

DibujArte 53



**GUÍA
BASICA
DE DIBUJO**

Ashurado

Por Texani

GUÍA BÁSICA DE DIBUJO

EDITORIAL

Bienvenidos a ésta, su guía básica de dibujo.

DibujArte S3 quiere darte los mejores ejemplos de dibujo real y de dibujo tipo manga para que tú, amigo dibujante, puedas practicar y mejorar tu estilo.

El objetivo de esta guía es que tú puedas realizar tus trabajos desarrollando un estilo propio, así que te damos las reglas anatómicas básicas para que las aprendas a usar y así, posteriormente, las puedas romper.

Pero ya fue mucho bla bla bla. ¡mejor comencemos a dibujar!

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

Editoposter
Corrección de Estilo



DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores
Valdovinos
Director General

Claudia Flores V.
Administración

Miguel Angel Ruíz
Operaciones

Verónica Maldonado
Circulación

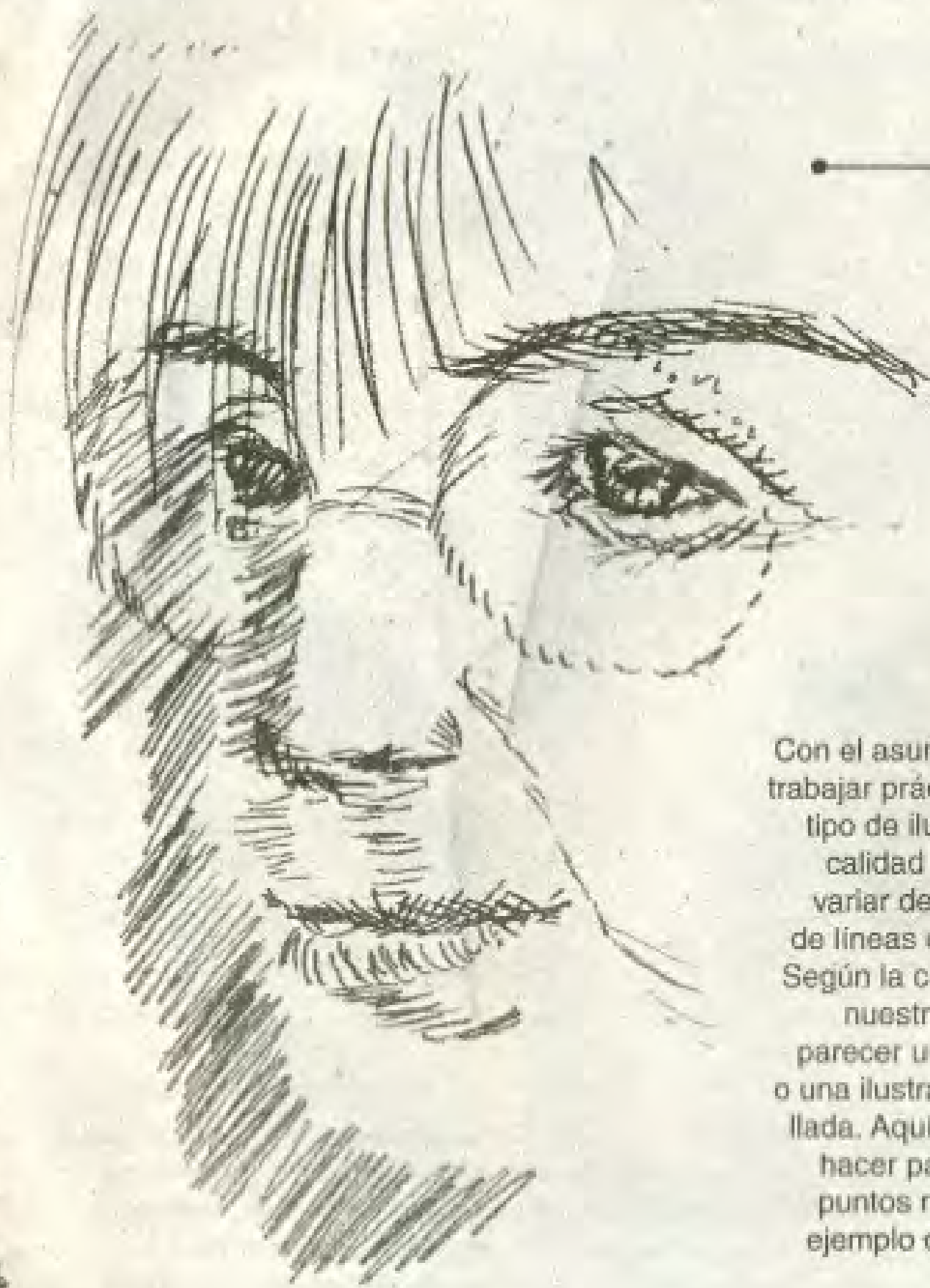
Laura O. Bárcena
Villalba
Directora de Diseño

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. 7 Marzo 2007



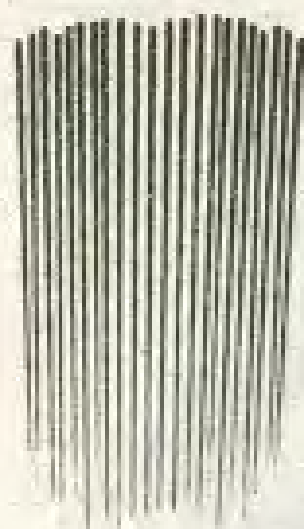
Llamamos ashurado a la técnica con la que elaboramos ilustraciones usando grupos de líneas que, dependiendo de su dirección y forma, nos dan la sensación de volúmenes y texturas en objetos. Partiendo de las luces y sombras, el ashurado puede representar medios tonos y contrastes que, poco a poco, irán dando volumen a nuestra ilustración. Analicemos más detenidamente esta técnica.



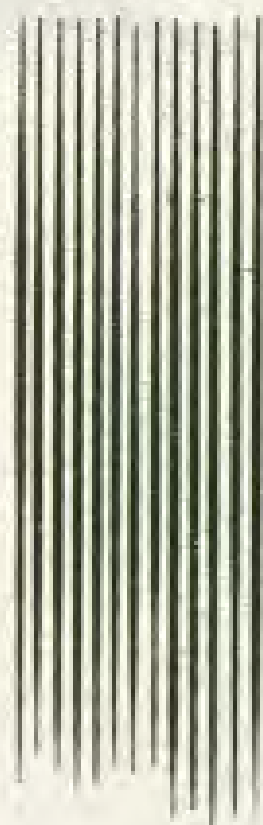
Con el asurado, se pueden trabajar prácticamente todo tipo de ilustraciones, y la calidad de éstas puede variar de acuerdo al tipo de líneas que trabajemos. Según la calidad de éstas, nuestro trabajo puede parecer un simple boceto o una ilustración muy detallada. Aquí veremos cómo hacer para pasar de los puntos medios, como el ejemplo de la ilustración.

Lo primero que hay que tomar en cuenta es que, con los ashurados, se puede dar prácticamente cualquier tono y lograr una sensación de volumen en todos los objetos. El secreto está en la cantidad de líneas, su grosor, su separación y dirección. Mientras más juntas estén, más oscuro se verá; mientras más separadas, más claro. Puedes trazarlas a mano o hacer uso de alguna escuadra o regla.

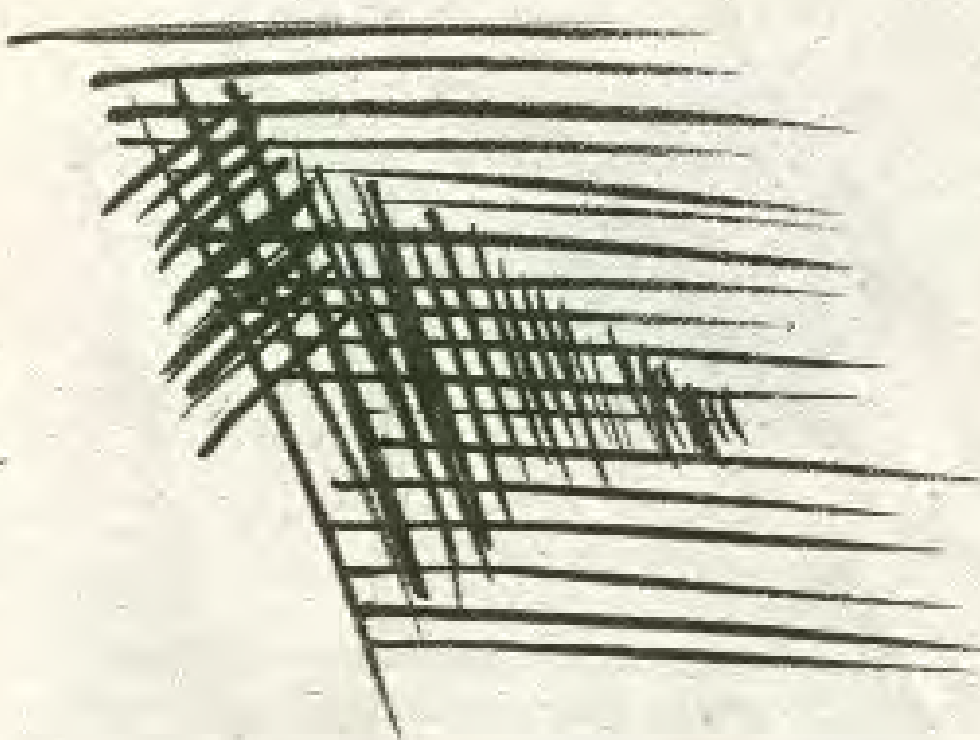
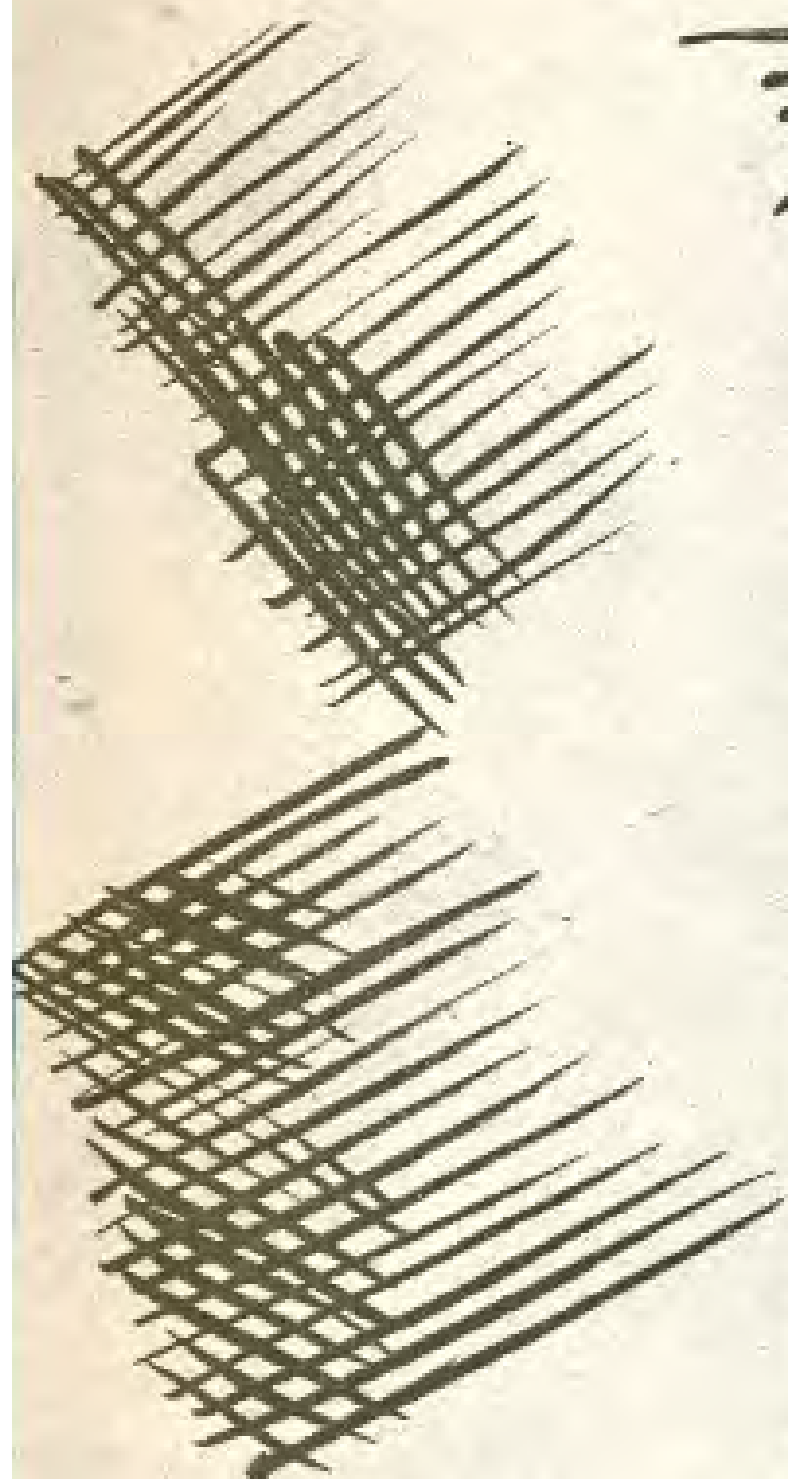




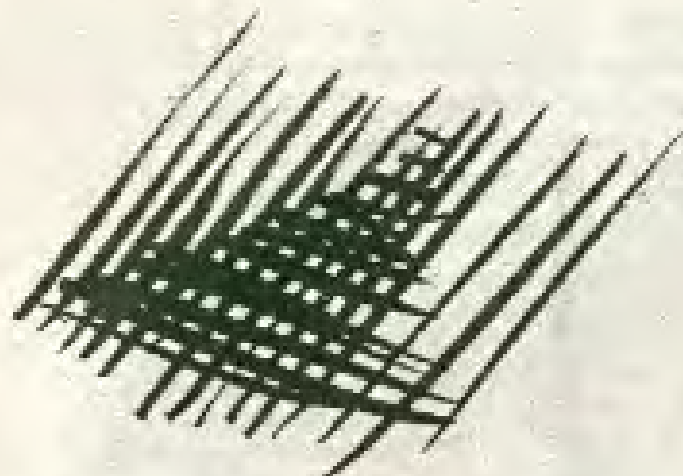
Si trabajas con plumilla o con pincel, es más fácil lograr estos efectos. También se pueden trazar líneas del mismo grosor todo el tiempo, pero esto da un tramado algo más parejo y sin chiste.



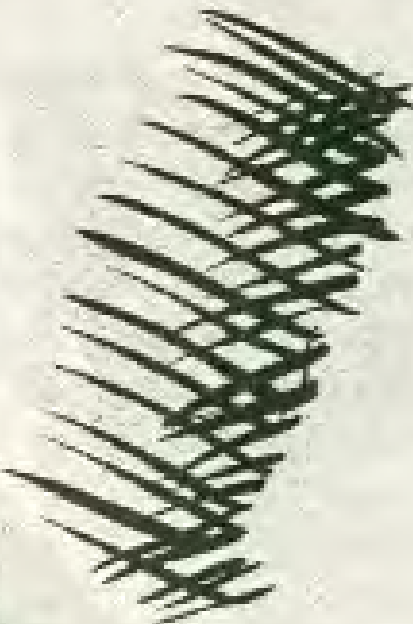
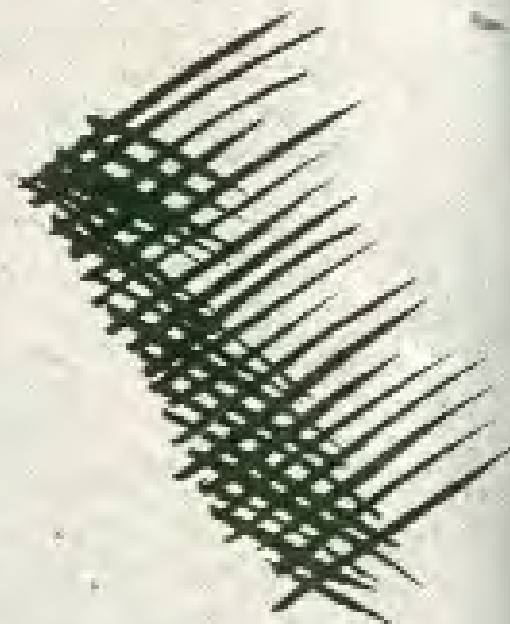
Hay distintas maneras de trazar las líneas. Podemos empezar de forma gruesa al principio y desvanecerlas, o hacerlas más delgadas, al final; con esto se logra un ligero degradado. También pueden iniciar delgadas, engrosarse al centro y volverse a adelgazar, esto se logra añadiendo y reduciendo la presión en tu muñeca al momento de trazar.



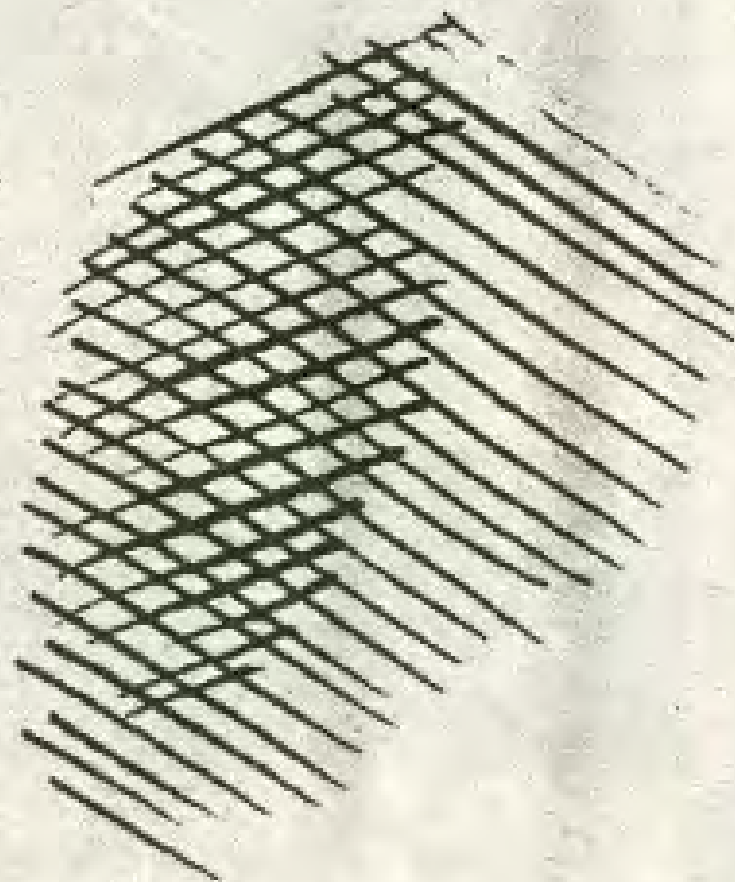
Para que te familiarices con la técnica, comienza haciendo varias líneas. Puedes hacer uso de lápiz o pluma. Traza líneas verticales, horizontales o diagonales y después, sobre éstas, vuelve a trazar líneas mas cortas en direcciones contrarias.

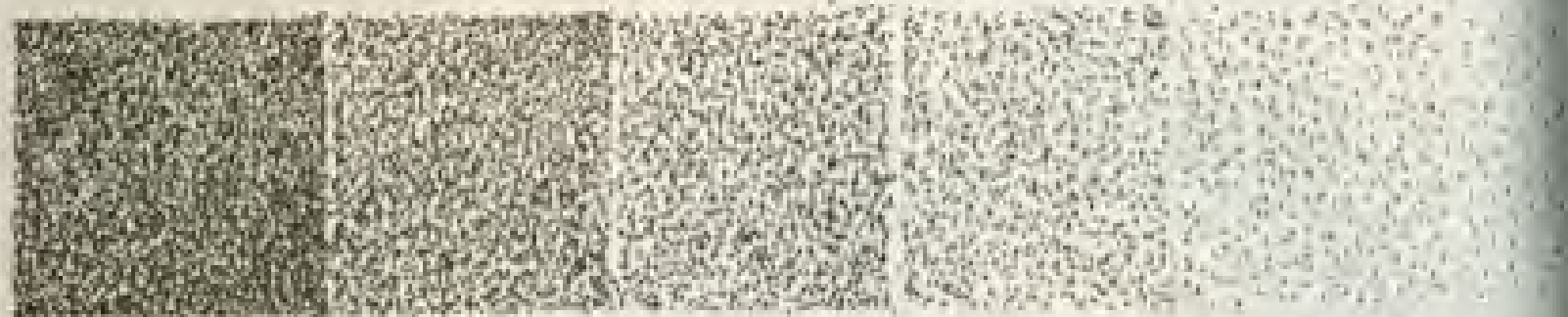


Te recomendamos que ejercites tu mano, así que haz muchas líneas en una dirección y sobre éstas traza otras; mientras más hagas, mejor, porque tu mano se irá relajando y adquiriendo soltura. Haz líneas de distintos grosores y medidas en diferentes direcciones.

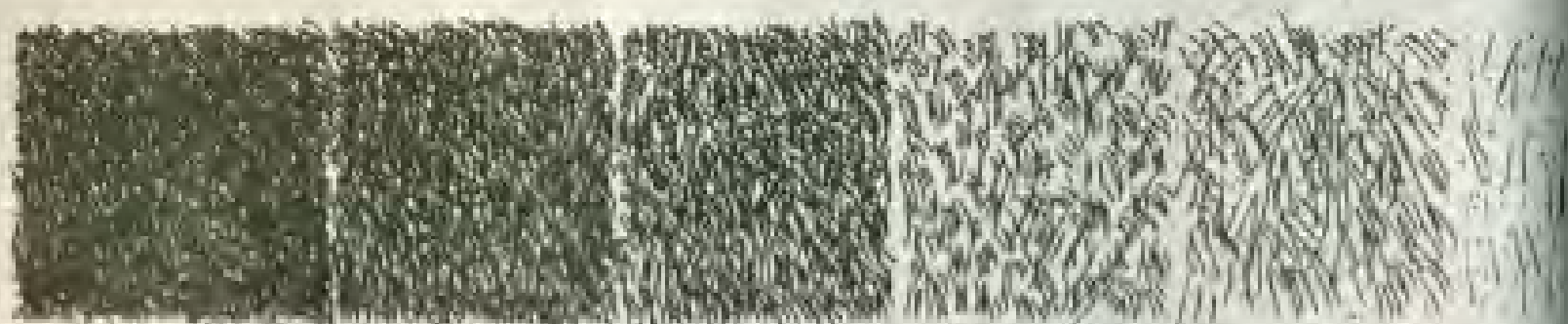


Utiliza diversos materiales para probar diferentes tipos de líneas. Usa aquellos con los que te sientas más seguro después de probar varias opciones.

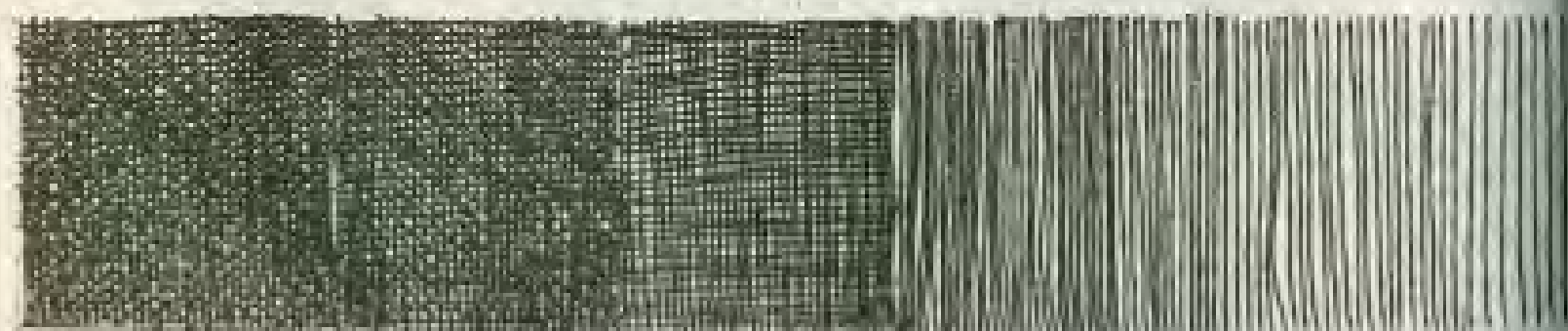




Existen distintos tipos de degradados que puedes aplicar. Ya vimos el que está hecho a base de líneas largas. Aquí te mostramos cómo se va haciendo una saturación gradual.



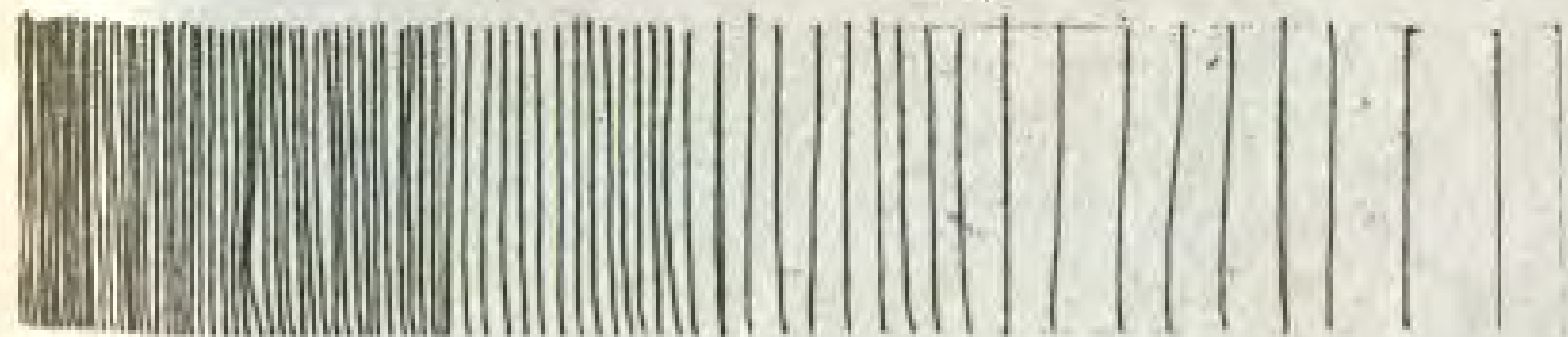
Como verás, el tramado inicial se satura con líneas en distintas direcciones, tanto horizontales, verticales, diagonales a la izquierda y diagonales a la derecha.

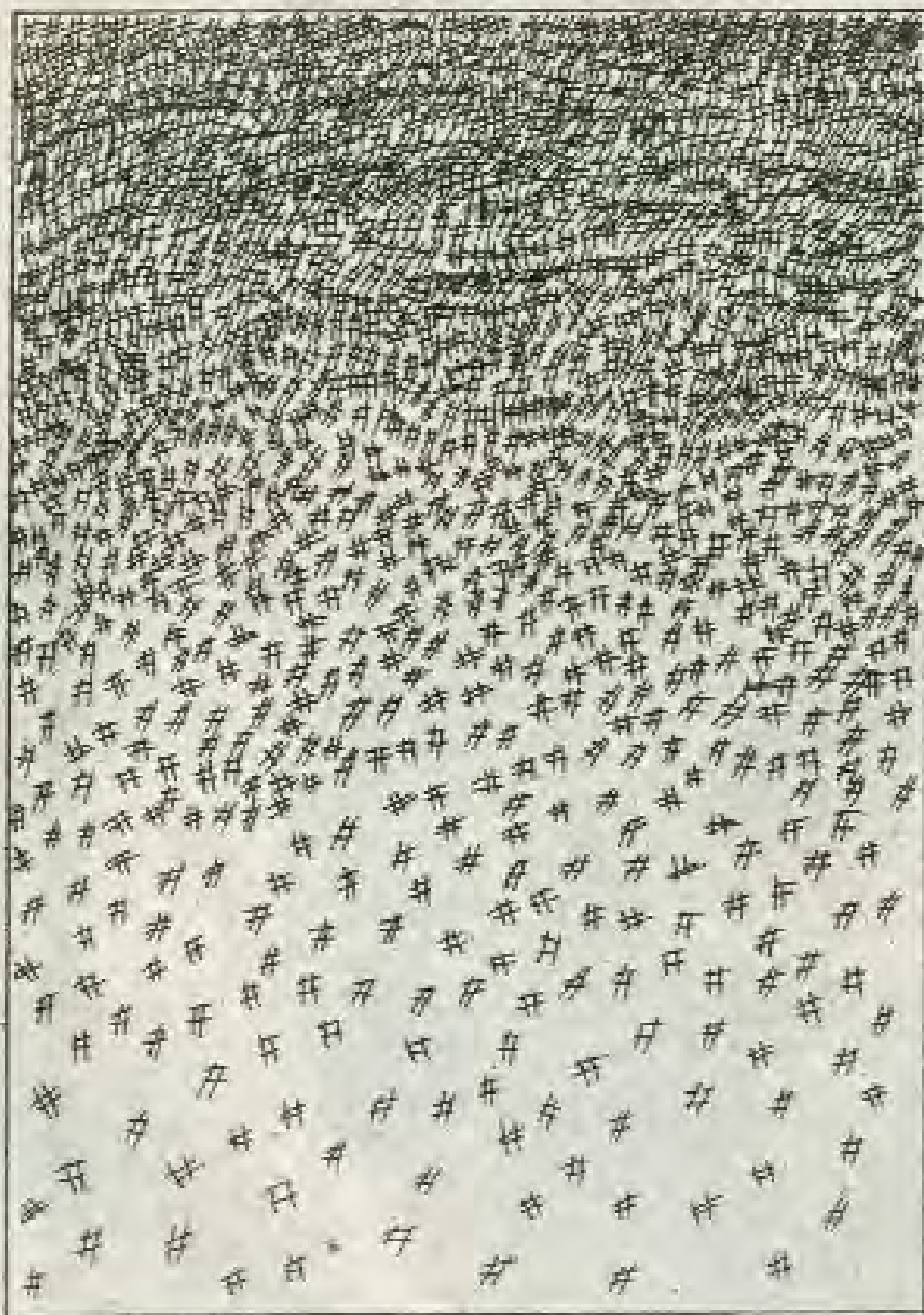


Conforme vamos eliminando líneas, el tramado se va haciendo más claro, y cuando sólo quedan líneas verticales, se dan tonos claros y oscuros, ampliando o reduciendo el espacio entre ellas. Éste es el concepto básico del ashurado.

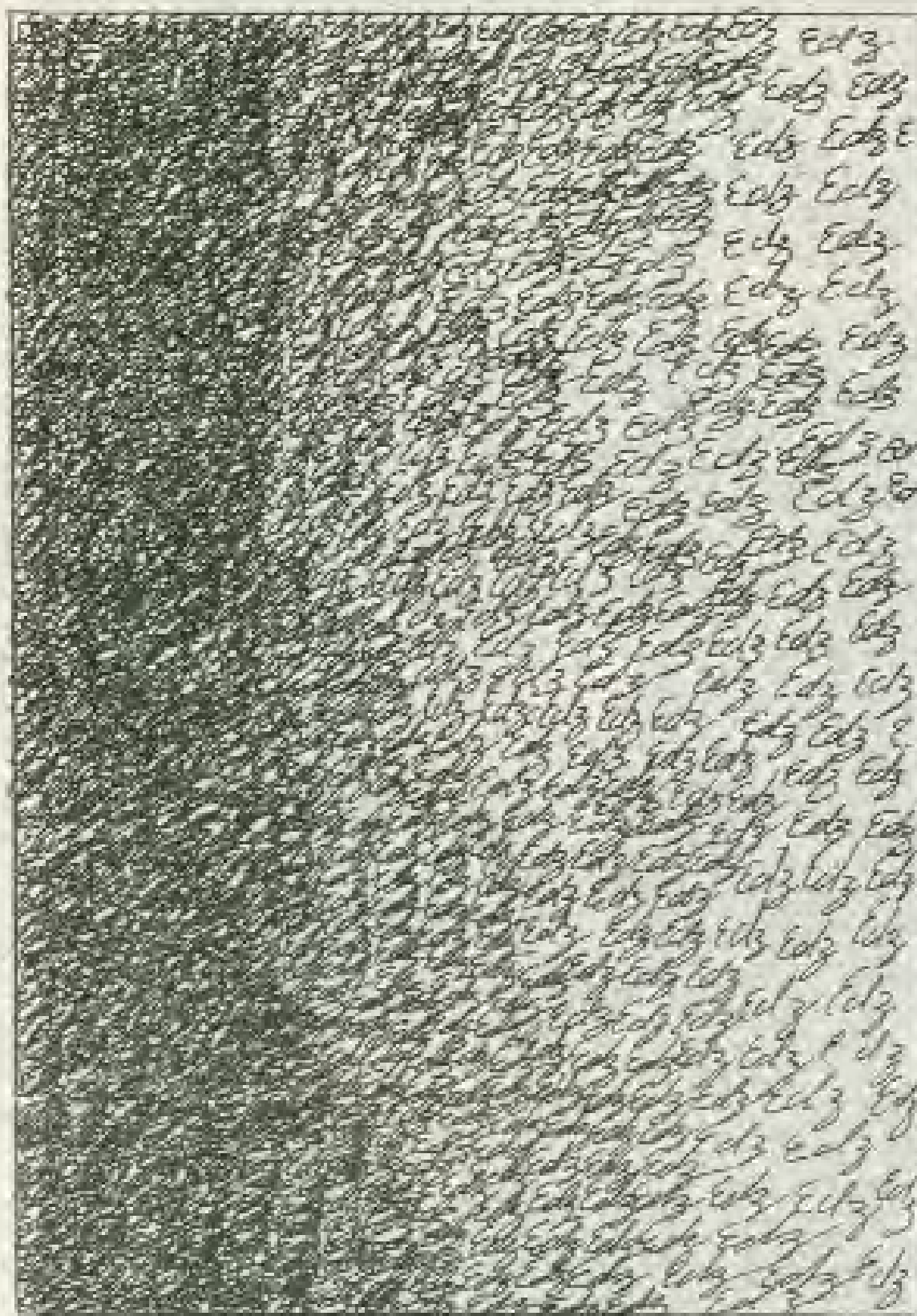


El mismo ejercicio se hizo con líneas más cortas entrecruzadas; y el otro, a base de puntos (esta técnica se llama puntillismo). Con estas tres técnicas lograrás distintas texturas y degradados.

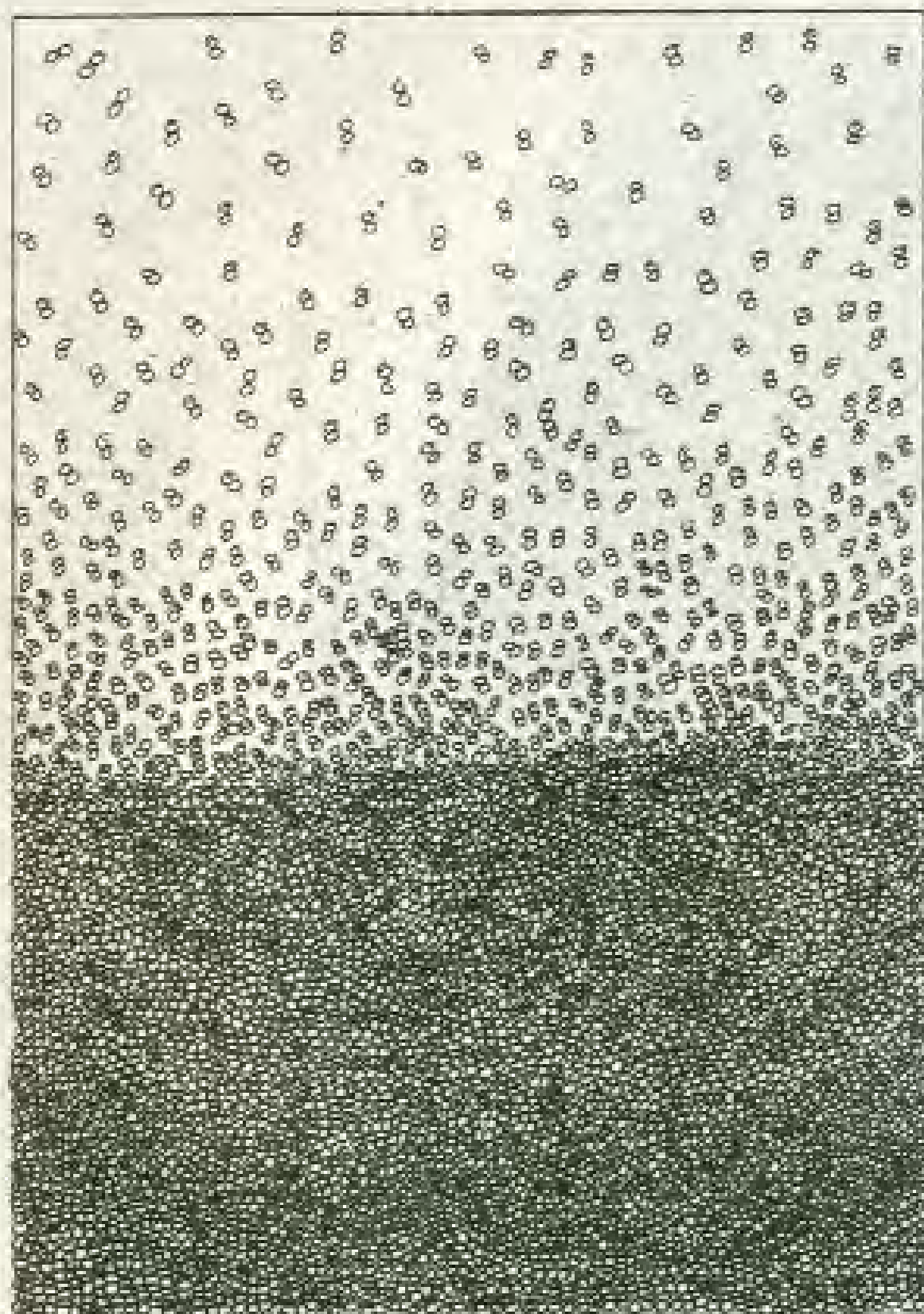




Este ejercicio se hizo sin usar líneas ni puntos. Se utilizó el símbolo "#", con el que se logró un buen degradado y una interesante textura, que te será útil. Puedes hacer uso de distintos signos para hacer texturas diferentes.



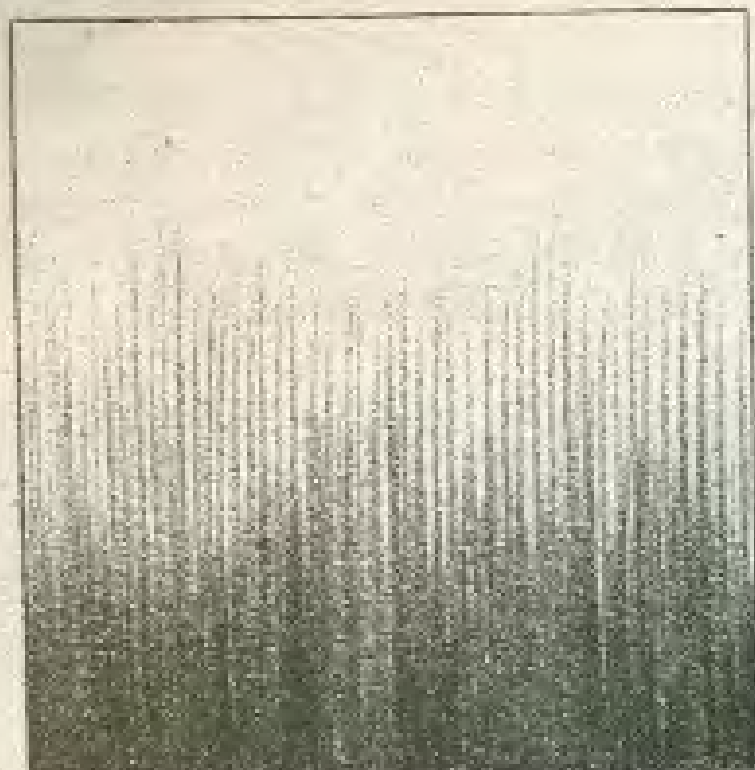
Bueno, ya se hizo textura con líneas, puntos y signos, pero también puedes hacer uso de letras o nombres. Se ve interesante, aunque algo laborioso. Se usaron las letras "Edz" en manuscrito, que hace las veces de algún encaje o algo por el estilo.



Un ejercicio más, esta vez usando 8. Como ves, no tienes que limitarte con las texturas. Además, el lector puede notar esos pequeños e ingeniosos detalles que a simple vista pueden no verse.

Aplicar el ashurado a un paisaje puede ser un trabajo algo pesado, pero las texturas se verán muy bien. Recuerda respetar las áreas donde está la luz, esos lugares tendrán que quedar casi blancos, mientras que algunas zonas deben quedar saturadas o bien rellenas para indicar las sombras. Además, se hicieron varias tonalidades usando sólo el ashurado, desde el pasto hasta el cielo.

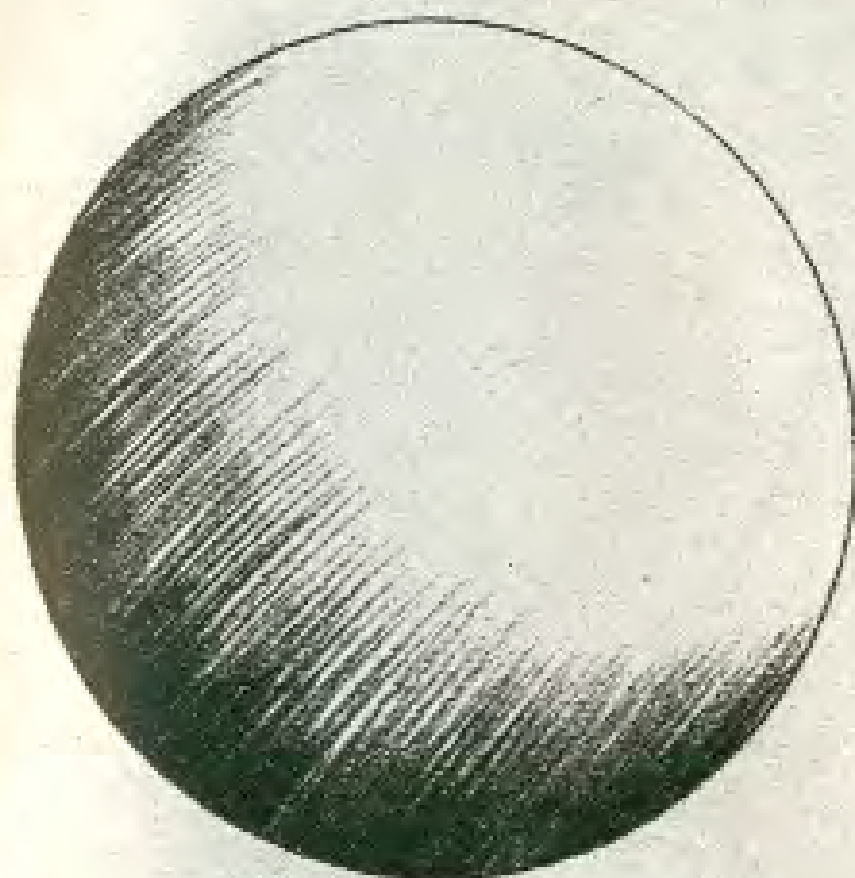




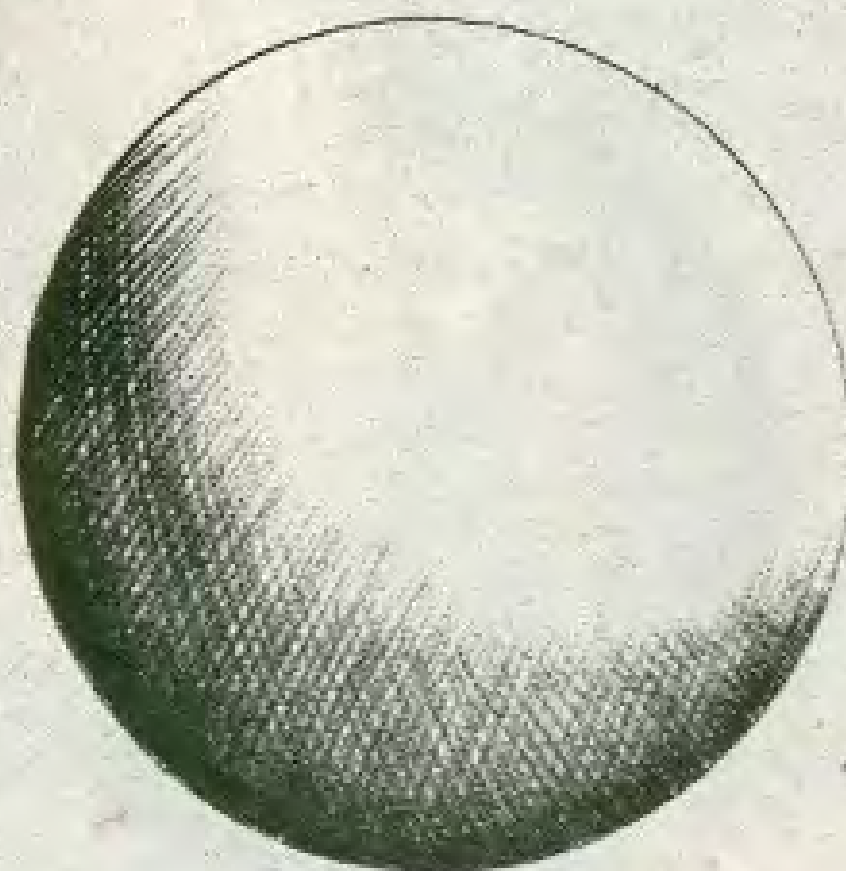
Esto también puede hacerse con líneas diagonales. Otro detalle es que las líneas que traces sean delgadas al inicio y gruesas en su base, esto te dará el degradado deseado sin usar tantas líneas entrecruzadas.

Pasemos a hacer algunos ejercicios de ashurado a base de líneas rectas. Para saturar y hacer un degradado, puede trazarse en una sola dirección, haciendo una secuencia de líneas largas con cierta separación entre sí y después otras más cortas y más juntas que se cuelan entre las primeras.

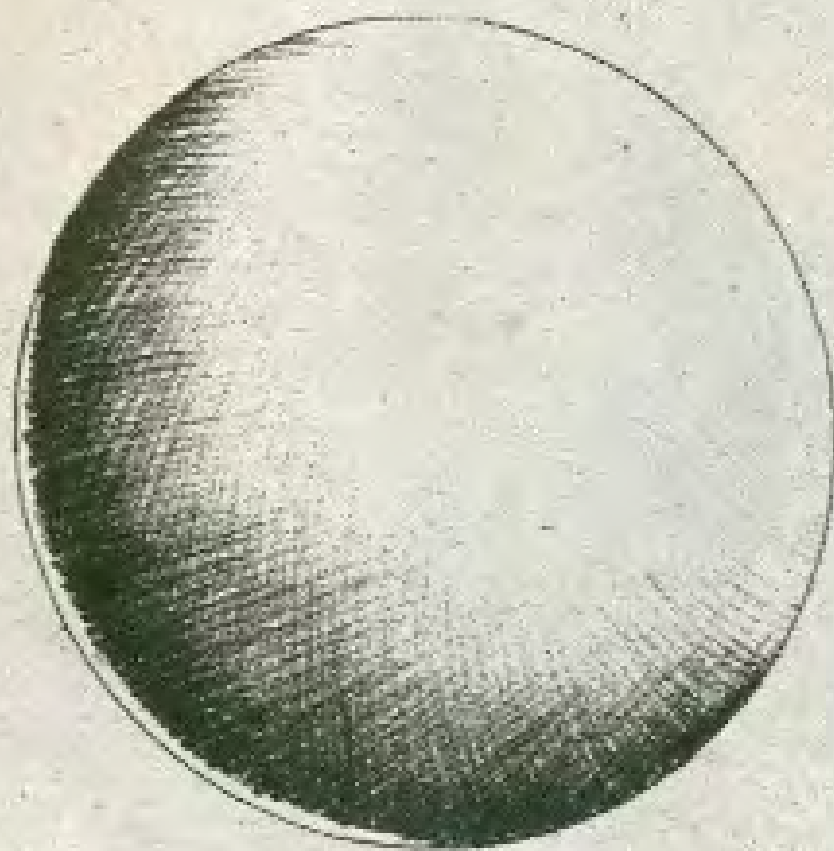
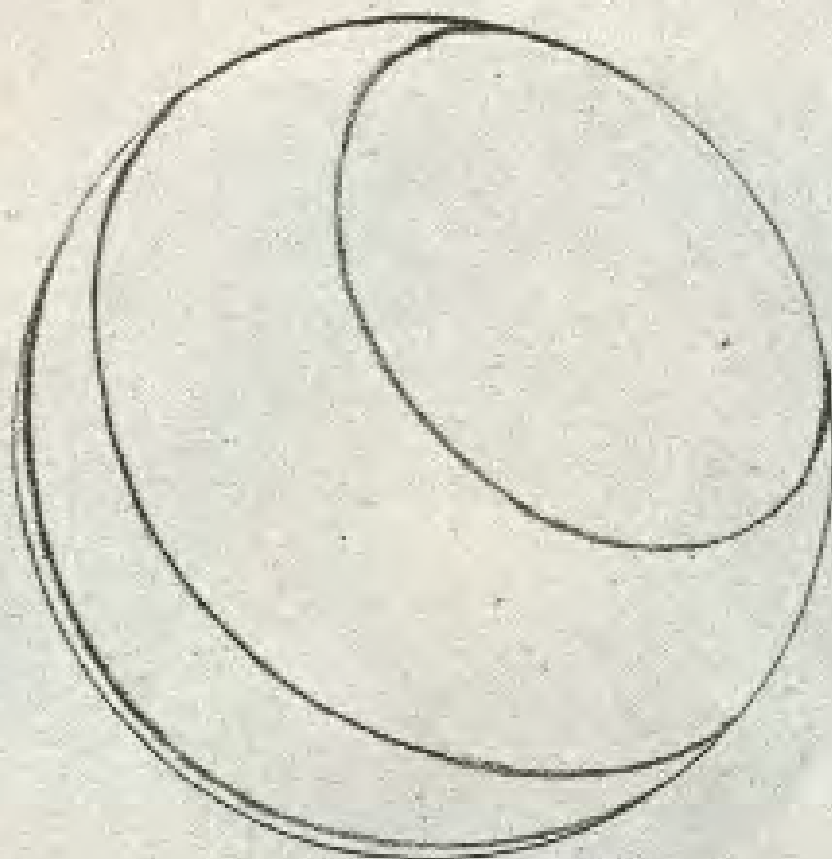


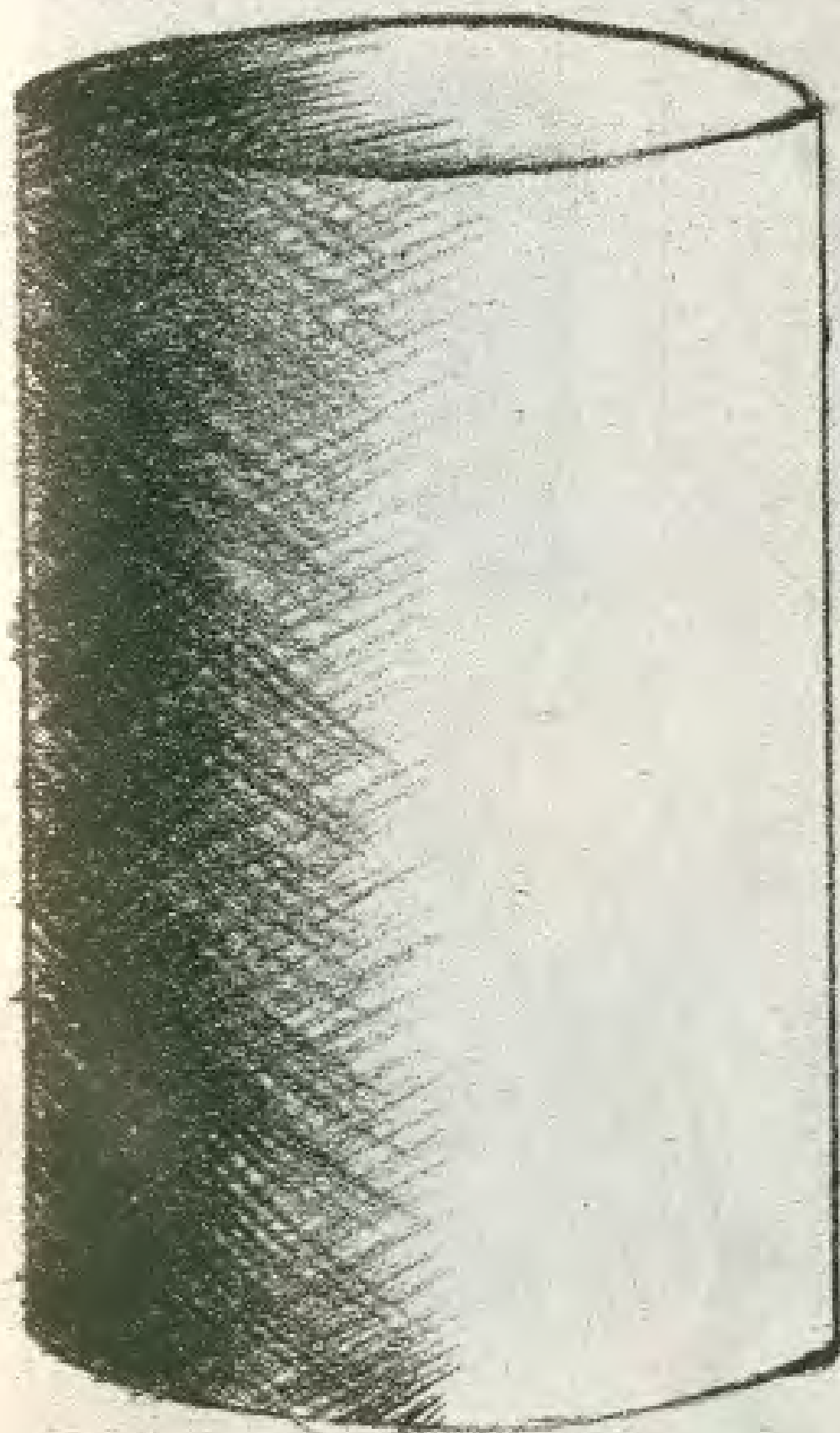


Por medio del ashurado, se le puede dar volumen a una figura geométrica. Por ejemplo, un círculo puede adquirir la forma de una esfera, usando la técnica de la página anterior. Simplemente hay que curvar ligeramente las líneas del ashurado para dar la sensación de que es esférico.

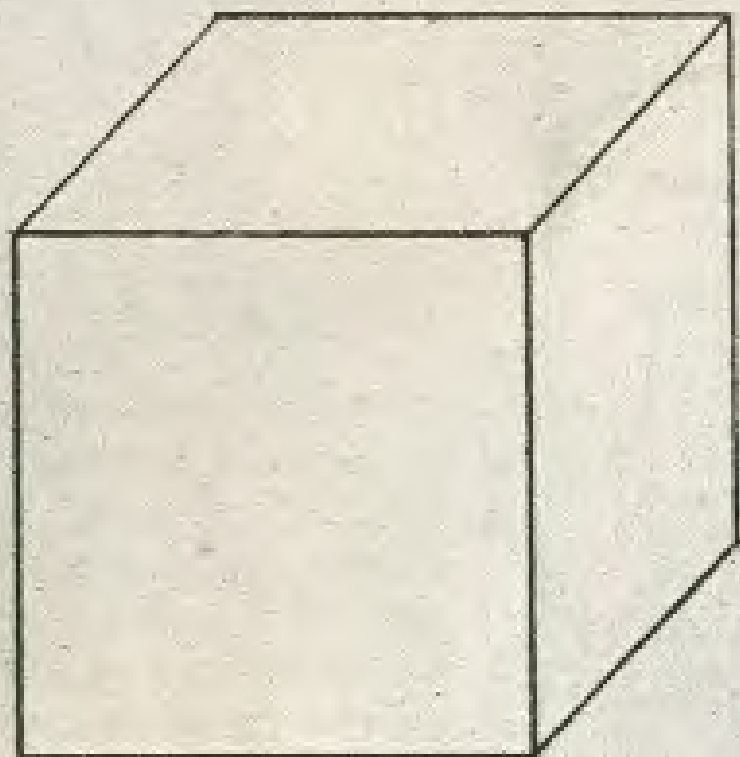


Sólo debemos de tomar en cuenta las reglas de iluminación: hay que considerar el área de luz, el área de sombra y el área de penumbra, además del rebote de luz en la parte baja del objeto.

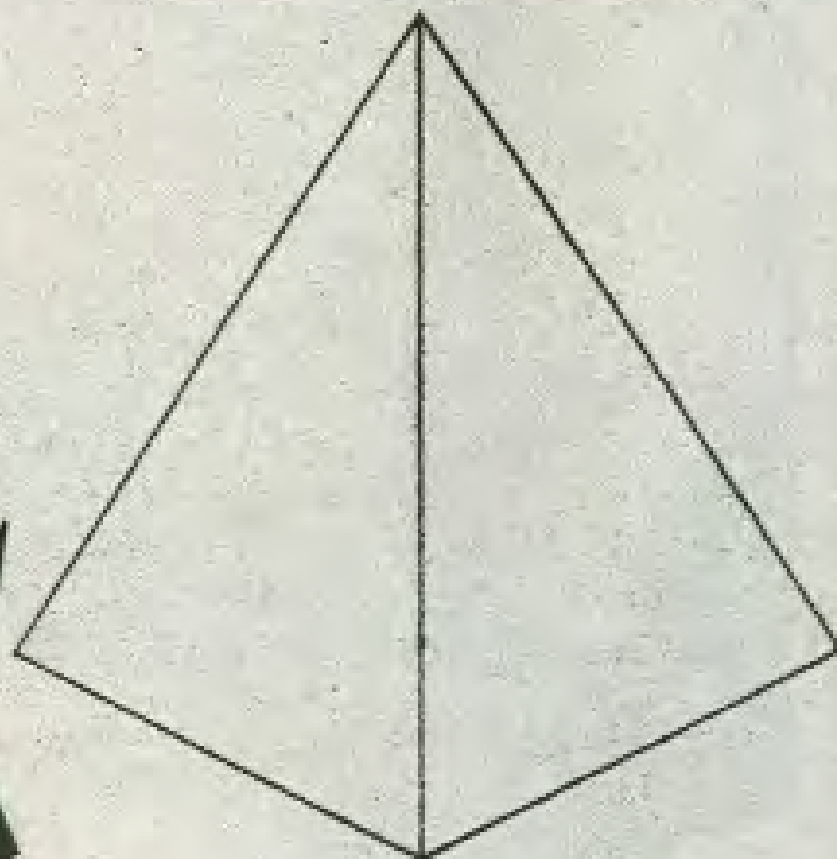
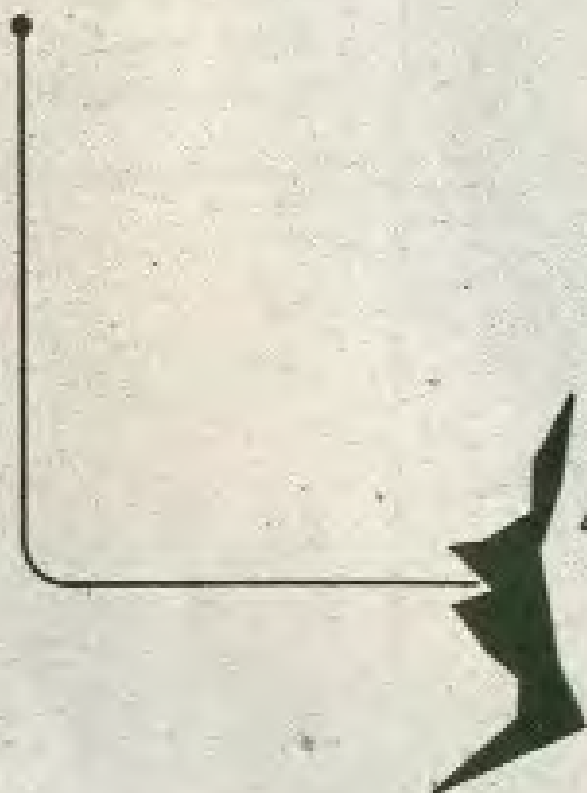


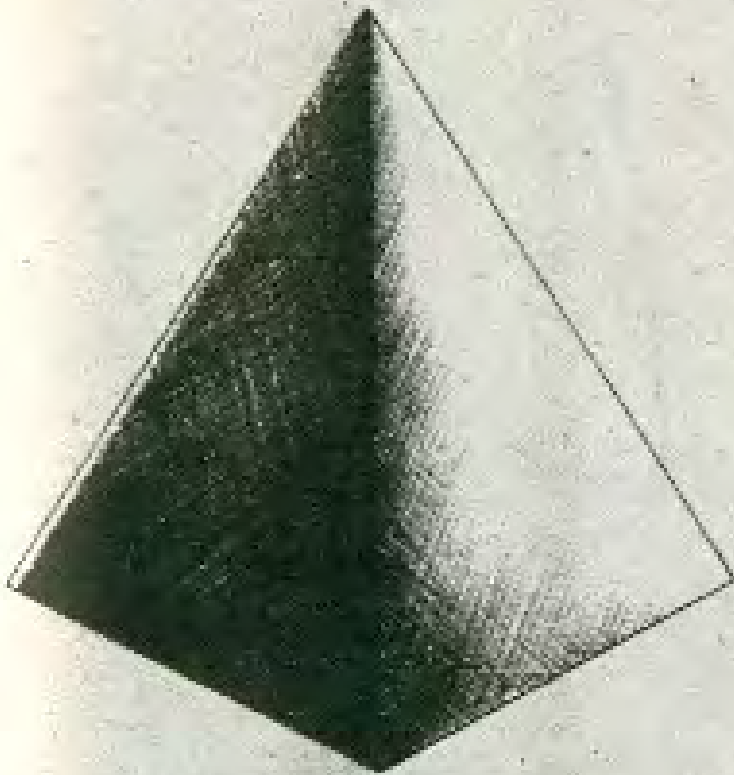


También pueden usarse diferentes direcciones en las líneas, como en este ejemplo. En la parte superior, las líneas son rectas en la parte superior del cilindro, y entrecruzadas en su costado. Combinar las direcciones de las líneas nos da la pauta para diferenciar ciertas partes de nuestros dibujos.

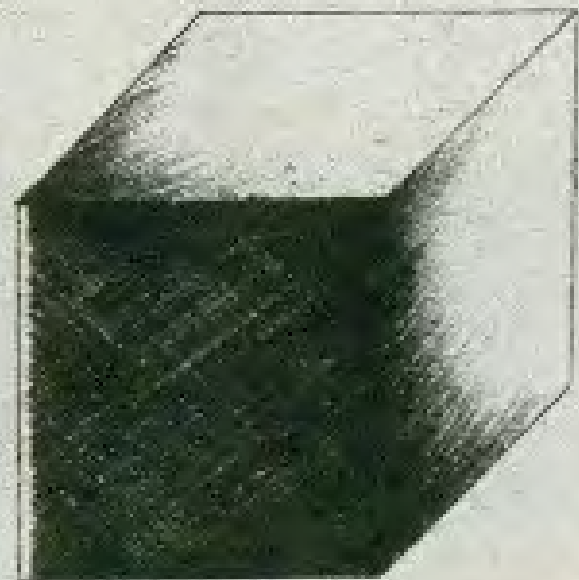


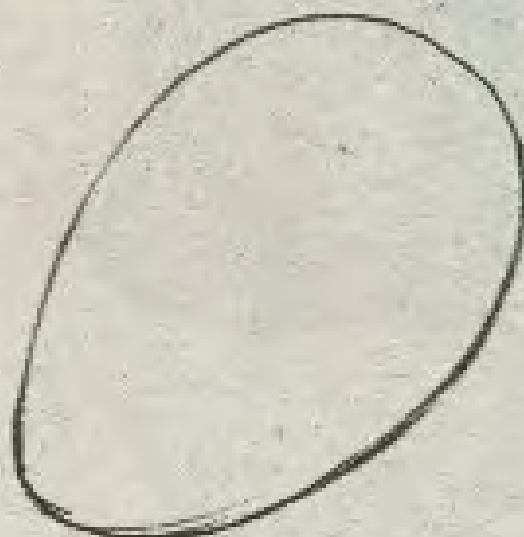
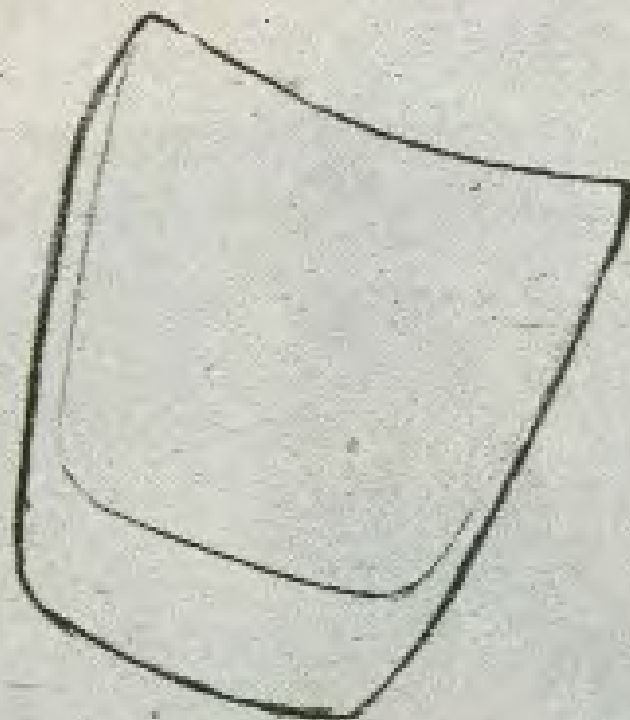
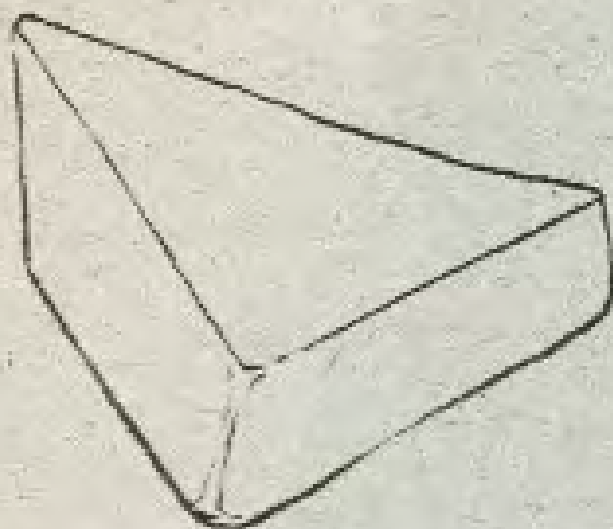
Veamos ahora estas figuras.
Trata de darles volumen con
asturados sin ver la página
siguiente, esto te servirá
para que vayas practicando,
después consulta en la
página siguiente la forma
más común de resolver este
ejercicio.



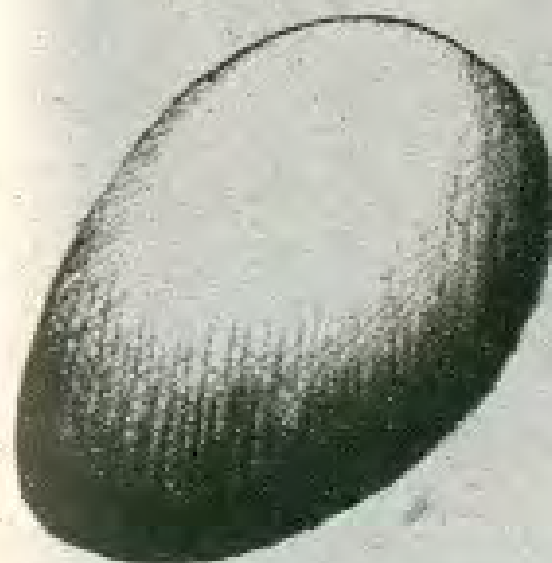
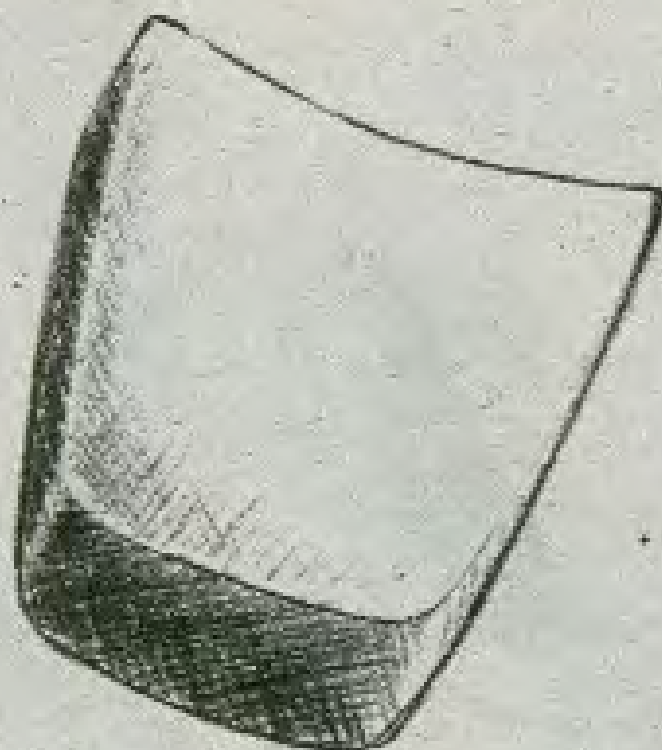
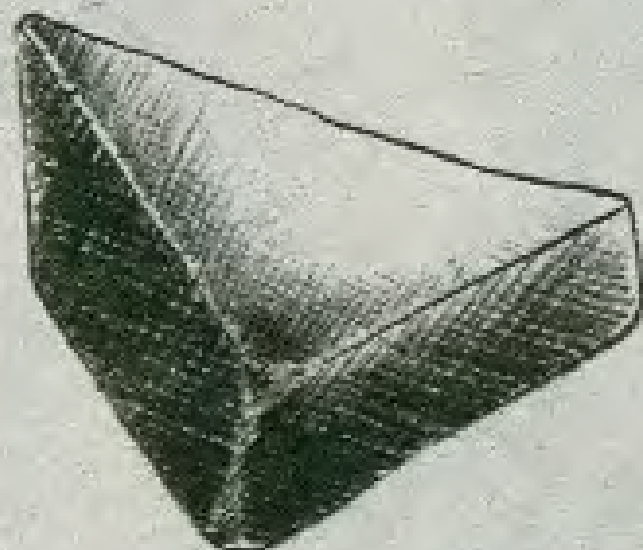


Como ves, no sólo se dibujan las líneas en determinada dirección, también debe de dársele cierta iluminación, por aquello del rebote de luz. Diferenciar cada lado del objeto con líneas orientadas a diferentes lados también ayuda.

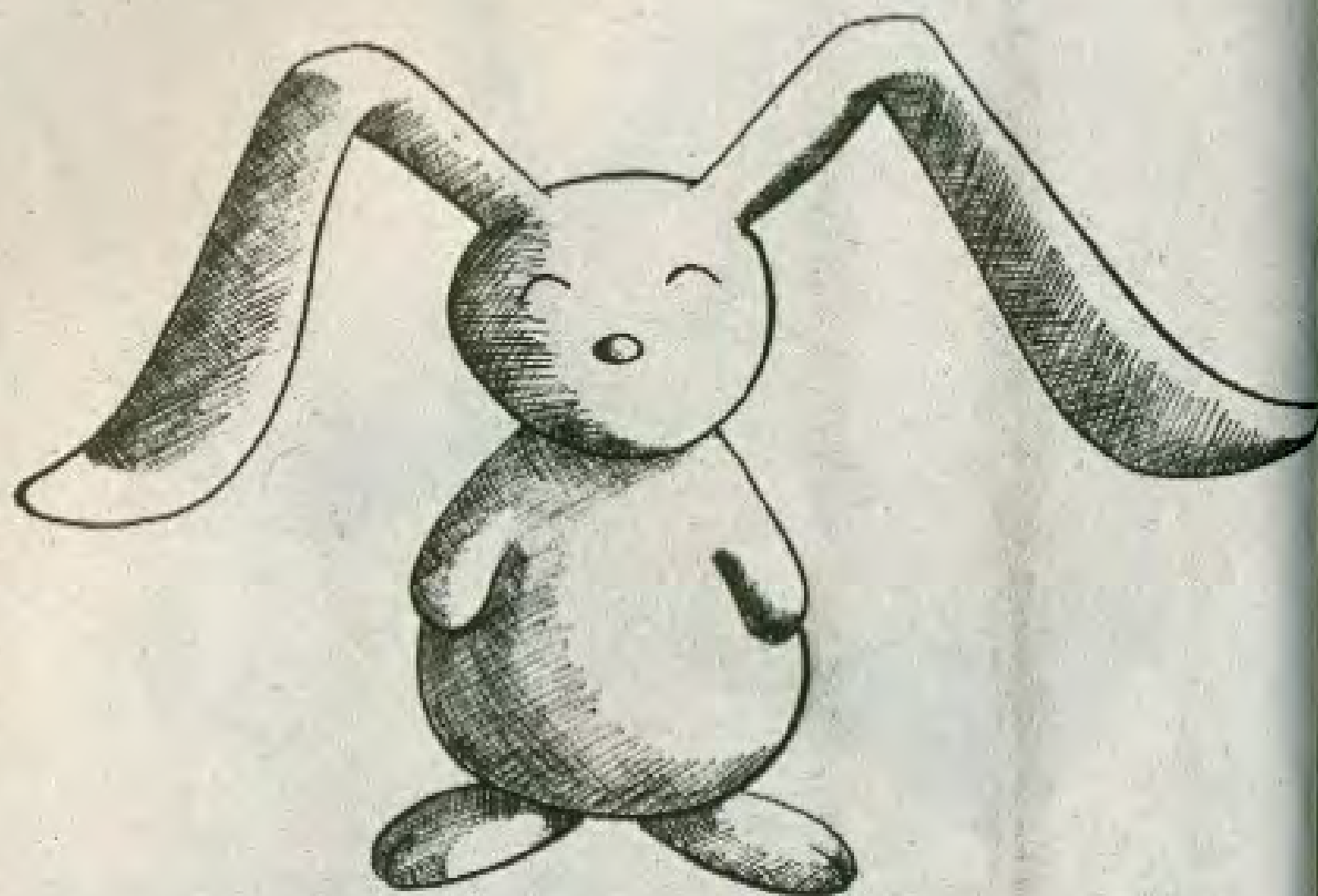




Ahora prueba con figuras irregulares, estos ejercicios te servirán al momento de dar ashurados a personas o ropa.



Estudia aquí la manera de resolver los ashurados. Recuerda que la textura de los objetos a los que les estás dando volumen también importa.



Puedes empezar ahora a practicar con figuras algo más complejas, como este personaje. Ubica una fuente de luz y marca los volúmenes a partir de líneas usando la técnica anterior.



También haz ejercicios con rostros, cabello y objetos más complejos. No te apures si al principio no salen bien, con el tiempo y la práctica irás mejorando.

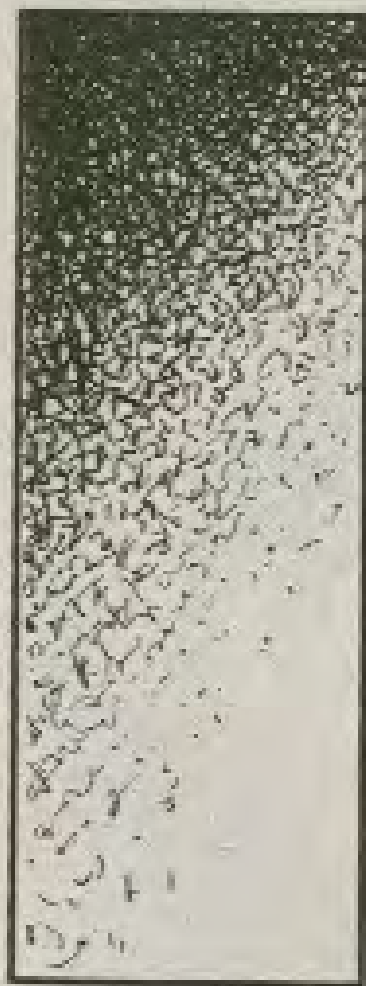


Éste es otro ejercicio que puedes llevar a cabo con el ashurado, usando líneas irregulares. Primero dibuja una silueta con lápiz y después usa una pluma para dibujar líneas sin sentido aparente. Lo importante en este ejercicio es dar un buen degradado, que no queden espacios discordantes o con tonalidad variada.

Ésta es una manera
de aplicar el ashu-
rado en el dibujo de
personas y ropa.



Ahora daremos volumen y valoración a este dibujo, usando un ashurado de textura. Se logra dibujando líneas cortas irregulares y entrelazándolas para dar el efecto de degradado. Compara el dibujo a línea de esta página con el terminado en la siguiente.



Como puedes ver, se le dio valoración a ciertas áreas de la ropa, pero no se dio un ashurado de un sólo tono, sino con degradados. Practica en dibujos propios, pero antes haz unas pruebas en recuadros para que entiendas mejor la técnica.





Tenemos aquí un dibujo trabajado a lápiz. Lo que haremos es trabajar este mismo volumen, pero con ashurados. Observemos y estudiemos primero el movimiento de las luces y las sombras y cómo éstas le dan volumen a nuestro dibujo.

Aquí lo tenemos resuelto con ashurados. Para este dibujo se usó plumilla y tinta china. Observa cómo el volumen se consiguió aplicando líneas de diferentes grosores y longitudes. Algo interesante a observar es que no hay una línea de dibujo que delimite los contornos, el mismo ashurado y manejar los tonos negros y blancos basta para delimitar las formas y dar la sensación de volumen al rostro.





Probemos ahora con este
dibujo manga.



Se tiene la idea de que el ashurado ensucia los dibujos de estilo manga, pero correctamente aplicado, es una manera muy práctica de dar volumen a este estilo; además, muchos reconocidos artistas japoneses usan el ashurado como un recurso para sus cómics, como ejemplos tenemos a Takehiko Inoue y a Yukito Kishiro.



Un rostro de una mujer de la época victoriana es perfecta para practicar ashurados.

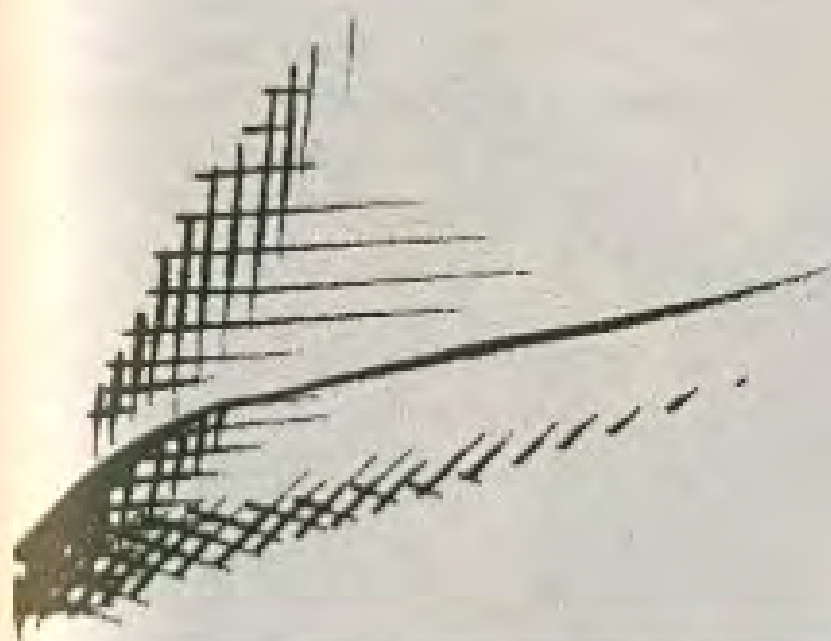


Aquí se ve cómo se resuelve cada parte con diferentes líneas. En su gran mayoría son líneas "afiladas" y que se entrecruzan de manera vertical y horizontal.



Aquí puedes analizar los detalles de la ilustración anterior. Puedes ver que, aunque algunas líneas no son perfectas, en la reducción se definen bastante bien.

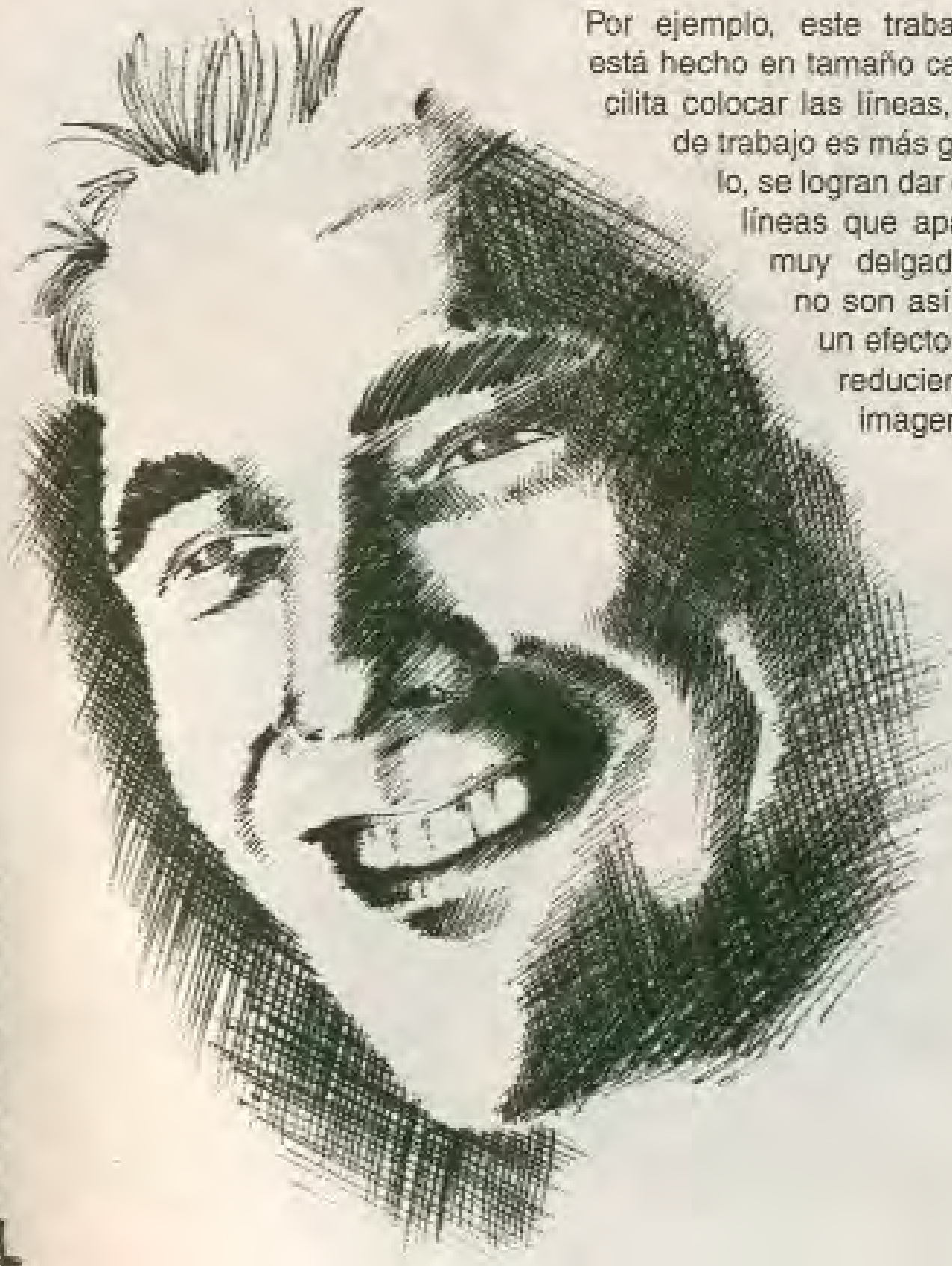




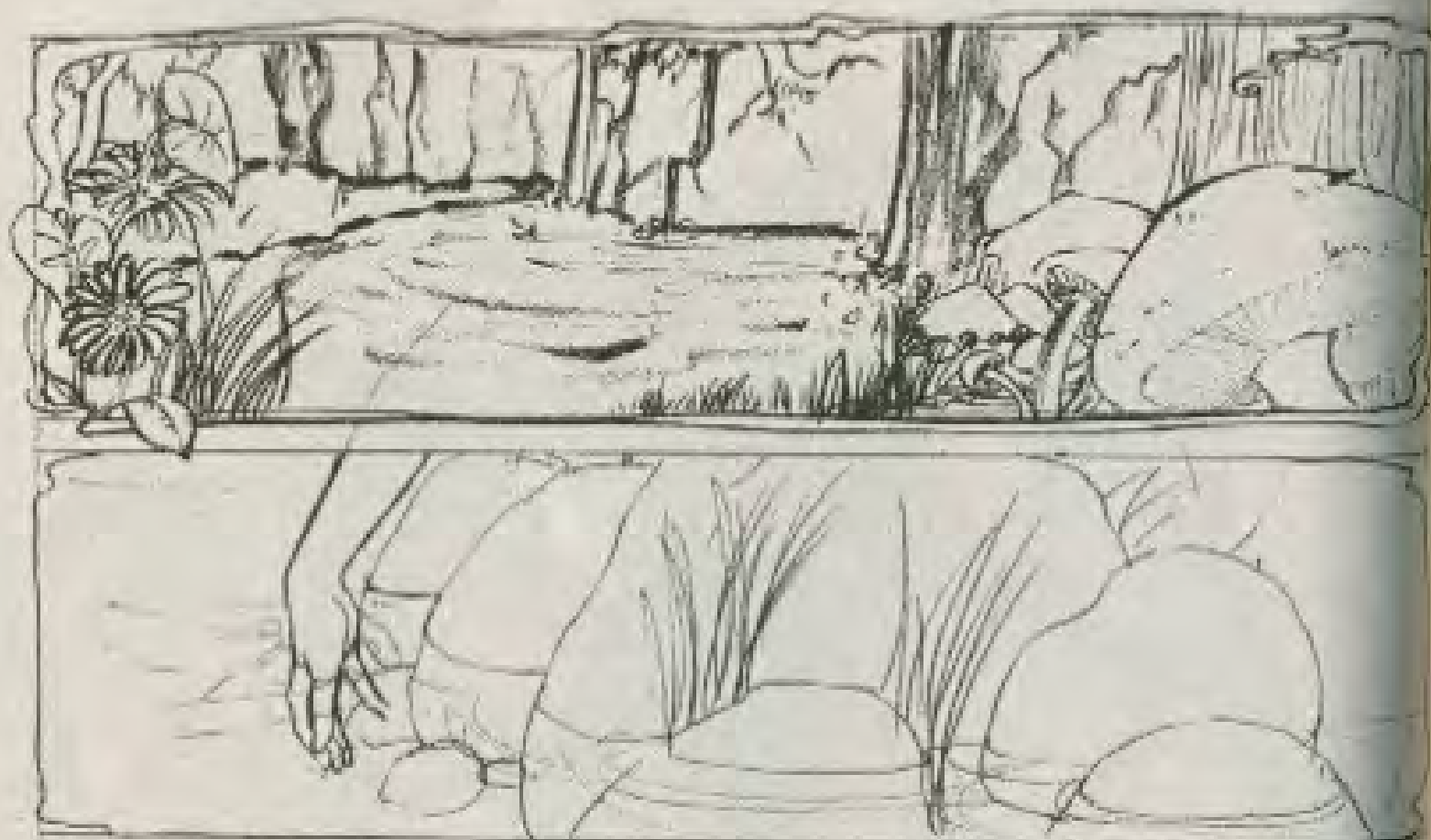
Toma en cuenta que si tu trabajo es para impresión, debe de ser más grande que el tamaño a imprimir; así, al reducirla, el detalle se ampliará.



Por ejemplo, este trabajo originalmente está hecho en tamaño carta, lo cual te facilita colocar las líneas, pues el espacio de trabajo es más grande. Al reducirlo, se logran dar detalles como las líneas que aparentemente son muy delgadas. En realidad no son así de delgadas, es un efecto que se consigue reduciendo de tamaño la imagen.



Esta otra, por ejemplo, se trabajó en tamaño doble carta, con el mismo resultado. En lugar de líneas, se usaron cruces para dar el volumen.



Ahora te dejamos una serie de ilustraciones con diferentes texturas, formas y elementos. Estudia cómo se resolvió cada elemento en ashurado y practícalo en tus propios dibujos. Recuerda que las fuentes de luz son importantes para que tengas una mejor idea de cómo aplicar cada línea.











Practica mucho en casa,
experimenta, observa y
aplica. Nos veremos en el
siguiente número.





DibujArte S3, Guía Básica de Dibujo No. 7, es publicada por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. La Ríbera, 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 Expendedores 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. Xocoayahuac Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080 Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Marzo 2007. DibujArte © es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial, registro 937964.