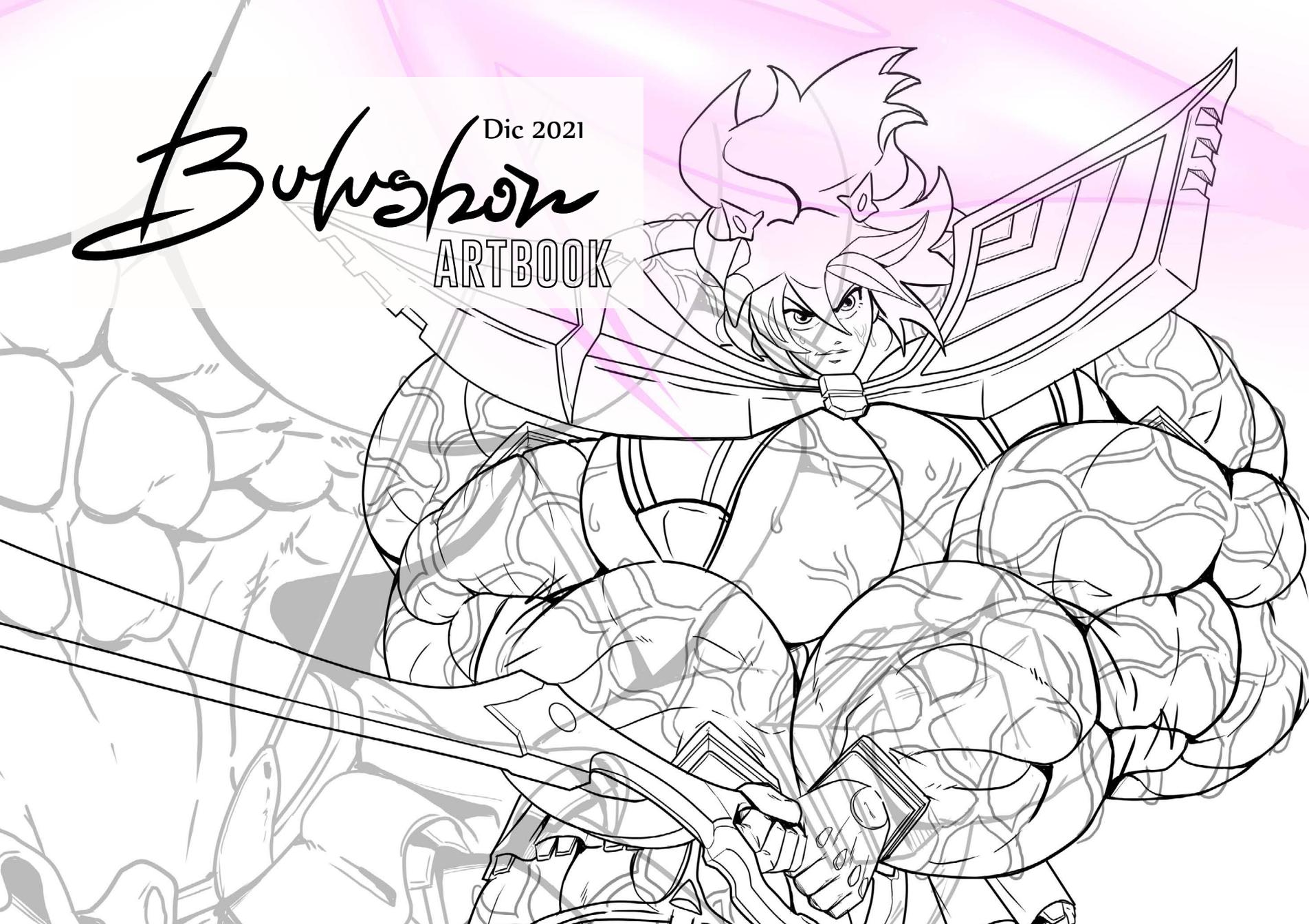


# Bushon

Dic 2021

## ARTBOOK





Que hay chicos, hay muchas cosas que pasan por mi mente en este momento para justificar este artbook o sketchbook y trataré de decir las ideas que pueda antes que escapen.

El artbook está el hecho con el fin de otorgarles la entrada a ustedes a mi trabajo, se que hay muchos métodos ,livestream, tutoriales, etc. Yo por mi parte, soy fanático de los artbooks, me encanta ver los de mis obras favoritas, ya sea película, serie o videojuego. Se siente a que te abren las puertas para saber lo que pasa por la mente de los creadores.

No soy tan bueno conversando en redes, no tengo Twitter, ni Instagram, y en las que estoy como Deviantart o Discord siento que soy deficiente. Esta es mi manera de ponerme al día de un sólo golpe con todos. Ese paso a paso que otros artistas hacen, mostrando cada pequeño avance que dan. En mi caso aquí yo reuno todo y lo coloco wn estas páginas de una vez. Ya ustedes me dirán que opinan luego.

Me gustaría que esta iniciativa tuviera más filtros, como un editor que me dijera que cosas estan mal hechas o dichas, pero por las dinámicas de la internet, no lo hay, estoy escribiendo todo en caliente, y en buena medida siento que así es mejor.

Ninguna de las obras a continuación está en su versión final, sino que son los bocetos y versiones alternativas en sus distintas etapas, por respeto a las personas que comisionaron dichas piezas, siento que ellos deben tener la versión final en alta resolución, y lo que ellos decidan hacer con esas piezas es cuestion de ellos.

Tampoco están todas mis obras, sólo algunas, buscaré organizarlas de las más antiguas a las más nuevas y pretendo traer estos artbooks de manera mensual, con distintas obras y procesos, ya que no siempre trabajo de la misma manera, como lo verán.

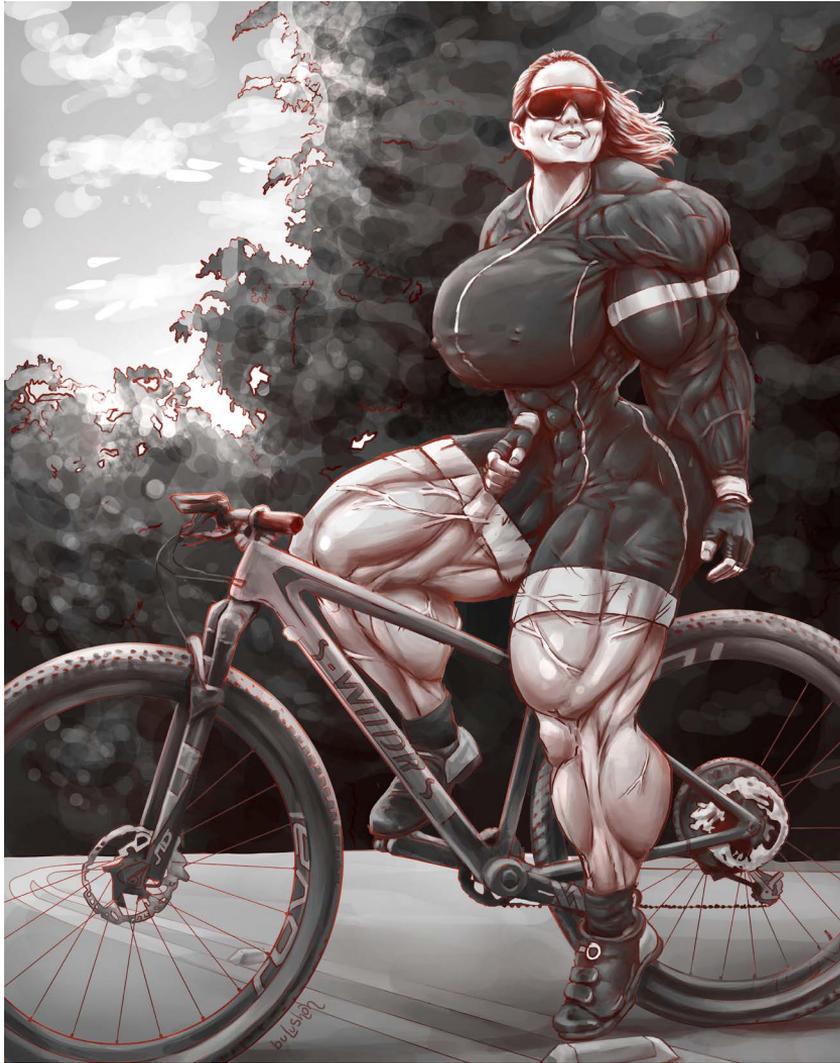
Sin más mis amigos, les doy la bienvenida a estas páginas, epero les guste. Oh... Y tengan una feliz navidad y un bonito año nuevo.



**H**ay pocas obras antes que esta en el Deviantart, que por cierto, también las traeré en futuras ediciones de estos artbooks.

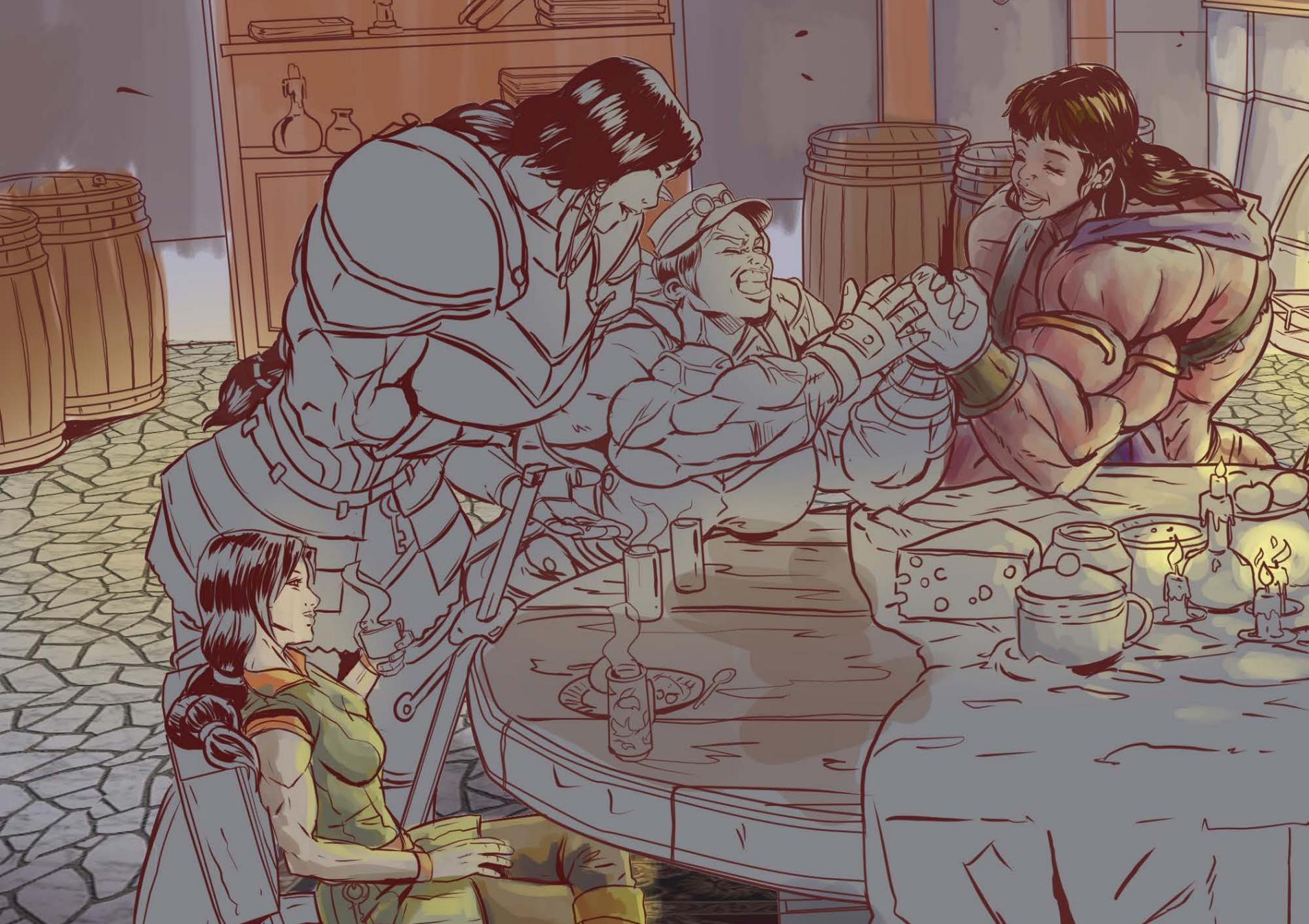
Esta fue una comisión de [mvmconde](#). *“Ha! ya se comieron la primera publicidad”*

Y es que de verdad con estas cosas, también quiero darle espacio e invitar a que vean todo lo que ha moldeado mi arte. Así que visiten todo lo que les recomiende hehe.



**A**quí donde esta el jugo está en la escala de grises, los flatcolor sólo los usé para que cada sección o color, estén en capas diferentes y así aplicar una

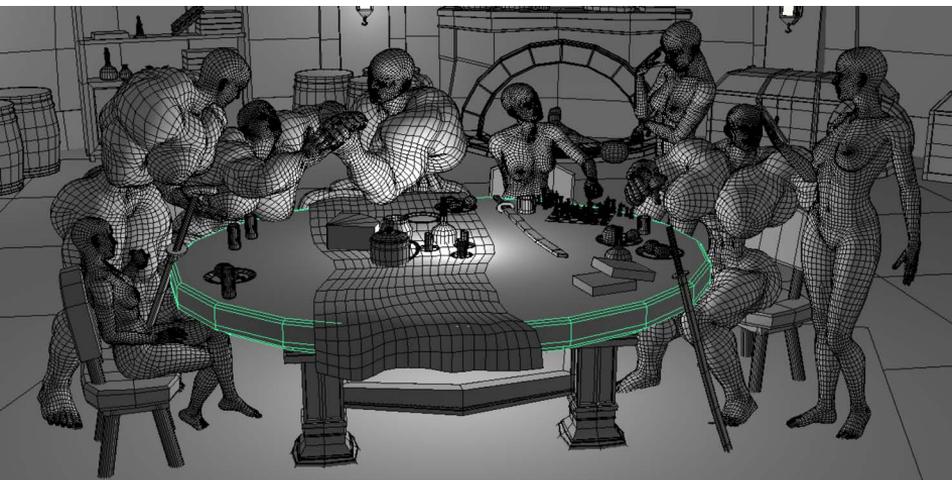
técnica de coloreado con gradient maps en photoshop que aprendí de Marc Brunet. Ya prácticamente no uso este método. [Este es el enlace a ese video.](#)





**M**ientras pongo esta obra sólo puedo pensar en lo mal amigo que soy. Esta es cortesía de “el que espero aun sea mi amigo” [amerthen00b](#)

Digo esto, porque hace mucho, mucho que no le escribo, y aunque no sube cosas al Deviantart trabaja en un mundo muy interesante como el de estos 8 perosnajes que son variaciones de uno sólo



# 8 XAILANS

Algo que tienen que saber de mi, es que no soy un experto en nada. O tal vez sea mejor decir que soy un experto aprendiendo

cosas nuevas y en saber de todo un poco, pero no dominar nada a un nivel increíble.

Tomen esta revista como ejemplo, aquí aplico los años que ejercí maquetando libros y revistas, pero no soy asombroso en ello.

Otro ejemplo que se puede usar es el 3D. No soy experto, no estoy ni cerca del nivel



de [Tigersan](#) o [Jovian16](#), pero entiendo los conceptos para hacerlo, y soy bastante bueno con el Maya.

De hecho lo que se queda corto es el equipo con el que trabajo, "ASÍ QUE TODOS A VOLVERSE KAGES EN LOS TIERS Y VUELVANME INMENSAMENTE RICOS!!"

Uhum, disculpen ya recuperé mi compostura.

Pero así es como me ayudo del 3d para cuadrar muchas composiciones, con estas tipas tan tan

grandes ayuda a dar un sentido de la proporción.

Y Con el pasar del tiempo he mejorado mis props para el 3d y tenerlas a la mano, pero al mismo tiempo, obvió luego un poco lo que hice en 3d por tener "cosas raras". Y uso mis criterios, para hacer la mejor obra posible.

*Aunque si tengo un sueño y es aprender lo suficiente para construirme un modelo que pueda transformar a voluntad de la chica mas delgada a la más musculosa subiendo unos valores.*



# RYUKO MATOI

May 2021

**O**k he de confesar que aun no he visto Kill la Kill. No me asesinen, sólo he visto las grandiosas animaciones que tiene por aquí y por allá. Me parecen alucinantes.

Esta comisión la pidió Akali, me disculpan no hay enlaces esta vez, porque no se su página de DA, si la tiene, nos contactamos por Discord.

Esta comisión se volvió un pequeño tira y afloje con la composición, les cuento como.

Este fue mi boceto inicial pero Akali quería ver mas abdominales.

*“Honestamente yo también”*



El resultado final es más o menos lo que encontramos aquí abajo.



La respuesta para mi la tenía un artista increíblemente talentoso llamado [Reiq](#). El hace composiciones donde superpone los personajes en un sólo cuadro con resultados alucinantes. Pensé que podía hacer algo así

Recorde que cuando Ryuko se transforma deja los abdominales expuestos, así que recree esa escena pero con una malteada de esteroide sobre Ryuko hehe.

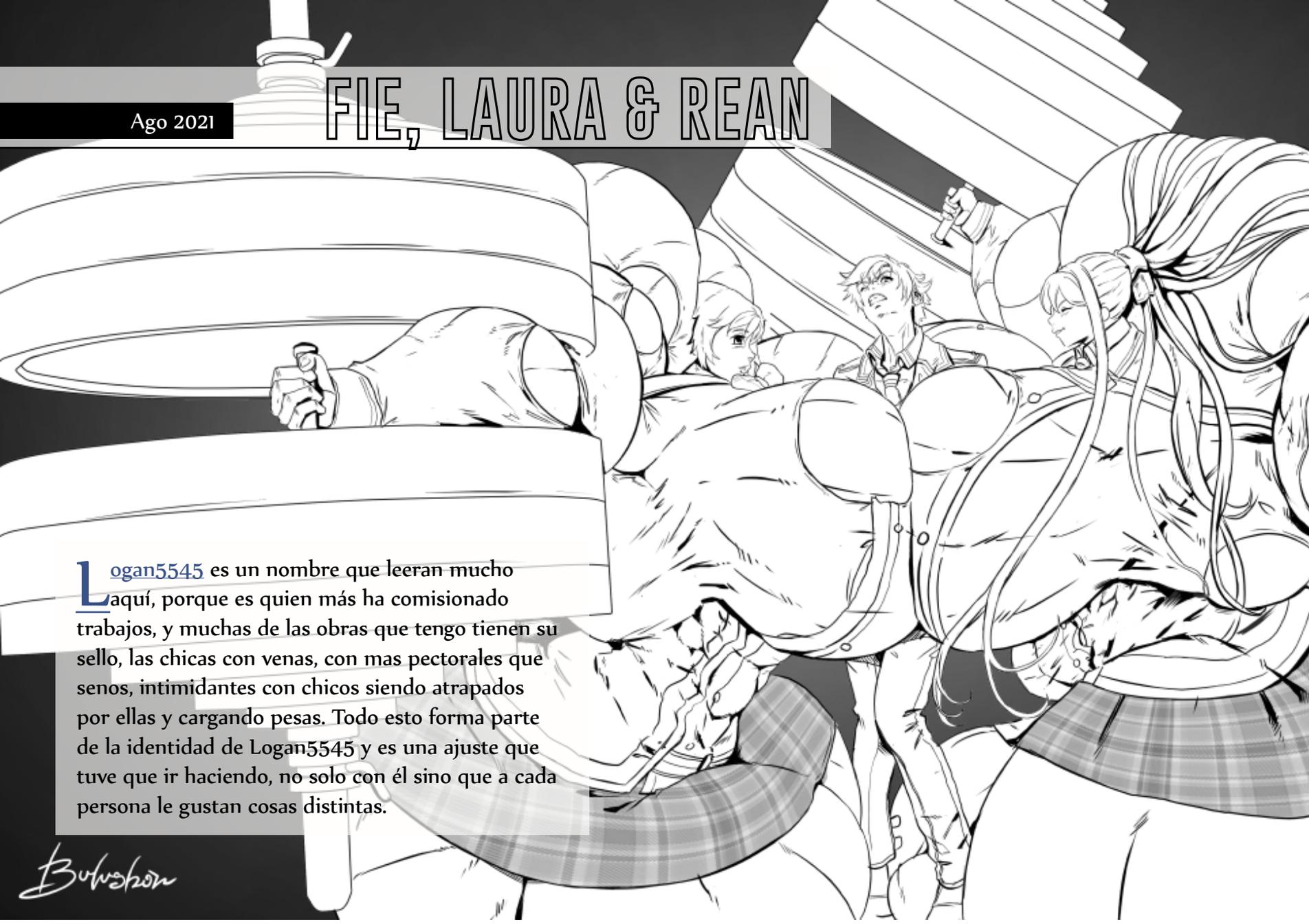


Ago 2021

# FIE, LAURA & REAN

**L**ogan5545 es un nombre que leeran mucho aquí, porque es quien más ha comisionado trabajos, y muchas de las obras que tengo tienen su sello, las chicas con venas, con mas pectorales que senos, intimidantes con chicos siendo atrapados por ellas y cargando pesas. Todo esto forma parte de la identidad de Logan5545 y es una ajuste que tuve que ir haciendo, no solo con él sino que a cada persona le gustan cosas distintas.

*Bulushon*

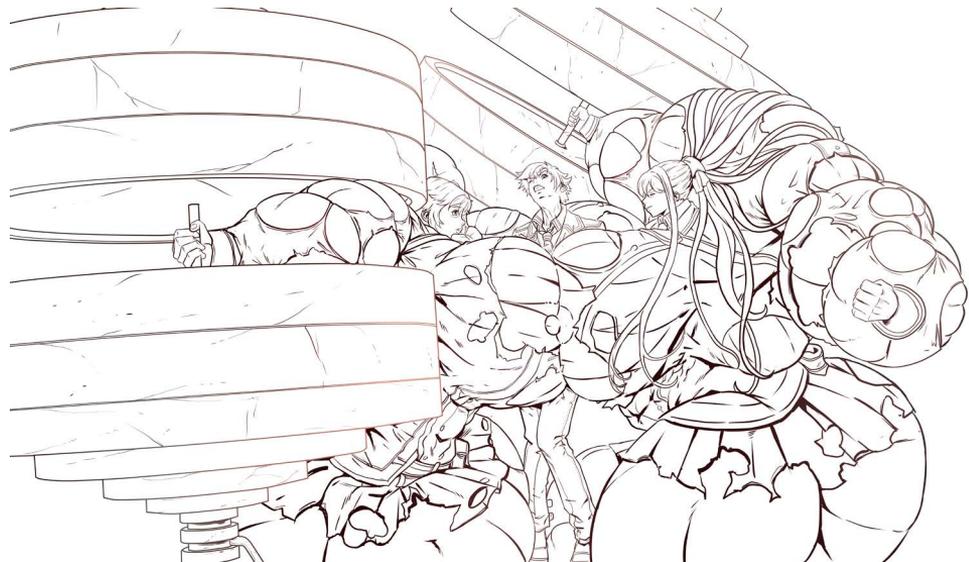
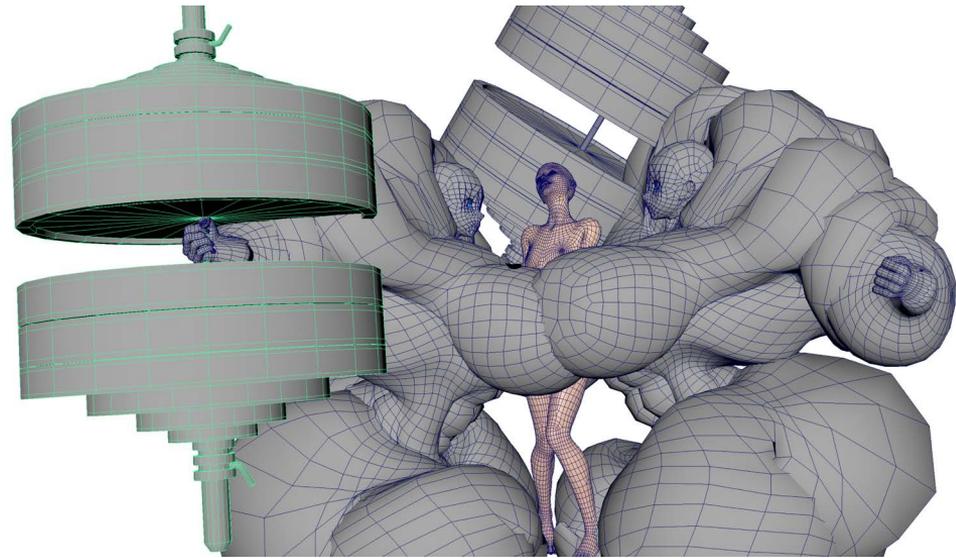




Lo cierto es que ya a estas alturas de agosto, tenía más claro lo que debía hacer. Ya llevaba meses trabajando en las comisiones y Logan dió instrucciones precisas, a veces no las dan, te dicen instrucciones generales porque apelan a tu experiencias para que aportes cosas en la ilustración.

Todo esto lo digo porque salió así como lo ven, sin segundas versiones ni nada así.

De 3D a entintado y luego a pintar. Se torna más aburrido de alguna manera, pero es porque mis métodos son más directos y se apuntar mejor lo que busco desde el comienzo. Ya no hago un paso de flats o es mas justo decir que junto los flats con inmediatamente pintar encima las luces y sombra.









Gracias por llegar hasta el final.  
Puedes seguirme y apoyar mi trabajo por aquí:

