



## ARGG002PO. Diseño gráfico vectorial con Adobe Ilustrador (Básico)

Sku: PS825

Horas: 80

### OBJETIVOS

Manejar las herramientas básicas del programa Adobe Illustrator para el diseño de gráficos vectoriales.

### CONTENIDOS

**1. INTRODUCCIÓN.** 1.1. Qué es Illustrator. 1.2. Aplicaciones en el diseño gráfico. **2. EL ENTORNO DE TRABAJO.** 2.1. Descripción del área de trabajo. 2.2. Ajustes del área de trabajo. 2.3. Herramientas. **3. MODIFICACIÓN DE FIGURAS.** **4. HERRAMIENTAS DE COLOR.** **5. PÍNCES Y SÍMBOLO.** 5.1. Dibujar con lápiz 5.2. Dibujando con Pluma 5.3. Utilizando pinceles 5.4. Manejo de contornos (trazado). 5.5. Ayudas al dibujo. **6. TRABAJO CON TEXTOS.** 6.1. Crear e insertar textos. 6.2. Dar formato a los textos. **7. MANEJO DE RELLENOS.** 7.1. Uniformes. 7.2. Degradados. 7.3. Mallas. 7.4. Fusiones. **8. TRANSPARENCIA Y APARIENCIA.** 8.1. Manejo de transparencias. 8.2. Máscaras de opacidad y controles de cobertura. 8.3. La paleta. 8.4. Apariencia. 8.5. Colores transparentes. 8.6. Destellos básicos. **9. USOS DE LA HERRAMIENTA** 9.1. Cómo utilizar la herramienta Deformar 9.2. Cómo hacer gráficas 9.3. Trabajando con pintura interactiva 9.4. Uso de Máscaras de recorte y opacidad 9.5. Trabajar con perspectiva 9.6. Vectorizar una imagen con Live Trace 9.7. Crear acciones 9.8. Aprendiendo a crear animaciones **10. DISEÑO DE SITIOS WEB.** 10.1. Modos de color. 10.2. Asignación de URL's de documentos. 10.3. Saltar a capas. 10.4. Guardado para la web. 10.5. Exportar a Flash. 10.6. Creación de un sitio web. **11. IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS.** **12. IMPRESIÓN.** **13. FILTROS.** 13.1. Manejo de Bitmaps. 13.2. Efectos Bitmap. 13.3. Atajo por teclados.