

CURSO	:	ILLUSTRATOR 1
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Manejo básico de computadora (abrir programas, usar mouse/trackpad, guardar archivos)

SUMILLA

El curso de Illustrator para Niños forma parte del componente de formación especializada en diseño gráfico digital, su enseñanza es teórico-práctica y se orienta al desarrollo de habilidades creativas mediante el uso de Adobe Illustrator, permitiendo a niños y niñas transformar sus ideas en ilustraciones digitales.

El aprendizaje progresivo del curso inicia con conceptos fundamentales como el manejo del entorno de trabajo, creación de formas básicas y aplicación de color, avanzando hacia técnicas de mayor complejidad como vectorización de dibujos, diseño de personajes, creación de papertoys y perspectiva isométrica. Los estudiantes desarrollarán trabajos prácticos y un proyecto final personalizado, adquiriendo competencias en pensamiento visual, manejo profesional de herramientas digitales y capacidad para materializar sus ideas creativas en productos digitales de alta calidad.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno y lapicero

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora o laptop con cámara web y audifonos.
- Descargar e instalar Google Meet <https://meet.us/download>.
- Programa previamente instalado: Adobe Illustrator
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN A ILLUSTRATOR: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Adobe Illustrator • Entorno de trabajo • Modos de color • Herramientas de navegación básica • Documento nuevo • Formas básicas • Relleno y trazo • Formatos vectoriales y almacenamiento
	ACTIVIDAD: Crear una composición usando formas básicas con diferentes colores de relleno y trazo.
	TAREA: Realizar un boceto en papel de un objeto, lugar o personaje usando solo formas geométricas.
2	COLOR Y PINCELES: <ul style="list-style-type: none"> • Muestras de color • Muestras de motivo • Color CC • Pinceles (Tipos) • Pintura Interactiva
	ACTIVIDAD: Digitalizar y colorear una ilustración usando pintura interactiva y experimentar con diferentes pinceles.
	TAREA: Crear una composición propia aplicando colores y experimentando con las herramientas de color aprendidas.

3	SELECCIÓN Y EDICIÓN DE OBJETOS: <ul style="list-style-type: none"> • Métodos de selección • Cuadro delimitador • Copiar/ Pegar/ Duplicar • H. Girar • Agrupar/ Desagrupar objetos • Aislar objetos • Bloquear y desbloquear objetos
	ACTIVIDAD: Crear un patrón simétrico usando herramientas de transformación, agrupación y duplicación.
	TAREA: Crear composiciones usando las herramientas de selección y transformación aprendidas.
4	HERRAMIENTAS DE DIBUJO I: <ul style="list-style-type: none"> • Puntos de ancla, trazado y formas • Colocar imágenes • H. Pluma
	ACTIVIDAD: Calcar formas simples usando la herramienta pluma sobre imágenes de referencia.
TRABAJO	Vectorizado básico de personaje, aplicando color y textura.
5	HERRAMIENTAS DE DIBUJO II: <ul style="list-style-type: none"> • H. Pluma avanzada • H. Lápiz • H. Tijeras, Borrador y Cuchilla
	ACTIVIDAD: Dibujar un personaje simple usando herramienta lápiz y refinar con pluma, tijera y borrador.
	TAREA: Dibujar en papel un personaje original simple (estilo caricatura).
6	VENTANA CAPAS: <ul style="list-style-type: none"> • Nueva capa/Sub capa • Opciones de capas: visualizar, bloquear • Previsualizar, plantilla, atenuar imágenes • Máscaras de recorte • Editar, soltar una máscara de recorte
	ACTIVIDAD: Organizar un dibujo en diferentes capas temáticas y aplicar máscaras de recorte creativas.
	TAREA: Vectorizar un personaje simple usando herramienta pluma sobre boceto, aplicar color con pintura interactiva y organizar en capas.
7	ESTILOS Y TIPOGRAFÍAS: <ul style="list-style-type: none"> • Familias tipográficas • Instalación de fuentes • Ventana carácter y párrafo • Texto a contornos • Ventana apariencia • Ventana estilos
	ACTIVIDAD: Explorar, descargar e instalar fuentes tipográficas creativas, aplicarlas en el diseño de su nombre con edición personalizada usando el panel apariencia y convertir a contornos para mayor personalización.
	TAREA: Diseñar su nombre usando tipografías creativas, aplicar efectos del panel apariencia y convertir a contornos.

8	HERRAMIENTAS DE DEFORMACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de deformación • Filtros de deformación • Mallas de deformación
	ACTIVIDAD: Transformar formas básicas usando herramientas y filtros de deformación para crear efectos expresivos.
TRABAJO	Crear un diseño gráfico para un personaje aplicando herramientas.
9	EFFECTO 3D: <ul style="list-style-type: none"> • Extrusión • Biselado
	ACTIVIDAD: Crear objetos básicos en 3D usando efectos de extrusión y biselado.
	TAREA: Hacer un boceto simple de piezas de ajedrez (torre, peón, reina, etc.).
10	PROCESOS: <ul style="list-style-type: none"> • Incrustar imágenes • Capa modo plantilla • H. Pluma
	ACTIVIDAD: Desarrollar piezas de ajedrez y tablero aplicando efectos 3D, texturas y composición.
	TAREA: Crear un juego de ajedrez con al menos 4 tipos de piezas en 3D y tablero decorado, aplicando efectos 3D y composición.
11	EFFECTO 3D: <ul style="list-style-type: none"> • Muestras de color • Expandir trazos
	ACTIVIDAD: Vectorizado de ilustración, convertir un dibujo en gráficos vectoriales
	TAREA: Aplicación de color de la ilustración y gestión en capas
12	CREACIÓN DE FORMAS: <ul style="list-style-type: none"> • Herramienta Creador de formas • Buscatrazos
	ACTIVIDAD: Investigar qué es un papertoy y buscar 2-3 ejemplos que les gusten para inspirarse.
TRABAJO	Vectorizado de personaje para papertoy, manejo de plantilla y líneas de corte.
13	PROCESOS: <ul style="list-style-type: none"> • Colocar referencia Creación de cuadrícula H. Línea Cuentagotas
	ACTIVIDAD: Vectorizado con efecto isométrico de personajes o caricaturas

14	TIPOGRAFÍA CREATIVA <ul style="list-style-type: none"> • H. Fusión • Ceñir texto • Distorsión tipográfica • Efectos sombras y distorsiones
	ACTIVIDAD: Explorar efectos de texto creativo para lettering, sombras y distorsiones.
	TAREA: Crear un logotipo personal o de marca inventada usando tipografía creativa con efectos.
15	LOGOTIPO DE MARCA <ul style="list-style-type: none"> • Vectorizado de logotipo aplicado a una pieza gráfica, flyer con temática libre.
	ACTIVIDAD: Avanzar en el desarrollo del proyecto final según la opción elegida y preparar los elementos necesarios.
TRABAJO	Aplicar el logotipo personal o de marca inventada en un flyer o póster simple.
16	PROYECTO FINAL: Desarrollo de propuesta creativa empleando cualquiera de los estilos estudiados durante el periodo de enseñanza.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

SC/01.26