

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**

TEMA:
**REVISTA COMPILATORIA DE
ILUSTRACION**

MANUAL DE DISEÑO

AUTOR:
Carmen Gabriela Arboleda Moreira

DIRECTORES:
LCDO. JOSE DANIEL SANTIBAÑEZ
TCNLG. JOSSIE LARA

**AÑO
2007**



AGRADECIMIENTO

AL SEÑOR, porque me ha dado la oportunidad de prepararme, y ser mi fortaleza de cada día.

A mi mamá Lupe Moreira, por animarme siempre a **ESFORZARME Y SER VALIENTE** (Josué 1:9)

A mi papá Carlos Arboleda, por **TENER LA SABIDURÍA** para impulsarme cada día a seguir adelante.

A mis hermanas, por ser mi apoyo, por su comprensión y por **ACOMPañARME** todas esas noches mientras trabajaba.

A mis profesores, el Licenciado José Daniel Santibáñez y la Tecnóloga Jossie Lara por incentivar me a seguir adelante y demostrarme la verdadera diseñadora que soy.

A todas las personas que han permitido que este trabajo se realice, **son una verdadera bendición.**



DEDICATORIA

AL SEÑOR, porque Él ha permitido que esté en el lugar y en el momento adecuado, porque me ha concedido seguir sus caminos.

A mis padres por invertir mucho más que tiempo y dinero, por formar en mí no solo una profesional, sino una mujer de Dios entregada al servicio.



DECLARACIÓN EXPRESA

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

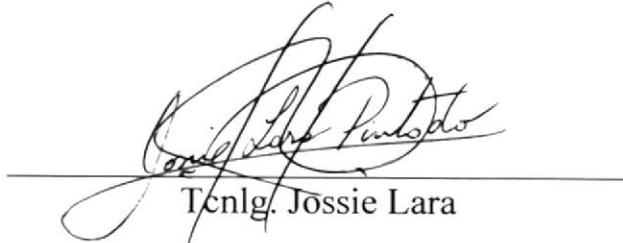
(Reglamento de Exámenes y Títulos profesionales de la ESPOL).



FIRMA DE DIRECTORES DE TÓPICO DE GRADUACIÓN



Lcdo. José Daniel Santibáñez



Tcnlg. Jossie Lara



AUTOR DE TÓPICO

Carmen Arboleda

Carmen Gabriela Arboleda Moreira



A QUIÉN VA DIRIGIDO

El presente trabajo va dirigido a todo diseñador que no ha podido explotar y desarrollar el área de la Ilustración Digital como parte de sus trabajos, por lo que aquí encontrará una herramienta para dar una mejor presentación a sus ideas.



ÍNDICE DE CONTENIDO

1. ANTECEDENTES	
1.1. ANTECEDENTES DE EDCOM.....	1
1.2. ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	1
2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN	
2.1. SITUACIÓN ACTUAL.....	1
2.1.1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	1
2.1.2. DELIMITACIÓN.....	1
2.1.3. MOTIVACIÓN.....	1
2.2. JUSTIFICACIÓN.....	1
3. PROPUESTA	
3.1. OBJETIVOS	
GENERALES.....	1
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	1
3.3. MARCO CONCEPTUAL.....	1
4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO	
4.1. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN.....	1
5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA	
5.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
5.1.1. REQUERIMIENTOS BÁSICOS.....	1
5.1.2. REQUERIMIENTOS ADICIONALES.....	1
5.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
5.3. OTROS ASPECTOS TÉCNICOS.....	1
5.4. EQUIPO DE TRABAJO.....	2
5.4.1. GRUPO DE TRABAJO.....	2
5.4.2. ORGANIGRAMA.....	2
6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN	
6.1. LINEAMIENTOS PREVIOS.....	1
6.1.1 ANTECEDENTES.....	1
6.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	1
6.1.3 TEMAS ILUSTRADOS.....	2
6.2 DESARROLLO DE ILUSTRACIONES.....	2
6.2.1 PORTADA.....	2
6.2.1.1 IDEAS PRINCIPALES.....	2
6.2.1.2 BOCETO.....	3
6.2.1.3 FOTO REFERENCIA.....	3
6.2.1.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	4
6.2.1.5 TRABAJO FINAL.....	5
6.2.1.7 INSERTAR SOPORTE LITERARIO.....	5
6.2.2 FOTOMONTAJE ILUSTRADO.....	6
6.2.2.1 IDEAS PRINCIPALES.....	6
6.2.2.2 FOTO REFERENCIA.....	6
6.2.2.3 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	7

6.2.2.4	TRABAJO FINAL.....	9
6.2.3	PAISAJE COLLAGE.....	10
6.2.3.1	IDEAS PRINCIPALES.....	10
6.2.3.2	FOTO REFERENCIA.....	10
6.2.3.3	PROCESO DE ELABORACIÓN.....	11
6.2.3.4	TRABAJO FINAL.....	13
6.2.4	AUTORETRATO CARTOON.....	14
6.2.4.1	IDEAS PRINCIPALES.....	14
6.2.4.2	BOCETO.....	14
6.2.4.3	FOTO REFERENCIA.....	15
6.2.4.4	PROCESO DE ELABORACIÓN.....	15
6.2.4.5	TRABAJO FINAL.....	16
6.2.5	PERSONAJE HÍBRIDO.....	17
6.2.5.1	IDEAS PRINCIPALES.....	17
6.2.5.2	BOCETO.....	17
6.2.5.3	FOTO REFERENCIA.....	18
6.2.5.4	PROCESO DE ELABORACIÓN.....	19
6.2.5.5	TRABAJO FINAL.....	20
6.2.6	TWISTED CARTOON.....	21
6.2.6.1	IDEAS PRINCIPALES.....	21
6.2.6.2	BOCETO.....	21
6.2.6.3	FOTO REFERENCIA.....	22
6.2.6.4	PROCESO DE ELABORACIÓN.....	22
6.2.6.5	TRABAJO FINAL.....	25
6.2.7	AUTORETRATO ILUSTRADO.....	26
6.2.7.1	IDEAS PRINCIPALES.....	26
6.2.7.2	FOTO REFERENCIA.....	26
6.2.7.3	PROCESO DE ELABORACIÓN.....	27
6.2.7.4	TRABAJO FINAL.....	28
6.2.8	PORTADA CUENTO INFANTIL.....	29
6.2.8.1	IDEAS PRINCIPALES.....	29
6.2.8.2	BOCETO.....	29
6.2.8.3	FOTO REFERENCIA.....	30
6.2.8.4	PROCESO DE ELABORACIÓN.....	30
6.2.8.5	TRABAJO FINAL.....	31
6.2.9	SOPORTE GRÁFICO PARA UN ARTÍCULO.....	32
6.2.9.1	IDEAS PRINCIPALES.....	32
6.2.9.2	PROCESO DE ELABORACIÓN.....	32
6.2.9.3	TRABAJO FINAL.....	33
7.	DIAGRAMACIÓN	
7.1.	PROCESO DE DIAGRAMACIÓN.....	1
7.2.	ENVIO A IMPRESIÓN.....	2
8.	CONCLUSIONES	
8.1.	CONCLUSIÓN.....	1

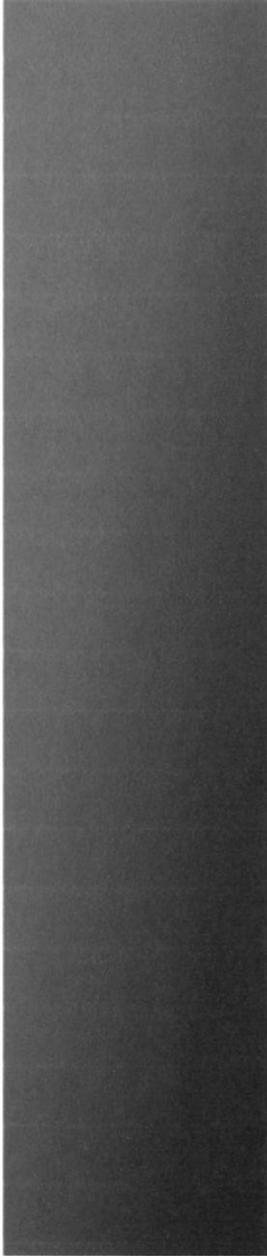
ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 6-1: Portada.....	2
Figura 6-2: Boceto Portada.....	3
Figura 6-3: Foto Original.....	3
Figura 6-4: Objeto para la Ilustración.....	3
Figura 6-5: Photoshop Saturación.....	4
Figura 6-6: Posterizar.....	4
Figura 6-7: Imagen Final.....	5
Figura 6-8: Portada Final.....	5
Figura 6-9: Fotomontaje Ilustrado.....	6
Figura 6-10: Fotografía.....	6
Figura 6-11: Imagen a montar.....	7
Figura 6-12: Ingresar a Corel Painter.....	7
Figura 6-13: Quick Clone.....	8
Figura 6-14: Escoger Brocha.....	8
Figura 6-15: Final Fotomontaje Ilustrado.....	9
Figura 6-16: Paisaje Collage.....	10
Figura 6-17: Primer Paisaje.....	10
Figura 6-18: Segundo Paisaje.....	10
Figura 6-19: Tercer Paisaje.....	11
Figura 6-20: Clonación del Paisaje.....	11
Figura 6-21: Clonación por partes.....	12
Figura 6-22: Cambio de recurso de clonación.....	12
Figura 6-23: Segundo recurso de clonación.....	13
Figura 6-24: Final Fotomontaje.....	13
Figura 6-25: Autoretrato Cartoon.....	14
Figura 6-26: Boceto Autoretrato Cartoon.....	14
Figura 6-27: Original para Autoretrato Cartoon.....	15
Figura 6-28: Líneas de Boceto.....	15
Figura 6-29: Pintar la imagen.....	16
Figura 6-30: Final Autoretrato Cartoon.....	16
Figura 6-31: Personaje Híbrido.....	17
Figura 6-32: Boceto Personaje Híbrido.....	17
Figura 6-33: Foto Referencia.....	18
Figura 6-34: Primera textura de cabello.....	18
Figura 6-35: Segunda textura de cabello.....	18
Figura 6-36: Corel Painter Underpainting.....	19
Figura 6-37: Quick Clone Personaje Híbrido.....	19
Figura 6-38: Escoger brocha según área.....	20
Figura 6-39: Final Personaje Híbrido.....	20
Figura 6-40: Twisted Cartoon.....	21
Figura 6-41: Boceto Twisted Cartoon.....	21
Figura 6-42: Foto Rosita Fresita.....	22
Figura 6-43: Color por partes.....	22
Figura 6-44: Detalles Twisted Cartoon.....	23
Figura 6-45: Clonación de luces y sombras.....	23
Figura 6-46: Detalles de Brocha.....	24
Figura 6-47: Efectos de los detalles.....	24
Figura 6-48: Final Twisted Cartoon.....	25



Figura 6-49: Autoretrato Ilustrado.....	26
Figura 6-50: Foto referencia Autoretrato.....	26
Figura 6-51: Recorte de la imagen.....	27
Figura 6-52: Hue Saturation.....	27
Figura 6-53: Brochas en Photoshop.....	28
Figura 6-54: Diseño Final Autoretrato Cartoon.....	28
Figura 6-55: Portada Cuento Infantil.....	29
Figura 6-56: Primer Boceto cuento infantil.....	29
Figura 6-57: Segundo Boceto cuento infantil.....	29
Figura 6-58: Foto referencia cuento.....	30
Figura 6-59: Textura ilustración cuento.....	30
Figura 6-60: Colores ilustración cuento.....	30
Figura 6-61: Final Portada cuento infantil.....	31
Figura 6-62: Soporte Gráfico.....	32
Figura 6-63: Trabajo en Acuarela.....	32
Figura 6-64: Arreglo en Photoshop.....	33
Figura 6-65: Final Soporte Gráfico para Artículo de Revista.....	33
Figura 7-1: Creación de nuevo documento.....	1
Figura 7-2: Diagramación de revista.....	1
Figura 7-3: Creación archivo PDF.....	2
Figura 7-4: Archivo PDF.....	2





CAPÍTULO 1 ANTECEDENTES

1. ANTECEDENTES

1.1 ANTECEDENTES DE EDCOM

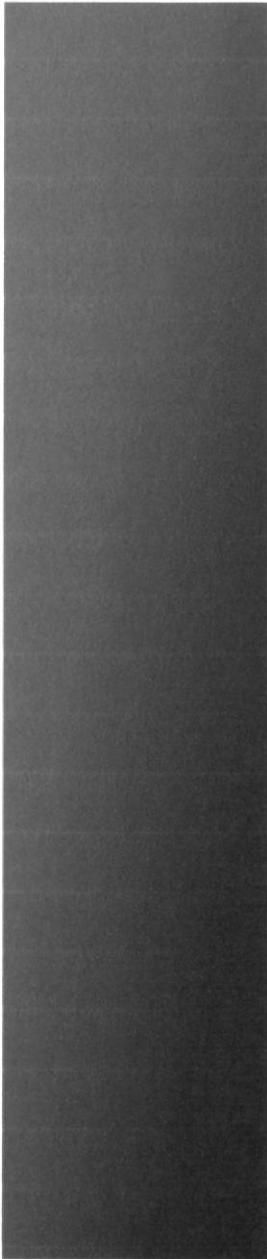
El Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico (PROTCOM) fue creado en el año 1977 como una Unidad Académica responsable de la preparación de sujetos quienes asumirían la demanda de personal capacitado en el área de procesamiento de datos, tanto en la zona del litoral como a nivel nacional.

El Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico, ahora Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) cuenta con más de dos mil alumnos. Esta Escuela prepara estudiantes en diferentes carreras, las cuales incluyen la instrucción informática en sus diferentes medidas.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Desde finales del siglo XX la ilustración digital está adquiriendo un gran auge y demanda. Aunque su uso ya está bien establecido se siguen desarrollando nuevos y mejores campos de implementación siempre con el surgimiento de un mejor software y de implementos como los tableros gráficos que acortan la distancia de calidad entre la ilustración tradicional y la digital.





CAPÍTULO 2 **SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN**

2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN

2.1 SITUACIÓN ACTUAL

2.1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se lo ha realizado de manera eficiente en 3 eventos que los definiremos en:

- ✖ Definición
- ✖ Desarrollo
- ✖ Diagramación

El primer evento constó en establecer los parámetros en los cuales se creó y desarrolló cada diseño, a la vez que se determinó como iba a ser la ilustración. En el segundo evento pudimos ver como se ejecutaron las ideas que se propusieron en el primer evento. Y por último, el tercer evento consistió en recopilar todos los trabajos realizados en la etapa de Desarrollo y diagramarlos en una revista impresa.

2.1.2 DELIMITACIÓN

Este proyecto fue realizado de manera satisfactoria en un tiempo de 4 meses; en los cuales los tres primeros meses se utilizó para definir y desarrollar un sinnúmero de trabajos, y fue en el cuarto mes donde se diagramaron dichos trabajos y se los imprimió en la Revista final, concluyendo con al entrega del presente manual de diseño.

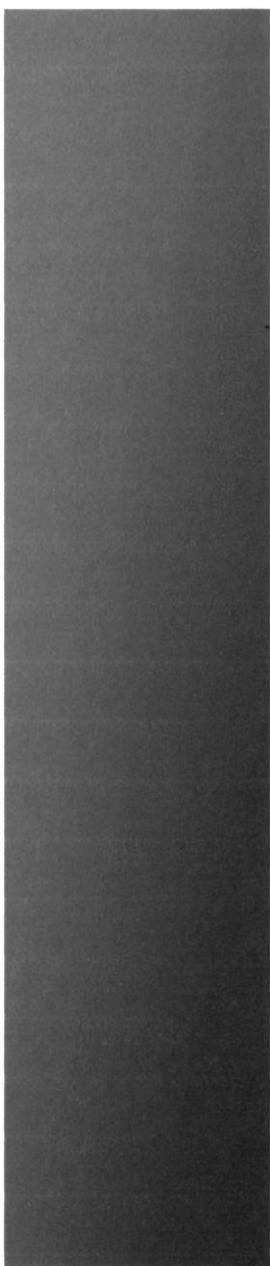
2.1.3 MOTIVACIÓN

Lo que me llevó a tomar el tópico de Ilustración Digital Avanzada fue el deseo experimentar un área del diseño que no había podido explotar, siendo una ayuda para perfeccionar todo conocimiento ya adquirido. Una ventaja que puede tener todo buen diseñador es saber ilustrar, convirtiéndose en una fortaleza para la presentación de un trabajo, por lo que fue muy importante y relevante para mi carrera escoger este tópico.

2.2 JUSTIFICACIÓN

Este Manual de Diseño en Ilustración Digital Avanzada tiene la finalidad de servir como instrumento de apoyo a Presentes y Futuros Diseñadores. Apoyo a un campo en el que nos estamos introduciendo, un camino poco conocido en nuestro medio (Ecuador).





CAPÍTULO 3 PROPUESTA

3. PROPUESTA

3.1 OBJETIVOS GENERALES

Dar a conocer un punto diferente de la Ilustración Digital, por medio de los trabajos realizados por los estudiantes inscritos en el Tópico de Ilustración Digital Avanzada.

También se busca desarrollar la destreza de los alumnos en el manejo de la Ilustración Digital.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Mostar más a fondo el medio del diseño bajo la ilustración digital para que otras personas conozcan y se interesen en la realización de proyectos basados en la ilustración digital.

3.3 MARCO CONCEPTUAL

Para la elaboración de los trabajos tuvimos que investigar en el Internet características de los distintos personajes boceteados. También buscamos referencias de fotos para las imágenes de las diferentes historias que se elaboraron.





CAPÍTULO 4 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

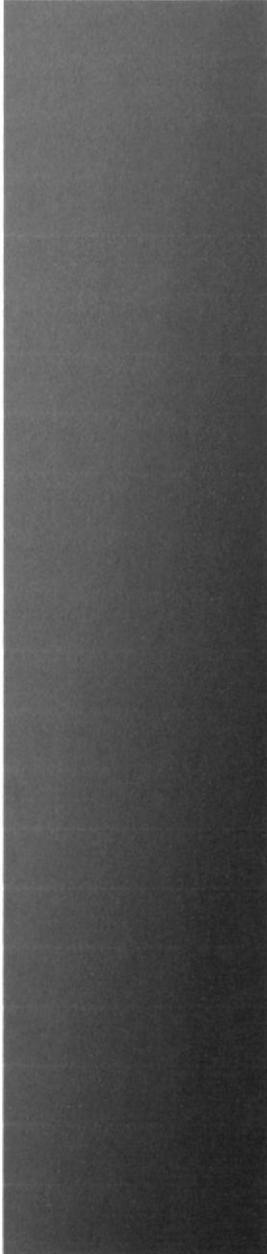
4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

4.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN

La Ilustración Digital es un medio que te permite desarrollar más allá las ideas, y puede tener la gran aceptación en el público porque puede llegar a ser aún más agradable a la vista, ya que puedes lograr una variedad de productos finales, como por ejemplo una caricatura, un autorretrato realístico, etc.

Se diferencia con la ilustración tradicional por que ésta tiene una variación de elementos dentro de un mismo software.





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

5.1.1 REQUERIMIENTOS ADICIONALES

DVD/CD Writer LG

1 Cámara fotográfica digital

1 Impresora Injet A3

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

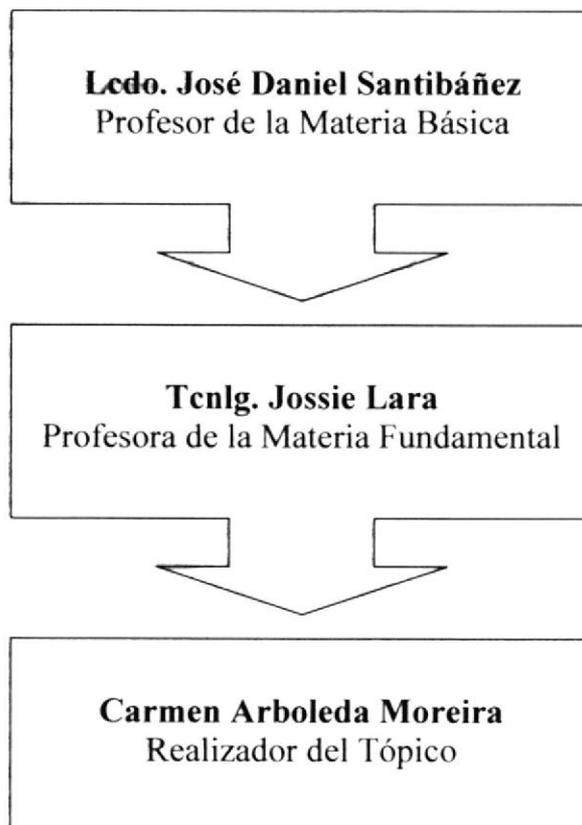
La capacidad de acceder a una buena computadora sea MAC ó PC es una necesidad en el campo del diseño, pues garantiza no solo un buen trabajo, sino también el buen uso del tiempo al realizar los trabajos con un gasto de tiempo mínimo.

5.3 EQUIPO DE TRABAJO

5.3.1 GRUPO DE TRABAJO

El proyecto se realizó de forma individual, aunque con la guía y supervisión de los profesores en el área conceptual y en el área de implementación de software y técnicas de trabajo; proporcionando en sus campos la dirección apropiada para una correcta elaboración del trabajo.

5.3.2 ORGANIGRAMA





CAPÍTULO 6 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO GENERAL DE ILUSTRACIONES

6.1. LINEAMIENTOS PREVIOS

6.1.1 ANTECEDENTES

Entre los antecedentes generales se podría citar todas y cada una de las materias que forman parte de la carrera de Diseño Gráfico. Los tutoriales paso a paso que explica formas rápidas y sencillas de lograr un buen arte digital.

Como se trata de un conjunto de trabajos que explica a breves rasgos el gran alcance de la ilustración digital, se le dará a cada uno de ellos las fases de creación las que se especificarán para cada trabajo específico.

6.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO

El proceso de creación de un arte digital sigue en líneas generales estas fases:

1. Las ideas principales que son dadas por el cliente, en este caso el profesor.
2. Se realiza una cierta cantidad de bocetos que permitan llegar a la obtención de la idea que se necesita.
3. Se busca obtener la imagen que va a dar una referencia de las formas, esto sirve para darle realismo a la ilustración.
4. Proceso de Elaboración, se utiliza las herramientas necesarias para realizar la ilustración, tanto manual como digitalmente.
5. Presentación de Trabajo Final.



6.1.3 TEMAS ILUSTRADOS

Los temas ilustrados son los siguientes.

1. Portada
2. Fotomontaje Ilustrado
3. Paisaje Collage
4. Autorretrato Cartoon
5. Personaje Híbrido
6. Twisted Cartoon
7. Autoretrato
8. Portada Cuento Infantil
9. Soporte Gráfico para Artículo de Revista
10. Comics
11. StoryBoard
12. Plumilla

6.2 DESARROLLO DE ILUSTRACIONES

6.2.1 PORTADA

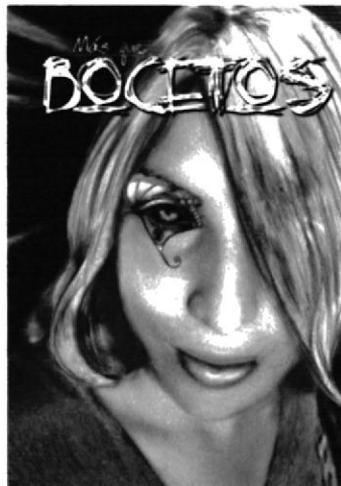


Figura 6-1: Portada.

6.2.1.1 IDEAS PRINCIPALES.

- Debe ser un autorretrato netamente artístico.
- Debe ser distorsionada, montaje o las variaciones que quisiéramos.
- Debe tener una textura especial de parte del software.

6.2.1.2 BOCETO

En el proceso de *Lluvia de Ideas*, se realizan varios bocetos para luego escoger la idea que se va a desarrollar.



Figura 6-2: Boceto Portada.

6.2.1.3 FOTO REFERENCIA

Para poder realizar este trabajo se escogen las imágenes a utilizar para poder hacer los montajes necesarios.



Figura 6-3: Foto Original.



Figura 6-4: Objeto para la Ilustración.

6.2.1.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Se modifica la imagen principal en Photoshop, se accede al cuadro de Saturation con *Control+H* y se busca una variedad de colores que llame la atención.

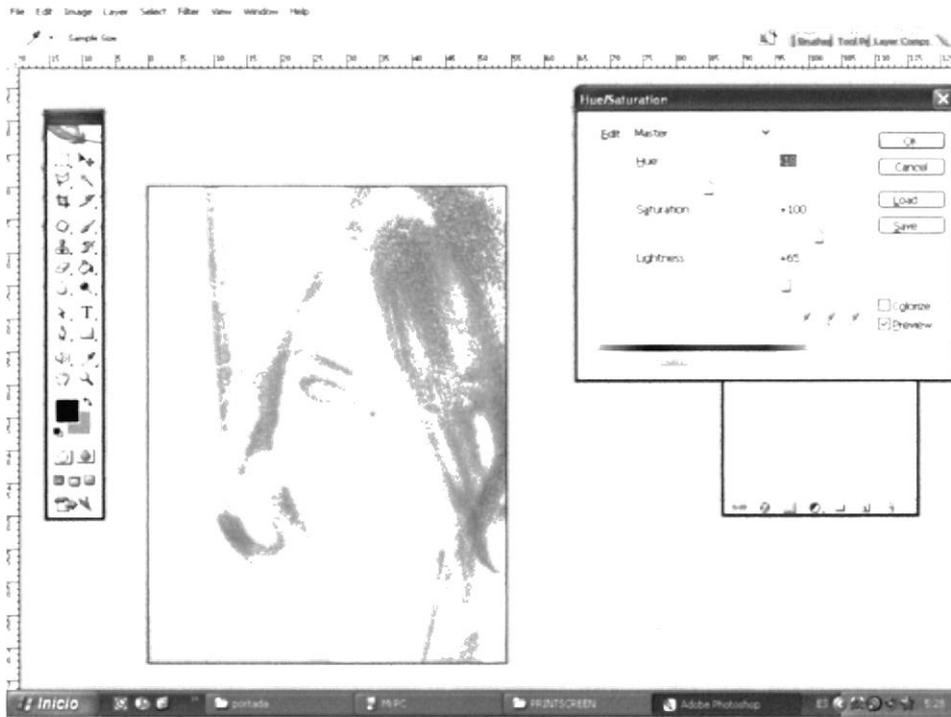


Figura 6-5: Photoshop Saturación.

Estando en Photoshop se escoge la opción *Posterizar* en la barra de herramientas de *Imagen* y se escoge el nivel adecuado para posterizar la imagen

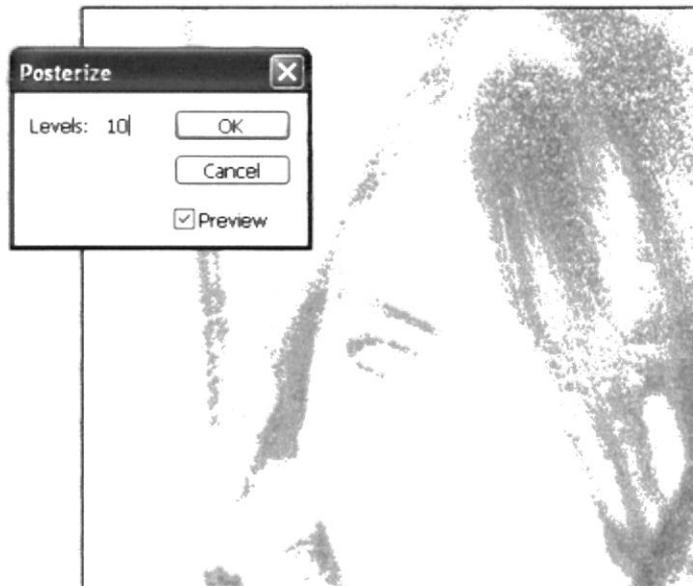


Figura 6-6: Posterizar.

6.2.1.5 TRABAJO FINAL

Una vez realizado los cambios en Photoshop, se inserta la imagen en Corel Painter y se realiza Quick Clone, cambiando los recursos de clonación para juntar la imagen con los objetos.



Figura 6-7: Imagen Final.

6.2.1.6 INSERTAR SOPORTE LITERARIO

Cuando esté terminado el trabajo se introduce el *Soporte Literario* para poder utilizarla como Portada.

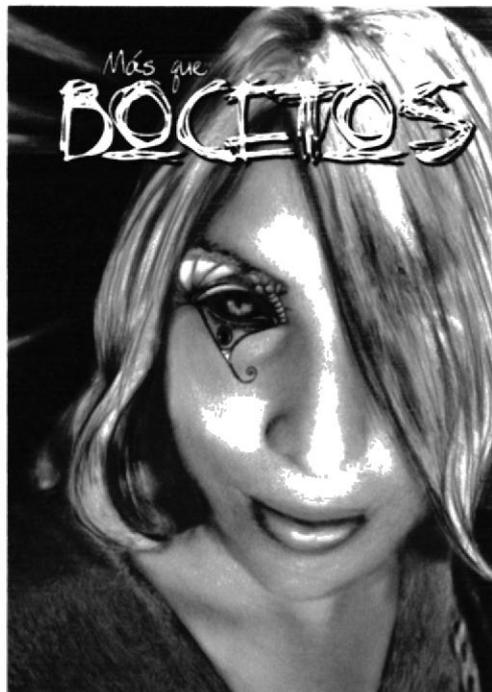


Figura 6-8: Portada Final.

6.2.2 FOTOMONTAJE ILUSTRADO

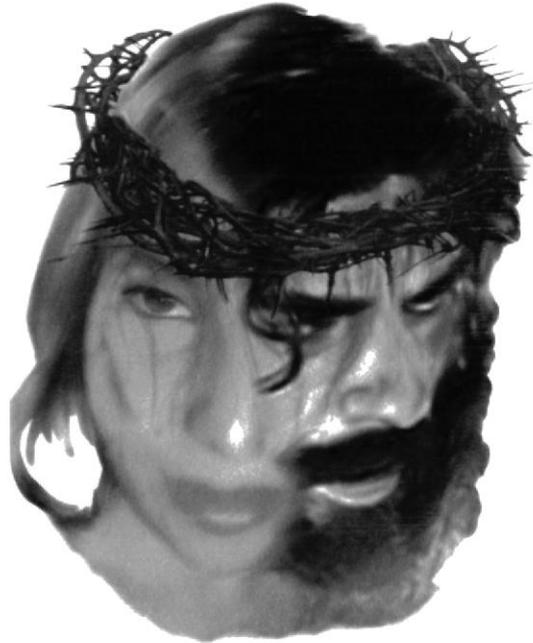


Figura 6-9: Fotomontaje Ilustrado.

6.2.2.1 IDEAS PRINCIPALES.

- Se debe realizar un fotomontaje.
- Luego pasarlo a Corel Draw y realizar Quick Clone.

6.2.2.2 FOTO REFERENCIA

Una vez que se han escogido las imágenes a utilizar, se procede a montarlas en Photoshop.



Figura 6-10: Fotografía.



Figura 6-11: Imagen a montar.

6.2.2.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

Una vez que está realizado el Fotomontaje, se lo lleva a Corel Painter.

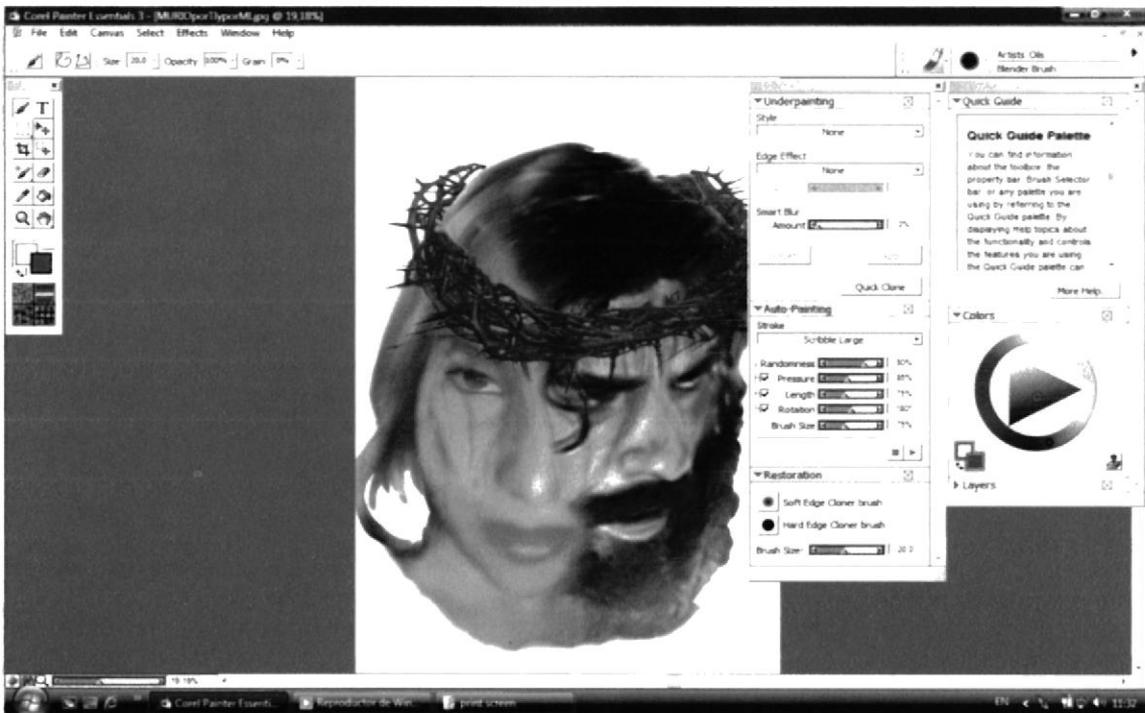


Figura 6-12: Ingresar a Corel Painter.

Se escoge la opción File y luego Quick Clone.

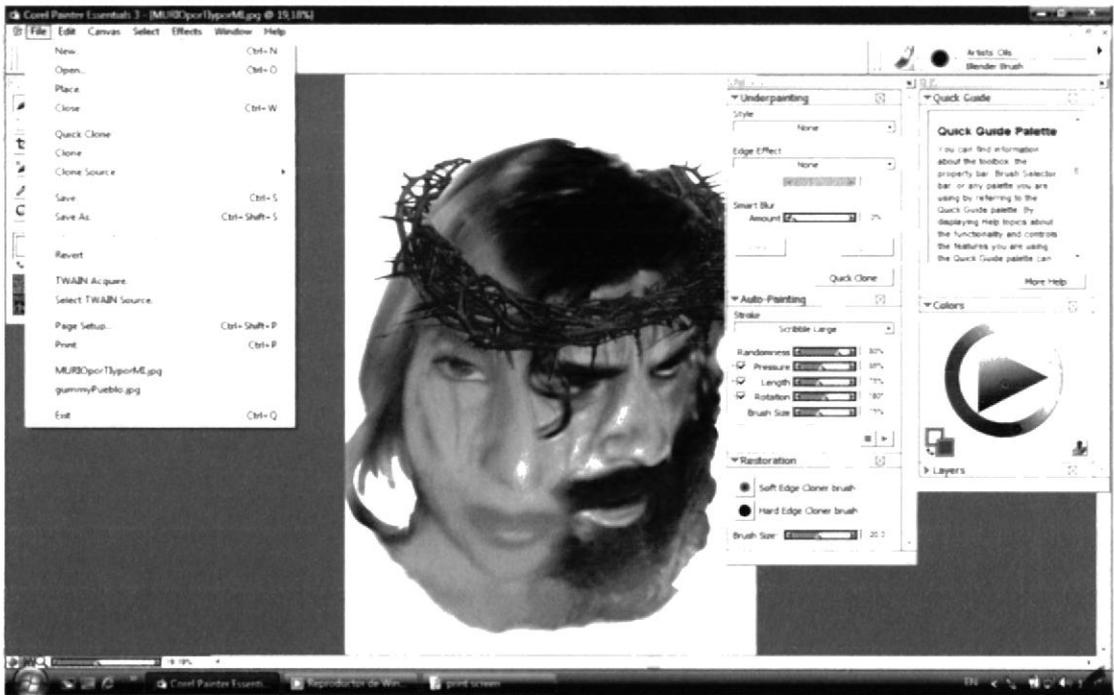


Figura 6-13: Quick Clone.

Se procede a escoger una brocha Cloner y se empieza a pasar por el dibujo parte por parte, siempre recordando que se puede nivelar el tamaño o tipo de la brocha según el lugar que este pintando.

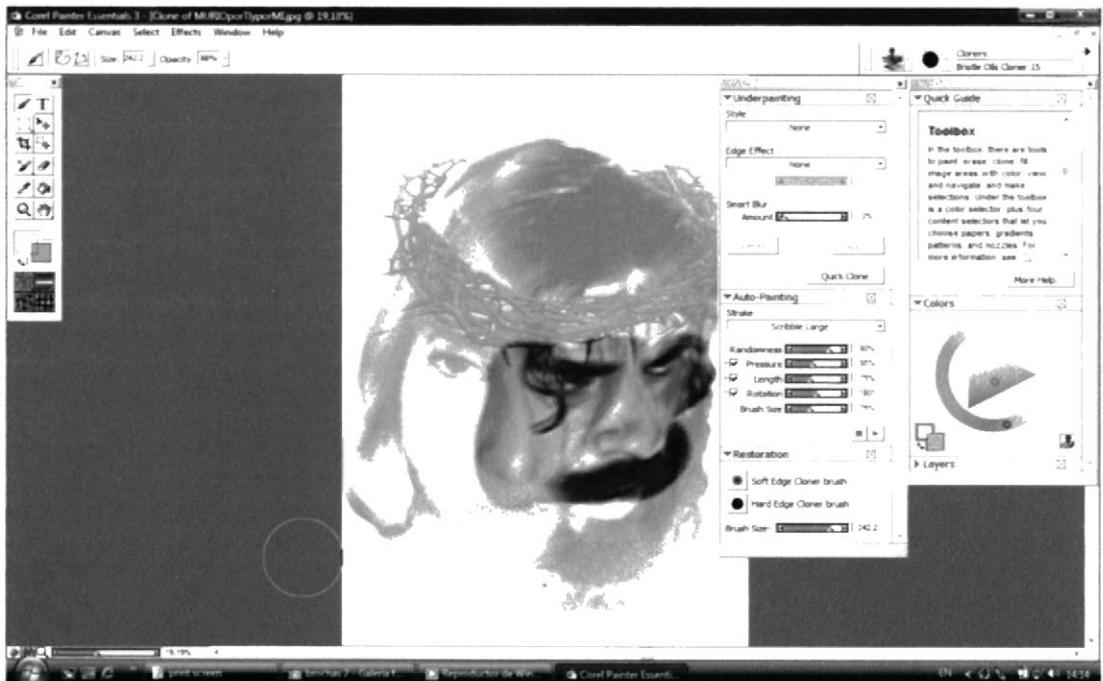


Figura 6-14: Escoger Brocha.

6.2.2.4 TRABAJO FINAL



Figura 6-15: Final Fotomontaje Ilustrado.

6.2.3 PAISAJE COLLAGE



Figura 6-16: Paisaje Collage.

6.2.3.1 IDEAS PRINCIPALES.

- Se debe escoger cualquier paisaje para practicar el método de Quick Clone.
- Se puede realizar un montaje de varios paisajes.
- La importancia de este trabajo es transformar una fotografía en ilustración.



6.2.3.2 FOTO REFERENCIA

Las imágenes que forman parte de paisaje final.



Figura 6-17: Primer Paisaje.



Figura 6-18: Segundo Paisaje.

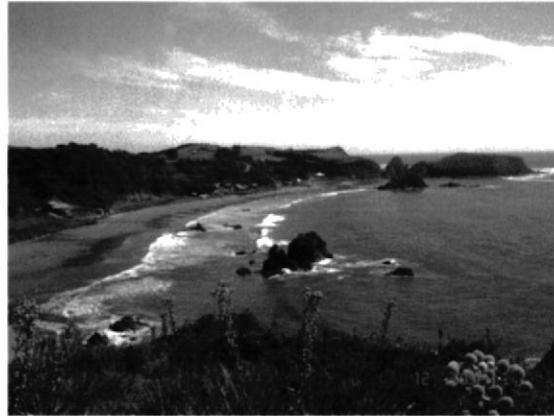


Figura 6-19: Tercer Paisaje.

6.2.3.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

Se lleva el Paisaje a Corel Painter y se escoge la opción de Quick Clone.



Figura 6-20: Clonación del Paisaje.

Se empieza a clonar la parte que se desee.

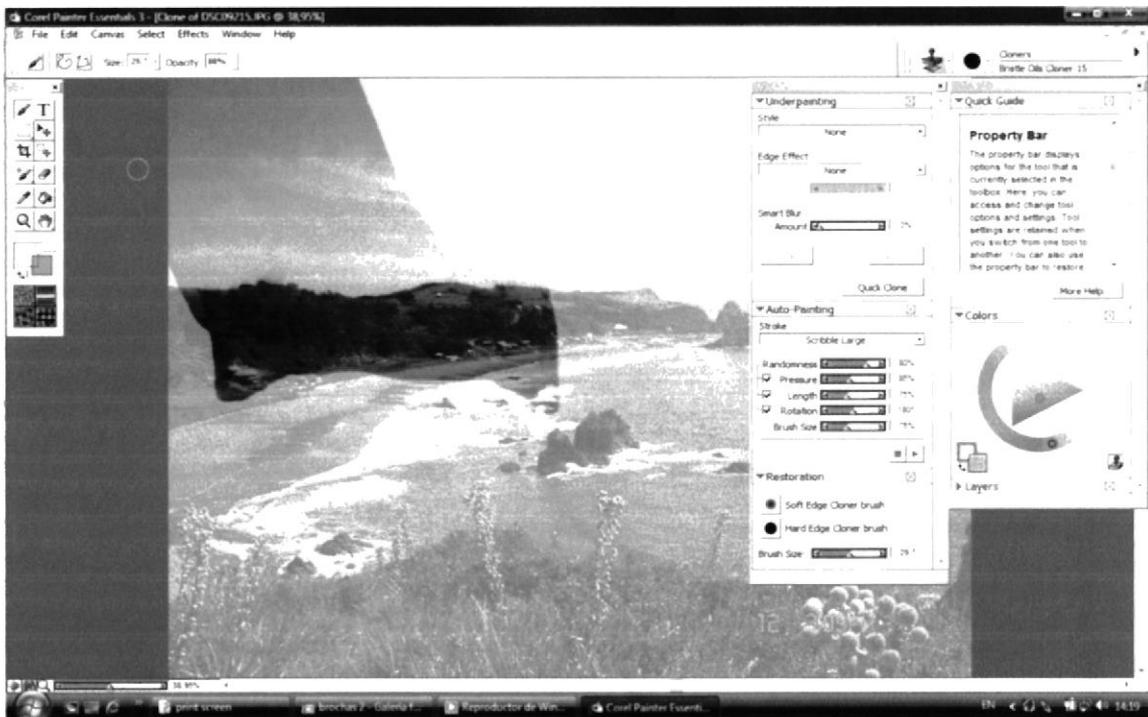


Figura 6-21: Clonación por partes.

Se escoge la opción File y se va a Clone Source.

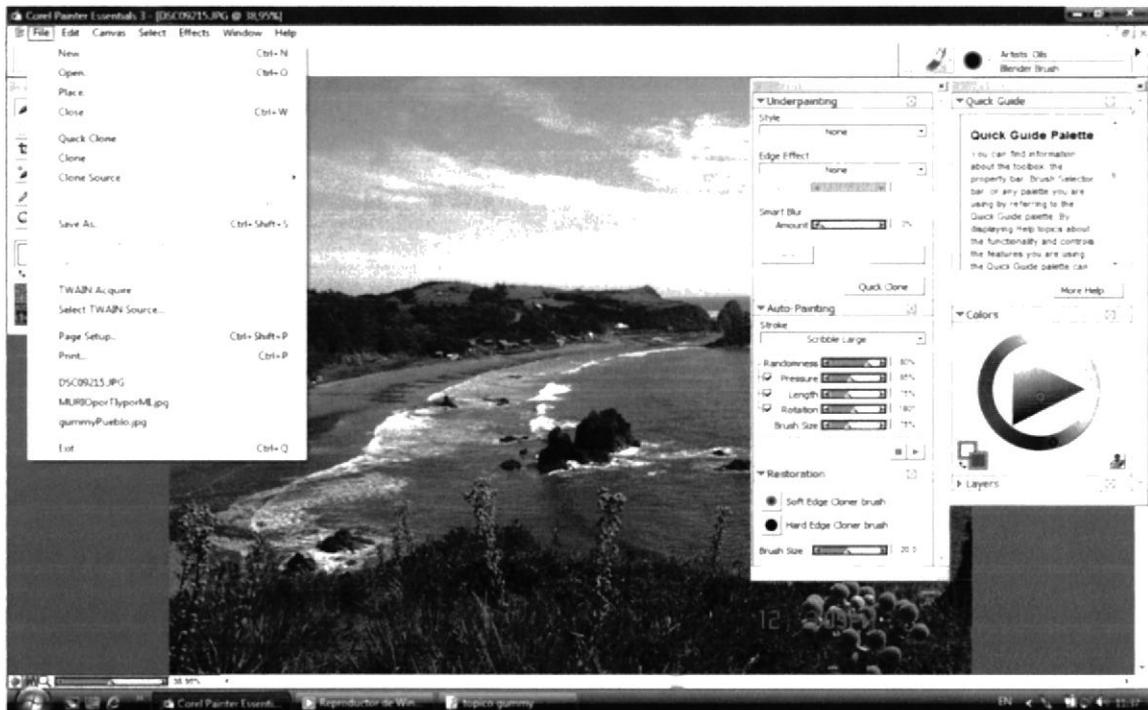


Figura 6-22: Cambio de recurso de clonación.

Y automáticamente se puede empezar a clonar la siguiente foto en el mismo archivo. Después de realizarlo con cada imagen se añade pinceladas para arreglar el montaje.

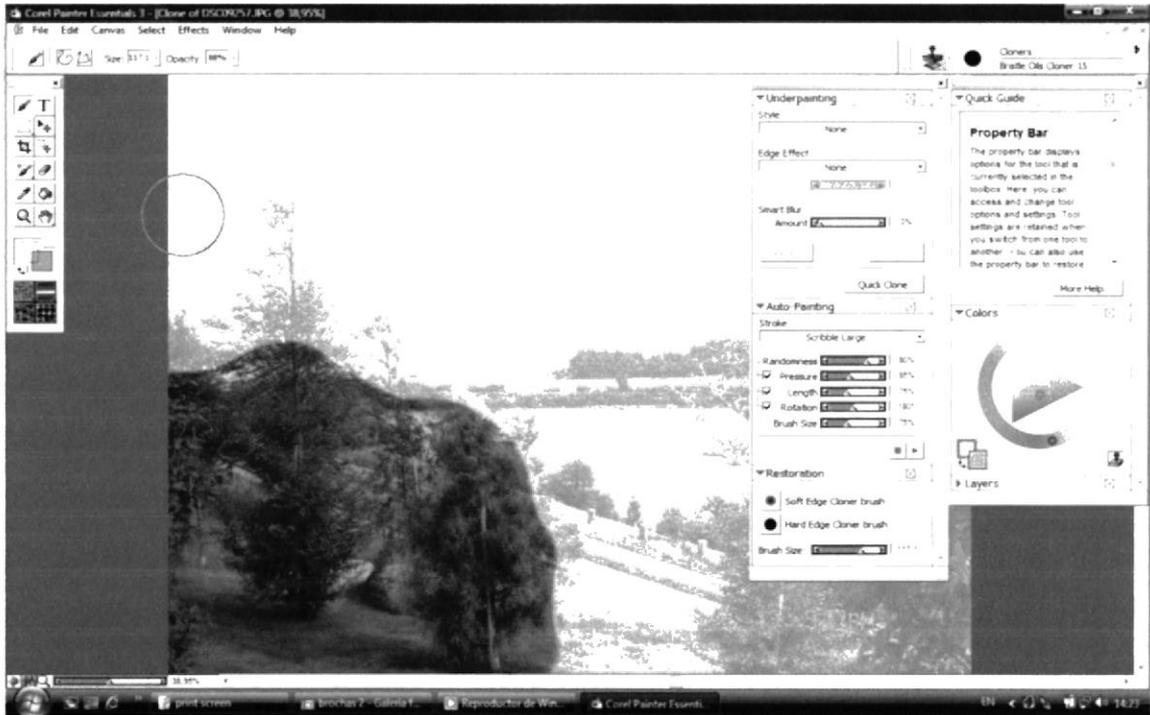


Figura 6-23: Segundo recurso de clonación.

6.2.3.4 TRABAJO FINAL



Figura 6-24: Final Fotomontaje.

6.2.4 AUTORETRATO CARTOON



Figura 6-25: Autoretrato Cartoon.

6.2.4.1 IDEAS PRINCIPALES.

- Basado en una fotografía nuestra, se debe realizar una caricatura.
- Después de dibujarla, se procederá a pintarla con el método de casi realismo.

6.2.4.2 BOCETO

Después de plasmar el dibujo en el papel, se procede a escanearlo para así poder realizarlo digital.



Figura 6-26: Boceto Autoretrato Cartoon.



6.2.4.3 FOTO REFERENCIA



Figura 6-27: Original para Autoretrato Cartoon.

6.2.4.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para trabajar en digital, es necesario que en una capa diferente se realicen las líneas, siguiendo el boceto escaneado, para poder aprovechar la transparencia de la capa.



Figura 6-28: Líneas del Boceto.

Utilizando la brocha de acrílico y modulando el tamaño, se procede a pintar el fondo de la caricatura. Poco a poco se le va añadiendo luces y sombras parte por parte.



Figura 6-29: Pintar la Imagen.

6.2.4.5 TRABAJO FINAL



Figura 6-30: Final Autoretrato Cartoon.

6.2.5 PERSONAJE HIBRIDO



Figura 6-31: Personaje Híbrido.

6.2.5.1 IDEAS PRINCIPALES.

- Se debe CREAR un personaje que no parta de lo que ya existe.
- Se debe lograr algún tipo de textura.

6.2.5.2 BOCETO



Figura 6-32: Boceto Personaje Híbrido.

6.2.5.3 FOTO REFERENCIA

Una vez que se decide la textura que se va a utilizar, se escoge las imágenes adecuadas para tomar de referencia, en este caso la textura es de cabellos.



Figura 6-33: Foto referencia.



Figura 6-34: Primera textura de cabello.



Figura 6-35: Segunda textura de cabello.

6.2.5.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Después de realizar el montaje en Photoshop, se lo lleva a Corel Painter.



Figura 6-36: Corel Painter Underpainting.

Se escoge la opción File y luego Quick Clone.

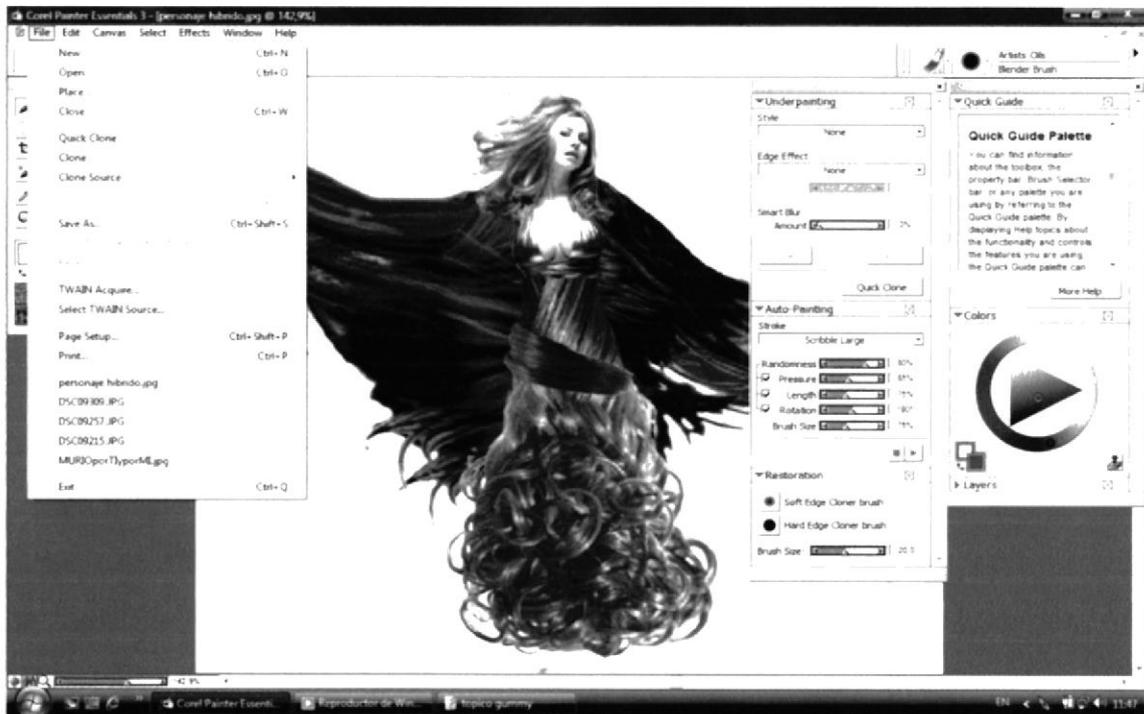


Figura 6-37: Quick Clone Personaje Híbrido.

Se procede a escoger una brocha Cloner y se empieza a pasar por el dibujo parte por parte, siempre recordando que se puede nivelar el tamaño o tipo de brocha según el lugar que este pintando.

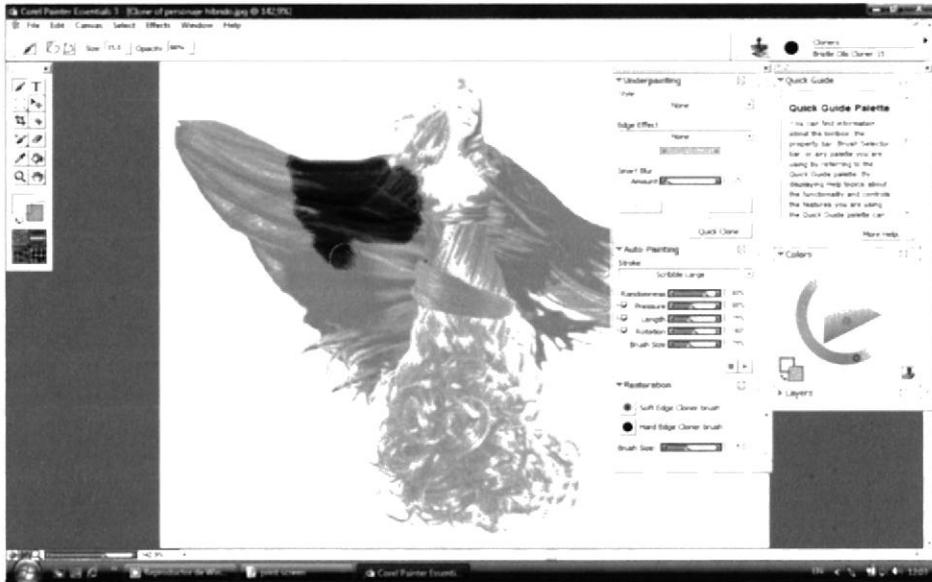


Figura 6-38: Escoger brocha según área.

6.2.5.5 TRABAJO FINAL



Figura 6-39: Final Personaje Híbrido.



6.2.6 TWISTED CARTOON



Figura 6-40: Twisted Cartoon.

6.2.6.1 IDEAS PRINCIPALES.

- Se debe escoger cualquier personaje conocido, mas considerado como fresca.
- Se lo tiene que transformar sin perder la idea.

6.2.6.2 BOCETO



Figura 6-41: Boceto Twisted Cartoon.

6.2.6.3 FOTO REFERENCIA

Se le da la personalidad deseada, sin perder la idea principal del personaje, en este caso Rosita Fresita.



Figura 6-42: Foto Rosita Fresita.

6.2.6.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Se le da un color de fondo a cada parte del dibujo.



Figura 6-43: Color por partes.

Se empieza a escoger el color adecuado para cada parte del cuerpo y se procede a darle luces y sombras.



Figura 6-44: Detalles Twisted Cartoon.

Se continúa hasta que se logre dar forma realismo a las partes y así dar una mayor calidad a la ilustración. Lo mas importante son los detalles que se logra darle a ciertas partes del cuerpo, esto se logra con diferentes tipos y grosores de brocha.



Figura 6-45: Colocación de luces y sombras.

Poco a poco se puede ir observando como la ilustración obtiene un toque realista.

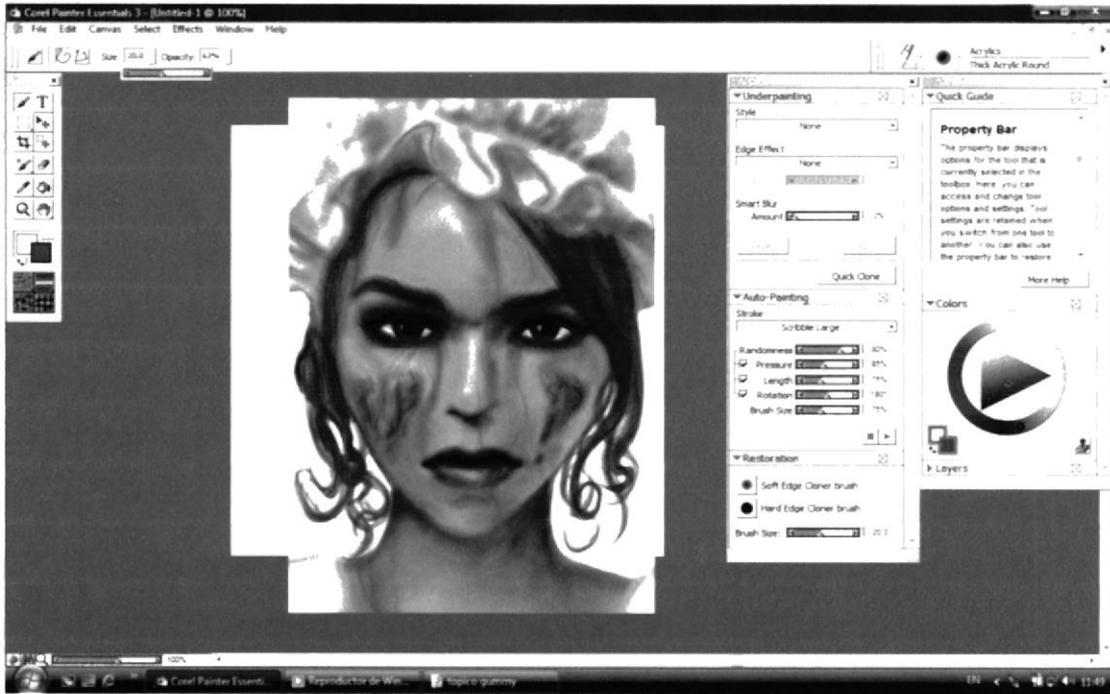


Figura 6-46: Detalles de Brocha.



Figura 6-47: Efectos de los Detalles.

6.2.6.5 TRABAJO FINAL

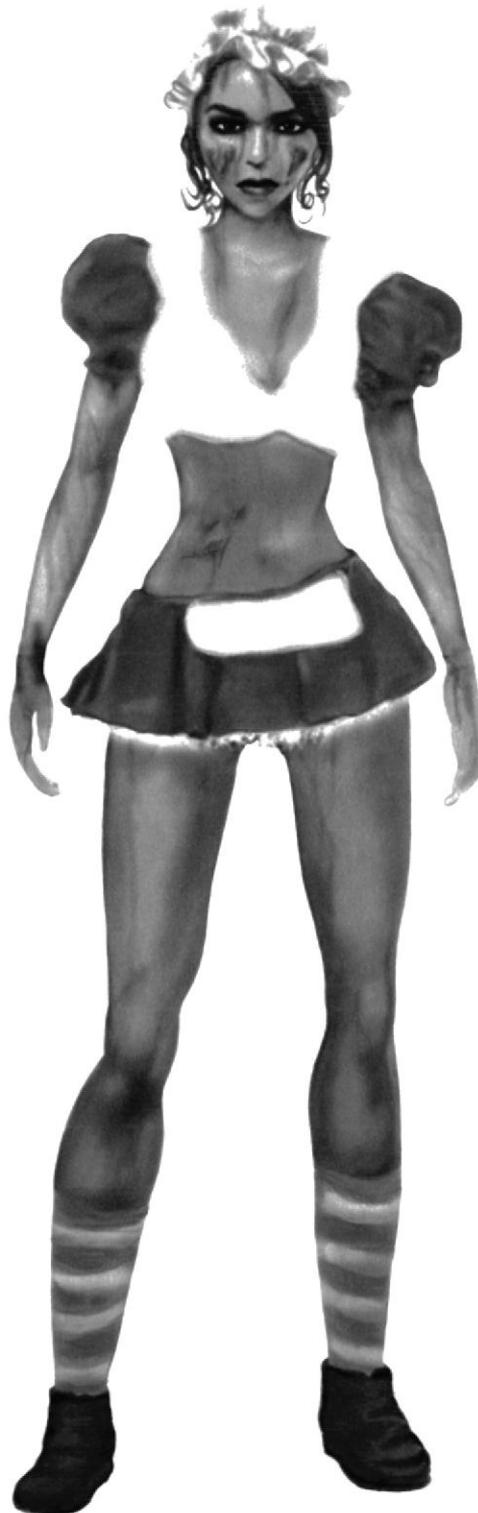


Figura 6-48: Final Twisted Cartoon.

6.2.7 AUTORETRATO ILUSTRADO



Figura 6-49: Autoretrato Ilustrado.

6.2.7.1 IDEAS PRINCIPALES.

- Basado en una fotografía nuestra, se debe realizar una ilustración con diferentes detalles de brocha.
- Se utilizará Quick Clone.

6.2.7.2 FOTO REFERENCIA



Figura 6-50: Foto Referencia Autoretrato.

6.2.7.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

Desde Photoshop se realice una selección solo del cuerpo.

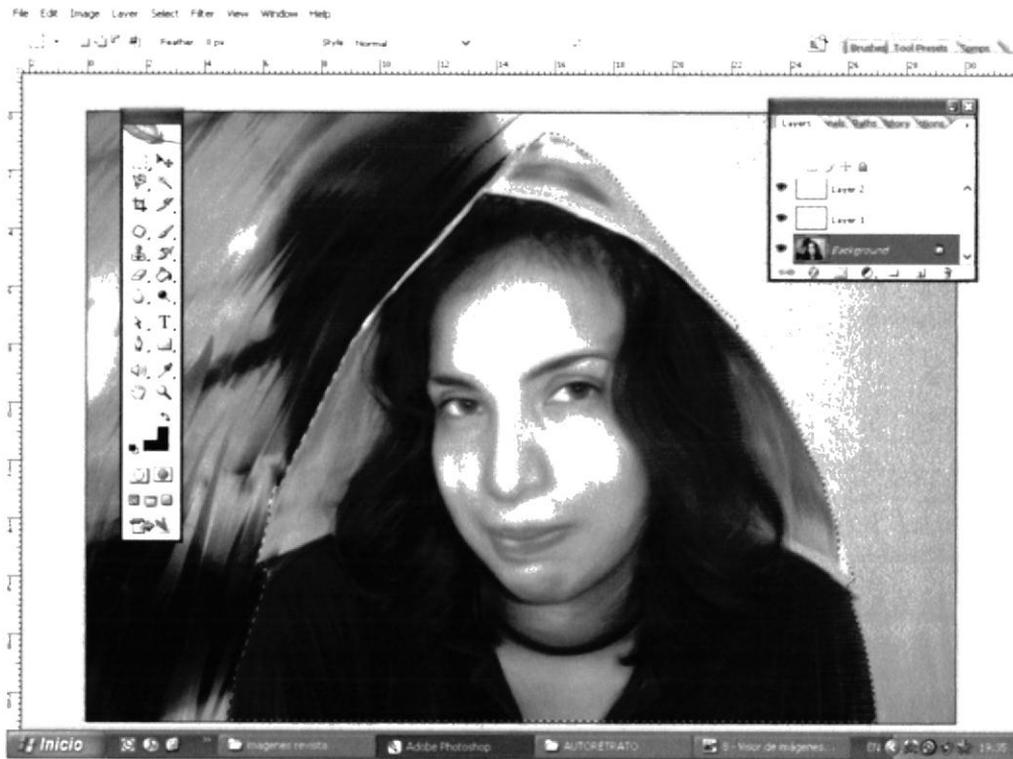


Figura 6-51: Recorte de la Imagen.

Una vez que se realizó la selección, se escoge la opción de Hue/Saturation y se aclarará con la variación de color deseada.

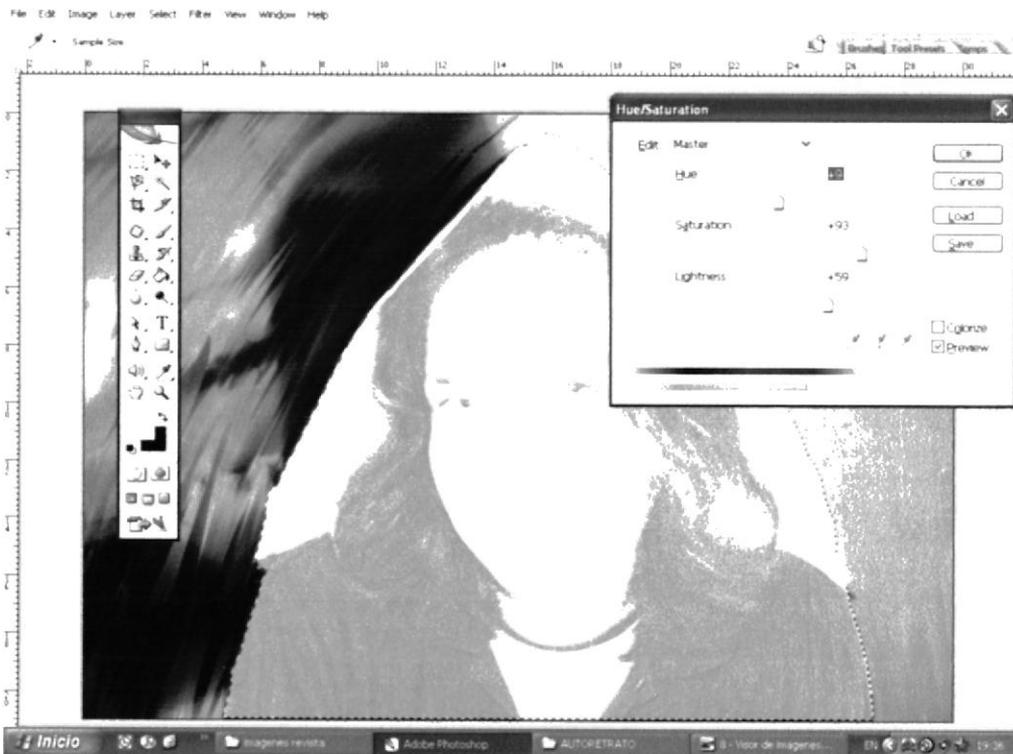


Figura 6-52: Hue Saturation.



Si se utiliza de manera adecuada el Quick Clone, se podrá obtener buenos detalles con las brochas.

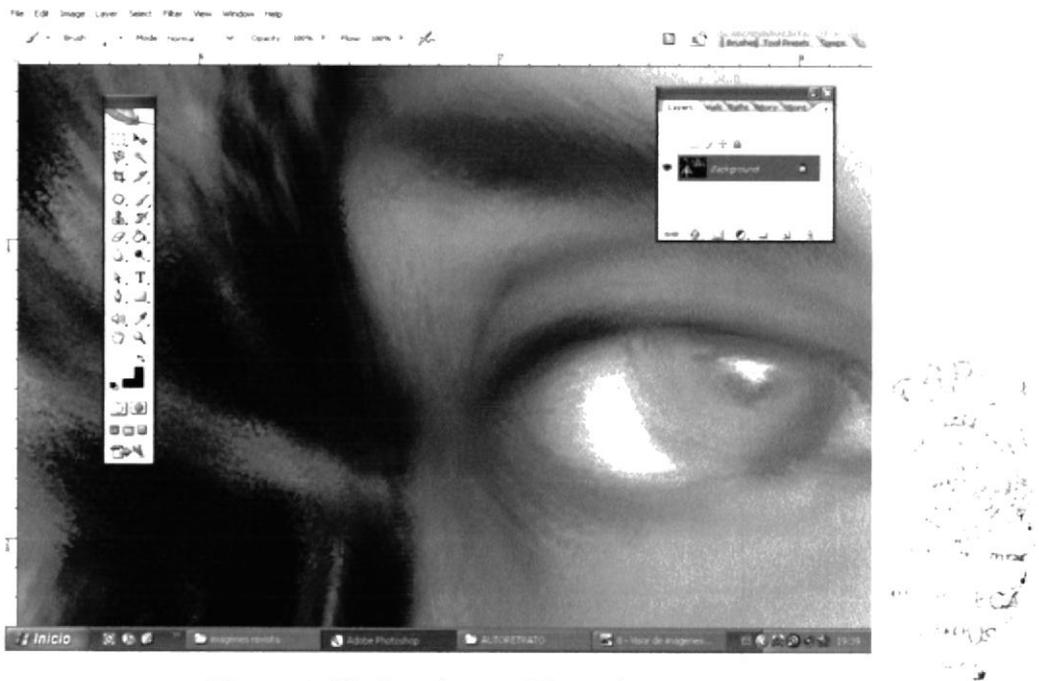


Figura 6-53: Brochas en Photoshop.

6.2.7.4 TRABAJO FINAL

Es importante que para realizar la revista se formen diseños acorde al trabajo o al estilo a utilizar, para exponer las ilustraciones.



Figura 6-54: Diseño Final Autoretrato Ilustrado.

6.2.8 PORTADA CUENTO INFANTIL

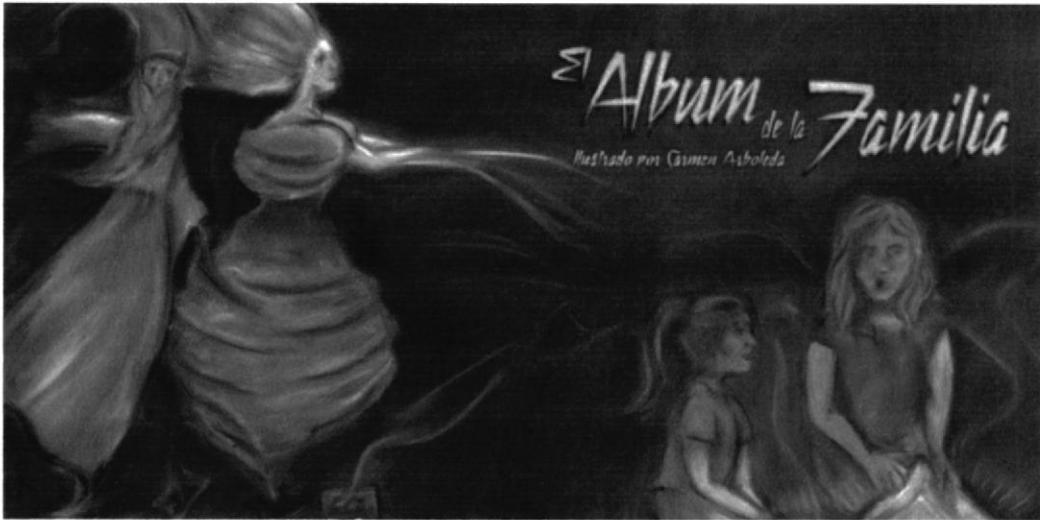


Figura 6-55: Portada Cuento Infantil.

6.2.8.1 IDEAS PRINCIPALES.

- Con una historia creada, se debe realizar la portada para niños.

6.2.8.2 BOCETO



Figura 6-56: Primer Boceto Cuento Infantil.



Figura 6-57: Segundo Boceto Cuento Infantil.



6.2.8.3 FOTO REFERENCIA



Figura 6-58: Foto Referencia Cuento.

6.2.8.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

El proceso de elaboración es similar al de los trabajos anteriores pero es importante recordar que las texturas son importantes en esta ilustración.

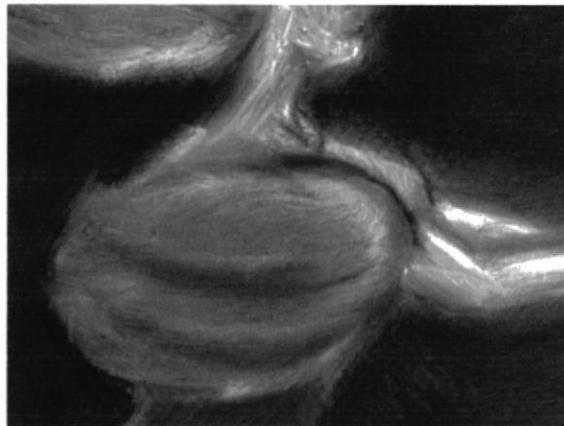


Figura 6-59: Textura ilustración cuento.

Como se trata de un cuento infantil es muy importante utilizar colores vivos que llamen la atención de los niños.

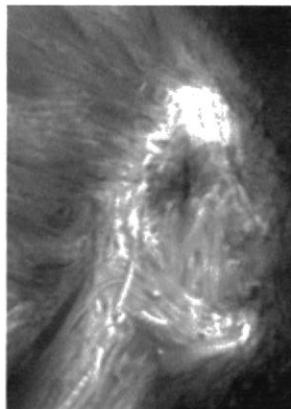


Figura 6-60: Colores ilustración cuento.

6.2.8.5 TRABAJO FINAL

Cuando esté terminado el trabajo se introduce el *Soporte Literario* adecuado para poder utilizarla como Portada.

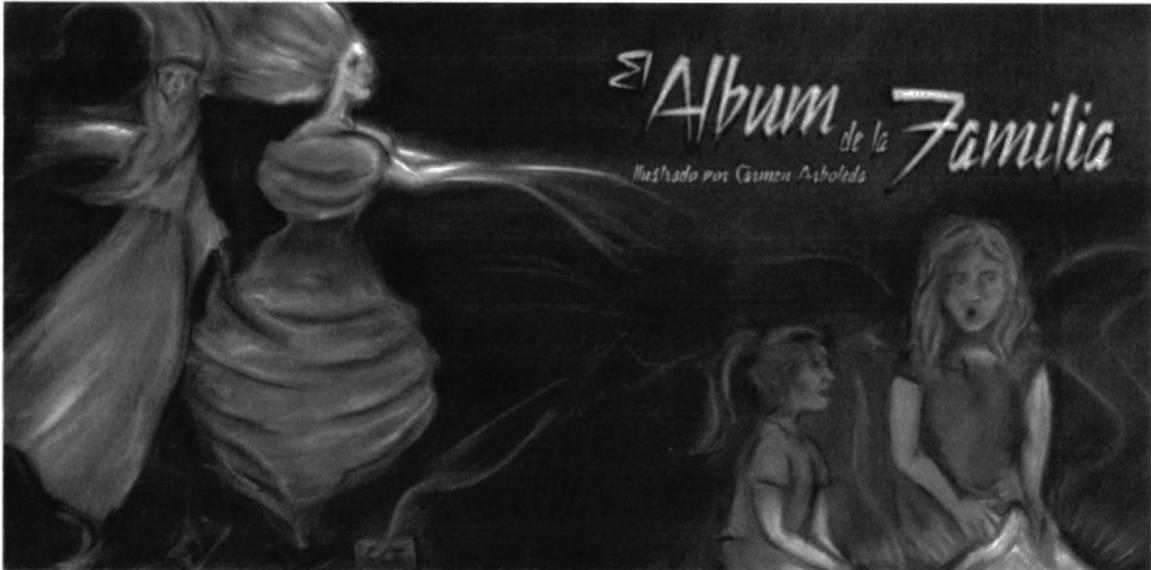


Figura 6-61: Final Portada Cuento Infantil.



6.2.9 SOPORTE GRAFICO PARA UN ARTICULO DE REVISTA



Figura 6-62: Soporte Gráfico.

6.2.9.1 IDEAS PRINCIPALES.

- TEMA: Romance Moderno.

6.2.9.2 PROCESO DE ELABORACIÓN

Este trabajo se lo elabora en Acuarela, sobre cartulina Canson, se desarrolla el tema y los detalles que se quiera dar.



Figura 6-63: Trabajo en Acuarela.

Una vez que está terminado el trabajo físico, se lo escanea y se lo introduce en Photoshop para arreglar los colores.



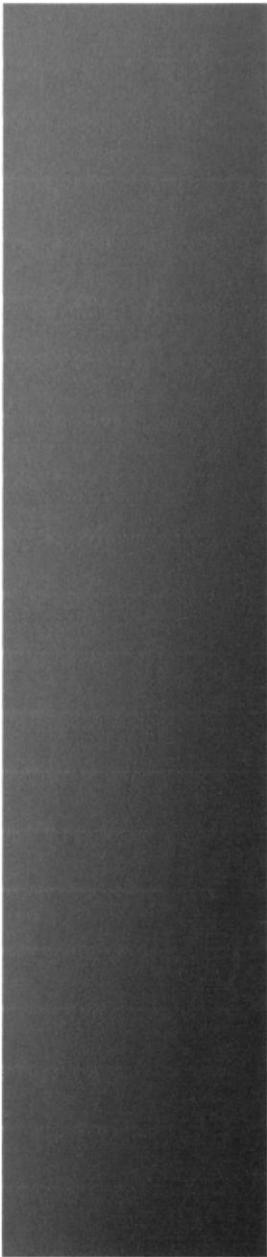
Figura 6-64: Arreglo en Photoshop.

6.2.9.3 TRABAJO FINAL

Las decisiones apresuradas traen consigo consecuencias arrebatadas.



Figura 6-65: Final Soporte Gráfico para Artículo de Revista.



CAPÍTULO 7 DIAGRAMACIÓN DE LA REVISTA

7. DIAGRAMACIÓN DE LA REVISTA

7.1 PROCESO DE DIAGRAMACIÓN

Con todas las ilustraciones listas, se procede a crear un archivo en Adobe InDesign CS2 para diagramar la revista. Se configura el archivo y luego se insertan las imágenes y el texto correspondiente.



Figura 7-1: Creación de nuevo documento.



Figura 7-2: Diagramación de revista.

7.2 ENVÍO A IMPRESIÓN

Luego de que se ha completado la diagramación se procede encargar las páginas para imprimir en formato de revista. Se crea un archivo de extensión PDF.

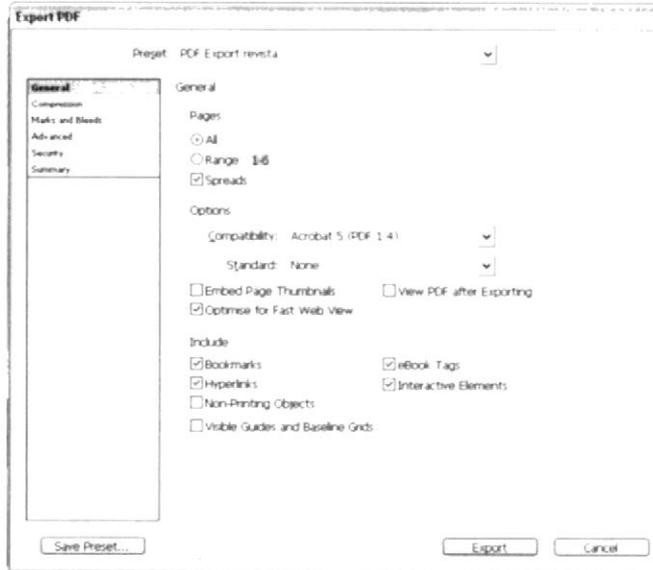
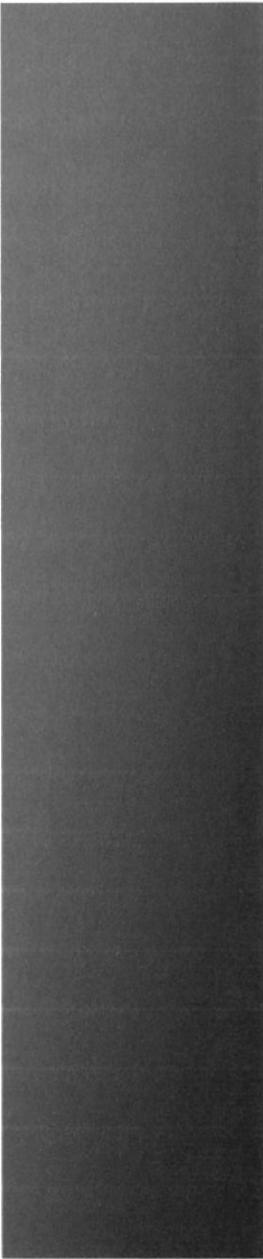


Figura 7-3: Creación archivo PDF.

Además es importante “empaquetar” todo el archivo para poder llevarlo como respaldo a la impresión. Terminado esto el trabajo ha concluido con éxito.



Figura 7-4: Archivo PDF.



CAPÍTULO 8 CONCLUSIONES

8. CONCLUSIONES

8.1 CONCLUSIÓN

La ilustración digital avanzada es una herramienta que está tomando fuerza dentro del campo del Diseño en el Ecuador, es una parte necesaria del diseñador para poder diferenciarse del resto en un medio que nos demanda mucho de nosotros mismos.

Por lo tanto, es la ilustración digital un instrumento que permite desarrollar ideas a un nivel superior, siempre y cuando se lo utilice adecuadamente.

