

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL



TOPICO DE GRADUACION

PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE
TECNOLOGO EN DISEÑO GRAFICO
Y PUBLICITARIO

TEMA:

REVISTA COMPILATORIA DE ILUSTRACION

MANUAL DE DISEÑO



AUTOR:

Larissa Natali Ubilla Rodríguez

DIRECTORES:

TNLG. JOSSIE LARA

LCDO. JOSE DANIEL SANTIBAÑEZ

Año 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:
REVISTA COMPILATORIA DE ILUSTRACIÓN**

MANUAL DE DISEÑO

**AUTOR:
LARISSA NATALI UBILLA RODRÍGUEZ**

**DIRECTORES:
TNLG. JOSSIE LARA
LCDO. JOSÉ DANIEL SANTIBÁÑEZ**

**AÑO
2007**



DEDICATORIA

Este Tópico de Graduación está dedicado a mis padres y a mis hermanos, quienes siempre han estado a mi lado, poniendo toda su fé en mí.



AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a todas las personas que han estado conmigo desde el inicio de esta gran travesía que ha sido la universidad. A todos aquellos que a lo largo de estos años me brindaron toda su paciencia, amistad y apoyo, que marcaron mis pasos e ideas, y me ayudaron a seguir.



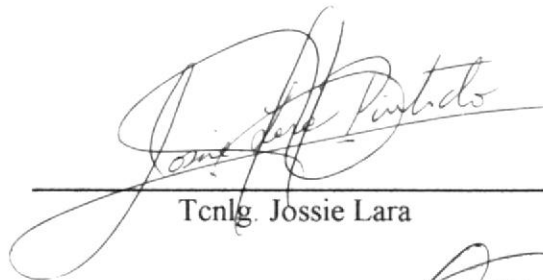
DECLARACIÓN EXPRESA

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

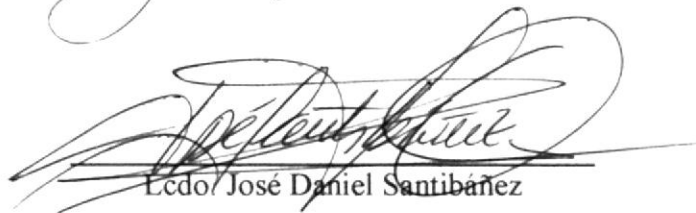
(Reglamento de Exámenes y Títulos profesionales de la ESPOL).



FIRMA DE DIRECTORES DEL TÓPICO



Tcnlg. Jossie Lara



Lcdo. José Daniel Santibáñez



AUTOR DEL TÓPICO

Larissa Ubilla

Larissa Natali Ubilla Rodríguez



A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este manual es para todos aquellos que cuando niños, dibujaban el mundo con otros colores; daban nuevos rostros a sus cuentos favoritos, y se fascinaban cada vez que descubrían una distinta manera de mezclar las crayolas, los lápices, las tizas y las acuarelas.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

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 BASICOS.....	1
5.1.2 REQUERIMIENTOS ADICIONALES.....	1
5.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
5.3 EQUIPO DE TRABAJO.....	1
5.3.1 GRUPO DE TRABAJO.....	1
5.3.2 ORGANIGRAMA.....	2

6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE ILUSTRACIONES

6.1. LINEAMIENTOS PREVIOS.....	1
6.1.1 ANTECEDENTES.....	1
6.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	1
6.1.3 TEMAS ILUSTRADOS.....	1
6.2 DESARROLLO DE PROYECTOS.....	2
6.2.1 PORTADA.....	2
6.2.1.1 IDEA PRINCIPAL.....	2
6.2.1.2 REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	2
6.2.1.3 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	3
6.2.1.4 ARTE FINAL.....	8
6.2.2 AUTORRETRATO ILUSTRADO.....	8
6.2.2.1 IDEA PRINCIPAL.....	8



6.2.2.2 REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	8
6.2.2.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	9
6.2.2.5 ARTE FINAL.....	11
6.2.3 FOTO ILUSTRACIÓN CLONER.....	11
6.2.3.1 IDEA PRINCIPAL.....	11
6.2.3.2 REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	12
6.2.3.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	12
6.2.3.5 ARTE FINAL.....	17
6.2.4 PAISAJE COLLAGE.....	17
6.2.4.1 IDEA PRINCIPAL.....	17
6.2.4.2 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	17
6.2.4.3 ARTE FINAL.....	20
6.2.5 AUTORETRATO CARTOON.....	20
6.2.5.1 IDEA PRINCIPAL.....	20
6.2.5.2 SKETCH.....	20
6.2.5.3 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	21
6.2.5.4 ARTE FINAL.....	23
6.2.6 PERSONAJE HIBRIDO.....	23
6.2.6.1 IDEA PRINCIPAL.....	23
6.2.6.2 SKETCH.....	24
6.2.6.3 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	25
6.2.6.4 ARTE FINAL.....	29
6.2.7 TWISTE CARTOON.....	30
6.2.7.1 IDEA PRINCIPAL.....	30
6.2.7.2 SKETCH.....	30
6.2.7.3 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	31
6.2.7.4 ARTE FINAL.....	34
6.2.8 PERSONAJE RELATO.....	34
6.2.8.1 IDEA PRINCIPAL.....	34
6.2.8.2 SKETCH.....	35
6.2.8.3 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	35
6.2.8.4 ARTE FINAL.....	39
6.2.9 PORTADA PARA UN LIBRO.....	39
6.2.9.1 IDEA PRINCIPAL.....	39
6.2.9.2 SKETCH.....	40
6.2.9.3 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	40
6.2.9.4 ARTE FINAL.....	42
6.2.10 PORTADA CUENTO INFANTIL.....	43
6.2.10.1 IDEA PRINCIPAL.....	43
6.2.10.2 SKETCH.....	43
6.2.10.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	44
6.2.10.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	44
6.2.10.5 ARTE FINAL.....	45
6.2.11 ILUSTRACIÓN PARA CUENTO.....	45
6.2.11.1 IDEA PRINCIPAL.....	45
6.2.11.2 SKETCH.....	46
6.2.11.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	47
6.2.11.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	47
6.2.11.5 ARTE FINAL.....	47
6.2.12 TIZA PASTEL.....	48

6.2.12.1 IDEA PRINCIPAL.....	48
6.2.12.2 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	48
6.2.12.3 ARTE FINAL.....	50
6.2.13 ILUSTRACION ARTICULO PARA REVISTA.....	51
6.2.13.1 IDEA PRINCIPAL.....	51
6.2.13.2 SKETCH.....	51
6.2.13.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	52
6.2.13.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	52
6.2.13.5 ARTE FINAL.....	53
6.2.14 COMIC.....	53
6.2.14.1 IDEA PRINCIPAL.....	53
6.2.14.2 SKETCH.....	55
6.2.14.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	55
6.2.14.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	57
6.2.14.5 ARTE FINAL.....	62
6.2.15 STORYBOARD.....	65
6.2.15.1 IDEA PRINCIPAL.....	65
6.2.15.2 SKETCH.....	66
6.2.15.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA.....	67
6.2.15.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	71
6.2.15.5 ARTE FINAL.....	73
6.2.16 ARTES PARA PORTADA Y CONTRAPORTADA INTERNAS.....	77
6.2.16.1 IDEA PRINCIPAL.....	77
6.2.16.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA (PORTADA INTERNA).....	77
6.2.16.4 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	77
6.2.16.5 ARTE FINAL.....	80
6.2.16.7 REFERENCIA FOTOGRÁFICA (CONTRAPORTADA INTERNA).....	81
6.2.16.8 PROCESO DE ELABORACIÓN.....	81
6.2.16.9 ARTE FINAL.....	83
7. PRESENTACION DE PROYECTOS	
7.1 PROCESO DE DIAGRAMACIÓN DE REVISTA.....	1
7.2 EMPAQUETADO PARA IMPRENTA.....	2
7.3 EXPECTATIVAS FUTURAS.....	3
8. CONCLUSIONES	
8.1 CONCLUSIÓN.....	1

ÍNDICE DE FIGURAS

6.1. Foto ojos arriba, Agosto 2007.....	2
6.2. Foto Detalle paredes Imax, Malecón 2000.....	2
6.3. Cambio Modo de color.....	3
6.4. Resultado.....	3
6.5. Borrando fondo.....	4
6.6. Líneas de texturas borradas del rostro.....	4
6.7. Brush seleccionado.....	4
6.8. Detalle de Fondo, Quick clone.....	5
6.9. Detalle de Rostro, Quick clone.....	5
6.10 Brush Seleccionado.....	5
6.11. Detalle de trazo, rostro.....	6
6.12. Detalle de Camiseta.....	6
6.13. Brush Seleccionados.....	6
6.14. Detalle de raíz y fondo.....	7
6.15. Detalle de raíz en medio del Rostro.....	7
6.16. Detalle de planta.....	7
6.17. "Mira Arriba".....	8
6.18. Foto retocada.....	8
6.19. Ventana foto ilustración.....	9
6.20. Opacidad de Foto.....	9
6.21. Brush Seleccionado.....	9
6.22. Detalle de trazo Camiseta.....	10
6.23. Detalle de trazo Cabello.....	10
6.24. Detalle de Barbilla.....	10

6.25. Detalles de Nariz, Boca, Ojos.....	11
6.26. “No conoces”	11
6.27. Mitad del Mundo, julio 2007.....	12
6.28. Selección de menú.....	12
6.29. Ventana de Quick cloner.....	13
6.30. Brush Seleccionado.....	13
6.31. Arrastre de Color.....	13
6.32. Detalle de Cielo.....	14
6.33. Detalle de Nube y Arboles.....	14
6.34. Toggle Tracking Paper Desactivado.....	15
6.35. Toggle Tracking Paper Activado.....	15
6.36. Detalle Monumento.....	16
6.37. Brush seleccionado.....	16
6.38. Detalle de filo.....	16
6.39. “Mitad”	17
6.40. Brush seleccionado.....	18
6.41. Detalle de luna.....	18
6.42. Brush seleccionado.....	18
6.43. Detalle de estrellas azules.....	18
6.44. Brush seleccionado.....	19
6.45. Detalle fusión.....	19
6.46. Gradientes.....	19
6.47. Aplicación de gradientes.....	19
6.48. “Out”	20
6.49. Primer Boceto Rostro.....	20



6.50. Segundo Boceto Tiempo.....	21
6.51. Brush Color plano.....	21
6.52. Colores Planos.....	21
6.53. Brush Líneas.....	22
6.54. Detalle Líneas de colores, labios.....	22
6.55. Detalle Fondo.....	22
6.56. “Mi amigo el tiempo”.....	23
6.57. Híbrido 1.....	24
6.58. Híbrido 2.....	24
6.59. Híbrido 3.....	24
6.60. Ventana principal.....	25
6.61. Brush Seleccionado.....	25
6.62. Líneas negras.....	25
6.63. Brush Seleccionado.....	26
6.64. Detalle Cuerpo.....	26
6.65. Detalle Ojo.....	26
6.66. Personaje Concluido.....	27
6.67. Brush Seleccionado.....	27
6.68. Jardinera bajo efecto Quick Clone.....	27
6.69. Personaje y fondo.....	28
6.70. Detalle Césped.....	28
6.71. Detalle Agua.....	29
6.72. “Oz”.....	29
6.73. Primer Boceto visto de frente.....	30
6.74. Segundo boceto Vista lateral.....	30



6.75. Boceto Final Tiger con su presa, basado en segundo boceto.....	31
6.76. Brush Seleccionado.....	31
6.77. Detalle de Cardos, primera capa.....	31
6.78. Detalle de Rosales. Primera capa.....	32
6.79. Detalle de Cielo, segunda capa.....	32
6.80. Detalle de Césped, segunda capa.....	32
6.81. Detalle de Igor sin oreja, tercera capa.....	33
6.82. Detalle de Tiger rostro distorsionado, cuarta capa.....	33
6.83. Detalle de Tiger cuerpo, cuarta capa.....	33
6.84. Detalle de lana, quinta capa.....	34
6.85. “Quien dijo eso...”.....	34
6.86. Boceto de Llorona.....	35
6.87. Brush Seleccionado.....	35
6.88. Primera capa, Piel.....	35
6.89. Detalle de rostro, primera capa.....	36
6.90. Detalle de cabello, primera capa.....	36
6.91. Detalle de vestimenta.....	36
6.92. Detalle de bolsa.....	37
6.93. Personaje concluido.....	37
6.94. Detalle de fondo parte inferior, Segunda capa.....	37
6.95. Detalle de fondo parte superior, segunda capa.....	38
6.96. Detalle de manos y pies en bolsa, tercera capa.....	38
6.97. Detalle de expresión de rostro, tercera capa.....	38
6.98. “Cansancio”.....	39
6.99. Boceto.....	40



6.100. Brush Seleccionados.....	40
6.101. Detalle de Agua y barco.....	40
6.102. Detalle de hojas de palmera.....	41
6.103. Detalle de Cielo.....	41
6.104. Detalle de Niño.....	41
6.105. Detalle de Libro y arena.....	42
6.106. Detalle de palmera.....	42
6.107. “Barco de papel”.....	42
6.108. Toto en salsero.....	43
6.109. Primer Boceto.....	43
6.110. Niño.....	44
6.111. “La sorpresa de Sebas”.....	45
6.112. Primeras ideas.....	46
6.113. Boceto final.....	46
6.114. Armado en Photoshop.....	47
6.115. “Mi padre”.....	47
6.116. Rompecabeza de papel.....	49
6.117. Rompecabeza con acuarela (tradicional).....	49
6.118. Retoque en Photoshop.....	50
6.119. “ ...”.....	50
6.120. Bocetos Previos.....	51
6.121. Boceto Seleccionado.....	52
6.122. Sopa.....	52
6.123. “¡listo!”.....	53
6.124. Página 1 y 2.....	54

6.125. Página 3.....	54
6.126. Bocetos páginas 1,2, 3 Diagramación de imágenes.....	55
6.127. Página 1, fotos.....	55
6.128. Página 2, fotos.....	56
6.129. Página 3, fotos.....	56
6.130. Página 1, entintado.....	57
6.131. Página 2, entintado.....	57
6.132. Página 3, entintado.....	58
6.133. Página 1, diagramación de texto.....	58
6.134. Página 2, diagramación de texto.....	59
6.135. Página 3, diagramación de texto.....	59
6.136. Colores planos comic.....	60
6.137. Luz de Fondo.....	60
6.138. Saturación de Telas.....	60
6.139. Sombras de piel.....	61
6.140. Sombra y pliegues de ropa y tela.....	61
6.141. Página uno color.....	62
6.142. Página dos color.....	63
6.143. Página tres color.....	64
6.144. Boceto original.....	67
6.145. Toma 1.....	67
6.146. Toma 2.....	67
6.147. Toma 3.....	67
6.148. Toma 4.....	68
6.149. Toma 5.....	68

6.150. Toma 6.....	68
6.151. Toma 7.....	68
6.152. Toma 8.....	69
6.153. Toma 9.....	69
6.154. Toma 10.....	69
6.155. Toma 11.....	69
6.156. Toma 12.....	70
6.157. Toma 13.....	70
6.158. Toma 14.....	70
6.159. Toma 15.....	70
6.160. Brush seleccionado.....	71
6.161. Líneas negras.....	71
6.162. Brush Seleccionado.....	71
6.163. Capa ropa.....	72
6.164. Capa piel.....	72
6.165. Capa carro.....	72
6.166. Página A.....	73
6.167. Página B.....	74
6.168. Página C.....	75
6.169. Página D.....	76
6.170. Foto, Malecón 2000.....	77
6.171. Ventana principal, menú Quick Clone.....	78
6.172. Brush seleccionado.....	78
6.173. Detalle Piso.....	78
6.174. Detalle Hoja.....	79

6.175. Detalle Reflejo de luz.....	79
6.176. Brush Seleccionado.....	79
6.177. Limpieza de filos.....	80
6.178. “Navegando”.....	80
6.179. Foto detalle, Jardines del Malecón 2000.....	81
6.180. Ventana principal, menú Quick Clone.....	81
6.181. Brush seleccionado.....	82
6.182. Detalle de fondo piedra.....	82
6.183. Detalle labios.....	82
6.184. Brush líneas.....	83
6.185. Detalle de líneas.....	83
6.186. “Beso”.....	83
7.1. Nuevo documento.....	1
7.2. Diagramación de revista.....	1
7.3. Nuevo PDF.....	2
7.4. Páginas enlazadas.....	2





CAPÍTULO 1
ANTECEDENTES

1. ANTECEDENTES

1. 1 ANTECEDENTES DE EDCOM

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

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

1. 2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

En los últimos años, el mundo de la ilustración ha dado cambios positivos para su desarrollo; en gran parte se debe a que esta rama de la comunicación visual esta siendo vista con mejores ojos por las élites, las que lo consideraban un arte muy comercial. Y al desarrollo de software especializados, el uso de las tableros gráficos y dispositivos similares, que han dado paso a una nueva generación de ilustradores digitales, brindando nuevas y originales atracciones al campo de la ilustración en general.





CAPÍTULO 2
SITUACIÓN ACTUAL
Y JUSTIFICACIÓN

2. SITUACIÓN ACTUAL Y JUSTIFICACIÓN

2.1 SITUACIÓN ACTUAL

2.1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto trata; los procesos creativos empleados en el desarrollo de varias ilustraciones realizadas para el Tópico de Graduación; en las cuales se emplearon diversos conceptos y técnicas (tradicionales y digitales).

Por este motivo se elaboró una revista de 36 páginas, que reúne los 16 mejores trabajos ejecutados durante el Tópico de Técnicas de Ilustración Digital Avanzadas.

El Proyecto está compuesto por una revista impresa y una digital.

2.1.2 DELIMITACIÓN

Para llegar al proyecto final, se realizó cada semana un tema diferente, se estudiaban los parámetros y fases precisas para su correcta elaboración. Al inicio se dio las bases de la ilustración y las instrucciones de manejo del tablero gráfico Wacom. Luego se paso a trabajar simultáneamente entre los procesos tradicionales y digitales. En el área digital se dio a conocer el uso del software Corel Painter, que fue complementado con Adobe Photoshop.

2.2.3 MOTIVACIÓN

El motivo por el cual elegí este Tópico de Graduación; fue poder dar vida a las imágenes y personajes que de cuando en cuando garabateo a lápiz en mis cuadernos, la posibilidad de aprender nuevas formas de combinar herramientas, colores y técnicas.

En un nivel más personal; debido a que sufro de alergias, me es imposible pintar con cierto tipo de materiales tales como el acrílico o tiza pastel; por ello, el solo pensar que después de tanto tiempo, volvería a trabajar con ellos ahora de manera digital, sin afectar mi salud, me llevo a tomar este Tópico de Graduación con mucho más entusiasmo.

2.2 JUSTIFICACIÓN

La revista, fue el medio ideal a la hora de decidir la forma de presentación de los trabajos realizados en lo poco más de 4 meses que duro el Tópico de Graduación; permitiendo gran flexibilidad, tanto en su diagramación, como disposición de imágenes, y redacción de texto de apoyo para las ilustraciones.



CAPÍTULO 3 PROPUESTA

3. PROPUESTA

3.1 OBJETIVOS GENERALES

El objetivo general del proyecto es usar los conocimientos adquiridos en dibujo, técnicas pictóricas, y psicología del color; con la finalidad de poder emplearlos de manera apropiada y profesional al momento de trabajar en un software como es Corel Painter; poniendo a prueba las técnicas, habilidades y creatividad de los estudiantes.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Desarrollar y aplicar varios estilos de ilustración, de acuerdo a las ideas y fundamentos que se desean transmitir, bajo parámetros tradicionales y digitales; para obtener una comunicación visual efectiva.

3.3 MARCO CONCEPTUAL

Los conocimientos adquiridos para el desarrollo de este proyecto provinieron de varias fuentes. De manera directa nuestros profesores; a si mismo la investigación y estudio de técnicas usadas por otros ilustradores en distintas áreas. Tutoriales, películas, revistas, libros y galerías digitales que estuvieron a nuestro alcance al momento de expandir nuestras nociones sobre la ilustración.





CAPÍTULO 4
**ANÁLISIS Y COMPARACIÓN
DE PRODUCTO**

4. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

4.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN

La ilustración, ha sufrido el infortunio de ser catalogada por las élites del arte, como una disciplina muy comercial, fría y falta de sentimientos puros, en comparación a una obra maestra. Sin embargo, esta idea se ha ido debilitando. Ilustraciones realizadas a principio de siglo están siendo analizadas desde diversos ángulos, para comprender el verdadero impacto que han generado en una audiencia mayor, la forma de comunicación empleadas en ellas, a si mismo los distintos estilos, destrezas y habilidades usadas en su elaboración; como es el caso de “Uncle Sam” por James Montgomery Flagg, que ha llegado a ser vista como una obra de arte.

En nuestro medio esta disciplina ha sido poco cultivada y explotada, con relación a otros países; por ello y debido a la aparición de software afines, ahora se encuentra a las puertas de lo que parece ser un largo y prospero camino en el mundo de la ilustración en general.





CAPÍTULO 5
**REQUERIMIENTOS
OPERACIONALES
E INFRAESTRUCTURA**

5. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

5.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

5.1.1 REQUERIMIENTOS BÁSICOS

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

CD Writer Samsung
1 Cámara fotográfica digital
1 Pendrive de 1GB
1 Scanner

1 Tablero Gráfico Genius G-Pen 4500

5.2 REQUERIMIENTOS DE SOTFWARE

Corel Painter Essential 2
Corel Painter IX
Adobe Photoshop Cs
Adobe Illustrator Cs
Adobe InDesing Cs
Microsoft Word 2000

5.3 EQUIPO DE TRABAJO

5.3.1 GRUPO DE TRABAJO

El proyecto fue realizado individualmente, sin embargo estuvo guiado por los profesores de la Materia Básica Lcdo. José Daniel Santibáñez y de la Materia Fundamental Tcnlg. Jossie Lara; cada uno proporcionando sus conocimientos y ayuda en su respectivo campo.



5.3.2 ORGANIGRAMA





CAPÍTULO 6
**DESCRIPCIÓN DEL PROCESO
DE ILUSTRACIONES**

6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE ILUSTRACIONES

6.1. LINEAMIENTOS PREVIOS

6.1.1 ANTECEDENTES

Como antecedentes directos se encuentran las clases de dibujo artístico, técnicas pictóricas, bases de la comunicación, psicología del color, aerografía, y photoshop, que se dictan en el curso de la carrera. De las cuales se adquirió las bases y destrezas necesarias para el planteamiento y comunicación de ideas. Otros antecedentes fueron el estudio de técnicas y estilos presentados por otros ilustradores en sus trabajos.

6.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO

Para la elaboración de la revista, como se lo mencionó antes, se trabajaba cada semana en distintos proyectos, los cuales cumplían con los requisitos de adiestramiento en la identificación y exploración de diversos campos de la ilustración. Debido a ello es necesario resaltar que pese a que todos los proyectos poseen, un mismo esquema general de trabajo, en algunos casos, ciertos pasos se suprimen y en otros se amplían.

El Esquema general de trabajo en una ilustración, es el siguiente:

1. Idea principal para la ilustración
2. Sketch (bocetos)
3. Referencia fotográfica
4. Proceso de elaboración (técnica empleada: tradicional o digital)
5. Arte final

6.1.3 TEMAS ILUSTRADOS

A continuación la lista de los proyectos ejecutados, durante el Tópico de Ilustración Digital Avanzada.

1. Portada
2. Autorretrato ilustrado
3. Foto ilustración Quick-Clone
4. Paisaje collage
5. Autorretrato Cartoon
6. Personaje Híbrido
7. Twisted Cartoon
8. Personaje de relato
9. Portada de un libro
10. Portada de un cuento infantil
11. Ilustración para cuento
12. Tiza pastel
13. Ilustración para artículo de revista
14. Comic
15. Storyboard
16. Portada/contraportada internas



6.2 DESARROLLO DE PROYECTOS

6.2.1 PORTADA

6.2.1.1 IDEA PRINCIPAL

Como el proyecto final sería una revista, en la cual se presentarían todos los trabajos realizados. Tanto la diagramación como su portada debía en cierta forma reflejar la manera de ser de los estudiantes.

6.2.1.2 REFERENCIA FOTOGRÁFICA



Fig. 6.1 Foto ojos arriba, Agosto 2007

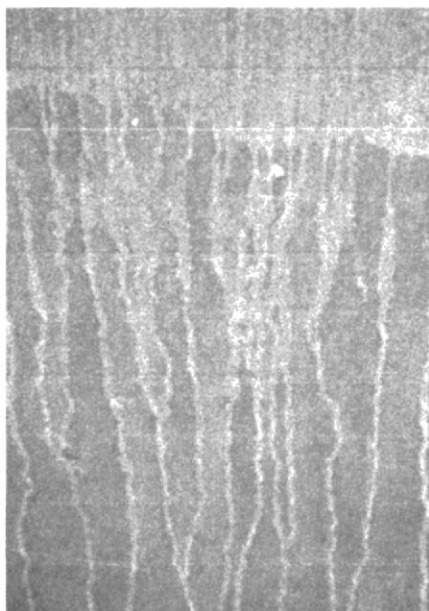


Fig.6.2 Foto Detalle paredes Imax, Malecón 2000



6.2.1.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para empezar la portada, se trabajo primeró en Photoshop, cambiando el modo de color de la textura de fondo (Fig.6.3), y borrando el fondo de la imagen del rostro. Después se juntaron las imágenes, en un solo archivo, para borrar suavemente las líneas que corren por la textura encima del rostro (Fig.6.6).

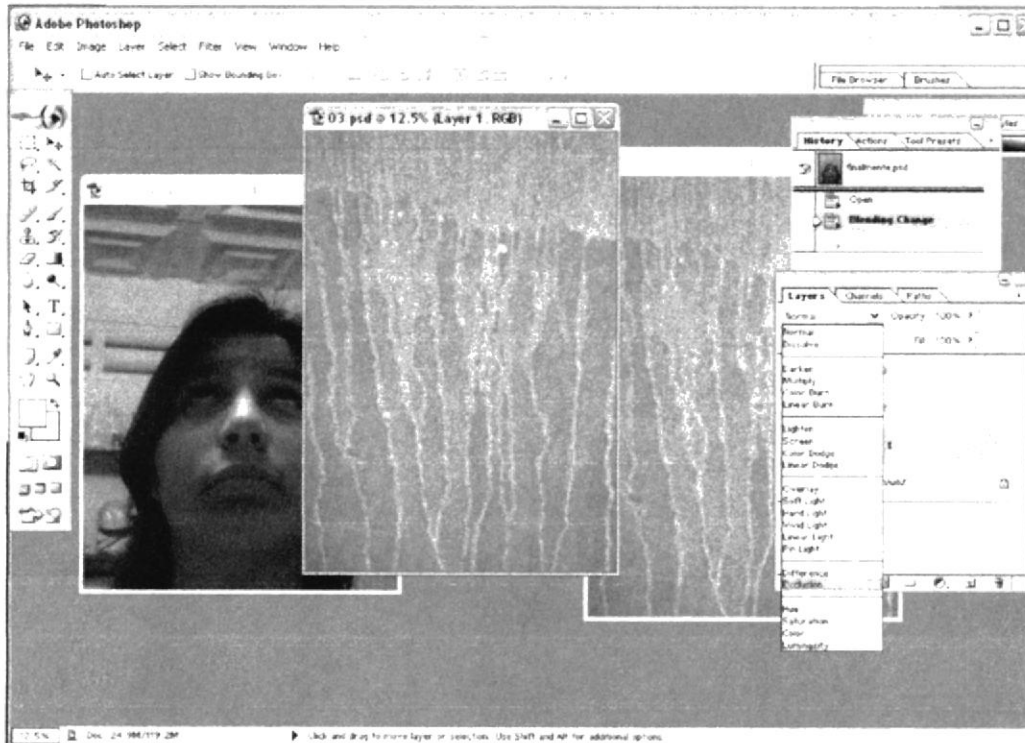


Fig. 6.3 Cambio de modo de color

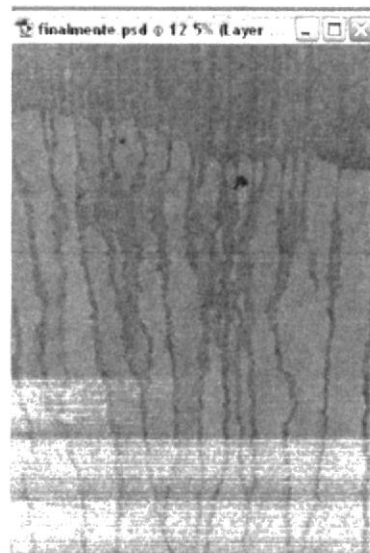


Fig.6.4 Resultado



Fig.6.5 Borrando fondo



Fig.6.6 Líneas de textura borradas del rostro

Una vez realizado este proceso, la imagen fue llevada a Corel Painter. Aquí se aplicó el proceso de Quick Clone, que se describe en la siguiente ilustración de este manual.

Para realizar el quick clone se eligió el siguiente brush (Fig.6.7)

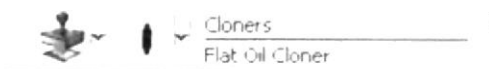


Fig.6.7 Brush seleccionado

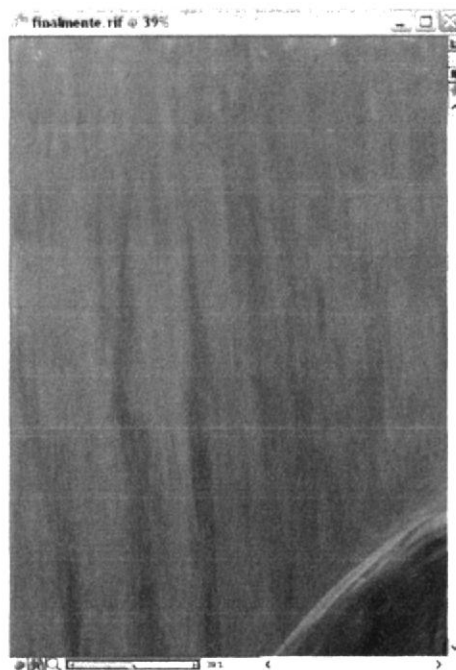


Fig.6.8 Detalle de Fondo, Quick clone

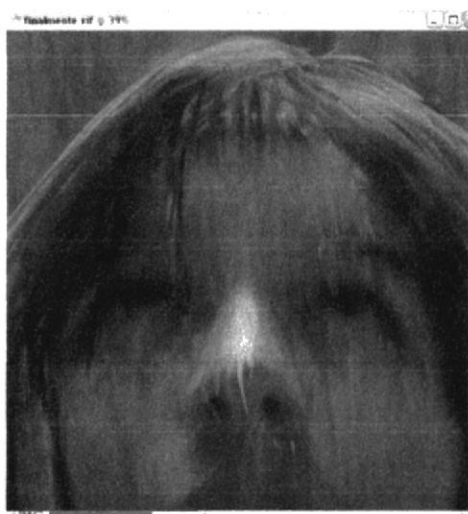


Fig.6.9 Detalle de Rostro, Quick Clone

Concluido del proceso de Quick clone, se procedió a utilizar un brush (Fig.6.10) diferente para realizar los trazos que corren por el rostro, así como el cuello de la camiseta

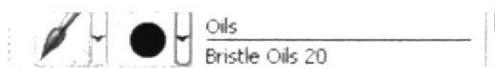


Fig. 6.10 Brush Seleccionado



Fig.6.8 Detalle de Fondo, Quick clone

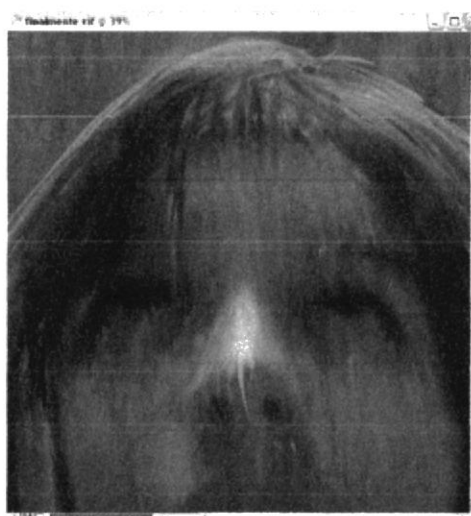


Fig.6.9 Detalle de Rostro, Quick Clone

Concluido del proceso de Quick clone, se procedió a utilizar un brush (Fig.6.10) diferente para realizar los trazos que corren por el rostro, así como el cuello de la camiseta

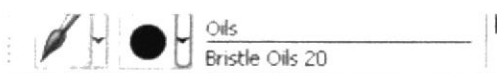


Fig. 6.10 Brush Seleccionado



Fig. 6.11 Detalle de Trazo, rostro



Fig.6.12 Detalle de Camiseta

Para darle vida a la planta, raíz, y filos que rodean al rostro se utilizó el brush Artists/ Impressionist, y a la parte inferior se quitó el exceso de pintura blanca con el brush Eraser (Fig.6.13).

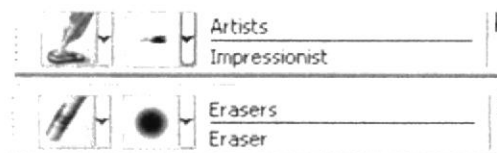


Fig.6.13 Brush Seleccionados

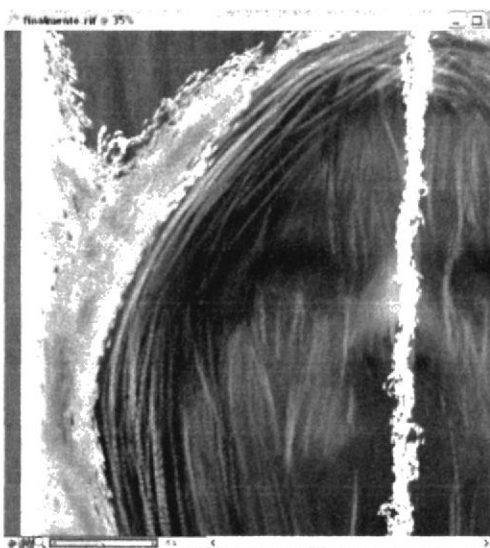


Fig. 6.14 Detalle de raíz y fondo



Fig. 6.15 Detalle de raíz en medio del Rostro

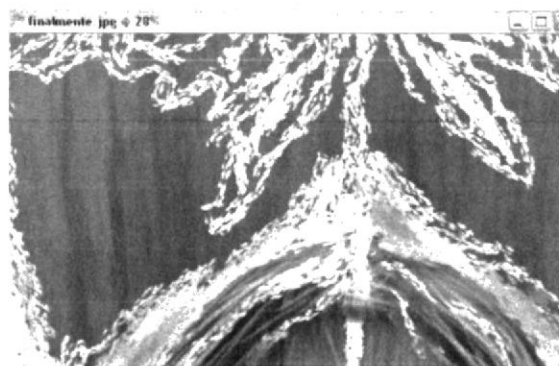


Fig. 6.16 Detalle de planta



6.2.1.4 ARTE FINAL



Fig.6.17 "Mira arriba"

6.2.2 AUTORETRATO ILUSTRADO

6.2.2.1 IDEA PRINCIPAL

En este proyecto, se trabajó en base a un ejercicio previamente realizado en clases; donde se tomó una foto, que se limpió de impurezas en Photoshop, desde cambios de luz, hasta retocar pequeñas imperfecciones, como muestra la foto referencia.(Fig.6.18)

Luego, con las primeras bases sobre el uso de Corel Painter asentadas se procedió, a pintar sobre ella, hasta lograr que se viera como un autorretrato ilustrado.

6.2.2.2 REFERENCIA FOTOGRAFICA



Fig.6.18 Foto retocada

6.2.2.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

La imagen fue abierta en Corel Painter, a la misma se la colocaba en otra capa.

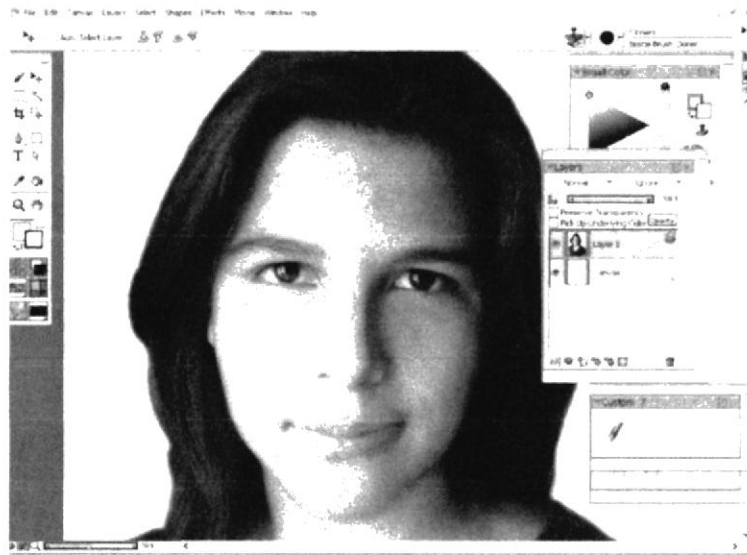


Fig.6.19 Ventana foto ilustración

A la cual se le bajó la opacidad, para poder dibujar sobre ella.

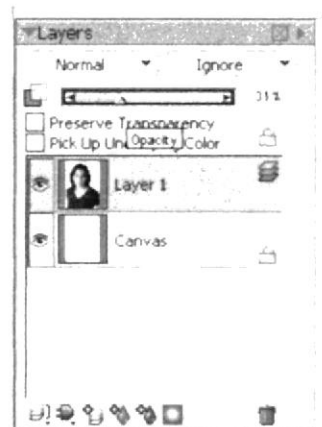


Fig.6.20 Opacidad de Foto

Se seleccionó el brush con el cual se trabajaría la imagen, y se procedió a pintar con ella en una nueva capa.

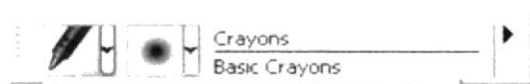


Fig.6.21 Brush Seleccionado





Fig.6.22 Detalle de trazo Camiseta



Fig.6.23 Detalle de trazo Cabello



Fig.6.24 Detalle de trazo Barbilla





Fig.6.25 Detalles de Nariz, Boca, Ojos

6.2.2.5 ARTE FINAL



Fig. 6.26 "No conoces"



6.2.3 FOTO ILUSTRACIÓN CLONER

6.2.3.1 IDEA PRINCIPAL

Para la elaboración de este tema, era necesario contar con un paisaje original (Fig.6.27), no se permitía bajar imágenes de Internet.

Este ejercicio se desarrolló para aprender el uso de la herramienta Quick Clone, que posee Corel Painter, básicamente es sacar una copia de la imagen en una leve transparencia y pintar en ella. Esta opción permite crear un agradable efecto, ya sea para una foto, o como ayuda al momento de trabajar grandes fondos en el desarrollo de una pelea.

6.2.3.2 REFERENCIA FOTOGRÁFICA



Fig.6.27 Mitad del Mundo, julio 2007

6.2.3.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Una vez que se tiene la imagen abierta dentro de Corel Painter, se va al menú desplegable File, donde se encuentra la opción de Quick Clone.

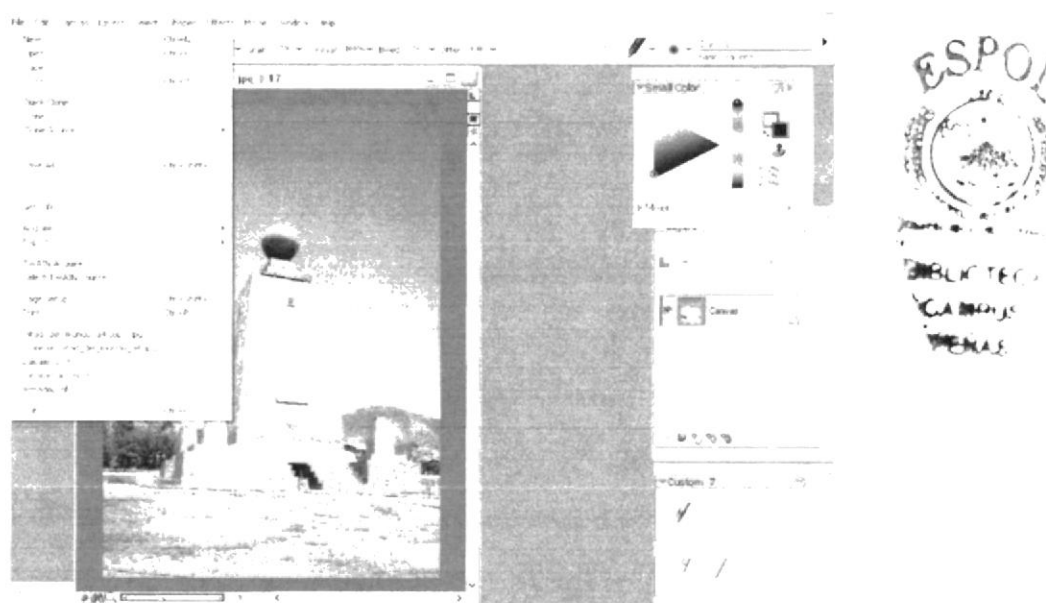


Fig. 6.28 Selección de menú

Al presionarlo se abre una copia de la imagen, con una transparencia, sobre la cual se procede a pintar; antes de hacerlo hay que asegurarse de que en la ventana de colores también presente transparencia. En caso de no hacerlo solo se presiona el pequeño cloner que esta dentro de la misma ventana.

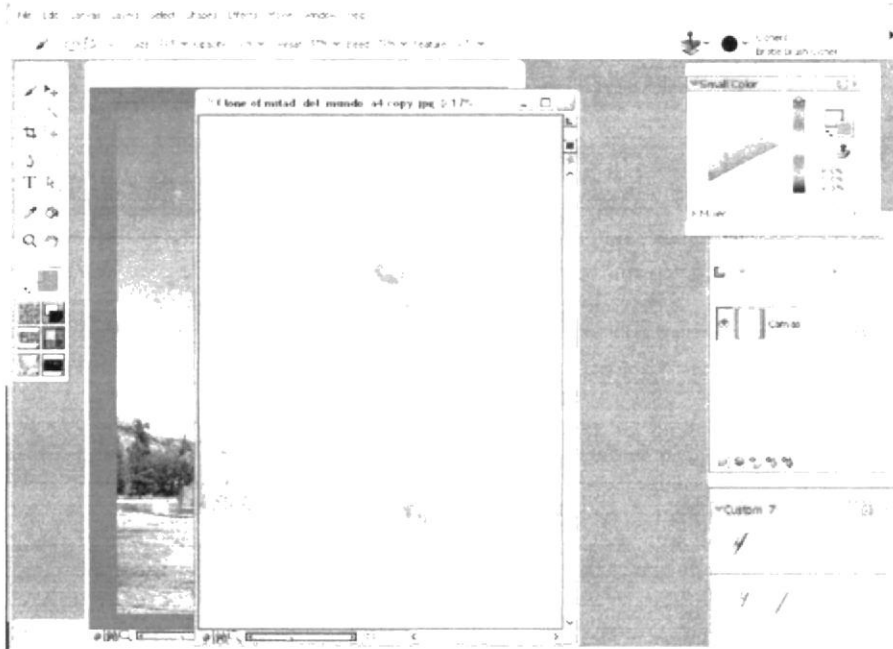


Fig. 6.29 Ventana de Quick cloner

El Quick Cloner, permite usar todos los colores de la foto original (Fig.6.31), así como llegar a un gran nivel de detalle en caso de ser necesario y a su vez deja que uno elija la técnica con la cual se desee trabajar(Fig.6.30) .



Fig.6.30 Brush Seleccionado



Fig.6.31 Arrastre de Color



Fig.6.32 Detalle de Cielo



Fig.6.33 Detalle de Nube y Árboles



Para poder apreciar los detalles originales de la foto, dentro de la ventana de trabajo se encuentra un botón llamado Toggle Tracking Paper, el que permite ver la imagen en transparencia, y regresar a la imagen con la técnica aplicada (Fig.6.34 y Fig.6.35)



Fig6.34 Toggle Tracing Paper Desactivado



Fig 6.35 Toggle Tracing Paper Activado

UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA
INSTITUTO
DE INVESTIGACIONES
CIENTÍFICAS
DE VALENCIA
CIVIL
REPOSICIÓN



Fig.6.36 Detalle Monumento

Para darle un toque de antigüedad, se procedió a borrar los fillos de la imagen, y después usando el Brush Artist/ Impressionist (Fig.6.37) pintarlo de blanco (Fig.6.38).



Fig.6.37 Brush seleccionado

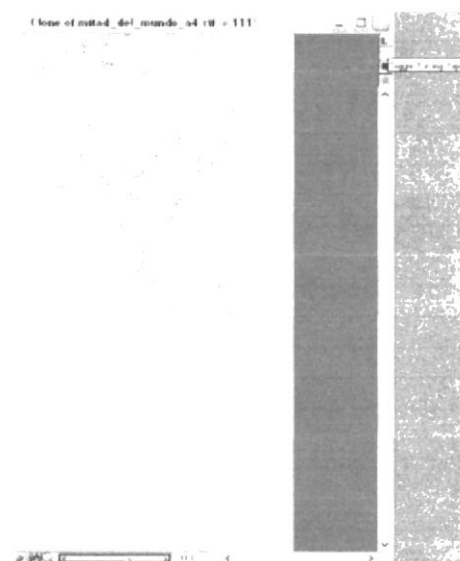


Fig.6.38 Detalle de filo



6.2.3.5 ARTE FINAL



Fig. 6.39 “Mitad”

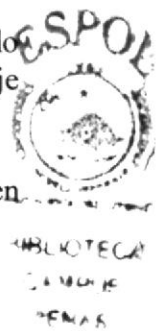
6.2.4 PAISAJE COLLAGE

6.2.4.1 IDEA PRINCIPAL

Recuerdan cuando eran pequeños, pasaban dibujando lugares y paisajes que solo existían en su cabeza. Bueno esta era la base de la siguiente ilustración, crear un paisaje a manera surrealista.

La idea de las cosas que pueden pasar más allá de las nubes, como se sentirá estar en otro planeta, las cosas que se podrían hacer, o lo callado que pueda estar.

Para este ejercicio se permitió usar imágenes de otras fuentes.



6.2.4.2 PROCESO DE ELABORACIÓN

En photoshop, se recortaron las áreas de las imágenes que no iban a ser utilizadas, luego se las depuró de imperfecciones; en un archivo nuevo, se fueron colocando las imágenes a manera de rompecabeza.

En el cielo, la imagen original ya presentaba pequeñas estrellas fugaces a gran velocidad, así que se resaltaron varias de ellas con ayuda de un pincel suave en color blanco (Fig.6.40), y se añadió la luna (Fig.6.41).



Fig.6.40 Brush seleccionado.



Fig.6.41 Detalle de luna

Con un pincel en modo de aerógrafo (Fig.6.42) se procedió a pintar las estrellas azules, se realizó una, luego se las duplicó y varió el tamaño de las mismas (Fig.6.43).



Fig.6.42 Brush seleccionado

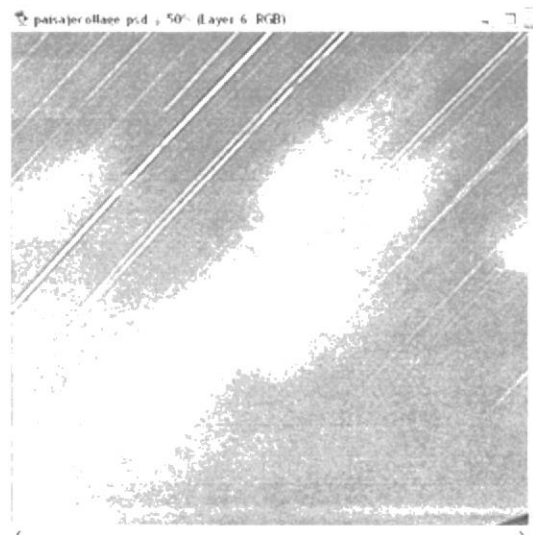


Fig. 6.43 Detalle de estrellas azules

Para el fusionar el cielo con la superficie del planeta, se usó un borrador con una opacidad media (Fig.6.44), poco a poco se eliminaron ciertas áreas de ambas imágenes hasta que parecieran una (Fig.6.45).





Fig.6.44 Brush seleccionado

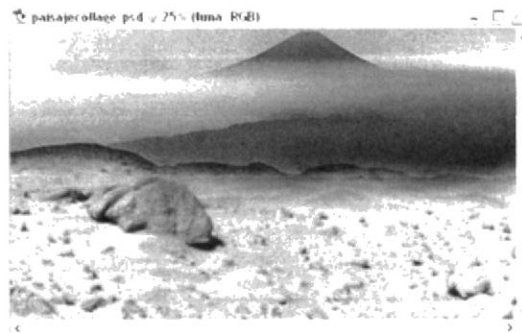


Fig.6.45 Detalle fusión

Para concluir, se realizaron dos gradientes (Fig.6.46) que ayudaron a direccionar la luz dentro de la imagen (Fig.6.47).

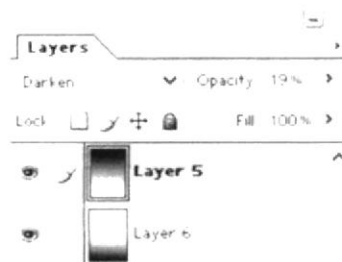


Fig.6.46 Gradientes

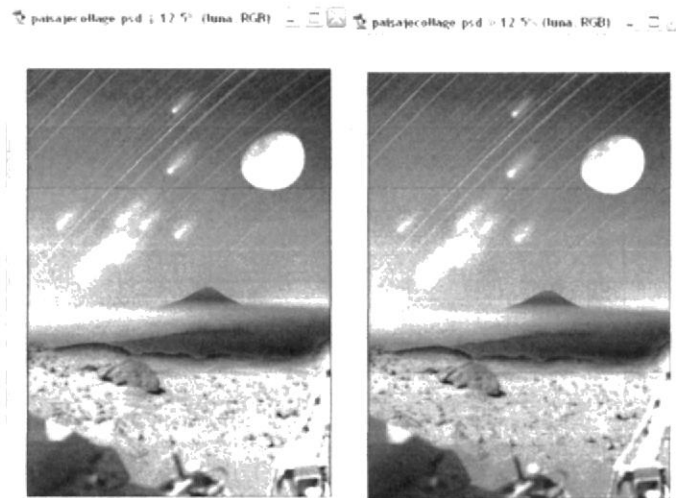


Fig. 6.47 Aplicación de gradientes

6.2.4.3 ARTE FINAL



Fig.6.48 “Out”

6.2.5 AUTORETRATO CARTOON

6.2.5.1 IDEA PRINCIPAL

La idea para que una caricatura funcione, es mantener un buen sentido del humor. Las caricaturas por lo general resaltan algún aspecto de las personas, ya sea que exagere algún rasgo físico, o comportamiento; una caricatura puede hacer que algo que molesto se vuelva agradable, o protestar sobre algún acontecimiento valiéndose del sarcasmo y la ironía.

En un principio solo se exagero el rostro (Fig.6.49), pero después se optó por reflejar lo que muchos desearían hacerle al tiempo (Fig.6.50).

6.2.5.2 SKETCH



Fig.6.49 Primer Boceto Rostro



Fig.6.50 Segundo Boceto Tiempo

6.2.5.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para el desarrollo de esta ilustración, se optó por la tiza, se usó dos variaciones de la misma (Fig.6.51 y Fig.6.53). Se trabajó en 3 capas: una con los colores planos (Fig.6.52), otra que contenía las líneas en color para definir la gráfica y pequeños detalles tales como los labios (Fig.6.54); y la última donde se encuentra el fondo (Fig.6.55).



Fig.6.52 Colores Planos



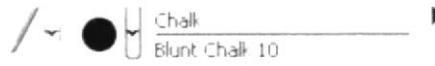


Fig. 6.53 Brush Líneas



Fig.6.54 Detalle Líneas de colores, labios

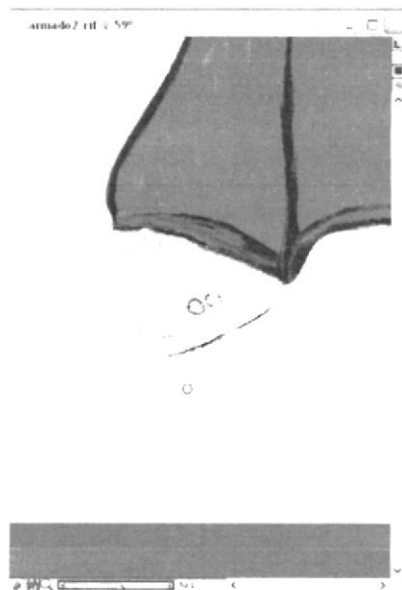


Fig.6.55 Detalle Fondo



6.2.5.4 ARTE FINAL

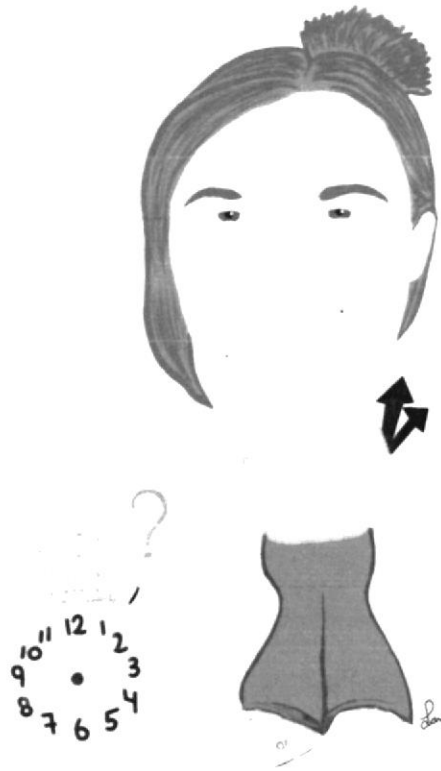


Fig. 6.56 “Mi amigo el tiempo”



6.2.6 PERSONAJE HIBRIDO

6.2.6.1 IDEA PRINCIPAL

Un personaje híbrido, es la mezcla de animales, personas, insectos, elementos, robots; o casi cualquier cosa que ayude a darle vida funciona.

Como parte de la asignación se debía llevar 3 bocetos (Fig.6.57, Fig.6.58, Fig.6.59); para en clases seleccionar al que cumpla con las características mencionadas.

El que se eligió, es la mezcla de una araña, con ojo de cíclope, y piernas de gelatina humana, en su rostro se esboza una sonrisa pero por dentro es un ser triste (Fig.6.59).

6.2.6.2 SKETCH



Fig.6.57 Híbrido 1



Fig.6.58 Híbrido 2



Fig.6.59 Híbrido 3



6.2.6.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

El dibujo fue abierto en Corel Painter.

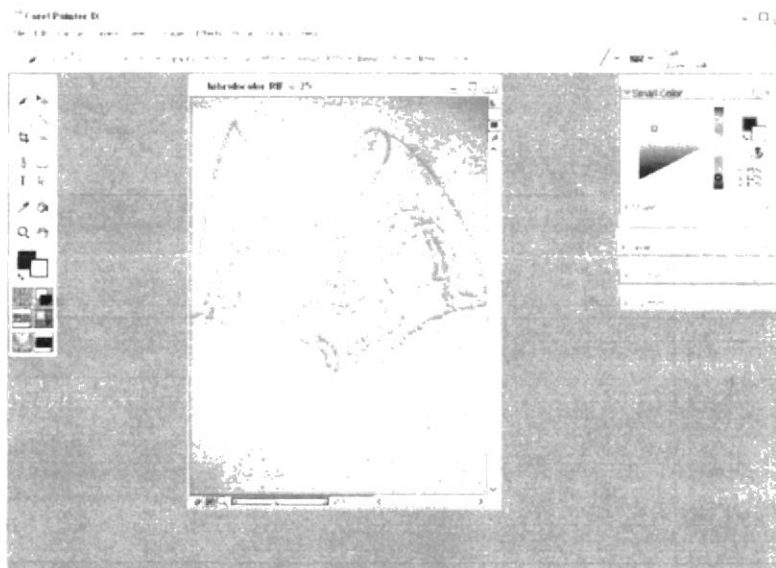


Fig 6.60 Ventana principal

En una capa aparte, y seleccionando el Brush Pencils (Fig.6.61), se dibujó el contorno negro del personaje híbrido (Fig.6.62)

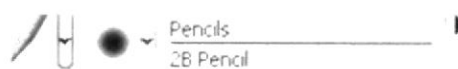


Fig.6.61 Brush Seleccionado



Fig.6.62 Líneas negras

Una vez listo el contorno negro, se procedió a crear una nueva capa donde se dieron los colores bases al personaje, así como sus respectivas luces. Para ello se escogió el Brush Acrylics(Fig.6.63).



Fig.6.63 Brush Seleccionado



Fig.6.64 Detalle Cuerpo



Fig.6.65 Detalle Ojo

Concluido el personaje (Fig.6.66), se le agregó un fondo; el cual fue realizado bajo el proceso de Quick Clone, con el brush Cloners (Fig.6.67) la imagen usada de fondo corresponde a una foto de las jardineras de la ESPOL.

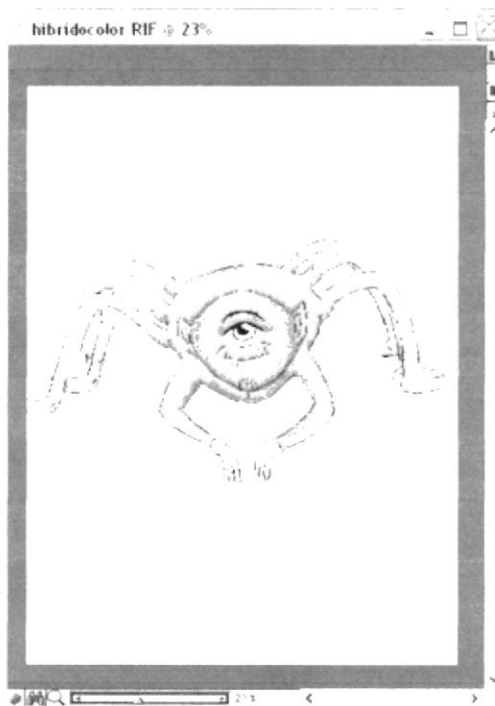


Fig.6.66 Personaje Concluido



Fig.6.67 Brush Seleccionado

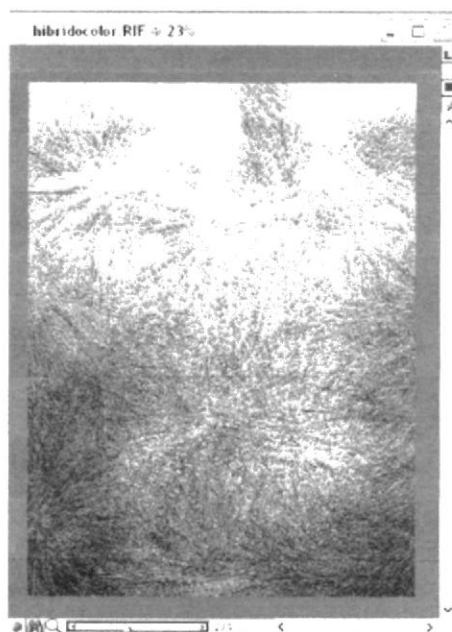


Fig.6.68 Jardinera bajo efecto Quick Clone

En una nueva capa, dentro del archivo del personaje híbrido se colocó el Quick clone realizado previamente.

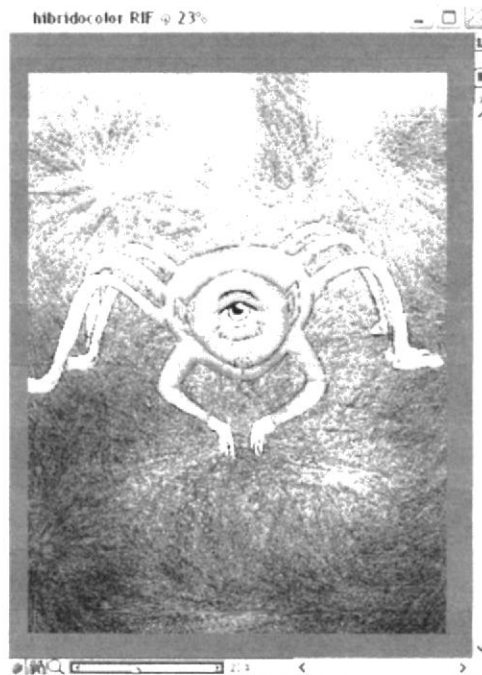


Fig.6.69 Personaje y fondo

Para hacerlo mas creíble, se agregaron pequeños detalles, como césped alrededor de los pies del personaje, y pequeños charcos de agua.

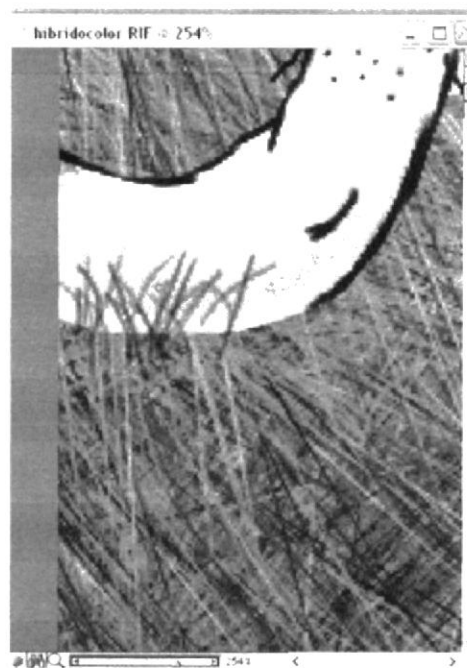


Fig.6.70 Detalle Césped



Fig.6.71 Detalle Agua

6.2.6.4 ARTE FINAL

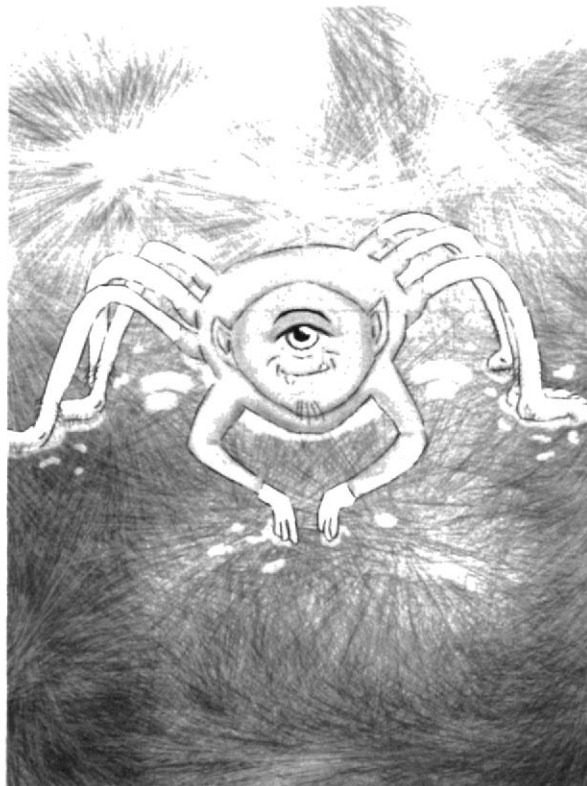


Fig. 6 .72 "Oz"

6.2.7 TWISTED CARTOON

6.2.7.1 IDEA PRINCIPAL

El twisted cartoon, se basa en la idea de llevar al extremo a un personaje; distorsionar su apariencia física, su forma de ser, sus sentimientos a tal punto que de él solo quede un recuerdo o noción.

Si este concepto suena maquiavélico, especialmente por que para su concepción se vale de personajes infantiles, ya sean estos de cuentos o programas de televisión; como lo son los personajes del Mago de Oz distorsionados por Todd Mcfarlen, para su última colección de figuras coleccionables.

En este caso, el personaje seleccionado fue Tigger, conocido por las películas y cuentos de Pooh; para su destrucción se uso su verdadera naturaleza, por que a decir verdad, cuando se ha visto en el reino animal, que un tigre es amigo de su presa?

6.2.7.2 SKETCH



Fig.6.73 Primer Boceto visto de frente



Fig.6.74 Segundo boceto Vista lateral



Fig.6.75 Boceto Final Tigger con su presa, basado en segundo boceto

6.2.7.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para la elaboración de esta ilustración, se utilizaron 6 capas, y solo un brush (Fig.6.76)



Fig.6.76 Brush Seleccionado



Fig.6.77 Detalle de Cardos, primera capa



Fig.6.78 Detalle de Rosales, primera capa



Fig.6.79 Detalle de Cielo, segunda capa

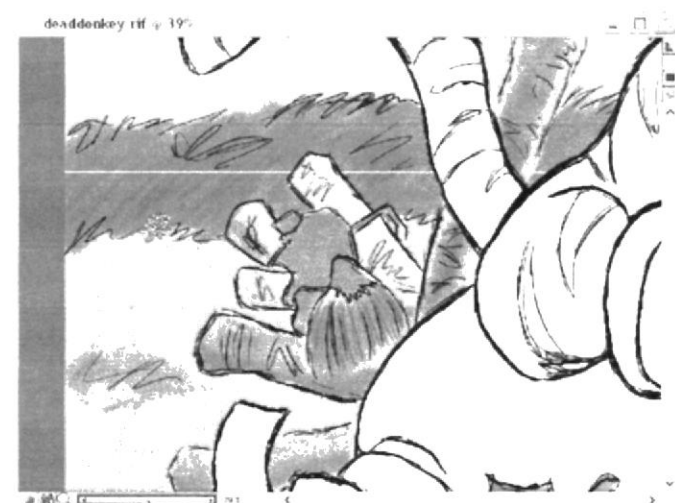


Fig.6.80 Detalle de Césped, segunda capa

6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47.
48.
49.
50.
51.
52.
53.
54.
55.
56.
57.
58.
59.
60.
61.
62.
63.
64.
65.
66.
67.
68.
69.
70.
71.
72.
73.
74.
75.
76.
77.
78.
79.
80.
81.
82.
83.
84.
85.
86.
87.
88.
89.
90.
91.
92.
93.
94.
95.
96.
97.
98.
99.
100.



Fig.6.81 Detalle de Igor sin oreja, tercera capa



Fig.6.82 Detalle de Tigger rostro distorsionado, cuarta capa



Fig.6.83 Detalle de Tigger cuerpo, cuarta capa



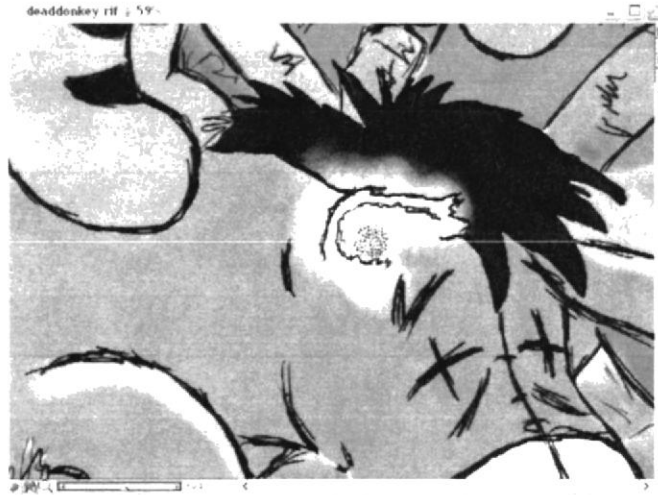


Fig. 6.84 Detalle de lana, quinta capa

6.2.7.4 ARTE FINAL



Fig. 6.85 "Quién dijo eso..."

6.2.8 PERSONAJE RELATO

6.2.8.1 IDEA PRINCIPAL

Esta en realidad fue una prueba para el Tópico de Ilustración, consistía en que se proporcionaba las características físicas y psicológicas de tres personajes de relato populares: la dama tapada, el tintín, y la llorona; se seleccionaba uno, se realizaba un boceto rápido, directo en computadora, para luego pintarlo. Para la presentación del proyecto final se permitió mejorarlo.

Características:

Mujer cansada, demente, asesino a sus hijos y luego botó sus partes, para lograr descansar debe encontrarlas, por ello deambula en los alrededores con un saco.

6.2.8.2 SKETCH

Fig.6.86 Boceto de Llorona

6.2.8.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para esta ilustración se trabajó en 4 capas, la primera contenía el boceto previamente mostrado y se usó el Brush Acrylics.



Fig.6.87 Brush Seleccionado



Fig.6.88 Primera capa, Piel



Fig.6.89 Detalle de rostro, primera capa



Fig.6.90 Detalle de cabello, primera capa



Fig6.91 Detalle de vestimenta





Fig.6.92 Detalle de bolsa



Fig.6.93 Personaje concluido



Fig.6.94 Detalle de fondo parte inferior, Segunda capa

prueba_001_001a.tif - 172%



Fig.6.95 Detalle de fondo parte superior, segunda capa



Fig.6.96 Detalle de manos y pies en bolsa, tercera capa



Fig.6.97 Detalle expresión de rostro, tercera capa

6.2.8.4 ARTE FINAL



Fig. 6.98 “Cansancio”

6.2.9 PORTADA PARA UN LIBRO

6.2.9.1 IDEA PRINCIPAL

Realizar la portada para un libro; este es un área donde la ilustración posee una mayor presión, debido a que es el inicio mismo del libro, lo que se coloque en ella, será lo primero que venga la mente del lector al momento de leer, las portadas para libros suelen mostrar la escena de mayor impacto dentro del libro, por ello el lector se sentirá motivado a encontrarla. En otras ocasiones muestran una imagen global del mismo.

En este caso fue global, el libro que seleccionado fue Corazón de Edmundo de Amicis, que es en realidad un diario convertido en libro. Para esta pieza se valió de una idea que surgió durante la lectura del libro, el diario en que el protagonista escribía era su mejor aliado, un amigo con el que compartía su forma de ver las cosas, uno al cual le hubiera encantado ver un barco de papel sobre el mar.



6.2.9.2 SKETCH

Fig.6.99 Boceto

6.2.9.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

En esta ilustración solo se trabajó en una capa y dos brush.



Fig.6.100 Brush Seleccionados

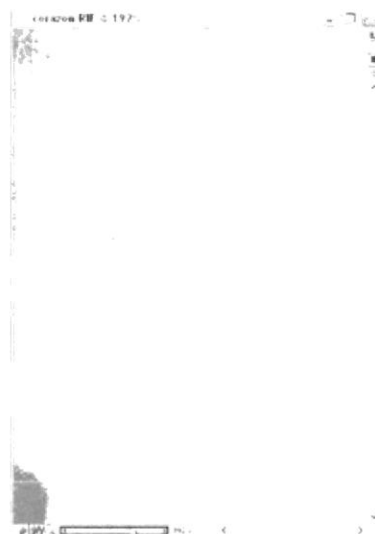


Fig.6.101 Detalle de Agua, y barco



Fig.6.102 Detalle de hojas de palmera



Fig.6.103 Detalle de Cielo

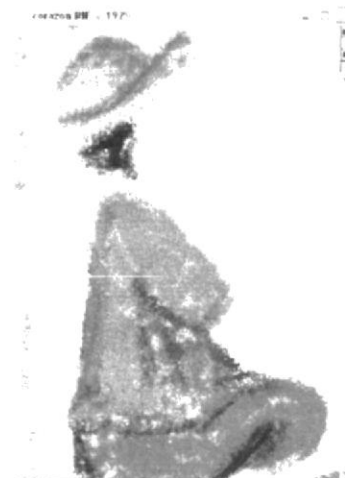
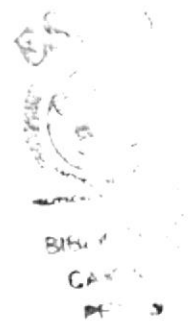


Fig.6.104 Detalle de Niño



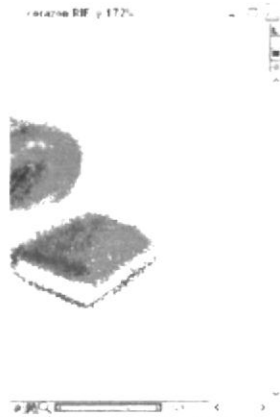


Fig.6.105 Detalle de Libro y arena

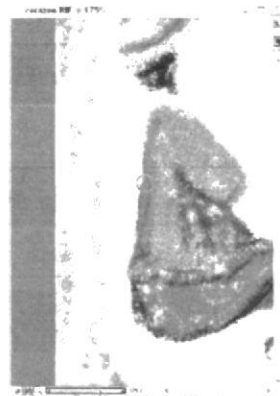


Fig. 6.106 Detalle de palmera

6.2.9.4 ARTE FINAL



Fig. 6.107 "Barco de papel"



6.2.10 PORTADA CUENTO INFANTIL

6.2.10.1 IDEA PRINCIPAL

Al igual que el trabajo previamente expuesto, la portada es un reflejo del libro, lo primero que ve el lector. En este caso se trata del público infantil, conocido por ser el más difícil, ya que si no les agrada lo que ven, no hay manera de convencerlo de lo contrario.

Para este trabajo, la historia que la portada reflejara, debía ser inédita, desde sus personajes hasta sus situaciones. Fue escrita durante la hora de clases, solo contenía cinco líneas, un bosquejo muy corto.

Aquí se presentó la posibilidad de darle una historia a un personaje, que salió de los trazos distraídos de un día en clases.

6.2.10.2 SKETCH



Fig.6.108 Toto en salero

Toto, en un principio, estaba guardado en un salero, dormido; la primera idea se basaba en que se encontraba debajo de la cama de un niño.



Fig6.109 Primer boceto.



Solo que, aunque la idea de Toto estuviera en un salero se veía adorable, no ayuda el hecho de que se encontraba debajo de la cama.

Así que se lo saco del salero y se modificó la historia, en lugar de realizar travesuras al ser liberado, este se encontraría perdido de casa, una grieta en medio de una pared.

6.2.10.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA



Fig.6.110 Niño

6.2.10.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para su elaboración, se utilizó tiza pastel, algodón, borradores, y cotonetes.

Se comenzó con el piso, una capa suave de tiza pastel café, a lo largo del mismo, procurando no manchar el resto de arte, se difuminó con un algodón, y luego con un borrador se limpió despacio las áreas donde estaría la luz, como la gráfica muestra a un niño mirando debajo de la cama, las sombras se ubica en el primer plano hacia arriba y abajo.

Para el cubrecama, se usó una base de tiza celeste, así mismo difuminada con algodón, para luego proceder a realizar los pliegues, y las sombras con tiza de color azul oscuro, para dar el reflejo mate que tiene el cubre cama se fue removiendo la tiza con un algodón limpio.

Con la pared de fondo, se usó el polvo de la tiza, esparcido con algodón, al filo se aplicó una capa fuerte de tiza café claro, y para eliminar se utilizó el borrador, sobre esta área se difuminó con cotonetes.

La pelota, los cubos y el zapato, se realizaron con el polvo de la tiza esparcido con cotonetes.

Con el niño el proceso fue similar, solo que al momento de hacer su cabello, se puso una capa fuerte de tiza negra, y luego se aplicó tiza blanca, la cual se fue difuminando con un algodón semihúmedo.

Para Toto se aplicó una capa gruesa de tiza morada en su cuerpo y amarilla para sus pies, se le realizó el reflejo con un borrador. En su ojo se aplicó polvo de tiza blanca; por último para las lágrimas se uso polvo de tiza azul, y con el cotonete semihumedo se esparció muy despacio la tiza blanca

6.2.10.5 ARTE FINAL



Fig. 6.111 “La sorpresa de Sebas”

6.2.11 ILUSTRACIÓN PARA CUENTO

6.2.11.1 IDEA PRINCIPAL

Para realizar este trabajo, había que buscar un cuento que no fuera para niños, leerlo en clases seleccionar uno, el cual se lo volvió a leer; mientras trascurría la lectura, se tomaba nota de las ideas principales o detalles que presentara el cuento.

Se procedió a realizar 3 bocetos. Luego en la siguiente clase se presentaba un boceto mejorado, que serviría de base para la ilustración final.

El requerimiento era hacerlo a escala de grises o blanco y negro, debido al papel en que se encontraba impreso el libro.

La ilustración se basa en un párrafo de un cuento escrito por Eliécer Cárdenas, de su libro *Relatos del día libre*.

6.2.11.2 SKETCH



Fig.6.112 Primeras ideas

Sustentación:

“Soñé en un campo extensísimo, salpicado de flores de los más diversos colores, y en el acto se convertía en un comedor que recordaba en algunos detalles al de la casa de mi familia cuando yo era niño, pero en otros aspectos se asemejaba a esta pizzería, con sus hornos eléctricos caldeados y su olor a masa cruda. Los sueños son así, amigo, mezcla de tantas cosas que se modifican en cuestión de segundos, como la corriente de un río, o la vida misma, sí, señor. En aquel sueño aparecía mi padre...”



Fig.6.113 Boceto final



6.2.11.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA

Se podía utilizar fotos de varias fuentes; en ella se arregló la idea presentada en el boceto final.



Fig. 6.114 Armado en Photoshop

6.2.11.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Se realizó con acuarela negra sobre cartulina Canson.

6.2.11.5 ARTE FINAL



Fig. 6 .115 Mi padre”



6.2.12 TIZA PASTEL

6.2.12.1 IDEA PRINCIPAL

Basado en un ejercicio de motivación, empleado por el ilustrador Barron Storey.

El ejercicio consiste en: firmar un pedazo de papel craft con tiza pastel en distintas direcciones con varios colores, y no dejar espacio en blanco.

Luego este mismo papel es cortado por la mitad, se deja un pedazo normal y al otro se lo vuelve a partir por la mitad, este proceso se repite hasta que es último pedazo de una mitad este cortado. Con los pedazos de papel se comienza a jugar a buscar la figura oculta, los pedazos se mueven en distintas direcciones hasta llegar a una figura que sea familiar.

Los pedazos de papel se sujetan con cinta tape para no perder la forma, para posteriormente escanearlo, e imprimirlo tal cual estaba. Como la imagen todavía se encontraba perdida ante los ojos de los demás, se la resaltaba con el material y técnica que se deseara.

Una vez resaltada la imagen se volvía a escanear, ahora con el propósito de colocarle texto en la computadora. El texto ayudaría a reforzar más la idea de la imagen.

6.2.12.2 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para cuando se dejó de jugar con las partes de papel, la primera impresión que se tuvo era que se trataba de una jirafa (Fig.6.116); se lo imprimó y para resaltar la imagen se utilizó acuarelas (Fig.6.117).

Al regresarlo a la computadora, en Photoshop se lo terminó de pulir, pintándolo con aerógrafo y limpiando las partes que no eran necesarias (Fig.6.118)

El texto elegido para esta pieza es la canción de Oasis, "Stop crying your heart out"; por que una vez que se termino de pintar con acuarela, se pudo percibir la tristeza que tenía la jirafa.



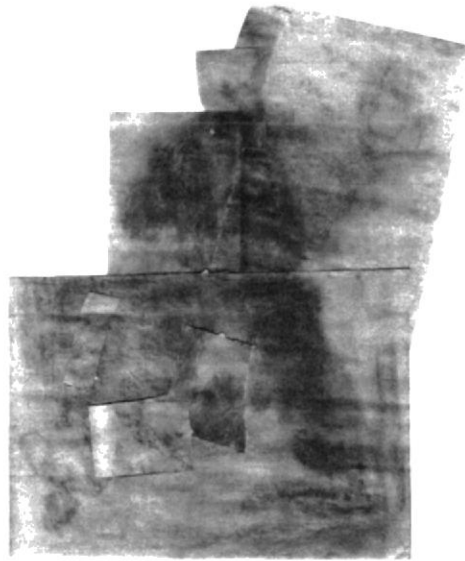


Fig. 6.116 Rompecabezas de papel



Fig. 6.117 Rompecabezas con acuarela (tradicional)



Fig.6.118 Retoque en Photoshop

6.2.12.3 ARTE FINAL

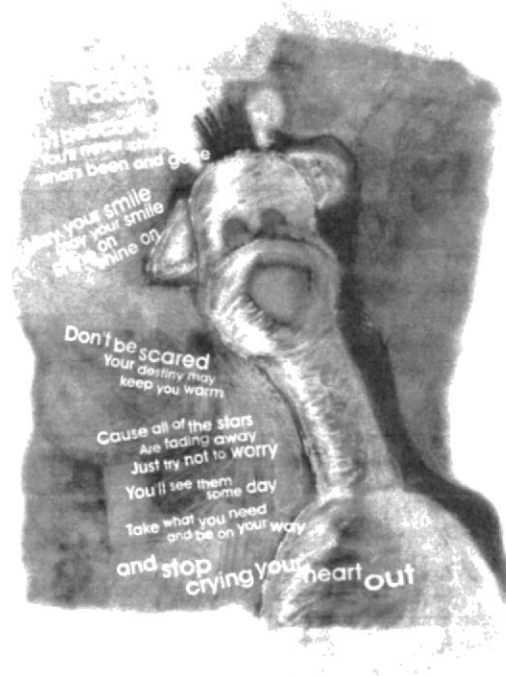


Fig. 6.119 “ ... ”

6.2.13 ILUSTRACION ARTÍCULO PARA REVISTA

6.2.13.1 IDEA PRINCIPAL

Este fue el primer trabajo realizado para el Tópico de Ilustración, en la materia fundamental. Consistía en determinar uno de los dos conceptos expuestos por el Profesor JD Santibáñez. Romance Moderno o Crimen de la vida real.

Una vez que se daba un concepto al tema elegido, se procedía a realizar bocetos que fomentaran la idea.

En este caso se eligió romance moderno; los distintos bocetos presentados a continuación, muestran fases y situaciones que se dan dentro de una relación.

Como requisito se pedía que la ilustración fuera realizada en un cuadrado

6.2.13.2 SKETCH



Fig.6.120 Bocetos Previos



Fig.6.121 Boceto Seleccionado

Sustentación

¿Qué tienen de moderno las relaciones?

A ser sinceros las relaciones actuales no son tan modernas como uno cree; relaciones a larga distancia siempre han existido solo que antes era más lento por citar un ejemplo.

Probablemente el hecho de que ahora se ha perdido aún más la idea de enamorarse de alguien; es lo moderno; ahora se inicia una relación, y por más que se desee conocer a alguien a fondo, se convierte en una necesidad saber si la relación va a funcionar a nivel físico; de no ser el caso se puede cortar por lo sano y repetir el proceso.

La ilustración se basa en un dicho popular: “dos cucharadas de sopa y mano a la presa”.

6.2.13.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA

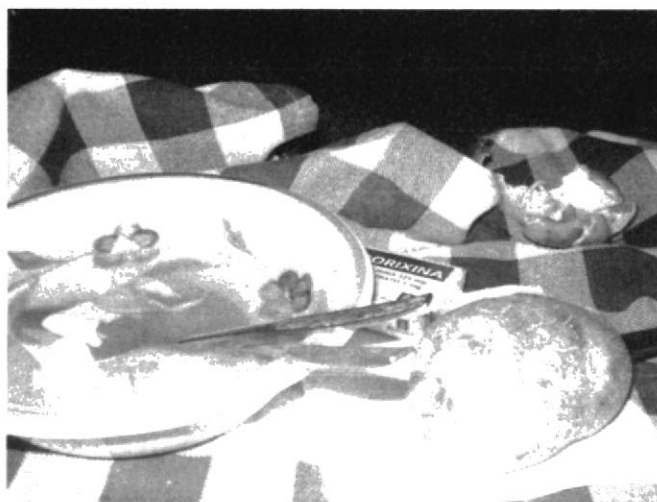


Fig.6.122 Sopa

6.2.13.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Se realizó con acuarela sobre cartulina Canson.

6.2.13.5 ARTE FINAL



Fig. 6.123 “¡listo!”

6.2.14 CÓMIC

6.2.14.1 IDEA PRINCIPAL

Para la elaboración de un cómic, se emplean los siguientes pasos:

- Idea principal
- Guión
- Boceto
- Foto referencias
- Proceso de elaboración
- Arte final



La idea detrás de este cómic, es la historia de amor y manipulación entre Ana y Gabriel, éste último tuvo un pasado tumultoso con el hermano de Ana, y para buscar venganza se vale de ella; quien a su vez posee una psiquis dañada, haciendo de Gabriel la persona más importante en su vida y por ende la única que vale la pena para ella.

Para elaborar un cómic, una vez redactada la historia se procede a realizar el guión para el mismo, en el cual se determina de la misma manera que en un guión para televisión que se va mostrar en cada cuadro. Se determina los ángulos y ayuda a dar idea de los planos a utilizarse (Fig.6.124, 6.125). Una vez determinado el guión, se pasa a realizar los primeros bocetos del comic, los cuales ayudan a dar vida a las fotos referencias (Fig.6.126).

GUIÓN

1155

Página 1

Panel	Plano	Descripción	Texto
1	Primer plano de boca de mujer	Se ve a Alba en primer plano de la boca hacia el hombre. Tiene heridas...	Mujer: ¿Volveré a verte...?
2	Plano medio	Un hombre sentado en su cama después de haberse levantado...	Texto narrativo: El hombre se levanta y se dirige a la cama...
3	Plano medio largo	El hombre se levanta y se dirige a la cama...	Texto narrativo: El hombre se levanta y se dirige a la cama...
4	Plano general de persona caminando	Se muestra a una persona caminando por una calle...	Texto narrativo: El hombre se levanta y se dirige a la cama...
5	Plano medio	Alba en su cama con la cabeza en sus manos...	Texto narrativo: Alba en su cama con la cabeza en sus manos...
6	Plano medio	Se ve a Alba sentada en su cama en un plano separado por un cristal...	Texto narrativo: Se ve a Alba sentada en su cama en un plano separado por un cristal...
7	Close up de ojos	Close up de los ojos de Alba...	Texto narrativo: Close up de los ojos de Alba...
8	Plano medio corto	Se ve a Alba sentada en su cama...	Gabriel: ¿Por qué estás así? ¿Vas a irte pronto?
9	Plano medio corto Toma contrapicado	Alba se sienta en su cama...	Alba: ¿Puedes quedarte un momento?

Fig.6.124 Página 1 y 2

Página 3

Panel	Plano	Descripción	Texto
1	Primer plano de cabeza Toma contrapicado	Se muestra a una persona de cabeza...	Texto narrativo: Se muestra a una persona de cabeza...
2	Plano medio	El hombre se levanta y se dirige a la cama...	Texto narrativo: El hombre se levanta y se dirige a la cama...
3	Plano medio	Alba está parada junto a una mesa...	Texto narrativo: Alba está parada junto a una mesa...
4	Plano medio corto	Alba está dentro de un taxi...	Texto narrativo: Alba está dentro de un taxi...
5	Primer plano de hombro Toma en primera	Se muestra el hombro de una persona...	Texto narrativo: Se muestra el hombro de una persona...
6	Primer plano	Se ve a Alba hablando por teléfono...	Texto narrativo: Se ve a Alba hablando por teléfono...
7	Primer plano	El rostro de Alba frígil al mirar los ojos...	Texto narrativo: El rostro de Alba frígil al mirar los ojos...
8	Primer y primer plano de ojos	Los ojos de Alba mirando a un lado...	Texto narrativo: Los ojos de Alba mirando a un lado...

Fig.6.125 Página 3

6.2.14.2 SKETCH



Fig.6.126 Bocetos páginas 1, 2,3 Diagramación de imágenes

6.2.14.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA



Fig.6.127 Página.1 fotos



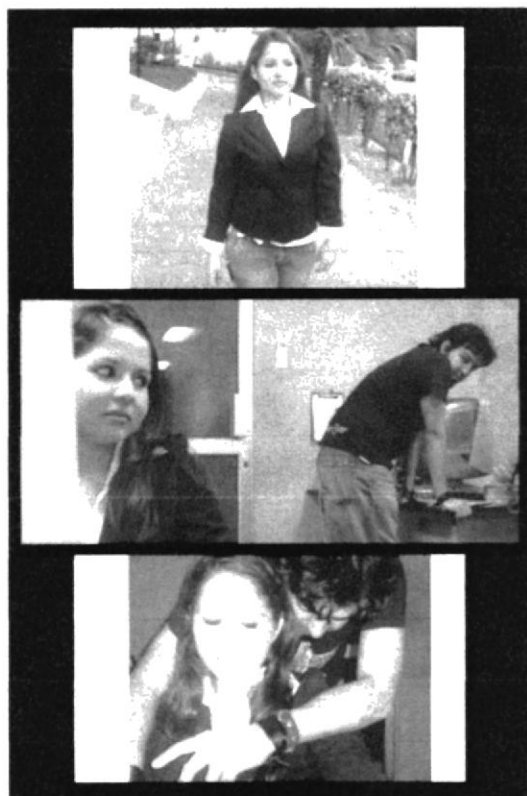


Fig.6.128 Página 2, fotos



Fig.6.129 Página 3 fotos

6.2.14.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Ya determinado como se va a contar la historia, se pasa dibujarla y luego entintar las paginas del comic de manera tradicional.



Fig.6.130 Página 1, entintado



Fig.6.131 Página 2, entintado



Fig.6.132 Página 3, entintado

Realizada la parte tradicional, se procede a escanear las páginas del cómic, para luego en Adobe Illustrator, levantar el texto y diseñar los bocadillos. (Burbujas de texto).



Fig 6.133 Página 1, diagramación de texto



Fig.6.134 Página 2, diagramación de texto



Fig.6.135 Página 3, diagramación de texto

Determinado la diagramación de los bocadillos, se pasa a dar color a las páginas del comic.

En Photoshop, se va trabajando por capas.



La primera posee los colores planos (Fig.6.136), la segunda contiene la dirección de la luz (Fig.6.137), la tercera la saturación de las telas (Fig.6.138), la cuarta la sombras en la piel (Fig.6.139), la quinta las sombras y pliegues de las telas (Fig.6.140).



Fig.6.136 Colores planos comic



Fig.6.137 Luz de Fondo



Fig.6.138 Saturación en Telas





Fig.6.139 Sombras de piel



Fig.6.140 Sombra y pliegues en ropa y tela



6.2.14.5 ARTE FINAL



Fig.6.141 Página uno color



Fig.6.142 Página dos color





Fig.6.143 Página tres color



6.2.15 STORYBOARD

6.2.15.1 IDEA PRINCIPAL

El storyboard es la parte gráfica de un guión; todos los parámetros previamente establecidos en el, desde los planos hasta el audio; son bosquejados para ayudar a la visualización previa del producto, sea este un video, comercial, filme, etc.

La asignación, era crear el guión y posterior storyboard para un comercial de televisión.

La inspiración para este trabajo se debe, a que en la primera dirección que se encontró del Patacón era incorrecta; por lo cual pase dando vueltas en el carro con mi familia; así que al momento de definir el guión para el comercial, se usó la misma situación añadiendo el toque mágico que caracteriza a los comerciales de televisión.

Los personajes estarían igual de perdidos y fatigados, a su rescate vendría un delicioso aroma, que los relajaría y conducirá a la fuente del mismo, solo que por andar distraídos, aumentan la velocidad el automóvil, se meten en problemas con un oficial de tránsito, y mientras este los regaña por su exceso de velocidad, el mismo delicioso aroma vendría a su rescate una vez más.

Las narices rojas de los personajes de la historia se debe a que para definir un dibujo, por lo general esbozo, un gran círculo para la cabeza y uno más pequeño para saber donde estará su nariz, y saber que ángulo se va a manejar; al momento de presentar la idea, a la mayoría de las personas del curso les pareció muy graciosa la imagen de un grupo de payasos enojados. Se podría decir que este detalle fue una casualidad beneficiosa.

Sustentación:

José Enojado, Hugo Distraído, Clara Feliz y Pedro Perdido se encuentran extraviados en algún lugar de Urdesa; José Enojado reprime a Pedro Perdido por haberlos perdido, Clara feliz trata de calmarlo; un delicioso aroma atrae a Hugo Distraído este le dice a Pedro Perdido sobre el mismo, ambos se rinden ante el aroma, José Enojado y Clara Feliz observan extrañados a sus amigos, ellos les indican el delicioso aroma que ahora llena el auto, ahora todos se rinden ante el aroma, el cual hace que José pise el acelerador, lo que provoca que un guardia de tránsito los persiga, los detenga y justo cuando los está retando, Pedro Perdido vuelve a percibir el delicioso aroma, y se da cuenta que el aroma los había guiado a EL PATACÓN.



6.2.15.2 SKETCH

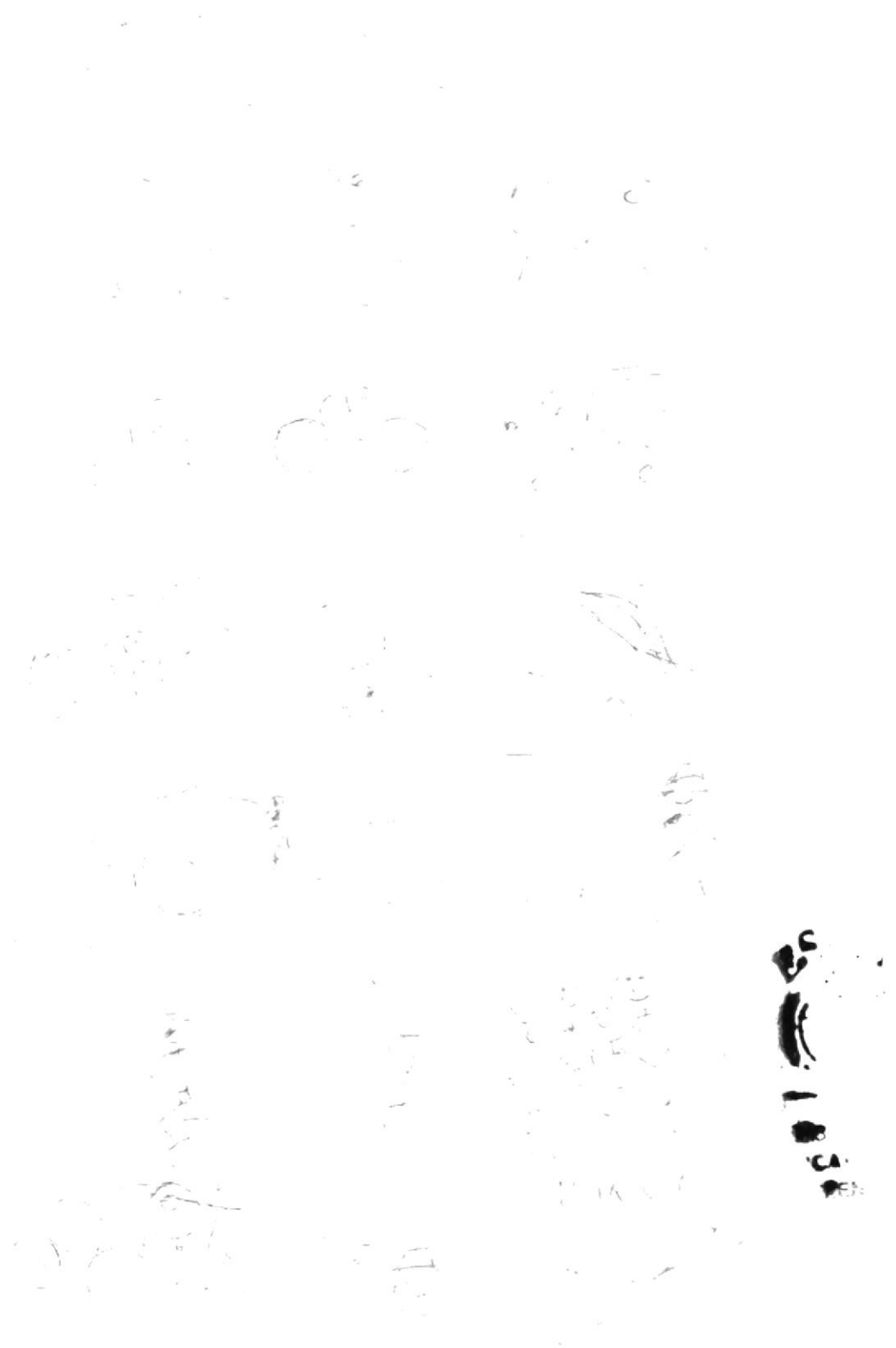


Fig. 6.144 Boceto original

6.2.15.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA

En el momento de tomar las fotos de referencia algunos de los cuadros presentados en el boceto original se suprimieron y otros se fusionaron.



Fig. 6.145 Toma 1



Fig. 6.146 Toma 2



Fig. 6.147 Toma 3





Fig. 6.148 Toma 4



Fig. 6.149 Toma 5



Fig. 6.150 Toma 6



Fig. 6.151 Toma 7



Fig.6.152 Toma 8



Fig.6.153 Toma 9



Fig.6.154 Toma 10



Fig. 6.155 Toma 11





Fig.6.156 Toma 12



Fig.6.157 Toma 13



Fig.6.158 Toma 14



Fig.6.159 Toma 15



6.2.15.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para la elaboración de los cuadros del storyboard, se utilizaron cuatro capas y dos brush, uno que definía las líneas del dibujo (Fig.6.160), los cuales fueron hechos a manera digital (Fig.6.161). En las siguientes capas se usó el brush Acrylics, con diversas variaciones en su tamaño y opacidad (Fig. 6.162). Así una capa era la ropa de los personajes (Fig. 6.163), la piel (Fig. 6.164), y por último el interior del carro (Fig. 6.165). Este mismo procedimiento se dió en los quince de los cuadros del storyboard, el numero dieciséis se realizó mediante el procedimiento de Quick Cloner, previamente narrado en este manual.



Fig.6.160 Brush seleccionado



Fig.6.161 Líneas negras



Fig.6.162 Brush Seleccionado





Fig.6.163 Capa ropa



Fig.6.164 Capa piel



Fig.6.165 Capa carro

6.2.15.5 ARTE FINAL

VIDEO	AUDIO
<p>1 PLANO GENERAL Dentro del automóvil se encuentran tres personas (conductor Clara Feliz, copiloto Jose Enojado y Pasajero número dos Pedro Perdido). Pasajero número dos Jose Enojado le muestra a Clara Feliz la dirección "Pasajero dos Pedro Perdido". Jose Enojado es muy magreño por lo que se le ve flaco, pero los otros dos en el automóvil no lo ven así, mientras Clara Feliz está muy inquieta. Los pasajeros Pedro y Jose Enojado se miran entre sí.</p> <p>00:00:00:00 - 00:00:00:00</p>	<p>JOSE ENOJADO Gruñendo</p>
<p>2 PLANO MEDIO Jose Enojado el conductor del automóvil, volteo para reclamarle a Pedro Perdido que no sabe realmente donde estar.</p> <p>00:00:00:00 - 00:00:00:00</p>	<p>JOSE ENOJADO ¿Estas seguro de que era por aquí?</p>
<p>3 PLANO MEDIO Pedro Perdido el pasajero número dos, trata de excusarse con Jose enojado.</p> <p>00:00:00:00 - 00:00:00:00</p>	<p>PEDRO PERDIDO Cree que no lo sé, lo siento</p>
<p>4 PLANO MEDIO Clara Feliz la copiloto, trata de calmar a Jose Enojado.</p> <p>00:00:00:00 - 00:00:00:00</p>	<p>Clara Feliz No hay problema, siempre podemos ir a otra parte.</p>

Fig. 6.166 Página A

VIDEO		AUDIO
<p>5 PLANO MEDIO CONTRAPICADO Hugo Distruido el pasajero número uno, percibe un aroma en el aire</p> <p>11 12</p>		<p>HUGO DISTRUIDO mmm</p>
<p>6 PLANO MEDIO Hugo Distruido alerta a su amigo del aroma que llena el ambiente dentro del automóvil</p> <p>13 14</p>		<p>HUGO DISTRUIDO mmm PEDRO PERDIDO mmm</p>
<p>7 PLANO GENERAL Jose Encjado y Clara Feliz voltean a ver a Hugo Distruido y Pedro Perdido quienes se encuentran en el asiento de atrás realizando un sonido extraño</p> <p>15 16</p>		<p>HUGO DISTRUIDO EN OFF mmm PEDRO PERDIDO EN OFF mmm</p>
<p>8 PLANO GENERAL Jose Encjado, Clara Feliz, Hugo Distruido, Pedro Perdido perciben el delicioso aroma que invade el automóvil en el que se encuentran</p> <p>17 18</p>		<p>JOSE ENCJADO mmm CLARA FELIZ mmm HUGO DISTRUIDO mmm PEDRO PERDIDO mmm</p>

Fig.6.167 Página B


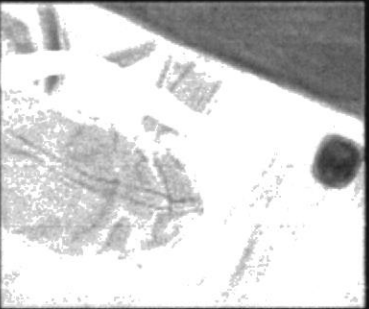
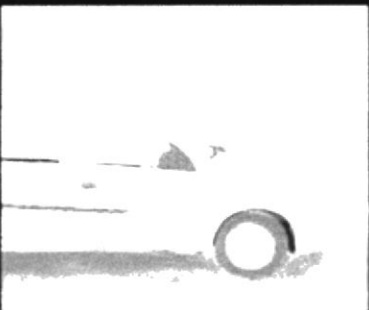

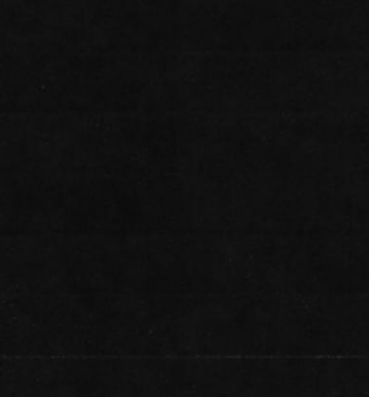
VIDEO		AUDIO
<p>9 PLANO GENERAL Todos los pasajeros del automóvil se relajan ante el aroma</p>		<p>PEDRO PERDIDO Ahhh JOSE ENOJADO Ahhh CLARA FELIZ Ahhh HUGO D STRA DO EN OFF Ahhh</p>
<p>10 PLANO EN PICADA El aroma hace que sutilmente el pie de Jose Enojado apaste el acelerador</p>		<p><i>sfx (motor a toda marcha)</i></p>
<p>11 PLANO GENERAL El automóvil donde se encuentran los amigos perdidos va gran velocidad motivados por el aroma</p>		
<p>12 PLANO GENERAL Una guardia de tránsito persigue el automóvil de los amigos perdidos por el exceso de velocidad que llevan</p>		<p><i>sfx (motor de motocicleta y pfo)</i></p>

Fig.6.168 Página C

VIDEO		AUDIO
<p>13 PLANO GENERAL Los cuatro pasajeros de automovil, se encuentran delante del guardia de transito muy afligidos por lo sucedido.</p> <p>Duración de toma: <u>5"</u> Duración total: <u>27"</u></p>		<p>GUARDIA DE TRANSITO ¿Cual era la prisa?</p> <p>CLARA FELIZ Lo sentimos...</p> <p>JOSE ENOJADO No sabemos que sucedio ..</p>
<p>14 PLANO MEDIO Pedro Perdido vuelve a percibir el aroma que los hizo muy felices dentro del automovil.</p> <p>Duración de toma: <u>1"</u> Duración total: <u>28"</u></p>		<p>PEDRO PERDIDO mmm...</p>
<p>15 PLANO MEDIO Los cuatro amigos vuelven acaer en el aroma del automovil solo que esta vez se devela a donde los habia conducido.</p> <p>Duración de toma: <u>2"</u> Duración total: <u>30"</u></p>		<p>JOSE ENOJADO mmm. CLARA FELIZ mmm... HUGO DISTRAIDO mmm... PEDRO PERDIDO mmm...</p>
<p>16 PLANO GENERAL El aroma los habia conducido a EL PATACON</p> <p>Duración de toma: <u>2"</u> Duración total: <u>32"</u></p>		<p>PEDRO PERDIDO Ahh... JOSE ENOJADO Ahhh... CLARA FELIZ Ahhh... HUGO DISTRAIDO EN OFF Ahhh...</p>

Fig. 6.169 Página D

6.2.16 ARTES PARA PORTADA Y CONTRAPORTADA INTERNAS

6.2.16.1 IDEA PRINCIPAL (PORTADA INTERNA)

La portada y contra portada de la revista, fueron concebidas como wallpapers.

La portada interna muestra el viaje de una hoja en un canal de agua sin horizonte aparente (Fig.6.170), mientras que la contraportada interna esconde un beso de piedra (Fig.6.179).

6.2.16.3 REFERENCIA FOTOGRÁFICA

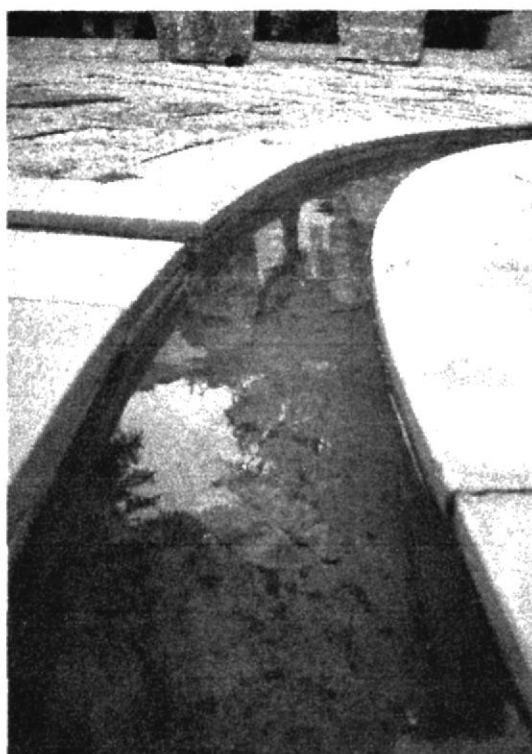


Fig.6.170 Foto, Malecón 2000

6.2.16.4 PROCESO DE ELABORACIÓN

Se utilizó el proceso de Quick Clone para la elaboración de esta pieza (Fig.6.171); se manejó solo una capa y dos brush distintos, uno para trabajar la el área de la imagen usada (Fig.6.172 y otro para eliminar imperfecciones (Fig.6.176).

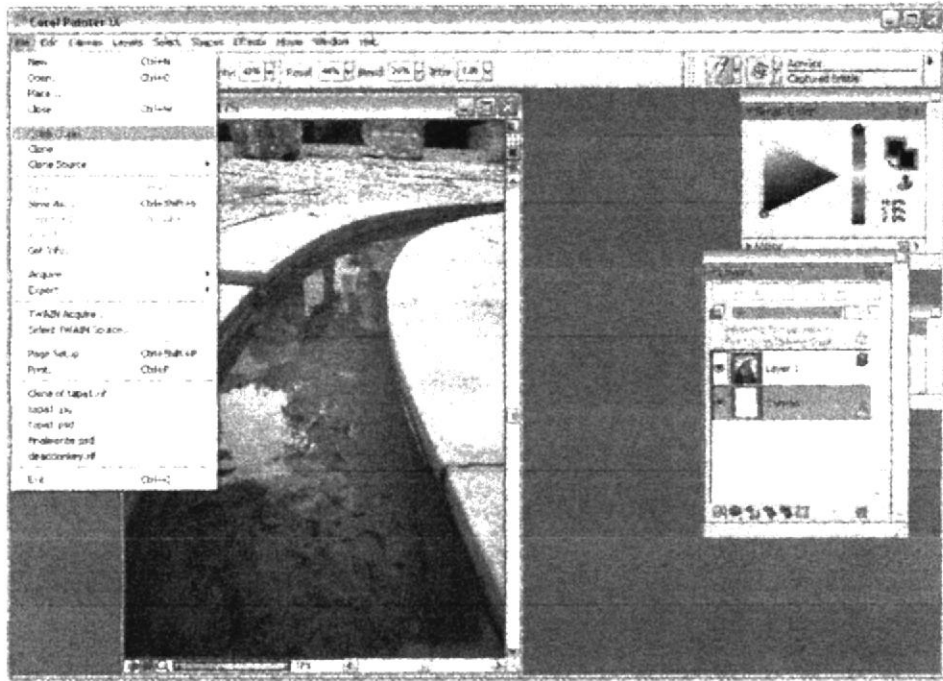


Fig.6.171 Ventana principal, menú Quick Clone

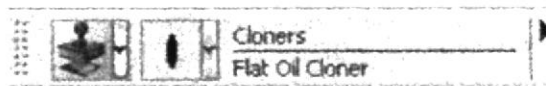


Fig.6.172 Brush Seleccionado

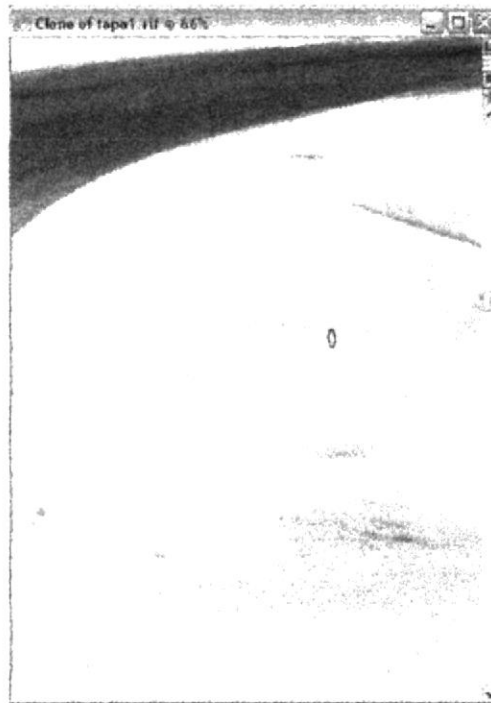


Fig.6.173 Detalle Piso





Fig.6.174 Detalle Hoja

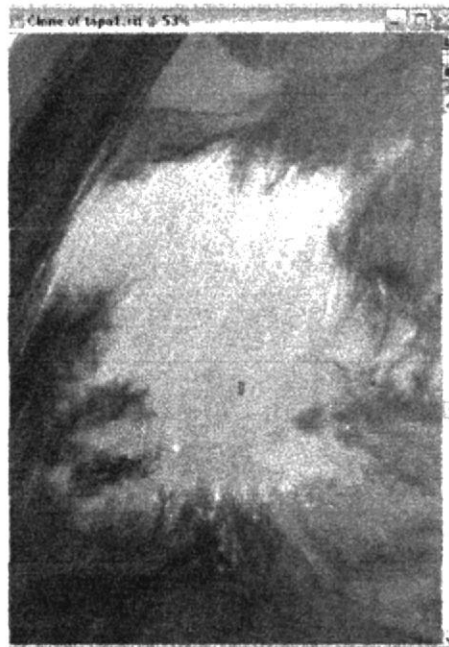


Fig.6.175 Detalle Reflejo de luz

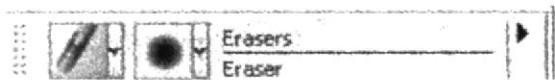


Fig.6.176 Brush Seleccionado





Fig.6.177 Limpieza de fillos

6.2.16.5 ARTE FINAL



Fig. 6.178 "Navegando"



6.2.16.6 REFERENCIA FOTOGRÁFICA (CONTRAPORTADA INTERNA)



Fig.6.179 Foto detalle. Jardines del Malecón 2000



6.2.16.7 PROCESO DE ELABORACIÓN

Para la elaboración de esta pieza, como en la contra portada, se realizó bajo el proceso de Quick Clone. En esta ocasión se utilizó un brush que ayudó a definir los labios de piedra (Fig.6.181) y otro con una baja opacidad en color blanco para dar las líneas que se encuentran en las esquinas de la imagen (Fig.6.184)

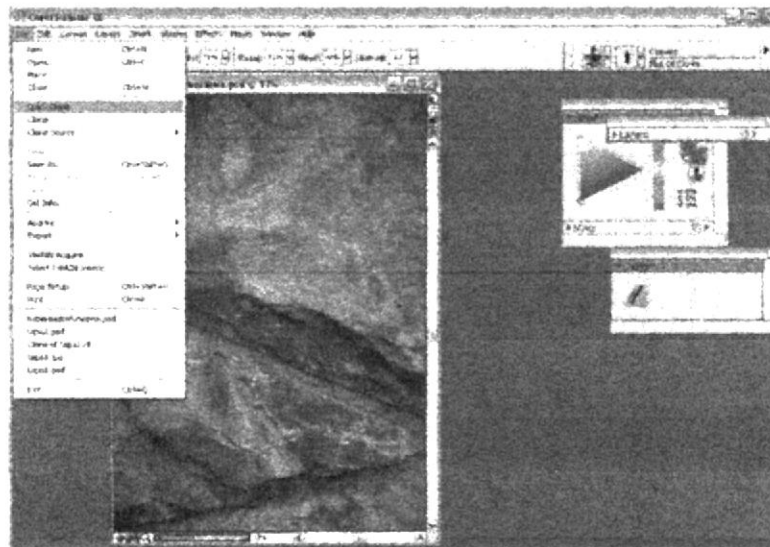


Fig.6.180 Ventana principal, menú Quick Clone

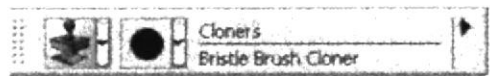


Fig.6.181 Brush seleccionado



Fig.6.182 Detalle de fondo piedra

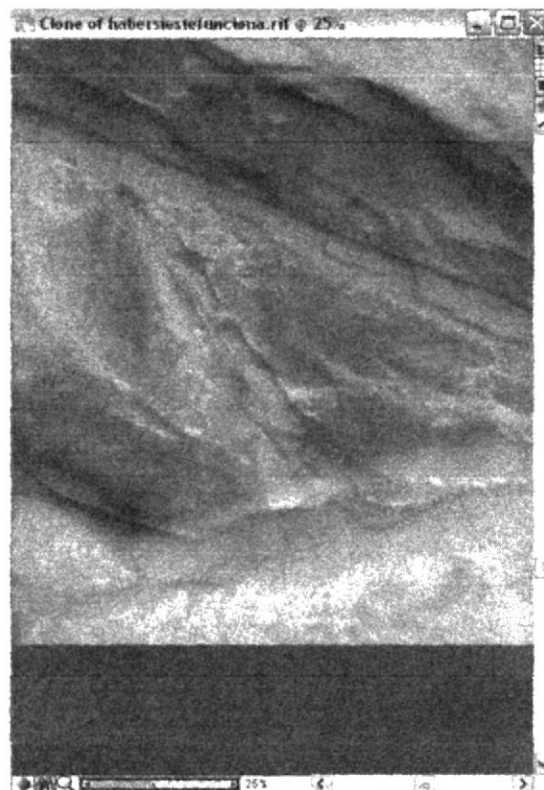


Fig.6.183 Detalle labios



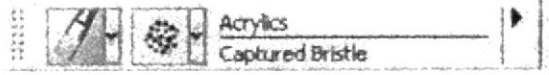


Fig.6.184 Brush líneas

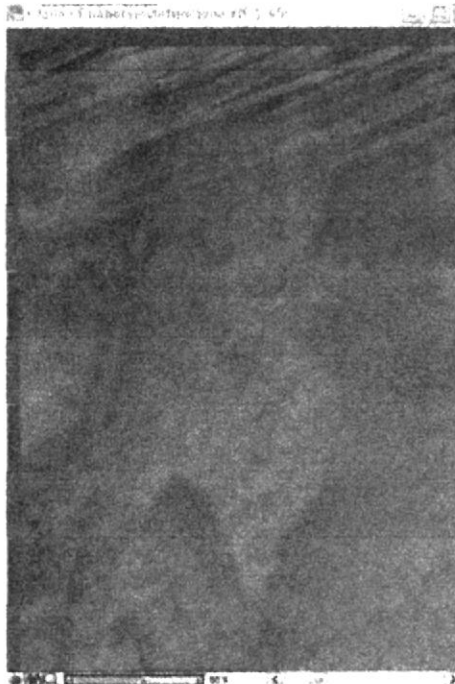


Fig.6.185 Detalle de líneas

6.2.16.8 ARTE FINAL

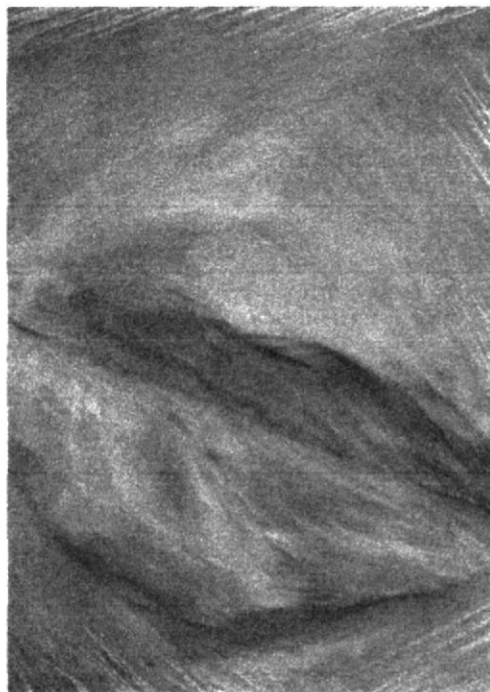


Fig. 6.186 "Beso"





CAPÍTULO 7
PRESENTACION DE
PROYECTOS

7. PRESENTACION DE PROYECTOS

7.1 PROCESO DE DIAGRAMACIÓN DE REVISTA

Una vez concluidas las ilustraciones, se pasó al desarrollo de la revista en el software Adobe Indesign. Al momento de crearla, se determinó su número de páginas, el tamaño de papel, los márgenes, y las columnas.

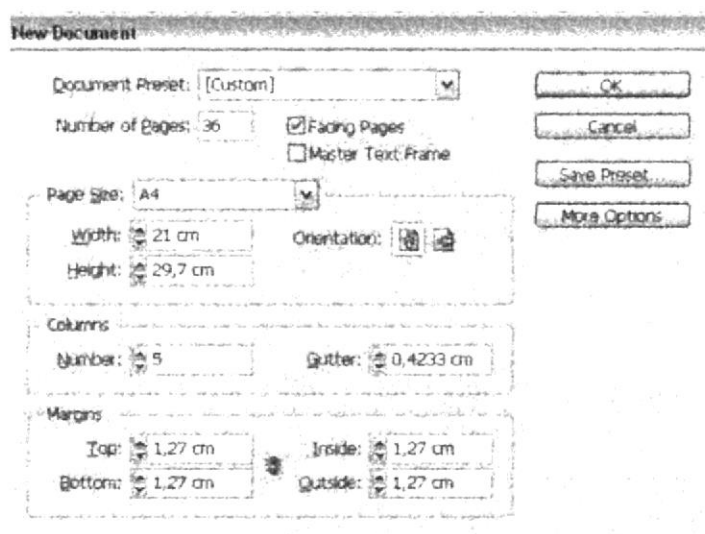


Fig. 7.1 Nuevo documento

Para esta revista se trabajó con cinco columnas, que permitió mayor flexibilidad al disponer los textos y las imágenes dentro de la misma.

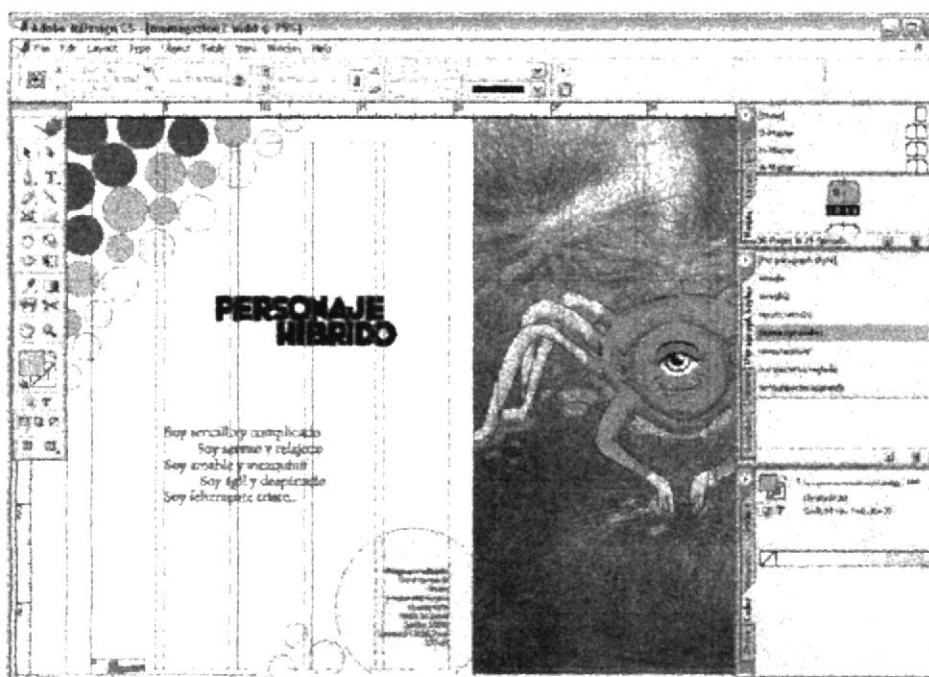


Fig. 7.2 Diagramación de revista

7.2 EMPAQUETADO PARA IMPRENTA

Culminada la diagramación de la revista, se procede a “empaquetar” el archivo; el archivo se guardó en su formato de origen, con varias carpetas adjuntas en las cuales se encuentran los link de las imágenes y las fuentes utilizadas; esto se realiza a manera de respaldo.

Realizado el empaquetado, se exporta el archivo a formato PDF, aquí las páginas de la revista son enlazadas para su posterior impresión.

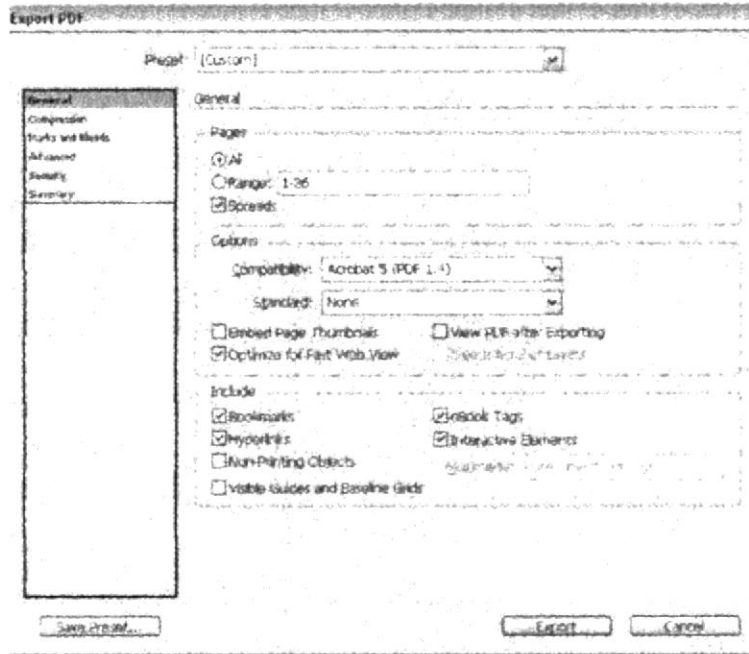


Fig.7.3 Nuevo PDF.

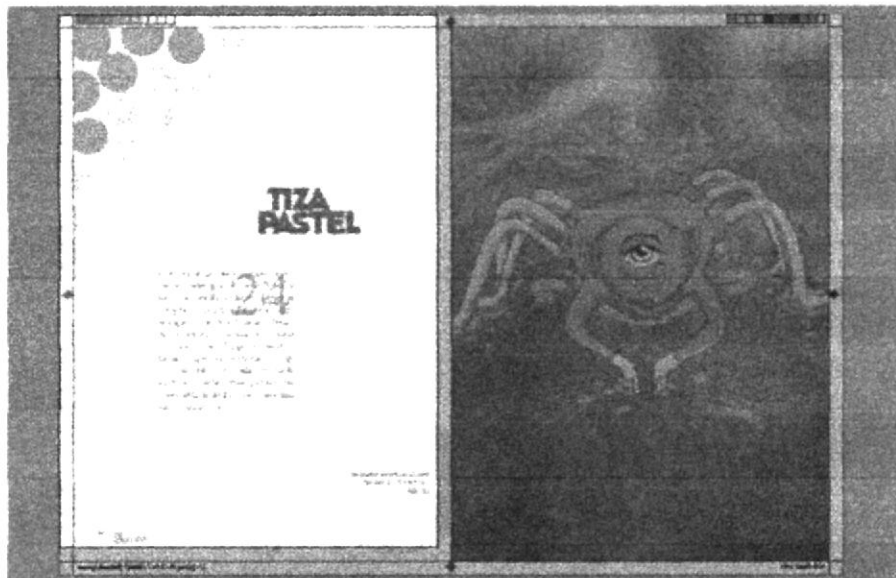


Fig.7.4 Páginas enlazadas.

7.3 EXPECTATIVAS FUTURAS

Espero de todo corazón que este proyecto, sirva de apoyo a próximas promociones interesadas en los fascinante aspectos que envuelven la ilustración, que logren encontrar en el, la inspiración que necesiten al momento de embarcarse en sus propios proyectos. A manera personal, espero crecer, descubrir y dominar nuevas técnicas que ayuden en mi desarrollo dentro de este gran pequeño mundo que comprende la ilustración.





CAPÍTULO 8 CONCLUSIONES

8.1 CONCLUSIÓN

Para terminar, me es muy grato expresar que esta ha sido una gran aventura; una que requirió de muchos esfuerzos y largas horas sin dormir. Me permitió después de tanto tiempo trabajar con materiales que no podía, y puso a prueba mis conocimientos de la misma medida en que me permitió adquirirlos.

La ilustración es una disciplina que abarca muchos aspectos del arte y el diseño, realmente flexible, y vale la pena explorar.

