### Índex de guies d'aprenentatge

- 1. Creació d'un fons de pantalla
- 2. Creació d'un estampat geomètric
- 3. Creació d'un bàner de pagina web
- 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil
- 5. Cartell, pòster vectorial
- 6. Creació d'una gràfica vectorial
- 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta
- (i preparació d'impressió)
- 8. Crear una animació Flash dins de l'Illustrator
- 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva

- 10. Creació d'un dibuix fent ús dels traços atractius
- Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix
- 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes
- 13. Crear un anunci web amb línies discontínues
- 14. Creació d'una targeta virtual estàtica
- 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator
  - CS5 i Flash Catalyst CS5.

Benvinguts a la Guia d'aprenentatge de l'Adobe Illustrator CS5.

L'Illustrator és un programa que us ofereix una àrea de treball i una interfície d'usuari molt eficaces per a crear i editar il·lustracions. Aquestes il·lustracions podran ser utilitzades en diversos mitjans com impressió, Web i dispositius mòbils.

Illustrator utilitza gràfics vectorials, els quals poden ser reproduïts a qualsevol escala sense perdre qualitat .

Començarem la nostra Guia d'aprenentatge explicant l'estructura general del programa creant il·lustracions simples i després anirem afegint complexitat al llarg de les diferents guies.

Aquestes guies han estat fetes utilitzant un PC; les tecles que corresponen per a Mac són les següents:

PC	MAC
ALT	OPTION
CONTROL (CTRL)	COMANDO (CMD)

#### **Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla** Pas 1 d'11

En aquesta guia crearem un fons de pantalla com el que veiem.

En crear aquest fons de pantalla aprendrem sobre l'entorn de l'Illustrator, sobre la utilització d'eines bàsiques d'il·lustració, com formes geomètriques i també sobre aplicació d'efectes com el de fusió.

Al final de la guia veurem com podem optimitzar imatges per al Web.



#### Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla Pas 2 d'11

La pantalla de benvinguda de l'Illustrator (que apareix en obrir el programa) està dividida en tres àrees principals:

- Abrir un elemento reciente: llista dels últims documents usats.

**Abrir:** farem clic en la icona Carpeta si el nostre document no apareix en la llista.

 Crear nuevo: ens dóna l'opció de crear un element nou amb les característiques específiques. Desde plantilla: l'Illustrator ofereix plantilles usables d'exemple.
 Començarem la nostra guia creant un document nou per a Web (Crear nuevo > Documento para Web).

- La part inferior de la pantalla mostra la guia d'usuari, noves funcions, recursos i llocs d'Internet on es comparteixen coneixements sobre el programa.



#### Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla Pas 3 d'11

La pantalla següent que ens apareix ens dóna l'opció de nomenar el nostre document i donar-li determinades característiques; des d'aquí podem tornar a canviar el tipus de document (web, impressió..) i també les mesures, i podem triar el nombre de taules de treball.

**Mesas de trabajo** substitueix l'eina **Recorte** de versions passades, i són les àrees del nostre espai de treball que contindran les il·lustracions imprimibles.

Podrem crear fins a 100 taules en un mateix llenç segons la seva grandària, i desar, exportar i imprimir-les de manera conjunta o separada.

Per començar crearem solament una taula de treball en un document web (ja que el nostre fons està destinat a veure's en una pantalla) que anomenarem **Estrella**, de 800 × 600 píxels amb 72 ppp i color RGB, i farem clic en OK.

Nuevo documento					
Nombre:	estrella				
Nuevo perfil de documento:	Web		•	•	Cancelar
Número de mesas de trabajo:	1				Plantillas
Espaciado:	≜ 20 px	Columnas:	* 1		
Área de recorte:	800 x 600		•	•	
Anchura:	800 px	Unidades:	Píxeles •	•	
Altura:	600 px	Orientación:	Ŷ		Modo de color:RGB PPP:72
Sangrado:	Superior	Inferior Izquierda 0 px 🕞 0 px	a Derecha	8	Alinear con cuadricula de pixeles:5i
🔕 Avanzado ————					
Modo de color:	RGB		•	•	
Efectos de rasterizado:	Pantall (72 ppp)		•	•	
Modo de previsualización:	Por defecto		•	•	
	🗹 Alinear nuevos ol	ojetos con cuadrícula de	píxeles		

#### Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla Pas 4 d'11

ΠH

Objeto

Texto

.

Sin título-1 al 100% (RGB/Previsualizar

Edición

cción

Archivo

2

*ජී ප* උ ප

R

22

a.

N N

Aspectos esenciales

Trazo: 🚔 1 pt

Seleccionar

Z

9

Efecto Ver Ventana

Uniforme 🔻

Parts principals de la interfície: **1. Barra d'aplicació**: conté un commutador d'espai de treball i menús (en Windows).

2. Panell d'eines: conté eines de selecció, transformació i dibuix, principalment.

**3. Panell de control:** ens mostra opcions específiques de l'eina seleccionada en el moment.

**4. Finestra de document:** mostra la finestra en la qual treballem. Els documents es poden organitzar en fitxes, agrupar i acoblar.

5. Panells: ajuden a controlar i modificar elements. És com una versió ampliada del Panell de control.
Podem personalitzar-los des del menú Ventana.

**6. Taula de treball:** on dibuixarem les nostres il·lustracions.



Per al nostre tutorial usarem l'espai de treball **Aspectos esenciales** des del menú desplegable de la barra d'aplicació.

Ŧ

8

¥

숏

Ø

Ayuda

Oval 2 pt.

6

#### **Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla** Pas 5 d'11

Per a dibuixar el nostre estel començarem seleccionant l'eina **Rectángulo.** Sota totes les icones que contenen un petit triangle en la part inferior dreta es troba un menú desplegable al qual podem accedir mantenint el botó del ratolí premut sobre la icona.

Quan el menú es desplega podem triar l'eina desitjada (en aquest cas **Estrella**) i si deixem anar el ratolí podem començar a dibuixar-la. Si volem que aquest menú desplegable estigui sempre al nostre abast, podem fer clic en el triangle de la dreta (marcat en la il·lustració següent).



Podem dibuixar figures geomètriques de dues maneres: seleccionant la figura (fent clic en la icona desitjada), prement i arrossegant el ratolí fins a aconseguir la mesura desitjada, o bé fent clic i deixant anar. En fer això apareix una finestra nova en la qual podem inserir les mesures exactes.

Estrella	
Opciones Radio 1: 25 px Radio 2: 50 px Puntos:	OK Cancelar

Si volem, sempre les podrem canviar des del panell de control més tard, i amb això podem modificar la grandària de l'estel en qualsevol moment. Per a aconseguir que l'estel sigui perpendicular amb l'horitzontal, premerem la tecla de **majúscules** en crear-la.



Si volem canviar el **nombre de puntes** del nostre estel, premerem les fletxes del teclat a dalt (més) i a baix (menys) segons el nombre de puntes desitjat. El mínim és tres i no té màxim de puntes. Per al nostre estel triarem 4 puntes.



### Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla Pas 6 d'11

Qualsevol figura podrà tenir un farcit (color de dins) i un traç (color de la vora). Per a aquest estel no cal triar un traç. Per a això farem clic en **Trazado** i triarem l'opció de **Ninguno**.

Podem accedir als traços i farciments de qualsevol objecte seleccionat següent i canviar-los:

- Des del panell de control:



 Des del panell de color: si no està visible,
 podem accedir-hi (i a qualsevol altre panell) des del menú Ventana > Color



#### - Des del panell d'eines:



Per a **seleccionar un objecte** en Illustrator n'hi ha prou de fer clic en la fletxa negra del panell d'eines, i per a seleccionar una part específica dels objectes, premerem en la fletxa blanca, anomenada **Selección directa**.



Anem a fer clic en el farciment del nostre objecte i seleccionarem un color, per exemple un **groc.** 



#### Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla Pas 7 d'11

Si fem doble clic en el quadrat del farciment del panell de color ens obre un quadre de diàleg en el qual podem triar qualsevol color per valors numèrics (RGB o CMYK), o fent clic en la gamma de color.

eleccional color.		_	_	_	ſ		OK
							<u>.</u>
					l	L.	
			<u>о</u> н.	50	•	Muesu	as de color
			© 5:	100	%		
			© B:	100	%		
			© R:	255	C:	6	%
			© G:	255	M:	0	%
	Þ	<mark>⊳ </mark> ∢	© B:	0	Y:	97	%
			# F	FFF00	K:	0	%

El pas següent és crear un altre estel a l'interior del primer; per a aquest triarem un color diferent, per exemple un blau.

Dues maneres de fer el nou estel: prémer **Ctrl** + **C** (per a copiar-lo) i **Ctrl** + **F** (enganxar-lo al capdavant de l'altre) o ben creant-ne un de nou com la primera vegada. Pressionant **majúscula** (per a mantenir la proporció), **Alt** (perquè ho faci des de tots els angles alhora) **i arrossegant** cap al centre crearem un estel més petit i el situarem en el centre de l'original.

Si per qualsevol raó l'estel no està en el centre l'aproparem i mentre ens apropem pararem esment a les **guies intel·ligents** (les que ens indiquen les interseccions, el centre, punts d'alineament entre els objectes que són moguts i altres en el nostre document). Si les guies intel·ligents no estan actives les activarem des de: **Ver > Guías inteligentes (Control + O)**  El pas següent serà seleccionar tots dos estels (n'hi ha prou de traçar un 'quadre' amb l'eina de fletxa per sobre de les dues) i triar **Objeto > Fusión > Opciones de fusión.** Ens apareixerà el quadre de diàleg següent:

Opciones de fusión	
Espaciado: Pasos especificados 👻 🛛	ОК
Orientación: Http:	Cancelar
	Previsualizar

Farem clic en OK i després farem clic en **Objeto > Fusión > Crear** 



### Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla Pas 8 d'11

Seguint el mateix mètode usat abans, ara crearem un estel de moltes puntes (100 puntes) i aquesta vegada afegirem un traç de 2 pt des del menú desplegable de **Trazado** en el panell de control.

Estrella
Opciones Radio 1: 150 px Radio 2: 50 px Puntos: 100

Triem colors de farcit (morat) i traç (groc) i en traçar el primer estel aquest és el resultat obtingut: Copiarem i enganxarem un estel igual davant del primer: **Ctrl + C** i **Ctrl + F**; farem aquest últim més petit pressionant **majúscula i Alt.** 

Fusionem aquests dos i..

Opciones de fusión Espaciado: Pasos especificados 🔹 5 OK Orientación: 🕬 🕬 Cancelar Previsualizar Una vegada feta la fusió farem doble clic en l'estel petit per moure'l. La resta de la il·lustració el seguirà com si pengessin tots d'un fil; això ens pot ajudar a crear perspectives interessants.









Una vegada tenim la forma que volem seleccionarem l'estel sencer amb la fletxa negra i el girarem des d'una cantonada.

#### **Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantall**a Pas 9 d'11

Els passos següents seran simplement experimentar amb altres formes geomètriques i altres colors de farcit o fins i tot usar traç de diferents grandàries per a crear una composició que ens agradi.

Es poden variar també les posicions dels objectes per fusionar i fins i tot fusionar objectes fusionats.

El pas següent serà col·locar els estels on vulguem. Per a moure objectes uns davant i uns altres darrere d'aquests primers premerem el botó dret del ratolí per a arribar a un menú que ens permet organitzar els objectes. Primer hem de punxar fora de la il·lustració per a sortir del mode de fusió de l'últim estel. Sabrem que està en aquest estat si la resta de la il·lustració apareix menys il·luminada, com en la il·lustració següent (on l'estel blau està en mode de fusió).



Ara sí que premerem el botó dret per a arribar al menú d'organitzar objectes (premerem **traer al frente** per a portar l'objecte per sobre de tots els altres, **hacia delante** per a pujar un nivell, **hacia atrás** per a baixar un nivell i **enviar detrás** per a enviar la il·lustració sota totes les altres.



En la pagina següent es pot veure un fons de pantalla creat amb els estels que s'han mostrat en aquesta guia.

#### Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla Pas 10 d'11

Una vegada creada la composició finàl la desarem amb **Archivo > Guardar** o amb la drecera de teclat **Ctrl + S**. (Si no li havíem posat nom encara premerem **Archivo > Guardar como** i triarem un nom i lloc per a desar la composició que ens servirà de fons de pantalla.)

És bo desar una versió en mode Ai, (Illustrator) per si volem modificar-ho més tard, però per a la nostra finalitat ho voldrem desar com a JPEG, per exemple.

Si intentem **Archivo > Guardar como** no ens dóna l'opció de guardar com a JPEG, com podem veure en la captura de pantalla següent:

Estrellafin.ai	•
Adobe Illustrator (*.Al)	-
Adobe Illustrator (*.Al)	
Adobe PDF (*.PDF)	
FXG (*.FXG)	
Illustrator EPS (*.EPS)	
Illustrator Template (".AIT)	
SVG ( .SVG) SVG comprimide (* SVG7)	
3va comprimad (1.3va2)	_

No obstant això, des de Guardar para Web y dispositivos i l'opció Exportar ens ofereix un ventall una mica més ampli. La següent és una captura de pantalla a la qual podem accedir des de: Archivo > Guardar para Web i dispositivos (Alt + Majús + Ctrl + S)





Una vegada en aquesta pantalla podem fer clic en diferents opcions. En el nostre cas farem clic en **4 copias** (des de les pestanyes de dalt) i comparant els pesos i grandàries i el temps que triga a carregar-se en una pagina web, triarem **JPEG** de qualitat **30**.

#### Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un fons de pantalla Pas 11 d'11

Si prenguéssim la decisió d'exportar la imatge, perquè igual no necessitem visualitzar l'estat final de les nostres imatges, podrem anar directament a **Archivo > Exportar** i les opcions que ens ofereix l'Illustrator en aquest cas són:

Archivo de intercambio de AutoCAD (\*.DXF) Archivo de intercambio de AutoCAD (\*.DXF) BMP (\*.BMP) Dibujo de AutoCAD (\*.DWG) Flash (\*.SWF) Formato de texto (\*.TXT) JPEG (\*.JPG) Metarchivo de Windows (\*.WMF) Metarchivo mejorado (\*.EMF) Photoshop (\*.PSD) PICT de Macintosh (\*.PCT) PNG (\*.PNG) Targa (\*.TGA) TIFF (\*.TIF)

Estrellafin.dxf

En la pantalla següent, triarem un lloc adequat i un nom i deixant la resta de les opcions com estan farem clic en **OK.** El nostre resultat:



#### Programa d'aprenentatge 2. Creació d'un estampat geomètric Pas 1 de 8

En aquesta guia veurem com podem fer un estampat geomètric simple per a utilitzar-lo de fons en una pàgina web, per exemple.

En fer l'estampat que veiem a la dreta, aprendrem tècniques de transformació, biblioteques de mostres i el funcionament de les capes de l'Illustrator.



### Programa d'aprenentatge 2. Creació d'un estampat geomètric Pas 2 de 8

Per a començar crearem un document nou. Crear nuevo > Documento para Web de 800 × 600 píxels i amb orientació horitzontal.

Nuevo documento		
Nombre:	Estampado	ОК
Nuevo perfil de documento: -	Web	Cancelar
Número de mesas de trabajo:	÷1 %%∞÷ =	Plantillas
Espaciado:	A Columnas: A 1	
Área de recorte:	800 x 600 👻	
Anchura:	800 px Unidades: Píxeles 👻	
Altura:	600 px Orientación: 🗿 📦	Modo de color:RGB PPP:72
Sangrado:	Superior Inferior Izquierda Derecha	Alinear con cuadricula de pixeles:51
\land Avanzado ———		
Modo de color:	RGB	
Efectos de rasterizado:	Pantalla (72 ppp) 🔹	
Modo de previsualización:	Por defecto 🔹	
[	Alinear nuevos objetos con cuadrícula de píxeles	

#### Programa d'aprenentatge 2. Creació d'un estampat geomètric Pas 3 de 8

Amb l'eina **Rectángulo** seleccionada crearem un rectangle de 20 px d'ample per 60 px d'alt sense traç i amb farcit negre.



Amb el rectangle negre seleccionat al menu superior Efecto > Distorsionar y transformar > Transformar i triarem les característiques que es mostren a continuació:

Efecto Transformar			
Escala — Escala Horizontal:	100	%	ОК
Vertical:	100	%	Cancelar
Mover	0 px 20 px	]	3 copias Reflejar X Reflejar Y
Angulo: 0 °	$\bigcirc$		🔲 Al azar 📝 Previsualizar

El següent pas serà anar a **Objeto > Expandir apariencia** i després desagruparem els rectangles des del menú desplegable que apareix en fer clic dret (de manera que podrem donar un color diferent a cadascun.)

traz	ada a	
ĺ.	Deshacer Expandir apariencia	
	Rehacer	
	Aislar grupo seleccionado	
	Desagrupar	
	Transformar	+
	Organizar	- +
	Seleccionar	+

Visualment s'hauria d'assemblar a la imatge següent:



El pas següent serà fer clic en cadascun dels rectangles i donar un color diferent a cadascun.

Per a aquest tutorial triarem diversos tons de blau per a simular els diferents tons de l'aigua.

Per a això ens ajudarem de les biblioteques de colors que ja hi ha creades en l'Illustrator. Primer ens hem de cerciorar que el panell de mostres està actiu; si no ho trobarem sota el menu **Ventana > Muestras**.

Després farem clic en la icona de baix com es mostra en la imatge següent:



### Programa d'aprenentatge 2. Creació d'un estampat geomètric Pas 4 de 8

Una vegada aquí triarem **Naturaleza > Playa** i ens apareixerà un nou panell del qual triarem els colors que ens agradin. Aquí hem triat diversos tons de blau per a simular aigua.



Amb l'eina de selecció directa seleccionarem la part de la dreta dels nostres rectangles i després pressionant **majúscula** farem clic i arrossegarem els rectangles fins a obtenir la inclinació que volem.



Ara **reagruparem** els nostres rectangles des del botó dret (**Agrupar**) i una altra vegada anirem al menú **Efecto > Distorsionar y transformar > Transformar** i en aquest cas triarem les opcions següents (cal parar especial atenció on col·loquem la nova còpia, com s'assenyala en la il·lustració amb un cercle vermell).

Efecto Transformar		
Escala Horizontal: Vertical:	100 s	% OK Cancelar
- Mover	0 px	1 copias
Angulo: 0	•	Al azar Previsualizar

La il·lustració següent mostra el resultat de l'última transformació.



Una altra vegada usarem l'efecte **Transformar**, però aquesta vegada volem posar una còpia dels nostres primers rectangles I els mourem verticalment.

### Programa d'aprenentatge 2. Creació d'un estampat geomètric Pas 5 de 8



El procediment següent serà crear un rectangle sense farcit ni traç de 80 px d'alt i 120 px d'ample (80 = nombre de rectangles × ample de cadascun i 120 = 2 × alçada d'un rectangle). L'enviarem sota els nostres rectangles des del panell de capes (si no està visible l'activarem des del menu **Ventana > capas** o prement **F7.** 

Capas					•
9	🗢 🚊 Capa 1			0	
9	👂 🤶 <grupo></grupo>			۲	
9	👂 🤶 <grupo></grupo>			۲	
9	Grupo>			۲	
9	Grupo>			2	
9	<trazado></trazado>			$\bigcirc$	)
				$\smile$	1
					-
1 capa	.O	÷a	3	33	

El quadrat petit que és al cercle vermell en la il·lustració anterior indica que la capa aquesta seleccionada en aquest moment.

El cercle indica l'aparença i fent-hi doble clic podrem accedir i canviar-la des del panell d'aparença. Fent clic la podrem identificar i l'arrossegarem per a moure-la.

L'ull de l'esquerra demostra la visibilitat de les capes i si hi fem clic les podem amagar.

I per última vegada tornarem al mateix efecte i aquesta vegada farem una còpia a –80 en la vertical.





Capas		x ∣ н ⊒⊤
	🗢 📑 Capa 1	0 ^
	<trazado></trazado>	$\bigcirc \square$
9	👂 🤶 <grupo></grupo>	۲
9	👂 🤶 <grupo></grupo>	۲
9	Grupo>	۲
9	Grupo>	۲
		-
1 capa	-® +⊒ ⊒	<b>B</b>

Les capes ens permeten mostrar, organitzar i editar els objectes d'un document. Per defecte cada document té una capa i els objectes que creem s'hi van disposant, però els podem distribuir en capes diferents per a poder-ne tenir un control millor.

### Programa d'aprenentatge 2. Creació d'un estampat geomètric Pas 6 de 7

Per a **moure** la capa on es troba l'últim rectangle traçat, punxarem en la capa anomenada **Trazado** i arrossegarem fins a a baix, i en aquest punt deixarem anar el ratolí.

Podem canviar els **noms** de les capes per noms més apropiats i perquè quan tinguem moltes capes puguem trobar els objectes més ràpidament.

Els **colors** també ens poden ajudar a identificar i localitzar les capes més fàcilment (la nostra és blau marí). Si fem doble clic en el nom d'una capa accedirem al menu següent en què podrem canviar de nom, bloquejar i mostrar la capa.

Opciones			
Nombre:	rectangulo_abajo		OK
	☑ <u>M</u> ostrar	Bloquear	Cancelar

Com veiem en el nostre panell de capes hi ha uns **triangles** a l'esquerra de les icones de les capes. Aquests indiquen que hi ha un submenu al qual accedirem punxant en el triangle.

General		44	X
Capas			•=
9	🗢 🧧 Capa 1	0	۸
9	Grupo>	۲	
9	<trazado></trazado>	۲	
9	🔉 🔄 <grupo></grupo>	۲	
9	🔉 🔄 <grupo></grupo>	۲	
9	Grupo>	۲	
9	rectangulo_abajo	O	
			Ŧ
1 capa	-0 +a a	3	

Un altre aspecte important sobre les capes és que poden ser **bloquejades**. Per a això farem clic en el quadre al costat dels ulls i aparecera un petit cadenat (la nostra capa estarà bloquejada i no es podrà moure). Si hi fem clic una altra vegada, el cadenat desapareixerà i podrem modificar la nostra capa una altra vegada.

			44   X
Capas			•=
9	🗢 🚊 Capa 1	0	•
9	🔉 🤶 <grupo></grupo>	۲	
9	🔉 🤶 <grupo></grupo>	۲	
9	🔉 🤶 <grupo></grupo>	۲	
9	Grupo>	۲	
9	rectangulo_abajo	0	
			Ŧ
1 capa	-© +⊒	1 6	i 1

Com en el nostre cas solament hi ha una capa, en bloquejar-la es bloquegen els altres elements; si punxem en un dels grups solament llavors es bloquejaran individualment.

### Programa d'aprenentatge 2. Creació d'un estampat geomètric Pas 7 de 8

Des del panell Alinear, al qual accedirem des del menu Ventana > Alinear o amb la drecera de teclat: Maj + F7, ho seleccionarem tot (Ctrl + A) i triarem l'alineació a l'esquerra. Ésto farà que la línia que hi havia entre els traçats s'ajusti i no deixi cap píxel blanc entre aquests.







Finalment, amb tota la capa seleccionada, l'arrossegarem fins al nostre panell de mostres fins que aparegui un signe més al costat del punter del ratolí. Fent-hi doble clic canviarem de nom (en aquesta guia l'anomenarem **agua de mar**)



nostra aigua de mar diverses vegades fins a la taula de treball i anar situant-les una al costat de la següent amb cura de no deixar espais; també podem usar la tècnica d'abans per a fer còpies del nostre estampat original o copiar i enganxar seleccionant cada vegada un grup major. Al final el que volem fer és agrupar tots els parells perquè no se'ns moguin sense voler, i fins i tot podem bloquejar la capa des del panell de capes .

L'últim pas serà arrossegar la

El pas següent és exportar el nostre fons de pantalla a format **GIF**, per exemple, i l'única manera de triar el format GIF és la de **Guardar para Web i dispositivos.** 

### Programa d'aprenentatge 2. Creació d'un estampat geomètric Pas 8 de 8

Així doncs, com en la guia 1, triarem la qualitat i ens fixarem que les opcions que ens ofereix per a GIF són una mica diferents de les del JPEG; les triarem com en la il·lustració següent i premerem **Guardar.** 

GIF	•	Menos calidad:	0	• 0
Selectiva 🔹	0	Colores:	<del>\$</del> 256	•
Difusión	•	Tramado:	100%	<u>ه</u>
<b>V</b> Transparence	ia	Mate:		•
Sin tramado	•	Cantidad:	100%	•
Entrelazado	A	iuste a Web:	0%	. P.

En la pantalla següent, triarem un lloc adequat i un nom i deixant la resta de les opcions com estan farem clic en **OK**. El resultat és com en la il·lustració següent. Com a **activitat** farem un estampat **de rombes.** 



### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 1 de 12

En aquesta guia veurem com podem fer un bàner de pàgina web.

En fer aquest bàner de pàgina web aprendrem diverses tècniques de dibuix com la utilització de l'eina **Elipse**, l'ús del panell **Buscatrazos**, els degradats lineals, l'eina de comptagotes i inserir text en les nostres il·lustracions, entre altres.



#### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 2 de 12

En aquesta guia veurem com fem un bàner de pàgina web.

Per a començar crearem un document nou. Crear nuevo > Documento para Web de 800 × 250 píxels i amb orientació horitzontal.

Nombre	banner_aguaden	nar			СК
Nuevo perfil de documento:	[A medida]			•	Cancelar
Número de mesas de trabajo:	1	24			Plantillas
Espaciado:	20 px	] Columnas:	÷ 1		
Área de recorte:	[A medida]			•	
Anchura	800 px	Unidades:	Píxeles	•	
Altura	250 px	Orientación:	មិ	ŵ	Modo de color:RGB PPP:72
Sangrado:	Superior	Inferior Izquien	da Derech	ia I	Alinear con cuadricula de pixeles:Si
🔕 Avanzado ———					
Modo de color	RGB			•	
Efectos de rasterizado	Pantalla (72 ppp)			•	
Modo de previsualización:	Por defecto			•	
	🗹 Alinear nuevos o	bjetos con cuadrícula o	le píxeles		

#### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 3 de 12

El bàner que crearem està destinat a una pàgina web anomenada "Aigua de mar". El bàner estarà compost per dos elements: una il·lustració d'un peix i text per al títol de la pàgina web.

Per a organitzar-nos millor, el primer pas serà crear 3 capes en el nostre document nou (**Ventana > Capas**, o **F7**, i farem clic en la icona **Crear nueva capa**)



Per a canviar el nom d'una capa farem doble clic sobre el nom i canviarem el nom.

Començarem treballant en el cos del peix

Capas					Ŧ
9	texto_ag	uadema	ir	0	1
9	pez			0	
9	fondo			0	
					,

Per a començar farem el cos del peix; començarem triant un color blau per a Web per al farcit i sense vora i crearem un cercle de **100 px per 100 px** amb l'eina Elipse i pressionant **majúscula** per a mantenir les proporcions.

Alternativament podrem canviar les proporcions des del panell de control.



Ara que tenim traçat el cercle blau seleccionarem l'eina de **Selecció directa** (fletxa blanca) per a arrossegar els **punts d'àncora** del cercle i deformar-lo. **Punts d'àncora:** cada traçat (línia) consta d'un o més segments corbats o rectes.

L'inici i la fi de cada segment és assenyalat pels punts d'àncora. Hi ha **dos tipus** de punt d'àncora: Punts de **vèrtex** (connecta rectes o corbes) i punts de **suavitzar** (connecta corbes).

#### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 4 de 12



Punxarem i arrossegarem en el punt d'àncora que vulguem moure i mourem fins que aconseguim la grandària desitjada.

Seleccionant el cercle ovalat que hem creat pressionarem **Ctrl + C** i **Ctrl + F** per a copiar i enganxar davant de l'original.

Seleccionant el punt de baix l'encongirem cap a dintre i donarem un color més clar a aquest (oval) de damunt. An.:100 px Al.: 103.66 px

Amb l'eina d'el·lipse una altra vegada crearem unes el·lipses de color blanc com aquestes:



Ara seleccionarem tots els elements creats fins ara i els **agruparem** des del menú desplegable que apareix en prémer el botó dret del ratolí. Canviarem el nom d'aquest grup a **cos** des del panell de capes i crearem una altra capa anomenada **boca**, com hem fet anteriorment.

El panell de capes ens quedarà com en aquesta il·lustració.

					4	• I X
Capas						*≣
9	texto_age	uadema	ar -		0	*
9	🗢 💟 pez				0	
	boca				0	
9	👂 🗾 Cuer	ро			0	
9	fondo				0	
						Ŧ
3 capas		0	÷⊒	3	С,	

Seleccionarem la capa de boca per a fer la part següent de la nostra il·lustració fent clic a sobre. Traçarem una altra el·lipse perfecta (pressionant majúscula) amb farcit negre i sense vora de 60 px per 60 px.



### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 5 de 12

Ara veurem com podem dividir aquesta circumferència per la meitat per a formar una boca somrient. Per a això primer ens assegurarem que el panell **Buscatrazos** estigui actiu des del menú **Ventana > Buscatrazos** (**Maj + Ctrl + F9**)

També necessitem tenir activades les guies intel·ligents.

Ara sí, traçarem un **rectangle** amb la mateixa aparença (farcit negre i sense traç) fins a la meitat del cercle (les guies intel·ligents ens avisaran quan arribem al centre).

És igual on comenci el rectangle, ja que solament el volem per a sostreure aquesta part del cercle que no volem utilitzar.



Després ho seleccionarem tot i farem clic en la segona icona del panell **Buscatrazos** (menys front).





El pas següent serà dibuixar les **dents** del peix; per a això crearem un cercle negre de  $20 \times 20$ px, el seleccionarem mentre premem **Alt + Maj** i l'arrosseguem cap a la dreta (en pressionar Alt copiem la forma i amb les majúscules es restringeixen els moviments).



El pas següent serà seleccionar totes dues circumferències per a agrupar les dents (**Botó dret > Agrupar**) i col·locar-los sobre la boca com en aquesta il·lustració:



### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 6 de 12

Ara anem a alinear les dents amb la boca fent clic en el panell **Alinear** accessible des del menú **Ventana** (**Maj + F7**)

				- ++   X
Alinear				*=
Alinear obj			⊕⊶	<u>0.</u>
Distribuir o	Centrar	ÞÞ	Qģ	미네
Distribuir e	spaciado:		Aline	ar con:
무 메			8	1

Seleccionarem la boca una altra vegada i la copiarem i enganxarem al davant (**Ctrl + C**, **Ctrl + F**). Ara seleccionarem una de les còpies de la boca i les dents i mantenint pressionada **Alt** en el teclat farem clic en la icona arrodonida en la il·lustració següent (**Formar intersección**)



Una vegada fet això canviarem a blanc el color de la forma creada i ja podem visualitzar les dents.



Per a la llengua dibuixarem un cercle de 25 × 25 px de color blanc i sense traç i el col·locarem damunt de la boca. Seleccionarem la boca, les dents i la llengua i farem clic en la **icona de centrar horitzontalment** en el panell **Alinear**.



Ara farem el mateix que hem fet amb les dents però amb la llengua, és a dir, duplicarem la forma de la boca, seleccionarem aquesta última i la llengua i finalment farem clic en el **Buscatrazos** per a formar la intersecció entre les dues formes:





Fet això obtindrem aquest resultat:



### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 7 de 12

Donarem a la llengua un degradat de color vermell a rosa per a donar-li una mica més de profunditat.

Per a això hem d'activar el panell de degradat (Ventana > Degradado o des del teclat, Ctrl + F9) i el panell de color (Ventana > Color o prement F6).

També podem accedir als degradats i modificar-los utilitzant l'eina **Degradado** del panell d'eines:



Ara seleccionarem la llengua i aplicarem un degradat amb un to rosat per a la llengua des del **panell de color** (**Ventana > Color** o des del teclat, amb **F6**)

En el panell de degradat, ens assegurarem que **Lineal** estigui seleccionat en el menú desplegable.

Farem clic en **la mostra de l'esquerra** (el quadre petit sota la barra de degradat) i en la paleta de color triarem un color rosa fosc. Per a la **mostra de la dreta** (la que apareix en negre) triarem un color rosa blanquinós. Fent clic en l'eina de degradat ens apareixerà una altra barra de degradat damunt de l'objecte seleccionat en què també podem accedir a aquestes paletes i modificar els colors.



El **rombe** que es desplaça per sobre de la barra de degradat és per a introduir parades en el degradat; aquestes regularan les distàncies que abasten els colors del degradat i en podrem crear diverses. Quan usem l'eina de degradat aquest rombe és un quadrat petit.

Fem clic en la icona marcada en un cercle vermell en la il·lustració següent per a canviar l'orientació del degradat (**Degradado inverso**). També en aquest panell podem alterar els graus i la proporció (**icones d'angle i el·lipse ovalada**).



### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 8 de 12

També es poden crear degradats transparents que controlarem amb l'opacitat:

Ara regularem la quantitat de color amb l'agafador del regulador de les parades de color. Per al nostre degradat canviarem l'orientació amb l'eina de degradat.

Per a això situarem el ratolí sobre l'extrem **dret** de la barra de degradat, on apareix un quadre petit (al punter del ratolí se li afegeix una forma de fletxa corbada) i la rotarem 90 graus a l'esquerra alhora que l'encongim cap avall.

El pas següent serà agrupar la boca, les dents i la llengua i col·locar-la damunt del cos que hem dibuixat abans.

Amb tots els elements seleccionats, farem clic en la icona de centrar en el panell **Alinear**.



Ara canviarem l'orientació amb l'eina **Degradado**.

Per a això situarem el ratolí sobre l'extrem **dret** que acaba en punta de la barra de degradat, on apareix un quadre petit negre, i quan al punter de ratolí se li afegeix una forma de fletxa corbada rotarem la barra 90 graus a l'esquerra alhora que l'encongim cap avall.





### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 9 de 12

Per als **ulls** del nostre peix hem creat **tres cercles** (seleccionant l'eina d'el·lipse, prement majúscula i arrossegant el ratolí) de diferents grandàries; com es pot apreciar en la il·lustració de baix, hem donat a la primera una vora de color gris d'1 px i un farcit blanc, per a la segona hem llevat la vora i li hem donat un farciment de color negre i per a la tercera hem traçat una circumferència molt petita blanca i sense vora.





Una vegada tenim el primer ull el col·locarem sobre la boca i en farem una còpia per a fer l'ull dret.

Per a això premerem **Alt i majúscula**, farem clic i arrossegarem l'ull cap a la dreta parant esment a les guies intel·ligents. El pas següent serà dibuixar la cua del peix. Per a això usarem l'eina **Pluma.** Seleccionantla des del panell d'eines farem clic on vulguem començar el nostre traç de cua i deixarem anar el botó del ratolí; després ens situarem on vulguem fer el traç següent i l'Illustrator crearà una línia des del nostre primer punt fins a aquest últim. Repetirem això fins a tenir la cua dibuixada.



#### Punts d'àncora:

Cada traçat (línia) consta d'un o més segments corbats o rectes. L'inici i la fi de cada segment és assenyalat pels punts d'àncora. Hi ha **dos tipus** de punts d'àncora: punts de **vèrtex** (connecta rectes o corbes) i punts de **suavitzar** (connecta corbes).

L'eina **Pluma** ens permet fer línies rectes i corbes i transformar-ne els punts d'àncora. Si volem **afegir més punts** d'àncora a una il·lustració usarem l'eina **Añadir punto de ancla**. Per a **eliminar punts** usarem l'eina **Eliminar punto de ancla** i per a **convertir punts d'àncora** usarem l'última opció del menu **Herramienta pluma**. Aquesta última canvia vèrtexs arrodonits a quadrats i viceversa.

4	🖞 Herramienta Pluma	(P)
	<sup>+</sup> Herramienta Añadir punto de ancla	(+)
3	↓ <sup>−</sup> Herramienta Eliminar punto de ancla	(-)
2	🖒 Herramienta Convertir punto de ancla	(Mayúsculas+C)
-		

#### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 10 de 12



El següent serà donar color a la cua; per a això volem triar el mateix color que en la part de dalt del cos del peix (blau clar). Amb la cua seleccionada farem clic en **l'eina de comptagotes** des del menú d'eines i després farem clic sobre el color que vulguem copiar, i automàticament es copia el color.



Per a moure els punts d'àncora que estan més prop del traçat del cos del peix és millor fer **un zoom** per a apropar-se i veure millor els punts.

Per a això farem clic en **la icona de la lupa** (barra d'eines) i punxarem sobre la zona per ampliar o usarem les tecles **Ctrl +** o **Ctrl –** per a apropar-nos o allunyar-nos.

Una vegada aquí usarem l'eina **Mano** des de la barra d'eines (o amb **la barra espaciadora**) i fent clic amb el ratolí i arrossegant fins a on vulguem.



Seleccionarem l'eina **de selecció directa** (fletxa blanca) i farem clic en els punts d'àncora que vulguem moure.



Per a fer la part de la cua blava fosc traçarem un triangle amb l'eina **Pluma** i, com abans, triarem el color blau i enviarem aquest objecte cap endarrere fent **clic dret amb el ratolí > Organizar > Hacia atrás (Ctrl + 9)** 





#### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 11 de 12



Per a finalitzar el peix farem unes el·lipses de diferents grandàries de color blau fosc per a simular gotes d'aigua.

El pas següent serà el text del bàner. Per a això activarem el panell de caràcter des de Ventana > Texto > Carácter (Ctrl + T)

Per a introduir text utilitzarem l'eina **Texto (T)** (des de la barra d'eines);

punxarem i arrossegarem per a crear un quadre de text i introduirem el text que vulguem.



Quan usem qualsevol eina el panell de control es personalitza per a aquesta eina; ara que hem traçat text s'ha canviat a **Carácter**, com veiem en la il·lustració següent:





Per a obtenir el text de dalt hem utilitzat el color blau fosc que utilitzem en el peix i les característiques de text següents:

Carácter	Párrafo	OpenType	*≣
Gill Sans M	T Condens	ed	Ŧ
Regular			-
fT ≑ 100 AV ≑ (0)	)pt ↓ ▼	IA <a> (120</a> A¥ < 0	pt) 👻

De moment no ens complicarem amb el text: serà una cosa bastant simple, i solament li posarem un farcit i una vora de color més fosc.

### Programa d'aprenentatge 3. Creació d'un bàner Pas 12 de 12

L'últim pas que hem fet ha estat posar un **degradat de fons** utilitzant el blau fosc del text per a la part de baix del degradat i blanc per a la part de dalt simulant el mar.

Ja solament ens quedaria exportar el nostre document a un format adequat per a Web una altra vegada, ja que és un bàner de pagina web. (Com en la guia 2, **Guardar para Web y dispositivos**, i triarem **GIF** amb les mateixes característiques que abans)

Com a **activitat** podríem variar els traçats del peix per a fer una il·lustració d'un altre animal, per exemple.



Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 1 de 14

En aquest tutorial aprendrem a fer un botó per a un mòbil com el que veiem a mà dreta.

En el transcurs d'aquesta guia veurem eines com la del rectangle arrodonit. També veurem efectes com el de reflex.

Mes tard veurem el panell de transparència i com fer màscares de retallada entre altres coses.



### Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 2 de 14

Per començar, crearem un document nou i en el menú desplegable del perfil de document triarem **Móvil y dispositivos**.

Per defecte en triar aquest perfil ens emplena unes opcions com l'àrea de retallada, el mode de color els efectes de tramat i el mode de presentació. Ho deixarem com ens suggereix l'Illustrator que utilitzem i farem clic en **OK**.

Nuevo documento					
Nombre:	boton_movil				Ск
Nuevo perfil de documento: -	Móvil y dispositivos			•	Cancelar
Número de mesas de trabajo:	1		$\rightarrow$		Plantillas
Espaciado:	⊉ 20 px	Columnas:	<u></u> 1		Device Central
Área de recorte	176 x 208			•	
Anchura:	176 px	Unidades:	Píxeles	•	
Altura:	208 px	Orientación:	<u>0</u>	តំ	Modo de color:RGB PPP:72
	Superior Inf	ferior Izquierd	a Derecha		Alinear con cuadricula de pixeles:No
Sangrado:	🗘 0 px 🗘 0	рх 🗦 0 рх	🖨 0 px	8	
🔕 Avanzado ———					
Modo de color	RGB			•	
Efectos de rasterizado	Pantalla (72 ppp)			•	
Modo de previsualización.	Por defecto			•	
	🔲 Alinear nuevos obje	etos con cuadrícula de	e píxeles		

### Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 3 de 14

Aquest serà el botó d'ajustos que podria aparèixer en un mòbil. Per començar anem a dibuixar el botó en si i més tard dibuixarem el que seria la icona que representa els ajustos, que anirà dins del botó.

Començarem dibuixant un quadrat perfecte amb cantonades arrodonides i de farcit negre.

Per a això, seleccionarem **relleno negro** des de la barra d'eines i sense vora i seguidament, seleccionarem l'eina de **Rectángulo redondeado** (situada en la barra d'eines) . Pressionant **majúscula** mentre arrosseguem el ratolí crearem un quadrat de **30 × 30 px i de radi 5 px.** 



El botó ens quedarà una cosa així:



Ara el que hem de fer és crear un altre rectangle més petit; per a això farem clic en la taula i com encara tenim l'eina de rectangle arrodonit seleccionada ens n'apareixerà un altre igual que el primer, i en la pantalla que ens apareix li donarem les mesures del nou quadrat: **27 px × 27 px** (deixant 3 píxels de diferència entre tots dos). I de radi deixarem 5 px.

Rectángulo redondeado	
Opciones Anchura: 28 px Altura: 28 px Radio de vértice: 5 px	OK Cancelar

Una vegada fets els quadrats els alinearem un amb l'altre; per a això els seleccionarem tots dos i anirem al panell d'alinear que ja havíem usat abans. Farem clic a **Centrar** i **Centrar verticalment** (en la il·lustració, icones d'esquerra a dreta sota els cercles vermells)

				_	- 44   X	
Transfor	ma \$ /	Alinear	Bus	catrazos	•=	
Alinear o	bietos:	-	00		<u>0.</u>	
Distribuir 곱	objeto	s: ≞	þþ	<u></u> ¢	미네	
Distribuir	Distribuir espaciado: Alinear con:					
-	"∥□	×			<b>]</b> •	
# Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 4 de 14

El pas següent serà donar un degradat al nostre botó. Per a això seleccionarem el quadrat de l'interior, anirem al panell de degradat i triarem **gris fosc** per a la mostra de l'esquerra i **negre** per a la de la dreta (com en la guia 2, podem fer doble clic en la mostra i triar color, o podem fer clic en el color que vulguem des del panell de mostres i arrossegarlo fins a la nostra mostra en la barra de degradat).

P Degradado Tipo: Lineal Cipacidadi: 100 + % Ubicación: 100 + % Una vegada fet això editarem el nostre degradat utilitzant l'eina **Degradado** del panell d'eines.

Amb aquesta eina seleccionada farem clic sobre la part més alta del nostre quadrat arrossegant sense deixar anar el ratolí cap avall.

Si és necessari utilitzarem els agafadors per a alterar el degradat al nostre gust.

L'aparença del botó en el moment de canviar l'orientació del degradat serà aquesta:



Per a donar un efecte de realitat i simular que el botó és de vidre, farem el típic **reflex** del botó. Per a començar el reflex seleccionarem l'eina de rectangle de la barra d'eines i farem clic en el llenç, de mesures **27 px × 13 px i 3 px de radi.** El centrarem en el quadrat base amb l'ajuda de les guies intel·ligents.

Opciones Anchura: 28 px Altura: 15 px Radio de vértice: 3 px	OK Cancelar
---	----------------

Com el farciment que teníem era el de **degradat** de l'ultim quadrat el canviarem de **blanc a negre.** 

Amb l'ultim rectangle seleccionat anirem al menú de Ventana per a activar el panell de transparència (menú Ventana > Transparencia o Maj + Ctrl).

### Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 5 de 14



En aquest menú hi ha diversos modes de fusió; triarem el de **Trama**, que multiplica l'invers dels colors base i de fusió. L'efecte obtingut és semblant a projectar diverses imatges transparents unes sobre altres.





Perquè no es noti tant el contrast tornem a seleccionar el rectangle i li baixem el degradat cap a l'esquerra amb el manejador de dalt de la barra de degradat.

> Arribats aquí deixarem el requadre del botó una mica a part i començarem a dibuixar el que anirà en l'interior , que és similar al **mecanisme d'un rellotge** (rodes, corrioles...) en una capa nova (anomenada **corrioles**).

Amb **l'eina Pluma** (barra d'eines) amb un traç **negre** d'1 **px i sense farcit**, traçarem una línia (cal punxar en els dos punts que serien els extrems) amb una inclinació aproximada com la de la il·lustració de la dreta.



El pas següent serà fer un reflex d'aquest segment perquè ens quedi simètric. Per a això **seleccionarem el segment** traçat i seleccionant l'eina **Reflejo (O)** (barra d'eines) pressionarem la tecla **Alt** i farem clic en el lloc on vulguem l'eix (en prémer Alt apareixeran tres punts al costat del punter del ratolí).



# Guia d'aprenentatge **Illustrator CS5**

# Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 6 de 14

En la pantalla següent podrem triar l'eix en el qual volem que es reflecteixi l'original (X o Y); en el nostre cas és el vertical (Y) a 90 graus; farem clic en Copia.



Amb l'eina Selección directa seleccionarem els dos extrems de dalt per a unir-los (sabrem que estan seleccionats quan els punts d'àncora estiguin farcits.

Per a unir els traçats anirem al menú Objeto > Trazado > Unir (Ctrl + J). També ho podem fer fent clic dret > Unir o des del panell del control fent clic en la icona següent:



Ara només hem de repetir aquest objecte diverses vegades. Per a això hi ha diversos camins, un és aquest: -

Seleccionem els nostres tres traçats i tot seguit seleccionarem l'eina Rotar (R) (des del menú d'eines).

En fer això ens apareixerà l'eix de rotació (marcat amb un cercle vermell en la il·lustració de la dreta), el que hem de fer és pressionar Alt i punxar i arrossegar on vulguem situar l'eix, cap avall, perquè se'ns obri la il·lustració com si fos un ventall.

En deixar anar el ratolí ens apareix la pantalla següent. Hi triarem un angle de 15 graus i farem clic a Copiar.









# Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 7 de 14

Ara només hem d'anar a **Objeto > Transformar > Volver a transformar (Ctrl + D)** i s'aniran copiant i disposant les peces del nostre engranatge.

Si ens ha quedat molt gran seleccionem totes les peces i les reduirem guardant les proporcions punxant en una cantonada de la selecció i mantenint premut majúscula com de costum.



Depenent del nombre de costats que vulguem triarem el nombre de graus en la rotació; en la taula següent hi ha alguns exemples:

Nombre de	Angle
repeticions	necessari
3	120
4	90
5	72
6	60
7	51,4
8	45
9	40
10	36
11	32,7
12	30
13	27,7
14	25,7
15	24
20	18
30	12

10

36

El pas següent serà unir les dents del nostre engranatge; per a això hem utilitzat la mateixa tècnica usada recentment (unir traços) i a més hem escollit un gris per al farciment de l'engranatge.

Recordeu que per a unir els traços usem l'eina de selecció directa fent clic en el primer punt per unir i pressionant majúscula farem clic en l'altre extrem. Ens queden els dos punts d'àncora farcits del color de la capa en lloc de buits com està detallat en la il·lustració següent:



### Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 8 de 14

Anem a crear altres engranatges utilitzant les mateixes tècniques i amb diferent nombre de costats i diferents tonalitats grises per als farciments.

A partir d'ara serà qüestió de jugar amb les combinacions de farciments i grandàries que ens agradin més i també organitzarem els objectes utilitzant el mode d'aïllament (fent doble clic sobre un objecte ens l'aïlla dels altres i ombreja la resta de les il·lustracions perquè sigui més fàcil treballar amb la que triem).

També usarem el panell de capes o des del menú desplegable del botó dret per a organitzar els objectes. Aquí també podem fer ús del panell d'alinear, seleccionant els objectes requerits i centrant-los horitzontalment i verticalment.



Anem a crear altres engranatges utilitzant les mateixes tècniques i amb diferent nombre de costats i diferents tonalitats grises per als farciments.

A partir d'ara serà qüestió de jugar amb les combinacions de farciments i grandàries que ens agradin més i també **organitzarem** els objectes utilitzant el **mode d'aïllament** (fent doble clic sobre un objecte ens l'aïlla dels altres i ombreja la resta de les il·lustracions perquè sigui més fàcil treballar amb la que triem).

Si seguim fent clic en l'objecte ens va esmicolant més els traços de la il·lustració fins a arribar a la unitat més petita. Quan fem això és com si estiguéssim obrint caixes dins de caixes i així successivament.

Això està representat en la part superior de la pantalla, on es van deixant les caixes obertes com quan entrem en una pagina web i ens indica on estem veient el contingut en aquest moment.

Podrem fer clic fora de l'objecte per a sortir de les 'caixes' o utilitzar la fletxa cap a l'esquerra com en una pàgina web.





# Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 9 de 14

Farem una espècie de corriola que anirà des d'un engranatge a un altre. Per a això usarem l'eina **Arco** (menú d'eines)



Amb l'eina **Arco** seleccionada premem **majúscula** (per a mantenir la proporció), punxem i arrosseguem en el llenç fins a aconseguir la mesura que volem.



Ara deformarem aquest arc perquè és massa arrodonit per a les nostres necessitats.

Per a fer això el que farem és seleccionar els punts d'àncora amb l'eina de selecció directa. D'aquesta manera ens mostrarà els agafadors.

Solament hem de punxar i arrossegar-los cap a enrere i alhora girar cap amunt i a baix (el manejador de baix) una mica fins que obtinguem un segment semblant al que mostrem a la dreta. Si premem la tecla de majúscula es restringiran els moviments dels agafadors.





Seleccionant els segments resultants els col·locarem sobre la nostra il·lustració i els situarem darrere dels cercles de les corrioles (Botó dret > Organizar > Hacia atrás)

Ara duplicarem aquest arc per mitjà de: Botó dret del ratolí > Transformar > Reflejo (ens assegurarem de fer clic en Copiar perquè ens ho dupliqui alhora)

Reflejo	
Eje	OK Cancelar
Angulo: 90 °	Copiar
Opciones	Previsualizar



# Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 10 de 14

Per a assegurar-nos que no es moguin els engranatges per accident seleccionarem totes les nostres peces i les **agruparem**.



El que volem ara és arrossegar la capa de l'últim rectangle de lluentor que vam fer damunt dels engranatges perquè sembli que realment és a dins del botó cristal·lí.



El que volem ara és arrossegar la capa de l'últim rectangle de lluentor que vam fer damunt dels engranatges perquè sembli que realment està dins del botó cristal·lí.





El que seguiria ara és fer un reflex del botó en el sòl perquè es vegi més real. Per a això necessitem fer una còpia de tot i posar-la a l'inrevés sota el nostre botó.

Per a aconseguir això ho seleccionarem tot, farem **Clic dret > Transformar > Reflejo.** Ens apareixerà la pantalla següent, en la qual utilitzarem les especificacions marcades en vermell.

Reflejo	
Eje → Horizontal → Vertical	OK Cancelar Copiar
Opciones	Previsualizar

El resultat obtingut l'arrossegarem amb el ratolí cap avall deixant una petita obertura (com d'un píxel) entre les dues il·lustracions.



# Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 11 de 14

El pas següent serà fer una màscara d'opacitat per a crear transparència sobre el reflex.

Una màscara d'opacitat és la que proporciona la forma a través de la qual es veuen altres objectes.

Primer farem la màscara i després la farem transparent. L'Illustrator funciona de la manera següent : tradueix els tons d'una il·lustració a tonalitats grises per a interpretar els graus de transparència, que en ser blancs deixen veure per complet la il·lustració i si són negres l'oculten totalment.

Seguint aquesta lògica, quan fem una màscara d'opacitat que porti un degradat hi haurà zones que es veuran i zones que no tant o que fins i tot desapareixeran (segons com de dràstic sigui el degradat). Seleccionarem l'ombra que volem emmascarar. Activar el panell **Transparencia** des de: **Ventana > Transparencia (Maj + Ctrl + F10)** 

Farem clic a la zona marcada amb una circumferència vermella en la il·lustració següent:



En fer això, es crea automàticament una mastegués d'opacitat marcada amb una miniatura negra com la qual segueix:



Illustrator automàticament ens crea una màscara buida. També "desapareix" (està oculta) la nostra ombra i a més ara ens trobem en el mode d'edició de màscares (no podrem accedir a les nostres capes normals).

Si volem sortir d'aquest mode n'hi ha prou de fer clic en la miniatura de l'esquerra, i tornarem a tenir accés a les nostres capes. Des d'aquest mode deseleccionem l'opció de retallar i la miniatura negra es transforma en una blanca; ara podem veure una altra vegada l'ombra i amb l'eina de rectangle arrodonit traçarem un rectangle que la cobreixi.

Perquè l'opció **Recortar máscara estigui permanentment deseleccionada** anirem al menú desplegable de dalt a la dreta (panell de transparència) i deseleccionarems l'opció marcada en la captura següent:

# Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 12 de 14

# Ocultar opciones Crear máscara de opacidad Soltar máscara de opacidad Desactivar máscara de opacidad Desenlazar máscara de opacidad ✓ Las nuevas máscaras de opacidad están recortando Las nuevas máscaras de opacidad están invertidas Fusión aislada de página Grupo de cobertura de la página

Ocultar miniaturas

Ara amb l'últim rectangle seleccionat anirem a Ventana > Panel de degradado (Ctrl + F9). Seleccionarem Lineal i ho girarem indicant un grau de –90 graus.



La il·lustració següent és bastant aclarativa entorn de com utilitza aquests tons grisos l'Illustrator. Com veiem, l'extrem que està blanc deixa veure tota la il·lustració i tal com anem descendint en el degradat va desapareixent.



**Agruparem** el botó amb l'ombra i farem una capa nova amb farcit blanc de fons per a veure l'efecte de la nostra transparència.



Com tenim una transparència que volem conservar desarem la il·lustració com a GIF perquè, al contrari que el format JPEG, sí que ens conserva la transparència.

### Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 13 de 14

Ara ho desarem des de **Archivo > Guardar para Web y dispositivos** (des d'aquí podem veure la il·lustració optimitzada i fins amb quatre formats diferents alhora)

Abans de fer clic a **Guardar** anem a veure com es visualitzaria el nostre botó en un mòbil, des de **Device Central**. (botó de baix a la dreta)



Des d'aquí ens permet fer diverses coses: primer triar el tipus de mòbil que volem, des d'una llarga llista i també des d'internet, també podem triar el tipus de contingut que volem inserir en el mòbil.....i finalment ens permet veure la icona en un emulador.

Des de l'emulador podrem veure com es veuria la icona amb reflexions del sol en la pantalla, reflexions interiors..

L'emulador també ens permet fer presentacions.

### Programa d'aprenentatge 4. Creació d'una icona per a un dispositiu mòbil Pas 14 de 14



Tornarem al menú anterior per a desar. En la finestra següent triarem el **lloc i nom** i triarem **només imatges del menú desplegable**. Farem clic en **OK**.

Activitat: Crear un botó de mòbil nou per al menú dels contactes.



### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 1 de 15

En aquesta guia crearem un cartell que serà imprès en gran escala perquè és per a una tenda de gelats.

En fer-ho anirem veient diverses tècniques com la manera de crear els típics centellejos solars que es veuen darrere de la il·lustració del gelat en el cartell.

Més tard veurem com podem aplicar text i traçats, i també veurem, gairebé al final de la guia, com podem utilitzar la galeria d'efectes.



## Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 2 de 15

Per començar, crearem un document nou i en el menú desplegable del perfil de document triarem **Imprimir.** 

Per defecte en triar aquest perfil ens emplena unes opcions com l'àrea de retallada, el mode de color, els efectes de tramat i el mode de presentació.

Anomenarem el nostre document "Helados Lola" i en canviarem la grandària i l'orientació, com es mostra en la captura de pantalla següent (en fer això el menú en què triem canviarà d'**Imprimir** a **[a mesura],** però és igual, perquè ens conserva el mode de color i la resolució.

Nuevo perfil de docu	ımento: — <mark>İmprimi</mark> r				▼
Nuevo documento					
Nombre:	boton_movil				
Nuevo perfil de documento: 🕕	Móvil y dispositivos			•	Cancelar
Número de mesas de trabajo:	1	¥=	$\longrightarrow$		Plantillas
Espaciado: 🗄	≜ 20 px	Columnas:	1 ×		Device Central
Área de recorte	176 x 208			•	
Anchura:	176 px	Unidades:	Píxeles	•	
Altura:	208 px	Orientación:	ů	តាំ	Modo de color:RGB PPP:72 Alinear.con.cuadrícula de píxeles:No
Sangrado:	Superior Inferior	r Izquierda e 0 px	a Derech	a	
\land Avanzado ————					
Modo de color	RGB			•	
Efectos de rasterizado	Pantalla (72 ppp)			•	
Modo de previsualización.	Por defecto			•	
	Alinear nuevos objetos o	con cuadrícula de	e píxeles		

### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 3 de 15

El cartell és per a una gelateria i tindrà un fons i text ("Helados Lola"); primer farem el fons. Després el text "Helados", i més tard farem el text "Lola", que contindrà uns elements de disseny en la lletra *O*.

Per començar crearem un fons que imiti els rajos del Sol. Per a això començarem utilitzant l'eina de rectangle. Traçarem un rectangle que agafi tot el fons del nostre document (punxar i arrossegar el ratolí).

Ara, hi aplicarem un degradat radial (si no està actiu el panell de degradat hi accedirem des del menú **Ventana**).



Prendrem tres tonalitats de taronja diferents per al nostre degradat; per a això necessitem crear més mostres en la barra de degradat. Per a això n'hi ha prou de prémer amb el ratolí a prop i triar el color que vulguem. Per a eliminar-ne un, punxarem i arrossegarem fora de la barra de degradat.



En un degradat radial, la mostra de l'esquerra representa el color en el centre i la dreta el color de l'exterior del degradat.



És important saber que a part dels dos degradats més comuns (lineal i radial) també hi ha altres opcions sota el menú desplegable marcat en vermell en la il·lustració següent:



### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 4 de 15

Ara farem un rectangle de 100 px × 2000 px. Si no veiem les mesures hi podrem accedir i canviar-les des del panell de transformar (Ventana > Transformar) o des del panell de control quan tenim l'objecte seleccionat.



Des del panell **Alinear** centrarem el rectangle blanc.

El pas següent és anar a **Efecto > Distorsionar y transformar > Transformación libre.** Aquí es mostrarà el nostre rectangle amb punts d'àncora. Pressionant **majúscula** punxarem i arrossegarem les cantonades de baix i les intercanviarem de posició (pot ser que hàgim de moure les cantonades una mica més cap a fora per a poder accedir i seleccionar els punts de baix).

Distorsión libre	OK Cancelar Restaurar



El següent que farem serà expandir la forma des d'**Objeto > Expandir apariencia.** Li donarem un farcit banc i sense vora. Ara anem al menú **Objeto > Transformar > Rotar**, i allí li donarem 20 graus d'inclinació i farem clic a **Copiar** (això ens ho duplicarà; si no solament ho giraria). Després tornarem a fer aquesta acció per mitjà d'**Objeto > Transformar > Volver a transformar (Ctrl + D)** 

### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 5 de 15

Seleccionarem els rectangles transformats i els agruparem (Botó dret > Agrupar) i des del panell d'aparença, o bé des del panell de transparència (Ventana > Apariencia o Ventana > Transparencia), els canviarem l'opacitat al 50%.



Ara crearem un cercle (grandària aproximada de **1.400 px quadrats)** al mig dels nostres rajos (alinear: horitzontalment i verticalment). A aquest li donarem un altre **degradat radial** i ens assegurarem que la mostra de l'esquerra és blanca i la de la dreta negra.



Bloquegem la capa de fons des del panell de capes fent clic en el quadret al costat de l'ull que indica la visibilitat i ens apareixerà un petit cadenat que indica si la capa està bloquejada.

#### Seleccionarem els rajos i el

cercle des del panell de capes o directament a sobre i crearem una màscara d'opacitat des del panell Transparencia.

# Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 6 de 15



Aquest és l'aspecte del fons; ara agruparem els elements que el componen.



El pas següent serà dibuixar uns centellejos. Per a això dibuixarem una petita circumferència, de **80 mm, en una capa nova** i l'emplenarem de blanc i sense vora. Una vegada fet això anirem a **Efecto > Distorsionar y transformar > Fruncir y engordar.** Li donarem un valor de **-90.** 

Ara expandirem l'aparença i canviarem l'opacitat al **50 %**, després la col·locarem on vulguem, i la copiarem i en transformarem la grandària per a situarles en diferents llocs.





Agruparem els centellejos i anomenarem les capes rajos i centellejos per a tenir-les ben organitzades.



# Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 7 de 15

Ara crearem una capa nova que contindrà el nostre text: "**Helados**". El text seguirà un traçat el·líptic. Per a fer-ho traçarem primer una **el·lipse** sense farcit ni traç (panell d'eines > eina d'el·lipse)



Apropant-nos al traçat el·líptic hi punxarem quan les guies intel·ligents ens avisin amb el text "**traçat**" i introduirem el text "**Helados**"



▼ Trazo: ↑ 1 pt ▼ Carácter: Palace Script MT ▼ Regular ▼ ↑ 250 pt ▼

#### Ho seleccionarem i li donarem un color rosa de farcit, i podrem eliminar el traç. Cos de la lletra: 300 pt. Quan seleccionem el text en el panell de control ens apareixen opcions que poden ser una ajuda ràpida. Tot seguit activarem el panell de caràcter des del menú Ventana > Texto > Carácter (Ctrl + T)



Seleccionant el text i canviant amb les fletxes del teclat el tipus des del **panell de caràcter** o des del **panell de control**, sanviarem la lletra a **Pristina**, amb **300 pt** de cos i sense traç. Des del menú **Texto > Fuente** podem veure exemples dels tipus que podem aplicar.

exto	Seleccionar Efecto	/er Ventana	Ayuda	
	Fuente			Þ
	Fuentes recientes			×
	Tamaño			×
	Dictogramas			
	riciogramas			
	Opciones de texto de área			
	Texto en trazado			÷
	Texto enlazado			Þ
	Encaiar titular			
	Crear contornos	Mawise	ilac+ Ctrl+	0
	Duran function	wayusci	alas+ Ctff+	0
	o li contra contra			
	Cambiar mayús./minús.			•
	Puntuación inteligente			
	Alineación óptica de marger	ı		
	Mostrar caracteres ocultos		Alt+Ctrl-	·I
	Orientación del texto			•
	l exto heredado			•

### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 8 de 15

Hi ha un menú sota la barra de menús que es diu **Texto.** Hi podem trobar diverses opcions per a editar el nostre text. També hi ha en aquest menú un submenú anomenat **Opciones de trazado.** Aquí hem triat l'efecte **Escalón.** 



En aquest menú podem triar també opcions com alinear amb el traçat per damunt, per sota, centrat o en la línia de base (aquests valors també poden ser modificats més tard des del menú **Texto > Texto en trazado > Opciones de texto en trazado.** 

Opciones de texto en traz	ado			
Efecto:	Escalón	•	🗖 Voltear	OK
Espaciado:	Automático	•		Previsualizar

En seleccionar el traçat de l'el·lipse del text ens mostra tres **claudàtors**; un assenyala l'inici, un altre el **punt mitjà** i un altre el **punt final.** 

Col·locant el punter sobre el **claudàtor del centre** apareixerà una petita icona al costat del punter com es mostra en la il·lustració següent:

### Centrarem el claudàtor situat al mig amb l'indicador de la meitat de l'el·lipse per centrar, o també podem portar els claudàtors dels costats cap avall del tot i després des del **panell Párrafo**, amb Ventana > Texto > Párrafo (Ctrl + Alt + T) centrarem el text en la nostra

Si apareix una creu vermella dins dels quadres petits significa que hi ha més text però no és visible. Farem doble clic per a veure'l.

el·lipse.

### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 9 de 15

Ara donarem volum al text. Per a això seleccionarem el nostre text, i prement **Alt** l'arrossegarem cap amunt i una mica a la dreta. Li donem farcit blanc per a aparentar una mica de volum.



D'aquesta manera també podríem fer ombres transformant l'angle de la còpia i donant-li un color més clar a l'original o jugant amb l'opacitat. Ara farem el disseny del gelat que formarà part del nom de la gelateria (Lola), més concretament de la lletra *O*. Per a això farem una bola de gelat de xocolata amb xocolata negra fosa que caurà per damunt.

Crearem una el·lipse i li farem un degradat de tipus lineal que contindrà colors xocolata i una tonalitat més clara d'un color similar.



Amb la nostra el·lipse seleccionada anirem al menú **Efecto** > **Galería de efectos** i ens obrirà una finestra en la qual podrem distingir dues parts:

- la meitat de l'esquerra ens ofereix una **previsualització** del nostre element i de com li afecten els diferents efectes,

- a la **dreta** es mostren diverses **categories d'efectes amb** menús desplegables i amb miniatures visuals que podrem triar i editar. Per a aplicar un efecte el triarem i farem clic en OK.



Com veiem en la captura de pantalla anterior, en el nostre menú d'efectes hem triat l'efecte **Esponja** per a donar una mica de textura a la bola, i amb valors de 10, 5 i 15 per a les opcions d'edició de l'efecte.

### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 10 de 15

Aquest és el resultat que hem obtingut:



Ara anem a fer la xocolata fosa de damunt, i usarem un color més fosc.



Ara farem la xocolata amb **l'eina** de ploma i després triarem el color de xocolata negra o viceversa.

Amb la xocolata seleccionada utilitzarem l'eina **Deformar** (panell d'eines), que ens ajudarà a donar una aparença més suau a les gotes de xocolata que van caient.





Una vegada seleccionada l'eina punxarem i arrossegarem sobre les zones que vulguem suavitzar.

Per a donar una sensació de volum més realista li donarem un degradat lineal com els que ja hem fet abans.



Ara experimentarem amb altres efectes, com l'efecte de **Resplandor interior y exterior**. Per a accedir a aquests efectes anirem al menú: **Efecto > Estilizar > Resplandor interior** o **Resplandor exterior** (sota el mateix menú).

Aquests efectes, com el seu nom indica, proporcionen un efecte de lluentor interior que podrem regular al nostre gust. Per exemple, podrem editar el mode de fusió d'aquesta lluentor amb les altres capes i canviar el to de la lluentor. Per a la nostra xocolata triarem una **lluentor d'un marró clar**, com en la captura de pantalla en la pagina següent.

### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 11 de 15

Resplandor interior	
Opciones Modo: Multiplicar Opacidad: 100 + % Desenfocar: 6.7 mm + © Centrar © Borde	OK Cancelar V Previsualizar

Podrem canviar les opcions del quadre anterior i visualitzar-les al moment com en la galeria d'efectes.

Aquest és el resultat que hem obtingut:



Ara aplicarem el mateix efecte però **en la bola** de gelat. Per a això triarem **Modo: normal, opacidad de 63% i desenfocar 6,7 mm; centrado.** 



En aplicar efectes intentarem buscar les propietats dels materials amb els quals treballem o intentem imitar. La nostra xocolata quan va caient es podria assemblar a la cera d'una espelma que es consumeix, i aquesta podria semblar com si fos de plàstic.

A continuació veurem l'efecte de plàstic en la xocolata.



Això és un detall:



# Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 12 de 15

L'efecte següent que aplicarem no és a la galeria d'efectes, sinó a la barra de menús, dins del menú Efecto > 3D > Extrusión i biselado...

Aquest efecte és molt versàtil, ja que el podem utilitzar de diverses maneres, previsualitzarlo en el moment i aplicar-lo a objectes i text. Amb aquest efecte farem el con del gelat.

Per al nostre con, traçarem un triangle de farciment de color caqui i sense vora. Per a rotar-lo al nostre gust anirem al menú 3D > Extrusión i biselado i li posarem les dades següents marcades en la il·lustració: En punxar en el cub de 3D es pot controlar la perspectiva molt fàcilment i ràpidament, i mentre fem això, el nostre triangle prendrà un aspecte semblant al següent en mode de previsualització.





Ara situarem el con sota la bola de gelat, i la deformarem una mica perquè sembli que es fon sobre el con utilitzant l'eina **Deformar (Maj + R)** del panell d'eines (que ja hem usat prèviament)

També es pot deformar després fent clic en el triangle i punxant i arrossegant en les cantonades o costats del con.

# Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 13 de 15



Per a la *L* de Lola crearem unes culleretes de plàstic amb **l'eina Rectángulo redondeado** del panell d'eines.



Traçarem un rectangle arrodonit prement la tecla de majúscula per a aconseguir un quadrat perfecte i després un altre per al mànec de la cullereta, però aquesta vegada l'allargarem cap avall.



Ho centrarem seleccionant totes dues formes i utilitzant el panell **Alinear** o parant esment a les guies intel·ligents.

Usant una altra vegada l'eina de rectangle arrodonit en traçarem un a l'interior del primer.

Per a crear una mica de profunditat li aplicarem un degradat que vagi d'un blau fosc a transparent.



Aquest és el resultat que obtenim en aplicar el degradat:

Finalment, donarem un efecte **plastificat** a la nostra cullereta. Com abans, des de la galeria d'efectes triarem la icona següent amb aquestes característiques: **intensitat: 6; detall: 1; suavitzat: 6.** 



Agruparem els elements de la cullereta mitjançant el **Botó dret del ratolí > Agrupar** i farem una còpia de la cullera per a rotar-la i canviar el color, i així ja tindrem formada la nostra *L* de culleretes.



Ara utilitzarem l'eina **de pinzell** per a la segona / de Lola. Per a això simplement farem clic en l'eina de pinzell des del panell d'eines i amb un traç verd i de 9 pt de grossor la traçarem. Una vegada traçada la línia en podrem transformar els punts d'àncora.



### Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 14 de 15

L'últim element del nostre cartell serà la lletra *a*. Per a aquesta triarem aquest tipus de lletra: **Myriad Pro Regular**, amb cos de **500** pt i **cursiva.** 

En les il·lustracions següents es mostra la mateixa lletra abans i després de canviar a cursiva; com veiem, no canvia solament la inclinació del traç, sinó que canvia totalment l'aparença. Encara que no és molt normal, pot ocórrer amb alguns tipus de lletra. Per a practicar una mica més amb 3D aplicarem perspectiva a aquesta lletra *a*. Per a això seleccionarem la lletra i anirem al menú **Efecto > 3D > Extrusión y biselado** i farem clic a la zona del cub i arrossegarem fins a trobar la perspectiva que vulguem. També podem anar a baix, a **Posición**, i triar posicions predeterminades. Després o abans d'aplicar l'efecte de 3D, podem canviar el color de la lletra si volem; hem aplicat un porpra i amb l'efecte 3D aquest color en la part de la perspectiva canvia automàticament per a donar una sensació de perspectiva més realista.

Una vegada fet això el resultat de la lletra és aquesta il·lustració.







## Programa d'aprenentatge 5. Cartell o pòster vectorial Pas 15 de 15

File name: Helados\_Lola 10 tf 

Save
Save as type: TIFF):TIF

Cancel

Per acabar desarem la imatge final amb el menú **Archivo > Exportar** (triarem lloc per a desar i el tipus d'arxiu: **TIFF**)

Triem **TIFF** perquè considerem que aquest pòster, en ser de grans dimensions, serà imprès en una impressora de gran format i qualitat. Aquest format serà ideal per a impressores amb **més de quatre tintes**.

Activitat: crear un pòster per al circ amb un centelleig de fons i text que digui "Circ"seguint un traçat circular i en 3D.



### Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial

Pas 1 de 12

En aquesta guia farem **dues gràfiques**, una més senzilla (**passos 1 a 7**) i una altra en la qual inclourem dissenys nous (a partir del pas **núm. 8**)

La nostra primera gràfica serà una gràfica **lineal**. La segona serà **de barres**.

Aprendrem a fer gràfiques i a editar-ne tant el text com els detalls.





# Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial Pas 2 de 12

La nostra primera gràfica serà una gràfica **lineal**.

Per començar crearem un document que anomenarem **Grafica**.

Començarem amb l'eina **Gráfica des del panell d'eines**. La icona canviarà segons el tipus de gràfica seleccionada; inicialment serà el següent:

Nuevo documento	
Nombre: grafica	
Nuevo perfil de documento: Web	Cancelar
Número de mesas de trabajo: 🗣 1	Plantillas
Espaciado: 🔄 20 px Columnas: 👘	1
Área de recorte: 800 x 600	•
Anchura: 800 px Unidades: Pú	eles 🔹
Altura: 600 px Orientación:	Modo de color:RGB ម៉ា ម៉ា PPP:72
Superior Inferior Izquierda	Almear con cuadricula de pixeles:51
Avanzado	
Modo de color RGB	•
Efectos de rasterizado, Pantalla (72 ppp)	•
Modo de previsualización: Por defecto	•
Alinear nuevos objetos con cuadrícula de píx	eles

## Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial Pas 3 de 12

Fent **clic** en aquesta icona es mostra un menú desplegable en el qual podem fer una selecció ràpida del tipus de gràfica que volem.



Fent **doble clic** en aquesta icona es mostra una finestra nova amb més opcions per a triar la nostra gràfica, com es mostra en la il·lustració següent.



Una vegada feta la nostra selecció d'opcions de gràfica, farem clic en **OK** i després farem clic i arrossegarem fins que la gràfica aconsegueixi la grandària que vulguem.

Introduirem els valors de la nostra gràfica manualment. També els podem importar des d'un document Excel o d'altres tipus, o simplement copiant i enganxant les dades.

				_			
					₹XQ‡	∃r⊃(	$\checkmark$
	Gatos	Gallinas					-
<b>⊡</b> ∞€⊃	10.00	11.00					
"2007"	11.00	12.00					
"2008"	9.00	7.00					
"2009"	12.00	7.50					
							[
•	1	1				•	

En fer això, els **valors de l'eix** *y* es disposaran **automàticament** per a cobrir els nostres valors. Una vegada fet això farem clic a **Aplicar**.

Per a fer una **llegenda** posarem els títols en la fila mostrada en la il·lustració anterior (**gatos** i **gallinas**). Per a les **dades de l'eix x** cal posar-les entre cometes, com es mostra en els anys de la il·lustració.

El següent seria el resultat inicial de la nostra gràfica. Ara la convertirem en una imatge una mica més interessant i cridanera.

### Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial Pas 4 de 12



Una vegada feta la gràfica, si ens haguéssim deixat d'inserir alguna dada o volguéssim introduir algun altre canvi ho faríem des del menú: **Objeto** > Gráfica



En aquesta gràfica (i en general en totes) tenim d'una banda text i nombres i per una altra el gràfic, les línies que representen aquests nombres.

Editarem text i gràfics de manera diferent.

Per a les **dades dels eixos** aplicarem un nou format a la lletra i en canviarem la grandària.

Per al **gràfic** en si (les línies), li donarem perspectiva i profunditat.

Anem, doncs, a **desagrupar** els dos elements des d'**Objeto > Desagrupar**, i ens apareixerà la finestra d'advertiment següent:



Cal tenir clar que una vegada desagrupats els elements de la nostra gràfica perdran l'adaptabilitat, és a dir, no es podrà canviar l'estil, dades o dissenys. Farem clic en l'opció **Sí** i llavors podrem suprimir la gràfica d'una de les còpies i el **text i els eixos** de la gràfica de l'altra (fent-hi clic i prement **Suprimir** des del teclat). El resultat serà el següent:



# Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial. Pas 5 de 12

Básico 🔻 Carácter: Niagara Solid 🛛 👻 Regular 👻 🚔 20 pt 👻 Párrafo: 🚞 🚟 [

Per al text de l'eix *y* veurem com l'alineem amb l'eix i canviarem la font, tal com indiquem en la captura de pantalla anterior (del panell de control).

El resultat és el que es mostra a la dreta.

Per al text de l'eix *x* utilitzarem les mateixes característiques, però en lloc d'alinear els nombres a la dreta els centrarem i després, des del menú **Carácter, els alinearem en la vertical** com s'indica en la il·lustració següent **(amb un valor de –10)** 



Deixarem aquí de moment les dades de la gràfica i l'editarem.

12

10

Ara des del menú **Efecto** > **3D** > **Extrusión i Biselado** donarem a la nostra gràfica la perspectiva i profunditat que volem.

Cal anar amb compte amb **Ia llegenda**, ja que si ens passem amb la perspectiva pot ser que es barregi amb el gràfic o viceversa. Podem evitar això ratllant la casella de previsualitzar.



El resultat és el següent:



# Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial. Pas 6 de 12

Una vegada fet això, volem eliminar aquests petits punts que ajuden a visualitzar els punts que inserim en la nostra taula perquè no queden gaire bé amb la perspectiva (poden ser substituïts per dissenys però no en el nostre cas).

Se'n poden veure alguns sota els cercles vermells de la il·lustració següent:



Com ja vam dir, no podem tornar al menú de disseny, de manera que farem un petit parany per a eliminar-los.



Fent clic amb el botó dret triarem **Seleccionar > Primer objeto encima** (se seleccionen aquests punts) i farem clic en **Suprimir** des del teclat.

Ara donarem **color** a la gràfica. Per a això la volem desagrupar com abans.

Aplicarem color des del panell de control; hem triat un rosa per a les dades del gat i hem deixat el gris una mica més clar per a les gallines.



També canviarem el **grossor del nostre traç** de les línies (des del panell de control) a un valor de **10 pt** i deixem l'estil en **Básico** (com estava).





Per a donar una mica més d'il·luminació al gràfic farem servir un efecte que ja vam utilitzar en la bola de xocolata de la guia anterior ("Helados Lola"). Efecto > Resplandor interior, i triarem centrar amb una opacitat de 61% i desenfocament de 5 px.

Resplandor interior         Opciones         Modo:       Uz Suave         Opacidad:       61         Opacidad:       5         Ø Centrar       ® Borde	OK Cancelar V Previsualizar
--	-----------------------------------

### Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial. Pas 7 de 12

Obtindrem el resultat següent:



Ara ajuntarem les dues parts de la nostra gràfica, intentant alinear els traços amb les mesures dels eixos i agrupant-les de nou.

L'últim pas que farem amb aquesta gràfica serà dibuixar uns traçats discontinus que vagin per sobre dels nostres traçats a l'altura de les mesures de l'eix *y*.

🗳 - ( 🏠	Herramienta Pluma	(P)
1 💥	Herramienta Añadir punto de ancla	(+)
1 1	Herramienta Eliminar punto de ancla	(-)
	Herramienta Convertir punto de ancla	(Mayúsculas+C)

Amb l'eina **Pluma** (de la barra d'eines) seleccionada i a l'altura de les mesures del nostre eix traçarem línies.

Punxarem en el punt on vulguem que comenci la línia i després, alhora que premem la tecla de majúscula (perquè les línies siguin rectes) premerem on vulguem que acabi.

**Repetirem** aquest pas o bé copiarem i enganxarem les línies tantes vegades com punts hi ha en l'eix *y*. Farem d'aquestes línies traços intermitents. Una vegada fetes les línies les seleccionarem (punxant en una i després mentre pressionem Ctrl en les altres fins a tenir-les totes seleccionades) i anirem al menú **Trazado** (des del panell **Apariencia**). Una vegada aquí seleccionarem el grossor que volem (1 pt) i seleccionarem **Línea discontinua**. Després introduirem valors de **5 pt de guió i 5 pt de buit** successivament.



### Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial Pas 8 de 12

Finalment enviarem aquestes línies al capdavant de la il·lustració per mitjà del menú desplegable del botó dret del ratolí: **Organizar > Llevar hacia delante.** 

A la dreta es mostra la gràfica obtinguda. Solament faltaria desar-la.

Aquesta vegada la desarem com a **PNG**, que ens vindrà bé, per exemple, per a incloure-la en una presentació de PowerPoint. Per a això anirem al menú **Archivo > Exportar**.

En la nova finestra triarem el lloc, el nom i extensió. Després farem clic a **Guardar.** 

Grafica.png	•	Sa
PNG (*.PNG)	•	Car



### Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial. Pas 9 de 12

Ara, doncs, començarem la nostra segona gràfica.

Per a aquesta no explicarem tots els punts bàsics ja tocats en la primera part d'aquesta guia, sinó que ens centrarem en com podem **incloure dissenys predefinits** o com podem **crear nous** dissenys per a incloure en la nostra gràfica.

Començarem fent una gràfica simple com la que hem fet al començament d'aquesta guia, però aquesta vegada utilitzant l'eina **Gráfica de barras.** Com abans, emplenarem les dades necessàries en la taula de dades.

					日間登曲すく			
	Α	в						
"1"	0.50	0.20						
"2"	1.00	0.60						
"3"	0.75	0.50						ГІ
"4"	0.25	0.60						ΓI
								[ _ ]



Ara deixarem la gràfica a part una mica per a crear el disseny de columna.

El primer pas serà **seleccionar** (amb l'eina de selecció directa, la de la fletxa blanca) i **copiar la columna més petita** de la gràfica. L'enganxarem en en la nostra taula de treball.

Aquest **rectangle representarà el límit** del nostre disseny.

Amb **l'eina Lápiz** crearem el nostre disseny, que serà un **nen,** per exemple.



Per a dibuixar amb l'eina Lápiz solament cal seleccionar-la, punxar i arrossegar en la taula de treball. No oblidem de canviar el traçat al color que vulguem. Podem utilitzar l'eina Suavizar per a suavitzar traços o la de Borrado de trazados (totes sota l'eina de llapis) per a esborrar traços, com queda clar pel nom. Després de dibuixar el nen agruparem els traços (botó dret) i seleccionant-ho tot en reduirem la grandària fins a apropar-nos a la mida del rectangle delimitador. Ara llevarem el traç i el farcit del rectangle i ho agruparem amb el nen.



### Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial. Pas 10 de 12



Ara desarem aquest disseny en format Illustrator perquè el puguem incloure en la gràfica. Per a fer això **seleccionarem el disseny**, i triarem: **Objeto > Gráfica > Diseño.** 

Fent clic en **diseño nuevo** apareixerà una miniatura del disseny seleccionat, només la part que entra en el rectangle, però finalment s'inclourà també el que estigui a fora.



Finalment canviarem **el nom al nostre disseny.** 



Amb **l'eina de selecció de grups** (mostrada en la captura de pantalla següent) seleccionarem les barres i la part de la llegenda que vulguem que tingui un disseny diferent.

Per a això farem clic dues vegades en la Ilegenda i se seleccionaran totes les columnes agrupades o associades.



Després de fer això, anirem al menú **Objeto > Gráfica > Columna.** Seleccionarem un tipus de disseny (el nostre), després farem clic en **Escala móvil** i desseleccionarem l'opció **Rotar leyenda.** 


### Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial Pas 11 de 12



Ara inclourem un disseny d'Illustrator. Amb l'eina de selecció de grups seleccionarem la llegenda "A" (doble clic). Importarem dissenys predeterminats des del menú Ventana > Bibliotecas de muestras > Otra biblioteca.

Per a obtenir aquestes mostres anirem a la carpeta d'Illustrator i a dins anirem a Extras Interesantes > Archivos de ejemplo > Diseños de gráfica > Diseños de columna y marcador i farem clic a Abrir.



Important: encara que en les miniatures de mostres solament apareixen colors, quan anem al menú Objeto > Gráfica > Columna (o marcador) de gráfica apareixeran els dissenys entre els quals podrem triar.

Triem **Woman marker** de la llista desplegable i fem com abans: **Escala móvil**, **desseleccionem** l'opció **Rotar diseño de leyenda** i **OK**.



Ara amb l'eina de **selecció directa** seleccionarem les parts d'aquest disseny per a donar-los **un traç i un farcit** (taronja i rosa, respectivament) amb pèl marró, i donarem la nostra gràfica per finalitzada.



### Programa d'aprenentatge 6. Creació d'una gràfica vectorial Pas 12 de 12

Ja tenim llavors la segona gràfica, formada per un primer disseny que hem creat nosaltres i per un segon que hem importat a la biblioteca de mostres.

Com a **activitat** es pot fer una altra gràfica amb un disseny creat amb una altra eina i també se li pot aplicar un efecte 3D de rotació.

Aquesta vegada, exportarem la gràfica com a **JPG. Archivo > Exportar**, triarem el **lloc** on la volem desar i des del menú desplegable de baix triarem **JPG.** Farem clic en **OK**.



## Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 1 de 18

En aquesta guia dissenyarem una samarreta amb unes matrioixkes o nines russes.

Aprendrem no solament a dibuixar-les, sinó que també veurem com cal preparar la samarreta per a impressió en serigrafia.

A més, en el transcurs d'aquesta guia veurem més en profunditat l'efecte 3D, recordarem l'eina Pluma, i reduirem els colors de la il·lustració.



### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 2 de 18

Anem a crear un document anomenat **camiseta\_ matruskas**, que tindrà 3 taules de treball, ja que en farem de 3 grandàries diferents i d'aquesta manera les podem disposar juntes o separades d'una manera molt fàcil.

En principi seran creades per a ser impreses, ja sigui en una samarreta, o en un altre mitjà, i per això triarem CMYK i 300 ppp.

Nuevo documento	
Nombre: camiseta_matruskas	СК
Nuevo perfil de documento: [A medida]	Cancelar
Número de mesas de trabajo: 🗧 3 📰 🎇 🕶 🚼 💻	Plantillas
Espaciado: 💽 7.06 mm Columnas: 💽 2	
Area de recorte A4	
Anchura: 210 mm Unidades: Milímetros 🗸	
Altura: 297 mm Orientación: 👔 👼	Modo de color:CMYK PPP:300
Superior Inferior Izquierda Derecha	Alinear con cuadricula de pixeles: No
Sangrado: 🔄 0 mm 🔄 0 mm 🖨 0 mm 🕼	
\land Avanzado ————————————————————————————————————	
Modo de color CMYK	
Efectos de rasterizado Alta (300 ppp)	
Modo de previsualización: Por defecto 🔹	
Alinear nuevos objetos con cuadrícula de píxeles	

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 3 de 18



començarem a traçar la nostra primera nina russa. Volem dibuixar mitja nina per a acabar-la amb

l'efecte 3D.

sense deixar anar el ratolí i arrossegant els agafadors fins que ens agradi la corba.

Farem aquesta mateixa acció dues o tres vegades fins que tinguem la meitat de la nina més o menys llesta

Arribats a aquest punt, utilitzarem l'eina de selecció directa per a moure els punts d'àncora on els vulguem.

També podrem canviar els contorns

agafadors una altra

estiguem contents

amb la meitat de la

vegada fins que

movent els

nina.

### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 4 de 18



Un cop llesta la primera meitat li aplicarem l'efecte 3D. Seleccionem la meitat i després fem clic en **Efecto** > **3D** > **Girar**, com es mostra en la captura de pantalla anterior. El resultat és el següent:



La nostra il·lustració no és gaire complicada, i això és igual, però normalment és més costós per a l'Illustrator girar un traç que un farcit (es podria canviar fàcilment des del panell de control) Canviarem el color negre per **un vermell-granat** canviant el color del **traç (o el del farcit si l'hem canviat)**.

Ara envoltarem una imatge 2D en aquesta figura 3D. Per a això la imatge ha de ser un **símbol en el panell de símbols**, de manera que primer el crearem.

En aquest cas el nostre símbol serà una foto d'una matrioixka que **importarem** des del menú **Archivo > Colocar,** i anirem a buscar una imatge de l'ordinador.



Una vegada tenim la imatge, potser la voldrem editar; si ho volem fer amb el Photoshop, hi podem anar directament des del botó del panell de control **Editar original**.



Després de fer els canvis requerits, (a la nostra foto li hem llevat el fons) utilitzarem el **botó de calc interactiu** (a la dreta d'**Editar original**) en el nostre document. En les opcions de calc interactiu triarem **Calco simple**.

### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 5 de 18

Aquest és el resultat:



Ara convertirem la imatge 2D a símbol simplement punxant i arrossegant-la fins al panell de símbols (Ventana > Símbolos, o des del teclat, amb Maj + Ctrl + F11).

				4	( X
Símbolos					•=
<b>→</b>					*
					Ŧ
	÷	-8.÷	 3	e.	.d

En fer això, l'Illustrator obre una petita finestra com la que segueix perquè **l'anomenem** (**Matruska**).

Opciones d	e símbolo				
Nombre:	matruska				Ск
Texto:	Texto: Gráfico 🗣 Registro:				Cancelar
<ul> <li>Activar guías para la escala de 9 sectores</li> <li>Alinear con cuadrícula de píxeles</li> </ul>					
Cip de película" y "Gráfico" son etiquetas para la importación de Flash. En Illustrator no hay diferencias entre estos dos símbolos.					

En fer això en el panell de símbols es veurà una petita nina.



Anem **a seleccionar l'objecte 3D**, i des del panell **d'aparença** farem **doble clic en Giro 3D**. S'obrirà la finestra de l'efecte 3D i tot seguit farem clic en **Mapear ilustración** (llavors s'obrirà una finestra nova)





## Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 6 de 18



Ara **triarem el símbol** que hem creat abans per a aplicar-lo a la superfície de l'objecte 3D, des del menú desplegable de l'esquerra d'aquesta nova finestra.

Hi ha diverses maneres d'aplicar la imatge segons la superfície on la vulguem. Per a la nostra triarem la **superfície 5 de 5.** En el quadre del mig es mostra un mapa de la imatge i la imatge en si; les parts grises del mapa mostren les parts ocultes on la imatge no es veurà per la posició de l'objecte. Ara deformarem aquesta imatge perquè cobreixi la major part del nostre objecte 3D.

Per a això jugarem amb la imatge movent-la al voltant del quadre i des de les cantonades engrandirem o farem més petita la imatge; premerem Previsualizar per a tenir una idea de com va quedant.



Farem clic a **Difuminar ilustración** perquè ens inclogui el mateix difuminat en la il·lustració que en l'objecte 3D i farem clic en **OK**. Això resultarà en la imatge vectorial següent:



Amb aquesta imatge donem per acabada la primera matrioixka.

## Guia d'aprenentatge **Illustrator CS5**

## Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 7 de 18

#### Anem, doncs, a la segona taula de treball.

Podem moure'ns fàcilment entre les taules amb el menú situat en la part de baix de la pantalla:



Farem els mateixos passos per a construir la base de la segona nina, solament que aquesta vegada li donarem un color rosa i en reduirem la mida una mica (perquè "càpiga" dins de l'altra).

Ara amb l'eina de pinzell (des de la barra d'eines) dibuixarem la cara de la nina, el mocador del cap i un davantal amb una flor (convé tenir al costat la matrioixka rosa per a fer-nos una idea de les dimensions. Farem dues el·lipses de color rosa sense trac per als colorets, i agruparem els traços.



Opciones de	e símbolo				
Nombre:	dibujo_matruska				
Texto:	Gráfico 👻	Cancelar			
🗖 Activa	<ul> <li>Activar guías para la escala de 9 sectores</li> <li>Alinear con cuadrícula de píxeles</li> </ul>				
i) "Ci etiq En este	<ul> <li>"Clip de película" y "Gráfico" son etiquetas para la importación de Flash.</li> <li>En Illustrator no hay diferencias entre estos dos símbolos.</li> </ul>				

Així obtenim el resultat de la segona matrioixka:



Usarem un color negre per al traç i el pinzell anomenat Ahusado de la llista desplegable de pinzells.





Col·locarem la il·lustració en el panell de símbols per a afegir-la després a la nostra matrioixka 3D.



## Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 8 de 18

Ara farem una còpia de l'última matrioixka, i a la còpia li llevarem el dibuix (des de panell **Apariencia > Efecto 3D**). El reduirem de mida i li canviarem el color a blau.



Ara, activarem el panell de pizells (Ventana > Bibliotecas de pinceles > Decorativo > Conjunto de pinceles florales i de espiral elegante).

Des d'aquest panell triarem el pinzell següent (anomenat **Imperial**) i amb les característiques de traç i farcit següents:



Tracem un **quadrat amb les vores arrodonides** (que representarà el davantal de la matrioixka) i amb això seleccionat triarem el pinzell ja esmentat. Aquest és el resultat:



Ara crearem un pinzell nou. Per a veure les **biblioteques de pinzells** desplegarem el menú sota el cercle vermell en la captura de pantalla següent:



No obstant això, **per a crear un pinzell nou** anirem al menú desplegable de dalt a la dreta:



Traçarem un **triangle allargat**. Es pot triar la forma d'estel i mentre la tracem premerem la fletxa del teclat que assenyala cap avall per a llevar-li costats fins a arribar a 3 costats. **Deixarem anar el ratolí i estrenyerem el triangle** obtingut des d'un costat per a obtenir la il·lustració següent:



Després, amb això seleccionat, des del menú desplegable de dalt del panell de pinzells seleccionarem: **Nuevo > Nuevo pincel de motivo.** Farem clic en **OK.** 

## Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 9 de 18

Nuevo pincel	
Seleccione un nuevo tipo de pincel: Pincel caligráfico Pincel de dispersión Pincel de arte Pincel de cerdas Pincel de cerdas Pincel de motivo	OK Cancelar

Això ens obrirà una altra finestra en la qual posarem un **nom** al nostre pinzell i deixarem la resta de les opcions com les predeterminades, i farem clic en **OK**.

Nombre:       Trianguloj         Escala:       100%         Espaciado:       0%         Voltear       Voltear a lo largo	Opciones de pincel de motivo	
Escala: 100% Cancelar Espaciado: 0% Voltear a lo largo - 174 Voltear a través - 27 Ninguno Cancelar Escala: Ninguno Encajar Strar Añadir espacio Aproximar trazado	Nombre: Triangulo	ОК
Espaciado: 0%  Voltear  Voltear a lo largo +**  Voltear a través  Iniguno Encajar  Encajar  Encajar  Encajar  Añadir espacio Aproximar trazado	Escala: 100%	Cancelar
Voltear Voltear a lo largo - + - + Voltear a lo largo - + + Voltear a lo largo - + - + + Notivo de cruces	Espaciado: 0%	
Ninguno Original Motivo de cruces Añadir espacio Añadir espacio		Voltear → Voltear a lo largo → → →
	Ninguno A Original Motivo de cruces	Encajar © Estirar O Añadir espacio O Aproximar trazado
Colorización Método: Ninguno Color clave: Image Colorización		Colorización Método: Ninguno Color clave: 🎤 🔲 🛇

La captura de pantalla següent mostra l'aparença que tindrà el nostre pinzell, aplicat a una **circumferència**. Segons la seva mida pot tenir diferents aparences.

Si en trobem una que ens agrada i la volem utilitzar una altra vegada serà millor arrossegar-la al panell de símbols perquè no passi res si en canviem la mida.



Per a obtenir aquesta última hem aixafat la circumferència. Ara posarem l'última en el centre del nostre davantal usant el panell **Alinear** (objectes seleccionats) o ben seguint les indicacions del centre de les **guies intel·ligents**.



El pas següent serà, com abans, afegir aquesta imatge 2D a la nostra matrioixka numero 3, agrupant aquestes dues imatges (**Objeto > Agrupar**) i convertint-les en símbol (**arrossegant al panell de símbols**).

Després, des del panell d'aparença triarem Giro 3D > Mapear ilustración i amb l'opció Previsualizar anirem a la superfície 5 de 5 i triarem el nou símbol del menú desplegable.

## Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 10 de 18



Aquesta vegada deixarem la cara damunt de la il·lustració de la nina sense afegir l'efecte 3D i només l'agruparem.

Per a fer la cara hem usat l'eina **Pincel de manchas (barra d'eines sota el pinzell normal; Maj + B).** Normalment s'utilitza per a afegir traços (solament de farcit) a il·lustracions existents, simplement seleccionant-la i arrossegant el ratolí per a dibuixar ulls, pestanyes, nas i boca.



Per a pintar la boca hem utilitzat l'eina **Bote de pintura interactiva** (panell d'eines, **K**)



Per a això tracem primer la boca i després seleccionant l'eina de pintura interactiva triarem el color que vulguem amb les fletxes del teclat (triem un color vermell).





Ara només ens falten les celles; farem servir un símbol predeterminat que obtenim des de la biblioteca: Pelo y pelaje > Pelo negro 1.



L'arrosseguem fins a la nostra il·lustració i la col·loquem sobre l'ull de la dreta. Per a l'altra cella punxarem el **Botó dret del ratolí > Transformar > Reflejo > Eje vertical** i farem clic a **Copiar**.



Després ho col·locarem sobre l'altre ull (punxem i arrosseguem amb el punter del ratolí).



## Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 11 de 18

Col·locarem la cara que acabem de dibuixar damunt de l'última matrioixka i l'agruparem amb els altres elements **(Objeto > Agrupar)**  Ara afegirem algun element més des de la **biblioteca de símbols: Paquete de vectores majestuoso.** D'aquest paquet hem triat els símbols marcats sota un cercle vermell en la captura de pantalla següent: Després hem enviat els tres símbols darrere o davant segons ens convingui (**Botó dret del ratolí** > Organizar > Hacia delante o Hacia atrás) perquè quedin darrere de les matrioixkes. Finalment cal agrupar les matrioixkes amb aquests símbols nous. El fet d'haver creat les nines en taules de treball diferents ens permet imprimir-les individualment o conjuntament (quan vulguem imprimir seleccionarem **Ignorar mesas de trabajo** perquè ho imprimeixi tot alhora o desseleccionarem la mateixa opció perquè ho imprimeixi en taules de treball individualment).



 All
 X

 Paquete de vectores majestuoso
 V

 Image: Second seco

Els hem **canviat de grandària** perquè quedin a proporció de les nines, i les **ales** de la primera matrioixka les hem **girades.** 





### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 12 de 18

De moment crearem **una altra taula de treball nova** on les copiarem i enganxarem dins d'un dibuix d'una samarreta per a veure com quedarien en cas de ser impreses en una samarreta. Per a crear una **taula de treball nova** ho podem fer de dues maneres:

Fent clic en la icona següent (dins de la barra d'eines (**Maj** + O) i punxant i arrossegant en el llenç per a dibuixar-la. O bé farem **doble clic** en la mateixa icona. Això ens obrirà una nova finestra en la qual tindrem més control a l'hora de crear la nostra nova taula de treball. Aquí hem triat aquesta ultima per a crear un document de mida **A3**.

Per a **sortir del mode de taula de treball** triem qualsevol altra eina o cliquem a fora.

Ara **simularem** com quedarien les nostres il·lustracions impreses en una samarreta.

Opciones de mesa de trabajo	-
Nombre: Mesa de trabajo 1	СК
Ajuste preestablecido: A3	Cancelar
Anchura: 297 mm	Eliminar
Altura: 420 mm	
Restringir proporciones 🥥 Proporciones actuales:0.71	
Posición Y: [471 mm	
Mostrar	
Mostrar cursores de cruz	
Mostrar areas seguras de video	
Global	
Sudvitai region della della mesa de la abajo     V     Actualizar al arrastrar	
Mesas de trabajo: 4	
Para crear una mesa de trabajo nueva en otra mesa, pulse Mayús. Pulse Alt y arrastre para duplicar la mesa de trabajo.	

### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 13 de 18

Per a això farem servir un símbol que es troba a la Biblioteca de símbolos > Moda; triarem el símbol Camiseta de manga corta.



Arrossegarem el símbol a la taula de treball nova i l'**estirarem** des d'una de les **cantonades** mantenint la tecla **Alt** pressionada (perquè es conservi la proporció).

Fent doble clic sobre la samarreta canviarem el color del **farciment a blanc i el traç a un gris clar**.

1		
	+	

En canviar la grandària de les matrioixkes l'efecte 3D canvia, i per això les convertirem en símbols (arrossegant al panell de símbols i anomenant-les **Matrioixka 1, 2 i 3**)

Ara sí, les **incorporem a la samarreta** i **canviem la mida i la posició** al nostre gust.

Per a veure solament la taula de treball en la qual estem treballant ara anirem **a** Ver > Encajar mesa de trabajo en ventana.



### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 14 de 18

L'objectiu següent **serà reduir el nombre de colors per a la impressió.** Per a imprimir samarretes en serigrafia és aconsellable no tenir gaires colors. Això és perquè cada color s'imprimeix en una pantalla i cada pantalla significa repetir un llarg procés de praparació per a la impressió i rentat posterior.

Cada pantalla porta un color que més tard reconstruirà la impressió final. El nostre document en aquest moment té 10 colors, que reduirem a 4.

Seleccionarem la il·lustració (sense el símbol de la samarreta) i anirem al menú: Edición > Editar Colores > Volver a colorear la ilustración. O amb la icona següent (al costat del menú desplegable dels espais de treball)



La pantalla següent ens ofereix tres zones:

- **Editar:** per a crear nous grups de colors i editar els existents.

- **Assignar**: permet veure i tenir control sobre els canvis que els nous grups de colors exerciran sobre els ja existents (si no hem seleccionat la il·lustració no tindrem accés a aquest panell).



- **Grups de colors**: Aquí es mostren tots els grups de colors oberts per a la nostra il·lustració (els mateixos grups apareixen en el panell de mostres i poden ser editats)

### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 15 de 18

Per a reduir els colors de la il·lustració la seleccionarem i anirem al panell **Editar**; des del panell d'editar observarem la columna **Nuevos** (sota un rectangle vermell en la il·lustració següent en què es mostren els colors utilitzats en la il·lustració seleccionada).

**Sobre** la columna **Nuevos** hi ha una **llista desplegable** en la qual podem triar el **nombre de colors**. Farem clic en **4** i l'Illustrator farà un **suggeriment** dels colors que podríem deixar. A l'esquerra (columna de colors actuals) ens ensenya els colors que ha agrupat i a la dreta quines substitucions ha fet. També podem canviar aquests suggeriments arrossegant nous colors, assignant-los des del **panell Asignar**, o triant o creant nous grups de colors.

En el nostre cas anem a canviar el color **vermell** que l'Illustrator suggereix que guardem pel rosa que teníem **arrossegant el rosa** 

des de la columna de l'esquerra; sobre el vermell soltarem el ratolí (en la columna de Nuevos).



Farem clic en l'opció **Volver a colorear la ilustración** i podrem veure els canvis en la nostra il·lustració; després farem clic en OK i ja tindrem 4 colors.

## Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 16 de 18



Ara desarem el nostre document en format TIFF (també es recomana PNG), per exemple. Com en vegades anteriors, ho farem des del menú Archivo > Exportar, i de les opcions que ens mostren en la pantalla següent triarem CMYK i 300 dpi.

camiseta_m	atruskas7.tif	•	Save
TIFF (*.TIF)		•	Cancel

L'últim pas serà **imprimir** el nostre document TIFF.

Per a la impressió en serigrafia cal separar els colors, ja que, com ja hem comentat abans, cadascun va en una pantalla diferent i després s'acoblen.

Per tant, hem de **separar els** colors de la nostra il·lustració.

Per a fer això hi ha diversos mètodes; el que farem servir nosaltres aquí és amb el menú d'impressió **Archivo > Imprimir (Ctrl + P)**; triarem les característiques següents: De moment solament prepararem la impressió i desarem les separacions en **un PDF** per a poder-les imprimir en color **negre** en una impressora **làser** (és recomanable). La finestra d'imprimir té diverses pestanyes, en les quals farem les eleccions següents:

- General: triar PDF i Número de copias = 1. Farem clic en l'opció No cambiar escala.

- Marcas: pot ser útil imprimir les marques d'impressora per a després; per a això triarem el botó indicat.



### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 17 de 18

- Salida: Separaciones en RIP (la resolució dependrà de la nostra impressora).

Salida				
Modo: Separaciones en RIP 🗸				
Emulsión: Arriba (lectura correcta) 👻				
Imagen: Positiva 🗸				
Resolución de impresora: 71 lpi / 600 dpi				
Convertir todas las tintas planas en cuatricromía				
Sobreimprimir negro				

#### -Sortida: Opciones de tinta del

**documento.** Aquí és on realment farem les separacions de color per a la impressió. A l'esquerra de cada color trobarem una **icona d'una impressora**. Anirem seleccionant un color cada vegada (i deixarem desseleccionats els altres) i farem clic a **imprimir** (quatre vegades, una per cada tinta) com segueix: La primera tinta que ens apareix és cian (la seleccionarem i enviarem a imprimir).



#### PDF resultant:



La segona tinta que ens apareix és magenta (la seleccionarem i enviarem a imprimir).



#### PDF resultant:



### Programa d'aprenentatge 7. Creació d'art per a imprimir en una samarreta Pas 18 de 18

La tercera tinta que seleccionarem és groc (seleccionarem i enviarem a imprimir).



#### PDF resultant:



Finalment tenim el negre (repetim el procés per ultima vegada: seleccionar-la i enviar a imprimir).



#### PDF resultant:



La resta serà feta en serigrafia.

#### Activitat:

**Primera part.** Crear una ampolla de beguda, convertir-la en 3D i envoltar-la amb una etiqueta que crearem a partir d'un símbol i un pinzell decoratiu.

**Segona part.** Com a segona part de l'activitat canviarem els colors de la il·lustració a escala de grisos.

## **Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator** Pas 1 d'11

En aquesta guia aprendrem a **fer dos tipus d'animacions amb l'Illustrator** (la **primera** comprèn els **passos 1 a 5** i la **segona animació** va del pas número **5 al darrer**).

Com ja hem esmentat, les nostres il·lustracions estaran totalment fetes amb l'Illustrator i després podran ser visualitzades des d'un explorador de Web o amb el reproductor Flash, ja que les desarem en aquest format (SWF).



## Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 2 d'11

Per començar crearem un document que anomenarem **animació**; triarem **Tipo de documento**.

El més probable és que la finalitat d'aquesta animació sigui veure-la en pantalla, possiblement en una pàgina web, i per això optem per un perfil de document **Web o RGB**.

Nombre	animacion				Сок
Nuevo perfil de documento: -	RGB básico			•	Cancelar
Número de mesas de trabajo	1	H			Plantillas
Espaciado	7.06 mm	Columnas:	÷ 1		
Área de recorte	800 x 600			•	
Anchura	282.22 mm	Unidades:	Milímetros	•	
Altura	211.67 mm	Orientación:	ů	â	Modo de color:RG PPP:72
Conservation	Superior Inferio	or Izquierda	Derech	a	Alinear con cuadricula de pixeles:No
			∎ u mm	6	
🙁 Avanzado ———					
Modo de color	RGB			•	
Efectos de rasterizado	Pantalla (72 ppp)			•	
Modo de previsualización	Por defecto			•	
	Alipear pueues objetos	con cuadrícula de	nívoloc		

### Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 3 d'11

Crearem un cartell que digui "OPEN", i serà animat, de manera que sembli de neó i que s'encengui i s'apagui intermitentment.

Començarem fent el text. Seleccionarem el **pinzell de taques** i escriurem la paraula "**OPEN**" a mà alçada, intentant que totes les lletres es toquin.





Com veiem, el pinzell de taques no té traç en començar, només farcit (en el nostre cas de color negre). Afegirem traços en la part exterior de la nostra forma (text) perquè simulin la radiació de la llum.



Amb la nostra forma ("OPEN") seleccionada, farem clic en el panell **Apariencia** (per a activar el panell anirem a **Ventana > Apariencia** o des del teclat: **Maj + F6**) i des del menú desplegable de dalt a la dreta triarem **Añadir trazo nuevo, i el farem de gruix 1 pt.** Aplicarem color verd al traç i al farciment de la forma.



El pas següent serà alinear el traç cap a la part de fora; per a això, des del **panell d'aparença** una altra vegada farem clic en **Trazado**. Ara, ens apareix un altre nou minimenú en el qual farem clic com es veu a la il·lustració següent: **Alinear trazo al exterior**.



Ara farem un altre traç nou, aquesta vegada de **2 pt,** repetint l'operació **Añadir trazo nuevo**.



### Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 4 d'11

Ara repetirem aquest mateix pas successivament amb gruixos més grans. També podem utilitzar l'opció **Panel** apariencia > Menú desplegable > Duplicar elemento (sota l'opció Añadir trazo nuevo).

		44
Añadir relleno nuevo		
Añadir trazo nuevo		Â
Duplicar elemento	_	
Eliminar elemento		
Borrar apariencia		-
Reducir a apariencia	básica	

A més d'anar canviant els grossors, hem de canviar els colors de la nostra il·lustració amb la proporció següent: per a un traç més gros, un color més clar. Per a fer aquest pas més fàcilment (el de triar color) obrirem el panell **Color (Ventana > Guía de color, o des del teclat prement Maj** + F3).

Ara des del menú desplegable triarem la guia de color anomenada **Monocromático** i triarem els colors requerits.



Clicarem en els traços per a ordenarlos com s'ordenen en el panell de capes (clicant i arrossegant) perquè quedin com en la il·lustració:

Ара	ariencia			-
	No hay :	selecció	n	*
6	Trazo:		1 pt Exterior	
•	Trazo:		2 pt Exterior	
9	Trazo:		4 pt Exterior	
•	Trazo:		6 pt Exterior	
•	Trazo:		8 pt Exterior	
9	Trazo:		10 pt Exterior	
•	Trazo:		12 pt Exterior	
9	<b>▼</b> Relleno	-		

En la il·lustració que segueix podem veure el resultat de tots els nostres traços visibles alhora.

### **Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator** Pas 5 d'11



Farem clic en **el menú Objeto** > **Expandir apariencia** per a expandir i separar els traços.



Desagruparem aquests traços fent Clic dret > Desagrupar (o des del menú Objeto > Desagrupar).

La il·lustració següent mostra la vista del nostre panell de capes després de fer-ho.



Com veiem, ja tenim separats els traços; ara els volem tenir **en capes diferents**.

Per a aconseguir això farem clic en el menú desplegable de dalt a la dreta (assenyalat amb un cercle vermell en el panell de capes) i seleccionarem **Soltar a capas (secuencia).** Una vegada fet això, veurem com se separen els nostres traços en capes diferents (cadascuna marcada amb colors diferents tant en la il·lustració seleccionada com en el panell de capes a mà esquerra):





Desarem el nostre arxiu com a tipus Flash (SWF) des del **menú Archivo > Exportar** i triarem **Guardar como Flash (swf) > Guardar** 

File name:	animacion 1.swf	-	Save
Save as type:	Flash (*.SWF)	•	Cancel

### Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 6 d'11

En la nova finestra Opciones de SWF, triarem Exportar como capas Ai a fotogramas SWF.

Opciones de SWF		
Ajuste preestablecido: [A medid	la]	• OK
<u>E</u> xportar comc:	Capas AI a fotogramas SWF	✓ Cancelar
⊻ersión:	Flash Player 9	✓ Avanzado
Opciones:	🗏 Recortar al tamaño de la mesa de tra <u>b</u> ajo	Guardar ajuste preestablecido
	Conservar apariencia	Previsualización en Web
	Comprimir archivo	Device Central

Després anirem a **Avanzado** (en la llista a mà dreta de la finestra); una vegada en la nova finestra triarem **Sin pérdida** i seleccionarem **Repetición**. Per a previsualitzar la nostra animació farem clic en **Previsualización en Web** (també es pot desar com un document Flash i després obrir-lo en una finestra d'explorador en blanc).



Aquí podem veure el resultat de la nostra animació del cartell "OPEN":



## Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 7 d'11

Ara veurem una **segona manera** de fer una animació Flash amb l'Illustrator.

Per començar crearem un document nou **RGB,** com vam fer en la primera animació, i l'anomenarem **segona animació.** 

En aquesta animació farem unes il·lustracions i les fusionarem per a crear la nostra animació.

Primer crearem les nostres il·lustracions.

Seleccionant **l'eina Elipse** (panell d'eines o prement **L**) clicarem i arrossegarem per a crear una el·lipse. Una vegada feta l'el·lipse, la copiarem i enganxarem mantenint-la en la mateixa posició, i la girarem.

	_i	
- 1 I	Rotar	
	(naulo (1))	OK
	Angulo: 15	Cancelar
	Opciones	Copiar
	U Objetos U Motivos	Previsualizar

Després de feta la primera rotació amb còpia anirem al menú **Objeto > Transformar > Transformar otra vez** o pressionarem **Ctrl + D** des del teclat.

Repetirem aquesta operació diverses vegades fins a aconseguir el dibuix de la figura següent. Aquest és el resultat de la nostra primera il·lustració; a aquesta li hem aplicat el color verd des de l'opció **Trazo** del panell de control.



Anem a repetir aquesta mateixa tècnica amb diferents formes, com per exemple un estel de color vermellós:



Un triangle groc:



l finalment un quadrat blau:



## Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 8 d'11

Ara agruparem cada il·lustració i les alinearem totes des del **panell Alinear** (**Ventana > Alinear, o Maj + F7** des del teclat).

Aquí farem clic a **Alinear verticalmente i horizontalmente**, com es mostra en la captura de pantalla següent.

						ા ના ∣ xે
Transforma    Alinear				Buscatrazos		
Alinear o	bietos L	-			ŧŀ	<u>0a</u>
Distribuir	objet	os: =	þ	ŀÞ	Qģ	미네
Distribuir espaciado: Alinear					ar con: }] ▼	

El resultat visual és el següent:



Fent doble clic en **l'eina Fusión** (des del panell d'eines) obrirem la finestra **Opciones de fusión**.



En aquesta nova finestra farem clic en Pasos separados 8 i orientació Alinear con página. Després farem clic en OK

Opciones de fusión	
Espaciado Pasos especificados - 8	OK
Orientación (1997) (1997)	Cancelar

Després d'això anirem al **menú Objeto > Fusión > Crear** per a crear la fusió.

La imatge que veiem a la taula de treball ara és la següent:



## Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 9 d'11

Amb la nostra il·lustració seleccionada el que volem és, com en la primera part d'aquesta guia, aconseguir que aquestes formes estiguin cadascuna en una capa.

Llavors, com anteriorment, anirem al menú **Objeto > Expandir**, que ens deixarà amb la visualització següent de la nostra il·lustració:



El pas següent és desagrupar les formes: menú Objeto > Desagrupar.

Des del menú de capes (Ventana > Capas) observem que totes aquestes formes estan separades en grups però encara estan contingudes en una sola capa.

La tasca següent és separar-les en diferents capes. Com en la guia anterior, amb la il·lustració seleccionada i des del menú desplegable de dalt a la dreta del panell de capes farem clic en Soltar a capas (secuencia).

			<u> </u>
Capas		(	•=
9	🗢 🧿 Capa 1	0	*
9	👂 🚫 <grupo></grupo>	0	
9	👂 🚫 <grupo></grupo>	0	
9	👂 🚫 <grupo></grupo>	0	
9	👂 💽 <grupo></grupo>	0	
9	👂 🥘 <grupo></grupo>	0	
9	👂 💽 <grupo></grupo>	0	
6	Grupo>	0	
9	👂 📀 <grupo></grupo>	0	
9	👂 📀 <grupo></grupo>	O	
۲	Grupo>	O	
9	Grupo>	O	
9	Grupo>	0	
9	Grupo>	O	
9	Grupo>	0	
	Grupo>	0	
9	Grupo>	O	
9	↓ Grupo>	O	
9	↓ <grupo></grupo>	O	
	↓ Grupo>	0	
	↓ Grupo>	O	
9	↓ <grupo></grupo>	O	
9	Grupo>	O	
9	Grupo>	O	
9	↓ <grupo></grupo>	O	
9	↓ <grupo></grupo>	0	-
1 capa	ত দল ব	P	
	Distribution C.	and the second second	

Ara el nostre panell de capes conté una capa que està dividida en 28 capes, com veiem en la captura de pantalla següent:

Capas		×⊺⊪ ≣⊤
9	👓 🧿 Capa 1	0 🖬 🔶
	Capa 2	0
	👂 🚫 Capa 3	0
	👂 🚫 Capa 4	0
	👂 📀 Capa 5	0
	👂 🜔 Capa 6	0
9	👂 📀 Capa 7	0
9	👂 📀 Capa 8	0
9	👂 📀 Capa 9	0
9	👂 <u> </u>	0
9	Capa 11	0
9	👂 📀 Capa 12	0
9	👂 📀 Capa 13	0
9	Capa 14	0 🗆
9	👂 💽 Capa 15	0
9	Capa 16	0
9	Capa 17	0
9	Capa 18	0
9	Capa 19	0
9	Capa 20	0
9	Capa 21	0
9	Capa 22	0
9	Capa 23	0
9	Capa 24	0
	Capa 25	00
	Capa 26	0
	Capa 2/	0
	Capa 28	0
1 capa	-0 +a a	9.4

### Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 10 d'11

Com es pot apreciar, l'Illustrator dóna **colors** a les capes a per a diferenciar-les millor. Aquestes lògicament coincidiran en la il·lustració i en el panell de capes. La nostra forma es veurà com: Anirem llavors al **menú Archivo > Exportar**, en el qual triarem les opcions indicades en la il·lustració de la dreta:

File name:	segunda_animacion.swf	•	Save
Save as type:	Flash (*.SWF)	•	Cancel

En la finestra que apareix novament farem clic a **Exportar como capas Ai a** fotogramas SWF. Des de la pestanya Avanzado farem clic en Formato de imagen: sin pérdida, i en Frecuencia de imagen, (12 fps) amb Repetición.

pciones de SWF		
Ajuste preestablecido: [A medid	a] 🗸	OK
<u>E</u> xportar comc:	Capas AI a fotogramas SWF 🗸 🗸 🗸	Cancelar
<u>V</u> ersión:	Flash Player 9	Avanzado
Opciones:	🔲 Recortar al tamaño de la mesa de tra <u>b</u> ajo	Guardar ajuste preestablecido
	□ <u>C</u> onservar apariencia	Previsualización en Web
	Comprimir archivo	Device Central
Ajuste preestablecido: [A medid	a]	ОК
Ajuste preestablecido: [A medid Formato de imagen:	a]  Sin pérdida (JPEG)	OK Cancelar
Ajuste preestablecido: [A medid Formato de imagen: Calidad JPEG:	a]  Sin pérdida (JPEG) Media  3	OK Cancelar Básico
Ajuste preestablecido: [A medid Formato de imagen: Calidad JPEG: Método:	a]   Sin pérdida  Con pérdida (JPEG)  Media  Solution  Solution  Con pérdida (JPEG)  Línea de base optimizada  Línea de base optimizada	OK Cancelar Básico Guardar a juste preestablecido
Ajuste preestablecido: (A medid Formato de imagen: <u>C</u> alidad JPEG: Método: <u>R</u> esolución:	a)   Sin pérdida Con pérdida ("PEG)  Media  Subset Stándar) Línea de base optimizada  72 ppp	OK Cancelar Básico Guardar ajuste preestablecido Previsualización en Web
Ajuste preestablecido: [A medid Formato de imagen: Calidad JPEG: Método: Besolución: Erecuencia de imagen:	a)   Sin pérgida Con pérdida ("PEG)  Media   Línea de base (Estándar) Línea de base optimizada  C ppp  12 fps	OK Cancelar Básico Guardar ajuste preestablecido Previsualización en Web Device Central
Ajuste preestablecido: [A medid Formato de imagen: Calidad JPEG: Método: <u>R</u> esolución: <u>E</u> recuencia de imagen:	a]   Sin pérdida Con pérdida (JPEG)  Media  Solution Con pérdida (JPEG)  Media  Solution Cuínea de base optimizada  Conservation Cuínea de base optimizada  Conservati	OK Cancelar Básico Guardar a juste preestablecido Previsualización en Web Device Central



De la mateixa manera que vam fer en la primera guia **exportarem** el nostre document.

### Programa d'aprenentatge 8. Creació d'una animació amb l'Illustrator Pas 11 d'11

Podem fer una previsualització de com quedarà la nostra animació, ja que pot ser que vulguem ajustar les opcions a més ràpid o més a poc a poc, etc. Si no, ho desarem directament per a poder-ho veure més tard en una finestra de l'explorador.

A la dreta podem veure el resultat final de la nostra animació.

Activitat. Fer una animació partint de tres dibuixos creats amb la tècnica de transformació i rotació variant les formes.

A partir del següent tutorial de la nostra guia d'aprenentatge (del Tutorial 9 al 15 inclusivament) anem a centrar-nos a explicar les novetats i actualitzacions d'Illustrator CS5.





Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva

Pas 1 de 14

En aquest tutorial anem a crear un edifici vectorial que doni la sensació d'estar dibuixat en 3 dimensions com el que es mostra en aquesta pantalla.

Per crear el nostre edifici en perspectiva anem a utilitzar una eina nova d'Illustrator CS5: l'Eina **Cuadrícula de perspectiva**, la qual ens permetrà crear objectes amb perspectiva d'un, dos o tres punts i a més ens facilitarà el treball de moure, canviar l'escala, fer transformacions i fins a duplicats d'objectes de manera dinàmica. Això ens serà molt útil a l'hora de dibuixar, per exemple, les nostres finestres directament en perspectiva.



## Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 2 de 14

Cal tenir en compte que malgrat que podem aconseguir un efecte de perspectiva bastant realista, no estem treballant en un entorn en 3D i també convé saber que una vegada traçada la quadricula i el dibuix, les nostres possibilitats de manipulació dels mateixos es veuran reduïdes.

Per començar obrirem Illustrator CS5 i crearem un document nou per a Web. **Archivo > Nuevo > Documento**, una vegada fet això apareixerà una nova finestra on donarem el nom d'Edifici al nostre document i en el menú desplegable que diu: Nou perfil de document triarem: **Imprimir**.

Nuevo documento	
Nombre:	Edificio vectorial
Nuevo perfil de documento: —	Imprimir Cancelar
Número de mesas de trabajo:	₹1 XX Plantillas
Espaciado:	
Área de recorte:	A4 🔹
Anchura:	210 mm Unidades: Milímetros 👻
Altura:	297 mm Orientación: @ 南 Modo de color:CMYK PPP:300 Alinear.con quadrícula de priestNo
Sangrado:	Superior Inferior Izquierda Derecha
\land Avanzado ———	
Modo de color:	
Efectos de rasterizado:	Alta (300 ppp)
Modo de previsualización:	Por defecto 👻
	Alinear nuevos objetos con cuadrícula de píxeles

### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 3 de 14

Serà convenient fer una bona planificació de la il·lustració abans de començar.

Per facilitar la creació del nostre dibuix és una bona idea fer un **esbós** del que volem realitzar o bé podem utilitzar una **fotografia** en la qual ens puguem recolzar a l'hora de realitzar la il·lustració vectorial.



El següent que farem serà **escanejar** el nostre esbós (en aquest cas) i col·locar el nostre dibuix escanejat en el nostre document perquè ens serveixi de guia. Per a això farem clic en el menú **Archivo > Colocar** i una vegada s'obre la nova finestra cal buscar i seleccionar l'arxiu escanejat i guardat en el nostre ordinador i farem clic a **Colocar**.

Ai 🚺	Archivo Edición Obj	eto Texto	Seleccionar	Efecto	Ver	Ve
Not	Nuevo				Ctrl+N	
_	Nuevo de plantilla		May	yúsculas+	Ctrl+N	
	Abrir				Ctrl+O	
	Abrir archivos recier	ntes				×
* 6	Explorar en Bridge			Alt+	Ctrl+0	
۵.1	Compartir mi panta	lla				
$\sum_{i=1}^{n}$	Device Central					
J &	Cerrar				Ctrl+W	
- - - -	Guardar				Ctrl+S	
N 260	Guardar como		Ma	yúsculas+	+Ctrl+S	
Q H	Guardar una copia			Alt	+Ctrl+S	
TALE FAIL	Guardar como plant	illa				
<u>≪</u>	Guardar para Web y	dispositivos	. Alt+Ma	yúsculas+	+Ctrl+S	
2 <u></u> 88. 1	Guardar sectores sel	eccionados				
e, I	Volver				F12	
ц. Э. с	Colocar					
						_

Ja amb l'arxiu col·locat en la nostra taula de treball transformarem la **grandària** fent clic en els petits quadres (punts d'ancora) que es delimiten les cantonades del nostre document escanejat i pressionarem la tecla **Majúscules/Shift** abans d'arrossegar per mantenir les proporcions originals.



## Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 4 de 14

Finalment, punxarem i arrossegarem en la imatge del nostre document fins a deixar-ho en el lloc desitjat.



El següent pas a donar va a ser crear una plantilla amb la nostra capa del document escanejat.

Fent clic en el **Panel de capas** se'ns desplegarà el corresponent panell que mostra la nostra única capa (document escanejat).

Capas			<b>**</b>	-=	$\Box$
	🔹 Capa 1		0	^	${ > }$
					۲
					۰.
				Ŧ	
1 capa	-O +a	3	ΞĐ		A

Amb aquesta capa seleccionada farem clic en el menú desplegable de dalt a la dreta i triarem **Plantilla**.

		_	- ++   X
	Nueva capa		<b>\$</b>
	Nueva subcapa		
	Duplicar "Capa 1"		
	Eliminar selección		
	Opciones para "Capa 1"	-	
	Crear/Soltar máscara de recorte		
	Entrar en modo de aislamiento	L .	
	Salir del modo de aislamiento		
	Localizar objeto		
	Combinar seleccionadas		
	Acoplar ilustración	L .	
	Combinar en nueva capa		
	Soltar a capas (secuencia)		
	Soltar a capas (creación)	L .	
	Invertir orden		
¢	Plantilla		
	Ocultar todas las capas		

Ara el nostre document té una capa bloquejada que no podrem moure ni modificar tret que fem clic en el petit cadenat que apareix en la nostra capa del panell de capes.



Una altra opció per convertir la nostra capa a plantilla és simplement fer doble clic en la capa (des del panell de capes) i triarem "plantilla" en la finestra que apareix. També podem triar aquí com de tènue volem que aparegui la nostra plantilla en percentatge.



### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 5 de 14

Ara necessitem fer una altra capa on posar la nostra il·lustració. Des del Panell de Capes farem clic en la icona de **Crear nueva capa** per crear la nostra il·lustració en ella.



Ara anem a utilitzar l'Eina **Cuadrícula de perspectiva** fent clic en la icona de la mateixa des del panell d'Eines. Immediatament veurem com apareix en la nostra pantalla la quadrícula de perspectiva sobre el nostre dibuix escanejat.



Per defecte se'ns mostra una perspectiva de 2 punts. També es pot accedir a la Quadrícula de perspectiva des de la barra de Menús, en el **Menú Ver > Cuadricula de perspectiva > Mostrar cuadrícula.** 

Una altra forma de mostrar la quadrícula de perspectiva és pressionant la tecla tecla **Cmd/Ctrl + Mayúsculas + l** i per ocultar-la tornarem a pressionar les mateixes tecles.

		Capas
Ocultar plantilla	Mayusculas+Ctrl+W	Ocultar cuadrícula
Reglas	•	Mostrar reglas
Ocultar cuadro delimitador	Mayúsculas+Ctrl+B	✓ Ajustar a cuadrícula
Mostrar cuadrícula de transparencia	Mayúsculas+Ctrl+D	Bloquear cuadrícula
Ocultar enlaces de texto	Mayúsculas+Ctrl+Y	Bloquear punto de estación
Ocultar Anotador de degradado	Alt+Ctrl+G	Definir cuadrícula
Mostrar huecos de pintura interactiva		Perspectiva de un punto
Guías	►	Perspectiva de dos puntos
Guías inteligentes	Ctrl+U	Perspectiva de tres puntos
Cuadrícula de perspectiva	•	Guardar cuadrícula como ajuste preestablecido>

Si en lloc de 2 punts volem crear una quadrícula de perspectiva d'**1 o 3** punts ho podrem fer des de **Menú Ver > Cuadrícula de perspectiva > Perspectiva de uno, dos ó tres puntos**. Sota aquestes opcions també tenim l'opció de > **Guardar cuadrícula** com a ajust preestablert (així no hi haurà necessitat de començar de zero cada vegada que vulguem utilitzar aquesta mateixa perspectiva).
#### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 6 de 14

També tindrem l'oportunitat de canviar els colors dels plànols de la nostra quadrícula i altres opcions personalitzades en aquest cas anem a respectar les opcions que ens ha suggerit Illustrator.



La nostra quadrícula de perspectiva està formada per diverses parts:

(A) Widget de cambio de plano, (B) Línea horizontal, (C) Punto de fuga izquierdo, (D) Extensión de cuadrícula vertical, (E) Punto de fuga derecho, (F) Nivel del horizonte, (G) y (H) Extensión de cuadrícula, (I) y (O) Nivel del suelo, (J) Control de plano de cuadrícula derecha, (K) Tamaño de la celda de la cuadrícula, (L) Punto de Origen, (M) Control de plano de cuadrícula horizontal, (N) Control de plano de cuadrícula izquierda.

#### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 7 de 14

Si ho desitgem podem ajudar-nos amb la regla de quadrícula per mitjà del menú Ver > Cuadrícula de perspectiva > mostrar reglas i també podem canviar el tipus de mesures de la mateixa.

Ara que coneixem les parts de la nostra quadrícula, el que hem de fer és ajustar la quadrícula a la nostra plantilla, si no veiem els punts de fuga en pantalla (de vegades queden bastant allunyats) ens allunyarem una mica de la nostra il·lustració fent clic en Cmd/Ctrl - o utilitzant l'Eina de Zoom des del panell d'Eines i pressionant Alt fins que aparegui un signo menos (-) en la lupa que acompanya a la nostra fletxa de ratolí. Per transformar o moure la nostra quadrícula devem tenir l'Eina seleccionada.

Ajustarem primer l'horitzontal de la nostra quadrícula amb la del nostre document escanejat fent clic en el punt (I) **Nivel del suelo** per alinear-ho on comença el sòl de la nostra plantilla, al seu torn ho alinearem amb els plànols esquerre i dret de la nostra plantilla.



El següent va a ser ajustar l'altura fent clic i arrossegant el **punto de extensión vertical** (D) cap avall fins a trobar l'altura desitjada.



Utilitzarem els **puntos de fuga:** esquerre (C) i dret (I) per aconseguir que la quadrícula cobreixi tota la superfície desitjada.

#### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 8 de 14



Mourem la **línea de horizonte** (F) fins que els plànols dret i esquerre coincideixin amb la plantilla (marcats en vermell en la captura de pantalla següent)



Per ajustar una mica millor la quadrícula anem a pressionar en el punt de **Tamaño de celda de cuadrícula** (K) i ho arrossegarem cap amunt o cap avall segons vulguem engrandir o empetitir les cel·les.



Perquè la nostra quadrícula no dificulti la creació de la il·lustració, li anem a reduir l'opacitat des deVer > Cuadrícula de Perspectiva > Definir cuadrícula i ens apareixerà la següent pantalla on farem clic en la secció de Color y opacidad de cuadrícula > Opacidad: 25% i farem clic en OK.

En aquest cas, com la plantilla va ser creada des d'una il·lustració feta a mà, la perspectiva no era totalment correcta, no intentarem seguir aquesta íntegrament però si ens serveix com a guia general.

#### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas de 14

Definir cuadrícula de perspectiv	a	
Nombre:	A medida 🗸 🗸	
📄 👝 Ajustes de cuadrícula de pe	rspectiva	Cancelar
Tipo:	Perspectiva de dos puntos 🔹	Guardar ajuste preestablecido
Unidades:	Puntos 🗸	
Escala:	1:1	
Línea de cuadrícula cada:	30 pt	
En la línea de altura ver	dadera, 1 pt en la mesa de trabajo representa 1 pt.	
Ángulo de visión:	45 °	
Distancia de visión:	489 pt	
Altura de horizonte:	127.01 pt	
Tercer punto de fuga:	X: Y:	
Color y opacidad de cuadrí	cula	
Cuadrícula izquierda:	A medida 🔹 🔍	
Cuadrícula derecha:	A medida 🔍 👻 📕	
Cuadrícula horizontal:	A medida 🔍 🔳	
Opacidad	25 • %	

Perquè no es mogui la nostra perspectiva sense voler-ho, anem a bloquejar-la des del menú **Ver > Cuadrícula de perspectiva > Bloquear cuadrícula**.

Ara anem a començar a posar les finestres al nostre edifici. Per a això anem a seleccionar la perspectiva en la qual vull posar les primeres finestres utilitzant pla (blau per defecte) del **Widget** de la quadrícula de perspectiva, o pressionant el número 1 del teclat.



Farem zoom **Cmd/Ctrl ++** per veure millor la il·lustració i triarem **herramienta de rectángulo** des del menú d'eines.



#### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 10 de 14

A més de les eines del menú anterior, també podem utilitzar altres **formes bàsique**s com es mostra en la imatge següent, en la nostra perspectiva podem fer servir totes les que trobarem en el menú d'eines menys la **herramienta destello**, que no és compatible amb l'eina de quadrícula de perspectiva.



Una vegada fet això començarem a dibuixar les finestres amb perspectiva. Amb **herramienta de rectángulo** seleccionada punxarem i arrossegarem fins que aconseguim la forma desitjada. Una vegada traçada la primera finestra del plànol de l'esquerra anirem al menú desplegable de **Transformar**, on podrem controlar l'escala de la mateixa d'una manera més exacta. Les mesures que es mostren aquí són les del rectangle sense perspectiva.

]	▶ %	Ц			₿(	X	Transfo	ormar
İ	못맞못	X:	-330	.14 pt	An.:	147	.41 pt	!
1	202	Y:	274.0	03 pt	Al.:	37.	11 pt	B
		⊿:[	0°	•	<i>Z</i> :	0°	-	

Podem fer que les finestres s'acoblin a la quadrícula de perspectiva des del menú Ver > cuadrícula de perspectiva > ajustar a cuadrícula. Ara anem a anar al menú herramientas > herramienta de perspectiva > herramienta de selección de perspectiva

(També utilitzarem aquesta última opció per quan vulguem canviar de grandària les nostres finestres i que conservin la mateixa perspectiva).



Una vegada fet això pressionarem

Majúscules/Shift i seleccionarem les finestres que vulguem duplicar, ara pressionarem la tecla Alt/Opció per fer un duplicat i les portarem fins a on vulguem, una vegada aconseguides les quatre primeres podem fer clic en Objeto > transformar > volver a transformar o Ctrl/Cmd D+ i ens copiarà aquestes successivament

guardant la distància que apliquem la primera vegada fins a completar la segona filera de finestres.

#### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 11 de 14

Si pressionem **1, 2, 3 o 4** quan arrosseguem les finestres, aquestes s'adaptaran a la perspectiva dels diferents plànols de nostra quadricula, aquesta és una manera ràpida de treballar amb l'eina de quadricula.



Si pressionem **Majúscules/Shift** quan arrosseguem les nostres finestres aconseguirem que aquestes es moguin en línies rectes.

Ens ajudarem de les **Guías inteligentes** per alinear les nostres finestres amb facilitat, les guies apareixeran quan traçant o arrossegant la finestra ens aproximem a les vores o punts d'ancora d'altres objectes. Després prosseguirem amb traçar el quadre que delimita les parets de la mateixa manera i finalment traçarem les finestres del plànol de la dreta, per a això farem clic en l'eina de quadrícula i en el Widget de perspectiva en la part dreta, de color taronja per defecte, o pressionant 3 en el teclat i repetirem el procés de dibuixar les nostres finestres i paret amb l'eina de rectangle des del panell d'eines.

Ara crearem la vorera, seleccionant la quadricula horitzontal, de color verd en el **Widget** o pressionant **2**. Després traçarem un rectangle que cobreixi tota la base de l'edifici i una mica més.



Com ja hem acabat de dibuixar en perspectiva anem a ocultar la quadrícula des de: Ver > Cuadrícula de perspectiva > Ocultar cuadrícula

El següent pas serà organitzar les finestres, façanes i vorera en l'ordre adequat des del panell de capes. A més anem a seleccionar des del mateix panell totes les finestres i porta per donar-los un degradat.

#### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 12 de 14

Podem canviar la vista del nostre document de contorns a previsualizar des del menú Ver > Previsualizar ó presionando Ctrl/Cmd + Y. Realitzarem aquesta mateixa acció quan vulguem tornar a vista de contorns.

Ara anem a seleccionar totes les finestres des del panell de capes i anirem al al **panel de degradado**, on triarem un degradat lineal i com volem que sigui un degradat blau triarem un color blau clar, un de mitjà i un altre fosc fent doble clic en els reguladors de degradat i triant els colors.



Una vegada fet això farem clic en la Herramienta de degradado i després en la il·lustració i com ja tenim seleccionades les finestres ens aplicarà el degradat lineal sobre les mateixes obtenint el següent resultat.



Ara anem a fer el mateix amb les parets de l'edifici i amb la vorera.





#### Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 13 de 14

Per complementar la nostra il·lustració amb alguns detalls afegirem uns arbustos i uns arbres al voltant del nostre edifici. Crearem una capa nova on col·locar aquests detalls, i anirem a **Bibliotecas de símbolos > naturaleza.** 



Aquí triarem uns detalls per animar una mica el nostre edifici. Anem a posar-los en la nostra il·lustració sense quadrícula activa usant **Widge**t o pressionant el número **4** en el nostre teclat. En aquest tutorial hem posat en pràctica entre unes altres, la innovadora eina d'Illustrator CS5: Herramienta de perspectiva.

Ara anirem a menú: Archivo

 > guardar i ho guardarem en aquesta ocasió com a documento de Illustrator.

File name:	Edificio	•	Save
Save as type:	Adobe Illustrator (*.Al)	•	Cancel



Programa d'aprenentatge 9. Creació d'un edifici vectorial en perspectiva Pas 14 de 14

Aquest és el nostre resultat final.

Com a activitat de pràctica podem realitzar una caixa de llumins en perspectiva en la qual posem també un text en perspectiva: la marca dels llumins.

En el següent tutorial veurem la creació d'un dibuix fent ús dels traços atractius.



Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels traços atractius Pas 1 de 9

En aquest tutorial anem a crear la següent imatge vectorial.

En realitzar-la anem a practicar l'ús de **trazos atractivos** de diferents grossors, que és una de les millores en la utilització de traços que Illustrator CS5 ens ofereix en aquesta versió del programa.



### Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels "trazos atractivos" Pas 2 de 9

Començarem el			
tutorial creant un	r		
document		Nuevo documento	
d'Illustrator nou com		Nombre:	Retrato con trazos
es mostra en la		Nuevo perfil de documento:	
figura següent.		nacio per maciocamento.	
		Número de mesas de trabajo:	E
Anem a començar el		Espaciado:	Columnas: 🔹 1
nostre tutorial		Área de recorte:	: A4
dibuixant amb la		Anchura:	210 mm Unidades: Milímetros 👻
herramienta de		Althurs	Modo de color:CMYK
dibujo desitjada.		Altura:	: 297 mm Orientacion: 原 南 ppp;300 Alinear con cuadrícula de píxeles:No
		Congrado	Superior Inferior Izquierda Derecha
En aquest cas hem		Sangi auo.	
utlitzat la		\land Avanzado ———	
herramienta lápiz		Modo de color:	: CMYK ▼
des de la barra		Efectos de rasterizado:	Alta (300 ppp)
d'eines, per dibuixar		Modo de previsualización:	Por defecto
una cara (imitant una			Aligear puques objetes con quadrícula do píxolos
il·lustració de			Annear nuevos objetos con cuauricula de pixeles
Leonardo da Vinci).			

#### Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels "trazos atractivos" Pas 3 de 9



Una vegada seleccionada l'eina anem a procedir a modificar el primer traç, Hem triat el contorn de la cara i simplement fem clic sobre el mateix i l'arrosseguem fins a obtenir el grossor de traç desitjat com veiem en la captura de pantalla següent.

Mayúsculas W+ en el
oressionant
anchura o
herramienta de
utilitzant la
er modificacions
A continuació anem a

nostre teclat.

Herramienta Anchura (Mayúsculas+W)
 Herramienta Deformar (Mayúsculas+R)
 Herramienta Molinete
 Herramienta Fruncir
 Herramienta Engordar
 Herramienta Festonear
 Herramienta Cristalizar
 Herramienta Arrugar



Ara anem a fer un altre canvi de grossor del mateix traç en la part de la dreta del rostre realitzant la mateixa operació.

### Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels "trazos atractivos" Pas 4 de 9

A continuació veiem el procés de canvi de grossor d'un altre tram del mateix traç.



Si volem guardar aquest perfil de traç sols hem d'anar al **panel de trazo > menú desplegable de perfil > guardar** (fent clic en la icona de guardar).

Trazado	/ + □ + (Trazo:) + 5
Grosor:	🗧 5.494 pt 👻 🕅 🕅 Ył
Remate:	EEE
Vértice:	🕞 📻 📻 Límite: 🊔 10 🗴
Alinear trazo:	
Línea discor	ntinua 772773
Puntas flecha:	
Freelor	
E2Cala)	
Almearr	$\rightarrow$ $\rightarrow$
Peril	
i lai	Uniforme
≝ <u>, uuu,</u> ÷. ∽∕∕	
+ <i>A</i> .	
/ ~	

A continuació li anem a donar un nom, per exemple: "**perfil de rostre**" i podrem utilitzar-ho després tantes vegades com vulguem.

Perfil de anchura varia	able	
Nombre del perfil:	Perfil de rostro	
		Cancelar
	_	

Per al nas anem a utilitzar un dels perfils preestablerts, per exemple l'anomenat **Perfil de anchura 2**.



#### Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels "trazos atractivos" Pas 5 de 9



Utilitzant un grossor de traç de **4 pt**, així és com quedaria la nostra il·lustració:



Ara anem a seleccionar els traços de tot el cabell i els anem a agrupar, per a aquests anem a triar un traç **de 6 pt** i el **perfil de anchura 6**.



Així és com ens quedaria la nostra il·lustració després de realitzar això.





Si quan punxem en el traç premem la tecla **Alt/Opció**, tindrem la possibilitat de canviar el grossor del traç de la part de dalt o dd baix com en la il·lustració següent (on hem fet més prima la part inferior del traç).

Pels ulls anem a engrandir la grandària del traç en la meitat i ho anem a fer més prim en els extrems simplement punxant i arrossegant (amb la **herramienta de anchura** seleccionada).



### Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels "trazos atractivos" Pas 6 de 9



Farem el mateix amb l'altra meitat del traç i ho guardarem com: **perfil d'ull.** 





A continuació seleccionarem el traç de l'altre ull per aplicar-li aquest nou perfil d'ull que hem creat, i li canviarem el grossor del traç a un **2 pt** resultantnos el següent:



Per a la cella dreta triarem un traç de **4 pt** i el **perfil de anchura1**.





Per a la cella dreta triarem un traç de **4 pt** i el el **perfil de anchura 1**, a més canviarem l'amplària de la part esquerra perquè sigui una mica més gruixuda del que és ara obtenint la següent imatge:



#### Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels "trazos atractivos" Pas 7 de 9

Pels llavis anem a començar transformant el llavi de dalt, pressionant la tecla **Alt/Opción** del teclat i elevant els dos sortints.



Després baixarem una mica la part de la meitat també pressionant **Alt/Opción** perquè no es mogui la part de baix i finalment farem el llavi de baix utilitzant la mateixa tècnica.



Ara anem a triar un color vermell per al traç dels llavis i ens quedaran com en la següent imatge:



El **perfil de anchura** 2, és el perfil que hem utilitzat per als traços restants (coll i espatlles) de la nostra il·lustració.







Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels "trazos atractivos" Pas 8 de 9



Finalment podem guardar el nostre arxiu d'Illustrator des del menú **Archivo > Guardar**, o be pressionant **Ctrl/Cmd +S** des del nostre teclat.

En aquest cas anem a utilitzar un format d'arxiu d'**EPS**, que és un arxiu **PostScript encapsulado** i gairebé tots els programes que treballen amb gràfics, maquetació i processadors de text accepten aquest tipus d'arxius.



Programa d'aprenentatge 10. Creació d'un dibuix fent ús dels "trazos atractivos" Pas 9 de 9

Aquest és el resultat que hem obtingut.

Com esmentem al principi, aquest tutorial ens ha ajudat principalment a practicar amb la nova herramienta de trazos atractivos i a crear i guardar nous traços personalitzats.

Com a pràctica podem realitzar un caràcter de dibuixos animats per exemple, ja que probablement abundaran en ell traços de diferents grossors.

En el següent tutorial veurem principalment el **pincel de Cerdas** i els **modos de dibujo** nous d'aquesta versió d'Illlustrator CS5.



Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 1 de 15

Aquest tutorial va a tractar diverses herramientas de dibujo i una vegada fet el dibuix veurem com utilitzar els nous pinzells d'Illustrator (CS5) anomenats: Pincel de cerdas.

Aquests pinzells ens permeten realitzar il·lustracions amb semblança al que podríem crear amb pinzells d'art reals com veiem en aquesta representació de la il·lustració que anem a realitzar en aquest tutorial.

També com a novetat, veurem com utilitzar el nou **modo de dibujo: dibujar en el interior**. Però abans de veure això realitzarem la guineu utilitzant altres tècniques.



### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 2 de 15

Anem a crear un document nou d'Illustrator amb les següents característiques: **Documento para imprimir**, de grandària **A4**, i de resolució de **300 ppi** i un perfil de color: **CMYK**.

Anem a realitzar una il·lustració d'una guineu. Per a això anem a començar realitzant un **esbós** que anem a **escanejar i importar** a Illustrator CS5 en mode de plantilla (com havíem fet amb el tutorial de l'edifici en perspectiva).

També ho podem crear directament amb **herramienta pluma** o una altra **herramienta de dibujo**, però l'esbós ens facilitarà aquesta tasca.

Nuevo documento				
Nombre:	pintura gato	СК		
Nuevo perfil de documento:	[A medida]	Cancelar		
Número de mesas de trabajo:	▲ 1	Plantillas		
Espaciado:	▼ 7.06 mm Columnas: 1			
Área de recorte:	A4 🗸			
Anchura:	210 mm Unidades: Milímetros 👻			
Altura:	297 mm Orientación: றி நி	Modo de color:CMYK PPP:300 Alinear con cuadrícula de níveles:No		
Sangrado:	Superior Inferior Izquierda Derecha			
\land Avanzado ———				
Modo de color:	СМҮК			
Efectos de rasterizado:	Alta (300 ppp)			
Modo de previsualización: Por defecto				
Alinear nuevos objetos con cuadrícula de píxeles				

### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 3 de 15



#### Anirem a Archivo >

**colocar**, i triarem l'arxiu desitjat, després farem clic a col·locar i després de col·locat aplicarem una altra vegada al voltant d'un **25%** d'opacitat per fer una plantilla que no molesti massa.

Per a això hem de fer clic en el **panel de capas**i des del menú desplegable de dalt a la dreta triarem **Plantilla** i després fent doble clic en la **capa 1** del panell de capes triarem: **Atenuar imagenes fins a un 25%** i farem clic en **OK** per guardar els canvis.



Si també volem moure i engrandir la grandària de la nostra guineu, com és el cas, ho anem a desbloquejar des del **cadenat** del costat de la capa 1 del panell de capes, fent clic en el mateix perquè desaparegui ens permetrà fer els canvis desitjats.



Fet això tornarem a **bloquejar** la capa perquè no es mogui tornant a fer clic on estava el cadenat (en el nostre panell de capes, al costat de la capa corresponent).

### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 4 de 15

Ara anem a començar a realitzar els traços principals de la il·lustració. Per a això anem a crear una capa nova (anomenada **cap**).

					4	( X
Capas						•=
9	Þ	cab	eza		0	*
9	▶ [	cue	rpo		0	
		े orig	inal		0	
						-
3 capas	5	0	⊢a	3	3	

Començarem a traçar el contorn de la guineu fent ús de la **herramienta de pluma** del panell d'eines o pressionant la lletra **P** en el nostre teclat.

	_		
L\$ -	≬	Herramienta Pluma	(P)
	\$,	Herramienta Añadir punto de ancla	(+)
3	\$_	Herramienta Eliminar punto de ancla	(-)
2	Ν	Herramienta Convertir punto de ancla	(Mayúsculas+C)

Començarem llevant el farcit i fent el traç d**'1** pt de grossor i després fent clic en un punt i movent el ratolí fins al següent fins a completar el contorn de la cara de la nostra guineu.



Ara anem a reduir el nombre de punts d'ancora que tracem amb la ploma, és a dir, per simplificar la forma una mica sols hem de fer clic en el menú: **Objeto > trazado > simplificar.**  Això ens obrirà una finestra nova on podem personalitzar la manera en què es van a reduir els punts del nostre traçat.

En aquesta finestra també podem triar que es mostri el traçat **original** i el **nou** alhora per veure la diferència i el nombre de punts d'ancora que es van a reduir, en el nostre cas baixen de **47 a 10 punts**, això va a ajudar a Illustrator a treballar millor perquè és un traçat mes simple.

Simplificar			
Simplificar trazado Precisión de curva Umbral de ángulo Original: 47 pts A		55 % 0 °	Cancelar OPrevisualizar
Opciones — Líneas rectas	📝 Mostrar i	original	

INICI | CRÈDITS

Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 5 de 15



Fet això podem modificar de nou alguns punts si els volem d'una altra manera, per a això utilitzarem la **herramienta de selección directa** i punxant en els punts d'ancora desitjats arrossegarem i mourem els manejadores fins que obtinguem un resultat satisfactori.



Ara anem a traçar la resta del cos (en una **nova capa** anomenada **cos**) la **herramienta pluma** i

aquesta vegada anem a **suavitzar** el traçat perquè ens arrodoneixi una mica els traços.



Per a això farem clic en la **herramienta suavizar** des del panell d'eines i passarem la mateixa per sobre del traçat del cos de la guineu.





### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 6 de 15



El següent pas va a ser traçar els detalls de la cara de la nostra guineu, tornant a **la capa de cap.** 

Començarem amb **l'ull esquerre**. Utilitzant una altra vegada la **herramienta Pluma**, la seleccionarem i després farem clic en un punt de l'ull, deixarem anar el ratolí i farem clic en el següent punt arrossegant el mateix (sense deixar de fer clic aquesta vegada) fins a aconseguir la corba desitjada. També podem **modificar** això més tard con la **herramienta de selección directa** i movent els **manejadores dels puntos de ancla**. Després deixarem anar el ratolí i farem clic successivament seguint el contorn de l'ull, repetint l'operació d'arrossegament d'un punt d'ancora quan sigui necessari.



Repetirem això amb el segon ull i **simplificarem** els traços aquí també amb l'eina de suavitzat com anteriorment.



Per al nas anem a fer un **triangle invertit**, per a això farem clic en la **herramienta de estrella** i mentre punxem i arrosseguem anem a prémer la tecla **de fletxa cap avall** del teclat per reduir el nombre de costats de l'estel fins a arribar al triangle i al mateix temps mantindrem premuda la tecla **Majúscules** perquè mantingui l**'horitzontal** del triangle.

### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 7 de 15



Fet això anem a invertir el triangle per mitjà del botó dret > **Transformar > Reflejo** i una vegada en la finestra que resulta d'això farem clic en **previsualiza**r per veure millor el que ocorrerà abans d'acceptar i després farem clic en **Horizontal** i **OK** per acceptar els canvis.

	Transformar	•	Volver a transformar
	Organizar Seleccionar	+ +	Mover Rotar
<u> </u>	X	1	Reflejo Escala Distorsionar



Anem a aplatar una mica el nostre nas: primer el seleccionarem i quan apareixen els **quadres** delimitadors estirarem del de la meitat de la dreta cap a la **dreta** alhora que pressionem **Ctrl/Cmd** en el teclat perquè mantingui la proporció entre els dos costats del nas.



### Ara anem a arrodonir una mica els angles del nas, des **del menú efecto > estilizar > esquinas redondeadas.**



Aplicarem un radi de **15 píxels**, després farem clic en **OK** per acceptar els canvis.



### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 8 de 15

Amb la **herramienta elipse** traçarem una circumferència mentre mantenim pressionada la tecla **Majúscules/Shift** per realitzar una circumferència perfecta. L'arrossegarem fins a més o menys damunt del traç del nas però una mica més cap al centre (va a representar un orifici del nas) com veiem en la il·lustració següent.

Ara fent clic en la mateixa, l'arrossegarem fins al costat oposat i utilitzant el **panel de buscatrazos** (Ventana > Buscatrazos o pressionant:

Majúscules + Ctrl/Opt+ F9) farem clic en l'opció: menys enfront de la vegada que premem Alt/Opción i expandirem la forma.



Amb la herramienta elipse traçarem una petita el·lipse en la meitat del nas i des del menú Alinear, que aconseguirem des de Ventana > Alinear, seleccionarem Alinear abajo i també a Distribuir al centro. Així mateix, li donarem un color negre de farcit.





Anem a utilitzar la mateixa forma per a les pupil·les de la guineu llavors anem a copiar i pegar l'el·lipse dues vegades una per a cada ull. Ara anem a fer les galtes de pa

de la guineu, per a això anem a utilitzar la **herramienta de arco** que es troba en la barra d'eines i anem a fer **doble clic** en ella.



### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 9 de 15

En fer això ens apareix la següent pantalla, en la qual seleccionarem les opcions marcades en la captura de pantalla següent.



Després donarem clic amb el botó dret del ratolí i seleccionarem **Reflejo > Vertical y Copiar**.

Reflejo	
Eje O Horizontal Devertical Devertical O Angulo: 90 °	OK Cancelar Copiar
Opciones	

Com veiem a continuació, el que hem fet ha estat reflectir i duplicar el nostre arc.



Després seleccionarem l'última part i l'alinearem servint-nos de les guías inteligentes.



Una vegada que tinguem els dos arcs junts donarem clic dret i triarem **Unir**.

Repetirem l'últim per aconseguir l'altra galta i les alinearem amb el nas. Ara seleccionarem les galtes i el nas i els **rotarem** una mica cap a l'**esquerra**.

Finalment afegirem algun detall més amb la **herramienta pluma** en les **orelles** i dibuixarem la **cua suavitzant** els traços de la mateixa una vegada dibuixats.



### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 10 de 15

Per al color base de farciment del cos i el cap de la guineu hem utilitzat un **color gris** que després anirem tapant amb pèl de diversos colors.



Ara anem a crear un nou grup de colors que utilitzarem a l'hora de pintar el pelatge de la guineu. Des del **panel Muestras**, sota la barra de menús, anem crear una nova mostra o nou grup de colors fent clic en **Nou grup de colors**.







ſ	Nuevo grupo de colores						
	Nombre:	pelo_zorro	OK Cancelar				
U							

Després farem clic en: muestra nueva per anar afegint colors per al nostre grup: pelatge\_guineu fins que tinguem tots els colors desitjats.







### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 11 de 15

Ara anem a començar a dibuixar el **pelatge** de la guineu, per a això anem a utilitzar els pinzells de cerres que esmentem al principi del tutorial. Si tenim una tableta podrem controlar millor la direcció del pinzell i la pressió.

Podem visualitzar els pinzells des del menú Ventana > Bibliotecas de pinceles > pincel de cerdas > biblioteca de pincel de cerdas i ens apareixerà una biblioteca amb diversos pinzells de cerres.

			44   X
Biblio	teca de	pincel de cerdas	•=
=0	3.00	$\sim$	^
Ð	3.00	$\sim$	
	2.00		
Ð	1.00		
T	2.00		
٩	1.00		
me	3.00		
-	6.00	$\sim$	
	3.00		
٩	1.00		
ø	4.50	$\sim$	
07	4.00	$\sim$	
F	3.00	$\sim$	
	3.00	$\sim$	
1	-	► ¥	

Anem a crear un pinzell nou des del panell de Pinzells, per veure aquest panell anirem a: **Ventana > Pinceles**, pressionant **F5** o accedint a ell des del panell de control. Una vegada en el panell de pinzells farem clic en: **Nuevo pincel > pincel de cerdas**.

Pince	les					•=
	•	I		•	•	Â
					Básico	· -
G.		X	15			
				Nue	vo pir	ncel

S'obrirà una nova finestra on podrem personalitzar aquest, com s'indica en la imatge següent.

Nuevo pincel	1
Seleccione un nuevo tipo de pincel: Pincel caligráfico Pincel de dispersión Pincel de arte Pincel de cerdas Pincel de contivo	Cancelar

Nombre: Pincel de o	erdas 1					СК
Forma: 📼 Punto re	dondeado				•	Cancelar
– Opciones de pincel –					_	📝 Previsualizar
	_		_			
Tamaño:		Δ	(	6.3 mm		
Longitud de cerdas:	Cortas	Δ	Largas	170	%	
Densidad de cerdas:	Baja			77	%	
Grosor de cerdas:	Finas	Δ	Gruesas	50	%	
Opacidad de pintura:	Translúcida	Δ	Opaca	51	%	
Rigidez:	Flexibles	Δ	Rígidas	50	%	

### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 12 de 15

Tornem a la guineu i anem a seleccionar **trazo exterior** del cap de la guineu i seleccionem el mode de **dibujar en el interior** des de la part baixa de la barra d'eines, representada amb la icona que mostrem a continuació.



Després farem **clic fora** perquè no ens canviï el traç, sinó que puguem pintar a l'interior solament i amb **la herramienta pincel** seleccionada i un color farem clic de fora cap a dintre, o viceversa, i veurem com solament el traç que queda dins serà el que quedi visible, la resta desapareix.







Potencialment, el que estem fent en utilitzar aquesta manera de dibuix (dibuixar a l'interior) és una **máscara de recorte**, una vegada feta aquesta podrem tornar a modificar la mateixa o el contingut fent clic en un dels dos botons que apareixeran en el panell de control quan tinguem seleccionada la màscara.



Quan utilitzem aquesta manera de pintura només podem seleccionar un traçat cada vegada. I per canviar entre els modes de commutació ràpidament premerem **Majúscules** + D (això canviarà la manera de dibuix entre: Dibujar normal, dibujar detrás y dibujar en el interior, successivament). Seleccionarem el color desitjat i la herramienta de pincel i crearem uns traços amb el nostre pincel de cerdas.

Conforme anem creant nous pinzells ens aniran apareixent en el **panel de pinceles** al costat d'un número que és la grandària del mateix.

Farem això successivament fins que obtinguem el resultat desitjat, podrem canviar entre tipus de pinzells, colors i totes les opcions que ens ofereix cada pinzell.



### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 13 de 15

Si una vegada que hem aplicat un pinzell el volem **canviar d'aparença**, grossor, o altres opcions amb les quals el vam crear al principi, només hem de fer doble clic en el pinzell des del nostre **panel pinceles** i canviar-ho com vulguem. Una vegada fets els canvis farem clic en **OK** i ens apareixerà la pantalla següent, on Illustrator ens preguntarà si volem aplicar els canvis als traços de pinzell existents o deixar-los com estan.

Alerta de ca	ambio de pincel
<u> </u>	Este pincel está en uso y ciertos trazos pueden haber cambiado sus opciones. ¿Desea aplicar los cambios a los trazos de pincel existentes?
	Aplicar a los trazos Dejar trazos Cancelar

Pels **ulls** triem un color de farciment verd i pel **nas** un color marró vermellós.

Acabada la nostra guineu, només queda recordar que si pressionem **Cmd/Ctrl + Y** veurem que els traços que hem realitzat són simplement traços vectorials. Finalment anem a exportar la guineu com a document **TIFF**, per a això anirem al menú **Documento > Exportar**, i en la finestra que se'ns obre triarem el lloc on volem que es guardi i document **TIFF**, i farem clic en Save per guardar.

File name:	pintura zorro	•	Save
Save as type:	TIFF (*.TIF)	•	Cancel

Per **guardar** l'arxiu de la nostra guineu vectorial com a **document d'Ilustrator** (Guineu.ai), usarem el menú: **Archivo > guardar**. Existeix la possibilitat que el dibuix tingui més de 30 traços fets amb el pinzell de tcerres, Illustrator CS5 ens avisarà que el nostre document pot ser massa complex per imprimir-ho o guardar-ho com **EPS, PDF** o **formats heretats**. També suggereix la possibilitat de r**asterizar** els traços de pinzell de cerres per mantenir l'aparença i reduir la complexitat del document.



### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 14 de 15

Com la nostra guineu té més de 30 traços de pinzell de cerres, anem a rasterizar els traços de la imatge que tinguin transparències, és a dir els que tinguin traços del pinzell de cerres. Els seleccionarem des del panell de capes i anirem a Objeto > Rasterizar. Les opcions triades en la pantalla de "rasteritzado" són les indicades en la captura de pantalla següent.

Rasterizar	
Modelo de color: CMYK   Resolución  Pantalla (72 ppp)  Media (150 ppp)  Alta (300 ppp)  Otra: 300 ppp  Usar resolución de efectos de rasterizado de documento  Fondo	OK Cancelar
Blanco	
Opciones Suavizado: Optimizado para ilustraciones (supermuestreo) 👻 🥠	
Añadir: 0 mm alrededor del objeto	
Conservar tintas planas	

### Programa d'aprenentatge 11. Creació de la il·lustració d'una guineu amb les innovacions: pinzell de cerres i mode de dibuix Pas 15 de 15

Podem guardar dues còpies una sense "rasterizar" i una altra "rasterizada" per si de cas volem editar el document més endavant.

El resultat que hem obtingut és el següent.

Com a activitat podem crear una fruita d'un bodegó com si estigués pintada amb pinzells reals.

En el següent tutorial veurem com crear una postal vectorial formada fonamentalment per fletxes.



### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 1 de 10

En aquest tutorial crearem la següent postal vectorial.

En aquest tutorial veurem les millores del trazo con puntas de flecha, així com el dibujo en el interior però aquesta vegada treballant amb text.

També esmentarem les millores afegides a les **mesas de trabajo** i el nou **panel de mesas de trabajo.** 



### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 2 de 10

Començarem creant un
creando <b>un nuevo</b>
documento
d'Illustrator amb les
següents mesures i
característiques per
realitzar una postal que
més tard puguem
imprimir.

Nombre:	postal					Ск
Nuevo perfil de documento: -	[A medida]				•	Cancelar
Número de mesas de trabajo:	1		Hmł	$\longrightarrow$		Plantillas
Espaciado:	- 7.06 mm		Columnas:	× 1		
Área de recorte:	[A medida]				•	
Anchura	177.8 mm		Unidades:	Milímet	ros 🚽 👻	
Altura	127 mm	J	Orientación:		Ŷ	Modo de color:CM PPP:300
Sangrado:	Superior	Inferior	r Izquiero	ia C	Derecha 0 mm	Alinear con cuadricula de pixeles: Ivo
\land Avanzado ———						
Modo de color:	СМҮК				-	
Efectos de rasterizado:	Alta (300 ppp)				-	
Modo de previsualización:	Por defecto				-	
	Alinear nuevos	objetos c	on cuadrícula o	e píxeles		

#### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 3 de 10

Ara anem a escriure unes paraules (podem triar les que vulguem) en el nostre cas: **Where next?** 

Where next?			
	<u>^</u>		

Amb el text seleccionat anirem a canviar el tipus de font des de: **Texto > Fuente > Cooper black** i farem clic en la mateixa.

Tex	to Seleccionar Efecto Ver	Ventana Ayuda	
	Fuente		•
	Fuentes recientes		,
	Tamaño		•
	Pictogramas		
	Opciones de texto de área		
	Texto en trazado		⊩
	Texto enlazado		⊬
	Focaiartitular		
	Creat contornor	Mawissulas (Ctrl) (	
	Pussar fuente	iviayusculas+ ctri+ c	, 
	Combios manufa (minús		
	Campiar mayus./minus.		
	Puntuación inteligente		
	Alineación óptica de margen	Alt+Ctrl+]	
	Mostrar caracteres ocultos		I
	Orientación del texto		۲
	Texto heredado		⊧
_			_

També podem fer això des del panell de caràcter que podem visualitzar des de **Ventana > Texto > Carácter**, o pressionant **Ctrl/Cmd + T** encara que en aquest no se'ns mostra una vista preliminar de com és cada tipus de font. Ja que estem en el panell caràcter anem a triar la grandària de la nostra font i li anem a donar una mesura de **60 pt**.



Com no ens cap en el quadre delimitador farem més gran el mateix des dels **quadradets** que apareixen en les vores quan seleccionem el text.



Ara que ja podem visualitzar tot el text anem a estirar-ho per fer-ho una mica diferent, per a això anem a seleccionar el text i utilitzar un valor de **100** en el quadre de **tracking** com es mostra a continuació.

		-++   X
Carácter		•=
Cooper Black		-
Regular		•
r∰ 🖨 60 pt	▼ 🔏 🚔 (72 pt)	•
A⊈V 🖨 Auto	▼ 🚑 🖯 100	J
#### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 4 de 10

El resultat obtingut es mostra en la següent il·lustració.



Ara anem a inclinar una mica l'angle del text. Per a això utilitzarem **el panel Transformar** que podem visualitzar des del panell de control, des **de Ventana > Transformar** o bé, utilitzant la drecera de teclat: **Majúscules + F8**.





El següent que anem a fer és alinear el text amb la taula de treball, per a això hem de tenir visible el **panel Alinear** que obtindrem des de: **Ventana > Alinear ó Mayúsculas + F7.** 



Pot ser que necessitem fer clic en el menú desplegable per veure les opcions. Una vegada fet això triarem l'opció del menú desplegable: **Alinear con: Mesa de trabajo**.Finalment farem clic a **Centrar y Centrar verticalmente.** 



Ara anem a seleccionar la icona de **mesas de trabajo**, des de la barra d'eines i anem a **crear una nova** com mostrem en la imatge següent.

### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 5 de 10



Una altra de les millores d'Illustrator CS5 està precisament relacionada amb les taules de treball i amb el nou panell de taules de treball que trobarem en **Ventana > Mesas de trabajo**.

En aquest panell podem veure les taules que hem creat i podem modificar l'ordre de les mateixes, això és especialment útil quan volem fer una presentació a algun client o fins i tot per exportar especifiques taules de treball en format **PDF**.



Volem fer un fons de punts per situar-los dins del text, també podem fer el mateix amb una foto o un altre gràfic. Anem a situar-nos en la nostra nova taula de treball i crearem una **circumferència** perfecta amb farciment de color rosa per exemple, fent clic en la **herramienta elipse**i pressionant **Majúscules/Shift** obtindrem la primera.



Pressionant **Alt/Opció i Majúscules/Shift** la copiarem i situarem a la dreta i recordant la **distància** que hem utilitzat.



Repetirem l'acció anterior pressionant Objeto > Transformar > Volver a transformar o amb la drecera de teclat: Ctrl + D. Farem això successivament fins que calculem que cobrim el text creat en la primera taula de treball. Després farem la mateixa operació seleccionant totes les anteriors i copiant-les cap avall utilizant ara la mateixa distància que utilitzarem entre les primeres circumferències (i pressionant una altra vegada Majúscules i Alt/Opció). De nou repetirem la transformació com abans

(**Ctrl + D**).



### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 6 de 10

Ja tenim el nostre fons de text ara cal agrupar-ho seleccionant totes les circumferències i des del menú: Objeto > Agrupar, botón derecho > Agrupar, ó Ctrl + G.

	Deshacer Mover Rehacer		
	Perspectiva	•	
	Agrupar		

Amb el grup seleccionat farem el següent: Editar > Copiar (Ctr I+ C) i canviarem de taula de treball i anirem a la del text.



Seleccionem el text i farem clic a **Dibuixar dins** (des de la barra d'eines).

	0		
И	he	re	
11	ext	?	

GQD	
9	

Ara anem a fer el següent: Editar > pegar (Ctrl + V) perquè ens apegui el grup de circumferències dins del text.

Edic	ión	Objeto	Texto	Seleccionar	Efecto	Ver	Ventana	Ayuda	Br	
	Dest	nacer Pega	ar						Ct	rl+Z
	Reha	acer						Mayúsc	ulas+Ct	rl+Z
	Cort	ar							Ct	rl+X
	Сор	iar							Ct	rl+C
C	Pega	ar							Ct	rl+V

Finalment, canviarem la manera de dibuix a normal (drecera de teclat: **Majúscules + D**). Una de les coses més útils que Illustrator CS5 ens permet és que en realitzar això el nostre text segueix editable, la qual cosa és un gran avantatge. Anem a crear una **tercera mesa de trabajo** que reorganitzarem des del panell de taules de treball, l'enviarem cap avall fent clic en la fletxa cap avall.

		44	×
Capas	Mesas de trabajo	*	
1	Mesa de trabajo 1		× .
2	Mesa de trabajo 2	Ľ	
			-
2	û 🖓	<b>.</b> 8	
		Mesa de tra	abajo nueva



#### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 7 de 10

Mesa de trabajo Ajustes



Des d'aquest panell, podem canviar les característiques de les taules de treball.

També podem nomenar les taules de treball perquè siguin

més fàcil d'identificar.

Anem a nomenar-les:

Mesa 1: Postal,

Mesa 2: Punts

| Mesa 3: Fletxes.

Una vegada en cadascuna d'elles farem això des del panell de control.

e trabajo	Ajuste preest	s ablecidos:	A medida	•	ů ů	3	Nombre:	Posta
							44   X	
Cap	as	Mes	as de tra	abajo			•=	
1	P	Postal				Ľ	*	
2	P	untos				Ľ		
3	F	lecha	5					
							Ŧ	
3			Û	Ŷ	3	Ē		

Si necessitéssim moure les taules físicament en el document. podem fer-ho primer en el nostre panel de mesas de trabajo i després des del menú desplegable del mateix panell anirem a: Reorganizar mesas de trabajo.



Triarem les opcions desitjades i farem clic en OK, en fer això es reorganitzaran les nostres taules en el document així com les deixem en el panell de taules de treball.

	Reorganizar mesas de trabajo
Opciones	Opciones
Mesas de trabajo: 3	Mesas de trabajo: 3
Diseño: Cancelar	Diseño: Table Galler
Columnas: 1	Columnas: 1
Espaciado: 7.06 mm	Espaciado: 7.06 mm
V Mover ilustración con mesa de trabajo	V Mover ilustración con mesa de trabajo
Si la opción Mover ilustración con mesa de trabajo está	Si la opción Mover ilustración con mesa de trabajo está
activada, la ilustración se moverá a la ubicación final junto	activada, la ilustración se moverá a la ubicación final junto
con las mesas de trabajo.	con las mesas de trabajo.

#### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 8 de 10

Podem moure'ns de taula en taula fàcilment des de la part d'a baix de la nostra **ventana de documento.** 



Seleccionada la Mesa 3: Fletxes, i des del menú desplegable del costat esquerre anirem a l'opció: Encajar en la pantalla.

4.17% 3.13% Encajar en la pantalla 175% Una altra opció que ens dóna Illustrator CS5 quan treballem amb taules de treball és la de copiar un objecte i enganxar-lo en context (ho apegarà en el mateix lloc d'una altra taula de treball) o pegar-ho en totes les taules de treball. Si volguéssim fer això aniríem a **copiar l'objecte (Ctrl + C**) i després a **Edición > Pegar en contexto ó Pegar en todas las mesas de trabajo** respectivament.

Edic	ión	Objeto	Texto	Seleccionar	Efecto	Ver	Ventana	Ayuda	Br	
	Des	hacer Cam	biar nom	bre de mesa d	e trabajo				Ctr	l+Z
	Reh	acer						Mayúscu	ılas+Ctr	l+Z
	Cor	tar							Ctr	I+X
	Сор	iar							Ctr	I+C
	Peg	ar							Ctr	·I+V
	Peg	ar delante							Ctr	rl+F
	Peg	ar detrás							Ctr	·I+B
	Peg	ar en cont	exto					Mayúscu	ılas+Ctr	·I+V
	Peg	ar en toda	s las mes	as de trabajo			A	lt+Mayúscu	ılas+Ctr	·I+V

Ara volem realitzar unes fletxes que aniran darrere del nostre text, per a això començarem traçant la primera fletxa amb con la **herramienta arco**, li donarem un farciment verd i un traç de **18 pt**.



Farem clic a **Dibujar normal** des **panel de herramientas** (si encara estem en la manera de dibuix Dibuixar darrere).



Des del panel trazo (Ventana > Trazo ó desde el teclado: Ctrl + F10) seleccionarem una punta de fletxa fent clic en la icona que es mostra en la següent il·lustració.



### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 9 de 10

Farem això successivament amb diferents fletxes utilitzant rectes i fins i tot traçats fets amb la **herramienta lápiz** i utilitzant diferents colors i mesures de traç.

També podem triar que la punta de fletxa comenci en l'altre extrem, simplement fent clic en la icona de l'esquerra de puntes de fletxa (panell de traç), o en els dos extrems.



Una altra possibilitat és **modifica**r el punt on volem que se situï la **punta de fletxa**, podem fer això des del mateix panell fent clic en les icones mostrades en les següents captures de pantalla.





Anem a **agrupar** totes les fletxes que hem creat (**Ctrl + G**). Amb aquestes seleccionades canviarem la manera de dibuix a: : **Dibujar detrás**, podem copiar-les (**Ctrl + C**), anar a la **mesa 1**: **Posta**l, i des del **menú editar > Pegar** o pressionant **Ctrl + V** en el nostre teclat.

Si estem en la manera de dibuix normal, **copiarem** les fletxes i anirem al Menú: **Menú: Editar > Pegar detrás ó Ctrl + B.** 



Guardarem la nostra postal com a arxiu de **PDF** per exemple, per a això anirem al menú **menú Archivo > Guardar como**. Una vegada en aquesta finestra triarem **PDF** i triarem on volem que sigui guardat i el nom que vulguem i farem clic en **OK**.

#### Programa d'aprenentatge 12. Creació d'una postal vectorial de fletxes Pas 10 de 10

El PDF resultant ens mostrarà les il·lustracions que realitzem en taules diferents en pantalles diferents, que pot ser molt convenient quan mostrem el treball realitzat a un client.

Aquest és el resultat que hem obtingut, no és el més estètic però ens ha servit per aprendre un parell de coses sobre els **modos de dibujo**, els **trazos con puntas de flecha i panel de mesas de trabajo**.

Com a activitat podem crear un petit mapa que indiqui un recorregut utilitzant diverses fletxes per exemple.

En el següent tutorial realitzarem un anunci per penjar-ho en una pàgina web.



#### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 1 de 12

En aquest tutorial anem a realitzar un anunci que podrem penjar en una pàgina Web. L'anunci és d'un curs de reciclatge de roba.

Per a aquest tutorial hem creat una bossa que té una butxaca i dins d'aquesta hi ha un fullet del curs com veiem en la il·lustració següent.

Un canvi important d'aquesta versió d'Illustrator CS5 i a tenir en compte quan creem dissenys destinats a la Web o a dispositius mòbils és la nova nueva **propiedad de pixelado perfecto**.



### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 2 de 12

Aquesta és una nova manera en què el programa treballa amb aquest tipus de documents, alineant tots els nostres traços o objectes creats a **cuadrícula de píxeles**.

També podem treballar amb ells com veníem fentho fins ara i després alinear-los a aquesta quadrícula.

Per alinear un objecte existent a la quadrícula de píxels ho seleccionarem i anirem al menú **Ventana > Transformar** i des d'aquí farem clic en l'opció: **Alinear con cuadrícula de píxeles**.



Pot ser una bona idea fer la nostra il·lustració sense cap restricció en primer lloc i una vegada feta aquesta, alinear-la a la quadrícula de píxel perquè el programa trobi la millor manera de representar la nostra il·lustració evitant línies borroses en passar els nostres documents a **resolució Web de 72 ppp**. Si anem a utilitzar una altra resolució en la sortida del nostre document, és bastant probable que aquest mètode per evitar el suavitzat de píxels no funcioni doncs està dirigit exclusivament a documents per a web i/o dispositius mòbils.

Aquest tutorial, d'altra banda, ens ajudarà a entendre una mica millor com funcionin els nous ajustos de **líneas discontinuas** que podem trobar en el **panel de Trazo**. Aquests traços discontinus poden conservar les mesures especificades exactes de guions i buits dels traçats, o també, i aquí està la novetat, ser alineats de forma simètrica al voltant de les cantonades i al final de traçats oberts.

També veurem la utilització d'una altra eina nova d'aquesta versió d'Illustrator, l'anomenada **herramienta creador de formas**, aquesta ens facilitarà la creació de formes com bé indica el seu nom per mitjà de la unió d'objectes.

### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 3 de 12

Anem a començar el bàner obrint un document nou que nomenarem com vulguem i anem a donar-li les mesures de: 240 px. d'ample per 400 px. d'alt, d'orientació vertical i en l'apartat d'Avançat triarem un tipus de document per a Web.

En triar aquest tipus de document, per defecte ens assignen les característiques típiques d'un document Web, com són treballar amb colors **RBG** i en resolució de **72 ppp**. Però també ens dóna l'opció d'alinear nous objectes a la **cuadricula de píxeles** com ja hem comentat abans.

En aquest cas ho anem a deixar com ens suggereix el document per defecte, és a dir alineat a la quadrícula de píxels i farem clic en **OK**.

Nuevo documento	
Nombre: Anuncio_web1	
Nuevo perfil de documento: [A medida]	Cancelar
Número de mesas de trabajo: 🔄 1	Plantillas
Espaciado: 🛬 20 px Columnas: 🛬 1	
Área de recorte: [A medida]	•
Anchura 240 px Unidades: Píxeles	•
Altura 400 px Orientación: 👰 🖟	Modo de color:RGB PPP:72
Superior     Inferior     Izquierda     Derecha       Sangrado:     Image: Comparison of the second se	Alinear con cuadricula de pixeles:51
Avanzado	
Modo de colori RGB	-
Efectos de rasterizado Pantalla (72 ppp)	-
Modo de previsualización. Por defecto	-
Alinear nuevos objetos con cuadrícula de píxeles	

### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 4 de 12

Començarem en el nostre document traçant un rectángulo de esquinas redondeadas, per a això triarem la mateixa eina des del panel de herramientas.

Herramienta Rectángulo (M) Herramienta Rectángulo redondeado Herramienta Elipse (L) Herramienta Elipse (L) Herramienta Polígono Herramienta Estrella Herramienta Destello

Punxarem i arrossegarem fins a aconseguir una forma que cobreixi bastant part del document doncs va a ser el nostre element central, com d'uns **145 x 190 píxels**. × An.:145 px Al::190 px

Ara anem a traçar un ansa per a la nostra bossa amb la herramienta de elipse del panel de herramientas, o pressionant la tecla L des del teclat, i punxant i arrossegant en el nostre llenç fins a aconseguir una el·lipse com la de la captura de pantalla següent. Amb la herramienta de selección directa seleccionada (pressionant A en el teclat, o des de la barra d'eines) farem clic en el punt d'ancla de dalt de la nostra el·lipse aixafant la mateixa una mica.

Seleccionarem les dues formes que hem creat i farem clic en la **herramienta creador de formas** (Mayúsculas + M ó des del panel de herramientas) farem clic en una d'elles i simplement arrossegarem el ratolí fins a la segona.







Es podria dir que aquesta eina és com tenir el **panel de Buscatrazos** en una eina.

#### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 5 de 12

Si fem doble clic en la icona accedirem a la finestra opcions de la **herramienta creador de formas** que deixarem com estava.

Opciones de la herramienta Creador de formas	
Opciones de la herramienta Creador de formas         Detección de huecos         Longitud de hueco:         Pequeño         A medida:         3 px         Opciones         Considerar trazado con relleno abierto como cerrado         En el modo de combinación, hacer clic en el trazo divide el trazado         Elegir color desde:         Muestras de color         Previsualización de muestras de cursores         Resaltar         Resaltar trazo cuando sea editable	OK Cancelar Restaurar
Color: Rojo 🗸	
Pulse la tecla Alt para borrar formas o cortar líneas. Al combinar o borrar formas, pulse la tecla Mayús para cambiar a la selección de marco rectangular.	

Si volem **sostreure** formes amb aquesta eina, simplement farem clic **en Alt/Opció** mentre arrosseguem com anteriorment o fent clic per eliminar traços. Prement **Majúscules/Shift** combinarem diverses formes diferents alhora.

Ara anem a fer una butxaca utilitzant la forma de l'ansa, copiant-la (fent clic **en Alt/Opció** i arrossegant-la la **duplicarem**) i rotándola (fent clic en el botó dret del ratolí: **Rotar**) com es mostra en les il·lustracions següents.



En la finestra que apareix en fer això anem a seleccionar un angle de **180** graus i farem clic en **OK**.



#### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 6 de 12

Podem agrupar ara els objectes (**botó dret del ratolí: Agrupar**) per alinearlos **horitzontal** i **verticalment** amb la taula de treball.

			- + +   X	
Alinear			*=	
Alinear obje	tos:	$\sim$		
🕒 🌔 😫	.) -	(-Be-)		
Distribuir ob	vietos:	$\smile$		
프 2		0Å.	614	
		÷1		
Distribuir es	paciado:	Alinear	con:	
- 블 케	]	면	•	
			Alir	near con selección
			Alir	near con objeto clave
			Alir	near con mesa de trabajo

Fet això els podem desagrupar de la mateixa manera (botó dret: desagrupar) per seguir treballant en la nostra il·lustració. Anem a realitzar uns traços com si fossin cosits de la butxaca copiant el mateix (**Cmd/Ctrl + C**, **Cmd/Ctrl + V**) i fent-ho més petit que el primer **pressionant la tecla Majúscules** per mantenir la proporció del mateix.



Ho col·locarem en la meitat del primer ajudant-nos amb les **guías inteligentes** també podem copiar i pegar-ho al davant (**Cmd/Ctrl + C, Cmd/Ctrl + F**) i reduir-ho des d'aquí (doncs ja està centrat). Ara anem a canviar el traç del cosit a **traços discontinus**, per a això anem a anar al **panel trazo** (Ventana > Trazo o prement Cmd/Ctrl + F10 des del teclat). Si fem clic en línies discontínues Illustrator demanarà les mesures entre guions i buits, en fer això el primer que ens mostra Illustrator CS5 són les mesures exactes en el nostre traç.

41×
¢ Trazo →
Grosor: 🊔 1 pt 👻
Remate: 💽 🖃 💽
Vértice: 🕞 🕞 (🔓 Límite: 🌻 10 x
Alinear trazo: 🔲 📜 🛄
🕢 ínea discontinua 🛛 🚺 🗆 🕽
12 pt 6 pt guión hueco guión hueco guión hueco
Puntas flecha: 🔤 💌 💌 🖈
Escalar 100 🕨 % 100 🕨 % 👔
Alinear: 🖡 🐳
Perfil: — Uniforme 💽 🕅 🖉

Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 7 de 12



La novetat que ofereix aquesta versió de CS5 és que podem fer que aquestes s'alineïn amb els angles i finals de traçats perquè tingui una aparença més estètica en la nostra il·lustració. Així que farem clic en l'opció anterior com es mostra en la següent captura de pantalla.





Anem a crear una vora de cosit per a la bossa en si, de la mateixa manera que hem fet la vora de la butxaca, és a dir fent una còpia del rectangle i reduint-la una mica. En fer això, com tenim tot en la mateixa capa el que crearem amb posterioritat apareixerà damunt de l'anterior.

Una de les novetats d'Illustrator CS5 és que podem seleccionar objectes que estiguin per sota del que tenim al davant pressionant la tecla **Cmd/Ctrl** i fent clic sobre l'objecte que estigui més amunt, permetent-nos treballar amb els objectes que estan per sota. Podem anar fent clics successivament fins que arribem a l'objecte requerit. Anem a fer aquest exercici i alhora anem a ordenar (botó dret del ratolí, portar al capdavant) els nostres objectes deixant-los en un ordre lògic.





### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 8 de 12

Realitzarem la vora cosida de la bossa com hem fet abans.



Ara anem a fer un fullet que va a estar ficat en la butxaca, deixant que es llegeixi l'anunci del curs. Per a això crearem un rectangle amb con la herramienta rectángulo del panel de herramientas (Cmd/Ctrl + M) i el rotarem fent clic en els quadres delimitadors que apareixen quan està seleccionat.



Inserirem el text amb l'ajuda de de la **herramienta de Texto**.



Triarem la **font i grandària** desitjats, aquí li hem aplicat la que es mostra en la següent captura de pantalla i **rotarem** el text amb el mateix angle que el paper del fullet.



Li donarem un to de color reciclat al farciment del paper del fullet.

CURSO DE RECICLAJE DE ROPA

Ara anem a fer un detall per a la butxaca, utilitzant la mateixa tècnica que varem utilitzar per a la butxaca (línies discontínues) i donant-los farcits dels colors RGB desitjats. Hem utilitzat la herramienta estrella des del panel de herramientas.









#### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 9 de 12

En cualquier momento podemos ver los contornos de nuestra ilustración haciendo clic en el **menú Ver > Contornear** ó desde el teclado: **Cmd/Ctrl + Y**.

Ver	Contornear	Ctrl+Y
	Ν	
	77	
	$\sim$ ( $\cdot$ )//	

Ara anem a treballar amb l'ansa de la bossa. Per a aquesta anem a **traer al frente** el traçat que vam crear al principi del tutorial i li anem a donar un traç de **8 pt**. Ens quedarà com en la captura de pantalla següent.





Com volem afegir una forma a la base de l'ansa anem a expandir l'aparença de l'ansa des del **menú: Objeto > Expandir**, i en la finestra que apareix farem clic en **relleno y trazo** i farem clic en **OK**.



Per a la nova base de l'ansa anem a crear un **rectangle** del mateix color i ho situarem just sota ajudant-nos de les **guías inteligentes**.



I finalment seleccionarem ambdues formes i una altra vegada amb la **herramienta de creador de formas** farem clic en l'ansa i arrossegarem fins a la base.



#### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 10 de 12

Amb **la herramienta de texto** del panell d'eines (o pressionant **T** en el nostre teclat) afegirem el següent text en la part baixa de la bossa: fes clic aquí per entrar al curs.

Agruparem tots els objectes doncs ja només queda realitzar un fons per a l'anunci.

Realitzarem el fons amb con la herramienta rectángulo (Cmd/Ctrl + M) i fent clic en la icona de dibujar detrás (panel de herramientas, a baix) traçarem éste.





A continuació farem clic en l'eina de degradat (des del **panel de herramientas** o pressionant **G**) i punxarem i arrossegarem sobre el rectangle donant-li un **degradat** de color de blanc a blau clar, per exemple.







Guardarem el nostre document com **JPG**, i com està destinat per a la Web anirem al menú **Archivo > Guardar para Web y dispositivos móviles**.

Arch	nivo Edición	Objeto	Texto	Seleccionar	Efecto	Ver	Ven
F	Nuevo					Ctrl+N	E
	Nuevo de plan	tilla		May	/úsculas+	Ctrl+N	
	Abrir					Ctrl+0	
C	Abrir archivos	recientes					۰F
ý	Explorar en Brie	dge			Alt+	Ctrl+0	h
1	Compartir mi p	oantalla					
	Device Central						
4	Cerrar					Ctrl+W	
ĸ	Guardar					Ctrl+S	
	Guardar como			Ma	yúsculas+	Ctrl+S	
Ŧ	Guardar una co	opia			Alt+	Ctrl+S	
	Guardar como	plantilla					
	Guardar para V	Veb y disp	ositivos	Alt+Ma	yúsculas+	-Ctrl+S	
	Guardar sector	es seleccio	nados				

#### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 11 de 12

Una vegada aquí podrem triar diversos tipus de sortides per al nostre document, triant en les pestanyes de dalt **4 còpies** podrem veure l'aparença que el nostre arxiu pot tenir en 4 formes diferents, per exemple triarem **JPG i diferents qualitats de sortida**, sent la primera l'original i les altres 3 documents **JPG** de diferents qualitats com en la següent captura de pantalla.

Anem a triar la d'**11.8 Kb** i farem clic a **Guardar**, li donarem un nom en la següent pantalla i triarem on volem que sigui guardat.

File name: Save as type:	Anuncio_web Sólo imágenes (*.jpg)	<ul> <li>▼</li> </ul>	Save Cancel
Ajustes:	Ajustes preestablecidos	•	
Sectores:	Todos los sectores	-	



#### Programa d'aprenentatge 13. Crear un anunci web amb línies discontínues Pas 12 de 12

Aquest ha estat el resultat.

Aquest tutorial ens ha servit per realitzar un anunci per a la Web utilitzant diverses novetats d'Illustrator CS5.

Com a activitat per practicar algunes de les tècniques anteriors podem realitzar una il·lustració d'una casa recortable, per a un anunci web.

En el següent tutorial veurem la creació d'una targeta virtual estàtica.



#### Programa d'aprenentatge 14. Creació d'una targeta virtual estàtica Pas 1 de 8

En aquest tutorial anem a crear una targeta virtual d'aniversari, serà una targeta estàtica, és a dir no va a tenir interactivitat i podrà ser enviada via email per exemple.

En la creació d'aquest tutorial anem a veure la utilització de diferents tècniques d'estirament d'objectes, tant de pinzells com de símbols.



INICI | CRÈDITS

#### Programa d'aprenentatge 14. Creació d'una targeta virtual estàtica Pas 2 de 8

Anem a començar aquest tutorial creant un **documento nuevo**, que va a ser de les següents dimensions: **350** píxels d'ample x **500** píxels d'alt, i que sigui un document RGB i de **72 ppp**.

<u>N</u> ombre:	tarjeta_virtual	ОК
—Nuevo <u>p</u> erfil de documento: -	[A medida]	Cancelar
Número de me <u>s</u> as de trabajo:	1	Plan <u>t</u> illas
Espaci <u>a</u> do:	🗧 20 px Columnas: 보 1	
Área de re <u>c</u> orte:	[A medida]	•
Anc <u>h</u> ura	350 px Unidades: Píxeles	5 💌
A <u>l</u> tura:	500 px Orientación:	Modo de color:RG គ្នា PPP:72
Sangrado:	Superior Inferior Izquierda	Alinear con cuadricula de pixeles:5i
- Avanzado		
<u>M</u> odo de color:	RGB	
Efectos de <u>r</u> asterizado	Pantalla (72 ppp)	▼
Modo de pr <u>e</u> visualización:	Por defecto	•
	Alinear nuevos objetos con cuadrícula de píxeles	

### Programa d'aprenentatge 14. Creació d'una targeta virtual estàtica Pas 3 de 8

Anem a traçar un estel pel fons de la nostra targeta virtual.

Per a això anirem al **panel de** herramientas i triarem l'eina: Estrella i la traçarem amb un traç de **2pt.** mentre pressionem Majúscules/Shift.



Amb l'estel seleccionat, anem a triar un pinzell per exemple el que es mostra en la imatge següent, part baixa del del **panel pinceles >** Menú bibliotecas de pinceles > Decorativo > Decorativo separadores de texto.



Com veiem en aplicar-ho al traçat de l'estel les **cantonade**s han canviat, per la qual cosa anem a editar el pinzell d'art fent **doble clic** en el mateix i se'ns obrirà la pantalla següent en la qual podrem editar-lo.





Una vegada aquí triarem: **Estirar entre guías**. Fet això punxarem en les guies i les arrossegarem fins que entre elles només aparegui el que vull estirar entre elles. La imatge següent és la resultant d'aquest primer canvi.

#### Programa d'aprenentatge 14. Creació d'una targeta virtual estàtica Pas 4 de 8



Ara, si volem que les cantonades siguin en punta triarem l'opció de baix a la dreta de la mateixa pantalla d'edició del pinzell (**superposar**) i obtindrem la imatge següent.



El següent pas serà convertir l'estel en un símbol arrossegant-lo fins al panell de símbols (**Ventana > Símbolos ó Mayúsculas + Ctrl/Cmd + F11**) i donant-li el nom: estel, per exemple.



Col·locarem diversos estels en el llenç i canviarem l'escala d'alguns i els situarem en diferents llocs, al nostre gust.

Finalment reduirem l'opacitat des del **panel: Apariencia > Opacidad** i triarem un **10%** d'opacitat perquè va a ser part del fons.



#### Programa d'aprenentatge 14. Creació d'una targeta virtual estàtica Pas 5 de 8

Crearem una **capa nova** on anem a col·locar uns **símbols** d'uns globus. Per a això anem a utilitzar els símbols que es troben en la **paleta de símbolos > Biblioteca de símbolos > Celebración.** 

Ara anem a triar els globus, simplement fent clic en els desitjats i una vegada triats apareixeran en la nostra paleta de símbols. Ara des de la nostra paleta de símbols farem clic en la icona de **Opciones de símbolo.** 



Fet això ens apareixerà una petita finestra on farem clic en: Activar guías para escala de 9 sectores i també activarem Alinear con cuadrícula de píxeles i farem clic en OK.



Aparentment no ha passat res, però si fem doble clic en el nostre símbol de globus apareixerà en el llenç amb unes guies que divideixen el símbol en 9 sectors (i a més apareixerà alineat a la quadrícula de píxels).



Ara, així com vam fer amb les guies del pinzell, situarem entre les guies la part que volem que s'estiri i deixarem fora el que volem conservar intacte com es mostra en la següent il·lustració de pantalla

#### Programa d'aprenentatge 14. Creació d'una targeta virtual estàtica Pas 6 de 8



Pressionant la tecla **Esc** sortirem del mode d'edició del símbol.

Ara arrossegant el mateix símbol des del nostre **panell de símbols** fins al llenç anem a estirar la corda cap avall, i només s'estirarà la part que especifiquem en l'edició. En la següent captura de pantalla podem veure el que passa amb el nostre globus fent l'edició amb **l'escala de 9 sectors** en l'esquerra i en la dreta sense editar el símbol.



Ara anem a repetir l'anterior diverses vegades amb tants globus com vulguem i els situarem al nostre gust.



Anem a crear un requadre que tingui un farciment gris clar i per a la vora farem clic en el panell: **Pinceles > Menú Biblioteca de pinceles > Bordes > Bordes\_Novedad.** 

Pince	ales				
H,		_			۵
A					ę
X					-
۵.		ì		-	
	Guardar pinceles				1
	Artístico	+	1		4
C	Bordes	•		Bordes_Decorativo	I.
	Decorativo	•		Bordes_Geométrico1	I.
	Flechas	+		Bordes_Líneas discontinuas	I.
	Paquetes de vectores	•		Bordes_Líneas	I.
	Pincel de cerdas	+		Bordes_Marcos	I.
	Pinceles 6D de Wacom	- <b>•</b> [	$\checkmark$	Bordes_Novedad	t.
	Definido por el usuario	+		Bordes_Primitivo	
	Otra biblioteca				

Una vegada en el panell de **Bordes Novedad**, triarem el pinzell anomenat**: Cinta** 



### Programa d'aprenentatge 14. Creació d'una targeta virtual estàtica Pas 7 de 8

En fer clic en aquest es va a aplicar directament al nostre traç del requadre, i també apareixerà en el panell de pinzells.



Per editar la seva aparença farem doble clic en el mateix des del panell de pinzells i se'ns obrirà la següent pantalla.

Nombre: Cinta	9			
Escala: 35%		100%	Fijo	✓ Cancelar
Espaciado: 0%				V Previsualizar
				Voltear
				Voltear a lo largo ->
			<b>^</b>	— Encajar —————
Cubos de diama	ntes			Añadir espacio
				Aproximar trazado
			[	– Colorización
				Método: Ninguno 👻
			-	Color clave: 🆋 🗾 🛛 🖓

El resultat d'aquests canvis és el següent.



Finalment farem clic en la herramienta de texto des del menú d'eines (o pressionant T en el teclat) i escriurem el text: Enhorabona! dins del requadre que hem creat.



Anem a guardar el nostre document com JPG, per a això anirem al menú: Archivo > Exportar, i en la nova finestra triarem on volem que sigui guardat i amb quin nom i en el menú desplegable de baix triarem JPG.

			 0	
File name:	Tarjeta Virtual	<b>•</b>	Save	
Save as type:	JPEG (*.JPG)	▼	Cancel	

#### Programa d'aprenentatge 14. Creació d'una targeta virtual estàtica Pas 8 de 8

Ja només haurem d'obrir el nostre email, crear un missatge nou i posar-ho en un arxiu adjunt per enviar-ho a la persona que vulguem felicitar.

Aquest és el resultat.

En aquest tutorial hem vist la utilització de diferents **tècniques d'estirament** tant de pinzells com de símbols.

Com a activitat podem crear un fons de pantalla que sigui un camp de flors de diferents llargades per exemple.

En el següent tutorial anem a veure com crear una senzilla aplicació Web utilitzant un document creat en Illustrator CS5 i donant-li interactivitat amb Flash Catalyst.



#### Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 1 de 14

En aquest tutorial anem a aprendre a fer una aplicació Web senzilla utilitzant Illustrator CS5 i Flash Catalyst, sense necessitat d'escriure una paraula de codi.

Atenció, molt important: Flash Catalyst CS5 només permet agregar fins a **20 pàgines** d'interacció. Encara que en aquest tutorial intentem crear una interacció de més de 20 pàgines, només va ser quan arribarem al número 20 que ens vam adonar d'això sobre Flash Catalyst. Així que combinarem les pàgines que teníem perquè interactuessin entre elles.

Per evitar aquest problema, seguirem el tutorial reduint el nombre de botons necessitats. Per exemple farem **2 botons** que mouen **2 o 3 pàgines de diapositives**. Quan estiguem en la pagina 1 premem un botó que ens portarà a la pagina 2 i aquesta a la 3 i viceversa.



#### Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 2 de 14

És convenient utilitzar un format **FXG** per treballar amb Flash Catalyst, encara que els arxius d'Illustrator i Photoshop també són acceptats. Usant el tipus d'arxiu **FXG** cal considerar les **següents recomanacions**:

- Utilitzar els perfils de Flash Catalyst o RGB bàsic per crear contingut per FXG.
- · L'ús de pinzells constantment provoca problemes de rendiment a causa dels traçats ampliats.
- El format FXG només proporciona assignació per a Ombra paral·lela, Resplendor interior/exterior i Desenfocar.
- No es recomana utilitzar l'escala horitzontal o vertical del text ja que es creuen contorns en guardar l'arxiu .FXG.
- En el format **FXG** no s'admeten fusions en filtres. Encara que es pot definir en guardar l'arxiu FXG amb capacitat d'edició de filtres o amb l'opció de guardat automàtic, definint la fusió en Normal quan s'apliquen els filtres (Ombra paral·lela, Resplendor interior/exterior) en un objecte per aconseguir una aparença més real.
- Per optimitzar el moviment del contingut entre Illustrator i Flash Catalyst seleccionarem l'opció Alinear amb quadricula de píxels des d'Illustrator.
- Els objectes amb una manera de fusió diferent al normal (els que es fusionen amb el fons per defecte) es representen d'una altra manera en Flash Catalyst pel que sempre deuran tenir un altre objecte darrere.
- No s'admeten objectes esbiaixats ni símbols ni mapes de bits reflectits ni tintes planes ni cuatricromías i tampoc text vertical.
- · Les quadricules d'escala de nou sectors tampoc són compatibles.

#### Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 3 de 14

Dit l'anterior, anem a començar obrint un document nou en Illustrator CS5 on anem a crear els gràfics que utilitzarem per a la nostra web senzilla.

Aquest nou document va a tenir les mesures de **800** píxels d'ample per **600** píxels d'alt, mode **de color RGB** i efectes de rasteritzat de **72 ppp**. Ens assegurarem de seleccionar l'opció d'**Alinear nuevos objetos con cuadricula de píxeles** i farem clic en **OK**.

Nuevo documento					
Nombre	web_sencilla				
Nuevo perfil de documento:	Web		•		Cancelar
Número de mesas de trabajo:	1	¥• :	+		Plantillas
Espaciado:		Columnas:	1		
Área de recorte	800 x 600		•		
Anchura:	800 px	Unidades: P	íxeles 🔻		
Altura:	600 px	Orientación:	Ŷ		Modo de color:RGB PPP:72 Alinear con quadrícula de píxeles:Sí
Sangrado:	Superior Inferior	r Izquierda	Derecha	8	Almear con cuauricula de pixeles si
🙁 Avanzado ———				_	
Modo de color	RGB		•		
Efectos de rasterizado:	Pantalla (72 ppp)		•		
Modo de previsualización	Por defecto		•		
	linear nuevos objetos c	:on cuadrícula de píx	«eles		

Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 4 de 14

En aquest cas **utilitzarem tres il·lustracions** que van ser escanejades per a aquest tutorial. Per facilitar la interactivitat de les nostres il·lustracions les hem **dividit en tres** (cap, cos i cames). D'aquesta manera podem aconseguir combinacions de caps, cossos i cames diferents però com ja hem dit és convenient reduir aquestes combinacions.

El següent pas és **importar les il·lustracion**s al nostre document. Per a això farem clic en el menú: **Archivo > Colocar** i buscarem la ubicació de les il·lustracions.



#### Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 5 de 14

Una vegada en el document hem d'incrustar cada il·lustració des del panel de control i les tornarem a anomenar sota una capa anomenada panells amb els noms: cap1, cap2, cap3, cos1, cos2, cos3, cames1, cames2 i cames3.

Per alinear les nou il·lustracions ens anem a ajudar amb les **regles de la taula de trebal**l. Per visualitzar-les anirem al menú: Ver > Reglas > Mostrar reglas o pressionant Ctrl/Cmd + R.



Com podem apreciar un dels canvis en la versió CS5 és que l'origen de les regles se situa en la cantonada superior esquerra del nostre llenç.

Els orígens de la taula de treball es poden moure a qualsevol ubicació que sigui més convenient per a nosaltres prement (sense deixar anar) en la cantonada superior esquerra on es creuen les regles i arrossegant fins al punt desitjat. Aquesta opció és molt útil per **establir marges**.

El següent és crear **línies guia** que ens serviran de límit per a la grandària de les il·lustracions. Punxant en les regles i arrossegant fins a la ubicació desitjada.



Necessitem **crear botons** als costats de les il·lustracions.

Aquests botons ens serviran per interactuar amb les imatges. Anem a crear una **capa nova** on col·locarem els botons. Amb **l'eina ploma** (situada en el **panell d'eine**s o **prement la lletra P**) tracem el primer botó fent una **forma triangula**r i li assignem un color **gris** de farcit. Renombramos aquest botó com "**boto1i**".



Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 6 de 14

**Copiarem i apegarem** aquest mateix botó dues vegades per a les parts dels cossos i cames, també renombraremos aquests botons com **"boton2i" i "boton3i"** respectivament.

Continuem ara amb els botons del costat dret.

Utilitzarem la herramienta rotar (fent doble clic en la icona des del panel de herramientas o prement la lletra R).



Apareixerà una finestra on introduirem el valor de **180 graus** per a l'angle de rotació i farem clic a copiar i en **OK**.

Rotar	
Ángulo: 180 °	OK Cancelar
Opciones Objetos Motivos	Copiar Previsualizar

Amb la **herramienta de selección** movem el botó al costat dret fent ús de las **guías inteligentes**i el tornarem a anomenar com **"boton1d".** 

Repetim el procés de copiat com ho vam fer anteriorment amb els botons del costat esquerre creant així els **botons 2d i 3d** com es mostra en la següent il·lustració.



El següent pas és **eliminar les** línies guies que vam crear ja que no s'utilitzaran més. Anirem al menú: Ver > Guías > Borrar guías.

La següent figura mostra les capes que tenim creades fins al moment.

		44   X
Capas		*=
9	Botones	0 ^
9	🗢 🖂 Paneles	0
9	🥃 cabeza1	0
9	cabeza2	0
9	cabeza3	0
9	cuerpo1	0
9	cuerpo2	0
9	cuerpo3	0
9	·· piernas1	0
•	piernas2	0
9	piernas3	0
		<b>T</b>
2 capas	-0 +a a	1 ° .:

Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 7 de 14

Ara guardarem el nostre document des de menú: Archivo > Guardar como, ho nomenarem i seleccionarem el tipus d'arxiu com a Adobe FXG (\*.FXG) i posteriorment fem clic a Guardar (Save).

			 $\sim$	
File name:	web_sencilla1.fxg	•	Save	
Save as type:	Adobe FXG (*.FXG)	•	Cancel	

Això ens porta a la **pantalla de Opciones de FXG** on deixarem els valors predeterminats com estan i farem clic en **OK**.

Opciones de FXG			
Versión: Opciones Guardar da Incluir símt	KG 2.0 tos privados de Illustrator polos no usados esolución de imágenes enlazadas (72 ppp)	•	Cancelar Mostrar código
C Opciones de ci	onversión		
Filtros:	Mantener capacidad de edición (Convertir a FXG)	•	
Texto:	Conversión automática	•	
Degradados:	Conversión automática	•	
Fusión:	Conversión automática	•	

Anem a obrir el programa **Flash Catalyst CS5**, en la pantalla de benvinguda seleccionarem **Crear un nuevo proyecto desde un archivo FXG** com es mostra en la següent figura. Això ens portarà a una finestra en la qual seleccionarem el document que vam crear anteriorment i farem clic a obrir.

FC ADOBE" FLASH" CATALYST" CS5	Adobe
Open a Recent Project	Create New Project from Design File         Image: Prom Adobe Illustrator Al File         Image: Prom Adobe Photoshop PSD File         Image: Prom FXG File <t< td=""></t<>
Getting Started » Resources »	Adobe® TV Learn more about Flash Catalyst CS5

#### Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 8 de 14

#### Fxg web\_sencilla1 Adobe FXG 6.00 KB

Automàticament Flash Catalyst obrirà l'arxiu respectant totes les capes fetes en Illustrator CS5. Si ens fixem en la nostra il·lustració el botó del que estem parlant haurà d'estar seleccionat amb un requadre blau, si no ho està farem doble clic sobre ell per seleccionarho. En fer això el panell es converteix en un **panell d'edició** d'aparença del botó que acabem de crear. Triarem l'opció **sobre (over)** del **panell de botó (Button).** 

Button				
Edit Button Appearance				
Up	Over	Down	Disabled	

En fer això apareixerà un altre panell anomenat **Pàgines / Estats (Pages / States)** on l'opció: **Sobre (Over)** estarà seleccionada com es veu en la següent figura. Anirem a les **Propietats (Properties)** del botó on podem **canviar el color** al que volem que el botó canviï quan es passi el punter del ratolí per sobre d'ell. Canviarem el **color de farcit (Fill) a un rosa (FF00FF)** o al color desitjat.





Des del **panell de capes (layers)** farem clic en el **boton1d** i des del panell que es mostra a continuació triarem el component de **botó**.





Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 9 de 14

Repetirem aquest procés amb els **boton1i**, **boton2d**, **boton2i**, **boton3d y boton3i**.



Anem a **deshabilitar** els botons que no necessitem quan no hi ha mes imatges d'un costat. Per exemple quan estem en la pàgina una realment no necessitem els botons de l'esquerra doncs no hi ha més imatges d'aquest costat.







En el següent panell triarem: **Deshabilitat** (Disabled)





Una vegada fet això anirem al panell de propietats de **Botó (Properties > Button > Common)** i des d'aquest baixarem **l'opacitat a 0%**. Així hem determinat que quan els nostres botons estiguin en estat deshabilitat desapareixeran.


# Guia d'aprenentatge

### Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 10 de 14



Una vegada hem fet aquest estat de botó quan fem altres botons i vulguem que estiguin en estat deshabilitat només haurem de fer clic en el botó i anirem una altra vegada al panell Properties > Button > Common i aquesta vegada només deseleccionaremos l'opció Habilitat (Enabled) com es mostra en la imatge següent.

PROPERTIES		_	
Button			
▼ Common			^
X:	284 W:	49	
Y:	<u>1</u> . H:	109	
Opacity:	100		
Rotation:	<u>0</u>		
Skin:	boton1dButton3		
Label:	(No label)		
	Enabled		
Accessible text:			

Una vegada canviat el color dels botons tornarem al nostre document principal fent clic en **web\_senzilla 1** en el panell que se situa a dalt del llenç com es mostra en la següent imatge.

#### web\_sencilla1 / boton1dButton3

Ara farem clic a **duplicar estat** per crear una nova pàgina (també es pot fer a través del menú: **Estat > Duplicar estat (State > Duplicate state).** 



Stat	es Timelines Window Help	
	New Blank State	Ctrl+Shift+B
	Duplicate State	Ctrl+Shift+D
-	Share to State	•
	Remove from State	•
	Make Same in All Other States	Ctrl+Alt+M

# Guia d'aprenentatge

Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 11 de 14

Treballarem en aquesta pàgina **agrupan**t les tres imatges superiors fent clic en elles mentre **mantenim pressionat Shift** (Majúscules) i fent clic en l'opció Agrupar (Group) des de les opcions del botó dret.

### Group

Ara desplaçarem el grup d'imatges cap a l'esquerra pressionant **Majuscules / Shift** per restringir el moviment amb l'horitzontal.



Repetirem aquest procés: Estat > Duplicar estat (State > Duplicate State) per crear una tercera pàgina.



Tornarem a desplaçar la imatge que agrupem cap a l'esquerra una altra vegada mantenint premuda la tecla **Shift > Majúscules** des del nostre teclat.



### Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 12 de 14

Ara **agruparem** les tres imatges de la part central i repetirem els processos de creació de pàgines i desplaçat d'imatges cap a l'esquerra.

Això no serà necessari en cas que hàgim fet un simple pas de diapositives per reduir el número de pàgines.



Posteriorment seguint el mateix mètode amb les imatges de la part inferior les agrupem i desplacem en noves pàgines. El següent pas és agregar la i**nteractivitat** a cada botó. Tornem a la pagina 1 i farem clic en el boton1d.



Una vegada aquí, des del panell d'Interaccions (Interactions) farem clic a agregar interacció (add interaction).

INTERACTIONS	
Button	+ Add Interaction

Anem a triar en fer clic **(On Clic)**, **(Play transmision to state)** i triarem la pàgina a la qual volem que vagi (**choose state)** de la llista, quan estem en la pagina **(when in page)**. Per exemple si tenim el **boton1d** i volem que en fer clic en ell vagi a la pàgina 2 el procés serà triar la pagina dos de la primer llista quan estiguem en la pagina 1.

I	
3	On Click 👻
F	Play Transition to State 🔻
	Page2 -
2	When in Page1
	when in rager
r	
	OK Cancel

# Guia d'aprenentatge

### Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 13 de 14

Seguirem aquest mateix procés per agregar interaccions a cada botó de cada pàgina.

Aquí és on resulten més **de 20 combinacions/pàgines** i per això es recomana no fer tantes perquè el programa no admet mes de 20 pàgines.

Des del panell inferior de la línia del temps **(Timelines**) és possible modificar els temps de transició entre pàgines; es poden fer transicions suaus, ràpides, etc. En el nostre projecte les hem deixat igual. Per fer córrer el projecte anirem al menú: File > Run Project o Ctrl / Cmd + Intro (Enter) i el projecte s'obrirà en el navegador predeterminat.

File	Edit	View	Modify	States	Timelines	Window	
	New F	project	Ctrl+N				
	New F	Project f	rom Desig				
	Open	Project.	Ctrl+O				
	Open	Recent		+			
	Close Project				Ctrl+W		
	Save				Ctrl+S		
	Save As				Ctrl+Shift+S		
	Save As Copy			Ctrl+Alt+S			
	Revert						
	Impor	t		×			
	Publis	h to SW					
	Run P	roject			Ctrl+	Enter	
	Exit		Ctrl+Q				

Finalment **guardarem** el nostre projecte per mitjà del menú **Arxiu > guardar (File > Save)**.

Aquest és el resultat que veiem des d'un navegador en córrer el nostre projecte.

També vam mostrem una de les combinacions possibles en la pagina següent.



Programa d'aprenentatge 15. Creació d'un objecte interactiu amb Illustrator CS5 i Flash Catalyst CS5 Pas 14 de 14

Com a activitat podem crear un serie de diapositives amb 3 pàgines i que cadascuna d'elles tingui un panell explicatiu del contingut de cada diapositiva.



## **Crèdits**

**Coordinació** Roser Beneito Montagut

Autoria Ana Azparren Arteaga

Data de publicació 01-03-2011

PID\_00149165



Estudis d'Informàtica, Multimèdia i Telecomunicació