

 Universidad de Medellín Ciencia y Libertad	DISEÑO MICROCURRICULAR	Código: F-GAC-03D
		Versión: 01
		Edición: 06/03/2009

NOMBRE DEL PROGRAMA	LA MAGIA DEL DISEÑO VECTORIAL CON ILLUSTRATOR
FACULTAD ARTICULADA	Comunicación
TIPO DE EVENTO	Curso
DURACIÓN	40 horas
OBJETIVO GENERAL	Formar al estudiante a través de clases teórico practicas en el conocimiento de las principales funcionalidades de illustrator, para aquellos que necesitan expresar ideas de forma visual a través de la impresión, la web u otros medios.
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Conocimiento de las principales funcionalidades de illustrator, para la creación y transformación de los graficos vectoriales. Aplicar de forma práctica los conceptos de diagramación, publicidad y diseño gráfico.
COMPETENCIAS	Al finalizar el curso el estudiante aprenderá como: Crear, colorear , transformar y distorsionar gráficos vectoriales. Aplicar conceptos básicos de publicidad, diseño e ilustración en piezas gráficas impresas y web. Entender las posibilidades de integración de Illustrator con otros programas de Adobe creative Suite para diseño.
PÚBLICO OBJETIVO	Fotógrafos, publicistas, diseñadores, comunicadores y público en general que desarrolle proyectos que incluyen fotografías con fines impresos o digitales.
CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS	Conocimientos básicos en windows

EXTRUCTURA

	TEMAS Y SUBTEMAS	INTESIDAD HORARIA
SESIÓN1	Espacio de trabajo Vector vs bitmap. Modos de color. Preferencias de la interfaz. Barras y paneles. Introducción de valores en los paneles. Modos de pantalla y barra de estado. Panel de control. Espacios de trabajo. Cuadro de herramientas. Mesa de trabajo. Visualización de ilustraciones, aumento y reducción. Reglas, líneas guías y guías inteligentes. .Documento nuevo y plantillas. Medición de distancias. Panel de información. Preferencias. Recuperación y acciones.	4
SESIÓN 2	Importación de archivos Resolución de fotografías. Imágenes incrustadas o enlazadas. Importación de archivos. Panel de enlaces. Mascara de recorte. Importación de PDF. Importar archivos en DXF. Importar archivos photoshop. Almacenamiento de archivos Guardar en Illustrator y EPS. Guardar en formato SVG. Guardar para office. Convertir vector en mapa de bits. Guardar como PDF. Exportación de archivos Exportar	4

SESIÓN 3	Texto Abrir o importación de texto. Exportar texto. Texto de punto. Texto de área. Administración del texto de área y cambio de margen. Creación de filas y columnas. Ceñir texto a una imagen. Eliminación de puntos vacíos de texto. Texto de trazado y efectos. Altas y bajas, escalado y rotación de texto. Ortografía y diccionario. Fuentes y cambio de formato de texto. Estilos de carácter y párrafo. Tabuladores. Convertir texto a curvas. Aplicación de formato a párrafo.	4
SESIÓN 4	Conceptos básicos de dibujo Puntos de ancla. Puntos de vértice y suavizado. Líneas de dirección de trazados y vértice. Ocultar y mostrar puntos de dirección. Modos de dibujo. Dibujo con la herramienta pluma, lápiz o destello Dibujo con la herramienta de pluma. Dibujo con la herramienta de lápiz. Edición con la herramienta de lápiz. Herramienta de destello. Dibujo de líneas y formas básicas Líneas y formas básicas.	4
SESIÓN 5	Edición de trazados Selección de trazados y puntos de ancla. Simplificación de trazados. Alinear puntos de ancla. Conversión de puntos de esquina. Borrar ilustraciones. Ajustes de segmento de trazado Ajuste y eliminación de segmentos rectos y curvos. Ampliación y conexión de trazados abiertos. Unión de trazados. Estirar un trazado sin distorsionar. Calco automático y dibujo en perspectiva Calco de imagen. Concepto básico de perspectiva. Definición y ajustes de la cuadrícula. Mover la cuadrícula de perspectiva. Dibujo de objetos en perspectiva. Adjuntar objetos a la perspectiva. Movimiento de objetos. Adición de texto en perspectiva.	4
SESIÓN 6	Símbolos Panel de símbolos, colocación y creación de símbolos, rociar, adición y sustracción de símbolos, modificación de instancias de símbolos. Color Modelo de color y gama de color. Selección de color. Uso y creación de muestras. Grupo de colores y armonías. Kuler. Ajustes de color. Colores fuera de gama y compatibles con web. Fusión de colores. Color inverso y complementario. Invertir colores. Ajuste de uno o mas colores. Conversión a escala de grises y viceversa.	4
SESION 7	Pintura Los tres atributos de pintura, el relleno y el trazo, trazo, creación de trazos con anchura variable, pintura interactiva, opacidad, modos de fusión. Pinceles Panel de pinceles, creación de pinceles,	4
SESIÓN 8	Degradados Creación de degradados. Malla de degrade, Relleno de motivo Motivo irregular. Motivo geométrico. Motivo irregular	4
SESIÓN 8	Selección y organización de objetos Selección. Selección de objetos sin relleno. Selección de grupos. Modo aislamiento. Selección de objetos por características y guardar selección. Agrupación y expansión de objetos. Orden de apilamiento de los objetos. Alineación y distribución. Escalado y distorsión. Rotación y reflejo. Bloqueo y ocultación de objetos. Reforma de objetos Deformación de objetos con la herramienta de efectos líquidos y distorsión con envoltorios. Combinación de objetos Busca trazos y trazados compuestos.	4
SESIÓN 10	Capas y 3D Creación nueva capa. Características de las capas. Panel de capas. Bloqueo, impresión, selección de objetos por capas. Creación de objetos en 3d.	4

METODOLOGÍA

El aprendizaje de este curso se logra a través de la presentación teórica práctica por parte del docente del tema correspondiente a cada una de las sesiones, seguido de ejercicios prácticos individuales realizados por el estudiante. También se realizan análisis de casos de web e impresos como complemento de algunos temas. Material bibliográfico de apoyo en documentos PDF y direcciones de internet.