



Adobe Illustrator

Introducción a Adobe Illustrator

Presentación del software

Interfaz de usuario y herramientas básicas

Configuración del lienzo y preferencias iniciales

Fundamentos del Diseño Vectorial

Conceptos básicos de gráficos vectoriales

Diferencias entre imágenes rasterizadas y vectoriales

Creación y manipulación de formas básicas

Módulo 3: Herramientas de Selección y Transformación

Selección de objetos y elementos

Transformaciones básicas: escala, rotación y reflejo

Uso de la herramienta de medida y alineación

Módulo 4: Herramientas de Dibujo y Pintura

Uso de lápices y pinceles vectoriales

Aplicación de colores y degradados

Trabajo con la paleta de muestras

Módulo 5: Texto y Tipografía

Creación y edición de texto

Estilización de texto con opciones de formato

Manipulación de objetos de texto

Módulo 6: Capas y Organización del Proyecto

Uso de capas para organizar elementos

Gestión de capas y grupos

Bloqueo y ocultamiento de capas

Módulo 7: Trabajo con Imágenes Externas

Importación y colocación de imágenes

Uso de la herramienta de recorte

Aplicación de máscaras de recorte

Módulo 8: Trazados y Curvas Bézier

Creación y manipulación de trazados

Uso de las herramientas de pluma y de forma



Edición avanzada de trazados

Módulo 9: Efectos Especiales

- Aplicación de sombras y resplandores
- Uso de efectos de desenfoque y distorsión
- Creación de efectos de iluminación

Módulo 10: Patrones y Pinceles

- Creación y aplicación de patrones
- Uso de pinceles personalizados
- Edición y gestión de bibliotecas de pinceles

Módulo 11: Creación de Logotipos

- Principios de diseño de logotipos
- Desarrollo de conceptos y bocetos
- Creación de logotipos en Illustrator

Módulo 12: Diseño de Interfaz de Usuario (UI)

- Principios de diseño de interfaz
- Creación de elementos gráficos para UI
- Prototipado de interfaces simples

Módulo 13: Diseño de Personajes

- Creación de personajes vectoriales
- Uso de trazados y formas para personajes
- Estilización y expresividad

Módulo 14: Diseño de Etiquetas y Envases

- Principios de diseño para etiquetas
- Creación de envases y etiquetas
- Aplicación de colores y texturas

Módulo 15: Preparación para Impresión

- Configuración de documentos para impresión
- Gestión de color CMYK
- Sangrados y marcas de corte

Módulo 16: Automatización y Acciones

- Uso de acciones para automatizar tareas
- Creación de scripts simples
- Optimización del flujo de trabajo



Módulo 17: Exportación de Archivos

Formatos de archivo compatibles
Opciones de exportación y optimización
Exportación para impresión y web

Módulo 18: Trabajo en Equipo y Colaboración

Uso de Adobe Creative Cloud para colaboración
Compartir archivos y proyectos
Revisión y comentarios en equipo

Módulo 19: Proyecto Final

Desarrollo de un proyecto integral
Aplicación de todos los conceptos aprendidos
Revisión y retroalimentación del proyecto final

Módulo 20: Consejos y Recursos Adicionales

Recursos en línea y comunidades
Estrategias para seguir aprendiendo
Desarrollo de una cartera de diseño

Módulo 21: Ilustración Científica y Técnica

Creación de ilustraciones detalladas para manuales técnicos
Representación gráfica de conceptos científicos
Uso de mallas y degradados para efectos realistas

Módulo 22: Técnicas de Ilustración 3D

Creación de ilustraciones con apariencia tridimensional
Uso de herramientas de sombreado y resaltado
Integración de ilustraciones 3D en diseños vectoriales

Módulo 23: Animación Básica en Illustrator

Introducción a la animación de objetos vectoriales
Creación de secuencias de animación sencillas
Exportación de animaciones en formato compatible

Módulo 24: Diseño Responsivo y Adaptativo

Creación de ilustraciones adaptables a diferentes dispositivos
Uso de patrones y símbolos para diseño responsivo
Principios de diseño para múltiples resoluciones

Módulo 25: Creación de Tipografías Personalizadas

Diseño de tipografías vectoriales desde cero



Uso de herramientas de texto para crear letras únicas
Exportación de tipografías para uso en proyectos externos

Módulo 26: Efectos de Ilustración Científica

Creación de ilustraciones médicas y anatómicas
Uso de transparencias y efectos de luz
Integración de etiquetas y anotaciones

Módulo 27: Diseño de Packaging Innovador

Creación de envases con formas no convencionales
Uso de efectos especiales para resaltar detalles
Integración de códigos QR y elementos interactivos

Módulo 28: Creación de Infografías Dinámicas

Uso de gráficos vectoriales para representar datos
Animación de elementos dentro de infografías
Integración de interactividad para presentaciones digitales

Módulo 29: Arte Generativo en Illustrator

Uso de herramientas para crear arte generativo
Exploración de patrones y repeticiones algorítmicas
Integración de scripts y plug-ins para generar arte dinámico

Módulo 30: Integración con Otras Herramientas de Adobe

Uso de Illustrator en conjunto con Photoshop y After Effects
Trabajo colaborativo entre distintas aplicaciones
Importación y exportación de archivos entre programas

Módulo 31: Técnicas Avanzadas de Máscaras y Recortes

Creación de efectos complejos con máscaras
Uso de modos de fusión y opacidad para resultados impactantes
Integración de múltiples capas para efectos sofisticados

Módulo 32: Diseño de Mapas Detallados

Creación de mapas detallados con elementos vectoriales
Uso de paletas de colores específicas para mapas
Integración de etiquetas y leyendas

Módulo 33: Diseño de Juegos y Elementos de Videojuegos

Creación de sprites y elementos gráficos para videojuegos



Uso de capas para animaciones y estados
Integración de ilustraciones en motores de juego

Módulo 34: Creación de Pinceles de Patrón Avanzados

Diseño de pinceles de patrón personalizados
Integración de pinceles complejos en ilustraciones
Aplicación de pinceles de patrón en proyectos creativos

Módulo 35: Técnicas Avanzadas de Exportación SVG

Optimización de archivos SVG para web
Uso de SVG para animaciones y efectos interactivos
Integración de SVG en proyectos de desarrollo web

Módulo 36: Herramientas de Gráficos Variables

Exploración de gráficos variables para adaptar diseños
Uso de la herramienta de gráficos variables en tipografías
Integración de datos variables para personalización de diseño

Módulo 37: Diseño de Interfaces de Realidad Aumentada (AR)

Creación de elementos gráficos para aplicaciones AR
Integración de ilustraciones en entornos de realidad aumentada
Uso de capas y efectos para experiencias inmersivas

Módulo 38: Técnicas de Ilustración Editorial

Creación de ilustraciones para libros y revistas
Uso de composiciones complejas y narrativas visuales
Integración de ilustraciones con texto editorial

Módulo 39: Proyecto Avanzado de Animación

Desarrollo de un proyecto de animación más complejo
Uso de secuencias de comandos para automatizar la animación
Exportación de proyectos avanzados en diferentes formatos

Módulo 40: Tendencias y Futuro del Diseño Vectorial

Exploración de tendencias actuales en diseño gráfico
Preparación para futuras actualizaciones de Illustrator
Desarrollo de habilidades de adaptabilidad en un entorno creativo en constante evolución