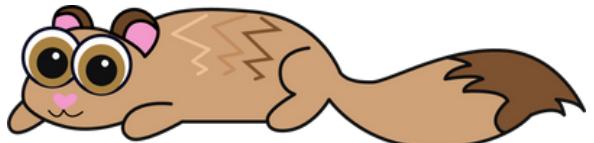


PINTAME CON MÍ

NUEVA
COLECCIÓN

Por: Denise Michelle Alonso Estrada
Laboratorio de Proyectos Digitales
9no semestre
Universidad de Celaya



En el siguiente trabajo se recoge el proceso de diseño y creación de una colección de maquillaje llamada “Pintame Bonito” inspirada en la marca Dsitroller y sus respectivas aplicaciones.

Agradecimientos



Quiero agradecer de corazón a todas las personas que me acompañaron durante este proyecto. Gracias a su apoyo, consejos y motivación, pude transformar mis ideas en realidad y disfrutar cada etapa del proceso. Su ayuda y retroalimentación hicieron posible que este proyecto se completara con dedicación y pasión.

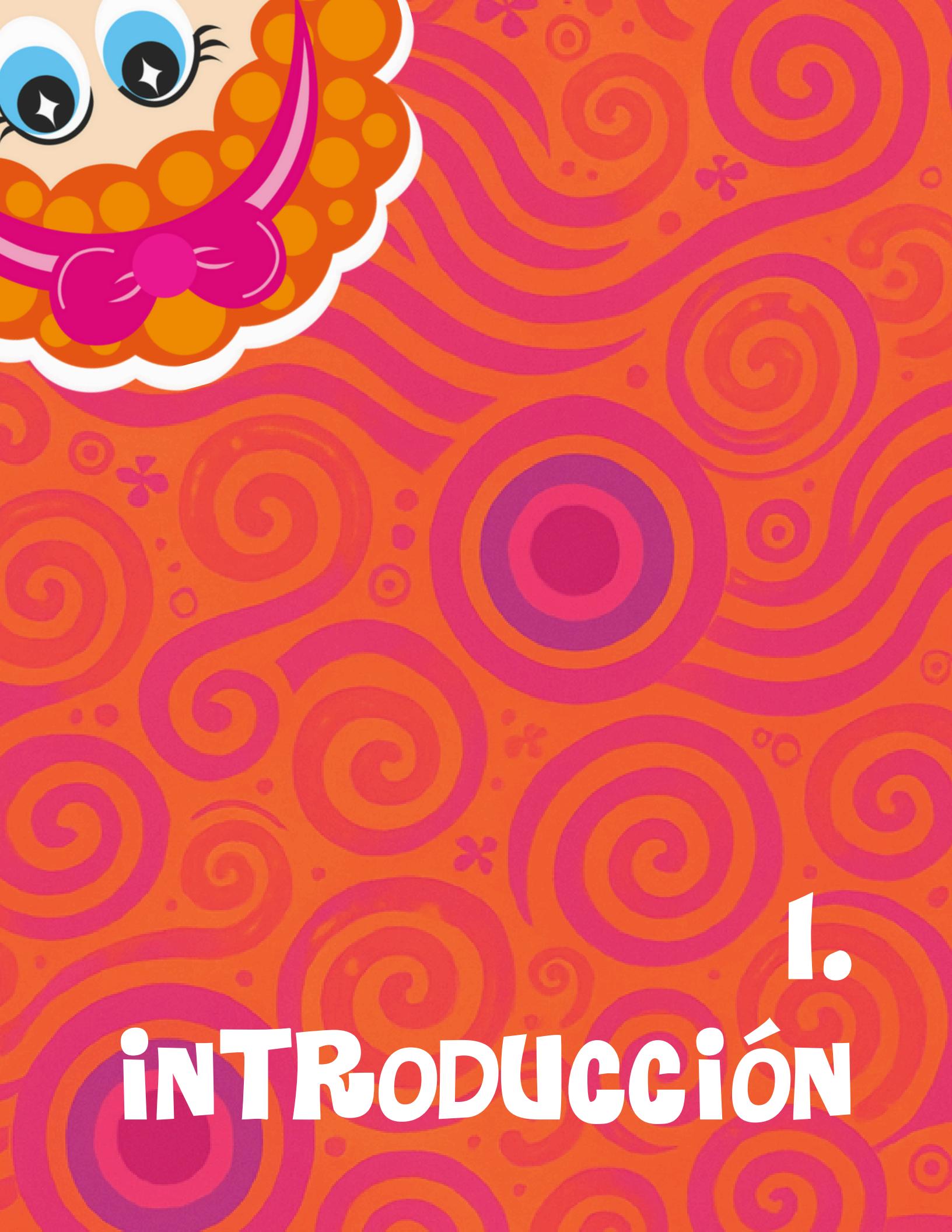
“Pintame bonito” surge de la inquietud por unir el diseño digital con el mundo del maquillaje, explorando cómo un producto cotidiano puede transformarse en una experiencia visual, emocional y artística. La idea nace de la inspiración en la marca Distroller, que marcó la infancia de muchas personas con su estilo irreverente, colorido y lleno de energía. El proyecto busca retomar esa esencia gráfica y aplicarla al diseño de maquillaje, de manera que no solo cumpla con una función estética, sino que también evoque recuerdos y nostalgia en quienes crecieron con la marca.

Este proyecto significa personalmente un puente entre la creatividad del diseño y la expresión individual a través del maquillaje. Además de proponer un diseño innovador en 3D, la intención es transmitir un mensaje de alegría, autenticidad y conexión con la infancia, permitiendo que los usuarios no solo adquieran un producto de belleza, sino también un objeto que despierte memorias y emociones.

En su desarrollo se han integrado varias disciplinas aprendidas a lo largo de la carrera, tales como:

- Modelado 3D y texturizado
- Diseño de producto
- Diseño editorial
- Animación
- Branding e identidad visual





1. INTRODUCCIÓN

ABSTRACT

El presente proyecto consiste en el desarrollo de una línea de maquillaje en 3D inspirada en la estética visual de la marca Distroller, reconocida por su estilo colorido, irreverente y lleno de energía. La propuesta busca trasladar esos elementos gráficos al diseño de productos cosméticos, generando una colección innovadora que combine funcionalidad, identidad y nostalgia.

El objetivo principal es explorar el maquillaje como un medio de expresión artística y cultural, más allá de su uso estético, ofreciendo piezas que transmitan alegría, autenticidad y que evoquen recuerdos de la infancia en aquellas personas que crecieron con la marca Distroller. A través de este enfoque, se pretende generar una experiencia emocional y visual que conecte con los usuarios desde una perspectiva tanto personal como colectiva.

Para el desarrollo del proyecto se aplicaron distintas disciplinas aprendidas durante la carrera, tales como modelado y renderizado 3D, diseño de producto, branding, diseño editorial y animación, integrando un proceso creativo que une lo digital con lo tangible. Este trabajo no solo plantea la conceptualización de una línea de maquillaje con fuerte carga estética, sino también una reflexión sobre cómo el diseño puede resignificar objetos cotidianos y convertirlos en elementos de memoria, cultura y autoexpresión.

PRODUCTOS ESPERADOS

Desde el inicio del proyecto se esperaba desarrollar una colección completa de productos de maquillaje en 3D, incluyendo:

- Empaques de rostro: paleta de rostro con rubor, iluminador y contorno.
- Paleta de sombras: con nueve colores, cada uno con acabado mate o satinados/brillosos.
- Glosses: con envases transparentes, tapa con llavero y cadena, y contenido simulado.
- Delineadores: cuerpo y tapa modelados con detalles precisos, incluyendo la punta y la proporción correcta.
- Espejos: con mango y superficie reflectante, siguiendo la estética de la colección.

Todos estos productos se esperaban digitalizados en 3D, con sus respectivas texturas y colores, listos para renderizar y presentar como propuesta visual completa de la colección.



Imagen 1: Referencia de lo que se esperaba de entregable final para este proyecto

Recuperado de: [https://hips.hearstapps.com/hmg-prod/images/colourpop-sailor-moon-1582191500.jpg?crop=0.6664285714285715xw:1xh;center,top&resize=980:*](https://hips.hearstapps.com/hmg-prod/images/colourpop-sailor-moon-1582191500.jpg?crop=0.6664285714285715xw:1xh;center,top&resize=980:*>)

METODOLOGIA

En un inicio se comenzó con la investigación de la marca Distroller, analizando sus productos, estilo gráfico, paleta de colores, tipografías y elementos visuales característicos. Se realizaron fichas de referencia que permitieron identificar los patrones recurrentes de la marca, así como los recursos visuales que transmiten su esencia.

Posteriormente se investigaron distintas líneas de maquillaje existentes en el mercado, tanto nacionales como internacionales, estudiando empaques, materiales, acabados, tendencias de diseño y estrategias de branding. Esta fase permitió detectar oportunidades de innovación y definir un estilo diferenciado para el proyecto.

Una vez concluida la investigación inicial, se procedió al desarrollo de conceptos gráficos. Se realizaron moodboards de inspiración, lluvias de ideas y bocetaje manual de posibles empaques. A partir de estas propuestas se seleccionaron las más viables para ser trasladadas al entorno digital.

Se continuó con la fase de modelado 3D en Blender, iniciando con formas básicas y pruebas de proporción. Posteriormente, se avanzó con la aplicación de texturas, patrones gráficos y elementos inspirados en Distroller, cuidando que cada diseño reflejara tanto funcionalidad como estética visual. Con los modelos terminados, se realizaron renders y animaciones cortas de los productos, pensadas en formato promocional tipo reels para redes sociales. Esta etapa incluyó la creación de un entorno visual coherente con la identidad de la marca y con la experiencia que se busca transmitir. De manera paralela se trabajó en la imagen corporativa de la línea, definiendo logotipo, tipografías, paleta cromática y aplicaciones gráficas para reforzar la identidad.

La fase final se enfocó en la preparación de materiales de presentación, incluyendo la maquetación de un PDF con ficha técnica, cronograma, presupuesto y guía visual del proyecto, así como la preparación de una presentación expositiva para su defensa.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una línea de maquillaje inspirada en el arte mediante modelado y diseño 3D, incorporando empaques innovadores utilizando tecnologías de frontera para fusionar estética, funcionalidad y experiencia de compra en la industria cosmética.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Investigar la relación entre el arte, el maquillaje y la tecnología en el diseño de productos cosméticos, explorando referencias artísticas y tendencias actuales.
2. Diseñar y modelar en 3D los productos de la línea de maquillaje, asegurando que cada pieza refleje una identidad visual única inspirada en la marca seleccionada.
3. Crear empaques personalizados que no solo protejan los productos, sino que también sean piezas estéticas y colecciónables, aprovechando el potencial del diseño y la impresión 3D.
4. Explorar el uso de tecnologías emergentes, como la impresión 3D, la realidad aumentada para pruebas virtuales y materiales sostenibles en la fabricación de empaques.

CRONOGRAMA

1 mes

**FASE DE
PLANIFICACIÓN**

Inicio conceptual

3 meses

**FASE DE
INVESTIGACIÓN**

Investigación visual
y branding

4 meses

**FASE DE
DESARROLLO**

Diseño de
productos y
empaques

Modelado
3D

Texturizado

Renders y
material
visual

6 meses

ENTREGA FINAL

Presentación

2.

inVeSTigaciÓN



2.1

**MARCO
TEÓRICO**

Marco teórico.

2.1. Historia del modelado 3D y su panorama actual.

En este apartado vamos a revisar cómo ha ido transformándose el concepto de modelado 3D a lo largo de la historia hasta la actualidad. El modelado 3D tiene sus orígenes en la segunda mitad del siglo XX, cuando los avances en la computación permitieron el desarrollo de herramientas para la representación tridimensional. En la década de 1960, pioneros como Ivan Sutherland crearon programas como "Sketchpad", que introdujeron la posibilidad de manipular objetos en un entorno digital. Durante los años 70 y 80, empresas como Autodesk y Silicon Graphics desarrollaron software especializado en modelado 3D, lo que permitió su aplicación en industrias como la animación, la ingeniería y la medicina. En la década de 1990, con el auge de las computadoras personales, herramientas como 3D Studio Max, Maya y Blender democratizaron el acceso al modelado 3D, permitiendo a diseñadores y artistas crear modelos con mayor facilidad.

Con la llegada del siglo XXI, el modelado 3D se consolidó en diversas industrias, desde los videojuegos hasta el cine y la realidad virtual. La tecnología de escaneo 3D y la impresión 3D ampliaron sus aplicaciones en campos como la medicina y la manufactura. En la actualidad, el modelado 3D es una herramienta fundamental en distintas disciplinas.

La industria del entretenimiento, en particular los videojuegos y el cine, ha visto una evolución significativa con la utilización de motores gráficos avanzados como Unreal Engine y Unity, que permiten la creación de mundos hiperrealistas. Por otro lado, la impresión 3D ha revolucionado la manufactura y la medicina, permitiendo la creación de prótesis personalizadas, modelos anatómicos y piezas industriales con alta precisión. El diseño de productos también se ha beneficiado con herramientas como CAD (Computer-Aided Design), que optimizan los procesos de producción.

El auge de la realidad virtual y la realidad aumentada ha impulsado el desarrollo de modelos 3D interactivos, utilizados en simulaciones, educación y experiencias inmersivas. Tecnologías emergentes como la inteligencia artificial también están influyendo en el modelado 3D, facilitando la generación automática de modelos y texturas.



Imagen 2: imágenes modeladas en 3D, render visual y vista de modelado para edición.

Recuperado de: <https://www.mstschool.mx/post/guia-completa-del-modelado-3d>

2.2. El concepto de belleza y el origen del maquillaje.

En este capítulo hablaremos básicamente de la belleza y conoceremos más acerca del maquillaje, que función tiene y cuál es su origen.

El concepto de belleza ha evolucionado a lo largo de la historia y varía según la cultura, la época y las percepciones individuales. Tradicionalmente, la belleza ha sido asociada con la armonía de las proporciones, la simetría y ciertos atributos físicos que evocan salud y juventud. Sin embargo, en la actualidad, la belleza también se percibe desde una perspectiva subjetiva e inclusiva, abarcando la diversidad y la expresión personal.

2.2.1. Origen del maquillaje.

El maquillaje tiene una historia milenaria, con evidencias de su uso desde las civilizaciones antiguas. En Egipto, por ejemplo, se usaban pigmentos naturales para resaltar los ojos y protegerlos del sol. En la antigua Grecia y Roma, se aplicaban productos derivados de minerales y plantas para embellecer la piel. Durante la Edad Media, el maquillaje estuvo asociado con la nobleza, y en la era moderna se diversificó con la industrialización y el desarrollo de la cosmetología.

El maquillaje ha sido utilizado a lo largo de la historia no solo como una herramienta estética, sino también como un medio para aumentar la confianza y el bienestar emocional.



Imagen 3: ¿Cómo era utilizado el maquillaje en egipto?

Recuperado de: <https://www.nus.agency/wp-content/uploads/elementor/thumbs/cosmetica-antigua-pkvvhpe8zr6oazbz4nbhx3bdxm1gqhz6ymu65q27hs.jpg>

El maquillaje funciona a través de la aplicación de productos formulados con ingredientes que pueden modificar la apariencia de la piel, los labios y los ojos. Estos productos pueden tener propiedades hidratantes, protectoras y correctivas, dependiendo de sus componentes. Además, el maquillaje contemporáneo se ha desarrollado con tecnologías avanzadas que permiten mayor durabilidad, texturas más ligeras y fórmulas adaptadas a distintos tipos de piel.

2.2.2. Categorías de maquillaje.

El maquillaje se divide en diferentes categorías según su función y el área del rostro donde se aplica:

1. Maquillaje para el rostro: – Base de maquillaje – Corrector – Polvos compactos o sueltos – Rubor – Iluminador y contorno
2. Maquillaje para los ojos: – Sombras de ojos – Delineador – Máscara de pestañas – Productos para cejas
3. Maquillaje para los labios: – Labiales – Brillo labial – Perfilador de labios
4. Maquillaje especializado: – Maquillaje artístico – Maquillaje de aerógrafo – Maquillaje de alta definición (HD) – Maquillaje waterproof – Maquillaje orgánico y vegano

2.3 La influencia del empaque en productos de maquillaje.

El empaque de los productos de maquillaje desempeña un papel crucial en el proceso de compra del consumidor. No solo protege y conserva el producto, sino que también influye en la percepción de la marca y en la decisión de compra.

Un empaque atractivo, funcional y de alta calidad puede incrementar significativamente las ventas y la fidelidad del cliente. Los consumidores suelen verse atraídos por productos que no solo cumplen con sus necesidades básicas, sino que también ofrecen una experiencia estética y sensorial agradable.

El diseño del empaque influye en la percepción del valor del producto, generando una conexión emocional con el consumidor. Un empaque innovador, elegante y ergonómico puede hacer que un producto destaque en un mercado saturado.



2.3.1 Características claves de un buen empaque de maquillaje

Para que un empaque de maquillaje sea efectivo, debe cumplir con ciertas características esenciales:

- Atractivo Visual: Un diseño llamativo, colores modernos y una presentación sofisticada pueden captar la atención del público objetivo.
- Funcionalidad y Ergonomía: Debe ser fácil de manipular, abrir y cerrar, asegurando la comodidad del usuario.
- Calidad y Durabilidad: Materiales resistentes que protejan el producto y prolonguen su vida útil.
- Sostenibilidad: El uso de materiales reciclables o biodegradables es un factor cada vez más valorado por los consumidores.
- Identidad de Marca: El empaque debe reflejar la filosofía y valores de la marca, generando reconocimiento y diferenciación.

Imagen 4: Colección de maquillaje "Chicas Superpoderosas" x Sheglam.

Recuperado de: <https://acdn-us.mitiedanube.com/stores/001/912/154/products/whatsapp-image-2024-08-29-at-9-15-07-pm-2a2b524ed0064bcec917249879071979-1024-1024.jpeg>

El mercado del maquillaje es altamente competitivo, y el empaque puede ser un diferenciador clave. Marcas de lujo utilizan diseños exclusivos y materiales de alta gama para reforzar su imagen premium, mientras que las marcas accesibles priorizan la funcionalidad y la economía sin sacrificar la estética. Además, las tendencias actuales apuntan hacia empaques personalizables y eco-friendly para atraer a un público más consciente del medio ambiente.

2.4. Blender como programa para modelar.

Blender es un software de código abierto y gratuito especializado en la creación de gráficos y animaciones en 3D. Su desarrollo comenzó en 1995 por Ton Roosendaal y, desde entonces, ha evolucionado hasta convertirse en una de las herramientas más potentes y versátiles para el modelado 3D, la animación, la escultura digital, la simulación de efectos físicos, la edición de video y más.

A diferencia de otros programas como Autodesk Maya o 3ds Max, Blender se destaca por su accesibilidad, su comunidad activa de desarrolladores y usuarios, y su constante evolución a través de actualizaciones y mejoras impulsadas por la Blender Foundation.

2.4.1. Historia y evolución de Blender

Blender comenzó como un software interno para la empresa de animación NeoGeo. En 1998, se lanzó como una herramienta independiente, pero fue en 2002 cuando se convirtió en un software de código abierto tras una exitosa campaña de crowdfunding para liberar su código fuente. Desde entonces, Blender ha crecido exponencialmente y ha sido adoptado por artistas, diseñadores y estudios de animación en todo el mundo.



Imagen 5: Logotipo de Blender.

Recuperado de:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3c/Logo_Blender.svg/2560px-Logo_Blender.svg.png

Entre sus hitos más importantes destacan:

- 2005: Implementación del motor de renderizado Cycles, que ofrece renderizado realista basado en trazado de rayos.
- 2011: Primer corto animado oficial, "Sintel", creado íntegramente con Blender.
- 2019: Lanzamiento de Blender 2.8, una actualización revolucionaria con una nueva interfaz y mejoras en el flujo de trabajo.
- 2023 en adelante: Integración de inteligencia artificial y mejoras en herramientas de modelado y texturizado.

2.4.2. Características Principales de Blender para Modelado 3D

Blender ofrece un conjunto de herramientas avanzadas que lo convierten en una opción ideal para modelado 3D. Algunas de sus características más destacadas son:

1. Modelado Poligonal

El modelado poligonal es la técnica más común en Blender, donde los objetos se construyen mediante vértices, aristas y caras. Blender permite herramientas como:

- Extrusión: Para extender superficies y crear formas complejas.
- Subdivision Surface: Para suavizar modelos y mejorar detalles.
- Modifiers: Como Mirror, Bevel y Array, que agilizan el proceso de modelado.

2. Escultura Digital

Blender cuenta con un modo de escultura digital que permite modelar de manera orgánica, similar al modelado en arcilla. Incluye pinceles personalizados, dinámica de malla y niveles de detalle escalables.

3. Texturizado y Materiales

El sistema de materiales de Blender usa Shaders PBR (Physically Based Rendering) para crear superficies realistas. Además, su editor de nodos permite personalizar materiales con combinaciones avanzadas de texturas y efectos.

4. Renderizado

Blender incluye dos motores principales de renderizado:

- Cycles: Un motor basado en trazado de rayos que genera renders realistas.
- Eevee: Un motor en tiempo real, ideal para previsualizaciones rápidas y efectos visuales.

5. Animación y Rigging

Blender ofrece herramientas avanzadas de rigging (esqueletos y controladores) para animar personajes y objetos, además de un editor de curvas para ajustar movimientos con precisión.

6. Simulación de Física

Blender incluye sistemas de simulación para líquidos, humo, fuego, tela y partículas, lo que permite crear efectos realistas para películas, videojuegos y animaciones.

4.5.3. Uso de Blender en la Industria

Blender se ha convertido en una herramienta esencial para diseñadores y marcas que buscan desarrollar envases innovadores, realistas y funcionales antes de su producción física. Su capacidad para modelado 3D, renderizado y simulaciones permite visualizar y optimizar los diseños antes de la fabricación, ahorrando costos y reduciendo errores en la producción.

Blender ofrece múltiples herramientas que facilitan la creación de modelos 3D de envases de maquillaje, permitiendo simular su apariencia, materiales y funcionamiento. Entre sus funciones más destacadas para este tipo de modelado se encuentran:

4.5.4. Ejemplos de Aplicación en la Industria

1. Fenty Beauty

La marca de Rihanna ha innovado en envases con formas geométricas y acabados lujosos. Diseñadores han usado Blender para conceptualizar empaques como el Hexagonal Match Stix, logrando una estética única.



Imagen 6: Empaque de iluminador Fenty Beauty creado en blender.

Recuperado de:
<https://damarbeauty.com/cdn/shop/products/s2173698-main-zoom.webp?v=1680896404&width=1445>

2. Dior Beauty

La línea de maquillaje de Dior ha implementado visualizaciones en 3D para empaques como sus bases en frasco de vidrio y labiales de edición limitada. Blender ayuda a evaluar cómo reflejan la luz y cómo se verán en displays de tiendas.



Imagen 7: Miss Dior Beuty colección

Recuperado de: https://www.glowlab.mx/cdn/shop/files/IMG_1659.webp?v=1729038176&width=1445

3. MAC Cosmetics

MAC ha utilizado herramientas de modelado 3D para desarrollar sus empaques recargables y sostenibles, optimizando la producción mediante pruebas digitales antes de la fabricación física

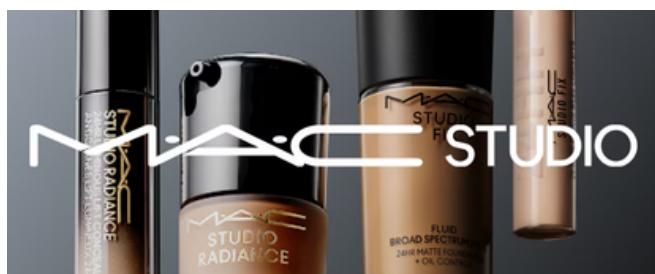


Imagen 8: Render promocional de cosmeticos MAC Cosmetics.

Recuperado de:
https://m.maccosmetics.com.mx/media/export/cms/collections/sf_powder_foundation/Frame%2010684-1.png

2.5. La marca Distroller

Distroller es una marca mexicana fundada por Amparo Serrano en 2004, caracterizada por su estilo gráfico irreverente, colorido y lúdico. Desde sus inicios, la marca se enfocó en ofrecer productos con identidad propia, fusionando diseño, narrativa y cultura pop, generando así experiencias únicas para los usuarios. Su propuesta rompió con los estándares tradicionales de juguetes y productos infantiles, incorporando humor, creatividad y elementos culturales mexicanos, lo que permitió que se convirtiera en un referente del diseño contemporáneo en México.

Distroller no solo se percibe como una marca de juguetes, sino como un universo visual completo, que combina ilustración, tipografía, producto físico y storytelling, creando una experiencia integral para el consumidor.



Imagen 9: Logotipo marca Distroller.

Recuperado de:
https://static.wikia.nocookie.net/cartoonnetwork/images/3/31/Logo_-_Distroller.png/revision/latest?cb=20150116171813&path-prefix=es

2.5.1. Personajes icónicos de Distroller

2.1 Neonatos y K-Simeritos

Los Neonatos fueron los primeros personajes emblemáticos de Distroller, representando recién nacidos en colores vivos con características únicas y accesorios que fomentaban el juego y la imaginación. Dentro de esta línea destacan los K-Simeritos, pequeños bebés colecciónables que simulaban rutinas de cuidado y atención, generando interacción lúdica y educativa.

El diseño de estos personajes se caracteriza por:

- Formas redondeadas y expresivas.
- Colores vibrantes que llaman la atención del público infantil.
- Detalles gráficos que refuerzan la personalidad de cada figura.

- Extrusión: Para extender superficies y crear formas complejas.
- Subdivision Surface: Para suavizar modelos y mejorar detalles.
- Modifiers: Como Mirror, Bevel y Array, que agilizan el proceso de modelado.

2. Escultura Digital

Blender cuenta con un modo de escultura digital que permite modelar de manera orgánica, similar al modelado en arcilla. Incluye pinceles personalizados, dinámica de malla y niveles de detalle escalables.

3. Texturizado y Materiales

El sistema de materiales de Blender usa Shaders PBR (Physically Based Rendering) para crear superficies realistas. Además, su editor de nodos permite personalizar materiales con combinaciones avanzadas de texturas y efectos.

4. Renderizado

Blender incluye dos motores principales de renderizado:

- Cycles: Un motor basado en trazado de rayos que genera renders realistas.
- Eevee: Un motor en tiempo real, ideal para previsualizaciones rápidas y efectos visuales.



Imagen 9: Logotipo marca Distroller.

Recuperado de:
https://static.wikia.nocookie.net/cartoonnetwork/images/3/31/Logo_-_Distroller.png/revision/latest?cb=20150116171813&path-prefix=es

2.5.1. Personajes icónicos de Distroller

2.1 Neonatos y K-Simeritos

Los Neonatos fueron los primeros personajes emblemáticos de Distroller, representando recién nacidos en colores vivos con características únicas y accesorios que fomentaban el juego y la imaginación. Dentro de esta línea destacan los K-Simeritos, pequeños bebés colecciónables que simulaban rutinas de cuidado y atención, generando interacción lúdica y educativa.

El diseño de estos personajes se caracteriza por:

- Formas redondeadas y expresivas.
- Colores vibrantes que llaman la atención del público infantil.
- Detalles gráficos que refuerzan la personalidad de cada figura.

Estos personajes permitieron que Distroller se consolidara como una marca innovadora y disruptiva, estableciendo un estándar de creatividad en el mercado de juguetes.

2.5.2 Chamoy, Mole, Tinga y Berinaiz

Posteriormente, Distroller desarrolló la línea de personajes Chamoy y Amiguis, incluyendo figuras como Chamoy, Mole, Tinga y Berinaiz, que representan diferentes personalidades y estilos:

- Chamoy: líder y alegre.
- Mole: relajada y despreocupada.
- Tinga: creativa y soñadora.
- Berinaiz: elegante y coqueta.



Imagen 10: Referencia visual de personajes "Tinga, Chamoy y Berinaiz"

Recuperado de:
<https://i.pinimg.com/736x/f3/40/cf/f340cf7d62825359e50f1deb1778387c.jpg>

Estos personajes destacan por su diseño detallado, uso de colores llamativos y vestimenta distintiva, permitiendo que los usuarios se identifiquen con diferentes personalidades y reforzando la conexión emocional con la marca.

2.5.3. Diseño y estética de Distroller

El estilo gráfico de Distroller se caracteriza por:

- Uso intenso del color, con combinaciones que generan impacto visual.
- Ilustraciones dinámicas y expresivas, con líneas que transmiten movimiento y personalidad.
- Tipografías originales y llamativas, que refuerzan la identidad de los productos.
- Mezcla de elementos irreverentes y tiernos, creando un equilibrio entre diversión y atractivo visual.

Esta estética permitió que los productos de Distroller no solo fueran juguetes, sino también objetos de colección y expresión artística, destacándose frente a la competencia en diseño de productos infantiles.

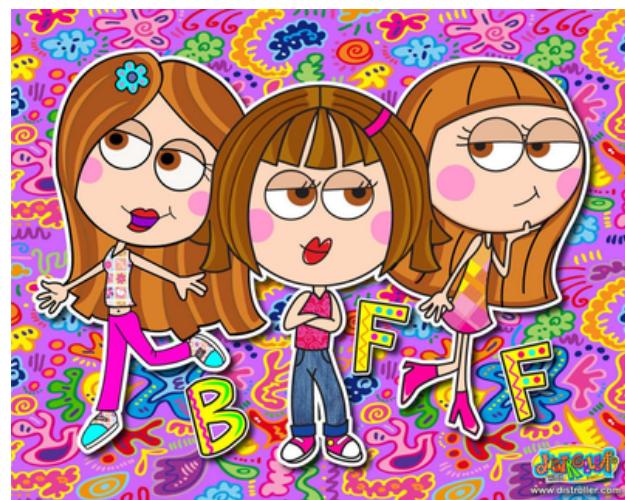


Imagen 11: referencia al estilo gráfico de la marca Distroller.

Recuperado de:
<https://i.pinimg.com/1200x/05/85/37/058537a5fcab5dd73c62e75a61cce9.jpg>

2.5.4. Posicionamiento en la industria

Distroller logró posicionarse en la industria a través de:

- Innovación en diseño de producto, ofreciendo personajes colecciónables con narrativa propia.
- Creación de universos visuales, donde cada línea de personajes tenía su propia historia y estilo.
- Conexión emocional con los consumidores, apelando a la nostalgia y recuerdos de la infancia.



Imagen 12: Distroller en la industria, promoción a productos variados.

Recuperado de: <https://cdn.forbes.com.mx/2020/10/CIELITO-.jpg>

Gracias a estas estrategias, Distroller se consolidó como un referente dentro del diseño infantil en México y ganó reconocimiento internacional, siendo un ejemplo de cómo el diseño gráfico y de producto puede generar identidad y cultura visual.

2.5.5. Relevancia para proyectos de diseño actuales

Para proyectos contemporáneos, como una línea de maquillaje en 3D, Distroller representa una fuente de inspiración por:

- La creatividad en el diseño de personajes y universos visuales.
- El uso del color y la forma como elementos de identidad.
- La capacidad de generar conexión emocional a través del diseño.

Aplicar estos principios en el diseño de productos cosméticos permite crear propuestas innovadoras que combinan estética, funcionalidad y narrativa, ofreciendo experiencias únicas al usuario y aportando valor diferencial al área del diseño.

2.2

ReFeReNTes visuaLes

REFERENTES VISUALES

Para este proyecto, los referentes visuales están inspirados en el estilo estético de Sabrina Carpenter, que combina elementos románticos, dulces y femeninos con un toque moderno y glamuroso.

Se toman influencias visuales de campañas de marcas como Rare Beauty, Kylie Cosmetics y Glossier, que destacan por sus empaques suaves, formas orgánicas, colores pastel y acabados glossy o satinados. Conceptualmente, el proyecto gira en torno a la idea de la autoexpresión a través del maquillaje, con un enfoque artístico y emocional.



Imagen 13: KYLIE Comestics

Recuperado de: <https://media.fashionnetwork.com/cdn-cgi/image/format=auto/m/8123/19bc/22e9/2cf4/64bf/83e8/9eb3/0c5a/639f/5b38/5b38.png>



Imagen 14: Flower Knows Strawberry Cupid Cake Lip

Recuperado de:
<https://flowerknows.co/cdn/shop/files/16488.jpg?v=1756369552&width=1500>



Imagen 15: Perfume Glossier You Eau

Recuperado de:
<https://www.beautyboxmerida.com/cdn/shop/files/s2814747-main-zoom.webp?v=1732941846&width=2048>

BENCHMARKING

1. Nicky Blender

Especialidad: Arte 3D hiperestético / belleza surrealista

Plataforma: Instagram / Behance / ArtStation

Descripción:

Nicky Blender es un artista 3D conocido por su estilo estético ultra pop, con personajes femeninos de piel perfecta, miradas intensas y entornos de fantasía. Usa colores pastel, texturas brillantes y un enfoque en lo sensorial. Aunque no crea productos reales, su trabajo influye directamente en el diseño de maquillaje, moda y tendencias visuales.

Relevancia:

- Estilo muy cercano al universo visual de Sabrina Carpenter
- Ejemplo claro de cómo el arte digital puede inspirar diseño de producto
- Inspira en empaques, conceptos visuales, dirección de arte y mood



Imagen 16: Nicol Morena, artista 3D especialista en Blender.

Recuperado de: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQr8WLqq6r8wx1MzECX5jXUoIYDE_d4F4u4uw&s



Imagen 17: Trabajo de Nicky Blender en redes sociales

Recuperado de: https://www.nickyblender.com/wp-content/uploads/2024/03/Plastilina_art_nickyblender.png

2. Ines Alpha

Especialidad: Maquillaje 3D / Realidad aumentada / Arte digital

Plataforma: Instagram / Web propia

Descripción:

Artista digital pionera en el concepto de "3D makeup", fusiona tecnología con belleza. Sus creaciones son renders o filtros con elementos flotantes, brillantes, futuristas sobre el rostro. Su trabajo se ha usado en moda, videoclips y campañas editoriales.

Relevancia:

- Transforma el concepto tradicional de maquillaje
- Su enfoque puede inspirar acabados o conceptos para productos físicos
- Marca una tendencia en el cruce entre arte digital y cosméticos



Imagen 18: Ines Alpha, artista 3D de Blender.

Recuperado de: https://bideotikan.art/wp-content/uploads/2023/10/INESALPHA_0343-2_HD_3D.jpg

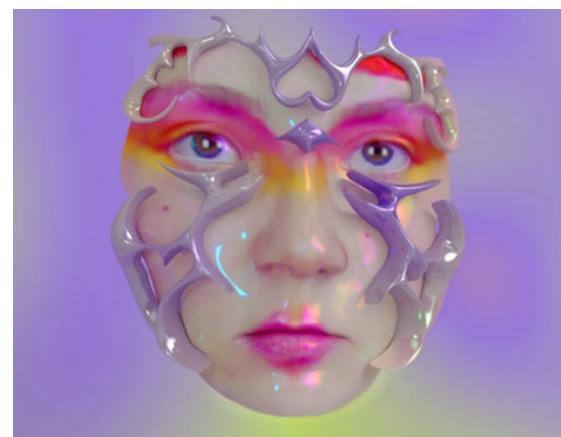


Imagen 19: Ines Alpha x Maxon

Recuperado de: https://weareplaygrounds.nl/content/uploads/2024/08/ALPHA_PAULINE_teknotribal_face_03-1000x1000.webp

2.1

aPORTes oRiginales

APORTES ORIGINALES

Este proyecto se distingue por su capacidad de fusionar dos universos creativos que, a primera vista, parecen lejanos: el maquillaje y la estética lúdica y colorida inspirada en Distroller. Lo original radica en reinterpretar elementos visuales que marcaron la infancia de toda una generación y llevarlos al terreno del diseño de producto cosmético, creando así una propuesta que no solo es funcional, sino también emocional.

Lo que hace único a mi proyecto es la manera en que tomé personajes y elementos visuales ya existentes como inspiración, pero los reinterpreté bajo mi propia visión de diseño. A través del modelado en 3D, la creación de nuevas texturas y la incorporación de tonos de color que considero más adecuados y favorecedores, logré darles un estilo renovado y adaptado al universo del maquillaje.

Aunque la estética base proviene de la marca Distroller, el aporte personal radica en trasladar ese lenguaje visual a un producto cosmético con un enfoque innovador, ya que actualmente no existe una colaboración oficial entre este estilo gráfico y el área de maquillaje. Mi propuesta explora cómo estos elementos pueden evolucionar hacia un diseño funcional, emocional y tangible, integrando un mercado completamente distinto con un acabado profesional y coherente en 3D.

3.

PRoCeSo cReaTiVo



3.1

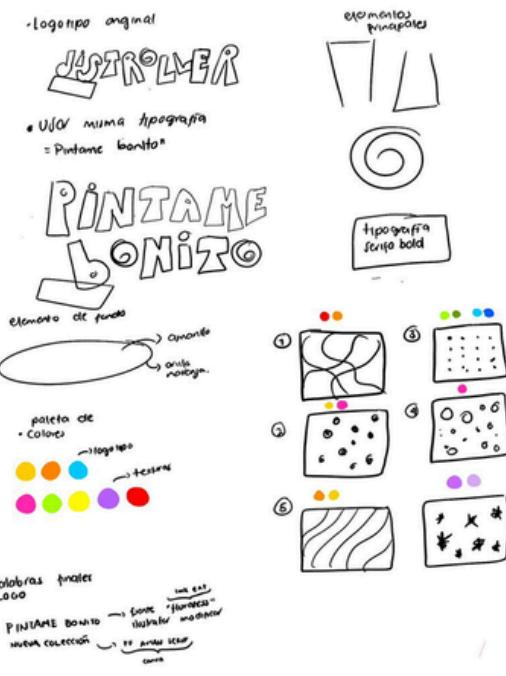
BRANDING

CREACIÓN DE LA MARCA

BOCETOS

Los bocetos desarrollados en este proyecto toman como referencia estética y conceptual los personajes originales de la marca Distroller, como Chamoy, Tinga o Berinaiz. La intención es reinterpretar su estilo visual y cromático para trasladarlo al ámbito del maquillaje en 3D, sin fines de reproducción comercial directa ni plagio, sino como un ejercicio académico y de diseño inspirado en un referente cultural y estético reconocido.

Todas las texturas, variaciones gráficas y propuestas de producto fueron creadas de manera original, manteniendo únicamente la inspiración en la esencia visual de Distroller.



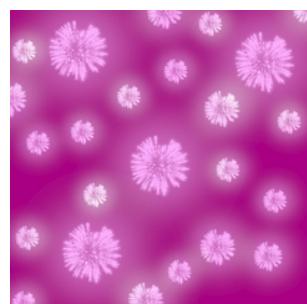
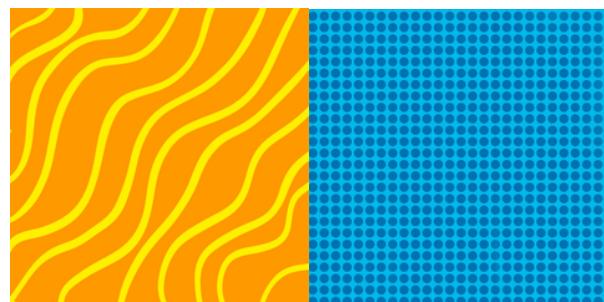
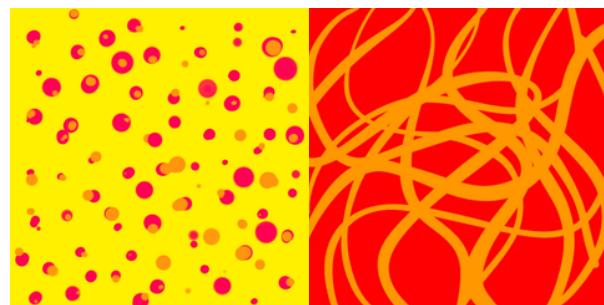
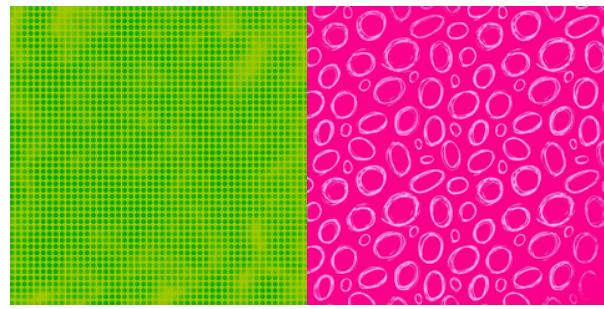
Bocetos del logotipo inspirado en el original, idea de colores y de patrones para el logotipo.



Boceto del acomodo del nombre, modificaciones a la tipografía y elementos extra del logotipo.

TEXTURAS

En esta fase se trabajaron las texturas para el logotipo, desarrollando versiones propias que aportan originalidad al proyecto. Aunque las texturas son creadas por nosotros, se tomó inspiración de los logotipos originales, así como de sus colores característicos, para mantener una conexión visual con la identidad de los personajes y la estética de la colección. Este enfoque permite que el logotipo conserve familiaridad y coherencia con la línea de productos, a la vez que aporta un toque único y personalizado, reforzando la identidad de la marca dentro del proyecto.



LOGOTIPO

La creación de una identidad corporativa es un elemento fundamental para identificar la marca y todo su conjunto de productos. Partiendo del concepto de la colección y transmitiendo los valores de la misma, buscamos que la imagen fuera reconocible y atractiva para un público joven-adulto, evocando la esencia lúdica y colorida de Distroller.

Para el logotipo, nos inspiramos en el diseño original de la marca, manteniendo una estructura y estilo similar, pero desarrollando texturas propias y originales que aportan personalidad y diferenciación a la colección. Además, el nombre fue adaptado a “Píntame Bonito”, reforzando la idea de creatividad, diversión y conexión emocional con la nostalgia de los usuarios.



VARIACIONES

Existen tres colores corporativos para las distintas versiones de la marca secundaria (logotipo).

Estos pueden ser usados en diferentes contextos y colores para no perder visibilidad del logotipo, cuentan con la misma paleta de colores.



Variaciones en color del logotipo.



Variación en blanco y negro.

TIPOGRAFÍAS

La tipografía que hemos empleado es la Floraless Regular para títulos y FF Amman Serif para el resto del texto. Ésta tiene un carácter divertido, alegre e infantil. Con una adecuada modificación y composición de la misma hemos creado el logotipo actual que forma parte de la marca principal y secundaria.

ABC
FLORALESS REGULAR

ABC
FF AMMAN SERIF

COLORES CORPORATIVOS

Los colores corporativos que conforman la marca principal son varios. Esto es debido a todas las tintas que llevan los propios personajes. Además de los colores añadidos para los elementos gráficos que complementan la marca.



HEX: #b95ffc



HEX: #odc4f9



HEX: #a5ff00



HEX: #fecfoo



HEX: #fe8400



HEX: #f72bad

3.2

PeRSONajes

PROCESO DE DISEÑO

Se analizaron sus rasgos distintivos, sus proporciones, los elementos decorativos y la coherencia con el estilo general de la línea.

Trabajamos con tres personajes principales, cada uno acompañado de su mascota, explorando sus rasgos y personalidades de manera detallada.

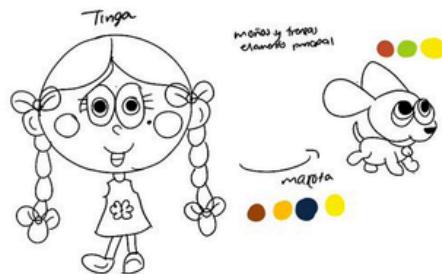
Durante este proceso, se extrajeron paletas de colores de cada personaje, las cuales serán utilizadas posteriormente en el diseño de sombras de ojos, envases y packaging. Este enfoque nos permite mantener la coherencia estética con los personajes originales, asegurando que los elementos del proyecto reflejen su identidad de manera armoniosa y respetuosa.



Boceto primer personaje “Chamoy”, junto con el bocetaje de su mascota “Geko”.



“Berinaiz” segundo personaje bocetado para el proyecto, se extraen paletas de colores para su uso posterior.



El tercer personaje bocetado es “Tinga” destacando el elemento que diferencia a cada una.

Cada personaje servirá como base para un producto distinto, permitiendo que los colores, texturas y diseño del empaque reflejen su personalidad. Este enfoque nos ayuda a generar una colección concreta y equilibrada, donde la identidad de cada personaje se mantiene, pero todos contribuyen a la estética global del proyecto.



Boceto de “Virgencita Plis” personaje de Distroller en el que se separan sus elementos para poder tener más personajes.

PERSONAJES PRINCIPALES

PROCESO DE ILUSTRACIÓN AMIGUIS

Tras finalizar los bocetos de los personajes y haber conseguido un diseño del que partir, comenzamos a plasmarlo en digital. Los personajes los hemos trabajado tanto en Photoshop como Illustrator, pero finalmente utilizamos solo éste último para conseguir el resultado que queríamos. Comenzamos a crear las distintas posiciones del cuerpo y expresiones de los personajes para el corto animado y los cuentos.

Como parte del proceso de investigación visual, se realizaron ilustraciones 2D de tres de los personajes más representativos de la marca Distroller: Chamoy, Berinaiz y Tinga. Estos personajes fueron seleccionados debido a su relevancia dentro de la línea original de Amiguis de la Oti y al fuerte impacto que tuvieron en la infancia de toda una generación.



CHAMOY



BERINAIZ



TINGA

VIRGENCITA PLIS

La Virgencita Plis es uno de los productos más icónicos y representativos creados por Amparín Serrano, fundadora de Distroller.

A diferencia de las representaciones tradicionales, la Virgencita Plis se caracteriza por su estética caricaturesca, trazos simples, colores brillantes y elementos decorativos llenos de energía.

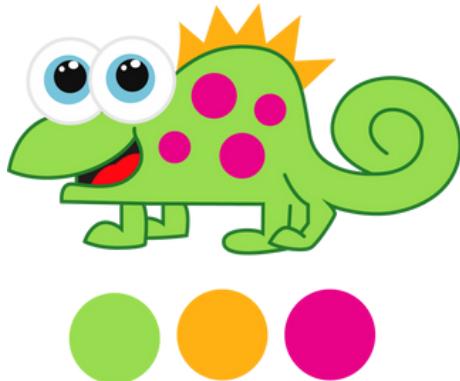


PERSONAJES SECUNDARIOS

GEKO

Geko forma parte del universo Distroller porque aporta un elemento adicional de juego, ternura y complicidad, complementando la personalidad traviesa, alegre y espontánea de Chamoy.

La inclusión de mascotas como Geko no solo amplía el universo narrativo de Distroller, sino que también refuerza el vínculo emocional de los consumidores con los personajes, creando un ecosistema de amistad, diversión y nostalgia que ha permitido que la marca trascienda generaciones.



CASH

Cash es el hurón inseparable de Berinaiz, la amiga fashion y coqueta dentro del universo Distroller.

En el mundo Distroller, su presencia complementa la identidad de Berinaiz, reforzando la idea de que cada personaje tiene una mascota que no solo los acompaña, sino que simboliza su carácter y forma de ser.



BEMOL

Bemol es el fiel perro de Tinga, la amiga sensible, artística y conectada con el mundo de la música. Su nombre, inspirado en la notación musical, resalta la personalidad creativa de Tinga y su manera de expresarse a través del arte.



ELEMENTOS EXTRA

ILUSTRACIÓN DE NOMBRES

Como parte del desarrollo visual de la marca, se trabajó en la ilustración 2D de los nombres de cada producto. El objetivo principal fue que los nombres no solo funcionaran como un elemento tipográfico, sino que también transmitieran la esencia del universo creativo que inspira este proyecto.

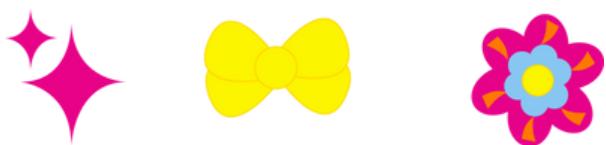
Esto permite que los empaques no sean únicamente contenedores de los productos, sino que se conviertan en parte de la experiencia visual y emocional del usuario.

IDENTIFICADORES

Los identificadores incluyen símbolos, colores, tipografías y pequeños detalles gráficos que reflejan la personalidad y características de cada personaje.

Estos recursos servirán como guía para la aplicación de la identidad de los personajes en los distintos productos de maquillaje, asegurando que cada empaque, cada gloss, rubor, delineador o paleta transmita de manera clara y consistente la esencia de quien lo representa.

Chamoy
Tinga
Berinaiz



Destellos inspirados en Chamoy, moño inspirado en Tinga y flor inspirada en Berinaiz.

3.3

PRODUCTOS y EMPAQUES

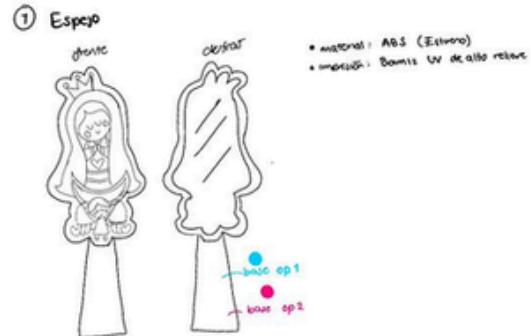
3.4.1 PRODUCTOS Y EMPAQUES

BOCETOS

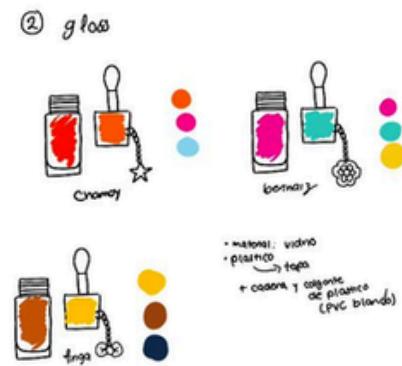
En esta fase de bocetaje de los productos, comenzamos a integrar a los personajes con productos de maquillaje específicos.

El primer diseño corresponde a un espejo, inspirado en el personaje "Virgencita Plis" de Distroller. Durante el proceso, exploramos cómo trasladar la personalidad y estética del personaje al envase, prestando atención a detalles visuales, colores y formas que refuerzen su identidad.

Desarrollamos los diseños para los gloss de labios, asignando un producto a cada uno de los tres personajes presentados. Cada gloss tiene un color y estilo que refleja la personalidad y paleta de su personaje correspondiente, manteniendo la coherencia visual y temática de la colección.



Boceto del espejo de mano presentado en la colección, incluye material sugerido.

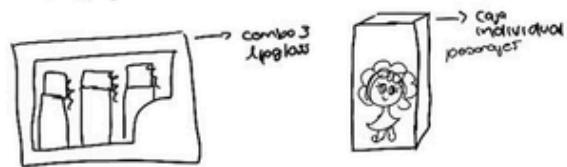


Boceto de empaque de gloss, agregando el elemento diferenciador a cada uno y la respectiva paleta de colores.

Se exploraron dos opciones de presentación. La primera consiste en un “bundle”, donde los tres glosses se agrupan en un solo empaque, ideal para presentar la colección de manera conjunta. La segunda opción propone que cada gloss tenga su caja individual, destacando en la parte frontal al personaje correspondiente.

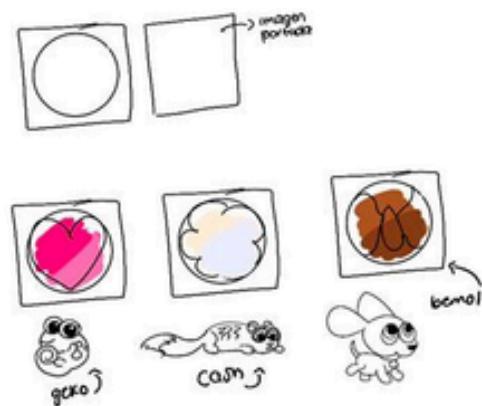
En el siguiente boceto se definieron los colores para los productos de rubor, contorno e iluminador. Cada empaque incluye dos tonos, organizados en un diseño circular que permite combinarlos fácilmente y adaptarlos a distintos tonos de piel. Los colores seleccionados son versátiles, pensados para ofrecer opciones que funcionen en diversas complejaciones.

Además, los empaques están inspirados en la mascota de cada personaje presentado previamente en los glosses, manteniendo la coherencia visual y temática de la colección, y reforzando la conexión entre cada producto y su personaje correspondiente.



Propuesta visual de ambos empaques tanto en conjunto como individual para los glosses.

③ Rubor / Contorno / Iluminador



Boceto de rubor, iluminador y contorno, cada uno cuenta como con un diseño diferenciador del personaje principal de la colección.



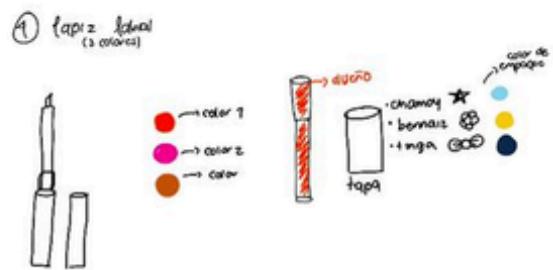
Imagen de referencia visual del empaque.

se presentan los delineadores de labios en tres tonos diferentes, distintos a los de los glosses, pero seleccionados para combinar armoniosamente con ellos.

Se incluyen tanto los bocetos del producto mostrando cómo el diseño refleja la personalidad de cada personaje y mantiene la coherencia visual de la colección.

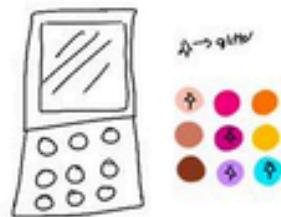
Además, se muestra la paleta de colores correspondiente, la cual permite visualizar las combinaciones posibles y asegura que los tonos sean versátiles y complementarios dentro de la línea completa de maquillaje.

Por último, se presenta la paleta de sombras, compuesta por nueve tonos dispuestos en círculos. La paleta incluye un espejo y ofrece variedad y versatilidad para distintas combinaciones de maquillaje, generando pop's de color.



Boceto de producto y propuesta de tonos de delineador labial, se muestra la tapa que llevará diseño aparte y a que personaje hará referencia.

⑤ Paleta de maquillaje



Propuesta visual y de color de la paleta de sombras.

3.4.2 ILUSTRACIÓN DE PRODUCTOS

ESPEJO DE MANO

Este producto está diseñado como un accesorio práctico y al mismo tiempo simbólico, tomando como inspiración a la Virgencita Plis, uno de los íconos más representativos del universo Distroller.

El espejo busca transmitir la esencia colorida, alegre y tierna que caracteriza a este personaje, la intención es que no solo sea un objeto funcional, sino también un elemento que evoque la cercanía, el optimismo y el estilo gráfico característico de Distroller.

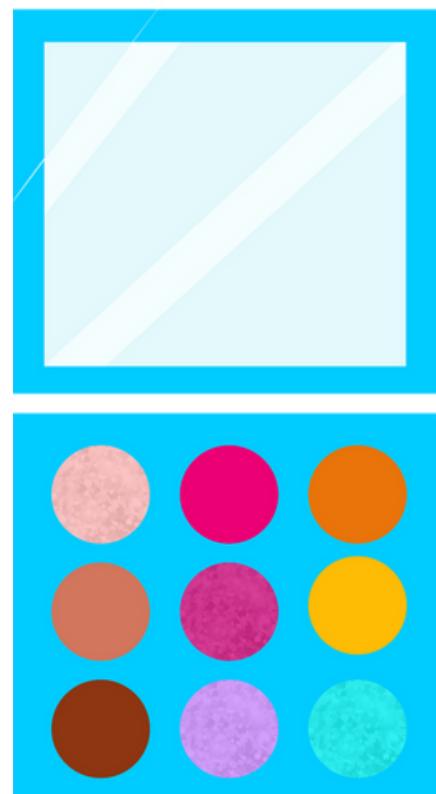
Esta ilustración previa permite visualizar cómo se integrarán los rasgos del personaje en el diseño, para después traducirlos al modelado 3D con mayor claridad y coherencia.



PALETA DE SOMBRA

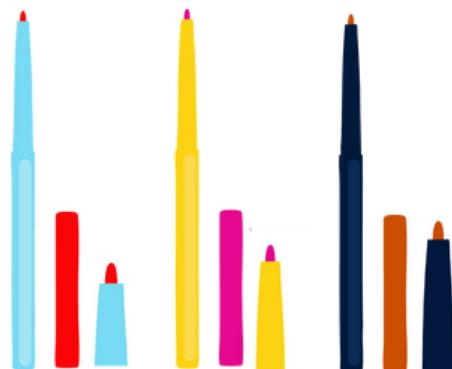
Esta ilustración funciona como una guía visual para la disposición de los tonos y su posterior desarrollo en el modelado 3D, asegurando coherencia entre el concepto y la pieza final.

La selección incluye tanto sombras mate como sombras con acabado brillante, permitiendo jugar con diferentes texturas y acabados. La intención es crear un producto que no solo sea funcional y adaptable a distintos estilos de maquillaje, sino que también conserve la esencia divertida, original y expresiva de Distroller.



DELINEADOR LABIAL

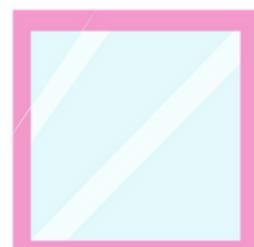
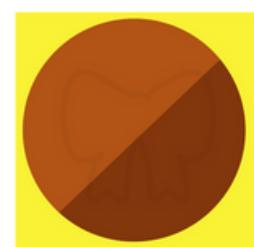
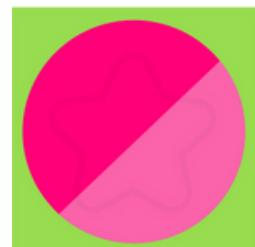
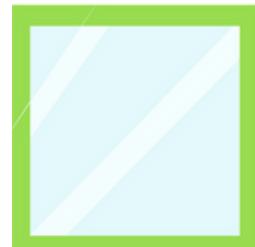
La ilustración presenta una visualización previa de los productos, donde cada tono se asocia a un personaje en particular, generando una conexión inmediata con el usuario y reforzando la identidad de la línea. La idea es que estos delineadores no solo funcionen como un producto de maquillaje práctico y versátil, sino también como un elemento narrativo que permite llevar a los personajes a la vida diaria a través del color.



INDIVIDUALES DE ROSTRO

- Rubor: inspirado en la energía y alegría de Geko, la iguana de Chamoy, combina tonos cálidos y vibrantes que transmiten frescura y dinamismo, ideales para aportar vitalidad al rostro.
- Contorno: basado en la elegancia y astucia de Cash, el hurón de Berinaiz, incorpora matices neutros y profundos que permiten definir el rostro de manera natural y sofisticada.
- Iluminador: reflejando la ternura y brillo de Bemol, el perrito de Tinga, ofrece tonos perlados y dorados que evocan luz y suavidad, resaltando los puntos clave del rostro con un acabado radiante.

Estas propuestas buscan fusionar el mundo lúdico y nostálgico de Distroller con la funcionalidad del maquillaje, permitiendo que los usuarios disfruten de productos únicos, divertidos y altamente usables en su día a día.



GLOSSES

Esta ilustración en 2D funciona como una guía previa para la creación de los tres glosses, cada uno con un tono y personalidad distinta, además de incorporar un llavero representativo de su personaje. El desarrollo en esta etapa permite visualizar cómo se integran los colores, las formas y los detalles lúdicos antes de pasar al modelado 3D.

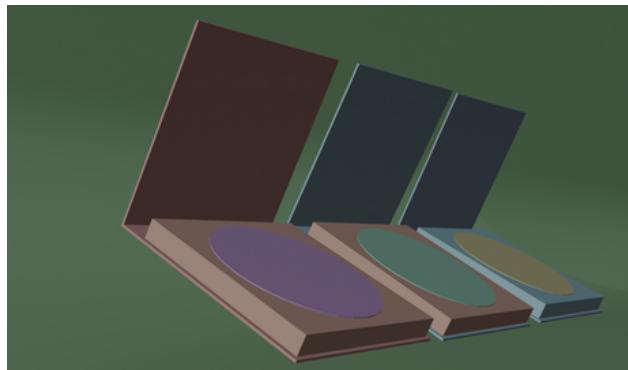
El propósito es lograr que cada gloss sea más que un cosmético: un objeto colecciónable que conecte con la esencia divertida y única del universo de Distroller, manteniendo un equilibrio entre la funcionalidad del maquillaje y el valor emocional y estético de sus accesorios.



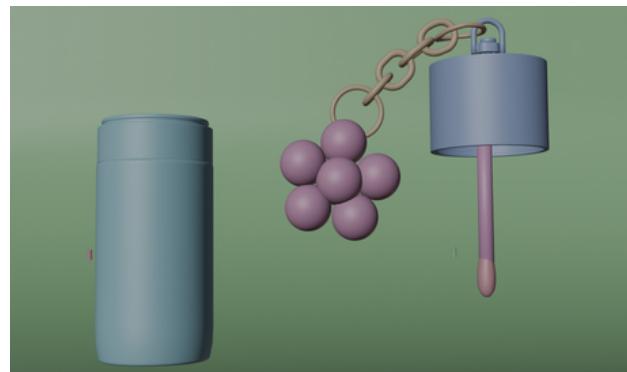
3.4.4 MODELADO 3D

En esta etapa del proyecto se presentan los primeros renders de previsualización de cada producto. Estas imágenes permiten observar cómo los bocetos e ilustraciones en 2D se transforman en modelos tridimensionales, mostrando volúmenes, proporciones, materiales y acabados más cercanos a la versión final.

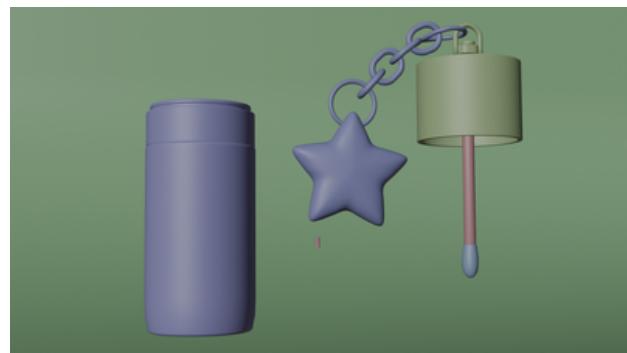
El objetivo es evaluar la coherencia del diseño, la integración de texturas y colores, así como la viabilidad estética de cada pieza antes de pasar a su desarrollo definitivo.



Previsualización 3D paletas de rostro (rubor, contorno, iluminador)



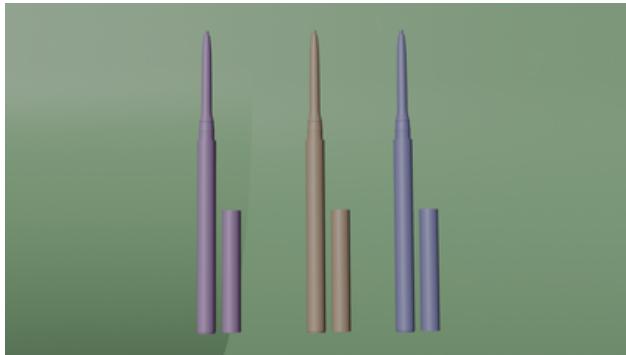
Previsualización 3D gloss inspirado en Berinaiz



Previsualización 3D gloss inspirado en Chamoy



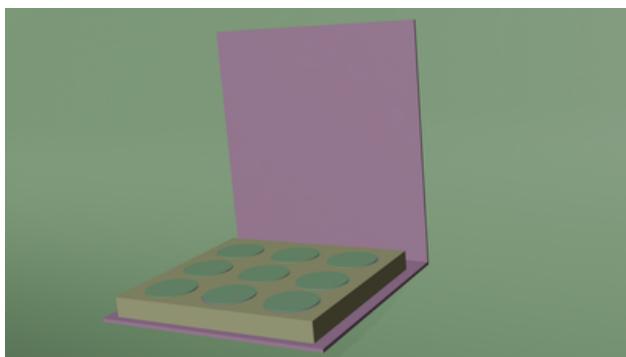
Previsualización 3D gloss inspirado en Tinga.



Previsualización 3D delineador labial en 3 tonos diferentes.



Previsualización 3D espejo de mano inspirado en Virgencita Plis.



Previsualización 3D paleta de sombras para ojos.

A cartoon illustration of a brown dog's head and shoulders. The dog has large, expressive green eyes with black pupils, a black nose, and a small pink tongue sticking out. It is wearing a white collar with a yellow circle on it.

4.

Proceso (BTS)

IDEA

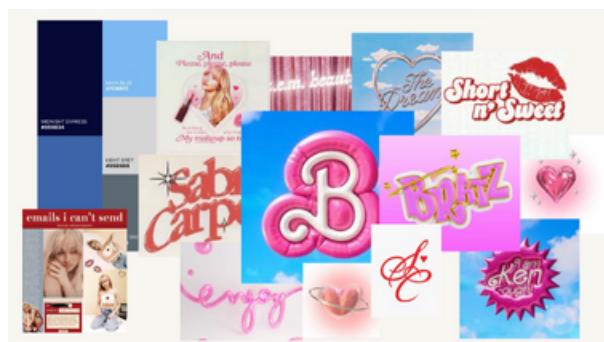
La idea de este proyecto surge a partir de mi pasión por el maquillaje y por las colecciones que las marcas lanzan al mercado. Mis principales referentes han sido ColourPop y Sheglam, siendo esta última la marca que, en mi opinión, ha destacado por sus innovadores lanzamientos de packaging.

Desde el momento en que se mencionó que debíamos trabajar en un proyecto, decidí que sería en 3D, ya que es la técnica que más me atrae visualmente y me permite explorar de manera creativa el mundo del maquillaje.

INVESTIGACIÓN

Este proyecto comenzó a desarrollarse desde el octavo semestre, trabajando en la temática y seleccionando las herramientas adecuadas para llevarlo a cabo. La idea principal consistía en crear una propuesta de maquillaje 3D inspirada en artistas pop. Aunque al inicio me costó definir a qué artista dedicaría la propuesta, finalmente decidí que la principal inspiración sería Sabrina Carpenter.

El proyecto arrancó con una fase de investigación: PDFs llenos de referentes visuales, moodboards, análisis y objetivos que marcaron el rumbo. Lo que empezó como un ejercicio muy teórico fue transformándose poco a poco en una propuesta tangible y visual.



Analicé productos reales en el mercado —sus aciertos y sus fallos— siempre desde la mirada estética de Sabrina Carpenter, y a partir de eso construí la identidad visual y los primeros bocetos de los productos finales.



BOCETAJE Y CONTEXTUALIZACIÓN

El proceso de bocetaje inició con referencias de artistas pop como eje principal de la propuesta. Sin embargo, seis meses después se tomó la decisión de modificar la temática, lo que ocasionó un ligero retraso en los tiempos de entrega, aunque no representó un cambio drástico en el proyecto.

La razón de esta reestructuración conceptual se debió a que, de manera personal, sentía que la propuesta carecía de identidad al estar basada únicamente en artistas pop. A pesar de tratarse de un estilo que me atrae, percibía una falta de elementos suficientes para desarrollar un proyecto sólido. Buscaba una temática más llamativa y versátil, por lo que finalmente decidí inspirarme en Distroller.

Este cambio permitió construir una identidad más clara y coherente, al contar con un mayor número de personajes, recursos gráficos y elementos narrativos para trabajar.

Además, la estética colorida y dinámica de Distroller abrió la posibilidad

de generar nombres originales para los productos, ampliar las opciones creativas y mantener una línea visual mucho más rica y atractiva para el desarrollo del proyecto.

DESARROLLO PRELIMINAR

El primer elemento desarrollado fue el logotipo, pieza clave para la identidad del proyecto. Para su construcción se buscó un nombre en español que reflejara la estética, la línea visual y el estilo característico de Distroller, manteniendo coherencia entre la temática elegida y la propuesta gráfica general.

Para la generación de nombres consideré inicialmente ideas inspiradas en los propios personajes y en frases relacionadas con la temática. Posteriormente, con apoyo de herramientas de inteligencia artificial, proporcioné los nombres preseleccionados junto con el contexto de la marca, lo que me permitió obtener una visión más amplia y enriquecida de posibles opciones.

Entre las propuestas surgieron nombres como “Píntame coqueto” y “Píntame bonito”, los cuales consideré adecuados y coherentes con la identidad del proyecto.

En cuanto a los elementos gráficos, la intención desde el inicio fue trabajar con recursos visuales llamativos, cargados de color y formas dinámicas. Para el proceso de bocetaje tomé como referencias la colección de Sheglam x Rick y Morty y la colección de ColourPop x Lizzie McGuire. Esta última, en particular, resultó una fuente clave de inspiración, ya que compartía un estilo caricaturesco, vibrante y colorido, además de presentar productos de maquillaje con características muy similares a las que había planeado desarrollar.



EXPERIMENTACIÓN DE DISEÑOS

Como se mencionó en la etapa de bocetaje, el proceso inició con el desarrollo del logotipo. A partir de este, se extrajeron las letras que lo conformaban con el objetivo de mantener coherencia en la línea gráfica. Aquellas letras que coincidían con el diseño original se conservaron, mientras que las que no correspondían fueron modificadas para evitar que se percibieran fuera de estilo.

La identificación del patrón tipográfico resultó relativamente sencilla, ya que las letras presentan un trazo más grueso en comparación con lo que coloquialmente se denomina los “palitos” de las letras, los cuales varían de delgado a ancho dependiendo de cada carácter. Las letras más sencillas de trabajar fueron la R, L, M, N, P e I, debido a la claridad de sus formas dentro del sistema gráfico definido.



Las letras que no estaban diseñadas en el logotipo original, como la A o la O —esta última representada mediante una espiral—, tampoco resultaron difíciles de adaptar. El objetivo fue mantener una línea gráfica congruente con el resto de los caracteres, asegurando unidad visual en todo el alfabeto.

Una vez definidas las letras que componían el nombre, se procedió al acomodo tipográfico. Este consistió en desplazar las letras para evitar una composición demasiado uniforme, logrando que cada carácter se presentara en diferentes posiciones y, en algunos casos, se empalmara con los demás.

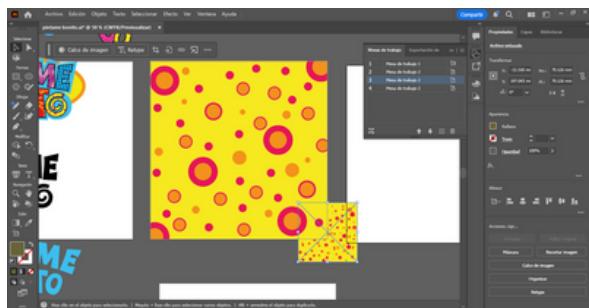
Al alcanzar un acomodo visualmente atractivo y equilibrado, se consolidó la versión definitiva del logotipo sobre la cual se continuó trabajando.



Se realizaron los últimos ajustes para dar inicio al trabajo con las texturas, las cuales fueron diseñadas en Illustrator tomando como referencia el logotipo original. Posteriormente, se convirtieron en imágenes para facilitar su aplicación mediante máscaras de recorte en cada letra. En total se generaron siete texturas diferentes, distribuidas entre todas las letras, por lo que algunas se repiten dentro de la composición.

Durante esta etapa del proceso fue necesario experimentar con la asignación de cada textura a las distintas letras, evaluando cuáles combinaban mejor y cómo podían integrarse armónicamente con los caracteres adyacentes. Este procedimiento permitió alcanzar un equilibrio visual y coherencia en el conjunto tipográfico.

Una vez finalizado el logotipo, lo compartí con personas cercanas a modo de encuesta, con el objetivo de evaluar en qué medida reflejaba la identidad de Distroller. Este ejercicio de retroalimentación me permitió identificar si el diseño cumplía con su función principal: transmitir de manera efectiva la esencia y el estilo de la marca.



Ejemplo visual de las texturas.

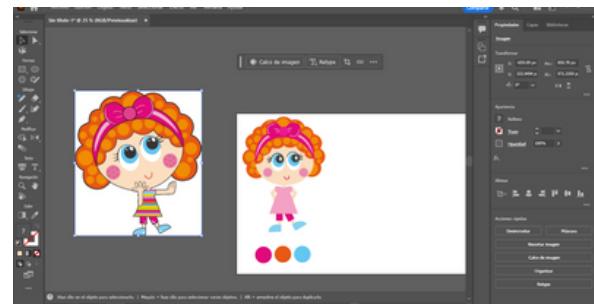
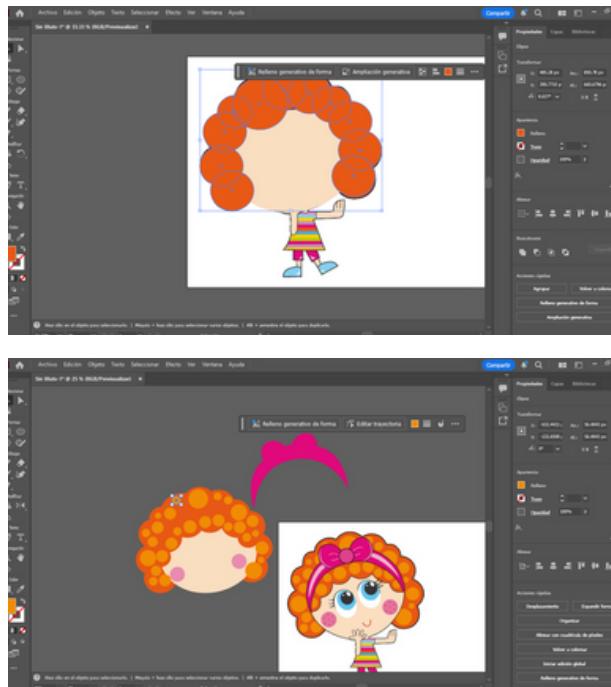
DESARROLLO DE PRODUCTOS FINALES

Al iniciar el bocetaje de los elementos que conformarían la colección, partí de los primeros dibujos que ya había desarrollado, los cuales planteaban la idea general de los envases. Comencé trabajando con el diseño del espejo, que en un inicio consideraba una de las piezas más sencillas; sin embargo, conforme avanzaba en el proceso comprendí que resultaba más complejo de lo esperado, ya que cada producto debía contar con una identidad propia.

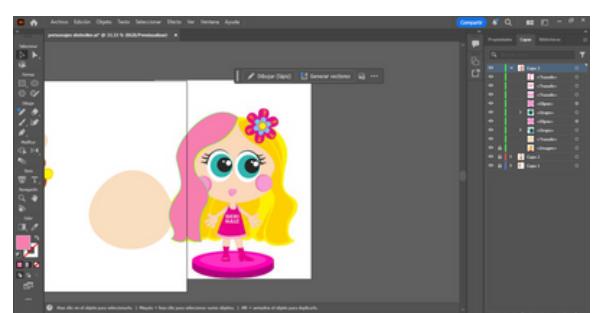
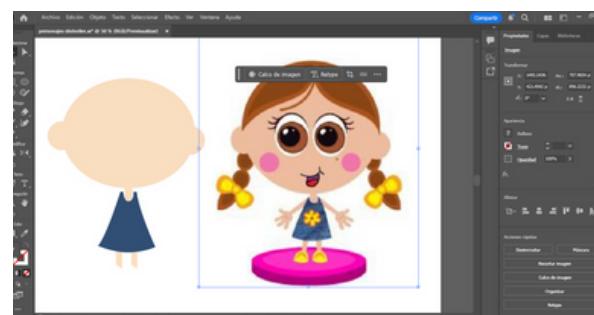
Finalmente logré completar los bocetos de todos los componentes de la colección: personajes, mascotas y productos, cada uno con una idea general definida. Posteriormente, abrí el programa Illustrator y comencé a digitalizar el primero de ellos: Chamoy, una muñeca de cabello rizado y ojos grandes. Este diseño representó un reto por ser el inicial, pero a su vez se convirtió en la base para desarrollar las demás muñecas de la colección.

El proceso de realización de este personaje inspirado en una imagen existente comienza con el programa de Adobe Illustrator, usando figuras básicas para después con la herramienta buscatrazos para facilitar la creación de la ilustración, se realiza por partes y hay pequeños cambios en el personaje que faciliten el uso en el packaging. En este mismo proceso se obtiene la paleta de colores definitiva.

De la misma manera se crearon los demás personajes, siguiendo referencias y poniendo detalles conforme funcionaran para el proyecto.



Siguiendo con los demás personajes fue un poco más rápido ya que se contaba con una base y hay elementos que se reutilizan como cabeza, rostro, ropa. Lo que continue haciendo fue darle a cada una su identidad y seleccionar la posición final.



PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Teniendo la primer parte de los personajes creados comence con la creacion del visual de productos antes de modelarlos en 3D. En el mismo programa de Adobe Illustrator, se realizo la base de como seria el producto, de la misma manera se tomaron inspiración de empaques que ya hay en el mercado, despues de realizar diferentes opciones visuales se toma la desicion de cual sera el final. Este proceso me sirvio demasiado para poder visualizar antes de llegar al proceso final y evitar no tener una linea grafica lista.



Para el personaje de la virgen se uso una imagen de referencia para su creacion y con otra imagen de referencia se obtuvo la paleta de colores y se hicieron varios cambios en el color para poder visualizar cuál contaba con una coherencia visual.

Para el personaje de la virgen se uso una imagen de referencia para su creacion y con otra imagen de referencia se obtuvo la paleta de colores y se hicieron varios cambios en el color para poder visualizar cuál contaba con una coherencia visual.



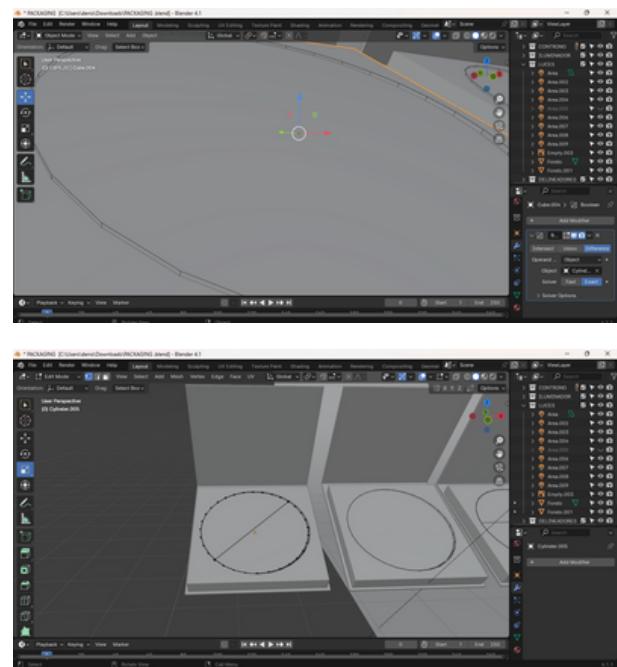


PROCESO DE MODELADO

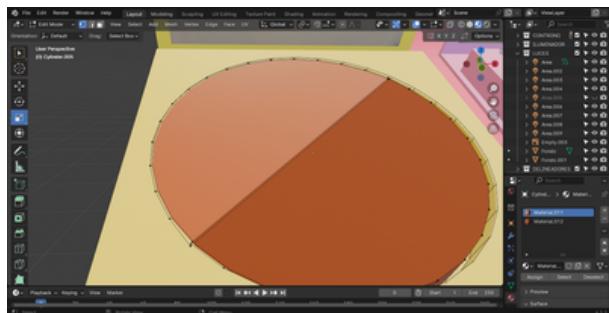
Lo primero en lo que comencé a trabajar fue en el desarrollo de las paletas de rostro, iniciando por el diseño del empaque. Para ello, tomé como referencia una paleta que tenía en casa, lo que me permitió calcular el tamaño aproximado de las secciones destinadas a las sombras, así como comprender el sistema de apertura y cierre del envase.

En el modelado, utilicé un cubo modificado para crear la base donde irían las sombras, y un segundo cubo, igualmente modificado pero más delgado, para construir la cubierta. Para el molde del rubor partí de un círculo y, mediante la herramienta Booleans, generé una diferencia entre ambos elementos, obteniendo así el hueco circular donde posteriormente se ubicaría el rubor.

El rubor lo realicé a partir de un cilindro, al cual redimensioné sobre el eje Z para hacerlo más plano. Luego lo dividí a la mitad con la herramienta Knife, que utilicé por primera vez y resultó muy práctica, ya que permite separar el objeto en dos partes. Esto me facilitó aplicar dos colores distintos en un mismo elemento y, finalmente, unirlos para dar el acabado deseado.



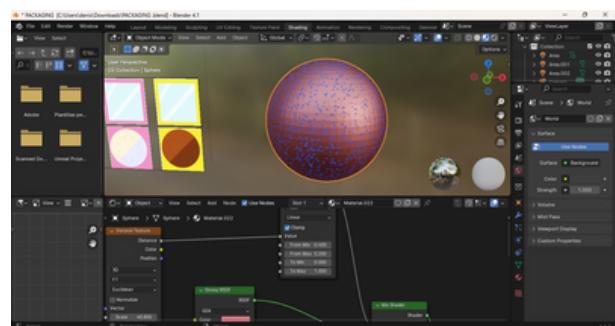
Para aplicar el color al rubor, primero asigné un material base al cilindro con un tono previamente definido. Después añadí un segundo material, ingresé al modo edición, seleccioné las caras correspondientes a la segunda sección y, mediante la opción Asignar, apliqué el nuevo color. De esta manera logré integrar dos colores en un mismo objeto, consiguiendo un resultado visual más realista y atractivo.

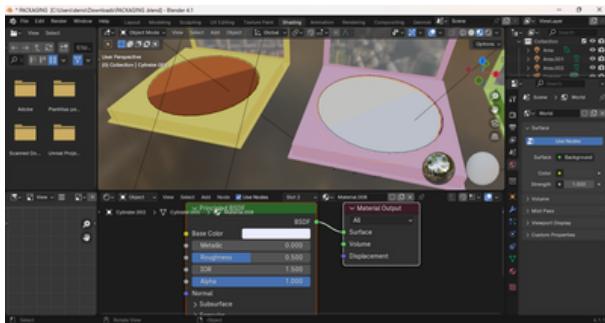


Una vez establecida la base, pude continuar con los siguientes dos productos sin mayor complicación. Para el contorno, repliqué el mismo elemento del empaque y apliqué el mismo método de trabajo para generar las divisiones de color.

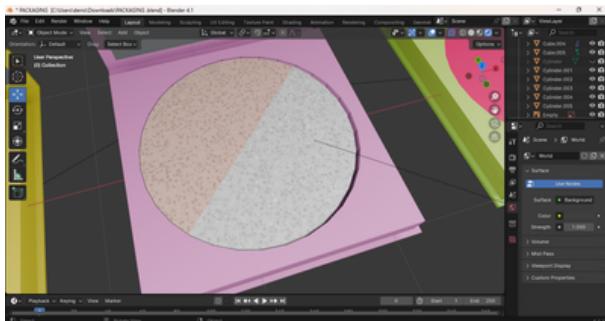
Una vez establecida la base, pude continuar con los siguientes dos productos sin mayor complicación. Para el contorno, repliqué el mismo elemento del empaque y apliqué el mismo método de trabajo para generar las divisiones de color.

La parte más compleja surgió al trabajar en el iluminador, ya que buscaba obtener una textura con acabado brillante. Para ello recurrió a un tutorial en YouTube y comencé a trabajar en la ventana Shading, construyendo una unión de nodos que me permitiera simular dicho efecto. Inicialmente seguí las indicaciones del tutorial para comprender el proceso, pero posteriormente fui experimentando con cada nodo, ajustando parámetros como brillo, saturación, color, transparencia y metalicidad.



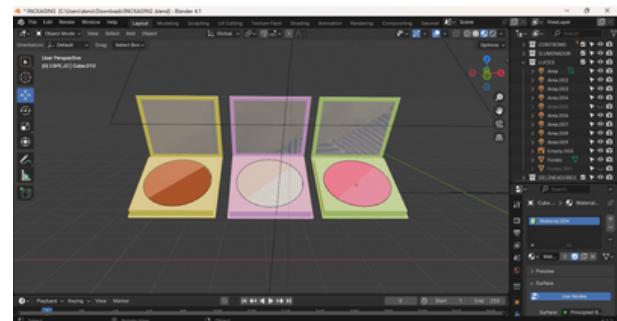


Después de aproximadamente cinco intentos de prueba y error, logrando modificar y repetir el procedimiento, conseguí finalmente la textura brillante que buscaba, alcanzando un resultado convincente y acorde al propósito del diseño.



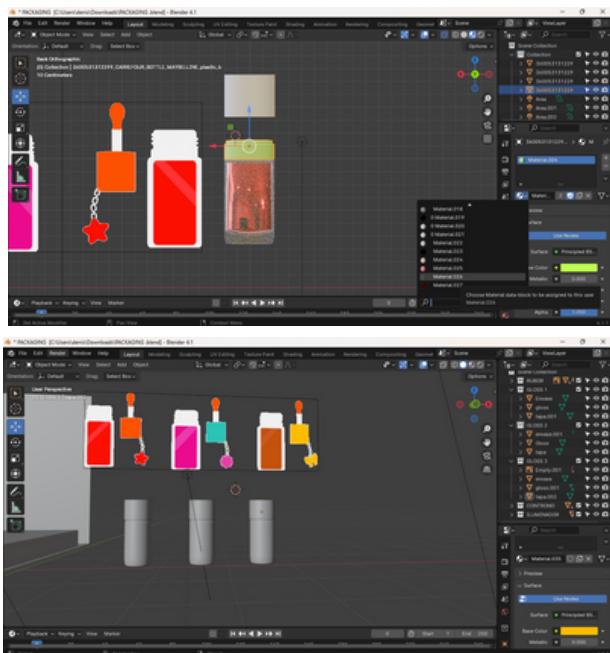
Para finalizar este empaque, incorporé un espejo en la parte interior de la tapa. Este se realizó a partir de un plano al cual se le aplicó una textura que simula el acabado reflectante. El efecto se consiguió asignando un color base blanco y ajustando el parámetro de roughness, lo que permitió generar reflejos tanto de las luces como del entorno.

De esta manera concluí el desarrollo de mis tres primeros empaques de rostro.

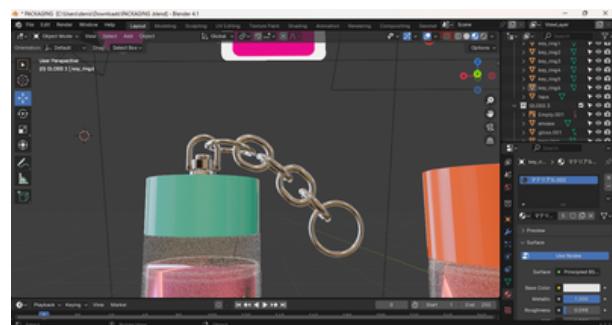


Para comenzar el modelado de los envases del gloss, tomé como referencia uno de los empaques que tenía en casa. Inicié la construcción con un cilindro y, para la parte de la rosca que sostiene la tapa, utilicé nuevamente la herramienta Booleana, esta vez con el propósito de unir elementos y generar una sola pieza. Posteriormente, apliqué una textura con apariencia de vidrio. Cabe mencionar que este material se visualiza correctamente únicamente al renderizar en Cycles, mientras que en la vista previa se percibe como una textura transparente y ligeramente granulada.

Para simular el contenido del gloss, realicé una copia del envase original y la modifiqué para ajustarla a la misma proporción. A esta segunda pieza le asigné también una textura transparente y brillante, con el fin de recrear la apariencia del producto real.

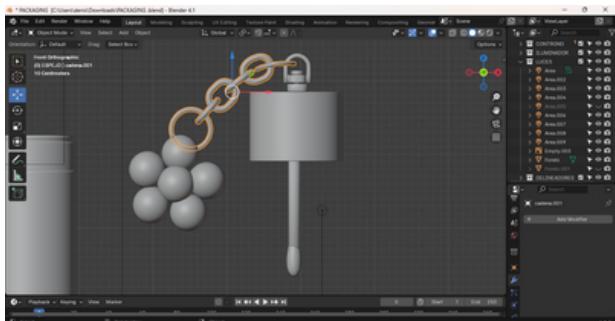
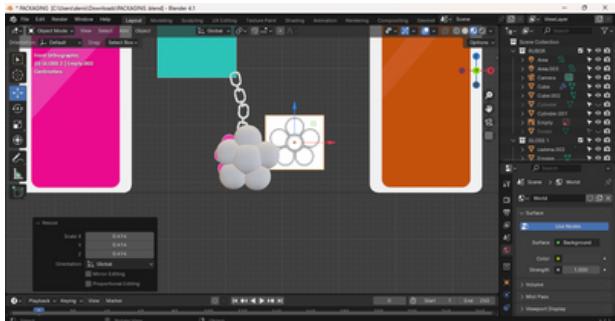


Con el envase finalizado, pasé a diseñar la tapa. En un inicio, había pensado en un diseño sencillo, compuesto únicamente por un cilindro en la parte superior. Sin embargo, al planear la incorporación de la cadena del llavero, me di cuenta de la necesidad de añadir un elemento extra en la parte superior que sirviera de soporte.

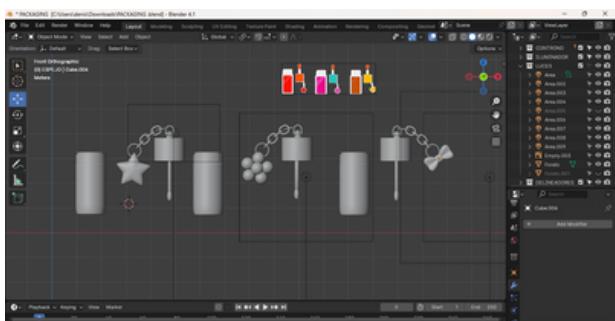


Tras revisar diversas referencias, opté por un diseño tipo llavero en el que la tapa incluye una pieza que funciona como enganche para sostener la cadena. Esta pieza fue integrada a la tapa, aplicándole la misma textura para mantener coherencia visual, mientras que la cadena se modeló de forma que cayera de manera natural.

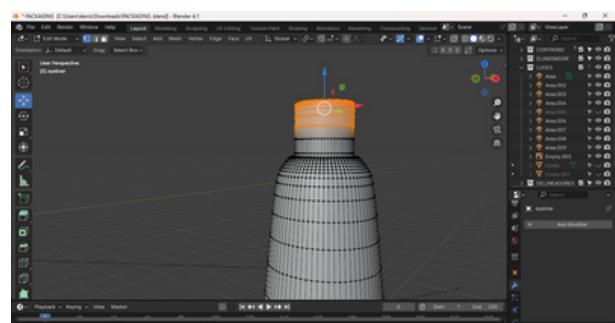
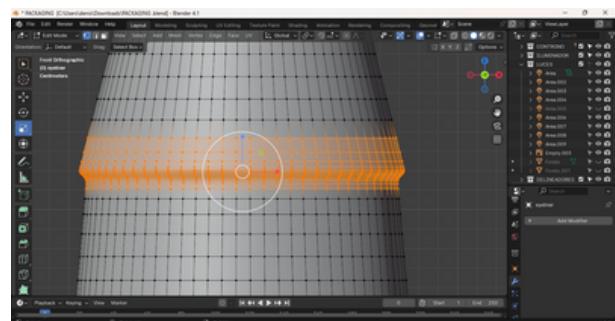
Para lograr que la cadena tuviera una caída más natural y se ajustara de manera orgánica, utilicé el modificador “Agregar Curva”. Primero tracé la curva que definiría la trayectoria de la cadena; luego posicioné el elemento sobre ella, seleccioné la curva y el objeto adoptó la forma previamente marcada. De esta manera, la cadena no se veía rígida y podía ajustarse de manera fluida y realista.



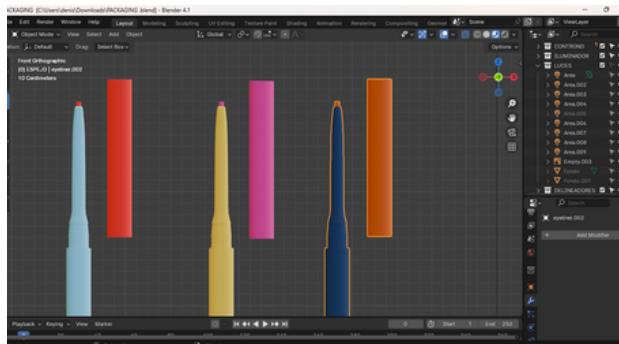
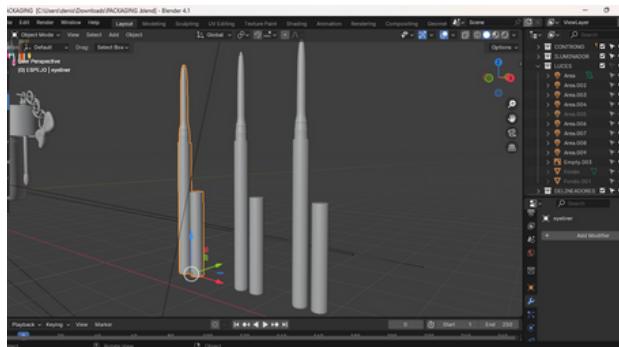
De esta manera, finalmente completé los dos envases, cada uno con sus respectivos materiales y colores, los cuales permiten identificarlos claramente dentro de la colección.



Para modelar los delineadores, la base de ambos elementos, tanto el cuerpo del lápiz como la tapa, fue un cilindro. En el cuerpo del lápiz, utilicé extrusiones sucesivas, escalando progresivamente para ir reduciendo el tamaño y dar forma a la punta. Me guié visualmente de un lápiz real, observando cómo la punta se va formando de manera automática al girarlo, lo que permitió simular con precisión esta geometría.

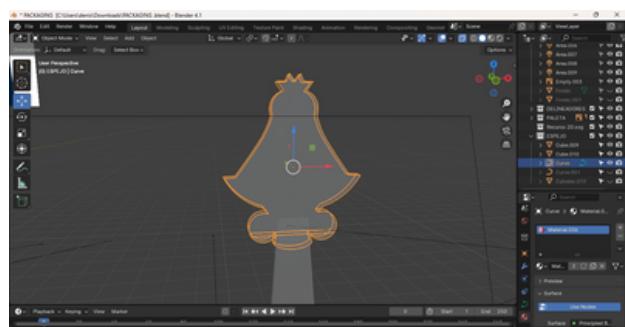
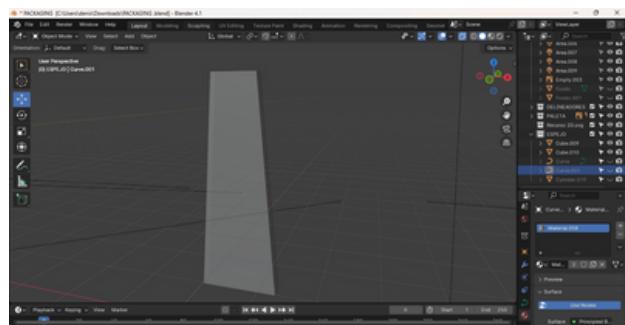


La punta del lápiz se modeló también a partir de un cilindro y se le asignó el color correspondiente al producto. Aunque su tamaño era reducido y casi imperceptible en el render final, este detalle contribuye a la fidelidad y realismo del diseño.

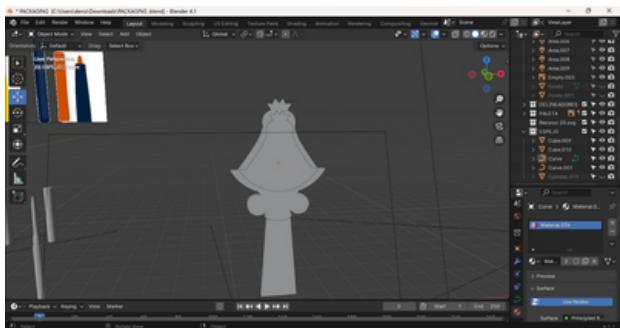


La punta del lápiz se modeló también a partir de un cilindro y se le asignó el color correspondiente al producto. Aunque su tamaño era reducido y casi imperceptible en el render final, este detalle contribuye a la fidelidad y realismo del diseño.

Para modelar el espejo, inicié trazando el mango a partir de un cubo en Blender. Posteriormente, realicé la base en Illustrator siguiendo los bocetos en 2D, utilizando una cuadrícula para asegurar que las proporciones y alineaciones fueran precisas. Este objeto se exportó como SVG y se importó a Blender, convirtiéndolo en una malla (mesh) con el mismo grosor que el mango, lo que permitió establecer la base del producto.

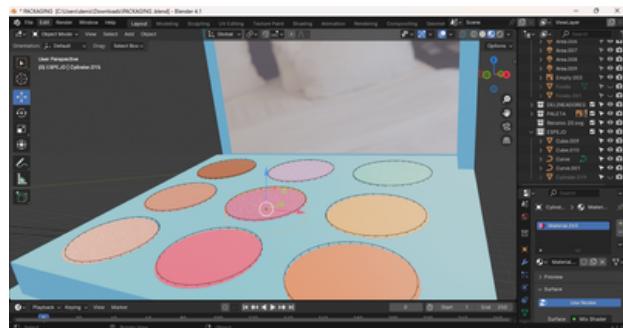
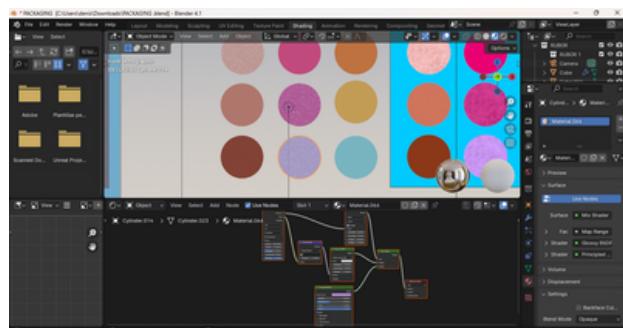


Después, modifiqué en Illustrator un segundo plano para representar la superficie del espejo, haciéndolo más pequeño según las proporciones deseadas. Este plano también se exportó como SVG e importó a Blender. Una vez en el programa, apliqué un material con propiedades reflectantes, simulando el acabado de un espejo real. Con esto, ya contaba con la base completa de mi producto.



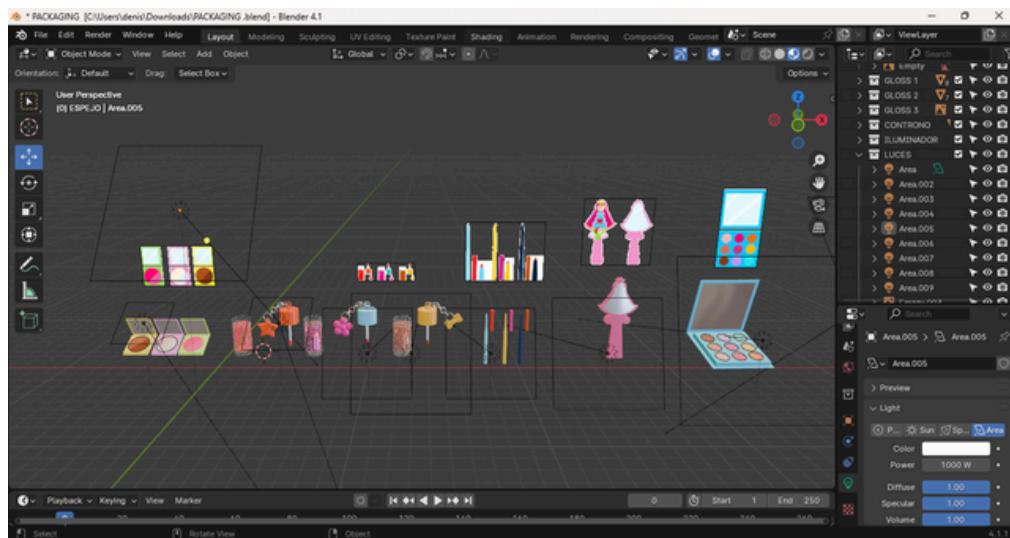
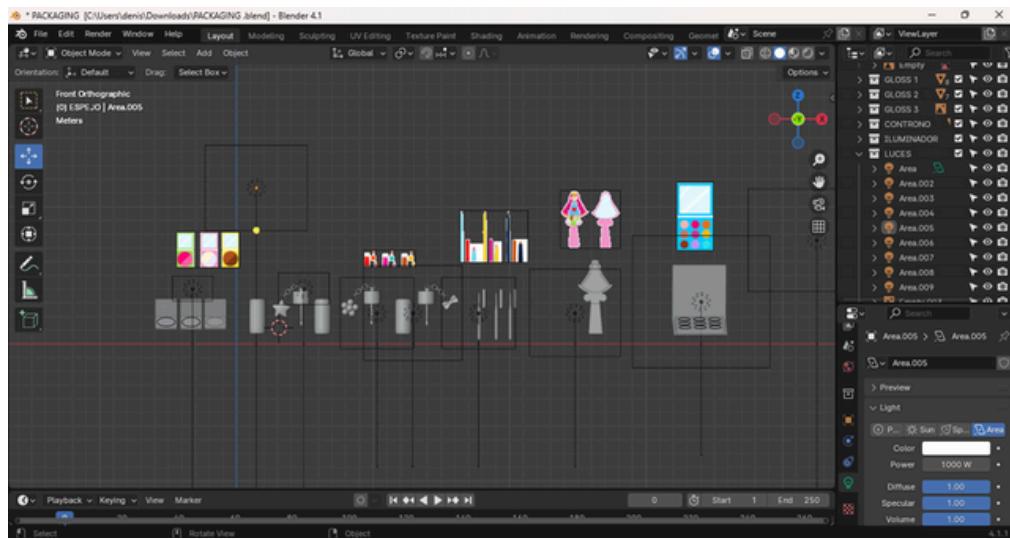
Para comenzar a modelar la paleta de sombras, tomé como base el mismo modelo de la paleta de rostro y ajusté sus dimensiones según las proporciones necesarias. El primer paso consistió en modelar los círculos que representarían los colores. Las sombras mate recibieron un material sencillo, mientras que las sombras satinadas o brillosas se trabajaron con un material similar al del iluminador, modificando sus propiedades para que la textura de glitter fuera más gruesa, simulando una escarcha y diferenciándose del efecto del iluminador.

En estas sombras, el énfasis se colocó principalmente en el color, más que en los brillos, para asegurar que se percibieran como pigmento sólido.



Una vez definidos los nueve colores, realicé una copia y los uní utilizando la opción Join. Posteriormente apliqué el modificador Boolean para recortar los círculos dentro del cuadrado que conformaba la paleta. Finalmente, coloqué cada sombra individualmente en la posición correspondiente, asegurando que coincidiera con los huecos generados por la operación Boolean.

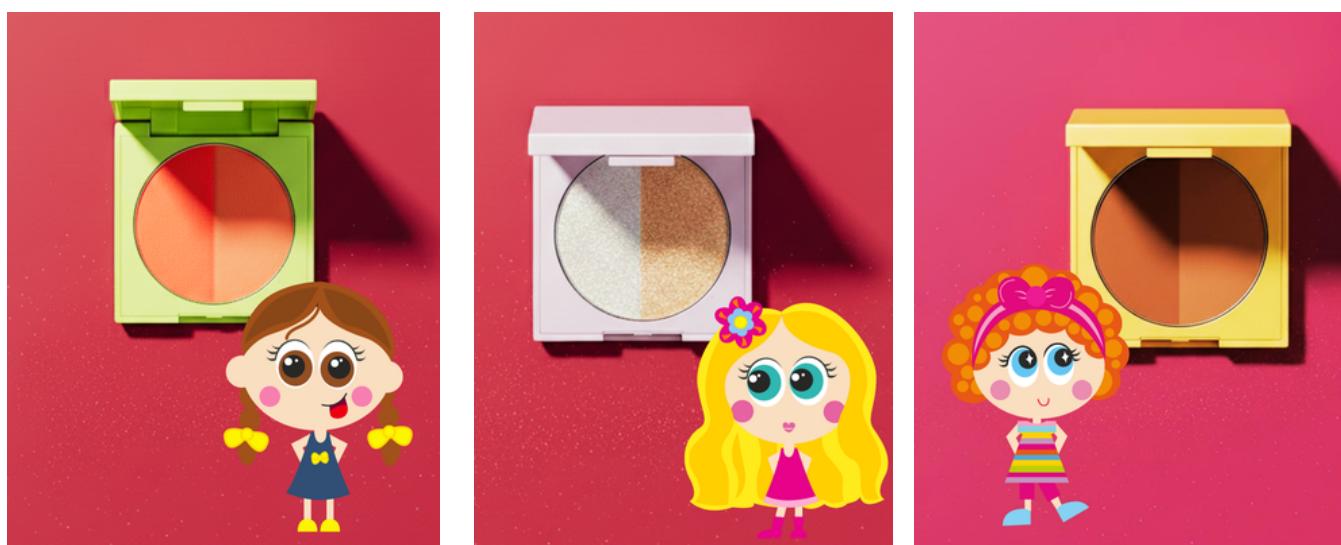
De esta manera, todos los elementos de la colección se encuentran modelados y listos para recibir los detalles finales. Hasta este punto, cada objeto cuenta con sus respectivos texturas y colores, permitiendo avanzar hacia la fase de acabado y renderizado.

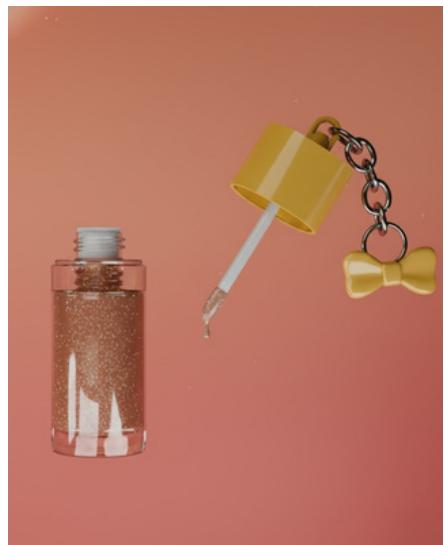




5. PRODUCTOS Finales

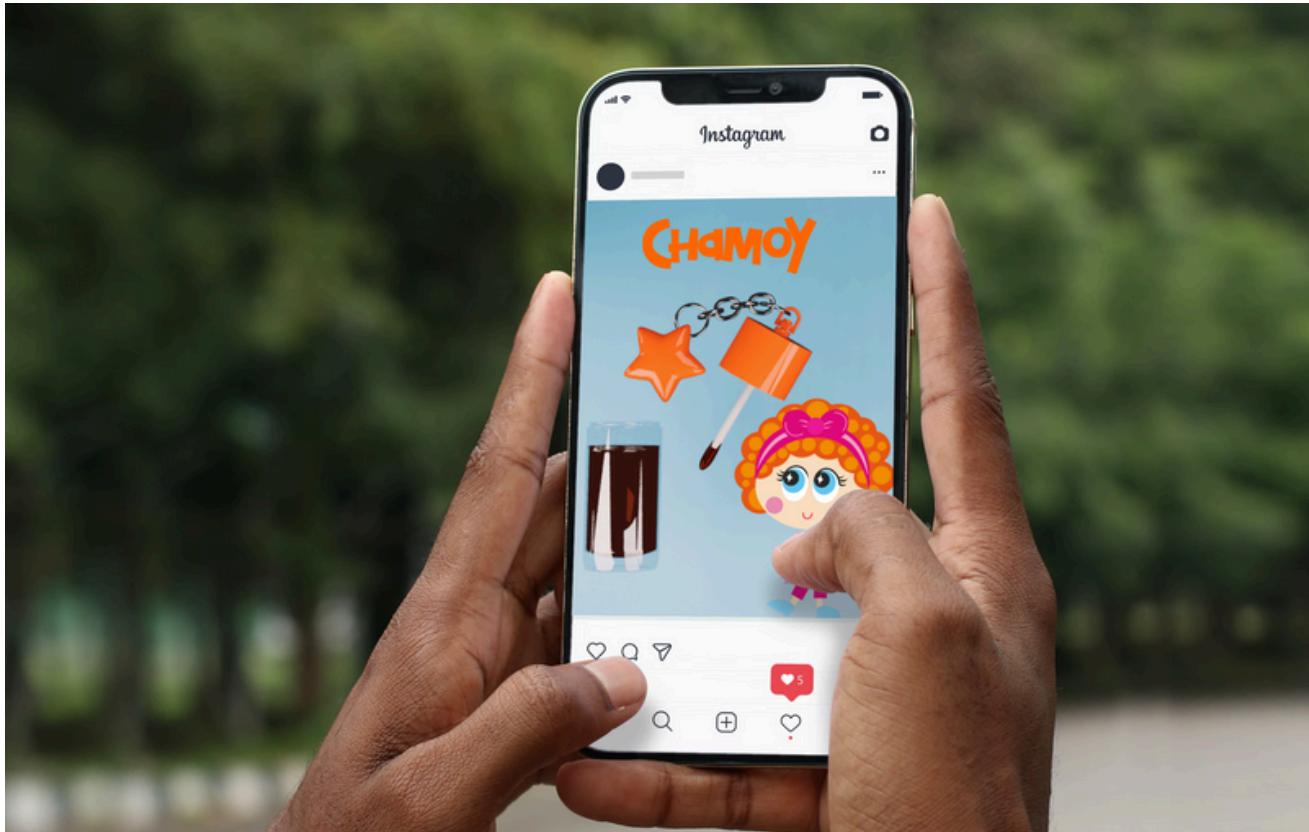
RENDERS AL 99%







5.1 MOCKUPS





**ViRGENcITA
PLIS QUE PaSe
La MaTERia**

6. CONCLUSIONes

CONCLUSIONES

REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

Durante el desarrollo de este proyecto, aprendí a combinar investigación, bocetaje y modelado 3D para crear una colección coherente y visualmente atractiva. Fue especialmente enriquecedor experimentar con materiales y texturas en Blender, explorar nodos para simular acabados como glitter y espejo, y trabajar con herramientas como Booleans, Knife y modificadores de curva, que me permitieron dar un aspecto más realista y orgánico a los productos.

Lo que funcionó bien en el proceso fue la planificación paso a paso, comenzando con bocetos y referencias, y avanzando hacia la digitalización y modelado de cada elemento. También fue muy útil la experimentación con materiales y la iteración constante, ya que me permitió ajustar colores, texturas y formas hasta lograr un resultado satisfactorio.

Si tuviera más tiempo, mejoraría la optimización de los modelos y la exploración de detalles adicionales, como texturas más complejas para los empaques y un acabado aún más realista en los objetos brillosos. También dedicaría más tiempo a probar diferentes composiciones para los productos y a perfeccionar la interacción de luces y sombras en los renders finales, buscando un resultado más profesional y visualmente impactante.

