

SÍLABO

Curso:	ILUSTRACIÓN DIGITAL CON TABLETA GRÁFICA WACOM Y COREL PAINTER X
Duración:	24 horas
Sesiones por semana:	2 sesiones de clase por semana
Horario:	Miércoles y viernes de 7 a 10 p.m.
Inicio de clases:	Miércoles 21 de enero 2009
Fin de clases:	Viernes 13 de febrero 2009
Aula / Taller:	
Costo:	S/. 350.00 nuevos soles
Profesores:	Milagros Diez Canseco
e-mail:	mdiez@pucp.edu.pe
Dirigido a:	Público adulto en general

Inscripciones a partir del día 09 de diciembre del 2008 en la Facultad de Arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Av. Universitaria 1801, San Miguel.
Teléfonos: 626-2000 anexos 5601, 5603, 5613 y 5618. Correo electrónico: extension.arte@pucp.edu.pe

El curso no incluye materiales que el alumno utilizará en el desarrollo de los ejercicios.
Se entregarán constancias con una asistencia mínima de 80% de las clases.

Número de participantes: mínimo 09, máximo 15

FUNDAMENTACIÓN

El uso de herramientas de ilustración digital como la tableta gráfica en conjunto con el programa Corel Painter X tiene como principal virtud representar con la mayor fidelidad posible el dibujo y pintura a mano alzada. Para ello la integración de estas herramientas pueden aproximarse bastante a los resultados que conseguiríamos por el método tradicional (ya sea un pincel, brocha, tizas, lápices, etc.) reconociendo matices de presión, inclinación, etc., que el ilustrador maneja como si fuese una herramienta real, dándole el potencial del trabajo en medios digitales sin perder las características pictóricas de la ilustración artística.

Los campos en que se puede aplicar este programa son diversos, como la ilustración artística, editorial e infografías en el campo del diseño gráfico así como en el retoque fotográfico y animación multimedia o web.

El curso esta dirigido a ilustradores artísticos o de historietas que deseen trasladar su experiencia a la producción digital, ilustradores de empresas editoriales así como infografistas de medios de comunicación.

OBJETIVOS GENERALES

Al término del curso, el alumno será capaz de realizar y componer ilustraciones digitales a mano alzada utilizando el software CorelPainter junto con la utilización de la tableta gráfica Wacom, obteniendo resultados similares a como si trabajara con técnicas de dibujo y pictóricas tradicionales.

OBJETIVOS POR UNIDAD

Unidad 1:

Domina la tableta Wacom, herramienta indispensable para el manejo del dibujo y pintura a mano alzada en el programa Corel Painter.

Unidad 2:

Domina las herramientas del programa Corel Painter que le permitirá realizar ilustraciones digitales complejas en capas así como retoque digital de imágenes.

Unidad 3:

Aplica los materiales de lápiz y tizas en ilustraciones digitales que simulen técnicas de dibujo tradicionales.

Unidad 4:

Aplica los materiales de óleo y acualera digital en ilustraciones así como combinarlo en técnicas mixtas, mediante las cuales obtendrá ilustraciones de mayor complejidad y realismo.

Unidad 5:

Crea brochas personalizadas que permitirá tener mayor creatividad y saber cómo aprovechar las posibilidades plásticas del programa para emular técnicas de dibujo y pictóricas tradicionales.

CONTENIDO

Unidad	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales
Unidad 1	<ul style="list-style-type: none"> Introducción al curso. Exploración del programa Corel Painter. Personalización de su interface. paletas. Introducción al uso de tableta Wacom como herramienta de dibujo. Personalización de sus comandos y calibración (brush tracking). 	<ul style="list-style-type: none"> Comprende la interface del programa Corel Painter, esencial para poder luego realizar ilustraciones complejas. Coordina su pulso y movimientos para el dibujo en el tabler Wacom. Calibra el lápiz del tablero a sus características de presión y dibujo personales. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las partes y funcionamiento del programa Corel Painter. Muestra interés por la exploración y conocimiento del software.
Unidad 2	<ul style="list-style-type: none"> Utilización de capas (agrupación, movimiento, etc.). Autoclone. Clone painting - pintura en fotografía. 	<ul style="list-style-type: none"> Dominará el manejo y organización de capas que le permitirá realizar ilustraciones digitales complejas. Aplica diferentes técnicas para la pintura de fotografías. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia del trabajo en capas para organizar el trabajo en la ilustración digital. Muestra interés por explorar diferentes opciones técnicas para obtener resultados creativos.
Unidad 3	<ul style="list-style-type: none"> Sketch básico, dibujo y bosquejos con lápices y tizas. Manejo de materiales en blanco y negro y a color. 	<ul style="list-style-type: none"> Dominará el manejo de diferentes lápices para la ilustración de trabajos ya sea a blanco y negro como a colores Combinará el conocimiento y 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia del sketch o dibujo a lápiz, tanto como expresión artística así como inicio de un proyecto de ilustración más complejo.

Unidad	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales
		manejo del software con el trabajo espontáneo y la inspiración del dibujo a mano	
Unidad 4	<ul style="list-style-type: none"> • Óleos pintando con óleos. • Acuarelas. Uso de acuarela y tinta líquida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla criterios de composición en el proceso de ilustración. • Maneja con habilidad las técnicas aprendidas combinándolas coherentemente en la ilustración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica conocimientos anteriores en el manejo de óleos y acuarelas, y los actualiza a las nuevas herramientas digitales.
Unidad 5	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de brochas personalizadas. • Sets de brochas. aplicaciones, como salvar nuevas brochas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende técnicas que le permiten personalizar a su necesidad las herramientas. • Incrementa su eficiencia en el manejo del programa al utilizar herramientas a su medida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia del conocimiento de cada herramienta y material de ilustración, para así poder personalizarlo a sus necesidades.

CRONOGRAMA

Sesión 1:

Introducción al curso. Exploración del programa Corel Painter X. Personalización de su interface. Introducción al uso de tableta Wacom como herramienta de dibujo. Personalización de sus comandos y calibración (brush tracking).

Sesión 2:

Uso de capas en la ilustración. (agrupación, movimiento, etc.). Compatibilidad con capas de Photoshop.

- Ejercicio de aplicación en clase, de ilustración organizada en capas.

Sesión 3:

Autoclone. Clone painting - pintura en fotografía. Materiales y técnicas para obtener ilustraciones a partir de una foto.

- Ejercicio de pintura en fotografía previamente tomada por el alumno.

Sesión 4:

Sketch básico con lápices y tizas. Obtención de diferentes calidades de dibujo en relación al papel a utilizar.

- Realización de ejercicio de ilustración en base a lápices o tizas y diferentes texturas de papel.

Sesión 5:

Pintura con óleos. Características de los diversos tipos de óleos que presenta el programa.

- Realización de ejercicio de ilustración a óleo.

Sesión 6:

Digital Water. Uso de acuarela y tinta líquida.

- Realización de ejercicio de ilustración con acuarela y tintas.

Sesión 7:

Aerógrafos. Creación y uso de máscaras para la ilustración con aerógrafo.

- Ejercicio de aplicación del uso de máscaras en ilustración con aerógrafo.

Sesión 8:

Creación y personalización de brochas. Exportación para su uso en otros proyectos.

- Ejercicio final: ilustración con técnica mixta usando brochas creadas para la ocasión.

BIBLIOGRAFÍA

The Painter X Wow! Book, *Cher Threinen-Pendarvis*, Peachpit Press.

Digital Painting Fundamentals with Corel Painter X, *Rhoda Grossman*, Course Technology PTR

Painter X Creativity: Digital Artist's handbook, *Jeremy Sutton*, Focal Press.