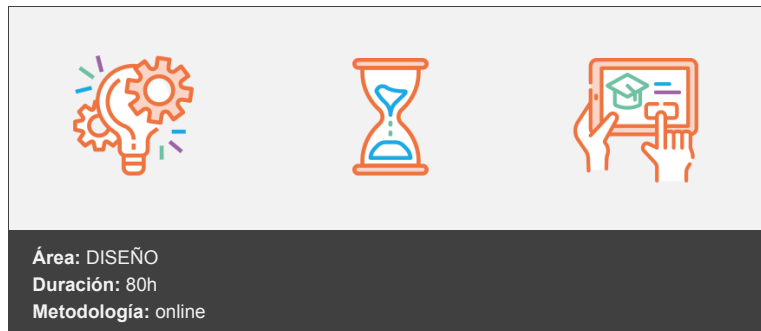


criteria

Diseño gráfico vectorial con adobe illustrator básico (argg002po)



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.

Contenidos y estructura del curso

1 - Introducción

- Introducción
- Objetivos
- Mapa conceptual
- ¿Qué es Adobe Illustrator?
- Aplicaciones en el diseño gráfico
- Illustrator
- Comparación y selección de los programas más adecuados para cada utilidad
- Nuevo documento y rendimiento de Illustrator
- Sistema de rendimiento Adobe Mercury
- ¿Qué es un gráfico vectorial?
- ¿Qué es un mapa de bits ?
- Resumen
- Ejercicios
- Ejercicio 1: Descargar demo del programa
- Ejercicio 2: Diferenciar diferentes tipos de imágenes
- Ejercicio 3: Diferenciar programas

2 - El entorno de trabajo

- La interfaz y área de trabajo
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Descripción del área de trabajo
- Los elementos de la pantalla
- La interfaz
- Crear un nuevo documento
- Abrir un archivo
- Colocar un archivo
- Guardar un documento
- Exportar un documento
- Desplazarse por el documento

- La paleta Navegador
- La Barra de estado
- Trabajo con paletas
- Los menús contextuales
- Ajustes del área de trabajo
- Modos de pantalla
- Reglas, guías y cuadrícula
- Cambiar unidad de medida
- Cuadrícula
- Guías
- Las mesas de trabajo
- Eliminar una mesa de trabajo
- Herramientas
- Las Herramientas de Illustrator
- Cambiar la vista de la ilustración
- Uso de los comandos del menú Ver (View)
- La herramienta Zoom
- Resumen
- Ejercicios
- Crear un documento
- Crear y guardar un documento
- Crear mesas de trabajo

3 - Modificación de figuras

- Modificación de figuras
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Crear formas básicas
- Los trazados
- Crear formas básicas
- Crear cuadrados y rectángulos
- Herramienta elipse
- Herramienta polígono
- Herramienta estrella
- Escalar objetos
- Información general del panel Transformar
- Escalar objetos
- Escalado de objetos con la paleta transformar
- Escalado de objetos con la herramienta Escala
- Escalado de objetos con el cuadro delimitador
- Escalado con porcentaje
- Escalar bordes y motivos
- Rotar y distorsionar objetos
- Rotar o girar objetos
- Distorsionar objetos
- Distorsión de objetos con la herramienta Distorsión
- Distorsión de objetos con la herramienta Transformación libre
- Distorsión de objetos con el panel Transformar
- Colocar y reflejar objetos
- Colocación precisa de objetos
- Reflejar objetos
- Herramientas de selección
- Herramienta Lazo
- Herramienta Varita Mágica
- Personalización de la herramienta Varita mágica
- Selección de objetos superpuestos
- Herramienta Selección de grupos
- Seleccionar objetos similares
- Trabajar con selecciones
- Guardar una selección
- Bloquear selección
- Preferencias de selección
- Agrupar objetos y modos de aislamiento
- Eliminar objetos
- Agrupar objetos

- Desagrupar objetos
- Trabajar en modo aislamiento
- Hacer y rehacer
- Alinear y distribuir objetos
- Alineación o distribución en relación con un objeto clave
- Alineación o distribución en relación con el cuadro delimitador de todos los objetos seleccionados
- Alineación o distribución en relación con un punto de ancla
- Alineación o distribución en relación con una mesa de trabajo
- Distribución de objetos por cantidades concretas
- Resumen
- Ejercicios
- Selecciones
- Alinear objetos
- Crear un robot
- Crear un lápiz
- Crear un tapiz

4 - Herramientas de color

- Herramientas de color
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Modos de color
- Los colores de cuatricromía, tintas planas y colores de registro
- Diferencias entre CMYK y RGB
- HSB
- Escala de grises
- Duotono
- CMYK y RGB
- Colorear desde la paleta muestras
- Cambiar trazo
- Pintura interactiva
- Paleta personalizada y paleta muestras
- Crear una paleta personalizada
- Mezcla de colores propios
- Guardar colores
- Asignar un nombre a un color personalizado
- Paleta Muestras
- Copiar atributos
- Copiar los atributos de pintura
- Copiar los atributos de apariencia
- Volver a colorear la ilustración
- Crear grupos de colores
- Parámetros técnicos de reproducción
- Tintas planas
- Cuatricromía
- Hexacromía
- Serigrafía
- Flexografía
- ¿Cómo funciona?
- ¿Qué es?
- Resumen
- Ejercicios
- Colorear formas básicas I
- Colorear formas básicas II
- Volver a colorear
- Colorear paisaje
- Crear un duotono

5 - Pinceles y símbolo

- Pinceles y símbolo
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Dibujar con lápiz
- 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
- Dibujando con Pluma
- Nociones sobre trazados
- Puntos de ancla
- Puntos y líneas de dirección
- Herramienta pluma
- Dibujo de segmentos de línea rectos
- Cómo mover nodos o puntos de un trazado.
- Cómo generar trazados con curvas
- Cómo generar curvas a partir de un ángulo
- Cómo generar esquinas angulosas a partir de una curva
- Utilizando pinceles
- Panel pinceles
- Cómo aplicar trazos de pincel
- Opciones de pincel
- Opciones de pincel caligráfico
- Opciones de pincel de dispersión
- Opciones de pincel de arte
- Opciones de pincel de motivo
- Bibliotecas de pinceles
- Crear pinceles
- Pincel de manchas
- Opciones del pincel de manchas
- Pintar con el pincel de motivo
- Manejo de contornos (trazado)
- Combinar segmentos rectos y curvos
- Editar trazos con la Pluma
- Unir trazados
- Continuar dibujando un trazado
- Cortar un trazado
- Relleno y contorno de trazados
- Ayudas al dibujo
- Herramienta segmento de línea
- Herramienta arco
- Herramienta espiral
- Herramienta cuadrícula
- Dibujo de cuadrícula rectangular
- Dibujo de cuadrículas circulares (polares)
- Símbolos
- Panel Símbolos
- Colocación de un símbolo
- Crear un símbolo
- Editar símbolos
- Resumen
- Ejercicios
- Realizar ilustración
- División de un trazado
- Dibujemos la hoja de nuestra fruta
- Dibujar la fruta
- Juntar el tallo y la hoja a la pera
- Crear una ilustración digital
- Vectorizar una imagen

6 - Trabajo con textos

- Trabajo con textos
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Crear e insertar textos
- Tipos de texto
- Crear e insertar textos
- Importar archivos de texto
- Importación de texto en un archivo nuevo
- Importación de texto a un archivo existente
- Crear columnas de texto

- Enlazar texto
- Cambio del tamaño de un área de texto
- Dar formato a los textos
- Texto y objetos
- Dar formato al texto
- Cambio del color y la apariencia de caracteres
- Propiedades de párrafo
- Estilos de carácter y de párrafo
- Rasterizar texto
- Exportación de texto a un archivo de texto
- Revisión ortográfica
- Envoltorio de texto
- Resumen
- Ejercicios
- Rasterizar un texto
- Elaborar una portada
- Añadir texto

7 - Manejo de rellenos

- Manejo de rellenos
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Uniformes
- Contorno y relleno
- Controles de relleno y trazo
- Cómo aplicar un color de relleno a un objeto
- Degradados
- Mallas
- Usar la herramienta malla
- Fusiones
- Fusionar dos formas
- Fusión en trazado (o lomo)
- Fusión de color
- Fusión de forma cruzada
- Resumen
- Ejercicios
- Colorear figuras
- Crear mallas
- Crear fusiones
- Crear una ilustración
- Aplicar degradados

8 - Transparencia y apariencia

- Transparencia y apariencia
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Manejo de transparencias
- Transparencias
- Máscaras de opacidad y controles de cobertura
- Eliminación de una máscara de opacidad
- La paleta
- Acerca de los modos de fusión
- Apariencia
- Panel apariencia
- Cambio del orden de apilamiento de los atributos de apariencia
- Copia de atributos de apariencia con la herramienta Cuentagotas
- Colores transparentes
- Visualización de transparencias en ilustraciones
- Cambio de la opacidad de una ilustración
- Destellos básicos
- Herramienta destello
- Degradados en trazos
- Creación de patrones
- Herramienta rociar símbolos
- Resumen

- Ejercicios
- Máscara de opacidad
- Aplicar transparencias a un logo
- Crear una estrella

9 - Usos de la herramienta

- Usos de la herramienta
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Cómo utilizar la herramienta deformar y otras similares
- La herramienta Anchura
- La herramienta Deformar
- La herramienta Molinete
- La herramienta Fruncir
- La herramienta Engordar
- La herramienta Festonear
- La herramienta Cristalizar
- La herramienta Arrugar
- Cómo hacer gráficas
- Creación de gráficas
- Ajuste del ancho de las columnas
- Uso de rótulos de gráficas y conjuntos de datos
- Cambio del tipo de gráfica
- Trabajando con pintura interactiva
- Uso de Máscaras de recorte y opacidad
- Crear Mascaras con capas
- Mascara de recorte sin capas
- Trabajar con perspectiva
- Dibujo en perspectiva
- Ajustes preestablecidos de la cuadrícula de perspectiva
- Elementos más importantes
- Herramientas básicas
- Widget de cambio de plano
- Vectorizar una imagen con Live Trace
- Rasterización
- Calco interactivo
- Opciones de calco
- Calcar una foto
- Crear acciones
- Automatizar tareas
- Reproducir una acción
- Crear una acción
- Aprendiendo a crear animaciones
- Resumen
- Ejercicios
- Crear gráfica
- Crear perspectiva
- Crear un SWF
- Rasterizar imagen
- Calcar imagen

10 - Diseño de sitios web

- Diseño de sitios web
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Modos de color
- Asignación de URL's de documentos
- Mapas de imagen
- Saltar a capas
- Acerca de las capas
- Utilizar los comandos de organización
- Utilizar los comandos Pegar delante o detrás
- El panel capas
- Cambio de visualización del panel capas
- Definición de opciones de capa y subcapa

- Trabajar con capas I
- Definir capas
- Mover capas
- Trabajar con capas II
- Bloquear las capas
- Rellenar una capa con una muestra
- Visualizar las capas
- Pegar capas
- Atributos de apariencia capa
- Soltar elementos en capas independientes
- Guardado para la web
- Previsualización de imágenes en el cuadro de diálogo
- Navegación por el cuadro de diálogo
- Visualización de la información de la imagen optimizada y el tiempo de descarga
- Previsualización de píxeles
- Exportar a Flash
- Creación de un sitio web
- Crear sectores
- Resumen
- Ejercicios
- Crear una web
- Exportar como flash
- Enlazar partes de una ilustración
- Elaborar iconos para web

11 - Importación y exportación de archivos

- Importación y exportación de archivos
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Almacenamiento
- Formatos
- Importación de imágenes
- Panel enlaces
- Importación de archivos PDF
- Importación de archivos EPS
- Importación de archivos de Photoshop
- Exportación de Ilustraciones
- Formatos para exportar
- Crear PDF
- Combinar objetos
- Efectos de buscatrazos
- Formas compuestas
- Trazados compuestos
- Panel buscatrazos
- Cortar dividir y separar objetos
- Resumen
- Ejercicios
- Importar una imagen
- Exportar imágenes
- Transformar y exportar marca gráfica
- Exportar sobre de empresa como PDF
- Exportar tarjeta empresa como PDF
- Elección de las imágenes según proyecto

12 - Impresión

- Impresión
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Impresión: panorama general
- Impresión: panorama general
- Dispositivos de impresión
- Las tramas de medio tono
- Lineatura
- Resolución de dispositivos de salida
- Acerca del color

- El modelo de color RGB
- El modelo de color CMYK
- Colores de tinta plana
- Información de documento
- Opciones generales de impresión I
- Opciones generales de impresión II
- Ajustar página
- Segmentación de la ilustración en varias páginas
- Impresión de varias mesas de trabajo
- Cómo establecer las ilustraciones como no imprimibles
- Archivos PostScript y degradados
- Archivos PostScript
- Imprimir degradados
- Envío de los archivos de ilustraciones mediante distintos sistemas asegurando la calidad del envío
- Requisitos para asegurar los envíos
- Configurar el FTP
- Compresión y descompresión de archivos
- Requisitos para el envío correcto de los textos incluidos en los archivos, conversión en trazados
- Resumen
- Ejercicios
- Imprimir páginas de un documento
- Imprimir logo
- Preparar archivo para enviar
- Preparar para imprenta
- Crear logo

13 - Filtros

- Filtros
- Objetivos
- Mapa conceptual
- Manejo de Bitmaps
- Efectos Bitmap
- Tipos de efectos
- Aplicar efectos
- Editar o eliminar un efecto
- Rasterización y efecto de sombra
- Efecto de sombra
- Objetos en tres dimensiones
- Extruir (Extrude) un objeto 2D
- Girar (Revolve) un objeto 3D
- Aplicar el comando Girar (Resolve) a un objeto plano (2D)
- Rotar un objeto 2D ó 3D en perspectiva
- Añadir texturas a los objetos tridimensionales
- Aplicar mapas a objetos tridimensionales
- Referencia rápida de efectos
- Atajo por teclados
- Estilos gráficos
- Panel estilos
- Crear, guardar y aplicar un estilo
- Bibliotecas de estilos gráficos
- Exportar estilos gráficos
- Importación de todos los estilos gráficos de otro documento
- Resumen
- Ejercicios
- Crear y aplicar efectos I
- Crear y aplicar efectos II
- Crear objetos de tres dimensiones
- Crear un boceto un logo
-

Metodología

En Criteria creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se

logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

*En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!*

Blog de Critería

