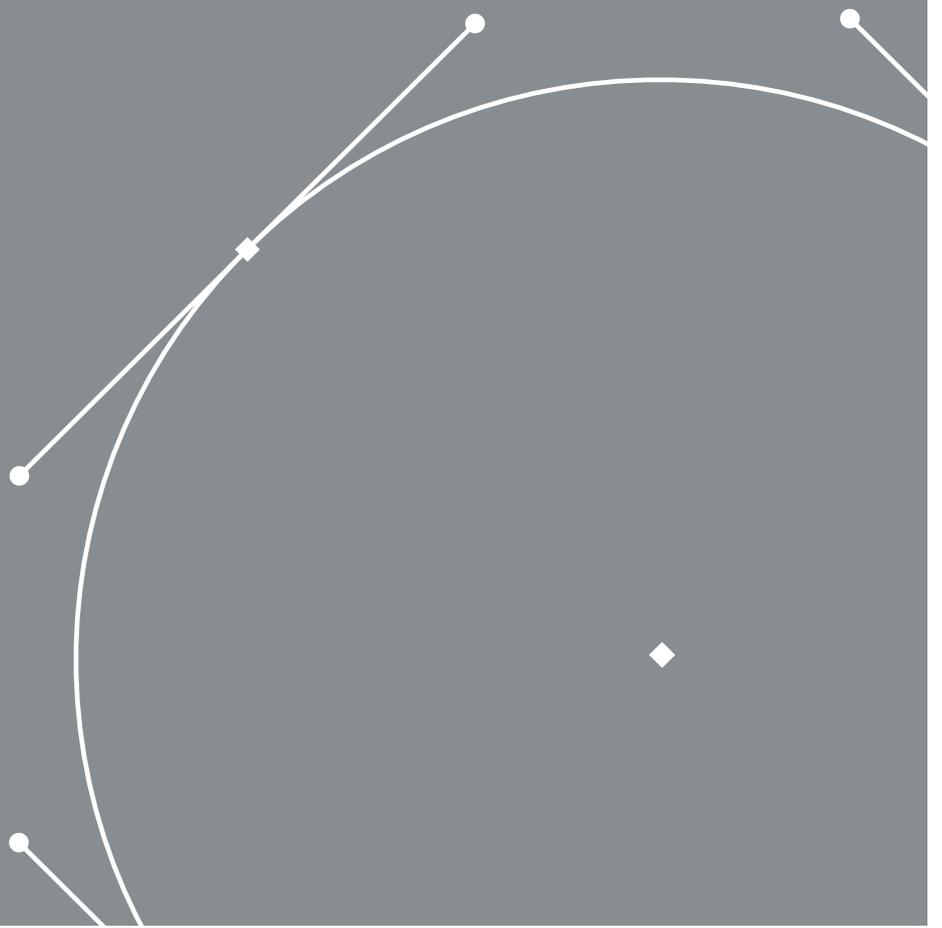


# Ai

apuntes de illustrator



**CEA**

Diseño Gráfico

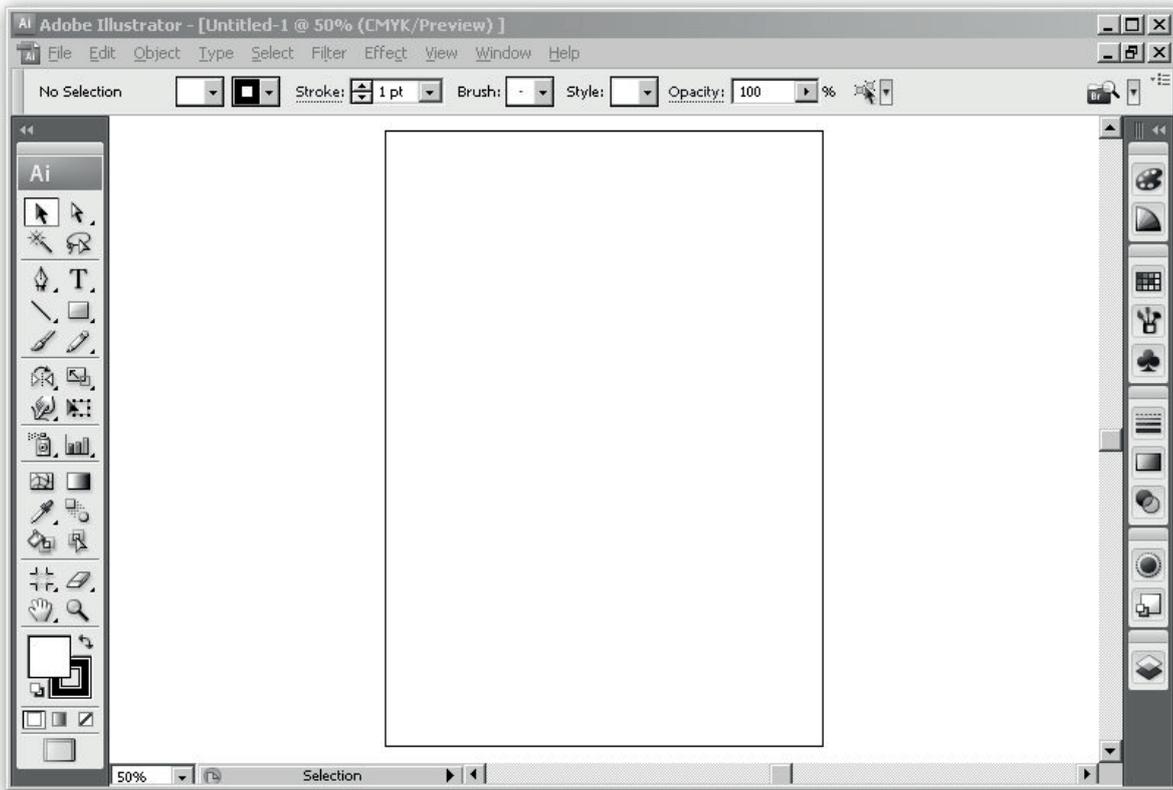
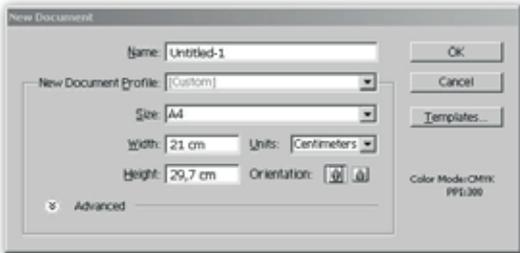
# ¿Que es el dibujo vectorial?

Se refiere al uso de fórmulas geométricas para representar imágenes por software y hardware. Esto significa que los dibujos vectoriales son creados con primitivas geométricas como puntos, líneas, curvas o polígonos.

Las imágenes vectoriales son más flexibles porque pueden ser redimensionadas y extendidas sin perder calidad. Incluso la animación por gráficos vectoriales suele ser más sencilla. Otra ventaja de los gráficos vectoriales es que su representación suele requerir menos memoria y menos espacio de almacenamiento.

Es importante recalcar que este programa no se utiliza para retocar imágenes, es un programa utilizado por los diseñadores gráficos en su mayoría para crear logotipos, dibujo vectorial, ilustración, aplicaciones básicas de diseño (cartel, triptico, tarjetas de presentación, volantes, calcomanias, papelería en general y revistas entre otros productos).

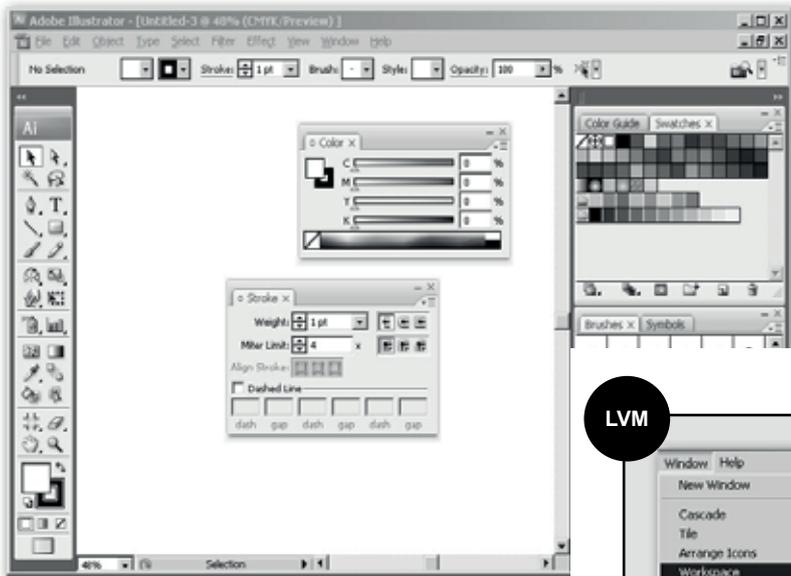
## Área de trabajo



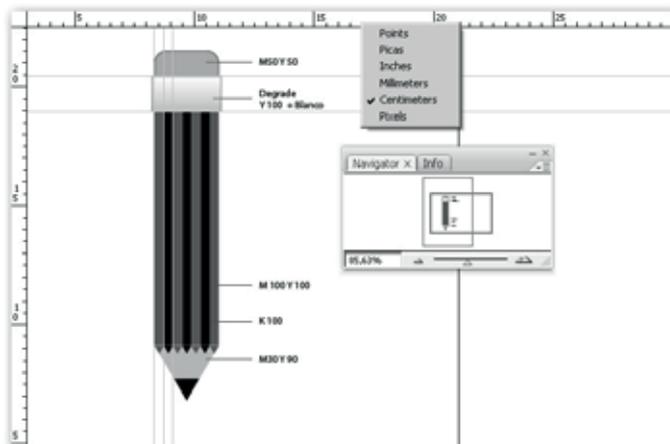
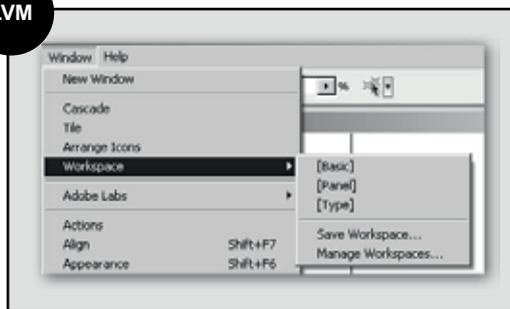
LVM



- Para modificar el formato del documento **File>Document Setup (Alt+Ctrl+P)**

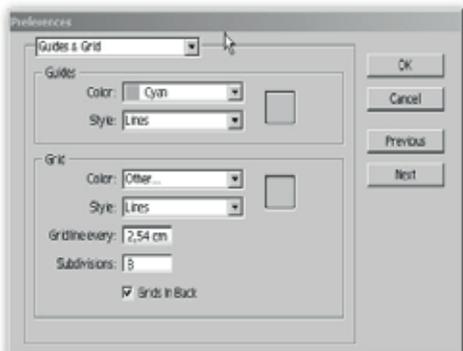


LVM



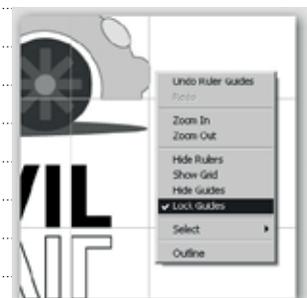
LVM

- Para visualizar las reglas podemos presionar **Ctrl+R** o **View>Show Rulers** (Ver > Mostrar Reglas)
- Para ocultarlas a repetir los pasos.



LVM

- Las guías están bloqueadas, por defecto.
- Para poder modificar esto haciendo **Click derecho** sobre la hoja de trabajo desplegamos un **menú contextual**, en el cual podemos desbloquearlas y ocultarlas también.
- Desde el menú podemos ver mas opciones de las guías
- **View>Guides>** (Ver > guías)



## Zoom y desplazamiento



La herramienta **Zoom (Z)** aumenta y reduce la ampliación de la vista en la ventana de ilustración.

 **Ctrl + Barra espaciadora**

 **Ctrl + Alt + Barra espaciadora**

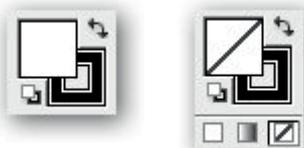
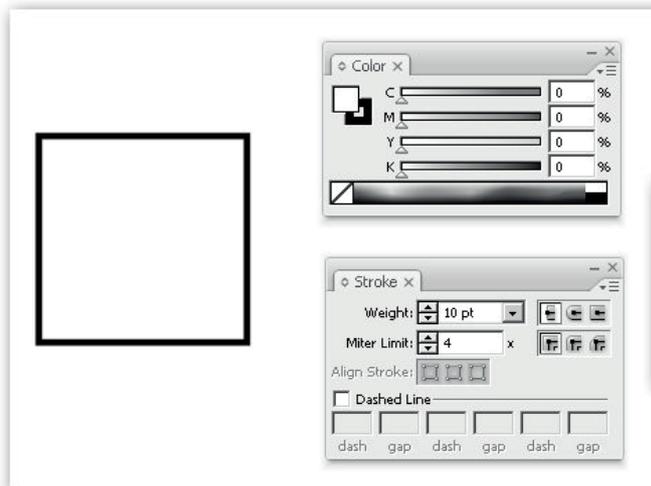
Encajar el documento en pantalla **Ctrl + 0**

La herramienta **Mano (H)** mueve la mesa de trabajo de Illustrator dentro de la ventana de ilustración.

 **Presionado la Barra espaciadora**

 **Presionado la Barra espaciadora + Clic**

## Relleno/contorno/paleta color



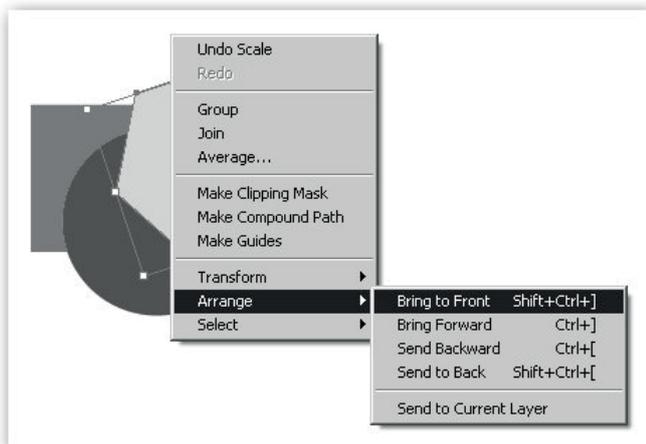




## Trabajando con Figuras

### Arrange (Ordenar)

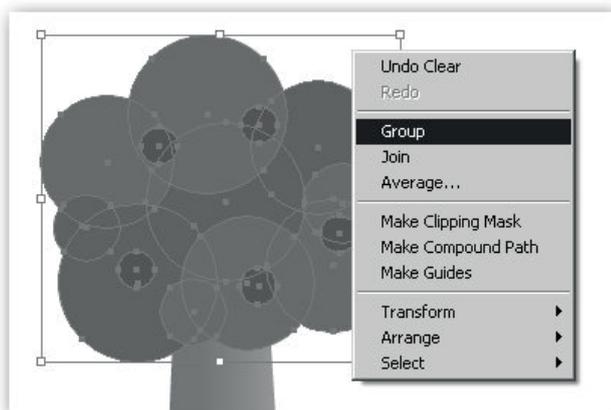
Para modificar el orden de los objetos podemos hacerlo desde el **menú contextual** (*clic derecho sobre la hoja de trabajo*), mientras tengamos uno o varios objetos seleccionados, buscamos en el submenú **Arrange**.



### Group (agrupar)

Una de las maneras para trabajar con varios objetos a la vez, es agrupándolos, de esta forma podemos manipular un grupo como si fuera un solo objeto facilitando así, por ejemplo, mover, escalar, rotar, modificar el color, etc...

Desde el **menú contextual**, seleccionando todos los objetos que deseamos agrupar, seleccionamos **Group**.



Para desagrupar, solo resta con volver al **menú contextual** y presionar **"ungroup"**.

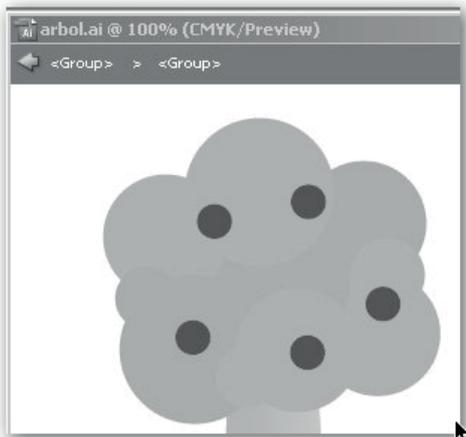
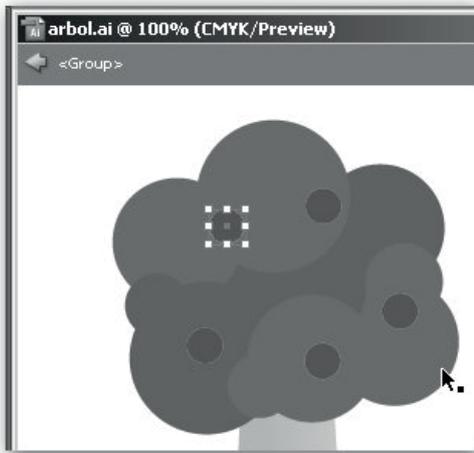
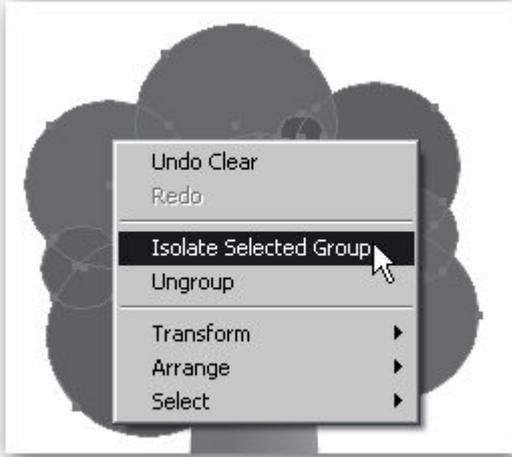
También podemos realizar esto desde el menú Object.

#### LVM

- Atajo de teclado:  
agrupar: **Ctrl+G** / desagrupar: **Shift+Ctrl+G**

## Trabajar dentro de un grupo (*Isolate Selected Group*)

Para editar un objeto del grupo, sin desagruparlo. Podemos “aislarnos dentro del grupo”, desde el menú contextual de un grupo seleccionamos **Isolate Selected Group**.

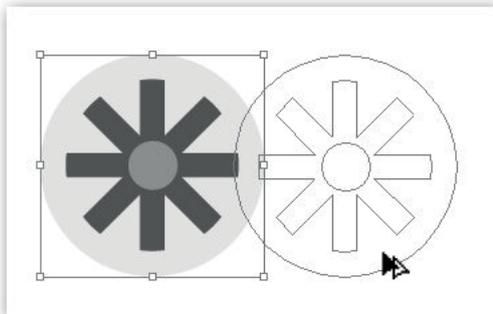


### LVM

- Si hacemos doble clic sobre el objeto seleccionado también ingresamos al grupo.
- También podemos hacer grupos con otros grupos.

## Duplicar

 **Alt + clic**



**LVM**

- Para duplicar en la misma línea mantenemos presionada la tecla Shift.

## Selecciones

 **Herramienta de selección**



**LVM**

- Para añadir o eliminar un objeto o grupo de la selección, mantenga pulsada la tecla Shift mientras hace clic en el grupo u objeto que desea añadir o eliminar.

 **Herramienta de selección directa**

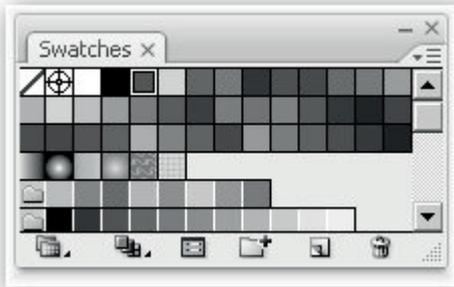
Permite seleccionar puntos de ancla o segmentos de trazado individuales haciendo clic en ellos, o seleccionar un trazado o grupo entero haciendo clic en cualquier otra parte del elemento. También puede seleccionar uno o varios objetos de un grupo de objetos.



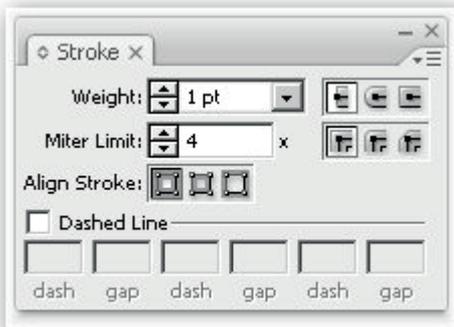
 **Herramienta Selección de grupos**

Permite seleccionar un objeto dentro de un grupo.

## Swatches (Muestras)



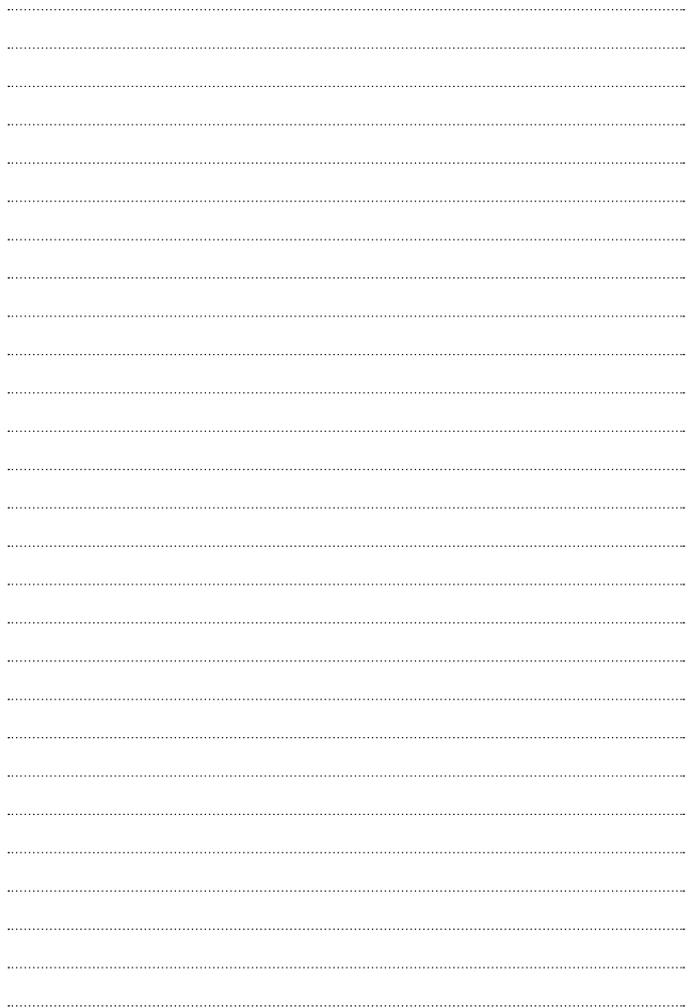
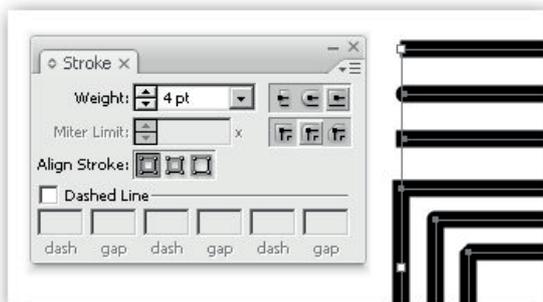
## Stroke (trazo)



## Línea punteada (Dashed line)



## Extremo y uniones (Cups/Joins)



**LVM**

- Para crear una línea de puntos debemos poner los extremos redondeados y en dash (guión) 0.1 pt.
- Recomendamos que la diferencia entre el ancho del stroke (trazo) y el gap (hueco) sea casi el doble para lograr una buena proporción de la línea punteada.



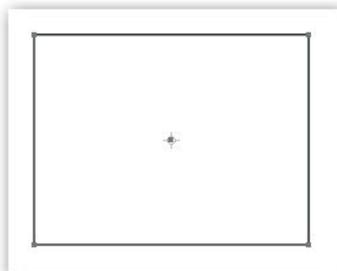
## Transformación de objetos

Para el Illustrator Transformar significa: **Mover, Rotar, Escalar, sesgar, distorsionar y reflejar.** Podemos realizar transformaciones desde herramientas, desde paletas y desde los menús.

### Herramientas



Para transformar respecto al punto central del objeto, arrástrelo a cualquier punto de la ventana del documento hasta que el objeto alcance el tamaño deseado.

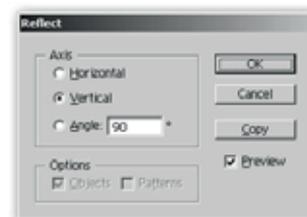
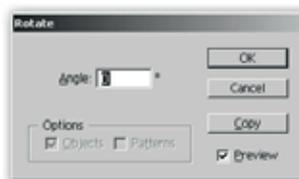
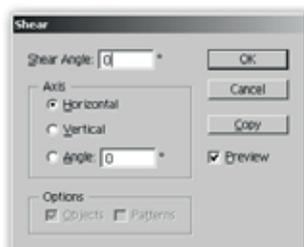
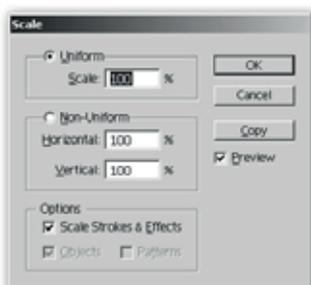


Para transformar respecto a un punto de referencia distinto, haga clic en el lugar de la ventana del documento que elija, aleje el puntero del punto de referencia y arrástrelo hasta que el objeto alcance el tamaño deseado.



LVM

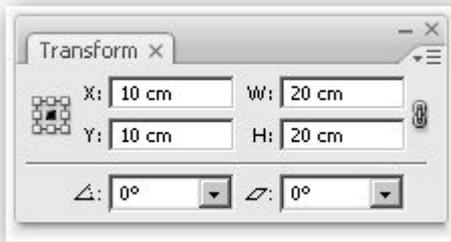
- Para transformar con respecto a un punto de referencia diferente, pulse **Alt + clic** en el lugar que desee designar como punto de referencia y luego introduzca los valores en la ventana.



LVM

- Presionado **Ctrl+D** después de seleccionar el mismo objeto que acabamos de aplicar la transformación obtenemos como resultado la repetición de la última transformación. Esto puede aplicarse a otros objetos como así combinar más de una transformación, por ejemplo rotar, mover y copiar.

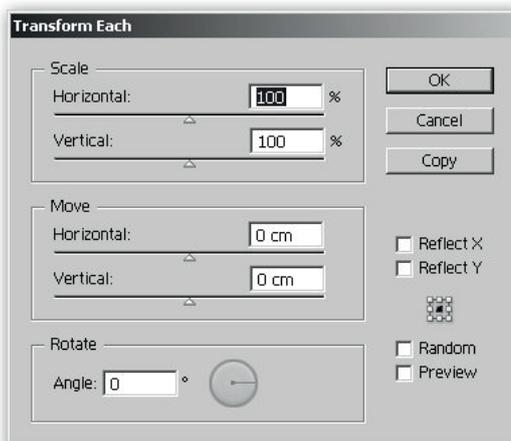
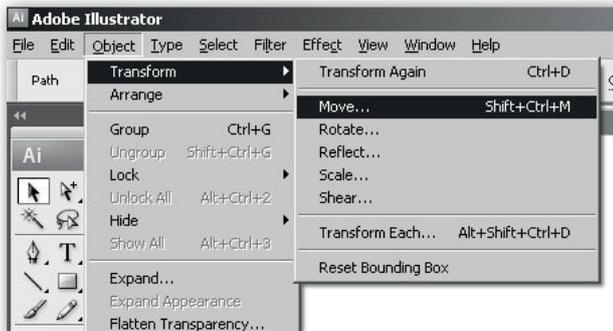
## Paleta de Transform



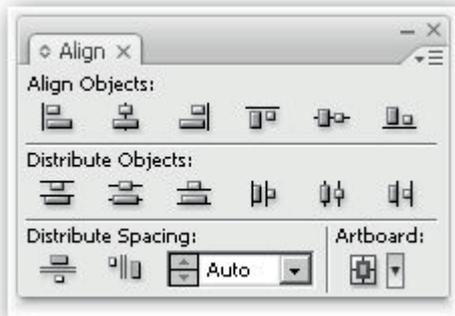
## Transformar desde el menú contextual



## Transformar desde el menú



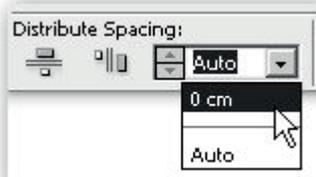
## Alinear y distribuir objetos



## Alinear con respecto a la hoja de trabajo

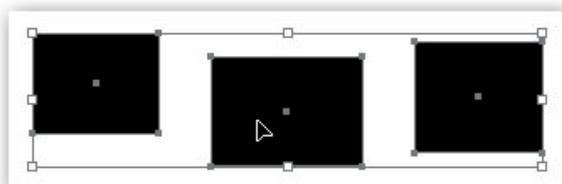


## Distribuir espacios con parametros



### LVM

- Para transformar con respecto a un punto de referencia diferente, pulse Alt + clic en el lugar que desee designar como punto de referencia y luego introduzca los valores en la ventana.



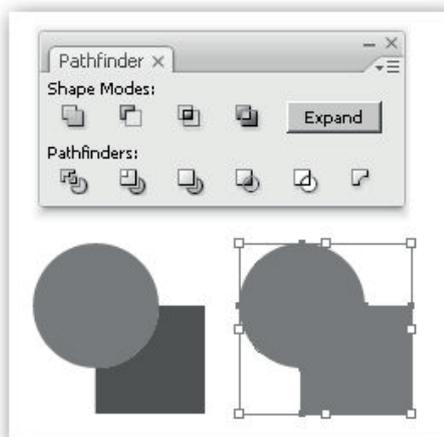
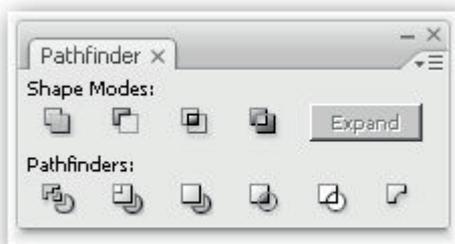
## Pathfinder *(Buscatrazos)*

Con Illustrator podemos combinar objetos vectoriales para crear formas de muchas maneras distintas. Los trazados o formas resultantes varían en función del método utilizado para combinar los trazados.

El Pathfinder (Buscatrazos) permite crear nuevas formas a partir de los objetos superpuestos.

La fila superior de botones del panel (Modos de forma), permite controlar la interacción entre los componentes de una forma compuesta, utilizando la herramienta de selección directa. Hasta tanto se presione el botón Expandir del panel.

La fila inferior de botones del panel, permite crear combinaciones finales de forma al primer clic.



### LVM

- Para poder aplicar los distintos modos de fusión los objetos no deben estar agrupados.
- Al utilizar los modos de fusión de la segunda línea del panel, las figuras que resultan quedan agrupadas, para manipularlas podemos utilizar las herramientas Selección directa o Selección de grupos o directamente desagruparlas.

## Tipografía

Con esta herramienta podemos añadir una sola línea de texto, crear columnas y filas de texto, hacer que el texto adopte una forma o siga un trazado. Las fuentes y los ajustes disponibles en Illustrator para interlineado, kerning y espaciado antes y después de los párrafos entre otras cosas.



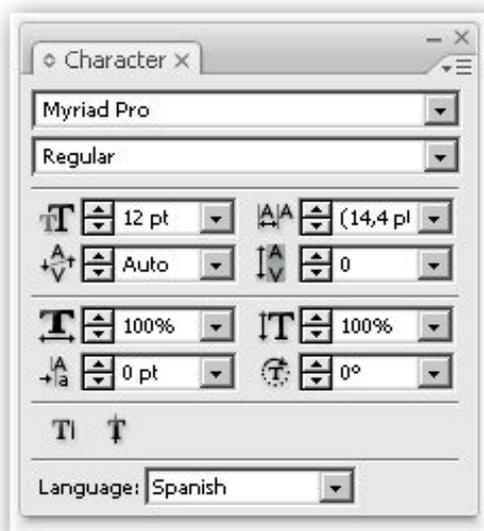
### Texto Puntual

El texto de punto es una línea de texto horizontal o vertical que empieza en el punto donde se hace clic y que se expande conforme se introducen caracteres.



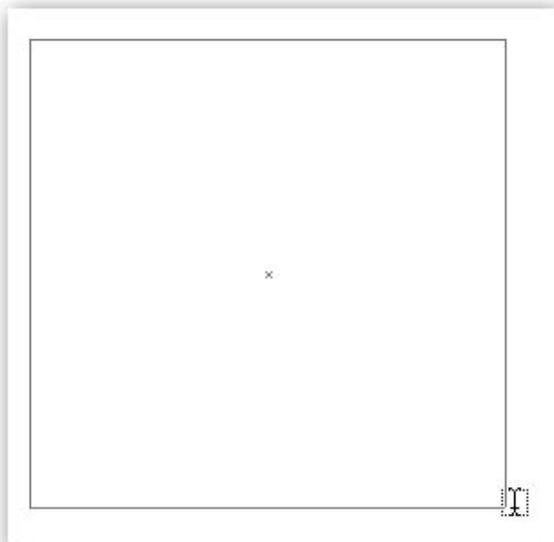
### Paleta carácter

Puede usar el panel Carácter para aplicar opciones de formato a caracteres individuales de los documentos. Cuando hay texto seleccionado o cuando la herramienta Texto está activa, también puede usar las opciones del panel de control para dar formato a los caracteres.



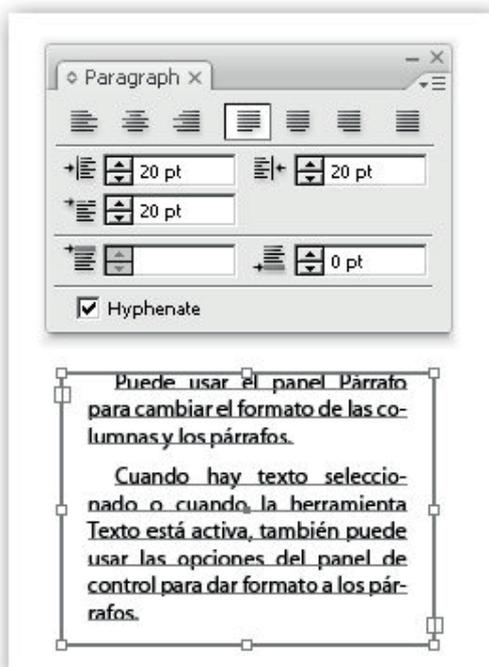
### El texto de área (también denominado texto de párrafo)

Utiliza los límites de un objeto para controlar el flujo de caracteres, tanto horizontal como verticalmente. Cuando el texto llega a uno de los límites, se ajusta automáticamente a la forma del área definida. Este método de inserción de texto es útil si desea incluir uno o varios párrafos, como para un folleto.



### Paleta Párrafo

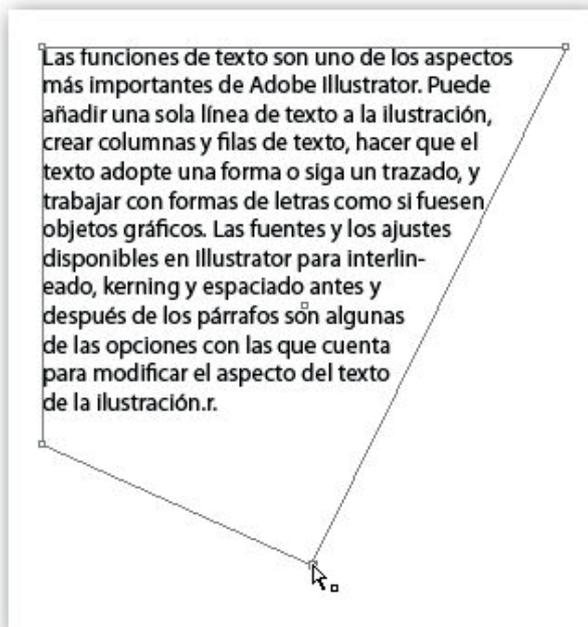
Puede usar el panel Párrafo para cambiar el formato de las columnas y los párrafos. Cuando hay texto seleccionado o cuando la herramienta Texto está activa, también puede usar las opciones del panel de control para dar formato a los párrafos.



LVM

- Utilizando el las **Flechas del teclado + Alt**. Podemos ajustar el interlineado y tracking





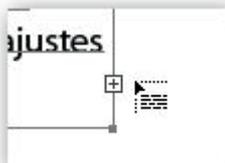
LVM

- Cuando trabajamos con texto en caja, podemos seleccionar independientemente la caja de texto, así como el contenido. Esto nos permite modificar la caja hasta incluso colorearla.

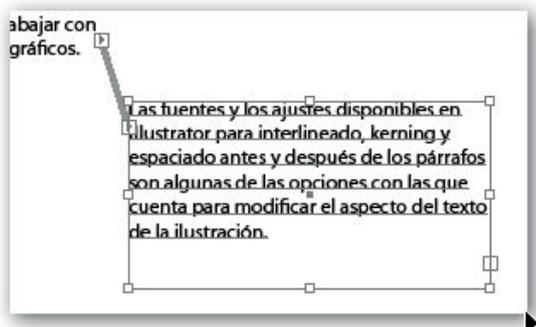
### Trabajo con cajas de texto

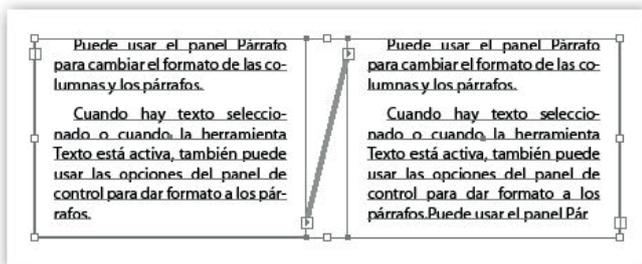
Podemos enlazar (o hacer continuar) texto de un objeto o caja de texto a otra o a una nueva.

Los objetos de texto enlazados pueden tener cualquier forma, pero el texto debe introducirse en un área o en un trazado (no en un punto).



Cada objeto de texto de área contiene un puerto de entrada y un puerto de salida, que permiten vincularlo a otros objetos y crear una copia vinculada del objeto de texto. Un puerto vacío indica que todo el texto está visible y el objeto no está enlazado. Las flechas en los puertos indican que el objeto está vinculado con otro objeto. Un signo más de color rojo en un puerto de salida indica que el objeto contiene texto adicional. Este texto que no se ve se llama texto desbordado.



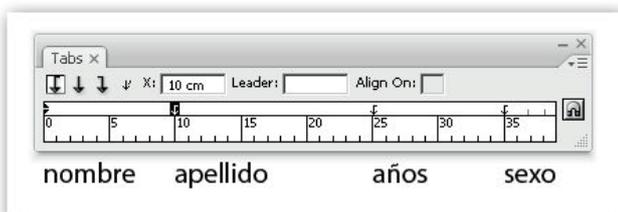


## LVM

- Para romper el enlace entre dos objetos, haga doble clic en el puerto en cualquier extremo del enlace. El texto fluye al primer objeto.
- Para soltar un objeto de un enlace de texto, seleccione **Type>Threaded Text>Release Selection** (*Texto > Texto enlazado > Soltar selección*). El texto fluye al objeto siguiente.
- Para quitar todos los enlaces, seleccione **Type>Threaded Text>Remove Threading** (*Texto > Texto enlazado > Quitar enlace*.) El texto permanece en su posición actual.

## Tabs (Tabulados)

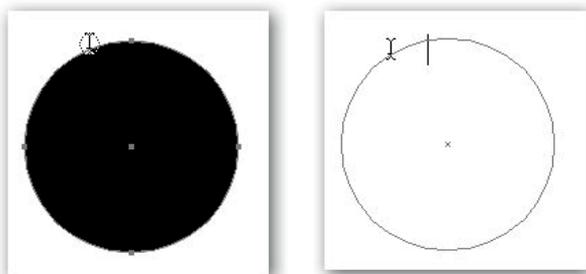
Puede utilizar el panel Tabuladores **Window>Type>Tabs** (*Ventana > Texto > Tabuladores*) para definir las tabulaciones de un párrafo o un objeto de texto.



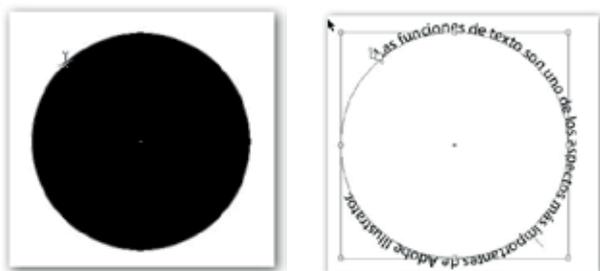
## Herramientas de Texto Horizontal



Podemos convertir cualquier objeto en caja de texto utilizando la herramienta **Area Type Tool**. (*Texto de área*).



Para crear texto horizontal sobre un trazado, utilizamos la herramienta **Type on a Path Tool** (*Texto en trazado*).



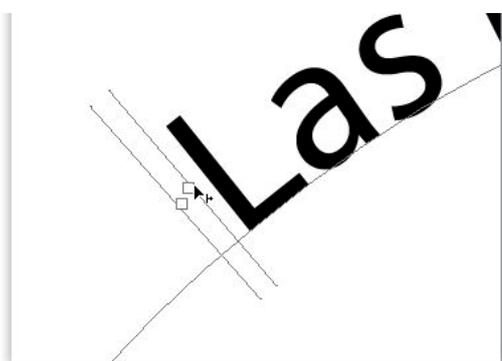
A series of horizontal dotted lines for writing practice, spanning the right side of the page.

## LVM

- Esta herramienta podemos utilizarla tanto en trabajos cerrados (objetos) como en trazados abiertos.

### Mover el texto a lo largo del trazado

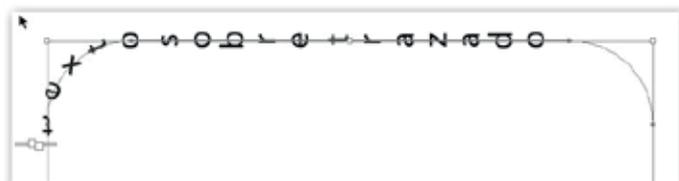
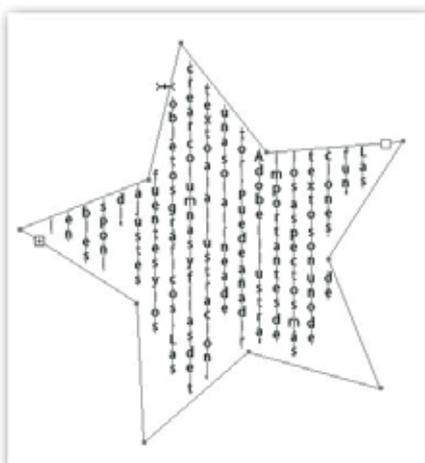
Podemos reubicar el texto a lo largo del trazado, como también reflejarlo.



### Texto vertical

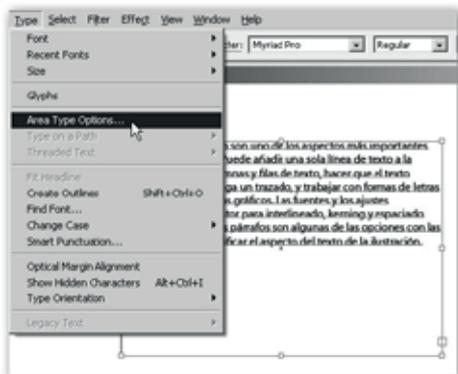


Podemos trabajar con texto vertical, de la misma forma que lo hacemos en forma horizontal.



## Filas y columnas (Are Type Options)

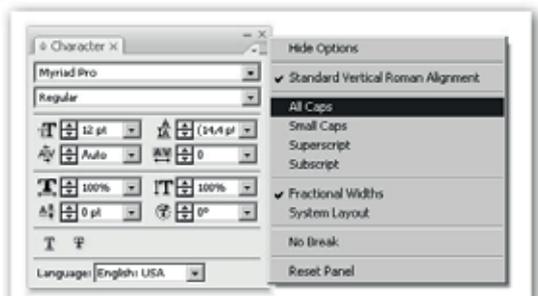
También podemos subdividir una caja de texto en filas y columnas, desde **Type > Area Type Options** (Texto > Opciones de texto de área)



## Change Case (Cambio de los estilos de minúsculas y mayúsculas)



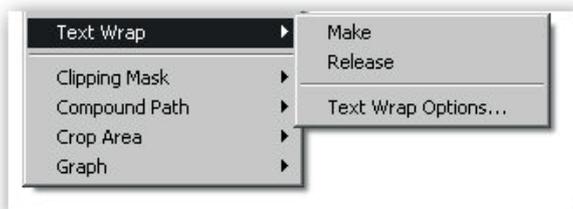
## Apply all caps and small caps y Superscripts or Subscripts (Todo en mayúsculas o versalitas y Superíndice o Subíndice)



## Wrap text (Ceñido de texto alrededor de un objeto)

Se puede ceñir texto de área alrededor de cualquier objeto, como objetos de texto, imágenes importadas y objetos creados en Illustrator.

Desde : **Object > Text Wrap > Make** (Objeto > Ceñir texto > Crear).

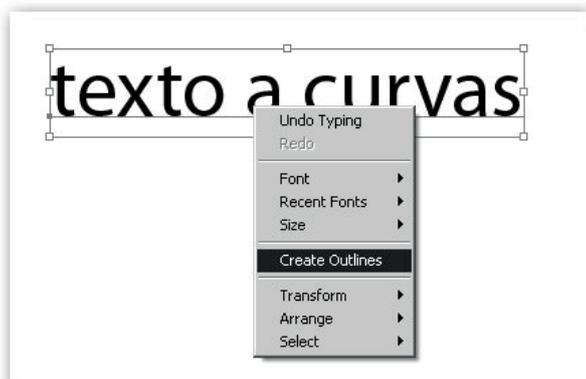


## Convert type to outlines (convertir texto a curvas)

Se puede convertir texto en un conjunto de trazados compuestos, o contornos, que se pueden editar y manipular al igual que cualquier otro objeto gráfico.

La información sobre el contorno de las fuentes procede de los archivos de fuentes instalados en el sistema. Al crear contornos a partir del texto, los caracteres se convierten a sus posiciones actuales; conservan todo el formato gráfico como su trazo y relleno.

Dede: **Type > Create Outlines** (Texto > Crear contornos) o también desde el **menu contextual** (clic derecho con el texto seleccionado).



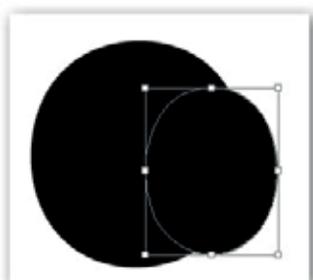
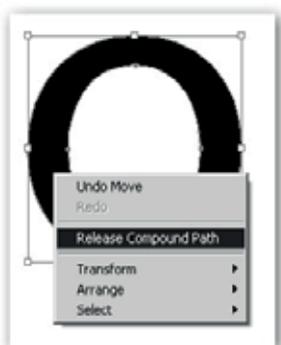
## LVM

- Las letras quedan agrupadas luego de pasarlas a curvas.
- Para seleccionar los objetos “letras” que resultan luego de convertir el texto a curvas, podemos utilizar la herramienta de selección directa, o también desagruparlas para tener un mejor manejo de los objetos.



## LVM

- Al convertirse a curvas las letras como la o, b, p, r, A, O, etc.... es decir las que tienen en su morfología están compuestas por un ojo, podemos ver que están formadas por dos o más objetos. Esta unión se denomina **Compound Path** (*Trazado compuesto*) para deshacer este trazado compuesto y así poder obtener todos los objetos que conforman la letra, utilizamos el menú contextual (*clic derecho*) y seleccionamos **Release Compound Path** (*deshacer trazado compuesto*).



## Herramienta Pluma



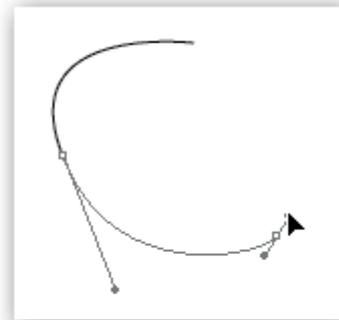
Con la herramienta Pluma podemos crear una línea recta, haciendo clic con la pluma para crear dos puntos de ancla. Si se sigue haciendo clic, se crea un trazado compuesto de segmentos rectilíneos conectados por puntos de vértice.

Trazado Recto



Podemos crear una curva añadiendo un punto de ancla donde la curva cambie de dirección y arrastrando las líneas de dirección que formen la curva. La longitud y la pendiente de las líneas de dirección determinan la forma de la curva.

Trazado curvo



Área de práctica con líneas horizontales para el uso de la herramienta Pluma.



