



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía general de estudio de la asignatura

GRÁFICA DIGITAL I

Angel Eduardo Robalino López



Carrera de Tecnología Superior en Diseño Gráfico y Multimedia

Asignatura: Gráfica Digital I

Código de la asignatura: DGM06-1B5

Primer semestre



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Av. Amazonas y Clemente Yerovi / Latacunga – Cotopaxi
Campus Norte

GRÁFICA DIGITAL I

Autor: Angel Eduardo Robalino López

MSc. Ángel Velásquez Cajas Editor

Directorio editorial institucional

Mg. Omar Sánchez Andrade Rector

Mg. Fabricio Quimba Herrera Vicerrector

Mg. Milton Hidalgo Achig Coordinador de la Unidad de Investigación

Diseño y diagramación

Mg. Alex Zapata Álvarez

Mtr. Leonardo López Lidioma

Revisión técnica de pares académicos

– Carlos Sebastián Suárez Naranjo

Universidad Técnica de Ambato

cs.suarez@uta.edu.ec

– Jimmy Fernando Valencia Vaca

Instituto Nelsón Torres

jimmy.valencia@intsuperior.edu.ec

ISBN: 978-9942-676-54-2

Primera edición

Agosto 2024

Usted es libre de compartir, copiar la presente guía en cualquier medio o formato, citando la fuente, bajo los siguientes términos: Debe dar crédito de manera adecuada, bajo normas APA vigentes, fecha, página/s. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma arbitraria sin hacer uso de fines de lucro o propósitos comerciales; debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar restricciones digitales que limiten legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.



RIMANA
EDITORIAL

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO	5
1. Datos informativos	5
2. Presentación de la Asignatura	5
3. Introducción de los Temas	6
4. Objetivos de Aprendizaje	7
5. Unidad y Subunidades	7
6. Resultados de Aprendizaje	7
7. Estrategias Metodológicas	8
8. Criterios de Evaluación	8
9. Desarrollo de las Subunidades	9
10. Autoevaluación	30
11. Evaluación final	38
12. Solucionario de las Autoevaluaciones	38
13. Glosario	40
14. Referencias Bibliográficas	42
15. Anexos o Recursos	43

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO

1. Datos informativos

La guía presentada a continuación estructura una fórmula para la enseñanza aprendizaje, la misma que permite establecer una planificación de contenidos para el flujo de comunicación dentro de un aula de clases. Las temáticas presentadas fueron fuertemente especificadas con la animación y el diseño que actualmente se ha demostrado en conjunto con la globalización latente, se establece una línea de enseñanza que va dentro de un rango cronológico, explorando las primeras ideas de animación con su evolución de metodologías que han sido desarrolladas con varios actores, incluso la inmersión en las nuevas tecnologías, el uso de los diferentes softwares que ayudan a una visualización de cada uno de los tipos de animación están marcadas como un acto explícito para la retroalimentación académica.

La fusión de varios aspectos tecnológicos crea un ambiente dinámico e interactivo para la creación de interfaces dando una distinción a los contenidos digitales que el estudiante experimenta en la realización de tareas y actividades dentro como fuera del entorno académico. El desarrollo de interfaces graficas junto a sus animaciones abrirá nuevas puertas a un futuro laboral exitoso.

2. Presentación de la Asignatura

La Guía Didáctica de Gráfica Digital I es una materia que pretende dar a conocer el Software Adobe Illustrator y sus principales herramientas, es un material que ha sido desarrollado para la guía y práctica del estudiante, especialmente, está orientada al reconocimiento de la interfaz del programa Adobe Illustrator y el manejo de las herramientas más elementales del software con las que se van a lograr encaminar al estudiante a plasmar sus bocetos, ideas y creatividad, por otro lado, se van a combinar algunos conceptos gráficos que aprenden en otras materias que reciben en el nivel, con esto se amplían las opciones al momento de realizar los primeros trazos llegando a ilustraciones con una intención comunicativa a futuro. (tipografía en logos, marcas, entre otros).

Para ello, se ha organizado esta guía en seis contenidos temáticos, basados en competencias, a saber: (a) explorando la interfaz, (b) herramientas de selección, formas básicas y manejo de capas, (c) herramientas de combinación de formas, (d) creación de motivos y (e) tipografía.

3. Introducción de los Temas

La unidad I trata aspectos relevantes referentes a la inducción al programa el uso que se le da en el campo del diseño gráfico, se observa de manera general los productos que se pueden obtener una vez que se hayan aprendido los contenidos de la materia y en que se los puede emplear en el ejercicio profesional.

La unidad II se refiere a la Identificación de conceptos básicos del software de ilustrador, comprendiendo el uso y manejo de adobe illustrator el estudiante aumentara su capacidad para la manipulación de vectores.

La unidad III, se conoce y practica las herramientas de texto del software de ilustración, para poder incrementar la utilización de tipografías y complementar al diseño.

Unidad IV se identifica cada uno de los paneles existentes en el software.

Estos nos permitirán desenvolverse al estudiante con más herramientas y usos dentro de la realización de piezas gráficas que nos permite realizar el software.

Unidad V Se identifica y utiliza las herramientas que sirven para unificar, dividir, recortar de una manera rápida y con comandos de acceso directo que ayudan a la realización ágil de productos gráficos.

Unidad VI El estudiante en esta parte pondrá en ejecución los conocimientos adquiridos mediante prácticas de trabajos real simulado además de creaciones de diseño propias.

4. Objetivos de Aprendizaje

Definir mediante su creatividad y conocimientos gráficos técnicos el desarrollo de piezas gráficas creativas, analógicas y vectoriales que comuniquen mensajes necesarios para su fortalecimiento en el desarrollo profesional. Conocer los conceptos básicos del diseño y comunicación visual.

Manejar las herramientas principales que permiten procesos básicos del manejo del programa para el desarrollo de artes gráficas.

Reconocer las formas y efectos, creando gráficos vectoriales en 2 y 3 dimensiones para una buena presentación del diseño, aplicando diferentes procesos de trabajo.

5. Unidad y Subunidades

Unidad 1: El área de trabajo

1.1 Conceptos de Diseño Gráfico

1.2 Gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits

1.3 Diferencia entre CMYK y RGB

1.4 Inserción al software

1.5 Elementos de la pantalla

1.6 La interfaz y el área de trabajo

1.7 Las Herramientas de Ilustrador

1.8 Modificar la vista de ilustración

1.9 Desplazarse por el documento

1.10 Los menús contextuales y paneles

6. Resultados de Aprendizaje

Identifica el área de trabajo del software. El estudiante será capaz de empezar a manipular en el proceso de aprendizaje.

Utiliza cada una de las herramientas y paneles del software para la elaboración de artes gráficas, teniendo en cuenta la necesidad de aplicar lo aprendido y su creatividad.

Aplica los diferentes escenarios de aprendizaje en el interfaz del software para ser resueltos en diferentes presentaciones y en concordancia de las herramientas de las que se tiene conocimiento.

Reconoce las formas y efectos, creando gráficos vectoriales en 2 y 3 dimensiones para una buena presentación del diseño, aplicando diferentes procesos de trabajo.

7. Estrategias Metodológicas

Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Diseña proyectos en los que los estudiantes elijan temas de interés y trabajen en equipos para investigar, resolver problemas y presentar sus hallazgos.

Esto fomenta la autonomía, la colaboración, la toma de decisiones y la comunicación efectiva.

Aprendizaje basado en problemas (ABP): Plantea a los estudiantes problemas del mundo real que necesiten resolver.

Esto estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la aplicación de conocimientos en situaciones concretas.

Tutorías y mentorías: Asigna tutores o mentores que guíen a los estudiantes en su desarrollo académico y personal. Esto les brinda la oportunidad de recibir retroalimentación individualizada y desarrollar habilidades de comunicación, empatía y resolución de problemas.

8. Criterios de Evaluación

Conoce el manejo adecuado del programa que será evaluado a través de trabajos individuales por cada una de las unidades, adicional un trabajo que en conjunto que se evalúe todo lo aprendido en el semestre, el alumno será calificado de acuerdo al desempeño en los ejercicios relacionados con objetos vectoriales, propuestas creativas, trabajos autónomos y tareas en clase dentro del diseño y manejo del software.

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES DADAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	3	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA	Respetar las medidas del Zootropo	3	2,5	0
REDACCIÓN Y ORTOGRAFIA	Mantener una estética pertinente a un estudiante de 4to nivel en la creación de personaje u objeto	3	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	8,00	0,00

Nota. Criterios de evaluación según PEA Introducción a la Economía

9. Desarrollo de las Subunidades

9.1. Conceptos de Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una profesión que requiere creatividad, sensibilidad estética, conocimientos técnicos e inteligencia funcional. Es un poderoso medio de comunicación y expresión a través del cual las personas pueden comunicar sus historias, ideas y opiniones. En los últimos años, la profesión del diseño gráfico ha experimentado un aumento en su popularidad. No solo se está utilizando en varios sectores, sino que autores de renombre como Joan Costa también lo reconoce como una herramienta importante para la comunicación. (Costa, 2018)

Mencionando el campo de comunicación y la expresión, el diseño gráfico puede usarse para crear soluciones visuales a problemas tanto complejos como simples. Implica el uso de colores, formas, fuentes y otros elementos para crear diseños funcionales y efectivos. El proceso de diseño gráfico comienza

con esbozar una idea en papel o en una computadora y luego convertirla digitalmente en una representación visual.

Mediante un boceto se puede plasmar una idea de la mente al papel y a su vez desarrollarlo digitalmente a través de vectores, esta guía didáctica es un excelente recurso para aprender los principios de uso del software de vectorización, En el mundo del diseño gráfico como profesión es importante la observación de la realidad, la experimentación de las distintas técnicas y la evolución creativa como ejercicio constante que son la clave para innovar en este campo.

Figura 1

Ilustración de la profesión del Diseño Gráfico resolviendo los problemas del mundo



Nota. Elaboración propia, detallando un personaje resolviendo los problemas del mundo con Diseño Gráfico.

9.1.1. Gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits

Los gráficos vectoriales son un tipo de imagen digital que se crean utilizando fórmulas matemáticas para dibujar líneas y formas. Estos gráficos se pueden escalar a cualquier tamaño sin perder calidad, lo que los convierte en una opción popular para logotipos, íconos y otros gráficos que se pueden usar en diferentes tamaños.

Los gráficos de mapa de bits, por otro lado, se componen de píxeles, que son pequeños puntos de color dispuestos en una cuadrícula para formar una imagen. Los gráficos de mapa de bits dependen de la resolución, lo que significa que pierden calidad cuando se amplían. Son más adecuados para imágenes que no necesitan ser redimensionadas, como fotografías.

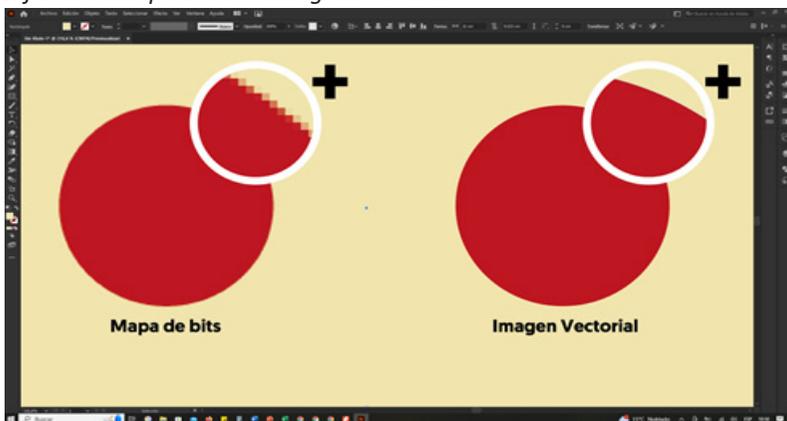
Una de las principales diferencias entre los gráficos vectoriales y de mapa de bits es cómo se crean y editan. Los gráficos vectoriales se crean utilizando un software de vectores, como Adobe Illustrator, y se pueden editar ajustando las fórmulas matemáticas que componen la imagen.

Los gráficos de mapa de bits, por otro lado, se editan manipulando los píxeles directamente, utilizando un software de edición de imágenes como Adobe Photoshop.

En general, los gráficos vectoriales son una opción versátil y eficaz para el diseño gráfico, ya que se pueden escalar y editar con precisión y mantener su calidad en cualquier tamaño.

Figura 2

Diferencia mapa de bits e imagen vectorial



Nota. Elaboración propia, Diferencia de mapa de bits con imagen vectorial.

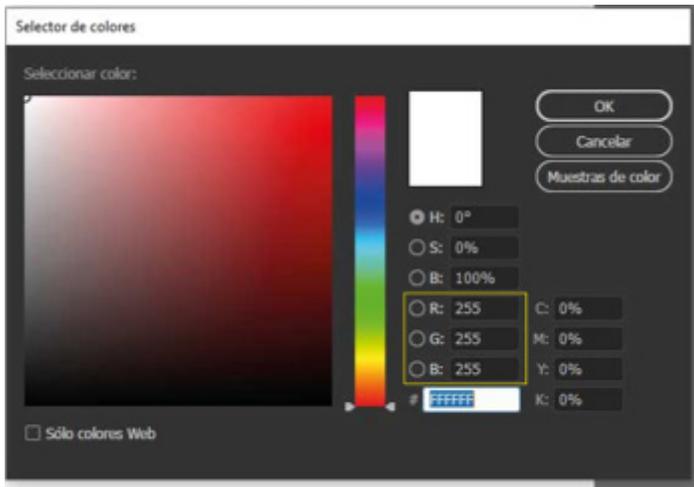
9.3. Diferencia entre CMYK y RGB

RGB y CMYK son dos modelos de color diferentes que se utilizan en diferentes contextos.

RGB significa rojo, verde, azul y es un modelo de color que se usa principalmente para pantallas electrónicas como televisores, monitores de computadora y teléfonos inteligentes. En este modelo de color, los colores se crean mezclando diferentes intensidades de luz roja, verde y azul. El modelo de color RGB es un modelo de color aditivo, lo que significa que los colores se vuelven más brillantes a medida que agrega más colores primarios.

Figura 3

Diferencia entre CMYK y RGB / RGB



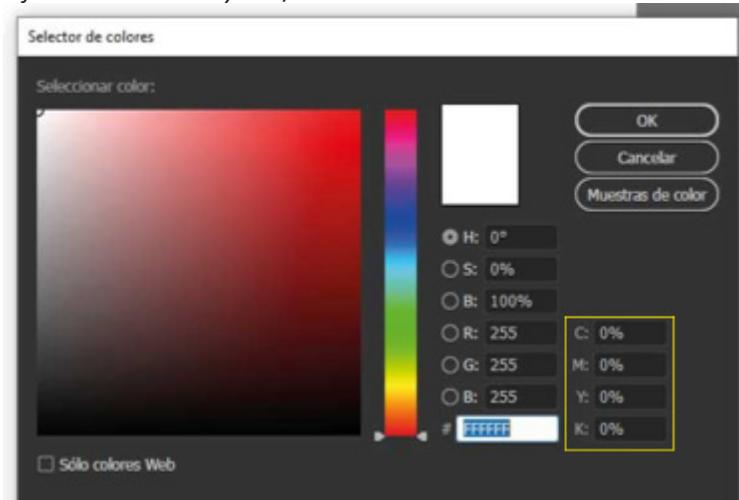
Nota. Elaboración propia, Diferencia entre CMYK y RGB / RGB.

CMYK significa cian, magenta, amarillo y clave (negro) y es un modelo de color que se utiliza principalmente para imprimir. En este modelo de color, los colores se crean combinando diferentes niveles de tinta cian, magenta, amarilla y negra.

El modelo de color CMYK es un modelo de color sustractivo, lo que significa que los colores se vuelven más oscuros a medida que agrega más colores primarios.

Figura 4

Diferencia entre CMYK y RGB / CMYK



Nota. Elaboración propia, Diferencia entre CMYK y RGB / CMYK.

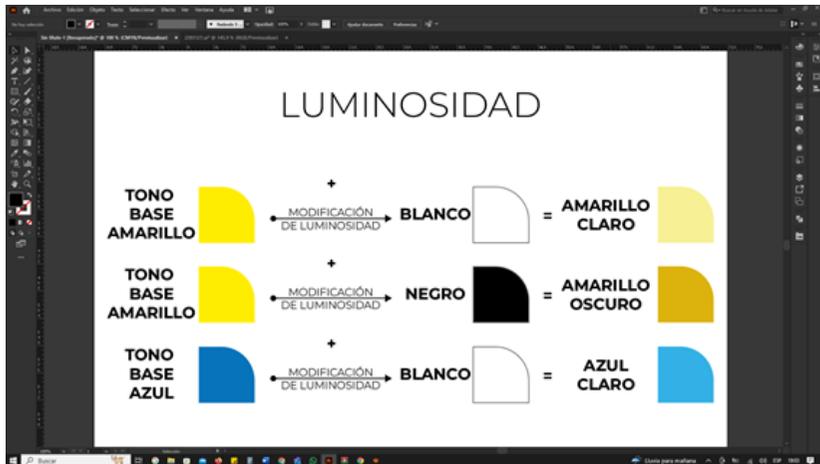
Existen algunas diferencias clave entre los modelos de color RGB y CMYK:

Gama de colores: el modelo de color RGB tiene una gama de colores más amplia que el modelo de color CMYK, lo que significa que puede representar una mayor gama de colores.

Esta es la razón por la cual los colores a menudo se ven más vibrantes y brillantes en una pantalla electrónica que cuando están impresos.

Figura 5

Diferencia entre CMYK y RGB / Gama de colores

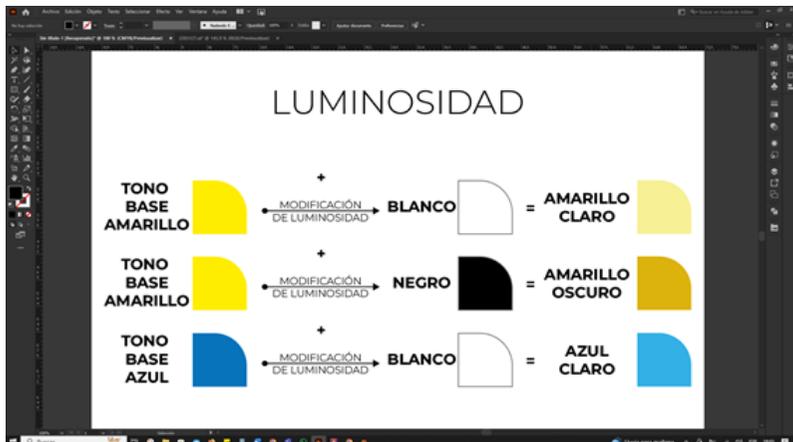


Nota. Elaboración propia, Diferencia entre CMYK y RGB / Gama de colores.

Intensidad del color: en el modelo de color RGB, los colores se vuelven más brillantes a medida que agrega más colores primarios. En el modelo de color CMYK, los colores se oscurecen a medida que agrega más colores primarios.

Figura 6

Diferencia entre CMYK y RGB / Luminosidad



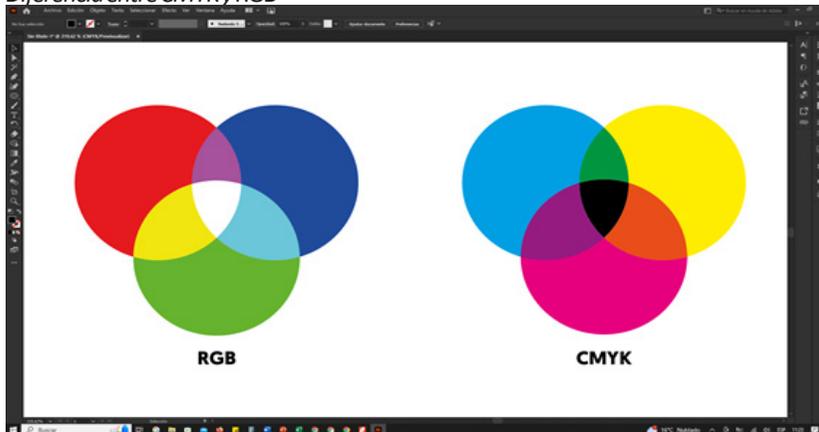
Nota. Elaboración propia, Diferencia entre CMYK y RGB / Luminosidad.

Casos de uso: el modelo de color RGB se usa principalmente para pantallas electrónicas, mientras que el modelo de color CMYK se usa principalmente para imprimir.

Perfiles de color: los diferentes dispositivos e impresoras usan diferentes perfiles de color RGB y CMYK, lo que significa que el mismo color puede verse ligeramente diferente en diferentes dispositivos o cuando se imprime.

Figura 7

Diferencia entre CMYK y RGB



Nota. Elaboración propia, Diferencia entre CMYK y RGB.

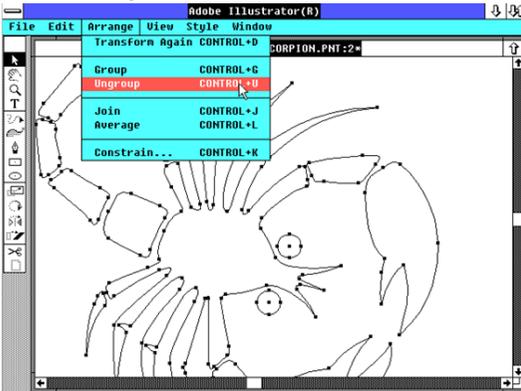
9.4. Inserción al software

Adobe Illustrator es el software más utilizado en diseño gráfico para la creación de ilustraciones y gráficos vectoriales, en las generalidades de productos gráficos que se pueden desarrollar son: Marcas, iconos, símbolos, uso y desarrollo de tipografías e ilustraciones para imprimirlas o publicarlas digitalmente, en diversos formatos, soportes y dispositivos.

Adobe Illustrator fue desarrollado en 1986 para ejecutarse en sistemas operativos Apple Macintosh y su lanzamiento al público fue 1987 en la versión 1.1.

Figura 8

Inserción al software / Adobe Illustrator 1.0

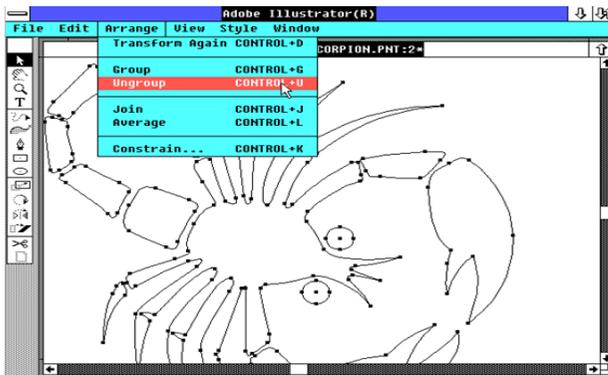


Nota. (WinWorld, 2003), Inserción al software / Adobe Illustrator 1.0.

Adobe Illustrator, al igual que la serie de programas de ofimática creados en aquella época. Fue una de las herramientas únicas, Adobe Illustrator significaba un desafío para el usuario al momento entender a cómo utilizarlo. Porque en la época muy pocos profesionales manejaban programas similares.

Figura 9

Inserción al software / Adobe Illustrator 1.0 Gráficas



Nota. (WinWorld, 2003), Inserción al software / Adobe Illustrator 1.0. Gráficas

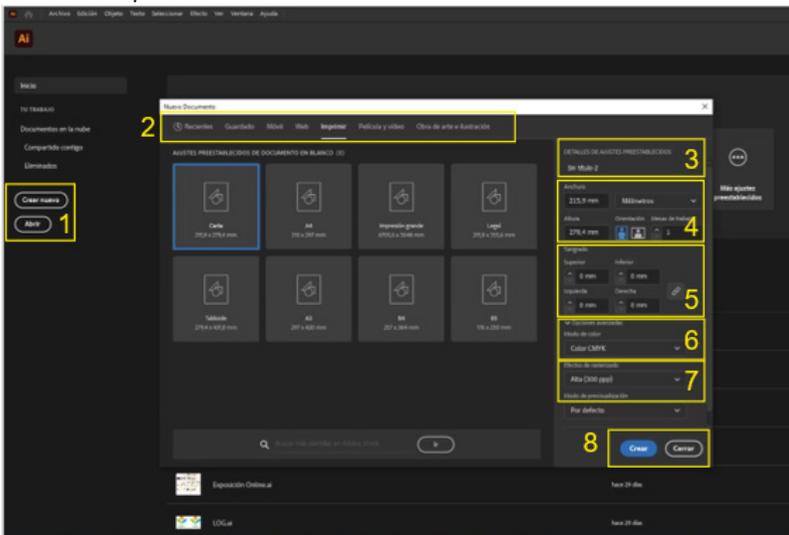
Este programa tiene numerosas herramientas de vectorización necesarias para convertir bocetos en productos gráficos determinados. Las gráficas de Adobe Illustrator son vectoriales, por lo que se pueden escalar a cualquier tamaño para ser adaptada en cualquier soporte digital o impreso. (LLena, pág. 16)

9.5. Elementos de Pantalla

A continuación, se presenta una imagen de la ventana inicial de Adobe Illustrator CC 2022, en el cual se describen las secciones generales del software.

Figura 10

Elementos de pantalla



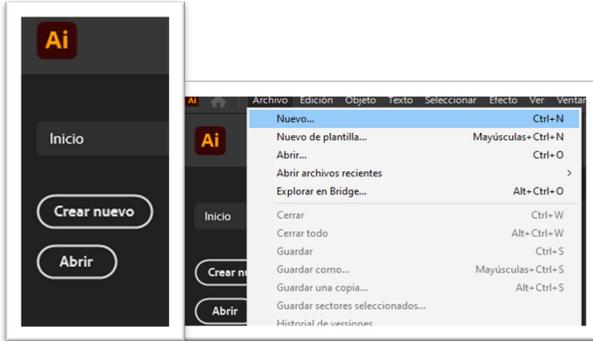
Nota. Elaboración propia, Elementos de pantalla.

1. Como la mayoría de programas se puede crear un archivo nuevo o abrir algún archivos compatible con el programa.

En este caso de damos en el botón CREARNUEVO o a su vez en el menú ARCHIVO y NUEVO.

Figura 11

Elementos de pantalla / nuevo documento.



Nota. Elaboración propia, Elementos de pantalla / nuevo documento.

2. Barra de formato: En esta barra se encuentran los formatos que Photoshop dispone para trabajar y dentro de cada formato tiene la opción de elegir tamaños específicos que el software trae por defecto o también podemos crear un tamaño nuevo dentro de cualquier formato.

3. Esta zona se utiliza para ponerle un nombre al archivo que vamos a trabajar. El programa por defecto viene con el nombre “Sin título-1”

4. En esta zona tenemos el tamaño exacto de la selección que hagamos dentro del formato, sea en pixeles, puntos, milímetros, centímetros, entre otros. Si el tamaño que necesitamos para trabajar es específico y no está dentro de las opciones del programa, podemos digitar los valores que necesitamos y asignarle la orientación a la mesa de trabajo (vertical u Horizontal).

5. En esta zona se puede modificar el sangrado de la imagen, lo que permite es poner un margen por fuera de la mesa de trabajo, de esta manera si se desea poner una imagen del tamaño de la mesa de trabajo se evita que al imprimir queden espacios en blanco.

6. El modo de color puede variar también según la finalidad del proyecto. Si deseamos que el resultado sea digital y que se presente en alguna

pantalla, el modo de color debe ser RGB, pero si es para impresión, el modo de color debe ser CMYK.

7. La resolución es la calidad de visión que va a tener nuestro proyecto. Todo va a depender del trabajo final que deseemos, es decir, si nuestro trabajo va a ser para alguna presentación de una pantalla o para web, con una resolución de 72 ppi es suficiente, sin embargo, si pretendemos que nuestro trabajo va a ser algo para impresión es necesario entonces una resolución de 300ppi.

8. Es la opción para iniciar con el trabajo en la mesa de trabajo elegida.

Nota: En algunas tiendas de impresión disponen de herramientas que imprimen con RGB, se debe de preguntar en el lugar, de ser así, trabajar en un modo de color RGB sería lo ideal.

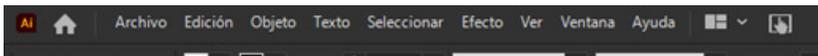
9.6. La interfaz y el área de trabajo

La interfaz de usuario (UI) y el espacio de trabajo de Illustrator están diseñados para facilitar a los usuarios la creación y edición de gráficos vectoriales. Cuando abra Illustrator, verá la interfaz de usuario principal, que se compone de varios elementos clave:

1. Barra de menús: la barra de menús se encuentra en la parte superior de la pantalla y contiene menús que le permiten acceder a varias funciones y opciones de Illustrator.

Figura 12

La interfaz y el área de trabajo / Barra de menús.



Nota. Elaboración propia, La interfaz y el área de trabajo / Barra de menús.

2. Panel de herramientas: el panel de herramientas se encuentra en el lado izquierdo de la pantalla y contiene una variedad de herramientas que

puede usar para crear y editar gráficos, como la herramienta Pluma, la herramienta Pincel y la herramienta Borrador.

Figura 13

La interfaz y el área de trabajo / Barra de menús.



Nota. Elaboración propia, La interfaz y el área de trabajo / Barra de menús.

3. Panel de control: el panel de control se encuentra en la parte superior de la pantalla y brinda acceso a varias opciones y configuraciones que puede usar para personalizar sus gráficos, como la configuración de color y trazo.

Figura 14

Elementos de pantalla / Panel de herramientas.



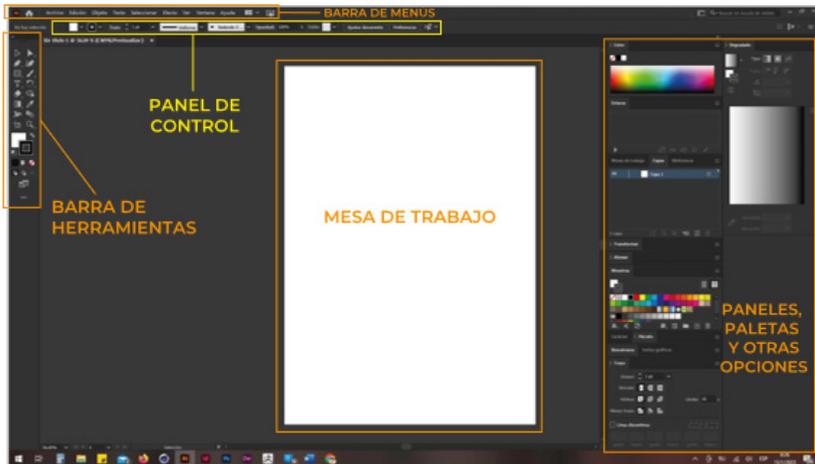
Nota. Elaboración propia, Elementos de pantalla / Panel de herramientas.

4. Mesa de trabajo: la mesa de trabajo es la gran área blanca en el centro de la pantalla donde puede crear y editar sus gráficos. La mesa de trabajo actúa como un lienzo para su trabajo.

El espacio de trabajo de Illustrator es altamente personalizable, puede organizar estos paneles como desee e incluso crear nuevos espacios de trabajo y guardarlos para su uso posterior.

Figura 17

Interfáz y área de trabajo.



Nota. Elaboración propia, Interfáz y área de trabajo.

1.7. Herramientas de Illustrator

Las herramientas desplegadas en su totalidad que se pueden usar en la barra de herramientas básica.

Considerando también que se puede personalizar la misma con las opciones requeridas por el usuario dependiendo el tipo de trabajo.

Se puede crear varias personalizaciones e ir guardándolas para activarlas cuando el usuario crea necesario.

Figura 18

Herramientas de illustrator.



Nota. Elaboración propia, Herramientas de illustrator.

1.8. Modificar la vista de ilustración

Para cambiar la vista de ilustración en Adobe Illustrator CC, se pueden seguir los siguientes pasos:

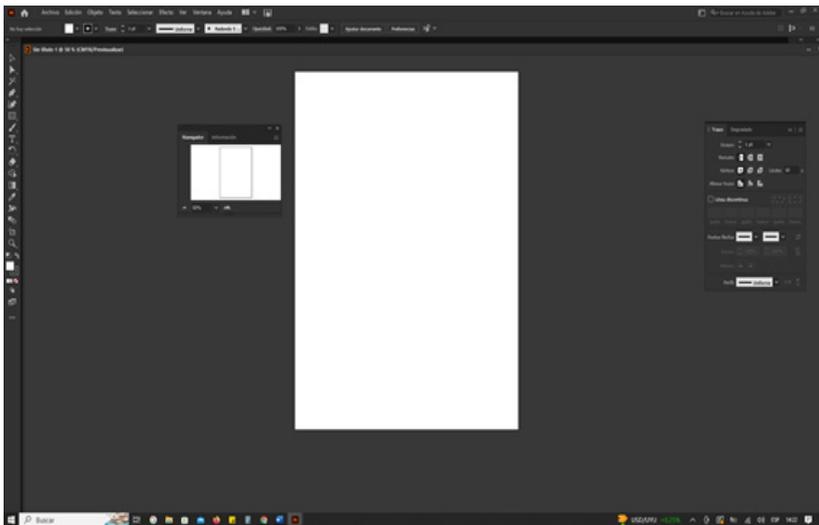
1. Se recomienda utilizar el panel Navegador (Ventana > Navegador) para cambiar de inmediato la vista de la ilustración utilizando una visualización previa en miniatura.

2. Para girar la vista del lienzo, mantenga presionado Espacio+Shift para cambiar rápidamente de la herramienta que tenga seleccionada a la herramienta Rotar vista y se debe arrastrar a cualquier ángulo.

3. Para restituir la vista predeterminada, seleccione Predeterminado o Aspectos esenciales en los paneles de espacios de trabajo de la barra.

Figura 19

Modificar la vista de ilustración.



Nota. Elaboración propia, Modificar la vista de ilustración.

1.9. Desplazarse por el documento

Para desplazarse por el documento en Adobe Illustrator de manera eficiente, se pueden considerar las siguientes opciones:

Menús contextuales

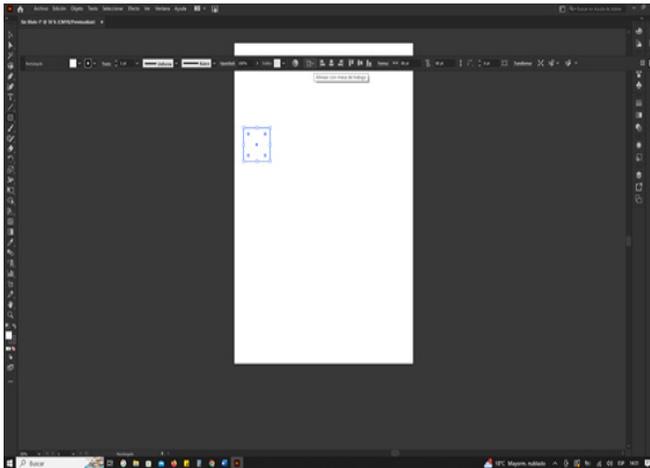
Los menús contextuales muestran comandos relacionados con la herramienta o selección activa, en lugar de los menús de aplicación que aparecen en la parte superior de la pantalla.

Para abrir un menú contextual, se debe dar clic con el botón derecho (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (macOS) en la ventana de Illustrator.

Estos menús permiten acceder a las opciones y herramientas más relevantes en cada momento, facilitando el trabajo en el programa.

Figura 21

Menús contextuales.



Nota. Elaboración propia, Menús contextuales.

– Paneles

Los paneles son áreas de la interfaz de Illustrator que contienen controles, opciones y herramientas relacionadas con ciertas tareas o flujo de trabajo específico.

Algunos de los paneles más comunes incluyen:

– Panel de Propiedades: Este panel permite ver los ajustes

y controles en el contexto de la tarea o flujo de trabajo actual, proporcionando acceso a los controles adecuados cuando los necesiten.

Figura 22

Paneles / Panel de Propiedades.

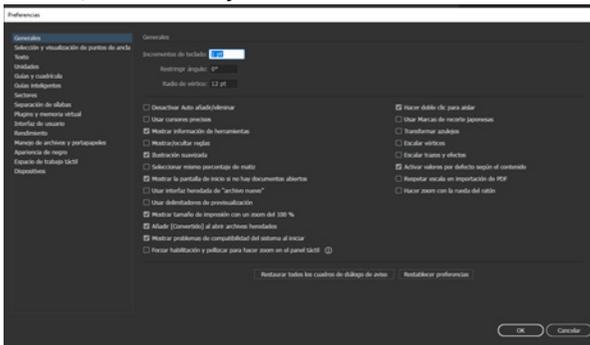


Nota. Elaboración propia, Paneles / Panel de Propiedades.

– Configuración de preferencias: Aquí se pueden personalizar las opciones y configuraciones del programa para adaptarlo a las necesidades individuales del usuario.

Figura 23

Paneles / Panel de Preferencias.

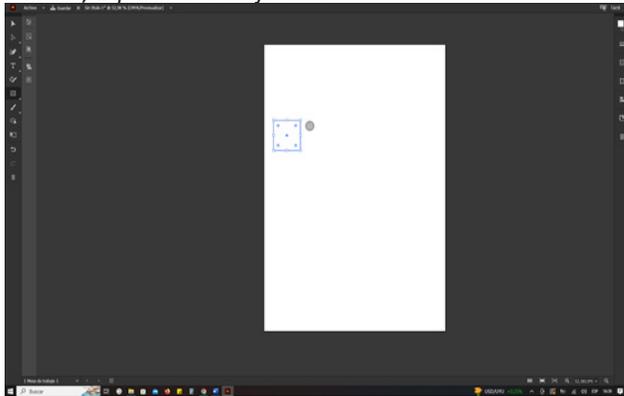


Nota. Elaboración propia, Paneles / Panel de Preferencias.

– Espacio de trabajo táctil: Este panel permite a los usuarios de dispositivos táctiles interactuar con Illustrator de manera más fácil y precisa.

Figura 24

Paneles/Espacio de trabajo táctil

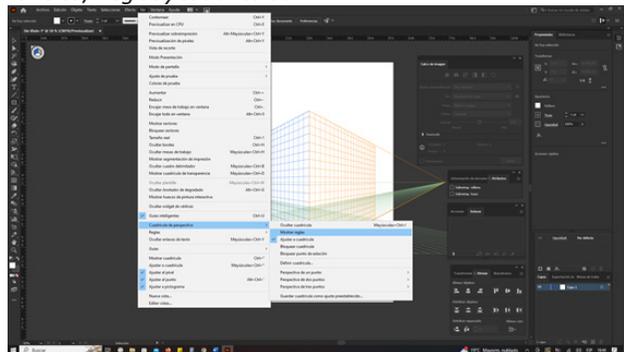


Nota. Elaboración propia, Paneles/Espacio de trabajo táctil.

– Reglas, cuadrículas y guías: Este panel permite establecer y gestionar las reglas, cuadrículas y guías de diseño en el documento.

Figura 25

Paneles/Reglas y cuadrículas

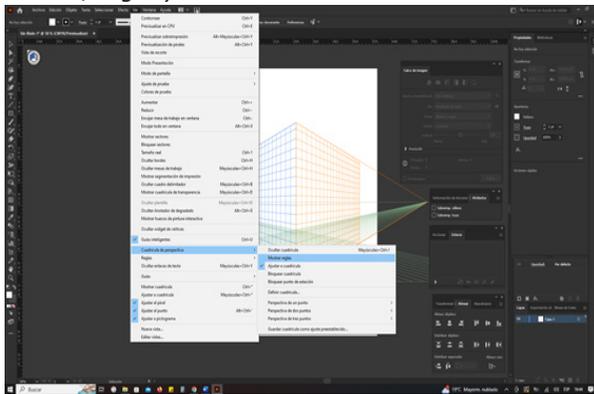


Nota. Elaboración propia, Paneles/Espacio de trabajo táctil.

–Reglas, cuadrículas y guías: Este panel permite establecer y gestionar las reglas, cuadrículas y guías de diseño en el documento.

Figura 25

Paneles/Reglas y cuadrículas

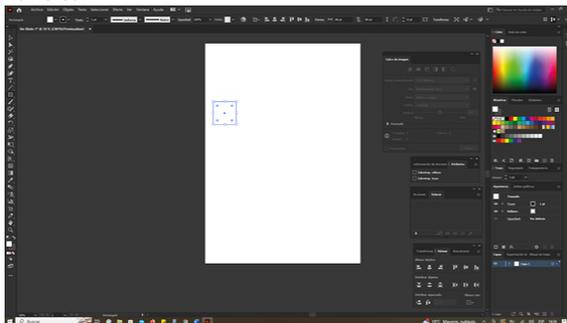


Nota. Elaboración propia, Paneles/Reglas y cuadrículas.

Para utilizar los menús contextuales y paneles en Illustrator, es importante familiarizarse con sus funciones y ubicaciones, así como con las teclas de atajo y opciones de personalización disponibles.

Figura 26

Paneles.



Nota. Elaboración propia, Paneles.

10. Autoevaluación

Autoevaluación 1

Tema: El área de trabajo

- Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados
- Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación
- Al finalizar la autoevaluación compare las respuestas obtenidas.

- Seleccione el literal de la respuesta correcta

1. ¿Qué habilidades se requieren para ser un diseñador gráfico exitoso?

- a) Creatividad, sensibilidad estética, conocimientos técnicos y habilidades de programación.
- b) Habilidades de comunicación, habilidades de liderazgo, conocimientos técnicos y habilidades de programación.
- c) Creatividad, sensibilidad estética, conocimientos técnicos e inteligencia funcional.
- d) Habilidades de comunicación, habilidades de liderazgo, conocimientos técnicos e inteligencia emocional.

2. ¿Qué implica el proceso de diseño gráfico?

- a) Implica el uso de colores, formas, fuentes y otros elementos para crear diseños funcionales y efectivos.
- b) Implica el uso de colores, formas y fuentes para crear diseños estéticamente atractivos.
- c) Implica el uso de colores, formas, fuentes y otros elementos para crear diseños estéticamente atractivos.
- d) Implica el uso de colores, formas y fuentes para crear diseños funcionales y efectivos.

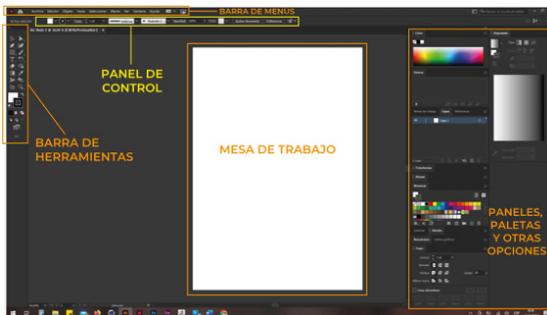
3. ¿Qué característica distingue a los gráficos vectoriales de los gráficos de mapa de bits?

- a) Los gráficos vectoriales están compuestos por píxeles, mientras que los gráficos de mapa de bits utilizan fórmulas matemáticas.
- b) Los gráficos vectoriales dependen de la resolución, mientras que los gráficos de mapa de bits se pueden escalar a cualquier tamaño.
- c) Los gráficos vectoriales se crean y editan utilizando fórmulas matemáticas, mientras que los gráficos de mapa de bits se editan manipulando píxeles directamente.
- d) Los gráficos vectoriales son más adecuados para fotografías, mientras que los gráficos de mapa de bits son ideales para logotipos y íconos.

4. ¿Por qué los gráficos vectoriales son una opción popular para logotipos, íconos y otros gráficos que se pueden usar en diferentes tamaños?

- a) Porque dependen de la resolución, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.
- b) Porque están compuestos por píxeles, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.
- c) Porque se crean y editan utilizando fórmulas matemáticas, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.
- d) Porque se pueden escalar a cualquier tamaño sin perder calidad, debido a que se crean utilizando fórmulas matemáticas

5. Ubique los nombres de cada una de las partes de la interfaz y área de trabajo.



11. Actividad de aprendizaje

12. TRABAJO PRÁCTICO N1

13. Indicaciones

14. 1.– Realizar un dibujo en cartulina formato A4 donde se presente creativamente a manera de Diorama donde muestre la interfaz que posee el programa de edición vectorial “Adobe Illustrator CC”

15. Procedimiento:

16. 1. Preparar la cartulina a usar en una medida de 21 x 29.7 cm.

17. 2. Realizar la rotulación de cada uno de los menús del programa

18. 3. Estructurar a manera de diorama cada uno de los menús

19. 4.– Pintar de los colores característico del software

20. 5.– Añadir las etiquetas de cada una de las partes en general que se explica en esta unidad

21.

22.

23.

24.

25.

26.

27.

28.

29.

30.

31.

Rúbrica		PUNTUACIÓN		
ASPECTOS A EVALUAR		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES DADAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA	Respetar las medidas del Zootropo	3	2,5	0
REDACCIÓN Y ORTOGRAFIA	Mantener una estética en la creación de personaje u objeto	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N2

Indicaciones

1.– Visualiza cada uno de los entornos del programa cambiándolos en los diferentes “Entornos de trabajo” que existen en “Adobe Illustrator CC”

Procedimiento:

a. En la parte superior de la pantalla, ve a “Ventana” y selecciona “Espacio de trabajo”.

b. Selecciona uno de los entornos de trabajo preestablecidos, como “Diseño”, “Pintura” o “Tipografía”, o personaliza tu propio espacio de trabajo.

c. Adobe Illustrator CC reorganizará la disposición de las paletas y herramientas según el entorno de trabajo seleccionado, lo que te permitirá optimizar tu flujo de trabajo para tareas específicas.

d. Realiza un informe sobre las diferencias observadas en cada uno de los entornos de trabajo de Adobe Illustrator.

Rúbrica		PUNTUACIÓN		
ASPECTOS A EVALUAR		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES DADAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA	Respetar las medidas del Zootropo	3	2,5	0
REDACCIÓN Y ORTOGRAFIA	Mantener una estética en la creación de personaje u objeto	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N3

Indicaciones

1.– Investigue acerca de las propiedades del color y como se puede utilizar en “Adobe Illustrator CC”

Procedimiento:

Paso 1: Comprender las propiedades del color en Adobe Illustrator CC

Herramienta de color : Para trabajar con colores en Adobe Illustrator CC, primero debemos comprender las propiedades del color. Las propiedades del color incluyen el valor de luminancia, la saturación, el contraste y el brillo.

Paso 2: Aplicar colores en Adobe Illustrator CC

Seleccionar colores: Para seleccionar un color en Adobe Illustrator CC, haga clic en el área de color en la barra de herramientas o utilice el panel de colores. Puedes seleccionar colores por su nombre, valor de RGB, valor de CMYK.

Aplicar colores : Aplica colores a tus objetos y rellenos en Adobe Illustrator CC utilizando la herramienta de relleno y la herramienta de dibujo. Puedes aplicar colores de manera continua o de relleno en los objetos.

Paso 3: Editar colores en Adobe Illustrator CC

Editar colores : Puedes editar colores en Adobe Illustrator CC utilizando las opciones de edición de relleno y de trazo. Por ejemplo, puedes cambiar el color de un objeto, aplicar efectos de color o cambiar el estilo de un trazo.

Paso 4: Realiza un informe sobre los 3 pasos anteriores realizados, que es lo que observaste en el software y que crees que aportaría este conocimiento para realizar diseños.

Paso 5: Realiza un grupo de diapositivas donde expongas tu exposición acerca de las propiedades del color.

Rúbrica

ASPECTOS A EVALUAR	PUNTUACIÓN			
	Adecuado	Suficiente	Insuficiente	
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES DADAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA	Respetar las medidas del Zootropo	3	2,5	0
REDACCIÓN Y ORTOGRAFIA	Mantener una estética en la creación de personaje u objeto	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

33. Autoevaluación

Autoevaluación 1

Tema: El área de trabajo

– Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados

– Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación

- Al finalizar la autoevaluación compare las respuestas obtenidas.
- Seleccione el literal de la respuesta correcta

1. ¿Qué habilidades se requieren para ser un diseñador gráfico exitoso?

- a) Creatividad, sensibilidad estética, conocimientos técnicos y habilidades de programación.
- b) Habilidades de comunicación, habilidades de liderazgo, conocimientos técnicos y habilidades de programación.
- c) Creatividad, sensibilidad estética, conocimientos técnicos e inteligencia funcional.
- d) Habilidades de comunicación, habilidades de liderazgo, conocimientos técnicos e inteligencia emocional.

2. ¿Qué implica el proceso de diseño gráfico?

- a) Implica el uso de colores, formas, fuentes y otros elementos para crear diseños funcionales y efectivos.
- b) Implica el uso de colores, formas y fuentes para crear diseños estéticamente atractivos.
- c) Implica el uso de colores, formas, fuentes y otros elementos para crear diseños estéticamente atractivos.
- d) Implica el uso de colores, formas y fuentes para crear diseños funcionales y efectivos.

3. ¿Qué característica distingue a los gráficos vectoriales de los gráficos de mapa de bits?

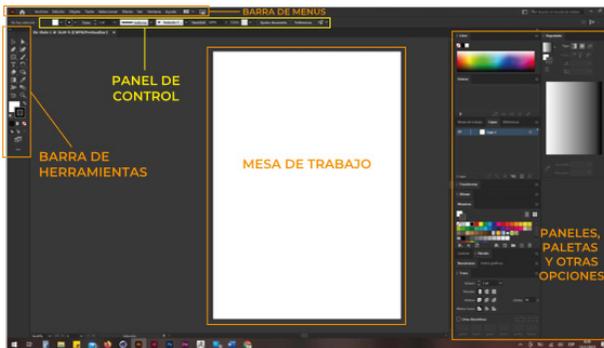
- a) Los gráficos vectoriales están compuestos por píxeles, mientras que los gráficos de mapa de bits utilizan fórmulas matemáticas.
- b) Los gráficos vectoriales dependen de la resolución, mientras que los gráficos de mapa de bits se pueden escalar a cualquier tamaño.
- c) Los gráficos vectoriales se crean y editan utilizando fórmulas matemáticas, mientras que los gráficos de mapa de bits se editan manipulando píxeles directamente.
- d) Los gráficos vectoriales son más adecuados para fotografías, mientras que los gráficos de mapa de bits son ideales para logotipos y íconos.

4. ¿Por qué los gráficos vectoriales son una opción popular para logotipos, íconos y otros gráficos que se pueden usar en diferentes tamaños?

- a) Porque dependen de la resolución, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.

- b) Porque están compuestos por píxeles, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.
- c) Porque se crean y editan utilizando fórmulas matemáticas, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.
- d) Porque se pueden escalar a cualquier tamaño sin perder calidad, debido a que se crean utilizando fórmulas matemáticas

5. Ubique los nombres de cada una de las partes de la interfaz y área de trabajo.



11. Evaluación final

La evaluación final constará de 10 preguntas de opción múltiple, abarcando temas como conceptos de diseño gráfico, gráficos vectoriales, espacios de color, manejo del software y elementos de la interfaz. Los estudiantes deberán seleccionar la respuesta correcta entre las opciones proporcionadas. Se busca evaluar su comprensión de los fundamentos de Adobe Illustrator y diseño gráfico. Esta evaluación se alinea con investigaciones que destacan la importancia del software Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

12. Solucionario de las Autoevaluaciones

Tema: El área de trabajo

–Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados

- Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación
- Al finalizar la autoevaluación compare las respuestas obtenidas.
- Seleccione el literal de la respuesta correcta

1. ¿Qué habilidades se requieren para ser un diseñador gráfico exitoso?

- a) Creatividad, sensibilidad estética, conocimientos técnicos y habilidades de programación.
- b) Habilidades de comunicación, habilidades de liderazgo, conocimientos técnicos y habilidades de programación.
- c) Creatividad, sensibilidad estética, conocimientos técnicos e inteligencia funcional.
- d) Habilidades de comunicación, habilidades de liderazgo, conocimientos técnicos e inteligencia emocional.

2. ¿Qué implica el proceso de diseño gráfico?

- a) Implica el uso de colores, formas, fuentes y otros elementos para crear diseños funcionales y efectivos.
- b) Implica el uso de colores, formas y fuentes para crear diseños estéticamente atractivos.
- c) Implica el uso de colores, formas, fuentes y otros elementos para crear diseños estéticamente atractivos.
- d) Implica el uso de colores, formas y fuentes para crear diseños funcionales y efectivos.

3. Qué característica distingue a los gráficos vectoriales de los gráficos de mapa de bits?

- a) Los gráficos vectoriales están compuestos por píxeles, mientras que los gráficos de mapa de bits utilizan fórmulas matemáticas.
- b) Los gráficos vectoriales dependen de la resolución, mientras que los gráficos de mapa de bits se pueden escalar a cualquier tamaño.
- c) Los gráficos vectoriales se crean y editan utilizando fórmulas matemáticas, mientras que los gráficos de mapa de bits se editan manipulando píxeles directamente.
- d) Los gráficos vectoriales son más adecuados para fotografías, mientras que los gráficos de mapa de bits son ideales para logotipos y íconos.

4. ¿Por qué los gráficos vectoriales son una opción popular para logotipos, íconos y otros gráficos que se pueden usar en diferentes tamaños?

- a) Porque dependen de la resolución, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.
- b) Porque están compuestos por píxeles, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.
- c) Porque se crean y editan utilizando fórmulas matemáticas, lo que les permite mantener su calidad al ser escalados.
- d) Porque se pueden escalar a cualquier tamaño sin perder calidad, debido a que se crean utilizando fórmulas matemáticas.

5. Ubique los nombres de cada una de las partes de la interfaz y área de trabajo.



13. Glosario

Adobe Illustrator: un software de diseño gráfico vectorial ampliamente utilizado en la industria.

Gráficos vectoriales: imágenes digitales creadas utilizando fórmulas matemáticas para dibujar líneas y formas, escalables sin pérdida de calidad.

Diseño gráfico: un campo que requiere creatividad, sensibilidad estética, conocimientos técnicos e inteligencia funcional.

RGB: un modelo de color que se utiliza principalmente para pantallas electrónicas, como televisión, monitores de computadora y teléfonos inteligentes.

CMYK: un modelo de color que se utiliza principalmente para imprimir.

Modelo de color: un sistema de representación de colores, como RGB y CMYK.

Gráfico: una representación visual de información, como diagramas, chartes y plots.

Herramientas de selección: herramientas utilizadas para seleccionar y manipular objetos en un programa de diseño gráfico.

Formas básicas: formas geométricas fundamentales utilizadas en el diseño gráfico, como líneas, rectángulos y elipses.

Manejo de capas: la capacidad de organizar y controlar Múltiples capas de diseño en un programa de diseño gráfico.

Combinación de formas: la capacidad de unir y fusionar formas en un programa de diseño gráfico.

Motivo: un diseño o patrón utilizado para decorar o diseñar una superficie.

Tipografía: la utilización de fuentes y estilos de letras en un diseño gráfico.

Software de ilustrador: un programa de software utilizado para crear ilustraciones y gráficos vectoriales, como Adobe Illustrator.

Interfaz de usuario: la capa de un programa que permite al usuario interactuar con el software.

Panel de herramientas: un conjunto de herramientas disponibles en un programa de diseño gráfico para crear y editar gráficos.

Panel de control: un área de un programa de diseño gráfico que permite al usuario acceder a varias opciones y configuraciones para personalizar sus gráficos.

Mesa de trabajo: el área principal del programa de diseño gráfico donde el usuario crea y edita sus gráficos.

Capa: un elemento de un diseño gráfico que puede contener diferentes elementos y ser organizado y manipulado individualmente.

Borrador: una herramienta de dibujo en un programa de diseño gráfico que permite al usuario crear líneas y formas.

Pincel: una herramienta de dibujo en un programa de diseño gráfico que permite al usuario crear y editar detalles finos.

Pluma: una herramienta de dibujo en un programa de diseño gráfico que permite al usuario crear y editar líneas y formas.

Pintura: la aplicación de colores y tintes a una superficie en un programa de diseño gráfico.

Ordenar objetos: la capacidad de organizar y reorganizar objetos en un programa de diseño gráfico.

Ancho de borde: la distancia entre el borde interior y el borde exterior de una forma en un programa de diseño gráfico.

Mapa de bits: tipo de imagen digital compuesto por píxeles, más adecuado para imágenes no redimensionadas como fotografías

Gráficos de mapa de bits: imágenes digitales compuestas por píxeles, dependientes de la resolución y perdiendo calidad al ampliarse

Software de edición de imágenes: programas como Adobe Photoshop utilizados para editar imágenes y fotografías

Software de vectores: programas como Adobe Illustrator utilizados para crear y editar gráficos vectoriales

Alineación: configuración de la posición y dirección de los elementos en un gráfico en relación con otros elementos

Herramienta de selección: herramienta utilizada en programas de diseño gráfico para seleccionar y editar elementos de un gráfico.

Formas básicas: tipos de formas geométricas utilizadas en diseño gráfico, como rectángulos, círculos y elipses.

Motivos: elementos gráficos utilizados para decorar y personalizar diseños, como patrones, textiles y adornos.

Tipografía: arte y técnica de la comunicación visual mediante la utilización de caracteres y letras.

Logotipos: imágenes vectoriales utilizadas para representar e identificar a una marca o empresa

Marcas: imágenes vectoriales utilizadas para identificar y representar a una marca o empresa

Símbolos: imágenes vectoriales utilizadas para representar conceptos, ideas o fenómenos de manera abstracta

Iconos: imágenes vectoriales utilizadas para representar objetos, acciones o estados de un sistema o programa.

Rastro: herramienta utilizada en programas de diseño gráfico para crear y editar enlaces de borde y formas complejas

14. Referencias Bibliográficas

– ADOBE. (02 de 01 de 2024). Presentación de la Guía del usuario de Illustrator . adobe.com: <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>

- Costa, J. (2018). DirCom El ejecutivo estratega global. Valencia: Costa Punto Com Editor (CPC).
- Llena, S. (2020). Aprender Illustrator 2020 con 100 ejercicios prácticos. España: Marcombo.
- WinWorld. (2003). WinWorld. winworldpc.com: <https://winworldpc.com/screenshot/2f653be8-2695-11e9-9b71-fa163e9022f0/82339d52-2695-11e9-9b71-fa163e9022f0>

15. Anexos o Recursos

10 primeros pasos para empezar con Illustrator

<https://www.youtube.com/watch?v=ofqmwg5MfPk>

¿Qué es Adobe Illustrator, para qué sirve y cuáles son sus versiones?

<https://www.youtube.com/watch?v=YlkOfntMYSM>

Anexo 1

Banco de imágenes libres

<https://unsplash.com/>



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía

general de estudio
de la **asignatura**

Agosto 2024

ISBN: 978-9942-676-54-2



9 789942 676542