

SACKTEON
ESCUELA DE ANIMACIÓN

ILLUSTRATOR

Trabajando con vectores



¿Qué es Illustrator?

Uno de los softwares conocidos de Adobe, podríamos incluso llamarlo “el hermano de Photoshop” - es un editor de *gráficos vectoriales* que sirve para la ilustración digital, tiene como función única y primordial la creación de *material gráfico-ilustrativo* altamente profesional.



¿Qué hace diferente a Illustrator de Photoshop?

- Mientras que *Photoshop* trabaja con *píxeles*, **Illustrator trabaja con vectores.**
- Aunque en Illustrator no hay tantas posibilidades para hacer edición, **hay más herramientas de dibujo (que se alinean más a hacer dibujos vectoriales).**
- Con Illustrator podemos crear *elementos vectoriales, logotipos, tipografías* - todo lo que tenga que ver con el diseño. Y también es útil para crear *personajes, escenarios...*

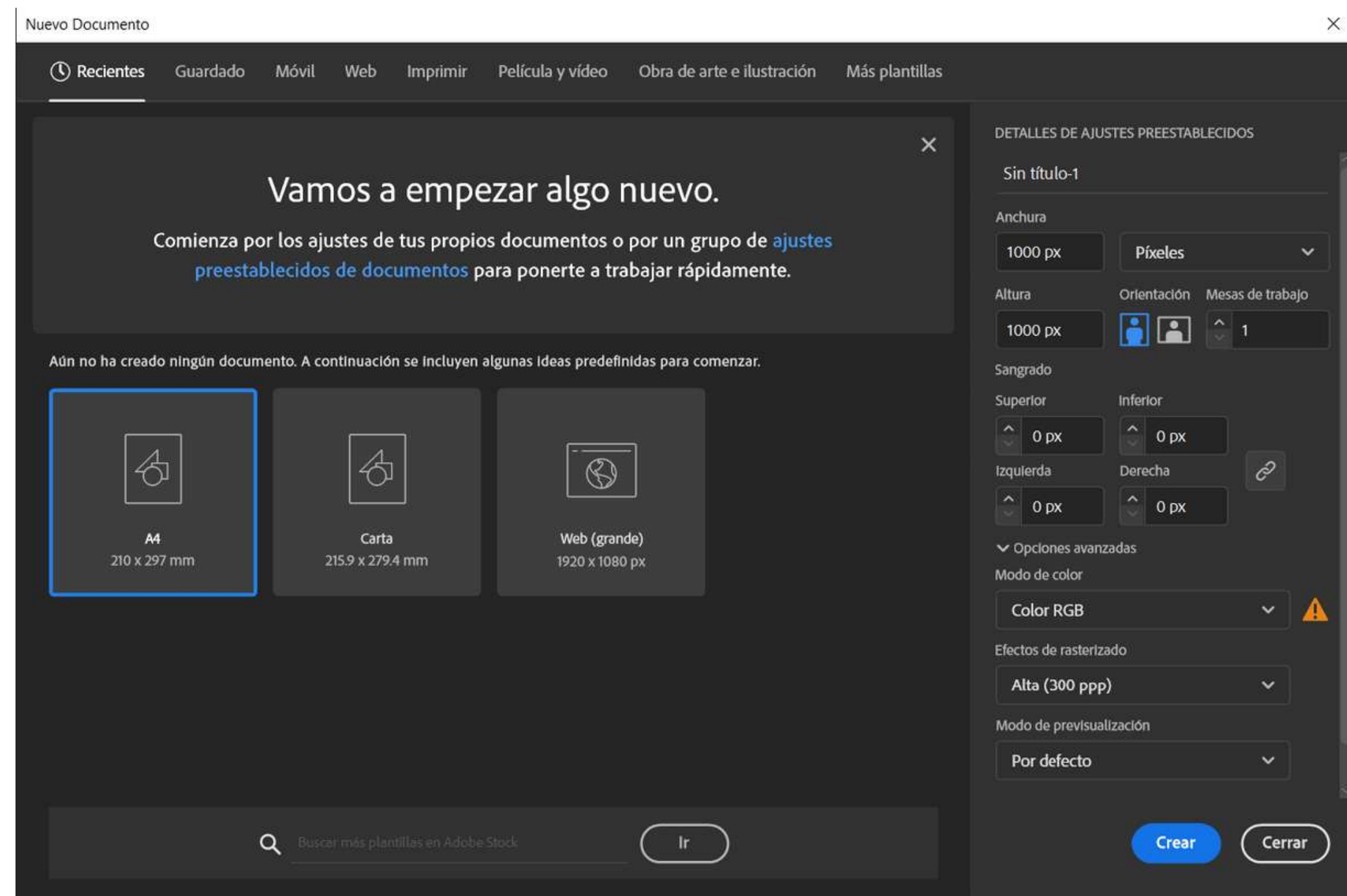


Empezando un nuevo proyecto

Cuando abrimos el programa y seleccionamos la opción de crear un **Archivo Nuevo**, se nos abrirá en pantalla la ventana de **Documento Nuevo**.

NOTA IMPORTANTE:

- El tamaño de nuestro archivo **depende** del **proyecto/elemento que vayamos a hacer** si es que vamos a trabajar con otros programas y vamos a utilizar Illustrator como nuestro boceto o para crear los *assets*/elementos para trabajar.
- **Si vamos a trabajar únicamente con Illustrator**, entonces **si** hay que tener en cuenta el tamaño de nuestro proyecto.

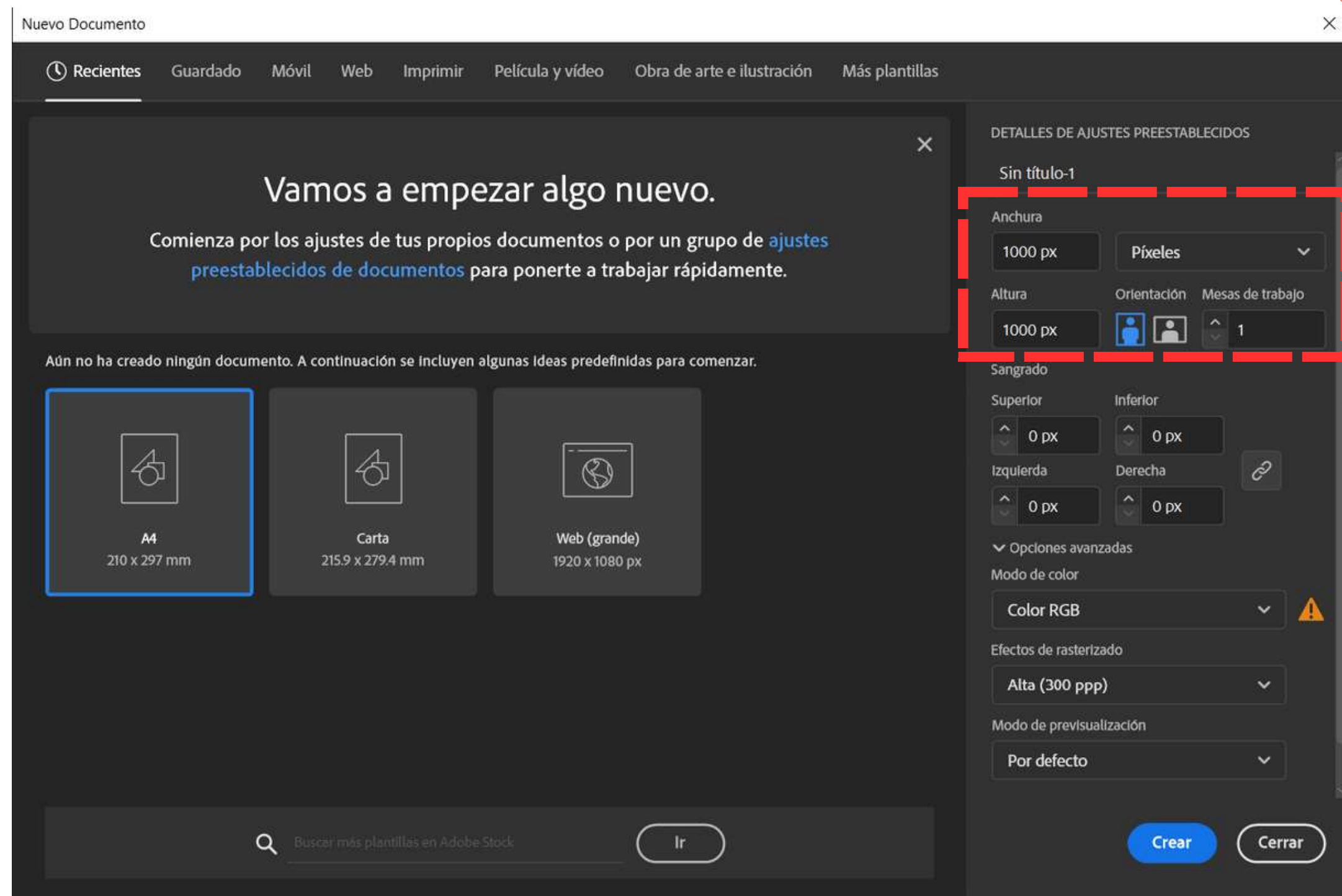


Empezando un nuevo proyecto

Formato de archivo: dentro de Ilustrador podemos seleccionar con que tipo de formato trabajar, desde los ya preestablecidos, hasta hacer uno personalizado.

- Si vamos a hacer **trabajos digitales**, hay que trabajar en **pixeles**.
- Si es para **impresiones**, hay que trabajar en **pulgadas o centímetros**.

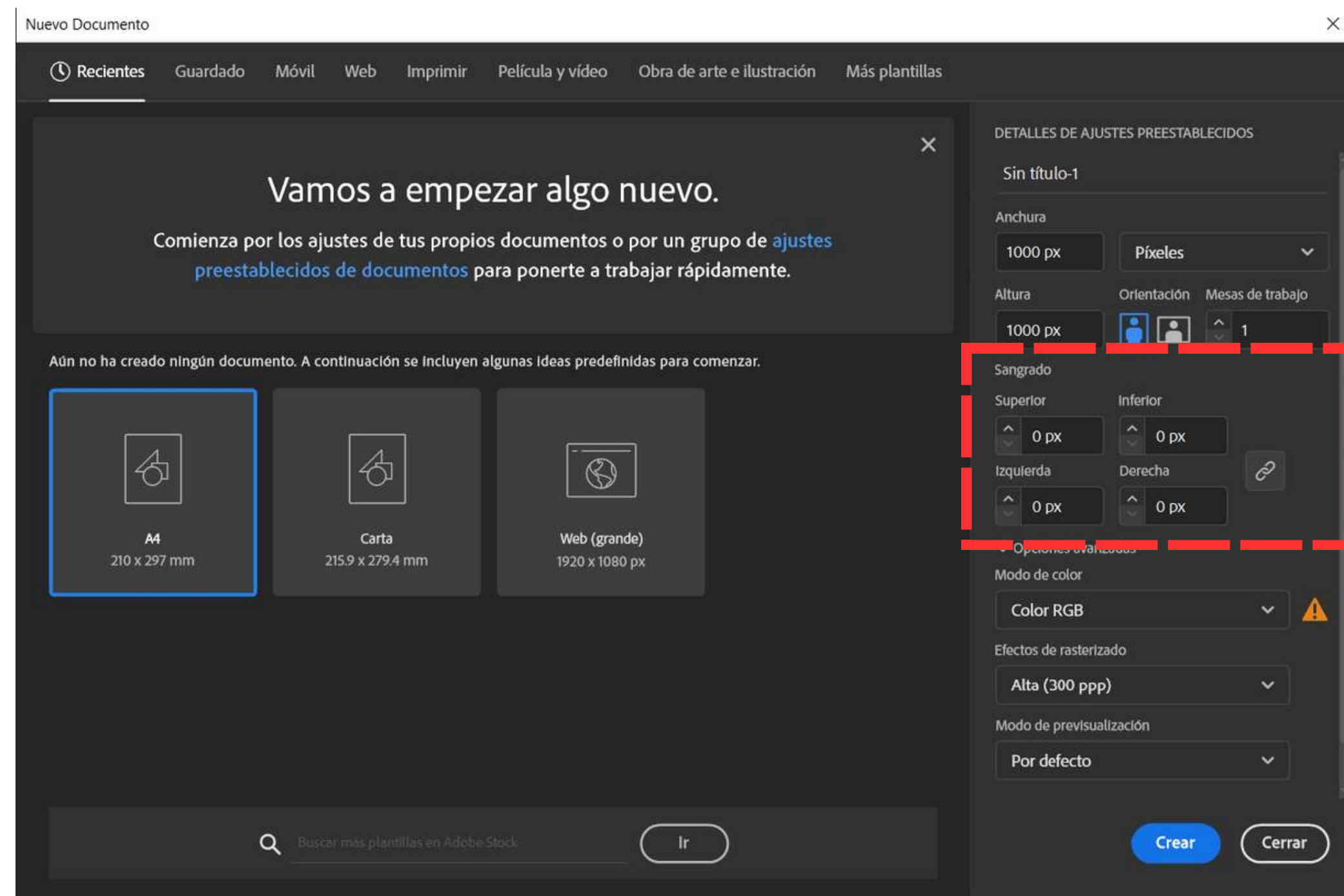
También podemos establecer cuantas mesas de trabajo queremos usar (nuestra área de trabajo).



Empezando un nuevo proyecto

El sangrado es la parte de la imagen o ilustración que queda fuera del cuadro delimitador de impresión, o lo que es lo mismo, del área de recorte y de las marcas del límite.

- **Funciona como margen de error**, ya que así se asegura de que, si la máquina se desvía 1mm hacia fuera al cortar la pieza, *no se verá un borde blanco, si no que seguirá viéndose la imagen.*



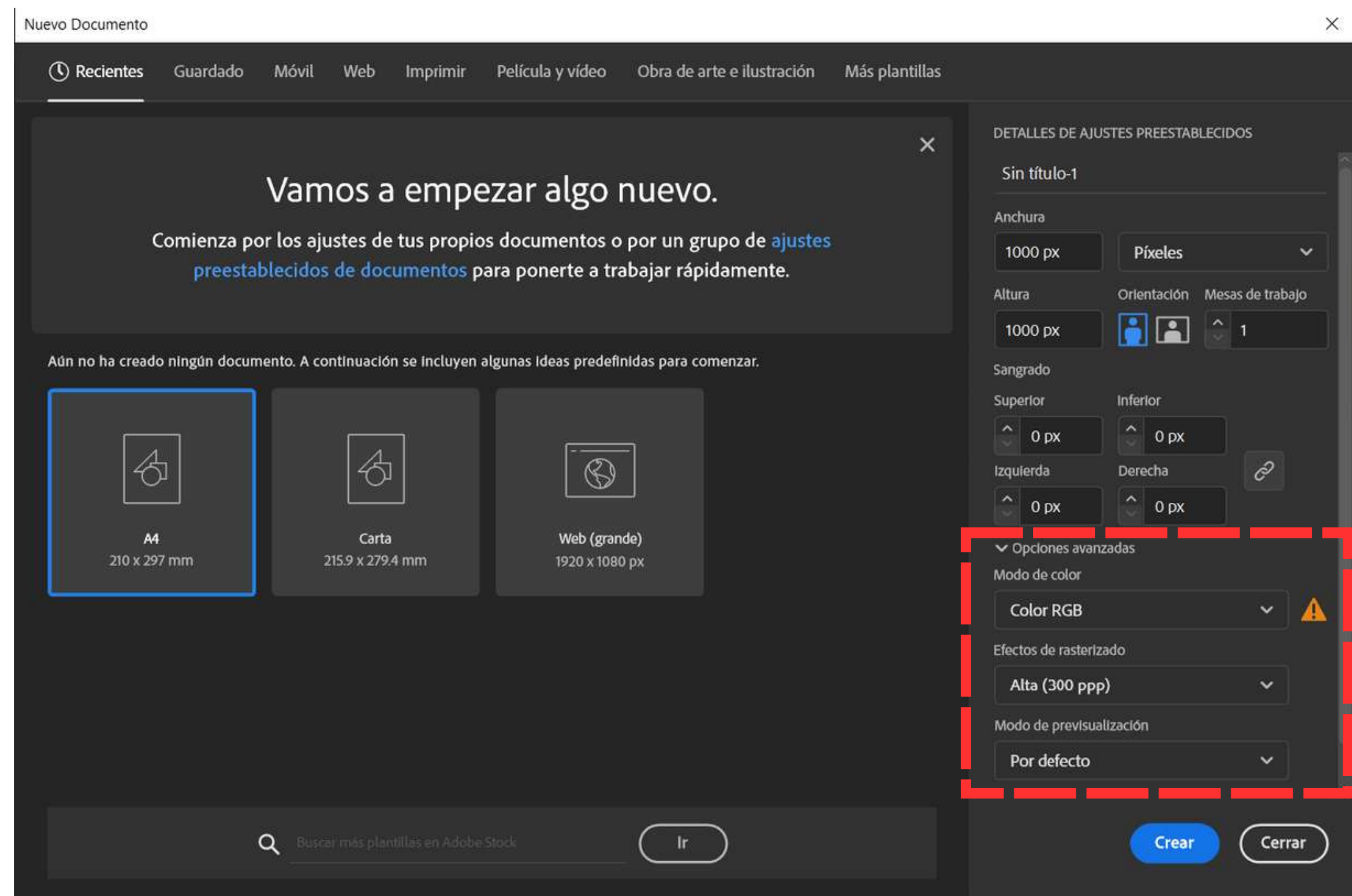
Empezando un nuevo proyecto

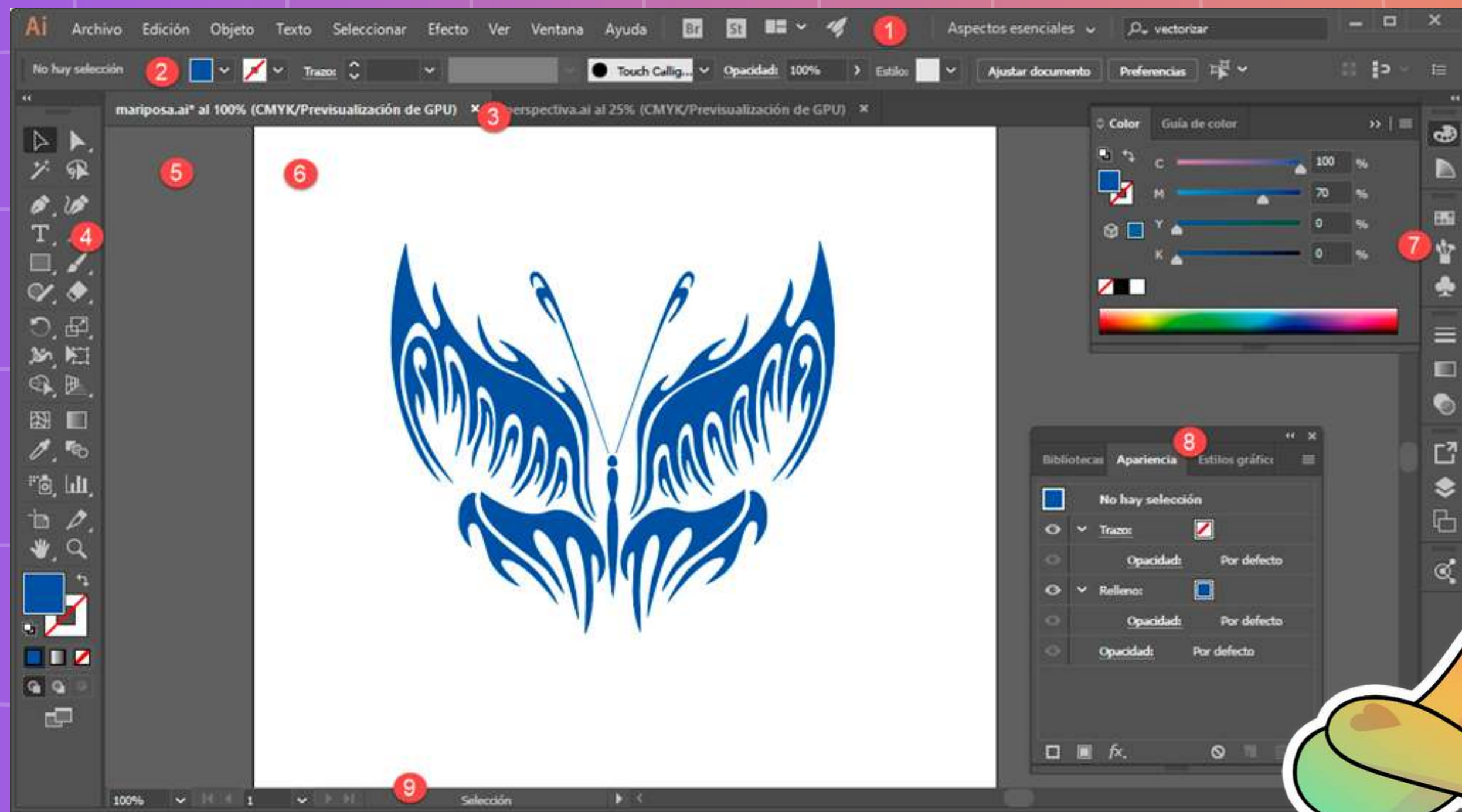
Efectos de Rasterizado: la cantidad de datos de imagen en un espacio determinado, que se mide en pixeles/pulgadas. **Más pixeles/pulgadas = mayor calidad.**

- **Impresiones:** Resolución de 300
- **Pantallas digitales:** Resolución de 150
- **Redes sociales, web:** Resolución de 72

Perfil de color: tenemos 2 perfiles de colores con los cuales trabajar.

- **RGB** = Trabajos digitales
- **CMYK** = Trabajos que después serán impresos.



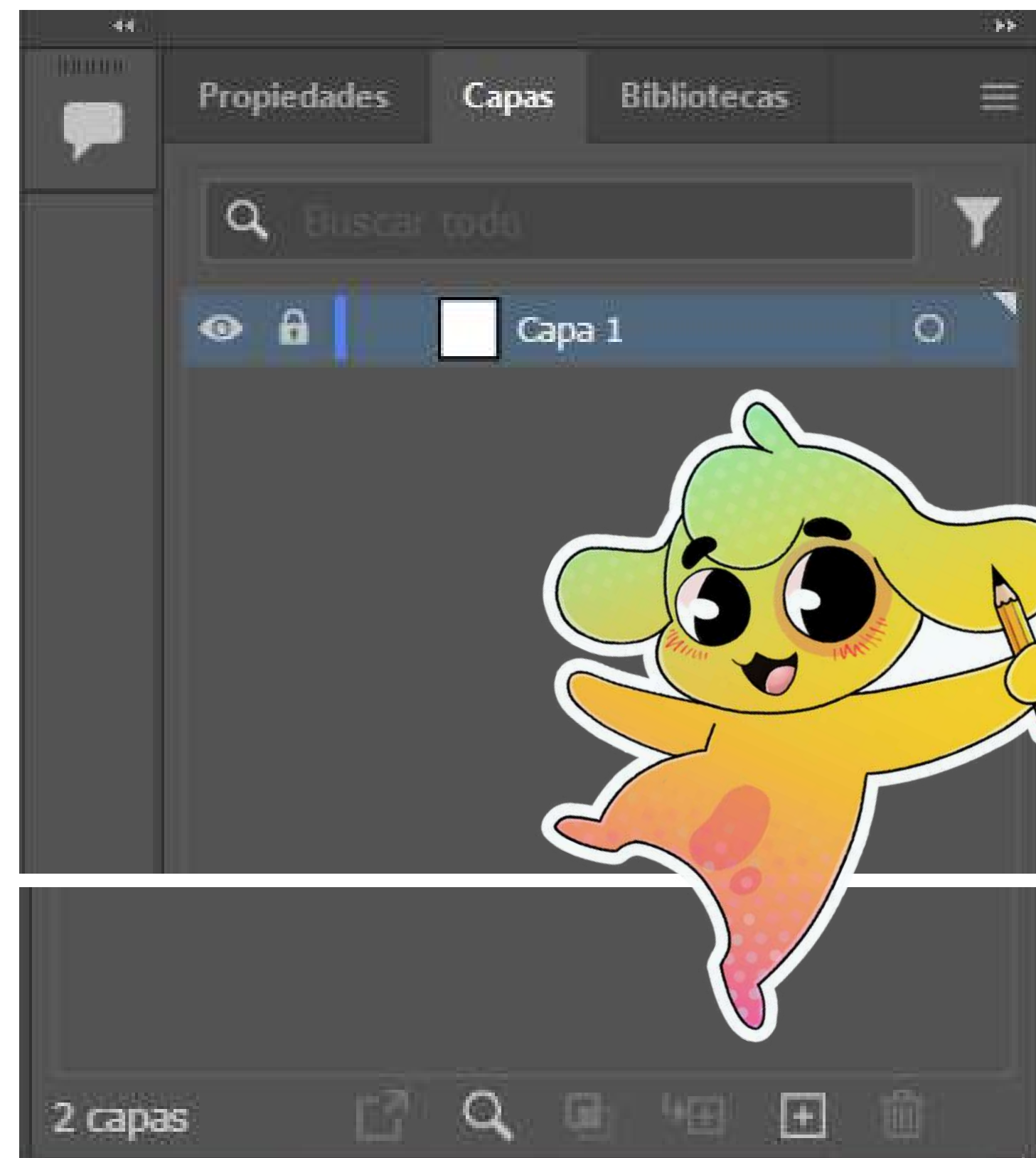


1. **Barra de menús.**
2. **Panel de control o Barra de propiedades.**
3. **Fichas de documento.**
4. **Barra de Herramientas.**
5. **Área de trabajo.**
6. **Mesa de trabajo o área de recorte.**
7. **Paneles.**
8. **Paneles.**
9. **Barra de estado.**

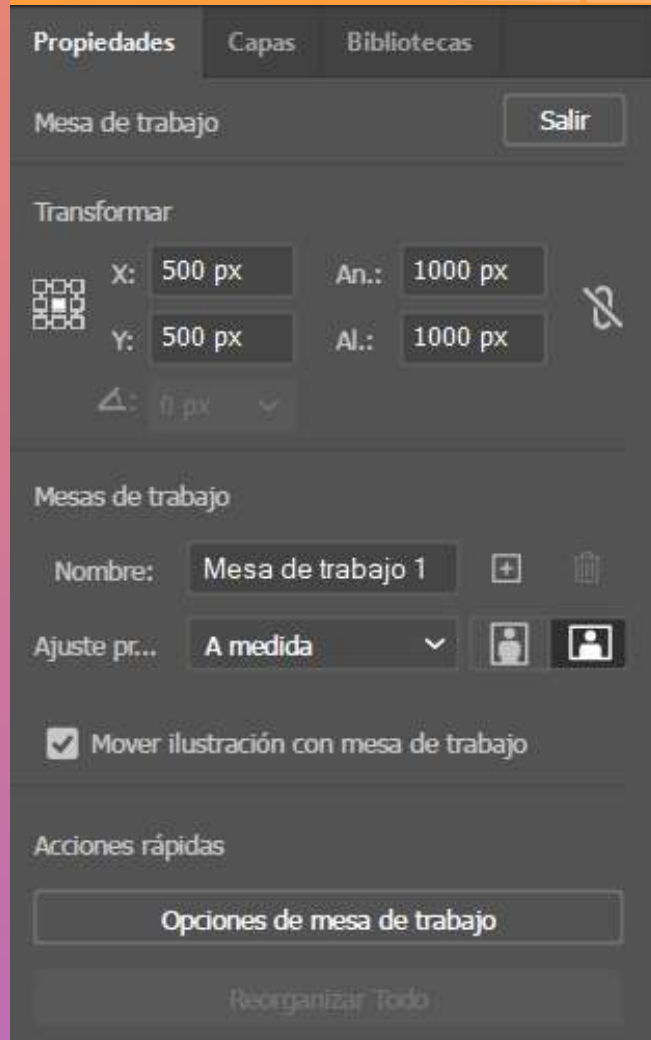
Capas

Mientras que las capas son una característica importante dentro de Photoshop, **en Illustrator no lo son tanto** - no es tan indispensable utilizarlas y trabajar por separado, pero se recomienda utilizarlas de esa forma.

- El ícono de "ojo" sirve para hacer que nuestra capa *sea visible o no*.
- El ícono de "candado" sirve para *bloquear* nuestra capa y no permitir ninguna modificación. Para saber si nuestra capa esta *desbloqueada*, solamente hay que asegurarse de que esa pequeña zona este vacía.
- La línea de color te ayudará a identificar que elementos estás seleccionando y de que capa provienen.
- Podemos agregar más capas o crear subcapas.

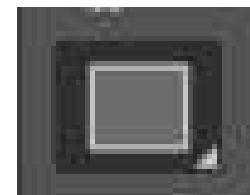


Herramientas básicas



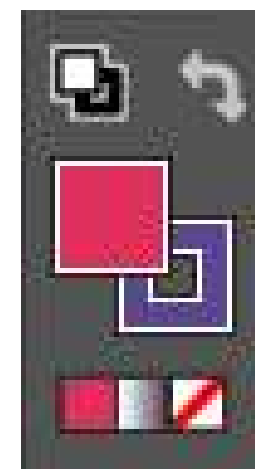
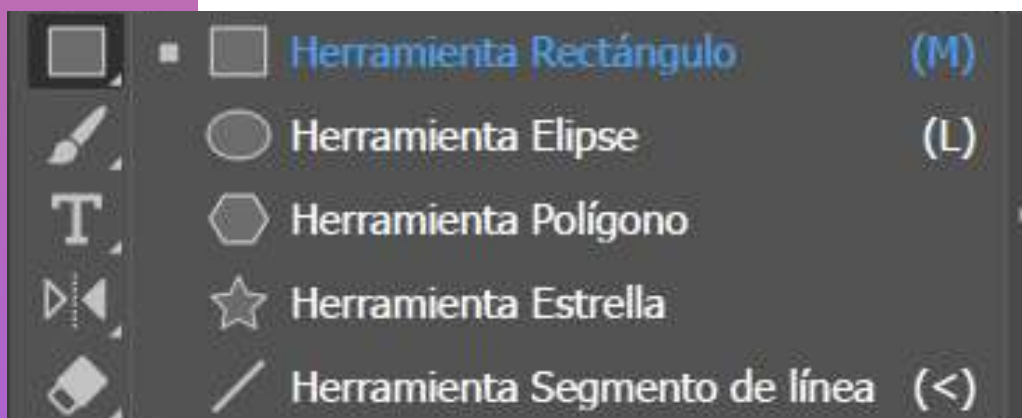
- **MESA DE TRABAJO (shift + Bloq Mayús + O):** podemos modificar las medidas de la mesa de trabajo.

- *Se pueden crear cosas afuera de nuestro espacio de trabajo, pero a la hora de exportar el archivo/imprimirlo no saldrán.*
- *En la ventana de **PROPIEDADES** puedes modificar también otros detalles como el tamaño del área de trabajo.*

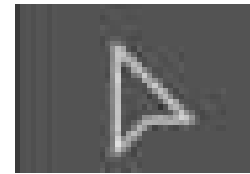
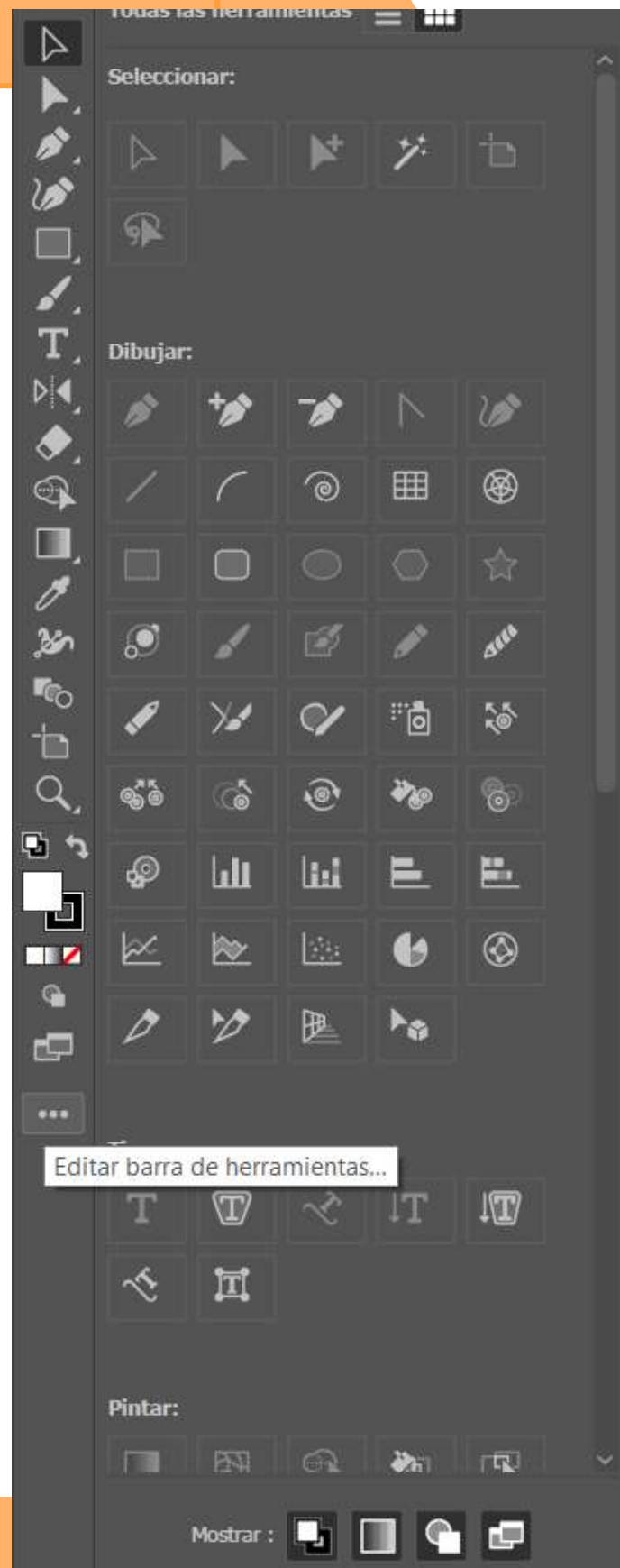


- **RECTÁNGULO (FIGURAS) (M):** Por default primero haremos rectángulos, pero manteniendo presionado la herramienta, podremos hacer elipses (L), polígonos, etc.

- *Una vez hecha la figura, se activarán los colores - El 1er color es el relleno, el 2do es el color del trazo (se presionas X cambias el orden de jerarquía) - **NO PODEMOS RELLENAR UNA FIGURA CON COLOR SI TIENE VERTICES ABIERTOS.***
- *Usar de Shift hace que nuestras figuras tengan medidas exactas.*



Herramientas básicas



- **HERRAMIENTA DE SELECCIÓN (V):** Mover nuestro elemento a donde queramos. Como trabajamos con elementos hechos con vectores, se selecciona todo el elemento.



- **PLUMA (P):** Crear de forma personalizada trazos a base de vectores, puntos de ancla, etc.

- *Click sostenido = hacer curvas (y con Alt podemos terminar de hacer curvas).*

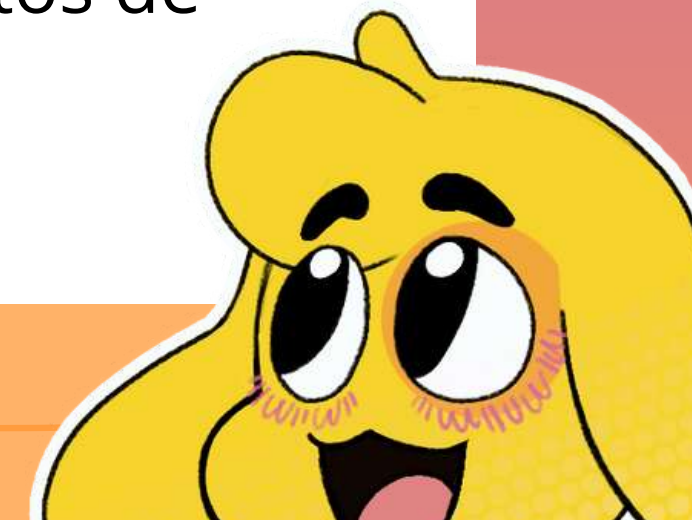


- **SELECCIÓN DIRECTA (A):** Manipular los vectores/puntos de ancla para corregirlo: mover, redondear, suavizar, etc.



- **HERRAMIENTA SUAVIZAR:** Empieza suavizar los puntos donde pase encima del elemento, creando más puntos de ancla en el proceso.

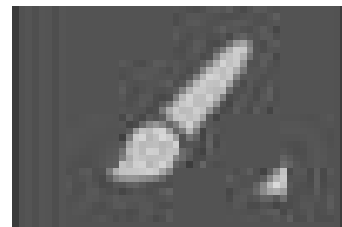
- (3 puntitos > todas las herramientas)



Herramientas básicas



- **AÑADIR/ELIMINAR PUNTO DE ANCLA (+ / -):** Podemos agregar o quitar vértices/puntos de ancla, no hay problema si se agregan - no se mueven o deforman el elemento, se pueden modificar igual después.
 - *Hay que tener cuidado con la cantidad de puntos que pongamos, porque puede dificultar el ritmo de trabajo.*



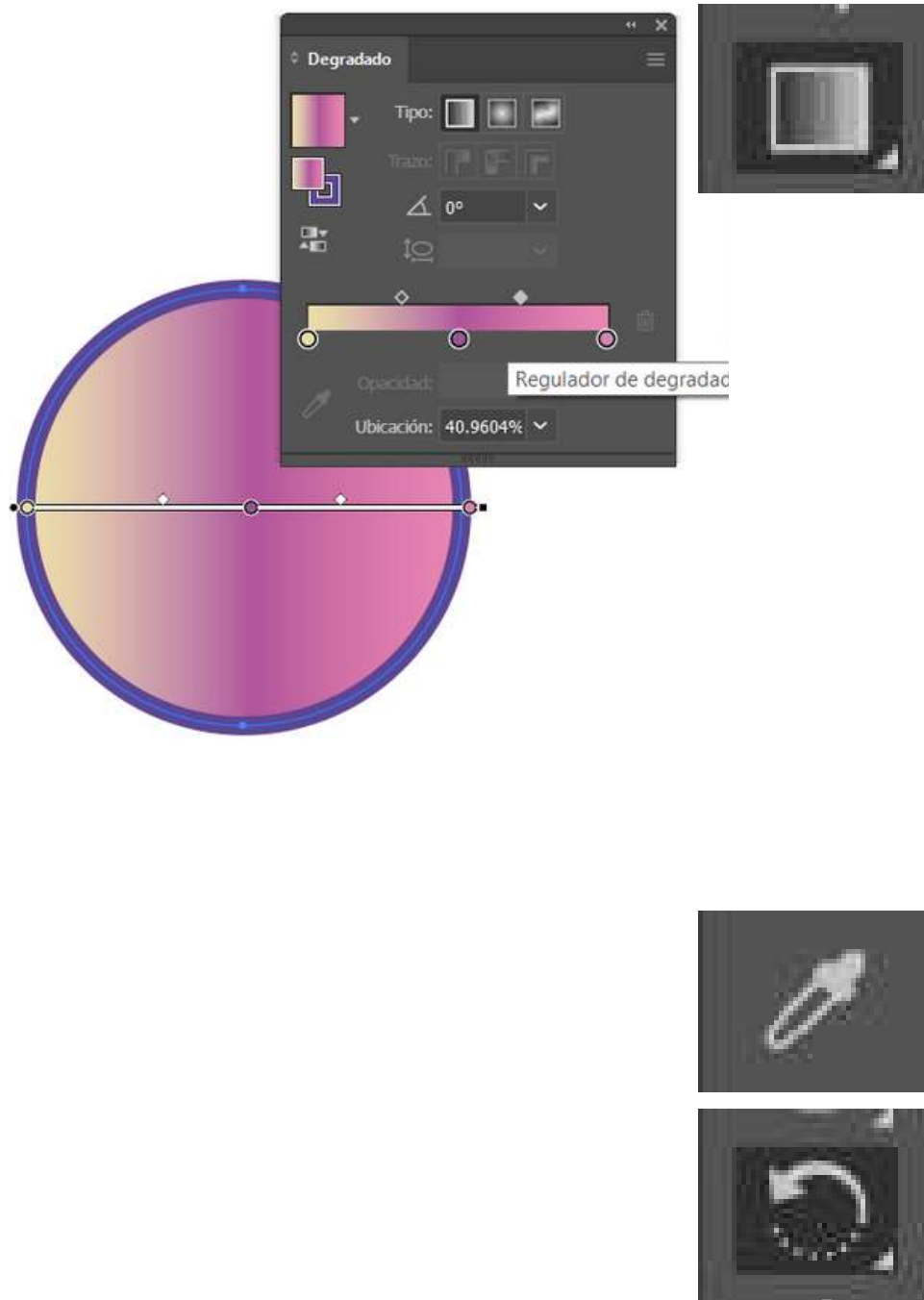
- **PÍNCEL (B):** Funciona como el de Photoshop, podemos modificar su trazo/grosor - Por defecto no tiene relleno, y sus trazos se tratan de suavizar.



- **BORRADOR (Shift + Bloq Mayús + E):** No es preciso ya que se trabaja con vectores, por lo que se recalculan para cortar las intersecciones, no elimina tal cual el material.



Herramientas básicas



- **HERRAMIENTA DE DEGRADADO (G):** Podemos crear mezclas graduales - Podemos modificar directamente la posición de los degradados/intensidad, la cantidad de colores, etc. Podemos modificar el tipo de degradado, la dirección, etc.
 - *¿No salen los colores? Asegúrate de tener seleccionado el RGB o CMYK, checando en las 3 líneas de la esquina superior derecha.*
 - *Para que se pueda utilizar esta herramienta, el color de relleno tiene que ir por encima del color del trazo.*
- **CUENTAGOTAS (I):** Replica un color seleccionado.
- **ROTAR (R):** Cambia la ubicación del pivote del elemento con un solo clic.

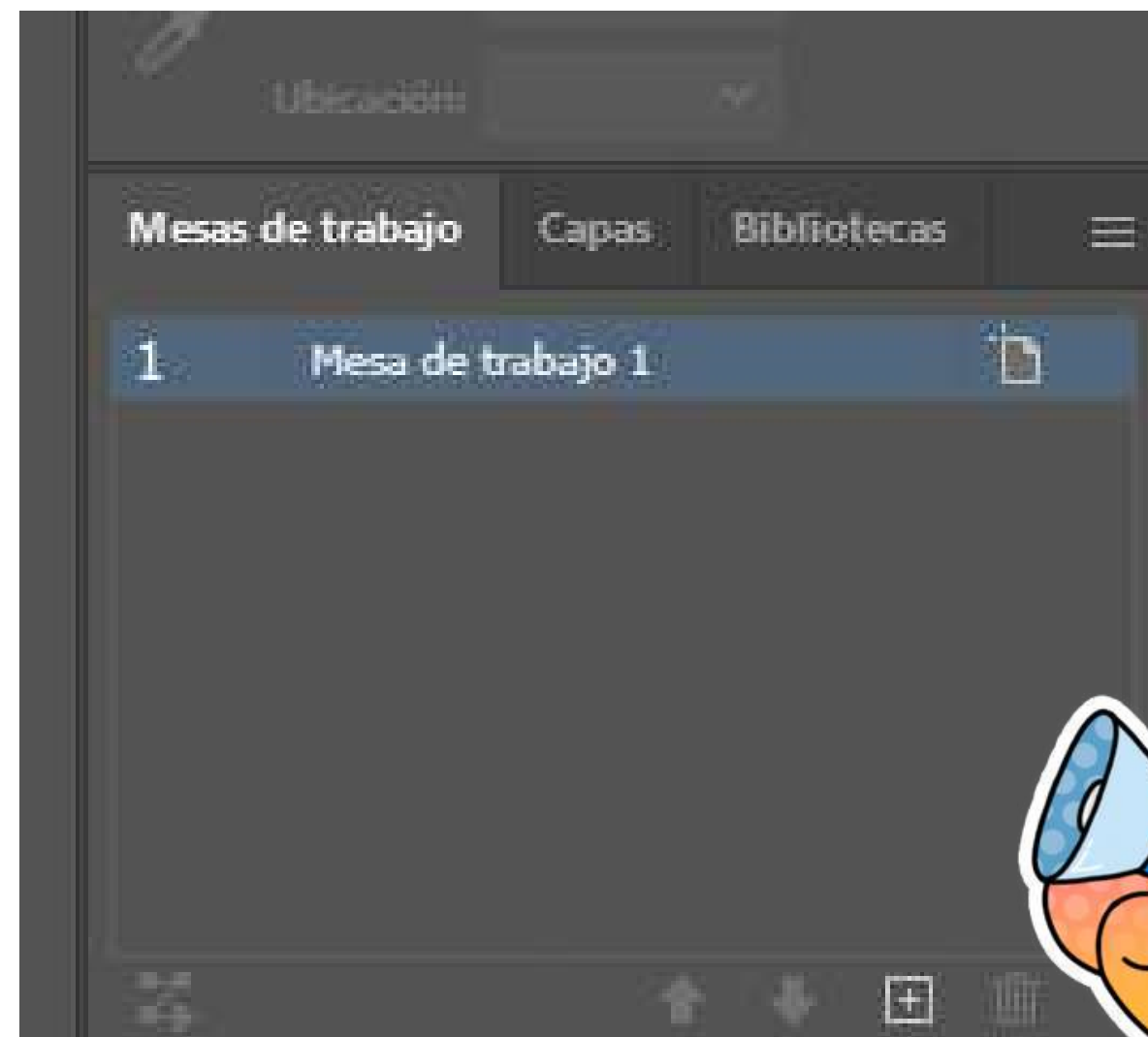
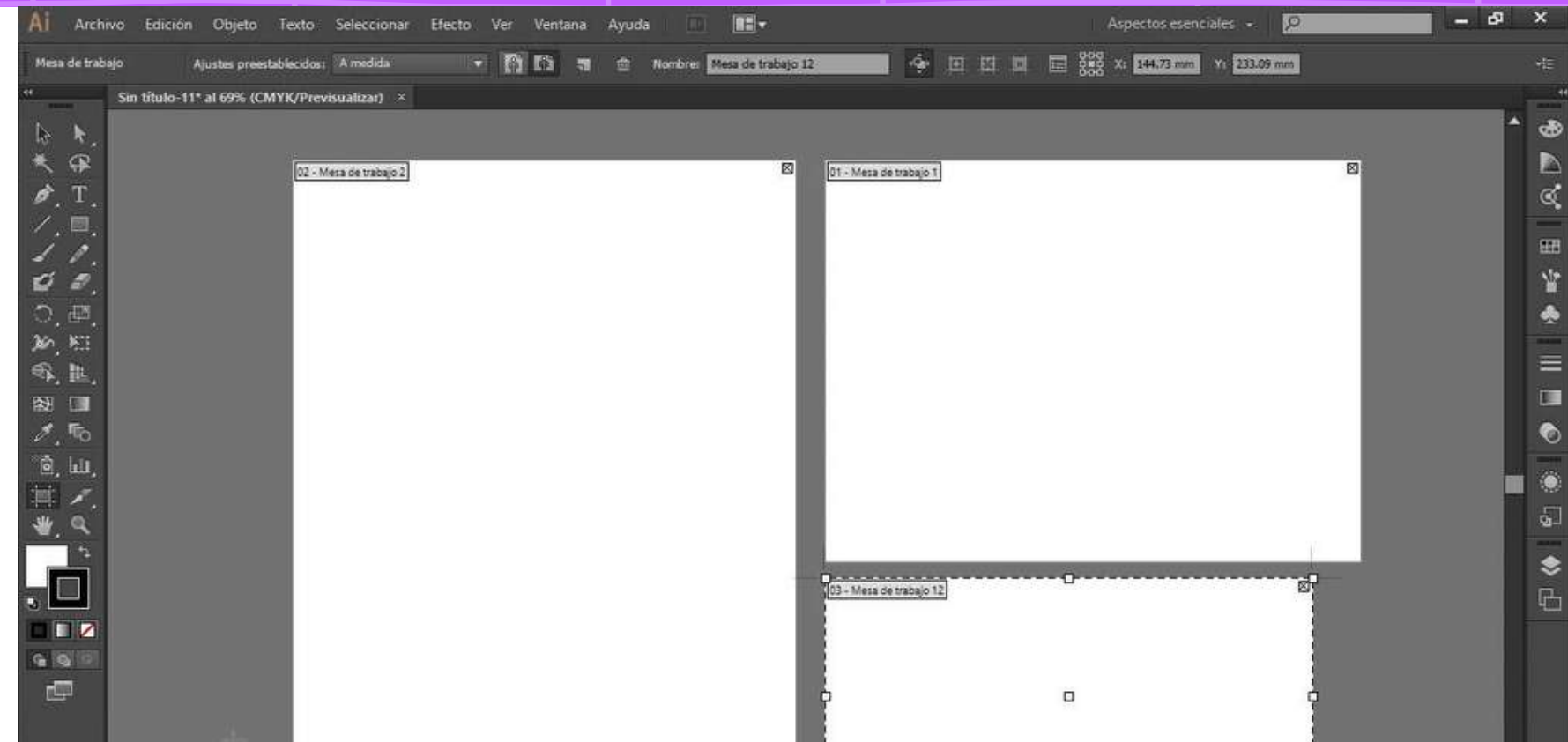


En específico...

LAS MESAS DE TRABAJO

Una mesa de trabajo es como una hoja de papel blanco que constituye la base para el proyecto o gráfico a realizar.

- La 1ra mesa de trabajo será la que se nos deja al realizar un nuevo proyecto, pero **se pueden agregar las necesarias** con la herramienta de mesa de trabajo.
- **Pueden apoyarte en:** la organización de elementos, trabajar en diferentes diseños e ilustraciones de forma totalmente independiente (sin afectar a otros gráficos) dentro de un mismo documento.



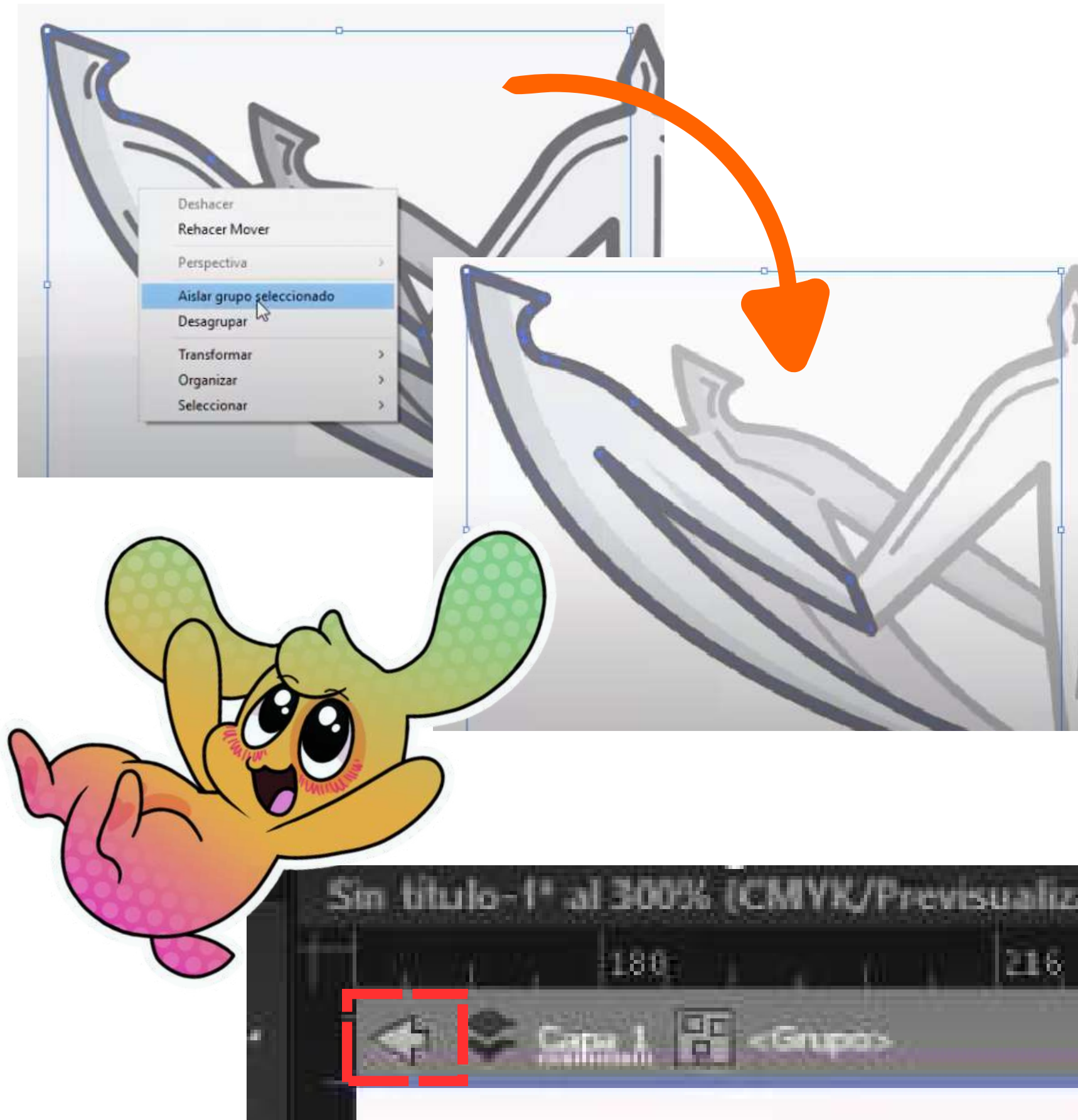
¡Por aquí los puedes encontrar!



En específico...

AISLAR OBJETOS, GRUPOS o TRAZADOS

- Primero hay que seleccionar el objeto, grupo de elementos o trazados deseados.
- **Click derecho > Aislar objeto/grupo/trazo seleccionado.**
- Sabrás que se ha aislado los elementos cuando el fondo y los otros elementos no seleccionados se vuelven algo transparentes.
- **Para salir:** doble click afuera de los objetos aislados o usar la flecha de retroceso que aparece en el lado superior izquierd, por debajo del nombre del archivo.

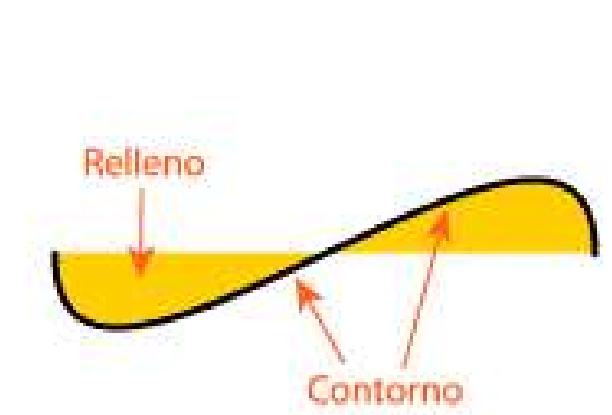
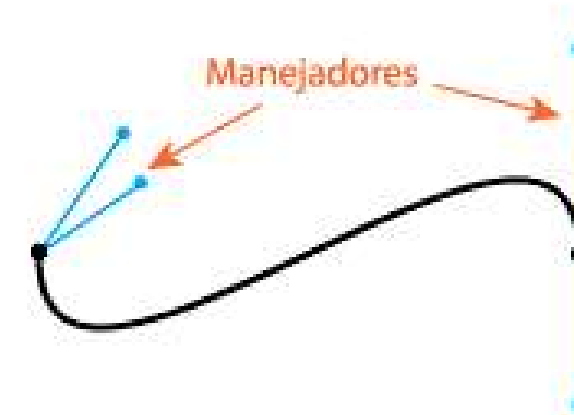
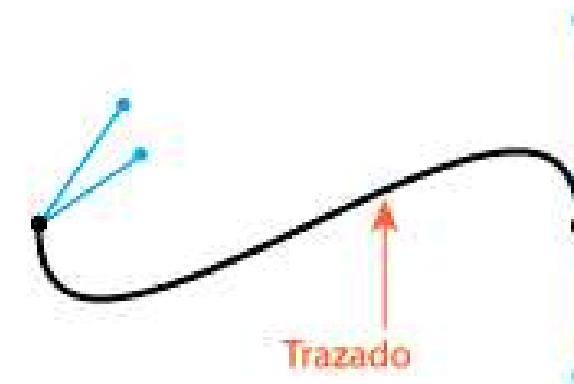
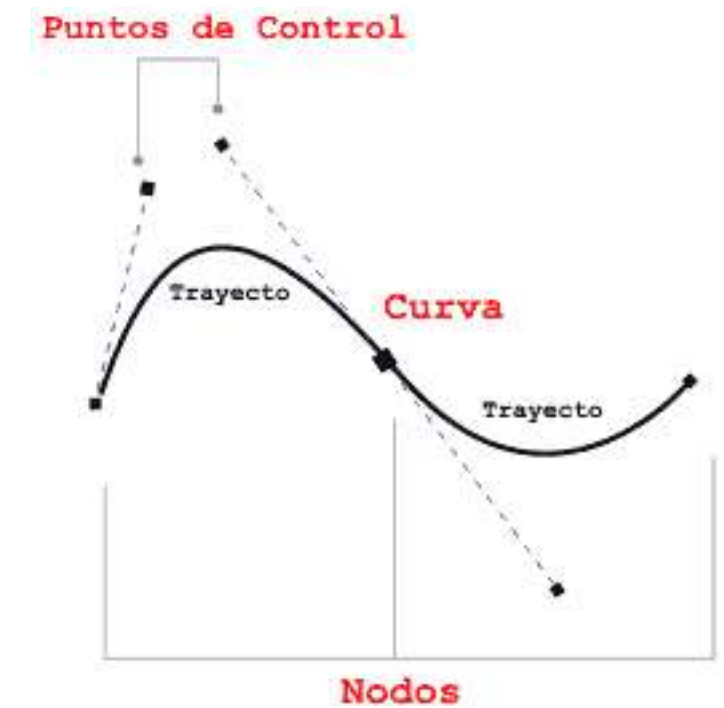
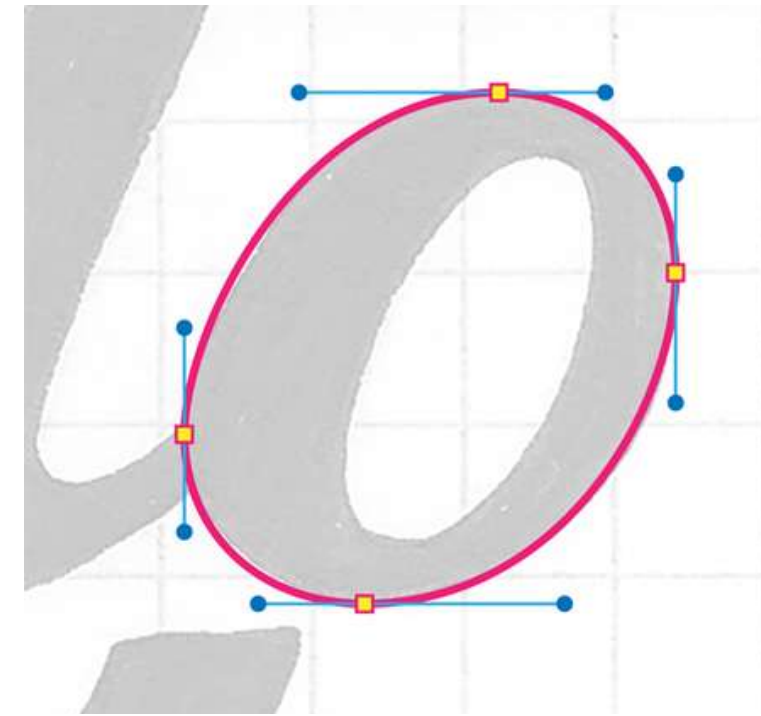


En específico...

LAS CURVAS BEZIER

Los puntos y curvas Bézier son básicos para empezar a crear cualquier diseño con Illustrator.

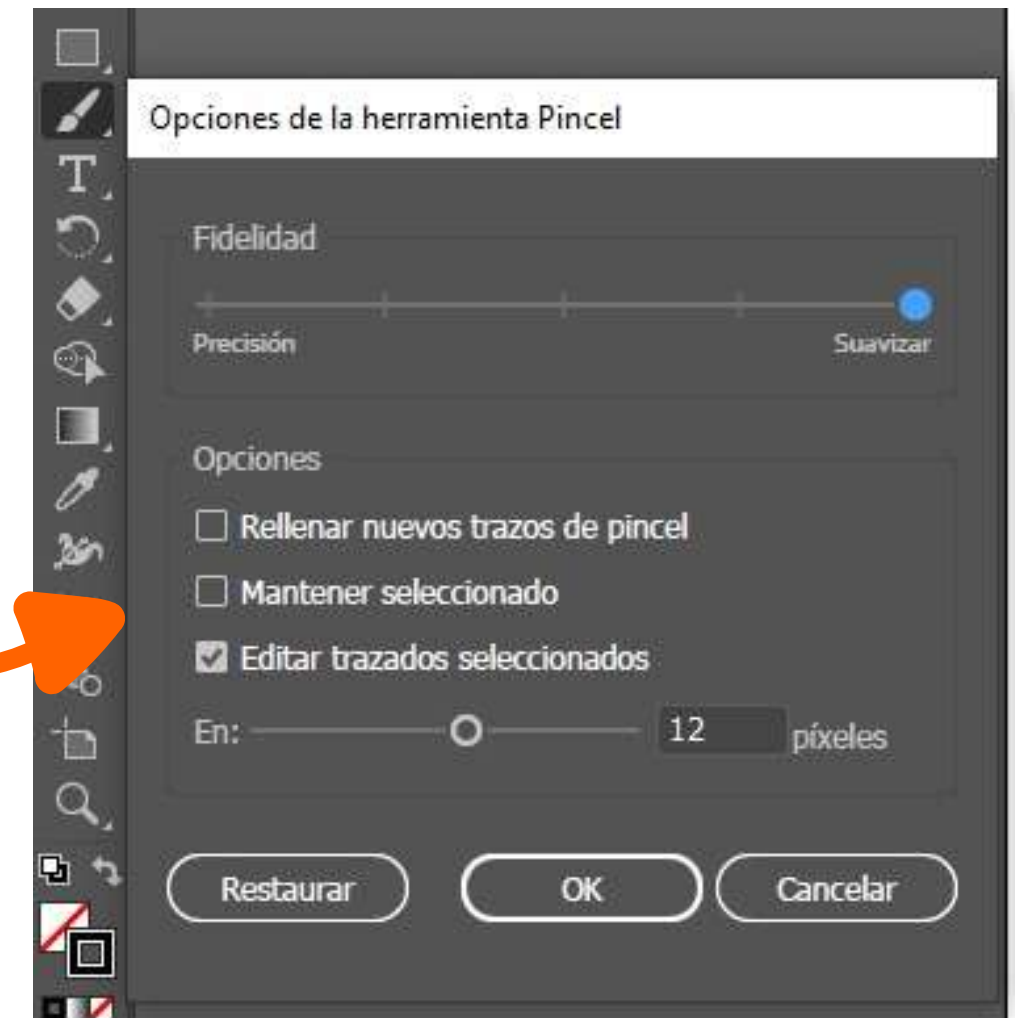
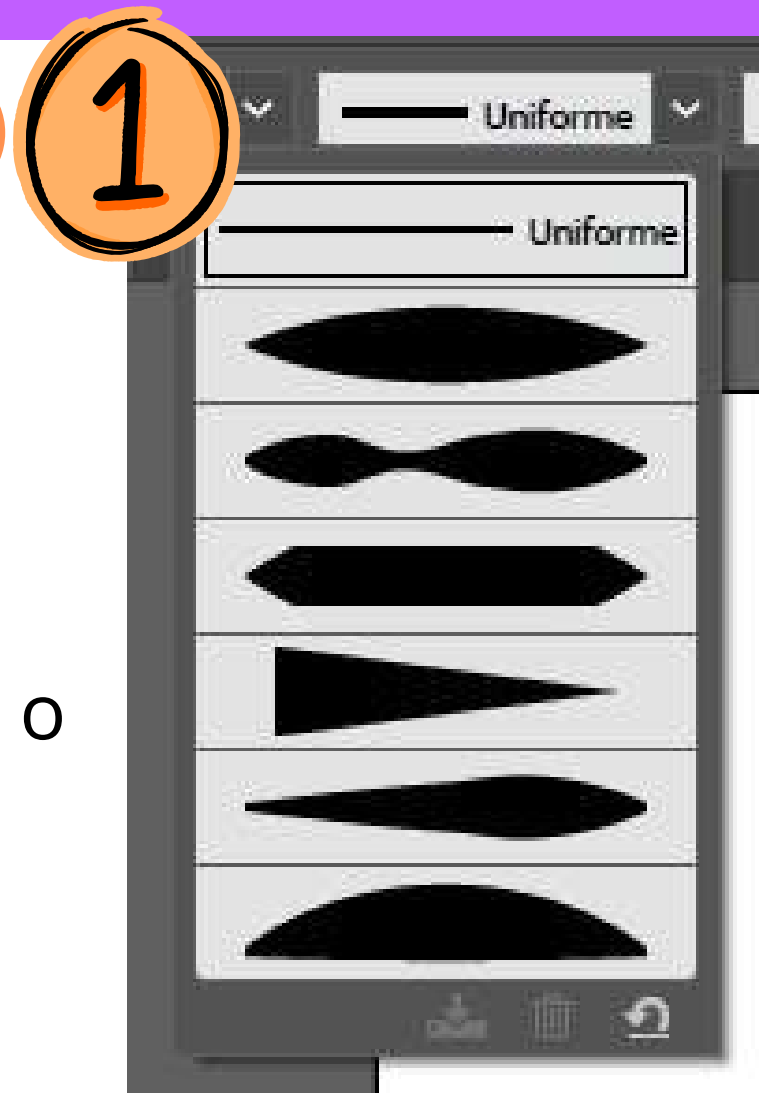
- Son las curvas ilustradas (*con la herramienta **Pluma***) que tienen **puntos de anclaje** y **manejadores de dirección**. Y son lo que se utiliza para realizar casi cualquier forma en Illustrator.
 - Al establecer puntos de anclaje y arrastrar los controles de dirección, **puede definir la forma de la curva**.



En específico...

PINCELES VECTORIALES Y SU MANIPULACIÓN

- Puedes modificar **la uniformidad del trazo (1)** (el seguimiento de la línea, si luce todo derecho o tendrá una irregularidad decorativa) y **el tipo/textura (2)** (la estética, como lucirá, etc.)
- Al darle **doble click** a la herramienta de pinceles abrirá un menú de "*Opciones de la herramienta Pincel*", en donde puedes modificar la **Fidelidad** de la herramienta - al ponerlo cada vez más cerca del nivel de suavizar, **harás que tus trazos se suavicen automáticamente sin importar si tienes mal pulso o estás trabajando con el mouse.**

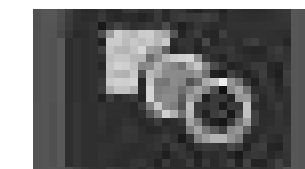
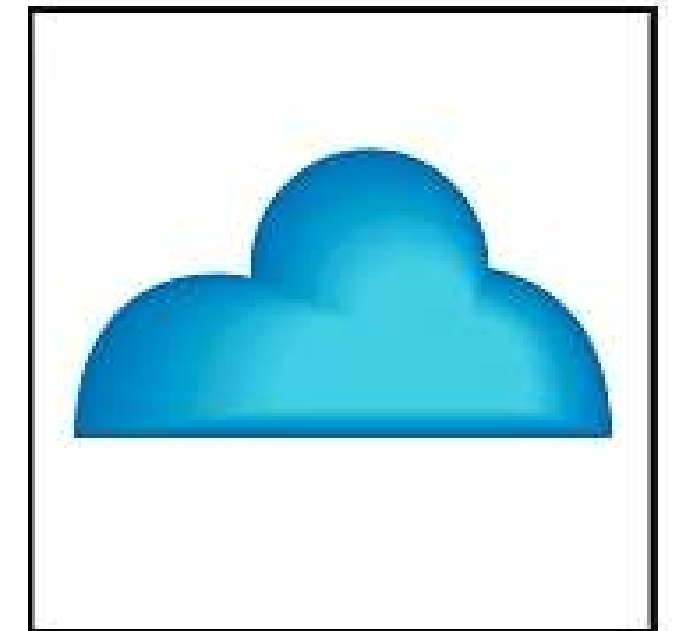
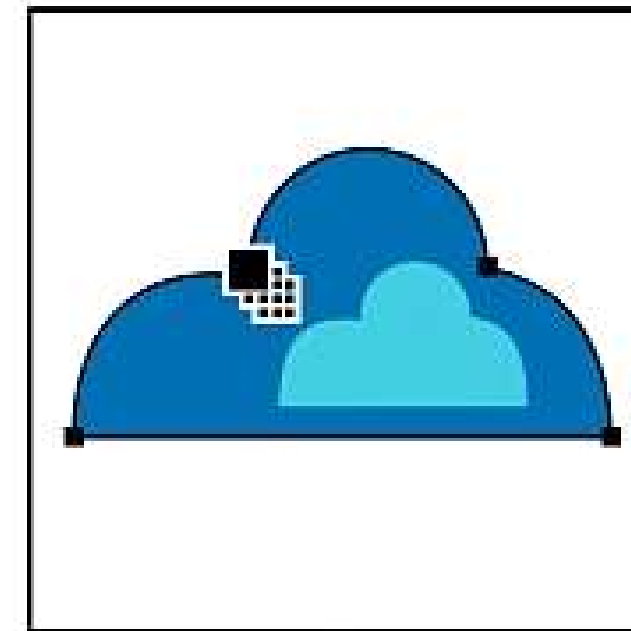
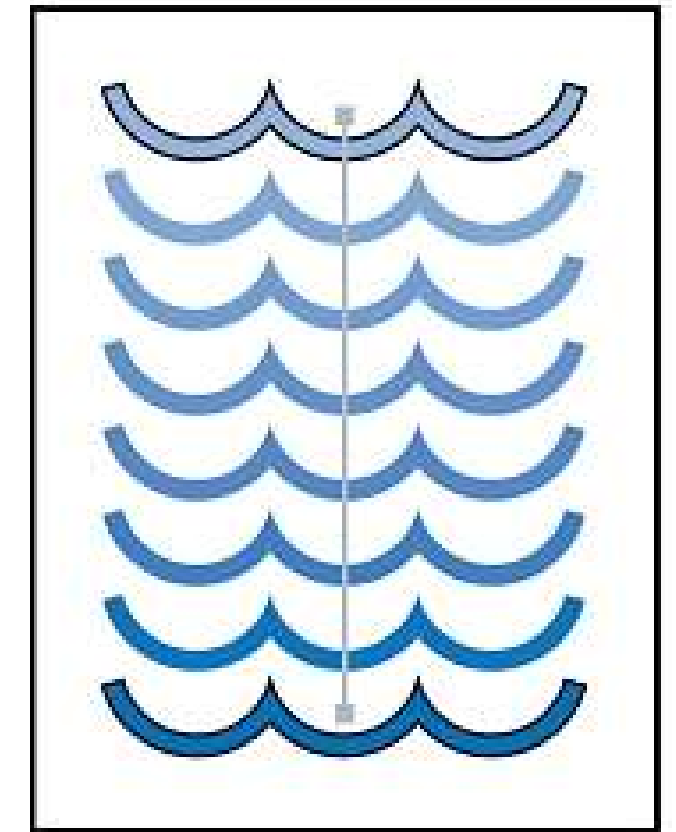
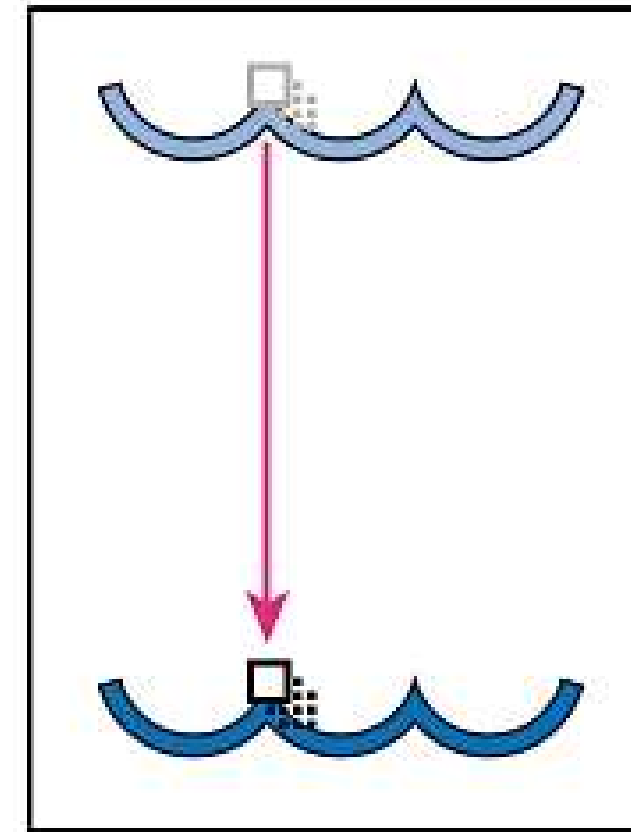


En específico...

FUSIÓN DE GRÁFICOS

Una vez creada una fusión, los objetos fusionados se tratan como un solo objeto. Cualquier cambio aplicado a un gráfico se le aplicará a los demás.

- **Para aplicarlo:**
 - **Selecciona los objetos > Herramienta Fusión > Crear.**
- **Para fusionar en orden secuencial sin rotación**, haz clic en cualquier parte de cada objeto, excepto en los puntos de ancla.
- **Para fusionar con un punto de ancla determinado de un objeto**, haga clic en el punto de ancla con la herramienta Fusión. Cuando el puntero está sobre un punto de ancla, pasa de ser un cuadrado blanco a uno transparente con un punto negro en el centro.
- **Para fusionar trazados abiertos**, seleccione un punto final en cada trazado.



Se activa con la tecla W

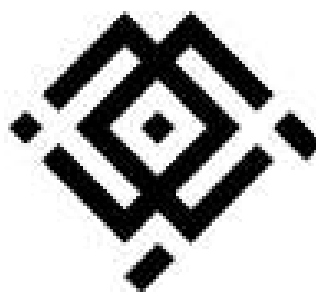
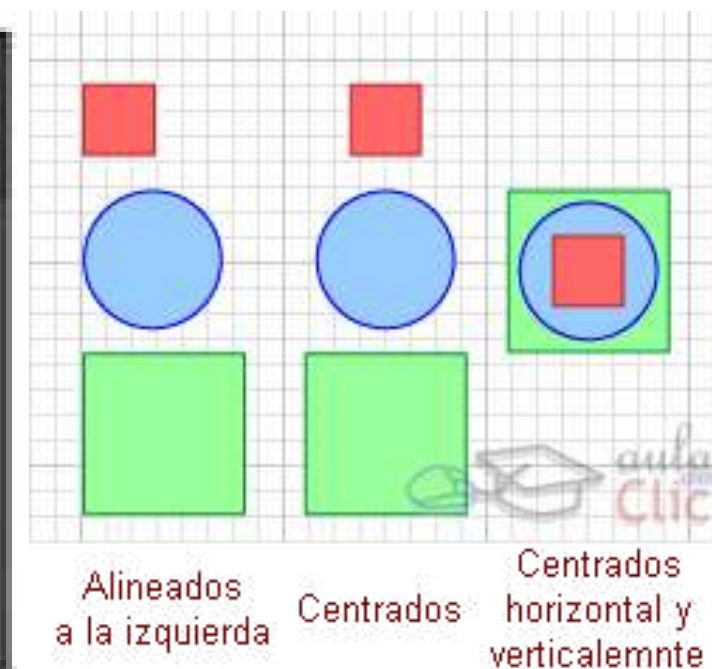
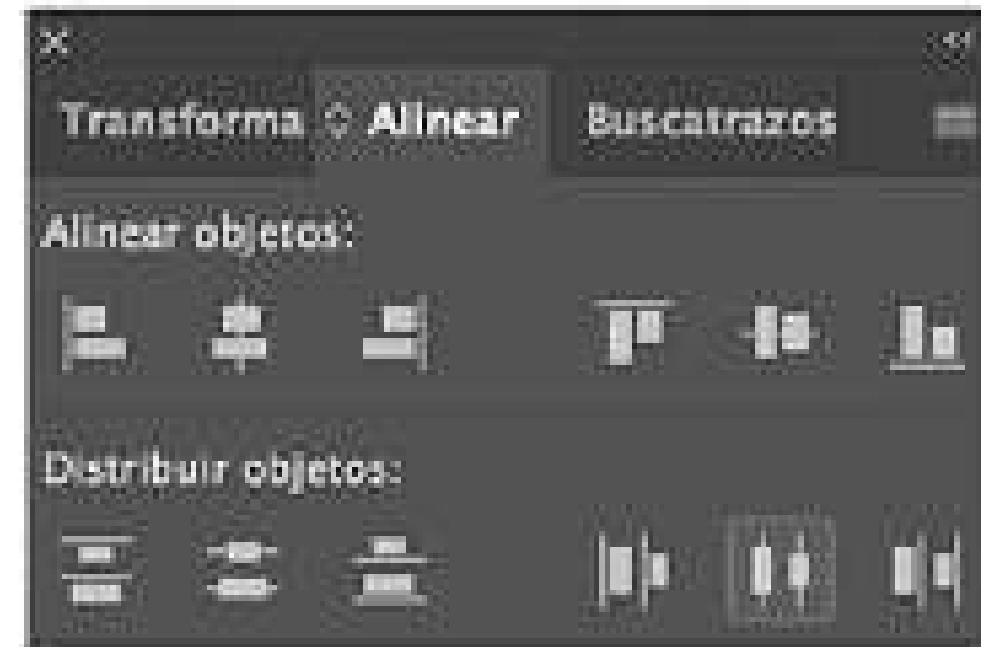
En específico...

HERRAMIENTA DE ALINEACIÓN

- Las herramientas de alinear se encuentran en el panel de alineación (**Ventana > Alinear**).
- Se pueden usar **los bordes de los objetos o los puntos de ancla** como **puntos de referencia** para realizar la alineación con una selección, una mesa de trabajo o un objeto clave.

DISTRIBUCIÓN DE OBJETOS

- Debajo del apartado de alinear objetos se encuentra la de **Distribuir objetos** -la distribución se realizan según los ejes horizontal y/o vertical y según los puntos de anclas de los objetos seleccionados o situados en el área de trabajo.
 - Se puede distribuir por alineaciones o distancias exactas.

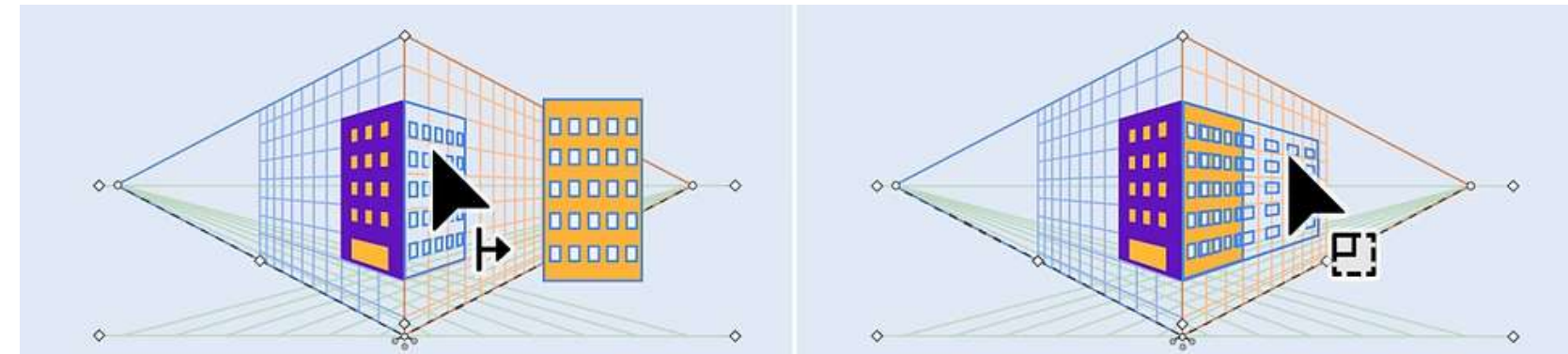
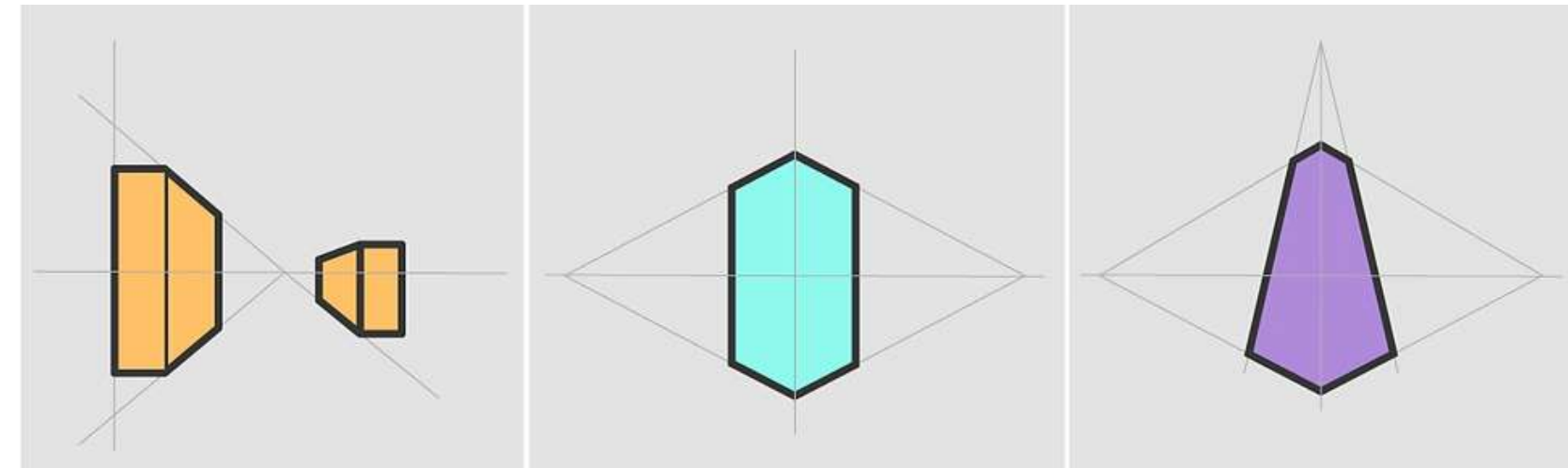


En específico...

HERRAMIENTAS DE PERSPECTIVA

Illustrator te permite crear y editar cuadrículas de perspectiva, a las cuales se irán apegando los gráficos que vayas creando - ¡Incluso los que ya existen!

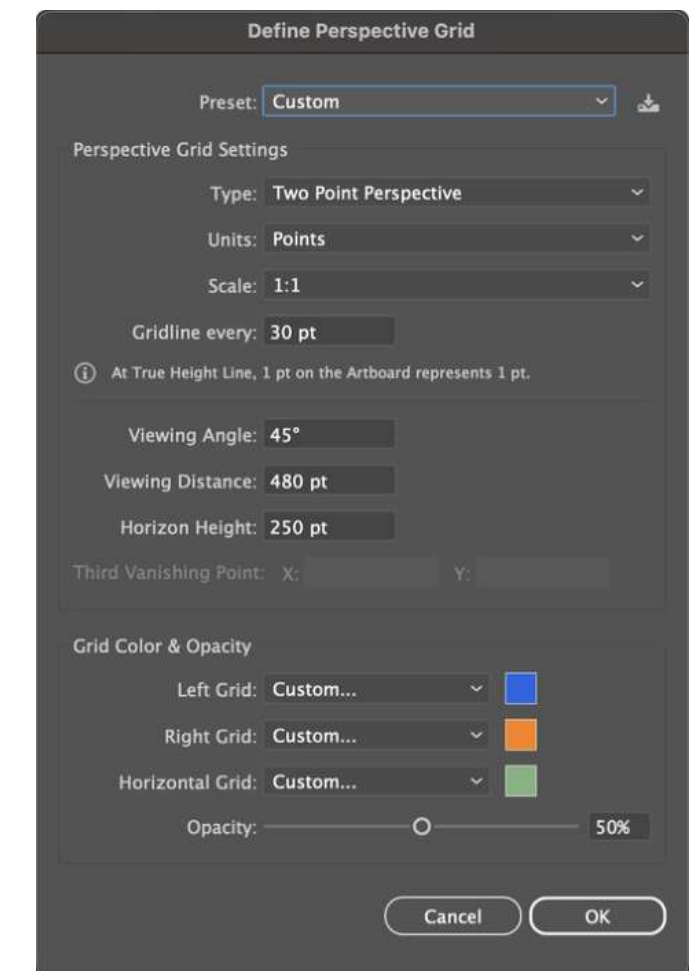
- **Cuadrícula de perspectiva:** permite elegir la cantidad de puntos de fuga, ajustar el ángulo y la posición de la cuadrícula, ajustar la ilustración a las líneas de la cuadrícula y los puntos de fuga para una colocación precisa.
- **Selección de perspectiva:** permite seleccionar, mover y cambiar de tamaño objetos que están en la cuadrícula de perspectiva, o poner objetos en perspectiva.



Cuadrícula de perspectiva (Mayús + P)

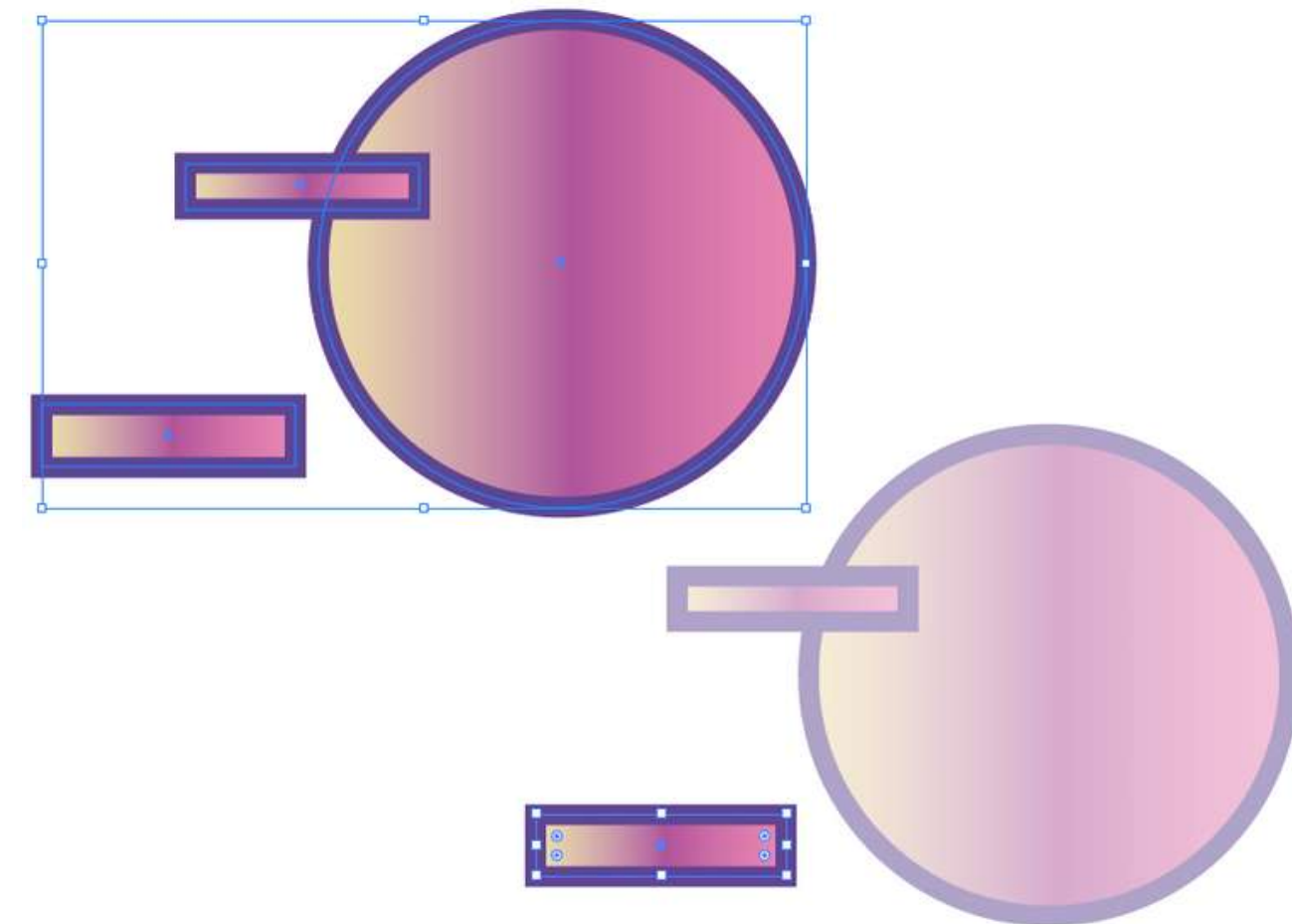
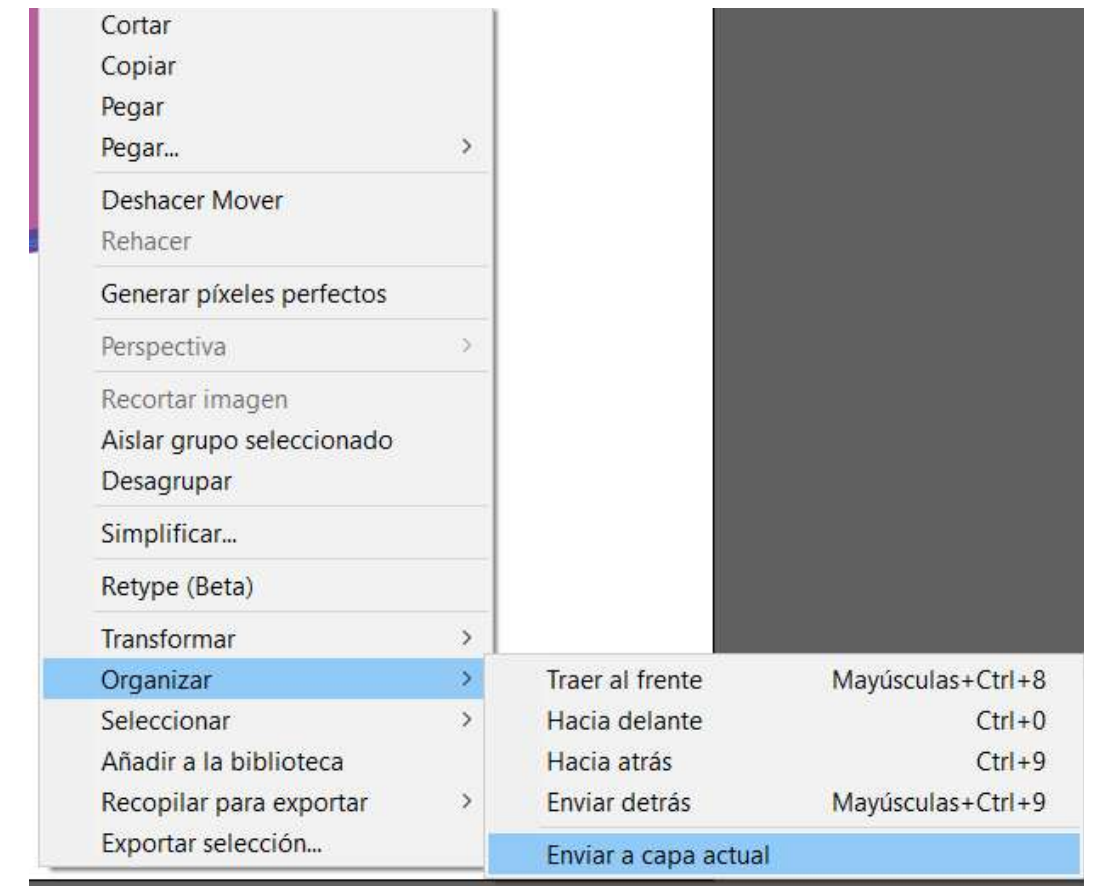


Selección de perspectiva (Mayús + V)



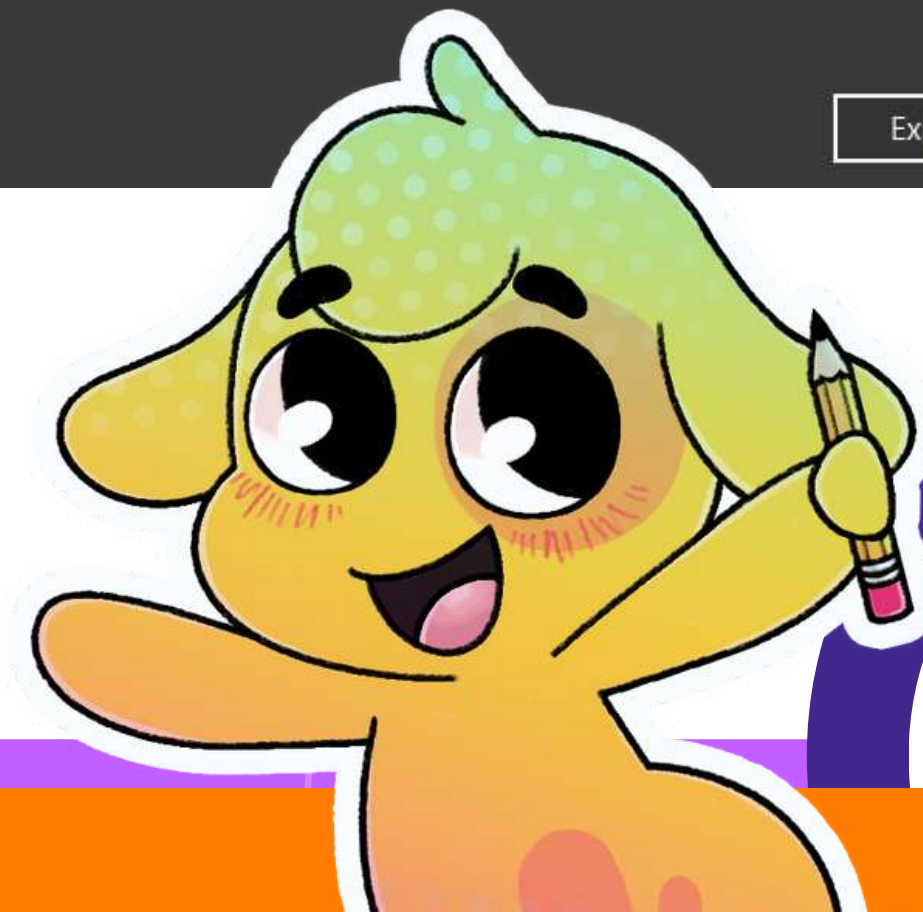
¡Cositas extras por compartir!

- *Seleccionar objeto + click derecho + organizar >> mandar al frente, hacia adelante, hacia atrás, mandar atrás.*
- *Seleccionar trazo + Alt + mover = Se copia el trazo seleccionado.*
- **Para agrupar elementos/figuras...** Selecciona los objetos, luego da click derecho y selecciona la opción "*agrupar*".
 - *Para hacer modificaciones podemos **desagrupar** los elementos, hacer las modificaciones y después agrupar de nuevo.*
 - *También podemos seleccionar los **elementos agrupados**, después hacer doble click (el fondo se volverá "transparente" menos el objeto a modificar) y podremos hacer los cambios, y para salir hay que darle doble click en otro lugar que no sea el elemento.*



Exportar nuestros trabajos

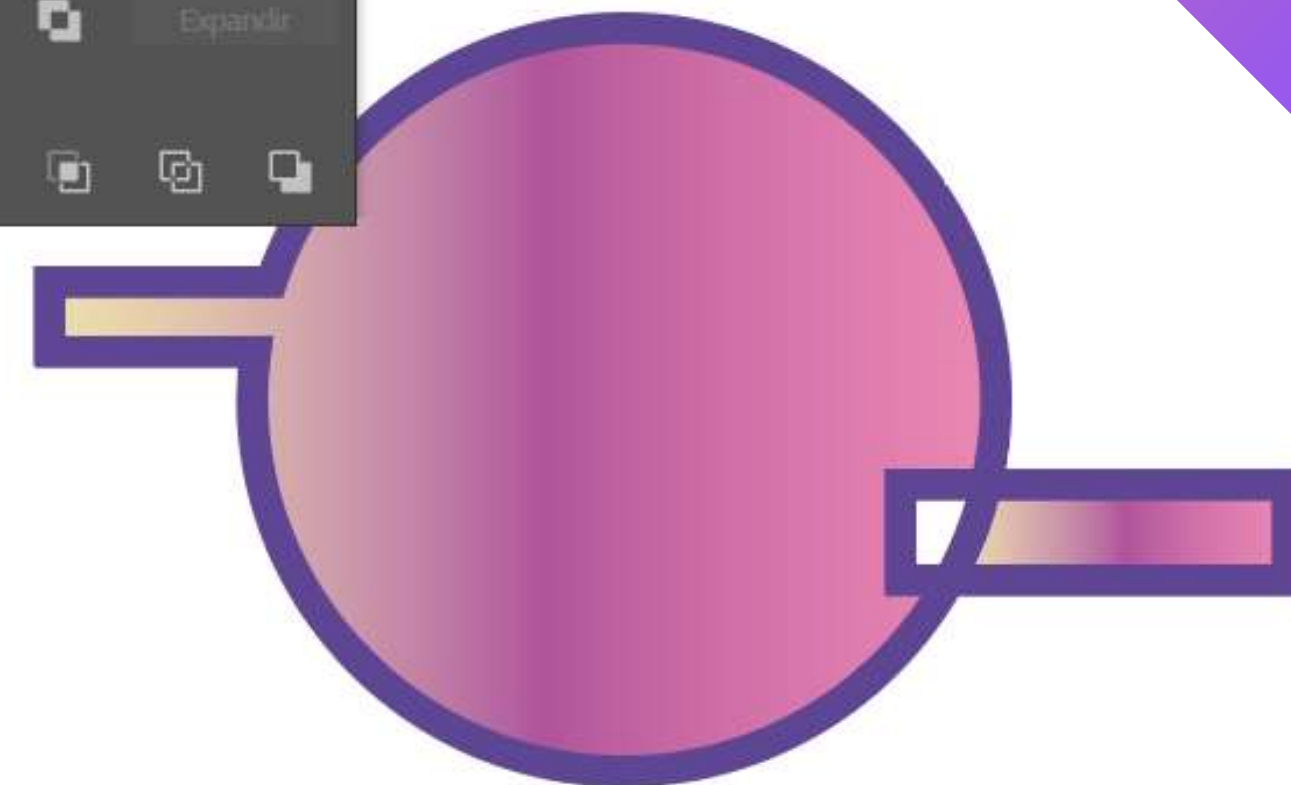
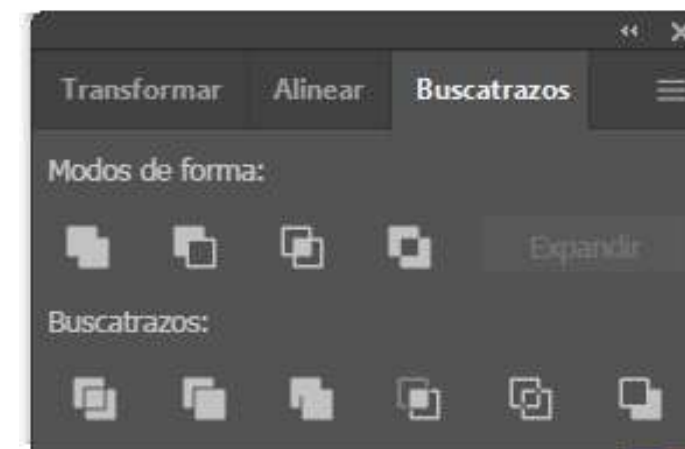
- Para **exportar** nuestros trabajos tenemos que seguir la ruta:
 - *Archivo > Exportar > Exportar como > JPG, PNG*
- Asegúrate de tener activa la opción "*usar mesas de trabajo*", esto va a guardar/exportar **todo lo que se encuentre en el trabajo de mesa**.
 - Sino activamos la opción, nos va a exportar **todo** lo que hay en pantalla, **incluso fuera de la mesa de trabajo**.



Buscatrazos

El buscatrazos nos ayuda a crear objetos más compuestos a partir de 2 o más objetos, haciendo **combinaciones** con dichos objetos para, al final, solo tener 1.

- *Ventana > buscatrazos.*
 - **UNIFICAR:** Combina los objetos y los vuelve 1.
 - **MENOS FRENTE:** Corta la figura del fondo en cuanto a la que va en frente.
 - **FORMAR INTERSECCIÓN:** Se cortan las partes que no están dentro de la intersección de los objetos.
 - **EXCLUIR:** Se corta el elemento que está dentro de la intersección de los objetos.



Calco de imagen Live tracing

- **Ruta:** *Ventana > Calco de imagen*
- Se recomienda **no usarlo seguido**, solo cuando un trabajo se tiene que entregar rápido y no hay tiempo para crearlo o digitalizarlo.
- Para activarla hay que seleccionar la imagen a calcar (**No se activará con objetos hechos a mano, solo con imágenes**) - luego selecciona en ajustes preestablecidos la opción deseada y que se apegue a las características de la imagen.
 - Hay que tener en cuenta que **nos puede procesar elementos basura/con defectos**, por eso no es recomendable trabajar con esta herramienta.

