



# ARGG002PO. DISEÑO GRAFICO VECTORIAL CON ADOBE ILLUSTRADOR (BÁSICO)

SKU: PS825

Horas [80](#)

## OBJETIVOS

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

## CONTENIDO

### 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.