

DibujArte 53

LA REVISTA DEL DIBUJO



**GUÍA
BASICA
DE DIBUJO**

Texturas

IZCANO

GUÍA BÁSICA DE DIBUJO

EDITORIAL

Este nuevo complemento es un experimento que hemos querido llevar a cabo para todos ustedes, queridos lectores, y que puede serles muy útil si se maneja adecuadamente. Usa estas imágenes que hemos recopilado para dar más vida a tus creaciones y, por favor, danos tu opinión sobre qué te pareció esta guía del dibujante. Esperamos en futuras ediciones poder hacer más de estos tomos que puedan servirte para el desarrollo de tu carrera.

dibujartes3@vanguardiaeditores.com

DibujArte S3

DIRECTORIO DIBUJARTE S3

Juan Antonio Flores
Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal
Cuevas
Director Editorial

Germán Hernández O.
Diseño de Interiores

Adriana Pasos
Edén Z. Ortiz Monteón
Tozani
Clases de Dibujo

Edén Z. Ortiz Monteón
**Asistente de
Dirección**

Tozani
Portada

Guillermo Ríos Bonilla
Corrección de Estilo

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores
Valdovinos
Director General

Claudia Flores V.
Administración

Miguel Angel Ruiz
Operaciones

Verónica Maldonado
Circulación

Laura O. Bárcena
Villalba
Directora de Diseño

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Díaz Mirón
No.156

Col. Santa Ma. La
Ribera, 06400
México, D.F.
Tel:13-23-0-100

Dibujarte S3
Guía Básica de Dibujo
No. 10 Abril 2007

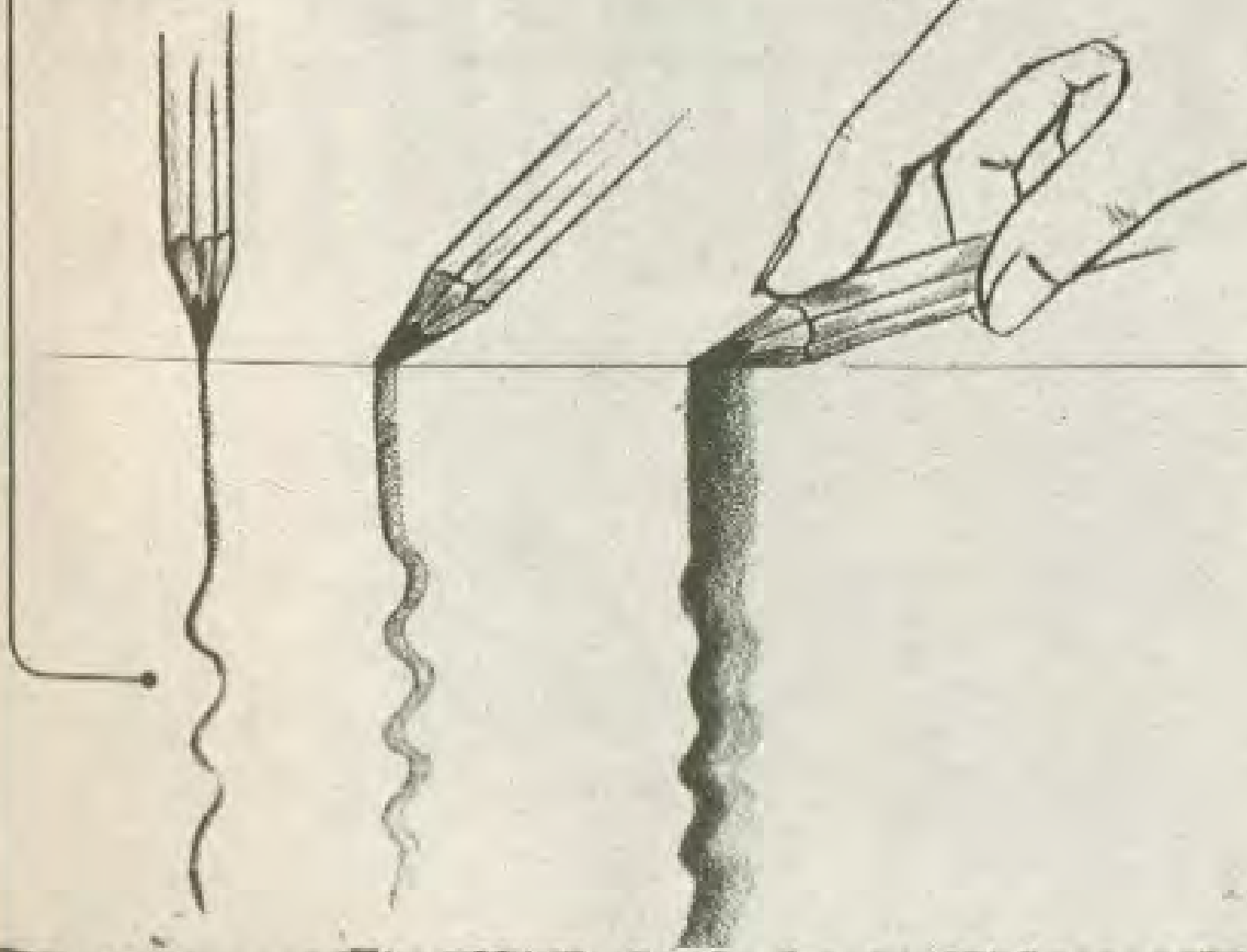


MADERA

Entre las herramientas visuales que un dibujante puede usar, están las texturas, que agregan un detalle extra al trabajo. Puedes hacerlo digitalmente, pero no descartes realizarlo a mano.

La primera textura que veremos será la madera, un elemento orgánico y muy maleable. Para comenzar, te mostramos una forma fácil para hacer la veta de la madera.

Usando el lápiz, podrás hacerlo fácilmente. La punta fina del mismo te ayudará a dibujar o definir, pero para poder hacerlo más rápido inclina el lápiz de tal manera que la mina toque todo el papel y apoya tu dedo haciendo un poco de presión, pero no te excedas, pues puedes romper la punta. Gradúa la fuerza y ve qué tanta debes aplicar para que quede como quieras.





Usando esta técnica, puedes ver que se hace en un sólo trazo una línea gruesa, con un degradado fuerte y muy oscuro de un lado y suave y claro del otro. Traza muchas líneas de esta manera: una después de la otra, en unas presionando un poco más el lápiz al papel y en otras menos. Juega con las formas y haz curvas y rectas, así logras una veta de madera.



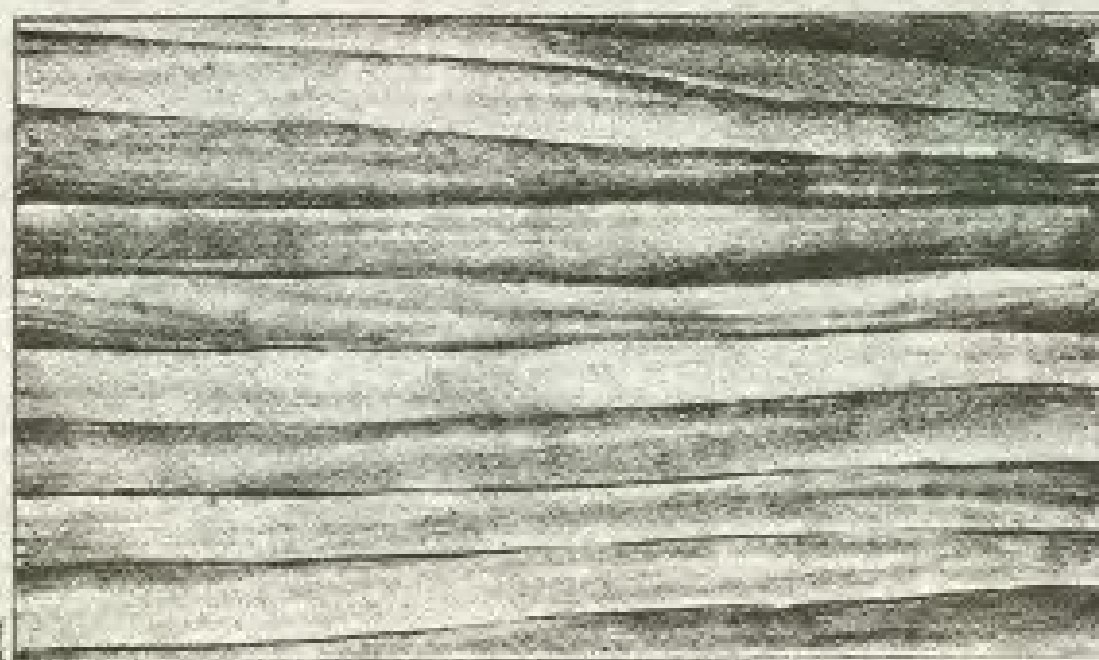


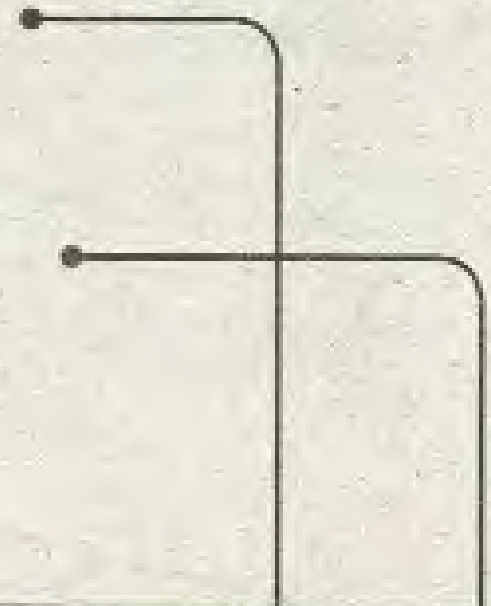
Este tipo de madera tiene un dibujo que va de áreas muy delgadas a unas muy amplias, abriéndose como abanico. Usando el lápiz inclinado, parte de la línea y traza de derecha a izquierda, la madera se verá como rallada. Así quedará el dibujo de la madera, con un área más oscura que la otra.





Este otro tipo de madera consiste en una serie de líneas más regulares, paralelas unas con otras. Rellena cada una marcando la separación entre cada línea, usando distintos tonos que el lápiz te dará, dependiendo de qué tan claro u oscuro quieres que sea cada una.



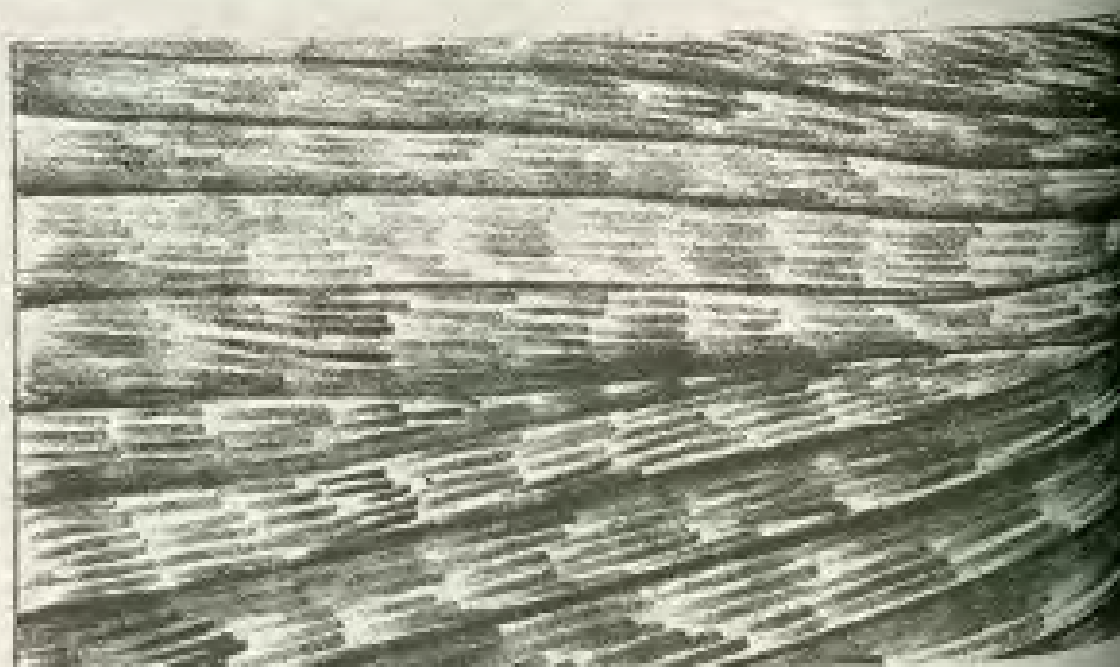


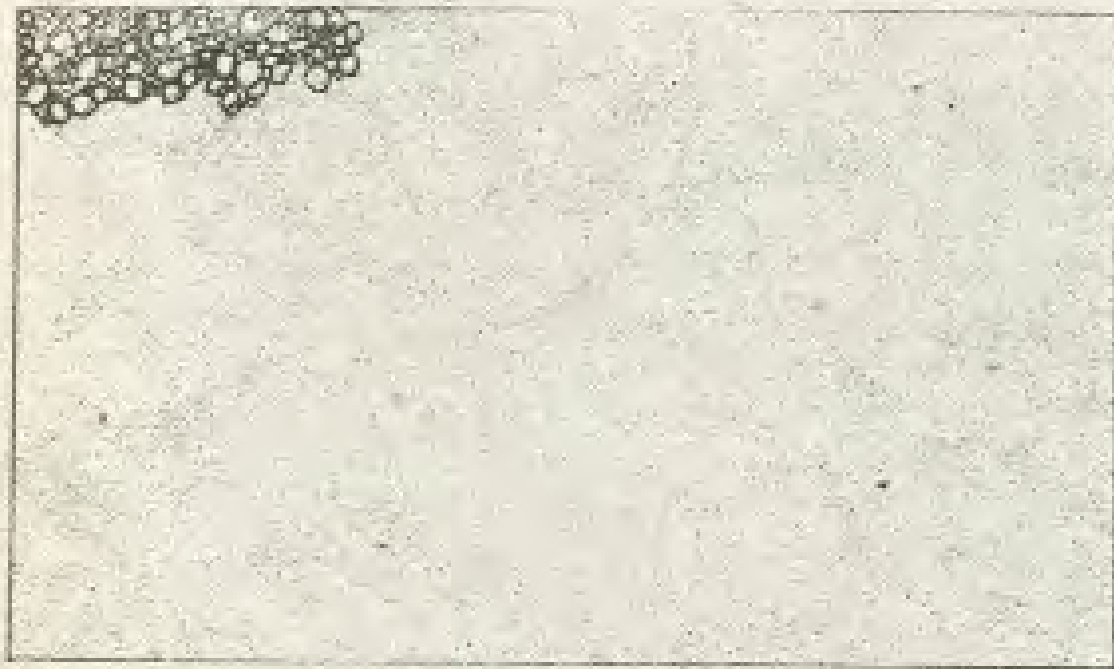
Este tipo de madera es más irregular, con una parte de la veta parecida a la anterior que acabamos de ver y otra más inclinada. Como siempre, define primero el motivo, marcando cada línea y definiendo el tipo de madera. Ahora esta madera se hace con trazos cortos y continuos, pegados unos a otros y dejando un área clara.





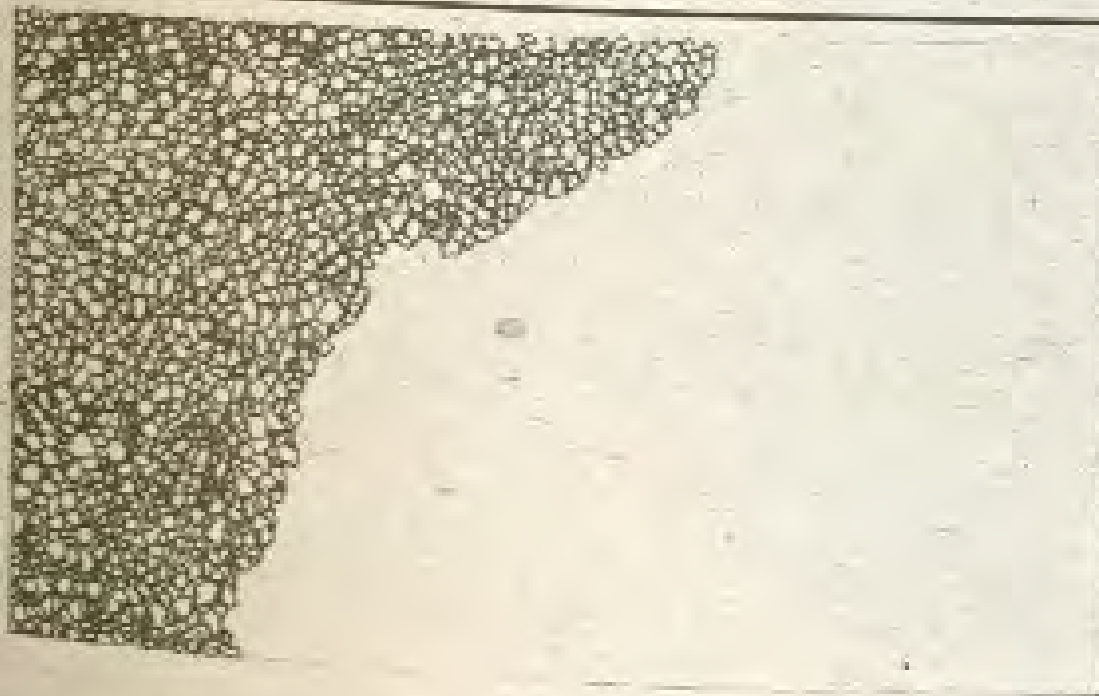
El motivo de esta madera dependerá de lo cerrado de los trazos, así como de qué tan extensa es el área a rellenar.

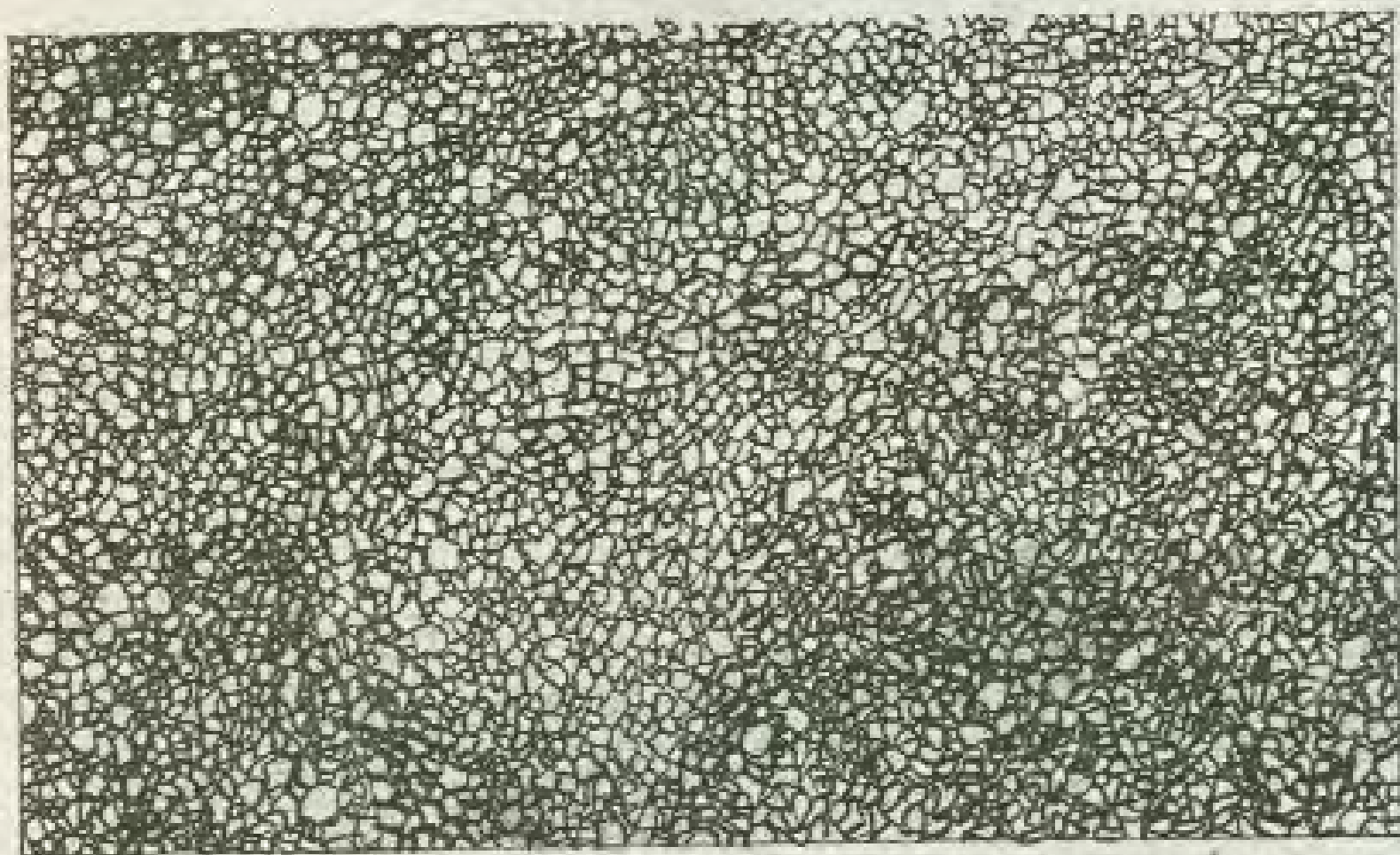




CORCHO

Este tipo de madera se saca de un árbol llamado Alcornoque. Para hacer este motivo, sólo debes comenzar a rellenar el área con pequeños círculos o figuras irregulares, todas de un tamaño parecido. Este motivo es laborioso y algo pesado, pero puede ayudarte bastante.



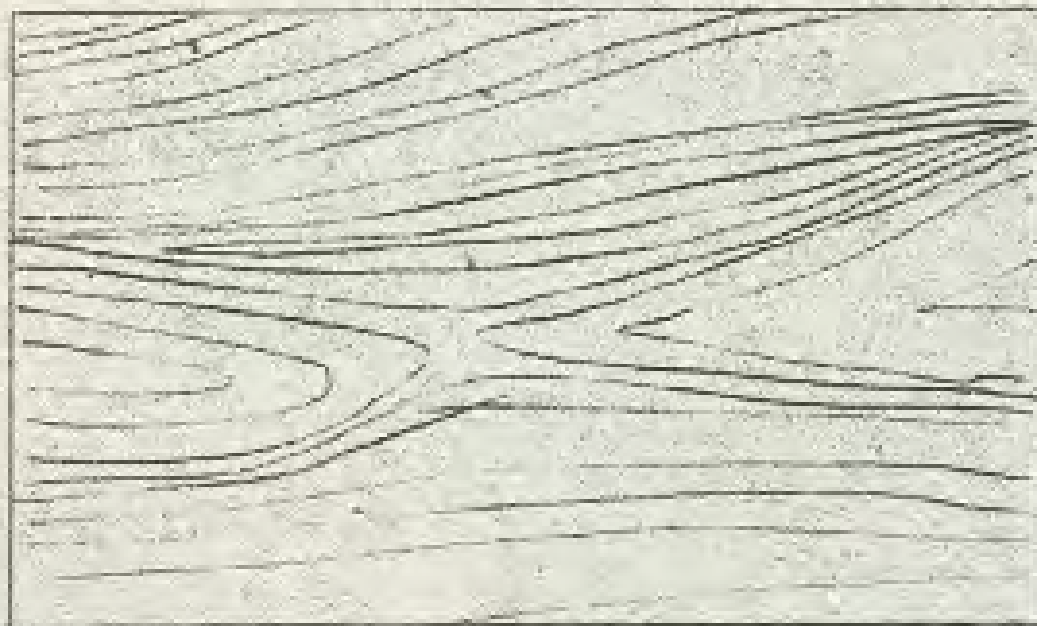


Todo este motivo es el corcho. Lo puedes utilizar también para dar la impresión de grava en el piso, pero no olvides rellenar todo perfectamente, para que se vea uniforme.

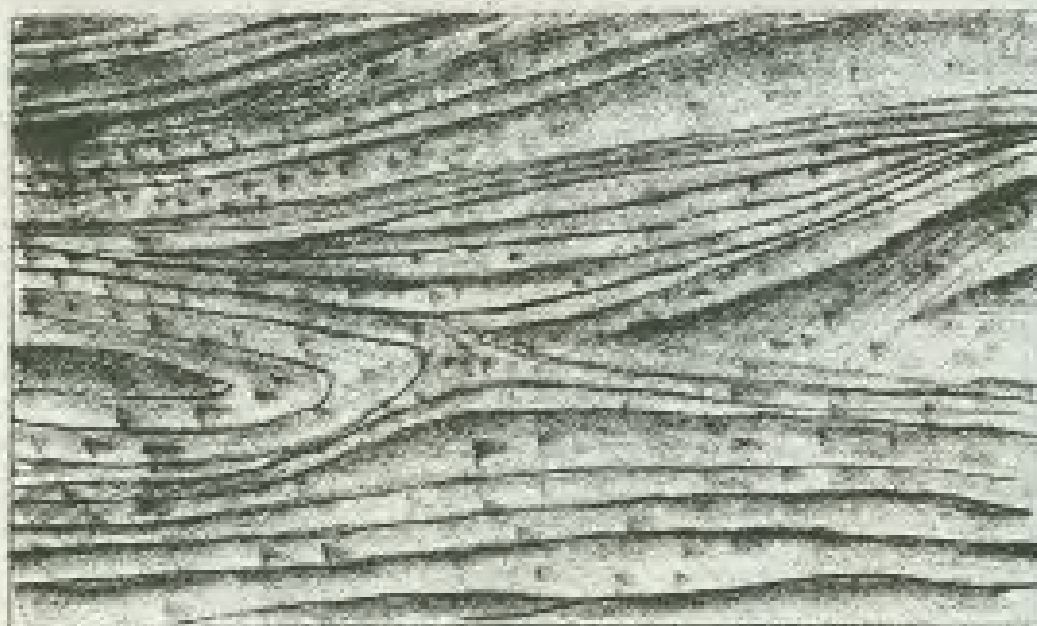


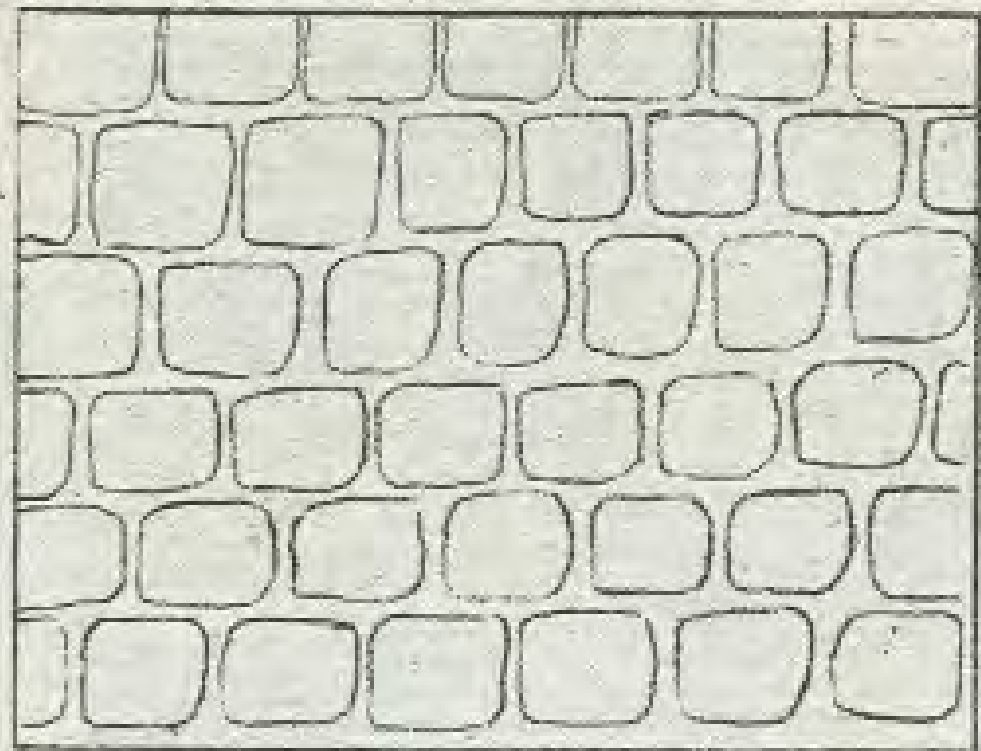
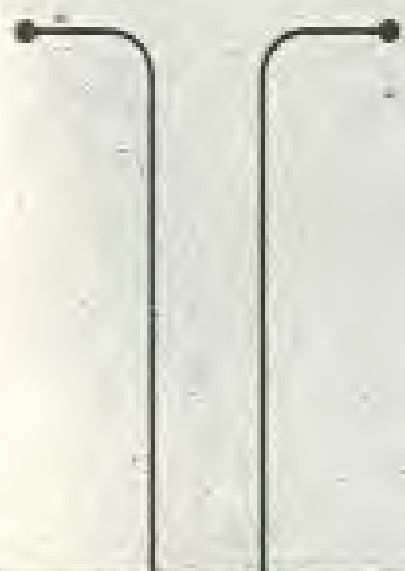
Esta madera tiene un motivo más cerrado y, además de tener un nudo, que es esa área circular en la parte de arriba a la derecha, recuerda que todos los tonos deben ser distintos, pero siguiendo el dibujo de la veta y haciendo el área del nudo un poco más oscura que el resto.





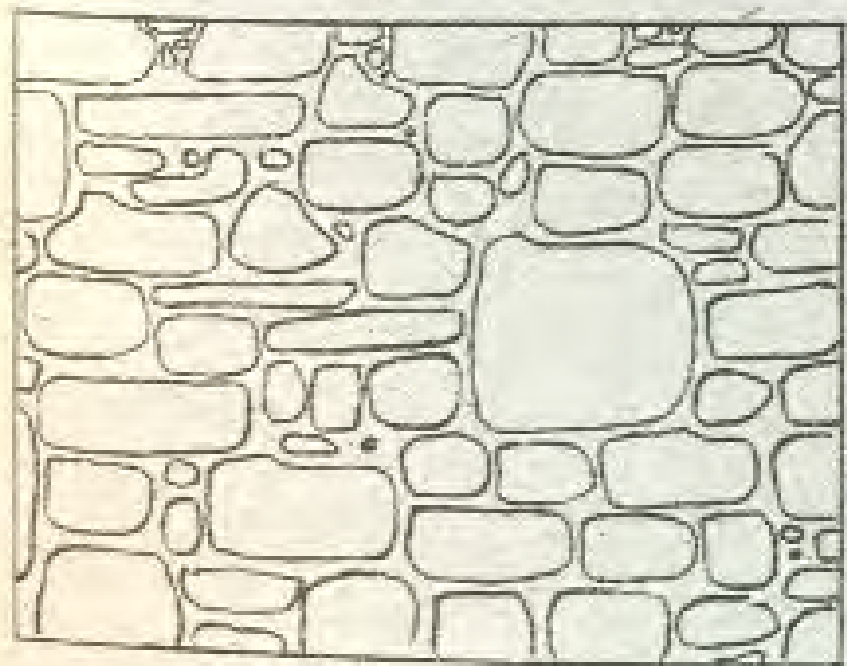
Este otro tipo de madera tiene un dibujo más irregular, además de contar con puntos que se extienden por toda la veta. Gradúa los tonos y haz unos más oscuros, lo cual ayudará a definir las áreas de la madera.





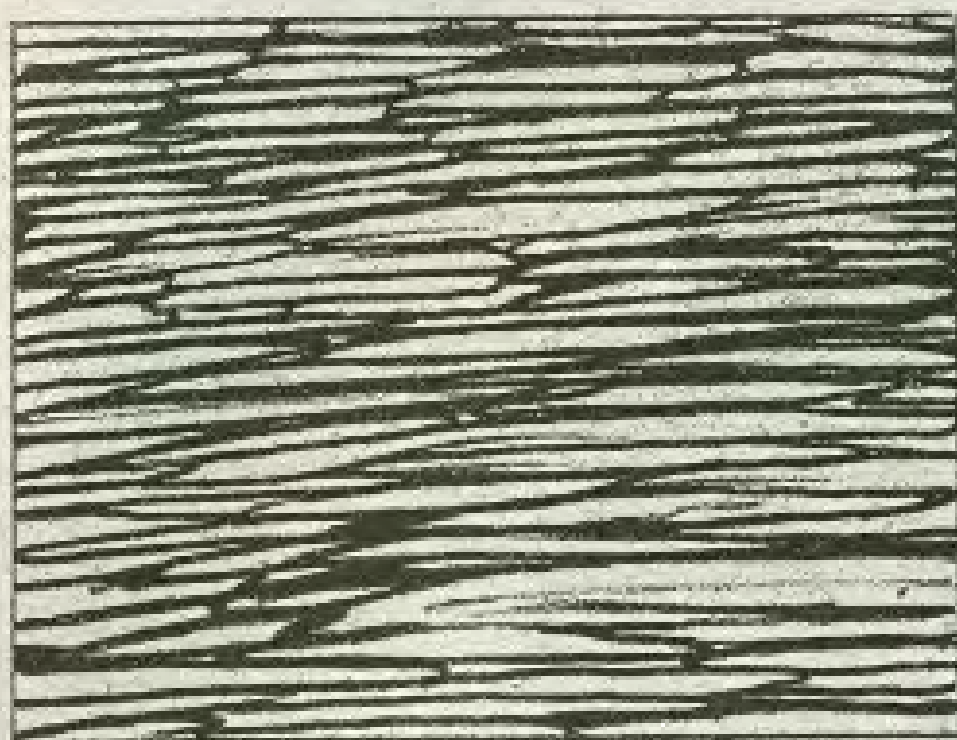
PIEDRA Y MOSAICOS

Piedras y mosaicos son indispensables para detalles en cualquier escenario que puedas hacer. Comenzaremos con dos básicos y dejaremos al final algunos de los más complicados.



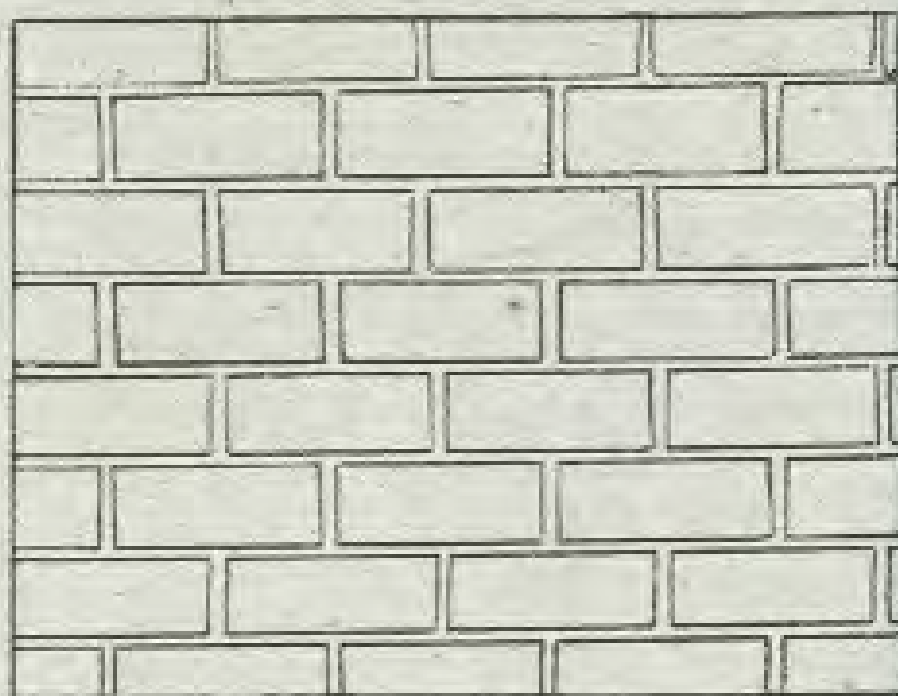
El primero es a base de cuadros, todos hechos de forma irregular, pero con un patrón regular unos junto a otros. Repitiendo este mismo, puedes planear este patrón definiendo el espacio entre cuadros.

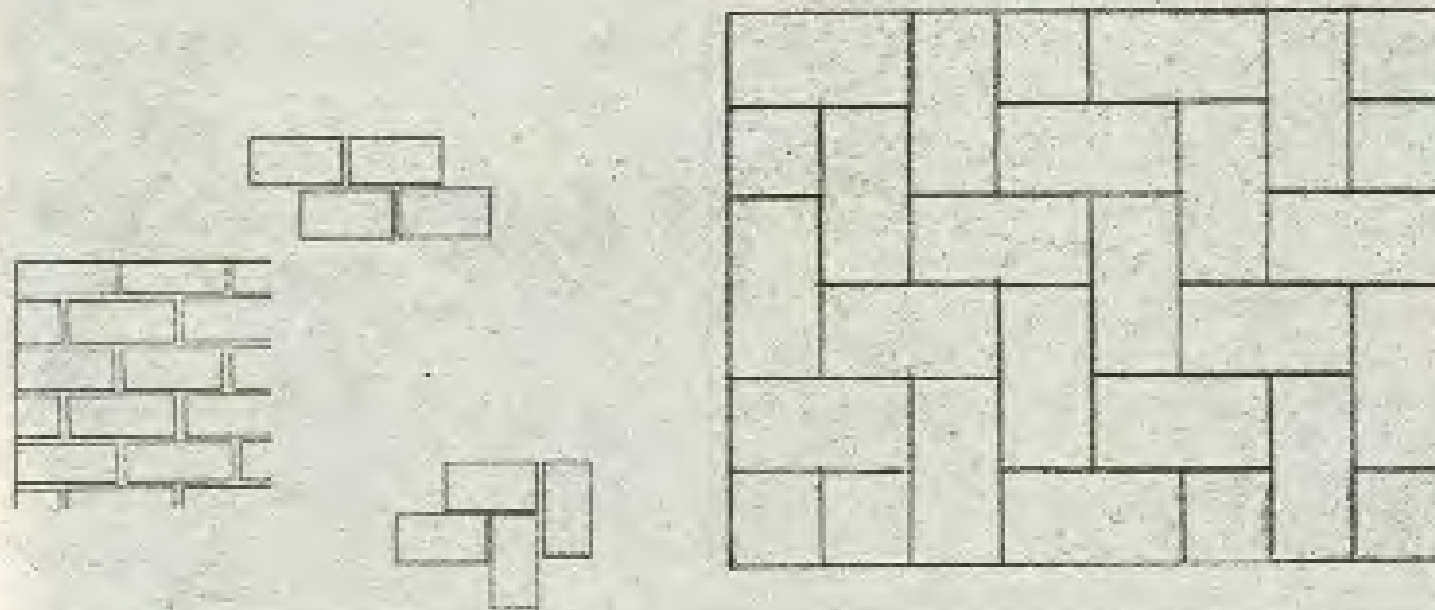
Otro motivo es el de hacer cuadrados y rectángulos de distintos tamaños y formas irregulares, con un pequeño espacio entre éstos.



Un motivo más planeado y laborioso es el enladrillado, rectángulos puestos unos al lado de otros, pero bien definidos.

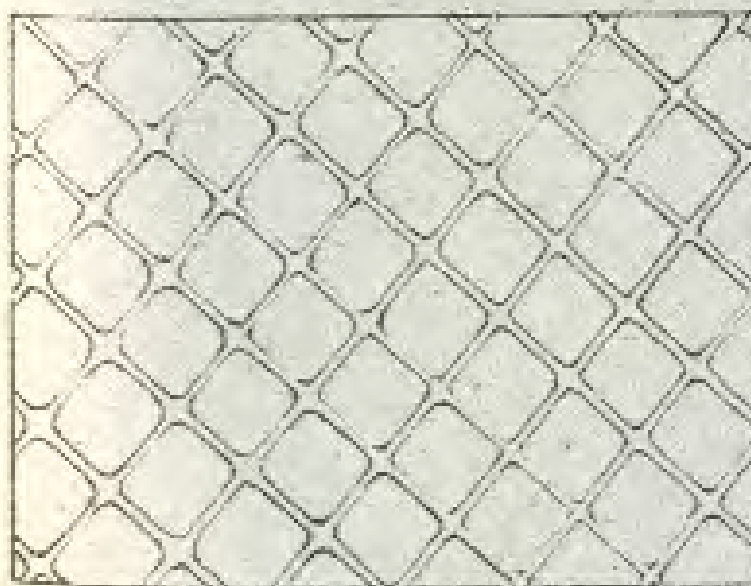
Este otro tipo de piedra es parecido, pero es como losetas muy delgadas unas sobre otras. Sin dejar espacio entre ellas, puedes hacerlas largas o cortas. Algunos espacios los puedes rellenar de negro.

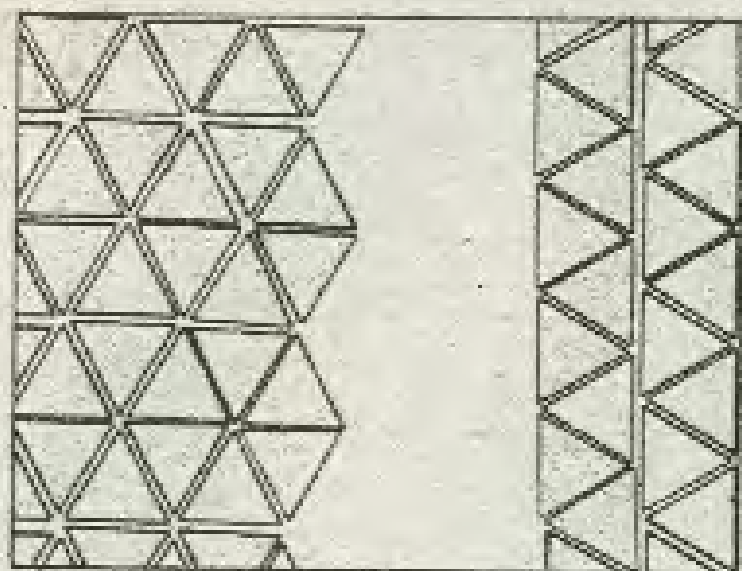




Con respecto a este mismo tipo de mosaico, aquí van ladrillos en forma horizontal y vertical, sin dejar espacios entre los mismos.

Un motivo regular sería también éste con cuadrados de puntas redondeadas, en forma vertical, pero pueden hacerse distintos motivos con un mismo patrón.

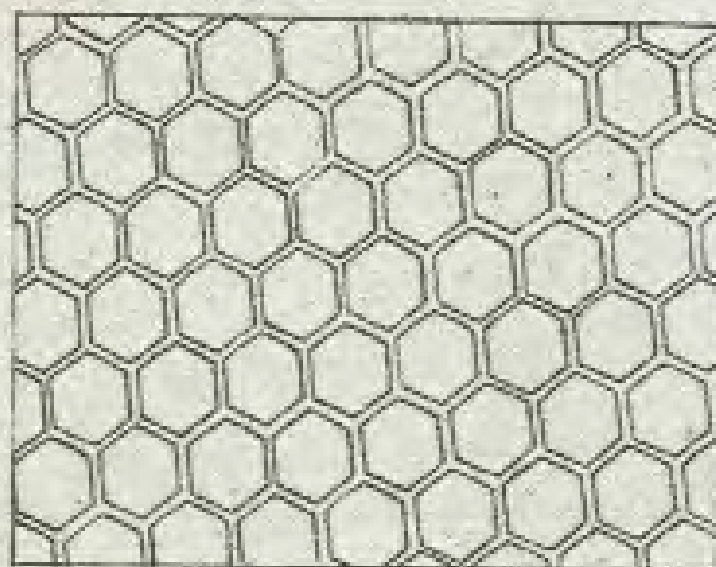


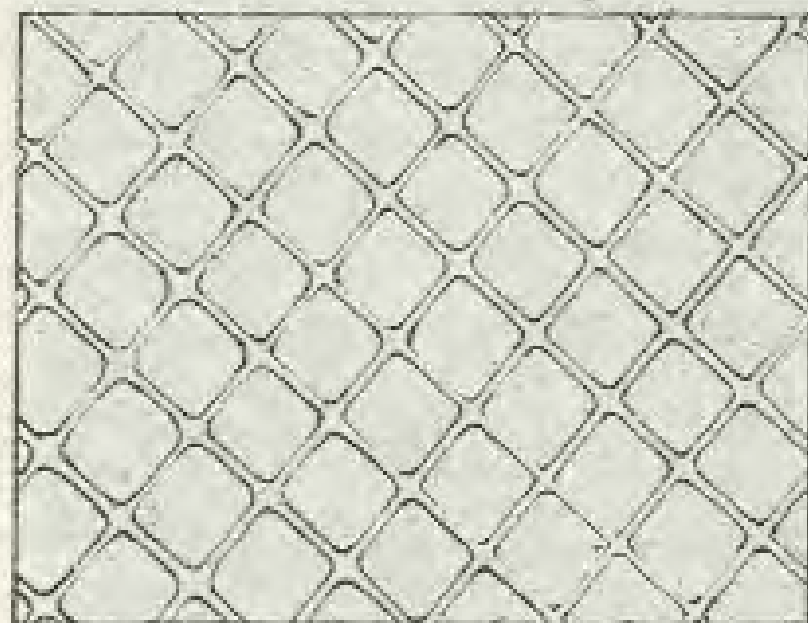


Otro tipo de patrones puedes hacerlos usando figuras geométricas distintas. En este caso, usamos triángulos y hexágonos.

El primero a base de triángulos, con dos distintos motivos. Colocando los triángulos de distintas maneras, logras una gran variedad.

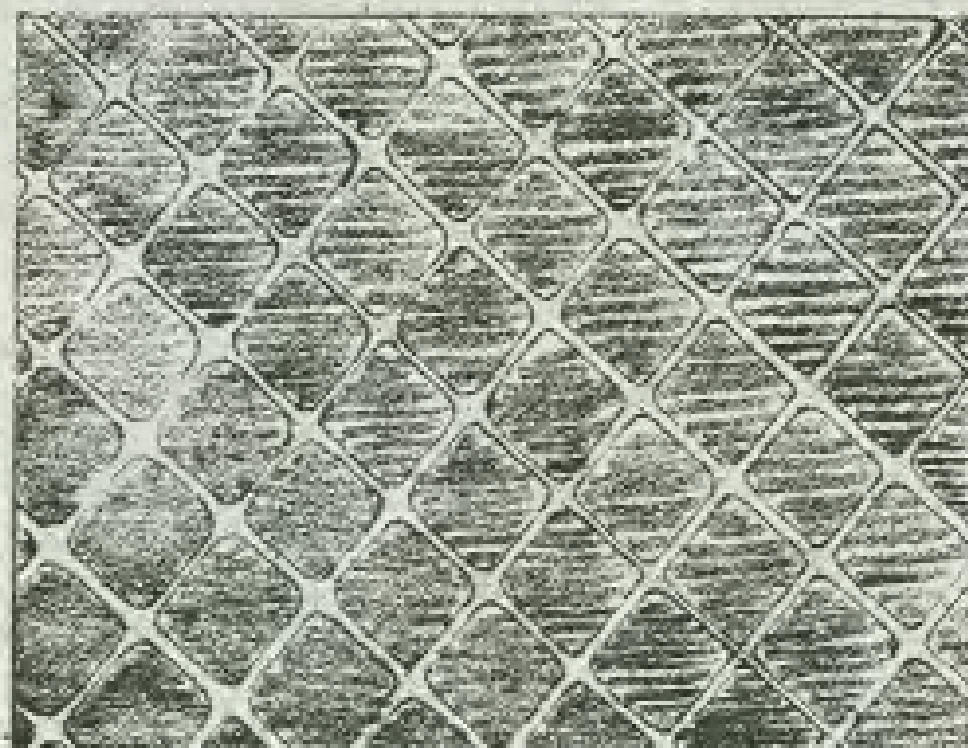
El segundo a base de hexágonos. Se logra un motivo tipo panal.





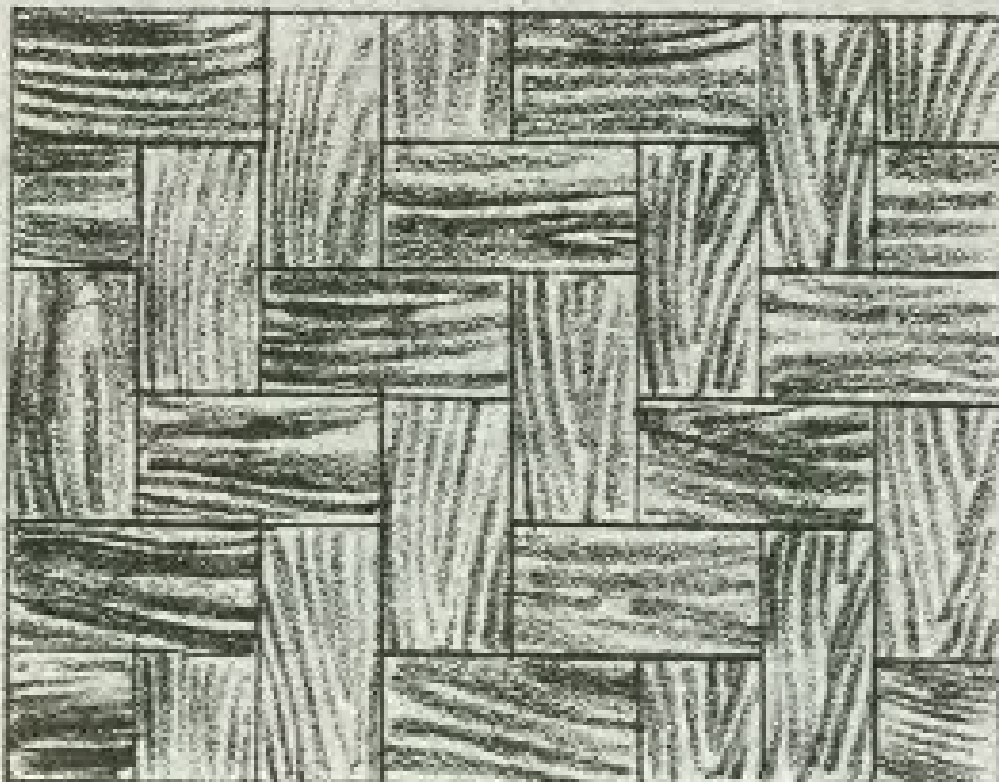
Bien. Independientemente del tipo de mosaico que hagas, a cada uno le puedes poner un motivo o textura distinto.

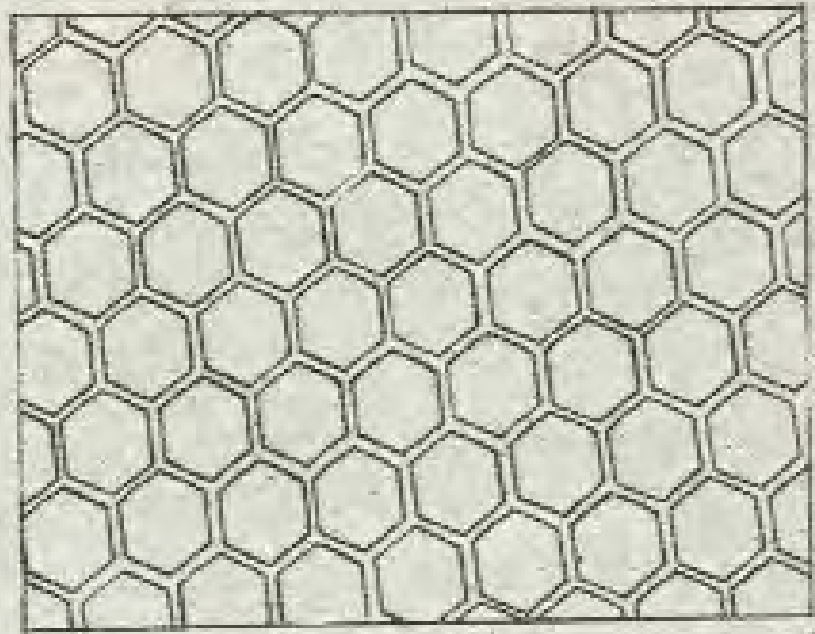
En este caso, al motivo de cuadrados se le agregó un detalle de tipo madera, como si fueran cuadros de madera.



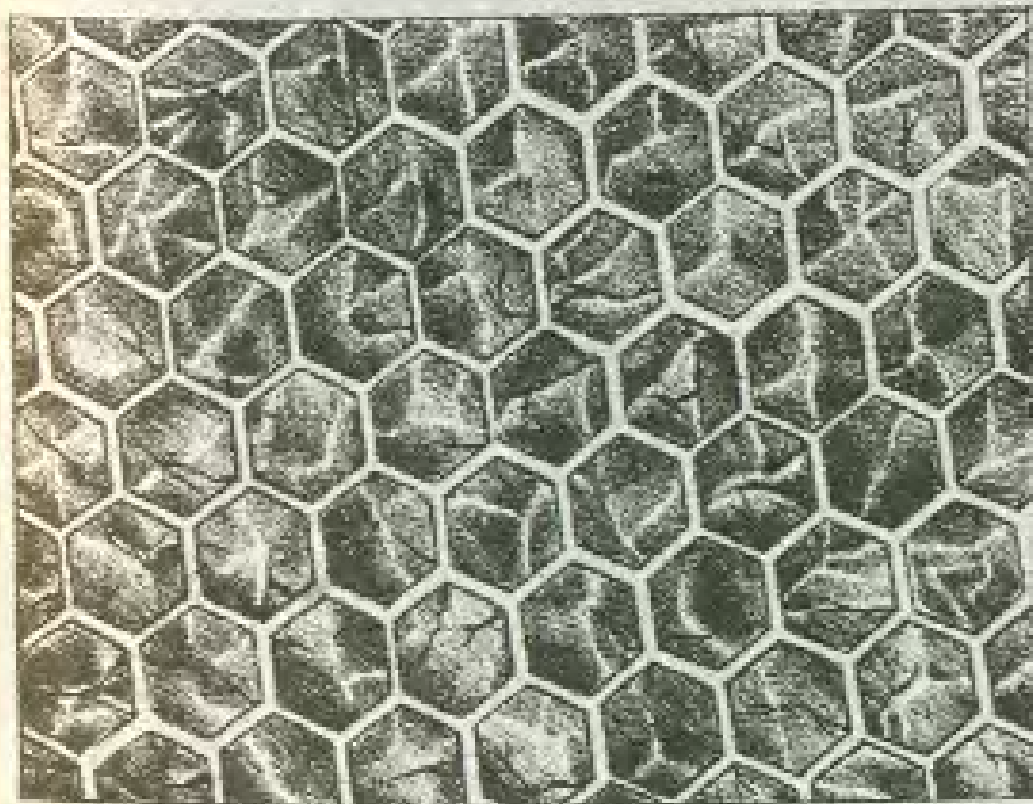


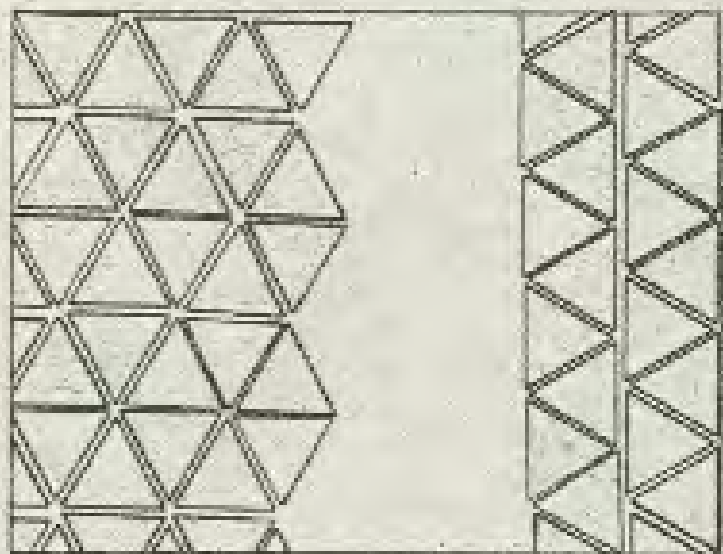
Para el enladrillado vertical y horizontal, también se eligió madera, pero recuerda que cada uno se hace por separado y una figura distinta de madera.



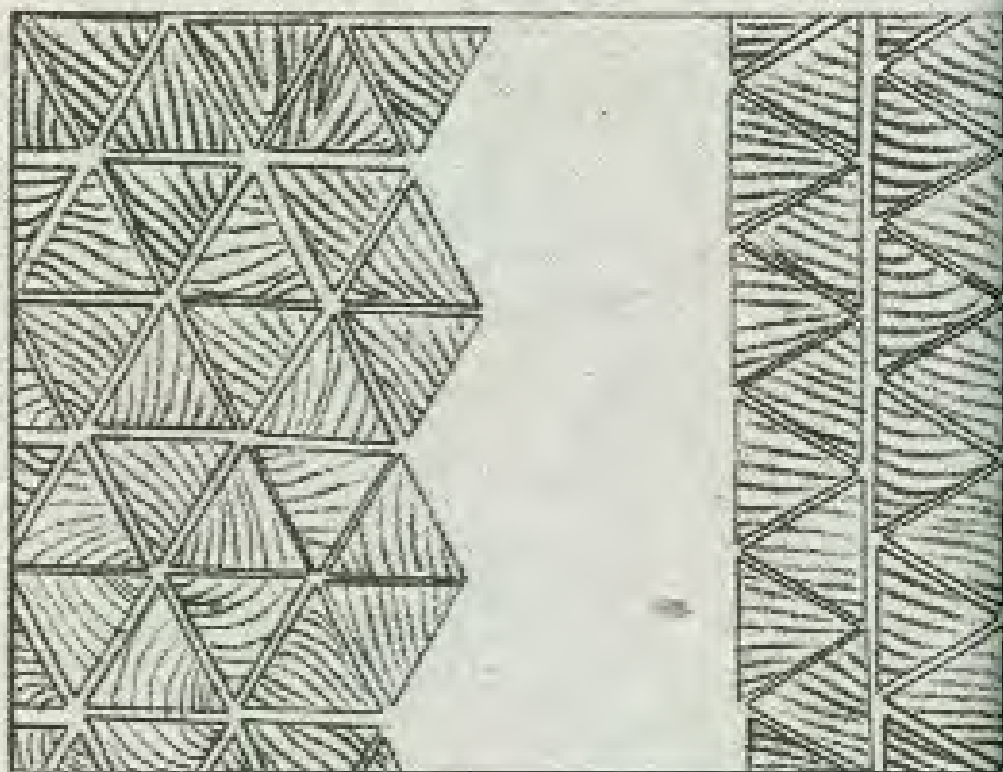


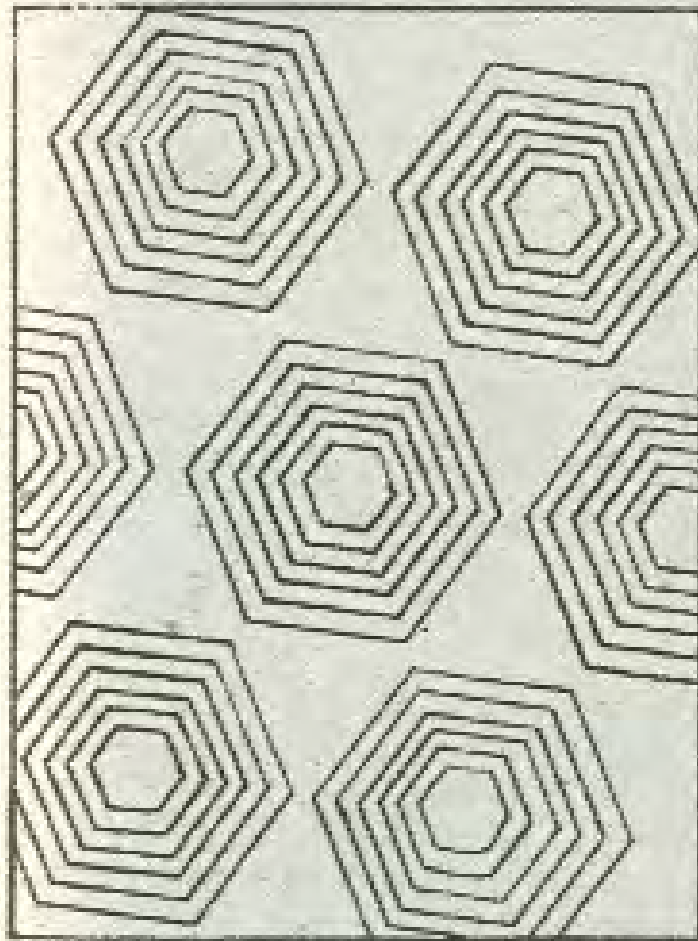
En el caso del mosaico hexagonal, usamos un motivo o textura tipo piedra, incluyendo grietas y zonas más oscuras y claras.





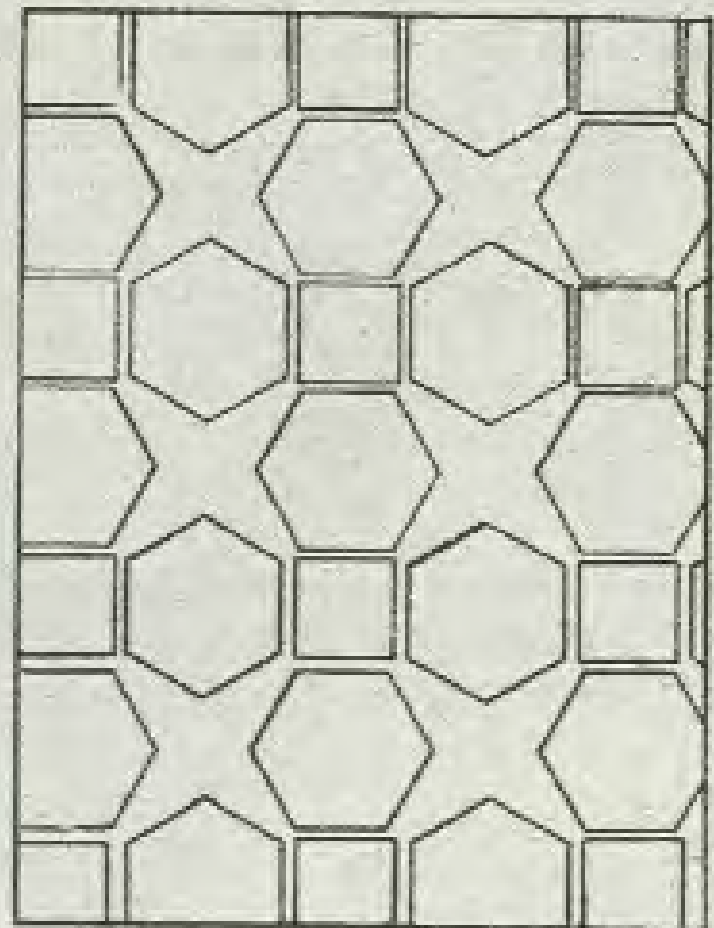
Para los motivos triangulares, elegimos un tipo de madera distinta, que se hace en cada una de las piezas.

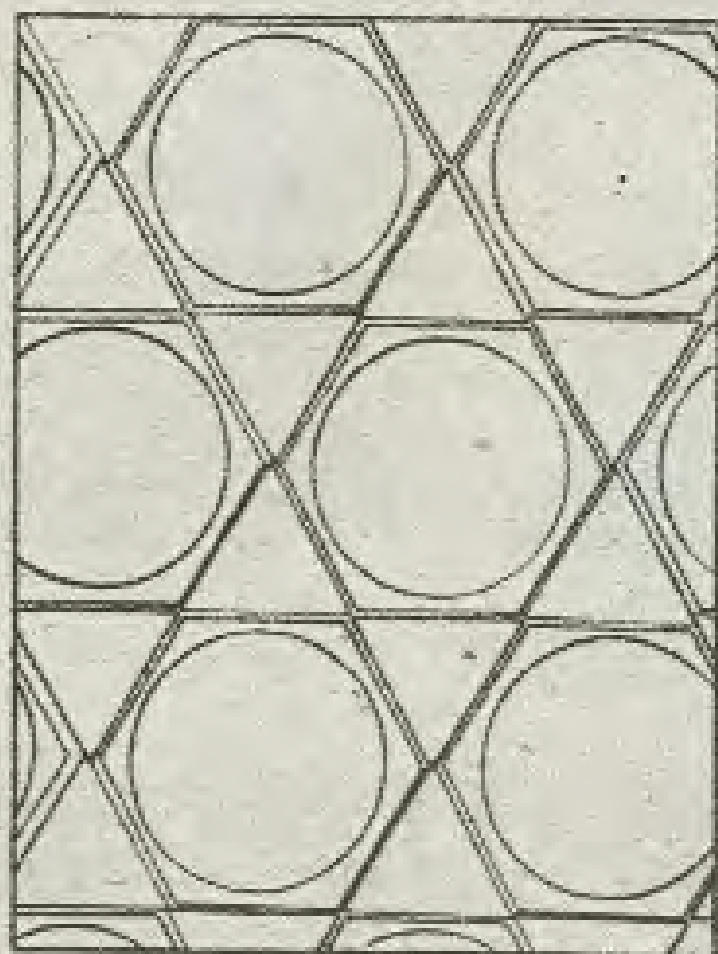




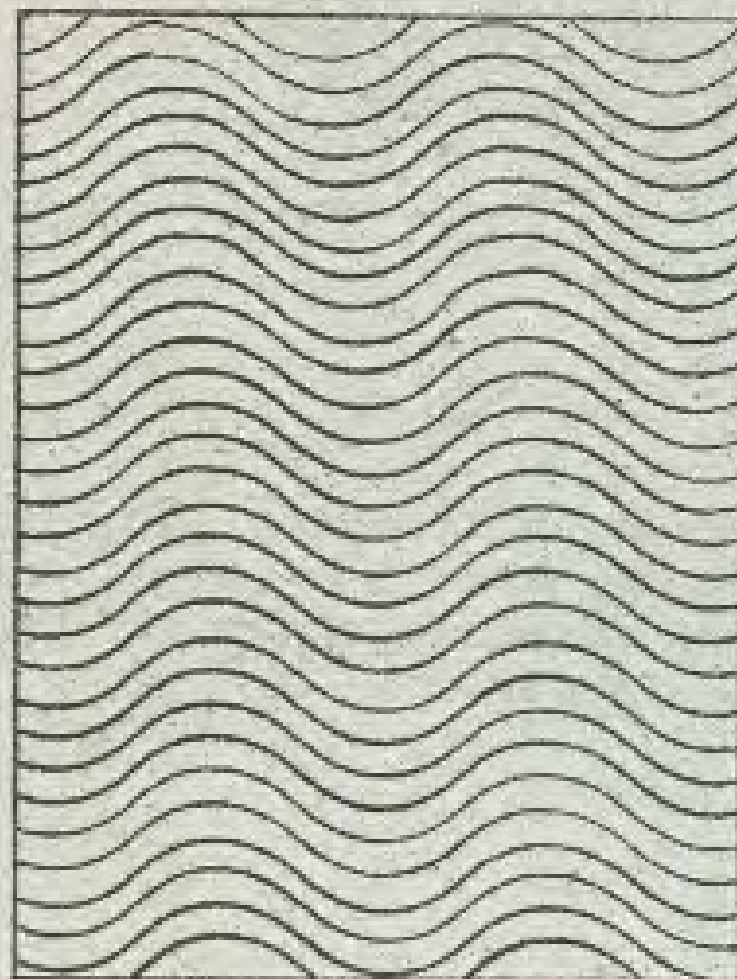
Otro tipo es el uso de distintas figuras en un sólo motivo, que aquí se usaron cuadrados y hexágonos. Sólo hace falta que encuentres la manera de ubicarlos o de embonarlos para que formen algún tipo de dibujo.

Otro tipo de mosaicos son éstos. La repetición de un motivo como en este caso el hexágono, pero con unos más chicos en su interior.





Este otro motivo se hizo usando líneas curvas repetidas una y otra vez hasta crear este patrón.



Para éste se usaron círculos, hexágonos y triángulos, unos dentro de otros o sólo a un lado.

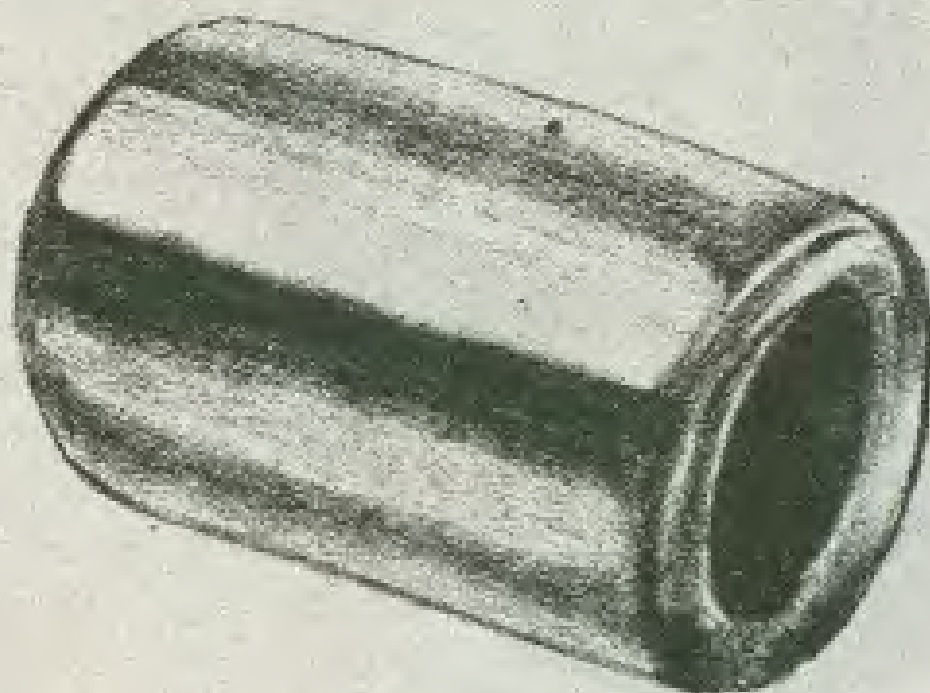
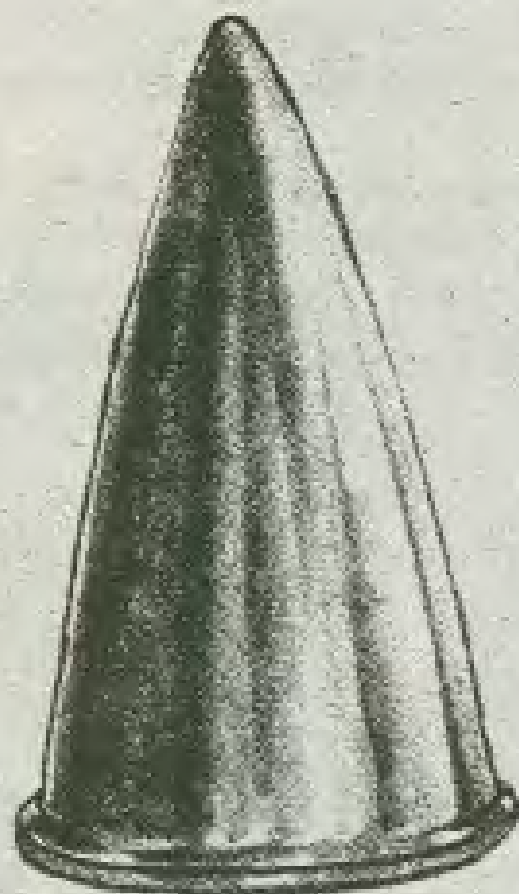
METAL

Los metales son un material que tal vez te cueste trabajo usarlo, ya que es sólido y tiene muchos reflejos.

Antes que nada, debemos identificar las distintas partes del mismo, primero determinando dónde está el brillo y la sombra, después identificando el reflejo en el objeto, que puede ser del área donde está una mesa, u otros objetos que estén en su entorno.

- LUZ
- SOMBRA
- REFLEJO





Para comenzar a manejar el metal, te recomendamos copiar objetos con esta textura. Identifica el área de luz, sombra y los reflejos.



Esta textura te servirá para hacer armas como espadas, lanzas, etcétera. Sólo deberás identificar, como en otros objetos, las áreas de luz, sombra y reflejos. Teniendo ya el diseño de tu espada, define las áreas según sea tu agrado.

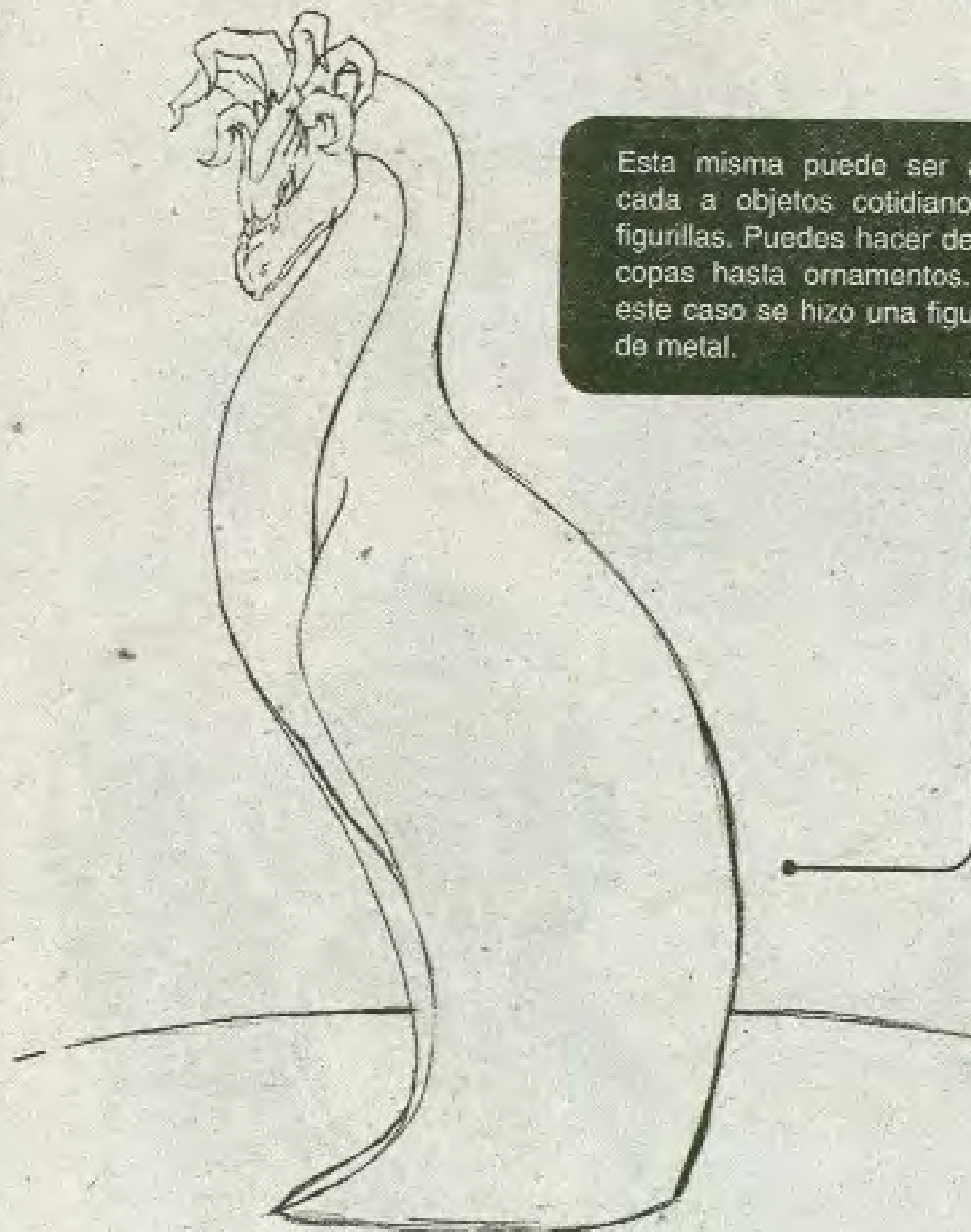


Además, en tus armas puedes hacer uso de otras texturas, para definir el mango de una espada o la vara de una lanza o flecha.



Esta misma te ayudará a hacer armaduras. En este casco, te puedes basar en la esfera de metal del principio para localizar las luces, las sombras y los reflejos.

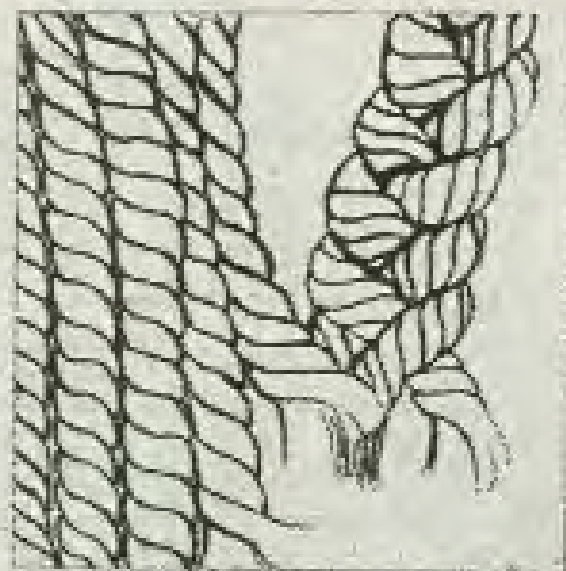
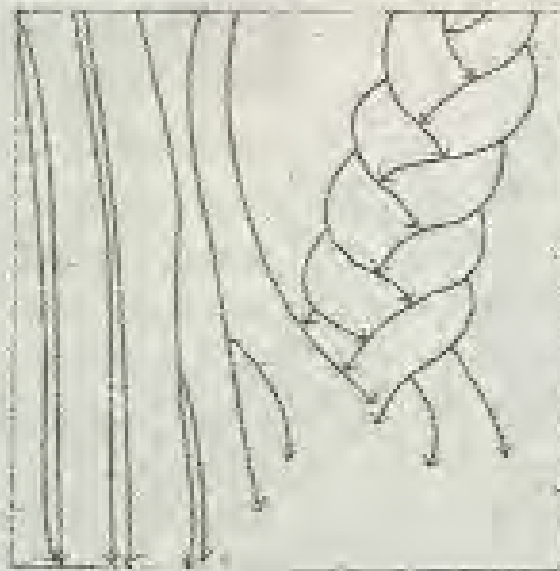




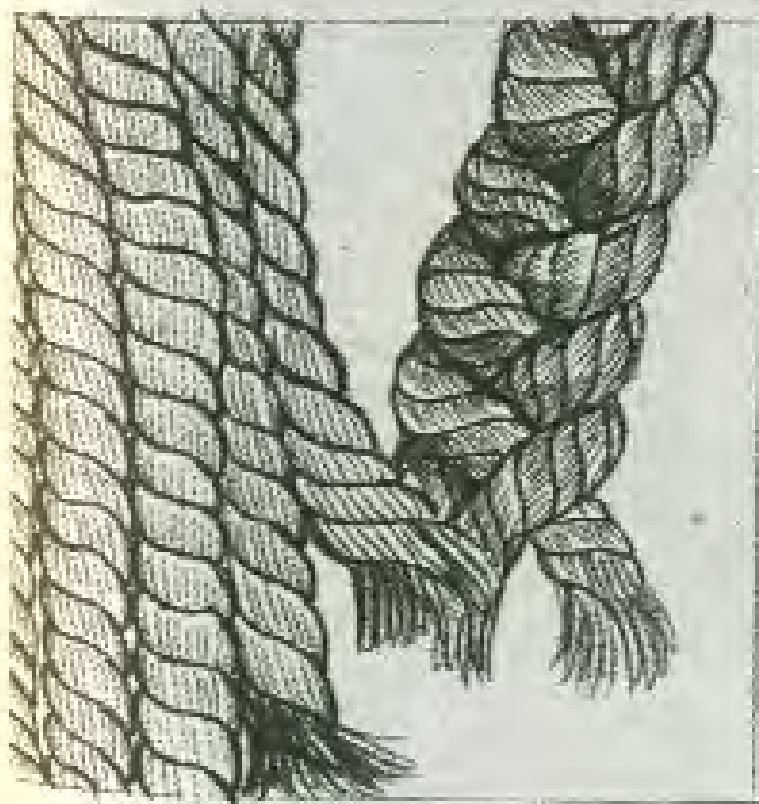
Esta misma puede ser aplicada a objetos cotidianos o figurillas. Puedes hacer desde copas hasta ornamentos. En este caso se hizo una figurilla de metal.

TELA

Cuerdas



Entre las texturas que te pueden ayudar están las telas. Lo primero será ver cuerdas que te ayudarán a hacer ciertos detalles.



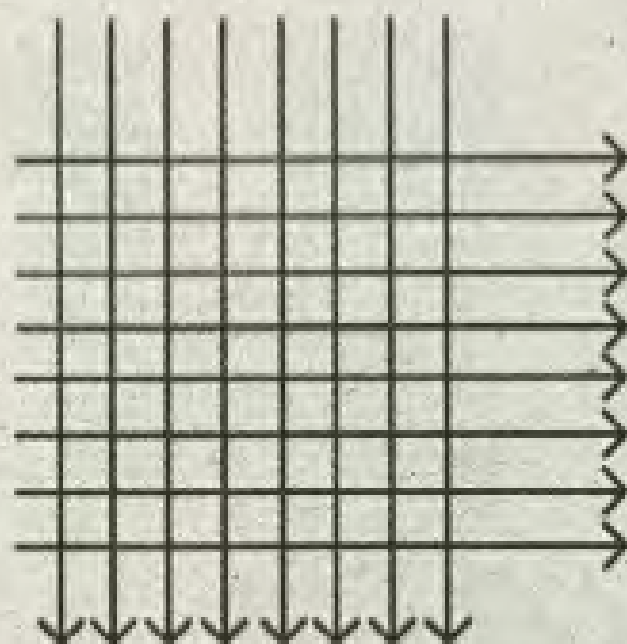
Lo primero que se hizo fue definir un patrón a base de líneas, de arriba hacia abajo para definir las cuerdas. Así como un trenzado.

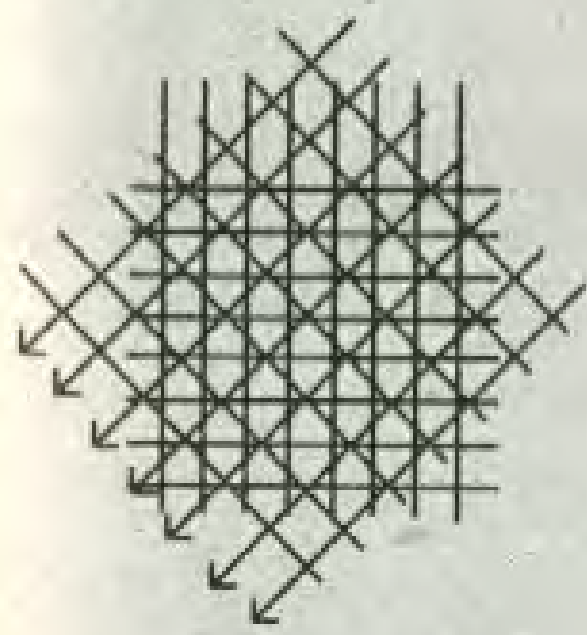
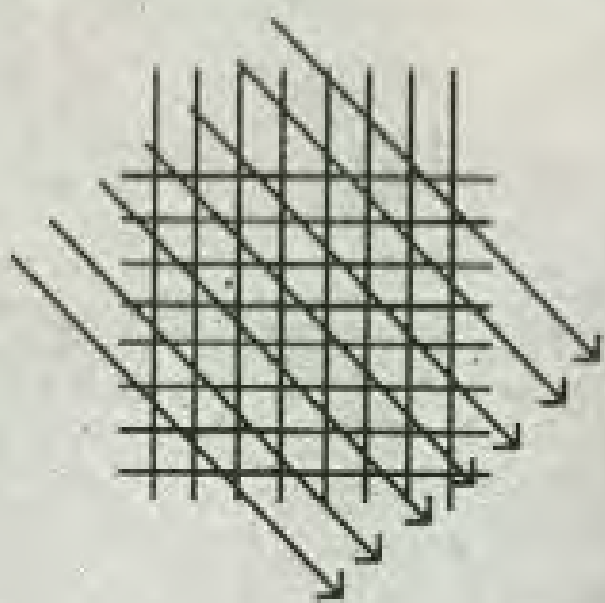
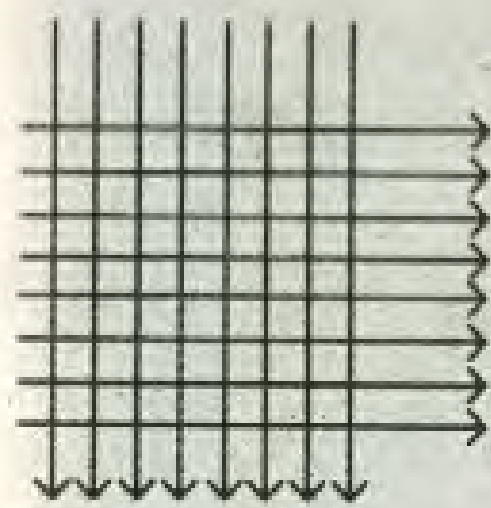
Ya que se tiene el dibujo, comienza a trazar más líneas en forma horizontal curvando en los bordes. Haz lo mismo en el trenzado.

Para terminar, agrega una serie de líneas más suaves y corta el resto de ellas, que empezarán desde abajo hacia arriba en cada una de las secciones. No las hagas todas de un sólo trazo. Esto dará algo de volumen.

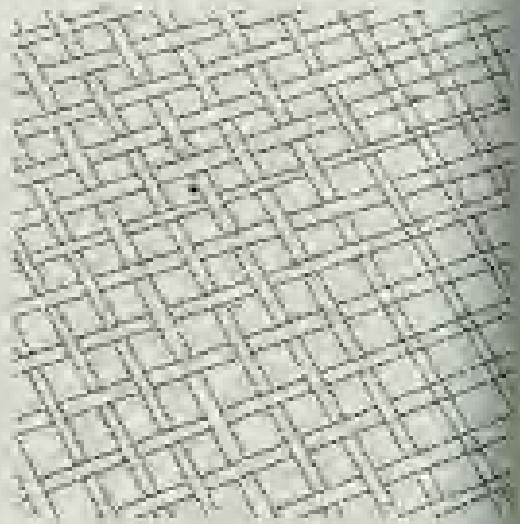
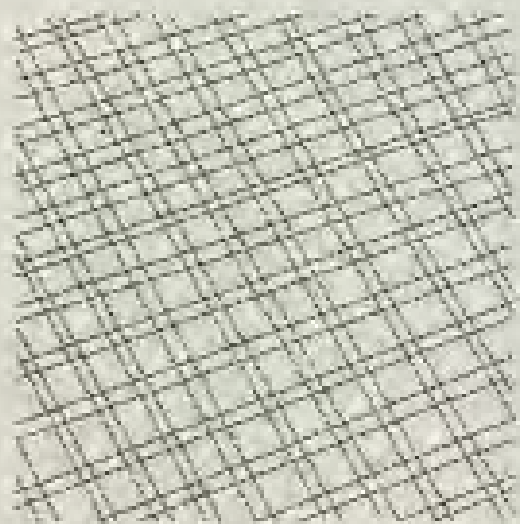
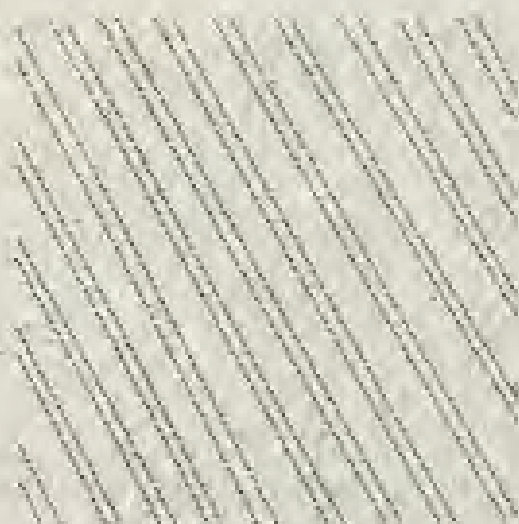
Organdi

Para hacer este tipo de tela, solo debes dibujar una serie de líneas horizontales y verticales, pero que sean muy juntas y por áreas. Así se verá como si la tela fuera muy delgada en el punto o tejido. A éste le puedes agregar más detalles o dibujos.





Esta otra variante de tela es parecida a la anterior, pero llevará más líneas que atravesarán de forma diagonal las líneas verticales y horizontales que ya trazaste.

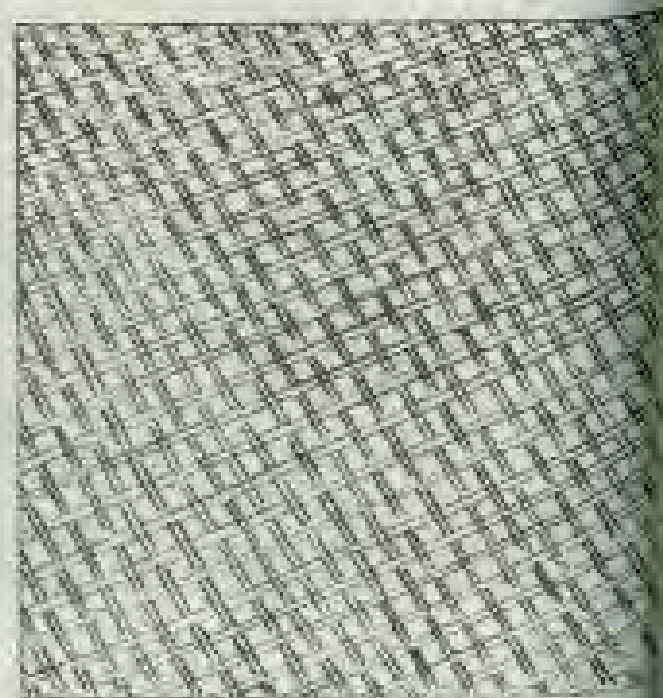
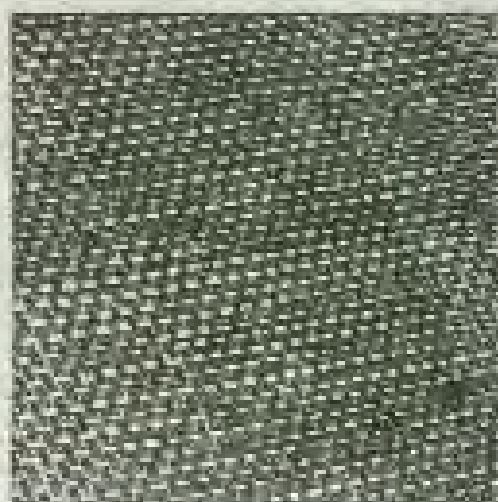


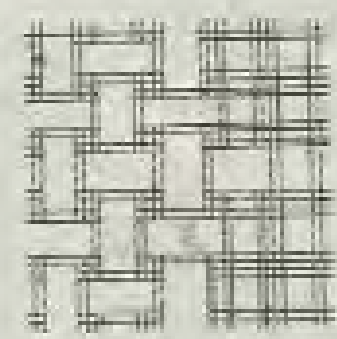
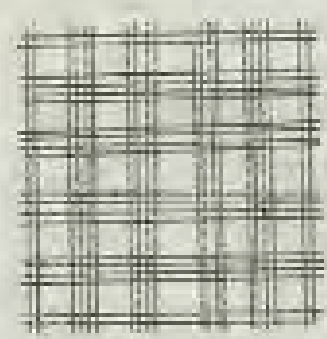
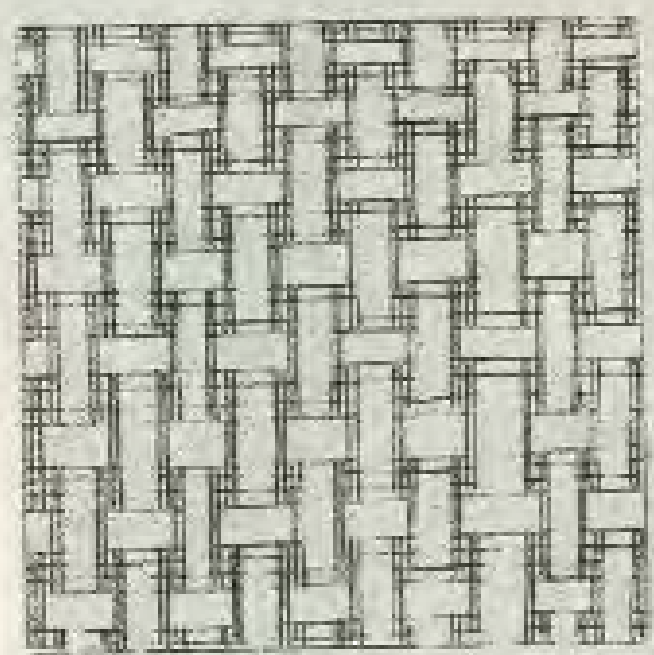
Lino y Costal

El entramado de estas telas es más laborioso. Lo primero es trazar varias líneas paralelas, en este caso, en forma diagonal. Observa que se trazan dos juntas y después se deja un espacio más amplio antes de volver a dibujar otras dos líneas más juntas.

Ahora traza otras líneas con la misma secuencia, pero hacia el otro lado. Se define ya una especie de tejido entre las líneas.

Ahora puedes dejar el tejido así, o bien observa que se borraron algunas líneas para que se vean unas debajo de otras.





Al igual que se hizo en el tejido anterior, tendrás que borrar algunas líneas para que se vean unas debajo de otras.

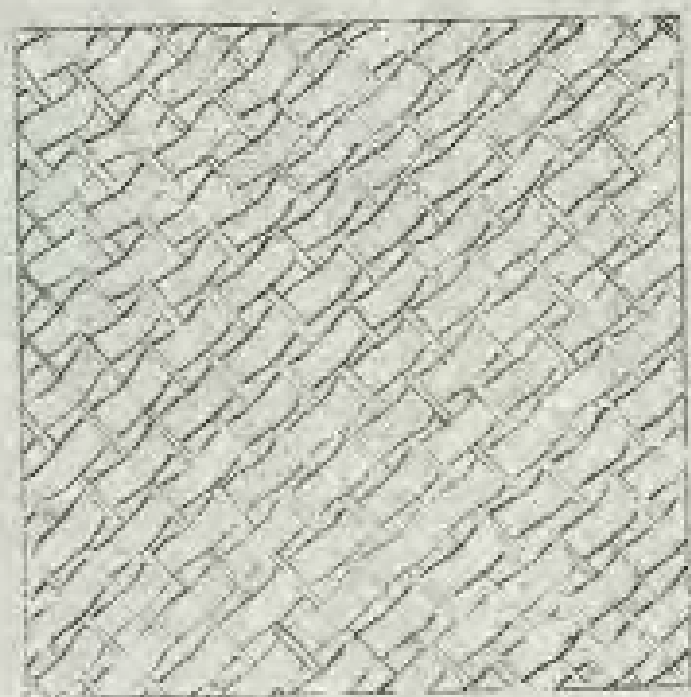
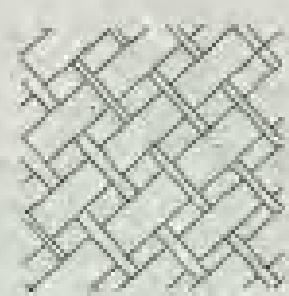
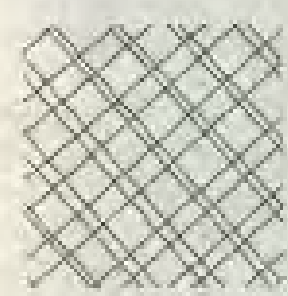
El siguiente es más sencillo, consiste en dibujar las líneas diagonales de un lado más anchas y las diagonales del otro lado más delgadas.

Así, al momento de borrar tendrás este motivo.

Cuadrille y Yute

Bien. La siguiente tela es más complicada, ya que el trazo lleva más líneas.

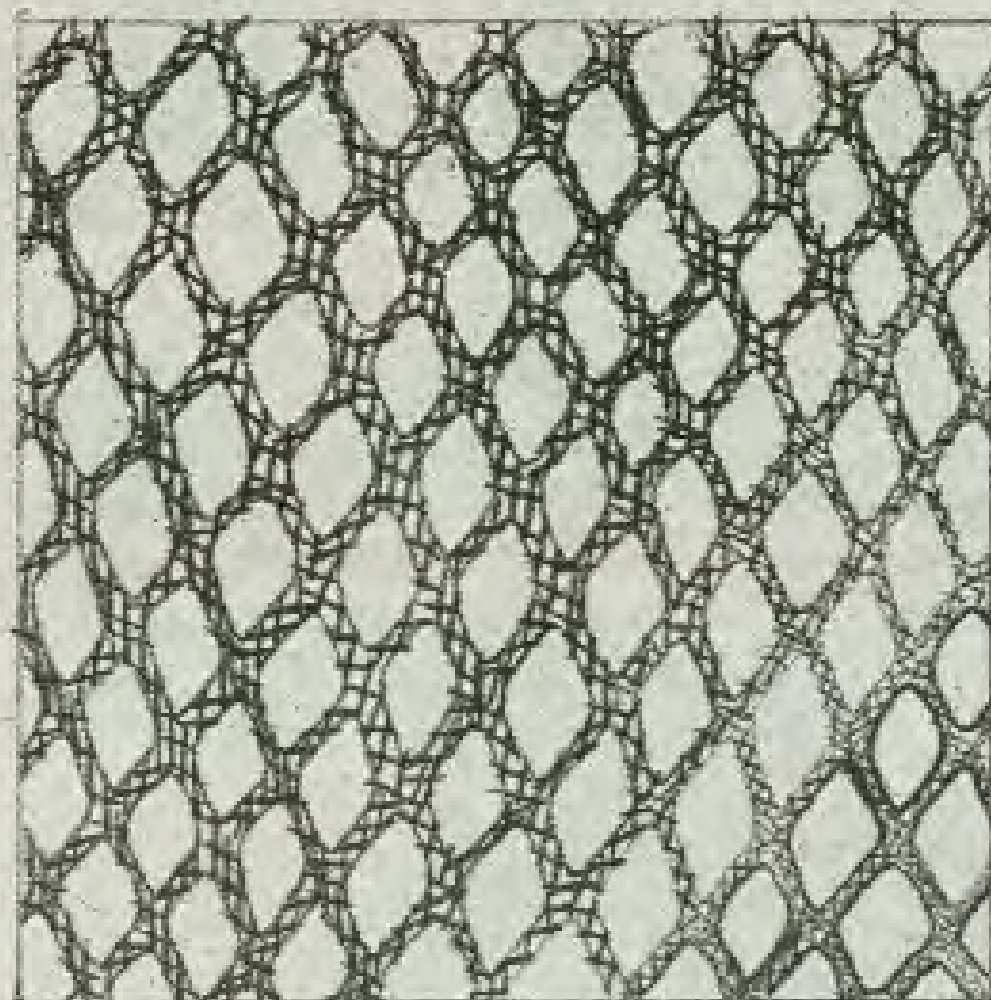
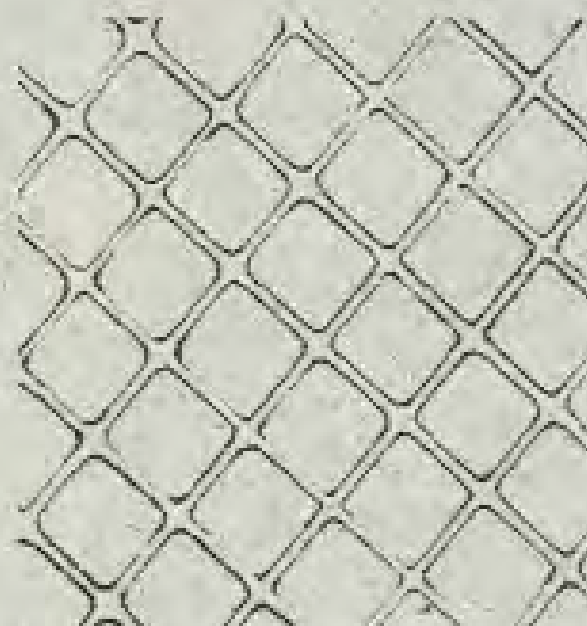
Empieza haciendo cuatro líneas juntas y después deja un espacio grande, vuelve a trazar las cuatro líneas, todas en forma vertical y después dibuja el mismo grupo de líneas, pero de forma horizontal.



Red

Para hacer una red, puedes hacer uso del patrón de mosaico cuadrado que ya hicimos antes, pero el área que vas a usar no son los cuadros, sino las líneas entre éstos.

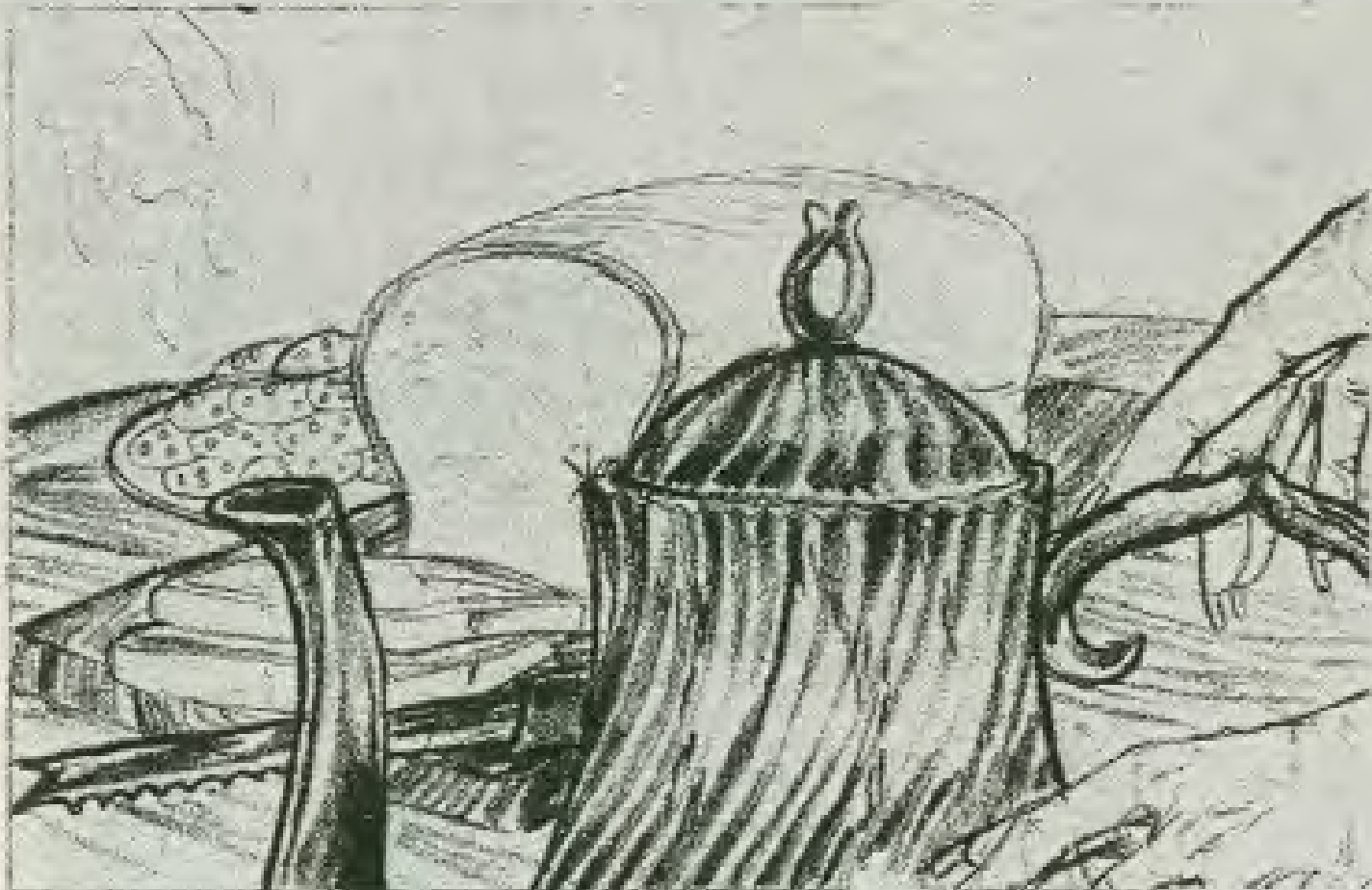
Sólo usando esa área, comienza a trazar muchas líneas de forma diagonal, o bien traza cruces hasta llenar el espacio.

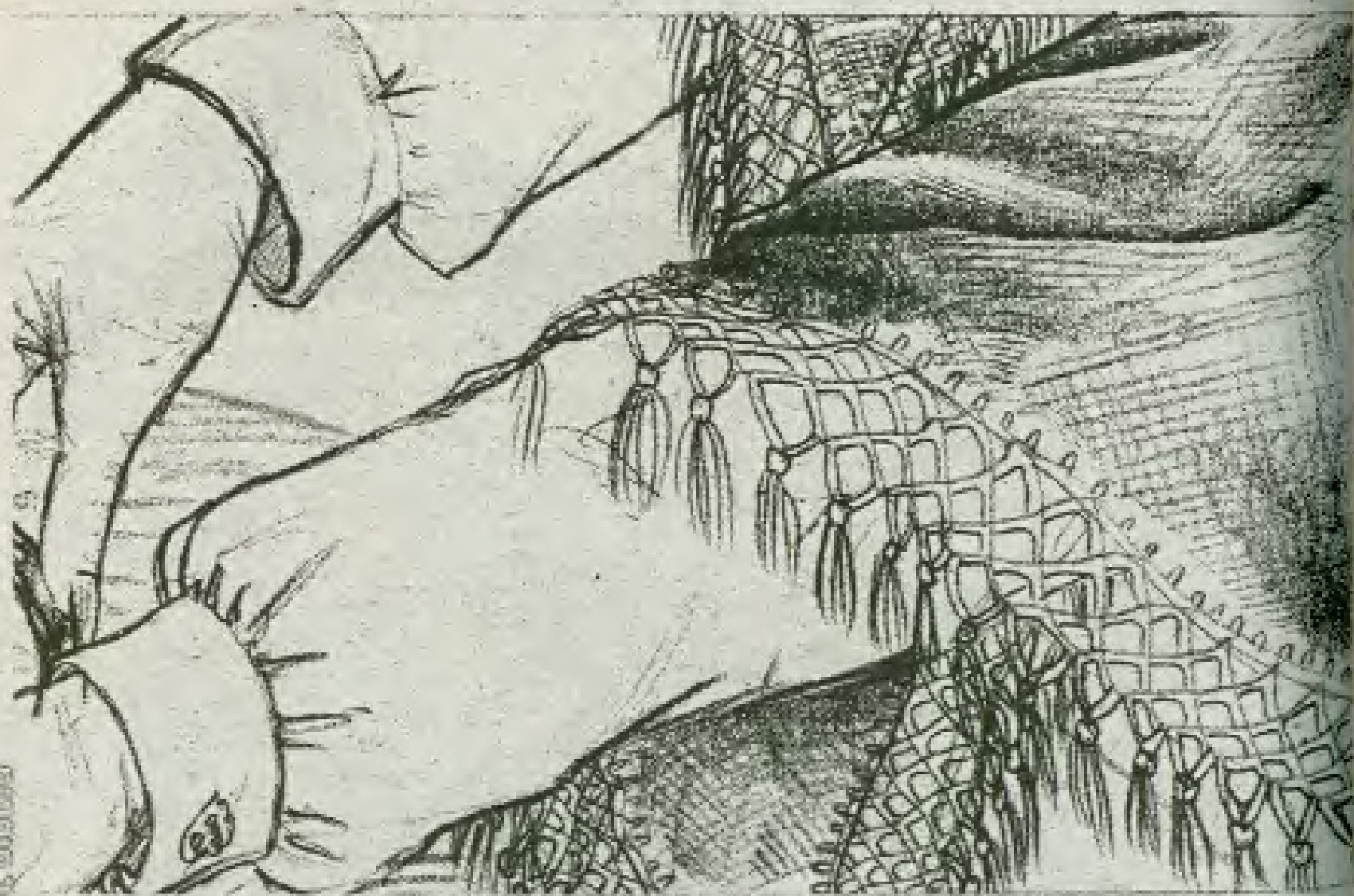


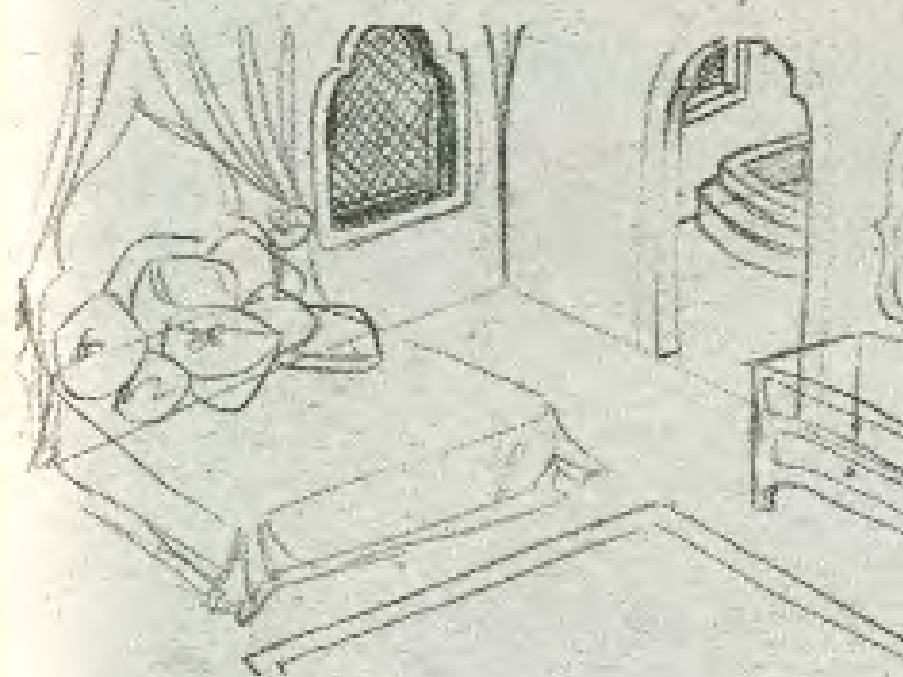


Aplicación de madera, metal y tela

¿Cómo puede ayudarte la textura en tus dibujos? Bueno, sólo metiendo algún detalle en algunas partes del dibujo.



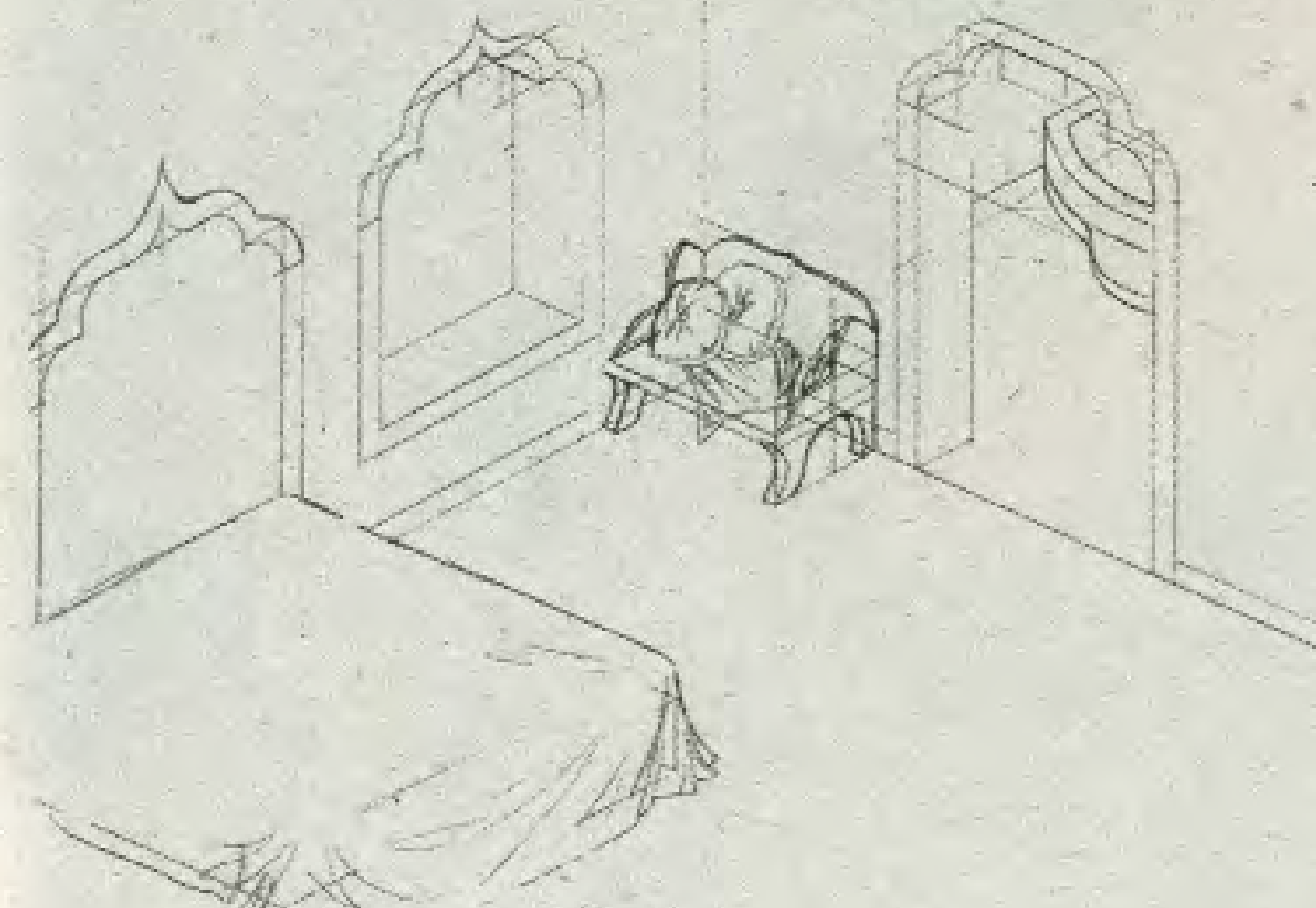




Aplicación de madera, mosaico y tela

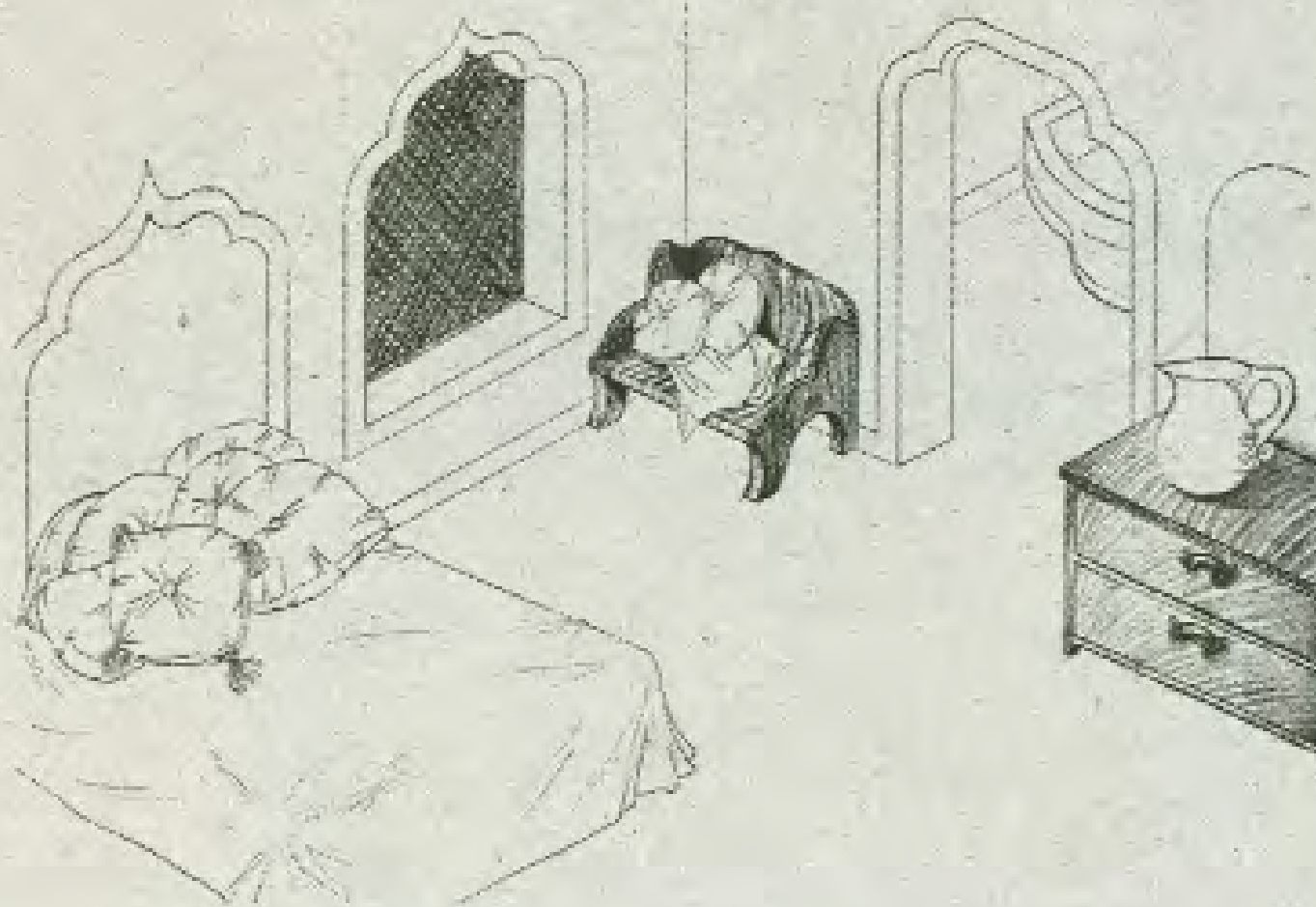
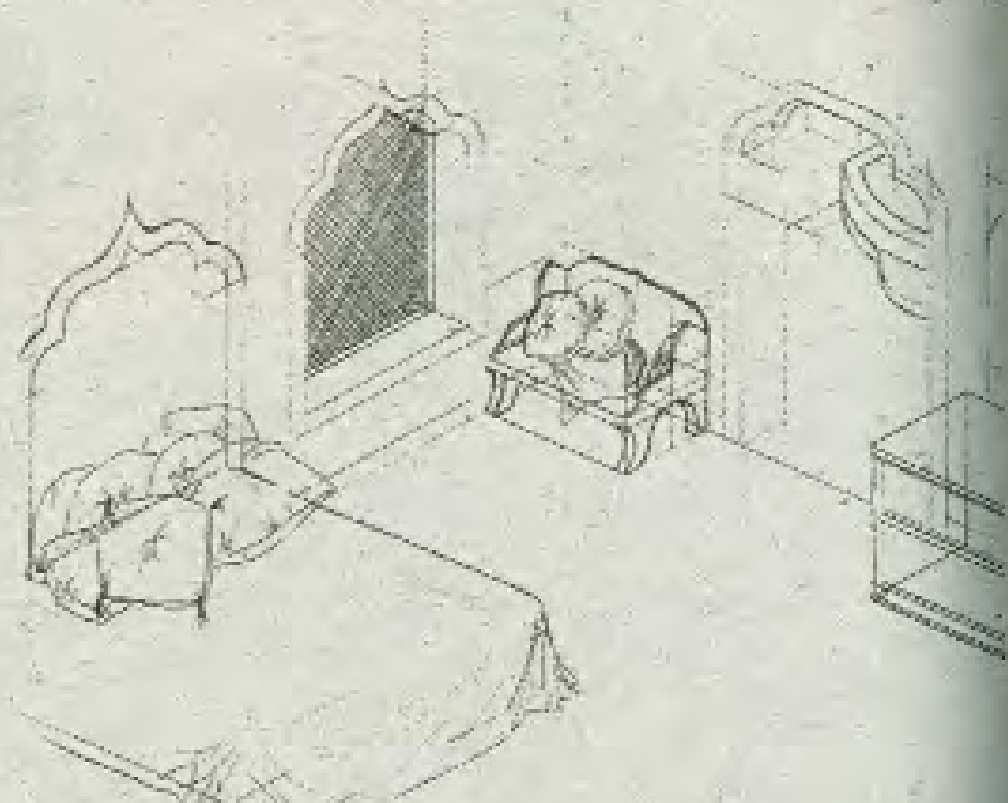
Lo primero será crear un escenario. En este caso una habitación. Primero te mostramos el boceto preliminar.

Abajo ya está el escenario bien trazado y limpio.

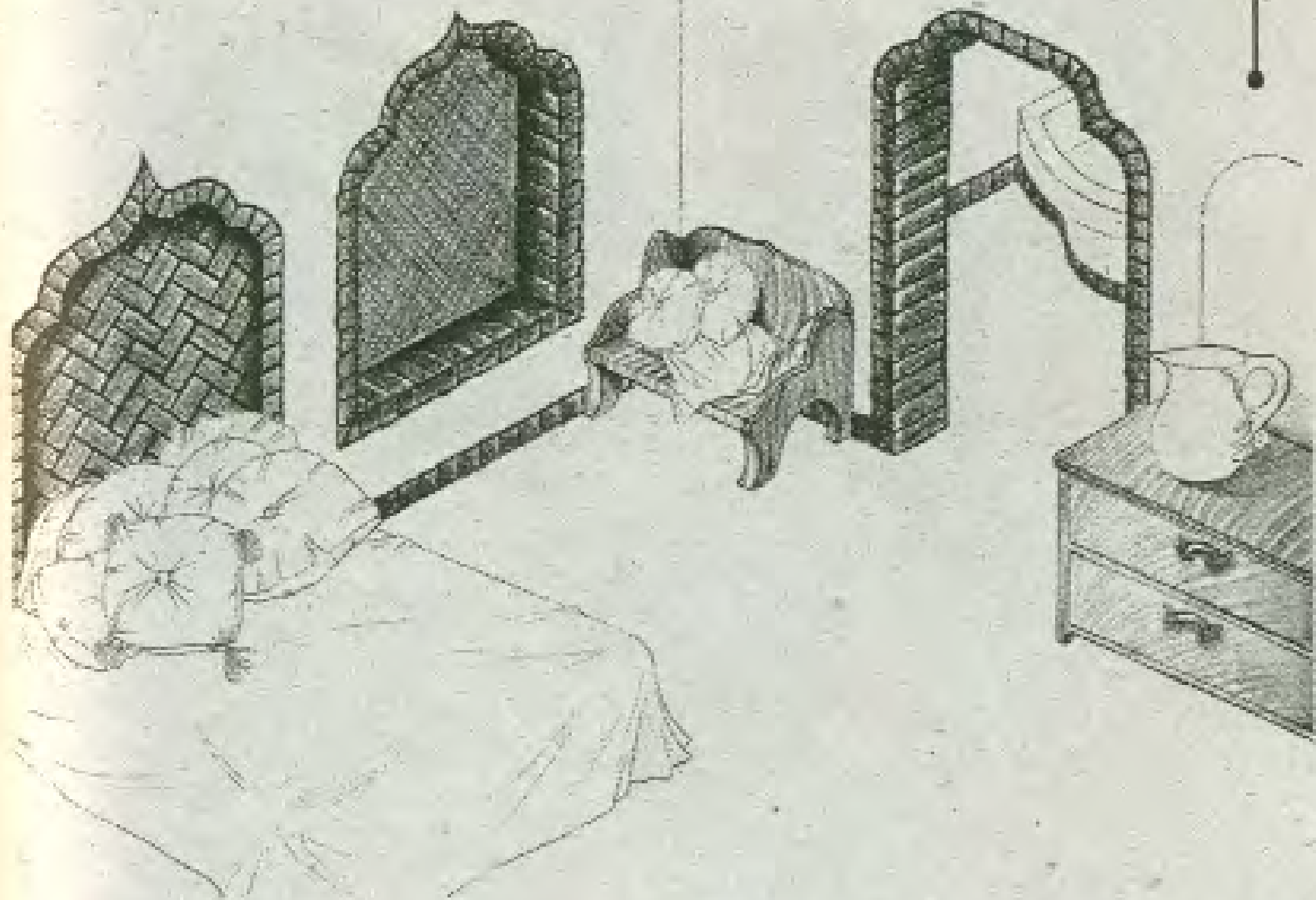


Se agregan los detalles en las ventanas, se definen las zonas de las paredes.

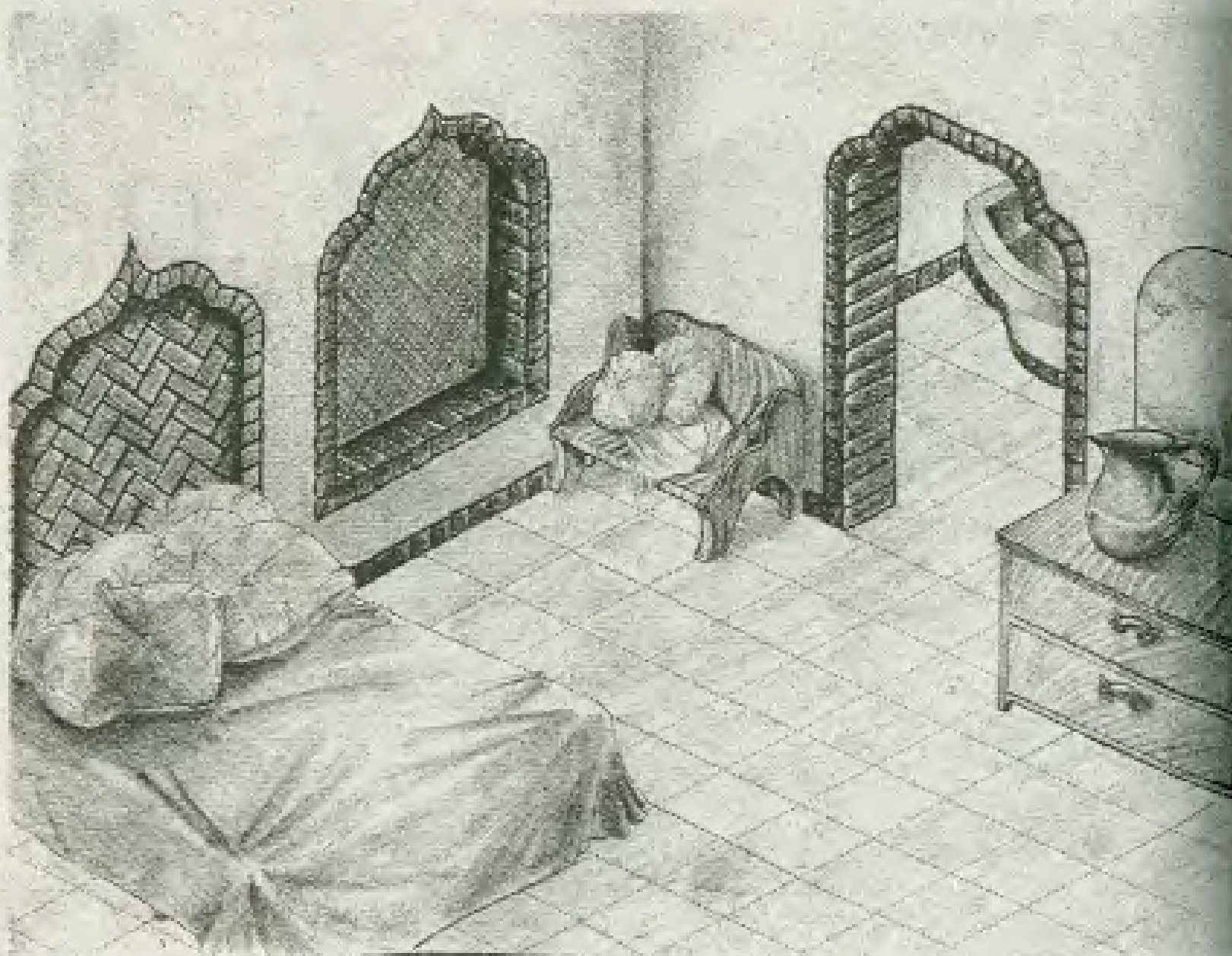
La primera textura a aplicar es la madera en los muebles.



Ahora aplicamos un enladrillado en el arco de la puerta y la ventana, así como un detalle en la cabecera de la cama.



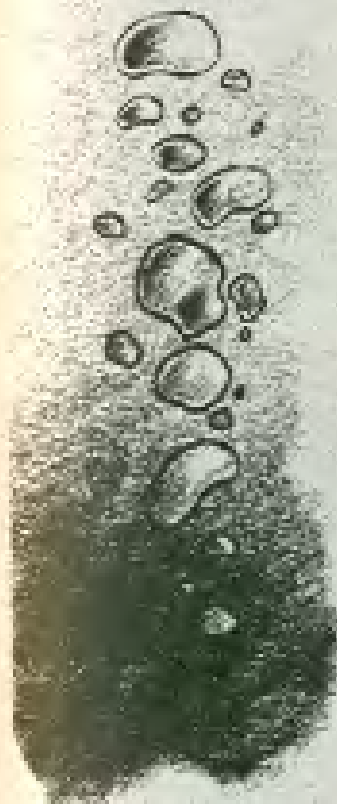
Para terminar, se agrega un mosaico sencillo al piso, más pliegues de tela y sombras en las paredes. Así es como queda un dibujo con detalles.

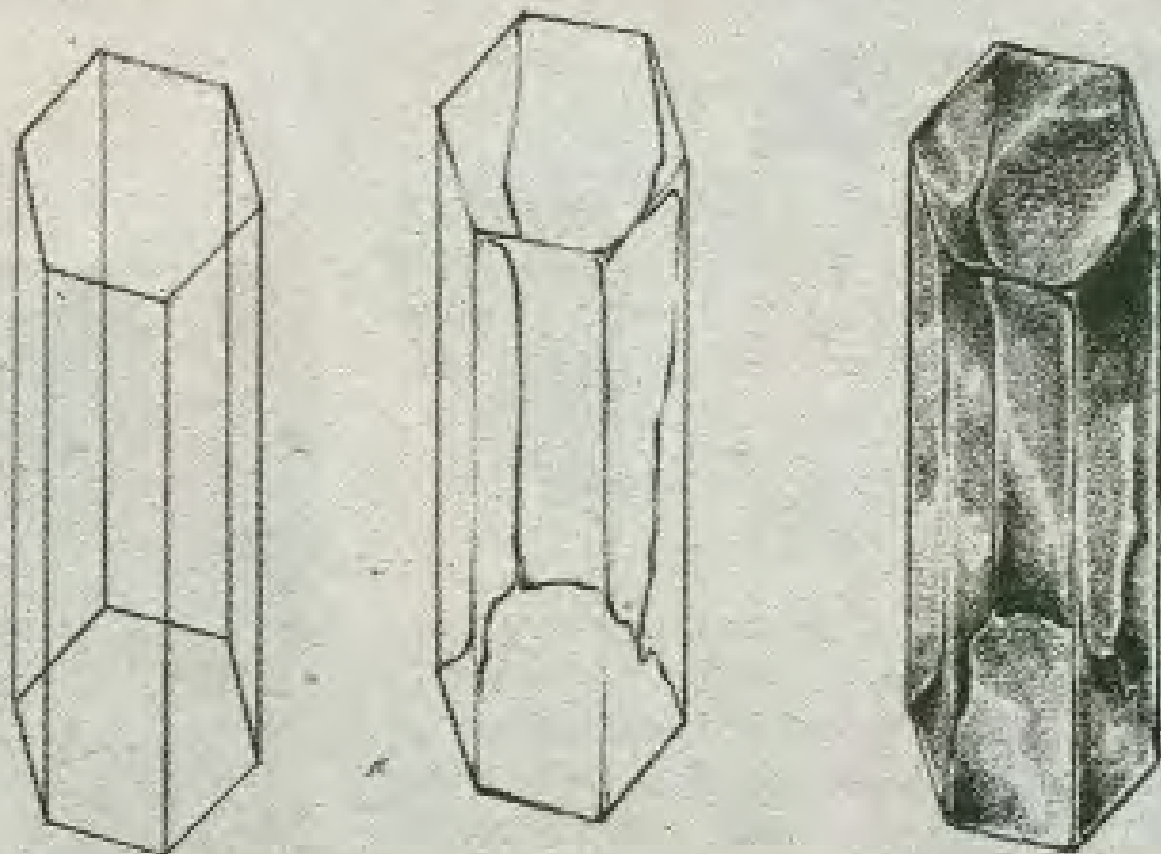


CRISTAL Y AGUA

Estos dos elementos son difíciles de trabajar, ambos son transparentes en muchos casos, tienen muchos reflejos y están influenciados por su entorno. ¿Por qué es esto? Bueno, porque no sólo reflejan objetos cercanos. Estos elementos distorsionan los objetos cuando se ven a través de ellos.

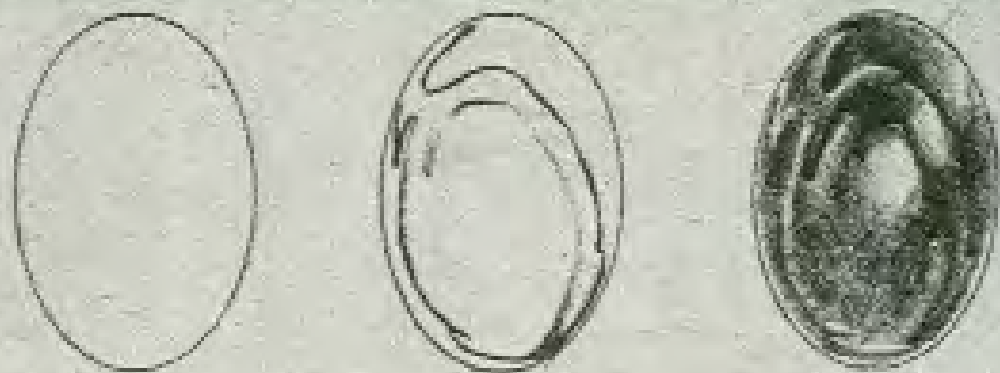
Lo primero es agua. En este caso, para dar la sensación de debajo del agua puedes hacer uso de las burbujas. Así, no es necesario más detalles en un entorno para dar la sensación de agua. O bien, puedes definir un área de agua marcando una línea. Los objetos debajo de esta línea se distorsionan, y se puede agregar un reflejo o brillos en la superficie del agua.



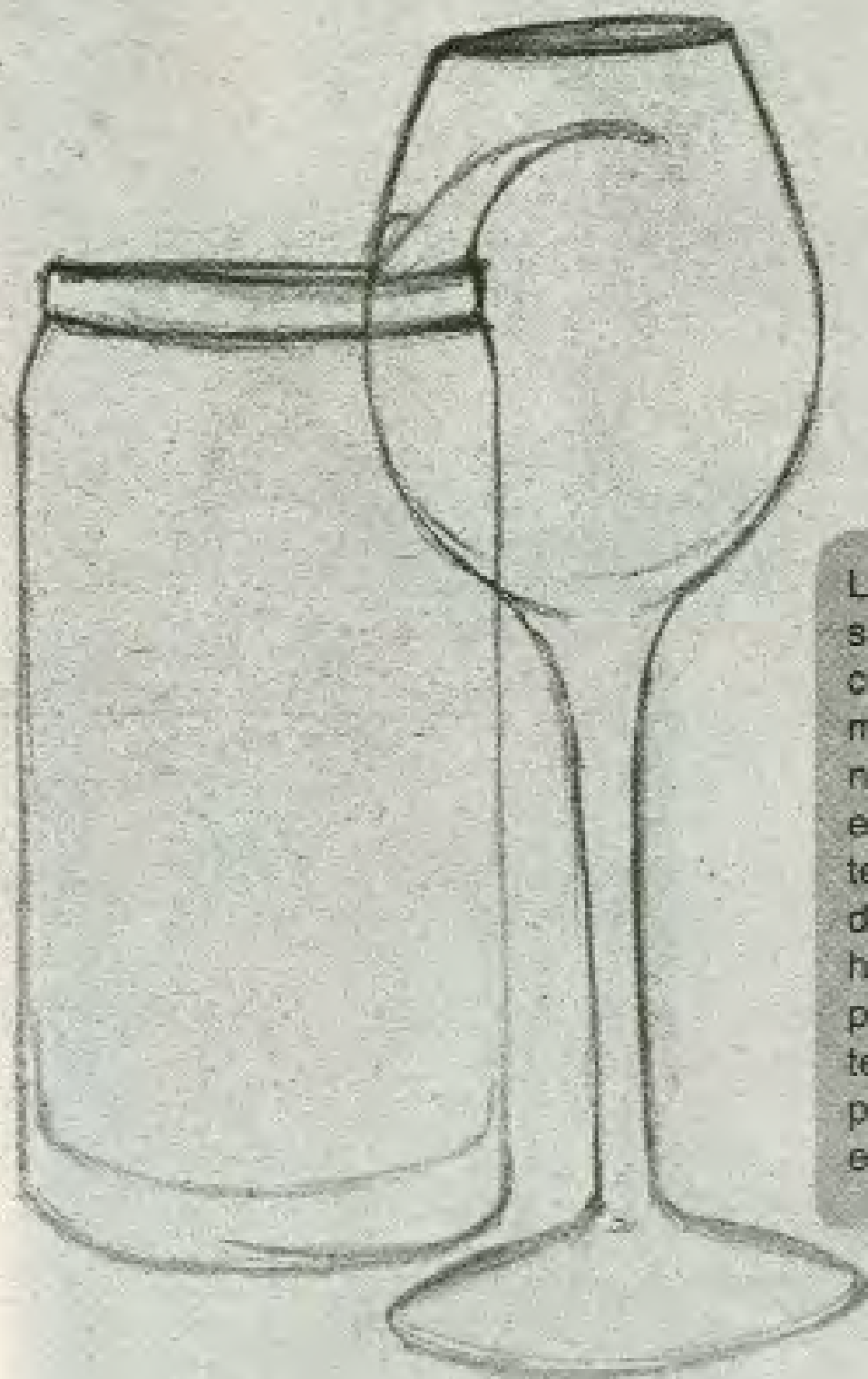


Para hacer los cristales, lo primero es definir el objeto sólido. En este caso, un cilindro hexagonal y un óvalo.

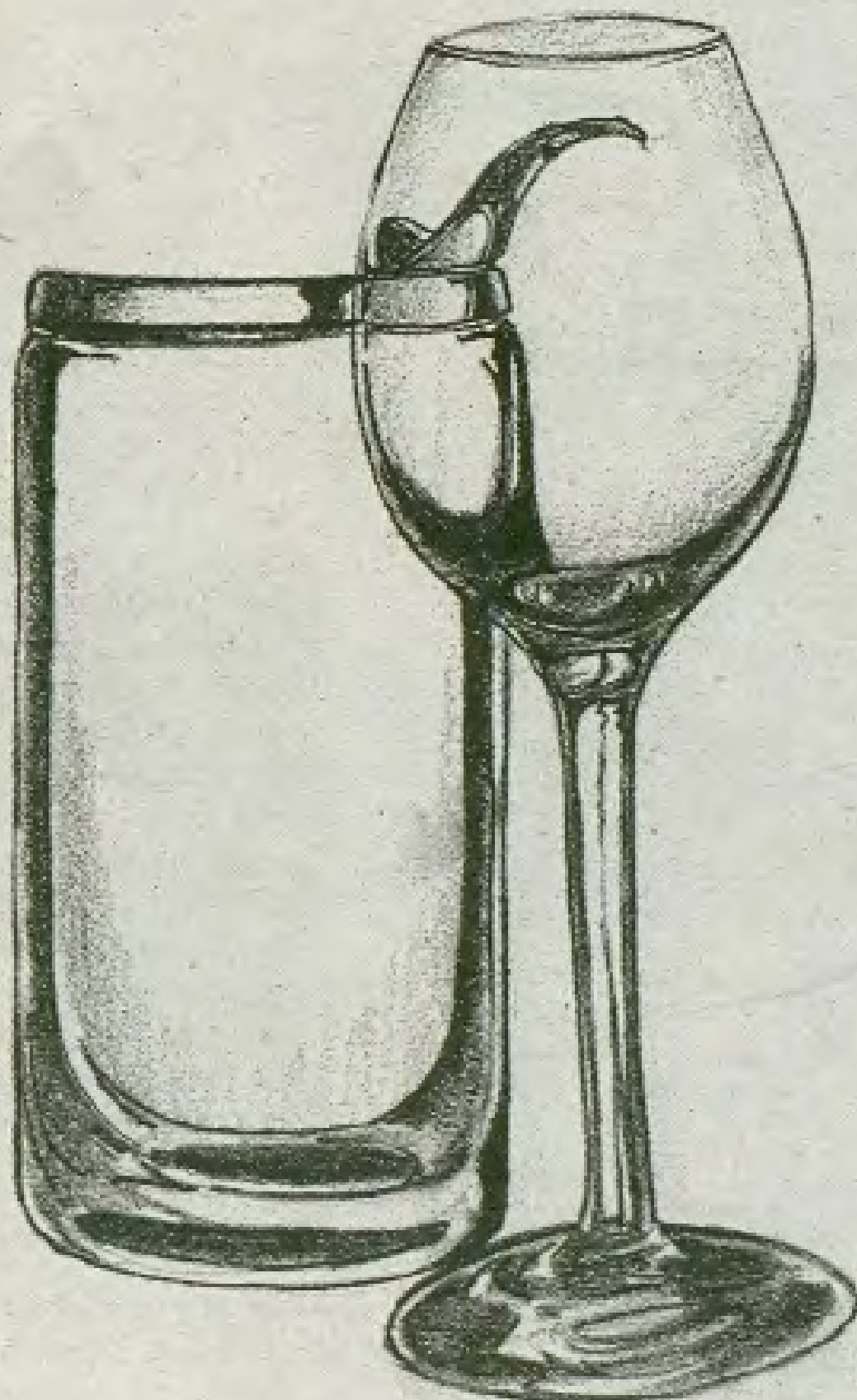
Posteriormente se detalla las distorsiones en cada uno, ya que el objeto distorsiona lo que se ve a través de él.

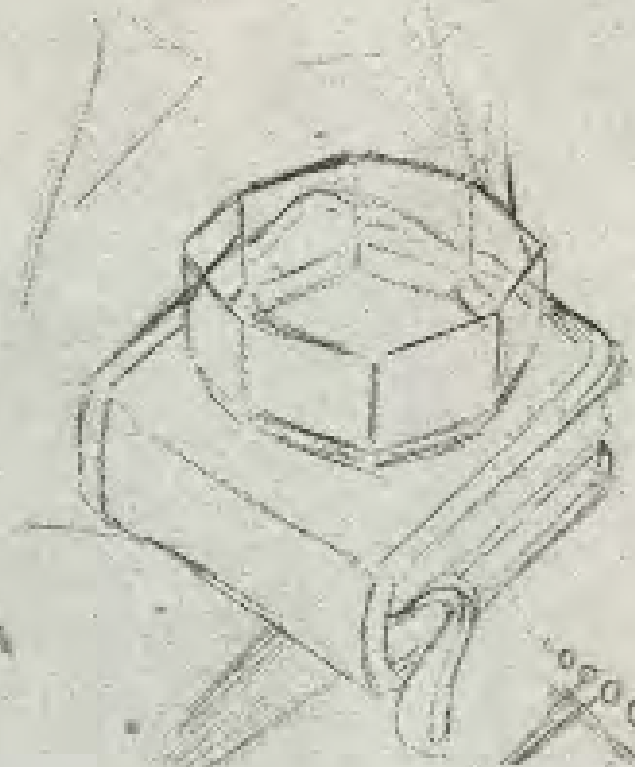
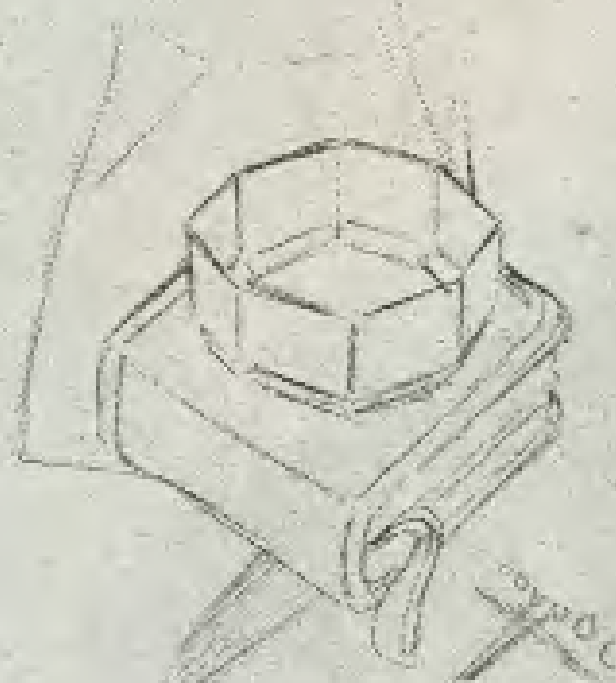


Se definen las áreas de luz y reflejos. Por ser un objeto transparente, deja pasar la luz.



Los principales objetos que seguramente usarás serán copas u objetos de vidrio. Lo mejor es que primero los defines y ubiques como quieras. En este caso, la copa va enfrente del recipiente, ambos serán de cristal, pero aún no se han hecho los arreglos necesarios para que parezcan transparentes, puesto que la distorsión principal se da en el objeto que está detrás de la copa.

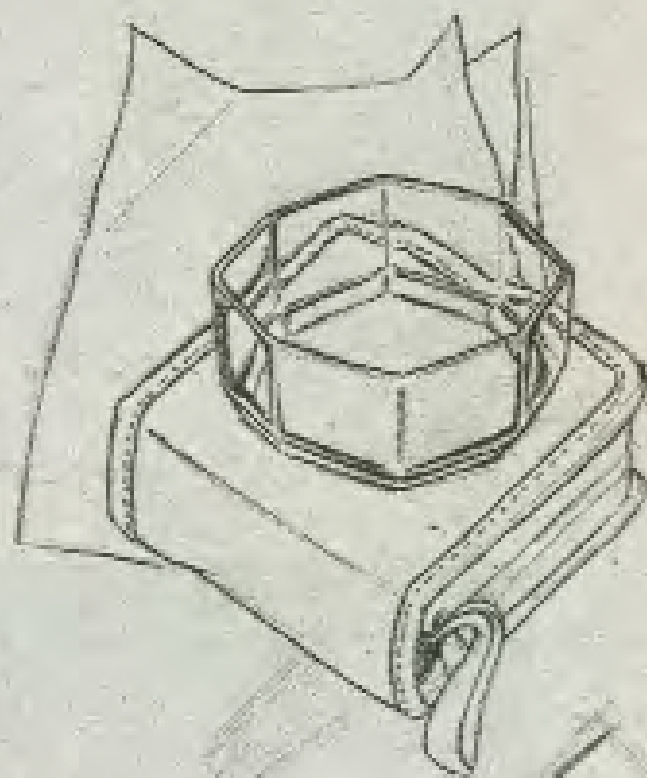


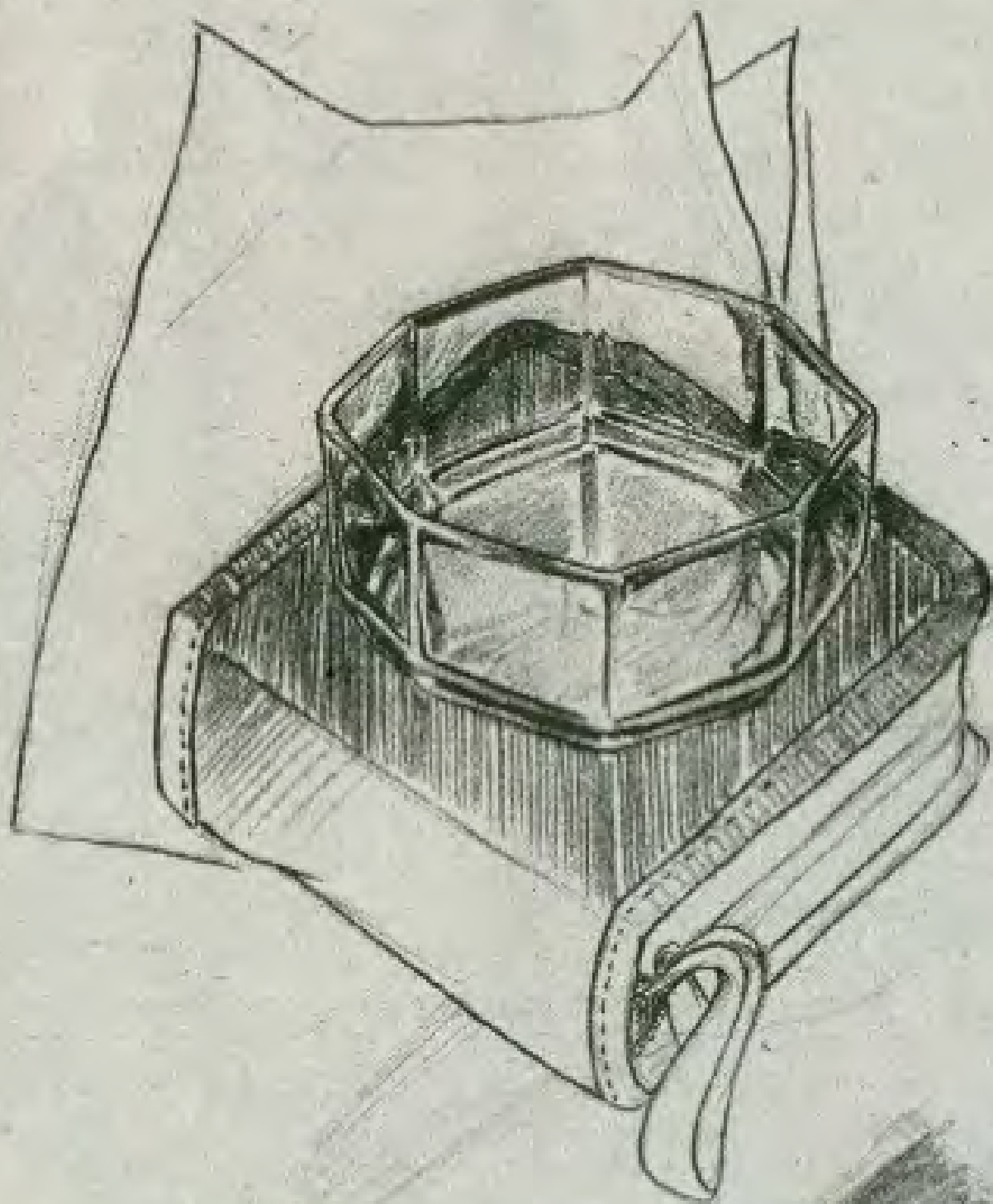


Así podrás dibujar varios objetos que en un principio deberán verse sólidos. El recipiente que está sobre el objeto será transparente. Pero aún no lo parece.

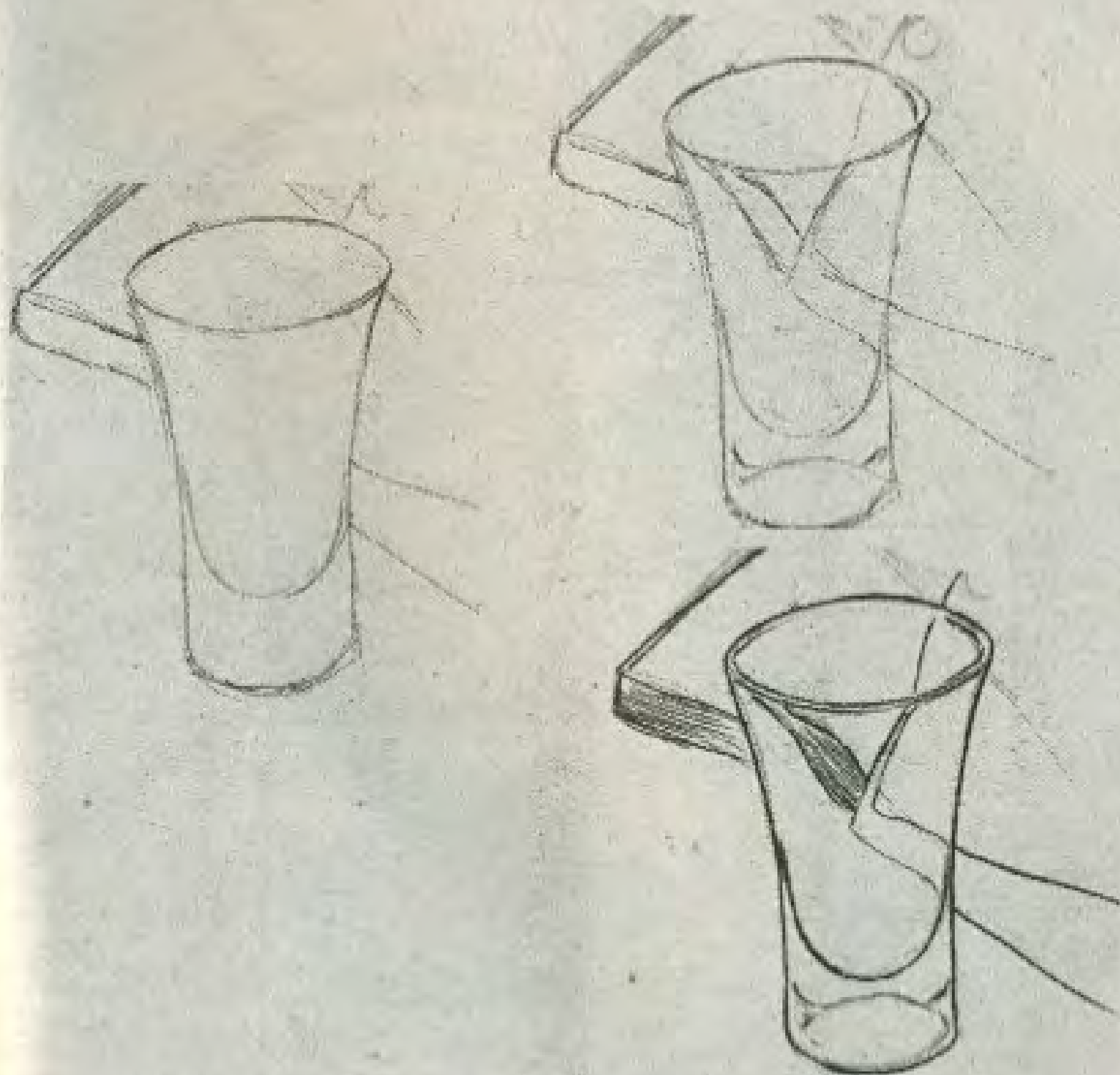
Para poder hacer el efecto de transparencia en este caso, lo primero es dibujar el objeto que está debajo. Pero como se distorsiona a través del cristal, las líneas no parecen coincidir y se deforman.

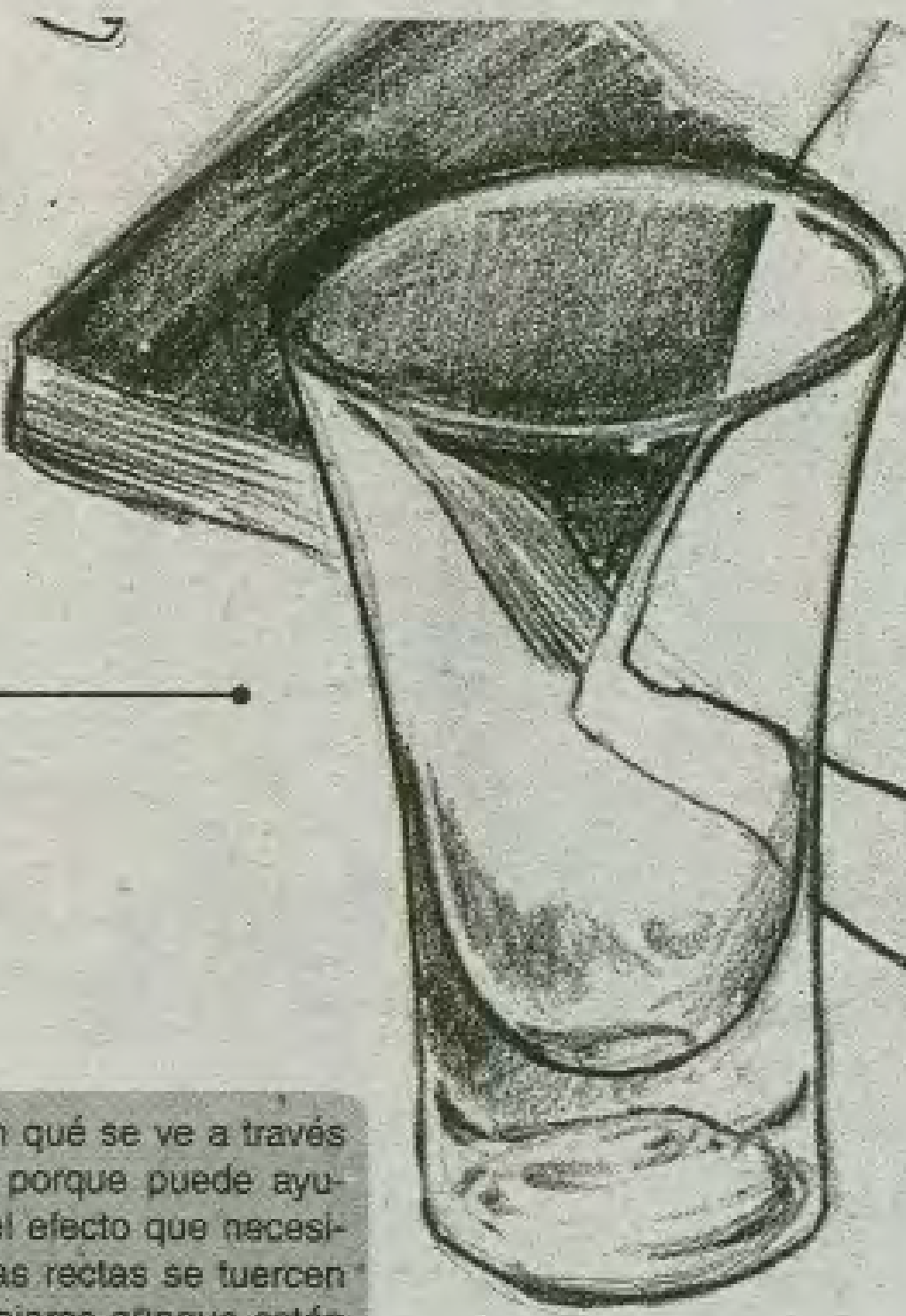
Marca bien los detalles del objeto de abajo del recipiente y los detalles del recipiente de vidrio.





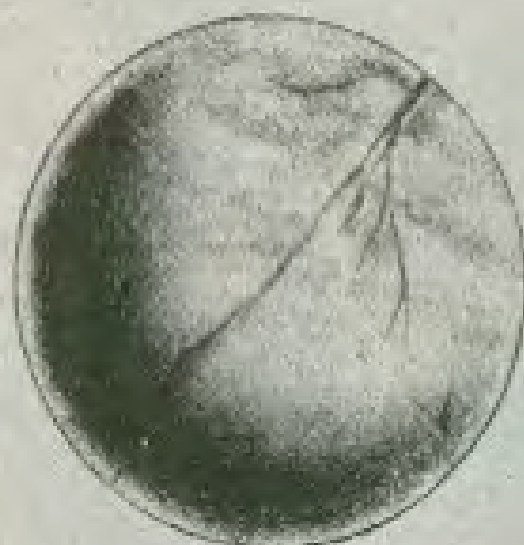
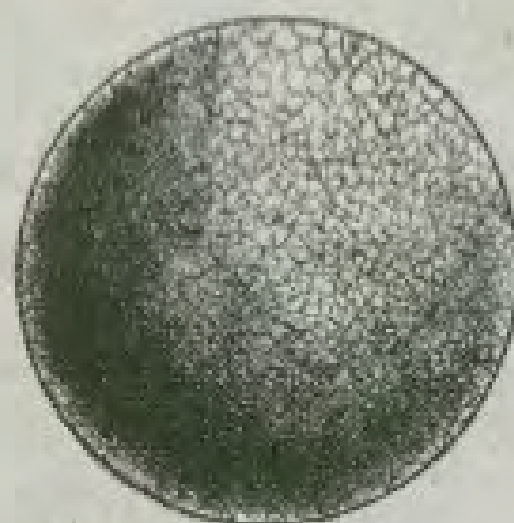
Recuerda que los objetos de cristal o vidrio distorsionan los objetos, pero también reflejan los objetos de su alrededor. Así habrá zonas donde puedas ver lo que está detrás de él, pero en otros sólo podrás ver reflejos o zonas de luz.





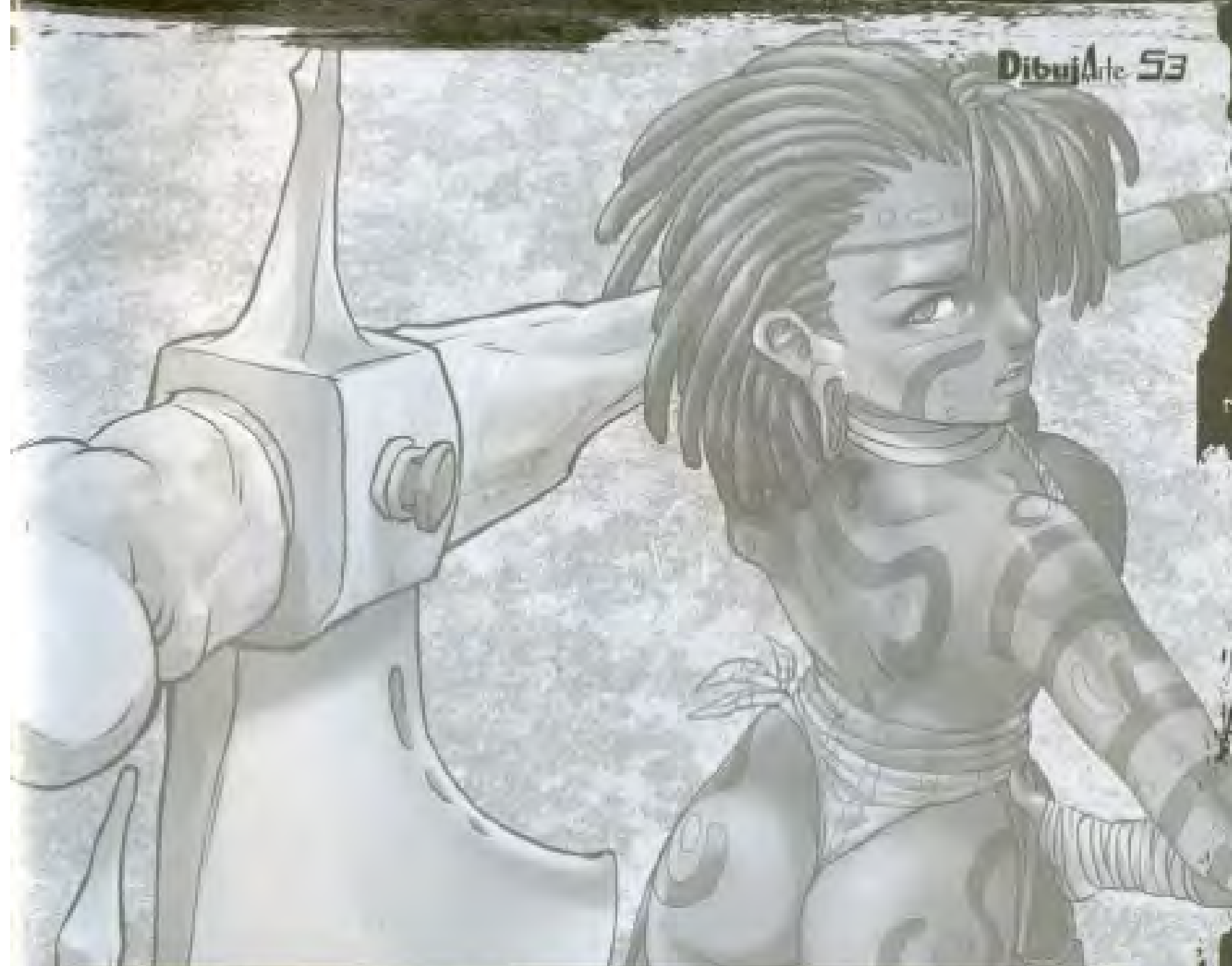
Observa bien qué se ve a través de un vaso, porque puede ayudarte a dar el efecto que necesitas. Las líneas rectas se tuercen o parecen alejarse aunque estén muy cerca del vaso.





ÍNDICE

MADERA	1
PIEDRA Y MOSAICOS	11
METAL	21
TELA	27
CRISTAL Y AGUA	39



DibujArte S3, Guía Básica de Dibujo No. 10, es publicada por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. La Ribera, México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Prerensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100. Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Exponentes y Vocadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahuatco Tlanepanilla Edo. de Méx. C.P.064080 Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Abril 2007. DibujArte © es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial, registro 937964.