

CURSO ADOBE ILLUSTRATOR CC 2017

Duración: 50 Horas

Modalidad: Teleformación eLearning

Destinatarios: Este curso está dirigido para aquellas personas interesadas en el trabajo de la ilustración y el diseño gráfico en general. También es interesante para todos aquellos usuarios de otros software como Macromedia FreeHand o CorelDraw que quieran conocer el producto de Adobe. No se requieren conocimientos aunque sería interesante que los alumnos tuvieran alguna noción sobre vectores.

Objetivos:

El objetivo de este curso es proveer a los alumnos con poco o ningún conocimiento, la habilidad necesaria para trabajar con las herramientas precisas y poder crear gráficos, ilustraciones e imágenes más profesionales.

TEMARIO

1 - Conceptos básicos de Illustrator

Objetivo

Presentación del programa y sus diferentes funciones.

Contenido

Conceptos básicos de Illustrator

1. Introducción
 - 1.1 a quién va dirigido el curso
2. Novedades del programa
3. ¿Qué es un gráfico vectorial?
4. ¿Qué es un mapa de bits ?

2 - El área de trabajo

Objetivo

Para aprovechar al máximo las capacidades de dibujo, pintura y edición en Adobe Illustrator, es importante aprender a desplazarse por el área de trabajo, la cual está integrada por la mesa de trabajo, el área de pruebas, el cuadro de herramientas y el conjunto de paletas.

Contenido

El área de trabajo

1. La interfaz y área de trabajo
 - 1.1. Cómo iniciar Adobe Adobe Illustrator
 - 1.2. Los elementos de la pantalla
 - 1.3. La interfaz
2. Nuevo documento y rendimiento de Illustrator
 - 2.1. Sistema de rendimiento Adobe Mercury
 - 2.2. Crear un nuevo documento

- 3. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
 - 3.1. Abrir un archivo
 - 3.2. Colocar un archivo
 - 3.3. Guardar un documento
 - 3.4. Exportar un documento
 - 4. Las paletas flotantes y vistas
 - 4.1. Las Herramientas de Illustrator
 - 4.2. Cambiar la vista de la ilustración
 - 4.3. Uso de los comandos del menú Ver (View)
 - 4.4. La herramienta Zoom
 - 5. Desplazarse por el documento
 - 5.1 La paleta Navegador
 - 5.2. La Barra de estado
 - 5.3. Trabajo con paletas
 - 5.4. Los menús contextuales
 - 6. Modos de pantalla, reglas , guías y cuadrícula
 - 6.1. Modos de pantalla
 - 6.2. Reglas , guías y cuadrícula
 - 6.3. Cambiar unidad de medida
 - 6.4. Cuadrícula
 - 6.5. Guías
 - 7. Las mesas de trabajo
 - 7.1 Eliminar una mesa de trabajo
- Ejercicios
- Crear un documento
 - Crear documento
 - Mesas de trabajo

3 - Seleccionar y organizar objetos

Objetivo

Aprenderemos a seleccionar formas y a situarlas en el documento.

Contenido

SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

- 1. Herramientas de selección
 - 1.1. Herramienta de selección
 - 1.2. Herramienta Lazo
 - 1.3. Herramienta Varita Mágica
 - 1.4. Personalización de la herramienta Varita mágica
 - 1.5. Selección de objetos superpuestos
 - 1.6. Herramienta Selección de grupos
 - 1.7. Seleccionar objetos similares
- 2. Trabajar con selecciones
 - 2.1. Guardar una selección
 - 2.2. Bloquear selección
 - 2.3. Preferencias de selección
- 3. Agrupar objetos y modos de aislamiento
 - 3.1. Eliminar objetos
 - 3.2. Agrupar objetos
 - 3.3. Desagrupar objetos
 - 3.4. Trabajar en modo aislamiento
 - 3.5. Hacer y rehacer
- 4. Alinear y distribuir objetos
 - 4.1. Alineación o distribución en relación con un objeto clave
 - 4.2. Alineación o distribución en relación con el cuadro delimitador de todos los objetos seleccionados
 - 4.3. Alineación o distribución en relación con un punto de ancla
 - 4.4. Alineación o distribución en relación con una mesa de trabajo

- 4.5. Distribución de objetos por cantidades concretas
- Ejercicios
 - Crear selecciones
 - Alinear objetos

4 - Creación de formas básicas

Objetivo

Aprenderemos a crear formas básicas a partir de las potentes herramientas de dibujo que tiene Adobe Illustrator.

Contenido

FORMAS BÁSICAS

1. Crear formas básicas
 - 1.1. Los trazados
 - 1.2. Crear formas básicas
 - 1.3. Crear cuadrados y rectángulos
 - 1.4. Herramienta elipse
 - 1.5. Herramienta polígono
 - 1.6. Herramienta estrella
 2. Herramienta destello, línea y lápiz
 - 2.1. Herramienta destello
 - 2.2. Herramienta segmento de línea
 - 2.3. Herramienta lápiz
 - Dibujo de trazados de forma libre con la herramienta Lápiz
 - Dibujo de trazados cerrados con la herramienta Lápiz
 - Opciones de la herramienta Lápiz
 3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
 - 3.1. Herramienta arco
 - 3.2. Herramienta espiral
 - 3.3. Herramienta cuadrícula
 - Dibujo de cuadrícula rectangular
 - Dibujo de cuadrículas circulares (polares)
 4. Contorno y relleno
 - 4.1. Controles de relleno y trazo
 - 4.2. Cómo aplicar un color de relleno a un objeto
 5. Herramienta borrador y suavizar
 - 5.1. Herramienta borrador
 - Cómo borrar partes de un trazado mediante la herramienta Borrador de trazados
 - Cómo borrar objetos mediante la herramienta Borrador
 - 5.2. Herramienta Suavizar
- Ejercicios
- Dibujar un robot
 - Dibujar un lápiz
 - Crear un tapiz

5 - Trabajo con color y atributos de relleno

Objetivo

Las paletas de Color y Muestras nos permitirán aplicar, modificar y guardar colores en nuestra ilustración. Podremos pintar con colores HSB, RGB, RGB compatible con Web o CMYK, escala de grises, colores de cuatricromía globales y de tinta plana, motivos y degradados de colores mezclados.

Contenido

- COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO
 1. Modos de color
 - Los colores de cuatricromía, tintas planas y colores de registro
 - 1.1. Diferencias entre CMYK y RGB
 - 1.2. HSB
 2. Colorear desde la paleta muestras
 3. Cambiar trazo
 4. Pintura interactiva
 5. Paleta personalizada y paleta Muestras
 - 5.1. Mezcla de colores propios
 - 5.2. Guardar colores
 - 5.3. Asignar un nombre a un color personalizado
 - 5.4. Paleta Muestras
 6. Copiar atributos
 - 6.1. Copiar los atributos de pintura
 - 6.2. Copiar los atributos de apariencia
 7. Degradados transparencias
 - 7.1. Degradados
 - 7.2. Transparencias
 8. Motivos
 9. Volver a colorear la ilustración
 10. Crear grupos de colores
- Ejercicios
 - Colorear lapiz
 - Colorear robot
 - Efectos de color

6 - Trazados y curvas Bézier

Objetivo

Vamos a crear trazados con la herramienta Pluma, que ofrece múltiples opciones para dibujar líneas rectas, curvas Bézier y formas complejas. Aunque la herramienta Lápiz nos permite dibujar y editar líneas, la herramienta Pluma es más precisa y compleja.

Contenido

- Trazados y curvas Bézier
 1. Nociones sobre trazados
 2. Herramienta pluma
 - 2.1. Dibujo de segmentos de línea rectos
 - 2.2. Cómo mover nodos o puntos de un trazado.
 - 2.3. Cómo generar trazados con curvas.
 - 2.4. Cómo generar curvas a partir de un ángulo.
 - 2.5. Cómo generar esquinas angulosas a partir de una curva.
 3. Trabajar con trazados I
 - 3.1. Combinar segmentos rectos y curvos
 - 3.2. Editar trazos con la Pluma
 - 3.3. Unir trazados
 - 3.4. Continuar dibujando un trazado
 4. Trabajar con trazados II
 - 4.1. Cortar un trazado
 - 4.2. Relleno y contorno de trazados
 5. Herramientas de manipulación vectorial
 - 5.1. La herramienta Anchura
 - 5.2. La herramienta Deformar
 - 5.3. La herramienta Molinete

- 5.4. La herramienta Fruncir
- 5.5. La herramienta Engordar
- 5.6. La herramienta Festonear
- 5.7. La herramienta Cristalizar
- 5.8. La herramienta Arrugar

Ejercicios

Crear ilustración con trazados

7 - Las Capas

Objetivo

Las Capas nos permiten trabajar en distintos niveles que pueden ser editados y vistos como unidades individuales. Todos los documentos de Adobe Illustrator contienen al menos una capa. Crear múltiples capas en la ilustración nos permite controlar fácilmente la manera en que se imprime, despliega y editamos la ilustración.

Contenido

CAPAS

1. Acerca de las capas
 - 1.1. Utilizar los comandos de organización
 - 1.2. Utilizar los comandos Pegar delante o detrás
2. El panel capas
 - 2.1. Cambio de visualización del panel capas
 - 2.2. Definición de opciones de capa y subcapa
3. Trabajar con capas
 - 3.1. Definir capas
 - 3.2. Mover capas
 - 3.3. Bloquear las capas
 - 3.4. Rellenar una capa con una muestra
 - 3.5. Visualizar las capas
 - 3.6. Pegar capas
 - 3.7. Atributos de apariencia capa
 - 3.8. Soltar elementos en capas independientes
4. Mascaras de recorte
 - 4.1 Crear Mascaras con capas
 - 4.2 Mascara de recorte sin capas

Ejercicios

Crear un documento
Espacio de trabajo

8 - Texto

Objetivo

Una de las características más importantes de Adobe Illustrator es su capacidad para utilizar texto como un elemento gráfico. Al igual que otros objetos, el texto puede ser pintado, escalado, girado, etcétera. Podemos rodear objetos con texto, hacerlo seguir la forma de un trazado, crear máscara de texto, importar archivos de texto dentro de contenedores y modificar la forma de letras individuales en un bloque de texto.

Contenido

Textos

1. Textos
 - 1.1. Tipos de texto
2. Importar textos y crear columnas
 - 2.1. Importar archivos de texto
 - 2.2. Importación de texto en un archivo nuevo
 - 2.3. Importación de texto a un archivo existente
 - 2.4. Crear columnas de texto
3. Enlazar texto y el área de texto
 - 3.1. Enlazar texto
 - 3.2. Cambio del tamaño de un área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
 - 4.1. Texto y objetos
 - 4.2. Dar formato al texto
 - 4.3. Cambio del color y la apariencia de caracteres
5. Propiedades de párrafo y estilos
 - 5.1. Propiedades de párrafo
 - 5.2. Estilos de carácter y de párrafo
6. Rasterizar y exportar texto
 - 6.1. Rasterizar texto
 - 6.2. Exportación de texto a un archivo de texto
7. Atributos de Apariencia
 - 7.1. Aplicar los atributos de apariencia a los nuevos objetos
 - 7.2. Copia de atributos de apariencia
8. Ortografía y envolventes
 - 8.1. Revisión ortográfica
 - 8.2. Envolver de texto

Ejercicios

- Crear portada
- Encabezados cartel

9 - Filtros, estilos y símbolos

Objetivo

Podemos alterar la apariencia de un objeto sin cambiar su estructura utilizando atributos de apariencia, como rellenos, trazos, efectos, transparencia, modos de fusión... Además, podemos editar o eliminar los atributos de apariencia en cualquier momento. También podemos guardarlos como estilos y aplicarlos a otros objetos, así como editarlos.

Contenido

Filtros estilos y símbolos

1. Aplicar y editar efectos
 - 1.1. Tipos de efectos
 - 1.2. Aplicar efectos
 - 1.3. Editar o eliminar un efecto
2. Rasterización y efecto de sombra
 - 2.1. Rasterización
 - 2.2. Efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
 - 3.1. Extruir (Extrude) un objeto 2D
 - 3.2. Girar (Revolve) un objeto 3D
 - 3.3. Aplicar el comando Girar (Resolve) a un objeto plano (2D)
 - 3.4. Rotar un objeto 2D ó 3D en perspectiva
4. Mapeado
 - 4.1. Añadir texturas a los objetos tridimensionales
 - 4.2. Aplicar mapas a objetos tridimensionales
5. Estilos gráficos
 - 5.1. Panel estilos

- 5.2. Crear, guardar y aplicar un estilo
- 5.3. Bibliotecas de estilos gráficos
- 5.4. Exportar estilos gráficos
- 5.5. Importación de todos los estilos gráficos de otro documento
- 6. Pinceles
 - 6.1. Panel pinceles
 - 6.2. Cómo aplicar trazos de pincel
 - 6.3. Opciones de pincel
 - 6.4. Opciones de pincel caligráfico
 - 6.5. Opciones de pincel de dispersión
 - 6.6. Opciones de pincel de arte
 - 6.7. Opciones de pincel de motivo
 - 6.8. Bibliotecas de pinceles
 - 6.9. Crear pinceles
- 7. Pincel de manchas
 - 7.1. Opciones del pincel de manchas
- 8. Símbolos
 - 9.1. Panel Símbolos
 - 9.2. Colocación de un símbolo
 - 9.3. Crear un símbolo
 - 9.4. Editar símbolos
- Ejercicios
 - Crear formas
 - Atributos formas
 - Crear esfera

10 - Transformar y combinar ilustraciones

Objetivo

Podemos modificar objetos de muchas formas mientras creamos nuestra ilustración y, además, controlar con rapidez y precisión su tamaño, forma y orientación.

Contenido

- Transformar objetos
 - 1. Escalar objetos
 - 1.1. Información general del panel Transformar
 - 1.2. Escalar objetos
 - 1.3. Escalado de objetos con la paleta transformar
 - 1.4. Escalado de objetos con la herramienta Escala
 - 1.5. Escalado de objetos con el cuadro delimitador
 - 1.6. Escalado con porcentaje
 - 1.7. Escalar bordes y motivos
 - 2. Rotar y distorsionar objetos
 - 2.1. Rotar o girar objetos
 - 2.2. Distorsionar objetos
 - 2.3. Distorsión de objetos con la herramienta Distorsión
 - 2.4. Distorsión de objetos con la herramienta Transformación libre
 - 2.5. Distorsión de objetos con el panel Transformar
 - 3. Colocar y reflejar objetos
 - 3.1. Colocación precisa de objetos
 - 3.2. Reflejar objetos
 - 4. Envoltente
 - 4.1. Deformaciones preestablecidas
 - 4.2. Deformaciones con malla
 - 4.3. Opciones de envoltente
 - 5. Combinar objetos
 - 5.1. Efectos de buscatrazos
 - 5.2. Formas compuestas
 - 5.3. Trazados compuestos

- 5.4. Panel buscatrazos
- 5.5. Cortar dividir y separar objetos
- 6. Fusion de objetos
- Ejercicios
 - Transformar marca gráfica
 - Sobre empresa
 - Tarjeta empresa

11 - Gráficos web y otros formatos

Objetivo

Vamos a ver los formatos con los cuales trabaja Illustrator y como optimizar imágenes para su utilización en internet, al igual que como diseñar y preparar una web desde este programa.

Contenido

- Gráficos web y otros formatos
 1. Optimizar imágenes
 - 1.1. Optimizar imágenes para internet
 - 1.2. Previsualización de imágenes en el cuadro de diálogo
 - 1.3. Navegación por el cuadro de diálogo
 - 1.4. Visualización de la información de la imagen optimizada y el tiempo de descarga
 - 1.5. Previsualización de píxeles
 2. Mapas de imagen
 3. Sectores
 - 3.1. Crear sectores
 4. Animaciones
 5. Exportar e importar imágenes
 - 5.1. Panel enlaces
 - 5.2. Importación de archivos PDF
 - 5.3. Importación de archivos EPS
 - 5.4. Importación de archivos de Photoshop
 - 5.5. Exportación de Ilustraciones
 - 5.6. Formato para exportar
 6. Crear PDF
 7. Automatizar tareas
 - 7.1. Reproducir una acción
 - 7.2. Crear una acción
 8. Calcar mapa de bits
 - 8.1. Opciones de calco
 - 8.2. Calcar una foto
- Ejercicios
 - Crear un SWF
 - Crear una web

12 - Impresión

Objetivo

La calidad y el color del documento final impreso estarán determinados por el proceso de preparación de una imagen para su impresión.

Contenido

- Impresión

1. Impresión: panorama general
 - 1.1. Impresión: panorama general
 - 1.2. Dispositivos de impresión
 - 1.3. Las tramas de medio tono
 - 1.4. Lineatura
 - 1.5. Resolución de dispositivos de salida
 2. Acerca del color
 - 2.1. El modelo de color RGB
 - 2.2. El modelo de color CMYK
 - 2.3. Colores de tinta plana
 3. Información de documento
 4. Opciones generales de impresión I
 5. Opciones generales de impresión II
 - 5.1. Ajustar página
 - 5.2. Segmentación de la ilustración en varias páginas
 - 5.3. Impresión de varias mesas de trabajo
 - 5.4. Cómo establecer las ilustraciones como no imprimibles
 6. Archivos PostScript y degradados
 - 6.1. Archivos PostScript
 - 6.2. Imprimir degradados
- Ejercicios
- Imprimir páginas de un documento
 - Imprimir logo

13 - Otras Herramientas

Objetivo

En esta unidad vamos a ver las últimas herramientas aportadas por Illustrator y algunas de sus novedades más significativas.

Contenido

- OTRAS HERRAMIENTAS
1. Degradados en trazos
 - 1.1. Degradados sobre trazos
 2. Creación de patrones
 3. Cuadrícula de perspectiva
 - 3.1. Dibujo en perspectiva
 - 3.2. Ajustes preestablecidos de la cuadrícula de perspectiva
 - 3.3. Elementos más importantes
 - 3.4. Herramientas básicas
 Widget de cambio de plano
 4. Gráficas
 - 4.1. Creación de gráficas
 - 4.2. Ajuste del ancho de las columnas
 - 4.3. Uso de rótulos de gráficas y conjuntos de datos
 - 4.4. Cambio del tipo de gráfica
 5. Herramienta rociar símbolos
- Ejercicios
- Crear perspectiva
 - Crear gráfica