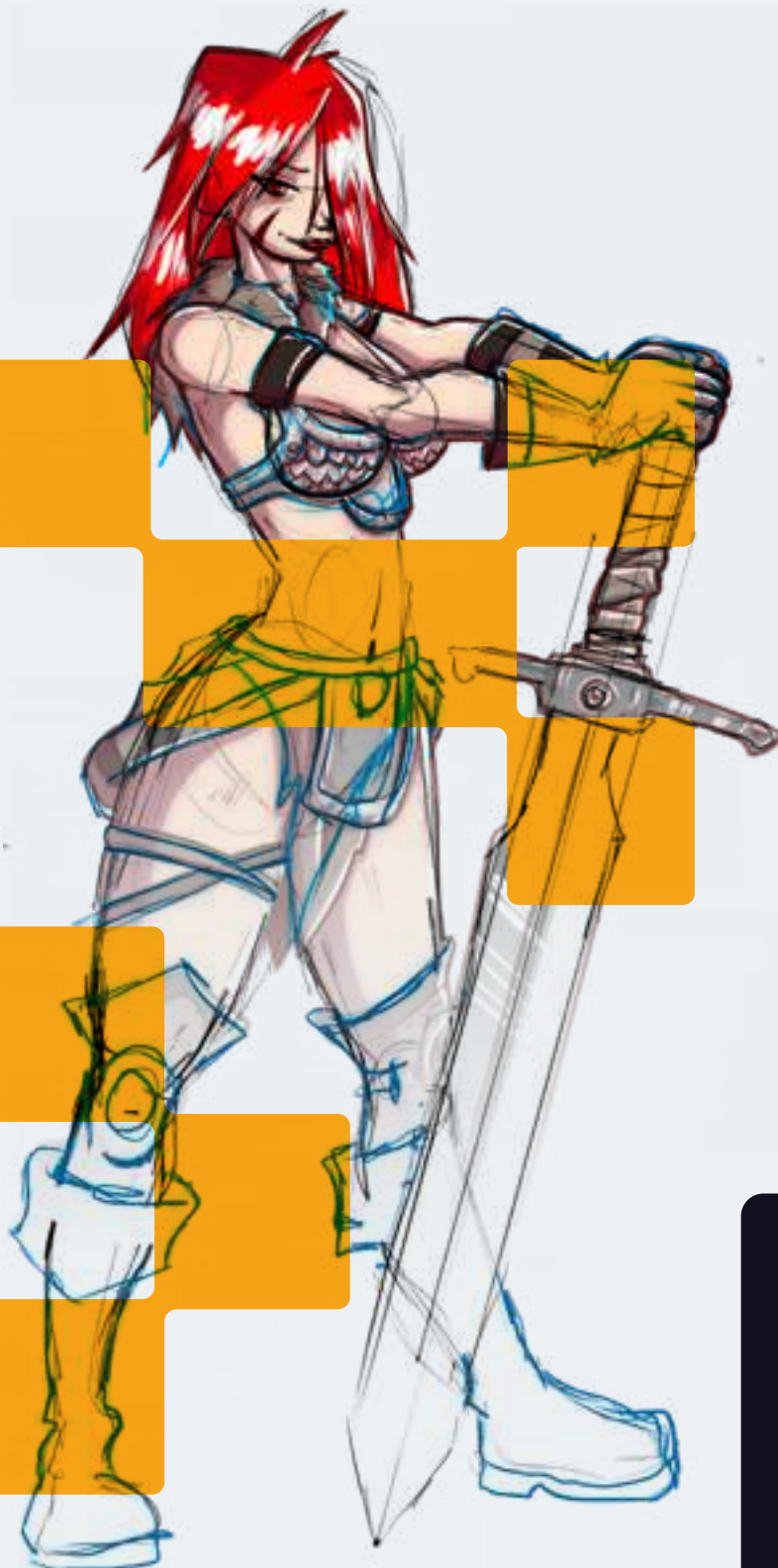


Sketch

Manuel Tapias

Co-Director del Programa profesional en Animación
Taller Cinco



Corporación Universitaria
TALLER CINCO®

PUBLICACIONES



Corporación Universitaria
TALLER CINCO®
P U B L I C A C I O N E S



ISO 9001
LL-C (Certification)

Código de validez 0C664EB4-A51

Compruebe la validez del certificado introduciendo este código en www.ll-c.info

PUBLICACIONES

Alejandro Álvarez De Castro

Miembro Fundador
Consejo de Fundadores

Astrid Álvarez D' Castro

Miembro Fundador
Consejo de Fundadores

Viviana Alejandra Álvarez Restrepo

Representante Legal
& Vicerrectora de RSE y TICs

Johnny José García Tirado

Rector

Mauricio Bobadilla Lozano

Vicerrector Administrativo y Financiero

Rosa Yanneth Méndez Martín

Vicerrectora Académica

Astrid Isidora Barrios Barraza

Directora de Investigaciones

Javier Alfonso Ramírez Durán

Líder Eje Transversal Investigación

Autores

Manuel Menujin Tapias Rubiano

Codirector del programa profesional en Animación

Entidad Editora

Corporación Universitaria

Taller Cinco Centro de Diseño

Christian Lozano Ávila

Director UCC

Diseño y diagramación:

Alejandro Quirola Ayala

Diseñador Junior UCC

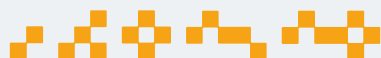
Correctores de estilo:

Luz Dari Roa Velásquez

Jaime Andrés Rivera Murillo

ISBN

978-628-96136-1-2

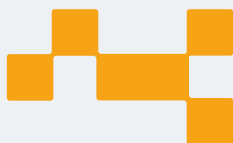


Bogotá, Colombia

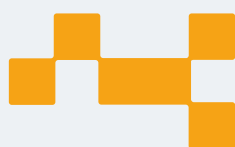
Primera Edición - Marzo de 2024

*Derechos reservados © *Corporación Universitaria Taller Cinco Centro de Diseño - Vigilado MinEducación*

El contenido de esta publicación no podrá ser reproducido total, parcialmente, ni almacenarse en sistemas de reproducción, ni transmitirse en forma alguna ni por ningún procedimiento mecánico, electrónico, digital o de fotocopia, grabación u otro cualquiera, sin previo aviso y consentimiento de los autores y editores por escrito.



Animación - Tomo II



Sketch

Animación - Tomo II





Introducción..... **11**

Referentes..... **12**

Bocetos..... **16**

Figuras Básicas..... **25**

Sólidos..... **30**

Estructura..... **34**

Color..... **40**

Índice



Introducción

Un sketchbook es un cuaderno de dibujo utilizado por artistas, ilustradores y diseñadores para capturar y desarrollar ideas, experimentar con diferentes técnicas y materiales, y documentar su proceso creativo.

Los sketchbooks pueden variar en tamaño, desde pequeños cuadernos de bolsillo hasta grandes cuadernos de dibujo de formato completo. También pueden tener diferentes tipos de papel, desde papel de dibujo blanco y negro hasta papel de acuarela o papel de tonos cálidos.

Un sketchbook es una herramienta importante para cualquier artista porque permite experimentar y desarrollar ideas de manera rápida y sin compromiso. Los artistas pueden usar un sketchbook para hacer bocetos, tomar notas, dibujar estudios de figura, crear miniaturas de ilustraciones, hacer apuntes rápidos de escenas o personas, y mucho más.

Además, un sketchbook puede ayudar a los artistas a mejorar su técnica, ya que les permite experimentar con diferentes materiales y técnicas de dibujo. Los artistas pueden probar diferentes lápices, plumas, bolígrafos, acuarelas y otros materiales en un sketchbook sin preocuparse por cometer errores o arruinar una obra final.

En resumen, un sketchbook es una herramienta esencial para cualquier artista, ilustrador o diseñador, ya que les permite capturar y desarrollar ideas, experimentar con diferentes materiales y técnicas, mejorar su habilidad y documentar su proceso creativo.

Referentes

Los referentes son imágenes, objetos o situaciones que se utilizan como punto de partida para la creación de ilustraciones. Estos referentes pueden ser fotografías, dibujos, bocetos, objetos reales, entre otros.

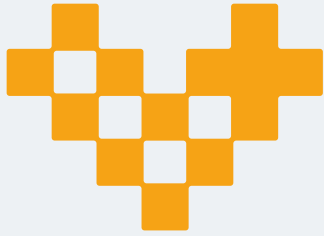
La importancia de los **referentes** en la ilustración radica en que **permiten al ilustrador tener una referencia visual para crear su obra.**

La importancia de los referentes en la ilustración radica en que permiten al ilustrador tener una referencia visual para crear su obra. Los referentes ayudan a asegurar la precisión y la coherencia en la representación de los elementos visuales en una ilustración, lo que a su vez hace que la obra sea más convincente y realista.

Además, los referentes también pueden ser una fuente de inspiración y ayudar al ilustrador a desarrollar nuevas ideas y perspectivas. Pueden servir como una guía para la composición, la luz, el color y la textura de una ilustración.

En resumen, los referentes son una herramienta valiosa para los ilustradores, ya que les permiten crear obras más precisas, coherentes y realistas, y también pueden ser una fuente de inspiración y creatividad.



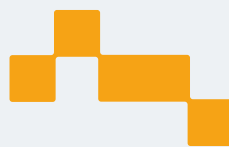


Sketch





Bocetos



La bocetación es un proceso fundamental en la construcción de ilustraciones, ya que permite al artista o ilustrador visualizar y planificar la obra antes de comenzar a trabajar en ella de manera definitiva.

En el proceso de bocetación, el artista puede explorar diferentes ideas y composiciones, así como probar diferentes técnicas y estilos. Esto es especialmente importante en la ilustración, ya que a menudo se trabaja con una temática específica y se deben transmitir mensajes concretos a través de la imagen.

Además, la bocetación permite al artista hacer ajustes y correcciones antes de trabajar en la obra final. Es mucho más fácil hacer cambios en una etapa temprana del proceso, cuando aún no se ha invertido demasiado tiempo y esfuerzo en la ilustración.

Otra ventaja de la bocetación es que ayuda al artista a trabajar de manera más eficiente. Al planificar la obra de antemano, se reduce la posibilidad de errores, se pueden evitar los tiempos muertos; en los irs y venires que suelen surgir en el proceso de creación.

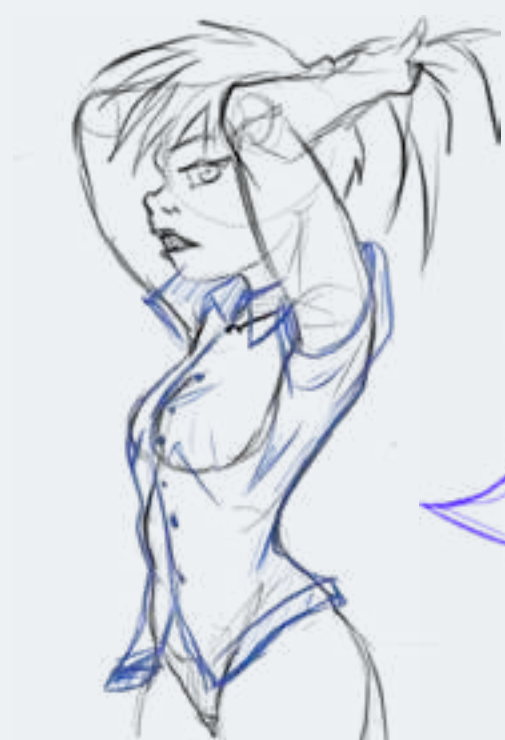
En resumen, la bocetación es esencial en la construcción de ilustraciones, ya que permite al artista explorar diferentes ideas, planificar la obra de antemano, hacer correcciones y trabajar de manera más eficiente. Sin este proceso, el resultado final podría ser menos satisfactorio y requeriría más tiempo y esfuerzo para lograrlo.



La bocetación
permite al artista
hacer ajustes y
correcciones **antes**
de trabajar en la
obra final.



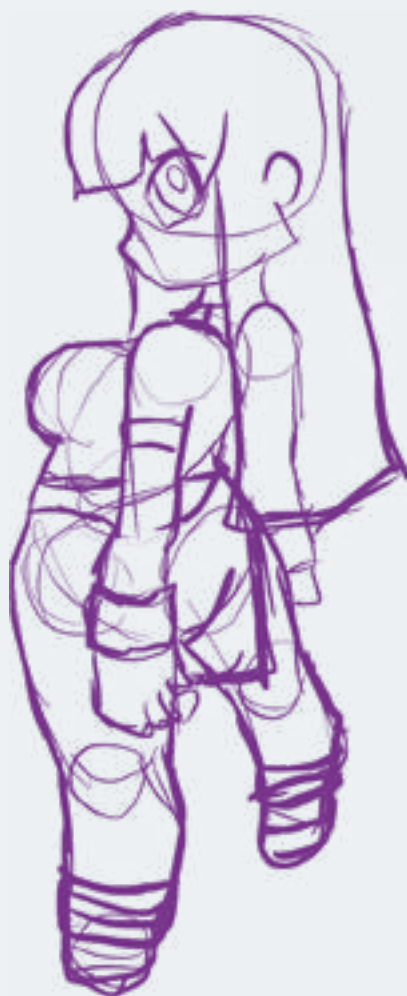














La forma en que estas figuras se **combinan** y se organizan en la página puede afectar el **equilibrio visual** y la armonía de la **imagen**.

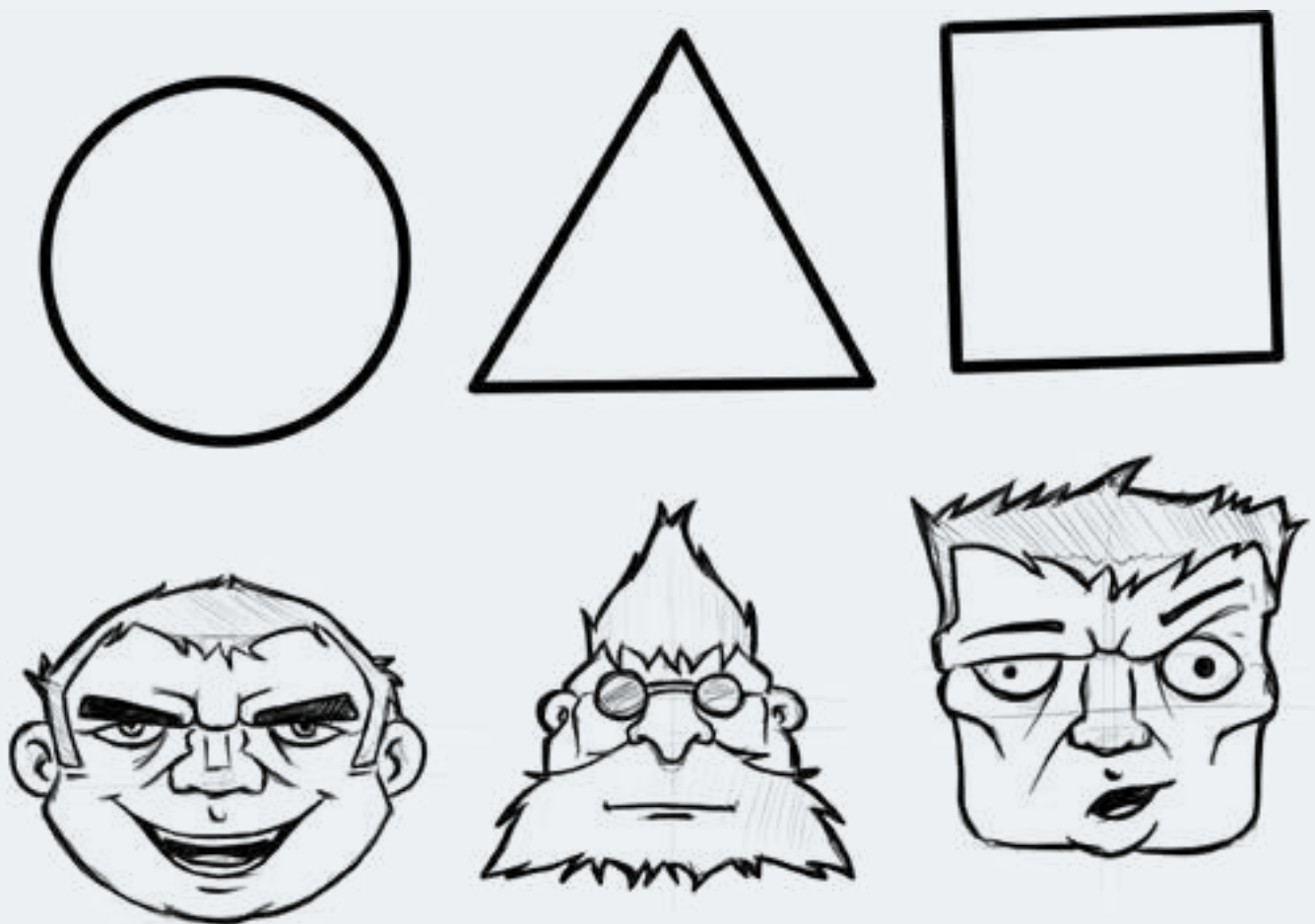


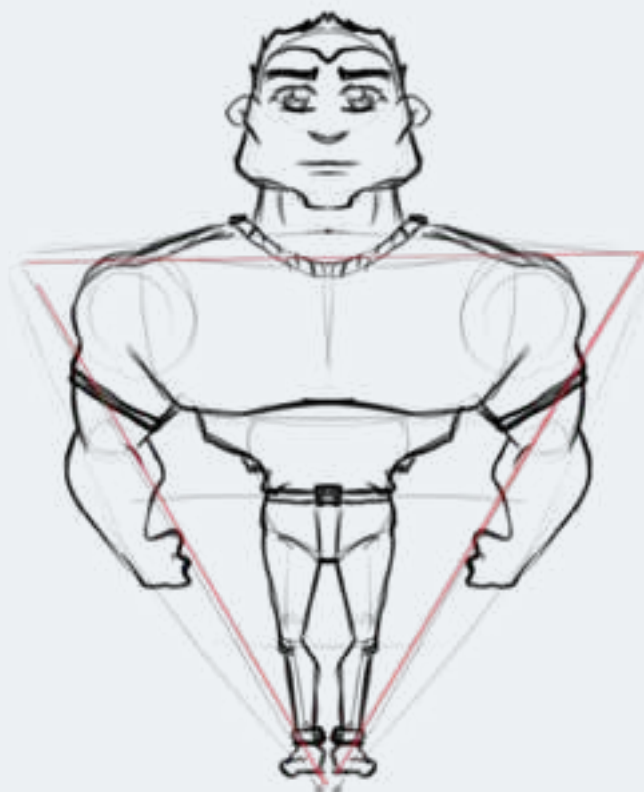
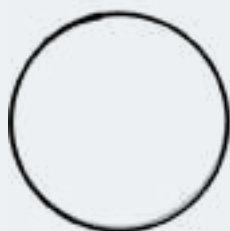
Figuras **Básicas**

Las figuras básicas, como el círculo, el cuadrado, el triángulo y la línea, son la base de la composición de cualquier ilustración. La forma en que estas figuras se combinan y se organizan en la página puede afectar el equilibrio visual y la armonía de la imagen.

También pueden ayudar a clarificar una ilustración y hacerla más fácil de entender. Por ejemplo, si se está ilustrando una figura humana, utilizar formas básicas como círculos y rectángulos para representar diferentes partes del cuerpo puede ayudar a que la figura sea más fácil de identificar.

Por último las figuras básicas son elementos esenciales en la ilustración y su importancia radica en su capacidad para ayudar a la composición, claridad, simbolismo y versatilidad de la imagen.









Querido

Gris



Desconocido



Afortunado





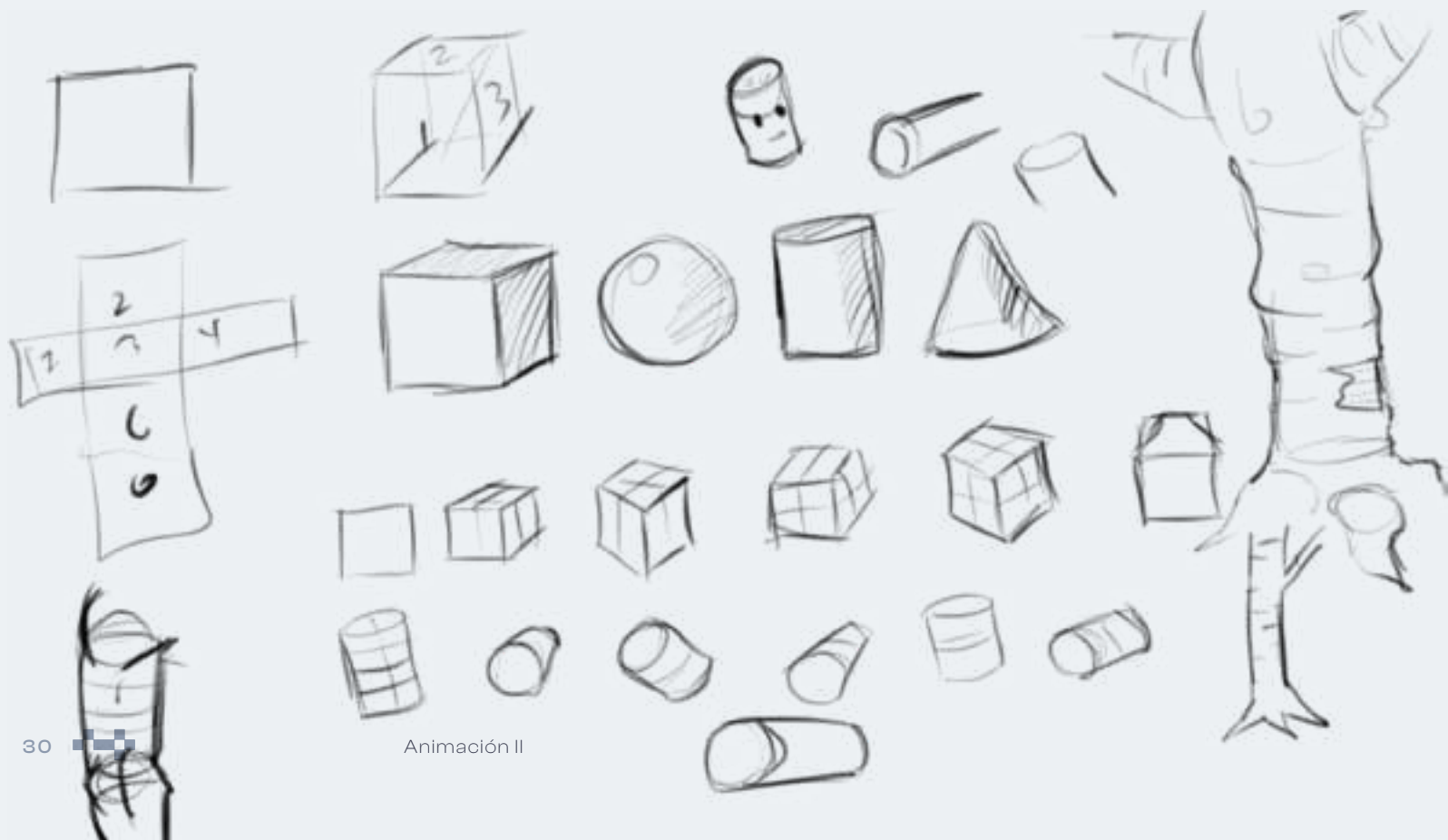
Sólidos

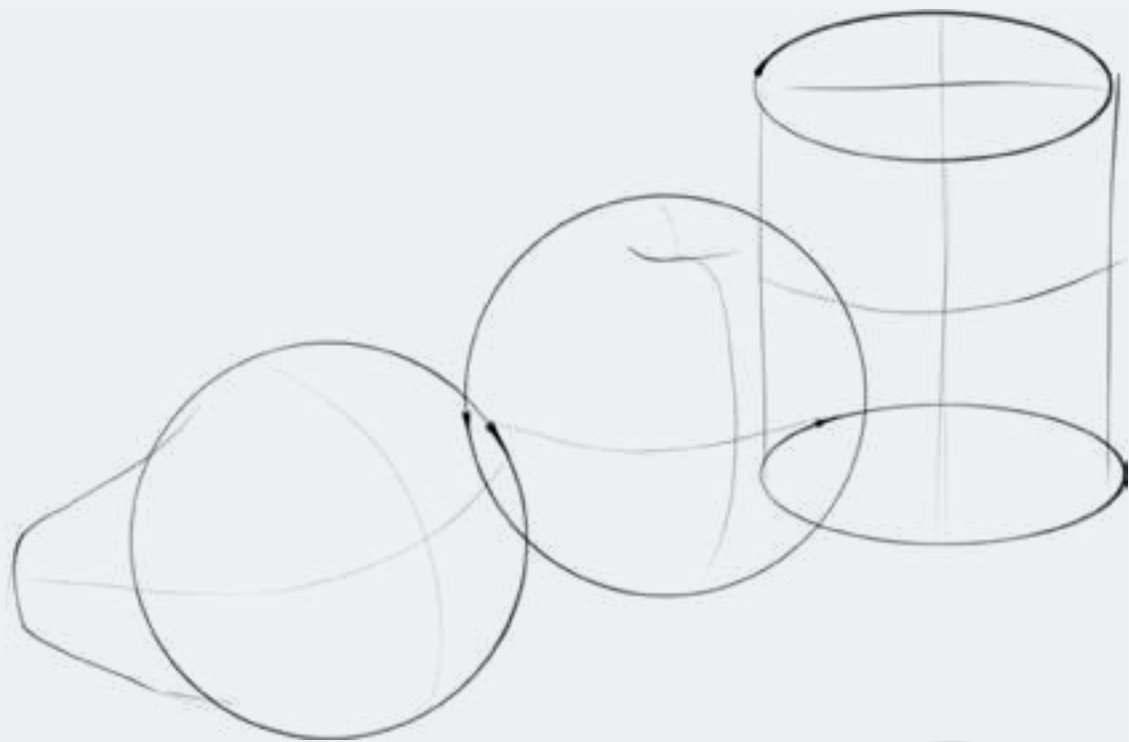
Pueden ser utilizados para **crear sombras y reflejos**, lo que ayuda a **dar profundidad y dimensión** a una obra.

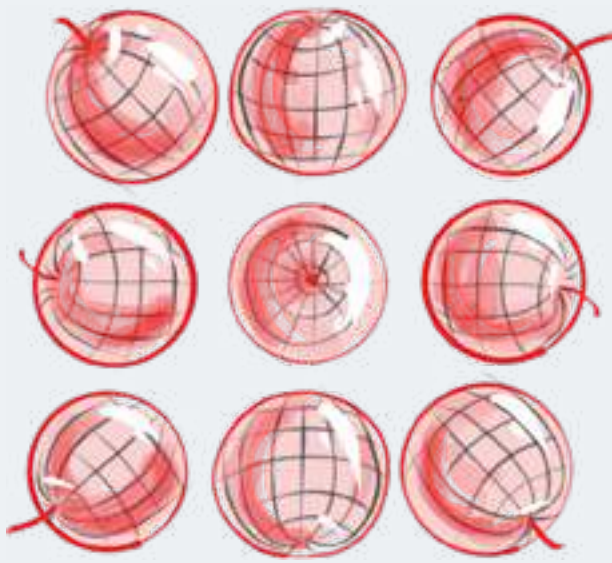
El uso de sólidos en el dibujo es fundamental para crear la sensación de volumen y profundidad en una obra. Los sólidos son formas tridimensionales, como esferas, cilindros y cubos, que se utilizan para representar objetos y figuras en el dibujo.

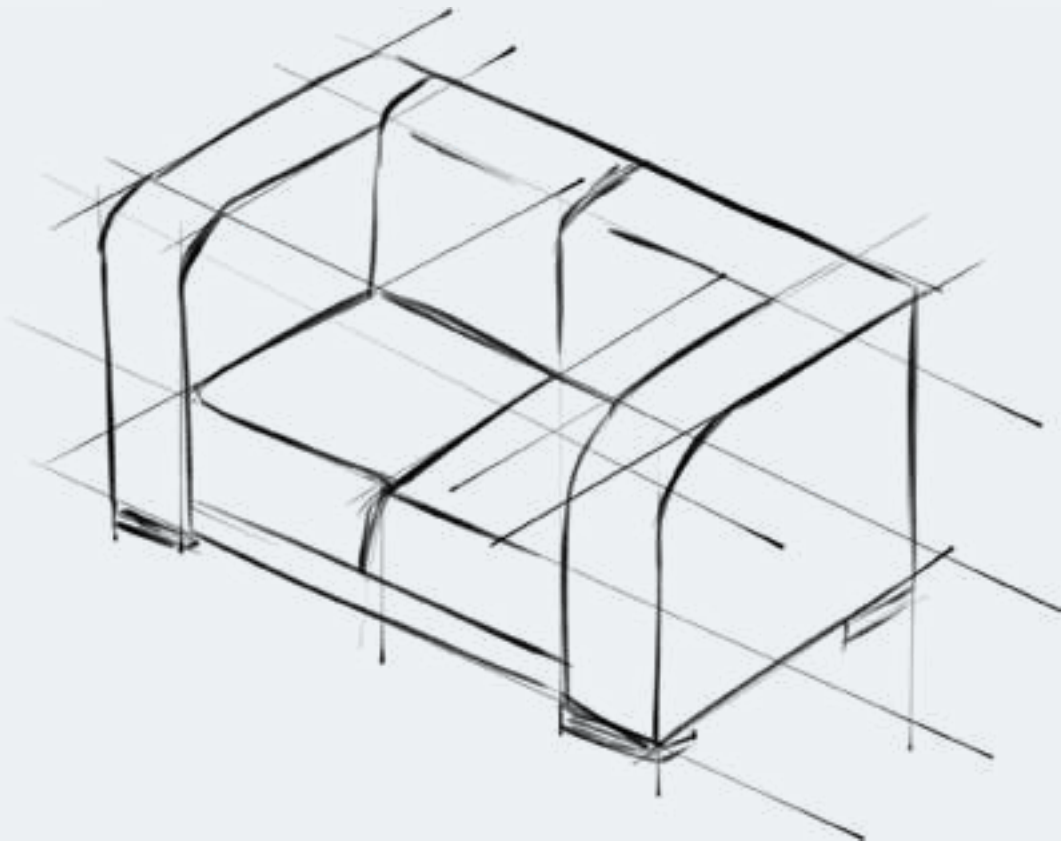
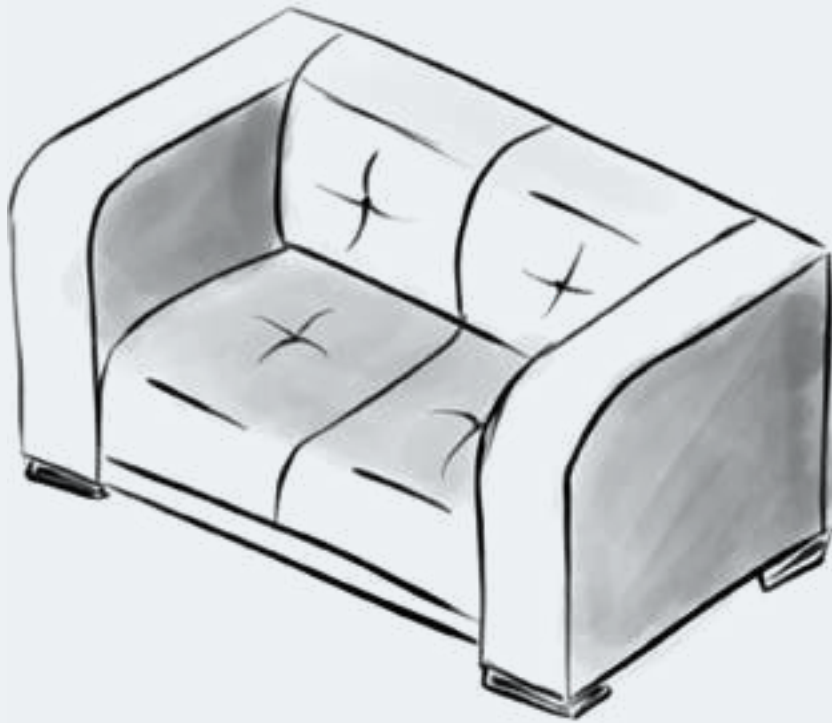
Además, los sólidos también pueden ser utilizados para crear sombras y reflejos, lo que ayuda a dar profundidad y dimensión a una obra. Al sombrear un sólido, el artista puede simular la forma en que la luz incide sobre un objeto real, creando así la ilusión de que el objeto tiene una presencia física y una textura.

En resumen, el uso de sólidos en el dibujo es esencial para crear la sensación de volumen y profundidad en una obra. Los sólidos permiten al artista representar los objetos de manera más realista y darles una presencia física en el espacio tridimensional.



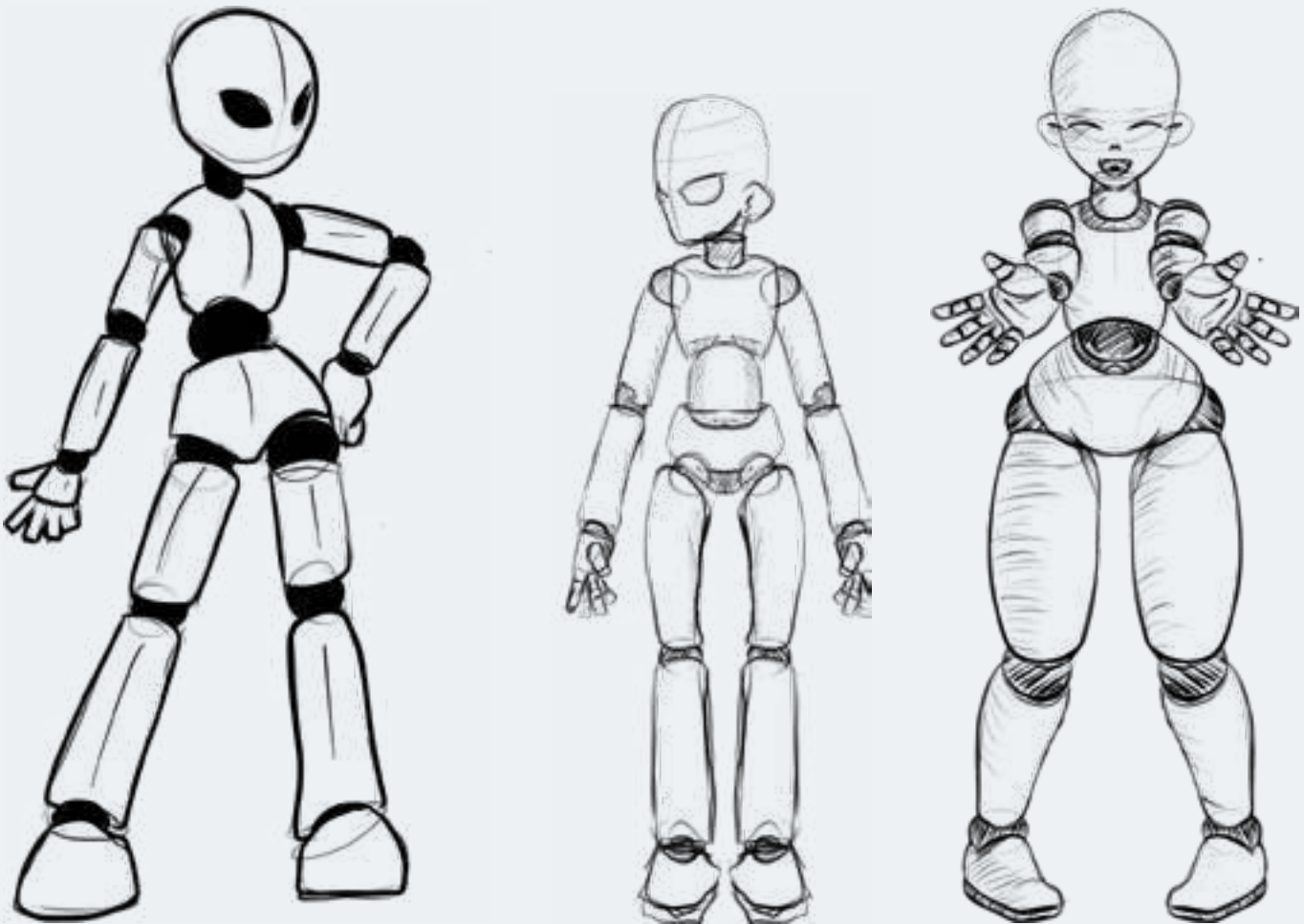


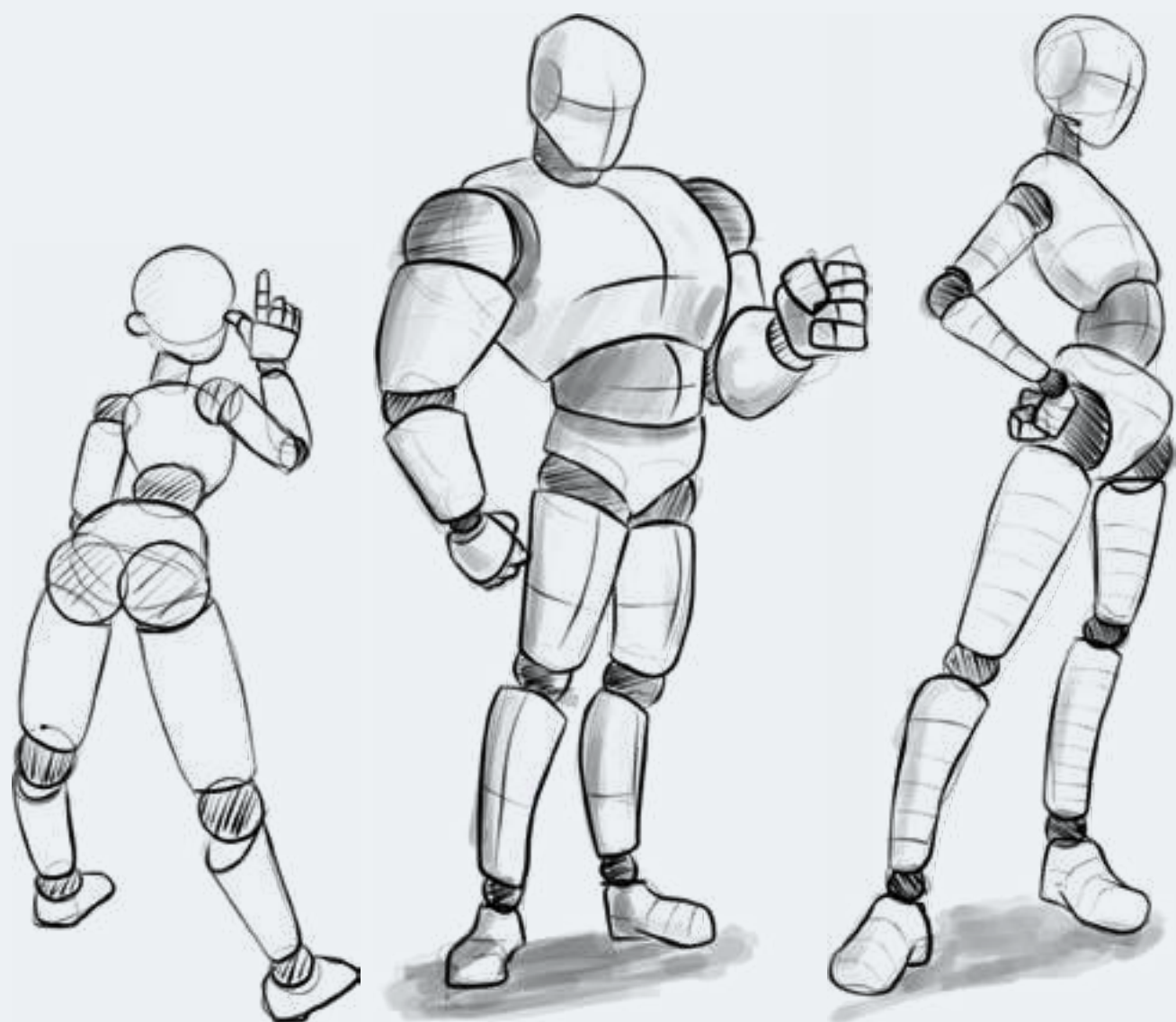
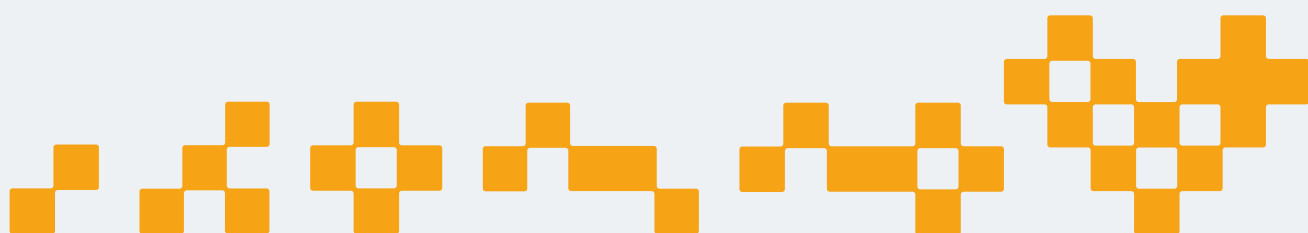




Estructura

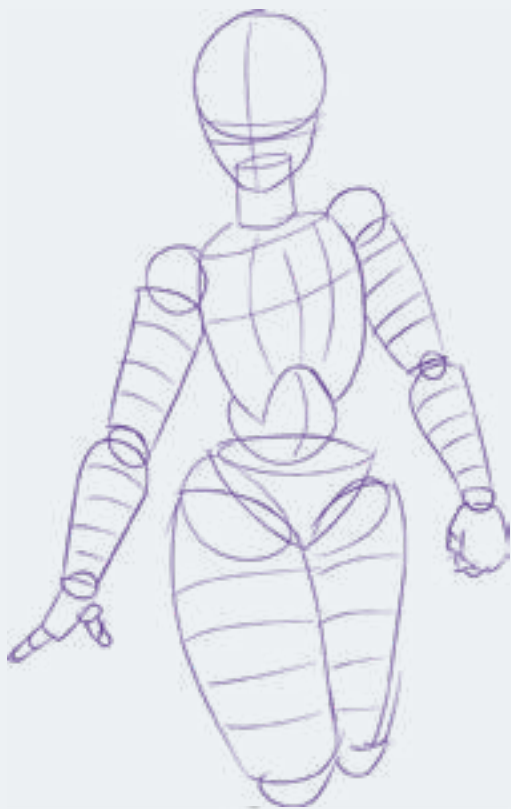
La estructura es una parte fundamental en la ilustración de la figura humana, ya que permite establecer las proporciones y la anatomía básica del cuerpo humano. La estructura es la base sobre la cual se construye la figura, y sin ella, la ilustración puede parecer poco realista o poco coherente. Es esencial en la ilustración de la figura humana ya que ayuda a establecer las proporciones, crear una base para el detalle, crear una figura más realista y facilitar la perspectiva. Sin una estructura sólida, la figura humana puede parecer torpe, deformada o poco creíble.

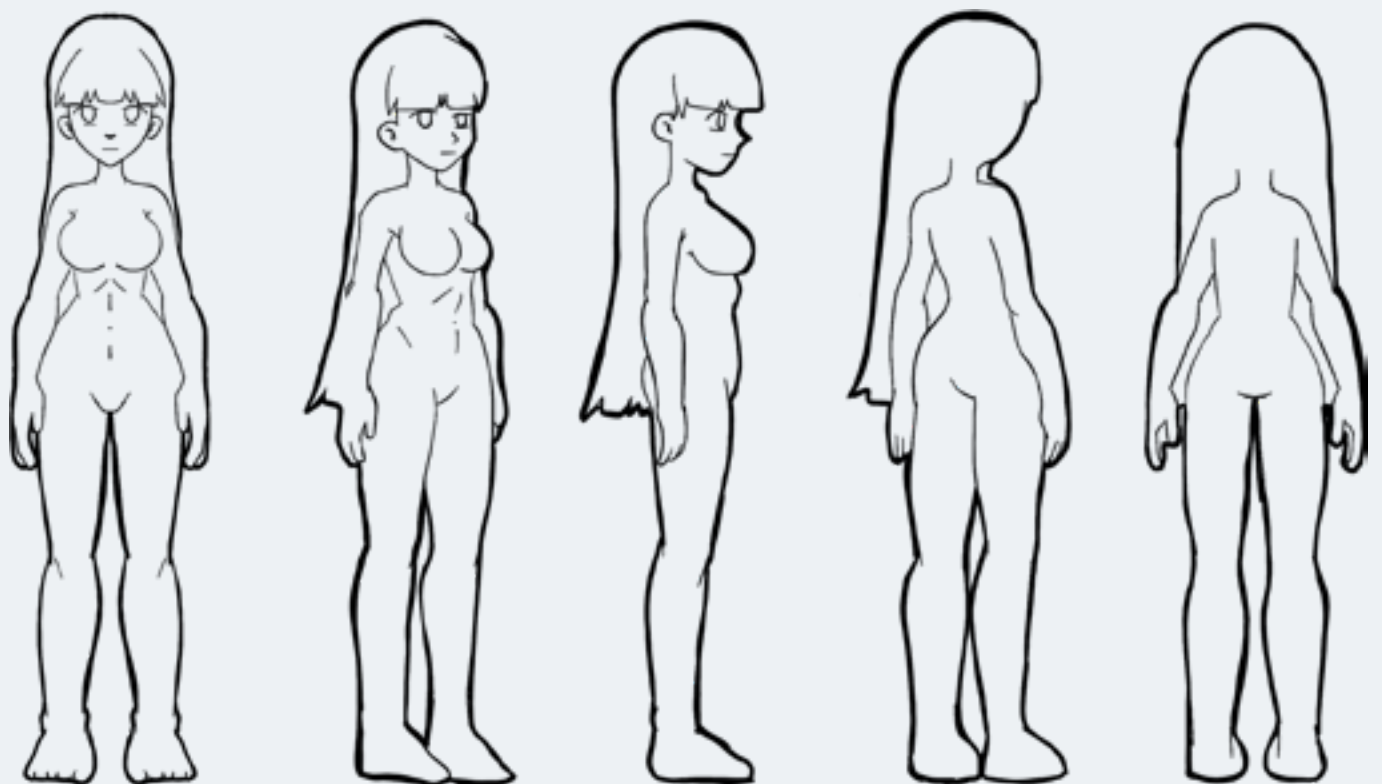
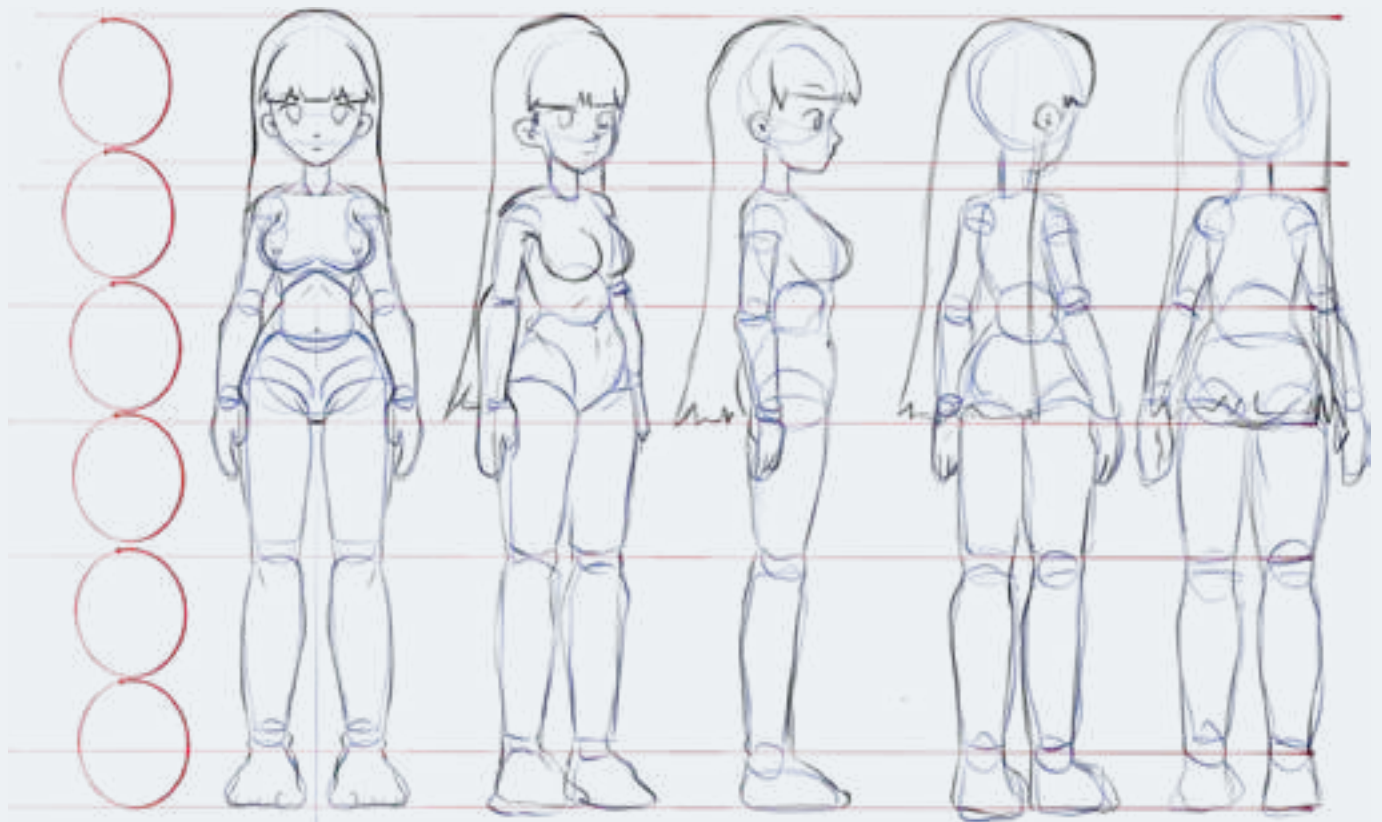












Color

El color es un elemento fundamental en la ilustración ya que puede transmitir emociones, o crear un ambiente específico, y guiar la atención del espectador

El color es un elemento fundamental en la ilustración puesto que puede transmitir emociones o crear ambiente específico, y guiar la atención del espectador hacia ciertas partes de la imagen. A continuación, se detallan algunas de las razones por las cuales el color es importante en la ilustración:

Emociones y estados de ánimo: Los colores pueden transmitir emociones y estados de ánimo específicos. Por ejemplo, el rojo puede simbolizar pasión o peligro, el azul puede transmitir calma o tristeza, el verde puede representar naturaleza o tranquilidad, y así sucesivamente.

Identidad y personalidad: El uso del color puede ayudar a crear una identidad visual para una marca o producto. Los colores específicos pueden ser asociados con ciertos valores o atributos, y el uso consistente de esos colores puede ayudar a construir una imagen de marca fuerte y reconocible.

Composición y contraste: El uso del color puede ser utilizado para guiar la atención del espectador hacia ciertas partes de la imagen, o para crear contraste y mejorar la composición visual.

Realismo y fantasía: El color puede ser utilizado para crear un ambiente realista o fantástico. Por ejemplo, el uso de tonos más oscuros y apagados puede crear un ambiente más sombrío y realista, mientras que el uso de colores brillantes y saturados puede dar lugar a una imagen más fantástica y animada.





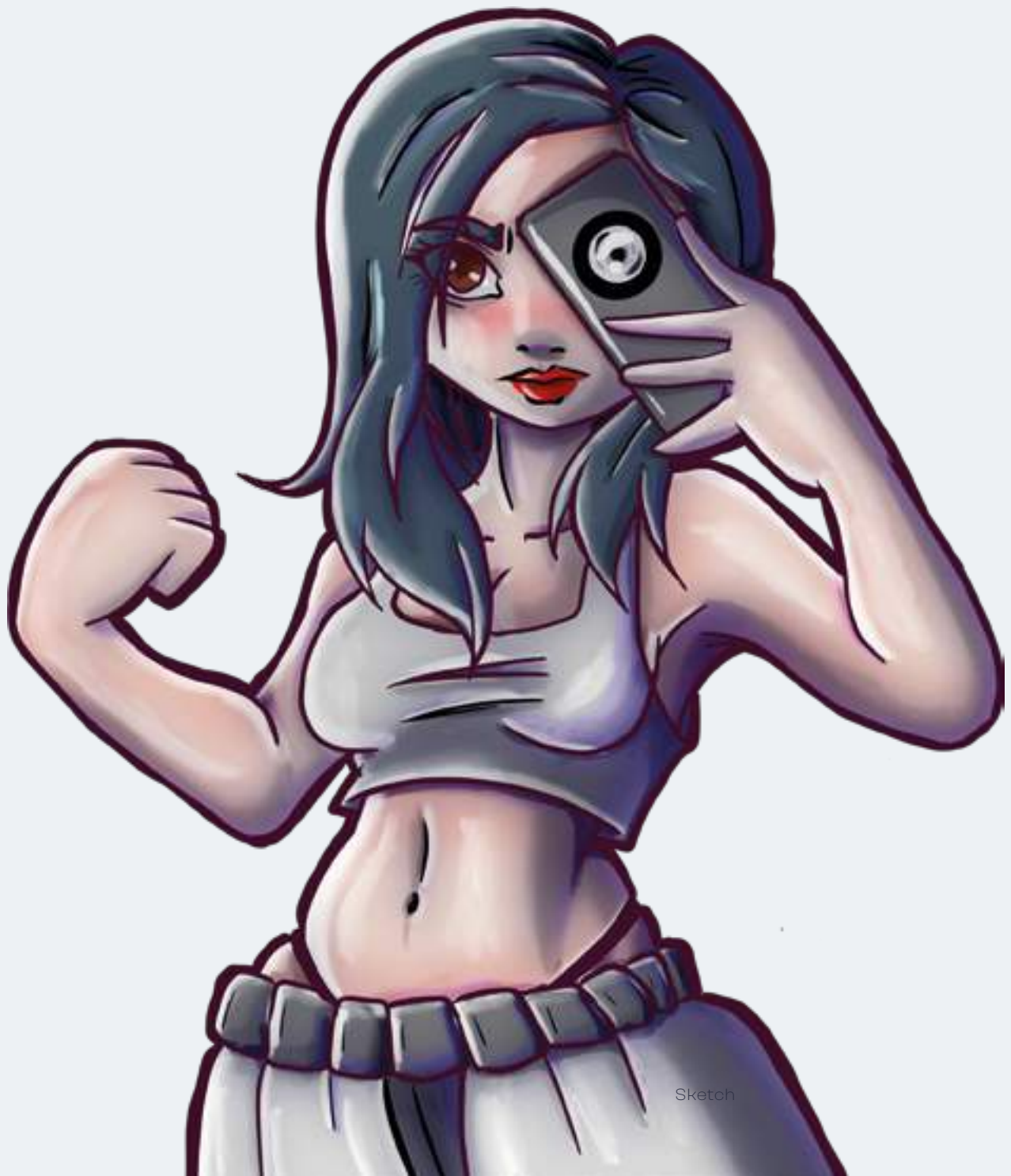










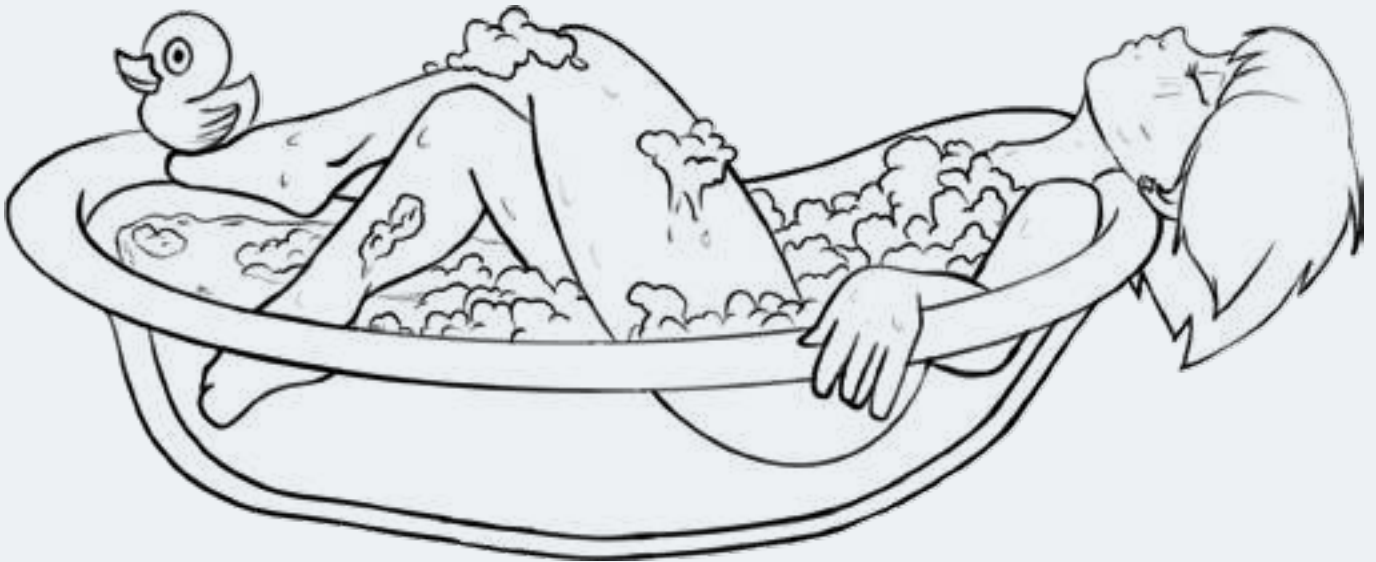




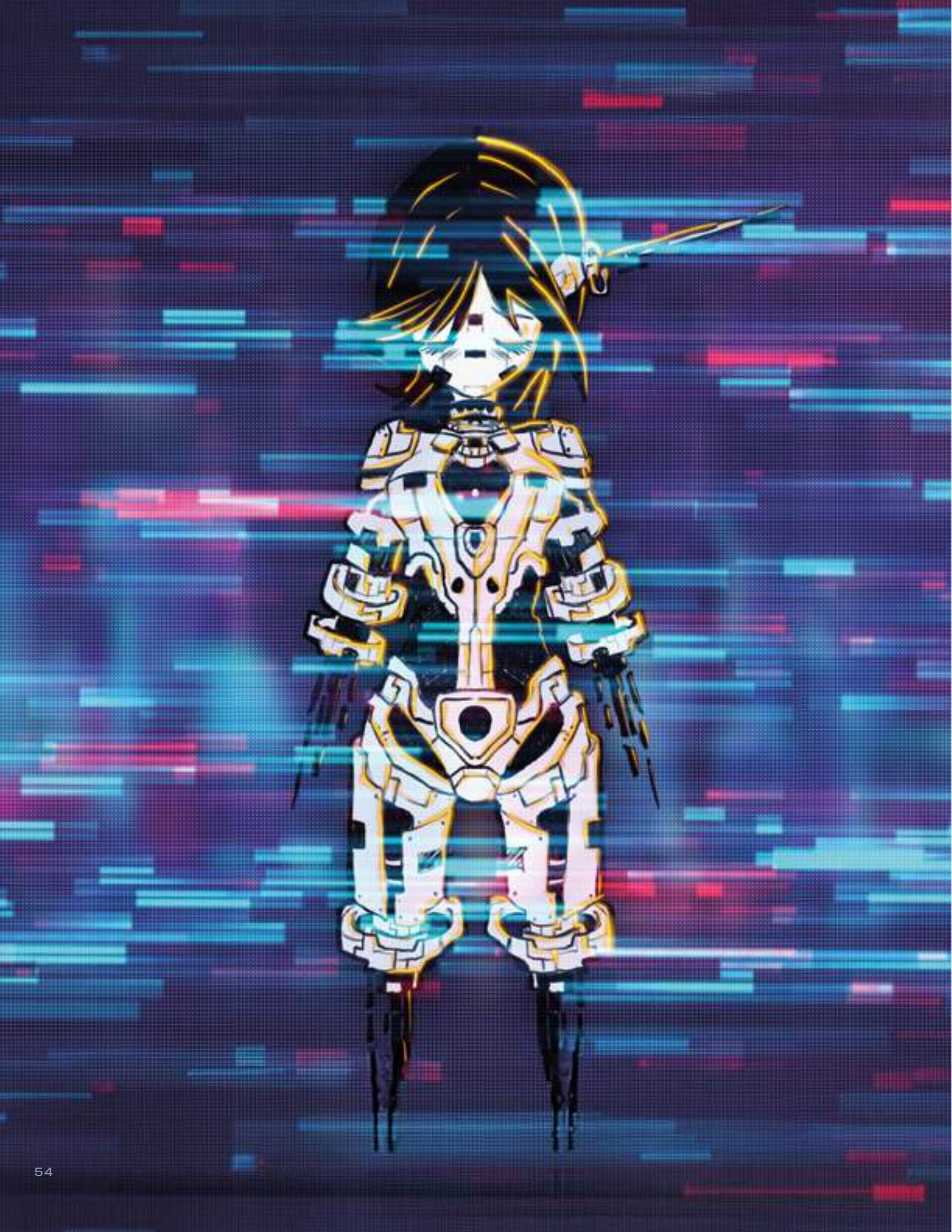




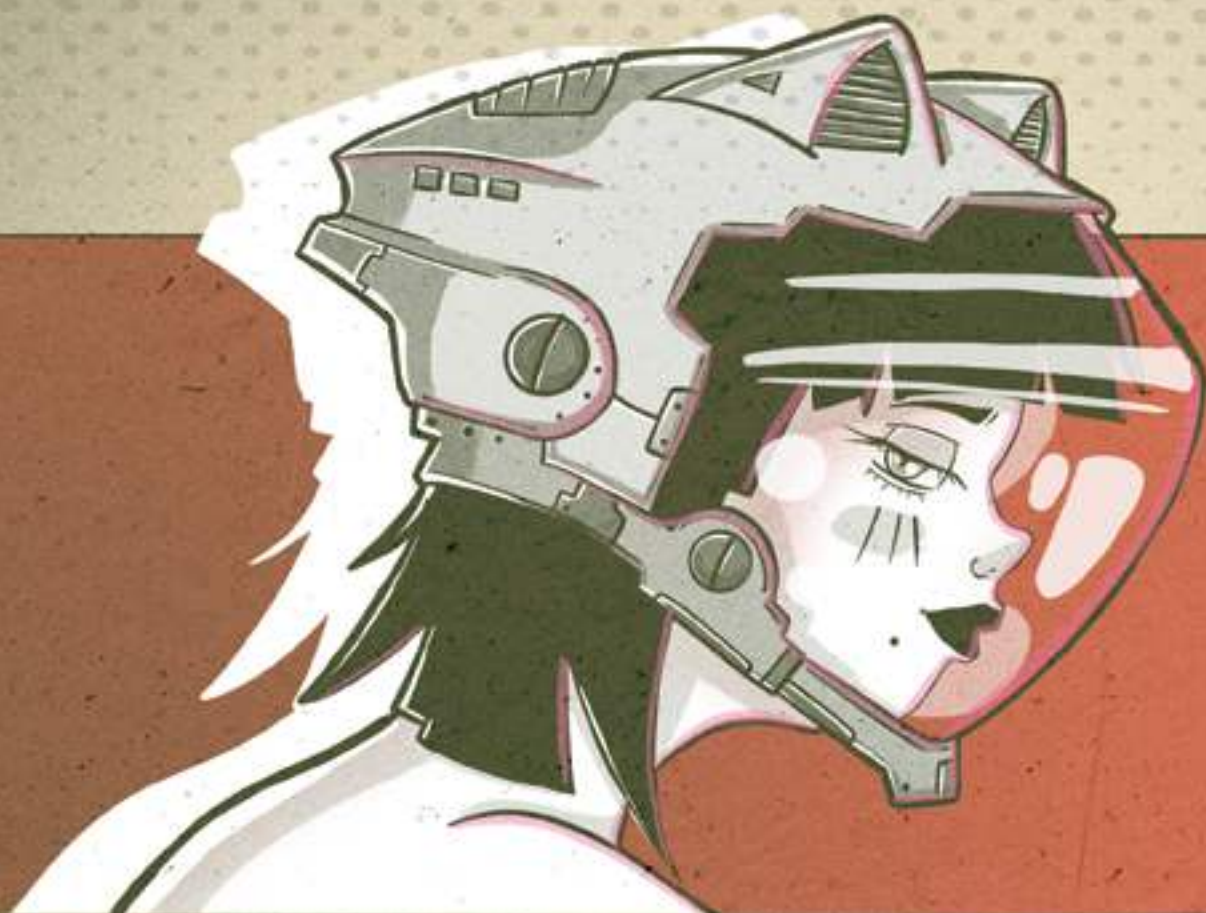










































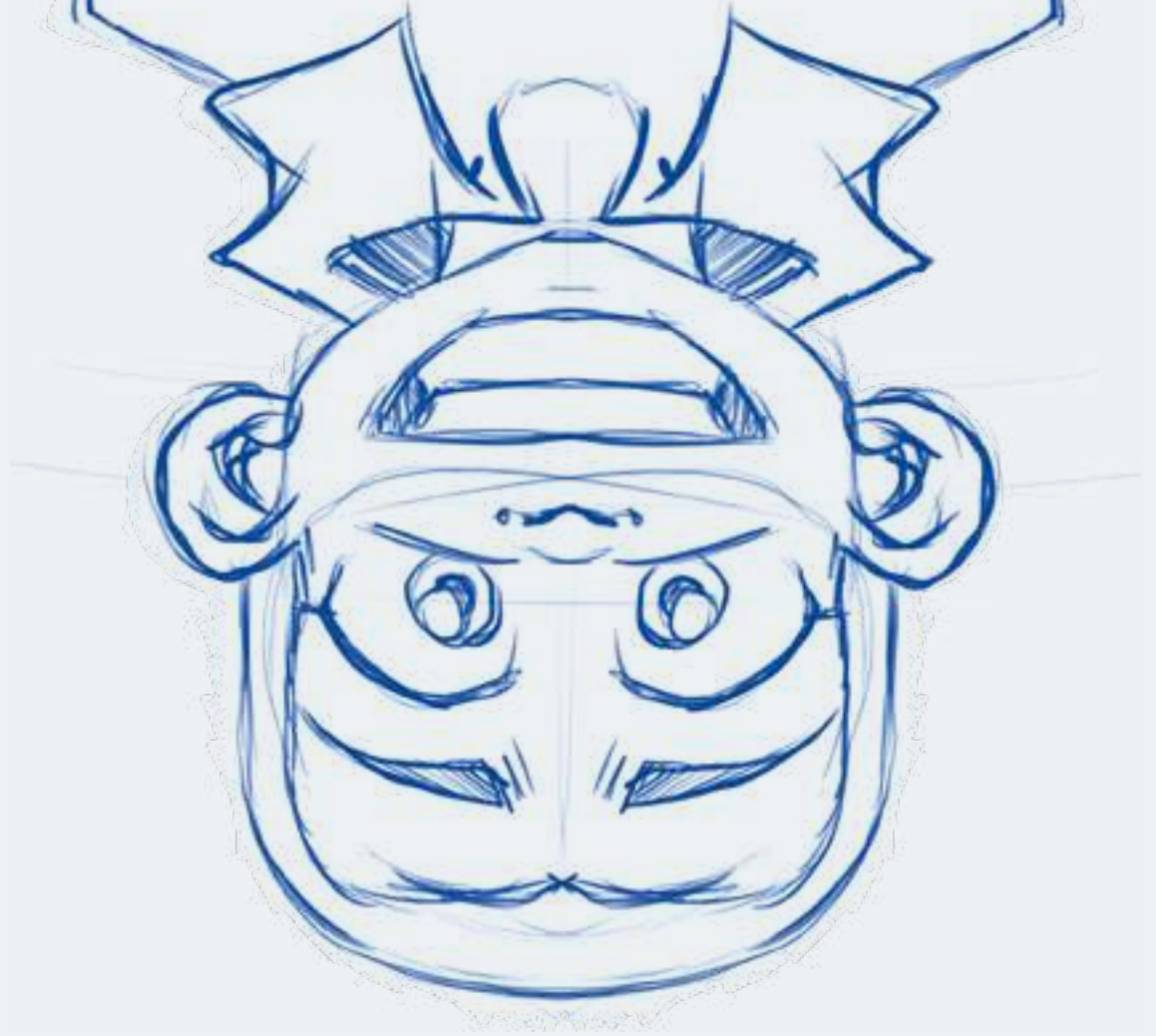


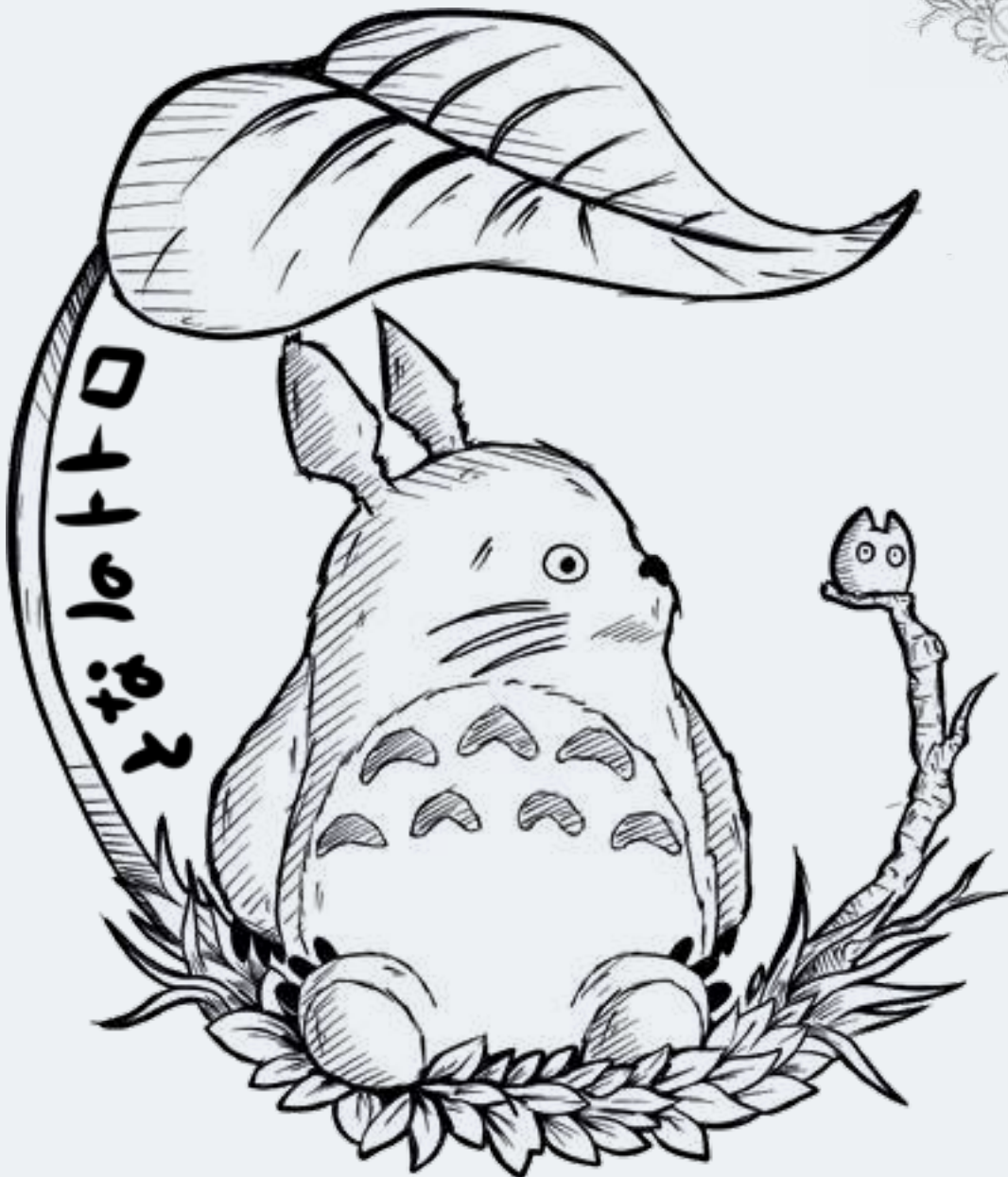




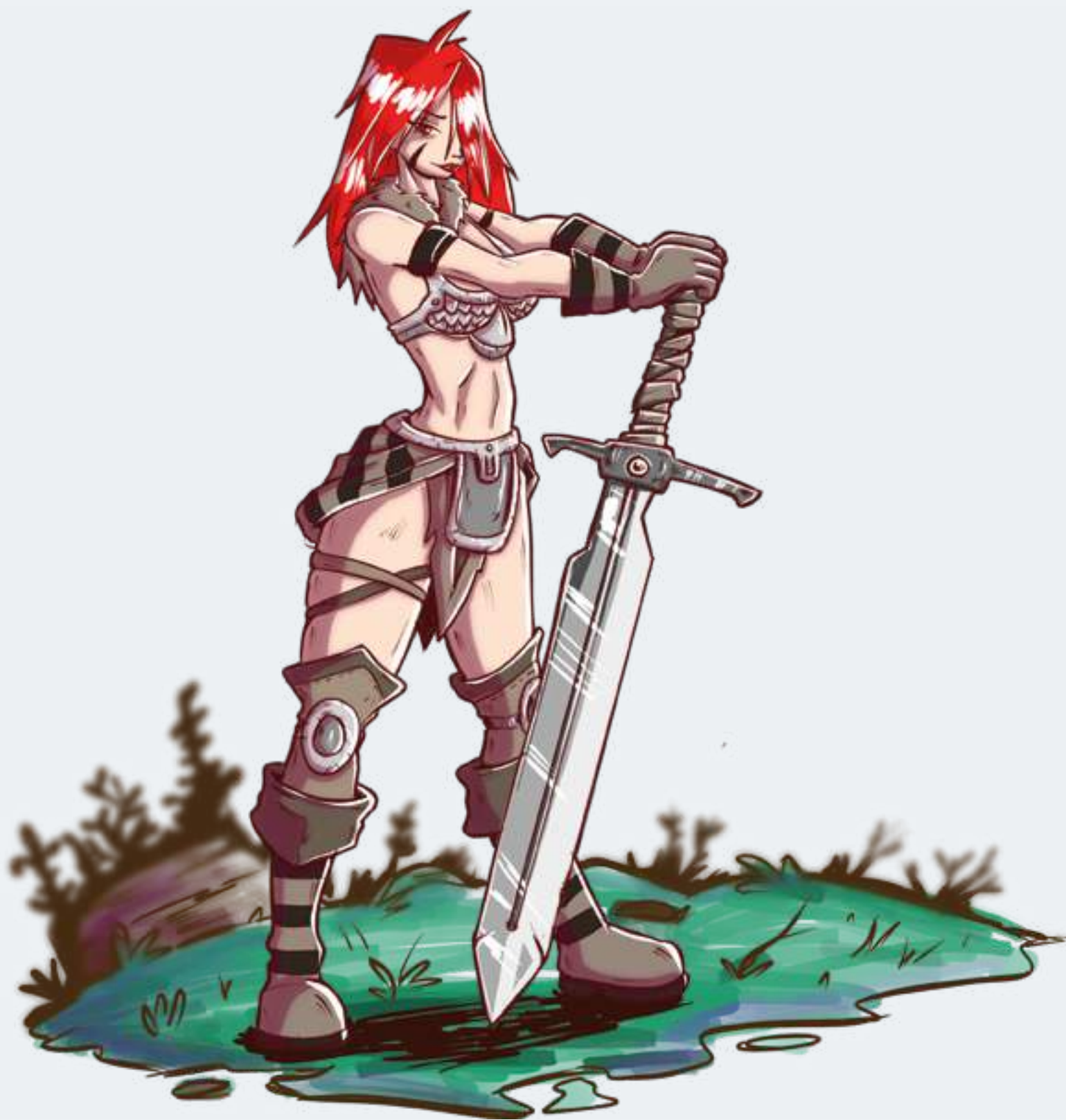
















Campus Chía: Km 19 Autopista Norte
Sede Bogotá, El Retiro Cra 14 # 79 - 80
Teléfonos: (601) 756 1410 Ext. 201
Celulares: 321 940 2661 - 310 860 6453
www.taller5.edu.co