

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



## **PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN**

### **TESIS DE GRADO**

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

**TEMA:  
LA ILUSTRACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DISEÑO GRÁFICO**

### **MANUAL DE USUARIO**

**AUTORES:**  
MALDONADO SOTOMAYOR ROBERTO  
GAVINO LARREATEGUI CARLOS

**DIRECTOR**  
LCDO. JOSÉ DANIEL SANTIBANEZ

**AÑO**  
2002 – 2003



## DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a las personas que estuvieron en todo momento apoyándome para poder alcanzar mis metas: Mi Familia. En especial a mi padre Roberto y mi madre Rosita por que sin ellos nada pudiera haberse conseguido, para ellos con todo mi afecto.*

*Roberto Maldonado Sotomayor*



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

## DEDICATORIA

*Dedico esta Tesis de Grado a Dios por darme la sabiduría suficiente para poder salir adelante, a mi madre por apoyarme en las buenas y malas y a mi tía Liliana por su apoyo incondicional.*

*Carlos Gavino Larreátegui*



## AGRADECIMIENTO

*A Dios Jehová por habernos hecho a su imagen y semejanza y permitirnos crear tal y como el lo hizo.*

*A mis compañeros, familia y a mis peculiares amigos, por darme el apoyo necesario en los momentos difíciles*

*Roberto Maldonado Sotomayor*



## AGRADECIMIENTO

LICÉA  
CAMPUS  
PEÑAS'

*A Dios, a toda mi familia y a esas personas especiales en mi vida que aportaron con su granito de arena.*

*Carlos Gavino Larreátegui*

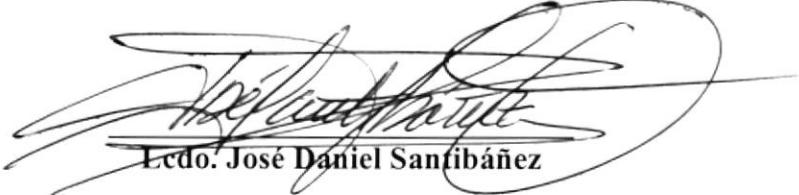


## DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta Tesis de Grado nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al **PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico)** de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamento de exámenes y títulos correspondientes a la ESPOL).

## DIRECTOR DE TESIS



Edmundo José Daniel Santibáñez



## AUTORES DE TESIS

---

**Roberto Maldonado Sotomayor**

---

**Carlos Gavino Larreátegui**



## TABLA DE CONTENIDO

### Capítulo 1: GENERALIDADES

1.1 Introducción .....	1
1.2 Objetivos Generales .....	1
1.3 A Quién va dirigido este Manual .....	1
1.4 Lo que debe conocer .....	2
1.5 Acerca de este Manual .....	2

### Capítulo 2: INSTALACIÓN

2.1 Instalación Inicial .....	1
2.2 Requerimientos de Hardware .....	1

### Capítulo 3: DISEÑO DE PANTALLAS

3.1 Pantalla Principal .....	1
3.2 Historia .....	2
3.3 Tipos de Ilustración .....	2
3.4 Técnicas de la Ilustración .....	4
3.5 Biografías de Ilustradores .....	5
3.6 Influencia .....	9
3.7 Links .....	9
3.8 Paso a Paso .....	10

### Capítulo 4: BOTONES

4.1 Botón de Menú Principal .....	1
4.2 Opciones de Página .....	1



**capítulo** I

**I generalidades**

## 1.1 INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo influenciado por imágenes y como resultado de ello existe un interés cada vez mayor hacia distintas variantes del área gráfica, una de estas es la ilustración.

Conscientes de esta necesidad brindamos una guía interactiva que proporciona tanto al conocedor como a los nuevos interesados información detallada y específica para conocer más acerca del interesante mundo de la ilustración.

El CD brinda al usuario un formato dinámico, claro, sencillo y que permita observar con facilidad el elemento más importante de este CD que son las ilustraciones, además de otros aspectos importantes que nos permitan comprender y apreciar eficazmente esta disciplina, para ello hemos dividido el contenido en cinco partes:

- **Historia**
- **Tipos**
- **Técnicas**
- **Biografías**
- **Influencia**
- **Links**
- **Paso a Paso**

## 1.2 OBJETIVOS GENERALES

Como pudimos notar brevemente en la introducción debido al creciente interés por las artes gráficas en general y en especial el Diseño Gráfico, es importante conocer cuales son sus influencias o sus principales vertientes, por esta razón el usuario podrá encontrar en este compendio interactivo la información adecuada para tener una base de conocimiento con respecto a la disciplina de su gusto, en este caso la ilustración.

## 1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

El CD está dirigido a las personas involucradas dentro del área del Diseño Gráfico y a toda persona interesada en conocer acerca de los diferentes aspectos de la ilustración, constituyéndose en un servicio de información para cada particular.

La elaboración de este manual es una herramienta que el usuario necesitará para saber el funcionamiento de cada uno de los puntos que componen las páginas del CD-ROM, con el propósito de que le sea más fácil el manejo de las mismas.

## **1.4 LO QUE DEBE CONOCER**

Para tener un apropiado manejo del CD-ROM el usuario debe tener conocimientos básicos de computación. No tendrá dificultas en manejar las páginas, ya que están elaboradas de una manera simple y sencilla.

## **1.5 ACERCA DE ESTE MANUAL**

El contenido de este manual indica todas las instrucciones que el usuario debe seguir para poder navegar en el CD-ROM; cada una de las páginas con sus respectivas ilustraciones están claramente explicadas y ordenadas.



# 8000 Grados

## capítulo 2

**2 Instalación**

## **2.1 INSTALACIÓN INICIAL**

Inserte el CD-ROM en la unidad de disco de su computadora.

El CD se activa automáticamente y está listo para navegar.

Si no se ejecuta automáticamente ingrese a “Mi Pc” luego a su unidad de “CD-ROM” y ejecute el archivo “CD\_Ilustración.exe”

## **2.2 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE**

- Pc compatible Windows 95 o superior.
- Procesador Pentium.
- 64 Mb de RAM mínimo
- CD-ROM 24x.
- Tarjeta de Sonido.



# 8000300000

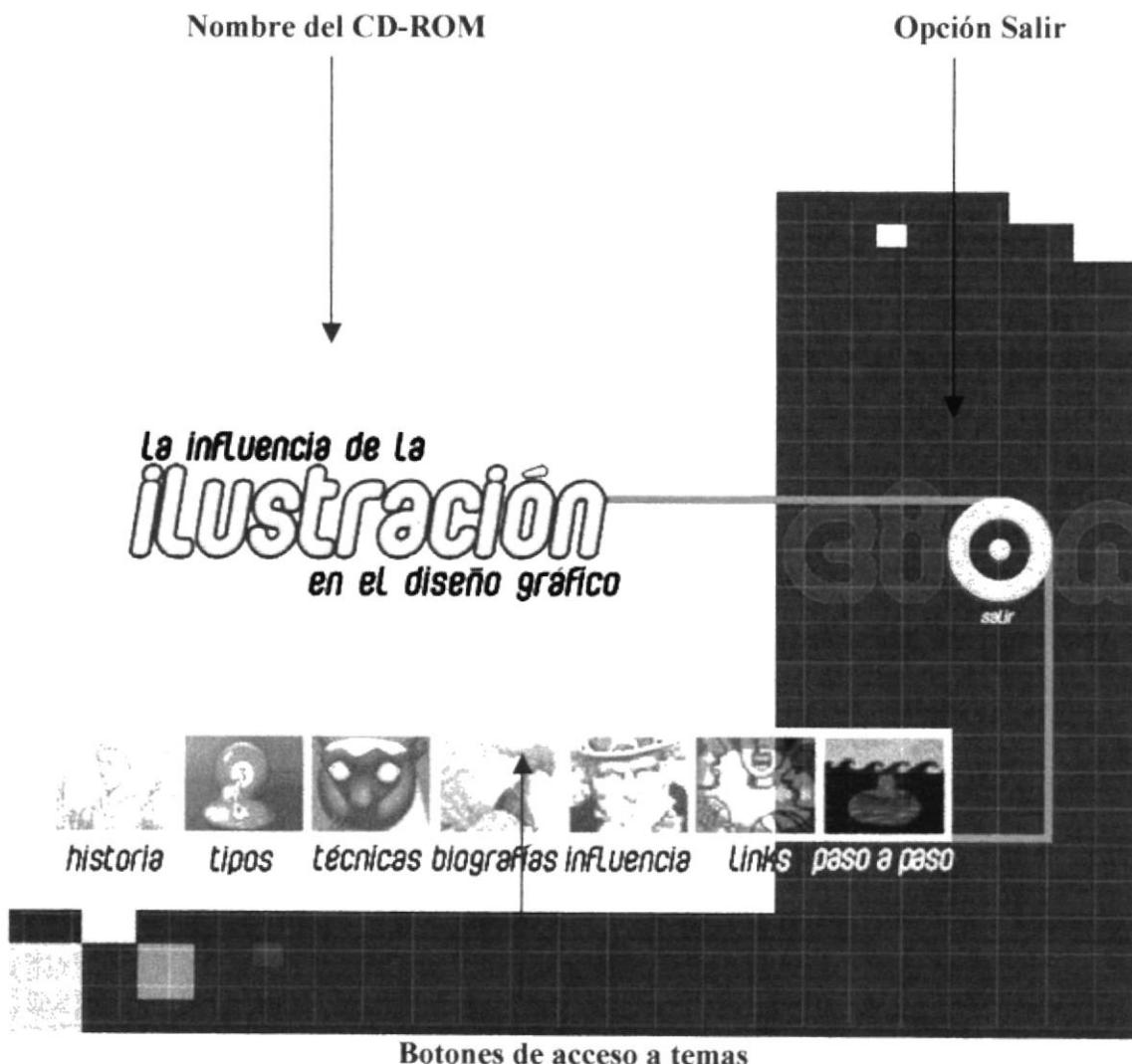
# capítulo 3

**3 diseño de pantallas****3.1. PANTALLA PRINCIPAL**

Luego de la animación introductoria autoejecutable aparece la pantalla inicial o principal.

El menú principal, ubicado en la parte inferior de la página, esta representado por una cápsula utilizada por su versatilidad y fácil manejo, en las que se encuentran contenidas siete ilustraciones; por que son el motivo principal de la creación de este CD.

Cuando se acerca el mouse hacia cualquiera de los botones estos van de transparencia a colores sólidos.



### 3.2. HISTORIA

Luego de la pantalla principal, se puede acceder a cualquiera de los siete iconos principales. El acceso puede ser aleatorio, pero por secuencialidad, en este manual se lo hará siguiendo un recorrido de izquierda a derecha según su posición en pantalla.

En todas las pantallas encontramos el botón de “Menú” que regresa a la pantalla principal, en el cuadro de texto encontramos una barra de desplazamiento.

Las flechas no ayudaran para regresar o avanzar entre las pantallas.

De acuerdo a esto el primer tema es Historia, el cual constan cuatro Historias que son:



- Europa



- China



- Japón



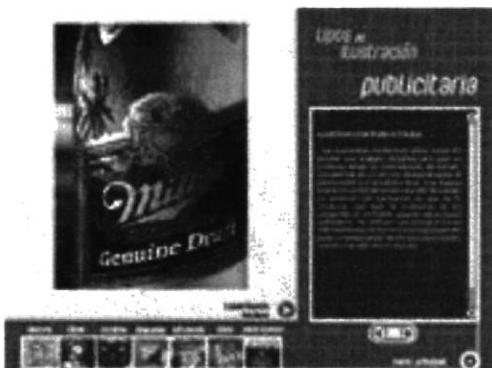
- Moderna

### 3.3 TIPOS DE ILUSTRACIÓN

En esta pantalla encontraremos siete diferentes Tipos de Ilustración en que se basa la ilustración, las siguientes son:



- Editorial



- Publicitaria



- Infantil



- Médica



- Técnica



- Natural



- Moda

### 3.4 TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN

En este tema encontraremos ocho Técnicas que son:



- Oleos



- Lápices de Colores



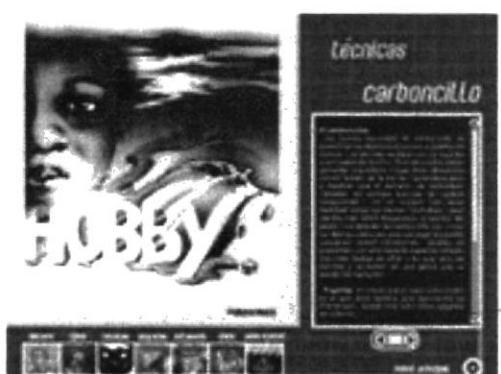
- Pluma y Tinta



- Aerografía



- Pasteles



- Carboncillo



- Collage y Montaje



- Ordenador

### 3.5 BIOGRAFÍAS DE ILUSTRADORES

Aquí encontraremos veinticinco biografías de ilustradores destacados que son:



- Alberto Vargas



- Bernie Fuchs



- Bob Peak



- Boris Vallejo



- Daniel Vierge



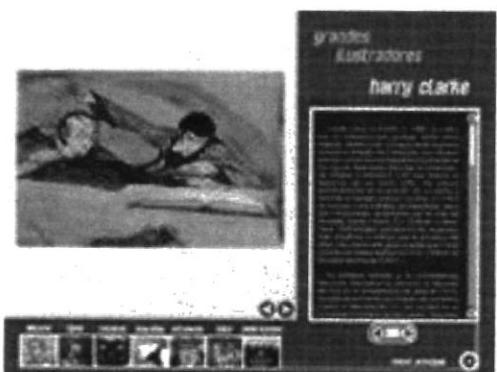
- Frank Frazetta



- Frank Kelly Freas



- Hajime Sorayama



- Harry Clarke



- Marshall Arisman



- J. Montgomery Flagg



- Mel Odom



- Howard Pyle



- J.C. Leyendecker



- Brad Holland



- Boris Artzybasheff



- R.H. Giger



- Norman Rockwell



- George Petty



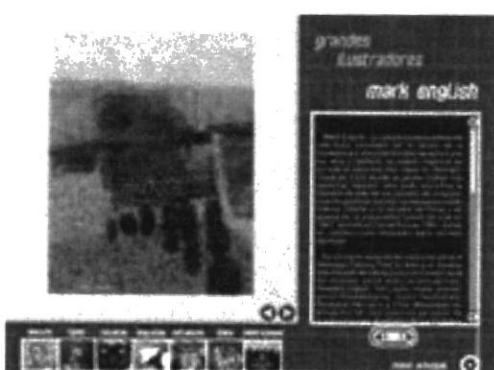
- Yoshitaka Amano



- Maxfield Parrish



- Alphonse Mucha



Capítulo3-Página8



- Mark English

- Virgil Finlay



- Ralph Steadman

### 3.6 INFLUENCIA

En esta pantalla podemos encontrar un texto informativo acerca de la influencia de la ilustración en el diseño



- Influencia

### 3.7 LINKS

En esta sección encontraremos direcciones de Sitio Web con mas información relacionada con este tema.



### 3.8 PASO A PASO

En Paso a Paso, encontraremos los diferentes procesos que se realiza para obtener una ilustración con su respectivo texto informativo.





**4 botones**

A continuación detallaremos los botones de la pantalla del menú principal. Los botones que se encuentran en esta pantalla están representados por ilustraciones y son los siguientes:

- Historia
- Tipos
- Técnicas
- Biografías
- Influencia
- Links
- Paso a Paso

#### 4.1 BOTÓN DE MENÚ PRINCIPAL

En todas las páginas del CD ROM aparecerá el menú principal en un tamaño más pequeño en la parte inferior izquierda que nos permitirá navegar de una manera directa y rápida hacia otra página.

Al momento de pasar el “mouse” en cada botón estos ejecutan una acción, cada botón va de transparencia hasta volverse sólido.



#### 4.2 OPCIONES DE PÁGINA

El botón SALIR que está ubicado en la parte derecha de la página principal y es parte de la palabra “Ilustración” dispuesta a través de toda la página en opacidad. La letra O que es la correspondiente al botón está resaltada en color amarillo para diferenciarla del color del fondo para darle una mejor visualización.



Opciones1

El botón siguiente y regresar de imagen, permite desplazar cada una de las imágenes y volver a la inicial.



Opciones1

El botón regresar permite volver a la página anterior.



Opciones2

El botón siguiente permite ir a la próxima página



Opciones2