



## Diseño gráfico e ilustración con Adobe Illustrator

Adobe llevó a cabo una investigación para identificar las habilidades fundamentales que necesitan los estudiantes para comunicarse de manera efectiva utilizando herramientas de medios digitales. Basado en los comentarios de educadores, profesionales del diseño, empresas e instituciones educativas de todo el mundo, los objetivos cubren las expectativas de habilidades de nivel de entrada para el diseño gráfico y la ilustración.

### Dirigido a:

Personas a partir de los 16 años

### Duración:

50 horas

## Objetivos de Dominio

### 1. Trabajar en la industria del diseño

Este objetivo cubre conceptos críticos relacionados con el trabajo con colegas y clientes, así como conocimientos legales, técnicos y de diseño cruciales.

- 1.1 Identifique el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia para preparar las imágenes.
  - 1.1a Determine si el contenido es relevante para el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia.
- 1.2 Comunicarse con colegas y clientes sobre planes de diseño.
  - 1.2a Demostrar conocimiento de técnicas para comunicar planes de diseño con colegas y clientes.
  - 1.2b Demostrar conocimiento de conceptos básicos de gestión de proyectos.
- 1.3 Determine el tipo de derechos de autor, permisos y licencias requeridos para usar contenido específico.
  - 1.3a Identifique las consideraciones legales y éticas para el uso de contenido de terceros, como derechos de autor, permisos y licencias.
  - 1.3b. Identifique cuándo y cómo obtener permiso para usar imágenes de personas y ubicaciones.

- 1.4 Demostrar conocimiento de terminología clave relacionada con imágenes digitales.
  - 1.4a Demostrar conocimiento de terminología de imagen digital.
  - 1.4b Demostrar conocimiento de cómo se crea el color en las imágenes digitales.
- 1.5 Demostrar el conocimiento de los principios de diseño básicos y las mejores prácticas empleadas en la industria del diseño.
  - 1.5a Comuníquese visualmente utilizando los elementos y principios del diseño y las técnicas de diseño comunes.
  - 1.5b Identifique y use los ajustes tipográficos comunes para crear contraste, jerarquía y legibilidad / legibilidad mejorada.
  - 1.5c Demostrar conocimiento de los términos y principios comunes de composición fotográfica / cinematográfica.

## 2. Configuración del proyecto y la interfaz

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz y la configuración del programa que ayudan a un flujo de trabajo eficiente y efectivo, así como el conocimiento sobre la ingesta de activos digitales para un proyecto.

- 2.1 Cree un documento con la configuración adecuada para web, impresión y video.
  - 2.1a Establezca la configuración de documento adecuada para las imágenes impresas y en pantalla.
  - 2.1b Cree un nuevo documento preestablecido para reutilizarlo para necesidades específicas del proyecto.
- 2.2 Navegue, organice y personalice el área de trabajo de la aplicación.
  - 2.2a Identificar y manipular elementos de la interfaz de Illustrator.
  - 2.2b Organizar y personalizar el espacio de trabajo.
  - 2.2c Configurar las preferencias de la aplicación.
- 2.3 Use herramientas de diseño que no sean de impresión en la interfaz para ayudar en el diseño o flujo de trabajo.
  - 2.3a Navegar por los documentos.
  - 2.3b Usar las reglas.
  - 2.3c Usar guías y rejillas.
  - 2.3d Utilizar vistas y modos para trabajar de manera eficiente con gráficos vectoriales.
- 2.4 Importar activos en un proyecto.
  - 2.4a Abrir o importar imágenes.
  - 2.4b Colocar los activos en un documento de Illustrator.
- 2.5 Administrar colores, muestras y degradados.
  - 2.5a Establecer los colores activos de relleno y trazo.
  - 2.5b Crear y personaliza gradientes.
  - 2.5c Crear, administrar y editar muestras y bibliotecas de muestras.
  - 2.5d Utilice el panel de la Guía de colores para seleccionar colores coordinados.
- 2.6 Gestiona pinceles, símbolos, estilos y patrones.
  - 2.6a Abra y explore las bibliotecas de pinceles, símbolos, estilos gráficos y patrones incluidos.
  - 2.6b Crear y editar pinceles, símbolos, estilos y patrones.

## 3. Organizar documentos

Este objetivo cubre la estructura del documento como capas, pistas y administración de la estructura del documento para flujos de trabajo eficientes.

- 3.1 Usar capas para gestionar elementos de diseño.
  - 3.1a Usar el panel Capas para modificar capas.
  - 3.1b Gestionar capas en un proyecto complejo.
- 3.2 Modificar la visibilidad de la capa utilizando opacidad y máscaras.
  - 3.2a Ajustar la opacidad de una capa.
  - 3.2b Crear, aplicar y manipular máscaras de recorte.

## 4. Crear y modificar elementos visuales

Este objetivo cubre las herramientas básicas y la funcionalidad de la aplicación, así como las herramientas que afectan la apariencia visual de los elementos del documento.

- 4.1 Utilice herramientas y funciones básicas para crear elementos visuales.
  - 4.1a Crear imágenes usando una variedad de herramientas.
  - 4.1b Modifique y edite imágenes vectoriales utilizando una variedad de herramientas vectoriales.
- 4.2 Agregue y manipule texto usando la configuración tipográfica apropiada.
  - 4.2a Utilizar herramientas de tipo para agregar tipografía a un diseño.
  - 4.2b Utilizar la configuración de caracteres adecuada en un diseño.
  - 4.2c Utilizar la configuración de párrafo adecuada en un diseño.
  - 4.2d Convertir texto a gráficos.
  - 4.2e Administrar el flujo de texto en múltiples áreas de texto.
- 4.3 Realizar, gestionar y manipular selecciones.
  - 4.3a Seleccionar objetos usando una variedad de herramientas.
  - 4.3b Modificar y refinar las selecciones utilizando varios métodos.
  - 4.3c Agrupar o desagrupar selecciones.
- 4.4 Transformar gráficos y medios digitales.
  - 4.4a Modificar mesas de trabajo.
  - 4.4b Gire, invierta y transforme capas individuales, objetos, selecciones, grupos o elementos gráficos.
- 4.5 Utilice técnicas básicas de reconstrucción y edición para manipular gráficos digitales y medios.
  - 4.5a Aplicar métodos y herramientas básicas de autocorrección.
  - 4.5b Reparar y reconstruir imágenes.
  - 4.5c Evalúe o ajuste la apariencia de los objetos, selecciones o capas.
  - 4.5d Utilizar el Calco de imagen para crear vectores a partir de gráficos de mapa de bits.
- 4.6 Modificar la apariencia de los elementos de diseño utilizando efectos y estilos gráficos.
  - 4.6a Usar efectos para modificar imágenes.
  - 4.6b Crear, editar y guardar estilos de objetos.
  - 4.6c Expandir la apariencia de los objetos.

## 5. Publicación de medios digitales

Este objetivo cubre guardar y exportar documentos o activos dentro de capas o selecciones individuales.

- 5.1 Preparar imágenes para exportar a la web, imprimir y video.
  - 5.1a Revise los documentos por errores y especificaciones del proyecto.
- 5.2 Exportar o guardar imágenes digitales a varios formatos de archivo.
  - 5.2a Guardar en el formato de archivo nativo para Illustrator (.ai).
  - 5.2b Guardar las imágenes en formatos adecuados para imprimir o en pantalla.
  - 5.2c Exportar elementos del proyecto.
  - 5.3d Empaquetar un proyecto de Illustrator.