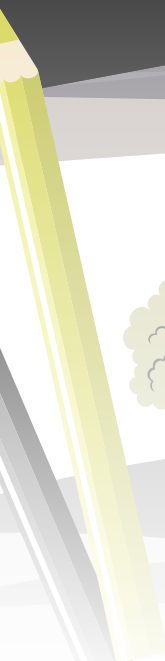




Certified Associate

GRAPHIC DESIGN & ILLUSTRATION
ILLUSTRATOR®



Estimado Alumno,

En preparación para el examen de Diseño e Ilustración Gráfica, hemos reunido un conjunto de material de prácticas para que lo revise. Lo que usted encontrará en este documento son:

- Los temas y objetivos para el examen versión CC2015
- Referencia de herramientas y funciones como apoyo al curso online.

MEDIAPRO
TRAINING CENTER

Diseño e Ilustración Gráfica con Adobe Illustrator CC2015

EXAMEN Y OBJETIVOS

Estructura del Examen

A continuación se enumeran las áreas temáticas para el examen:

- El establecimiento de requisitos del proyecto
- Identificar los elementos de diseño en la preparación de gráficos
- Comprensión Adobe Illustrator
- Crear gráficos con Adobe Illustrator
- Archivo, exportar y publicar gráficos con Adobe Illustrator

Número de Preguntas y duración del examen:

- 40 preguntas
- 50 minutos

Objetivos del Examen

Dominio 1.0 Requisitos de configuración del proyecto

- 1.1 Identificar el propósito, audiencia, y las necesidades del público para la preparación de gráficos.
- 1.2 Demostrar conocimientos de las normas sobre derechos de autor estándar para ilustraciones, gráficos y uso de gráficos
- 1.3 Demostrar conocimiento de las tareas y responsabilidades de gestión de proyectos y responsabilidades.
- 1.4 Comunicarse con otras personas (como sus compañeros y clientes) sobre los planes de diseño.

Dominio 2.0 Identificación de los elementos de diseño utilizado en la preparación de gráficos

- 2.1 Entender terminología clave relacionada a gráficas digitales e ilustraciones.
- 2.2 Demostrar el conocimiento de los principios de diseño y mejores prácticas empleadas en la gráfica digital e industria de la ilustración.
- 2.3 Demostrar conocimiento de la tipografía y su uso.
- 2.4 Demostrar conocimiento del color y su uso.
- 2.5 Demostrar conocimiento de la resolución de imagen, tamaño de imagen, y formatos para web, video e impresión.

Dominio 3.0 Entender el uso de Adobe Illustrator

- 3.1 Identificar los elementos de la interfaz de usuario Illustrator y demostrar el conocimiento de sus funciones.
- 3.2 Definir la función de las herramientas más usadas comúnmente, incluyendo herramientas de selección, herramienta pluma y otras herramientas de dibujo, herramientas de formas y de transformación.
- 3.3 Navegar, organizar y customizar el espacio de trabajo.
- 3.4 Uso de herramientas no imprimibles de diseño, como reglas, guías, sangrados y mesas de trabajo.
- 3.5 Demostrar conocimientos de capas y máscaras.
- 3.6 Manejar colores, muestras de color y gradientes.
- 3.7 Manejar brochas, símbolos, estilos gráficos y patrones.
- 3.8 Demostrar conocimientos de cómo y porqué los ilustradores usan distintos modos de visualización en un proyecto.
- 3.9 Entender las herramientas de dibujo vectorial.

Dominio 4.0 Crear gráficos e ilustraciones digitales con Adobe Illustrator

- 4.1 Crear un nuevo proyecto
- 4.2 Utilizar las herramientas de dibujo y formas.
- 4.3 Transformar gráficas e ilustraciones.
- 4.4 Crear y administrar capas.
- 4.5 Importar recursos a un proyecto.
- 4.6 Agregar y manipular tipografías usando las herramientas adecuadas.
- 4.7 Crear gráficas digitales e ilustraciones usando las herramientas 3D y de perspectiva 3D en Illustrator

Dominio 5.0 Archivar, exportar y publicar gráficos con Adobe Illustrator

- 5.1 Preparar imágenes para web, impresión y video.
- 5.2 Exportar gráficas digitales e ilustraciones a varios formatos de archivo.

MATERIALES DE PRÁCTICA

Diseño Gráfico e Ilustración mediante el uso de Adobe Illustrator

- Descripción general de Adobe Illustrator
- Cómo utilizar capas en Illustrator
- Cómo trabajar con muestras
- Cómo modificar y transformar gráficos
- Cómo dibujar en Illustrator
- ¿Cómo exportar y guardar archivos?

Descripción general de Adobe Illustrator

En esta guía, usted aprenderá cómo hacer lo siguiente:

- Trabajar con el espacio de trabajo de Adobe Illustrator, herramientas, ventanas de documentos, y los paneles.
- Información sobre cómo personalizar el espacio de trabajo.
- Aprende a crear un nuevo documento.
- Cambiar la ampliación del documento.
- Navegar a través de un documento mediante el uso de los paneles de la mesa de trabajo y de navegación.

Explorando el espacio de trabajo

El área de trabajo de Illustrator abarca todo lo que se ve cuando se abre por primera vez o crear un documento: el panel Herramientas, ventana de documento, la mesa de trabajo, y paneles. Puede personalizar y guardar el espacio de trabajo para adaptarse a su estilo de trabajo. Por ejemplo, puede elegir mostrar sólo los paneles que utilizan frecuentemente, minimizar y reorganizar los grupos de paneles, redimensionar ventanas agregar ventanas de documento adicional, y así sucesivamente.

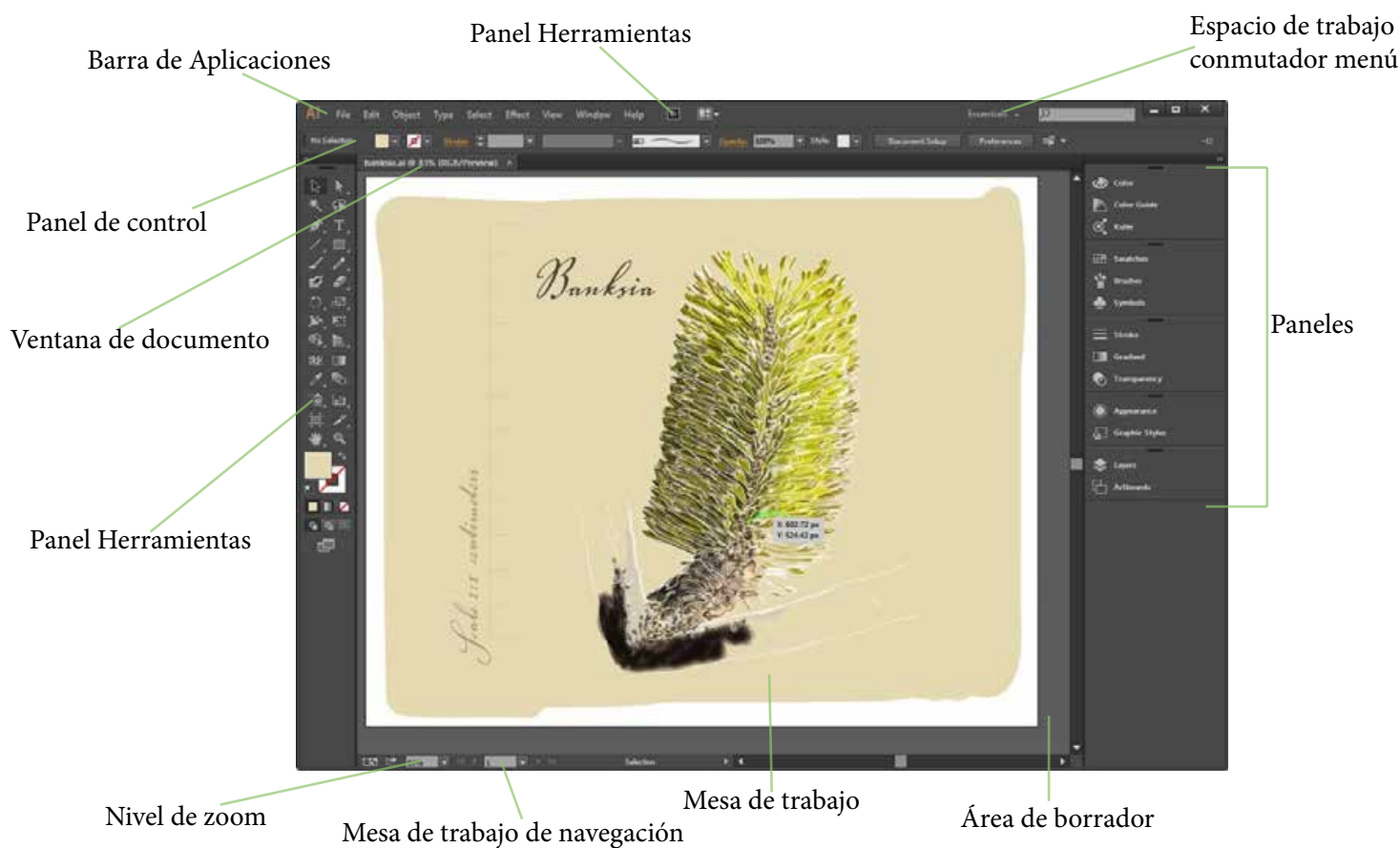


Figure 1 La interfaz de Adobe Illustrator.

El área por defecto de Illustrator (Figura 1) incluye una barra en la parte superior de la pantalla. Dentro de esta barra de aplicación está el icono de la aplicación Illustrator, Menú principal (sólo Windows), Botón de Bridge, el botón Organizar documentos y conmutador de espacios de trabajo. Por debajo de esta barra están las herramientas del panel de control, el panel de la izquierda, los paneles a la derecha, y una o más ventanas de documentos, que se abren por separado.

- El menú principal en la parte superior organiza los comandos en función de menús.
- El panel Herramientas contiene herramientas para la creación y edición de imágenes, elementos de la página, y así sucesivamente. Las herramientas relacionadas están agrupadas.
- El panel de control se controlan las opciones de la herramienta seleccionada.
- Cada página del documento está rodeado por su propia mesa de trabajo, lo que representa el área de impresión máxima. Fuera de la mesa de trabajo es el área de borrador, en el que se pueden crear, editar y almacenar elementos de ilustraciones antes de llevarlos a la mesa de trabajo. Los objetos en el área de borrador son visibles en pantalla, pero no se imprimen.
- Los Paneles ayudan a controlar y modificar el trabajo. Puede organizar, agrupar, apilar o acoplar paneles.

Personalización del espacio de trabajo

Al guardar el tamaño actual y la posición de los paneles en la interfaz de Illustrator como un espacio de trabajo con nombre, puede restaurar ese orden, aunque se mueva o cierre un panel. Los nombres de los espacios de trabajo guardados aparecen en el espacio de trabajo conmutador.

Cómo crear un espacio de trabajo personalizado:

1. Mover y manipular la interfaz de diseño en Illustrator para satisfacer sus necesidades (Figura 2).
2. En el menú de conmutación de espacio de trabajo, seleccione Nuevo Espacio de trabajo (Figura 3).

El cuadro de diálogo Nuevo espacio de trabajo (Figura 4).

3. Nombre su espacio de trabajo.
4. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Nuevo espacio de trabajo.



Figura 2 Organización customizada

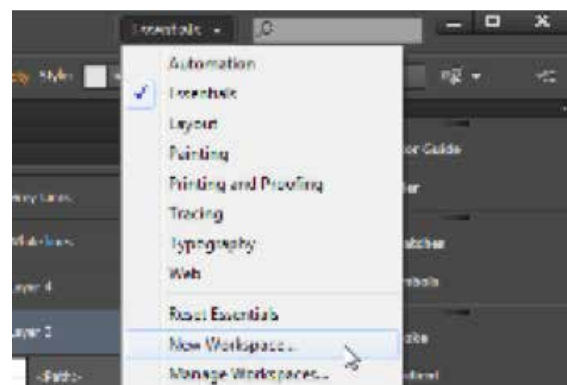


Figura 3 Espacio de trabajo menú conmutador



Figura 4 Cuadro de diálogo Nuevo espacio de trabajo

5. Elija Ventana> Espacio de trabajo.

Observe que el nuevo espacio de trabajo aparece ahora en la parte superior del menú Espacio de trabajo.

Incluso si se realizan cambios, puede volver al área de trabajo que ha guardado seleccionándolo desde el menú o desde el conmutador de espacio de trabajo (**Figura 5**).

Puede restaurar el espacio de trabajo guardado en cualquier momento seleccionando Restablecer [su nombre] área de trabajo en el menú de espacios de trabajo.

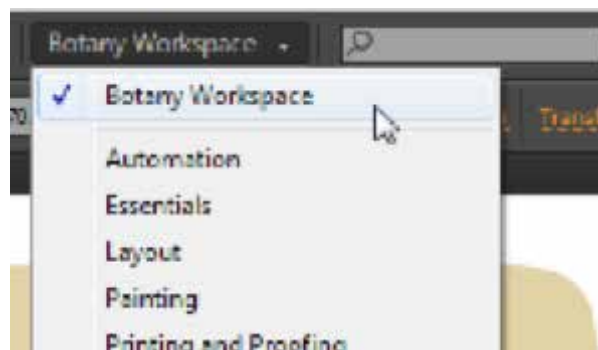


Figura 5 Selección de un espacio de trabajo guardado en el conmutador de espacio de trabajo.

Cómo crear un nuevo documento de Illustrator:

Puede crear nuevos documentos de Illustrator con un nuevo perfil de documento o de una plantilla. La creación de un documento con un nuevo perfil de documento que genera un documento en blanco.

Cómo crear un nuevo documento de Illustrator:

1. Seleccione Archivo> Nuevo desde el menú principal.

Aparece el cuadro de diálogo Nuevo documento, con todas las opciones ajustado a los valores optimizados para el nuevo documento seleccionado (**Figura 6**).

2. Cambie cualquiera de los valores preestablecidos como desee:

- Dele a su documento un nuevo nombre.
- Cambie o personalizar el perfil de documento.
- Añade o elimina las mesas de trabajo.
- Modifica el tamaño del documento.
- Elije tener un área de sangrado alrededor del borde de la página.

3. Haga clic en Aceptar para crear el nuevo documento (**Figura 7**).

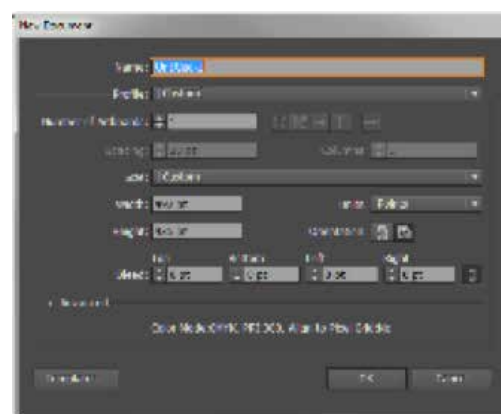
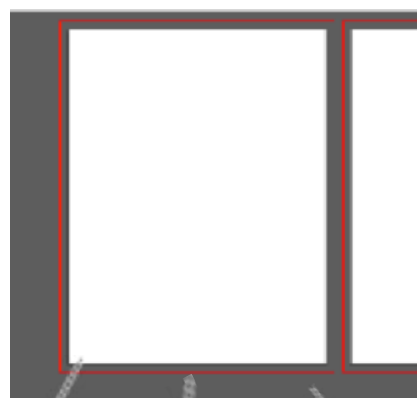


Figura 6 cuadro de diálogo Nuevo documento



borde de papel sangrado Mesa de trabajo

Figura 7 Nuevo documento en blanco

Información general del panel Herramientas

La primera vez que inicie la aplicación, el panel Herramientas (Figura 8) aparece en la parte izquierda de la pantalla. Se puede mover el panel Herramientas arrastrando su barra de título o el icono de Illustrator. También puede mostrar u ocultar el panel Herramientas, seleccione Ventana > Herramientas.

Utiliza las herramientas del panel Herramientas para crear, seleccionar y manipular objetos en Illustrator. Algunas herramientas tienen opciones que aparecen al hacer doble clic en la herramienta. Estos incluyen herramientas que le permiten usar texto y seleccionar, pintar, dibujar, muestrear, editar y mover imágenes.

Puede ampliar algunas herramientas para mostrar las herramientas ocultas debajo de ellos. Un pequeño triángulo en la esquina inferior derecha del icono de herramienta indica la presencia de herramientas ocultas. Para ver el nombre de una herramienta, coloque el puntero sobre él.

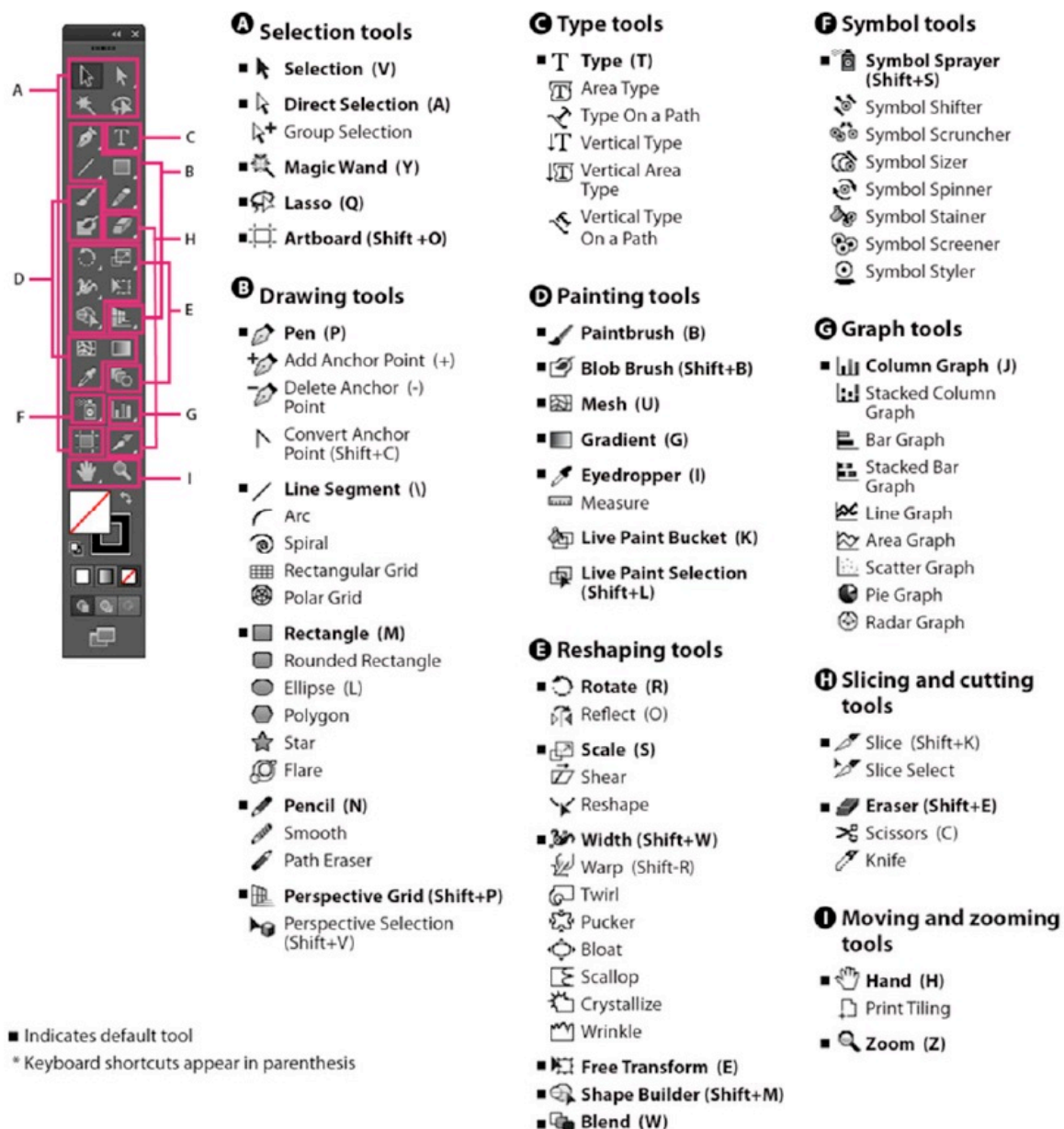


Figure 8 Overview of the Tools panel

Cómo utilizar la herramienta de zoom para navegar por el documento

Puede acercar o alejar de obra para manipular elementos finos de un diseño.

Cómo utilizar la herramienta de zoom para cambiar la ampliación de su documento:

1. Abra un documento, examine el nombre del archivo en la parte superior de la ventana de documento, y notar el porcentaje que figura en el final del nombre de archivo (**Figura 9**).

Esto representa la visión actual de la ampliación de la imagen, o el nivel de zoom.

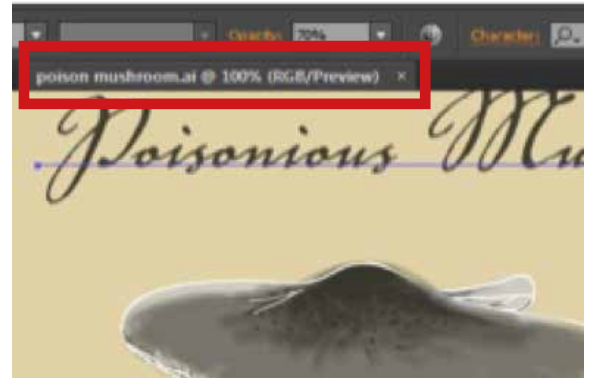


Figura 9 Nombre del archivo con el nivel de zoom

2. Seleccione la herramienta Zoom haciendo clic en el botón de la herramienta Zoom el panel Herramientas (**Figura 10**) o pulsando Z, la atajo de teclado para la herramienta Zoom.
3. Haga clic en cualquier lugar de la ventana del documento.
4. El uso de la herramienta de zoom, arrastre un rectángulo para encerrar una región del documento (**Figura 11**).



herramienta de zoom

Figura 10 panel de Herramientas

La selección se amplía para llenar todo el documento ventana.

5. Para alejar, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) o la Opción (Mac OS) (**Figura 12**).



Figura 11 Selección de una región rectangular

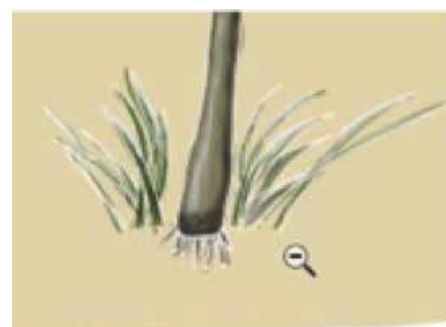


Figura 12 Uso del zoom en un documento

Cómo desplazarse por un documento con la herramienta Mano

La herramienta Mano mueve un documento dentro de la ventana de documento. Esto es útil si desea ver una parte del documento que está actualmente fuera de la vista.

Cómo utilizar la herramienta de mano:

1. Zoom en un área de su documento hasta algunas de las contenido es fuera de la vista (**Figura 13**).
2. Seleccione la herramienta Mano en el panel Herramientas (**Figura 14**). También puede pulsar Shift + H.
3. Con la herramienta Mano, arrastre para desplazar se alrededor y vista diferentes partes del documento (**Figura 15**).



Figure 13 ventana de documento con barras de desplazamiento.



Herramienta de mano

Figura 14 panel de Herramientas

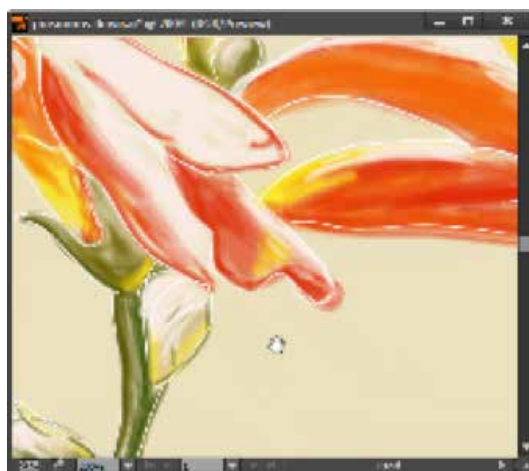


Figura 15 Con la herramienta Mano para desplazarse por un documento

Sobre las mesas de trabajo

Las mesas de trabajo representan las regiones que pueden contener ilustraciones imprimibles. Varias mesas de trabajo son útiles para crear una variedad de diseños, tales como varios documentos PDF de página, páginas impresas con diferentes tamaños o diferentes elementos, elementos independientes para los sitios web, guiones gráficos, video o elementos individuales de la animación.

Puede tener de 1 a 100 mesas de trabajo por documento, dependiendo del tamaño. Se puede especificar el número de mesas de trabajo para una documentar la primera vez que lo crea, y se puede añadir y quitar las mesas de trabajo en cualquier momento mientras se trabaja en un documento.

Illustrator ofrece dos maneras en que puede interactuar con mesas de trabajo, mediante el panel de la mesa de trabajo o de la herramienta Mesa de trabajo (Figura 16). El panel Mesas de trabajo le permite añadir, reordenar, reorganizar y eliminar las mesas de trabajo; reordenar y renumerar mesas de trabajo; y seleccionar y navegar a través de varias mesas de trabajo. La herramienta Mesa de trabajo ofrece una mayor flexibilidad para crear mesas de trabajo en diferentes tamaños, cambiar su tamaño, y la posición en cualquier lugar de la pantalla.

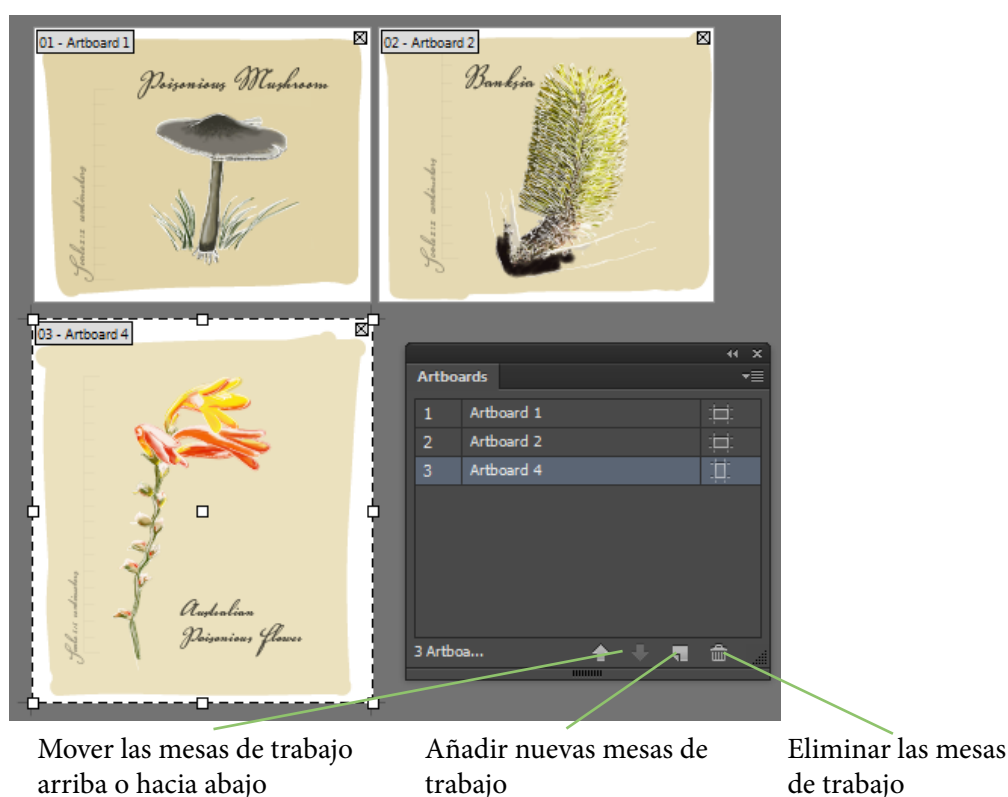


Figura 16 Mesas de trabajo en una disposición

Cómo añadir y editar las mesas de trabajo:

1. Para acceder a las mesas de trabajo panel, haga clic en Ventana > mesas de trabajo. Las mesas de trabajo, se abre el panel.
2. Añadir mesas de trabajo, haga clic en el nuevo icono en la parte inferior de la mesa de trabajo de las mesas de trabajo en grupo.

Una nueva mesa de trabajo del mismo tamaño que el primero es agregado a la ventana de documento y aparece en el panel de la mesa de trabajo (**figura 17**).

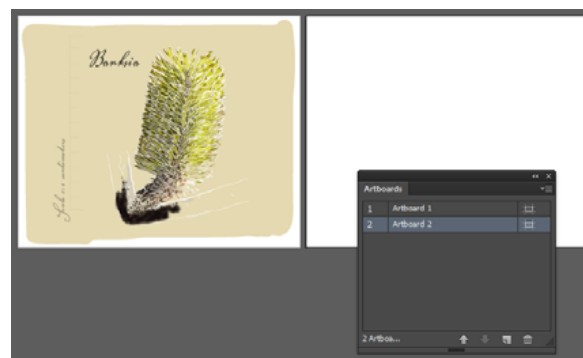


Figura 17 Nueva mesa de trabajo y el panel de la mesa de trabajo.

3. Para crear una mesa de trabajo personalizada, seleccione la herramienta Mesa de trabajo (**figura 18**) y arrastre en el área de trabajo para definir la forma, tamaño y ubicación.

Guías inteligentes de color verde y valores de dimensión aparecen para ayudarle a alinear y cambiar el tamaño de la nueva mesa de trabajo (**figura 19**).

4. Con la herramienta Mesa de trabajo seleccionada:

- Para cambiar el tamaño de la mesa de trabajo, coloque el puntero sobre un borde o una esquina hasta que el cursor cambie a una flecha doublesided y, a continuación, arrastre para ajustar.
- Para cambiar la orientación de la mesa de trabajo, haga clic en el botón Vertical u Horizontal en el panel de control.
- Para mover la mesa de trabajo y su contenido, haga clic para seleccionar Mover/Copiar ilustración con mesa de trabajo icono en el panel de control y, a continuación, coloque el puntero en la mesa de trabajo y arrastre (**Figura 20**).

5. Para eliminar una mesa de trabajo, seleccione la mesa de trabajo en el panel de la mesa de trabajo y haga clic en el icono Eliminar, o haga clic en el icono Eliminar en una mesas de trabajo esquina superior derecha. Puede eliminar todos excepto el último mesa de trabajo restante.

6. Para confirmar la mesa de trabajo y salir del modo de edición de mesa de trabajo, haga clic en una herramienta del panel Herramientas o haga clic en Esc.



Herramienta
Mesa de trabajo

Figura 18 panel de Herramientas

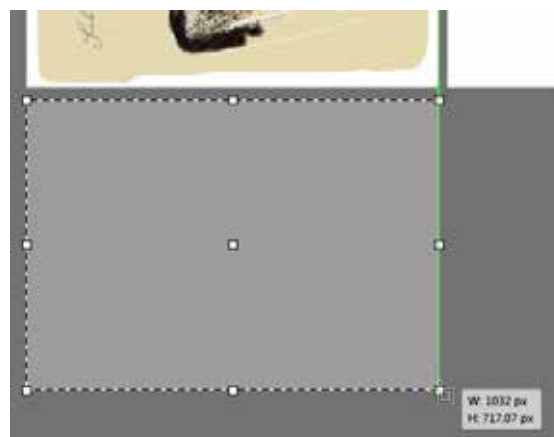


Figura 19 Arrastre en el área de trabajo para crear nueva mesa de trabajo

Mover / Copiar diseños con la
mesa de trabajo

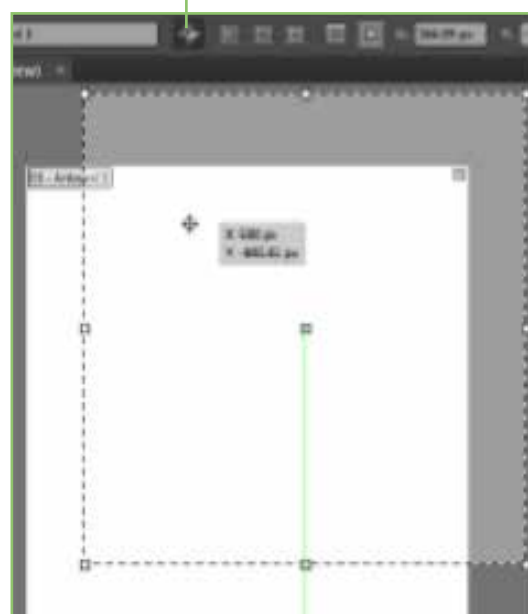


Figura 20 Arrastre la mesa de trabajo para volver a colocar

Cómo seleccionar un objeto y trabajar con el panel de control

El panel de control (Ventana > Control) ofrece un acceso rápido a las opciones, comandos y otros paneles relacionados con el elemento de la página actual o objetos seleccionados (esto se denomina contextual). De manera predefinida, el panel de control está acoplada a la parte superior de la ventana del documento; Sin embargo, se puede acoplar a la parte inferior de la ventana, convertirlo en un panel flotante, u ocultarla todos juntos

Cómo utilizar la herramienta de selección:

1. Con un documento abierto, seleccione la herramienta Selección de el panel Herramientas (**Figura 21**), y luego seleccionar un objeto en su documento.

Observe que la información del panel de control refleja tales cosas como el color del trazado, filete, y las opciones de pincel (**Figura 22**).

2. A continuación, seleccione la herramienta Texto y seleccione una región de texto. Los cambios del panel de control para mostrar las opciones que proporcionan el control de formato de texto (**Figura 23**).



Herramienta de selección

Figura 21 panel de Herramientas



Figura 22 Panel de control con un trazado seleccionado



Figura 23 Panel de control con el texto seleccionado

Descripción general del panel Navigator

Se utiliza el panel Navegador (Ventana> Navegador) para cambiar rápidamente la vista de diseño mediante el uso de una imagen en miniatura monitor. El cuadro de color en el Navegador (denominado área de previsualización) corresponde al área visible actualmente en la ventana de Illustrator.

Cómo utilizar el panel Navegador:

1. En la parte inferior izquierda de la ventana de documento, puede pasar de una mesa de trabajo a otro mediante el uso de la flecha controles. Haga clic en la flecha de avance para ir a la página siguiente y la flecha hacia atrás para ir a la mesa de trabajo anterior.

La flecha estará atenuada si no hay una mesa de trabajo para navegar.

También hay un menú emergente que le permite navegar por las mesas de trabajo (**Figura 24**).

2. Abra el panel Navegador seleccionando Ventana> Navegador.
3. Busque el control deslizante en la miniatura de la imagen en el Panel del navegador y se arrastra hacia la derecha. (Si tu documento sólo tiene una mesa de trabajo, este control está inactivo.) La imagen en la ventana de imagen se agranda.
4. Ahora arrastre el control deslizante hacia la izquierda para reducir la magnitud de la imagen en la ventana de imagen.

Nota: El contorno rectangular de color rojo representa la parte de la imagen que aparece en la ventana de la imagen (**Figura 25**). Al acercar el zoom hasta que la ventana de la imagen muestra sólo una parte de la imagen, se puede arrastrar el marco rojo para desplazarse por otras zonas de la imagen en miniatura. Esto también es una excelente manera de verificar qué parte de una imagen se está trabajando cuando se trabaja a muy altos niveles de zoom.

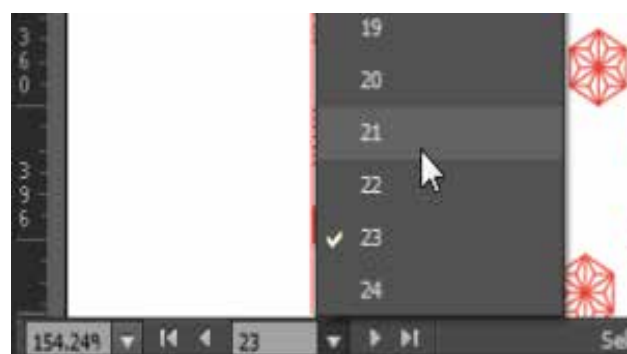


Figura 24 Uso de los controles de número de página

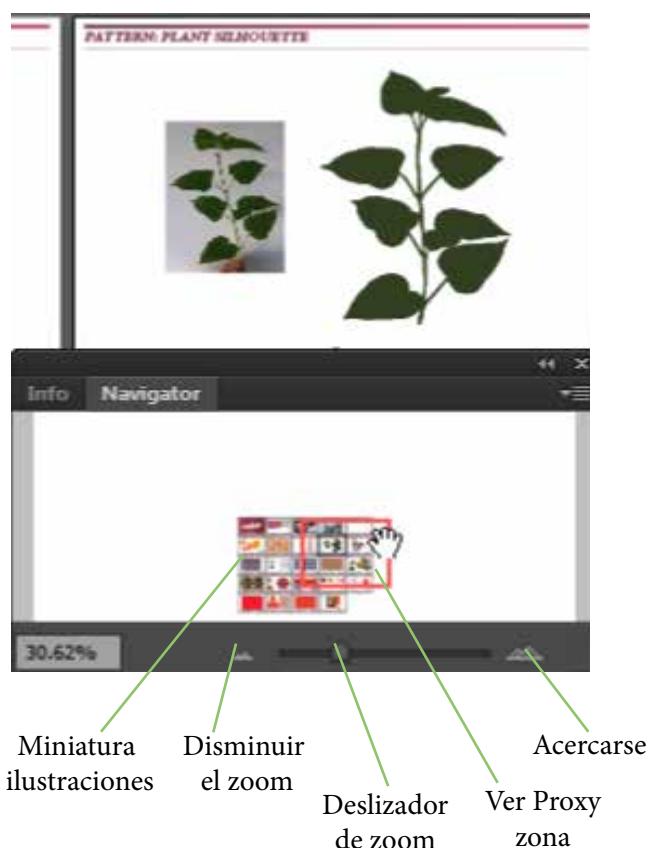


Figura 25 Panel de Navigator

Usando las reglas, cuadrículas y guías

Puede alinear fácilmente y tamaño de los objetos y las mesas de trabajo en Illustrator mediante el uso de reglas, cuadrículas y guías (**Figura 26**).

Las reglas ayudan a colocar con precisión y medir objetos en la ventana de ilustración o en una mesa de trabajo. El punto en el que el 0 aparece en cada regla se llama el origen de la regla. La cuadrícula aparece detrás de su diseño en la ventana de ilustración y ayuda a alinear los elementos en la mesa de trabajo, y no se imprime. Las Guías ayudan a alinear texto y objetos gráficos. Usted puede crear guías de regla (líneas verticales u horizontales) y objetos de guía (vector de los objetos convertidos en guías). Al igual que la cuadrícula, las guías no se imprimen. Las guías inteligentes son guías temporales de ajuste que aparecen al crear o manipular objetos o las mesas de trabajo. Ellos le ayudan a alinear, editar y transformar objetos o mesas de trabajo en relación con otros objetos, mesas de trabajo, o tanto por valores como complemento de alineación. Guías inteligentes están activadas de forma predeterminada.

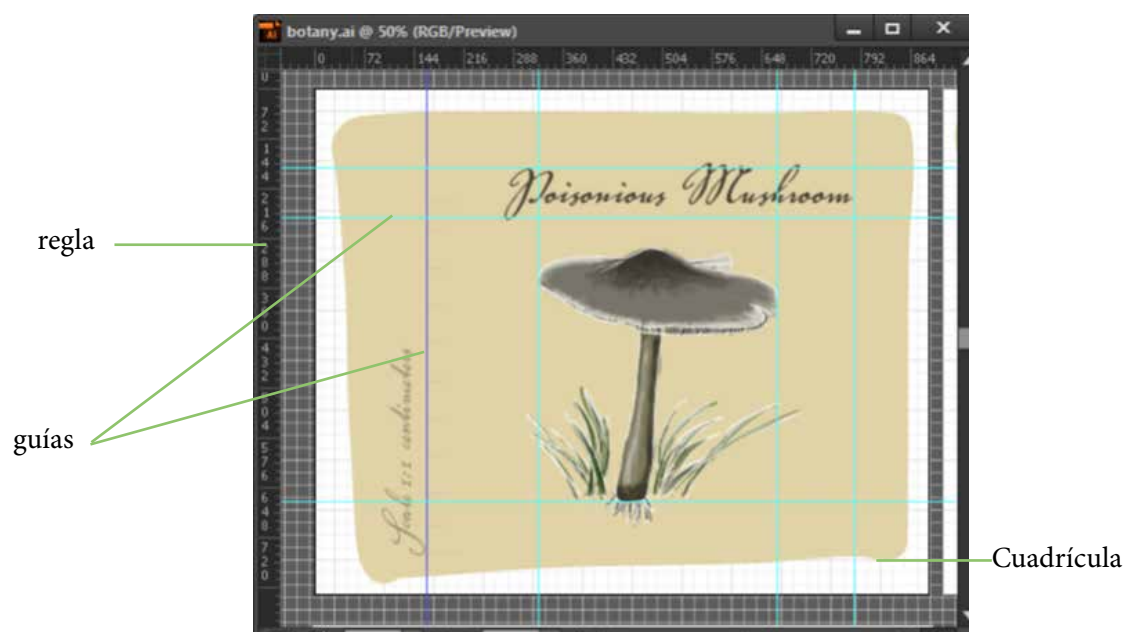


Figura 26 Mesa de trabajo con la regla, cuadrícula y guías visibles

Cómo utilizar reglas, cuadrículas y guías:

1. Para mostrar las reglas, elija Ver> Reglas> Mostrar reglas.
para ocultar las reglas, elija Ver> Reglas> Ocultar reglas.
2. Para establecer la unidad de medida general para las reglas en el documento actual, seleccione Archivo> Configuración de documento.
Se abre el cuadro de diálogo Configuración de documento (**Figura 27**)
3. Seleccione la unidad de medida que desea utilizar del Menú de unidades, y haga clic en Aceptar para cerrar la Configuración del documento caja de diálogo.

Nota: También se puede configurar la unidad de medida por defecto para todos los documentos de Illustrator seleccionando Edición> Preferencias> Unidades (Windows) o Illustrator> Preferencias> Unidades (Mac OS), y luego seleccionar las unidades, filete y unidades de los tipos.

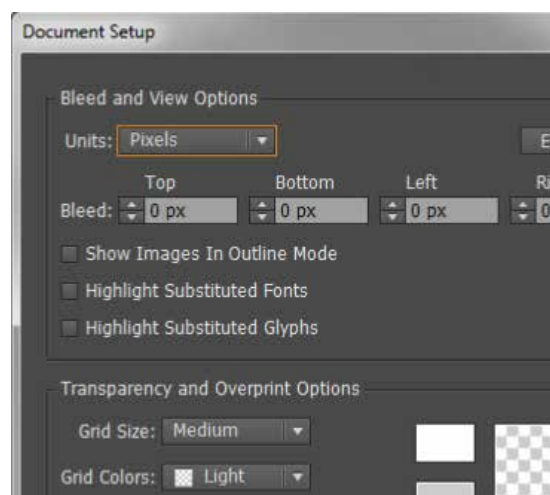


Figura 27 Cuadro de diálogo Configuración de Documento

4. Para utilizar la cuadrícula, elija Ver> Mostrar cuadrícula. Para ocultar la cuadrícula, elija Ver> Ocultar cuadrícula.
5. Para ajustar los objetos a la cuadrícula, elija Ver> Ajustar a las Cuadrícula, seleccione el objeto que desea mover y arrastrarlo a la ubicación deseada. Cuando los bordes del objeto entran dentro de 2 píxeles de una la línea de rejilla, que se ajuste al punto.
Nota: Para especificar el espaciado entre las líneas de división, estilo de cuadrícula (líneas o puntos), color de la cuadrícula, o si las redes se ven delantera o trasera de obra, elija Edición> Preferencias>Guías y cuadrícula (Windows) o Illustrator> Preferencias>Guías y cuadrícula (Mac OS).
6. Para mostrar las guías, seleccione Ver> Guías> Mostrar guías.
Para ocultar las guías, seleccione Ver> Guías> ocultar las guías.
7. Coloque el puntero sobre la regla izquierda para crear una guía vertical o en la regla superior de una guía horizontal.
8. Arrastre la guía en su posición (**Figura 28**).
9. Mueva la guía arrastrándola o eliminar la guía de pulsando la tecla Retroceso (Windows) o Suprimir (Mac OS), o seleccionando Edición> Cortar o Edición> Borrar.
10. Elija Ver> Guías inteligentes para convertir guías de encendido o apagado.
11. Use las guías inteligentes de las siguientes maneras:
 - Cuando se crea un objeto, utilice las guías inteligentes para posicionar la posición de un nuevo objeto con respecto a una objeto existente. Obien, cuando se crea una nueva mesa de trabajo, utilizar guías inteligentes para posicionarlo con respecto a otro mesa de trabajo o un objeto.
 - Cuando se mueve un objeto o una mesa de trabajo, utilice el Smart Guías para alinear el objeto o mesa de trabajo seleccionado para otros objetos o mesas de trabajo. El alineamiento se basa en la geometría de los objetos y las mesas de trabajo. Las guías aparecen que el objeto se acerca al punto de borde o centro otros objetos (**Figura 29**).
 - Al transformar un objeto, las guías inteligentes aparecerá automáticamente para ayudar en la transformación.

Puede cambiar cuándo y cómo las guías inteligentes aparecen por Configuración de las preferencias de guías inteligentes. Elija Edición> Preferencias> Guías inteligentes (Windows) o Illustrator> Preferencias> Guías inteligentes (Mac OS).

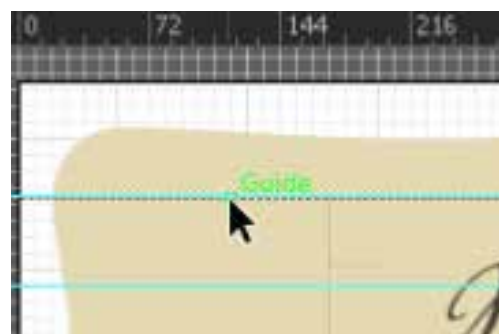


Figura 28 Arrastre una guía para posicionar



Las Guías inteligentes

Figura 29 Colocación de un objeto mediante el uso de guías inteligentes

Acerca de la Sangría

El sangrado es la cantidad de objetos diseñados que se encuentra fuera de la caja delimitador de impresión o fuera del área de recorte y de marcas (**Figura 30**). Puede incluir hasta los bordes de la ilustración como margen de error para asegurarse de que la tinta todavía se imprime a la borde de la página después de la página se recorta. Una vez creada el diseño que se extiende en el sangrado, puede usar Illustrator para especificar la anchura del sangrado. El aumento del sangrado hace que la ilustración se imprima más allá más allá de las marcas de corte. Sin embargo, las marcas de corte todavía definen el espacio de la impresión .

El tamaño del sangrado se utiliza dependiendo de su propósito. Es decir, una imagen que sangra fuera del borde de la hoja impresa debe ser de al menos 18 puntos. El valor máximo que se puede establecer es de 72 puntos; el sangrado mínimo es 0 puntos. El servicio de impresión le puede asesorar sobre el tamaño del exceso necesario para su trabajo en particular.

Cuando se crea un documento, se puede establecer el sangrado en el cuadro de diálogo Nuevo documento (mostrado anteriormente) o en el cuadro de diálogo Configuración de documento. Cuando el documento está listo para ser impreso, puede utilizar el cuadro de diálogo Imprimir.



Figura 30 Mesa de trabajo con áreas de sangrado y de diseño

Cómo agregar un sangrado:

1. Haga clic en el botón Configurar documento en el Panel de control. El cuadro de diálogo Ajustar documento se abre (**Figura 31**).
2. En la sección de sangrado y Opciones de vista, establecer las unidades e introducir valores para Superior, Izquierda, Abajo, y Derecho para especificar la colocación de las marcas de sangrado. Hacer clic el icono de enlace para hacer todos los valores iguales.
3. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Ajustar documento.

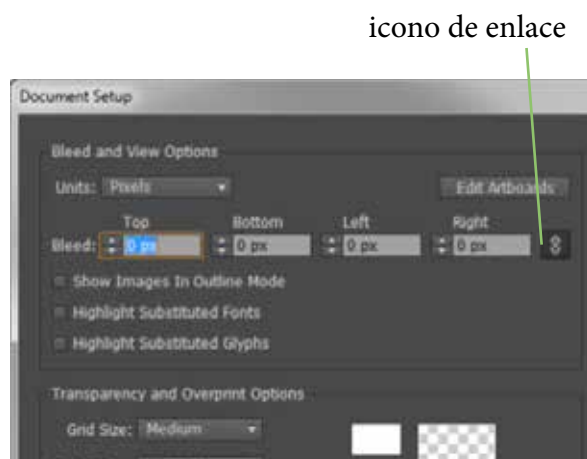
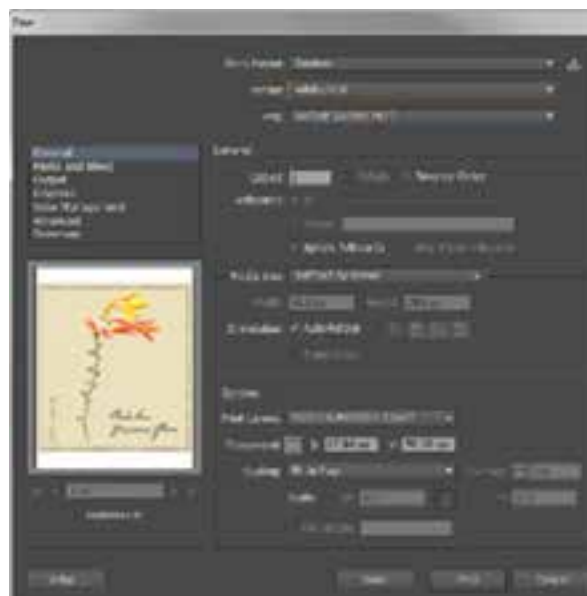


Figura 31 Configuración del cuadro de diálogo Documento

Cómo agregar un sangrado al imprimir:

1. Seleccione Archivo > Imprimir.
El cuadro de diálogo Imprimir se abre (**Figura 32**).
2. Seleccione Marcas y sangrado en el lado izquierdo del cuadro de diálogo Imprimir.
3. Realice una de las siguientes acciones:
 - Introduzca los valores de Arriba, Izquierda, Abajo, y Derecho a la especificar la colocación de las marcas de sangrado. Haga clic en el icono de enlace para que todos los valores de la misma (**Figura 33**).
 - Seleccione Usar configuración de sangrado del documento para utilizar el sangrado definido en el cuadro de diálogo Nuevo documento.
4. Haga clic en Hecho o Imprimir para cerrar el cuadro de diálogo Imprimir.

**Figura 32** cuadro de diálogo Imprimir

icono de enlace

Figure 33 Imprimir cuadro de diálogo, el detalle de los sangrados

Cómo utilizar capas en Illustrator

Al crear ilustraciones complejas, tener control de todos los elementos en el documento es un desafío. Los objetos pequeños quedar oculto bajo los objetos más grandes, y la selección de diseños se vuelve difícil. Las capas proporcionan una forma de gestionar todos los elementos que componen su diseño. Piense en capas como carpetas transparentes que contienen ilustraciones. Si reorganizar las carpetas, cambiar el orden de apilamiento de los elementos del diseño. Puede mover elementos entre carpetas y crear subcarpetas dentro de las carpetas.

La estructura de capas de un documento puede ser tan simple o complejo como usted quiere que sea. Por defecto, todos los artículos son organizados en una misma capa principal. Sin embargo, puede crear nuevas capas y mover elementos en ellos, o mover elementos de una capa a otra en cualquier momento. El panel Capas ofrece una manera fácil de seleccionar, ocultar, bloquear, renombrar y cambiar los atributos de apariencia del diseño.

Descripción general del panel Capas

Puede utilizar el panel Capas para enumerar, organizar y editar los objetos de un documento (Figura 1). De forma predeterminada, cada nuevo documento contiene una capa, y cada objeto creado aparece bajo esa capa. Sin embargo, puede crear nuevas capas y reorganizar los elementos para que se adapte mejor a sus necesidades.

Por defecto, Illustrator asigna un color único (hasta nueve colores) para cada capa en el panel Capas. aparece el color al lado del nombre de la capa en el panel. Lo mismo color aparece en la ventana de ilustración en el cuadro delimitador, trazado, los puntos de anclaje, y el punto central de un objeto seleccionado. Puede utilizar este color para localizar capa correspondiente de un objeto rápidamente panel Capas, y usted puede cambiar el color de la capa para satisfacer sus necesidades.

Cuando un elemento en el panel Capas contiene otros elementos, aparece un triángulo a la izquierda del nombre del elemento. Haga clic en el triángulo para mostrar u ocultar el contenido. Si no aparece ningún triángulo, el elemento no contiene otros elementos.

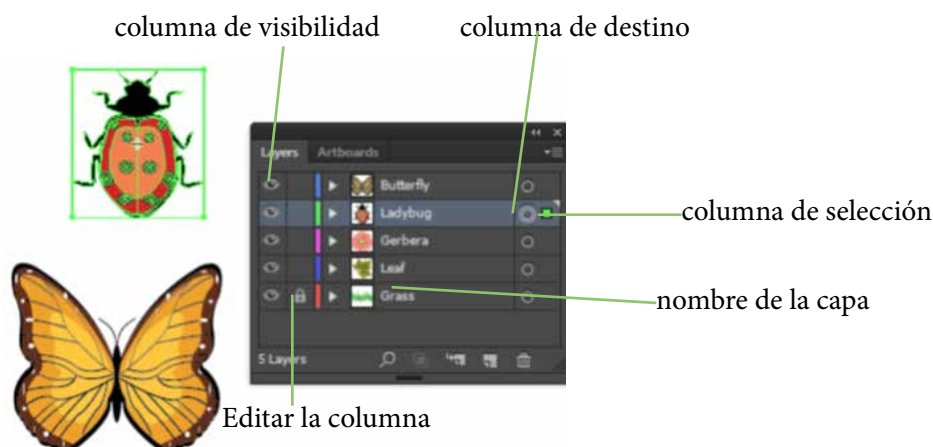


Figura 1 Panel de Capas

El panel Capas ofrece columnas a la izquierda ya la derecha de los listados. Haga clic en una columna para controlar la siguiente características:

- Visibilidad columna Indica si los elementos de las capas son visibles u ocultos (espacio en blanco), o si son capas de plantilla o capas de contorno.
- Editar la columna Indica si los elementos están bloqueados o desbloqueados. El icono de candado indica que el elemento está bloqueado y no se pueden modificar; un espacio en blanco indica que el elemento está desbloqueado y se puede editar.

- Columna de destino Indica si los elementos son objeto de aplicación de efectos y atributos de edición en el panel Apariencia. Cuando el botón de destino aparece como un icono de doble anillo, el artículo se dirige; un único icono de timbre indica que el artículo no está dirigido.
- Columna de selección Indica si los elementos están seleccionados. Una caja de color aparece cuando se selecciona un elemento. Si una artículo, tal como una capa o grupo, contiene algunos de los objetos que se seleccionan y otros objetos que no se seleccionan, una cuadro de color de la selección pequeña aparece junto al elemento padre. Si todos los objetos del elemento principal son seleccionado, los cuadros de color de selección son del mismo tamaño que las marcas que aparecen junto a los objetos seleccionados. Tú puede utilizar el panel Capas para mostrar algunos elementos como contornos y otros artículos tal y como aparecerán en la final diseño. También puede atenuar las imágenes enlazadas y objetos de mapa de bits para que pueda editar las ilustraciones en la parte superior de la imagen más fácilmente. Esto es especialmente útil cuando el rastreo de una imagen de mapa de bits.
- Nombre de la capa Indica el nombre del elemento tal como aparece en el panel Capas. Para editar el nombre de la capa, haga doble clic el nombre del elemento en el panel Capas.

Cómo crear una capa y mover objetos a una capa diferente

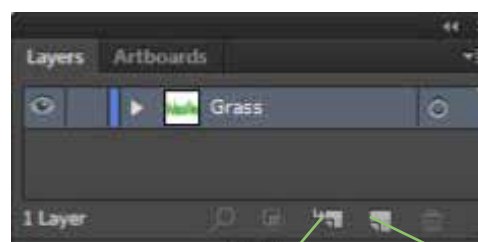
1. En el panel Capas, haga clic en el nombre de la capa por encima el cual (o en la que) que desea añadir la nueva capa (**Figura 2**).

2. Para añadir una nueva capa por encima de la capa seleccionada, haga clic en el Crear nuevo botón de capa del panel Capas.

Nota: También puede crear una nueva subcapa dentro de la capa seleccionada con el botón Crear nueva subcapa. Se añade la nueva capa.

3. Para mover un objeto a una capa diferente, seleccione el objeto de el panel Capas.
4. Arrastre el indicador de la ilustración seleccionada, que se encuentra a la derecha de la capa en el panel Capas, la capa que desea (**Figura 3**).

5. Para editar el nombre de la capa, haga doble clic en el nombre del elemento en el panel Capas y escriba un nuevo nombre en el campo de texto (**Figura 4**)



Crear nueva subcapa Crear nueva capa

Figura 2 Panel de Capas

Indicador técnica seleccionada

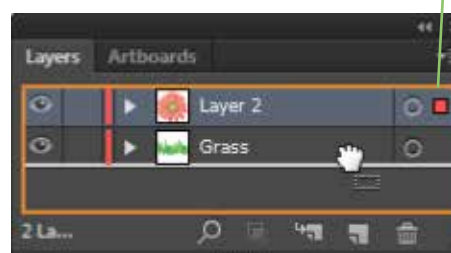


Figura 3 Se arrastra una capa en el panel Capas

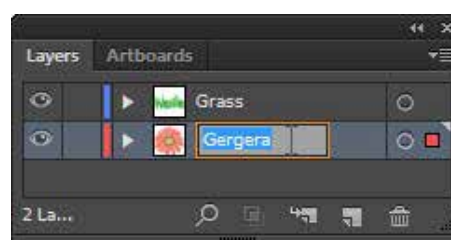


Figura 4 Cambiar el nombre de una capa en el panel Capas

Cómo duplicar una capa:

1. Seleccione una o más capas en el panel Capas.
2. Seleccione Duplicar "<nombre de capa>" en el panel Capas menú (**Figura 5**).
3. La muestra se copia, "copia" se anexa a su nombre, y se añade a los paneles de capas (**figura 6**).

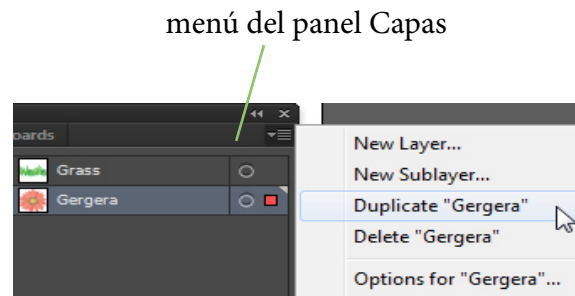


Figura 5 Duplicar una capa en el panel Capas menú

Cómo eliminar una capa:

1. Seleccione una o más capas en el panel Capas.
2. Haga clic en el icono Eliminar situado en la parte inferior del panel Capas (**Figura 7**).

Illustrator le notifica que la capa contiene obras de arte y le pide que confirme que desea eliminar la capa (**Figura 8**).

3. Haga clic en Aceptar para eliminar la capa.

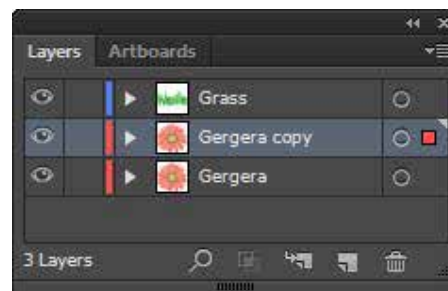
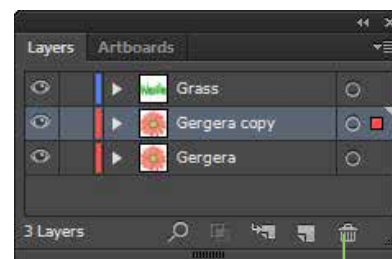


Figura 6 Duplicar capa en el panel Capas



eliminar icono

Figura 7 Panel Capas

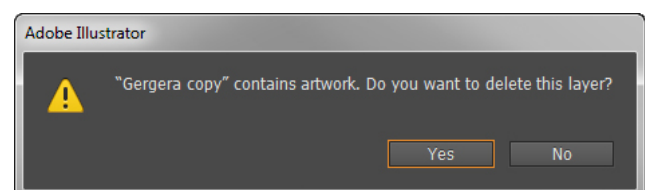


Figura 8 Puesta en cualquier lugar

Liberar artículos para separar las capas

La aptitud para el mando capas redistribuye todos los elementos en una capa en capas individuales y se puede construir nuevas objetos de cada capa a base de orden de apilamiento del objeto. Puede utilizar esta función para preparar los archivos de animación web trabajo.

Cómo liberar artículos a capas separadas:

1. En el panel Capas, haga clic en el nombre de una capa o grupo que contiene varios objetos (**Figura 9**).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Para soltar cada elemento en una nueva capa, seleccione Liberar.
 - Para capas (secuencia) desde el menú del panel Capas.
 - Para soltar elementos en capas y duplicar objetos a crear una secuencia acumulativa, seleccione Liberar Para Capas (creación) desde el menú del panel Capas. los más abajo objeto aparece en cada una de las nuevas capas, y el objeto superior sólo aparece en el más elevado capa (**Figura 10**). Por ejemplo, supongamos que la Capa 2 contiene un átomo (objeto situado más abajo), la radiación, un Frasco, y el ADN (objeto superior). Este comando crea cuatro capas individuales con cada elemento añadido secuencialmente. Esto es útil para crear acumulativa secuencias de animación.

menú del panel Capas

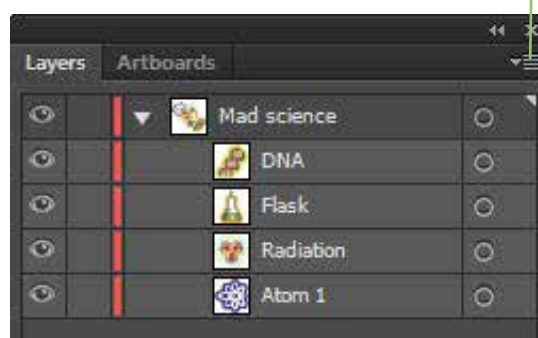


Figura 9 panel de capas con el grupo seleccionado

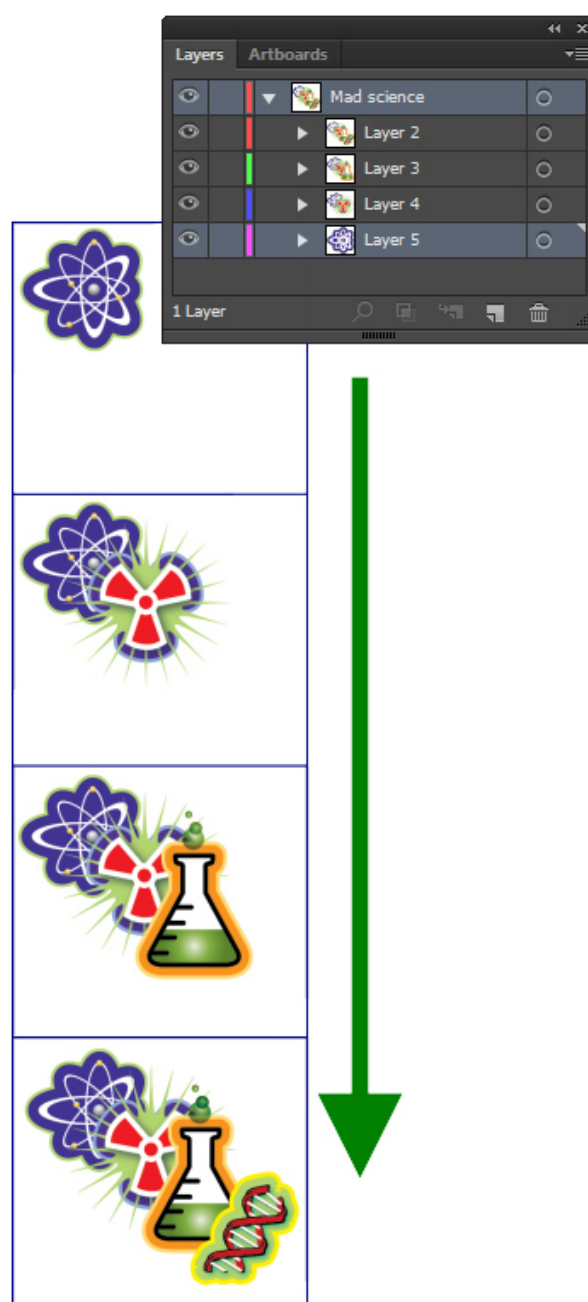


Figura 10 Artículos Soltar a capas (Build)

Consolidar las capas y grupos

La fusión de las capas de aplanado y son similares en que ambas permiten consolidar objetos, grupos y subcapas en una de una sola capa o grupo. Con la fusión, puede seleccionar los elementos que desea consolidar; con aplanamiento, todas visibles los elementos de el diseño se consolidan en una sola capa. Con cualquiera de las opciones, el orden de apilamiento de el diseño restos los mismos, pero otros atributos a nivel de capa, como las máscaras de recorte, no se conservan.

- Para combinar artículos en una sola capa o grupo, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el nombres de las capas o grupos que desea combinar. Como alternativa, mantenga pulsada la tecla Mayús para seleccionar todos los anuncios en entre los nombres de las capas o de grupo se hace clic. A continuación, seleccione Combinar Seleccionado en el menú del panel Capas. Nota Los elementos se fusionan en la capa o grupo que seleccionó la última. Capas sólo se pueden combinar con otras capas en el mismo nivel jerárquico en el panel Capas. Del mismo modo, subcapas sólo pueden fusionarse con otras subcapas que están dentro de la misma capa y al mismo nivel jerárquico. Los objetos no se pueden combinar con otros objetos.
- Para acoplar las capas, haga clic en el nombre de la capa en la que desea consolidar el diseño. A continuación, seleccione Acoplar ilustración en el menú del panel Capas.

Acerca de las máscaras de recorte

Una máscara de recorte es un objeto que enmascara o genera transparencia para otros diseños, por lo que sólo las áreas que se encuentran dentro de la forma son visibles (**Figura 11**). La máscara de recorte y los objetos que están enmascaradas se llama un conjunto de recorte. Usted puede hacer un conjunto de recorte entre una selección de dos o más objetos o de todos los objetos de un grupo o capa.

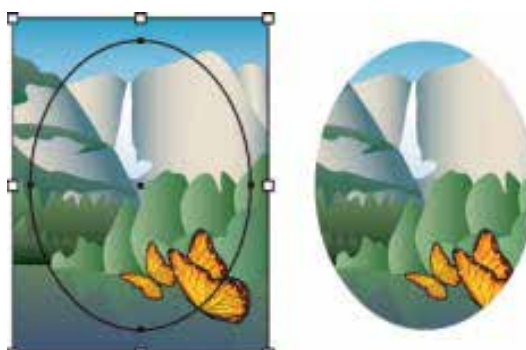


Figura 11 Antes del enmascaramiento (izquierda) y después de enmascarar (derecha)

Un conjunto de recorte a nivel de objeto se combinan como un grupo en el panel Capas. Todas las operaciones que se realizan en un conjunto de recorte a nivel de objeto, tales como transformaciones y la alineación, se basan en el límite de las máscaras de recorte, no el límite desenmascarado. Una vez que ha creado una máscara de recorte a nivel de objeto, sólo se puede seleccionar el contenido recortado mediante el uso de la usando el panel de capas o la herramienta Selección directa o mediante el aislamiento del conjunto de recorte.

Las siguientes directrices se aplican a la creación de las máscaras de recorte:

- Los objetos de máscara se mueven en el grupo de máscara de recorte en el panel Capas si ya no están previamente ahí.
- Sólo los objetos vectoriales pueden ser máscaras de recorte; Sin embargo, cualquier diseño se puede enmascarar.
- Si utiliza una capa o un grupo para crear una máscara de recorte, el primer objeto en la capa o el grupo enmascara todos que es un subconjunto de la capa o grupo.
- Independientemente de los atributos anteriores, una máscara de recorte cambios en un objeto sin relleno o un filete.

Cómo ocultar partes de los objetos con una máscara de recorte:

1. Cree el objeto que desea utilizar como máscara.

Este objeto se llama el trazado de recorte. Sólo vector los objetos pueden ser trazados de recorte.

2. Mueva el trazado de recorte por encima de los objetos que desee Máscara en el orden de apilamiento.

En el ejemplo de la figura 12, la forma oval azul será el camino de recortes.

3. En la columna de destino del panel Capas, seleccione todo el trazado de recorte y los objetos que desea en mascarar (Figura 12).

4. Seleccione Objeto> Máscara de recorte> Crear.
La máscara de recorte se aplica (Figura 13).

5. Para editar una máscara de recorte, seleccione y se dirigen a los recortes trazado en el panel Capas.

6. Realice una de las siguientes operaciones:

- Mueva el trazado de recorte arrastrando el objeto de punto de referencia central con la herramienta Selección directa.
- Cambiar la forma de la trayectoria de recorte mediante la directa Herramienta de selección.
- Aplicación de un relleno y un trazo a un trazado de recorte (Figura 14).

7. Para liberar objetos de una máscara de recorte, seleccione el grupo que contiene la máscara de recorte y elija Objeto> Máscara de recorte> Soltar.

columna de destino

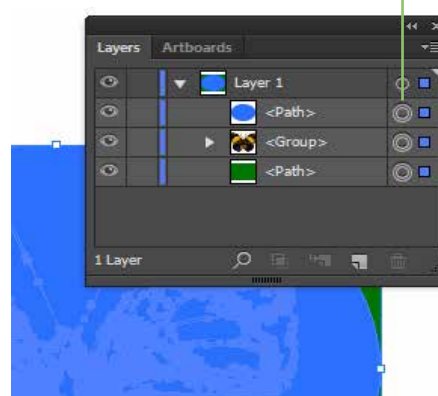


Figura 12 panel de capas con objetos seleccionados

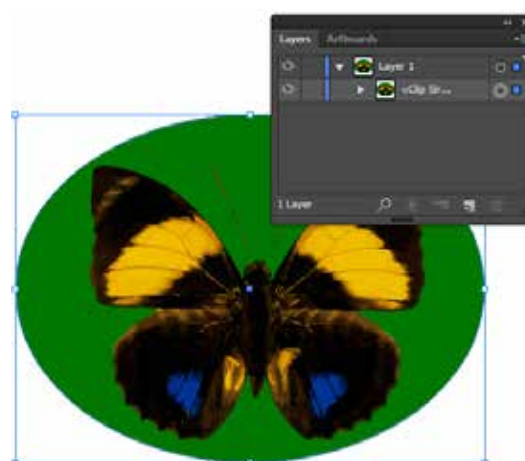


Figura 13 máscara de recorte aplicado

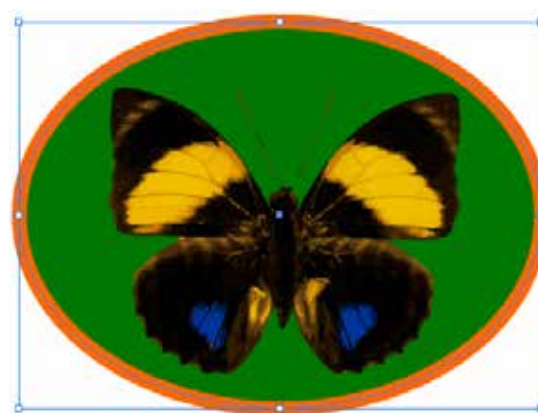


Figura 14 Filete aplicado a una máscara de recorte

Acerca de las máscaras de opacidad

Se utiliza una máscara de opacidad y un objeto de máscara para modificar la transparencia de las ilustraciones. La máscara de opacidad (también denominada como ilustración enmascarada) proporciona la forma por la que se muestran otros objetos (**Figura 15**). El distribuidor determina objeto enmascarante qué áreas son transparentes y el grado de transparencia. Se puede utilizar cualquier imagen de trama objeto de color o como el enmascarando objeto. Illustrator utiliza los equivalentes en escala de grises de los colores en el objeto de enmascaramiento de los niveles de opacidad en la máscara. Cuando la máscara de opacidad es de color blanco, el diseño es totalmente visible. Cuando la máscara de opacidad es negro, el diseño está oculto. Tonos de gris en la máscara dan lugar a diferentes grados de transparencia en el diseño.

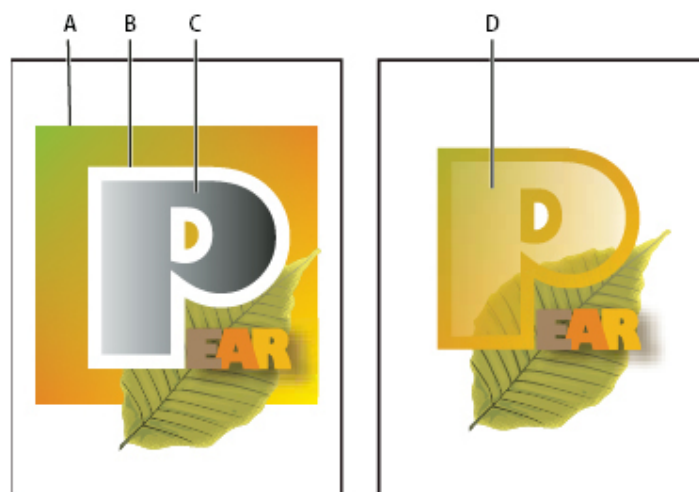
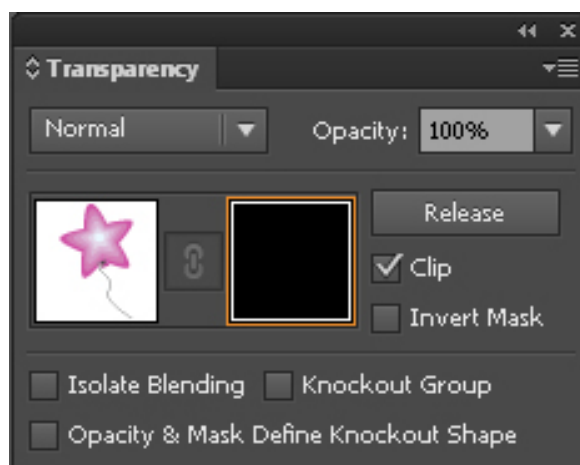


Figura 15 A. Detrás de los objetos; B. Opacidad máscara de obra; C. objeto de enmascarar lleno de gradiente de blanco-negro-a; D. C mueve sobre el área de B y B enmascaramiento

Cuando se crea la máscara de opacidad, una miniatura del objeto enmascarante aparece en el panel Transparencia hacia la derecha de la miniatura de la ilustración enmascarada (Figura 16). (Si estas imágenes no son visibles, escoja Mostrar miniaturas el menú del panel.) Por defecto, la ilustración enmascarada y el objeto de máscara están vinculados (como lo demuestra un vínculo entre las miniaturas en el panel). Cuando se mueve la ilustración enmascarada, el objeto enmascarante se mueve junto con él. Sin embargo, cuando se mueve un objeto enmascarante, la ilustración enmascarada no se mueve. Puede desvincular la máscara de la Transparencia Panel para bloquear la máscara en su sitio y mover la ilustración enmascarada de forma independiente.



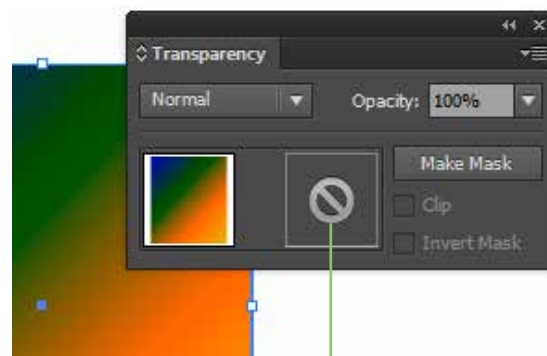
La figura 16 muestra de transparencia del panel de opacidad miniaturas de máscara: miniatura izquierda representa la máscara de opacidad, a la derecha miniatura representa objetos de enmascaramiento

Cómo crear una máscara de opacidad:

1. Seleccione un objeto o grupo, o como destino una capa en el panel de capas.
2. Abra el panel de Transparencia y seleccione Mostrar opciones el menú del panel para ver las imágenes en miniatura (**Figura 17**).
3. Haga doble clic directamente a la derecha de la miniatura en el panel Transparencia.
Una máscara vacía se crea de forma automática e Illustrator entra en el modo de edición de máscaras.
4. Utilice las herramientas de texto o de dibujo para dibujar una forma de la máscara (**Figura 18**).
5. Haga clic en la imagen en miniatura ilustración en mascarada (miniatura izquierda) el panel Transparencia para aplicar la máscara y la salida de edición de modo (**Figura 19**).

Nota: La opción Clip fija el fondo de la máscara negro. Por lo tanto, si se utiliza un objeto negro, como el negro escriba, para crear una máscara de opacidad con la opción Clip seleccionado, no será visible. Para ver los objetos, utilizar una color diferente o anular la selección de la opción Clip.

6. Para convertir un objeto existente en una máscara de opacidad, seleccione al menos dos objetos o grupos y elija Crear Opacidad Máscara en el menú del panel Transparencia. el más elevado objeto o grupo seleccionado se utiliza como la máscara.
7. Para editar un objeto de máscara, haga clic en el objeto de enmascaramiento miniatura (miniatura derecha) en el panel Transparencia.
8. Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) en la máscara miniatura para ocultar todas las otras obras de arte en el documento ventana. (Si las miniaturas no son visibles, seleccione Mostrar Miniaturas desde el menú del panel.)
9. Utilice cualquiera de las herramientas y técnicas de edición de Illustrator para editar la máscara.
10. Haga clic en la miniatura de la ilustración enmascarada (miniatura izquierda) el panel Transparencia para salir del modo de edición de máscaras.



Haga doble clic para crear y la máscara de edición de opacidad

Figura 17 Seleccionado objeto y el panel Transparencia

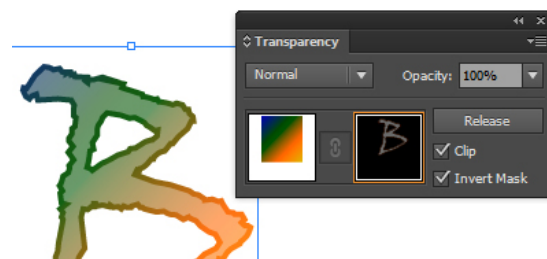


Figura 18 Dibujo forma de la máscara de la máscara de edición modo



Figura 19 Máscara de opacidad aplicada

11. Puede desvincular, desactivar o eliminar una máscara de opacidad:

- Para desvincular una máscara, como destino la ilustración enmascarada en el panel Capas y a continuación, haga clic en el símbolo de enlace entre las miniaturas en el panel Transparencia. Los objetos enmascarados están bloqueados en su posición y tamaño, y el objeto enmascarados se pueden mover y cambiar el tamaño independientemente. Para volver a vincular, haga clic en el área entre el miniaturas en el panel Transparencia.
- Para desactivar una máscara, seleccione la ilustración en mascarada en el panel Capas y, a continuación, Mayús-clic en la miniatura del objeto enmascarado (en miniatura a la derecha) en el panel Transparencia. Cuando la máscara de opacidad es desactivada, aparece una X roja sobre la miniatura de la máscara en el panel Transparencia (Figura 20). para reactivar una máscara, como destino la ilustración enmascarada en las Capas panel y pulsar Mayús en el objeto de enmascarar miniatura en el panel Transparencia.
- Orientar la ilustración enmascarada en el panel Capas y a continuación, seleccione la máscara de opacidad en el estreno menú del panel Transparencia. El objeto de enmascarar aparece en la parte superior de los objetos que estaban enmascarados.

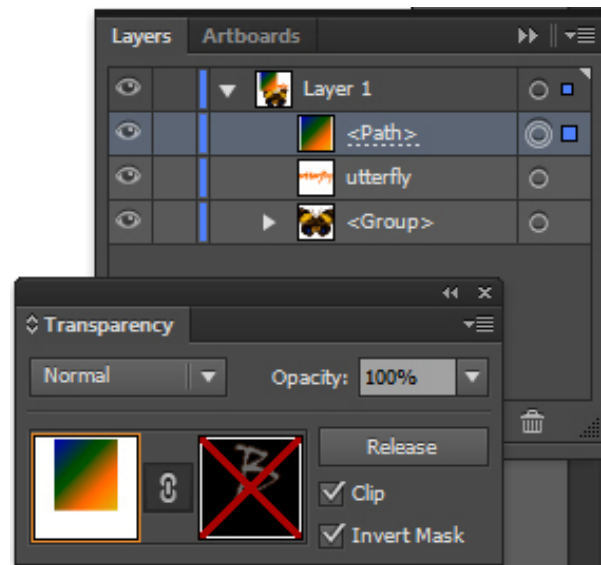
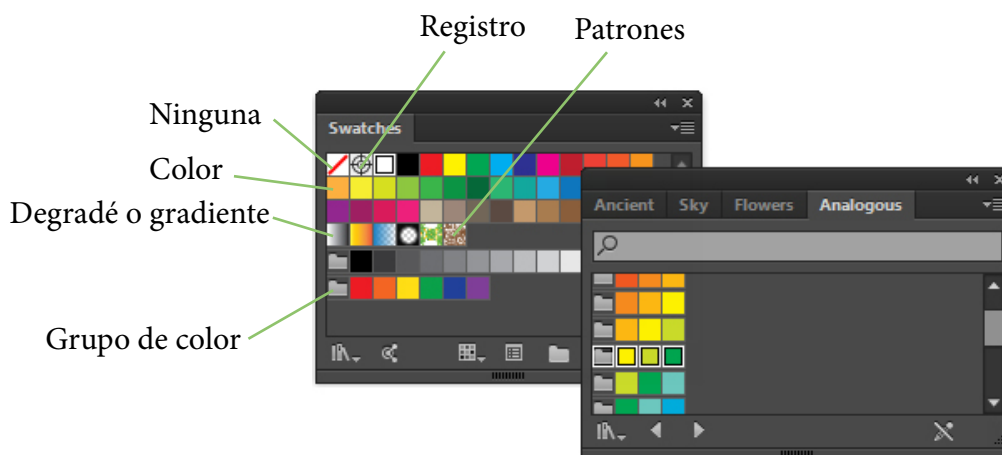


Figura 20 Que muestra el panel Transparencia desactivada máscara.

Cómo trabajar con muestras

Muestras se denominan a los colores, matices, degradados y patrones. Las muestras asociadas con un documento aparecen en el panel Muestras. Las muestras pueden aparecer individualmente o en grupos. Puede abrir bibliotecas de muestras procedentes de otros documentos de Illustrator y varios sistemas de color. Las bibliotecas de muestras aparecen en paneles separados y no se guardan con el documento. El panel Muestras y paneles de biblioteca de muestras (Figura 1) pueden contener los siguientes tipos de muestras:

- Los colores de proceso de una cuatricromía se imprimen usando una combinación de las cuatro tintas estándar de: cian, magenta, amarillo y negro. Por defecto, Illustrator define como nuevas muestras de colores de proceso.
- Colores de proceso global: Un color global se actualiza automáticamente a través de su diseño cuando se edita. Todos los colores planos son globales; Sin embargo, los colores de proceso pueden ser globales o locales. Puede identificar colores global muestras según el color del icono mundial (cuando el panel está en vista de lista) o un triángulo en la esquina inferior (cuando el panel está en vista en miniatura).
- Las tintas planas: Una tinta plana es una tinta previamente mezclada que se utiliza en lugar de, o además de, las tintas de cuatricromía. Tú puede identificar muestras de tintas planas por el icono de color plano (cuando el panel está en vista de lista) o un punto en la parte baja esquina (cuando el panel está en vista en miniatura).
- Gradientes: Un degradado es una fusión gradual entre dos o más colores o matices del mismo color o diferente colores. colores degradado se pueden definir como colores CMYK de proceso, los colores RGB, o una mancha de color. Transparencia aplicada a un punto de degradado se conserva al guardar el degradado como una muestra de degradado. La relación de aspecto-y los valores de ángulo de los degradados elípticos (los creados por el ajuste de la relación de aspecto o el ángulo de un degradado radial)
No se conservan.
- Patrones: Los patrones están repitiendo caminos (azulejos), trazados compuestos, y el texto con rellenos sólidos o sin relleno.
- Ninguno: La muestra Ninguno elimina el trazo o el relleno de un objeto. No se puede editar o eliminar esta muestra.
- Registro: El registro se muestra de una muestra integrada que hace que los objetos o rellenos aplicados con ella para imprimir en cada separación de una impresora PostScript. Por ejemplo, las marcas de registro usan el color de registro por lo que las planchas de impresión se pueden alinear con precisión en una prensa. No se puede quitar esta muestra. Nota: Si se utiliza el color de registro para el tipo, y luego se separa el archivo y lo imprime, el tipo no puede registrar correctamente y la tinta negro puede aparecer turbia. Para evitar esto, use tinta negro para el tipo.
- Grupos: Los grupos de colores de color pueden contener proceso, punto, y los colores globales del proceso. No pueden contener muestras patrón, degradado, ninguno, o registro. Se crean grupos de color basados en armonías utilizando cualquiera el panel Guía de color o el / cuadro de diálogo Editar colores Volver a colorear ilustración.



La figura 20 Muestra el panel de Transparencia desactivada máscara

También puede crear matices en el panel Muestras. Un tinte es un color de proceso o mancha de color global con una intensidad modificada.

Los matices del mismo color están unidos entre sí, por lo que si edita el color de una muestra de matiz, todas las muestras de tinte asociados (y los objetos pintados con esas muestras) cambian de color, aunque los valores de tinta permanecen sin cambios. Se identifican los tintes en un porcentaje (cuando el panel Muestras está en la vista de lista).

Descripción general del panel Muestras

Se utiliza el panel Muestras para controlar todos los colores del documento, degradados y motivos (Figura 2). Puede asignar un nombre y almacenar cualquiera de estos elementos para un acceso instantáneo. Cuando el relleno de un objeto seleccionado o un filete contiene un color, degradado, patrón o tinte aplicada desde el panel Muestras, la muestra aplicada se pone de relieve en el panel Muestras.



Figura 2 panel de Muestras en Vista de listas

Cómo manejar las muestras:

- **Cambiar la presentación de la muestra:** Para cambiar la presentación de muestras, seleccione una opción de visualización en el panel Muestras Menú: pequeña vista en miniatura, vista en miniatura mediano, vista grande en miniatura, pequeña vista de lista o Lista grande.
- **Mostrar un tipo específico de muestras:** Para mostrar un tipo específico de muestra y ocultar todas las demás clic en el Mostrar Swatch botón de clases y elegir uno de los siguientes: Mostrar todas las muestras, Mostrar Muestras de color, degradado Mostrar Muestras, muestras Mostrar patrón o Mostrar grupos de color.
- **Seleccionar las muestras no utilizadas:** Para seleccionar todas las muestras que no se utilizan en obras de arte y limitar su panel Muestras de sólo los colores que se utilizan en las ilustraciones. Si desea limitar su panel Muestras para sólo los colores que están utilizado en un documento, puede seleccionar todas las muestras no utilizados y eliminarlos.
- **Seleccionar un grupo de colores:**
 - Para seleccionar todo el grupo, haga clic en el icono de Grupo de color
 - Para seleccionar muestras en el interior del grupo, haga clic en muestras individuales.
- **Seleccione muestra por su nombre:** Para seleccionar una muestra por su nombre, seleccione Mostrar campo Buscar del menú del panel Muestras. Escriba la primera o primeras letras del nombre de la muestra en el cuadro de texto Buscar en la parte superior del panel.
- **Muestras Mover:** para mover las muestras en un grupo de colores:
 1. Arrastre muestras de color individuales a una carpeta de grupo de colores existente.
 2. Seleccionar los colores que desee en un nuevo grupo de color y haga clic en el botón Nuevo grupo de colores.

- **Reordenar las muestras:** Para reordenar las muestras individuales en muestras dentro de un grupo de colores, seleccione Ordenar por nombre y Ordenar por tipo desde el menú del panel Muestras. Estos comandos sólo funcionan en muestras individuales, no muestras en un grupo de colores. Arrastre una muestra a una nueva ubicación.

Acerca de las bibliotecas de muestras

Las bibliotecas de muestras son conjuntos de colores predefinidos, incluyendo las bibliotecas de tinta tales como PANTONE y bibliotecas temáticas tales como camuflaje, naturaleza, griego, y tonos de piedras preciosas (Figura 3).

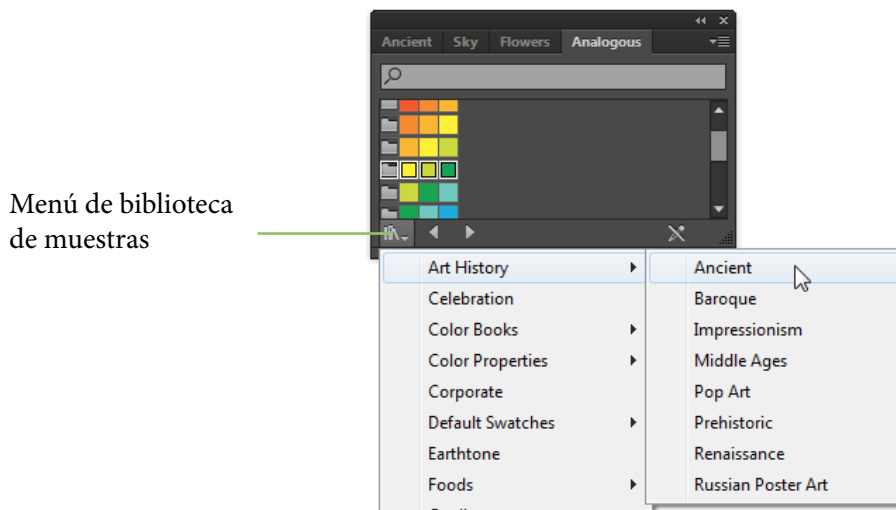


Figura 3 panel de Muestra de bibliotecas

Al abrir una biblioteca de muestras, aparece en un nuevo panel (no el panel Muestras). Se seleccionan, ordenan, y la vista Muestras en una biblioteca de muestras del mismo como lo hace en el panel Muestras. Sin embargo, no se puede añadir muestras, eliminar Muestras de, o editar las muestras del panel de bibliotecas de muestras.

Cómo utilizar las bibliotecas de muestras:

- **Apertura de una biblioteca:** Para abrir una biblioteca de muestras, haga clic en el menú del panel Muestras y seleccione Abrir biblioteca de muestras > [Nombre de la biblioteca].
 - **Guardar una biblioteca:** Se crea una biblioteca de muestras guardando el documento actual como una biblioteca de muestras.
 1. Modificar las muestras del panel Muestras ya que contiene sólo las muestras que desee en la biblioteca de muestras.
 2. Seleccione Guardar biblioteca de muestras en el menú del panel Muestras.
- Nota:** Para eliminar todas las muestras que no se utilizan en el documento, elija Seleccionar no usados en Muestras del menú del panel y, a continuación, haga clic en el botón Eliminar muestra.
- **Edición de una biblioteca:** Para editar una biblioteca de muestras:
 1. Seleccione Archivo > Abrir y, a continuación, busque y abra el archivo de biblioteca. De forma predeterminada, los archivos de biblioteca de muestras se almacenan en la carpeta Illustrator / vistas / Muestras.
 2. Modificar los colores en el panel Muestras y guardar los cambios.

- **Muestras de trasladarse a una biblioteca:** Para mover las muestras a partir de una biblioteca de muestras al panel Muestras, arrastre uno o varias muestras desde el panel de Bibliotecas de muestras al panel Muestras.

Cómo crear una muestra

Puede crear una nueva muestra de color (Figura 4) o muestras de color degradado. Para aprender cómo crear muestras de motivos, consulte la guía Cómo utilizar símbolos, patrones y estilos gráficos.

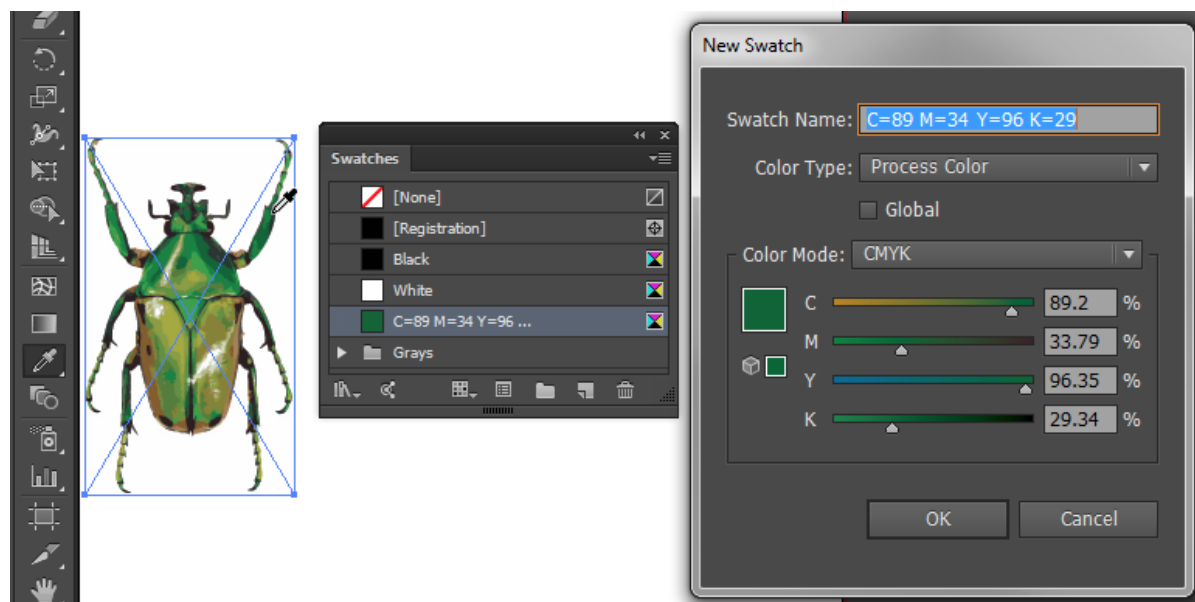


Figura 4 Creación de una nueva muestra de color

Cómo crear una muestra de color:

1. Seleccione un color utilizando el panel Selector de color o color, o seleccionar un objeto con el color que desee.
2. En el panel Muestras, haga clic en el botón Muestra nueva o seleccione Muestra nueva en el menú del panel. Se abre el cuadro de diálogo Nueva muestra.
3. En el cuadro de diálogo, seleccione Configuración global si desea que la muestra sea un color global. Configurar las opciones de muestras adicionales, y haga clic en OK.

Cómo crear muestras de degradado:

1. Crear un gradiente usando el panel Degradado, o seleccionar una objeto con el degradado que desee (**Figura 5**).
2. En el panel Muestras, haga clic en el botón Nueva muestra o seleccione Muestra nueva en el menú del panel Muestras. El cuadro de diálogo Nueva muestra se abre (**Figura 6**).
3. En el cuadro de diálogo que aparece, introduzca un nombre de muestra, y haga clic en Aceptar.

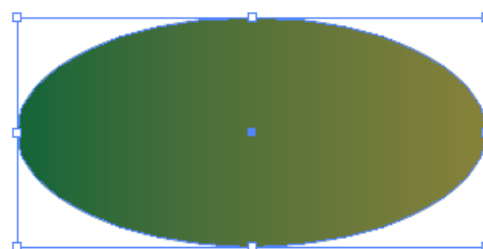


figura 5 objeto degradado seleccionado

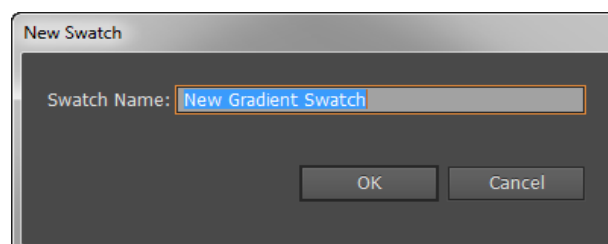


Figura 6 cuadro de diálogo Nueva muestra

Cómo modificar y transformar gráficos

Adobe Illustrator ofrece muchas opciones para modificar y transformar gráficos. Esta guía presenta muchas común herramientas de transformación, tales como:

- Escalado, cizallamiento (Figura 1), que giran, y voltear objetos
- Distorsión
- La herramienta de mezcla utilizada para combinar dos objetos en uno para crear un gráfico
- Una amplia variedad de efectos, como la sombra, desenfoque y Sketch

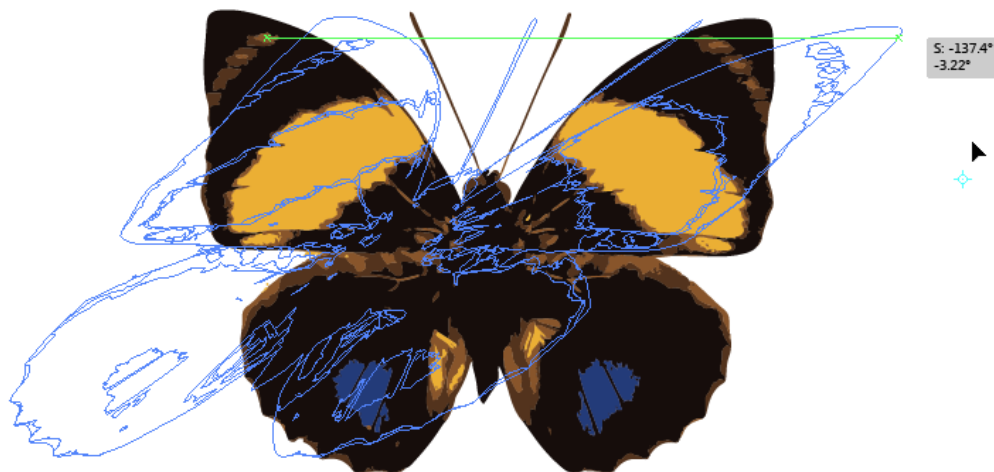


Figura 1 Esquila un objeto

La transformación de los gráficos

La transformación engloba movimiento, la rotación, lo que refleja, una proporción y objetos de cizallamiento. Puede transformar objetos mediante el panel Transformar, objeto > Transformar comandos y herramientas especializadas. También se pueden realizar muchos tipos de transformaciones arrastrando el cuadro delimitador de una selección.

A veces es posible que desee repetir la misma transformación en varias ocasiones, sobre todo cuando se está copiando objetos.

El comando Transformación De nuevo en el menú de objetos le permitirá repetir un movimiento, escala, rotar, reflejar, o la operación de cizallamiento como tantas veces como se quiera, hasta que se realice una operación diferente transformar. Puede usar el panel Información para ver el dimensiones y la posición de la selección actual a medida que la transforman.

Descripción general del panel Transformar

El panel Transformar (Ventana > Transformar) muestra información sobre la ubicación, el tamaño y la orientación de uno o varios objetos seleccionados (**Figura 2**). Al escribir nuevos valores, puede modificar los objetos seleccionados, sus patrones de relleno, o ambos. También puede cambiar el punto de referencia de la transformación y bloquear las proporciones del objeto.

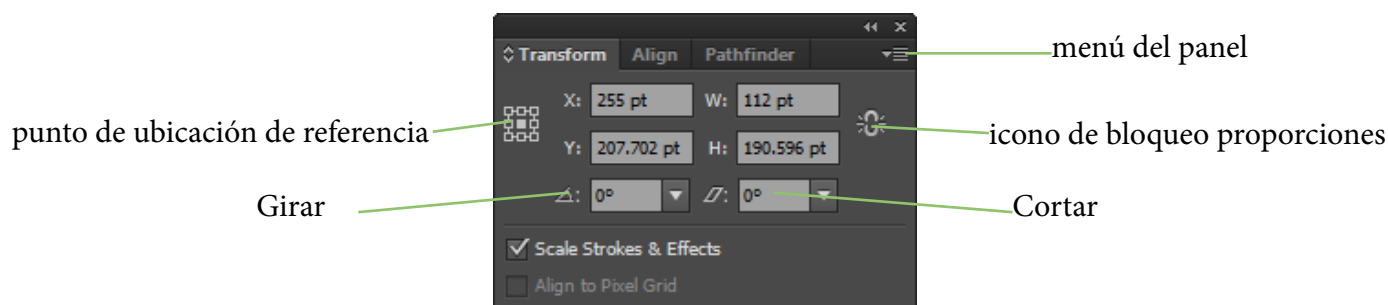


Figura 2 panel Transformar

Todos los valores en el panel se refieren a los cuadros delimitadores de los objetos, excepto para los valores X e Y, que se refieren a la punto de referencia seleccionado. Para alinear objetos de píxeles individuales a la cuadrícula de píxeles, marque la casilla de verificación Alinear a la cuadrícula de píxeles.

Nota: El indicador del punto de referencia en el panel Transformar especifica el punto de referencia de un objeto sólo cuando se transformar el objeto cambiando los valores en el panel. Otros métodos de transformación (como el uso de la herramienta Escala) utilizar el punto central del objeto o de la posición del puntero como punto de referencia.

Transformar los patrones de un objeto

Al mover, rotar, reflejar (voltrear), escala o distorsionar un objeto a que se llena con un patrón, puede transformar sólo el objeto, sólo el patrón, o tanto el objeto como patrón. Una vez que transformar patrón de relleno de un objeto, todos los patrones que posteriormente aplicar a ese objeto se transforman de la misma manera.

- Para especificar cómo desea transformar los patrones al utilizar el panel Transformar, seleccione una opción en el menú del panel (Figura 3): Transformar objeto sólo, Transformar el único patrón, o transformar tanto.
- Para especificar cómo desea transformar los patrones cuando se utiliza un comando de transformación, establecer los objetos y Patrones opciones en el cuadro de diálogo correspondiente. Por ejemplo, seleccione Patrones y anular la selección de objetos si quieren transformar el patrón, pero no el objeto.
- Para transformar los patrones de objetos, pero no cuando se utiliza una herramienta de transformación, mantenga pulsada la tecla mientras tilde (~) arrastrando. Los bordes del objeto parecen transformarse, pero cuando se suelta el botón del ratón, la fronteras se ciñen a su configuración original, dejando sólo se transforma el motivo.
- Para evitar que los patrones de transformación cuando se está utilizando herramientas de transformación, elija Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Illustrator > Preferencias > General (Mac OS) y anule la selección Transformar azulejos de motivos.
- Para volver patrón de relleno de un objeto a su estado original, rellenar el objeto con un color sólido, y luego vuelva a seleccionar el patrón deseado.

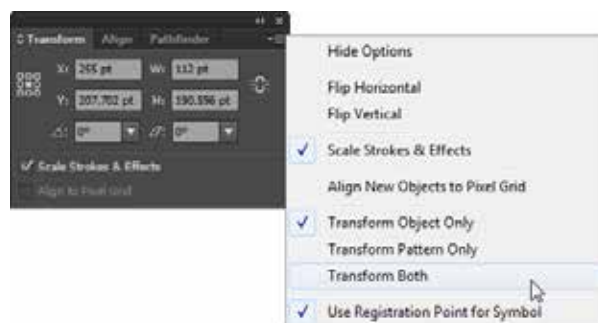


Figura 3 menú del panel Transformar

Transformar mediante el cuadro delimitador

Al seleccionar uno o más objetos con la herramienta Selección, aparece un cuadro delimitador alrededor de ellos. Utilice el delimitador caja para moverse con facilidad, rotar, duplicar y escalar objetos arrastrando el objeto o un mango (uno de los cuadrados huecos a lo largo del cuadro delimitador) (**Figura 4**).

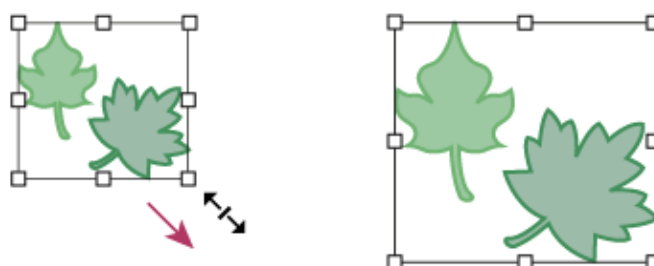


Figura 4 objetos seleccionados antes (izquierda) en comparación con la escala después (derecha) mediante el uso de la caja de contorno

- Para mostrar el cuadro delimitador, seleccione Ver> Mostrar cuadro delimitador.
- Para ocultar el cuadro delimitador, seleccione Ver> Ocultar cuadro delimitador.
- Para reorientar el cuadro delimitador después lo gira, elija Objeto> transformar> Restaurar cuadro delimitador.

Mover objetos

Puede mover objetos arrastrándolos con herramientas específicas, mediante el uso de las teclas de dirección del teclado o mediante la introducción de valores precisos en el panel de control (**Figura 5**).



Figura 5 panel de control

Puede usar el ajuste a ayudarlo a colocar los objetos a medida que los mueve. Por ejemplo, puede ajustar el puntero a las guías y los puntos de anclaje y encajan los bordes del objeto a las líneas de la cuadrícula. También puede utilizar el panel Alinear (Ventana> Alinear) a posición de los objetos en relación entre sí (**Figura 6**).

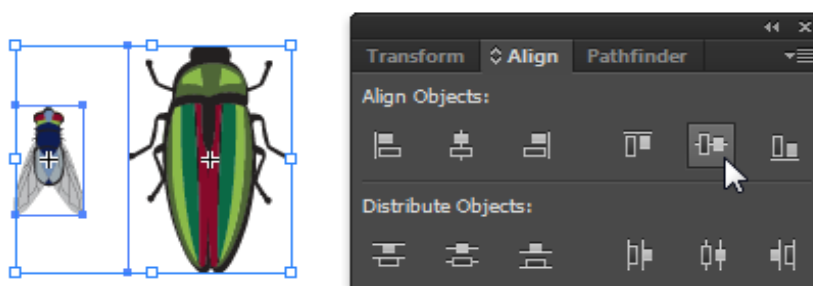


Figura 6 Objetos alineación con el panel

A continuación, puede utilizar la tecla Mayús para restringir el movimiento de uno o más objetos de modo que se mueven en el plano vertical precisa, vertical, o dirección diagonal respecto a la orientación actual de los ejes x e y. También puede utilizar la tecla de mayúsculas para rotar los objetos en múltiplos de 45 ° (**Figura 7**).

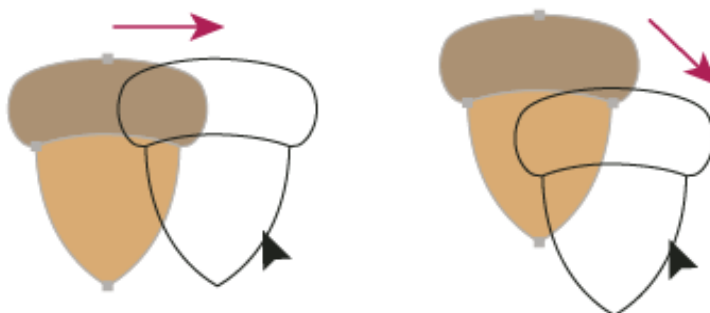


Figura 7 Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra o dibuja para limitar el movimiento de los 45 ° de ángulo más cercano.

Escalado de Objetos

Escala de un objeto aumenta o reduce de forma horizontal (a lo largo del eje x), verticalmente (a lo largo del eje y), o ambos. Objetos escalar respecto a un punto de referencia que varía en función del método de escalamiento que elija. Puede cambiar el valor predeterminado punto de referencia para la mayoría de los métodos de escalado, y también se puede bloquear las proporciones de un objeto.

Nota: Después de escalar un objeto, Illustrator no conserva el tamaño original del objeto en la memoria. Por lo tanto, No se puede reanudar el tamaño original del objeto. Sin embargo, se puede ver la resolución del objeto en el Datos del documento panel y decidir sobre la escala a la que desea cambiar el tamaño del objeto, al tiempo que conserva la resolución del objeto

Por defecto, los trazos y efectos no se escalan junto con los objetos. Para escalar los trazos y efectos, seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Illustrator > Preferencias > Generales (Mac OS) y seleccione Escalar trazos y Efectos (**Figura 8**). Si desea elegir si desea escalar los trazos y efectos sobre una base de caso por caso, utilice el Panel Transformar o el comando Escala para escalar objetos.

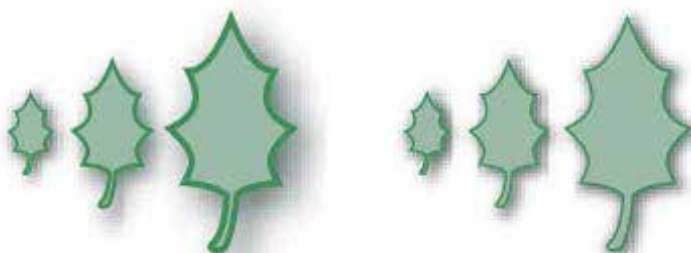


Figura 8 Los Escalar trazos y efectos opción escala el objeto, el efecto de sombra, y el filete (izquierda); sólo el objeto se escalan cuando esta opción está desactivada (derecha).

Cómo escalar objetos con la herramienta Escala:

1. Seleccione uno o más objetos.
2. Seleccione la herramienta Escala (**Figura 9**).
3. Realice una de las siguientes:
 - Para escalar respecto al punto central del objeto, arrastre en cualquier lugar de la ventana del documento hasta que el objeto es el tamaño deseado (**Figura 10**).
 - Para escalar respecto a un punto de referencia diferente, haga clic donde desea que el punto de referencia para estar en la ventana de documento, mueva el puntero fuera del punto de referencia y, a continuación, arrastre hasta que el objeto es el tamaño deseado.
 - Para mantener las proporciones del objeto mientras se escala, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas mientras arrastra en diagonal.

Nota: Durante el uso de la herramienta Escala con la tecla de mayúsculas, empezar a arrastrar en un ángulo de 45 ° en horizontal o verticalmente.

- Para escalar el objeto a lo largo de un único eje, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas mientras arrastra verticalmente u horizontalmente.

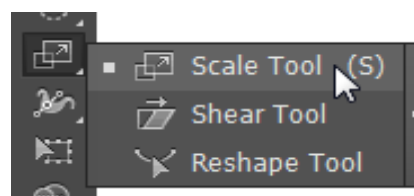
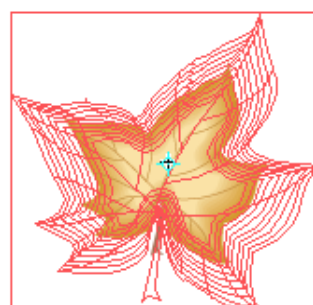


Figura 9 Panel de Herramientas

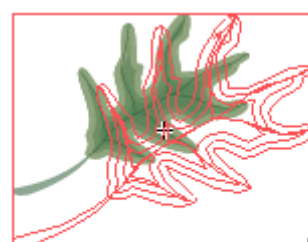


W: 151.61 %
H: 149.15 %

Figura 10 Arrastre para cambiar el tamaño de acuerdo al punto central

Cómo escalar objetos con el cuadro delimitador:

1. Seleccione uno o más objetos.
2. Seleccione la herramienta Selección.
3. Arrastre un manejador del cuadro delimitador hasta que el objeto es el deseado tamaño (**Figura 11**). Escalado de objetos con respecto al mango opuesto de la cuadro delimitador.



W: 100.61 pt
H: 77.36 pt

Figura 11 Arrastre para cambiar el tamaño Drag to resize, usando la herramienta escala

4. Realice una de las siguientes funciones para controlar el comportamiento de escala:

- Para mantener las proporciones del objeto, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas mientras arrastra.
- Para escalar respecto al punto central del objeto, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastrar.

Cómo escalar objetos a una dimensión específica:

1. Seleccione uno o más objetos.
2. En el panel Transformar, introduzca un nuevo valor en el Ancho (W) o altura (h) caja de texto, o ambos (**Figura 12**). Para controlar el comportamiento de la escala, realice cualquiera de las siguientes situaciones antes de entrar en un valor.

- Para mantener las proporciones de los objetos, haga clic en el candado botón de proporciones.
- Para cambiar el punto de referencia para la escala, haga clic en un cuadrado blanco en el indicador del punto de referencia.
- Para escalar rutas trazadas y los efectos relacionados con el tamaño junto con el objeto, seleccione Escalar trazos y efectos el menú del panel.

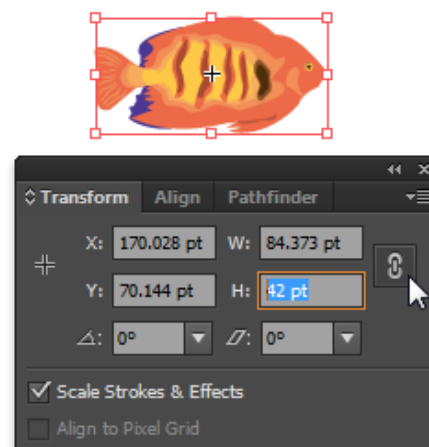


Figura 12 Escala utilizando el panel Transformar

Distorsionar Objetos

Al distorsionar un objeto inclinado, el objeto a lo largo del eje horizontal o vertical, o un ángulo especificado que es relativa a un eje especificado. Objetos de inclinación con respecto a un punto de referencia que varía dependiendo del método de corte a elegir y puede ser cambiado para la mayoría de los métodos de corte (**Figura 13**). Puede bloquear una dimensión de un objeto a medida que inclina, y se puede inclinar uno o varios objetos al mismo tiempo.

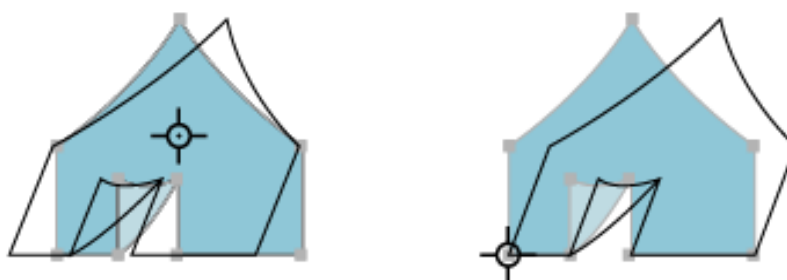


Figura 13 Inclinación con respecto al centro (izquierda) en comparación con inclinación con respecto a un punto de referencia definido por el usuario (a la derecha)

Cómo distorsionar los objetos con la herramienta Distorsión:

1. Seleccione uno o más objetos.
2. Seleccione la herramienta de corte (Figura 14)

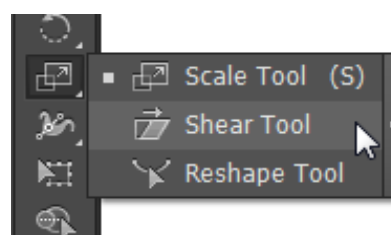


Figura 14 panel de Herramientas

3. Realice una de las siguientes acciones:

- Para distorsionar con respecto al centro del objeto, arrastre en cualquier lugar de la ventana del documento (Figura 15).
- Para distorsionar con respecto a un punto de referencia diferente, haga clic en cualquier lugar de la ventana del documento para mover el punto de referencia, aleje el puntero de la punto de referencia y, a continuación, arrastre hasta que el objeto está en la inclinación deseada.
- Para distorsionar lo largo del eje vertical de objetos, arrastrar en cualquier lugar de la ventana del documento en un arriba o hacia abajo dirección. Para restringir el objeto a su estado original anchura, mantenga pulsada la tecla Shift.
- Para distorsionar lo largo del objeto eje horizontal, arrastre en cualquier lugar de la ventana del documento en una izquierda o la derecha dirección. Para restringir el objeto a su estado original altura, mantenga pulsada la tecla Shift.



Figura 15 Arrastre para distorsionar un objeto

Cómo distorsionar los objetos con el panel Transformar:

1. Seleccione uno o más objetos.
2. En el panel Transformar, introduzca un valor en el cuadro de inclinación (**Figura 16**).

La inclinación se aplica (**Figura 17**).

Para cambiar el punto de referencia, haga clic en un cuadrado blanco en el punto de referencia de localización antes de entrar en el valor.

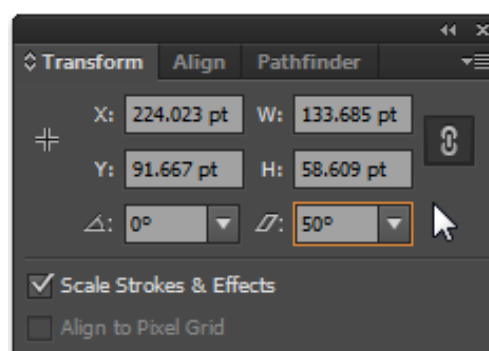


figura 16 Esquema la utilización del panel Transformar

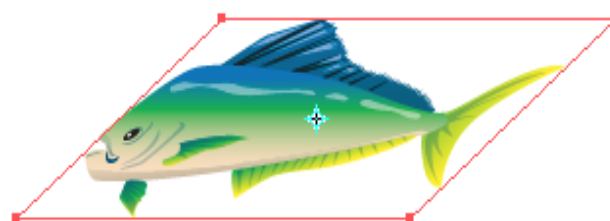


Figura 17 inclinación aplicada

Rotar los objetos

En la rotación de un objeto, éste gira alrededor de un punto fijo designado. El punto de referencia es el punto central del objeto. Si tiene varios objetos en una selección, los objetos girarán en torno a un único punto de referencia, que es el punto central de la selección o cuadro delimitador por defecto.

Para girar cada objeto alrededor de su propio punto central, utilice el comando Transformar individualmente (**Figura 18**). Se puede controlar el ángulo exacto de rotación con el comando Rotar.

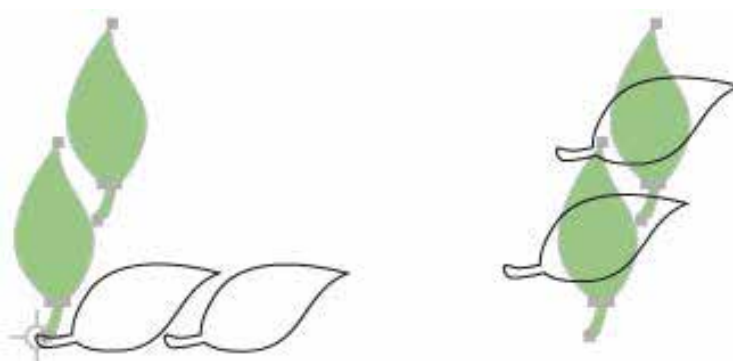


Figura 18 Resultados de la herramienta Rotar (izquierda) en comparación con el comando Transformar individualmente (derecha)

Cómo rotar un objeto con el cuadro delimitador:

1. Seleccione uno o más objetos.
2. Con la herramienta Selección, mueva el puntero fuera del cuadro delimitador y cerca de un cuadro delimitador de modo que la puntero cambia al icono de giro (**Figura 19**), y luego arrastrar.



Figura 19 Girar mediante el cuadro delimitador

Cómo rotar un objeto con la herramienta Rotar:

1. Seleccione uno o más objetos.
2. Seleccione la herramienta Rotar (**Figura 20**)
3. Realice una de las siguientes:
 - Para rotar el objeto alrededor de su punto central, arrastre en una movimiento circular en cualquier lugar de la ventana del documento (**Figura 21**).
 - Para rotar el objeto alrededor de una referencia diferente punto, haga clic una vez en cualquier lugar de la ventana del documento para cambiar la posición del punto de referencia. A continuación, mueva el puntero lejos del punto de referencia y arrastre en una movimiento circular.
 - Para rotar una copia del objeto en lugar del objeto mismo, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) después de iniciar el arrastre.

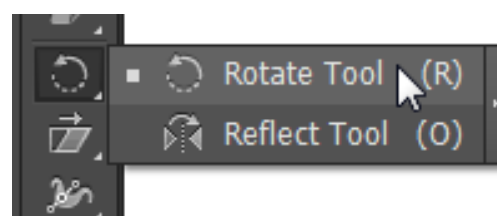


Figura 20 Panel de Herramientas

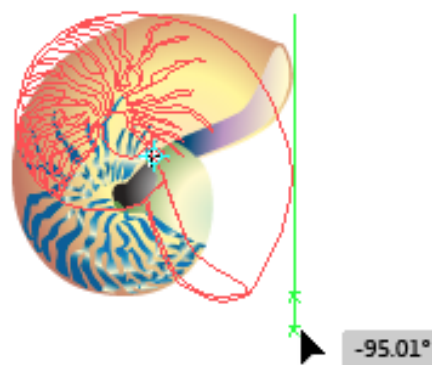


Figura 21 Arrastre para girar un objeto

Reflejar o voltear objetos

Como reflejo de un objeto voltear el objeto a través de un eje invisible que especifique (**Figura 22**). Puede reflejar objetos por utilizando la herramienta Transformación libre, la herramienta Reflejo, o el comando Reflejar. Si desea especificar un eje desde el cual reflejar, utilice la herramienta Reflejo.

Figura 22 Haga clic para establecer un punto del eje (izquierda), haga clic de nuevo para definir el otro punto del eje y reflejar el objeto a través del eje (a la derecha).

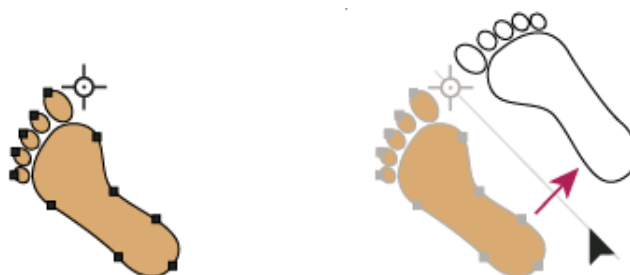


Figura 22 Haga clic para establecer un punto del eje (izquierda), haga clic de nuevo para definir el otro punto del eje y reflejar el objeto a través del eje (a la derecha).

Cómo reflejar un objeto con la herramienta Transformación libre:

1. Seleccione el objeto de reflejar.
2. Seleccione la herramienta Transformación libre y confirme gratuito

Transformar se selecciona en el panel de opciones (**Figura 23**).

La herramienta Transformación libre ofrece otras opciones para mantener las proporciones, para distorsionar la perspectiva, y para liberar distorsionar el objeto seleccionado.

3. Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre un manejador del cuadro delimitador más allá del frente EDGE o manejar hasta que el objeto se encuentra en el nivel deseado de reflexión (**Figura 24**).
- Para mantener las proporciones del objeto, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas mientras arrastra un manejador de esquina más allá de la mango opuesto.

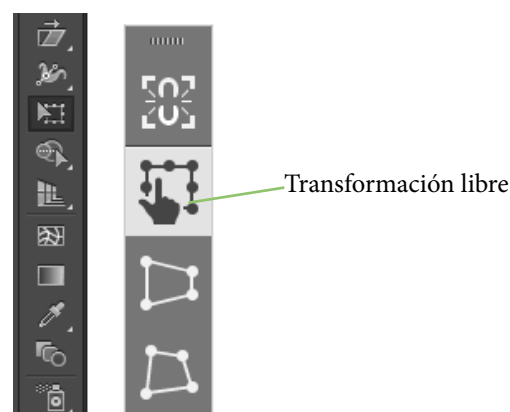


Figura 23 Panel Herramientas con panel de Transformación libre



Figura 24 Arrastre para reflejar

Cómo reflejar un objeto con la herramienta Reflejo:

1. Seleccione el objeto.
2. Seleccione la herramienta Reflejo (**Figura 25**).
3. Para dibujar el eje invisible a través del cual desea que el oponente a reflexionar, haga clic en cualquier lugar de la ventana del documento para establecer un punto del eje. El puntero cambia a una punta de flecha.

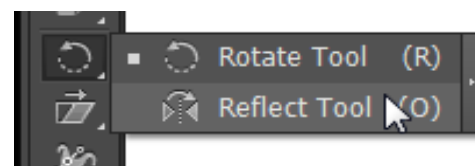


Figura 25 Panel de Herramientas

4. Coloque el puntero en otro punto para definir el eje invisible y realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic para establecer el segundo punto del eje invisible.
Al hacer clic, el objeto seleccionado se refleja sobre el eje definido (Figura 26).
- Para reflejar una copia del objeto, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic para establecer el segundo punto del eje invisible.
- Ajustar el eje de reflejo arrastrando en lugar de clic.
Mayúsculas mientras arrastra para restringir el ángulo de 45 °. Como arrastra, el eje invisible de reflexión gira alrededor del punto en el que hizo clic en el paso 3 y un esbozo del objeto aparece reflejada. Cuando el contorno es en la posición deseada, suelte el botón del ratón.

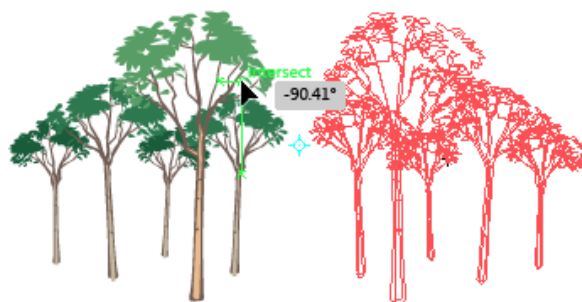


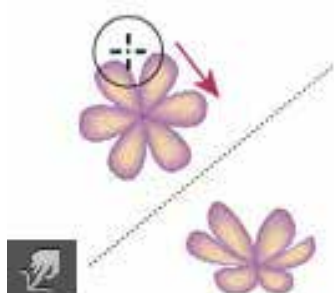
Figura 26 Haga Click para reflejar un objeto.

Distorsionar Gráficos

Puede distorsionar objetos mediante el uso de la herramienta Transformación libre o una herramienta Licuar. Utilice la herramienta Transformación libre cuando querer distorsionar libremente; utilizar una herramienta Licuar si usted desea tomar ventaja de las distorsiones preestablecidos específicos, tales como giros, puckers o arrugas. Las siguientes herramientas se pueden utilizar para la remodelación y distorsión de objetos:



La herramienta Anchura le permite crear un golpe con ancho variable.



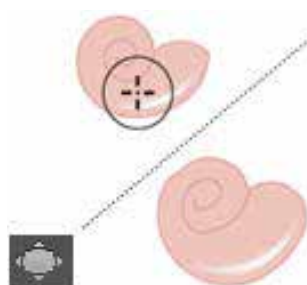
Los moldes de herramienta Warp objetos con el movimiento del cursor (como el moldeado de arcilla, por ejemplo).



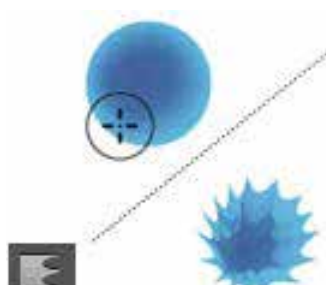
La herramienta Moline crea distorsiones que gira dentro de un objeto.



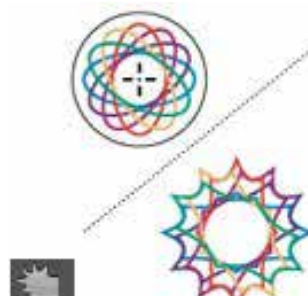
La herramienta Fruncir infla un objeto moviendo los puntos de control hacia el cursor.



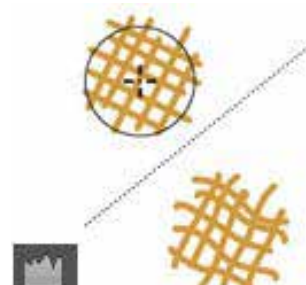
La herramienta Engordar infla un objeto moviendo los puntos de control del cursor.



La herramienta de peregrino añade al azar detalles curvos para el contorno de un objeto



La herramienta Cristalizar añade al azar detalles punzantes para el contorno de un objeto.



La herramienta agrega Arrugas arrugas como los detalles para el contorno de un objeto

No se pueden utilizar las herramientas de Licuar en archivos u objetos que contienen texto, gráficos y símbolos vinculados.

Cómo distorsionar objetos con la herramienta Transformación libre:

1. Seleccione uno o más objetos.
2. Seleccione la herramienta Transformación libre.
3. Elija distorsionar la libre en el panel de opciones (**Figura 27**).

La herramienta Transformación libre ofrece otras opciones para mantener las proporciones, para distorsionar la perspectiva, y para liberar a distorsionar el objeto seleccionado.

4. Comience a arrastrar un manejador de esquina del rectángulo de selección (no un asa lateral) (**Figura 28**) y suelte cuando se ha alcanzado el nivel deseado de distorsión.

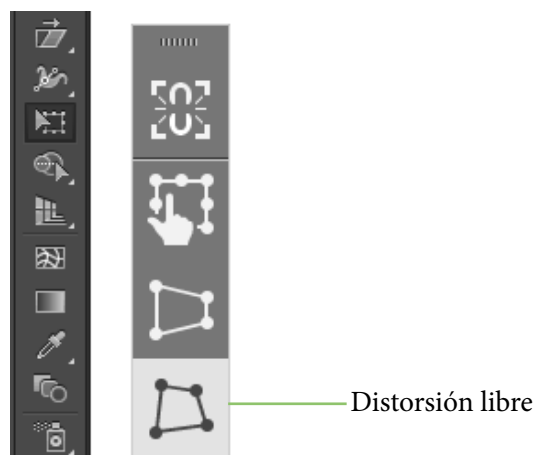


Figura 27 panel Herramientas con panel de Transformación libre

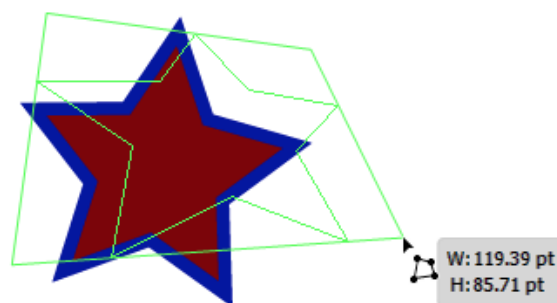


Figura 28 Arrastre para distorsionar la libre

Cómo distorsionar objetos utilizando una herramienta Licuar:

1. Seleccione una herramienta Licuar (**Figura 29**).

Hay muchos para elegir, incluyendo la herramienta Anchura, herramienta de deformación, la herramienta de giro y más. Este ejemplo demostrará la herramienta Inflar.

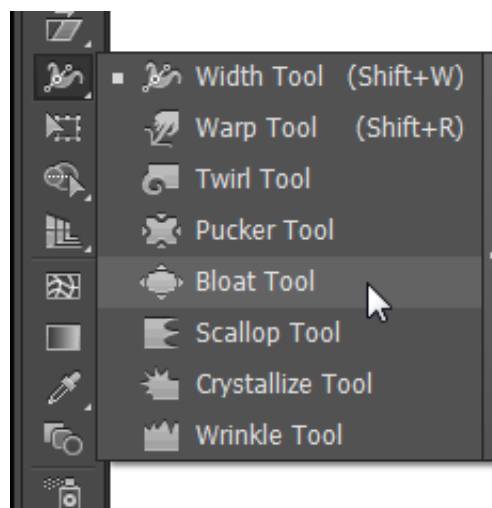


Figura 29 panel de Herramientas

2. Haga clic o arrastre sobre los objetos que desee distorsionar (**Figura 30**).

El objeto se distorsiona (**Figura 31**).

3. (Opcional) Para aislar la distorsión de objetos específicos, seleccionar los objetos antes de utilizar la herramienta.
4. (Opcional) Para cambiar el tamaño del cursor de la herramienta y establezca otras opciones de la herramienta, haga doble clic en la herramienta Licuar y especifique cualquiera de las siguientes opciones en el cuadro de diálogo (**Figura 32**):

- Anchura y Altura controla el tamaño del cursor de la herramienta.
- Angulo controla la orientación del cursor de la herramienta.
- Intensidad Especifica la tasa de cambio para el distorsión. Los valores más altos equivalen a cambios más rápidos.
- Usar lápiz táctil Utiliza la entrada de una tableta o un bolígrafo en lugar del valor de intensidad. Si usted no tiene una sensible a la presión de la tableta conectada, esta opción es atenuado.
- Complejidad (la concha de peregrino, se cristalizan y herramientas de arrugas)

Especifica la proximidad de los resultados de lo particular brocha están espaciados en el contorno del objeto. Esto es estre chamente vinculada con el valor de Detalle.

- Detalle Especifica el espaciado entre los puntos introducido en el contorno del objeto (valores más altos puntos espaciales más cerca juntos).
- Simplificar (Warp, giro, herramientas fruncido, y Bloat) Especifica la cantidad que desea para reducir el puntos superfluos que no afectan de manera perceptible la apariencia general de la forma.
- Tasa de giro (herramienta Molinete solamente) Especifica la velocidad a la que se aplica el giro. Introduzca un valor entre -180° y 180° . Los valores negativos giran el objeto las agujas del reloj y los valores positivos giran en sentido antihorario. El objeto gira más rápido que con los valores están más cerca de cualquiera de -180° o 180° . Para que gire lentamente, especifique un valor cercano a 0° .
- (herramienta de arrugas solamente) horizontal y vertical Especifica a qué distancia se colocan los puntos de control.
- El pincel afecta a puntos de anclaje, pincel afecta a los Tangentes, y pincel afecta a la tangente Manijas (la concha de peregrino, Cristalizar, herramientas de arrugas) Activa la herramienta Pincel para realizar cambios en estos propiedades.



Figura 30 Arrastre para distorsionar

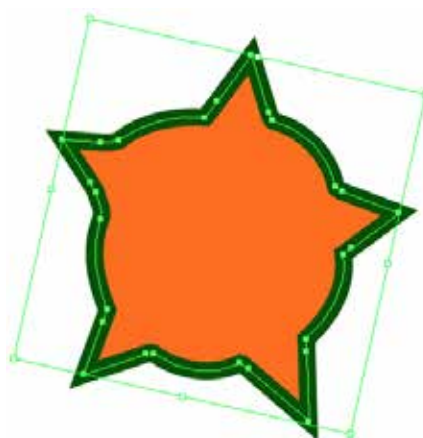


Figura 31 Resultado de la distorsión Herramienta Inflar

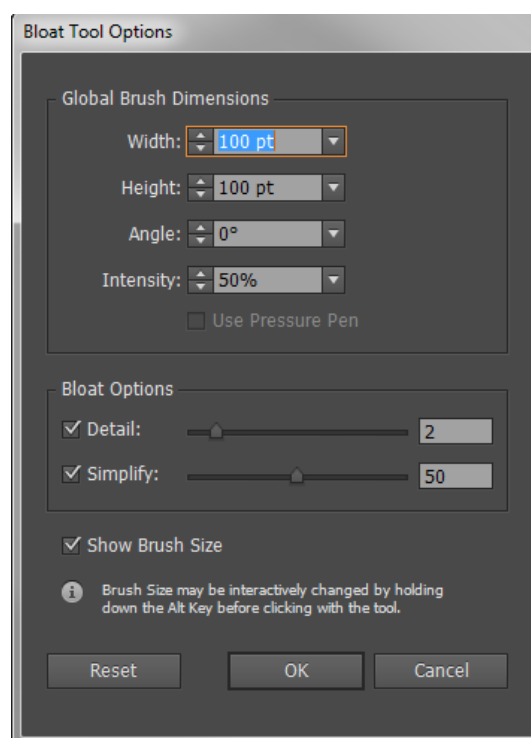


Figura 32 cuadro de diálogo de opciones Herramienta Inflar

Acerca de la herramienta Fusión

Puede fusionar objetos para crear y distribuir formas uniformemente entre dos objetos (**Figura 33**). También puede mezclar entre dos caminos abiertos para crear una transición suave entre objetos, o puede combinar las mezclas de colores y objetos para crear transiciones de color en la forma de un objeto particular (**Figura 34**). La mezcla de objetos no es la misma que aplicar modos de fusión o transparencia a los objetos.

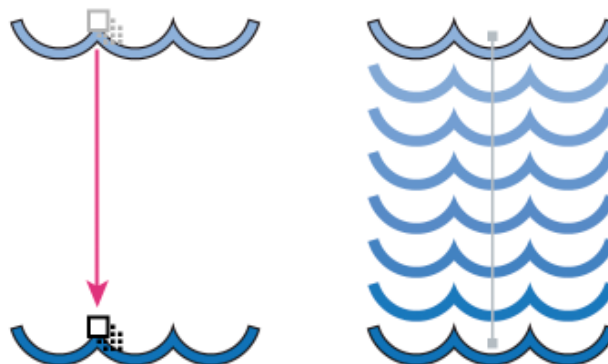


Figura 33 Ejemplo de utilización de una mezcla para distribuir formas uniformemente entre dos objetos



Figura 34 Ejemplo de utilización de una mezcla para distribuir el color sin problemas entre dos objetos

Una vez que crea una mezcla, los objetos fusionados son tratados como un solo objeto. Si mueve uno de los objetos originales o editar puntos de anclaje del objeto original, la mezcla cambia en consecuencia. Además, los nuevos objetos mezclados entre los objetos originales no tienen sus propios puntos de anclaje. Puede ampliar la mezcla con el fin de dividir la mezcla en objetos distintos.

Las siguientes reglas se aplican a los objetos fusionados y sus colores asociados:

- No se pueden mezclar entre los objetos de malla.
- Si fusiona un objeto pintado con un color de proceso y otro objeto pintado con un color especial, las formas combinadas están pintadas con un color de proceso de mezclado. Si fusiona dos diferentes colores planos, colores de proceso se utilizan para pintar los pasos intermedios. Sin embargo, si fusiona matices del mismo color plano, los pasos están pintadas con porcentajes a los colores planos.
- Si fusiona dos objetos modelados, los pasos fusionados sólo utilizarán el relleno del objeto en la capa superior.
- Si fusiona objetos que tienen modos de fusión especificados con el panel de la transparencia, los pasos fusionados sólo utilizarán el modo de fusión del objeto superior.
- Si fusiona objetos con múltiples atributos de apariencia (efectos, rellenos o trazos), Illustrator intenta fusionar las opciones.
- Si fusiona dos instancias del mismo símbolo, pasos fusionados serán instancias de dicho símbolo. Sin embargo, si usted mezcla entre dos instancias de símbolos diferentes, los pasos fusionados no serán instancias de símbolos.

- Por defecto, las mezclas se crean como grupos de transparencia, de modo que si alguno de los pasos consisten en la superposición de objetos transparentes, estos objetos no se mostrarán a través del otro. Puede cambiar esta configuración mediante la selección de la mezcla y anular Grupo de cobertura en el panel Transparencia.

El comando Mezclar herramienta Fusión y hacer le permiten crear mezclas, que son una serie de objetos y colores intermedios entre dos o más objetos seleccionados.

Cómo crear una mezcla con la herramienta Fusión:

1. Seleccione la herramienta de mezcla (**Figura 35**).
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Para mezclar en orden secuencial sin rotación, haga clic en cualquier lugar de cada objeto, pero evitar los puntos de anclaje (**Figura 36**).
 - Para mezclar a un punto de anclaje específico en un objeto, haga clic en el punto de anclaje con la herramienta Fusión. Cuando el puntero se encuentra sobre un punto de anclaje, el puntero cambia a partir de un cuadrado blanco a transparente con un punto negro en su centro.
 - Para combinar trazados abiertos, seleccione un punto final en cada ruta.
3. Cuando haya terminado de agregar objetos a la mezcla, hacer click la herramienta de mezcla de nuevo.



herramienta Fusión

Figura 35 panel de Herramientas

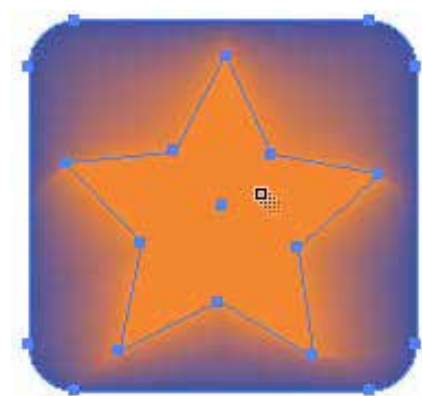
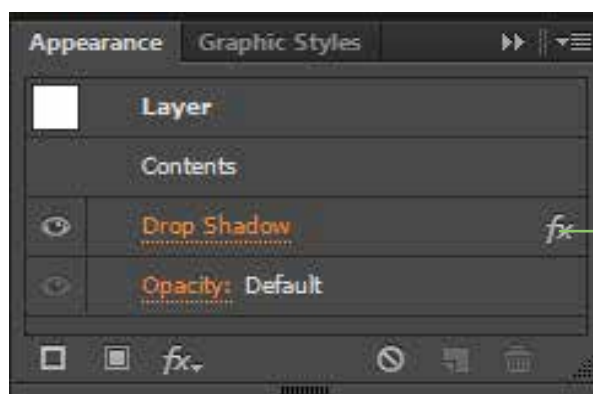


Figura 36 Haga clic en el objeto central, para obtener con un objeto debajo

Aplicación de efectos

Illustrator incluye una variedad de efectos, que se pueden aplicar a un objeto, grupo o capa para cambiar sus características.

Una vez que se aplica un efecto a un objeto, el efecto aparece en el panel Apariencia (**Figura 37**). Desde el panel Apariencia, puede editar el efecto, moverlo, duplicarlo, eliminarlo o guardarlo como parte de un estilo gráfico. Cuando se utiliza un efecto, debe expandir el objeto antes de poder acceder a los nuevos puntos.



Un efecto de sombra

Figura 37 Panel de Apariencia

Los efectos en la mitad superior del menú son efectos vectoriales (**Figura 38**). Puede aplicar estos efectos sólo para objetos vectoriales o para el relleno o el trazo de un objeto de mapa de bits en el panel Apariencia. Los siguientes efectos y categorías de efectos de la sección superior son excepciones a esta regla y se pueden aplicar a imágenes vectoriales y de mapa de bits objetos: efectos 3D, filtros SVG, efectos de deformación, transformación de efectos, Sombra, Pluma, Resplandor interior y Resplandor exterior.

Los efectos en la mitad inferior del menú Los efectos son efectos de mapa de bits. Se pueden aplicar a cualquier vector o los objetos de mapa de bits.

Cómo aplicar un efecto de sombra:

1. Seleccione el objeto o grupo (o identifique como destino una capa en el panel Capas).
Si desea aplicar un efecto a un atributo específico de un objeto, como su relleno o el trazo, seleccione el objeto y, a continuación, seleccione el atributo en el panel Apariencia.
2. Seleccione Efecto > Estilizar > Sombra en el menú Efecto (**Figura 38**).
Se abre el cuadro de diálogo Sombra paralela (**Figura 39**)
3. Establecer las opciones de la sombra del descenso y, a continuación, haga clic en Aceptar.
El efecto de sombra se aplica (**Figura 40**).

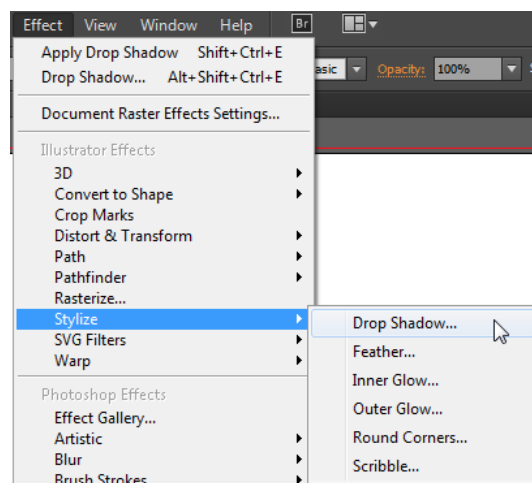


Figura 38 Efecto de menú

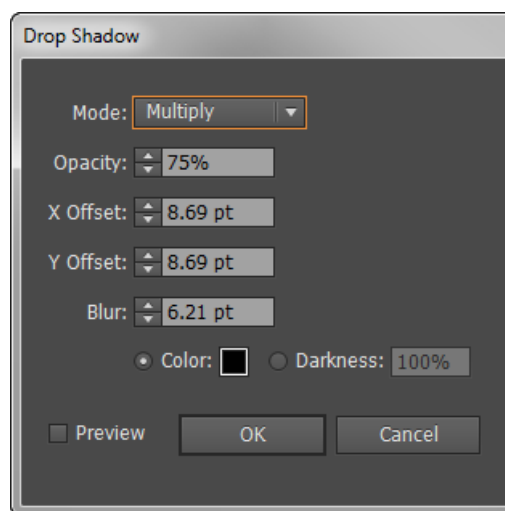


Figura 39 Cuadro de diálogo Sombra

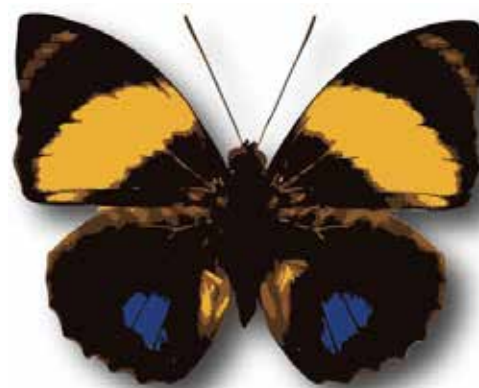


Figura 40 Aplica un efecto de sombra

Cómo dibujar en Illustrator

Puede dibujar y modificar fácilmente trazados vectoriales y formas mediante el uso de un conjunto de herramientas de dibujo y técnicas en Adobe Illustrator. Los gráficos vectoriales (a veces llamados formas vectoriales u objetos vectoriales) se componen de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos denominados vectores, que describen una imagen de acuerdo a sus características geométricas. Puede moverse libremente o modificar gráficos vectoriales sin perder detalle ni claridad porque son independientes de la resolución. Mantienen los bordes nítidos cuando se redimensionan, impresa en una impresora PostScript, se guardan en un archivo PDF o se importan en una aplicación de gráficos basados en vectores. Como resultado, los gráficos vectoriales son la mejor opción para obras de arte, tales como logotipos, que será utilizado en varios tamaños y en diversos medios de salida (**Figura 1**).



Figura 1 Un ejemplo de diseño basado en vectores producido en Adobe Illustrator

A medida que dibuja en Illustrator, las fórmulas matemáticas crean trazados. Los trazados son las líneas que conectan un punto a otro.

Casi todo lo que se dibuja en Illustrator se compone de trazados. Debido a que estos trazados se componen de puntos de conexión, puede ajustar los puntos de conexión para cambiar la forma del trazado.

Dibujo con la herramienta Lápiz

Se puede utilizar el lápiz para dibujar trazados abiertos y cerrados como si estuviera dibujando con un lápiz sobre el papel. Es muy útil para dibujar rápido o la creación de un aspecto de dibujo a mano. Una vez se dibuja un trazado, puede cambiar de inmediato si es necesario.

Los puntos de anclaje se fijan abajo a medida que dibuja con la herramienta de líneas; no determinar dónde están posicionados.

Sin embargo, se puede ajustar una vez completado el trazado. El número de puntos de anclaje establecidos se determina por la longitud y la complejidad del trazado y por la configuración de tolerancia en el cuadro de diálogo Preferencias de la herramienta Lápiz. Estos ajustes controlan la sensibilidad de la herramienta Lápiz al movimiento del ratón o lápiz de tabletas gráficas.

Cuando se utiliza una herramienta de dibujo (en este caso, la herramienta Lápiz), el panel de control muestra las opciones para la herramienta seleccionada (**Figura 2**).

- Llenar de color: el color interior de una forma. Seleccionar de una serie de muestras.
- Color de trazo: El contorno de una forma. Seleccionar de una serie de muestras.
- Peso del trazo: Peso para el filete, en puntos.
- Ancho Variable Perfil: Elija un ajuste que modifica el ancho de un filete y guardarla como un perfil personalizado.
- Brocha Definición: Una amplia selección de pinceles preestablecidos. También puede crear su propia cuenta.
- Opacidad: Transparencia para las líneas pintadas, de 0% (invisible) a 100% (opaco).
- Panel Estilo gráfico: Un estilo gráfico es un conjunto de atributos de apariencia reutilizables, tales como color de relleno y trazo, transparencia y efectos especiales.
- Volver a colorear ilustración: cambiar rápidamente el color de un objeto.
- Alinear con la Selección: Alinear o distribuir objetos seleccionados a lo largo del eje que especifique.
- Transformar del panel: Muestra información acerca de la ubicación, el tamaño y la orientación de uno o varios objetos seleccionados. Seleccionar los Escalar trazos y la opción Efectos en el menú del panel para asegurar transformaciones mantienen escala consistente.
- Aislar seleccionado el botón Objeto: Aislar el objeto seleccionado de otros objetos en un espacio de trabajo.
- Seleccionar objetos similares botón: Selección de objetos con características similares en un espacio de trabajo.

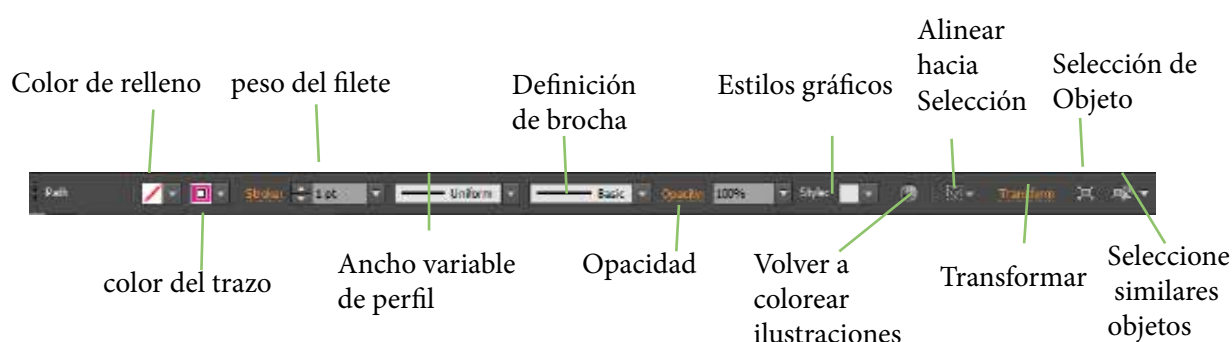


Figura 2 Panel de control

En esta sección, usted aprenderá acerca de la creación de trazados de forma libre con la herramienta Lápiz, usando los tres modos de dibujo a la capa caminos y objetos, y la modificación de un filete mediante el panel de control de trayectoria.

Para dibujar un trazado de forma libre con la herramienta de líneas:

1. Seleccione la herramienta Lápiz en el panel Herramientas (**Figura 3**).
2. Establecer el color del trazo y el grosor del panel de control (**Figura 2**).
3. Coloque la herramienta en la que desea que comience el trazado y arrastre para dibujar un trazado.

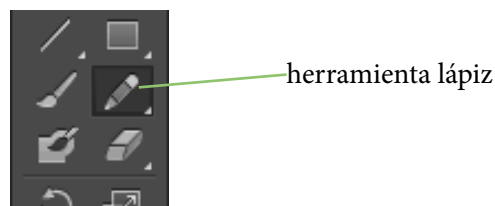


Figura 3 panel de Herramientas

La herramienta Lápiz muestra un pequeño asterisco para indicar que se está dibujando un trazado de forma libre (**Figura 4**).

A medida que arrastra, se crea una línea con puntos de conexión. Puede arrastrar estos puntos más adelante para cambiar la forma de la línea.

4. Suelte el botón del ratón para crear la línea (**Figura 5**).

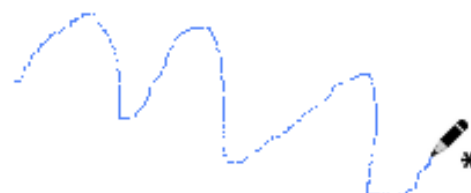


Figura 4 Dibujo de una línea con la herramienta Lápiz



Figura 5 Línea dibujada con herramienta Lápiz

Uso de los Modos de Dibujo

Illustrator ofrece los siguientes modos de dibujo: Dibujar Normal, Dibujar Detrás, dibujar dentro de. Puede seleccionar los modos de dibujo del panel Herramientas, por debajo de la herramienta de selección de color (**Figura 6**).

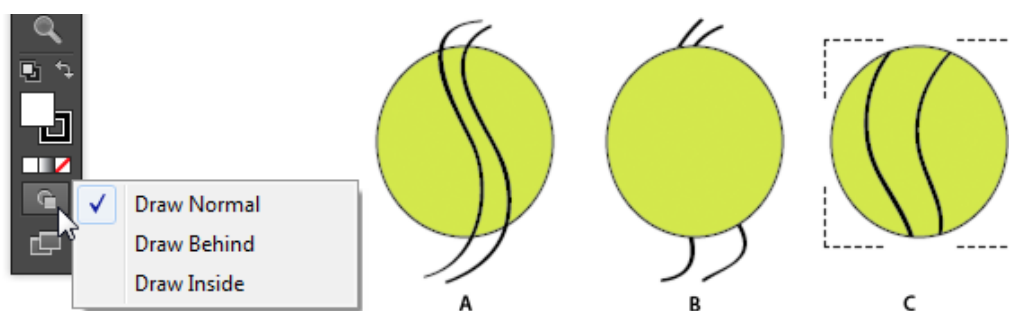


Figura 6 Dibujar normal (A), Dibujar Atrás (B), y dibujar dentro de (C)

El modo Normal es el modo de dibujo por defecto y le permite dibujar en la parte superior de otros caminos y objetos.

El modo Detrás le permite dibujar detrás de toda el diseño en una capa seleccionada si no se selecciona ninguna obra. Si se selecciona una obra, el nuevo objeto se dibuja directamente debajo del objeto seleccionado.

El modo Interior le permite dibujar en el interior del objeto seleccionado. El modo Dentro elimina la necesidad de realizar múltiples tareas como el dibujo y la alteración del orden de apilamiento o dibujar, seleccionar y crear una máscara de recorte. El modo Interior sólo se activa cuando hay un solo objeto seleccionado (trazado, trazado compuesto, o texto).

Cómo utilizar los modos de dibujo:

1. Para cambiar los modos de dibujo, haga clic en el panel de modos de dibujo en el panel Herramientas (**Figura 6**) y seleccione el modo de dibujo Draw detrás.
2. Seleccione la herramienta Lápiz en el panel Herramientas.
3. Establecer un color de trazo diferente y grosor en el panel de control de los pasos anteriores.
4. Coloque la herramienta en la que desea que comience el trazado y arrastre para dibujar un camino que se superpone a los golpes.

Observe cómo la línea se dibuja en una capa debajo de la capa original (**Figura 7**).

5. Seleccione una herramienta de forma en el panel Herramientas, por ejemplo, la herramienta Elipse.
6. Dibujar una forma en el lienzo y establecer el trazo y el relleno propiedades en el panel de control.
7. Elija la herramienta Selección del panel Herramientas y seleccionar la forma.

El sorteo modo de interior sólo se activa cuando hay un solo objeto seleccionado (camino, trazado compuesto, o texto).

8. Haga clic en el panel de modos de dibujo en el panel Herramientas y seleccione el modo de dibujo Draw interior.

Un cuadro de límite de puntos aparece alrededor de la forma seleccionada (**Figura 8**)

9. Seleccione la herramienta Lápiz en el panel Herramientas.
10. Establecer un color de trazo diferente y grosor en el panel de control.
11. Arrastre para dibujar un camino que se superpone al objeto y se extiende más allá de sus límites (**Figura 9**).



Figura 7 Dibujo Detrás de modo

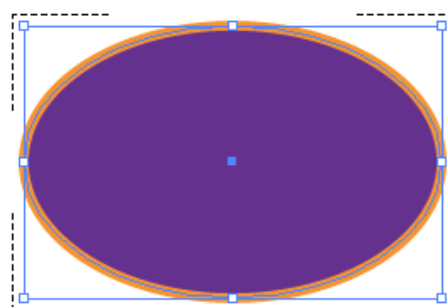


Figura 8 Dibujo cuadro de límite interior

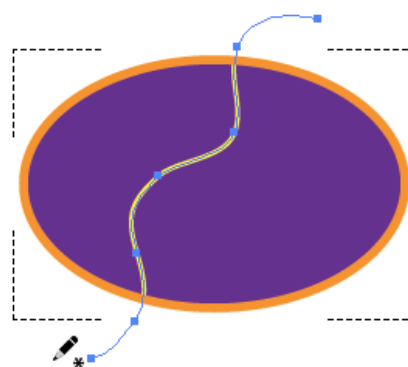


Figura 9 Empezar en cualquier lugar



Figura 10 Empezar en cualquier lugar

Modificación de un stroke (filete)

Strokes (líneas o contornos) y las brochas son elementos esenciales de la mayoría de todas las ilustraciones creadas con Illustrator. Puede modificar un stroke para crear líneas bellas y expresivas visualmente, ajustar fácilmente la anchura de los trazos mediante la aplicación de un ajuste preestablecido de anchura variable. También puede agregar un degradado a un filete a lo largo de su longitud o anchura, con un control total sobre la colocación de gradiente y la opacidad.

Para crear un trazo de anchura variable:

1. Elija la herramienta Selección del panel Herramientas.
2. Seleccionar la carrera que desea modificar (**Figura 11**).
3. Elija un perfil de trazo en el menú Perfil de anchura variable en el panel de control (**Figura 12**).

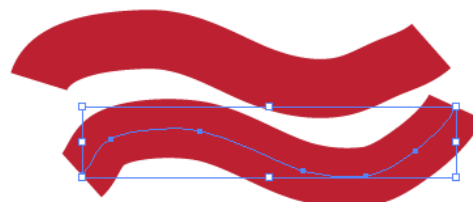


Figura 11 Selección de un stroke o filete

El nuevo perfil de stroke se aplica (**Figura 13**). Aumenta el peso del filete en general, hace la variación en la anchura más pronunciada.

Nota: También se puede modificar el ancho de un stroke y guardarla como un perfil personalizado con la función Ancho.

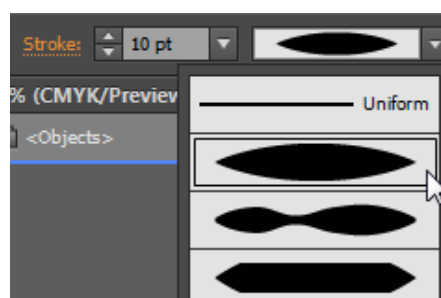


Figura 12 Ancho del perfil Variable

4. Con el stroke aún seleccionado, haga clic en el botón de color del trazo en el panel de control de trayectoria.

El selector de color se abre (**Figura 14**).

Nota: Si mantiene pulsada la tecla Mayúsculas mientras hace click nos lleva a una interfaz de usuario de color alternativo donde puede especificar los valores CMYK exactos.

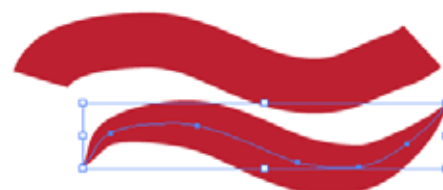


Figura 13 Ancho Variable perfil aplicado

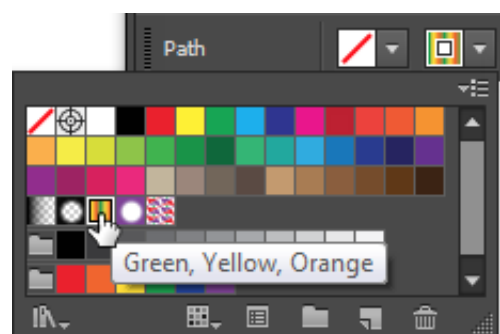


Figura 14 Selector de color

5. Seleccione una opción de gradiente de aplicar.

Por ejemplo, en la **Figura 15**, un verde multicolor, amarillo, naranja gradiente de filete se aplica a la carrera.

Nota: Puede modificar fácilmente el tipo de degradado stroke, el ángulo de gradiente, colores, opacidades y utilizando el panel Degradado. Consulte "Uso de la herramienta de degradado" más adelante en este guía.

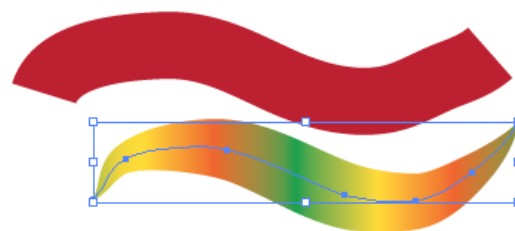


Figura 15 Gradiente de trazo aplicado

Dibujo con la herramienta Pluma

A medida que dibuja con la herramienta Pluma, se crea una línea que se llama un camino. Una ruta de acceso se compone de uno o más segmentos rectos o curvos (Figura 16). El principio y el final de cada segmento están marcados por los puntos de anclaje, que funcionan como clavijas de sujeción de cable en su lugar. Un trazado puede estar cerrado (por ejemplo, un círculo) o abierto, con puntos finales (por ejemplo, una línea ondulada).

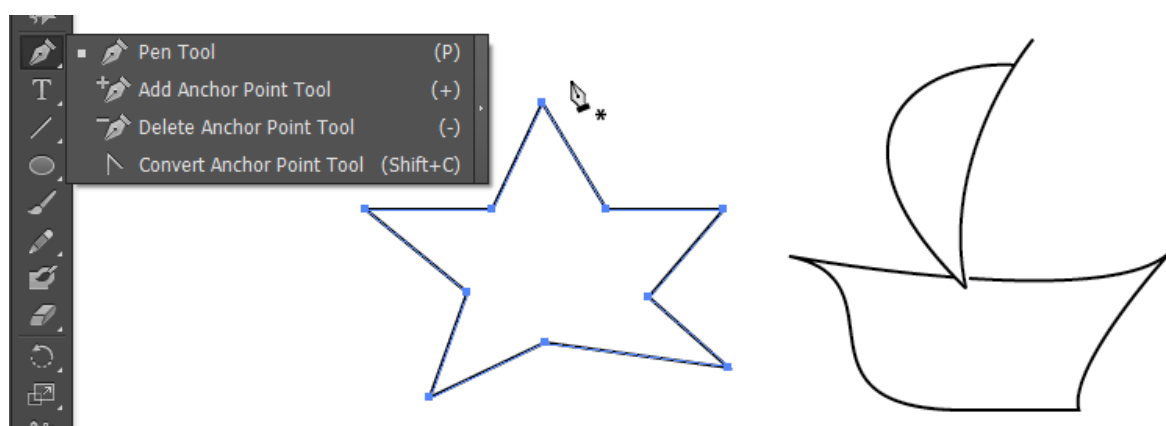


Figura 16 herramienta Pluma con líneas rectas (izquierda) y líneas curvas (a la derecha)

La adición de puntos de anclaje puede darle más control sobre un trazado, o se puede extender un trazado abierto. Sin embargo, es una buena idea de no añadir más puntos de lo necesario. Un trazado con un menor número de puntos es más fácil de editar, mostrar e imprimir. Se puede reducir el complejidad de un trazado mediante la supresión de los puntos innecesarios. El panel Herramientas contiene tres herramientas para añadir o eliminar puntos: la herramienta Pluma, Añadir punto de anclaje del herramienta, y la herramienta Eliminar punto de ancla. Además, el panel de control tiene un botón Eliminar puntos seleccionados.

El trazado más sencillo que se puede dibujar con la herramienta Pluma es una línea recta, se crea haciendo clic en la herramienta Pluma para crear dos puntos de anclaje. Se sigue haciendo clic, se crea un trazado compuesto de segmentos rectilíneos conectados por puntos de esquina.

Se crea una curva mediante la adición de un punto de anclaje en una curva cambia de dirección, y arrastrando las líneas de dirección que dar forma a la curva. La longitud y la pendiente de las líneas de dirección determinan la forma de la curva. Las curvas son fáciles de editar y su sistema puede visualizar e imprimir más rápido si se dibujan utilizando el menor número de puntos de anclaje como sea posible. El uso excesivo muchos puntos también pueden introducir protuberancias no deseadas en una curva. En su lugar, dibuje puntos de ancla bien espaciados y la formación de curvas ajustando la longitud y los ángulos de las líneas de dirección.

Cuando se selecciona un punto de anclaje que conecta segmentos curvos (o seleccionar el segmento de sí mismo), los puntos de anclaje de la conectar segmentos dirección de visualización se encarga de la dirección del líneas que terminan en puntos de dirección. El ángulo y la longitud de las líneas de dirección determinan la forma y el tamaño de los segmentos curvos. Mover los puntos de dirección cambia la forma de curvas. Las líneas de dirección no aparecen en el resultado final.

Cómo dibujar segmentos de línea recta con la herramienta Pluma:

1. Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas (**Figura 17**).
2. Coloque la herramienta Pluma donde desea que el segmento de recta para comenzar, y haga clic para definir el primer punto de anclaje (no arrastre).

Nota: El primer segmento que dibuje no será visible hasta que haga un segundo punto de anclaje. Además, si aparecen líneas de dirección, que ha arrastrado por accidente la herramienta Pluma; escoger Editar> Deshacer y haga clic de nuevo.

3. Haga clic de nuevo en el que quiere que termine el segmento (**Figura 18**).
4. Continúe haciendo clic para definir puntos de ancla de segmentos rectos.

El último punto de anclaje se agrega siempre aparece como un cuadrado sólido, lo que indica que se ha seleccionado. puntos de anclaje definidos previamente se ahuecan, y seleccionar, a medida que añada más puntos de anclaje.

5. Complete el trazado llevando a cabo uno de los siguientes:

- Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer (hueco) punto de anclaje. Aparece un pequeño círculo junto al puntero de la herramienta Pluma cuando se coloca correctamente (**Figura 19**). Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.

Nota: Para cerrar una ruta, también puede seleccionar el objeto y elija Objeto> Trazados> Cerrar trazado.

- Para dejar el trazado abierto, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) en cualquier lugar lejos de todos los objetos.

Para dejar el trazado abierto, también puede seleccionar una herramienta diferente o elegir Selección> Anular en Illustrator o Edición> Anular todas las selecciones. También puede simplemente pulsar Intro o Retorno para dejar el trazado abierto.

6. Puede cambiar la posición de los puntos de anclaje por la elección de la herramienta Selección directa de la barra de herramientas y arrastre para cambiar la posición del punto de anclaje (**Figura 20**).

7. Para añadir o eliminar puntos de anclaje, seleccionar el trazado que desea modificar y:

- Para agregar un punto de anclaje, seleccione la herramienta Pluma o la herramienta Añadir punto de ancla, sitúe el puntero sobre el segmento de trazado y haga clic.
- Para eliminar un punto de ancla, seleccione la herramienta Pluma o la herramienta Eliminar punto de ancla, sitúe el puntero sobre el punto de ancla y haga clic (**Figura 21**).

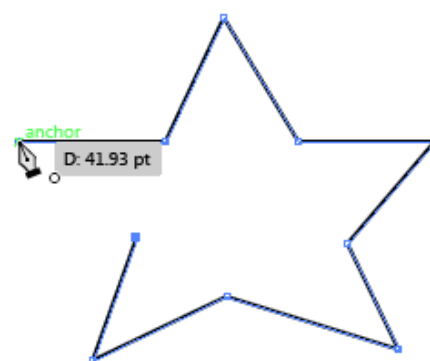


Herramienta pluma

Figura 17 Panel de Herramientas



Figura 18 Haga clic para crear líneas rectas



La figura 19 Con la herramienta Pluma icono del círculo

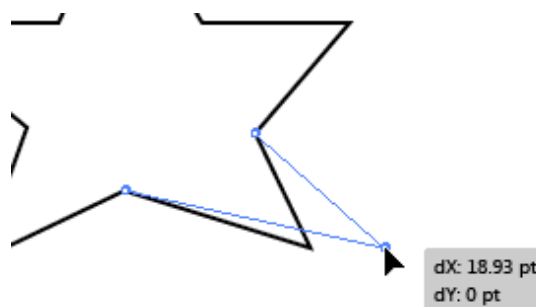


Figura 20 Arrastre punto de anclaje para reposicionar

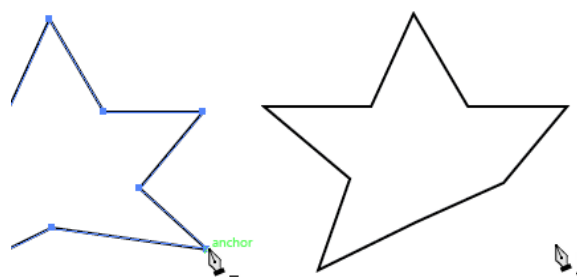


Figura 21 Haga clic en un punto de anclaje para eliminar

Cómo dibujar curvas con la herramienta Pluma:

1. Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
2. Coloque la herramienta Pluma donde desee que empiece la curva y mantenga pulsado el botón del ratón.

Aparece el primer punto de ancla y el puntero de la herramienta Pluma cambia a una punta de flecha

4. Coloque la herramienta Pluma donde desea que el segmento de la curva hasta el final, y realice una de las siguientes acciones:

- Para crear una curva en forma de C, arrastre en una dirección opuesta a la línea de dirección anterior. A continuación, suelte el botón del ratón.
- Para crear una curva en forma de S, arrastre en la misma dirección que la línea anterior (**Figura 23**).

A continuación, suelte el botón del ratón.

5. Siga arrastrando la herramienta Pluma desde diferentes ubicaciones para crear una serie de curvas suaves. Tenga en cuenta que usted está colocando puntos de anclaje al principio y al final de cada curva, no en la punta de la curva.
6. Complete el trazado llevando a cabo uno de los siguientes:

- Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer (hueco) punto de anclaje. Aparece un pequeño círculo junto al puntero de la herramienta Pluma cuando se coloca correctamente (**Figura 24**). Haga clic o arrastre para cerrar el trazado. Para cerrar un trazado en InDesign, también puede seleccionar el objeto y elija Objeto > Trazados > Cerrar trazado.
- Para dejar el trazado abierto, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) en cualquier lugar lejos de todos los objetos.

Para dejar el trazado abierto, también puede seleccionar una herramienta diferente o elegir Seleccionar > Anular en Illustrator o Edición > Deseleccionar todo en InDesign.

7. Puede cambiar la posición de los puntos de anclaje por la elección de la herramienta Selección directa de la barra de herramientas y arrastre para cambiar la posición del punto de anclaje.

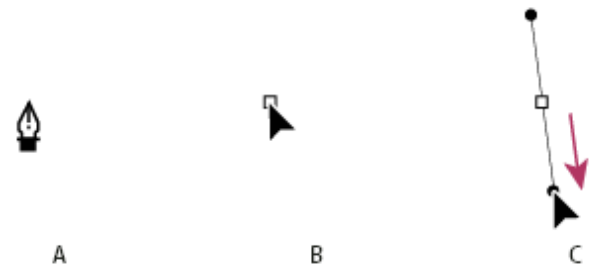


Figura 22 Dibujo del primer punto de una curva: A. Posicionamiento herramienta Pluma B. A partir de arrastre (mouse botón pulsado) C. Arrastre para extender las dirección líneas.

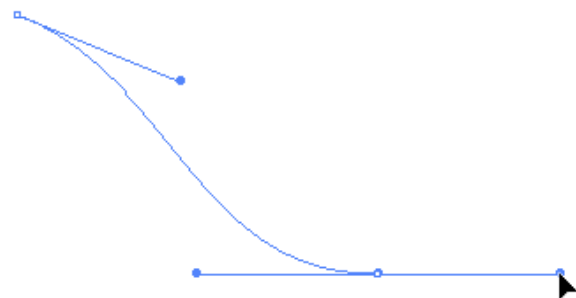


Figura 23 Dibujo una curva en S

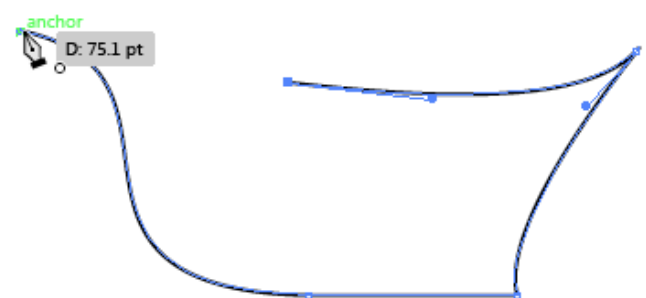


Figura 24 Iniciar la parte superior de la columna

8. Para agregar o eliminar puntos de anclaje, seleccione el trazado que desea modificar y

- Para agregar un punto de anclaje, seleccione la herramienta Pluma o la herramienta Añadir punto de ancla, sitúe el puntero sobre el segmento de trazado y haga clic.
- Para eliminar un punto de ancla, seleccione la herramienta Pluma o la herramienta Eliminar punto de ancla, sitúe el puntero sobre el punto de ancla y haga clic.

Cómo trabajar con las brochas

Puede usar brochas para estilizar la apariencia de los trazados. Puede aplicar pinceladas a los trazados existentes, o puede utilizar la herramienta Pincel para dibujar un trazado y aplicar un trazo de pincel simultáneamente

Se puede lograr una variedad de efectos con varios tipos de brochas disponibles en Illustrator (**Figura 25**):

- Brochas de caligrafía: Crear trazos que se asemejan a las obtenidas con la punta de una pluma de caligrafía en ángulo y a lo largo del centro de la trayectoria. Cuando se utiliza la herramienta Pincel de manchas, se puede pintar con un pincel caligráfico y ampliar automáticamente el movimiento del brocha en forma de relleno. Esta forma se puede combinar con otros objetos llenos de del mismo color que se cruzan o son adyacentes en el orden de apilamiento.
- Pinceles de dispersión: Dispersar copias de un objeto (como una mariquita o una hoja) a lo largo de el trazado.
- Brochas del arte: Estirar una forma de pincel (como Rough carbón de leña) de manera uniforme a lo largo de un camino.
- Brocha de cerda: Crear pinceladas con la aparición de un brocha de cerdas naturales.
- Los pinceles de motivo: Pintar un patrón de azulejos que se repite a lo largo del trazado. Los pinceles de motivo pueden incluir hasta cinco azulejos, por los lados, el ángulo interior, esquina exterior, el comienzo y el final del motivo.

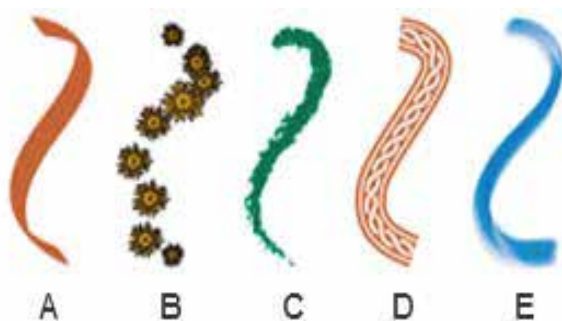


Figura 25: Tipos de brochas A. caligráfico Pincel; B. pincel de dispersión; C. Brocha de arte; D. motivo de pincel; E. Brocha de cerdas

Los pinceles de dispersión y los pinceles de motivo a menudo se puede lograr el mismo efecto. Sin embargo, una forma en que se diferencian es que los pinceles de motivo siguen el camino exactamente, mientras que los brochas de dispersión no lo hacen (**Figura 26**).

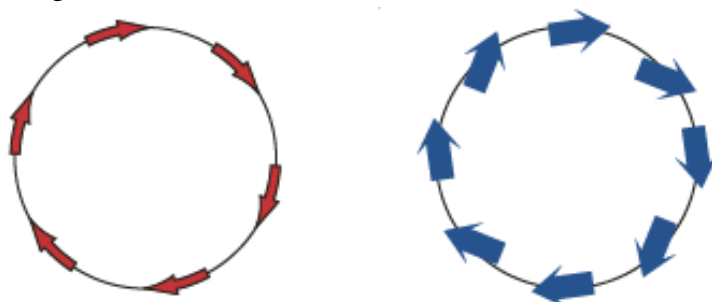


Figura 26 Pincel de motivo en un camino (izquierda) y pinceles de dispersión en un camino (a la derecha)

El panel muestra los brochas brochas para el archivo actual (**Figura 27**). Cada vez que seleccione un pincel en una biblioteca de pinceles, se añade automáticamente al panel Pinceles. Brochas que se crean y se guardan en el panel de pinceles se asocian únicamente con el archivo actual, lo que significa que cada archivo de Illustrator puede tener un conjunto diferente de las escobillas en su panel Pinceles. Por ejemplo, la Biblioteca cuenta con brocha de cerdas de brocha consejos que dan la apariencia de las pinceladas a lo largo de un camino.

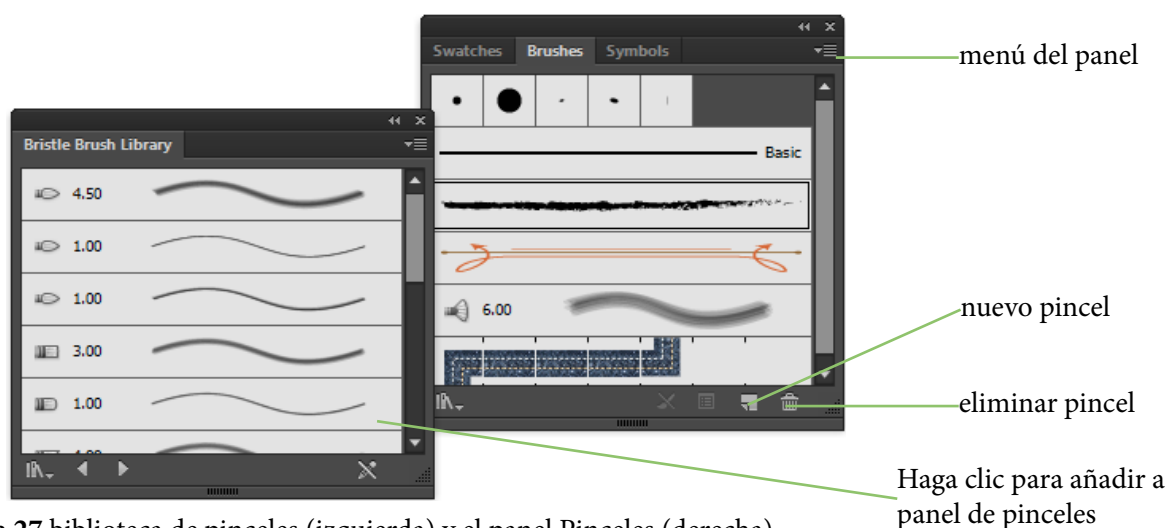


Figura 27 biblioteca de pinceles (izquierda) y el panel Pinceles (derecha)

En esta sección usted aprenderá cómo utilizar brochas y bibliotecas de pinceles, y la forma de pintar con un pincel hecho de una foto.

Cómo mostrar / ocultar, cambiar puntos de vista o el fin de brochas, duplicar o eliminar los brochas:

Para mostrar u ocultar un tipo de pincel, elija cualquiera de las siguientes el menú del panel (**Figura 28**): Mostrar Pinceles caligráfico, Mostrar brochas dispersión, Mostrar brochas de arte, Mostrar brochas de cerda, Mostrar brochas de patrón.

Para cambiar la vista de los brochas, elija Thumbnail o Vista de lista en el menú del panel.

Para cambiar el orden de los brochas en el panel Pinceles, arrastre un cepillar a una nueva ubicación (**Figura 29**). Puede mover los brochas sólo dentro de su tipo. Por ejemplo, no se puede mover una pincel caligráfico a la zona de pinceles de dispersión.

Para duplicar un pincel en el panel Pinceles, arrastre el pincel en el botón Nuevo pincel o elija Duplicar pincel en el menú del panel Pinceles.

Para eliminar un pincel en el panel Pinceles, seleccione el pincel y haga clic en el botón Eliminar pincel. Puede seleccionar pinceles que no se utilizan en un documento seleccionando Seleccionar no usados el menú del panel Pinceles.

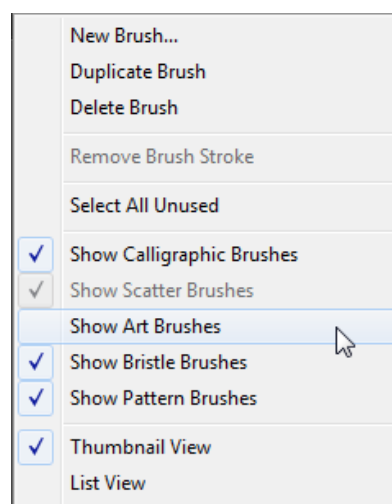


Figura 28 Detalle del menú del panel Pinceles

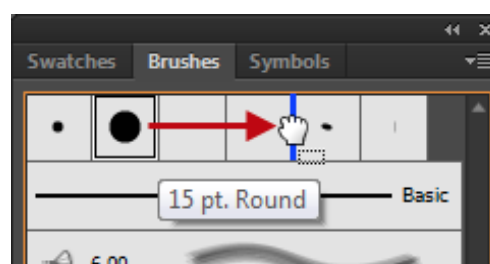
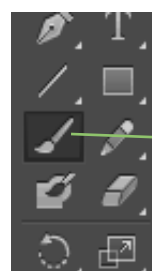


Figura 29 Drag brocha a una nueva ubicación

Para dibujar con la herramienta Pincel:

1. Seleccione la herramienta Pincel en el panel Herramientas (**Figura 30**).
2. Elija un color de trazo en el panel de control.
3. Seleccione Ventana> Pinceles para mostrar el panel Pinceles.
4. Desde el menú del panel Pinceles, seleccione Abrir Brocha Biblioteca> Brocha de cerdas> biblioteca de pinceles de cerdas (**Figura 27**).
5. Haga clic en cualquier brocha de la Biblioteca brochas de cerdas para agregarlo al panel Pinceles.
6. Vuelva al panel Pinceles.
7. Se pueden especificar diferentes opciones para los diferentes tipos de brochas. Para cambiar las opciones de un pincel, doble clic el pincel en el panel Pinceles. El cuadro de diálogo Opciones de pincel de cerdas se abre (**Figura 31**).
8. Modificar cualquiera de las características del pincel o haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo.
9. Establecer el color del trazo, el peso y otras opciones en el Panel de control.
10. Dibujar a mano alzada al arrastrar en la imagen (**Figura 32**).
11. Soltar el botón del ratón para completar el camino (**Figura 33**).
Cuando está utilizando la herramienta Pincel, las líneas de los bordes tener una ventaja mucho más suave de lo que hacen con la herramienta Lápiz.



Herramienta pincel

Figura 30 Panel de Herramientas



Figura 31 Cuadro de diálogo Opciones de pincel de cerdas

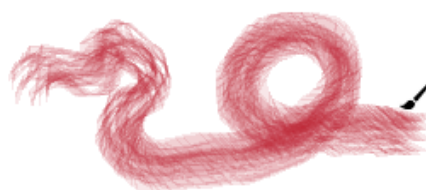


Figura 32 Dibujo con la herramienta Pincel



Figura 33 trazado de la herramienta Pincel completo

Trabajo con bibliotecas de pinceles

Bibliotecas de pinceles son colecciones de pinceles preestablecidos que forman parte de Illustrator. Puede abrir varias bibliotecas de pinceles para navegar a través de su contenido y seleccionar pinceles (**Figura 34**).

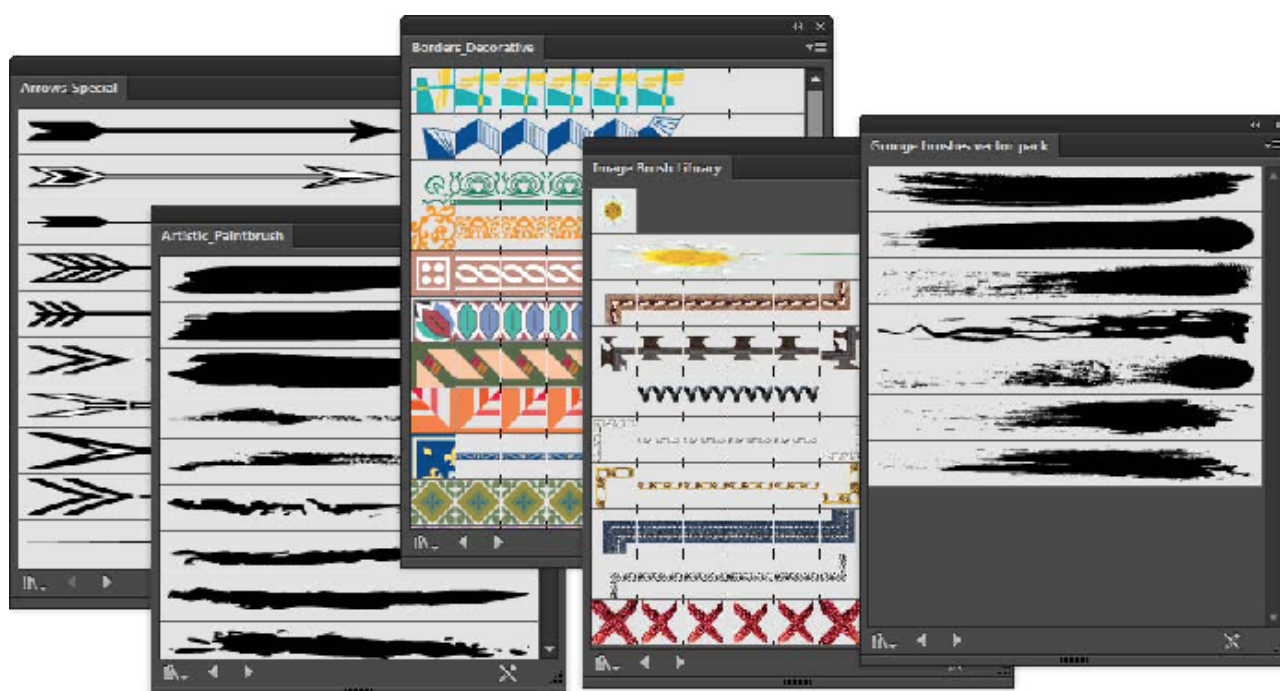


Figura 34 Una selección de bibliotecas de pinceles

Cómo copiar los brochas de una biblioteca de pinceles al panel Pinceles:

1. Apertura de una biblioteca del pincel mediante el menú del panel Pinceles (**Figura 35**).

También puede abrir bibliotecas de pinceles seleccionando **Ventana > Bibliotecas de pinceles > [biblioteca]**.

2. Arrastre los pinceles al panel Pinceles (**Figura 36**) o seleccione **Agregar al Brochas** menú del panel de la biblioteca Brush.

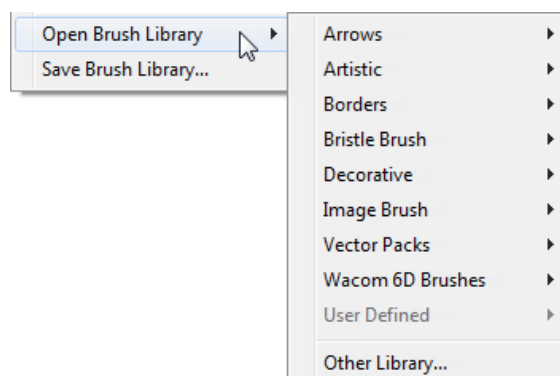


Figura 35 Detalle del menú del panel Pinceles

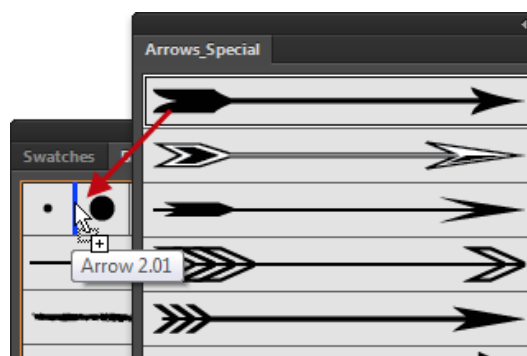


Figura 36 Arrastre para agregar al panel Pinceles

Cómo crear nuevas bibliotecas de pinceles:

1. Añadir los pinceles que desee al panel Pinceles y elimine los pinceles que no desee (**Figura 37**).
2. Seleccione Guardar biblioteca de pincel en el menú del panel Pinceles (**Figura 38**).
3. Vaya a la ubicación en la que desea guardar su biblioteca de pinceles, nombre del archivo, y haga clic en Guardar.

La biblioteca de pinceles personalizado se guarda (**Figura 39**).

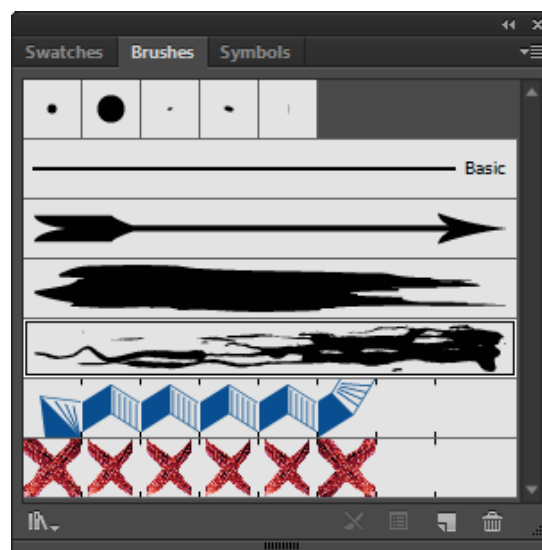


Figura 37 Panel de Brochas personalizada

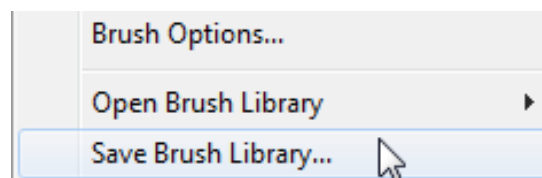


Figura 38 Detalle del menú del panel Pinceles

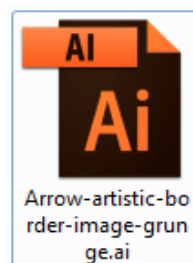


Figura 39 Guardar biblioteca de pincel personalizado

Cómo importar pinceles al panel Pinceles de otro archivo:

1. Seleccione Ventana > Bibliotecas de pinceles > Otra biblioteca y seleccione el archivo.

La costumbre panel de biblioteca de pinceles se abre (**Figura 40**)

2. En el panel de biblioteca de pinceles, haga clic en la definición de brocha individual o todas las definiciones de pincel que usted necesita para importar y seleccione Agregar a los brochas de la biblioteca de pinceles menú del panel.

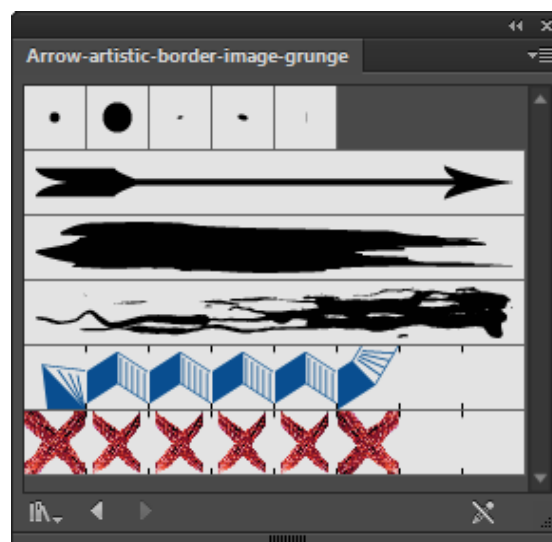


Figure 40 Panel Biblioteca pincel personalizado

La pintura con un pincel hecho de una foto

Las definiciones de pincel pueden contener o retener las imágenes (no ilustraciones vectoriales). Se pueden definir tres tipos de brochas basados en imágenes: dispersión, de arte, y patrón. El comportamiento de los brochas es como cualquier otro brocha: Usted puede cambiar la forma o modificarlos. las imágenes en un brocha toman la forma de la carrera; es decir, las imágenes se pueden doblar, escala y estirar con la forma y el tipo de filete. También, tales brochas se comportan y se pueden modificar de la misma manera que otros brochas, usando el cuadro de diálogo Opciones de pincel. Por ejemplo, la imagen de la izquierda (abajo) es la imagen original. Cuando se utiliza en una definición del brocha, se podía sacar las tres imágenes de la derecha (**Figura 41**). Cada trazo utiliza diferentes opciones de escala, se especifican en el cuadro de diálogo Opciones de pincel.

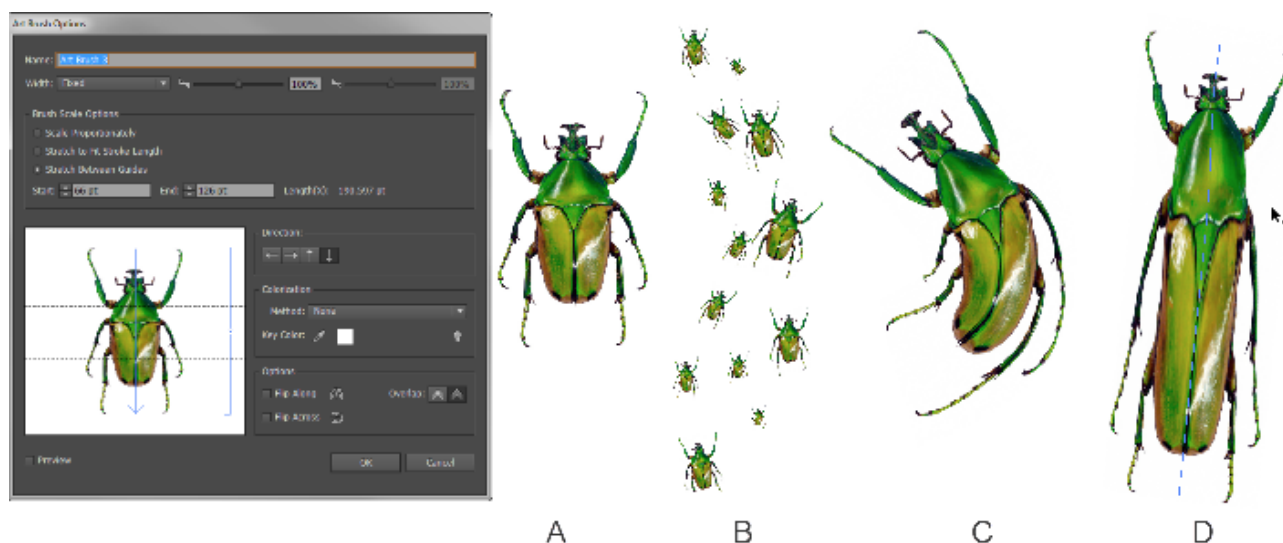


Figura 41 cuadro de diálogo Opciones de pincel de arte y A. Imagen original, B. imagen en un pincel, escalado proporcionalmente, C.

Imagen en un pincel, estira para adaptarse a una longitud de recorrido curvo, D. imagen en un pincel, se extendía entre las guías.

Nota: El uso de imágenes de gran tamaño en el rendimiento brochas impactos. Elija una imagen pequeña para empezar, o cambiar el tamaño de una imagen grande a una escala más pequeña para su uso como un brocha basada en imágenes.

Cómo pintar con un pincel hecho de una foto:

1. En Illustrator, abra un archivo de imagen que desea con vertir en un brocha seleccionando Archivo> Abrir. Se abre el cuadro de diálogo Colocar.
2. Vaya a la ubicación de la imagen y haga clic en Abrir. La imagen se abre en Illustrator.
3. Elija la herramienta Selección del panel Herramientas y reducir la imagen a una anchura o la altura máxima de 250 píxeles (**Figura 42**). Si mantiene pulsado el botón Shift, la imagen a escala proporcionalmente a medida que cambia su tamaño.
4. Seleccione Ventana> Pinceles para mostrar el panel Pinceles.

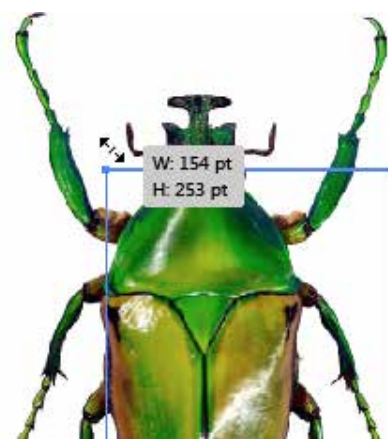


Figura 42 Escala de una imagen abajo

5. Seleccione el objeto en el documento y se arrastra sobre en el panel de pinceles.

Una pequeña línea azul aparece en el panel mostrando que se está añadiendo el objeto. Al soltar el ratón, el cuadro de diálogo Nuevo pincel (**Figura 43**).

Tres opciones de pincel están disponibles: pincel de dispersión, brocha del arte, y el patrón del brocha. Las otras opciones de pincel se atenúan, como no se puede crear un pincel de la imagen basada en estos formatos. Usted va a trabajar con la opción de brocha del arte en esta sección.

Asegúrese de experimentar con las otras opciones de pincel después de haber terminado.

6. Seleccionar la opción de brocha del arte y haga clic en OK.

El cuadro de diálogo Opciones del brocha del arte se abre (**Figura 41**).

7. Escriba un nombre para el pincel en el campo de texto Nombre.

8. Seleccione una escala parcial en el área Opciones de escala del brocha (**Figura 44**) y haga clic en OK.

El cuadro de diálogo Opciones del brocha del arte se cierra.

9. Mueva el objeto original fuera del espacio de trabajo en el scratchboard. Que va a utilizar de nuevo para crear otro brocha.

10. Haga clic en el brocha de nueva creación en el panel de Brochas (**Figura 45**).

11. Elija la herramienta Pincel en el panel Herramientas.

12. Arrastre la herramienta Pincel en diferentes ubicaciones para crear una serie de pinceladas (**Figura 46**).

Observe que la imagen se ajusta al tamaño relativo de la carrera. Los accidentes cerebrovasculares pequeños producen pequeñas imágenes y trazos grandes crear imágenes más grandes mientras se mantiene proporción.

13. Crear otro pincel, pero esta vez seleccione Expandir para ajustar la longitud de carrera y arrastre para crear una trayectoria curva.

Observe cómo la imagen se dobla para adaptarse a la curva.

14. Crear otro pincel, pero esta vez seleccione tramo comprendido entre las guías.

15. Ajuste la configuración de guía cambiando los valores en los cuadros de inicio y fin, o arrastrar las guías en el área de vista previa (**Figura 47**).

16. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Opciones del brocha del arte.

Observe cómo la imagen se extiende entre las guías.

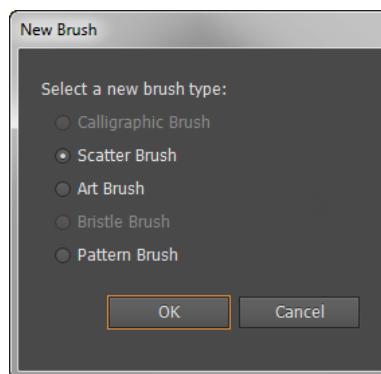


Figura 43 Cuadro de diálogo Nuevo pincel

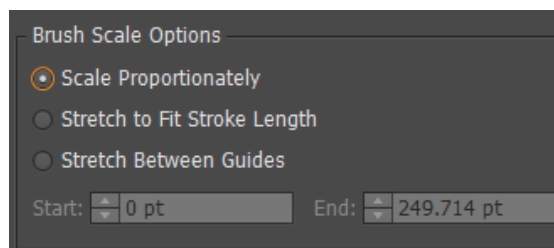


Figura 44 Cuadro de diálogo Opciones de pincel de arte detalle

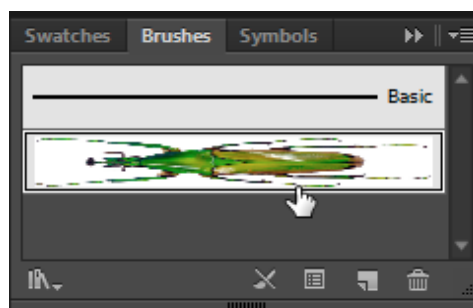


Figure 45 Panel de pinceles

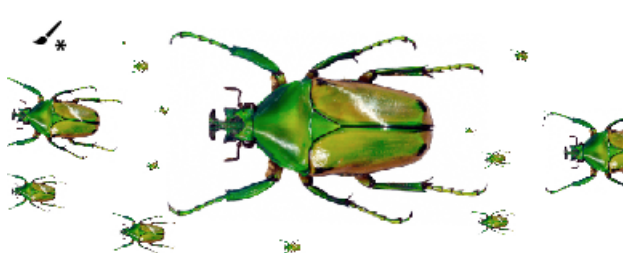


Figure 46 Imagen en un pincel, escalado proporcionalmente

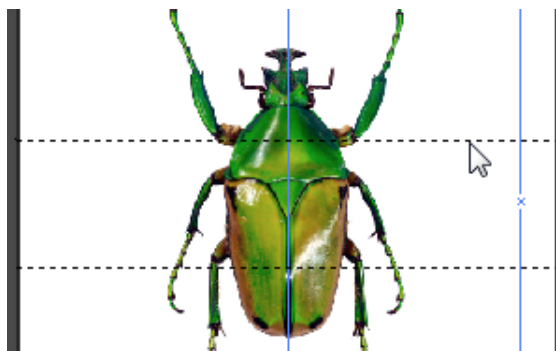


Figura 47 Guías de arrastrar en el área de previsualización

Dibujo con la herramienta Pícel de manchas

Puede utilizar la herramienta Pícel de manchas para crear dibujos de forma libre, tanto como dibujar con píxeles en Adobe Photoshop o el uso de herramientas de medios naturales. La herramienta Pícel de manchas es particularmente adecuado para su uso con una tableta sensible a la presión o el lápiz para crear arte vectorial editable mediante el uso de gestos naturales. A diferencia de las herramientas Lápiz y Pícel, la herramienta Pícel de manchas no crea caminos; en cambio, sus gestos similares a un brocha crean áreas abiertas con color. Dibujo de forma natural con la herramienta Pícel de manchas entrega un espacio unificado de color que puede seleccionar y editar fácilmente.

Para dibujar con la herramienta Pícel de manchas:

1. Seleccione la herramienta Pícel de manchas en el panel Herramientas (**Figura 48**).

2. En el panel de control, modificar algunas opciones, incluyendo:

- Color del trazo
- El grosor de trazo
- Definición del pícel en el menú selector Píceles
- Opacidad

3. La pintura a mano alzada al arrastrar en la página (**Figura 49**).

4. Seleccione la herramienta Borrador en el panel Herramientas.

5. Usar la herramienta Borrador para editar la forma de vectores, tales como la división de la forma vectorial en dos piezas (**Figura 50**).

6. Elija la herramienta Selección del panel Herramientas, seleccione una pieza de la forma de división del vector, y haga clic en una esquina ancla. Arrastre la esquina para escalar la forma. Ahora puede editar las formas de división del vector de forma independiente (**Figura 51**).

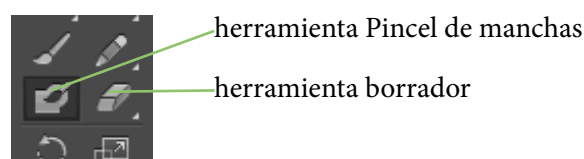


Figura 48 panel de Herramientas



Figura 49 Dibujo con la herramienta Pícel de manchas



Figura 50 Forma editada con la herramienta Borrador



Figura 51 Edición de la forma de división del vector

Dibujo de formas

Además de usar los brochas y la herramienta de líneas, se puede dibujar formas en Illustrator, como rectángulos, elipses y polígonos. Los colores del interior y el contorno de la forma están determinadas por los colores de relleno y trazo, respectivamente.

En esta sección, usted aprenderá cómo dibujar una forma sencilla, con trazo y relleno, expandir una forma, el uso de pintura en vivo, y crear nuevas formas mediante el uso de la herramienta Creador de formas.

Cómo dibujar una forma:

1. Haga clic en una de las herramientas de forma en el panel Herramientas, como la herramienta Polígono (**Figura 52**).

Las herramientas de formas se encuentran por debajo de la herramienta Texto. De forma predeterminada, la herramienta Rectángulo aparece en el panel Herramientas. Para acceder a otras formas, haga clic en la herramienta Rectángulo y mantenga pulsado el ratón hasta que el menú de herramientas de forma abre.

2. Ajuste el Relleno, Trazo, y el ancho de trazo de la forma en el panel de control (**Figura 53**).
3. Haga clic en el lienzo en el que desea colocar la forma.
 - Para el Rectángulo, Rectángulo redondeado, Elipse y herramientas, haga clic donde desee la esquina superior izquierda de la forma.
 - Para las herramientas de polígonos, estrellas, y los brillos, haga clic donde desea que el centro de la forma.

Aparece un cuadro de diálogo de opciones de la forma, como el cuadro de diálogo de opciones de polígono (**Figura 54**).

Nota: Como alternativa, puede arrastrar en el lienzo para hacer un polígono. Puede pulsar las teclas de flecha arriba y abajo para agregar y quitar lados del polígono

4. Entre las opciones para la forma. Por la forma del polígono, introduzca un radio y el número de lados.

5. Haga clic en OK.

El cuadro de diálogo de opciones de la forma se cierra y la forma aparece en el documento (**Figura 55**).

Puede modificar cualquiera de las formas atributos mediante la selección de la forma con la herramienta Selección y modificación de sus propiedades en el panel de control.

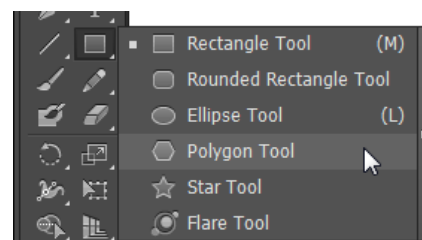


Figura 52 Herramientas de forma en el panel Herramientas

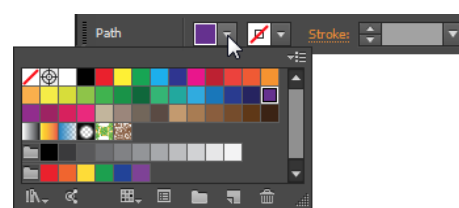


Figura 53 Panel de Control

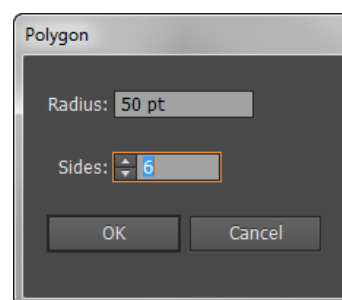


Figura 54 Cuadro de diálogo Opciones de polígono

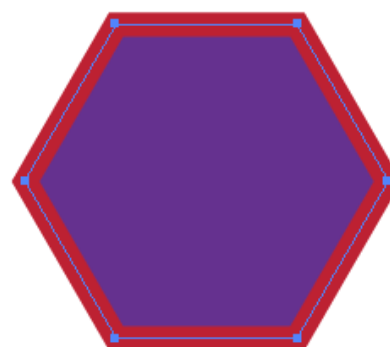


Figura 55 Forma de polígono dibujado.

Expandir los Objetos

Puede desplegar un objeto por lo que a continuación, puede dividirlo en los múltiples objetos que componen su aparición. Por ejemplo, si se expande un objeto simple, como por ejemplo un círculo con un relleno de color sólido y una carrera, el relleno y el trazo se convierten en objetos discretos (Figura 56). Si expande obra más compleja, tal como un objeto con un relleno de patrón, el patrón está dividido en todos los caminos distintos que lo crearon.

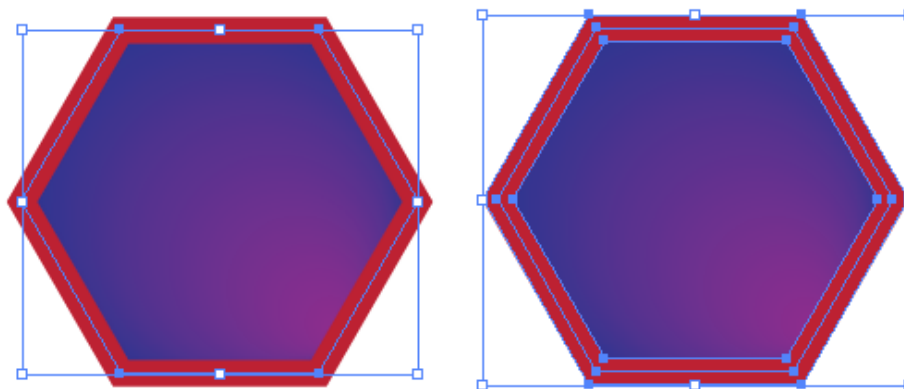


Figura 56 Antes (izquierda) y después (derecha) la ampliación de un objeto que tiene un relleno y el trazo

Por lo general, extender un objeto cuando se desea modificar los atributos de apariencia y otras propiedades de los elementos específicos dentro de ella. Además, los objetos en expansión puede ser útil cuando se desea utilizar un objeto que es nativo de Illustrator en una aplicación diferente que no reconoce el objeto.

Cómo expandir objetos:

1. Elija la herramienta Selección del panel Herramientas y haga clic en una forma en el lugar de trabajo.

2. Seleccione Objeto > Expandir.

El cuadro de diálogo Abrir se abre (**Figura 57**).

Nota: Si el objeto tiene atributos de apariencia aplicados, el comando Objeto > Expandir se atenúa. En este caso, elija Objeto > Expandir apariencia y luego elija Objeto > Expandir.

3. Ajuste las opciones se amplía:

- Objeto amplía objetos complejos, incluyendo en directo mezclas, sobres, conjuntos de símbolos y destellos.
- Relleno amplía rellenos.
- Filete amplía golpes.
- Malla de degradado amplía gradientes a una única malla objeto.
- Especificar Establece la tolerancia de los valores de color entre las paradas de color. Los números más altos ayudan a mantener una suave transición de colores; números bajos pueden crear una apariencia de bandas.

4. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Expandir. El objeto se expande.

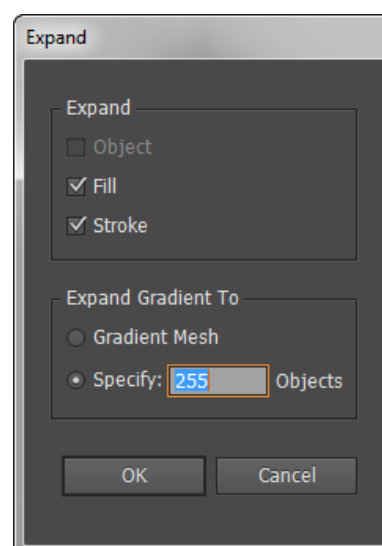


Figura 57 cuadro de diálogo Abrir

Pintar con pintura interactiva

Illustrator proporciona dos métodos de pintura. Se puede asignar un relleno, trazo, o ambas cosas a un objeto completo. También puede convertir el objeto a un grupo de pintura interactiva y asigna rellenos y trazos a los bordes y las caras de los caminos dentro de ella (**Figura 58**) separadas. La conversión de su obra en grupos de pintura le permite colorearlos libremente, como lo haría un dibujo sobre tela o papel. Puede trazar cada segmento de trayectoria con un color diferente y llenar cada camino cerrado (Nota: no sólo los caminos cerrados) con un color diferente, motivo o degradado.



Figura 58 Un objeto que consta de un único camino pintado con el método existente tiene un único relleno y de un solo golpe (izquierda). El mismo objeto convertido a un grupo de pintura interactiva se puede pintar con un relleno diferente para cada cara y una carrera diferente para cada borde (derecha)

Live Paint es una forma intuitiva para crear dibujos en color. Se le permite utilizar toda la gama de herramientas de dibujo de vectores ilustradores pero trata a todos los caminos que se dibujan como si estuvieran en la misma superficie plana. Es decir, no hay camino se encuentra detrás o delante de cualquier otra. En lugar de ello, los caminos dividen la superficie de dibujo arriba en áreas, cualquiera de los cuales puede ser de color, independientemente de si la zona está delimitada por un único camino o por segmentos de varias rutas. El resultado es que la pintura de objetos es como llenar en un libro para colorear o el uso de acuarelas para pintar un dibujo a lápiz.

Una vez que usted ha hecho un grupo de pintura interactiva, cada camino sigue siendo editable. Al mover o ajustar la forma de un trazado, los colores que se haya aplicado anteriormente no sólo se quedan donde estaban, como lo hacen en pinturas de las técnicas naturales o programas de edición de imágenes. En lugar de ello, Illustrator ellos se aplica automáticamente a las nuevas regiones que se forman por los caminos editados.

Cómo crear un grupo de pintura interactiva:

1. Elija la herramienta Selección del panel Herramientas y seleccione una o más rutas, trazados compuestos, o ambos en el espacio de trabajo.
2. Seleccione Objeto > Pintura interactiva > Crear.

Un cuadro delimitador grupo de pintura interactiva aparece al rededor del objeto seleccionado (**Figura 59**).

Nota: Ciertas propiedades se pueden perder en la conversión a un grupo de pintura interactiva, tales como la transparencia y efectos, mientras que otros objetos no se pueden convertir (como el tipo, imágenes de mapa de bits, y brochas).

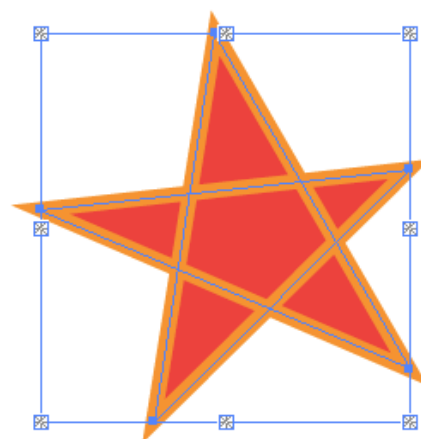


Figura 59 cuadro delimitador de pintura en vivo alrededor de un objeto

3. Seleccione Objeto> Expandir.

Se abre el cuadro de diálogo Abrir.

4. Configure las opciones de Abrir y haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Expandir.

El objeto se expande (**Figura 60**).

5. Haga clic y mantenga la herramienta del constructor de la forma de ver y seleccione la herramienta Bote de pintura interactiva (**Figura 61**).

6. Especificar el color de relleno o color del trazo y el tamaño que desee.

Nota: Si selecciona un color en el panel Muestras, el puntero cambia para mostrar tres colores. El color seleccionado está en el medio, y los dos colores adyacentes en los lados. Para utilizar un color adyacente, haga clic en la tecla de flecha hacia la izquierda o hacia la derecha.

7. Para pintar una cara, haga clic en una cara para llenarlo [cuando el puntero se encuentra sobre una cara, que cambie a una pintura a medio llenar de cubo y resaltar las líneas que rodean el interior del relleno (**Figura 62**)] o arrastre las múltiples caras para pintar más de una cara a la vez.

Haga doble clic en una cara para llenar a través de los bordes trazo, en las caras adyacentes (relleno por inundación). Haga clic tres veces una cara para llenar todas las caras que actualmente tienen el mismo relleno.

8. Para pintar un borde, haga doble clic en la herramienta Bote de pintura interactiva y seleccione Trazos de pintura, o cambiar temporalmente a la opción de los trazos de pintura pulsando Shift y haga clic en una borde para trazar, o arrastre a través de múltiples aristas a un filete más de uno de los bordes a la vez.

Haga doble clic en un borde para trazar todos los bordes adyacentes del mismo color (carrera de inundación).

Triple clic en un borde para trazar todos los bordes de la misma carrera.

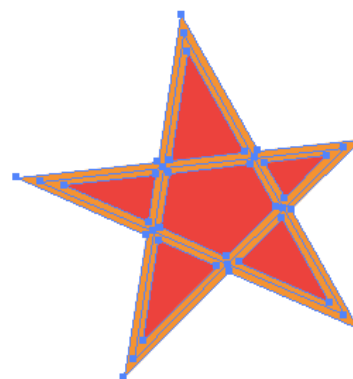


Figura 60 Objeto ampliado

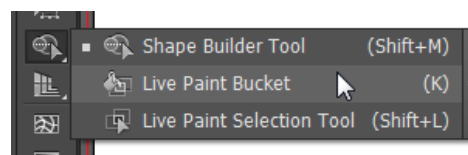


Figura 61 Panel de Herramientas

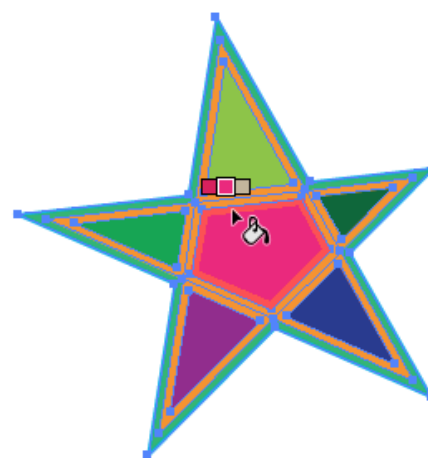


Figura 62 Haga clic para aplicar color a un área de relleno

La creación de nuevas formas mediante el uso de la herramienta Creador de formas

La herramienta Forma Builder es una herramienta interactiva para la creación de formas complejas mediante la combinación y borrando las formas más simples. Funciona en caminos simples y compuestas.

Es intuitivamente resalta los bordes y las regiones para una ilustración seleccionada que se pueden combinar para formar nuevas formas. Un borde se define como la sección de un camino que no corta cualquier otra ruta de los objetos seleccionados. Una región es un área cerrada delimitada por bordes.

Para crear una forma con la herramienta Creador de formas:

1. Crear las formas en las que desea aplicar la herramienta Creador de formas.
2. Con la herramienta Selección, seleccione sólo los caminos que hay que combinar para crear la forma (**Figura 63**).
Nota: Asegúrese de que selecciona sólo aquellos caminos en el que se necesita para aplicar la herramienta.
3. Seleccione la herramienta Creador de formas en el panel Herramientas (**Figura 64**).
De forma predeterminada, la herramienta está en el modo de combinación, listo para combinar diferentes caminos.
4. Para fusionar dos o más caminos, arrastre a través de las regiones delimitadas por los caminos. Cada región se pone de relieve a medida que arrastra a través de ella (**Figura 65**). Suelte el botón del ratón cuando se resaltan todas las regiones.

Las regiones se combinan para formar una nueva forma (**Figura 66**).

Observe el círculo superior no se ha fusionado en la forma. En el siguiente paso, eliminará una porción de esa forma.

El estilo de arte que hereda la nueva forma depende de las siguientes reglas:

- El estilo de arte del objeto desde el que se inició el arrastre del ratón se aplica a las formas fusionadas.
- Si hay un estilo arte está disponible en el ratón hacia abajo, el estilo de arte disponibles en la liberación del ratón se aplica a las formas fusionadas.
- Si hay un estilo arte está disponible en ratón o la liberación del ratón, se aplica el estilo del arte del objeto superior seleccionado en el panel Capas.

Para conseguir unos colores, puede anular estas normas mediante la selección de muestras de color del color de la selección. Desde el menú en el cuadro de diálogo Opciones de la herramienta Generador de Forma. (Haga doble clic la herramienta Creador de formas para abrir el cuadro de diálogo Creador de formas de opciones de herramientas.)

Nota: Una alternativa a arrastrar a través de las regiones que se combinarán es Shift + arrastrar un recuadro rectangular alrededor de las regiones con la herramienta Creador de formas. Al soltar, las regiones se combinan.

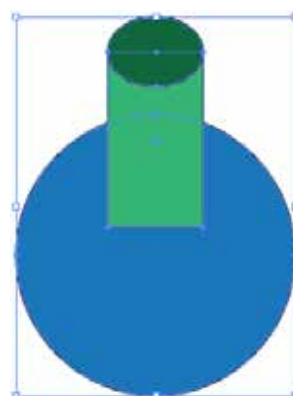
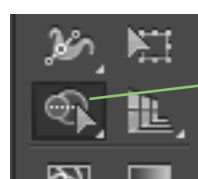


Figura 63 Selección de caminos



Generador de forma
de la herramienta

Figura 64 Panel Herramientas

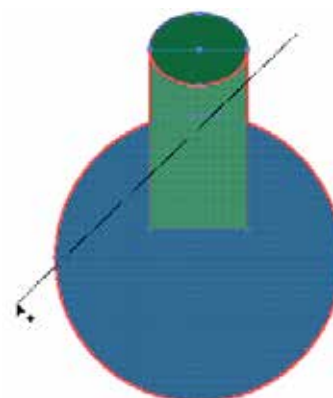


Figura 65 Selección de una región a fusionarse

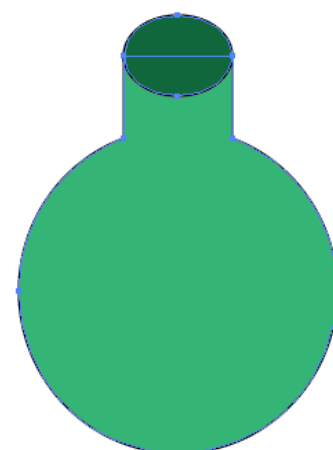


Figura 66 Forma combinada

5. Para utilizar el modo de borrado de la herramienta Generador de Forma, Alt (Windows) u Opción (Mac OS) en la región cerrada que desea borrar.

En el modo de borrado, puede eliminar regiones dentro de las formas seleccionadas (**Figura 67**). Si elimina una región que es compartida por varios objetos, las formas se rompen de tal manera que las regiones seleccionadas por la marquesina se retiran de las formas.

También puede eliminar bordes en modo de borrado. Esta opción es útil cuando se desea borrar las porciones restantes después de crear la forma requerida.

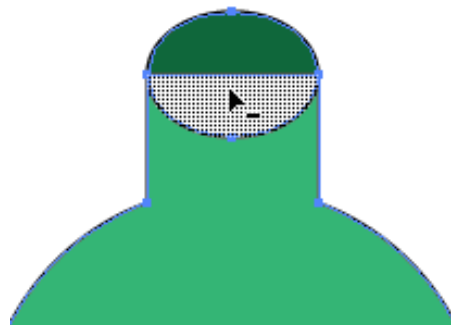


Figura 67 Eliminación de una región dentro de un seleccionado forma

Cómo exportar y guardar archivos

Illustrator es popular entre los diseñadores, ya que pueden crear gráficos que se pueden utilizar en una amplia variedad de aplicaciones. Usted puede guardar su trabajo de impresión, video, o en la web. Al guardar para la web, están disponibles opciones adicionales que va a generar código CSS utilizable para su uso en otros proyectos y aplicaciones (**Figura 1**).

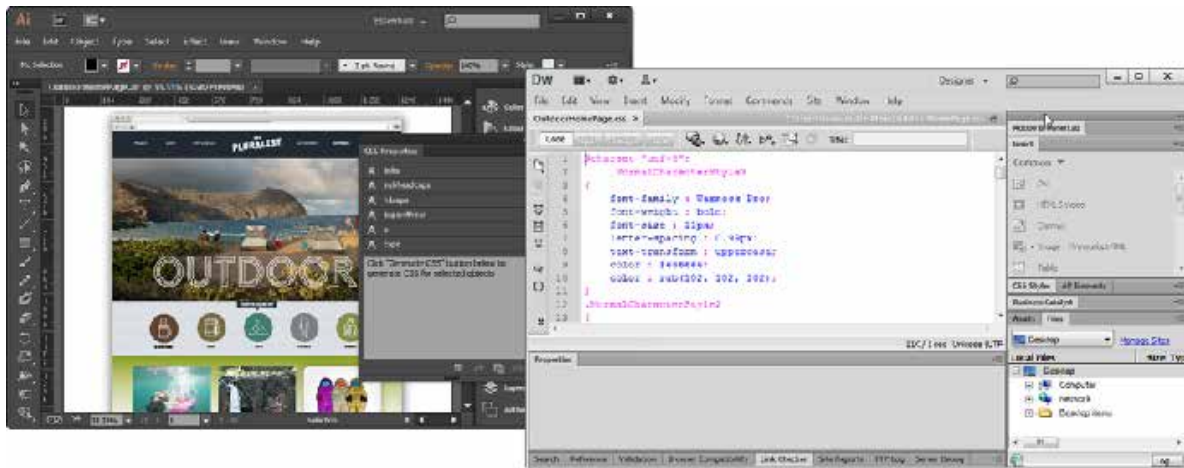


Figura 1 AI demostración de código DWG

Guardar el trabajo a la nube creativa hace que los archivos disponibles para usted en cualquier lugar y en cualquier dispositivo u ordenador.

Puedes escuchar muchos tipos de archivos creativa directamente en un navegador web en su ordenador, tableta o teléfono inteligente. Estos tipos de archivo incluyen PSD, AI, INDD, JPG, PDF, GIF, PNG, Photoshop Touch, Ideas, y otros.

Guardar para impresión

Para tomar decisiones óptimas sobre la impresión, usted debe entender los principios básicos de impresión, incluyendo la forma en la resolución de la impresora o la calibración y la resolución del monitor pueden afectar a la forma en que su diseño aparece cuando se imprima. En el cuadro de diálogo impresión (**Figura 2**) está diseñado para ayudarle a través del flujo de trabajo de impresión. Cada conjunto de opciones en el cuadro de diálogo está organizado para guiarlo a través del proceso de impresión.

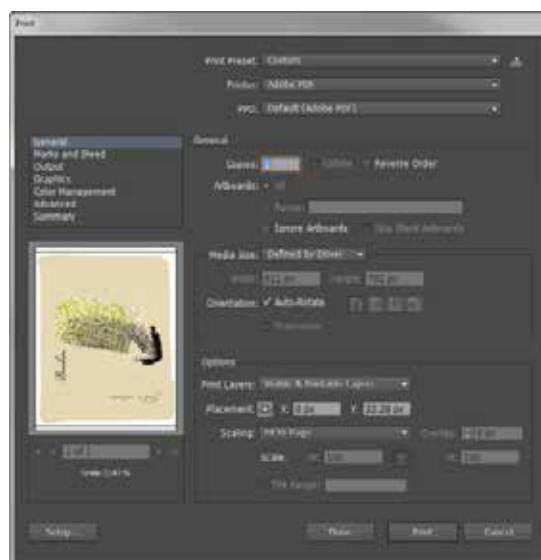


Figura 2 Cuadro de diálogo Imprimir

Impresión de diseños desde el cuadro de diálogo le ayuda a definir su proyecto de impresión. Un compuesto es una versión de una sola página del diseño que corresponde a lo que se ve en la ilustración, en otras palabras, un trabajo de impresión directa. Materiales compuestos también son útiles para las pruebas de diseño general de la página, la verificación de resolución de la imagen, y la identificación de problemas que pueden ocurrir en una filmadora (tales como errores de PostScript).

Cómo imprimir una composición de un diseño a PDF:

1. Seleccione Archivo> Imprimir.
El cuadro de diálogo Imprimir se abre (**Figura 2**).
2. Para imprimir a un archivo, seleccione Adobe PostScript o archivo PDF de Adobe en el menú de la impresora (**Figura 3**).
3. Elija una de las siguientes opciones de la mesa de trabajo:
 - Para imprimir todo en una sola página, seleccione Ignorar mesas de trabajo en el área General del cuadro de diálogo (**Figura 4**).
 - Para imprimir cada mesa de trabajo por separado, anule la selección de Ignorar mesas de trabajo y especifique si desea imprimir todas las mesas de trabajo (Todos) o un rango específico, como por ejemplo 1-3.
4. Selección de la salida en el lado izquierdo del cuadro de diálogo Imprimir, y asegúrese de que el modo se ajusta a compuesto.
5. Definición de las opciones de impresión adicionales.
6. Haga clic en Imprimir.
Se abre el cuadro de diálogo Guardar PDF.
7. Nombre del archivo, busque una ubicación, y haga clic en Guardar.
El material compuesto se guarda como un archivo PDF (**Figura 5**).

Nota: Si el documento utiliza capas, puede especificar cuáles van a imprimir. Seleccione Archivo> Imprimir y seleccione una opción en el menú de impresión de capas: capas visibles e imprimibles, las capas visibles, o todas las capas.

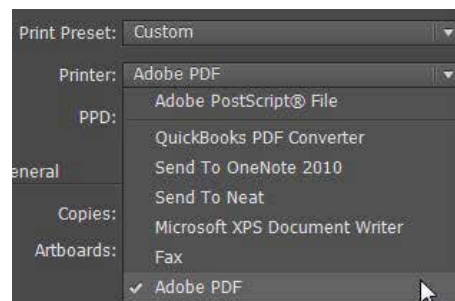


Figura 3 Cuadro de diálogo Imprimir
menú Valor de impresión

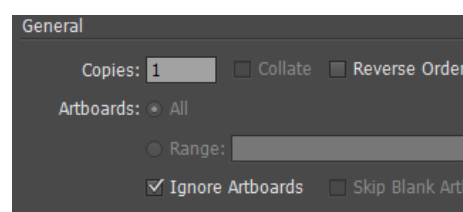


Figura 4 Área General del cuadro de diálogo Imprimir



Figura 5 Impreso a PDF

Guardar para video

Illustrator puede crear imágenes de diferentes relaciones de aspecto para que aparezcan correctamente en dispositivos tales como monitores de vídeo. Puede seleccionar una opción de vídeo específico (utilizando el cuadro de diálogo Nuevo) para compensar la ampliación cuando la imagen final se incorpora en vídeo.

Zonas Seguras

El vídeo y cine preestablecido ofrece varias toma de video preestablecida y tamaños de área de diseño específico de película (Observe que la opción mesa de trabajo cambia al tamaño de recorte de este perfil). El documento se crea con las guías de impresión no que delimitan las áreas de acción de seguridad y de título seguro de la imagen (**Figura 6**).

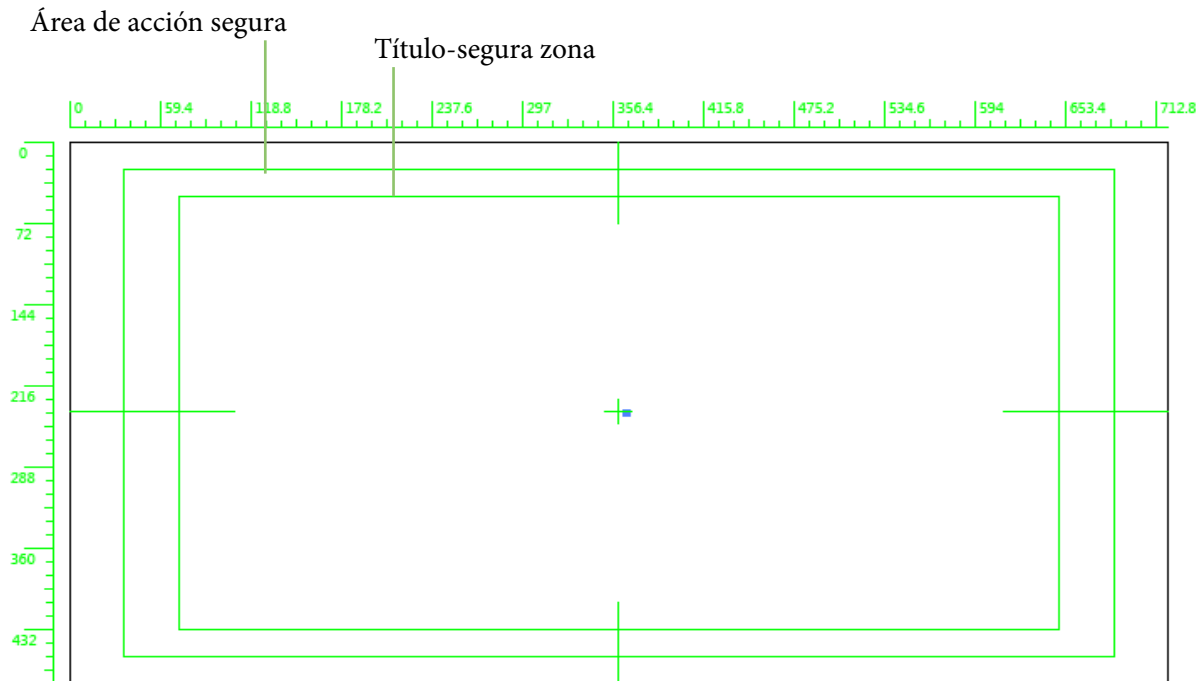


Figura 6 Guías de tamaño de archivo preestablecido incluyen zona de acción segura (rectángulo exterior) y el área segura de título (rectángulo interior)

Las Zonas de seguridad son útiles cuando se edita para su difusión en televisión y vídeo por cable. La mayoría de los aparatos de televisión de consumo utilizan un proceso llamado de sobreexploración, que corta una parte de los bordes exteriores de la imagen.

La cantidad de sobreexploración no es consistente a través de los televisores. Para asegurarse de que todo encaja dentro del área de visualización de la mayoría de los televisores, mantener el texto dentro de los márgenes de título seguro, y todos los demás elementos importantes dentro de los márgenes de acción segura.

Illustrator crea sólo archivos de píxeles cuadrados, de modo de asegurar que los tamaños son interpretados correctamente en aplicaciones de vídeo, por lo que Illustrator ajusta los valores de anchura y altura. Por ejemplo, si elige NTSC DV, Illustrator utiliza un tamaño de píxel de 654 x 480, que se traduce en 740 x 480 píxeles en aplicaciones basadas en vídeo.

Cómo guardar para el vídeo:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
El cuadro de diálogo Nuevo documento se abre (**Figura 7**).
2. A partir del perfil, seleccione el perfil de vídeo y cine.
3. Escriba un nombre para el documento.

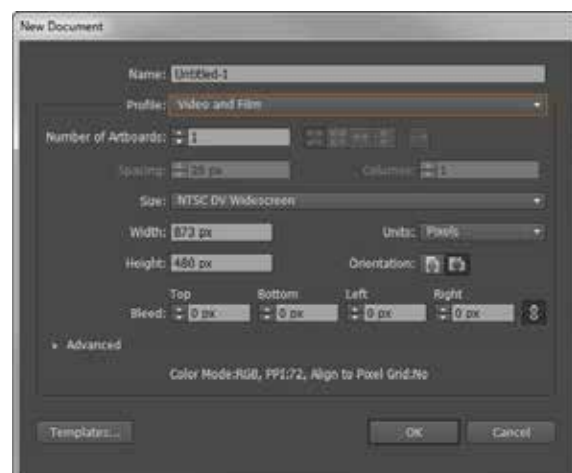


Figura 7 Perfil para video en nuevo documento

4. Especificar el número de mesas de trabajo para el documento, la orden que le gustaría que aparecen en pantalla, y otras opciones.
 5. Seleccione un tamaño preestablecido de vídeo en el menú Tamaño (**Figura 8**).
 6. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Nuevo documento.
- La plantilla de vídeo y cine se abre como un nuevo documento (**Figura 6**).

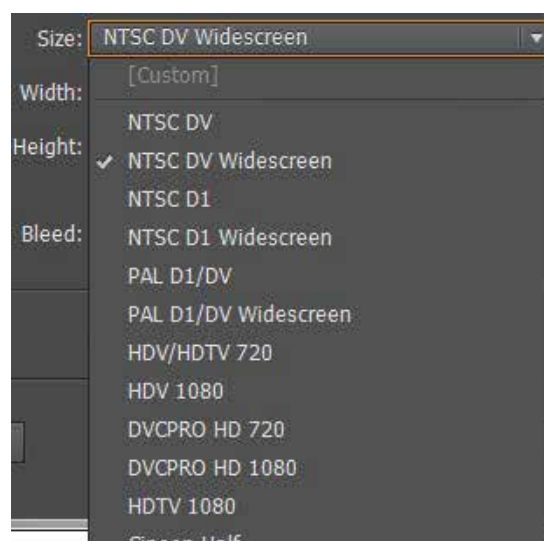


Figura 8 Puesta en cualquier lugar

Guardar para la web

Illustrator ofrece una variedad de herramientas para crear el diseño de páginas web o crear y optimizar gráficos web. Por ejemplo, usar colores seguros para la Web, la calidad de imagen equilibrio con el tamaño del archivo, y elegir el mejor formato de archivo para el gráfico.

gráficos de la tela pueden tomar ventaja de las rebanadas y mapas de imagen, y se puede utilizar una variedad de opciones de optimización para asegurar que sus archivos se muestran correctamente en la web. Se utiliza el cuadro de diálogo Guardar para Web para seleccionar las opciones de optimización y obras de arte optimizado vista previa (**Figura 9**).

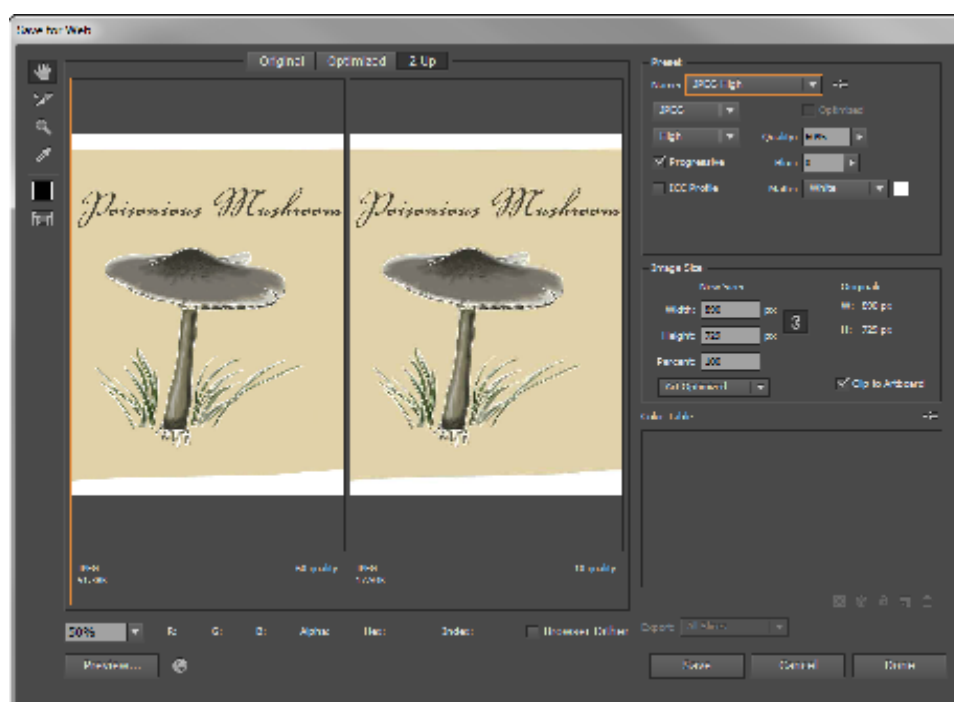


Figura 9 Cuadro de diálogo Guardar para Web

Cómo optimizar una imagen para la web:

1. Seleccione Archivo > Guardar para Web.
El cuadro de diálogo Guardar para Web se abre (**Figura 9**).
2. Haga clic en una pestaña en la parte superior del cuadro de diálogo para seleccionar una opción de visualización: Optimizado, 2 copias o 4 copias. Si selecciona 4 copias, haga clic en la previsualización que desea optimizar.
3. (Opcional) Si la imagen contiene varios sectores, seleccione uno o más sectores que desea optimizar.
4. Seleccione un ajuste en el menú de ajustes preestablecidos (**Figura 10**), o configure las opciones de optimización individuales optimización preestablecida. Las opciones disponibles varían en función del formato de archivo que seleccione.
5. Ajuste con precisión los ajustes de optimización hasta que esté satisfecho con el equilibrio de la calidad de imagen y tamaño de archivo (**Figura 11**). Si la imagen contiene varios sectores, asegúrese de optimizar todos los sectores.
6. Si la optimización de una imagen con un perfil de color incrustado distinto de sRGB, es necesario convertir los colores de la imagen a sRGB antes de guardar la imagen para su uso en la web. Esto asegura que los colores que se ven en la imagen optimizada tendrán el mismo aspecto en diferentes navegadores web. La opción Convertir a sRGB está seleccionada por defecto.
7. Haga clic en Guardar.
8. En la reserva optimizada como caja de diálogo, haga lo siguiente, y luego haga clic en Guardar:
 - Introduzca un nombre de archivo y seleccione una ubicación para el archivo o archivos resultantes.
 - Seleccione una opción de formato para especificar qué tipo de archivos que desea guardar: un archivo HTML y archivos de imagen, sólo los archivos de imagen o sólo un archivo HTML.
 - Establecer la configuración de salida (opcional) para archivos HTML e imagen.
 - Si la imagen contiene varios sectores, seleccione una opción para guardar sectores en el menú Sectores: Todos los sectores o Sectores seleccionados.

La imagen está optimizado para la web (**Figura 12**)

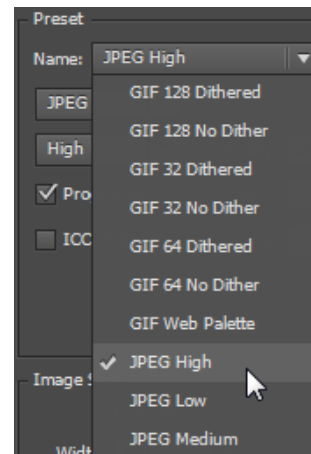


Figura 10 T Opciones de imagen predefinidos

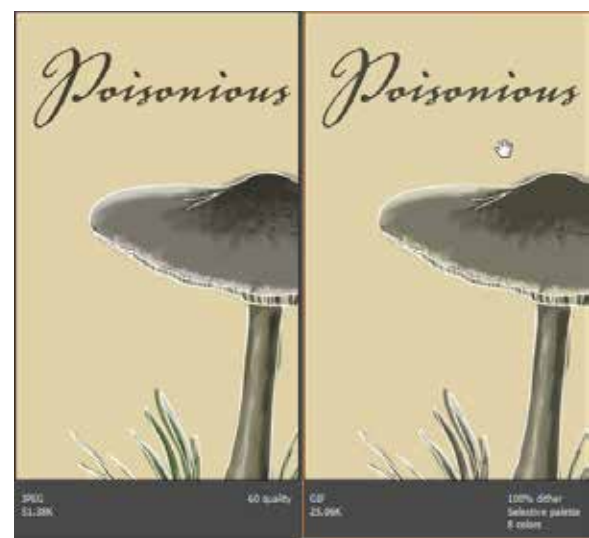


Figura 11 Cuadro de diálogo Guardar para Web, 2 en una vista.



Figura 12 Imagen exportada optimizada.

Generar código CSS

Usted puede crear fácilmente el diseño de una página HTML en Illustrator. Esto sirve como una buena guía visual para un desarrollador web, que luego pueden codificar la disposición, estilos, y objetos en una página en un editor HTML. Sin embargo, replicando la apariencia exacta y la posición de los componentes y objetos es un lento y tedioso proceso.

Con Illustrator, se crea el diseño de una página HTML y luego también se genera y exportar el código CSS subyacente que determina el aspecto de los componentes y de los objetos en la página. CSS le permite controlar el aspecto del texto y los objetos (similar a estilos de caracteres y gráficos). Puede elegir exportar el código CSS para objetos individuales o para todo el trazado diseñado en ilustrador.

En el panel Propiedades de CSS (**Figura 13**), puede hacer lo siguiente:

- Ver el código CSS para los objetos seleccionados.
- Copia el código CSS para los objetos seleccionados.
- Exportación de uno o varios, o todos los elementos de Illustrator seleccionados a un archivo CSS.
- Exportación de imágenes rasterizadas utilizan.
- Generar código CSS específico del navegador.

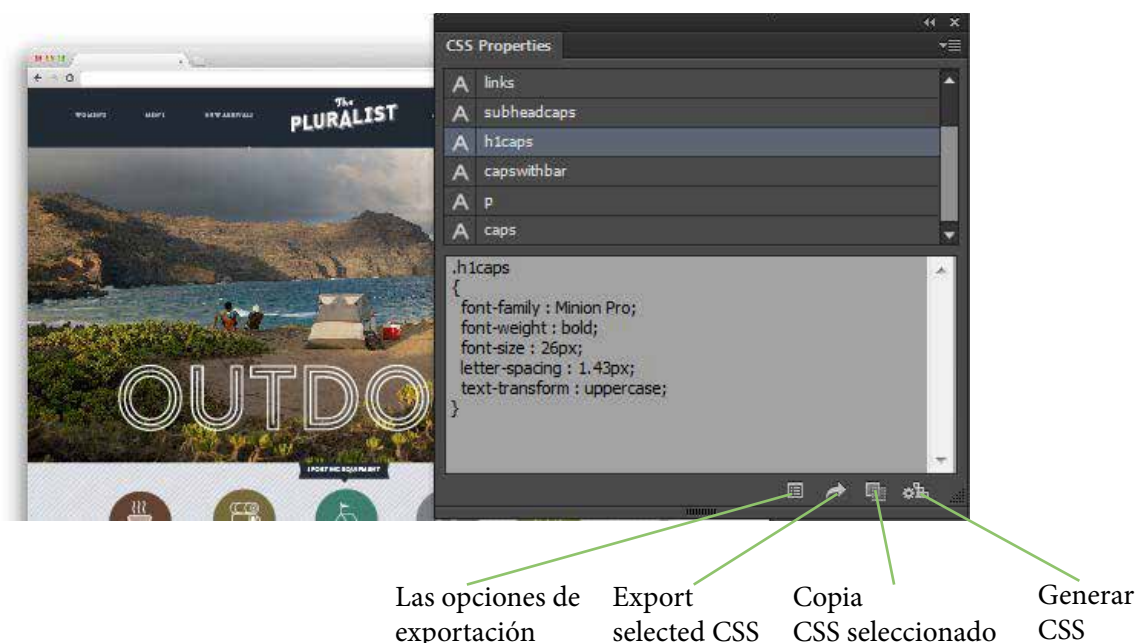


Figura 13 Panel de Propiedades de CSS

Cómo ver y extraer el código CSS:

1. Para generar código CSS, asegúrese de que los objetos en el documento de Illustrator se nombran en el panel Capas (**Figura 14**).
2. Seleccione Ventana > Propiedades de CSS. El panel Propiedades de CSS se abre (**Figura 13**).

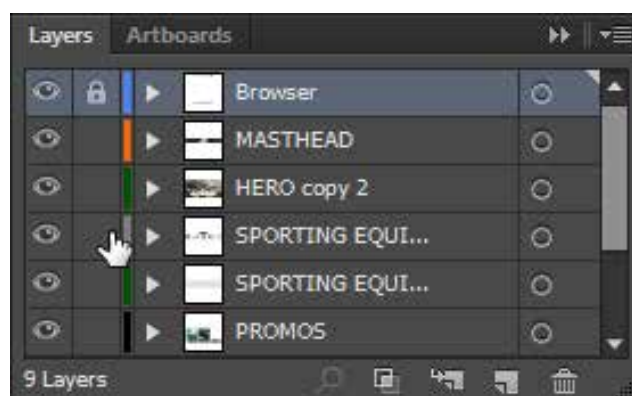


Figura 14 Panel de Capas

3. En un documento de Illustrator abierto, a una de las siguientes:

- Seleccionar un objeto (**Figura 15**). El código CSS para el objeto se visualiza en el panel Propiedades de CSS (**Figura 16**).
- Shift Hold, seleccionar varios objetos y, a continuación, haga clic en el botón Generar CSS en el panel Propiedades de CSS.
- Presione Ctrl / Cmd + A para seleccionar todos los objetos y, a continuación, haga clic en el botón Generar CSS en el panel Propiedades de CSS.

Se muestra el código CSS generado.

4. Para obtener el código CSS que se ha generado, realice una de las siguientes acciones:

Para copiar código seleccionado, seleccione código específico y, a continuación:

- Para copiar al portapapeles, haga clic en Copiar estilo seleccionado.
- Para exportar a un archivo, haga clic en el menú desplegable, y luego haga clic en Exportar CSS seleccionado.

Para copiar todo el código, hacer ninguna selección en el código CSS, y luego:

- Para copiar al portapapeles, haga clic en Copiar estilo seleccionado.
- Para exportar a un archivo, haga clic en el menú desplegable y, a continuación, haga clic en Exportar todo.

5. Mientras se guarda el código CSS en un archivo, configurar las opciones de CSS en el cuadro de diálogo Opciones de exportación de CSS (**Figura 17**).

El CSS exportado está listo para ser colocado dentro de otra aplicación, como Dreamweaver (**Figura 20**).



Figura 15 Imagen seleccionada

```
.linkimg1
{
  background-image : url(linkimg1.png);
  /*To create image referenced in CSS,
  use 'Export Selected CSS' command.*/
  background-repeat : no-repeat;
}
```

Figura 16 Código CSS para la imagen seleccionada

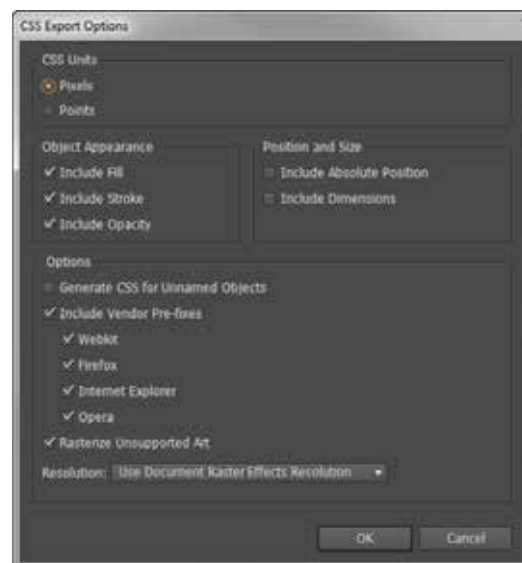


Figura 17 Cuadro de diálogo Opciones de exportación de CSV

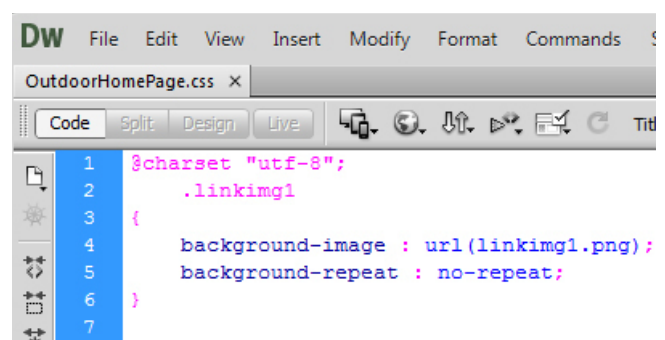
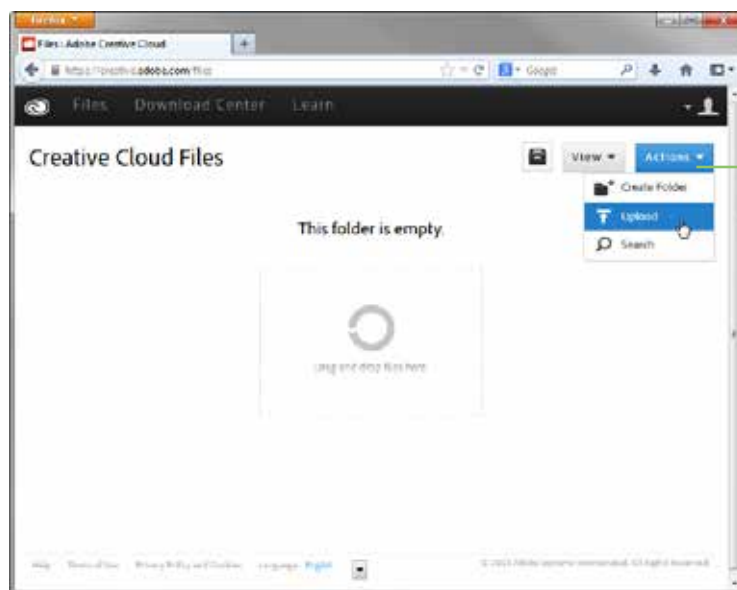


Figura 18 Exportación de CSS en Dreamweaver

Guardar en Creative Cloud

Las cuentas de Adobe Creative Cloud vienen con almacenamiento en línea para que sus archivos estén disponibles para usted en cualquier lugar y en cualquier dispositivo u ordenador (**Figura 19**). Puedes tener muchos tipos de archivos de diseño directamente en un navegador web en su ordenador, tableta o teléfono inteligente. Estos tipos de archivo incluyen PSD, AI, INDD, JPG, PDF, GIF, PNG, Photoshop Touch, Ideas, y otros.



Acciones
botón

Figura 19 Página de Creative Cloud Archivos

Cómo guardar a Creative Cloud:

1. Acceda a su cuenta de Creative Cloud.
2. Arrastre y suelte los activos desde el escritorio a la página Archivos de Creative Cloud (**Figura 20**)

También puede cargar y administrar sus archivos en Creative Cloud utilizando el botón Acciones en la página de Creative Cloud Files (**Figura 19**).

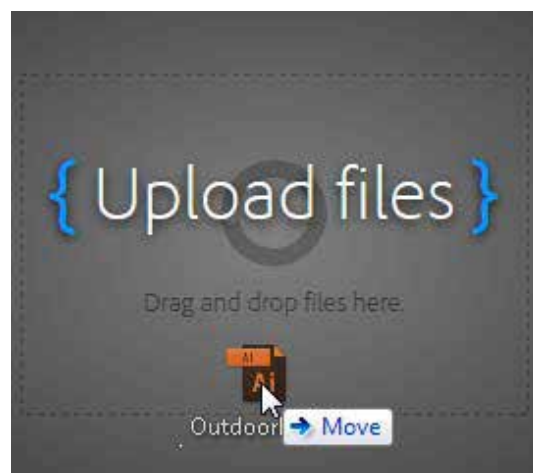


Figura 20 Arrastrar y soltar archivos

3. Para borrar archivos, seleccione la opción Archivo haciendo clic en el triángulo de menú en la esquina inferior derecha de la imagen (**Figura 21**).
4. Haga clic en el botón Archivo para confirmar. El elemento se mueve a la página del archivo (**Figura 22**).
5. Para eliminar permanentemente los archivos, seleccione los archivos que desea eliminar de forma permanente y haga clic en la opción Eliminar permanentemente en el menú Acción (**Figura 23**).
6. En el cuadro de diálogo de confirmación, haga clic en Eliminar permanentemente (**Figura 24**).



Figura 21 Menú triángulo

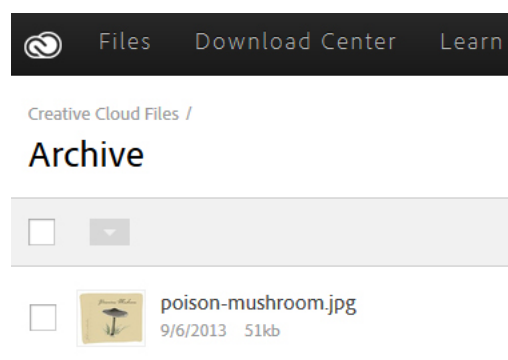


Figura 22 La página de Creative Cloud Archivo



Figura 23 Menú Acción

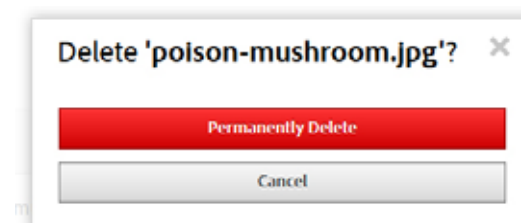


Figura 24 Cuadro de diálogo de confirmación Eliminar permanentemente