

Prohibida su venta

Guía básica de Dibujo **MANGA**



EDS
DESIGN

Ejemplar GRATUITO en la compra de **DIBUJARTE**

erik.eds@gmail.com

EDITORIAL

En apoyo a tu aprendizaje decidí regalarte esta guía básica de dibujo Manga.

en esta guía encontraras poco texto y muchas imágenes lo cual creo es lo que te interesa, por lo cosiguiente esta guía es más practica que teórica, te recomiendo que reproduzcas los dibujos que verás a continuación y los adaptes a tu estilo. sin más por el momento se despide tu amigo .

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR EN JEFE
jfv38@hotmail.com

DIRECTORIO

EDITOR

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR GUIA BASICA

RODRIGO ALVAREZ

ASESOR EDITORIAL Y
TEXTOS

ALEJANDRO ALVAREZ

DEBUIANTE PRINCIPAL

CARLOS CARBAJAL

OTROS DIBUJOS

JORGE RESENDIZ

RODRIGO ALVAREZ

DISEÑO

RODRIGO ALVAREZ

COLABORADORES

JORGE ALBERTO

RESENDIZ

ANTONIO DAVALOS Q.

CORRECCION DE

ESTILO

KARLA I. MARTINEZ
FLORES

INDICE

Introducción al Estilo Japonés	2
Ukuyo-E; Consolidación del Arte Japonés	4
Ejercicios Lápiz (Intermedios)	7
Pluma	8
Plumón Fino	9
Plumilla (Avanzados)	10
Pincel	12
Cómo Dibujar Rostros	14
Ojos	15
Nariz	17
Bocas	18
Orejas	20
Cabello	21
Cuello	26
Torsos (Masculino y Femenino)	27
Brazos	28

Piernas	29
Manos	30
Pies	31
Mongaku (Legendario Campeón de Jiu-Jitsu)	32-33
Mongaku (Versión Manga)	34-35
Cómo Dibujar Planos Básicos de Anatomía	
Frente	36
Espalda (Detrás)	37
Tres Cuartos	38
Perfil	39
Esqueleto	40
Cómo Dibujar Cuerpos en Movimiento Estático y Dinámico	41-56
Cómo Dibujar Pliegues, Arrugas y Ropa	57-61
Teoría Básica de Paneleo de Viñetas	62-64

"Dice más una línea, que mil palabras".

Katsushika Hokusai

Los ejercicios que se te presentan no deben ser tomados como algo accesorio.

El dibujo es en esencia la manera más práctica de plasmar materialmente el vuelo de la imaginación. Los ejemplos reproducidos deben ser ejercitados para comparar en la práctica del alumno el dominio al que se debe llegar, y así producir el estilo propio. Recordemos que **Estilo** es el nombre que le se le dió en la antigua **Roma** al buril o punzón (una herramienta para tallar en diferentes materiales) con que se hicieron los primeros trazos que diseñaron las bases de la civilización **Greco-Latina** (base de la cultura occidental).



La Gran Ola de Hokusai.

Quiero recordar a nuestros amigos que el gran maestro **Hokusai** (1797-1849), creador de la palabra **Manga**, fue el que acuñó la célebre frase, "Dice más una línea, que mil palabras", aclarando que no una línea trazada por un principiante, sino el trazo magistral, resultado de muchos años de práctica manual y mental; entendiendo esto último como la iniciación de la infinita evolución intelectual. Una de las recomendaciones más frecuentes para los principiantes del diseño o dibujo es aprender a visualizar, es decir, a observar y analizar lo visto con la finalidad de llegar a dominar el concepto de la proporción, (Medir igual

a Dimensionar); palabra que hace unos años se juzgó exagerada, pero en ésta época de grandes distancias reales o imaginarias se vuelve necesaria.

Ukuyo-E

Consolidación del Arte Japonés.

Ukuyo-E o su traducción mas cercana, "**El mundo flotante**", fue uno de los movimientos artísticos fundamentales para el desarrollo del arte japonés; que se ubicó entre el período **Edo** y **Meiji** (entre 1603 y 1900).

En el **Ukuyo-E** se perfilaron las figuras más grandes del arte clásico japonés: **Hokusai**, **Hiroshige** y **Utamaro**, quienes ilustraban el cuento popular del **Yoshiwara**, el barrio de las **cincuenta Casas Verdes**, hogar de las **Geishas** (o, **Maykos**). En la ruta del **Tokaido**, de **Kioto** antigua capital,

y a **Edo**, la futura **Tokio**, los relatos transportados al papel en una prodigiosa técnica de grabado en madera (dígase, **xilografía**) llegaron a usar hasta 15

tintas combinadas en colores, tonos y matices que actualmente causan admiración y se cotizan a precio muy alto en el mercado del arte.

KUNOYOSHI 1844-1848

Rescatada a lo largo de varios años, una colección de diseños usados para reproducir varias técnicas, (talla, aplique textil, porcelana, etc.) por una culta dama esposa de un ministro llegó a nuestras manos este maravilloso ejemplo de **Kimono, Kabuku "a la moda"** de 1847, cuyo rostro transformamos por el placer de tener una vivencia más real (en la página sigu-



Rebeldes del Arte

Pero no olvidemos la rivalidad entre los pintores de la corte imperial japonesa (los cuales tenían una técnica influida por el arte **Chino**), y el grupo de artistas libres que coincide con la pugna en occidente, entre académicos e impresionistas. Así y remontando en aquella época de retos, el ingenio de **Hokusai** brilló con la sutileza digna de su fama, como lo demostró un día que se propuso varios retos. En una mañana, **Hokusai**, unido a un gran número de pliegos de papel, extendidos sobre el piso de la plaza, enfrente al templo budista, (lugar de reunión, y foro del pueblo que observó con

gran expectación los preparativos del maestro cargando en baldes de tinta varios brocuelos), emprendió la tarea de trazar caminando sobre el gran lienzo un enigmático bosquejo que al término de un corto lapso fue izado por sus ayudantes, y por fin la curiosa multitud reconoció a la **BodhiSatva Daruma** (ésta deidad es sumamente venerada en **Japón**), y así comenzaron a vitorear y hacer exclamaciones. Pero

acto seguido, el maestro sacó de un cesto un gallo, después de trazar unas cuantas líneas onduladas y de colocar estratégicamente granos de cereal, soltó al gallo (con las patas previamente manchada en tinta marrón), y marcó un caprichoso diseño en un papel, que al ser presentado a la gente, fue reconocido como las hojas del árbol sagrado flotando



en un río; después se sentó en un tronco y con un pincel de dos pelos pintó un paisaje en un grano de arroz, lo que fue la culminación perfecta, iniciando la difusión por las islas de la grandeza como artista **Katsushika Hokusai** en 1822. Otro dato curioso de este autor es su adaptación de la **Divina Comedia de la Literatura China**; **Hsiyuchi**, **Peregrinación al Oeste**). Ésta es una novela de la leyenda del **Rey Mono**, la cual **Hokusai** la adaptó como un cuento para niños, y que dos siglos después tomó como base **Akira Toriyama** para su conocida obra **Dragon Ball**.

Made in Japan

Por cierto, los pintores de la escuela Impresionista tomaron elementos esenciales del grabado japonés para renovar el concepto de la pintura occidental, cuya capital era **Paris**, adonde llegaron artistas de todo el mundo. Pero la paradoja se repite:



Henri de Toloust-Lautrec,

aristócrata que abandona la vida en el círculo exclusivo y se sumerge en la vida nocturna de la ciudad luz(**Paris**), renovando la publicidad con sus famosos afiches del **Moulin-Rouge** (el antecesor

del antro o cabaret), salones, tabernas y teatros de **Montemartre**.

como podran ver esto mismo paso con los Japoneces como ya se explicó en el parrafo anterior.

La Ley de Herodes

Los contrastes de la historia de **Japón**, son apasionantes, encerrados en su mundo feudal y durante siglos, limitando un intercambio comercial exclusivo con marinos portugueses.



Provoca al imperialismo norteamericano que los obliga con el cañonero de la flota del almirante Perry a aceptar los términos de un tratado comercial, en el que astutamente impiden la injerencia en lo financiero y pagan el alto precio por arribar tardíamente los adelantos tecnológicos. Sin réplica, calladamente aceptan el reto y en 1871 inauguran el ferrocarril,

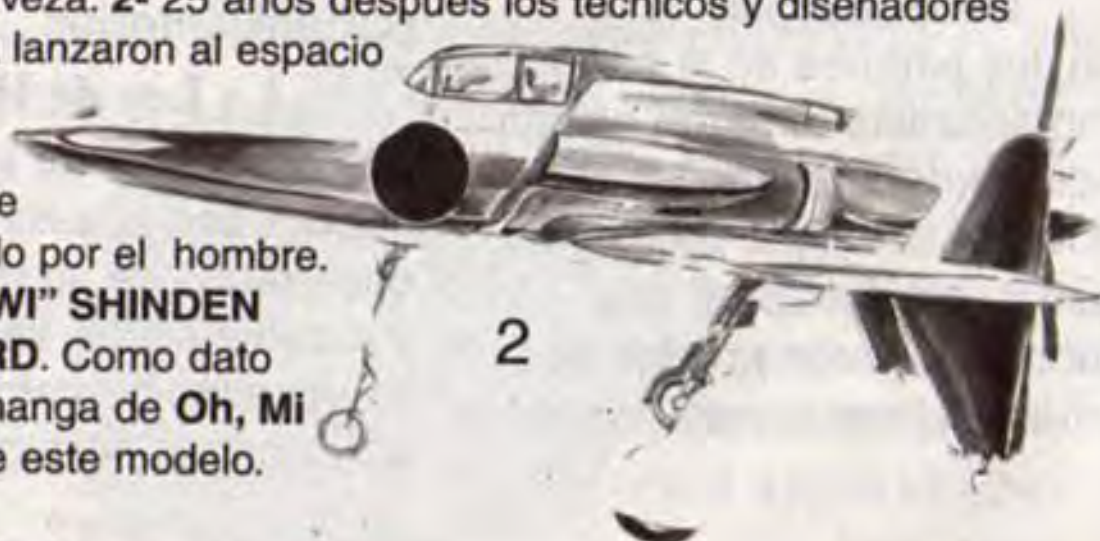
Tokio-Yokohama, lo que marca su entrada triunfal a la industria pesada y de aquí en corto plazo la construcción de su flota mercante. En 1894 el **Akagi** cañonero japonés, bajo las órdenes del almirante **Sakamoto**, inicia la era de victorias sobre naciones de inmensos territorios como **China** (1904) y **Rusia** (1905), quien era considerada una potencia de occidente, lo que provoca el estupor de aquellos que los tildaron de nula capacidad para la tecnología, las artes y humanidades; en el contexto occidental, a tal grado de desconocer al **Japón** en términos de igualdad diplomática (lo que por cierto **México** no imitó a pesar de las presiones internacionales), en que se solapaba el genocidio y explotación de un inmenso territorio en **África** por un pequeño país europeo, **Bélgica**. De **Inglaterra** en la **India** y de los **Estados Unidos** en **Hawai**, lo que impulsó el militarismo japonés que pagó muy caro su error fue con la agresión de las dos explosiones atómicas sobre su población inerme que surgió como ave fénix de sus cenizas y produjo algunos de los avances tecnológicos mas sorprendentes de la historia. 1- Corrían los fabulosos 20's y ya los artistas comerciales japoneses realizaron este extraordinario anuncio de cerveza. 2- 25 años después los técnicos y diseñadores en aeronáutica lanzaron al espacio



1

ASAHI BEER

este que para mí es el más bello modelo de avión construido por el hombre. **KYUSHU "J7WI" SHINDEN SERIE CANARD**. Como dato curioso en el manga de **Oh, Mi Diosa**, aparece este modelo.



2



0



2



3

77



1



5



5



5

0-Lápiz de Costado

1-Tramado

2-Líneas continuas

3-Líneas tenues y fuertes

4-Líneas con diferentes inclinaciones

5-Diferentes tipos de degradados

6-Formas de afilar el lápiz(esta dependerá del dibujo y el grosor de la línea que se desee dar



7-Con Líneas aplicadas en tramos sencillos podemos aplicar volumen





7

La practica con el lápiz es algo esencial, para tener habilidad en el dibujo.





La pluma sencilla nos sirve
para comenzar a practicar
nuestros trazos, que poco a
poco se convertirán en
líneas limpias y fluidas.



Pluma atómica



1



1-Pluma Gelly Roll o Pluma de Gel

2-Estilógrafo Desechable

Podemos ver que la distinta fabricación y uso de la punta de estos instrumentos nos dan en el caso de el Gel más soltura y en el estilógrafo la limpieza y detalle.



2



Nota: estos utensilios los puedes encontrar en cualquier papelería y no son costosos

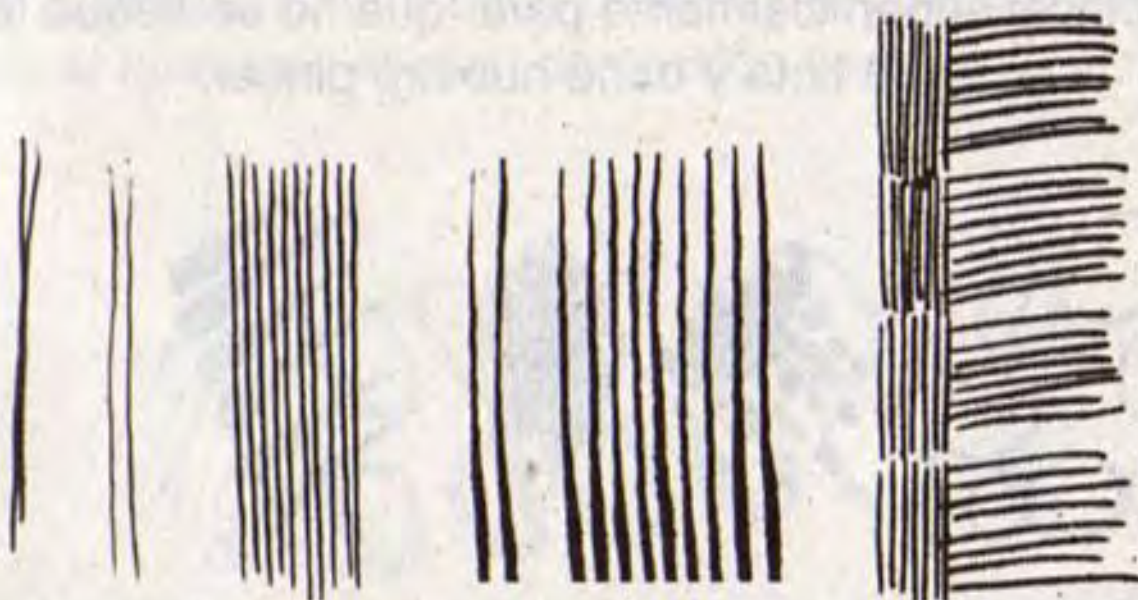




Por la punta y dureza de la plumilla, los círculos y líneas onduladas son de los mejores retos para experimentar.



La trama de líneas es un ejercicio necesario para comenzar a diferenciar los tipos de volumen y sombras en el entintado.





Existen muchos tipos de **pincel**. Para comenzar, es aconsejable comprar un pincel fino de pelo artificial, por su durabilidad y consistencia rígida.



Cuando usamos un pincel tenemos que usar un recipiente con agua (si vamos a pintar a base de acuarela, tinta o colores acrílicos), y la tinta, después de usar varias pinceladas, lavar nuestro pincel superficialmente para que no se seque la pintura y la tinta y dañe nuestro pincel.





Una de las cosas mas importantes en imitar estos ejercicios, es que poco a poco dominaremos nuestro pulso.



El cuidado con la dosis de tinta o el material que usemos en nuestras pinceladas, hará que nuestros trazos sean más limpios al igual que el nivel de presión con el papel.



Progresión de líneas y círculos que forman un rostro. En el estilo manga podemos ver que los ojos son mas grandes que lo acostumbrado, y la barbilla tiende a ser más **estilizada**

(**Estilizar**: Interpretar o convertir la forma de un objeto, o persona haciendo resaltar algunos de sus rasgos, dependiendo los detalles que se enfaticen).

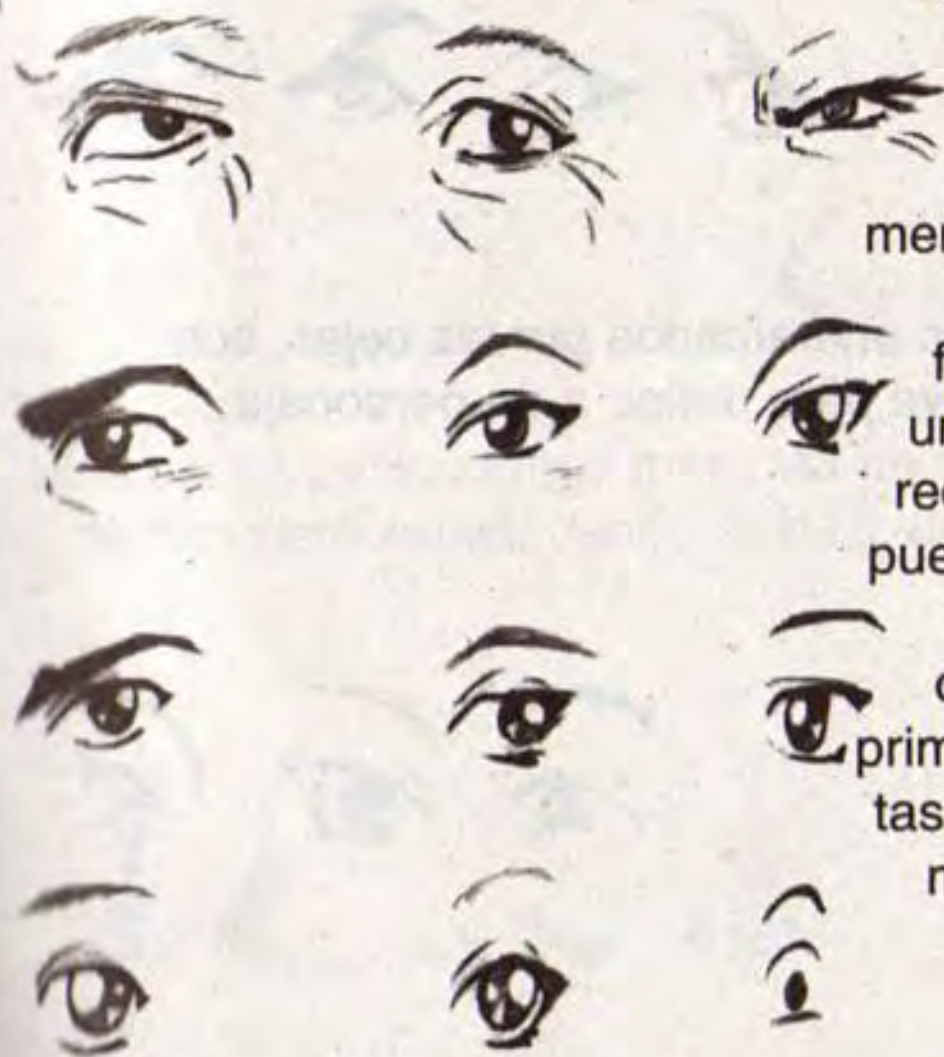


Las cejas enmarcan al ojo y remarcan o definen el carácter.





En el trazo de un ojo de frente, la marca suave de la mina de grafito "Lápiz" te dará la pauta, para la expresión.



Aquí tienes varios ojos con diferentes expresiones y diferentes estilos, esto es para que observes los elementos que se necesitan para hacer un ojo femenino, de un niño, un anciano o anciana. recuerda que las cejas pueden cambiar o enfatizar una expresión y como podrás ver los primeros ojos son realistas y los posteriores son más caricaturizados





La inclinación hacia abajo, te muestra en los párpados y la distancia que se acorta entre estos y la ceja, enseguida 4 ejemplos de enojo, un tercero de izquierda a derecha que muestra sagacidad.



Los ojos enmarcados por las cejas, son la clave para definir a un personaje.



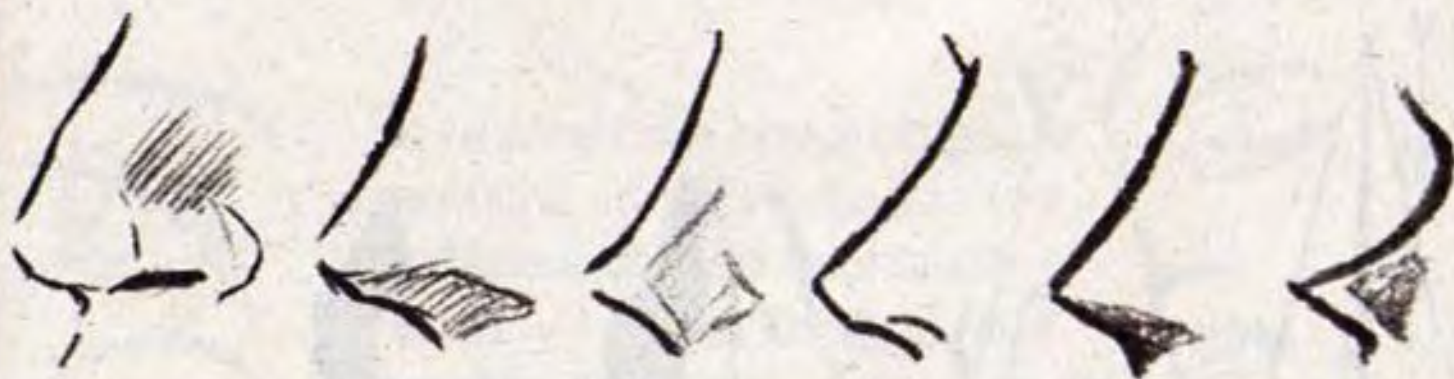


El plano frontal de la nariz se comienza con un triángulo, para posteriormente señalar la parte de abajo de la nariz.

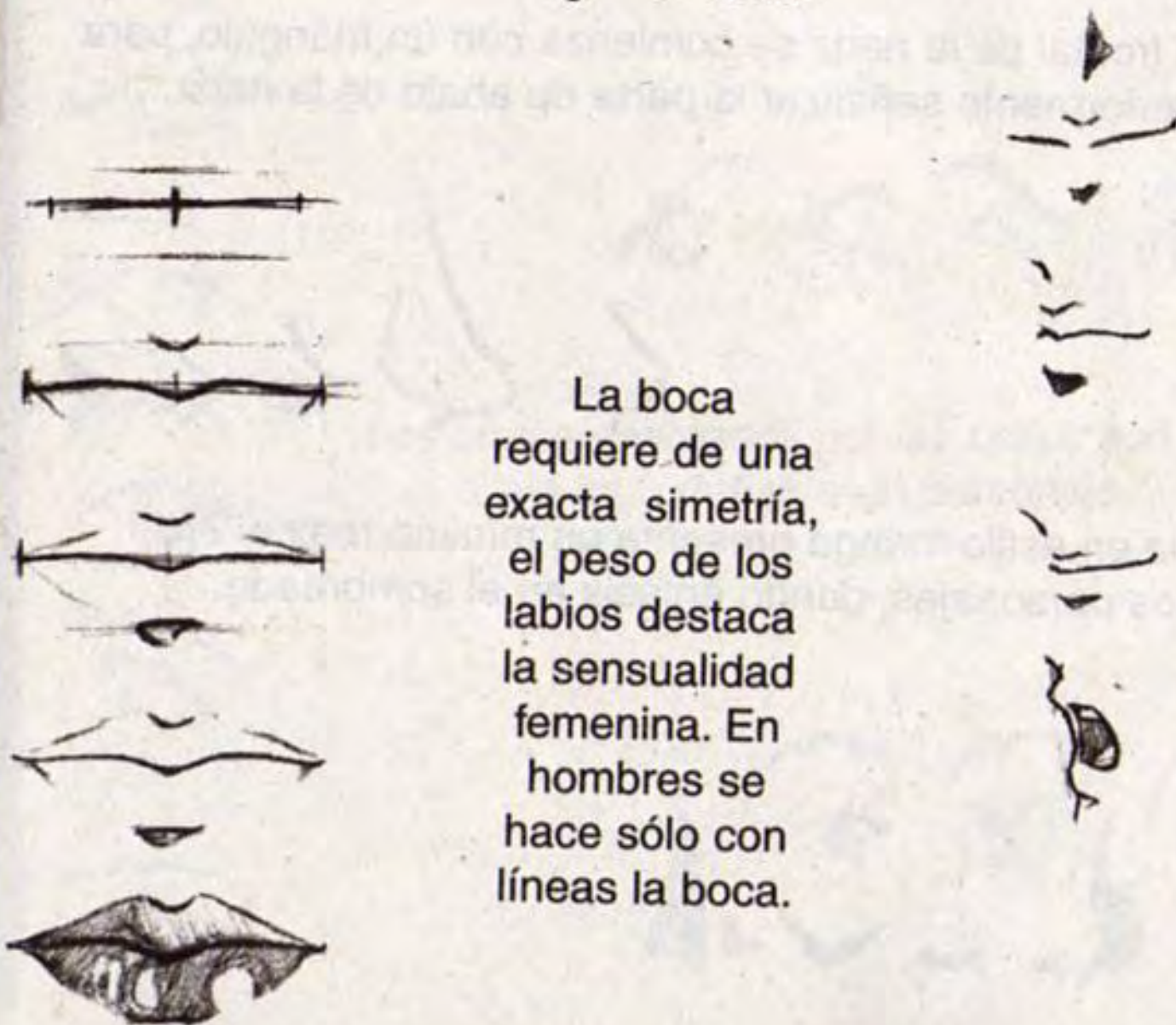


La nariz en estilo manga presenta un mínimo realce en ciertos personajes, dando énfasis en el sombreado.

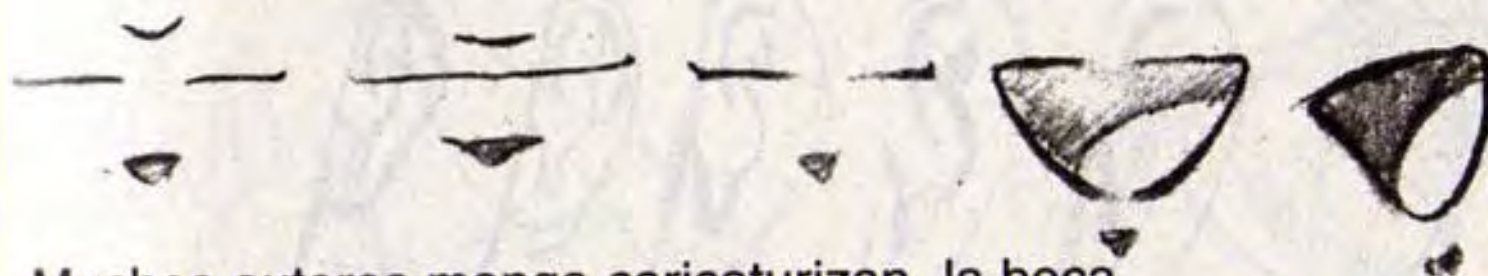




La nariz en perfil en el estilo manga se va simplificando según el autor.



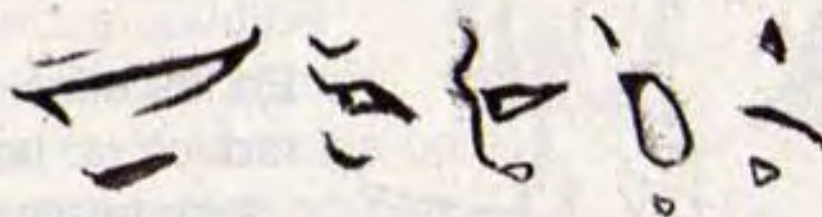
La boca requiere de una exacta simetría, el peso de los labios destaca la sensualidad femenina. En hombres se hace sólo con líneas la boca.



Muchos autores manga caricaturizan la boca abierta, solo poniendo líneas y sombras para destacar la lengua y un rasgo de esplendor en la sonrisa



La quijada también puede variar de tamaño al mostrar las emociones.



Por la curvatura natural de la quijada, se pone una línea en ángulo, para dar el efecto de el labio superior mas grande y el inferior más pequeño.





Con el dibujo básico ovalado comenzamos a formar los rasgos de la oreja. De la aleta de cartílago, la ondulación interna se alarga.



Diferentes tipos de orejas para diferentes tipos de personas



En los elfos se reduce la base a su mínima expresión de la oreja de un bebé.



El peinado alto y los rizos se alternan en diversos gustos o modas.

El cabello es un elemento fundamental para definir la personalidad o cualidades que desees dar a tu personaje, en los cuatros cuadros anteriores podrás ver como cambia un rostro femenino con diferentes tipos de peinados



En el manga, los arreglos femeninos, enmarcan con gracia el óvalo del rostro con mechones o guedejas y flotantes caídas.



Nota: Recuerda que en el Manga los personajes tanto femeninos como masculinos, manejan colores poco usuales en el color del cabello, digamos azul, rojo, incluso verde y plateado.





Trenzado o hirsuto (quebra-
do), el cabello tiene siempre
un orden, lo flexible y ondu-
lado o rebelde se captura
con la
debida observación.

Con el cabello podemos dar
toques de elegancia y
podemos dar ambientación
del sentido del viento.





En hombres el cabello le confiere los toques de personalidad y estilo. El rapado con máquina en la nuca, le da volumen a los mechones de la parte de arriba.

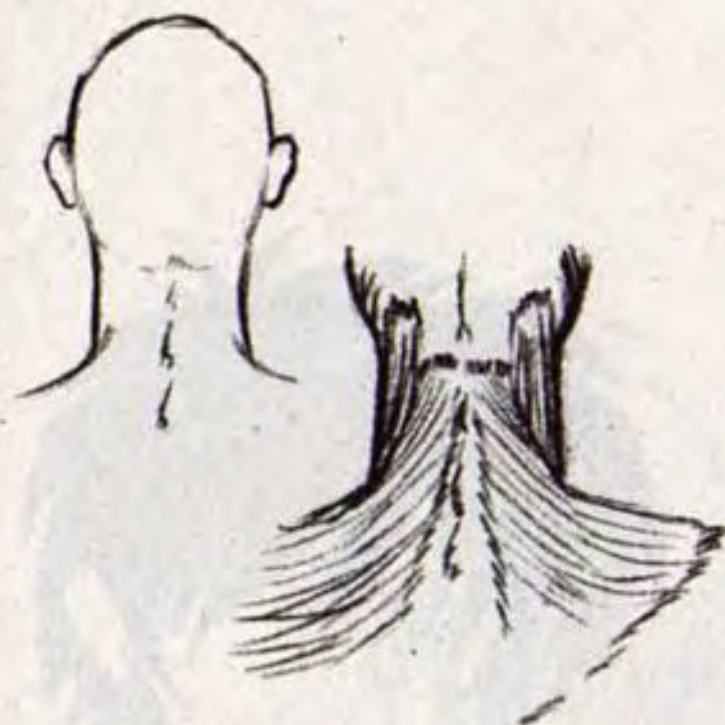


La caída del cabello en los mechones da una apariencia rebelde o desordenada al personaje.



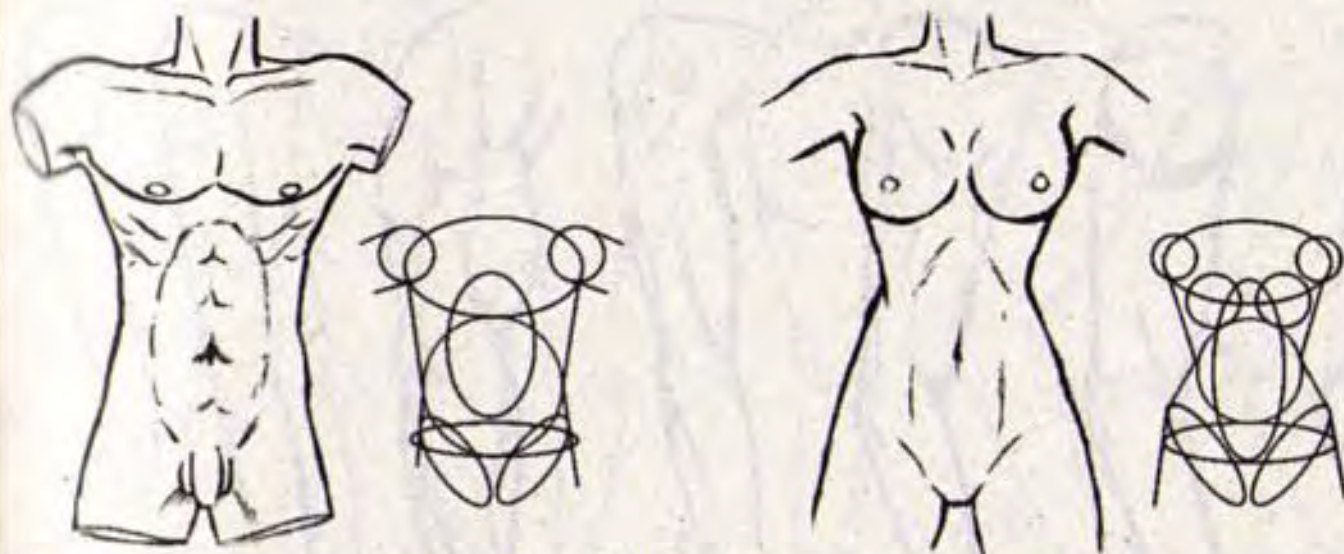


Tenemos que ver que los movimientos de la boca afectan a los
músculos del cuello.

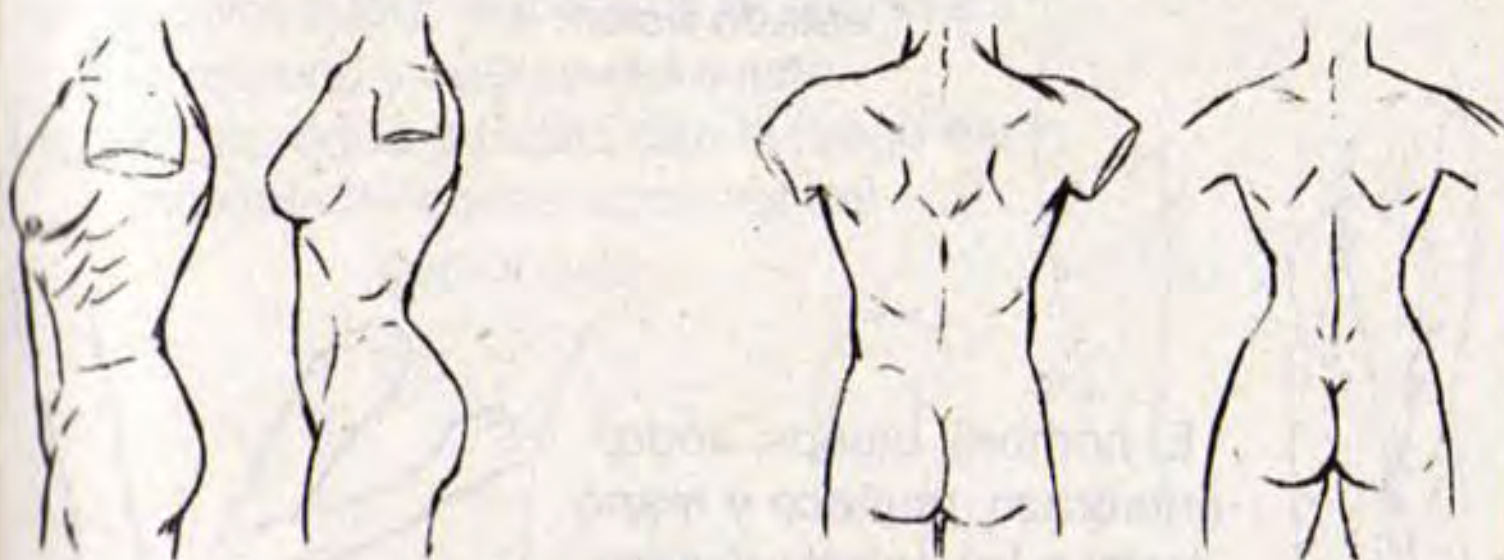


La estructura muscular dirige versátil y
exacto el movimiento del cuello.



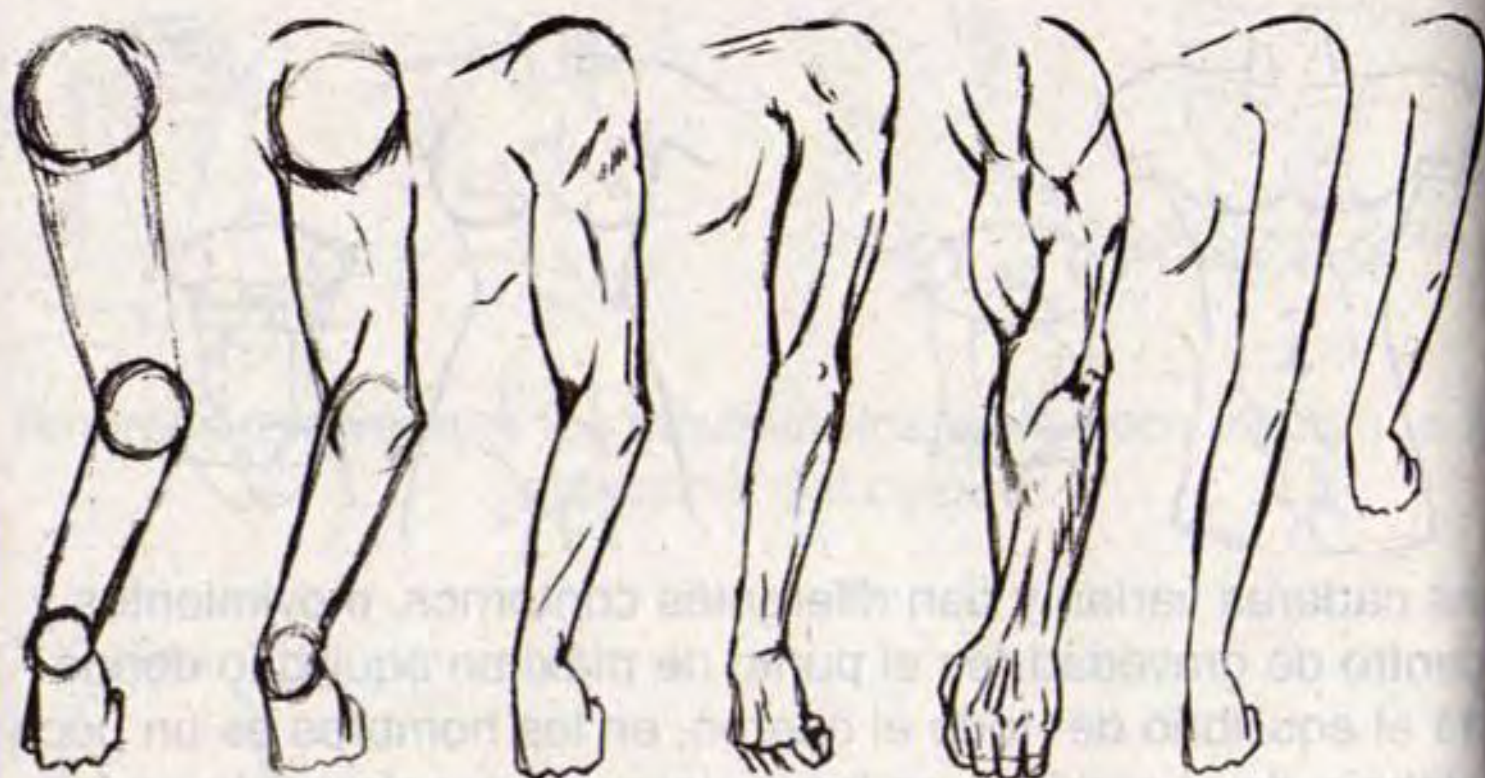


Las caderas varían y dan diferentes contornos, movimientos y centro de gravedad (es el punto de máximo equilibrio donde está el equilibrio de todo el cuerpo, en los hombres es un poco debajo de el ombligo, en las mujeres es exactamente en la matriz), a los torsos masculinos y femeninos.



El flanco del torso sostiene el brazo, que potente o frágil genera las fases de acción.



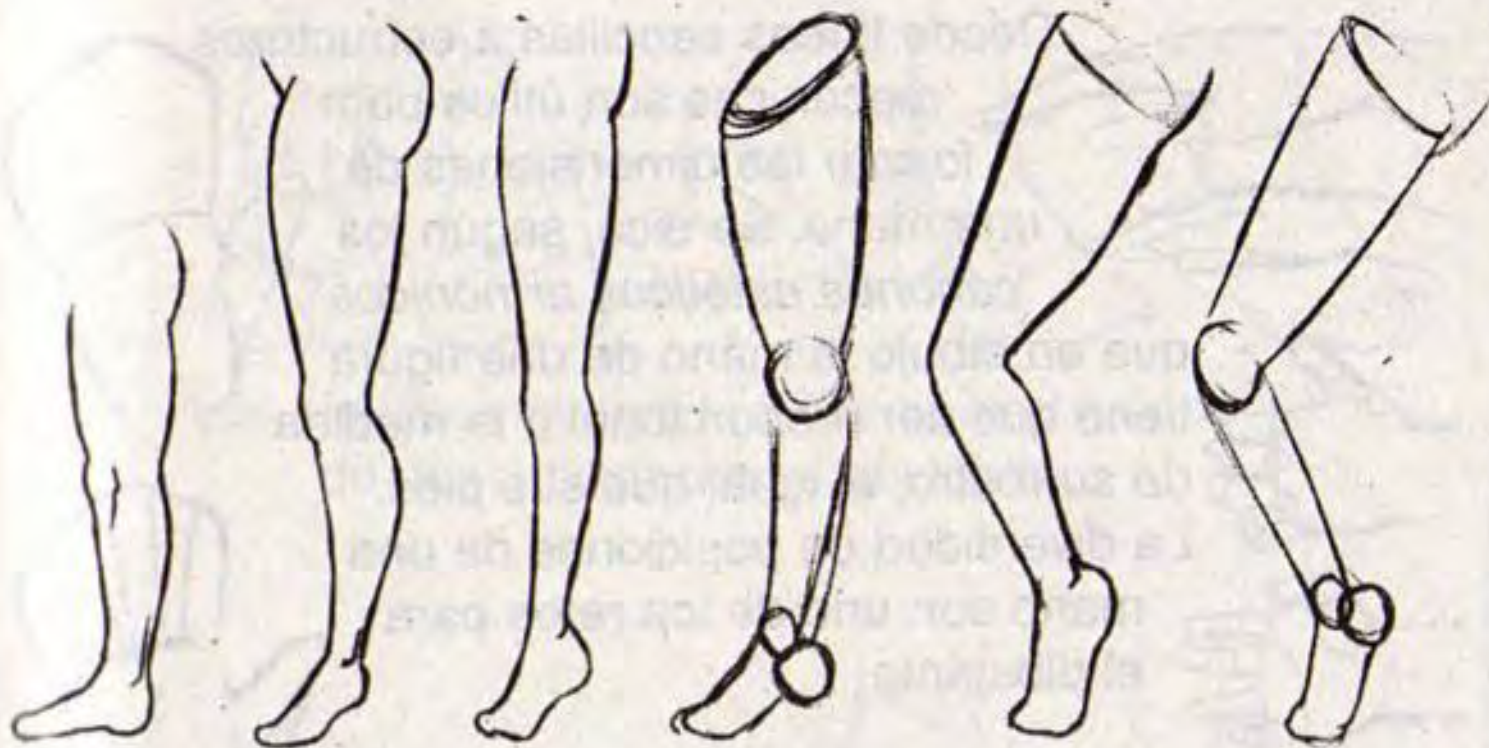


La musculatura del brazo varía dependiendo la edad y estado físico.



El hombro, bíceps, codo, antebrazo, muñeca y mano forman las características generales del brazo.





Las piernas necesitan siempre cuidado en su colocación, respecto a la columna vertebral y cuerpo del sujeto. La cadera, rodilla y tobillo dan el juego de movimiento en las acciones del personaje.



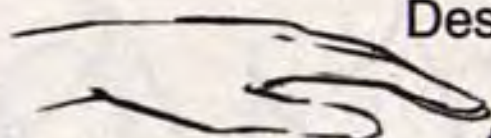
Desde líneas sencillas a estructuras mecánicas son útiles para formar las dimensiones de una mano. Se dice, según los *"cánones estéticos armónicos"*,

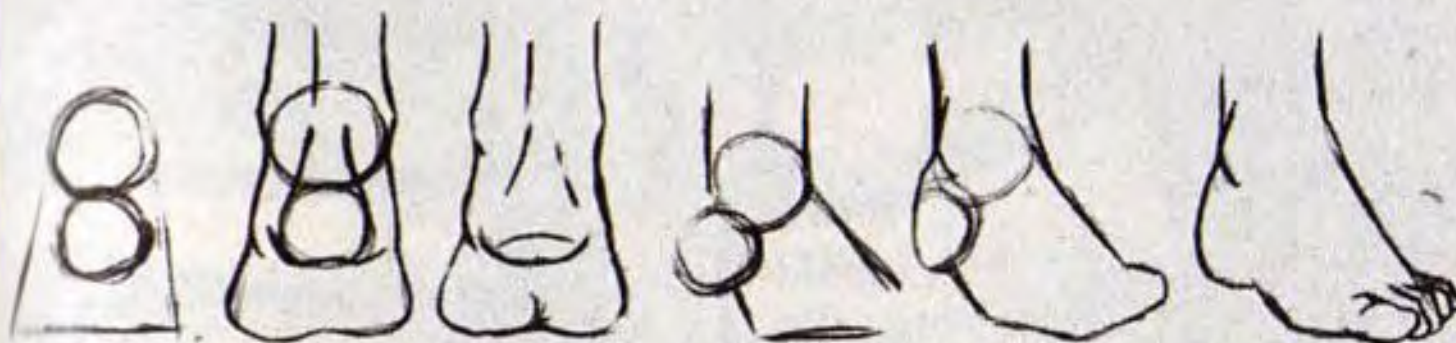
que en dibujo la mano de una figura tiene que ser proporcional a la medida de su rostro, al igual que sus pies.

La diversidad de posiciones de una mano son uno de los retos para el dibujante.

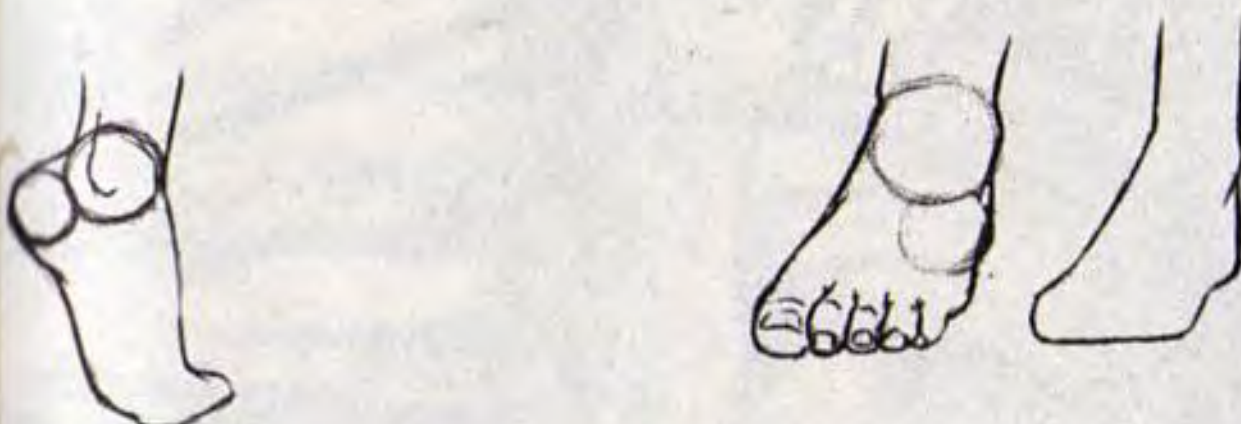
La mano casi como el rostro expresan la personalidad.

El monopolio pentaradial, como sabemos hace la diferencia entre el hombre y el resto de los animales, específicamente la oposición del pulgar con los demás dedos.

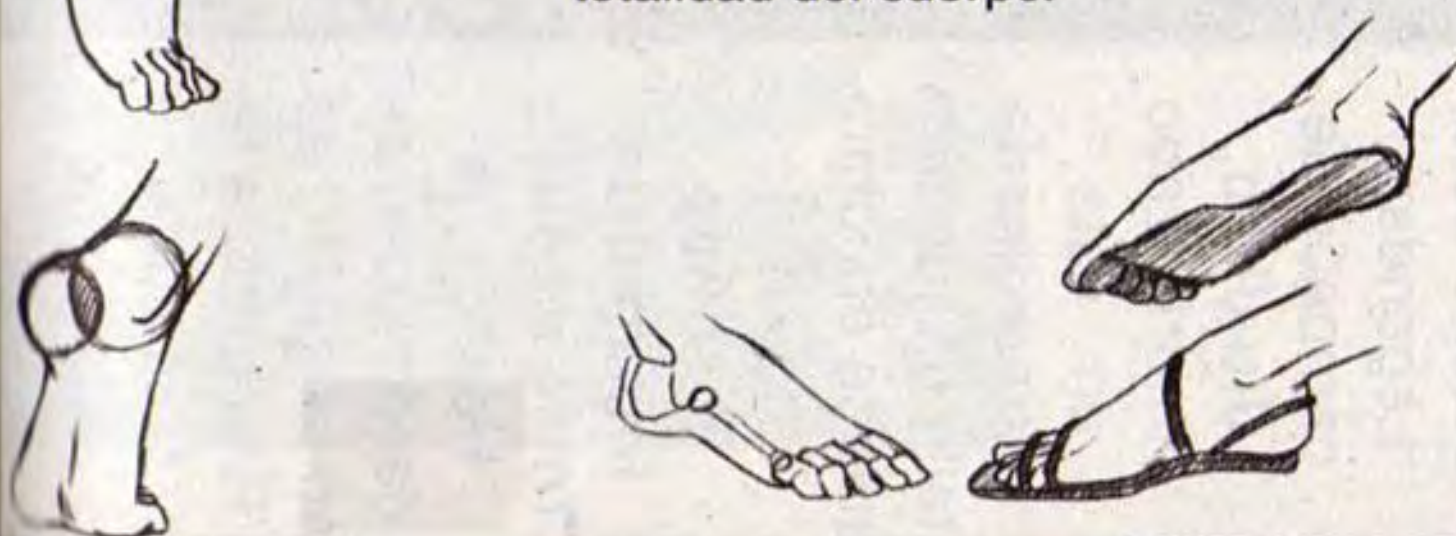




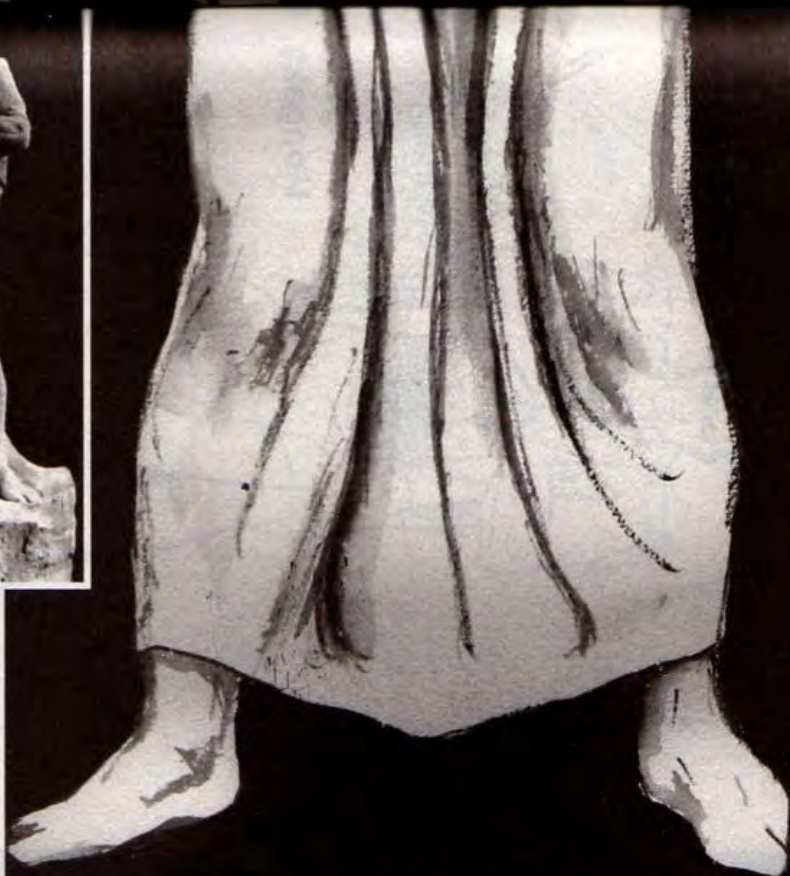
Los círculos nos dan la clave para el juego de las articulaciones del tobillo.



Increíble equilibrio del calcáneo, el arco y los dedos, que sostienen a la totalidad del cuerpo.



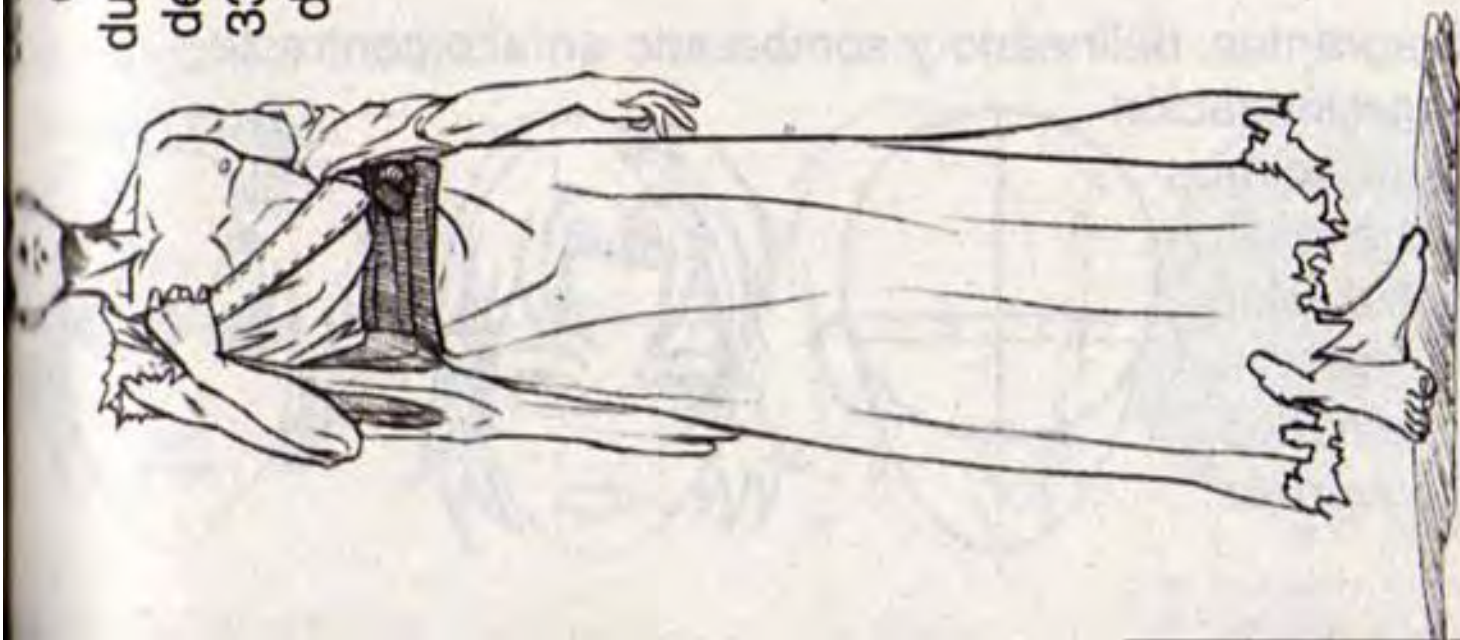
Mongaku: por
Sekino Seiu.
Legendario
campeón de
Jiu-Jitsu,
inmortalizado
en esta
extraordinaria
talla en madera
que se encontra-
ba en el
instituto
imperial de
Tokio en 1911.
Hecho que
desconocemos
en estas fechas.
Realizado a la
tinta con la
técnica de
pincel





Varias poses
estilizadas a
manga de
Mongaku.

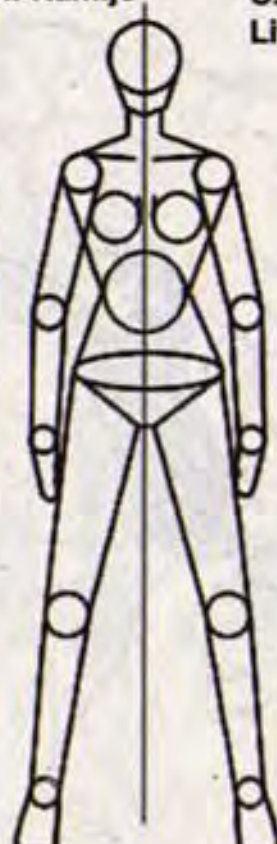
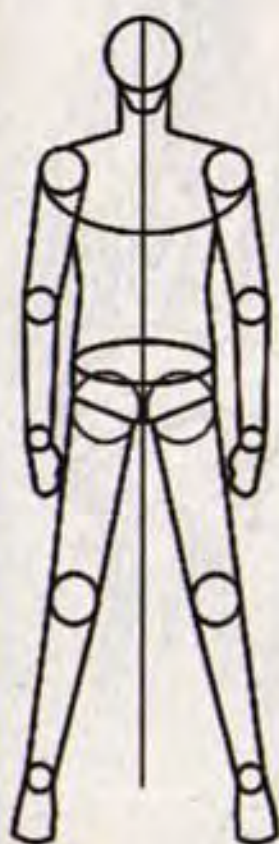
del autor repro-
duciendo la imagen
de las página 32 y
33 a su estilo y en
diferentes poses.





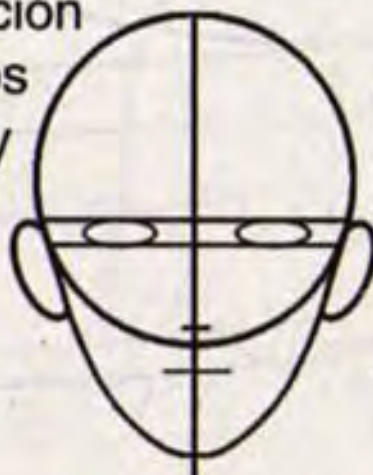
C. Atsushi Kamijo

C. Satoshi Hushibara, Pl
Little.

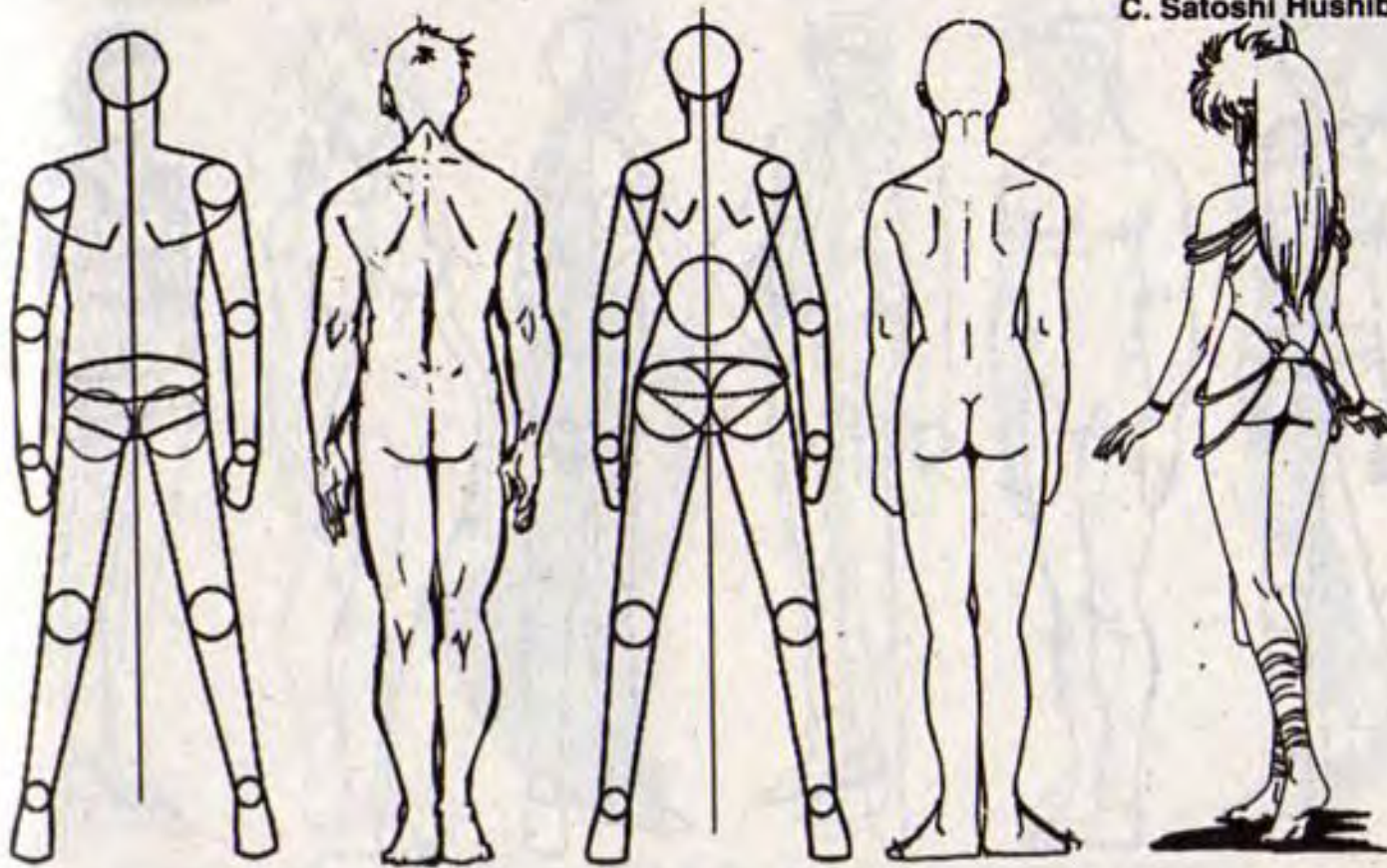


La perspectiva de **frente**, es nuestro comienzo para observar proporciones anatómicas. Como se puede ver, la línea vertical nos señala la columna vertebral. Es muy importante conocer el cuerpo humano desnudo, para no cometer errores en el momento de dibujar la ropa.

Diagramas, delineado y sombreado en alto contraste, caracterización de rostros femeninos y estilización de peinados juveniles.



C. Satoshi Hushibara.



De **espalda** (o detrás) tenemos que cuidar las señalizaciones de la columna vertebral y los omóplatos que se mueven con los hombros y brazos. Es muy importante cuidar la correspondencia con el centro de gravedad del cuerpo.

La caída del cabello en la nuca es proporcional al cráneo y en parte al cuello.

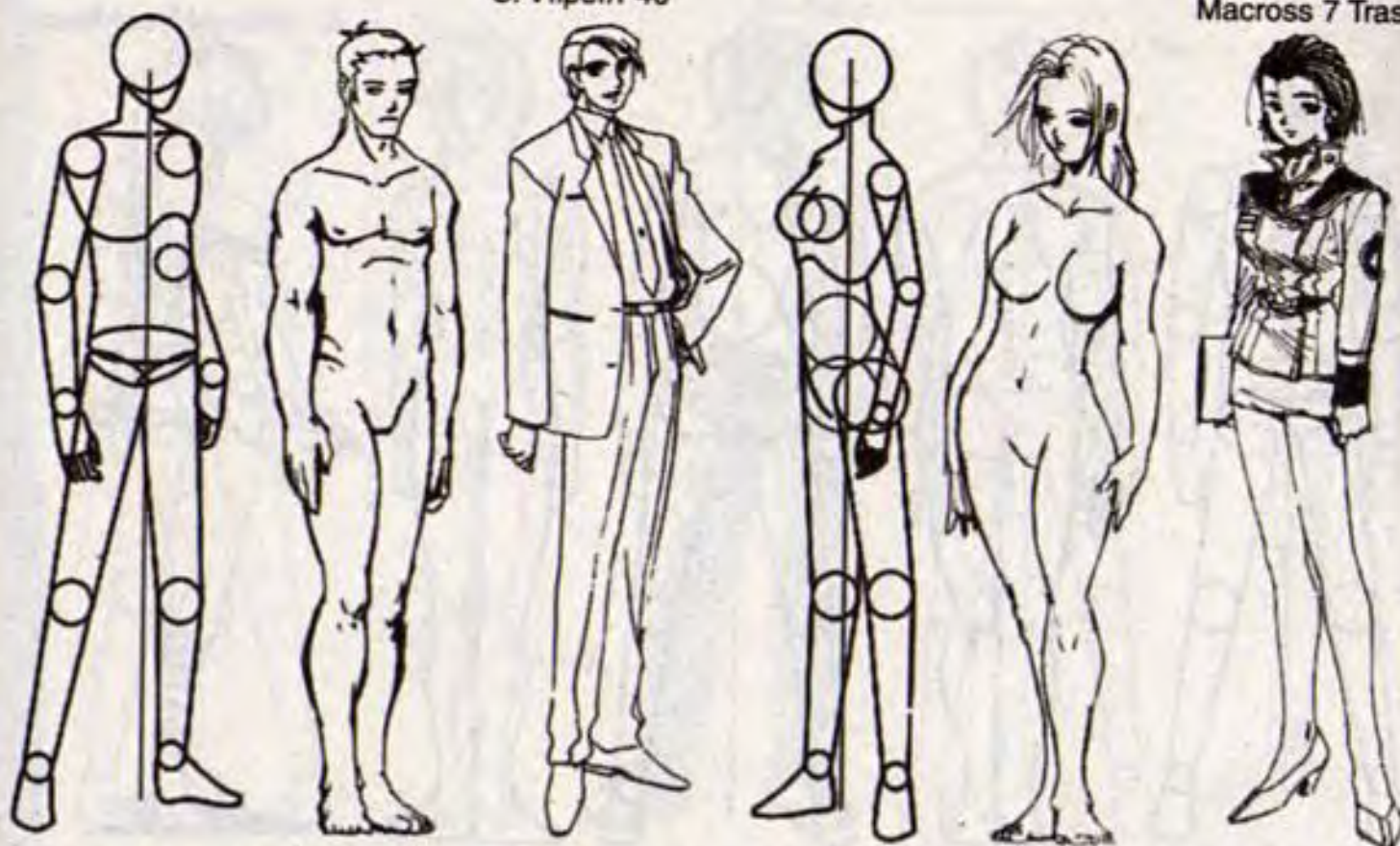


C. Yukito Kishiro, Gunm.



C. Vliper/F40

C. Haruhiko Mikimoto
Macross 7 Trash.



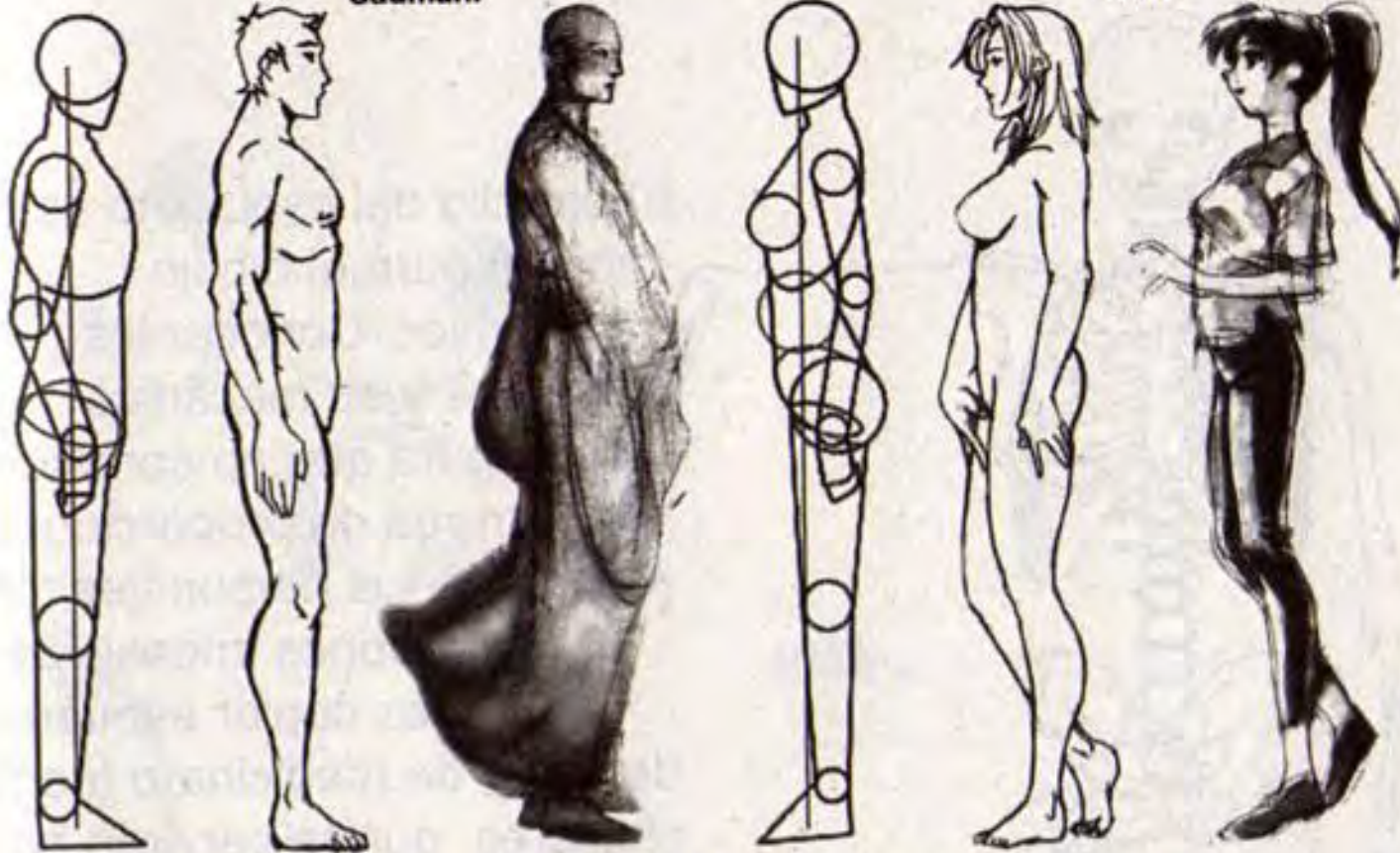
La perspectiva de **tres cuartos (3/4)** es un enfoque intermedio entre el perfil y el frente. Aquí es el desarrollo de perspectivas complejas donde podemos ver cómo una parte del cuerpo se "vuelve" más delgada y pequeña.

En el rostro el 3/4, dependiendo el ángulo, el ojo más alejado se reduce un poco de grosor y la barbilla se acentúa



C. Yoshitaka Amano, Sadman.

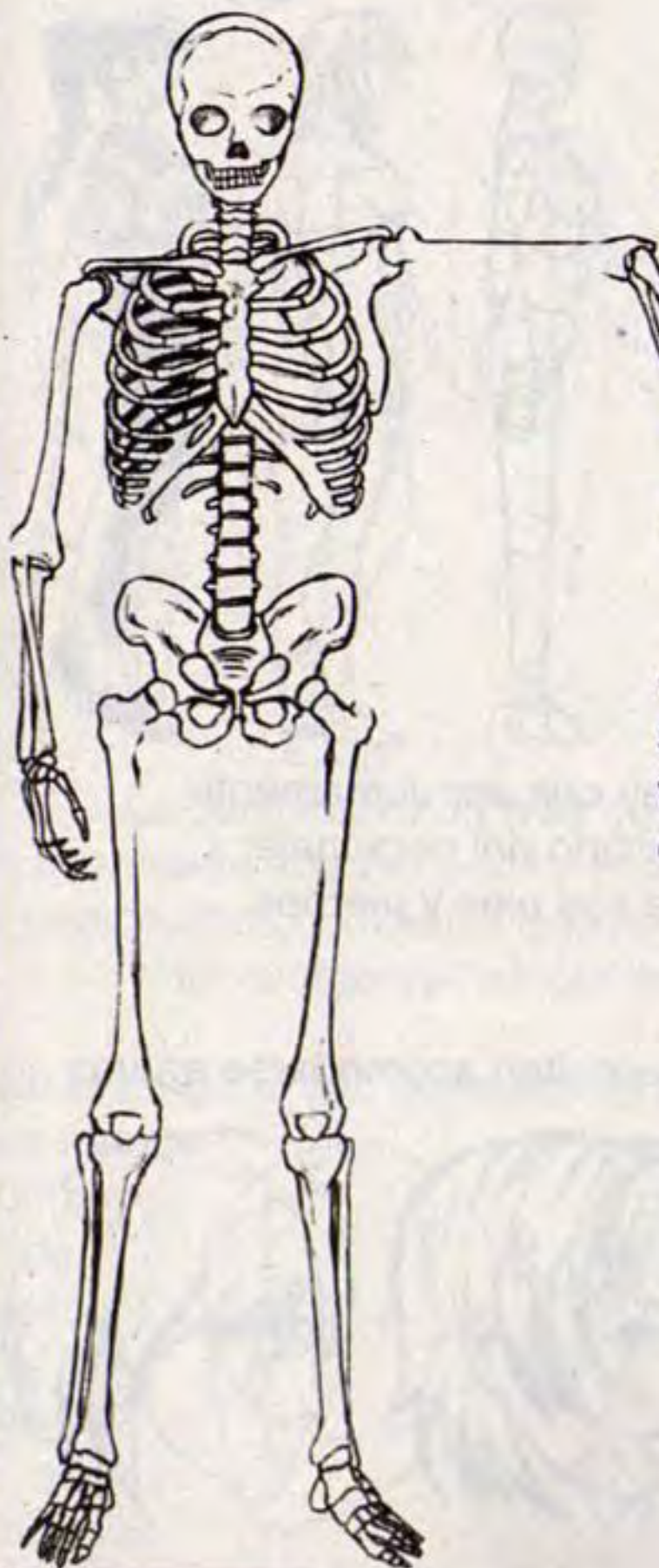
C. Keiji Gotoh, Double Cast.



En el enfoque de **perfil** hay que ser sumamente cuidadosos, con el equilibrio del personaje, así como la posición de sus pies y piernas.

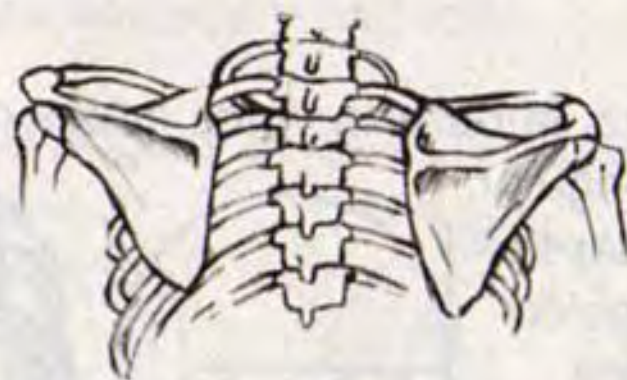
La nariz, la barbilla y los labios necesitan acomodarse en una línea angular, para dar la dimensión estética armónica.

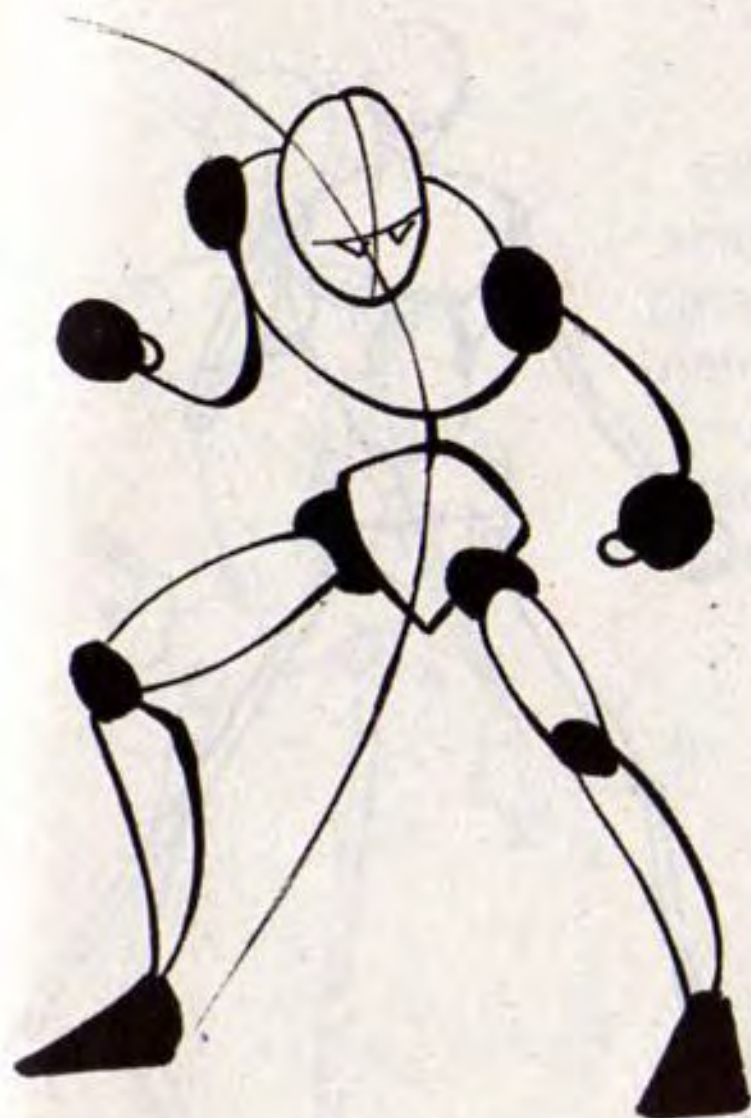




El estudio del esqueleto es primordial para el dibujo anatómico. Conocer los huesos y su mecánica asegura que no cometerás errores de proporciones, o que tus personajes tomen posiciones imposibles.

Puedes copiar esquemas de libros de medicina o fuentes similares que te servirán para familiarizarte con estas estructuras.

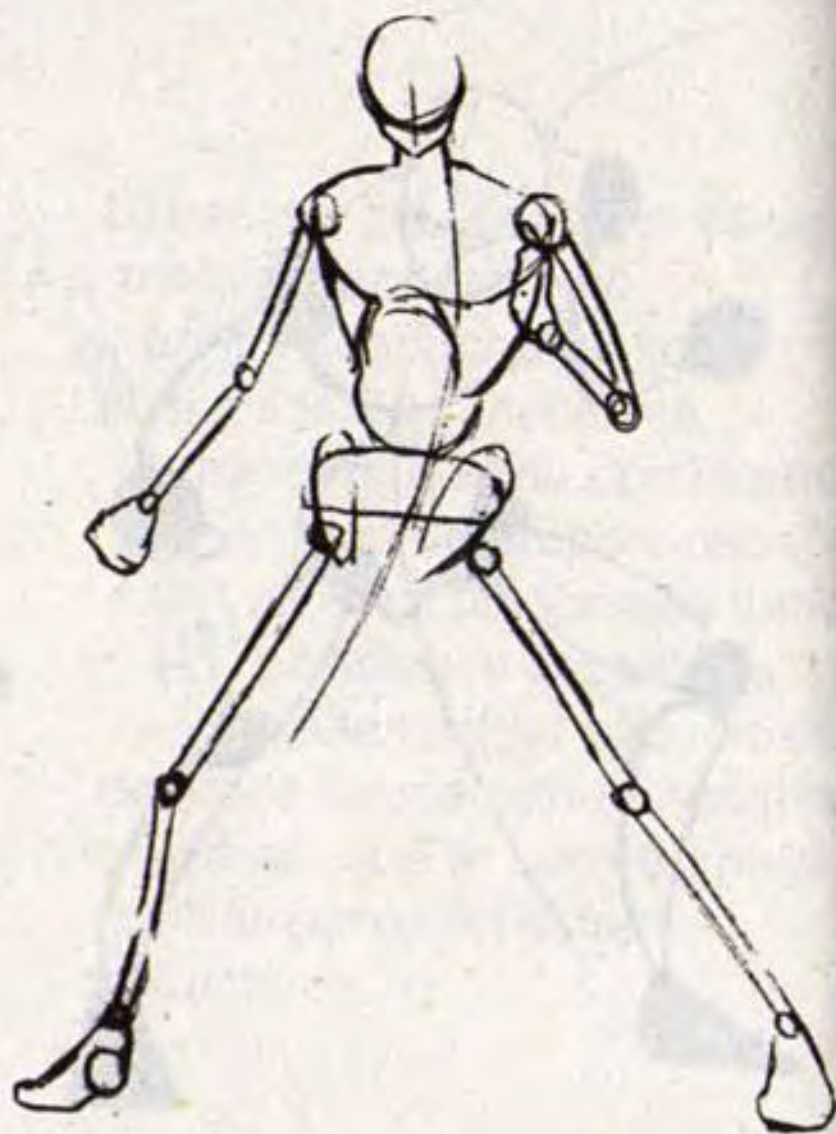


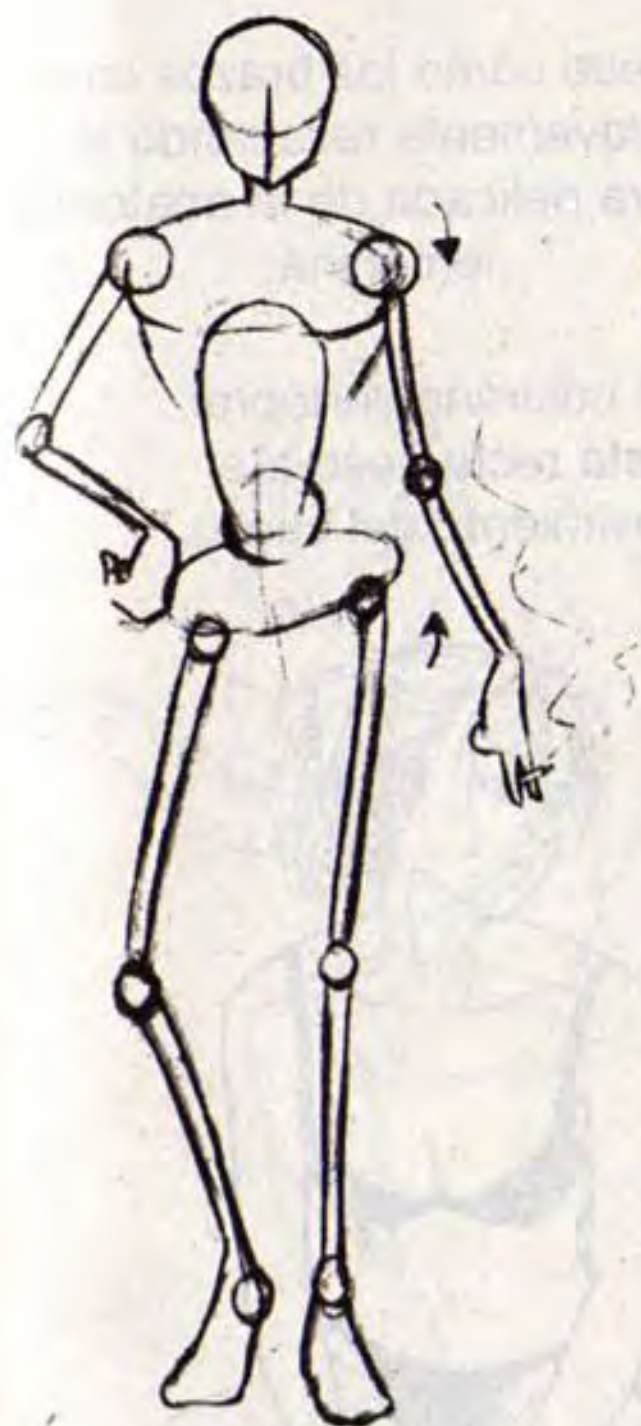


Esquemas de movimiento
en fase primaria, masas
contrastantes en los puntos
de articulación.



Es indispensable
saber que la mujer
cuenta con mayor
elasticidad, por lo cual
la podemos poner en
poses mas forzadas
que a un hombre.





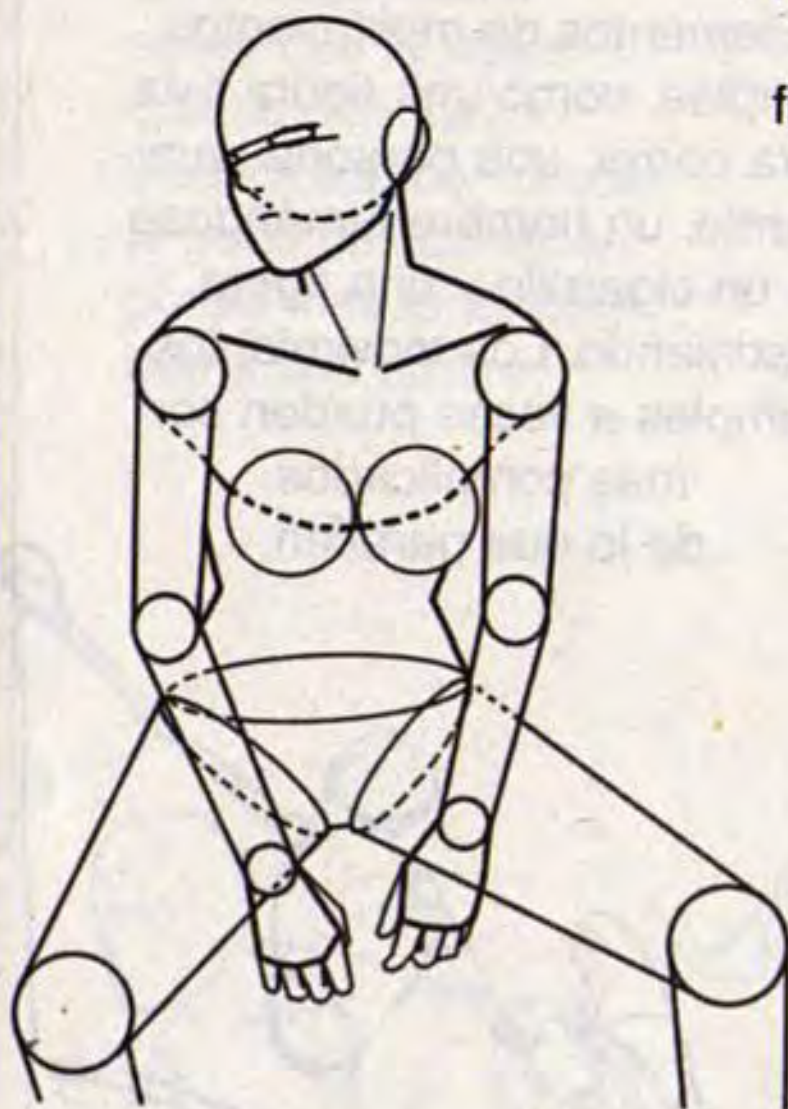
Elementos de movimientos simples, como una figura lista para correr, una persona caminando, un hombre fumándose un cigarrillo y una figura escalando. Los movimientos simples a veces pueden ser más complicados de lo que parecen.



Es sumamente necesario que observes estos movimientos para que vas las diferentes proporciones que toma el abdomen en estos ejemplos

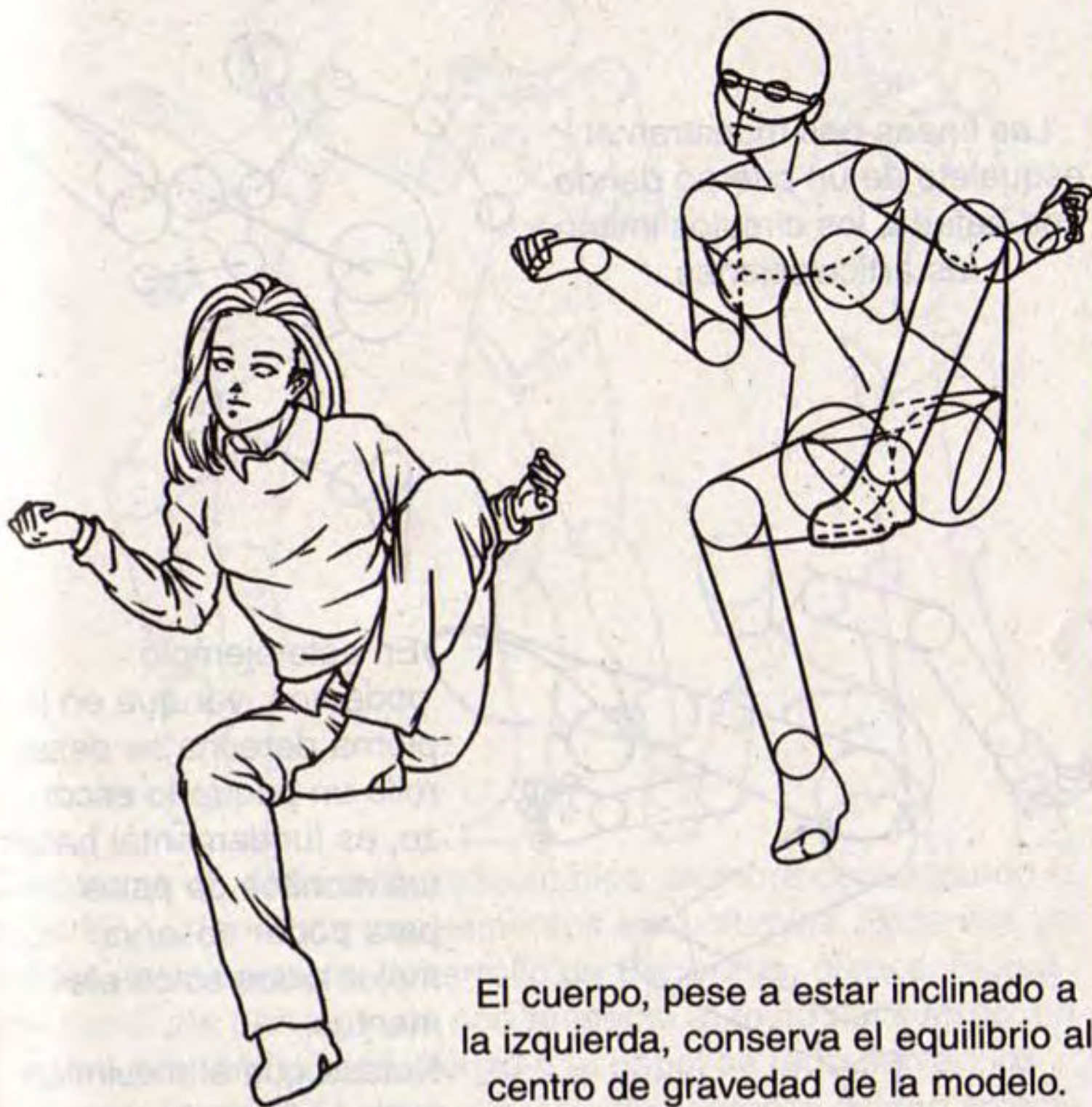
Nótese cómo los brazos caen suavemente resaltando la figura delicada de la anatomía femenina.

La columna vertebral está recta pese a el movimiento del cuello.



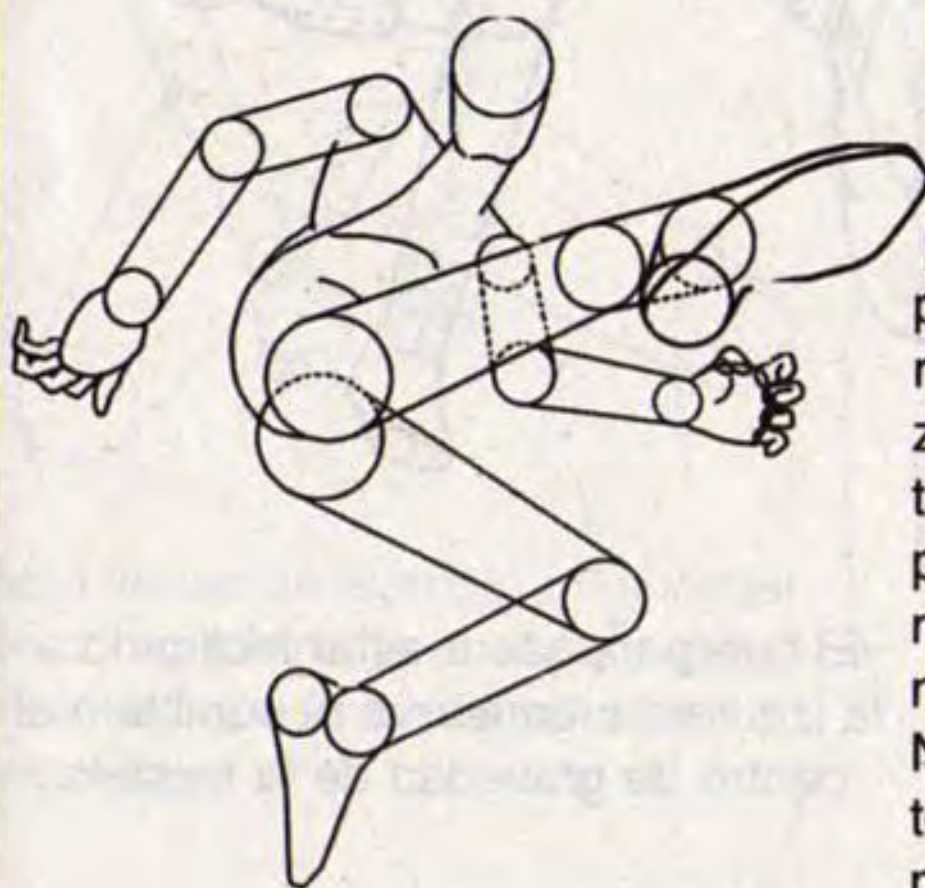
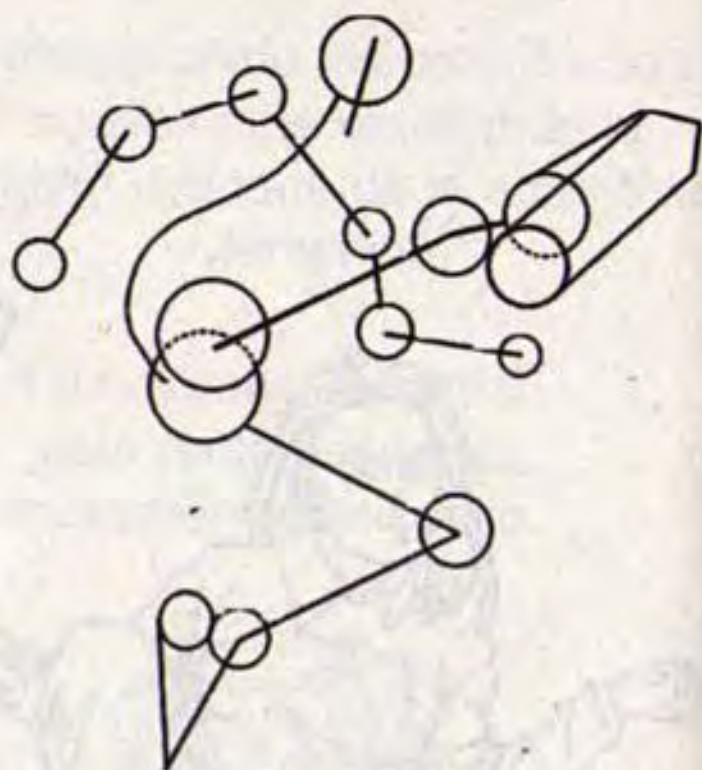
Aqui tienes un ejemplo más visual de como utilizar la anatomia geometrica para poder desarrollar a tu personaje.





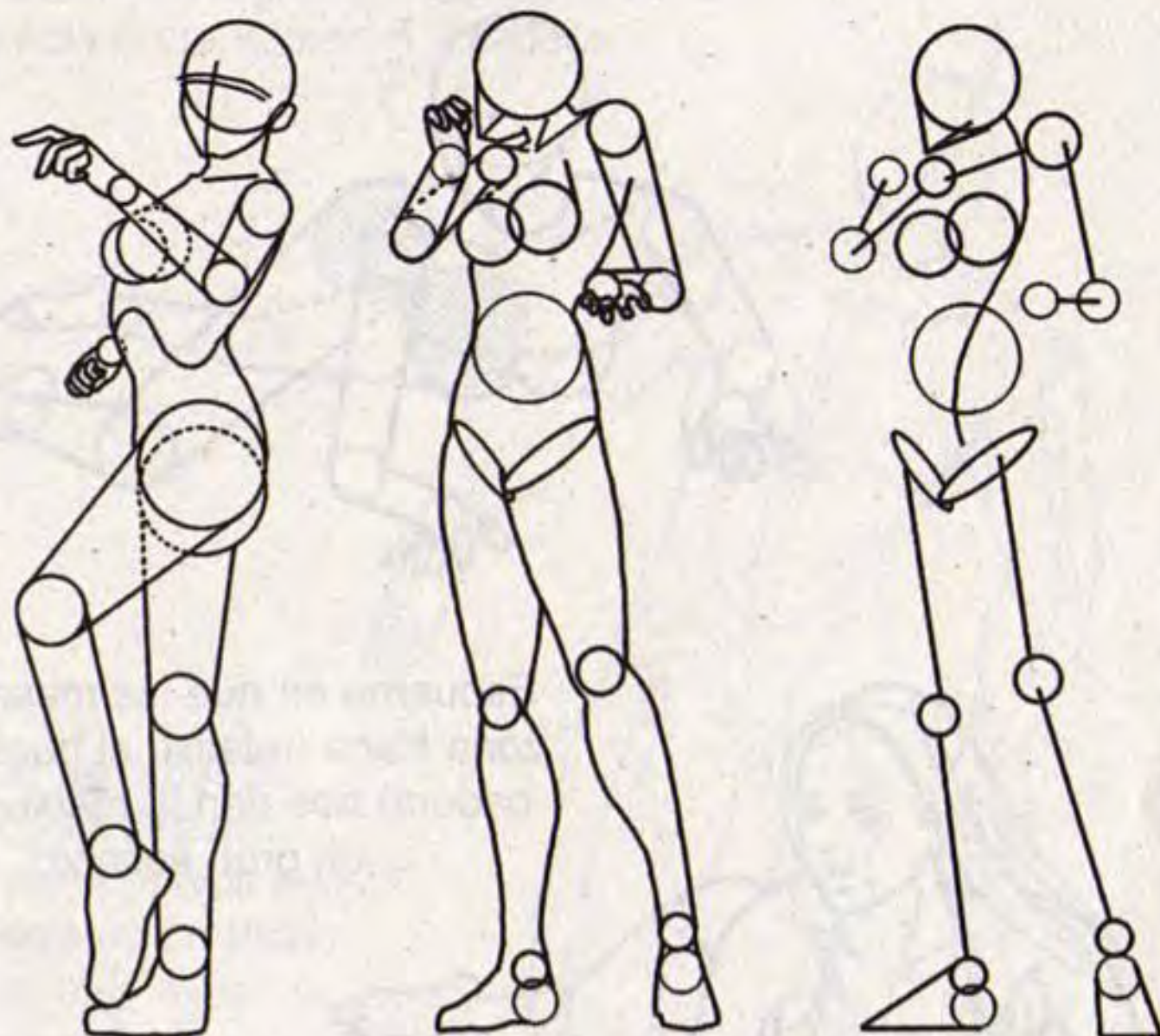
El cuerpo, pese a estar inclinado a la izquierda, conserva el equilibrio al centro de gravedad de la modelo.

Las líneas nos muestran el esqueleto de un cuerpo dando una patada, los círculos imitan las articulaciones.

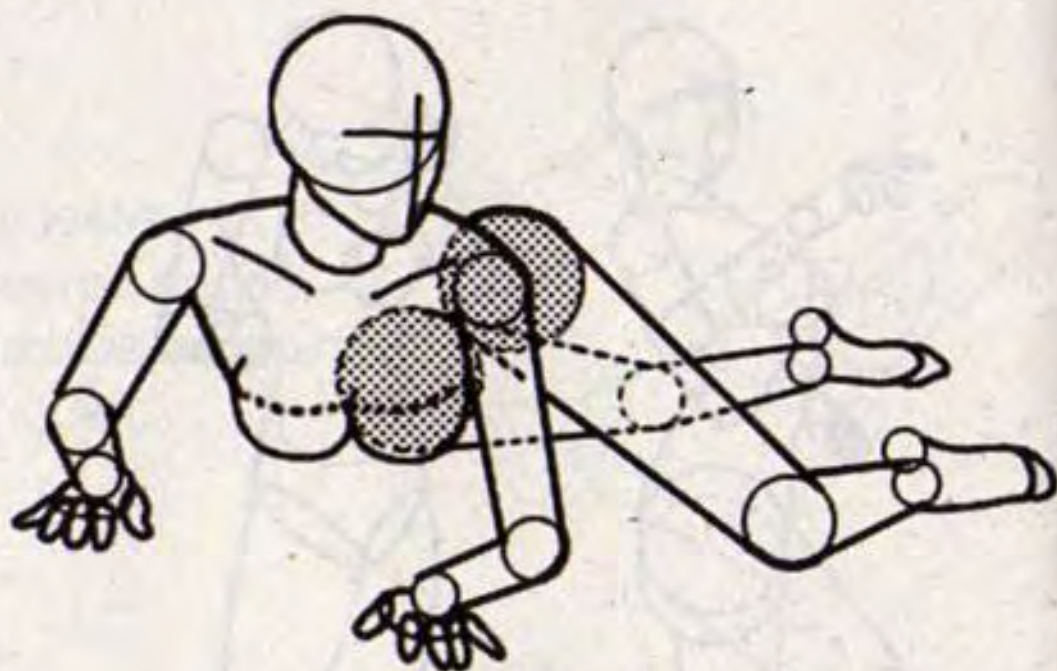


En este ejemplo podemos ver que en la pierna derecha se desarrolla un pequeño escorzo, es fundamental hacer tus monitos de palos para poder observar mejor todos estos elementos.

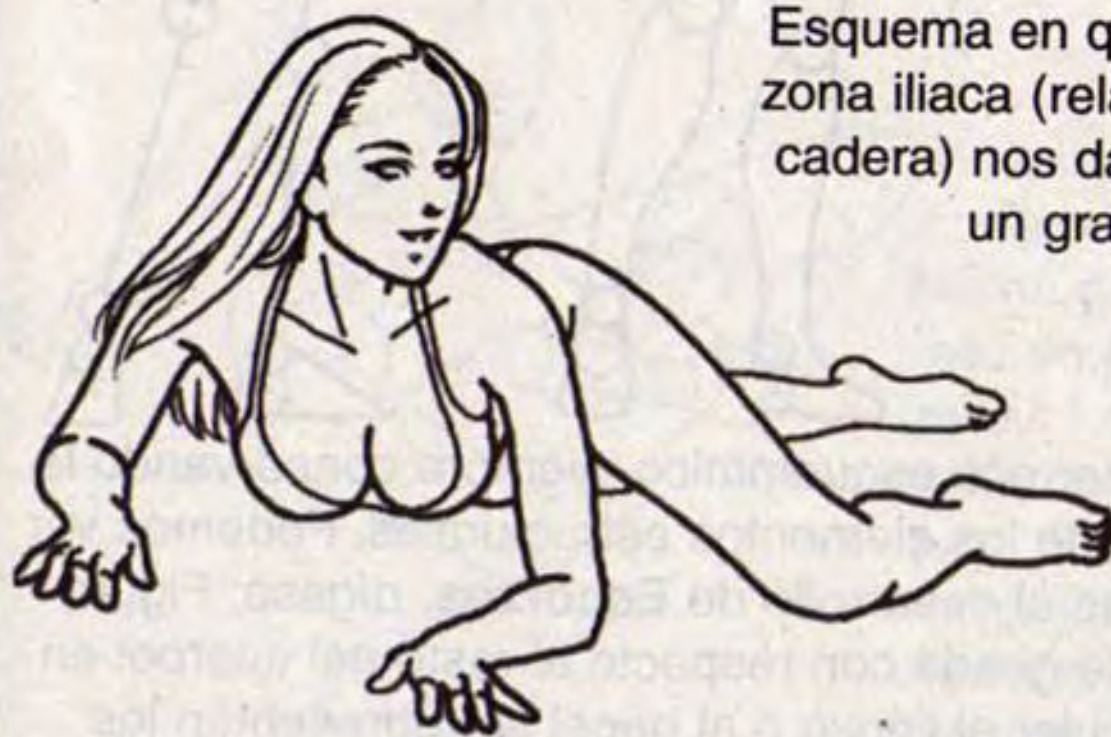
Notase que el movimiento de la figura es el mismo que el de la columna.



Otra forma de desarrollo esquemático, siempre conservando la proporción y forma de los elementos estructurales. Podemos ver en las dos páginas el desarrollo de **Escorzos**, dígame: Figura que tiene una parte girada con respecto al resto del cuerpo; en forma perpendicular al lienzo o al papel se representan los escorzos. También a veces algunos dibujantes le llaman "efecto 3d" a los escorzos, por la manera que las figuras toman volumen y realismo. Cabe destacar que el escorzo es una de las perspectivas más difíciles de dibujar por un artista.

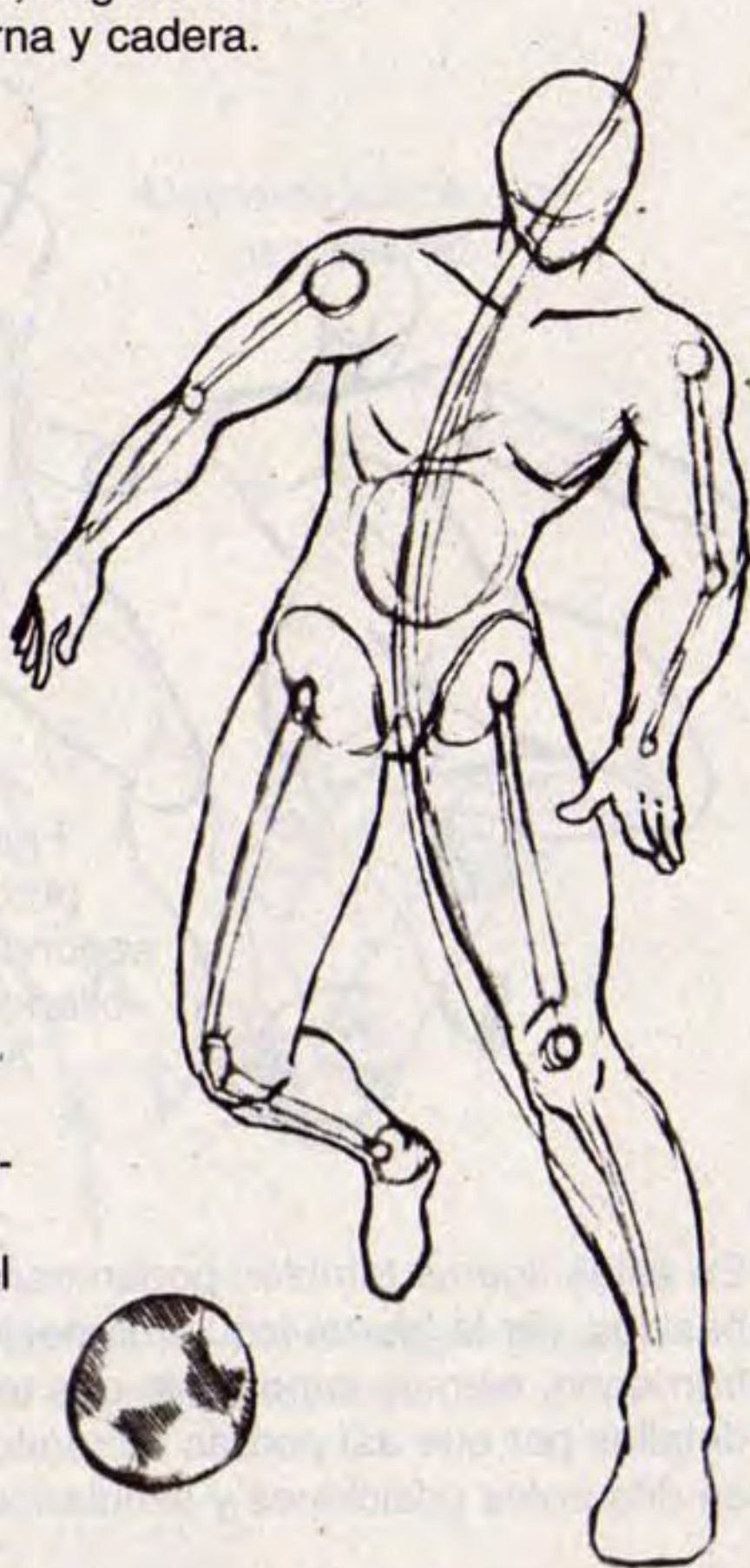


Esquema en que las masas de la zona iliaca (relativo al hueso de la cadera) nos dan la resolución de un gran escorzo.



Ojo checate la pierna de atrás.

Solución de un movimiento, segmento de la cadencia entre la pierna y cadera.



Conocer los parámetros del movimiento dinámico, es uno de los objetivos que todos los artistas en todos los tiempos, han investigado. Los impresionistas franceses, usaban fotografías para dibujar perfectamente el trote de un caballo en este ejemplo el futbolista nos da la pauta del movimiento.





Figuras en
primer plano y
segundo plano desar-
rollando movimiento
dinámico.

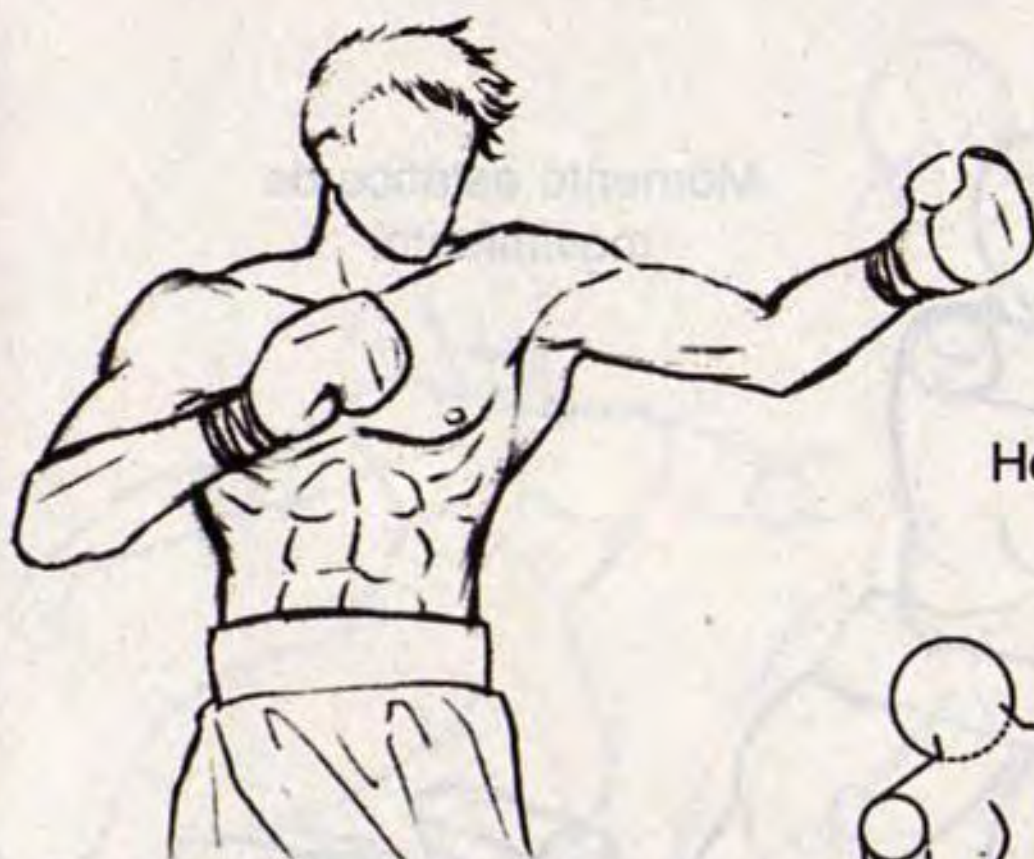
En estas figuras también podemos ver algunos escorzos básicos, ver la pierna izquierda del jugador que se está barriendo, es muy importante que te fijes en todos estos detalles por que así podrás ir creando tus propios dibujos en diferentes posiciones y simulando el movimiento.



Momento estático de
movimiento.

Es importante que observes los círculos de articu-
laciones y sus diferentes tamaños en proporción a las
extremidades.



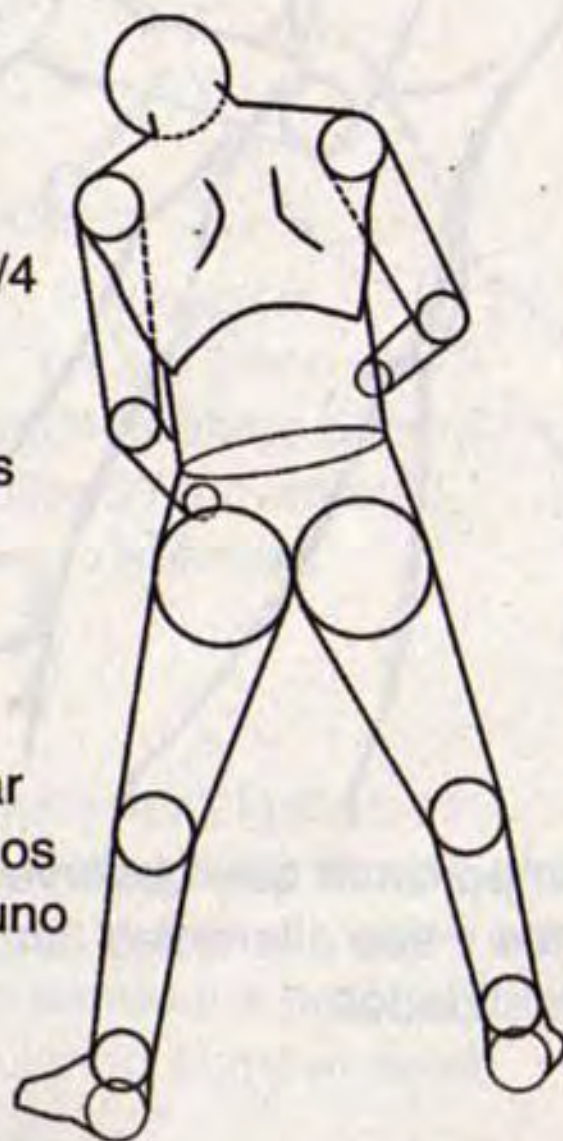


Hombre serruchando.

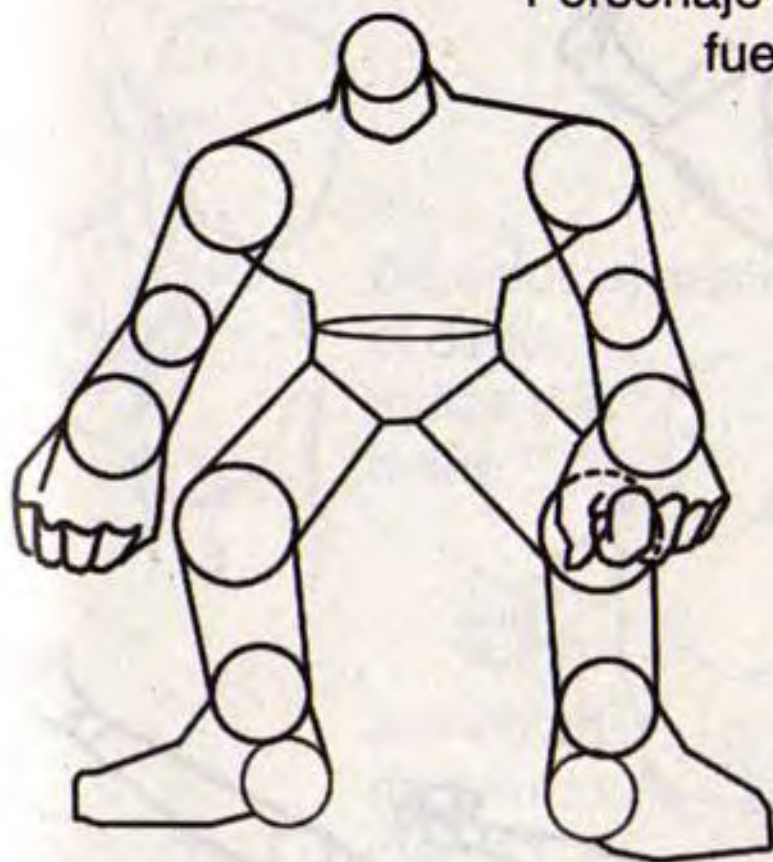
Boxeador dando un golpe en 3/4 con frente.

Esto nos sirve para ver la contracción y expansión de los musculos.

en este ejemplo puedes observar como se desplazan se reducen los círculos según la distancia que uno quiera dar.



Personaje estilizado con miembros
fuertes exagerados.



Un ejemplo podría ser
"La Mole".

Los miembros de una persona pesada,
no necesariamente pueden ser robustos
y musculosos. recordemos que todos los
seres humanos somos diferentes..





El movimiento dinámico y de equilibrio de una patada, marca la fuerza de la cadera con los músculos del costado. Se puede notar cómo los dedos del pie suben, para pegar con la parte contundente del centro del pie y parte del talón.





De estos ejemplos como
el dedo
índice y la
mano

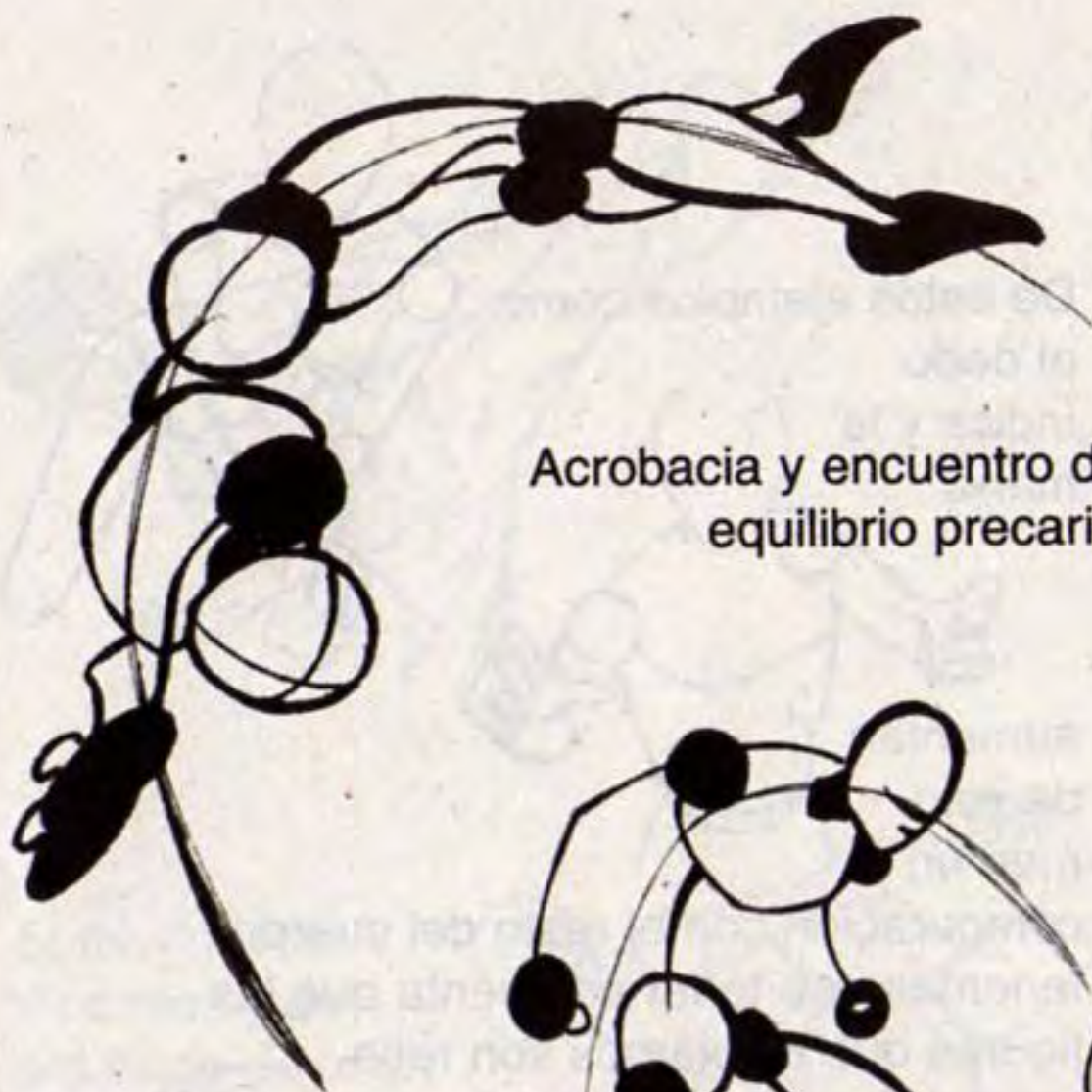


aumentan
de volu-
men en

comparación con el resto del cuerpo
tenemos que tener en cuenta que las
figuras que dibujamos son refle-
jos de cuerpos tridimensionales
(los cuales constan de volu-
men peso y dimensión) .

estas características enmar-
can la dimensión y distancia del
escorzo.





Acrobacia y encuentro de masas,
equilibrio precario.

Como podrás ver en
esta página tú
puedes desarrollar tu
dibujo en base a un
línea la cual te
servirá de base para
el largo y movimiento
de tu dibujo.





Dependiendo la ropa y hacia donde sea el punto de gravedad se desarrollaran los pliegues y caída de tela.

Pliegues y caída de tela convencional.

Podemos ver que dependiendo como se tire de la ropa y se mueva el cuerpo, el volumen marcará las arrugas..



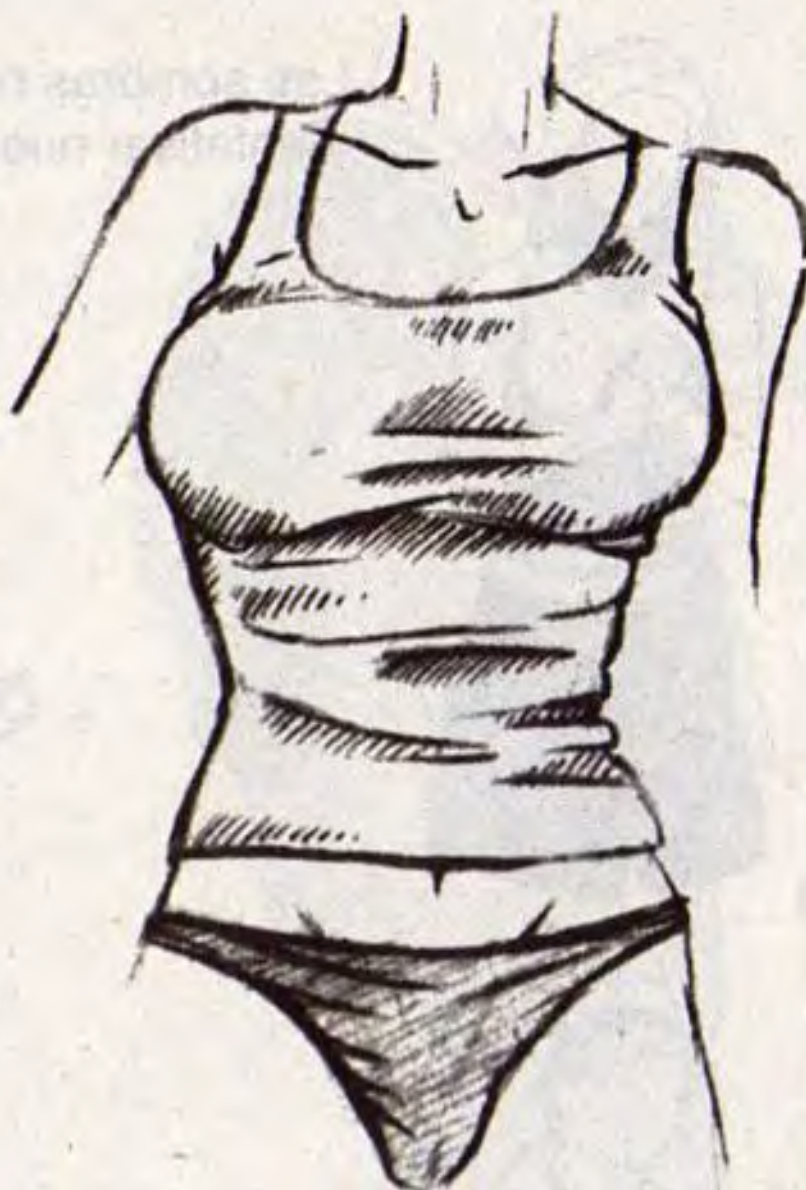
Tensión frontal y pliegues de volumen.



La luz hace que se vean mas delgados o gruesos los pliegues.



Conjunto de invierno con pliegues y trama de sombreado.



Solución de **Jeans, Top y Slip** con trama de sombreado con lo cual enfatizamos los pliegues, estos también sirven para poder dar mayor sensualidad.



1-Viñeta de Yukito Kishiro, autor de **Gunm (Batle Angel Alita)** Podemos ver cómo ésta villeta se hace doble dándonos la acción de movimiento del arma hasta cómo la sujeta el personaje.



2-El plano semi-aéreo de éste cuadro nos hace detenernos, técnica muy usada por **Tony Takesaki**, en su manga **AD Police Files**.



3-La acción típica del manga con líneas cinéticas (relativas al movimiento). **Kenichi Sonoda** autor de **Guns Smith Cats** acostumbra hacer éstas escenas de contra flujo panorámicas.



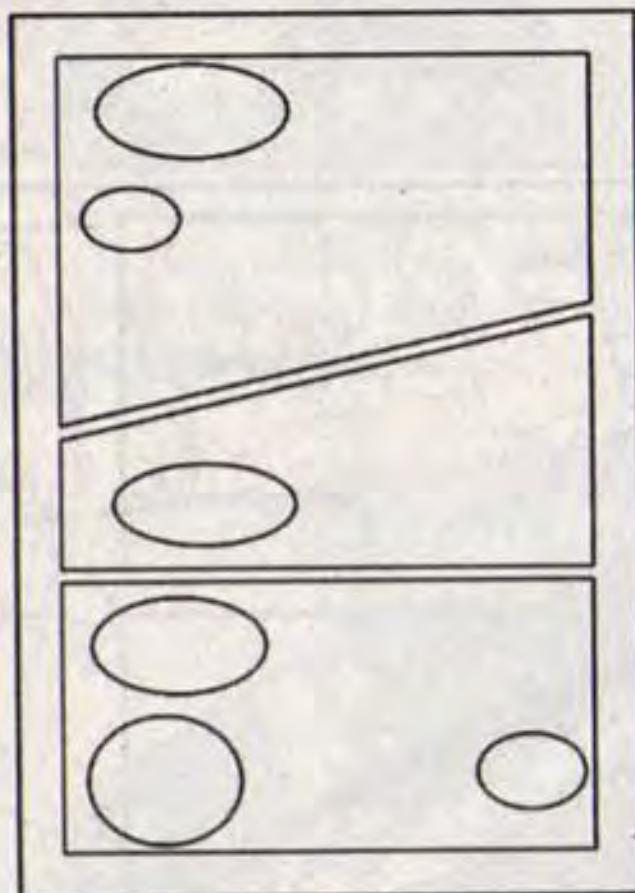
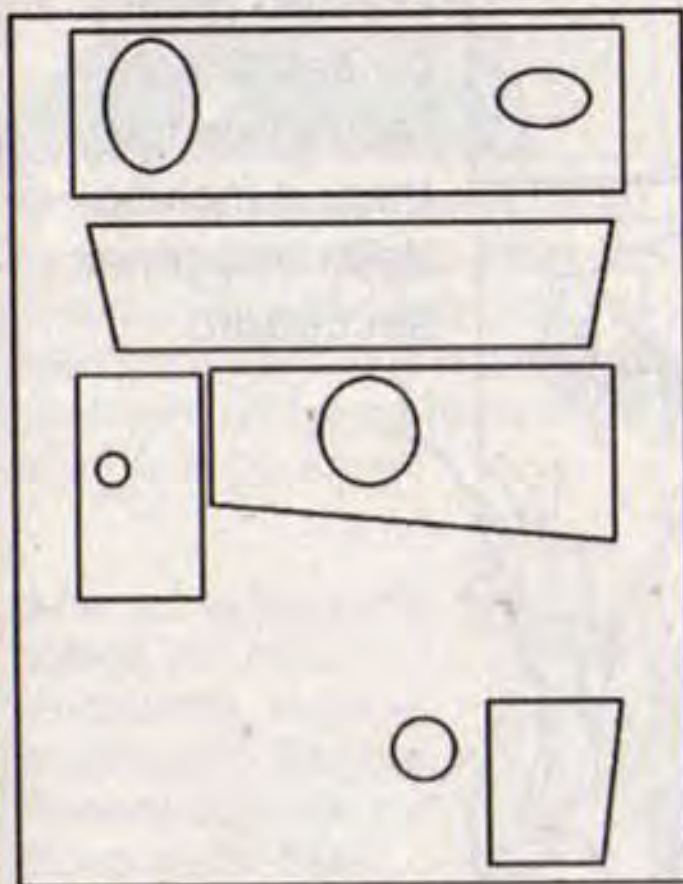
En esta página podemos observar el manejo de recuadros, y el dinamismo la expresión gráfica al no haber sólo 4 recuadros iguales, e incluso dejar imagenes sin cuadro.





1- En las panorámicas, se usan diferentes planos para dar profundidad.

© Fabián Roldán



2-El diseño de una página puede variar de uno, dos, tres hasta ocho a nueve viñetas, aunque no es recomendable por la saturación de imágenes.

La secuencia de lectura se dirige de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.

ROBOTECH
THE MANTIS COLLECTION
50 AÑOS
A ANIMACION
JAPONESA
¡FESSEJAN
EN E.U.A.!



LOS MEJORES
JUGUETES



BUSCA NUESTRO
ESPECIAL A
TODO COLOR



LA EXPOSICION DE
COMICS MAS
IMPORTANTE DEL
MUNDO.