



PORTFOLIO

Illustration & Concept art

— Heleacla —

CONTENIDO

Sobre mi CV **01**

Concepto **02**

Bocetos **03**

Escenarios y estudios **04**

Contacto **05**



SOBRE MI

O I

ESTUDIOS

Bachillerato artístico I.E.S Adormideras
Graduada en Diseño gráfico EASD Pablo Picasso 2016
Prácticas realizadas en Bombo estudio A Coruña
Curso básico de marketing digital IAB Spain Google Actívate

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- Monitorea de tiempo libre en fiestas infantiles en el local Maravillas durante dos años 2015-2018
- Profesora particular de dibujo tradicional y digital, pintura y otras técnicas mixtas 2016-2019
- Experiencia en producción, impresión digital en Stampa Gráfica durante 3 meses. Diseño y elaboración de tarjetas de visita, invitaciones de boda, cartelería, encuadernación y estampación digital personalizada.
- Creadora de contenidos digitales (ilustración y animación) para Entretendo S.L durante ocho meses en 2019.

EXPERIENCIA ARTÍSTICA

Ilustraciones de las calles de Hong Kong para la revista Milkx.
Colaboración en la apertura de Urban Jungle como ilustradora.
Realización de retratos y otros encargos artísticos personalizados.
Elaboración de mi página web y tienda online, creación y gestión de redes sociales y su difusión.
Ilustré en vivo para los conciertos de Acustiquisimos patrocinados por Cervezas Alhambra.

CONOCIMIENTOS

Photoshop	● ● ● ● ○	Zbrush (3D)	● ● ● ● ○
Illustrator	● ● ● ● ●	diseño web	● ● ○ ○ ○
Indesign	● ● ● ● ●	Procreate	● ● ● ● ●

INTERESES

diseño	videojuegos	marketing online
ilustración	edición editorial	crear contenidos
cine	enseñanza	comunicación

Empecé desde muy pequeña mi camino como artista e ilustradora, pasando por el diseño gráfico y llegando hoy hasta el tatuaje y el 3D.

Me considero una persona inquieta y polifacética, probando nuevos materiales y técnicas.

La temática de mis trabajos suele ser fantásica, desde mis videojuegos preferidos hasta las películas que más me marcaron.

Me gusta trabajar en equipo, desarrollar nuevas ideas o conceptos y seguir aprendiendo.



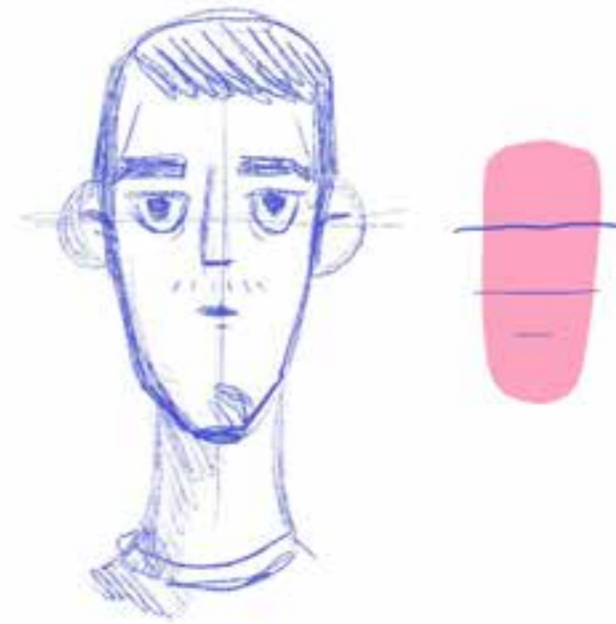
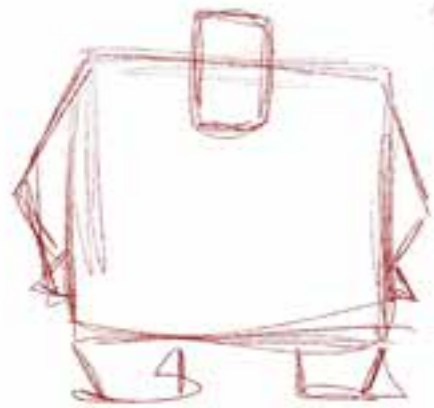
CONCEPTO

02

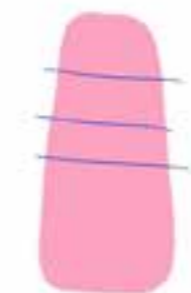
A la hora de trabajar en un personaje o escenario, parto de las formas más básicas, dependiendo de las características de dicho personaje y lo que busque reflejar.

La misma forma en posiciones diferentes, o el uso de formas más complejas, dan lugar a multitud de posibilidades.

Dependiendo de lo que busque plasmar o transmitir uso más unas formas que otras: cuadradas, redondeadas, pesadas...

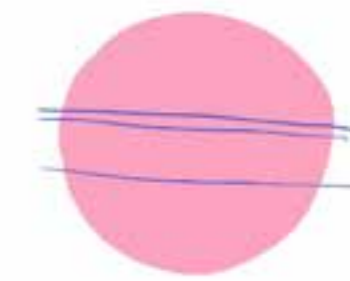


Usando formas simples se pueden obtener resultados muy interesantes. También se puede aumentar la complejidad con el uso de formas más complicadas.



Dependiendo del lugar donde sitúe la línea de los ojos, boca y cejas, obtendré unos rasgos u otros.

Partiendo de la misma forma, pero variando la colocación de los diversos elementos conseguiré resultados diferentes.



BOCETOS

03

Antes de comenzar un proyecto nuevo o una ilustración, suelo realizar búsquedas de imágenes o trabajos de otras personas para inspirarme y recopilar todos los datos posibles y necesarios.

Realizo un *moodboard* mental para hacerme una idea general sobre lo que quiero transmitir.

Una vez tengo mi collage de imágenes, texto y muestras de objetos, realizo diferentes bocetos rápidos para plasmar lo que tengo en mi cabeza.



Elaboro los bocetos en la libreta con lápiz y otras veces directamente en digital, lo que me ofrece más versatilidad.



Una vez tengo claro el concepto, la forma, la pose... procedo a pasarlo a línea y limpiar el dibujo. Suelo añadir algunos detalles más como pelos, ruido etc.

No utilizo cajas de luz ni goma. Cada línea que trazo me ayuda a encontrar el resultado final.



Una vez pasado a línea, pinto el dibujo con los materiales que sean en ese momento. Me gusta trabajar con capas, dejando para el final tanto las sombras como las partes de brillo o luminosidad.

Utilizo por lo general colores pastel que se complementen entre sí o que sean su análogo en el círculo cromático.



Una vez realizo los diferentes bocetos escojo la forma más interesante. Coloreo la figura entera para comprobar que funciona y tiene sentido.



ESCENARIOS

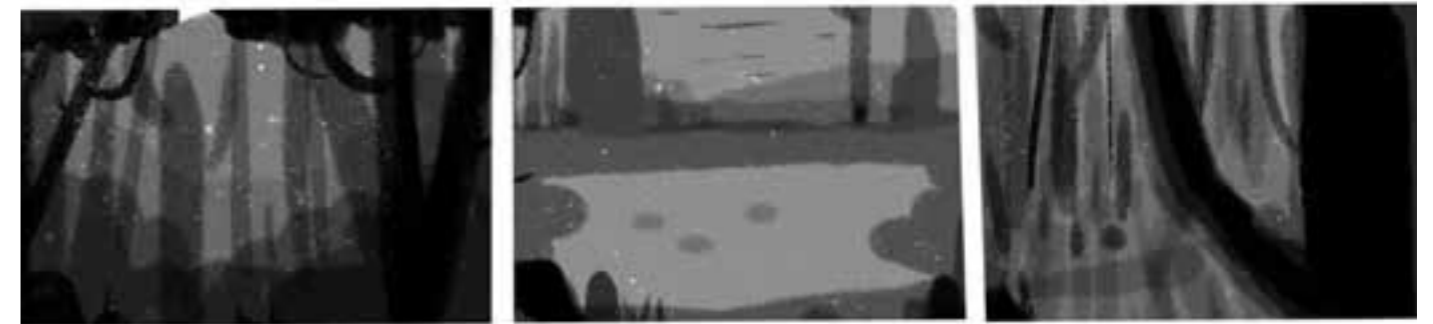
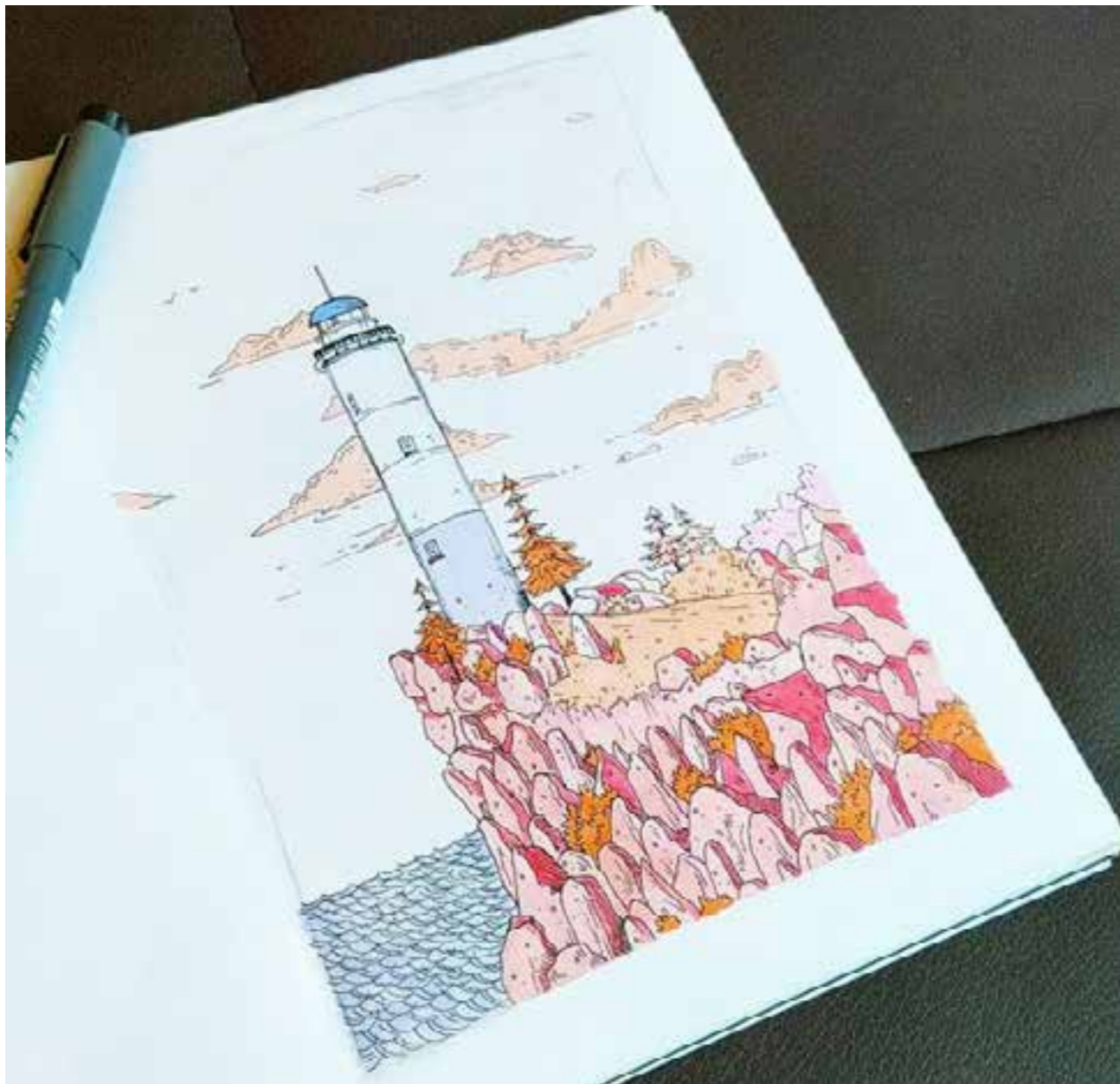
04

El proceso de realización de escenarios es muy parecido al de los personajes u otro tipo de ilustración.

Primero busco imágenes de referencia y luego realizo diferentes bocetos rápidos. Para ello juego con las sombras, los colores y las profundidades.

Algunos bocetos como el de la imagen inferior, están basados en videojuegos que me gustan. En ocasiones el boceto se convierte directamente en ilustración a medida que lo coloreo y trabajo en él.

También depende de lo que desee transmitir que tiendo más a la abstracción o al realismo.





ESCENARIOS

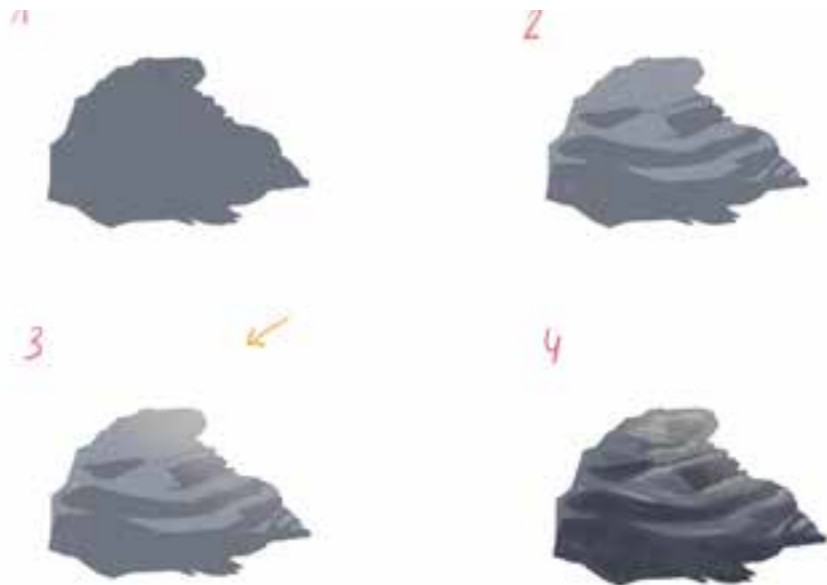
estudio de rocas

Para la realización de escenarios hay que tener en cuenta los diversos elementos que van a formar parte de él.

En diversas ocasiones realizo pequeños estudios sobre objetos como en este caso rocas: el color, las formas, la textura...

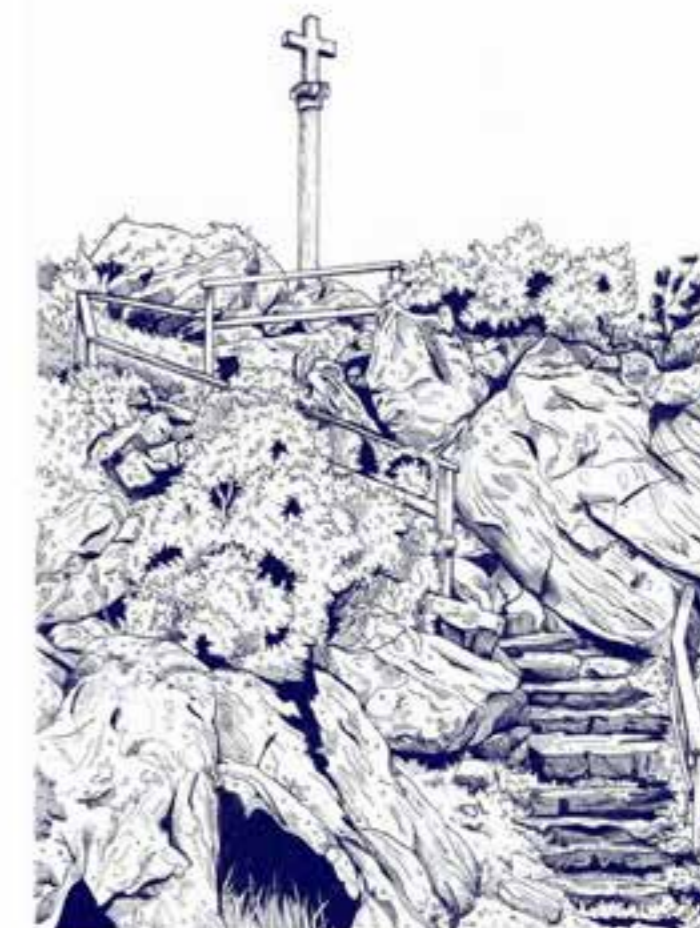
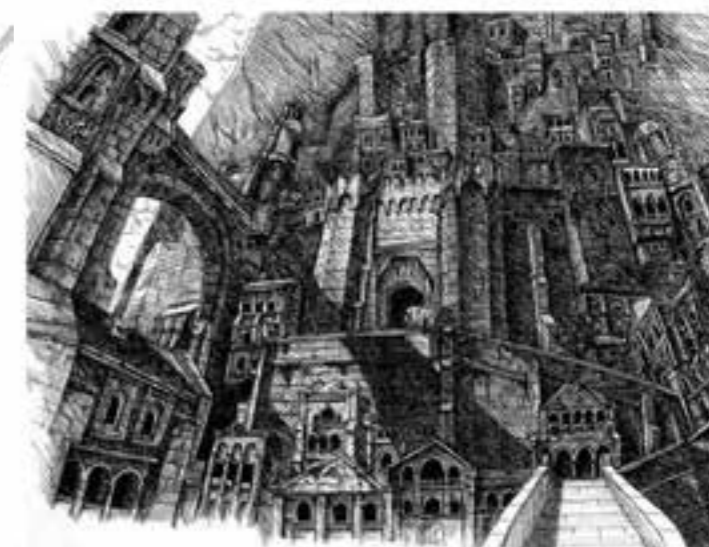
Al igual que con los personajes, parto de una forma básica, sitúo mi foco de luz, y voy añadiendo tanto las sombras como las luces.

Si el objeto tiene mucho protagonismo en mi imagen final, suelo aplicarle más detalle. En otras ocasiones es un objeto más básico pero que se entiende.



Aunque me gusta mucho aplicar el color, muchos de mis trabajos son en blanco y negro usando solo un rotulador.

Ahora que ya domino el realismo, y soy capaz de copiar lo que tengo delante con mucho nivel de detalle, intento abstraer lo que veo y dibujar personajes o escenarios más fantásticos e irreales.





CONTACTO

05



@heleacla



656256505



helenaantelo@gmail.com

