

DENOMINACIÓN DEL CURSO

ADOBE ILLUSTRATOR CS4

OBJETIVOS

Crear diseños, desde un logotipo a un cartel, un folleto, una página Web, animaciones y, por supuesto, ilustraciones de todo tipo con pinceles, colores, degradados, texturas de motivos, envolventes de malla tridimensional, galerías de efectos, etc mediante el programa Adobe Illustrator.

CONTENIDOS

Introducción

1. Conocer el entorno

- 1.1. Crear un documento nuevo
- 1.2. Espacio de trabajo
- 1.3. El panel Herramientas

2. Operaciones básicas

- 2.1. Dibujar elipses y cuadrados
- 2.2. Seleccionar y deseleccionar
- 2.3. Borrar, deshacer y rehacer
- 2.4. Desplazar
- 2.5. Duplicar, copiar y pegar
- 2.6. Transformar con el cuadro delimitador
- 2.7. Organizar delante y detrás
- 2.8. Agrupar y desagrupar
- 2.9. Alinear
- 2.10. Vista del documento
- 2.11. Almacenar
- 2.12. Volver
- 2.13. Práctica: Realizar un dibujo simple

3. Dibujar

- 3.1. Dibujo geométrico
- 3.2. Dibujo libre
- 3.3. Modificar trazados
- 3.4. Atributos de trazo
- 3.5. Reglas, guías y cuadrícula

4. Color

- 4.1. Color digital
- 4.2. Creación de colores
- 4.3. Color activo

- 4.4. Matiz
- 4.5. Degradados
- 4.6. Motivos de relleno
- 4.7. Herramienta Cuentagotas
- 4.8. Editar color

5. Pintar

- 5.1. Pintura interactiva
- 5.2. Pinceles
- 5.3. Destello
- 5.4. Transparencia y máscaras de opacidad
- 5.5. Objetos de malla
- 5.6. Fusiones de formas y colores
- 5.7. Calcar imágenes

6. Texto

- 6.1. Texto de punto y texto de área
- 6.2. Formatear texto
- 6.3. Texto enlazado
- 6.4. Texto en un trazado
- 6.5. Texto alrededor de un objeto
- 6.6. OpenType y Pictogramas
- 6.7. Importación y exportación de texto
- 6.8. Revisión ortográfica y búsqueda de palabras 6.8.1. Revisión ortográfica 6.8.2. Asignación de idiomas a un texto
- 6.9. Estilos de carácter y de párrafo
- 6.10. Convertir texto en contornos

7. Organización de la ilustración

- 7.1. Capas
- 7.2. Panel Apariencia
- 7.3. Estilos gráficos
- 7.4. Símbolos
- 7.5. Acciones
- 7.6. Programación

8. Transformaciones y efectos especiales

- 8.1. Transformar
- 8.2. Envoltentes
- 8.3. Efectos líquidos
- 8.4. Efectos especiales
- 8.5. Combinación de objetos
- 8.6. Máscaras de recorte

9. Web

- 9.1. Optimización de imágenes
- 9.2. Sectores y mapas de imagen
- 9.3. Creación de animaciones Flash

10. Importar, exportar, imprimir

10.1. Importar

10.2. Exportar

10.3 Integración entre los programas de Creative Suite

10.4. Imprimir

Anexo. Pasar de FreeHand a Illustrator en 20 pasos