

PBL

Taller de elaboración de videotutoriales sobre Adobe Illustator con Jing (tema 7)

Lista de temas para escoger por alumnos/as

LISTADO DE VIDEOTUTORIALES SOBRE ADOBE ILLUSTRATOR

*Se trata de que los alumnos/as escojan, previa autoselección a través de una wiki del campus virtual, la temática preferente sobre la que realizar su videotutorial.

VIDEOTUTORIALES SOBRE ILLUSTRATOR

*Para algunos videotutoriales os será más fácil explicar las tareas con dibujos vectoriales ya hechos. Podéis localizar algunos en sitios como <http://www.freepik.es/>

I. OPERACIONES BÁSICAS

1. Crear nuevo documento y asignar propiedades del documento

Pista: Céntrate en el menú Archivo y ten en cuenta la naturaleza del proyecto y el soporte a través del cual se difundirá (imagina que necesitas hacer una infografía para una publicación impresa, explica qué propiedades en cuanto a modo de color, etc. se necesitarían, indicando también cómo escoger las propiedades si se tratase de una ilustración para web).

2. Configurar espacio de trabajo

Pista: Se trata, con un documento nuevo ya creado, de que hagas algunas recomendaciones sobre qué paneles deben estar visibles, qué opciones activadas (por ejemplo, visualización de reglas y guías), etc. para trabajar de forma cómoda. También puedes indicar cómo guardar un espacio de trabajo ya predefinido, y cómo puede variar su configuración dependiendo de las necesidades que tengamos.

3. Herramientas básicas

Pista: Explicación rápida de denominación y utilidad de las distintas opciones de la barra de herramientas (no mostrar otras opciones). Si da tiempo puedes probarlas con un documento demo para que se vea mejor el funcionamiento de cada una. Pero ten en cuenta que habrá tutoriales específicos sobre funcionamiento y casos en que usar cada herramienta, no te extiendas, sólo un vistazo general de las más comunes.

4. Herramientas de selección y selección directa

Pista: Explicación del uso de las herramientas de selección y selección Directa, diferencias y formas de trabajo de ambas. Mejor hazlo con una ilustración o infografía ya diseñada de forma que se aprecie la diferencia y utilidad de cada una (por ejemplo, selección directa para modificar propiedades de parte del trazado).

5. Herramienta pluma (I): modificar vectores

Pista: Explica la utilidad de esta herramienta y los distintos tipos de subherramientas (añadir punto de ancla, eliminar punto de ancla...) con un trazado ya hecho (cómo modificarlo). Ten en cuenta que hay un segundo videotutorial dedicado a esta herramienta, no te solapes con el contenido del otro.

6. Herramienta pluma (II): dibujar vectores

Pista: En un videotutorial anterior ya se explicaron las distintas sub herramientas de la herramienta pluma. Se trata ahora de indicar, con un ejemplo real, cómo usar la pluma para crear trazados desde cero. Prueba a dibujar líneas rectas y también curvas, explicando cómo proceder en cada caso. Indica también cómo cerrar el trazado de objetos. Y cómo modificarlo a posteriori. Ve al grano, en el otro tutorial ya se explicaba la naturaleza de esta herramienta.

7. Herramientas a partir de las que diseñar formas simples (líneas y formas prediseñadas) .

Pista: Explica, con un caso práctico, la utilidad de estas herramientas y para qué usarlas, aportando los trucos que consideres, etc.

8. Herramientas para dibujar a mano alzada: lápiz y pincel

Pista: explicación y ejemplo del uso de las herramientas de Lápiz y Pincel. Cuándo pueden usarse, ideas. Cómo personalizar las opciones y editar trazados

9. Color (I). Aplicación del color a rellenos y trazos

Pista: explica cómo colorear un dibujo de manera básica en Illustrator, tanto rellenos como formas. No olvides referenciar el panel correspondiente y su funcionamiento, y menciona también otras opciones de aplicar colores básicos.

10. Color (II). Modos de color

Pista: Indica los distintos modos de color de Illustrator, para cuándo son adecuados, y la forma de cambiar el modo de color a un documento

11. Ver atributos de un objeto

Pista: Fíjate en el panel Apariencia. Explica qué información muestra este panel y de qué se compone un objeto básico (un único relleno y un único trazado con determinada opacidad), luego en otro tutorial se indicará cómo incluir efectos.

12. Transformación de objetos (I): rotar y reflejar

Pista: Se trata de explicar estas utilidades y opciones del panel Objeto>Transformar (no el resto), sobre un ejemplo real que muestre cómo pueden ahorrarnos tiempo y ayudarnos a conseguir un resultado más profesional (ejemplo: formas que deben ser simétricas, como ojos de una cara). Recuerda también que estas opciones están disponibles desde barra de herramientas, menciónalo.

13. Transformación de objetos (II): modificar escala

Pista: Note límites a mostrar desde dónde hacerlo (panel y herramientas de barra de herramientas), utiliza un ejemplo real (por ejemplo, una infografía donde queremos que unos círculos aparezcan con determinada proporción según los datos que contengan) para ver su utilidad práctica.

14. Transformación de objetos (III): Deformar formas simples

Pista: Indica cómo distorsionar formas y objetos.

15. Organización de objetos (posición, bloqueo, agrupación...)

Pista: explica cómo situar un objeto seleccionado adelante, al fondo... tanto desde el panel objeto como organizándolo a través de capas. No olvides mencionar también las opciones de agrupación/desagrupación, bloqueo... con ejemplos prácticos que muestren su utilidad.

16. Agregar efectos a objetos

Pista: explica desde dónde hacerlo (menú Efectos) y cómo se mostrarán en panel de apariencia los que se vayan agregando. Menciona también la diferencia entre los efectos de Illustrator y los de Photoshop, y aplica algunos sobre un objeto real para que se vea el resultado (tanto vector como imagen, se pueden aplicar a ambos). En otros videotutoriales se irán trabajando algunas en profundidad.

17. Agregar filtros a objetos

Pista: sigue la misma estructura del videotutorial de los efectos, y explica las diferencias entre filtros y efectos (fíjate en el panel de Apariencia de objeto, prueba con un efecto, por ejemplo, 3d, y un filtro, por ejemplo, redondear bordes, sobre un vector y verás la diferencia).

18. Otras opciones de relleno (I): relleno interactivo

Pista: explica qué es la herramienta de pintura interactiva y para qué sirve, y muestra cómo usarla sobre un objeto simple. No olvides también indicar qué son los bordes y caras.

19. Otras opciones de relleno (II): degradados

Pista: indica dónde están estas opciones, aplícalas sobre un objeto real e indica cómo modificar forma y color del degradado. Menciona también de forma opcional los distintos tipos de degradado, análisis de brillos...

20. Trabajo con textos (I): creación y edición

Pista: Explica lo básico de la creación de textos: con qué herramienta se crean y cómo se seleccionan y editan para aplicar propiedades, efectos...

21. Trabajo con textos (II): párrafos

Pista: Céntrate en la edición de párrafos, indicando las opciones disponibles

22. Importar imágenes

Pista: Indica cómo incluir imágenes (u otro tipo de archivos), en un documento trabajado con Illustrator. La clave, opción Colocar, como en Indesign.

23. Cambio de formatos (I). Convertir mapas de bits en vectores

Pista: Explica cómo Illustrator posibilita vectorizar una imagen (mapa de bits) importada a este programa, indicando el modo de realizarlo y las opciones disponibles y señalando ejemplos o casos en los que puede ser útil esta opción (trabaja si quieres con uno de ellos para que se entienda mejor su utilidad).

24. Cambio de formatos (II).Convertir vectores en mapa de bits

Pista: Explica en qué consiste la denominada rasterización de objetos vectoriales (generación de píxeles a partir de mapas vectoriales), y los pasos para realizarlo sobre un objeto real. Comenta también los distintos ajustes de rasterizado y pon un ejemplo sobre la utilidad de esta opción. Búscala dentro del menú de Objeto.

25. Cambio de formatos (II).Convertir texto en vectores

Pista: Indica cómo transformar un texto en vectores (fíjate en el menú Texto) y muestra su utilidad sobre un ejemplo real, aplicándole posteriormente, por ejemplo, algún efecto, jugando con los rellenos...

26. Creación de gráficas (I). Tipos de gráficas en Illustrator

Pista: Céntrate en explicar, sobre ejemplos ya hechos si quieres para que se entienda mejor, los distintos tipos de gráficas (barra, tarta...) que pueden crearse con Illustrator

27. Creación de gráficas (II).Importar datos desde Excel

Pista: Illustrator incorpora una opción muy útil, para copiar y pegar directamente datos estadísticos trabajados con hojas de cálculo tipo Excel o Google Drive y hacer gráficas con ellos. Indica los pasos para realizarlo, sobre un ejemplo real que muestre el resultado.

28. Personalización de datos y aplicación de estilos a gráficas

Pista: Sobre una gráfica ya hecha, indica las distintas opciones para personalizarlas, aplicar formato a texto o efectos como sombra paralela a los trazos, elegir qué datos queremos que se muestren y cuáles no y cómo...

29. Más personalización de gráficas: agregar imágenes y símbolos

Pista: Illustrator también permite importar imágenes o usar símbolos que actúen como parte de la gráfica (por ejemplo, un árbol como columna en estadística sobre deforestación de bosques). Indica, con un ejemplo hecho paso a paso, cómo hacerlo.

30. Máscara de recorte

Pista: utiliza, sobre un objeto real (por ejemplo, quieres que una ilustración o textura cuadrada sólo se muestre a través de un círculo), la opción de máscara de recorte. Indicando por tanto los pasos para aplicarla y mencionando casos para los que puede ser útil.

31. Obtener resultados (I): opciones de exportación

Pista: Se trata de indicar los distintos formatos y opciones de exportación de Illustrator, apuntando cuáles son más útiles según los casos y las diferencias entre ellos. No entres en la opción Guardar para web, se verá en otro tutorial, como mucho menciónala, pero sí indica que Illustrator permite guardar trabajos en mapa de bits y en qué formatos.

32. Obtener resultados (II). Guardar para web

Pista: Indica para qué sirve esta funcionalidad del programa y cuál es el resultado que se obtiene. No olvides también explicar las opciones de ajuste de la exportación, recomendando las más adecuadas según los casos.

33. Obtener resultados (III). Impresión de documentos

Pista: Explica cómo imprimir trabajos, y las opciones disponibles, recordando la más adecuada según el caso.

34. Cómo llevar una infografía hecha con Illustrator a Indesign

Pista: Se trata de explicar cómo "llevar" una infografía, ya terminada desde Illustrator (y agrupada) a Indesign (imagina, una doble página con una caja reservada a esta infografía). Lo que tendréis que hacer en el reportaje, puede ser útil.

II. TRUCOS PARA AHORRAR TIEMPO

35. Duplicación de atributos de apariencia

Pista: Explica cómo hacer que un objeto que acabas de crear y que aún no tiene relleno ni efectos tenga, de forma rápida, los de otro elemento que creaste antes (ejemplo, el de rectángulo con relleno y sombra paralela). La clave está en seleccionar el que tiene ya el estilo y usar la opción Duplicar. Hazlo paso a paso y explícalo. Menciona también si quieres la herramienta Cuentagotas, contando las diferencias entre ésta y duplicar.

36. Estilos gráficos (I). Creación

Pista: Sobre un dibujo real (ejemplo: rectángulo con determinado color de relleno y sombra paralela), explica cómo convertir este objeto en un estilo gráfico para poder aplicarlo a posteriores objetos. No olvides referenciar al panel desde el cual se almacenan, y prueba también a aplicarlo sobre un objeto sin estilo para ver el resultado.

37. Estilos gráficos (II). Importación de estilos gráficos a otros documentos

Pista: imagina que hemos creado nuestros estilos gráficos en el primero de los documentos que componen una serie de infografías, y que quieres exportarlos al resto de documentos para continuar aplicándolos en los mismos. Indica cómo hacerlo.

38. Otras opciones similares a *PhotoShop*

Pista: resume aquí que otras opciones, de las presentes en otros programas de Adobe como *PhotoShop*, incorpora Illustrator, para ahorrarte tiempo. Por ejemplo, herramientas como varita mágica y lazo (selecciones rápidas), acciones... Y aquellas otras que se te ocurran útiles.

39. Calcado de imágenes

Pista: Importa una imagen, colócala en una capa inferior bloqueada, crea una nueva capa y haz siguiendo su trazado mediante la pluma y otras herramientas un dibujo similar. Explica todo esto con un ejemplo real.

III. CREATIVIDAD CON ILLUSTRATOR

Tema libre, si todos los anteriores están escogidos propón una opción que encaje en este apartado (aplicación de alguna de las opciones del programa para trabajos creativos) a la profesora, anótalo aquí una vez te haya dado el ok, y haz sobre ello tuvideotutorial.

Cómo usar y citar este material en caso de uso/reutilización

*Materiales procedentes de asignatura Edición Digital, Licenciatura en Periodismo, Universidad de Málaga, curso 2012-13, publicados en el OpenCourseWare de dicha Universidad (Convocatoria 2013) bajo licencia CreativeCommonsAttribution-NonComercial-ShareAlike 3.0 Spain.

*En caso de uso/reutilización, se ruega usar la siguiente fórmula de citación, agregando el nombre que aparece en la portada de este documento.



OCW UMA

Sánchez González, M. (2014). "**Nombre del tema/contenido**".
En Edición Digital. OCW-Universidad de Málaga. <http://ocw.uma.es>. Bajo licencia CreativeCommonsAttribution-NonComercial-ShareAlike 3.0 Spain

