

<b>Nombre del curso o taller:</b>	Watafac con la luz: aplicación de luz y color en ilustración digital	
<b>Ponente(s):</b>	Arantxa Aytana Estrada Vera Mireya Morales Torres	
<b>Duración.</b>	15 horas	
<b>Propuesta de días y horarios:</b>	Lunes 20 de enero de 10 a 13 h Martes 21 de enero de 10 a 13 h Miércoles 22 de enero de 10 a 13 h Jueves 23 de enero de 10 a 13 h Viernes 24 de enero de 10 a 13 h	
<b>Modalidad:</b>  Presencial ( ) A distancia ( X ) Mixta ( )  En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear: Sesiones sincrónicas a través de Google Meet y Google Drive como herramienta para compartir archivos	<b>Objetivo general:</b>	Que el alumno comprenda cómo actúan las zonas de luz en figuras básicas (cubo, pirámide) y, a partir de ello, realice la iluminación de una figura irregular para consolidar conocimientos sobre zonas de luz en ilustración.
	<b>Objetivos Específicos:</b>	
	1. Conocer el sistema de valores que se genera cuando la luz incide en los objetos 2. Entender cómo se comporta el color dependiendo de los elementos que conforman su entorno 3. Aplicar de manera satisfactoria los efectos específicos de la luz para generar volumen y profundidad	

	<b>Temas y subtemas</b>
<b>1</b>	Zonas de luz (figuras básicas)
<b>2</b>	<i>Mesh</i> (Malla)
<b>3</b>	Iluminación aplicada a figuras irregulares
<b>4</b>	Luces cálidas y luces frías (colores de la luz directa e indirecta y su incidencia en los objetos)
<b>5</b>	Colores ambientales (cómo el fondo juega un papel importante)
<b>6</b>	Capas y trucos (herramientas que mejoran la velocidad y la calidad de vida)
<b>7</b>	Aplicación de la luz a un personaje con volumen
<b>8</b>	Aplicación del color a un personaje con volumen

9	Efectos de la luz sobre diferentes materiales
10	Iluminación como herramienta narrativa y de dramatismo

### Actividades y evaluación

#### Actividades:

- Sistema de valores sobre figuras básicas, en escala de grises y después aplicando tono, saturación y luminosidad
- Creación de mallas sobre figuras regulares para generar volumen visible
- Aplicación de malla a figuras irregulares y la incidencia de la luz sobre ellas
- Entendimiento del color local en figuras regulares y cómo la temperatura de la luz cambia la escala cromática y nuestra percepción de los colores
- Creación de fondos sencillos conformados por “pared”, “piso” y “techo” para experimentar cómo el color del fondo influye en los objetos
- Familiarización con los modos de capa, herramientas como lazo y curva de color, así como *tips*, trucos y recursos para agilizar el proceso de trabajo

#### Proyecto final:

A partir del séptimo tema, el alumno comenzará el proyecto final, el cual se trabajará en clase y se presentarán avances como tarea.

El proyecto final consistirá en la aplicación de los conocimientos aprendidos a un personaje con el fin de brindarle una iluminación de carácter narrativo.

Se debe Generar una malla; un mapa de color; una luz directa, de rebote y ambiental; un fondo sencillo o avanzado y, por lo menos, un efecto de la luz sobre materiales del personaje.

Todo tendrá que estar organizado por capas con nombre y limpieza para su correcta revisión, retroalimentación ágil y evaluación.

#### Evaluación:

Se evaluará con el avance de los ejercicios realizados en clase, la asistencia y el proyecto final.

### Material / equipo necesarios

- Conexión a internet
- Dispositivo móvil
- Tableta o computadora con programa de dibujo de su preferencia (Ibis Paint, Fire Alpaca, Krita, Photoshop, Procreate, Clip Studio Paint, etc.)

**Cupo máximo 20 personas**