



ILLUSTRATOR

OBJETIVO Aprenderás a diseñar y dibujar gráficos vectoriales.

DIRIGIDO A Ilustradores, diseñadores gráficos, industriales y de páginas web, y áreas afines.

REQUISITOS Tener conocimientos básicos de diseño.



TEMARIO

1. Introducción a Illustrator e Interfaz del programa.

2. Configurar un Nuevo Proyecto.

Definir:

- Colores.
- Preferencias.
- Tamaño de Página

3. Importar y Vincular Ilustraciones.

4. Dibujar con las herramientas Lápiz y Pincel.

- a. Uso del borrador.
- b. Trazo y relleno.
- c. Copia de colores.

5. Trabajar con Formas.

- a. Barra de opciones.
- b. Combinar objetos con panel busca trazos.

6. Transformaciones de Objetos.

- a. Selección de objetos.
- b. Agrupando y desagrupando.
- c. Herramienta escala.

7. Herramienta Pluma.

8. Creación y Edición y flujo del Texto.

- a. Alineación de Párrafos.
- b. Uso de Tabuladores.
- c. Creación de Estilos.
- d. Texto en Contorno.



ILLUSTRATOR

9. Combinación y Organización de Objetos.

- a. Uso de Guías inteligentes.
- b. Posición de los Objetos.
- c. Ajuste de puntos.

10. Crear fusiones.

- a. De color.
- b. Revertirlas y Eliminarlas.
- c. Entre Anclas.
- d. Administrar grupos.

11. Máscaras.

- a. Hacer recortes y editarlos.
- b. Usar texto como máscaras.
- c. Liberar una máscara.

12. Efectos y Filtros 3D.

- a. Distorsionar y transformar.
- b. Estilizar.
- c. Filtros SVG.
- d. Rasterizar.

13. Manejo de Colores.

14. Utilización de Transparencias.

15. Uso de Pinceles y Rellenos de Motivos.

16. Organización del Dibujo Con Capas.

17. Aplicación de Estilos Gráficos, símbolos y acciones.

18. Imprimir con Illustrator.



Resolución
de casos



Uso de
videos cortos



Trabajo
colaborativo



Evidencia
de aprendizaje

METODOLOGÍA: Utilizamos una didáctica diversa para abarcar todos los estilos de aprendizaje, así el participante construye su experiencia, resuelve su problemática y genera ideas.