

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

**TEMA:
REVISTA DE ILUSTRACIÓN**

MANUAL DE DISEÑO

**AUTOR:
MAURO ROJAS MUÑOZ**

**DIRECTORA:
TCNLG. JOSSIE LARA**

**AÑO:
2009**

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento sobre todo a Dios por haberme permitido culminar una parte importante de mi carrera, por haberme dado las fuerzas para poder continuar a pesar de las dificultades que conlleva cursar una carrera tan dura y difícil, pero que me satisface mucho. Agradecimiento a mi familia por todo el apoyo otorgado y sobre todo a mi madre, Fanny Muñoz de Rojas, quien ha estado presente desde siempre en los momentos más difíciles de mi vida, y me ha otorgado importante y el más valioso apoyo para que yo pueda continuar, de quien aprendí a esforzarme más para seguir adelante. Agradecimiento a muchos de mis compañeros que me han apoyado mucho en los diversos proyectos que hemos realizado, algunos de ellos que han llegado a inspirarme en múltiples ocasiones para seguir esforzándome cada día más. Agradecimiento a muchas personas a mi alrededor: amigos, colegas, compañeros, profesores. Agradecimiento sobre todo a Dios, por haberme permitido culminar una parte importante de mi carrera, que en realidad es el inicio.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo especialmente a mi madre, quien es una de mis fuentes de inspiración para continuar y seguir esforzándome. Dedico este proyecto a todas aquellas nuevas generaciones que vendrán y que serán los representantes de la ilustración y el diseño en el país. Dedico este proyecto además al país entero, deseando con esto que el campo de la ilustración y del diseño gráfico se vuelva en uno de los más importantes del continente, confiando de un gran e importante desarrollo de la ilustración ecuatoriana.

DECLARACIÓN EXPRESA

*La responsabilidad del contenido de este Trabajo Final de Graduación me corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.
(Reglamento de Graduación de Pregrado de la ESPOL)*

**FIRMA DE LA DIRECTORA
DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**

TCNLG. JOSSIE LARA

**FIRMA DEL AUTOR
DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**

MAURO ROJAS MUÑOZ



1. ANTECEDENTES



2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN



3. PROPUESTA



4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO



5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA



6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO GENERAL Y DESARROLLO DE ILUSTRACIONES

INDICE GENERAL

CAPÍTULO 1

1. ANTECEDENTES.....	11
1.1. ANTECEDENTES DE EDCOM.....	12
1.2. ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	12

CAPÍTULO 2

2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN.....	13
2.1. SITUACIÓN ACTUAL.....	14
2.1.1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	14
2.1.2. DELIMITACIÓN.....	14
2.1.3. MOTIVACIÓN.....	14
2.2. JUSTIFICACIÓN.....	14

CAPÍTULO 3

3. PROPUESTA.....	15
3.1 OBJETIVOS GENERALES.....	16
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	16
3.3 MARCO CONCEPTUAL.....	16

CAPÍTULO 4

4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO.....	17
4.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN.....	18

CAPÍTULO 5

5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.....	19
5.1. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE.....	20
5.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	20
5.3. EQUIPO DE TRABAJO.....	20
5.3.1. GRUPO DE TRABAJO.....	20
5.3.2. ORGANIGRAMA.....	20

CAPÍTULO 6

6. DESCRIPCIÓN DE PROCESO GENERAL Y DESARROLLO DE ILUSTRACIONES.....	21
6.1. LINEAMIENTOS PREVIOS.....	22
6.1.1. ANTECEDENTES.....	22
6.1.2. METODOLOGÍA DE TRABAJO.....	22
6.2. TEMAS ILUSTRADOS.....	22
6.3. DESARROLLO DE ILUSTRACIONES.....	23
6.3.1. SELF CARTOON.....	23
6.3.1.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN.....	23
6.3.1.2. BOCETO.....	23
6.3.1.3. DESARROLLO.....	24
6.3.1.4. ARTE FINAL.....	25
6.3.2. AUTORETRATO.....	26
6.3.2.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN.....	26
6.3.2.2. REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	26
6.3.2.3. DESARROLLO.....	26
6.3.2.4. ARTE FINAL.....	28
6.3.3. PAISAJE QUICK CLONE.....	29
6.3.3.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN.....	29
6.3.3.2. REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	29
6.3.3.3. DESARROLLO.....	29
6.3.3.4. ARTE FINAL.....	31

6.3.4. PERSONAJE HÍBRIDO	31
6.3.4.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	31
6.3.4.2. BOCETO Y REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS	31
6.3.4.3. DESARROLLO	33
6.3.4.4. ARTE FINAL.....	34
6.3.5. ILUSTRACIÓN DE CUENTO.....	35
6.3.5.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	35
6.3.5.2. BOCETO.....	35
6.3.5.3. REFERENCIAS E IMÁGENES DE SOPORTE PARA COLLAGE	35
6.3.5.4. DESARROLLO	36
6.3.5.5. ARTE FINAL.....	38
6.3.6. PERSONAJE HISTÓRICO INTERNACIONAL	39
6.3.6.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	39
6.3.6.2. BOCETO.....	39
6.3.6.3. REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS	39
6.3.6.4. DESARROLLO	40
6.3.6.5. ARTE FINAL.....	40
6.3.7. PERSONAJE HISTÓRICO NACIONAL.....	41
6.3.7.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	41
6.3.7.2. BOCETO.....	41
6.3.7.3. REFERENCIA FOTOGRÁFICA	41
6.3.7.4. ARTE FINAL.....	42
6.3.8. PORTADA Y CUBIERTA DE LIBRO.....	43
6.3.8.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	43
6.3.8.4. DESARROLLO	43
6.3.8.5. ARTE FINAL.....	44
6.3.9. COLLAGE	44
6.3.9.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	44
6.3.9.2. BOCETO.....	44
6.3.9.3. DESARROLLO	45
6.3.9.4. ARTE FINAL.....	46
6.3.10. TWISTED CARTOON	47
6.3.10.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	47
6.3.10.2. REFERENCIA	47
6.3.10.3. DESARROLLO	47
6.3.10.4. ARTE FINAL.....	48
6.3.11. PERSONAJE FAMOSO	49
6.3.11.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	49
6.3.11.2. BOCETO.....	49
6.3.11.3. REFERENCIA FOTOGRÁFICA	49
6.3.11.4. DESARROLLO	50
6.3.11.5. ARTE FINAL.....	51
6.3.12. COMIC.....	52
6.3.12.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	52
6.3.12.2. BOCETO	52
6.3.12.3. DESARROLLO	53
6.3.12.4. ARTE FINAL.....	54
6.3.13. PORTADA DE REVISTA DE ILUSTRACIÓN	54
6.3.13.1. IDEA PRINCIPAL PARA LA ILUSTRACIÓN	54
6.3.13.2. BOCETO.....	55
6.3.13.3. REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS	55
6.3.13.4. DESARROLLO	56
6.3.13.5. ARTE FINAL.....	58

INDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 6

FIGURA 6.1	BOCETO PARA LA ILUSTRACIÓN	23
FIGURA 6.2	QUICK CLONE Y PINTADO DE ROSTRO.....	24
FIGURA 6.3	APLICACIÓN DE FONDO Y DETALLES DE ROSTRO PINTADO	24
FIGURA 6.4	SELF CARTOON TERMINADO	25
FIGURA 6.5	FOTO PARA AUTORRETRATO.....	26
FIGURA 6.6	FOTO CON FILTRO EN BLANCO Y NEGRO, ADOBE PHOTOSHOP CS3.....	27
FIGURA 6.7	FILTRO DE DIBUJO SOBRE IMAGEN, LISTO PARA SER USADO EN ADOBE ILLUSTRATOR CS3.....	27
FIGURA 6.8	AUTORRETRATO.....	28
FIGURA 6.9	REFERENCIA PARA QUICK CLONE.....	29
FIGURA 6.10	PASANDO LA IMAGEN A QUICK CLONE, HERRAMIENTA DE COREL PAINTER.....	30
FIGURA 6.11	PINTANDO CON DIFERENTES TIPOS DE PINCELES Y TÉCNICAS SIMULADAS EN COREL PAINTER	30
FIGURA 6.12	ILUSTRACIÓN TERMINADA CON AYUDA DE QUICK CLONE.....	31
FIGURA 6.13	BOCETO E IMÁGENES DE REFERENCIA	32
FIGURA 6.14	EL DIBUJO SE HA PASADO AL PROGRAMA PARA APLICARLE COLOR.....	33
FIGURA 6.15	PINTANDO EL PERSONAJE POR CAPAS	33
FIGURA 6.16	PERSONAJE TERMINADO.....	34
FIGURA 6.17	BOCETO DE LA ILUSTRACIÓN, RESUMIENDO LA LECTURA DEL CUENTO	35
FIGURA 6.18	CONJUNTO DE IMÁGENES PARA ELABORAR COMPOSICIÓN USANDO LA TÉCNICA DE COLLAGE.....	36
FIGURA 6.19	DEFINIENDO Y APLICANDO COLOR AL BOCETO	36
FIGURA 6.20	USANDO LAS IMÁGENES Y MANIPULÁNDOLAS CON LOS PINCELES PARA COMPONER EL FONDO	37
FIGURA 6.21	SE HA PINTADO EL CIELO MANIPULANDO UNA DE LAS IMÁGENES DE SOPORTE.....	37
FIGURA 6.22	LOS ELEMENTOS SE HAN USADO A SATISFACCIÓN CON UN ACABADO PLÁSTICO UNIFORME	37
FIGURA 6.23	ILUSTRACIÓN TERMINADA PARA EL CUENTO ‘BERENICE’ DE EDGAR ALLAN POE.....	38
FIGURA 6.24	BOCETOS COMO PROPUESTA PARA ELABORAR LA ILUSTRACIÓN DE ADOLF HITLER	39
FIGURA 6.25	ALGUNAS REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS SOBRE ADOLF HITLER.....	39
FIGURA 6.26	ALGUNAS REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS SOBRE ADOLF HITLER.....	40
FIGURA 6.27	RESULTADO DE LA ILUSTRACIÓN: ADOLF HITLER, CON SU LENGUA SVÁSTICA	41
FIGURA 6.28	BOCETO HECHO A BASE DE COLLAGE DE FOTOGRAFÍAS.....	41
FIGURA 6.29	REFERENCIA FOTOGRÁFICA DEL PERSONAJE.....	41
FIGURA 6.30	ILUSTRACIÓN FINAL DEL PERSONAJE HISTÓRICO NACIONAL.....	42
FIGURA 6.31	DESARROLLO DE LA PORTADA DEL LIBRO	43
FIGURA 6.32	CUBIERTA DEL LIBRO SOBRE EL ROMANTICISMO	44
FIGURA 6.33	DIBUJO AL QUE SE LE APLICARÁ COLLAGE DIGITAL	45
FIGURA 6.34	TRABAJAMOS UNA TEXTURA EN EL PROGRAMA	45
FIGURA 6.35	SEGUIMOS DÁNDOLE FORMA A LA TEXTURA	46
FIGURA 6.36	APLICAMOS EL DIBUJO COMO COLLAGE Y LO COLOREAMOS CON EL FONDO.....	46
FIGURA 6.37	ILUSTRACIÓN TERMINADA	46
FIGURA 6.38	REFERENCIA PARA ELABORAR ESTA ILUSTRACIÓN.....	47
FIGURA 6.39	LA REFERENCIA EN ESCALA DE GRISES	48
FIGURA 6.40	TWISTED CARTOON EN DIBUJO LINEAL	48

FIGURA 6.41	TWISTED CARTOON TERMINADO	48
FIGURA 6.42	ILUSTRACIÓN TOMADA COMO MODELO PARA ESTA COMPOSICIÓN	49
FIGURA 6.43	IMÁGENES A SER USADAS EN LA COMPOSICIÓN	50
FIGURA 6.44	COMPONRIENDO LOS ELEMENTOS ESCOGIDOS	50
FIGURA 6.45	ILUSTRACIÓN CON SU COMPOSICIÓN AVANZADA	50
FIGURA 6.46	ILUSTRACIÓN TERMINADA DEL PERSONAJE.....	51
FIGURA 6.47	BOCETO PARA EL COMIC	52
FIGURA 6.48	LIMPIANDO Y COLOREANDO EL BOCETO DEL COMIC.....	53
FIGURA 6.49	COMPOSICIÓN COLOREADA Y LISTA PARA COLOCAR EL TEXTO	53
FIGURA 6.50	COMIC TERMINADO.....	54
FIGURA 6.51	BOCETO DE LA ILUSTRACIÓN.....	55
FIGURA 6.52	IMÁGENES DE REFERENCIA PARA ELABORAR UN COLLAGE	56
FIGURA 6.53	DESARROLLO DEL COLLAGE PARA FUSIONAR LAS IMÁGENES EN UNA SOLA ILUSTRACIÓN.....	56
FIGURA 6.54	PROCESO DE COLOREADO DE LA ILUSTRACIÓN, APLICANDO ADEMÁS UN FONDO	57
FIGURA 6.55	ILUSTRACIÓN TERMINADA, LISTA PARA SER USADA EN LA PORTADA ...	57
FIGURA 6.56	PORTADA DE LA REVISTA, CON TITULARES DE SU CONTENIDO	58

1. ANTECEDENTES

1.1 ANTECEDENTES DE EDCOM

El Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico fue creado en el año de 1977 como una Unidad Académica responsable de la preparación del elemento humano, necesario para asumir la demanda de personal capacitado en el área de procesamiento de datos, tanto en la zona geográfica de influencia de la ESPOL, como a nivel nacional.

El Programa de Tecnología en Computación, ahora EDCOM cuenta en la actualidad con aproximadamente 2000 estudiantes, distribuidos en las diferentes carreras, todas ellas incluyen en sus programas instrucción informática en diferentes medidas, por esta razón el concepto de mantener una red INTRANET en el EDCOM, muy lejos de ser un mito, es una necesidad. Así mismo, esta red servirá de extensión politécnica para el desarrollo de sus programas y prestación de servicios a la comunidad.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Comenzado los años 90, los ilustradores tradicionales enfrentaron un desafío de aquellos que usaban software de computadoras como por ejemplo Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDRAW y CorelPainter. El uso de las tabletas Wacom y dispositivos similares también aumentaron la capacidad del dibujo y de pintar directamente en una computadora.

Mientras que algunos de la nueva generación de Ilustradores Digitales se entrenan en las universidades directamente delante de un monitor, la mayoría aún no está conciente de la tecnología que impulsa la nueva era de las Artes Visuales.

2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN

2.1 SITUACIÓN ACTUAL

2.1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto consiste en la elaboración de varias ilustraciones y los procesos creativos desarrollados para las mismas (técnicas tradicionales y digitales).

Para ello se elaboró una revista que compila 16 trabajos realizados a lo largo del Tópico de Ilustración Digital Avanzada, en los cuales se emplearon diversos conceptos y técnicas. Este Proyecto está complementado con una revista impresa y una digital.

2.1.2 DELIMITACIÓN

Para la creación de nuestro proyecto final, se trabajó cada semana con distintos temas en los cuales se iba cubriendo los aspectos y fases necesarios para su completa elaboración. En un principio se nos dio las bases de la ilustración, y el uso de la tableta gráfica Wacom, para después pasar a trabajar simultáneamente entre los procesos tradicionales, y digitales (Software de Ilustración digital: Adobe Illustrator CS3, Adobe Photoshop CS3, y Corel Painter X).

2.1.3 MOTIVACIÓN

La motivación principal fue el saber que una ilustración no es un simple dibujo, sino que es un instrumento de comunicación efectiva, como las buenas ideas se convierten en un medio visual de gran demanda actual.

2.2 JUSTIFICACIÓN

Las ilustraciones a continuación presentadas poseen todo cuanto se puede pedir de ellas: una buena idea, calidad en composición, elaboración minuciosa y responsabilidad en cuanto a originalidad se refiere.

3. PROPUESTA

3.1 OBJETIVOS GENERALES

El objetivo general del proyecto es la recopilación de los mejores trabajos realizados durante el Tópico de Ilustración Digital Avanzada. Proyectos en los cuales empleamos todos nuestros conocimientos adquiridos en dibujo, técnicas pictóricas, software de ilustración y materias afines, además de nuestra creatividad y habilidades innatas o adquiridas.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Ser capaces de realizar cualquier tipo de ilustración, fundamentarla, y desarrollarla apropiadamente bajo parámetros tradicionales y digitales, para obtener imágenes que comuniquen de forma efectiva pensamientos e ideas específicas.

3.3 MARCO CONCEPTUAL

Las bases y conocimientos para este proyecto fueron obtenidos desde varias fuentes. Los profesores fueron fuentes directas de enseñanza, pero la investigación personal no estuvo de más. Internet, libros, revistas, material proporcionado por los profesores fueron varias opciones al momento de extender nuestros conocimientos sobre ilustración contemporánea y digital.

4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

4.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN

Desde sus inicios la ilustración no ha tenido buena fama en cuanto a medios artísticos se refiere, siendo considerada por las élites como un instrumento muy comercial, y vacío; sin embargo en los últimos años esa idea ha ido perdiendo fuerza, debido a su influencia en los videojuegos, cine, animación, diseño gráfico y publicitario, así como en el mercado masivo de las publicaciones periodísticas y editoriales.

En nuestro medio esta rama sigue siendo muy poco explorada, en comparación a otros países. Ahora, debido a los nuevos softwares existentes se está ampliando y desarrollando en toda su capacidad. Debido a ello somos capaces de desenvolvemos en este nuevo campo de la comunicación visual de manera profesional.

5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

5.1 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

- 1 Computadora Mac ó Pc
 - Procesador Pentium IV de 2.3 Ghz
 - Memoria RAM: 2GB
 - Disco Duro: 250 GB
 - Tarjeta de video: 256 MB
 - Monitor: Samsung 17"
- 1 DVD Writer
- Mouse y teclado
- 1 Tableta Gráfica Wacom Intuos 6x8
- 1 Cámara fotográfica digital
- 1 Impresora (inyección a tinta)
- 1 Pendrive de 1GB
- 1 Scanner

5.2 REQUERIMIENTOS DE SOTFWARE

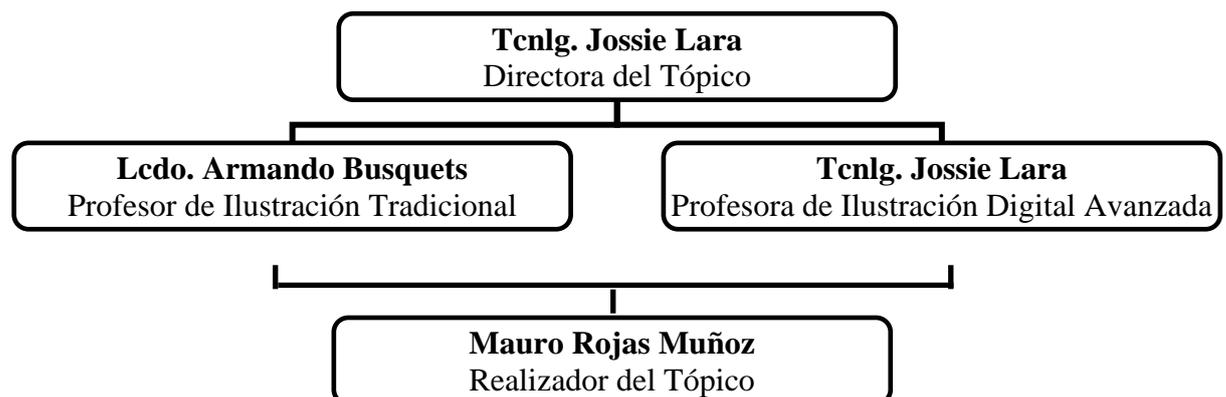
- Corel Painter X
- Adobe Photoshop CS3
- Adobe Illustrator CS3
- Adobe InDesign CS3
- Microsoft Word 2007

5.3 EQUIPO DE TRABAJO

5.3.1 GRUPO DE TRABAJO

El proyecto fue realizado individualmente, sin embargo estuvo constantemente guiado por los profesores.

5.3.2 ORGANIGRAMA



6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO GENERAL Y DESARROLLO DE ILUSTRACIONES

6.1 LINEAMIENTOS PREVIOS

6.1.1 ANTECEDENTES

Como antecedentes tenemos de forma directa las materias de Dibujo Artístico, Técnicas Pictóricas, Fundamentos del Diseño, Semiótica y Comunicación, Psicología del Color, Fotografía, Software de Ilustración, y Software de Procesamiento de Imágenes, que cursamos en la carrera. En cada una de ellas fuimos adquiriendo las bases para organizar, desarrollar y comunicar nuestras ideas. Otros antecedentes son las influencias de otros ilustradores de renombre, que nos permitió obtener referencias técnicas para lograr desarrollar un estilo muy personal.

6.1.2 METODOLOGÍA DE TRABAJO

Debido a que se realizaron varios temas en este tópico, es necesario recalcar que a pesar de que todos se elaboraron bajo los mismos parámetros, no todos los trabajos presentes contienen las 5 fases mencionadas a continuación. Las fases generales para la creación de una ilustración son las siguientes:

1. Idea principal para la ilustración
2. Sketch o boceto
3. Referencia fotográfica
4. Desarrollo
5. Arte final

6.2 TEMAS ILUSTRADOS

Los temas ilustrados son los siguientes:

1. *Self Cartoon*
2. Autorretrato
3. Paisaje (usando *Quick-Clone*)
4. Personaje Híbrido
5. Ilustración de Cuento
6. Personaje Histórico Internacional
7. Personaje Histórico Nacional
8. Portada y Cubierta de Libro
9. *Collage*
10. *Twisted Cartoon*
11. Personaje Famoso
12. *Comic*
13. Portada para Revista de Ilustración

6.3 DESARROLLO DE ILUSTRACIONES

6.3.1 SELF CARTOON

6.3.1.1 Idea principal para la ilustración

Realizar una parodia gráfica a manera de caricatura de nuestro rostro (o *self cartoon*) y convertirlo en una ilustración a color. El motivo es explorar la expresividad y la exageración estudiando nuestro propio rostro. Tamaño de la ilustración: A4. Software: Adobe Illustrator CS3, Adobe Photoshop CS3, y Corel Painter X.

6.3.1.2 Boceto

El trabajo inicia explorando nuestras facciones en un espejo, de ahí procedemos, mediante esa referencia, a realizar un boceto tomando en consideración algunos rasgos de nuestro rostro para exagerarlos. El boceto resultante es el siguiente:

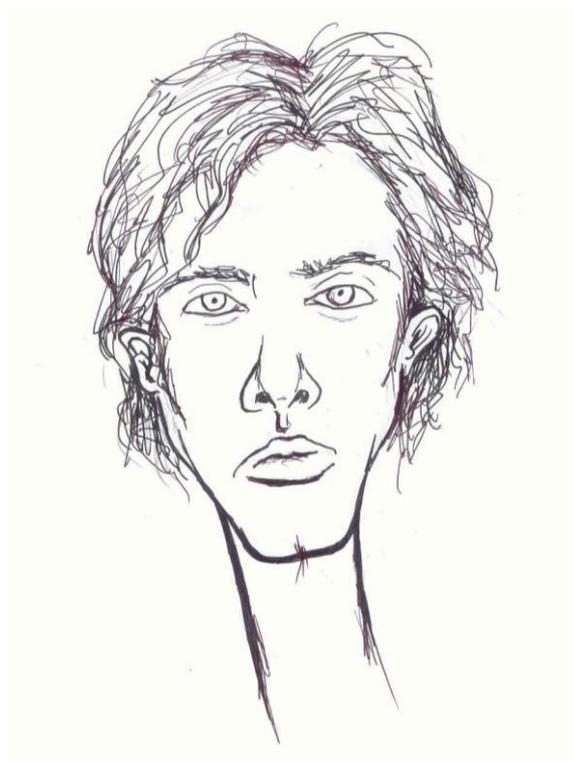


Fig. 6.1: Boceto para la ilustración

6.3.1.3 Desarrollo

Colocamos el boceto en Corel Painter de modo que empezamos a darle nitidez y así mismo probamos con color sobre el dibujo lineal.

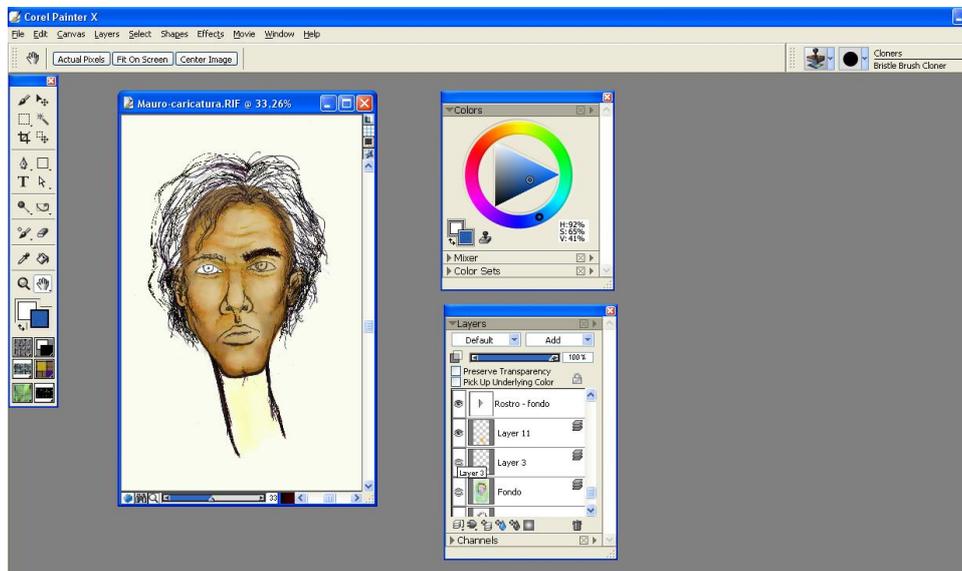


Fig. 6.2: Quick Clone y pintado de rostro

Continuamos con el trabajo usando los pinceles convenientes para la ilustración dependiendo del acabado que se le desee dar. En Corel Painter se usan diferentes capas para un mejor proceso.

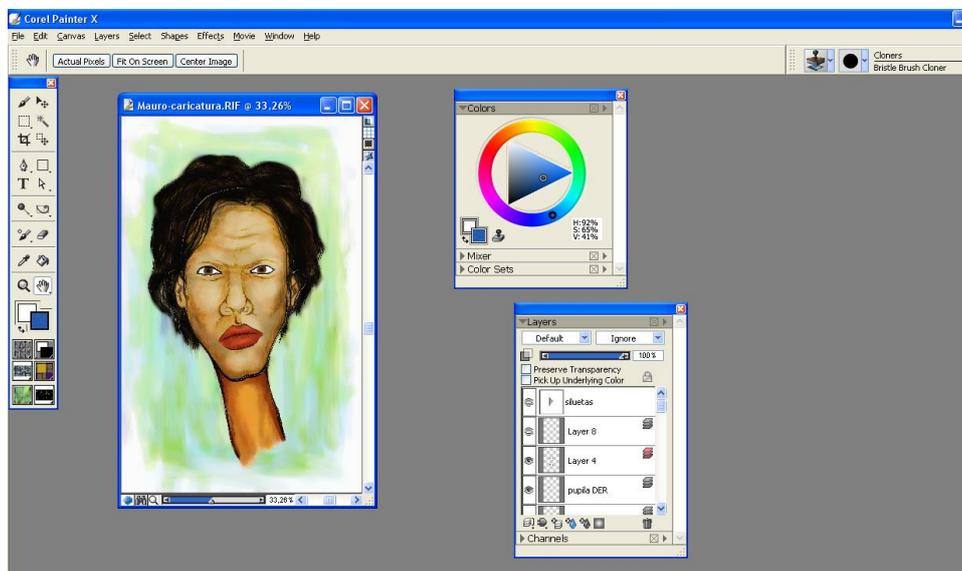


Fig. 6.3: Aplicación de fondo y detalles de rostro pintado

6.3.1.4 Arte final

El resultado del *Self Cartoon* lo podemos apreciar finalmente.

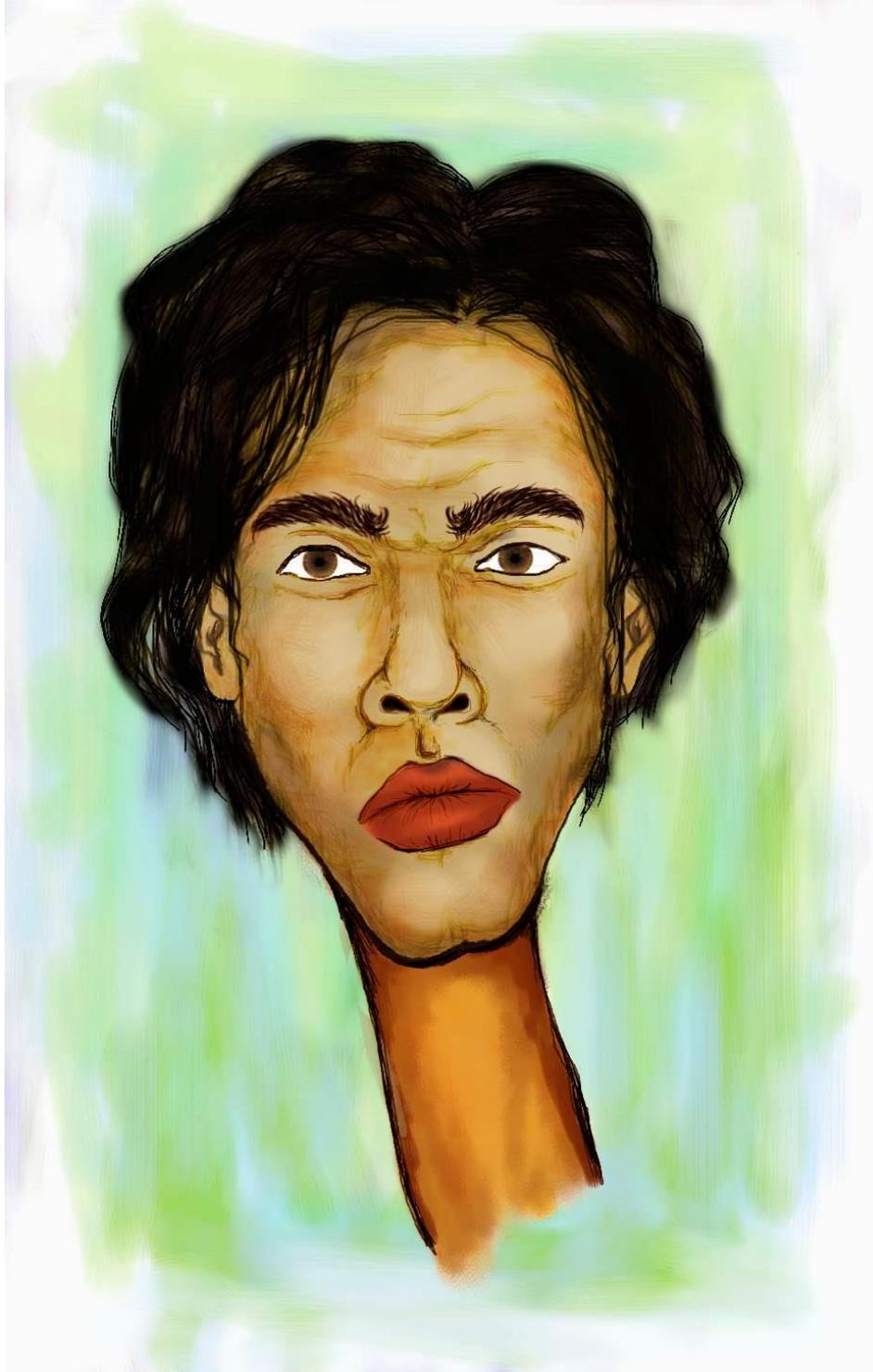


Fig. 6.4: *Self Cartoon* terminado

6.3.2 AUTORRETRATO

6.3.2.1 Idea principal para la ilustración

Dibujo digital a partir de un rostro, en este caso es el del autor de este proyecto.
Tamaño: A4, Softwares de ilustración: Adobe Illustrator CS3 y Adobe Photoshop CS3.

6.3.2.2 Referencia fotográfica

Se utiliza una fotografía de buena resolución.



Fig. 6.5: Foto para autorretrato

6.3.2.3 Desarrollo

En Adobe Photoshop trasladamos la foto para manipular la imagen de modo que quede en blanco y negro en modo dibujo, e modo que podamos usar esa imagen resultante para poder calcarla en Adobe Photoshop CS3.

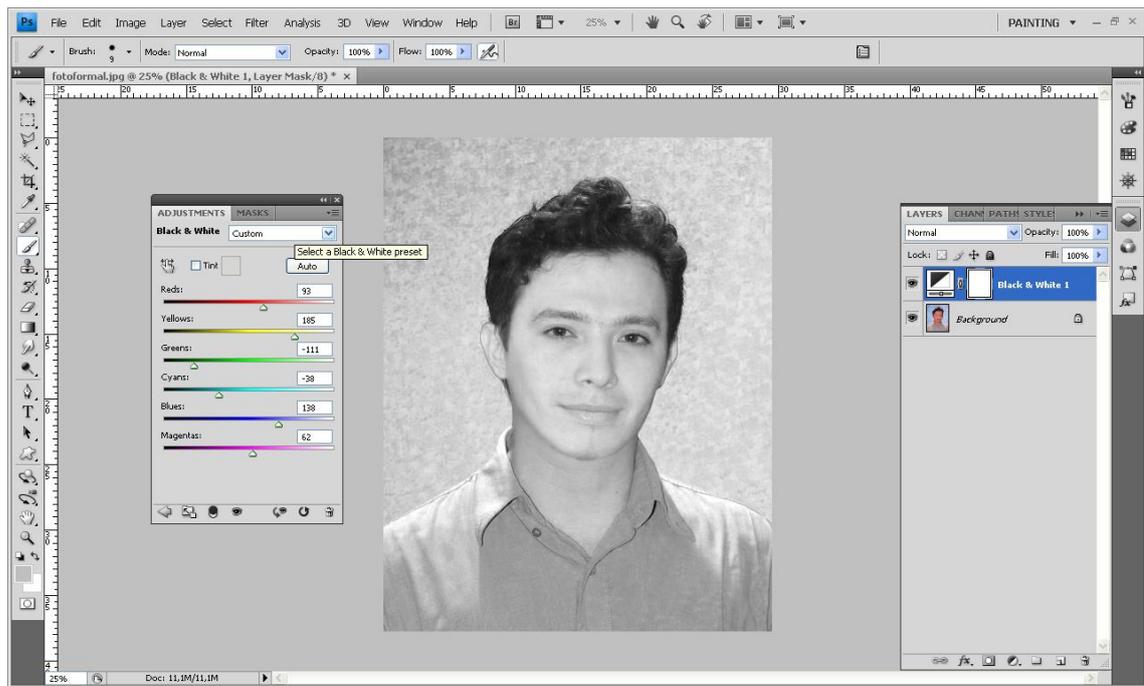


Fig. 6.6: Foto con filtro en blanco y negro, Adobe Photoshop CS3

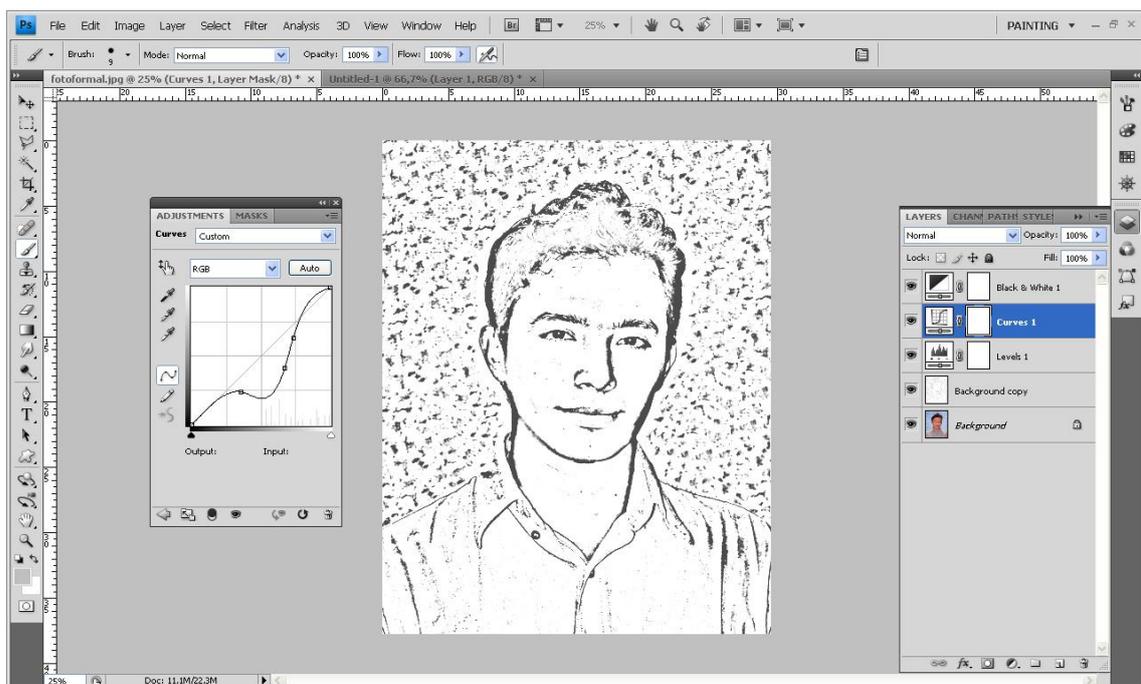


Fig. 6.7: Filtro de dibujo sobre imagen, listo para ser usado en Adobe Illustrator CS3

6.3.2.4 Arte final

Una vez que hemos calcado la imagen en Adobe Illustrator procedemos a darle color a dicha imagen, obteniendo el resultado presentado a continuación.



Fig. 6.8: Autorretrato

6.3.3 PAISAJE QUICK-CLONE

6.3.3.1 Idea principal para la ilustración

Dominar las diferentes herramientas y pinceles en Corel Painter X, usando *quick clone*. Dicha herramienta nos permite copiar una imagen pero darle un acabado diferente, empleando el estilo que nosotros deseemos, usando brochas diseñadas por nosotros, entre otros. Tamaño: A4

6.3.3.2 Referencia fotográfica

Una buena fotografía como referencia para el trabajo que deseamos generar.

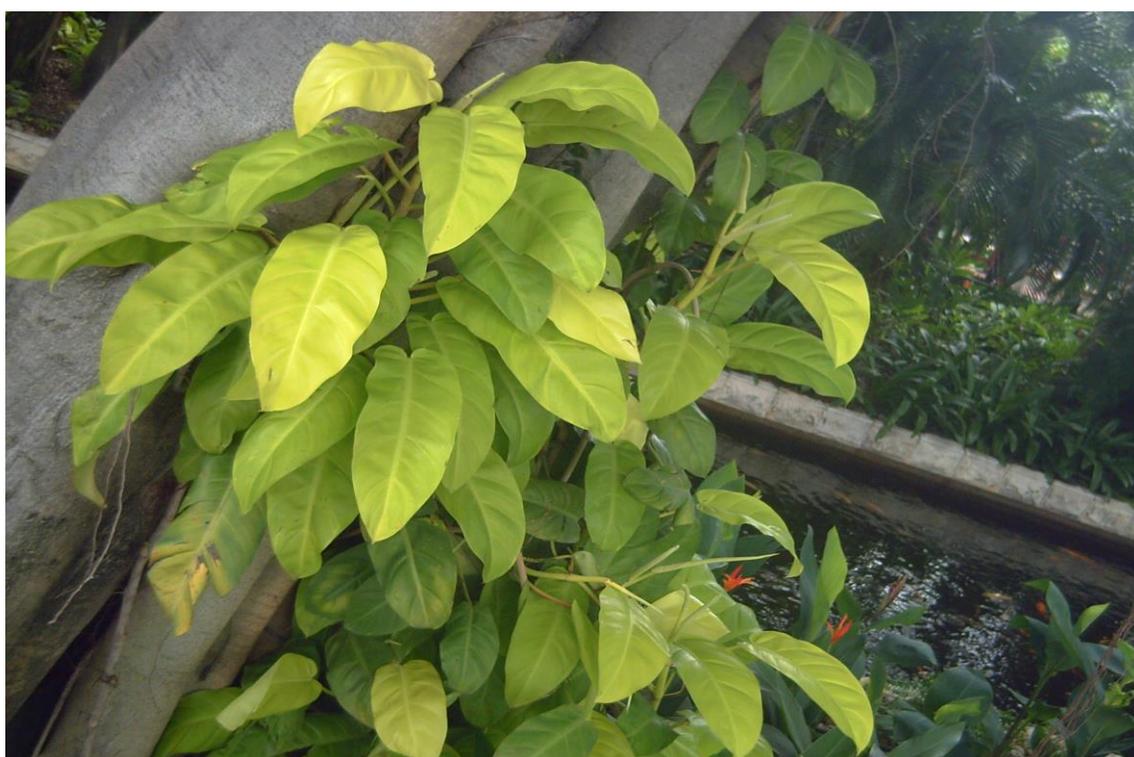


Fig. 6.9: Referencia para Quick Clone

6.3.3.3 Desarrollo

En el Corel Painter, usamos el Quick Clone para hacer un duplicado de nuestra foto original, luego escogemos los pinceles necesarios (los que deseemos según el acabado que deseemos para la ilustración final). Para el presente caso se ha usado técnica mixta (diferentes tipos de pinceles con diferentes acabados pictóricos según la técnica plástica que se escoja) y empezamos a clonar la imagen según lo deseemos, puede ser toda la foto o solo parte de ella. El objetivo final será obtener un resultado pictórico de apariencia real.

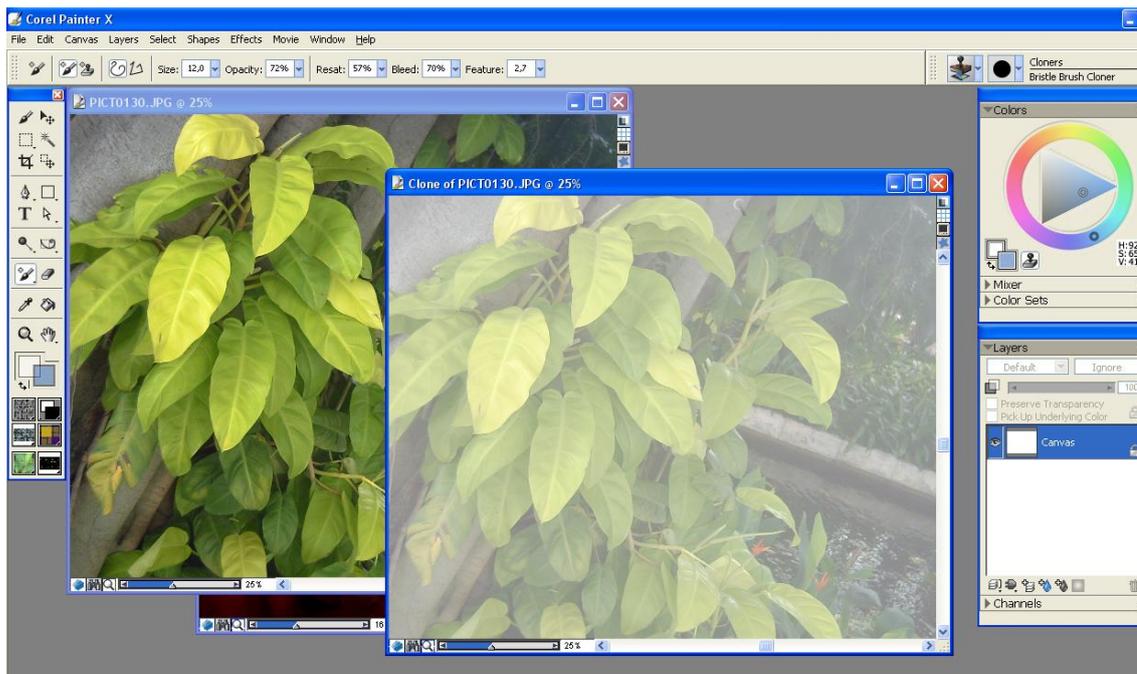


Fig. 6.10: Pasando la imagen a *Quick Clone*, herramienta de Corel Painter

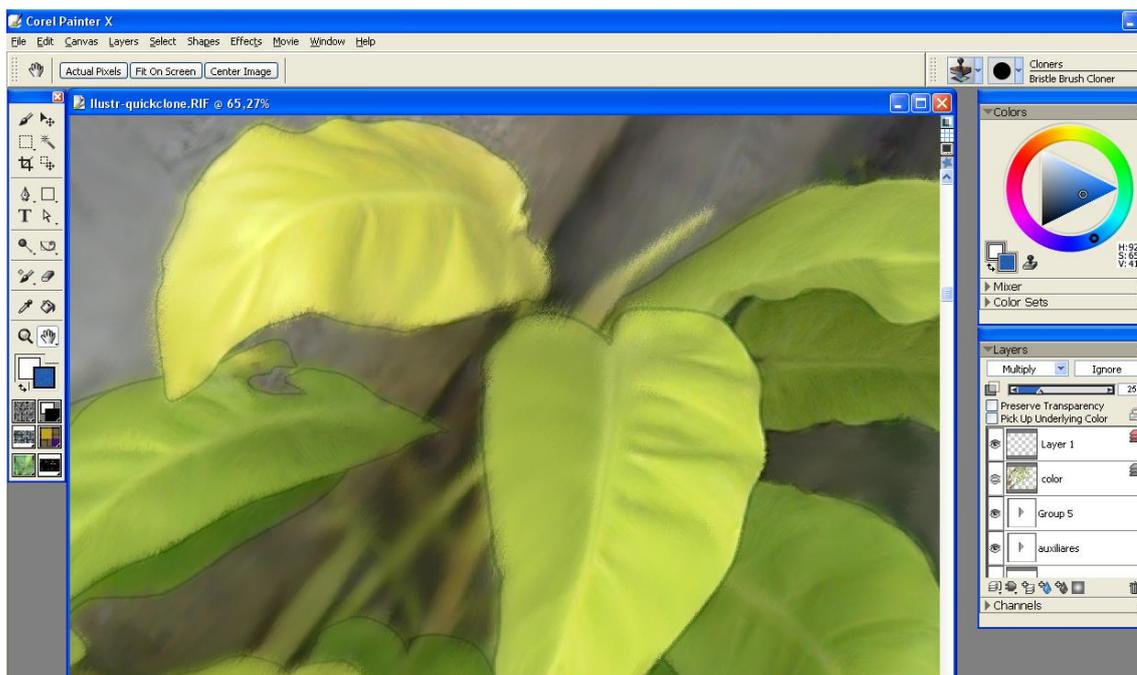


Fig. 6.11: pintando con diferentes tipos de pinceles y técnicas simuladas en Corel Painter

6.3.3.4 Arte final

El trabajo resultante es el presentado a continuación.



Fig. 6.12: Ilustración terminada con ayuda de *Quick Clone*

6.3.4 PERSONAJE HÍBRIDO

6.3.4.1 Idea principal para la ilustración

La idea principal es crear un personaje a partir de una idea, en este caso se desea realizar un guerrero mutante/alienígena. Tamaño: A4, software: Adobe Photoshop CS3 y Corel Painter X.

6.3.4.2 Boceto y Referencias Fotográficas

Elegimos referencias gráficas de otros personajes, en esta ocasión el tema de inspiración son los personajes de Boris Vallejo, ideal como referencia para el personaje que se desea crear.

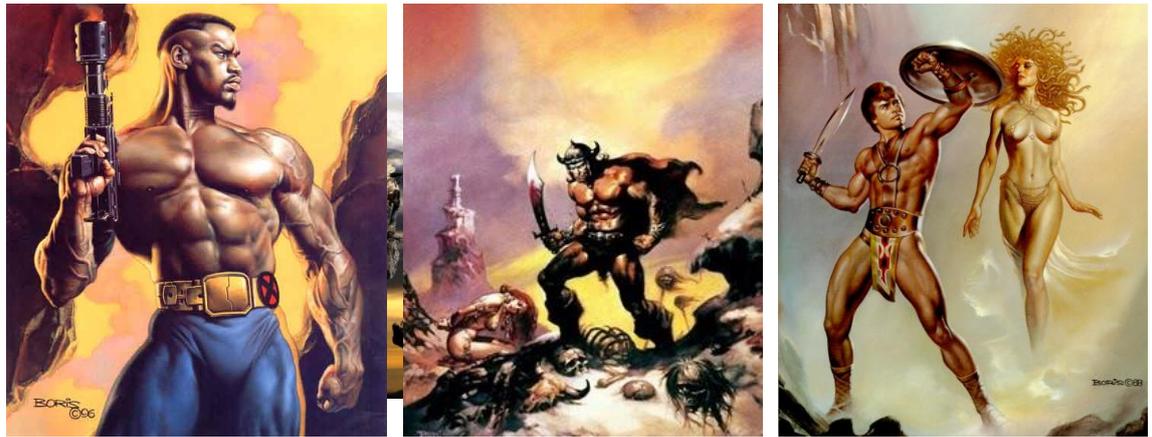


Fig. 6.13: Boceto e imágenes de referencia

6.3.4.3 Desarrollo

Una vez que se tiene definido el boceto con el que trabajará, se empieza a trabajar con las capas en Corel Painter y se procede a aplicar color. Se utiliza diferentes tipos de pinceles y técnicas plásticas.

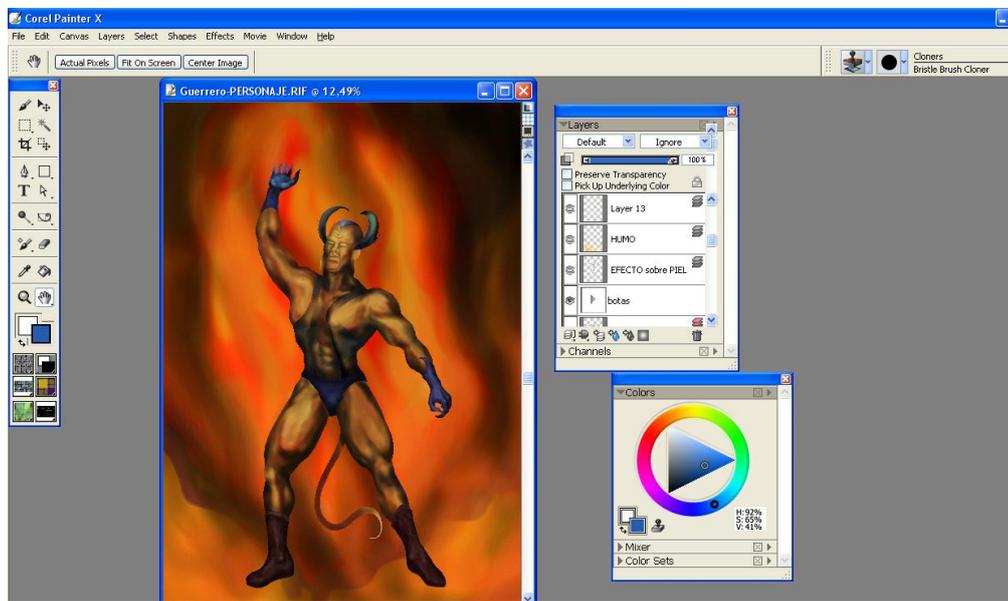


Fig. 6.14: El dibujo se ha pasado al programa para aplicarle color

Así se continúa pintando en capas en Corel Painter, se ubica un efecto de humo y luces sobre el cuerpo del personaje.

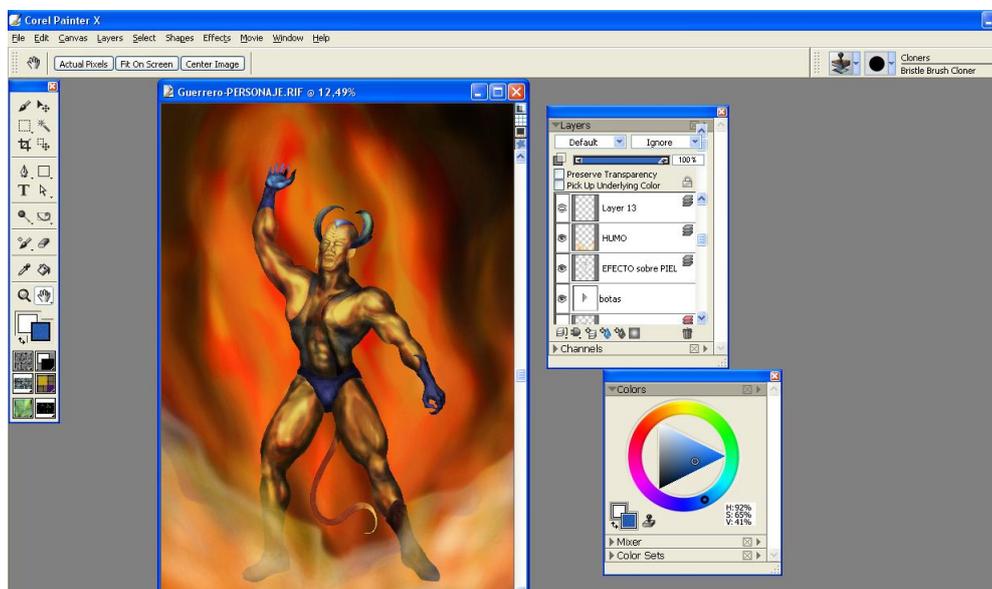


Fig. 6.15: Pintando el personaje por capas

6.3.4.4 Arte final

Aplicamos los detalles finales y así obtenemos el resultado que apreciamos a continuación.



Fig. 6.16: Personaje terminado

6.3.5 ILUSTRACIÓN DE CUENTO

6.3.5.1 Idea principal para la ilustración

La idea es ilustrar un cuento del escritor británico Edgar Allan Poe, en este caso se ha escogido el cuento 'Berenice' de aquel autor. Tamaño A4, software: Corel Painter. Técnica: mixta (tradicional y digital).

6.3.5.2 Boceto

Toda buena idea empieza en el papel, y este caso, con mucha más razón debido a que se trata de ilustrar en una sola imagen de una página todo un cuento.



Fig. 6.17: Boceto de la ilustración, resumiendo la lectura del cuento

6.3.5.3 Referencias e imágenes de soporte para *collage*

Par este trabajo vamos a hacer uso de fotografías de objetos que aparecen textualmente o conceptualmente en el cuento, de modo que nos ayudemos de esas imágenes para elaborar un collage junto a la idea plasmada en el boceto elaborado.



Fig. 6.18: Conjunto de imágenes para elaborar composición usando la técnica de *collage*

6.3.5.4 Desarrollo

Pasamos el boceto propuesto a Corel Painter X y empezamos a definir la forma y poco a poco darle color, empleando los pinceles, colores y plasticidad que más favorezcan a lo que queremos comunicar.



Fig. 6.19: Definiendo y aplicando color al boceto

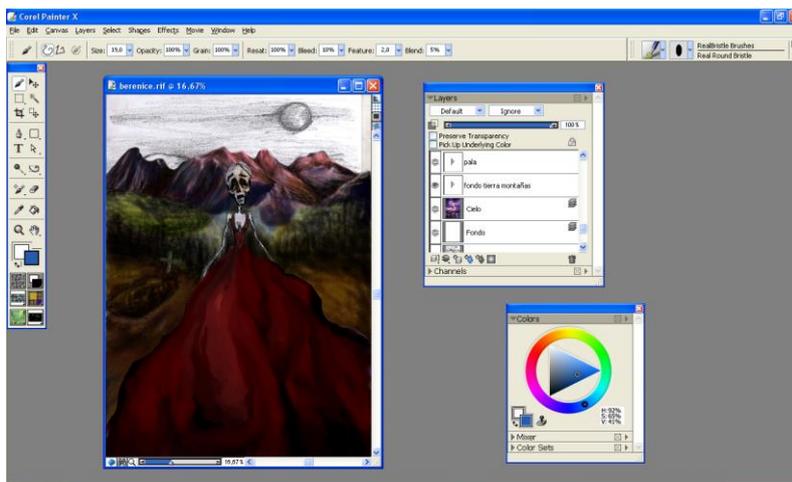


Fig. 6.20: Usando las imágenes y manipulándolas con los pinceles para componer el fondo

Para componer mejor nuestra imagen usamos los mismos pinceles el momento de manipular y retocar las imágenes de soporte para el collage. El acabado será uniforme.

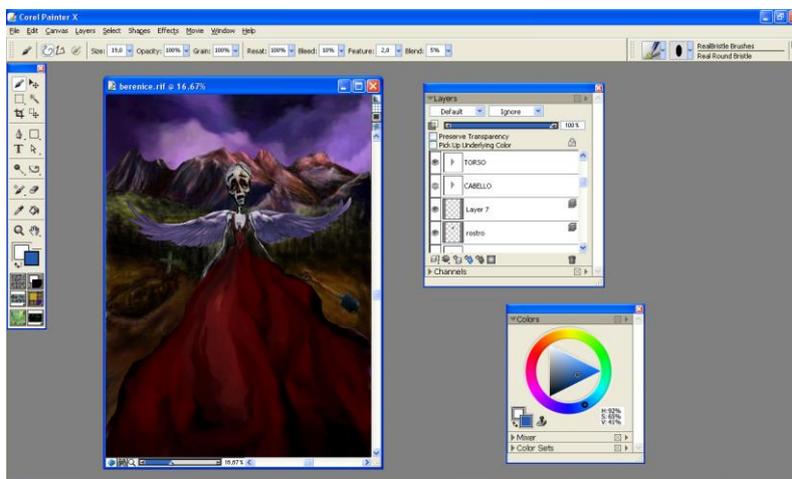


Fig. 6.21: Se ha pintado el cielo manipulando una de las imágenes de soporte

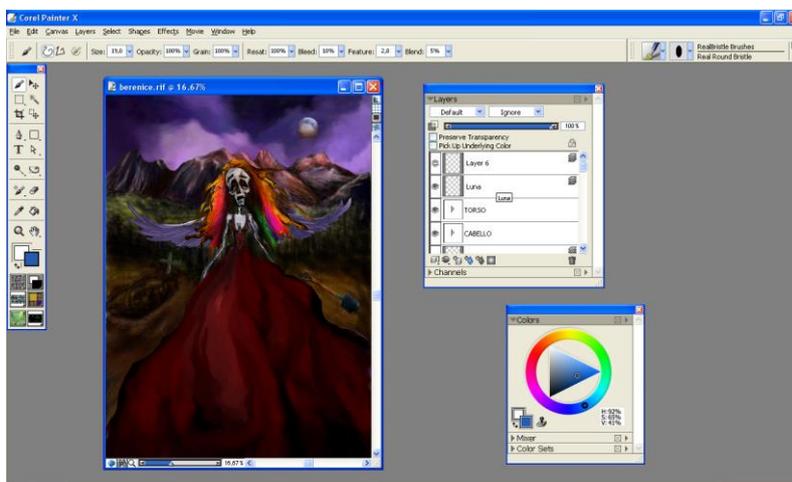


Fig. 6.22: Los elementos se han usado a satisfacción con un acabado plástico uniforme

6.3.5.5 Arte final



Fig. 6.23: Ilustración terminada para el cuento 'Berenice' de Edgar Allan Poe

6.3.6 PERSONAJE HISTÓRICO INTERNACIONAL

6.3.6.1 Idea principal para la ilustración

El tema principal para este trabajo es ilustrar un personaje histórico popular entre las masas. En este caso se ha escogido la figura de Adolf Hitler. Técnica: tradicional (tinta sobre papel). Tamaño: A4.

6.3.6.2 Boceto

Estudiando referencias en documentales audiovisuales (documentales), textuales (documentos) y gráficas (fotografías), se llegó a presentar una propuesta con las siguientes ideas en boceto:



Fig. 6.24: Bocetos como propuesta para elaborar la ilustración de Adolf Hitler

6.3.6.3 Referencias fotográficas

Par este trabajo será de mucha ayuda acudir a referencias sobre el personaje que vamos a ilustrar, de modo que sus expresiones faciales nos den pistas más claras para poder retratarlo adecuadamente y poder comunicar cosas de manera más efectiva.



Fig. 6.25: Algunas referencias fotográficas sobre Adolf Hitler



Fig. 6.26: Algunas referencias fotográficas sobre Adolf Hitler

6.3.6.4 Desarrollo

El desarrollo finalmente se basó en uno de los bocetos presentados. La ilustración fue hecha de manera tradicional, empleando diversos materiales como acuarela, tinta, grafito, acrílico aguado, permitiéndonos obtener un resultado bastante interesante tanto en dibujo como en color.

6.3.6.5 Arte final

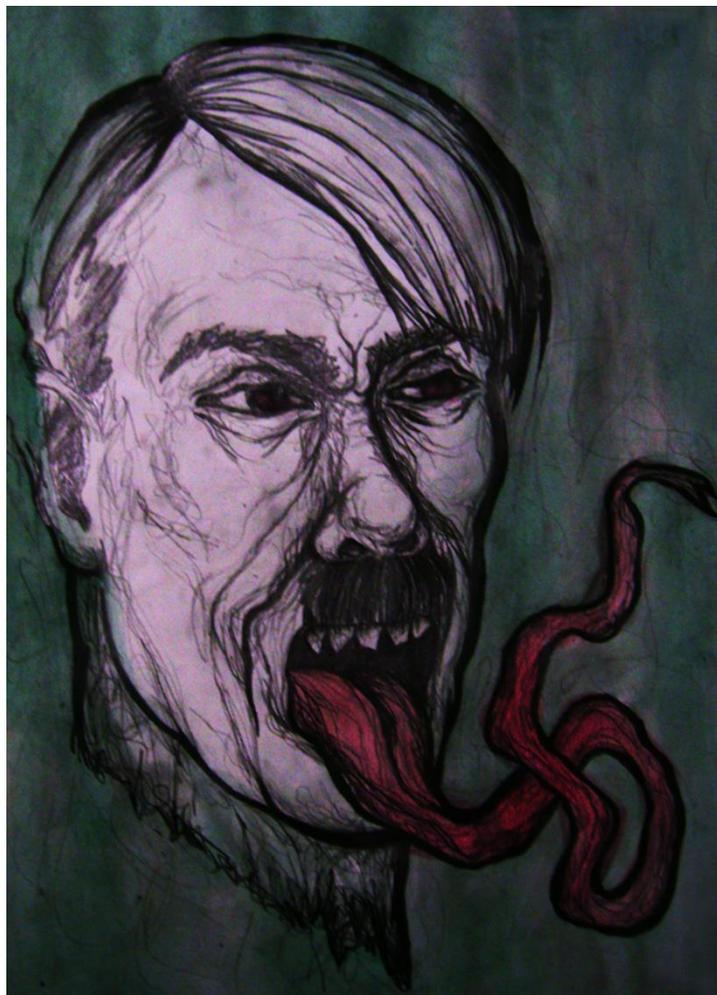


Fig. 6.27: Resultado de la ilustración: Adolf Hitler, con su lengua svástica

6.3.7 PERSONAJE HISTÓRICO NACIONAL

6.3.7.1 Idea principal para la ilustración

El tema principal para este trabajo es ilustrar un personaje histórico popular a nivel nacional, de modo que se ha escogido la figura del actual presidente de la nación, Rafael Correa Delgado. Técnica: tradicional (mixta sobre papel). Tamaño: A4.

6.3.7.2 Boceto

Estudiando referencias fotográficas, se utilizó varias imágenes para componer un boceto elaborando un collage con dichas referencias:



Fig. 6.28: Boceto hecho a base de collage de fotografías

6.3.7.3 Referencia Fotográfica

Entre las referencias encontradas tenemos esta imagen, que seguramente nos da pistas sobre la expresión del rostro del personaje a ilustrar:



Fig. 6.29: Referencia fotográfica del personaje

6.3.7.4 Arte final



Fig. 6.30: Ilustración final del personaje histórico nacional

6.3.8 PORTADA Y CUBIERTA DE LIBRO

6.3.8.1 Idea principal para la ilustración

Este trabajo consiste en ilustrar una portada de un libro cuyo contenido se basa en alguna de las vanguardias del arte plástico, y en este caso se ha escogido al Romanticismo como tema central. Tamaño: A4 o menor. Software: Corel Painter y Adobe Illustrator CS3.

6.3.8.2 Desarrollo

Después de pasar bocetos y referencias varias, se ha escogido un rostro y su propia expresión como fiel representante del romanticismo, para darle mayor enfoque plástico, se lo ha coloreado de manera que tenga la misma referencia cromática de la época, además, el resultado plástico se debería acercar a la técnica que en el período del romanticismo se empleaba.

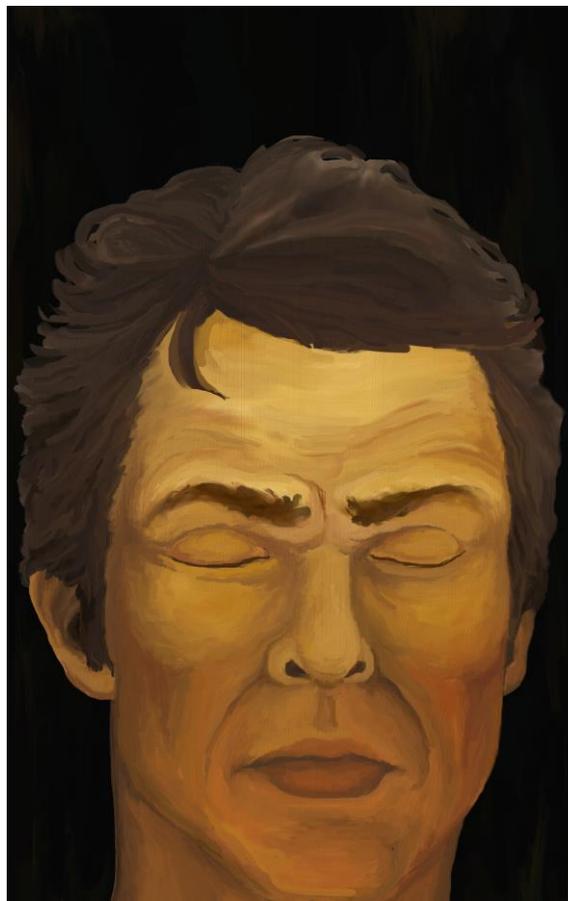


Fig. 6.31: Desarrollo de la portada del libro

6.3.8.3 Arte final

El arte final consiste básicamente en haber compuesto la portada junto al lomo y un texto que tenga la síntesis, dicho texto va presentado en la contraportada. El conjunto es el que se presenta a continuación como resultado.



Fig. 6.32: Cubierta del libro sobre el Romanticismo

6.3.9 COLLAGE

6.3.9.1 Idea principal para la ilustración

La ilustración que se desea desarrollar es un collage partiendo de un dibujo, al que trabajaremos con un collage de texturas manipuladas en Corel Painter X. Técnica: tradicional y digital. Tamaño: formato libre. Software: Corel Painter X.

6.3.9.2 Boceto

Como dibujo inicial se ha escogido un árbol, al cual le aplicaremos diversos niveles de texturas para poder completar un perfecto collage en técnica digital.



Fig. 6.33: Dibujo al que se le aplicará collage digital

6.3.9.3 Desarrollo

El proceso consiste en trabajar capa por capa cada efecto que deseemos darle, de modo que fusionamos dichas imágenes para tener una textura final que se pueda fusionar con el dibujo que procederemos a colorear. El resultado final será una ilustración muy expresionista usando el boceto original, coloreándolo en Corel Painter X y manipulando las texturas para darle un acabado de collage al resultado final.

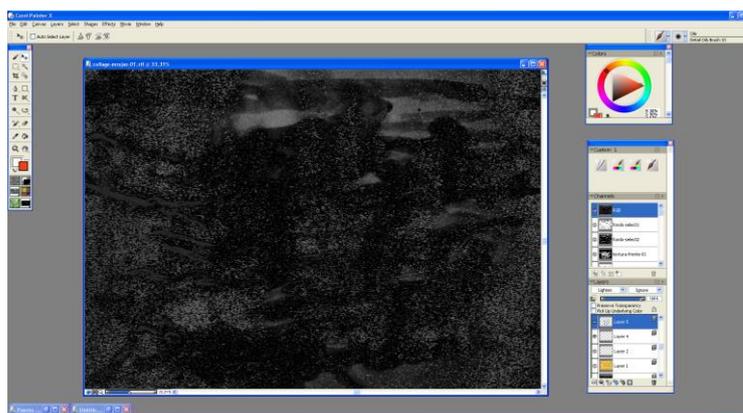


Fig. 6.34: Trabajamos una textura en el programa



Fig. 6.35: Seguimos dándole forma a la textura

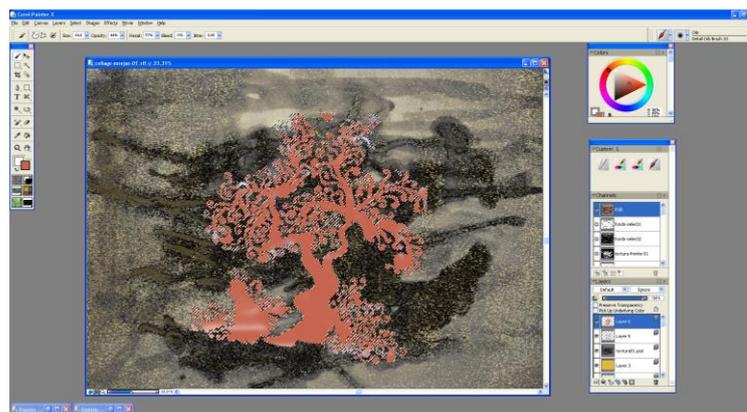


Fig. 6.36: Aplicamos el dibujo como collage y lo coloreamos con el fondo

6.3.9.4 Arte final

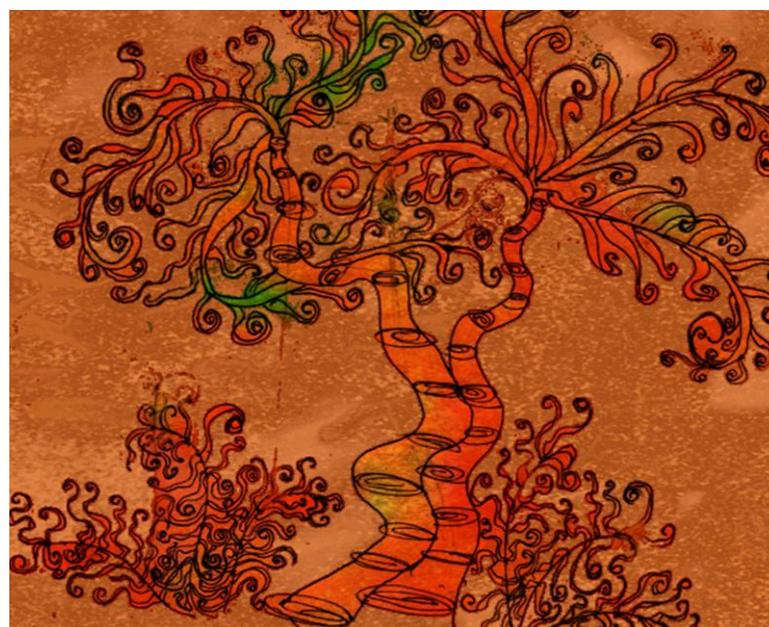


Fig. 6.37: Ilustración terminada

6.3.10. TWISTED CARTOON

6.3.10.1 Idea principal para la ilustración

El Twisted Cartoon consiste en realizar una parodia de tinte extremo de un personaje de caricaturas, se trata de llevar al personaje al extremo de lo que originalmente las personas consideran a dicho personaje. En este caso usamos a Mafalda para ilustrar este tipo de ilustración. Tamaño: formato variable. Software: Corel Painter.

6.3.10.2 Referencia



Fig. 6.38: Referencia para elaborar esta ilustración

6.3.10.3 Desarrollo

Pasamos la referencia original a Adobe Photoshop CS3 y lo convertimos a blanco y negro con el filtro correspondiente. Una vez que la imagen la tenemos en escala de grises, procedemos a elaborar un dibujo en líneas y terminamos coloreando dicho dibujo.



Fig. 6.39: La referencia en escala de grises



Fig. 6.40: Twisted Cartoon en dibujo lineal

6.3.10.4 Arte Final



Fig. 6.41: Twisted Cartoon terminado

6.3.11 PERSONAJE FAMOSO

6.3.11.1 Idea principal para la ilustración

La idea para recrear este personaje es identificar su personalidad y asociar objetos que identifiquen su personalidad y sus acciones por las que el mismo sea reconocido. Para este ejemplo se ha escogido a Adolf Hitler, y procederemos a partir de una ilustración ya elaborada como boceto. LA composición final será utilizar aquellos elementos que identifiquen a ese personaje para recrear su retrato, de modo que, por muy abstracto y objetual que sea el resultado final, el espectador pueda inmediatamente reconocer al personaje al momento de ver la composición de aquellos objetos como retrato. Tamaño: A4. Software: Adobe Photoshop CS3.

6.3.11.2 Boceto

La idea del boceto partirá de la ilustración presentada a continuación.



Fig. 6.42: Ilustración tomada como modelo para esta composición

6.3.11.3 Referencia fotográfica

Las referencias fotográficas en este caso van a servir de soporte para la realización de esta ilustración, que estará compuesta de un collage de imágenes referentes al personaje en mención.



Fig. 6.43: Imágenes a ser usadas en la composición

6.3.11.4 Desarrollo

El proceso consiste en componer un collage únicamente y exclusivamente con los elementos expuestos como referencia fotográfica, de modo que esos elementos sean suficientes para poder identificar al personaje, siendo dichos elementos adecuados para identificar el comportamiento, los gustos, y todo aquello que caracteriza al personaje.

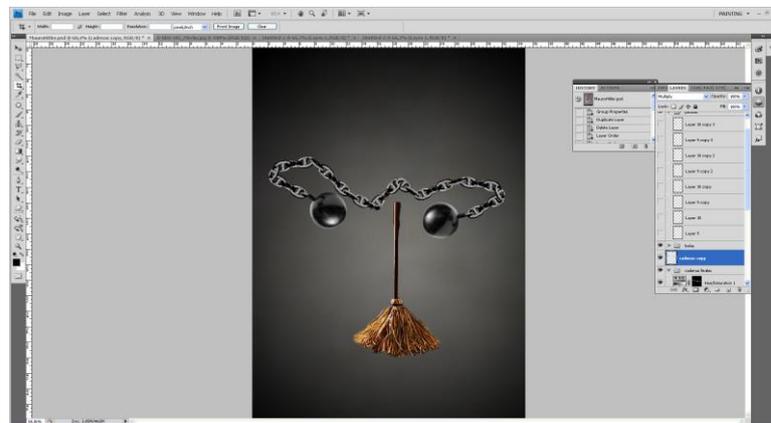


Fig. 6.44: Componiendo los elementos escogidos



Fig. 6.45: Ilustración con su composición avanzada

6.3.11.5 Arte final



Fig. 6.46: Ilustración terminada del personaje

6.3.12 COMIC

6.3.12.1 Idea principal para la ilustración

La idea para este comic consiste en ilustrar el mismo en una sola página, entablando un discurso en el que la historia de dicho comic interactúa con un elemento externo, en este caso, es interrumpida por el propio escritor/narrador y ejerce influencia sobre el normal desempeño de los personajes, inclusive. Tamaño: A4. Software: Adobe Photoshop CS3.

6.3.12.2 Boceto

El boceto presentado a continuación será usado prácticamente tal y como es elaborado en su dibujo, y solo se cambiará la tipografía del texto, la unión de los cuadros con color y fondo.



Fig. 6.47: Boceto para el comic

6.3.12.3 Desarrollo

El boceto nos ayudará a tener listo ya el dibujo que necesitamos, lo que empezamos a hacer es limpiar el color de fondo y dejar los cuadros libres y listos para usar, luego de esto procedemos a darle color.

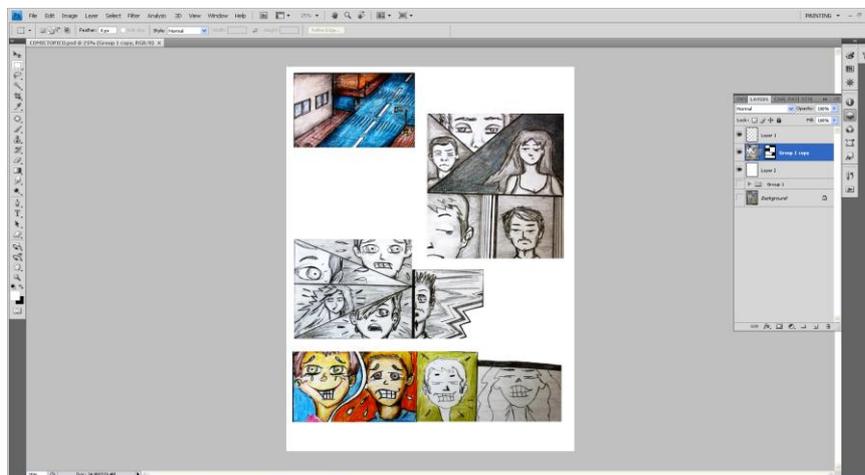


Fig. 6.48: Limpiando y coloreando el boceto del comic

Una vez que tenemos el fondo de la página limpio (en blanco), procedemos a ordenar los cuadros dependiendo del acabado final que le deseemos dar. En este caso se ha decidido usar la composición tal y como se la ha propuesto desde el boceto, lo que se ha hecho para mejorar su composición en escalera es lograr que cada cuadro quede perfectamente recortado. Al final se le ha agregado una etiqueta plana en color negro para poder resaltar la línea de texto final.

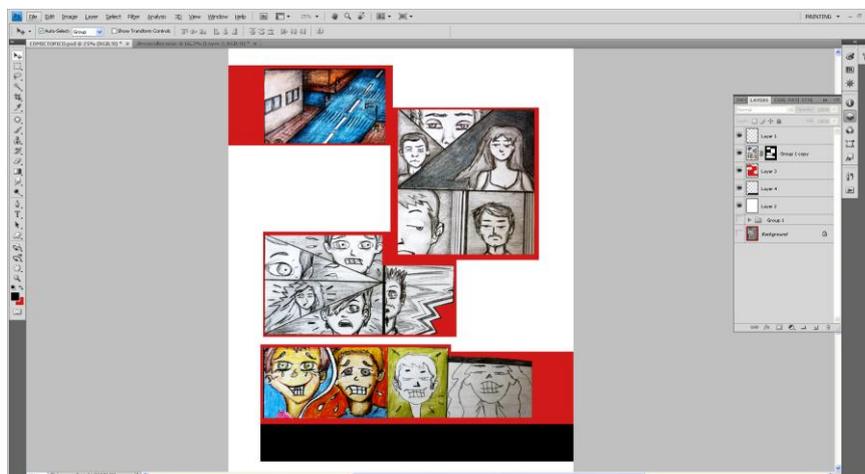


Fig. 6.49: Composición coloreada y lista para colocar el texto

6.3.12.4 Arte final



Fig. 6.50: Comic terminado

6.3.13 PORTADA DE REVISTA DE ILUSTRACIÓN

6.3.13.1 Idea principal para la ilustración

Este trabajo consiste en realizar una ilustración lo suficientemente funcional y llamativa para que sirva de portada para una revista, en este caso se ha decidido que sea la portada de la revista o portafolio de ilustración, trabajo requisito para obtener la nota final de este proyecto de graduación. El tema de esta ilustración consiste en ilustrar al realizador de este proyecto, como si estuviera convirtiéndose en una ilustración. Tamaño: A4. Software: Adobe Photoshop CS3.

6.3.13.2 Boceto

El boceto a usarse logrará que partamos con una idea pura, y la intención en este caso es usar esa idea sin cambiar nada, sino darle un acabado de alto nivel cromático.



Fig. 6.51: Boceto de la Ilustración

6.3.13.3 Referencias fotográficas

Las referencias fotográficas para este trabajo consistirán en el rostro del personaje, manos del personaje, y una ilustración del mismo autor. La idea es elaborar la ilustración del autor de esta revista, en la que aparece transformándose en ilustración. Como se trata de reflejar gráficamente la personalidad y visualidad característica del autor de este trabajo, se ha decidido que sea un autorretrato elaborado con collage usando un trabajo de ilustración que sea representativo de su estilo y/o técnica.



Fig. 6.52: Imágenes de referencia para elaborar un *collage*

6.3.13.4 Desarrollo

Empezamos a ubicar las imágenes en el lienzo digital empleando Adobe Photoshop CS3, de modo que las imágenes nos ayuden a formar un solo cuerpo, las partes restantes del cuerpo, como el torso, las pintamos directamente. La idea básica es lograr fusionar adecuadamente las formas y darle un empaste uniforme coloreando toda la figura, dando la apariencia de que un color distinto está esparciéndose sobre el cuerpo del personaje.



Fig. 6.53: Desarrollo del *collage* para fusionar las imágenes en una sola ilustración

Una vez que se ha compuesto la figura sobre el lienzo, poco a poco se la va fusionando y aplicando color. Se borran las partes innecesarias, se copian elementos que son necesarios para poder rellenar bien el cabello, y de la misma manera se va pintando hasta conseguir uniformidad visual. Además, procedemos a aplicar el fondo a la ilustración, tomado de una de las imágenes de referencia.

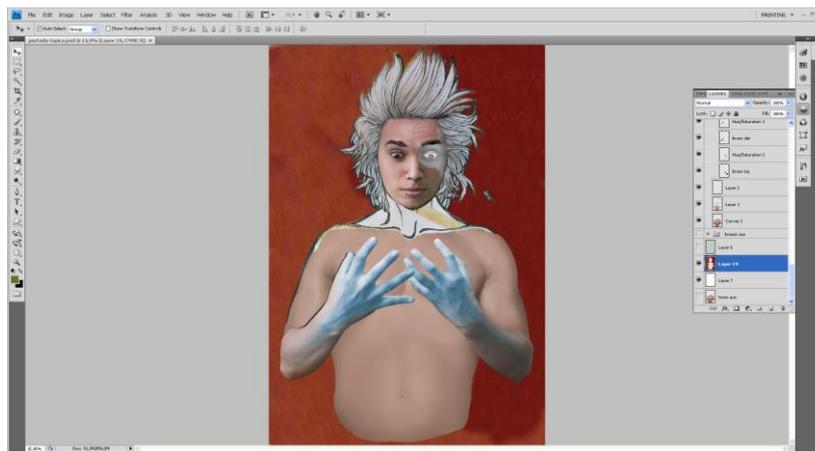


Fig. 6.54: Proceso de coloreado de la ilustración, aplicando además un fondo



Fig. 6.55: Ilustración terminada, lista para ser usada en la portada de la revista

6.3.14.5 Arte final

El resultado final es el presentado a continuación, aparece el cabezote (o encabezado) de la revista usando el nombre del autor de la misma, además se ha elaborado una composición asimétrica con los titulares que anuncian el contenido de la revista.



Fig. 6.56: Portada de la revista, con titulares anunciando su contenido