

Curso de Illustrator

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.com.mx





TEMARIO

Adobe Illustrator | 24 h

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
- ◆ Técnica para creación de formas complejas por medio de la herramienta pluma
- ◆ Creación de formas complejas a partir de la combinación de formas simples (trazos compuestos)
- ◆ 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 la herramientas de distorsión para manipular vectores (Warp, Twirl, Pucker & Bloat, Crystallize y otros)
- ◆ Generación de trazos compuestos con la herramienta Shape Builder

7. HERRAMIENTAS ESPECIALIZADAS

- ◆ Creación de pinceles
- ◆ Tipos de pinceles: (Caligráficos, de arte y dispersión)
- ◆ Uso de trazos para generar pinceles
- ◆ Trabajo con los pinceles artísticos Bristle
- ◆ Opciones de control 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. APLICACIÓN DE PERSPECTIVAS

- ♦ Manejo de la herramienta Perspective Grid Tool
- ♦ Seleccionar perspectivas y editarlas

12. 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 o Shape

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

14. USO DEL PANEL SEPARATIONS PREVIEW

- ♦ Previsualización para impresos (Overprint) y la Superposición de color en Bordes (Trapping)
- ♦ Visualización de Proof Colors

15. SALIDA A IMPRESIÓN O WEB

- ♦ Creación de documento PDF para impresión digital
- ♦ Creación de documento PDF para distribución en web