
Diseño con Adobe Illustrator CS6

Modalidad:

e-learning con una duración 112 horas

Objetivos:

Conocer las herramientas de Illustrator CS6 para la creación y edición de elementos vectoriales tales como logos, ilustraciones, etc orientados a impresos, web o dispositivos móviles, para desempeñar tareas relacionadas con el diseño gráfico en el ámbito profesional.

Contenidos:

TEMA 1. PRESENTACIÓN

Presentación

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

¿Qué es un gráfico vectorial?

¿Qué es un mapa de bits?

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

La interfaz y área de trabajo

Nuevo documento y rendimiento de Illustrator

Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo

Las paletas flotantes y vistas

Desplazarse por el documento

Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula

Las mesas de trabajo

TEMA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS



Herramientas de selección I
Herramientas de selección II
Trabajar con selecciones
Agrupar objetos y modos de aislamiento
Alinear y distribuir objetos

TEMA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

Crear formas básicas
Herramienta destello, línea y lápiz
Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
Contorno y relleno
Herramienta borrador y suavizar

TEMA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

Modos de color
Colorear desde la paleta muestras
Cambiar trazo
Pintura interactiva
Paleta personalizada y paleta Muestras
Copiar atributos
Degradados y transparencias
Motivos
Volver a colorear la ilustración

TEMA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

Nociones sobre trazados
Herramienta pluma
Trabajar con trazados I
Trabajar con trazados II
Herramientas de manipulación vectorial

TEMA 8. LAS CAPAS

Acerca de las capas
El panel capas
Trabajar con capas I

Trabajar con capas II
Mascaras de recorte

TEMA 9. TEXTO

Textos
Importar textos y crear columnas
Enlazar texto y el área de texto
Texto objetos y formatear texto
Propiedades de párrafo y estilos
Rasterizar y exportar texto
Atributos de Apariencia
Ortografía y envolventes

TEMA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

Aplicar y editar efectos
Rasterización y efecto de sombra
Objetos en tres dimensiones
Mapeado
Referencia rápida de efectos
Estilos gráficos
Pinceles
Pincel de manchas
Símbolos

TEMA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

Escalar objetos
Rotar y distorsionar objetos
Colocar y reflejar objetos
Envolventes
Combinar objetos
Fusión de objetos

TEMA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

Optimizar imágenes
Mapas de imagen

Sectores
Animaciones
Exportar e importar imágenes
Crear PDF
Automatizar tareas
Calcar mapa de bits

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión: panorama general
Acerca del color
Información de documento
Opciones generales de impresión I
Opciones generales de impresión II
Archivos PostScript y degradados

TEMA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

Degradados en trazos
Creación de patrones
Cuadrícula de perspectiva
Gráficas
Herramienta rociar símbolos