



# TP2

Principios de ilustración  
*por Lawrence Zeegen*

intro

Quiénes conforman el colectivo LGBTIQ?  
*por Lucía De Dominicis*

---

Objetivos

ilustración

Desarrollo de la actividad

Formato de entrega

Condiciones de entrega

Ejes conceptuales

links y referencias

---

Apunte digitalización de imágenes



# intro

## • Principios de ilustración

Por Lawrence Zeegen

*El mayor reto y la parte más divertida del trabajo de un ilustrador consiste en entender el tema que trata el texto y resolver su interpretación visual. En un período relativamente corto, los ilustradores deben convertirse en expertos en el tema al que hace referencia el texto. El artículo puede versar sobre relaciones humanas, neurocirugía, política medioambiental, asuntos sociales de una municipalidad, sistemas de airbag o nueva legislación; las posibilidades son interminables y si un ilustrador desea trabajar en varias publicaciones, debe tener la exhibilidad suficiente para representar cualquier tema. Parte del proceso se basa en estudiar a fondo cada tema y adquirir el mayor conocimiento posible sobre el contenido. Es posible que el artículo requiera del lector un bagaje especializado que el ilustrador deberá asumir en un breve espacio de tiempo.*

*Sea cual sea el tipo de encargo, es recomendable investigar en profundidad el tema sobre el que trata el texto.*

*La búsqueda en internet, librerías o bibliotecas nos proporcionará más información de la que puede cubrir el artículo en cuestión.*

*Cuanta más información tengamos sobre el tema, mejor visualizaremos nuevas vías de pensamiento.*

*Es útil construir un retrato más amplio, aunque sin olvidar el texto original. Recopila tanta información como sea posible —obviamente, lo más importante a la hora de empezar un proyecto es comprender el tema que vas a ilustrar—. Pero ten cuidado, recuerda que se te ha contratado para crear una ilustración que dialogue con el texto publicado.*

### DOCUMENTACIÓN y RECOPIACION DE IDEAS

- Recoge palabras, utiliza una lista para plasmar todo lo que pienses que puede estar relacionado con el proyecto. Usa un rotulador para señalar las palabras que parecen estar cargadas de significado y que pueden añadir algo a tu pensamiento.

- Recorta tus listas y coloca las palabras seleccionadas en una hoja de papel; pégalas y empieza a trazar líneas entre palabras allí donde encuentres posibles enlaces. Busca temas. Tanto conceptual como visualmente. Empezarán a tomar forma nuevas palabras e imágenes; créalas. Escríbelas y añádelas a tu diagrama. Sigue rutas inexploradas y observa lo que ocurre. Se espontáneo.

### TABLAS CONCEPTUALES

- A algunos ilustradores les gusta empezar un proyecto creando una tabla a partir de bocetos y de elementos efímeros que han recopilado. Este método de trabajo vendrá determinado por el tipo de proyecto. Si se está elaborando un conjunto de imágenes, en un esquema de composición como el descrito se puede obtener una visión general del estilo del trabajo.

- Las tablas conceptuales pueden recoger colores, formas, tonos y texturas, pero también pueden utilizarse para agrupar objetos visuales y construir la escena de trabajo. Pueden ser puntos de referencia para el ilustrador y guías visuales para los clientes.

- Empieza una tabla con posibles aspectos del trabajo y pégalos sobre un trozo de papel o cualquier otro soporte, el foam es muy útil para estos casos, pues es poco pesado pero rígido. Coloca el panel frente a ti mientras trabajas; puede ayudarte en el proceso como punto de referencia constante.

Moodboards



# intro

## • Principios de ilustración

Por Lawrence Zeegen

### EN BUSCA DE LA INSPIRACIÓN

La inspiración necesaria para desarrollar un proyecto o para crear las ideas que contiene no proviene únicamente de la investigación del tema que se tiene entre manos.

Un ilustrador debe estar constantemente buscando inspiración, materiales de referencia y recursos. La mayoría de los ilustradores crean sus propios archivos de imágenes y objetos, organizando sus colecciones en carpetas, cajones y cajas. Dichas colecciones pueden ser increíbles fuentes de inspiración.

La acción de buscar y recopilar constantemente forma parte del estilo de vida de un ilustrador. Aunque parezca un tópico, es cierto que la inspiración se encuentra en todas partes. Es importante dedicar un tiempo a sumergirse en una librería de segunda mano o en un mercado de coches de segunda mano, fotografiar un momento o una sensación, captar una frase dicha por un extraño en el supermercado, etc. Todo puede ser inspirador y merece tener su espacio en el archivo de un ilustrador.

Puede tratarse de una simple combinación de colores utilizada en un envase, la forma en que una figura se ha captado en una fotografía o la textura de un billete de tranvía conservado desde unas vacaciones infantiles, los ilustradores desarrollan un sexto sentido cuando coleccionan y clasifican materiales de referencia.

Preparar un archivo de referencia es un proceso divertido y, a pesar de que puede suponer una inversión de tiempo, merece la pena y constituye un elemento muy útil en el proceso creativo. Estar al corriente de cuáles son tus influencias y de las estéticas visuales a las que respondes positivamente te conducirá con éxito a obtener inspiraciones, ideas en el día a día.

### DOCUMENTACION HISTORICA

- La precisión histórica puede no ser una exigencia en la mayoría de las ilustraciones, pero siempre que un proyecto reclama información visual detallada acerca de un tema es recomendable llevar a cabo cierta investigación.
- El uso de información fidedigna garantizará que no se cometan errores.
- El cliente puede proporcionar material de acuerdo a la intención que tenga respecto a la ilustración buscada.

### RECURSOS Y DOCUMENTACIÓN

Los ilustradores necesitan inspiración y materiales de referencia. Algunos clientes mantienen la idea de que a los artistas les vienen las ideas y temas como caídos del cielo y crean bocetos a partir de ellos sin recurrir a imágenes reales. Sin embargo, la realidad es muy distinta.

Cada ilustrador construye su propia biblioteca de referencia, recorriendo librerías de segunda mano, buscando ejemplares fuera de circulación o fotografiando y coleccionando referencias fotográficas de símbolos de las calles, añadiendo constantemente elementos referenciales y fotografías a su archivo. Viejas revistas de bricolaje, manuales de instrucciones, colecciones de sellos, carátulas de discos, etiquetas de cajas de cerillas,

todo es coleccionado y clasificado.

Conservar colecciones y bibliotecas no es fácil. Los ilustradores deben tener un espacio organizado para acceder a los objetos y archivos almacenados, pueden necesitar una combinación particular de colores o un boceto realizado tiempo atrás, para inspirarse.

Algunos ilustradores usan cajas para almacenarlo, otros grandes archivadores pero, sea cual sea el sistema, el archivo juega un papel fundamental en el proceso de creación de ilustraciones.

Con la capacidad cada vez mayor de los discos duros, almacenar fotografías es más fácil y muchos están adoptando este sistema para organizar su documentación. Muchos ilustradores argumentarían que no existe nada que sustituya al objeto real; sentir la calidad del papel, respirar la esencia de la tinta y manipular un objeto real es parte del proceso de inspiración.

Acceder a una imagen nunca ha sido tan rápido: enormes archivos de imágenes libres de derechos están disponibles. Lo mismo ocurre con el clip-art y los grabados victorianos, y la mayoría están disponibles en librerías, tiendas de informática, distribuidores de arte y diseño e Internet. Buscar referencias visuales online cuesta segundos con Google, una de las herramientas más importantes de la última década..

# intro

## • Quiénes conforman el colectivo LGBTIQ?

Por **Lucía De Dominicis**

ESTUDIANTE DE COMUNICACIÓN SOCIAL (UBA). EDITORA DE LA SECCIÓN POLÍTICA Y SOCIEDAD.

[www.laprimenapiedra.com.ar](http://www.laprimenapiedra.com.ar)

### **L: LESBIANAS**

Hace referencia a las mujeres homosexuales que se identifican dentro del género femenino y se sienten atraídas por personas de su mismo sexo.

### **G: GAYS**

En este colectivo se enmarcan los hombres homosexuales que se ven representados por su género masculino y se sienten atraídos por otros hombres.

### **B: BISEXUALES**

Esta sigla corresponde tanto a hombres como mujeres que se encuentran atraídos y atraídas por personas de ambos sexos por igual, sin plantear un conflicto con su género femenino o masculino.

Las 3 primeras categorías de la sigla se relacionan con el concepto de orientación sexual, es decir, de la atracción física, erótica y emocional que una persona siente por otra.

### **T: TRAVESTIS, TRANSEXUALES Y TRANSGÉNERO**

La letra "T" incluye a los colectivos de travestis, transexuales y transgénero, que muchas veces terminan transformando la famosa sigla en LGBTTIQ o LGBTTTIQ. En general, engloba a las identidades de género que difieren de las establecidas por su sexo biológico, independientemente de la orientación sexual.

Travestis son aquellos hombres que utilizan ropa y maquillaje socialmente definidos para el sexo opuesto para expresar su identidad, sin que eso determine una orientación sexual establecida (pueden ser heterosexuales, homosexuales o bisexuales).

El término transgénero se utiliza para describir a las personas que no se identifican con el género establecido por su sexo biológico y construyen un nuevo género adoptando su estética y expresiones, sin hacer modificaciones físicas para adecuarlo.

En el caso de las personas transexuales, también construyen un género alternativo al determinado por su sexo biológico, pero en este caso sí buscan alcanzar transformaciones biológicas hacia el sexo opuesto. Estas últimas dos categorías pueden referirse tanto a hombres como a mujeres.

### **I: INTERSEXUALES**

Hace referencia a las personas cuyo sexo no se enmarca en la diferenciación binaria entre hombre y mujer. Esta categoría hace referencia al sexo biológico (referente a los órganos y las hormonas) en relación con el género (construcción social de la figura del hombre y la mujer).

### **Q: QUEERS**

El término Queer se aplica a todas las identidades sexuales que no buscan enmarcarse en las categorías antes descritas. Según la teoría queer, las identidades de género son mucho más amplias de lo que abarcan las categorías tradicionales y entienden que el sexo y el género son construcciones. Además, rechaza la clasificación de los individuos en categorías universales y fijas.

---

## • Palabras disparadoras

diversidad, igualdad, disidencia, identidad, género, visibilidad, cupo laboral, discriminación, violencia, despatologización, sexualidad, transición, resistencia, conquistas, cis, genero, trans género, lesbianas, gays, bisexuales, transexuales, intersexuales, queer.

---

# ilustración

## • Objetivos

A partir de una temática propuesta por la cátedra en cada cuatrimestre relacionada con el ámbito social (comunidades indígenas, cooperativas de trabajo, minorías, LGBTI, etc.), nos proponemos investigar y analizar un tema en profundidad; entender la ilustración como una herramienta de comunicación; posicionarnos primero como lectores y luego como productores de imágenes; categorizar y jerarquizar la información para poder construir un relato visual; generar ideas y realizar una pieza de ilustración que pueda servir de ayuda para comunicar el tema propuesto pensando tanto en la plataforma digital como el soporte físico. En este caso, el la temática es consignas de interés de géneros y diversidad en el colectivo LGBTI.

## • Formato de entrega

La entrega consta de una lámina 20x20cm a 600dpi en CMYK

+

Un archivo digital formato cuadrado de 1080x1080 a 72dpi para Instagram en RBG aprovechando las posibilidades de los colores de pantalla.

## • Desarrollo de la actividad

1º clase: charla y esquiocio

2º clase: Traerán bocetos y su propia investigación desarrollada, (investigaciones encontradas sobre el tema, ejemplos similares en otros países, que tengan que ver con la idea gráfica a representar, etc). Se presentarán las investigaciones y los bocetos y se debatirá entre toda la clase.

3º clase: Pre-entrega. 2 propuestas terminadas (impresas). Se hará corrección grupal de cátedra e individual por grupo docente.

## • Condiciones de entrega

La entrega consta de una parte impresa y otra digital.

Entrega en el formato correcto, en sobre y con el rótulo de la cátedra en el reverso de cada pieza para la parte impresa y por e-mail en el formato digital. Se bajará un punto por no entregar en la pre-entrega.

Memoria descriptiva (opcional).

Las entregas incompletas no serán consideradas para su evaluación y obtendrán una nota de Bajo Nivel (BN)

# Ejes conceptuales

## - **Violencia**

- + Ataques, violencia y LGBTfobia.
- + Basta de lesbo-odio, violencia y discriminación. Absolución para Higua y Marian Gómez.

## - **Derechos Laborales**

- + Por los derechos sociales y laborales de lxs trabajadores sexuales.
- + Aprobación y cumplimiento efectivo del cupo laboral trans/travesti en todo el país. Inclusión laboral de las personas que salen de un contexto de encierro.
- + Que nuestras identidades no sean causal de despido o exclusión laboral”.

## + **Identidad**

- + Ni confundidxs ni en transición. Orgullosamente bisexuales y pansexuales.
- + Libertad y visibilidad de cuerpos e identidades intersex.
- + Visibilidad y despatologización de identidades no binarias.

---

## links y referencias/

<http://agenciapresentes.org/> - [https://www.instagram.com/linea\\_peluda](https://www.instagram.com/linea_peluda) - <https://www.facebook.com/secuenciadisidente/>  
<https://www.instagram.com/kinkyvibeargentina> - <https://www.facebook.com/kinkyvibe> - <https://100porciento.wordpress.com/>  
<http://www.bachilleratomochacelis.edu.ar/> - <http://www.cha.org.ar/> - <https://www.facebook.com/CHAAArgentina/>  
[https://m.facebook.com/story.php?story\\_fbid=2373701252682210&id=879771572075193](https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2373701252682210&id=879771572075193)

**Banderas LGBT (referencia cromática)** <https://banderagay.org/banderaslgbt/>

### **Notas relacionadas:**

<http://agenciapresentes.org/2019/03/26/santa-fe-detienen-a-pareja-gay-y-la-torturan-en-una-comisaria/>

### **Violencia por LGBTQfobia**

<http://agenciapresentes.org/2019/01/09/homofobia-en-cordoba-le-pegaron-y-lo-dejaron-inconsciente/>  
<http://agenciapresentes.org/2019/01/07/gas-pimienta-y-golpiza-a-jovenes-lgbt-en-boliche-de-el-bolson/>

### **Ley de educación Sexual Integral**

<http://agenciapresentes.org/2018/11/26/con-tus-hijas-si-me-meto-escenas-de-la-vida-escolar-con-esi/>

### **Reconocimiento de identidades en espacios deportivos y laborales**

<http://agenciapresentes.org/2018/06/01/alexla-primerapatinadora-trans-de-argentina/>

### **Violencia trans**

<http://agenciapresentes.org/2018/05/21/joe-lemonge-me-salva-la-voluntad-de-resistir/>

### **Cupo laboral trans**

<http://agenciapresentes.org/2018/05/01/voces-trans-de-entre-rios-reclaman-por-el-cupo-laboral/>  
<http://agenciapresentes.org/2018/04/27/una-movilizacion-por-una-ley-nacional-de-cupo-laboral-trans/>

### **Identidades No binarias**

<http://agenciapresentes.org/2018/01/26/mosquito-sancineto-segun-momento-veces-veces/>

### **Nota sobre Lohana Berkins representante de la comunidad trans fallecida en 2016**

<http://agenciapresentes.org/2018/02/05/lohana-berkins-furia-travesti-siempre/>

### **Nota sobre la película sobre Carlos Jauregui**

<http://agenciapresentes.org/2016/11/15/carlos-jauregui-el-puto-inolvidable/>



# APUNTE

## DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES

Tipos de imágenes digitales

Formatos

Resoluciones y modos de color

Del papel al digital

Paletas de colores acotadas

Sobreimpresión (overprint)

---

*Por*

**Clarisa Alvarez**

**Gastón Caba**

**Daniela Kantor**

**Martín Laksman**

*Editado por*

**Mariana Pellegrini**



## • Tipos de imágenes digitales

Existen a grandes rasgos, dos grupos de imágenes sobre los cuales trabajar de manera digital.

### PÍXELES

Una imagen es un mapa de bits cuando está compuesta por una serie de puntos (también llamados píxel), que contienen información acerca del color.

Estos puntos o píxeles que forman la imagen se sitúan en un número determinado, a mayor número de puntos o píxeles, mayor calidad de imagen, esto es lo que se conoce por resolución de imagen. Las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, contienen un número fijo de píxeles. Cada uno de estos píxeles posee una situación y un valor de color concreto. Cuando trabajamos sobre un mapa de bits, lo que hacemos en realidad es trabajar sobre cada uno de estos puntos. El píxel es por tanto, dentro de la imagen, la unidad de información básica. Los píxeles están colocados de tal manera que juntos forman una rejilla, cada celda de la rejilla es un píxel y todos juntos forman la imagen. Al modificar esta rejilla, por ejemplo, ampliando su tamaño, cambiamos la distribución, el número y la información de color de cada uno de ellos. Por lo tanto, realizar cambios o modificaciones sobre estos píxeles afecta directamente a la imagen que forman.

fuelle: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/software/software-general/293-lorena-arranz>

El programa más utilizado para modificar imágenes de mapa de bits es Adobe Photoshop, habiendo otras opciones como Corel Painter o Gimp.

Las imágenes de mapa de bits pueden tener los siguientes formatos:

.psd  
.jpg  
.tiff  
.gif  
.png  
.bmp



ILUSTRACIÓN ROLDÁN

### VECTORES

El concepto de imagen vectorial está vinculado a la imagen digital que se compone de objetos geométricos independientes. Las características de estos objetos, que pueden ser segmentos o polígonos, están definidas por atributos matemáticos que indican su color, posición, etc.

Este método de generación de formas es la principal ventaja -y fuente de algunas limitaciones- de los programas de dibujo vectorial. La forma con que se generan estas instrucciones para crear un vector, objeto constituido por una serie de puntos y líneas rectas o curvas, definidas matemáticamente, es a través de las llamadas Curvas de Bézier.

Dado que una imagen vectorial es, en realidad, el resultado de una serie de cálculos matemáticos relativos a la posición y los atributos de cada punto (o vértice) que la compone, al modificar sus dimensiones o su forma no existe ningún tipo de distorsión o pérdida de calidad, como sí ocurre con los mapas de bits, sino que simplemente el programa recalcula las uniones entre los puntos y devuelve una nueva imagen, tan nítida como la anterior.

fuentes: <http://definicion.de/imagen-vectorial/> - <http://www.vectoralia.com/manual/html/vectores.html>

Los programas más conocidos para utilizar imágenes vectoriales son Adobe Illustrator y CorelDraw, habiendo otras opciones.

Las imágenes vectoriales pueden tener los siguientes formatos:

.ai  
.cdr  
.pdf  
.svg



UBA - FADU - 2016



## • Formatos

### Imágenes de mapa de bits o píxeles

*GIF - Graphical Interchange Format ó Formato de Intercambio Gráfico.*  
El formato GIF es uno de los más utilizados sobre todo para imágenes Web; ya que es uno de los que nos ofrece más posibilidades y más alto nivel de compresión. Es uno de los más adecuados para la compresión en 256 colores

*JPEG (Join Photographic Expert Group)*  
Es el formato más adecuado para las imágenes que contienen más de 256 colores. JPEG no es un formato de imagen propiamente dicho sino de compresión; en contraste con GIF, JPEG guarda toda la información referente al color en millones de colores y sin que por ello el archivo resultante sea demasiado grande. A mayor nivel de compresión, mayor es la pérdida de calidad de la imagen. Uno de los inconvenientes que tiene el formato JPEG es que es un formato con pérdidas si no se utiliza adecuadamente. JPEG realiza cambios en la imagen y en el color cada vez que se guarda.

*PNG - Portable Networkgraphic Format.*  
PNG es el formato que está empezando a cobrar protagonismo en la Web, ya que une las ventajas del JPEG y del GIF. PNG permite a compresión sin pérdidas con una profundidad de color de 24 bits y además tiene 256 niveles de transparencias, esto permite que cualquier borde de la imagen se funda perfectamente con el fondo.

*PSD - Adobe Photoshop*  
Es el formato nativo del programa, es muy utilizado ya que gráficamente es uno de los programas de fotografía más potentes.

*TIFF - Tag Image File Format*  
Es uno de los formatos más utilizados ya que es admitida prácticamente por todas las aplicaciones de edición e imagen. Es un formato que permite muchas posibilidades ya que mantiene las imágenes en alta calidad.

Los formatos GIF, JPG, y PNG se utilizan frecuentemente en soportes digitales. PSD y TIFF son los recomendados para imprimir.

fuelle: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/cal/software/software-general/293-lorena-arranz>

### Imágenes vectoriales.

*AI- Adobe Illustrator*  
Formato vectorial para Adobe Illustrator.

*CDR- CorelDraw*  
Formato vectorial propio de CorelDraw.

*EPS- Encapsulated PostScript*  
Es un archivo PostScript (Lenguaje genérico de descripción de páginas basado en vectores, creado y patentado por Adobe) que almacena pequeños gráficos vectoriales, a diferencia de los que almacenan una o varias páginas enteras.

*SVG- Scalable Vector Graphics*  
Formato vectorial recomendado por el W3C (organización internacional que crea estándares para la web). Es un estándar abierto, con lo que cualquiera puede implementarlo en un programa. Muchos navegadores pueden mostrar archivos en este formato, aunque algunos por medio de añadidos. Permite incluir mapas de bits. Es nativo en Inkscape.

### - Extras

*PDF- Portable Document Format*  
Es un formato de almacenamiento para documentos digitales independiente de plataformas de software o hardware. Este formato es de tipo compuesto (imagen vectorial, mapa de bits y texto).

## • Resoluciones y modos de color

### RESOLUCIONES

La resolución es uno de los factores más importantes a la hora de determinar la calidad de una imagen. Su unidad de medida es de Puntos Por Pulgada o DPI (Dots Per Inch). A mayor cantidad de puntos por pulgada, mayor definición tendrá la imagen. Dependiendo la aplicación final de la imagen digital, se necesita mayor o menor resolución.

Estos son algunos estándares de la industria gráfica:

72 dpi para web (144 dpi para pantallas retina y hd).  
150 dpi para impresiones digitales (impresoras caseras u offset digital).  
266 a 450 dpi para imprimir en offset.  
360 a 600 dpi para imprimir en formatos de alta calidad (giclée).

El tamaño del archivo digital se cruza con la resolución para calcular su calidad. Así por ejemplo:

Una imagen de 30 cm a 150 dpi tiene la misma calidad que una imagen de 15 cm a 300 dpi.

Idealmente trataremos de conservar las imágenes de origen en un tamaño grande a buena resolución, para luego enviar a cada aplicación la imagen al tamaño y a la resolución correspondiente.

### PÍXELES

Podemos establecer la resolución de una imagen de pixels al crear un nuevo archivo (fig. 1), o al escanearlo. Como regla básica, la calidad de una imagen de pixeles no puede ser mejorada una vez comenzada a trabajar, no puede agrandarse una imagen sin perder calidad. Es por esto que la elección de la resolución es tan importante.

### VECTORES

Las imágenes vectoriales no utilizan resolución alguna debido a la forma matemática en que se generan los gráficos. De todas maneras al trabajar en Illustrator, al abrir un nuevo documento (fig. 2), el programa muestra las opciones de Resolución y el Modo de color del archivo, para el momento en que queramos rasterizar el trabajo, es decir, convertirlo de vectores a pixels. A la hora de exportar nuestros vectores como pixeles, podemos hacerlo en diferentes resoluciones y tamaños.

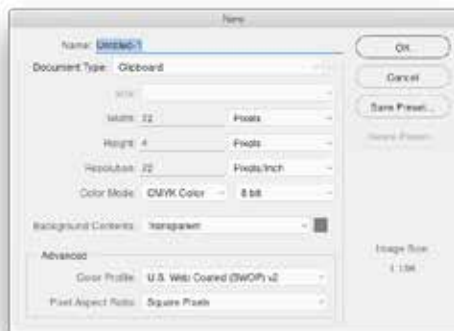


fig. 1

### MODOS DE COLOR

Otra de las decisiones importantes a la hora de encarar una ilustración es en qué modo de color va a estar establecido el documento sobre el que trabajamos. La imagen puede tener distintos destinos:

**-Digital:** pantalla, web, apps, animación, videojuegos, etc., para lo cual utilizamos el modo RGB.

**-Impreso:** soportes de papeles varios, distintos materiales de packaging, telas, etc., en cual caso debemos seleccionar el modo CMYK\*.

Es importante tomar esta decisión de acuerdo a la utilización de la imagen, ya que la forma en que se crean los colores es muy distinta: el formato digital se crea a través de rayos de luz y permite ver colores mucho más saturados que son imposibles de conseguir de forma impresa (excepto utilizando tintas especiales), ya que los colores se generan a través de tintas que suprimen el paso de la luz.

72/144 dpi RGB

150/300/360 dpi CMYK

\*Hay situaciones particulares de impresión donde se utiliza RGB, como por ejemplo en la impresión Giclée, ya que estas impresoras utilizan por ejemplo dos tipos de Cyan y dos tipos de Magentas. En estos casos los impresores prefieren recibir la imagen en RGB, hacer el traspaso a las tintas correspondientes ellos mismos, y así obtener colores más cercanos a los buscados originalmente.

### [TIP]

Como la representación de color en CMYK restringe los colores en pantalla, algunos ilustradores prefieren trabajar la imagen en RGB para poder ver el espectro completo de colores, y luego hacer el traspaso correcto a CMYK, color por color, para que luego imprima correctamente.

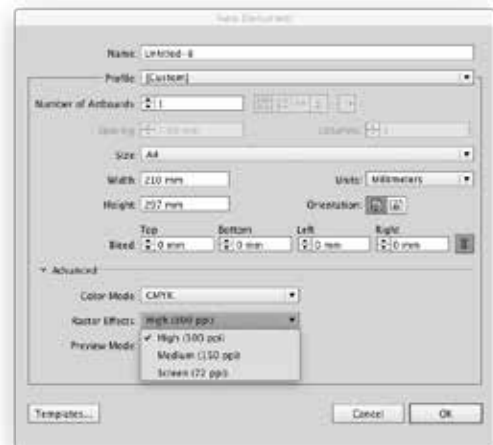


fig. 2

## Del papel al digital

### ESCANEOS

Se puede realizar con escáner plano o multifunción o con escáner rotativo (debe ser un soporte flexible). Al momento de escanear es ideal tener la ilustración lo más resuelta y “limpia” posible. Siempre trabajen sus ilustraciones más grandes de lo necesario. Al achicar una imagen no se pierde calidad, si sucede al agrandarla.

#### Modos de color:

Cada marca de escáner utiliza su propia terminología para describir tres tipos de escaneado:

- *Blanco y Negro (B&W)*: Nos devuelve una imagen en la que la información es blanco o negro (1 o 0 en el mapa de bits). Este modo está concebido originalmente para escanear texto, por eso en algunas interfaces se llama “Modo Texto”; en otros se llama “Sin Color”. Es ideal para escanear línea o planos negros, o para simplificar texturas. También para escanear partes de ilustraciones a las que después agregaremos color en modo digital y para redibujar imágenes o vectorizar automáticamente.

- *Escala de grises (Grayscale)*: Con este escaneado obtenemos imágenes no solo en blanco y negro sino en 256 tipos de gris (desde 0= negro a 255=blanco). En algunos escáneres aparece con el nombre de “Foto sin color” o “Foto blanco y negro”. Es ideal para escanear trabajos en lápiz, porque no agrega colores y puede captar la complejidad de valores de luz.

- *Color*: Dependiendo del escáner se podrá escanear entre 8 y 24 bits, consiguiendo imágenes de 16,8 millones de colores. Es la opción que utilizaremos para escanear trabajos a full color como acuarelas, témperas, óleos, collage o cualquier otra técnica mixta.

#### Resoluciones de escaneo:

Para obtener una buena calidad de imagen es recomendable escanear en la mayor resolución posible. A mayor resolución, más información obtendremos al digitalizar nuestro original. Para imágenes en Blanco y Negro es ideal escanear en 600 dpi. Para imágenes en Escala de grises o Full Color podemos escanear desde 300 a 2400 dpi, dependiendo el escaner. Es ideal conocer el escáner y hacer varias pruebas preliminares. Hay algunos escáneres que amplían las imágenes para llegar a altas resoluciones pero sin agregar información de origen, es por eso que hay que hacer varias pruebas y verificar qué resolución nos ofrece la mejor calidad.

Una vez digitalizada, podremos llevar la imagen al tamaño y resolución final que necesitemos.

#### Ajustes de color en el escáner y en el programa de edición:

Si bien hay algunos escáneres que ofrecen la posibilidad de retocar las imágenes durante el escaneado, ajustando brillo, colores, blureados, etc... lo ideal es dejar la imagen sin ningún tipo de efecto, tal cual la lee el escáner, para luego hacer uno mismo los retoques necesarios en los programas de edición.

Dependiendo de la calidad de nuestro escáner, va a tener la posibilidad de leer un “piso” de colores, con lo cual debemos chequear en principio cuánto amarillo o cuánto celeste lee, es posible que tengamos que hacer nuestras

imágenes un poco más cargadas de color o de negro para que el escáner pueda leerlas como corresponde.

El soporte usado para nuestro original también afecta los colores, una hoja blanca nos devolverá colores más fríos y una hoja de color hueso colores más cálidos. Luego de escaneada la imagen, en el programa de edición revisaremos: los niveles, ahí trabajaremos los blancos, negros y grises de la imagen, es decir los niveles de luz de la imagen. Los colores, en Photoshop por ejemplo usaremos Selective Color para llevar cada color hacia los niveles que tiene el original (por ej. si un rojo está muy oscuro, o si con el escaneado se le sumó azul al rojo).

Del papel al digital

## FOTOGRAFÍA DE ORIGINALES

[1.] Colocar la cámara en un trípode para mantenerlo estable. Una cámara totalmente inmóvil es esencial para este tipo de tomas. Para evitar distorsiones por perspectiva, coloca la cámara totalmente perpendicular al cuadro y centrada tanto en altura como en ancho.

[2.] La mejor posición para colocar la obra es vertical, apoyado sobre una pared, para no generar sombras al inclinarte sobre ella al sacar la foto (si está colocada en el piso). Buscar un fondo ni muy claro ni muy oscuro. Lo ideal es un fondo gris medio de tono neutro, de lo contrario, si tu cámara está seteada en automático el color de fondo puede alterar la medición de luz de la cámara y tu foto final salir sobreexpuesta o subexpuesta.

[3.] Iluminar la ilustración. La fuente de luz puede hacer que varíen los colores y los tonos, no coincidiendo con la realidad. Verificar que el balance de blancos de la cámara esté seteado de acuerdo al tipo de luz: luz día, incandescente o halógena (anaranjada) o fluorescente (azulada). Si la cámara no ofrece opciones de balance de blancos, optar siempre por luz natural, lo cual evitará que los colores viren hacia los anaranjados o azules de la luz artificial. Apagar el flash de la cámara.

Si tu cámara permite seleccionar ISO, un ISO100 es mejor para conseguir mayor calidad de imagen y menor ruido.

3.1. Iluminación con luz natural. En días nublados, colocar la obra en una zona de sombra cercana a un área bien iluminado por el sol. Compensar la iluminación al otro lado del sol. Cuanto más iluminado sea el ambiente, más nítida saldrá la imagen. Evita fotografiar la obra bajo la luz directa del sol.

3.2. Iluminación con luz artificial. Vas a necesitar dos fuentes de luz de igual potencia e igual temperatura de color. Colocar dos fuentes de luz, una a cada lado de la cámara y a 45 grados de la obra. Si la luz es muy dura (genera sombras muy oscuras), reflejar las lámparas sobre una superficie blanca o colocar papel vegetal frente al foco de luz. Esto hará que la luz sea más difusa y pareja.

Si querés acentuar las sombras para mostrar detalles de las pincelas o texturas en relieve, utiliza una de las dos luces como principal, y la segunda como relleno (es decir que tenga menor intensidad, colocándola a mayor distancia o con papel vegetal). Así podrás controlar que las sombras no sean demasiado oscuras.

[4.] Objetivo. El lente ideal para sacar la fotografía es uno normal (50mm). Si se utiliza un angular, la imagen se distorsiona con mucha más facilidad. Si no conoces el lente de la cámara, es preferible comenzar con el lente por defecto y hacer un pequeño zoom (teleobjetivo) y ajustar la posición de la cámara hasta que todas las partes de la obra estén perfectamente paralelos a los lados del marco de la cámara. Alejar la cámara como mínimo un metro de la obra. Tomar la fotografía muy de cerca, puede distorsionar la imagen final.

[5.] Tomá varias fotos de la ilustración. Pequeñas variaciones de luz pueden generar efectos muy diferentes de color y calidad en la imagen cuando trabajamos con una cámara automática. Tener muchas tomas te va a permitir seleccionar la mejor opción.

## VECTORES

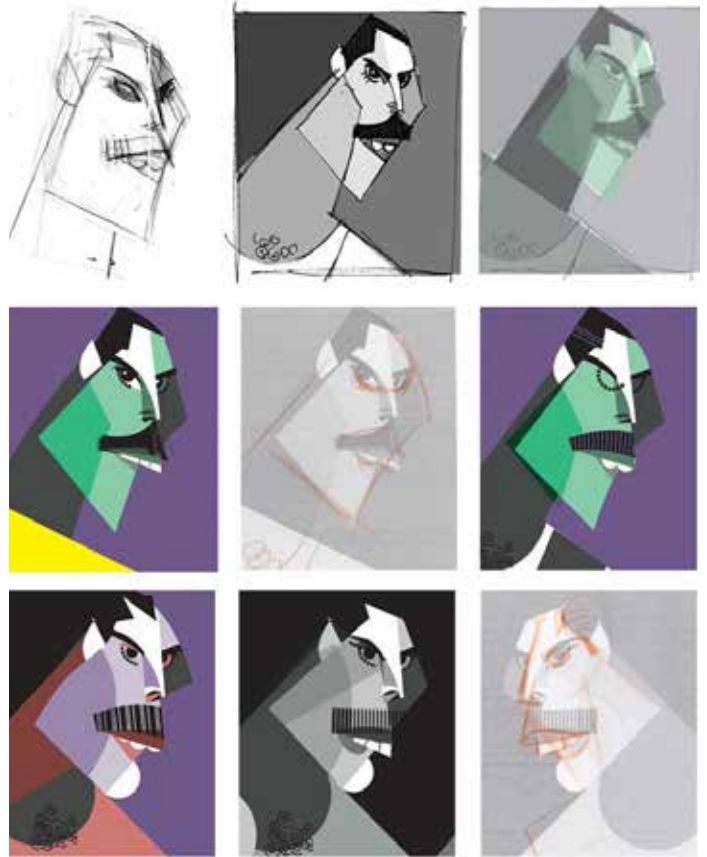
### Redibujar a partir de escaneo o foto:

Al escanear una ilustración, una posibilidad para obtener una imagen vectorial es redibujarla. Se deja la ilustración de base en una capa bloqueada y por encima en otra capa se vuelve a dibujar con las herramientas vectoriales. Se puede obtener una copia similar al original o reinterpretar y reelaborar la imagen.

### Vectorizar automáticamente (Trace):

Otra posibilidad para hacer el traspaso de una imagen escaneada a vectores es utilizar la herramienta de Trace (Calco de imagen), que desde hace varias versiones incluye el programa de Illustrator. Sin embargo hay varias aplicaciones que también se encargan de esto, como Vector Magic o el Corel Trace.

Si bien se puede vectorizar incluso una fotografía a color, en ilustración suele usarse para pasar una imagen B&N (ya sea a líneas o plenos) a vectores. Si la ilustración es compleja y tiene varios niveles, conviene separarlos de manera análoga primera, escanearlos por separado, vectorizarlos y luego finalmente unirlos en un solo archivo.



Proceso. Retrato de Freddy Mercury, por Pablo Lobato

## • Paletas de colores acotadas

Un elemento muy importante en toda ilustración es el color, y una forma de hacerlo es a través de una paleta cromática acotada. Para trabajar con pocos colores y/o tintas en una ilustración hay varias formas de hacerlo. Tanto en vectores como en píxeles.

### PÍXELES

El trabajar con una paleta acotada no es propiedad exclusiva del Illustrator. También puede realizarse en Photoshop y mantener texturas y trazos propios, que con los vectores suelen perderse o endurecerse un poco. Para ello lo recomendado es saber de antemano cómo va a ser la separación de colores y trabajarla de manera analógica en capas, para luego escanearlas y reconstruir la imagen completa y agregar el color. A continuación un ejemplo de la ilustradora portuguesa Catarina Sobral para su libro "Mi Abuelo". En este libro ella ha compuesto las distintas ilustraciones a través de filmillas pintadas con acrílico negro y raspado con un cutter. Es importante entender el uso del color negro en esta instancia, no como color sino como 100% de tinta a ser reemplazado luego digitalmente por un color a elección. Cada color es trabajado por separado en una hoja en color negro, escaneado individualmente y luego compuesto de manera digital.

#### Trabajar con canales:

Una forma de editar los colores en imágenes de píxeles es a través de los canales, en Photoshop. Se escanean las distintas capas en escala de grises de las imágenes que corresponden a los distintos colores de manera separada y se abren uno a uno. Cada archivo escaneado se utilizará para un nuevo canal. Podemos crear un nuevo archivo Multicanal (Multichannel) que luego vaya a contener los diferentes canales. Desde la ventana de Canales de cada archivo escaneado y simplemente arrastrando el canal seleccionado hacia el nuevo archivo podemos ver cómo formamos nuevos canales. Una vez todos en el nuevo archivo, hacemos doble click en cada canal, y en la ventana que se abre seleccionamos Tinta Plana (Spot Color) y el color de cada tinta que vamos a darle. En la opción de Solidez, al tener en 0 podemos trabajar con tintas que se mezclan (como en impresos de libros), en cambio al seleccionar 100 tendremos tintas sólidas que no se mezclan (como cuando se imprime sobre latas por ejemplo). Solo resta repetir el proceso con cada canal y asegurarse que el lugar de cada una caiga donde debería para así crear la ilustración final.



tinta verde



tinta roja

### VECTORES

En vectores quizás sea más fácil y se puede hacer a través de las Tintas Planas (spot colors) en el panel de Muestras (swatches). Se puede abrir y trabajar con tintas especiales ya determinadas (como las Pantone) o crear sus propios colores. De esta manera también se puede indicar tintas especiales a la hora de armar un original para imprimir, como pueden ser dorada, plateada, colores fluo, etc.

En la ventana de Muestras (Swatches), clickeando en cualquiera de los colores abrimos una segunda ventana propia de ese color, en la opción de Tipo de color (Color Type), al seleccionar Tinta Plana (Spot Color), ese color pasa a ser un "Color Especial" y a comportarse como una tinta sólida, teniendo la particularidad de poder utilizarla del 0 al 100%.

En cambio, para utilizar librerías ya existentes deberemos clickear en las opciones de la ventana de Muestras (Swatches), ícono en el extremo superior derecho, buscar la opción Abrir Biblioteca de muestras (Open Swatch Library) para elegir una librería; Pantone Coated o Uncoated son las opciones más comunes con las cuales toda imprenta puede relacionarse.



tinta verde + roja (con sobreimpresión)

## • Sobreimpresión (overprint)

Una opción a la hora de trabajar colores con ilustraciones que van a ser impresas de forma tradicional (offset, etc.) es utilizar la sobreimpresión (overprint). En inglés, overprint significa sobre impresión y es esto justamente lo que hace. Imprime una tinta de determinado color por encima de otra, generando así un tercer color. Pueden sobreimprimirse más de dos tintas también. Lo que genera este método es la posibilidad de crear varios colores con pocas tintas.

Para los diseñadores, el overprint se utiliza a la hora de imprimir la tinta negra por sobre las otras. Esto asegura que no se generen calados o cortes blancos en la impresión en caso de que haya algún fuera de registro, ya que el negro que va por sobre el resto cubre esos espacios.

En ilustración, sin embargo, puede ser una herramienta muy útil para imprimir y generar colores a partir de una paleta acotada. Con dos tintas podemos generar 3 colores, con 3 hasta 7, con 4 hasta 9, etc..

Para utilizarlo en Illustrator debemos trabajar sobre un archivo en CMYK. Ir a la ventana de Atributos (Attributes) y seleccionar Relleno de sobreimpresión (Overprint Fill) y/o Trazo de sobreimpresión (Overprint Stroke). Para previsualizar cómo quedaría una vez impreso, en el menú Ver (View), tienen la opción de Previsualizar sobreimpresión (Overprint Preview). Al ser una forma de impresión, esto no funciona en impresiones digitales o para imágenes para web.

En Photoshop, como vimos anteriormente, para poder utilizar el overprint deben utilizar canales con la solidez de las tintas al 0%.

Si bien es un método que funciona en la impresión tradicional, se puede simular para web o impresiones digitales utilizando transparencias, con Multiplicar (Multiply), logrando un efecto muy parecido al overprint (aunque no siempre quede igual).

A continuación, un ejemplo del ilustrador francés Blexbolex, el cuál utiliza este método como parte de su estilo gráfico.

*¿Puedes descubrir cuantas tintas utilizó en su tapa del libro People? ¿Y cuales son?*



*People, por Blexbolex*