

**FORMATO para la PRESENTACIÓN de CURSOS y /o JORNADAS de
ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN PROFESIONAL - FACPE**

1.- IDENTIFICACIÓN:

1.1- Taller de ilustración digital.

1.2- por Pablo Lizalde

1.3- **Curriculum Vitae (ver al final del archivo)**

1.4- 2014

1.5- CPBA- delegación Gral Pueyrredón. Mitre 1952/56

1.6- destinados a jóvenes y adultos. A partir de los 14 años

1.7- taller teórico-práctico de 2 horas de duración.

Horario tentativo: miércoles de 15 a 17hs.

1-8- Duración: Abril a noviembre.

2.- PRESENTACIÓN

2.1- Área artística

3.- OBJETIVOS DEL CURSO

3.1- Objetivos Generales:

- Aprender el uso de Photoshop como herramienta en la producción de las ilustraciones digitales.
- Utilizar la tecnología para resolver problemáticas en la producción de la ilustración: tiempo, recursos, estética, logística de trabajo.
- Buscar métodos de uso de la tecnología comparándolos con herramientas manuales.
- Descubrir el funcionamiento de la interface (o UI) de otros programas de edición de imagen.
- Utilizar la tableta gráfica como un periférico necesario en la producción de la ilustración digital.

3.2- Objetivos Específicos

- Conocer Photoshop y sus alcances, como primer software de

edición de imagen: manipular de imágenes, exportar formatos, utilizar pinceles. Dibujo y color digital.

4.- SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS DEL CURSO

4.1- Programa Sintético:

Taller técnico de aprendizaje del uso de Adobe Photoshop y otros programas de edición de imagen para realizar dibujo y color digital.

4.2- Programa Analítico:

- Introducción a Photoshop. Conocimiento de interface. Ventanas, paneles, herramientas y barra de menú y opciones.
- Creación de archivos de imagen: Tamaño, resolución, exportación, formatos.
- Manipulación de archivos de imagen: modos, ajustes, formatos.
- Digitalización: Traspaso de formato físico a digital, escaneado, fotografía. Retoque.
- Preparación de archivos para impresión y para web.
- Dibujo digital: Pincel. Trazos. Uso de tableta gráfica.
- Color digital: Métodos de coloreado. Armado de Paleta. Separación de colores. Volumetría. Iluminación y sombreado. Creación de pinceles.
- Uso de otros software de edición de imagen: Krita, Sai2, GIMP, Clip Studio.

5.-ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS QUE SE IMPLEMENTARAN

5.1- Aspectos pedagógicos y didácticos

Modalidad taller teórico-práctico.

5.2- Actividades de los cursantes y de los Disertantes

- Exposición teórica con imágenes y material impreso de referencia.
- Ejercicios prácticos en clase en relación a los contenidos dados.

5.3.-Recursos Didácticos

Se requiere laboratorio con computadoras, TV, pizarra.

Material de trabajo: El alumno puede traer su notebook, tableta gráfica si tuviese, y pendrive para retirar material de la clase.

El docente proveerá algún material tecnológico extra para la clase. (Notebook, tableta gráfica).

6.- EVALUACIÓN

1. criterios de evaluación:

- 80% de asistencia (de 32 clases, 6 ausencias).
- La totalidad de los ejercicios realizados y corregidos.

7.- BIBLIOGRAFÍA:

- "Introducción al Comic Internacional: Guía para dibujantes" Diego Jourdan Pereira. Editorial Dicese. CABA. 2017.
- "Aprende a dibujar cómic # 5". capítulos 3 y 4. Autores varios. T. Dolmen Editorial. España. 2007.
- "The DC Comics Guide to Digitally drawing Comics". Freddie E Williams II. Guptill Publications. NY. 2004.
- "The DC Comics Guide to coloring and lettering". Mark Chiarello, Todd Klein. Watson – Guptill Publications. NY. 2004.

Sitios:

- <http://www.dave-co.com/gutterzombie/> "Tricks & Technique"
- <http://www.digitalwebbing.com/forums/> "Colorist Showcase"
- <http://www.conceptart.org/forums/>
- <https://www.zonanegativa.com/ariel-olivetti-tecnica-de-color-digital/>
- <https://helpx.adobe.com>

8.- CV RESUMIDO:

Pablo Lizalde vive en Mar del Plata, trabaja profesionalmente como ilustrador, historietista y docente en ilustración desde hace 15 años.

Es colorista de historietas desde hace 10 años para Aurea Editoriale (Italia). Ha coloreado "Hiras, hijo de Nippur" dibujado por Roberto Goiriz y luego de Sergio Mulko, "Amanda" con dibujos de Alfredo Falugi y "Dago", dibujado por Carlos Gomez, David Tejada, Marcelo Borstelmann y en este momento, Carlos Pedrazzini. Todas creadas y guionadas por Robin Wood.

Actualmente también es colorista en "Rising Sun Comics" (USA) y

asistente de colorista en Makma Studio (Francia).

Como ilustrador ha realizado trabajos freelance para empresas, diseños de tatuajes, diseños de personajes y animaciones para videojuegos, como el FingerOlympic, juego que estuvo #1 en la lista de Apple y fue descargado por 7 millones de usuarios durante 2012.

Como docente ha realizado talleres de historietas para chicos en barrios de Mar del Plata entre el 2010 y 2015 y en la actualidad es profesor en la carrera de Ilustración en la Escuela de Artes Visuales Martín Malharro, en las materias de "Narrativa Visual", "Ilustración Aplicada" entre otras. Colabora en proyectos autogestivos de los grupos "Changos" y "Salamanca"

"Changos" es una revista de historietas orientada al público infantil. En 2019 editaron su primer libro a color "Changos es puro cuento", antología de historietas adaptadas de la literatura.

En el grupo "Salamanca" colabora con la difusión, ventas y distribución de las historietas realizadas por Valentín Lerena Y Roberto Fontana.

Actualmente Pablo Lizalde sigue dibujando su primer libro "Cuis" con guión de Valentín Lerena.

Pueden ver más trabajos de Pablo Lizalde en <http://pablolizalde.blogspot.com.ar/>