



# OUTLETS 2010. OFERTA 2X1.

## PRECIO:175 EUROS.

## Monográfico Photoshop CS4

### 1. Conceptos generales

- 1.1. Definición de mapa de bits versus imagen vectorial
- 1.2. Tamaño y resolución de un mapa de bits
- 1.3. Profundidad de color: bits por píxel
- 1.4. Modalidades de imagen
- 1.5. Diferencias entre trazado, capa y selección

### 2. El entorno de trabajo en Photoshop CS4

- 2.1. Elementos principales
- 2.2. Paletas principales
- 2.3. Guías, cuadrículas y reglas
- 2.4. Navegación por el documento

### 3. Obtención y creación de imágenes en Photoshop CS4

- 3.1. Desde cero
- 3.2. A través de escáner: los módulos TWAIN
- 3.3. Otras fuentes

### 4. Las herramientas de dibujo, retoque y control de Photoshop CS4

- 4.1. Lápiz y aerógrafo
- 4.2. Herramientas de pincel
- 4.3. Tampón
- 4.4. Borrador
- 4.5. Degradado y bote de pintura
- 4.6. Herramientas de retoque y control
- 4.7. Herramientas de trazados y formas básicas
- 4.8. Herramienta de texto

- 4.9. Herramientas de anotación
- 4.10. Personalizar las opciones de las herramientas

### **5. Selecciones y canales en Photoshop CS4**

- 5.1. Crear selecciones. Las herramientas de selección
- 5.2. Sumar y restar selecciones
- 5.3. Transformación de selecciones
- 5.4. Modificar selecciones
- 5.5. Invertir y extender selecciones
- 5.6. Seleccionar similar
- 5.7. Calar selecciones
- 5.8. Guardar selecciones
- 5.9. Trabajo básico con máscaras
- 5.10. Convertir trazados en selecciones

### **6. Ajustes y transformaciones básicas de la imagen con Photoshop CS4**

- 6.1. Cambio de tamaño y resolución de imagen
- 6.2. Cambio de tamaño de lienzo
- 6.3. Escala, rotación y distorsión
- 6.4. Control de brillo y contraste
- 6.5. Tono, brillo y saturación
- 6.6. Reemplazar color
- 6.7. Variaciones
- 6.8. Manejo de la paleta "Historia"
- 6.9. Otros ajustes

### **7. Filtros en Photoshop CS4**

- 7.1. Galería de filtros
- 7.2. Filtros de enfoque y desenfoco
- 7.3. Filtros artísticos, de bosquejo y de trazos de pincel
- 7.4. Filtros de distorsión
- 7.5. Filtros de estilización y pixelización
- 7.6. Filtros de interpretación
- 7.7. Filtros de ruido y textura
- 7.8. Otros

### **8. Opciones de impresión y almacenamiento del documento**

- 8.1. Opciones de impresión
- 8.2. Ajustar página
- 8.3. Imprimir documentos
- 8.4. Guardar documentos. Formatos principales

**Duración:** 20H

**Celebración:** 26 de Marzo, 9, 16 y 23 de Abril 2010. Viernes de 16.00-21.00H

**Coste:** 175 €

**Forma de Pago:** Pago completo antes del inicio del curso al realizar la matrícula.

# Monográfico Illustrator CS4

## 1 Conceptos generales

- 1.1. El dibujo vectorial
- 1.2. Illustrator como programa de ilustración vectorial
- 1.3. Illustrator como programa de maquetación de documentos
- 1.4. Aplicaciones de Illustrator en el mercado

## 2 El entorno de trabajo

- 2.1. La ventana de documento
- 2.2. Las paletas de herramientas, los paneles y los inspectores
- 2.3. Configuración de la página y ajuste de documento
- 2.4. Navegación y desplazamiento en el documento
- 2.5. Calidad de visualización
- 2.6. Reglas y cuadrículas
- 2.7. Utilización de las guías

## 3 El dibujo en Illustrator

- 3.1. Herramientas de selección
- 3.2. Aplicación de color a las figuras
- 3.3. Dibujo de figuras geométricas
- 3.4. Trazados y curvas Bézier
- 3.5. La herramienta de pincel y lápiz
- 3.6. Edición de trazados y curvas de Bézier
- 3.7. Herramientas de deformación
- 3.8. Las tijeras y la cuchilla
- 3.9. Creación de símbolos. El spray de símbolos
- 3.10. Live Trace

## 4 Modificación de figuras

- 4.1. Desplazamiento de objetos
- 4.2. Rotación y simetrías
- 4.3. Cambio de escala e inclinación
- 4.4. Modificación de atributos de contorno y relleno
- 4.5. Creación de mallas de degradado
- 4.6. Agrupar y unir objetos
- 4.7. Alinear objetos
- 4.8. Fusionar objetos
- 4.9. Operaciones de recorte

4.10. Duplicación y clonación de objetos

### **Trabajo con texto**

- 5.1. Creación de cajas de texto
- 5.2. Edición de fuentes y párrafos
- 5.3. Creación de sangrías y tabuladores
- 5.4. Opciones multilingües
- 5.5. El editor de texto
- 5.6. Buscar, reemplazar y corregir
- 5.7. Fluir texto dentro de forma geométrica
- 5.8. Unir texto y trazado
- 5.9. Operaciones con texto y gráficos
- 5.10. Trazar texto

### **6 Trabajo con color y atributos de relleno**

- 6.1. Tipos de color y tintas
- 6.2. Definición de colores en el mezclador
- 6.3. Añadir colores a la lista de colores
- 6.4. Conversión de tintas planas y colores de cuatricromía
- 6.5. Añadir colores de bibliotecas predefinidas a la lista de colores
- 6.6. Creación de degradados
- 6.7. Creación de estilos de color
- 6.8. Creación de motivos
- 6.9. Añadir efectos
- 6.10. Escala de grises coloreada

### **7 Capas**

- 7.1. Creación de capas
- 7.2. Bloqueo de capas
- 7.3. Control de visibilidad de capas
- 7.4. Capas plantilla
- 7.5. Desplazamiento de objetos en las capas
- 7.6. Capas y subcapas

### **8 Importación y exportación de ficheros**

- 8.1. Importar gráficos vectoriales
- 8.2. Importación de imágenes bitmap
- 8.3. Importación de texto
- 8.4. Exportar gráficos vectoriales
- 8.5. Exportar como imagen bitmap
- 8.6. Exportar texto
- 8.7. Exportar fichero Photoshop
- 8.8. Exportar fichero de Flash
- 8.9. Guardar como PDF
- 8.10. Guardar como SVG

### **9 Impresión**

- 9.1. Ajustar el documento
- 9.2. Ajustar página

9.3. Opciones de impresión

#### 10 Filtros

10.1. Filtros de color

10.2. Filtros de creación

10.3. Filtros de distorsión

10.4. Filtros de estilización

10.5. Otros

**Duración:** 20H

**Celebración:** 24 de Abril & 8, 15 y 22 de Mayo 2010. Sábados de 15.30-20.30H

**Coste:** 175 €

**Forma de Pago:** Pago completo antes del inicio del curso al realizar la matrícula.

# Monográfico Indesign CS4

## Contenidos

### 1. Conceptos básicos

1.1. InDesign como aplicación de maquetación

1.2. InDesign como aplicación para preimpresión

1.3. InDesign como herramienta para la Web

### 2. El entorno de trabajo de InDesign y Quark

2.1. Reglas

2.2. Cuadrícula

2.3. Líneas de base

2.4. Elementos principales

2.5. Paleta de herramientas

2.6. Barra de control

### 3. Configuración de páginas

3.1. Nuevo

3.2. Configuración del documento

3.3. Trabajar con páginas y dobles páginas

3.4. Numeración de páginas

3.5. Ajuste de diseño

3.6. Marcos y columnas

3.7. Uso de los master

#### **4. Trabajar con texto**

4.1. Marcos de texto

4.2. Enlace de texto

4.3. Inserción de caracteres de fuente

4.4. Estilos de texto y de párrafo

4.5. Visualización de elementos no imprimibles

4.6. Búsqueda y cambio de texto

4.7. Revisión ortográfica

4.8. Personalización del diccionario

4.9. Trabajo con tablas

4.10. El editor de artículos

#### **5. Herramientas**

5.1. Paleta de capas

5.2. Paleta de navegación

5.3. Paleta de páginas

5.4. Paletas de vínculos

5.5. Paleta de carácter

5.6. Paleta de formato de párrafos

5.7. Paleta de tabulaciones

5.8. Paleta de contorneo de texto

5.9. Paleta de artículo

5.10. Otras paletas de texto

5.11. Paleta localizador de trazados

#### **6. Herramientas Avanzadas**

6.1. Paleta de transformaciones

6.2. Paleta de líneas

6.3. Paleta de color y transparencia

6.4. Paleta de degradados

6.5. Paleta de atributos

6.6. Paletas de biblioteca

6.7. Paleta de muestras

6.8. Paletas de vista previa de salida

#### **7. Técnicas de maquetación**

7.1. Herramientas de selección

7.2. Herramienta de la pluma

7.3. Definir el contenido de un marco

7.4. Pegar texto dentro de imagen

7.5. Pegar imagen dentro de trazado

- 7.6. Invertir un trazado
- 7.7. Trayectoria de recortes
- 7.8. Efectos de vértice
- 7.9. Desvanecer una imagen

## 8. Técnicas avanzadas de maquetación

- 8.1. Trazados compuestos
- 8.2. Conversión de contornos de texto en trazados
- 8.3. Agrupación y desagrupación
- 8.4. Alineación de objetos
- 8.5. Bloqueo de objetos

## 9. Exportación

- 9.1. Exportación en HTML
- 9.2. Exportación en EPS
- 9.3. Exportación en archivo de preimpresión
- 9.4. Exportación en PDF

## 10. Preparación de impresión

- 10.1. Sobreimpresión y transparencia
- 10.2. Uso de las zonas de reventado

**Duración:** 20H

**Celebración:** 10, 17 & 24 de Abril y 8 de Mayo 2010. Sábados de 9-14H

**Coste:** 175 €

**Forma de Pago:** Pago completo antes del inicio del curso al realizar la matrícula.

# Monográfico Dreamweaver CS4

## 1. Conceptos básicos

- 1.1. Internet y la World Wide Web
- 1.2. Los servidores Web
- 1.3. Navegadores y editores de páginas Web
- 1.4. Principales lenguajes de edición de páginas Web
- 1.5. Contenido estático vs contenido dinámico
- 1.6. El concepto de sitio Web
- 1.7. Diseño WYSIWYG vs edición de código

## 2. El entorno de trabajo y las paletas principales de Dreamweaver

- 2.1. Principales tipos de documento en Dreamweaver CS3

- 2.2. Modos de visualización
- 2.3. El entorno de trabajo
- 2.4. La barra de inserción
- 2.7. Otros Paneles

### **3. Creación y gestión de sitios Web**

- 3.1. Diferencia entre sitio Web local y remoto
- 3.2. Definición de sitios Web
- 3.3. Control del sitio a través de la ventana "Sitio"
- 3.4. Cargar y descargar ficheros
- 3.5. Sincronizar sitios

### **4. Operaciones básicas con Dreamweaver**

- 4.1. Crear nuevos ficheros
- 4.2. Configuración general de la página Web
- 4.3. Inserción de texto
- 4.4. Inserción de imágenes

### **5. Principales metodologías de composición de páginas en Dreamweaver**

- 5.1. Principales metodologías
- 5.2. Composición de páginas con tablas
- 5.3. Composición con capas
- 5.4. Composición con estilos CSS

### **6. Inserción de elementos de interfaz, multimedia y de cabecera**

- 6.1. Insertar applets de Java
- 6.2. Insertar ActiveX y plug-ins
- 6.3. Insertar elementos Flash y Shockwave
- 6.4. Insertar fecha y comentarios
- 6.5. Elementos de cabecera

### **7. Formularios en Dreamweaver**

- 7.1. Necesidad y uso de los formularios
- 7.2. Interacción con el Servidor
- 7.3. Componentes
- 7.4. Aplicar estilos a un formulario
- 7.5. Comprobación de datos

### **8. Elementos activos: Plantillas y elementos de biblioteca**

- 8.1. Generalidades de los elementos activos
- 8.2. Creación y utilización de elementos de biblioteca
- 8.3. Creación de plantillas del sitio Web
- 8.4. Comandos e historial

## 9. Comportamientos en Dreamweaver

- 9.1. Los comportamientos en Dreamweaver
- 9.2. Asignación de comportamientos
- 9.3. Navegación:
- 9.4. Control de imagen
- 9.5. Trabajando con capas
- 9.6. Comprobar explorador y plug-in
- 9.7. Mensajes emergentes
- 9.8. Otros comportamientos

## 10. Utilidades y ayudas al diseño en Dreamweaver

- 10.1. Scripts
- 10.2. Guías
- 10.3. Barra de Herramientas de Programación
- 10.4. Contracción del código
- 10.5. Referencias HTML y JavaScript
- 10.6. Utilización de Fragmentos
- 10.7. Vista previa
- 10.8. Extensiones

**Duración:** 20H

**Celebración:** 8, 15, 22 y 29 de Mayo. Sábados de 15.30-20.30H

**Coste:** 175 €

**Forma de Pago:** Pago completo antes del inicio del curso al realizar la matrícula.

# Monográfico Flash CS4

## 1. Conceptos Básicos de Flash CS4

- 1.1. Flash CS4. Estructura y funcionalidad
- 1.2. La Web, el lenguaje HTML y su relación con Flash CS4
- 1.3. La Tecnología Flash Player

## 2. El entorno de trabajo de Flash CS4

- 2.1. Elementos principales
- 2.2. Configuración de la ventana del escenario
- 2.3. Principales ayudas visuales en pantalla

## 3. La aplicación de dibujo en Flash CS4

- 3.1. El lápiz y las figuras geométricas
- 3.2. Creación de trazados. La herramienta de la pluma
- 3.3. Las herramientas "Flecha" y "Subseleccionar"
- 3.4. La brocha
- 3.5. El tintero, el cubo de pintura, la transformación de relleno y el cuentagotas
- 3.6. La goma de borrar
- 3.7. Herramienta "Transformación libre"
- 3.8. Las herramientas de visualización
- 3.9. Las herramientas de selección
- 3.10. La herramienta de texto
- 3.11. Filtros Gráficos
- 3.12. Modos de mezcla

#### **4. Importar ficheros externos en Flash CS4**

- 4.1. Importar ficheros gráficos externos
- 4.2. Importar ficheros de vídeo
- 4.3. Importar a biblioteca

#### **5. Antes de animar en Flash CS4**

- 5.1. Creación y edición de grupos
- 5.2. Creación y edición de símbolos
- 5.3. Adquirir símbolos a través de bibliotecas
- 5.4. Creación y uso de bibliotecas compartidas
- 5.5. El "Explorador de películas"
- 5.6. Diferentes calidades de representación
- 5.7. Alineación de objetos
- 5.8. Creación de cuadrículas y duplicados distribuidos

#### **6. Animación en la línea de tiempo de Flash CS4**

- 6.1. Funcionamiento de la línea de tiempo
- 6.2. Insertar nuevos fotogramas
- 6.3. Insertar capas
- 6.4. Ocultar y bloquear capas
- 6.5. Interpolación de movimiento
- 6.6. Interpolación de forma
- 6.7. El "Papel Cebolla"
- 6.8. Animación mediante el asistente de transformación
- 6.9. Añadir efectos de animación
- 6.10. Trabajo con máscaras

#### **7. Sonido en Flash CS4**

- 7.1. Importar un sonido
- 7.2. Aplicación de efectos en ambos canales
- 7.3. Sincronización de sonidos
- 7.4. Calidad de sonido

#### **8. Interactividad en Flash CS4**

- 8.1. Creación de botones

- 8.2. Añadir comportamientos a fotogramas, botones y clips de película
- 8.3. Comportamientos de navegación
- 8.4. Comportamientos de manejo de clips de película
- 8.5. Comportamientos de sonido
- 8.6. Comportamientos de Web

#### 9. Publicar una animación con Flash CS4

- 9.1. SWF de Flash
- 9.2. HTML
- 9.3. Imagen Fija
- 9.4. Ficheros de vídeo digital
- 9.5. Proyector autoejecutables

#### 10. Fundamentos de Actionscript

**Duración:** 20H

**Celebración:** 27 de Marzo, 10, 17 y 24 de Abril 2010. Sábados de 15.30-20.30H

**Coste:** 175 €

**Forma de Pago:** Pago completo antes del inicio del curso al realizar la matrícula.

# Monográfico Actionscript 2.0 para Diseñadores

**Contenidos:**

## 1. Conceptos básicos

- 1.1. ¿Qué es ActionScript?
- 1.2. La ventana de acciones.
- 1.3. Normas de Sintaxis en ActionScript.
- 1.4. Eventos y acciones.
- 1.5. Asignación de acciones y eventos.
- 1.6. Concepto de programación orientada a objetos.
- 1.7. La importancia de los sufijos.
- 1.8. Utilidad de la función trace.

## 2. Objetos visibles y contenedores. Trabajo con variables

- 2.1. Nuevos objetos en ActionScript 3.0

- 2.2. Display List y anidación de objetos.
- 2.3. ¿Qué es y para qué sirve una variable?
- 2.4. Creación y declaración de variables
- 2.5. Visualización de variables en campos de texto dinámicos
- 2.6. Operaciones básicas con variables
- 2.7. Ámbitos de las variables

### **3. Sintaxis con puntos**

- 3.1. Sintaxis basada en lenguaje orientado a objetos.
- 3.2. Utilización de la sintaxis para cambio de propiedades y métodos.
- 3.3. Sintaxis para anidación de objetos.

### **4. Operaciones condicionales**

- 4.1. Creación de una estructura condicional simple con "if... then".
- 4.2. Creación de condicionales compuestas con "if... then... else".
- 4.3. Creación de condicionales de múltiple opción con "switch".
- 4.4. El operador terciario.

### **5. Creación de bucles de repetición**

- 5.1. Creación de una estructura de repetición con "while".
- 5.2. Creación de una estructura de repetición con "dwhile".
- 5.3. Creación de una estructura de repetición con "for".

### **6. Control de propiedades de los clips de película**

- 6.1. Control de la posición.
- 6.2. Control de tamaño.
- 6.3. Control de rotación.
- 6.4. Control de visibilidad y transparencia.
- 6.5. Control de propiedades 3D.
- 6.6. Control de símbolos anidados y objetos cargados externamente.

### **7. Creación de elementos de interfaz**

- 7.1. Creación de elementos mediante componentes.
- 7.2. Creación de elementos con programación, creación de instancias.
- 7.3. Barras de Scroll.
- 7.4. Barras de precarga.
- 7.5. Menús desplegados.
- 7.6. Creación de formularios.

### **8. Trabajo con sonido**

- 8.1. Carga externa de un sonido vs importación.
- 8.2. Control de reproducción.
- 8.3. Control de volumen.
- 8.4. Control de balance.

### **9. Otras operaciones con programación**

- 9.1. El método addChild ().
- 9.2. Ubicación de símbolos en el escenario. GetChildAt(), numChildren(), etc.
- 9.3. El método removeChild ().
- 9.4. Aplicar acciones en bloque a objetos anidados.

## **10. Los arrays**

- 10.1. Diferentes formas de crear arrays
- 10.2. Los objetos
- 10.3. La nueva clase Vector

**Duración:** 20H

**Celebración:** 15, 22 & 29 de Mayo y 5 de Junio 2010. Sábados de 9-14 H

**Coste:** 175 €

**Forma de Pago:** Pago completo antes del inicio del curso al realizar la matrícula.

# **Monográfico de After Effects**

## **1. Conceptos generales**

- 1.1 El vídeo digital
- 1.2 After Effects y aplicaciones de edición "no-lineal"
- 1.3 La metodología de trabajo en After Effects

## **2. El entorno de trabajo**

- 2.1 El proyecto
- 2.2 Los "Footage" o elementos del proyecto
- 2.3 La ventana de composición
- 2.4 La ventana de previsualización
- 2.5 La paleta de herramientas
- 2.6 Los paneles
- 2.7 El diagrama de flujo

## **3. Técnicas básicas de composición**

- 3.1 Creación de un proyecto
- 3.2 Colocar un "Footage" en la composición
- 3.3 Las capas
- 3.4 Edición de capas
- 3.5 Bloqueo y visualización de capas
- 3.6 Organización de capas
- 3.7 Inserción de sólidos
- 3.8 Inserción de texto

## **4. Técnicas básicas de animación y visualización**

- 4.1 Configuración y conceptos básicos de animación
- 4.2 Animar posición
- 4.3 Animar rotación y tamaño
- 4.4 Animar opacidad
- 4.5 Introducir sonido y vídeo
- 4.6 Previsualizar animación
- 4.7 Tipos de visualización de animación
- 4.8 Control de velocidad y velocidad de **keyframes**

## 5. Aplicación de efectos

- 5.1 Aplicar un efecto a una capa
- 5.2 Animar un efecto
- 5.3 **Motion Blur**
- 5.4 **Frame Blending**
- 5.6 **Motion Tracker**
- 5.7 Herramientas "Paint"

## 6. Máscaras

- 6.1 Creación de máscaras
- 6.2 Edición de máscaras
- 6.3 Animación de máscaras
- 6.4 Máscaras **rotobézier**

## 7. Trabajo en 3D

- 7.1 Concepto de 3D en After Effects
- 7.2 Creación de objetos 3D
- 7.3 Animación de movimientos 3D
- 7.4 Inserción de luces
- 7.5 Previsualización de objetos 3D

## 8. Render de animaciones

- 8.1 El proceso de **render**
- 8.2 **Render** a partir de una composición
- 8.3 El "Render Queue"

## 9. Preparación de un proyecto

- 9.1 Ajuste de proyecto
- 9.2 Compilación de materiales en un proyecto

## 10. Exportar

- 10.1 Exportar como imagen fija
- 10.2 Exportar sonido
- 10.3 Exportar como imagen en movimiento

**Duración:** 20H

**Celebración:** 5, 12 y 19 de Junio & 3 de Julio 2010. Sábados de 15.30-20.30H

**Coste:** 175 €

**Forma de Pago:** Pago completo antes del inicio del curso al realizar la matrícula.