

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.

OBJETIVOS

- 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.
- 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.

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.
- Sábados: 9:00 a.m. a 2:00 p.m.

CONTACTO

- Verónica González | Informes e Inscripciones | ventas2@rigolettidi.com
- Alberto Gtz. Pastrana | Asesor | alberto.pastrana@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 01.800.7446.53884
- www.rigolettidi.com
- Facebook: Rigoletti Casa de Diseño D.F.

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.