

Ehun-estanzazio digitala IKASTARO PRAKTIKOA

Data: Uztailaren 1etik 5era.

Ordutegia: 10:30etik 13:30era (15 ordu guztira).

Nori zuzenduta: Artistak, diseinatzaileak, Arte Ederretako edo Diseinuko ikasle edo lizentziatuak, moda munduko profesionalak eta ehun-diseinu digitaleko ezagutzak bereganatzeko edo sakontzeko interesa duen oro.

Parte hartzeko baldintzak: Parte-hartzaileek lan-erreminta gisa erabiliko diren bi programetako baten oinarrizko ezagutza izan beharko dute gutxienez (Photoshop eta Illustrator). Ordenagailua ere izan beharko dute, aipatutako bi programetako bat gutxienez instalatuta izanik. CBMk ez ditu elementuok eskuragarri jarriko.

Izen-ematea: Ikastaroaren berri ematen denetik ekainaren 14ra arte izango da izena emateko aukera. Parte hartu nahi dutenek mezu elektronikoa bidali beharko dute, curriculumarekin, motibazio idazki labur batekin, eta garatu nahi duten ehun-diseinuko proiektuaren bozetoarekin batera. Bozetoa jpg formatuan aurkeztu behar da, gehienez ere lau irudirekin; moda-jantzien bozetoak ez dira kontuan hartuko. Dokumentuok info@fbalenciaga.com helbide elektronikoan aurkeztu behar dira.

Parte-hartzaile kopurua: Gehienez ere 16 lagunek parte hartu ahal izango dute ikastaroan.

Prezioa: 95€.

Hizkuntza: Ikastaro praktikoa gazteleraz emango da.

Irakaslea: Malús Arbide.

Malús Arbide artista da, eta patroik grafikoaren diseinatzailea. Arbidek diseinua eta sorkuntza artistikoa uztartzen ditu bere jardueran profesionalan; aldi berean, arte plastikoekin, diseinuarekin eta estanzazio digitalarekin lotutako arloetako irakasle bezala ere jarduten du, Bilboarten eta Madrilgo IED zentro espezializatuetan.

Arte Ederretan lizentziaduna da, eta pintura, inprimatze-teknikak eta ehunak estanzatzeko ikasketak ere egin ditu.

Nazioarteko hainbat azoka espezializatutan aurkeztu du ehunen

estanzazioaren arloan diseinatzaile gisa egindako lana; adibidez, Parisko Indigo, Salon International du Dessin et de la Création Textile azokan, 2004ko irailean, eta Lilleko Tissu Premier azokan, 2006ko urtarrilean.

2002an, Bizkaiko Foru Aldundiko Ekonomia Sustapenerako Sailaren Sustatu saria jaso zuen, *Ehun digitala: diseinu eta ehun-estanzazio digitala* lanarengatik. Horrez gain, Gipuzkoako Foru Aldundiaren sorkuntza artistikorako beka ere jaso zuen, *Soinekoaren irudikapena: moda-diseinurako baliabide grafikoaren errepertorioa* proiektua abian jartzeko.

www.malusarbide.com

Edukiak:

Ehun-diseinua sorkuntza-prozesu bat da; hain zuzen, ideia grafiko bat hartu, eta jantzi bat egiteko ehunak apaintzea eta ilustratzea du helburu.

Ikastaroaren zati teorikoan *pattern design* edo errepikapenezko patroia grafiko bat sortzeko teknika espezifikoak jorratuko dira, baita teknika tradizionaletan oinarritutako estanzazioaren eta egungo bitarteko digitalekin egindakoaren arteko ezberdintasunak ere. Hala, ikastaroa egungo bitarteko digitalek eskaintzen dituzten askotariko aukeretan kontzentratuko da lanabesak jantzigintzarako ehunetan aplikatzea baldintzatzen duten arloak sakon aztertzeko asmoz.

Mintegiaren zati praktikoaren helburua diseinu proiektu bat aurrera eramateko prozesua hasieratik amaierara garatzea izango da, parte-hartzaile bakoitzaren jatorrizko ideia bat abiapuntu hartuta.

Saio bakoitza bi zatitan banatuko da: lehenean, eduki teoriakoak jorratuko dira, eta, bigarrean, parte-hartzaile bakoitzak bere proiektu indibiduala sortzeko eta garatzeko aukera izango du pertsonalizatutako aholkularitzaren laguntzarekin. Saio guztien osagarri gisa, irudien ikustaldiak eta ehunen zein inprimatutako azalaren lagin fisikoaren aurkezpenak egingo dira.

Egutegia:

Ikastaroa bost saio teoriko-praktikotan egikarituko da.

1. saioa

Ikastaroaren eta programaren aurkezpena

Marrazki edo motibo grafikoa. Bektoreak eta bit mapak

Patroi grafikoa (*pattern*) jantzigintzarako ehun-estanzazioaren testuinguruan: zehaztapen teknikoak

Produktu artistikoak eta merkatukoak, aplikazioak eta inprimatutako azalerekin sortutako objektuak

Proiektu indibidualaren garapena

2. saioa

Patroi grafikoak sortzeko formulak: errepikapenezko erretikulak eta aplikazio informatiko espezifikoak

Proiektu indibidualaren garapena

3. saioa

Ehun-inpresio eta -estanzazioko prozedurak

Serigrafia, lionesa, errotatiba, inkjet, transfer digitala

Teknikotako bakoitzaren ezaugarriak, abantailak eta desabantailak

Ehun-estanzazio digitalean erabilitako tinta motak

Beste prozesu eta material batzuk: holografia lentikularra, laminatuak, flokatuak, erliebedun tintak, gofrotua, grabatua eta laser bidezko mozketa, teknologia elektroluminiszentea

Proiektu indibidualaren garapena

4. saioa

Kolorea

Argi kolorea eta pigmentu kolorea

Kolorearen moduak eta sintesiak

Kolorearen dimentsioak

Pantone sistema

Diseinu proiektuaren eta bere erreproduzioaren arteko korrespondentzia kromatikoa: ehun-estanzazio prozesuan nahi gabeko emaitza kromatikoak nola saihestu

Proiektu indibidualaren garapena

5. saioa

Estanzazio digitalerako artxibo formatuak

Bestelako informazio praktikoak: estanzatzaileak, tinta fabrikatzaileak, estanzazioarekin lotutako enpresak oro har, *pattern* bibliotekak eta ereduak, bibliografia...

Proiektu indibidualaren garapena