



CERTIFICACION con VALIDEZ INTERNACIONAL

dgm Instituto Audiovisual  
*Haz lo que imaginas*

**DIPLOMADO**

**Gráfica,  
Ilustración y Diagramación**  
(Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)

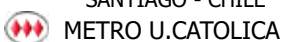


MODALIDAD PRESENCIAL y ONLINE



ESTAS SON ALGUNAS DE NUESTRAS EMPRESAS CLIENTE

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO 226355931  
SANTIAGO - CHILE



dgm Instituto Audiovisual

## Diplomado en Gráfica, Ilustración y Diagramación

MODALIDAD ONLINE  
Y PRESENCIAL



### **OBJETIVOS**

Diplomado modularizado que integra herramientas de diseño gráfico, creación y edición de imágenes, ilustración y diagramación.

Cada módulo entrega los conceptos y manejo de las herramientas de software de Photoshop e Illustrator para desarrollar proyectos gráficos que le permitirán expandir sus potencialidades en el área.

### **OBJETIVOS MÓDULO 1 (PHOTOSHOP)**

Descubrir la potencia de las herramientas de creación de elementos gráficos y sobre todo el proceso de retoque y edición de imágenes, como asimismo el adecuado uso de los métodos y técnicas que le permitirán crear trabajos de nivel profesional. Aplicaciones en fotografía, retoque digital de imágenes, uso de elementos gráficos a usar en web, imprenta, cine y televisión (elementos de motion graphics), como asimismo desarrollo de ambientaciones y texturas para animación 3D.

Conocer integralmente las herramientas y aplicaciones de este software.

### **OBJETIVOS MÓDULO 2 (ILLUSTRATOR)**

Permitir al alumno utilizar las herramientas gráficas de este poderoso programa para la realización de diseño de logos, layouts de sitios web, creación de posters y gráfica estática en general (pendones, trípticos, folletos, dipticos, etc).

Realizar diagramación de textos y publicaciones.

Además el curso presenta la característica de "live trace" para convertir imágenes tipo bitmap (no vectorial) a formatos vectoriales, permitiendo expandir las potencialidades de escalar y manipular imágenes a voluntad.

En resumen el curso le permite generar ilustraciones y gráfica de calidad profesional. Cada módulo finaliza con un trabajo final y el diplomado concluye con el desarrollo de un proyecto que integra las disciplinas enseñadas en clases.

### **DIRIGIDO A**

\* personas que no posean conocimientos en el área gráfica- computacional  
*PUEDEN POSTULAR PREVIA EVALUACION y ENTREVISTA PERSONAL*

\* personas que posean un grado académico o hayan cursado semestres en alguna de las disciplinas gráficas audiovisuales o de la comunicación *tales como, PUBLICIDAD, COMUNICACION AUDIOVISUAL o MULTIMEDIAL, DIRECCION DE CINE o TV, ARTE, DISEÑO WEB, DISEÑO GRAFICO, TECNICOS ARQUITECTONICOS (PUEDEN POSTULAR PREVIA ENTREVISTA PERSONAL)*



### **CERTIFICACION**

Conducente a certificaciones con validez internacional



**HORAS TOTALES** Horas totales: 72

### **DIRECTOR ACADÉMICO**

Sr. Pablo Rojas



226355931



Instituto Dgm



info@dgm.cl



Instituto Dgm



## MALLA CURRICULAR

### MODULO 1 Illustrator

INTERFAZ GRAFICA	HERRAMIENTAS DE DISEÑO (dibujo y pintado)	USO DE LA PALETA DE PINCELES - BRUSHES	GENERACION DE PATHS	HERRAMIENTAS DE TEXTO
MANEJO DE CAPAS	EDICION DE OBJETOS	HERRAMIENTAS DE INSERCIÓN DE COLOR	GENERACION Y PUBLICACION	 ILLUSTRATOR

### MODULO 2 Photoshop

INTERFAZ GRAFICA	FORMATOS DE IMAGENES y RESOLUCION	MANEJO DE CAPAS Y CANALES	MANEJO DE CURVAS e HISTOGRAMAS	USO DE FILTROS (Efectos)
RETOQUE y EDICION DE IMAGENES	AUTOMATIZACION DE ACCIONES	ESPACIOS DE COLOR	FORMATOS DE EXPORTACION	 PHOTOSHOP

MODALIDAD PRESENCIAL y ONLINE

### DIPLOMADO MODULAR

*puede cursar 1, 2 o todos los módulos*

# DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

## I.- MODULO PHOTOSHOP



### 1.- ESPACIOS DE TRABAJO y CONFIGURACION DEL PROGRAMA

PRESENTACION DE TRABAJOS DESARROLLADOS EN EL PGMA  
INTRODUCCION AL PROGRAMA  
CONFIGURACION DE UN PROYECTO ( PREFERENCIAS)  
CONCEPTOS BASICOS DEL ESPACIO DE TRABAJO (INTERFAZ)  
LA PALETA DE HERRAMIENTAS (intro)  
LA PALETA DE HERRAMIENTAS (usos y aplicaciones)  
DEMOSTRACION DE APLICACIONES DE CADA HERRAMIENTA

### 2.- ASPECTOS BASICOS DE IMAGEN y COLOR

INFORMACION GENERAL SOBRE IMAGENES (bitmap v/s vector, canales, profundidad de bits)  
TAMAÑO y RESOLUCION DE IMAGENES  
FORMATOS DE ARCHIVOS QUE SE PUEDEN IMPORTAR  
CREACION, APERTURA E IMPORTACION DE IMAGENES  
VISUALIZACION DE IMAGENES

### 3.- CAPAS

GENERACION DE RECURSOS DE IMAGEN A PARTIR DE CAPAS  
TRABAJO CON OBJETOS INTELIGENTES  
GESTION DE CAPAS (agrupar, mover, copiar, eliminar, bloquear, etc)  
SELECCION, AGRUPACION y ENLACE DE CAPAS  
COPIA DE CSS DESDE CAPAS  
TRANSPARENCIA – OPACIDAD / MODOS DE FUSION

### 4.- SELECCIONES

SELECCIONAR AREAS DE IMAGEN  
AJUSTE DE SELECCIONES DE PÍXELES  
DESPLAZAMIENTO, COPIA y ELIMINACION DE PÍXELES  
GUARDADO DE SELECCIONES Y MASCARAS DE CANALES ALFA  
SELECCION CON LAS HERRAMIENTAS DE LAZO

### 5.- REPARACION y RESTAURACION

RETOQUE y REPARACION DE IMAGENES  
(uso de paleta de pinceles, herramienta tampón, hmnta tampón de clonar)  
CORRECCION DE LA DISTORSION y EL RUIDO DE LA IMAGEN  
USO DE ANALISIS DE CONTENIDO (eliminar elementos de escena / ajustar escala sin deformar imagen)

### 6.- HERRAMIENTA TEXTO

CREACION DE TEXTO  
CONFIGURACION DEL TEXTO

### 7.- DIBUJO y PINTURA

CAPAS DE FORMA  
HERRAMIENTAS DE DIBUJO  
CREACION y MODIFICACION DE PINCELES  
EDICION DE TRAZADOS

### 8.- FILTROS y EFECTOS (parte I)

CONOCER LOS DIFERENTES EFECTOS DEL PGMA  
PARAMETROS DE LOS EFECTOS

### 9.- ALMACENAMIENTO y EXPORTACION

FORMATOS DE EXPORTACION (tiff, jpeg, png, gif, eps, dcs, raw, bmp, cineon, tga)  
COMPRESORES MAS USADOS

### 10.- VIDEO y ANIMACION

IMPORTACION DE VIDEOS  
EDICION DE VIDEOS (transiciones, textos, etc)

### 11.- IMAGENES 3D

CREACION DE OBJETOS 3D A PARTIR DE PRIMITIVAS  
TEXTURIZAR OBJETOS 3D  
ILUMINAR OBJETOS 3D  
ANIMAR OBJETOS 3D

### 12.- FILTROS y EFECTOS (parte II)

CONOCER LOS DIFERENTES EFECTOS DEL PGMA  
PARAMETROS DE LOS EFECTOS

### 13.- AUTOMATIZACION

CREACION DE SECUENCIA DE COMANDOS  
PROCESAR LOTES DE ARCHIVOS  
GRAFICOS DE DATOS  
CREACION DE ACCIONES

### 14.- REFORMA y TRANSFORMACION

AJUSTES DE RECORTE, ROTACION Y LIENZO.  
RECORTE Y ENDEREZAMIENTO DE FOTOGRAFÍAS  
PUNTO DE FUGA (vpe)  
DEFORMACION DE IMÁGENES, FORMAS Y TRAZADOS  
TRANSFORMACIONES LIBRES DE IMÁGENES,  
FORMAS Y TRAZADOS

### 15.- CORRECCION DE COLOR

ESPACIOS DE COLOR (RGB, CMYK, GRIS)  
TIPOS DE PERFILES DE COLOR (GRÁFICA, WEB, TV, IMPRENTA)  
CURVAS y NIVELES  
HISTOGRAMA  
DESARROLLO DE EJERCICIO DE CORR.COLOR

### 16.- GESTION DEL COLOR

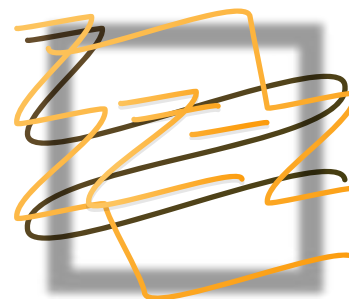
AJUSTES DE COLOR  
PERFILES DE COLOR  
GESTION DE COLOR PARA VISUALIZACION EN LINEA  
GESTION DE COLOR PARA IMPRESION  
GESTION DE COLOR PARA WEB  
GESTION DE COLOR PARA TELEVISION

### 16.- COMPRESION y EXPORTACION

EXPORTAR IMAGENES ESTÁTICAS  
EXPORTAR SECUENCIAS DE IMAGENES PARA VIDEO  
EXPORTAR SECUENCIAS DE IMAGENES 3D  
EXPORTAR PARA WEB

# DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

## I.- MODULO ILLUSTRATOR



### 1.- ESPACIOS DE TRABAJO y CONFIGURACION DEL PROGRAMA

CONFIGURACION DE UN PROYECTO ( PREFERENCIAS)  
CONCEPTOS BASICOS DEL ESPACIO DE TRABAJO (INTERFAZ)  
CREAR y CONFIGURAR UN PROYECTO (configurar y editar mesa de trabajo)  
LA PALETA DE HERRAMIENTAS (intro)  
LA PALETA DE HERRAMIENTAS (usos y aplicaciones)  
DEMOSTRACION DE APLICACIONES DE CADA HERRAMIENTA

### 2.- HERRAMIENTAS DE DIBUJO

CONCEPTOS BASICOS DE DIBUJO  
HERRAMIENTAS DE DIBUJO (Pen, Pencil, Flare)  
DIBUJO DE LINEAS y FORMAS SENCILLAS  
EDICION DE TRAYECTORIAS (paths)  
AJUSTE DE SEGMENTOS DE TRAZADO

### 3.- COLOR

CARACTERISTICAS DEL COLOR (modelos RGB, CMYK, HSB, LAB, ESCALA DE GRISES, GAMAS y ESPACIOS DE COLOR)  
SELECCION DE COLORES (PANEL DE COLOR, SELECTOR DE COLORES)  
USO y CREACION DE MUESTRAS DE COLOR  
GRUPOS DE COLORES (ARMONIAS)

### 4.- HERRAMIENTAS DE PINTURA

PINTAR CON RELLENOS y TRAZOS  
GRUPOS DE PINTURA INTERACTIVA.  
PINCELES  
TRANSPARENCIA Y MODOS DE FUSION  
DEGRADADOS

### 5.- SELECCION y ORGANIZACION DE OBJETOS

SELECCION DE OBJETOS  
AGRUPACION y EXPANSION DE OBJETOS.  
MOVIMIENTO, ALINEACION y DISTRIBUCION DE OBJETOS.  
ROTACION y REFLEJO DE OBJETOS.  
CAPAS.  
BLOQUEO, OCULTACION y ELIMINACION DE OBJETOS

### 6.- HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACION

TRANSFORMACION DE OBJETOS (escala, distorsión, shear)  
REFORMA CON ENVOLVENTES  
COMBINACION DE OBJETOS  
CORTAR y DIVIDIR OBJETOS  
MASCARAS DE RECORTE

### 7.- IMPORTACION, EXPORTACION y ALMACENAMIENTO

IMPORTACION DE ARCHIVOS DE ILUSTRACION  
IMPORTACION DE IMAGENES BITMAP  
IMPORTACION DE ARCHIVOS PDF  
IMPORTACION DE ARCHIVOS EPS, DCS, AUTOCAD  
ALMACENAMIENTO DE ILUSTRACIONES  
EXPORTAR ARCHIVOS (Illustrator, pdf, etc)

### 8.- TEXTO

IMPORTAR / EXPORTAR TEXTO  
CREACION DE TEXTO  
CREACION DE TEXTO EN UN TRAZADO  
ESCALA y ROTACION  
ORTOGRAFIA y DICCIONARIOS  
TIPOGRAFIAS

### 9.- EFECTOS

ATRIBUTOS DE APARIENCIA (PANEL APARIENCIA)  
PALETA MENU DE EFECTOS  
EFECTOS DE RASTERIZADO  
EFECTOS A IMAGENES BITMAP  
RESUMEN DE EFECTOS (artísticos, desenfocar, trazo de pincel, distorsionar, pixelizar, enfocar, bosquejar, estilizar, textura, video, superficie de textura y cristal)  
CREACION DE UN BOSQUEJO CON EFECTO GARABATEAR

### 10.- GRAFICA PARA WEB

CREACION DE GRAFICAS PARA WEB  
SECTORES y MAPAS DE IMAGENES  
GRAFICAS DE IMAGEN SVG  
CREACION DE ANIMACIONES (formato swf)

### 11.- AUTOMATIZACION DE TAREAS

AUTOMATIZACION CON ACCIONES  
AUTOMATIZACION CON SECUENCIA DE COMANDOS  
GRAFICAS DE DATOS MEDIANTE PLANTILLAS y VARIABLES

### 12.- GRAFICAS DE DATOS MEDIANTE PLANTILLAS y VARIABLES

CREACION DE SECUENCIA DE COMANDOS  
PROCESAR LOTES DE ARCHIVOS  
GRAFICOS DE DATOS  
CREACION DE ACCIONES

### 13.- IMPRESION

AJUSTES DE DOCUMENTOS PARA IMPRESION  
TAMAÑO y ORIENTACION DE PAGINA  
IMPRESION DE SEPARACIONES DE COLOR  
MARCAS DE IMPRESORA y SANGRADOS  
IMPRESION POSTSCRIPT  
GESTION DEL COLOR

### 14.- GRAFICAS

CREACION DE GRAFICOS  
USO DE TABLAS

# Razones para estudiar en DGM

El alumno es, antes que nada, una persona que merece atención y cuidado en su desarrollo y adquisición del conocimiento por lo tanto nuestro interés y compromiso es que el alumno aprenda las materias que se le han impartido, internalice los conceptos y los aplique de manera correcta.

Ingresar a un centro especializado de capacitación de cine y tv que a través de los años ha sido preferido por canales de televisión y productoras especializadas en todas sus actividades de digital training, lo cual asegura la excelencia de nuestros cursos. Por la misma razón Ud. se encontrará con docentes, material y conocimientos de vanguardia.

Cuerpo docente estable con años de experiencia práctica y adecuada pedagogía de enseñanza bajo el modelo DGM (materias 100% prácticas, entrega de apuntes, entrega de material de apoyo, asistencia al alumno de manera posterior a las clases, acceso a uso de salas de máquinas e islas de edición de manera ilimitada aparte del horario de clases)

Cursos de promedio 10 alumnos para cursos cortos y de 17 alumnos para los cursos anuales.

Estudiar en un Instituto cuyos procesos están certificados por la norma nacional NCH 2728 y se encuentra acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Disponer de equipamiento de última generación para procesos de video, audio y 3D en formatos de alta definición (HD).

Acceso a practicar en salas de máquinas e islas de edición de DGM en horarios fuera del horario normal de clases, y así permitir que el alumno tenga la posibilidad de avanzar en guías y ejercicios adicionales.

En los cursos anuales, se realizan visitas a canales de TV y productoras especializadas, como asimismo charlas de ex alumnos y profesionales destacados en la industria.

Acceso a compartir con alumnos de canales de TV y de productoras que eligieron a DGM como centro de especialización en materias digitales audiovisuales.

A diferencia de otras instituciones, nuestros directivos dedican parte de su tiempo para atender requerimientos de los alumnos.

DGM no compite en su programa académico con las Universidades, Institutos profesionales o CFT's que imparten carreras similares entre 3 o 5 años (con gran contenido teórico), pues DGM, tal cual como las academias americanas o europeas (VFS, Full Sail, Trazos, Gnomon) más importantes del mundo, enseña directamente la parte práctica en un año de estudios.

Consulte por los códigos SENCE disponibles y por aquellos Seminarios, Cursos o Diplomados DGM que están cubiertos en un 100% por SENCE y representan COSTO CERO ( \$0) para su empresa

Desde 1997, Instituto  
líder, pionero y  
visionario al iniciar en  
Chile cursos de gráfica,

Unico y 1er instituto  
en Chile que dispone de  
receptores y flujos HD en  
norma japonesa ISDB  
desde el año 2007

Clases 100% prácticas

Instituto líder en training  
digital a canales de televisión,  
agencias de publicidad y  
productoras de cine-tv



Aparte de las clases los  
alumnos disponen de  
salas de training

Enseñanza personalizada

Taller de chroma para realizar  
efectos especiales para cine y tv

Grabaciones en terreno con  
cámaras SD, HD y 4k

Instalaciones a un paso del  
Metro U Católica 

Docentes disponibles a  
dudas y consultas

E-Learning  
Apuntes, ejercicios y  
tutorías on line en  
[www.dgmonline.cl](http://www.dgmonline.cl)

Docentes con experiencia  
en la industria audiovisual  
3D y Motion Graphics