

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Asignatura: Diseño Multimedia

Tema: Fundamentos de Diseño Vectorial (Adobe Illustrator)

Estudiante: _____

Fecha: _____

Instrucciones Generales:

Desarrolla las siguientes actividades prácticas. Lee detenidamente cada enunciado y completa según corresponda.

Actividad 1: Secuenciación de Procesos (Ordenamiento)

Instrucción: Ordena del 1 al 5 los pasos lógicos para vectorizar un boceto dibujado a mano utilizando Adobe Illustrator.

- ☐ Aplicar color de relleno (Fill) y ajustar formas con Busca Trazos (Pathfinder).
- ☐ Exportar el diseño final en formato vectorial (ej. SVG o EPS) o imagen.
- ☐ Colocar (Place) la imagen del boceto escaneado en la mesa de trabajo.
- ☐ Utilizar la Herramienta Pluma (Pen Tool) para crear los trazados de los contornos principales.
- ☐ Bloquear la capa del boceto y crear una capa superior nueva para comenzar el dibujo.

Actividad 2: Clasificación de Herramientas

Instrucción: Selecciona a qué categoría principal pertenece cada herramienta (Dibujo, Selección o Modificación).

1. Herramienta Pluma (Pen Tool): _____
2. Herramienta Selección Directa (Flecha Blanca): _____
3. Herramienta Creador de Formas (Shape Builder): _____
4. Herramienta Pincel (Brush Tool): _____

Actividad 3: Atajos de Teclado

Instrucción: Completa con la letra del atajo de teclado correcto para activar cada herramienta.

1. Atajo para la Herramienta Selección (Flecha Negra): [____]
2. Atajo para la Herramienta Pluma: [____]
3. Atajo para crear un Rectángulo: [____]
4. Atajo para la Herramienta Texto: [____]