

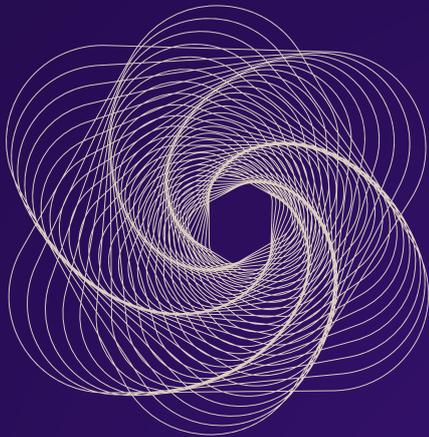
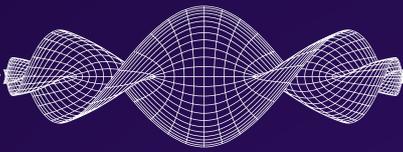


# MÓDULO 2

# ILUSTRACIÓN

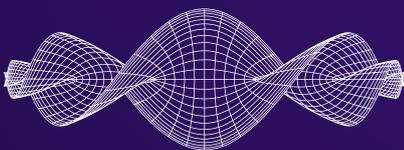
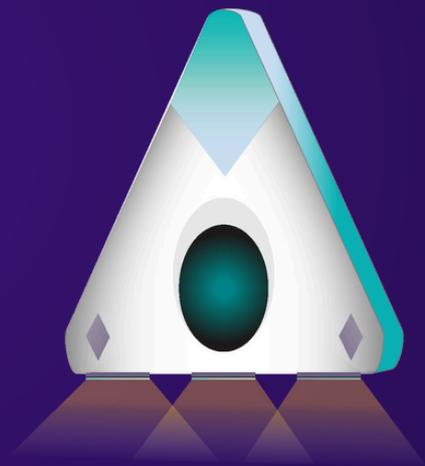
**Conceptos de ilustración y dibujo digital.**

# INTRODUCCIÓN



¡Bienvenido/a al segundo módulo! Si ya tienes nociones sobre composición visual y conoces algunas herramientas digitales, este es el momento de dar el siguiente paso: empezar a ilustrar

En este material aprenderás técnicas fundamentales para comenzar a dibujar e ilustrar en formato digital, y a manejar con más soltura los programas que vimos en el módulo anterior. Aquí no se trata de tener talento innato, sino de aprender a observar, practicar y experimentar sin miedo al error.



## **DERECHOS DE AUTOR:**

El contenido de este archivo PDF está protegido por derechos de autor. Queda prohibida su reproducción, distribución o modificación total o parcial sin autorización.

Este documento PDF es solo para uso personal y educativo. No está autorizado su uso comercial ni su redistribución en plataformas públicas sin consentimiento escrito.

## **PROPIEDAD INTELECTUAL:**

Si este archivo contiene contenido de terceros, se han citado adecuadamente las fuentes. Cualquier solicitud de uso debe dirigirse directamente a los propietarios originales del contenido.

La descarga o lectura de este archivo PDF no concede licencia ni derechos sobre el contenido. Todo uso indebido será tratado conforme a las leyes de propiedad intelectual vigentes.

# TÉCNICAS BÁSICAS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

## A. Bocetado (Sketching)

### ¿Por qué es importante?

**El boceto es la base de toda ilustración.** Te ayuda a visualizar ideas, establecer proporciones y componer tu escena sin preocuparte aún por los detalles.

### Consejos prácticos:

- Usa un pincel fino y opaco para evitar distracciones con el color.
- No busques perfección: un buen boceto puede verse “feo” pero funcional.
- Haz muchas versiones rápidas antes de decidir el diseño final.

## B. Anatomía y proporción (versión básica)

### ¿Qué debes saber al principio?

- Aprende a dividir el cuerpo humano en partes simples: cabeza, torso, extremidades.
- Usa figuras geométricas básicas para construir tu dibujo (círculos, cilindros, rectángulos).
- En personajes, exagerar proporciones también es válido si va con tu estilo.

### Tips:

- Usa referencias siempre que puedas. Observar = aprender.
- No memorices cuerpos; entiende sus movimientos.

# TÉCNICAS BÁSICAS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

---

## C. Línea y contorno

### Dibujo lineal:

Una buena línea puede comunicar tanto como un color. El uso de líneas firmes, expresivas y variadas genera un estilo limpio y profesional.

### Consejos:

- Usa pinceles con presión para variar el grosor.
- Haz líneas de una sola pasada en vez de rayarlas repetidamente.
- Puedes practicar sobre tu propio boceto para obtener líneas más seguras.

## D. Coloración básica

### Pasos clave:

- **Plano de color:** Llena las formas con colores base planos.
- **Sombras y luces:** Usa una fuente de luz imaginaria y aplica sombras con un tono más oscuro del color base.
- **Toques de luz:** Agrega brillos con tonos más claros.

### Regla de oro:

**Menos es más.** Usa una paleta limitada para mantener la armonía.

# MANEJO DE PROGRAMAS

---

## Herramientas básicas que debes dominar

### 1. Pinceles (Brushes):

- Varían en forma, textura, opacidad y presión.
- Aprende a usar un par bien, en vez de usar muchos sin control.
- Algunos programas permiten crear tus propios pinceles.

### 2. Lazo y selección (Lasso/Select):

- Sirve para seleccionar áreas específicas de tu dibujo.
- Puedes mover, cambiar color o editar sin afectar lo demás.

### 3. Transformar (Transform):

- Cambia el tamaño, rotación o posición de un elemento.
- Muy útil si una parte quedó mal proporcionada.

### 4. Relleno (Fill) y cubeta:

- Para aplicar colores rápidamente en áreas cerradas.
- Úsalo con cuidado: asegúrate de que las líneas estén cerradas para evitar errores.

### 5. Máscaras de capa (Layer Masks):

- Te permiten ocultar partes de una capa sin borrarlas.
- Ideal para efectos de iluminación, texturas o transparencias.

# MANEJO DE PROGRAMAS

## Recomendaciones prácticas:

- **Atajos de teclado:** Aprende los más comunes de tu programa (Ctrl+Z, B, E, Ctrl+T...). Aceleran mucho tu proceso.
- **Guarda tu trabajo seguido:** Usa “Guardar como” para versiones diferentes si vas a hacer grandes cambios.
- **Experimenta sin miedo:** Los errores también son parte del aprendizaje digital. Lo importante es no detenerse.

---

Este módulo fue diseñado para darte una base sólida en las habilidades prácticas del dibujo digital. Con estas técnicas podrás comenzar a expresarte visualmente en cualquier estilo que elijas, desde el cartoon hasta lo realista.

Recuerda: la constancia vence al talento. ¡Dibuja todos los días, aunque sea un poco! Te sorprenderás de tu progreso con el tiempo.

