



(MACIAS, 2019)

GUÍA DE ILUSTRACIÓN PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES ANIME MANGA – 1ª ed.- ciudad de Riobamba – Ecuador: Isgrafic 2019.

A4 ( 21 x 29.7 cm).

Diseño Gráfico –Estilo anime manga

## **EJEMPLAR DE COLECCIÓN**

Supervisión general

Diseño gráfico

Ilustraciones

Israel Vinicio Guacho Macias

Seudónimo: Israel Macias

© Primera edición en Castellano  
Email: Israel1992vinicio@gmail.com

**Derechos Reservados**

# GUÍA DE ILUSTRACIÓN

PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

# ANIME - MANGA



#1  
EDICIÓN

ISRAEL  
MACIAS



Si tú eres ilustrador entonces sabes lo difícil que es expresar de la mejor manera tu ser interno. Por qué las palabras por sí solas no son suficientes para expresar lo que sientes en tu interior. El lenguaje simplemente no puede describir las ideas coloridas y las imágenes mentales que tienes en tu mente. Es por tal que en esta pequeña guía de ilustración encontraras técnicas para que puedes crear tus personajes de una manera original que te identifique.

*“Las nubes vienen flotando a mi vida, ya no para llevar la lluvia o la tormenta, sino para agregar color al cielo de mi atardecer.”*  
Rabindranath Tagore

# ÍNDICE

1	PRESENTACIÓN DE GUÍA DE ILUSTRACIÓN	1	
2	INTRODUCCIÓN	2	
3	PRESENTACIÓN AUTOR	3	
4	PRERREQUISITOS	4	
5	MATERIALES	4	
6	ORIENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA	5	
7	METODOLOGÍA APLICADA	5	
8	ORIENTACIÓN ESPECIFICA PARA EL ESTUDIO DE LA GUÍA DE ILUSTRACIÓN	6	
9	PLAN DE TRABAJO	6	
10	ACTIVIDADES	7	
I	INVESTIGACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE PERSONAJES ANIME	8	
II	TÉCNICAS DE MEDIDAS PARA LA REALIZACIÓN DE PERSONAJES ANIME MANGA	18	
III	CARACTERÍSTICAS DEL ESTILO ANIME MANGA	32	
IV	ESTILO Y COLOR PARA LA REALIZACIÓN DE PERSONAJES ANIMES MANGA	50	
11	TRABAJOS REALIZADOS	65	
12	EVALUACIÓN	74	

## 1.-PRESENTACIÓN

A continuación, presento este material como una metodología de formación académica del estilo anime manga en el que se encontrará: objetivos, contenidos y herramientas necesarias para comenzar a aprender.

Se muestra una investigación que procura lograr una mejor comprensión sobre el estilo anime manga en la Ilustración, las cuales sean fácil de aprender por parte del estudiante de Diseño se encontrarán talleres que se los ha dividida en 4 unidades:

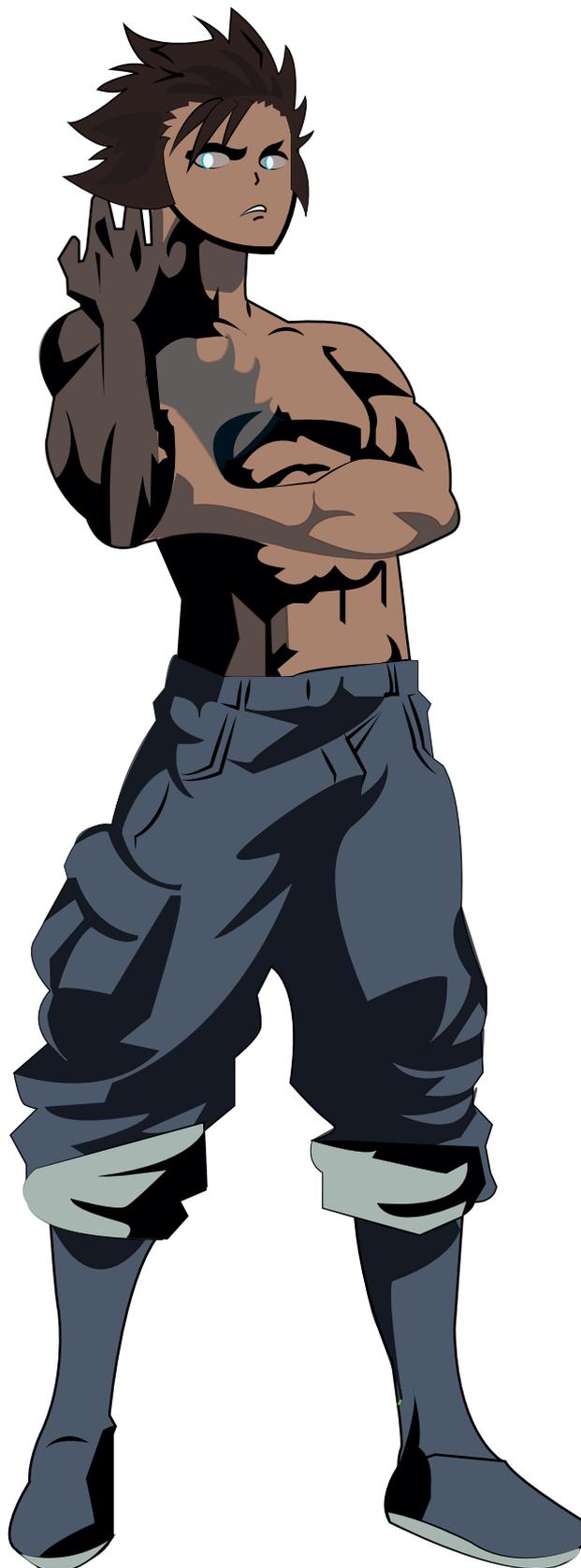
Taller uno: investigación para la creación de personajes anime manga.

Taller dos: sistemas de medidas para la realización de personajes anime manga.

Taller tres: características del estilo anime manga.

Taller cuatro: estilos y color para la realización de personajes anime manga.

Cada taller cuenta con tareas dirigidas donde el estudiante demostrará lo aprendido.



## 2.-INTRODUCCIÓN

En la actualidad hablar del estilo anime manga ya no es complicado porque la juventud ya conoce acerca del tema, pero no en su profundidad porque existen demasiados significados acerca de la clasificación de este arte oriental, es por ello que en la presente guía de ilustración, de personajes anime manga se mostrara los diferentes términos, clasificaciones, estilos y técnicas manga anime desde su origen.

¿Cuál es la diferencia de anime y manga? podemos decir que el manga es un producto impreso de la misma forma que las historietas o comics. En cambio, el anime es la forma animada de presentar una historia como por ejemplo las caricaturas animadas, el anime se destaca por su contenido narrativo, gráfico pero sus ilustraciones son similares.

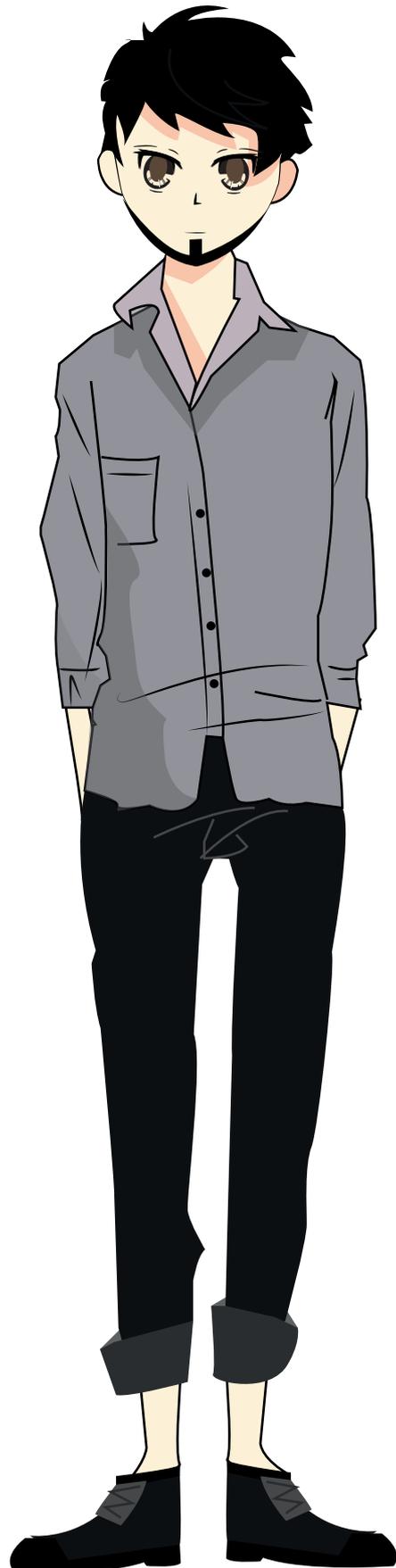
Esta guía de ilustración te ayudará a entender mejor el proceso de ilustrar personajes anime manga mediante dibujos originales realizados por ti mismo. Además, se mostrará cómo convertir tus ideas no sólo a papel si no digitalmente por ordenador utilizando una de las herramientas de Diseño en este caso Ilustrador, pero no olvides que todos los materiales y equipo tecnológico que se utilice no puede sustituir tu creatividad.





### 3.-PRESENTACIÓN

Realicé esta guía de técnicas de anime y manga para obtener mi título de licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo mi nombre es ISRAEL VINICIO GUACHO MACIAS nací en la ciudad de Riobamba autor de la guía de Ilustración de personajes animes manga. Escogí el tema del estilo anime manga porque me apasiona leerlos y verlos aparte de que me gusta la ilustración “El diseño gráfico no es lo que ves, sino lo que debes hacer que otras personas vean” (Degas, 2013), podrás ver que en cada taller se encontrará una ilustración que se asemeja a un gato anime el cual te ayudará a entender mejor los talleres de la guía de ilustración de personajes animes manga.



#### **4.- PRERREQUISITOS**

Para realizar esta guía de ilustración de manera exitosa no se requiere tener conocimiento previo, ponerle el interés debido y tener los materiales necesarios especificados al principio de cada taller.



#### **5.- MATERIALES EN GENERAL**

- Lápiz 3H y 2B
- Borrador de queso
- Material bibliográfico especializado
- Lápices de colores
- Material tecnológico (computadora)
- Programa del paquete Adobe (ilustrador Ai)



## **6.- ORIENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

### **BIBLIOGRAFÍA MULTIMEDIA**

Aretio, D. L. (2009). La Guía Didáctica (págs. 2-8). Barcelona : Bened .

Kennedy, D. D. (2007). En Resultado de Aprendizaje un Manual Práctico (págs. 22-55). Irlanda: Watermans Printers.

María Carmen Frigerio, S. P. (2007). Acerca de la enseñanza del diseño . Buenos Aires : FADU.

SENA. (s.f.). DISEÑO DE PERSONAJES. Obtenido de FAVA: <https://dibujourjc.files.wordpress.com/2017/10/disec3b1odepersonajes1.pdf>

### **BIBLIOTECA UNACH**

Gray, P. (2005). Manga Mujeres. España: Taschen.

Bishop, F. (2006). Dibujar Cómics. España: Mary Groom.

Mazzeo, C. (2014). Que dice del diseño la enseñanza del diseño . Buenos Aires : Infinito.

Gibbons, G. S. (2010). Diseño de Comic y Novela Gráfica. En cómic book design. Barcelona España : Parramón Ediciones.

Herrera, A. E. (2005). Ilustrador CS2 . En 16 lecciones para aprender ilustrador CS2. Cercado de Lima : Megabyte.

## **7.-METODOLOGÍA APLICADA**

### **7.1 RESULTADO DE APRENDIZAJE Y APROBACIÓN**

Objetivos generales y específicos en cada taller y control de cada parte de los talleres por parte del maestro asignado.

### **7.2 RESULTADO DE APRENDIZAJE COGNITIVO**

Los talleres están realizados para que el estudiante pueda demostrar lo aprendido, además de la comprensión a través de las indicaciones y evaluación a través de exposiciones al finalizar el taller

## 8.-ORIENTACIONES ESPECÍFICAS PARA EL ESTUDIO

- a.- Complementación con componentes teóricos en cada taller.
- b.- Material bibliográfico del taller de ilustración de anime manga.
- c.- Resultados de aprendizaje en cada taller de ilustración de anime manga.
- d.- Ejercicio y evaluaciones
- e.- Actividades de aplicación de lo aprendido.

## 9.- PLAN DE TRABAJO

Taller	Horas de trabajo	Cierre de taller	Horas
<b>Taller I investigación para la creación de personajes anime manga</b>	6 horas	<b>EXPOSICIÓN</b> -INVESTIGACIÓN PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES -BRIEF DE UN PERSONAJE ANIME MANGA -LLUVIA DE IDEAS -HISTORIA DEL PERSONAJE -PERSONALIDAD DEL PERSONAJE -APARIENCIA DEL PERSONAJE -GENERO DEL PERSONAJE	10 min por estudiante
<b>Taller II sistema de medidas para la realización de personajes anime manga</b>	12 horas	<b>CUERPO DE SU PERSONAJE INVESTIGADO CON LOS CANON DE MEDIDA APRENDIDOS</b> TÉCNICA DE LAS 8/2, 7/2, 6/2 CABEZAS CUERPO DE ANIME MANGA ILUSTRACIÓN DE MANOS ILUSTRACIÓN PIE ILUSTRACIÓN DE CABEZA	
<b>Taller III características del estilo anime manga</b>	12 horas	<b>CUCAS PERSONAJE ANIME MANGA</b> CABELLO PARA MI PERSONAJE ILUSTRACIÓN DE OJOS EXPRESIONES FACIALES LUZ Y SOMBRA LOPA PARA MI PERSONAJE	
<b>Taller VI técnica y color</b>	12 horas	<b>BOCETO DEL PERSONAJE Y DIGITALIZARLO E EXPONERLO</b> TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN COLORES RECOMENDADOS DE LO MANUAL A LO DIGITAL	10 min por estudiante

ACTIVIDADES  
ACTIVIDADES  
ACTIVIDADES



# TALLER I

## INVESTIGACIÓN PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES ANIME MANGA



- 1 INVESTIGACIÓN PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES**
- 2 BRIEF DE UN PERSONAJE ANIME MANGA**
- 3 LLUVIA DE IDEAS**
- 4 HISTORIA DEL PERSONAJE**
- 5 PERSONALIDAD DEL PERSONAJE**
- 6 GÉNERO DEL PERSONAJE**
- 7 APARIENCIA DEL PERSONAJE**

Duración: 6 horas

Materiales :

-Lápiz HB

-Borrador

-Material bibliográfico especializado  
(Indagación del personaje a ilustrar)

## INICIO

La ilustración de personajes animes y manga está considerada dentro de una de las ramas de diseño gráfico se inició de la cultura oriental. Este estilo en esencial conocido por la humanidad por su realismo y apearse más a la contextura humana. En este taller nos profundizaremos en un estilo especial la cual es el anime y el manga tiene su fortaleza en la facilidad de transmitir un mensaje de una manera más amena y hasta entretenida. Para empezar, en este taller se aprenderá la forma de personificar nuestro personaje desde el pensamiento creativo (investigación) siguiendo pequeños pasos a seguir donde el estudiante tendrá como producto final el personaje deseado.

### Información general

Observador: Israel Guacho

Carrera: DISEÑO GRÁFICO

Materia: Ilustración

Contenido: investigación para la creación de personajes anime manga



## **DECLARACIÓN**

### **OBJETIVO GENERAL**

Recolectar información a través de varias herramientas de búsqueda como punto de inspiración en la creación de personajes anime y manga.

### **RESULTADO DE APRENDIZAJE**

Desarrollar pasos en base de una investigación previa para la realización del personaje dentro del aula de clases.

## **CONTENIDO DEL TALLER 1**

INVESTIGACIÓN PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

BRIEF DE UN PERSONAJE ANIME MANGA

LLUVIA DE IDEAS

HISTORIA DEL PERSONAJE

PERSONALIDAD DEL PERSONAJE

APARIENCIA DEL PERSONAJE  
GENERO DEL PERSONAJE

### **COMPONENTES TEÓRICOS**

#### **LA CREATIVIDAD**

La creatividad es el potencial humano de desarrollar la capacidad creativa de las personas a través del arte, permite conceder al alumno una herramienta que le permite transformar su forma de comunicación. (Kennedy, 2007)

## **ESTILO ANIME MANGA**

Se podría decir que el manga es un producto impreso al igual que las historietas, tiras cómicas. El manga antiguamente se lo dibujaba solamente con tinta de color negro actualmente se lo hace a colores además de poseer rasgos que lo destaca de otros estilos como son los bocadillos (globos donde se expresan por palabras lo que el personaje quiere decir) viñetas (cuadros o líneas que dividen la escena) El anime es la forma animada de representar una historia. Por ejemplo, las caricaturas animadas, además de poseer un contenido narrativo, gráfico y musical. (Bishop, 2006)

## **PENSAMIENTO CREATIVO**

Se desarrolla en torno a una idea fundamental: por lo cual nos hace pensar más allá de lo común de la conversación o idea principal. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común para ser originales en el proceso de la creación de ideas nuevas (Kennedy, 2007)

## **PERSONAJE**

No existen novelas, cuento, historia, sin personajes de ellos depende el avance de la historia. Hasta que no aparecen en escena la acción no comienza y la historia es como un pueblo fantasma, un desierto, está despoblada. (SENA, s.f.)

## IDEA DISPARADORA

Antes de iniciar con el taller se mostrará a los estudiantes un video donde estará algunos personajes anime manga, para que observe sus rasgos y vestimenta se le dará una pequeña charla de cómo se llegó a la realización de uno de los personajes que se mostró.

### 1.- INVESTIGACIÓN

**Objetivo:** Reunir información a través de varias herramientas para la realización de personaje anime manga.



Investigar el tema nos ayudará a saber acerca de la ilustración a realizarse; podemos apoyarnos en fotografías, lecturas, historias, estilos etc.

#### INVESTIGACIÓN : Arlequín

Arlequín Originario de Italia es un personaje que se podría decir que compone el conjunto de los criados o bufones en la edad media. Arlequín es el sujeto masculino flaco, con aires de bufón, las subculturas de la edad media (Wicca) lo consideraba como un personaje mágico malo que asesinaba a las personas para extraer vida. El típico traje de arlequín deriva de los harapos de un mendigo, a partir de retazos de distintas prendas, su traje es colorido original de un payaso con dos colores y un gorro grande con cascabeles utiliza también una máscara.



#### INVESTIGACIÓN :

## 2.- BRIEF DE UN PERSONAJE

**Objetivo:** Describir la información necesaria para la creación del brief de un personaje anime manga.

¿En qué medios se empleará el personaje?

*Nos ayudará a saber para qué medio o soporte se utilizará nuestro personaje por ejemplo un personaje para portada de libro. Por lo cual tendrá más detalles, o un personaje para teléfono móvil realizado por ordenador etc.*

Mi personaje será una ilustración utilizada para la portada de una revista.

¿Cómo será utilizado el personaje?

Nos ayudará a saber si el personaje será

- Principal
- Secundario
- Otro .....

¿A quién va dirigido?

- Niños
- Jóvenes
- Adultos
- Adultos mayores

¿En qué medios se empleará el personaje?

¿Cómo será utilizado el personaje?

- Principal
- Secundario
- Otro .....

¿A quién va dirigido?

- Niños
- Jóvenes
- Adultos
- Adultos mayores

### 3.- LLUVIA DE IDEAS

**Objetivo:** Identificar palabras claves con la información ya investigada para sacar ideas principales.

Describe a nuestro personaje		Describe a tú personaje	
Personaje	Vestimenta	Personaje	Vestimenta
Payaso Mágico Bufón Misterioso Malo Tramposo Misterioso Alegre	Ropa con rombos Gorro con - cascabeles Careta blanca		

### 4.- LA HISTORIA DEL PERSONAJE

**Objetivo:** Narrar una breve historia con lo ya investigado para realizar el presente pasado y futuro de nuestro personaje.

Pasado de nuestro personaje	El presente del personaje	El futuro del personaje
<p><i>¿De dónde vino de niño? ¿Creció vivió en el mismo lugar o algo que marcó su vida desde pequeño?</i></p> <p>Nacido en Italia y desde niño era pobre y considerado bufón.</p> 	<p><i>¿Dónde vive actualmente? ¿A qué se dedica actualmente?</i></p> <p>Actualmente vive en Italia se dedica a ser actos de magia.</p> 	<p><i>¿Cuáles son las metas del personaje?</i></p> <p>Convertirse en un gran mago.</p> 



Redacta una historia de tu personaje recuerda la investigación anterior además puedes hacer volar tu imaginación aumentando algo que desees que tu personaje agá recuerda es tu historia a tu modo con tu imaginación pero no muy apartado de lo real.

Pasado de nuestro personaje	El presente del personaje	El futuro del personaje

## 5.- LA PERSONALIDAD DEL PERSONAJE

**Objetivo:** Abstractar información de la investigación recolectada.

**¿Cuál es la personalidad de mi personaje?**

Es un personaje alegre y malo.

**¿Cuál es el nombre de mi personaje y por qué?**

Mi personaje se llamará Arlequín, porque así era conocido los payasos o bufones de la edad media.

**¿Este personaje está basado en algo?**

Se basa en los bufones de la edad media.

**¿Tiene mi personaje una actividad favorita?**

Ser gracioso, divertir a la gente, ser un bufón. Los cuales hacían que la gente se rían de las payasadas que asían pero también avía una sub cultura de esa época donde se los consideraban brujos malos que robaban el alma.

**¿Tiene características fuera de lo común (animal, robot, cosa o super poder)?**

No posee una característica fuera de lo normal.

**¿Cuál es la personalidad de mi personaje?**

**¿Cuál es el nombre de mi personaje y por qué?**

**¿Este personaje está basado en algo?**

**¿Tiene mi personaje una actividad favorita?**

**¿Tiene características fuera de lo común (animal, robot, cosa o super poder)?**

## 6.- GÉNERO DEL PERSONAJE

**Objetivo:** Señalar rasgos físicos para determinar el género del personaje.

<p><b>¿Qué género tiene mi personaje?</b></p> <p>Masculino <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Femenino <input type="checkbox"/></p> <p>Algo más <input type="checkbox"/></p>	<p><b>¿Qué género tiene mi personaje?</b></p> <p>Masculino <input type="checkbox"/></p> <p>Femenino <input type="checkbox"/></p> <p>Algo más <input type="checkbox"/></p>
<p><b>¿Tiene mi personaje piel?</b></p> <p>SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> color : blanquecina</p> <p>Textura : lisa</p> <p>Vellosidad: no</p>	<p><b>¿Tiene mi personaje piel?</b></p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> color :</p> <p>Textura :</p> <p>Vellosidad:</p>
<p><b>¿Tiene pelo o cabello?</b></p> <p>Pelo <input type="checkbox"/></p> <p>Cabello <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Color: café</p>	<p><b>¿Tiene pelo o cabello?</b></p> <p>Pelo <input type="checkbox"/></p> <p>Cabello <input type="checkbox"/></p> <p>Color:</p>
<p><b>¿Qué rasgos masculinos o femeninos posee?</b></p> <p>Su cuerpo es masculino</p>	<p><b>¿Qué rasgos masculinos o femeninos posee?</b></p>
<p><b>¿Tiene músculos, es gordo o delgado?</b></p> <p>Es delgado.</p>	<p><b>¿Tiene músculos, es gordo o delgado?</b></p>
<p><b>¿Es un humano, animal o a que animal se parece?</b></p> <p>Humano <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Animal <input type="checkbox"/></p> <p>Animal se parece? <input type="checkbox"/></p>	<p><b>¿Es un humano, animal o a que animal se parece?</b></p> <p>Humano <input type="checkbox"/></p> <p>Animal <input type="checkbox"/></p> <p>Animal se parece? <input type="checkbox"/></p>

## 7.- LA APARIENCIA DE MI PERSONAJE

**Objetivo:** Explicar la apariencia del personaje para ilustrarse.

*¿Qué tipo de ropa viste ejemplo (armadura, ropa normal, disfraces)*

*Tiene un disfraz con máscara de payaso medieval.*

.....  
*¿Tiene un estilo algo fuera de lo normal?*

*Su ropa es solo de dos colores con un gorro con cascabeles más grande que su cabeza.*

*¿Qué tipo de ropa viste ejemplo (armadura, ropa normal, disfraces)*

.....  
*¿Tiene un estilo algo fuera de lo normal?*



### ACTIVIDAD

Al finalizar la unidad uno los estudiantes tendrán una exposición donde presentarán a sus personajes mediante diapositivas

# TALLER II

SISTEMAS DE MEDIDAS PARA LA REALIZACIÓN DE PERSONAJES ANIME MANGA



**1 TÉCNICA DE LAS 8/2, 7/2, 6/2 CABEZAS**

**2 CUERPO DE ANIME MANGA**

**3 ILUSTRACIÓN DE MANOS**

**4 ILUSTRACIÓN PIE**

**5 ILUSTRACIÓN DE CABEZA**

Duración: 12 horas

Materiales :

Lápiz HB

Lápiz 3h

Borrador

## INICIO

El estilo manga o anime es un movimiento oriental bastante conocido por los fanáticos llamados otakus o jóvenes este estilo de personajes animados los encontramos en series animadas muy conocidas en el actual taller nos profundizaremos en la enseñanza de como ilustrar a nuestro personaje con sencillos pasos a seguir.

Los personajes anime tienen la particularidad de ser personajes, mayormente altos, delgados y esbeltos, tanto el cuerpo femenino, como el masculino para lo cual utilizaremos la técnica de canon de medida. Otra diferencia para tener en cuenta es que los cuerpos femeninos tienden a curvarse en el estómago y se ensanchan las caderas. Los hombres por el contrario, tienen torsos rectos con músculos o con sobrepeso si es un personaje gordo.



### Información general

**Observador:** Israel Guacho

**Carrera:** DISEÑO GRÁFICO

**Materia:** Ilustración

**Contenido:** realización de personajes anime – manga

## **DECLARACIÓN**

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un sistema de procesos de medidas para la realización de personajes animes y manga.

### **RESULTADO DE APRENDIZAJE**

Proporcionar al estudiante las técnicas necesarias para la elaboración de un personaje Manga anime a partir de los diversos sistemas de medida.

### **CONTENIDO DEL TALLER 2**

TÉCNICA DE LAS 8/2, 7/2, 6/2  
CABEZAS

CUERPO DE ANIME MANGA

ILUSTRACIÓN DE MANOS

ILUSTRACIÓN DE PIES

ILUSTRACIÓN DE CABEZA

### **COMPONENTES TEÓRICOS**

#### **8 CABEZAS Y MEDIA**

Es un canon de medida el cual divide al cuerpo humano en 8 partes comenzando desde la cabeza hasta llegar a los pies y aumentando una media en los pies por la lesividad de tales. (Gray, 2005)

### **ESQUELETO ANIME MANGA**

Es la parte más importante para nuestra ilustración porque se lo considera como un almacén del que colgar los músculos, la piel, la ropa, además de las diferentes articulaciones que posee el cuerpo. (Gray, 2005)

### **MÚSCULOS**

Ya obtenido el esqueleto lo reforzamos con los músculos de nuestro personaje debemos recordar que el contorno se estrecha en las articulaciones y en ciertas partes donde carecen de músculos. (Gray, 2005)

### **FIGURAS GEOMÉTRICAS**

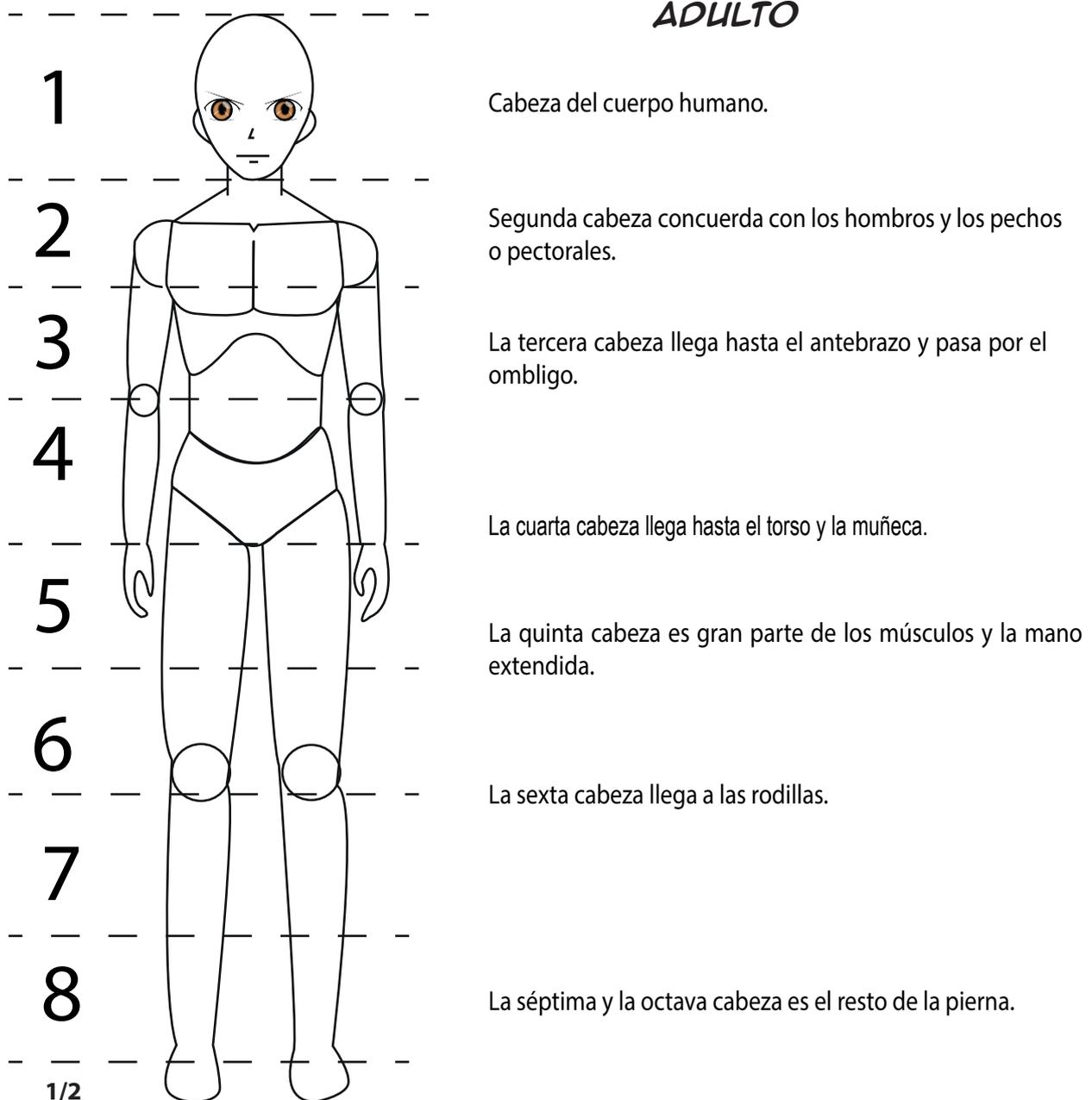
Las figuras geométricas más conocidas como es el círculo, cuadrado, rectángulo, óvalo, triángulos nos ayudarán en la formación de las extremidades inferiores y superiores de nuestro personaje además de las partes del estilo anime manga como son ojos, cabeza etc. (Gray, 2005)

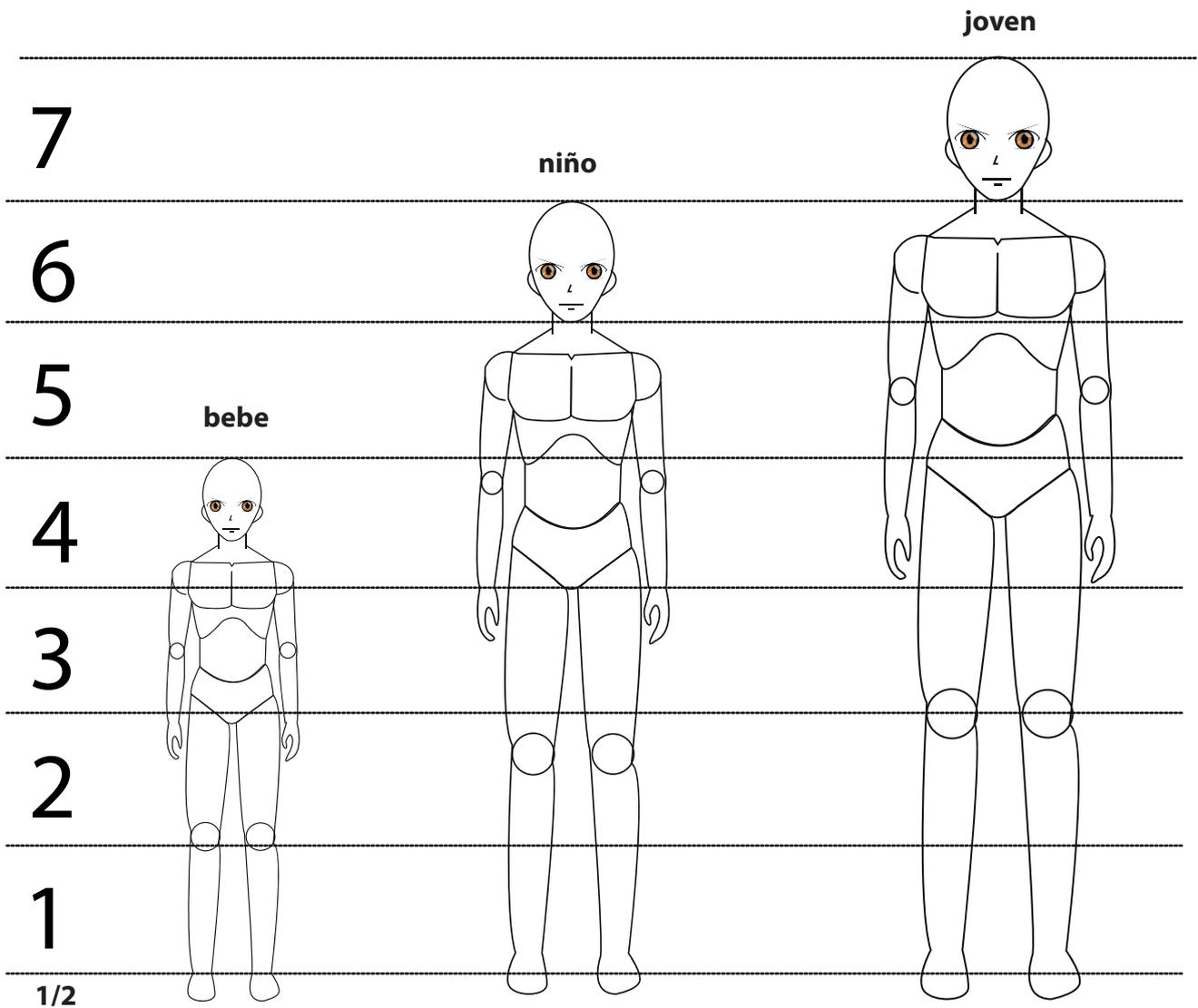
## IDEA DISPARADORA

Pedir al alumno que haga grupo de dos personas y observe la figura de su amigo la forma de su mano, pies, pose de cómo está parado, cabeza, forma del rostro ojo, nariz, boca.

### 1.- TÉCNICA DE LAS 8/2, 7/2, 6/2 CABEZAS

**Objetivo:** Aplicar conocimientos de técnicas de medidas para la ilustración de cuerpos anime manga.





### ACTIVIDAD

Es muy fácil inténtalo en grupo de dos personas señala las 8 cabezas y media en el cuerpo de tu amigo de grupo.



Figura 10.2.1  
 Autor : <https://goo.gl/NrJGwP>  
 tema: anime style

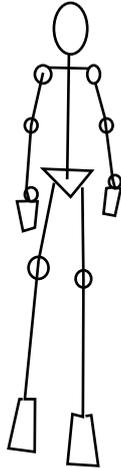
## 2.- CUERPO DE ANIME MANGA

**Objetivo:** Construir un cuerpo mediante técnicas de medidas para la ilustración del personaje anime manga.

### Personaje de frente

#### PASO 1

Dibujemos un esqueleto que nos ayudará a ilustrar un cuerpo. Traza líneas para brazos piernas, caderas. En las articulaciones pondremos círculos y dedos de manos y pies utilizaremos triángulos o cuadrados.



#### PASO 2

Luego con ayuda de cuadrados, trapecios, óvalos nos ayudaremos a dibujar lo que será los músculos y cuerpo de nuestro personaje.



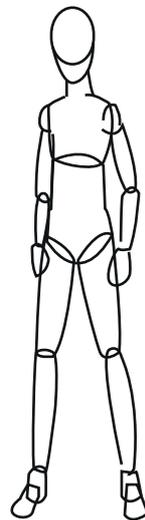
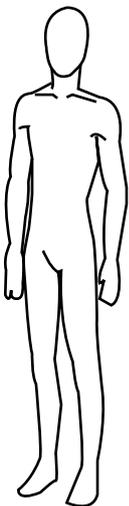
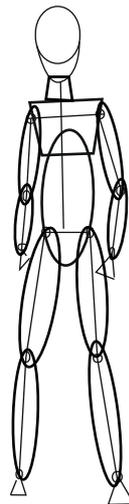
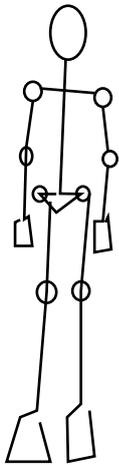
#### PASO 3

Con un lápiz 2B dibujamos la silueta de nuestro personaje y borramos las líneas que no nos sirva.



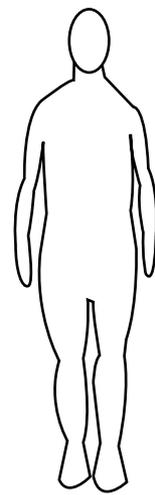
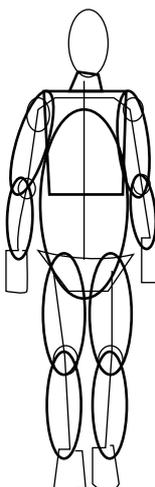
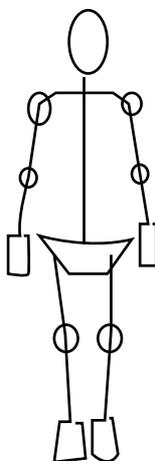
Personaje tres cuartos izquierdos

Personaje tres cuartos derechos



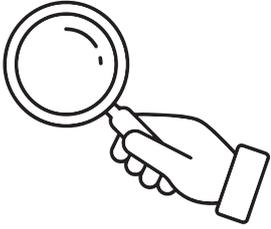
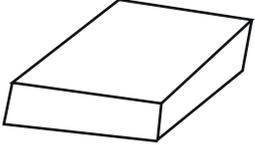
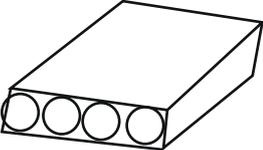
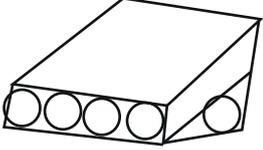
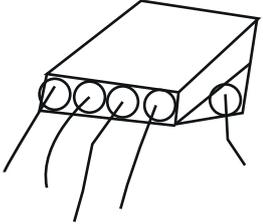
Personaje de lado

Personaje gordo



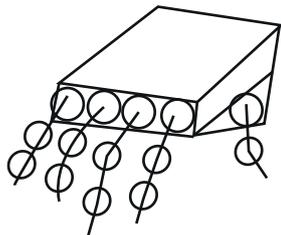
### 3.- ILUSTRACIÓN DE MANOS

**Objetivo:** Saber expresarse libremente mediante distintas técnicas en realización de manos anime y manga.

<p><b>PASO 1</b> Observa tu mano y ve su forma, sus proporciones.</p>		
<p><b>PASO 2</b> Dibuja una caja (ojo no tan perfecto) esto nos ayudará como base de nuestra mano.</p>		
<p><b>PASO 3</b> Dibuja 4 círculos (ojo no tan perfecta) en la tapa superior de nuestra caja.</p>		
<p><b>PASO 4</b> Dibuja un triángulo y otro círculo (ojo no tan perfecto) como base para el pulgar.</p>		
<p><b>PASO 5</b> Dibuja un esqueleto esto te ayudará a dirigir la posición de los dedos.</p>		

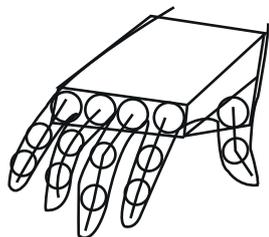
### PASO 6

En cada articulación dibuja un círculo.



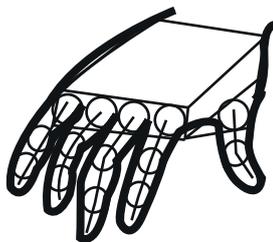
### PASO 7

Con el lápiz 3h une los círculos dándote en cuenta la forma de la mano que observaste.



### PASO 8

Con el lápiz 2H dibuja sobre las líneas que te sirvan.



### PASO 9

Borra las líneas guías.



## 4.- ILUSTRACIÓN PIES

**Objetivo:** Conocer distintas técnicas de medida para la realización de pies animes.

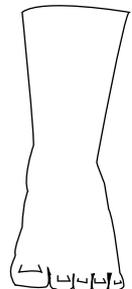
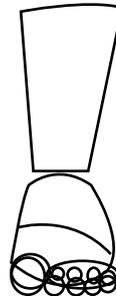
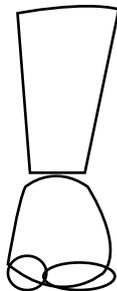
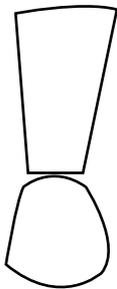
**PASO 1:**  
Dibujaremos dos trapecios el cual nos ayudará a dibujar el tobillo y el pie y una esfera que será el talón.

**PASO 2:**  
Dibujamos óvalos para saber dónde irán los dedos o huesos de nuestro pie.

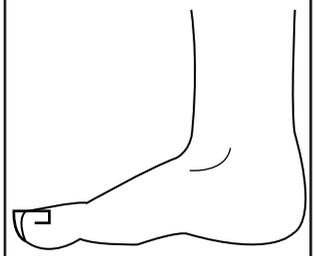
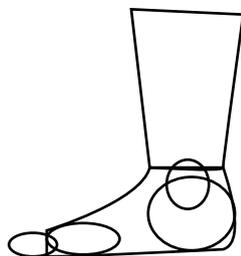
**PASO 3:**  
Con el lápiz suave realizaremos círculos los cuales nos ayudará a ser los dedos de nuestro pie.

**PASO 4**  
Ahora unimos con un lápiz duro 2B las líneas que nos sirven y borramos la línea que nos sirva.

### PIE DE FRENTE



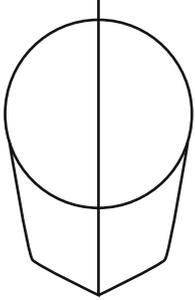
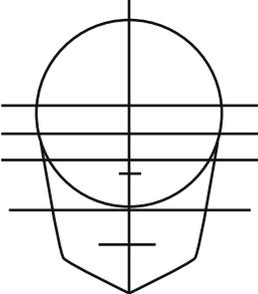
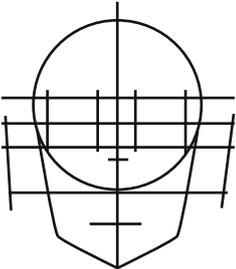
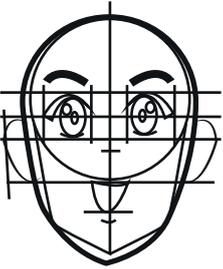
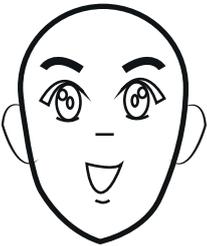
### PIE DE LADO



## 5.- ILUSTRACIÓN DE CABEZA

**Objetivo:** Conocer y expresarse libremente mediante distintas técnicas para la realización de rostros anime y manga.

### CABEZA FRENTE

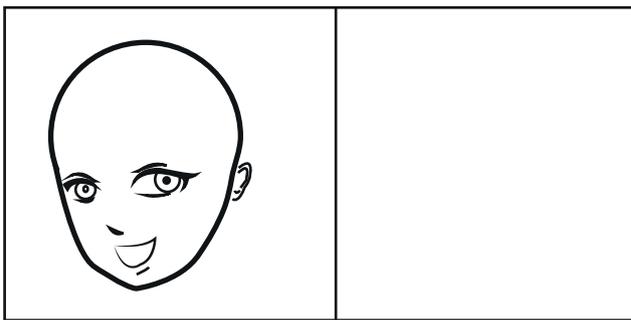
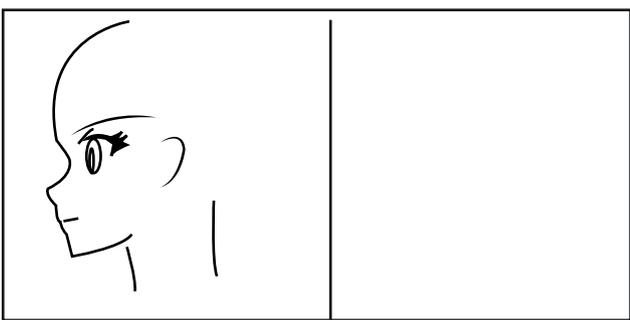
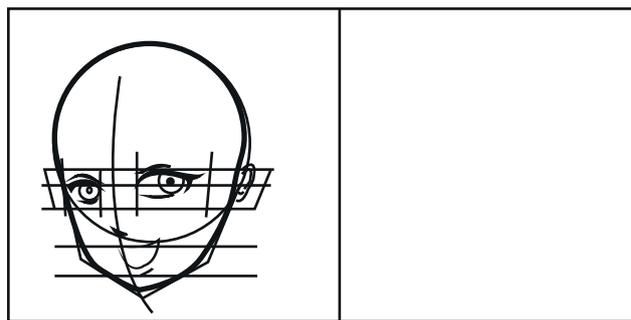
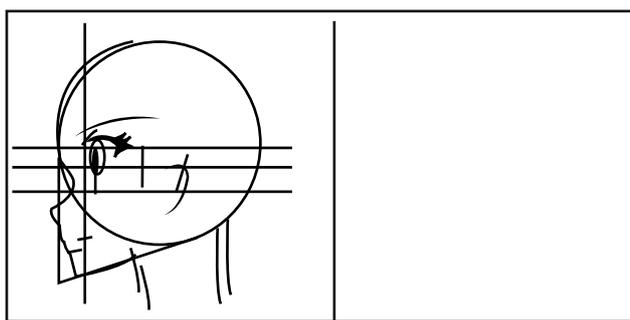
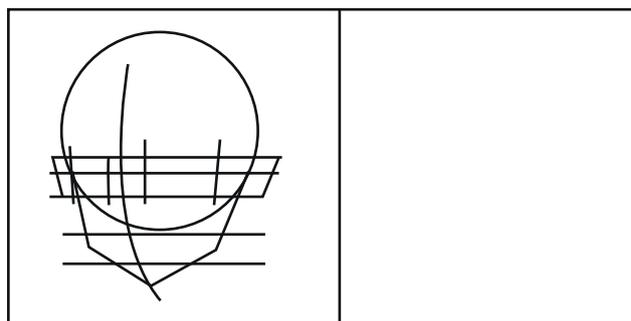
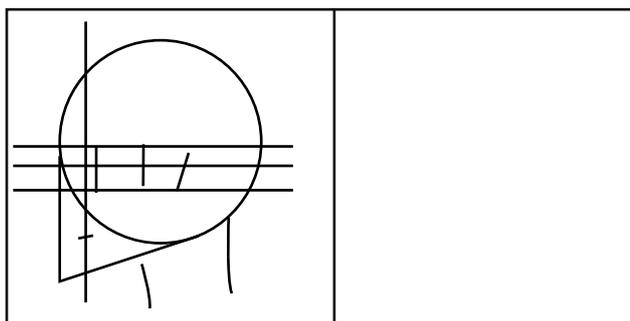
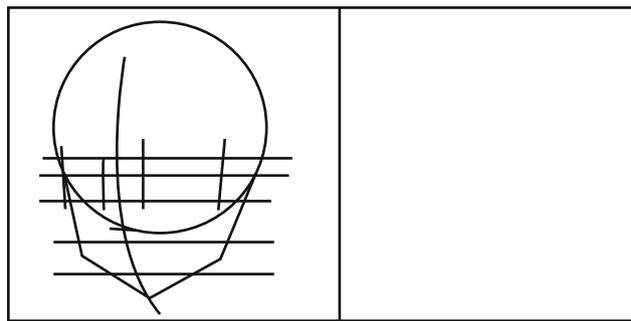
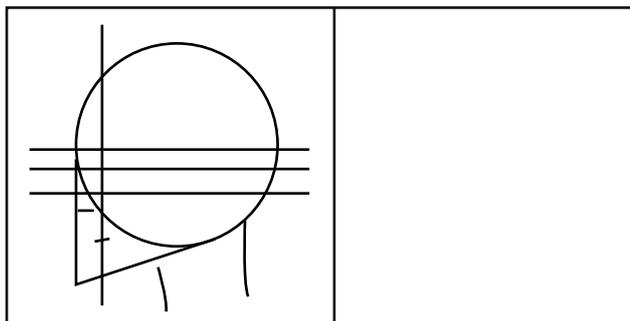
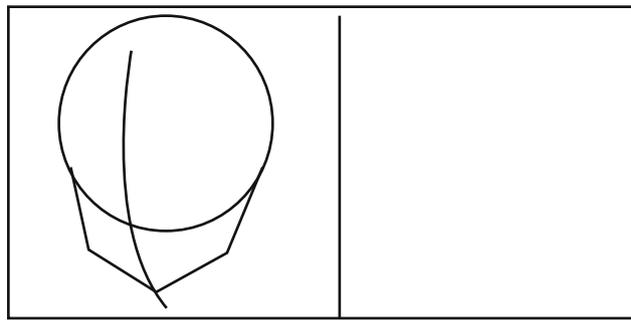
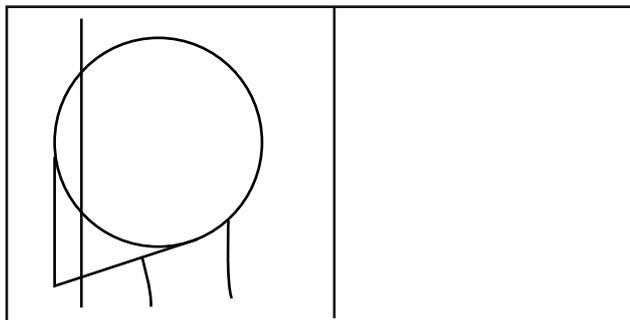
<p><b>PASO 1</b> Dibuja un círculo con el lápiz 3H Traza líneas rectas con el fin de realizar los bordes de la quijada, las mejillas y el mentón.</p>		
<p><b>PASO 2</b> Trazamos líneas donde se ubicarán los ojos, nariz y la boca.</p>		
<p><b>PASO 3</b> Traza líneas adicionales como referencia para determinar el tamaño de los ojos y las orejas.</p>		
<p><b>PASO 6</b> Listo tenemos nuestras líneas guías para comenzar a dibujar los ojos, boca, orejas de nuestro personaje. Con el lápiz 2b dibujamos el contorno.</p>		
<p><b>PASO 8</b> Borramos las líneas guías.</p>		

CABEZA PERFIL

CABEZA PERFIL

CABEZA 3/4

CABEZA 3/4





## **ACTIVIDAD**

Al finalizar el taller el estudiante deberá dibujar el cuerpo de su personaje investigado basándose en los cánones de medida aprendidos.

# TALLER III

## CARACTERÍSTICAS DEL ESTILO ANIME MANGA

- 1 CABELLO PARA MI PERSONAJE
- 2 ILUSTRACIÓN DE OJOS
- 3 EXPRESIONES FACIALES
- 4 LUZ Y SOMBRA
- 5 ROPA PARA MI PERSONAJE



Duración: 12 horas

Materiales :

Lápiz HB

Lápiz 3H

Borrador

## INICIO

El anime manga se reconoce por su variedad de géneros, su estilo artístico único oriental. Este se divide en géneros: aventura, ciencia ficción, historias para niños, romance, fantasía medieval. El anime es una forma de arte expresamente comercial, y la mayoría del anime es producido para audiencias muy específicas con categorías bien definidas para público general en el actual taller veremos algunas diferencias de este estilo entre ellos esta el cuerpo de los personajes son andrógenos , sus ojos son grandes capaz de expresar diferentes emociones , su cabello tiene estilos diferentes y algo raros para diferenciar a los personajes por ultimo su estilo de vestir es acuerdo al tiempo o siglo que se encuentre el personaje.

### Información general

Observador: Israel Guacho

Carrera: DISEÑO GRÁFICO

Materia: Ilustración

Contenido: estilo anime manga



## **DECLARACIÓN**

### **OBJETIVO GENERAL**

Adquirir conocimiento sobre las técnicas básicas de la ilustración del estilo anime manga.

### **RESULTADO DE APRENDIZAJE**

conocer el estilo anime manga mediante la ilustración de personajes.( cognitivo )

## **CONTENIDO DEL TALLER 3**

TÉCNICA PARA HACER ILUSTRAR CABELLO

TÉCNICA PARA REALIZAR OJOS

EXPRESIONES FACIALES

FORMA DE REALIZAR ROPA ANIME MANGA

## **COMPONENTES TEÓRICOS**

### **CABELLO ANIME**

Los personajes de anime y manga tienen su cabello casi real parado con diferentes estilos las chicas por lo general tienen el cabello largo y casi siempre lacio mientras los chicos tienen peinados raros por lo que es importante aprender a trazar las líneas guías.(Hart, 2017)

### **ROPA DE PERSONAJES ANIME MANGA**

Es lo más importante al dibujar la ropa del personaje es fijarse el tipo de tela que poseerá y pensar como la tela se moverá según el personaje además de seguir la línea base del cuerpo recordamos darle un sombreado en las partes donde necesite en los pliegues.

### **OJOS ANIME MANGA**

Los ojos, que son características específicas en este tipo de estilo anime manga por medio de ellos podemos dar a nuestro personaje las diferentes expresiones que le queramos dar recordemos que las ilustraciones anime manga los ojos de los personajes son grandes siempre poseen iluminación en su iris.

## IDEA DISPARADORA

Enseñar al estudiante la diferencia del género anime manga a través de un video.

### 1.- CABELLO PARA MI PERSONAJE

**Objetivo:** Conocer técnicas para la realización de cabello de hombre y mujer.



Recuerda el cabello anime manga es fuera de lo normal en caso de los hombres el cabello es levantado su largo del cabello dependerá de tu investigación o de como tu desees que lo tenga por ejemplo un luchador de box tendrá el cabello muy pequeño, un espadachín tendrá el cabello largo con una coleta o un estudiante tendrá el cabello normal.

<p><b>PASO 1</b> Con un lápiz suave 3H dibujamos una línea en la frente por donde deseamos que este nuestro cabello.</p>		
<p><b>PASO 2</b> Con el mismo lápiz dibuja la raíz del cabello imagina la dirección del mismo y como desees que tu personaje lo tenga.</p>		
<p><b>PASO 3</b> Una vez que tengas la base de como desees el cabello del personaje añade detalles para que se vea más realista.</p>		
<p><b>PASO 4</b> Con ayuda de un lápiz duro 2H marca las líneas que te sirven y borra las que no.</p>		

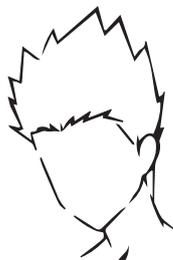


## ACTIVIDAD

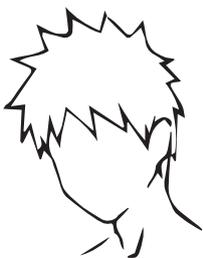
Inténtalo es fácil copia los ejemplos que se muestran a continuación.



Cabello guerrero



Cabello niño o joven



Cabello joven



Cabello adulto



Cabello guerrero



Cabello niño o joven



Cabello joven



Cabello adulto



Recuerda el cabello anime manga de las mujeres siempre va suelto y es largo eso dependerá de tu personaje si es una ilustración juvenil o niña tendrá flequillos que tapen un poco sus ojos.

### PASO 1

Con un lápiz suave 3H dibujamos una línea en la frente por donde deseamos que este nuestro cabello.



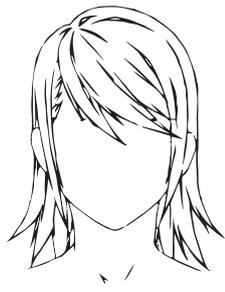
### PASO 2

Con el mismo lápiz dibuja la raíz del cabello imagina la dirección del cabello y como deseas que tu personaje lo tenga.



### PASO 3

Una vez que tengas la base de como deseas el cabello del personaje añade detalles para que se vea más realista.



### PASO 4

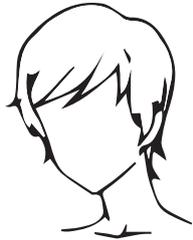
Con ayuda de un lápiz duro 2H marca las líneas que te sirven y borra las que no.





## ACTIVIDAD

Inténtalo es fácil copia los ejemplos que se muestran a continuación.



Cabello joven



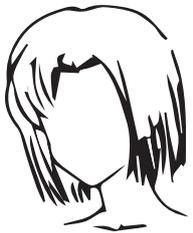
Cabello adulto



Cabello adulto



Cabello guerrera



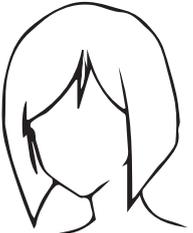
Cabello guerrera



Cabello joven



Cabello Niña o joven



Cabello joven



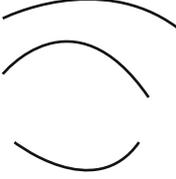
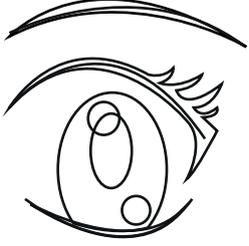
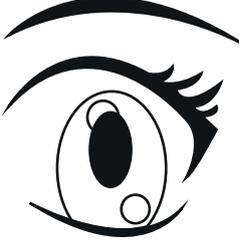
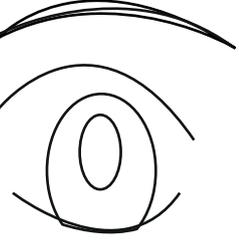
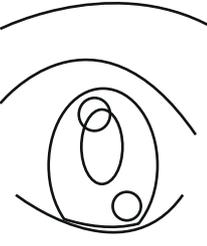
Cabello niña o joven



Cabello guerrera

## 2.- ILUSTRACIÓN DE OJOS

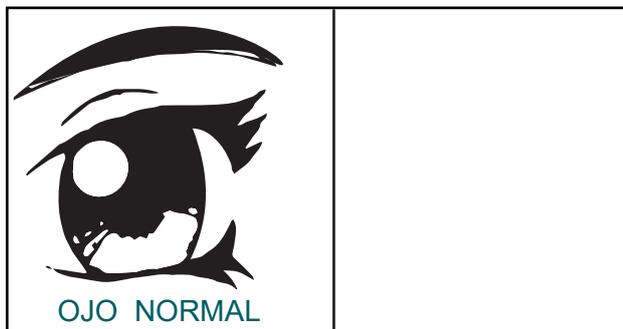
**Objetivo:** Conocer y Saber expresarse libremente mediante distintas técnicas para la realización de ojos anime y manga.

<p><b>PASO UNO</b> Dibujamos líneas curvas.</p>		<p><b>PASO CINCO</b> Con el lápiz 3h vamos a ser los bordes de las pestañas gruesas y los efectos que deseemos que tengan nuestros ojos.</p>	
<p><b>PASO DOS</b> Dibuja un círculo que será el ojo este círculo debe estar en el centro de las curvas que realizamos primero.</p>		<p><b>PASO SEIS</b> Con el lápiz 2b dibujamos las líneas que nos sirven y borramos las líneas que no sirven.</p>	
<p><b>PASO TRES</b> Dibujamos un círculo pequeño que nos servirá como la pupila del ojo.</p>		<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">1</span>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">2</span>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">3</span>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">4</span>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">5</span>  </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">6</span>  </div> </div>	
<p><b>PASO CUATRO</b> Para darle luz a nuestros ojos dibujamos círculos pequeños que nos ayudará a darle un efecto de luz al momento de pintar.</p>			



## ACTIVIDAD

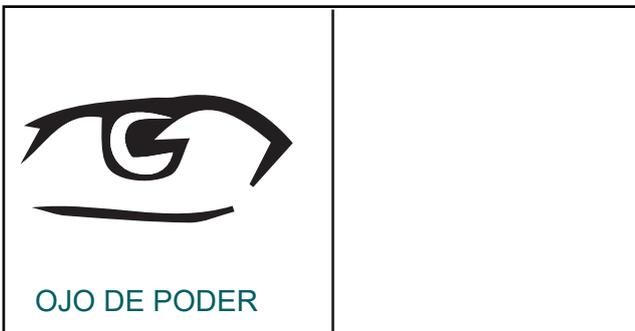
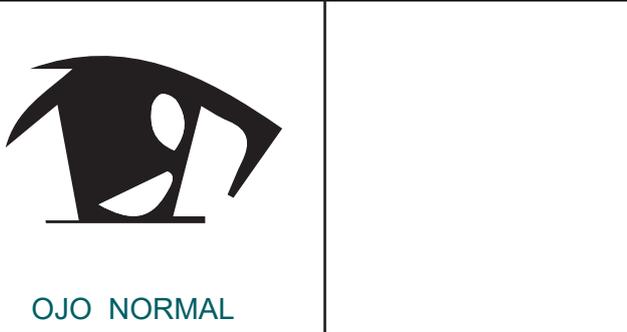
Inténtalo es fácil copia los ejemplos que se muestran a continuación de ojos femeninos.





## ACTIVIDAD

Inténtalo es fácil copia los ejemplos que se muestran a continuación de ojos masculinos.



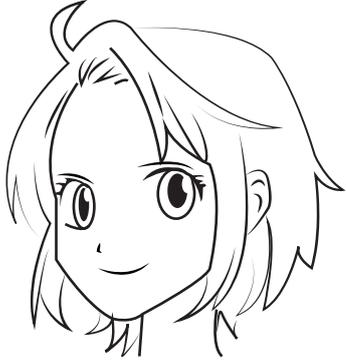
### 3.- EXPRESIONES FACIALES

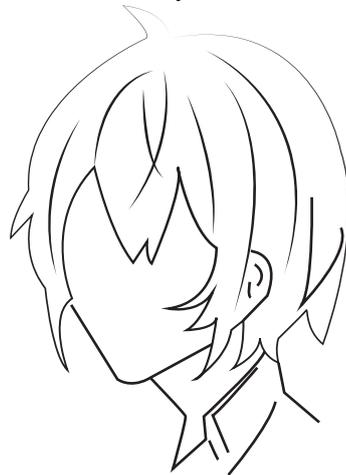
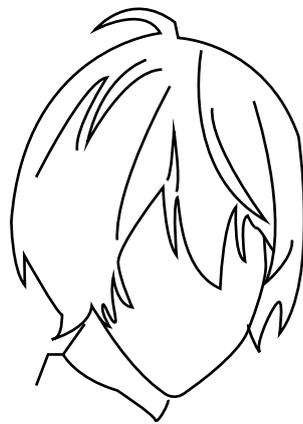
**Objetivo:** Conocer las expresiones libremente que se le puede dar a una ilustración.



#### ACTIVIDAD

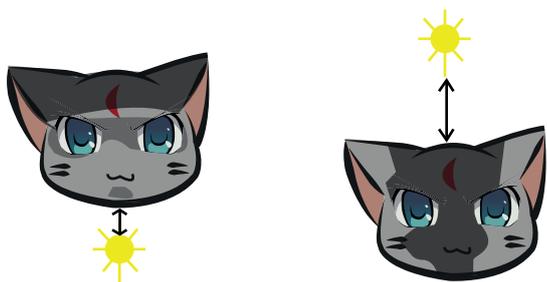
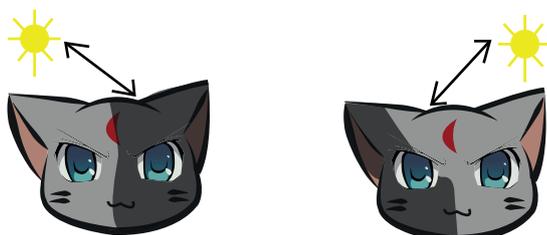
Ahora une todo lo aprendido para realizar las expresiones faciales que te ayudaran a transmitir las emisiones de tu personaje ayúdate de estos pequeños ejemplos.





## 4.- LUZ Y SOMBRA

**Objetivo:** Conocer las técnica de difuminado según la iluminación de solidos y profundidad.



Esta técnica la utilizamos cuando nuestro personaje necesite oscuridad en ciertas zonas del cuerpo a través de la difuminación de colores oscuros lograremos zonas de solidez y profundidad

### ILUMINACIÓN FRONTAL

Cuando la luz está al frente de nuestra ilustración.

### ILUMINACIÓN LATERAL

Cuando la luz está al lado derecho o izquierdo de nuestra ilustración.

### ILUMINACIÓN INFERIOR

Cuando la luz esta debajo de nuestro personaje.

### ILUMINACIÓN SUPERIOR

Cuando la luz esta encima de nuestro personaje.

## 5.- ROPA PARA MI PERSONAJE

**Objetivo:** Demostrar las técnica aprendida en la realización del cuerpo anime manga.

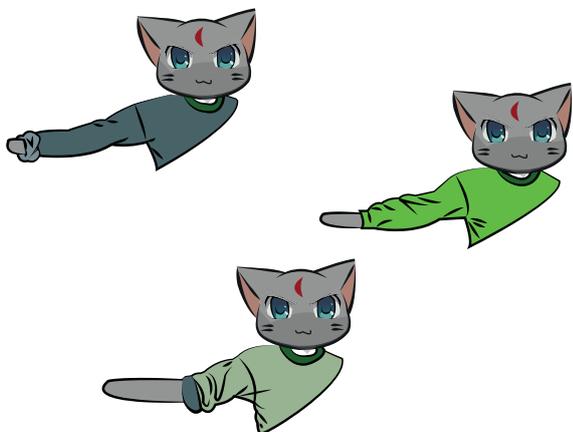
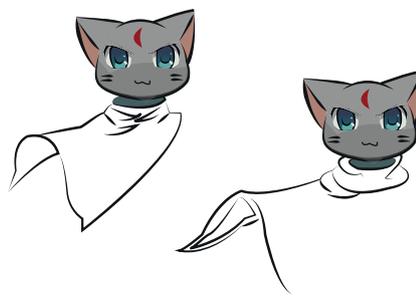


Te recomiendo que coloques una tela en tu brazo y observes donde se va los pliegues y en qué lugar se enfoca las sombras según la luz



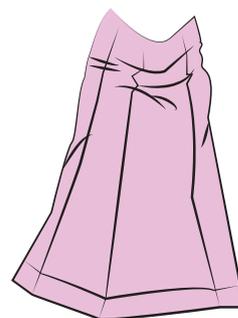
Podemos observar en el ejemplo que la tela al caer del brazo gracias a la gravedad se forman curvas y no cae en línea recta en la parte superior, la ropa se adapta al brazo.

A simple vista los dibujos se parecen, pero si nos damos cuenta podremos notar la diferencia en los bultos de la capa, esto lo podemos aplicar a las telas según la calidad que le queramos dar.



Podrás observar tres diferentes tipos de mangas, observa que la manga cuando esta suelta los bultos de la tela son pocos casi escaso se podría decir, pero mientras la manga se va encogiendo o doblando los bultos de la tela se hacen más notable además de su luz y sombra.

como podrás ver ya obtenido los músculos de nuestro personaje la ropa es un objeto que sobresale del cuerpo dándole un detalle más elevado y único a nuestra ilustración

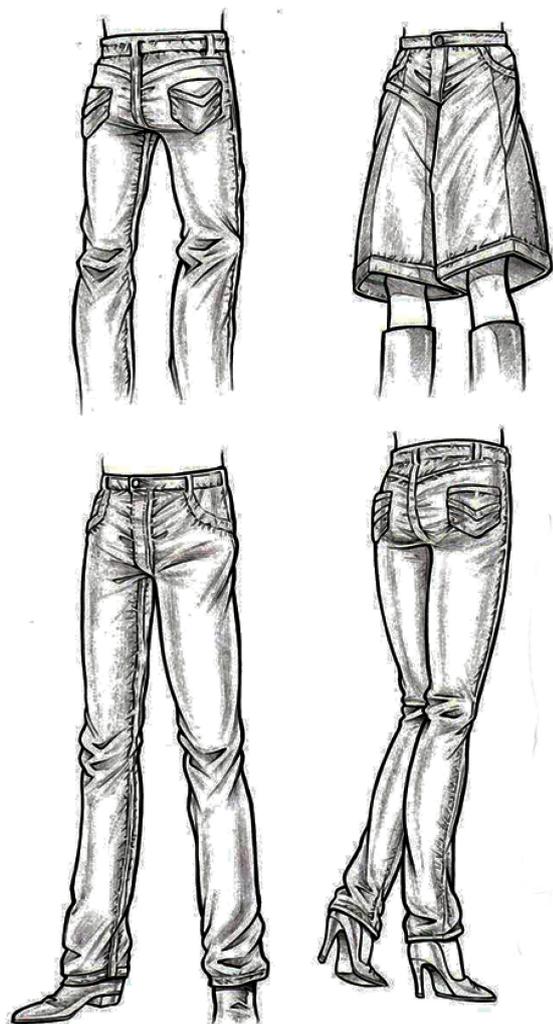




Ya aprendido como son los dobleces y las arugas de la ropa podemos ya dibujar nuevas camisetas en estos ejemplos podrás darte cuenta un poco más de las arugas de la ropa además de su luz y sombra.

Como podrás observar en los dos ejemplos tenemos dos tipos de suéter, un suéter acolchonado con una tela esponjosa y el otro un suéter duro con una tela áspera. El suéter acolchonado le podemos dar las arugas con líneas curvas para darle un estilo acolchonado y tierno observa no tiene muchas arugas y la luz y sombra solo se ve en la parte del estómago, en el otro ejemplo el suéter tiene una tela súper dura por lo cual en las mangas los dobleces se notan más si lo aseamos con líneas rectas para darle ese detalle además que la luz y sombra se muestra debajo de cada dobles.





Los pantalones de los hombres son sueltos no son tan apegados al cuerpo, la tela que se utiliza es dura por lo cual tenemos que dibujar los pliegos con líneas rectas y darle sombra debajo de ellas en la parte del trasero es cuadrado. Las mujeres utilizan sus pantalones apegado al cuerpo con una tela más suave es por tal que los dobleces se las tiene que ser con líneas curvas para darle su silueta y las arugas son casi escasas es por eso por lo que la luz y sombra es también escasa pero estos ejemplos podrían cambiar según la personalidad de tu personaje.

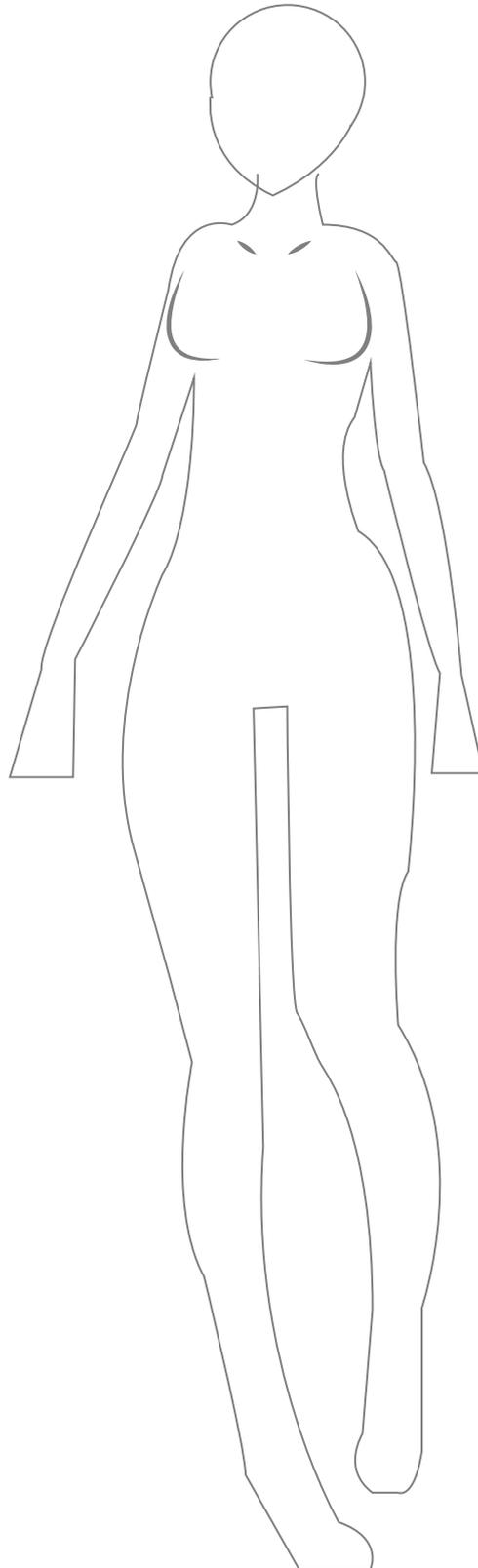
En este caso ya no hablaremos de telas, las armaduras y objetos de batalla están realizado con un material duro es por eso por lo que se debe dibujar con líneas rectas para darle un estilo grotesco por parte del material que están realizado. Si se va a ilustrar un robot las nos tenemos que dar cuenta el tipo de material en el que lo vamos a realizar por ejemplo los cables son plásticos es por eso por lo que se utilizara curvas, sus brazos son de metal por ser un material duro las curvas son escasas y se utilizaran más líneas rectas.





## ACTIVIDAD

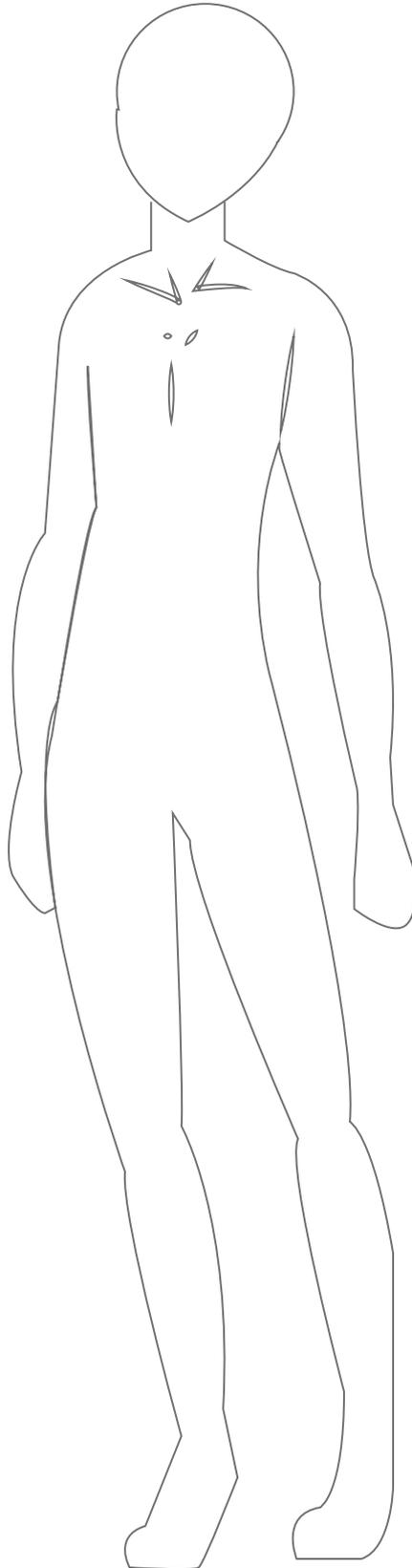
Viste al personaje según muestra el ejemplo, ponle el cabello y ojos que más te gusten pues ayudarte de los ejercicios anteriores recuerda darle luz y sombra.





## ACTIVIDAD

Viste al personaje según muestra el ejemplo, ponle el cabello y ojos que más te gusten pues ayudarte de los ejercicios anteriores recuerda darle luz y sombra.



# TALLER IV

TALLER CUATRO ESTILOS Y COLOR

**1 TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN**

**2 COLORES RECOMENDADOS**

**3 DE LO MANUAL A LO DIGITAL**



Duración: 12 horas

Materiales :

Lápiz HB - 3h

Borrador

Lápices de colores

## INICIO

El anime manga se reconoce por su variedad de géneros, su estilo artístico único oriental. Este se divide en géneros: aventura, ciencia ficción, historias para niños, romance, fantasía medieval. El anime es una forma de arte expresamente comercial, y la mayoría del anime es producido para audiencias muy específicas con categorías bien definidas para público general en el actual taller veremos algunas diferencias de este estilo entre ellos esta el cuerpo de los personajes son andrógenos , sus ojos son grandes capaz de expresar diferentes emociones , su cabello tiene estilos diferentes y algo raros para diferenciar a los personajes por ultimo su estilo de vestir es acuerdo al tiempo o siglo que se encuentre el personaje.

**Información general**  
**Observador: Israel Guacho**  
**Carrera: DISEÑO GRÁFICO**  
**Materia: Ilustración**  
**Contenido: anime digital**



## **DECLARACIÓN**

### **OBJETIVO GENERAL**

Adquirir conocimiento de técnicas y colores que se pueden utilizar según el personaje escogido

### **RESULTADO DE APRENDIZAJE**

Conocer el estilo anime manga mediante la ilustración de personajes.  
( cognitivo )

Estilo y color

Luces y sombras

Técnicas para ilustrar

Técnica de colores

De lo manual a lo digital

### **COMPONENTES TEÓRICOS**

#### **COLORES EN LA ILUSTRACIÓN**

Los colores son importantes ya que por ellos podemos saber si mi personaje es bueno o malo, poderoso o débil. En este taller dividiremos a los colores en dos partes colores cálidos que dan una sensación al observador de expansión simbolizando poder, grandeza, ilusiones y los colores fríos que demuestran disminución simbolizando maldad, tristeza, magia.

#### **ARMONÍA DE GRISES**

consiste en tomar un color primario o mezcla del mismo y aumentar el color negro donde se puede notar que el color mesclado cada vez se va oscureciendo hasta llegar al negro completo.

#### **COLORES CALIDOS**

consiste en tomar un color primario o mezcla del mismo y aumentar el color blanco donde se puede notar que el color mesclado cada vez se va aclarando hasta llegar al blanco.

#### **ILUSTRACIÓN MANUAL**

Se basa en la ilustración realizada a grafito (lápiz).

#### **ILUSTRACIÓN DIGITAL**

Se basa en la ilustración realizada por medios tecnológicos o digitales ejemplo computadora.

## IDEA DISPARADORA

Investigar la psicología del color

### 1.- TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

**Objetivo:** Conocer las diferentes técnicas para colorear ilustraciones.

#### ROTULADORES O MARCADORES



Los rotuladores o marcadores esta técnica nos permitirá realizar arte abstracto, o de combinación de colores. La ventaja del marcador es que en la mayoría de los casos no es necesario repetir el trazo, ya que con una sola pasada basta. El marcador es muy expresivo porque se basa en la línea como elemento grafico principal y además puede aportar direcciones, ritmos, puntos, texturas, masas de color, mezclas de color entre los colores en el propio papel, etc.(bishop)

#### LÁPICES DE COLORES

Los lápices de colores nos permitirá crear áreas de luz y sombras además de profundidad y un efecto agradable a nuestro personaje esta técnica es muy recomendable para pintar animes.(bishop)



#### PINCEL Y TINTA

Con el pincel y tinta podemos dar un efecto de borrador (aspecto irregular e improvisado)este estilo es informal no recomendable para animes.(bishop)



## GRAFITO

La técnica de grafito es la menos complicada de trabajar.

Por su forma, peso y tamaño, el lápiz es el instrumento de dibujo más manejable y fácil de usar, que no requiere un pulso excepcional para ser utilizado y que se borra con facilidad.

## ACUARELA

La calidad translúcida permite varias capas y crear así la totalidad puede quedar tan denso o difuminado como se requiera



## PLUMILLA

Mediante la plumilla podemos realizar trazos más o menos cortos cercanos, conseguimos un tramado que da volumen al dibujo creando zonas de sombras, desde grises, hasta llegar al negro total.

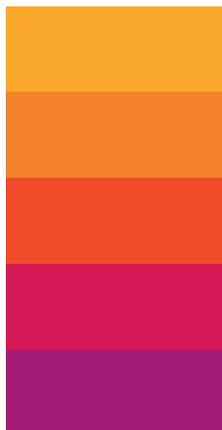


## 2.- COLORES RECOMENDADOS

**Objetivo :** Saber el grado de conocimiento y habilidad aprendido en todos los talleres anteriores.



El color es capaz de alegrar o poner triste a una persona por que atravésó de ello se favorece sensaciones de soledad o acompañamiento en la ilustración.



**COLORES CÁLIDOS**



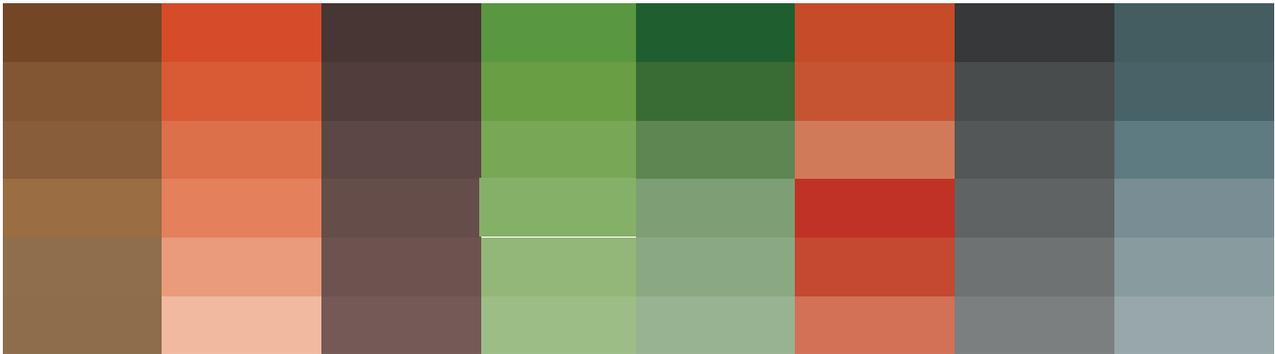
**COLORES FRIOS**

COLOR	SIGNIFICADO	POSIBLE USO
	pureza- inocencia- optimismo - ilusión encantamiento- soledad	estudiante- paz – tranquilidad- magia niño
	paz-renacida- hierro- maquina	robot – objetos de guerra (espadas, escudos. etc.)
	tristeza - guerra	villano - prendas de vestir elegantes
	inteligencia – poder – precaución –innovación	súper héroe, fuego
oro	fortaleza poder	héroe – poder- oro
	energía- alegría – rapidez	poder – ropa u objetos alegres
	energía – vitalidad – fuerza – agresividad – impulsivo – peligro	héroe – poder – sangre – guerra – enojo
	seriedad - hechizo	magia – inteligencia- estudiante
	naturaleza – paz – alegría – relajamiento – celos – malestar – tradicional	túnicas – capas – enfermedad-personajes místicos – naturaleza –

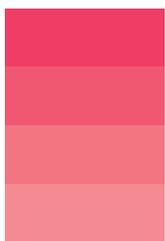
COLOR	SIGNIFICADO	POSIBLE USO
Black	silencio – elegancia – poder – maldad- soledad	músculos – tristeza – prendas de vestir elegantes – maldad
Blue	verdad- sinceridad – responsabilidad- grandeza	héroe – inferencia - estudiante



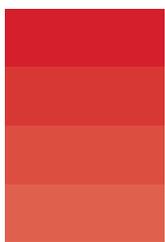
seguir con la cantidad de luz que albergan, la profundidad que tienen, el tono, el tinte y la sombra podemos obtener estos colores mezclando blanco para iluminarlo o negro para oscurecerlo a continuación te daremos unas ideas de estos nuevos colores en la forma que los puedes utilizar.



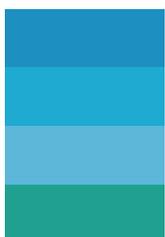
Los colores que se muestran a continuación son conocidos como colores terrarios o ocres estos colores son utilizados en la ilustración para prendas de vestir de pobres – objetos artesanales- ropa artesanal – madera o objetos de madera – cosas viejas - naturaleza - podrido.



Amor  
Mujer  
Feminismo



Guerra  
Hambre  
Nervioso  
Furioso  
Acholado



Agua  
Personajes acuáticos  
Animales acuáticos





## ACTIVIDAD

Colorea el personaje según la psicología del color de la ilustración y aplica luz y sombras.



### 3.- DE LO MANUAL A LO DIGITAL

**Objetivo:** Conocer la ilustración mediante medios digitales

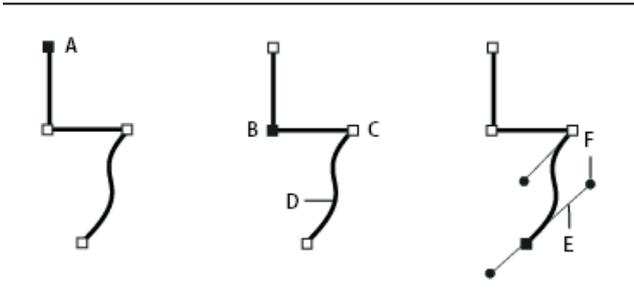


Conocer el grado de dureza de cada lápiz para conocer cómo responden, cómo se comportan ante distintos tipos de papeles o en unión con otras técnicas el lápiz es el material más humilde con el que podemos comenzar a ilustrar. De hecho, prácticamente siempre se empieza cogiendo un lápiz y un trozo de papel. El trabajar con el lápiz es super sencillo porque es la única herramienta que se puede borrar sin dejar manchas si algo sale mal.(Albarrán, 2014)

Los lápices de colores es una técnica fácil de utilizar en comparación con otras técnicas de ilustración que ya se expusieron en dicho taller. Con los lápices de colores podemos dar detalles más finos además de mezclar colores Otra característica representativa es su transparencia, esto quiere decir que se pueden realizar varias capas y combinar colores para obtener distintas tonalidades.(García, 2012)

La Ilustración Digital es el trabajo de ilustración realizado con tecnologías informáticas la computadora al igual de varios programas de ilustración conocidos en este caso ilustrador de la familia de adobe tiene a su favor las infinitas posibilidades que nos permiten trabajar de forma rápida.(Romero, 2014)

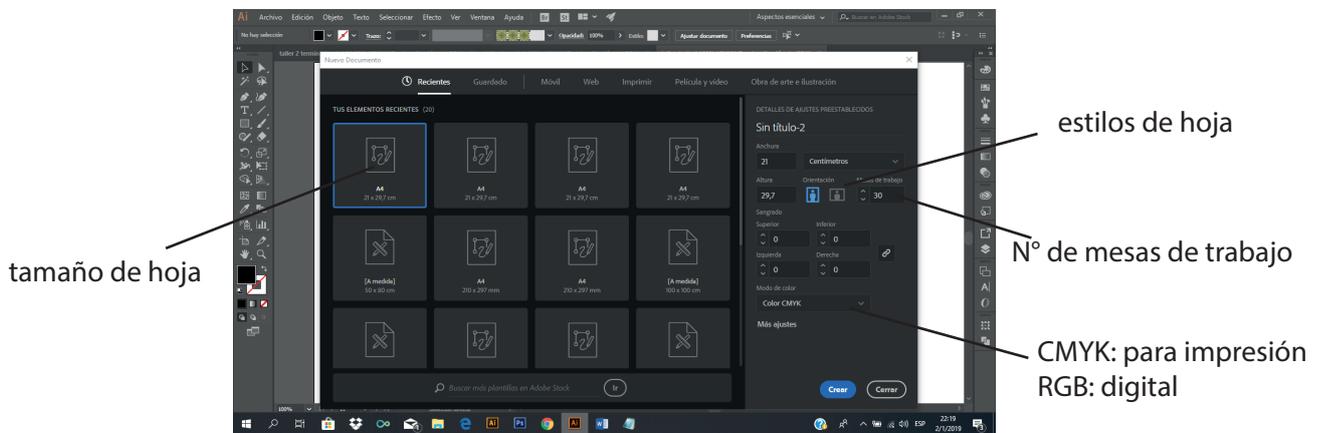




A. Punto final seleccionado (sólido) B. Punto de ancla seleccionado C. Punto de ancla deseleccionado D. Segmento de trazado curvo E. Línea de dirección F. Punto de dirección

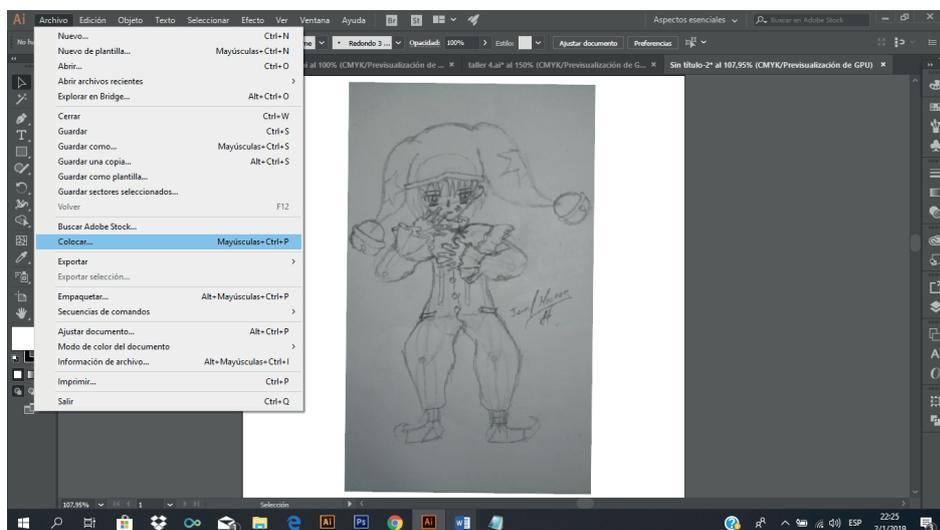
## PASO 1

Elegimos el tamaño de papel o mesa de trabajo (ctrl+n) que vamos a utilizar



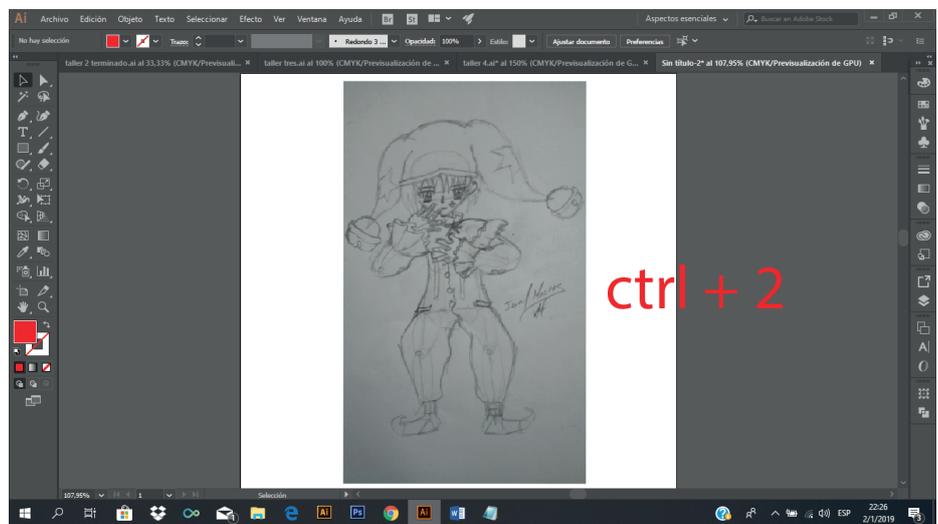
## PASO 2

Escaneamos nuestro boceto a lápiz y lo ponemos en el programa (archivo – colocar- elegir la imagen- aceptar)



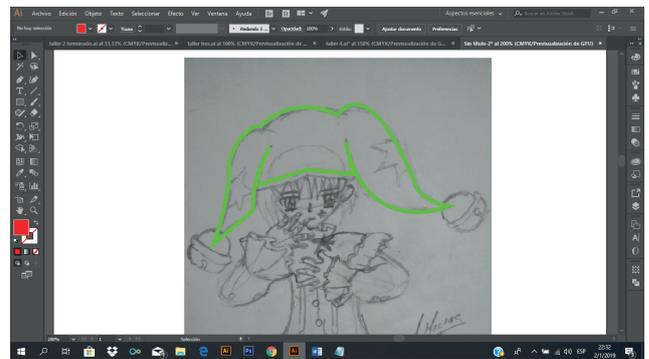
### PASO 3

Bloqueamos la imagen para no se mueva al momento de copiarlo (ctrl+ 2 bloquear y desbloquear ctrl + alt + 2)



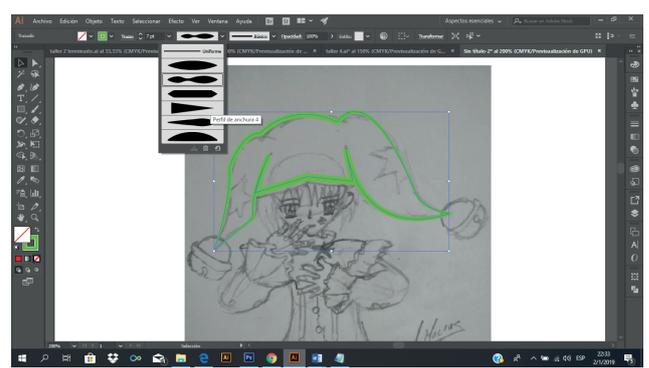
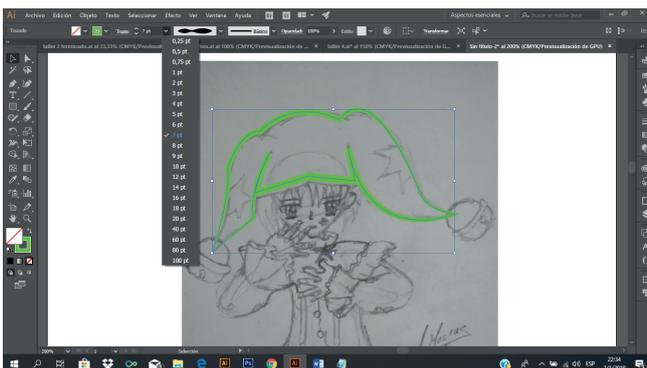
### PASO 4

Con ayuda de la herramienta pluma (p) comenzamos a copiar los bordes Utiliza en la pluma un color más claro que el negro (verde naranja ) debes ilustrar cada pieza de tu personaje por separado ejemplo vectorizar el cabello aparte vectorizar la ropa, vectorizar ojos etc.



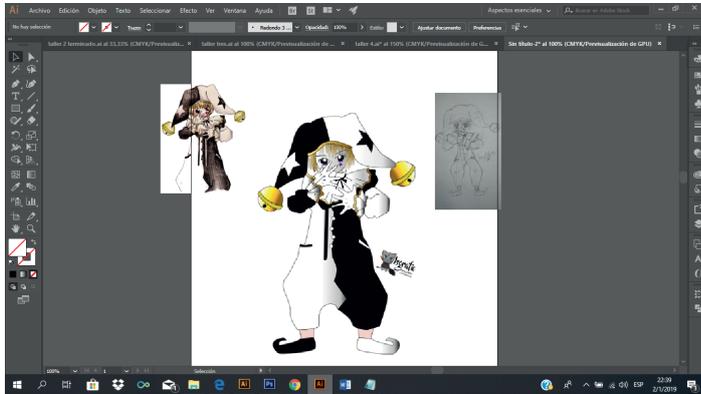
### PASO 5

Podemos aumentar los trazos o cambiar la definición del pincel según como necesitemos.

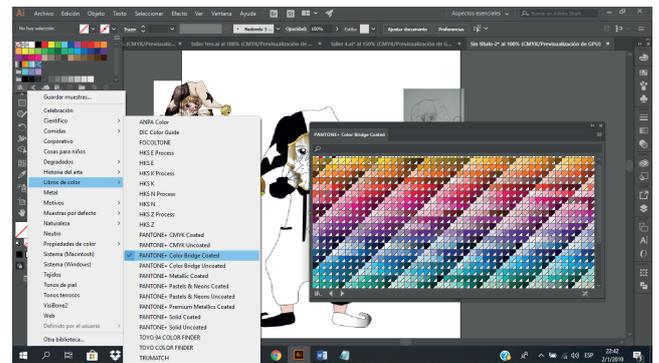
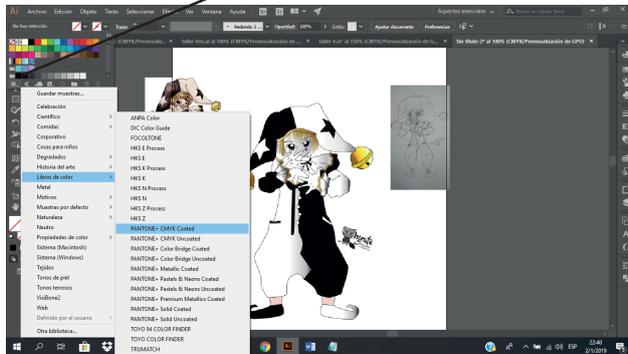


## PASO 6

Colorea nuestra imagen utilizando la paleta de colores recuerda si deseas otros colores puedes buscarlos en la biblioteca de muestras o utilizar degradados.



Biblioteca de muestras ( colores pantones o terrarios )

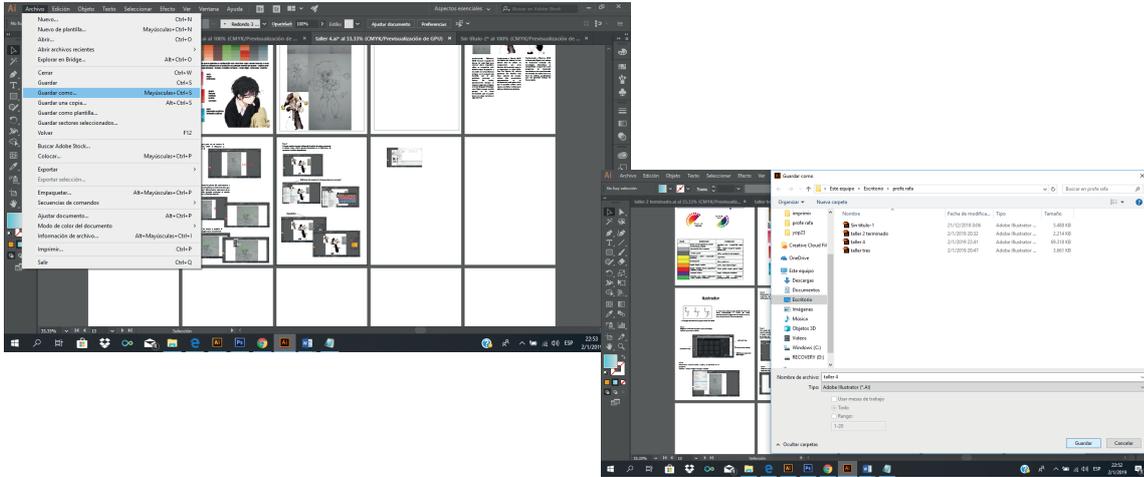


Degradados

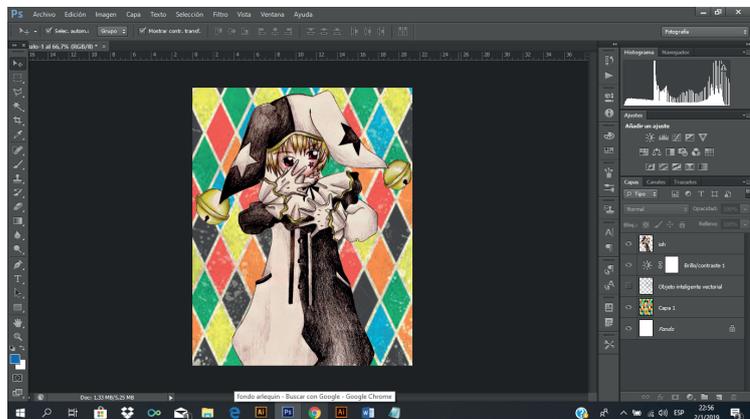
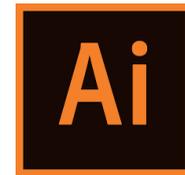


## PASO 7

Guardar la imagen vectorizada lo puedes hacer en PDF o en archivo editable Ai ( archivo- guardar o ctrl + S )



Para poner fondos o mejorar el color puedes pasar la imagen vectorizada al Photoshop (selecciona toda la imagen vectorizada o en Ai y arrástrala hasta el Ps (Photoshop))





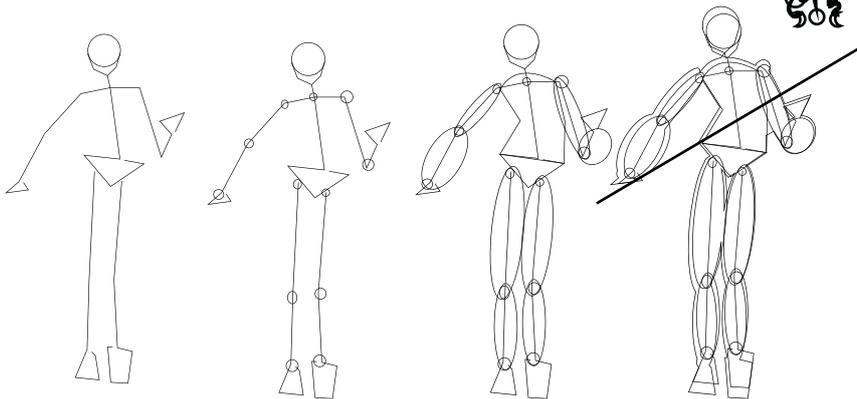
## **ACTIVIDAD**

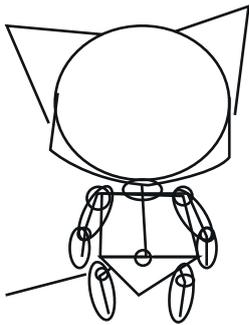
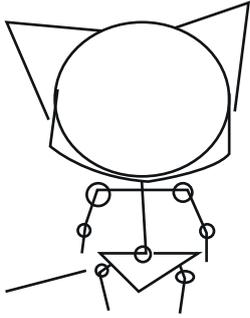
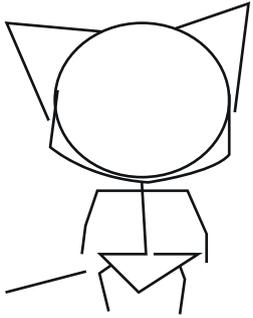
Demuestra todo lo aprendido bocete tu personaje investigado, pntalo, aplícale luz y sombra. Además, deveras digitalizarlo y exponerlo.

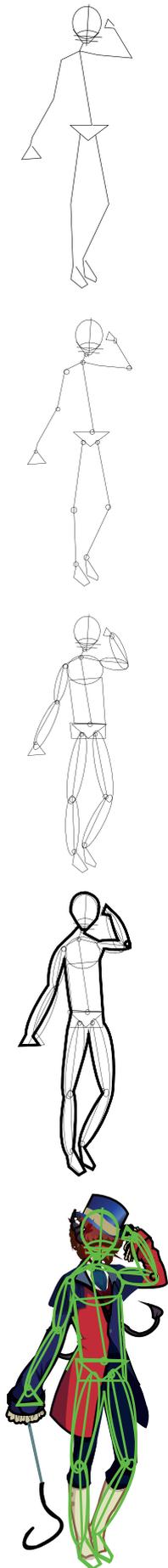
TRABAJOS REALIZADOS

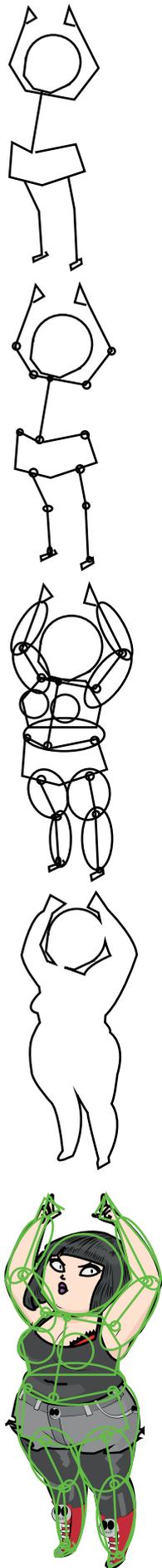
TRABAJOS REALIZADOS  
TRABAJOS REALIZADOS

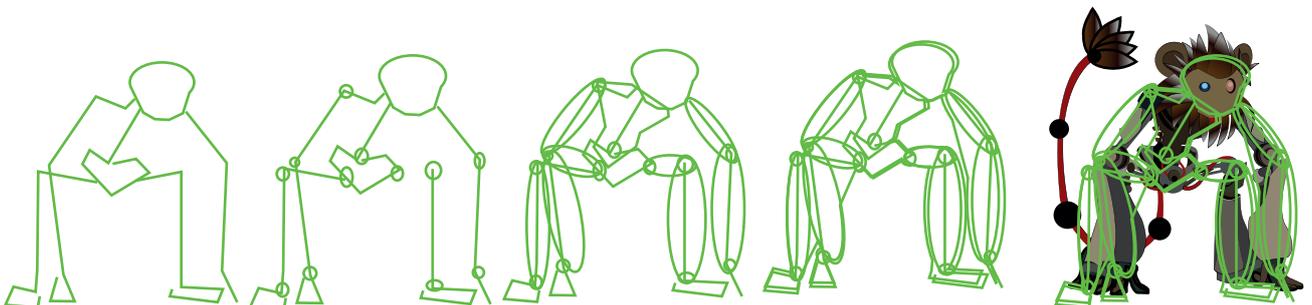


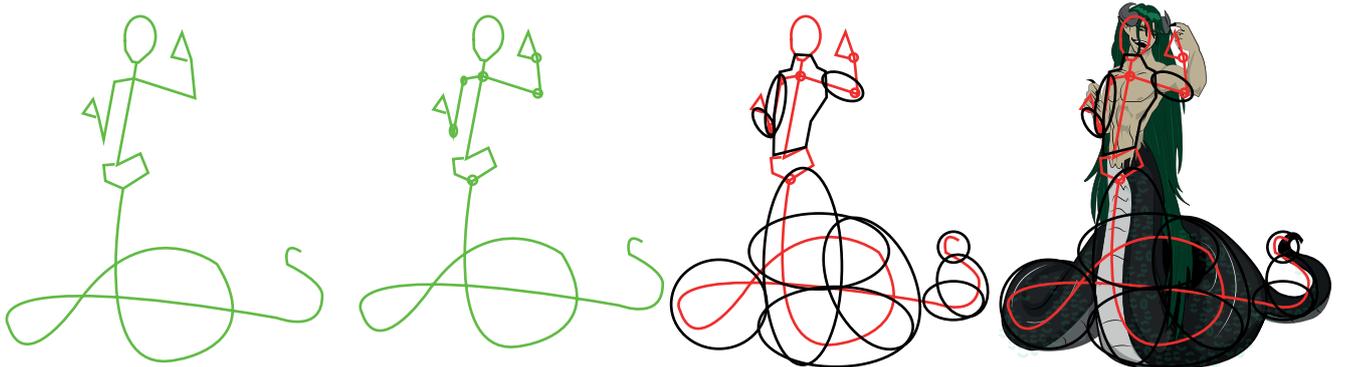


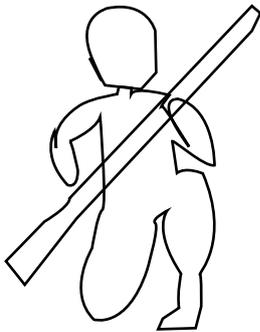
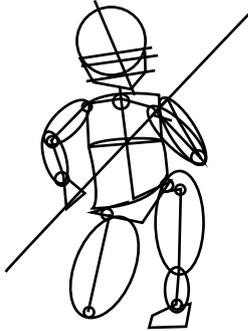
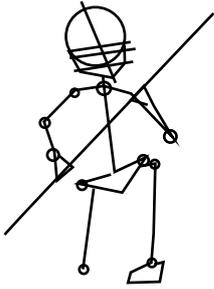
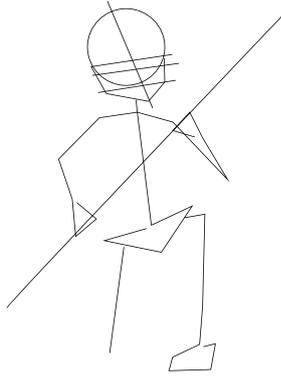




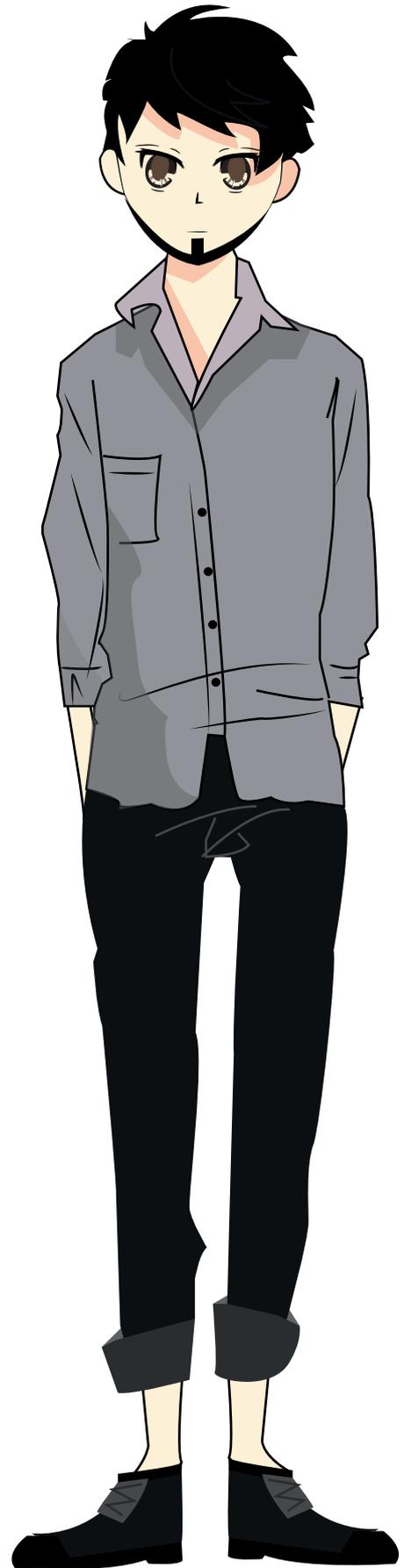








Llegó el momento de terminar esta pequeña guía de ilustración, han sido días de práctica, pero muy productivos en los cuales se aprendió diferentes técnicas que nos servirá de modelo para diseñar tus propios personajes de anime y manga. Estoy muy contento porque claramente se han cumplido los objetivos y las metas que nos fijamos cuando iniciamos los talleres. En primer lugar, ha sido para mí un placer a ver investigado estas técnicas para que ustedes las puedan aprender y sea una forma fácil para ilustrar que sin duda las utilizaran en su vida como futuros ilustradores o Diseñadores Gráficos. Agradezco una vez más a todos los asistentes por haber hecho posible que mis metas se cumplan. En particular, reitero mi especial agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo por abrirme las puertas para poder estudiar la carrera de Diseño Gráfico y a todos mis profesores que me enseñaron este arte que lo utilizo en mi vida diaria como Diseñador e Ilustrador.



EVALUACIÓN  
EVALUACIÓN  
EVALUACIÓN



# TALLER I

Parámetros	Excelente	Bien	Regular
<b>Investigación para la creación de personajes anime manga.</b>	Reúne información a través de las herramientas de recolección de información para la realización de personaje anime manga.	Consigue recolectar información en base a una investigación, llegando con un mensaje funcional.	La información recolectada no tiene nada que ver con el personaje a ilustrarse además que la información es pobre y poco descriptiva.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Brief de un personaje anime manga.</b>	Aplica de forma coherente los pasos para el brief del personaje.	Aplica los pasos para el brief del personaje.	No aplica de forma correcta los pasos para el brief del personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Lluvia de ideas.</b>	Conoce, identifica y experimenta con su creatividad la lluvia de ideas para la ilustración del personaje.	Identifica la creatividad mediante la lluvia de ideas del personaje. Utiliza para ello algunas de las técnicas vistas en clase.	No identifica su creatividad mediante la lluvia idea expresa ideas pocos coherentes para la ilustración de su personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Historia del personaje.</b>	Conoce, identifica y experimenta con el estilo ya mencionado, desarrollando su creatividad y reflexionando las ventajas y desventajas de los mismos.	Realiza la historia de su personaje de una forma representativa. Utiliza para ello el Estilos de ilustración vistos en clase.	Realiza la historia del personaje de una forma muy poca elaborada y con escasa aplicación de los Estilos anime manga
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Personalidad del personaje.</b>	El estudiante utiliza una terminología adecuada en el contexto de la personalidad del personaje y su comunicación oral fluye con naturalidad y corrección.	El estudiante utiliza una terminología no tan adecuada en el contexto de la personalidad del personaje y su comunicación oral no fluye con tanta naturalidad.	El estudiante utiliza no una terminología adecuada en el contexto de la personalidad del personaje su comunicación oral no fluye naturalidad
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Genero del personaje.</b>	El estudiante demuestra dominio del contenido genero del personaje en base a la investigación ya hecha	El estudiante demuestra un dominio básico del contenido genero del personaje en base a una investigación ya hecha.	El estudiante demuestra un mínimo dominio del contenido genero del personaje en base a una investigación ya hecha.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Apariencia del personaje.</b>	Explica con naturalidad la apariencia del personaje a ilustrarse.	Explica la apariencia del personaje a ilustrarse.	No explica con naturalidad la apariencia del personaje a ilustrarse.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>

## TALLER II

Parámetros	Excelente	Bien	Regular
<b>Técnica de las 8/2, 7/2, 6/2 cabezas.</b>	El estudiante aplica de forma coherente los conocimientos de técnicas de medidas para la ilustración de cuerpos anime manga.	El estudiante aplica las técnicas de medidas para la ilustración de cuerpos anime manga.	El estudiante no aplica conocimientos de técnicas de medidas para la ilustración de cuerpos anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
<b>Cuerpo de anime manga.</b>	El estudiante construye el cuerpo del personaje anime manga mediante técnicas de medidas para la ilustración.	El estudiante identifica las técnicas de medidas para la ilustración del cuerpo del personaje.	El estudiante no construye el cuerpo del personaje anime manga mediante técnicas de medidas para la ilustración.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
<b>Ilustración de manos.</b>	Conoce, identifica las técnicas de medida para la ilustración de manos para personaje anime manga.	Identifica las técnicas de medida para la ilustración de manos para personaje anime manga.	No identifica las técnicas de medida para la ilustración de manos para personaje anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
<b>Ilustración de pie.</b>	Conoce, identifica las técnicas de medida para la ilustración de pie para personaje anime manga	Identifica las técnicas de medida para la ilustración de pie para personaje anime manga.	No conoce las técnicas de medida para la ilustración de pie para personaje anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
<b>Personalidad del personaje.</b>	El estudiante utiliza una terminología adecuada en el contexto de la personalidad del personaje y su comunicación oral fluye con naturalidad y corrección.	El estudiante utiliza una terminología no tan adecuada en el contexto de la personalidad del personaje y su comunicación oral no fluye con tanta naturalidad.	El estudiante utiliza no una terminología adecuada en el contexto de la personalidad del personaje su comunicación oral no fluye con naturalidad
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
<b>Ilustración de cabeza.</b>	Conoce, identifica las técnicas de medida para la ilustración de cabeza para personaje anime manga.	Identifica las técnicas de medida para la ilustración de cabeza para personaje anime manga.	No conoce las técnicas de medida para la ilustración de cabeza para personaje anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>

## TALLER III

Parámetros	Excelente	Bien	Regular
<b>Cabello para mi personaje.</b>	Conoce las técnicas para la realización cabello de hombre y mujer.	Conoce moderadamente las técnicas para la realización cabello de hombre y mujer.	No conoce las técnicas para la realización cabello de hombre y mujer.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Ilustración de ojos.</b>	Conoce, identifica y experimenta con su creatividad las expresiones faciales para la ilustración del personaje.	Identifica y experimenta con su creatividad las expresiones faciales para la ilustración del personaje.	No Conoce ni identifica la creatividad de las expresiones faciales para la ilustración del personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Expresiones faciales.</b>	Conoce, identifica y experimenta con su creatividad las expresiones faciales para la ilustración del personaje.	Identifica y experimenta con su creatividad las expresiones faciales para la ilustración del personaje.	No Conoce ni identifica la creatividad de las expresiones faciales para la ilustración del personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Luz y sombra.</b>	Conoce y aplica las técnicas de difuminado según la iluminación de solidos y profundidad.	Conoce las técnicas de difuminado según la iluminación de solidos y profundidad.	El estudiante no aplica las técnicas de difuminado según la iluminación de solidos y profundidad.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Ropa para mi personaje</b>	El estudiante utiliza y manipula las técnicas de difuminado en los pliegues y arugas de la iluminación de solidos y profundidad adecuada en la realización de la ropa del personaje.	El estudiante manipula las técnicas de difuminado en los pliegues y arugas de la iluminación de solidos y profundidad adecuada en la realización de la ropa del personaje.	El estudiante no manipula las técnicas de difuminado en los pliegues y arugas de la iluminación de solidos y profundidad adecuada en la realización de la ropa del personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>

## TALLER IV

Parámetros	Excelente	Bien	Regular
<b>Técnicas de ilustración.</b>	Conoce y aplica las diferentes técnicas para colorear ilustraciones.	Aplica las diferentes técnicas para colorear ilustraciones.	No Conoce ni aplica las diferentes técnicas para colorear ilustraciones.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>Colores recomendados.</b>	Conoce y aplica la psicología de color para ilustraciones anime manga.	Aplica la psicología de color para ilustraciones anime manga.	No conoce ni aplica la psicología de color para ilustraciones anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>
<b>De lo manual a lo digital.</b>	El estudiante posee conocimientos básicos del programa para digitalizar el personaje ilustrado .	El estudiante sabe digitalizar el personaje ilustrado.	El estudiante no posee conocimientos básicos del programa para digitalizar el personaje ilustrado.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4 -3</b>