



Programa del curso profesional:

Experto en diseño y animación 3D

WWW.OPOSICIONESYCURSOS.ES

Metodología

El Curso será desarrollado con una metodología Semipresencial. El sistema está organizado ateniéndonos en todo momento a las necesidades del alumno de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso en las tutorías presenciales así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación.

Profesorado

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes:

Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licenciados/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadores/as sociales etc...

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

- Por el aula virtual,
- Por e-mail
- Por teléfono

Prácticas

Tenemos convenios de prácticas con las mejores empresas de cada sector y existe la posibilidad, siempre contando con la disponibilidad del alumno, de la realización de estas prácticas para afianzar sus conocimientos teóricos.

Medios y materiales docentes

- Temario desarrollado. Manuales, CD, DVD (si es el caso), cuadernos de ejercicios etc...
- Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.
- Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



Orientación Laboral

Disponemos en nuestro equipo de psicólogos y psicopedagogos que orientarán al alumno sobre la forma de realizar su currículum y sobre las oportunidades existentes en el mercado laboral para la profesión elegida. Disponemos de Bolsa de trabajo y de agencia de colocación.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo



OBJETIVOS

3D Studio Max es el software de generación 3D más utilizado a nivel profesional. Kimetix ofrece con este programa la posibilidad de crear escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales. Complete un curso que le permitirá modelar en 3 dimensiones todo lo que su imaginación pueda ser capaz de crear. AutoCAD le suministra una capacidad para el dibujo 2D y 3D ilimitada y espectacular. La formación que recibirá al realizar este programa formativo abarca las 3 dimensiones, por lo que es realmente completo, utilizando una pedagogía eminentemente práctica y efectiva que le permitirá avanzar fácilmente. Imprescindible el manejo de esta aplicación en numerosos entornos profesionales: Arquitectura, ingenierías, diseños industriales... El programa formativo incluye simulaciones de programas reales por lo que no es imprescindible tenerlo instalado. Además son numerosas las prácticas paso a paso, así como las explicaciones audiovisuales y los cuestionarios.

TEMARIO

3D Studio MAX 2015 para animación

1 Conociendo 3ds Max 2015

- 1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 2015
- 1.2 Requerimientos técnicos
- 1.3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 2015
- 1.4 Flujo de trabajo de un proyecto
- 1.5 El Interfaz de Usuario (IU)
- 1.6 Barra de menus
- 1.7 Barras de herramientas
- 1.8 Visores
- 1.9 La pestaña Ventanas gráficas
- 1.10 Trabajar en modo experto
- 1.11 Desactivación de un visor
- 1.12 Control de representación de visores

- 1.13 Selección de niveles de degradación adaptativa
- 1.14 Usar la herramienta de navegación ViewCube
- 1.15 Trabajar con el control SteeringWheels
- 1.16 Trabajar imágenes de fondo en los visores
- 1.17 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk 3ds Max 2015
- 1.18 Cargar escenas guardadas
- 1.19 Guardar escenas
- 1.20 Guardar selecciones
- 1.21 Salir de Autodesk 3ds Max 2015
- 1.22 Práctica - Peon de ajedrez
- 1.23 Práctica - La interfaz
- 1.24 Cuestionario: Conociendo 3ds Max 2015

2 Creación de primitivas

- 2.1 Primitivas estándar
- 2.2 Caja (Box)
- 2.3 Cono (Cone)
- 2.4 Esfera (Sphere)
- 2.5 Geoesfera (GeoSphere)
- 2.6 Cilindro (Cylinder)
- 2.7 Tubo (Tube)
- 2.8 Toroide (Torus)
- 2.9 Pirámide (Pyramid)
- 2.10 Tetera (Teapot)
- 2.11 Plano (Plane)
- 2.12 Primitivas extendidas
- 2.13 Poliedro (Hedra)
- 2.14 Nudo toroide (TorusKnot)
- 2.15 Caja Chaflán (ChamferBox)
- 2.16 Cilindro Chaflán (ChamferCyl)
- 2.17 Bidón (OilTank)
- 2.18 Capsula (Capsule)
- 2.19 Huso (Spindle)
- 2.20 Extrusión en L (L-Ext)
- 2.21 Gengon
- 2.22 Extrusión en C (C-Ext)
- 2.23 Onda Anillo (RingWave)
- 2.24 Hose
- 2.25 Prisma (Prism)
- 2.26 Cuadrículas de corrección
- 2.27 Creación de primitivas con el teclado

- 2.28 Modificación de primitivas
- 2.29 Practica - Primitivas animadas
- 2.30 Cuestionario: Creación de primitivas

3 Selección de objetos

- 3.1 Introducción a la selección de objetos
- 3.2 Selección de objetos individuales con el ratón
- 3.3 Selección por región
- 3.4 Modos de región parcial y completa
- 3.5 Selección por nombres de objetos
- 3.6 Selección por color
- 3.7 Conjuntos de selección con nombre
- 3.8 Filtros de selección
- 3.9 Seleccionar por capa
- 3.10 Bloquear conjunto de selección
- 3.11 Grupos
- 3.12 Practica - Selección
- 3.13 Cuestionario: Selección de objetos

4 Representación de los objetos

- 4.1 Colores de objeto
- 4.2 Selector de colores
- 4.3 Definición de colores personalizados
- 4.4 Selección de objetos por color
- 4.5 Opciones de representación
- 4.6 Color de presentación
- 4.7 Ocultar (No mostrar objetos)
- 4.8 Congelar objetos
- 4.9 Optimización de la presentación
- 4.10 Presentación de vínculos
- 4.11 Practica - Creación de logotipos flotantes
- 4.12 Practica - Rayos láser animados
- 4.13 Cuestionario: Representación de los objetos

5 Transformación de objetos

- 5.1 Aplicación de transformaciones
- 5.2 Desplazamiento de objetos
- 5.3 Rotación de objetos
- 5.4 Escala de objetos
- 5.5 Animación de transformaciones
- 5.6 Coordenadas de transformación

- 5.7 Centros de transformacion
- 5.8 Uso de las restricciones a los ejes
- 5.9 Practica - Transformaciones
- 5.10 Cuestionario: Transformación de objetos

6 Vista esquematica

- 6.1 Utilidad de la vista esquematica
- 6.2 Trabajar con la vista esquematica
- 6.3 Ventana Schematic View
- 6.4 Configuracion de la vista esquematica
- 6.5 Operaciones basicas en la ventana Schematic View
- 6.6 Practica - Pelota de futbol
- 6.7 Practica - Modelado de un cepillo de dientes
- 6.8 Cuestionario: Vista esquematica

7 Camaras

- 7.1 Camaras en 3ds Max
- 7.2 Crear camaras
- 7.3 Creacion de una vista de camara
- 7.4 Mover las camaras
- 7.5 Parametros de la camara
- 7.6 Practica - Placa Corporativa
- 7.7 Practica - El ataque del platillo
- 7.8 Cuestionario: Cámaras

8 Materiales

- 8.1 Editor de materiales
- 8.2 Ventanas de presentacion preliminar del Editor de materiales
- 8.3 Controles de materiales
- 8.4 Aplicacion de materiales a los objetos de una escena
- 8.5 Material-Map Browser
- 8.6 Definicion de los parametrosbasicos de un material
- 8.7 Almacenamiento de materiales nuevos
- 8.8 Otro tipo de materiales no estandar
- 8.9 Imagenesbitmap
- 8.10 Utilizacion de imagenesbitmap en materiales
- 8.11 Coordenadas de mapeado
- 8.12 El modificador Mapa UVW
- 8.13 Materiales de procedimiento
- 8.14 Materiales Matte-Shadow
- 8.15 Materiales de emision de rayos (Raytrace)

- 8.16 Practica - Juego de bolos
- 8.17 Practica - Mapeado por cara
- 8.18 Cuestionario: Materiales

9 Metodosbasicos de animacion

- 9.1 Introduccion a las animaciones
- 9.2 Utilizacion del cuadro de dialogo Configuracion de tiempo
- 9.3 Animaciones previas
- 9.4 Trayectorias
- 9.5 Track View
- 9.6 Las ventanas Arboljerarquico y Edicion
- 9.7 Asignacion de controladores
- 9.8 Filtros
- 9.9 Tipos fuera de rango
- 9.10 Inclusion de sonidos en Track View
- 9.11 Barra de pistas (Track Bar)
- 9.12 Practica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
- 9.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

10 Jerarquias y cinematica

- 10.1 Jerarquia de objetos
- 10.2 Cinematica directa
- 10.3 Vinculacionjerarquica de objetos
- 10.4 Bloqueo de ejes en una jerarquia
- 10.5 Liberacion de ejes vinculados
- 10.6 Cinematica inversa (CI)
- 10.7 Definicion de parametros de union

11 Posproduccion de escenas

- 11.1 Edicion en Video Post
- 11.2 Barra de herramientas de Video Post
- 11.3 Barra de estado de Video Post
- 11.4 Composicion en Video Post
- 11.5 Generacion de una salida en archivo
- 11.6 Efectos de representacion
- 11.7 Cuestionario Posproduccion de escenas
- 11.8 Cuestionario: Posproducción de escenas
- 11.9 Cuestionario: Cuestionario final

AutoCAD 2015 3D

1 Primer contacto con AutoCAD

- 1.1 Informacion del programa
- 1.2 Novedades de AutoCAD 2015
- 1.3 Requisitos del sistema
- 1.4 Ejecucion de AutoCAD
- 1.5 Pantalla de bienvenida de AutoCAD
- 1.6 Cuadro de dialogo Inicio
- 1.7 Abrir un dibujo existente
- 1.8 Empezar un dibujo desde el principio
- 1.9 Empezar un dibujo basado en una plantilla
- 1.10 Utilizar asistentes para configurar un dibujo nuevo
- 1.11 Buscar archivos de dibujo para abrirlos
- 1.12 Guardar archivos de dibujo
- 1.13 Cerrar un dibujo
- 1.14 Salir de AutoCAD
- 1.15 Practica - Creacion de dibujos nuevos
- 1.16 Cuestionario: Primer contacto con AutoCAD

2 Interfaz y entorno de dibujo

- 2.1 La pantalla de trabajo del nuevo AutoCAD
- 2.2 Uso del raton
- 2.3 Menus contextuales
- 2.4 Organizacion de las Ventanas de vista
- 2.5 Guardar la configuracion de Ventanas graficas
- 2.6 Visualizacion del dibujo
- 2.7 Zoom (acercar o alejar una vista)
- 2.8 Zoom en tiempo real
- 2.9 Encuadre
- 2.10 Vista preliminar
- 2.11 Configurar la visualizacion de la interfaz
- 2.12 Perfiles de usuario
- 2.13 Practica - Creacion de una pieza mecanica
- 2.14 Practica - Visualizacion con Zoom y Encuadre
- 2.15 Cuestionario: Interfaz y entorno de dibujo

3 Configurando el dibujo

- 3.1 Conjuntos de planos
- 3.2 Estableciendo la escala
- 3.3 Unidades de dibujo
- 3.4 Ubicacion geografica de un dibujo
- 3.5 Utilizacion de capas

- 3.6 Creacion de capas
- 3.7 Convertir una capa en actual
- 3.8 Desactivar y activar capas
- 3.9 Inutilizacion de capas
- 3.10 Bloquear y desbloquear capas
- 3.11 Cambio de las propiedades de las capas
- 3.12 Filtracion de capas
- 3.13 Eliminacion de capas
- 3.14 Capa previa
- 3.15 Estados de capa
- 3.16 Cuestionario: Configurando el dibujo

4 Ayudas de dibujo

- 4.1 Dibujo de forma precisa
- 4.2 Rejilla
- 4.3 Modo Forzcursor
- 4.4 Referencias de dibujo
- 4.5 Activacion de referencias a objetos implícitas
- 4.6 Orto
- 4.7 AutoTrack
- 4.8 Entrada dinamica
- 4.9 Punto
- 4.10 Dividir un objeto
- 4.11 Graduar un objeto
- 4.12 Barra de herramientas Consultar
- 4.13 Linea auxiliar
- 4.14 Rayos
- 4.15 Igualar propiedades
- 4.16 Practica - Utilizacion del rastreo y de Autosnap
- 4.17 Cuestionario: Ayudas de dibujo

5 Trabajo en 3D

- 5.1 Conceptos basicos sobre 3D
- 5.2 Vistas estandar
- 5.3 Vistas isometricas
- 5.4 Definicion de un sistema de coordenadas en el espacio 3D
- 5.5 Trabajar con varias Ventanas graficas
- 5.6 Uso de vistas ortogonales e isometricas
- 5.7 Grupo Vistas
- 5.8 ViewCube
- 5.9 Creacion de vistas de camara

- 5.10 Visualización dinámica
- 5.11 Órbita libre
- 5.12 Órbita continua 3D
- 5.13 Ruedas de navegación (Steering Wheels)
- 5.14 Herramientas de las ruedas de navegación
- 5.15 Encuadre 3D
- 5.16 Zoom 3D
- 5.17 Pivotar
- 5.18 Ajustar distancia
- 5.19 Paseo y vuelo por un dibujo
- 5.20 Planos de delimitación de ajustes 3D
- 5.21 Definir una vista mediante el tripode
- 5.22 Práctica - Vistas de piezas
- 5.23 Cuestionario: Trabajo en 3D

6 Creación de modelos 3D

- 6.1 Descripción general del modelado 3D
- 6.2 Creación de mallas
- 6.3 Creación de primitivas de mallas 3D
- 6.4 Creación de mallas a partir de otros objetos
- 6.5 Creación de mallas personalizadas (originales)
- 6.6 Creación de mallas mediante conversión
- 6.7 Superficies
- 6.8 Creación de superficies de Procedimiento
- 6.9 Creación de superficies NURBS
- 6.10 Creación de sólidos y superficies a partir de líneas y curvas
- 6.11 Extrusión
- 6.12 Barrido
- 6.13 Solevación
- 6.14 Revolución
- 6.15 Pulsar o tirar de áreas delimitadas
- 6.16 Creación de primitivas de sólidos 3D
- 6.17 Práctica - Creación de una mesa
- 6.18 Práctica - Suplados
- 6.19 Práctica - Construcción de llaves 3D
- 6.20 Práctica - Creación de habitación en 3D
- 6.21 Práctica - Construcción de un templo
- 6.22 Cuestionario: Creación de modelos 3D

7 Modificación de objetos 3D

- 7.1 Información general sobre la modificación de objetos 3D

- 7.2 Uso de gizmos para modificar objetos
- 7.3 Uso de pinzamientos de subobjetos 3D
- 7.4 Uso de pinzamientos para editar solidos 3D y superficies
- 7.5 Objetos de seccion
- 7.6 Operaciones booleanas con solidos
- 7.7 Edicion de solidos
- 7.8 Edicion de superficies
- 7.9 Edicion de superficies NURBS
- 7.10 Edicion de mallas
- 7.11 Adicion de pliegues a una malla
- 7.12 Modificacion de caras de malla
- 7.13 Creacion y cierre de huecos de malla
- 7.14 Practica - Pieza solida 3D
- 7.15 Practica - Perspectiva isometrica
- 7.16 Practica - Acotacion de solidos
- 7.17 Practica - Edicion de superficies
- 7.18 Practica - Edicion de mallas
- 7.19 Cuestionario: Modificación de objetos 3D

8 Representacion y modelizado de objetos

- 8.1 Estilos visuales
- 8.2 Introduccion al modelizado
- 8.3 Eliminacion de superficies ocultas
- 8.4 Configuracion de las condiciones de modelizado
- 8.5 Creacion de valores predefinidos de modelizado personalizados
- 8.6 Control del entorno de renderizado
- 8.7 Iluminacion
- 8.8 Tipo de luces
- 8.9 Uso de sombras
- 8.10 Materiales
- 8.11 Aplicacion de materiales
- 8.12 Mapeado
- 8.13 Ajuste de mapas en objetos y caras
- 8.14 Guardado de imagenes modelizadas
- 8.15 ShowMotion
- 8.16 Practica - Renderizacion de una pieza solida 3D
- 8.17 Practica - Modelando vistas
- 8.18 Practica - Desarrollo de una salita en 3D
- 8.19 Cuestionario: Representación y modelizado de objetos

9 Apendice

9.1 Comandos y Variables de AutoCAD 2015

9.2 Cuestionario: Cuestionario final

Illustrator CS5

1 Qué es Adobe Illustrator

1.1 Introducción a Adobe Illustrator

1.2 Imágenes vectoriales y diferencias con otras de imágenes

1.3 Definición de resolución

1.4 Tamaño de archivo

1.5 Requerimientos mínimos del sistema

1.6 Entrar en Illustrator

1.7 Modos de visualización

1.8 Área de trabajo

1.9 Ventana documento

1.10 Las reglas

1.11 La cuadrícula

1.12 Las guías

1.13 Cuadro de herramientas

1.14 Grupo de Paneles

1.15 Salir de Adobe Illustrator

1.16 Práctica - Introducción a Adobe Illustrator

1.17 Cuestionario: Qué es Adobe Illustrator

2 Gestión de documentos

2.1 Diferentes formatos

2.2 Formato AI

2.3 Abrir un documento

2.4 Crear un documento nuevo

2.5 Colocar un archivo

2.6 Guardar un archivo

2.7 Guardar como plantilla

2.8 Guardar para Web y dispositivos

2.9 Guardar sectores seleccionados

2.10 Guardar para Microsoft Office

2.11 Exportar

2.12 Práctica - Crear, modificar y guardar un archivo

2.13 Cuestionario: Gestión de documentos

3 Panel Herramientas y Formas básicas de diseño

3.1 El panel de Herramientas

3.2 Formas Básicas

- 3.3 Color de relleno y de trazo
- 3.4 Barra de Opciones
- 3.5 Comandos Deshacer y Rehacer
- 3.6 Práctica - Crear formas básicas
- 3.7 Práctica - Crear una carta de Navidad
- 3.8 Cuestionario: Panel Herramientas y formas básicas de diseño

4 Herramientas de Selección

- 4.1 Trazados vectoriales
- 4.2 Herramienta Selección
- 4.3 Herramienta Selección directa
- 4.4 Herramienta Selección de grupos
- 4.5 Herramienta Varita mágica
- 4.6 Herramienta Lazo
- 4.7 Menú Seleccionar
- 4.8 Modo de aislamiento
- 4.9 Comandos Cortar, Copiar, Pegar
- 4.10 Práctica - Selección y Selección directa
- 4.11 Cuestionario: Herramientas de selección

5 Diseño de líneas

- 5.1 Herramienta Segmento de línea
- 5.2 Herramienta Arco
- 5.3 Herramienta Espiral
- 5.4 Herramienta Cuadrícula rectangular
- 5.5 Herramienta Cuadrícula polar
- 5.6 Herramientas de dibujo a mano alzada
- 5.7 Herramienta Lapiz
- 5.8 Herramienta Suavizar
- 5.9 Herramienta Borrador de trazados
- 5.10 Herramienta Borrador
- 5.11 Herramienta Tijeras
- 5.12 Herramienta Cuchilla
- 5.13 Práctica - Dibujando con la herramienta Lapiz
- 5.14 Cuestionario: Diseño de líneas

6 Herramienta Pincel

- 6.1 Pinceles
- 6.2 Herramienta Pincel
- 6.3 Pinceles caligráficos
- 6.4 Pinceles de arte

- 6.5 Pinceles de dispersión
- 6.6 Pinceles de motivo
- 6.7 Pincel de cerdas
- 6.8 Crear y modificar pinceles
- 6.9 Convertir y eliminar trazos de pincel
- 6.10 Pincel de manchas
- 6.11 Práctica - Creación de pinceles personalizados
- 6.12 Práctica - Modificación de pinceles de motivo
- 6.13 Cuestionario: Herramienta Pincel

7 Herramienta Pluma y panel Trazo

- 7.1 Herramienta Pluma
- 7.2 Dibujar con la Pluma
- 7.3 Convertir puntos de ancla
- 7.4 Trazar líneas mixtas
- 7.5 Modificar segmentos y puntos de ancla
- 7.6 Añadir y eliminar puntos de ancla
- 7.7 Cerrar un trazado abierto
- 7.8 Panel Trazo
- 7.9 Práctica - Redibujar y colorear imágenes con la Pluma
- 7.10 Práctica - Redibujar imágenes con la Pluma
- 7.11 Cuestionario: Herramienta Pluma y panel Trazo

8 El Color en Illustrator

- 8.1 Modos de color
- 8.2 Cambiar de un modo a otro
- 8.3 Seleccionar colores
- 8.4 Panel Color
- 8.5 Panel Muestras
- 8.6 Panel Degradado
- 8.7 Herramienta Degradado
- 8.8 Herramienta Pintura interactiva
- 8.9 Herramienta Cuentagotas
- 8.10 Práctica - Color degradado
- 8.11 Práctica - Pintura interactiva
- 8.12 Cuestionario: El color en Illustrator

9 Transformar y Organizar Objetos

- 9.1 Transformación de objetos
- 9.2 Herramienta Transformación libre
- 9.3 Herramientas de transformación

- 9.4 Opciones de las herramientas de transformación
- 9.5 Panel Transformar
- 9.6 Organizar Objetos
- 9.7 Agrupar, Bloquear, Ocultar objetos
- 9.8 Expandir objeto
- 9.9 Alinear y distribuir objetos
- 9.10 Práctica - Herramientas de Transformación
- 9.11 Cuestionario: Transformar y organizar objetos

10 Distorsión y Envoltentes

- 10.1 Distorsión con Transformación libre
- 10.2 Distorsión con herramientas de Efectos líquidos
- 10.3 Herramienta Anchura
- 10.4 Envoltentes
- 10.5 Calco interactivo
- 10.6 Cuadrícula de perspectiva
- 10.7 Dibujar en Cuadrícula de perspectiva
- 10.8 Colocar objetos en Cuadrícula de perspectiva
- 10.9 Práctica - Crear árbol de navidad
- 10.10 Práctica - Practicar con creador de formas
- 10.11 Cuestionario: Distorsión y envoltentes

11 Combinar objetos

- 11.1 Herramienta Fusión
- 11.2 Efectos de Buscatrazos
- 11.3 Formas compuestas
- 11.4 Trazados compuestos
- 11.5 Práctica - La herramienta Fusión
- 11.6 Cuestionario: Combinar objetos

12 El texto en Illustrator

- 12.1 Herramientas de texto
- 12.2 Modificar el tamaño de un área de texto
- 12.3 Opciones texto de área y texto en trazado
- 12.4 Enlace de áreas de texto
- 12.5 El panel Caracter
- 12.6 El panel Párrafo
- 12.7 Tabulaciones y Pictograma
- 12.8 El panel Pictogramas
- 12.9 Ceñir texto a un objeto
- 12.10 Importación de texto

- 12.11 Práctica - La herramienta Texto
- 12.12 Cuestionario: El texto en Illustrator

13 Transformar texto ortografía y estilos de texto

- 13.1 Convertir texto en contornos
- 13.2 Rotar texto
- 13.3 Reflejar y voltear el texto en el trazado
- 13.4 Texto con envolventes
- 13.5 Revisión ortográfica
- 13.6 Buscar y reemplazar texto
- 13.7 Fuentes y estilos de fuentes
- 13.8 Fuentes no instaladas en el sistema
- 13.9 Fuentes OpenType
- 13.10 Práctica - Estilos de párrafo y caracter
- 13.11 Cuestionario: Transformar texto, ortografía y estilos de texto

14 Capas y transparencias

- 14.1 Panel Capas
- 14.2 Mover un objeto a una capa diferente
- 14.3 Transparencias
- 14.4 Panel Transparencia
- 14.5 Máscaras
- 14.6 Práctica - Crear un reflejo
- 14.7 Cuestionario: Capas y Transparencias

15 Efectos de Illustrator

- 15.1 Efectos
- 15.2 Efectos 3D
- 15.3 Buscatrazos
- 15.4 Convertir en forma
- 15.5 Deformar
- 15.6 Distorsionar y transformar
- 15.7 Estilizar
- 15.8 Filtros SVG
- 15.9 Marcas de recorte
- 15.10 Rasterizar
- 15.11 Trazado
- 15.12 Práctica - Crear una copa 3D
- 15.13 Cuestionario: Efectos de Illustrator

16 Efectos Photoshop

- 16.1 Efectos Photoshop
- 16.2 Filtros Artísticos
- 16.3 Bosquejar
- 16.4 Desenfocar
- 16.5 Distorsionar
- 16.6 Enfocar
- 16.7 Estilizar
- 16.8 Pixelizar
- 16.9 Textura
- 16.10 Trazos de pincel
- 16.11 Video
- 16.12 Práctica - Efecto Bokeh
- 16.13 Cuestionario: Efectos de Photoshop

17 Panel Símbolos y estilos gráficos

- 17.1 Panel Simbolos
- 17.2 Estilos gráficos
- 17.3 Práctica - Crear bolas de billar
- 17.4 Cuestionario: Panel Símbolos y Estilos gráficos

18 Exportación y archivos PDF

- 18.1 Exportar ilustraciones
- 18.2 Exportar en formato DWG o DXF
- 18.3 Exportar en formato SWF
- 18.4 Exportar en formato PSD
- 18.5 Exportar en formato JPEG
- 18.6 Archivos con formato PDF
- 18.7 Guardar para Microsoft Office
- 18.8 Cuestionario: Exportación y archivos PDF

19 Gráficas y gráficas de datos

- 19.1 Gráficas
- 19.2 Modificar una gráfica
- 19.3 Crear Gráficas con Efecto 3D
- 19.4 Gráficas de datos
- 19.5 El panel Variables
- 19.6 Práctica - Gráfica de columnas en 3D
- 19.7 Cuestionario: Gráficas y gráficas de datos

20 Mesas de trabajo y acciones

- 20.1 Mesas de trabajo

20.2 Panel Mesas de trabajo

20.3 Acciones en Illustrator

20.4 Cuestionario: Mesas de trabajo y acciones

21 Gráficos Web

21.1 Gráficos para Web

21.2 Contenido para dispositivos móviles

21.3 Sectores

21.4 Mapas de imágenes

21.5 Guardar para Web y dispositivos

21.6 Animaciones con Illustrator

21.7 Práctica - Crear una animación SWF

21.8 Práctica - Crear una Web mediante Sectores

21.9 Cuestionario: Gráficos Web

21.10 Cuestionario: Cuestionario final