

CURSO : **ILLUSTRATOR 1**
DURACIÓN : **32 Horas (8 o 16 Sesiones)**
PRE – REQUISITO : **Ninguno**

SUMILLA

El curso Illustrator forma parte del área de formación especializada en diseño gráfico, es de carácter práctico y se orienta a preparar a los estudiantes para el manejo teórico-técnico de las diversas herramientas fundamentales de Adobe Illustrator y emplear sus funcionalidades en procesos orientados al diseño gráfico y medios digitales, logrando desarrollar habilidades orientadas al diseño gráfico y publicidad.

Durante el desarrollo del curso el estudiante aprenderá el manejo de la interfaz general del programa, herramientas fundamentales de edición y dibujo vectorial, el desarrollo básico de piezas publicitarias y artísticas y procesos para la preparación de proyectos para imprenta o publicación digital; lo que permitirá al estudiante adquirir capacidad y criterio para la elaboración de proyectos con calidad profesional.

REQUISITOS

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web.
- Programa Adobe Illustrator instalado
- Tener audífonos con micrófono (de preferencia inalámbricos - handsfree)
- Buena conexión a internet.
- Espacio libre de distracciones y ruidos.
- Descargar e instalar ZOOM (<https://zoom.us/download>)

SESIONES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN A ILLUSTRATOR <ul style="list-style-type: none"> • Introducción Adobe Illustrator • Entorno de trabajo • Mesas de Trabajo • H. Navegación básica • Gestión de ventanas • Vectores vs Píxeles • Guardar un proyecto
2	SELECCIÓN Y EDICIÓN DE FORMAS <ul style="list-style-type: none"> • Métodos de selección • Formas Geométricas • Trazos y Rellenos • Copiar/Pegar/Duplicar/Pegar in situ • Bloquear/Desbloquear objetos • Girar • Grupos • Organizar • Aislar
3	CREACIÓN DE FORMAS <ul style="list-style-type: none"> • H. creador de formas • Buscatrazos • Expandir (Trazos y rellenos)
Trabajo	COMPOSICIÓN GEOMÉTRICA LINEAL: Vectorización de 5 símbolos o logotipos geométricos

4	<p>COLOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al color • Proyectos RGB & CMYK • Pantone vs CMYK • Ventana y bibliotecas de Color • Ventana Muestras • Cuatricromía & Tintas planas • Color Global
5	<p>HERRAMIENTAS DE DIBUJO I</p> <ul style="list-style-type: none"> • H. Pluma • H. Lápiz • H. Tijera, borrador, cuchilla • H. Pintura interactiva
6	<p>HERRAMIENTAS DE DIBUJO II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ventana capas • Colocar imagen • Proceso de vectorización
Trabajo	<p>COLOREADO Y COMPOSICIÓN VECTORIAL: Vectorización de ilustración, creación de líneas y aplicación de color de un personaje.</p>
7	<p>PINCELES CREATIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pinceles caligráficos • Pinceles de dispersión • Pinceles de Arte • Pinceles de cerda • Pinceles de motivo
8	<p>MÁSCARAS Y RECORTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo funciona una máscara? • Máscaras de imagen y vectoriales • ¿Cómo funciona una máscara compuesta? • Editar, soltar una máscara
9	<p>FUENTES TIPOGRÁFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familias Tipográficas (Revisión básica) • Fuentes TTF/ OTF • Instalación de fuentes • Ventana caracter y párrafo • Texto sobre forma • Ceñir de Texto • Distorsión Tipográfica • Texto a contornos
Trabajo	<p>PUBLICIDAD VECTORIAL: Aplicación de textos e imágenes para la elaboración de un proyecto publicitario</p>
10	<p>FUSIÓN Y DEGRADADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de degradados • H. Degradados • H. Fusión: <ul style="list-style-type: none"> - Suavizar color - Pasos especificados - Distancia especificada

11	APARIENCIA Y ESTILOS <ul style="list-style-type: none"> • Ventana Apariencia • Crear estilo • Ventana estilos
12	SUPERFICIES Y TEXTURAS <ul style="list-style-type: none"> • Creación de Patrones • Creación de Degradados • H. Pintura Interactiva
Trabajo	DISEÑO DE PRODUCTO: Creación y vectorización de producto empleando degradados y superficies para mayor realismo.
13	TRANSPARENCIAS <ul style="list-style-type: none"> • Modos de fusión • Opacidad • Crear máscara de opacidad • Degradados para máscaras de opacidad
14	SÍMBOLOS <ul style="list-style-type: none"> • Crear símbolos • Romper enlace • H. Rociador de símbolos
15	GESTIÓN DE PROYECTOS <ul style="list-style-type: none"> • Preparar documentos para impresión • Marcas de impresión : Guías, cortes y sangrías • Formatos de impresión y publicación • Plantilla para redes sociales (Cabecera, post, feed, video) • Exportar como y Guardar para web
Trabajo	ARTE FINAL: Preparación de proyectos para uso digital/ impreso. Revisión de formatos y criterios de entrega.
16	PROYECTO FINAL: Presentación y entrega de proyectos pauteados por el docente.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe