



I T A E

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
DE ARTES DEL ECUADOR**

DEPARTAMENTO DE VÍNCULO CON LA COMUNIDAD

**TALLERES DE CAPACITACIÓN CON EL PRESUPUESTO OTORGADO
ANUALMENTE POR LA M.I. MUNICIPALIDAD DE GUAYAQUIL**

**TALLER “INTRODUCCIÓN A LA
ILUSTRACIÓN DIGITAL EN EL DIBUJO DE
REPRESENTACIÓN”**

DIRIGIDO A ESTUDIANTES, DOCENTES Y/O PÚBLICO EN GENERAL

DEL 07 AL 30 DE AGOSTO DEL 2018 (25 HORAS)

POR RUBÉN MEDINA

2018

Antecedente:

El origen de la palabra diseño viene de expresar una intención y una decisión. El dibujo y la ilustración son entonces herramientas fundamentales para que el diseñador se exprese de manera comprensible para una mayoría posible de espectadores. Como todo lenguaje que posee sus reglas y alfabeto, el dibujo y la ilustración permite también al diseñador poder reflejar un poco de la propia personalidad del dibujante.

Una mayor comprensión del mundo visual que rodea al diseñador, así como un mayor entendimiento de los fundamentos básicos de la luz, sombra, textura, color y valor, le permiten al diseñador un mayor control sobre el mensaje o la intención que quiere transmitir a través de su propuesta. Permite también al diseñador una manera de expresarse a sí mismo y a los demás un poco de su propia personalidad.

Dada tal relevancia, es importante poder poner al alcance de estudiantes, profesionistas en áreas creativas y del público en general, los fundamentos de la ilustración. Por tal motivo el curso de introducción a la ilustración digital en el dibujo representación surge como el siguiente paso lógico a la propuesta anterior del curso de introducción al bosquejo y al dibujo de representación en 3 dimensiones. De esta manera se generarán bases más sólidas que puedan permitir seguir avanzado el desarrollo de una idea o propuesta para llevarla a algo factible y real con una mayor calidad de interpretación en el mensaje que se quiere transmitir.

Como experiencia previa relacionada directamente al taller propuesto se puede considerar las cátedras de “Escaparatismo” y “Técnicas de Construcción Mobiliaria” en la carrera de Diseño de Interiores impartidas desde el 2016 hasta la actualidad en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte, y mi experiencia como capacitador del software de modelación “3D Rhinoceros” para la empresa de fabricación de juguetes Wawajoy.

Descripción:

Ilustrar es el siguiente paso después de aprender a dibujar para comunicar ideas. La ilustración o “renderizado” ayuda a que los volúmenes se puedan apreciar de manera más tridimensional. Para el espectador de nuestro dibujo, la luz, sombra y reflectividad brindan mucha más información que le permite poder visualizar la idea lo más cercano a la realidad, facilitando aún más la comunicación.

El curso buscó como siguiente paso al dibujo tridimensional que el alumno, a través de las técnicas de representación de la ilustración digital, pueda abstraer las ideas que desea comunicar en las presentaciones visualizándolas en términos de valor, luz sombra color y textura. El alumno será capaz de: Identificar las herramientas y técnicas de dibujo adecuadas para la representación gráfica. Utilizará su creatividad en diferentes técnicas de dibujo a mano alzada para lograr la expresión de su idea en papel.

Objetivo General:

Introducir al estudiante a la ilustración digital como herramienta básica para comunicar más claramente proyectos e ideas, aprendiendo los fundamentos básicos de la luz, sombra, textura, color y valor para que este pueda aumentar su creatividad teniendo una mejor visualización, percepción y entendimiento de sus propias ideas, así como la comunicación clara y concisa de estas a los demás.

Objetivos Específicos:

- Fomentar en el alumno el entendimiento de términos básicos como la luz, sombra, valor, color y textura como parte del alfabeto de la comunicación visual gráfica.
- Refinar la capacidad del alumno para poder leer y transmitir ideas más claramente a través del entendimiento de los principios básicos de la ilustración.
- Mostrar al alumno, el uso de técnicas de ilustración digital como parte de las nuevas tecnologías disponibles para la creación y difusión de sus ideas.
- Generar en el alumno el hábito de la práctica constante del dibujo e ilustración.
- Pulir la capacidad del alumno para observar para una mayor comprensión de los objetos y el mundo visual que le rodea.

Justificación:

En muchas ocasiones el dibujo y la ilustración han sido subestimado considerándolo como actividad meramente infantil. Al ser uno de las primeras formas de comunicación que experimenta un ser humano durante su vida, se genera en un exceso de confianza en cuanto al dominio de la técnica creyendo erróneamente que se tiene un dominio de la técnica. En algunos casos, esta laguna genera un espejismo generando una baja en la calidad de los dibujos realizados devaluando el verdadero valor del dibujo como base primordial en la creación, desarrollo y comunicación de ideas que pueden desembocar en objetos que satisfagan necesidades en nuestra vida.

Debido al gran flujo de información que existe actualmente debido a las nuevas tecnologías de la información y redes sociales, actualmente hay una gran cantidad de dibujos y representaciones gráficas de objetos en 2 y 3 dimensiones. No todos ellos son de gran calidad a causa también de una masificación sin el debido cuidado a las bases y técnicas de la comunicación gráfica visual.

El surgimiento de la ilustración digital permite al diseñador poder realizar en muchas ocasiones su trabajo de manera más rápida y eficiente. Las nuevas técnicas digitales de ilustración, así como el uso de software especializado se han vuelto de gran ayuda al poner al alcance de todos, un sinnúmero de herramientas a merced de la

creatividad del diseñador pero que sin las bases sólidas pueden generar contenidos vacíos, incompletos o incorrectos.

Por tal razón este curso surge con la intención de primero entender y manejar las bases de la luz, sombra, valor, color y textura para posteriormente poder pasar al uso de herramientas tecnológicas como las computadoras, tabletas y software especializado. Al final el diseñador es que genera y expresa las ideas. La tecnología no es más que una herramienta que facilita este proceso.

Una gran destreza y habilidad para el dibujo permite al diseñador conseguir una infinidad de posibilidades, desde las primeras etapas que permiten el desarrollo de un gran número de ideas. Estas habilidades y destrezas también le permiten al diseñador un mejor entendimiento de su idea y una mayor facilidad para comunicar su idea a otras personas de manera rápida clara y concisa.

El diseño es un considerado como eje estratégico que puede generar desarrollo y beneficios en las empresas y las economías de los países. Del diseño se generan los productos que utilizamos en nuestra vida diaria. El diseño también fomenta al emprendimiento ya que también desde el propio diseño, se desarrollan ideas, de las cuales se pueden desarrollar objetos y productos reales que satisfagan necesidades que pueden ser generadores de nuevas empresas y una mayor actividad económica.

Por todos los motivos anteriores se vuelve sumamente importante tanto para el estudiante como para el profesional tener bases sólidas en el dibujo y la ilustración como herramienta básica para plantear y expresar proyectos e ideas.

Con este curso se pretende establecer las bases de dibujo y comunicación visual básica que deben adquirir todas las personas que se dediquen a una actividad creativa relacionada con el diseño gráfico, diseño industrial, arquitectura, así como las personas que tengan un interés personal por el dibujo.

Beneficiarios:

- Estudiantes de colegio próximos a graduarse.
- Estudiantes de diseño gráfico, diseño industrial, arquitectura y artes visuales.
- Artistas y creativos.
- Público en general.

Metodología:

El curso tuvo un carácter práctico, donde su objetivo primordial fue fomentar en el alumno conocimientos de técnicas de ilustración digital y el entendimiento de los conceptos básicos como luz, sombra, valor, textura y color.

Para cada asignación de los trabajos se brindó una inducción del tema contentiva de la información teórica y técnica respectiva para posteriormente pasar a una aproximación netamente práctica a través de ejercicios y tareas.

Como premisa fundamental a la ejercitación y aplicación de conocimientos adquiridos, se les propuso a los estudiantes que resuelvan problemas relativos a la visualización y su representación netamente gráfica, utilizando los conceptos teóricos, técnicos y a su vez en algunos ejercicios, su creatividad.

Se agregaron dos sesiones más en curso como horas de laboratorio o prácticas para que los alumnos que no contaran con los equipos y los programas en casa, pudieran practicar y terminar dos de los ejercicios que se asignaron en el curso.

Cronograma de Actividades:

Las clases estarían distribuidas en 2 días a la semana con sesiones de 3 horas diarias (6 horas semanales).

Semana	Clase	Fecha	Contenido	Tiempo clase (horas)	Tiempo dedicado en Casa (horas)
1	1	07/08/2018	1) Breve Introducción de la comunicación Visual gráfica	00:05:00	
			1.1) Tipos de representaciones graficas o ilustraciones aplicados al diseño	00:05:00	
			2) Introducción al software Adobe Photoshop/ Autodesk Sketchbook		
			2.1) Interfase	00:10:00	
			2.2) Creación de nuevo archivo	00:10:00	
			2.3) Capas	00:10:00	
			2.4) Manejo de brochas pinceles colores (Adobe Photoshop)	00:10:00	
			2.5) Creación de brochas personalizadas	00:10:00	
			2.6) Formato de archivos para su guardado	00:10:00	
			2.7) Estrategias para uso de capas	00:10:00	
			<i>Ejercicio 1: "Familiaricémonos con la Tablet" Líneas paralelas de 7 a 8 cm con trazo suave</i>	0:10:00	
			<i>Ejercicio 2: "Familiaricémonos con la Tablet" Creando líneas desde dos puntos</i>	0:10:00	
			<i>Ejercicio 3: "Familiaricémonos con la Tablet" Creando líneas concéntricas desde 2 puntos</i>	0:10:00	
			<i>Ejercicio 4: "Familiaricémonos con la Tablet" Líneas que se junten en un punto concéntrico</i>	0:10:00	
<i>Ejercicio 5: "Familiaricémonos con la Tablet" Línea Curva a partir de 3 puntos</i>	0:10:00				
<i>Ejercicio 6: "Familiaricémonos con la Tablet" Línea curva paralela</i>	0:10:00				

			3) Fundamentos de perspectiva					
			3.1) 1 punto de fuga	00:10:00				
			3.2) 2 puntos de fuga	00:10:00				
			3.3) 3 puntos de fuga	00:10:00				
			3.4) Elipses	00:10:00				
			Duración Total:	3:00:00	0:00:00			
2	09/08/2018		3) Fundamentos de perspectiva					
			3.1) 1 punto de fuga	00:10:00				
			3.2) 2 puntos de fuga	00:10:00				
			3.3) 3 puntos de fuga	00:10:00				
			<i>Ejercicio 7: Construcción de 5 cubos a 1 punto de fuga</i>	0:15:00	0:30:00			
			<i>Ejercicio 8: Construcción de 5 cubos a 2 punto de fuga</i>	0:15:00	0:30:00			
			3.4) Elipses	00:10:00				
			<i>Ejercicio 9: Elipses a mano alzada</i>	0:10:00	0:30:00			
			<i>Ejercicio 10: Elipses con eje menor</i>	0:15:00	0:30:00			
			<i>Ejercicio 11: Elipses en perspectiva</i>	0:15:00	0:30:00			
			<i>Ejercicio 12: Construir objetos cotidianos a partir de elipses en perspectiva</i>	0:15:00	0:30:00			
			<i>Ejercicio 13: Construir elipses en perspectiva a partir de cubos en perspectiva a 1 y 2 puntos</i>	0:15:00	0:30:00			
			3.5) Vistas Ortogonales	00:05:00				
			3.6) Calidad de Línea	00:05:00				
			4) Conceptos Básicos para la representación de volúmenes	00:15:00				
			5) Tipos de Luces	00:15:00				
				Duración Total:	3:00:00	3:30:00		
2	14/08/2018	3	5) Tipos de Luces	00:30:00				
			6) Proyección de sombras					
			6.1) Dirección de Luz/Sombra y Planos de Luz	00:15:00				
			6.2) Construcción de sombra con luz local	00:30:00				
			<i>Ejercicio 14: Proyección de Sombra Básica a través de línea vertical (palito)</i>	0:15:00	0:30:00			
			<i>Ejercicio 15: Copiar composición en perspectiva de Cono, Cubo, Esfera Cilindro de imagen digital</i>	0:45:00	1:00:00			
			<i>Ejercicio 16: Crear Composición de al menos 5 figuras geométricas en perspectiva (Cono, Cubo, Cilindro, Esfera)</i>	0:45:00	1:00:00			
				Duración Total:	3:00:00	2:30:00		
			4	16/08/2018		7) Sombras y luces en superficies curvas simples	00:15:00	
						8) Sombras y luces en forma en 3 dimensiones	00:30:00	
<i>Ejercicio 17: Proyección de sombra de forma compleja</i>	0:15:00							
9) Representación de formas geométricas básicas								
9.1) Cubo/Prisma	00:25:00							
9.2) Cono	00:25:00							
9.3) Cilindro	00:25:00							
	9.4) Esfera	00:25:00						

			<i>Ejercicio 18: Construcción de composición figuras básicas en perspectiva, luz y sombra</i>	1:20:00	1:00:00
			<i>Duración Total:</i>	3:00:00	1:00:00
3	5	21/08/2018	7) Sombras y luces en superficies curvas simples	00:30:00	
			8) Sombras y luces en forma en 3 dimensiones	00:30:00	
			<i>Ejercicio 19: Representación en escala de grises de forma en 3 dimensiones (Bus)</i>	2:00:00	2:00:00
			<i>Duración Total:</i>	3:00:00	2:00:00
6	23/08/2018		8) Sombras y luces en forma en 3 dimensiones (continuación ejercicio 19)		
			<i>Ejercicio 19: Representación en escala de grises de forma en 3 dimensiones (Bus)</i>	3:00:00	2:00:00
			<i>Duración Total:</i>	3:00:00	2:00:00
4	7	28/08/2018	8) Sombras y luces en forma en 3 dimensiones (continuación ejercicio 20)		
			<i>Ejercicio 20: Representación en escala de grises de robot en vista lateral</i>	3:00:00	2:00:00
			<i>Duración Total:</i>	3:00:00	2:00:00
	8	30/08/2018		8) Sombras y luces en forma en 3 dimensiones (continuación ejercicio 20)	
<i>Ejercicio 20: Representación en escala de grises de robot en vista lateral</i>				3:00:00	2:00:00
			<i>Duración Total:</i>	3:00:00	2:00:00
5	9	04/09/2018	9) Materiales específicos: Vidrio		
			<i>Ejercicio 21: Composición de objetos de vidrio</i>	3:00:00	1:00:00
			<i>Duración Total:</i>	3:00:00	1:00:00
	10	06/09/2018		9) Materiales específicos: Vidrio	
<i>Ejercicio 21: Composición de objetos de vidrio</i>				3:00:00	1:00:00
			<i>Duración Total:</i>	3:00:00	1:00:00
<i>Duración Total Curso:</i>				27:00:00	17:00:00

Horarios:

- Fecha de Inicio: 07/08/2018
- Fecha de Culminación: 06/09/2018
- Martes y Jueves de 15:00 a 18:00
- Total de Horas: 25 Horas

Establecimiento:

- Lugar: Instituto Superior Tecnológico de Artes del Ecuador
- Dirección: Av. Quito y Bolivia

Responsables:

- Docente del Taller: Mgs. Rubén Medina
- Coordinación Académica General: Mgs. Mauricio Sani
- Departamento de Vínculo con la Comunidad: Tnlgo. Ronny Ramos
- Diseño: Mgs. Sarah Baquerizo
- Documentación: Tnlgo. Steven García

Recursos:

- Técnicos: Proyector, conexión a internet, computadores con Adobe Photoshop, Illustrator o Autodesk Sketchbook, Tablet Wacom.
- Logísticos: Espacio y mobiliario adecuado para la ejecución del taller.
- Humanos: Técnico de soporte.
- Materiales para los participantes: Hojas de papel bond de 11”x17”, lápices HB, sacapuntas, goma, bolígrafo, regla.

Ventajas:

El haber contado con un laboratorio equipado con tabletas Wacom para cada participante.

Desventajas:

No haber podido instalar las últimas versiones del Autodesk debido al sistema operativo que contaban las Macs.

Recomendaciones:

Corregir la ubicación de la pantalla de proyección en relación a las computadoras, pues a los estudiantes se les dificultaba seguir las instrucciones desde sus ubicaciones y tenían que levantarse de sus puestos.

Resultados:

Con los temas y ejercicios vistos, los resultados obtenidos en este curso son una mayor comprensión de la importancia del dibujo y la ilustración como una forma más de expresión y comunicación por parte de los alumnos.

También se logró que los alumnos en general adquieran la confianza, el hábito del dibujo y las técnicas adecuadas para expresar su creatividad y sus ideas de manera clara, rápida y concisa.

Se obtuvo también una variedad de ejercicios de diversos niveles, dado que este curso fue un curso abierto al público en general donde se puede apreciar la evolución de sus habilidades de dibujo desde el comienzo al final del curso.

Dada también una gran diversidad en los antecedentes de los alumnos que participaron en el curso, podemos clasificarlos en 3 grupos de acuerdo a su perfil educativo y profesional para un mayor entendimiento de los objetivos logrados en este curso: 1) Los participantes que aún no tienen sus estudios universitarios, 2) Los profesionistas que se dedican a actividades creativas, 3) Los entusiastas del dibujo que no se dedican profesionalmente a alguna actividad creativa.

Los participantes que aún no tienen sus estudios universitarios, este curso les ayudó a tener un panorama más claro y a fortalecer la idea de estudiar una carrera creativa relacionada al dibujo como diseño gráfico, animación arquitectura, diseño de interiores y diseño industrial; Así como desarrollar sus habilidades de comunicación visual básica que les serán útil en sus futuras carreras si deciden tomar esa ruta profesional.

El alumno comprendió que para poder usar las herramientas tecnológicas actuales de ilustración gráfica es necesario primero tener bases sólidas en el dibujo como la perspectiva, calidad de línea, proporción, volumen, luz, sombra, valor, textura y color. También se comprendió que toda idea o producto exitoso se va desarrollando en gran parte a través del dibujo y una correcta expresión gráfica para poder conjuntar junto a un pensamiento analítico, crítico y creativo, una gran base como punto de partida para las demás fases del desarrollo de productos y servicios que su vez puede derivar en nuevos emprendimientos.

Los profesionistas que se dedican a actividades creativas pudieron practicar sus habilidades técnicas previas al curso y a su vez familiarizarse más con los métodos digitales para pulir y mejorar sus técnicas de representación gráfica permitiéndoles aumentar las posibilidades creativas de su trabajo y la calidad de sus propuestas.

Los entusiastas del dibujo que no se dedican profesionalmente a alguna actividad creativa, sin importar su nivel de conocimiento previo al curso, aumentaron y enriquecieron su percepción del dibujo y del mundo visual que les rodea. El entusiasta del dibujo pudo acceder a más técnicas que les permitió familiarizarse con los nuevos medios digitales para la expresión gráfica como lo son las tabletas y los programas de ilustración digital. Este curso también les dio las bases para que, a partir de la práctica constante de los conceptos y ejercicios vistos, una vez finalizado el curso, puedan ir iniciándose, desarrollando y perfeccionando su técnica, permitiéndoles tener un método más de comunicación y expresión como es el dibujo.

Anexo:



T A L L E R

“ILUSTRACIÓN DIGITAL”

APLICADO EN EL DIBUJO DE REPRESENTACIÓN



07 AL 30
AGO 2018



MARTES Y JUEVES
15H00 A 18H00



SALÓN MEDIOS
DIGITALES ITAE

A través de las técnicas de representación de la ilustración digital, el taller busca como siguiente paso al dibujo tridimensional que el alumno pueda abstraer las ideas que desea comunicar, visualizándolas en términos de valor, luz, sombra, color, textura y volumen.

Los participantes serán capaces de identificar las herramientas y técnicas del dibujo adecuadas para la representación gráfica y utilizarán su creatividad en diferentes técnicas de dibujo a mano alzada para lograr la expresión de su idea en medios digitales.



DICTADO POR:
Rubén Medina (MX)

DIRIGIDO A:
Estudiantes/docentes de Artes Visuales, Diseño Gráfico, Arquitectura, Decoración, y público en general interesado en el tema.

INSCRIPCIONES:
Vínculo con la Comunidad
Del 23 julio al 03 agosto 2018
*Traer copia de Cedula.

REQUERIMIENTOS:
Experiencia básica en el dibujo tridimensional y perspectiva; gusto y entusiasmo por el dibujo.

CUPO: 12 Personas

INFO: 2590660 ext: 125
Av. Quito y Venezuela



vínculo con la
comunidad ITAE

- GRATUITO -

Afiche Promocional del Taller

Registro Fotográfico:



Fotografías de las clases del taller y del grupo al cierre del mismo.