

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL

UNIDAD DIDACTICA

Profesor Manuel Álvarez Padilla
Alumna en prácticas Cristina Nogales
Aranda

Instituto Severo Ochoa.
2º de Bachillerato de Artes



INDICE

1-Introducción

2-Objetivos generales

3-Objetivos específicos

4-Contenidos.

5-Metodología.

6-Proceso de trabajo.

7-Materiales

8-Criterios

9-Bibliografía

1. INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica va destinada a desarrollarse e impartirse en el I.E.S Severo Ochoa, situado cerca del barrio granadino de la Chana, en concreto se impartirá a los alumnos que conforman el grupo de 2º de Bachillerato de la modalidad de Artes.

2. OBJETIVOS GENERALES

- Creación de unidad didáctica por alumnos de máster de profesores de enseñanza secundaria.
- Impartir a los alumnos la unidad didáctica previamente elaborada.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Creación de un álbum ilustrado realizado en conjunto por los alumnos de 2o de Bachillerato en la asignatura de Diseño Asistido por Ordenador del I.E.S Severo Ochoa.
- Comprender el lenguaje de la ilustración.
- Desarrollar destrezas en el manejo de Adobe Photoshop
- Desarrollar una sensibilidad especial con respecto a la ilustración que les permita valorarla y respetarla.
- Conocer diferentes ilustradores.
- Involucrarse y aprender a trabajar en grupo, realizando un proyecto en conjunto.
- Mostrar una actitud de respeto y valorar el trabajo personal y el de los compañeros.
- Comprender los fundamentos del lenguaje de la ilustración y saber expresarse recurriendo a los elementos que caracterizan a la ilustración.

4. CONTENIDOS

- Definición del concepto “qué es ilustración”
- Qué es el álbum ilustrado. Diferentes tipos de ilustración. Breve estudio de los principales ilustradores del momento.
- Cómo digitalizar una ilustración:
 - Escanear correctamente una de ilustración.
 - Montar una ilustración escaneada por partes.
 - Corregir los colores tras el escaneo.
 - Limpiar un boceto para colorear digitalmente.

● Desarrollando ilustración:

Crear paleta de colores armónica a partir de una foto.

Crear pinceles/descargar pinceles/pinceles personificados usando trazos.

Colorear una ilustración por capas.

● Efectos:

Texturas/fondos.

Destellos/Humo/máscara de capas.

Incluir texto en una ilustración.

5. METODOLOGÍA

Se trata de una metodología didáctica activa, en la que se propiciará la intervención del alumnado que no será sólo el receptor de la información.

Para ello se modificará la disposición del aula, sentando a los alumnos en un semicírculo que les permita visualizar las diapositivas proyectadas y participar en la clase a modo de debate.

Además se intercalarán las explicaciones teóricas con pequeñas actividades que comentarán entre ellos y estimularán su atención.

Se usarán técnicas de motivación varias, como realizar pequeños juegos de “adivanzas” (¿alguien sabe quién es este ilustrador?) y de “a suertes” (el alumno cogerá de una bolsa un papelito aleatorio con el texto que le toque ilustrar).

El método de enseñanza será expositivo y demostrativo, apoyándose en numerosos ejemplos, tanto de otros ilustradores como realizados por ellos mismos.

Se trata de una metodología basada en una teoría constructivista, en la que el aprendizaje parte de lo que se tiene ya asimilado. Para ello, será necesario programar primero una clase de conocimientos básicos de Photoshop, para posteriormente desarrollar las actividades.

6. PROCESO DE TRABAJO

Clase 1

- Se les imparte a los alumnos una clase teórica apoyada en unas diapositivas sobre el concepto de ilustración. Se les enseñan álbumes ilustrados reales (15 min)
- Para comprobar que estas ideas han sido comprendidas se les sugiere una rápida actividad que consistirá en ilustrar la frase “a la de una, a la de dos, a la de tres” (20 min)
- Una vez comentada esta actividad, se continúa con otra breve explicación teórica con diapositivas sobre el álbum ilustrado, los tipos de ilustración y los principales ilustradores del momento. (10 min)
- Para finalizar la clase, se plantea la actividad principal de la unidad didáctica: la construcción de un álbum ilustrado y se le reparte a cada alumno el fragmento de texto que debe ilustrar. Se les especifica que la ilustración que deben realizar debe ser en un tamaño A3 (10 min)

Clase 2

- Se pasa a dar una clase teórica sobre el funcionamiento de Photoshop. A los alumnos se les cederá el tutorial para que puedan disponer de él en clase. Se divide la clase en tres apartados:

1. Digitalización (15 min)

- Escaneo de ilustración.
- Montar una ilustración escaneada por partes.
- Corregir los colores tras el escaneo.

2. Desarrollando ilustración (20 min)

- Crear paleta de colores armónica a partir de una foto.
- Crear pinceles/descargar pinceles/pinceles personificados usando trazos.
- Colorear una ilustración por capas.

3. Efectos: (15 min)

- Texturas/fondos.
- Destellos/Humo/máscara de capas.
- Incluir texto en una ilustración.

La clase teórica apoyada en tutorial durará 50 min en total, dejando los 10 min restantes para resolver dudas sobre Photoshop y sobre el boceto de la ilustración que tienen que traer para el próximo día

Clase 3

- Esta clase será enteramente práctica. Los alumnos traerán el boceto de su ilustración a la clase, tanto en original como escaneado por partes. La clase se dividirá en:

1-Visualizado de ilustraciones escaneadas.

Dispondrán en clase de un escáner para poder escanear sus ilustraciones tanto si no disponen de escáner en clase como si deben volver a escanearlo para mejorarlo. (20 min)

2-Trabajo digital de las ilustraciones.

Cada alumno trabajará individualmente en clase sus trabajos y podrán resolver sus dudas preguntándole a la profesora.(40 min)

La ilustración deberá terminarse en casa para su futura evaluación

7. MATERIALES

7.1- MATERIALES DIDÁCTICOS NECESARIOS

- Proyector.
- Presentaciones y tutoriales.
- Libros ilustrados.

7.2- MATERIALES PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Programa Adobe Photoshop.
- Material de dibujo: lápices, papeles, técnicas secas o húmedas, rotrings...
- Escáner y/o tableta gráfica si se dispone.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ilustra la frase “a la de una, a la de dos, a la de tres”.	20%
Trabajo final	70%
Originalidad y creatividad demostrada a la hora de traducir el texto en imagen	30%
Uso de los recursos explicados en photoshop	30%
Calidad como ilustración	10%
Interés(preguntas, sugerencias) y actitud en clase	10%

9. BIBLIOGRAFIA

Belmontes, Juan Alfonso y Pudalov Natalie (2010) La boda del Gallo Pinto, Galicia OQO Editora

Dautremer Rébecca, (2013) Pequeño teatro de Rebecca, Madrid, Editorial Luis Vives

Shaun Tan (2006) El arbol rojo, Australia, Barbara Fiore Editorial

Steven Heller, Julius Wiedemann, 100 ilustradores, Madrid, Editorial Taschen

<https://manuelprofesordeproyectos.wordpress.com/2012/12/09/tutoriales-photoshop/>

<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com.es/p/ilustradores-importantes.html>

<http://www.editando.cl/2011/01/10-photoshop-tips-para-ilustradores-digitales.html/>

