

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 COMPILATORIA DE ILUSTRACIÓN

MANUAL DE DISEÑO

AUTOR:

JOSÉ AUGUSTO VITE ÁLVAREZ

DIRECTORES:

Lcdo. Armando Busquets

Tcnlg. Jossie Lara

AÑO

2009

DEDICATORIA

Este Tópico de Graduación está dedicado a mi familia, quienes me han dado su apoyo en todo momento y circunstancia sin el cual no hubiera podido seguir siempre adelante dando lo mejor de mí.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mi familia, amigos, compañeros y profesores y a todos aquellos que aportaron y fueron parte fundamental de mi desarrollo tanto profesional como humano.

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 DIRECTORES DEL TÓPICO

Lcdo. Armando Busquets

Tcnlg. Jossie Lara

AUTOR DEL TÓPICO

José Vite Álvarez

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este manual es para aquellos interesados en seguir una rama del diseño tan fascinante como la ilustración que es una de las disciplinas menos explotadas en nuestro medio, para lograr una mejor y acertada comunicación y desarrollen el campo de la ilustración a nivel de diversas necesidades en nuestro medio.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES

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

CAPÍTULO 2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN

2.1 SITUACIÓN ACTUAL.....	1
2.1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	1
2.1.2 DELIMITACIÓN.....	1
2.1.3 MOTIVACIÓN.....	1
2.2 JUSTIFICACIÓN.....	1

CAPÍTULO 3. PROPUESTA

3.1 OBJETIVOS GENERALES.....	1
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	1
3.3 MARCO CONCEPTUAL.....	1

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

4.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN.....	1
---------------------------------	---

CAPÍTULO 5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

5.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
5.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
5.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS.....	1
5.4 EQUIPO DE TRABAJO.....	1
5.4.1 GRUPO DE TRABAJO.....	1
5.4.2 ORGANIGRAMA.....	2

CAPÍTULO 6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN GENERAL DE LAS ILUSTRACIONES

6.1 LINEAMIENTOS PREVIOS.....	1
6.1.1 ANTECEDENTES.....	1
6.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	1
6.1.3 TEMAS ILUSTRADOS.....	2
6.2 DESARROLLO DE ILUSTRACIONES.....	3
6.2.1 PORTADA.....	3
6.2.1.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN.....	3
6.2.1.2 REFERENCIA VISUAL.....	3
6.2.1.3 ELABORACIÓN.....	3
6.2.1.4 ARTE FINAL.....	7
6.2.2 ILUSTRACIÓN VECTORIAL.....	8
6.2.2.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN.....	8
6.2.2.2 REFERENCIA VISUAL.....	8
6.2.2.3 ELABORACIÓN.....	8
6.2.2.4 ARTE FINAL.....	10
6.2.3 QUICK CLONE.....	11
6.2.3.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN.....	11
6.2.3.2 REFERENCIA VISUAL.....	11
6.2.3.3 ELABORACIÓN.....	11
6.2.3.4 ARTE FINAL.....	13
6.2.4 CARTOONING.....	14
6.2.4.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN.....	14
6.2.4.2 REFERENCIA VISUAL.....	14
6.2.4.3 ELABORACIÓN.....	14
6.2.4.4 ARTE FINAL.....	16

6.2.5 CREACION DE PERSONAJES.....	17
6.2.5.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN	17
6.2.5.2 REFERENCIA VISUAL.....	17
6.2.5.3 ELABORACIÓN.....	17
6.2.5.4 ARTE FINAL.....	19
6.2.6 ILUSTRACIÓN SOBRE TEXTURA.....	20
6.2.6.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN	20
6.2.6.2 REFERENCIA VISUAL	20
6.2.6.3 ELABORACIÓN.....	20
6.2.6.4 ARTE FINAL.....	22
6.2.7 TWISTED CARTOON.....	23
6.2.7.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN	23
6.2.7.2 REFERENCIA VISUAL	23
6.2.7.3 ELABORACIÓN.....	23
6.2.7.4 ARTE FINAL.....	25
6.2.8 ELABORACION DE CUENTO.....	26
6.2.8.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN	26
6.2.8.2 REFERENCIA VISUAL	26
6.2.8.3 BOCETO.....	26
6.2.8.4 ELABORACIÓN.....	27
6.2.8.5 ARTE FINAL.....	28
6.2.9 DISEÑO DE PORTADA.....	29
6.2.9.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN.....	29
6.2.9.2 ARTE FINAL.....	29
6.2.10 TECNICAS DE ILUSTRACION CONTEMPORANEA.....	30
6.2.10.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN.....	30
6.2.10.2 ARTE FINAL.....	30

6.2.11 PERSONAJE HISTORICO.....	32
6.2.11.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN.....	32
6.2.11.2 REFERENCIA VISUAL.....	32
6.2.11.3 ARTE FINAL.....	33
6.2.12 ILUSTRACION (HANOCH PIVEN).....	34
6.2.12.1 REFERENCIA VISUAL.....	34
6.2.12.2 ARTE FINAL.....	35
6.2.13 CARICATURA PERSONAJE NACIONAL.....	36
6.2.13.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN.....	36
6.2.13.2 REFERENCIA VISUAL.....	36
6.2.13.3 ARTE FINAL.....	37
CAPÍTULO 7. POST-PRODUCCIÓN	
7.1 DIAGRAMACIÓN DE LA REVISTA.....	1
7.1.1 PROCESO DE DIAGRAMACIÓN.....	1
7.1.2 ENVÍO A IMPRESIÓN.....	2
7.1.3 PRODUCTO FINAL.....	3
7.1.4 ESPECTATIVAS FUTURAS.....	3
CAPÍTULO 8. CONCLUSIONES	
8.1 CONCLUSIÓN.....	1

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

GENERAL DE LAS ILUSTRACIONES

6.1 FOTO PARA PORTADA.....	3
6.2 NUEVO DOCUMENTO EN COREL PAINTER.....	4
6.3 CONTORNEAR LA IMAGEN.....	4
6.4 PINTADO DE PIEL Y CABELLO.....	5
6.5 COMPLETANDO EL PINTADO DE LA ILUSTRACION.....	6
6.6 DIAGRAMACION DE LA PORTADA.....	7
6.7 ARTE FINAL DE LA PORTADA.....	7
6.8 FOTO REFERENCIAL.....	8
6.9 NUEVO DOCUMENTO.....	8
6.10 TRAZADO.....	9
6.11 PROCESO DE TRAZADO Y PINTADO.....	9
6.12 COLOREADO DE ILUSTRACIÓN	10
6.13 ILUSTRACION VECTORIAL DEL ROSTRO.....	10
6.14 FOTOGRAFIA REFERENCIAL.....	11
6.15 QUICK CLONE.....	12
6.16 CLONERS Y EL BRUSH.....	12
6.17 DIFERENCIACION DE LUCES Y SOMBRAS.....	13
6.18 ARTE FINAL DE PAISAJE ILUSTRADO.....	13
6.19 FOTO REFERENCIAL.....	14
6.20 LIQUIFY.....	14
6.21 IMAGEN DISTORCIONADA.....	15

6.22 PROCESO DE PINTADO.....	15
6.23 ARTE FINAL DE PERSONAJE.....	16
6.24 FOTO REFERENCIAL.....	17
6.25 CREAR UN NUEVO DOCUMENTO.....	17
6.26 APLICACIÓN DE BASES DE COLOR.....	18
6.27 DANDO DETALLES.....	18
6.28 ARTE FINAL DEL PERSONAJE.....	19
6.29 IMÁGENES REFERENCIALES.....	20
6.30 NUEVO DOCUMENTO.....	20
6.31 COLOREADO SOBRE TEXTURA.....	21
6.32 APLICANDO DETALLES.....	21
6.33 ARTE FINAL DE ILUSTRACION SOBRE TEXTURA.....	22
6.34 IMÁGENES REFERENCIAL.....	23
6.35 NUEVO DOCUMENTO.....	23
6.36 COLOREADO DEL PERSONAJE.....	24
6.37 APLICANDO DETALLES.....	24
6.38 ARTE FINAL DEL SILVESTRE JR.....	25
6.39 BOCETO DEL CUENTO.....	26
6.40 IMAGEN UNA VEZ ESCANEADA AL COMPUTADOR.....	27
6.41 PROCESO DE PINTADO.....	27
6.42 ARTE FINAL DEL CUENTO.....	28
6.43 PORTADA FINAL.....	29
6.44 ARTE FINAL DE ILUSTRACION CONTEMPORANEA.....	30
6.45 TECNICAS DE ILUSTRACION CONTEMPORANEA.....	31
6.46 FOTOGRAFIA DE REFERENCIA.....	32

6.47 ARTE FINAL DE PERSONAJE POLITICO.....	33
6.48 FOTOGRAFIA REFERENCIAL.....	34
6.49 ARTE FINAL DE RAFAEL NADAL.....	35
6.50 FOTOGRAFÍA REFERENCIAL.....	36
6.51 ARTE FINAL EN ACUARELA.....	37

CAPÍTULO 7. POST-PRODUCCIÓN

7.1 CONFIGURACIÓN DEL DOCUMENTO.....	1
7.2 DIAGRAMACIÓN DE REVISTA, PORTADA.....	1
7.3 DIAGRAMACIÓN DE PÁGINAS.....	2
7.4 DOCUMENTOS PARA IMPRENTA.....	3



CAPÍTULO 1 **ANTECEDENTES**

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 alumnos, distribuidos en las diferentes carreras, todas ellas incluyen en sus programas instrucción informática en diferentes medidas.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

En los últimos años en el medio existe un vacío en lo que respecta a la Ilustración, siendo ésta un poco ignorada por los medios. Se debe formar una nueva generación de ilustradores digitales que con la ayuda de la tecnología de los tableros gráficos brinda la posibilidad de ilustrar en un plano digital facilitando un mejor acabado de las ilustraciones, por lo que es importante desarrollar este campo de la ilustración ya que es un soporte fundamental en un diseño y es indispensable generar y crear ilustraciones competentes y vendedoras para lograr una mejor comunicación visual.



CAPÍTULO 2

SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN

2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN

2.1 SITUACIÓN ACTUAL

2.1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto consiste básicamente de dos partes: una parte creativa en donde se desarrollan capacidades necesarias para realizar ilustraciones de cualquier tipo; y otra más técnica en la cual se pasa a la ilustración digital utilizando los diferentes softwares.

Este proyecto está compuesto por las diferentes ilustraciones que se desarrollaron en el tiempo que duró el tópico.

2.1.2 DELIMITACIÓN

El proyecto ha durado un poco más de cuatro meses, en los cuales se han cubierto todos los aspectos y fases necesarios para su completa elaboración. Los primeros meses se trabajó en el conocimiento de las diferentes clases de ilustración que existen, y a la vez se recibió clases para recordar y aprender el uso y las herramientas del programa de Corel Painter IX.5. El resto del tiempo fue dedicado a la creación manual y digital de las diferentes ilustraciones basadas en determinados conceptos; también se concluyó con la elaboración de la revista, junto con este manual.

2.2.3 MOTIVACIÓN

La razón de motivación fue poder extender los conocimientos sobre la ilustración y así desarrollar habilidades a través de las herramientas que proporciona la tecnología.

2.2 JUSTIFICACIÓN

Esta revista contiene todos los aspectos de desarrollo de ilustraciones de casos prácticos reales. Tanto su forma como carácter son propicios para ser comunicados y expresados por medio visual. Es importante poder dar vida a algo propio a través de la ilustración.



CAPÍTULO 3 **PROPUESTA**

3. PROPUESTA

3.1 OBJETIVOS GENERALES

El objetivo general del proyecto es emplear todos los conocimientos adquiridos sobre la ilustración y llevar a cabo un trabajo profesional, además de usar la creatividad y habilidad para crear algo nuevo y llamativo.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Desarrollar capacidades necesarias para elaborar ilustraciones de cualquier tipo y sustentar conceptualmente las ilustraciones que se realice.

3.3 MARCO CONCEPTUAL

Las bases y conocimientos para este proyecto fueron obtenidos desde varias fuentes. Los profesores fueron fuentes directas de enseñanza, Internet, libros, revistas, y el material didáctico proporcionado por los docentes fueron varias opciones al momento de extender el conocimiento sobre la creación y desarrollo de cada una de las ilustraciones desarrolladas en el tópico.



CAPÍTULO 4 **ANÁLISIS Y** **COMPARACIÓN DEL** **PRODUCTO**

4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

4.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN

Desde el comienzo de la humanidad se hizo necesario poder comunicar y desde hace unos años se ha ido desarrollando en lo que se refiere a la publicidad. Es por esta razón que la ilustración es prácticamente un área que todavía tiene mucho que dar y que brinda oportunidades muy buenas. A pesar de que los recursos en el país son limitados en comparación a otros, es posible tener excelentes bases y conocimientos de la ilustración a través de los medios que brinda la tecnología.



CAPÍTULO 5

REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

5.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

1 Computadora Mac ó Pc
Procesador Core2Duo
Memoria RAM: 512 MB
Disco Duro: 80 GB
Monitor: 17”
Mouse
Teclado
Parlantes
1 Cámara fotográfica digital
1 Tablero gráfico Genius 6X8
1 Pendrive de 1GB
1 Scanner HP

5.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Corel Painter IX
Adobe In DESIGN Cs3
Adobe Photoshop Cs3
Adobe Illustrator Cs3
Microsoft Word 2007

5.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS

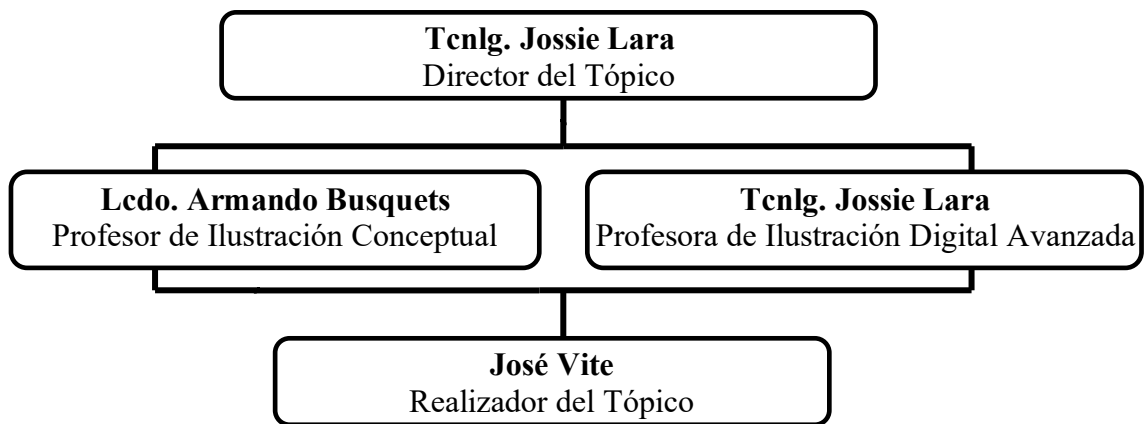
Es importante tener en cuenta que para que estos proyectos sean llevados a cabo con la mayor comodidad y eficiencia es necesario tener acceso a una computadora que debe tener un procesador lo suficientemente veloz y con suficiente memoria. También hay que contar con varios elementos que facilitan y agilizan el trabajo como una impresora, un quemador de cd's y un pendrive.

5.4 EQUIPO DE TRABAJO

5.4.1 GRUPO DE TRABAJO

El proyecto fue realizado individualmente, sin embargo estuvo constantemente guiado por los profesores Tcnlg. Jossie Lara y el Lcdo. Armando Busquets, cada uno proporcionando sus conocimientos y ayuda en su respectivo campo.

5.4.2 ORGANIGRAMA





CAPÍTULO 6 **DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN**

6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN GENERAL DE LAS ILUSTRACIONES

6.1. LINEAMIENTOS PREVIOS

6.1.1 ANTECEDENTES

En los antecedentes generales se puede citar cada una de las materias que forman parte de la carrera de Diseño Gráfico. Los diferentes usos de las herramientas de los softwares de diseño para obtener resultados satisfactorios en un arte y lograr un buen diseño además del conocimiento de las técnicas y estilos utilizados por importantes ilustradores.

6.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO

Ya que se trata de una compilación de ilustraciones que explican el alcance que puede llegar a tener la ilustración, se describirá el proceso de pre-producción, producción del contenido de la revista, cabe recalcar que no todas las ilustraciones tienen las fases que se mencionan a continuación.

Las fases de creación de una ilustración en aspectos generales son los siguientes:

Pre-producción:

1. Idea para la ilustración (parámetros)
2. Referencia visual
3. Boceto

Producción:

1. Elaboración
2. Arte final

Post-producción:

1. Diagramación de la revista
2. Empaquetado para impresión (compaginar revista)
3. Impresión de revista

6.1.3 TEMAS ILUSTRADOS

Los temas de las ilustraciones son los siguientes.

1. Portada
2. Ilustración vectorial
3. Quick Clone
4. Cartooning
5. Creación de Personaje
6. Ilustración sobre Textura
7. Twisted cartoon
8. Elaboración de Comics
9. Diseño de Portada
10. Técnicas de Ilustración Contemporánea
11. Personaje Histórico
12. Ilustración (Hanoch Piven)
13. Caricatura Personaje Nacional

6.2 DESARROLLO DE ILUSTRACIONES

6.2.1 PORTADA

6.2.1.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Para empezar el trabajo se debe tomar en cuenta los parámetros que requiere el arte, en este caso debe constar como elemento principal el rostro del autor de la revista y la ayuda de elementos que aporten un atractivo a la imagen.

Tamaño de la ilustración: A4.

Software: Photoshop, Corel Painter.

6.2.1.2 REFERENCIA VISUAL

Se debe elegir una fotografía que se ajuste a los propósitos que se quieren realizar para la portada.

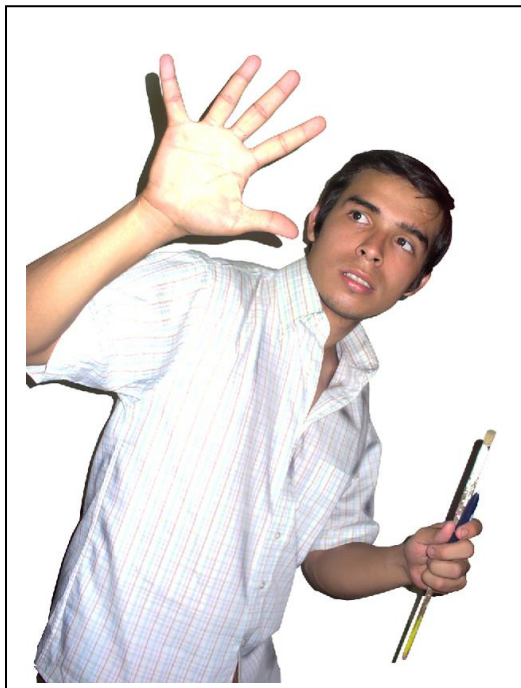


Fig. 6.1: Foto para portada

6.2.1.3 ELABORACIÓN

Se crea un nuevo archivo en Corel Painter, luego se escoge las medidas que va a tener nuestra portada, en este caso se le va a poner las siguientes medidas 21 X 29,7 cm a 300 dpi.

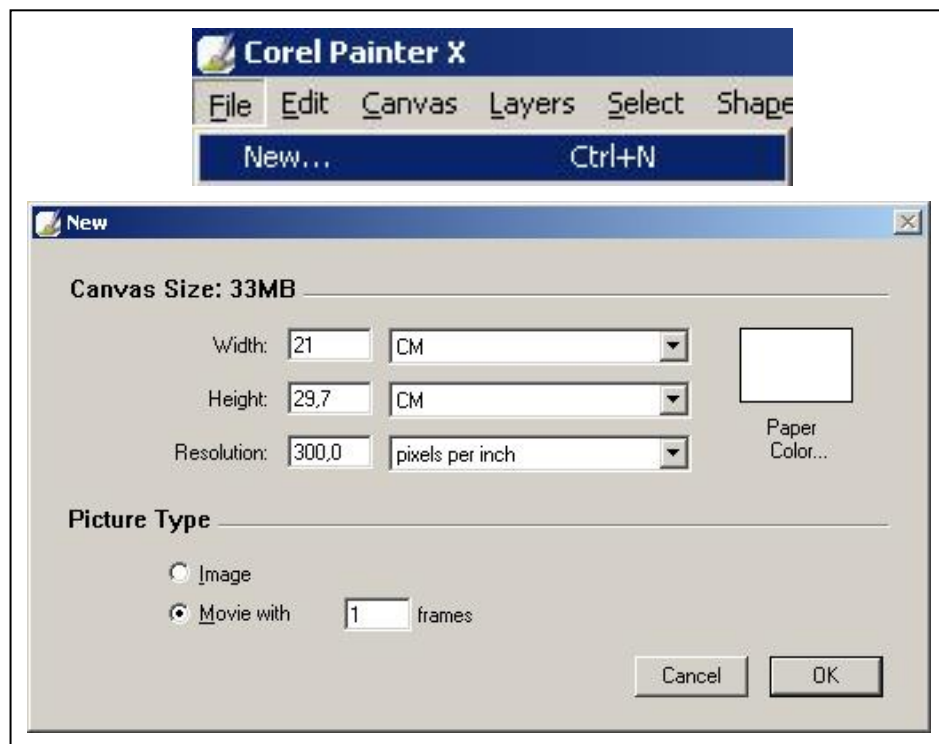


Fig. 6.2: Nuevo documento en Corel Painter

Se coloca la foto de referencia y empezamos a dibujar encima de ella.



Fig. 6.3: Contornear la imagen

Se agregan los colores con un pincel acrílico “Opaque detail Brush 5” en este caso lo vamos a hacer con colores piel adicionalmente el cabello y la boca, capa por capa, en tonalidades.

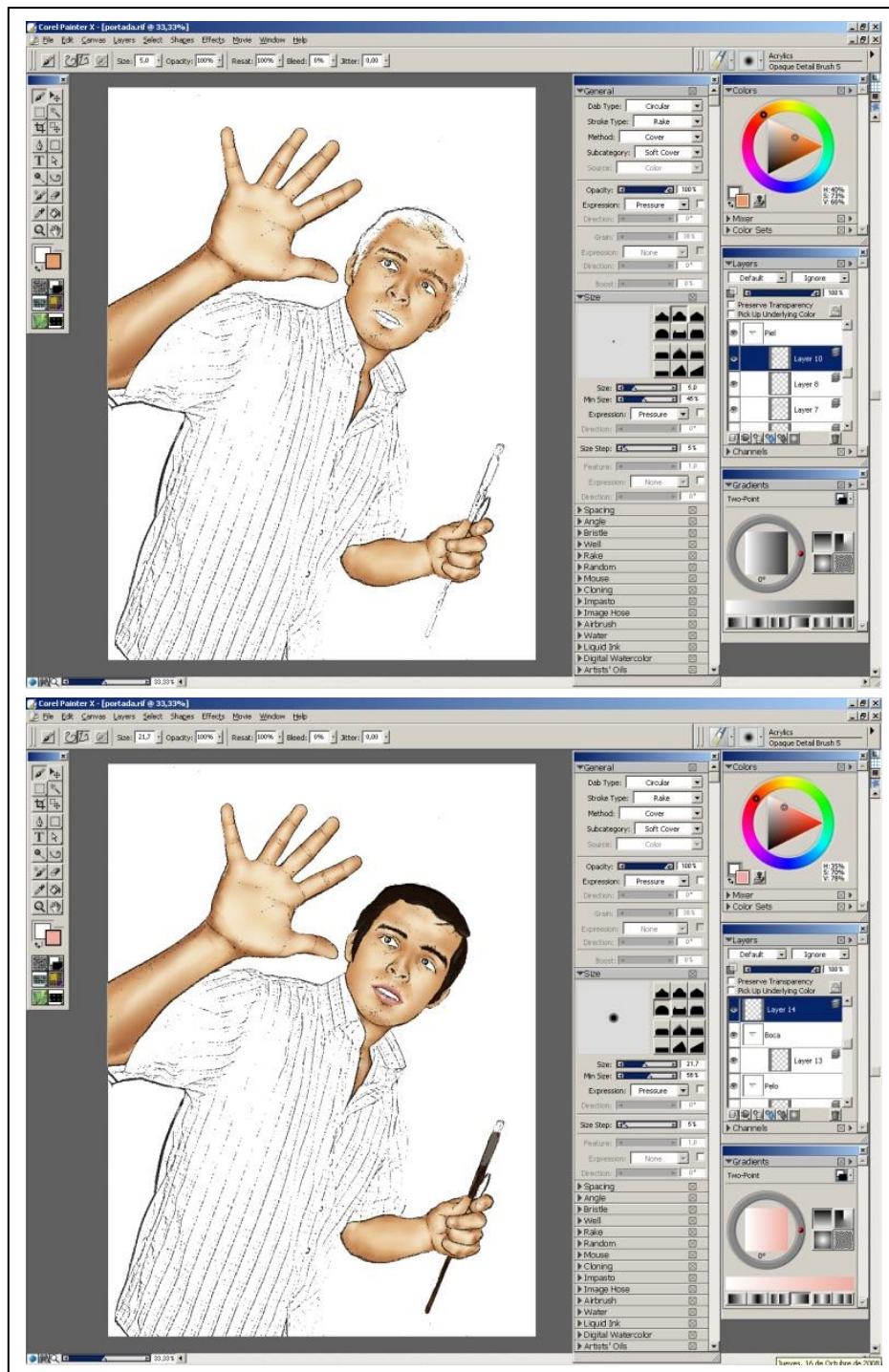


Fig. 6.4: Pintado de piel y cabello

Una vez terminado de pintar, se guarda este archivo .RIF para Photoshop como .PSD (File / Save As / portada .PSD), para luego abrir el .PSD al Adobe Photoshop CS3 que es donde se le va a dar los últimos retoques.

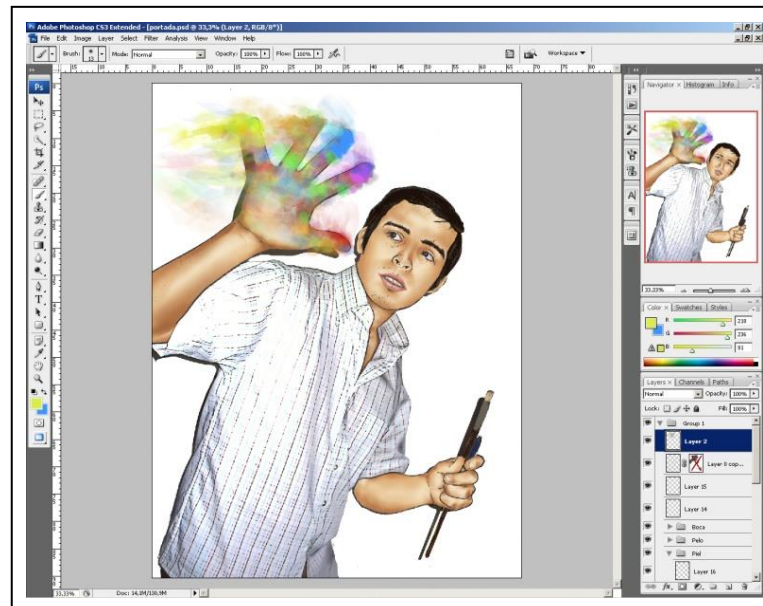


Fig. 6.5: Completando el pintado de la ilustración

Ahora se crear un fondo, y un nombre a la revista en este caso sería EXPOSURE y a colocarle el texto de lo que contiene la revista, para esto se utiliza el Adobe Photoshop CS3.

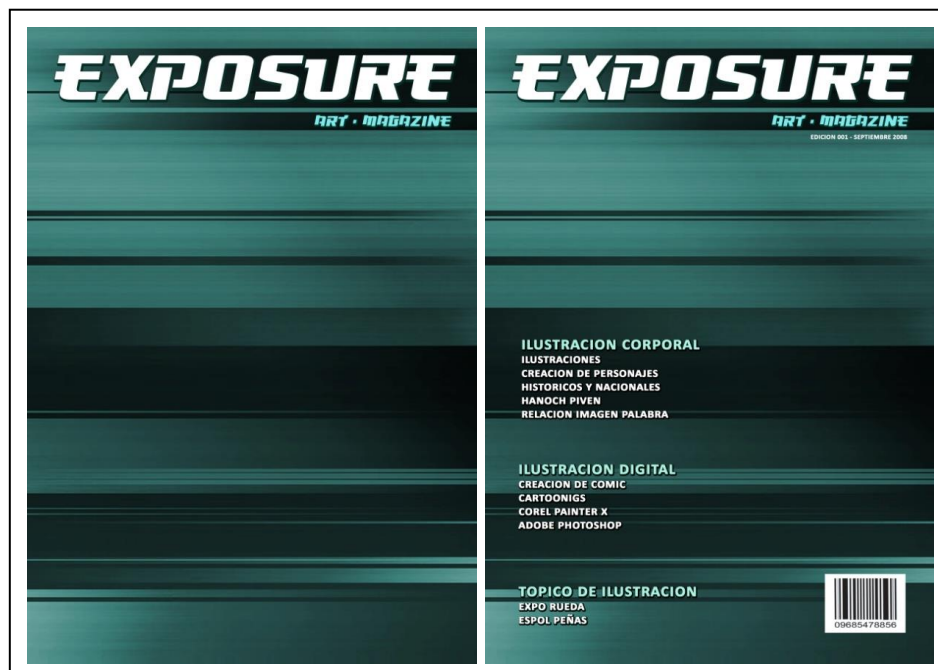


Fig. 6.6: Diagramación de la portada

6.2.1.4 ARTE FINAL

Para finalizar se coloca la ilustración y se juntan el resto de las piezas.



6.7: Arte final de la portada

6.2.2 ILUSTRACIÓN VECTORIAL

6.2.2.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Autorretrato formado con vectores.

Tamaño de la ilustración: 800 px X 800 px

Software: Illustrator CS3.

6.2.2.2 REFERENCIA VISUAL

Se elije una fotografía adecuada para el trabajo a realizar.

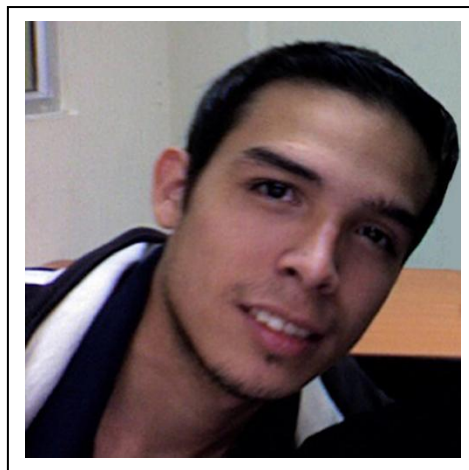


Fig. 6.8: Foto referencial

6.2.2.3 ELABORACIÓN

Se crea un nuevo documento en el Adobe Illustrator CS3, luego se escoge las medidas que va a tener la ilustración, en este caso le pondré 800 X 800 px a 150 dpi.

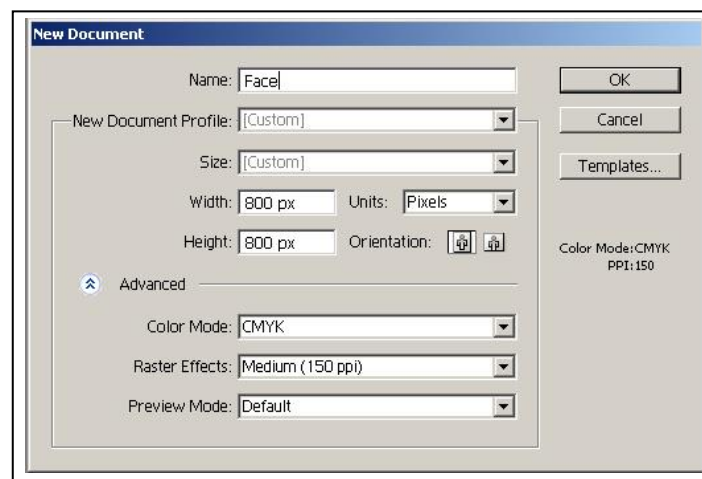


Fig. 6.9: Nuevo Documento

Una vez creado el documento se procede a realizar el trazado sobre la imagen, esto se lo hace con la herramienta “PEN TOOL (P)”.

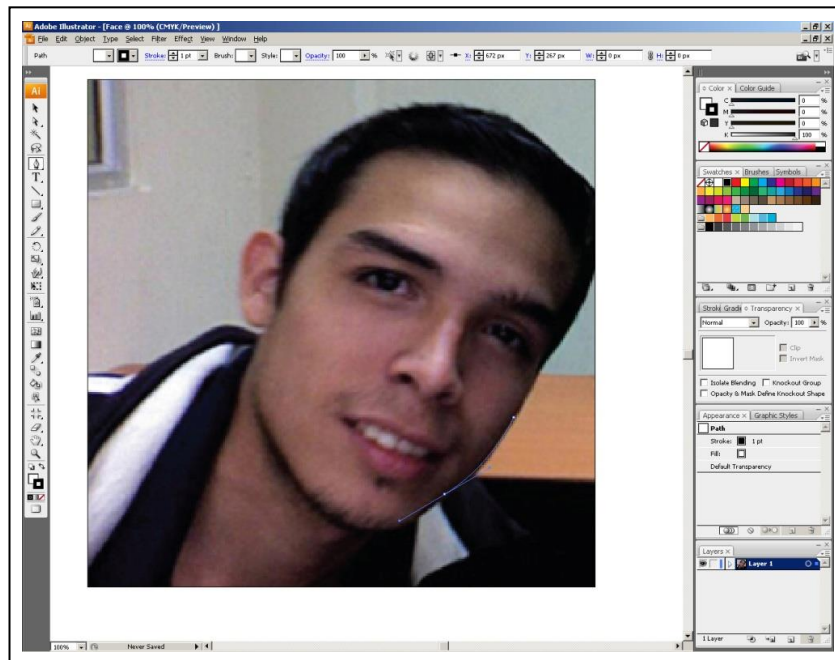


Fig. 6.10: Trazado

Comenzamos a trazar con el PEN TOOL (P) por los bordes del rostro, lo hacemos capa por capa hasta cubrir todo el rostro con pequeños detalles, dándole los colores, tanto claros como oscuros.

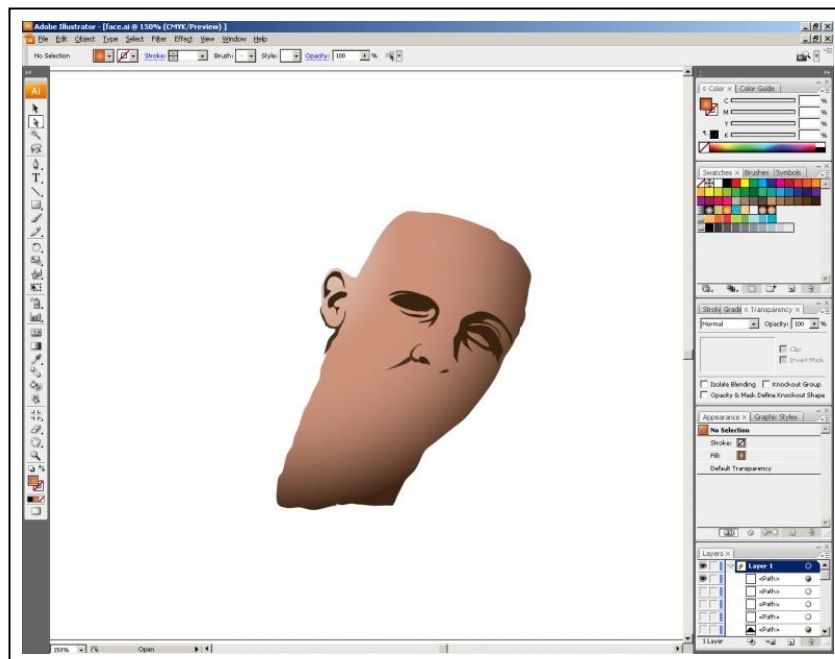


Fig. 6.11: Proceso de trazado y pintado

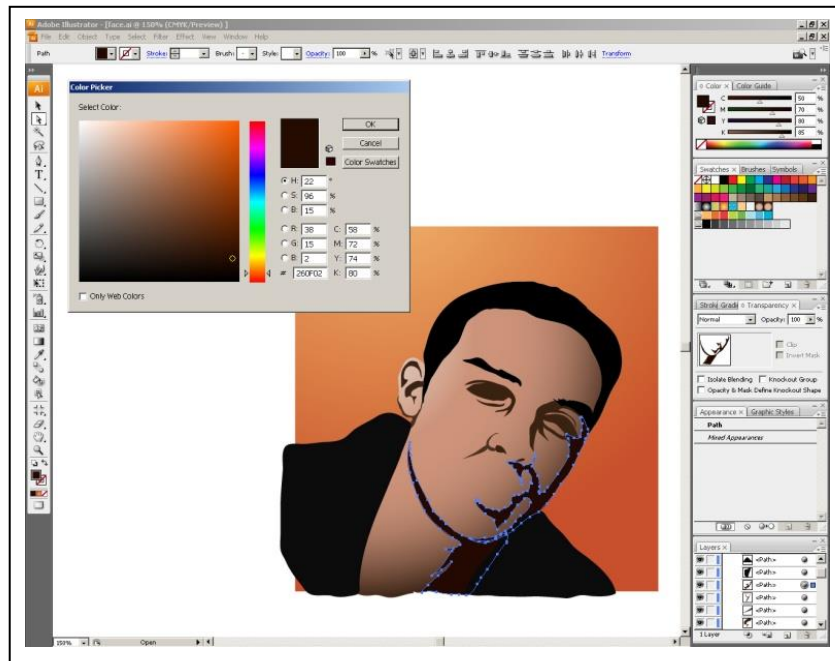


Fig. 6.12: Empieza el proceso de detalles

6.2.2.4 ARTE FINAL

Acabado de rostro convertida en ilustración vectorial en Illustrator con la herramienta lápiz.



Fig. 6.13: Ilustración vectorial de rostro

6.2.3 QUICK-CLONE

6.2.3.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Autorretrato distorsionado con resultado de estilo caricatura.

Tamaño de la ilustración: A4.

Software: Photoshop, Corel Painter.

6.2.3.2 REFERENCIA VISUAL

Se requiere de una fotografía para aplicar la distorsión de la imagen.



Fig. 6.14: Fotografía referencial

6.2.3.3 ELABORACIÓN

Se abre la imagen de referencia en Corel Painter X, una vez abierta ir a File / Quick Clone.

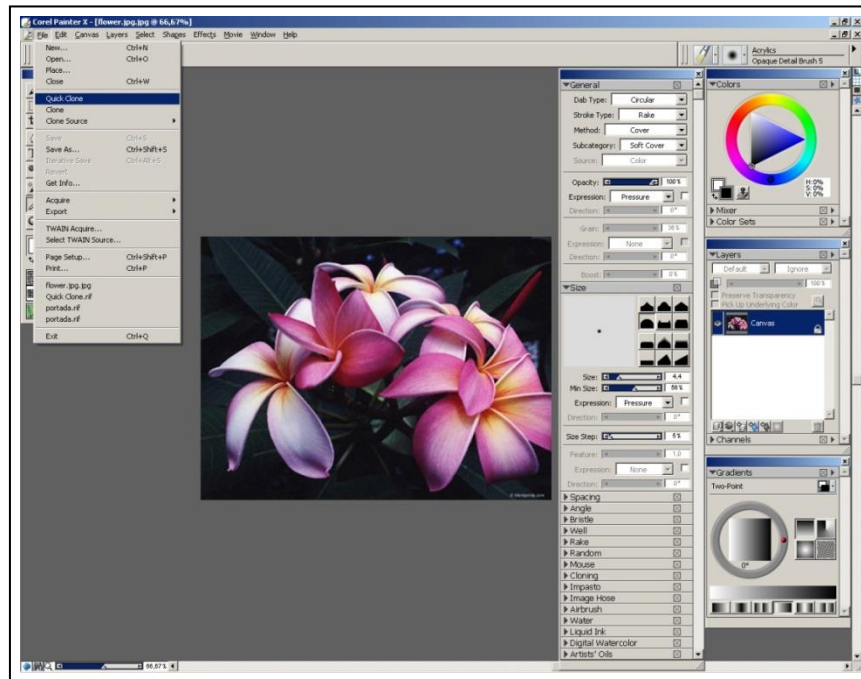


Fig. 6.15: Quick - Clone

Una vez que se ha dado click en Quick Clone la imagen se nos va a tomar un poco transparente, encima de esta capa transparente empiezo a pintar con la herramienta “Cloners” y el brush “Impressionist Cloner” por toda la fotografía.

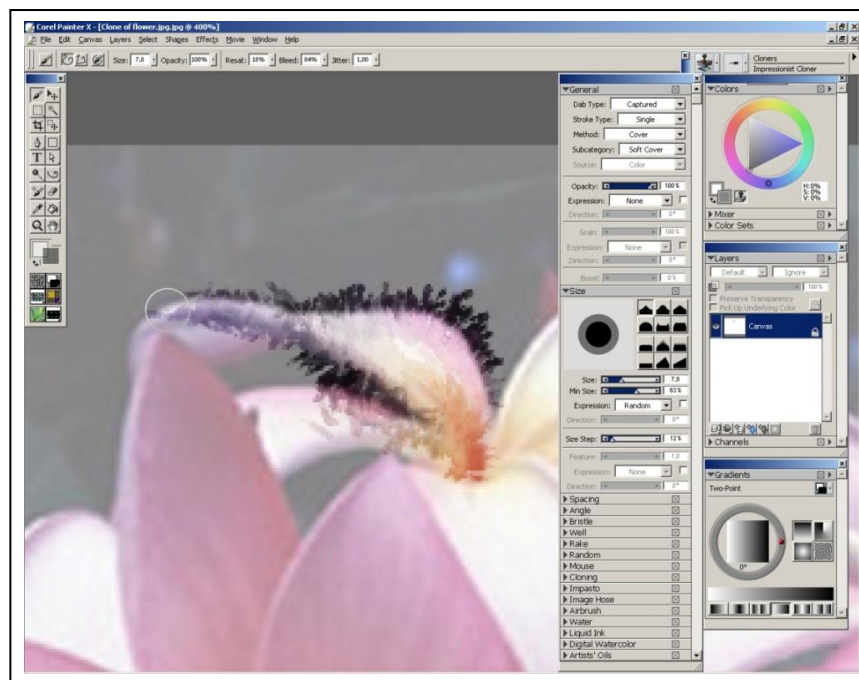


Fig. 6.16: Cloners y el brush

Una vez cubierta toda la fotografía con el brush “Impressionist Cloner”, se procede a pintar solo en las partes más oscuras de la fotografía con el brush “WaterColor Fine Cloner”, esto servirá para diferenciar las sombras y las luces.



Fig. 6.17: Diferenciación de luces y sombras

6.2.3.4 ARTE FINAL



Fig. 6.18: Arte final de paisaje ilustrado

6.2.4 CARTOONING

6.2.4.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Autorretrato.

Tamaño de la ilustración: 500 px X 500 px

Software: Corel Painter

6.2.4.2 REFERENCIA VISUAL

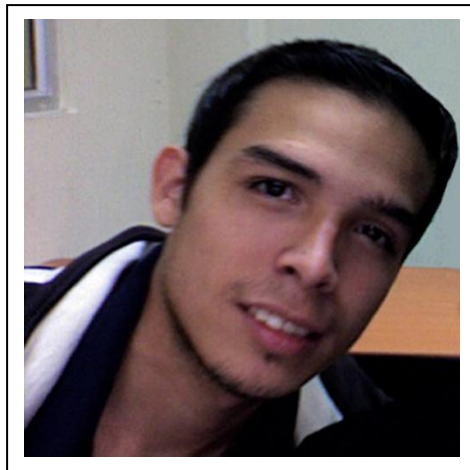


Fig. 6.19: Foto referencial

6.2.4.3 ELABORACIÓN

Abrimos la imagen referencial en Adobe Photoshop CS3, en el cual vamos a distorsionar la imagen, exagerando rasgos físicos para así darle un aspecto de caricatura. Este proceso lo vamos a realizar en Filter / Liquify.

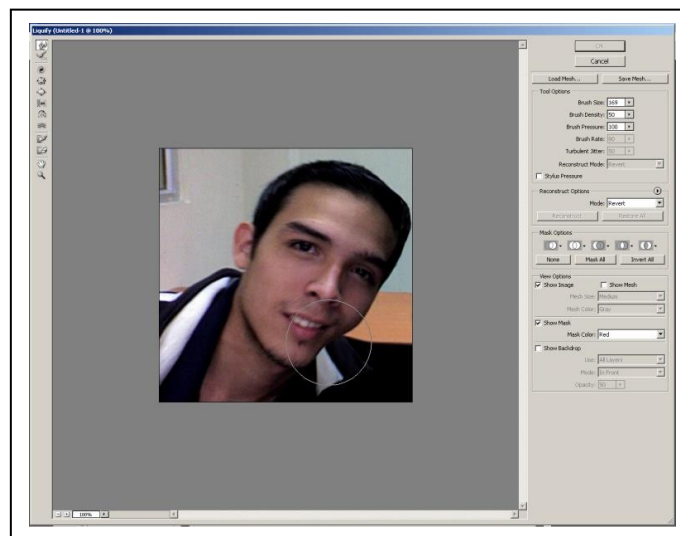


Fig. 6.20: Liquify

Ahora se distorsiona la imagen con el “FORWARD WARP TOOL (W)” ubicada en la barra de herramientas. Una vez que terminamos de distorsionar, enviamos la imagen a Corel Painter X para pintar.

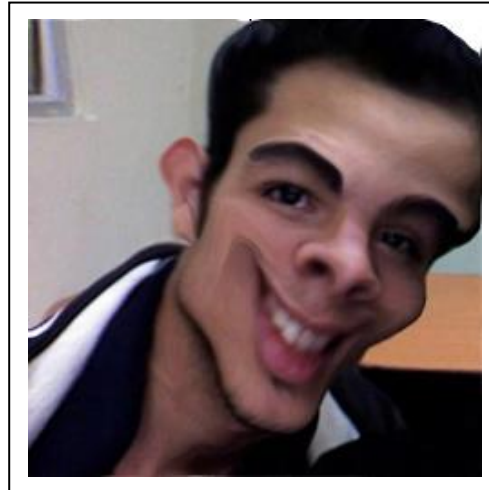


Fig. 6.21: Imagen distorsionada

Una vez que lo hemos llevado a Corel Painter X empezamos por pintar toda la piel, así como las cejas, el cabello y los labios con la un Brush Acrilic.



Fig. 6.22: Proceso de pintado

6.2.4.4 ARTE FINAL



Fig. 6.23: Arte final de personaje

6.2.5 CREACIÓN DE PERSONAJE

6.2.5.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Creación de personaje Tema libre

Tamaño de la ilustración: 800 px X 800 px

Software: Corel Painter

6.2.5.2 REFERENCIA VISUAL



Fig. 6.24: Foto referencial

6.2.5.3 ELABORACIÓN

Empezamos a pintar con un brush acrílico, se crea un fondo para nuestro personaje, también se ira pintando la piel dándole las luces y sombras.

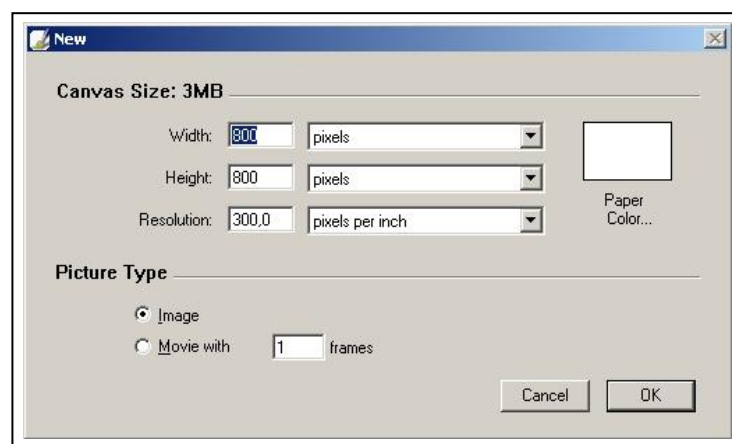


Fig. 6.25: Crear un nuevo documento

Luego se selecciona una técnica de pintura en el *brush selector bar* en este caso la técnica que se utilizará para clonar la imagen será *bristel oil cloner, pen, pastel oil*.

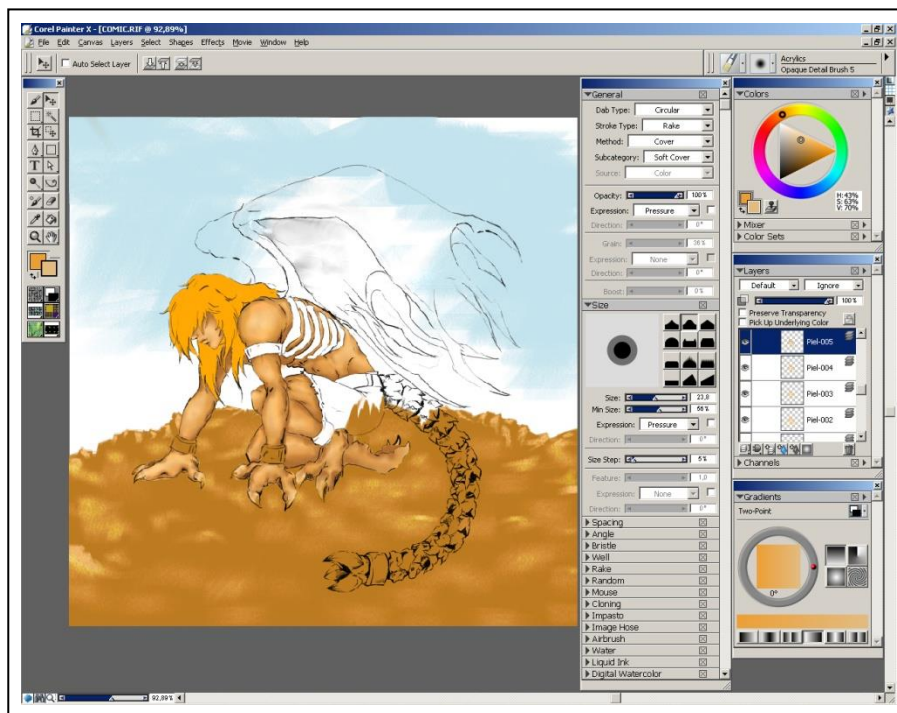


Fig. 6.26: Aplicación de bases de color

Después seguimos pintando el resto del personaje con el mismo brush



Fig. 6.27: Dando detalles

6.2.5.4 ARTE FINAL



Fig. 6.28: Arte final del personaje

6.2.6 ILUSTRACIÓN SOBRE TEXTURA

6.2.6.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Ilustrar un autorretrato sobre un canvas con textura de madera.

Tamaño de la ilustración: 1200 px X 1200 px

Software: Corel Painter.

6.2.6.2 REFERENCIA VISUAL

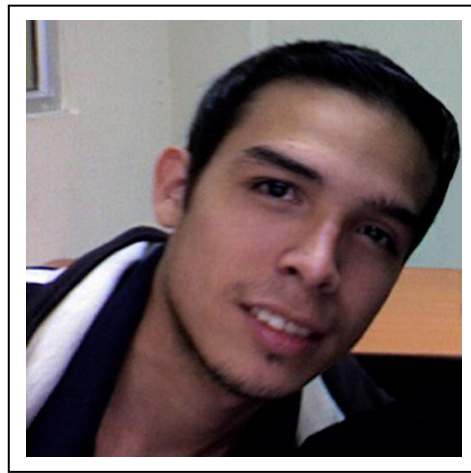


Fig. 6.29: Imágenes referenciales

6.2.6.3 ELABORACIÓN

Se crea un nuevo documento

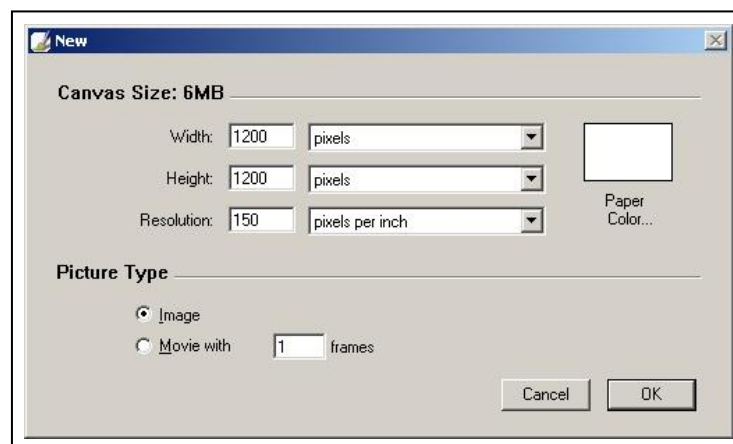


Fig. 6.30: Nuevo documento

Una vez creado nuestro documento, se coloca una textura que se va a usar como background, en este caso utilizare una textura de madera, sobre la cual trazare el contorno del rostro con el lápiz 2b que se encuentra en la paleta de los brushes.

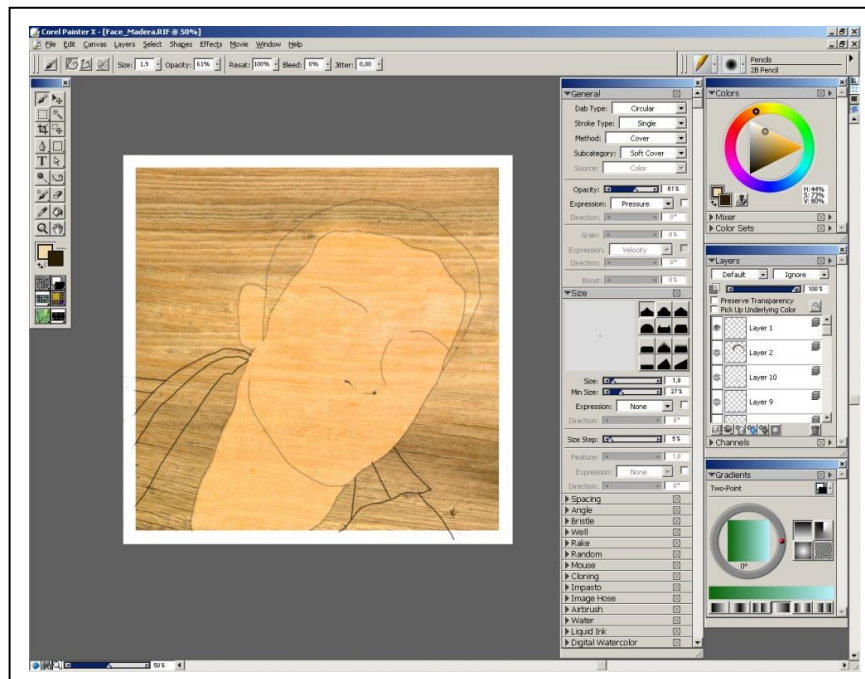


Fig. 6.31: Coloreado sobre textura

Luego procedemos a definir el rostro y demás partes del rostro pintando con tonalidades no más a un 50% de transparencia.

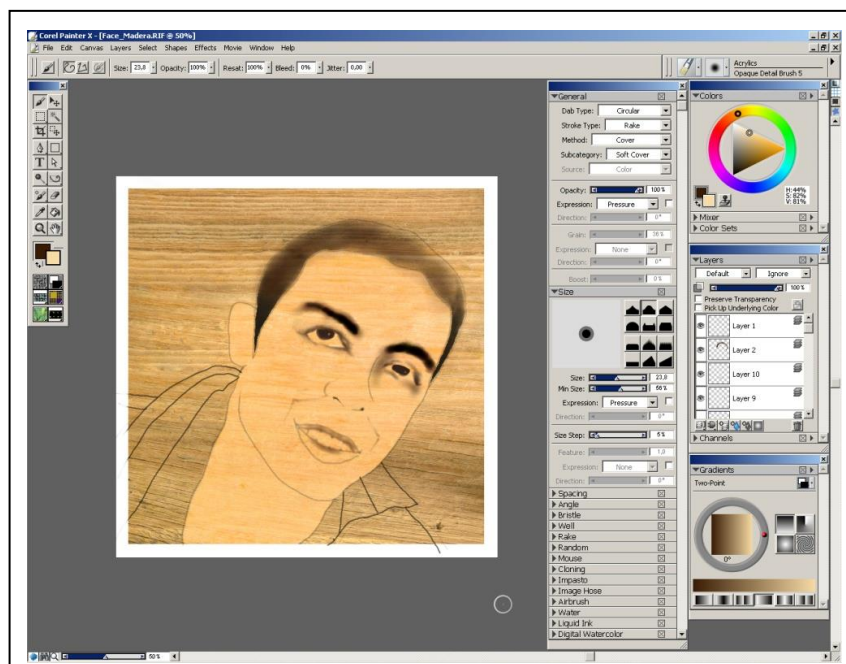


Fig. 6.32: Aplicando detalles

6.2.6.4 ARTE FINAL

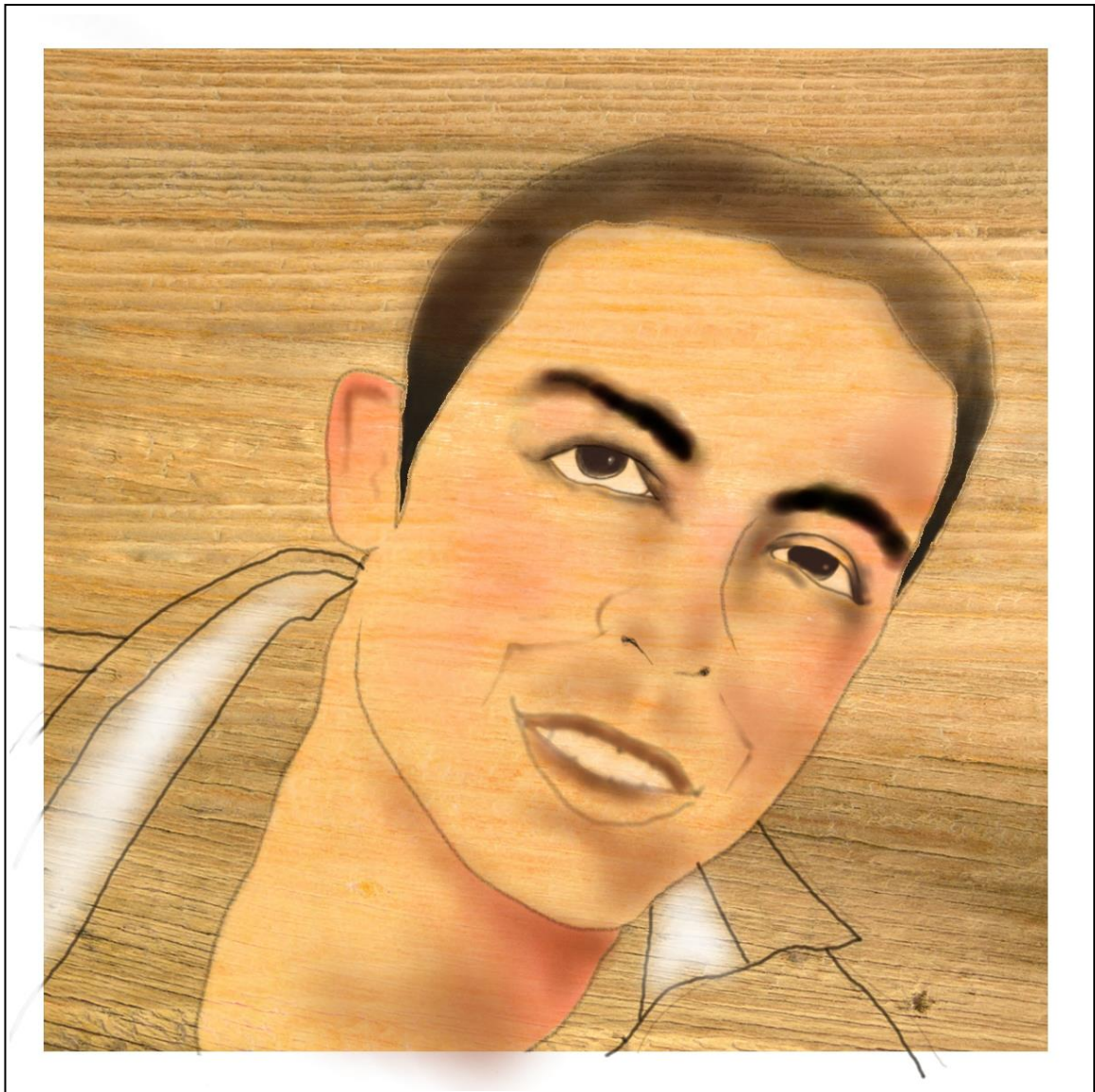


Fig. 6.33: Arte final de ilustración sobre textura

6.2.7 TWISTED CARTOON

6.2.7.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Modificar la apariencia de un personaje de cartoon.

Tamaño de la ilustración: 800 px X 800 px.

Software: Corel Painter.

6.2.7.2 REFERENCIA VISUAL



Fig. 6.34: Imagen Referencial

6.2.7.3 ELABORACIÓN

Se crea un nuevo documento de 800 X 800 px a 150 dpi.

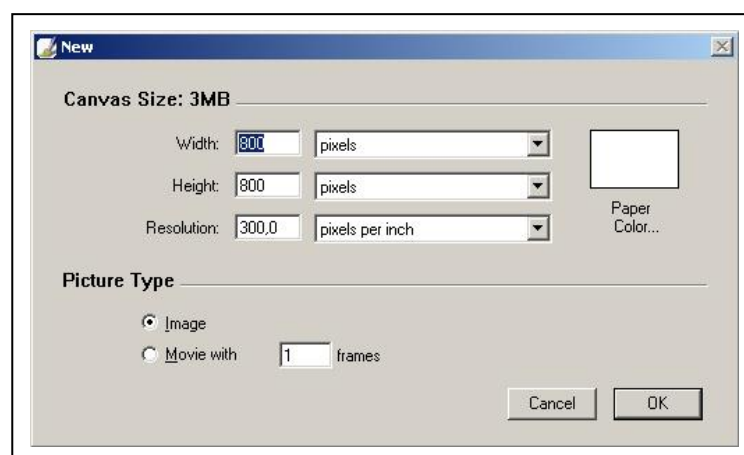


Fig. 6.35: Nuevo documento

Se empieza ilustrando al personaje en una posición diferente a la que está en la referencia fotográfica, con un brush acrílico.

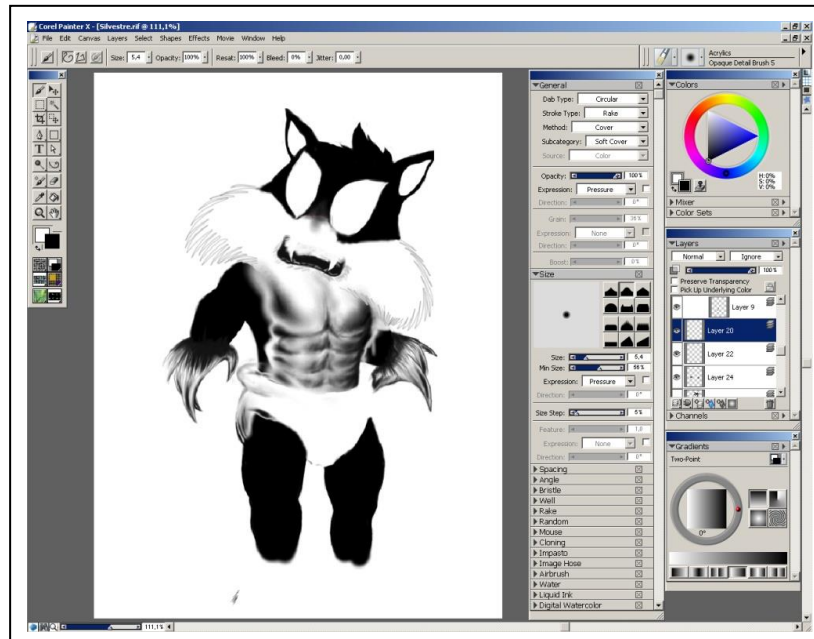


Fig. 6.36: Coloreado del personaje

Después empezamos con los detalles más pequeños, como es el pelaje, la vestimenta, y empezamos también a darle forma al rostro.

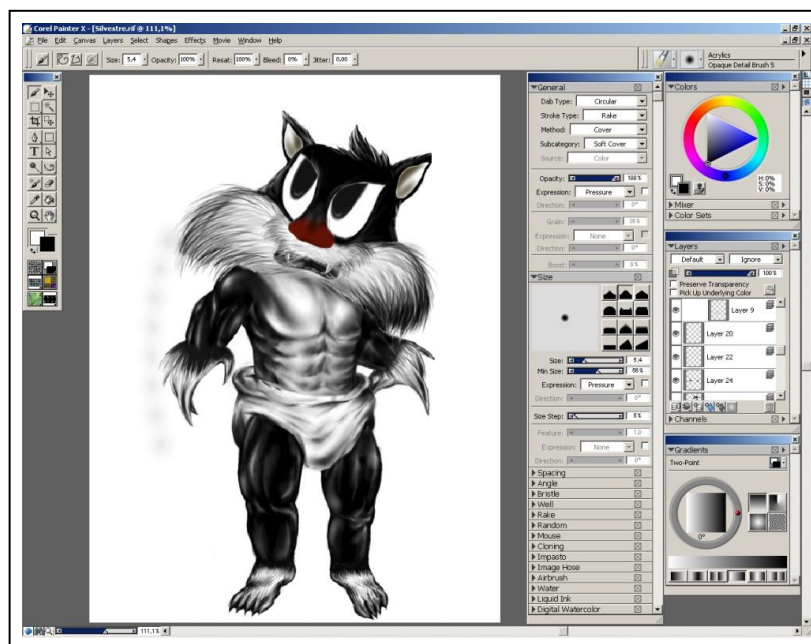


Fig. 6.37: Aplicando detalles

6.2.7.4 ARTE FINAL

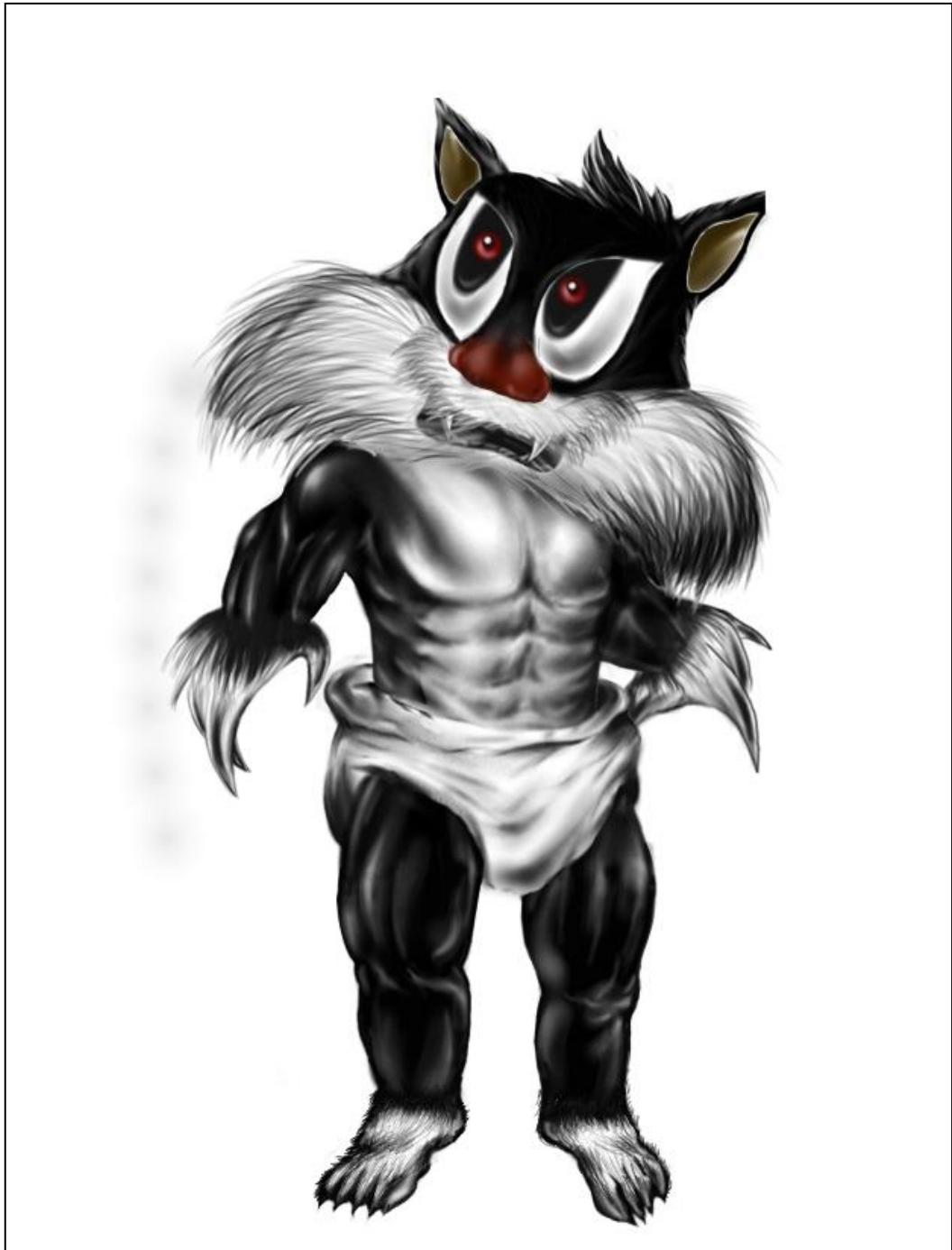


Fig. 6.38: Arte Final de Silvestre Fr.

6.2.8 ELABORACION DE COMICS

6.2.8.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Creación de un cuento sobre el texto leído de la relación de imagen con la palabra.
Para esto se usara el Adobe Photoshop.
Tamaño de la ilustración: 1200 px X 800 px.
Software: Corel Painter.

6.2.8.2 REFERENCIA VISUAL

Para esto se utilizara una serie de imágenes que sirven de referencia para el cuento

6.2.8.3 BOCETO

Se ilustra el personaje con características diferentes a su personalidad.



Fig. 6.39: Boceto del Cuento

6.2.8.5 ARTE FINAL

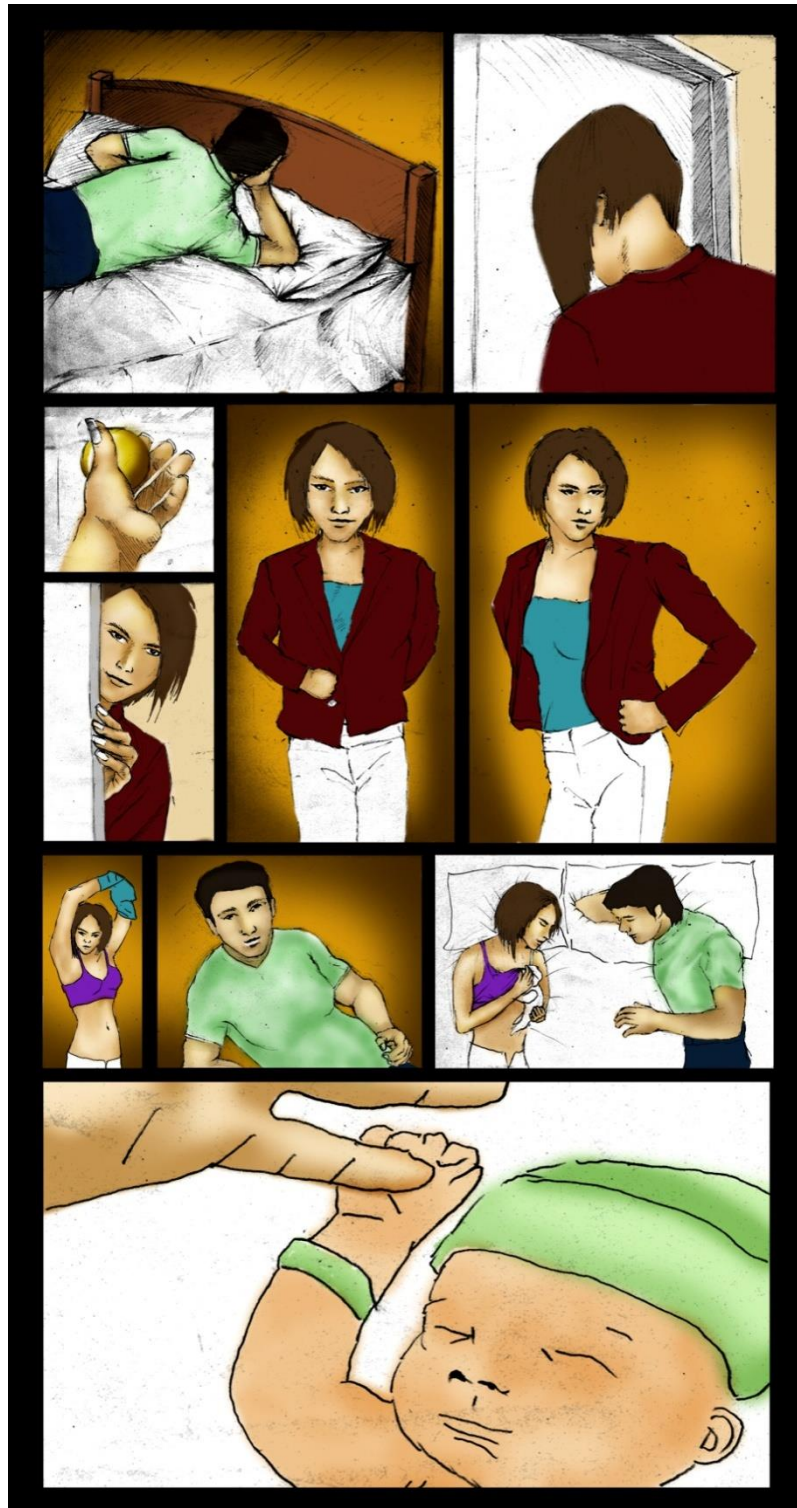


Fig. 6.42: Arte final del cuento

6.2.9 DISEÑO DE PORTADA

6.2.9.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Realización de una ilustración que grafique el ideario conceptual de una retórica visual, esta ilustración será la portada de la cubierta de un libro.

Estilo artístico: Fauvismo

Tamaño de la ilustración: A4.

Cubierta de libro: 25.12x 19.05cm

Software: Corel Painter.

6.2.9.2 ARTE FINAL



Fig. 6.43: Portada Final

6.2.10 TECNICAS DE ILUSTRACION CONTEMPORÁNEA

6.2.10.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Inspirado en el arte de Marshall Arisman este ejercicio consiste en la elaboración de piezas gráficas aplicando la técnica de la aguada y la punta seca, para poder hacer ilustraciones con un contraste definido y con formas fuertes. El objetivo de este ejercicio es de poder deformar las formas de una manera estética y sin un estilo definido más bien es “perder el miedo a usar el pincel”.

6.2.10.2 ARTE FINAL



Fig. 6.44: Arte final de ilustración contemporánea

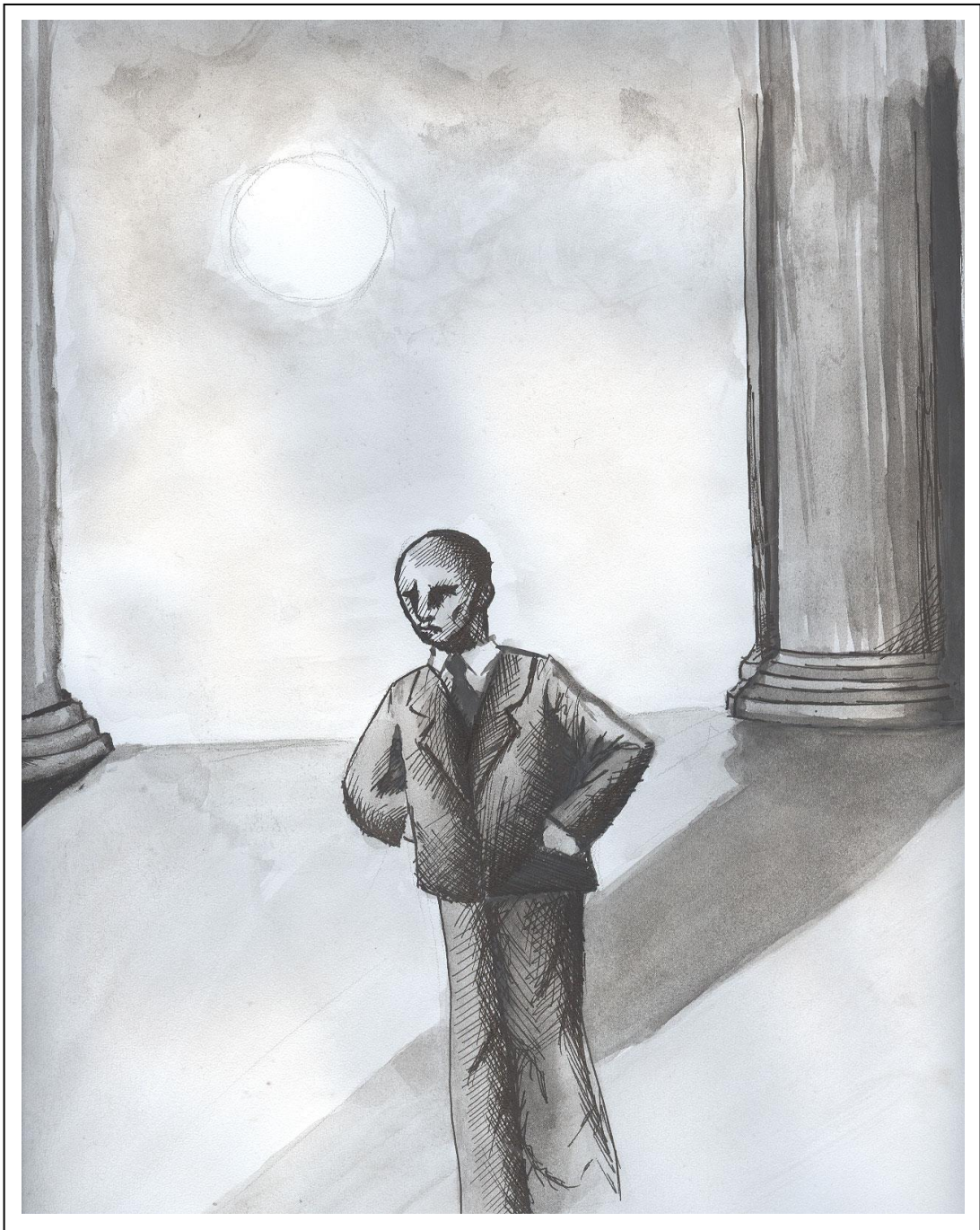


Fig. 6.45: Técnicas de ilustración contemporánea

6.2.11 PERSONAJE HISTORICO

6.2.11.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Presentar un retrato de un personaje representativo de la historia como lo es Saddam Hussein

La técnica utilizada para la ilustración es la acuarela, y también se parte de una fotografía de referencia.

6.2.11.2 REFERENCIA VISUAL



Fig. 6.46: Fotografía de referencia

6.2.11.3 ARTE FINAL

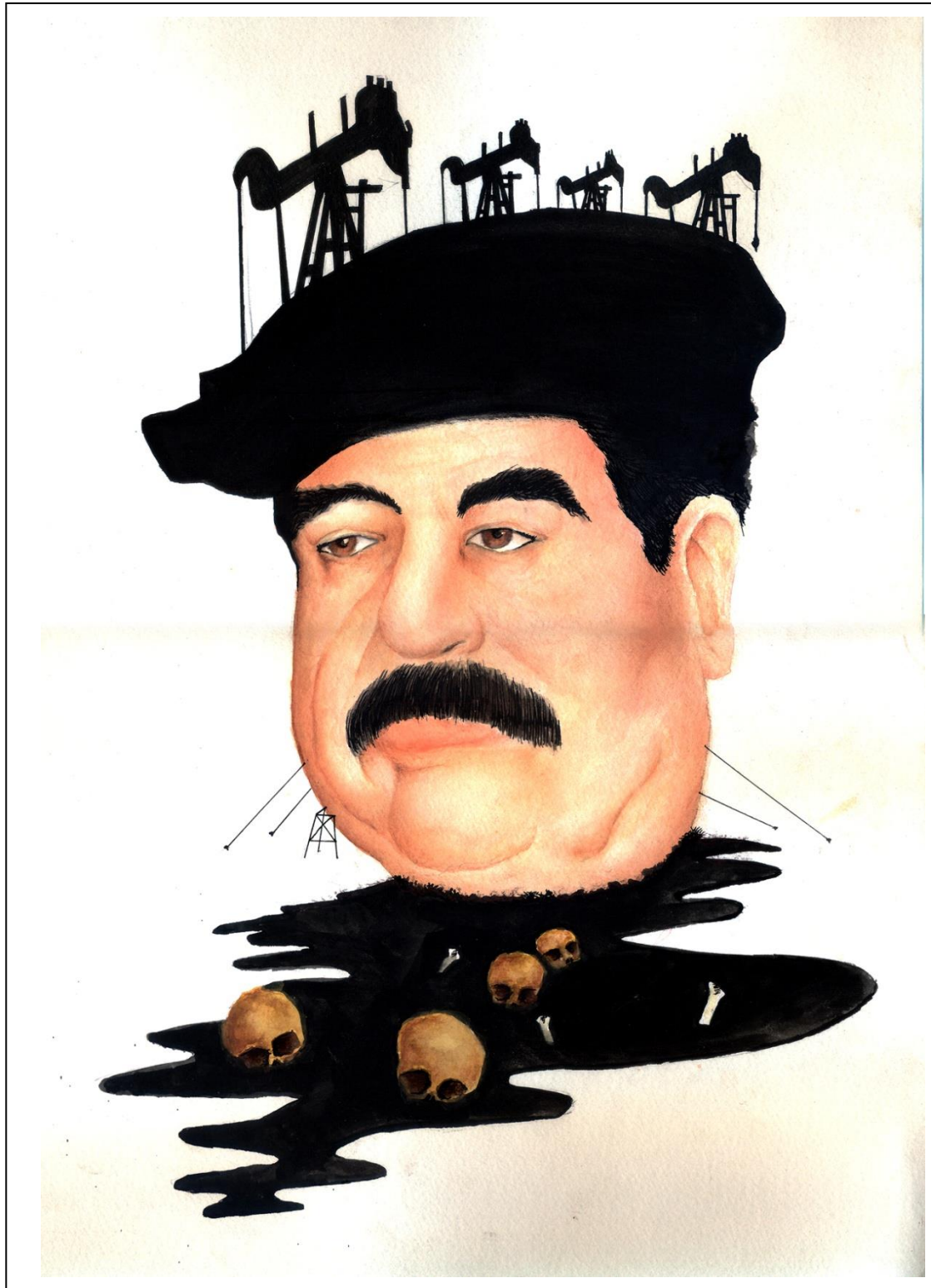


Fig. 6.47: Arte final de personaje político

6.2.12 ILUSTRACIÓN (HANOCH PIVEN)

6.2.12.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Este ejercicio consiste en ilustrar a un personaje reconocido en el tenis como es Rafael Nadal, pero inspirado en las ilustraciones del artista Hanoch Piven las cuales consisten en formar el retrato con distintos objetos que ayuden a dar una aproximación de semejanza al personaje en cuestión.

6.2.12.2 REFERENCIA VISUAL



Fig. 6.48: Fotografía referencial

6.2.12.3 ARTE FINAL

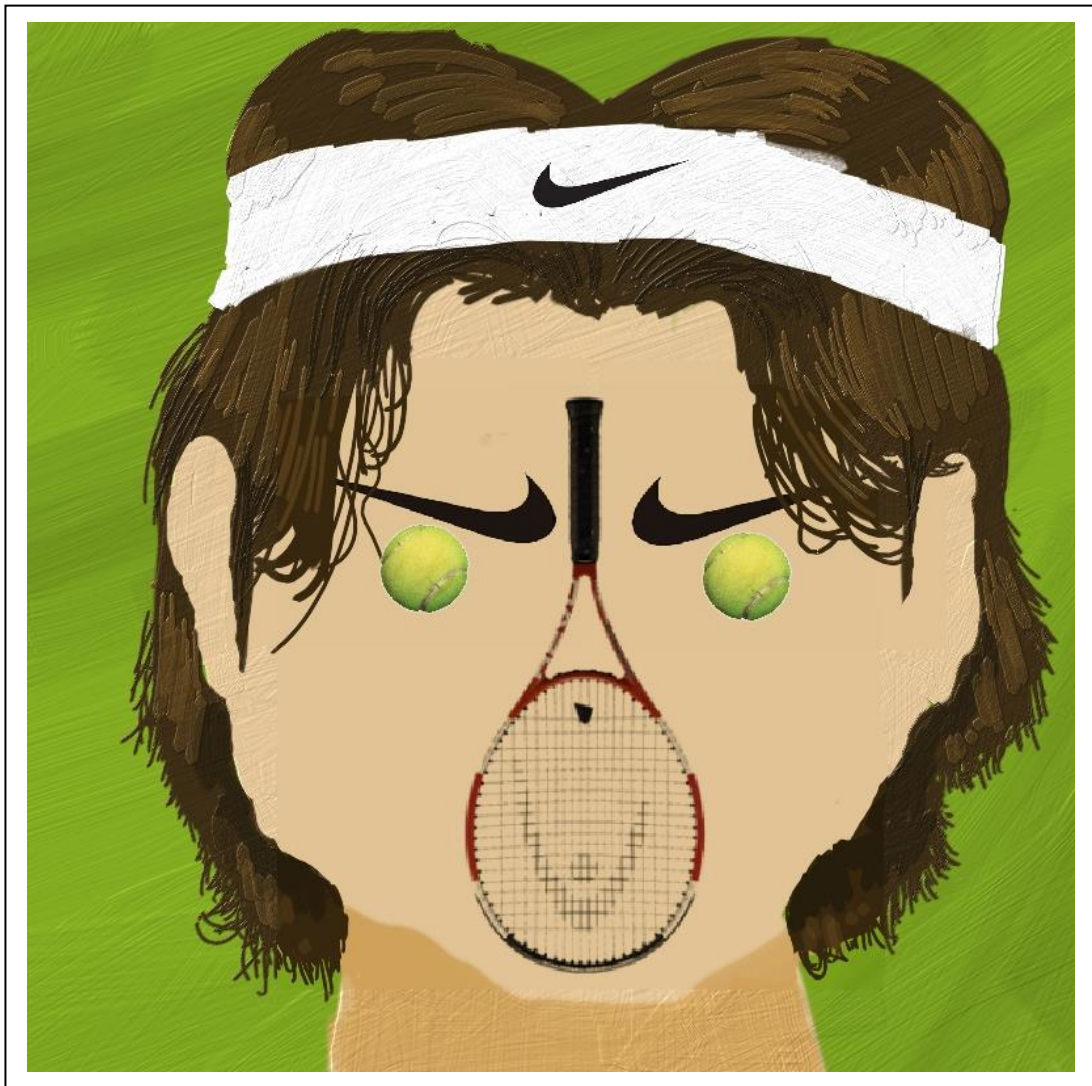


Fig. 6.49: Arte final de Rafael Nadal

6.2.13 CARICATURA PERSONAJE NACIONAL

6.2.13.1 IDEA PARA LA ILUSTRACIÓN

Aplicando la técnica de la Acuarela, el objetivo es retratar en caricatura un personaje de trascendencia Nacional, si es del ámbito político mejor.

6.2.13.2 REFERENCIA VISUAL

En este caso el personaje elegido es Rafael Correa



Fig. 6.50: Fotografía referencial

6.2.13.3 ARTE FINAL

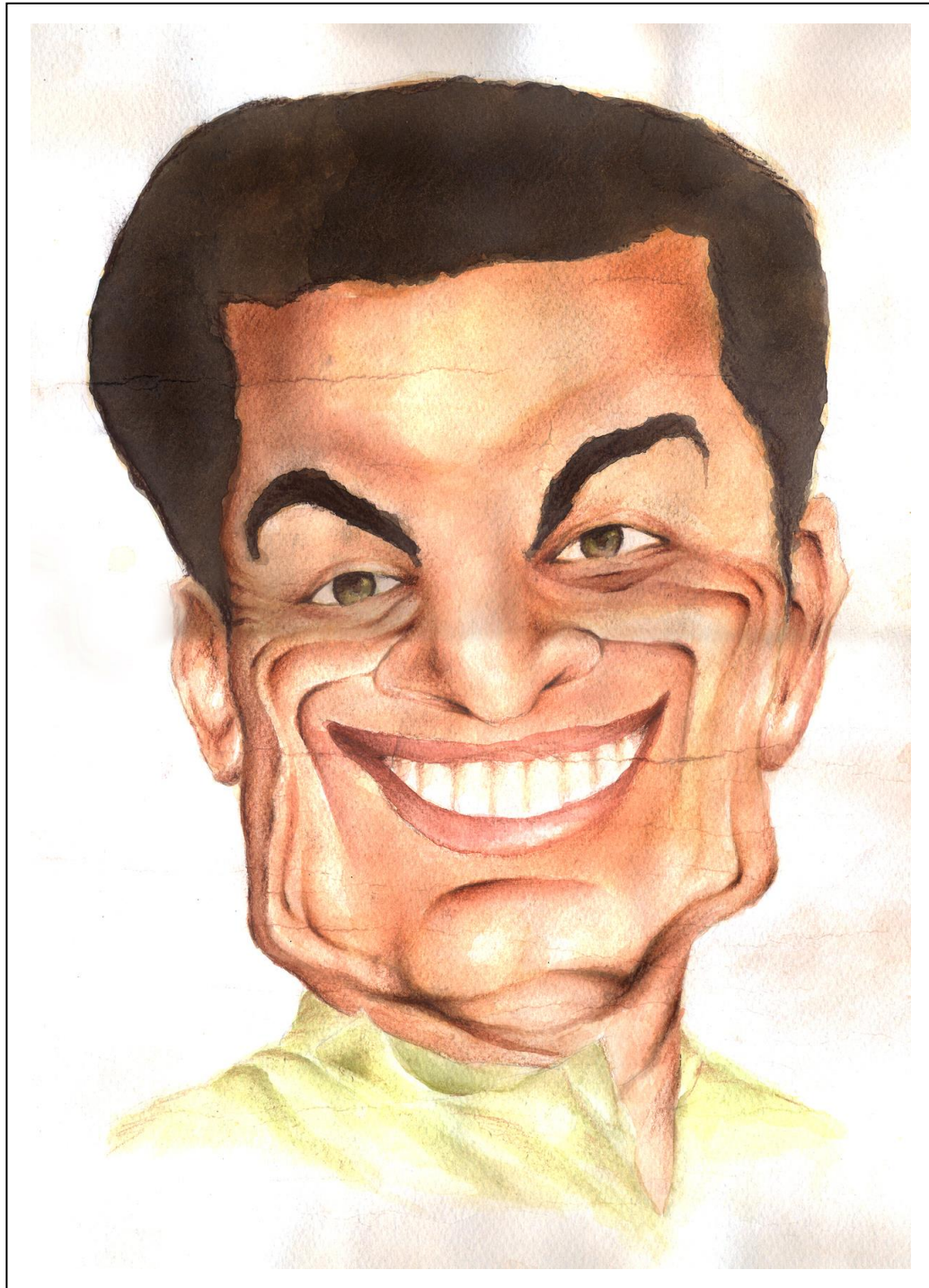


Fig. 6.51: Arte final en acuarela



CAPÍTULO 7 **DIAGRAMACIÓN DE LA REVISTA**

7. POST-PRODUCCIÓN

7.1 DIAGRAMACIÓN DE LA REVISTA

7.1.1 PROCESO DE DIAGRAMACIÓN

Luego de haber concluido todas las ilustraciones, se crea un archivo en Adobe InDesign CS3 para diagramar la revista. Se configura el archivo con las páginas y tamaño que se necesitan para proceder a insertar las imágenes y el texto correspondiente.

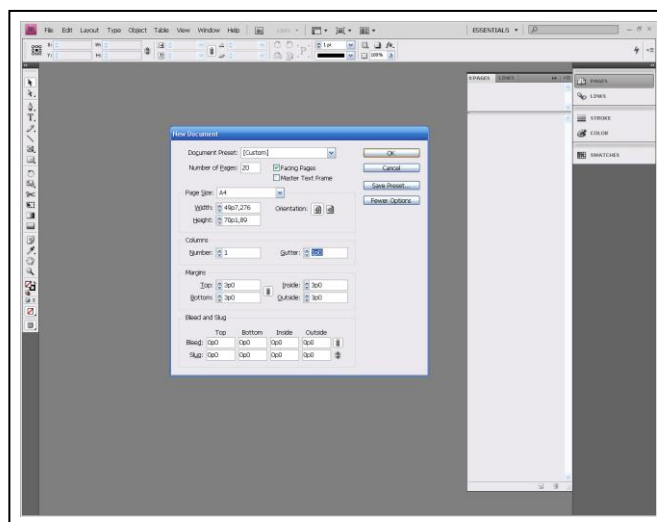


Fig. 7.1: Configuración del documento

Ya creado el documento lo siguiente es realizar el diseño de la línea gráfica que va a tener la revista para colocar las ilustraciones y el texto.

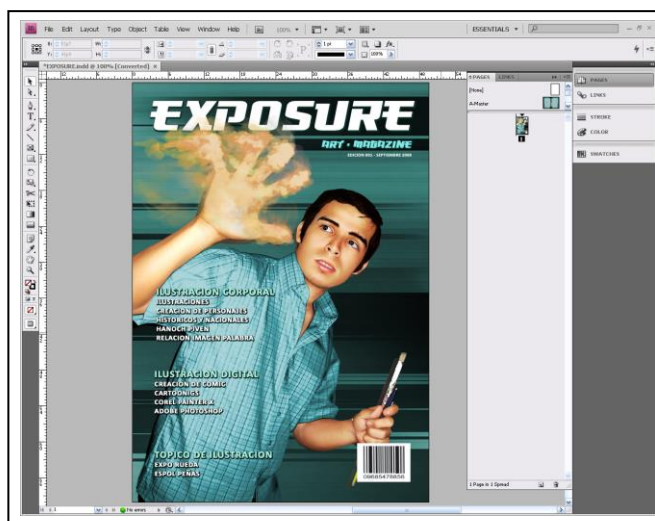


Fig. 7.2: Diagramación de revista, portada

Cuando se tiene la línea gráfica lista se procede a diagramar cada página y escoger la información que llevará en su contenido así también como el tipo de tipografía.

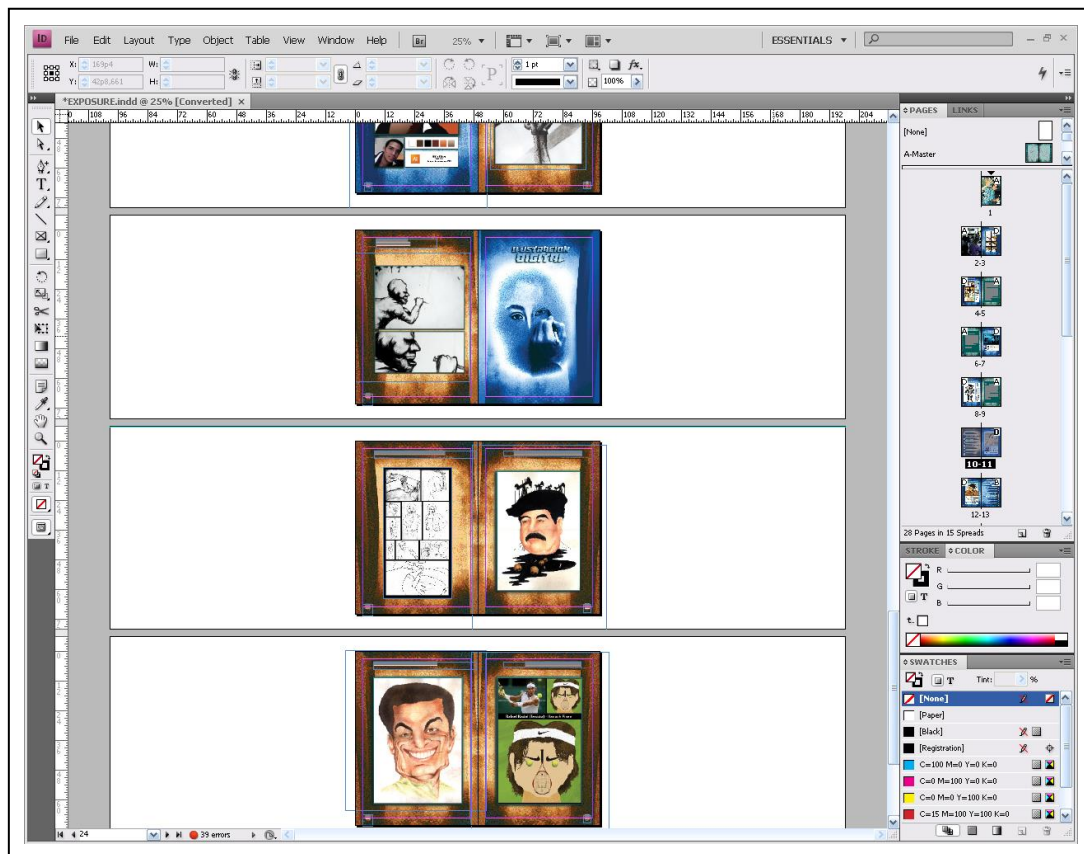


Fig. 7.3: Diagramación de páginas

7.1.2 ENVÍO A IMPRESIÓN

Al concluir con la diagramación se guarda este archivo y se hace una copia en la cual se va a encarar las páginas con la opción Inbooklet que se encarga de compaginar para imprimir en formato de revista y se guarda también el archivo empaquetado ya que al hacer esto se crea una carpeta con las imágenes, fuentes y el archivo del programa para tenerlo como respaldo en el momento de imprimir.

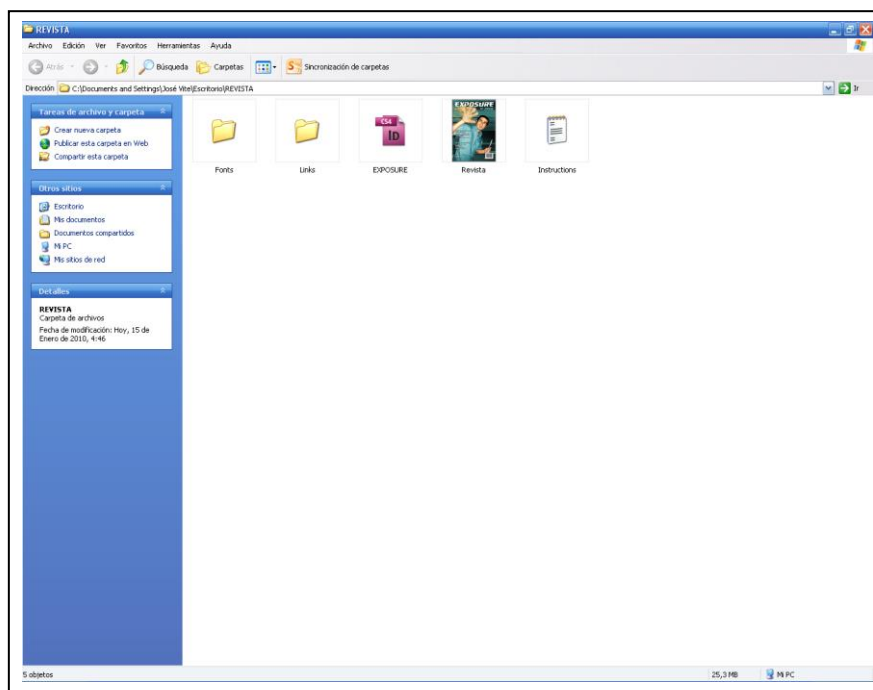


Fig. 7.4: Documentos para imprenta

7.1.3 PRODUCTO FINAL

Al final se obtendrá una revista que recopila las ilustraciones en las cuales se podrá apreciar el proceso de producción de cada una de ellas.

7.1.4 ESPECTATIVAS FUTURAS

Espero que este proyecto sirva de referencia a otras promociones para que puedan crear mejores personajes ilustrados. En el futuro espero que se presenten otras oportunidades para conocer y mejorar las técnicas que se pueden utilizar en lo que se refiere a la ilustración.



CAPÍTULO 8 **CONCLUSIONES**

8. CONCLUSIONES

8.1 CONCLUSIÓN

Como conclusión puedo decir que esta fue una experiencia enriquecedora. Ha sido un proyecto que me ha ayudado a fortalecer mis conocimientos y a desarrollar habilidades con toda la práctica obtenida en esta experiencia en el campo de la ilustración. La metodología y la práctica han sido de sumo interés, he conseguido poner en práctica conocimientos de las distintas materias de la carrera.

La ilustración es un ámbito del diseño sumamente fascinante y que vale la pena seguir explorando y explotando esta manera de visualizar el arte.