Instituto Peruano de Arte y Diseño

CURSO	**:**	**ILLUSTRATOR**
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 principalmente práctica y está orientada al desarrollo de habilidades creativas mediante el uso de Adobe Illustrator, una herramienta digital versátil e intuitiva que permite explorar diversas posibilidades de creación gráfica y transformar ideas en ilustraciones digitales.

El aprendizaje progresivo del curso inicia con el reconocimiento del entorno de trabajo y el manejo de herramientas fundamentales, como la creación de formas, el uso del color y la edición de elementos vectoriales. A través de demostraciones, ejemplos y ejercicios prácticos guiados, los estudiantes experimentarán con diferentes recursos y técnicas, avanzando hacia propuestas de mayor complejidad como la vectorización de dibujos, el diseño de personajes, la creación de papertoys y la perspectiva isométrica. De esta manera, desarrollarán su creatividad, exploración visual y autonomía en el uso de herramientas digitales, aplicando lo aprendido en diferentes ejercicios y en un proyecto final que les permitirá materializar sus propias ideas en ilustraciones y creaciones gráficas.

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** • 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 utilizando círculos, cuadrados, triángulos y otras figuras para construir un personaje, animal, robot o paisaje.
	TAREA: Dibujar en papel un personaje u objeto utilizando únicamente figuras geométricas.
2	**COLOR Y PINCELES** • Muestras de color • Muestras de motivo • Color CC • Pinceles (Tipos) • Pintura Interactiva

	ACTIVIDAD: Crear una ilustración sencilla y experimentar con diferentes paletas de color, pinceles y motivos para darle distintas apariencias.
	TAREA: Crear una ilustración de temática libre (un animal fantástico, una planta, un objeto o un personaje) aplicando una paleta de color y diferentes recursos gráficos.
3	**SELECCIÓN Y EDICIÓN DE OBJETOS** • Métodos de selección • Cuadro delimitador • Copiar/ Pegar/ Duplicar • H. Girar • Agrupar/ Desagrupar objetos • Aislar objetos • Bloquear y desbloquear objetos
	ACTIVIDAD: Crear un patrón visual a partir de un elemento de diseño propio, utilizando duplicación, giro, simetría y repetición.
	TAREA: Fábrica de patrones: crear un patrón visual a partir de un elemento de diseño propio, utilizando duplicación, giro, simetría y repetición.
4	**HERRAMIENTAS DE DIBUJO I** • Puntos de ancla, trazado y formas • Colocar imágenes • H. Pluma
	ACTIVIDAD: A partir de un boceto de un personaje vectorizarlo utilizando la herramienta pluma.
TRABAJO	Vectorizado básico de personaje, aplicando color y textura.
5	**HERRAMIENTAS DE DIBUJO II** • Pluma avanzada • Lápiz • Tijeras, Borrador y Cuchilla
	ACTIVIDAD: Crear un personaje con diferentes expresiones o características.
	TAREA: Diseña tu propio personaje: crear un personaje original utilizando las herramientas de dibujo y edición. Explorar diferentes siluetas, expresiones y formas.
6	**VENTANA CAPAS** • 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 paisaje usando herramienta pluma sobre boceto, aplicar color con pintura interactiva y organizar en capas.
7	**ESTILOS Y TIPOGRAFÍAS** • 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 un nombre con edición personalizada usando el panel apariencia y convertir a contornos para mayor personalización.
	TAREA: Mi nombre convertido en ilustración: diseñar tu nombre utilizando tipografías creativas, colores, contornos y efectos. Incorporar pequeños elementos gráficos que representen su personalidad o intereses.
8	**HERRAMIENTAS DE DEFORMACIÓN** • Herramientas de deformación • Filtros de deformación • Mallas de deformación
	ACTIVIDAD: Transformar formas básicas usando herramientas y filtros de deformación para crear efectos expresivos.
TRABAJO	Laboratorio de personajes extraños: transformar formas básicas y experimentar con deformaciones para crear personajes, criaturas y expresiones divertidas.
9	**EFECTO 3D** • Dar volumen a objetos
	ACTIVIDAD: Crear objetos sencillos (bloques, letras, juguetes, dulces o elementos de un mundo fantástico) utilizando los efectos 3D.
	TAREA: Diseñar tres objetos diferentes aplicando volumen y profundidad.
10	**PROCESOS** • Incrustar imágenes • Capa modo plantilla • H. Pluma
	ACTIVIDAD: Crear una pequeña escena utilizando objetos tridimensionales. Puede ser una habitación, una tienda de dulces, una isla o un parque de diversiones.
	TAREA: Completar la escena incorporando al menos cuatro objetos con volumen y una composición sencilla.
11	**PROCESOS** • Muestras de color • Cuentagotas • Expandir trazos
	ACTIVIDAD: Trabajar sobre un dibujo de referencia o un boceto propio, vectorizarlo y explorar diferentes combinaciones de color.
	TAREA: Finalizar la ilustración, organizarla en capas y presentar la versión a color.
12	**CREACIÓN DE FORMAS** • Herramienta Creador de formas • Buscatrazos • H. Fusión
	ACTIVIDAD: Buscar referencias de papertoys y realizar dos bocetos de personajes que podrían convertirse en uno.
TRABAJO	Diseña tu propio papertoy: explorar las herramientas de creación y combinación de formas para construir la ilustración de un personaje que se convertirá en un juguete de papel.
13	**PROCESOS** • Colocar referencia • Creación de cuadrícula • H. Línea

	ACTIVIDAD: Vectorizado con efecto isométrico de personajes o caricaturas.
	TAREA: Construye un mundo isométrico: Crear una pequeña escena o escenario utilizando formas geométricas y perspectiva isométrica.
14	**TIPOGRAFÍA CREATIVA** • Ceñir texto • Distorsión tipográfica • Efectos sombras y distorsiones
	ACTIVIDAD: Explorar efectos de texto creativo para lettering, sombras y distorsiones.
	TAREA: Letras con personalidad: crear letras expresivas y experimentar con sombras, deformaciones, fusiones y efectos para desarrollar un lettering.
15	**PROYECTO DE DISEÑO** • H. Mesa de trabajo • Revisión y ajustes finales de ilustraciones y elementos gráficos.
	ACTIVIDAD: Avanzar en el desarrollo del proyecto final según la opción elegida y preparar los elementos necesarios.
TRABAJO	Mi primera pieza gráfica: Diseñar un afiche o flyer para promocionar un evento, producto o mundo imaginario creado por ellos. Incorporar ilustración, tipografía y recursos gráficos aprendidos.
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/11.26