

Programa de formación SENA, 2013.



Adobe®
ILLUSTRATOR® CS6®



Copyright © 2013 SENA. Todos los derechos reservados.

Adobe, Illustrator y Creative Suite 6: Copyright © 2013 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Unidad 1. INICIANDO UN PROYECTO GRÁFICO EN ILLUSTRATOR CS6

Contenidos

Presentación	2
Introducción Conceptual	3
Alistamiento de documentos	10
Manejo de la interfaz	12
Espacio de trabajo	15
Importación de imágenes	21
Referencias	30



Presentación

En la siguiente unidad usted se introducirá en los temas básicos de manejo de la herramienta Illustrator CS6, comprenderá la diferencia entre el uso de vectores y el mapa de bits, conocerá sus funciones primordiales y aprenderá lo necesario para el alistamiento de un proyecto nuevo dentro de la plataforma.



Resultado de aprendizaje

29130105201-1:

Preparar un documento para un proyecto gráfico en Adobe® Illustrator® CS6®, comprendiendo las diferencias entre las imágenes vectoriales y las imágenes de mapa de bits.

Conocimientos de concepto

Gráfico vectorial:

- Gráfico de mapa de bits.
- Vectores.
- Píxeles.
- Interfaz gráfica.
- Modo de color.
- Perfil de color.
- Resolución.
- Espacio de trabajo.

Conocimientos de proceso

- Diferenciar una imagen vectorial de una de mapa de bits.
- Identificar las características, componentes y aplicaciones de una imagen vectorial.
- Identificar las características, componentes y aplicaciones de una imagen mapa de bits.
- Alistar adecuadamente un documento, acorde a las necesidades del proyecto a ejecutar.
- Identificar cada una de las partes que componen el entorno o interfaz del software Adobe® Illustrator® CS6®.
- Comprender el funcionamiento y opciones de las herramientas principales de Adobe® Illustrator® CS6®.

Criterio de evaluación

Prepara un documento para un proyecto gráfico en Adobe® Illustrator® CS6®, comprendiendo las diferencias entre las imágenes vectoriales y las imágenes de mapa de bits.

Introducción Conceptual

En la actualidad, el diseño y el manejo de la imagen son fundamentales en cualquier medio de comunicación, como internet, revistas, cine o televisión, entre otros. Al encontrarse en la era digital, el software orientado al diseño es desarrollado en una forma casi exponencial, avanzando a un ritmo acelerado y ofreciendo a los usuarios cada vez más posibilidades y herramientas para realizar sus proyectos gráficos y visuales, de forma versátil y práctica, podría decirse que el único límite es la creatividad misma.





¿Qué es Illustrator?

Illustrator CS6 es una herramienta desarrollada por la compañía Adobe, con la que se puede crear y trabajar con dibujos basados en gráficos vectoriales. Siendo este uno de los programas más completos, debido a su potencia y a la gran cantidad de herramientas y opciones que ofrece, permite realizar productos como logotipos, ilustraciones para libros, anuncios, revistas, páginas web, folletos, carátulas, etiquetas, entre muchos otros. Para entender cómo funciona este programa, lo primero que se debe hacer es comprender ¿qué es un gráfico vectorial?, y ¿qué diferencia existe con los gráficos basados en mapa de bits?



¿Cómo funciona?

Adobe Illustrator se abre como cualquier programa que funcione en sistemas operativos Windows o Mac. Si durante la instalación se creó un icono de acceso directo en el escritorio, se puede hacer doble clic sobre él para abrirlo. Si no, desde el menú Inicio, se puede buscarlo en "Todos los programas", si no está en la lista de programas recientes. Al ejecutar el programa, lo primero que este hará será cargar sus archivos, plug-ins, herramientas y menús. Esto tardará algunos segundos, dependiendo de la potencia del equipo.



FAVORITOS

- Todos mis archivos
- AirDrop
- Aplicaciones
- Escritorio
- Documentos
- Descargas
- Música
- Películas
- Imágenes

Nombre	Fecha de modificación	Tamaño
MACOSX	13/04/2012 13:48	--
Adobe	19/03/2013 20:46	--
Adobe After Effects CS3	7/05/2013 17:37	--
Adobe After Effects CS4	7/05/2013 17:37	--
Adobe After Effects CS5	7/05/2013 17:37	--
Adobe After Effects CS5.5	7/05/2013 17:37	--
Adobe After Effects CS6	18/03/2013 19:02	--
Adobe Audition CS6	18/03/2013 19:03	--
Adobe Bridge CS6	18/03/2013 19:04	--
Adobe Dreamweaver CS6	18/03/2013 19:04	--
Adobe Encore CS6	18/03/2013 19:04	--
Adobe Extension Manager CS6	18/03/2013 18:49	--
Adobe Fireworks CS6	18/03/2013 19:06	--
Adobe Flash CS6	18/03/2013 19:06	--
Adobe Illustrator CS6	18/03/2013 19:06	--
Adobe InDesign CS6	18/03/2013 19:07	--
Adobe Media Encoder CS6	18/03/2013 19:08	--
Adobe Photoshop CS3	7/05/2013 17:37	--
Adobe Photoshop CS4	7/05/2013 17:37	--
Adobe Photoshop CS5	7/05/2013 17:37	--
Adobe Photoshop CS5.1	7/05/2013 17:37	--
Adobe Photoshop CS6	18/03/2013 19:08	--
Adobe Premiere Pro CS6	18/03/2013 19:08	--
Ajedrez	22/08/2012 19:41	10,7 MB
App Store	18/04/2012 12:52	4,9 MB
Automator	14/03/2012 16:44	20,1 MB
Calculadora	22/08/2012 19:42	6,4 MB
Calendario	23/08/2012 21:42	40,6 MB
Captura de Imagen	25/06/2012 22:19	3,5 MB
Catálogo Tipográfico	25/03/2012 10:03	21,7 MB
Conexión a Escritorio remoto	18/03/2013 18:38	14,5 MB
Contactos	8/08/2012 13:20	26,3 MB
Dashboard	15/05/2012 12:38	1,1 MB

Información de Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator CS6 646,9 MB
Modificación: lunes, 18 de marzo de 2013 19:06

Comentarios de Spotlight:

General:

Clase: Carpeta
Tamaño: 646.853.312 bytes (674,5 MB en el disco) para 753 ítems
Ubicación: /Applications
Creación: lunes, 18 de marzo de 2013 18:52
Modificación: lunes, 18 de marzo de 2013 19:06
Etiqueta: X

☐ Carpeta compartida
☐ Bloqueado

Más información:

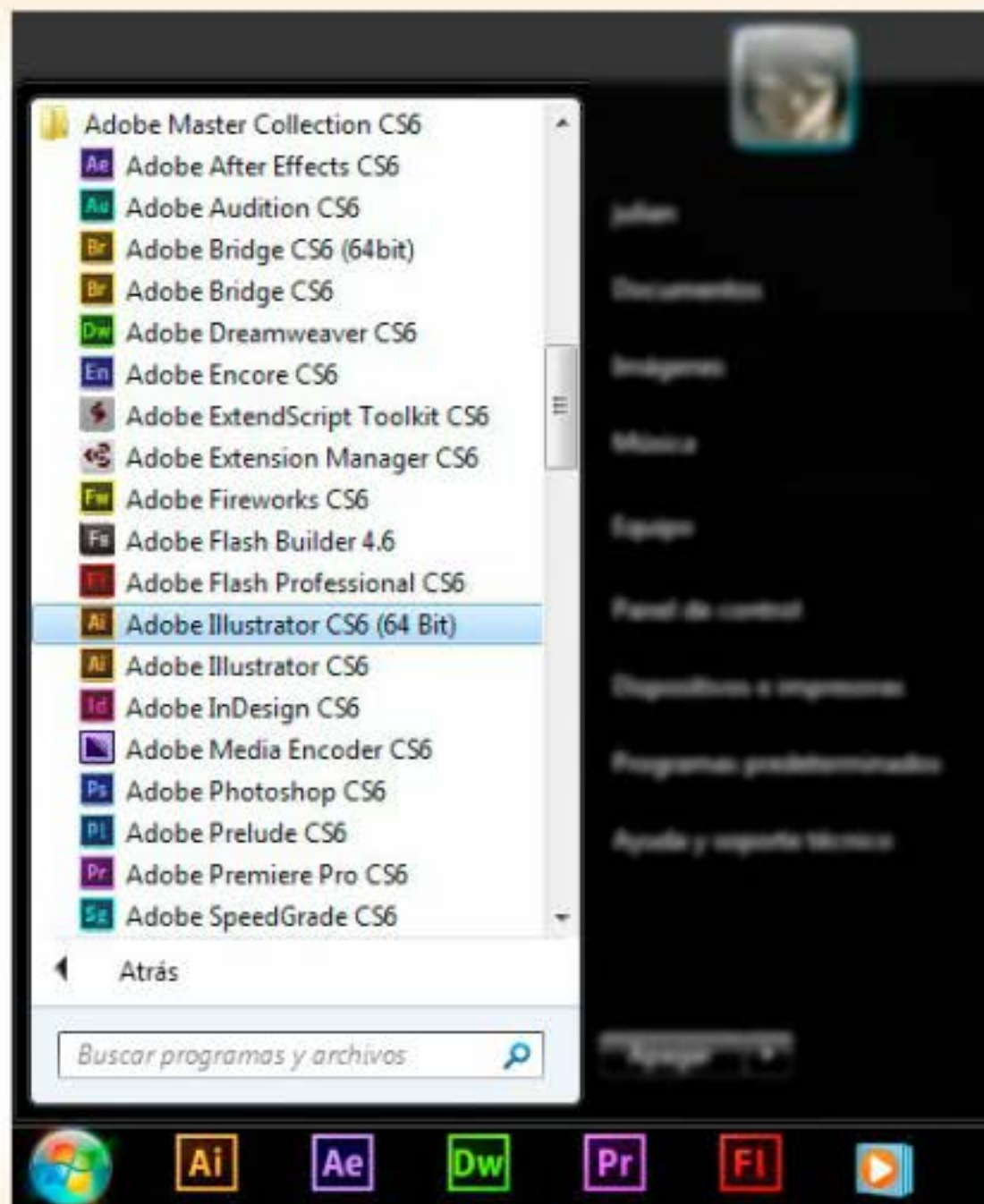
Nombre y extensión:

Adobe Illustrator CS6

☐ Ocultar extensión

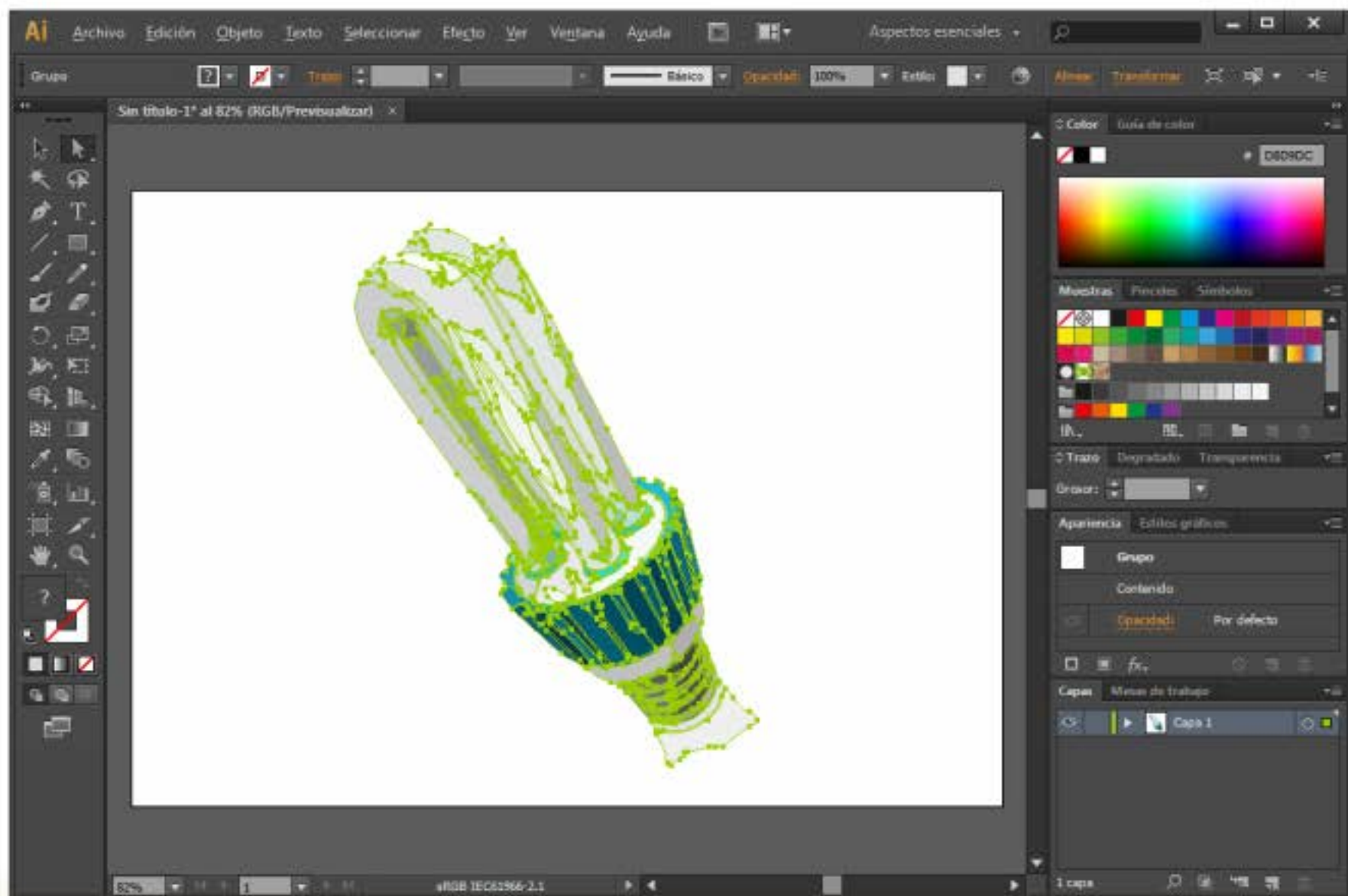


Compartir y permisos:



¿Qué es un vector?

Las imágenes vectoriales, también llamadas imágenes orientadas al objeto o imágenes de dibujo, se definen matemáticamente como una serie de puntos unidos por líneas. Los elementos gráficos presentes en un archivo vectorial se denominan objetos. Cada objeto es una entidad completa con propiedades tales como color, forma, contorno, tamaño y posición en la pantalla. Por ejemplo, si se dibuja una línea, Illustrator almacena su punto inicial y su punto final, si se dibuja un círculo, almacena el centro y el radio, etc. En este sentido, se llaman vectores a aquellas líneas y curvas que forman la imagen, por esto se denominan imágenes vectoriales. A partir de los datos guardados se crean los distintos dibujos de forma automática, por lo que una imagen vectorial no pierde calidad cuando la ampliamos o modificamos.





¿Cuál es la diferencia de un vector con un mapa de bits?

Las imágenes de mapa de bits, también conocidas como imágenes raster (rasterizadas), están compuestas por puntos de color individuales denominados píxeles, dispuestos de formas diversas para formar un patrón o matriz sobre una cuadrícula. Al aumentar el tamaño del mapa de bits, también aumentará el número de píxeles individuales, haciendo que las líneas y las formas tengan un aspecto dentado, dando la sensación de ver los píxeles, esto representa una pérdida de calidad. Cuando ampliamos una imagen de mapa de bits, se tiene que cubrir una mayor área con menor cantidad de píxeles, lo que nos impide obtener la misma calidad al escalar, contrario a las imágenes vectoriales.

Existen programas distintos para tratar estos dos tipos de gráficos. Programas como Photoshop o Paint Shop Pro trabajan sobre mapas de bits. Estos programas están más enfocados al tratamiento y retoque fotográfico. Otros programas, como Illustrator o Corel Draw trabajan con gráficos vectoriales. Estos programas son más utilizados para crear imágenes desde cero, aunque lo que cree se convierta después a un mapa de bits, guardándolo como un jpg, png o gif. Illustrator nos permite también generar un gráfico vectorial a partir de un mapa de bits. Todo esto lo verá a lo largo del curso.



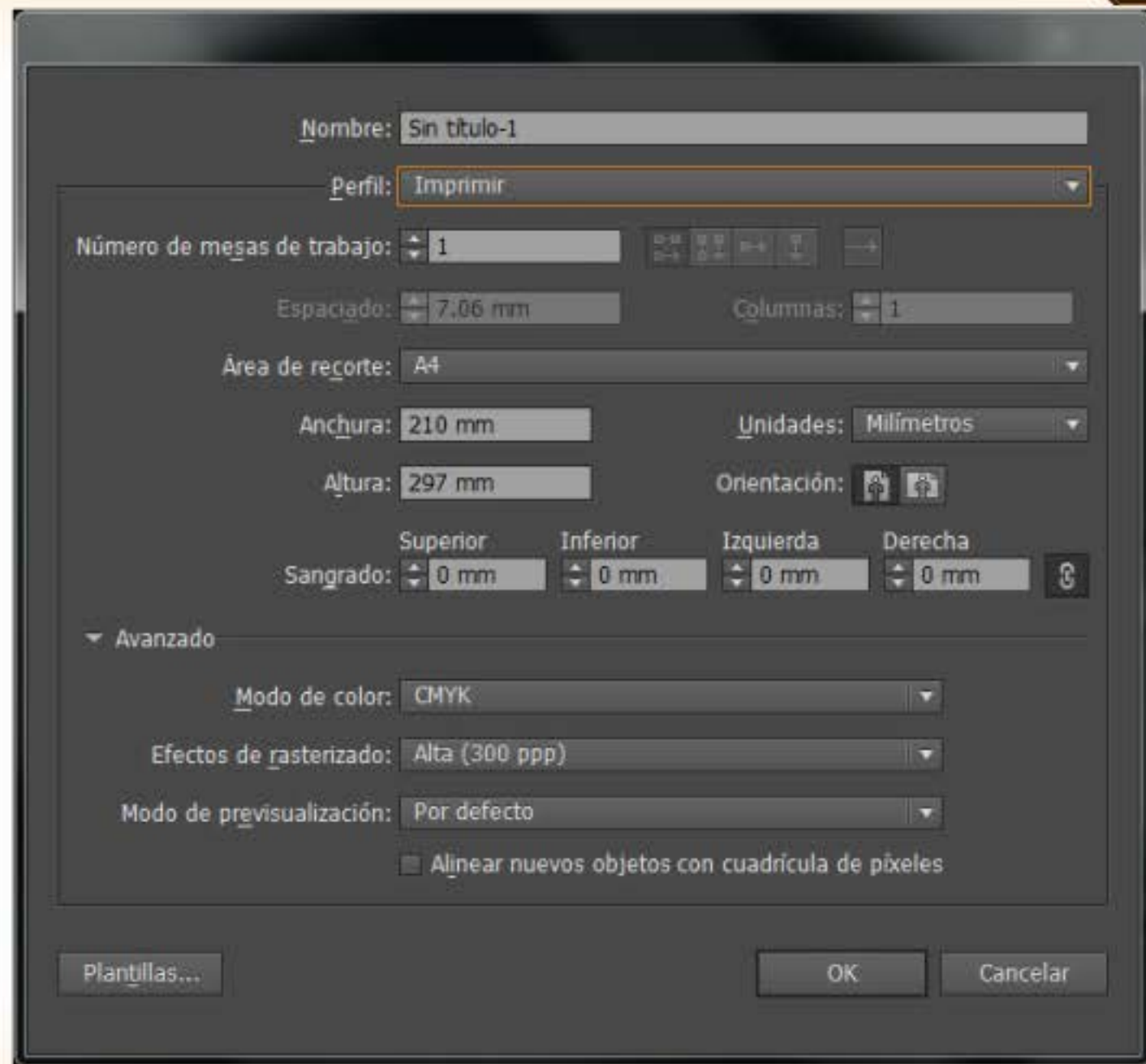


Alistamiento de documentos

¿Cómo generar un documento en Illustrator?

Tamaños y especificaciones.

Siempre que abre Illustrator CS6, se debe establecer un área de trabajo, ya sea creando un documento nuevo o abriendo uno previamente creado. Se hace a través de la ventana **Nuevo Documento**, la cual se puede abrir desde el menú **Archivo > Nuevo...**, se puede asignar un **Nombre** al nuevo documento, se selecciona un **Perfil**, dentro de los cuales encontramos **Imprimir**, **Web**, **Dispositivos**, **Video y película**, entre otros. Los perfiles ofrecen unas propiedades predefinidas en términos de dimensión, resolución y modo de color según el medio al que se destine el documento. En **Área de recorte** se encuentran una serie de tamaños predefinidos de documento, pertenecientes a cada perfil; sin embargo, también se puede personalizar el tamaño del documento modificando las dimensiones en los campos de **Altura** y **Anchura**, la cual podemos establecer en **Unidades** de **Centímetros**, **Píxeles**, **Pulgadas**, etc.





En esta parte también podemos seleccionar la Orientación del documento, ya sea Horizontal o Vertical.

Adicionalmente, al desplegar las opciones del apartado **Avanzado**, se puede escoger el **Modo de color** del documento y la resolución de los **Efectos de rasterizado**. Estos dos aspectos son muy importantes a la hora de alistar el documento, ya que deben ser escogidos teniendo en cuenta el medio al que será exportado. Si se va a realizar un proyecto que se publicará en la web, lo adecuado es escoger el modo de color **RGB**, pues al ser visualizados a través de pantallas, estos documentos trabajan con un esquema de color basado en Rojo, Verde y Azul, por sus siglas en inglés **R=Red**, **G=Green**, **B=Blue**. Por otro lado, si se trabaja en un documento que será impreso, se debe escoger el modo **CMYK**, basado en los colores Cian (**C=Cyan**), Magenta (**M=Magenta**), Amarillo (**Y=Yellow**) y Negro (**K=Black**), con los cuales trabajan la mayoría de impresoras.

En cuanto a **Efectos de rasterizado**, aquí se puede escoger la resolución del documento en términos de **Puntos (píxeles) Por Pulgada**, decimos que una resolución alta (300 ppp) será utilizada para documentos destinados a impresión y una resolución baja (72 ppp), para documentos que serán publicados en pantalla, cabe anotar que las pantallas trabajan a un máximo de 72 ppp. Siendo así, es fundamental la configuración de estas propiedades en el alistamiento del documento, ya que de esta forma se obtendrá un resultado más óptimo en la realización de los proyectos gráficos, y se permite que el trabajo sea publicado acorde con lo requerido, y se pueda visualizar exactamente igual de un dispositivo a otro.

Otra opción es elegir un plantilla pulsando en Plantillas, Usando una plantilla, se pueden crear documentos que comparten ajustes y elementos de diseño. Esto facilitará el trabajo cuando debamos crear muchos documentos similares.



Manejo de la interfaz / Inducción básica al entorno de Illustrator CS6

El entorno de Illustrator CS6 está conformado por una serie de partes o elementos que permiten al usuario trabajar de una forma práctica y eficiente, ofreciendo fácil acceso a diferentes ventanas y herramientas. Adicionalmente, se puede personalizar el espacio de trabajo de Illustrator para adaptarlo a las necesidades. Esta personalización se refiere sobre todo a los paneles, a saber manejarlos, colocarlos y organizarlos. Es necesario tener un documento abierto para acceder a la mayoría de opciones y ventanas dispuestas en las diferentes barras y paneles.

En la parte superior se encuentra la **Barra de menús**, la cual permite acceder a los distintos comandos, opciones y utilidades que ofrece Illustrator CS6. Algunos de los menús que se encuentran en esta barra son Archivo, Edición, Objeto, Ventana, entre otros.

Debajo de la **Barra de menús** se encuentra la **Barra de control**, esta muestra las diferentes opciones, preferencias o utilidades que posee la herramienta con la que se este trabajando, esto quiere decir que es una barra en constante cambio, y no solo depende de la herramienta en curso sino también de los objetos que se tengan seleccionados en la **Mesa de trabajo**, ofreciendo distintas posibilidades de ajuste y control.

En la parte izquierda esta la **Barra de herramientas**. Aquí se encuentran las distintas herramientas que permiten crear, modificar o manipular los objetos que compondrán la imagen. Algunas de las herramientas de las que se dispone son las de Selección, la Pluma, la Herramienta texto, las Herramientas de forma, el Pincel, y muchas otras. En esta barra también se encuentra un pequeño segmento con una serie de cuadros que ayudarán a hacer una rápida selección del color de relleno y de trazo de los objetos, además de opciones para cambiar el modo de pantalla y los modos de dibujo. Algunas herramientas se encuentran ocultas dentro de un grupo, así que para seleccionarlas se debe hacer clic sostenido sobre el grupo y desplazarlos hasta la que deseamos. También se puede hacer doble clic sobre algunas de las herramientas para obtener más opciones y ajustes que serán expuestos en ventanas emergentes.



En el costado derecho se encuentra la **Barra de paneles o ventanas**. Podemos encontrar estos paneles apilados en grupos de dos o tres paneles (conjuntos acoplados), teniendo que pulsar sobre distintas pestañas para ver unos u otros. A través de estas ventanas se puede establecer parámetros y modificar nuestros dibujos. Por ejemplo, podemos establecer el color y tipo de línea de nuestros objetos, trabajar con las distintas capas del documento, modificar las características y formato de los textos, etc. Cada ventana tiene la posibilidad de ser escalada en largo y ancho, además de poseer un botón que permitirá acceder a sus diferentes opciones.

En la parte central del entorno de Illustrator, se encuentra la **Mesa de trabajo**, la cual es el área donde se creará y trabajarán las ilustraciones. Esta mesa de trabajo representa toda el área que contendrá los dibujos que serán impresos o exportados. Illustrator CS6 permite crear más de una mesa de trabajo, con el fin de alistar y separar las diferentes áreas que se desee exportar del proyecto completo.

Fuera de la Mesa de trabajo, se sitúa el **Área de pruebas**, en la cual también se podrá diseñar y trabajar con dibujos, pero estos dibujos, no saldrán en el área de impresión ni exportación. En el área de prueba se pueden tener diseñados los dibujos para posteriormente ser llevados a la Mesa de trabajo.

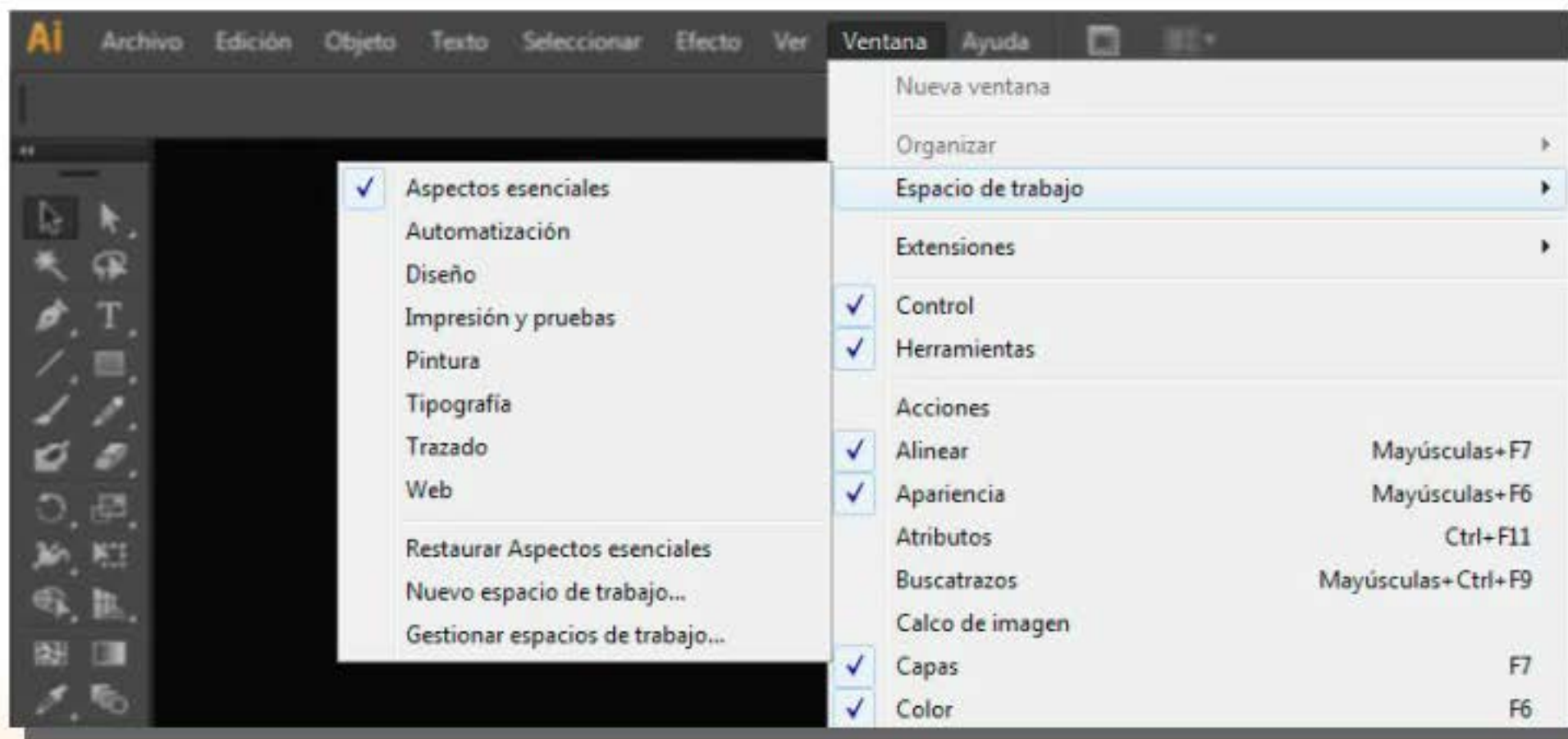
En la parte inferior del entorno de Illustrator se encuentra la **Barra de estado**, desde donde se puede aumentar o reducir el zoom del documento. Además se puede mostrar cual herramienta se tiene seleccionada, el perfil de color actual, entre otra información.

Finalmente, se encuentran otros elementos en el entorno de Illustrator como las barras de desplazamiento horizontal y vertical, para desplazarse a lo largo y ancho del documento; y las cuadrículas, reglas y guías, que aunque no vienen activas por defecto, es posible activarlas a través del menú **Ver**, de esta manera ayudarán a trabajar de manera más precisa nuestras ilustraciones.

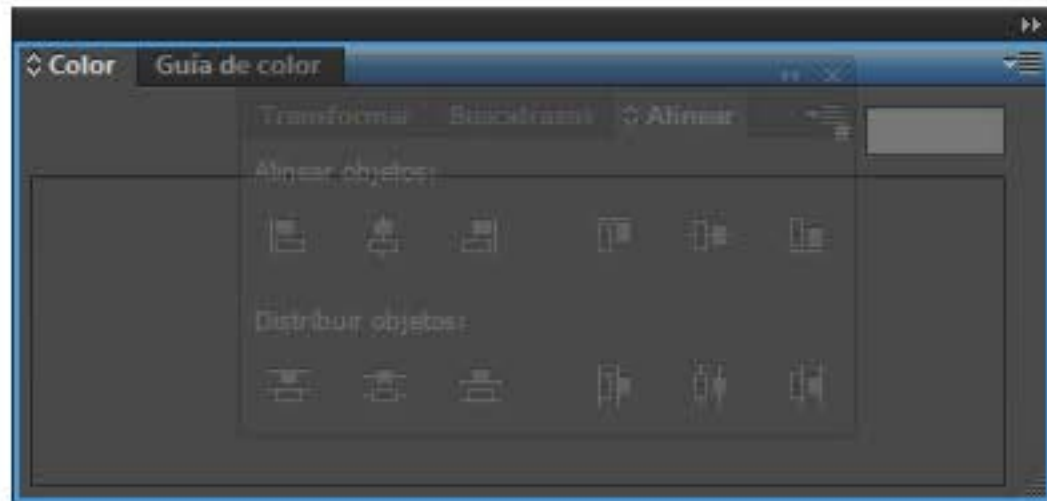
Espacio de trabajo / Explicación básica sobre el área de trabajo, divisiones, organización y distribución.

El espacio de trabajo hace referencia a la configuración u organización que posee la interfaz de Illustrator principalmente a nivel de los paneles o ventanas activas, acorde al estilo de trabajo del usuario o al tipo de proyecto que se esté realizando. Por defecto, el espacio de trabajo que viene dispuesto en Illustrator CS6 es el de Aspectos esenciales, el cual incluye 5 grupos de ventanas, con ventanas principales como lo son la de Color, Muestras, capas, entre otras.

Illustrator ofrece la posibilidad de ajustar el espacio de trabajo según sea conveniente, disponiendo de combinaciones distintas de paneles. Algunos de los espacios de trabajo incluidos en Illustrator CS6 son Diseño, Pintura, Web, y otros, incluso se tiene la posibilidad de personalizar el espacio de trabajo como se requiera y guardarlo, conservando la disposición de ventanas para la próxima vez que se abra el programa. Para cambiar rápidamente el espacio de trabajo hay que dirigirse al botón Aspectos esenciales ubicado a la derecha de la barra de menús y seleccionar la opción requerida. Hay que tener en cuenta que este botón tendrá por defecto este texto, debido a que es el espacio de trabajo por defecto, pero este cambiará al que esté en curso. También se pueden escoger los diferentes espacios de trabajo a través del menú **Ventana > Espacio de trabajo**.



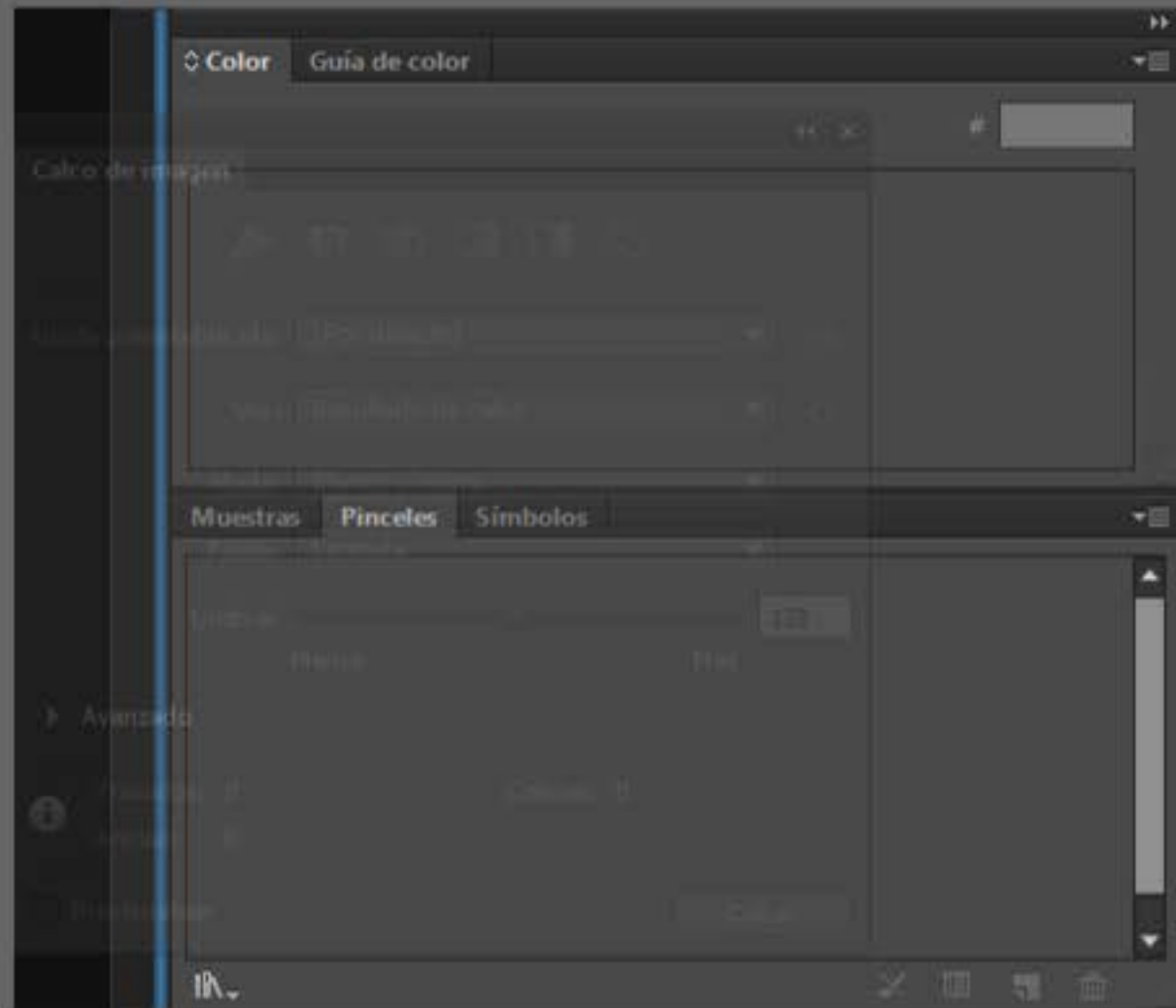
Para personalizar el espacio de trabajo, podemos mover conjuntamente el grupo de paneles, haciendo clic y arrastrando desde su parte superior, o mover sólo un panel arrastrando desde su pestaña.



Al mover el panel, éste aparece semitransparente. Se puede mover a distintos sitios. Dentro del menú de paneles, se puede por ejemplo colocar el panel en otra pila de paneles. Para hacerlo, se sitúa el panel sobre una pila de paneles hasta que aparezca una línea vertical divisoria de color azul.

Si se quiere colocar entre dos grupos de paneles, se debe soltar cuando la franja horizontal que separa los paneles aparezca resaltada en azul.

Se puede abrir cualquier panel desde el menú Ventana.



Si se prefiere, se puede separar el panel o conjunto acoplado del menú de paneles, soltándolo sobre el documento u otra zona del programa fuera de la barra de paneles, de esta forma el panel quedará flotante.



Tanto en el menú de paneles, como en la barra de herramientas, encontramos unos controles representados por el **ícono**, que nos permiten contraer o expandir estos elementos, para así ganar espacio de trabajo. Recuerde también que puede ocultar los paneles pulsando las teclas **Shift + Tab**, o todos los elementos excepto la mesa de trabajo con la tecla Tab.



La barra de herramientas

La barra de herramientas, que aparece al lado izquierdo de la pantalla, es la barra que permite crear seleccionar y manipular objetos. Algunas herramientas disponen de opciones que aparecen al hacer doble clic sobre ellas, entre ellas se incluyen herramientas que permiten usar texto, seleccionar, pintar, mover, borrar y rotar objetos e imágenes.

A continuación se muestra una guía de los diferentes grupos o tipos de herramientas y las herramientas que los componen.

Manejo de capas

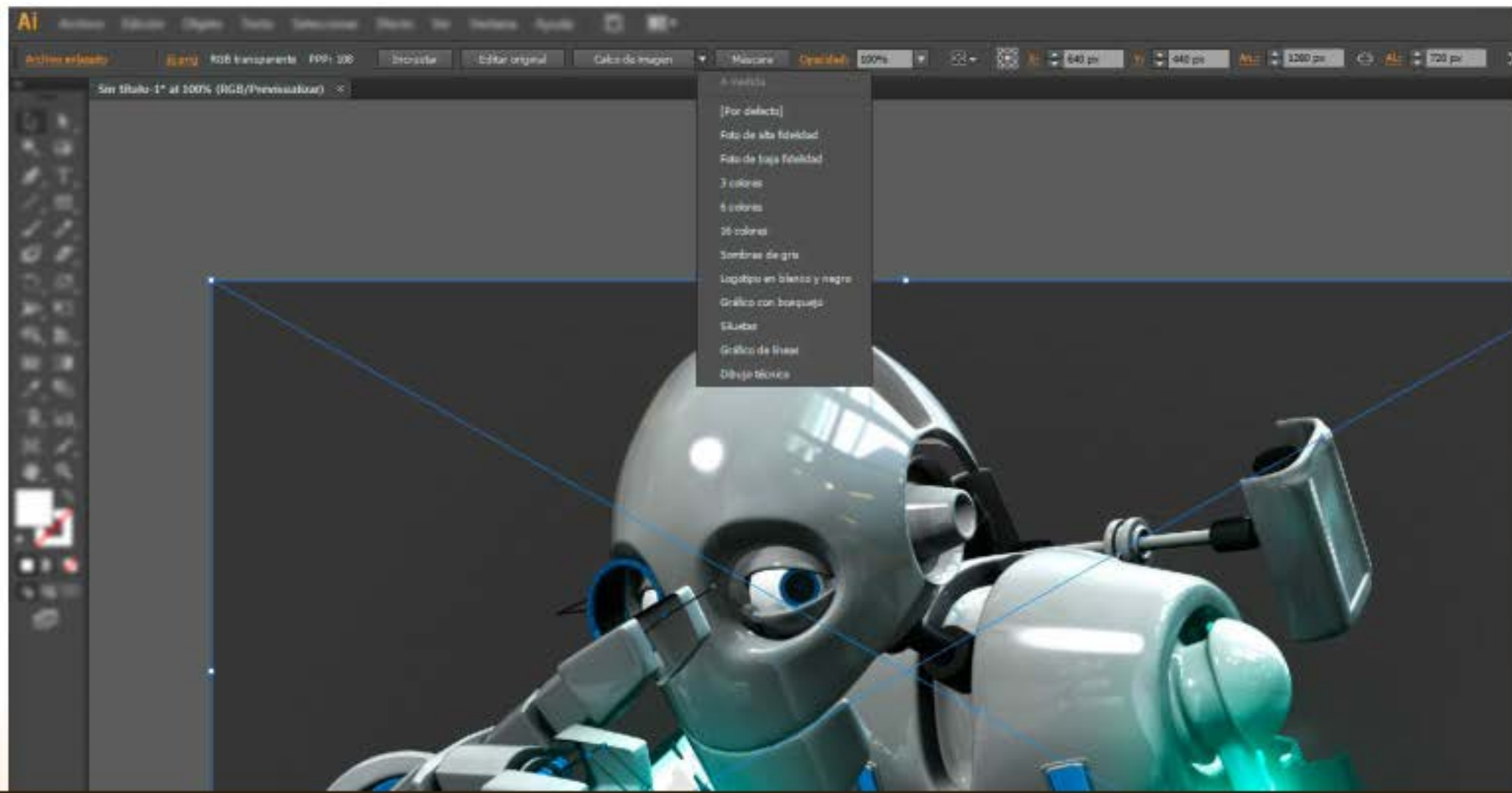
Para ver el videotutorial de manejo de capas diríjase a la carpeta "Videotutoriales" del Programa de formación en Blackboard.



Importación de imágenes / Cómo importar una imagen a Illustrator CS6 y vectorizarla mediante el Calco de imagen.

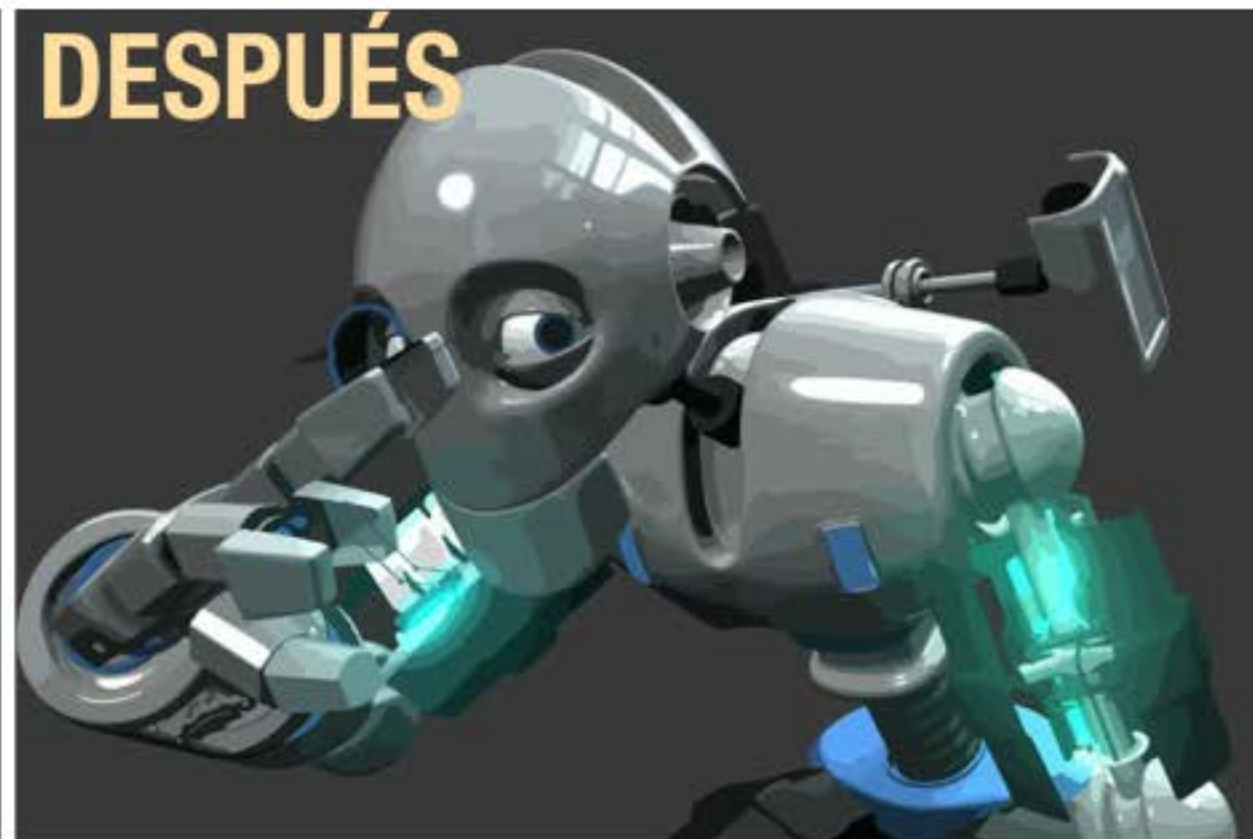
Si se desea que un dibujo nuevo se base en una ilustración existente, se puede calcar. Por ejemplo, para crear un gráfico a partir de un boceto dibujado a lápiz sobre un papel. O bien, puede importar una imagen rasterizada que haya guardado previamente con otro programa de diseño gráfico y calcar sobre ella.

La forma más sencilla de calcar ilustraciones consiste en abrir o colocar un archivo en Illustrator (a través del menú Archivo > Colocar..., o simplemente arrastrando la imagen a la mesa de trabajo), y calcar automáticamente la ilustración con el comando Calco de imagen, el cual se mostrará en la Barra de control una vez seleccionada la imagen.



La opción Calco de imagen aporta opciones de calco preestablecidas para tipos de ilustraciones concretos. Por ejemplo, si se pretende calcar una imagen para usarla como un dibujo técnico, se deberá elegir la opción preestablecida Dibujo técnico. Todas las opciones de calco cambian, para que el calco de un dibujo técnico tenga un grado de precisión óptimo.

También se puede controlar el nivel de detalle y el modo en que se rellena el calco; e incluso guardar la configuración como un ajuste personalizado para su uso en el futuro.

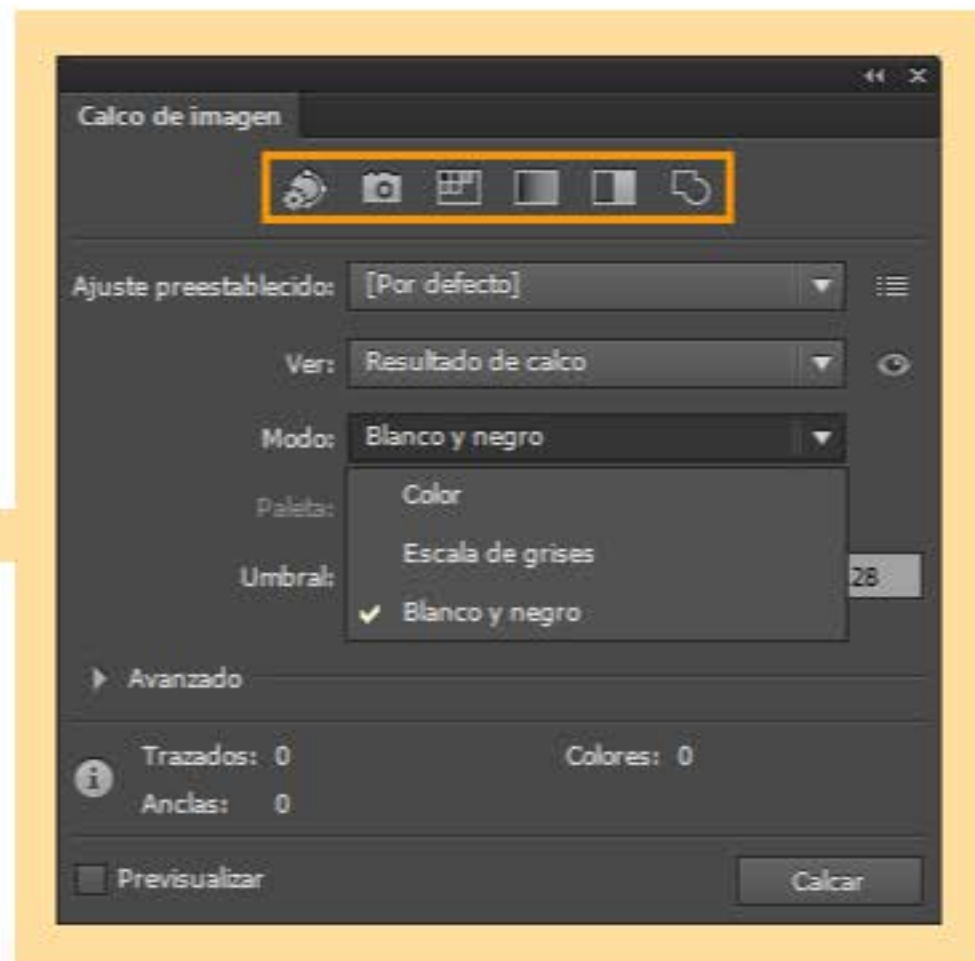


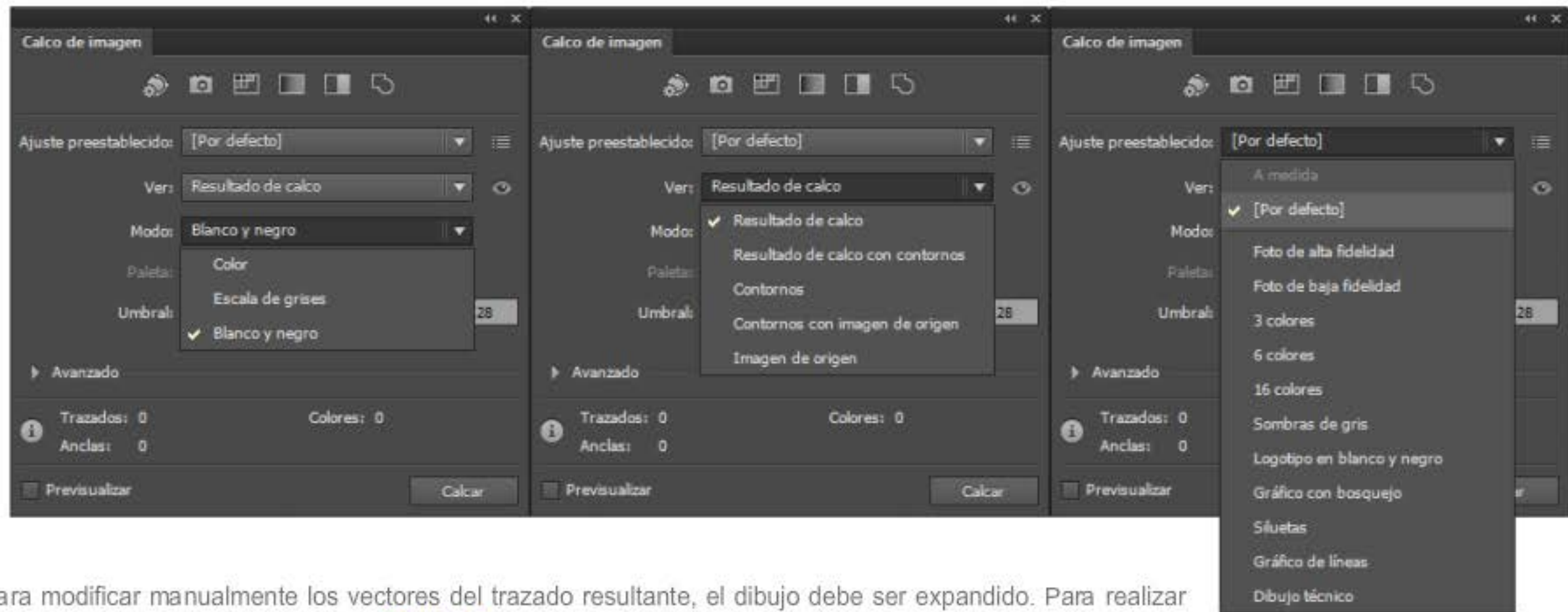
Uso de Calco de imagen

Abrir o colocar sobre la mesa de trabajo la imagen de mapa de bits que desea usar como imagen de origen.

A continuación se presentan tres opciones para realizar el calco de imagen, distintas a la opción rápida enunciada anteriormente. Con la imagen seleccionada, se debe realizar una de las siguientes acciones:

- Seleccione **Objeto > Calco de imagen > Crear**, para realizar el calco con los parámetros predeterminados.
- Seleccione **Ventana > Calco de imagen**, a continuación se debe elegir uno de los ajustes preestablecidos haciendo clic en los iconos en la parte superior del panel.
- Seleccione **Ventana > Calco de imagen** y luego elegir un ajuste preestablecido o especificar las opciones de calco. En el panel Calco de imagen, se debe activar la Vista previa para ver los resultados de las modificaciones.

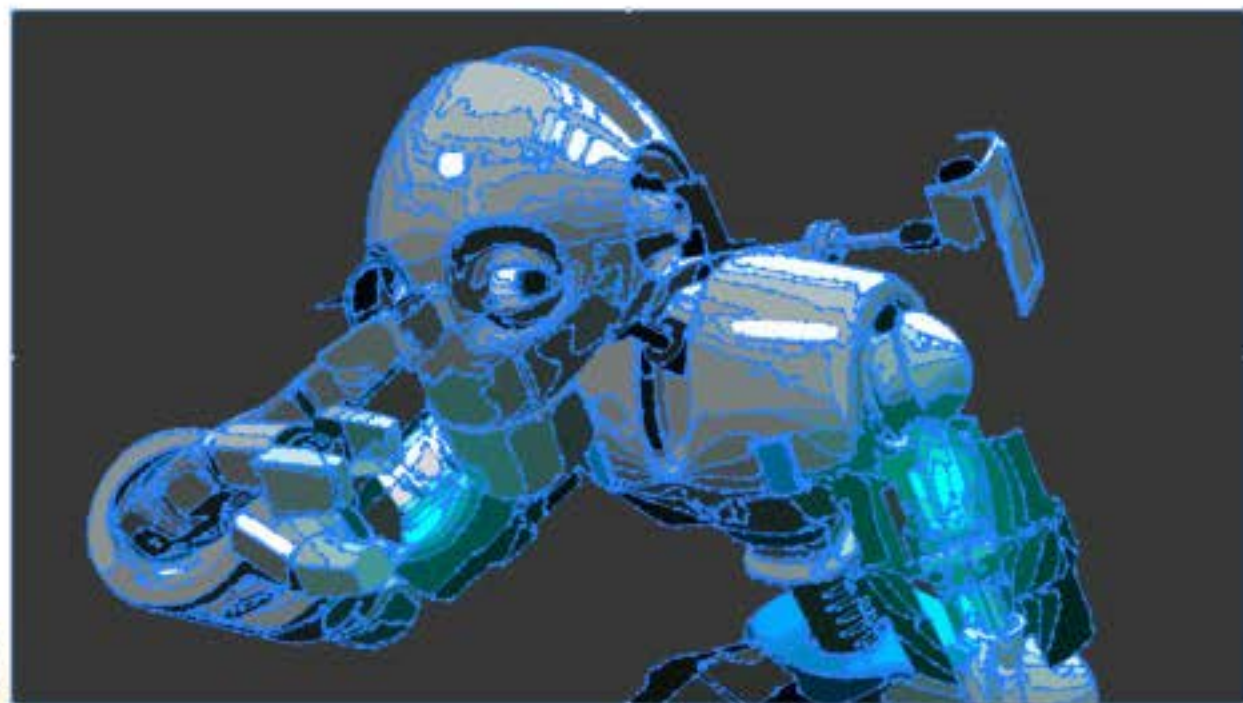




Para modificar manualmente los vectores del trazado resultante, el dibujo debe ser expandido. Para realizar esta acción se puede pulsar el botón **Expandir** ubicado en la barra de control, esta opción solo se mostrará si el dibujo calcado está seleccionado, Otra forma es ir al menú Objeto > Calco de imagen > Expandir, lo cual convertirá el objeto de calco en trazados.



ANTES



DESPUÉS



Opciones de calco

Ajuste preestablecido:

Especifica un calco preestablecido. Se debe hacer clic en el icono de menú para guardar la configuración actual como un nuevo ajuste preestablecido, o para eliminar o cambiar el nombre de ajustes preestablecidos existentes.

Nota:

No es posible editar ni eliminar los ajustes preestablecidos por defecto (los identificará porque aparecen entre corchetes). No obstante, puede hacer una copia editable de un ajuste preestablecido por defecto; para ello, seleccione el ajuste en cuestión y haga clic en Nuevo.

Ver:

Especifica la vista del objeto calcado. Un objeto de calco está formado por dos componentes: la imagen original y el resultado del calco (que constituye la ilustración vectorial). Se puede optar por ver el resultado del calco, la imagen de origen, los contornos y otras opciones. Se debe hacer clic en el icono con forma de ojo para superponer la vista seleccionada sobre la imagen de origen.

Modo:

Especifica un modo de color para el resultado del calco.

Paleta:

Especifica un panel que servirá para generar un calco en color o en escala de grises a partir de la imagen original. (Esta opción solo está disponible cuando el modo establecido es Color). Si desea que Illustrator determine los colores del calco, seleccione Automático. Para utilizar muestras de documento como una paleta para el calco, seleccione Biblioteca de documentos.



Ajustes de color:

Los ajustes de color que se muestren dependen de la configuración de las opciones Modo y Paleta:

Colores:

Especifica el número de colores que se van a utilizar en el resultado de un calco a color. Si se ha seleccionado Biblioteca de documentos como la paleta, puede elegir una muestra. (Esta opción solo está disponible cuando el modo establecido es Color).

Grises:

Especifica el número de grises que se utilizarán en el resultado de un calco. (Esta opción solo está disponible cuando el modo establecido es Escala de grises).

Umbral:

Especifica un valor que servirá para generar un resultado de calco en blanco y negro a partir de la imagen original. Todos los píxeles más claros que el valor de umbral adoptarán el color blanco; los que sean más oscuros que el valor de umbral pasarán a ser negros. (Esta opción solo está disponible cuando el modo establecido es Blanco y negro).

Al desplegar las opciones de ► Avanzado, se encuentran los siguientes ajustes:

Trazados:

Controla la distancia entre la forma calcada y la forma original de los píxeles. Los valores más bajos crean un ajuste del trazado más reducido, mientras que los valores más altos crean un ajuste del trazado más separado.

**Vértices:**

Especifica el énfasis aplicado a los vértices. Un valor más alto da como resultado un mayor número de vértices.

Ruido:

Especifica un área en píxeles que se omitirá durante el calco. Un valor más alto provoca menos ruido.

Método:

Especifica el método seguido para realizar el calco. Si se selecciona la opción Contiguo se crean trazados cuarteados, mientras que si usa la opción Superposición se crean trazados apilados.

Rellenos:

Crea regiones rellenas en el resultado de calco.

Trazos:

Crea trazados con trazos en el resultado de calco.

Trazo:

Especifica la anchura máxima de las características de la imagen original que se pueden trazar. Las características mayores que la anchura máxima aparecerán en el resultado de calco como áreas contorneadas.



Ajustar curvas a líneas:

Especifica si se reemplazarán las líneas ligeramente curvadas por líneas rectas.

Omitir blanco:

Especifica si el área rellena de blanco se reemplazará por un área sin relleno.

Previsualizar:

Permite tener una vista previa del calco de la imagen con la configuración actual.

Soltar un objeto de calco:

Si se desea descartar un calco sin perder la imagen original colocada, se puede soltar el objeto de calco. Para esto, se debe seleccionar el objeto de calco para luego dirigirse al menú Objeto > Calco de imagen > Soltar.



Referencias

- Página de Ayuda oficial de Adobe Illustrator CS6:

<http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html>

- Pujagut, Jaume y colaboradores. Desarrollo de un proyecto gráfico. Editorial Index Book. Barcelona, España. Samara. 2010.

- Adobe Illustrator Creative Suite. Manual del usuario. Computer Aided Education S.A. Valencia, España. 2004.

- Golding, Mordy. Real World Adobe Illustrator CS5. Peachpit Press. California, USA. 2011.



Créditos

Expertos temáticos:

Laura Marcela Zuluaga Coronel
Gabriel David Suárez Vargas

Asesor Pedagógico:

Mónica Patricia Osorio Martínez

Guionista:

Oscar Iván Pineda Céspedes

Equipo de Diseño:

Gabriel David Suárez Vargas
Jhonny Ronald Narváez Olarte
Julián Mauricio Millán Bonilla
Leonardo Stiglich Campos

Programador:

Diego Rodríguez Ortegón

Lider de Proyecto:

Jairo Antonio Castro Casas



Copyright © 2013 SENA. Todos los derechos reservados.

Adobe, Illustrator y Creative Suite 6: Copyright © 2013 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.