

Adobe Illustrator CS5



Sku: PC644

Horas: 40

Formato: HTML

OBJETIVOS

Adobe Illustrator CS5.

- Se estudia la aplicación Adobe Illustrator CS5, incluido dentro de la suite Adobe Creative Suite 5, que 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.

CONTENIDOS

Unidad 1: Adobe Illustrator CS5.

- 1.1 Descripción del programa Adobe Illustrator CS5. Éste es uno de los programas de diseño vectorial más utilizados y extendidos en la actualidad, con el que se pueden crear y diseñar logotipos, anuncios, ilustraciones para libros, revistas o páginas web, carátulas, folletos o etiquetas de CDs y DVDs, etc. Dispone de una gran cantidad de herramientas y comandos, que permiten crear diversos tipos de diseños, desde sencillas figuras hasta complejas imágenes.

Unidad 2: Introducción a Illustrator.

- 2.1 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 los paneles, personalizando la manera como se muestran y el resto del espacio de trabajo.

Unidad 3: Trabajar con documentos.

- 3.1 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, el trabajo con las mesas de trabajo y el funcionamiento del sistema de ayuda de este programa.

Unidad 4: Empezando a dibujar.

- 4.1 Creación de trazados sencillos en el programa de diseño Adobe Illustrator: trazados de forma libre, líneas y formas básicas como rectángulos, elipses, polígonos y 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 como reglas, cuadrícula y guías.

Unidad 5: Dibujo y edición de trazados.

- 5.1 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 como suavizar, borrar, simplificar y dividir o partir trazados.

Unidad 6: Trabajar con colores.

- 6.1 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 del panel Color, del Selector de color, de los controles de color del panel Herramientas o copiando el color de otro de los objetos del documento. También se describe cómo se pueden aplicar degradados a los objetos.

Unidad 7: Transformar objetos.

- 7.1 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.

Unidad 8: Organización de objetos.

- 8.1 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 y que permitirá organizar los documentos en distintos niveles.

Unidad 9: Opciones avanzadas de dibujo.

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

Unidad 10:Añadir texto.

- 10.1 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.

Unidad 11:Añadir texto.

- 11.1 Se describen más opciones en cuanto 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.

Unidad 12:Imágenes de mapa de bits.

- 12.1 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 efectos sobre las mismas.

Unidad 13:Efectos especiales.

- 13.1 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 efectos en los objetos de los documentos.

Unidad 14:Trabajo avanzado con colores.

- 14.1 Se profundiza en el uso del color en los documentos del programa de diseño Adobe Illustrator: uso del panel 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.

Unidad 15:Mallas, símbolos y dibujo en perspectiva.

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

Unidad 16:Crear gráficas.

- 16.1 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 y diseños de gráfica.

Unidad 17:Diseñar para la Web.

- 17.1 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.

Unidad 18:Impresión de documentos.

- 18.1 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.