

SÉ PARTE DE LA REVOLUCIÓN DEL DISEÑO EN MÉXICO

TALLER SKETCHING + PLUMÓN + TABLET + PHOTOSHOP

En Rigoletti Casa de Diseño creemos y hemos comprobado a través del tiempo, que la habilidad del dibujo es una herramienta básica y fundamental de diseño. El bocetaje permite expresar, explorar y plasmar ideas que un diseñador tiene en su mente, así como dar forma a aquellas que aún no conoce pero intuye y busca.

- Dominio de técnicas avanzadas de dibujo constructivo y perspectiva de diferentes objetos.
- Introducción, práctica y experimentación de diferentes técnicas de bocetaje e ilustración digital, mediante la revisión y reflexión de procesos pictóricos y gráficos tradicionales.
- Concientizar a los talleristas sobre el desempeño de su propio cuerpo como el principal instrumento para una eficaz, intencional y expresiva representación de ideas u objetos. Con ello, comprender que la línea (u otros caracteres gráficos) son principalmente el resultado ó registro de un movimiento corporal; pues el uso de una "tablet" demanda una coordinación adecuada, intuitiva y eficaz entre lo que se ve y lo que se hace.

BENEFICIOS

- Perfeccionamiento de habilidades de bocetaje y representación gráfica para la expresión de ideas de diseño.
- Desarrollo de pensamiento deductivo que permita el ejercicio autónomo de habilidades y la resolución de problemas de dibujo digital mediante el entendimiento de la "naturaleza", propiedades y cualidades de la Ilustración Digital.

Actualización. Hoy en día, donde el uso de medios electrónicos es cada vez más predominante en la mayoría de las etapas del diseño, es primordial el conocer y desempeñarse adecuadamente en los procesos digitales de las "artes aplicadas".

TEMARIO GENERAL

El taller tiene por dinámicas generales la revisión de información teórica y práctica en diferentes medios o formatos (que ejemplifican no sólo resultados ideales, sino que también son prueba de la aplicación real de las diferentes ideas, teorías y/o comentarios que con cada tema se plantean), y la generación de nuevas imágenes por medio de la repetición y experimentación de los procesos enseñados en turno.

1. Trazo y perspectiva.

- A. Instrucción, corrección y recomendaciones para generar y/o mejorar los movimientos corporales adecuados.
- B. Perspectiva (1, 2 y 3 puntos de fuga).
- C. Línea recta, círculos y elipses.

2. Plumón.

- A. Instrucción, corrección y recomendaciones para la aplicación adecuada del material.
- B. Escalas y valores tonales.
- C. Luz y sombra.
- D. Representación de materiales.

3. Historia de la Ilustración Digital.

- A. Pintura moderna, ilustración gráfica científica y funcional y técnicas de dibujo tradicionales como fundamento del boceto e Ilustración digital actuales.

4. Técnicas de representación digital.

- A. Análisis de la "naturaleza" de la imagen digital que las aplicaciones o diferentes tipos de software permiten.
- B. Teoría de color digital.
- C. Luz y sombra.
- D. Layers, acciones y aplicación directa o indirecta de información.
- E. Representación de materiales.
- F. Ambientación y efectos.

CURRÍCULA DEL PROFESOR

ALBERTO GTZ. PASTRANA



Formación académica.

- 2005 - Licenciatura en Artes Plásticas, Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda". CNART, INBA. México D.F.
- 2004 - Estancia laboral en FIAT-ADUS (Advanced Design University Stage). "Eco-Ethics" Project. Milano, Italia.
- 2003 - Diplomado en Diseño de Transporte. Proyecto Zini Roadster. Rigoletti Casa de Diseño, Ciudad de México.

Experiencia Profesional (síntesis):

- 2011- Integrante del equipo ganador del 1er Lugar del "Primer Concurso Nacional de Diseño Automotriz" EXPO SIAG 2011. Proyecto UTIL. Guadalajara, México.

Ejército Nacional #381 | Col. Granada | Deleg. Miguel Hidalgo
México D.F. | C.P. 11520

T. (55) 5281.5780 | (55) 5281.5816 | 01 800 7446.53884 | www.rigolettidi.com

- 2011-2008 – Sociedad, Coordinación y Administración de Proyectos de diseño de producto, interiorismo y de transporte en Rigoletti Design Studio, dentro de los cuales se destacan los realizados para el Cliente Gashaball, como el proyecto Ben10 Super Carz. México, D.F.
- 2011-2005 – Profesor de las materias Sketch 2, Ilustración, Percepción y Psicología de la Forma e Interiores Automotrices 2 en el Bachelor Degree de Diseño de Transporte y Bachelor Degree de Diseño Industrial. Profesor de las materias Interiores Automotrices y Estructuras Automotrices del Diplomado Profesional de Diseño Automotriz. Instructor del Taller de Técnicas de Representación 1 y 2. Rigoletti Casa de Diseño. México D.F. Profesor de la materia Técnicas de Representación. Diseño Industrial. CENTRO (Diseño, Cine y Televisión). México, D.F. Profesor de las materias Diseño Automotriz Básico e Intermedio, Escuela de Diseño Industrial. Universidad Anáhuac Norte. México D.F.
- 2008-2007 – Primer y segundo taller de diseño automotriz patrocinado por NDA (NISSAN DESIGN AMERICA). Rigoletti Casa de Diseño. México, D.F.
- 2010-2006 – Exposiciones de Arte Colectivas: DEUS EX MACHINA (escultura), Fundación Ex Molino. México, D.F. BITACORAS, Museo Universitario Leopoldo Flores. Toluca, Edo. de México. Sospechas y Ecos (dibujo), Galería La Esmeralda, CNART. México, D.F.
- 2010-2004 – Conferencista en diferentes Congresos de Diseño, entre los que se destacan, el Congreso a! Diseño Ixtapa 2010 y la Semana de Ingeniería en Sistemas Automotrices SISISA 2009 (IPN).
- 2005 – Becario FOESCAP (Fondo Estatal para la Cultura y las Artes del Estado de Puebla), Artes Visuales. Puebla, Pue.

CURRÍCULA DEL PROFESOR

ALEJANDRO CASTAÑEDA

**Formación académica.**

- 2008 - Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F.
- 2007 – Diplomado en Diseño de Transporte, Rigoletti Casa de Diseño S. C. México D. F.

Experiencia Profesional (síntesis).

- 2008 a Presente – Profesor de Bachelor Degree en diseño industrial impartiendo materias de bocetaje y diseño de exteriores. Asesor de talleres en materia de bocetaje y diseño de transporte.
- 2010 – Diseñador de Transporte en Auto Design México S. A. de C. V. Trabajó en el diseño exterior, Modelado 3D y dibujas de vistas planas para la Escudería SAE UPIITA.
- 2010 – Conferencista invitado al 1er. Congreso de Diseño de Transporte del IPN con el tema de Auto Deportivo SST-177.
- 2009 – Diseñador Gráfico de Rigoletti Casa de Diseño. Trabajó en el diseño de imagen corporativa, logotipos y creación de Pendones Publicitarios.
- 2008 – Diseñador Gráfico de Cervecería Primus. Coautor de la página WEB de la empresa.
- 2008 – Finalista del Concurso de Diseño Taxi para la ciudad de México del Instituto de Ciencia y Tecnología del Distrito Federal.
- 2008 – Participó en el Segundo Proyecto Patrocinado por Nissan Design America para Latinoamérica: Concept Truck Nissan

Ejército Nacional #381 | Col. Granada | Deleg. Miguel Hidalgo
México D.F. | C.P. 11520

T. (55) 5281.5780 | (55) 5281.5816 | 01 800 7446.53884 | www.rigolettidi.com

- 2007 – Participó en el Primer Proyecto Patrocinado por Nissan Design America para Latinoamérica: Transporte económico y sustentable para Latinoamérica.

REQUISITOS

- Computadora personal/portátil (Windows XP, Vista, 7 o Mac OS).
- Photoshop (Elements, CS3, CS4 o CS5) y Sketchbook Pro (2009, 2010, Designer o Copic Edition) instalados y funcionando correctamente.

DURACIÓN Y HORARIO

- 12 sesiones de 5 horas cada una. Total 60 horas.

CONTACTO

- Verónica González | Informes e Inscripciones | contacto@rigolettidi.com
- Alberto Gtz. Pastrana | Asesor | alberto.pastrana@rigolettidi.com
- Alejandro Castañeda | Asesor | alejandro.castaneda@rigolettidi.com

DIRECCIÓN

- Av. Ejército Nacional 381 | Col. Granada | Delegación Miguel Hidalgo | C.P. 11520 | Distrito Federal | México
- Tels. 01 (55) 5281.5780
01 (55) 5281.5816
Lada Sin Costo 01 800 RIGOLETTI (01.800.7446.53884)
- www.rigolettidi.com
- Facebook: Rigoletti Casa de Diseño

PREGUNTAS FRECUENTES

- **¿A quién va dirigido?**

A diseñadores (gráficos, industriales), arquitectos, artistas visuales y público en general con gusto por el dibujo a mano alzada y la ilustración digital y/o el interés de mejorar dichas habilidades.

- **¿En que me va a servir la información de este Taller?**

Principalmente, el contenido de este taller servirá para mejorar las técnicas de dibujo y representación, incrementar la calidad de portafolio y el desempeño creativo y práctico con fines académicos y/o laborales.

- **¿Qué es una tablet?**

Por Tablet nos referimos a una herramienta de digitalización especializada, específicamente se les conoce como tabletas pasivas y se utiliza una pluma especial (según cada marca) para trazar, escribir o dibujar, ambas soportadas por una computadora personal o de escritorio y con ayuda de programas de dibujo y/o edición de imagen (como el Photoshop).

- **¿Incluye el Photoshop?**

La tableta que viene como parte de la inscripción contiene la edición elements 8.0 de photoshop, sin embargo se recomienda tener instalada la versión CS2, CS3 o CS4 y el sketchbook Pro (en cualquiera de sus ediciones) ya que permitirá un mejor desempeño y/o alcances.

- **¿Qué documentos o requisitos necesito para inscribirme?**

Administrativamente hablando, se requiere copia de identificación oficial, copia de comprobante domiciliario y copia de comprobantes de pago. Académicamente hablando, sólo el interés y gusto por aprehender pues el taller esta dirigido al público en general que por diferentes motivos se encuentra interesado en el tema.

- **¿Qué valor tiene el Taller?**

Al finalizar el taller se entregará un reconocimiento con validez curricular.