

El contenido del taller gira entorno a las posibilidades creativas y artísticas del entorno vectorial. A través de la investigación formal y experimentación gráfica en vector, se muestra la amplitud de aplicaciones en la ilustración, la gráfica y el arte.

Las tecnologías permiten rediseñar los procesos creativos, haciendo un uso del ordenador que va más allá de la producción, retoque o calco. En el curso se ofrecen métodos para usar el programa vectorial como herramienta central de creación gráfica, experimentación, análisis, selección y producción, y también se conduce a la comprensión de los fundamentos vectoriales, de las construcciones y maneras de proceder técnicamente correctas que favorecerán y permitirán dicha investigación.

La experimentación gráfica vectorial busca acercarse a los lenguajes y tendencias estilísticas actuales, ofreciendo recursos para que el alumno tenga horizontes de trabajo con los cuales ir buscando sus propios estilos. La visualización constante de ejemplos abre la mente a formas diversas de entender y conceptualizar la creación vectorial.

Los perfiles del alumnado son: ilustradores, diseñadores y artistas; ilustradores que deseen incorporar métodos vectoriales en sus procesos de trabajo, diseñadores que deseen aumentar su creatividad en el entorno vectorial y artistas que deseen descubrir nuevos horizontes y procesos para la creación.

El curso se realiza con el programa Adobe Illustrator. La metodología del curso está basada en la experiencia de años en las aulas de la Escuela Superior de Arte y Diseño Llotja, en Barcelona.

Para el desarrollo del curso es necesario que el alumno lleve ordenador Mac o Pc con el programa Adobe Illustrator, versión 5, 6, CC ó CC 2014. Voluntariamente puede llevar también tableta gráfica pero no es imprescindible.

[www.uimp.es](http://www.uimp.es)

#### INFORMACIÓN GENERAL

→ Hasta el 12 de junio de 2015

**Santander**  
Campus de Las Llamas  
Avda. de los Castros, 42  
39005 Santander  
Tel. 942 29 87 00 / 942 29 87 10  
Fax 942 29 87 27  
[informacion@sa.uimp.es](mailto:informacion@sa.uimp.es)

**Madrid**  
C/ Isaac Peral, 23  
28040 Madrid  
Tel. 91 592 06 31 / 91 592 06 33  
Fax 91 592 06 40 / 91 543 08 97  
[alumnos@uimp.es](mailto:alumnos@uimp.es)

**Horario**  
de 9:00 a 14:00 h  
de 16:00 a 18:00 h (excepto viernes)

#### PLAZOS

→ **Plazo de solicitud de becas**  
Hasta el día 18 de mayo, para los cursos que comiencen antes del 17 de julio de 2015

Hasta el día 15 de junio, para los cursos que comiencen a partir del día 20 de julio de 2015



→ A partir del 15 de junio de 2015

**Santander**  
Palacio de la Magdalena  
39005 Santander  
Tel. 942 29 88 00 / 942 29 88 10  
Fax 942 29 88 20

**Horario**  
de 9:00 a 14:00 h  
de 15:30 a 18:00 h (excepto viernes)

→ **Apertura de matrícula**  
Desde el 8 de abril de 2015  
(Plazas limitadas)

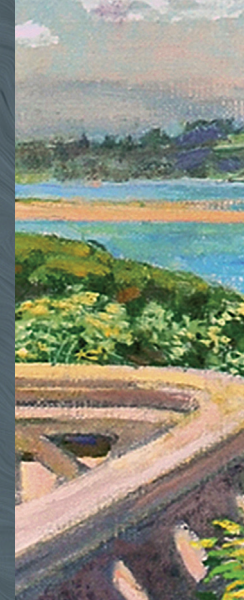
 @cursosUIMP  
 [fb.com/uimp20](https://www.facebook.com/uimp20)

\* Curso acreditado por el Ministerio de Educación para profesores de enseñanzas no universitarias

Transporte oficial



→ Código 62L0 | Tarifa: A | ECTS: 1



# UIMP

Universidad Internacional  
Menéndez Pelayo

## Santander 2015

TALLER DE OBRA GRÁFICA

### \*Metodologías vectoriales para la ilustración, la gráfica y el arte

Montserrat Noguera Muntadas

Santander

Del 24 al 28 de agosto de 2015

[www.uimp.es](http://www.uimp.es)

## TALLER DE OBRA GRÁFICA

**Metodologías vectoriales para la ilustración, la gráfica y el arte****Dirección****Montserrat Noguera Muntadas**

Profesora Titular de Medios Informáticos

Escuela Superior de Arte y Diseño Llotja, Barcelona

**Del 24 al 28 de agosto de 2015****Lunes 24**

10:00 h | Inauguración.

10:30 h | Los universos visuales del método vectorial.

Visualización de gráficos e ilustraciones.

Lenguajes gráficos, contextualización de los métodos

vectoriales en el panorama gráfico y creativo contemporáneo.

El ordenador como máquina de creación. Rediseño de los procesos creativos.

Mitos y verdades sobre la ilustración digital, el proceso vectorial y el imaginario colectivo.

El trazado Bézier como fundamento de todo proceso vectorial.

Comportamiento de los trazados, herramientas para su uso y gestión.

Sensibilización del trazo. Casos de estudio.

De la sencillez a la complejidad del trazo. Trazados vectoriales y continuidad del trabajo en un entorno *bitmap*.

12:00 h | Características gráficas de los objetos vectoriales.

Coloreado básico.

Lenguajes gráficos basados en formas orgánicas. Pautas técnicas y creativas para su creación y gestión.

Deformación, transformación y manipulación de la forma vectorial.

Construcción vectorial con objetos superpuestos. Visualización de ejemplos.

Trabajo práctico.

15:30 h | Trabajo práctico.

**Martes 25**

10:00 h | La ilustración basada en formas orgánicas planas.

Coloreado y formas de relleno de la forma vectorial.

Organización de los objetos vectoriales.

Visualización de ejemplos con formas orgánicas vectoriales y continuidad del trabajo en un entorno *bitmap*. Flujos de trabajo.

12:00 h | Reutilización digital.

Práctica creativa con los trazados, gestión, manipulación, organización y azar.

Acabado técnico del trazo.

Trabajo práctico.

15:30 h | Trabajo práctico. Comentarios y puesta en común de alguno de los resultados.

**Miércoles 26**

10:00 h | Creación y gestión de la forma geométrica e interacción entre formas.

Visualización de ejemplos y estéticas gráficas constructivas.

Pautas y bases técnicas para la creación de lenguajes gráficos basados en formas regulares, simétricas, pautadas o de corte geométrico.

12:00 h | Juegos geométricos con fusiones.

Trabajo práctico.

15:30 h | Trabajo práctico.

**Jueves 27**

10:00 h | Construcción con pintura interactiva. Intersección entre formas. Coloreado de trazados abiertos y encajados.

Visualización de ejemplos de trabajos de diseñadores y artistas adecuados a la construcción por pintura interactiva.

Trabajo práctico.

12:00 h | Calco interactivo.

Trabajo práctico.

15:30 h | Tres modelos básicos de construcción vectorial y su adecuada forma de colorear.

Trabajo práctico.

**Viernes 28**

10:00 h | Uso de gradaciones, mallas, transparencias y fusiones. Visualización de ejemplos.

Trabajo práctico. Propuesta personal.

12:00 h | Visualización de trabajos realizados en las prácticas del curso.

Conclusiones.

13:00 h | Clausura.

**Notas biográficas**

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona.

Ejerció como diseñadora en su estudio desde 1991 a 2002.

Publicó 14 libros sobre aplicaciones en vectorial y maquetación con la editorial Inforbook's de Barcelona.

Ejerce la docencia en la Escuela Superior de Arte y Diseño Llotja de Barcelona en la especialidad de Medios Informáticos. En esa misma escuela también realiza *Workshops* sobre el entorno vectorial aplicado a la comunicación gráfica y a la ilustración.[www.montsenoguera.com](http://www.montsenoguera.com)