

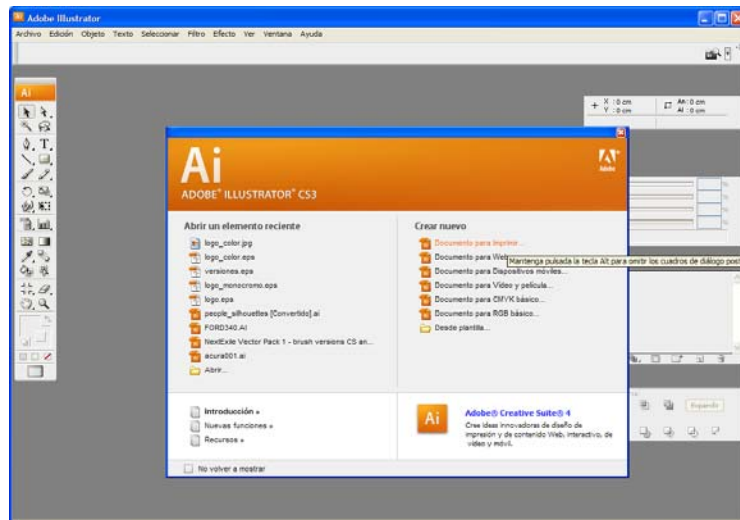
Trabajar con Illustrator.

El entorno de trabajo

Comenzar un nuevo archivo

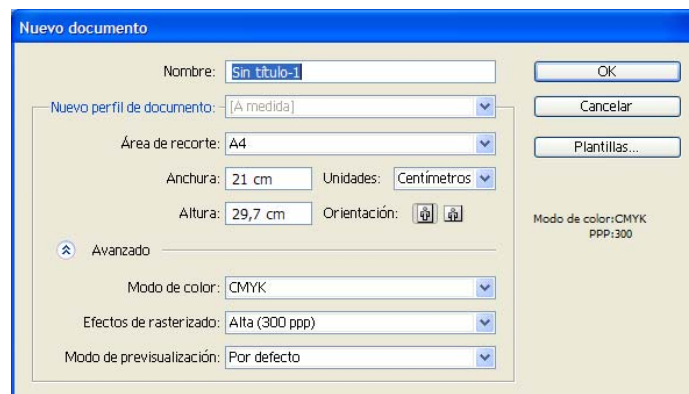
Al iniciar Illustrator aparecerá la ventana del programa.

Elegimos documento para imprimir que será la finalidad que nosotros deseamos.

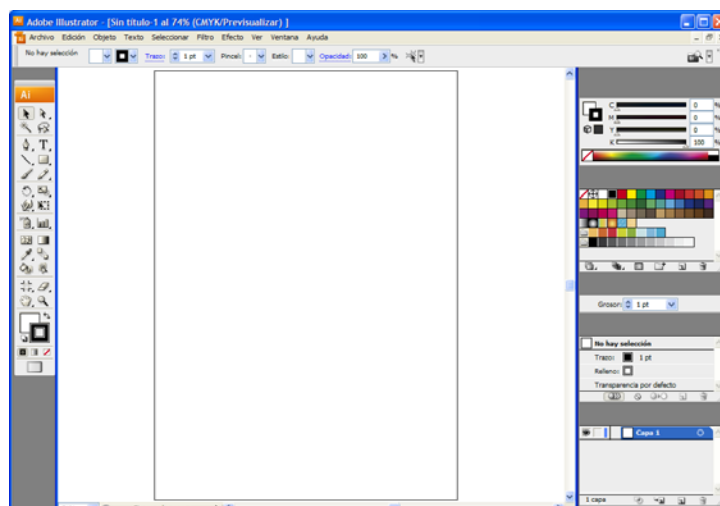


Como vemos aparece la ventana de características del documento, lo que algunos programas se saltan y nos dan unos valores predeterminados que no deseamos.

Con este programa no podremos saltarnos estos datos sino que nos recordará que es el primer paso en la creación de documentos o publicaciones.



El espacio de trabajo que se visualiza (Menú: *Ventana/Espacio de trabajo/Panel*) se puede personalizar con las ventanas que deseemos asignándole un nombre al grabarlo.

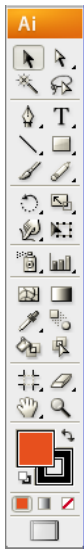


El espacio que se visualiza se compone de:

- Barra de menús, donde están todas las opciones que posee el programa, agrupadas por características o funciones;
- Barra de propiedades, que irá cambiando según la opción de herramienta u objeto seleccionado.
- Panel de Herramientas, a la izquierda, con un resumen de opciones agrupadas por funciones.
- Formato del documento, en el centro, donde colocaremos los elementos que creemos.
- Ventanas gráficas a la derecha con grupos de opciones personalizables.

Creación y manipulación de objetos

Panel de Herramientas.



El panel Herramientas aparece a la izquierda de la pantalla la primera vez que inicia la aplicación. Se utilizan para crear, seleccionar y manipular objetos en Illustrator.

Algunas herramientas disponen de un triángulo inferior que indica que existen más subherramientas relacionadas con el grupo. En otras herramientas, al hacer doble clic en el icono, aparece una ventana de diálogo que nos ofrece más opciones.

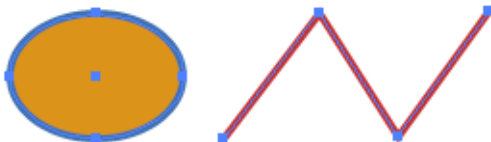
Las Herramientas están divididas en grupos de Selección, Creación, Visualización, Manipulación o Modificación de las características de los objetos.

Producción de objetos

Podemos elegir varias herramientas para la producción de objetos, aunque posteriormente los podremos manipular para obtener los resultados buscados.

Pluma, para dibujar trazados. Textos. Líneas. Rectángulos y elipses. Brocha y Lápiz, para pintar.

La visualización de los elementos creados se compone de vectores rectos o curvos delimitados por puntos de ancla que definen su inicio y su final. Todos estos elementos tienen características de relleno y de contorno y son escalables, pudiendo variar su tamaño sin perder calidad de impresión, característica principal de los dibujos vectoriales.



Herramientas de Selección

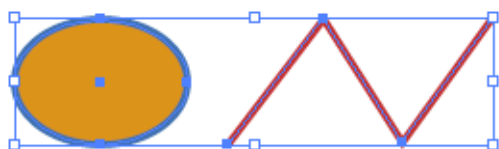


Para modificar esos nodos o puntos de ancla utilizaremos la herramienta **Selección directa**



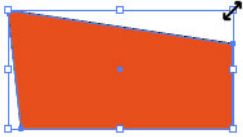
Para mover o transformar los elementos enteros utilizaremos la herramienta **Selección**

Esta última herramienta de **Selección** nos servirá para seleccionar los objetos, pinchando sobre ellos, con May pulsada se añadirán o restarán objetos a la selección, dependiendo si están o no seleccionados previamente. Y arrastrando mediante una ventana se seleccionarán los objetos que toquen a esa ventana.

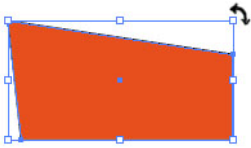


Aparece así un recuadro delimitador de la selección que nos permite modificar el elemento o grupo de elementos seleccionado.

Si nos situamos sobre cualquiera de los manejadores (cuadraditos blancos) que rodean a un objeto seleccionado lo deformaremos, **¡cuidado!** para transformar su tamaño proporcionalmente deberemos tener pulsada la tecla Mayúsculas y arrastrar cualquiera de los manejadores de las esquinas.

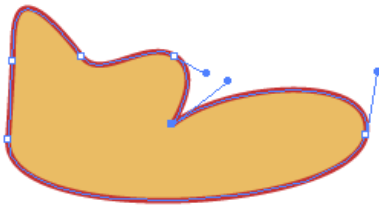


Si nos alejamos un poco sobre los manejadores de la selección la herramienta se convertirá en girar.

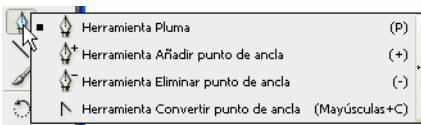



Herramienta pluma


La Herramienta pluma permite crear un trazado o manipular uno ya existente, añadiendo o eliminando puntos de ancla; son los cuadraditos que delimitan cada uno de los vectores, y las líneas azules que parten de los vectores curvos son las tangentes que definen dichas curvas y poseen unos puntos que permiten modificarlos variando su dirección y su tensión.





En esta herramienta hay un subgrupo de herramientas para eliminar, crear o convertir (de curva a línea o viceversa) puntos de ancla.



 La herramienta Pluma nos permite dibujar un trazado continuo, con la sucesión de clics crearemos líneas entre puntos de ancla y si arrastramos, crearemos curvas.

 La herramienta Añadir crea un nuevo punto de ancla al trazado en el lugar que señalemos.

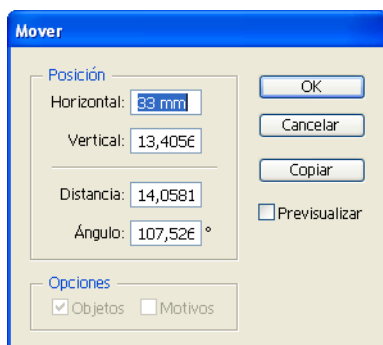
 La herramienta Eliminar elimina el punto de ancla existente sobre el que hagamos clic.

 La herramienta Convertir transforma un punto de ancla en curva o en línea. Si hacemos clic sobre un punto suavizado, se convertirá en un vértice, y si hacemos clic sobre un vértice y arrastramos, podremos crear la curva deseada.

Movimiento de objetos

Para mover objetos puede arrastrarlos con Selección o Selección directa, utilizar las teclas de desplazamiento del teclado o introducir valores concretos en un panel o un cuadro de diálogo.

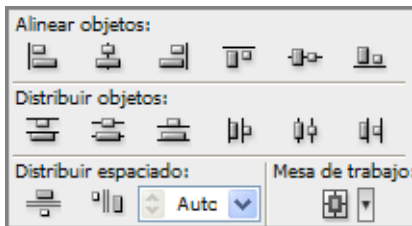
Menú: Objeto / Transformar /Mover



Además, puede usar la tecla Mayús para restringir el movimiento de los objetos en la dirección horizontal, vertical o diagonal exacta relativa a la orientación actual de los ejes x e y. La tecla Mayús sirve también para girar los objetos en incrementos de 45°.

Alineación y Distribución de objetos

Se utiliza el panel **Alinear o Distribuir** para colocar los objetos en relación con los demás objetos seleccionados.



Agrupar objetos

En ocasiones necesitamos que un grupo de objetos no se muevan independientemente, para ello podemos agruparlos como si fuera uno solo a la hora de moverlos o escalarlos pero con sus características de contorno y relleno independientes; una vez seleccionados iremos al menú **Objeto/Agrupar**. También tenemos la opción de desagrupar estos objetos en **Objeto/Desagrupar**.

Si queremos modificar algún elemento de un grupo no hace falta desagruparlos, pincharemos con doble clic sobre el elemento que queremos modificar y al finalizar su modificación haremos doble clic sobre una zona sin objetos del documento.

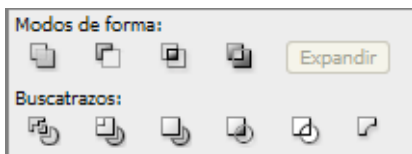
Expandir objetos

La opción **expandir** permite producir varios objetos independientes desde un objeto dibujado, aunque se quedan agrupados, después los desagrupamos y se pueden manipular independientemente. Para expandir un objeto, lo seleccionamos e iremos al menú **Objeto/Expandir**.



Producción de objetos complejos.

Se pueden obtener objetos complejos desde objetos simples con la herramienta Buscatrazos. Estos objetos simples mantienen la información de sus trazados independientes hasta que pulsamos el botón Expandir.



Uso de la cuadrícula

La cuadrícula aparece detrás de la ilustración y nos sirve de referencia para la colocación o creación de objetos, no se imprime. Se

- Para utilizar la cuadrícula, escoja Ver > Mostrar cuadrícula.
- Para ocultar la cuadrícula, escoja Ver > Ocultar cuadrícula.
- Para ajustar objetos a las líneas de cuadrícula, escoja Ver > Ajustar a cuadrícula.

Al mover o crear los objetos se hará desde puntos exactos de dicha cuadrícula.

Uso de las guías

Las guías son unas líneas que no se imprimen y permiten alinear texto y objetos gráficos. Puede crearlas arrastrando desde las reglas.

- Para mostrar u ocultar las guías, escoja Ver > Guías > Mostrar guías o Ver > Guías > Ocultar guías.
- Para cambiar los ajustes de guía, escoja Edición > Preferencias > Guías y cuadrícula (Windows)
- Para bloquear las guías, escoja Ver > Guías > Bloquear guías. No se moverán facilitando el trabajo.

Guías inteligentes

Las guías inteligentes permiten referirnos a puntos exactos tanto al coger objetos como al soltarlos, facilitando la alineación o transformación de dichos objetos con relación a otros. **Menú Ver / Guías inteligentes.**

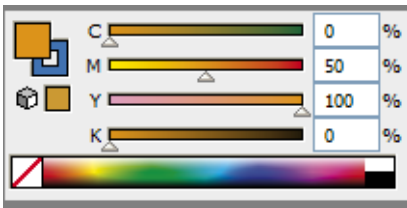
Color de Línea y Relleno

En la parte inferior de la barra de herramientas tenemos los iconos que nos muestran el color de relleno y de contorno de los objetos que vamos a crear o del objeto que tenemos seleccionado, para acceder a las modificaciones de color haremos doble clic sobre el icono y aparecerá la paleta de color para que elijamos un nuevo color. En la parte inferior derecha del icono tenemos la opción "sin" referida al color o al relleno.



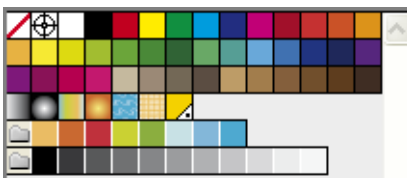
Ventana de Paleta de color

Al comenzar un nuevo documento nos pregunta el modo de color que utilizaremos, en el caso de un documento dirigido a la impresión el modo será CMYK. Los valores podemos indicarlos numéricamente en los recuadros blancos, gráficamente con los deslizantes o directamente pinchando sobre la muestra inferior, donde encontramos además la opción 'sin color' y el blanco y negro puros.



Ventana de Muestras de color

Existen unas muestras de color predeterminadas que podemos modificar o añadir colores para trabajar más cómodamente.



Una visualización importante en las paletas de color es la Guía PANTONE, para verla debemos ir a Ventana/Biblioteca de Muestras/Libros de color/PANTONE solid coated.

