



JP ANDRADE



LA ILUSTRACION DIGITAL

ADOBE PHOTOSHOP



LA ILUSTRACIÓN DIGITAL EN ADOBE PHOTOSHOP

Producción y Realización :

Juan Pablo Andrade Vallejo

Edición:

Juan Pablo Andrade Vallejo

Ilustraciones de:

Juan Pablo Andrade Vallejo

Diagramador:

Juan Pablo Andrade Vallejo

Maquetación y Compaginación:

Juan Pablo Andrade Vallejo

Fotografías:

Juan Pablo Andrade Vallejo

1ª Edición: octubre del 2014/ JP Andrade Ilustrador Digital / Quito - Ecuador

<https://www.behance.net/JPAndrade>

<http://jpandrade.cgsociety.org/>

jupa_anahotmail.com

Teléfono: 2820-835

6	7	9	13	14	16	18	21
ILUSTRACION DIGITAL	IMPORTANCIA DE LA ILUSTRACION DIGITAL	MATERIALES A USAR	FORMATOS DE TRABAJO	POSTURA Y LENGUAJE CORPORAL	PROCESO DE BOCETAJE A MANO	PROCESO DE BOQUEJO DIGITAL	TÉCNICAS DE AEROGRAFIA

INDICE

60	66	67	74	76	92
ILUSTRACION DE CRISTALES Y PLUMAS	ILUSTRACION CADENAS	USO DE DEGRADADOS	SOPORTES EMPLEADOS	TÉCNICAS DE CEPILLADO	TÉCNICAS DE BOQUEJO

22	30	32	35	42	42	54	58
ILUSTRACION ROSTRO BELLA	SOPORTES EMPLEADOS	GALACTICA	SELECCION DE AREAS Y DISTRIBUCION DE CAPAS	SOPORTES EMPLEADOS	LOS DETALLES ENRIQUECEN LA ILUSTRACION	ILUSTRACION DE ESCENARIO	USO DE TEXTURA

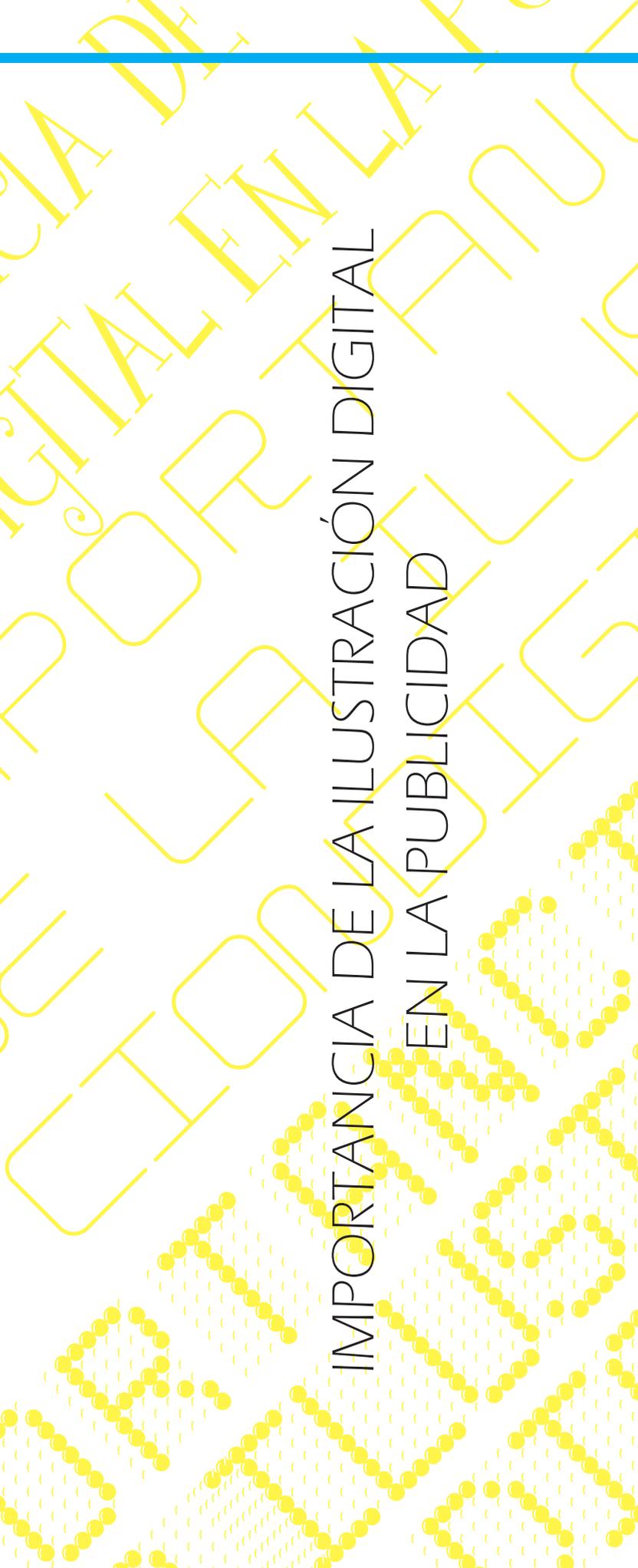
94	102	104	108	111	116
SOPORTES EMPLEADOS	DE BLANCO Y NEGRO A COLOR	SOPORTES EMPLEADOS	VALENTINA	PINCELES CON FORMAS	COLORACION CON TONO - SATURACION
					SOPORTES EMPLEADOS

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL.

Desde niños la ilustración a estado con nosotros, los cuentos ilustrados, los cómics de aquellos súper héroes que nos hacían soñar, afiches de películas, dibujos animados, etc.

Ilustraciones que alimentaron nuestra imaginación, con el tiempo y el avance de la tecnología, la Ilustración fue tomando nuevos rumbos con los cuales sin perder el crédito de una ilustración realizada a mano su versión digital nos ayuda a ganar tiempo y ahorrándonos los materiales.





IMPORTANCIA DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL
EN LA PUBLICIDAD



JP Andrade
19/04/14

www.behance.net/JPAndrade

La ilustración es una de las formas más primitivas de comunicación desde la prehistoria hasta nuestros días la imagen es el mejor medio para enviar un mensaje. De esta manera la publicidad mediante la tecnología ha venido explotando esta técnica utilizándola en video juegos, posters de películas, historietas, etc. Dando una característica especial y sobresaltando el producto o servicio a vender.

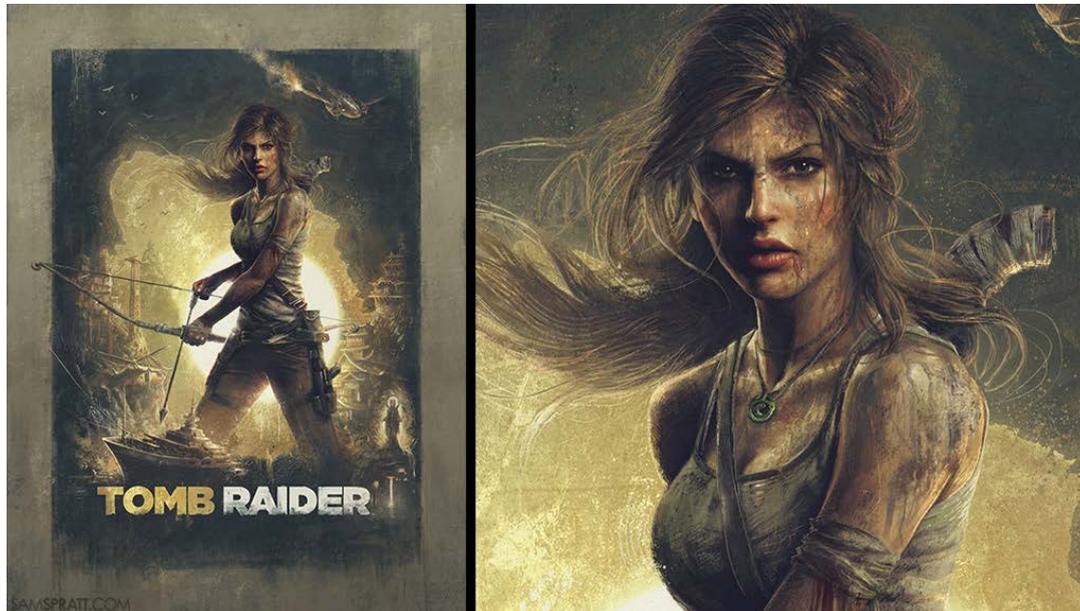


Ilustración realizada por SAM SPRATT

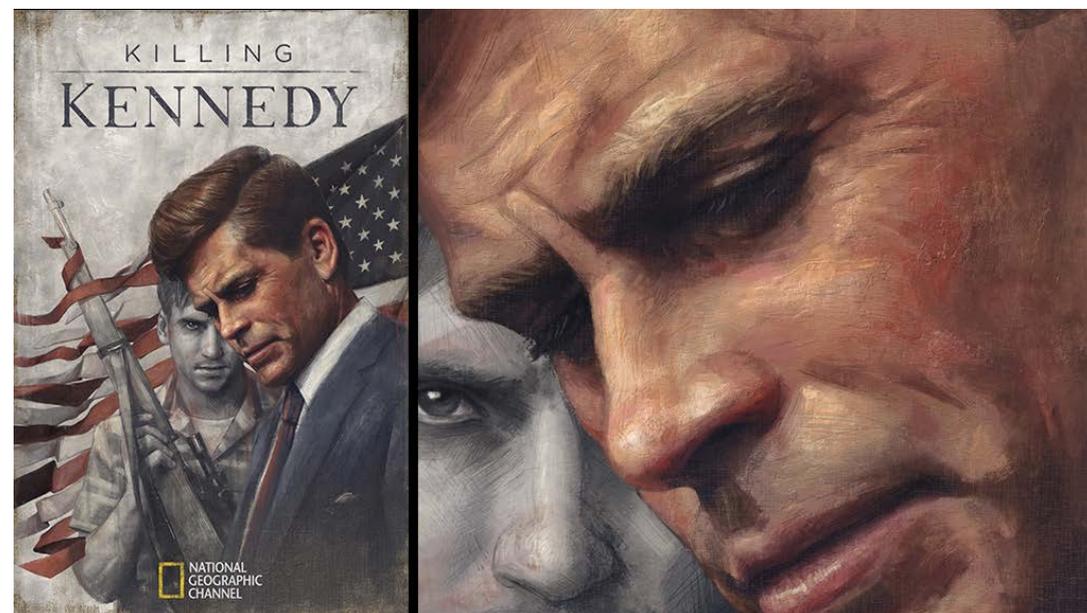


Ilustración realizada por SAM SPRATT

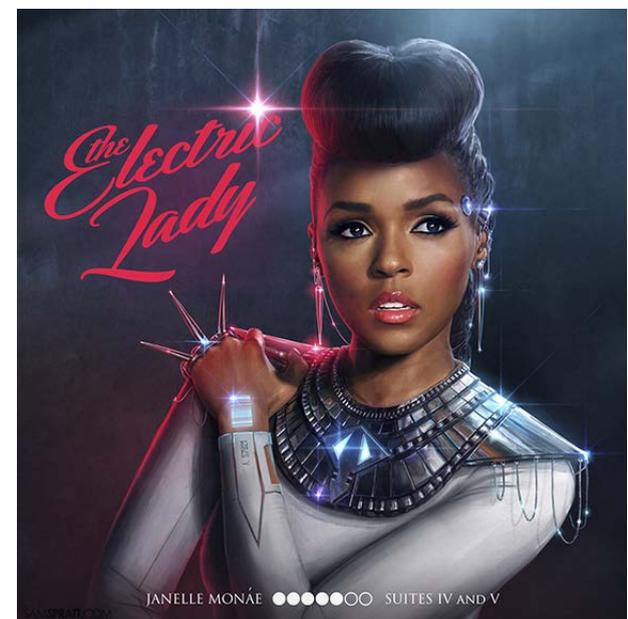


Ilustración realizada por SAM SPRATT

Materials

a usar



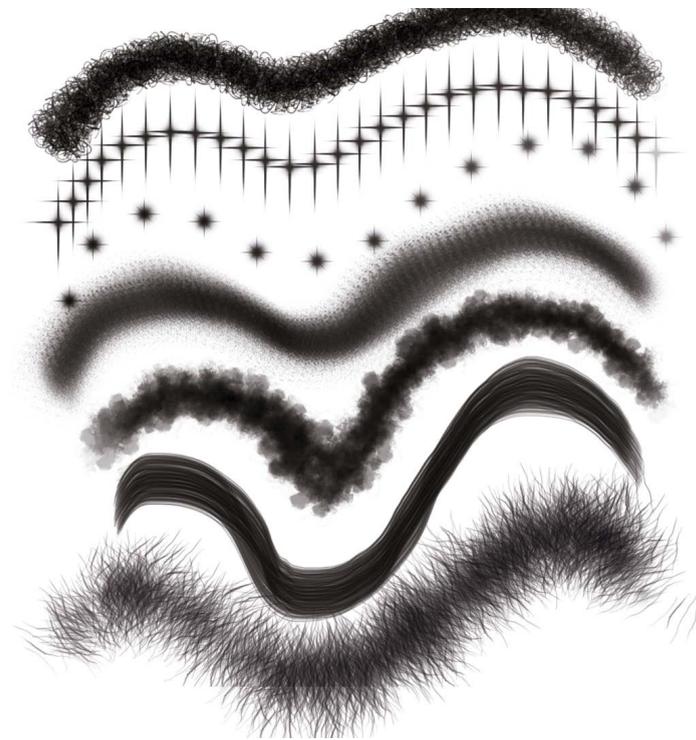
Materiales y Pinceles Digitales



Es recomendable adquirir una Tablet cómoda no importa el tamaño ni tampoco su precio lo que si influye es la marca ya que hay tabletas "económicas" pero lentas en su funcionamiento y no permiten trabajar de una manera ágil y fluida.

Esta es una de las partes más importantes de la ilustración digital ya que si no contamos con este tipo de materiales es más complicado el proceso y no podemos llegar a obtener un trabajo final de buena calidad.

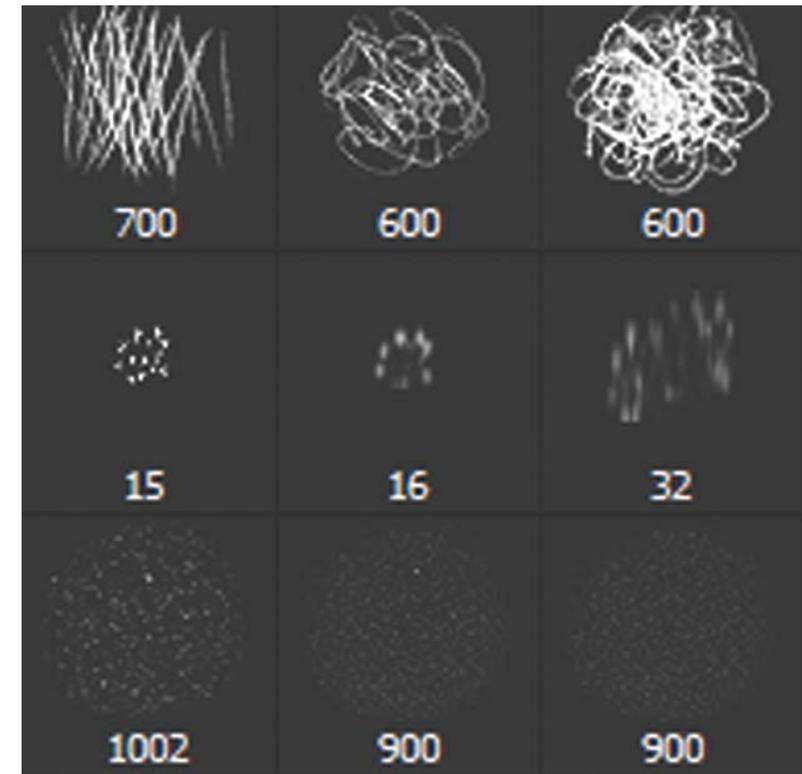
Es necesario adquirir una Tablet con un lápiz óptico con esto podemos realizar la ilustración como si lo hiciéramos directamente en el papel nos ayuda también en la sensibilidad ya que mientras menos presión realizamos con el lápiz el trazo es menor y dependiendo el tipo de pincel que estemos utilizando; este tipo de características no se las puede realizar con el mouse ya que si nos ponemos a comparar el trazo que realizan cada uno de estos tienen una gran diferencia.



Para facilitar el proceso de ilustración digital es mejor trabajar con pinceles predeterminados en los cuales podemos editar su función y evitamos la confusión al trabajar con tantos pinceles.

En el momento en el cual ya dominen la técnica podrán crear sus propios pinceles e ir acrecentando su paleta digital.

Es importante también saber las características de los pinceles con los que se va a trabajar ya que podemos manipular su función y conseguir excelentes efectos.
En la red existen varias páginas en las cuales se puede conseguir pinceles de texturas, aerografía, lápices, etc.



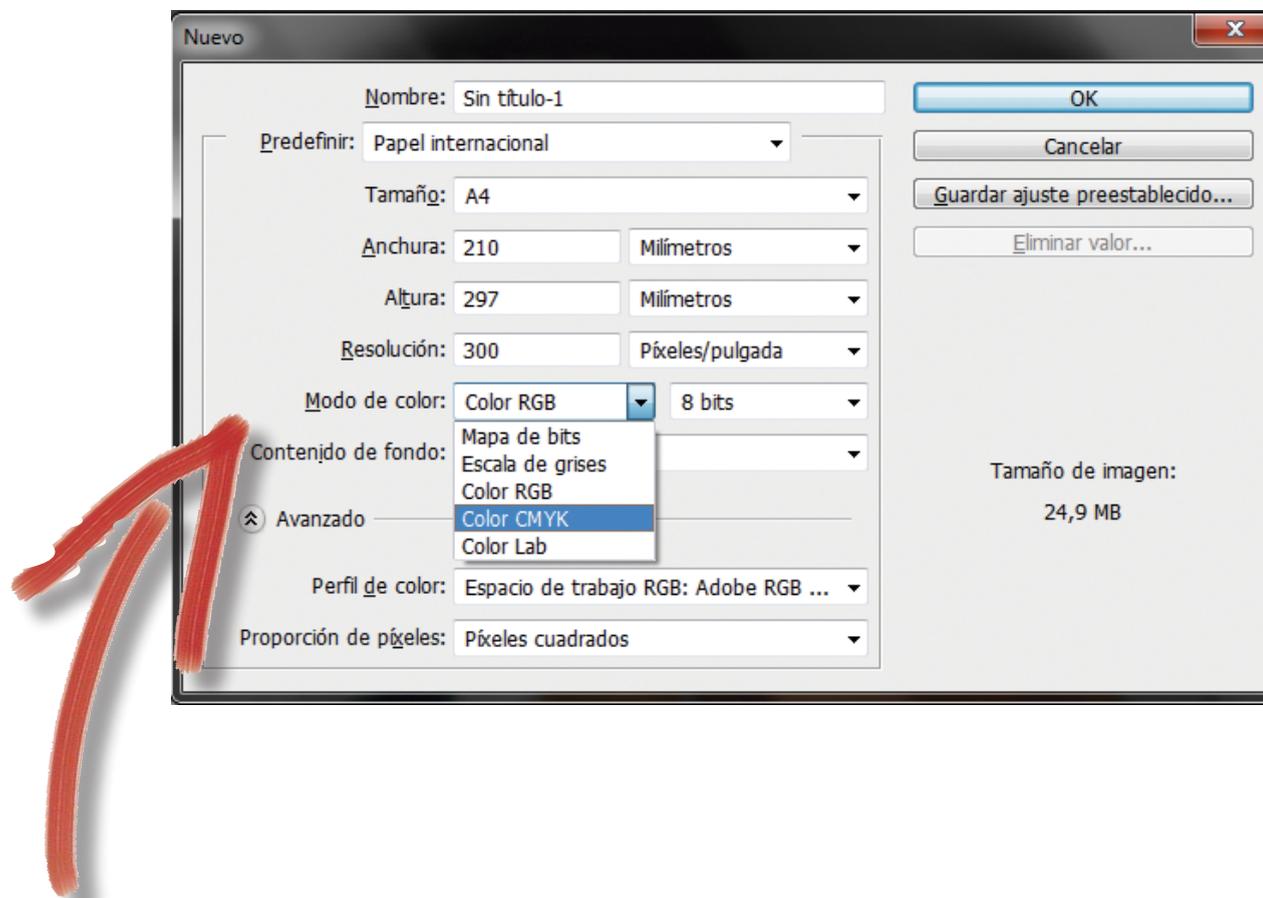
Ejemplo de pinceles para Photoshop



Uno de los programas que vamos a utilizar es el de Adobe Photoshop, es muy fácil de usar y nos permite manejar de mejor manera la imagen; Existen varios programas en los que podemos realizar ilustraciones, uno de ellos es Corel Painter, que también cuenta con una buena estructura que nos permite trabajar las ilustraciones de una forma más realista. Técnicamente hablando, ya que podemos encontrar tipos de técnicas o estilos que nos permiten dar diferentes efectos a las ilustraciones, como por ejemplo técnicas con marcadores de colores, oleos, bolígrafos, carboncillo, etc.

FORMATOS DE TRABAJO

Para empezar es bueno saber para que va a ser destinado nuestra ilustración sea una publicación web o impresa, debemos tener claro eso antes de abrir nuestro nuevo documento. Por lo general ya sabemos que la opción CMYK es destinada solo para impresión y RGB es para publicaciones web y multimedia.



Es recomendable utilizar una resolución de 300 o más esto depende del tamaño donde será publicada la ilustración, tenemos que también tener en cuenta las características de nuestro computador ya que si usamos una resolución de 400 o más tendremos unos cuantos problemas con la velocidad del computador, por lo general lo recomendado es 300.

LA POSTURA Y EL LENGUAJE CORPORAL



Entre las distintas formas de comunicación como el lenguaje, el tono en el que hablamos, la mirada. La postura o lenguaje corporal nos ayuda a que nuestras ilustraciones tengan más sentido y movimiento ayudando al espectador a que de una descripción oportuna de nuestro personaje.

Es importante saber formas y proporciones correctas en las cuales podemos guiarnos al momento del bosquejo ya que al conocer esto podemos exagerar ciertas partes del cuerpo de nuestro personaje si fuese las situación.

Es un buen método realizar una línea de acción en nuestro bosquejo esta se extiende a lo largo del cuerpo de nuestro personaje lo que acentúa su lenguaje corporal.



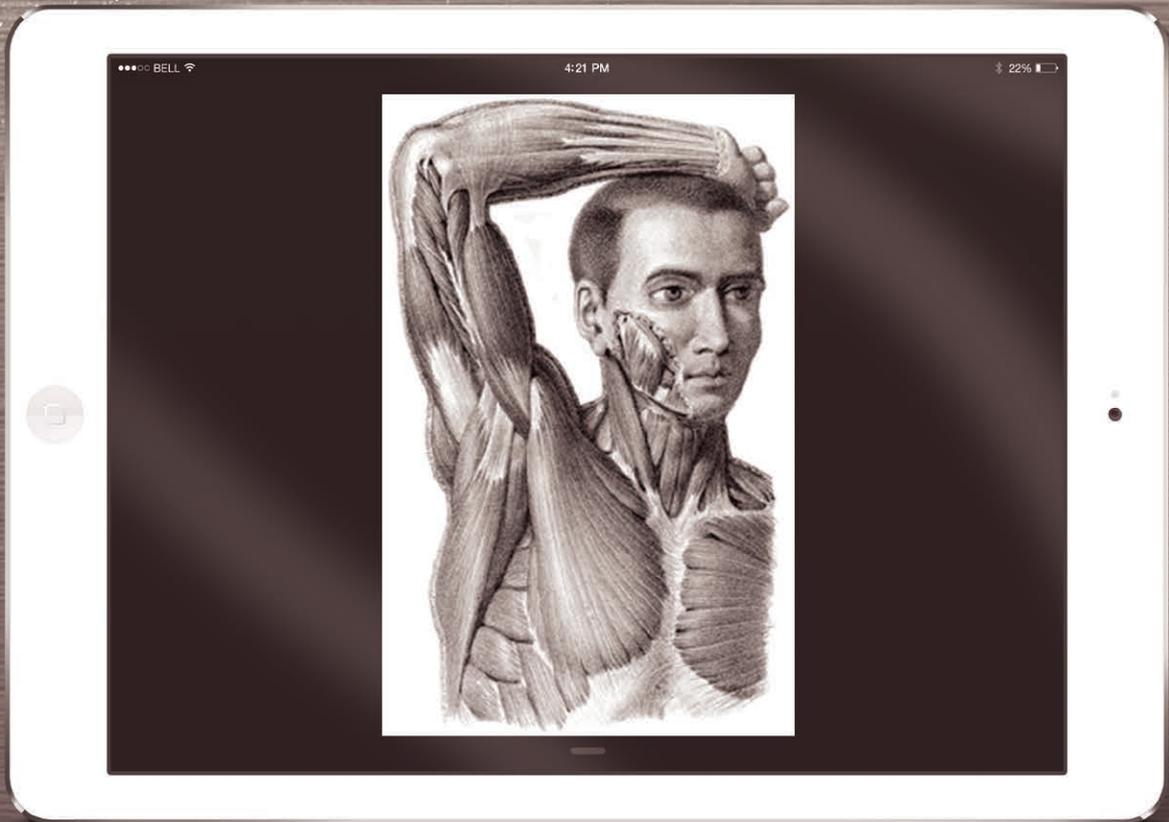




El proceso de bocetaje a mano es muy importante ya que tenemos que tomar en cuenta muchos aspectos como la simetría, proporciones, e iluminación / sombra que vamos a dar a nuestro personaje .

Por esta razón es muy importante tener referencias visuales con las que podamos trabajar sean estas imágenes, documentación, etc.

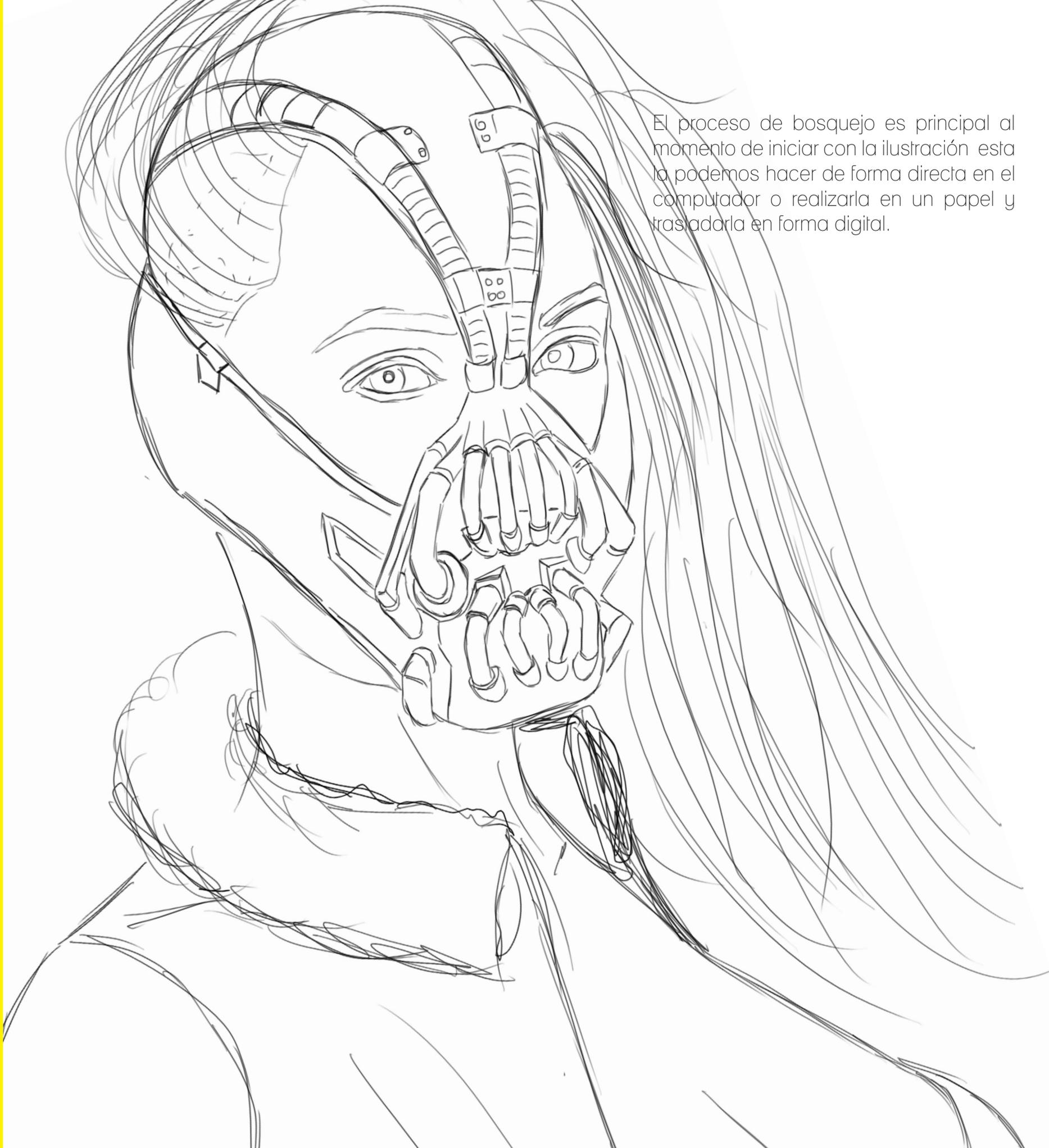
La realización del boceto es muy importante para aquellos diseñadores que están iniciando en la ilustración digital ya que a la hora de realizar el boceto se puede corregir fallas esto nos ahorraría mucho tiempo y horas frete al computador .



PROCESO de Bocetaje a MANO

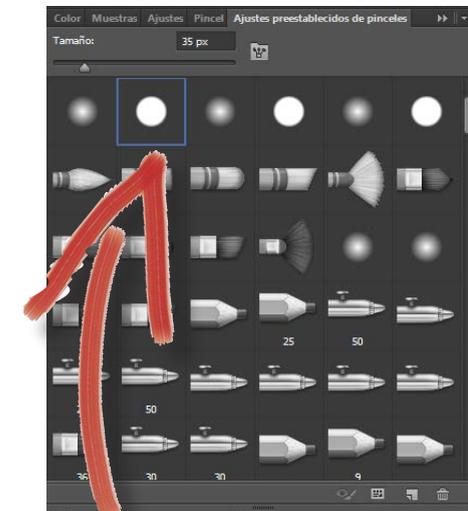
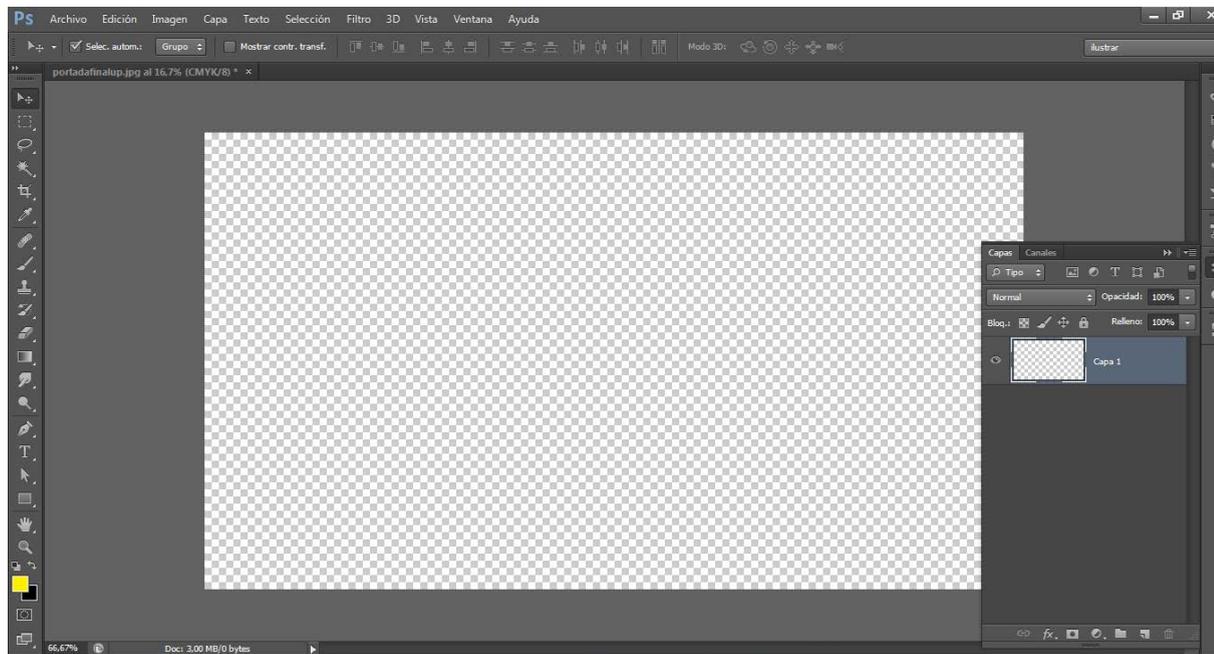
Muchas veces no es necesario aplicar volumen eso se llama bosquejo ya que solo podemos realizar los trazos y contornos de nuestro personaje, si tienes un poco mas de experiencia no tendrás problemas al momento de realizar ya la ilustración.

PROCESO DE BOSQUEJO DIGITAL



El proceso de bosquejo es principal al momento de iniciar con la ilustración esta la podemos hacer de forma directa en el computador o realizarla en un papel y trasladarla en forma digital.

Para comenzar tenemos que tener una capa transparente, ahí es donde comenzaremos a realizar el bosquejo, el tener la capa transparente nos es de mucha ayuda ya que al momento de dar color a la ilustración podemos activar y desactivar la capa sin que esta tenga ese molesto fondo blanco, también nos ayuda para ver aquellos detalles que dibujados en el bosquejo.



Cuando ya tengamos la capa transparente lista podemos comenzar a dibujar los trazos principales de nuestro personaje con la herramienta lápiz esto ayuda a que el trazo no tenga suavidad ni la opacidad de los pinceles .



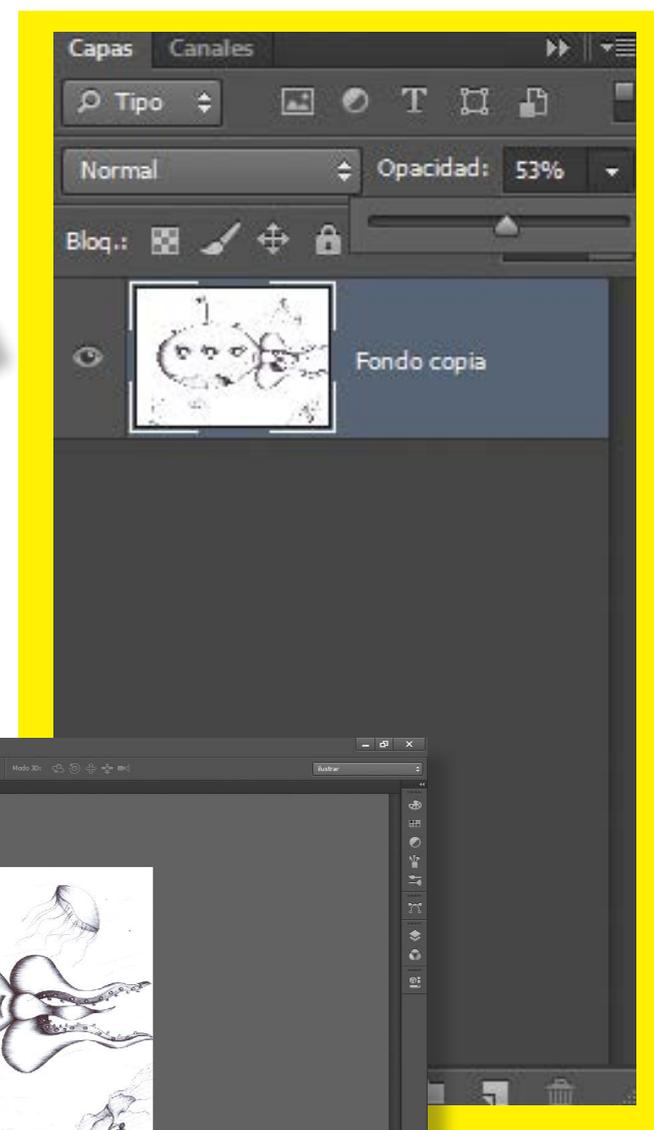
También podemos realizar el boceto usando un pincel duro esto es para que las líneas sean más claras y entendibles su trazado.



Lo más recomendable es utilizar colores opuestos a los que tenemos como fondo para que de esta forma podamos ver con mayor claridad el boceto sobre la ilustración.

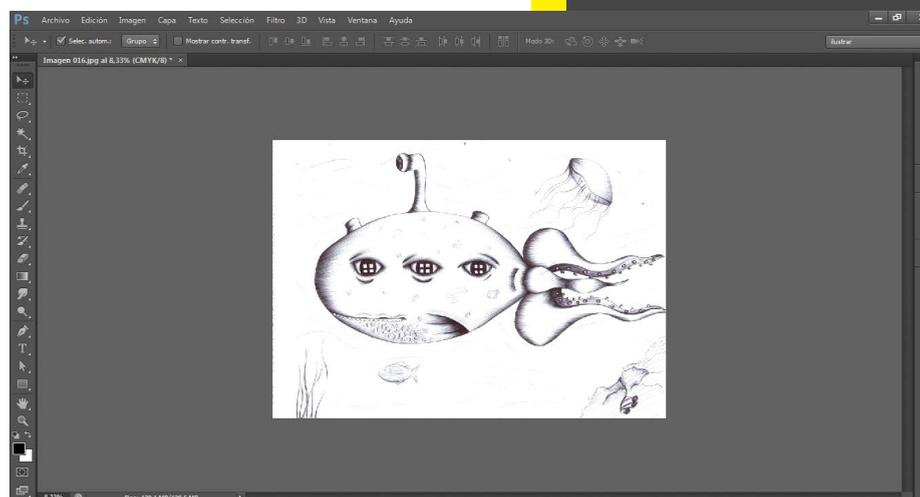
BOSQUEJO DEL PAPEL AL COMPUTADOR

Si la realizamos en papel podemos escanear la imagen y trasladarla a Photoshop para posteriormente copiar los trazos y preparar el espacio de trabajo.



Para poder repasar los trazos debemos editar la imagen colocándole una opacidad para que podamos diferenciar los trazos que estamos realizando sobre la imagen del boceto .

Luego procedemos con la herramienta pincel a repasar los trazos para esto nos colocamos en una nueva capa en la cual no le damos color para que se mantenga con esa transparencia.



TÉCNICAS



AEROGRAFIA DIGITAL

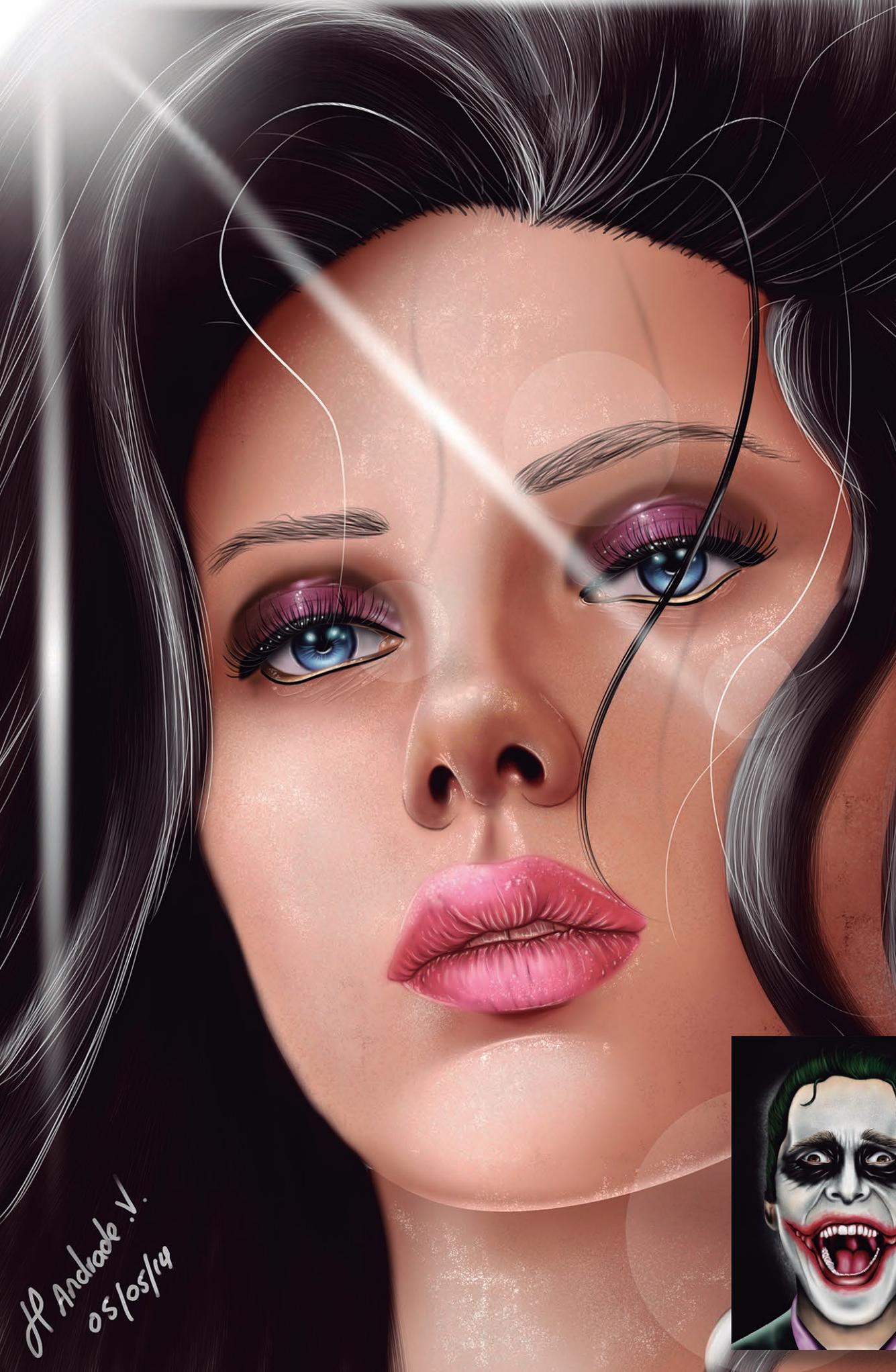


ILUSTRACIÓN DE ROSTROS

El rostro es una de las partes más expresivas de nuestros personajes, hay que tomar en cuenta que las expresiones sean clara y comprensiva sin exagerarlas, los detalles que tenemos que cuidar es la posición de las cejas y labios que si no son bien manejados puede confundir.

El cuidado de detalles y el conocimiento básico de la anatomía permite la creación de diferentes gestos o expresiones .

La estructura craneal es fundamental ya que define las características de los personajes como la estructura maxilar delgada y pequeña típica de los personajes femeninos y al contrario los personajes masculinos grandes y robustos tienen una estructura más ancha y cuadrada.





PRODUCTO: Audífonos, Estuche, Protector de teléfono celular

CLIENTE: Empresa de audio Audio is Lfe

PROBLEMA: Producto nuevo al mercado

REQUISITOS DEL CLIENTE: Ilustración para la imagen del producto

INFORMACIÓN BÁSICA:

La empresa AUDIO IS LIFE, especialista en la fabricación y comercialización de artículos de audio para todo nivel socio económico, todas las edades, y desea ampliar su línea de productos con una imagen llamativa y juvenil.

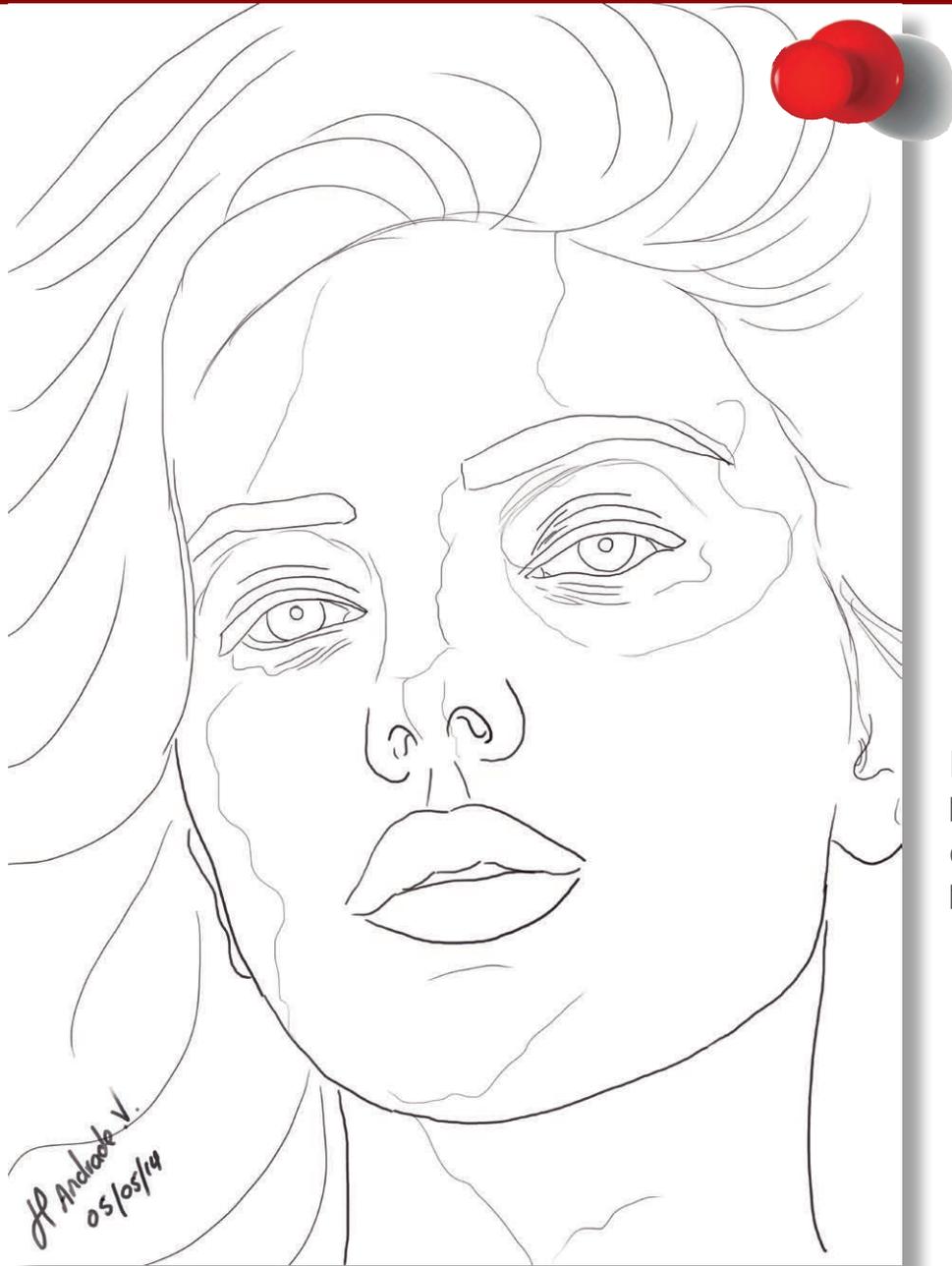
Desea introducir al mercado unos audífonos de diadema estos tendrán una ilustración 2D del rostro de una mujer, esta ilustración será usada en el dorso plástico de los audífonos, estuche y en un protector de teléfonos celulares.

POR LO CUAL SE SOLICITA LO SIGUIENTE:

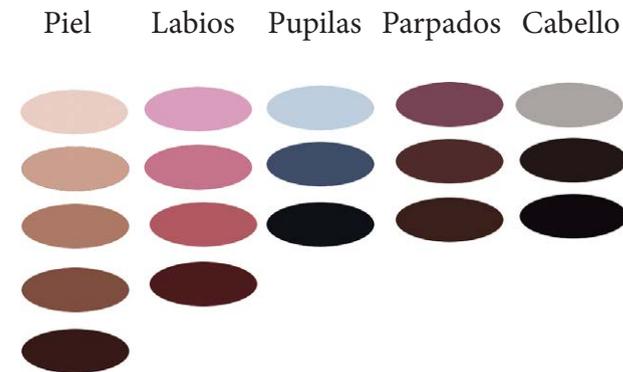
- Ilustración de una mujer
- 2D
- Full Color
- Imagen en primer plano del rostro



PROCESO BELLA



SELECCIÓN DE COLORES



Debemos escoger correctamente de los colores con los que vamos a trabajar. Tenemos que tomar en cuenta que el rostro tiene una infinidad de colores ya sea por pigmentos, manchas y textura por lo cual es fundamental trabajar con mínimo 5 colores básicos.

Estos colores nos ayudaran a dar volumen al rostro, pero al final es muy importante que la textura que vamos a aplicar tenga la tonalidad correspondiente colores como naranjas y blanco en los pómulos y negro en la nariz y en la parte del mentón ayuda reformando la sombra. Trabajar con pincel que simule los poros naturales del rostro permiten que la ilustración tenga el efecto que buscamos .

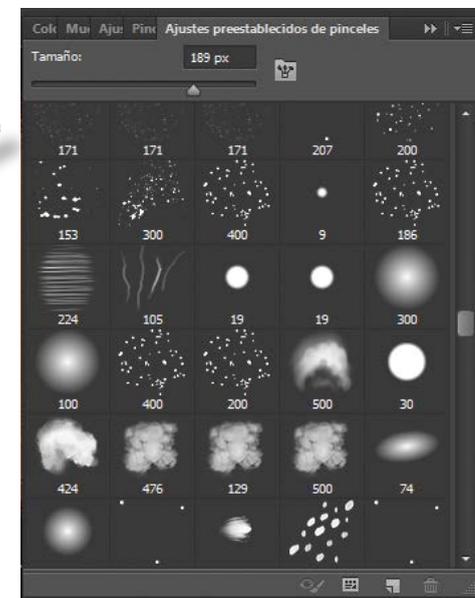
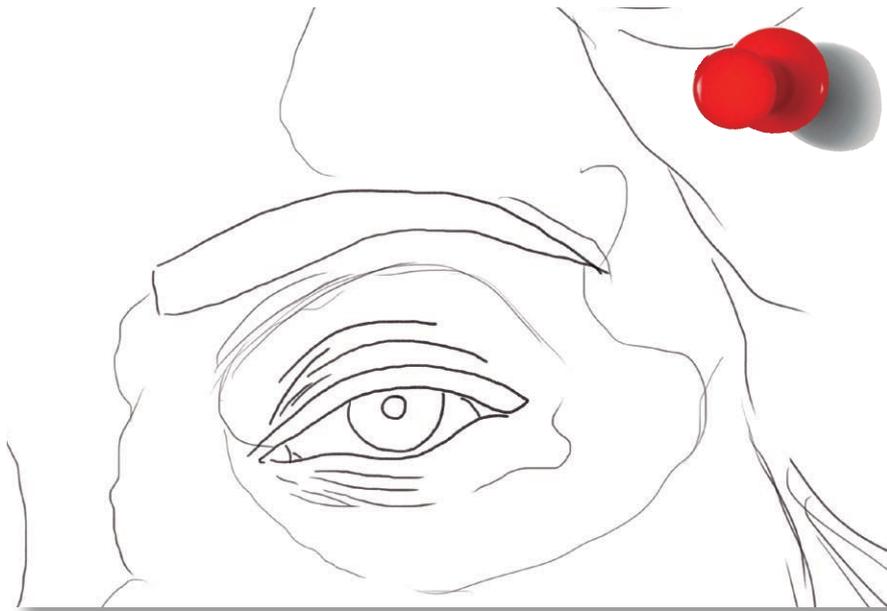
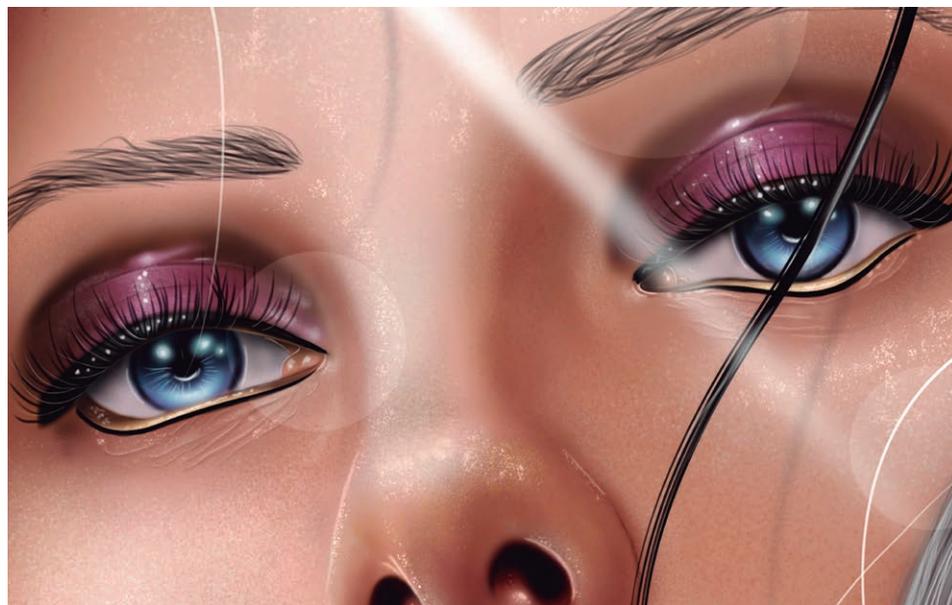


ILUSTRACIÓN DE OJOS



Al momento de dar color a los ojos de nuestra ilustración tomemos en cuenta que la iluminación influye mucho la luz , el reflejo, la sombra de parpados y pestañas nos ayudan si sabemos como trabajarlos por ello debemos tomar en cuenta la iluminación global de nuestra ilustración y trabajar con ella .

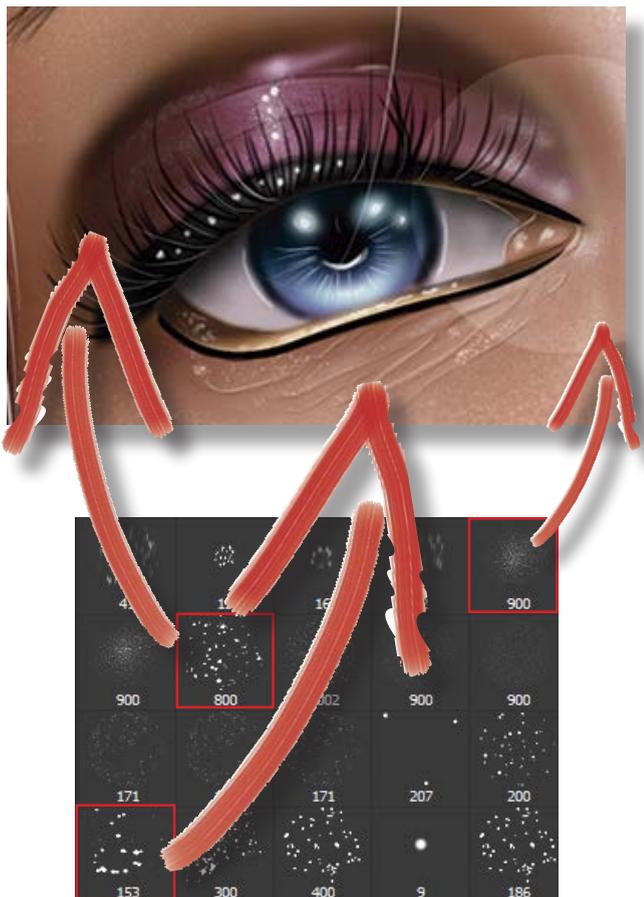
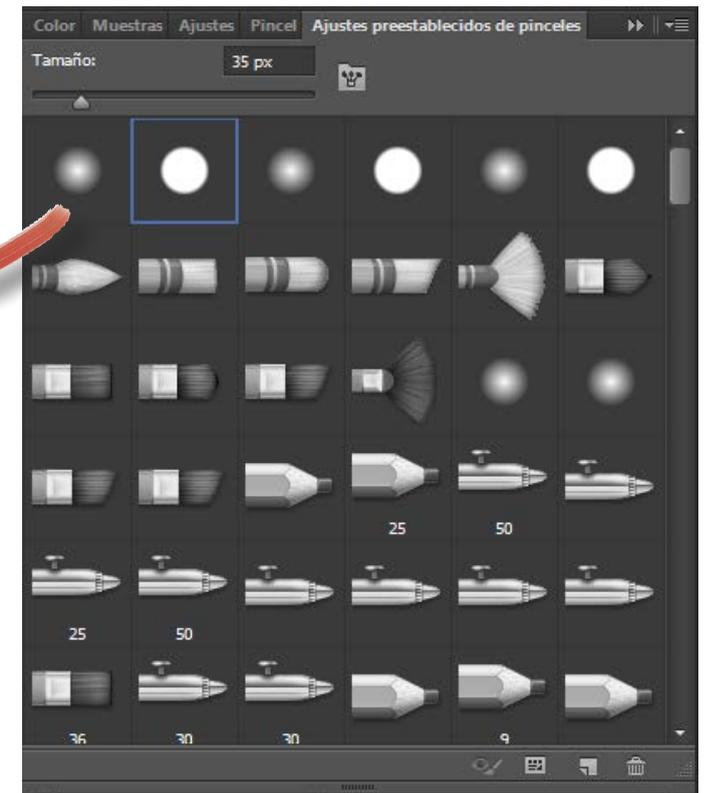


Tenemos que tomar en cuenta que el parpado da una sombra a la parte superior de la pupila y el globo ocular al igual que en la comisuras de los ojos y lagrimales al dar sombra a nuestra ilustración no debemos perder la redondeces del ojo ni los brillos que van a tener en el filo externo de la pupila.

Al igual la pupila tenemos que hacer una selección en una capa aparte, esta tendrá en la parte inferior luz, y el borde pintaremos de negro al igual que el centro de la pupila con un filo blanco en la parte inferior , también tenemos que darle textura esas líneas que van del centro al borde de forma recta donde tenemos que jugar con los colores de oscuros a claros y terminar con esos brillos en la parte superior de la pupila para darle un poco de redondeces.



Las pestañas las podemos realizar usando un pincel duro, no es necesario colocar demasiado colores ya que son detalles muy pequeños, por lo contrario las cejas son mas cromáticas podemos usar colores mas claros en la parte superior y lo contrario en la parte inferior cerca de la nariz usamos colores oscuros de esta manera ayudamos al volumen natural del rostro de nuestro personaje.

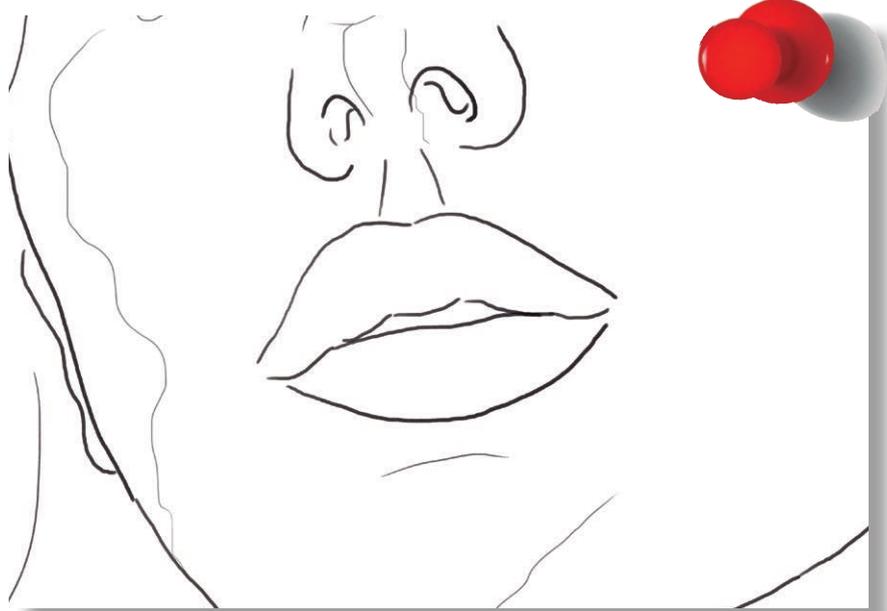


En el parpado superior e inferior tenemos que colocar las arrugas de la piel, los poros y los brillos de la parte interior del parpado que simulan la humedad natural del ojo.

Si el parpado superior tiene un color diferente o "maquillaje" es bueno usar un pincel de textura en puntos para dar un poco mas de brillo en las áreas donde proyecta la luz al igual que en la parte negra cerca de las pestañas.

El uso de este tipo de pinceles es importante ya que al conocer las características de cada uno podemos trabajar la textura de los parpados y pupilas al igual que el uso de colores adecuado ayudan en el proceso.

ILUSTRACIÓN DE LABIOS



Cuando comencemos a dar color a los labios tenemos que trabajar con varios pinceles de aerografía y duros estos últimos ayudaran a formar las arrugas también tenemos que dar colores brillantes y puntos blancos para simular la textura de los bordes.

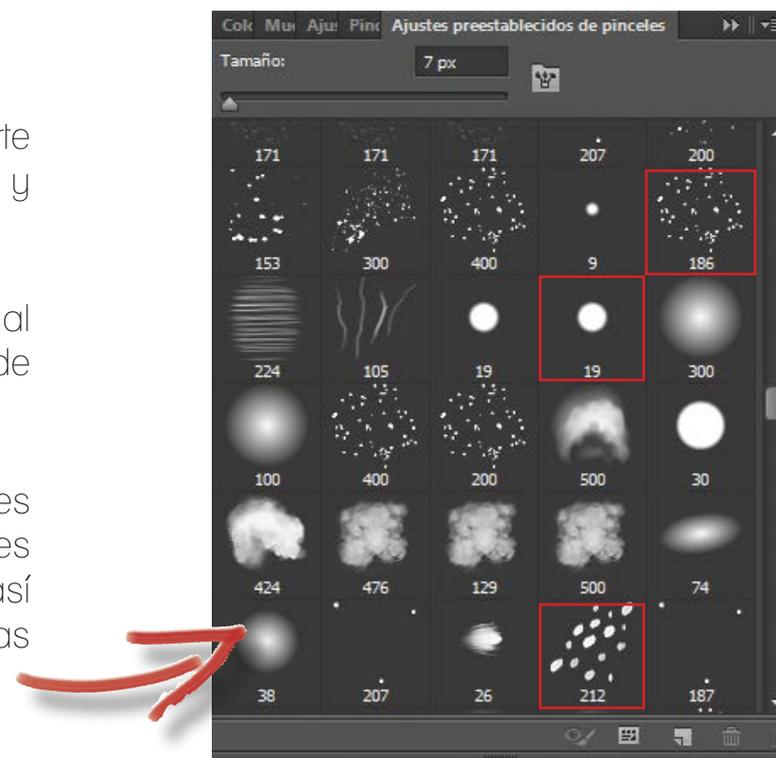


Al igual que el en los ojos tenemos que saber como funcional la iluminación el los labios esto también depende de la iluminación global de la ilustración.

Por lo general el labio superior es el mas iluminado y en la parte inferior de este se maneja la sombra acentuada en la parte centra y en las comisuras.

En el labio inferior es iluminado en la parte central hacia abajo y al igual que el superior la sombra se encuentra en la parte central de la boca y comisuras.

Para los detalles de los labios tenemos que usar unos pinceles duros y manejar la opacidad de estos y con la paleta de colores que escogimos previamente acentuar las sombras y las luces así también un pincel de puntos que dé la textura en las partes iluminadas de los labios.



PROCESO BELLA

TEXTURAS

El manejo de texturas resalta la ilustración lo que la hace mas rica en detalles y saber como manejar los pinceles es de mucha ayuda en el trabajo final.



Al momento de pintar la textura es recomendable hacerlo en una capa nueva esto nos ayuda a realizar múltiples variaciones como brillos, contrastes, luminosidad o incluso alterar el color, pero una de las principales es y con la que me gusta trabajar es con la opción superponer y multiplicar estas nos ayudan a el color con las de mas capas en este caso con la capa del rostro.

Dependiendo del tamaño de nuestro personaje y el plano en el que estemos traduciéndolo puede ser o no necesario el uso de tanto detalle ya que si trabajamos un personaje de cuerpo completo no los detalles que coloquemos en el rostro no serán tan notorios, al igual influye la resolución con la que estemos trabajando y si nos permite colocar este tipo de detalles.

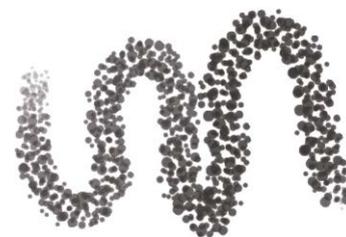


ILUSTRACIÓN FINALIZADA



En el caso de esta ilustración se a empleado como soporte el producto de una empresa " AUDIO IS LIVE " quienes en uno de sus modelos expone esta ilustración con la cual maneja una unidad gráfica para todos los accesorios como el estuches, protector de celulares y wallpapers para los mismos.

SOPORTES



EMPLEADOS

También podemos ver que el manejo de la imagen ilustrada en blanco y negro y opacidades funcionan perfectamente con el producto y ayudan a dar resalte al producto principal.



GALÁCTICA



made by
5/06/14

PROCESO GALÁCTICA



BRIEF

PRODUCTO: Laptop, Empaque, Protector de Pantalla

CLIENTE: Galáctica PC

PROBLEMA: Producto nuevo al mercado

REQUISITOS DEL CLIENTE: Ilustración para la imagen del producto

INFORMACIÓN BÁSICA:

La empresa GALÁCTICA PC, especialista en la fabricación y comercialización de computadores, lapos desea ampliar su línea de productos con una imagen llamativa y juvenil.

Desea introducir al mercado una nueva Laptop por lo cual desea manejar su imagen con una ilustración 2D de un personaje femenino, con elementos astrales esta debería tener armadura, casco, es el escenario sera una parte del espacio con lunas, estrellas, planetas y el sol.

POR LO CUAL SE SOLICITA LO SIGUIENTE:

- Ilustración de una personaje femenino
- 2D
- Full Color
- Imagen en plano completo

SELECCIÓN DE COLORES

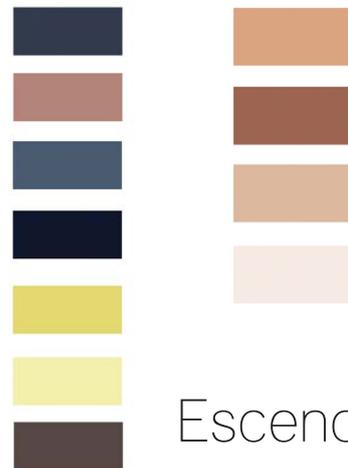
Es importante escoger correctamente la gama de colores con la que vamos a trabajar ya que si no utilizamos la cromática adecuada podemos echar a perder la ilustración.

Es recomendable no usar colores como el blanco o el negro ya que si estamos trabajando con un degradado para dar volumen, debemos ser fieles a ese tono y tomar los colores más claros y más oscuros del mismo tono ya que si colocamos colores negros directamente la imagen se oscurece y pierde realismo.

Antes de comenzar a dar color a la ilustración es necesario saber con que colores vamos a trabajar e ir colocando los a un costado del bosquejo para que de esa forma sea más fácil seleccionarlos cuando ya estemos pintando la ilustración.

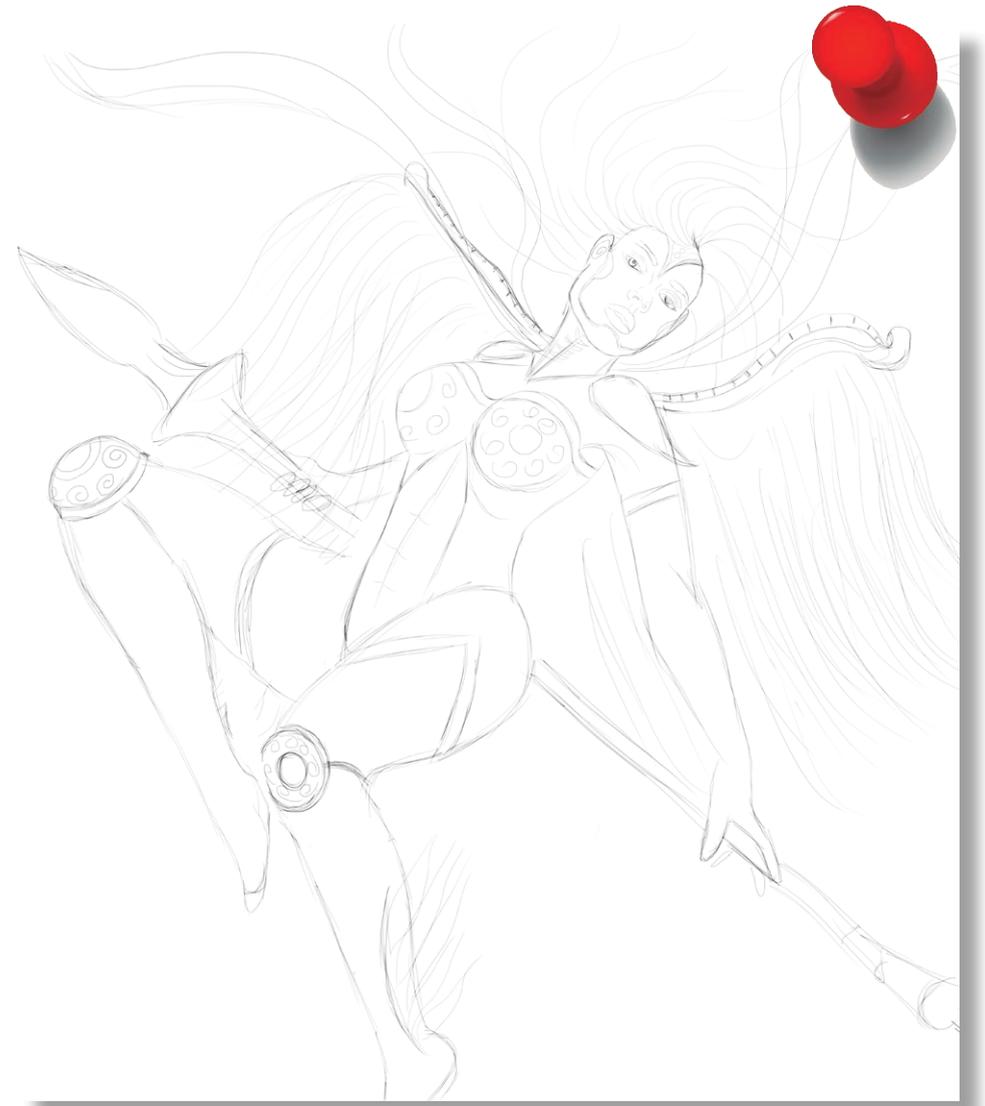


Traje



Rostro

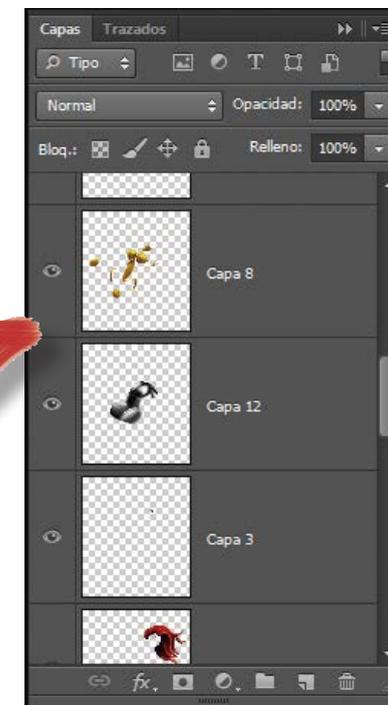
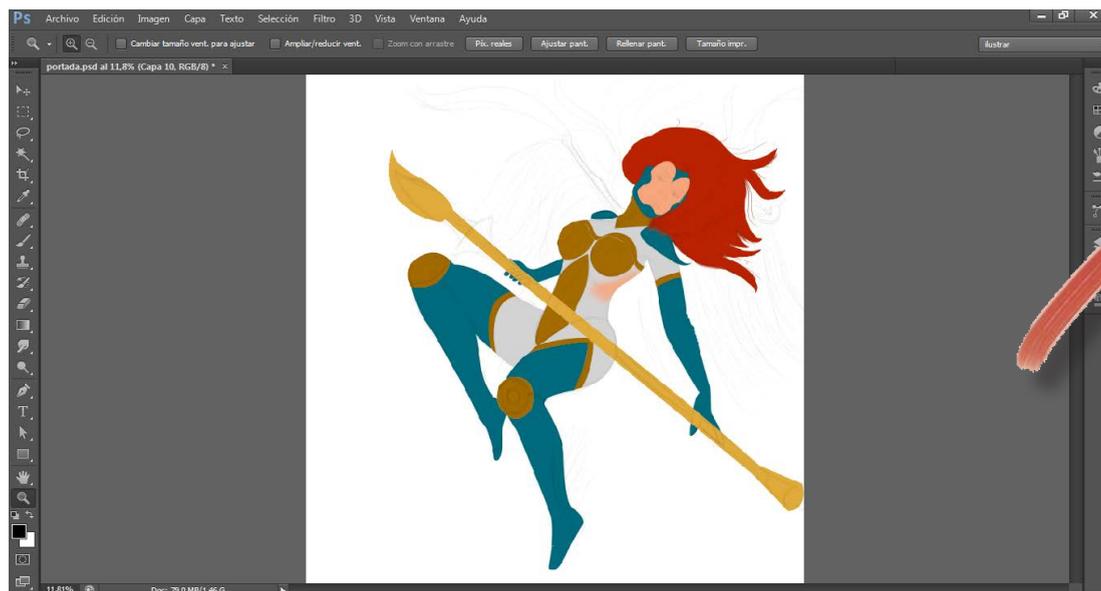
Escenario



SELECCIÓN DE ÁREAS Y DISTRIBUCIÓN DE CAPAS



Tomamos la herramienta pluma  y comenzamos a ir seleccionando las áreas de la ilustración como el rostro, el traje, los guantes, las botas, la armadura, el cabello, etc.

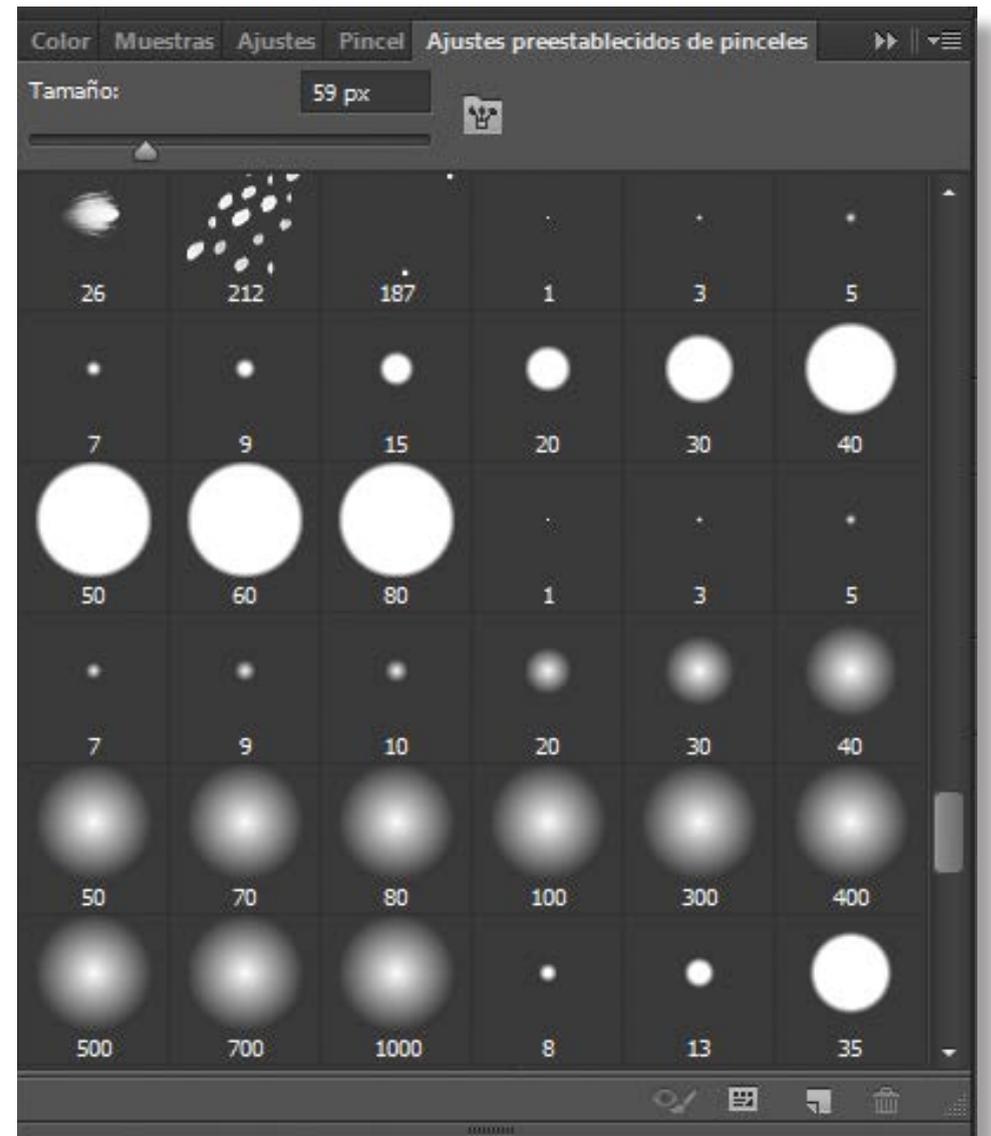
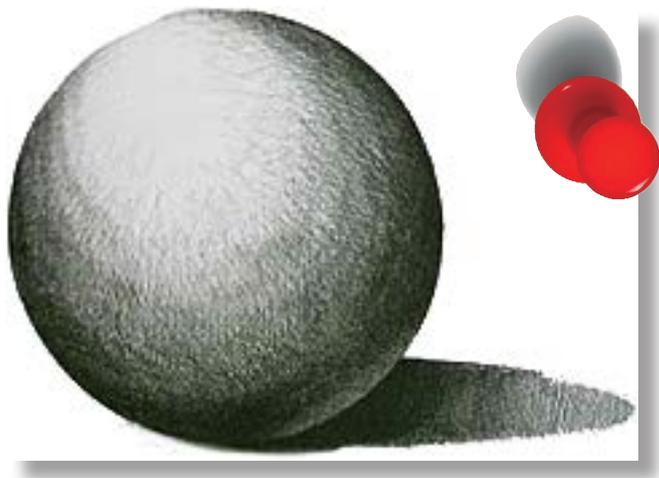


Para cada una de ellas utilizamos una capa diferente esto nos ayuda a que el momento de seleccionar la capa y darle una función, opacidad, o filtro solo afecte a una determinada área.

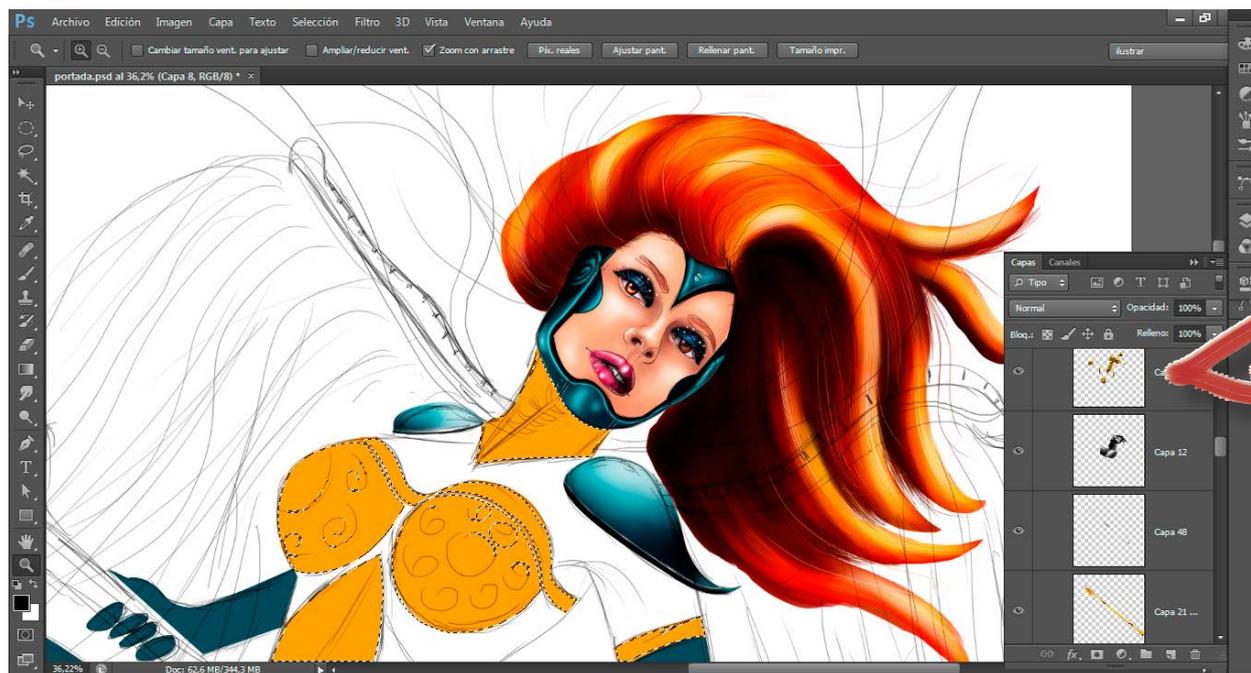
Hacemos (ctrl + Clic para Windows o manzana clic para mac) en la capa del trazo, cuando salgan las líneas de selección le damos el color base en la nueva capa.

PROCESO GALÁCTICA

Cuando ya tengamos distribuidas las capas y con sus colores básicos podemos comenzar a darle volumen a cada uno, para ello me gusta trabajar con estos pinceles de aerografía los que dentro de sus principales característica es que tienen un trazo suave y sus bordes difuminados eso permite que los colores se mezclen.

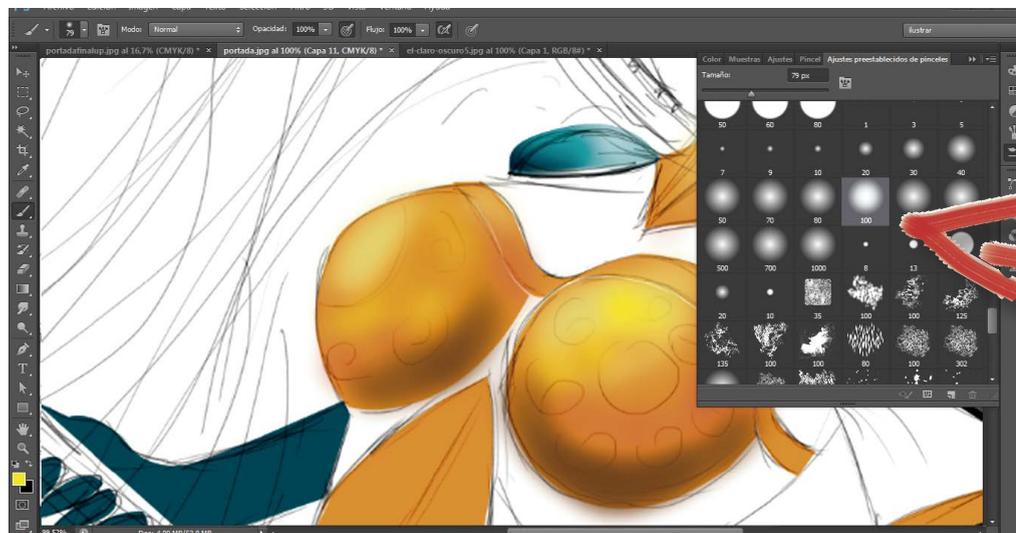


Para comenzar a dar volumen hay que identificar primero de donde va a venir la luz y donde quedara la sombra esto es muy importante porque si la iluminación no tiene sentido se perderá el realismo de la ilustración y se confundirán los colores.



Para ello presionamos control o manzana clic dentro de la imagen de la capa eso hace que volvamos a tener la selección en la parte que queremos pintar en este caso la armadura.

Al tener ya la selección es importante verificar en que capa estamos trabajando ya que podemos arruinar trabajos realizados ya en otras capas y perderíamos tiempo y el trabajo ya hecho.

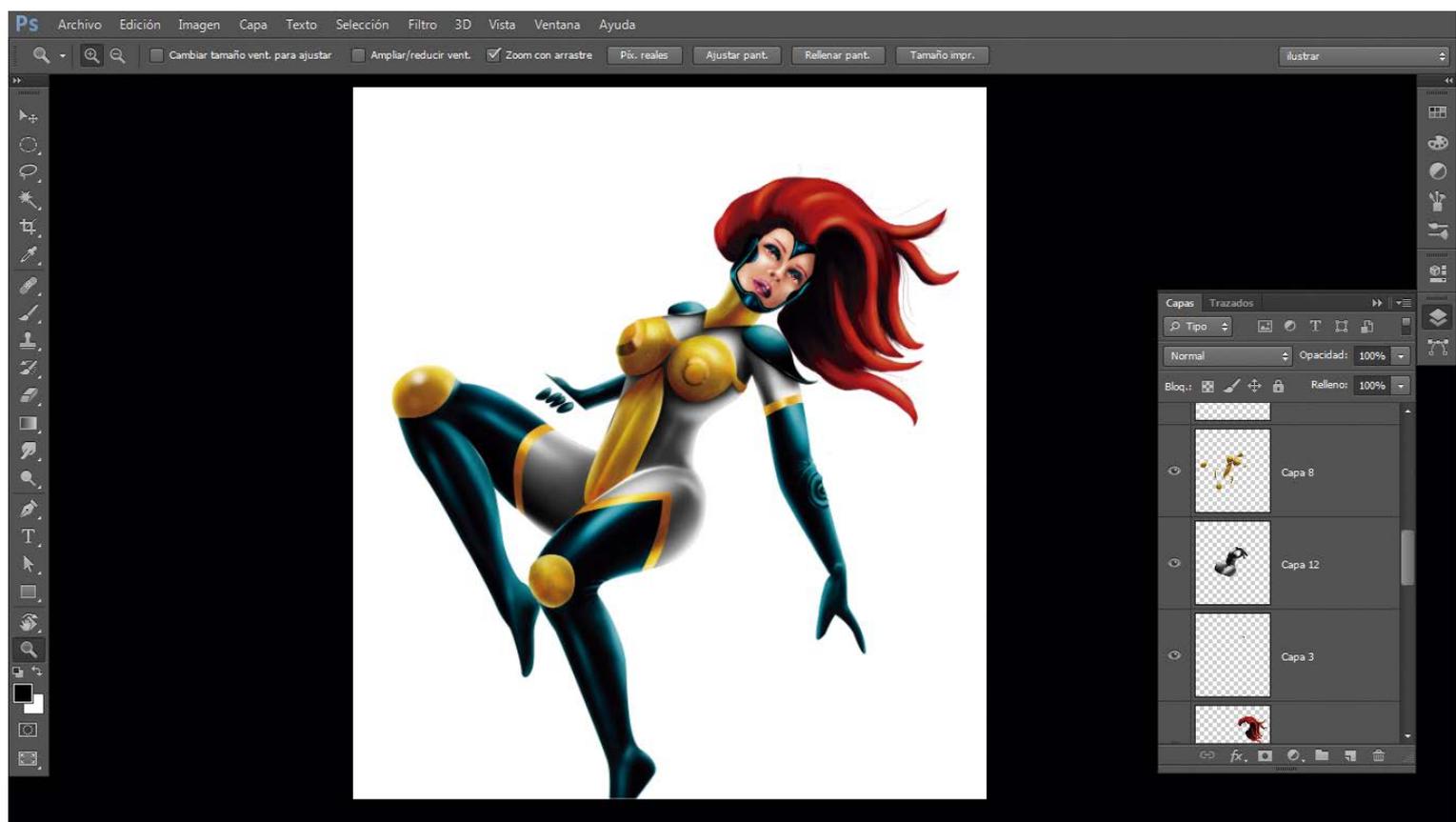
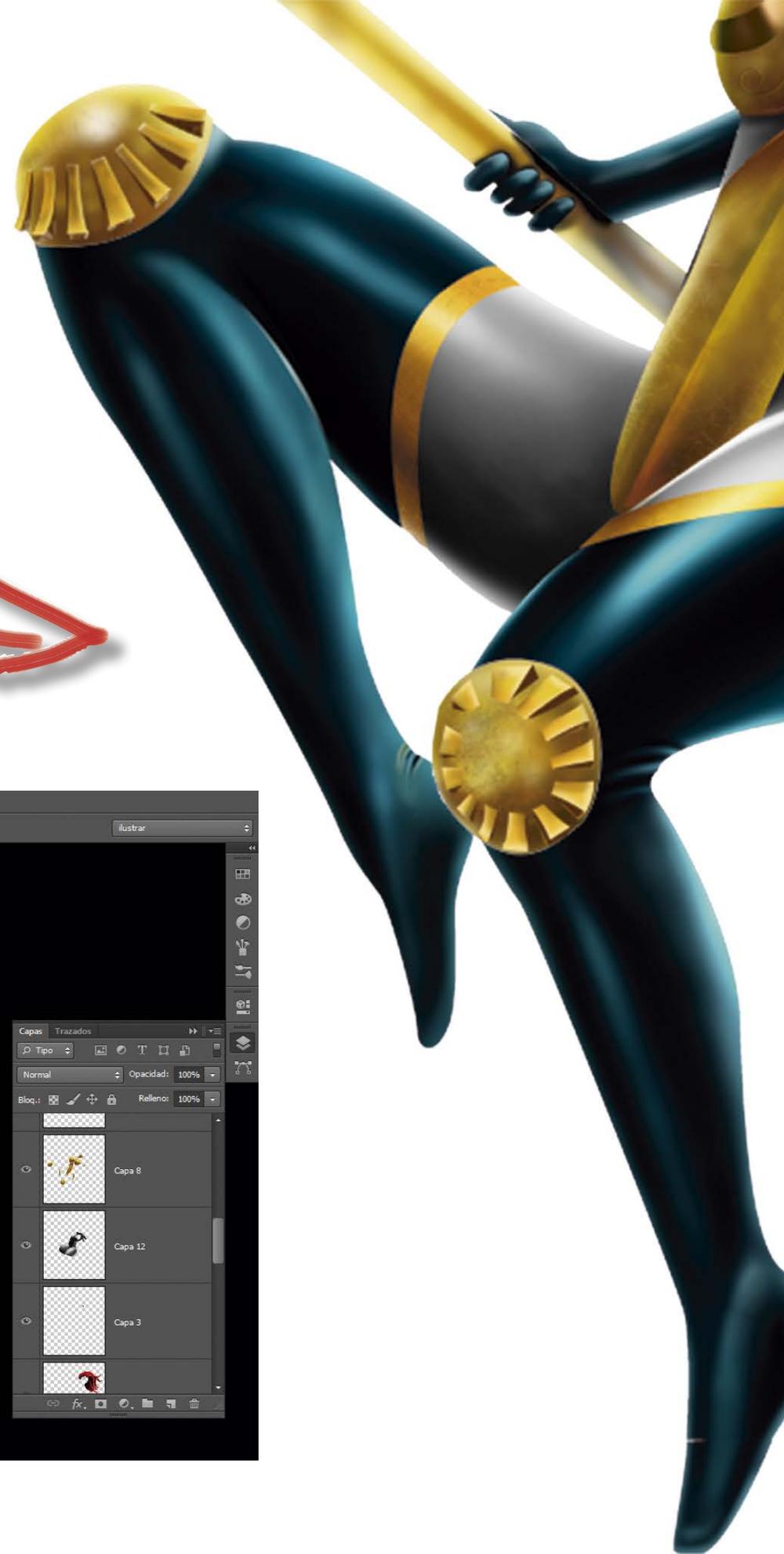
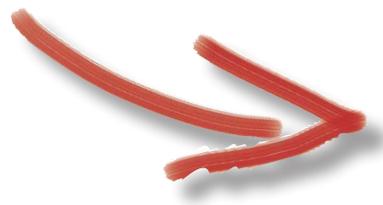


Seleccionamos uno de estos pinceles en el tamaño que creamos conveniente y con la paleta de colores antes escogida comenzamos a dar color, sombras y luces de cada una de las selecciones.

Cuando comiencen a dar color es importante que usen las opciones que ofrece la tableta digital, si hacemos trazos suaves sobre la ilustración podemos ver como va tomando volumen y sin necesidad de difuminar o usar filtros, los colores se van mezclando y dejan una unión agradable.

En el caso de la esta ilustración yo la eh trabajado con 2 fuentes de luz una posterior que es la mas intensa y otra en contra picada frontal mas tenue.

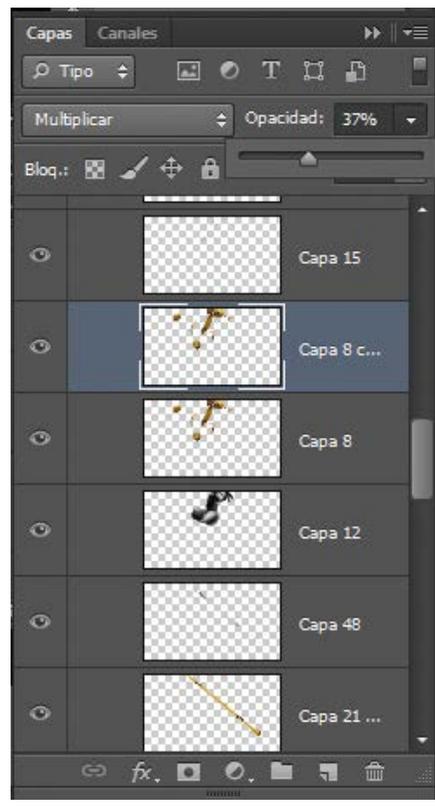
Con eso claro en el proceso de coloración de mi personaje procure intensificar aquellas zonas donde la luz sera mas fuerte y suavizar las zonas donde la sombra se proyectaría también hay que tener en claro que el efecto o "material" que tratemos de simular tenga esas mismas características como en el caso de las botas y guantes que tienen un brillo mas intenso y sombras que entrecortan las iluminación de esta manera le damos una apariencia de cuero.



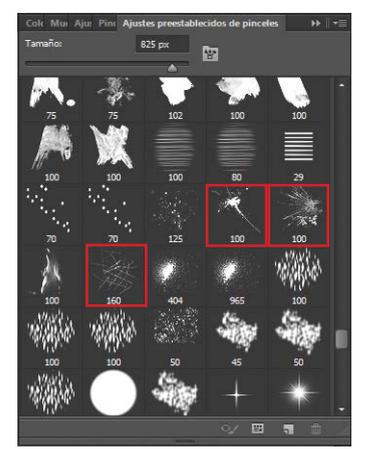


También podemos ver como el manejo de varios colores entre claros y oscuros de un mismo tono y usando varios pinceles con texturas podemos dar un tono metálico y envejecido a la ilustración, también el uso del color blanco como brillos donde reflejaría normalmente la luz.

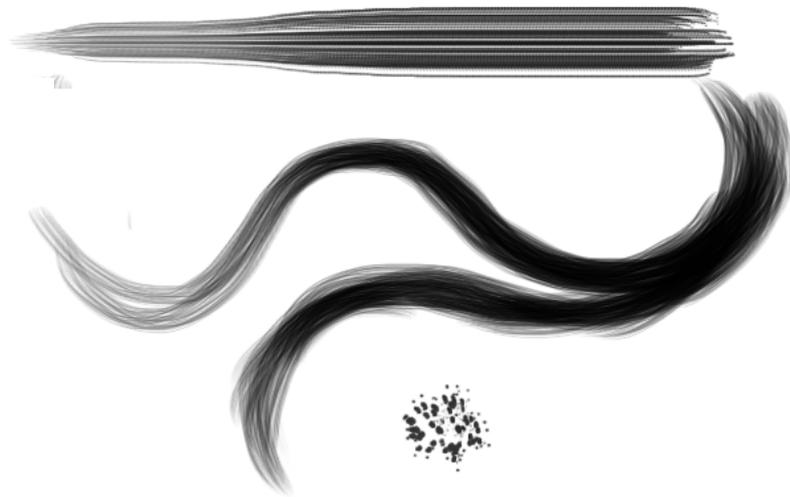
También al tener las capas separadas podemos duplicar la capa y darle una opción de capa como multiplicar eso ayuda a intensificar los tonos oscuros también es bueno saber como jugar con la opacidad y el relleno con estos podemos suavizar los tonos y mejorar su efecto.



Textura para metales



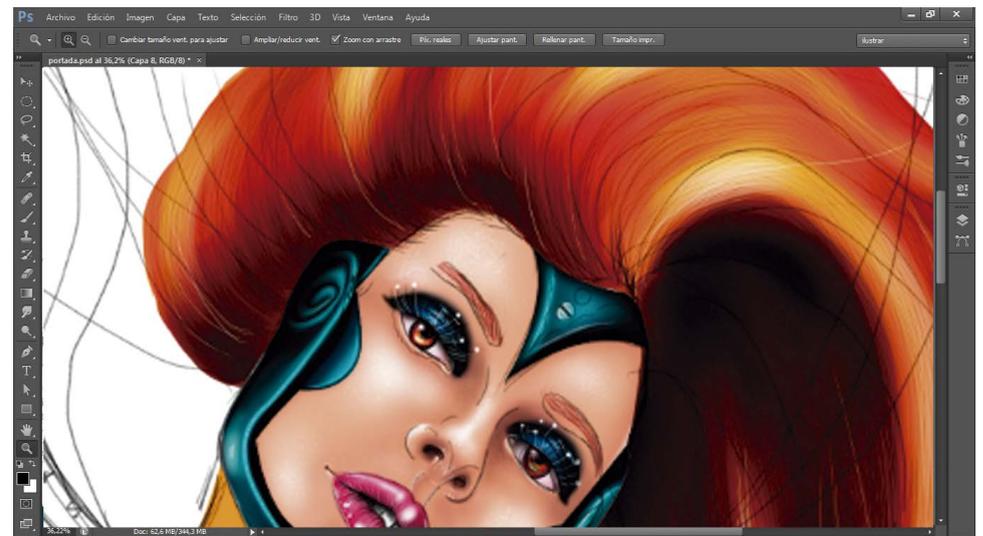
En el caso del cabello se lo trabaja de igual manera, con un color de fondo y con un pincel que simula el cabello. Es recomendable pintarlo sin selección ya que si lo hacemos así en la parte donde termina el cabello no se verán cortes busco estos ayuda al realismo de nuestro trabajo.



Y así de la misma manera trabajamos con la paleta de colores antes escogida y le vamos dando volumen usando las sombras e iluminaciones que correspondan a la ilustración y siguiendo el movimiento natural que tendría el cabellos en esa posición, también es bueno con un pincel duro y pequeño para aquellos cabello sueltos, e ir cambiando un poco de coloración en los mismos, eso le da un toque mas profesional a la ilustración.

En la capa de el rostro tenemos que darle un tono mas blanquizo en la piel ya que nuestro personaje lleva un casco espacial y su cristal refleja la luz.

Cuando la ilustración que no se la trabaja en primer plano no es necesario excedernos con los detalles ya que vas a pasar desapersividos, pero si hay que darle un toque natural para que el fondo y el personaje se fusionen.



Hay que realizar capas separadas para los ojos, labios, pestaña y cejas.

Lo principal en la ilustración es que nuestro personaje sea expresivo para eso me gusta darle brillos a los parpados y luces a los ojos.

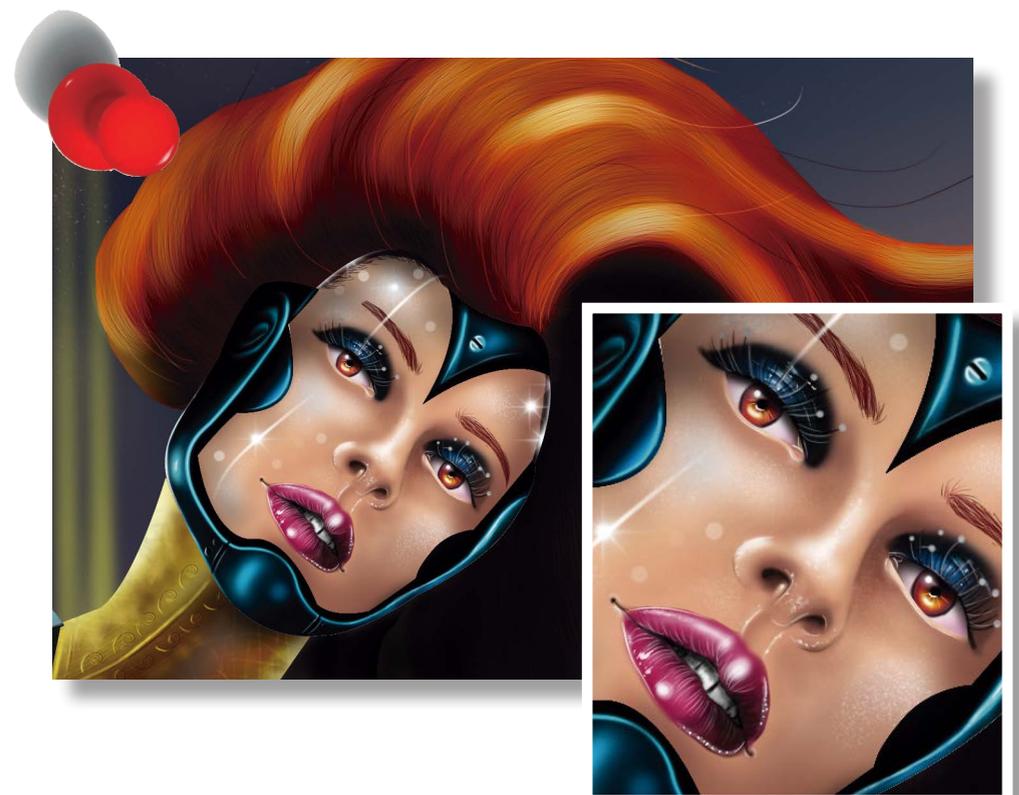




ILUSTRACIÓN FINALIZADA

Inde V.

SOPORTES EMPLEADOS

En el caso de esta ilustración a sido colocado en un producto de una empresa fabricante de computadores.



Para lo cual la ilustración fue colocada en el producto y en la presentación de la caja y por lo que podemos ver la ilustración se destaca de manera que el producto se vuelve llamativo y agradable a la vista.

PACKAGING

Es de primordial importancia saber que el packaging es muy importante para un producto ya que a mas de mantener el producto en perfectas condiciones llamar la atención del consumidor por medio de su diseño en este caso la ilustración.

El buen manejo de colores, formas y estética en la presentación de la caja ayuda a que la imagen o ilustración venda el producto generando el A.I.D.A.



LOS
DETALLES
ENRIQUECEN
LA
ILUSTRACIÓN





El uso de detalles y debido manejo de cada una de las partes que forman la ilustración como el vestuario, accesorios, escenografía y el uso de la cromática que ayuda a unificar cada una de estos elementos.

Una ilustración realista y bien trabajada toma vario tiempo ya que en mi caso me gusta tomar a cada parte de la ilustración como una individual por lo que ayuda a llegar a tener elementos realistas y detallados complementando al personaje y llenándolo de características llamativas.



10/08/14

Andrade



BRIEF

PRODUCTO: Empaque de videojuego y CD

CLIENTE: PSD GAMES

PROBLEMA: Producto nuevo al mercado

REQUISITOS DEL CLIENTE: Ilustración para la imagen del producto

INFORMACIÓN BÁSICA:

La empresa PSD GAMES dedicada a la creación de vídeo juegos para jóvenes.

Desea introducir al mercado un nuevo videojuego llamado THE ANGELS por lo cual necesita ilustraciones 2D de ángeles en diferentes posiciones y actitudes, estas serán colocadas en la caja y en el CD del vídeo juego.

POR LO CUAL SE SOLICITA LO SIGUIENTE:

- Ilustración de 4 ángeles
- 2D
- Full Color
- Imágenes 2 en planos completos y 2 plano americano.

SELECCIÓN DE COLORES



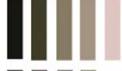
VESTIMENTA



ARMADURA DORADA



ARMADURA CAFÉ



PANTALONCILLO



RODILLERAS



PERLA



ZAPATOS



CABELLO



ALAS



ESCENARIO



PLUMAS



ALAS



CABALLO



ESCUDO



CUERPO



ESPADA



ARMADURA



MANGA



BLUSA

PROOCESOO

ANGELES

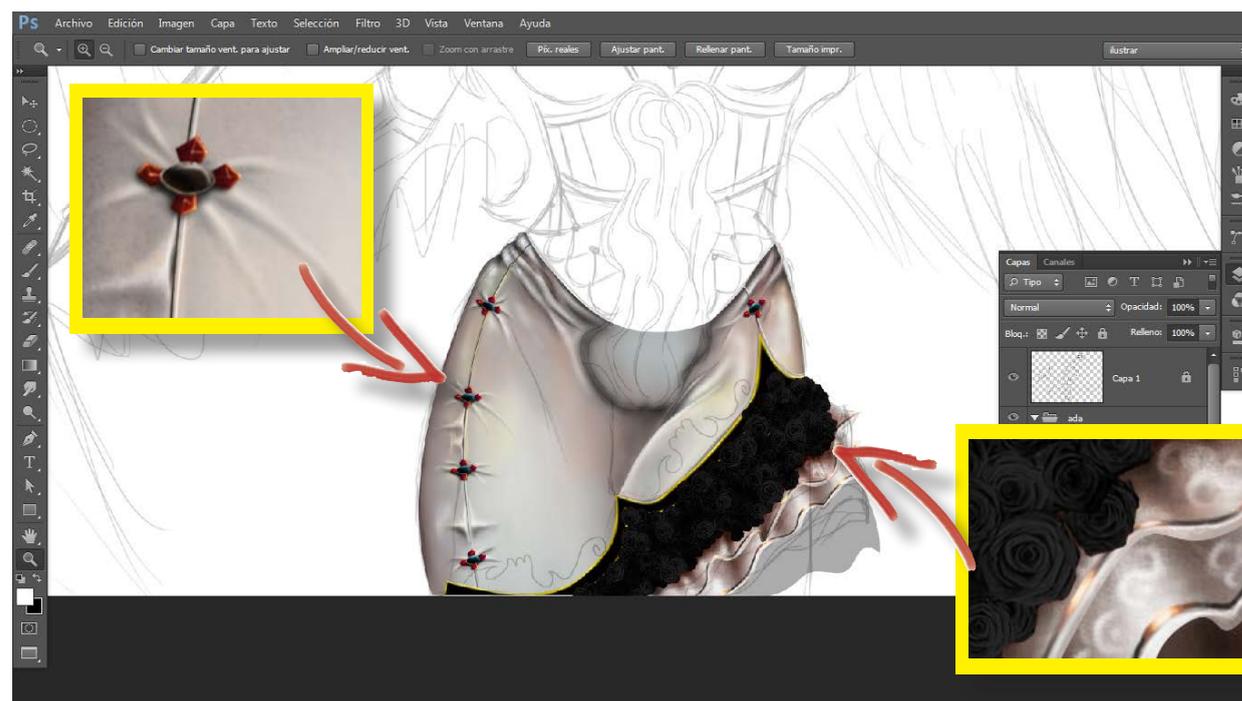
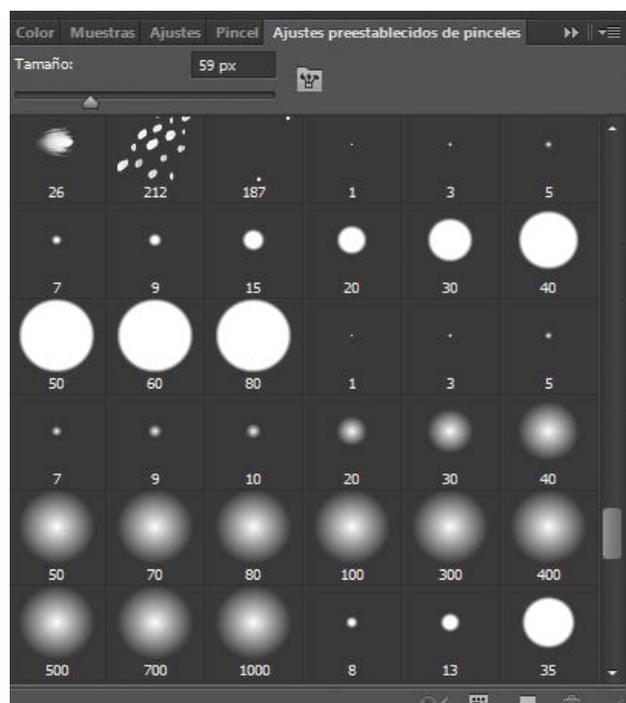


- PLUMAS
- VESTIMENTA
- ARMADURA DORADA
- PANTALONCILLO
- CABELLO
- PERLA
- GUANTES

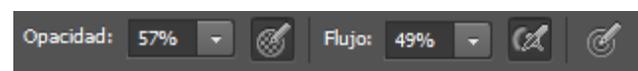
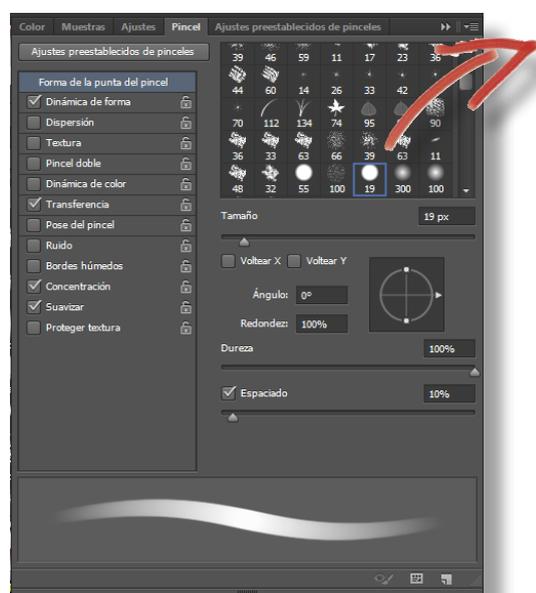


- CUERPO
- CABELLO
- ARMADURA GRIS
- ARMADURA DORADA
- VESTIDO
- CINTAS ROJAS
- PLUMAS
- ESCENARIO

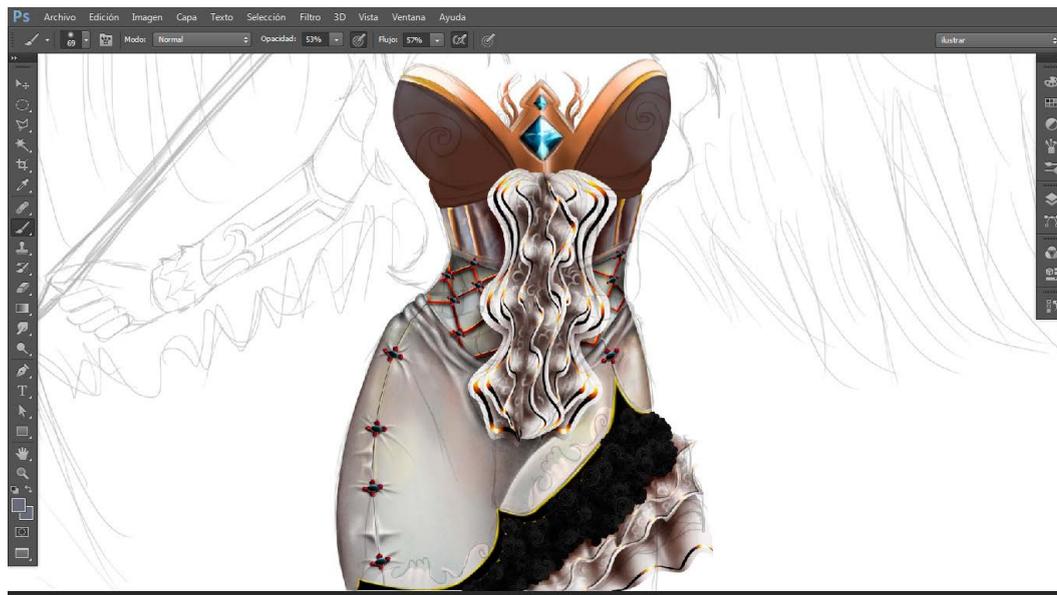
Realizamos el mismo procedimiento antes visto bloqueamos la capa del bosquejo y procedemos a pintar en una nueva capa con los pinceles de aerografía.



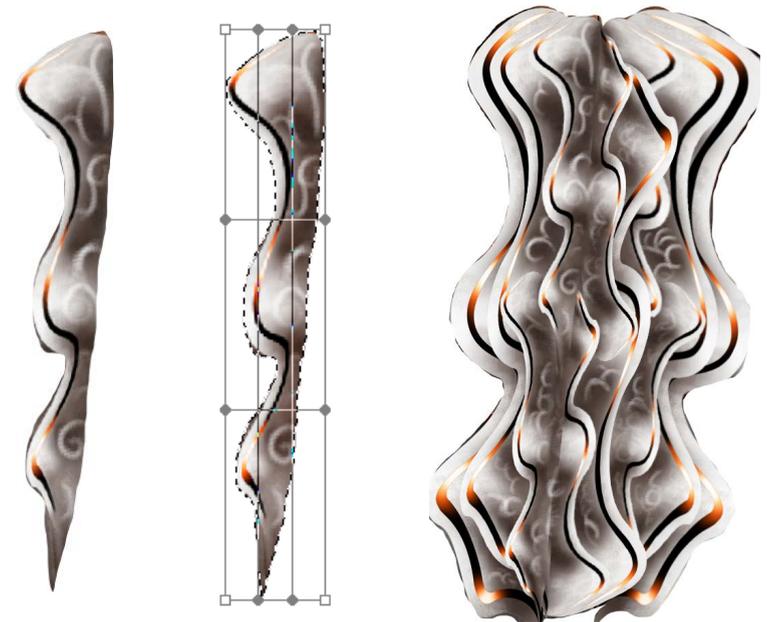
Para acentuar los bordes , costuras, arrugas es necesario también usar los pinceles duros y modificando su opacidad y flujo nos permite manejar de manera más medido la intensidad del color y el trazo que vamos a realizar.



Lo que también me resulta efectivos es la modificación de ciertos pinceles duros en el panel de ajustes, al activar la opción transparencia, concentración y suavizar obtenemos un pincel con las características de los de aerografía ayudándonos a mezclar el color y difuminarse en los extremos.

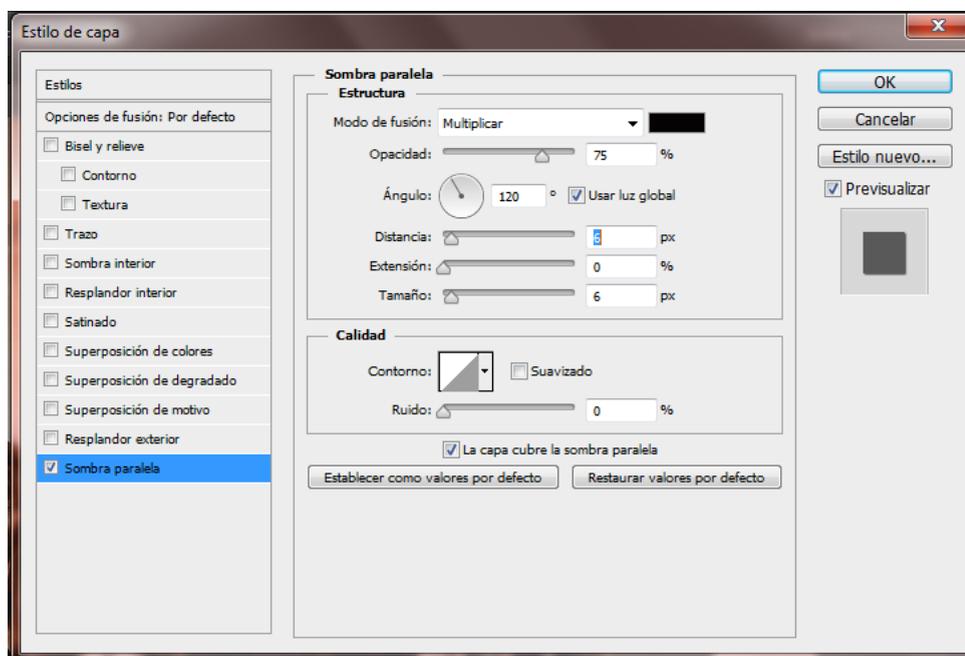


Si vamos a ilustrar un elemento que es repetitivo en su estructura pero su forma es la que varía podemos realizar una la cual servirá para ser duplicada y a la vez modificada en su escala, perspectiva o deformada.



Estas opciones que nos ofrece el programa nos ayuda a ahorrar tiempo y mantener una característica similar en todos los elementos siendo esta una de las ventajas de la ilustración digital.

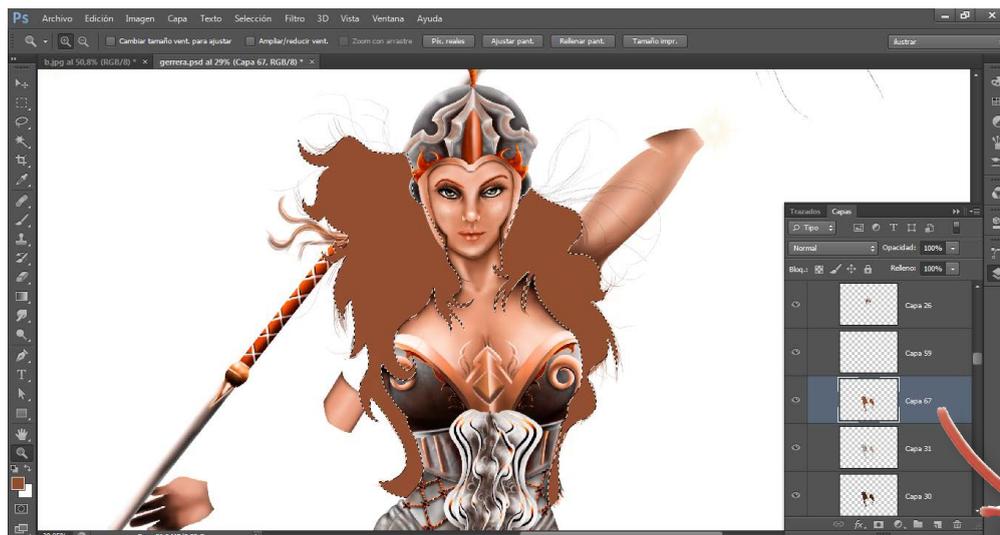
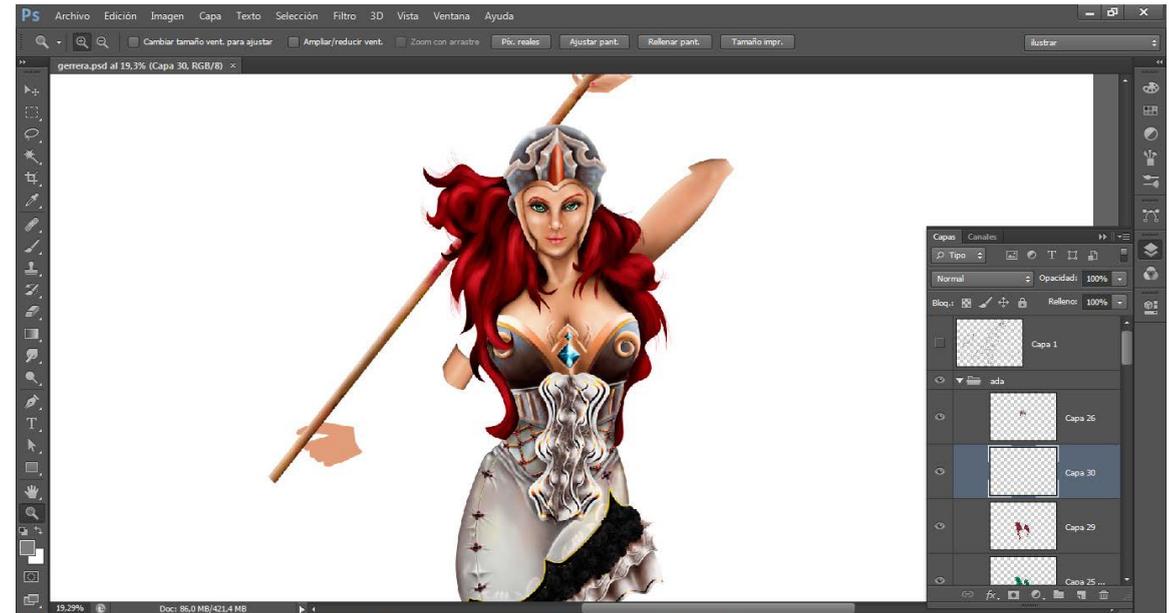
Para la ilustración de varios elementos de nuestro personaje es de mucha utilidad saber como debemos usar las funciones de capa, estas nos permiten dar sombras y luces internas y externas, biseles para las zonas metálicas resplandor para luces de igual manera internas y externas o incluso cambiar de color un fragmento de la ilustración usando filtros, estas opciones las podemos activar realizando doble clic en la capa del objeto que queremos modificar.



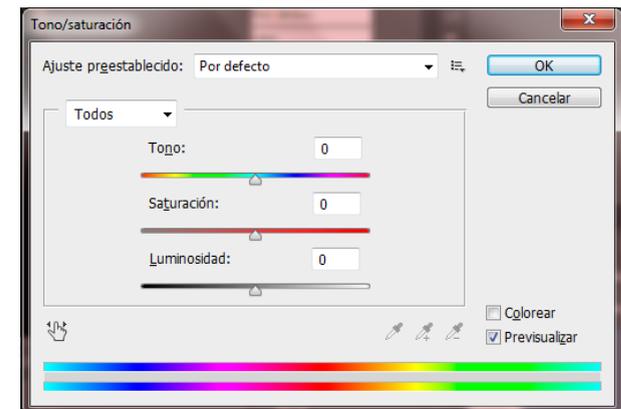
En el caso de las cuerdas rojas que rodean la cintura de nuestro personaje le vamos a dar una sombra y esto nos ayuda a no tener que estar creando una nueva capa y realizarla de una manera individual.

La corrección de color es una opción muy importante ya que nos evita el trabajo de volver a colorear esa área.

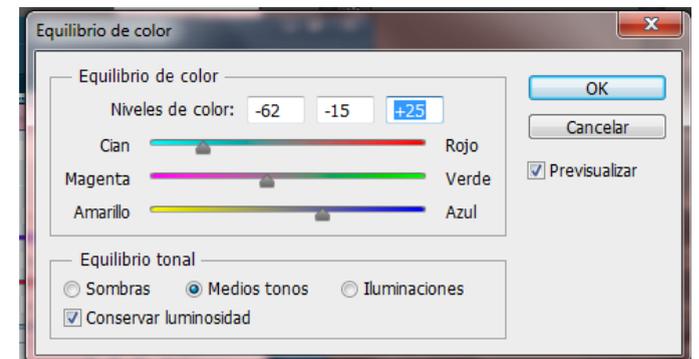
Esta la podemos hacer de dos maneras, la primera es realizando una nueva capa sobre la que queremos modificar y darle un color base con el cual al momento de modificar los filtro de capa podemos tener la variación del color sin perder el volumen y textura; Luego hacemos una selección del área que queremos modificar en este caso el cabello con control clic en el cuadro de la capa y hacemos una selección inversa dando clic derecho el la selección esto nos permitirá eliminar los excesos de color para que solo afecte al área que queremos.



- Normal
- Disolver
- Oscurecer
- Multiplicar
- Subexponer color
- Subexposición lineal
- Color más oscuro
- Aclarar
- Trama
- Sobrexponer color
- Sobrexpos. lineal (Añadir)
- Color más claro
- Superponer
- Luz suave
- Luz fuerte
- Luz intensa
- Luz lineal
- Luz focal
- Mezcla definida
- Diferencia
- Exclusión
- Restar
- Dividir
- Tono
- Saturación
- Color
- Luminosidad

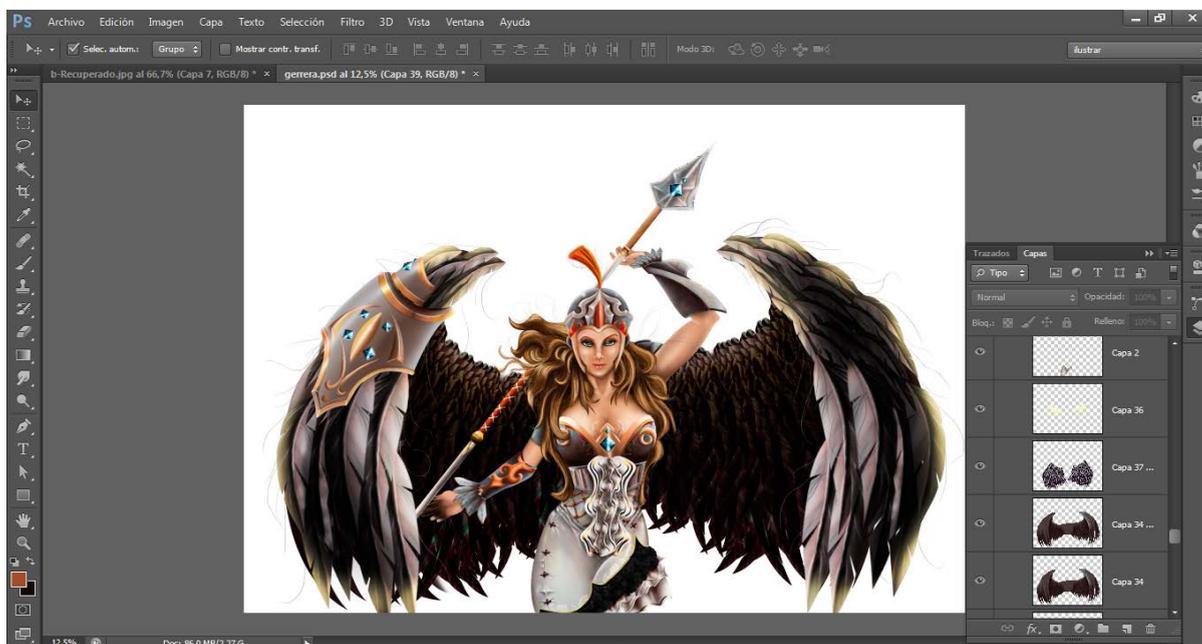
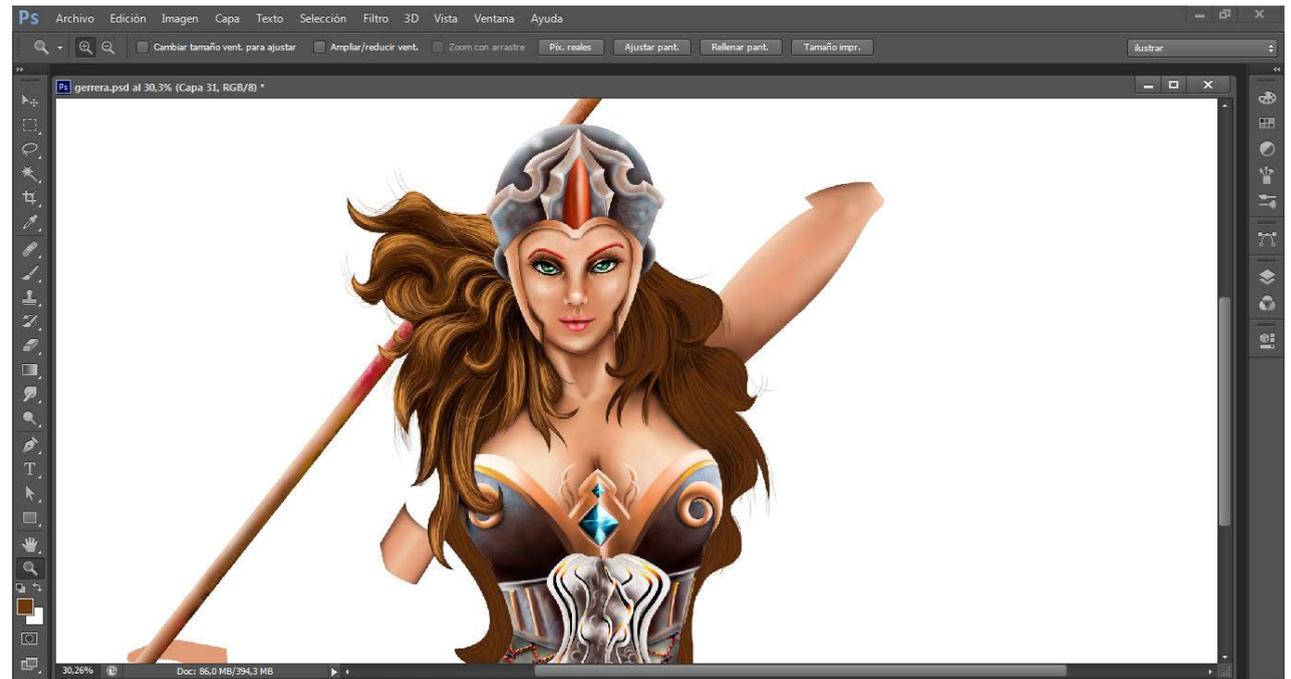


La segunda forma en la que podemos modificar el color en mas fácil y practica unicamente nos ubicamos en la capa del elemento que queremos modificar y aplastamos control + U ahí se habrá una ventana de tono y saturación en el cual podemos tener un manejo mas completo ya que no solo nos permite editar el color sino podemos modificar la luminosidad o brillo y la intensidad del color con la opción saturación control+B equilibrio de color que permite editar el color de solo una área especifica sea sombras, iluminaciones, o todo el elemento.



PROCESO ÁNGEL GUERRERA

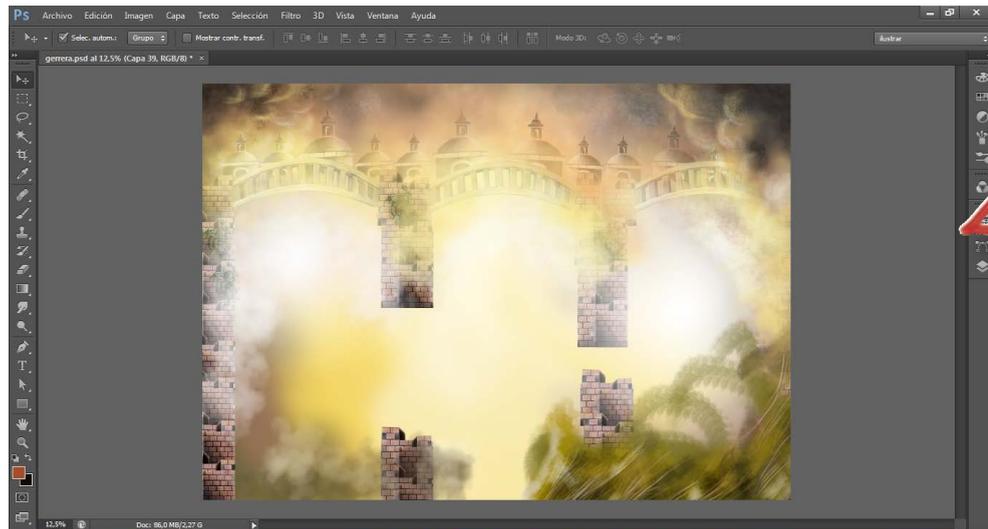
El resultado final puede resultar muy satisfactorio ya que tenemos que tener en cuenta que todo debe manejar la misma cromática para que la ilustración tenga armonía.



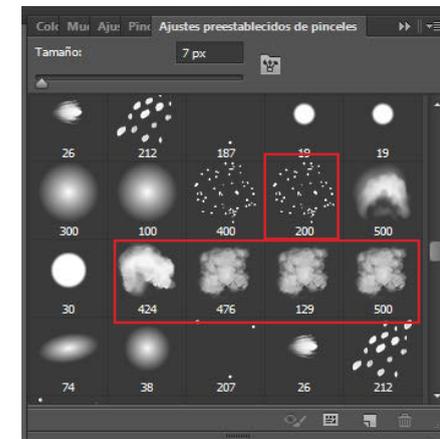
Cuando ya tengamos nuestro personaje ilustrado es importante complementarlo con el escenario ya que esa es una de las descripciones visuales que ayudan a que nuestro personaje se destaque.

Es importante desde el principio tener en cuenta los ángulos de iluminación que usamos en nuestro personaje ya que si confundimos esto tendríamos muchos problemas al momento de querer integrar el personaje al escenario iluminación y elementos son primordiales al momento de crear la historia del personaje ya que tienen que coincidir entre ellos.

ILUSTRACIÓN DEL ESCENARIO



Para comenzar tenemos que dar un color de fondo no importa cual sea siempre que sea oscuro y con un pincel de textura de nubes ir dando pequeñas pinceladas con los colores antes elegidos manteniendo la misma iluminación del personaje en este caso la iluminación sería del centro a los borde por lo que los colores mas oscuros los pondremos en las esquinas del escenario.



Cuando ya tengamos realizado toda la iluminación con los colores tenemos que en algunas nubes afirmar el color con un pincel de puntos esto nos ayuda a que las nubes se vean mas realistas

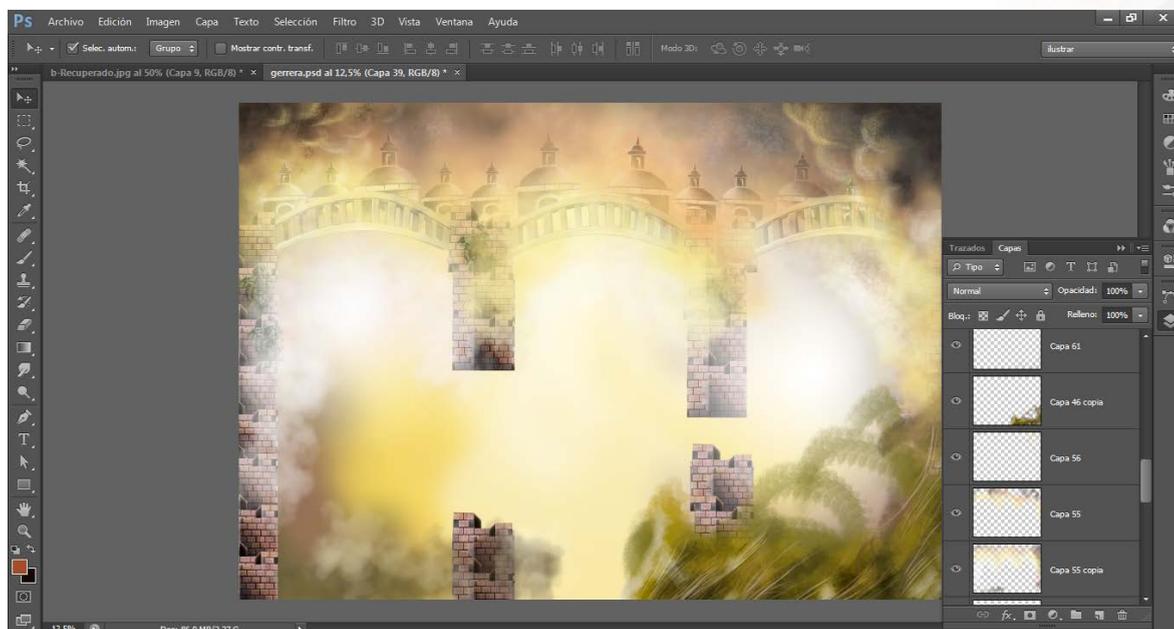




Para el puente realice la ilustración de uno de los ladrillos y lo duplique varias veces hasta tener una estructura y así de la misma manera dupliquemos las paredes hasta que quede la estructura del puente de igual manera con la parte del cruce del puente ahí hay que tomar en cuenta que son dos pasamanos por lo cual se realiza la ilustración de la parte frontal para posteriormente en otra capa dupliquemos y le damos un tono mas oscuro .

Duplicamos toda la estructura para completar todo el puente .

Con las cúpulas realizamos un procedimiento mas fácil, solo con la ayuda de un pincel duro y un color negro comenzamos a dar volumen solo en las sombras de la cúpula, cuando ya la tengamos terminada procedemos a duplicarla varias veces y luego la mitad de ellas las volteamos como un reflejo.



Para finalizar colocamos mas iluminación con el pincel de textura de nubes con el color blanco frente a las cúpulas y el puente para darle profundidad y que se mezcle los colores.





ILUSTRACIÓN FINALIZADA

PROCESO ÁNGEL

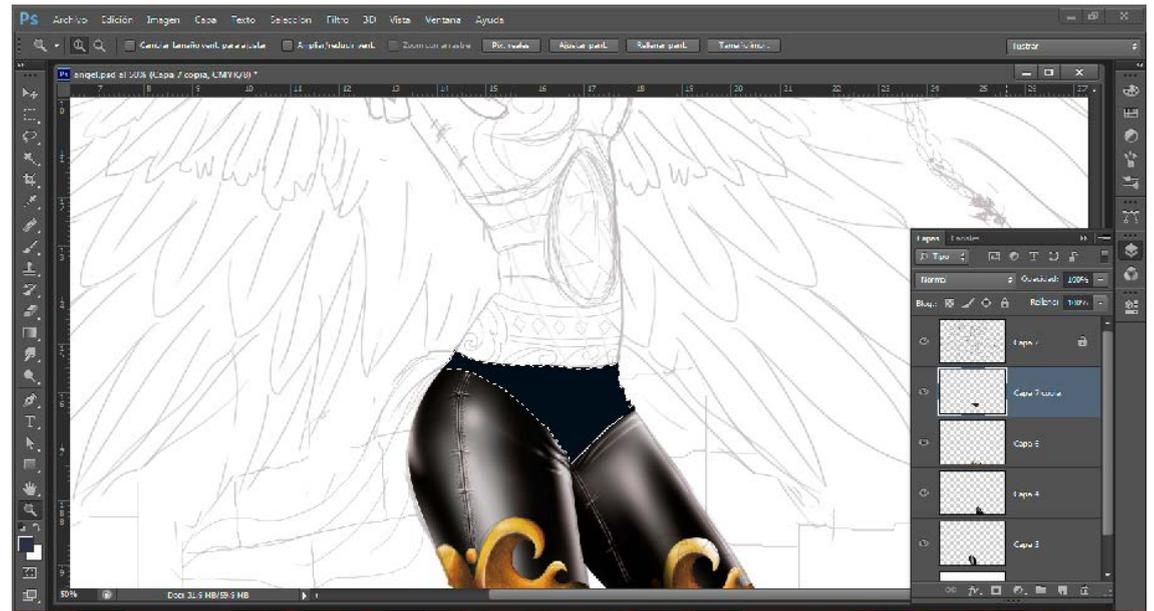
EL USO DE TEXTURAS

Las texturas son las que nos ayudan a dar realismo a la ilustración y tenemos dos formas en las que podemos colocarla una es con los pinceles como vimos anteriormente y la otra es usando imágenes.



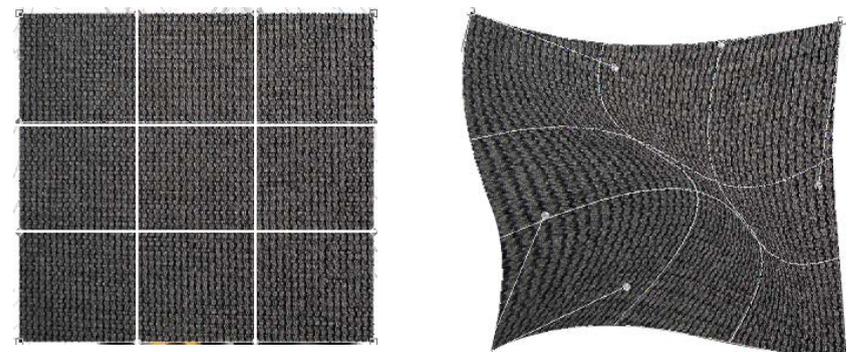
En el caso del pantaloncillo de nuestro personaje e escogido una imagen de textura de tela de costuras gruesas.

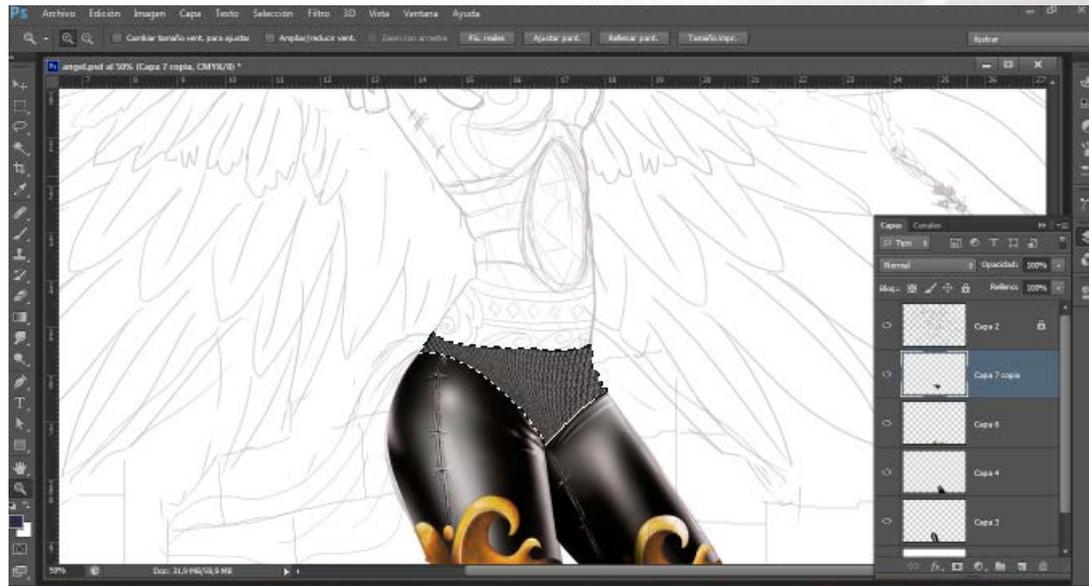
Antes de colocar la imagen tenemos que darle volumen con los pinceles de aerografía en este caso los pliegues y arrugas de las piernas el procedimiento va a ser siempre el mismo.



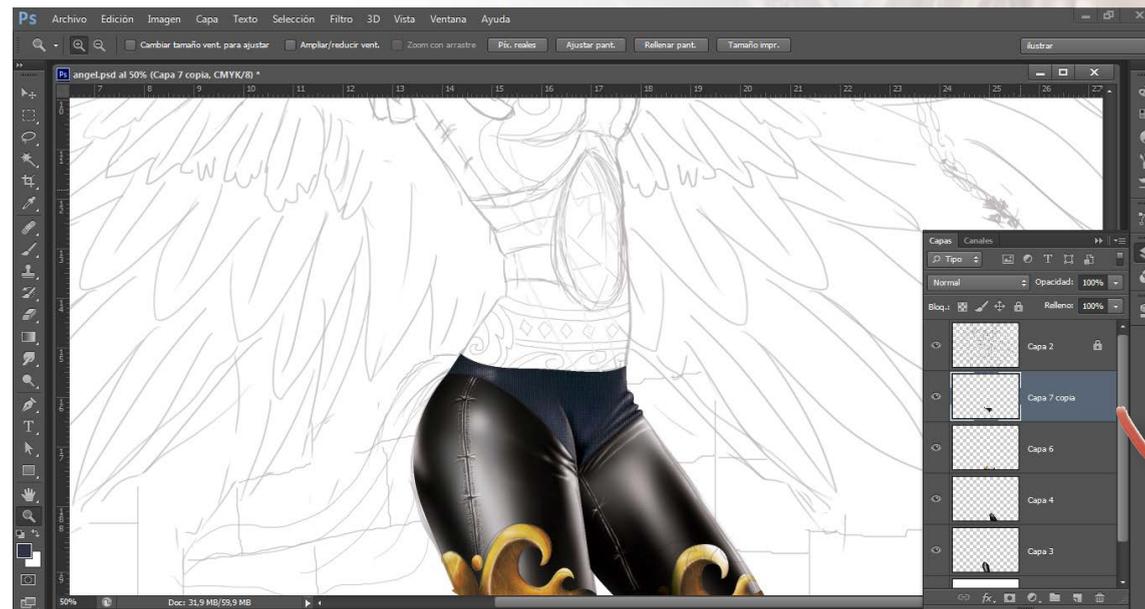
Después de haber dado volumen colocamos la imagen de la textura de tela que anteriormente escogimos y la ponemos en una capa inferior a la del pantaloncillo.

Luego tenemos que darle una escala mas o menos realista, no podemos poner una imagen en las que se vean la textura demasiado grande o que se note plana por los que después de modificar su escala tenemos que deformarla y tratar de asemejar el volumen de la capa a la que vamos a colocar la textura.





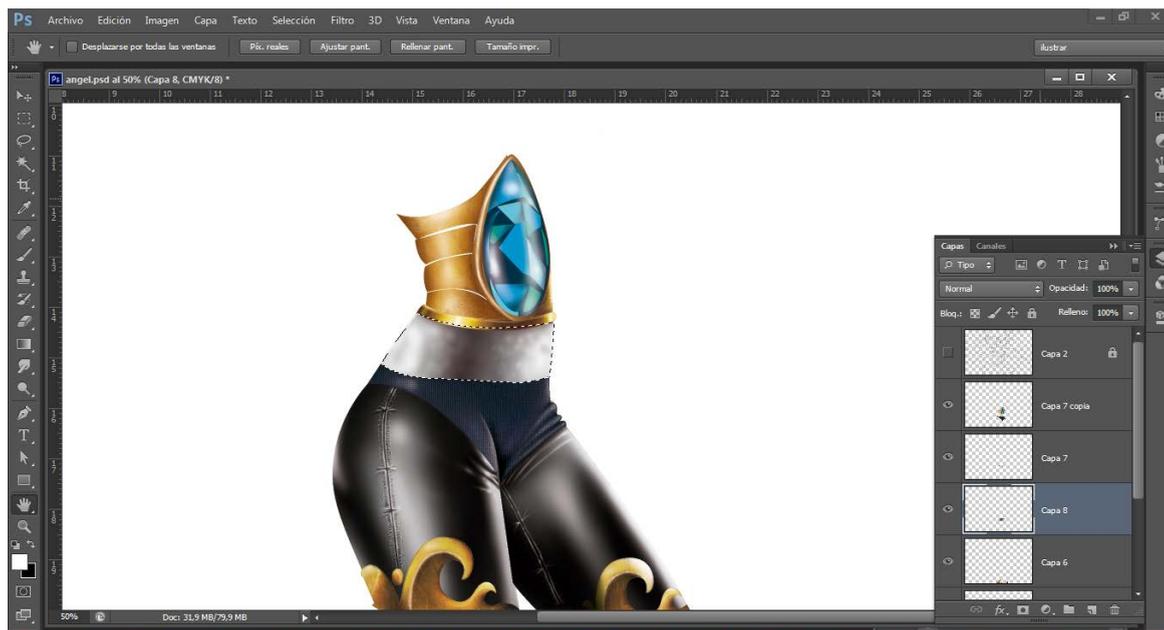
Cuando ya este colocada la imagen y estemos seguros de que el deformado que realizamos anteriormente se vea lo mas normal posible hacemos una selección de la capa del pantaloncillo que anteriormente pintamos y creando una selecciono inversa abramos los excesos de la imagen de la tela para quedarnos posteriormente solo con el área que queremos que tenga textura



- Normal
- Disolver
- Oscurecer
- Multiplicar
- Subexponer color
- Subexposición lineal
- Color más oscuro
- Aclarar
- Trama
- Sobreexponer color
- Sobreexpos. lineal (Añadir)
- Color más claro
- Superponer
- Luz suave
- Luz fuerte
- Luz intensa
- Luz lineal
- Luz focal
- Mezcla definida
- Diferencia
- Exclusión
- Restar
- Dividir
- Tono
- Saturación
- Color
- Luminosidad

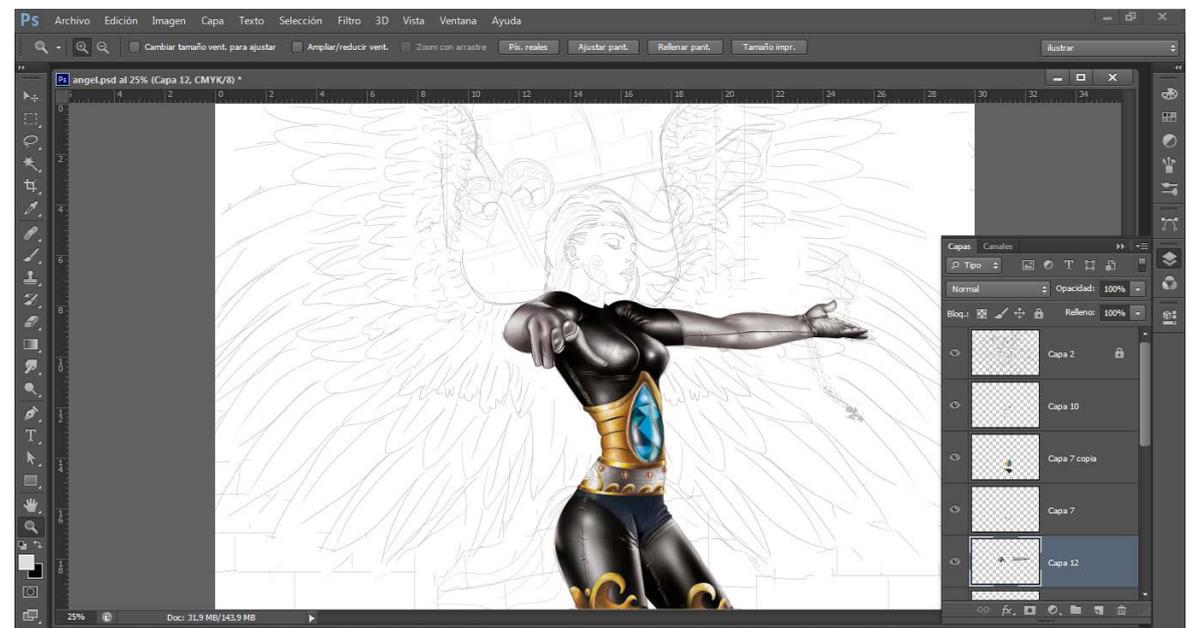
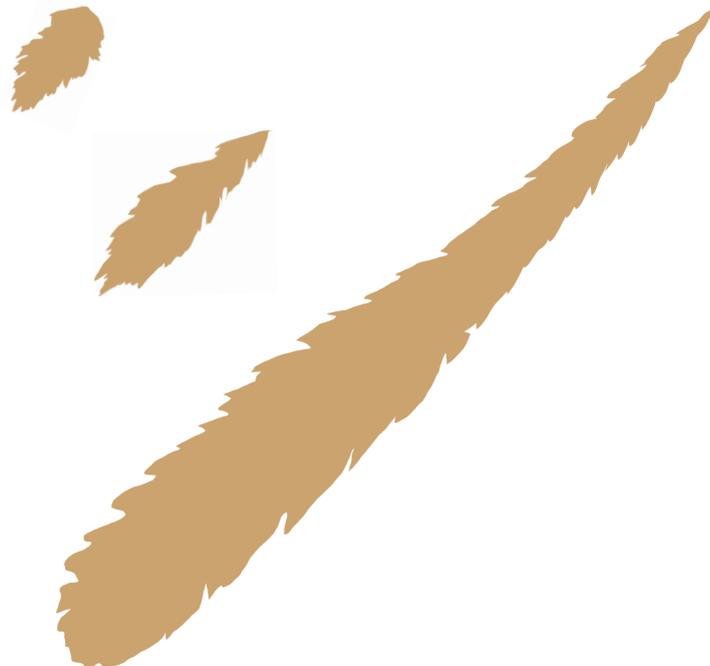
Para poder unificar el color con la textura tenemos que a la capa donde dimos color y volumen otorgarle un filtro de capa el cual nos ayude a unificar el color, el volumen y la textura sin perder ninguna de estas ya que puede influir el color de la textura que vamos a usar variando el resultado; en mi caso me funciono el filtro de capa COLOR.

ILUSTRACIÓN DE CRISTALES Y PLUMAS

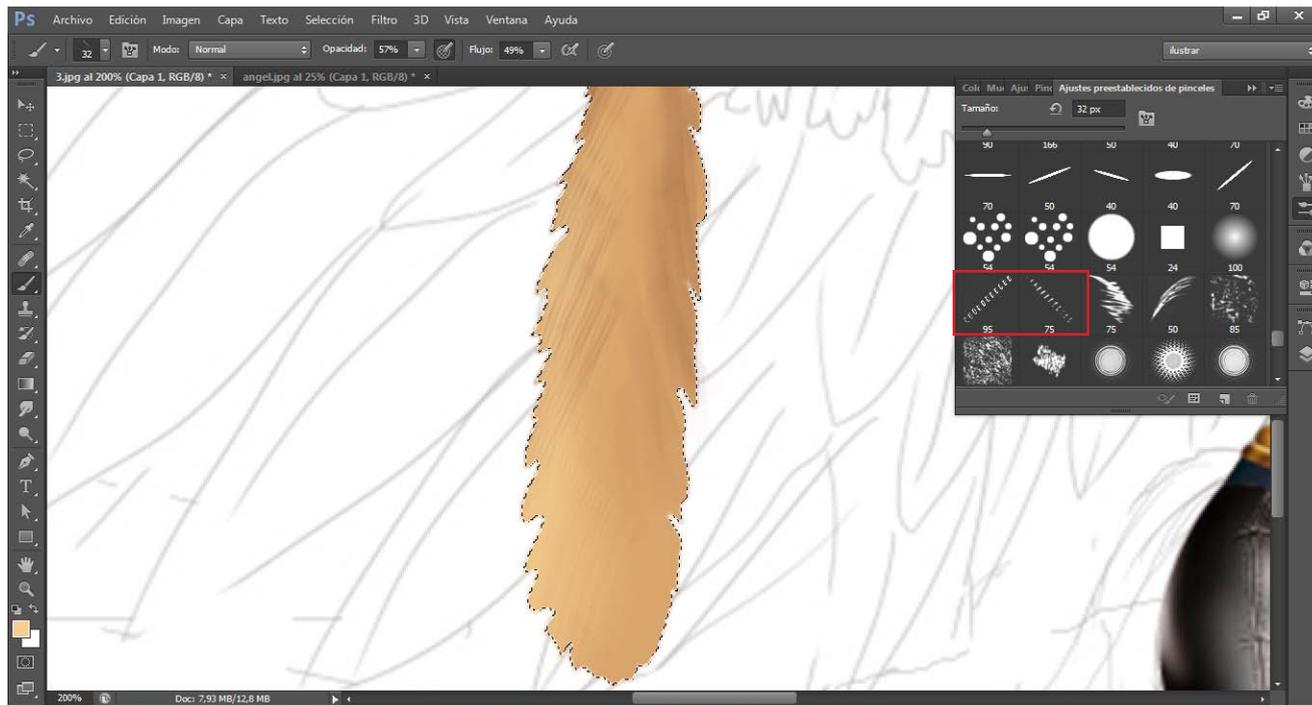


La ilustración de las piedras preciosas es muy fácil solo tenemos que seleccionar el área y colocar un color oscuro de fondo, de ese color comenzaremos a sacar colores mas claros de la misma gama esto para poder hacer los brillos de cada piedra preciosa cuando ya tengamos los colores hacen os figuras geométricas irregulares en toda el área con todos los colores escogidos y al final con un pincel e aerografía le damos el brillo con color blanco.

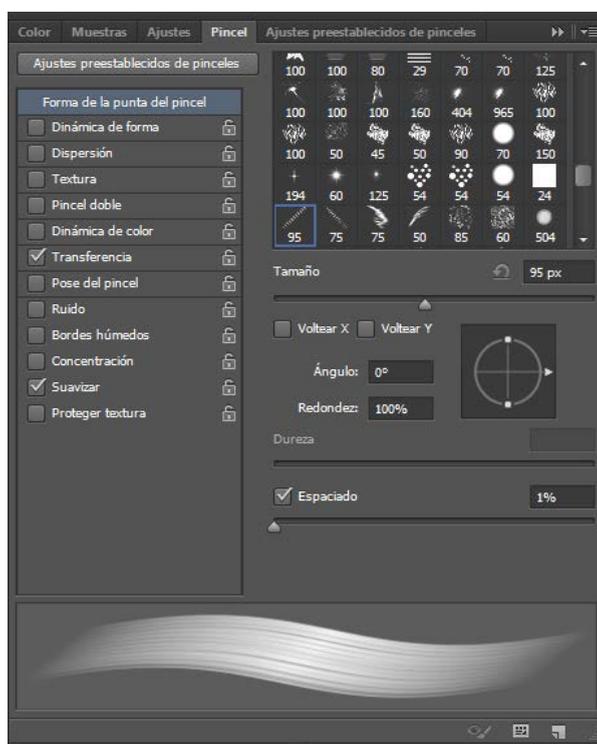
Cuando ya tengamos la ilustración del personaje avanzada podemos comenzar con las alas por lo cual tenemos que realizar tres tipos de plumas cada una con un tamaño diferente.



PROCESO ÁNGEL



Usando la paleta de colores antes escogida vamos a comenzar a dar color a cada pluma tenemos aunque comenzar a dar la sombra en las parte mas delgada de la pluma tenemos que tener en cuenta la posición de las plumas ya que al estar una las pequeñas sobre las mas grandes forman un sombra en la parte superior.



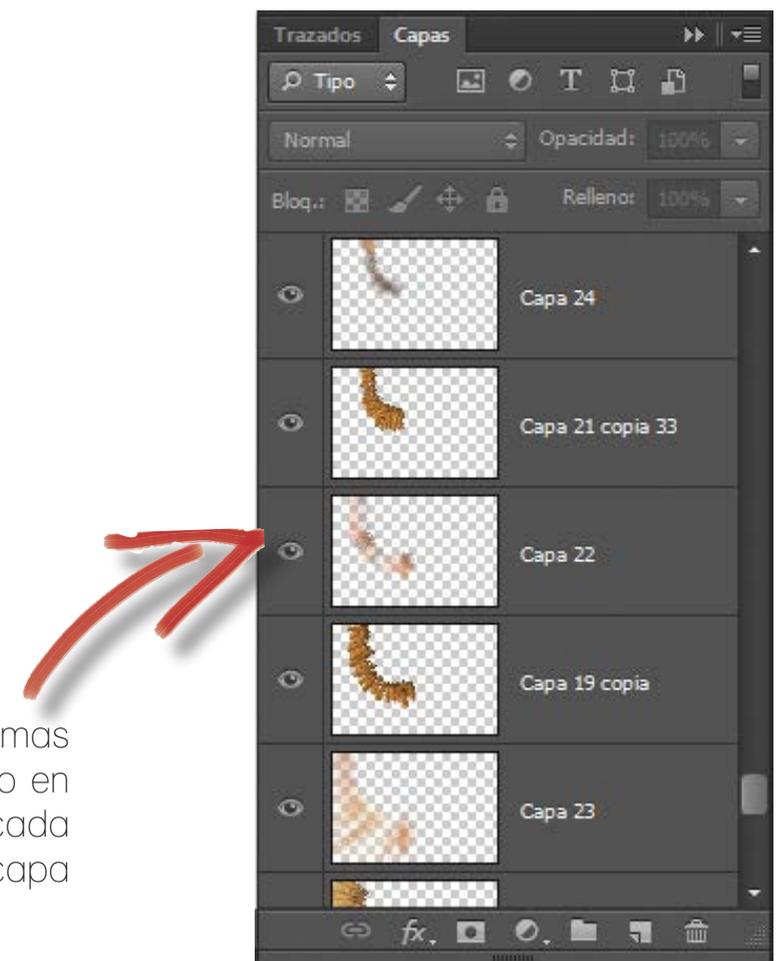
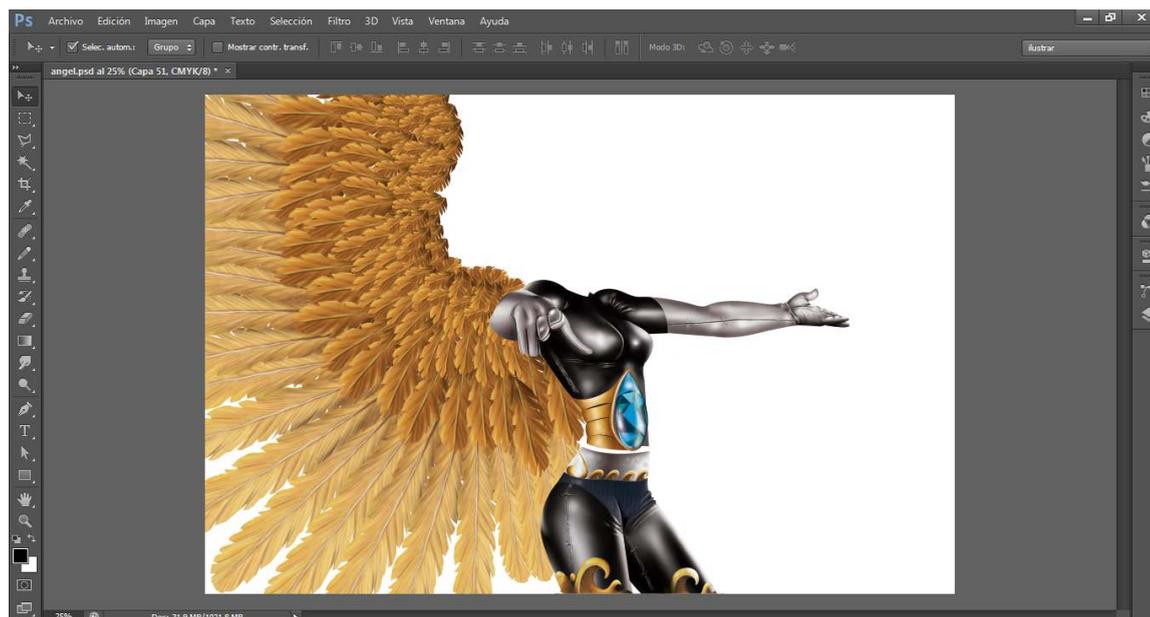
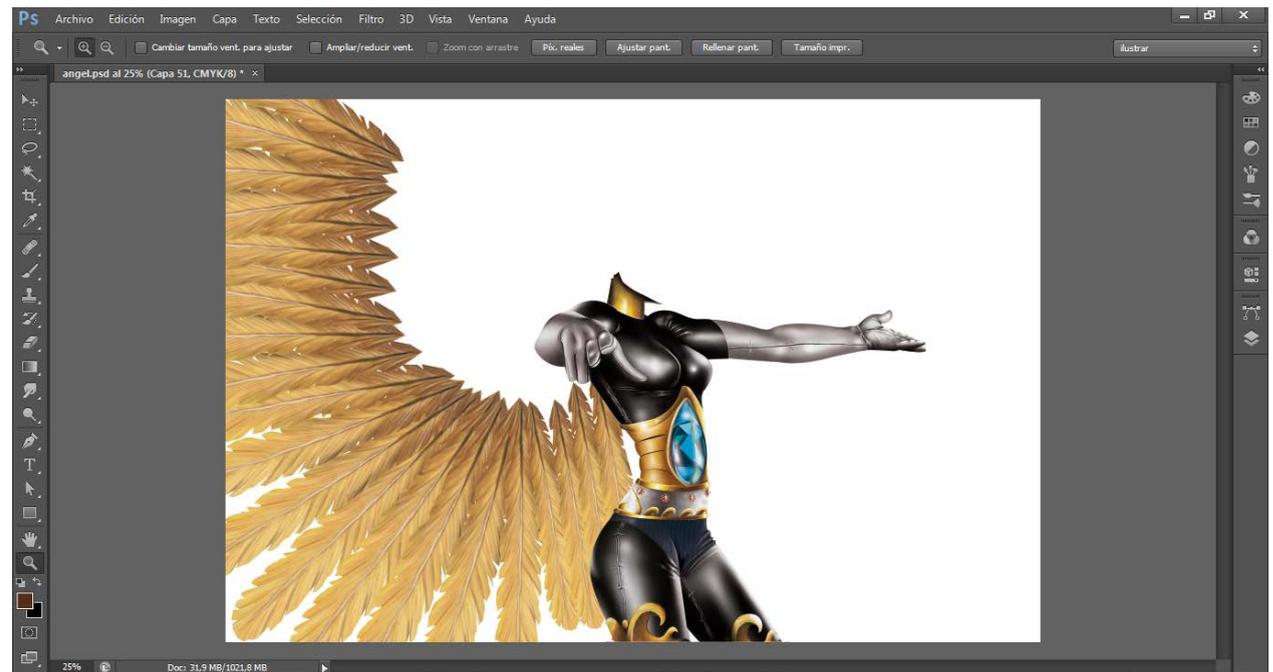
Para comenzar a dar color tenemos que hacer usar pinceles de textura de cabello este ayuda a simular la textura normal de las plumas .

Luego tenemos que acentuar los colores con un pincel duro de un tamaño pequeño esto lo hacemos con la luz y la sombra de forma irregular de igual forma la parte interna de la pluma tenemos que la posición de la luz sera interna; también tenemos que dar tonos mas oscuros a las plumas mas pequeñas esto depende de la iluminación que se maneje y por la cantidad de plumas que están una junto a otra.

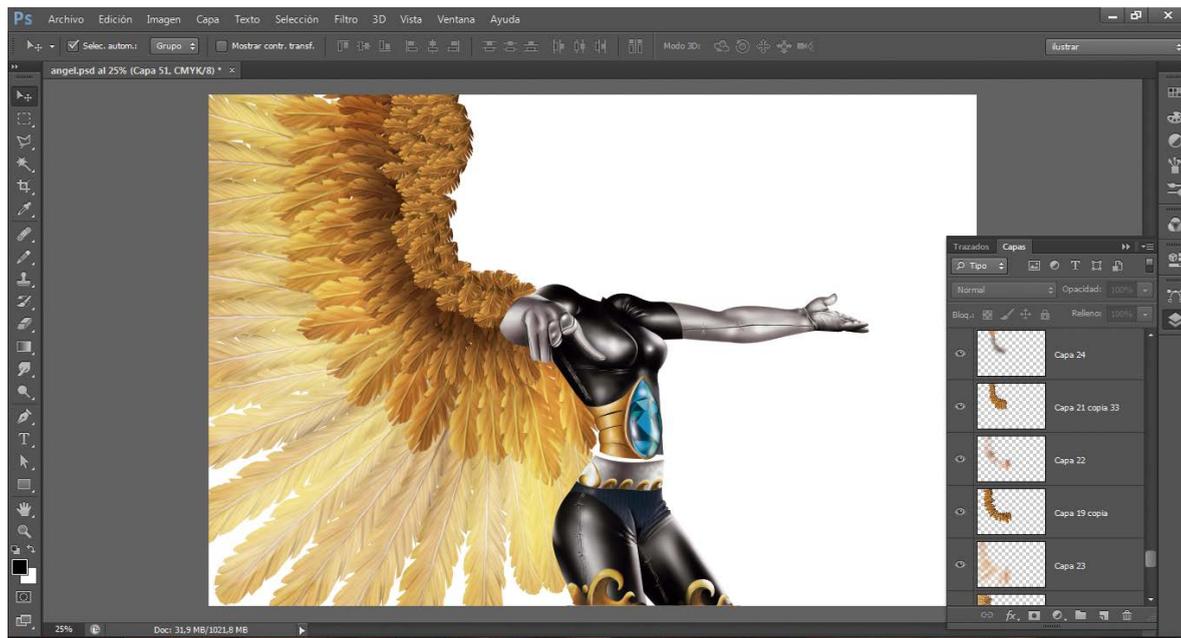


Cuando ya tengamos realizada los tres tipos de plumas es importante que ubiquemos la capa en la parte inferior de las capas de nuestro personaje y que cada tipo de pluma tenga su propia capa ya que vamos a tener que duplicar cada pluma.

Para duplicar solo el elemento sin la necesidad de duplicar la capa tenemos que seleccionar a la pluma y presionando ALT movemos a su nueva posición tenemos que hacer esto siguiendo el parámetro del boceto por ello también la momento de duplicar tenemos que transformar un poco su escala o deforemarlas para que se diferencien una de la otra y se vea mas natural.



Cuando ya tengamos realizado ese procedimiento con los distintos tipos de plumas notaremos que los colores son similares y no tienen suficiente sombra como en este caso si les pasa eso crearemos una nueva capa en la parte superior de cada tipo de cada tipo de pluma y haciendo una selección del las plumas de la capa inferior precedemos a dar color.



Como podemos ver ya con la creación de esas nuevas capas y la colocación de los colores no ayudan a que se unifique la iluminación global lo que sera mas evidente al momento de tener culminada las ilustración.

Para la creación del circulo de magia simplemente e usado filtros de capa, trazos y 2 tipos de pinceles

Realice una circunferencia en la cual le con el pincel de aerografía pinte de color blanco en la parte superior luego realice otra circunferencia mas alargada a la cual le di un color blanco total y le otorgue un filtro de capa SUPERPONER y disminuir su opacidad hasta que quedo con una apariencia mas agradable

Para las chispas de luz que tiene al rededor use pinceles de textura y destellos de luz .

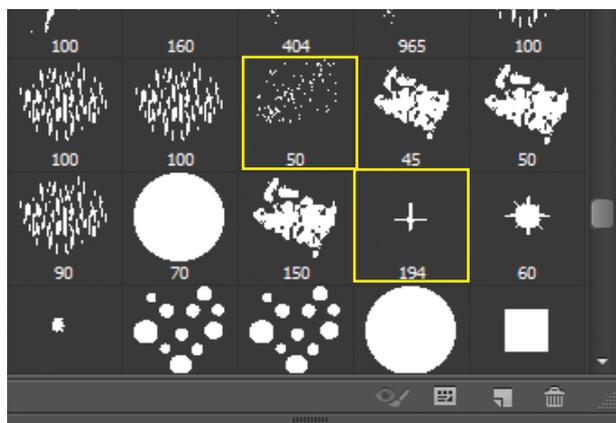
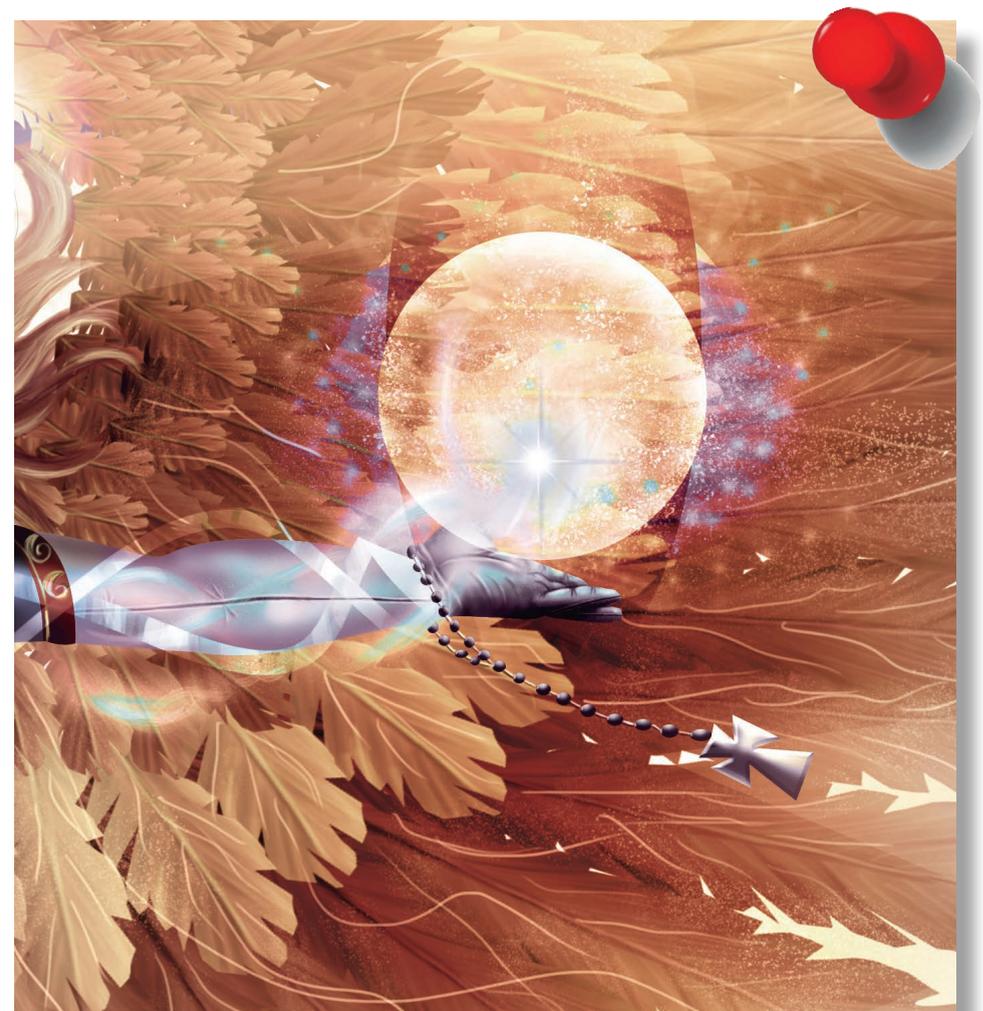




ILUSTRACIÓN FINALIZADA

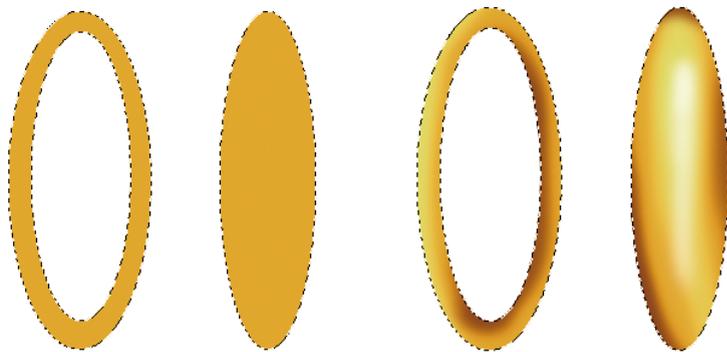


10/09/11

PROCESO ÁNGEL CAÍDO

ILUSTRACIÓN DE CADENAS

Para la lustración de las cadenas simplemente tenemos que crear la figura de las misma la cual vamos a dar color, sombras e iluminaciones.

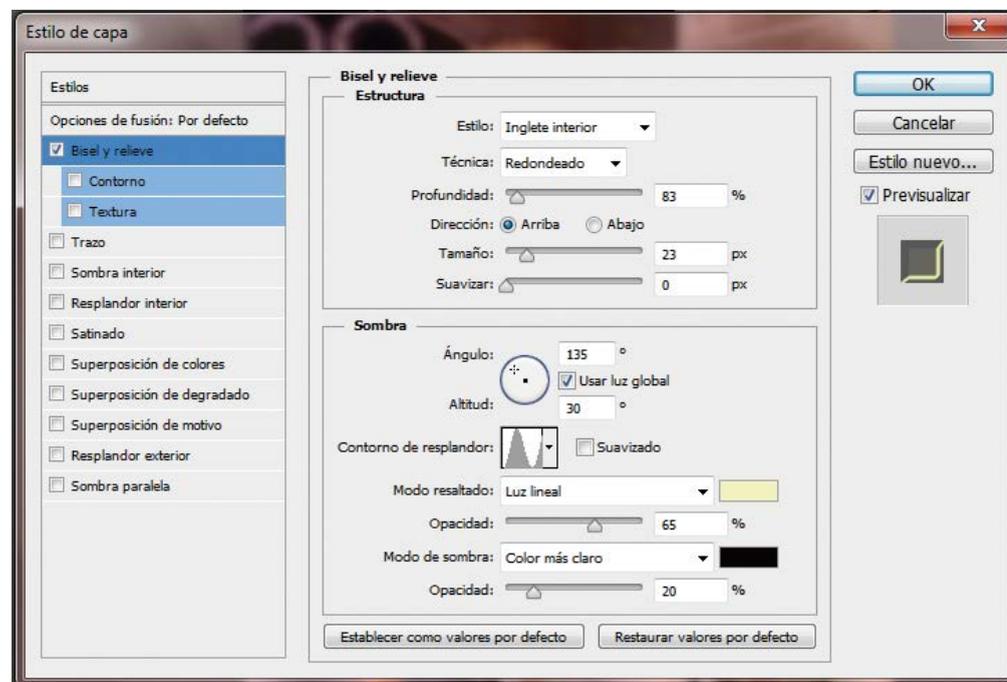


Podemos dar los brillos finales simplemente con el pincel pero también podemos realizar esto con las opciones de capa.

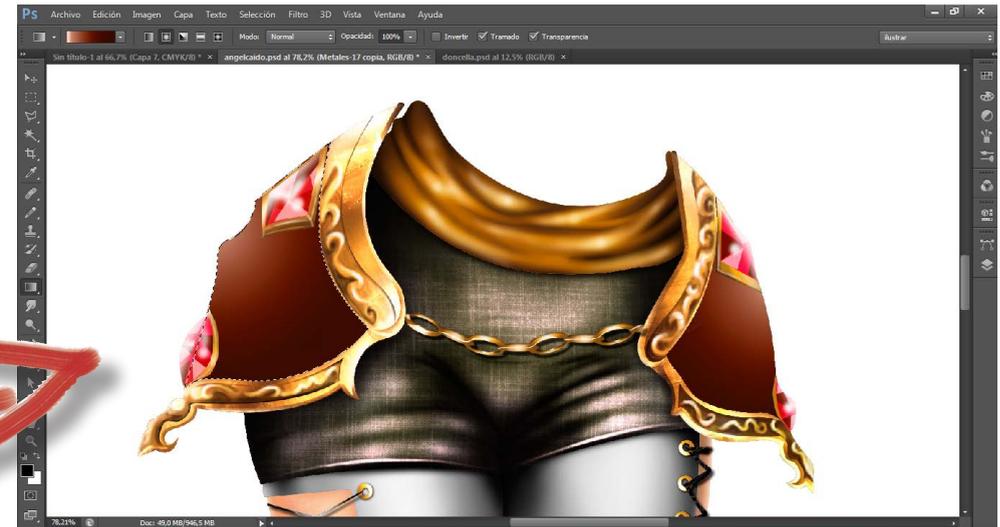
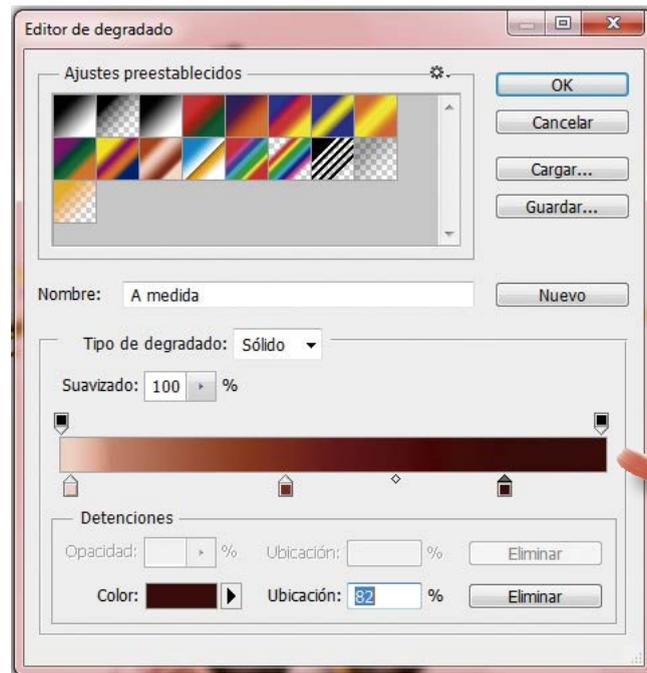
Damos doble clic en la capa de las cadena y activamos las opciones de BISEL Y RELIEVE esta nos ayuda a dar brillo en las partes donde va a ir la luz y forma una sola línea de luz en toda la cadena.

Luego desactivamos la visibilidad de las opciones de capa en la parte inferior y haciendo una selección en cada una de las partes de la cadena procedemos a copiarlas una a una hasta dar la forma y largo que deseamos.

Por último en la misma opción de capa de la cadena colocamos una sombra paralela en donde como complemento de la iluminación usada.



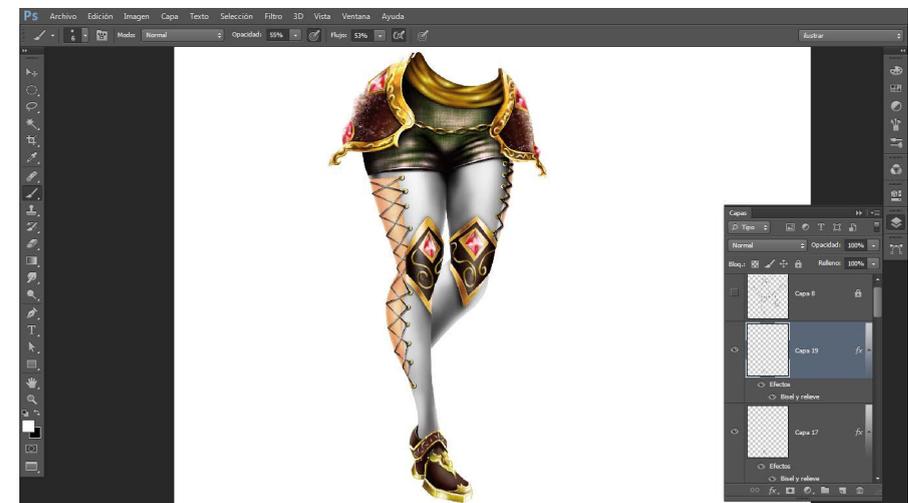
USO DE DEGRADADOS



Esto lo podemos usar en la ilustración del personaje y también como parte de la iluminación global esta última nos ayuda a unificar los colores y los tonos .

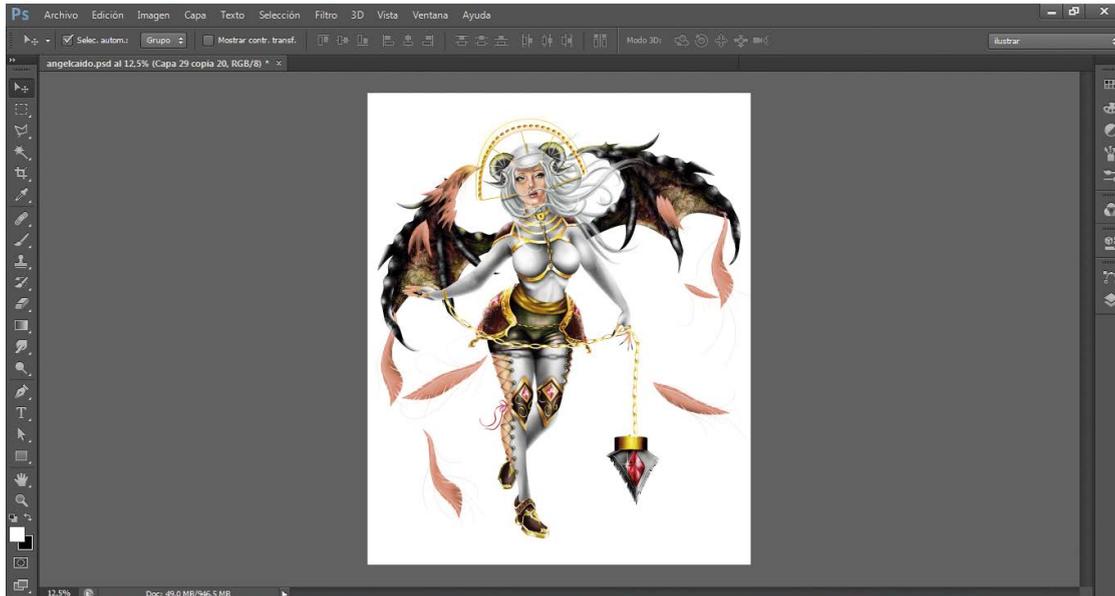
Cuando ya tengamos realizado el degradado podemos incrustar una imagen de textura metálica o simplemente usar pinceles como yo lo hice en este caso con estos debemos asuntar las sombras y las iluminaciones

La primera la podemos usar en aquellas partes donde nuestro personaje no tienen tanto volumen por ejemplo en este caso yo use un degradado en la parte de los escudos de la cintura del ángel, con un degradado radial y modificando el tamaño para que vaya acorde a la circunferencia del mismo.

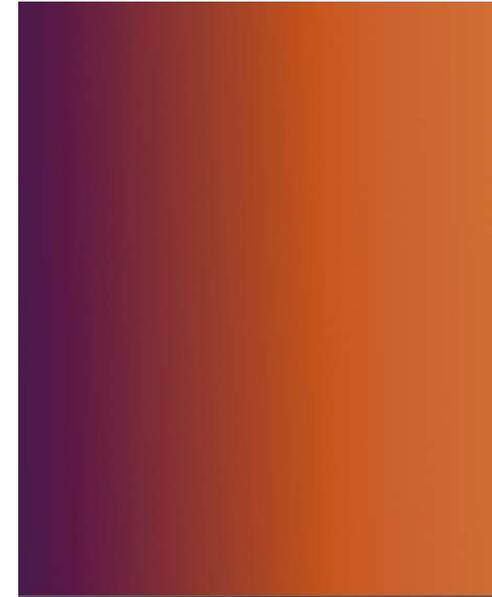


Escojamos primero los colores y el tipo de degradado que vamos a usar.

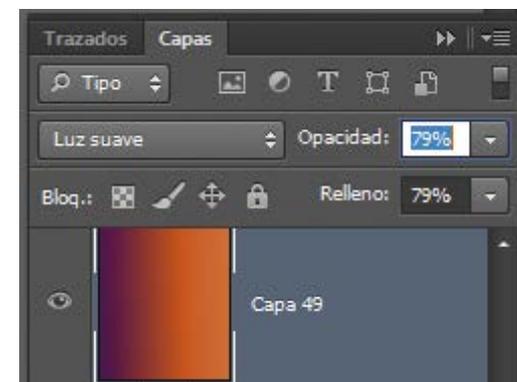
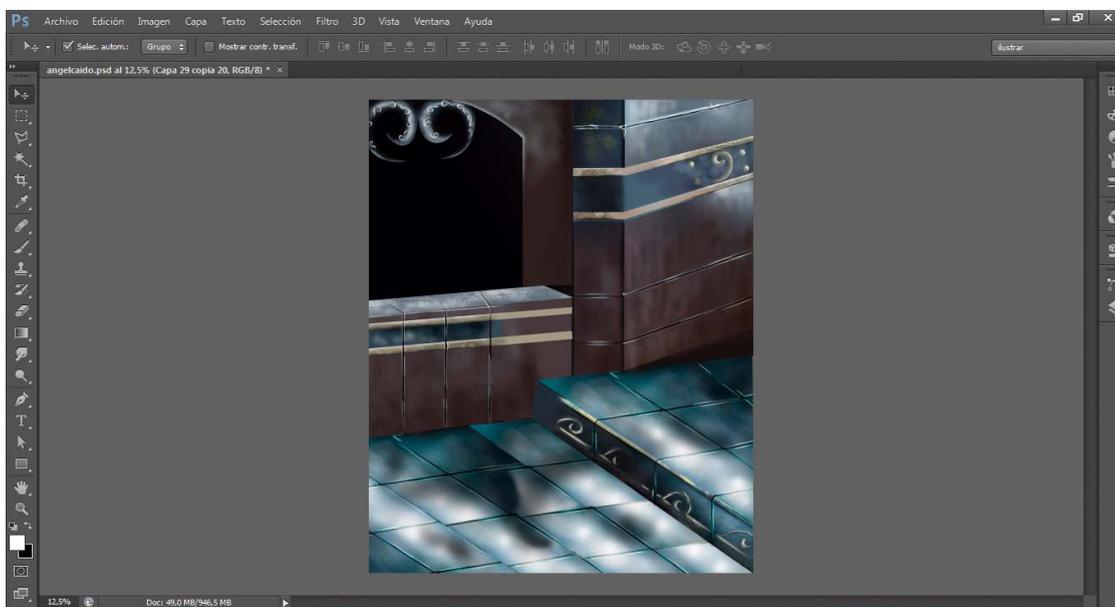
PROCESO ÁNGEL CAÍDO



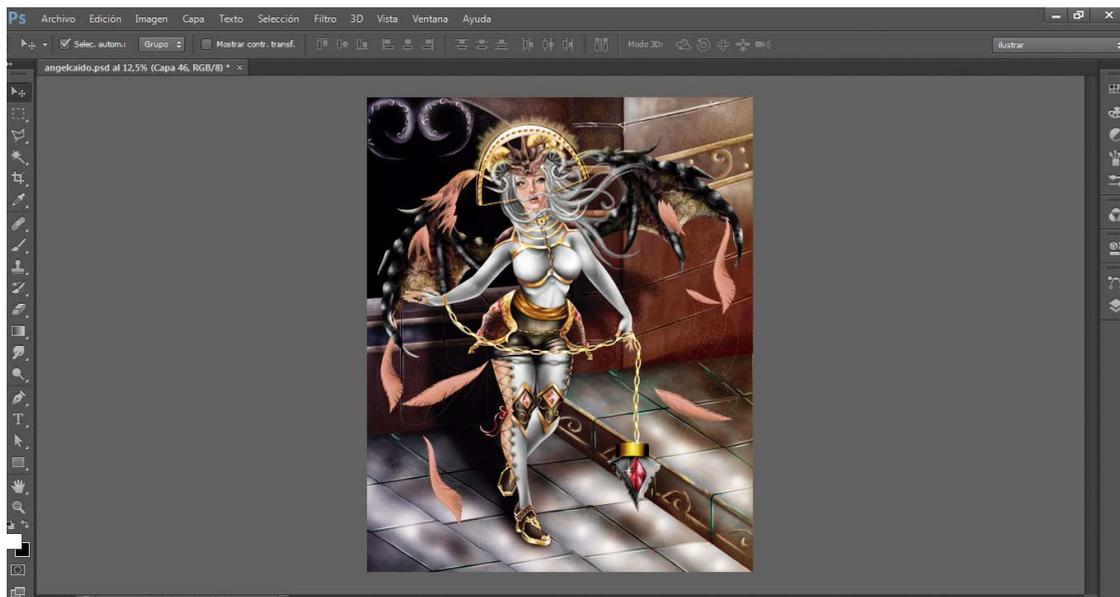
Cuando ya tengamos lista la ilustración de nuestro personaje podemos comenzar a realizar el escenario en el cual usaremos un degradado y excluirémos a nuestro personaje.



El degradado que vamos a usar es uno de los predeterminados por el programa, este lo colocamos en una capa vacía debajo de nuestro personaje y sobre las capas del escenario.

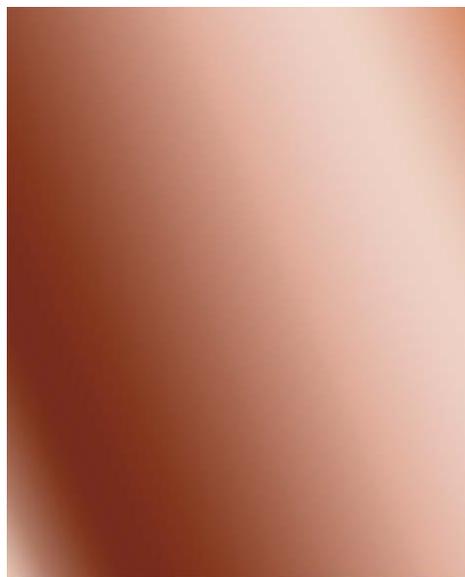


Modificamos el filtro a LUZ SUAVE y la opacidad y relleno a 79%

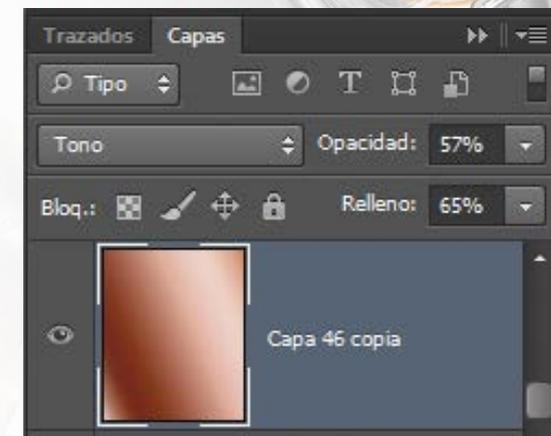


Cuando ya tengamos realizado el primer degradado y modificado realizaremos un segundo pero esta vez será en la parte superior de todas las capas con el fin de unificar todos los tonos del fondo con los de nuestro personaje.

Nuevamente usaremos un degradado predeterminado del programa en lo personaje me gusta este ya que da un tono más tenue a los colores disminuyendo la intensidad de los amarillos.



Realizamos el mismo proceso, editamos los filtros a la opción TONO y de opacidad le damos el valor de 57% y de relleno 65%.



De esta manera podemos seguir jugando con los filtros y las luces dando un degradado a cada parte de la ilustración que es importante que todo se unifique y que tenga una presentación final de alta calidad.

También muchas ilustraciones son más estéticas cuando simplemente le damos un fondo degradado sin necesidad de realizar la ilustración de fondo de esta manera resaltamos el trabajo realizado con nuestro personaje.

ILUSTRACIÓN FINALIZADA







ILUSTRACIÓN FINALIZADA



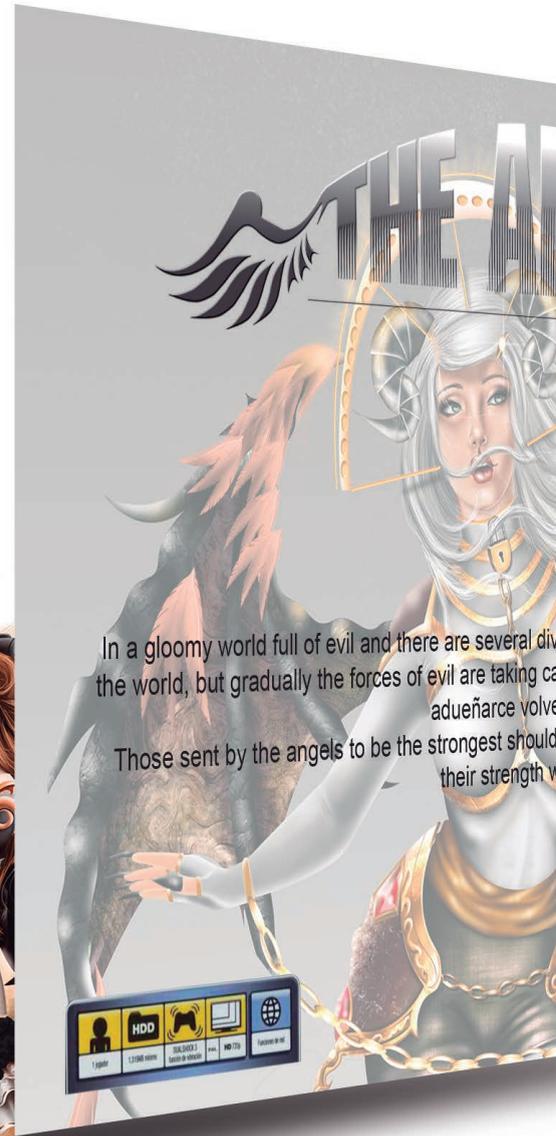
SOPORTES EMPLEADOS



psd
gAmes



psd
gAmes



Las ilustraciones realizadas fueron utilizadas para la creación del empaque del vídeo juego y la portada del CD como podemos ver las diferentes ilustraciones realizadas y la estética dada a cada una de ellas ayuda a resaltar el producto y el concepto manejado lo hizo mas llamativo.



PACKAGING

TÉCNICAS



CEPILLADO DIGITAL



chessecake girl

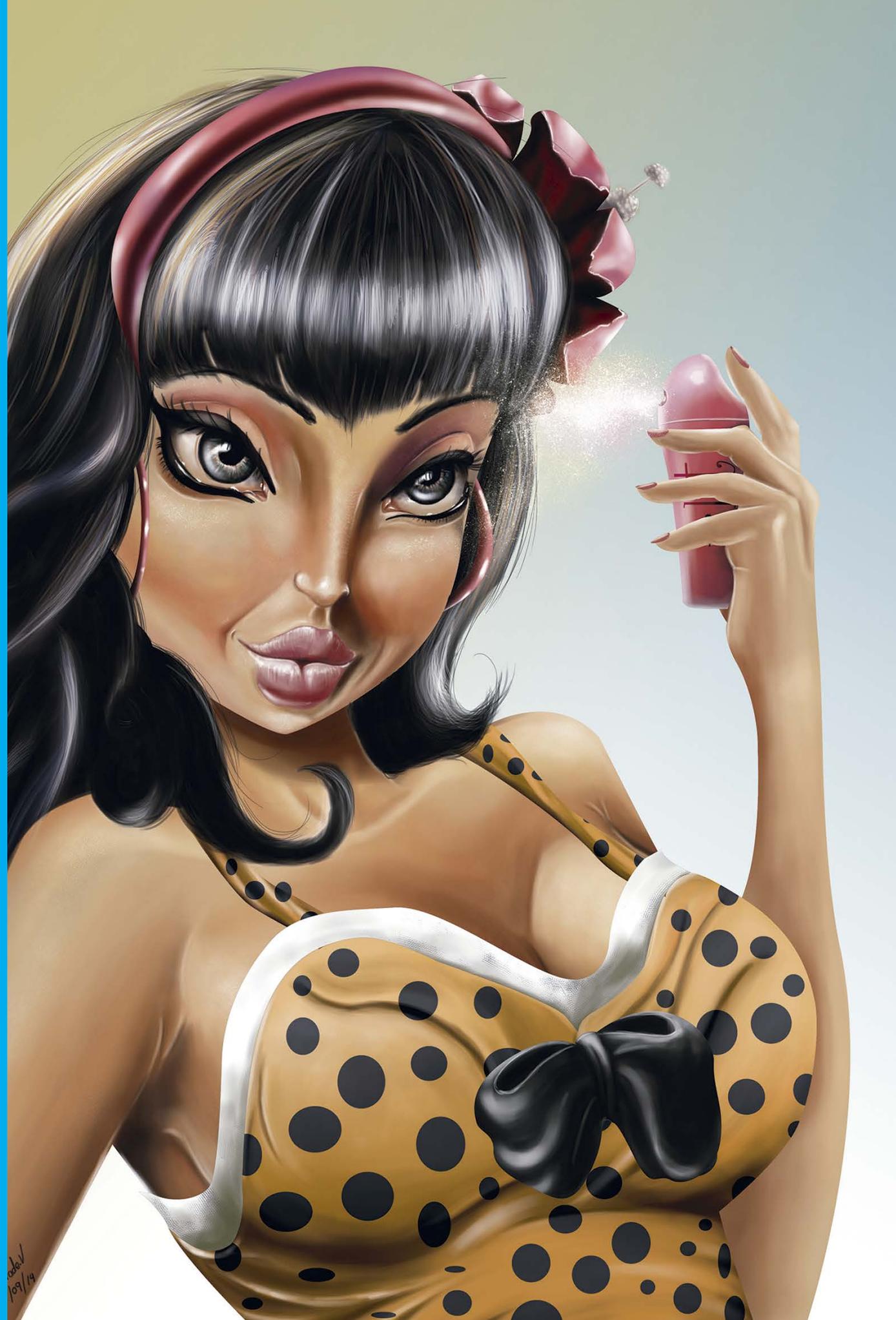
TÉCNICA DEL CEPILLADO DIGITAL

Al igual que la técnica de aerografía digital nos permite colorizar a nuestro personaje mediante pinceles digitales de bordes suaves.

En este caso nosotros usaremos pinceles de textura los que nos ayudaran a dejar marcas como si estuviésemos trabajando sobre un papel texturado.

Esta técnica se la puede combinar con la de aerografía por lo que podemos solo pintar partes de nuestro personaje o escenario.

La cromática es muy importante ya que mientras mas colores trabajemos se vera mucho mejor pero tenemos que cuidar que los tonos no se diferencian tanto y pueda unificarse.





BRIEF

PRODUCTO: Perfume

CLIENTE: CHESSECAKE GIRLS

PROBLEMA: Producto nuevo al mercado

REQUISITOS DEL CLIENTE: Ilustración para la imagen de los productos

INFORMACIÓN BÁSICA:

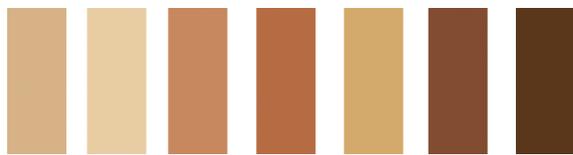
La empresa CHESSECAKE GIRL , dedicada a la confección y fabricación de perfumes femeninos para un grupo objetivo de mujeres 18 a 26 años,

Desea introducir al mercado un perfume con un aroma de los años 80 por lo cual se pide la creación de 2 artes publicitarios con ilustraciones una de dos chicas pin up de los años 80 en caricatura.

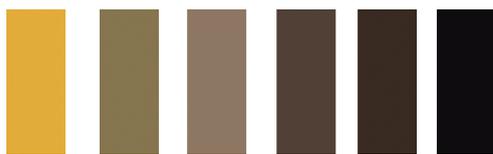
POR LO CUAL SE SOLICITA LO SIGUIENTE:

- Ilustración de 2 mujeres
- Estilo caricatura
- Full Color
- Imagen en plano medio
- 2D

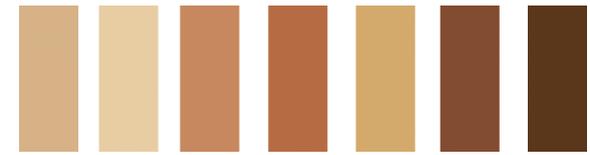
SELECCIÓN DE COLORES



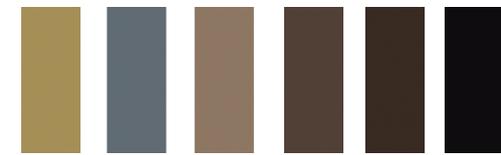
Piel



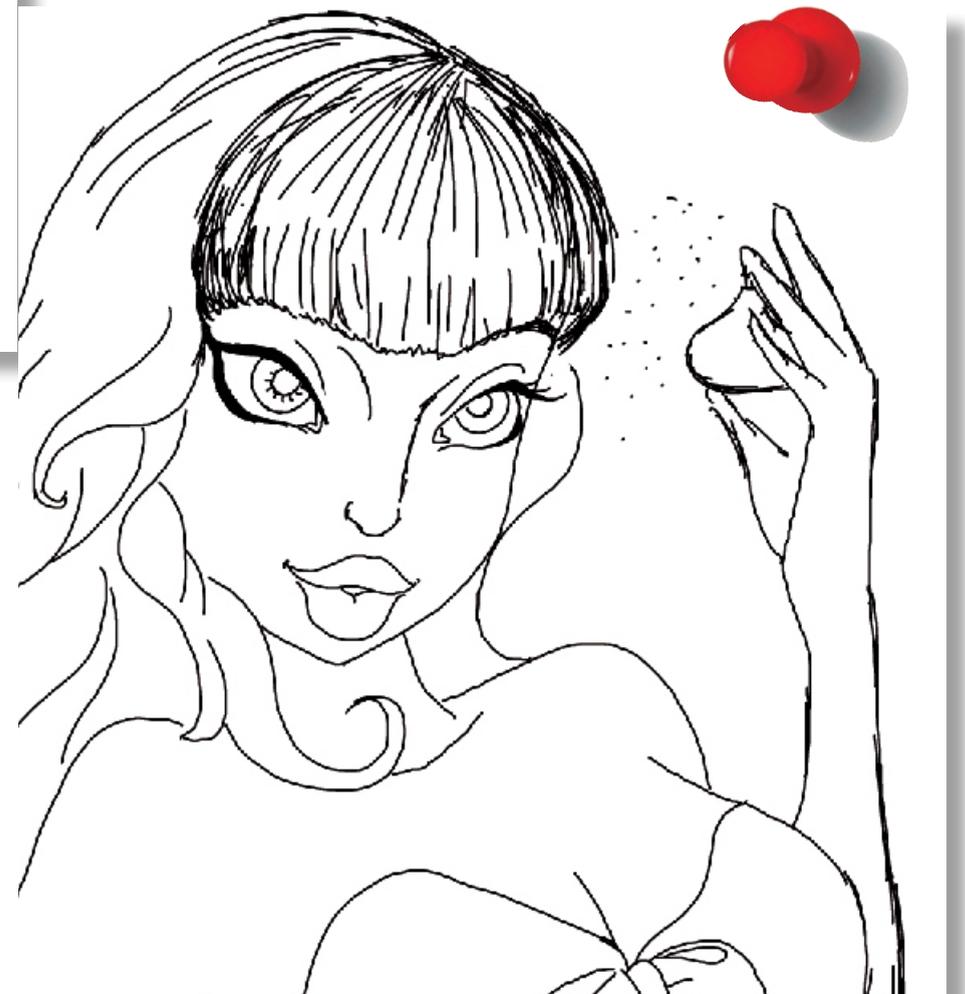
Cabello



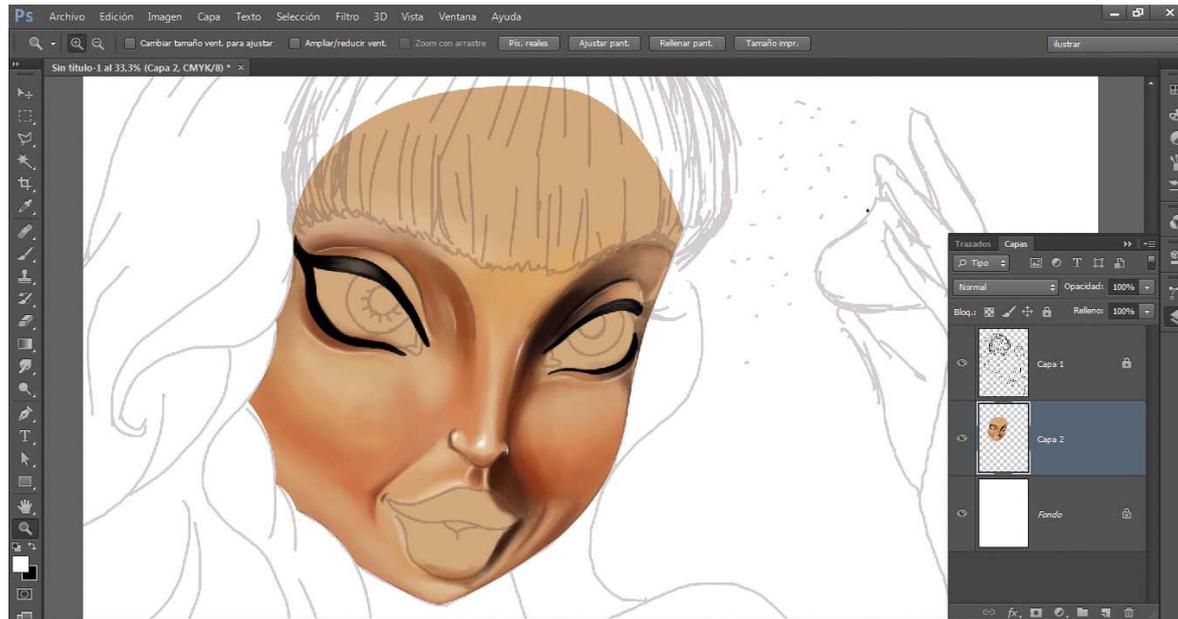
Piel



Cabello



PROCESO PIN UP



grafither 6

En esta técnica no se usa solo un tipo de pincel dependiendo lo requerimientos o la comodidad que se tenga al trabajar con estos pinceles se ira variando al igual que los resultados que se optendran al afianzar el proceso.

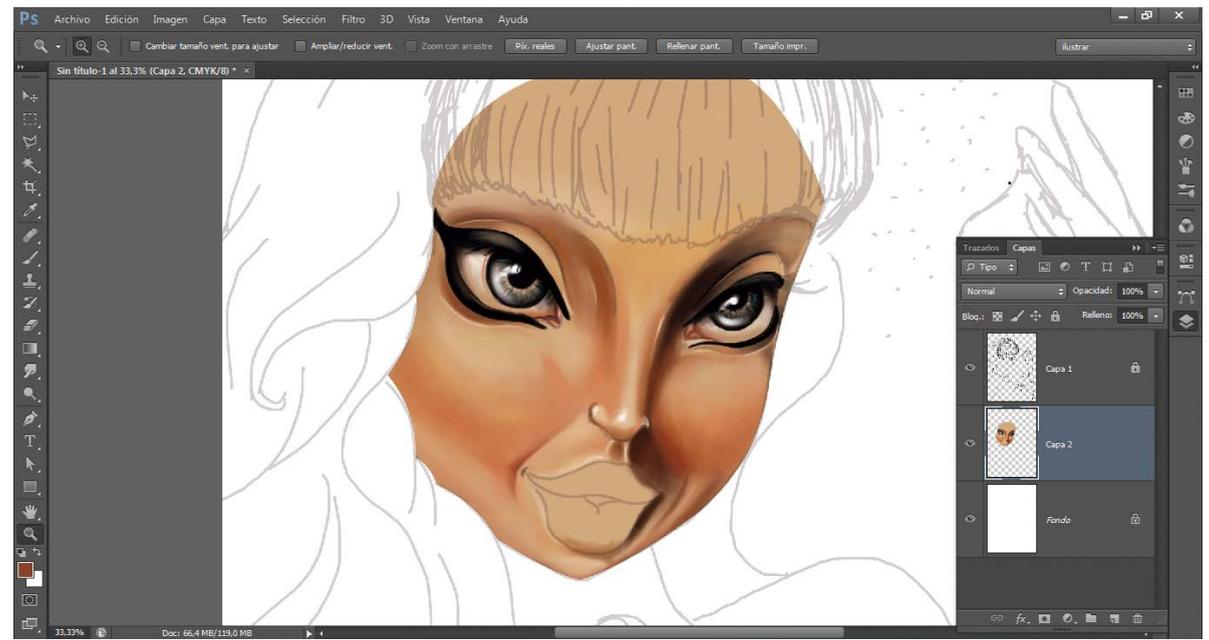
La técnica de cepillado digital es muy simple ya que tiene los mismos principios de la técnica de aerografía pero esta se la trabaja con uno pinceles que tienen texturas de cerdas de pincel las cuales editamos sus funciones en los ajustes de pincel para darles propiedades que nos ayuden a unificar los colores.

Podemos también usar herramientas como DEDO para mezclar los colores o suavizar aquellas zonas en las que el trazo quedo muy intenso otra opción es usar los pinceles de aerografía para suavizar.

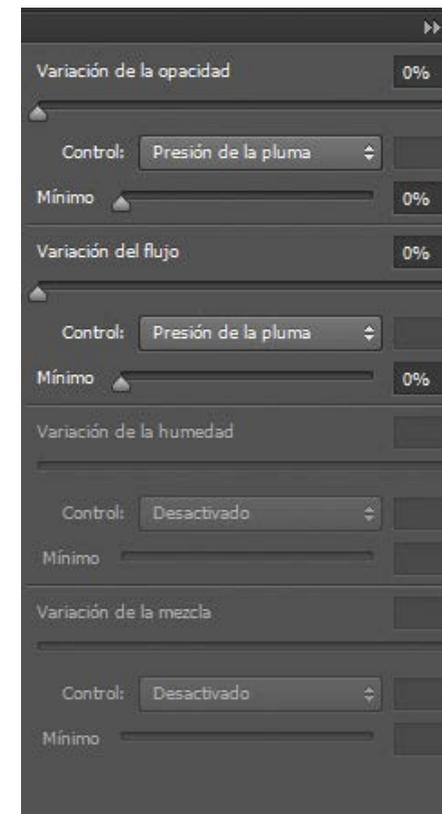
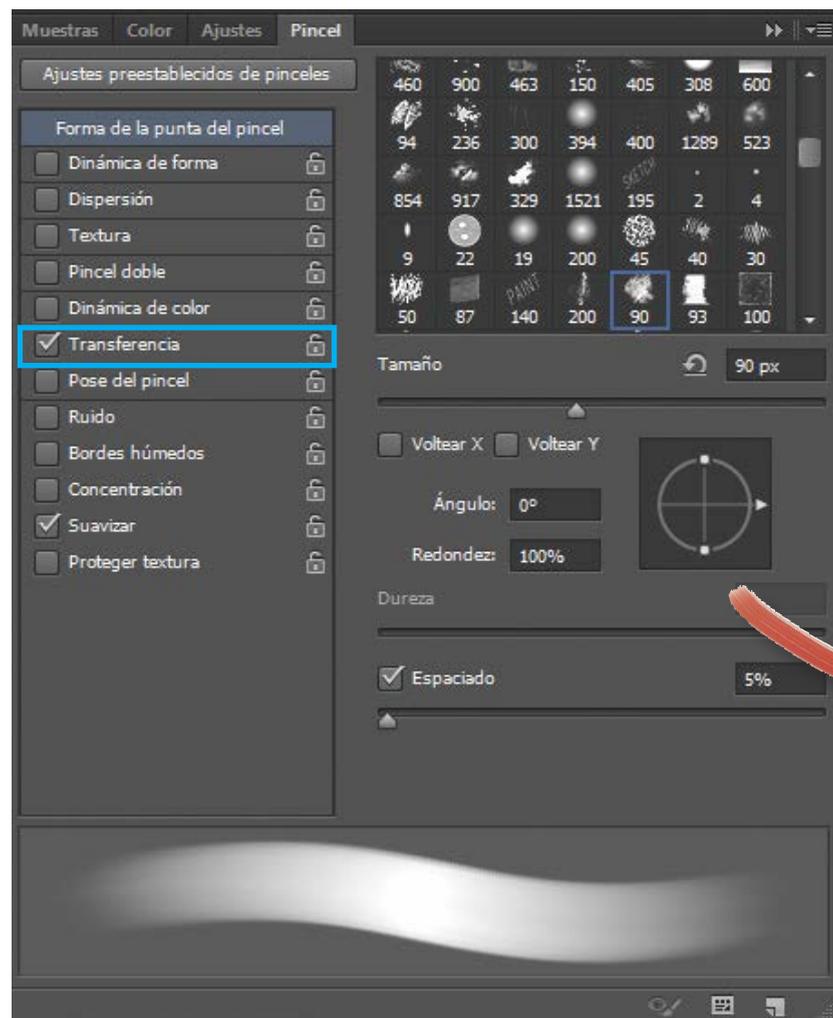
El detalle principal de esta técnica es que da un carácter mas texturizado a la ilustración en algunos casos se puede comparar con la técnica de pintura con oleos. Siendo esta técnica muy contrastante con la técnica antes vista



La versatilidad de los pinceles depende de los gustos del ilustrador ya que si trabajamos con el mismo pincel toda la ilustración tenemos que saber las propiedades de los pinceles y saber manejar los ajustes que al final se realiza.

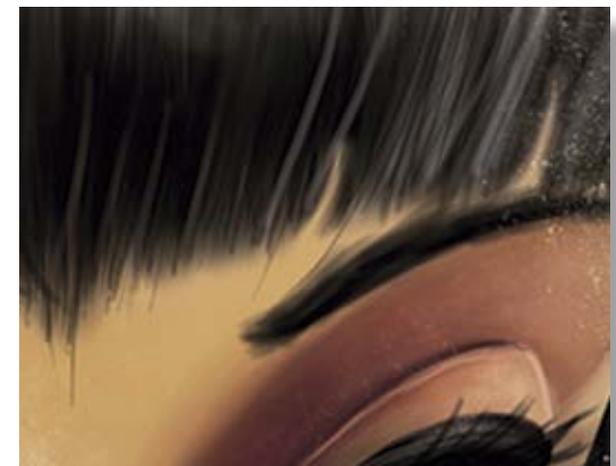


La opción de transparencia y la de suavizar ayuda a la unificación de los colores por los que tenemos que tomar en cuenta que antes de realizar la ilustración y ya sabiendo que pincel vamos a usar percatarnos de que estas opciones estén activadas y editada de para que después no tengamos que estar suavizando con la opción DEDO por toda la ilustración.

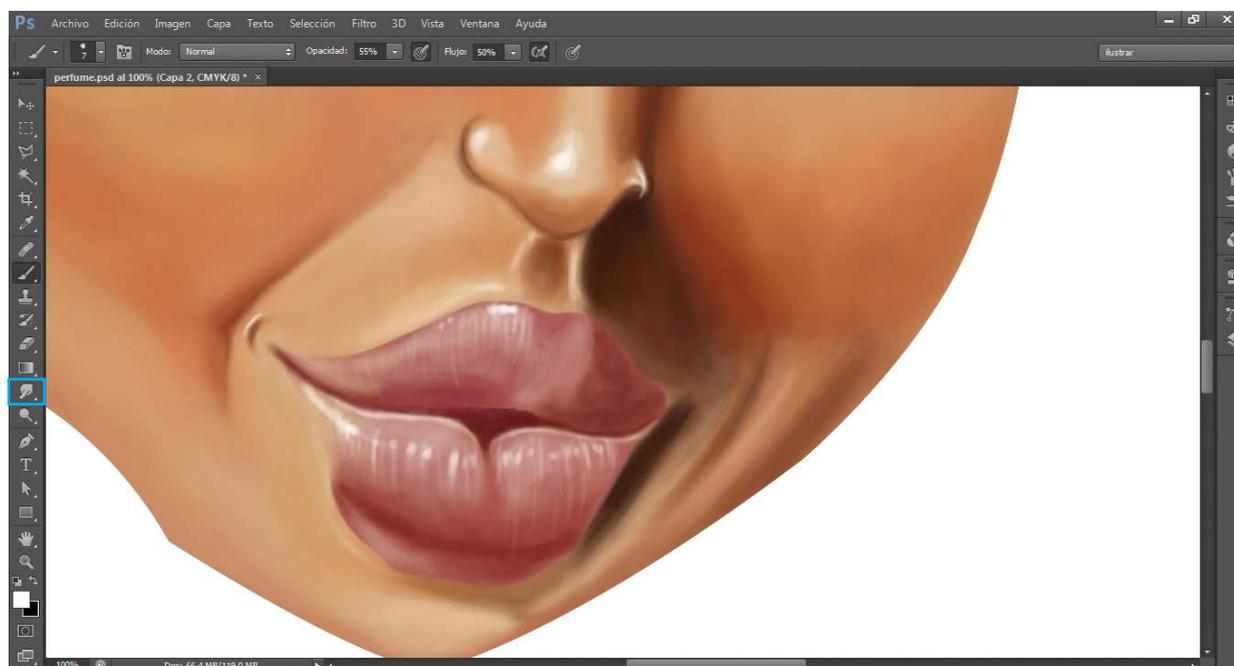


PROCESO PIN UP

Estas opciones también nos son de ayuda cuando tenemos que ilustrar detalles como los ojos, el cabello o los labios ya que son detalles que no tienen líneas muy marcadas.



Al editar los ajustes del pincel veremos que no afecta en nada la textura del mismo y que a pesar de ello continua dejando la textura que queremos.



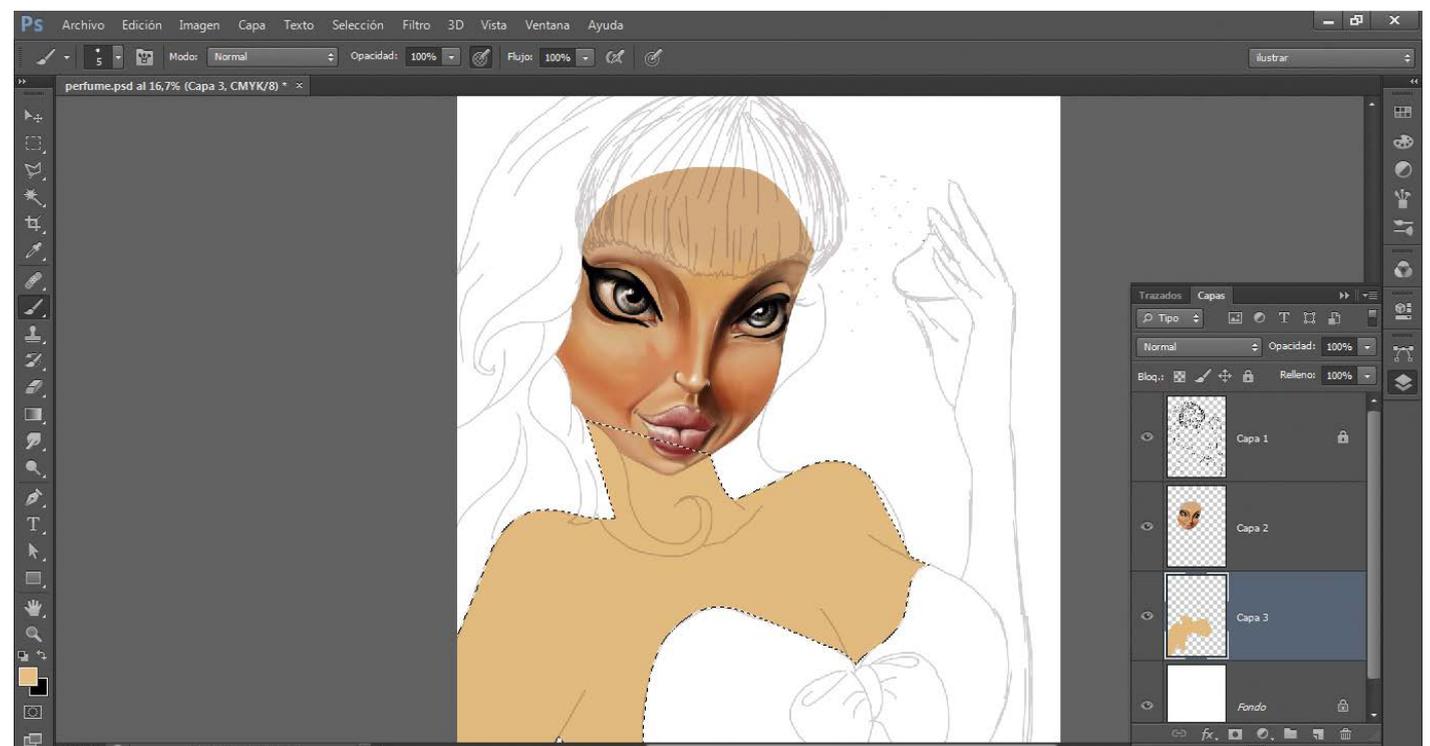
En este estilo de ilustración es muy importante no separar algunos elementos por capas por que no se unificara también los colores y se vera sobre puestos los elementos.

Por lo cual realizaremos las capas así 1 para el rostro donde realizaremos los labios, ojos, pestañas y cejas de esta maneja estas partes no tendrán cortes bruscos ya que podremos unificar los colores con la herramienta dedo.



Para la ilustración de la ropa usaremos en mismo pincel y varias capas donde duplicaremos una área y mediante los filtros de capa editaremos su vista hasta que los lunares parezcan reales.

Cuando usamos este tipo de cromática para la piel es importante entender como funciona cada color ya que cuando tenemos que ilustrar partes del cuerpo tendrá que llevar la misma cromática que el rostro.



PROCESO PIN UP



Para el cabello ese el mismo pincel pero para las partes finales y los cabellos mas delgados debemos usar una pincel duro muy pequeño y recordando la ubicación de la luz y su coloración realizaremos los trazos.

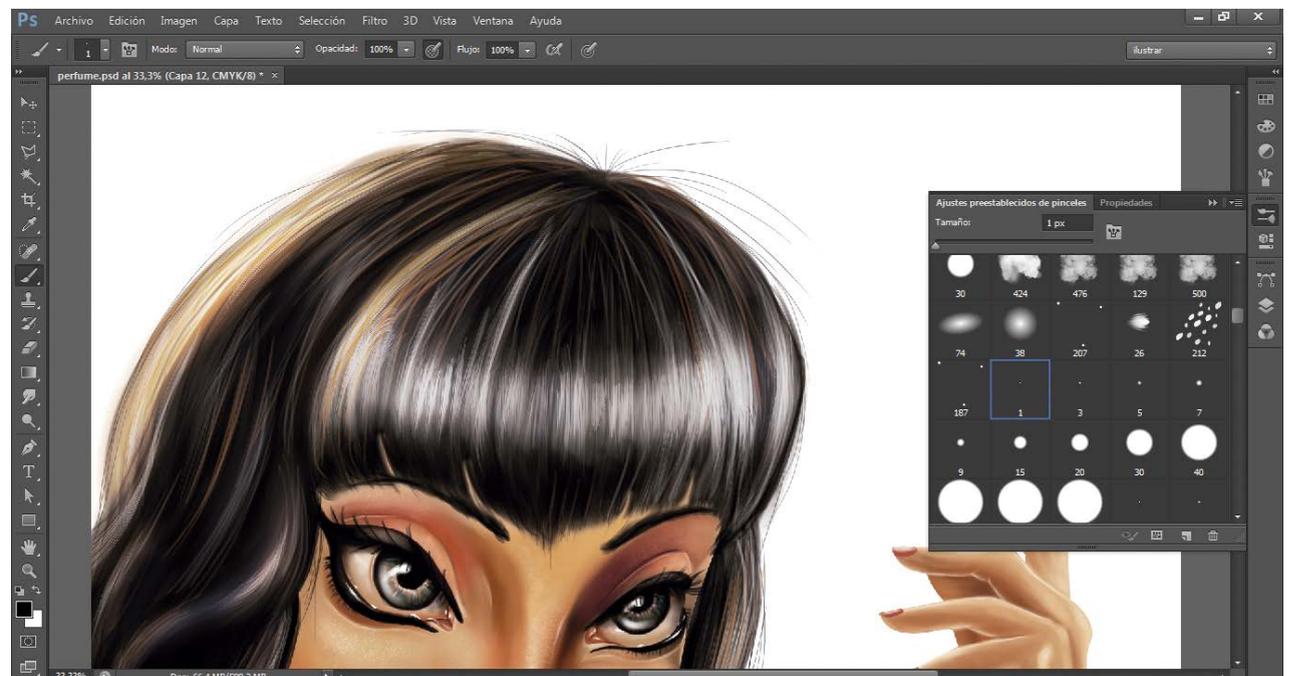


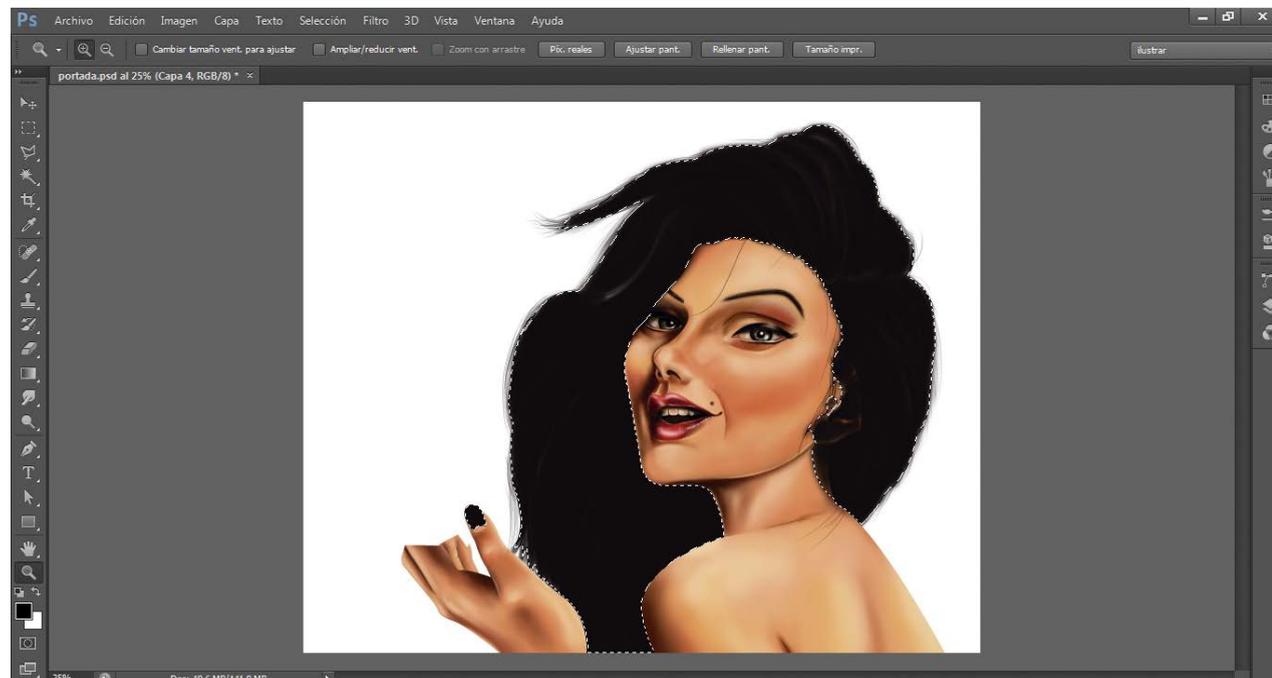
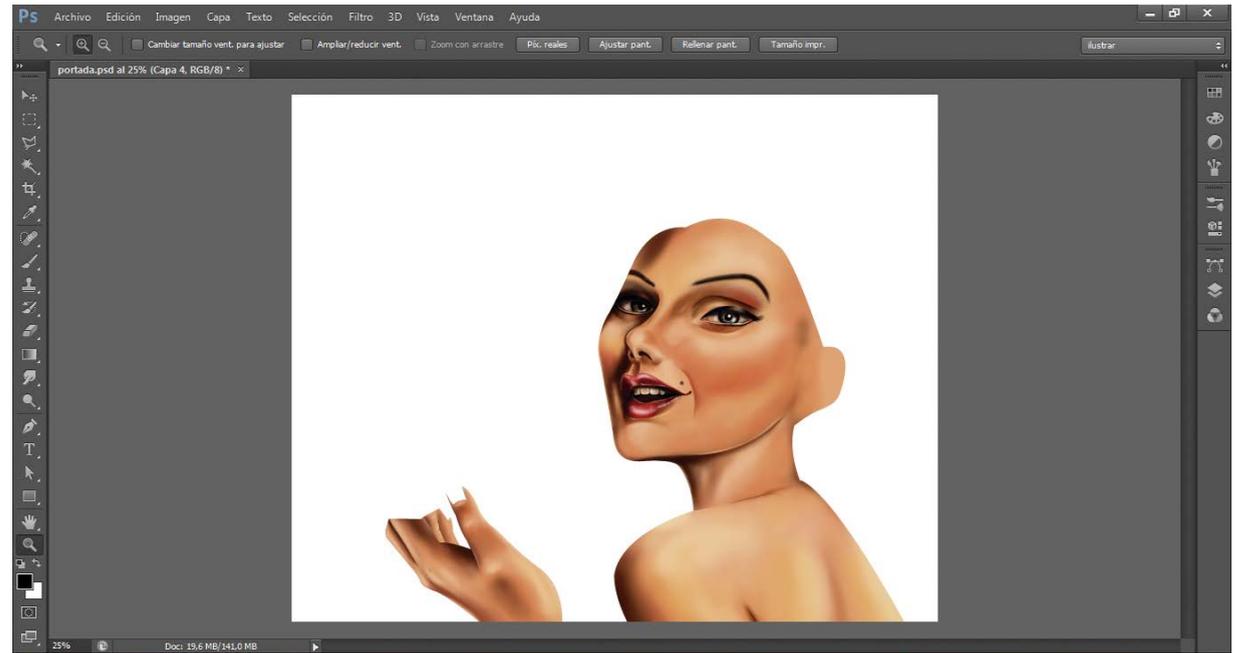




ILUSTRACIÓN FINALIZADA

PROCESO PIN UP

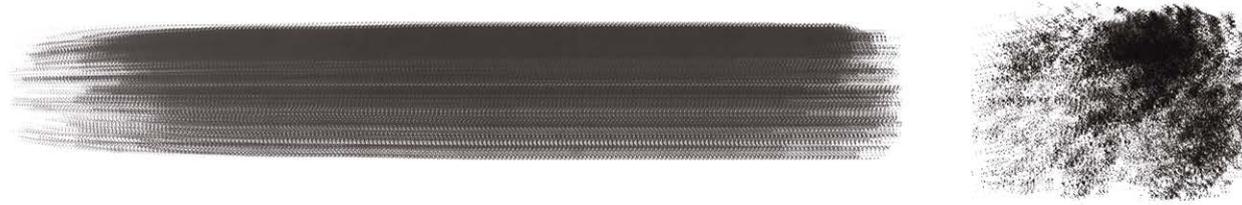
Para esta ilustración solo usare la técnica del cepillado en el cabello, como les mencione al iniciar esta técnica que podemos combinarla con otras técnicas lo importantes es que las dos se unifiquen y permitan realizar un trabajo mucho mas estético.



Creando una nueva capa realizamos la selección de el contorno del cabello esto es solamente para pintarlo del color base.

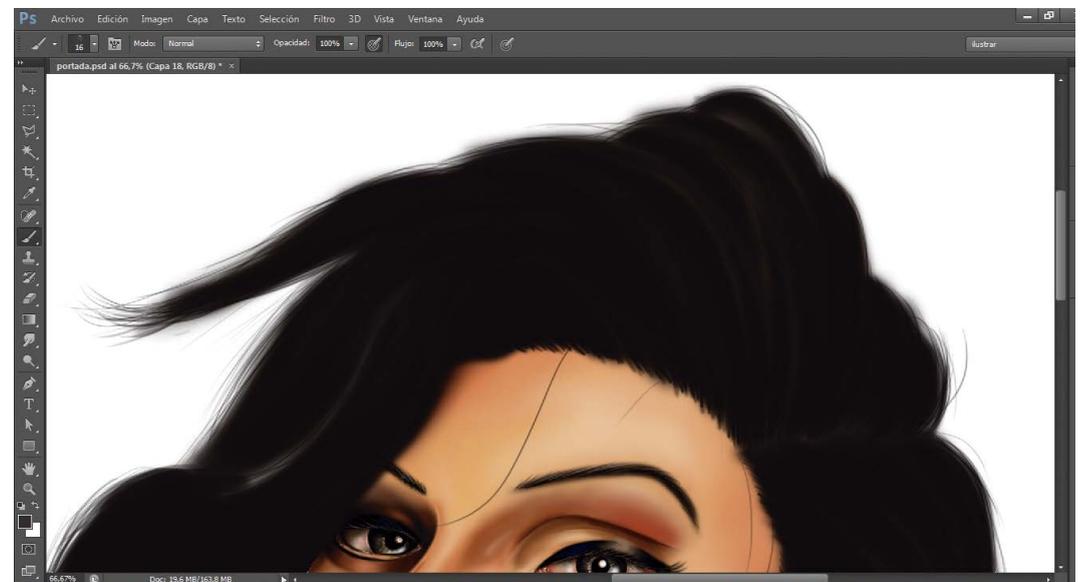
Luego quitamos la selección y editamos los ajustes del pincel que vamos a usar tenemos que ver una pincel que nos ayude asemejar la apariencia del cabello pero con textura.

Este es el pincel que use, mediante los ajustes logre que tenga esa apariencia no es tan bueno suavizarlo ya que queremos que tengas bordes firmes.

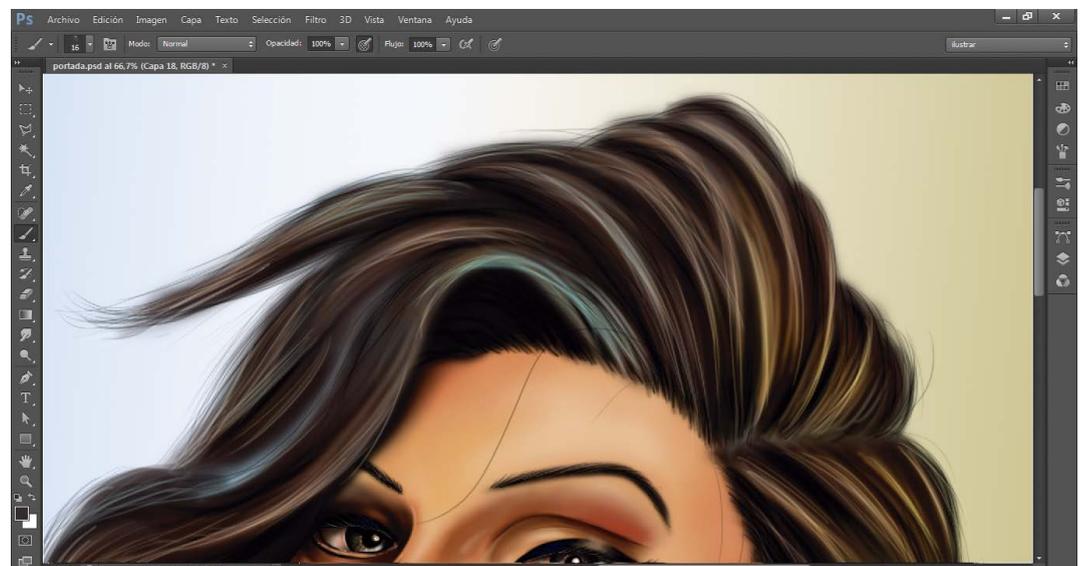


oil paint 1

Usando la paleta de colores que escogimos al iniciar empezamos a dar luces al cabello y podemos ver que el pincel nos ayuda mucho ya que al no difuminarse se ven los trazos firmes y no es necesario remarcar varias veces.



Al tener ya realizado las luces del cabello tenemos que fijarnos en el fondo que manejamos y de acuerdo a ello le damos los últimos tono de luz al cabello como en este caso use dos fuentes de luz una azul y otra amarilla teniendo en cuenta eso se crea una capa en donde pintaremos y con los filtros de capa modificaremos hasta que el color se unifique y se vea agradable.



chessecake girl





S
O
P
O
R
T
E
S

usados



chesseecake girl®

*un atoma
una epoca*



fragancia de mujeres

www.chesseecakegirls.com

Para la colocación de los artes publicitarios las ilustraciones fueron creadas con un tamaño determinado por lo que podemos ver se usaron paletas publicitarias en paradas de autobuses y vallas publicitarias dentro de el centro comercias cerca al establecimiento.



e blanco **D** y **negro** **a** color por capas

Es muy importante saber manejar los tonos blanco y negro ya que nos ayudan mucho en ilustraciones que requieren una fuente de luz mas intensa que resalte-sobre nuestro personaje generalmente son ilustraciones nocturnas donde podemos usar una o mas fuente de luz pero tomemos en cuenta que si que remos que la ilustración sea mas realista debemos dar ligeros tonos de luz en el lado contrario de nuestro personaje para que de esta manera el choque natural de la luz en los objetos, fondos, paredes, etc hagan sobresalir al personaje y que no se unifique con el fondo.

El manejo adecuado de la luz y sombras así como los destellos de luz en superficies metálicas serán de gran ayuda para nuestro trabajo final así como el adecuado uso de los filtros de capa que son lo que al final darán color.

Ando
09



PRODUCTO: Perfume

CLIENTE: GIRL PILOT

PROBLEMA: Producto nuevo al mercado

REQUISITOS DEL CLIENTE: Ilustración para la imagen de los productos

INFORMACIÓN BÁSICA:

La empresa GIRL PILOT, dedicada a la fabricación de perfumes femeninos para un grupo objetivo de mujeres 18 a 26 años,

Desea introducir al mercado 1 perfume uno deportivo para mujeres elegantes pero aventureras por lo cual se pide la creación de 1 artes publicitarios con ilustraciones de una chica con elementos que den a referencia aventura.

POR LO CUAL SE SOLICITA LO SIGUIENTE:

- Ilustración de 1 mujer
- Elementos referentes a aventuras o travesías.
- Full Color
- Imagen en primer plano del personaje
- 2D

SELECCIÓN DE COLORES



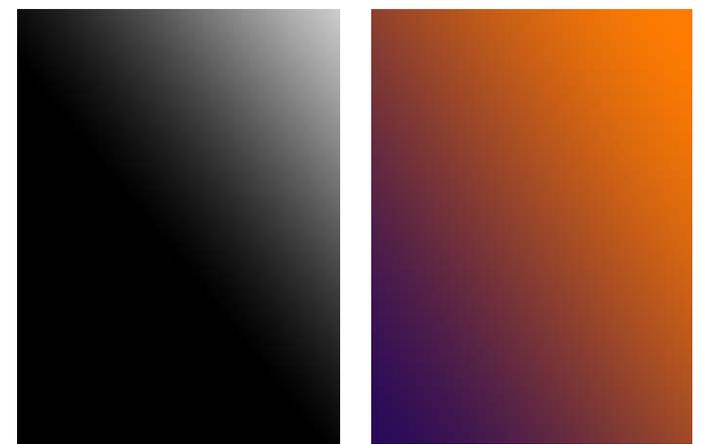
Color base en una capa transparente



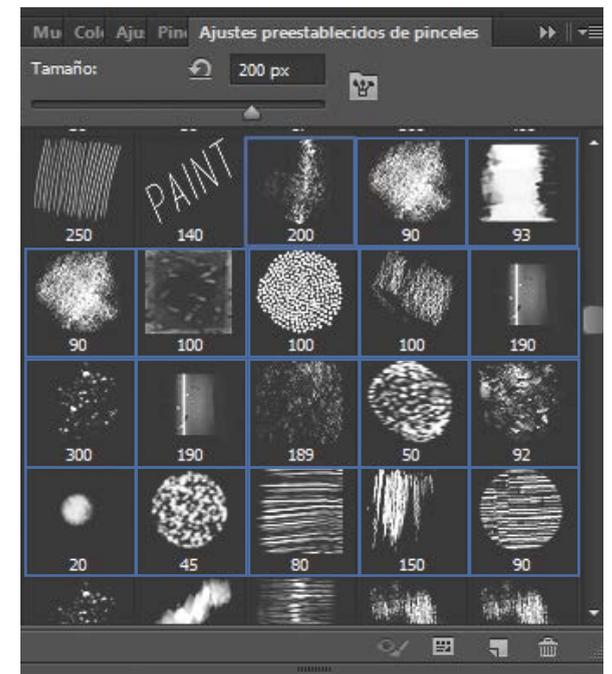
Coloración global



Degradados

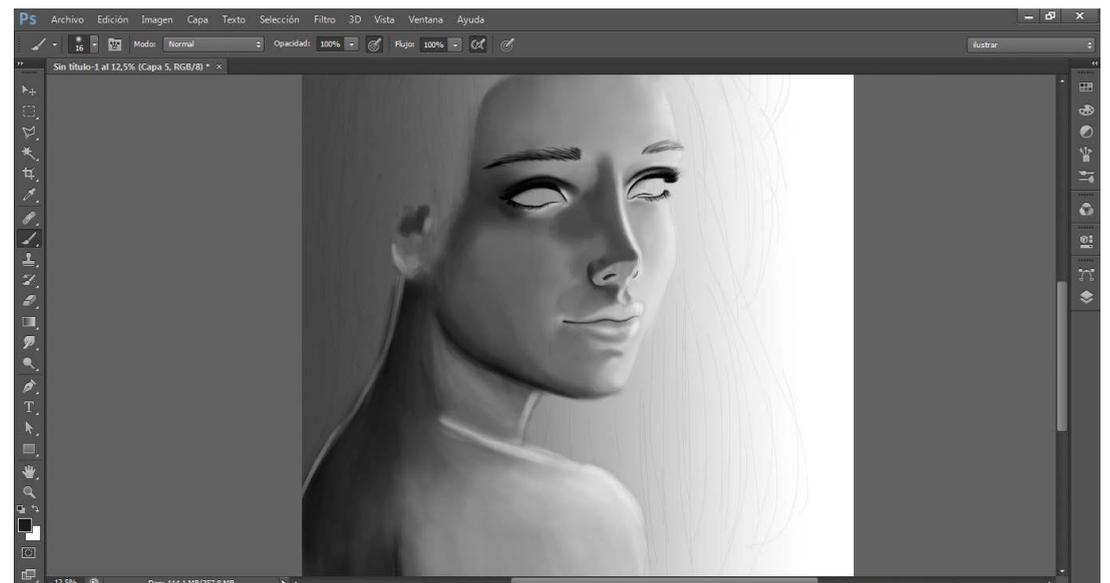


Como podemos ver en esta técnica usaremos una variedad de pinceles a comparación de los pinceles de aerografía digital que solo usábamos un tipo, esto variedad nos permite jugar no solo con texturas sino con los colores también.



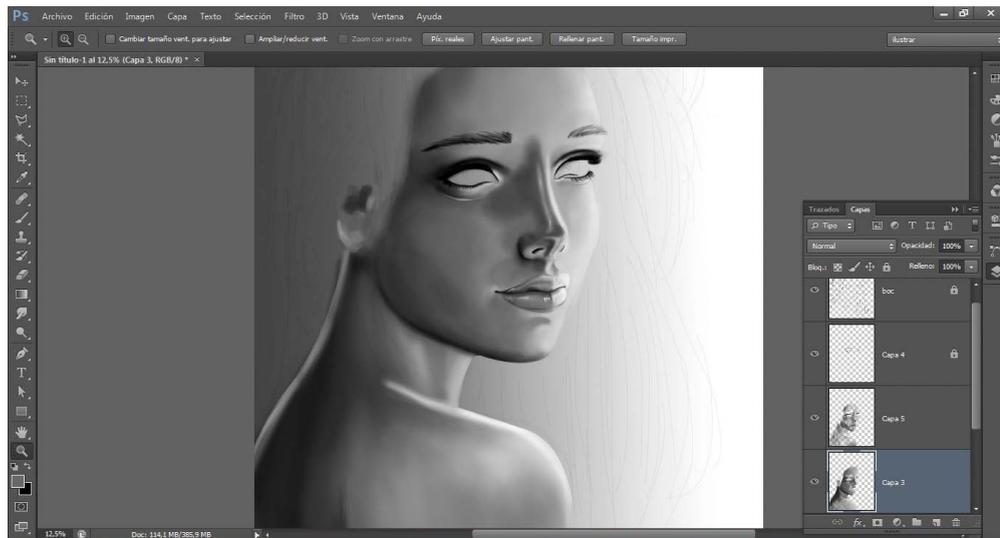
Cuando ya tengamos realizado el proceso de luz y sombra con el primer pincel tenemos que tener en cuenta que el color se unifique de buena manera ya que al momento de mezclarlos no nos dará mucho trabajo.

Como podemos ver también es que la textura del pincel le da un apariencia peculiar a la piel del personaje.



Debemos recordar trabajar por capas como en la técnica anterior en este caso es importante porque unificaremos los colores en otra capa no en la misma que trabajamos el volumen de nuestro personaje.

Después de eso vamos a seleccionar el contorno de nuestro personaje y recortaremos la capa del degradado anteriormente realizado para ello tenemos que duplicar esa capa.



Cuando ya tengamos realizado los suavizados tendremos una imagen similar a esta para las pestañas, ojos, cejas vamos a usar una capa diferente ya que si hacemos en la misma podemos tener complicaciones al momento de querer realizar cambios o arreglos.

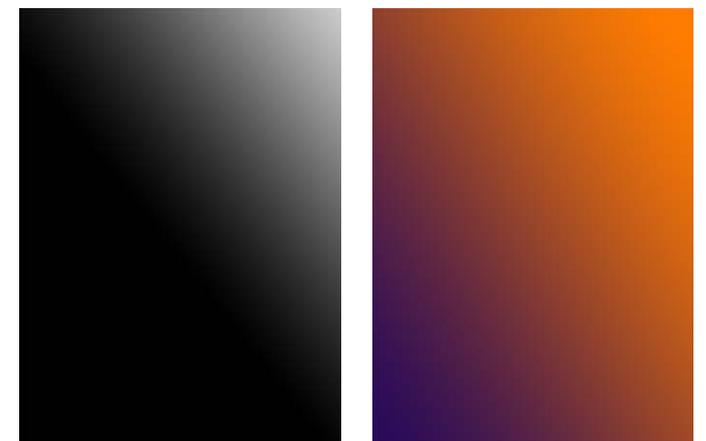
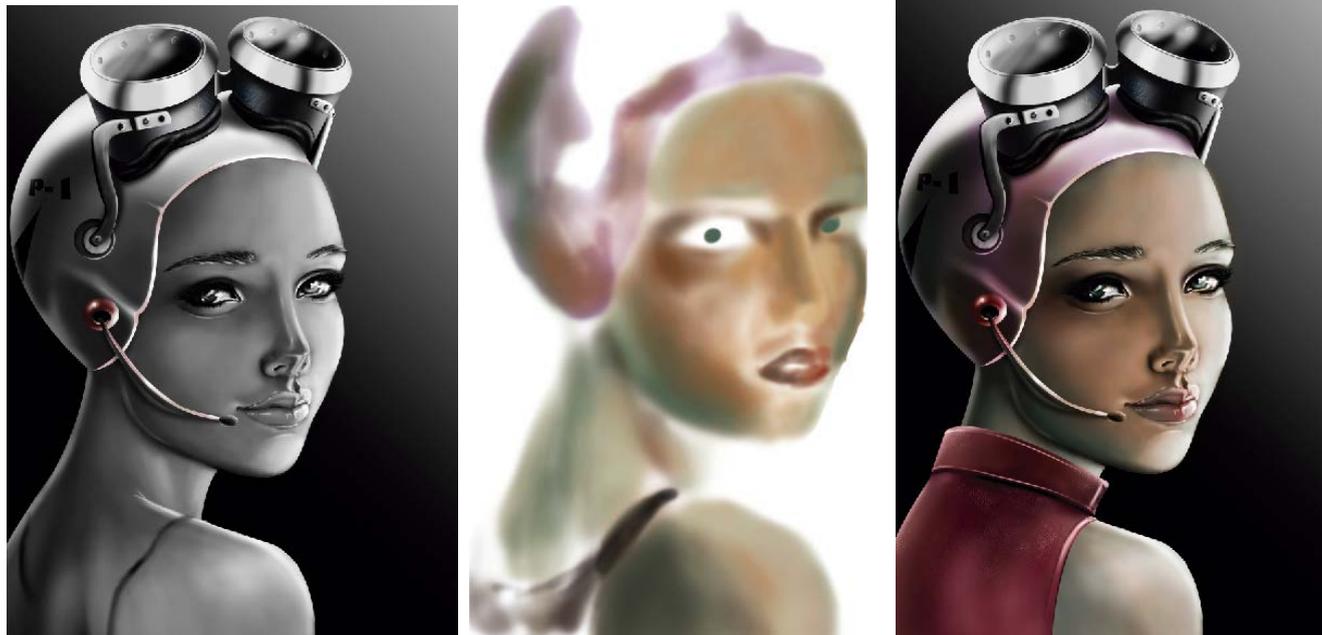
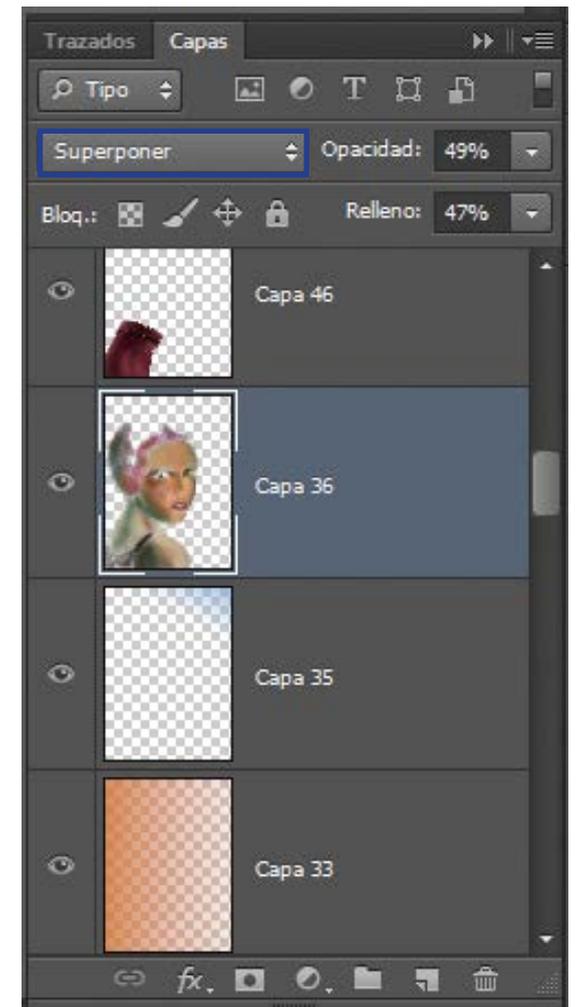


ILUSTRACIÓN BLANCO Y NEGRO TERMINADA

PROCESO PILOT

Al tener la ilustración en blanco y negro terminada podemos pasar a la parte de la cromática para lo cual en una capa superior comenzaremos a colorear.

Es importante manejar los filtros de capa como en este caso utilice la opción superponer con una opacidad de 49% y relleno de 50% lo que nos ayuda a conseguir estos resultados.



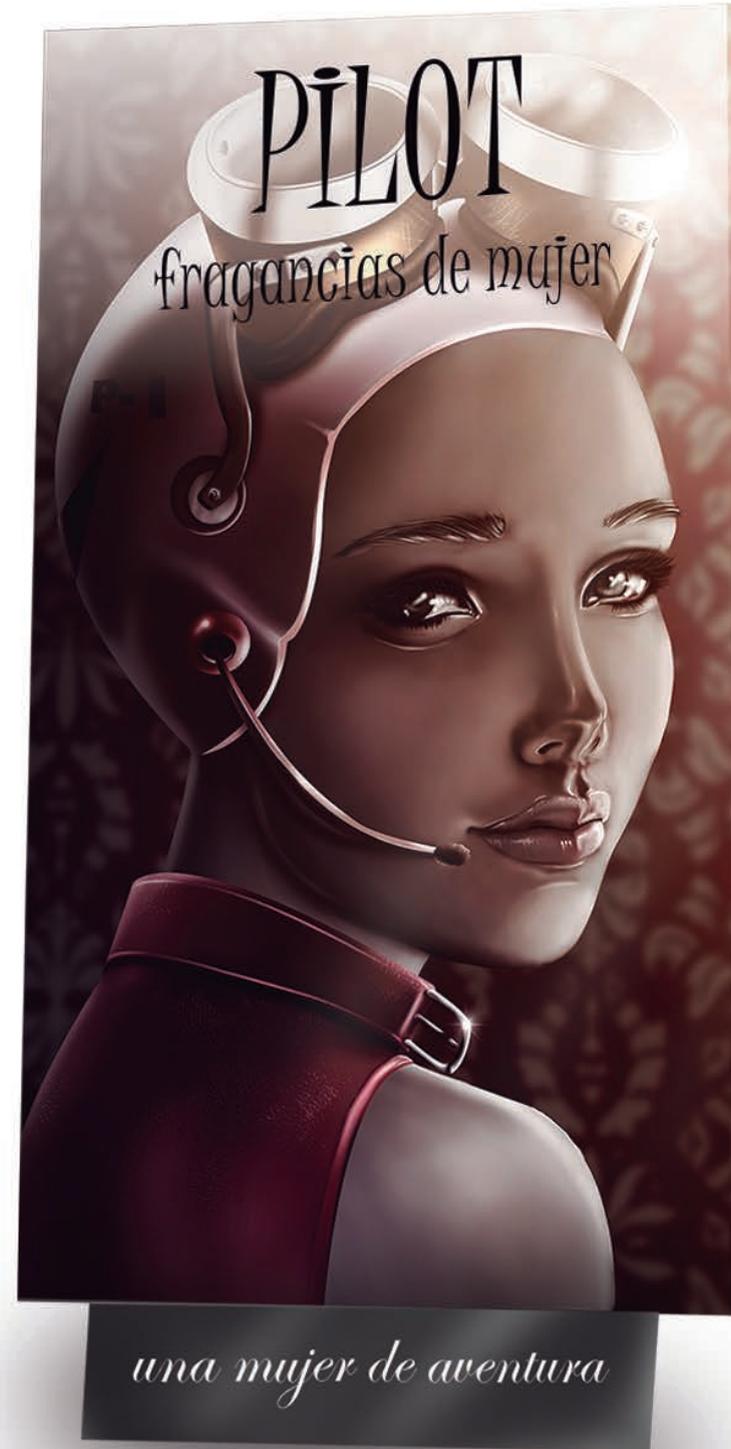
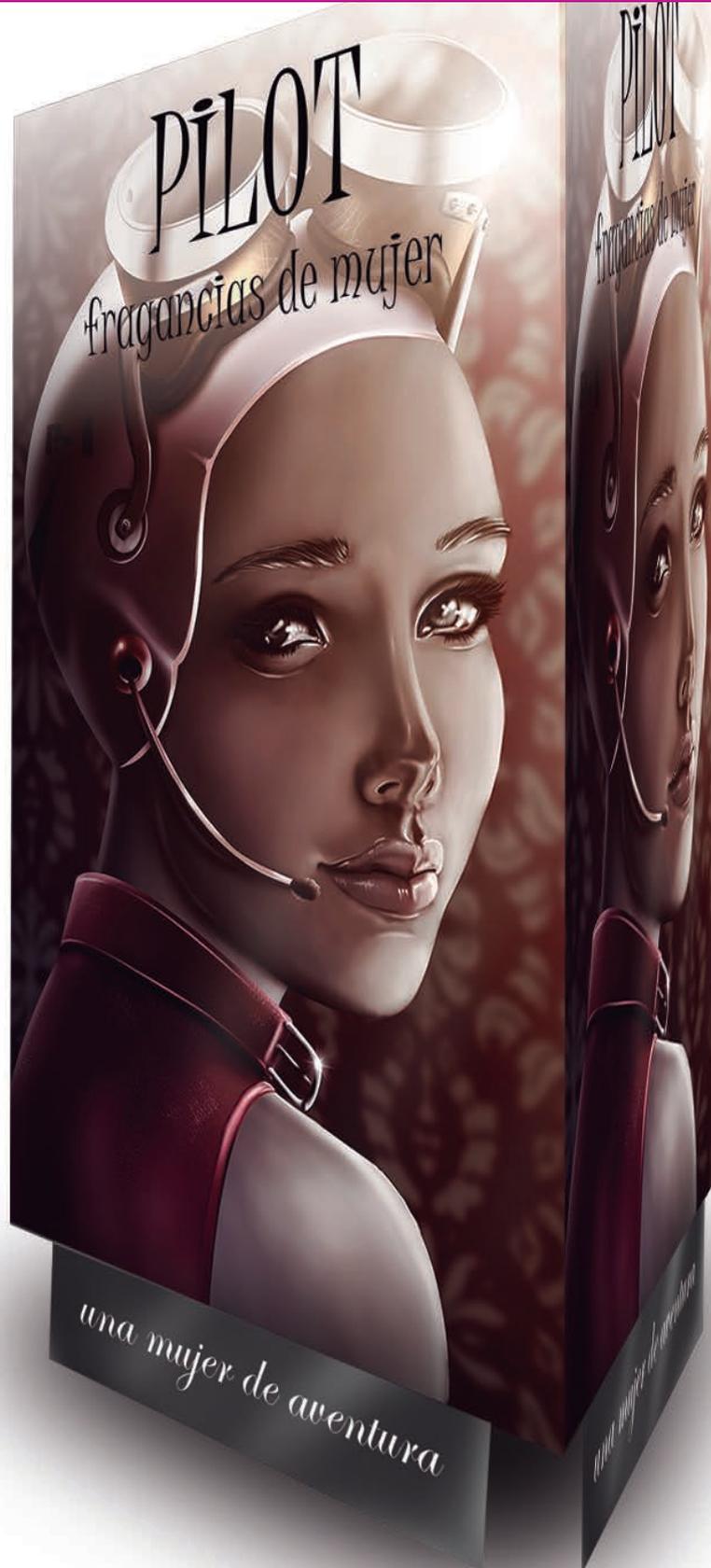
Dados los tonos vamos a acentuarlos con unos degradados en los que de la misma manera los filtros de capa nos ayudaran a transformar los tonos, también reforzaremos la ilustración del personaje dándole un fondo desenfocado.





ILUSTRACIÓN FINALIZADA

SOPORTES EMPLEADOS



Como soporte para esta ilustración se utilizó 2 banner los cuales fueron colocados en forma de triángulo.

Estos fueron colocados fuera del establecimiento.

La colocación del logotipo y eslogan fue en la parte superior sobre un degradado, esto le da un realce al mismo y lo hace visible.



USO DE PINCELES

PREDETERMINADOS



Andrade ✓
15/10/2014



Andrade ✓
15/10/2014

COLORACIÓN

CON AJUSTES DE IMAGEN

BRIEF



PRODUCTO: Libro

CLIENTE: EDICUENTOS

PROBLEMA: Cuento Nuevo

REQUISITOS DEL CLIENTE: Ilustración Digital para Portada y paginas internas.

INFORMACIÓN BÁSICA:

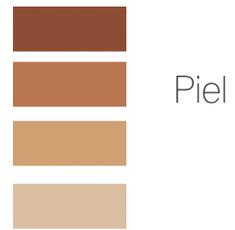
La editorial EDICUENTOS una empresa dedicada a la Elaboración, Edición e Impresión de cuentos infantiles.

Desea introducir al mercado 1 nuevo cuento infantil para lo cual la empresa solicita la creación de un personaje basado en el cuento para la portada y paginas internas.

POR LO CUAL SE SOLICITA LO SIGUIENTE:

- Ilustración de una niña
- Elementos referentes a la historia
- Full Color
- Imagen plano general
- 2D

SELECCIÓN DE COLORES



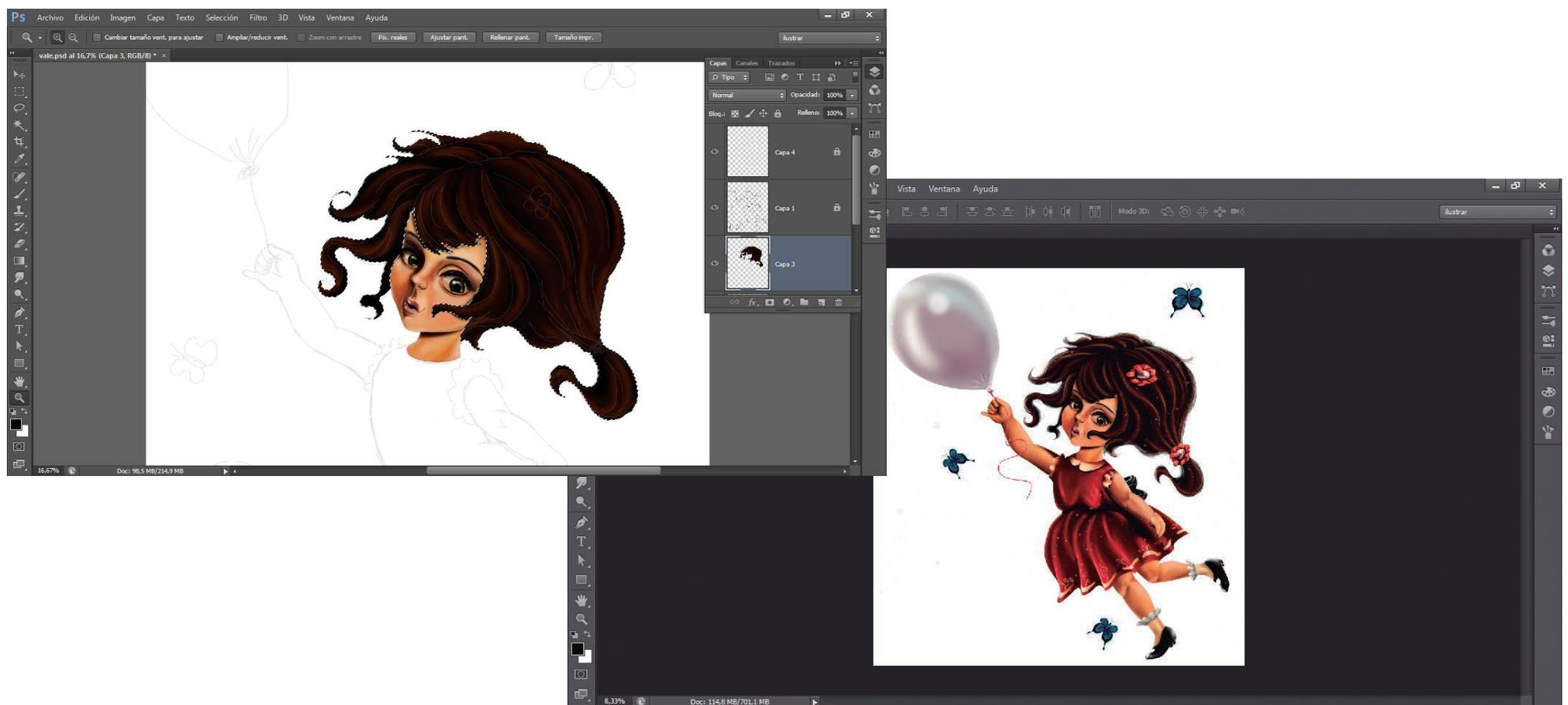
El escenario sera pintado en blanco y negro para posteriormente ser colorizado.



PINCELES CON FORMAS PREDETERMINADAS

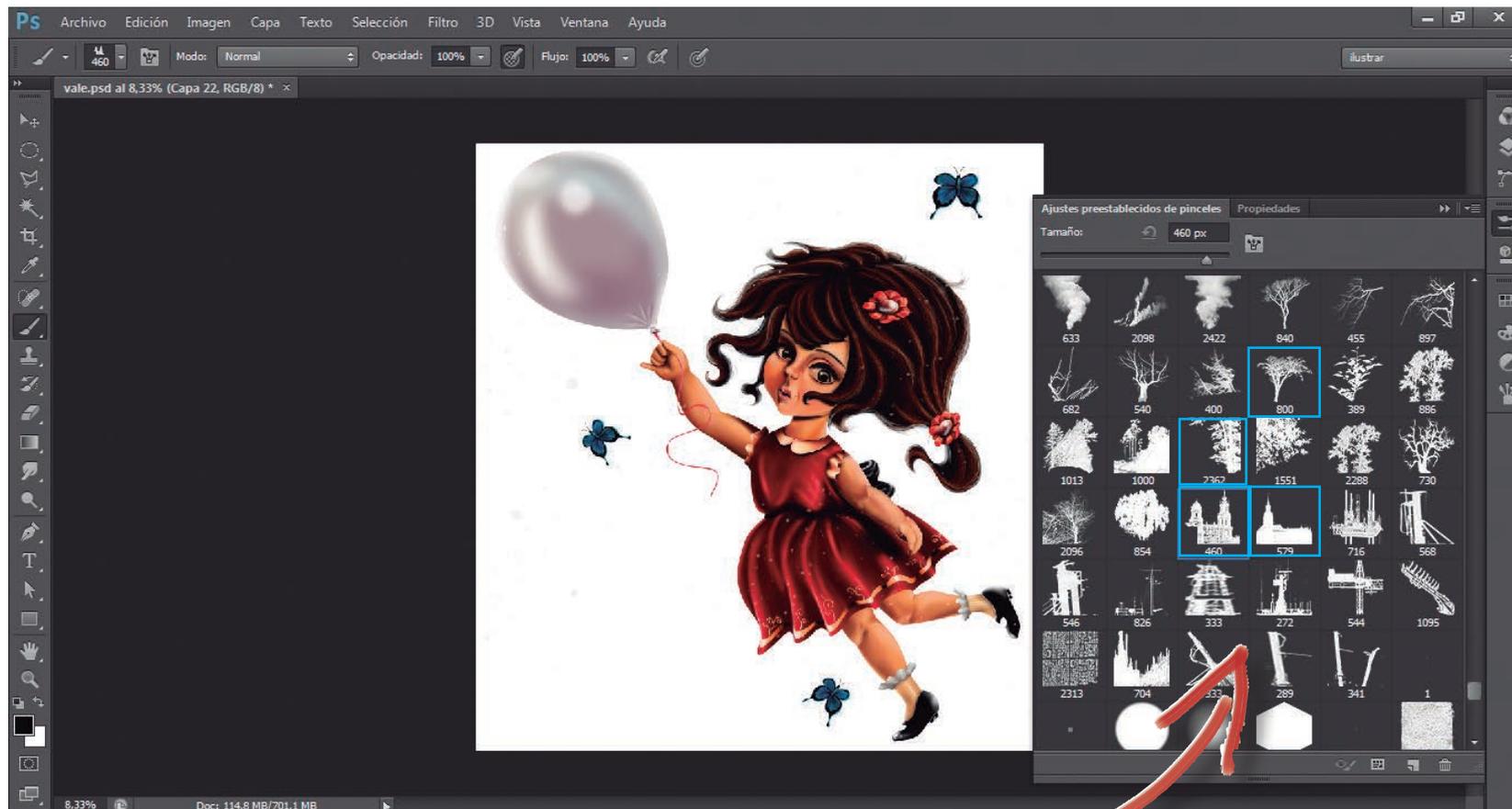
Los pinceles con figuras predeterminadas son muy prácticos ya que se los puede encontrar con diferentes figuras como edificios, puentes, arboles, etc.

En lo personal a mi me gusta usar estos pinceles para escenarios desenfocados en donde no necesito tanto detalle mas que la simple silueta del objeto.

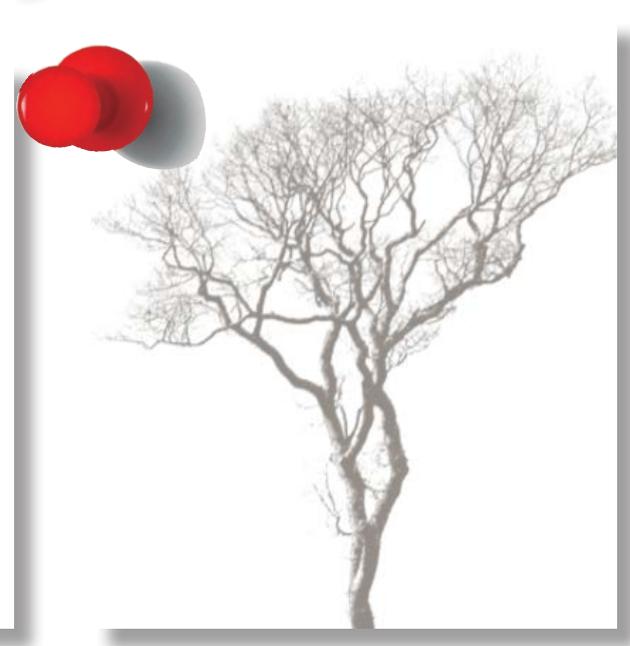
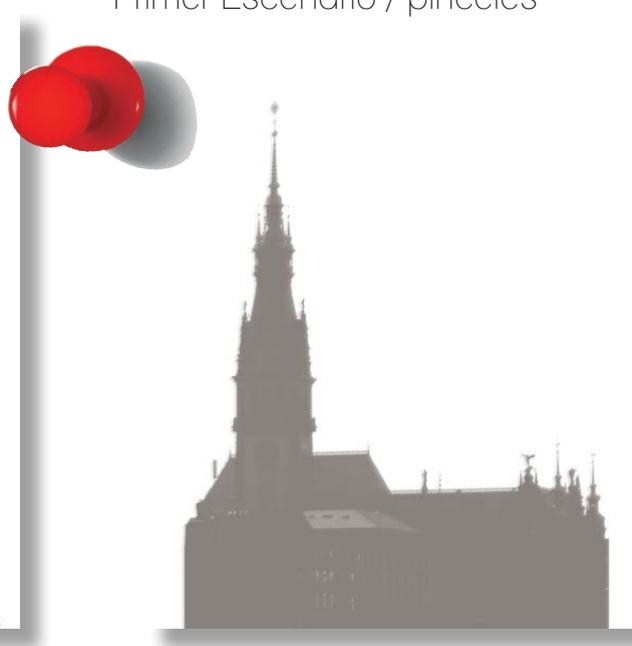


Cuando ya tengamos realizado nuestro personaje vamos a proceder con el escenario, lo primero debemos hacer que coincida la dirección de la luz y vamos a comenzar a escoger los pinceles.

PROCESO VALENTINA



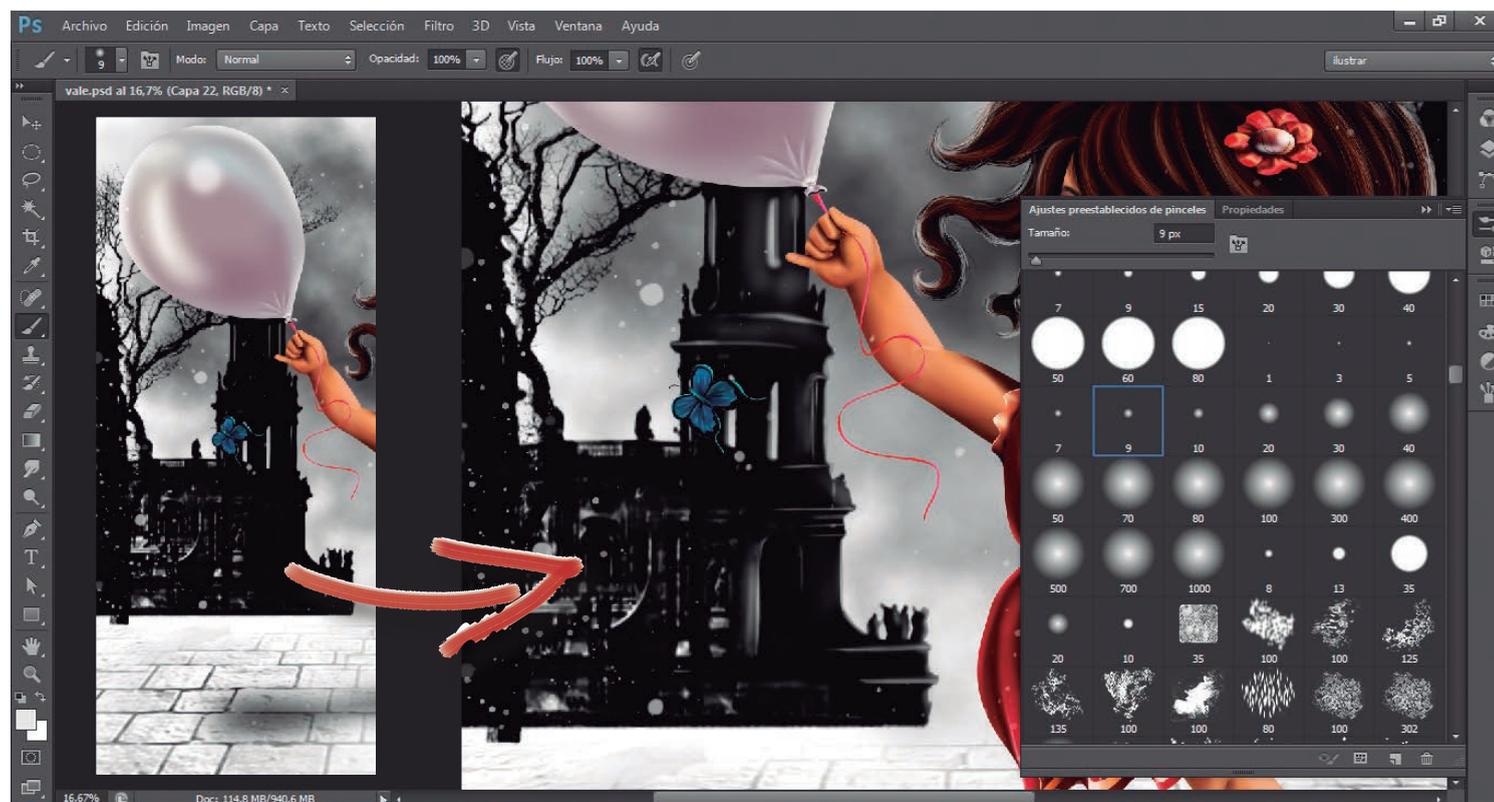
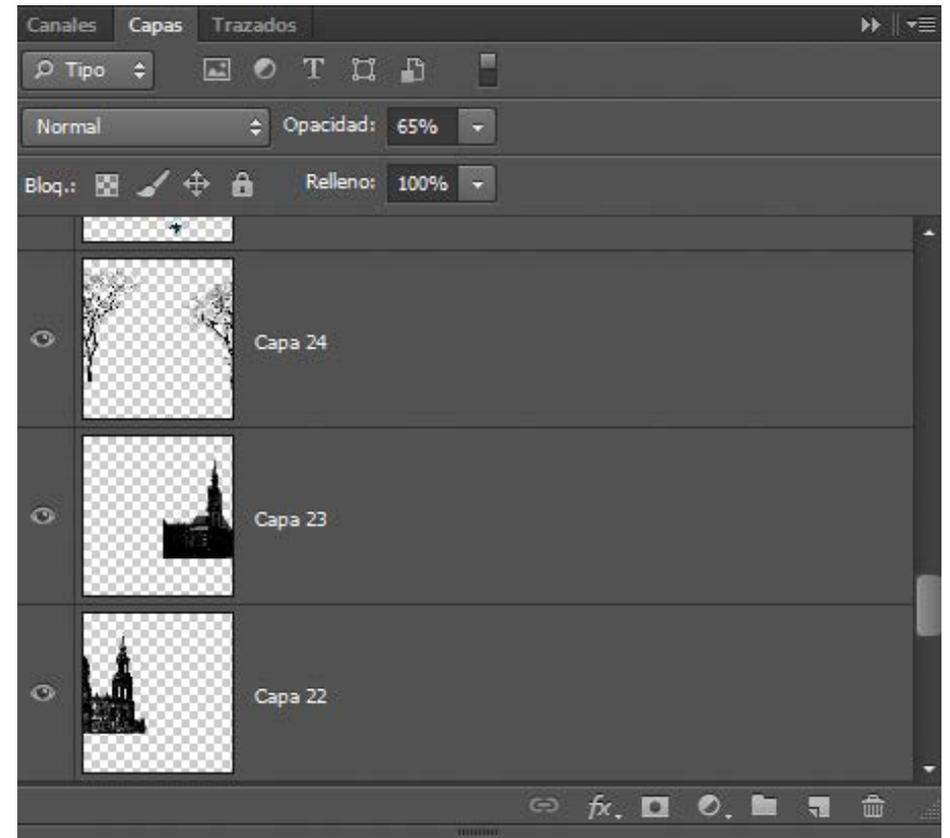
Primer Escenario / pinceles



Es muy importante que cada elemento de nuestro escenario este en una capa diferente ya que eso nos ayudara después para el proceso de pintado.

Después vamos a dar volumen a nuestros elementos, simplemente hay que colocar poca luz para que puedan distinguirse mas esto también nos ayudara en que el momento de la coloración podamos seleccionar varias áreas.

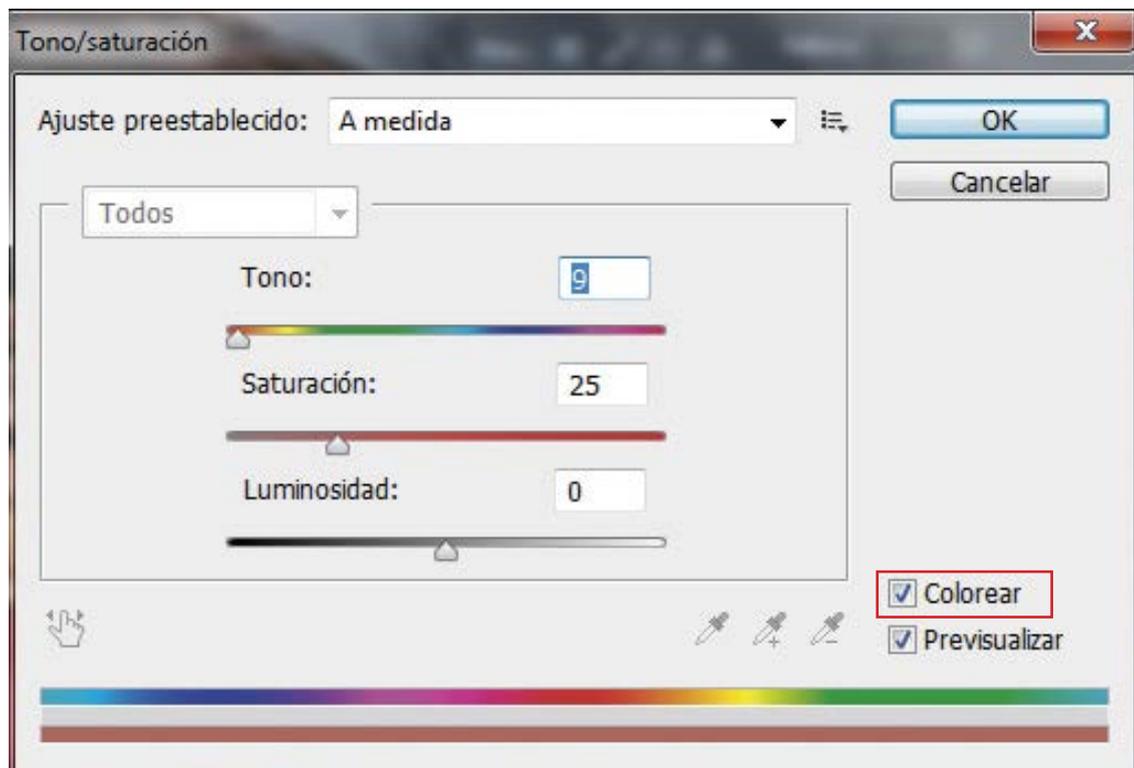
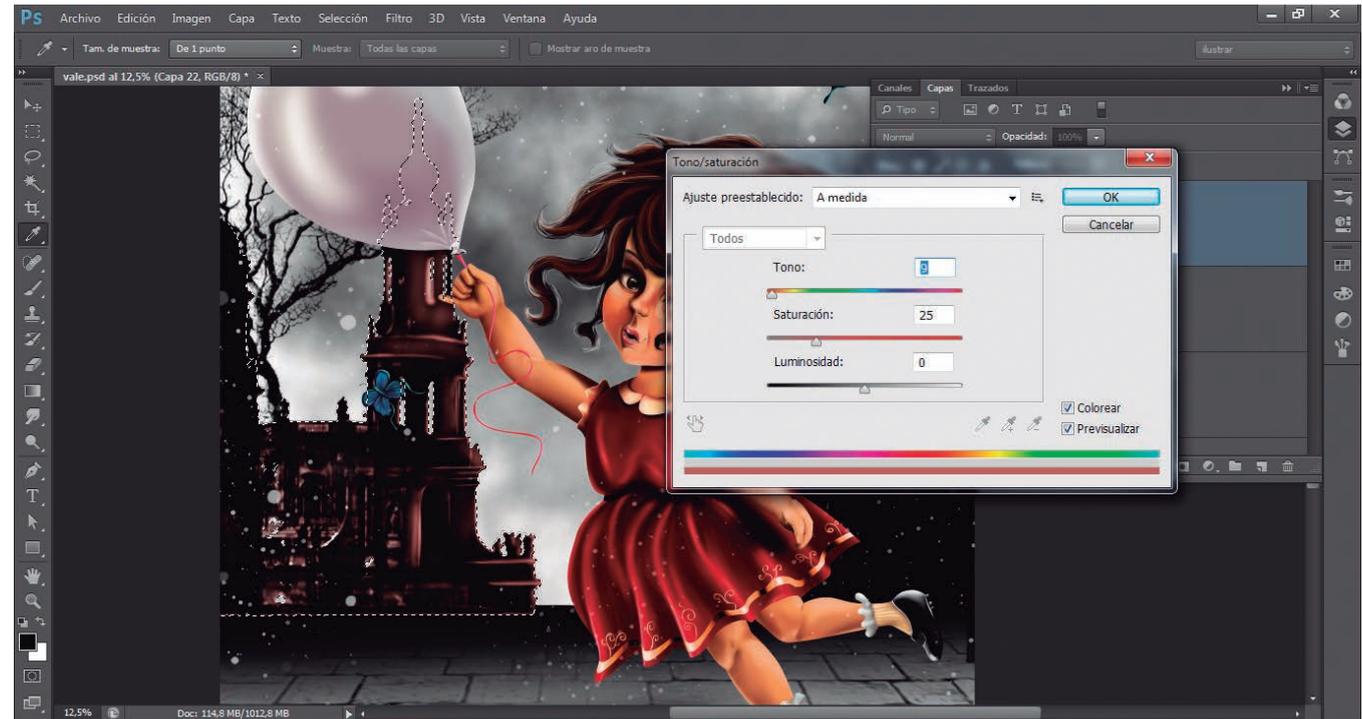
La iluminación la realizaremos con los pinceles de aerografía.



COLORACIÓN CON TONO - SATURACIÓN Y REMPLAZAR EL COLOR

Cuando ya tenemos realizada la iluminación nos vamos a IMAGEN / AJUSTES / TONO- SATURACIÓN.

Ahí se nos desplegara una ventana en ella debemos activar la opción colorizar esta nos ayudara a dar color a nuestro objeto en este caso el edificio, esta opción nos ayuda a que no afecte la iluminación ni la sombra del mismo.

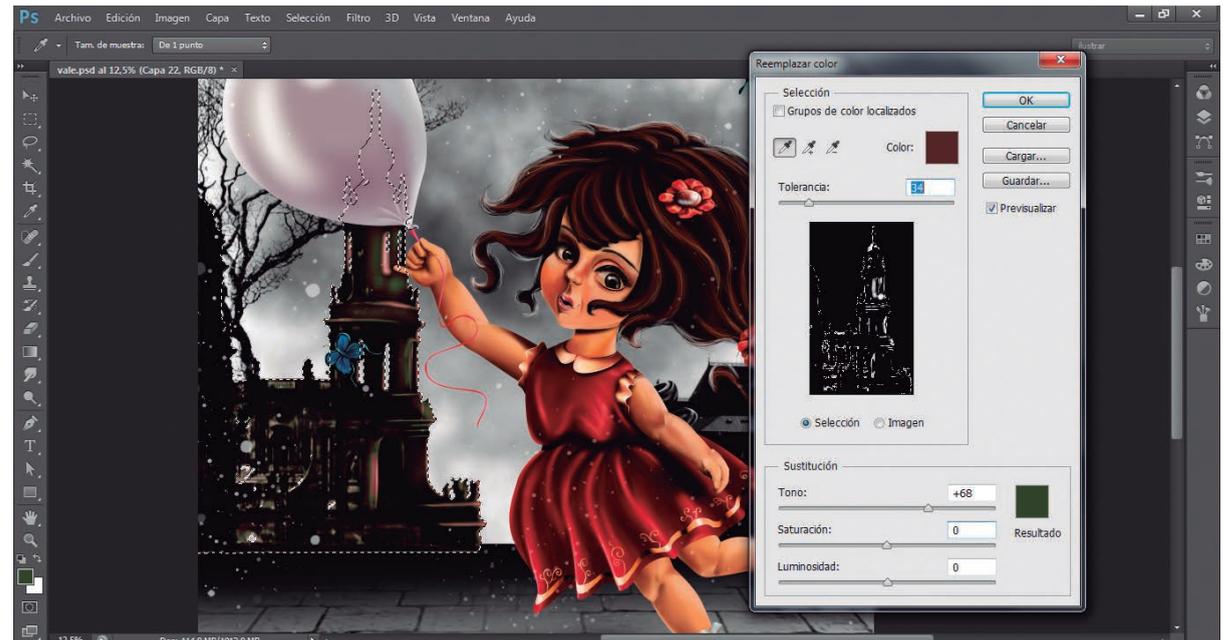
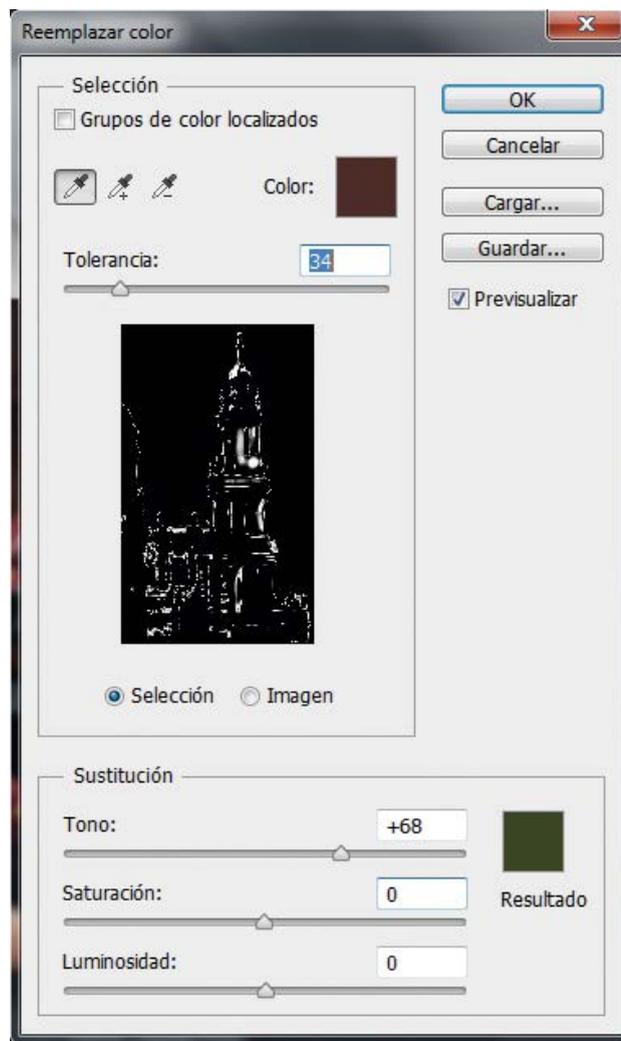


Luego procedemos a colorizar mediante la línea TONO y le daremos un color acorde al objeto en este caso yo use un color rojizo para simular el tono de los ladrillos.

En la línea de SATURACIÓN modificaremos la intensidad la cual vamos a bajarla para que el color no sature nuestro elemento.

PROCESO VALENTINA

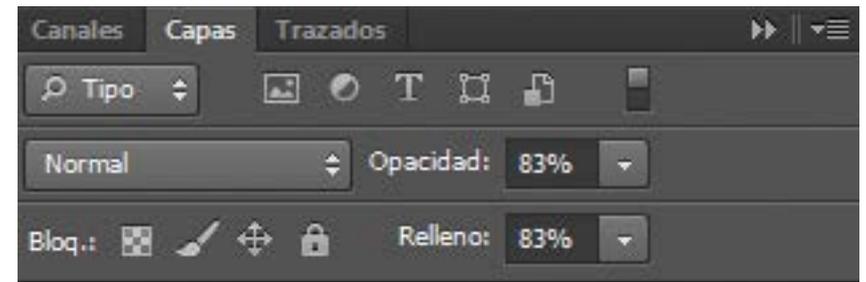
Ya realizada la coloración vamos a cambiar de tono las luces para eso vamos de nuevo a la ventana IMAGEN / AJUSTES / REEMPLAZAR COLOR, en la cual podemos seleccionar las áreas de luz o sombra en las que deseamos cambiar de color en este caso yo modifique la luz dándole un color verdoso.



Mediante la calibración de la TOLERANCIA podemos modificar la cantidad de luz o sombra que capturemos en la selección y con la ayuda del cuenta gotas podemos equilibrar de mejor manera este proceso.



Luego nos vamos a la ventana FILTROS / DESENFOCAR / DESENFUQUE GAUSSIANO en el cual vamos a ver que porcentaje nos permite ver de mejor manera el efecto de lejanía.



También vamos a darle una opacidad y bajaremos el porcentaje del relleno para que se unifiquen los elementos con el escenario.

El mismo paso vamos a repetirlo con los demás elementos, tenemos que tener en cuenta también la ubicación de los elementos ya que esto determina que tan desenfocados se verán por lo que los porcentajes de el desenfoco gaussiano y de la opacidad van a cambiar gradualmente.

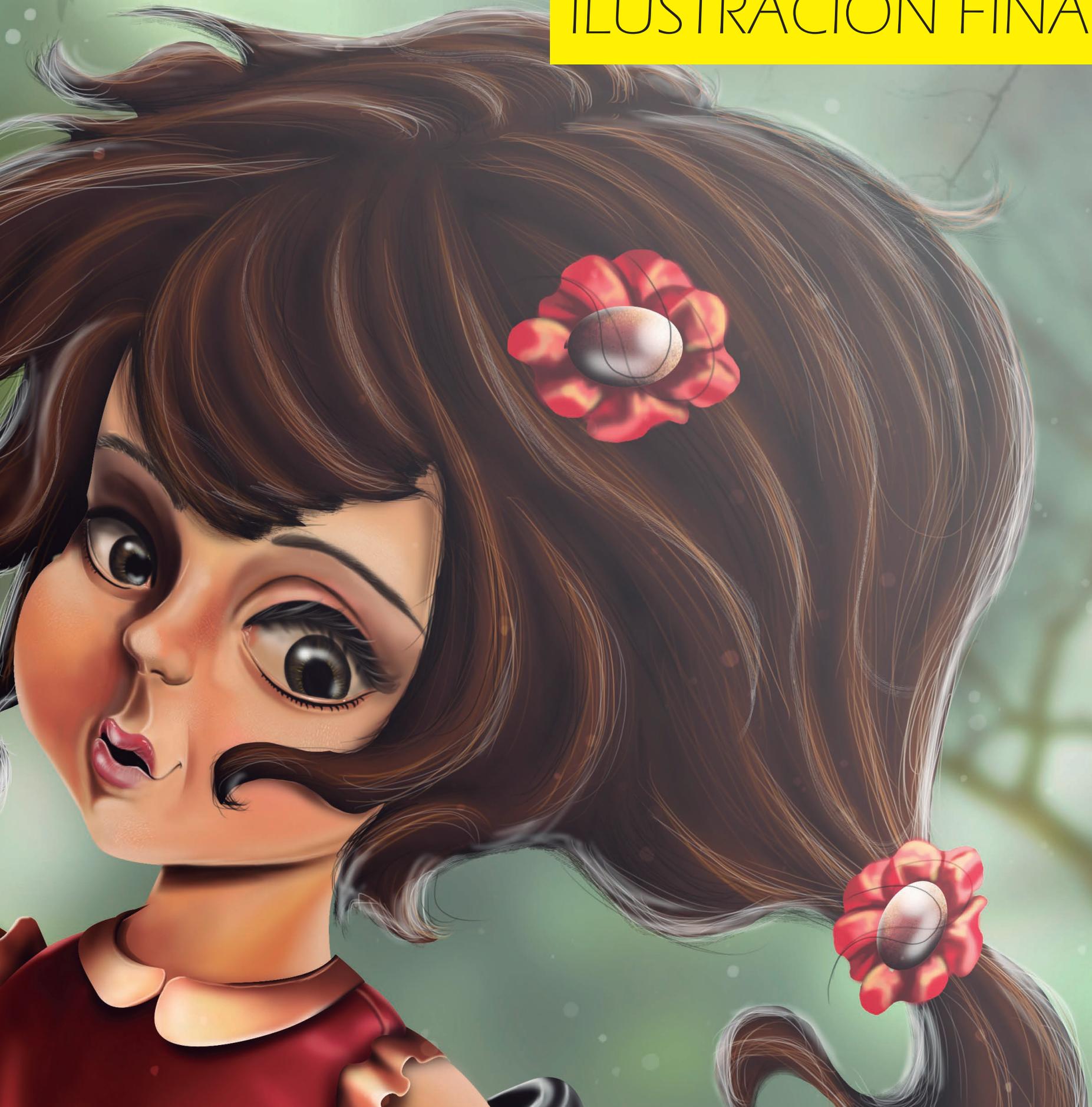


Segundo escenario / pinceles



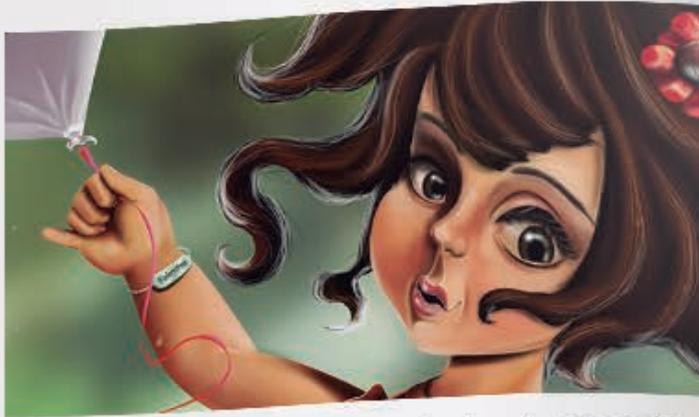


ILUSTRACIÓN FINALIZADA



SOPORTES EMPLEADOS

Capítulo 5



Subí, en la penumbra de la tarde llovida, la estrecha escalerilla curva (me hería la palma de la mano la enredadera de hojas filosas y pinchudas de bronce con flor de lamparillas eléctricas fundidas y el apéndice erecto, que se entrevía en otro filo de luz húmeda y verduzca del jardín profuso) y desemboqué a un descanso antesala donde me recibió sentada una virgen española, mutilada talla policroma, tamaño natural. Por media luna le daba guardia



Subí, en la penumbra de la tarde llovida, la estrecha escalerilla curva (me hería la palma de la mano la enredadera de hojas filosas y pinchudas de bronce con flor de lamparillas eléctricas fundidas y el apéndice erecto, que se entrevía en otro filo de luz húmeda y verduzca del jardín profuso) y des-

Se realizó la ilustración de la portada y de las páginas internas del cuento



Como podemos observar la ilustración es muy llamativa y los desenfoques trabajados nos ayudan a resaltar a nuestro personaje haciendo que se destaque.

TODAS LAS EMPRESAS MENCIONADAS EN ESTA GUÍA SON FICTICIAS ALGUNA
SIMILITUD CON LA REALIDAD ES PURA COINCIDENCIA.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres Marco Andrade y Flor Vallejo quienes siempre en las buenas y en las malas estuvieron a mi lado apoyando cada una de mis decisiones y en cada proyecto que me propuse, cada logro se los dedico.