

Master en Diseño Gráfico

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.com.mx





TEMARIO

Sistema Operativo Mac | 2 h
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Redes Sociales
 Curso de After Effects
 Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

Hoy en día existen más similitudes que diferencias entre los sistemas operativos de una Mac y una PC. Pero además de reunir las mejores características de todos los sistemas existentes, Mac OS X está realmente enfocado a desarrollar cualquier actividad relacionada con el diseño gráfico y todos los medios digitales.

OBJETIVO

Manejar con soltura los componentes que operan el sistema para así aprovechar al máximo el equipo; además de asegurar el uso correcto de toda la información con la que trabajaremos de aquí en adelante, procesando, ordenando, manipulando y resguardando ésta con mucha mayor eficiencia y facilidad.

1. CARACTERÍSTICAS ESENCIALES

- ◆ Encendido y apagado del equipo de cómputo
- ◆ Componentes externos (Teclado y ratón)
- ◆ Entradas de dispositivos (USB y Firewire)
- ◆ Entrada de conexión de red (Ethernet)

2. INTERFAZ

- ◆ ¿Qué es el Finder?
- ◆ Conociendo el Escritorio
- ◆ Barra de menús
- ◆ Dock. Eliminar y agregar accesos de aplicaciones
- ◆ Icono de disco duro
- ◆ Menú de Apple

3. ANÁLISIS DEL SISTEMA OPERATIVO

- ◆ ¿Cómo saber cuál es el sistema operativo de una Mac?
- ◆ ¿Qué son las actualizaciones de sistema? ¿Cómo se ejecutan?
- ◆ ¿Cómo tener información precisa tanto del hardware como del software de una Mac?
- ◆ ¿Qué es el procesador?
- ◆ ¿Qué es la memoria?

4. ORGANIZAR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Cómo ejecutar comandos vía menú conceptual?
- ◆ ¿Cómo interpretar los atajos de teclado de los menús para ejecutar un comando?
- ◆ Creación de carpetas
- ◆ Cambiar el nombre a elementos de información
- ◆ Eliminar carpetas y documentos
- ◆ Compresión de archivos
- ◆ Obtener información de documentos
- ◆ Búsqueda de documentos vía Spotlight

5. MANEJO DE VENTANAS DEL FINDER

- ◆ Elementos de la barra lateral y personalización
- ◆ Vistas del contenido de la ventana del Finder
- ◆ Cerrar, minimizar y redimensionar ventanas
- ◆ Ajuste de características de las ventanas, tamaño de letra de títulos y colores de fondo
- ◆ Búsqueda de documentos desde el buscador de la ventana del Finder

6. PREFERENCIAS DEL SISTEMA

- ◆ Ajustes del Dock. Cambiar tamaño y lugar de ubicación
- ◆ Exposé y Spaces
- ◆ Preferencias del ratón: Habilitar o inhabilitar zonas sensibles del mismo
- ◆ Visualización del teclado

7. OPERACIONES DE CONEXIÓN EN RED

- ◆ ¿Cómo conectarse a otro equipo de cómputo?
- ◆ ¿Cómo compartir la pantalla de otra computadora?



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
Adobe Illustrator | 28 h
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Redes Sociales
 Curso de After Effects
 Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

Adobe Illustrator representa una de las mejores opciones para la creación, edición y corrección de gráficos vectoriales y diseño para impresos, web o video. Además cuenta con funciones para imágenes 3D y perspectivas.

OBJETIVO

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1. INTERFAZ DEL USUARIO

- ◆ Identificación de los diferentes sectores de la interfaz: Barra de menús, barra de herramientas, ventana de documento, menú de paneles de trabajo y panel de control
- ◆ Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del Dock)
- ◆ Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (Workspace)

2. MANIPULACIÓN DE DOCUMENTOS

- ◆ Creación de documentos y ajuste de características del mismo
- ◆ Abrir, cerrar y guardar documentos
- ◆ Unidades de medida

3. USO Y MANIPULACIÓN DE ARTBOARDS

- ◆ Inserción de mesas de trabajo al crear documento nuevo

- ◆ Control de mesas de trabajo con la herramienta Artboard

4. ORGANIZACIÓN DE OBJETOS

- ◆ Manejo del panel de capas
- ◆ Organizar objetos por medio de comandos de menú (enviar al frente, mandar hacia atrás)

5. TÉCNICAS DE DIBUJO VECTORIAL

- ◆ Manejo de las diferentes herramientas de selección y sus diferencias entre sí
- ◆ Distinguir los atributos de toda forma de vectores
- ◆ Herramientas para crear formas simples
- ◆ Creación de formas complejas por medio de las herramientas Pluma, Curvatura y Lápiz
- ◆ Combinar figuras con Pathfinder y Compound Path
- ◆ Vectorización de imágenes bitmap por medio del comando Live Trace
- ◆ Colorización de vectores con la herramienta Live Paint Bucket

6. MANIPULACIÓN DE VECTORES

- ◆ Trazado de objetos de diámetro variable con la herramienta Blob
- ◆ Manipulación de anchuras de contornos con la herramienta Width
- ◆ Uso de las herramientas de distorsión para manipular vectores (Warp, Twirl, Pucker & Bloat, Crystallize y otros)
- ◆ Trazos especiales con Shape Builder y Shaper Tool

7. HERRAMIENTAS ESPECIALIZADAS

- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Tipos de pinceles: (Caligráficos, de arte, de patrón y dispersión)
- ◆ Uso de trazos para generar pinceles
- ◆ Trabajo con los pinceles artísticos Bristle
- ◆ Opciones de Modo de Dibujo (Draw Inside y Draw Behind)
- ◆ Uso de mascarillas de recorte



8. MANEJO DE CONTORNOS (STROKE)

- ♦ Control de grosor de contornos
- ♦ Edición del comportamiento de esquinas y cabos de contornos
- ♦ Alineación del contorno: al centro, hacia afuera y al interior
- ♦ Creación de líneas punteadas
- ♦ Aplicación de perfiles a contornos
- ♦ Manejo de puntas de flecha

9. PANEL SWATCHES

- ♦ Aplicación de relleno a formas vectoriales
- ♦ Creación de muestras de colores sólidos a partir del panel Color
- ♦ Creación de muestras de gradientes desde el panel de creación de gradientes y control de umbrales con la herramienta Gradiente
- ♦ Creación de muestras de relleno con patrones
- ♦ Uso de bibliotecas externas de color (Colores Pantone)
- ♦ Administrar color utilizando la ventana Swatches

10. EDICIÓN DE COLOR

- ♦ Edición de colores
- ♦ Colorización avanzada de vectores por medio del cuadro de opciones del comando Art Recolor

11. CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE TEXTO

- ♦ Manejo de las distintas herramientas de texto (vertical, horizontal, escritura en contornos y dentro de trazos)
- ♦ Creación y Aplicación de atributos de carácter y de párrafo
- ♦ Point type y Area type
- ♦ Opciones de Area Type: Columnas y renglones
- ♦ Vinculación de cajas de texto
- ♦ Envolver con texto elementos de diseño con la herramienta Text Wrap
- ♦ Convertir figuras de vectores en cajas de texto
- ♦ Aplicación de texto a un trazo de vectores o al interior de un Path
- ♦ Convertir texto en línea a texto de caja y viceversa

12. EFECTOS ESPECIALES

- ♦ Transformación manual y numérica de objetos de diseño (Escala, rotación, posición y espejo)
- ♦ Efectos especiales en Illustrator
- ♦ Efectos Photoshop aplicados en Illustrator
- ♦ Panel de transparencia. Modos de fusión y manejo de opacidad
- ♦ Creación de símbolos y manipulación de los mismos por medio de la herramienta Sprayer

- ♦ Creación y edición de mezclas entre objetos (blendings)
- ♦ Creación de estilos gráficos
- ♦ Creación de efectos tridimensionales por medio de los efectos 3D

13. EFECTOS DE DISTORSIÓN ENVOLVENTE

- ♦ Distorsión con rejillas predeterminadas
- ♦ Distorsión con mallas rectangulares
- ♦ Distorsión por medio de un objeto en capa superior

14. APLICACIÓN DE PERSPECTIVAS

- ♦ Manejo de la herramienta Perspective Grid Tool
- ♦ Seleccionar perspectivas y editarlas
- ♦ Integrar objetos en la retícula adecuada



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
Adobe Photoshop | 30 h
 Adobe InDesign
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Redes Sociales
 Curso de After Effects
 Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

Adobe Photoshop es el software líder en edición profesional de imágenes digitales. Su interface interactiva permite desarrollar y aplicar de manera óptima sus herramientas, tanto en el área de diseño como digital.

OBJETIVO

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1. INTERFAZ DEL USUARIO

- ◆ Identificación de los diferentes sectores de la interfaz: Barra de menús, barra de herramientas, ventana de documento, menú de paletas de trabajo y paleta de control
- ◆ Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del Dock)
- ◆ Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de espacios personalizados (Workspace)

2. MAPAS DE BITS

- ◆ ¿Qué son los píxeles? Estructura de un mapa de bits
- ◆ Modificar el tamaño de una imagen (Image Size)
- ◆ ¿Qué es la resolución?
- ◆ Modelos de color: RGB, CMYK, Grayscale, Indexed Color, Duotono y Bitmap
- ◆ Trabajando con Canales: RGB
- ◆ ¿Qué es un canal Alfa?

3. SELECCIÓN Y EDICIÓN DE ÁREAS BITMAP

- ◆ Herramientas para hacer selecciones en un mapa de bits
- ◆ Transformación de selecciones sin afectar píxeles
- ◆ Adición y sustracción de áreas de selección
- ◆ Transformación de áreas de mapa de bits afectando píxeles
- ◆ Edición de selecciones vía botón Refine Edges

4. PINTANDO CON LA HERRAMIENTA PINCEL

- ◆ Características de borde de pincel, tamaños y formas
- ◆ Control de rotación de un pincel
- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Importación de pinceles predeterminados
- ◆ Variantes al comportamiento del pincel desde el panel Brushes
- ◆ Control de espaciado en un pincel
- ◆ Pintando con Trazos (Paths) utilizando pinceles
- ◆ Aplicación de pinceles artísticos Bristle

5. APLICACIÓN DE RELLENO

- ◆ Trabajando con Color de Frente y Color de Fondo
- ◆ Conociendo la ventana de Relleno y sus funciones
- ◆ Creación de rellenos de Gradiente
- ◆ Tipos de gradiente
- ◆ Generación de Patrones
- ◆ Aplicación de Contorno (Stroke) a un área específica

6. HERRAMIENTAS DE DISTORSIÓN DE PÍXELES

- ◆ Transformando selecciones con Free Transform
- ◆ Uso de distorsionadores: Skew, Distort, Perspective, Warp
- ◆ Escalado inteligente con el Content-Aware Scale
- ◆ Aplicación de perspectiva con retículas con punto de fuga con la herramienta Vanishing Point
- ◆ Distorsión puntual con el Puppet Warp
- ◆ Modificación de imágenes con la herramienta Liquify
- ◆ Generar distorsiones con la herramienta Perspective Warp



7. ORGANIZACIÓN DE CAPAS

- ◆ Herramientas del panel capas
- ◆ Monitoreo y organización de capas
- ◆ Selección múltiple de capas
- ◆ Creación de grupos de capas
- ◆ Inserción de imágenes a un lienzo vía copiado y pegado
- ◆ Colocación de imágenes desde el comando Place
- ◆ Creación de Objetos Inteligentes y ventajas de su uso
- ◆ Combinación de imágenes a partir de la utilización de modos de fusión de capas
- ◆ Capas de Ajuste y Relleno

8. APLICACIÓN DE ESTILOS DE CAPA

- ◆ Creación y aplicación de estilos de capa: Sombras difusas (Shadows), Resplandores (Glow), Relieves y biseles (Bevel and Emboss). Aplicación de color como efecto (colores sólidos, gradientes y patrones)
- ◆ Edición, copiado y eliminación de Estilos de Capa

9. TÉCNICAS PARA CREAR MASCARILLAS

- ◆ ¿Qué es una mascarilla?
- ◆ Creación de mascarillas desde el panel de Capas
- ◆ Control de mascarillas desde el panel Mask
- ◆ Uso del canal Alpha para generar selecciones
- ◆ Uso de la pluma y figuras geométricas para trazos de recorte (Paths)
- ◆ Mascarillas vectoriales con trazos tipo Shape

- ◆ Creación de Mascarilla de Recorte (Clipping Mask) desde el panel de Capas o vía menú
- ◆ Edición y eliminación de mascarillas
- ◆ Creación de selecciones con la opción Quick Mask
- ◆ Uso del Clipping Path en el enmascarillado de píxeles para su uso en otras aplicaciones

10. EMPLEO DE FILTROS

- ◆ Aplicación de filtros variados del menú Filters
- ◆ Uso de la ventana Filter Gallery para la previsualización de algunos filtros
- ◆ Combinación de filtros desde la ventana Filter Gallery

11. HERRAMIENTAS DE RETOQUE FOTOGRÁFICO

- ◆ Reparación en una imagen de rasguños y grietas con las herramientas Clone Stamp, Healing Brush, Spot Healing Brush y Patch Tool
- ◆ Desplazamiento de píxeles con el Content-Aware Move Tool
- ◆ Suavizado de áreas de ruido por medio de la herramienta Blur
- ◆ Incremento de detalle con la herramienta Sharpen
- ◆ Modificación de sombras, luces y saturación con las herramientas Burn, Dodge y Sponge
- ◆ Técnica de retoque por medio del relleno inteligente (Content-Aware Fill)
- ◆ Agregar capa de grano con el filtro Noise

12. PROCESOS DE CALIBRACIÓN DE IMÁGENES

- ◆ Principios de corrección de color
- ◆ Manejo de luces, sombras y medios tonos en los paneles Niveles y Curvas
- ◆ Alteración de color por medio de la ventana Color Balance
- ◆ Control de saturación y luminosidad (Hue/Saturation)
- ◆ Calibrar color por color con Selective Color
- ◆ Control de sombras y luces con Shadow & Highlights
- ◆ Enfoque de imágenes por medio del filtro Sharpen

13. CREACIÓN Y EDICIÓN DE TEXTO

- ◆ Herramienta de texto
- ◆ Atributos de texto desde la ventana de párrafo
- ◆ Aplicación de texto a trazos
- ◆ Distorsión de texto (Warped Text)

14. ACCIONES Y TAREAS AUTOMATIZADAS

- ◆ Grabación de Acciones para ejecución de tareas repetitivas
- ◆ Uso del Automate para tareas automatizadas: Batch y Droplet (Lotes de acciones), Crop and Straighten Photos (Recorte y enderezamiento de imágenes) y creación de panorámicas con Photomerge



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop

Adobe InDesign | 30 h

Diseño de páginas Web

Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop

Curso de Redes Sociales

Curso de After Effects

Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

Adobe InDesign es un programa óptimo para la creación y edición de materiales Impresos de carácter editorial. Mediante el uso de sus herramientas el alumno podrá desarrollar desde trabajos sencillos como diseño de papelería, hasta el armado de revistas.

OBJETIVO

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1. INTERFAZ DE USUARIO

- ◆ Barra de menús
- ◆ Barra de herramientas
- ◆ Ventana de documento
- ◆ Dock
- ◆ Panel de control
- ◆ Uso de los espacios de trabajo (Workspaces)

2. MANIPULACIÓN DE DOCUMENTOS

- ◆ Tipos de archivos que puede crear InDesign
- ◆ Creación de documentos
- ◆ Manejo de ajustes de documento (Document Setup)
- ◆ Abrir, cerrar y guardar documentos

3. MAQUETACIÓN DE PÁGINA

- ◆ Ajuste de columnas y medianiles
- ◆ Creación y edición de guías
- ◆ Control de márgenes y zonas de sangrado

4. TRABAJANDO CON CONTENEDORES

- ◆ Tipos de contenedores según su contenido
- ◆ Herramientas de creación de contenedores

- ◆ Crear contenedores por medio de trazados compuestos
- ◆ Conversión de contenedores
- ◆ Control de esquinas de caja por medio del controlador de redondeo
- ◆ Estilos de esquinados

5. MANIPULACIÓN DE OBJETOS

- ◆ Uso de la herramienta Free Transform
- ◆ Organizar apilamientos de objetos con submenú Arrange
- ◆ Alinear y distribuir de objetos con la ventana Align

6. APLICACIÓN Y EDICIÓN DE COLOR

- ◆ Manejo de atributos de color para texto y contenedores
- ◆ Creación de muestras de colores sólidos desde el panel Swatches
- ◆ Creación y edición de degradados desde el panel Gradient
- ◆ Uso de bibliotecas externas (Tintas Pantone) desde el Panel Swatches
- ◆ Aplicación de color en imágenes en escala de grises y en alto contraste (Bitmap)

7. RECURSOS EXTERNOS

- ◆ Formatos de archivo que acepta InDesign
- ◆ Colocación de imágenes y texto
- ◆ Copiado de vectores desde Illustrator

8. MANEJO DE IMÁGENES EN CONTENEDORES

- ◆ Transformación de imagen por medio de ajustes automáticos
- ◆ Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación con puntero negro
- ◆ Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación de elementos en contenedores
- ◆ Transformación numérica con Panel de Control

9. MANEJO Y EDICIÓN DE TEXTO

- ◆ Edición de atributos de texto (párrafo y carácter)
- ◆ Vinculación y manipulación de cajas de texto
- ◆ Opciones de contenidos de cajas de texto (Text Frame Options)
- ◆ Separación silábica, idiomas y diccionarios



10. USO DE EFECTOS EN INDESIGN

- ◆ Formas de acceso a la ventana de edición de Efectos
- ◆ Efectos de sombras
- ◆ Efectos de resplandores
- ◆ Efectos de transparencia y formas de fusión

11. APLICACIÓN DE ESTILOS

- ◆ Creación y edición de estilos de párrafo
- ◆ Aplicación de atributos de carácter
- ◆ Creación de estilos de objeto

12. ORGANIZACIÓN DE CAPAS

- ◆ Creación de capas
- ◆ Duplicación de capas
- ◆ Bloqueo y desbloqueo de capas
- ◆ Mover objetos de una capa a otra
- ◆ Manipulación individual de objetos dentro de una capa
- ◆ Eliminación de capas

13. ADMINISTRACIÓN DE PÁGINAS

- ◆ Análisis de la ventana Pages
- ◆ Tipos de páginas en InDesign
- ◆ Creación y aplicación de páginas maestras.
- ◆ Inserción, eliminación y cambio de lugar de páginas.
- ◆ Inserción de hojas en blanco
- ◆ Inserción de páginas con medidas diferentes
- ◆ Eliminación de capas

14. INSERCIÓN DE CARACTERES ESPECIALES

- ◆ Inserción de numerador de páginas
- ◆ Control de numeración e inicio de secciones

- ◆ Inserción de tabuladores
- ◆ Visualización de caracteres invisibles
- ◆ Colocación de texto simulado
- ◆ Inserción de separadores de carácter
- ◆ Listados con viñetas y números

15. DIAGRAMACIÓN DINÁMICA

- ◆ Modificación dinámica de espacios entre contenedores adyacentes usando la herramienta Gap y sus teclas modificadoras
- ◆ Organizar en columnas y filas contenedores tanto de imagen como de texto

16. CONTORNEO DE TEXTO (TEXTWRAP)

- ◆ Clases de contornos de texto
- ◆ Control de contorneos desde el panel TextWrap
- ◆ Contornos especiales basados en figuras, contrastes, recortes con trazos o mascarillas

17. BIBLIOTECAS Y SNIPPETS

- ◆ Función y uso del archivo Biblioteca (Library)
- ◆ Creación e inserción de Snippets en documentos

18. TABLAS DE CONTENIDOS

- ◆ ¿Cómo integrar una Tabla de contenidos a un documento?
- ◆ Actualización de una Tabla de Contenidos

19. USO DEL ARCHIVO LIBRO EN INDESIGN

- ◆ Uso del archivo Libro para unir varios documentos en un proyecto
- ◆ Sincronización de estilos

- ◆ Numeración de páginas
- ◆ Creación de Tabla de Contenidos para todo el libro
- ◆ Creación de un PDF y un paquete de impresión a partir de los capítulos de un Libro

20. DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

- ◆ Inserción de elementos interactivos (Botones)
- ◆ Inserción de hipervínculos y bookmarks
- ◆ Inserción de audio y video
- ◆ Uso de transiciones de Páginas
- ◆ Exportación a PDF electrónico
- ◆ Generación y edición de tabla de contenidos con hipervínculos

21. PAQUETES DE IMPRESIÓN (PACKAGE)

- ◆ Hacer paquete de impresión (Package) para transportar un documento inDesign con todos sus elementos
- ◆ Manejo de la ventana Preflight para revisión de elementos en la salida a impresión



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign

Diseño de páginas Web | 90 h
 Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Redes Sociales
 Curso de After Effects
 Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

Dreamweaver es tanto un editor de lenguajes varios de programación como una interfaz de trabajo visual para generar HTML y CSS, entre otros. Nos permite organizar todo un sitio web. Desde esta aplicación podemos publicar las páginas en la web para que sea posible acceder al sitio desde cualquier lugar.

OBJETIVO

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y la integración a otras aplicaciones y aprovechar al máximo el uso de sus herramientas. Aprender la sintaxis de los lenguajes HTML, CSS y las bases para aplicación de herramientas jQuery, fundamentales en el entorno del diseño web.

1. INTERFAZ DEL PROGRAMA

- ◆ Identificación de las diferentes herramientas de trabajo (Barra de menús, ventana de Inserción de etiquetas, ventana de Archivos y panel de Propiedades)
- ◆ Visualización y uso de las diferentes formas de organizar las vistas, tanto de código como de diseño
- ◆ Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (Workspace)
- ◆ Preferencias del programa para optimizar el desarrollo de la página
- ◆ Control de líneas de código y agrupamiento de contenidos

2. CREACIÓN DE SITIO WEB

- ◆ Dar de alta sitio web
- ◆ Ubicar el destino
- ◆ Edición de datos de un sitio web

3. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE HTML

- ◆ ¿Qué es HTML?
- ◆ Directrices definidas por el W3C
- ◆ Trabajando con HTML 5

- ◆ Estructura esquemática y sintáctica del HTML 5
- ◆ Convenciones en la escritura del código fuente
- ◆ Elementos y etiquetas
- ◆ Anidamiento de elementos y la estructura tipo árbol

4. PROCESAMIENTO DE CÓDIGO FUENTE

- ◆ Trabajando con TextEdit
- ◆ Otras alternativas de edición
- ◆ Desarrollando con Dreamweaver

5. JERARQUÍA DE LOS CONTENIDOS

- ◆ Doctype: declaraciones iniciales
- ◆ La etiqueta raíz o el ancestro mayor
- ◆ Inserción de atributos en etiquetas HTML
- ◆ Atributos de lenguaje y conjuntos de caracteres
- ◆ La importancia de la etiqueta <title>
- ◆ Estructura básica de un documento HTML (head y body)
- ◆ Inserción de la etiqueta <div> para delimitar zonas lógicas en un documento web
- ◆ Uso de etiquetas semánticas para proveer sentido a sus contenidos

- ◆ Escritura de etiquetas de encabezado y párrafo para organizar la información en niveles
- ◆ Inserción de imágenes a documentos HTML por medio de la etiqueta
- ◆ Importancia del atributo "alt"
- ◆ Generación de listados numerados o con viñetas
- ◆ Creación de enlaces internos y externos por medio de la etiqueta Anchor <a>
- ◆ Otras etiquetas de importancia
- ◆ Aplicación de elementos de línea

6. CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE TABLAS

- ◆ Inserción de tablas
- ◆ Etiquetas relacionadas con la etiqueta table (tbody, tr, td, th)
- ◆ Propiedades obsoletas en HTML 5

7. CREACIÓN DE FORMULARIOS EN HTML

- ◆ La etiqueta <form> y sus atributos
- ◆ Inputs, textarea, botones, propiedades y otros elementos
- ◆ Inserción de campos de texto
- ◆ Inserción de botones
- ◆ Atributos de la etiqueta <input>
- ◆ Uso del atributo Placeholder



8. INSERCIÓN DE DOCUMENTOS EXTERNOS

- ◆ Uso de la etiqueta iframe para llamar un archivo html externo
- ◆ IFRAME para video de Youtube o Vimeo
- ◆ IFRAME de Google Maps

9. VALIDACIÓN DE DOCUMENTOS HTML

- ◆ Revisión online de la estructura de documento bajo los lineamientos del W3C
- ◆ Listado de errores y advertencias
- ◆ Recomendaciones para la edición de código
- ◆ Despliegado del esquema jerárquico de la página (Outline)

10. VISUALIZACIÓN EN UN NAVEGADOR

- ◆ Google y las opciones de desarrollador
- ◆ Analizando elementos
- ◆ El Modelo de Caja
- ◆ Cambiando atributos

11. LENGUAJE CSS (CASCADING STYLE SHEETS)

- ◆ ¿Qué es el lenguaje CSS?
- ◆ Reglas y declaraciones
- ◆ Sintaxis del lenguaje CSS3: Selectores y atributos
- ◆ Herencia y Cascada
- ◆ Importancia, Especificidad y Orden de las fuentes
- ◆ Formas de insertar CSS
- ◆ Selectores básicos (tag, class, ID)
- ◆ Selectores Descendientes: Hijos, Adyacentes y Hermanos
- ◆ Pseudoclases y Pseudoelementos
- ◆ Selectores de atributos
- ◆ Rompimiento de la continuidad HTML con Flotados y Posicionamientos: Fijo, Absoluto y Relativo
- ◆ Capas: z-index

12. TRABAJANDO CON EL MODELO DE CAJA

- ◆ Márgenes externos e internos (Margin, Padding)
- ◆ Width, Height, Top, Right, Bottom, Left
- ◆ Color y Background
- ◆ Border, Border-Radius, Box-shadow y Text-shadow
- ◆ Uso de la etiqueta Figure para compilar imágenes (img) y su descripción (figcaption)

13. ESTILIZANDO LA PÁGINA

- ◆ Uso de fuentes desde servidores en línea como Google
- ◆ Atributos de fuente y de texto
- ◆ Incrustación de fuentes en el sitio
- ◆ Efectos de sombreado y color en cajas y textos
- ◆ Efectos de relleno y combinación de colores e imágenes
- ◆ Control de rellenos con atributos de tamaño y posición
- ◆ Trabajando con columnas con diferentes alternativas: Display-Inline, Flexbox y Grid CSS para dividir en columnas
- ◆ Añadiendo columnas a párrafos con el atributo Columns
- ◆ Cambio de atributos con pseudoclases: Hover y Active
- ◆ Uso de las pseudoclases ::before y ::after

14. MOBILE FRIENDLY

- ◆ Trabajando con Media Queries
- ◆ Tamaños de pantalla más comunes
- ◆ Ajustando el CSS para adaptarse a los dispositivos
- ◆ Revisión en navegadores con previsualizadores especiales
- ◆ Revisión en dispositivos

15. CSS DESIGNER

- ◆ Estilos en Cascada en modo gráfico
- ◆ Fuentes CSS, Medios de representación, Selectores y Propiedades
- ◆ ¿Qué es el DOM? Configuración en pantalla
- ◆ Uso de Gradientes CSS
- ◆ Implementación de Transiciones
- ◆ Animación básica

16. CODIFICANDO CON EMMET

- ◆ Parámetros de codificación
- ◆ Como agilizar la escritura de código con emmet

17. TRABAJANDO CON JAVASCRIPT

- ◆ Panel Behaviors
- ◆ Inserción de texto automático por medio de eventos de ratón
- ◆ Enlaces con Javascript
- ◆ ¿Qué es el jQuery?
- ◆ Importación de plug-ins
- ◆ Implementación de efectos.
- ◆ Sliders
- ◆ Lightbox
- ◆ jQuery básico

18. EXPORTACIÓN DEL SITIO

- ◆ Adquisición de Dominio
- ◆ En busca de hospedaje
- ◆ Uso del Panel de Control del sitio de hospedaje para subir la página
- ◆ Uso de programas administradores FTP
- ◆ Subir archivos y revisión de página



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign

Diseño de páginas Web | 90 h
 Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Redes Sociales
 Curso de After Effects
 Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

WordPress es una excelente herramienta para crear y gestionar contenidos en una página web. Permite la publicación de contenidos de una forma fácil debido a que es uno de los gestores de blogs más potentes, tanto en su versión online, como en las instalaciones realizadas por usuarios individuales.

OBJETIVO

Introducir al usuario en el uso de WordPress enfocados en el proyecto de creación de un blog, su edición, publicación, mantenimiento y la moderación de comentarios, convirtiendo el blog en una página personal, empresarial o institucional.

1. INTRODUCCIÓN A WORDPRESS

- ◆ ¿Qué es un CMS?
- ◆ ¿Qué es un blog?
- ◆ ¿Por qué WordPress?
- ◆ Características de WordPress
- ◆ Diferencia entre wordpress.com y wordpress.org
- ◆ Descargar paquete WP

2. CONFIGURAR DOCUMENTO INICIAL

- ◆ Edición del documento wp-config-sample.php
- ◆ Agregar el nombre de la base de datos, el usuario y contraseña
- ◆ Definir claves secretas con texto aleatorio y prefijo
- ◆ Guardar como wp-config.php

3. INSTALACIÓN DE WORDPRESS

- ◆ Subir el sitio al servidor
- ◆ Localizar el sitio con una URL en navegador
- ◆ Instalar Wordpress
- ◆ Abrir Wordpress
- ◆ Configuración inicial

4. CREACIÓN DE BASE DE DATOS

- ◆ Entrar al CPanel
- ◆ Seleccionar el apartado de Bases de Datos

- ◆ Generar una base de datos nueva
- ◆ Asignar un usuario
- ◆ Agregar una contraseña

5. EL ESCRITORIO

- ◆ Vistazo general al escritorio de Wordpress
- ◆ Entradas, Páginas, Medios, Apariencia, Plugins, Herramientas, Ajustes y Usuarios
- ◆ Usar tema instalado o descargar uno nuevo
- ◆ Personalizar según las limitaciones de la plantilla

6. GESTIONAR LA ADMINISTRACIÓN DEL BLOG

- ◆ Manejo de entradas (posts)
- ◆ Modos de escritura
- ◆ Personalización y configuración
- ◆ Importación de imágenes y creación de galerías
- ◆ Inclusión de imagen destacada
- ◆ Publicar una entrada
- ◆ Editar una entrada y actualizar
- ◆ Edición rápida de una entrada
- ◆ Definición del Menú
- ◆ Posicionamiento en menú
- ◆ Creación de formularios
- ◆ Añadir categorías y etiquetas
- ◆ Modificar una categoría

- ◆ Creación de páginas estáticas
- ◆ Configuración de página

7. GESTIÓN DE WIDGETS Y PLUGINS

- ◆ Administrar Widgets
- ◆ Importación de plugins
- ◆ Colocar Google Analytics
- ◆ Optimización para motores de búsqueda

8. AJUSTES GENERALES.

- ◆ Opciones de escritura
- ◆ Formas de lectura
- ◆ Administración de comentarios
- ◆ Manejo de medios
- ◆ Asignación de enlaces permanentes
- ◆ Restricción de accesos

9. EDITOR

- ◆ Acceso a hojas de estilo y documentos PHP
- ◆ Editar CSS añadiendo clases o cambiando atributos a selectores
- ◆ Insertar CSS inline en etiquetas HTML
- ◆ Uso de iFrame para incorporar videos o mapas



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Diseño de páginas Web
Ilustración Digital | 60 h
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Redes Sociales
 Curso de After Effects
 Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

El uso de imágenes en vectores es amplio y versátil. Su impresión es impecable, no pierde definición al reducirlo o ampliarlo y tiene enormes posibilidades de edición. Illustrator y Photoshop son hoy por hoy las herramientas líder para ilustración con fines artísticos y comerciales.

OBJETIVO

Conocer las herramientas y procesos que permiten desarrollar diferentes técnicas para la creación de ilustración artística de alto nivel por la vía digital, ya sea vectorial, con Adobe Illustrator, o de píxeles, simulando técnicas de ilustración y generando herramientas de dibujo con Adobe Photoshop.

1. MANEJO AVANZADO DE CURVAS DE BÉZIER

- ◆ Trazo de figuras Bézier
- ◆ Manejo de tensores (handlers) para creación de curvas
- ◆ Conversión de nodos de curva a rectos y viceversa
- ◆ Control de visualización y bloqueo de trazos vectoriales
- ◆ Adición y remoción de nodos
- ◆ Manejo de mouse y tableta digital como herramientas de dibujo vectorial

2. CREACIÓN DE TRAZOS COMPUESTOS

- ◆ Uso del Pathfinder
- ◆ Adición
- ◆ Sustracción
- ◆ Exclusión
- ◆ Intersección
- ◆ División

3. OPERACIONES PARA TRAZOS VECTORIALES

- ◆ Creación de trazados compuestos vía comando Compound Path
- ◆ Creación de máscaras vía comando Clipping Mask
- ◆ Manejo del comando Expand y Expand Appearance
- ◆ Simplificación, unión y división de trazos desde el menú Path
- ◆ Combinación de formas (blend)

4. SÍNTESIS VISUAL

- ◆ Detección de luces y sombras en alto contraste
- ◆ Detección de áreas cromáticas en imágenes a todo color
- ◆ Equilibrio tonal de entorno y figura

5. EDICIÓN AVANZADA DE COLOR

- ◆ Importación de bibliotecas externas de color en Illustrator (Pantone y personalizadas)
- ◆ Creación de tablas cromáticas de color vía el comando Blend
- ◆ Manejo de la aplicación colorizador de Arte (Art Recolor) de Illustrator para edición de grupos de color
- ◆ Manejo de malla de gradientes (Gradient Mesh) para crear efectos finos de luz y sombra multicolor
- ◆ Aplicación de Live Paint

6. ILUSTRANDO CON PINCELES

- ◆ Pinceles de arte
- ◆ Pinceles Bristle
- ◆ Modulación y control del pincelado
- ◆ Aplicando el pincel con ratón
- ◆ Las ventajas del uso de la pluma con tableta digital aplicando diferentes grados de presión

7. ILUSTRACIÓN CON PHOTOSHOP

- ◆ Uso de herramientas y manejo de interfaz
- ◆ Técnicas creativas de combinación de imágenes

8. SIMULACIÓN DE TÉCNICAS DE PINTURA

- ◆ Uso de filtros y modos de fusión
- ◆ Aplicación de texturas
- ◆ Filtro Emboss para realzado
- ◆ Filtro texturizer
- ◆ Filtro Underpainting
- ◆ Smart blur
- ◆ Creación de pinceles de comportamiento aleatorio
- ◆ Pincel Artístico de Historia
- ◆ Uso del Smudge para dispersar píxeles
- ◆ Aplicación de Lighting effects

9. PINTANDO CON PINCELES

- ◆ Creando pinceles para simular dibujo, entintado y acuarela
- ◆ Trazado con dibujos de referencia.
- ◆ Pintar comic



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital

Efectos Especiales en Photoshop | 60 h

Curso de Redes Sociales
 Curso de After Effects
 Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

El uso de imágenes Bitmap se distingue por la capacidad de realismo y la capacidad del uso de millones de colores en éstas, dando así la capacidad de creaciones gráficas. Adobe Photoshop es hoy por hoy la herramienta líder en el ramo de la creación de imágenes de pixel tanto para fines artísticos como comerciales.

OBJETIVO

El propósito de este curso es dotar al participante de herramientas para mejorar su desempeño a un nivel profesional. Los ejercicios están diseñados para desarrollar sus habilidades con la mejor aplicación para el retoque digital y la creación de composiciones e ilustraciones a partir de fotografías y dibujos vectoriales.

1. ESPECIALIZACIÓN DE HERRAMIENTAS Y FILTROS

- ◆ Desarrollo de la técnica de imposición de imágenes en Collages y recortes
- ◆ Mascarillas para el refinamiento de la imagen
- ◆ Aplicación de texturas a imágenes
- ◆ Modos de fusión para incrementar el potencial creativo
- ◆ Diferencias entre Warp, Liquify, Lens Correction y Adaptive Wide Angle
- ◆ Filtros de distorsión para crear efectos
- ◆ Trazado de contornos con pincel siguiendo un path

2. USO DE SMART OBJECTS Y SHAPE LAYERS

- ◆ Smart Objects de píxeles
- ◆ Importar objetos vectoriales
- ◆ Editar Smart Objects en distintas modalidades

- ◆ Uso de Shapes de librería
- ◆ Crear o personalizar Shape Layers
- ◆ Utilizar objetos creados en Illustrator
- ◆ Uso de estilos en Shape Layers y control de opacidad

3. OPCIONES DE TRABAJO CON LAYERS

- ◆ Alineando capas
- ◆ Ajustando el aspecto de las capas
- ◆ Guías inteligentes
- ◆ Capas de Ajuste y relleno
- ◆ Uso de Content Aware to Scale y Content Aware Fill
- ◆ Ajustando imágenes con Wrap Tool
- ◆ Uso de la herramienta Vanishing Point
- ◆ Retoque en perspectiva
- ◆ Mezclas de capas con diferentes densidades y aplicación de mascarillas como texturas

4. APLICACIÓN DE EFECTOS EN TIPOGRAFÍA

- ◆ Simular materiales, como madera, metal, cristal, etc.
- ◆ Combinación de efectos para acabados especiales con textos
- ◆ Uso de filtros de transformación y control de superficies

5. RETOQUE AVANZADO DE IMAGEN

- ◆ Técnicas para la supresión de defectos faciales
- ◆ Eliminación de excedentes de color y control de sombreados
- ◆ Ajustes de formas con Liquify
- ◆ Integrar materiales o características diferentes en rostros y viceversa
- ◆ Mejoramiento de imágenes maltratadas, con desviaciones de color o en baja resolución
- ◆ Uso de Separación de Frecuencias para tratamiento de rostros



Master en Diseño Gráfico

TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
Curso de Redes Sociales | 60 h
 Curso de After Effects
 Curso de Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

Descubre cómo facilitar tu comunicación creativa con la ayuda de las principales plataformas de redes sociales. Aprenderás cómo usar las funciones clave en Facebook, Instagram, y Google+ para mostrar tu trabajo y hacer crecer tu presencia en línea.

OBJETIVO

El curso te proporciona una introducción sólida a estas plataformas clave para que pueda comenzar a construir una estrategia social diseñada para aumentar tu conocimiento de marca y ayudarte a construir una base de clientes más grande.

1. SOCIAL MEDIA PLAN

- ◆ Community Manager y Social Media Manager.
- ◆ Social Media Plan.
- ◆ Análisis Previo.
- ◆ Objetivos.
- ◆ ¿A quién nos dirigimos?
- ◆ Redes Sociales/Facebook e Instagram.
- ◆ Posición y Enfoque.
- ◆ Definición y ejecución de estrategia.
- ◆ Monitoreo y ejecución de acciones.

2. CONTENT MEDIA PLAN.

- ◆ Content Media Plan.
- ◆ Establecer objetivos.
- ◆ Definir público.
- ◆ Definir temáticas.
- ◆ Libro de Estilos.
- ◆ Plan de Acción.
- ◆ Canales.
- ◆ Llevar control.
- ◆ Mensajes y contestaciones.

3. FACEBOOK E INSTAGRAM

- ◆ Algoritmo
- ◆ Algoritmo de Facebook
- ◆ Algoritmo de Instagram
- ◆ Tipos de perfil

- ◆ Tipos de publicaciones de la
- ◆ Fan page de Facebook

4. CONTENIDO

- ◆ Contenido para Redes Sociales
- ◆ Curación de Contenido
- ◆ Medidas de las imágenes
- ◆ Banco de imágenes
- ◆ Canva
- ◆ Cantidad de texto en cada red social
- ◆ Storytelling
- ◆ Estrategia de Hashtag
- ◆ Landing Page
- ◆ Programación de contenido

5. COMPLEMENTOS

- ◆ Historias
- ◆ Live
- ◆ IGTV
- ◆ Tienda de Facebook
- ◆ Respuestas guardadas
- ◆ Aplicaciones

6. ANUNCIOS

- ◆ Tipos de Anuncios en
- ◆ Facebook
- ◆ ¿Cómo respetar 20 % de texto?
- ◆ Facebook Business
- ◆ Píxel de Facebook

- ◆ Anuncios de Facebook

7. PUBLICAR EPUBS CON INDESIGN

- ◆ SEO
- ◆ Keywords
- ◆ Introducción de Google Ads



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Redes Sociales
After Effects CC | 30 h
 Premiere Pro CC

INTRODUCCIÓN

Adobe After Effects es una aplicación para desarrollar impactantes gráficos en movimiento y efectos visuales de posibilidades infinitas, aplicables en cine, televisión, video e Incluso en producciones para Adobe Animate CC. Se trabaja con eficiencia, precisión y absoluta flexibilidad abriendo el panorama hacia dichas industrias, en materia de composición en 2D y 3D.

OBJETIVO

Proporcionar a los participantes los conocimientos teóricos y prácticos del manejo de una cámara digital, así como identificar la resolución de captura y salida.

1. ENTORNO DE TRABAJO Y FUNDAMENTOS

- ♦ Motion Graphics
- ♦ Edición lineal y no lineal
- ♦ Explorar la interfaz de usuario
- ♦ ¿Qué es una composición?
- ♦ Ventana del proyecto
- ♦ Ventana de composición
- ♦ Ventana de la línea de tiempo

2. IMPORTAR Y ADMINISTRAR RECURSOS

- ♦ Imágenes bitmap
- ♦ Dibujos vectoriales
- ♦ Video
- ♦ Integración con Photoshop Illustrator
- ♦ Trabajar con múltiples composiciones
- ♦ Precomponiendo animaciones
- ♦ Los diferentes tipos de Capa
- ♦ Adición de capas sólidas
- ♦ Tipografía
- ♦ Diseño con Shape Layers
- ♦ Importación de video y audio

3. EFECTOS

- ♦ El panel de efectos
- ♦ Animación de capas con propiedades de efectos
- ♦ Trabajar con estilos de capa y capas de ajuste

4. MANEJO DE CAPAS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

- ♦ Animación de fotogramas clave
- ♦ Adición y ajuste de Keyframes
- ♦ Animación de propiedades
- ♦ Propiedades para animar: Escala, Rotación, Opacidad, Posición
- ♦ Tipos de aceleración: Ease in, Ease Out, Easy Ease
- ♦ Movimiento suavizado con fotogramas clave en movimiento
- ♦ Movimientos inversos
- ♦ Animación de Motion Sketch
- ♦ Animaciones con Parenting
- ♦ Utilización de un objeto nulo

5. USO DE MÁSCARAS

- ♦ Crear máscaras básicas
- ♦ Múltiples máscaras en una capa
- ♦ Animación de máscaras
- ♦ Expansión de difuminados
- ♦ Máscaras de transparencia
- ♦ Máscaras movibles con la técnica Morph shape

6. TÉCNICAS DE EDICIÓN

- ♦ Ripple edit
- ♦ Overlay edit
- ♦ Slip edit
- ♦ In & Out
- ♦ Reversa y frame

7. MODOS DE MEZCLA Y MATTES

- ♦ Modos de mezcla entre capas
- ♦ Luma matte y Alfa matte
- ♦ Transparencias con Stencils

8. CREANDO 3D

- ♦ El espacio 3D en After Effects
- ♦ Trabajar con cámaras
- ♦ Adición de capas 3D
- ♦ Uso de profundidad de campo
- ♦ Inserción de luces
- ♦ Aplicación de Materiales
- ♦ Integración y control de la cámara

9. TÉCNICAS ESPECIALES

- ♦ Presets de animación
- ♦ Línea de tiempo: Remap y retiming
- ♦ Refinación de fondos con Keylight
- ♦ Edición de imágenes y video con pantalla verde (Keylight)
- ♦ Rotoscopia con máscaras
- ♦ Trabajo con Roto Brush
- ♦ Aplicación de tracking a video
- ♦ Animación con Mask Tracker

9. INTEGRACIÓN FINAL PARA RENDER

- ♦ Prerenderizado de video
- ♦ Renderizado en Render Queue para animaciones por lotes
- ♦ Exportación y compresión



TEMARIO

Sistema Operativo Mac
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Diseño de páginas Web
 Ilustración Digital
 Efectos Especiales en Photoshop
 Curso de Redes Sociales
 After Effects CC
 Premiere Pro CC | 30 h

INTRODUCCIÓN

Premiere Pro, en su versión Creative Cloud es un miembro de la familia Adobe orientada a la edición de video en tiempo real muy amigable y práctico con capacidad profesional para los distintos ámbitos en las presentaciones multimedia.

OBJETIVO

Dar al alumno las bases y conocimientos de este editor de video para la producción audiovisual, desarrollando las pautas y principios para la generación de productos de calidad a través de la esta herramienta de edición.

1. CONCEPTOS FUNDAMENTALES

- ◆ Formatos de video
- ◆ Frame Rate
- ◆ Aspect Ratio
- ◆ Códecs de video
- ◆ Scan Mode
- ◆ Extensiones de archivo

2. INTERFAZ DEL USUARIO

- ◆ Media Browser
- ◆ Project Panel
- ◆ Sequences
- ◆ Source Monitor
- ◆ Program Monitor
- ◆ Timeline
- ◆ Workspaces

3. FLUJO DE TRABAJO

- ◆ Creación de Proyecto
- ◆ Importación de videos, audios y fotografías desde el Media Browser
- ◆ Organización de archivos en Project Panel
- ◆ Creación de una Secuencia
- ◆ Montaje de video en el Timeline
- ◆ Efectos y transiciones
- ◆ Exportación y conexión con Adobe Media Encoder

4. ASSEMBLY WORKSPACE

- ◆ Visualización de archivos en el Media Browser
- ◆ Calificación y organización de clips en Project Panel
- ◆ Clasificación de material
- ◆ Info panel

5. TIMELINE

- ◆ Creación de secuencias de edición
- ◆ Controles de reproducción
- ◆ Trabajo con tracks de video y audio
- ◆ Mark In y Mark Out
- ◆ Opciones para agregar clips a la línea de tiempo

6. PANEL DE HERRAMIENTAS

- ◆ Selection tool
- ◆ Ripple edit tool
- ◆ Slip tool
- ◆ Pen tool
- ◆ Hand tool
- ◆ Track select tool
- ◆ Razor tool
- ◆ Type tool

7. ESSENTIALS GRAPHICS PANEL

- ◆ Creación y personalización de textos

- ◆ Uso y salvado de Motion Graphics templates
- ◆ Conexión con After Effects

8. EFECTOS, TRANSICIONES Y ANIMACIÓN.

- ◆ Effects Panel
- ◆ Ajustar efectos desde el Panel de Control de Efectos
- ◆ Animar efectos a partir de keyframes
- ◆ Aplicación y personalización de transiciones de video

9. AUDIO

- ◆ Canales de audio
- ◆ Medidores de audio
- ◆ Mezcla de audio
- ◆ Efectos de audio

10. COLOR PANEL

- ◆ Lumetri color tools
- ◆ Lumetri Scopes
- ◆ Corrección de color básica
- ◆ Creative Presets
- ◆ Curves
- ◆ Color Wheels
- ◆ Corrección HSL Secundaria
- ◆ Viñetas