

CURSO : **ACUARELA DIGITAL**
DURACIÓN : **32 Horas / (16 sesiones)**
PRE – REQUISITO : **Conocimientos Básicos de Photoshop, dibujo y acuarela tradicional**

SUMILLA

El curso de Acuarela Digital forma parte del componente de formación especializado en diseño gráfico digital, su metodología es teórica-práctica y su aplicación se orienta a enseñar a los participantes el uso de las herramientas necesarias para aplicar la técnica de acuarela tradicional en el medio digital, lo que proporciona mayor control en las pinceladas y mejor precisión en el empleo, sobre todo, del color, para lograr un acabado más exacto en menos tiempo.

Durante el desarrollo del curso se aprenderá a trasladar las características de la acuarela tradicional al campo digital, cómo crear y manejar pinceles con esas características y pintar sobre superficies con aspecto de cartulina; creando imágenes como *urban sketch*, flores, animales y retrato, entre otros, hasta finalizar con un proyecto personal.

REQUISITOS

- PC o laptop
- Tableta digital (Wacom, XP-pen, Huion, etc.).
- Programa instalado: Photoshop.

SESIONES	CONTENIDO
1	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas del curso. • Tipos de pincel y superficies de fondo. • Ejercicios de aprestamiento. • Explicación de Tarea 1- Tarea de degradados, dominio de pinceles y volumen (Práctica en casa).
2	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de degradado. • Ejercicios de volumen. • Creación de pinceles de acuarela y uso de dinámicas de pincel.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto Urban Sketch. • Manejo de pinceles para áreas amplias de color. • Uso de fondo con textura de cartulina de acuarela.
TRABAJO	TAREA 1 - Tarea de degradados, dominio de pinceles y volumen (Práctica en casa).
4	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto <i>Urban Sketch</i>.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto plantas. • Manejo de máscaras para limitar las áreas de pintado. • Jerarquía de capas y colapso de capas para capa final.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto plantas.
Trab	TAREA 2 - Urban Sketch (Práctica guiada en clases).
7	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto animal. • Manejo de pinceles para representación sintética. • Uso de herramientas esponja, sobrexponer y subexponer.

8	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto animal.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto animal.
TRABAJO	Tarea 3 - Proyecto animal (Práctica guiada en clase).
10	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto retrato. • Uso de máscaras para limitar áreas de color. • Uso de pinceles para representación de cabello. • Fusión de capas para capa final.
11	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto retrato.
12	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto retrato.
TRABAJO	Tarea 4 - Proyecto retrato (Práctica guiada en clase).
13	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final. • El alumno elegirá alguna de las temáticas vistas en clase (Urban Sketch, plantas, animales, retrato), pudiendo optar por una creación propia o temática personal, usando las técnicas aprendidas.
14	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final. • El alumno elegirá alguna de las temáticas vistas en clase (Urban Sketch, plantas, animales, retrato), pudiendo optar por una creación propia o temática personal, usando las técnicas aprendidas.
15	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final. • El alumno elegirá alguna de las temáticas vistas en clase (Urban Sketch, plantas, animales, retrato), pudiendo optar por una creación propia o temática personal, usando las técnicas aprendidas.
TRABAJO	Tarea - Proyecto final.
16	EXAMEN FINAL: Tarea - Proyecto final.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe