

### Tipos de bibliotecas de imágenes

- **Biblioteca visual (*Visual Library*)**. Lo constituye todo aquello que hemos visto y que somos capaces de recordar e integrar en nuestros diseños. Sólo puede ampliarse y/o ejercitarse viendo películas, series, cómics, videojuegos, libros de Historia, etc. Nuestros diseños están limitados por nuestra biblioteca visual.
  - Es incomunicable, y en cierta medida no es completamente consciente.
- **Tableros de inspiración**. Está constituido por aquellas imágenes que, por el motivo que sea, nos recuerdan por qué empezamos a dibujar/pintar, qué es lo que más nos gusta del género al que nos dediquemos, el nivel técnico que queremos alcanzar, etc. Autores e imágenes favoritos.
  - Normalmente es algo privado y puede ser ampliado y modificado en el tiempo.
- **Moodboards (*concept board*, “*collage de ideas*”)**. Recopilación de todo el material –no sólo visual- relacionado con un proyecto en concreto, de manera que nos permita contextualizar nuestros diseños.
  - No lo constituyen referentes que se copien literalmente, pero nos recuerda los “valores” que queremos introducir en nuestro diseño.
- **Imágenes para *photobashing* (“vapular fotos”)**. Recopilación de imágenes cuyas texturas, colores, contraste, etc. nos permita iniciar diseños a partir del *collage* de fotos superpuestas y cambiar sus modos de fusión, enfoque, etc.
  - Como sirven para generar resultados aleatorios, es interesante que las fotografías sean lo más contrastadas entre sí que sea posible.
- **Biblioteca de texturas y de tramas/tonos (cómico)**. Para incluir en nuestros diseños o crear pinceles o tampones de motivo.
  - Pueden ser digitales o escaneadas a partir de materiales físicos.
- **Biblioteca de colores/estrategias cromáticas** Tanto imágenes de las que obtener su estrategia cromática como muestras de color para elementos específicos (piel humana, por ejemplo)
  - Yo prefiero imágenes con colores en su contexto que “muestras de color” en abstracto.
- **Biblioteca de referentes**. Depende en gran medida del género al que nos dediquemos, pero suelen incluir:
  - Referentes anatómicos (partes del cuerpo en detalle).
  - Referentes de figuras en movimiento (gestos complejos).
  - Referentes de expresiones faciales.
  - Referentes de *props* (objetos, armas, armaduras, etc.)
  - Referentes de vehículos.
  - Referentes naturales (animales, paisajes, cielos, montañas, rocas, etc.)
  - Referentes artificiales (edificios, carreteras, construcciones, etc.)