidas digitales

- Que es el pixel y como afecta cada salida impresión
- Resolución adecuada para cada salida y sus problemáticas reales
- Modos de color físico y digitales (RGB vs CMYK)
- Combinación de resolución y modo de color
- Armado y guardado de archivos digitales para salidas varias (PDF, JPG, TIFF, PNG, ARCHIVOS MATRICES y EPS)
- Gran formato, offset y salidas digitales

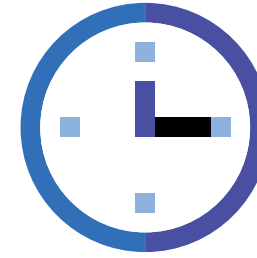
Bloque II

Vectores vs imágenes

- Vectores para Logotipos
- Vectoriales para cortes (vinil, laser, puntas mecánicas)
- Separación de colores en vectores
- Armado de revistas y catálogos
- Correcciones de colores para salidas y sus parámetros
- Terminados y efectos



DISEÑO WEB



37
SEMANAS

Conviertete en un experto diseñando plantillas para sitios web, con este diplomado obtendrás los conocimientos necesarios para la maquetación y optimización de tus diseños.

Aprenderás a estructurar tu información y acomodo de objetos en pantalla, con un toque de dinamismo con animaciones y como programar la correcta visualización desde un computador hasta dispositivos móviles.

- **Photoshop - enfocado a web**

Obtendrás los conocimientos necesarios para la creación y maquetación de un sitio web responsivo.

- **Adobe Muse**

Serás capaz de construir un sitio web con páginas vinculadas, menús, botones, links, galerías de imágenes y la exportación del mismo.

- **Adobe Animate**

Aprenderás a desarrollar animaciones mismas que podrá incluir en el sitio web.

- **HTML5**

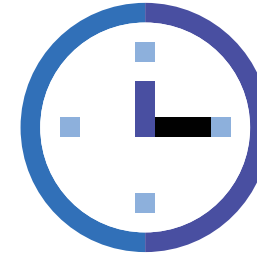
Conocerás este modelo de etiquetas que le servirán para la construcción base de un sitio web, manejando conceptos de espacios para la colocación de elementos en la página web.

- **CSS3**

Aprenderás la creación de hojas de estilo en cascada, con las cuales podrá implementar formatos con sombras, degradados, esquinas redondeadas, animaciones y mucho más.



DISEÑO INDUSTRIAL AUTOMATIZADO



37
SEMANAS

Con el diplomado en Diseño Industrial Automatizado aprenderás a desarrollar tus propias piezas modeladas en un entorno tridimensional fotorrealista,

Comprenderás los conocimientos básicos necesarios para realizar tus diseños de manera proporcionada, a escalas reales, manteniendo la funcionalidad siempre en mente.

- **Autodesk 3Ds Max**

Conocerás el mundo 3D en el cual puede conseguir un realismo en el proceso de modelado e incorporación de materiales, con la ventaja que se puede importar planos hechos en AutoCAD, Inventor y Solid Works.

- **Solid Works**

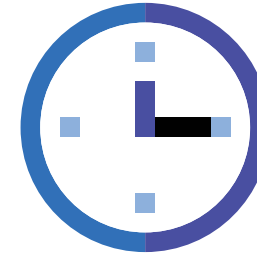
Aprenderás el software Autodesk Solid Works, un programa especializado en el diseño de piezas mecánicas, conocerá los fundamentos, la creación y el coste de la creación de piezas 3D.

- **Autodesk Inventor**

Aprenderás el software Autodesk Inventor, programa que es utilizado en la creación de objetos 3D con medidas exactas, este programa se puede trabajar para diseño industrial, decoración, diseño mecánico, etc.



DISEÑO Y ANIMACIÓN ARQUITECTÓNICA



41
SEMANAS

Con el diplomado en Diseño y Animación Arquitectónica aprenderás a realizar los planos de tus maquetas desde un entorno 2D para su posterior extrucción en un entorno tridimensional con texturas fotorrealistas a escala.

Aprenderás a crear recorridos virtuales dentro y fuera de tus maquetas.

- **Autodesk Autocad**

Aprenderás los fundamentos del dibujo 2D digital para la creación de planos arquitectónicos y mobiliario.

- **Autodesk Autocad 3D**

Conocerás las bases para la creación de planos tridimensionales y modelos arquitectónicos en 3D, serás capaz de desarrollar recorridos virtuales dentro de tus propios modelos.

- **Autodesk 3Ds Max**

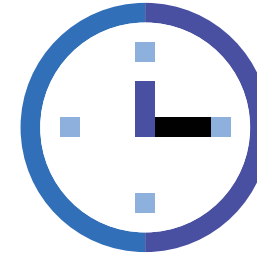
Conocerás el software Autodesk 3Ds Max, programa utilizado para diseñar todo tipo de figuras 3D, efectos especiales, imágenes, logotipos en 3 dimensiones y películas de forma fácil y dinámica.

- **Autodesk Revit**

Podrás explorar los conceptos y formas iniciales del diseño, conservar tu visión con más exactitud durante las fases de diseño, documentación y construcción, también manejarás el proyecto aprovechando los datos esenciales del modelado de información de edificios (BIM) que le proporciona Autodesk Revit Architecture para fomentar el diseño sostenible, detectar conflictos, planificar la construcción y la fabricación.



CÓMIC



24
SEMANAS

Con el diplomado en Cómic aprenderás los fundamentos básicos del dibujo y la anatomía humana enfocada a artistas, esto te permitirá crear tus propios personajes.

Obtendrás los conocimientos básicos necesarios para estructurar y desarrollar tus propias historias.

Aprende a contar historias por medio de tus ilustraciones.

- **Fundamentos del dibujo**

Desarrollarás las capacidades fundamentales para realizar dibujos realistas.

- **Anatomía del artista**

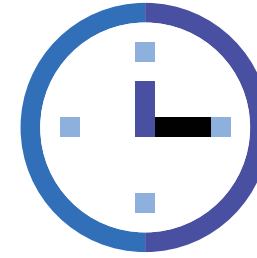
Conocerás los principios de la anatomía humana aplicadas a las artes gráficas y los fundamentos para generar drama mediante la representación del movimiento.

- **Narrativa gráfica**

Contarás con la capacidad para desarrollar comics de manera independiente, podrá identificar los puntos necesarios para trabajar dentro de una editorial de cómics.



ILUSTRACIÓN DIGITAL



16
SEMANAS

Con el diplomado en Ilustración Digital tendrás un acercamiento al software más utilizado en la industria gráfica para la ilustración y pintura digital.

Aprenderás a utilizar la tableta digitalizadora para crear texturas realistas en tus ilustraciones.

- **Herramientas de pintura digital en Photoshop**

Aprenderás a identificar y manejar las herramientas de photoshop y las herramientas digitales de necesarias para trabajar de manera profesional.

- **Rendering básico**

Desarrollarás la habilidad para realizar pinturas en medios digitales.

- **Iluminación realista**

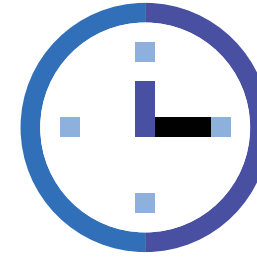
Conocerás los fundamentos básicos necesarios para agregar un toque realista a tus ilustraciones con luces y sombras.

- **Texturas realistas**

Aprenderás a crear tus propias texturas con herramientas digitales, mismas que ayudarán a personalizar tus ilustraciones.



ANIMACIÓN DIGITAL



24
SEMANAS

Con el diplomado en Animación Digital aprenderás a darle vida a tus personajes.

Conocerás las leyes y fundamentos de la animación, aprenderás a animar en unos de los software más utilizados en la industria de la animación digital 2D y 3D.

- **Principios de la animación**

Conocerás de manera práctica cada una de las leyes que componen los fundamentos de la animación.

- **Fundamentos de ToonBoom**

Conocerás el uso de las herramientas del software ToonBoon, mismo que se utiliza para la creación de objetos y personajes para animación en 2D.

- **Animación avanzada en ToonBoom**

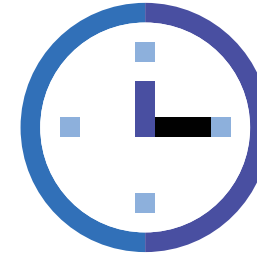
Aprenderás a darle vida a tus propios personajes, animando desde objetos sencillos hasta personajes completos.

- **Animación 3D en Autodesk Maya**

Aplicarás los fundamentos de la animación para crear movimientos fluidos en objetos y cuerpos tridimensionales.



MODELADO 3D PARA VIDEOJUEGOS



24
SEMANAS

Con el diplomado en Modelado 3D para videojuegos aprenderás a crear tus propios personajes en un entorno tridimensional con Autodesk Maya.

Podrás dar forma a tus ideas desde una arcilla digital con el software de Pixologic Zbrush y tendrás un acercamiento a los entornos interactivos con el software de programación para videojuegos Unity.

- **Herramientas de Modelado y Animación 3D en Autodesk Maya**

Conocerás los fundamentos de la animación y las herramientas de Autodesk Maya para la creación de modelado y animación 3D.

- **Herramientas de Modelado en Pixologic Zbrush**

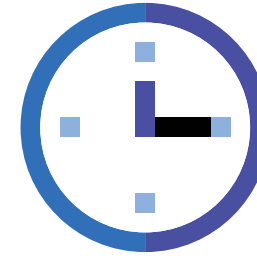
Aprenderás a manejar uno de los software de mayor demanda en la industria del modelado en 3D, con Zbrush podrás moldear una arcilla digital para darle forma a tus ideas.

- **Desarrollo de entornos interactivos en Unity**

Unity te permite desde la creación de tus propios personajes, hasta importar assets de otro software, podrás crear el escenario de tu videojuego y programar el movimiento y las reacciones de tus objetos.



PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



20
SEMANAS

Con el diplomado en Producción Audiovisual aprenderás a contar y estructurar tus propias historias, convirtiéndolas en un guión para producción.

Dominarás los programas para edición de Audio y video para la posproducción de tus proyectos, implementando efectos especiales de video para dar mayor realismo a cada escena.

- **Guionismo**

Conocerás los fundamentos básicos de la narrativa para contar tus propias historias.

- **Adobe Premier**

Aprenderás las técnicas de edición de video para realizar la posproducción de tus proyectos.

- **Adobe Audition**

Tendrás un acercamiento con el software Audition, mismo que se utiliza para la captura y edición de audio.

- **Adobe After Effects**

Conocerás las técnicas fundamentales para la creación de efectos especiales para la posproducción de videos.



UNISITE.MX

3458-0834

Av. Federalismo Sur #47

Guadalajara, Jalisco, Zona Centro