



UNIVERSO DIGITAL

punto
y
línea

Año 7 | Número 4 | Octubre-Diciembre 2018



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Directorio de la Universidad

Dr. Enrique Fernando Velázquez Contreras
RECTOR

Dra. María Rita Plancarte Martínez
VICERRECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

Dra. Arminda Guadalupe García de León
Peñúñuri
SECRETARIA GENERAL ACADÉMICA

Dra. Rosa María Montesinos Cisneros
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

Dra. María Guadalupe Alpuche Cruz
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE HUMANIDADES Y BELLAS ARTES

Dra. Glenda Bethina Yanes Ordiales
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.E. Andrés Abraham Elizalde García
COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO GRÁFICO



Portada: Jorge Luis Valenzuela Quintero

Directorio de la Revista

RESPONSABLE DE PROYECTO
M.E Andrés Abraham Elizalde García

CREATIVIDAD
Mariana Gámez Ruelas
Melisa Valencia Landavazo

INTECH
Victor Manuel Duarte García
Gustavo Adolfo Morales Bracamontes

CONOCE A
Melisa Barajas Olivas

LOS 10+
Gerardo Agüero Rangel
Yoselinda Beltrán López

LA BOMBILLA
Perla Romero Valdez
Beatriz Estrada Ruiz

ILUSTRACIÓN
Andrés Abraham Elizalde García

FOTOGRAFÍA
Karlena Lizárraga Morales

TENDENCIAS
José Luis García Ortega
Ambar Carolina Muñoz Figueroa
Diana Carolina Godínez Rodríguez

GRÁFICOS SOCIALES
Paul Antonio Aguilar Rascón
Claudia Fernanda Estrada Casillas
Jorge Alberto Bórquez Ávalos

Universo Digital

Cada día, desde que sale el sol hasta que anochece, nos dejamos envolver cada vez más por la tecnología digital, pasamos del teléfono celular a la tableta o a la computadora para realizar nuestras tareas diarias, con el uso cada vez más de aplicaciones o programas para estos dispositivos, creando redes entre amigos, colegas o compañeros de trabajo.

Independientemente de los aspectos tanto positivos como negativos que se pueden presentar dentro de este contexto, nos sumergimos en un universo digital cada vez más complejo y requerimos en algún momento estar actualizados en este tema. Debido a este motivo, presentamos en este número algunas alternativas que van de la mano con este gran universo de herramientas, desde la inteligencia artificial hasta los recursos que son necesarios para adentrarse en la red digital como son la nube, redes sociales y la tecnología para crearlas.

- Editorial Punto y Línea.

ÍNDICE

Creatividad	
La inteligencia artificial y la creatividad.....	4
Gradient Descent: el arte creado por la inteligencia artificial.....	6
Intech	
<i>Steraming</i>	8
Comparación: los 5 mejores servicios de almacenamiento en la nube.....	10
Conoce a	
Daniel Tapia, Diseñador especializado en <i>Motion Graphics</i>	12
10+	
10 sitios web para aprender más	16
Gráficos Sociales	
Publicidad para tu negocio	22
La Bombilla	
Crea tus mock-ups	26
Tendencias	
Creadores de contenido multimedia y soporte en línea	29
Tipografía creativa	30
Ilustración	
Ilustración 3D, la nueva tendencia del diseño digital.....	32
Fotografía	
Maravillosas fotografías con tu celular	36

REVISTA
punto y línea

Misión

Fomentar la cultura del diseño gráfico en nuestra sociedad mediante la investigación y el trabajo en equipo, con artículos que promuevan la creatividad y la retroalimentación, de forma que permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en la práctica profesional.

Visión

Ser reconocida como la mejor revista de diseño gráfico a nivel universitario, en diseño, impresión y contenido, y que sea la plataforma para el desarrollo de talento de los estudiantes de la División de Humanidades y Bellas Artes de la Universidad de Sonora.

Año 7, No. 4, Octubre-Diciembre 2018
Publicación trimestral editada por la Universidad de Sonora, a través del Departamento de Arquitectura y Diseño Gráfico. Blvd. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro. C.P. 83000, Hermosillo, Sonora. Tel. 259-21-78 y 80.
Impreso en los talleres del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora. Este número se terminó de editar el 29 de noviembre del 2018. Tiraje: 150 ejemplares.
Comentarios y colaboraciones al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde o al correo andres.elizalde@unison.mx

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA *Creatividad*



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO COLABORADOR CREATIVO

La inteligencia artificial (IA), así como las nuevas tecnologías en general, están evolucionando drásticamente el proceso creativo y su naturaleza en sí.

En la creatividad computacional se presenta un comportamiento que según un ser humano podría considerarse como creativo, ya que el desarrollo de su software es capaz de crear poesía, música, cuadros de pintura, incluso inventar teorías matemáticas. Por otro lado, la creatividad computacional permite de igual forma, comprender el funcionamiento de la creatividad humana, para así, dar paso a la programación para su uso por parte de creadores donde el software actúa como colaborador creativo y no como mera herramienta.

El área de investigación de la inteligencia artificial que trata sobre el arte es la inteligencia artificial expresiva. Esta rama estudia la posibilidad de que un sistema

inteligente pueda crear obras de arte. Su esencia es sustancialmente diferente a la de otros campos de investigación, ya que la capacidad artística no es algo sobre lo que se pueda definir un objetivo o una serie de reglas que digan si lo producido está bien o mal.

La concepción del arte es algo puramente subjetivo, y resulta muy difícil pensar que algo que no puede ver ni comprender la existencia de lo representado pueda crear una obra de arte.

Es este desafío el que ha llamado la atención de muchos artistas, que se han visto interesados en esta interacción entre la inteligencia artificial y el arte y ven una posibilidad de desarrollo del mundo artístico.

Las áreas en las que más se ha trabajado son: *storytelling*, la pintura manual (*freehand painting*), la música, ya sea creación o interpretación de melodías y algunas obras de arte que usan la inteligencia artificial.



Gradient Descent : EL ARTE CREADO POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La muestra "Gradient Descent", recientemente inaugurada en la galería Nature Morte, en Nueva Delhi, es una de las primeras grandes exposiciones dedicadas exclusivamente a los trabajos de IA. Siete artistas internacionales que trabajan con técnicas de aprendizaje automático han contribuido a este trabajo.

Curada por 64/1, un colectivo de investigación y curación de arte fundado por el artista Raghava KK y el economista Karthik Kalyanaraman, Gradient Descent, explora la intersección entre la inteligencia artificial y el arte contemporáneo. Reuniendo artistas que abordan cómo el arte contemporáneo puede crear una relación dinámica entre el hombre y la máquina.



El término inteligencia artificial, o IA, se define como un área de la informática que enfatiza la creación de máquinas inteligentes que funcionan y reaccionan como los humanos.

Desde la creación de DeepDream en Google en 2015, un algoritmo diseñado para visualizar representaciones de datos de redes neuronales y la creación de herramientas para la traducción de imagen a imagen, ha habido una explosión de artistas que trabajan con inteligencia artificial para crear obras de arte que abordan el fundamento del arte visual: la creatividad visual.

A diferencia de las obras de arte impulsadas por la tecnología tradicional, en las que los artistas utilizaron la tecnología como una herramienta para su propia visión creativa.



Fuente: <https://www.periodismo.com/2018/10/23/una-muestra-dedicada-exclusivamente-al-arte-creado-con-inteligencia-artificial/>

¿SERÁN LOS Diseñadores Gráficos REEMPLAZADOS POR ROBOTS?

Dos eventos han revolucionado el diseño gráfico. Primero, la aparición de la computadora y la llegada del Internet. Una nueva era digital. Estos dos eventos amenazaban con reducir el papel del diseñador gráfico, pero ocurrió lo contrario.

Podría decirse que la imaginación creativa no puede darse en máquinas, pero, en realidad este proceso ya está en marcha.

Las redes sociales han usurpado muchos roles, para muchas empresas tener una cuenta de Facebook, Twitter o Instagram es todo el diseño que necesitan.

Fábricas enteras ya son operadas por robots, vehículos sin conductor, cajeros automáticos, almacenes automatizados, etc., representa el final de millones de puestos de trabajo, ¿por qué sería diferente para el diseñador? Vivimos bajo el dictado de que todo lo que pueda ser automatizado será automatizado. ¿Para qué contratar a un diseñador web si se puede obtener mediante una plantilla un diseño aceptable por una fracción de lo que cobra el diseñador?

Para el cliente sería un proceso libre de obstáculos. No más pérdida de tiempo escuchando al diseñador defender sus decisiones, no más esperas, y no más horarios de rediseño.

Es difícil tomar en serio que "cualquiera puede ser diseñador", pero, ¿qué estaremos viviendo dentro de

5 años? Cuando la inteligencia artificial está tomando más importancia, es absurdo descartar intentos de automatizar el diseño.

La mayor parte del diseño cotidiano se puede descomponer en un conjunto de principios que se podrían codificar y es altamente probable que una máquina aprenda las reglas de la tipografía, proporción áurea y regla de tres. Así como el ser humano se ha ido adaptando a la industrialización, los diseñadores tendrán que adaptarse y estar bien equipados para hacer esto.

Se tiene que tener flexibilidad docente y voluntad para aprender. **Adaptarse o morir.**

Sin embargo, hay algo que siempre sucede con las máquinas: Se descomponen.



Fuente: <https://adventurgraphics.blogspot.com/2017/06/seran-los-disenadores-graficos.html>

Streaming

¿Que es el streaming?

Streaming hace referencia al hecho de escuchar musica o ver videos sin necesidad de descargarlos completos antes de escucharlos o verlos. Esto se logra mediante fragmentos de informacion enviados secuencialmente a traves de la red (como lo conocemos como internet).

Hay 2 tipos de *streaming* el primero se conoce como *streaming* media que es el termino para la transmision de video o audio y la segunda es el *live streaming* que como hace referencia a su nombre es cuando es una transmision en vivo.



Tipos

Dependiendo de la tecnologia instalada en el servidor puede ser diferente el tipo que se use para alguna plataforma.

Descarga progresiva: se produce en servidores web que disponen de internet information server (IIS), Apache, Tomcat, etc. El archivo de video o audio solicitado por el cliente es liberado por el servidor como cualquier otro archivo utilizando el protocolo HTTP. Sin embargo, el archivo a sido enviado de forma especial para funcionar solo en *streaming*, al ser reproducido por el cliente, se inicia el *streaming* cuando se llene el bufer.

Transmision por secuencias: se produce en servidores multimedia que disponen de un software especial para gestionar mas optimamente el *streaming*

de audio o video. La utilizacion de un servidor multimedia ofrece ventajas frente al servidor web, las mas destacas son:

- Mayor rapidez de visualizacion de contenidos,
- Puede usar protocolos alternativos al HTTP.
- Mejor gestion del procesador y ancho de banda de la maquina del servidor antes peticiones simultaneas de varios clientes al mismo archivo.
- Mayor garantia de reproduccion ininterrumpida gracias al establecimiento de una conexion inteligente entre servidor y cliente.
- Posibilidad de distribucion de transmisiones de audio y video en directo.



Velocidad necesaria

La velocidad de conexion a internet es importante ya que permitira un uso mas efectivo del sistema de retransmision sin interrupciones se recomienda tener un ancho de banda de subida de 3mb/s para tener una calidad estandar sin embargo si queremos una calidad superior debera ser de al menos 5mb/s y para la mayor calidad disponible hasta el momento como lo es el 4K necesitara un minimo de 10mb/s esas velocidades optimas a tener para un buen funcionamiento.

¿Como funciona el streaming?

El *streaming* necesita elementos para funcionar adecuadamente como son los siguientes:

Conexion con el servidor: el reproductor cliente conecta con un servidor remoto y este comienza a enviarle el archivo.

Bufer: el cliente empieza a recibir informacion y construye un bufer o almacenamiento donde empieza a guardarlo,

Velocidad de conexion: dependiendo de la velocidad que se tenga se podran usar diferentes calidades de imagen como lo son el HQ, HD, Full HD, 4K, etc.. la velocidad debe ser constante de lo contrario el servidor se vera en la

necesidad de bajar la calidad para seguir cargando el archivo utilizado.

Plataformas de streaming

en la actualidad existen diferentes plataformas de *streaming* para todos los gustos en el caso de video tenemos a netflix, amazon prime, videohulu, crunchyroll, crackle, etc.

en audio tenemos a spotify, google music, itunes play entre otras, las compañías ven que el futuro se encuentra en el *streaming* y por eso están decidiendo hacer sus propias plataformas y sacar tajada del publico que hasta ahora solo estaba con las antes mencionadas empresas como disney y warner brothers entertainment sacaran sus propias plataformas.



Comparación:

los 5 mejores servicios de almacenamiento en la nube

Hemos pasado de los discos flexibles a los CDs, luego a DVDs, seguidos por memorias USB y finalmente por discos rígidos externos. En el pasado, con 5 GB ya habíamos guardado nuestros documentos más importantes y aún nos sobraba espacio. Con el paso del tiempo, los discos duros ampliaron su espacio de almacenamiento, llegaron los SSD de alta velocidad...

En el presente, lo que se lleva es el almacenamiento en la nube (o cloud). Un servicio de almacenamiento nos permite backup instantáneo de nuestra información junto con otras muchas diferentes funciones que hacen que nuestras vidas sean más veloces y estén más conectadas. La verdad es que muchas compañías están adoptando esta novedad y tenemos varias buenas opciones,

gratuitas o pagas, para guardar nuestros documentos online.

Existen a nivel global unos 20 buenos servicios de almacenamiento que hacen de puente entre tu dispositivo y la nube. Pero no todos tienen los mismos recursos, algunos de los cuales están enfocados en otro tipo de consumidor.

Con esto en mente, hemos decidido comparar algunos de los servicios que consideramos los mejores y más populares. Los elegidos son: Amazon Cloud Drive, Dropbox, Google Drive, iCloud, y OneDrive. Veamos las ventajas y desventajas de cada uno para intentar averiguar cuál tiene lo mejor para ofrecerte a ti, oh, eterno buscador de un servicio de almacenamiento online gratuito y de calidad.



-  iCloud

El servicio de Apple es único y está dirigido a los usuarios de los productos de la empresa (no es posible usarlo sin estar vinculado a un dispositivo iOS o Mac OS X a través de internet). Utilizando una PC, la única opción es visualizar lo que está almacenado en la nube. Sin embargo, los entusiastas de iPhone y iPad se pueden beneficiar por completo de las tantas características del iCloud.

El producto de Apple guarda casi toda tu información en la nube. Sean contactos, calendarios, fotografías o cualquier otro documento, todo está apropiadamente resguardado en los servidores de Apple. El problema es que toda esta información ocupa mucho espacio, con lo que al final hay que pagar más si quieres guardar un gran volumen de archivos.

- 

Amazon aun es relativamente nueva en el negocio de backup online, pero la compañía tiene una buena calidad de servicio. Pero ojo: la versión gratuita de Amazon Cloud Drive es solo de prueba. Una gran ventaja es que el plan inicial ya te da acceso a almacenaje

ilimitado para fotos (y 5 GB para otro tipo de archivo). De hecho, el pago anual es algo que clasificamos como intermedio y es muy atractivo para quienes necesitan espacio.

- 

Microsoft OneDrive es uno de los productos más completos y gratificantes para cualquiera que busque una solución gratuita. Obtienes una buena cantidad de GB gratuitos para guardar documentos, tienes la opción de sincronizar fotos, puedes compartir varios archivos y editar todo con Microsoft Office en su versión online, la cual es robusta. En la versión de Windows 10 ya

viene con su propia carpeta, así que puedes guardar documentos mucho más fácilmente. La seguridad de OneDrive está garantizada, con la única desventaja de ser incompatible con el Sistema de Linux. Los precios de los planes pagos no son los mejores, pero es una opción a considerar por aquellos a quienes les interesa también suscribirse al paquete de Office 365.

- 

Uno de los servicios más famosos también es uno de los más robustos. Dropbox tiene muy poco espacio de almacenaje en el plan gratuito, pero el usuario puede ampliar esa capacidad. La idea de la compañía es alentar a las personas a compartir el servicio (con cada invitación que envías obtienes más espacio, por ejemplo).

Dropbox es compatible con muchos sistemas y facilita el trabajo en equipo. Los únicos inconvenientes son la falta de herramientas para la edición directa de documentos (si bien el programa sincroniza cualquier archivo editado) y la ausencia de una app oficial para móviles de Windows. Los precios de los planes no son excesivos.

- 

El producto de Google viene instalado en casi todos los dispositivos Android y Chrome, haciéndolo una elección sencilla para quienes ya utilizan otros servicios provistos por la compañía. Google Drive tiene un espacio de almacenaje considerable, sincroniza las fotos automáticamente, tiene funciones veloces de intercambio de archivos y una herramienta completa e intuitiva para la edición de

documentos (textos, plantillas y presentaciones). Quienes se hallan en desventaja son los usuarios de Windows Phone y Linux, pero los otros sistemas están cubiertos. El sistema de seguridad de Google es muy bueno y la relación coste-eficacia de los planes pagos es bastante considerable, además de ser el servicio más recomendado para quienes necesitan 100 MB, 1 TB o más de almacenaje en nube.

Conoce a:

DANIEL TAPIA

Diseñador especializado en Motion Graphics



Un motion graphic o grafismo en movimiento, consiste en un vídeo o animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños. Es decir, es una animación gráfica multimedia en movimiento que se usa habitualmente para vídeos corporativos, postproducción audiovisual, presentaciones interactivas, eventos, exposiciones, logos corporativos...etc.

Platicamos con Daniel, quien nos cuenta cómo fue que descubrió el mundo del motion graphics, cómo aprendió por sí mismo y sobre su trabajo en este ámbito donde convergen el diseño y la animación.

PyL: Actualmente te dedicas a esto, pero ¿Cuál fue tu primer contacto con el *Motion Graphics*? O el momento que despertó tu interés en el tema

D: Pues, no puedo recordar un momento exacto, eso sería muy difícil; simplemente fue una progresión del diseño gráfico para mí; pero siempre había querido crear algo con vida. Empecé con el Diseño Gráfico porque me permitía de cierta manera modificar la realidad. En cuanto a *Motion Graphics*, siempre mi idea desde pequeño fue hacer animación. En parte por eso me metí a la carrera, originalmente entré a la carrera de Diseño Gráfico y Animación. Pero ya lo estaba haciendo por mi parte. Comencé haciendo video, y el *Motion Graphics* en gran parte va de la mano con eso, entonces empecé a moverle un poco ahí, y eso me atrapó y quise seguir aprendiendo.

PyL: y, ¿Cuáles fueron tus inicios o primeros experimentos?

D: En Youtube. Hacía *reviews* de tecnología, pero en sí la idea de tener mi propio canal era aplicar lo que iba aprendiendo, y experimentar. De otra forma, nunca empiezas, es una forma de ponerte a practicar.

PyL: ¿Fuiste totalmente autodidacta?

D: Sí. Hubo un momento en que le pedí a un amigo mío que me enseñara, pero en realidad nunca avanzó nada de eso, ya que él estaba en España y nuestros horarios no coincidían. Nunca tomé ningún curso oficial y me salí de la universidad antes de llegar a las clases de animación. Simplemente fue el gusto por seguir aprendiendo. Siempre he pensado que el internet tiene demasiada información, como para no aprovecharlo, y que con esa

herramienta y un gusto por lo que haces puedes aprender a hacer cualquier cosa.

Cuando tuve un boom de aprendizaje en esto fue cuando me detectaron que tengo déficit de atención, y me empecé a medicar; cuando empecé a sentir que podía concentrarme en lo que estaba haciendo. Fue un mes entero en el que tuve las pastillas donde subía un video diario. Grababa, editaba y animaba un video diario. Hasta ese punto, siempre pensaba que eventualmente en la escuela me iban a enseñar, pero después empecé a realmente absorber todo lo que veía en tutoriales y videos de internet.

Conforme iba aprendiendo, fui empezando a hacer trabajitos, los cuales a su vez me iban empujando a aprender nuevas técnicas; y así fui progresando.

PyL: ¿Cuáles fueron los primeros trabajos que realizaste ya utilizando tus habilidades adquiridas?

D: En mi primer cortometraje. Primero y único hasta el momento, en el cual hice el intro, transiciones, etc. Fue para una auto-boutique que vendía piezas de autos, llamada Autoespecialidades. También con ese mismo negocio hice algunas animaciones sencillas en videos infográficos. Después de eso empecé a trabajar en Jacalito Films, con unos cuantos trabajos entremedio. En Jacalito usaba After Effects pero más por el lado de efectos especiales, no tanto de animación; lo cual también me gustó bastante.

PyL: A la par que hacías esto seguías haciendo trabajos de diseño, pero ¿cuándo fue que te dedicaste más de lleno a lo de video y animación?

D: Desde antes de estar en Ja-

calito, empecé a hacer cada vez más trabajos de ese tipo. Cuando entré a Jacalito en realidad entré como editor jr., pero después me empezaron a agarrar más para efectos especiales. Después de estar ahí entré al Estudio 78 como director creativo, y aunque hacía varias cosas, ahí fue donde empecé a dedicarme principalmente a hacer motion; ya que en ese estudio se realizaban muchas transmisiones en vivo, y casi siempre se necesita un intro, outro, transiciones, etc. Y de eso me encargaba yo. Saliendo de ahí, fue que decidí dar mi primer taller.

PyL: ¿Cómo fue que surgió lo de los talleres?

D: Ya llevaba aproximadamente dos años de practicar y trabajar con el programa, y yo veía que realmente casi nadie sabía de animación, pero la mayoría querían aprender aunque sea

un poco. Se me hacía raro que todos le tuvieran tanto miedo, creo que existe la noción de que la animación es difícil o piensan que siempre tiene que ser cuadro por cuadro o algo así, pero en realidad ya perdiéndole el miedo no es tan difícil. Y de nuevo, el internet es una herramienta super poderosa, no nomas es para ver Netflix y memes, hay miles de recursos en línea totalmente gratuitos y abiertos que podemos aprovechar.

De hecho algo que me ha gustado mucho, es usar Twitch, para hacer *streams* cuando estoy trabajando en algún proyecto e ir resolviendo dudas conforme van surgiendo. Me gusta hacer eso porque quiero contribuir a que la gente deje de tener ese miedo. Incluso me han llegado a decir que me estoy creando competencia, pero nada que ver. Ahí está todo en internet, y a quien realmente le interese aprender, lo

hará de cualquier manera. Pero si nomas quieres aprender para saber un poquito, pues igual ahí están los recursos.

PyL: ¿Cuál fue el primer taller oficial que hiciste?

D: A principios de este año, en Febrero más o menos. Fue una experiencia muy bonita porque entró gente que venía en cero, que no le movía ni siquiera a Photoshop; y salieron animando, lo cual es muy satisfactorio.

PyL: ¿Cuál es el trabajo que más te enorgullece?

D: Creo que no podría escoger uno, pero hay varias que me gustan por diferentes razones. Por ejemplo, para una banda llamada *Midnight Generation*, hice un *loop* con estilo ochentero, neón, futurista etc. En el que colaboré con un ilustrador. Fue un *gif* de 12 cuadros, pero lo puedes ver

por 10 o 20 segundos y se sigue viendo interesante. Eso es lo que me gustó de ese proyecto en específico.

Hay otra animación que hice del logo de DVL, que se me hace muy intensa; en menos de 30 segundos pasan muchas cosas y se entiende la idea de DVL y lo que son. Toda la animación me la aventé en una hora, simplemente porque me surgió la idea en la cabeza y lo hice.

Cada proyecto tiene su reto y algo que me gusta. Por ejemplo en un cortometraje que de hecho ganó en el FICD, que ha ido incluso a Cannes, y un montón de festivales más. Nadie se queda a ver los créditos, pero saber que tuve una participación y que mi nombre está ahí, me da mucha satisfacción. Escoger un proyecto favorito es casi imposible, claro que hay algunos que no te satisfacen o que no consideras tan

relevantes; pero en general cada uno tiene algo especial.

PyL: Se podría decir que en realidad la mayor satisfacción no viene de un aspecto técnico.

D: Sí, creo que lo mejor de todo es el hecho de: tener una idea, ejecutarla y que quede exactamente como la imaginaste. Y no sólo eso, sino que el cliente en vez de rechazar la idea, se impresione con lo que hiciste. Creo que esa es la mejor experiencia.

Dedicación, constancia y curiosidad son lo que define hasta ahora la trayectoria de Daniel en este rubro; y que seguramente le traerán muchos más logros en el futuro.

10 SITIOS WEB para aprender +

¿Por que sitios web?

Ya que en la actualidad nos encontramos en un mundo donde las redes web son una gran parte de nuestro día a día, así fue como la idea de buscar una serie de paginas web donde uno puede adquirir más conocimientos sobre temas que tal vez quieras profundizar e inclusive nuevos temas que te interesen o que tengas alguna curiosidad sobre ellos.



Es una plataforma para aprender de todo a bajo precio. Sus cursos creados por usuarios.

- **Idioma:** Español e inglés
- **Para aprender:** Programación, negocios, TIC, productividad, desarrollo personal, marketing, diseño, fotografía, salud y *fitness*, música, idiomas y preparación de exámenes
- **Precio:** Pago (con descuentos) desde 10 Dólares
- **Certificados:** No
- **Plataforma:** Web, Android y iOS App
- **Visitantes diarios:** 5.2 Millones
- **Pagina Web:** [udemy.com](https://www.udemy.com)



Cursos gratuitos de clase mundial para cualquier persona. Estos cursos son ofrecidos por pasantes, voluntarios y colaboradores de medio tiempo que reciben donaciones.

- **Idioma:** Español
- **Para aprender:** Matemáticas, ciencia, computación, ciencia y finanzas
- **Precio:** Gratis
- **Certificados:** No hay ningún certificado de finalización
- **Plataforma:** Web, Android y iOS
- **Visitantes diarios:** 4.2 Millones
- **Pagina Web:** [khanacademy.org](https://www.khanacademy.org)

DOMĚSTIKA Es una comunidad de creativos que ofrece todo tipo de cursos por profesionales del diseño.

- **Idioma:** Español
- Para aprender: Diseño, Ilustración, Fotografía y video, 3D y animación, Caligrafía y tipografía y Craft
- **Precio:** de pago
- **Certificados:** Se entrega certificado para usuarios Pro
- **Plataforma:** Web y Móvil app
- **Visitantes diarios:** 250.000
- **Página Web:** domestika.org



Fundada por la Universidad de Harvard y el MIT en 2012, edX ofrece cursos de alta calidad sin ánimo de lucro con el fin de promover el aprendizaje online y la investigación.

- **Idioma:** Inglés y ESPAÑOL
- **Para Aprender:** 15 programas certificados en alianza con empresas como Microsoft e institutos. Cursos de ciencias de la computación, liderazgo, negocios, ciencia, contabilidad, idiomas y mucho más.
- **Precio:** Gratis.
- **Certificados:** Si
- **Plataforma:** Web, App para Android y iOS.
- **Visitantes Diarios:** 2 Millones.
- **Acceder Aquí:** EDX.org

CREHANA Es una página que cuenta con diferentes tipos de cursos impartidos por profesionales expertos en todo el mundo. Sin horarios, sin límites. Completamente online.

- **Idioma:** Español
Para Aprender: Diseño digital, Animación, Fotografía, Marketing digital, Manejo de diferentes tipos de software afines a las categorías anteriores.
- **Precio:** Gratis y de Pago (precio por cada curso, ofrece descuentos).
- **Certificados:** Si, Cursos de pago.
- **Plataforma:** Web con diseño responsivo
- **Página Web:** www.crehana.com

AulaFacil

cursos online gratuitos Es una página que cuenta con más de 1500 cursos *online* gratuitos

- Idioma: Español
Para Aprender: Idiomas, ofimática, ciencias puras, manualidades, salud, dibujo, pintura, empresarial, decoración y belleza.
- **Precio:** Gratis
- **Certificados:** 88 Cursos certificados
- **Plataforma:** Web con diseño responsivo
- **Visitantes diarios:** 230.000 Visitas
- **Página Web:** aulafacil.com



Es una plataforma respalda por empresas e institutos como Google, Amazon, IBM, Mercedes-Benz, Digi, Facebook, entre otras con el objetivo que puedas ampliar tus oportunidades a través de los programas Nanodegree y cursos gratuitos.

- **Idioma:** Español e inglés
- **Para aprender:** Negocios, desarrollo mobile, programación, inteligencia artificial, análisis de datos, entre otros.
- **Precio:** Gratis y de pago
- **Certificados:** Si para los programas
- **Plataforma:** Web y Móvil App
- **Visitantes diarios:** 1.6 Millones
- **Página Web:** udacity.com

Referencia:

Artículo basado en pagina web Vivanti
<https://vivantico.org/cursos-online-gratis/>

Google Activate Es una plataforma en alianza con Google, gobierno de España y empresas de Europa que cuenta con cursos *online* y presenciales.

- **Idioma:** Español
- **Para aprender:** Marketing, desarrolló de App móviles, desarrolló web, analítica web, E-commerce
- **Precio:** Gratis
- **Certificados:** Entrega certificado al pasar la prueba final
- **Plataforma:** Web con diseño adaptable al tipo de pantalla
- **Visitantes diarios:** 64.000
- **Página Web:** formacionactivate.es



Son cursos en video para el manejo de programas y aplicaciones que tienen que ver con el diseño, programación, edición de video y audio.

- **Idioma:** Español
- **Para Aprender:** Competencias profesionales, Marketing, 3D, animación, AutoCad, Diseño e ilustración, Imagen digital y fotografía, video y Audio, Diseño Web, IT, programación.
- **Precio:** Pago con suscripción mensual para acceso a todos los cursos.
- **Certificados:** No
- **Plataforma:** Web, Android y iOS App.
- **Visitantes Diarios:** 210.000
- **Acceder Aquí:** Video2brain.com

Coursera Aprende con las mejores universidades del mundo, entre las que se encuentra: Universidad de Pensilvania, Michigan, Stanford, México y más de 150 institutos de 29 países con cerca de 2000 cursos online.

- **Idioma:** Español e inglés
- **Para aprender:** Medicina, humanidades, matemáticas, TIC, negocios, biología, desarrollo personal, idiomas, ingenierías
- **Precio:** Gratis
- **Certificados:** Algunos
- **Plataforma:** Web, Android y iOS
- **Visitantes diarios:** 3.5 Millones
- **Página Web:** coursera.org

Publicidad Para Tu Negocio

Una familia de aplicaciones y servicios para todas las formas de conexión entre las personas y las empresas.

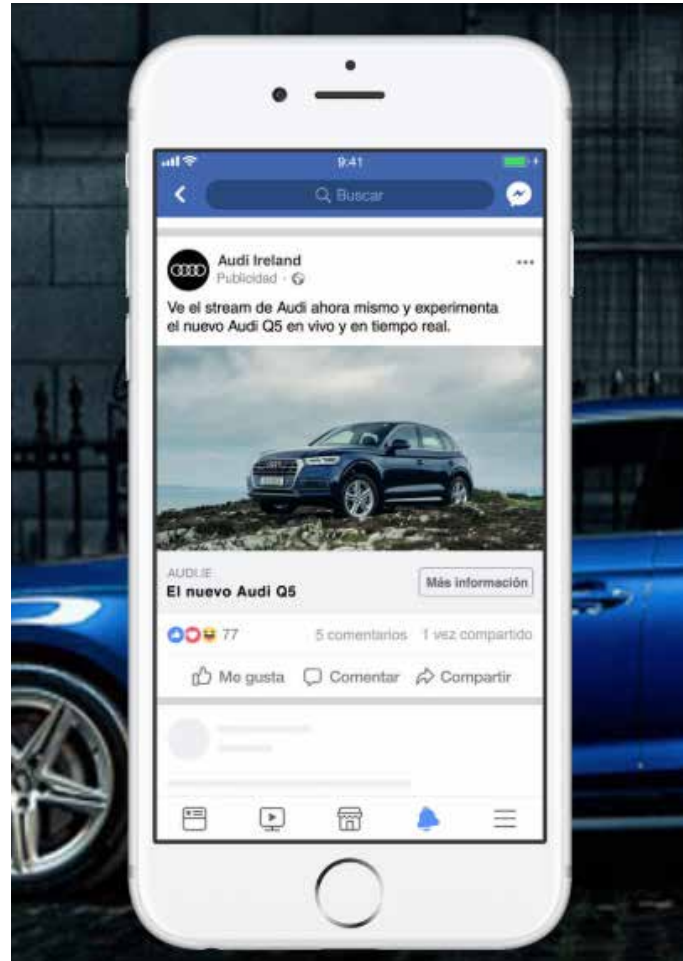
Facebook, Instagram, Audience Network (es una red de apps y sitios de editores en los que se pueden mostrar tus anuncios) y Workplace.

¿Qué es Workplace de Facebook?

Workplace: es un lugar seguro y dedicado que permite que las empresas se conecten, se comuniquen y colaboren mutuamente. Organizaciones de todos los tamaños realizan su trabajo usando funciones de Facebook que les resultan familiares, como la sección de noticias, los grupos, los mensajes y los eventos. La gente pasa mucho tiempo en Facebook e Instagram. Sin embargo, también pasa tiempo en otros sitios web y apps.

Audience Network: Ayuda a ampliar tus campañas más allá de Facebook y entregar anuncios a más personas que te interesan, y en más lugares. Un gráfico social que vivimos día a día son los Anuncios en Facebook.

1. La publicidad en Facebook facilita la tarea de encontrar a las personas correctas, captar su atención y obtener resultados.
2. Dos mil millones de personas usan Facebook cada mes.
3. Puedes elegir tu público en función de datos demográficos, comportamientos o información de contacto.
4. Nuestros formatos de anuncios son atractivos, flexibles y funcionan en cualquier dispositivo, sin importar la velocidad de conexión.
5. Nuestras herramientas de informes publicitarios muestran el impacto que tuvieron los anuncios en tu empresa con informes visuales y fáciles de leer.



FACEBOOK
Las páginas de Facebook ayudan a las personas a conectarse con tu empresa. Además, con los anuncios de Facebook se sumara mas audiencia.

INSTAGRAM
En Instagram, tu empresa puede usar fotos, videos y anuncios para inspirar a las personas, darse a conocer e impulsar las acciones.

MESENGER
Con Messenger puedes aprovechar la eficacia de los mensajes para ofrecer valiosos servicios a las personas.

FACEBOOK BLUEPRINT
Con Facebook Blueprint puedes acceder a cursos de autoaprendizaje electrónico y *webinars* que te ayudarán a cumplir cualquier objetivo comercial con Facebook e Instagram. También puedes convertirte en un especialista en marketing certificado por Facebook.

Webinar?
Un Webinar es un vídeo-seminario o vídeo-conferencia Online que se realiza a través de un Software y que te permite impartir una clase a través de Internet

FACEBOOK IQ
Descubre las estadísticas que te interesan Facebook IQ ofrece estadísticas eficaces sobre los consumidores y la publicidad basadas en 2.000 millones de personas. Empieza a crear campañas más eficaces hoy mismo.

Siempre tienes el control

Tú defines el presupuesto y la puja. Nunca gastaremos un importe que exceda tu puja máxima. Consigue resultados, independientemente del presupuesto los anuncios se muestran a las personas con mayores probabilidades de interesarse en ellos, de modo que obtienes resultados. Paga por las acciones que te interesan Selecciona tu objetivo (como impresiones, conversiones, etc.) y paga solo por eso.



Crea tus mock-ups

En este tutorial, te mostraremos cómo crear el *mock up* para una botella de vino. Esto te será útil si necesitas exhibir un envase con una etiqueta personalizada, ¡Y después podrás cambiar la etiqueta cada vez necesites!

Paso 1: Quitar la Etiqueta

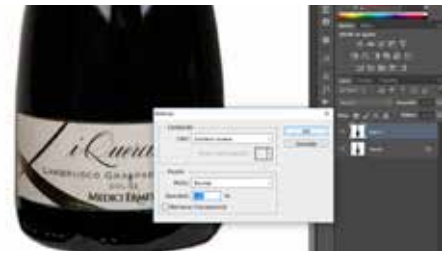
Presiona Comando-J para crear una copia de la imagen. En el panel Capas, verás que ahora tiene dos capas. La foto original estará en la capa de Fondo, y nuestro trabajo de edición se realizará en la copia.

Paso 2

Selecciona la Herramienta Lazo. Puedes seleccionarlo con la tecla L. También, hay otros dos tipos de herramientas de lazo pero esta vez vamos a seleccionar el primero. Ahora el cursor aparecerá como un pequeño icono de lazo, da clic en el punto donde deseas que comience la selección, mantén presionado el botón del *mouse* y arrastra para dibujar una selección de contorno de forma libre:

Paso 3

Desde el menú superior, vamos a seleccionar Editar > Rellenar y elige Contenido-Consciente en la sección de Contenido en la parte superior. Luego presiona OK.



Paso 4: Quitar el Fondo

Lo que haremos es seleccionar y eliminar el fondo con Selección Rápida. Selecciónalo haciendo clic en el panel de Herramientas, o presiona la letra W para hacer la selección con el acceso directo.

Para comenzar la selección, mueve el cursor en la Selección Rápida cerca de la esquina de la botella y haz clic y arrastra sobre el área que necesitas seleccionar como si estuvieras pintando con un pincel.

Paso 5

Una vez que hayas seleccionado el fondo, elimínalo haciendo clic en Editar > Cortar. Recuerda anular la selección presionando Ctrl+D.

Paso 6

Ahora comprueba los bordes de la botella. Elimina las imperfecciones que puedas encontrar alrededor de los bordes de la botella utilizando la Herramienta Borrador.

Paso 7: Crear un Nuevo Fondo

Presionamos U o selecciona la Herramienta Rectángulo y crea un nuevo rectángulo por debajo de la botella. Asegúrate de que la capa del rectángulo esté debajo de la capa de la botella.

Paso 8

Haz Doble-clic en la capa para abrir el panel Estilo de Capa. Agrega una nueva Superposición de Degradado haciendo clic en la pestaña relacionada.

Paso 9

Presiona U en tu teclado para agregar otro rectángulo debajo de la botella, cubriendo todo el fondo. Ahora abrimos el panel Estilo de Capa y agregaremos una nueva Superposición de Degradado.

Paso 10

Agrupar las capas que acabas de crear. Se verá algo así:



Como ves, los bordes se ven muy mal. Vamos a solucionarlos haciendo doble-clic en la capa de la botella. En Estilo de Capa, agrega una nueva Sombra Interna como se muestra en la siguiente imagen:



Paso 11: Sombras y Reflejos

Haz clic en la capa "Botella", arrástrala sobre el icono Crear una nueva capa y suelta para duplicar la capa.

Paso 12

En el menú superior, selecciona Editar > Transformar > Giro Vertical y muévelo hacia abajo debajo de la botella.

Paso 13

Ahora selecciona: Editar > Transformar > Ajustar y tira de los controles para que coincida con el reflejo de la botella y presiona Retorno en el teclado para confirmar.

Selecciona la Herramienta de Borrador (E), ajusta el Tamaño a 500 px y 0% de Dureza, ahora borra ligeramente el reflejo, finalmente, ajusta la opción Opacidad ubicada en el panel de Capas a 35%.

Paso 14

Seleccionamos la Herramienta Elipse y dibuja una un poco más pequeña que la botella. Asegúrate que el color de la forma sea negro. Ahora vamos a añadirle efecto de desenfoque a la forma.

En el menú superior, selecciona Filtro > Desenfoque > Desenfoque Gaussiano. Un mensaje te avisará: Esta capa de forma se debe ser rasterizada antes de continuar. Si se rasteriza, ya no se podrá editar como una forma. Presiona Rasterizar y establece el efecto en el tamaño del radio de 10 píxeles. Confirma presionando OK.

¡Ya añadimos la primer sombra! Vamos a añadir otra más tenue.

Paso 15

Lo que vamos a hacer ahora es repetir el mismo proceso pero con algunos cambios.

Selecciona la Herramienta de Elipse y dibuja una más grande que el diámetro de la botella. Asegúrate de establecer el color de la forma en negro. En el panel Capas, la capa de elipse quedará debajo de la capa de la botella, mueve la forma detrás de ella y aplica un desenfoque. La botella debe cubrir la forma, algo así:



Paso 16 Diseña la Etiqueta

Crema un Documento Nuevo en Photoshop con las medidas de tu etiqueta. En Capas, da clic-derecho en el pequeño icono en la parte inferior, haz clic en Color Sólido y rellena con el color. Aquí vas a añadir el logo, *slogan* y especificaciones que tu etiqueta necesite.

Cuando termines guarda el archivo como Etiqueta.psd en tu escritorio. Lo necesitaremos en un rato.

Paso 17: Envolver la Etiqueta

Vuelve al archivo de la botella y, en Capas, selecciona la capa de "Botella". Presiona U y agrega un rectángulo que mida lo que mide tu etiqueta. Renombra la capa así: "Etiqueta". Da clic derecho en la capa: "Etiqueta" y selecciona Convertir en objeto inteligente. Acabas de crear el objeto inteligente que va a contener la etiqueta.

Ahora mueve el rectángulo por sobre la botella y, en el menú elige:

Editar > Transformar > Ajustar.

Haz clic en "Personalizado" en Deformación. Esto es para poder personalizar las formas del ajuste preestablecido que elegiste.

Para manipular la forma, vamos a arrastrar los puntos de control, un segmento de la malla, o un área dentro de la malla. Al ajustar una curva, usa los puntos de control. Cuando termines, en el teclado presiona Retorno para confirmar.



Paso 18

Selecciona el Objeto Inteligente y elige Capa > Objetos Inteligentes > Reemplazar Contenidos.

Busca el archivo de Etiqueta.psd que guardamos anteriormente y haz clic en Colocar. La etiqueta ahora está colocada dentro del Objeto Inteligente.

Aún puedes realizar cualquier tipo de cambios en la etiqueta simplemente editando el objeto inteligente de esta manera:

Selecciona el Objeto Inteligente en el panel Capas.

Haz doble clic en la miniatura de Objetos Inteligentes en el panel Capas. Al editar un Objeto Inteligente, el contenido de origen se abre en una nueva ventana de Photoshop. Cuando estés satisfecho con los cambios, guarda el archivo, todas las ediciones aparecerán en el documento de Photoshop.



Paso 19

Selecciona la capa "Etiqueta" en el panel Capas y haz doble clic en la capa, fuera del nombre de la capa o la miniatura. Añade una nueva Superposición de Degradado.

Paso 20

Ahora agrega un nuevo Patrón de Superposición. Establece el Modo de Fusión en Multiplicar, la Opacidad al 40%, luego clic en la miniatura del Patrón, después en Patrones de Roca y elige el último.

Paso 21

Elige la Herramienta Rectángulo (U), da clic en el lienzo y haz uno. En el panel Capa, establece relleno en 0%. Con la Herramienta Mover (V), colócalo sobre la etiqueta y la botella.

Paso 22

Selecciona la capa que acabas de crear, puedes nombrarla como "Aspectos Destacados". Haz doble clic para abrir Estilo de Capas y añade ahora una nueva Superposición de Degradado.



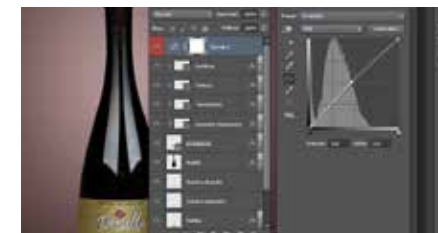
Paso 23

Duplica la capa de "Aspectos Destacados" y cámbiale el nombre a "Destacados". Haz doble clic en la capa para abrir el panel Estilo de Capas. Ajusta la Opacidad y el ángulo. Confirma presionando OK.

Paso 24

Duplica la capa "Destacados" y cambia su nombre a "Textura". Haz doble clic en la capa para abrir el panel Estilo de Capas. Elimina el efecto de Degradado y agrega una nueva Superposición de Patrón.

Establece el Modo de Fusión en Multiplicar y la Opacidad en 100%, y haz clic en el patrón. Carga los ajustes preestablecidos de Papel de Color haciendo clic en el icono de engranaje pequeño y da clic en el patrón Marbled.



Paso 25

Vamos a duplicar la capa de "Textura" y cámbiale el nombre a "Sombras". Haz doble clic en la capa para abrir el panel Estilo de Capas. Elimina la Superposición de Patrón y agrega una Superposición de Degradado.

Establece el Modo de Fusión en Multiplicar, Opacidad en 32%, el Ángulo en 0% y Escala en 100%.

Establece las Paradas de Color en negro y crea cuatro paradas de opacidad.

Paso 26

Selecciona las capas: "Sombras", "Textura", "Destacados" y "Aspectos destacados". Con un clic-derecho del mouse, elige Crear Máscara de Recorte.

Agreguemos un toque final, agregando una luz global.

Selecciona la capa "Sombras" y luego selecciona, en el menú:

Capa > Nueva capa de ajuste > Curvas y presiona OK.



¡Felicidades, has terminado!

Creadores de contenido multimedia y el soporte en línea.

Felix Arvid Ulf Kjellberg más conocido por su alias en línea, PewDiePie, es un comediante y actualmente un creador de vlogs y memes sueco que publica en la plataforma YouTube, siendo actualmente el youtuber con más suscriptores, con 72 millones.

En 2010 PewDiePie inició la carrera de Economía Industrial y Gestión de Tecnología en la Universidad Tecnológica Chalmers.

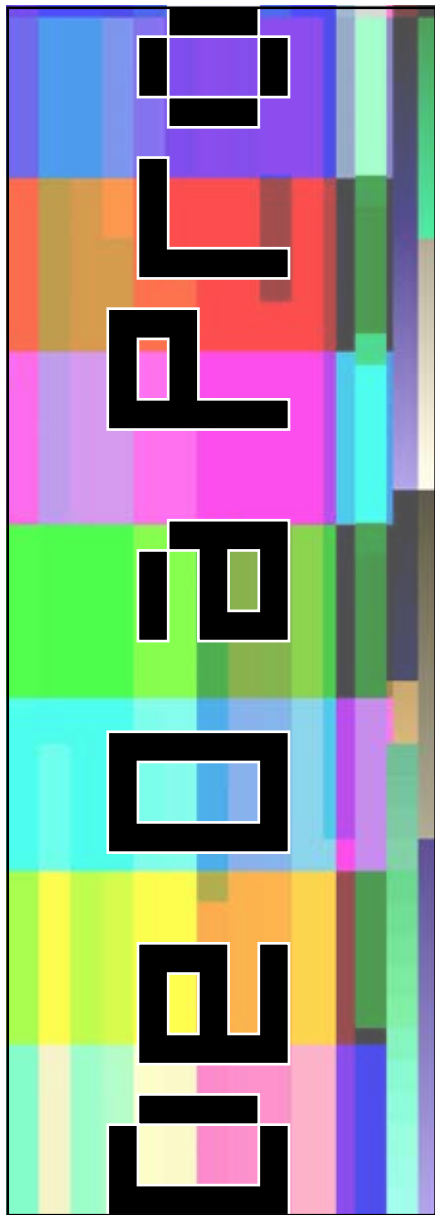
Durante el tiempo que pasó en la universidad, registró su segunda cuenta de YouTube como "PewDiePie", tras perder el acceso a su cuenta principal "Pewdie". Al año siguiente abandonó la universidad después de perder interés en su grado, y el apoyo económico de sus padres por la desaprobación de su decisión. Después de no poder obtener un aprendizaje con una agencia de publicidad en Escandinavia, decidió enfocarse en crear contenido en YouTube. Para sustentarse, empezó a vender arte de Photoshop y comenzó a trabajar en un puesto de perritos calientes. En julio de 2012 su canal superó el millón de suscriptores.



Lewis Hilsenteger, el canal cubre casi todas las partes de la tecnología de consumo que pueda imaginar. Desde \$ 4 a teléfonos inteligentes hasta \$ 3000 altavoces. Desde \$ 5000 silla de masaje para catar casos de iPhone. Se puede decir que Lew cubre casi todos los productos que entusiasman a la gente. Puede obtener reseñas de los teléfonos inteligentes de uso general y puede echar un vistazo a los productos excesivos a los que nunca podría acceder.

La otra cosa notable sobre Lew es su entusiasmo relacionado con todos los productos de tecnología que hay.

Hará un video de 6 minutos al colocar su tarjeta SIM diaria en un teléfono determinado, pero lo hará cada vez más emocionante y millones de personas lo verán. Sus videos son rápidos y al punto. Él no entra en la profundidad del asunto y el público se da cuenta de lo esencial. Su carácter sigue siendo una parte clave en su éxito. Sube de 2 a 3 videos por semana y, por lo tanto, permanece en los ojos de las personas de vez en cuando. Rápidamente se aferra a las crecientes tendencias y noticias relacionadas con la tecnología y la gente quiere saber su opinión sobre el tema.



Peng, más conocido como Doublelift, es un jugador estadounidense profesional de League of Legends AD Carry que anteriormente jugó para Counter Logic Gaming y Team SoloMid. Actualmente juega para Team Liquid, famoso en la escena competitiva, millonario y querido por muchos.

Peng nació en California y comenzó a jugar juegos de consola antes de saltar a títulos de PC como DotA, World of Warcraft y Heroes of Newerth para después empezar a jugar League of Legends.

En una entrevista con Machinima en 2013, Peng dijo que su relación con sus padres era tensa por su sueño de ser un jugador profesional de deportes electrónicos. "Siempre luchaba con mis padres, solo discutíamos de todo, especialmente sobre los juegos, cuando quería jugar, pensaban que era solo una completa pérdida de tiempo. Esto fue empeorando cada vez más con los años". Peng ingresó a League of Legends por primera vez cuando llamó la atención de George "HotshotGG" Geor-



gallidis, fundador de Counter Logic Gaming (CLG), quien lo reclutó como jugador sustituto en el rol de soporte lo que daría inicio a su carrera. El League of Legends lo componen campeones, jugadas, partidas, pero sobre todo nombres como Yiliang 'Doublelift' Peng, la leyenda norteamericana de lol.



Palmer Luckey, nacido en California, es uno de los 30 jóvenes elegidos por la revista Forbes como una de las figuras jóvenes más influyentes e importantes en el mundo de la tecnología y la innovación. ¿Cuántos años tiene? 26 años.

Es dueño y fundador de la empresa que diseña y distribuye las gafas de realidad aumentada Oculus Rift, las cuales buscan masificar el mercado virtual y colocar esta clase de dispositivos al alcance de la mano de los usuarios comunes.

Palmer registró por sí solo todo lo relacionado con Oculus VR, y luego se le unieron Brendan Iribe y Mike Antonov, ambos con más experiencia en *startups*. Palmer registró su proyecto en Kickstarter para conseguir financiación de su primer prototipo. Nunca asistió a un colegio, sino que fue escolarizado en su propia casa, una práctica que está permitida en Estados Unidos. De adolescente se dedicó a arreglar todos los iPhone averiados en su barrio. Y lo que comenzó como un hobby para ganar algo de dinero, pronto le mostró a Luckey que

tenía potencial para utilizar sus manos y transformar la tecnología a su voluntad. A los 19 años, él y su amigo Brendan Iribe – con quien había trabajado en una empresa de juegos en red dentro del Instituto de Tecnologías Creativas de la Universidad de Carolina del Sur– se propusieron desarrollar unas gafas de realidad virtual para los amantes de los videojuegos; así nació Oculus. Rápidamente, la empresa consiguió sumar adeptos e inversores, entre ellos Facebook, su socio más importante, y la idea tomó un rumbo mucho más ambicioso: llevar la realidad virtual a todos los hogares. Luckey y su sueño han batido récords, Oculus al año de 2016 valía ya la cantidad de 730 millones de dolares. Facebook adquirió a Oculus VR por más de 2.000 millones de dolares, Palmer continuo como el cofundador de la empresa hasta primavera de 2017 donde anunciaba su salida de la empresa sin dar muchos detalles para iniciar nuevos proyectos en un futuro.



Ilustración



la nueva tendencia del Diseño Digital

Entre los caricaturesco, lo geométrico y lo real, el diseñador ruso Maxim Shkret, creó una serie de retratos de animales silvestres vectorizados en un formato 3-D, lo cual conlleva al seguimiento de la tendencia en diseño digital que crece año tras año.



Maxim Shkret es un ilustrador procedente de Rusia, con un estilo muy definido y fácilmente reconocible. Su técnica es muy depurada y limpia, creando obras increíbles gra-

cias a herramientas como pixologic Zbrush, Vray, 3DS Max y Photoshop. Crea sobre todo animales, cabras o lobos cuyo pelaje parece estar hecho mediante capas de papel. Es el

resultado de combinar ilustraciones vectoriales y modelado en 3D Max Studio y algunos ajustes finales de color en Photoshop.

Bajo el nombre de "Predators", Shkret presenta esta serie de ilustraciones en donde el detalle, el sombreado y la selección correcta de color juegan un papel importante para lograr el formato deseado, en este caso el 3-D.



Inspirado por la madre naturaleza, como muchos otros diseñadores, el artista ruso ofrece una mirada al trazado de diseño digital a través de animales depredadores, muchos de

estos en tendencia de tatuajes y dibujos que combinan lo *vintage* con lo moderno.

Sus impresionantes y coloridos retratos de un oso, el zorro, el león y



el búho son hábilmente representantes del formato en software 3D, mostrando sus hermosos tonos, matices y lleva a cabo sus intensas miradas depredadoras.

Sin involucrarse con la textura pero si con la capas y el juego de la personalidad animal de cada uno, logra un trabajo llamativo y que se destaca por su avance digital, al grado de parecer esculturas.

FUENTES

<https://www.oldskull.net/ilustracion/los-3d-de-maxim-shkret/>

<http://nfgraphics.com/las-ilustraciones-3d-de-maxim-shkret/>

<http://www.area-visual.com/2017/07/maxim-shkret-ilustraciones-de-animales.html>

<https://www.paredro.com/ilustracion-3-d-la-nueva-tendencia-en-diseno-digital/>

<https://twistedgifter.com/2014/04/geometric-predators-by-maxim-shkret/>



9 TRUCOS SÚPER SENCILLOS PARA OBTENER LAS MEJORES FOTOS, GRACIAS A TU CELULAR



MARAVILLOSAS FOTOGRAFÍAS CON TU CELULAR



Obtén la exposición correcta y necesaria.



Ten en cuenta las pequeñas cosas, pero no demasiado cerca.



Usa la grilla o cuadrícula.



Usa la luz natural.



Ponte al mismo nivel de los ojos de lo que capturarás.



Bloquea el resplandor del lente.



Pon tu técnica de *selfie* para un mejor uso.



Captura imágenes a través de las ventanas.



Busca el vacío.



LAS 6 MEJORES APLICACIONES PARA TOMAR Y EDITAR FOTOGRAFÍAS CON TU CELULAR.



NOTA: EL TAMAÑO ADECUADO

Antes de empezar a imprimir, ten en cuenta que cada foto tiene diferente tamaño. La resolución que ofrecen las cámaras de los *smartphones*, aunque ha mejorado mucho, todavía es limitada. De momento, olvídate de grandes formatos, porque tus imágenes se verían borrosas o píxeladas.

Para saber las dimensiones a las que puedes imprimir tus fotos sin que pierdan calidad existe una regla sencilla: divide el ancho y alto de la foto entre 118 para averiguar cuántos centímetros puede tener como máximo.



SNAPSEED

Una aplicación de edición de imágenes imprescindible aunque ya contemos con otras. Snapseed de Google dispone de funciones muy avanzadas para editar las fotos e incluso soporta imágenes en formato RAW.

GRATUITA



LIGHTROOM

Quizá la aplicación de edición fotográfica más interesante de todas las que existen. No sólo por la gran variedad de funciones que incorpora, sino también porque se nota la experiencia de Adobe a la hora de procesar las imágenes.

GRATUITA



VSCO CAM

A pesar de que, como Instagram, VSCO Cam es una aplicación pensada para publicar fotos en su propia red social, también cuenta con la posibilidad de editar las imágenes y poder descargarlas en el propio teléfono con resolución.

GRATUITA



ENLIGHT

Este editor fotográfico es quizá el más avanzado de todos los que existen para móvil. De hecho, es lo más parecido a una versión de Photoshop en miniatura. Lo mejor de todo es que una vez adquirido no se nos cobra por incorporar nuevas funciones.

DE PAGA



AFTERLITHT

Aplicaciones que permitan usar filtros hay muchas, pero con bastante frecuencia estos filtros han sido realizados con poco criterio. Afterlight sin embargo dispone de 74 filtros realizados con buen criterio para edición.

DE PAGA



PROCAPTURE

Entre la aplicaciones de cámara alternativas para Android destaca esta por una función muy especial: es capaz de reducir el ruido de la imagen disparando dos tomas que fusiona en una foto final con menos ruido.

DE PAGA



CUANDO
DEJAS plagias

dejas de SER ÉTICO

DE ORIGINAL

dejas de ser tú...



NUESTROS
VALORES

Biblios
VOLAMOS ALTO