

Guía de estudio para Examen a Título de Suficiencia (ETS)

Aplicaciones de Informática Comercial. (AIC)

Unidad temática I. Photoshop.

1. Introducción a la edición de Imágenes digitales.
2. Área de trabajo de un software editor de imágenes.
 - a. Elementos:
 - b. Menús,
 - c. paneles,
 - d. lienzo,
3. Barra herramientas.
4. Personalización de espacio o área de trabajo.
5. Galería de temas de ayuda
6. Creación y modificación de imágenes
7. Configuración del documento
8. Uso de las capas; paneles y funciones.
9. Uso de herramientas:
 - a. selección
 - b. pincel
 - c. formas
 - d. color
 - e. borrador
 - f. pluma.
10. Herramienta texto:
11. uso básico
12. corrector de ortografía.
13. Archivo de trabajo y la imagen JPEG
14. Edición y retoque de imágenes o fotografías.
15. Importación de imágenes
16. Edición básica: tamaño de la imagen, color, brillo, contraste y tono saturación.
17. Edición avanzada:
 - a. herramientas de corrección diferentes opciones
 - b. tampón de clonar.
18. Uso de máscaras:
 - a. cambio de color de pelo,
 - b. ojos, etc.
19. Opciones de fusión
20. Galería de filtros:
 - a. filtro licuar
 - b. filtros artísticos

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN
UNIDAD TEPEPAN

c. Estilos de capa

21. Uso de texto: modificación
22. Guardado de archivo como: GIF

23. Creación y edición avanzada de imágenes:
24. Duplicar imágenes
25. Máscaras de recorte
26. Combinación capas y acoplamiento de capas
27. Publicación de imágenes para Internet.
28. Impresión de imágenes.
29. Identificar los elementos principales que integran la ventana de Photoshop.
30. funciones básicas:
31. selección,
32. transformación y texto.
33. creación de pinceles y motivos
34. funciones pincel, borrador, selector de color, motivos, formas básicas y personalizadas, para crear un pincel, un motivo y un dibujo de tipo logo en Photoshop.
35. herramientas de selección y bote de pintura, filtros y estilos de capa para crear imágenes de diferentes tipos.
36. Tarjeta de presentación
37. herramientas de pincel corrector y clonar para editar las imágenes seleccionadas agregando o quitando elementos, con la función correspondiente.
38. Organización de imágenes elaboradas, tipo cartel.
39. Crea y editar imágenes publicitarias a partir de la organización de capas, el uso de guías y cuadrícula, y de las funciones avanzadas de Photoshop.

Unidad temática II. Premiere

1. Introducción a la creación de videos.
2. Programas o software para edición de video.
3. Adobe Premiere Pro y otros editores de videos
4. Requisitos para guardar los proyectos (Organización en carpetas)
5. El proyecto de trabajo: configuración (NTSC, etc.)
6. El área de trabajo del editor de video.
7. Configuración personalizada y uso de: Menús, Paneles, Línea del tiempo,
8. La galería de temas de ayuda en el editor de videos.
9. Creación básica de videos a partir de imágenes.
10. Importación de recursos y organización de los elementos del Proyecto: Uso de bandejas.
11. Uso del panel origen y de la línea del tiempo.
12. Creación de elemento de inicio de video
13. Creación de títulos: fijos y con movimiento
14. Incorporación de elementos a la línea del tiempo y modificación de velocidad en imágenes.
15. Guardado del proyecto fuente.

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN
UNIDAD TEPEPAN

16. Procesamiento de los elementos del video
17. Exportación a video: tipos de formato de salida
18. Edición de video a partir de imágenes y video.
19. Uso de video para generar imágenes.
20. Edición de video.
21. Desvinculación de audio del video
22. Modificación de imágenes: efectos a partir del panel de control efectos y panel programa.
23. Efectos en la línea del tiempo.
24. Eliminación de fondos de imágenes y videos: clave de cromacidad.
25. Creación de videos con audio
26. Incorporación y edición de audio: panel origen, línea del tiempo.
27. Incorporación de efectos a un audio.
28. Grabación de audio.
29. Búsqueda documental en diversas fuentes sobre la edición de videos y los formatos de videos.
30. Identificar los principales elementos del área de trabajo de Premiere y las funciones básicas. En la configuración de un primer video.
31. Crear un video sencillo a partir de imágenes. Importando recursos y agregando elementos de inicio y títulos.
32. Usar los comandos de Premiere para modificar la velocidad, agregar efectos y transiciones a las imágenes del video.
33. Usar las funciones de Premiere para editar varios videos y colocarlos en uno solo agregándoles títulos de texto.
34. Dar animación y efectos a los elementos de la película por medio de las funciones de Premiere.
35. Usar las funciones de Premiere para finalizar los proyectos de video y convertirlos a películas.

Unidad temática III. Anímate

1. Introducción a la creación de animaciones.
2. Tipos de programas: software, editores de animación.
3. Requerimientos del equipo
4. Requisitos para guardar los proyectos (Organización en carpetas)
5. El proyecto de trabajo. Configuración (Acción Script3.0)
6. El área de trabajo del software editor de animaciones.
7. Barra de Menús y paneles: biblioteca, propiedades,
8. Escenario y línea del tiempo
9. Galería de temas de ayuda
10. Configuración personalizada del área de trabajo.
11. Configuración del proyecto.
12. Preparación del área de trabajo: escenario, lienzo, reglas, guías.
13. Uso del panel de capas

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN
UNIDAD TEPEPAN

14. Uso del panel de herramientas.
15. Panel de línea del tiempo: herramientas.
16. Trabajo con los diferentes tipos de fotogramas.
17. Importación de recursos:
 - a) Escenario
 - b) panel de biblioteca
18. Creación de texto.
19. Animación: fotograma por fotograma
20. Animación con interpolaciones y máscaras.
21. Tipos de interpolación: clásica, forma y movimiento.
22. Importación de imágenes.
23. Guías de movimiento.
24. Creación de botones animados.
25. Símbolos e instancias
26. Tipos de símbolos:
 - a) gráfico
 - b) botón
 - c) clip de película.
27. Animación de botones.
28. Creación de animación con música y video.
29. Importación de sonidos a panel Biblioteca.
30. Incorporación de sonido a fotogramas, línea de tiempo.
31. Importación de video al escenario y configuración en el panel Propiedades
32. Creación de la interfaz interactiva. Página Web
33. Generación de botones con acciones, ActionScript 3.0: fotogramas y botones
34. Organización de los elementos en las capas, fotogramas de la línea del tiempo.
35. Publicación de la página Web.
36. Configuración del área de trabajo para un primer dibujo. Objetivo. Identificar y reconocer los principales elementos de la ventana de trabajo de Anímate
37. Utilizar las funciones de Anímate para la creación de un logo con movimiento.
38. Utilizar las herramientas de Anímate para la creación de diferentes tipos de textos.
39. Utilizar las diferentes acciones de interpolación para animar diferentes tipos de elementos:
 - a) Texto
 - b) Imágenes
 - c) formas.
40. Utilizar las herramientas de Anímate para la agregar música a los proyectos ya creados.
41. Creación de vínculos a partir de botones a clips de películas y páginas web.
42. Agregar acciones a elementos para proporcionar interactividad a una animación o página Web.