

Adobe Illustrator CS

Utilización del programa Adobe Illustrator CS. Éste es uno de los programas de diseño vectorial más utilizados y extendidos en la actualidad, debido a su potencia y a la gran cantidad de herramientas y opciones de que dispone. Con él se pueden crear y diseñar logotipos, anuncios, ilustraciones para libros, revistas o páginas web, carátulas, folletos o etiquetas de CDs y DVDs, etc.

Lección 1: Introducción a Illustrator

Introducción al programa de diseño vectorial Adobe Illustrator, describiendo su entorno y los principales elementos que hay en él. Se explica el uso de las distintas herramientas que posee la aplicación, así como la manera de trabajar con las paletas, personalizando la manera como se muestran.

Capítulo 1: Diseño gráfico

Capítulo 2: Entorno de Illustrator

Capítulo 3: Uso de herramientas

Capítulo 4: Utilización de paletas

Capítulo 5: Salir de Illustrator

Lección 2: Trabajar con documentos

Se introduce el trabajo con los documentos y plantillas en el programa de diseño Adobe Illustrator: cómo se crean nuevos documentos en blanco o a partir de plantillas, y cómo se almacenan. También se describe la forma de cambiar la visualización del documento (ampliar o disminuir el zoom, desplazarse por el documento, etc.) y el funcionamiento del sistema de ayuda de este programa.

Capítulo 1: Abrir documentos

Capítulo 2: Crear nuevos documentos

Capítulo 3: Visualización del documento

Capítulo 4: Guardar documentos

Capítulo 5: El sistema de ayuda

Lección 3: Empezando a dibujar

Creación de trazados sencillos en el programa de diseño Adobe Illustrator: trazados de forma libre, líneas y formas básicas (rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, ?). También se describe la forma de seleccionar y modificar de una manera sencilla los objetos que existen en los documentos (moverlos, girarlos o cambiar su tamaño), así como varias herramientas de ayuda al dibujo (reglas, cuadrícula y guías).

Capítulo 1: Trazados en Illustrator

Capítulo 2: Trazados de forma libre

Capítulo 3: Dibujar líneas

Capítulo 4: Más herramientas básicas

Capítulo 5: Seleccionar objetos

Capítulo 6: Herramientas de ayuda

Lección 4: Dibujo y edición de trazados

Se describe la utilización de la herramienta Pluma en el programa Adobe Illustrator para la creación de trazados, así como la modificación y ajuste de estos trazados modificando los distintos puntos que los componen, las líneas de dirección de los mismos o a través de otras herramientas y opciones de Illustrator (redondear, borrar, simplificar y dividir o partir trazados).

Capítulo 1: Utilización de la Pluma

Capítulo 2: Ajuste de trazados

Capítulo 3: Redondear y simplificar

Capítulo 4: Cortar objetos

Lección 5: Trabajar con colores

Se introducen los conceptos de modelo y modo de color, y se analizan las distintas formas que existen para agregar color a los objetos en el programa de diseño Adobe Illustrator: a través de la paleta Color, del Selector de colores, de los controles de color del cuadro de herramientas o copiando el color de otro de los objetos del documento.

También se describe cómo se pueden aplicar degradados a los objetos.

Capítulo 1: Modelos de color

Capítulo 2: Elegir colores

Capítulo 3: Controles de color

Capítulo 4: Copiar colores

Capítulo 5: Degradados

Lección 6: Transformar objetos

Descripción de las distintas herramientas y comandos básicos de transformación en el programa de diseño Adobe Illustrator: copia y desplazamiento de objetos, cambio de tamaño, giro o rotación, distorsión y reflejo. Finalmente, se describe la forma de alinear o distribuir varios objetos de un documento.

Capítulo 1: Copiar y mover

Capítulo 2: Seleccionar y transformar

Capítulo 3: Herramientas de transformación

Capítulo 4: La paleta Transformar

Capítulo 5: Alinear y distribuir

Lección 7: Organización de objetos

Se describe la forma de combinar objetos para obtener objetos a partir de otros ya existentes en el programa de diseño Adobe Illustrator, cómo se pueden agrupar objetos y para qué se utiliza esta característica y el trabajo con las capas, que es un elemento muy útil e importante en Illustrator, que permitirá organizar los documentos en distintos niveles.

Capítulo 1: Orden de apilamiento

Capítulo 2: Agrupar objetos

Capítulo 3: Combinación de objetos

Capítulo 4: Disposición en capas

Capítulo 5: Trabajo con capas

Lección 8: Opciones avanzadas de dibujo

Herramientas avanzadas de dibujo en el programa de diseño Adobe Illustrator: modificación del trazo de los objetos, utilización y trabajo con pinceles y estilos gráficos. Para acabar, también se describe el uso de otras herramientas de dibujo de Illustrator: cuadrícula polar, cuadrícula rectangular y destello.

Capítulo 1: Atributos de trazo

Capítulo 2: Pinceles

Capítulo 3: Crear y editar pinceles

Capítulo 4: Estilos gráficos

Capítulo 5: Otras herramientas de dibujo

Lección 9: Añadir texto (I)

Introducción de texto en los documentos del programa Adobe Illustrator. Aparte de describir cómo se puede crear distintos tipos de texto (texto de punto o de área), también se indica la manera de importar el texto desde otro archivo o cómo se pueden modificar los textos existentes, describiendo las opciones disponibles en cuanto al formato de sus caracteres o de sus párrafos.

Capítulo 1: Introducir texto

Capítulo 2: Trabajo con bloques de texto

Capítulo 3: Formato de caracteres

Capítulo 4: Formato de párrafos

Capítulo 5: Enlaces de texto

Capítulo 6: Estilos de carácter y párrafo

Lección 10: Añadir texto (II)

Se describen más opciones en cuando a la introducción y trabajo con texto en los documentos del programa Adobe Illustrator: cómo colocar el texto dentro de un objeto, sobre un trazado o alrededor de los objetos del documento (lo que se denomina ceñir texto alrededor de objetos), distribuirlo en distintas filas y columnas, el uso de los tabuladores y la corrección ortográfica. También se explica la manera de transformar un texto en contorno, y para qué nos puede servir esto.

Capítulo 1: Texto en objetos y trazados

Capítulo 2: Texto alrededor de objetos

Capítulo 3: Filas y columnas

Capítulo 4: Tabuladores

Capítulo 5: Convertir en contorno

Capítulo 6: Corrección ortográfica

Lección 11: Imágenes de mapa de bits

Trabajo con imágenes de mapa de bits en los documentos del programa de diseño vectorial Adobe Illustrator: las distintas maneras en que podemos insertar imágenes de este tipo, qué opciones permite Illustrator en el trabajo con estas imágenes, creación de imágenes vectoriales a partir de ellas y aplicación de filtros y efectos sobre las mismas.

Capítulo 1: Importar imágenes

Capítulo 2: Enlazar e incrustar imágenes

Capítulo 3: Dibujos a partir de imágenes

Capítulo 4: Calcar imágenes

Capítulo 5: Filtros y efectos en imágenes

Capítulo 6: Información del documento

Lección 12: Efectos especiales

Herramientas y comandos especiales para la creación y modificación de objetos en el programa de diseño Adobe Illustrator. Se describe la utilización de las distintas herramientas de efectos de líquidos y de envolventes para transformar o distorsionar objetos existentes, y la manera de crear una fusión entre dos o más objetos. También se analiza la creación de objetos tridimensionales y la aplicación de filtros y efectos en los objetos de los documentos.

Capítulo 1: Efectos de líquidos

Capítulo 2: Transformar con envolventes

Capítulo 3: Fusionar objetos

Capítulo 4: Objetos tridimensionales

Capítulo 5: Iluminar y añadir imágenes

Capítulo 6: Filtros y efectos

Lección 13: Trabajo avanzado con colores

Se profundiza en el uso del color en los documentos del programa de diseño Adobe Illustrator: uso de la paleta Muestras, para almacenar y aplicar colores, Transparencia, para crear transparencias, y cómo se pueden crear máscaras. También se explican los conceptos de gestión de color, espacio de trabajo y perfil de color, para obtener la máxima exactitud en cuanto a los colores al imprimir o exportar los diseños.

Capítulo 1: La paleta Muestras

Capítulo 2: Gestión del color

Capítulo 3: Perfiles de color

Capítulo 4: Transparencias

Capítulo 5: Máscaras

Lección 14: Mallas y símbolos

Se describe el trabajo con objetos de dibujo avanzados del programa Adobe Illustrator, como son los objetos de malla y los símbolos. También se explica qué son los motivos y cómo se trabaja con ellos en los objetos de los documentos.

Capítulo 1: Objetos de malla

Capítulo 2: Qué son los símbolos

Capítulo 3: Herramientas de símbolos

Capítulo 4: Trabajo con motivos

Lección 15: Crear gráficas

Creación de distintos tipos de gráficas en los documentos del programa de diseño Adobe Illustrator: herramientas de creación, introducción de datos, modificación de la gráfica o de partes de la misma, aplicación de color, motivos de gráfica, etc.

Capítulo 1: Tipos de gráficas

Capítulo 2: Introducir datos

Capítulo 3: Formato de gráficas

Capítulo 4: Motivos de gráfica

Capítulo 5: Combinar diferentes tipos

Lección 16: Diseñar para la Web

Se indica cómo se pueden exportar los diseños creados con el programa Adobe Illustrator a distintos formatos, según el destino que tengan. Se describe la relación entre los documentos de este programa y las páginas web de Internet, viendo las posibilidades existentes para crear una página web o una animación a partir de un documento de Illustrator.

Capítulo 1: Exportar ilustraciones

Capítulo 2: Ilustraciones para Internet

Capítulo 3: Secciones y mapas de imágenes

Capítulo 4: Guardar para la Web

Capítulo 5: Crear animaciones

Lección 17: Impresión de documentos

Descripción de características y opciones útiles a la hora de imprimir un documento del programa Adobe Illustrator, desde la preparación del mismo hasta todos los parámetros de configuración de la impresión que se deben tener en cuenta, incluyendo las marcas de impresión y la separación de color.

Capítulo 1: Preparar la impresión



Capítulo 2: Configuración de impresión
Capítulo 3: Marcas y opciones avanzadas
Capítulo 4: Separación de color