

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

SUMILLA

El curso Illustrator forma parte del área de formación técnica del plan de estudios de la carrera de 1 año y cursos intensivos, es de carácter práctico y se orienta a preparar a los estudiantes para el manejo del software tanto en aspectos teóricos como técnicos, emplear su funcionalidad en procesos orientados al diseño gráfico y medios digitales.

Dentro de los aspectos a evaluar el estudiante entenderá: El manejo de la interfaz general del programa, herramientas fundamentales de edición vectorial, desarrollo de piezas artísticas y publicitarias desde elementos para material corporativo, ilustraciones y gráficos para redes sociales, procesos de trabajo y gestión de archivos para su entrega impresa o digital. Esto permitirá al estudiante adquirir capacidad y criterio para la toma de decisiones, que son fundamentales al momento de afrontar un proyecto en el campo laboral tan exigente y multidisciplinario actual.

SES	CONTENIDO
1	<p>INTRODUCCIÓN A ILLUSTRATOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Entorno de trabajo • H.Navegación básica • Gestión de ventanas • Píxeles y Vectores • Modelos de color • Perfiles ICC • Mesas de Trabajo • Formas básicas • GPU preview/CPU preview • Analizando un proyecto (Vista Previa, contornear, pixel preview)
2	<p>SELECCIÓN Y EDICIÓN DE OBJETOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Métodos de selección (H. Selección, H.S.directa, marco y varita mágica) • H.Navegación básica • Gestión de ventanas • Píxeles y Vectores • Modelos de color • Perfiles ICC • Mesas de Trabajo • Formas básicas • GPU preview/CPU preview • Analizando un proyecto (Vista Previa, contornear, pixel preview)

3	<p>COLOR Y PINTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Tipos de muestras • Gestión de muestras (Crear, eliminar, agrupar) • Ventana Color • Guías de Color • Temas de Adobe color • Color Global
Trabajo	<p>COMPOSICIÓN GEOMÉTRICA LINEAL: Proyecto gráfico artístico desarrollado sólo con trazados, sin rellenos</p>
4	<p>HERRAMIENTAS DE DIBUJO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción (Metodologías de trabajo con vectores) • H. Pluma (Procesos de trabajo) • H. Curvatura • Puntos de ancla, trazados y formas (Edición y manipulación) • H. Tijera, borrador, cuchilla
5	<p>GESTIÓN DE CAPAS Y PROCESOS DE TRABAJO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Ventana capas • Opciones de panel capas (Gestión de miniaturas) • Nueva capa/Sub capa • Criterios de creación (Gráfica - Animación) • Opciones de capas • Previsualizar, plantilla, atenuar imágenes
6	<p>SUPERFICIES Y TEXTURAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de Patrones • Creación de Degradados • H. Pintura Interactiva
Trabajo	<p>COLOREADO Y COMPOSICIÓN VECTORIAL: Desarrollo de técnicas para coloreado de una ilustración basada en líneas.</p>
7	<p>TIPOGRAFÍAS Y FUENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • 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

8	<p>MÁSCARAS Y RECORTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • ¿Cómo funciona una máscara? • Máscaras de imagen y vectoriales (Ejercicios aplicados) • ¿Cómo funciona una máscara compuesta? • Editar, soltar una máscara • ¿Cómo funciona una máscara de opacidad? • Ventana transparencia • Degradados para máscaras de opacidad
9	<p>APARIENCIA Y ESTILOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Ventana Apariencia (Trazo, relleno, efecto) • Edición de apariencia • Guardado de Estilo • Ventana Estilo • Aplicación y edición de estilos
Trabajo	<p>POST PARA REDES: Desarrollo de material gráfico digital para redes sociales, formatos para plataformas como: Instagram y Facebook.</p>
10	<p>GUÍAS Y PERSPECTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la herramienta perspectiva • Edición cuadrícula perspectiva • Ajustes preestablecidos de cuadrícula • Manejo del Widget
11	<p>HERRAMIENTAS DE DEFORMACIÓN</p> <p>Revisión de panel herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • H. Deformación • H. Anchura • H. Molinete, fruncir, engordar, festonear, cristalizar, arrugar. <p>Revisión por filtros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deformar • Distorsionar y transformar
12	<p>FILTRO 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción <p>Ventana 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Extrusión • Biselado
Trabajo	<p>PROYECTO DISEÑO TIPOGRÁFICO: Desarrollo de un cartel tipográfico, usando fuentes externas, aplicando diversos efectos.</p>
13	<p>EMPAQUETADO Y VÍNCULOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Función empaquetar • Incrustado/ desincrustado • Editar vínculo (PSD/AI)

14	<p>PRE PRENSA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de papel • Impresión Offset (Básicos) • Serigrafía 1/2 colores • Hot Stamping • Barniz UV • Troqueles y sectorizados • Marcas de impresión
15	<p>GESTIÓN DE ARCHIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formatos de imagen y vectoriales: JPG - PNG - SVG - PDF • Métodos para guardar • Métodos de exportación: <ul style="list-style-type: none"> • Pantallas • Exportar como • Guardar para web • Exportación por selección • Herramienta mesa de trabajo • Mesas de trabajos múltiples
Trabajo	<p>ARTE FINAL: Ejercicio de preparación de proyectos para uso digital/ impreso. Revisión de formatos y criterios de entrega.</p>
16	<p>EXAMEN FINAL: Preparación de plantilla de todos los mejores trabajos desarrollados durante el proceso de aprendizaje.</p>

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe