

INDICE

Diseño Grafico	
Capítulo 15	
Introducción	358
Descripción del espacio de trabajo	359
Pantalla de bienvenida	363
Crear un nuevo documento utilizando la Barra de propiedades	365
Guardar un dibujo en CorelDraw	366
Cerrar un archivo en CorelDRAW	367
Las herramientas de CorelDraw	367
Dibujo de polinomios y estrellas	372
Organización de objetos	375
Texto Artístico y texto de Párrafo	380
La herramienta mezcla interactiva	388
Herramienta silueta interactiva	390
Herramienta distorsión interactiva	392
La herramienta envoltura interactiva	393
La herramienta extrusión interactiva	394
La herramienta sombra interactiva	397
La herramienta transparencia interactiva	399
La herramienta contorno	400
La herramienta relleno en CorelDraw	401
Herramienta medios Artísticos	406
El menú de bits	408
Capítulo 16	
Freehand	411
Introducción	411
Utilización de los Paneles	413
Grupo paneles propiedades	413
Panel mezclador de colores	414
Panel matices	414
Panel capas	415
Panel Muestras	415
Panel Estilos	415
Panel biblioteca	416
Barra de Herramientas	416
Barra de herramientas principal	416
Barra de herramientas Estado	416
Panel Herramientas	417
Barra de herramientas Texto	418
Xtras	416
Tamaño de página, Orientación y sangrado	419
Creación y Edición de un Objeto Sencillo	420
Dibujo de una forma sencilla	420
Aplicación de varios trazos y rellenos	421
Aplicación y modificación de un relleno degradado	422
Introducción de texto	424
Dibujar una línea y modificar sus puntos	425

Creación de un pincel personalizado	425
Propiedades jerárquicas	427
Modificación del trazo del efecto	428
Organización del dibujo	429
Capítulo 17	
PHOTOSHOP CS	431
Introducción	431
Conceptos básicos	431
Área de trabajo	432
Barra de opciones	434
Cuadro de herramientas	435
Área de paletas	436
Herramientas preestablecidas	437
Paletas	437
Los reguladores emergentes	439
La paleta info	440
Menús contextuales	441
La barra de estado	441
Herramientas de marco	441
Suavizar los bordes de una selección	444
Comprender el tamaño y la resolución de las imágenes	445
Herramienta mover	446
Copiar selecciones o capas	447
Determinar la resolución recomendada para una imagen	448
Herramienta Lazo	448
Herramienta varita Mágica	449
Herramienta Recortar imágenes	450
Creación de sectores de usuario	454
Herramientas Pincel corrector	455
Herramienta Parche	459
Herramienta sustitución de color	460
Herramientas de Pincel y lápiz	461
Herramientas Tampón de clonar	466
Herramienta Tampón de motivo	467
Pintar con un estado o una instantánea de una imagen	468
Herramienta Pincel histórico	469
Herramienta borrador	469
Herramienta borrador de fondos	469
Herramienta borrador mágico	471
Herramienta degradado	472
Herramienta Bote de pintura	473
Herramienta desenfocar	474
Herramienta dedo	476
Herramienta sobrepone y subexpone	477
Herramientas esponja	478
Seleccionar trazados	480
Herramientas de texto	480
Herramientas de pluma	481

Herramientas de forma	483
Añadir notas y anotaciones sonoras	484
Herramientas cuentagotas	485
Herramientas medición	487
Navegar por el área de visualización	488
Seleccionar los colores frontal y de fondo	489
Modo estándar	490
Modo Máscara rápida	490
Ver varias imágenes	493
Trabajar con imágenes de mapas de Bits y gráficos vectoriales	494
Las capas	495
Estilos y efectos de capa	496
Usar filtros	498
Capítulo 18.	
FIREWORKS 8	503
Introducción	503
Entorno de trabajo	504
Uso de los paneles	505
Creación de un documento nuevo	508
Apertura e importación de archivos	509
Visualización y desplazamiento por un documento	510
Cambio del lienzo	512
Uso de reglas, guías y cuadrículas	515
Uso de las guías	516
Crear una guía horizontal o vertical	516
Selección de píxeles	521
Transformación y distorsión de objetos	523
Organización de objetos	525
Exportación de imágenes	526
Utilización de mapas de bits	527
Retoque de mapas de bits	527
Aplicación de filtros o efectos automáticos	534
Herramientas texto	536
Selección de propiedades del texto	536
Unión de texto a un trazado	541
Cambiar la forma de trazado	541
Dibujo de objetos vectoriales	542
Herramienta trazado de vectores	542
Dibujos de trazados rectos	544
Dibujos de trazados curvos	545
Acerca de las máscaras	546
Creación de una máscara a partir de un objeto existente	547
Agrupación de objetos para formar una máscara	548
Creación de símbolos de botón	549
Zonas interactivas	550
Uso de estilos	552
Símbolos de animación	552
Optimización	555

Capítulo 19.	
FLASH 8	557
Introducción	557
Novedades	557
Entorno de Flash	559
Dibujo en flash	571
Texto	581
Ilustraciones importantes	588
Objetos	591
Capas	595
Símbolos	599
Movimiento	606
Sonido	618
Vídeo	626
Publicación	635
Trabajo con pantallas	644
Capítulo 20.	
AUTODESK 3DS MAX 8	651
Introducción	651
Características	652
Entorno	654
El área de trabajo	658
Comenzar a introducir objetos en la escena	661
Gestión de archivos – Visualización de la escena	663
Controles de visualización	665
Iniciación a crear una escena	669
Creación de objetos	672
Método de creación de objetos	677
Creación de primitivas estándar	679
Diferencias entre transformaciones y modificaciones	685
Duplicaciones de objetos	692
Cámaras (Cameras)	693
Luces (lights)	695
Editor de materiales (Material Editor)	697
Render	701