

Nombre del curso o taller:	Creación de un un producto ilustrado: Introducción a la integración de Blender con Adobe Illustrator y Photoshop	
Ponente(s):	Angel Kenai Reséndiz Rodríguez	
Duración:	10 hrs	
Propuesta de días y horarios:	Lunes 23 de junio de 10:00 a 12:00 hrs Martes 24 de junio de 10:00 a 12:00 hrs Miércoles 25 de junio de 10:00 a 12:00 hrs Jueves 26 de junio de 10:00 a 12:00 hrs Viernes 27 de junio de 10:00 a 12:00 hrs	
Modalidad: Presencial () A distancia (X) Mixta () En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear: Classroom Meet	Objetivo general:	Integrar herramientas digitales de ilustración y modelado tridimensional (Adobe Illustrator, Photoshop y Blender) para desarrollar un producto visual completo, como una etiqueta ilustrada aplicada a un objeto tridimensional (por ejemplo, una lata, una botella o producto), reforzando la convivencia entre imagen plana y espacio 3D con fines expresivos y aplicados. Además que el alumnado conozca una manera más impactante de presentar sus proyectos de diseño.
	Objetivos Específicos:	
	1. Aplicar Illustrator en la creación de ilustraciones vectoriales con enfoque en diseño aplicado. 2. Utilizar Photoshop para intervención visual, texturas e integración estética de imagen. 3. Construir un objeto tridimensional en Blender y aplicar la etiqueta ilustrada como parte del diseño final.	

Campo disciplinar o áreas de profundización a la que se alinea la propuesta:		
Artes Visuales	Diseño y Comunicación Visual	Arte y Diseño
() Dibujo () Escultura () Estampa () Fotografía () Pintura	() Edición gráfica () Iconicidad y entornos (X) Gráfica e ilustración () Medios audiovisuales e hipermedia	() Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos () Producción Visual y Entorno () Consultoría y Gestión de Proyectos () Estrategias Integrales de Comunicación

		Visual
--	--	--------

<p>¿Los contenidos de la propuesta retoman contenidos de alguna de las asignaturas de los últimos semestres? ¿Cuál? Para ello puedes consultar los programas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artes Visuales • Diseño y Comunicación Visual • Arte y Diseño 	<p><i>Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración II (6° semestre)</i></p> <p><i>Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II (8° semestre)</i></p>
---	---

	Temas y subtemas
1	<p>Diseño gráfico ilustrado en Illustrator Creación de formas, personajes o conceptos aplicados a etiqueta Preparación para impresión y texturización digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas básicas e intermedias: pluma, formas, color, tipografía. • Diseño de personajes, o gráficos para empaque. • Composición visual de la etiqueta con jerarquía clara. • Preparación para impresión o uso digital: formatos y capas.
2	<p>Composición y ambientación en Photoshop Intervención gráfica, color y texturas aplicadas Simulación de materiales y acabados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de texturas, efectos y acabados visuales. • Simulación de materiales: papel, metal, cartón, etc. • Integración de la etiqueta en entornos o mockups. • Creación de un banner o anuncio promocional final.
3	<p>Creación de objeto 3D en Blender</p>

Modelado del producto donde se aplicará la etiqueta.

- Modelado básico de envases (lata, frasco, caja, tetra pack,...).
- Mapeo UV y aplicación de la ilustración como textura UV y Procedurales
- Iluminación y encuadres para render final.
- Exportación de imagen para uso en piezas gráficas, Eevee y Cycles.
- Consejos para optimizar tu trabajo en Blender

Actividades y evaluación

Ejercicios prácticos en cada plataforma

Durante las primeras sesiones, se realizarán ejercicios específicos en Illustrator, Photoshop y Blender para familiarizarse con cada entorno:

- En Illustrator: creación de formas vectoriales, diseño de elementos gráficos para etiquetas (logotipo, personaje, patrones, etc.).
- En Photoshop: ambientación de la etiqueta, aplicación de texturas, efectos visuales, diseño de personajes (según sea el caso)
- En Blender: modelado básico de un objeto tridimensional (lata, caja u otro recipiente) y aplicación de la etiqueta mediante UV mapping.

Desarrollo progresivo del proyecto visual completo

A lo largo del curso, cada participante desarrollará un producto gráfico ilustrado que incluirá:

1. **Diseño de un envase o empaque ilustrado**, en el que se trabajará desde el diseño de etiqueta hasta su aplicación en el modelo 3D.
2. **Renderizado del objeto en Blender**, con iluminación y cámara adecuada para lograr una imagen de calidad profesional.

Evaluación:

Criterios de evaluación

Participación activa y entrega de ejercicios por plataforma (Illustrator, Photoshop, Blender)

Coherencia técnica y estética en el proyecto final
Integración efectiva entre ilustración, modelado y diseño gráfico
Calidad visual y narrativa de la pieza promocional
Autoevaluación y reflexión durante la presentación grupal

Material / equipo necesario

- Laptop con Adobe Illustrator, Photoshop y Blender instalados
- Tableta gráfica (opcional pero recomendada)
- Mouse con scroll
- Libreta para apuntes y bocetos
- Recursos visuales o referencias propias

Cupo máximo de participantes: 20