



<ad>

Artes para el Diseño

El Diplomado en dibujo e ilustración digital de la UAM-X

Roberto A. Padilla S.
Síntesis Creativa



Durante varios años, se ha tratado de incorporar las técnicas de ilustración y pintura tradicionales al medio digital, es decir, que sean producidas mediante una computadora. En sus inicios, esto no fue fácil, para poder imitarlos se tenía que lograr un acabado similar al óleo, pastel o acuarela, se requirió la creación de programas especializados, además de equipo como las llamadas plumas digitales o tabletas digitalizadoras que se utilizan en lugar del ratón, y que al usarlos juntos, permiten lograr acabados prácticamente iguales que con los medios originales.

En el ámbito internacional, el dibujo y la pintura digital se han venido desarrollando como una especialidad que ha evolucionado hasta niveles de profesionalización muy altos, desde la ilustración comercial, hasta el diseño conceptual para películas y videojuegos, en los cuales este tipo de técnicas ha permit-

ido reducir los costos de producción, así como desarrollar un flujo de trabajo más eficiente entre los distintos actores de cada proyecto. También se ha popularizado su incorporación en el campo de la pintura.

El Diplomado en dibujo e Ilustración digital surgió como una propuesta para incorporar estas técnicas al quehacer del diseñador e ilustrador en la UAM-X. Para lograrlo, se estructuró un programa de estudios que consta de dos vertientes fundamentales: la parte tradicional, enseñada por el profesor Enrique Anzaldúa, y la parte digital, en la cual participan los profesores Mayra Bedolla y quien escribe, Roberto Padilla; la intención es que se conozcan las bases del dibujo con materiales tradicionales para después pasar a las nuevas tecnologías, y así facilitar al alumno la adaptación a estos programas y al uso de las plumas digitales por medio de diversos ejercicios que van desde sesiones de

trabajo con modelo al desnudo en los salones de cómputo, y trasladar así el ambiente tradicional del taller del artista al ambiente digital, hasta ejercicios de animación y desarrollo de fondos y paisajes generados por computadora.

También se incorporaron dos programas de desarrollo de contenido en 3D, para poder crear elementos realistas y realizar ilustración digital con los acabados que los ambientes tridimensionales nos permiten lograr.

Al finalizar el diplomado, el alumno tiene que realizar una ilustración que incorpore lo aprendido a una propuesta personal.

El entusiasmo y el talento de los participantes han permitido abarcar todo tipo de técnicas; explorar nuevas vertientes que han dado como resultado la

el dibujo y la pintura digital se han venido desarrollando como una especialidad que ha evolucionado hasta niveles de profesionalización muy altos

aplicación de lo aprendido a proyectos que van, desde la transformación de fotografías en pinturas digitales, hasta la combinación de dibujo e ilustración 2D con fondos y personajes creados en software de 3D.

Como suele pasar, la creatividad mostrada en los trabajos y los resultados obtenidos por cada uno de los alumnos ha dado pie a que ellos mismos desarrollen sus propios flujos de trabajo y propongan técnicas que nos han retroalimentado a todos, haciendo que las clases se transformen en verdaderos talleres de exploración creativa.