

**CENTRO UNIVERSITARIO TECNOLÓGICO
CEUTEC**

**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y SOCIALES
INFORME DE PROYECTO DE GRADUACION
“GUIA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL”**

SUSTENTADO POR:

IKER ANDREY MEDINA ANDINO

**PREVIA INVESTIDURA AL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

TEGUCIGALPA, M.D.C.

HONDURAS, C.A

ENERO, 2024

Derechos de autor

© Copyright 2024

Iker Andrey Medina Andino

Todos los derechos son reservados

**Autorización del autor(es) para la consulta, reproducción parcial o total y
publicación electrónica del texto completo de informe de práctica profesional y**

Dedicatoria

Dedicado a mi mamá, Sarahí Andino, y a mi abuela Gloria Rodríguez, quienes siempre creyeron en mis capacidades y creatividad. Estuvieron a mi lado mientras cumplía mi sueño de estudiar lo que quería. Mi mamá me brindó guía y apoyo incondicional desde el primer día. Gracias a su apoyo y amor incondicional, estoy donde estoy. El logro de llegar aquí no habría sido posible sin ninguna de ellas.

Agradecimientos

En este espacio, quiero expresar mi agradecimiento a mi familia, quienes siempre me brindaron su apoyo incondicional. A mis compañeros de clase, quienes fueron mi apoyo más cercano en los obstáculos dentro de las clases, con quienes forjé fuertes lazos y creé recuerdos que siempre atesoraré. A mis licenciados, quienes siempre me ofrecieron guía y un sinfín de enseñanzas, por los cuales siento muchísima admiración. Un agradecimiento especial a la Lic. Laura, Irene, Denis y Mario, quienes fueron los que más me impulsaron a sacar siempre lo mejor de mí en cada asignación que me impartieron.

Quiero expresar mi gratitud a mis dos mejores amigos, Alejandro Espinal y Anthony García, quienes siempre, a su manera, encontraron la manera de apoyarme y mantenerme con ánimos para seguir adelante. También, a mi mejor amiga Sandra Bonilla, que nunca permitió que mis problemas me abrumaran y siempre supo cómo animarme para seguir adelante, superando cada uno de mis obstáculos. A mi pareja, Stephany Aguilar, con quien compartí noches enteras estudiando y trabajando juntos en proyectos, brindándonos apoyo mutuo y sin permitir que ninguno de los dos se rindiera.

A cada uno de ustedes, les agradezco por nunca haberme dejado solo, por ayudarme a estar donde estoy hoy. Los amo a todos.

Resumen

El proyecto "Guía de ilustración digital" nace de la experiencia personal del autor, quien se sumergió en el mundo de la ilustración digital sin una orientación clara, dependiendo de recursos en línea como YouTube, blogs de arte y redes sociales. Su objetivo principal es ofrecer una guía para ilustradores interesados en incursionar en este campo, evitando que enfrenten desafíos similares a los experimentados durante su propio proceso de aprendizaje.

Este trabajo se fundamenta en una investigación extensa por medio de informes, foros, entrevistas, documentales y videos de los procesos de diferentes ilustradores, como Gema Vadillo, Ross Tran, IvisArt, Marc Brunet y Christoph Niemann entre otros. Explora diversos estilos y métodos utilizados en la ilustración digital, haciendo énfasis en programas como Photoshop, Illustrator y Krita (omitido ProCreate por su exclusividad en dispositivos iOS, considerados costosos para ilustradores). Además, desmiente mitos comunes en la ilustración y explora diferentes técnicas, como ilustración por píxeles en Photoshop y vectores en Illustrator.

La denominación del proyecto se basa en la técnica de las 7 preguntas, un método para examinar el proceso de investigación a través de interrogantes fundamentales: qué, quiénes o qué objetos, dónde, cuándo, de qué manera, con qué propósito y por qué llevar a cabo la investigación. El propósito primordial del proyecto es proporcionar una guía motivacional para que jóvenes artistas se adentren en el mundo del arte digital. Este proyecto se trata de una guía didáctica, conformada por un capítulo hablando sobre un tema en específico del dibujo digital, como, por ejemplo: herramientas básicas, coloreado y sombras, pinceles, terminando con un video tutorial de cómo llevar lo teoría a la practica en un dibujo.

Índice

Capítulo 1: planteamiento del problema	xi
---	----

1.1 Antecedentes	xi
1.2 Definición del problema.	xii
1.3 Preguntas de investigación	xiii
1.4 Objetivos de la investigación	xiii
<i>1.4.1 Objetivo general</i>	xiii
<i>1.4.2 Objetivos específicos</i>	xiii
<i>1.5 Justificación de la investigación</i>	xiii
Capítulo 2: marco teórico	xv
2.1 Marco conceptual	xv
<i>2.1.1 Diseño gráfico</i>	xv
<i>2.1.2 Arte</i>	xv
<i>2.1.3 Ilustración</i>	xv
<i>2.1.4 Lineart o delineado</i>	xvi
<i>2.1.5 Achurado</i>	xvi
<i>2.1.6 Degradado</i>	xvi
<i>2.1.7 Fanart</i>	xvi
<i>2.1.8 Ilustración digital</i>	xvii
<i>2.1.9 Tipos de ilustración digital</i>	xvii
<i>2.1.10 Tableta gráfica</i>	xviii
<i>2.1.11 Moodboard o tablero de inspiración</i>	xviii
<i>2.1.12 Manual</i>	xviii
2.2 Marco contextual	xix
<i>2.2.1 Diseño gráfico en Honduras</i>	xix
<i>2.2.1 Arte en Honduras</i>	xix
<i>2.2.3 Aporte en el arte y cultura hondureña</i>	xix
<i>2.2.4 Ilustración en la publicidad de Honduras</i>	xx
<i>2.2.5 Evolución del arte moderno en Honduras</i>	xx
<i>2.2.6 La ilustración en Honduras</i>	xx
<i>2.2.7 Arte digital en Honduras</i>	xxi
<i>2.2.8 Trabajos como ilustrador en Honduras</i>	xxi
<i>2.2.9 La ilustración dentro de la educación hondureña</i>	xxi
<i>2.2.10 Redes sociales y plataformas que usan los ilustradores digitales hondureños</i>	xxii
Capítulo 3: Metodología Utilizada	xxiii
3.1 Enfoque y métodos	xxiii

<i>Metodología de Bruce Archer</i>	xxiii
3.1 Fase 1: Fase Analítica.	xxiii
3.1.1 Problema	xxiii
3.1.2 Materiales	xxiv
3.1.3 Programación (cronograma)	xxiv
3.1.4 Bitacora	¡Error! Marcador no definido.
3.1.4 Obtener información	xliv
3.2 Fase 2: Creativa.....	xlvii
3.2.1 Análisis	xlvii
Fase 3 ejecutivo	liii
Capítulo 4: Aplicación	liv
4.1 Desarrollo del proyecto	liv
4.1.1 Creación de la ilustración portada	liv
4.1.2 Capitulo#1 “Bienvenido al mundo digital”	lv
4.1.3 Capitulo # 2 regresando a lo básico	lv
4.1.4 Capitulo#3 Planificación y búsqueda de referencias	lv
Capítulo 5	lix
Conclusiones	lix
Bibliografía	lxiii
Anexos	lxix

Introducción

El informe que sigue presenta el proceso de creación del proyecto de graduación titulado "Guía de ilustración digital". Este documento está estructurado en capítulos, cada uno abordando un aspecto crucial del proyecto.

En el primer capítulo, se proporciona una exposición concisa sobre la motivación que impulsa la concepción y desarrollo del proyecto. Se abordan los antecedentes relevantes, se delimita y define el alcance del proyecto

En el segundo capítulo, se presentó el marco teórico con los diferentes conceptos, acerca de la ilustración, tecnicismo que los ilustradores utilizan en su día a día

En el tercer capítulo se detalla la metodología de diseño adoptada, conocida como la metodología de Bruce Archer. Esta metodología se estructura en tres fases fundamentales: análisis, síntesis y ejecución.

En el cuarto capítulo del informe se muestra a detalle con imágenes sobre el proceso de elaboración del proyecto, por medio de videos de YouTube y documentales

El quinto capítulo es la culminación del informe en el cual se muestran las conclusiones, recomendaciones y reflexiones que el estudiante ha llegado a tener después de la elaboración del proyecto.

Capítulo 1: planteamiento del problema

1.1 Antecedentes

Coderhouse (2023) menciona que esta disciplina tuvo su origen posteriormente a la guerra mundial, pero que no fue hasta el surgimiento de los ordenadores los cuales se crearon con el afán de agilizar los procesos por medio de diferentes patrones y algoritmos en la década de los 60, y los primeros en utilizar la ilustración digital fueron los científicos.

Con el transcurso del tiempo, la ilustración digital ha adquirido una relevancia significativa en el ámbito creativo, consolidándose como un pilar fundamental para la transmisión de mensajes y como una vía de expresión esencial para los artistas.

Según el Instituto Europeo de Design (2022) La ilustración es una poderosa herramienta dentro del mundo de la comunicación ya que se encuentra dentro de la publicidad, juegos, ropa, aplicaciones, etc. y no deberían de ser consideradas como un complemento al texto, ya que estas mismas tienen una lectura dentro de ellas mismas las cuales emiten diversos mensajes al público.

EcuRed (2018) afirma que en 1984 fue creada la primera tableta gráfica la cual fue bautizada como “Koala pad”, originalmente fue creada para los ordenadores domésticos Apple 2, pero con el pasar del tiempo se fue adaptando a otros sistemas como el IBM PC.

En la década de los 2000 el arte digital tomó una mayor popularidad, esto debido al surgimiento de nuevos programas más avanzados y amables con los artistas como lo son Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador, los cuales permitieron que los dibujantes crear piezas gráficas de alta calidad. Estos nuevos programas más las tabletas gráficas han sido los mejores aliados de los artistas digitales los cuales no han hecho nada más que innovar año tras año, permitiendo cada vez hacer mejores ilustraciones.

1.2 Definición del problema.

En el contexto del arte digital, se observa una población significativa de artistas jóvenes que enfrenta dificultades en la comprensión integral de la incorporación a la ilustración digital. Paralelamente, aquellos que se inician en esta disciplina tienden a manifestar inquietudes y concepciones erróneas variadas.

Este fenómeno se atribuye, en su mayoría, a la carencia de una guía estructurada para estos artistas en desarrollo, quienes no han tenido acceso a una introducción sistemática al arte digital ni a la asesoría de mentores especializados para resolver sus inquietudes. A pesar de la disponibilidad actual de cursos en línea sobre arte digital, es importante destacar que no todos los individuos cuentan con los recursos económicos para costear dicha formación en plataformas especializadas.

Esta coyuntura impacta negativamente en diversos artistas jóvenes, quienes pueden experimentar un sentimiento de frustración ante la falta de orientación clara. La falta de conocimiento sobre los pasos a seguir, la selección adecuada de programas, la elección de herramientas como tabletas gráficas, o incluso cómo abordar la situación cuando no se dispone de los recursos necesarios para adquirir una tableta o una licencia de Photoshop, constituyen problemáticas comunes. En este contexto, es imperativo explorar alternativas viables y abordar estas preocupaciones para fomentar un acceso más inclusivo y equitativo al ámbito del arte digital.

1.3 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles pueden ser las limitaciones que llegan a tener los artistas para hacer arte digital?
- ¿Qué alternativas económicas existen, para las personas que no puedan costear una tableta o un programa de dibujo de pago?
- ¿Cuáles son las dudas más recurrentes dentro de los jóvenes artistas, acerca del arte digital?

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

Motivar a los estudiantes de diseño y a artistas plásticos a iniciar el uso de las herramientas de arte digital con ayuda brindada por medio de una guía visual

1.4.2 Objetivos específicos

- Realizar un diagnóstico que permita analizar el conocimiento que las personas acerca de ilustración digital mediante una serie de preguntas en un grupo focal.
- Realizar una investigación acerca de diferentes estilos de dibujo, procesos creativos, por medio de foros, documentales y videos en la plataforma de YouTube.
- Elaborar una guía visual mediante un manual para los que ilustradores digitales novatos puedan tener datos de como crecer dentro del arte digital

1.5 Justificación de la investigación

La creación de una guía de aprendizaje para apoyar a los estudiantes de arte se vuelve crucial para ayudar a futuros artistas en ilustración y diseño gráfico. Dado que la ilustración es fundamental en el diseño profesional, es necesario proporcionar mucha información para capacitar a ilustradores competentes. El objetivo es que puedan crear obras originales que comuniquen mensajes e ideas de manera clara.

El manual tiene la característica de tener pequeños elementos visuales al final de capítulos específicos, se tratan de unos videos a cámara rápida aplicando los conocimientos expuestos en los capítulos, estos videos funcionan como un apoyo extra con el fin de que los lectores vean la teoría siendo aplicada en un ejercicio.

Capítulo 2: marco teórico

2.1 Marco conceptual

2.1.1 *Diseño gráfico*

El diseño gráfico es una disciplina que busca integrar elementos visuales con el fin de transmitir un mensaje, emoción o idea. Este tipo de diseño se nutre de la comunicación visual, gráfica y textual para crear imágenes que pueden ser utilizadas con fines publicitarios, informativos, emotivos, persuasivos y artísticos. (Santos, 2023)

2.1.2 *Arte*

Arte es un concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte -término procedente del latín ars– permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones. (Julián Pérez Porto & Merino, 2008)

2.1.3 *Ilustración*

La ilustración engloba a las imágenes capaces de transmitir un mensaje, normalmente acompaña textos o historias o conceptos, aunque no siempre tiene porqué hacerlo. A diferencia de la escultura u otras artes, la ilustración hace uso de imágenes bidimensionales que comunican y transmiten una idea. (Di Mascio, 2022)

En la actualidad, la ilustración digital se destaca como una herramienta omnipresente en el ámbito comunicacional, consolidándose como una de las disciplinas preeminentes dentro del diseño gráfico. Su aplicación abarca diversos sectores, ya sea en el contexto publicitario o en otros medios visuales y de entretenimiento, situándola como un componente esencial en la transmisión efectiva de mensajes visuales.

2.1.4 Lineart o delineado

El. (2018) nos menciona que, El line art, también conocido como arte lineal, es una técnica de dibujo que emplea líneas rectas y curvas de diferentes grosores, ángulos y direcciones para dar forma y volumen a una figura. Esta técnica se caracteriza por ser monocromática, principalmente en blanco y negro, utilizando tinta de un solo color, generalmente negro, y graduando el tono para efectos como sombras.

2.1.5 Achurado

MirariChan (2017) menciona que, el achurado es una técnica para sombrear superficies usando líneas, tramas o texturas, lo que ayuda a crear la sensación de volumen en objetos. La intensidad del sombreado se determina por la cercanía entre las líneas o tramas; cuantas más juntas estén, más oscura será la sombra resultante.

2.1.6 Degradado

Gamba (2020) nos menciona que, el degradado de color implica una transición suave de un color a otro, o de diferentes tonalidades del mismo color, ya sea desde la tonalidad más clara a la más oscura o viceversa. Este método permite generar trazos de lápiz o pincel que cambian gradualmente de color desde un extremo al otro.

2.1.7 Fanart

Arteneo (2018) menciona que, Fan Art se refiere a la creación artística realizada por seguidores o fanáticos, abarcando ilustraciones, cómics, dibujos, pinturas digitales y fotografías que están inspiradas en obras preexistentes provenientes del cine, televisión, videojuegos, cómics, entre otros medios.

2.1.8 Ilustración digital

XCOLME (2023) menciona que, se trata de la realización de imágenes con un fin artístico, realizadas por medio de herramientas/programas tecnológicos que son principalmente de un ordenador, permitiendo al artista crear una inmensa cantidad de imágenes utilizando programas que funcionan como una simulación de las técnicas de ilustración tradicionales dentro de un ambiente digital.

2.1.9 Tipos de ilustración digital

2.1.9.1 Ilustración conceptual

XCOLME (2023) menciona que, este estilo de ilustraciones no está atada a obligaciones sobre ceñirse a la información que se brinda por medio de texto, este estilo de ilustración trata de desarrollar una idea nacida dentro de las consideraciones que hace el artista acerca de un tema en específico.

2.1.9.2 Ilustración narrativa

XCOLME (2023) menciona que, este estilo de ilustración busca representar de manera visual los sucesos ocurridos según un guion, por lo tanto, este estilo de ilustración busca adjuntarse al contenido y los detalles que el texto dicta, siempre manteniendo el equilibrio entre la interpretación personal del ilustrador y el mundo imaginativo del lector.

2.1.9.3 Ilustración decorativa

XCOLME (2023) menciona que, el propósito principal de este estilo de ilustración es acompañar al texto dentro de una página para embellecerla, suelen ser ilustraciones sin tanto detalle, su función es enriquecer el diseño gráfico de las piezas que las empresas publican, estas se caracterizan por ser manchas, formas abstractas, detalles pequeños, etc.

2.1.9.4 Ilustración infantil

XCOLME (2023) menciona que, este estilo pese a ser un medio para niños, este no es solo un dibujo cualquiera, se trata de una imagen que trata de representar todo lo que quiere interpretar un texto en el cual se busca contar usualmente una historia o un mensaje en específico y que los niños entiendan el mismo

2.1.10 *Tableta gráfica*

Saavedra (2022) asegura que, una tableta gráfica es una herramienta de trabajo para un especialista del arte digital; diseñador, ilustrador, retocador, animador y arquitecto. Esta herramienta facilita el dibujar, editar y diseñar usando programas de diseño en un ordenador

2.1.11 *Moodboard o tablero de inspiración*

Garavaglia (2020) menciona que, un moodboard es un panel visual que representa tendencias y se emplea como una herramienta valiosa en campos como publicidad, diseño de interiores, diseño gráfico y moda. Su propósito principal es capturar una idea que, una vez consensuada, se llevará a cabo. Este recurso busca generar emociones y puede confeccionarse de manera convencional mediante un collage físico o digitalmente a través de programas específicos. Además, existen variantes interactivas que permiten modificar el moodboard con mayor facilidad y espontaneidad.

2.1.12 *Manual*

Olvera (2021) asegura que, un manual es un libro o folleto en el cual se hace una recopilación sobre los aspectos más básicos y esenciales de una actividad de una organización, estos mismos nos permiten comprender el funcionamiento de algo o acceder de una manera ordenada y concisa, al conocimiento de un tema o materia

2.2 Marco contextual

2.2.1 Diseño gráfico en Honduras

El diseño gráfico en Honduras va desde los anuncios de televisión hasta los colores utilizados dentro de un sitio web, el diseño gráfico se encuentra presente en todo, dentro de la cotidianidad de los hondureños. Los diseñadores gráficos en Honduras llegan a ser trabajadores en agencias de publicidad, ser parte del departamento creativo de una empresa, trabajar en imprentas, editoriales y empresas tanto privadas como públicas, también tienen la opción de trabajar individual como FreeLancer.

2.2.1 Arte en Honduras

Dada su ubicación geográfica, Honduras exhibe una diversidad artística notable, resultado de las influencias de diversas tribus que poblaron la región. Esta heterogeneidad se manifiesta no solo en pinturas, sino también en expresiones artísticas que representan antiguos reinos. Tal es el caso de las esculturas encargadas para la construcción en el reino de 18 conejo, localizado en la antigua ciudad maya, hoy conocida como las ruinas de Copán. Este fenómeno se presenta como un punto de interés clave en el análisis y desarrollo del proyecto de graduación, que busca abordar y documentar las diversas manifestaciones artísticas presentes en esta región geográfica.

2.2.3 Aporte en el arte y cultura hondureña

En el ámbito del arte y la cultura en Honduras, la ilustración digital se ha incorporado en galerías de arte, exhibiciones y eventos culturales como una forma de expresión artística contemporánea. Los artistas hondureños han adoptado esta técnica para crear obras que representan la identidad cultural del país. Utilizando herramientas digitales, estos artistas producen piezas que abordan temas relevantes para Honduras, incluyendo aspectos históricos, sociales y culturales. A través de la ilustración digital, plasman narrativas visuales que pueden reflejar la historia del país, sus tradiciones, costumbres, problemas sociales actuales o aspiraciones culturales.

2.2.4 Ilustración en la publicidad de Honduras

En el ámbito de la publicidad y el diseño gráfico en Honduras, la ilustración digital se ha convertido en un recurso fundamental utilizado por agencias de publicidad y diseñadores gráficos. Estos profesionales recurren a esta técnica para generar contenido visual que sea atractivo, creativo y capaz de captar la atención del público en diversas plataformas y medios. Las agencias de publicidad emplean la ilustración digital para crear anuncios y campañas publicitarias impactantes. Los diseñadores gráficos, por su parte, la utilizan en el desarrollo de marcas, logotipos, diseño de empaques, sitios web y contenido para redes sociales, entre otros elementos visuales.

2.2.5 Evolución del arte moderno en Honduras

Asociación Aragonesa de Críticos de Arte (2017) asegura que, la evolución de las artes visuales en Honduras tuvo su inicio con Pablo Zelaya Sierra y su punto más alto con los artistas del Taller de la Merced, culminando en la generación de los noventa en el siglo XX. Después, se produjeron cambios notables en la práctica artística que se caracterizaron por rechazar las tradiciones de la pintura y adoptar valores estéticos relacionales. Este período se distingue por la experimentación y la introducción de medios digitales en la narrativa visual. Hubo un alejamiento de la representación icónica, fundamental en la pintura, sustituyéndola por estrategias creativas más cercanas a la interacción relacional.

2.2.6 La ilustración en Honduras

La ilustración digital en Honduras ha emergido como una forma vibrante y expresiva de arte contemporáneo. Los artistas hondureños han adoptado esta técnica para crear obras que reflejen la identidad cultural del país y aborden una amplia gama de temas, desde cuestiones sociales y políticas hasta elementos históricos y culturales. Estas creaciones se presentan en galerías de arte, exposiciones, eventos culturales y a través de plataformas en línea, como redes sociales y sitios web personales. La ilustración digital no solo ha permitido a los artistas explorar nuevas técnicas y estilos creativos, sino que también ha facilitado la

conexión con audiencias más amplias, tanto a nivel nacional como internacional. Además de su valor artístico, la ilustración digital en Honduras se ha convertido en un medio para expresar la identidad y la realidad contemporánea del país, fomentando el diálogo y la apreciación del arte digital en la sociedad hondureña.

2.2.7 Arte digital en Honduras

El arte digital dentro de Honduras ha llegado a ser una forma muy poderosa de expresión de la creatividad que celebra la cultura de nuestro país, es un medio que promueve la innovación constante en los artistas y ofrece diversas oportunidades profesionales, las hondureñas son capaces de contribuir a la escena artística global y enriquecer la cultura y diálogo dentro del país. La ilustración digital permite a los artistas explorar nuevas técnicas, experimentar con colores, formas y texturas, y expandir sus posibilidades creativas más allá de los límites de la pintura tradicional. A través de esta forma de arte, pueden abordar temas sociales, culturales, políticos o personales de manera innovadora y atractiva.

2.2.8 Trabajos como ilustrador en Honduras

Las salidas profesionales son variadas dentro del rubro de diseño gráfico, desde la ilustración editorial, creando ilustraciones para medios impresos como revistas, periódicos, y libros, también pueden trabajar para ilustraciones para publicaciones digitales pasando así por la ilustración publicitaria o la creación de estrategias visuales para agencias de marketing.

2.2.9 La ilustración dentro de la educación hondureña

La ilustración digital se utiliza como una valiosa herramienta pedagógica en instituciones de enseñanza. Se emplea con el propósito de enseñar y desarrollar habilidades en áreas como el arte digital, diseño gráfico y animación. Los profesores y educadores utilizan la ilustración digital como parte de los programas académicos para introducir a los estudiantes a las técnicas y herramientas utilizadas en la creación de arte digital. A través de

programas y software especializados, los alumnos aprenden a manipular imágenes, crear ilustraciones, desarrollar gráficos y explorar el mundo de la animación.

2.2.10 Redes sociales y plataformas que usan los ilustradores digitales hondureños

Los artistas hondureños que se dedican a la ilustración digital emplean activamente redes sociales como Instagram y Facebook, además de plataformas especializadas como Behance y sitios web personales, con el fin de mostrar y compartir su trabajo a un público más amplio, tanto a nivel local como global. A través de diferentes tipos de publicaciones, historias y participación en grupos dedicados al arte digital, estos artistas presentan sus creaciones, revelan su proceso creativo y establecen vínculos con otros expertos en este campo. Esta presencia en plataformas digitales no solo les permite difundir sus obras, sino también conectar con potenciales clientes, formar parte de comunidades artísticas y recibir comentarios útiles sobre su arte. Estos espacios en línea se convierten en puntos esenciales para promover, colaborar y avanzar profesionalmente en el ámbito de la ilustración digital en Honduras.

Capítulo 3: Metodología Utilizada

3.1 Enfoque y métodos

3.1.1 Metodología de Bruce Archer

La elección de la metodología propuesta por Bruce Archer se sustenta en su idoneidad para la conceptualización de proyectos. Este enfoque se caracteriza por la meticulosa selección de materiales y su modelado con el objetivo de cumplir con los requisitos funcionales y estéticos, en consonancia con las limitaciones impuestas por los medios de producción disponibles.

Las tres fases inherentes a este método, por su parte, exhiben una aplicabilidad directa y cohesionada en la ejecución de proyectos. En conjunto, estas fases poseen la capacidad de conferir a la propuesta una estructura creativa sólida, basada en la investigación previa de elementos clave. El enfoque subyacente busca generar diseños de alta calidad que satisfagan de manera precisa las necesidades específicas del proyecto en cuestión.

3.2 Fase 1: Fase Analítica.

3.2.1 Problema

Un segmento significativo de jóvenes artistas se ve enfrentado a la carencia de información precisa que les permita efectuar la transición exitosa al ámbito del dibujo digital. En este contexto, la desinformación opera como un obstáculo considerable, llegando a desalentar la mera consideración de adentrarse en esta práctica. Este fenómeno se atribuye, en parte, a la existencia de conceptos erróneos acerca de los procedimientos iniciales requeridos, así como a la ausencia total de conocimiento sobre los mismos.

Tabla 3
Bitácora

Semana	Día y fecha	Descripción de la actividad	Horas de trabajo invertidas	Estatus	Observaciones y comentarios
Semana 12	Miércoles 11 de octubre	Lluvia de ideas sobre cómo comenzar el proyecto	3 horas	Finalizado	Se realizaron una lluvia de ideas iniciales para la elaboración del proyecto
		Realización de un mapa mental sobre los temas a tratar	3 horas	Finalizado	Se realizó un mapa mental para escribir las primeras ideas sobre el manual
		Primera planificación de que investigar específicamente	2 horas	Finalizado	Se realizó una búsqueda sobre temas que serían interesantes de ver dentro del manual
	Jueves 12 de octubre	Planificación sobre qué hacer para que el proyecto sea único	5 horas	Finalizado	se realizó una introspección sobre que podría hacer para que el manual, fuese diferente al resto de manuales ya existentes
		Investigación sobre si existen otros manuales de ilustración digital	3 horas	finalizado	Se buscaron diferentes manuales de dibujo tradicional y digital para poder aprender qué cosas lo caracterizan o que cosas tienen que llamen a la atención
	Viernes 13 de octubre	Organización de ideas iniciales	4 horas	Finalizado	Se ordenaron las ideas iniciales para poder tener

					una visión más clara de cómo realizar el proyecto
		Planificación sobre cómo ordenar los tiempos de investigación y práctica de ejercicios	4 horas	Finalizado	Se planificaron dichos tiempos para poder realizar tanto investigación como prácticas de dibujo para el manual
Horas trabajadas en total			24 horas		

Semana	Día y fecha	Descripción de la actividad	Horas de trabajo invertidas	Estatus	Observaciones y comentarios
Semana 2	Lunes 16 de octubre del 2023	investigación sobre metodologías del diseño	1 hora	Finalizada	La investigación sobre qué metodología de diseño era adecuada para la realización del proyecto
		investigación sobre diferentes libros y manuales de arte	4 horas	En proceso	Se investigó sobre los ilustradores que compartieron sus conocimientos en libros y manuales
		búsqueda de videos sobre introducción al arte digital	3 horas	En proceso	Se visualizó una serie de videos de YouTube que funcionaban como introducción al arte digital, para poder observar cómo ellos se explican

	Martes 17 de octubre	Estudio sobre diferentes estilos de arte digital	4 horas	En proceso	Estudio sobre otros artistas, sus métodos y técnicas, tomar lo mejor de cada artista para poder aplicarlo en el manual
		Estudio de diferentes métodos sobre dibujo, pintura digital	4 horas	En proceso	Estudio sobre otros artistas, sus métodos y técnicas, tomar lo mejor de cada artista para poder aplicarlo en el manual
	Miércoles 18 de octubre	Lectura de recursos	3 horas	Finalizada	Se investigó dentro de blogs de arte acerca de manuales y libros de ilustración digital
		Ver diferentes videos sobre ejercicios de introducción al dibujo digital	3 horas	En proceso	Se buscaron videos sobre ejercicios, tanto para practicarlo, como para poder entender y explicar los dentro del manual
		Búsqueda de referencias para realizar ejercicios	2 horas	En proceso	
	Jueves 19 de octubre	Búsqueda de retículas para el manual	3 horas	En proceso	Se hizo una búsqueda sobre diferentes maneras de estructurar de manera armónica el manual
		Investigación sobre diferentes programas de dibujo digital	3 horas	En proceso	Se investigó sobre alternativas para programas de dibujo que no

					sean Photoshop
		Investigación sobre programas de dibujo para móviles	2 horas	En proceso	Se investigó sobre programas que sean de dibujo digital para celulares, ya que es una alternativa viable si no se tiene una tableta gráfica
	Viernes 20 de octubre	Práctica de ejercicios en el programa de PS Photoshop	3 horas	Finalizada	Se practicaron ejercicios básicos de dibujo en el programa de Photoshop para entender mejor cómo explicar los métodos y reaprender desde lo básico
		Testeo del programa de dibujo Krita	3 horas	Finalizada	Se utilizó por primera vez el programa de dibujo Krita para poder entenderlo
	Ver videos de programas de dibujo para celular.	2 horas	Finalizada	Se buscaron diferentes programas de dibujo para celulares, para ver sus pros y contras.	
Horas trabajadas en total			40 horas		

Semana	Día y fecha	Descripción de la actividad	Horas de trabajo invertidas	Estatus	Observaciones y comentarios
semana 3	Lunes 23 de octubre	Lluvia de ideas sobre temas a tratar en el manual	3 horas	Finalizada	Se pensaron diferentes temas a tratar como: brochas, cómo aplicar color, uso de capas, entre otros
		Práctica dentro del programa de dibujo para celular Sketch	4 horas	Finalizada	Se utilizó el programa de dibujo sketch para realizar una pieza, se sintió como una buena opción, pero aún hay que probar más programas
		Ver el documental del ilustrador Christoph Niemann	1 hora	Finalizada	Se vio dicho documental con la intención de aprender a fondo el proceso e inspiración del artista
	Martes 24 de octubre	Lluvia de ideas sobre cómo comercializar el proyecto	2 horas	En proceso	Se busca que este proyecto no solo quede como una idea personal, sino que se expanda y pueda compartirlo con las personas
		Preguntarme si realmente este proyecto le interesa a la gente	1 hora	En proceso	Dentro de la lluvia de ideas me surge la duda de si este proyecto realmente le importaría a la gente
		Video clase de dibujo digital	5 horas	Finalizada	Se vieron videos que los artistas

				suben a Y sobre sus procesos desde 0 para entender por completo sus procesos
Miércoles 25 de octubre	Realización de una ilustración digital en Photoshop	6 horas	Finalizada	Se realizó una ilustración digital, aplicando los consejos y técnicas que se aprendieron en la investigación para determinar cuáles funcionan más que otros
	Ver videos sobre las brochas de Photoshop	2 horas	Finalizada	Se investigó sobre cómo buscar las brochas en internet, cómo crearlas y como descargar e importarlas dentro del programa
Jueves 26 de octubre	Investigar sobre qué salidas laborales tiene la ilustración	2 horas	Finalizada	Se buscaba ver que tan amplias son las oportunidades que tienen los ilustradores en el campo laboral
	Investigar sobre artistas digitales en Honduras	3 horas	En proceso	Se busco ver como es el trabajo de ilustradores hondureños, sin embargo, la información es escasa
	Redacción sobre el primer capítulo del manual.	3 horas	En proceso	Se escribió un primer boceto sobre el primer capítulo del

					manual, sin embargo, tiene muchos errores de redacción y no se plasman bien las ideas
	Viernes 27 de octubre	Anotar y analizar errores de redacción para buscar solucionarlo	2 horas	En proceso	Se busca mejorar la redacción del manual para que se pueda entender bien las ideas que se buscan presentar
		Pensar en cómo ordenar ideas y pensamientos para el manual	3 horas	En proceso	En general, se tienen buenas ideas a considerar para poner en el proyecto, sin embargo, falta una manera correcta de cómo proyectarla
		Repaso de los recursos en la plataforma para el informe del proyecto	3 horas	Finalizada	Se vieron los recursos de cómo estructurar los elementos del informe de proyecto y bitácora
Total, de horas invertidas			40		

Semana	Día y fecha	Descripción de la actividad	Horas de trabajo invertidas	Estatus	Observaciones y comentarios
--------	-------------	-----------------------------	-----------------------------	---------	-----------------------------

Semana 4	Lunes 30 de octubre	Práctica con el programa de Krita	3 horas	Finalizada	Krita es uno de los mejores programas de dibujo gratuito, es una gran alternativa a usar Photoshop, sin embargo, soy inexperto en el programa y se busca entender bien
		Ver videos sobre personas que utilizan Krita para dibujar	3 horas	En progreso	Se estudiaron los métodos de que utilizan los artistas en el programa Krita, para ver qué métodos son mejores
		Investigación sobre más programas de dibujo gratuito	2 horas		Se buscan otros programas para poder usar en el manual como ejemplos
	Martes 31 de octubre	Curso en línea gratuito sobre dibujo digital	6 horas	Finalizado	Se hizo un curso de dibujo digital gratis en YouTube para poder aplicar los conocimientos dentro del manual
		Planificación de cómo estructurar bien el manual	2 horas	En proceso	Se busca estructurar de manera eficiente el proyecto de manera ordenada y coherente
	Miércoles 1 de noviembre	Lectura de manuales de dibujo	2 horas	En proceso	Lectura para aprender el lenguaje usado entre el tecnicismo y un

				lenguaje más coloquial
	Practica de dibujo en Krita	4 horas	En proceso	Se busca manejar de la mejor manera posible el programa de Krita
	Introducción a el programa de dibujo de celular Ibis Paint	2 horas	En proceso	Un programa de dibujo para celular distinto a Sketch
Jueves 2 de noviembre	Probar un método diferente de dibujo	4 horas	Finalizado	Se buscó practicar un método distinto para poder entenderlo, para ser más específico el método que utilice fue a manchas
	Investigación sobre diferentes maneras de dar luz y sombra a dibujos	4 horas	Finalizado	Se buscaron otras maneras de realizar luces y sombras dentro del dibujo digital, ya que se buscaba explorar alternativas más allá de las ya conocidas
Viernes 3 de noviembre	Prácticas de color en Photoshop	4 horas	Finalizado	Ejercicios de práctica para agilizar los métodos de dibujo
	Búsqueda de retículas para el manual	2 horas	Finalizado	Se buscaron retículas para estructurar el manual de manera estilizada

		Planificación para la realización a fondo del manual	2 horas	Proceso	Se planificó que realizar durante las siguientes semanas para dedicarse de lleno en la elaboración del manual
Horas trabajadas en total			40 horas		

Semana	Día y fecha	Actividad realizada	Horas de trabajo invertidas	Estado	Observaciones
Semana 5	Lunes 6 de noviembre	Redacción del primer capítulo del manual	5 horas	Finalizado	En este espacio se realizó el primer capítulo del manual, en el cual se explicaron las herramientas básicas de los programas de ilustración digital
		Bocetos para la primera ilustración del manual (portada)	3 horas	Finalizado	En este espacio se realizaron bocetos para que sirviera como portada del manual, llegando a un boceto elegido para ser la ilustración final
	Martes 7 de noviembre	Hacer un boceto detallado de la ilustración	3 horas	Finalizado	Se detalló el boceto escogido para ser la portada del manual
		Delineado de la ilustración	2 horas	Finalizado	Se realizaron las líneas finales de la

					ilustración
		Planeación del segundo y tercer capítulo	3 horas	Finalizado	Se realizó un esquema de que decir en el segundo y tercer capítulo ya que si bien se tenía una idea de lo que tratarán se buscó la mejor manera de redactarlo para que la explicación sea coherente
	Miércoles 8 de noviembre	Redacción del segundo capítulo	4 horas	Finalizado	Se realizó la redacción del segundo capítulo del manual
		Realización de los ejercicios básicos del segundo capítulo	4 horas	Finalizado	Se realizaron los ejercicios para que los lectores realizan como práctica del capítulo
	Jueves 9 de noviembre	Redacción del tercer capítulo	4 horas	En proceso	Se realizó la redacción del tercer capítulo
		Investigación sobre el tema y la importancia del bocetaje	4 horas	Finalizado	Se realizó una investigación ya que la redacción del tercer capítulo se sentía floja debido a que se trató mayormente del punto de vista del autor.
Viernes 10 de noviembre	Lluvia de ideas sobre los bocetos y ejercicios a realizar para el	3 horas	Finalizado	Se pensó en que ejercicios y que bocetos podrían ser los	

		capítulo			mejores para dar a entender el punto principal del capítulo
		Realización de los ejercicios	5 horas	En proceso	Se realizaron diferentes bocetos y ejercicios para ejemplificar la teoría de lo visto en el capítulo 3
Total, de horas trabajadas			40 horas		

Semana	Día y fecha	Actividad realizada	Horas de trabajo invertidas	Estado	Observaciones
Semana 6	Lunes 13 de noviembre	Planificación de lo que se haría en la semana	2 horas	En proceso	Se realizó un esquema para poder organizarse dentro de la semana
		Planificación y ordenar ideas	2 horas	Finalizado	Se planifico lo que se tratará el capítulo 4 y 5 del manual
		Redacción del cuarto capítulo	4 horas	En proceso	Se hizo la primera redacción del cuarto capítulo del manual
	Martes 14 de noviembre	Búsqueda, de ejercicios para realizar en el capítulo	4 horas	En proceso	Se hizo una búsqueda para ver qué ejercicios se podrían utilizar para el capítulo

		Planificación de los ejercicios	4 horas	En proceso	Se planifico lo que se realizaría para el capítulo 4 del manual
	Miércoles 15 de noviembre	Investigación para reforzar la información del capítulo 5	4 horas	en proceso	se buscó información para poder reforzar lo que se llegaría a explicar en el capítulo 5
		Búsqueda de qué ejercicios se podría realizar	4 horas	en proceso	se buscó los ejercicios que se podrían colocar en el capítulo para ejemplificar el capítulo
	Jueves 16 de noviembre	Redacción del primer borrador del capítulo 5	4 horas	en proceso	Se hizo un primer borrador del capítulo 5
		Realización de ejercicios para el capítulo	4 horas	En proceso	se realizaron los primeros ejercicios para el capítulo 5
	Viernes 17 de noviembre	Realización de ejercicios para el capítulo	4 horas	en proceso	Se realizaron más ejercicios para el capítulo 5
		Planificación para el capítulo 6	4 horas	En proceso	Se empezó a hacer planes de que trata el capítulo 6 y como llevarlo a cabo
Total, de horas trabajadas			40 horas		

<u>Semana</u>	<u>Día y fecha</u>	<u>Actividad</u>	<u>Horas invertidas</u>	<u>Estado</u>	<u>Observaciones</u>
Semana 7	Lunes 20 de noviembre	Primer borrador del capítulo 6	5 horas	Finalizado	Se realizó un borrador sucio sobre lo que se planifica abordar dentro del capítulo 6
		investigación sobre lo abarcado en el capítulo 6	3 horas	Finalizado	Se buscó información adicional sobre el tema abordado, para reforzar lo dicho en el capítulo 6
	Martes 21 de noviembre	Búsqueda de ejercicios sobre coloreado	4 horas	En proceso	Se investigó buscar una serie de ejercicios para aprender de coloreado
		Elaboración de un ejercicio para el capítulo	4 horas	Finalizado	Se realizó una plantilla de una ilustración, sin color, para que el lector pueda usarla y experimentar darle color
	Miércoles 22 de noviembre	Investigación sobre cómo dar luz y sombras	4 horas	En proceso	Se investigó el concepto sobre la luz y sombra dentro del mundo de ilustración
		Investigación sobre diferentes técnicas de dar volumen a los elementos	4 horas	En proceso	Cuando damos luz y sombra a las cosas de la ilustración le

					damos volumen, pero hay que saber cómo darlo, se ha realizado una investigación para cómo hacer esto pensando en la composición
	Jueves 23 de noviembre	Edición del capítulo numero 6	3 horas	Finalizado	Se editó y se mejoró el borrador del capítulo 6
		Borrador del capítulo 7	5 horas	Finalizado	Se comenzó la redacción del capítulo 7
	Viernes 24 de noviembre	Búsqueda de ejercicios sobre luz y sombra	4 horas	Finalizado	Se buscaron diferentes ejercicios y prácticas para luz y sombra
		Realización de ejercicios sobre luz y sombra	4 horas	Finalizado	Se realizaron una serie de ejercicios para trabajar la luz y la sombra
Total, de horas invertidas			40 horas		

Semana	Día y fecha	Actividad	Horas invertidas	Estado	Observaciones
Semana 8	lunes 27 de noviembre	Práctica de realización de ilustración vectorial	4 horas	Finalizado	Practicar sobre la ilustración vectorial ya que es un fuerte en la ilustración y se trabaja de

					manera un tanto diferente
		Investigación sobre la ilustración vectorial	4 horas	En proceso	Investigar sobre los métodos de la ilustración vectorial, ya que no es el estilo de ilustración que mayormente se maneja
	Martes 28 de noviembre	investigación sobre la realización de un grupo focal	3 horas	en proceso	Se busca la manera de realizar un grupo focal para poder mejorar el contenido del manual según la opinión de un posible público objetivo
		Elaboración de diferentes preguntas para realizar y recopilar datos	5 horas	En proceso	Se buscaron realizar una serie de preguntas para las personas dentro del grupo focal para poder generar nuevas ideas para poder aplicar dentro del manual
	Miércoles 29 de noviembre	Búsqueda de gente para realizar el grupo focal	3 horas	En proceso	Se busco gente con un interés particular por la ilustración dentro de la carrera de diseño gráfico de
		Elaboración de	5 horas	En proceso	Se busca que el manual si bien

		ilustraciones que irá dentro del manual			sea completo en cuanto a teoría, también se busca que sea acompañado por ilustraciones que decoran las páginas
	Jueves 30 de noviembre	Búsqueda de más información para reforzar lo ya hablado en capítulos anteriores	4 horas	Finalizado	Se buscó reforzar y corregir algunos elementos del manual
		Planeación de los siguientes capítulos	4 horas	en proceso	se hicieron planes sobre qué hablar en los siguientes capítulos y cuantos realizar
	Viernes 01 de diciembre	elaboración de prácticas y videos que irán dentro de los capítulos	6 horas	En proceso	Se realizaron videos de los temas que irán abarcados en los primeros 5 capítulos
		finalización de la ilustración que irá en la portada	5 horas	Finalizada	Se terminó la ilustración que irá en la portada del manual
Total, de horas trabajadas			43 horas		

Semana	día y fecha	actividad	Horas invertidas	Estado	observaciones
Semana 9	Lunes 04 de diciembre	Recopilación de retroalimentación	5 horas	En proceso	Se hicieron una serie de preguntas acerca del

					manual para recopilar información
		organización de la información recopilada	3 horas	En proceso	Se organizó la información recopilada hasta el momento.
	Martes 05 de diciembre	Cambios en el manual	4 horas	Finalizado	Se realizaron modificaciones en el texto del manual para hacerlo más coherente
		Búsqueda acerca de los tipos de ilustración	4 horas	Finalizado	Se buscó información acerca de los tipos de ilustración más exigidos en el mercado
	Miércoles 06 de diciembre	Búsqueda sobre pinceles digitales	4 horas	Finalizado	Se realizó una investigación acerca de los pinceles que son más utilizados y que podamos considerar esenciales para un ilustrador novato
		Redacción del capítulo acerca de pinceles	4 horas	Finalizado	Se escribió el capítulo acerca de los pinceles que los artistas más usan y en qué ocasiones usarlos
	Jueves 07 de diciembre	investigación sobre el bloqueo creativo	2 horas	Finalizado	se buscó acerca de diferentes maneras de lidiar con el bloqueo creativo

		Investigación sobre el estilo propio	2 horas	Finalizado	Se buscaron las formas de como encontrar un estilo propio de ilustrar
		Redacción del capítulo acerca del estilo propio y el bloqueo creativo	4 horas	Finalizado	se escribió el capítulo acerca del bloqueo creativo y el estilo propio, según lo investigado sobre estos temas
	Viernes 08 de diciembre	Realización del manual	12 horas	Finalizado	Se armo el documento del manual, dentro del programa InDesign
Total, de horas trabajadas			44 horas		

Semana	<u>Día y fecha</u>	actividad	Horas invertidas	Estado	Observaciones
Semana 10	<u>Lunes 11 de diciembre</u>	Búsqueda de errores dentro del manual	3 horas	En proceso	Se buscaron posibles errores dentro del manual para poder corregirlos
		Observaciones acerca de cómo mejorar el manual	5 horas	En proceso	Se buscaron posibles maneras en las que el manual puede ser mejor
	<u>Martes 12 de diciembre</u>	Correcciones para el manual	5 horas	En proceso	Se corrigieron diferentes capítulos del manual en los que se encontraron

					errores.
		Realización de ilustraciones extras	3 horas	En proceso	Se realizaron, ilustraciones extras para grabar su proceso y usarlo dentro del manual
	<u>Miércoles 13 de diciembre</u>	Correcciones del manual	8 horas	Finalizado	Se realizaron diferentes correcciones a los textos del manual ya que contaban con algunos errores
	<u>Jueves 14 de diciembre</u>	Finalización de videos	8 horas	Finalizado	Se terminaron de realizar las ediciones de los videos que irían vinculados a los capítulos del manual
	<u>Viernes 15 de Diciembre</u>	Revisión de todos los archivos	8 horas	Finalizado	Se revisaron por ultima ves todos los archivos en busca de errores
<u>Total, de horas trabajadas</u>			40 Horas		

3.2.4 Obtener información

En esta fase, se ejecuta una investigación extensa que se rige como pilar fundamental en el cimiento del proyecto. Dentro de este contexto particular, se llevó a cabo una exploración de distintos estilos de ilustración digital, programas, herramientas y pinceles de relevancia. Simultáneamente, se realiza un análisis de la formulación de la información recopilada, con el objetivo de modular la densidad técnica y facilitar la asimilación por parte de aquellos que se encuentran iniciando su incursión en el ámbito del arte digital. Este

proceso busca optimizar la accesibilidad y comprensión de los conceptos esenciales para un público en sus primeras etapas de familiarización con el campo.

Una manera de búsqueda de información fue la realización de un grupo focal con compañeros ilustradores a los cuales se les hizo una serie de preguntas como: ¿te interesaría leer un manual para ilustración digital, crees que sería importante para futuros ilustradores? ¿qué temas te gustaría leer dentro del manual? ¿Qué retos tuvieron a la hora de aprender acerca de ilustración digital? Entre otras preguntas y consejos que se hablaron dentro del grupo

Figura 1

Tomas de captura del grupo focal



Dentro del grupo focal resaltaron los temas acerca de pinceles, como encontrar un estilo propio, uso de color, luces y sombras y como lidiar con el bloqueo creativo. El 80 por ciento de estos ilustradores tenían una tableta grafica mientras que el otro 20 solo han tenido acceso a ellas mediante la clase de ilustración de la carrera.

3.3 Fase 2: Creativa

3.2.1 Análisis

En esta fase, se persigue la tarea de analizar toda la información recopilada con el propósito de adquirir una comprensión más profunda de los conceptos clave. Este proceso tiene como meta el desarrollo de un dominio más avanzado en relación con el tema central del proyecto. La sistematización y evaluación de la información facilitará una mayor claridad conceptual y preparará el terreno para las etapas subsiguientes del proyecto de graduación.

En esta etapa se llevó a cabo una investigación extensa sobre diversos artistas del ámbito digital, sus enfoques, procesos creativos y sus modos de trabajo, para ser más específico se investigaron los procesos de artistas como Ross Tran (@ross. draws) Gema Vadillo (@gemavadilloart) Kaos (@estudiokatastrofico) Andrea Ga (@andreagart) y Dani Parker (@nasirgan) por medio de videos dentro de sus canales de YouTube acerca de sus métodos de trabajo.

Figura 2:

Captura de los videos de investigación



Se indagó acerca de una amplia gama de estilos de ilustración como lo es el artístico, comic, vectorial y también se investigó acerca de procesos creativos de grandes empresas como Disney a la hora de crear personajes únicos, herramientas y acerca de programas de dibujo que están al alcance de nuevos ilustradores, identificando aquellos que destacan por sus características beneficiosas tanto para el usuario como para los proyectos en los que se aplican. Entre los programas analizados se encuentran Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y

Krita. Este último, a pesar de contar con menos funcionalidades en comparación con los otros dos, sigue siendo una opción considerable para la creación de dibujos e ilustraciones digitales, especialmente para artistas que no disponen de los recursos económicos necesarios para adquirir las suites de Adobe. Un programa que se dejó de lado también es gratuito es el programa de Autodesk Sketchbook, esto se debió a que este no tiene una interfaz amigable para las personas que vienen aprendiendo sobre ilustración digital, teniendo muchas herramientas ocultas, atajos confusos y limitaciones como que los pinceles no se sienten de buena calidad, tiene una limitación de capas muy baja, además que muchos artistas no lo recomiendan para alguien que este comenzando.

También se pasó por alto el programa de ProCreate, debido a que este programa de dibujo si bien es muy completo, siendo competencia directa a programas mas antiguos como lo es Photoshop, este programa es únicamente exclusivo para dispositivos IOS, los cuales son dispositivos que son bastante costosos, el iPad más económico que puede correr este programa ronda entre los 195 dólares (4,777 L. aproximadamente) siendo un iPad mini de las primera generaciones el cual puede que con el tiempo deje de ser compatible con el programa teniendo que recurrir a un modelo más nuevo los cuales tienen precios de hasta 400 dólares el más barato (9,800 L.), a eso sumarle el costo del Apple pencil el cual en Amazon se puede encontrar de segunda mano entre 32 y 40 dólares (980 L.), y el costo del mismo programa el cual es de 12 dólares (295 L.)

Figura 3:

Capturas de applestore online

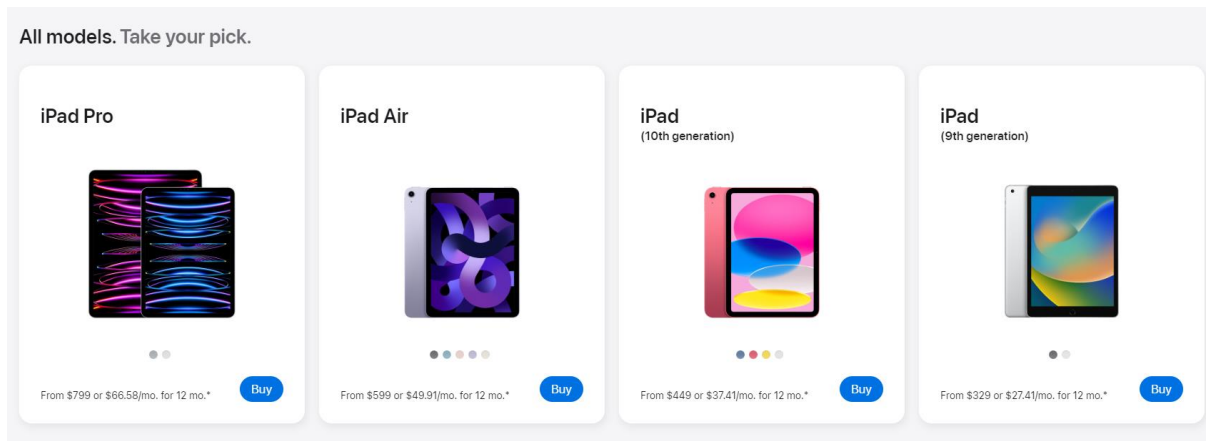


Figura 4:

Capturas de amazon

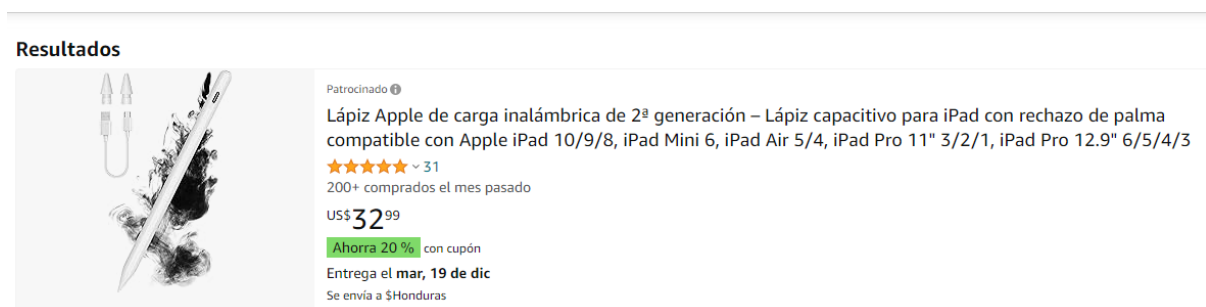


Figura 5:

Captura de procreate.com



Hablando más sobre el manual, los temas que va tocando los manuales según un orden de que debería de ir primero en una clase de ilustración digital, además de que se tomó en cuenta el orden del proceso de crear una ilustración, por ejemplo, dentro del capítulo uno, habla acerca de las herramientas básicas de un programa de ilustración, como los pinceles, capas, herramientas de selección, cuenta gotas, cubo, y modos de fusión, ya que se considero

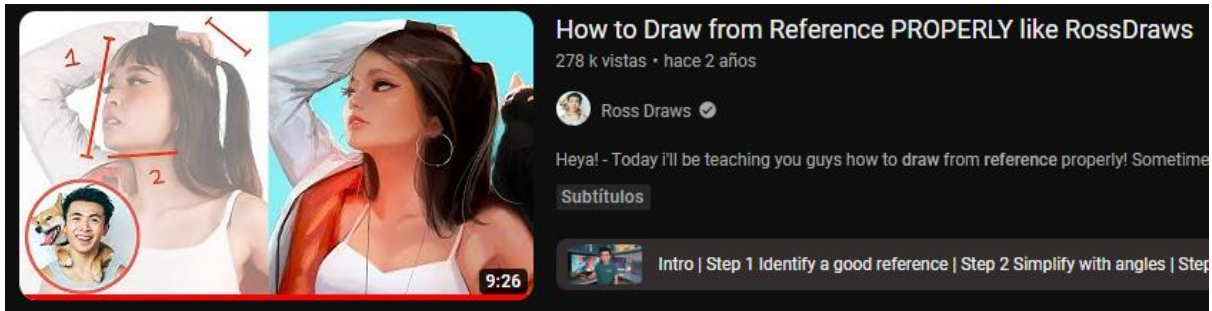
que como primer paso el lector deba saber ubicar y saber cuales son las herramientas que tiene a su disposición para trabajar.

El segundo capítulo es acerca de la familiarización con el equipo, tanto con el programa como con su tableta gráfica, en este capítulo se proporcionan ejercicios básicos de dibujo tradicional porque se consideró el hecho de que se está re aprendiendo el dibujo en un ambiente digital, además, de ser el caso que una persona quiera aprender el dibujo digital sin tener experiencia en lo tradicional estos ejercicios le ayudaran a familiarizarse con el funcionamiento del programa y la tableta, se incluyó también un ejercicio adicional para aquellos ilustradores que no cuentan con una tableta grafica con pantalla, ya que si bien estos dispositivos son bastante intuitivos a pesar de no tener pantalla, puede que a ciertas personas se les dificulte el aprender con estos dispositivos.

El tercer capítulo habla acerca de la planificación de una ilustración y de la búsqueda de referencias acerca del tema que se quiera abordar con la pieza, muchos ilustradores como el caso de Gema Vadillo, el cual explica que cuando un ilustrador planifica que hará dentro de su ilustración para representar el mensaje o idea, se obtiene un resultado mas sólido y con un mayor sentido, además hace mención que el uso de referencias es también un paso dentro de la planificación de la ilustración así también como que nos ayuda a obtener una idea más clara de lo que queremos plasmar. Así también el artista Ross Tran menciona el cómo hacer selección de buenas referencias, ya que no cualquier imagen es una buena referencia, además, hace mención que el buen uso de referencias nos puede ayudar a mejorar en el dibujo más rápido.

Figura 6

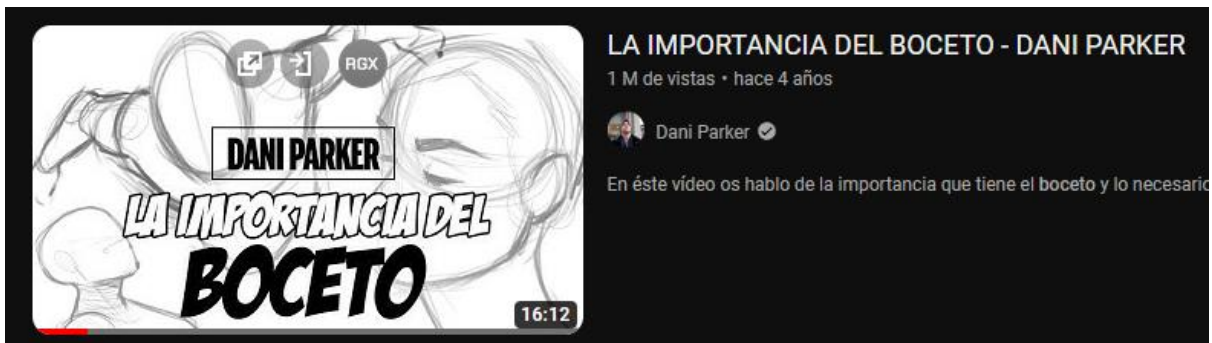
Captura de pantalla del canal de Ross Tran



El cuarto capítulo se trata de la importancia del boceto, ya que es el primer paso de la ejecución de nuestra ilustración, se desglosa el porque es importante el boceto usando ejemplos teóricos y visuales de como hacer un boceto, recomendaciones de como hacer un boceto y animando a los nuevos ilustradores a que no tengan miedo a equivocarse ni a experimentar en el boceto

Figura 7

Captura de pantalla del canal de Dani Parker



El quinto capítulo trata de los diferentes estilos de ilustración existentes, con el fin de que los lectores vean cual es el tipo de ilustración que buscan realizar, para que tengan en cuenta los visuales a los que apunta dependiendo a los trabajos en los que se están trabajando.

El sexto capítulo trata de dos elementos esenciales en las ilustraciones las cuales son las luces y sombras, donde aplicarlas y de diferentes técnicas de cómo aplicarlas sobre, y cuando hacerlo, ya que cuando estamos comenzando en la ilustración no tenemos bien claro donde debemos de aplicar sombras, además, este capítulo también aborda el coloreado, habla resumidamente sobre la teoría del color.

3.2.2 Síntesis

En esta etapa, se inicia el proceso de esquematización de las ideas preliminares, dando paso a sesiones de lluvia de ideas para concebir estrategias óptimas en la ejecución del proyecto. Se contempla meticulosamente cómo llevar a cabo la implementación, teniendo en cuenta los datos recopilados y los objetivos específicos que subsiguientes, optimizando la alineación con los requerimientos y metas predefinidas del proyecto. Busca cumplir el proyecto. Este periodo propicia la consolidación de un plan estratégico que guiará las acciones del proyecto.

Durante esta etapa, se dio inicio a la planificación y estructuración de los contenidos que se abordarían en cada capítulo del manual. Se concibieron prácticas y ejercicios pertinentes, se seleccionaron imágenes ilustrativas para apoyar la explicación y se trabajó en la redacción del material de manera que resulte accesible para el lector, evitando la sensación de densidad y asegurando la claridad en la exposición de las ideas centrales. Se buscó mantener un equilibrio entre un lenguaje técnico adecuado y un enfoque más informal para facilitar la comprensión del contenido.

Dentro del manual, se decidió por usar un lenguaje relajado sin muchos tecnicismos, esto debido a que el manual busca explicar los temas de la ilustración digital de una manera calmada, de modo que se sienta como una conversación con un amigo, no con un maestro, esto se realizó de esta manera para que el estudiante se sienta más cómodo a la hora de leer el manual.

Se usó la tipografía Gotham book, bold y black, con la intención de que el manual se sintiera fresco y moderno, a la vez que se vea estéticamente bien.

La paleta de colores fue escogida siguiendo con las tendencias en cuanto a ilustración digital de usar colores brillantes y vivos que a la vez contrastan entre ellos.

Los videos están estructurados, de una manera en la que no se hable mucho, ósea que, no tiene mucha narrativa de la parte del autor, esto se decidió para no saturar de información

al lector, el video es una captura a cámara rápida del proceso de una ilustración, aplicando el conocimiento impartido dentro del capítulo.

3.2.3 Desarrollo

En esta etapa, se persigue la elaboración de los primeros bocetos que constituirán la base del proyecto final. Se lleva a cabo un proceso iterativo de prueba y error para desarrollar los borradores iniciales y culminar con un prototipo estructurado de manera integral. Se toma decisiones fundamentadas en aspectos estéticos, como la selección de paletas de color, tipografías y jerarquías, con el fin de establecer una dirección visual coherente y alineada con los objetivos estipulados para el proyecto de graduación. Este periodo es crucial para la evolución del diseño hacia una representación más refinada y cercana a la visión conceptual inicial.

Durante esta fase, se procedió con el desarrollo inicial de la redacción de los capítulos del manual. Se empleó la información y la programación recopilada en etapas previas para estructurar y explicar los temas pertinentes. Además, se inició la creación de una variedad de ejercicios y prácticas destinados a integrar activamente el contenido en cada capítulo respectivo. Se enfocó en proporcionar una explicación detallada y aplicada de los conceptos, haciendo uso de la información previamente preparada para garantizar la coherencia y la profundidad del contenido presentado. Este proceso también permitió el diseño de actividades interactivas que reforzarán la comprensión y aplicación práctica de los conocimientos impartidos en el manual.

3.3 Fase 3 ejecutivo

3.3.1 Comunicación

En este segmento, se aborda la estrategia de difusión del proyecto. El manual, concebido como un documento en formato PDF interactivo, será diseñado de manera específica para la audiencia de estudiantes de diseño en CEUTEC. Se contempla la

posibilidad de ampliar la difusión, considerando la opción de publicar el contenido en formato de blog en internet. Sin embargo, es crucial subrayar que esta última alternativa se encuentra en una fase exploratoria, constituyendo simplemente una premisa preliminar en el desarrollo del proyecto.

Solución

Verificar la coherencia de los resultados obtenidos con los objetivos predefinidos y, en caso de desviaciones, aplicar ajustes pertinentes para garantizar la alineación con la finalidad del proyecto.

Capítulo 4: Aplicación

4.1 Desarrollo del proyecto

4.1.1 Creación de la ilustración portada

En esta etapa, se dio inicio a la creación de la ilustración destinada a la portada del manual, la cual representa su identidad visual. Se concibió una imagen que personifica al autor, figurándolo como un aventurero que monta un dragón y se dispone a explorar el

mundo del arte digital. Esta ilustración busca transmitir la idea de la aventura en el ámbito creativo, simbolizando el viaje que emprende el lector al sumergirse en el contenido del manual.

4.1.2 Capítulo#1 “Bienvenido al mundo digital”

El primer capítulo del proyecto de graduación se plantea como una introducción al mundo de la ilustración digital, abordando los conceptos técnicos y las herramientas esenciales presentes en los programas de ilustración digital. Su objetivo principal es proporcionar una cobertura similar a la sección inicial de un curso de ilustración, priorizando la exposición teórica sobre la práctica. Los capítulos siguientes tienen la finalidad de ofrecer practicas más experimentales, reforzando y ampliando los temas presentados inicialmente. Estas secciones posteriores buscan aplicar de manera más práctica las herramientas en entornos experimentales para fortalecer la comprensión y la competencia del usuario en la ilustración digital.

4.1.3 Capítulo # 2 regresando a lo básico

En el próximo capítulo, se tiene como objetivo reafirmar la familiarización del usuario con el equipamiento y su operatividad. El objetivo principal es la realización de ejercicios prácticos en el software de dibujo, tales como trazado de líneas paralelas, experimentación con la sensibilidad de la stylus (el lápiz óptico utilizado en la tableta gráfica) y la realización de bocetos y garabatos sucios. Asimismo, se concluirá con explicar cómo el arte digital procura emular y adaptar técnicas propias de la ilustración tradicional al entorno digital.

4.1.4 Capítulo#3 Planificación y búsqueda de referencias

En esta sección, se aborda el inicio del proceso de planificación de la ilustración. Todo surge de una idea central que se pretende transmitir mediante la creación visual. Se

realiza una investigación detallada de los elementos visuales necesarios para la ilustración y los materiales a utilizar, como pinceles, paletas de colores, texturas, entre otros recursos. Esto puede abarcar desde ideas personales a expresar hasta la creación de un fanart basado en un personaje de interés para el ilustrador. Se efectúa una indagación previa con imágenes relacionadas con el personaje seleccionado, proporcionando un marco de referencia para la creación.

En este punto del proceso creativo, se aconseja desarrollar un moodboard que compile todos los elementos visuales vinculados a la ilustración en cuestión. Este recurso permite tener una visión completa de los componentes a emplear y actúa como una guía para su integración efectiva en la obra final.

4.1.4 Capítulo# 4 la importancia del boceto

En este capítulo se pretende explicar la relevancia del primer paso en el proceso de ilustración, que es la elaboración del boceto inicial. Este es un componente fundamental que permite organizar todos los elementos de la obra dentro del área de trabajo. Se busca resaltar la importancia del boceto como el cimiento esencial de la pieza, mostrando cómo su rol supera incluso a los detalles, delineados y coloreados finales. Esto se debe a que el boceto actúa como la base fundamental de la ilustración; si esta base no está correctamente establecida, el resultado final se ve comprometido.

4.1.5 Capítulo# 5 estilos de ilustración

En este capítulo abordaron diferentes estilos de ilustración digital, con el fin de exponer aquellos estilos que son más cotizados en el mercado laboral, por mencionar algunos:

- Ilustración editorial
- Ilustración para storyboard
- Ilustración para comics
- Ilustración infantil

Entre otros

Figura 8

Ejemplo de ilustración para cuento infantil



4.1.6 Capítulo#6 sombras y color

En este capítulo se exploró el tema de las luces y sombras dentro del arte digital tocando temas como técnicas de como dar sombras y como ejecutar dichas técnicas, además de tocar el tema de cuando y donde aplicar las sombras dentro de una ilustración, otro tema tocado fue el coloreado de una ilustración, se abordó brevemente la teoría del color y se explicaron los términos de los colores análogos, complementarios y triadas

4.1.7 Capítulo#7 Pinceles

Este capítulo habla exactamente de lo que su título indica, acerca de los pinceles de los programas digitales y se agregó unas recomendaciones de 5 pinceles que son los más básicos y esenciales a la hora de comenzar en la ilustración digital.

Figura 9

Brochas de Photoshop



4.1.8 Capítulo#8 Bloqueo creativo y estilo propio

En este capítulo se tocaron dos de las problemáticas que los ilustradores digitales llegan a tener en sus inicios e incluso cuando ya hay mas experiencia de por medio, el bloqueo creativo, se trata de periodos de tiempo en el cual el ilustrador no es capaz de generar ideas concisas o no es capaz de llevarlas a cabo con éxito, mientras que el estilo propio, se trata de la manera en la que un ilustrador es reconocido entre el mundo con solo ver una de sus piezas, en ambos casos de los problemas se brindaron consejos de como tratar con estos problema siendo un ilustrador novato

Capítulo 5

5.1 Conclusiones

Se realizó el diagnóstico para poder obtener información acerca del interés por parte de los estudiantes de CEUTEC de este proyecto, además se obtuvieron diferentes temas de interés los cuales fueron abordados dentro del manual.

Se investigó sobre diferentes estilos de dibujo, procesos creativos mayormente por medio de videos, documentales y entrevistas en la plataforma de YouTube.

Se elaboró una guía visual mediante un manual, con el fin de que los ilustradores novatos puedan obtener consejos de como iniciar y crecer dentro del arte digital.

5.2 Reflexiones

El mundo de la ilustración digital es un tema bastante extenso y hermoso, por lo cual la elaboración de esta guía para ilustración digital ha sido considerada como un viaje por diferentes localidades, artistas y culturas el cual el autor ha considerado que han sido enriquecedoras para la experiencia laboral, puntos de vista diferentes acerca de temas artísticos y sobre todo grata al saber que hay jóvenes ilustradores los cuales quieren seguir aprendiendo.

Agregando que, ha sido una experiencia gratificante ya que, se ha aportado un grano de arena a la instrucción de nuevos artistas digitales, así como en su momento el autor fue instruido por personas que se tomaron el tiempo de compartir sus conocimientos de manera gratuita.

Recomendaciones

A la institución, el brindar una mayor cantidad de guías como ejemplos de alumnos pasados, para tener una guía de alguien que ya ha pasado este proceso, si bien existen algunas guías, existe una mayor cantidad para los alumnos de Practica profesional que las de Proyecto de graduación.

Para futuros alumnos, es que no se estresen mucho, pero a la vez que no pierdan el tiempo y sepan aprovechar bien a su supervisor de proyecto ya que estos son de gran ayuda a la hora de solventar dudas y brindar una guía clara por medio de consejos

Bibliografía

Pintura y la ilustración digital de Legan Rooster. (2014, October 31). OLANCHITO Ciudad Cívica de Honduras; OLANCHITO Ciudad Cívica de Honduras.

<https://olanchito.wordpress.com/2014/10/31/pintura-y-la-ilustracion-digital-de-legan-rooster/>

Santos, D. (2023, June 6). *Qué es el diseño gráfico, para qué sirve y ejemplos*. Hubspot.es.

<https://blog.hubspot.es/marketing/disenio-grafico>

Gràffica. (2023, June 8). *Cómo convertirse en un ilustrador profesional*. Gràffica.

https://graffica.info/como-convertirse-en-un-ilustrador-profesional/#google_vignette

Laura Di Mascio. (2022, May 27). *La importancia de la Ilustración y el Diseño Gráfico |*

Valor de Ley. Valor de Ley. [https://valordeley.es/blog/importancia-ilustracion-diseno-](https://valordeley.es/blog/importancia-ilustracion-diseno-grafico/#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20engloba%20a%20las,comunican%20y%20transmiten%20una%20idea)

[grafico/#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20engloba%20a%20las,comunican%20y%20transmiten%20una%20idea](https://valordeley.es/blog/importancia-ilustracion-diseno-grafico/#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20engloba%20a%20las,comunican%20y%20transmiten%20una%20idea).

Olvera, D. (2021, March 15). *¿Qué es y cómo hacer un manual de procedimientos? - Entorno*

Empresarial. Entorno Empresarial. <https://coparmexjal.org.mx/entorno-empresarial/que-es-y-como-hacer-un-manual-de-procedimientos/>

Exposición Tótem y Tabú, Ocho ilustradores hondureños. (2019). Plop! Galería.

<https://www.plogaleria.com/exposicion-totem-y-tabu-ocho-ilustradores-hondurenos/>

Practicante Honduras Tips. (2022, February 18). *Elías Rodríguez, una promesa hondureña que destaca en el arte digital*. Honduras Tips.

<https://www.hondurastips.hn/2022/02/18/elias-rodriguez-una-promesa-hondurena-que-destaca-en-el-arte-digital/>

Massarik. (2018). CÓMO HACER LAS CONCLUSIONES DE UN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN [YouTube Video]. In *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=rsGRvGkU5F4>

Vadillo, G. (2023). Por qué todos DIBUJAMOS IGUAL  [YouTube Video]. In *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=J7cZwErn9tU&t=395s>

Vadillo, G. (2020). Estos artistas están MALDITOS | Misterios en el arte  [YouTube Video]. In *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=SO5WBEi0ayg>

Vadillo, G. (2023). SKETCHBOOK TOUR  (2020 - 2023) [YouTube Video].

In *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=8dUkB_VTlCw&t=97s


Draws, R. (2022). How To Paint Skin - Digital Painting Tutorial! [YouTube Video].

In *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=hvrbG6X0rDI&t=354s>

Draws, R. (2021). How to Draw from Reference PROPERLY like RossDraws [YouTube Video]. In *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=OBwOmW8g0sE>

Brunet, M. (2023). **!?** HOW TO DRAW FROM REFERENCE (for MAX art gains)
[YouTube Video]. In *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=3W5kxVqE-sA>

Estudio Katastrófico. (2023). un profesor de dibujo corrigiendo dibujos [YouTube Video].
In *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=BZ2ZPIgKfew>

Estudio Katastrófico. (2021). CONSEJOS DE DIBUJO 1  [YouTube Video]. In *YouTube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=KQqLuRSX8Pk&t=24s>

Parker, D. (2019). LA IMPORTANCIA DEL BOCETO - DANI PARKER [YouTube
Video]. In *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Hq0S34DogRo&t=6s>

Parker, D. (2019). CÓMO DIBUJAR BRAZOS Y MANOS | DANI PARKER [YouTube
Video]. In *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=En2QqKb8L0A>

Glosario

Adobe Ilustrador: La definición de qué es Illustrator, es clara. Ya que, se trata del programa de diseño ideal para crear piezas de arte digital incluido en Adobe Systems. También, viene a ser uno de los pioneros en el diseño vectorial. Principalmente, porque su plataforma cuenta con diferentes herramientas para elaborar distintas piezas gráficas en una mesa de trabajo. Es decir, están destinadas a ser utilizadas para una impresión, vídeos, publicaciones en redes sociales, portafolio, entre otros. (Figuroa, 2019)

Adobe Photoshop: Adobe Photoshop es un programa informático de edición de imagen desarrollado por la empresa Adobe Systems para dispositivos Windows y Mac Os. Photoshop es el programa de retoque fotográfico más usado del mundo, esto se debe a que este es una de las herramientas más completas de su categoría, ofreciendo un número de posibilidades casi ilimitado. (*Qué Es Photoshop - Definición, Significado Y Ejemplos*, 2020)

Boceto: Un boceto, bosquejo, esbozo, estudio, croquis, borrador o sketch, en arte, literatura, arquitectura y en otras disciplinas, engloba las pruebas o intentos previos que se realizan de un proyecto antes del diseño definitivo o la obra final. (Equipo editorial, Etecé, 2020)

Borrador: Escrito provisional que luego de sucesivas correcciones y adiciones se convierte en un original. (*Pequeño Diccionario Del Diseñador*, n.d.)

Brushes: Software Herramienta incorporada en aplicaciones de diseño gráfico que permite pintar con pinceles de espesor variable. (*Pequeño Diccionario Del Diseñador*, n.d.)

CMYK: es el conjunto de colores básicos (cian, magenta, amarillo y negro) que se utilizan en las impresiones a cuatro tintas. (*Glosario de Diseño Gráfico*, 2023)

DPI: medida mediante la cual se conoce la calidad en la impresión, representa puntos a imprimir por pulgada. (*Glosario de Diseño Gráfico*, 2023)

Ilustración: Ilustración es acción y efecto de ilustrar. También, es aclarar un punto o materia con palabras, imágenes, o de otro modo, asimismo, es adornar un impreso con láminas o grabados para hacerlo más atractivo a la vista o explicar de mejor manera su contenido. (Significados, 2015)

Ilustración digital: La ilustración digital es la producción de imágenes y diseños utilizando para ello todo tipo de herramientas digitales y dispositivos electrónicos. Por ejemplo, un tablet, un ratón, una tableta gráfica o un ordenador equipado con software especializado para diseño e ilustración. Por ejemplo, Adobe Photoshop o Illustrator. (*¿Qué Es La Ilustración Digital Y Para Qué Sirve?*, 2019)

Krita: Es un programa profesional de pintura digital, gratuito y hecho con código libre, ha sido creado por artistas mismos que desean hacer estas herramientas accesibles para todos.

- Arte conceptual
- Pinturas de textura y mate
- Ilustraciones e historietas

(Krita Foundation, 2020)

Líneas guía: Las líneas guía son las que usas para hacer el boceto del dibujo, mientras encajas las figuras, construyes los esqueletos y marcas las líneas imaginarias que pasan los ojos, la nariz, la boca. Estas líneas tienen que ser finas y suaves, para poderlas borrar y corregir sin que se note. (La Mona Lista, 2020)

Pixel: Un píxel es la unidad más pequeña de una imagen o gráfico que se puede mostrar y representar en un dispositivo digital. (Figuerola, 2021)

RGB: son las siglas en inglés de rojo, verde y azul (red, green y blue). Es un sistema cromático que consiste en representar distintos colores a partir de la mezcla de estos tres colores primarios y se utiliza para soportes digitales. (*Glosario de Diseño Gráfico*, 2023)

Stylus: Un stylus es un instrumento con forma de bolígrafo diseñado específicamente para su uso en pantallas táctiles. Típicamente fabricados con puntas de goma conductora o plástico duro capacitivo, los lápices ópticos son sustitutos más delgados y precisos de las yemas de los dedos. (*¿Cuáles Son Los Beneficios de Usar Un Lápiz Para Pantalla Táctil (O Stylus) ?*, 2021)

Trama: tratamiento de volúmenes y puntos que se aplica sobre una foto para conseguir que se visualice con la mayor calidad posible. (*Glosario de Diseño Gráfico*, 2023)

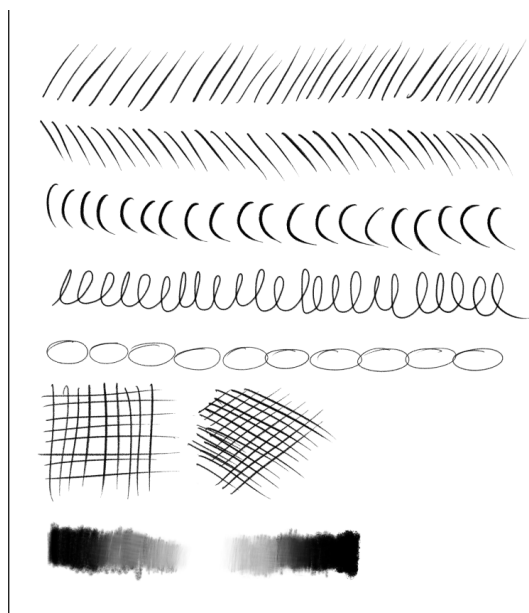
Vector: los vectores están formados por puntos y líneas que no se rigen por una resolución en concreto. Son completamente editables, basta con editar esos puntos que lo forman para obtener cualquier modificación en ellos. (*LinkedIn*, 2023)

Anexos



Anexo 1

Boceto detallado de la portada del manual



Anexo 2

Ejercicios del capítulo para familiarizarse con el lápiz



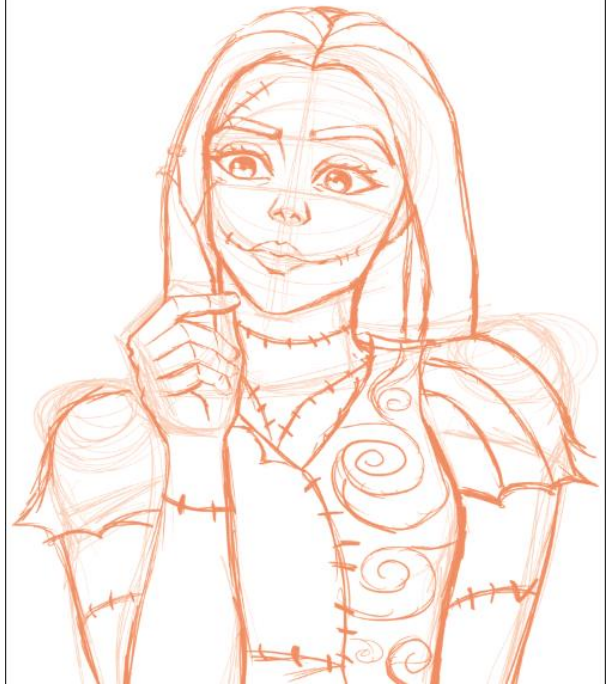
Anexo 3

Boceto sucio del capítulo



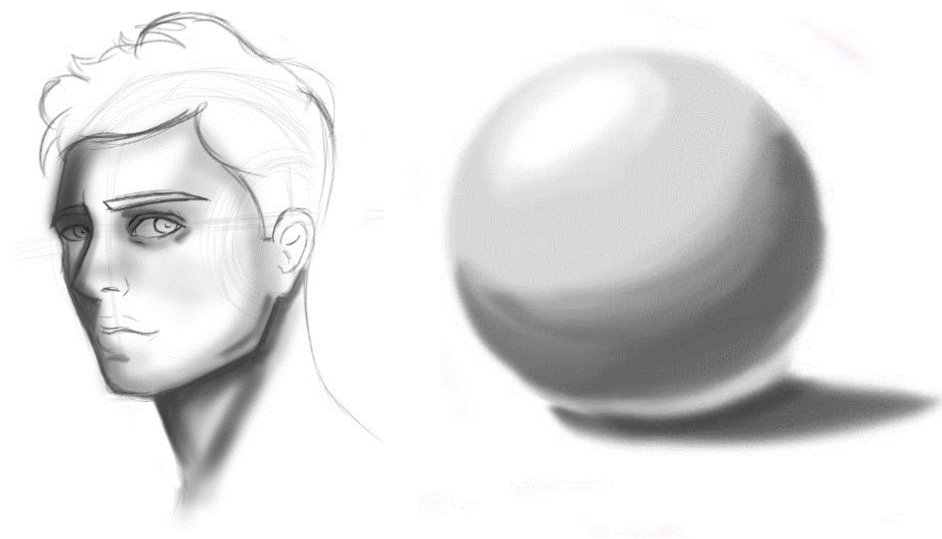
Anexo 4

Ejemplo de moodboard



Anexo 5

Ejemplos de un boceto sucio



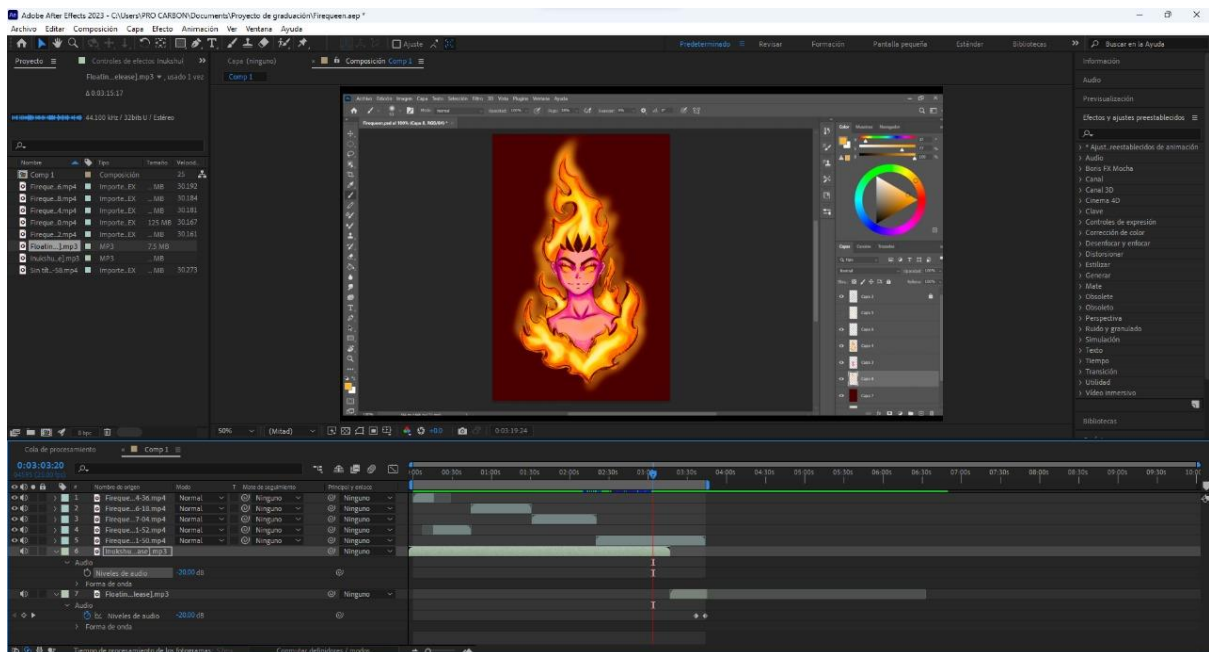
Anexo 6

Ejemplos de ejercicios de sombreado



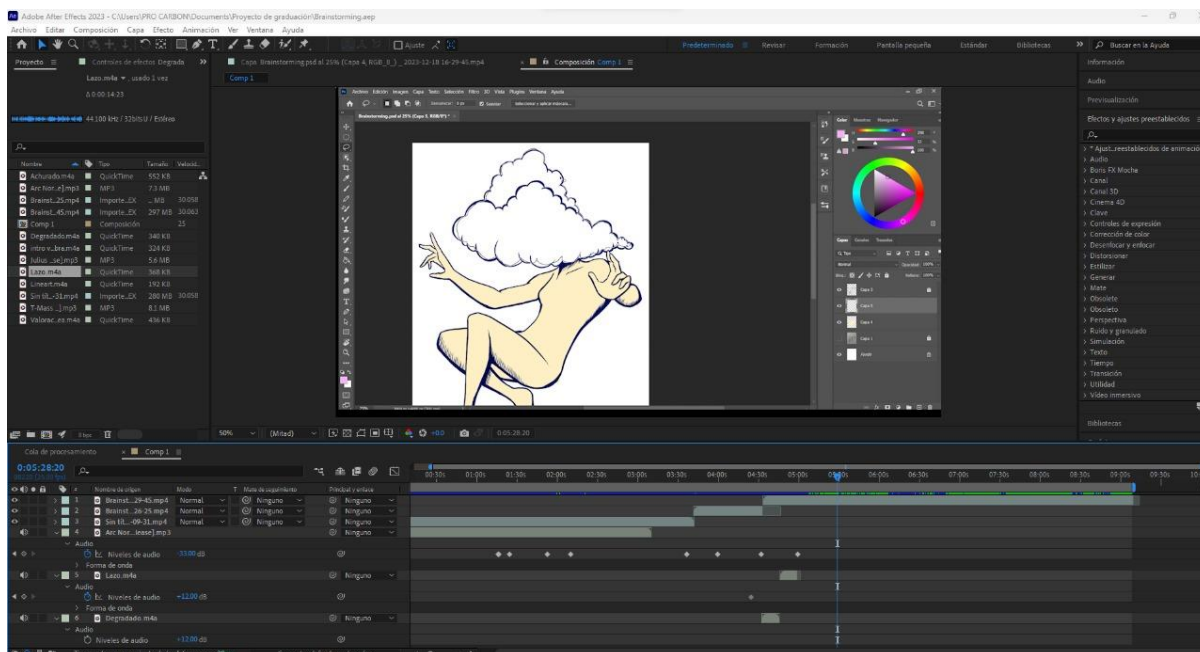
Anexo 7

Ejemplo de ilustración de comics



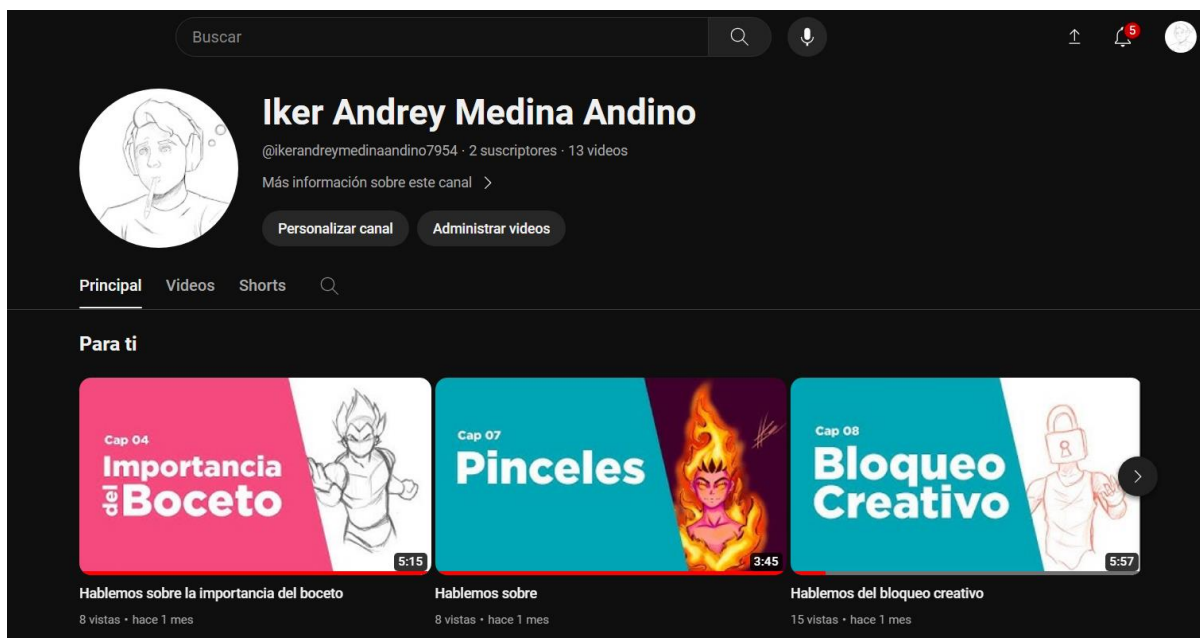
Anexo 8

Edición de los videos



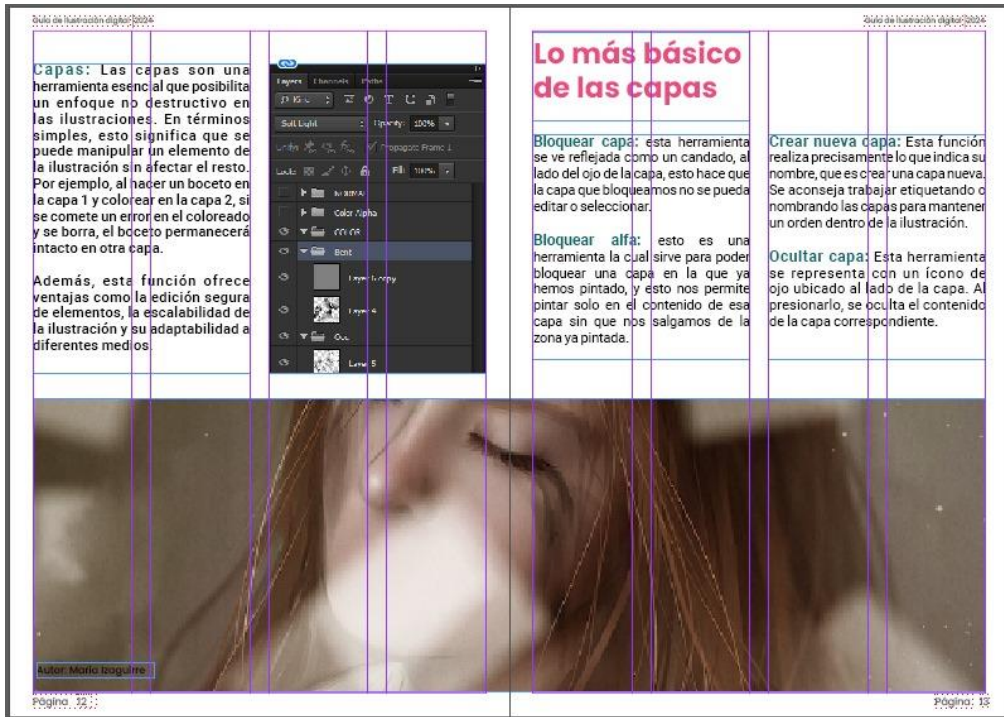
Anexo 9

Edición de videos



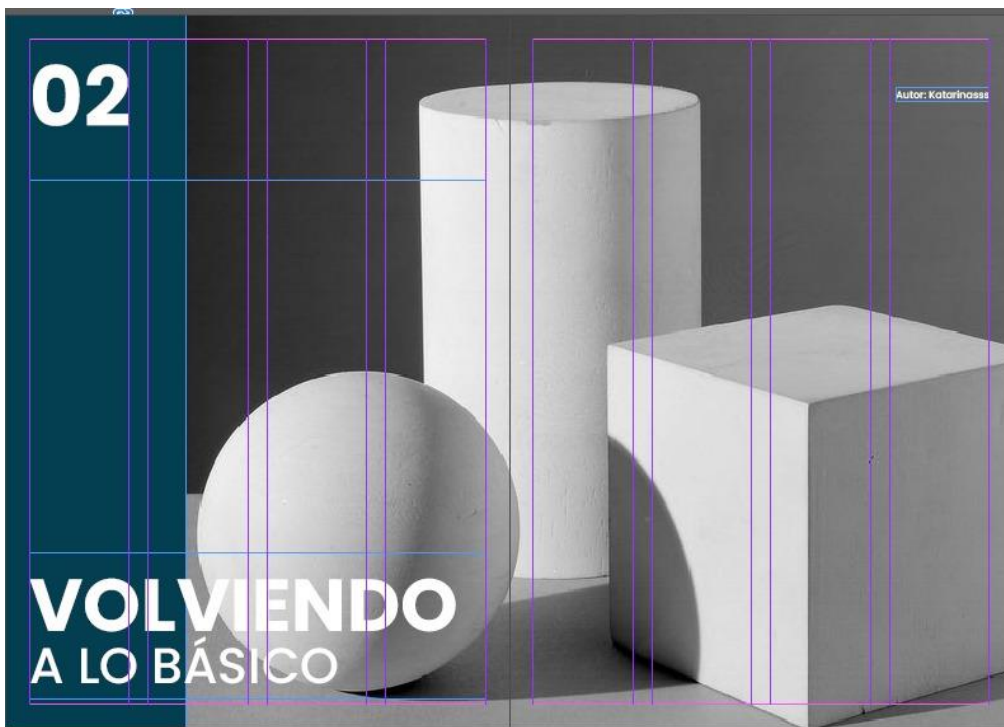
Anexo 10

Canal de YouTube del manual



Anexo 11

Capturas de la diagramación del manual



Anexo 12

División de capítulos del manual



Anexo 13

Botones para el manual



Anexo 14

Portada final del manual



Figura 15

Contra portada