

# ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



## Escuela de Diseño y Comunicación Visual

### TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del título de

### Tecnólogo en Diseño Gráfico y Publicitario

**T e m a :**

TECNICAS DE ILUSTRACION  
DIGITAL AVANZADA

### Manual de Diseño

**A u t o r :**

María Alejandra Bocca Rodas

**D i r e c t o r e s :**

Tnlg. Jossie Lara

Lcdo. José Daniel Santibañez

**A ñ o 2007**

**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:

**TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN  
DIGITAL AVANZADA**

**MANUAL DE DISEÑO**

AUTOR:

**MARÍA ALEJANDRA BOCCA RODAS**



DIRECTORES

**TNLG. JOSSIE LARA**

**LCDO. JOSÉ DANIEL SANTIBAÑEZ**

**AÑO  
2007**

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente agradezco a Dios por haberme prestado vida y gozar de mucha salud para lograr tan anhelado objetivo, a mis padres por el apoyo incondicional, a mi abuelita Gloria, y todas la personas que de alguna u otra manera me dieron todo su apoyo y cariño en el momento indicado.



## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto a mi familia que me apoyó incondicionalmente para lograr la finalización del mismo con éxito. Y en especial a Edwin porque estuvo siempre conmigo.

## DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Tópico de Graduación le corresponde exclusivamente. Y el patrimonio intelectual de la misma a EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

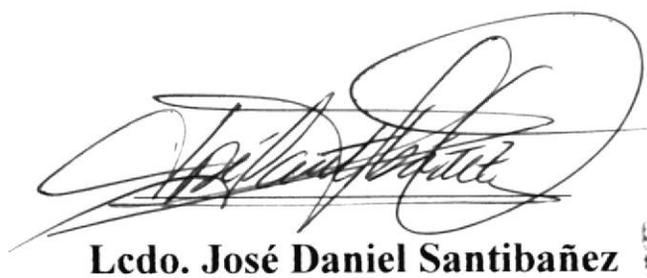
(Reglamento de Exámenes y Títulos profesionales de la ESPOL).

Escuela Superior Politécnica del Litoral  
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

**FIRMA DE LOS DIRECTORES DEL TÓPICO DE  
GRADUACIÓN**



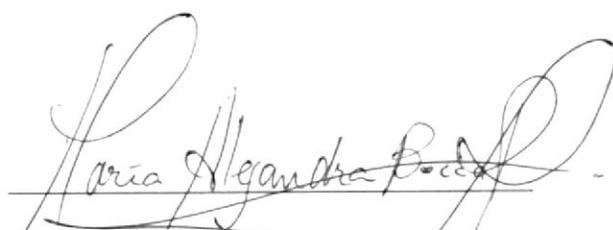
**Tnlg. Jossie Lara**



**Lcdo. José Daniel Santibañez**



**FIRMA DEL AUTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'María Alejandra Bocca Rodas', written over a horizontal line.

**María Alejandra Bocca Rodas**



## A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este manual va dirigido a todas las personas interesadas y vinculadas al mundo de la Ilustración Digital, y a las futuras generaciones que deseen aplicar las técnicas para desarrollar buenas ilustraciones.

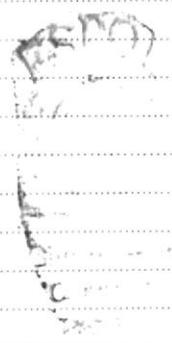


# ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>1. ANTECEDENTES</b> .....	<b>1</b>
1.1 ANTECEDENTES DE EDCOM.....	1
1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	1
<b>2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>1</b>
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
<b>3. PROPUESTA</b> .....	<b>1</b>
3.1 OBJETIVOS GENERALES.....	1
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	1
3.3 MARCO CONCEPTUAL.....	1
<b>4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO</b> .....	<b>1</b>
4.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN.....	1
<b>5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA</b> .....	<b>1</b>
5.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
5.1.1 REQUERIMIENTOS BASICOS.....	1
5.1.2 REQUERIMIENTOS ADICIONALES.....	1
5.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
5.3 OTROS ASPECTOS TECNICOS.....	2
5.4 EQUIPO DE TRABAJO.....	2
5.4.1 GRUPO DE TRABAJO.....	2
5.4.2 ORGANIGRAMA.....	2
<b>6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
6.1 ANTECEDENTES.....	1
6.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	1
6.1.3 TEMAS ILUSTRADOS.....	2
6.2 DESARROLLO DE ILUSTRACIONES.....	2
6.2.1 PORTADA.....	2
6.2.1.1 ANTECEDENTES.....	2
6.2.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	3
6.2.1.3 FOTOGRAFÍA.....	3
6.2.1.4 RETOQUE DE IMAGEN.....	3
6.2.1.5 BOCETO.....	7
6.2.1.6 FOTOMONTAJE.....	8
6.2.1.7 DIAGRAMACIÓN.....	11
6.2.2 AUTORRETRATO.....	12



6.2.2.1 ANTECEDENTES.....	12
6.2.2.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	12
6.2.2.3 FOTOGRAFÍA.....	12
6.2.2.4 ILUSTRACIÓN DIGITAL.....	13
6.2.2.5 COLOREADO.....	14
6.2.3 FOTO ILUSTRADA.....	16
6.2.3.1 ANTECEDENTES.....	16
6.2.3.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	16
6.2.3.3 FOTOGRAFÍA.....	16
6.2.3.4 ILUSTRACIÓN.....	17
6.2.4 PAISAJE COMPOSICIÓN.....	19
6.2.4.1 ANTECEDENTES.....	19
6.2.4.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	19
6.2.4.3 COLLAGE.....	19
6.2.4.4 SKETCH.....	20
6.2.4.5 PROCESO DE COLOREADO.....	21
6.2.5 SELF CARTOON.....	23
6.2.5.1 ANTECEDENTES.....	23
6.2.5.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	23
6.2.5.3 DISEÑO DEL CARTOON.....	23
6.2.5.4 SKETCH.....	24
6.2.5.5 COLOREADO.....	26
6.2.5.6 TEXTURIZACIÓN, DETALLES, COLORES FINALES.....	27
6.2.5.7 ARTE FINAL.....	28
6.2.6 PERSONAJE HÍBRIDO.....	29
6.2.6.1 ANTECEDENTES.....	29
6.2.6.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	29
6.2.6.3 BOCETOS.....	29
6.2.6.4 DISEÑO DEL PERSONAJE.....	30
6.2.6.5 SKETCH.....	30
6.2.6.6 COLOREADO.....	31
6.2.6.7 TEXTURIZACIÓN , DETALLES Y COLORES FINALES.....	32
6.2.7 PERSONAJE DE LEYENDA.....	35
6.2.7.1 ANTECEDENTES.....	35
6.2.7.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	35
6.2.7.3 BOCETO.....	36
6.2.7.4 DISEÑO DEL PERSONAJE.....	36
6.2.7.5 APLICACIÓN DEL COLOR.....	37
6.2.7.6 TEXTURIZACIÓN, DETALLES Y COLORES FINALES.....	38
6.2.7.7 FONDO.....	39
6.2.8 PORTADA DE LIBRO.....	40
6.2.8.1 ANTECEDENTES.....	40
6.2.8.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	40
6.2.8.3 HISTORIA.....	40
6.2.8.4 BOCETO.....	41
6.2.8.5 ILUSTRACIÓN.....	41
6.2.8.6 PROCESO DIGITAL.....	42
6.2.8.7 DIAGRAMACIÓN.....	43
6.2.8.8 PRESENTACIÓN.....	44



6.2.9 CUENTO ILUSTRADO.....	45
6.2.9.1 ANTECEDENTES.....	45
6.2.9.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	45
6.2.9.3 RESUMEN DEL CUENTO.....	45
6.2.9.4 FOTOGRAFÍA.....	46
6.2.9.5 BOCETO.....	46
6.2.9.6 ARTE FINAL.....	47
6.2.9.7 PROCESAMIENTO DE IMAGEN.....	48
6.2.10 ARTÍCULO DE REVISTA.....	50
6.2.10.1 ANTECEDENTES.....	50
6.2.10.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	50
6.2.10.3 BOCETO.....	50
6.2.10.4 DEFINICIÓN Y APLICACIÓN DEL COLOR.....	51
6.2.10.5 PROCESAMIENTO DE IMAGEN.....	52
6.2.11 TIZA PASTEL.....	53
6.2.11.1 ANTECEDENTES.....	53
6.2.11.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	53
6.2.11.3 PINTADO.....	53
6.2.11.4 DISEÑO DEL PERSONAJE.....	54
6.2.11.5 DETALLES Y COLORES FINALES.....	55
6.2.12 CÓMIC.....	56
6.2.12.1 ANTECEDENTES.....	56
6.2.12.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	56
6.2.12.3 DESARROLLO DE LA HISTORIA.....	56
6.2.12.4 DESARROLLO DEL GUIÓN.....	57
6.2.12.5 BOCETOS.....	60
6.2.12.6 FOTOGRAFÍAS REFERENCIALES.....	61
6.2.12.7 ILUSTRACIÓN A LÁPIZ.....	62
6.2.12.8 ENTINTADO Y DIGITALIZACIÓN.....	63
6.2.12.9 PINTADO.....	64
6.2.12.9.1 AJUSTE DE NIVELES.....	64
6.2.12.10 APLICACIÓN DEL COLOR.....	67
6.2.12.11 GLOBOS DE TEXTO.....	73
6.2.12.12 PRODUCTO FINAL.....	74
6.2.13 STORYBOARD.....	77
6.2.13.1 ANTECEDENTES.....	77
6.2.13.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	77
6.2.13.3 HISTORIA.....	77
6.2.13.4 BOCETOS.....	78
6.2.13.5 FOTOGRAFÍA.....	81
6.2.13.6 ILUSTRACIÓN.....	81
6.2.13.7 PINTADO.....	82
6.2.13.8 PRESENTACIÓN.....	83
6.2.14 TWISTED CARTOON.....	87
6.2.14.1 ANTECEDENTES.....	87
6.2.14.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	87
6.2.14.3 BOCETOS.....	87
6.2.14.4 DISEÑO DEL PERSONAJE.....	88
6.2.14.5 PINTADO.....	88



6.2.14.6	TEXTURIZACIÓN, DETALLES, COLORES FINALES.....	89
6.2.14.7	ARTE FINAL.....	92
6.2.15	RETRATOS.....	93
6.2.15.1	ANTECEDENTES.....	93
6.2.15.2	DISEÑO METODOLÓGICO.....	93
6.2.15.3	BOCETOS.....	93
6.2.15.4	REFERENCIAS.....	94
6.2.15.5	ILUSTRACIÓN.....	95
6.2.15.6	PROCESAMIENTO DE IMAGEN.....	96
6.2.15.7	ARTE FINAL.....	97
<b>7</b>	<b>DESARROLLO DE LA REVISTA.....</b>	<b>1</b>
7.1	ANTECEDENTES.....	1
7.2	DISEÑO METODOLÓGICO.....	1
7.3	DIAGRAMACIÓN.....	1
7.4	COMPAGINADO.....	2
7.5	IMPRESIÓN.....	3
<b>8</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>1</b>



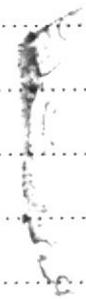
# ÍNDICE DE FIGURAS

<b>CAPÍTULO 6</b>	<b>Pág.</b>
<b>Figura 6-1:</b> Fotografía.....	3
<b>Figura 6-2:</b> Ajuste de Niveles 1.....	3
<b>Figura 6-3:</b> Iluminación.....	4
<b>Figura 6-4:</b> Healing Brush.....	4
<b>Figura 6-5:</b> Dust & Scratches.....	4
<b>Figura 6-6:</b> Dust & Scratches 2.....	5
<b>Figura 6-7:</b> Manchas.....	5
<b>Figura 6-8:</b> Liquify.....	6
<b>Figura 6-9:</b> Anatomía.....	6
<b>Figura 6-10:</b> Maquillaje.....	7
<b>Figura 6-11:</b> Boceto.....	7
<b>Figura 6-12:</b> Composición.....	8
<b>Figura 6-13:</b> Modelado.....	8
<b>Figura 6-14:</b> Fotomontaje.....	8
<b>Figura 6-15:</b> Acrylics.....	9
<b>Figura 6-16:</b> Composición.....	9
<b>Figura 6-17:</b> Labios.....	9
<b>Figura 6-18:</b> Ilustración Final.....	10
<b>Figura 6-19:</b> Portada Final.....	11
<b>Figura 6-20:</b> Capa 1.....	12
<b>Figura 6-21:</b> Quick Clone 1.....	13
<b>Figura 6-22:</b> Quick Clone 2.....	13
<b>Figura 6-23:</b> Modo Screen.....	13
<b>Figura 6-24:</b> Brush.....	13
<b>Figura 6-25:</b> Conte y Blender.....	13
<b>Figura 6-26:</b> Dibujo.....	14
<b>Figura 6-27:</b> Coloreado de Sombras y Luces.....	14



<b>Figura 6-28:</b> Aplicación del fondo.....	15
<b>Figura 6-29:</b> Arte final.....	15
<b>Figura 6-30:</b> Fotografía.....	16
<b>Figura 6-31:</b> Quick Clone.....	17
<b>Figura 6-32:</b> Artist's Oils Brush.....	17
<b>Figura 6-33:</b> Aplicación del Brush.....	17
<b>Figura 6-34:</b> Foto ilustrada.....	18
<b>Figura 6-35:</b> Collage.....	19
<b>Figura 6-36:</b> Sketch.....	20
<b>Figura 6-37:</b> Boceto.....	20
<b>Figura 6-38:</b> Broad Wheel Airbrush 1.....	21
<b>Figura 6-39:</b> Broad Wheel Airbrush 2.....	21
<b>Figura 6-40:</b> Composición 1.....	21
<b>Figura 6-41:</b> Composición 2.....	22
<b>Figura 6-42:</b> Boceto Cartoon.....	23
<b>Figura 6-43:</b> Brush Controls.....	24
<b>Figura 6-44:</b> Grainy Edge Flat Buildup.....	24
<b>Figura 6-45:</b> Gel Mode Layer.....	24
<b>Figura 6-46:</b> Dibujo con líneas definidas 1.....	25
<b>Figura 6-47:</b> Dibujo con líneas definidas 2.....	25
<b>Figura 6-48:</b> Custom window.....	26
<b>Figura 6-49:</b> Aplicación de acrílicos.....	26
<b>Figura 6-50:</b> Arte Final 1.....	26
<b>Figura 6-51:</b> Arte Final 2.....	27
<b>Figura 6-52:</b> Detalle del Fondo.....	27
<b>Figura 6-53:</b> Arte Final 3.....	28
<b>Figura 6-54:</b> Boceto Personaje híbrido1.....	29
<b>Figura 6-55:</b> Boceto Personaje híbrido2.....	29
<b>Figura 6-56:</b> Diseño del personaje híbrido.....	30

<b>Figura 6-57:</b> Sketch.....	30
<b>Figura 6-58:</b> Coloreado del híbrido.....	31
<b>Figura 6-59:</b> Aplicación de sombras.....	31
<b>Figura 6-60:</b> Splatter Water.....	32
<b>Figura 6-61:</b> Detalle híbrido.....	32
<b>Figura 6-62:</b> Personaje Final.....	32
<b>Figura 6-63:</b> Fondo.....	33
<b>Figura 6-64:</b> Personaje Final 2.....	34
<b>Figura 6-65:</b> Character design.....	36
<b>Figura 6-66:</b> Line Art listo parapintar.....	36
<b>Figura 6-67:</b> Brush de acrílicos.....	37
<b>Figura 6-68:</b> Aplicación de color.....	37
<b>Figura 6-69:</b> Aplicación de color en el rostro.....	38
<b>Figura 6-70:</b> Imagen completa con Detalles.....	38
<b>Figura 6-71:</b> Arte final.....	39
<b>Figura 6-72:</b> Sketch sobre papel kraft.....	41
<b>Figura 6-73:</b> Ilustración de portada con tizas pastel.....	41
<b>Figura 6-74:</b> Quick Clone con tizas pastel.....	42
<b>Figura 6-75:</b> Arte Final.....	42
<b>Figura 6-76:</b> Diagramación de la portada.....	43
<b>Figura 6-77:</b> Portada Final.....	43
<b>Figura 6-78:</b> Visualización de la portada en 3D.....	44
<b>Figura 6-79:</b> Fotografía referencial.....	46
<b>Figura 6-80:</b> Boceto en acuarela.....	46
<b>Figura 6-81:</b> Ilustración con marcadores.....	47
<b>Figura 6-82:</b> Ajuste de Niveles 1.....	48
<b>Figura 6-83:</b> Ajuste de Niveles 2.....	48
<b>Figura 6-84:</b> Ilustración final del cuento.....	49
<b>Figura 6-85:</b> Boceto a lápiz.....	50



<b>Figura 6-86:</b> Aplicación de color con lápices.....	51
<b>Figura 6-87:</b> Destramado.....	52
<b>Figura 6-88:</b> Ilustración Final.....	52
<b>Figura 6-89:</b> Composición.....	53
<b>Figura 6-90:</b> Diseño del personaje.....	54
<b>Figura 6-91:</b> Healing Brush.....	55
<b>Figura 6-92:</b> Arte Final.....	55
<b>Figura 6-93:</b> Guión página1.....	57
<b>Figura 6-94:</b> Guión página2.....	58
<b>Figura 6-95:</b> Guión página3.....	59
<b>Figura 6-96:</b> Sketch.....	60
<b>Figura 6-97:</b> Fotografías página1.....	61
<b>Figura 6-98:</b> Fotografías página2.....	61
<b>Figura 6-99:</b> Fotografías página3.....	61
<b>Figura 6-100:</b> Dibujo página1.....	62
<b>Figura 6-101:</b> Página3 entintada.....	63
<b>Figura 6-102:</b> Seteo de niveles.....	64
<b>Figura 6-103:</b> Página 1 B/N.....	64
<b>Figura 6-104:</b> Página 2 B/N.....	64
<b>Figura 6-105:</b> Página3 B/N.....	64
<b>Figura 6-106:</b> Escala de grises.....	65
<b>Figura 6-107:</b> Resolución.....	65
<b>Figura 6-108:</b> Bitmap.....	65
<b>Figura 6-109:</b> Bitmap2.....	65
<b>Figura 6-110:</b> Size Ratio.....	65
<b>Figura 6-111:</b> Opciones de selección.....	66
<b>Figura 6-112:</b> Line art.....	66
<b>Figura 6-113:</b> Resolución2.....	66
<b>Figura 6-114:</b> Modo de Color CMYK.....	66



<b>Figura 6-115:</b> Color base.....	67
<b>Figura 6-116:</b> Polygonal Lasso Tool.....	67
<b>Figura 6-117:</b> Colores Planos.....	68
<b>Figura 6-118:</b> Aplicación de Layer Mask.....	68
<b>Figura 6-119:</b> Modo de Capa.....	69
<b>Figura 6-120:</b> Seteo del Brush.....	69
<b>Figura 6-121:</b> Aplicación de sombras.....	69
<b>Figura 6-122:</b> Aplicación de luces.....	70
<b>Figura 6-123:</b> Modo de Capa 2.....	70
<b>Figura 6-124:</b> Aplicación de color.....	71
<b>Figura 6-125:</b> Tono y saturación.....	71
<b>Figura 6-126:</b> Aplicación de tono.....	72
<b>Figura 6-127:</b> Aplicación de color en line art 1.....	72
<b>Figura 6-128:</b> Aplicación de color en line art 2.....	72
<b>Figura 6-129:</b> Elipse tool.....	73
<b>Figura 6-130:</b> Globo de texto1.....	73
<b>Figura 6-131:</b> Opción de path.....	73
<b>Figura 6-132:</b> Globo de texto 2.....	73
<b>Figura 6- 133:</b> Cómico Página1.....	74
<b>Figura 6-134:</b> Cómico Página2.....	75
<b>Figura 6-135:</b> Cómico Página3.....	76
<b>Figura 6-136:</b> Bocetos página 1-storyboard.....	78
<b>Figura 6-137:</b> Bocetos página 2-storyboard.....	79
<b>Figura 6-138:</b> Bocetos página 3-storyboard.....	80
<b>Figura 6-139:</b> Fotografía referencial- cuadro1.....	81
<b>Figura 6-140:</b> Ink Brush.....	81
<b>Figura 6-141:</b> Line Art-cuadro1.....	81
<b>Figura 6-142:</b> Aplicación de colores planos de base.....	82
<b>Figura 6-143:</b> Aplicación de las sombras.....	82

<b>Figura 6-144:</b> Aplicación de las luces.....	83
<b>Figura 6-145:</b> Storyboard1.....	84
<b>Figura 6-146:</b> Storyboard2.....	85
<b>Figura 6-147:</b> Storyboard3.....	86
<b>Figura 6-148:</b> Boceto1.....	87
<b>Figura 6-149:</b> Boceto2.....	87
<b>Figura 6-150:</b> Boceto final.....	88
<b>Figura 6-151:</b> Pastel.....	88
<b>Figura 6-152:</b> Custom.....	89
<b>Figura 6-153:</b> Dodge Tool.....	89
<b>Figura 6-154:</b> Burn Tool.....	90
<b>Figura 6-155:</b> Textura.....	91
<b>Figura 6-156:</b> Define Brush preset.....	91
<b>Figura 6-157:</b> Brush.....	91
<b>Figura 6-158:</b> Aplicación de textura.....	91
<b>Figura 6-159:</b> Arte Final Twisted.....	92
<b>Figura 6-160:</b> Boceto retrato1.....	93
<b>Figura 6-161:</b> Boceto retrato2.....	94
<b>Figura 6-162:</b> Referencia 1.....	94
<b>Figura 6-163:</b> Referencia2.....	94
<b>Figura 6-164:</b> Referencia3.....	94
<b>Figura 6-165:</b> Ilustración a lápiz de color.....	95
<b>Figura 6-166:</b> Ilustración procesada.....	96
<b>Figura 6-167:</b> Retrato Final.....	97
<b>CAPÍTULO 7</b>	
<b>Figura 7-1:</b> Interfaz de In Design.....	1
<b>Figura 7-2:</b> Diagramación.....	2
<b>Figura 7-3:</b> Inbooklet SE.....	2
<b>Figura 7-4:</b> Documento compaginado.....	3



---

**CAPÍTULO 1**  
**ANTECEDENTES**

## 1. ANTECEDENTES

### 1.1 ANTECEDENTES DE EDCOM

Perteneciente al Instituto de Tecnologías, La Escuela de Diseño y Comunicación Visual EDCOM, es una de las diversas Unidades Académicas de la ESPOL, en la cual se educan a los estudiantes en los campos de Sistemas de Información y Diseño Gráfico Publicitario. Esta da a toda la sociedad ecuatoriana todas las facilidades tecnológicas, apoyados en la más alta tecnología disponible en el mundo de la computación. El Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico, el cual en el transcurso del año 2006 tuvo un cambio en su identidad corporativa, y actualmente es la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM), la que permitirá formar profesionales hasta cuarto nivel y seguir ofreciendo los servicios que anteriormente se daban en PROTCOM.

### 1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

El hombre siempre ha tenido la necesidad de comunicarse plásticamente. La ilustración occidental, como la conocemos actualmente surge desde los inicios de la imprenta y un poco antes con las ilustraciones realizadas por monjes en los manuscritos medievales.

La Ilustración Digital surge a partir de la asistencia y uso de la computadora. Algunos de los pioneros en la ilustración digital desarrollaron más tarde softwares como el Adobe Photoshop, Corel Painter y el uso de las tabletas gráficas. En un inicio la falta de herramientas daba como resultado soluciones con un lenguaje propio que fueron muy representativas de la década de los 1980 y 1990.

Actualmente la mayoría de softwares provee una gran ventaja para el ilustrador que es el sistema de capas con el que se pueden almacenar o eliminar pasos en la obra; además tiene una paleta infinita de colores y medios inagotables. La exactitud vectorial. El poder hacer uso de los vectores en ilustraciones de gran formato sin perder un ápice de calidad. Además es posible mezclar medios: Marcadores de aceite con grises y óleo, por ejemplo. Sin embargo la ilustración digital será todo lo buena que permita la habilidad e imaginación del usuario.





---

**CAPÍTULO 2**  
**SITUACIÓN ACTUAL Y**  
**JUSTIFICACIÓN**

## **2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN**

### **2.1 SITUACIÓN ACTUAL**

#### **2.1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

Este proyecto consiste en varios trabajos- ilustraciones. Está dividido en tres partes: la primera parte es la creativa donde se genera y se crea las ilustraciones a partir de diferentes discursos. La segunda parte más técnica donde se procesa las ilustraciones y la tercera parte donde se recopilan todos los trabajos en una revista que se diagrama e imprime.

#### **2.1.2 DELIMITACIÓN**

El proyecto tuvo un tiempo de duración de cuatro meses, en los cuales se han cubierto todos los aspectos y fases necesarias para su completa elaboración. Los primeros meses se estudia y se aplica, técnicas y estilos provenientes de diferentes campos del arte y se aprende ciertas herramientas del software Corel Painter, especializado para su uso en el campo profesional de la Pintura Digital. El resto del tiempo es dedicado al desarrollo de ilustraciones digitales complementarias en Photoshop.

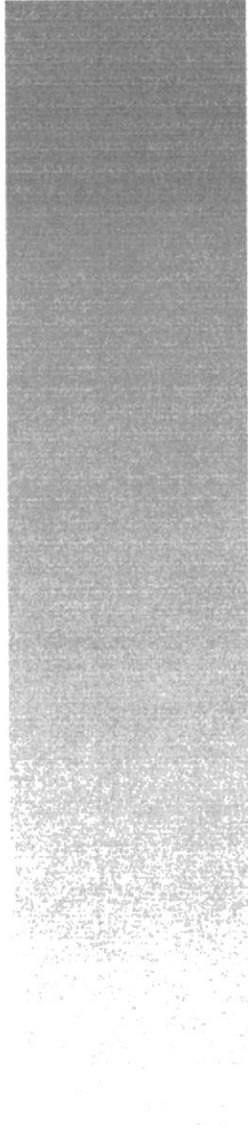
#### **2.1.3 MOTIVACIÓN**

Emplear los procedimientos adecuados para la permanente y creciente necesidad de la ilustración digital en todo tipo de comercio, ya que en la actualidad tiene un alcance mucho mayor en algunos medios como los libros, revistas, los cómics, la publicidad, los carteles, diarios, películas, el packaging, en realidad en toda la gama de materiales impresos y digitales.

### **2.2 JUSTIFICACIÓN**

Comunicar a través de la narración gráfica diferentes conceptos y puntos de vista según las necesidades, especialmente en el campo publicitario y editorial.





---

**CAPÍTULO 3**  
**PROPUESTA**

## **3 PROPUESTA**

### **3.1 OBJETIVOS GENERALES**

Analizar criterios de la ilustración contemporánea, valorar la importancia de la ilustración digital en el campo del diseño y desarrollar capacidades necesarias para realizar ilustraciones de cualquier tipo, ya sean estas de manera tradicional o digital.

### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Crear ilustraciones digitales fundamentadas conceptualmente para diseñar desde un personaje hasta un cómic siguiendo los parámetros necesarios para obtener un producto competente que comunique a partir de diferentes discursos.

### **3.3 MARCO CONCEPTUAL**

Los conocimientos para realizar este proyecto fueron impartidos por los tutores asignados para este tópico, además se obtuvo más información que ayuden a realizar el mismo, a través de Internet, revistas, libros, etc.





---

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

## **4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO**

### **4.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN**

La ilustración es una de las disciplinas menos conocidas en nuestro medio, y una de las menos cultivadas, aunque en el resto del mundo los ilustradores combinan técnicas y estilos provenientes de diferentes campos del arte, para lograr una comunicación que, si bien es cierto, tiene fines comerciales, también puede sostenerse sola bajo el ojo crítico del espectador de las artes plásticas, siendo estas ilustraciones utilizadas en propuestas publicitarias, lanzamiento de nuevos productos, etc.

La ilustración tanto tradicional como digital, en la actualidad ha generado una serie de propuestas y demandas, siendo estas ilustraciones valoradas en los medios internacionales y minimizadas en nuestro medio por falta de cultura y conocimiento.





**CAPÍTULO 5**

---

**REQUERIMIENTOS OPERACIONALES  
E INFRAESTRUCTURA**

## **5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA**

### **5.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE**

#### **5.1.1 REQUERIMIENTOS BASICOS**

1 Computador Mac Sistema Os o Windows

Procesador Dual Core

Memoria RAM: 1GB

Disco Duro: 100 GB

Tarjeta de video: 128 MB

Monitor: 17"

Mouse y Teclado

1 Tablero Gráfico Wacom Graphire 6x8

#### **5.1.2 REQUERIMIENTOS ADICIONALES**

DVD/CD Writer LG

1 Cámara fotográfica digital

1 Impresora Injet

1 Pendrive de 1GB

1 Scanner



### **5.2 REQUERIMIENTOS DE SOTFWARE**

Corel Painter X

Adobe Photoshop CS2

Adobe Illustrator CS2

Adobe InDesign CS2

Microsoft Word

### 5.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS

**COREL PAINTER X:** Se lo utilizó para realizar las ilustraciones, algunas desde el sketch, pasando por el pintado.

**ADOBE PHOTOSHOP CS2:** Utilizado para pintar, texturizar y procesar imágenes, tanto para las ilustraciones como para las imágenes del manual.

**ADOBE ILLUSTRATOR CS2:** Utilizado para insertar textos, creación de vectores.

**ADOBE INDESIGN CS2:** Se lo utilizó para diagramar la revista.

### 5.4 EQUIPO DE TRABAJO

#### 5.4.1 GRUPO DE TRABAJO

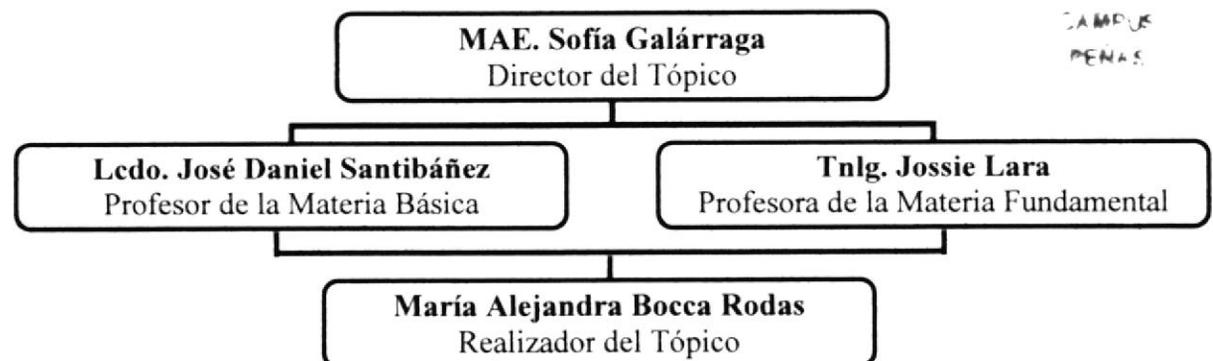
En la realización de este proyecto dos profesores impartieron su conocimiento y su guía para generar y crear ilustraciones fundamentadas conceptualmente y procesadas digitalmente, y un alumno de la carrera de Diseño Gráfico.

Tnlg. Jossie Lara

Lcdo. José Daniel Santibáñez



#### 5.4.2 ORGANIGRAMA





---

**CAPÍTULO 6**  
**DESCRIPCIÓN DEL PROCESO**  
**DE PRODUCCIÓN**



## 6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

### 6.1 ANTECEDENTES

De EDCOM nace el Tópico de Técnicas de Ilustración Digital Avanzada, cuyo proyecto final es una revista la cual consta de 15 trabajos de Ilustración Tradicional y Digital aplicados al campo de la Publicidad.

#### 6.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO

##### Fase de Pre Producción

1. Análisis de conceptos.
2. Creación de bocetos.
3. Definición del boceto.

##### Fase de Producción

1. Ilustración a lápiz
2. Ilustración Digital

##### Fase de Post Producción

1. Diagramación de revista
2. Empaquetado y compaginado.
3. Impresión

ESPA  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15

### **6.1.3 TEMAS ILUSTRADOS**

1. Portada
2. Autorretrato
3. Foto Ilustrada
4. Paisaje Composición
5. Self Cartoon
6. Personaje Híbrido
7. Personaje de Leyenda
8. Portada de Libro
9. Cuento Ilustrado
10. Artículo de Revista
11. Tiza Pastel
12. Cómic
13. Storyboard
14. Twisted Cartoon
15. Retratos



## **6.2 DESARROLLO DE LAS ILUSTRACIONES**

### **6.2.1 PORTADA**

#### **6.2.1.1 ANTECEDENTES**

El proyecto de la portada se lo realizó para la revista/catálogo; se debía utilizar un autorretrato como recurso para armar una composición en base al fotomontaje o ilustración. Uno de los elementos que se incluyó en la diagramación de la misma es el ícono con el nombre de la revista: Art Back, en tonalidades fucsia y en el centro la ilustración por ser una revista de los trabajos.

### 6.2.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Fotografía
- Retoque de Imagen
- Boceto
- Fotomontaje
- Diagramación

### 6.2.1.3 FOTOGRAFÍA

Para la ilustración de la portada se utiliza el autorretrato, por eso es necesario usar una fotografía.



Figura 6-1: Fotografía

### 6.2.1.4 RETOQUE DE IMAGEN

El archivo se abre en Photoshop para procesar la imagen. Se comienza ajustando la iluminación con los niveles.

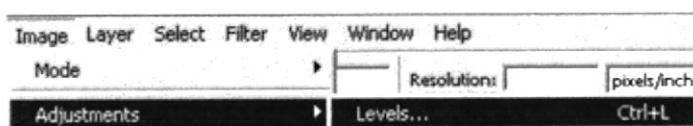


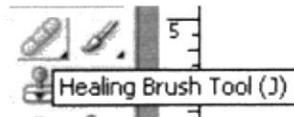
Figura 6-2: Ajuste de Niveles 1





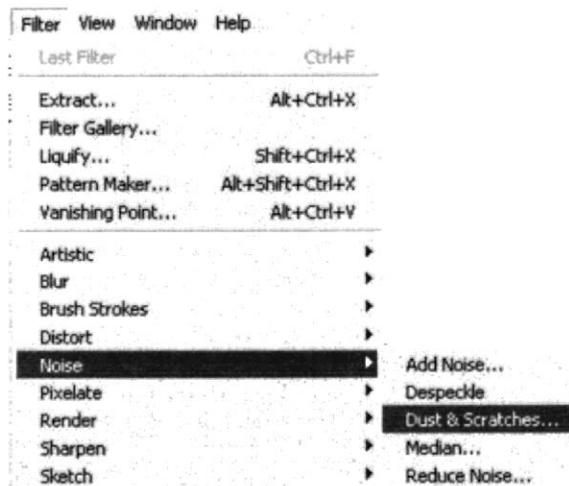
**Figura 6-3:** Iluminación

Luego se retoca las áreas con manchas. Primero se aplica la herramienta de healing brush para cambiar la textura.



**Figura 6-4:** Healing Brush

Menú Filtros > Noise> Dust & Scratches.



**Figura 6-5:** Dust & Scratches

Se abre una ventana, y en los valores de radius ponemos 3 o 4 píxeles y en threshold 13.

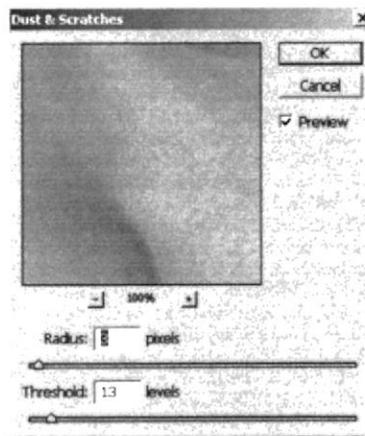


Figura 6-6: Dust & Scratches 2

En este punto se han retocado las manchas.



Figura 6-7: Manchas

Luego se trabaja la anatomía del rostro, se va a Filtros y se selecciona Liquify, se abre una ventana y con la primera herramienta se trabajan las proporciones.

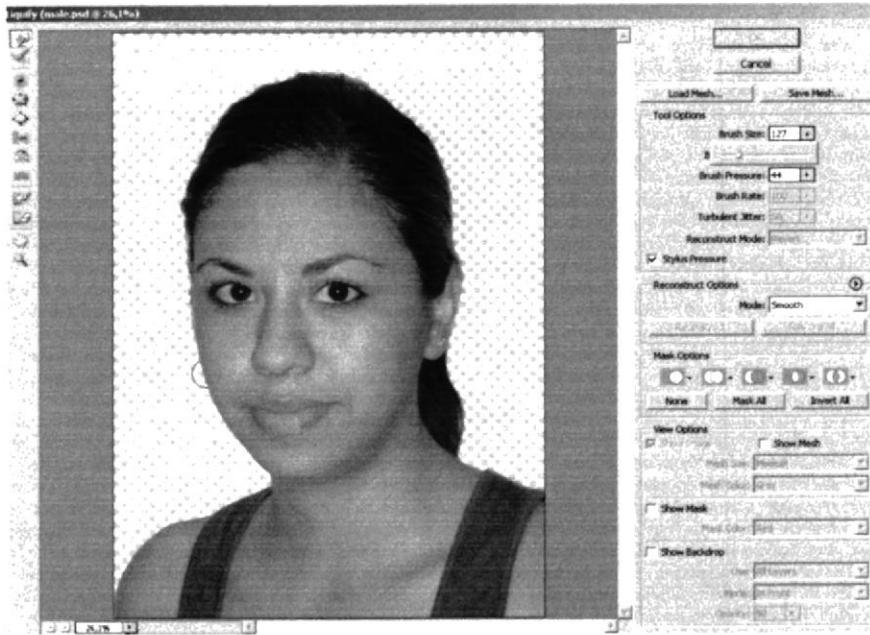


Figura 6-8: Liquify

En este punto se ha mejorado proporcionalmente la anatomía en las mejillas y nariz. Luego se selecciona el área del blanco de los ojos para dejarla totalmente blanca.



Figura 6-9: Anatomía



Finalmente se retoca un poco el maquillaje en los labios y se ha terminado de procesar la imagen.



Figura 6-10: Maquillaje

### 6.2.1.5 BOCETO

En un inicio se realizó esta portada como boceto o una idea.

Esta portada tenía varios errores como por ejemplo se veía recargada con las formas y colores, además el logotipo tenía una transparencia en las letras que no quedaba bien.



Figura 6-11: Boceto

### 6.2.1.6 FOTOMONTAJE

Se utilizó un collage para hacer un montaje en el rostro, además se capturó pantalla de uno de los muñecos en 3D que vienen por default en Cinema.



Figura 6-12: Composición



Figura 6-13: Modelado

Se utiliza la imagen de la foto con las dos figuras anteriores y se realiza un montaje, se activa el layer mask y se pintan las zonas donde se quiere visualizar los fondos.

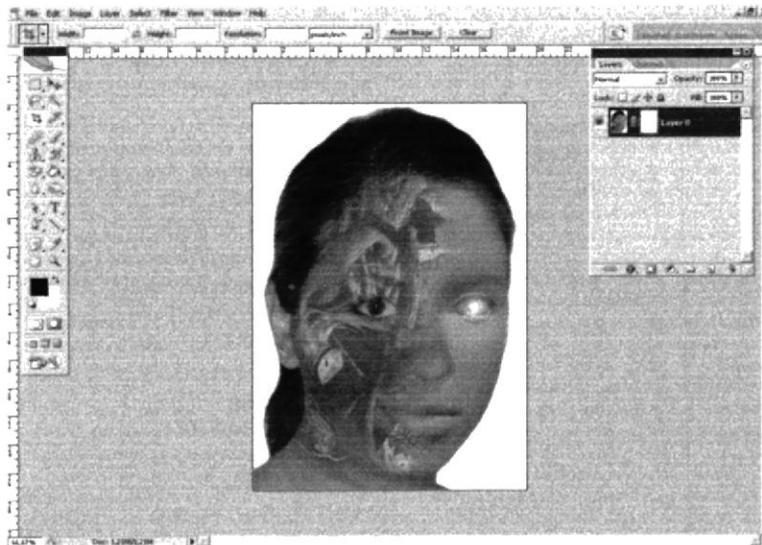
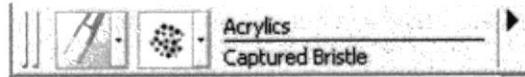


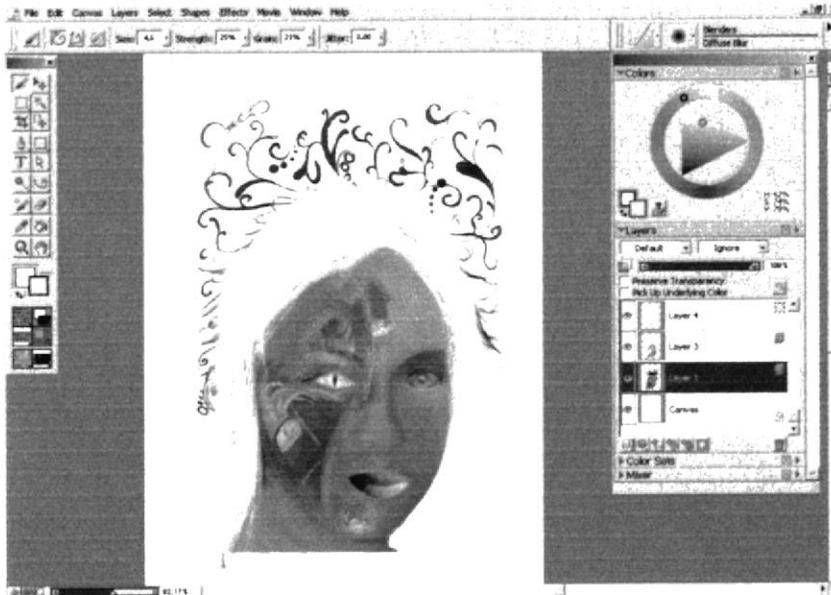
Figura 6-14: Fotomontaje

Se abre el archivo en Corel Painter y con el brush de acrílicos se pinta el cabello y con algunas variantes de esa brocha se pinta sobre la imagen.

Para el fondo se utilizó una ilustración con estilo victoriano.

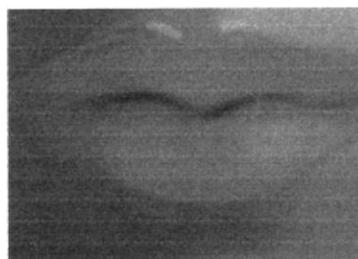


<< **Figura 6-15:** Acrylics



**Figura 6-16:** Composición

Para suavizar un poco se utiliza la herramienta de blender en varias áreas, además se trata de arreglar la perspectiva de la boca, la misma que se la pintó en otro archivo y después se fusionó con la ilustración anterior.



**Figura 6-17:** Labios



Aquí se tiene lista la ilustración que se usará para la portada de la revista.



Figura 6-18: Ilustración Final

Se abre Illustrator y se importa la imagen para diagramar la portada, algunos elementos de la primera portada se mantuvieron.



Figura 6-19: Portada Final

## 6.2.2 AUTORRETRATO

### 6.2.2.1 ANTECEDENTES

El autorretrato es uno de los primeros proyectos que se realizó, para el desarrollo del mismo se utilizó la herramienta de quick clone como base de la ilustración, que luego se la completó con la parte artística.

### 6.2.2.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Fotografía
- Ilustración digital.
- Proceso de coloreado

### 6.2.2.3 FOTOGRAFÍA

En la Figura (6-20) la interfaz de Corel Painter en donde se procede a abrir el archivo de la fotografía.

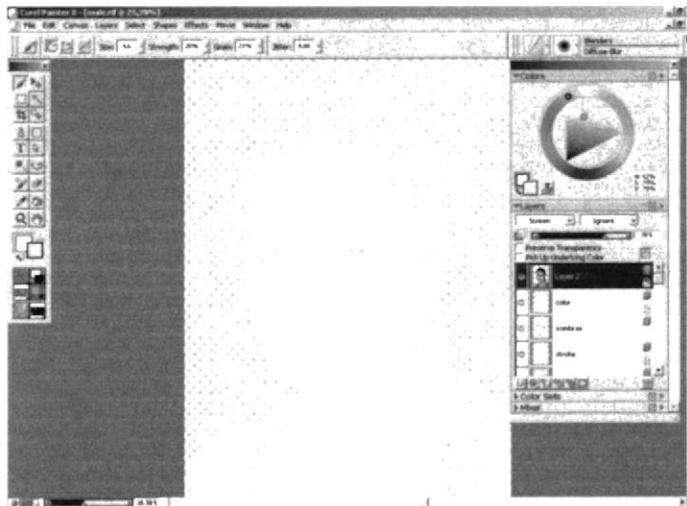


Figura 6-20: Capa 1

Luego en File se selecciona la opción de Quick Clone.

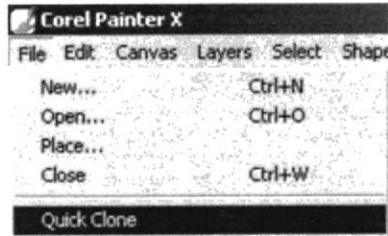


Figura 6-21: Quick Clone 1

Se aplica un Quick Clone de acrílicos y este es el resultado.



Figura 6-22: Quick Clone 2

Se cambia el modo de capa a screen y se baja la opacidad a 78%.

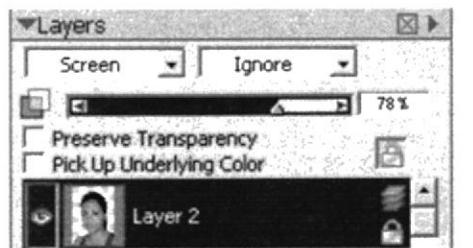


Figura 6-23: Modo Screen

### 6.2.2.4 ILUSTRACIÓN DIGITAL

Se oculta la capa anterior y se crea una capa nueva, se selecciona la herramienta brush y se escoge conte y blender, se arrastran fuera de la ventana para crear el custom.



Figura 6-24: Brush

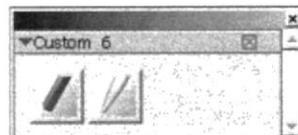


Figura 6-25: Conte y Blender



Luego se escogen en la paleta de colores el color siena y se procede a realizar el dibujo con una variante del conte y para suavizar ciertas áreas el blender.

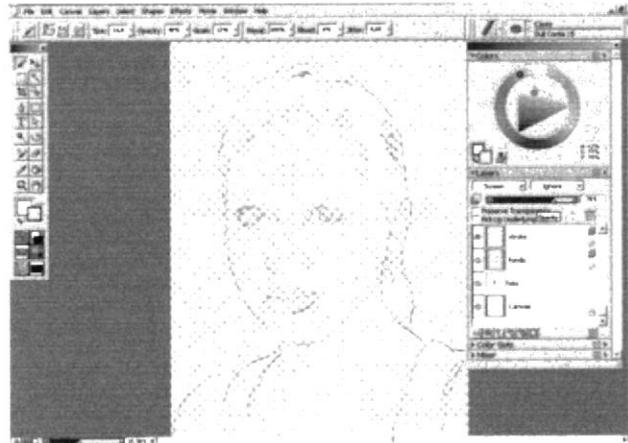


Figura 6-26: Dibujo

### 6.2.2.5 COLOREADO

Luego, con las mismas herramientas se aplican las sombras y luces y se cambia el modo de la capa a soft light.



Figura 6-27: Coloreado de Sombras y Luces

Luego se crea un nuevo layer y se aplica a este un color de fondo con el Paint bucket.



**Figura 6-28:** Aplicación del fondo

Finalmente se activa la primera capa que se realizó con quick clone y listo.



**Figura 6-29:** Arte final

## 6.2.3 FOTO ILUSTRADA

### 6.2.3.1 ANTECEDENTES

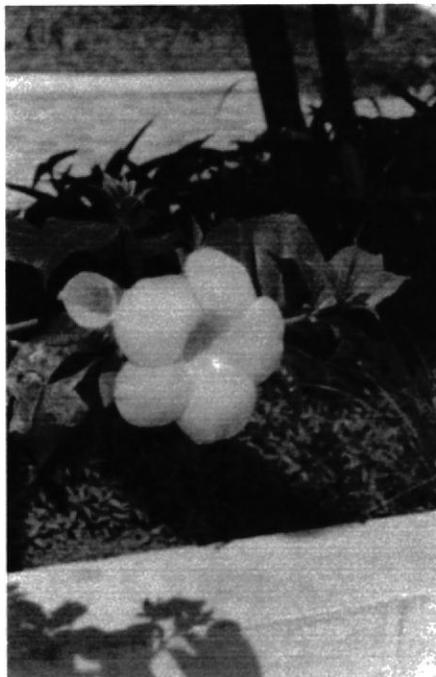
Para realizar esta ilustración se usa como base una fotografía inédita de paisaje para proceder a la aplicación de la herramienta de quick clone, se escogió para el proyecto la fotografía de una flor por la riqueza de colores e iluminación.

### 6.2.3.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Fotografía.
- Ilustración

### 6.2.3.3 FOTOGRAFÍA

Primero se escoge una fotografía inédita para referencia.

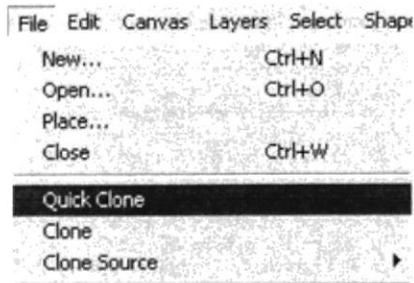


**Figura 6-30:** Fotografía

### 6.2.3.4 ILUSTRACIÓN

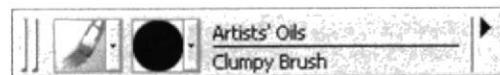
Se abre el archivo de la fotografía en Corel Painter.

Luego se selecciona el menú File y se escoge la opción de Quick Clone para aplicarla a la fotografía.

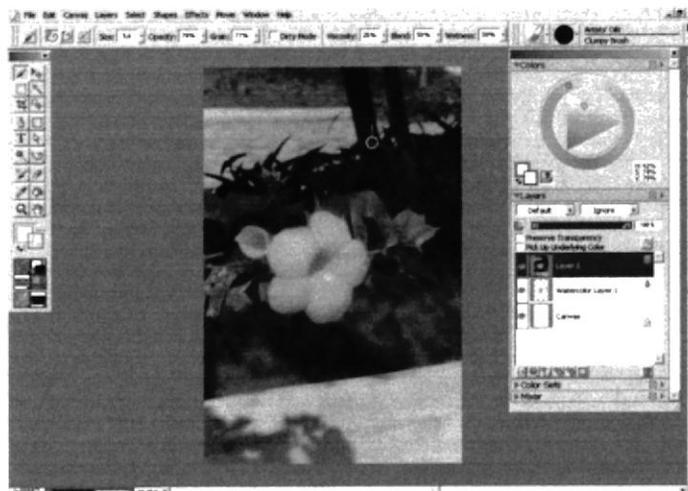


**Figura 6-31:** Quick Clone

Se escoge el brush tool y en el menú de las brochas se utilizan las variantes de Artist's Oils y se activa el ícono de clone que se encuentra en la paleta, además se configura las opciones de la parte superior como opacity, size, viscosity.



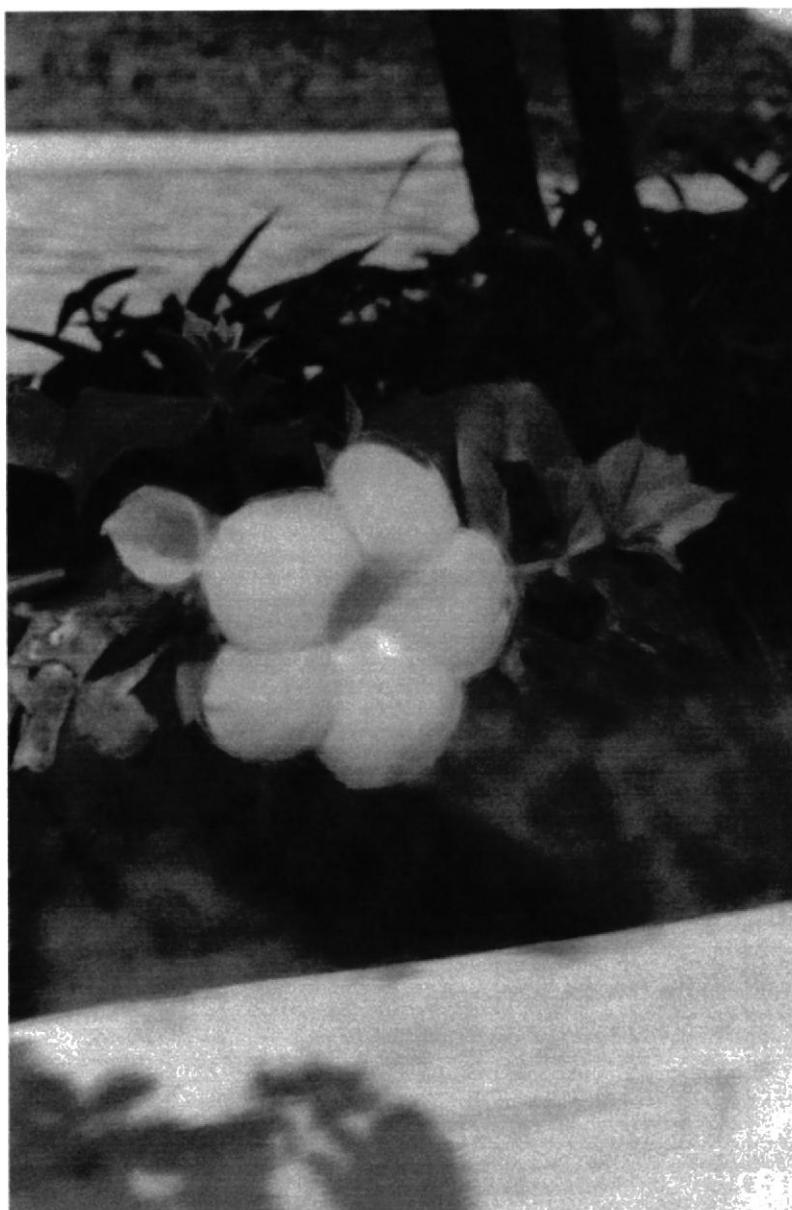
**Figura 6-32:** Artist's Oils Brush



**Figura 6-33:** Aplicación del Brush



Finalmente se tiene el arte de 574 x 878 píxeles de tamaño, pintado con brochas de óleos.



**Figura 6-34:** Foto ilustrada

## 6.2.4 PAISAJE COMPOSICIÓN

### 6.2.4.1 ANTECEDENTES

La composición o collage es uno de los recursos que se puede aplicar para manipular imágenes, y luego convertirlas en una ilustración, en este caso se debían escoger varias imágenes entre paisajes, texturas; para armar una composición y aplicar la herramienta de sketch de Corel Painter.

Este proyecto se titula penumbras, porque se imagina seres de otros mundos y se juega con la fantasía para desarrollar este tipo de ilustraciones.

### 6.2.4.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Collage.
- Sketch
- Proceso de coloreado

### 6.2.4.3 COLLAGE

Primero se trabaja en Photoshop para procesar varias imágenes seleccionadas para el collage, como la figura de la izquierda que se utilizó como fondo, una vez diseñado el collage con las debidas herramientas se lo deja en un solo tono: sepia.



Figura 6-35: Collage

### 6.2.4.4 SKETCH

Luego se importa el archivo del collage al Corel Painter, se va al menú Effects, se selecciona Surface Control y luego Sketch para convertirlo en dibujo.

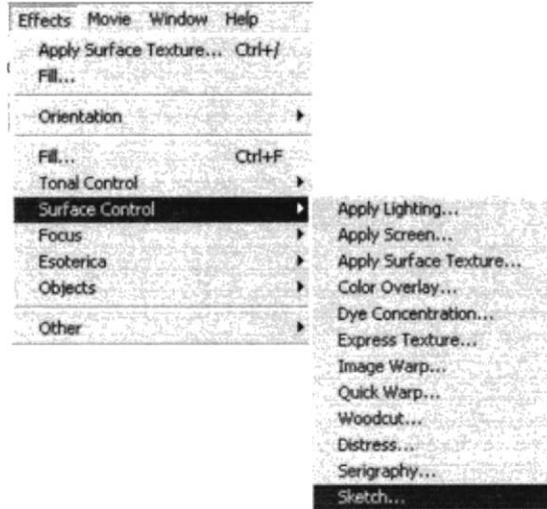


Figura 6-36: Sketch

Al aplicar el efecto Sketch se debe pulir la imagen, borrar excesos y con el lápiz 2b dibujar espacios que hagan falta.



Figura 6-37: Boceto



### 6.2.4.5 PROCESO DE COLOREADO

Una vez listo el dibujo se procede a aplicar los colores, se empieza pintando las nubes con una variante del airbrush: Broad Wheel Airbrush, se puede pintar en varias capas para crear el efecto de las sombras, aplicando modos de capa.

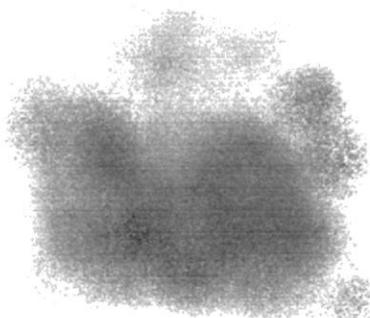


Figura 6-38: Broad Wheel Airbrush 1

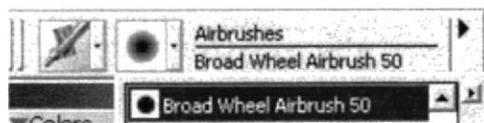


Figura 6-39: Broad Wheel Airbrush 2

Luego se pinta el resto de la ilustración con la herramienta de aerógrafo y, configurando las variantes del mismo como la opacidad se obtiene efectos de iluminación. También se aplican fusiones de layers.

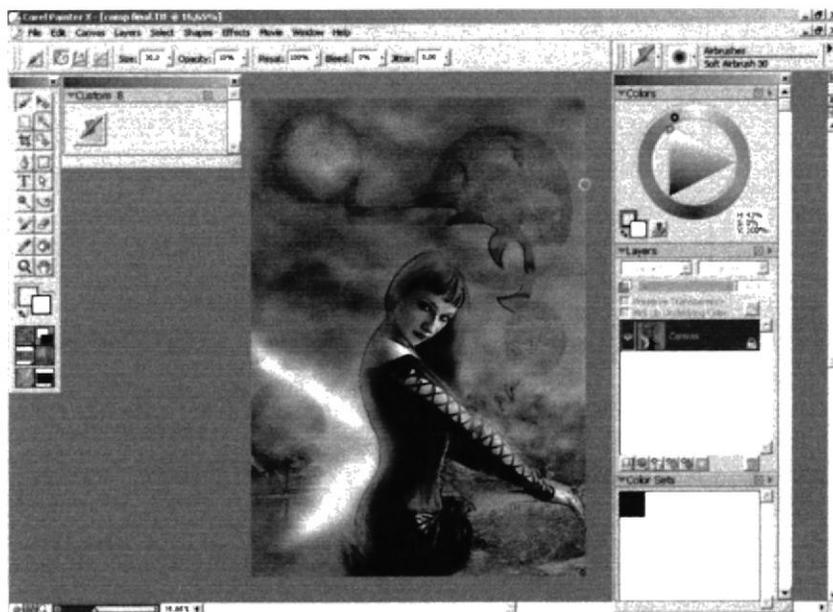


Figura 6-40: Composición 1



Para terminar se guarda el archivo en formato RIFF, el formato nativo de los archivos de Corel Painter, y 300 Dpi, además se guarda una versión pequeña del archivo en JPG.



**Figura 6-41:** Composición 2

## **6.2.5 SELF CARTOON**

### **6.2.5.1 ANTECEDENTES**

Para ilustrar el cartoon se debe iniciar con la fotografía como referencia, y a partir de ahí se exagera las facciones características de la persona, es importante la investigación del estilo cartoon en varios artistas.

El proyecto comienza de una forma en el sketch pero en el proceso se fue mejorando progresivamente.

### **6.2.5.2 DISEÑO METODOLÓGICO**

- Diseño del cartoon.
- Sketch
- Coloreado.
- Texturización, detalles y colores finales.

### **6.2.5.3 DISEÑO DEL CARTOON**

Se diseña el cartoon tomando como referencia una fotografía para identificar los rasgos característicos y plasmarlos en la ilustración.



**Figura 6-42:** Boceto Cartoon

### 6.2.5.4 SKETCH

Se escanea el dibujo hecho a lápiz y se lo importa a Corel Painter, se crea un nueva capa para dibujar el sketch con líneas definidas, pero antes hay que configurar la variante del lápiz 2b.

Window > Brush controls > Show general, en subcategoría y se selecciona Grainy Edge Flat se baja la opacidad y grano a 22% y stroke de 2 a 5 píxeles.

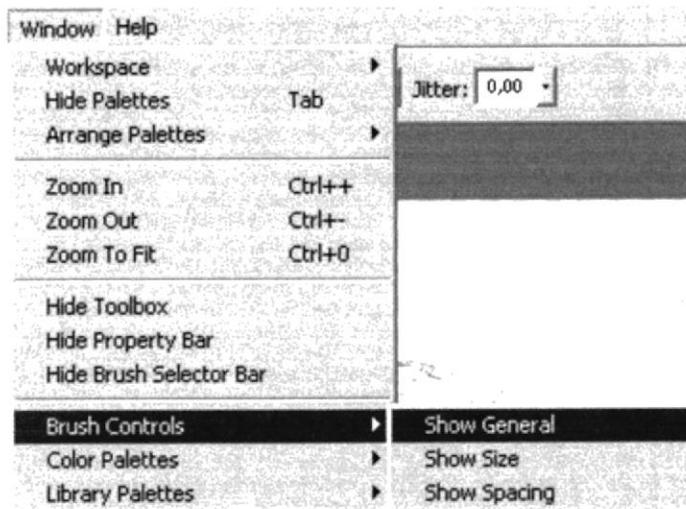


Figura 6-43: Brush Controls

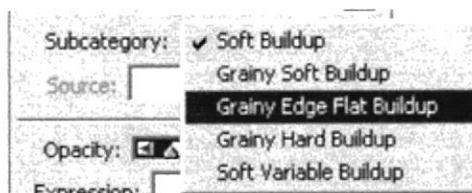


Figura 6-44: Grainy Edge Flat Buildup

En la capa que se ha creado se comienza a dibujar, pero antes se cambia el modo de esta capa a Gel. Para mantener visibles la anteriores.

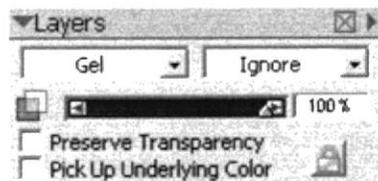


Figura 6-45: Gel Mode Layer

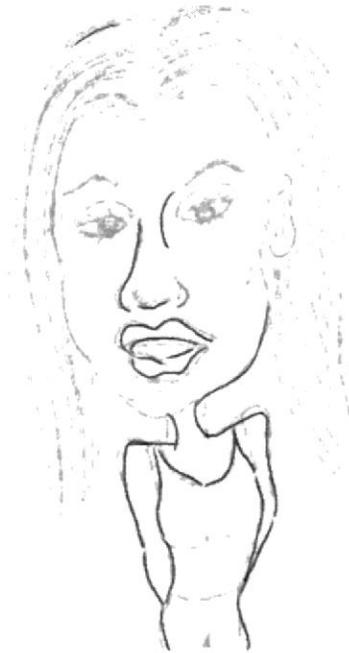


Figura 6-46: Dibujo con líneas definidas 1

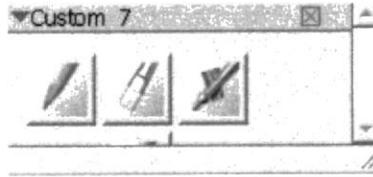
De esta manera está lista la ilustración a lápiz, se puede ver que la ilustración ha mejorado la postura y proporción.



Figura 6-47: Dibujo con líneas definidas 2

### 6.2.5.5 COLOREADO

Se selecciona el tipo de brush, en este caso se pinta con acrílicos y aerógrafos para las definiciones. Se separan estas herramientas con su variante en otra ventana para crear el custom.



**Figura 6-48:** Custom window

Aplicar los colores en el rostro con acrílico, una base de amarilla, y añadir colores cálidos como el naranja y el rosado para dar mayor intensidad a la sombras, así mismo suavizar los tonos con el blender.



**Figura 6-49:** Aplicación de acrílicos

La ilustración se trabaja por capas, para las sombras se configura el modo de capa a multiply y para las luces overlay o soft Light.



**Figura 6-50:** Arte Final 1

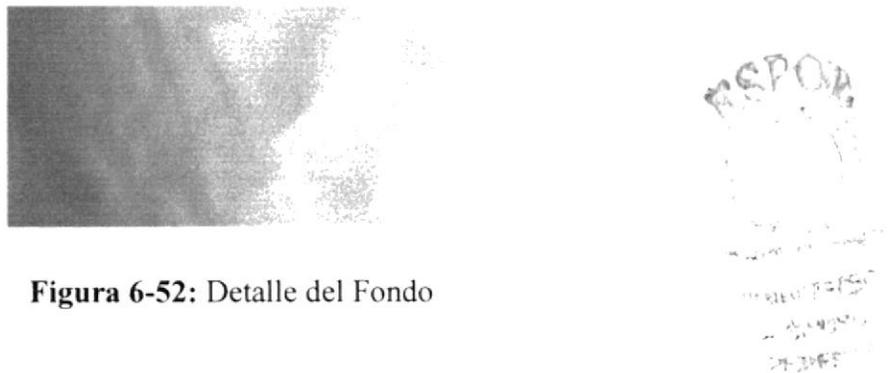
### 6.2.5.6 TEXTURIZACIÓN, DETALLES, COLORES FINALES.

Se cambia el estilo de peinado para que sea un autorretrato más real.



**Figura 6-51:** Arte Final 2

Se agrega el fondo usando las variantes del brush de acrílicos y se ha finalizado la ilustración.



**Figura 6-52:** Detalle del Fondo

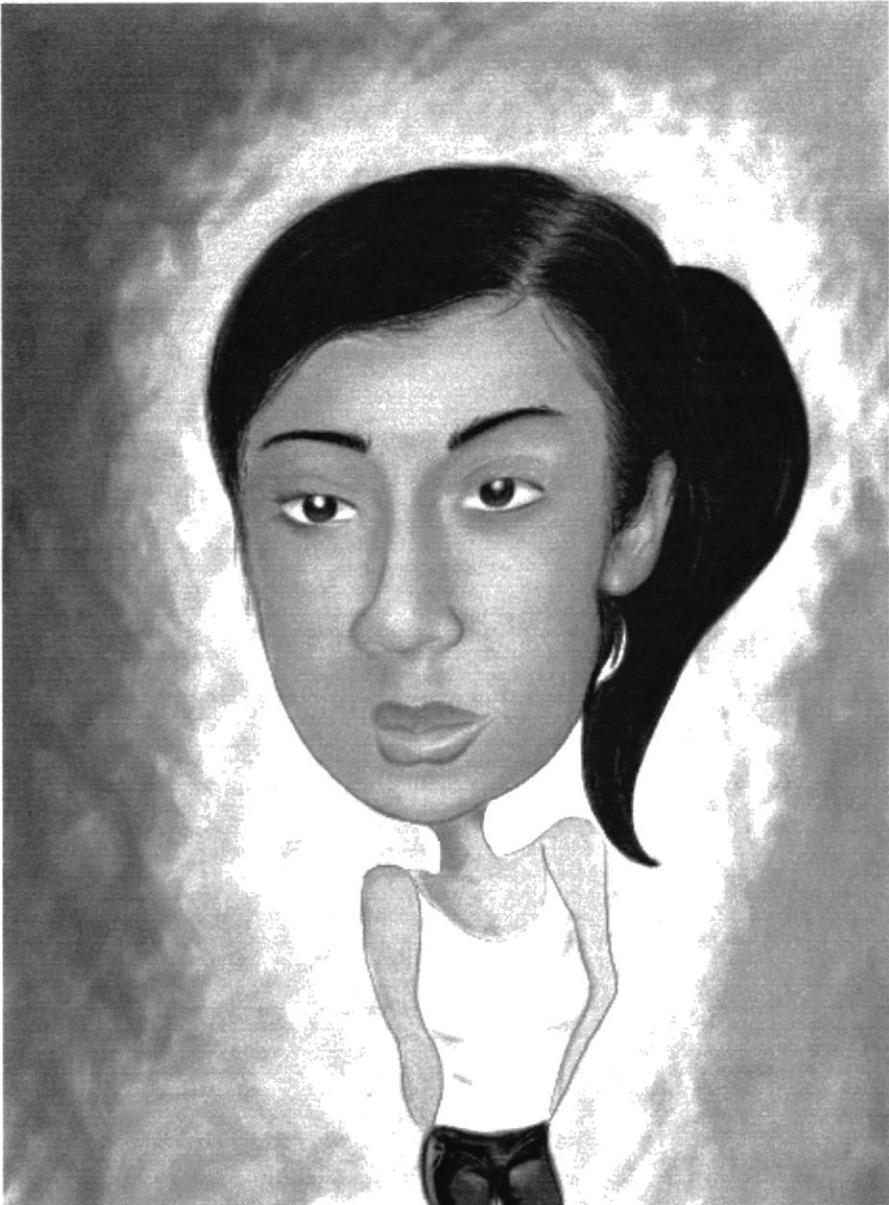


Figura 6-53: Arte Final 3



## 6.2.6 PERSONAJE HÍBRIDO

### 6.2.6.1 ANTECEDENTES

Creación de personaje con fisonomía rara y formas nuevas, original y con características de un monstruo.

Este personaje nace de la tendencia surrealista, inspirado en las historias de alienígenas que habitan en otros planetas, criaturas extrañas con propósitos oscuros.

### 6.2.6.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Bocetos
- Diseño del personaje
- Sketch
- Coloreado.
- Texturización, detalles y colores finales.

### 6.2.6.3 BOCETOS

Antes de trabajar en la imagen final se diseñó varios caracteres.



**Figura 6-54:** Boceto Personaje híbrido1



**Figura 6-55:** Boceto Personaje híbrido2



#### 6.2.6.4 DISEÑO DEL PERSONAJE

Primero se dibuja a lápiz el personaje con las características de un alien, tratando de que físicamente se vea como un monstruo, por eso tiene orejas grandes, al igual que los ojos, y unos tubos en la espalda, una boca en la mitad del cuerpo y sus extremidades superiores e inferiores son muy raras.



Figura 6-56: Diseño del personaje híbrido

#### 6.2.6.5 SKETCH

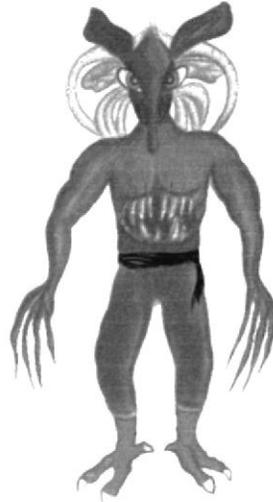
En este dibujo ya se tiene al personaje con las líneas definidas, aplicamos el lápiz 2B en Corel Painter.



Figura 6-57: Sketch

### 6.2.6.6 COLOREADO

Se mezclan algunas técnicas para esta ilustración pero la brocha más utilizada fue la de acrílico para pintar todo el cuerpo.



**Figura 6-58:** Coloreado del híbrido

Una vez que se ha aplicado los colores con las luces respectivas, se aplican las sombras duras con aerógrafo alrededor del cuerpo para crear contraste y además ayudará a separar del fondo el personaje.



**Figura 6-59:** Aplicación de sombras

### 6.2.6.7 TEXTURIZACIÓN, DETALLES Y COLORES FINALES.

A continuación se aplica los detalles al personaje, se utiliza la técnica de acuarela para crear los bordes irregulares en la boca y también un poco de rojo, combinando las variantes del brush de acuarela, entre ellos está el Splatter Water, para crear el efecto de manchas.

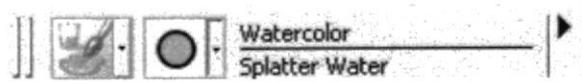


Figura 6-60: Splatter Water

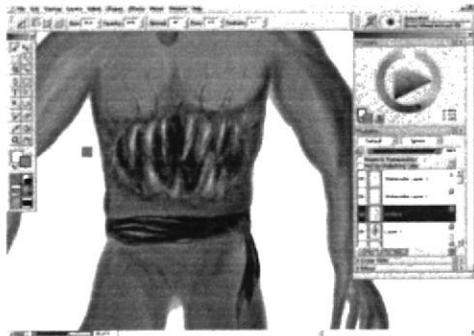


Figura 6-61: Detalle híbrido

Se aplican los colores finales, luces y sombras y detalles con el aerógrafo.



Figura 6-62: Personaje Final

El fondo se lo ha creado en Corel Painter combinando técnicas: acrílicos y óleos, luego se lo lleva al Photoshop para cambiar la tonalidad del mismo y crear un ambiente acorde al personaje.



**Figura 6-63:** Fondo

Finalmente abrir en Photoshop el archivo del personaje híbrido y unir con el fondo.





**Figura 6-64:** Personaje Final 2



## **6.2.7 PERSONAJE DE LEYENDA**

### **6.2.7.1 ANTECEDENTES**

Antes de ilustrar el personaje actual se tuvo tres opciones de personajes de leyenda con sus respectivos parámetros, entre ellos: La Dama Tapada, La Llorona y El Duende.

La Dama Tapada: mujer que deambula por las noches, camina de un modo seductor para atraer a los hombres que trasnochan hasta llevarlos al cementerio donde les muestra su verdadera apariencia: una mujer cadavérica.

La llorona: mujer que encuentra todos los pedazos del hijo excepto el último hueso del dedo meñique. Deambula a orillas de la quebrada llorando.

Se escogió el duende para ilustrarlo según los parámetros técnicos y características dadas, pero además de tomar en cuenta estos parámetros se investigó, en revistas y libros, para definir la postura y gesto del personaje al igual que el tipo de ropa.

### **6.2.7.2 DISEÑO METODOLÓGICO**

- Boceto
- Diseño del personaje
- Aplicación del color.
- Texturización, detalles y colores finales.
- Fondo



### 6.2.7.3 BOCETO

El personaje de leyenda se lo ha ilustrado conservando las especificaciones dadas sobre el aspecto físico que el mismo debe tener.



Figura 6-65: Character design

### 6.2.7.4 DISEÑO DEL PERSONAJE

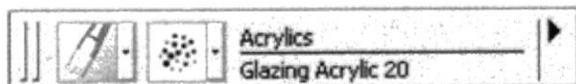
Entre las características principales del personaje se encuentra que es: enano, rostro de viejo, sombrero grande, ojos de fuego, con ropa multicolores, los pies al revés.



Figura 6-66: Line Art listo para pintar

### 6.2.7.5 APLICACIÓN DEL COLOR

Se selecciona el brush de acrílicos para pintar el cuerpo del duende.



**Figura 6-67:** Brush de acrílicos

Para el sombrero se ha utilizado tonalidades verdes y en la ropa, tonos cálidos, para las botas colores tierra. La barba de tonos grises y reflejos blancos para darle aspecto de viejo.



**Figura 6-68:** Aplicación de color

Se continúa pintando con medios acrílicos, utilizando las variantes del brush. Para el rostro del duende se utilizó tonos violetas, rosados, para que parezca que en realidad está furioso y se vea temible, además se buscaba un contraste con el resto del cuerpo.



**Figura 6-69:** Aplicación de color en el rostro

#### **6.2.7.6 TEXTURIZACIÓN, DETALLES Y COLORES FINALES.**

Para los detalles de la ilustración se utiliza lápiz de color y aerógrafo. Luego se abre el archivo en Photoshop para crear el fondo.



**Figura 6-70:** Imagen completa con Detalles

### 6.2.7.7 FONDO

Para el fondo se toma una imagen abstracta y se la procesa en Photoshop junto con el archivo del personaje, utilizando efectos y duplicando varios layers como se observa en la figura del panel de capas.



Figura 6-71: Arte final



## **6.2.8 PORTADA DEL LIBRO**

### **6.2.8.1 ANTECEDENTES**

Para el desarrollo de la portada y contraportada se escribe primero un cuento inédito dirigido al público joven y a partir de ese discurso se desarrolla la ilustración.

En la ilustración de la portada se ve una sombra gigante del elfo que trata de meterse en los sueños de la abuelita para que no despierte nunca, y el niño tratando de salvarla.

### **6.2.8.2 DISEÑO METODOLÓGICO**

- Historia.
- Boceto.
- Ilustración.
- Proceso digital
- Diagramación
- Presentación

### **6.2.8.3 HISTORIA**

La historia se titula “El Elfo de los Sueños”. Se trata de una abuelita que un día se queda en su casa con sus nietos y amigos de ellos, muy curiosos, y decide contarles la historia de los Elfos, luego de escucharla, los niños deciden por la noche atrapar al elfo y planifican algunas trampas, pero detrás de todo esto tenían un objetivo principal, evitar que el Elfo le haga daño a la abuelita y jamás vuelva a despertar. Harán de todo estos niños por atrapar al Elfo de los Sueños.

### 6.2.8.4 BOCETO

Se realiza varios bocetos antes de llegar a este, se busca que el rostro de la abuela sea dulce, y el elfo se vea tenebroso tratando de conservar un estilo que vaya con el público infantil. La ilustración de la derecha quedará en la portada y la de la izquierda en la contraportada.

Tamaño del canvas: 42,01 x 21 cm.

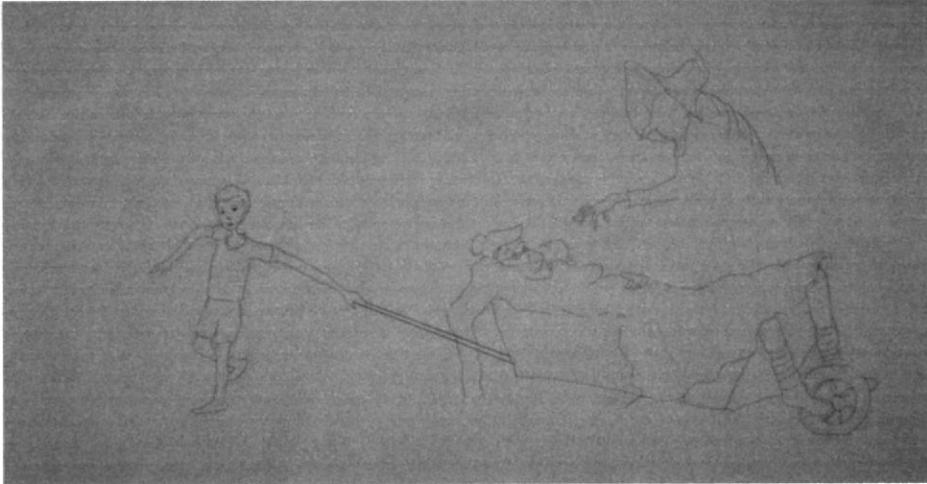


Figura 6-72: Sketch sobre papel kraft

### 6.2.8.5 ILUSTRACIÓN

En esta ilustración se utiliza tizas pastel para pintar sobre papel Kraft, luego se divide la ilustración en varias partes para digitalizarla.

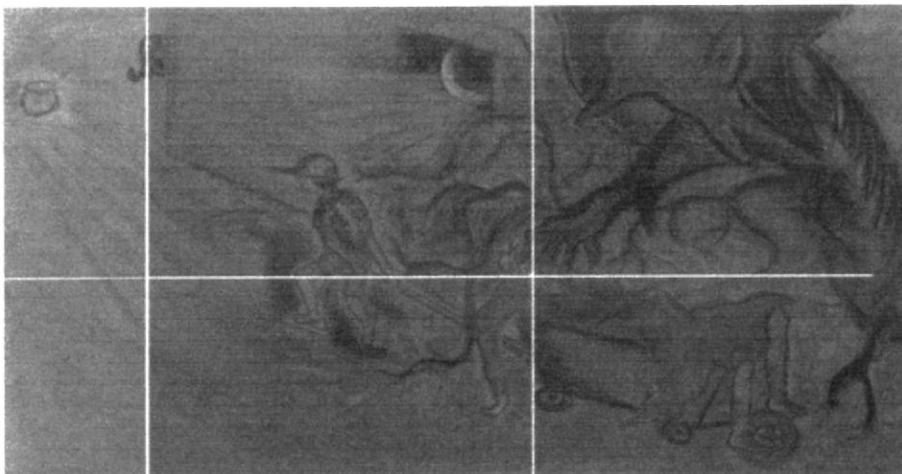


Figura 6-73: Ilustración de portada con tizas pastel

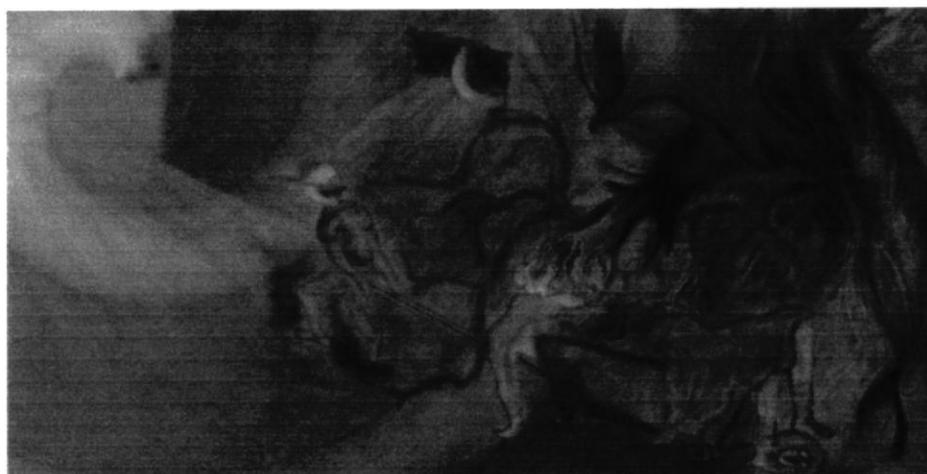
### 6.2.8.6 PROCESO DIGITAL

Una vez digitalizada la imagen se utiliza el Corel Painter, se saca una copia y se aplica el Quick Clone con la técnica de tizas pastel, de esta manera se le da más contraste a la ilustración y se mejora los colores.



**Figura 6-74:** Quick Clone con tizas pastel

Luego abrir Photoshop y combinar varios layers con fusión de capas, bajando la opacidad a la capa que contiene la ilustración con quick clone y la original se la ubica encima. Además se utiliza el dodge tool y burn tool para dar más luces y sombras a ciertas áreas.



**Figura 6-75:** Arte Final

### 6.2.8.7 DIAGRAMACIÓN

Luego que se ha guardado el archivo de la imagen se lo abre en in design para diagramar la portada, lomo y contraportada. Utilizando retículas se ubica el título, nombre de autor y un pequeño resumen en la contraportada.



Figura 6-76: Diagramación de la portada

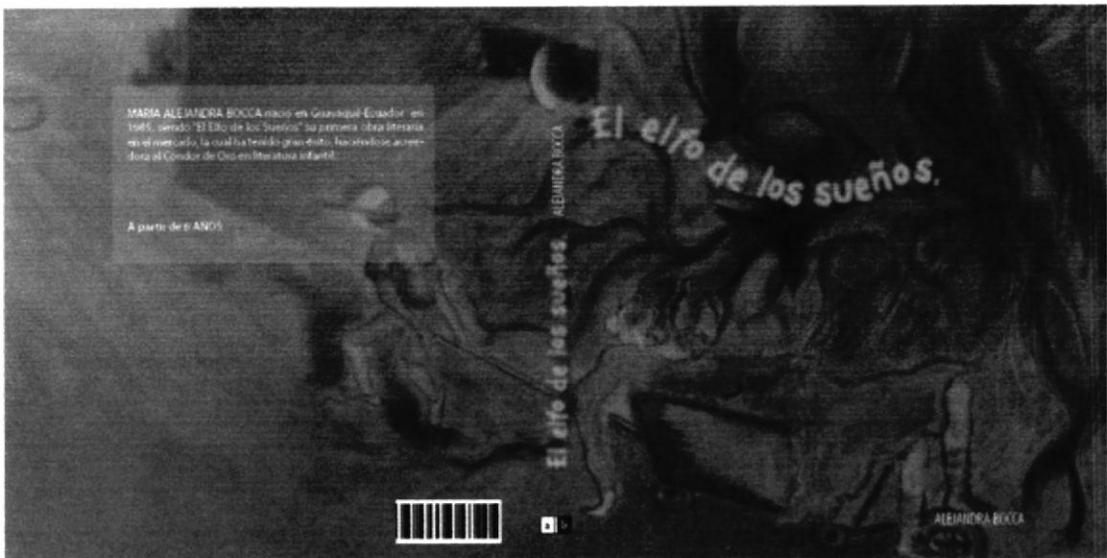


Figura 6-77: Portada Final

### 6.2.8.8 PRESENTACIÓN

Para mejorar la presentación de la portada del libro infantil, se ha creado el modelado de un libro abierto al que se le aplica como textura la imagen final de la diagramación.



Figura 6-79: Visualización de la portada en 3D



## **6.2.9 CUENTO ILUSTRADO**

### **6.2.9.1 ANTECEDENTES**

Cuento Ilustrado del libro “Relato del Día Libre” del autor Eliécer Cárdenas.

Primero se lee el cuento del cual se sacaron varias ideas para los bocetos y se aprueba uno para desarrollarlo.

La ilustración representa cuan lejos puede llegar la imaginación, experimentando otros espacios, que inconcientemente terminan atrapando.

### **6.2.9.1 DISEÑO METODOLÓGICO**

- Fotografía
- Boceto
- Arte Final
- Procesamiento de imagen

### **6.2.9.2 RESUMEN DEL CUENTO**

Una mujer de cabello corto y con traza de extranjera llega a una pizzería y se enamora de una artesanía con forma de vasija que se encontraba en el local como adorno, decide pedírsela al dueño, pero él no se la quería dar. Era tanta la insistencia que él empezó a sospechar de ella, ya que se había hecho amiga de este en pocos días que frecuentó sucesivamente el lugar, al final ella desaparece , como a otro mundo, en medio de un ritual que realiza y dejando al dueño de la pizzería en desconcierto.



### 6.2.9.4 FOTOGRAFÍA

Para el diseño de esta ilustración hay que basarse en una fotografía con la postura de una mujer fumando.



Figura 6-79: Fotografía referencial

### 6.2.9.5 BOCETO

El boceto se lo realizó en acuarela con una escala proporcional a la original (22,6x 38,8) cm.



Figura 6-80: Boceto en acuarela

### 6.2.9.6 ARTE FINAL

El arte final se lo ilustró con marcadores finos y gruesos, luces y sombras duras. Luego de ilustrarlo se digitalizó la imagen.



**Figura 6-81:** Ilustración con marcadores

### 6.2.9.7 PROCESAMIENTO DE IMAGEN

Se abre el archivo en Photoshop, y se seleccionan; Image> adjustments > levels (Fig. 6-82) y aparece la ventana de Levels.

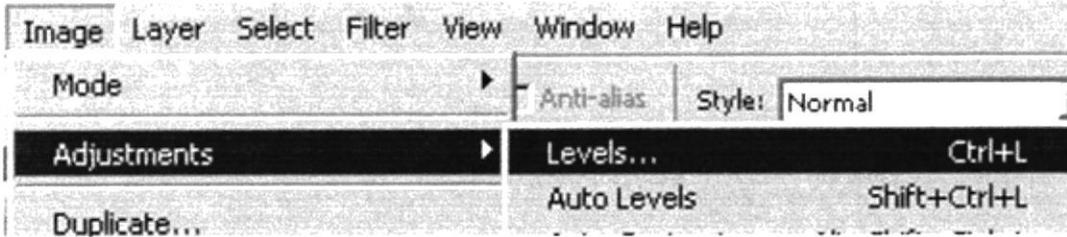


Figura 6-82: Ajuste de Niveles 1

Se ajustan los niveles de la imagen para darle el contraste necesario.

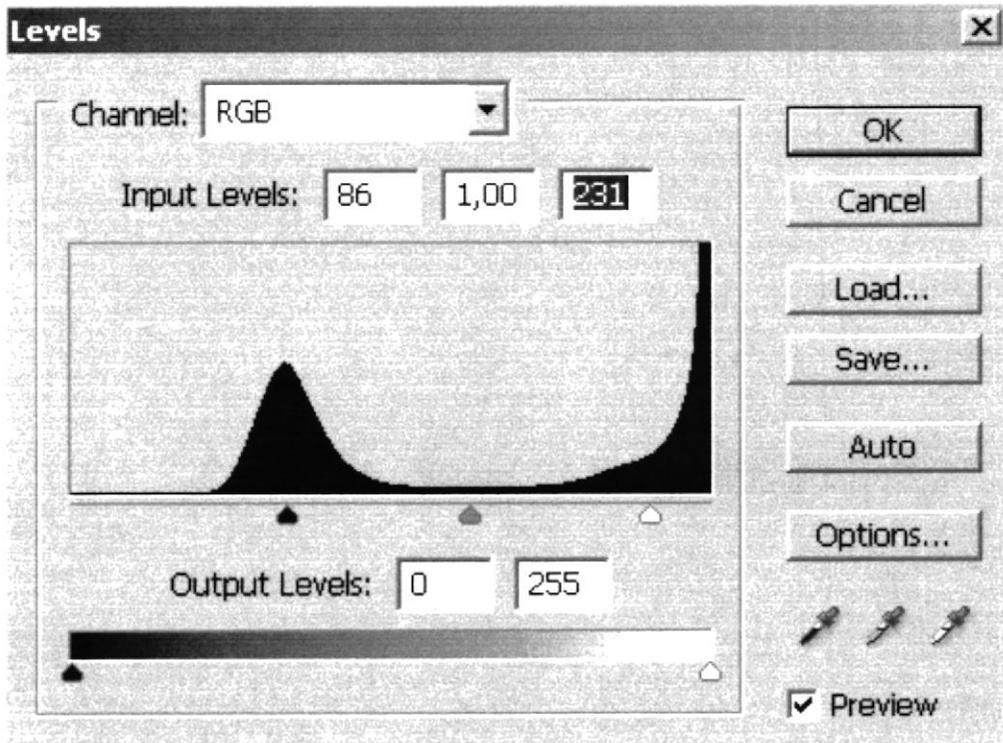


Figura 6-83: Ajuste de Niveles 2

De esta manera se ha culminado la ilustración del cuento.



Figura 6-84: Ilustración final del cuento

## 6.2.10 ARTÍCULO DE REVISTA

### 6.2.10.1 ANTECEDENTES

Ilustración del concepto “Crimen de la Vida Real”. Se examina todas las posibilidades de significación de este concepto para el artículo de una revista. Para esto se realiza algunos roughs antes de llegar a la ilustración actual.

La ilustración denota un mundo lleno de contaminación, que ya forma parte de la vida cotidiana, al continuar contentos con esta destrucción, con cada manifestación de alerta que la naturaleza da, hasta cuando tanta contaminación.

### 6.2.10.2. DISEÑO METODOLÓGICO

- Boceto
- Definición y aplicación del color.
- Procesamiento de imagen

### 6.2.10.3 BOCETO

Tamaño del canvas: 28x28 cm.



**Figura 6-85:** Boceto a lápiz

#### **6.2.10.4 DEFINICIÓN Y APLICACIÓN DEL COLOR**

Se define con marcadores el dibujo y se deja más grueso el borde de lo que está por delante y se marca algunas sombras.

Además se combina técnicas para aplicar el color, primero con las acuarelas y luego para tener mayor definición se utiliza los lápices de colores.



**Figura 6-86:** Aplicación de color con lápices

### 6.2.10.5 PROCESAMIENTO DE IMAGEN

Se digitalizó la imagen y luego en Photoshop se va a Filtros>Ruido> Despeckle para destramarla, a continuación se aplica ajustes de color, contraste y niveles y así queda finalmente la ilustración.

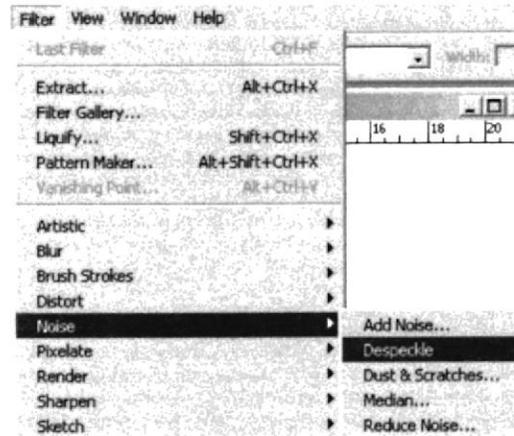


Figura 6-87: Destramado

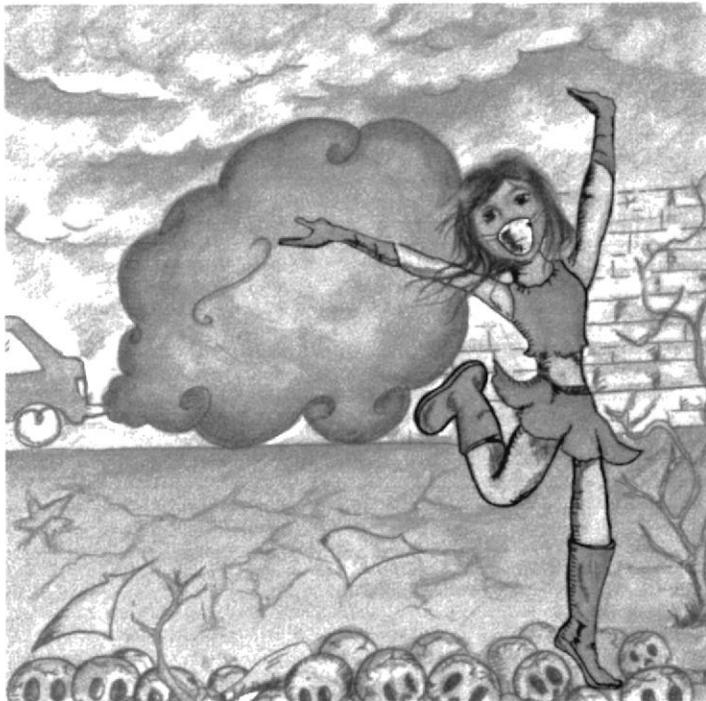


Figura 6-88: Ilustración Final

## 6.2.11 TIZA PASTEL

### 6.2.11.1 ANTECEDENTES

Este proyecto de 100x70 cm se titula colores de la vida. Se lo realizó en clase como un ejercicio de creatividad.

### 6.2.11.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Pintado
- Diseño del personaje
- Detalles y colores finales.

### 6.2.11.3 PINTADO

Para este proyecto se comienza rayando sobre el papel Kraft la firma en todos los ángulos posibles, después se rellena con colores los espacios que quedaban, hasta que no se vea el color del papel, después se divide el papel en 9 partes desiguales. Se fue uniendo cada parte de maneras diferentes tratando de sacar una figura. Incluso algunas partes fueron rasgadas.



**Figura 6-89:** Composición

#### 6.2.11.4 DISEÑO DEL PERSONAJE

Se define la figura que se encuentra uniendo las partes que se habían pintado con tizas pastel, en este caso se encuentra la forma de un payaso, se lo define con marcadores y témperas.



Figura 6-90: Diseño del personaje

### 6.2.11.5 DETALLES Y COLORES FINALES.

Luego se abre la imagen en Photoshop para retocar, con la herramienta de healing brush se borran las líneas de división. Además se ajusta los niveles, contraste y colores.



Figura 6-91: Healing Brush



Figura 6-92: Arte Final

## **6.2.12 CÓMIC**

### **6.2.12.1 ANTECEDENTES**

Se desarrolla primero una historia en forma de cómic, donde existe un personaje central alrededor del cual gira el argumento, a partir de esta historia se desarrolla el guión que permite definir la narración gráfica, visualizada mediante series de cuadros dibujados.

Cómic basado en el cuento “Dolores Eternos” del Comic Book de JD. Santibáñez, con el guión adaptado por Santiago Sojos.

### **6.2.12.2 DISEÑO METODOLÓGICO**

- Desarrollo de la historia.
- Elaboración del guión
- Realización de los sketches o bocetos.
- Fotografías referenciales.
- Ilustración a lápiz.
- Entintado
- Digitalización.
- Pintado.
- Globos de Texto
- Texto
- Producto Final

### **6.2.12.3 DESARROLLO DE LA HISTORIA**

La trama de esta historia se desarrolla en el consultorio de la Dra. Rosetti, terapeuta, donde se resolverán los conflictos personales y problemas de su paciente, Dennis, con una terapia hipnótica cuya experiencia formará parte de su curación.

## 6.2.12.4 DESARROLLO DEL GUIÓN

PAGINA 1			
PANEL	PLANO	DESCRIPCION	TEXTO
1	PG	Ventanales de edificio, ciudad de fondo, día claro	<b>Dra. Rosetti (off):</b> ¿Cómo te sientes? <b>Dennis (off):</b> Mal
2	PG	La Terapeuta en su silla cerca de su paciente Dennis, que está sentado en el diván, en primer plano (silueta)	<b>Dra. Rosetti:</b> ¿Seguro? <b>Dennis:</b> Sí
3	PPP	Labios de la Terapeuta	<b>Dra. Rosetti:</b> ¿Qué es lo que sientes?
4	PPP	Ojos enojados de Dennis	<b>Narrador:</b> Siempre le preguntaba lo mismo
5	PPP	Ojos de la Terapeuta denotando frialdad	<b>Dra. Rosetti:</b> ¿No ha habido mejoría, aunque sea pequeña, desde la última vez que nos vimos?
6	PP	Rostro de perfil de Dennis	<b>Dennis:</b> No. Usted lo sabe, siempre me siento mal, me duele el estomago, mi alergia se pone como loca a cada momento, tengo problemas al onnar, ¿le parece poco?
7	OS	Terapeuta garabateando en su libreta, a su costado se ve en primer plano el expediente de Dennis	

Figura 6-93: Guión página 1



## PAGINA 2

PANEL	PLANO	DESCRIPCION	TEXTO
1	PM	La Terapeuta en su silla cerca de su paciente Dennis, que está sentado en el diván, en primer plano (silueta).	<b>Dra. Rosetti:</b> Bueno, creo que ya es hora de hacer algo diferente <b>Dennis:</b> ¿Qué vamos a hacer?
2	PP	La Terapeuta hablando, con su block en la mano	<b>Dra. Rosetti:</b> Voy a utilizar terapia hipnótica para regresarte al pasado, a otra vida, parece que no respondes a los tratamientos normales. Creo que este es el camino correcto
3	PPP	Ojos angustiados de Dennis	<b>Dennis:</b> Solo quiero sentirme bien doctora
4	PPP	Ojos angustiados de Dennis	<b>Dennis:</b> Haga lo que tenga que hacer
5	PPP	Labios de la Terapeuta	<b>Dra. Rosetti:</b> Relájate entonces, siéntete cómodo, cierra los ojos y escucha mi voz...
6	PPP	Ojos cerrados de Dennis	
7	PPP	Labios de la Terapeuta	<b>Dra. Rosetti:</b> Relaja los hombros, los pies, las manos, siente que estas flotando, ¿los sientes pesados?
8	PP	Parte del cuerpo relajado de Dennis	<b>Dennis:</b> Si
9	PP	Dennis dormido, como desvaneciéndose	<b>Dra. Rosetti:</b> Tus parpados están pesados, no puedes abrirlos... <b>Narrador:</b> Empezó a hundirse en un pozo tranquilo y profundo con cada palabra de la Dra. que cada vez eran mas distantes.



Figura 6-94: Guión página2

## PAGINA 3

PANEL	PLANO	DESCRIPCION	TEXTO
1	PPP	Labios de la Terapeuta	<b>Dra. Rosetti:</b> <i>Ahora quiero que retrocedas, que viajes hacia atrás, hacia el pasado, tu vida anterior, retrocede Dennis, retrocede ...</i> - ¿Estas allí?
2	PPP	Labios de Dennis	<b>Dennis:</b> <i>Si (voz lenta)</i>
3	PP	Rostro de Dennis, recordando	<b>Dra. Rosetti:</b> <i>¿Quién eres Dennis?</i> <b>Dennis:</b> <i>Mi nombre es Sebastián y me gusta la cacería [...]</i>
4	PG	Imagen de la regresión de Dennis: Años 50. Guayaquil, esta lloviznando. El como "Sebastián" caminando en la acera, frente al café "La Palma". Se ve a un grupo de señoritas conversando y tomando café.	<b>Dennis (off):</b> <i>[...] por eso estoy aquí, observando a la mujer que esta sentada en "La Palma" tomando un café y conversando con dos amigas...</i>

Figura 6-95: Guión página 3



### 6.2.12.5 BOCETOS

Para los dibujos de cada página se elabora primero los sketches a ¼ del tamaño original (6,4 X 9.5) cm. con 3 opciones narrativas, para definir el número de paneles que tendrá y la composición del panel con el tipo de plano. Se proyecta cada escena a lápiz sin llegar, de momento, a explicar, todos los detalles, se comprueba lo hecho con el contenido del guión.

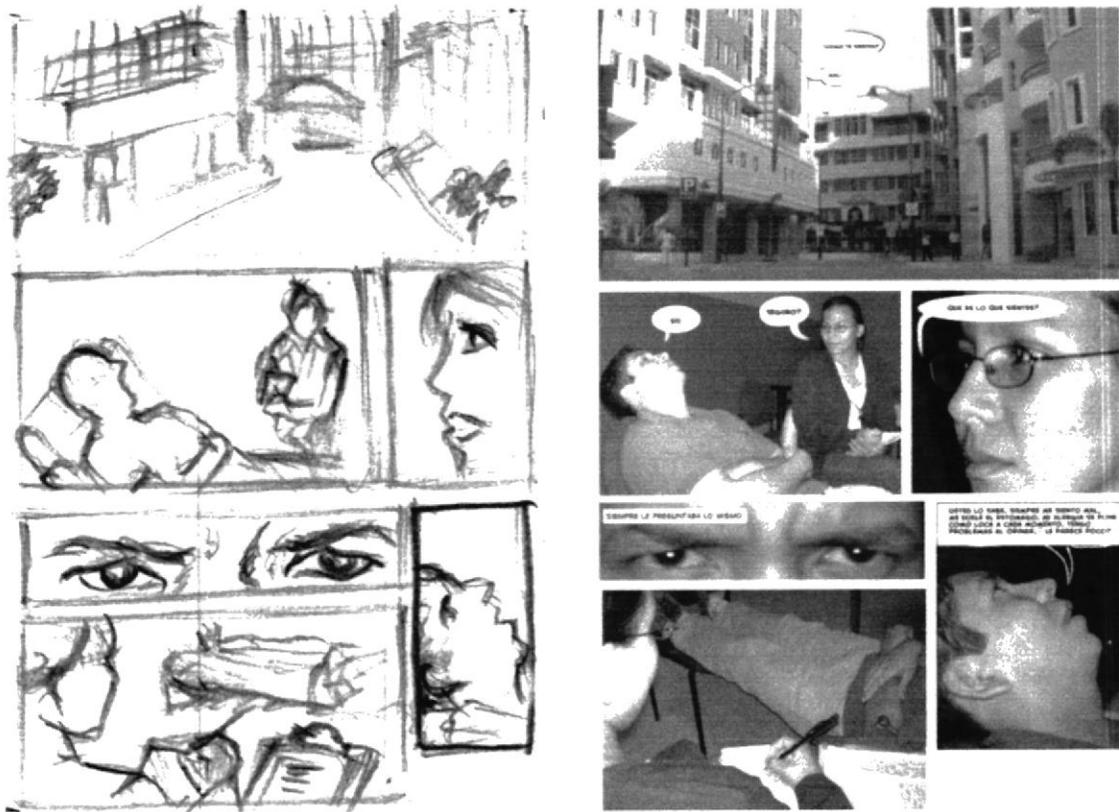


Figura 6-96: Sketch

### 6.2.12.6 FOTOGRAFÍAS REFERENCIALES

Se escoge un sketch de cada página y luego se procede a tomar fotografías, como medio auxiliar, que servirán de base y luego se ha de mejorar la imagen, modificar donde sea y como sea para que gane calidad artística y deje de ser solo una fotografía para convertirse en ilustración.



Figura 6-97: Fotografías página1

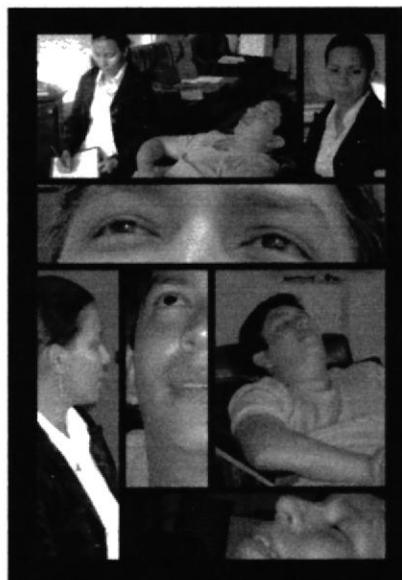


Figura 6-98: Fotografías página2

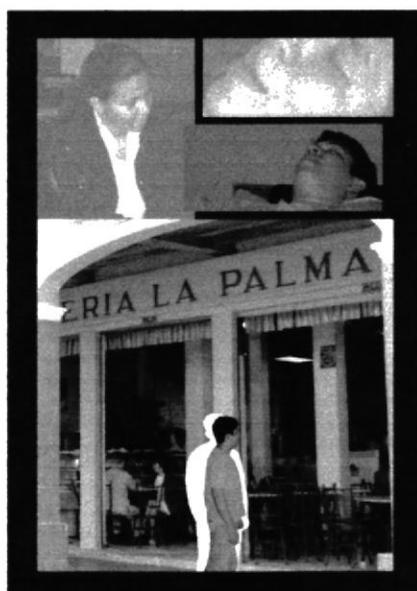


Figura 6-99: Fotografías página3

### 6.2.12.7 ILUSTRACIÓN A LÁPIZ

Se trabaja entonces cada imagen con el lápiz, dibujando detalles y expresiones, indicando algunas sombras esenciales, cuidando las proporciones y formas. Mientras se dibuja a lápiz se va imaginando las zonas que luego serán pintadas de negro, en algunos casos se las llena para comprobar el efecto.

En este caso, se puede observar la ilustración inicial de la primera página del cómic que después será modificada en su diagramación y en la composición de los paneles.



Figura 6-100: Dibujo página 1

### 6.2.12.8 ENTINTADO Y DIGITALIZACIÓN

Luego se trabaja el dibujo con la pluma utilizando el pincel para llenar fondos. Pero en la mayoría de los casos para las líneas muy finas y detalles se utiliza marcadores o rotuladores para que quede como pumilla. Para los bordes se trata de hacer una línea más gruesa para dar el efecto que está separado del fondo.

Una vez que está entintada la página en el tamaño original que debe medir 25,4cm x 38,1cm, sobre cartulina marfil lisa, se procede a digitalizar las ilustraciones.

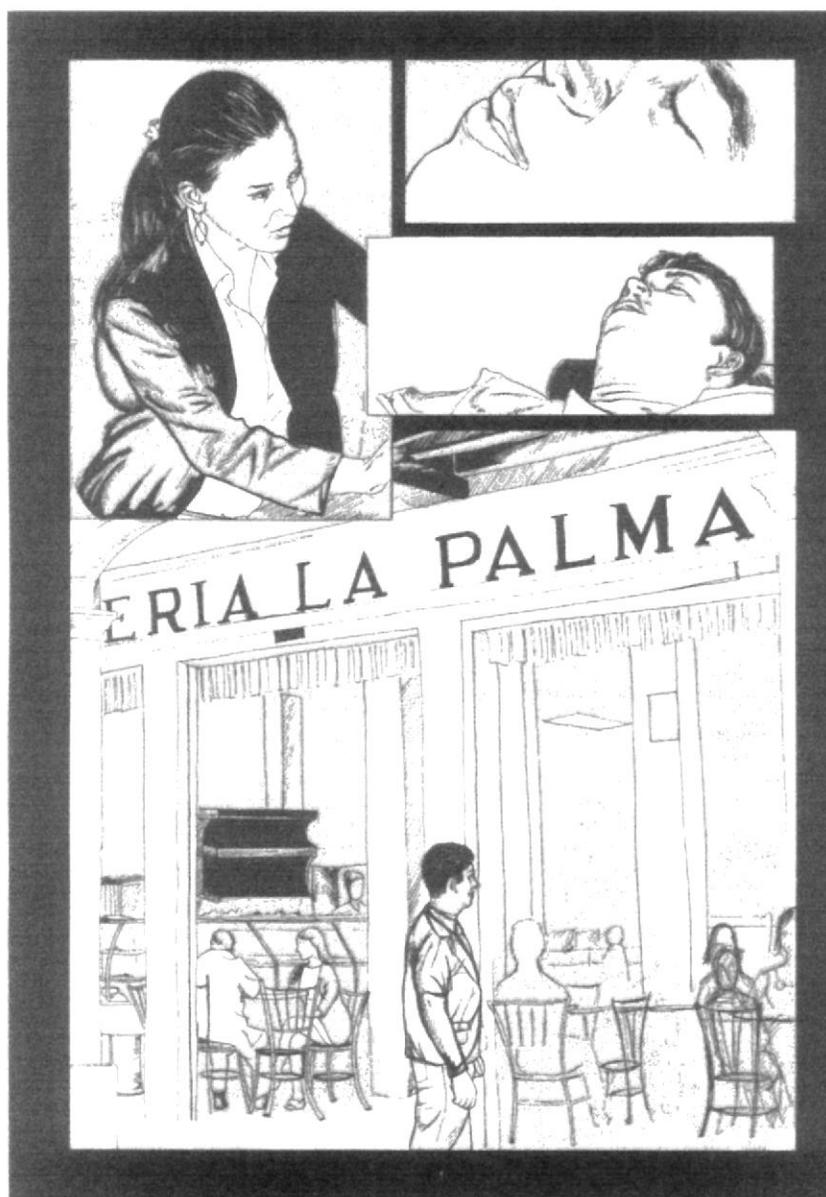


Figura 6-101: Página3 entintada

### 6.2.1.9 PINTADO

#### 6.2.12.9.1 AJUSTE DE NIVELES

Luego se abre la imagen digitalizada en Photoshop y con comando Ctrl.+L se abre la paleta de Ajuste de Niveles, se desliza la flecha de la derecha hacia la mitad hasta que el ruido gris se vaya, se puede notar como las zonas de color blanco quedan totalmente blanco, y luego deslizando la flecha de la izquierda hacia la mitad se nota como las zonas con negro se oscurecen pero no se puede pasar de cierto valor o de lo contrario se perderá detalles.

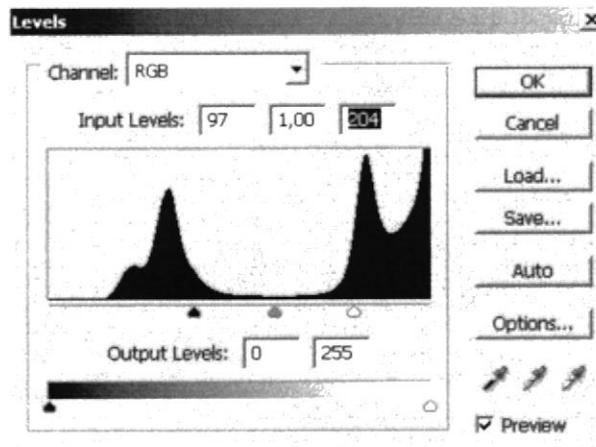


Figura 6-102: Seteo de niveles



Figura 6-103: Página1 B/N



Figura 6-104: Página2 B/N



Figura 6-105: Página3 B/N

Una vez que se ha ajustado los niveles, se procede a crear el line art o el layer del arte sin fondo blanco, para esto se selecciona la capa, vamos al menú Modo de Imagen y se selecciona Grayscale.

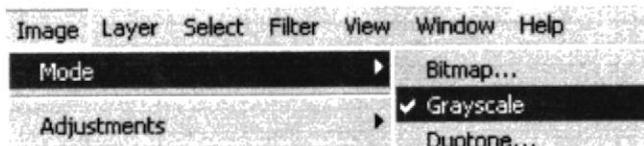


Figura 6-106: Escala de grises

Luego se procede a aumentar la resolución, para ello se va a Image Size del menú Image y en resolution se pone 600 dpi.



Figura 6-107: Resolución

Se cambia de nuevo el Modo de imagen esta vez a Bitmap y aparece un cuadro de diálogo para juntar los layers y se elige Ok.

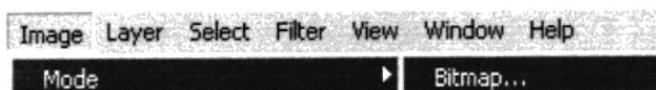


Figura 6-108: Bitmap

Se cambia el Modo de Imagen a Grayscale, aparece un cuadro para poner el valor del Size Ratio que será 1.

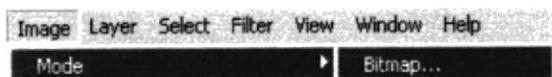


Figura 6-109: Bitmap 2

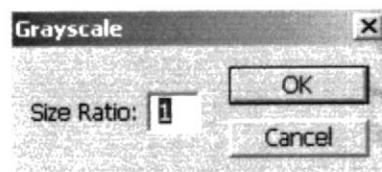


Figura 6-110: Size Ratio

Con la herramienta de selección magic wand se selecciona la zona que está de color negro, se desactiva antialias y contiguos. Luego se ejecuta los comando de copy- paste Ctrl+C, Ctrl+V y nota que ya no está el background blanco.

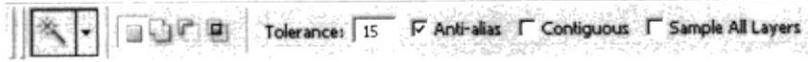


Figura 6-111: Opciones de selección

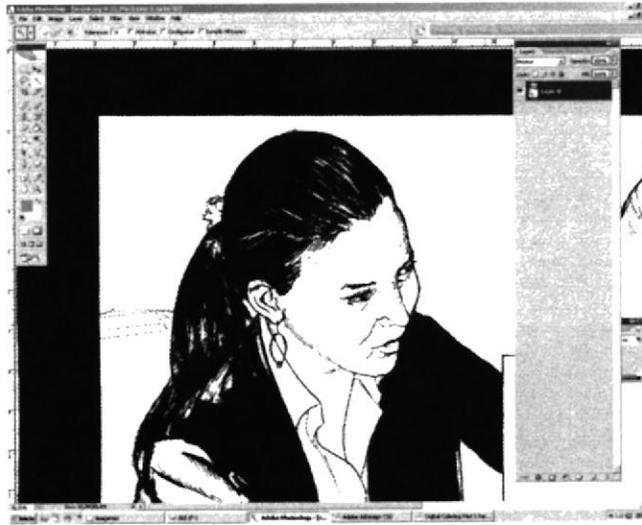


Figura 6-112: Line art

Luego se va a Image Size para cambiar el valor de la resolución a 300 dpi.



Figura 6-113: Resolución 2

Se ajusta el modo de imagen a CMYK que es para medios impresos.

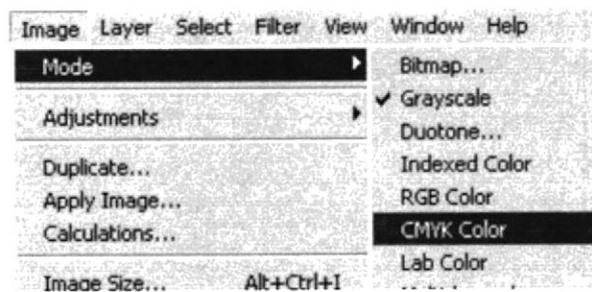


Figura 6-114: Modo de Color CMYK

### 6.2.12.10 APLICACIÓN DEL COLOR

Se coloca un layer de fondo con un solo color de base que ayudará a visualizar las selecciones que se harán posteriormente.



Figura 6-115: Color base

Se empieza a colorear haciendo selecciones para los colores planos, se va al panel de herramientas y se coge la herramienta de selección Polygonal Lasso Tool y se desactiva la opción de anti-aliasing y hay que asegurarse que la opción de feather se encuentre en cero; para dividir las diferentes áreas de colores.



Figura 6-116: Polygonal Lasso Tool

Se selecciona a lo largo de la mitad de la línea de arte y una vez que se tiene seleccionada el área se procede a rellenar del color base con el Paint Bucket Tool, del panel de herramientas, y así se continúa seleccionando y pintando cada área con el color plano de base que corresponde.

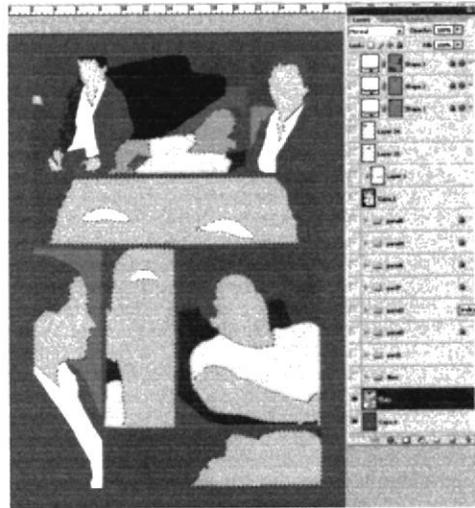


Figura 6-117: Colores Planos

Se crea un nuevo layer, se selecciona una de las áreas ya pintadas con el magic wand y luego se hace clic en la herramienta de Add layer mask, así se habrá creado una máscara de esa área que impedirá que se pinte accidentalmente lo que está alrededor o fuera del área seleccionada.

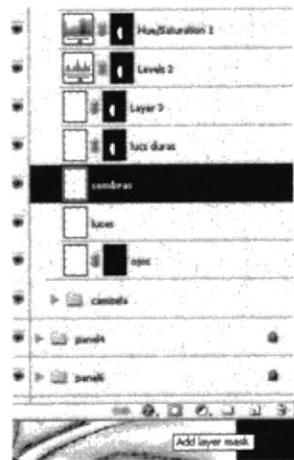


Figura 6-118: Aplicación de

Layer Mask

En el layer que se ha creado se pintará las sombras por lo que en el Modo de fusión de capa que se escoge es Multiply, se puede variar un poco la opacidad a un 70 o 60%.

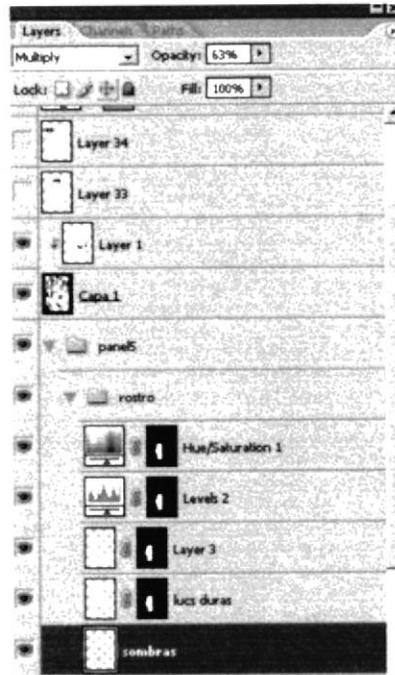


Figura 6-119: Modo de Capa

Se selecciona el color en la paleta de colores y se usa el Brush Tool al que previamente se ha cambiado los valores de diámetro, pressure entre otros para convertirlo en airbrush.

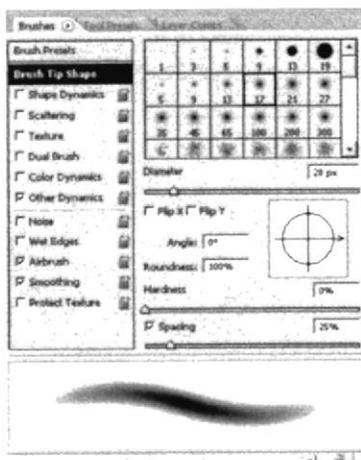


Figura 6-120: Seteo del Brush

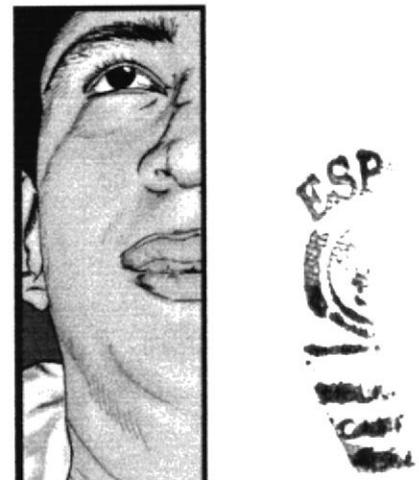


Figura 6-121: Aplicación de sombras

Luego se crea otro layer y se le añade el layer mask, esta vez se pintan las luces, si son suaves se cambia el Modo de Capa a overlay, y sin son luces duras se cambia el modo a Color Dodge o Screen, se baja un poco la opacidad. Se selecciona el tono y se procede a pintar con el brush tool.



Figura 6-122: Aplicación de luces

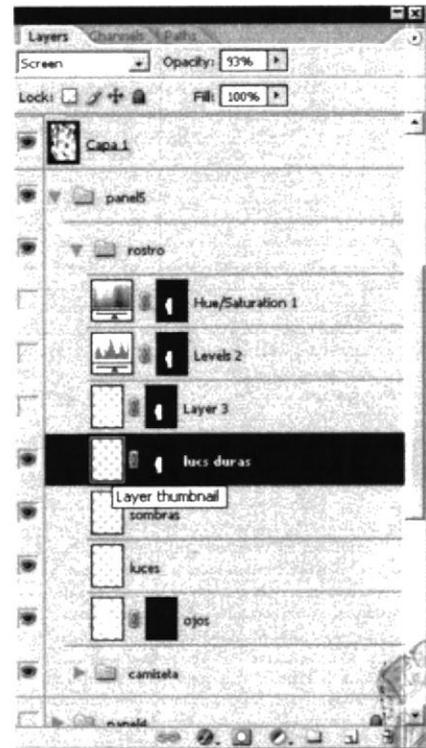


Figura 6-123: Modo de Capa 2

Así se continúa pintando, añadiendo más capas para la luces y sombras .



Figura 6-124: Aplicación de color

Al final es opcional cuando se ha terminado de pintar esa área, se puede cambiar el tono de la misma, se selecciona la herramienta hue/saturation y en la ventana que se abre se activa la opción de colorizar, se prueba los valores en tono hasta encontrar el adecuado para la ilustración y se pone ok. Después se le baja los valores de opacidad.

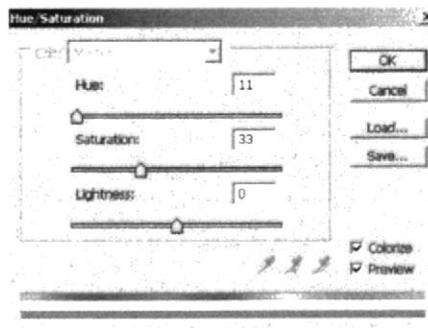


Figura 6-125: Tono y saturación



Figura 6-126: Aplicación de tono

Para pintar las líneas negras del arte y darle mayor iluminación se puede crear un nuevo layer y vincularlo al layer que contiene la ilustración, se mantiene presionada la tecla Alt y se ubica el cursor en la raya que divide esos dos layers, aparecerá un ícono de dos circunferencias intersectadas, entonces se hace clic.

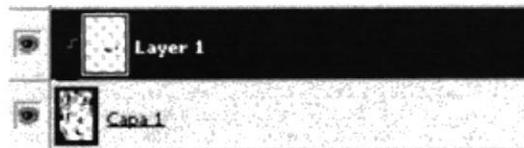


Figura 6-127: Aplicación de color en line art 1



Figura 6-128: Aplicación de color en line art 2



### 6.2.12.11 GLOBOS DE TEXTO

Se selecciona la herramienta de elipse y se traza en el panel.



Figura 6-129: Elipse tool



Figura 6-130: Globo de texto 1

Luego se selecciona la herramienta pluma y se activa la opción de add to shape area para trazar la cola del globo, al final se modifica las formas con los vectores.

Se guarda la imagen y se la abre en Illustrator para insertar el texto.

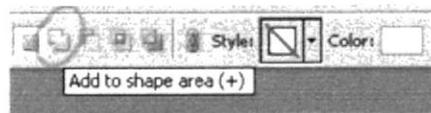


Figura 6-131: Opción de path



Figura 6-132: Globo de texto 2



6.2.12.12 PRODUCTO FINAL



Figura 6-133: Cómic Página 1



Figura 6-134: Cómics Página 2

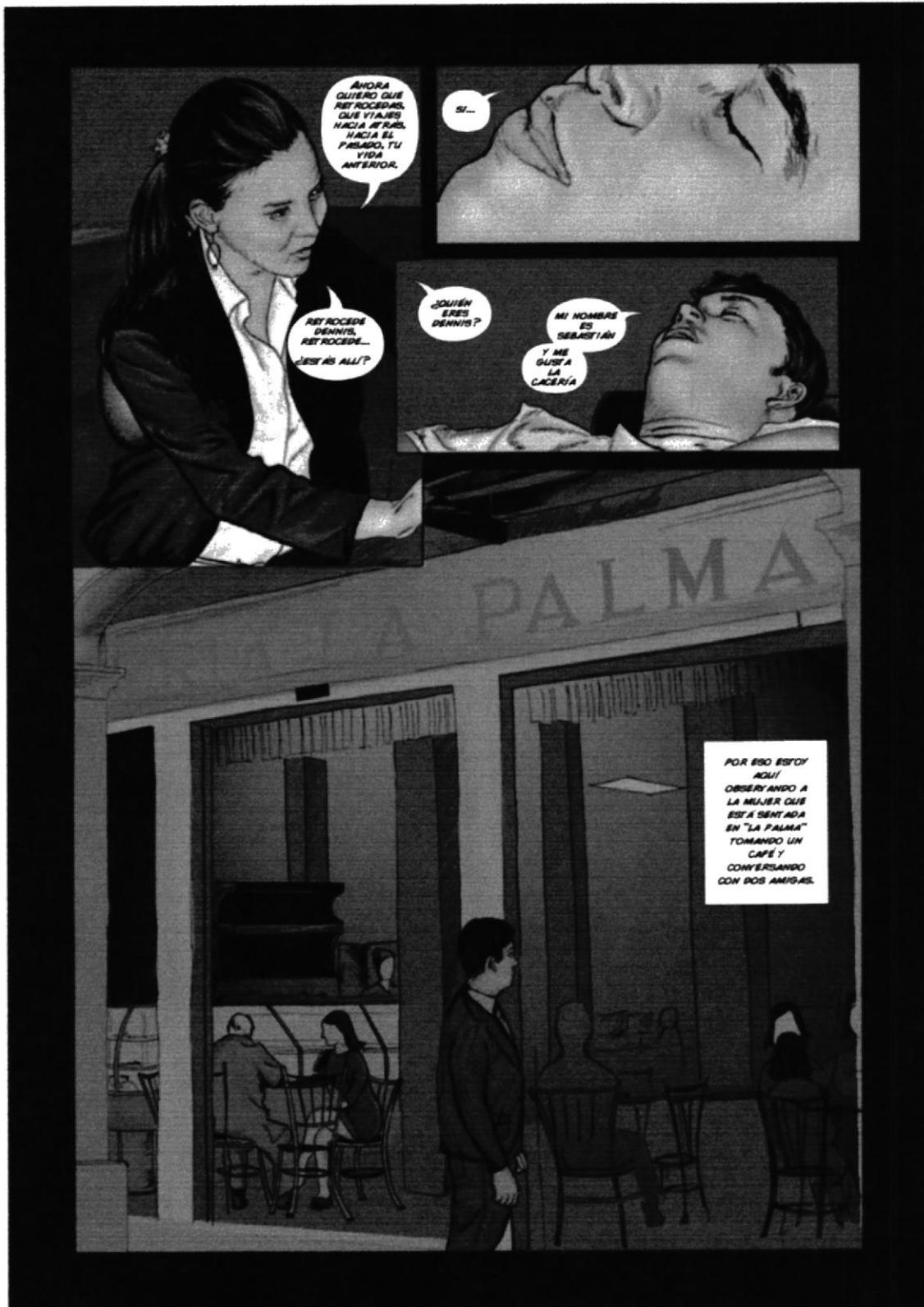


Figura 6-135: Cómics Página3

## **6.2.13 STORYBOARD**

### **6.2.13.1 ANTECEDENTES.**

Storyboard de 30" para el spot publicitario de la heladería Fragola.

Principios del Arte Secuencial como narrativa. Historia, guión y personajes principales y secundarios. Encuadres (planos), tiempo y espacio.

### **6.2.13.2 DISEÑO METODOLÓGICO**

- Historia.
- Bocetos.
- Fotografía.
- Ilustración.
- Pintado
- Diagramación
- Presentación



### **6.2.13.3 HISTORIA**

Belén se encuentra en la escuela y se queda dormida en clase, comienza a soñar que está en la heladería probando todos los sabores de helados, cuando despierta su sueño se hará realidad.

### 6.2.13.4 BOCETOS

Se realiza los bocetos para saber el orden de las escenas y en que planos estarán, además se puede saber el tiempo que requiere cada toma.



Figura 6-136: Bocetos página 1-storyboard



Figura 6-137: Bocetos página 2-storyboard





BIBI  
CAR  
PERU

Figura 6-138: Bocetos página 3-storyboard

### 6.2.13.5 FOTOGRAFÍA

Se toman las fotografías correspondientes a cada plano, para tener de referencias las posturas, gestos, y toma.



Figura 6-139: Fotografía referencial- cuadro1

### 6.2.13.6 ILUSTRACIÓN

Se realiza el dibujo y luego se procede a digitalizarlo para abrir el archivo en Corel Painter. Ahí se usa el ink brush para resaltar el dibujo.

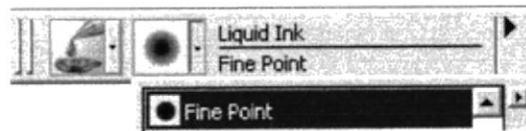


Figura 6-140: Ink Brush



Figura 6-141: Line Art-cuadro1

### 6.2.13.7 PINTADO

Con la herramienta de selección se va separando las áreas por colores y se aplica los colores planos con el Paint Bucket en un nuevo layer.



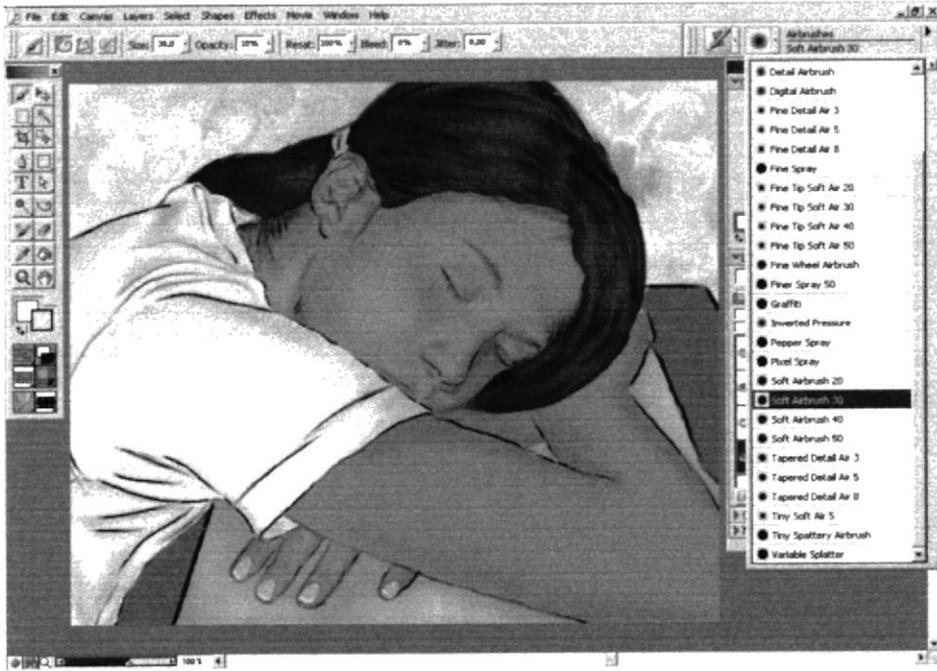
Figura 6-142: Aplicación de colores planos de base

Se crea un nuevo layer con modo de capa en Multiply y se pinta las sombras utilizando el Airbrush.



Figura 6-143: Aplicación de las sombras

Para las luces se crea un nuevo layer y se configura el modo de capa a overlay y se selecciona los tonos a usar, luego con el airbrush se pinta.



**Figura 6-144:** Aplicación de las luces

De la misma manera se pinta los demás cuadros del storyboard.

### 6.2.13.8 PRESENTACIÓN

Al final cuando se tiene todos los cuadros pintados se los agrupa en Photoshop, se guarda el archivo y se lo abre en Illustrator para insertar el texto que describe el video y audio de cada toma.

<b>VIDEO</b>					
<p><b>1</b> Abre cámara a primer plano de Belén dormida sobre un pupitre. Se ve un libro abierto bajo sus brazos.</p>	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: right;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: left;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2"</td> <td style="text-align: center;">2"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	2"	2"
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL				
2"	2"				
<p><b>2</b> Fade to white</p>	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: right;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: left;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1"</td> <td style="text-align: center;">3"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	1"	3"
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL				
1"	3"				
<p><b>3</b> Se funde a plano medio de heladería. Toma subjetiva. se observa la lista de los sabores de helados.</p>	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: right;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: left;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3"</td> <td style="text-align: center;">6"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	3"	6"
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL				
3"	6"				
<p><b>4</b> Corte a plano medio de el chico que atiende preparando un helado se ven los sabores en el frigorífico.</p>	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: right;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: left;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3,5"</td> <td style="text-align: center;">9,5"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	3,5"	9,5"
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL				
3,5"	9,5"				
<p><b>5</b> Fade in a vista en picada de los distintos sabores de helados.</p>	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: right;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: left;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2"</td> <td style="text-align: center;">11,5"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	2"	11,5"
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL				
2"	11,5"				



**AUDIO**

SFX:  
(Voces de niños y de la maestra dando clases.)

**BELÉN EN OFF:**  
Chocolate amargo, dulce de leche, crema rusa, mmm.

**BELÉN EN OFF:**  
Un helado doble con cubierta de chocolate.

Figura 6-145: Storyboard 1

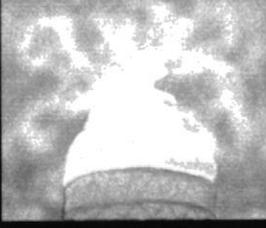
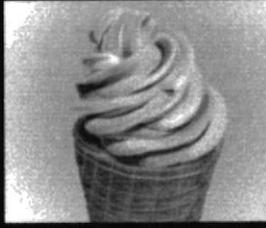
VIDEO		AUDIO				
<p>6 Corte a primer plano del rostro de Belén, está observando fijamente y paralizada, muy sorprendida y alegre</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: center;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2"</td> <td style="text-align: center;">13.5"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	2"	13.5"		<p><b>BELÉN EN OFF:</b> ¡Wow!</p>
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL					
2"	13.5"					
<p>7 Corte a vista en contrapicado de un helado gigante</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: center;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2"</td> <td style="text-align: center;">15.5"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	2"	15.5"		<p><b>SFX</b> (intro de musica alegre, resaltando algo grandioso)</p>
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL					
2"	15.5"					
<p>8 Paneo en close up de un helado de chocolate.</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: center;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3"</td> <td style="text-align: center;">18.5"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	3"	18.5"		
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL					
3"	18.5"					
<p>9 Corte a plano medio de Belén con el helado doble con cubierta de chocolate, que había pedido.</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: center;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2.5"</td> <td style="text-align: center;">21"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	2.5"	21"		<p><b>BELÉN EN OFF:</b> Tenía que ser en Fragola.</p>
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL					
2.5"	21"					
<p>10 Corte a primer plano de Belén tomando el helado con gusto.</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">DURACIÓN DE TOMA</td> <td style="text-align: center;">DURACIÓN TOTAL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2"</td> <td style="text-align: center;">23"</td> </tr> </table>	DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL	2"	23"		<p><b>ESPOL</b> TÍTULO CÓDIGO FECHA NOMBRE</p>
DURACIÓN DE TOMA	DURACIÓN TOTAL					
2"	23"					

Figura 6-146: Storyboard 2

VIDEO	
11	Fade to white Belén despierta.
DURACION DE TOMA	DURACION TOTAL
1.5"	24.5"
12	Corte a primer plano de Belén en el expreso. va pensando en el sueño
DURACION DE TOMA	DURACION TOTAL
2.5"	27"
13	Corte a plano americano de Belén bajando del expreso con su maleta en mano. está muy alegre
DURACION DE TOMA	DURACION TOTAL
1.5"	28.5"
14	Fundido a Close up del rostro de Belén tomano un helado
DURACION DE TOMA	DURACION TOTAL
2.5"	31"
15	Corte a primer plano del logotipo de fragola
DURACION DE TOMA	DURACION TOTAL
2"	33"



**AUDIO**

SFX  
(timbre del colegio.)

**MAESTRA EN OFF:**  
Disfruten sus vacaciones.

**BELÉN:**  
Lo primero será ir a Fragola.

**VOZ EN OFF:**  
Ven a Fragola.

**VOZ EN OFF:**  
... y descubre el sabor del helado artesanal



Figura 6-147: Storyboard 3

## 6.2.14 TWISTED CARTOON

### 6.2.14.1 TWISTED CARTOON

Para este proyecto se debía elegir un cartoon con un estilo Light para distorsionarlo, se escogió el personaje principal de “La Sirenita”, en la película la sirenita es una joven muy buena que vive enamorada e ilusionada pero no puede salir con humanos ya que ella es mitad pez mitad humano.

### 6.2.14.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Bocetos
- Diseño del Personaje
- Pintado
- Texturización, detalles, colores finales.
- Arte Final.

### 6.2.14.3 BOCETOS

Antes de escoger el twisted de La Sirenita también se realizó un boceto previo del oso Pooh distorsionado pero no se lo escogió.



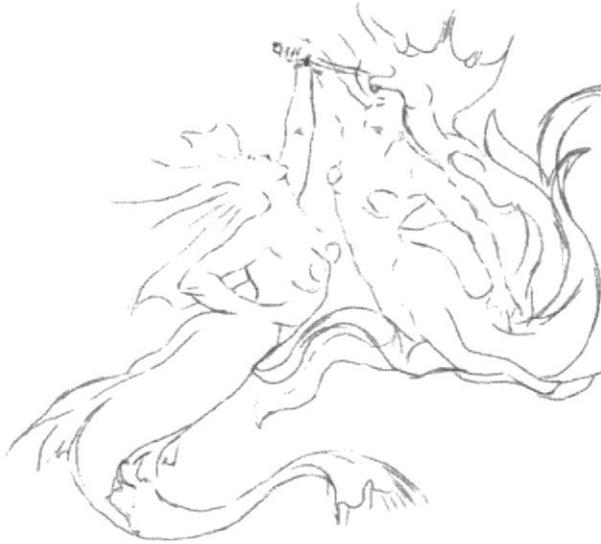
**Figura 6-148:** Boceto1



**Figura 6-149:** Boceto2

#### **6.2.14.4 DISEÑO DEL PERSONAJE**

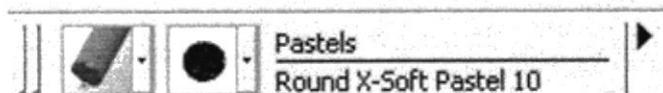
Si bien la inspiración para este personaje viene originalmente de la película, para distorsionarla había que cambiar un poco la apariencia, así que se trató de dibujar un cuerpo escultural, en lugar de cola tendría tentáculos con un cabello alborotado y una personalidad rebelde.



**Figura 6-150:** Boceto Final

#### **6.2.14.5 PINTADO**

Para pintarlo se abre el Corel Painter y se escoge el brush de Tizas Pastel junto con el blender para difuminar y se comienza a pintar.



**Figura 6-151:** Pastel

Se pinta todo el personaje con tizas pastel y para los detalles del cartoon se utiliza lápices de Colores.

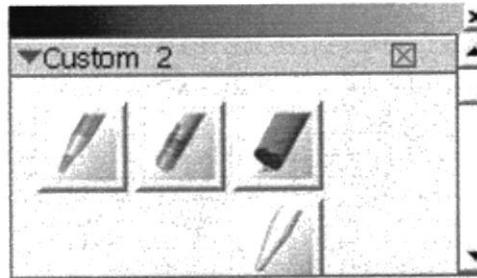


Figura 6-152: Custom

### 6.2.14.6 TEXTURIZACIÓN, DETALLES Y COLORES FINALES.

Luego se lleva la imagen a Photoshop y en algunas áreas se aplica la herramienta de Dodge Tool para crear más luces.

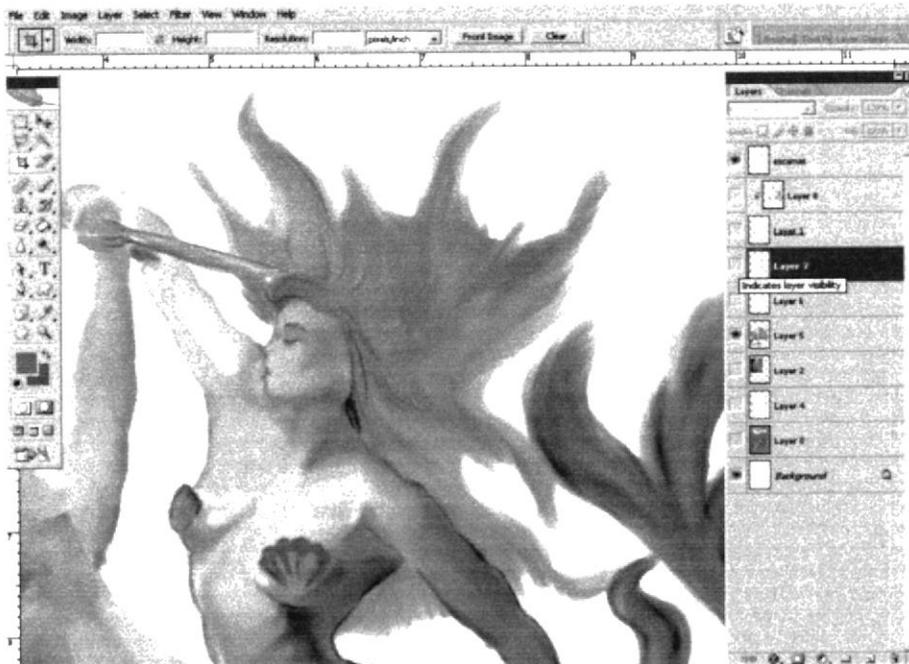


Figura 6-153: Dodge Tool

Y en otras áreas se aplica el Burn Tool para crear más sombras.



Figura 6-154: Burn Tool

Luego se va a crear un brush para dar el efecto de las escamas en los tentáculos, con la herramienta de brocha se dibuja muchos arcos en un mismo sentido, haciendo variantes en los parámetros.

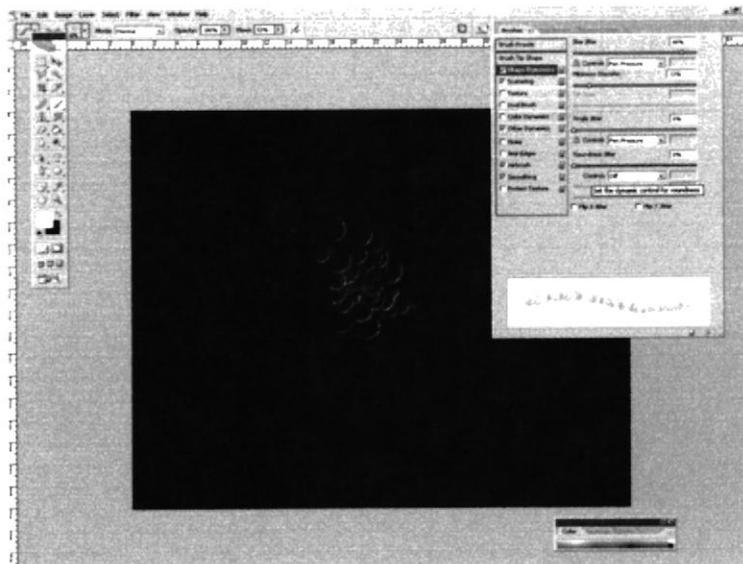


Figura 6-155: Textura

Una vez que se ha definido la forma de la textura, se va a Edit>Define Brush Preset para crear la brocha.

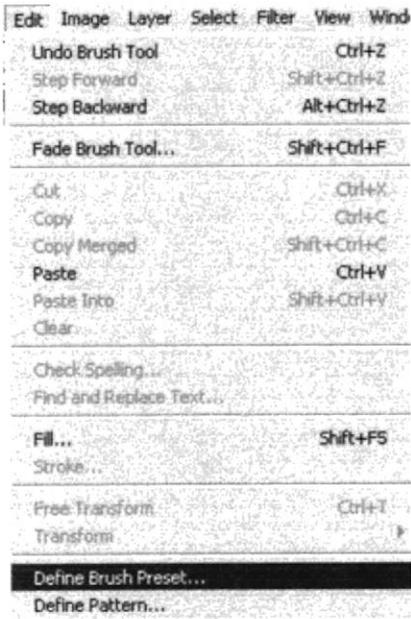


Figura 6-156: Define brush preset

Figura 6-157: Brush

Se aplica la textura de la brocha en las partes que sea necesario.

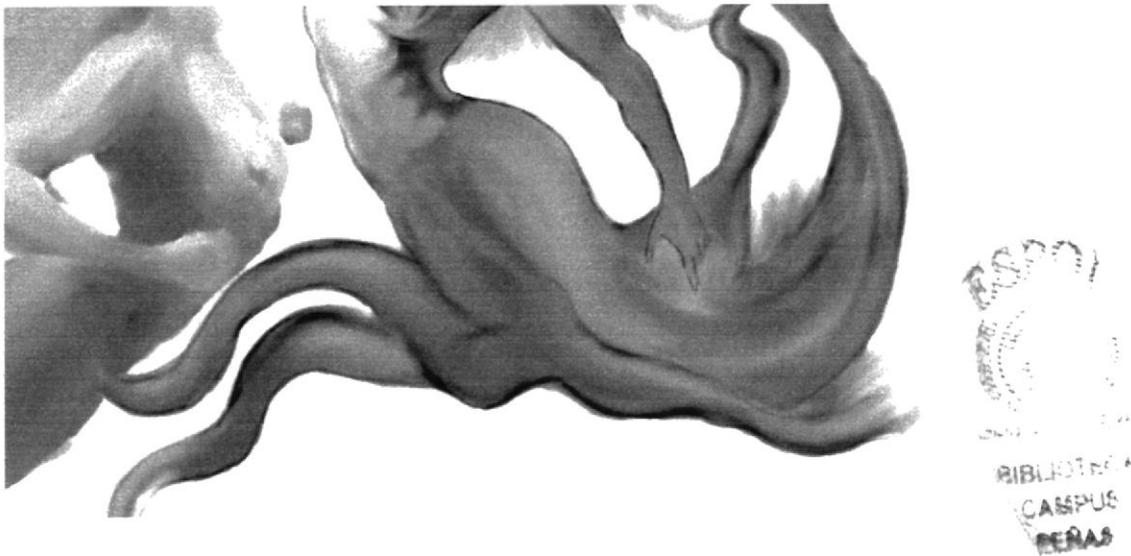


Figura 6-158: Aplicación de Textura

### 6.2.14.7 ARTE FINAL



**Figura 6-159:** Arte Final Twisted

## 6.2.15 RETRATOS

### 6.2.15.1 ANTECEDENTES

Se ilustra personas famosas y sus mascotas. Uno debía ser un personaje del siglo 20-21. El otro debía ser del pasado distante. Podían ser prominentes en el mundo del gobierno, ciencia, entretenimiento, etc.

### 6.2.15.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Bocetos
- Referencias
- Ilustración
- Procesamiento de imagen.
- Arte Final.

### 6.2.15.3 BOCETOS

Como personaje famoso en el ámbito político de la actualidad se escogió a Álvaro Noboa; como mascota se ilustró un burro porque de alguna forma simboliza el poder y la influencia, sobre todo en sus constantes campañas electorales.



**Figura 6-160:** Boceto Retrato 1



Figura 6-161: Boceto Retrato 2

#### 6.2.15.4 REFERENCIAS

Se utiliza imágenes referenciales para la ilustración, la fotografía es un recurso muy importante para tener referencia de la postura, el físico, luces y sombras, la segunda imagen por el retrato y la tercera para la mascota.



Figura 6-162: Referencial



Figura 6-163: Referencia2



Figura 6-164: Referencia3



### 6.2.15.5 ILUSTRACIÓN

Aquí se puede ver el dibujo en un formato A3 pintado con lápices de colores y para ambientar la ilustración se completa con el sillón y unas hojas de plátano.



Figura 6-165: Ilustración a lápiz de color

### 6.2.15.6 PROCESAMIENTO DE IMAGEN

Se digitaliza la imagen para abrir en Photoshop y se ajusta los niveles de color, contraste y tono.



Figura 6-166: Ilustración procesada

### 6.2.15.7 ARTE FINAL

Finalmente se desatura la imagen y se aplica algunos filtros.



**Figura 6-167:** Retrato Final



**CAPÍTULO 7**  
**DESARROLLO DE LA REVISTA**

---

## 7. DESARROLLO DE LA REVISTA

### 7.1 ANTECEDENTES

Como proyecto final se realizó una revista de 36 páginas, la cual contiene todos los trabajos, con sus aspectos técnicos y conceptos básicos, realizados durante el tópico, el proceso se llevó a cabo desde la diagramación hasta la impresión de la misma.

### 7.2 DISEÑO METODOLÓGICO

- Diagramación
- Compaginado
- Impresión

### 7.3 DIAGRAMACIÓN

Se comienza abriendo el software In Design. Se abre un nuevo documento, a continuación se configura los márgenes, número de columnas y demás parámetros.

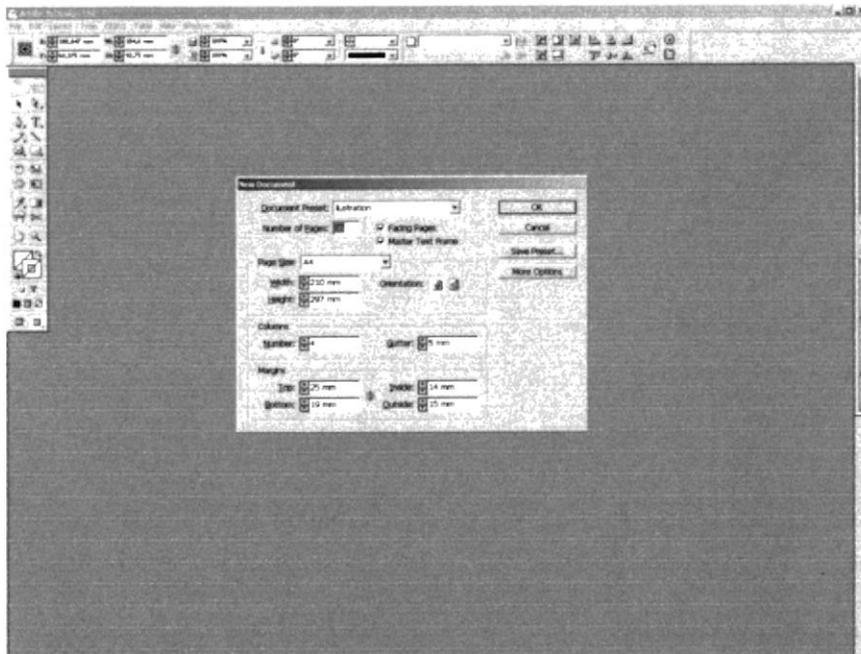


Figura 7-1: Interfaz de In Design

Se configura la revista a tres columnas para las retículas y se crea un master donde irá el logo con el nombre: Art Back, además el pie de página.

Después se procede a insertar los textos con las imágenes.

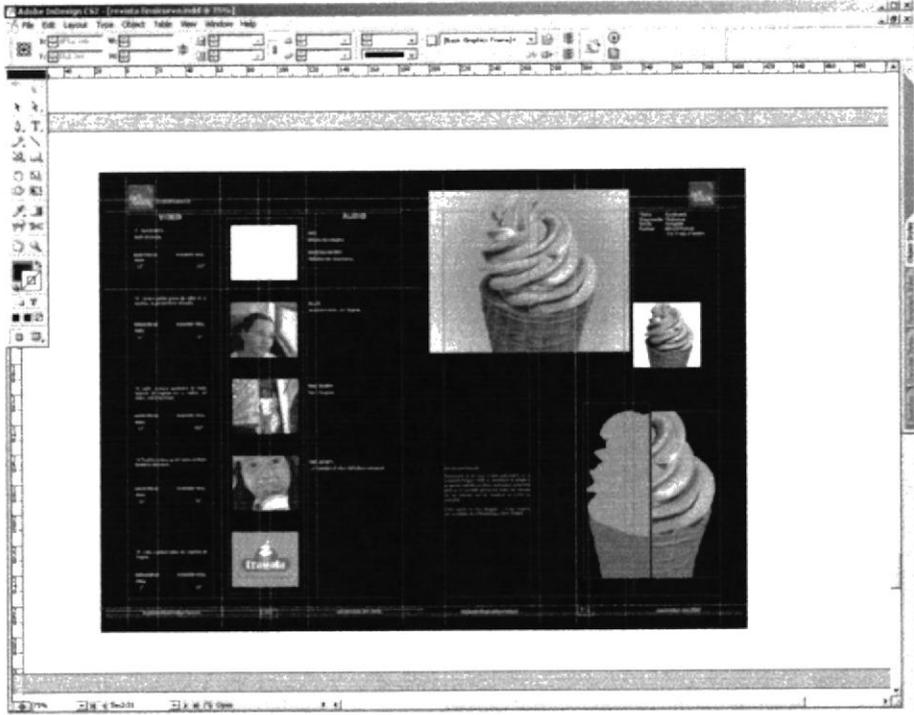


Figura 7-2: Diagramación

## 7.4 COMPAGINADO

Se realiza el compaginado, se va a File y se escoge la opción Inbooklet SE.



Figura 7-3: Inbooklet SE.

Se crea un nuevo documento con el archivo compaginado y se procede a guardar en formato PDF.

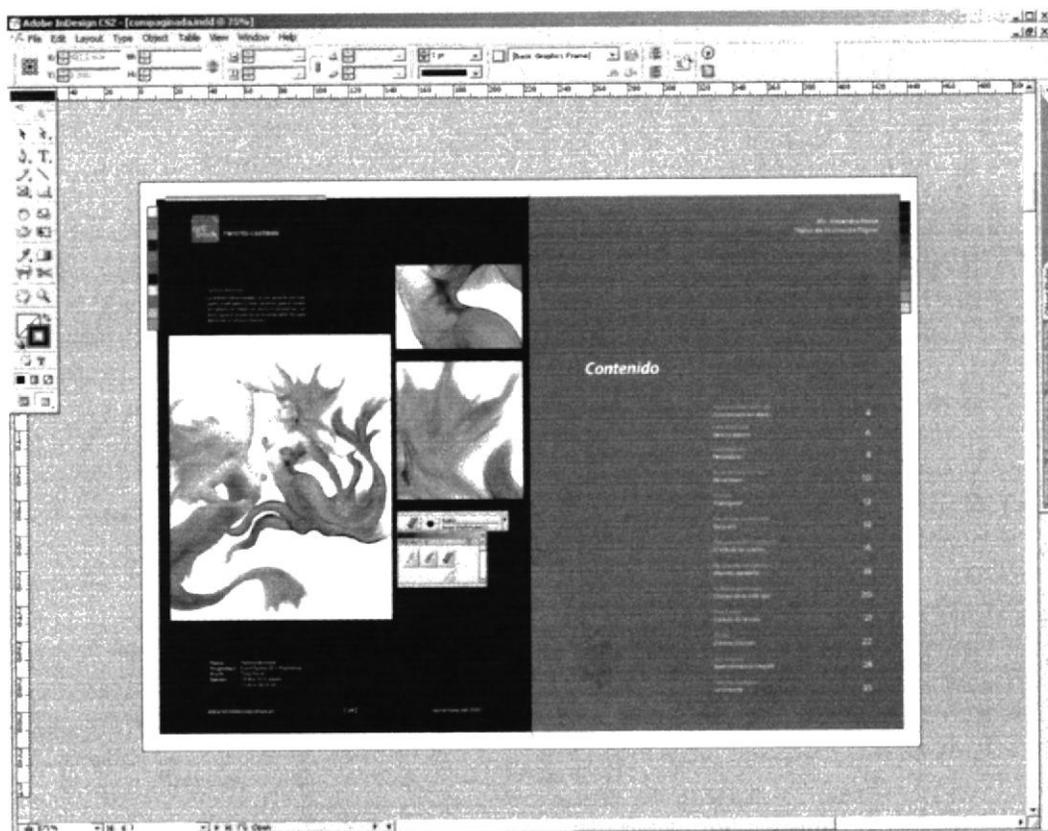
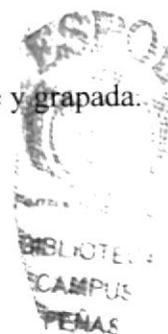


Figura 7-4: Documento compaginado

## 7.5 IMPRESIÓN

El último paso es la impresión de la revista sobre cartulina couché mate y grapada.





---

**CAPÍTULO 8**  
**CONCLUSIONES**

## **8. CONCLUSIONES**

La ilustración digital es una de las herramientas más importantes para el diseñador gráfico, en todo tipo de piezas publicitarias y medios se requiere siempre desarrollar una ilustración, para diversas necesidades, y sobre todo en nuestro medio la ilustración es una de las disciplinas menos cultivada, por eso ha sido importante la realización de este tópico, para desarrollar las aptitudes, capacidad y creatividad que permitan crear ilustraciones competentes.

