

Diseño gráfico publicitario

01. Bienvenido a Corel Draw

- 01.1. ¿Qué es CorelDRAW?
- 01.2. Imágenes vectoriales y en mapa de bits
- 01.3. Entrar en CorelDRAW
- 01.4. El entorno de trabajo
- 01.5. Salir de CorelDRAW
- 01.6. Manipular las ventanas

02. El documento de Corel Draw

- 02.1. Abrir y cerrar documentos
- 02.2. Creación de un nuevo documento
- 02.3. Insertar páginas en el documento
- 02.4. Cómo navegar en un documento
- 02.5. Cambiar la orientación y el tamaño de la página
- 02.6. Cambiar el nombre de la página
- 02.7. Cómo eliminar una página
- 02.8. Configurar la página
- 02.9. Trabajar con las páginas

03. El formato CDR y gestiones con archivos

- 03.1. El formato CorelDRAW
- 03.2. El cuadro de diálogo Guardar dibujo
- 03.3. Cómo guardar un dibujo
- 03.4. El comando Guardar cómo
- 03.5. Configurar y guardar un archivo
- 03.6. Cómo guardar un documento
- 03.7. Cuestionario 1

04. Sistemas de visualización y de medición

- 04.1. Niveles de zoom
- 04.2. Herramienta Zoom
- 04.3. Cómo utilizar la herramienta Zoom
- 04.4. Propiedades del Zoom

Diseño gráfico publicitario

- 04.5. Configurar las propiedades del Zoom
- 04.6. Herramienta Panorámica
- 04.7. Administrador de visualizaciones
- 04.8. Modos de visualización
- 04.9. Modificar la visualización
- 04.10. Organizar las ventanas
- 04.11. Otras referencias visuales
- 04.12. Cuadrícula
- 04.13. Configuración de Cuadrícula
- 04.14. Reglas
- 04.15. Configuración de Reglas
- 04.16. Las Guías
- 04.17. Configuración de las Guías
- 04.18. Trabajar con las vistas y guías
- 04.19. Cuestionario 2

05. Comenzar a dibujar

- 05.1. Herramienta Rectángulo
- 05.2. Propiedades de la herramienta Rectángulo
- 05.3. Herramienta Elipse
- 05.4. Propiedades de la herramienta Elipse
- 05.5. Herramienta Polígono
- 05.6. Propiedades de la herramienta Polígono
- 05.7. Modificar objetos con controles
- 05.8. Herramienta Espiral
- 05.9. Propiedades de la herramienta Espiral
- 05.10. Herramienta Papel gráfico
- 05.11. La herramienta Selección
- 05.12. Propiedades de la herramienta Selección
- 05.13. Desplazamiento de objetos
- 05.14. Copiar y Pegar objetos
- 05.15. Duplicar objetos

Diseño gráfico publicitario

- 05.16. Utilizar el comando Duplicar
- 05.17. Otros métodos para duplicar objetos
- 05.18. Eliminar objetos
- 05.19. Deshacer y Rehacer pasos
- 05.20. Creación de azulejos
- 05.21. Cuestionario 3

06. Transformación de objetos

- 06.1. Conceptos previos
- 06.2. Redimensionar manualmente
- 06.3. Reflejar manualmente
- 06.4. Girar manualmente
- 06.5. Inclinar manualmente
- 06.6. Herramienta Transformación libre
- 06.7. Barra de herramientas Transformar
- 06.8. Opciones de transformación de la Barra de propiedades
- 06.9. La ventana acoplable Transformar
- 06.10. Practicando con la ventana Transformar
- 06.11. Eliminar transformaciones
- 06.12. Construcción del logotipo de Corel
- 06.13. Cuestionario 4

07. Objetos de curvas

- 07.1. Primeras nociones
- 07.2. Herramienta Mano alzada
- 07.3. Herramienta Bézier
- 07.4. Empleo de la herramienta Bézier
- 07.5. Propiedades de los objetos de curva
- 07.6. Trabajar con la Barra de propiedades

08. Edición de formas

- 08.1. La herramienta Forma
- 08.2. Selección y desplazamiento de nodos

Diseño gráfico publicitario

- 08.3. La opción Modo elástico
- 08.4. Añadir y eliminar nodos
- 08.5. Cambiar el tipo de nodo
- 08.6. Transformar nodos
- 08.7. Alinear nodos
- 08.8. Modificar segmentos
- 08.9. Convertir curva en línea y viceversa
- 08.10. Suavizar los trazados
- 08.11. Abrir un trazado cerrado
- 08.12. Cerrar un trazado abierto
- 08.13. Dividir un trazado en varias partes
- 08.14. Combinar trazados
- 08.15. Unir un objeto combinado
- 08.16. Cerrar subtrayectos
- 08.17. Invertir la dirección
- 08.18. De forma básica a objeto de curvas
- 08.19. Convertir a curvas
- 08.20. La herramienta Cuchillo
- 08.21. Cortar un trazado con puntos
- 08.22. Cortar un trazado con líneas
- 08.23. Cortar objetos como subtrayectos
- 08.24. Herramienta Borrador
- 08.25. Practicando con la herramienta Bézier
- 08.26. Trabajar con los objetos de curva
- 08.27. Cuestionario 5

09. El color: sistemas de selección

- 09.1. ¿Qué es un modelo de color?
- 09.2. Modelos de color
- 09.3. Colores fuera de gama
- 09.4. Paletas de color
- 09.5. Abrir y cerrar paletas

Diseño gráfico publicitario

- 09.6. Fijar una paleta como predeterminada
- 09.7. El cuadro Seleccionar color
- 09.8. Crear una paleta personalizada
- 09.9. Modificar una paleta personalizada
- 09.10. Crear paletas con los objetos
- 09.11. Añadir colores de otras paletas
- 09.12. Opciones de las paletas de colores
- 09.13. Eliminar una paleta
- 09.14. Creación de una paleta de color
- 09.15. Estilos de color
- 09.16. Cómo crear un estilo de color
- 09.17. Crear variaciones de estilos
- 09.18. Crear estilos desde una imagen
- 09.19. Modificar estilos
- 09.20. Cambiar el principal de un secundario
- 09.21. Utilizar un estilo en otro documento
- 09.22. Intercambio con paletas de colores
- 09.23. Cuestionario 6
- 09.24. Creación de una paleta de color

10. El contorno

- 10.1. Anchura y Estilo de contorno
- 10.2. Cambiar los remates del contorno
- 10.3. Fijar una forma caligráfica
- 10.4. Crear y editar finales de línea
- 10.5. Detrás del relleno y Escalar con imagen
- 10.6. Color desde Pluma del contorno
- 10.7. Color desde Color del contorno
- 10.8. Color desde una paleta
- 10.9. Color desde un Estilo
- 10.10. Color desde la ventana Color
- 10.11. Eliminar el color de contorno

Diseño gráfico publicitario

10.12. Cambiar los atributos del contorno

10.13. Motivo ornamental

11. El relleno

11.1. Aplicar un relleno uniforme

11.2. El cuadro Relleno degradado

11.3. Aplicar un relleno degradado

11.4. Crear rellenos degradados y uniformes

11.5. El cuadro Relleno de patrón

11.6. Aplicar un relleno de patrón

11.7. Diseñar un patrón

11.8. Crear un patrón con una imagen importada

11.9. El cuadro Relleno de textura

11.10. Aplicar un relleno de textura

11.11. El cuadro Textura PostScript

11.12. Aplicar un relleno PostScript

11.13. Efecto PowerClip

11.14. Cuentagotas y Bote de pintura

11.15. Rellenar curvas abiertas

11.16. Aplicar relleno a un contorno

11.17. Eliminar el relleno

11.18. Cambiar los atributos por defecto

11.19. Aplicar un color de fondo

11.20. Cuestionario 7

11.21. Aplicación de un relleno PowerClip

11.22. Trabajando con tipos de relleno

12. Organización de objetos

12.1. Alinear y distribuir

12.2. Cómo alinear y distribuir

12.3. Ordenar objetos

12.4. Administrador de objetos: generalidades

12.5. Comprender la estructura del Administrador de objetos

Diseño gráfico publicitario

- 12.6. Cómo crear una nueva capa
- 12.7. Colocar objetos en distintas capas
- 12.8. Ordenar objetos y capas
- 12.9. Editar en las capas y bloquearlas
- 12.10. Eliminar una capa
- 12.11. Propiedades de las capas
- 12.12. Configurar la página Maestra
- 12.13. Modificar objetos desde el Administrador
- 12.14. Agrupar objetos
- 12.15. Desagrupar objetos
- 12.16. Combinar y Descombinar objetos
- 12.17. Para combinar y descombinar
- 12.18. Practicando con Combinar y Agrupar
- 12.19. La ventana Dar forma
- 12.20. Cuestionario 8
- 12.21. Orden, alineación y distribución
- 12.22. Realización de una composición

13. Texto artístico

- 13.1. Texto artístico y texto de párrafo
- 13.2. Crear texto artístico
- 13.3. El cuadro Formato de texto
- 13.4. Dar formato al texto
- 13.5. Manipulaciones con la herramienta
- 13.6. Restaurar las modificaciones
- 13.7. Transformar el texto artístico
- 13.8. Combinar y Descombinar texto artístico
- 13.9. Convertir el texto a objeto de curva
- 13.10. Contorno y Relleno del texto
- 13.11. Adaptar un texto a un trayecto
- 13.12. Texto artístico con efecto fragmentado
- 13.13. Diseño de un CD

Diseño gráfico publicitario

13.14. Cuestionario 9

14. Otras herramientas de dibujo

14.1. La herramienta Cotas

14.2. Opciones de las líneas de cota

14.3. Propiedades de la herramienta Cotas

14.4. Dibujar líneas de cota

14.5. Editar las líneas de cota

14.6. Editar el texto de cota

14.7. Las herramientas línea de conexión y Líneas de conexión interactiva

14.8. Propiedades de las líneas de conexión

14.9. Creación de un plano con cotas

15. Efectos especiales 1

15.1. Herramienta Medios artísticos

15.2. Medio artístico Preestablecido

15.3. El Pincel

15.4. El Diseminador

15.5. Empleo del Diseminador

15.6. Pluma caligráfica

15.7. Presión

15.8. Ventana Medios artísticos

15.9. Herramienta Relleno interactivo

15.10. Empleo de Relleno interactivo

15.11. Herramienta Relleno interactivo de malla

15.12. Aplicación de una malla

15.13. Herramienta Transparencia interactiva

15.14. Tipos de transparencia

15.15. Transparencia inicial, transparencia final y punto medio de transparencia

15.16. Operaciones de transparencia

15.17. Congelar y Borrar transparencia

15.18. Cómo aplicar una transparencia

15.19. Lente

Diseño gráfico publicitario

- 15.20. Tipos de lente
- 15.21. Opciones comunes de las lentes
- 15.22. Cómo aplicar una lente
- 15.23. Creación de un objeto de malla
- 15.24. Composición con efectos de CorelDRAW

16. Efectos especiales 2

- 16.1. Mezcla de objetos
- 16.2. Crear una mezcla y su trayecto
- 16.3. Como controlar los espacios y el número de objetos de una mezcla
- 16.4. Modificar el relleno de una mezcla
- 16.5. Orientación de objetos intermedios
- 16.6. Crear mezclas compuestas
- 16.7. Objetos extremos de mezcla
- 16.8. Descomponer y eliminar una mezcla
- 16.9. Creación de siluetas
- 16.10. Cómo crear y editar una silueta
- 16.11. Distorsión de objetos
- 16.12. Distorsión Empujar y tirar
- 16.13. Distorsión Cremallera
- 16.14. Distorsión Torbellino
- 16.15. Herramienta Envoltura interactiva
- 16.16. Para aplicar una envoltura
- 16.17. Herramienta Extrusión interactiva
- 16.18. Efecto 3D de una extrusión
- 16.19. Aplicar y editar el efecto 3D
- 16.20. Aplicar biseles a una extrusión
- 16.21. Editar el relleno de una extrusión
- 16.22. Iluminación de una extrusión de vector
- 16.23. Aplicar una extrusión de mapa de bits
- 16.24. Creación de sombras
- 16.25. Proyección y ubicación de las sombras

Diseño gráfico publicitario

- 16.26. Cómo proyectar y orientar una sombra
- 16.27. Opacidad y color de la sombra
- 16.28. Fundido de la sombra
- 16.29. El efecto Perspectiva
- 16.30. Dibujar con mezclas
- 16.31. Efectos sobre texto
- 16.32. Cuestionario 10

17. Mapa de Bits

- 17.1. Imágenes en mapa de bits
- 17.2. Tratamiento de los mapas de bits
- 17.3. Importar una imagen
- 17.4. Aplicar un mapa de bits como fondo
- 17.5. Cómo recortar un mapa de bits
- 17.6. Aumento de los límites
- 17.7. Tamaño y resolución del mapa de bits
- 17.8. Modos de color
- 17.9. Convertir al modo Blanco y negro
- 17.10. Convertir al modo Escala de grises
- 17.11. Convertir al modo Duotono
- 17.12. Convertir al modo Paleta
- 17.13. Convertir al modo RGB
- 17.14. Convertir al modo Lab
- 17.15. Convertir al modo CMYK
- 17.16. Máscara de color para los mapas de bits
- 17.17. Cómo aplicar una máscara de color
- 17.18. Los Filtros
- 17.19. Vectorizar un mapa de bits
- 17.20. Propiedades de Mano alzada y Bézier
- 17.21. Convertir una imagen vectorial en raster
- 17.22. Trabajar con un mapa de bits

18. Ajustes de color

Diseño gráfico publicitario

- 18.1. El comando Ecuación de niveles
- 18.2. Cómo ecualizar una imagen
- 18.3. Ecualización local
- 18.4. Curva tonal
- 18.5. Para aplicar una Curva tonal
- 18.6. Brillo-Contraste-Intensidad
- 18.7. Equilibrio de color
- 18.8. Gamma
- 18.9. Matiz-Saturación-Luminosidad
- 18.10. Aplicar Matiz-Saturación-Luminosidad
- 18.11. Color selectivo
- 18.12. Proporción muestra/destino
- 18.13. Reemplazar colores
- 18.14. Desaturar
- 18.15. Desentrelazar
- 18.16. Invertir
- 18.17. Posterizar
- 18.18. Falsear los colores de una fotografía
- 18.19. Cuestionario 11

19. Texto de Párrafo

- 19.1. Texto-párrafo y artístico; diferencias
- 19.2. Crear texto de párrafo
- 19.3. Tipos de marco
- 19.4. Manipular el marco de texto
- 19.5. Justificar y Forzar justificación
- 19.6. Aplicación de sangrías
- 19.7. Establecer espacios entre párrafos
- 19.8. Separación silábica
- 19.9. Las Tabulaciones
- 19.10. Cómo aplicar y editar una tabulación
- 19.11. Marcos y Columnas

Diseño gráfico publicitario

- 19.12. Marca y Capitular
- 19.13. Insertar texto de párrafo en un objeto
- 19.14. Ajustar texto de párrafo
- 19.15. Vinculación de marcos
- 19.16. Convertir texto de párrafo en artístico
- 19.17. Composición de una página de revista
- 19.18. Cuestionario 12

20. Formatos de archivos gráficos

- 20.1. Conceptos preliminares
- 20.2. Formatos de uso común

21. Intercambio de gráficos entre aplicaciones

- 21.1. Formato-Exportación-Importación
- 21.2. El comando Importar
- 21.3. El comando Exportar
- 21.4. Cómo exportar una imagen
- 21.5. Intercambios con el formato EPS
- 21.6. Intercambios con el formato GIF
- 21.7. Cómo exportar en formato GIF
- 21.8. Cómo exportar en formato JPEG
- 21.9. Objetos OLE
- 21.10. Cómo crear un objeto OLE vinculado
- 21.11. Para editar un objeto OLE vinculado
- 21.12. El cuadro de diálogo Vínculos
- 21.13. Crear y editar un objeto OLE incorporado
- 21.14. Creación de una fuente

22. La impresión

- 22.1. Introducción
- 22.2. Preimpresión
- 22.3. Administración de color
- 22.4. Cuadro de diálogo Imprimir

Diseño gráfico publicitario

- 22.5. Cómo realizar una impresión ordinaria
- 22.6. La impresión PostScript
- 22.7. Opciones PostScript
- 22.8. Cómo realizar una separación de color
- 22.9. Cuestionario 13

23. Bienvenido a Fireworks

- 23.1. Qué es Fireworks
- 23.2. Requisitos mínimos del sistema
- 23.3. Entrar en Fireworks
- 23.4. Entorno de trabajo
- 23.5. Abrir un documento
- 23.6. Guardar un documento
- 23.7. Cerrar un documento
- 23.8. Salir de Fireworks
- 23.9. Práctica - Bienvenido a Fireworks
- 23.10. Práctica - Abrir, guardar y cerrar un documento
- 23.11. Cuestionario Bienvenido a Fireworks

24. Primeros pasos. Barras de herramientas

- 24.1. Gráficos vectoriales y mapas de bits
- 24.2. Crear un documento
- 24.3. Barra de herramientas. Seleccionar y modificar
- 24.4. Recortar
- 24.5. Herramientas para mapas de bits
- 24.6. Seleccionar y modificar mapas de bits
- 24.7. Otras herramientas de selección
- 24.8. Aplicar color. Pincel
- 24.9. Sello
- 24.10. Relleno. Cubo de pintura
- 24.11. Degradado
- 24.12. Herramientas para vectores
- 24.13. Línea

Diseño gráfico publicitario

- 24.14. Objetos geométricos. Rectángulos
- 24.15. Elipse
- 24.16. Polígono
- 24.17. Pluma
- 24.18. Dibujar vectores
- 24.19. Insertar texto
- 24.20. Cuchilla
- 24.21. Otras herramientas
- 24.22. Color de trazo y de relleno
- 24.23. Ver
- 24.24. Práctica - Creación del menú inicial
- 24.25. Cuestionario: Primeros pasos

25. Trabajo en capas

- 25.1. Orden de apilamiento y capas
- 25.2. Orden de apilamiento
- 25.3. Capas
- 25.4. Opacidad
- 25.5. Modo de mezcla de capas
- 25.6. Máscaras
- 25.7. Crear máscara con herramienta de pintura
- 25.8. Crear máscara mediante las herramientas de selección
- 25.9. Práctica - La máscara del faraón
- 25.10. Cuestionario: Trabajo en capas

26. Creación de elementos activos

- 26.1. Herramienta Web
- 26.2. Creación de zonas interactivas
- 26.3. Herramienta Zona interactiva
- 26.4. Comportamientos de una zona interactiva
- 26.5. Añadir comportamiento
- 26.6. Añadir comportamiento Barra de estado
- 26.7. Comportamiento menú emergente

Diseño gráfico publicitario

26.8. Práctica - Aventura Activa.com

26.9. Cuestionario: Creación de elementos activos

27. Creación de animaciones

27.1. Crear símbolos de animación

27.2. Animar un símbolo

27.3. Creación de una animación

27.4. Bucle

27.5. Interpolación de movimientos

27.6. Distribuir en fotogramas

27.7. Edición de un símbolo de botón

27.8. Bibliotecas

27.9. Importar una animación desde la biblioteca

27.10. Práctica - Avión sobre montañas

27.11. Cuestionario: Creación de animaciones

28. Optimizar imágenes y exportar para Web

28.1. Qué son los formatos

28.2. Formatos de exportación más frecuentes

28.3. Vistas previas en la ventana del documento

28.4. Papel Optimizar

28.5. Exportar a formato GIF

28.6. Exportar a formato JPEG

28.7. Calidad selectiva

28.8. Exportar imágenes optimizadas

28.9. Práctica - Optimizar y exportar un GIF animado

28.10. Cuestionario: Optimizar y exportar para Web

28.11. Cuestionario: Cuestionario final Fireworks

29. Bienvenido a Adobe Illustrator CS5

29.1. Qué es Illustrator?

29.2. ¿Con qué tipo de imágenes trabaja? Definiciones.

29.3. Formatos de archivo compatibles con AI.

Diseño gráfico publicitario

- 29.4. Entrar y Salir de Adobe Illustrator.
- 29.5. Práctica: Entrar y salir de Illustrator.
- 29.6. Cuestionario

30. El Entorno de trabajo

- 30.1. El área de trabajo
- 30.2. Barra de Estado
- 30.3. Panel Control
- 30.4. Panel Herramientas
- 30.5. Panel Capas
- 30.6. Personalización del espacio de trabajo
- 30.7. Uso de varias mesas de trabajo
- 30.8. Práctica: El entorno y personalización del espacio
- 30.9. Cuestionario

31. El documento en Adobe Illustrator

- 31.1. Crear o abrir un nuevo documento
- 31.2. Perfiles de un documento nuevo
- 31.3. Colocación (importación) de documentos
- 31.4. Guardar y exportar
- 31.5. Hacer y Deshacer
- 31.6. Práctica: Importar, guardar y exportar
- 31.7. Cuestionario

32. Sistemas de visualización y de medición

- 32.1. La herramienta Zoom
- 32.2. Ayudas visuales
- 32.3. Contornear
- 32.4. Cuadrícula de transparencia
- 32.5. Vistas y ventanas
- 32.6. Reglas, cuadrículas, guías y marcas de recorte
- 32.7. Las reglas
- 32.8. La cuadrícula

Diseño gráfico publicitario

- 32.9. Las guías.
- 32.10. Guías inteligentes
- 32.11. Marcas de recorte manual
- 32.12. Medición de la distancia entre objetos
- 32.13. Práctica: Sistemas de visualización y medición
- 32.14. Cuestionario

33. Herramientas de dibujo

- 33.1. El trazado
- 33.2. Puntos y líneas de dirección
- 33.3. Modos de dibujo
- 33.4. Contorno y relleno
- 33.5. Dibujo de líneas
- 33.6. Dibujo de formas básicas
- 33.7. Dibujo de elipses y polígonos
- 33.8. Dibujo de arcos y espirales
- 33.9. Dibujo de Estrellas
- 33.10. Cuadrículas rectangulares y polares
- 33.11. Práctica: Formas y líneas
- 33.12. Cuestionario

34. El trabajo con objetos

- 34.1. Los Objetos
- 34.2. Selección de objetos
- 34.3. Selección con Lazo
- 34.4. Selección con Varita Mágica
- 34.5. Selección de Objetos Apilados
- 34.6. Agrupación de objetos
- 34.7. Agrupar objetos de distintas capas
- 34.8. Selección de objetos agrupados
- 34.9. Expandir objetos
- 34.10. Alinear y distribuir
- 34.11. Práctica: Agrupar y alinear objetos

Diseño gráfico publicitario

34.12. Cuestionario

35. El Dibujo

35.1. Dibujo a mano alzada

35.2. El lápiz

35.3. El pincel

35.4. Dibujo con pincelado perfecto para Web

35.5. Opciones de las herramientas

35.6. Pincel de manchas

35.7. La pluma

35.8. Dibujo de segmentos de línea rectos con la herramienta Pluma

35.9. Dibujo de curvas con la herramienta Pluma

35.10. Combinar segmentos rectos y curvos

35.11. Edición de trazos con la pluma

35.12. Dibujo en perspectiva

35.13. Definición de ajustes preestablecidos de cuadrícula

35.14. Dibujo de nuevos objetos en perspectiva

35.15. Adjuntar objetos a la perspectiva

35.16. Herramienta Calco interactivo

35.17. Símbolos

35.18. Práctica: Flor hecha con Lápiz, pinceles y pluma

35.19. Cuestionario

36. El color

36.1. El color en gráficos digitales

36.2. Colores sustractivos

36.3. Diferencias entre RGB y CMYK

36.4. Selección de colores

36.5. Práctica: Selección de colores

36.6. Cuestionario

37. La pintura

37.1. Métodos de pintura

Diseño gráfico publicitario

- 37.2. Acerca de los rellenos y los trazos
- 37.3. Controles
- 37.4. Aplicación de rellenos
- 37.5. Creación de trazos - Aplicación de un color, grosor o alineación de trazo
- 37.6. Conversión de trazos en trazados compuestos
- 37.7. Pintura interactiva
- 37.8. Creación de grupos de pintura interactiva
- 37.9. Conversión de objetos en grupos de pintura interactiva
- 37.10. Pinceles
- 37.11. Transparencias
- 37.12. Degradados
- 37.13. Mallas
- 37.14. Práctica: Transparencia y degradado
- 37.15. Cuestionario

38. Modificación de objetos

- 38.1. Transformar
- 38.2. Escalar
- 38.3. Distorsionar
- 38.4. Efectos Líquidos
- 38.5. Modos de rotar
- 38.6. Modos de reflejar
- 38.7. Envolventes
- 38.8. Combinar objetos
- 38.9. Cortar, dividir y separar objetos
- 38.10. Máscaras de recorte
- 38.11. Fusión de objetos
- 38.12. La herramienta Creador de formas
- 38.13. Creación de objetos tridimensionales
- 38.14. Colocar ilustraciones en objetos 3D
- 38.15. Práctica: Transformar objetos
- 38.16. Práctica: Objetos tridimensionales

Diseño gráfico publicitario

38.17. Cuestionario

39. Efectos especiales

39.1. El panel Apariencia

39.2. Los efectos

39.3. Resumen de efectos

39.4. Efecto sombra

39.5. Otros efectos

39.6. Estilos gráficos

39.7. Práctica: Efectos especiales

39.8. Cuestionario

40. El texto

40.1. Creación de texto

40.2. El carácter

40.3. Propiedades del párrafo

40.4. Estilos de carácter y párrafo

40.5. Introducción de texto en un área

40.6. Enlace de texto entre objetos

40.7. Adaptación de texto alrededor de un objeto

40.8. Introducción de texto en un trazado

40.9. Revisión Ortográfica

40.10. Convertir texto en contornos

40.11. Práctica: Texto

40.12. Cuestionario

41. Gráficos para Web

41.1. Acerca de los gráficos Web

41.2. Modo previsualización de píxeles

41.3. Sectores y Mapas de imagen

41.4. Formato SVG

41.5. Animaciones

41.6. Uso de Adobe Device Central con Illustrator

Diseño gráfico publicitario

41.7. Práctica: Gráficos para web

41.8. Cuestionario

42. La impresión

42.1. Ajuste de los documentos para la impresión

42.2. Impresión de varias mesas de trabajo

42.3. Imprimir una ilustración en varias páginas

42.4. Marcas de impresora y sangrado

42.5. Impresión de degradados y mallas

42.6. Sobreimpresión

42.7. Práctica: Impresión

42.8. Cuestionario

43. Conocer Photoshop

43.1. Conceptos

43.2. Requerimientos mínimos del sistema para Photoshop

43.3. Entrar en Photoshop

43.4. Área de trabajo

43.5. Salir del programa

43.6. Práctica - Entrar y Salir de Photoshop

43.7. Cuestionario: Conocer Photoshop

44. Adquisición de imágenes y sus características

44.1. Fundamentos de la imagen ráster

44.2. Qué es la resolución

44.3. Resolución del monitor

44.4. Resolución de entrada y salida

44.5. Profundidad del color

44.6. Tamaño de la imagen

44.7. Crear un archivo nuevo

44.8. Abrir una imagen

44.9. Importar una imagen

44.10. Práctica - Creación de un archivo nuevo

Diseño gráfico publicitario

44.11. Cuestionario: Adquisición de imágenes y sus características

45. El formato psd y gestiones con archivos

45.1. El formato psd

45.2. Guardar un archivo

45.3. Guardar como

45.4. Duplicar una imagen

45.5. Cuestionario: El formato .psd y gestiones con archivos

46. Imagen y Lienzo

46.1. Tamaño de imagen

46.2. Herramienta Recortar

46.3. Tamaño de lienzo

46.4. Rotar el lienzo

46.5. Practica - Adaptar una imagen para fondo de Escritorio

46.6. Cuestionario: Imagen y Lienzo

47. La visualización en Photoshop

47.1. Modos de visualización utilizando el menú Vista

47.2. Utilizando la herramienta Zoom

47.3. Opciones de la herramienta Zoom

47.4. Utilizando la herramienta Mano

47.5. Navegando por la imagen

47.6. Modos de pantalla

47.7. Organizar las ventanas de las imágenes

47.8. Organizar espacio de trabajo

47.9. Cuestionario: La visualización en Photoshop

48. Crear selecciones

48.1. Concepto de selección

48.2. Herramienta Marco rectangular

48.3. Opciones de la Herramienta Marco rectangular

48.4. Herramienta Marco elíptico

48.5. Opciones de Marco elíptico

Diseño gráfico publicitario

- 48.6. Herramienta de Marco fila única
- 48.7. Opciones de Marco fila única
- 48.8. Herramienta de Marco columna única
- 48.9. Herramienta Lazo
- 48.10. Herramienta Lazo poligonal
- 48.11. Herramienta Lazo magnético
- 48.12. Uso de la herramienta Lazo magnético
- 48.13. Herramienta Varita mágica
- 48.14. El campo de visión de la Varita mágica
- 48.15. Herramienta Selección rápida
- 48.16. Cuestionario: Crear selecciones

49. Gestión con selecciones

- 49.1. Sumar selecciones
- 49.2. Restar selecciones
- 49.3. Intersección de selecciones
- 49.4. Desplazar la selección
- 49.5. Trasladar la selección a otra imagen
- 49.6. Hacer flotar la selección
- 49.7. Modificar una selección flotante
- 49.8. Cómo transformar una selección flotante
- 49.9. Aplicar una transformación libre
- 49.10. Deformación de posición libre
- 49.11. Cómo guardar y cargar la selección
- 49.12. Práctica - Hacer selecciones
- 49.13. Cuestionario: Gestión con selecciones

50. Manipular selecciones

- 50.1. Invertir una selección
- 50.2. Seleccionar Gama de colores
- 50.3. El comando Modificar
- 50.4. Otra manera de seleccionar colores en una imagen
- 50.5. Utilizando Extender y Similar

Diseño gráfico publicitario

- 50.6. Transformar selección
- 50.7. Práctica - Crear un bisel
- 50.8. Práctica - Efecto de transparencia
- 50.9. Cuestionario: Manipular selecciones

51. Las Capas en Photoshop

- 51.1. Qué son las capas y cómo funcionan
- 51.2. Crear una capa nueva
- 51.3. El comando Capa vía
- 51.4. Agrupar capas en grupos de capas
- 51.5. Duplicar capas en el mismo archivo
- 51.6. Utilizar una capa en otro archivo
- 51.7. Crear una capa mediante Copiar y Pegar
- 51.8. Crear una capa con la herramienta Mover
- 51.9. Seleccionar el contenido de una capa
- 51.10. Seleccionar muestras de todas las capas
- 51.11. Desplazar el contenido de una o varias capas utilizando la herramienta Mover
- 51.12. Alinear contenidos de las capas
- 51.13. Distribuir capas
- 51.14. Alternar el orden
- 51.15. Quitar halos
- 51.16. Cómo eliminar una capa o parte de su contenido
- 51.17. Transformar las capas
- 51.18. Regular la opacidad
- 51.19. Crear máscaras de recorte
- 51.20. Objetos inteligentes
- 51.21. Práctica - Trabajos con capas
- 51.22. Práctica - Composición de una imagen
- 51.23. Cuestionario: Las Capas en Photoshop

52. Los modos de fusión

- 52.1. Modos de fusión
- 52.2. Opciones de fusión

Diseño gráfico publicitario

- 52.3. Combinar hacia abajo
- 52.4. Acoplar imagen
- 52.5. Fusionar capas automáticamente
- 52.6. Práctica - Trabajar con Opciones de fusión
- 52.7. Cuestionario: Los modos de fusión

53. Deshacer acciones y rectificar

- 53.1. La paleta Historia
- 53.2. La Herramienta Borrador
- 53.3. Herramienta Borrador de fondos
- 53.4. Herramienta Borrador mágico
- 53.5. El comando Volver, el último recurso
- 53.6. Práctica - Corrección de las Capas
- 53.7. Práctica - Herramienta Borrador de fondos
- 53.8. Cuestionario: Deshacer acciones y rectificar

54. El color en Photoshop

- 54.1. Modos de color en Photoshop
- 54.2. Cambiar de un modo a otro
- 54.3. Cambiar la imagen a modo Color indexado
- 54.4. Cambiar la imagen a modo Mapa de bits
- 54.5. Previsualizar colores en CMYK y distinguir colores fuera de gama
- 54.6. Seleccionar colores fuera de gama
- 54.7. La paleta Info
- 54.8. Herramienta Muestra de color
- 54.9. Color frontal y Color de fondo
- 54.10. La herramienta Cuentagotas
- 54.11. El Selector de color
- 54.12. Corrección de la paleta de colores
- 54.13. La paleta Color
- 54.14. La paleta Muestras
- 54.15. Ajustes preestablecidos de muestras
- 54.16. Práctica - Trabajar con el modo Mapa de bits

Diseño gráfico publicitario

54.17. Cuestionario: El color en Photoshop

55. Herramientas de pintura

- 55.1. La paleta de pinceles
- 55.2. El Pincel
- 55.3. El Aerógrafo
- 55.4. El Lápiz
- 55.5. Sustitución de color
- 55.6. Herramienta Pincel mezclador
- 55.7. Dibujar formas
- 55.8. Rellenar con el Bote de pintura
- 55.9. La herramienta Degradado
- 55.10. El Pincel de historia
- 55.11. El Pincel histórico
- 55.12. El comando Rellenar
- 55.13. El comando Contornear
- 55.14. Practica - Colorear un dibujo
- 55.15. Practica - Efecto de texto degradado
- 55.16. Cuestionario: Herramientas de pintura

56. Herramientas de Texto

- 56.1. Funcionamiento de la herramienta Texto
- 56.2. Los caracteres
- 56.3. Formato de párrafo
- 56.4. Máscara de texto
- 56.5. Convertir texto en forma
- 56.6. Convertir texto en trazado
- 56.7. Rasterizar texto
- 56.8. Práctica - Agrupar con anterior
- 56.9. Cuestionario: Herramientas de Texto

57. Herramientas de modificación

- 57.1. La herramienta Tampón

Diseño gráfico publicitario

- 57.2. El Tampón de motivo
- 57.3. Pincel corrector, Pincel corrector puntual, Parche y Pincel de ojos rojos
- 57.4. Desenfocar, Enfocar y Dedo
- 57.5. Sobreexponer, Subexponer y Esponja
- 57.6. Práctica - Retoque fotográfico
- 57.7. Cuestionario: Herramientas de modificación

58. Las medidas en el documento

- 58.1. Cuadrícula
- 58.2. Reglas y Guías
- 58.3. Guías inteligentes
- 58.4. La herramienta Medición
- 58.5. Herramientas Sector y Seleccionar sector
- 58.6. Práctica - Creación de un botón biselado
- 58.7. Cuestionario: Las medidas en el documento

59. Ajustes en imagen

- 59.1. Histograma
- 59.2. Equilibrio de color
- 59.3. Brillo contraste
- 59.4. Blanco y negro
- 59.5. Tono saturación
- 59.6. Desaturar
- 59.7. Igualar color
- 59.8. Reemplazar color
- 59.9. Corrección selectiva
- 59.10. Mapa de degradado
- 59.11. Filtro de fotografía
- 59.12. Sombras iluminaciones
- 59.13. Tonos HDR
- 59.14. Exposición
- 59.15. Invertir
- 59.16. Ecuilizar

Diseño gráfico publicitario

- 59.17. Umbral
- 59.18. Posterizar
- 59.19. Variaciones
- 59.20. Capa de relleno o ajuste
- 59.21. Practica - Positivado digital de un negativo
- 59.22. Practica - Ajustes en una imagen
- 59.23. Cuestionario: Ajustes en imagen

60. Canales

- 60.1. Qué son los Canales
- 60.2. Ajustar los Niveles
- 60.3. El comando Curvas
- 60.4. Utilizar el Mezclador de canales
- 60.5. Práctica - Ajustar los niveles de una fotografía
- 60.6. Cuestionario: Canales

61. Las Máscaras

- 61.1. Qué es una máscara
- 61.2. Los canales alfa
- 61.3. Combinar canales alfa
- 61.4. Modificar un canal alfa
- 61.5. Opciones para el canal alfa
- 61.6. Cómo crear un canal alfa a partir de una selección
- 61.7. Máscara rápida
- 61.8. Máscara de capa
- 61.9. Practica - Aplicar una máscara de capa a una imagen
- 61.10. Cuestionario: Las Máscaras

62. Gestiones con canales

- 62.1. Aplicar una imagen
- 62.2. El comando Calcular
- 62.3. Canales de tinta plana
- 62.4. Modo Multicanal

Diseño gráfico publicitario

62.5. Practica - Efecto transparencia

62.6. Cuestionario: Gestiones con canales

63. Funcionamiento del trazado en Photoshop

63.1. Los trazados y sus características

63.2. Elementos de un trazado

63.3. Crear subtrazados

63.4. Modificar subtrazados

63.5. Gestiones con trazados

63.6. Practica - Contornear trazado

63.7. Cuestionario: Funcionamiento del trazado en Photoshop

64. Filtros y Opciones de fusión

64.1. Efectos de capas

64.2. Cómo aplicar y utilizar los efectos

64.3. Los Filtros

64.4. Generalidades

64.5. Galería de filtros

64.6. Gestión de filtros

64.7. Licuar

64.8. Otros Filtros

64.9. Filtro Creador de motivos

64.10. Filtro Punto de fuga

64.11. Corrección de la lente

64.12. Convertir para filtros inteligentes

64.13. Práctica - Aplicación de filtros sobre un texto

64.14. Cuestionario: Filtros y Opciones de fusión

65. Acciones

65.1. Nociones generales

65.2. Funcionamiento de la paleta Acciones

65.3. Cómo crear una acción

65.4. Práctica - Crear un grupo de acciones

Diseño gráfico publicitario

65.5. Cuestionario: Acciones

66. Formatos gráficos y Guardar para Web

- 66.1. Qué son los formatos
- 66.2. Formatos de uso más frecuente
- 66.3. Información extra
- 66.4. Imágenes GIF
- 66.5. El comando Guardar para Web y dispositivos
- 66.6. Práctica - Composición de un Collage
- 66.7. Cuestionario: Formatos gráficos y Guardar para Web

67. Explorador de archivos y Automatizar

- 67.1. Adobe Bridge
- 67.2. Etiquetar y clasificar archivos
- 67.3. Buscar imágenes
- 67.4. Eliminar imágenes
- 67.5. Mini Bridge
- 67.6. Metadatos
- 67.7. Palabras clave
- 67.8. Automatizar
- 67.9. Lote
- 67.10. Recortar y enderezar fotografías
- 67.11. Photomerge
- 67.12. Práctica - Unir fotografías para paisaje panorámico
- 67.13. Cuestionario: Explorador de archivos y Automatizar

68. Crear animaciones para la Web

- 68.1. Crear animaciones para la Web
- 68.2. Opciones de la paleta Animación
- 68.3. Guardar una animación
- 68.4. Práctica - Crear una animación
- 68.5. Práctica - Crear una animación mediante el modo Línea de tiempo
- 68.6. Cuestionario: Crear animaciones para la Web

Diseño gráfico publicitario

69. Herramientas 3D

- 69.1. Fundamentos 3D
- 69.2. Apertura de un archivo 3D
- 69.3. Herramientas de objeto y de cámara 3D
- 69.4. Eje 3D
- 69.5. Panel 3D
- 69.6. Pintura y edición de texturas 3D
- 69.7. Creación de Repujado 3D
- 69.8. Creación de objetos 3D a partir de imágenes 2D
- 69.9. Guardado de un archivo 3D
- 69.10. Práctica - Crear modelo 3D desde una capa de texto
- 69.11. Cuestionario: Herramientas 3D
- 69.12. Cuestionario: Cuestionario final

70. Conociendo Adobe Flash Professional

- 70.1. Presentación y objetivos del curso
- 70.2. Requerimientos técnicos para Adobe Flash
- 70.3. Ejecución de Adobe Flash
- 70.4. Utilización de la página de inicio
- 70.5. El entorno de trabajo
- 70.6. Configurar las propiedades de una película nueva
- 70.7. Cargar y previsualizar una película guardada
- 70.8. Guardar una película
- 70.9. Creación de proyectos
- 70.10. Plantillas
- 70.11. Panel de Herramientas
- 70.12. El escenario y su visualización
- 70.13. Ayudas de dibujo
- 70.14. Utilización de las reglas
- 70.15. Utilización de las guías
- 70.16. Trabajo con paneles
- 70.17. Línea de Tiempo
- 70.18. Explorador de Películas

Diseño gráfico publicitario

70.19. Salir de Adobe Flash

70.20. Práctica - Nuestra primera animación

70.21. Cuestionario: Conociendo Adobe Flash Professional

71. Técnicas de dibujo

71.1. Tecnología vectorial y bitmap

71.2. Importación desde otras aplicaciones

71.3. Convertir imágenes bitmap en gráficos vectoriales

71.4. Dibujo de formas simples

71.5. Dibujar rectángulos

71.6. Dibujar óvalos y círculos

71.7. Dibujo de sectores y donut

71.8. Dibujo de polígonos y estrellas

71.9. Dibujo de formas libres

71.10. Configuración y utilización de la herramienta Pluma

71.11. Dibujo de líneas rectas con la herramienta Pluma

71.12. Dibujo de trayectorias curvas con la herramienta Pluma

71.13. Ajustar los segmentos de una trayectoria

71.14. Dibujo con la herramienta Pincel

71.15. Aplicación de patrones con el pincel rociador

71.16. Dibujo de patrones con la herramienta Deco

71.17. Borrado de objetos en Flash

71.18. Borrar segmentos de líneas o áreas rellenas

71.19. Contornos y rellenos

71.20. Usar una imagen bitmap como relleno

71.21. Trabajo con rellenos sólidos y degradados

71.22. Modificación de líneas y contornos

71.23. La herramienta Bote de Tinta

71.24. La herramienta Cubo de pintura

71.25. Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits

71.26. Herramientas de texto en Flash

71.27. Modificar un texto ya creado

Diseño gráfico publicitario

- 71.28. Cambiar la orientación del texto
- 71.29. Creación de campos de texto dinámicos
- 71.30. Práctica - Aprendiendo a dibujar en Adobe Flash
- 71.31. Práctica - Copiar dibujos
- 71.32. Cuestionario: Técnicas de dibujo

72. Selección y manipulación de objetos

- 72.1. Introducción a la selección de objetos
- 72.2. Modelo de dibujo de Flash
- 72.3. Selección y transformación de objetos con la Flecha
- 72.4. Seleccionar y transformar contornos
- 72.5. Seleccionar y mover rellenos
- 72.6. Selección de objetos mediante un área rectangular
- 72.7. Uso de la herramienta Lazo
- 72.8. Agrupación de objetos
- 72.9. Editar objetos de un grupo
- 72.10. Objetos no agrupados
- 72.11. Mover y copiar objetos en Flash
- 72.12. Mover y copiar objetos utilizando el portapapeles de Windows
- 72.13. Escalar objetos en Flash
- 72.14. Transformación libre de objetos
- 72.15. Distorsión de objetos
- 72.16. Envoltura de objetos
- 72.17. Rotar y sesgar objetos en Flash
- 72.18. Sesgar un objeto
- 72.19. Gráficos 3D en Flash
- 72.20. Alineación de objetos
- 72.21. Transformación de rellenos
- 72.22. Práctica - Macromedia Shockzone
- 72.23. Cuestionario: Selección y manipulación de objetos

73. Trabajar con frames y capas en Flash

- 73.1. Información general sobre los fotogramas

Diseño gráfico publicitario

- 73.2. Selección de fotogramas en la línea de tiempo
- 73.3. Creación de etiquetas y comentarios
- 73.4. Utilización de anclajes
- 73.5. Información general sobre las capas
- 73.6. Creación de capas
- 73.7. Creación de carpetas de capas
- 73.8. Capas guías
- 73.9. Capas máscara
- 73.10. Práctica - Creación de menús animados
- 73.11. Cuestionario: Trabajar con frames y capas en Flash

74. Biblioteca - símbolos e instancias

- 74.1. Uso de símbolos e instancias
- 74.2. La biblioteca de símbolos de Flash
- 74.3. Creación de símbolos
- 74.4. Convertir objetos seleccionados en la escena en símbolos
- 74.5. Convertir la animación de una escena en un clip de película
- 74.6. Creación de botones
- 74.7. Intercambiar símbolos
- 74.8. Trabajar con carpetas en la ventana Biblioteca
- 74.9. Eliminación de elementos de una Biblioteca
- 74.10. Cambiar las propiedades de las instancias
- 74.11. Aplicación de un tinte a una instancia
- 74.12. Aplicar una transparencia a una instancia
- 74.13. Cambiar el color y la transparencia de una instancia
- 74.14. Práctica - Visibilidad de un clip de película
- 74.15. Cuestionario: Biblioteca: Símbolos e instancias

75. Animación

- 75.1. Uso de escenas en Adobe Flash
- 75.2. Control de la velocidad en las películas
- 75.3. Animación de fotograma a fotograma
- 75.4. Extensión de imágenes de fondo en una animación

Diseño gráfico publicitario

- 75.5. Interpolaciones de movimiento
- 75.6. Interpolación clásica de movimiento
- 75.7. Interpolación de movimiento a lo largo de un recorrido
- 75.8. Interpolación de formas
- 75.9. Cinemática inversa
- 75.10. Animación de un esqueleto en la línea de tiempo
- 75.11. Edición de animaciones en Flash
- 75.12. Práctica - Chimaira intro
- 75.13. Práctica - Chimaira menú
- 75.14. Cuestionario: Animación

76. Sonidos

- 76.1. Sonidos y Flash
- 76.2. Importación de sonidos
- 76.3. Añadir sonidos a una película de Flash
- 76.4. Añadir efectos de sonido a los botones
- 76.5. Edición de sonidos
- 76.6. Compresión de sonidos
- 76.7. Control de sonidos mediante comportamientos
- 76.8. Reproducción o detención de sonidos con un comportamiento
- 76.9. Práctica - Creación de bandas sonoras dinámicas
- 76.10. Cuestionario: Sonidos

77. Vídeos

- 77.1. Integrar Vídeo en Flash
- 77.2. Asistente de importación de vídeo
- 77.3. Componente FLVPlayback
- 77.4. Incorporación de un archivo de vídeo en un archivo de Flash
- 77.5. Trabajo con puntos de referencia de vídeo

78. Interactividad básica con ActionScript 2

- 78.1. Creación de películas interactivas
- 78.2. Acciones en fotogramas

Diseño gráfico publicitario

- 78.3. Acciones en objetos
- 78.4. Modificación de acciones
- 78.5. Saltar a un fotograma o escena
- 78.6. Reproducir y parar una película
- 78.7. Ajustar la calidad de visualización de una película
- 78.8. Detener todos los sonidos de una película
- 78.9. Llamar a una URL desde Flash
- 78.10. Controlar la ventana del reproductor de Flash
- 78.11. Cargar un SWF de Flash dentro de una película
- 78.12. Descargar una película de Flash
- 78.13. Precarga básica de una película
- 78.14. Impresión de los fotogramas de una película
- 78.15. Programación Flash
- 78.16. Práctica - Uso del panel Acciones
- 78.17. Práctica - Siguiendo el recorrido del ratón
- 78.18. Práctica - Creación de una clave para múltiples usuarios
- 78.19. Cuestionario: Interactividad básica con ActionScript 2.0

79. Interactividad avanzada con ActionScript 2

- 79.1. Arrastrar y soltar objetos sobre el escenario de Flash
- 79.2. Creación de un cursor personalizado
- 79.3. Captura de acciones de teclado con Flash
- 79.4. Valores de códigos de teclado para Flash
- 79.5. Creación de campos de texto en scroll
- 79.6. Configuración de valores de color en una película
- 79.7. Creación de controles de sonido
- 79.8. Práctica - Creación de una calculadora
- 79.9. Práctica - Creación de un juego de naves espaciales
- 79.10. Cuestionario: Interactividad avanzada con ActionScript 2.0

80. Introducción a ActionScript 3

- 80.1. ActionScript
- 80.2. Ubicación del código ActionScript

Diseño gráfico publicitario

80.3. Sprites

80.4. Lista de Visualización

80.5. Gestión de Eventos

80.6. Propiedades de objetos

80.7. Carga de datos externos

80.8. Práctica - Sitio de muestras de animación

80.9. Práctica - Integrar Google Maps en Flash con ActionScript

81. Publicación y exportación de películas

81.1. Publicación de películas de Flash

81.2. Configuración de publicaciones SWF

81.3. Configuración de publicaciones HTML

81.4. Visualización previa de publicaciones y configuraciones

81.5. Exportación de películas e imágenes

81.6. Cuestionario: Publicacion y exportacion de películas

81.7. Cuestionario: cuestionario final