

CURSO : ILLUSTRATOR 2
 DURACIÓN : 32 Horas (8 o 16 Sesiones)
 PRE – REQUISITO : Illustrator 1

SUMILLA

En este curso explotará profesionalmente los amplios usos de Illustrator, según la necesidad de tu proyectos. Aprenderemos técnicas de ilustración avanzadas, como creación de personajes, ilustraciones vectoriales, creación de íconos, patrones, escenarios, proyecciones, tridimensionales, crear afiches y anuncios publicitarios, colorimetría, preparar artes finales y convertir tus imágenes para que sean usados en proyectos audiovisuales.

SES	CONTENIDO
1	ILUSTRACIÓN I <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Interfaces y novedades • Personalización de entorno • Guías y cuadrículas • Snaps to Pixel • Práctica: Efecto Pixel Art
2	ILUSTRACIÓN II <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Mallas y formas básicas • Degradados y modos de fusión • Filtros de desenfoco • Control de sombreado con mascarar • Práctica: Composición geométrica abstracta
3	ILUSTRACIÓN III <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de colorización con mallas • Las mallas y su uso con máscaras • Efectos o filtros aplicados a malla • Muestras de color de imágenes (Opción plantilla en capas) • Práctica: Moldeado de ilustración con mallas
PROYECTO	ILUSTRACIÓN PRODUCTO: El estudiante realizará una propuesta de afiche publicitario aplicando las técnicas aplicadas a un PRODUCTO.
4	COLORIMETRÍA Y EFECTOS DE FUSIÓN <ul style="list-style-type: none"> • H. Fusión (Transiciones de color) • Reemplazo de lomo en fusión • Armonías de color • Psicología del color • Pantone - Tinta plana • Efecto Low Poly

5	<p>OPACIDAD Y MODOS DE FUSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Panel de transparencia • Función de la Opacidad • Modo de fusión (Revisión general) • Práctica: Creación de fondo abstracto para Mockup
6	<p>ILUSTRACIÓN IV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesos de vectorizado con pluma • Uso de buscatrazos, pintura interactiva para formas • Manejo de capas, cuentagotas y color • Técnicas vectoriales para generar luz y sombra • Métodos de valorización con Color Global y bibliotecas de color • Práctica: Vectorización de imagen
PROYECTO	<p>ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES: El alumno desarrollara la ilustración de un personaje, empleando técnicas mixtas vectoriales para su elaboración.</p>
7	<p>PERSPECTIVAS E ISOMETRÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • H. perspectiva (Punto de fuga) • Edición de malla de perspectiva (H. cuadrícula/ H.Selección de perspectiva) • Ajustes del Widget y su funcionalidad • Ajustes generales de la perspectiva (Definir cuadrícula) • Construcción de malla isométrica 60 • Técnicas construcción, edición, colorización • Práctica: Proyección isométrica de escena
8	<p>SUPERFICIES Y TEXTURAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de patrones por formas • Creación, edición de símbolos • Rociadores y modificadores de símbolos • Los símbolos y sus vínculos • Práctica: Diseño para papel regalo
9	<p>PROYECCIÓN 3D VECTORIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de ilustración avanzada en 3D (Logo/forma/tipografía) • Expandir Apariencia 3D • Luz y sombra de superficie • Pasos de fusión • Colorización y mapeado por símbolos
PROYECTO	<p>ILUSTRACIÓN DE ESCENARIOS: Desarrollo de un escenario o entorno empleando figuras realistas o geométricas, empleando color y texturas.</p>
10	<p>CREACIÓN DE FIGURAS COMPLEJAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panel apariencia • Herramienta fusión • Efectos de color • Textos editables con degradado • Práctica: Creación de colección de figuras complejas

11	<p>DISEÑO Y COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al Lettering • Anatomía de la letra • Familias tipográficas • Ligadura, Interlineado, Tracking, Kerning • Diagramación y composición tipográfica • Lettering Experimental (Pinceles) • Tipografía 3D • Práctica: Creación de afiche tipográfico experimental
12	<p>TÉCNICAS DE DIAGRAMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagramación con sistema de retículas • Partes del anuncio • Composición con tipografía e imágenes • Herramientas de composición • Práctica: Diagramación de anuncios publicitarios
PROYECTO	<p>ANUNCIO PUBLICITARIO: Se desarrollará un banner publicitario para redes sociales, tomando como base los criterios de creación, preparación y animación básica.</p>
13	<p>ILUSTRACIÓN V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de tramas líneas • Valoración cromática con líneas • Malla Envolvente • Herramientas de selección y edición • Práctica: Scratchboard
14	<p>SALIDAS PARA WEB, VIDEO, ANIMACIÓN Y MOTION GRAPHICS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparación de documentos (Perfiles y Modos de color) • Criterio para el uso de capas (Gestión correcta) • Exportación y animación básica en Animate CC • Salidas para video y web
15	<p>ARTES FINALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparación del archivo para imprimir • Separaciones de color CMYK y tintas especiales • Imágenes enlazadas e incrustas • Formatos de exportación • Líneas de registro y de corte • Separación para offset y serigrafía • Acabados especiales
PROYECTO	<p>EXPORTACIÓN DE ARTE FINAL: El estudiante realizará un trabajo el cual deberá presentar al docente en su calidad de proyecto final, siguiendo los parámetros en mención.</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