

REVISTA

punto y
línea

Año 6 | Número 4 | Octubre-Diciembre 2017

Ilustración



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Ilustración seleccionada por Ballistic Publishing para ser incluida en el libro *"Exposé 12: Finest Digital Art in the Known Universe"*.

Nominada para premio *"Master"* en la sección de ilustración.

Autor: Diego Rodríguez.

Alumno egresado de la Universidad de Sonora, generación 2010-2014 de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

www.puntoylinea.uson.mx





DIRECTORIO DE LA UNIVERSIDAD

Dr. Enrique Fernando Velázquez Contreras
RECTOR

Dra. María Rita Plancarte Martínez
VICERECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

Dra. Arminda Guadalupe García de León Peñúñuri
SECRETARIA GENERAL ACADÉMICA

Dra. Rosa María Montesinos Cisneros
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

Dra. María Guadalupe Alpuche Cruz
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE HUMANIDADES Y BELLAS ARTES

Dra. Glenda Bethina Yanes Ordiales
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.E. Mónica Aguilar Tobín
COORDINADORA DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Año 6, No. 4, Octubre-Diciembre 2017

Publicación trimestral editada por la Universidad de Sonora, a través del Departamento de Arquitectura y Diseño Gráfico. Blvd. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro. C.P. 83000, Hermosillo, Sonora. Tel. 259-21-78 y 80.

Impreso en los talleres del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora. Este número se terminó de editar el 23 de Noviembre del 2017. Tiraje: 150 ejemplares.

Comentarios y colaboraciones al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde o al correo andres.elizalde@guaymas.uson.mx



Ilustración de Portada: Diego Rodríguez

DIRECTORIO DE LA REVISTA

RESPONSABLE DE PROYECTO

D.C.G Andrés Abraham Elizalde García

CREATIVIDAD

López Cruz Edna Yanina

INTECH

Pacheco López Francisco Alejandro
Pavlovich Salido Raquel
Torres González Olivia Cristina

CONOCE A

Moreno Félix Zugey Carolina

LOS 10+

Audiffred Jasso Fabiola Yocelín
Garfias Sánchez Yaneli Guadalupe
Montoya Burboa Melissa

LA BOMBILLA

Pacheco López Francisco Alejandro
Pavlovich Salido Raquel
Torres González Olivia Cristina

ILUSTRACIÓN

Rivera Peñúñuri Arely
Valencia Romero Jesús Francisco

FOTOGRAFÍA

Martínez Pérez Cristian Sarahí

TENDENCIAS

Audiffred Jasso Fabiola Yocelín
Garfias Sánchez Yaneli Guadalupe
Montoya Burboa Melissa

ILUSTRACIÓN

La ilustración hoy en día podemos realizarla de varias formas y técnicas. Dedicamos este número de nuestra revista a este tema donde haremos un recorrido por tips, técnicas, tecnología y todo aquello que tiene que ver con la ilustración actual. Nuestra portada, la secciones de gráficos sociales, ilustración y conoce a muestran los trabajos realizados por artistas de la localidad donde incluimos a nuestros alumnos y egresados con su aportación en la convocatoria en línea #ilustracionunison.

Recordemos que lo más importante para llegar a ser un ilustrador reconocido es la práctica dentro y fuera del aula. A medida que nos volvemos especialistas en la técnica nos convertimos en artistas y es cuestión de paciencia y perseverancia para lograrlo.

Aunque la tecnología va brindándonos nuevas herramientas para ilustrar y dibujar, la función de conectar nuestra mano con el cerebro sigue siendo la misma que se estimula cuando utilizamos las técnicas tradicionales, así que cualquiera que sea el método o la forma, la cuestión es soltar la mano.

- Editorial Punto y Línea.

ÍNDICE

Creatividad	
Trucos para dibujar mejor a lápiz	4
Intech	
Guerra de los Stylus.....	6
Software.....	8
Conoce a	
Fernanda Fierro	
Chiara Bautista	10
10+	
Las 10 técnicas más usadas para ilustrar	14
Gráficos Sociales	
#Ilustracionunison	20
La Bombilla	
Tips para crear un personaje animado.....	24
24 ideas astutas y técnicas pictóricas para los ilustradores.....	26
3 cosas importantes para vender ilustración.....	27
Tendencias	
Tendencias 2017	28
Ilustración	
Nuestros alumnos ilustradores	32
Fotografía	
Ilustración en la fotografía	36



MISIÓN

Fomentar la cultura del diseño gráfico en nuestra sociedad mediante la investigación y el trabajo en equipo, con artículos que promuevan la creatividad y la retroalimentación, de forma que permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en la práctica profesional.

VISIÓN

Ser reconocida como la mejor revista de diseño gráfico a nivel universitario, en diseño, impresión y contenido, y que sea la plataforma para el desarrollo de talento de los estudiantes de la División de Humanidades y Bellas Artes de la Universidad de Sonora.



Trucos para dibujar mejor a lápiz

QUIZÁS SEAS MUY BUENO DIBUJANDO, PERO CUANDO SE TRATA DE REFINAR TUS HABILIDADES, LA PRÁCTICA DEDICADA ES MÁS IMPORTANTE QUE EL SIMPLE TALENTO. AFORTUNADAMENTE, HAY MUCHAS COSAS QUE PUEDES HACER PARA MEJORAR TUS HABILIDADES DE DIBUJO.

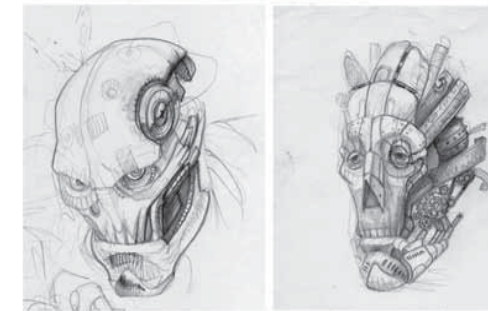
La técnica del dibujo a lápiz es, muchas veces, una técnica en la que muchos empiezan pero en la que pocos se especializan. Si se hace bien y se trabaja en ello, los resultados pueden ser impresionantes.

1. Los fallos de un dibujo, sobre todo, en la proporción, son más fáciles de ver cuando reflejas el dibujo en un espejo. Otra opción es guardar el dibujo en un cajón durante unos días y mirarlo de las formas más extrañas posibles, como del revés, ¿cómo no lo habías visto antes!?
2. Intenta llevar contigo un cuaderno y un lápiz siempre que puedas y, en momentos en los que no hagas nada, dibuja lo primero



que veas y que te llame la atención. Por ejemplo, ir en el transporte público puede ser un momento perfecto para realizar el boceto de una de las personas que tienes delante. Aunque el dibujo no sea bueno, la práctica te vendrá muy bien.

3. Si tu dibujo está basado en tu imaginación y no tienes un modelo claro, puedes inspirarte en revistas de moda, de peinados o en fotografías de los periódicos. Los modelos naturales y reales siempre son la mejor opción.
4. Si te gusta un dibujo, no intentes copiarlo porque el resultado te desilusionará. Es mejor fijarte en los detalles y en la técnica que ha utilizado el autor para inspirarte y aprender para próximos dibujos.
5. La mejor crítica siempre es la tuya, pero intenta siempre buscar los fallos y olvidarte de las partes que te salieron bien, ya que éstas son obviamente las que buscabas y ya las tienes. La peor crítica siempre viene de amigos y familiares que, lo más seguro, es que te alaben y no te sirvan de mucho para mejorar tus dibujos.
6. Si te propones hacer un retrato de cuerpo entero, practica imitando imágenes de libros de anatomía o de gimnasia. Son la



mejor forma de ver los músculos y la verdadera apariencia de un ser humano.

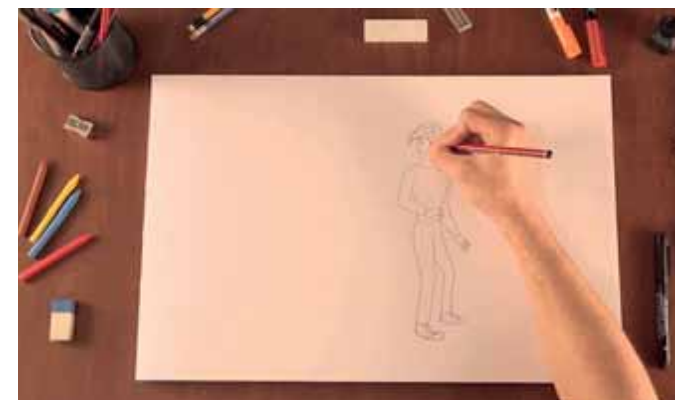
7. Evita utilizar otros instrumentos, como reglas, y busca hacer todo el dibujo a mano alzada. Aunque sea más complicado, el resultado será mucho más natural y quedará más realista.

8. Dibuja algo más que rostros. Si realmente quieres transmitir algo, es mejor que lo hagas con modelos que expresen algún tipo de emoción, como sorpresa, miedo, alegría o tristeza. Los dibujos lineales (tanto en forma como en expresión) son siempre los más aburridos.

9. Haz bocetos pequeños y, de esta forma, te será más fácil ver cómo quedan juntos todos los elementos. De otra forma, puedes poner el boceto en una pared y alejarte para ver el cuadro al completo y hacerte a una idea de los cambios que tienes que realizar o los elementos que podrías añadir.

10. Para elegir los colores de tu dibujo, es mejor que pienses en ellos como en un conjunto de ropa. Busca combinar los colores no solo por su tono sino también por su saturación.

11. Para ser diferente a los demás, no copies sus puntos fuertes. Aprovecha los tuyos y sácale partido a tus defectos, quizá sean la parte que te haga único en esta técnica. Por ejemplo, si te cuesta mucho crear colores lisos, puedes jugar con las texturas para tener un resultado diferente, algo que siempre llama la atención.



La línea: has de fijarte en los contornos de las cosas y sus detalles principales, si tienes un cristal por casa intenta dibujar algo que este al otro lado del cristal con un rotulador, cierra un ojo y prueba.

Los espacios en negativo: Es lo que no es el objeto. Te pondré un ejemplo para que entiendas a la perfección este concepto: si has visto alguna vez los dibujos animados de *Bugs bunny* o el correcaminos, recordarás la típica escena en la que uno de estos personajes atraviesan una pared o una puerta dejando un agujero con la forma exacta de su silueta, pues bien, esa puerta o esa pared serían el espacio en negativo, o sea, lo que no es el objeto

Perspectiva y relaciones: Es importante saber relacionar un objeto respecto a otro en una composición, para que todo el conjunto quede uniforme. Dominar la perspectiva también es algo vital.

Sombreado: Aprender la lógica de la luz te ayudará a tener esa sensación de volumen que hará que tus diseños y dibujos tengan tridimensionalidad.

La *gestalt*, o totalidad: te puedo resumir esta habilidad como la suma de las cuatro anteriores en una armonía y equilibrio que logrará que tus dibujos tengan una mayor calidad.

Todo dibujante tiene unos 2000 o 3000 dibujos malos por hacer, así que gástalos lo antes posible. Creo que es un buen consejo, coge lo primero que tengas a mano en tu escritorio y comienza a gastar algunos de esos dibujos malos que hacemos todos al principio, cuanto antes los consumas, antes notarás el progreso en ti y dibujarás mejor, ¡ánimo!



GUERRA DE LOS STYLUS

S Pen vs Apple Pencil vs lápiz Surface

A medida que las *tablets* estrellas de los grandes fabricantes se van centrando más y más en hacernos más fácil el trabajar con ellas hasta tratar de sustituir incluso nuestros portátiles, los accesorios no dejan de ganar importancia, y si ya vimos que el *iPad Pro* hizo del *Apple Pencil* uno de los principales focos de atención (pasando incluso por encima del *smart keyboard*) ahora hemos visto que la *Galaxy Tab S3*, recuperando la mejor seña de identidad de las *Galaxy Note*, va a llegar también con *S Pen*. Incluso la *Surface* de Microsoft incluye un *stylus* en lugar de un teclado. ¿Cuáles son los puntos fuertes de cada uno de ellos y cómo pueden mejorar nuestra experiencia de uso con nuestras *tablets* el contar con uno u otro?

Lápiz Surface



Como sucede con muchas otras cuestiones con las *tablets Surface*, una de las ventajas que tiene su *stylus* es sencillamente que lo podemos utilizar con Windows 10 y con un hardware propio de un PC como base, lo que supone tener acceso a aplicaciones de mayor nivel. Eso no quiere decir, en todo caso, que no tenga unas cuantas virtudes en sí mismo, como es el poder hacer el clic con el botón derecho con un sólo toque en el lateral, como si fuera un ratón, el poder borrar directamente dándole simplemente la vuelta o el permitirnos activar la aplicación One Note de forma sencilla.

Tiene, además, una sensibilidad excelente, con 1024 niveles de presión. Es sin duda una buena noticia que venga incluido con la *tablet* y, lo usemos mucho o no para tomar notas o dibujar, es un excelente aliado simplemente para navegar, como alternativa a un ratón o al control táctil, algo que a pesar de las mejoras que la última versión del sistema operativo de Microsoft nos ha dejado, no deja de agradecerse cuanto estamos usando una *tablet*.

Apple Pencil



El diseño es a la vez la virtud y la debilidad del *Apple Pencil*, dependiendo de nuestra perspectiva: es ciertamente elegante y en la mano se siente muy parecido a un lápiz de verdad, pero es más largo de lo que estamos acostumbrado y aquí no tenemos ni botones extra ni goma en la parte de atrás ni ningún otro añadido. El hecho de que se cargue conectándolo directamente al *iPad* de un forma no demasiado cómoda si no tenemos a mano el adaptador (se conecta directamente a través de *lightning* pero su tamaño hace que esto resulte muy aparatoso), pero también es cierto que se carga muy rápido.

Lo que realmente le hace destacar, en todo caso, es la fantástica experiencia de uso que nos proporciona al dibujar o escribir, con una gran precisión y mínima latencia. Un contra importante es que no se incluye con la *tablet* y cuesta nada menos que 110 euros, siendo de lejos el más caro de los tres, aunque es cierto también que esto no deja de ser una seña de identidad casi de los productos de la compañía de la manzana.

S Pen



Aunque el *S Pen* puede presumir de llegar con hasta 4096 niveles de presión, una punta de 0,7 mm y cuenta con una alternativa puede que incluso más cómoda que la goma de borrar en la punta, con un botón en lateral que podemos usar de forma sencilla sin necesidad si quiera de tener que darle la vuelta, la verdadera fortaleza del *stylus* de Samsung es sin duda la enorme variedad de funciones que pone a nuestra disposición, pensadas además con un dispositivo móvil en mente y no simplemente como una ayuda para aproximarse a mejor la experiencia con un PC. Realmente de todos ellos podemos decir que nos van a ser de utilidad al margen de tareas más artísticas, pero este probablemente sea el más útil de todos en un nivel más general.

Algunas de las opciones que nos brinda son tan útiles, por ejemplo, como la posibilidad de tomar una nota rápida y guardarla sin necesidad siquiera de esperar a que se encienda la *tablet* y entrar a la app correspondiente, sino directamente sobre la pantalla apagada. Podemos acceder además a todas las demás a través de un menú en el lateral y hay que decir que el sistema de reconocimiento de escritura a mano es bastante bueno.

SOFTWARE

La competencia de software para la ilustración y edición es cada vez más amplia, diverso e innovador, un buen ejemplo son estos dos programas diseñados para la creación y manipulación de imágenes. MISCHIEF y ARTRAGE, las nuevas tecnologías para el manejo digital nos brindan herramientas que agilizan y potencializan nuestro flujo de trabajo, creando una brecha interactiva más sencilla, dinámica y eficaz entre el programa y usuario, con actualizaciones constantes que mejoran y expanden cada vez más sus utilidades y aplicaciones creando nuevas alternativas a las ya tradicionales herramientas que existen en el mercado.

MISCHIEF Bocetos rápidos y para brainstorming



Mischief es una herramienta de dibujo digital cuya característica más peculiar es que tiene un escritorio infinito. También es una herramienta basada en vectores lo que permite ampliaciones increíbles.

Es una herramienta para usar en tabletas dibujando directamente sobre la pantalla con lápiz aunque existe versión para desktop (Mac OS 10.8 – Windows 7) lo que permite hacerlo con ratón, *trackpad* o lápiz en la tableta tradicional.

Como cualquier programa de dibujo posee 6 pinceles básicos con multitud de opciones pero sin texturas. Es rápido y fácil de usar, sin complicaciones. Es lo más parecido al lápiz y el papel, sin más florituras. Por eso no es una herramienta que quiera competir con herramientas tan poderosas como *Photoshop* o *Painter*.

Por supuesto todo funciona por capas transparentes y es fácil de utilizar si se está familiarizado con las herramientas de edición digital tradicionales.

Exporta a formatos conocidos (JPEG, PNG y PSD) para poder editar o trabajar en otros programas.

Se trata de una aplicación para aquellos que les gusta hacer bocetos, escribir, y en definitiva hacer los garabatos que solemos hacer los diseñadores sin preocuparnos de nada. Por cierto, hay una versión gratuita limitada, otra versión completa en prueba durante 15 días y la opción de pago por 25\$. con ratón, *trackpad* o lápiz en la tableta tradicional.

ARTRAGE

Pinta como si lo hicieras en un lienzo real

Se creativo con la pintura y sin el desorden y el gasto que la pintura real conlleva! Explora una caja llena de herramientas intuitivas, pinturas naturales como los aceites y acuarelas que te permiten experimentar con mezclas de colores y texturas en un lienzo realista. *ArtRage* pone las herramientas de un taller de arte de verdad a tu alcance, tú debes poner la imaginación y el arte para pintar.

Con *ArtRage* no sólo tienes que colocar el color en el lienzo. Se realiza un seguimiento de la cantidad de pintura que hay y lo mojada que esta, así que puedes mezclar los colores bajo el pincel mientras pintas, o establecer líneas gruesas de pigmento para untar con la espátula igual que si lo hicieras en la vida real. Las acuarelas reaccionan a la humedad del cepillo y el papel, para crear bordes duros o mezclas suaves. El grano del lienzo afecta a la pintura y los pigmentos secos rompen en la superficie para crear texturas. No es sólo un efecto especial, es una simulación en vivo de las propiedades de la pintura real. Con *ArtRage* pintas con un grado de similitud muy similar al Real.

Características principales:

Las herramientas de pintura incluyen aceites, acuarelas, rodillos para pintar, lápices, lápices de colores y mucho más. Cada herramienta tiene un rango de valores que reflejan las propiedades familiares, tales como la cantidad de disolvente que se aplica a la pintura, o lo suave que es una punta de lápiz. Herramientas para aplicar la textura y el color, y la mezcla debajo de la brocha.

Añadir Capas para tu pintura y el trabajo en elementos individuales sin dañar a otros. *ArtRage* soporta una amplia gama de modos de mezcla de la capa, y el contenido de la capa se puede escalar, mover y girar de forma independiente.



Importar fotografías, los convierte en aceite para untar o como imágenes de referencia fijados al lienzo como una guía visual. Puedes cargar fotos, trazar imágenes que se superponen en el lienzo, y seleccionar colores de forma automática mientras pintas.

La interfaz ha sido diseñada específicamente para el *iPad*, compactados para maximizar tu espacio creativo sin esconderse funciones críticas como herramienta y selección de color. Mientras pintas, las herramientas se ponen a un lado para que no estorben y podrás ajustar manualmente los paneles. Con soporte para gestos Multi-Touch, los accesos directos importantes están disponibles sin necesidad de interfaz.

CONOCE A

FERNANDA FIERRO



 WWW.FERNANDAFIERRO.NET

Nació en Hermosillo Sonora, estudió Artes Plásticas en la Universidad de Sonora, egresada en el 2010, radica hace ya 7 años como freelance, apasionada nos brinda exposiciones individuales como colectivas de arte y colaboraciones en coloquios culturales.



Cómo comer un sueño



“ CON ESTA MALETA PARTICIPÉ EN LA EXPO COLECTIVA “HACIA EL MÁS ALLÁ Y DE REGRESO” QUE FORMA PARTE LAS CELEBRACIONES DEL AÑO DUAL MÉXICO/ALEMANIA, Y SE PRESENTA EN EL MUSEO DE ARTE POPULAR ”

Nada la detiene crea ejemplares únicos como Art Toys, Tablas de Surf, Murales Mochilas, Tenis y lo que dicte el corazón.

CHIARA BAUTISTA



Conoce A



Nacida en Hermosillo, Sonora, Chiara Bautista, también conocida como MILK, mexicana de 34 años y gran talento.



Trabaja Tucson Arizona en el *Arizona Daily Star* como ilustradora editorial.

Muestra una influencia oriental mezclada con su propia cultura madre, para disfrutarla hay que verla con tiempo, sin prisas, observar poco a poco para ir descubrien-

do los cientos de detalles que nos entrega en cada ilustración, va retratando la vida de los hispanos a modo de protesta, sus composiciones están realizadas con trazos delicados y colores suaves impregnado todo con un toque femenino...

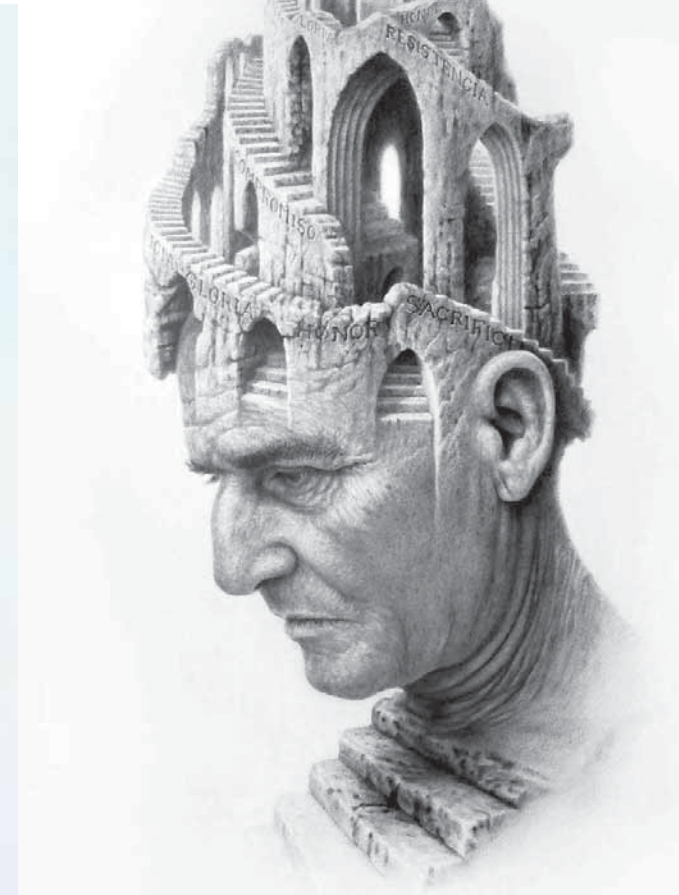


WWW.FACEBOOK.COM/CHIARABAUTISTAARTWORK/

las 10 técnicas más usadas

para ilustrar

Una imagen vale más que mil caracteres y los ilustradores digitales son capaces de crear universos con sus vectores.



DIBUJO

Los procesos de estampado y grabado nacieron con la invención de la imprenta, y se han usado a lo largo de la historia por los ilustradores de libros infantiles para permitir su reproducción múltiple. Actualmente se siguen utilizando por los efectos estéticos que se consiguen.

La estampación permite la reproducción múltiple y los procesos como la xilografía, acetatos, planchas de cobre, linóleo, serigrafía, etc. dan resultados de alto valor gráfico y tonal.

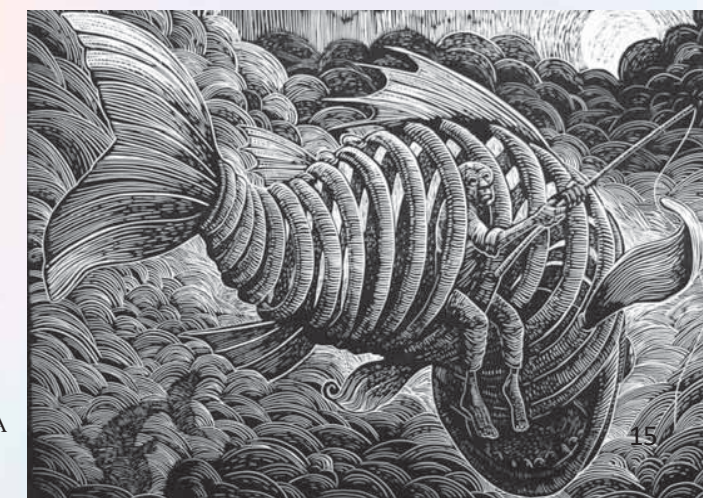
La xilografía y el linóleo han pervivido hasta el siglo XXI, y se mantienen vivos gracias a la habilidad de un reducido número de artistas. Crean formas rotundas y llenas de color. La serigrafía no es un proceso muy práctico para ilustración, pero sí para la creación de libros de edición limitada. La mayoría de los efectos creados con esta técnica se pueden simular con el ordenador y programas como Photoshop.

GRABADO

El trabajo a lápiz es la base de todo buen ilustrador. Con el lápiz vamos a conseguir captar las características esenciales que queremos expresar en nuestra ilustración.

Para lograr ilustraciones de calidad debemos tener habilidad que se consigue con mucha práctica, otros factores muy importantes son mantener la perspectiva, el encaje, la simetría y la proporción.

El apunte, el boceto, el borrador son notas muy importantes para la ilustración y la herramienta para conseguirlo es el dibujo a lápiz.





TINTA

La tinta es uno de los métodos de ilustración más antiguos y actualmente uno de los más expresivos utensilios de dibujo. Esto es debido a las herramientas tradicionales: plumillas y tinta china y también a los más novedosos rotuladores con pincel de tinta y pinceles de agua que te permiten crear efectos y acabados únicos.

Las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos, prácticamente imposibles de rectificar. Hoy en día el dibujo lineal no tiene la misma popularidad de antes, pero se mantiene en los libros de ilustraciones en blanco y negro para niños más mayores.

Tip: Es necesario que tomes en cuenta que una vez seco no es posible alterar lo que ya se hizo, por lo que la corrección tiene que ser antes de que seque.

MEPOL

ROTULADORES

Los ilustradores emplean los rotuladores en mayor medida que los pintores artísticos. Es un medio que sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado, contornos claros y una calidad final fácilmente reproducible por medios fotomecánicos. Ofrecen un acabado limpio, pero también frío. También las utilizan en combinación con otras técnicas. Los más utilizados son los que contienen una base de alcohol. Una vez secos, el color es indeleble y, al ser transparente, permite trabajarse por superposición de tonos sin que se mezclen. El ilustrador profesional suele trabajar con una gama muy extensa de colores, que le evita realizar mezclas, ya que es muy difícil con esta técnica. Puede dar espléndidos resultados en combinación con otros procedimientos como el pastel, los lápices de colores o la acuarela.



ALICIA ZAMORA

LÁPICES DE COLORES

Su principal característica es la facilidad e inmediatez de su utilización. Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado. Se utiliza para pequeño formato, ya que la intensidad de su tono y la capacidad cubriente de su color son menores que las de otros medios. Tienen como ventaja la posibilidad de ilustrar con un alto grado de detalle, la permanencia y la inalterabilidad de los colores. Los lápices más duros permiten mayor precisión. Los colores no se mezclan realmente, sino que se superponen. Es muy difícil encontrar lápices con el color que deseas, para ellos los dibujantes expertos usan la famosa técnica de capas, es decir, usan varios tonos, coloreando en el orden del más oscuro al más claro para así crear tonos nuevos. El empleo más común de los lápices de colores es su combinación con acuarelas, ya que realzan, somborean y dan volumen a las formas previamente pintadas con colores planos. Son los utensilios más cómodos y limpios de utilizar.



PASTEL

Los ilustradores raramente utilizan el pastel como medio de trabajo exclusivo. Es una de las técnicas más utilizadas en conjunción con otros procedimientos (acuarela, gouache, acrílicos o rotuladores). Se trata de barritas de color, que pueden ser al óleo y secos, aunque los más habituales son estos últimos, quizá porque permiten obtener mejores efectos de mezcla. Tienen una coloración mucho muy intensa, pero no permiten matizar con mucha precisión.

El pastel es lo más cercano al color puro. Permite obtener coloraciones saturadas, con una calidad densa y aterciopelada.

La técnica del pastel permite trabajar a partir de trazos y manchas que se difuminan para conseguir esas superficies aterciopeladas.

En los últimos años, el pastel se ha convertido en uno de los medios favoritos de los ilustradores. Su calidad puede confundirse con la de la pintura al óleo.



MARTHA DE ANDRÉS



ACUARELA

Permite un alto grado de detalle. Permite desde un coloreado muy suave hasta tonos más sólidos y opacos. Su intensidad depende del grado en que se disuelvan en agua. Se mezclan perfectamente entre sí. Se emplea de modo diferente a la manera tradicional y pictórica de los acuarelistas artísticos. El proceso comienza por un dibujo bien acabado, por lo general, a lápiz. Se empieza a colorear por los tonos claros, diluyéndose bastante en agua. Progresivamente se pintan todas las zonas de la ilustración aplicando colores degradados en los fondos amplios, humedeciendo la zona que se va a pintar antes de aplicar el color. Así se consigue rebajar la intensidad. Al final se intensifican los tonos superponiendo capas de color. Cuando la obra está seca se hacen los retoques oportunos, donde pueden entrar otros procedimientos, ya que es compatible con todas las técnicas de dibujo (pastel, lápices de colores)

AGNES CECILE

ACRÍLICO

Es el más moderno de todos los procedimientos pictóricos. Se comenzó a utilizar hacia 1930.

Fue la primera aportación importante a la tecnología de la pintura en varios siglos. Aporta texturas y efectos ópticos originales.

Se trata de un material de secado rápido y base acuosa que supone una buena alternativa a la pintura al óleo.

Los colores acrílicos son intensos y vibrantes. La rapidez de su secado explica su importancia y popularidad entre los ilustradores contemporáneos.

La mayoría de los profesionales emplean los acrílicos sin combinación con otras técnicas, ya que por sí mismos logran cualquier efecto de color, factura o textura.

Su versatilidad los hace adecuados para los estilos de ilustración más variados.



SVILEN AND LISA

ÓLEO

Es recomendable empezar el dibujo en el lienzo con carbón vegetal, es muy suave y con pasar un trapo suavemente sale sin necesidad de utilizar un borrador.

Cuando tu empiezas una pintura al óleo puede tomar un tiempo hasta esperar el secado de la primera capa, podrías empezar la pintura con acrílico, que seca mas rápido y te puede ahorrar tiempo y una vez seco el acrílico la pintura al óleo puede ser aplicada.

Es un procedimiento de representación sumamente realista, precisamente por eso ha caído en desuso como técnica de ilustración. Sin embargo, todavía es empleado por los profesionales que buscan una obra artística de gran calidad artesanal.

Entre sus desventajas más evidentes están el largo tiempo de secado y la toxicidad de los disolventes.



DIGITAL

La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como *mouses*, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras.

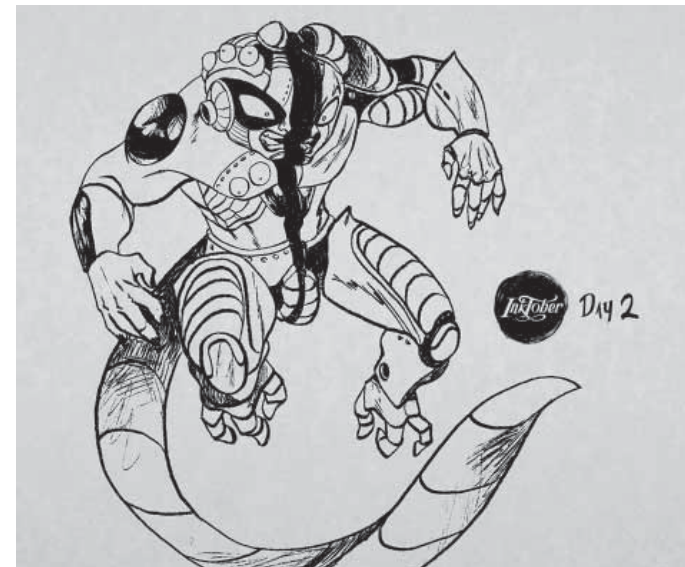
No se trata de corrección de imágenes a través del ordenador, tampoco de digitalizar y editar dibujos creados a mano, sino de que el artista cree directamente sobre la pantalla (en ocasiones a partir de un boceto análogo) dando como resultado, generalmente, imágenes vectoriales producto de la suma de miles de trazos independientes que en conjunto forman la ilustración.



#ilustracionunison



Diego Rodríguez - Alumno egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico
<http://www.dhtenshi.deviantart.com>



Michel Badilla - Alumno de la Licenciatura en Diseño Gráfico
<https://www.facebook.com/Bja.digital.art/>



Hacia una
Unison
+ Sustentable

I Ilustración con material reciclado



Tips para Crear un Personaje Animado

El diseño de personajes puede ser una bestia difícil de abordar, porque aunque muchos de los personajes clásicos que nos son familiares a lo largo de los dibujos animados, entretenimiento y la publicidad parecen simples, que por lo general ocultan la sencillez de las muchas horas de trabajo que han entrado en su desarrollo. Pero aparte de las líneas limpias y características fáciles de leer, ¿qué otra cosa vas a necesitar saber? No saber lo que está a exagerar y lo que debe restar importancia, lo que se suman para dar un toque de fondo y profundidad, y qué hacer para desarrollar la personalidad. Para comenzar puede ser la parte más difícil en cualquier proyecto de desarrollo de los personajes, pero una vez que tienes algunas ideas que estos consejos le ayudará a respirar la vida en su creación.



1

Averigua qué tipo de personaje quieres. Si vas a hacer un cómic y una caricatura animada entonces averigua qué papel juega tu personaje.

2

Dale personalidad. Tímido, malvado, bueno o no solo una personalidad. Un personaje puede ser malvado y audaz, o callado y malo.

3

Cuando tengas la personalidad, asegúrate de darle debilidades y puntos fuertes. No puedes crear un personaje que sea completamente perfecto, o completamente malo. Un personaje debería ser bueno, y un poco egoísta.

4

Ahora ya estás listo para las características faciales. ¿Es un chico o una chica? ¿Qué edad tiene? Recuerda, las caricaturas son exageradas. Ya sabes, ojos grandes, u orejas grandes si es un animal. ¿Tiene una nariz grande? ¿De qué color es su cabello o pelo? ¿Si es un animal, qué especie es? Dibuja a tu personaje.

24 Ideas astutas y técnicas pictóricas para los *ilustradores*

1. Trabajar en monocromático, solo con una tinta o pigmento.
2. Jugar con la noche y el día.
3. Usar colores audaces e insólitos. Cambiar los colores de la realidad por otros menos vistos.
4. Inspirarse en lo cotidiano. Temas del día a día.
5. Trabajar el dibujo y las reservas de blancos.
6. Usar las técnicas tradicionales con nuevos materiales.
7. Aprovechar un símbolo. Por ejemplo: El uso de la hoja de laurel, símbolo de triunfo y grandeza desde épocas greco-romanas. El laurel es simbólico y muy ornamental.
8. Trabajar los espacios negativos. Un ejemplo es esta obra donde el espacio con o sin agua genera el positivo o negativo.
9. Uso de los colores secundarios: Los que se mezclan a partir de dos colores puros.
10. Practicar el trazo perfecto, para lograr crear las formas con la pincelada directa.
11. Cuidar la espontaneidad
12. Componer con piezas de obras. Se recortan unas figuras y se pegan encima de otra composición. Por ejemplo, en un papel de acuarela pintas un árbol y pegas encima los pájaros o animalitos que has pintado a parte.
13. Naturalezas muertas con pequeños detalles simbólicos o expresivos.
14. Crear profundidad en la composición. Desde paisajes naturales o urbanos, hasta en interiores u objetos en perspectiva.
15. Utilizar plantillas de dibujo y pintar con difusores o vaporizadores.
16. Trabajar en formatos pequeños, aprovechando el formato DinA4 para imprimir los dibujos sobre el papel de acuarela y después seguir trabajando al modo clásico.
17. Trabajar los detalles, con líneas, puntos, texturas, etc.
18. Pigmento especiales como el Verde Phtalo.
19. Pigmentos que generan granulación o burbujas cuando se remueven con el agua. Los pigmentos pueden tener o no la capacidad de que cojan aire de este modo. En acuarela se puede aprovechar este efecto para que la pintura quede con este efecto de textura.
20. Crear efecto de movimiento. Por medio del dibujo y de los tonos del color.
21. Jugar con la línea del horizonte, creando composiciones con la línea descaradamente más alta o más baja, e incluso algo inclinada.
22. Usar tintas creadas con colorantes. Los colorantes de todo tipo pueden servir en el juego de la acuarela, usando pequeñas proporciones y haciendo pruebas.
23. Contar una historia, con breves imágenes relacionadas en el mismo espacio. Con imaginación y cariño.
24. Colaboraciones de artista; crear una misma obra entre dos pintores ilustradores, de modo que cada uno hace su parte de la obra con su estilo personal.

3 COSAS IMPORTANTES PARA VENDER ILUSTRACIÓN

Si tú estas listo para dar el salto y comenzar a vender lo que haces (ya seas ilustrador o artesano) tal vez esta información te ayude a comenzar con el pie derecho.



1. TU ESTILO

Define tu técnica, estilo, color y trabaja siempre a detalle.

Es bueno tener un estilo definido, en especial cuando estas comenzando, de este modo te vuelves fácil de identificar, ya sea por color, textura, técnica o incluso temática. Las personas comienzan a familiarizarse contigo. Además, trabajar con un estilo definido te lleva a perfeccionar tu trabajo.

2. TU PÚBLICO

¿A quién se lo vamos a vender?

La ilustración a diferencia del arte tiene un uso comercial, está hecha para reproducirse en grandes cantidades (en el caso del trabajo en editoriales), ediciones limitadas (en el caso de las marcas) y solo en algunos muy extraños casos se hacen piezas únicas que no serán reproducidas. Otro detalle dentro de la ilustración es que se apega más al gusto de tu cliente que al tuyo.

3. CÓMO VENDERLO

Aquí lo más importante es darte a conocer, así que genera un portafolio que conquiste y demuestre el alcance y la versatilidad de tu trabajo, has lazos con otras empresas, promuévete dentro de las publicaciones de tu ciudad o estado y comienza a decir "¡Aquí estoy!".



Tendencias 2017

Así que en este post, vamos a ver algunas de las mayores tendencias ilustración a venir en el año 2017 hasta la fecha.

Abstracto

El mundo **2016-2017** ha sido un año caótico en el que las viejas certezas se han volcado e incómodas nuevas realidades están comenzando a hundirse. Así que no es de extrañar que ha habido una tendencia en la ilustración hacia modelos más relajantes, son inspirados espiritualmente e imágenes.

Influenciado por el *budismo*, el *hinduismo* y el *arte religioso abstracto* en general, de este tipo de ilustración *Zen* actúa como una manta comodidad filosófica en un mundo que cambia rápidamente y dividida.

Plana y mínima

Con un fuerte énfasis en la reducción y la resta, este tipo de ilustración son capaces de atravesar las barreras idiomáticas y culturales para transmitir un tema al instante y con claridad. En un mundo dominado por los dispositivos móviles y pantallas de alta resolución, la demanda de ilustración plana y una mínima es poco probable que vaya a desaparecer pronto.

Magoz, Anna Kövecses, Sergio Membrillas, Malika Favre y Rob Bailey son algunos de los ilustradores que crean trabajo inspirador y original utilizando este enfoque.



Geométricas dibujados a mano

La ilustración geométrica ha habido una tendencia popular a lo largo de la década, pero recientemente que hemos visto un alejamiento del enfoque digital vectorial clínica y de un ablandamiento del estilo a través de la incorporación de elementos dibujados a mano. Este tipo de ilustración combina las cualidades del **cerebro-encanto** de patrones basados matemáticamente con el espíritu y la belleza del dibujo y la pintura física, para crear imágenes que son seductora, atractiva y potencialmente muy mágico.



Arte del tatuajemano

Esto ya no es sólo para los que van por el lado salvaje, los tatuajes han entrado en la corriente principal, con sus diseños son cada vez más expresivo y hermoso.

Ahora **estilos de tatuaje** populares están cruzando por encima en el mundo de la ilustración también. Su gran influencia se puede ver en el trabajo de los creativos tan diversos como **Elena Gumeniuk, Daniel Mackie y Ollie Munden**, mientras que los tatuadores que han cruzado a la ilustración en toda regla incluyen **Nomi Chi, Shawn Barber y Tim Lehi**.



Iconos ilustrativos

En los últimos años, el rápido aumento de los niveles de resolución incluso en las pantallas más pequeñas significa que ha habido una explosión en la demanda de diseños más sofisticados.

Ilustradores han creado iconos de alta resolución que hacen fuerte uso del color y la complejidad, mientras se mantiene fiel al propósito fundamental de un icono: **transmitir inmediatamente un concepto de una manera simple y fácil de entender**.



La exposición múltiplemano

Disciplinas creativas siempre han prestado unos de otros, en consecuencia, hemos descubierto que tiene una idea de la fotografía (**múltiples exposiciones**) y lo transfiere al mundo de la ilustración.

Este tipo de ilustración combina las cualidades del cerebro-encanto de patrones basados matemáticamente con el espíritu y la belleza del dibujo y la pintura física, para crear imágenes que son seductora, atractiva y potencialmente muy mágico.



El color vivo

Con los creativos que buscan iluminar un mundo cada vez más oscuro y dividida en el 2017, color vivo ha estado en todas partes. Evidente en la obra de **Nejc Prah, Jack Sachs, Dominic Kesterton, Sebastian Curi**, y otros.

Vivo no significa necesariamente primordial, **esto quiere decir en su cara, tonos estado de ánimo brillantes que no pueden dejar de agarrar del público atención**.





Janette Dorame
25 años

 mjdorame.1308@gmail.com

- “Creo que me expreso mejor en la ilustración que hablando, comunico mas fácil las cosas que hacerlo con palabras. Mientras más técnicas mejor, no tengo una técnica que me guste más que todas, La técnica la adapto al mensaje”.



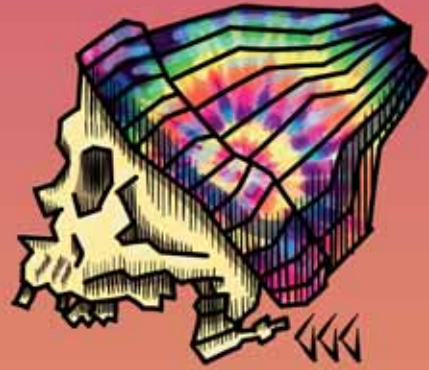
Emilia Curie

(Arely Peñuñuri)
25 años


  Emilia Curie

- “Empecé a dibujar desde que tengo memoria, ilustraba un dibujo todos los días desde que tenía 10 años hasta que tuve 18. Algo muy importante es practicar, y mucho más importante escuchar, escuchar todas las críticas para poder mejorar”.





Guillermo García
23 años

 guillermo.garcia
 Guillermo García
 memo_g@outlook.com

“ Ilustro por que siento que es lo que mas se me facilita en cuanto relacionado al diseño, siento que tengo más fluidez haciendo una ilustración que cualquier otra cosa. Me gusta que las ilustraciones se vean limpias y eso es algo que siempre trato de cuidar ” .



Dhamar Medina
22 años

 Dhamar Medina
 mamedina@hotmail.com

“Mediante el dibujo puedo expresar lo que siento, experimentar un estado de paz, relajación y libertad, se siente bien, es tranquilizante y terapéutico. Entre los géneros artísticos, los que más me gustan están el retrato y el desnudo . ”

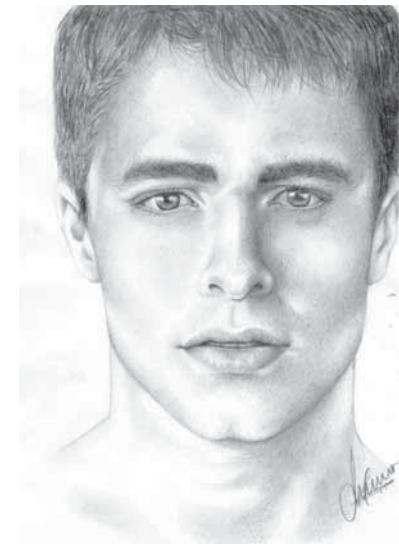


Ilustración en la fotografía

Fotografía

La esencia de una ilustración radica en el pensamiento - las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar. La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje.

Esta noción pone de manifiesto tres aspectos fundamentales: el pensamiento creativo, el proceso de creación de imagen –ilustración- y la función comunicativa. De hecho, la ilustración y su potencial comunicativo permite hacer frente a problemas de comunicación derivados de la cultura y la sociedad mediante soluciones novedosas, el uso consciente del lenguaje y, porqué no, del virtuosismo en el manejo de la técnica de la ilustración. Desde esta perspectiva, se deduce que la ilustración no consiste solo en elegir una técnica, un estilo gráfico o un método determinado ya que esta debe sustentarse en el conocimiento o concepto que se quiere comunicar, implicando un desafío al pensamiento para poder modelar el mensaje de forma eficiente y creativa; es decir,

que las ilustraciones no solo deben ostentar una exquisita apariencia sino que deben transferir información sobre determinado tema.

La ilustración desde la perspectiva de lo digital plantea que “el concepto de ilustración está asociado a una función cognitiva de la imagen; quiere decir, que la imagen revela sentidos vedados para otras formas de comunicación, se infiere que la imagen debe informar, debe dar cuenta de una idea, un acontecimiento, un pensamiento que amplíe la visión de otras formas de comunicación. Es así, que una imagen se convierte en ilustración cuando cumple con una intensión de comunicación y representa pensamientos enmarcados dentro de una audiencia y contexto determinados.

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración.

FASE 1/ Para ilustrar se debe arrancar con la indagación. “ Investigación en diseño es una indagación sistemática cuyo objetivo es el conocimiento de , o en , la encarnación de la configuración, composición , estructura, propósito, valor y significado en las cosas y sistemas artificiales”





“El proceso de investigación creativa es definido por la apertura a las amplias posibilidades de la imaginación humana. En lugar de adherirse a un conjunto de directrices rígidas para la recolección y trabajar con material de investigación, la metodología sigue un proceso más natural de compromiso confiando en decisiones de sentido común, intuición y una respuesta general al flujo natural de acontecimientos y experiencias”

Una vez recogida la información y las referencias visuales del tema es necesario identificar las ideas fuerza o palabras clave con sus significados y acepciones para encontrar fuentes de inspiración que conduzcan a la creación de imágenes, en efecto: “es escarbando y ahondando en el lenguaje como se visualizan los caminos creativos para dar luz a las ilustraciones” En esta fase es preciso considerar las características del público para quien se ilustra, pues éste permite modelar respuestas acordes a sus necesidades.

FASE 2 / La representación de los conceptos apoyada en los principios visuales y retóricos de la imagen, generan ilustraciones contundentes. A partir de las palabras clave se inicia la fase de esquemática: con trazos simples, ligeros y naturales se da el primer paso para visualizar el concepto y otorgar sentido a las ilustraciones posteriores.



Para ilustrar se requiere de elementos inspiradores. Los datos, los referentes y los recursos compilados son fuentes de inspiración. Una palabra, una frase, una imagen pueden ser elementos inspiradores para ilustrar.

Por otra parte, para que en la creación de imágenes no se revele literalmente la idea o concepto, se recurre a un lenguaje figurado que apele a la imaginación, la fantasía, la persuasión, la dialéctica, la utilización de imágenes que no representen cosas reales, las figuras retóricas, los principios de composición; en esta instancia, es donde se evidencia el pensamiento creativo

FASE 3 / Poner en común las ilustraciones valida el trabajo de los creadores. El proceso de ilustración no termina con la finalización de las imágenes, sino con su transferencia y valoración por parte de la audiencia. En el instante en que el ilustrador exhibe su obra en un contexto (galería, medio impreso, medio digital, internet) está expandiendo el campo semántico de sus ilustraciones por efectos de la lectura y apreciación de la audiencia; la visibilidad de las obras permite retroalimentar el trabajo de los creadores y de dinamizar sus usos culturales. Es en esta fase donde se comprueba si el mensaje que se quería comunicar es eficiente y produce los efectos esperados en términos de percepción y cambios de actitud frente a una situación.

CONTRALORÍA SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE SONORA



¿Qué es?

La Contraloría Social constituye una práctica de transparencia, de rendición de cuentas y se convierte en un mecanismo para que los beneficiarios de los programas PRODEP (Programa para el Desarrollo Profesional Docente) y PFCE (Programa de Fortalecimiento de la Calidad Educativa), así como la comunidad en general, verifiquen el cumplimiento de las metas y la correcta aplicación de los recursos.



Beneficios

- Legitima acciones gubernamentales.
- Garantiza transparencia y rendición de cuentas.
- Crea corresponsabilidad entre administración universitaria y beneficiarios.
- Favorece la participación organizada de la comunidad universitaria.
- Ayuda a mejorar procesos de planeación y seguimiento.
- Permite a la comunidad universitaria contar con un espacio de opinión y vigilancia sobre programas de desarrollo social.
- Inhibe la corrupción, discrecionalidad y uso político de programa públicos.
- Aporta elementos para establecer estrategias de fiscalización.
- Fortalece los vínculos de confianza entre la comunidad.
- Promueve mecanismos para atender demandas de manera organizada.



¿Cómo Opera?

Lo hace mediante dos actores fundamentales:

- El Comité de Contraloría Social, integrado por representantes de los beneficiarios de los programas y tiene como finalidad ser el órgano rector y conductor de las funciones de la Contraloría Social.
- El Responsable de Contraloría Social, quien lleva a cabo todas aquellas acciones y actividades que permitan el logro de los objetivos, además de servir de enlace con las instancias externas que regulan estas acciones.



Programas y montos a vigilar

Programas	2016	2017
PFCE	\$59,295,072.00	\$41,420,769.00
PRODEP	\$3,685,568.00	<small>*Referente al ejercicio del año 2017, todavía no se tiene el monto a vigilar</small>



Contraloría Social

Responsable Institucional:
M.A. María Guadalupe Sánchez Soto
Dirección de Seguimiento Financiero
de Proyectos Institucionales

Edificio de Rectoría | Planta Alta | Tel. (662) 454-84-09 Ext. 1159

contraloriasocial@unison.mx