SDQ TRAINING CENTER

Diseño Vectorial Creativo
Illustrator

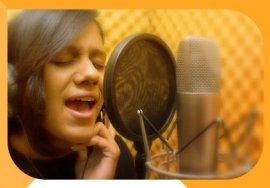
Desarrollar destrezas avanzadas en el redibujo preciso de gráficas vectoriales, perfeccionando trazos y detalles. Aprender la creación desde cero de ilustraciones y artes, destacando en el diseño vectorial con enfoque en la preparación para impresión.

Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales y artísticas. Interesadas en el diseño gráfico, ilustraciones y gráficos vectoriales. Aficionados al diseño, diseñadores que deseen actualizarse, dibujantes y afines.

¿Qué voy a aprender?

- Creación de documentos en Illustrator
- Herramientas y técnicas de dibujo
- Manejo y transformación de objetos
- Pintando gráficos
- Manejo de efectos
- Graficos para web
- Trabajo con textos
- Trabajando con imágenes externas
- Configuraciones para impresión



SDQ TRAINING CENTER

"Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real"

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

- Educación orientada a objetivos
- Grupos pequeños
- Clases en video-tutoriales
- Profesores expertos
- Cursos actualizados
- Diplomas avalados
- Trato personalizado
- Buen ambiente de Aprendizaje

Diseño Vectorial Creativo

Illustrator

CONTENIDO DE LA CLASE

Los fundamentos

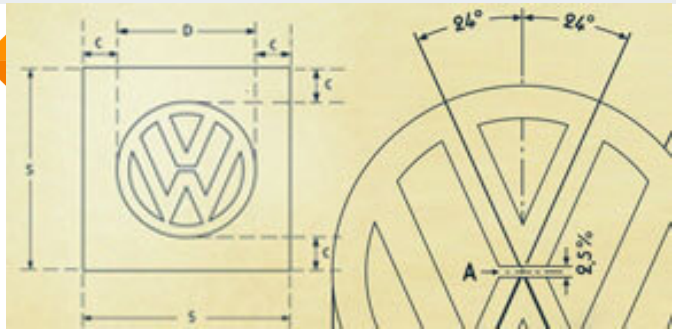
Los vectores y ambiente de trabajo

Conocer los principios básicos del trabajo con imágenes generadas por vector. Y familiarizarnos con el menú, los paneles y las herramientas de Adobe Illustrator.

Vectorizar formas

Redibujar logos e iconos

Imitar es una forma eficiente de aprender. Por eso en esta parte nos dedicaremos a aprender todos los paneles y herramientas de dibujo de Illustrator haciendo logos e iconos reconocidos.



Crear ilustraciones

Dibujando con vectores

Nos dedicaremos a hacer dibujos elaborados en Illustrator. Desde simples ilustraciones planas hasta complejas ilustraciones con gradaciones de color, luces y sombras.

Vector realismo y 3D

Técnicas avanzadas

Crearemos ilustraciones que casi imiten las fotografías. Usando técnicas de gradaciones con mallas, creando objetos tridimensionales y trabajando en ambientes de perspectiva.

CONTENIDO DE LA CLASE

Artes publicitarios
Piezas de diseño

En esta parte nos dedicaremos a hacer portadas de revista, afiches, volantes, entre otras piezas de diseño publicitario.

Técnicas para trabajar rápido
Los caminos cortos

Veremos las formas de trabajar a la velocidad de la luz, usando una serie de atajos y trucos para hacer más eficiente el trabajo en Adobe Illustrator.

Diseño Vectorial Creativo
ILLUSTRATOR

PROGRAMA DE CLASE

Introducción:
Documento nuevo
Documento para web
Documento video y dispositivos
Crear páginas (artboard)
La Interfaz
preferencias de la interfaz

Diseño grafico primeros pasos :
Introduccion al diseño grafico
3-_el_balance.mp4
7-_jerarquia_2_-_compressed_with_flexclip.mp4
8-_legiblidad_2_-_compressed_with_flexclip.mp4
9_contraste_2.mp4
El lado oscuro de las plantillas

Guardar:
Como guardar - Save As
Guardar en otros formatos

Herramientas Básicas (Joel):
punteros
zoom y paneo
COPIAR , PEGAR Y DUPLICAR
Arrange - poner arriba y abajo
alinear y distribuir
colores, relleno y línea (fill and stroke)
agrupar y desagrupar
Mover, rotar, escalar, reflejar e inclinar
pathfinder y shape builder
titulos, parrafos, texto en una linea y dentro de una forma

Primeros pasos:
hacer docuemnto nuevo y plantillas (templates)
Atboart Tool - modificar y añadir páginas
Nombre de páginas y orden de impresión
Interfaz y espacio de trabajo (WORKSPACE)

Herramientas Básicas:
Color, Linea y Relleno
Arrange (arriba y abajo)
Alineación
Pathfinder
Transformación
Adidas final
Logo Univision

Máscaras:
Clipping Mask & Opacity mask

LOGOS (básico hasta avanzado):
1- Mitsubishi
2- Apple (plano)
3- Samsung

4- Univision
5- LG
6- Volkswagen
7- Banco BHD
8- NBA
10- Jaguar
11- Renault
12- Mercedez Benz
13- Toyota
14- Sony Ericsson (parte 1)
15- Sony Ericsson (parte 2)
16- Tacometro
17- Apple (Graphic Styles)
18- Icono RSS (parte 1)
19- Icono RSS (parte 2)
20- QuickTime (parte 1)
21- QuickTime (parte 2)

Uso de colores:

Color Picker
Color Pannel
Color Swatches
Color Pattern
Color Gradient
Color Guide (parte 1)
Color Guide (parte 2)
Color Guide (parte 3)
Color Guide (parte 4)
Color Kuller
Color paletas web
Psicologia del Color web

Proyecto Rotación y Color:

Uso básico de ROTATE
Reloj (parte 1)
Reloj (parte 2)
Reloj (parte 3)
Reloj (parte 4)

Manejo de Texto:

Usar Herramienta de texto
Tracking
Otras funciones de Texto
Panel de Paragraph
Hypernate
Corregir ortografía
Find and Replace
Caracteres ocultos
Separacion de Texto

Texto y Columnas
Descargar e Instalar
Buscar fuente en la web
Texto simulado
Text Wrap
character style
Texto en curva

Perspective Tool:

Uso de la herramienta de perspectivas
Edificios en base a cuadros
Dibujos planos a perspectivas
Creando un monumento

Ilustración:

Trace
Trace y Simbolos
Illustración con trazos (Tom)
ilustrando con Live Paint
Colores con Transparency
Width tool
Las brochas
Ilustración perro (parte 1)
Ilustración perro (parte 2)
Ilustración perro (parte 3)

3D (Extrude, Rotate y Revolve):

Extrude and bevel
Editar un 3D
Texto 3D
Telefono en 3D
Mouse en 3D
Celular en 3D
Television en 3D
Montanto objetos en artes
Logo de Claro
3D Rotate
Formas con 3D Revolve
Ejemplo con 3D

Mesh Tool:

Introducción al dibujo con Mesh
Ají con mesh tool (parte 1)
Ají con mesh tool (parte 2)
Ají con mesh tool (parte 3)
Ají con mesh tool (parte 4)

Templates:

Plantillas (templates) (parte 1)
Plantillas (templates) (parte 2)

PROGRAMA DE CLASE

Actions:
Action en Illustrator

Montando Artes:
Montar artes con Transform

Graphic Styles:
Graphic Style
Creando Graphic Style
Scale Effect and Stroke
Iconos con Graphic Styles

Arte Final:
Presentacion del proyecto
Creacion del logo
Poner color Alto Jarabacoa
Como crear el Layout
Bleed (sangrado)
Creando la portada
Creando el interior parte I
Creando el interior parte II
Finalizando Brochure
Correccion de ortografia
Overprint Preview
Sangrando las imagenes
Creando el arte final
Explicando PDF final

Logos y marcas:
place images, linked file y embed
Mitsubishi logo
Univision logo (lock, eyedrop, pathfinder)
Uso del Pen Tool
Apple logo plano (Regla y lineas guias. templates)
Mac logo (clipping mask y opacity mask)
Adidas logo (Divide, exclude, glyphs)
bhd logo (pathfinder vs shape builder, offset path)
Chevrolet (Round corners)
Dominos pizza (esquinas redondeadas rectangulos)
Android (mascota) parte 1
Android (mascota) parte 2
LG (efectos)
motorola
NBA
kodak
reanault
mastercard
Johnnie Walker
toyota
audi
sony ericcsson

miami heat (parte 1)
miami heat (parte 2)
safari (parte 1)
safari (parte 2)
safari (parte 3)
safari (parte 4)

Iconos:

1- tamaño y paleta de colores
2- Icono de burbuja
3- Icono de usuario
4- icono de reloj analogo
5 - icono camion de transporte
6- icono de fotografia
7 - icono de tienda
8 - icono de pantalla
9- iconos como fuentes y svg

3d en illustrator:

1- introduccion al 3D (rotacion, extrucion y revolucion)
2- Extrude (dados)
3- extrude (cinta metrica)
4- extrude (capas de la tierra) [parte 1]
5- Extrude, map art y Patterns (capas de la tierra) [parte 2]
6- extrude (caja de regalos)
7- Revolve 3D (seis figuras radiales)
8- Revolve 3D (4 figuras compuestas)
9 - Revolve (reloj de arena)
10 - Revolve (plumas realistas)

Apariencias y Estilos:

1- apariancias y estilos graficos
2- Iconos de tela con apariencias y graphic styles

Ilustraciones:

Introducción a ilustración estilo comic pop
Marilyn Monroe - creación de líneas
Marilyn Monroe - volumen de las líneas
Marilyn Monroe - Masas de color
Marilyn Monroe - textura y terminación

Ilustraciones Infantiles:

Intro a dibujos infantiles
boceto
figuras hipopotamo
figuras girafa
figuras leon
figuras mono
Coloreando el hipopótamo
Coloreando el girfa
Coloreando el leon

Coloreando el mono

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teorico como las habilidaddes prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.

25%

Tareas y prácticas

Son los puntos acumulados de las prácticas del aula y las asignaciones para la casa que el maestro ponga durante el transcurso de todo el curso.

+

25%

Examen teorico parcial

Aproximadamente a mitad del curso se evaluan los conocimintos adquiridos hasta ese momento, mediante un una plataforma de examen digital.

+

25%

Examen teorico final

El día final del curso se evaluan todos los contenido, mediante la misma plataforma de examen digital del examen parcial.

+

25%

Proyecto final

Es el proyecto práctico que el alumno debe entregar el último dia de la clase. Los requerimientos de este proyecto se encuentran al final de este documento.

=

100%

Certificado de aprobación

Con una calificación sobre los 80% el estudiante obtiene un certificado avalado internacionalmente.

Composición Ilustrada

Realizar una ilustración de una escena que contenga múltiples elementos.

Elementos 3D con texturas

Gráficos con Mesh (mallas)

Elemento o ambiente en perspectiva
Efectos y apariencias

Elementos con gradaciones de color (Gradient)

Elementos de fotos convertidas a vector (Trace)

Aspectos a evaluar:

- Buen manejo del 3D.
- Texturas del 3D bien usadas.
- Realismo de los elementos con Mesh.
- Buena perspectiva de la composición en general.
- Buen uso de las apariencias y efectos.
- Uso armonioso de las Gradaciones de color.
- Buen aspecto de los elemento vectorizados con TRACE.
- Armonía general de la composición.

Brochure

Realizar el diseño de un brochure tríptico (se dobla en tres) .

Entrega en PDF, AI editable y AI en curvas.

Tamaño 11 pulg. por 8.5 pulg
Uso de imágenes fotográficas en CMYK a 256 ppi
Uso de fuentes bajadas de internet

Textos reales.

Aspectos a evaluar:

- Tamaño correcto del papel
- Correcta división de los espacios y márgenes
- Imágenes en CMYK
- Todas las imágenes a 256 ppi
- Fuente descargada en carpeta del proyecto
- Fuente convertida a curva
- Buena ortografía
- Uso armonioso de los colores
- Buena composición de los elementos
- PDF listo para impresión (líneas de corte, lineas de doblez, sangrado, etc)

Redibujar logotipo (en aula)

Elegir del listado de logotipos que lleve la comisión de evaluación el dia final y redibujar en Adobe Illustrator haciendo que sea lo más cercano posible al original.

Aspectos a evaluar:

- Ejecución en el timepo establecido
- Limpieza en los vectores
- Uso de las técnicas más adecuadas
- Similitud con el logotipo original

Diseño de papelería (en aula)

Basado en el logotipo diseñado en el ejercicio anterior, diseñar una papeleria comercial que conste de tres piezas.

Hoja timbrada
Tarjeta de presentacion
Sobre

Aspectos a evaluar:

- Unidad de diseño entre las tres piezas
- Coherencia de colores y formas decorativas con respecto al logo
- Uso de márgenes y espacios adecuadamente