



CAM06-CR DISEÑO DE DIORAMAS Y VIÑETAS

Módulo	Curso Nivel Inicial (1)
Duración	9 horas 3 clases de 3 horas reloj cada una
Turno	Tarde, 15.00 a 18.00 horas, día sábado
Fechas	Diciembre 7, 14, 21 de 2019
Docente	Lic. Carlos Chiloteguy

Objetivos de Capacitación

Brindar al asistente una sólida formación teórica y práctica -de aplicación inmediata- en el campo del diseño de la composición visual orientada a la creación de dioramas y viñetas de todo tipo

El objetivo académico del curso se centra en la formación del asistente en los conocimientos y herramientas necesarias para realizar un trabajo práctico de diseño caracterizado por un fuerte impacto visual y una muy rápida comprensión de la historia central.

El enfoque conceptual a partir del cual se estructura este curso facilita el proceso de aprendizaje y la rápida puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

Público al que se Dirige el Curso

Modelistas en general, principiantes o experimentados, que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos de diseño de la composición visual, aplicados a la creación de todo tipo de escenas.

Requisitos

No se requiere experiencia previa.

Centro de Capacitación

Círculo Argentino de Modelismo, Arias 4745, Piso 1, Saavedra, CABA.

Cantidad de Puestos Habilitados para este Curso y Arancel

El curso se dicta bajo modalidad abierta, es decir, hasta completar las plazas disponibles.

Promo: \$1.350.- contado efectivo / transferencia / depósito | **Lista:** \$1.500.-

Certificados de Asistencia

El certificado de asistencia oficial -expedido por el CAM- se entregará al alumno que haya cumplido con la asistencia mínima establecida para el curso, que representa el 75% del total de las clases pautadas para el módulo.

Programa de Estudios 2019

A continuación se detallan los contenidos del curso.

Como Contar una Historia...

- Creación de escenas: dioramas y viñetas.
- Escenas; la recreación de una historia en 3D fijada en el tiempo.
- La Composición Visual como medio de narración subliminal.
- Como "transmitir" ideas y emociones. El punto de visión del observador; su aprovechamiento integral.
- La vivencia de la historia desde el punto de vista del observador, en "tiempo real".
- El impacto visual de una composición bien lograda, ¿cómo se mide?
- Etapas en la "lectura" de la escena: comprensión, Interés y apreciación.

Planificación

- Definición del espacio necesario para desarrollar la historia, **sin** el entorno.
- Tamaño del entorno: la Proporción Áurea. Principios. Su empleo en modelismo estático.
- Construcción de la Composición Visual: los elemento "de base" de la historia.
- Focalización: el "centro" de la historia en torno al cual gira todo lo demás.
- Elementos secundarios: complementos y apoyo.
- Juguemos con los elementos: partes auxiliares para la prueba de la Composición Visual.
- Fotografía: una herramienta que facilita el trabajo.
- ¿Cómo saber cuando parar?

Comenzando desde la Base...

- **Tamaño:** “grande” no suele ser igual a “mejor”. ¿Cuál es el tamaño de base ideal?
- La Teoría del Sacabocado: como lograr que el observador sienta que la historia continúa **fuera** de la base.
- ¿Cuánto espacio es necesario para el juego de perspectivas y recorridos visuales?
- **Volumen:** la contraparte del tamaño... ¿o no? Definiciones.
- Los tres ejes del volumen final de una escena: largo, ancho y alto (+ y -). Particularidades.
- Volumen 3D: la metáfora de la burbuja.
- **Proporción**, ¿qué es? Cánones empleados para definirla.
- La subjetividad de la proporción y sus efectos en la lectura del observador..
- El Rectángulo Áureo de Euclides. Características y propiedades.
- La Regla Áurea: como emplear la Proporción Divina de Leonardo en sus escenas.
- Visualización de una escena según la Regla Áurea.
- Empleo del Visor Áureo suministrado por KMC.

Perspectiva

- La creación de la ilusión: como engañar al ojo y a la mente del observador. Principios.
- Adaptación de la profundidad y posición real de los objetos, a las necesidades de la escena.
- Horizonte, puntos de fuga y punto de visión principal: ¿qué son y dónde se ubican? ¿Porqué?
- ¿Con cuantos puntos de fuga se debe trabajar y porqué?
- Método de construcción de la perspectiva desde dos puntos de fuga, paso a paso.
- Ley de los Dos Tercios: la manipulación de la perspectiva. Su empleo en la creación de escenas.

Teoría del Color Express

- ¿Qué es el color y qué es lo que se suele entender por “color”?
- Principios. Síntesis Aditiva y Síntesis Sustractiva.
- Modelos CMYK, RGB y RYB; conversión de los colores de la luz a los colores de los pigmentos (pinturas).
- El Círculo Cromático: control completo de los colores (gama) que se emplearán en una escena.
- Colores primarios, secundarios y terciarios.
- Armonías de color: el método para lograr el máximo impacto visual en una escena.
- Las armonías preferidas: colores complementarios simples, dobles, divididos, tríadas y gamas múltiples.
- Percepción visual: interacción de los colores, visibilidad y temperatura, aplicadas al modelismo.
- Psicología del Color: como transmitir sensaciones, sentimientos e imágenes mediante el uso del color.
- Escalado del color en las maquetas.

Distribución de Elementos y Recorridos Visuales

- **Elementos de la escena:** sectorización del espacio asignado y de los elementos que la componen.
- Sectores posterior, medio y frontal vs. sectores laterales y central. Equilibrio.
- Sectores de mayor “peso visual” y sentidos de marcha (¿va o viene?).
- Pautas generales de distribución de partes: focos de atención primaria y secundaria, valorización de las diagonales y ubicación de elementos en primer plano como generadores de “distancia”.
- Los errores más comunes: como evitarlos.
- **Recorrido visual** ¿en que consiste? Principios.
- Línea de mirada: tipos de desplazamiento, direcciones y recorridos. Hábitos comunes.
- Utilización de las líneas de mirada para “guiar” al observador.
- Montaje del recorrido visual: líneas de mirada + focos de atención. Tipos y usos.
- Trabajando desde el núcleo central de la historia hacia “afuera”. Vinculación entre puntos..
- Construcción de un recorrido visual paso a paso.

Lenguajes Corporal y Gestual

- ¿Cómo nos comunicamos con otras personas? Mitos y realidades.
- Posturas individuales, actitudes grupales, expresiones faciales y gestos: lo que nos dicen.
- Ley de los Tres Impares: como funciona y se aplica a la Composición Visual en escenas.
- Carácter y actitud, individual y de grupo.
- La dirección de la mirada: una fuerte vinculación con personas y “cosas”. Como aprovecharla.
- La vinculación entre grupos diferentes como herramienta de integración del “todo”.
- Bocetado y prueba de la Composición Visual de la escena, en clase, y recomendaciones finales.

Finalización del Curso

- Repaso general y consulta de dudas.
- Entrega de certificados.

Materiales y Herramientas Provistos por el CAM

En caso de corresponder, el CAM proveerá a los asistentes -sin cargo alguno- los materiales que considere necesarios para desarrollar las prácticas establecidas en cada uno de los diferentes programas de estudio. No obstante, el participante es libre de trabajar con productos propios, de ser esa su preferencia.

1. Visor Áureo, formato A4, en película transparente (gratis para los asistentes al curso).
2. Iluminación de refuerzo para prácticas (de ser necesaria).

Bibliografía Recomendada

Color; Manual sobre el Color y la Mezcla de Colores; 2012, Royal Talens.
El Significado de los Colores; Robles, César; Cátedra Psicología del Arte, Universidad Arturo Michelena.
How to Build Dioramas (2ª Edición); Paine, Shepard, 2010, Kalmbach Books.
La Perspectiva en el Dibujo; Way, Mark; 1991, Edic. Omega, ISBN 84-282-0903-0.
Perspectiva para Artistas; Parramón, José María; 1997, Parramón Ediciones,
Perspective Drawing Handbook; D'Amelio, Joseph; 2004, Dover Publications.
Psicología del Color y la Forma; Moreno Mora, Víctor Manuel; Universidad de Londres.
Teoría y Práctica del Color; Parramón, Jose María, 2009, Paramón Ediciones.
The Art of the Diorama; Anderson, Ray; 1988, FineScale Modeler, Kalmbach Books.
The Complete Color Harmony. Sutton, Tina; Wehlan, Bride, 2004, Rockport Publishers.

Recursos Web

Color Explorer: <http://www.colorexplorer.com/>
Color Wheel Pro: <http://www.color-wheel-pro.com/>
Federal Standard 595c Color Server: <http://www.colorserver.net/>
International Color Consortium: www.color.org
Psicología del Color: <http://www.psicologiadelcolor.es/>
Significado de los Colores: <http://www.significado-colores.com/>

Aplicaciones Web para Manejo del Color, Gratuitas y Online

Adobe Color CC (Círculo Cromático): <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/>
Color Scheme Designer 3.5: <http://colorschemedesigner.com/csd-3.5/>
COPASO Color Palette Software: <http://www.colourlovers.com/copaso/ColorPaletteSoftware>

You Tube Channels & Videos

ArtGio Canal: <https://www.youtube.com/channel/UCkkEZOrwAOfPA2rxF8FplqQ>
Color: Tono, Valor, Saturación: <https://youtu.be/nntrcOTE5Bw>
Cómo Combinar Colores: <https://youtu.be/B2sPGSjucN4>
El Círculo Cromático y como Crear Armonías de Color: https://youtu.be/T1O4oNQx0_A

SPONSORS DEL MÓDULO

Artística Rubens

info@artisticarubens.com.ar | www.artisticarubens.com.ar
(011) 4811.6089
Av. Córdoba 1526, CABA



INFORMES Y RESERVAS

Inscripciones exclusivamente al mail:
camodelismo@gmail.com

© 2014-2019 Kit Maker Hobbies. Todos los derechos reservados. Los isologotipos de Kit Maker y del Círculo Argentino de Modelismo son marcas registradas por las respectivas instituciones. Todos los productos y/o marcas y/o nombres de empresas y/o instituciones que puedan ser mencionadas en este documento pueden ser marcas registradas por sus respectivos propietarios.