

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

SUMILLA

El curso Illustrator 2 tiene un enfoque intensamente práctico y está orientado al desarrollo de competencias profesionales en ilustración vectorial mediante técnicas avanzadas y proyectos con proyección comercial.

A lo largo del curso, el estudiante profundiza en el manejo técnico de Adobe Illustrator a través de metodologías especializadas como ilustración 3D, colorización avanzada, construcción de personajes, perspectivas, volumen, motion graphics básico y diseño aplicado, consolidando un perfil competitivo en el entorno de la industria creativa digital.

Durante las sesiones se dominan herramientas y técnicas avanzadas como pixel art, creación de formas complejas, colorización realista con mallas, efectos tridimensionales, lettering experimental y diagramación profesional. Cada módulo culmina con un proyecto concreto y aplicable, como logotipos complejos, ilustraciones para redes sociales, animaciones para reels y artes finales listos para distintos soportes.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono.
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.google.com/>
- Tener instalado previamente el programa Adobe Illustrator
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN AL CURSO <ul style="list-style-type: none"> • Interfaces y novedades • Personalización de entorno • Guías y cuadrículas • Snaps to Pixel
	ACTIVIDAD: Creando Pixel art.
2	CREANDO CON FORMAS COMPLEJAS 1 <ul style="list-style-type: none"> • Dominio de la Herramienta Pluma • Buscatrazos avanzado • Técnicas de creación formas complejas
	ACTIVIDAD: Creando una Ilustración compleja (logo).
3	CREACIÓN DE FORMAS COMPLEJAS 2 <ul style="list-style-type: none"> • Distorsiones envolventes • Capa plantilla • Uso del cuentagotas
	ACTIVIDAD: Creamos una ilustración Low Poly.
4	TRABAJANDO CON COLOR <ul style="list-style-type: none"> • Teoría del color aplicada • Herramienta guía de colores • Dominando los Degradados • Técnicas de AI para recolorear un diseño
	ACTIVIDAD: Coloreamos diferentes diseños para lograr efectos específicos.

TRABAJO	Creamos un logo personal para un T-Shirt
5	<p>TRANSPARENCIAS Y FUSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del panel transparencia • Modos de fusión • Técnicas para lograr volumen, luces y sombras
	ACTIVIDAD: Logrando una ilustración realista.
6	<p>DEGRADADOS EN MALLAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramienta malla • Colorización con mallas • Mallas y máscaras • Efectos o filtros aplicados a malla
	ACTIVIDAD: Creando una composición abstracta para redes.
7	<p>EFFECTOS EN ILLUSTRATOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del Panel apariencia • Uso del Panel de capas
	ACTIVIDAD: Efectos para logos creativos.
8	<p>PERSPECTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Perspectiva • Herramienta perspectiva • Creación de objetos en perspectiva • Entendiendo las Isometrías
	ACTIVIDAD: Creamos una escena isométrica.
TRABAJO	Personaje coloreado con efectos de luz y sombra para lograr volumen.
9	<p>INTRODUCCIÓN AL 3D EN ILLUSTRATOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del panel 3d • Materiales • Luces y sombras • Combinando diferentes objetos
	ACTIVIDAD: Creamos un producto 3d realista.
10	<p>TRABAJANDO CON TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettering: introducción • Anatomía de las letras • Ligadura, Interlineado, Tracking, Kerning • Técnicas de lettering en Illustrator: Tipografías, Pinceles, 3d.
	ACTIVIDAD: Creación de lettering creativo.
11	<p>DIAGRAMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intro a la Diagramación • Diagramación con sistema de retículas • Componiendo el diseño: tipografía e imágenes • Principios de composición
	ACTIVIDAD: Diseñamos un afiche con texto e imágenes.

12	DISEÑANDO CON PATRONES Y SÍMBOLOS <ul style="list-style-type: none"> • Creación de Patrones • Símbolos y casos de uso • Creación de Símbolos • Relleno de motivos con AI
	ACTIVIDAD: Creamos el diseño para un empaque o papel de regalo.
TRABAJO	Creamos una pequeña escena isométrica.
13	TRAMAS Y TEXTURAS <ul style="list-style-type: none"> • Ilustración con Tramas y texturas • Técnicas de scratchboard (tramado) • Valoración tonal con líneas
	ACTIVIDAD: Creamos una ilustración estilo vintage.
14	EXPORTANDO PARA REDES E IMPRENTA <ul style="list-style-type: none"> • Preparando los Artes finales • Exportación del trabajo • Formatos y consideraciones para impresión y redes.
	ACTIVIDAD: Preparamos un archivo para ser usado en diferentes canales.
15	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Intro al motion design • Preparando archivos en Illustrator para ser animados • Animando con Adobe Animate
	ACTIVIDAD: Creamos una animación para un reel.
TRABAJO	Creamos un afiche para redes.
16	EXAMEN FINAL Desarrollo y entrega del proyecto final

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
 Telf: 242-6890 / 242-6747
 arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

ER/07.26