

PROGRAMA CURSO ILLUSTRATOR - ARQUITECTURA

Abril - Mayo 2020

ILLUSTRATOR

ONLINE 25 HORAS



+ 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:

SESIÓN 1: MÓDULO: INTRODUCCIÓN Y APARIENCIA

- 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.

HERRAMIENTAS: interfaz del programa, Adobe Illustrator 2020/2021.

SESIÓN 2: MÓDULO: CALCO, BIBLIOTECAS Y COLOR

- Herramientas de dibujo básico y formas.
- Herramientas de selección.
- Imagen vectorial vs imagen normal (no vectorial).
- Apariencia de contorno, aplicaciones y modo:
 - > calco vectorial
 - > pintura interactiva
- Bibliotecas de color y degradados (Kuler o Adobe Color)
- Ejercicio: Creación de biblioteca de personas y vegetación

SESIÓN 3: MÓDULO: EJERCICIO DE MAQUETACIÓN

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

SESIÓN 4: MÓDULO: PINCELES, MOTIVOS Y FUSIÓN

- Pinceles, aplicación y creación
- Motivos
- Herramienta de transición
- Herramienta creador de formas

SESIÓN 5: MÓDULO: TEXTO Y TIPOGRAFÍA

- Herramientas de texto y maquetación.
- Tipografía
- Herramienta de buscatrazos
- Máscaras de recorte

SESIÓN 6: MÓDULO: EJERCICIO MAPA

- Cartografía: creación de un mapa a escala territorial.

SESIÓN 7: MÓDULO: EFFECTOS Y DISEÑO GRÁFICO

- 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
- Ejercicio: creación de la portada de un disco de 12x12 cm

SESIÓN 8: MÓDULO: TRANSFORMACIONES E INFOGRAFÍA

- Transformaciones
- Símbolos
- Gráficas
- Infografía / collage

SESIÓN 9: MÓDULO: MAQUETACIÓN DE PANELES

- Ejercicio de edición y maquetación de documentos

SESIÓN 10: MÓDULO: PÍLDORA DE ILLUSTRATOR AVANZADO

- Referencias
- Aplicación en archivos del alumno

BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS

> **color - Kuler**

<https://color.adobe.com/es/create>

> **tipografías**

<https://fonts.google.com/>
<https://www.dafont.com/es/>
<https://www.fontmirror.com/>

> **personas, iconos, imágenes**

<https://pimpmydrawing.com/>
<https://skalgubbar.se/>
<https://www.freepik.com/>
<https://unsplash.com/>
<https://thenounproject.com/>

> **texturas :**

<https://www.textures.com/>

> **recursos de teclado**

[Métodos abreviados de teclado por defecto de Illustrator](#)

<https://helpx.adobe.com/es/illustrator/using/default-keyboard-shortcuts.html>