

Manual de

# ILLUSTRATOR CC

MEDIAactive



Manual de  
**Illustrator CC**



# Manual de **Illustrator CC**

MEDIAactive

*Manual de Illustrator CC*

© MEDIAactive, 2014

Primera edición, 2014

© 2014 MARCOMBO, S.A.  
[www.marcombo.com](http://www.marcombo.com)

en coedición con:

© 2014 ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, S.A. de C.V.  
[www.alfaomega.com.mx](http://www.alfaomega.com.mx)

Diseño de la cubierta: NDNU DISSENY GRÀFIC

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra».

ISBN por Marcombo: 978-84-267-2095-5

ISBN por Alfaomega: 978-607-707

ISBN (obra completa): 978-84-267-1674-3

D.L.: B-25137-2013

Impreso en:

*Printed in Spain*

# Índice

<b>Presentación</b>	13
---------------------	----

## **El área de trabajo**

Introducción	17
Lección 1. La interfaz de Illustrator CC	19
Lección 2. Personalizar el espacio de trabajo	21
Lección 3. Cambiar de espacio de trabajo	23

## **Documentos y páginas**

Introducción	25
Lección 4. Crear documentos nuevos	27
Lección 5. Crear documentos basados en plantillas	29
Lección 6. Crear y guardar nuevas plantillas	31
Lección 7. Abrir y cerrar archivos	33
Lección 8. Tamaño y orientación de las páginas	36
Lección 9. Utilizar las mesas de trabajo	38
Lección 10. Aplicar fondos de color	41
Lección 11. Trabajar con reglas y guías	43
Lección 12. Configurar y mostrar la cuadrícula	46
Lección 13. Guardar ilustraciones y documentos	48

## **Acciones básicas**

Introducción	51
Lección 14. Trabajar con la herramienta Selección	53

Lección 15. Utilizar las herramientas Lazo y Varita mágica . . . . .	.55
Lección 16. Rotar y mover objetos . . . . .	.57
Lección 17. Variar la escala de objetos . . . . .	.59
Lección 18. Distorsionar objetos . . . . .	.61
Lección 19. Copiar y duplicar objetos . . . . .	.64
Lección 20. Agrupar, desagrupar y expandir objetos . . . . .	.66
Lección 21. Bloquear y desbloquear objetos . . . . .	.68
Lección 22. Alinear objetos . . . . .	.70
Lección 23. Organizar objetos en superposiciones . . . . .	.72
Lección 24. Combinar y descombinar objetos . . . . .	.74
Lección 25. Cortar, separar y dividir objetos . . . . .	.76

## **Dibujar formas simples**

Introducción . . . . .	.79
Lección 26. Crear rectángulos y cuadrados . . . . .	.81
Lección 27. Dibujar elipses y círculos. . . . .	.84
Lección 28. Dibujar arcos . . . . .	.86
Lección 29. Trazar polígonos y estrellas. . . . .	.88
Lección 30. Crear y editar destellos. . . . .	.91

## **Dibujar formas complejas**

Introducción . . . . .	.95
Lección 31. Crear espirales. . . . .	.97
Lección 32. Crear una cuadrícula. . . . .	100
Lección 33. Dibujar con la herramienta Lápiz . . . . .	103
Lección 34. Utilizar la herramienta Pluma . . . . .	105

## Líneas, curvas y trazados

Introducción . . . . .	107
Lección 35. Trazar líneas rectas. . . . .	109
Lección 36. Añadir puntas de flecha . . . . .	111
Lección 37. Modificar puntas de flecha . . . . .	113
Lección 38. Modificar puntos de ancla . . . . .	115
Lección 39. Convertir rectas a curvas y viceversa . . . . .	117
Lección 40. Modificar las características del trazo . . . . .	119
Lección 41. Borrar contornos con la herramienta Borrador . . . . .	122

## Pintar y rellenar

Introducción . . . . .	125
Lección 42. Añadir relleno a un objeto . . . . .	127
Lección 43. Borrar rellenos y trazos. . . . .	129
Lección 44. Crear muestras y sincronizar con Adobe Kuler. . . . .	132
Lección 45. Trabajar con grupos de colores. . . . .	135
Lección 46. Utilizar degradados . . . . .	138
Lección 47. Crear degradados sobre trazos . . . . .	141
Lección 48. Modificar degradados . . . . .	143
Lección 49. Aplicar degradados radiales . . . . .	146
Lección 50. Crear un objeto de malla. . . . .	148
Lección 51. Convertir degradados en objetos de malla . . . . .	150
Lección 52. Rellenar con motivos . . . . .	153
Lección 53. Crear un patrón propio . . . . .	155
Lección 54. Crear un grupo de pintura interactiva . . . . .	158
Lección 55. Pintar grupos de pintura interactiva . . . . .	160



Lección 56. Utilizar la herramienta Creador de formas . . . . .	163
Lección 57. Dibujar con pinceles caligráficos . . . . .	165
Lección 58. Dibujar con pinceles de dispersión, arte y motivo . . . . .	167
Lección 59. Crear un pincel a partir de una imagen . . . . .	169

## **Trabajar con textos**

Introducción . . . . .	171
Lección 60. Escribir un texto . . . . .	173
Lección 61. Aplicar formato al texto . . . . .	175
Lección 62. Insertar y trabajar con textos largos . . . . .	178
Lección 63. Crear y aplicar estilos de texto . . . . .	181

## **Efectos de texto**

Introducción . . . . .	185
Lección 64. Girar y escalar el texto . . . . .	187
Lección 65. Editar caracteres como objetos individuales . . . . .	189
Lección 66. Conocer los pictogramas y las fuentes OpenType . . . . .	191
Lección 67. Transformar textos en contornos . . . . .	193
Lección 68. Pasar de texto a grupo de pintura interactiva . . . . .	195
Lección 69. Añadir efectos al texto . . . . .	198
Lección 70. Ceñido de texto alrededor de un trazado . . . . .	201
Lección 71. Introducir texto en un trazado . . . . .	203
Lección 72. Aplicar efectos al texto en trazado . . . . .	205
Lección 73. Crear efecto en un texto . . . . .	208

## **Capas y acciones en Illustrator**

Introducción . . . . .	211
Lección 74. Organizar y modificar objetos en capas . . . . .	213

Lección 75. Bloquear y desbloquear elementos. . . . .	215
Lección 76. Capas visibles e invisibles . . . . .	217
Lección 77. Capas imprimibles y editables . . . . .	219
Lección 78. Modificar el color de las capas . . . . .	221
Lección 79. Grabar una acción . . . . .	223
Lección 80. Reproducir acciones . . . . .	226

## Perspectiva y extrusión

Introducción . . . . .	229
Lección 81. Reflejar objetos . . . . .	231
Lección 82. Aplicar extrusión y profundidad . . . . .	233
Lección 83. Utilizar extrusiones biseladas. . . . .	235
Lección 84. Asignar ilustraciones a un objeto 3D . . . . .	237
Lección 85. Rotar objetos en 3D . . . . .	240
Lección 86. Colores de extrusión e iluminación . . . . .	242
Lección 87. Utilizar perspectiva . . . . .	245

## Opciones avanzadas

Introducción . . . . .	249
Lección 88. Fusionar objetos. . . . .	251
Lección 89. Modificar objetos fusionados . . . . .	253
Lección 90. Distorsionar objetos con envolventes . . . . .	255
Lección 91. Modificar y eliminar efectos envolventes . . . . .	259
Lección 92. Aplicar máscaras de recorte . . . . .	262
Lección 93. Editar y modificar máscaras de recorte . . . . .	264

## Símbolos

Introducción . . . . .	267
------------------------	-----

Lección 94. Utilizar símbolos. . . . .	269
Lección 95. Encontrar símbolos en la biblioteca . . . . .	271
Lección 96. Modificar y duplicar símbolos . . . . .	273
Lección 97. Expandir una instancia de un símbolo . . . . .	276
Lección 98. Crear nuevos símbolos. . . . .	278
Lección 99. Utilizar símbolos como conjuntos . . . . .	281
Lección 100. Modificar apariencia de conjuntos de símbolos . . . . .	284

## Mapas de bits

Introducción . . . . .	287
Lección 101. Importar un mapa de bits. . . . .	289
Lección 102. Trabajar con archivos enlazados e incrustados . . . . .	291
Lección 103. Importar imágenes de Photoshop. . . . .	293
Lección 104. Convertir una imagen en vector editable . . . . .	296
Lección 105. Modificar los resultados de un calco interactivo . . . . .	300
Lección 106. Calcos y grupos de pintura interactiva. . . . .	302
Lección 107. Rasterizar un dibujo . . . . .	304
Lección 108. Aplicar efectos de rasterizado. . . . .	306

## Filtros, efectos y trazos artísticos

Introducción . . . . .	309
Lección 109. Utilizar efectos artísticos . . . . .	311
Lección 110. Aplicar desenfokes . . . . .	314
Lección 111. Aplicar un efecto de trazo de pincel . . . . .	317
Lección 112. Utilizar efectos de pixelizar . . . . .	320
Lección 113. Trabajar con efectos de bosquejar. . . . .	323
Lección 114. Utilizar un efecto de textura . . . . .	326

Lección 115. Aplicar efectos de distorsión . . . . . 329

Lección 116. Trabajar con galerías de efectos . . . . . 332

## **Imprimir y exportar**

Introducción . . . . . 335

Lección 117. Imprimir ilustraciones . . . . . 337

Lección 118. Guardar un archivo en formato PDF . . . . . 340

Lección 119. Compartir en Behance . . . . . 342

Lección 120. Exportar a Adobe Photoshop . . . . . 344

## **Illustrator e Internet**

Introducción . . . . . 347

Lección 121. Optimización para Internet . . . . . 349

Lección 122. Crear animaciones de Flash . . . . . 353

Lección 123. Crear mapas de imágenes . . . . . 358

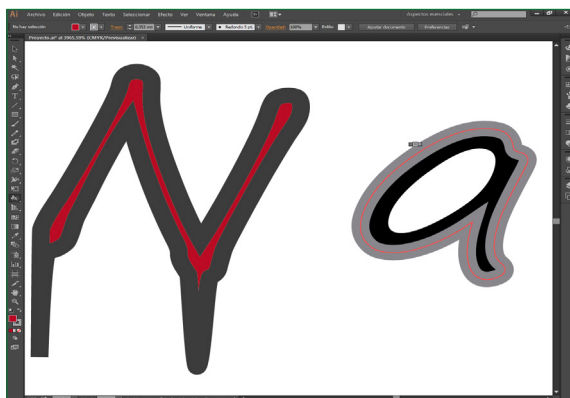
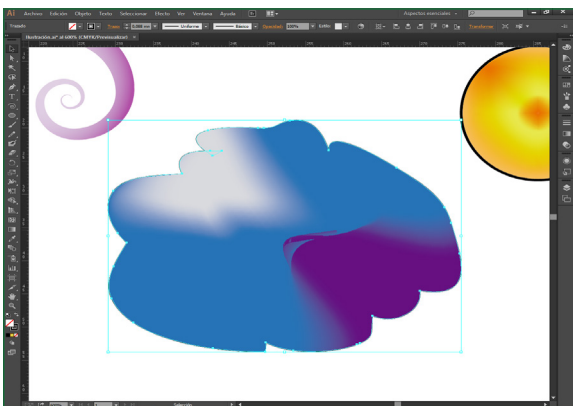
Lección 124. Generar código CSS en Illustrator . . . . . 359

Lección 125. Utilizar la ayuda de Illustrator CC . . . . . 361



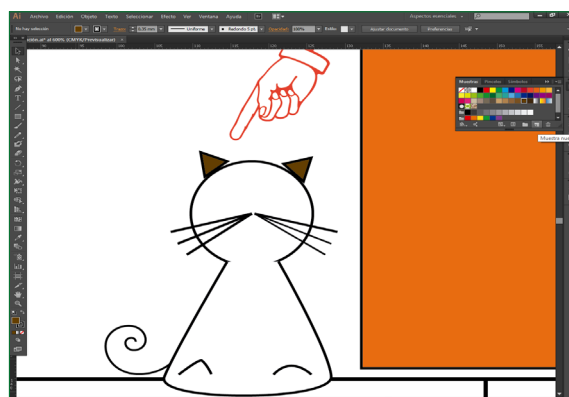
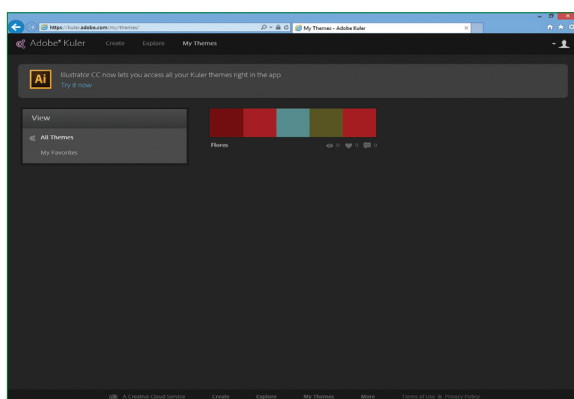
## Presentación

**E**n 2013, Adobe presenta la última versión de la suite de programas, que ha denominado Creative Cloud debido a la presencia y el uso de sus aplicaciones en la nube. Illustrator forma parte de esta suite de programas, manteniéndose como referente en el sector de dibujo y del diseño vectorial. La versión más reciente del producto presenta un gran número de novedades y de mejoras, consiguiendo una vez más la complicitad entre el usuario y la aplicación gracias a un uso cada vez más intuitivo y al alcance de prácticamente todos. De este modo, Illustrator es utilizado con mayor o menor grado de perfección tanto en el sector doméstico como en el profesional.



Como ya hemos indicado, la versión CC de Illustrator llega con novedades realmente extraordinarias, como la herramienta Retocar texto, que permite manipular caracteres como si fueran objetos, o el panel Kuler, para sincronizar de forma automática con el programa colores captados desde un iPhone. El usuario detectará un mayor rendimiento en muchas de las acciones relacionadas con el texto. El programa mantiene la precisión en sus herramientas que permiten convertir rápidamente sus ideas en resultados increíbles. El trabajo con capas y las mesas de trabajo permiten modificar las ilustraciones sin miedo a modificar otras partes de la ilustración.

Illustrator mantiene las herramientas de otras versiones anteriores, algunas mejoradas, e incorpora nuevas herramientas que le serán de gran ayuda tanto en sus proyectos de diseño, como en los de Web o vídeo. En esta versión podrá experimentar la potencia de la herramienta de transformación libre, que le permitirá crear de forma menos laboriosa diseños increíbles y sin límites. Por ejemplo, ahora es posible crear pinceles a partir de una foto propia, lo que le permite crear diseños orgánicos complejos rápidamente con simples trazos de pincel. Illustrator podrá conseguir expresividad. Utilizando el sinfín de efectos que el programa pone a su disposición conseguirá ilustraciones realmente fantásticas.

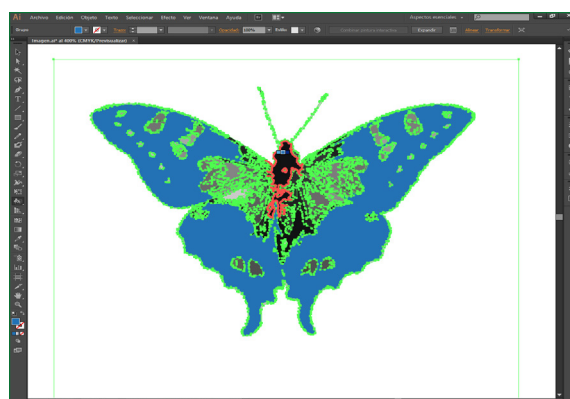


Además de todas las funciones nuevas y mejoradas, este manual presenta acciones relacionadas con la optimización de imágenes y la preparación necesaria para su posterior impresión o importación.

### Nuestro método de aprendizaje

El método de aprendizaje en que se basa esta colección de manuales permite que el lector ejercite las funciones sobre el programa real desde el primer momento, pudiendo personalizar los ejercicios según sean sus necesidades o preferencias. Nuestro método se caracteriza por no dar nada por sabido guiando cuidadosamente al usuario desde los primeros pasos hasta el perfecto dominio del programa. Una serie de capturas de pantalla que acompañan a los ejercicios permiten asegurarse en todo momento de que el proceso se está ejecutando correctamente.

A lo largo de las lecciones que conforman el presente manual, no se trabajará con un único archivo sino que se utilizará más de uno, según la finalidad de las funciones presentadas. La continuidad en el proceso de creación que presentan muchas de las lecciones hacen que sea muy recomendable estudiarlas de forma ordenada y empezando por el principio, para así ir encontrando los documentos necesarios tal y como quedaron al ser manipulados por última vez. No obstante, con la finalidad de optimizar el curso y evitar la repetición innecesaria de procedimientos ya estudiados, algunos de los ejercicios parten de archivos de ejemplo ya creados. El lector puede optar en estos casos por realizar los ejercicios sobre un documento cualquiera creado y guardado por el alumno, o por descargar los archivos necesarios desde nuestra página Web. Es recomendable, a fin de no interrumpir el ritmo de estudio, descargarse todos los documentos necesarios y guardarlos en una carpeta del disco, antes de empezar la práctica.



En la confección de este manual, hemos tenido en cuenta que sea igualmente útil como curso completo de Illustrator CC y como libro de consulta complementario sobre este programa de retoque de imágenes. En cada una de las lecciones encontrará una breve descripción teórica del tema que se trata, a modo de introducción, y un ejercicio guiado paso a paso y pulsación a pulsación.





# El área de trabajo

## Introducción

Illustrator es uno de los programas que componen la suite de Adobe, siendo actualmente uno de los más utilizados por los profesionales, tanto en el área de dibujo como en el de diseño vectorial. Desde sus inicios en el mercado, su interfaz y herramientas han ido mejorando para que tanto la organización como la modificación de sus elementos pueda hacerse de manera ágil y fluida. La versión CC ha incorporado muchas novedades que continúan mejorando el programa.



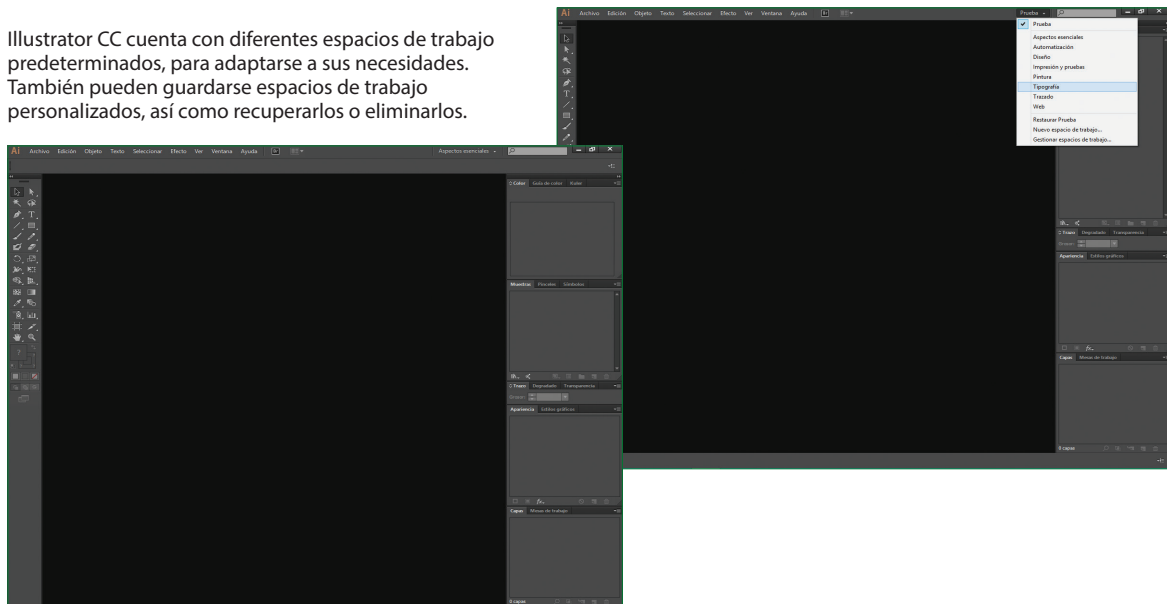
Arriba podemos ver la ventana de iniciación con la que se carga el programa. A la derecha, la interfaz predeterminada de Illustrator CC.

La interfaz de Illustrator CC permite trabajar de forma eficaz. En el primer apartado de este manual se describen con detalle todos los aspectos relacionados con dicha interfaz. Una de las novedades que presenta es su aspecto, mucho más sobrio y oscuro, aspecto que puede ajustarse según las preferencias del usuario.

Los espacios de trabajo son disposiciones de los paneles, las barras de herramientas y los menús en la interfaz del programa destinadas a facilitar el trabajo según las necesidades del usuario. En la segunda lección se explica detalladamente y de manera sencilla cómo adaptar el espacio de trabajo. De esta manera el lector podrá modificar este espacio y será capaz de guardarlo como un espacio personalizado, recuperarlo cuando lo necesite, así como eliminarlo cuando ya no le sea útil.

En la tercera lección el usuario conocerá los diferentes espacios de trabajo predeterminados que le proporciona Illustrator y aprenderá a cambiar entre estos espacios de trabajo, guardarlos personalizados y recuperarlos cuando sea necesario, así como eliminarlos cuando ya no le sean útiles.

Illustrator CC cuenta con diferentes espacios de trabajo predeterminados, para adaptarse a sus necesidades. También pueden guardarse espacios de trabajo personalizados, así como recuperarlos o eliminarlos.

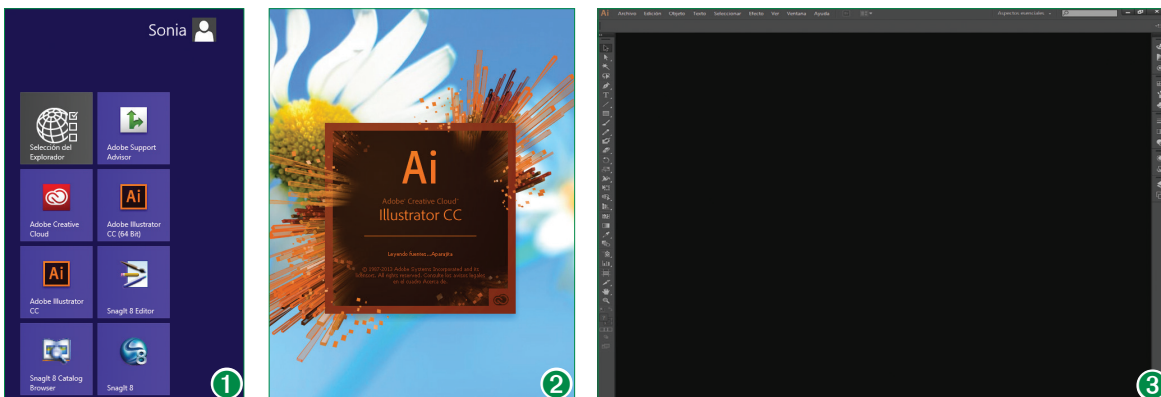


## Lección 1. La interfaz de Illustrator CC

La interfaz de Adobe Illustrator CC apenas ha cambiado con respecto a versiones anteriores de la aplicación. En la versión actual continúa manteniéndose el espacio de trabajo como el área más amplia de la pantalla. En este ejercicio aprenderemos a acceder al programa y conoceremos los elementos que componen dicha interfaz. Queremos advertirle que trabajamos sobre Windows 8, por lo que el modo de acceso a las aplicaciones es distinta al utilizado en versiones anteriores del sistema operativo. En la página web de Adobe encontrará toda la información necesaria para conocer las novedades presentadas en la versión CC de Illustrator (<http://www.adobe.com/es/products/illustrator/features.html>).

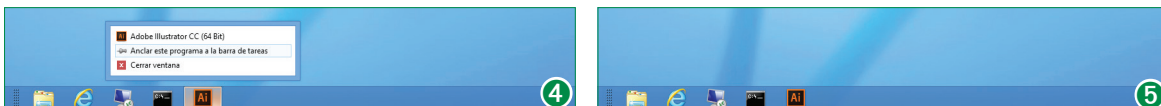
**1** Para empezar con el ejercicio, haga clic sobre el elemento correspondiente a Adobe Illustrator en la pantalla de inicio de Windows 8. **(1)**

**2** Indudablemente, la nueva disposición en la pantalla de inicio de Windows 8 de los programas instalados en el equipo suponen una localización y ejecución de los mismos mucho más rápida y sencilla. Después de la visualización de la Ventana de iniciación, **(2)** se abre el programa. **(3)**



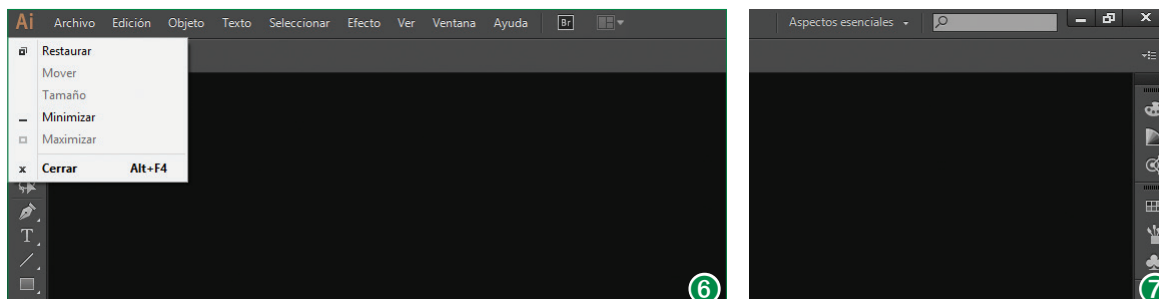
**3** Si usted utiliza Illustrator con frecuencia, puede anclar el icono del programa, una vez abierto, en la Barra de tareas del Escritorio. Para ello, pulse con el botón derecho del ratón sobre dicho icono y elija la opción **Anclar este programa a la barra de tareas**. **(4)**

Si usted todavía trabaja sobre Windows 7, recuerde que encontrará el acceso directo a Illustrator en el menú **Inicio**, dentro del elemento **Todos los programas**.



**4** De esta forma, aun sin estar abierta, la aplicación contará con su correspondiente icono en este elemento del Escritorio. **(5)** Vamos a conocer ahora los elementos que componen la interfaz de Illustrator. Fíjese en cómo está dividida la pantalla del programa. El área central contiene el espacio más grande, el área de trabajo, en el cual visualizaremos los documentos abiertos y donde crearemos nuestros diseños. En esta zona no hay ningún botón que dé acceso a ninguna opción del programa,

sólo encontramos el espacio donde veremos nuestro proyecto durante el proceso de creación. En la parte superior se encuentra la **Barra de menús**. En su extremo izquierdo encontramos el logotipo de **Adobe Illustrator** en color naranja, el cual oculta un menú desde donde podemos minimizar, cerrar o restaurar el programa. Pulse sobre este logotipo de **Adobe Illustrator** para ver las opciones de menú que contiene. **(6)**



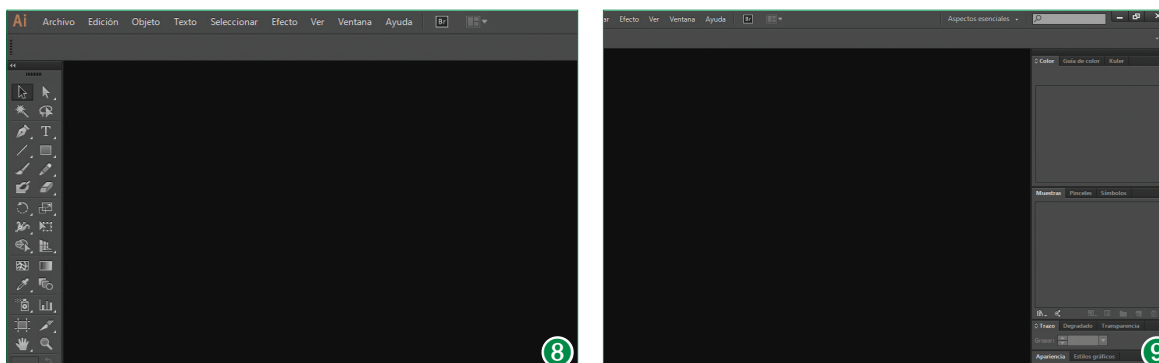
El icono correspondiente a la ejecución de Adobe Bridge se encontrará desactivado si no ha instalado la aplicación. En esta versión de Illustrator, así como en cualquiera de los programas que forman la suite Creative Cloud, Bridge se instala de forma independiente.

**5** A la derecha de la **Barra de menús** encontramos el botón para acceder a **Adobe Bridge** y el comando **Organizar documentos**; tras un espacio en blanco, encontramos el conmutador de espacios de trabajo, que veremos más adelante detalladamente, un cuadro de búsqueda y los botones de maximizar, minimizar, restaurar y cerrar el programa. **(7)** La **Barra de menús** se utiliza igual que cualquier otro programa. Pulse sobre uno de ellos para comprobarlo.

**6** Debajo de esta Barra de menús se encuentra el espacio para el **Panel de control**, que se adaptará a la herramienta que se utilice en cada momento.

**7** En la parte izquierda se encuentra el **Panel de herramientas**. Las herramientas se muestra por defecto en una columna. Haga clic sobre la doble flecha situada en la parte superior izquierda del panel para que se muestre en dos columnas. **(8)**

**8** Por último, a la derecha del área de trabajo se sitúan los grupos de paneles acoplados verticalmente. Para expandirlos, pulse la flecha de doble punta de su cabecera. **(9)**



## Lección 2. Personalizar el espacio de trabajo

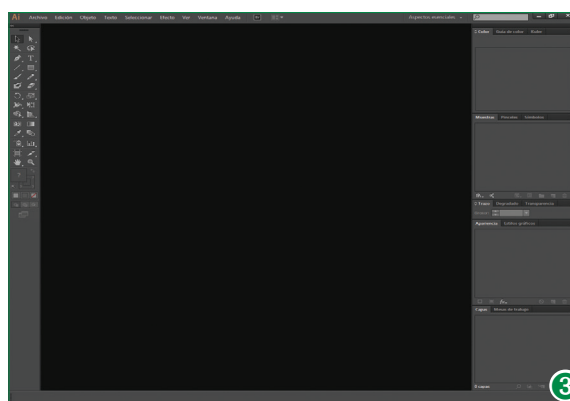
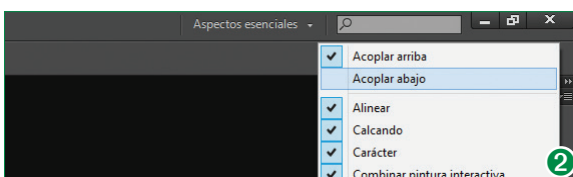
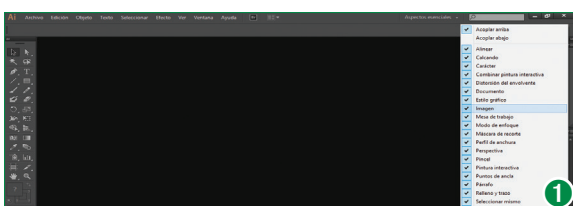
Illustrator CC proporciona un espacio de trabajo realmente eficaz. Como ya sabe, Illustrator forma parte de Creative Cloud, suite que contiene diferentes aplicaciones. Para facilitar al usuario el cambio entre sus diferentes aplicaciones, los espacios de trabajo cuentan con un aspecto similar. Illustrator muestra una organización predeterminada que usted puede cambiar según sus preferencias. En esta lección aprenderá a adaptar el espacio de trabajo y a guardarlo como un espacio personalizado.

**1** Para empezar, haga clic en el icono situado en el extremo derecho del **Panel de control** (ahora vacío) para desplegar el menú con las opciones de este elemento.

**2** Todos los comandos aparecen activados por defecto; esto quiere decir que aparecerá en el Panel de control según la herramienta seleccionada. Haga clic sobre la opción **Imagen** para desactivarla. **(1)**

**3** El Panel de control lo podemos colocar en la parte inferior del espacio de trabajo, si así lo desea. Vuelva a desplegar el menú de opciones del Panel de control y haga clic sobre el comando **Acoplar abajo**. **(2)**

Sepa que también puede cambiar la ubicación del panel de control mediante la técnica de arrastre.



**4** Ahora el Panel de control está situado en la parte inferior del espacio de trabajo. **(3)** Por ahora vamos a mantener esta distribución. Ahora vamos a personalizar el **Panel de herramientas**. En el ejercicio anterior cambiamos la visualización de este elemento en dos columnas. Pulse sobre la doble flecha que se encuentra en la parte superior izquierda del panel.

La punta de flecha que aparece en algunos iconos de la barra de herramientas indica que se incluyen otras herramientas de la misma categoría. Si hace clic sobre la punta de flecha se despliegan estas herramientas.

**5** Ahora puede ver el Panel de herramientas en una sola columna, lo que nos permite disfrutar de mayor espacio en el centro. Los paneles se encuentran abiertos en la parte derecha de la pantalla. Como no disponemos de ningún documento abierto, todos los paneles se muestran de color gris. Desde el menú **Ventana** es posible ocultar y mostrar aquellos paneles que más nos interesen para trabajar. Despliegue el menú **Ventana** y pulse sobre la opción **Color**.

**6** El grupo de paneles **Color** se ha ocultado. Si necesita más espacio para trabajar, Illustrator permite ocultar el **Panel de herramientas**, el resto de paneles y el Panel

### RECUERDE

Si usted es usuario de versiones anteriores de Illustrator, quizás encontrará demasiado oscura la interfaz de la versión CC del programa. Si es así, no se preocupe, puesto que desde el cuadro de preferencias del programa podrá ajustar a su gusto el brillo de la interfaz, así como el porcentaje de claro y oscuro de la misma.

de Control de una sola vez. Para ella pulse la tecla **Tabulador** para comprobar que se ocultan casi todos los elementos de la pantalla.

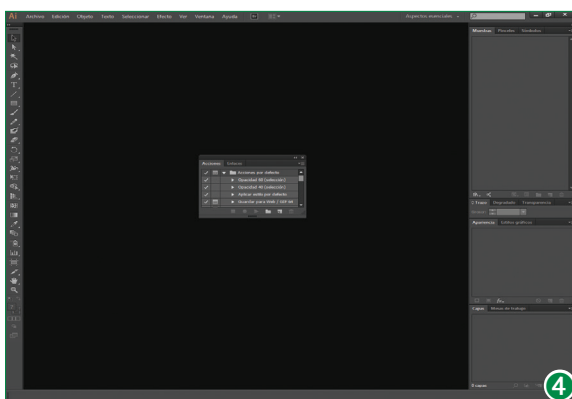
**7** Pulse otra vez la tecla **Tabulador** para volver a mostrar los paneles ocultos.

**8** Los paneles situados en la parte derecha, aparte de poder ocultarse y mostrarse, también pueden ser convertidos en flotantes. Para ello, sólo tiene que arrastrarlos con el ratón y colocarlos donde le sea más cómodo para trabajar. Para mostrar u ocultar nuevos paneles despliegue el menú **Ventana** y pulse sobre la opción **Acciones**.

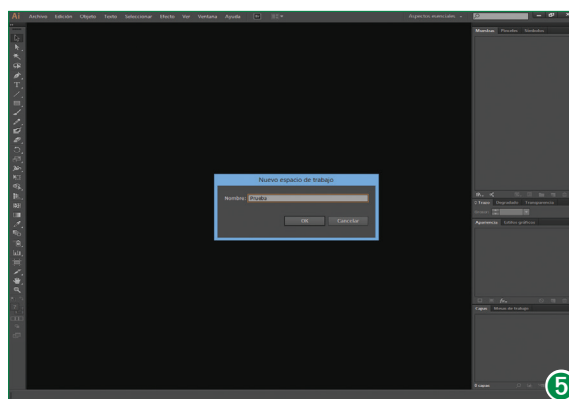
**9** Aparece un nuevo panel que se muestra de forma flotante. **(4)** Arrastrándolo con el ratón usted puede situarlo en el punto que desee de la pantalla. También puede acoplarlo al resto de paneles situados a la derecha. Pulse el botón de aspa de la Barra de título del panel para volver a ocultarlo.

**10** Vamos a guardar estos cambios que hemos realizado como un espacio de trabajo propio y así utilizarlo en otras ocasiones. Despliegue el menú **Ventana**, pulse sobre el comando **Espacio de trabajo** y, en el submenú que se despliega, elija la opción **Nuevo espacio de trabajo**.

**11** En la ventana **Nuevo espacio de trabajo** debemos especificar un nombre. Escriba en el campo **Nombre** la palabra **Prueba** y pulse **OK**. **(5)**



Desde el menú **Ventana** puede mostrar u ocultar paneles que se mostrarán en la pantalla como paneles flotantes. Arrastrándolos los puede colocar en el lugar que desee o acoplarlos a los paneles situados a la derecha de la interfaz.



Para guardar un espacio de trabajo personalizado despliegue el menú **Ventana** y pulse sobre **Espacio de trabajo**. Se abrirá la ventana **Nuevo espacio de trabajo** en la cual debe especificar un nombre.

**12** En la siguiente lección veremos cómo cambiar de un espacio de trabajo a otro. Antes de terminar este ejercicio, accederemos al cuadro de preferencias para personalizar otros aspectos de la interfaz de Illustrator. Despliegue el menú **Edición**, pulse sobre la opción **Preferencias** y, en el submenú que se despliega, elija el comando **Interfaz de usuario**.

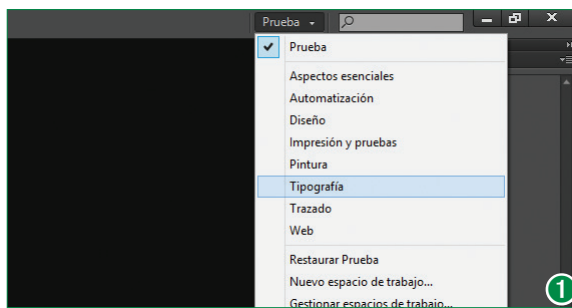
**13** Se abre una ventana en la cual puede especificar que los paneles se contraigan automáticamente cuando no situamos el puntero del ratón sobre ellos y también cómo desea que se abran los nuevos documentos. Desde esta ventana también puede regular el brillo de la interfaz en general moviendo el regulador. Modifique a su gusto la apariencia del programa y pulse **OK** para almacenar los cambios.

## Lección 3. Cambiar de espacio de trabajo

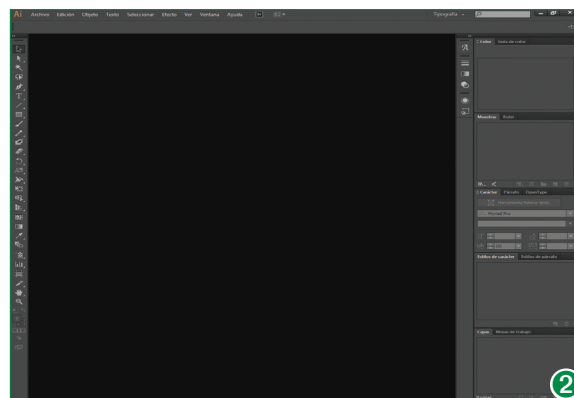
Illustrator CC cuenta con un espacio de trabajo predeterminado. Pero como ya hemos visto en la lección 2, usted puede personalizar el espacio de trabajo según sus preferencias. Puede seleccionar uno de los espacios de trabajo preestablecidos o puede crear uno personalizado según sus necesidades o su manera de trabajar. En esta última lección dedicada a la interfaz y los espacios de trabajo veremos cómo cambiar de un espacio a otro y cómo recuperar un espacio de trabajo personalizado.

**1** En la lección anterior terminamos guardando un espacio de trabajo personalizado denominado **Prueba**. Lo primero que haremos es conocer los diferentes espacios de trabajo. Para ello, en la **Barra de aplicaciones** pulse sobre la punta de flecha del botón que ahora muestra la palabra **Prueba**.

**2** Éste es el denominado **Conmutador de espacios de trabajo**, desde el cual es posible cambiar de un espacio de trabajo a otro. Para comprobarlo pulse sobre la opción **Tipografía**. **(1)**



Puede adaptar el espacio de trabajo a estilos de trabajo predeterminados dependiendo de nuestras necesidades o podemos crear nuestro propio espacio de trabajo personalizado.



**3** Fíjese que el espacio de trabajo cambia instantáneamente adaptándose a los paneles, las barras, las herramientas y la disposición de todos los elementos que se utilizan para este tipo de tarea y así facilitar el trabajo. **(2)** Como hemos visto antes, desde el menú **Ventana** puede agregar o quitar aquellos paneles que más le interesen para trabajar. Despliegue dicho menú y haga clic sobre **Alinear**.

**4** Aparece así el panel destinado a esta tarea. Pulse el botón de aspa de su cabecera para volver a ocultar el panel **Alinear**.

**5** También puede acceder a los espacios de trabajo desde el menú **Ventana**. Despliegue el menú **Ventana**, haga clic sobre **Espacio de trabajo** y elija la opción **Aspectos esenciales**.

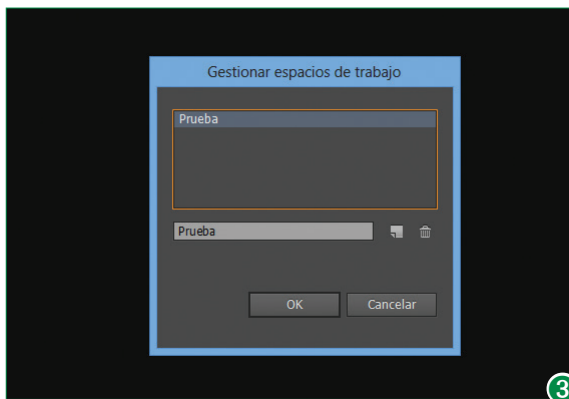
**6** Como puede observar la interfaz vuelve a su aspecto inicial. Podemos gestionar los diferentes espacios de trabajo, cambiarles el nombre o bien eliminarlos. Vamos a eliminar el espacio de trabajo que creamos en la lección anterior. Despliegue el conmutador de espacios de trabajo y pulse sobre la opción **Gestionar espacios de trabajo**.



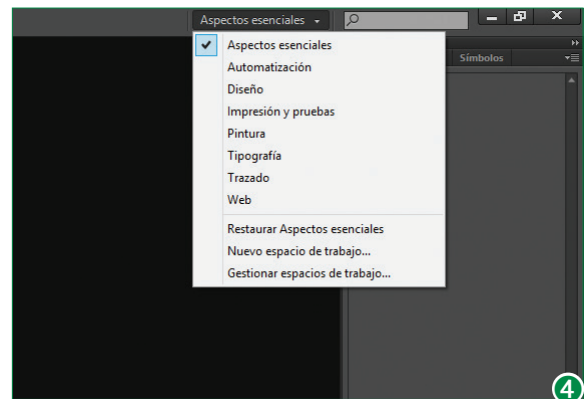
**7** Se abre el cuadro de diálogo **Gestionar espacios de trabajo**. Pulse sobre el espacio de trabajo **Prueba**. **(3)**

**8** Seguidamente haga clic sobre el icono de la papelera para eliminar el espacio personalizado y haga clic en **OK** para confirmar la acción.

**9** Es importante saber que no puede eliminar un espacio de trabajo cuando se encuentra activo, es decir, si es el que se encuentra cargado en el área de trabajo. Para comprobar que, efectivamente, el espacio personalizado ha sido eliminado, despliegue el conmutador de espacios de trabajo. **(4)**



Puede gestionar sus espacios de trabajo desde el botón de espacios de trabajo situado en la **Barra de aplicación** y, también desde el menú **Ventana**.

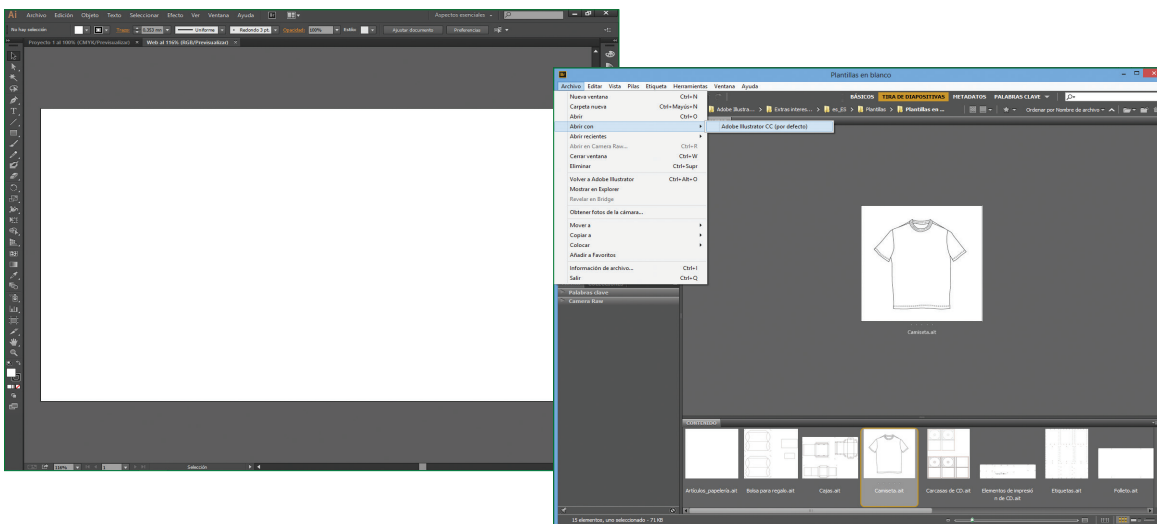


Usted puede eliminar un espacio de trabajo personalizado cuando ya no lo necesite. Los espacios predeterminados que ofrece el programa no pueden eliminarse.

# Documentos y páginas

## Introducción

**E**n este apartado nos dedicaremos a las diferentes maneras de gestionar los documentos y las páginas. La gestión de documentos de Illustrator ha mejorado notablemente en las últimas versiones del programa. Las distintas vistas disponibles tanto en la barra de aplicación como en el menú Ver le permitirán poder tener varios documentos abiertos y desplazarse de uno a otro sin ninguna dificultad. Además puede tener varios documentos abiertos y utilizar las pestañas de título para acceder a cada uno de ellos con un solo clic.

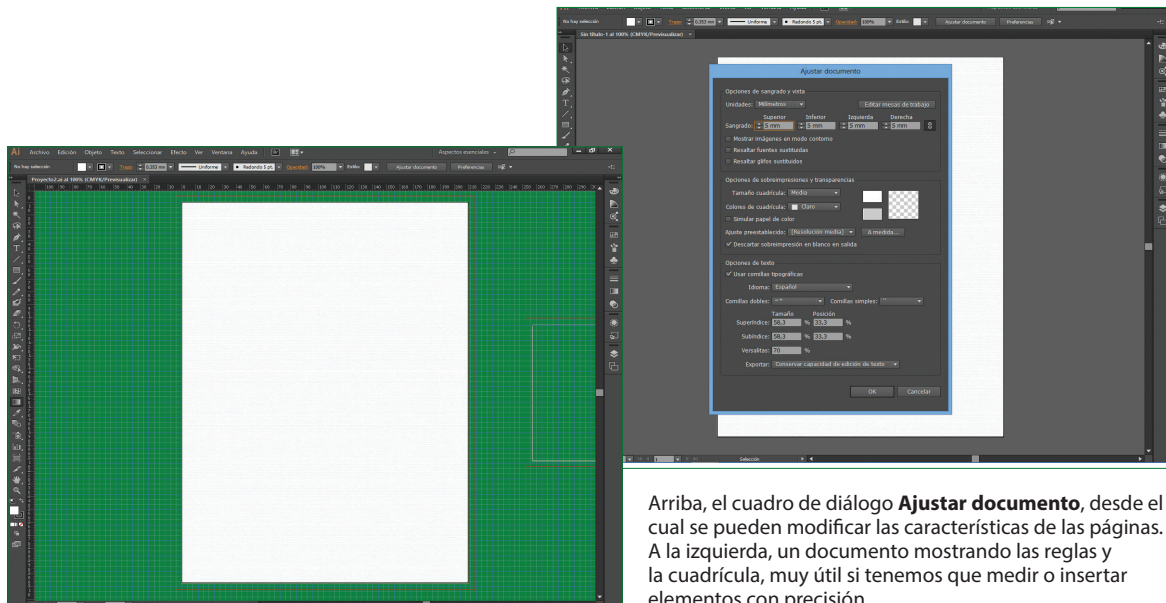


Aprenderemos a crear nuevos documentos y a crear documentos a partir de plantillas. El documento es el espacio en el cual se crean las ilustraciones. En Illustrator, puede crear documentos dirigidos a distintos tipos de salidas: para imprimir, para Web, para dispositivos móviles, para vídeo y película, etc. Las plantillas le permitirán crear documentos nuevos que tengan ajustes y elementos de diseño en común; de esta manera no tendrá que crearlos cada vez desde cero. Le enseñaremos el amplio repertorio de plantillas que Illustrator CC pone a su disposición, y también aprenderá a crear sus propias plantillas.

Quando creamos un documento nuevo con Illustrator, el programa establece unos valores por defecto para cada perfil de documento. En

La visualización en fichas de los documentos le permitirá desplazarse de uno a otro fácilmente. A la derecha, la ventana de Adobe Bridge mostrando plantillas que Illustrator pone a disposición del usuario.

esta sección del manual conoceremos las características del documento y cómo modificarlas según sus necesidades. Conoceremos también las mesas de trabajo, las cuales representan las áreas que pueden contener ilustraciones imprimibles. Illustrator cuenta con el panel Mesas de trabajo con el cual podremos crear nuevas mesas de trabajo, reordenarlas o duplicarlas.



Arriba, el cuadro de diálogo **Ajustar documento**, desde el cual se pueden modificar las características de las páginas. A la izquierda, un documento mostrando las reglas y la cuadrícula, muy útil si tenemos que medir o insertar elementos con precisión.

Trabajando con Illustrator es posible que necesitemos medir y colocar elementos con cierta precisión, el programa cuenta con los elementos: reglas, guías y cuadrícula. Estos elementos, que le pueden ser de gran ayuda, por defecto se encuentran ocultos. En diferentes lecciones de este apartado aprenderá a visualizarlos y utilizarlos. Por último le enseñaremos las distintas maneras de guardar documentos nuevos o documentos ya guardados en los cuales ha realizado cambios.

## Lección 4. Crear documentos nuevos

**E**l documento es el espacio en el cual se crean las ilustraciones. En Illustrator, puede crear documentos dirigidos a distintos tipos de salidas: para imprimir, para Web, para Dispositivos móviles, para Vídeo y película, etc. Cada perfil de documento incluye valores preestablecidos: tamaño, modo de color, unidades, etc. Todos usan por defecto una mesa de trabajo. Podemos crear nuevos documentos desde el menú Archivo o bien pulsando Ctrl+N como hemos visto en las lecciones anteriores.

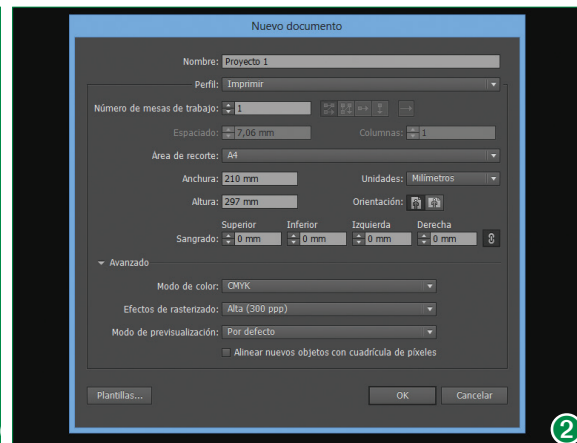
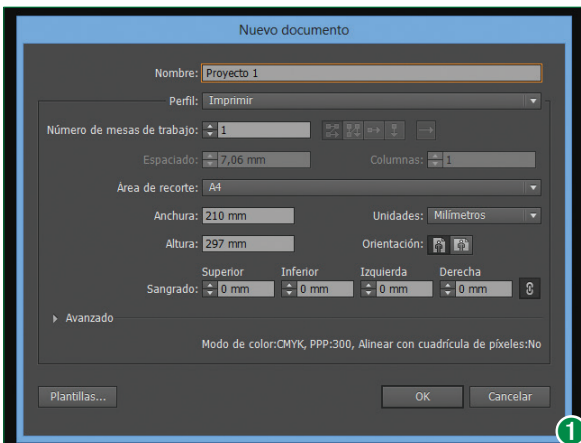
**1** En este ejercicio aprenderemos a crear un nuevo documento y configurar sus principales características. Estas varían en función del tipo de documento y del uso que se le vaya a dar. Para empezar despliegue el menú **Archivo** y haga clic sobre la opción **Nuevo**.

**2** Se abre así la ventana **Nuevo documento**, en la cual debemos especificar el nombre y el perfil del documento según sea su salida. En el campo **Nombre** escriba **Proyecto 1. (1)**

**3** En el campo **Perfil** aparece por defecto la opción **Imprimir**, la cual conlleva unas características predeterminadas que se adaptan al perfil elegido. Despliegue este campo y pulse la opción **Web** para comprobarlo.

### RECUERDE

Puede abrir un nuevo documento también pulsando **CTRL+N**. Si mantiene pulsada la tecla **Alt** mientras hace clic sobre uno de los perfiles, el programa crea directamente el documento elegido sin mostrar el cuadro de opciones.



Cada perfil de documento incluye valores preestablecidos para el tamaño, el modo de color, las unidades, la orientación...

Todas las ilustraciones usan una mesa de trabajo por defecto.

**4** Fíjese que los campos se adaptan al perfil escogido. Como nos interesa conocer el perfil predeterminado, despliegue de nuevo el campo **Perfil** y elija la opción **Imprimir**.

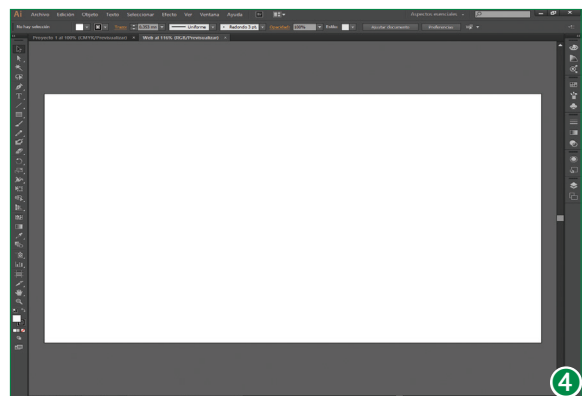
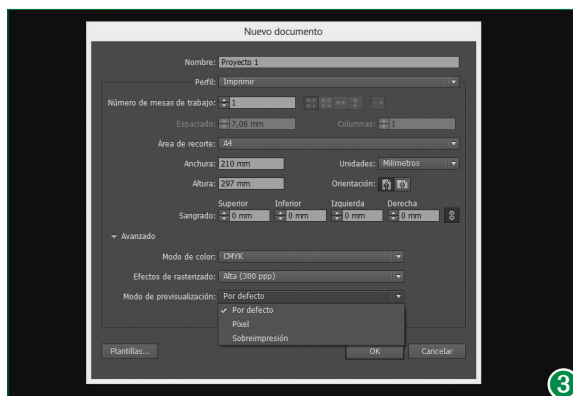
**5** El campo **Número de mesas de trabajo** representa las áreas de un mismo documento que pueden contener ilustraciones imprimibles. Todos los documentos se crean por defecto con una sola mesa de trabajo, pero puede elegir hasta 100 y organizarlas de distintas formas; más adelante veremos la utilidad de las mesas de trabajo. Ahora despliegue la sección **Avanzado** que se encuentra en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo. **(2)**

**6** El cuadro se amplía con tres opciones más: **Modo de color**, **Efectos de rasterizado** y **Modo de previsualización**. Pulse sobre el campo **Modo de color** para comprobar sus opciones.

**7** Este campo permite elegir entre el modo CMYK, seleccionado por defecto, o RGB. El campo **Efectos de rasterizado** especifica la resolución de los efectos de rasterizado del documento. Para comprobar sus opciones pulse sobre su punta de flecha.

**8** Puede observar que dispone de tres opciones; es importante mantener la opción **Alta** cuando pretenda imprimir el documento con una resolución alta en una impresora de alta resolución. Compruebe que el perfil **Imprimir**, por defecto, ya establece en alta este efecto. Por último, pulse sobre el campo **Modo de previsualización**.

**9** Este campo define el modo de previsualización: **por defecto** muestra la ilustración creada en el documento en vista vectorial con todo color; si utiliza el zoom, esta opción conserva el suavizado en las curvas. **Píxel** muestra la ilustración con una apariencia rasterizada (pixelada) y **Sobreimpresión** le proporciona una previsualización aproximada al que tendrán las fusiones, transparencias y sobreimpresiones en una salida con separación de color. Pulse **OK**. **(3)**



Es importante recordar que aquellas ilustraciones cuyo destino sea la impresión en papel requieren un modo de color CMYK, mientras que si sus dibujos van a ser mostrados en pantalla, el modo de color elegido será RGB.

**10** Se abre el nuevo documento en blanco. La vista del documento en fichas supone una forma rápida de pasar de un documento a otro. Para comprobarlo crearemos un segundo documento. Abra el menú **Archivo** y pulse sobre la opción **Nuevo**.

**11** Escriba **Web** en el campo **Nombre** y, en este caso, seleccione **Web** en el campo **Perfil**.

**12** Deje el resto de características del nuevo documento tal y como vienen predefinidas para esta opción y pulse **OK**.

**13** Ahora puede comprobar cómo aparecen los documentos en dos pestañas. **(4)** Puede cambiar la visualización de los documentos mediante el botón **Organizar documentos**. Haga clic en cada pestaña para ver cómo puede pasar de un documento a otro de forma muy sencilla y, para acabar este ejercicio, cierre los dos documentos pulsando en el botón de aspa en la pestaña de cada uno de ellos.

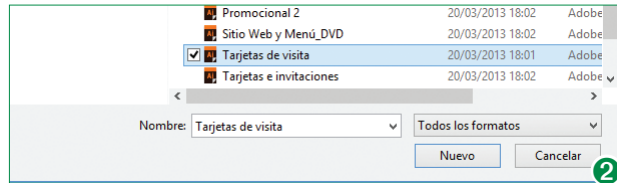
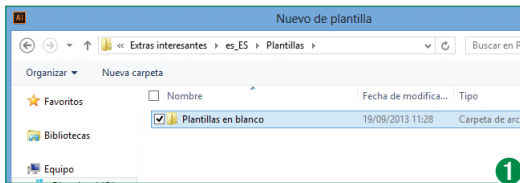
## Lección 5. Crear documentos basados en plantillas

Las plantillas permiten crear documentos nuevos que tienen ajustes y elementos de diseño comunes. En la lección anterior aprendimos a crear documentos nuevos, mientras que en ésta le mostraremos cómo crearlos a partir de una plantilla. De esta forma tendrá la oportunidad de conocer el amplio catálogo de plantillas que Illustrator CC pone a su disposición.

**1** Para crear un nuevo documento desde una plantilla despliegue el menú **Archivo** y pulse sobre el comando **Nuevo de plantilla**.

**2** Se abre el cuadro de diálogo **Nuevo de plantilla**, en el cual debe seleccionar la plantilla que desea utilizar. En esta versión del programa, todas las plantillas disponibles se encuentran en una misma carpeta titulada **Plantillas en blanco**. Acceda al contenido de esta carpeta, **(1)** seleccione el diseño denominado **Tarjetas de visita** y, para abrir la plantilla, haga clic sobre el botón **Nuevo**. **(2)**

Si pulsa sobre una de las plantillas que Illustrator pone a su disposición, podrá tener una vista previa en la parte inferior del cuadro de diálogo.



**3** En el cuadro de diálogo **Falta el perfil**, en el cual se advierte de la diferencia entre el perfil de color de la plantilla y el predeterminado en el programa, pulse en **OK**.

**4** El nuevo documento basado en la plantilla se carga en el área de trabajo listo para ser modificado. La mejor forma de comprobar el diseño de las plantillas que ofrece el programa es mediante Adobe Bridge. Este programa proporciona una previsualización de cualquier archivo contenido en el equipo. Haga clic sobre el comando **Ir a Bridge**, situado a la derecha del menú **Ayuda**. **(3)**

**5** Se carga la aplicación compartida en primer plano. Ahora vamos a localizar la carpeta donde se guardan las plantillas. En la izquierda de la aplicación pulse sobre la pestaña **Carpetas** y, en la zona central, haga doble clic sobre la carpeta **Plantillas en blanco**. **(4)**



Bridge también forma parte de la suite Creative Cloud de Adobe y se comporta como una aplicación más en cuanto a instalación y actualizaciones.

