

## **PROGRAMA CURSO ILLUSTRATOR - ARQUITECTURA**

*Cuatrimestral Otoño 2020 [25h]*

### **+ Objetivo del Curso**

El método a seguir para el desarrollo del aprendizaje y manejo del programa de Adobe, pasa por la explicación en aula del conjunto de comandos, herramientas y funcionamientos de los que consta el programa. Siempre con una intencionada inclinación hacia los campos del manejo del mismo en el proyecto arquitectónico, la maquetación y el ambiente gráfico del que se nutre la actividad de la arquitectura, en su campo profesional y en el desarrollo de la carrera.

Por estos motivos, estas explicaciones se referencian con aplicaciones prácticas o ejemplos claros para su uso concreto, en donde el alumno puede comprobar el uso de los comandos y herramientas. A la vez que se invita al alumno a incorporar en el desarrollo del curso casos prácticos que se encuentre en proceso de realización o en relación, si es el caso, con algún trabajo de alguna de las asignaturas de la carrera. A continuación, para mayor comprensión pasamos a enumerar y explicar el contenido temático que estructura el curso.

El programa ha sido elaborado y diseñado por la profesora: María Castrillón Ramírez

### **+ Índice de contenidos:**

#### Día 1

- Entorno general del programa y organización de ventanas.
- Archivo nuevo, como comenzar.
- Modos de color (RGB - CMYK)
- Elementos de selección y tipos:
  - > selección global, selección directa.
- El dibujo vectorial, vectores y puntos.
- Estilo gráfico, apariencia.

#### Día 2

- Herramientas de dibujo básico y formas.
- Herramientas de selección.
- Imagen vectorial vs imagen normal (no vectorial).
- Apariencia de contorno, aplicaciones y modo:
  - > apariencia de trazo
  - > pintura y calco interactivo
- Bibliotecas de color y sombreados (Kuler).
- Creación de biblioteca de personas y vegetación.

#### Día 3

- Pinceles, aplicación y creación.
- Herramientas de transformación.
- Motivos.
- Herramienta de buscatrazos.
- Herramienta de transiciones / fusión.

- Herramienta creador de formas

#### Día 4

- Manejo de archivos en CAD. (Rhino, Autocad)
- Ejercicio de edición y maquetación

#### Día 5

- Texturas y bibliotecas
- Herramientas de texto y maquetación
- Tipografía
- Lettering

#### Día 6

- Ejercicio : cartografía - mapa de Madrid

#### Día 7

- Herramientas de diseño gráfico: Efectos (3D) - (fx)
- Trabajo con archivos y referencias:
  - > archivos de imagen, vínculos
  - > archivos vectoriales, .pdf y .eps
  - > archivos referenciados, .psd y .ai
- Máscaras de recorte

#### Día 8

- Referencias
- Transformaciones
- Creación de símbolos y patrones
- Diagrama o infografía

#### Día 9

- Ejercicio de maquetación - edición de paneles

#### Día 10

- Píldora de Illustrator avanzado
- Aplicación en archivos del alumno