

Adobe Photoshop CS6

Adobe

Curso de edición y retoque de imágenes digitales utilizando la aplicación Adobe Photoshop CS6. El curso se divide en dos partes: primero se presenta el espacio de trabajo del programa y las técnicas básicas de edición de imágenes, estudiando aspectos como el dibujo con distintas herramientas, trabajo con capas, corrección del color, retoque de imágenes, impresión, etc. En la segunda parte se muestran herramientas y procesos de elaboración y trabajo más sofisticados y complejos: trabajo avanzado con capas, modelos y modos de color, canales, máscaras, filtros, ajustes, gestión del color, etc. También se estudian las posibilidades de Photoshop en cuanto a la preparación de imágenes dirigidas a la Web.



Idioma	Spanish
Requisitos	Browser: Microsoft Internet Explorer, 7.0
Horas de teoría	40
Horas de práctica	20

TOTAL HORAS DEL MODULO: 60 HORAS

Contenido

- **Adobe Photoshop CS6 Básico**

Presenta el espacio de trabajo de Photoshop y las técnicas básicas de edición de imágenes: dibujo con distintas herramientas, trabajo con capas, corrección del color, retoque de imágenes, impresión, etc., son aspectos que se estudian detenidamente.

- **Primeros pasos en Photoshop**

Como introducción se muestran las características de Photoshop y para qué sirve, así como las diferencias entre dibujos y fotografías y en qué consiste el retoque fotográfico. Se presentan las partes principales del entorno general de trabajo en Photoshop. Contenido: 1. Las imágenes. 2. Tipos de imágenes. 3. Partes principales. 4. Salir de Photoshop.

- **Abrir y guardar imágenes**

Comienza explicando cómo abrir imágenes en Photoshop. Después muestra las diferencias entre las imágenes de mapa de bits y las imágenes vectoriales. Seguidamente se explica cómo crear imágenes nuevas estableciendo sus parámetros como el tamaño, resolución, fondo, etc. Finalmente se muestra cómo guardar las imágenes y los distintos formatos de archivos gráficos. Contenido: 1. Abrir imágenes. 2. Mapa de bits o vectorial. 3. Creación de imágenes. 4. Guardar imágenes.

- **El espacio de trabajo**

Describe cómo organizar las ventanas de las imágenes en el área de trabajo y el trabajo con los paneles o paletas: mostrarlos, moverlos, agruparlos, etc. También se indica cómo guardar y recuperar la configuración del espacio de trabajo de Photoshop. Explica la utilización del programa Adobe Bridge, que sirve para organizar, ordenar y localizar los archivos de imágenes. Contenido: 1. Colocar las ventanas. 2. Organizar grupos de paneles. 3. Guardar la configuración. 4. Adobe Bridge.

- **Moverse por la imagen**

Estudia técnicas básicas de Photoshop, como la forma de ampliar o reducir partes de la imagen, recortar las partes de una imagen que no nos interesan, la diferencia entre el tamaño del lienzo y de la imagen, duplicar imágenes, rotar una imagen, ajustar su perspectiva, obtener vistas y separar una imagen. Por último se muestra cómo utilizar el sistema de ayuda de Photoshop para obtener información sobre su funcionamiento. Contenido: 1. Ampliar y reducir. 2. Recortar la imagen. 3. Tamaño del lienzo. 4. Duplicar y cortar. 5. Rotar y ajustar la perspectiva. 6. Pedir ayuda.

- **Dibujar con el lápiz**

Describe las principales herramientas de pintura de Photoshop, explicando la herramienta Lápiz y su configuración. Además, se introducen los modos de color, así como la manera de seleccionar el color con el que pintar y obtener colores con el Cuentagotas. Contenido: 1. La herramienta Lápiz. 2. El modo de color. 3. El Selector de color. 4. La herramienta Cuentagotas.

- **Pintar con el pincel**

Estudia la herramienta de pintura Pincel, cómo configurarlo y cómo seleccionar pinceles y crear pinceles nuevos para utilizarlos con esta herramienta. También se explican los

- Modos de fusión y sus efectos al pintar en la imagen. Contenido: 1. La herramienta Pincel. 2. Pinceles ya creados. 3. Configurar un pincel. 4. Los modos de fusión.
 - **Seleccionar**
Contempla las técnicas de selección de zonas de una imagen utilizando las herramientas básicas Marco y Lazo, así como otras opciones más avanzadas (Varita mágica, Selección rápida y Gama de colores). También se estudia la forma de ajustar la selección con comandos como Redondear, Expandir, Contraer, Desvanecer o Perfeccionar borde. Contenido: 1. Seleccionar zonas de la imagen. 2. Las herramientas Marco. 3. Las herramientas Lazo. 4. Selección por colores. 5. Ajustar la selección.
 - **Imágenes con capas**
Introduce el concepto de capa en Photoshop. Explica la importancia del orden de apilamiento de las capas, las diferencias entre combinar y acoplar capas y cómo crear, duplicar, enlazar, alinear o eliminar capas. Contenido: 1. Visualizar las capas. 2. Orden de apilamiento. 3. Utilización de las capas. 4. Copiar y pegar. 5. Combinar y acoplar.
 - **Rellenar de color**
Estudia la forma de conseguir distintos tipos de relleno de un objeto en Photoshop: relleno de color y degradados. También muestra cómo utilizar el Borrador, el Borrador mágico y el Borrador de fondos. Contenido: 1. La herramienta Bote de pintura. 2. Rellenar con degradados. 3. La herramienta Borrador. 4. La herramienta Borrador mágico. 5. La herramienta Borrador de fondos.
 - **Dibujar con trazados**
Aunque el punto fuerte de Photoshop es el retoque fotográfico, también dispone de herramientas de dibujo vectorial, como las herramientas de Pluma y las herramientas de Forma, mostrándose cómo utilizarlas para dibujar trazados, capas de forma o dibujos de mapa de bits. Contenido: 1. Herramientas de dibujo. 2. Rellenar píxeles. 3. Capas de forma. 4. Las herramientas de Pluma. 5. Trazados. 6. Duplicar trazados.
 - **Ajustar el color**
Estudia las técnicas básicas de retoque del color y el tono de una imagen en Photoshop. Se presenta el histograma de niveles y se explica cómo utilizarlo para corregir las luces, sombras y medios tonos de la imagen. También se describe cómo equilibrar los colores de una imagen, ajustar el brillo y contraste, cambiar colores, el filtro de fotografía y otros efectos de color. Contenido: 1. Luces y sombras. 2. Equilibrando los colores. 3. Cambiar los colores. 4. Ajuste global. 5. Brillo y contraste. 6. Efectos en el color.
 - **Retocar imágenes**
Presenta herramientas de Photoshop que facilitan el trabajo con las imágenes. Se empieza describiendo el uso de las reglas, guías o cuadrícula, pasando a ver cómo copiar y pegar entre imágenes. También se explica la forma de realizar distintos tipos de transformaciones y a retocar zonas de una imagen con distintas herramientas: Tampón de clonar, Parche y Pincel corrector para pintar una zona de una imagen con otra zona o con otra imagen o Pincel de ojos rojos para eliminar el efecto de ojos rojos en una fotografía, por ejemplo. Contenido: 1. Dibujando con precisión. 2. Escala y rotación. 3. Sesgar, voltear y distorsionar. 4. Herramientas de retoque. 5. Corregir la imagen. 6. Corregir ojos rojos y sustituir colores.
 - **Texto en las imágenes**
Estudia la introducción de texto en las imágenes de Photoshop, indicando las características de formato de carácter y de párrafo existentes. También existe la posibilidad de realizar la revisión ortográfica de dicho texto, la de aplicar distintos efectos al texto, adoptar la forma de un trazado o la de incluir notas en las imágenes. Contenido: 1. Incluir texto. 2. Formato del texto. 3. Efectos en el texto. 4. Poner notas.
 - **Imprimir la imagen**
Estudia los aspectos a tener en cuenta a la hora de preparar la imagen para su impresión, como el ajuste del tamaño de la página y la posición y tamaño de la imagen en ella. Contenido: 1. Ajustes de impresión. 2. Parámetros avanzados de impresión. 3. Impresión.
- **Adobe Photoshop CS6 Avanzado**
Presenta herramientas y procesos de trabajo con Photoshop más sofisticados: trabajo con capas, modelos y modos de color, canales, máscaras, filtros, ajustes, gestión del color, etc. También se estudian las posibilidades de Photoshop en cuanto a la preparación de imágenes dirigidas a la Web.
 - **Información de la imagen**
Muestra los modelos de color teóricos, y cómo obtener los modos de color en Photoshop. Explica el concepto de profundidad de color y cómo convertir entre distintos modos de color. También se muestra cómo utilizar el panel Historia, para volver a un estado anterior de la imagen, antes de haber realizado unos cambios determinados, y la forma de acceder e incluir ciertos datos o información que lleva adosada la imagen.

- Contenido: 1. Modelos de color. 2. Modos de color. 3. Convertir entre modos. 4. El panel Historia. 5. Datos en la imagen.
- **Canales y máscaras**

Estudia los conceptos de canales y máscaras y cómo se utilizan en Photoshop. Explica la posibilidad de incluir canales de tintas planas en una imagen y su importancia al imprimir la imagen en una imprenta, y cómo utilizar las máscaras para aislar y proteger zonas que no deben ser modificadas al aplicar otras herramientas de edición. Contenido: 1. Trabajar con canales. 2. Canales de tintas planas. 3. Las máscaras. 4. Los canales alfa. 5. Máscara de texto.
- **Edición no destructiva**

Describe aspectos avanzados en el trabajo con capas y máscaras, como máscaras de recorte, máscaras de capa y vectoriales y capas de relleno. También se explica el uso de capas de ajuste para realizar ajustes de color y tono en una imagen de una forma no destructiva, es decir, que se pueden modificar o eliminar en cualquier momento. Contenido: 1. Máscaras de recorte. 2. Máscaras de capa y vectoriales. 3. Capas de ajuste. 4. Capas de relleno.
- **Trabajando con capas**

Muestra cómo crear estilos de capas, cómo aplicarlos y trabajar con estos elementos. Explica cómo utilizar grupos o conjuntos de capas para organizar las capas, a realizar composiciones de capas y a mostrarlas en distintos formatos. Contenido: 1. Estilos de capa. 2. Trabajar con estilos. 3. Grupos de capas. 4. Crear composiciones.
- **Filtros (I)**

Contempla los efectos de los filtros sobre las imágenes. Se muestra cómo aplicarlos y a utilizar la Galería de filtros. También se explica cómo crear motivos para utilizarlos al pintar o rellenar y cómo extraer determinadas zonas de la imagen. Contenido: 1. Los efectos de los filtros. 2. El comando Transición. 3. La Galería de filtros. 4. Deformar la imagen. 5. Creación de motivos. 6. Aislar un objeto.
- **Filtros (II)**

Se comprueba el resultado de aplicar varios filtros, entre ellos el filtro Licuar, los filtros de iluminación y los filtros de enfoque y desenfoco. Contenido: 1. El filtro Licuar. 2. Filtros Interpretar y Pixelizar. 3. Filtros Enfocar y Desenfocar. 4. Otros filtros.
- **Ajustar el color**

Describe el proceso de producción que se sigue en cuanto al color para obtener las mejores imágenes posibles y poder retocarlas en Photoshop. Explica la importancia de calibrar los dispositivos, los perfiles de color, de configurar correctamente la gestión de color de Photoshop, etc. Contenido: 1. Introducción. 2. Calibrar los dispositivos. 3. Gestión de color. 4. Perfil de color de una imagen.
- **Efectos especiales (I)**

Muestra técnicas para combinar distintos efectos, filtros y herramientas de Photoshop para crear efectos espectaculares, como reflejos de imágenes, sombras, transparencias o simulación de fuego, humo o gotas de agua. Contenido: 1. Reflejar imágenes. 2. Transparencia de cristales. 3. Fuego y humo. 4. Gotas de agua.
- **Efectos especiales (II)**

Se muestran técnicas y combinación de filtros y efectos en Photoshop para conseguir crear distintas texturas, botones semitransparentes, objetos esféricos y determinados tipos de ambientes, como el cielo y el mar. Contenido: 1. Crear texturas. 2. Botones transparentes. 3. Diseñar objetos. 4. Ambientes.
- **Efectos especiales (III)**

Describe el proceso de aplicación desde Photoshop de varios filtros y efectos para obtener distintos resultados, como envejecer una imagen, convertir una fotografía en un dibujo, crear un efecto de lluvia o realizar presentaciones en PDF. Contenido: 1. Envejecer una imagen. 2. Convertir en dibujo. 3. Convertir en acuarela. 4. Efecto de lluvia. 5. Presentaciones en PDF y comandos Automatizar.
- **Efectos especiales (IV)**

Se explican varias técnicas para conseguir distintos efectos con las imágenes desde Photoshop, como alinear o fusionar varias capas y conseguir una imagen combinada, unir varias fotografías para crear panorámicas o el uso del comando Escala según el contenido. Finalmente, se introducen las imágenes HDR y el trabajo con ellas desde Photoshop. Contenido: 1. Alinear y fusionar capas automáticamente. 2. Crear panorámicas. 3. Escala según el contenido. 4. Imágenes HDR.
- **Diseño de páginas web**

Introduce el mundo de la edición de imágenes dirigidas a ser incluidas en páginas web. Se explica cómo preparar Photoshop para trabajar con este tipo de imágenes y varios comandos que se utilizan en este ámbito, como Zoomify o Galería de fotografías Web. Contenido: 1. Introducción. 2. Preparar Photoshop. 3. Comando Zoomify. 4. Galería de fotografías Web.
- **Sectores en páginas web**

Se explica la creación de tablas de imagen desde Photoshop en el trabajo con imágenes destinadas a la web, viendo cómo dividir la imagen en sectores, asignar las propiedades adecuadas y guardar la tabla de imagen. Contenido: 1. La herramienta Sector. 2. Propiedades de los sectores. 3. Guardar la tabla de imagen.

- **Optimizar imágenes para la Web**

Estudia las técnicas para optimizar las imágenes para la Web, es decir, conseguir el tamaño de archivo más pequeño posible manteniendo una buena calidad de visualización. Estudia el proceso a seguir según el formato de archivo gráfico: GIF, JPEG, PNG y WBMP. Contenido: 1. Optimizar el formato GIF. 2. Transparencia en GIF. 3. Optimizar el formato JPEG. 4. Simulación de transparencia en JPEG. 5. Optimizar el tamaño. 6. Formatos WBMP y PNG.

Adobe Illustrator CS5

Adobe

Se estudia la aplicación Adobe Illustrator CS5, incluido dentro de la suite Adobe Creative Suite 5, que es uno de los programas de diseño vectorial más utilizados y extendidos en la actualidad, debido a su potencia y a la gran cantidad de herramientas y opciones de que dispone. Con él se pueden crear y diseñar logotipos, anuncios, ilustraciones para libros, revistas o páginas web, carátulas, folletos o etiquetas de CDs y DVDs, etc.

Requisitos Browser: Microsoft Internet Explorer, 5.1

Horas de teoría 22

Horas de práctica 18



TOTAL HORAS DEL MODULO: 40 HORAS

Contenido

- **Adobe Illustrator CS5**

Descripción del programa Adobe Illustrator CS5. Éste es uno de los programas de diseño vectorial más utilizados y extendidos en la actualidad, con el que se pueden crear y diseñar logotipos, anuncios, ilustraciones para libros, revistas o páginas web, carátulas, folletos o etiquetas de CDs y DVDs, etc. Dispone de una gran cantidad de herramientas y comandos, que permiten crear diversos tipos de diseños, desde sencillas figuras hasta complejas imágenes.

- **Introducción a Illustrator**

Introducción al programa de diseño vectorial Adobe Illustrator, describiendo su entorno y los principales elementos que hay en él. Se explica el uso de las distintas herramientas que posee la aplicación, así como la manera de trabajar con los paneles, personalizando la manera como se muestran y el resto del espacio de trabajo.

- **Trabajar con documentos**

Se introduce el trabajo con los documentos y plantillas en el programa de diseño Adobe Illustrator: cómo se crean nuevos documentos en blanco o a partir de plantillas, y cómo se almacenan. También se describe la forma de cambiar la visualización del documento (ampliar o disminuir el zoom, desplazarse por el documento, etc.), el trabajo con las mesas de trabajo y el funcionamiento del sistema de ayuda de este programa.

- **Empezando a dibujar**

Creación de trazados sencillos en el programa de diseño Adobe Illustrator: trazados de forma libre, líneas y formas básicas (rectángulos, elipses, polígonos, estrellas...). También se describe la forma de seleccionar y modificar de una manera sencilla los objetos que existen en los documentos (moverlos, girarlos o cambiar su tamaño), así como varias herramientas de ayuda al dibujo (reglas, cuadrícula y guías).

- **Dibujo y edición de trazados**

Se describe la utilización de la herramienta Pluma en el programa Adobe Illustrator para la creación de trazados, así como la modificación y ajuste de estos trazados modificando los distintos puntos que los componen, las líneas de dirección de los

- mismos o a través de otras herramientas y opciones de Illustrator (suavizar, borrar, simplificar y dividir o partir trazados).
- **Trabajar con colores**
Se introducen los conceptos de modelo y modo de color, y se analizan las distintas formas que existen para agregar color a los objetos en el programa de diseño Adobe Illustrator: a través del panel Color, del Selector de color, de los controles de color del panel Herramientas o copiando el color de otro de los objetos del documento. También se describe cómo se pueden aplicar degradados a los objetos.
 - **Transformar objetos**
Descripción de las distintas herramientas y comandos básicos de transformación en el programa de diseño Adobe Illustrator: copia y desplazamiento de objetos, cambio de tamaño, giro o rotación, distorsión y reflejo. Finalmente, se describe la forma de alinear o distribuir varios objetos de un documento.
 - **Organización de objetos**
Se describe la forma de combinar objetos para obtener objetos a partir de otros ya existentes en el programa de diseño Adobe Illustrator, cómo se pueden agrupar objetos y para qué se utiliza esta característica y el trabajo con las capas, que es un elemento muy útil e importante en Illustrator, que permitirá organizar los documentos en distintos niveles.
 - **Opciones avanzadas de dibujo**
Herramientas avanzadas de dibujo en el programa de diseño Adobe Illustrator: modificación del trazo de los objetos, puntas de flecha, utilización y trabajo con pinceles y estilos gráficos. Para acabar, también se describe el uso de otras herramientas de dibujo de Illustrator: cuadrícula polar, cuadrícula rectangular y destello.
 - **Añadir texto (I)**
Introducción de texto en los documentos del programa Adobe Illustrator. Aparte de describir cómo se puede crear distintos tipos de texto (texto de punto o de área), también se indica la manera de importar el texto desde otro archivo o cómo se pueden modificar los textos existentes, describiendo las opciones disponibles en cuanto al formato de sus caracteres o de sus párrafos.
 - **Añadir texto (II)**
Se describen más opciones en cuando a la introducción y trabajo con texto en los documentos del programa Adobe Illustrator: cómo colocar el texto dentro de un objeto, sobre un trazado o alrededor de los objetos del documento (lo que se denomina ceñir texto alrededor de objetos), distribuirlo en distintas filas y columnas, el uso de los tabuladores y la corrección ortográfica. También se explica la manera de transformar un texto en contorno y para qué nos puede servir esto.
 - **Imágenes de mapa de bits**
Trabajo con imágenes de mapa de bits en los documentos del programa de diseño vectorial Adobe Illustrator: las distintas maneras en que podemos insertar imágenes de este tipo, qué opciones permite Illustrator en el trabajo con estas imágenes, creación de imágenes vectoriales a partir de ellas y aplicación de efectos sobre las mismas.
 - **Efectos especiales**
Herramientas y comandos especiales para la creación y modificación de objetos en el programa de diseño Adobe Illustrator. Se describe la utilización de las distintas herramientas de efectos de líquidos y de envoltentes para transformar o distorsionar objetos existentes, y la manera de crear una fusión entre dos o más objetos. También se analiza la creación de objetos tridimensionales y la aplicación de efectos en los objetos de los documentos.
 - **Trabajo avanzado con colores**
Se profundiza en el uso del color en los documentos del programa de diseño Adobe Illustrator: uso del panel Muestras, para almacenar y aplicar colores, Transparencia, para crear transparencias, y cómo se pueden crear máscaras. También se explican los conceptos de gestión de color, espacio de trabajo y perfil de color, para obtener la máxima exactitud en cuanto a los colores al imprimir o exportar los diseños.
 - **Mallas, símbolos y dibujo en perspectiva**
Se describe el trabajo con objetos de dibujo avanzados del programa Adobe Illustrator, como son los objetos de malla y los símbolos. También se describe el dibujo en perspectiva, qué son los motivos y cómo se trabaja con ellos en los objetos de los documentos.
 - **Crear gráficas**
Creación de distintos tipos de gráficas en los documentos del programa de diseño Adobe Illustrator: herramientas de creación, introducción de datos, modificación de la gráfica o de partes de la misma, aplicación de color, diseños de gráfica, etc.
 - **Diseñar para la Web**

Se indica cómo se pueden exportar los diseños creados con el programa Adobe Illustrator a distintos formatos, según el destino que tengan. Se describe la relación entre los documentos de este programa y las páginas web de Internet, viendo las posibilidades existentes para crear una página web o una animación a partir de un documento de Illustrator.

- **Impresión de documentos**

Descripción de características y opciones útiles a la hora de imprimir un documento del programa Adobe Illustrator, desde la preparación del mismo hasta todos los parámetros de configuración de la impresión que se deben tener en cuenta, incluyendo las marcas de impresión y la separación de color.

CorelDRAW Graphics Suite X3

Corel

Curso de diseño gráfico para realizar cualquier tipo de publicación, como revistas, folletos, bocetos, etc., utilizando las aplicaciones de la suite: CorelDRAW X3 y Corel PHOTO-PAINT X3.



Idioma	Spanish
Requisitos	Browser: Microsoft Internet Explorer, 5.1
Horas de teoría	30
Horas de práctica	30

TOTAL HORAS DEL MODULO: 60 HORAS

Contenido

- **CorelDRAW X3**

Presenta el espacio de trabajo de la aplicación de diseño gráfico CorelDRAW X3 y las técnicas de edición de imágenes vectoriales creando distintos tipos de objetos, introduciendo textos, aplicando distintos efectos, etc., para crear ilustraciones para publicidad, moda, Internet, etc.

- **Introducción a CorelDRAW**

Describe el paquete de diseño gráfico CorelDRAW Graphics Suite X3 y qué aplicaciones lo componen. Muestra la diferencia entre imágenes vectoriales y bitmaps o mapa de bits además de las partes principales del entorno de trabajo de CorelDRAW.

- **Trabajo con archivos**

Muestra como crear nuevos dibujos, guardarlos, abrir otros que están guardados, así como importar elementos al dibujo actual o exportarlos a otros formatos. También describe la forma de obtener ayuda acerca del funcionamiento de la aplicación.

- **Configuración de los dibujos**

Explica el proceso de configuración de un dibujo en CorelDRAW: preparar las dimensiones de la página, utilizar las reglas, cuadrícula y líneas guía para situar fácilmente los objetos, ampliar y reducir con el zoom, asignar el color de contorno y relleno y a establecer la calidad de visualización con la que se desea trabajar. También introduce las herramientas de dibujo Rectángulo y Elipse.

- **Dibujo de objetos (I)**

Comienza describiendo cómo deshacer y rehacer una o varias acciones. Estudia algunas herramientas de dibujo de CorelDRAW: dibujar líneas y curvas, dibujar a mano alzada, polilíneas, dibujar en modo Bézier y dibujar polígonos, estrellas y espirales.

- **Dibujo de objetos (II)**

Describe la aplicación de herramientas de dibujo de formas básicas, flechas, orlas, notas o bocadillos. También trata el dibujo de curvas, elipses y rectángulos indicando sólo tres puntos en el dibujo, así como la creación de diagramas de flujo y la utilización de herramientas como el dibujo inteligente.

- **Relleno de objetos (I)**

Explica cómo establecer el relleno predeterminado, así como las opciones que proporciona CorelDRAW para rellenar objetos con color uniforme y con relleno de degradado o cómo copiar y pegar colores entre objetos. También se muestran los distintos modelos de color, cómo crear una paleta de colores y añadirle, quitarle o modificarle los colores que ya tenga.

- **Relleno de objetos (II)**

Muestra la aplicación de distintos tipos de rellenos, como el relleno de patrones, de textura, de malla o el relleno inteligente.

- **Configurar líneas y contornos**
Explica la forma de establecer los atributos de color, grosor, estilo, etc., a líneas y contornos de objetos, cómo copiar propiedades y atributos de un objeto a otro, así como fijar unos atributos como predeterminados.
- **Seleccionar objetos**
Presenta técnicas para seleccionar más de un objeto y otras tareas básicas de edición de objetos, como cortar, copiar y pegar, moverlos de posición, duplicar y clonar objetos, crear y distribuir varias copias o aplicar transformaciones como la rotación, inclinación, escala, reflejar, etc.
- **Modelar líneas y contornos**
Muestra las técnicas básicas de modificación de la forma de los objetos vectoriales cómo elipses y rectángulos, modificar la forma de las líneas y curvas mediante la edición de nodos con la herramienta Forma o deformar objetos con las herramientas Pincel deformador o Pincel agreste. También explica el uso de las herramientas Recortar, Cuchillo, Borrador y Eliminar segmento virtual.
- **Organización de objetos**
Describe cómo organizar los objetos dispuestos en un dibujo para modificar su nivel de apilamiento, agruparlos, combinarlos, alinearlos y distribuirlos, utilizar guías dinámicas o encaje en objetos, etc. Muestra la obtención de objetos a partir de la unión, recorte o intersección entre dos o más objetos. También indica la posibilidad de distribuir los objetos en capas.
- **Incluir texto**
Muestra cómo introducir texto en un dibujo y aplicarle atributos como negrita, cursiva, subrayado, etc., utilizando los dos tipos principales de texto: texto artístico y texto de párrafo. Describe la adaptación de la línea de un texto a la forma o trayecto de otro objeto, la creación de marcos de texto y cómo conectarlos o incluir caracteres que no están en el teclado.
- **Corrección del texto**
Describe cómo convertir texto artístico a texto de párrafo o viceversa. Presenta la edición de caracteres del texto por separado mediante la herramienta Forma y el ajuste del borde derecho del texto mediante la separación silábica. También se contempla la utilización de herramientas de ayuda a la hora de introducir texto, como la búsqueda de sinónimos y los sistemas de corrección rápida, ortográfica y gramatical del texto.
- **Formato del texto**
Contempla la aplicación de formatos a los párrafos de un texto, la alineación, sangría y espaciado de párrafos. También muestra cómo disponer datos en forma de tablas mediante tabuladores, distribuir el texto en varias columnas, crear listas con marcas o adaptar la forma de un marco de texto al contorno de un objeto.
- **Efectos especiales (I)**
Describe algunos de los comandos del menú Efectos de CorelDraw más eficaces de manipulación de objetos: añadir perspectiva, adaptar los objetos a una determinada forma o envoltura, crear límites para obtener siluetas, mezcla de objetos, convertir líneas en objetos con contorno y relleno, aplicar el bisel o la extrusión. También muestra la utilización de símbolos.
- **Efectos especiales (II)**
Muestra más efectos especiales que podemos aplicar a los objetos: silueta, efecto lente, transparencia, líneas de cota o los objetos PowerClip. También introduce el concepto de herramienta interactiva, es decir, que el efecto se produce al mismo tiempo que vamos aplicándolo con el ratón.
- **Base de datos e imágenes**
Describe cómo en CorelDraw se puede crear una base de datos con información sobre los dibujos. Esta base de datos se crea como si fuese una hoja de cálculo, con categorías de información organizadas en columnas. También muestra cómo importar bitmaps para utilizarlos en un dibujo y cómo vectorizar bitmaps o convertir objetos vectoriales en bitmaps.
- **Publicar documentos**
Estudia las posibilidades de CorelDRAW para publicar o crear documentos en formato PDF o en HTML, éstos últimos dirigidos a las páginas web: texto compatible HTML, imágenes web, hipervínculos, etc.
- **Impresión**
Describe el proceso a seguir para preparar los documentos de CorelDRAW para su correcta impresión. Se tratan aspectos como la administración de color, presentación preliminar, marcas de impresión, separaciones, fusión, etc.
- **Utilidades gráficas**
Introduce las utilidades gráficas que acompañan a la suite de CorelDRAW, como Corel CAPTURE, Corel BARCODE WIZARD y Bitstream Font Navigator.

- **Corel PHOTO-PAINT X3**

Presenta el espacio de trabajo de la aplicación de retoque fotográfico Corel PHOTO-PAINT X3 y las técnicas de edición y retoque de imágenes de calidad fotográfica, como realizar tenues cambios en la luminosidad, ajustar el enfoque y el color, añadir textos y otros objetos, intercambiar detalles con otras imágenes, eliminar defectos, editar películas, etc., con el fin de obtener imágenes espectaculares para ilustraciones y diseños útiles en publicidad, moda, Internet, etc.

- **Introducción a Corel PHOTO-PAINT**

Describe el paquete de diseño gráfico CorelDRAW Graphics Suite X3 y qué aplicaciones lo componen. Muestra la diferencia entre imágenes vectoriales y bitmaps o mapa de bits además de las partes principales del entorno de trabajo de Corel PHOTO-PAINT.

- **Obtener y guardar imágenes**

Muestra cómo abrir y guardar imágenes en archivos, obtener imágenes desde dispositivos como un escáner o una cámara digital, aumentar o reducir su tamaño y encuadrarlas dentro de la ventana de imagen con las herramientas Zoom y Mano, o recortar una parte de ellas. También describe la forma de obtener ayuda acerca del funcionamiento de la aplicación.

- **Dibujo de objetos**

Comienza describiendo cómo elegir los distintos tipos de colores: de primer plano, de fondo y de relleno. Explica las herramientas de dibujo para dibujar rectángulos, cuadrados, elipses, círculos, polígonos y líneas, así como la utilización de distintos pinceles y su configuración para pintar directamente en el fondo. En caso de error, se explica cómo deshacer y rehacer una o varias acciones.

- **Retoque a mano alzada**

Estudia las herramientas de retoque, que son aquellas que se utilizan para ajustar las zonas de la imagen previamente seleccionadas. Algunas de estas herramientas son: Borrador y Cuentagotas, así como distintos tipos de pinceles para deshacer zonas modificadas, reemplazar color, corregir los ojos rojos o rayas e imperfecciones, diseminador de imágenes, clonación o el pincel Efecto, que dispone de distintos efectos: manchar, perfilar, saturar, brillo, contraste, etc.

- **Máscaras, trayectos y canales**

Introduce los conceptos de máscara, trayecto y canal, muy útiles a la hora de seleccionar o recortar zonas o partes de la imagen para aplicarles cambios o transformaciones.

- **Manipulación de objetos**

Estudia técnicas básicas de manipulación de objetos en Corel PHOTO-PAINT: crear y copiar objetos, selección y transformación, agrupación, combinación y organización de objetos, etc., así como la aplicación de efectos en los bordes, sombras interactivas y transparencias.

- **Trabajar con texto**

Describe cómo incluir y modificar texto en las imágenes utilizando las herramientas que proporciona Corel PHOTO-PAINT.

- **Efectos especiales (I)**

Muestra la forma de aplicar efectos o filtros a las imágenes para producir efectos espectaculares. Algunos de estos efectos precisan de la utilización de máscaras para su aplicación a determinadas zonas de la imagen.

- **Efectos especiales (II)**

Contempla la aplicación de filtros para incluir lienzos, añadir o eliminar ruido de imágenes escaneadas, ajustar el brillo, contraste, equilibrio de color, etc., o a mejorar la calidad de una fotografía de forma sencilla desde el Laboratorio de ajuste de imagen.

- **Efectos especiales (III)**

Describe la aplicación de filtros para perfilar los bordes haciendo más nítidas las imágenes, a desenfocarlas para hacerlas más borrosas o añadir focos de iluminación. Muestra también cómo aplicar efectos a ciertas zonas de la imagen mediante lentes o a ensamblar varias imágenes para crear panorámicas. Muestra los cambios que producen los efectos creativos.

- **Conversión de imágenes**

Introduce al proceso de remuestreo para convertir imágenes: cambiar su tamaño, resolución, convertirlas a un modo de color distinto, etc. También se explica cómo crear películas o cómo grabar guiones, fundamentales cuando tenemos que aplicar un mismo proceso a muchas imágenes.

- **Publicar e imprimir**

Trata sobre la publicación o conversión de imágenes en otros formatos, como PDF o los formatos de imagen para la Web, como GIF, PNG y JPEG. También muestra cómo ajustar la imagen con la presentación preliminar antes de imprimirla en una impresora.

Adobe Fireworks CS4

Adobe

Se estudia la aplicación Adobe Fireworks, incluida dentro de la suite Adobe Creative Suite 4, que está especializada en el trabajo con imágenes y otros elementos dirigidos a ser mostrados en páginas web.

Idioma	Spanish
Requisitos	Browser: Microsoft Internet Explorer, 5.1
Horas de teoría	22
Horas de práctica	18



TOTAL HORAS DEL MODULO: 40 HORAS

Contenido

- **Adobe Fireworks CS4**

Descripción de la aplicación Adobe Fireworks, que está especializada en el trabajo con imágenes y otros elementos dirigidos a ser mostrados en páginas web.

- **Introducción a Fireworks**

Se presenta el entorno de trabajo de la aplicación Adobe Fireworks, describiéndose los principales elementos del entorno de trabajo de Fireworks, explicando la forma de trabajar con sus paneles y herramientas, guardando distintas configuraciones en espacios de trabajo. También se describe la utilización del sistema de ayuda del programa.
- **Trabajo con documentos**

Explica cómo crear y configurar los documentos en el programa Adobe Fireworks, estableciendo sus dimensiones y otros detalles, así como la forma de guardarlos. También se describe cómo modificar un documento existente y cómo recortar y rotar el lienzo.
- **Dibujo de objetos**

Se describen las diferencias entre las imágenes de mapa de bits y las imágenes vectoriales. Después se muestran las herramientas de dibujo del programa Adobe Fireworks, estudiando detenidamente la herramienta Pluma y describiendo la manera básica de modificar el trazo y el relleno de los objetos.
- **Edición de objetos (I)**

Presenta técnicas de edición de objetos en el programa Adobe Fireworks: cómo seleccionarlos, remodelar el trazado y aplicar transformaciones como escalar, inclinar, distorsionar o voltear.
- **Edición de objetos (II)**

Estudia técnicas de edición de objetos en el programa Adobe Fireworks, como la posibilidad de editar el trazo y el relleno aplicados en los mismos, así como la creación y aplicación de estilos.
- **Establecer colores**

Se estudia las distintas formas de elegir un color en Adobe Fireworks. También introduce el concepto de modelo de color y cómo crear colores personalizados para utilizarlos en los documentos.
- **Trabajar con texto**

Se describe la inclusión de texto en un documento de Adobe Fireworks. Se describen todas las posibilidades en cuanto a este aspecto: edición del texto, revisión ortográfica, aplicación de efectos, transformación del texto, etc.
- **Grupos, capas y símbolos**

Introduce los conceptos de símbolo e instancia en el programa Adobe Fireworks. También se describe la organización de los objetos de un documento respecto de su orden de apilamiento y alineación, así como la distribución de los objetos en capas y la forma de trabajar con estos elementos.
- **Mapa de bits (I)**

Se muestra el modo de trabajo con imágenes de mapa de bits en el programa Adobe Fireworks: cómo importarlas, las distintas formas de seleccionar áreas de estas imágenes y la edición de los píxeles de las mismas.
- **Mapa de bits (II)**

Estudio de técnicas para mejorar o modificar una imagen de mapa de bits con el programa Adobe Fireworks: ajuste de luces y sombras, corrección de color, aplicación de filtros y otras herramientas de retoque.
- **Mezclas, máscaras y filtros automáticos**

Introduce las técnicas de composición en Adobe Fireworks que consisten en utilizar los modos de mezcla para variar la transparencia o variación de colores entre dos objetos superpuestos. Se estudia también las máscaras de vectores y de mapa de bits y la aplicación de filtros automáticos a los objetos.

- **Zonas interactivas y divisiones**

Describe como crear en Adobe Fireworks elementos destinados a páginas web, como pueden ser mapas de imagen. Se explica cómo asignar vínculos a elementos del documento, así como la manera de dividirlo en distintas partes, para optimizar y exportar cada área por separado.

- **Botones, rollovers y menús**

Se estudia cómo crear elementos dinámicos en Adobe Fireworks con destino a ser incluidos en páginas web, como botones de acción y rollovers, así como aplicar comportamientos a botones y rollovers, además de la creación de menús emergentes.

- **Creación de animaciones**

Se explica la técnica para crear animaciones en el programa Adobe Fireworks, viendo las distintas posibilidades que brinda este programa. Describe la manera de previsualizar las animaciones en el entorno del programa y de exportarlas, así como el trabajo con los distintos estados de los que consta una animación.

- **Presentaciones**

Describe la forma de crear presentaciones de imágenes desde Adobe Fireworks, analizando las distintas opciones y posibilidades que permite el programa.

- **Optimizar y exportar**

Describe las técnicas para optimizar las imágenes creadas en Adobe Fireworks y exportarlas al formato de archivo más adecuado.

- **Automatización y HTML**

Presenta herramientas de Adobe Fireworks que facilitan el trabajo con la aplicación, como la búsqueda y reemplazo, los archivos de comandos y el procesamiento por lotes. Finaliza estudiando la configuración del HTML generado por este programa.