Índice de tutoriales

0. Introducción
1. Creación de un fondo de pantalla
2. Creación de un estampado geométrico
3. Creación de un *banner* de página web
4. Creación de un icono para un dispositivo móvil
5. Cartel/póster vectorial
6. Creación de una gráfica vectorial
7. Creación de arte para imprimir en una camiseta (y preparación de impresión)
8. Crear una animación Flash dentro de Illustrator

Introducción

Bienvenidos a la Guía de aprendizaje de Adobe Illustrator CS4.

Illustrator es un programa que os ofrece un área de trabajo y una interfaz de usuario muy eficaces para crear y editar ilustraciones. Estas ilustraciones podrán ser utilizadas en distintos medios, como impresión, web y dispositivos móviles.

Illustrator utiliza gráficos vectoriales que pueden ser reproducidos a cualquier escala sin perder calidad.

Comenzaremos nuestra guía de aprendizaje explicando la estructura general del programa creando ilustraciones simples y luego iremos añadiendo complejidad a lo largo de los diferentes tutoriales.

Los tutoriales de esta guía han sido realizados utilizando un PC; las teclas que corresponden en una Mac serán como siguen:

PC	MAC
ALT	OPCION
CONTROL	COMANDO (MANZANA)

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla

Paso 1 de 11

En este tutorial vamos a crear un fondo de pantalla como el que vemos.

Al crear este fondo de pantalla, vamos a aprender sobre el entorno de Illustrator, sobre la utilización de herramientas básicas de ilustración, como formas geométricas, y también sobre aplicación de efectos como el de fusión.

Al final del tutorial veremos cómo optimizar imágenes para web.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla

Paso 2 de 11

La pantalla de bienvenida de Illustrator (que aparece al abrir el programa) está dividida en tres áreas principales:

-Abrir un elemento reciente: lista de los últimos documentos usados.

Abrir: haremos clic en el icono Carpeta si nuestro documento no aparece en la lista.

-Crear nuevo: nos da la opción de crear un elemento nuevo con las características específicas.

Desde plantilla: Illustrator

ofrece plantillas usables de ejemplo.

Empezaremos nuestro tutorial creando un documento nuevo para web (**Crear nuevo > Documento para web**).

-La parte inferior de la pantalla muestra la guía de **usuario, nuevas funciones, recursos** y lugares de Internet donde se comparten conocimientos acerca del programa.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla Paso 3 de 11

La siguiente pantalla que nos aparece nos da la opción de nombrar nuestro documento y darle determinadas características, desde aquí podemos volver a cambiar el tipo de documento (web, impresión...), así como las medidas de éste y podemos elegir el número de mesas de trabajo.

Las **mesas de trabajo** sustituyen a la herramienta de Recorte de versiones pasadas y son las áreas de nuestro espacio de trabajo que contendrán las ilustraciones imprimibles.

Podremos crear hasta 100 mesas en un mismo lienzo según el tamaño de éstas y guardar, exportar e imprimirlas de manera conjunta o separada.

Para empezar, crearemos sólo una mesa de trabajo en un documento web (pues nuestro fondo está destinado a verse en una pantalla) que llamaremos Estrella, de 800 x 600 píxeles con 72 ppp y color RGB y haremos clic en **OK**.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla

Paso 4 de 11

Partes principales de la interfaz:

1. **Barra de aplicación:** contiene un conmutador de espacio de trabajo y menús (en Windows).
2. **Barra de herramientas:** contiene herramientas de selección, transformación y dibujo principalmente.
3. **Panel de control:** nos muestra opciones específicas de la herramienta seleccionada en el momento.
4. **Ventana de documento:** muestra la ventana en la que trabajamos. Los documentos se pueden organizar en fichas, agrupar y acoplar.
5. **Paneles:** ayudan a controlar y modificar elementos. Es como una versión ampliada del Panel de control. Podemos personalizarlos desde el menú **Ventana**.
6. **Mesa de trabajo:** donde dibujaremos nuestras ilustraciones.

Para nuestro tutorial usaremos el espacio de trabajo: aspectos esenciales desde el menú desplegable de la barra de aplicación.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla

Paso 5 de 11

Para dibujar nuestra estrella comenzaremos seleccionando la **herramienta de Rectángulo**. Bajo todos los iconos que contienen un pequeño triángulo en la parte inferior derecha se encuentra un menú desplegable al que podemos acceder manteniendo el botón del ratón pulsado sobre el icono.

Cuando el menú se despliega, podemos elegir la herramienta deseada (en este caso la **Estrella**) y si soltamos el ratón, podemos comenzar a dibujarla. Si queremos que este menú desplegable esté siempre a nuestro alcance, podemos hacer clic en el triángulo de la derecha (marcado en la ilustración siguiente).

Podemos dibujar figuras geométricas de dos maneras: o bien seleccionando la figura (haciendo clic en el icono deseado), pulsando y arrastrando el ratón hasta conseguir la medida deseada, o bien haciendo clic y soltando. Al hacer esto aparece una ventana nueva en la que podemos insertar las medidas exactas.

Si lo deseamos, siempre podremos cambiarlas desde el Panel de control más tarde, y con ello podemos modificar el tamaño de la estrella en cualquier momento.

Para conseguir que la estrella sea perpendicular con la horizontal, pulsaremos **Shift** o **Mayúsculas** al crearla.

Si queremos cambiar el **número de puntas** de nuestra estrella, pulsaremos las flechas del teclado arriba (más) y abajo (menos) según el número de puntas deseado. El mínimo es tres y no tiene máximo de puntas. Para nuestra estrella elegiremos 4 puntas.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla

Paso 6 de 11

Cualquier figura podrá tener un relleno (color de dentro) y un trazo (color del borde). Para esta estrella no es preciso elegir un trazo. Para ello haremos clic en Trazo y elegiremos la opción de Ninguno.

Podemos acceder y cambiar los trazos y rellenos de cualquier objeto seleccionado:

- Desde el **Panel de control**:

- Desde el panel de Color: si no está visible, podemos acceder a éste (y a cualquier otro panel) desde el menú **Ventana > Color**

- Desde la **barra de herramientas**:

Para **seleccionar un objeto** en Illustrator basta con hacer clic en la flecha negra de la barra de herramientas, y para seleccionar una parte específica de los objetos, pulsaremos en la flecha blanca, llamada herramienta de **Selección directa**.

Vamos a hacer clic en el relleno de nuestro objeto y seleccionaremos un color, por ejemplo un **amarillo**.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla Paso 7 de 11

Si hacemos doble clic en el cuadrado del relleno del panel de Color, nos abre un cuadro de diálogo en el que podemos elegir cualquier color por valores numéricos (RGB o CMYK), o haciendo clic en la gama de color.

El siguiente paso es crear otra estrella en el interior de la primera; para ésta elegiremos un color diferente, por ejemplo un azul.

Dos maneras de hacer la nueva estrella: o bien pulsando **Ctrl + C** (para copiarla) y **Ctrl + F** (pegarla al frente de la otra) o bien creando una nueva como la primera vez.

Presionando **mayúsculas** (para mantener la proporción), **Alt** (para que lo haga desde todos los ángulos a la vez) y **arrastrando** hacia el centro crearemos una estrella mas pequeña y la situaremos en el centro de la original.

Si por cualquier razón la estrella no está en el centro, la acercaremos y mientras nos acercamos pondremos atención a las **guías inteligentes** (las que nos indican las intersecciones, el centro, puntos de alineado entre los objetos que son movidos y otros en nuestro documento). Si las guías inteligentes no están activas, las activaremos desde: **Ver > Guías inteligentes (Control + U)**

El siguiente paso será seleccionar ambas estrellas (basta con trazar un “cuadro” con la herramienta flecha por encima de las dos) y elegir **Objeto > Fusión > Opciones de fusión**. Nos aparecerá el siguiente cuadro de dialogo:

Haremos clic en ok y después haremos clic en **Objeto > Fusión > Crear**.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla Paso 8 de 11

Siguiendo el mismo método usado antes, ahora vamos a crear una estrella de muchas puntas (100 puntas) y esta vez añadiremos un trazo de 2 pt desde el menú desplegable de Trazo en el Panel de control.

Elegimos colores de relleno (morado) y trazo (amarillo) y al trazar la primera estrella éste es el resultado obtenido:

Copiaremos y pegaremos una estrella igual en frente de la primera: **Ctrl + C** y **Ctrl + F** y haremos esta última más pequeña presionando **Mayúsculas y Alt**.

Fusionamos estas dos y..

Una vez realizada la fusión haremos doble clic en la estrella pequeña para moverla. El resto de la ilustración la seguirá como si colgaran todas de un hilo, esto nos puede ayudar a crear perspectivas interesantes.

Una vez tenemos la forma deseada seleccionaremos la estrella entera con la flecha negra y giraremos ésta desde una esquina.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla

Paso 9 de 11

Los siguientes pasos serán simplemente experimentar con otras formas geométricas y otros colores de relleno o incluso usar trazo de diferentes tamaños para crear una composición que nos guste.

Se pueden variar también las posiciones de los objetos que vamos a fusionar e incluso fusionar objetos fusionados.

El siguiente paso será colocar las estrellas donde queramos. Para mover objetos unos delante y otros detrás de estos primeros, pulsaremos el botón derecho del ratón para llegar a un menú que nos permite organizar los objetos.

Primero hemos de hacer clic fuera de la ilustración para salir del modo fusión de la última estrella. Sabremos que está en este estado si el resto de la ilustración aparece menos iluminado, como en la siguiente ilustración (donde la estrella azul está en modo fusión).

Ahora sí pulsaremos el botón derecho para llegar al menú de organizar objetos (pulsaremos **Traer al frente** para traer el objeto por encima de todos los demás; **Hacia delante**, para subir un nivel; **Hacia atrás**, para bajar un nivel y **Enviar detrás** para mandar la ilustración debajo de todas las demás).

En la siguiente página se puede ver un fondo de pantalla creado con las estrellas que se han mostrado en este tutorial.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla Paso 10 de 11

Una vez creada la composición deseada la guardaremos desde **Archivo > Guardar** o desde el atajo de teclado: **Ctrl + S**. (Si no lo habíamos nombrado todavía, pulsaremos **Archivo > Guardar como** y elegiremos un nombre y un lugar donde guardar la composición que nos servirá de fondo de pantalla).

Es bueno guardar una versión en modo Ai, (Illustrator) por si queremos modificarla más tarde, pero para nuestro fin queremos guardarlo como JPEG, por ejemplo.

Si intentamos Archivo > Guardar no nos da la opción de guardar como JPG, como podemos ver en la siguiente captura de pantalla:

Sin embargo, **Guardar para web y dispositivos** y la opción **Exportar** nos ofrecen un abanico un poco más amplio. La siguiente es una captura de pantalla a la que podemos acceder desde: **Archivo > Guardar para web y dispositivos (Alt+Mayus+Ctrl+S)**

Una vez en esta pantalla, podemos hacer clic en diferentes opciones. En nuestro caso haremos clic en **4 copias** (desde las pestañas de arriba) y comparemos los pesos y tamaños, así como el tiempo que tarda en cargarse en una página web, elegiremos **JPEG** de calidad **30**.

Tutorial 1. Creación de un fondo de pantalla

Paso 11 de 11

Si tomásemos la decisión de Exportar la imagen, porque igual no necesitamos visualizar el estado final de nuestras imágenes, podremos ir directamente a **Archivo > Exportar** y las opciones que nos ofrece Illustrator en este caso son:

En la siguiente pantalla, elegiremos un sitio adecuado y un nombre, dejaremos el resto de las opciones como están y haremos clic en **OK**. Nuestro resultado:

Tutorial 2. Creación de un estampado geométrico

Paso 1 de 8

En este tutorial vamos a ver cómo hacer un estampado geométrico simple para utilizarlo de fondo en una página web, por ejemplo.

Al realizar el estampado que vemos a la derecha, vamos a aprender técnicas de transformación, bibliotecas de muestras y el funcionamiento de las capas de Illustrator.

Tutorial 2. Creación de un estampado geométrico

Paso 2 de 8

Para empezar, crearemos un documento nuevo. **Crear nuevo > Documento para Web de 800 x 600 píxeles y con orientación horizontal.**

Tutorial 2. Creación de un estampado geométrico

Paso 3 de 8

Con la herramienta rectángulo seleccionada vamos a crear un rectángulo de 20 px de ancho por 60 px de alto sin trazo y con relleno negro.

Con el rectángulo negro seleccionado, vamos al menú superior **Efecto > Distorsionar y transformar > Transformar** y elegiremos las características que se muestran a continuación:

El siguiente paso será ir a **Objeto > Expandir apariencia** y después desagruparemos los rectángulos desde el menú desplegable que aparece al hacer clic derecho (de manera que podremos dar un color diferente a cada uno de ellos).

Visualmente debería parecerse a la siguiente imagen:

El siguiente paso será hacer clic en cada uno de los rectángulos y darles un color diferente a cada uno.

Para este tutorial vamos a elegir varios tonos de azul con el fin de simular los diferentes tonos del agua.

Para ello nos vamos a ayudar de las bibliotecas de colores que ya hay creadas en Illustrator. Primero nos hemos de cerciorar de que el panel de **Muestras** está activo, si no lo está, lo encontraremos bajo el menú **Ventana > Muestras**. Después haremos clic en el icono de abajo, como se muestra en la imagen siguiente:

Tutorial 2. Creación de un estampado geométrico

Paso 4 de 8

Una vez ahí elegiremos **Naturaleza > Playa** y nos aparecerá un nuevo panel del que elegiremos los colores que nos gusten. Aquí hemos elegido varios tonos de azul para simular agua.

Con la herramienta de Selección directa seleccionaremos la parte de la derecha de nuestros rectángulos y después presionando Mayúsculas haremos clic y arrastraremos los rectángulos hasta obtener la inclinación deseada.

Ahora vamos a **reagrupar** nuestros rectángulos desde el botón derecho (**Agrupar**) y otra vez iremos al menú **Efecto > Distorsionar y transformar > Transformar** y en este caso elegiremos las opciones siguientes: hay que poner especial atención dónde colocar la nueva copia, como se señala en la ilustración bajo un círculo rojo.

La siguiente ilustración muestra el resultado de la última transformación.

Otra vez vamos a usar el efecto transformar pero ahora queremos poner una copia de nuestros primeros rectángulos, por lo que los vamos a mover verticalmente.

Tutorial 2. Creación de un estampado geométrico

Paso 5 de 8

Éste es el resultado visual:

El siguiente procedimiento será crear un rectángulo sin relleno ni trazo de 80 px de alto y 120 px de ancho (80 = número de rectángulos x ancho de cada uno y 120 = 2 x altura de un rectángulo). Vamos a mandar éste debajo de nuestros rectángulos desde el panel de **Capas** (si no está visible lo activaremos desde el menú: **Ventana > Capas** o pulsando **F7**).

Las capas nos permiten mostrar, organizar y editar los objetos de un documento. Por defecto, cada documento tiene una capa y los objetos que creamos se van disponiendo en ésta, pero podemos distribuirlos en capas diferentes para poder tener un mejor control sobre ellos.

El cuadrado pequeño que está en el círculo rojo en la ilustración anterior indica que la capa está seleccionada en ese momento.

El círculo indica la apariencia y haciendo doble clic en él podremos acceder a ella y cambiarla desde el panel **Apariencia**. Haciendo clic la podremos identificar y la arrastraremos para moverla.

El **ojo** de la izquierda demuestra la visibilidad de las capas y si hacemos clic en él, podemos esconderlas.

Y por última vez volveremos al mismo efecto y esta vez haremos una copia a -80 en la vertical.

Tutorial 2. Creación de un estampado geométrico

Paso 6 de 8

Para **mover** la capa donde se encuentra el último rectángulo trazado, haremos clic en la capa que dice Trazado y arrastraremos hasta abajo; en este punto soltaremos el ratón.

Podemos cambiar los **nombres** de las capas por nombres que se nos hagan más apropiados y para que cuando tengamos muchas capas, podamos encontrar los objetos mas rápidamente.

Los **colores** también pueden ayudarnos a identificar y localizar las capas más fácilmente (la nuestra es azul marino).

Si hacemos doble clic en el nombre de una capa, accederemos al siguiente menú, donde podremos cambiar de nombre, bloquear y mostrar la capa.

Como vemos, en nuestro panel de Capas hay unos **triángulos** a la izquierda de los iconos de las capas. Éstos indican que hay un submenú al que accederemos haciendo clic en el triángulo.

Otro aspecto importante acerca de las capas es que pueden ser **bloqueadas**. Para ello, haremos clic en el cuadro al lado de los ojos y aparecerá un pequeño candado (nuestra capa estará bloqueada y no se podrá mover). Si hacemos clic otra vez, el candado desaparecerá y podremos modificar nuestra capa otra vez.

Como en nuestro caso sólo hay una capa, al bloquearla se bloquean los demás elementos; si hacemos clic en uno de los grupos, sólo entonces se bloquearán éstos individualmente.

Tutorial 2. Creación de un estampado geométrico

Paso 7 de 8

Desde el panel **Alinear**, al que accederemos desde el menú **Ventana > Alinear** o con el atajo de teclado: **Mayúsculas F7**, seleccionaremos todo (**Ctrl A**) y elegiremos el **alineado a la izquierda**. Esto hará que la línea que había entre los trazados se ajuste y no deje ningún píxel blanco entre ellos.

Por último, con toda la capa seleccionada, la arrastraremos hasta nuestro panel de Muestras hasta que aparezca un signo más al lado del puntero del ratón. Dando doble clic en ésta, la cambiaremos de nombre (en este tutorial la vamos a llamar **agua de mar**).

El último paso será arrastrar nuestra agua de mar varias veces hasta la mesa de trabajo e ir situándolas una al lado de la siguiente con cuidado de no dejar espacios. También podemos usar la técnica de antes para hacer copias de nuestro estampado original o copiar y pegar seleccionando cada vez un grupo mayor. Al final lo que queremos hacer es agrupar todo para que no se nos mueva sin querer e incluso podemos bloquear la capa desde el panel de Capas.

El siguiente paso es exportar nuestro fondo de pantalla a formato **GIF**, por ejemplo, y la única manera de poder elegir formato GIF es la de **Guardar para Web y dispositivos**.

Tutorial 2. Creación de un estampado geométrico

Paso 8 de 8

Así pues, como en el tutorial 1, elegiremos la calidad deseada y nos fijaremos en que las opciones que se nos ofrecen para GIF son un poco diferentes a las del JPEG. Las elegiremos como en la siguiente ilustración: y pulsaremos **Guardar**.

En la siguiente pantalla, elegiremos un sitio adecuado y un nombre y dejaremos el resto de las opciones como están.

Finalmente, haremos clic en **OK**.

El resultado debe ser como en la siguiente ilustración.

Como **actividad** realizaremos un estampado hecho de **rombos**.

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 1 de 12

En este tutorial vamos a ver cómo hacer un *banner* de página web.

Al hacer este *banner* de página web aprenderemos varias técnicas de dibujo, como la utilización de la herramienta Elipse, la herramienta Cuentagotas, el uso del panel Buscatrazos, cómo se hacen los degradados lineales y cómo insertar texto en nuestras ilustraciones, entre otras.

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 2 de 12

En este tutorial vamos a ver cómo hacer un *banner* de página web.

Para empezar, crearemos un documento nuevo. **Crear nuevo > Documento para web** de 800 x 250 píxeles y con orientación horizontal.

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 3 de 12

El *banner* que vamos a crear está destinado para una página web llamada agua de mar. El *banner* va a estar compuesto por dos elementos: una ilustración de un pez y texto para el título de la página web.

Para organizarnos mejor, el primer paso va a ser crear 3 capas en nuestro documento nuevo, (**Ventana > Capas**, o **F7** y haremos clic en el icono Crear nueva capa).

Para cambiar el nombre de una capa haremos doble clic sobre el nombre y cambiaremos el nombre. Comenzaremos trabajando en el cuerpo del pez.

Vamos a crear el cuerpo del pez; empezaremos eligiendo un color azul para web para el relleno y sin borde y crearemos un círculo de **100 x 100 px** con la herramienta Elipse y presionando **Mayúsculas** para mantener las proporciones.

Alternativamente podremos cambiar las proporciones desde el Panel de control.

Ahora que tenemos trazado el círculo azul, vamos a seleccionar la herramienta de **Selección directa** (flecha blanca) para arrastrar los **puntos de ancla** del círculo y deformarlo. **Puntos de ancla**: cada trazado (línea) consta de uno o más segmentos curvos o rectos.

El inicio y el fin de cada segmento está señalado por los puntos de ancla. Hay **dos tipos** de punto de ancla: puntos de **vértice** (conecta rectas o curvas) y puntos de **suavizado** (conecta curvas).

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 4 de 12

Haremos clic y arrastraremos en el punto de ancla que deseamos mover y moveremos hasta que logremos el tamaño deseado.

Seleccionando el círculo ovalado que hemos creado presionaremos **Ctrl C** y **Ctrl F** para copiar y pegar en frente del original.

Seleccionando el punto de abajo, lo encogeremos hacia adentro y daremos un color más claro a este (óvalo) de encima.

Con la herramienta Elipse otra vez vamos a crear unas elipses con color blanco como las que siguen:

Vamos a seleccionar todos los elementos creados hasta ahora y los vamos a **agrupar** desde el menú desplegable que aparece al pulsar el botón derecho del ratón.

Cambiaremos el nombre de este grupo a **Cuerpo** desde el panel de Capas y crearemos otra capa llamada **Boca**, como hemos hecho anteriormente.

El panel de Capas nos quedará como en la siguiente ilustración.

Seleccionaremos la capa de boca para realizar la siguiente parte de nuestra ilustración haciendo clic sobre ésta.

Trazaremos otra elipse perfecta (presionando Mayúsculas) con relleno negro y sin borde de 60 x 60 px.

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 5 de 12

Ahora veremos cómo dividir esta circunferencia en su mitad para formar una boca sonriente.

Para ello primero nos aseguraremos de que el panel Buscatrazos esté activo desde el Menú **Ventana > Buscatrazos (Mayus.+ Ctrl + F9)**

También necesitamos tener activadas las guías inteligentes.

Ahora sí, trazaremos un **rectángulo** con la misma apariencia (relleno negro y sin trazo) hasta la mitad del círculo (las guías inteligentes nos avisarán cuando lleguemos al centro).

No importa dónde empiece el rectángulo, pues sólo lo queremos para sustraer esa parte del círculo que no queremos utilizar.

Después seleccionaremos todo y haremos clic en el segundo icono del panel Buscatrazos (menos frente).

El siguiente paso será dibujar los **dientes** del pez; para ello vamos a crear un círculo negro de 20 x 20 píxeles, lo vamos a seleccionar mientras pulsamos **Alt + Mayúsculas** y lo arrastramos hacia la derecha (al presionar Alt copiamos la forma y con las mayúsculas se restringen los movimientos).

El siguiente paso será seleccionar ambas circunferencias para agrupar los dientes (botón derecho > agrupar) y colocarlos sobre la boca como en la siguiente ilustración:

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 6 de 12

Ahora vamos a alinear los dientes con la boca haciendo clic en el panel **Alinear**, accesible desde el menú Ventana (**Mayus. + F7**)

Seleccionaremos la boca otra vez y la copiaremos-pegaremos enfrente (Ctrl + C, Ctrl + F). Ahora vamos a seleccionar una de las copias de la boca y los dientes y manteniendo presionado **Alt** en el teclado haremos clic en el icono redondeado en la ilustración siguiente (**Formar intersección**).

Una vez hecho esto, vamos a cambiar a blanco el color de la forma creada y ya podemos visualizar los dientes.

Para la lengua, vamos a dibujar un círculo de 25 x 25 px de color blanco y sin trazo y lo colocaremos encima de la boca.

Seleccionaremos la boca, los dientes y la lengua y haremos clic en el **icono de centrado horizontal** del panel Alinear.

Ahora vamos a hacer lo mismo que hemos hecho con los dientes pero con la lengua, es decir, vamos a duplicar la forma de la boca, vamos a seleccionar esta última y la lengua y por último haremos clic en el Buscatrazos para formar la intersección entre las dos formas:

Hecho esto obtendremos el siguiente resultado:

Tutorial 3. Creación de un *banner* Paso 7 de 12

Vamos a dar a la lengua un degradado de color rojo a rosa para darle un poco más de profundidad.

Para ello debemos activar el panel de Degradado (**Ventana > Degradado** o desde el teclado: **Ctrl + F9**) y el panel de Color (**Ventana > Color** o pulsando **F6**).

También podemos acceder a los degradados y modificarlos utilizando la herramienta de **Degradado** de la barra de herramientas:

Vamos a seleccionar la lengua y vamos a aplicar un degradado con un tono rosado para la lengua desde el **panel de Color** (**Ventana > Color** o desde el teclado: **F6**)

En el panel de Degradado, nos aseguraremos de que **Lineal** esté seleccionado en el menú desplegable.

Haremos clic en la **muestra de la izquierda** (el cuadro pequeño debajo de la barra de degradado) y en la paleta de Color elegiremos un color rosa oscuro. Para la **muestra de la derecha** (la que aparece en negro) elegiremos un color rosa blanquecino. Haciendo clic en la herramienta de **Degradado** nos aparecerá otra barra de degradado encima del objeto seleccionado a través de la cual también podemos acceder a estas paletas y modificar los colores.

El **rombo** que se desplaza por encima de la barra de degradado es para introducir paradas en el degradado, que regularán las distancias que abarcan los colores del degradado y podremos crear varias de ellas. Cuando usamos la herramienta de Degradado este rombo es un cuadrado pequeño.

Vamos a hacer clic en el icono marcado en un círculo rojo en la siguiente ilustración para cambiar la orientación del degradado (**Degradado inverso**). También en este panel podemos alterar los grados y la proporción (**iconos de ángulo y elipse ovalada**).

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 8 de 12

También se pueden crear degradados transparentes que controlaremos con la opacidad:

Ahora vamos a cambiar la orientación de éste con la **herramienta Degradado**.

Para ello situaremos el ratón sobre el **extremo derecho** que acaba en punta de la barra de degradado, donde aparece un cuadro pequeño negro y cuando al puntero del ratón se le añada una forma de flecha curvada rotaremos la barra 90 grados a la izquierda a la vez que la encogemos hacia abajo.

Ahora regularemos la cantidad de color deseada con la manecilla del regulador de las paradas de color.

Para nuestro degradado vamos a cambiar la orientación de éste con la herramienta Degradado.

Para ello situaremos el ratón sobre el **extremo derecho** de la barra de degradado, donde aparece un cuadro pequeño (al puntero del ratón se le añade una forma de flecha curvada) y la rotaremos 90 grados a la izquierda a la vez que la encogemos hacia abajo.

El siguiente paso será agrupar la boca, los dientes y la lengua y colocar el conjunto encima del cuerpo que dibujamos antes.

Con todos los elementos seleccionados, haremos clic en el icono de centrado desde el panel **Alinear**.

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 9 de 12

Para los **ojos** de nuestro pez hemos creado **tres círculos** (seleccionando herramienta de elipse, pulsando mayúsculas y arrastrando el ratón) de diferentes tamaños como se puede apreciar en la ilustración de abajo, les hemos dado al primero un borde de color gris de 1 px y un relleno blanco, para el segundo hemos quitado el borde y le hemos dado un relleno de color negro y para el tercero hemos trazado una circunferencia muy pequeña blanca y sin borde.

Una vez tenemos el primer ojo, lo vamos a colocar sobre la boca y vamos a hacer una copia del mismo para el ojo derecho. Para ello vamos a presionar **Alt y Mayúsculas**, haremos clic y arrastraremos el ojo hacia la derecha poniendo atención en las guías inteligentes.

El siguiente paso va a ser dibujar la cola del pez.

Para ello vamos a usar **la herramienta Pluma**. Seleccionando ésta desde la barra de herramientas haremos clic donde queramos empezar nuestro trazo de cola y soltaremos el botón del ratón, luego nos situaremos donde queremos realizar el siguiente trazo e Illustrator creará una línea desde nuestro primer punto hasta este último. Repetiremos esto hasta tener la cola dibujada.

Puntos de ancla:

Cada trazado (línea) consta de uno o más segmentos curvos o rectos. El inicio y el fin de cada segmento viene señalado por los puntos de ancla. Hay **dos tipos** de punto de ancla: puntos de **vértice** (conecta rectas o curvas) y puntos de **suavizado** (conecta curvas).

La **herramienta Pluma** nos permite realizar líneas rectas y curvas y transformar sus puntos de ancla.

Si queremos **añadir más puntos** de ancla a una ilustración, usaremos la herramienta Añadir punto de ancla. Para **eliminar puntos** usaremos la herramienta Eliminar punto de ancla y para **convertir puntos de ancla** usaremos la última opción del menú Herramienta Pluma. Esta última cambia vértices redondeados a cuadrados y viceversa.

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 10 de 12

Lo siguiente será dar color a la cola; para ello queremos elegir el mismo color que en la parte de arriba del cuerpo del pez (azul claro). Con la cola seleccionada haremos clic en la **herramienta Cuentagotas** desde la barra de herramientas y después haremos clic sobre el color que deseamos copiar, automáticamente se copiará el color.

Para mover los puntos de ancla que están más cerca del trazado del cuerpo del pez es mejor hacer un **zoom** para acercarse y ver mejor los puntos.

Para ello haremos clic en el **icono de la Lupa** (barra de herramientas) y pincharemos sobre la zona que queremos ampliar o usaremos las teclas: **Ctrl + o Ctrl -** para acercarnos o alejarnos.

Una vez ahí usaremos la **herramienta Mano** desde la barra de herramientas (o con la **barra espaciadora**) y haciendo clic con el ratón y arrastrando hasta donde queramos.

Seleccionaremos la **herramienta de Selección directa** (flecha blanca) y haremos clic en los puntos de ancla que queremos mover.

Para hacer la parte de la cola azul oscuro vamos a trazar un triángulo con la herramienta Pluma como antes. Elegiremos el color azul y mandaremos este objeto hacia atrás haciendo clic en el botón derecho del ratón > **Organizar > Hacia atrás (Ctrl + 9)**.

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 11 de 12

Para finalizar el pez realizaremos unas elipses de diferentes tamaños de color azul oscuro para simular gotas de agua.

El siguiente paso será el texto del *banner*.

Para ello activaremos el **panel de Carácter** desde **Ventana > Texto > Carácter (Ctrl + T)**.

Para introducir texto utilizaremos la **herramienta Texto (T)** (desde la barra de herramientas).

Haremos clic y arrastraremos para crear un cuadro de texto e introduciremos el texto deseado.

Cuando usamos cualquier herramienta, el Panel de control se personaliza para esa herramienta; ahora que hemos trazado texto se ha cambiado a Carácter, como vemos en la siguiente ilustración:

Para obtener el texto de arriba hemos utilizado el color azul oscuro que utilizamos en el pez y las siguientes características de texto:

De momento no nos vamos a complicar con el texto, va a ser algo bastante simple: sólo le pondremos un relleno y un borde de color más oscuro.

Tutorial 3. Creación de un *banner*

Paso 12 de 12

El último paso que hemos dado ha sido poner un **degradado de fondo** utilizando el azul oscuro del texto para la parte de abajo del degradado y blanco para la parte de arriba simulando el mar.

Ya sólo nos quedaría exportar nuestro documento a un formato adecuado para web otra vez, pues es un *banner* de página web. (Como en el tutorial 2, **guardaremos para web y dispositivos** y elegiremos **GIF** con las mismas características que en el tutorial 2).

Como **actividad** podríamos variar los trazados del pez para hacer una ilustración de otro animal, por ejemplo.

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 1 de 14

En este tutorial vamos a aprender a hacer un botón para un móvil como el que vemos a mano derecha.

En el transcurso de este tutorial veremos herramientas como la del Rectángulo redondeado. También veremos efectos como el de reflejo.

Más tarde veremos el panel de Transparencia y cómo hacer máscaras de recorte, entre otras cosas.

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 2 de 14

Para empezar, crearemos un documento nuevo y en el menú desplegable del perfil de documento elegiremos **Móvil y dispositivos**.

Por defecto al elegir este perfil nos rellena unas opciones como el área de recorte, el modo de color los efectos de rasterizado y el modo de presentación. Vamos a dejarlos como nos sugiere Illustrator que utilizemos y haremos clic en **OK**.

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 3 de 14

Éste va a ser el botón de ajustes que podría aparecer en un móvil. Para empezar vamos a dibujar el botón en sí y más tarde dibujaremos lo que sería el icono que representa los ajustes que irán dentro del botón.

Comenzaremos dibujando un cuadrado perfecto con esquinas redondeadas y de relleno negro.

Para ello, seleccionaremos **relleno negro** desde la barra de herramientas y borde ninguno y a continuación seleccionaremos la **herramienta de Rectángulo redondeado** (situada en la barra de herramientas). Presionando **Mayúsculas** mientras arrastramos el ratón crearemos un cuadrado de **30 x 30 píxeles y de radio: 5 píxeles**.

El botón nos quedará algo así:

Ahora lo que hemos de hacer es crear otro rectángulo más pequeño, para ello vamos a hacer clic en la mesa y como aún tenemos la herramienta de rectángulo redondeado seleccionada nos aparecerá otro igual al primero, y en la pantalla que nos aparece le daremos las medidas del nuevo cuadrado: **27 x 27 px** (dejaremos 3 píxeles de diferencia entre los dos). Y de radio dejaremos 5 px.

Una vez realizados los cuadrados, los queremos alinear uno con el otro; para ello seleccionaremos ambos e iremos al panel de Alinear que ya habíamos usado antes. Haremos clic en Centrar y Centrar verticalmente (en la ilustración, iconos de izquierda a derecha bajo los círculos rojos)

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 4 de 14

El siguiente paso será dar un degradado a nuestro botón. Para ello seleccionaremos el cuadrado del interior, iremos al panel de Degradado y elegiremos **gris oscuro** para la muestra de la izquierda y **negro** para la de la derecha (como en el tutorial 2 podemos hacer doble clic en la muestra y elegir color, o podemos hacer clic en el color deseado desde el panel de Muestras y arrastrarlo hasta nuestra muestra en la barra de degradado).

Una vez hecho esto iremos a editar nuestro degradado utilizando para ello la **herramienta Degradado** de la barra de herramientas.

Con ésta seleccionada haremos clic sobre la parte más alta de nuestro cuadrado arrastrando sin soltar el ratón hacia abajo. Si es necesario, utilizaremos los manejadores para alterar nuestro degradado a nuestro gusto.

La apariencia de nuestro botón en el momento de cambiar la orientación del degradado será ésta:

Para dar un efecto de realidad y simular que el botón es acristalado, vamos a realizar el típico **reflejo** del botón. Para comenzar el reflejo seleccionaremos la herramienta Rectángulo de la barra de herramientas y haremos un clic en el lienzo, de medidas **27 x 13 px y 3 px de radio**. Lo centraremos en nuestro cuadrado base con la ayuda de las guías inteligentes.

Como el relleno que teníamos era el del **degradado** del último cuadrado, lo cambiaremos de **blanco a negro**.

Con el último rectángulo seleccionado iremos al menú **Ventana** para activar el panel de **Transparencia** (menú **Ventana** > **Transparencia** o **Mayus. Ctrl**).

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 5 de 14

En este menú hay varios modos de fusión; elegiremos el de **Trama**, que multiplica el inverso de los colores base y de fusión. El efecto obtenido es parecido a proyectar varias imágenes transparentes unas sobre otras.

Para que no se note tanto el contraste, volvemos a seleccionar el rectángulo y le bajamos el degradado hacia la izquierda con el manejador de arriba de la barra de degradado.

Llegado aquí vamos a dejar el recuadro del botón un poco aparte y vamos a comenzar dibujando lo que va a ir en el **interior**, que va a ser similar al **mecanismo de un reloj** (ruedas, poleas, etc.) en una capa nueva (llamada Poleas).

Con la **herramienta Pluma** (barra de herramientas) con un trazo **negro de 1 px y sin relleno**, trazaremos una línea (hacer clic en los dos puntos que serían los extremos) con una inclinación aproximada a la ilustración de la derecha.

El siguiente paso va a ser hacer un reflejo de este segmento para que nos quede simétrico. Para ello vamos a **seleccionar el segmento** trazado y seleccionando la **herramienta de Reflejo (O)** (barra de herramientas) presionaremos la tecla **Alt** y haremos clic en el lugar donde queramos el **eje** (al pulsar Alt aparecerán tres puntos al lado del puntero del ratón).

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 6 de 14

En la siguiente pantalla podremos elegir el eje en el que queremos que se refleje el original (X o Y), en nuestro caso es el **vertical (Y) a 90 grados** y haremos clic en **Copiar**.

Con la herramienta de **Selección directa** seleccionaremos los dos extremos de arriba para unirlos (sabremos que están seleccionados cuando los puntos de ancla estén rellenos). Para unir los trazados iremos al menú **Objeto > Trazado > Unir** (**Ctrl + J**). También podemos hacerlo haciendo **clic derecho > Unir** o desde el Panel del control haciendo clic en el siguiente icono:

Ahora sólo hemos de repetir este objeto varias veces. Para ello hay varios caminos, uno de ellos es éste:

Seleccionamos nuestros tres trazados y a continuación seleccionaremos la **herramienta Rotar (R)** (desde la barra de herramientas).

Al hacer esto nos va a aparecer lo que va a ser el **eje de rotación** (marcado con un círculo rojo en la ilustración de la derecha), lo que hemos de hacer es presionar **Alt**, **hacer clic y arrastrar** donde queramos situar el eje, hacia abajo, para que se nos abra la ilustración como si fuese un abanico.

Al soltar el ratón nos aparece la siguiente pantalla. En ella elegiremos un ángulo de **15 grados** y haremos clic en **Copiar**.

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 7 de 14

Ahora sólo hemos de ir a **Objeto > Transformar > Volver a transformar (Ctrl + D)** y se irán copiando y disponiendo las piezas de nuestro engranaje.

Si nos ha quedado muy grande, seleccionamos todas las piezas y las reduciremos guardando las proporciones haciendo clic en una esquina de la selección y manteniendo pulsado Mayúsculas como de costumbre.

Dependiendo del número de lados deseados elegiremos el número de grados en la rotación; en la siguiente tabla hay algunos ejemplos:

Número de repeticiones	Ángulo necesario
3	120
4	90
5	72
6	60
7	51,4
8	45
9	40
10	36
11	32,7
12	30
13	27,7
14	25,7
15	24
20	18
30	12
36	10

El siguiente paso será unir los dientes de nuestro engranaje; para ello hemos utilizado la misma técnica usada recientemente (unir trazos) y además hemos elegido un gris para el relleno del engranaje.

Recordad que para unir los trazos usamos la herramienta de Selección directa haciendo clic en el primer punto que queremos unir y presionando Mayúsculas haremos clic en el otro extremo. Nos quedarán los dos puntos de ancla rellenos del color de la capa en lugar de huecos como está detallado en la siguiente ilustración:

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 8 de 14

Vamos a crear otros engranajes utilizando las mismas técnicas y con diferente número de lados y diferentes tonalidades de grises para los rellenos.

A partir de ahora va a ser cuestión de jugar con las combinaciones de rellenos y tamaños que nos gusten más y también organizaremos los objetos utilizando el modo aislamiento (haciendo doble clic sobre un objeto nos aísla éste de los demás, sombreando el resto de las ilustraciones para que sea más fácil trabajar con la deseada).

También usaremos el panel de Capas o desde el menú desplegable del botón derecho para organizar los objetos. Aquí también podemos hacer uso del panel Alinear, seleccionando los objetos requeridos y centrándolos horizontal y verticalmente.

Vamos a crear otros engranajes utilizando las mismas técnicas y con diferente número de lados y diferentes tonalidades de grises para los rellenos.

A partir de ahora va a ser cuestión de jugar con las combinaciones de rellenos, tamaños, tamaño de los trazos, etc. que nos gusten más y también **organizaremos** los objetos utilizando el **modo aislamiento** (haciendo doble clic sobre un objeto nos **aísla** éste de los demás, sombreando el resto de las ilustraciones para que sea más fácil trabajar con la deseada).

Si seguimos haciendo clic en el objeto nos va desmenuzando más los trazos de la ilustración hasta llegar a la unidad más pequeña.

Cuando hacemos esto es como si estuviésemos abriendo cajas dentro de cajas y así sucesivamente.

Esto está representado en la parte superior de la pantalla, donde se van dejando las cajas abiertas como cuando entramos en una página web y se nos va indicando dónde estamos viendo el contenido en ese momento.

Podremos hacer clic fuera del objeto para salir de las 'cajas' o utilizar la flecha hacia la izquierda como en una página web.

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 9 de 14

Vamos a hacer una especie de polea que irá desde un engranaje a otro. Para esto vamos a usar la **herramienta Arco** (menú Herramientas).

Con la herramienta Arco seleccionada, hay que pulsar Mayúsculas (para mantener la proporción), hacer clic y arrastrar en el lienzo hasta alcanzar la medida deseada.

Ahora vamos a deformar ese arco porque es demasiado redondeado para nuestras necesidades.

Para conseguir esto lo que haremos es seleccionar los puntos de ancla con la herramienta de Selección directa. De esta manera se nos mostrarán los manejadores.

Sólo hemos de hacer clic y arrastrar éstos hacia atrás y a la vez girar hacia arriba y abajo (el manejador de abajo) un poco hasta que obtengamos un segmento parecido al que mostramos a la derecha. Si pulsamos la tecla Mayúsculas, se restringirán los movimientos de los manejadores.

Ahora vamos a duplicar este arco por medio de: botón derecho del ratón > **Transformar > Reflejo** (nos aseguraremos de hacer clic en **Copia** para que nos lo duplique a la vez).

Seleccionando los segmentos resultantes los colocaremos sobre nuestra ilustración y los situaremos detrás de los círculos de las poleas (**botón derecho > Organizar > Hacia atrás**).

Illustrator CS4: guía de maquetación

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 10 de 14

Para asegurarnos de que no se muevan los engranajes por accidente, seleccionaremos todas nuestras piezas y las **agruparemos**.

Lo que queremos ahora es arrastrar la capa del último rectángulo de brillo que hicimos encima de los engranajes para que parezca que realmente está dentro del botón cristalino.

Lo que queremos ahora es arrastrar la capa del último rectángulo de brillo que hicimos encima de los engranajes para que parezca que realmente está dentro del botón cristalino.

Lo que seguiría ahora es hacer un reflejo del botón en el suelo para que se vea más real. Para ello necesitamos hacer una copia de todo y ponerla al revés bajo nuestro botón. Para lograr esto seleccionaremos todo, haremos **clic derecho > Transformar > Reflejo**. Nos aparecerá la siguiente pantalla en la que utilizaremos las especificaciones marcadas en rojo.

El resultado obtenido lo arrastraremos con el ratón hacia abajo dejando una pequeña abertura (como de un píxel) entre las dos ilustraciones.

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 11 de 14

El siguiente paso va a ser realizar una **máscara de opacidad para crear transparencia sobre el reflejo.**

Una máscara de opacidad es la que proporciona la forma a través de la que se ven otros objetos.

Primero realizaremos la máscara y luego la haremos transparente. Illustrator funciona de la siguiente manera: traduce los tonos de una ilustración a tonalidades grises para interpretar los grados de transparencia, que al ser blancos dejan ver por completo la ilustración y si son negros la ocultan totalmente.

Siguiendo esta lógica, cuando hacemos una máscara de opacidad que lleve un degradado habrá zonas que se vean y zonas que no tanto o que incluso desaparezcan (según lo drástico que sea el degradado).

Seleccionaremos la sombra que queremos enmascarar. Activaremos el panel Transparencia desde: **Ventana > Transparencia (Mayus. + Control + F10).**

Haremos **clic** en la **zona** marcada con una circunferencia **roja** en la siguiente ilustración:

Al hacer esto, se crea automáticamente una máscara de opacidad marcada con una miniatura negra como la que sigue:

Illustrator automáticamente nos **crea una máscara vacía**. También “desaparece” (está oculta) nuestra sombra y además ahora nos encontramos en el **modo de edición de máscaras (no podremos acceder a nuestras capas normales)**.

Si queremos salir de este modo basta con hacer clic en la miniatura de la izquierda y volveremos a tener acceso a nuestras capas.

Desde este modo vamos a **deseleccionar la opción de Recortar** y la **miniatura negra** se transforma en una **blanca**; ahora podemos ver otra vez la sombra y **con la herramienta de Rectángulo redondeado** **trazaremos un rectángulo que la cubra**.

Para que la opción **Recortar máscara** esté **permanentemente deseleccionada** iremos al menú desplegable de arriba a la derecha (panel Transparencia) y **deseleccionaremos la opción** marcada en la captura siguiente:

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 12 de 14

Ahora con el último rectángulo seleccionado iremos a **Ventana > panel de Degradado (Control + F9)**. Seleccionaremos **Lineal** y lo giraremos indicando un grado de **-90 grados**.

La siguiente ilustración es bastante aclarativa en torno a cómo utilizar esos tonos grises en Illustrator. Como vemos, el extremo que está blanco deja ver toda la ilustración y conforme vamos descendiendo en el degradado va desapareciendo.

Agruparemos el botón con la sombra y haremos una capa nueva con relleno blanco de fondo para ver el efecto de nuestra transparencia.

Como tenemos una transparencia que queremos conservar, vamos a guardar la ilustración como GIF porque, al contrario que el formato JPEG, éste sí nos conserva la transparencia.

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 13 de 14

Ahora vamos a ir a guardarlo desde **Archivo > Guardar para web y dispositivos** (desde aquí podemos ver la ilustración optimizada y con hasta cuatro formatos distintos a la vez).

Antes de hacer clic en Guardar vamos a ver cómo se visualizará nuestro botón en un móvil, desde Device Central (botón de abajo a la derecha).

Desde aquí se nos permite hacer varias cosas, primero elegir el tipo de móvil que queremos, desde una larga lista y también desde Internet, podemos elegir el tipo de contenido que vamos a insertar en el móvil y, por último, nos permite ver el icono en un emulador.

Desde el emulador podremos ver cómo se vería el icono con reflexiones del sol en la pantalla, reflexiones interiores, etc. El emulador también nos permite realizar presentaciones.

Tutorial 4. Creación de un icono para un dispositivo móvil

Paso 14 de 14

Volveremos al menú anterior para guardar. En la siguiente ventana elegiremos el **lugar y nombre** y elegiremos **sólo imágenes del menú desplegable**. Haremos clic en **OK**.

Actividad: crear un botón de móvil nuevo para el menú de los **contactos**.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 1 de 15

En este tutorial vamos a crear un cartel que será impreso en gran escala porque es para una tienda de helados.

Al hacerlo iremos viendo varias técnicas, como el modo de crear los típicos destellos solares que se ven tras la ilustración del helado en el cartel.

Más tarde veremos cómo aplicar texto a trazados y también veremos, casi al final del tutorial, cómo utilizar la galería de efectos.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 2 de 15

Para empezar, crearemos un documento nuevo y en el menú desplegable del perfil de documento elegiremos **Imprimir**.

Por defecto al elegir este perfil nos rellena unas opciones como el área de recorte, el modo de color los efectos de rasterizado y el modo de presentación.

Vamos a nombrar nuestro documento Helados Lola y vamos a cambiar su tamaño y orientación como se muestra en la siguiente captura de pantalla. (Al hacer esto el menú donde elegimos cambiará de Imprimir a **[A medida]** pero no importa porque nos conserva el modo de color y la resolución.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 3 de 15

El cartel es para una heladería y va a tener un fondo y texto (Helados Lola). Primero haremos el fondo y luego el texto “Helados” y más tarde haremos el texto Lola, que contendrá unos elementos de diseño en la letra ‘O’.

Para empezar vamos a crear un fondo imitando los rayos del sol. Para ello comenzaremos utilizando la herramienta de Rectángulo. Trazaremos un rectángulo que coja todo el fondo de nuestro documento (pinchar y arrastrar el ratón).

Ahora, aplicaremos un degradado radial en éste (si no está activo el panel de Degradado accederemos a él desde el menú Ventana).

Tomaremos tres tonalidades de naranja distintas para nuestro degradado y para ello necesitamos crear más muestras en la barra de degradado. Para ello basta con pulsar con el ratón cerca de ésta y elegir el color deseado. Para eliminar uno, haremos clic y arrastraremos fuera de la barra de degradado.

En un degradado radial, la muestra de la izquierda representa el color en el centro y la derecha el color del exterior del degradado.

Es importante saber que aparte de los dos degradados más comunes (lineal y radial) también hay otras opciones bajo el menú desplegable marcado en rojo en la siguiente ilustración:

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 4 de 15

Vamos a crear un rectángulo de 100 x 2000 px. Si no vemos las medidas, podremos acceder a ellas y cambiarlas desde el panel Transformar (**Ventana > Transformar**) o desde el Panel de control cuando tenemos el objeto seleccionado.

Desde el panel **Alinear** centraremos el rectángulo blanco.

El siguiente paso es ir a **Efecto > Distorsionar y Transformar > Transformación libre**. Aquí se mostrará nuestro rectángulo con puntos de ancla. Presionando **Mayúsculas** pincharemos y arrastraremos las esquinas de abajo y las intercambiaremos de posición (puede que tengamos que mover las esquinas un poco más hacia afuera para poder acceder y seleccionar los puntos de abajo).

Lo siguiente que haremos será expandir la forma desde **Objeto > Expandir apariencia**. Le daremos un relleno blanco y sin borde. Ahora vamos al menú **Objeto > Transformar > Rotar**, y allí le daremos 20 grados de inclinación y haremos clic en **Copiar** (esto nos la va a duplicar, si no, sólo la giraría). Después volveremos a hacer esta acción por medio de **Objeto > Transformar > Volver a transformar (Ctrl + D)**.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 5 de 15

Seleccionaremos los rectángulos transformados y los agruparemos (botón derecho > agrupar) y desde el panel de Apariencia o desde el panel Transparencia (Ventana > Apariencia o Ventana > Transparencia) les cambiaremos la opacidad al 50%.

Ahora vamos a crear un círculo (tamaño aproximado **1400 px cuadrados**) en el medio de nuestros rayos (Alinear: horizontal y verticalmente). A éste le vamos a dar otro **degradado radial** y nos aseguraremos de que la muestra de la izquierda es blanca y la de la derecha negra.

Bloqueamos la capa de fondo desde el panel de Capas haciendo clic en el cuadrito al lado del ojo que indica la visibilidad y nos aparecerá un pequeño candado que indica si la capa está bloqueada.

Seleccionaremos los rayos y el círculo desde el panel de Capas o directamente sobre ellos y crearemos una **máscara de opacidad** desde el panel **Transparencia**.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 6 de 15

Éste es el aspecto del fondo, ahora vamos a agrupar los elementos que lo componen.

El siguiente paso será dibujar unos destellos. Para ello vamos a dibujar una pequeña circunferencia, como de **80 mm**, en una **capa nueva** y la vamos a rellenar con blanco y sin borde. Una vez hecho esto iremos a **Efecto > Distorsionar y transformar > Fruncir y engordar**. Y le daremos un valor de **-90**.

Ahora vamos a expandir la apariencia y cambiaremos la **opacidad al 50%**, después la colocaremos donde queramos, la copiaremos y transformaremos su tamaño para situarlas en diferentes sitios.

Agruparemos los destellos y nombraremos las capas como Rayos y Destellos para tenerlas bien organizadas.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 7 de 15

Ahora vamos a crear una capa nueva que contendrá nuestro texto: **Helados**, éste seguirá un trazado elíptico. Para hacerlo trazaremos primero una **elipse** sin relleno ni trazo (barra de herramientas > herramienta Elipse).

Acercándonos al trazado elíptico pincharemos en éste cuando las guías inteligentes nos avisen con el texto **trazado** e introduciremos el texto **Helados**.

Lo seleccionaremos y le daremos un color **rosa** de relleno y podemos eliminar el trazo. Tamaño fuente: 300 puntos.

Cuando seleccionamos el texto en el Panel de control nos aparecen opciones que pueden ser una ayuda rápida. A continuación activaremos el **panel de Carácter** desde el menú **Ventana > Texto > Carácter (Ctrl + T)**.

Seleccionando el texto y cambiando con las flechas del teclado el tipo de fuente desde el **panel Carácter** o desde el **Panel de control**, vamos a cambiar de fuente a **Pristina**, con **300 puntos** de tamaño y sin trazo. Desde el menú **Texto > Fuente** podemos ver ejemplos de las fuentes que podemos aplicar.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 8 de 15

Hay un menú bajo la barra de menús que se llama **Texto**. En éste podemos encontrar varias opciones para editar nuestro texto. También aparece en este menú un submenú llamado **Opciones de trazado**. Aquí hemos elegido el **efecto Escalón**.

En este menú podemos elegir también opciones como alinear con el trazado por encima, por debajo, centrado o en la línea de base (estos valores también pueden ser modificados más tarde desde **Menú > Texto > Texto en trazado > Opciones de texto en trazado**).

Al seleccionar el trazado de la elipse del texto se nos muestran tres **corchetes**: uno señala el **inicio**, otro el **punto medio** y otro el **punto final**.

Colocando el puntero sobre el **corchete del centro** aparecerá un pequeño icono junto al puntero como se muestra en la siguiente ilustración:

Centraremos el corchete situado en medio con el indicador de la mitad de la elipse para centrar o también podemos llevar los corchetes de los lados hacia abajo del todo y luego desde el **panel Párrafo: Ventana > Texto > Párrafo (Ctrl + Alt + T)** centraremos el texto en nuestra elipse.

Si aparece una cruz roja dentro de los cuadros pequeños, significa que aún hay más texto pero no está visible ahora mismo. Haremos doble clic para mostrarlo.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 9 de 15

Ahora vamos a dar volumen al texto. Para ello seleccionaremos nuestro texto, y pulsando **Alt** lo **arrastraremos** hacia arriba y un poco a la derecha. Le damos relleno blanco para aparentar un poco de volumen.

De esta manera también podríamos hacer sombras transformando el ángulo de la copia y dándole un color más claro al original o jugando con la opacidad.

Ahora vamos a hacer el diseño del helado que va a formar parte del nombre de la heladería (Lola), más concretamente de la letra “O”. Para ello realizaremos una bola de helado de chocolate con chocolate negro derretido que caerá por encima.

Crearemos una elipse y le haremos un degradado de tipo lineal que contendrá colores chocolate y una tonalidad más clara de un color similar.

Con nuestra elipse seleccionada iremos al menú **Efecto > Galería de efectos** y se nos abrirá una ventana en la que podremos distinguir dos partes:

- la mitad de la **izquierda** nos ofrece una **previsualización** de nuestro elemento y de cómo los distintos efectos le afectan,
- a la **derecha** se muestran varias **categorías de efectos** con menús desplegables y con miniaturas visuales que podremos elegir y editar. Para aplicar un efecto lo elegiremos y haremos clic en OK.

Como vemos en la captura de pantalla anterior, en nuestro menú de efectos hemos elegido el **efecto de Esponja** para dar un poco de textura a la bola y con valores de 10, 5 y 15 para las opciones de editado del mismo efecto.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 10 de 15

Éste es el resultado que hemos obtenido:

Ahora vamos a hacer el chocolate derretido de encima, para lo que usaremos un color más oscuro.

Vamos a crear el chocolate con la **herramienta Pluma** y después elegimos el **color de chocolate** negro o viceversa.

Con el chocolate seleccionado vamos a utilizar la **herramienta Deformar** (barra de herramientas), que nos va a ayudar a dar una apariencia más suave a las gotas de chocolate que van cayendo.

Una vez seleccionada la herramienta, haremos clic y arrastraremos sobre las zonas que queramos suavizar.

Para dar una sensación de volumen más realista le daremos un degradado lineal como los que ya hemos realizado antes.

Ahora vamos a experimentar con otros efectos, como son el efecto de **Resplandor interior y exterior**. Para acceder a estos efectos iremos al menú: **Efecto > Estilizar > Resplandor interior** o bien > **Resplandor exterior** (bajo el mismo menú).

Este efecto, como su nombre indica, proporciona un efecto de brillo interior que podremos regular a nuestro gusto. Por ejemplo podremos editar el modo de fusión de este brillo con las demás capas y cambiar el tono del brillo. Para nuestro chocolate elegiremos un **brillo de un marrón claro**, como en la captura de pantalla en la página siguiente.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 11 de 15

Podremos cambiar las opciones del cuadro anterior y visualizarlas en el momento como en la galería de efectos.

Éste es el resultado que hemos obtenido:

Ahora vamos a aplicar el mismo efecto pero **en la bola de helado**. Para éste elegiremos **Modo: Normal**, **Opacidad de 63%**, **Desenfocar 6,7 mm** y **Centrar**.

Al aplicar efectos intentaremos buscar las propiedades de los materiales con los que trabajamos o intentamos imitar.

Nuestro chocolate cuando va cayendo podría parecerse a la cera de una vela consumiéndose, y ésta podría parecer como si fuera de plástico.

A continuación veremos el efecto de plástico en nuestro chocolate.

Éste es un detalle:

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 12 de 15

El siguiente efecto que vamos a aplicar no está en la galería de efectos, sino que está en la barra de menús, dentro del menú **Efecto > 3D > Extrusión y biselado**.

Este efecto es muy versátil, ya que podemos utilizarlo de varias maneras, previsualizarlo en el momento y aplicarlo a objetos y texto. Con él realizaremos el cono del helado.

Para nuestro cono, trazaremos un **triángulo** de relleno de color caqui y sin borde. Para rotarlo a nuestro gusto iremos al menú 3D > Extrusión y biselado y le pondremos los siguientes datos marcados en la ilustración:

Al pinchar en el cubo de 3D se puede controlar la perspectiva muy fácil y rápidamente y mientras hacemos esto, nuestro triángulo tomará un aspecto parecido al siguiente en modo de previsualización.

Cuando estemos contentos con la forma obtenida para nuestro cono, haremos clic en OK.

Ahora situaremos el cono bajo la bola de helado, deformaremos ésta un poco para que parezca derretirse sobre el cono utilizando la **herramienta Deformar (Mayúsculas + R)** de la barra de herramientas (que ya usamos previamente).

También se puede deformar después haciendo clic en nuestro triángulo y pinchando y arrastrando en las esquinas o lados de nuestro cono.

Tutorial 5. Cartel/póster vectorial

Paso 13 de 15

Para la “L” de Lola vamos a crear unas cucharillas de plástico con la **herramienta Rectángulo redondeado** de la barra de herramientas.

Trazaremos un rectángulo redondeado pulsando la tecla Mayúsculas para conseguir un cuadrado perfecto y luego otro para el mango de la cucharilla, pero esta vez lo alargaremos hacia abajo.

Lo centraremos seleccionando ambas formas y utilizando el panel Alinear o poniendo atención a las guías inteligentes.

Usando otra vez la herramienta de Rectángulo redondeado trazaremos uno en el interior del primero.

Para crear un poco de profundidad le aplicaremos un degradado que vaya de un azul oscuro a transparente.

Éste es el resultado que obtenemos al aplicar el degradado:

Por último, daremos un efecto **plastificado** a nuestra cucharilla. Como antes, desde la galería de efectos elegiremos el siguiente icono con las siguientes características: **Intensidad: 6**, **Detalle: 1**, **Suavizado: 6**.

Agruparemos los elementos de la cucharilla mediante el **botón derecho del ratón > Agrupar** y haremos una copia de la cuchara para rotarla y cambiar el color. Así ya tendremos formada nuestra “L” de cucharillas.

Vamos a utilizar la **herramienta Pincel** para la segunda “l” de Lola. Para esto simplemente haremos clic en la herramienta Pincel desde la barra de herramientas y con un trazo verde y de 9 pt de grosor la trazaremos.

Una vez trazada la línea podremos transformar sus puntos de ancla.

Tutorial 5. Cartel/poster vectorial

Paso 14 de 15

El último elemento de nuestro cartel será la letra *a*. Para ésta vamos a elegir un tipo de fuente: **Myriad Pro Regular**, con tamaño de **500** puntos e **Itálica** (cursiva).

En las siguientes ilustraciones se muestra la misma letra antes y después de cambiar a cursiva. Como vemos, ésta no cambia solamente la inclinación del trazo, sino que cambia totalmente su apariencia, aunque no es muy normal puede ocurrir con algunos tipos de letra.

Para practicar un poco mas con 3D vamos a aplicar perspectiva a esta letra *a*. Para ello seleccionaremos la letra e iremos al menú **Efecto > 3D > Extrusión y biselado y** haremos clic en la zona del cubo y arrastraremos hasta encontrar la perspectiva deseada. También podemos ir bajo posición y elegir posiciones predeterminadas.

Antes o después de aplicar el efecto de 3D podemos cambiar el color de nuestra letra si lo deseamos. Hemos aplicado un púrpura y con el efecto 3D ese color en la parte de la perspectiva cambia automáticamente para dar una sensación de perspectiva más realista.

Una vez hecho esto el resultado de la letra es el de la siguiente ilustración.

Tutorial 5. Cartel/poster vectorial

Paso 15 de 15

Para finalizar, guardaremos la imagen final desde el menú Archivo > Exportar (elegir lugar donde se va a guardar y tipo de documento: **TIFF**)

Elegimos **TIFF** porque contamos con que este póster, al ser de grandes dimensiones, va a ser impreso en una impresora de gran formato y calidad. Este formato será ideal para impresoras con **más de cuatro tintas**.

Actividad: crear un póster para el circo con un destello de fondo y texto que diga Circo siguiendo un trazado circular y en 3D.

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 1 de 12

En este tutorial vamos a realizar **dos gráficas**, una más sencilla (**pasos 1 a 7**) y otra en la que vamos a incluir diseños nuevos (a partir del paso **número 8**).

Nuestra primera gráfica va a ser una gráfica **lineal**. La segunda va a ser de **barras**.

Aprenderemos a realizar gráficas y a editar tanto el texto como los detalles de éstas.

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 2 de 12

En este tutorial vamos a realizar **dos gráficas**, una más sencilla (**pasos 1 a 7**) y otra en la que vamos a incluir nuestros propios diseños (a partir del paso **número 8**).

Nuestra primera gráfica va a ser una gráfica **lineal**.

Para empezar crearemos un documento que nombraremos **Gráfica**.

Vamos a empezar viendo la **herramienta Gráfica desde la barra de herramientas**. El icono cambiará según el tipo de gráfica seleccionada, pero inicialmente será el siguiente:

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 3 de 12

Haciendo **clic** en este icono se muestra un menú desplegable en el que podemos hacer una selección rápida del tipo de gráfica que queremos.

Haciendo **doble clic** en este icono se muestra una ventana nueva con más opciones para elegir nuestra gráfica como se muestra en la ilustración siguiente.

Una vez hecha nuestra selección de opciones de gráfica, haremos clic en **OK** y después haremos clic y arrastraremos hasta que la gráfica alcance el tamaño deseado.

Introduciremos los valores de nuestra gráfica **manualmente**. (También podemos **importarlos** desde un documento Excel u otros o simplemente copiando y pegando los datos).

	Gatos	Gallinas
2006	10.00	11.00
2007	11.00	12.00
2008	9.00	7.00
2009	12.00	7.50

Al hacer esto, los **valores del eje Y** se dispondrán **automáticamente** para cubrir nuestros valores. Una vez hecho esto haremos clic en aplicar.

Para hacer una **leyenda** pondremos los títulos de ésta en la fila mostrada en la ilustración anterior (**gatos y gallinas**). Para los **datos del eje X** hay que ponerlos entre comillas como muestran los años de la ilustración.

El siguiente sería el resultado inicial de nuestra gráfica. Ahora vamos a convertirla en una imagen un poco más interesante y llamativa.

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 4 de 12

Una vez realizada la gráfica, si nos hubiésemos olvidado de insertar algún dato o quisiéramos introducir algún otro cambio, lo haríamos desde el menú: **Objeto > Gráfica**.

En esta gráfica (y en general en todas) tenemos por un lado texto y números y por otra el gráfico, las líneas que representan esos números.

Vamos a editar texto y gráficos de manera distinta.

Para los **datos de los ejes** vamos a dar un nuevo formato a la fuente y cambiaremos el tamaño de éstos.

Para el **gráfico** en sí (las líneas) vamos a darle perspectiva y profundidad.

Vamos pues a **desagrupar** los dos elementos desde **Objeto > Desagrupar** y nos aparecerá la siguiente ventana de advertencia:

Hay que tener claro que una vez desagrupados, los elementos de nuestra gráfica perderán su adaptabilidad, es decir, no se podrá cambiar su estilo, datos o diseños.

Haremos clic en la opción **Sí** y ahora podemos suprimir la gráfica de una de las copias y el **texto y los ejes** de la gráfica de la otra. (Haciendo clic en ellos y pulsando **Suprimir** desde el teclado). El resultado será el siguiente:

Tutorial 6. Creación de una grafica vectorial

Paso 5 de 12

Para el texto del eje Y, vamos a ver cómo alinearlo con el eje y cambiaremos la fuente como indicamos en la anterior captura de pantalla (del Panel de control).

El resultado es el que se muestra a la derecha.

Para el texto del eje X utilizaremos las mismas características, pero en lugar de alinear los números a la derecha, los centraremos y, después, desde el menú **Carácter**, los alinearemos en la vertical como se indica en la siguiente ilustración (con un valor de -10).

Vamos a dejar aquí de momento los datos de la gráfica y vamos a editarla.

Ahora desde el menú **Efecto > 3D > Extrusión y biselado** daremos a nuestra gráfica la perspectiva y profundidad deseadas.

Hay que tener cuidado con la **leyenda**, si nos pasamos con la perspectiva puede que se mezcle con el gráfico o viceversa. Podemos evitar esto tachando la casilla de previsualizar.

El resultado es el siguiente:

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 6 de 12

Una vez hecho esto, queremos eliminar esos pequeños puntos que ayudan a visualizar los puntos que insertamos en nuestra tabla porque no quedan muy bien con la perspectiva (éstos pueden ser sustituidos por diseños pero no en nuestro caso).

Se pueden ver algunos de ellos bajo los círculos rojos de la siguiente ilustración:

Como ya dijimos, no podemos volver al menú de diseño, así que vamos a hacer una pequeña trampa para eliminarlos.

Haciendo clic derecho vamos a elegir **Seleccionar > Primer objeto encima** (se nos seleccionarán dichos puntos) y haremos clic en **Suprimir** desde el teclado.

Vamos a dar **color** a la gráfica. Para ello queremos desagruparla como anteriormente.

Aplicaremos color desde el Panel de control; hemos elegido un rosa para los datos de gato y hemos dejado el gris un poco más claro para las gallinas.

También vamos a cambiar el **grosor de nuestro trazo** de las líneas (desde el Panel de control) a un valor de **10 puntos** y dejamos el estilo en **Básico** (como estaba).

Para dar un poco más de iluminación al gráfico vamos a utilizar un efecto que ya usamos en la bola de chocolate del tutorial anterior (Helados Lola). **Efecto > Resplandor interior** y elegiremos **centrar** con una opacidad de **61%** y desenfocar de **5 px**.

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 7 de 12

Obtendremos el siguiente resultado:

Ahora vamos a juntar las dos partes de nuestra gráfica intentando alinear los trazos con las medidas de los ejes y las vamos a agrupar de nuevo.

El último paso que vamos a dar con esta gráfica va a ser dibujar unos trazados discontinuos que vayan por encima de nuestros trazados a la altura de las medidas del eje Y.

Con la herramienta **Pluma** (de la barra de herramientas) seleccionada y a la altura de las medidas de nuestro eje vamos a trazar líneas.

Haremos clic en el punto donde queramos que empiece la línea y luego a la vez que pulsamos la tecla Mayúsculas (para que las líneas sean rectas) pulsaremos donde queramos que acabe.

Repetiremos este paso o copiaremos y pegaremos las líneas tantas veces como puntos hay en el eje Y.

Vamos a hacer esas líneas trazos intermitentes. Una vez realizadas las líneas las vamos a seleccionar (haciendo clic en una y luego mientras presionamos Ctrl en las demás hasta tenerlas todas seleccionadas) e iremos al menú **Trazo** (desde el panel **Apariencia**). Una vez aquí seleccionaremos el grosor deseado (1pt) y seleccionaremos **Línea discontinua**. Luego introduciremos valores de **5 pt de guión y 5 pt de hueco** sucesivamente.

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 8 de 12

Por último, vamos a enviar esas líneas al frente de la ilustración por medio del menú desplegable del botón derecho del ratón:

Organizar > Traer al frente.

A la derecha se muestra la gráfica obtenida. Sólo faltaría guardarla.

Esta vez la vamos a guardar como **PNG**, que nos vendrá bien, por ejemplo, para incluirla en una presentación de PowerPoint. Para ello iremos al menú **Archivo > Exportar**.

En la nueva ventana elegiremos el lugar, el nombre y la extensión deseadas. Después haremos clic en **Guardar**.

Tutorial 6. Creación de una grafica vectorial Paso 9 de 12

Ahora pues vamos a comenzar nuestra segunda gráfica.

Para ésta no vamos a explicar todos los puntos básicos ya tocados en la primera parte de este tutorial, sino que nos vamos a centrar en cómo **incluir diseños predefinidos** o cómo podemos **crear nuevos** diseños para incluir en nuestra gráfica.

Vamos a comenzar realizando una gráfica simple como la que hemos realizado al comienzo de este tutorial, pero esta vez utilizando la herramienta **Gráfica de barras**. (Como antes, rellenaremos los datos necesarios en la tabla de datos).

	A	B					
"1"	0.50	0.20					
"2"	1.00	0.60					
"3"	0.75	0.50					
"4"	0.25	0.60

Ahora vamos a dejar la gráfica un poco aparte para crear nuestro diseño de columna.

El primer paso va a ser **seleccionar** (con la herramienta de Selección directa: flecha blanca) y **copiar la columna más pequeña** de nuestra gráfica. (La pegaremos en nuestra mesa de trabajo).

Este **rectángulo va a representar el límite** de nuestro diseño.

Con la **herramienta Lápiz** vamos a crear nuestro diseño, que va a ser un **niño**, por ejemplo.

Para dibujar con la herramienta Lápiz sólo hay que **seleccionarla, hacer clic y arrastrar** en la mesa de trabajo. No hay que olvidar cambiar el **trazado al color** que queramos. Podemos utilizar la **herramienta Suavizar** para suavizar trazos o la de **Borrados de trazados** (todas bajo la herramienta Lápiz) para borrar trazos, como su nombre indica.

Después de dibujar el niño, agruparemos los trazos (botón derecho) y seleccionándolo todo reduciremos el tamaño de éste hasta acercarnos al tamaño del rectángulo delimitador. Ahora quitaremos el trazo y relleno del rectángulo y lo agruparemos con el niño.

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 10 de 12

Ahora vamos a grabar este diseño en Illustrator para que lo podamos incluir en la gráfica. Para hacer esto vamos a **Seleccionar el diseño** y elegimos **Objeto > Gráfica > Diseño**.

Haciendo clic en Diseño nuevo aparecerá una miniatura del diseño seleccionado, sólo la parte que entra en el rectángulo pero finalmente se incluirá también lo que esté fuera.

Por último vamos a **cambiar el nombre a nuestro diseño**.

Con la **herramienta de Selección de grupos** (mostrada en la siguiente captura de pantalla) vamos a seleccionar las barras y la parte de la leyenda que queremos que tenga un diseño distinto.

Para ello **haremos clic dos veces en la leyenda** y se seleccionarán todas las columnas agrupadas o asociadas con ésta.

Después de hacer esto, iremos al menú **Objeto > Gráfica > Columna**. Y seleccionaremos un tipo de diseño (el nuestro), luego haremos clic en **Escala móvil** y deseleccionaremos la opción **Rotar diseño de leyenda**.

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial Paso 11 de 12

Ahora vamos a incluir un **diseño de Illustrator**. Con la **herramienta Selección de grupos** seleccionaremos la leyenda A (**doble clic**). Ahora vamos a **importar diseños predeterminados** desde el menú **Ventana > Bibliotecas de muestras > Otra biblioteca**.

Para obtener estas muestras iremos a la carpeta de Illustrator y dentro de esta iremos a **Extras interesantes > Archivos de ejemplo > Diseños de Gráfica > Motivos de columna y marcador** y haremos clic en **abrir**.

Importante: aunque en las miniaturas de muestras sólo aparecen colores cuando vamos al menú: **Objeto > Gráfica > Columna** (o marcador) de gráfica aparecerán los diseños entre los que podremos elegir.

Elegimos **Woman marker** de la lista desplegable y como antes: **Escala móvil**, **deseleccionamos** la opción: **rotar** diseño de leyenda y **OK**.

Ahora con la herramienta de **Selección directa** seleccionaremos las partes de este diseño para darles un **trazo y un relleno** (naranja y rosa respectivamente) con pelo marrón y daremos nuestra gráfica por finalizada.

Tutorial 6. Creación de una gráfica vectorial

Paso 12 de 12

Ya tenemos entonces nuestra segunda gráfica formada por un diseño que hemos creado nosotros y por un segundo que hemos importado a nuestra biblioteca de muestras.

Como **actividad** se puede hacer otra gráfica con un diseño creado con otra herramienta y también se le puede aplicar Efecto 3D de rotación.

Esta vez, exportaremos la gráfica como **JPG**. **Archivo > Exportar**, elegiremos el **lugar** donde queremos guardarla y desde el menú desplegable de abajo elegiremos **JPG**. Finalmente, haremos clic en **OK**.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 1 de 18

En este tutorial vamos a diseñar una camiseta con unas *matruskas* o muñecas rusas.

Aprenderemos no sólo cómo dibujarlas, sino que también veremos cómo preparar la camiseta para impresión en serigrafía.

Además, en el transcurso de este tutorial vamos a ver con más detenimiento el efecto 3D, recordaremos la herramienta Pluma y reduciremos los colores de la ilustración.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 2 de 18

Vamos a crear un documento llamado camiseta_matruskas y éste va a tener 3 mesas de trabajo, pues vamos a hacer 3 de diferentes tamaños y de este modo podemos disponerlas juntas o separadas de una manera muy fácil.

En principio van a ser creadas para ser imprimidas, ya sea en una camiseta o en otro medio y por ello vamos a elegir CMYK y 300 ppp.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 3 de 18

Una vez creemos el documento, haremos zoom en la primera mesa de trabajo. Cuando estemos en ella vamos a empezar a trazar nuestra primera muñeca rusa. Queremos dibujar media muñeca para acabarla con el efecto 3D.

Con la herramienta Pluma pincharemos en un punto, soltamos el ratón y pinchamos en el segundo punto, esta vez sin soltar el ratón y arrastrando los manejadores hasta que nos parezca bien la curva.

Realizaremos esta misma acción dos o tres veces hasta que tengamos la mitad de la *matruska* más o menos lista.

También podremos cambiar los contornos moviendo los manejadores otra vez hasta que estemos contentos con nuestra mitad de *matruska*.

Llegados a este punto, utilizaremos la herramienta **Selección directa** para mover los puntos de ancla donde los queramos.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 4 de 18

Lista nuestra mitad vamos a aplicar nuestro efecto 3D. Seleccionamos la mitad y después haremos clic en **Efecto > 3D > Girar**, como se muestra en la anterior captura de pantalla. El resultado es el siguiente:

Nuestra ilustración no es muy complicada y no importa, pero normalmente es más costoso para Illustrator girar un trazo que un relleno (se podría cambiar fácilmente desde el Panel de control). Vamos a cambiar el color negro por un **rojo-granate** cambiando el color del **trazo** (o el del **relleno** si lo hemos cambiado).

Ahora vamos a envolver una imagen 2D en esta figura 3D. Para ello nuestra imagen debe ser un **símbolo en el panel de Símbolos**, así que primero vamos a crearlo.

En este caso nuestro símbolo va a ser una foto de una *matruska* que vamos a **importar** desde el menú **Archivo > Colocar** e iremos a buscar una imagen desde nuestro ordenador.

Una vez tenemos la imagen, quizá aún queremos editarla; si queremos hacerlo con Photoshop, podemos ir directamente desde el botón del Panel de control: **Editar original**.

Después de hacer los cambios requeridos (a nuestra foto le hemos quitado el fondo), ahora vamos a usar el **botón de Calco interactivo** (a la derecha de Editar original) en nuestro documento. En las opciones de calco interactivo vamos a elegir: **Calco simple**.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 5 de 18

Éste es el resultado:

Ahora convertiremos la imagen 2D a símbolo simplemente **haciendo clic sobre ella y arrastrándola** hasta el **panel de Símbolos** (Ventana > Símbolos o desde el teclado: Mayus. + Ctrl + F11)

Al hacer esto, Illustrator abre una pequeña ventana como la que sigue para que **nombremos** (Matruska) y **determinemos qué tipo de símbolo** va a ser éste.

El nuestro va a ser de tipo **gráfico** (si nuestra intención fuera la de utilizar este símbolo en Flash más tarde, elegiríamos la otra opción: Clip de película).

Al hacer esto en nuestro panel de Símbolos se verá una pequeña *matruska*.

Vamos a **seleccionar el objeto 3D**, y desde el panel **Apariencia** haremos **doble clic en Giro 3D**. Se nos abrirá la ventana del efecto 3D y a continuación haremos clic en **mapear ilustración** (entonces se abrirá una ventana nueva).

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 6 de 18

Vamos a **elegir el símbolo** que hemos creado antes para aplicarlo a la superficie del objeto 3D desde el menú desplegable de la izquierda de esta nueva ventana.

Hay varias maneras de aplicar la imagen según la superficie en la que la queramos. Para la nuestra elegiremos la **superficie 5 de 5**. En el cuadro de en medio se muestra un mapa de la imagen y la imagen en sí, las partes grises del mapa muestran las partes ocultas donde la imagen no se verá por la posición del objeto.

Ahora vamos a deformar esta imagen para que cubra la mayor parte de nuestro objeto 3D.

Para ello jugaremos con la imagen moviéndola alrededor del cuadro y desde las esquinas **agrandaremos o haremos más pequeña nuestra imagen**, pulsaremos previsualizar para tener una idea de cómo va quedando.

Haremos clic en **Difuminar ilustración** para que nos incluya el mismo difuminado en la ilustración que en el objeto 3D y haremos clic en **OK**. Esto resultará en la siguiente imagen vectorial:

Con esta imagen damos por terminada la primera *matruska*.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 7 de 18

Vamos pues a la segunda **mesa de trabajo** (podemos movernos fácilmente entre ellas con el menú situado en la parte de debajo de nuestra pantalla):

Vamos a realizar los mismos pasos para construir la base de la segunda *matruska*, sólo que esta vez vamos a darle un color rosa y vamos a reducir el tamaño de ésta un poco (para que “quepa” dentro de la otra).

Ahora con la herramienta Pincel (desde la barra de herramientas) vamos a dibujar la cara de la *matruska*, el pañuelo de la cabeza y un delantal con una flor (conviene tener al lado la *matruska* rosa para hacernos una idea de las dimensiones).

Usaremos un color negro para el trazo y el pincel llamado **ahusado** de la lista desplegable de pinceles.

Realizaremos dos elipses de color rosa sin trazo para los coloretes. Y agruparemos los trazos.

Colocaremos la ilustración en el panel de Símbolos para después añadirlo a nuestra *matruska* 3D.

Así obtenemos el resultado de la segunda *matruska*:

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 8 de 18

Vamos a hacer una copia de la última *matruska*, y a la copia le vamos a quitar el dibujo (desde panel

Apariencia > Efecto 3D).

Ahora la vamos a reducir de tamaño y le vamos a cambiar el color a azul.

Ahora, activaremos el panel Pinceles (**Ventana > Bibliotecas de pinceles > Decorativo > conjunto de pinceles florales y de espiral elegante**).

Desde este panel elegiremos el siguiente pincel (llamado: **imperial**) y con las siguientes características de trazo y relleno:

Trazamos un **cuadrado con los bordes redondeados** (que va a representar el delantal de la *matruska*) y con éste seleccionado vamos a elegir el pincel ya mencionado. Éste es el resultado:

Vamos a crear un pincel nuevo. Para ver las **bibliotecas de pinceles** desplegaremos el menú bajo el círculo rojo en la siguiente captura de pantalla:

Sin embargo, **para crear un pincel nuevo** iremos al menú desplegable de arriba a la derecha:

Vamos a trazar un **triángulo alargado**. Se puede elegir la forma de estrella y mientras la trazamos pulsaremos la flecha del teclado que señala hacia abajo para quitarle lados hasta llegar a tres lados. **Soltaremos el ratón y estrecharemos el triángulo** obtenido desde un lado para obtener la siguiente ilustración:

Después, con éste seleccionado, desde el menú desplegable de arriba del panel Pinceles seleccionaremos: **Nuevo > Nuevo pincel de motivo**. Haremos clic en **OK**.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 9 de 18

Esto nos abrirá otra ventana en la que pondremos un **nombre** a nuestro pincel, dejaremos el resto de las opciones como las predeterminadas y haremos clic en

OK.

La siguiente captura de pantalla muestra la apariencia que tendrá nuestro pincel, aplicado a una **circunferencia**. Según el tamaño de ésta puede tener distintas apariencias.

Si encontramos una que nos gusta y la queremos utilizar otra vez, será mejor arrastrarla al panel de Símbolos para que no importe si cambiamos el tamaño de ésta.

Para obtener esta última hemos aplastado la circunferencia.

Ahora vamos a poner la última en el centro de nuestro delantal usando el panel **Alinear** (objetos seleccionados) o siguiendo las indicaciones de **centro** de las **guías inteligentes**.

El siguiente paso será, como antes, añadir esta imagen 2D a nuestra *matruska* numero 3, agrupando estas dos imágenes (**Objeto > Agrupar**) y convirtiéndolas en símbolo (**arrastrando al panel de Símbolos**).

Después, desde el **panel de Apariencia** elegiremos **giro 3D > mapear ilustración** y con la opción **previsualizar** iremos a la **Superficie 5 de 5** y elegiremos nuestro nuevo símbolo del menú desplegable.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 10 de 18

Esta vez vamos a dejar la cara encima de la ilustración de la *matruska* sin añadir el efecto 3D y sólo la agruparemos.

Para realizar la cara hemos usado la **herramienta Pincel de manchas (barra de herramientas bajo el pincel normal; Mayúsculas + B)**. Normalmente se utiliza para añadir trazos (sólo de relleno) a ilustraciones existentes, simplemente seleccionando ésta y arrastrando el ratón para dibujar los ojos, pestañas nariz y boca.

Para pintar la boca hemos utilizado la **herramienta de Bote de pintura interactiva** (barra de Herramientas, K).

Para ello, trazamos primero la boca y luego seleccionando la herramienta de Pintura interactiva elegiremos el color deseado con las flechas del teclado. (Elegimos un color rojo).

Ahora sólo nos faltan las **cejas**; para éstas vamos a utilizar un símbolo predeterminado que obtenemos desde la biblioteca: **Pelo y pelaje > Pelo negro 1**.

La arrastramos hasta nuestra ilustración y la colocamos sobre el ojo de la derecha.

Para la otra ceja haremos clic en el **botón derecho del ratón > Transformar > Reflejo > Eje vertical** y haremos clic en **copiar**.

Después lo colocaremos sobre el otro ojo (hacer clic y arrastrar con el puntero del ratón).

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 11 de 18

Colocaremos la cara que acabamos de dibujar encima de nuestra última *matruska* y la agruparemos con los demás elementos de ésta (**Objeto > Agrupar**).

Vamos a añadir algún elemento más desde la **biblioteca de símbolos: Paquete de vectores majestuoso**. De este paquete hemos elegido los siguientes símbolos marcados bajo un círculo rojo en la siguiente captura de pantalla:

Los hemos **cambiado de tamaño** para que queden a proporción de nuestras *matruskas*, y las **alas** de la primera *matruska* las hemos **girado**.

Después hemos mandado los tres símbolos detrás o adelante según convenga (**botón derecho del ratón > Organizar > Hacia atrás o Hacia adelante**) para que queden detrás de nuestras *matruskas*. Finalmente, hay que **agrupar** las *matruskas* con estos símbolos nuevos.

El hecho de haber creado nuestras *matruskas* en mesas de trabajo diferentes nos permite imprimirlas individual o conjuntamente (cuando vayamos a imprimir seleccionaremos: ignorar mesas de trabajo para que imprima todo a la vez o deseccionaremos la misma opción para que imprima en mesas de trabajo individualmente).

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 12 de 18

De momento vamos a **crear otra mesa de trabajo nueva** donde las vamos a copiar y pegar dentro de un dibujo de una camiseta para ver cómo quedarían de ser impresas en una camiseta.

Para crear una **mesa de trabajo nueva** podemos hacerlo de dos maneras.

- Haciendo clic en el icono siguiente (dentro de la barra de herramientas **(Mayúsculas + O)** y **pinchando y arrastrando** en el lienzo para dibujarla.

- O haciendo **doble clic** en el mismo (icono). Esto nos abrirá una nueva ventana en la que tendremos más control a la hora de crear nuestra nueva mesa de trabajo. Aquí hemos elegido esta última para crear un documento de tamaño **A3**.

Para **salir del modo de mesa de trabajo** elegiremos cualquier otra herramienta o haremos clic fuera de ésta.

Ahora vamos a **simular** cómo quedarían nuestras ilustraciones impresas en una camiseta.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 13 de 18

Para ello vamos a utilizar un símbolo que se encuentra en la **biblioteca de Símbolos > Moda** y elegiremos el símbolo: **Camiseta de manga corta**.

Arrastraremos el símbolo a nuestra mesa de trabajo nueva y lo **estiraremos** desde una de las **esquinas** manteniendo la tecla **Alt** presionada (para que se conserve la proporción).

Haciendo doble clic sobre nuestra camiseta vamos a cambiar el color del **relleno** a **blanco** y el **trazo** a **un gris claro**.

Al cambiar el tamaño de nuestras *matruskas* el efecto 3D cambia, por lo que las vamos a convertir en símbolos (arrastrando al panel símbolos y nombrándolas **Matruska 1, 2 y 3**).

Ahora sí, las vamos a **incorporar a nuestra camiseta** y les vamos a **cambiar el tamaño y la posición** a nuestro gusto.

Para ver sólo la mesa de trabajo en la que estamos trabajando ahora, iremos a **Ver > Encajar mesa de trabajo en ventana**.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 14 de 18

Nuestro siguiente objetivo va a ser **reducir el número de colores para la impresión**.

Para imprimir camisetas en serigrafía es aconsejable no tener muchos colores. Esto es porque cada color se imprime en una pantalla y cada pantalla significa repetir un largo proceso de preparado para su impresión y lavado posterior.

Cada pantalla lleva un color que más tarde van a reconstruir la impresión final. Nuestro documento en este momento tiene 10 colores que vamos a reducir a 4.

Seleccionaremos la ilustración (sin el símbolo de la camiseta) e iremos al menú: **Edición > Editar colores > Volver a colorear la ilustración**. O con el siguiente icono (junto al menú desplegable de los espacios de trabajo).

La siguiente pantalla nos ofrece tres zonas:

- **Editar**: para crear nuevos grupos colores y editar los existentes.

- **Asignar**: permite ver y tener control sobre los cambios que los nuevos grupos de colores ejercerán sobre los ya existentes (si no hemos seleccionado la ilustración no tendremos acceso a este panel).

- **Grupos de colores**: aquí se mostrarán todos los grupos de colores abiertos para nuestra ilustración (los mismos grupos aparecen en el panel de Muestras y pueden ser editados).

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 15 de 18

Para reducir los colores de nuestra ilustración la seleccionaremos e iremos al panel **Editar**. Desde el panel Editar observaremos la columna de **nuevos**. Bajo un rectángulo rojo en la ilustración siguiente se muestran los colores utilizados en la ilustración seleccionada.

Sobre la columna de **Nuevos** hay una **lista desplegable** en la que podemos elegir el **número de colores**. Haremos clic en **4** e Illustrator realizará una **sugerencia** de los colores que podríamos dejar. A la izquierda (columna de colores actuales) nos enseña los colores que ha agrupado y a la derecha por qué color ha cambiado cada uno de ellos.

También podemos cambiar estas sugerencias arrastrando nuevos colores, asignándolos desde el panel **Asignar** o eligiendo o creando nuevos grupos de colores.

En nuestro caso vamos a cambiar el color **rojo** que Illustrator sugiere que guardemos por el **rosa** que teníamos **arrastrando el rosa** desde la columna de la izquierda y sobre el rojo soltaremos (en la columna de Nuevos).

Haremos clic en la opción **Volver a colorear la ilustración** y podremos ver los cambios en nuestra ilustración, después haremos clic en **OK** y ya tenemos 4 colores.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 16 de 18

Ahora vamos a guardar nuestro documento en formato **TIFF** (también se recomienda **PNG**), por ejemplo. Como en anteriores ocasiones haremos esto desde el menú **Archivo > Exportar** y de las opciones que se nos muestran en la pantalla siguiente elegiremos **CMYK y 300 dpi**.

El último paso será **imprimir** nuestro documento TIFF.

Para la impresión en serigrafía hay que separar los colores, pues como ya hemos comentado antes, cada uno va en una pantalla diferente y luego se acoplan.

Por lo tanto, debemos **separar los colores de nuestra ilustración**.

Para hacer esto hay varios métodos. El que vamos a utilizar nosotros aquí es utilizando el menú de impresión **Archivo > Imprimir (Control + P)** y elegiremos las siguientes características:

De momento sólo vamos a preparar la impresión y guardar las separaciones en un **PDF** para poderlas imprimir en color **negro** en una impresora **láser** (es recomendable).

La ventana de imprimir tiene varias pestañas, en las que haremos las siguientes elecciones:

- **General:** elegir **PDF** y número de copias **1**. Haremos clic en la opción: **No cambiar escala**.
- **Marcas:** puede ser útil imprimir las marcas de impresora para más tarde, por ello vamos a hacer clic en todas.

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 17 de 18

- **Salida: separaciones en RIP** (la resolución dependerá de nuestra impresora).

- **Salida: opciones de tinta del documento:** aquí es donde realmente vamos a hacer las separaciones de color para la impresión. A la izquierda de cada color vamos a encontrar un **icono de una impresora**. Vamos a ir seleccionando un color cada vez (y dejamos deseleccionados los demás) y haremos clic en **imprimir** (cuatro veces, una por cada tinta) como sigue:

La primera tinta que nos aparece es cian (la seleccionaremos y mandaremos a imprimir).

PDF resultante:

La segunda tinta que nos aparece es magenta (la seleccionaremos y mandaremos a imprimir).

PDF resultante:

Tutorial 7. Creación de arte para imprimir en una camiseta

Paso 18 de 18

La tercera tinta que seleccionaremos es amarillo (seleccionar y mandar a imprimir).

PDF resultante:

Por último tenemos el negro (repetimos el proceso por ultima vez: seleccionarla y mandar a imprimir).

PDF resultante:

El resto será hecho en serigrafía.

Actividad:

Primera parte: crear una botella de bebida, convertirla en 3D y envolverla con una etiqueta que crearemos a partir de un símbolo y un pincel decorativo.

Segunda parte: como segunda parte de la actividad vamos a cambiar los colores de nuestra ilustración a escala de grises.

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator

Paso 1 de 11

En este tutorial vamos a aprender a **realizar dos tipos de animaciones dentro de Illustrator** (la **primera** abarca los **pasos 1 a 5** y la **segunda animación** va del **paso número 5 hasta el final**).

Como ya hemos mencionado, nuestras ilustraciones van a estar hechas totalmente con Illustrator y luego podrán ser visualizadas desde un explorador de web o desde Flash, pues serán guardadas en formato Flash (SWF).

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator

Paso 2 de 11

Para empezar, crearemos un documento que nombraremos **animación** y elegiremos el tipo de documento.

Lo más probable es que la finalidad de esta animación vaya a ser su vista en pantalla, posiblemente en una página web, por lo que optamos por un perfil de documento **web o RGB**.

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator Paso 3 de 11

Vamos a crear un cartel que diga **OPEN** y éste será animado de manera que parezca ser de neón y que se encienda y apague intermitentemente.

Vamos a empezar realizando el texto. Para ello vamos a seleccionar el **Pincel de manchas** y vamos a escribir la palabra **OPEN** a mano alzada, intentando que todas las letras se toquen.

Como vemos, el Pincel de manchas no tiene trazo para empezar, sólo relleno (en nuestro caso de color negro). Vamos a añadir trazos en la parte exterior de nuestra forma (texto) para que simulen la radiación de la luz.

Con nuestra forma (open) seleccionada, haremos clic en el panel **Apariencia** (para activar el panel iremos a **Ventana > Apariencia** o desde el teclado: **Mayúsculas + F6**) y desde el menú desplegable de arriba a la derecha elegiremos **Añadir trazo nuevo y lo vamos a hacer de grosor: 1pt.**

Aplicaremos color verde al trazo y al relleno de la forma.

El siguiente paso será alinear el trazo hacia la parte de afuera; para ello, desde el **panel de Apariencia** otra vez haremos clic en la palabra **Trazo**. Ahora nos aparece otro nuevo mini menú en el que haremos clic como tenemos señalado en la siguiente ilustración: **Alinear trazo al exterior**.

Vamos a realizar otro trazo nuevo, esta vez de **2 pt**, repitiendo la operación de **Añadir trazo nuevo**.

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator Paso 4 de 11

Vamos a repetir este mismo paso sucesivamente con mayores grosores. También podemos utilizar la opción **panel Apariencia > Menú desplegable > Duplicar elemento** (bajo la opción de Añadir trazo nuevo).

Además de ir cambiando los grosores, vamos a ir cambiando los colores de nuestra ilustración con la siguiente proporción: a trazo más gordo, color más claro.

Para hacer este paso más fácilmente (el de elegir color) vamos a abrir el panel **Color** (**Ventana > Guía de Color** o desde el teclado pulsando **Mayúsculas + F3**).

Ahora desde el menú desplegable elegiremos la guía de color llamada **Monocromático** y elegiremos los colores requeridos.

Pincharemos en los trazos para ordenarlos como se ordenan en el panel de Capas (haciendo clic y arrastrando) para que queden como en la ilustración:

En la ilustración que sigue podemos ver el resultado de todos nuestros trazos visibles a la vez.

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator

Paso 5 de 11

Haremos clic en **menú Objeto**
> **Expandir apariencia** para
expandir y separar los trazos.

Desagruparemos estos trazos haciendo clic derecho
> **Desagrupar** (o desde **menú Objeto > Desagrupar**).

La siguiente ilustración muestra la vista de nuestro panel de Capas después de hacer esto.

Como vemos, ya tenemos separados los trazos y ahora los queremos tener en **capas diferentes**.

Para lograr esto vamos a hacer clic en el menú desplegable de arriba a la derecha (señalado bajo un círculo rojo en el panel de Capas) y seleccionaremos **Soltar a capas (secuencia)**. Una vez hecho esto, veremos cómo se separan nuestros trazos en capas diferentes (cada una de ellas marcadas con colores diferentes tanto en la ilustración seleccionada como en el panel de Capas a mano izquierda):

Vamos a guardar nuestro archivo como tipo Flash (swf) desde el **menú Archivo > Exportar** y elegiremos **Guardar como Flash [(swf) > Guardar**.

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator Paso 6 de 11

En la nueva ventana de **Opciones de SWF**, elegiremos elegiremos Exportar como: Capas Ai a fotogramas SWF.

Después iremos a **Avanzado** (en la lista a mano derecha de la ventana) y una vez en la nueva ventana elegiremos: **Sin pérdida** y seleccionaremos **Repetición**.

Para previsualizar nuestra animación haremos clic en **Previsualización en web** (también se puede guardar como un documento Flash y luego abrirlo en una ventana de explorador en blanco).

En la siguiente animación podemos ver el resultado de nuestra animación del cartel de open:

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator Paso 7 de 11

Ahora vamos a ver una **segunda manera** de realizar una animación Flash dentro de Illustrator.

Para empezar, crearemos un documento nuevo **RGB** como hicimos en la primera animación y lo llamaremos **segunda animación**.

En esta animación vamos a hacer unas ilustraciones y usaremos la Fusión de éstas para crear nuestra animación.

Primero vamos a crear nuestras ilustraciones.

Seleccionando **la herramienta Elipse** (barra de herramientas o presionando **L**) haremos clic y arrastraremos para crear una elipse.

Una vez realizada la elipse, la copiaremos y la pegaremos manteniéndola en la misma posición. Y la rotaremos.

Después de hacer la primera rotación con copia iremos al menú **Objeto > Transformar > Transformar otra vez** o presionaremos **Control + D** desde el teclado.

Repetiremos esta operación varias veces hasta conseguir el dibujo de la figura siguiente.

Éste es el resultado de nuestra primera ilustración. Le hemos aplicado el color verde desde la opción Trazo del Panel de control.

Vamos a repetir esta misma técnica con diferentes formas, como por ejemplo una estrella de color rojizo:

Un triángulo amarillo:

Y por último un cuadrado azul:

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator Paso 8 de 11

Ahora vamos a agrupar cada ilustración y a alinearlas todas desde el **panel Alinear** (**Ventana > Alinear** o **Mayúsculas + F7** desde el teclado):

Desde éste haremos clic en **Alinear vertical y horizontalmente**, como se muestra en la siguiente captura de pantalla.

El resultado visual es el siguiente:

Haciendo doble clic en la **herramienta Fusión** (desde la barra de herramientas) abriremos la ventana de **opciones de Fusión**.

En esta nueva ventana vamos a hacer clic en **Pasos separados 8** y orientación: **Alinear con página**. Después haremos clic en **OK**.

Después de esto iremos al **menú Objeto > Fusión > Crear** para crear la fusión.

La imagen que vemos en nuestra mesa de trabajo ahora es la siguiente:

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator

Paso 9 de 11

Con nuestra ilustración aún seleccionada lo que queremos es, como en la primera parte de este tutorial, conseguir que estas formas estén cada una en una capa.

Entonces, como anteriormente, iremos al menú **Objeto > Expandir**, que nos dejará con la siguiente visualización de nuestra ilustración:

El siguiente paso que hay que dar es desagrupar las formas: **menú Objeto > Desagrupar**.

Desde el menú de Capas (**Ventana > Capas**) observamos que todas estas formas están separadas en grupos pero todavía están contenidas en una sola capa.

Nuestra siguiente tarea es **separarlas en diferentes capas**. Como en el tutorial anterior, con la ilustración seleccionada y desde el menú desplegable de arriba a la derecha del panel de Capas haremos clic en: **Soltar a capas (secuencia)**.

Ahora nuestro panel de capas contiene una capa que está dividida en otras 28 capas como vemos en la captura de pantalla siguiente:

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator Paso 10 de 11

Como se puede apreciar, Illustrator da **colores** a las capas para diferenciarlas mejor. Éstas lógicamente coincidirán en la ilustración y en el panel de capas. Nuestra forma se verá algo así:

De la misma manera que hicimos en nuestro primer tutorial, vamos ahora a **Exportar** nuestro documento.

Iremos entonces al **menú Archivo > Exportar**, en el que elegiremos las opciones indicadas en la ilustración de la derecha:

En la ventana que aparece nuevamente haremos clic en **Exportar: Capas Ai a fotogramas SWF**. Desde la pestaña de **Avanzado** haremos clic en **Formato de imagen: Sin pérdida** y en Frecuencia de imagen (**12 fps**) con repetición.

Tutorial 8. Creación de una animación en Illustrator Paso 11 de 11

Podemos hacer una previsualización de cómo va a quedar nuestra animación, pues puede que queramos ajustar las opciones a más rápido, más despacio, etc. Si no, lo guardaremos directamente para poder verlo más tarde en una ventana del explorador.

A la derecha podemos ver el resultado final de nuestra animación.

Actividad: realizad una animación partiendo de **tres dibujos** creados con la técnica de **transformación y rotación** variando las formas.

Créditos

Coordinación

Roser Beneito Montagut

Autoría

Ana Azparren Arteaga

Fecha de publicación

2 de Febrero de 2010

PID_00149180