

CURSO	:	ILLUSTRATOR I
DURACIÓN	:	32 Horas (16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Ninguno

SUMILLA

El curso de Adobe Illustrator forma parte del área especializada en Gráfica y Arte. Su naturaleza es de carácter teórico-práctico y su enseñanza se orienta a preparar a los estudiantes para el manejo del software, tanto en aspectos teóricos como técnicos para la creación y edición de gráficos vectoriales, aplicadas a procesos de comunicación visual y medios digitales.

Durante el desarrollo del curso, el estudiante aprenderá a operar la interfaz del programa, utilizar herramientas fundamentales de edición y dibujo vectorial, y desarrollar piezas gráficas con fines publicitarios y artísticos. Asimismo, se introducirá de manera complementaria el uso de recursos de inteligencia artificial como apoyo en la generación de referencias visuales, conceptualización creativa y análisis de tendencias. El curso promueve el desarrollo de destrezas técnicas necesarias, para la elaboración de proyectos con estándares profesionales de presentación, tanto en medios impresos como digitales.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno o libreta de apuntes y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.
- Este curso requiere la instalación del programa Adobe Photoshop

SES	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
	ACTIVIDAD: Desarrollo de una actividad guiada utilizando material brindado por el docente, con el objetivo de familiarizarse con la interfaz del programa, las herramientas básicas y el flujo general de trabajo en Adobe Illustrator.
	TAREA: Desarrollo de un ejercicio práctico guiado, utilizando los materiales proporcionados por el docente. El objetivo es reforzar la familiarización con la interfaz, las herramientas básicas y el flujo de trabajo inicial en Adobe Illustrator.
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

	<p>ACTIVIDAD: Edición de puntos de ancla y organización por capas. Correcto uso de formatos editables y de salida (AI, JPG, PDF).</p> <p>TAREA: Creación de un personaje utilizando formas geométricas básicas. El estudiante aplicará herramientas de construcción, organización por capas y edición de formas para diseñar una figura simple y coherente con las herramientas estudiadas.</p>
3	<p>CREACIÓN DE FORMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • H. creador de formas • Buscatrazos • Expandir (Trazos y rellenos)
	<p>ACTIVIDAD: Aplicación de herramientas como Buscatrazos y Creador de formas para combinar, restar o simplificar figuras, con el objetivo de diseñar composiciones gráficas limpias y funcionales.</p>
	<p>TAREA: Diseño de símbolos o logotipos a partir de formas geométricas. El estudiante combinará figuras usando Buscatrazos y Creador de formas para generar composiciones más elaboradas.</p>
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
	<p>ACTIVIDAD: Ejercicios prácticos de aplicación de color en logotipos e ilustraciones: uso de sistemas de color como cuatricromía (CMYK) y bibliotecas Pantone para proyectos orientados a impresión y medios digitales.</p>
TRABAJO	<p>TRABAJO 1: Vectorización de símbolos o logotipos geométricos utilizando la plantilla proporcionada por el docente. El trabajo debe demostrar dominio de herramientas básicas de construcción, precisión en el trazado, adecuada organización por capas y correcta aplicación de color según los lineamientos del ejercicio.</p>
	<p>TAREA: Aplicación de color en logotipos o ilustraciones, utilizando sistemas de color adecuados (RGB, CMYK o Pantone). El estudiante ajustará muestras y aplicará color global según lo trabajado en clase.</p>
5	<p>HERRAMIENTAS DE DIBUJO I</p> <ul style="list-style-type: none"> • H. Pluma • H. Lápiz • H. Tijera, borrador, cuchilla
	<p>ACTIVIDAD: Aplicación del proceso de construcción con líneas base para definir contornos, utilizando herramientas de dibujo vectorial.</p>
	<p>TAREA: Ilustración basada en un trazo libre, silueta o referencia gráfica, priorizando el manejo de la herramienta pluma.</p>
6	<p>HERRAMIENTAS DE DIBUJO II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ventana capas • Colocar imagen • Proceso de vectorización • H. Pintura interactiva
	<p>ACTIVIDAD: Proceso de Ilustración vectorial, manejo de capas y uso de pintura interactiva para la aplicación de color.</p>
	<p>TAREA: Vectorización de una imagen fotográfica, aplicando un proceso ordenado por capas. El estudiante debe lograr una ilustración con contornos definidos y aplicación básica de color.</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 <p>ACTIVIDAD: Revisión de los tipos de pincel vectoriales, procesos de creación y ajustes.</p> <p>TAREA: Ejercicio de trazado utilizando diversos tipos de pinceles vectoriales. El objetivo es explorar variaciones de estilo aplicadas a una ilustración sencilla.</p>
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 <p>ACTIVIDAD: Aplicación de máscaras para recortes fotográficos o vectoriales: uso de máscaras simples y compuestas para integrar elementos en composiciones publicitarias o artísticas.</p>
TRABAJO	<p>TRABAJO 2: Vectorización completa de una imagen fotográfica de un personaje animado, aplicando un proceso ordenado de construcción por capas, definición de contornos, aplicación de color y detalles finales. El objetivo es demostrar limpieza en el trazado, consistencia en el estilo y un uso adecuado de herramientas de dibujo y pintura interactiva.</p> <p>TAREA: Diseño de un flyer publicitario, integrando elementos fotográficos y vectoriales. Se aplicarán máscaras, recortes y composición básica.</p>
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 <p>ACTIVIDAD: Manejo de fuentes tipográficas: instalación, selección y edición de tipografías para la creación de textos y párrafos.</p> <p>TAREA: Diseño de un post para redes sociales, aplicando principios de diagramación, uso tipográfico y jerarquía visual. El texto debe integrarse de forma clara y coherente con los elementos gráficos.</p>
10	<p>FUSIÓN Y DEGRADADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de degradados • H. Degradados • H. Fusión • Suavizar color • Pasos especificados • Distancia especificada <p>ACTIVIDAD: Creación de efectos volumétricos, aplicación de degradados y técnicas de fusión de color para generar formas abstractas, texturas u objetos con apariencia realista. Desarrollo de recursos gráficos que refuercen la sensación de profundidad y volumen en las composiciones.</p> <p>TAREA: Diseño de un post para redes sociales, aplicando principios de diagramación, uso tipográfico y jerarquía visual. El texto debe integrarse de forma clara y coherente con los elementos gráficos.</p>

11	APARIENCIA Y ESTILOS <ul style="list-style-type: none"> • Ventana Apariencia • Crear estilo • Ventana estilos
	ACTIVIDAD: Uso de opciones de apariencia y estilos para crear textos con volumen y relieve, orientados a composiciones gráficas como invitaciones, pósteres o carteles. Enfoque en la jerarquía visual y el impacto gráfico del texto como elemento principal.
	TAREA: Diseño de un estilo tipográfico para una invitación o cartel publicitario, aplicando atributos de apariencia y estilos preestablecidos que refuercen la propuesta visual.
12	SUPERFICIES Y TEXTURAS <ul style="list-style-type: none"> • Creación de motivos • Ventana edición de motivos • Muestras y bibliotecas de motivos
	ACTIVIDAD: Diseño de una composición gráfica utilizando motivos repetitivos, aplicando patrones creados en clase para generar textura o identidad visual en la pieza.
TRABAJO	TRABAJO 3: Diseño de un cartel tipográfico, aplicando motivos, texturas o patrones creados en clase. El diseño debe mostrar un manejo adecuado de jerarquía visual, composición, tratamiento tipográfico y uso coherente de recursos gráficos que refuercen el estilo elegido.
	TAREA: Ejercicio de diseño y aplicación de motivos repetitivos como recurso gráfico en piezas corporativas, carteles u otros soportes visuales.
13	TRANSPARENCIAS & MÁSCARAS DE OPACIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Modos de fusión • Opacidad • Crear máscara de opacidad • Degradados para máscaras de opacidad
	ACTIVIDAD: Ejercicios de aplicación de modos de fusión y control de opacidad para superponer elementos gráficos.
	TAREA: Ejercicio aplicado con máscaras de opacidad, utilizando degradados para generar transiciones suaves y efectos de transparencia controlada dentro de una composición gráfica.
14	SÍMBOLOS <ul style="list-style-type: none"> • Crear símbolos • Romper enlace • H. Rociador de símbolos
	ACTIVIDAD: Manejo de símbolos como elementos decorativos, uso del símbolo aplicado a papelería corporativa mediante uso de enlace para lograr variaciones visuales en la pieza final.
	TAREA: Creación de símbolos personalizados y aplicación con el Rociador de símbolos, integrándolos en una composición decorativa de temática libre (formas abstractas, elementos naturales, etc.).
15	GESTIÓN DE PROYECTOS <ul style="list-style-type: none"> • Formatos de impresión y publicación digital • Herramienta de Calco interactivo • Uso de IA aplicada a propuestas gráficas impresas o digitales. • Exportar como y Guardar para web
	ACTIVIDAD: Revisión de herramientas para la generación de imágenes con inteligencia artificial (Playground, whisk, Ideogram, Bing Creator u otra disponible). Utilización de calco de imágenes, y principios técnicos de exportación, optimización para web y formatos correctos para publicación en redes sociales.

	TAREA: Revisión y preparación de archivos gráficos para entrega final, aplicando herramientas de optimización y exportación para web. Se empleará IA para análisis o mejora de referencias visuales, si corresponde.
TRABAJO	TRABAJO 4: Desarrollo de post gráfico promocional para redes sociales (formato cuadrado o vertical), correspondiente al rubro que elija. La pieza debe integrar texto e imagen fotográfica, emplear principios de composición, color y legibilidad, y estar correctamente exportada en formatos adecuados para publicación digital.
16	EXAMEN Y PROYECTO FINAL: Presentación y entrega de proyectos pautados por el docente en la plataforma de Google Classroom.

Informes e Inscripciones

JF/06.26

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe