

MARÍA DEL ROSARIO GONZÁLEZ ABURTO



PORTAFOLIO DE ARTE CONCEPTUAL

30-11-2020

CITAS FAVORITAS

"Puedes brillar no importa de qué estés hecho"

-Película Robots

"No cualquiera puede ser un artista, pero un gran artista puede venir de cualquier parte"

-Película Ratatouille

COSY



Índice

ILUSTRACIÓN DIGITAL

- Ilustración Digital
- Poligonal Art
- Paper Cut
- Pixel Art
- Vectorial Formas Básicas
- Isométrico

Ilustración Digital



¿Qué es?

La ilustración digital es una técnica de ilustración a base de tecnologías digitales donde el resultado en vez de ser un lienzo o un papel coloreado y pintado, resulta una imagen digital. Esta técnica puede generar 2 resultados: una imagen vectorial o una imagen de mapa de bits.

¿Cómo es?

La ilustración digital se ha considerado una técnica artística, y tiene su origen en la ilustración y la pintura tradicional. Para la ilustración digital se utilizan herramientas digitales, software especializado (programas y aplicaciones) y en ciertas ocasiones tabletas digitales.

Poligonal Art

El arte poligonal es un tipo de ilustración vectorial que genera una imagen a base de la composición y unión de polígonos no mayores a 5 lados.



Jurásico

Técnica: Poligonal Art

Software: Illustrator (AI)

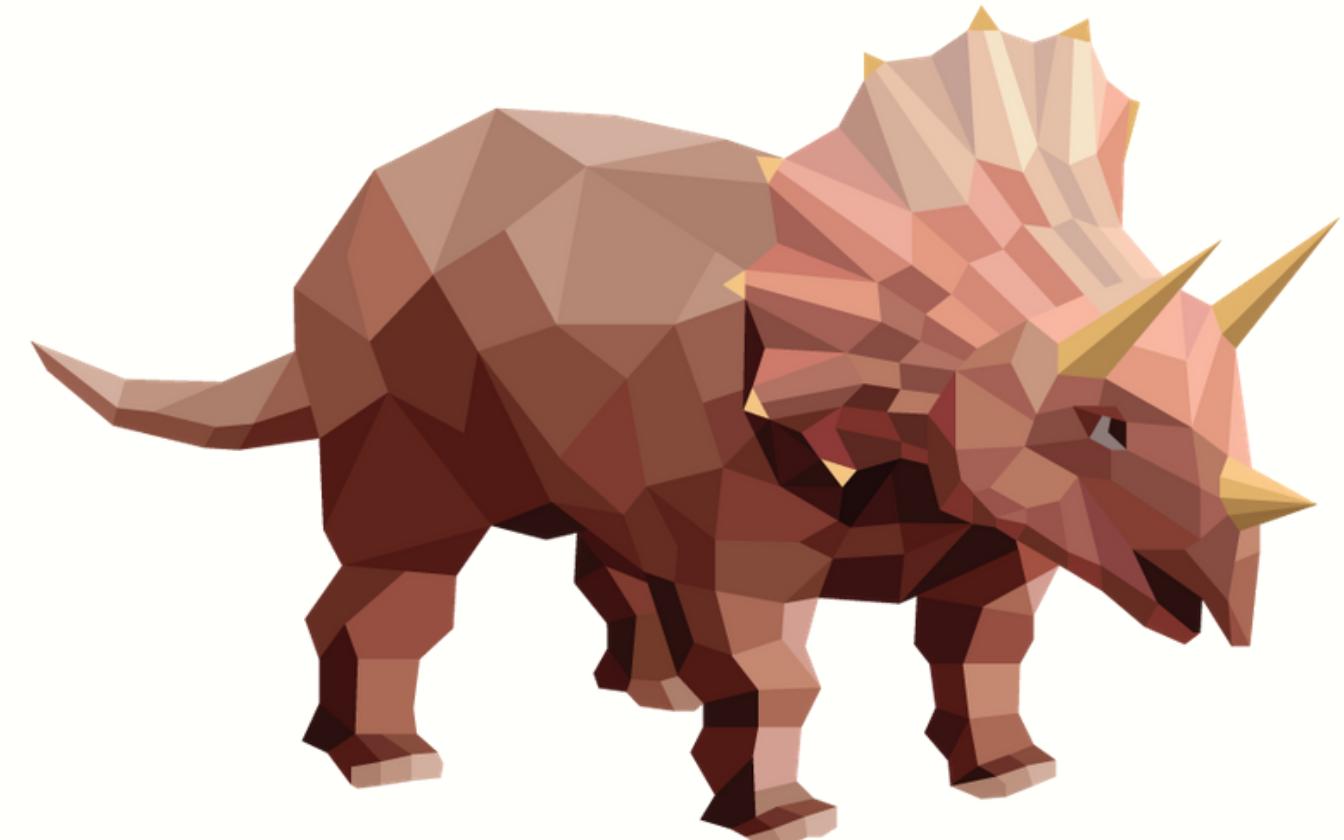
Personaje:

- Un triceratops color marrón en cuerpo completo.

Contexto:

- Panorámico, con fondo de una colina representando el hábitat natural del dinosaurio.





Paper Cut

La técnica del papel cortado es un tipo de ilustración vectorial donde a partir del trazo en vectores se hace una ilustración y se le añaden el filtro de sombra y el filtro de papel en toda la obra.

Serendipia: Felicidad

Técnica: Paper Cut

Software: Ilustrator (AI)

Personaje:

- Un chico que descubre la felicidad en su interior. Sentado viendo un globo.

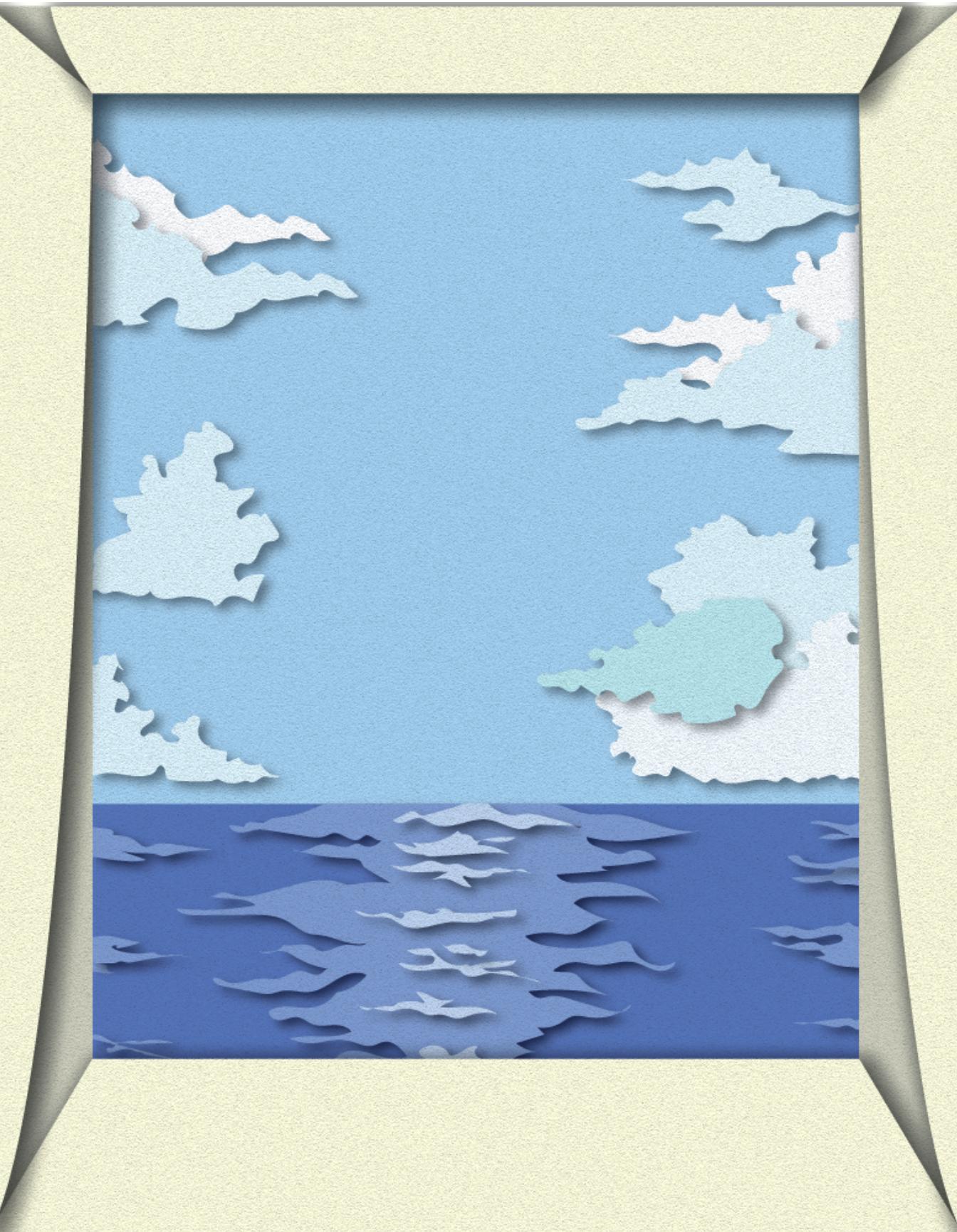
Contexto:

- Un cuarto que representa el interior del chico con exterior al mar. Usando tonos claros y toques de amarillo en ciertos elementos.





COSY



Pixel Art

El pixel art es un tipo de ilustración que utiliza únicamente la agrupación de cuadros de color para crear una imagen a base de píxeles.

Tomb Raider

Técnica: Pixel Art

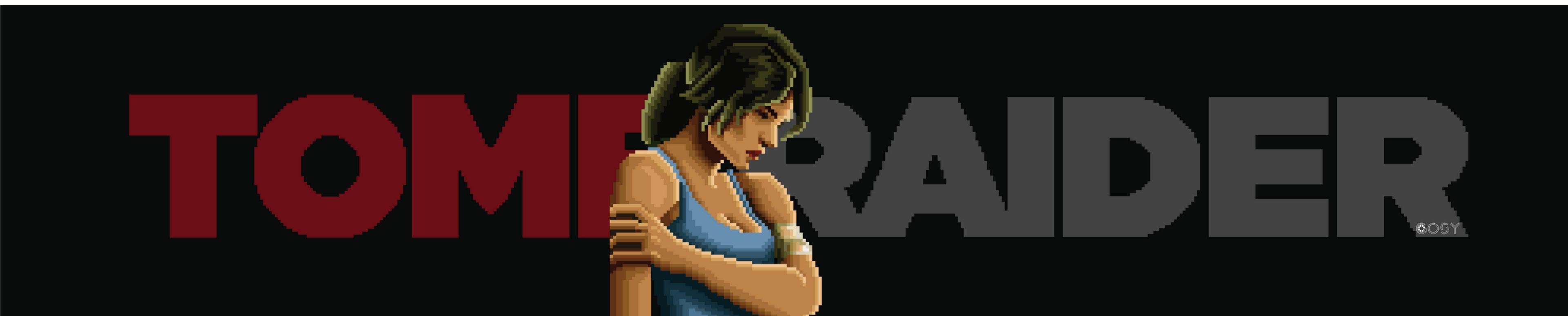
Software: Illustrator (AI)

Personaje:

- Lara Croft. Personaje principal de un videojuego clásico sobre reliquias e historia. En plano medio y de perfil.

Contexto:

- La chica en frente y el título del video juego detrás de ella.
Sería como la imagen principal del videojuego.





TOMB RAIDER

Vectorial Formas Básicas

El Vectorial a base de formas básicas es un estilo de ilustración vectorial que crea una imagen partiendo de las formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, líneas rectas y curvas).



El Dorado / Mayas

**Técnica: Vectorial Formas
Básicas**

Software: Illustrator (AI)

Personaje:

- 2 dioses mayas sentados en un quetzalcoatl.

Contexto:

- Representando la película del Dorado se muestran a los dioses mayas, el quetzalcoatl y con un marco que contiene grecas y símbolos mayas con el sol.



Isométrico

El Isométrico es un método de representación gráfica de un objeto o elemento tridimensional en dos dimensiones. Donde el objeto tiene un largo, ancho y profundidad.

El Hombre de Vitruvio

Técnica: Isométrico

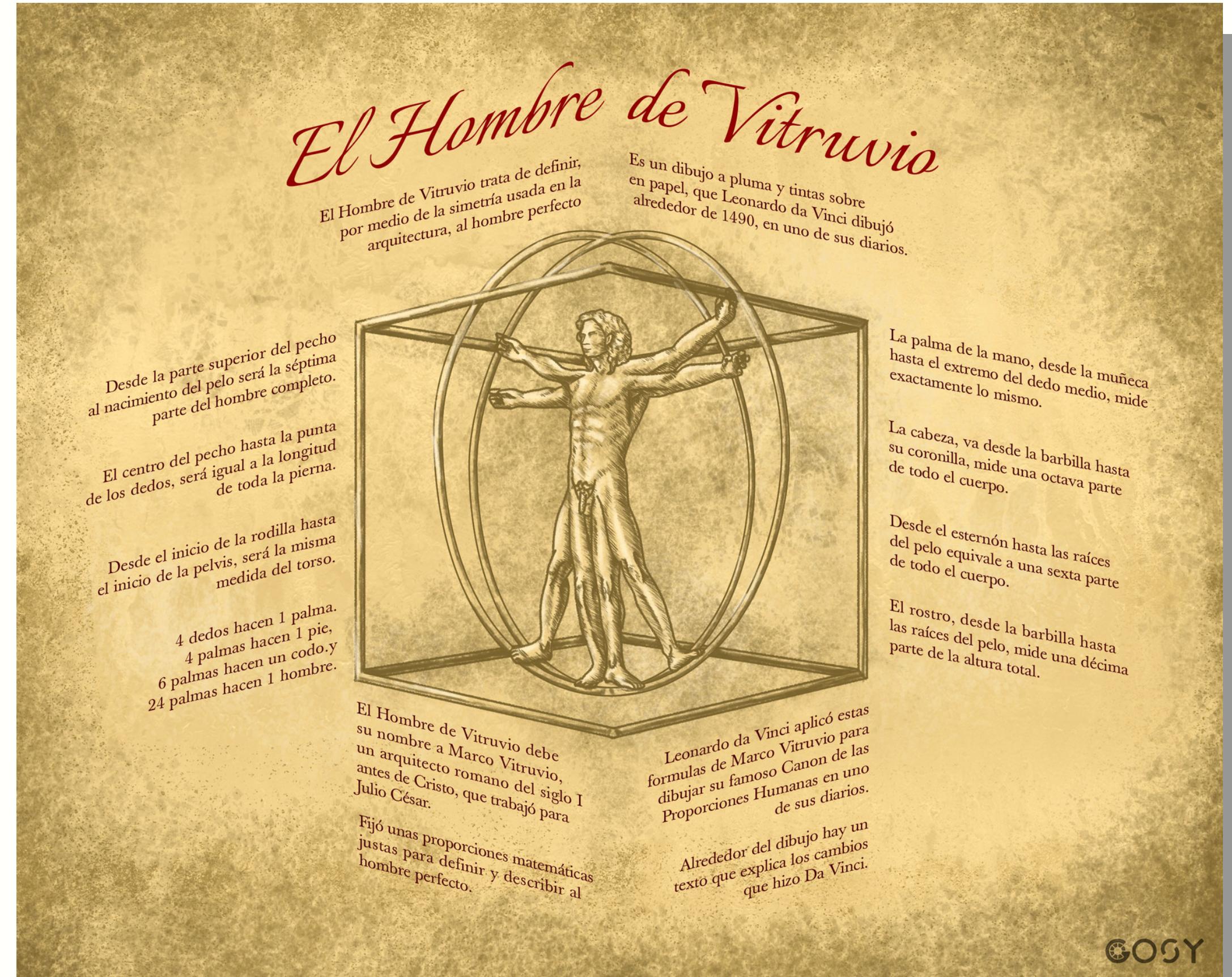
Software: Illustrator (AI) y Photoshop (Ps)

Personaje:

- El hombre de Vitruvio. Un hombre dentro de un círculo y un cuadrado, con doble par de brazos y piernas.

Contexto:

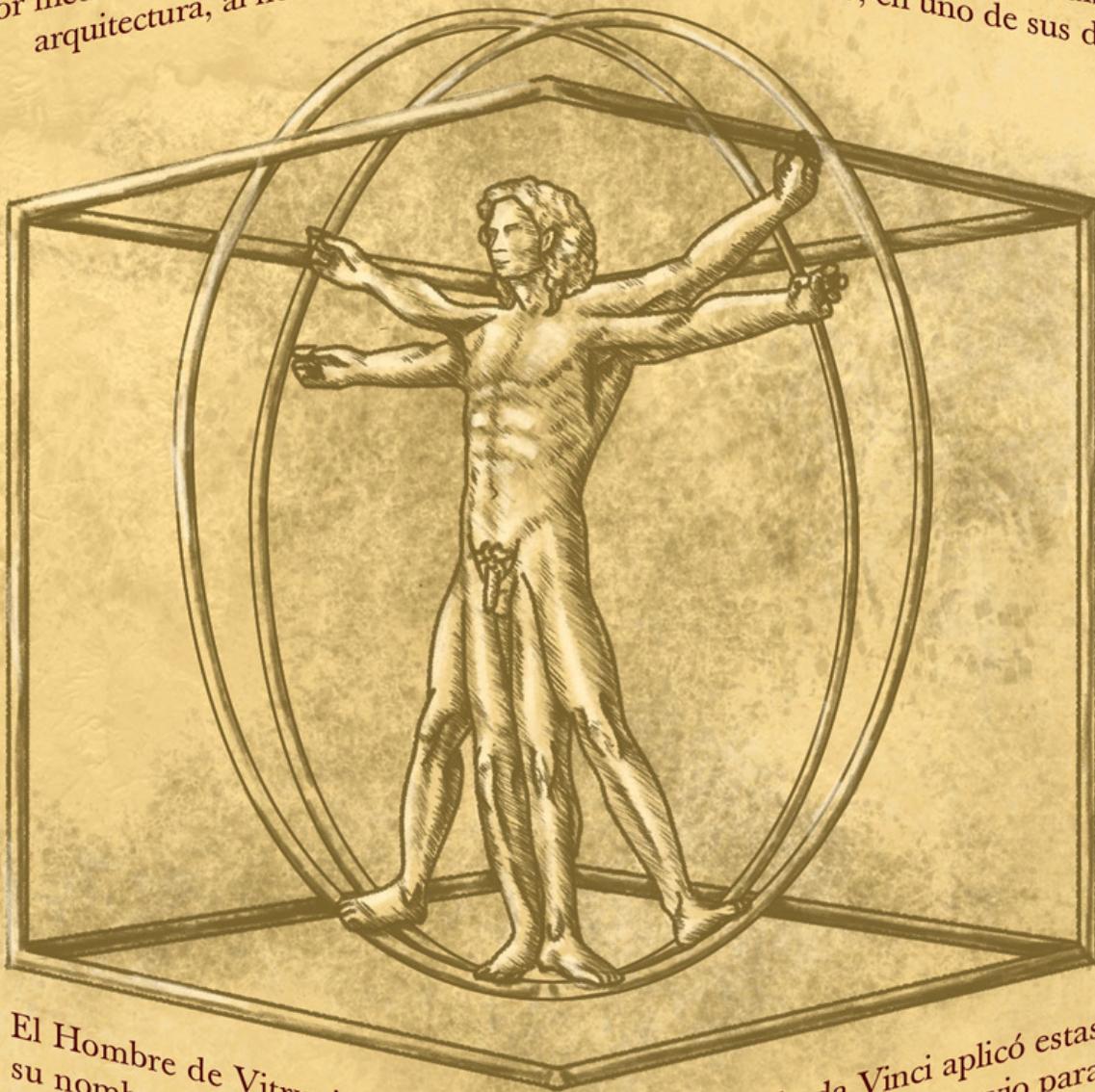
- Una explicación del hombre de vitruvio, su origen, creador, y algunos datos de la composición de las proporciones humanas.



El Hombre de Vitruvio

El Hombre de Vitruvio trata de definir, por medio de la simetría usada en la arquitectura, al hombre perfecto

Es un dibujo a pluma y tintas sobre en papel, que Leonardo da Vinci dibujó alrededor de 1490, en uno de sus diarios.



Desde la parte superior del pecho al nacimiento del pelo será la séptima parte del hombre completo.

El centro del pecho hasta la punta de los dedos, será igual a la longitud de toda la pierna.

Desde el inicio de la rodilla hasta el inicio de la pelvis, será la misma medida del torso.

4 dedos hacen 1 palma.
4 palmas hacen 1 pie,
6 palmas hacen un codo.y
24 palmas hacen 1 hombre.

El Hombre de Vitruvio debe su nombre a Marco Vitruvio, un arquitecto romano del siglo I antes de Cristo, que trabajó para Julio César.

Fijó unas proporciones matemáticas justas para definir y describir al hombre perfecto.

La palma de la mano, desde la muñeca hasta el extremo del dedo medio, mide exactamente lo mismo.

La cabeza, va desde la barbilla hasta su coronilla, mide una octava parte de todo el cuerpo.

Desde el esternón hasta las raíces del pelo equivale a una sexta parte de todo el cuerpo.

El rostro, desde la barbilla hasta las raíces del pelo, mide una décima parte de la altura total.

Leonardo da Vinci aplicó estas fórmulas de Marco Vitruvio para dibujar su famoso Canon de las Proporciones Humanas en uno de sus diarios.

Alrededor del dibujo hay un texto que explica los cambios que hizo Da Vinci.



María del Rosario González Aburto

Correo

gran.gosy@gmail.com

Celular

9981584181

Instagram

@grangosy_art
@grangosy_design