

DibujArte 53

Por Escorzan

GUÍA
BÁSICA
DE DIBUJO

ANIMALES

GUIA BASICA 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

Escorza
Clases de Dibujo

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

Adriana Pasos
Portada

Editoposter
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

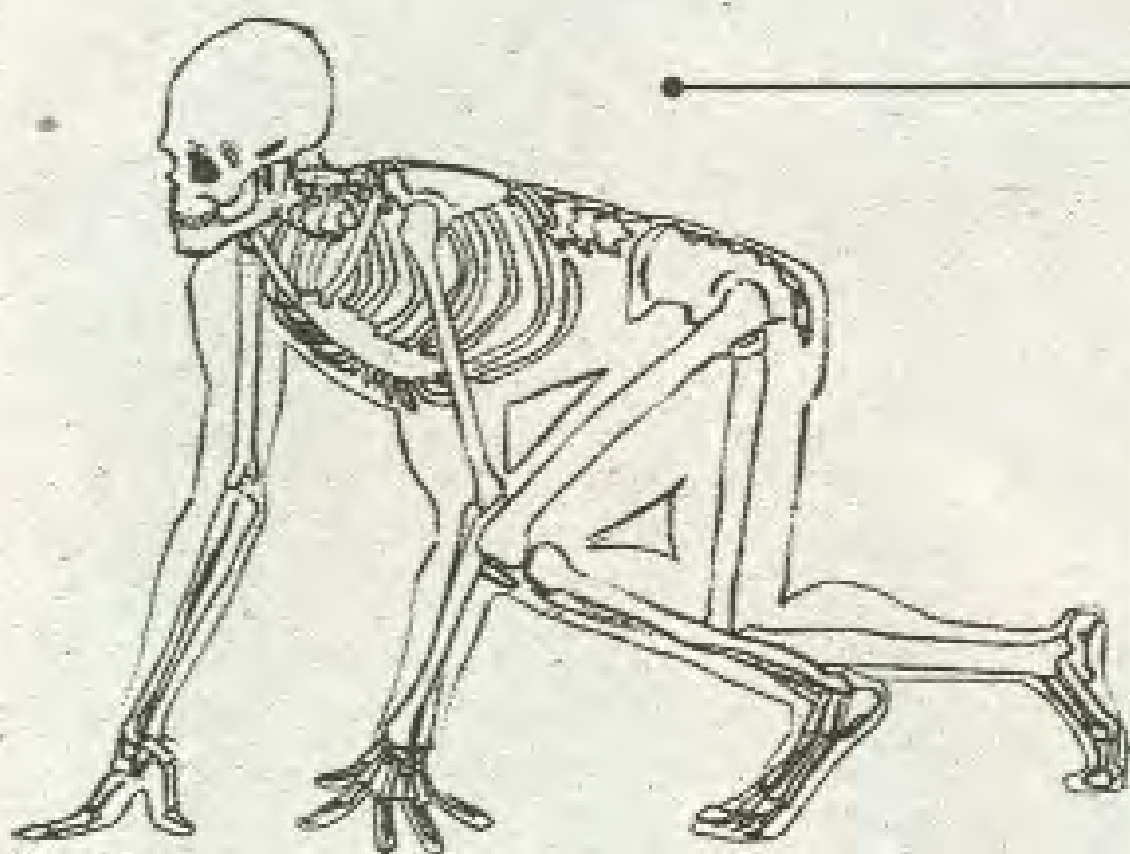
Col. Santa Ma. La
Ribera, 06400
México, D.F.
Tel: 13-23-0-100

Dibujarte S3
Guía Básica de Dibujo
No. 8 Marzo 2007



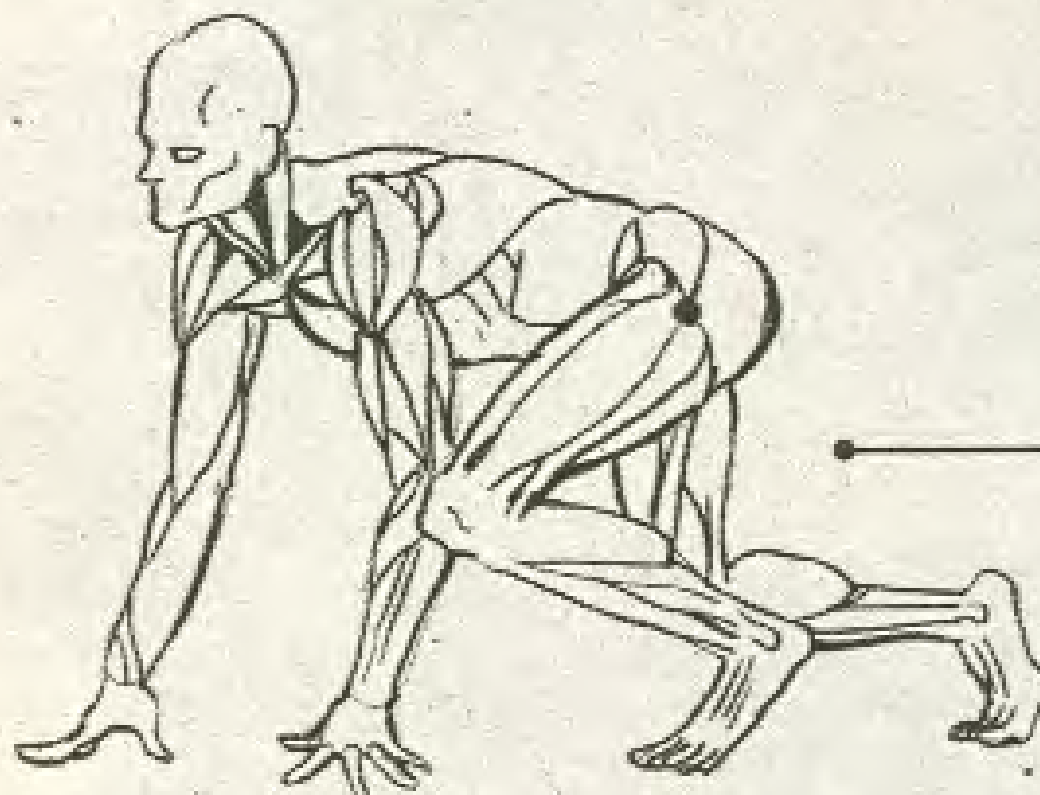
Hola, bienvenidos. En esta guía, revisaremos principios para dibujar animales.

En otras ocasiones, se ha abordado el tema, así que ahora veremos algunos animales que no hayamos visto.



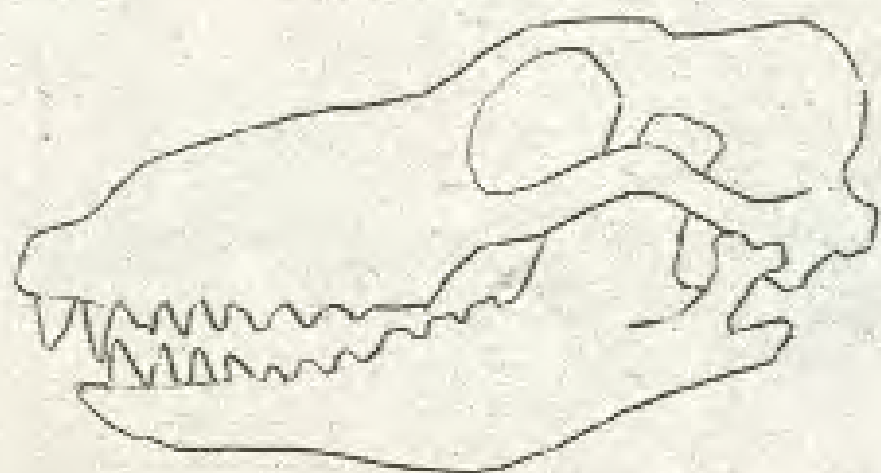
Lo primero es recordar que los animales tienen una estructura bastante parecida a la de los humanos. Los huesos son casi los mismos, sólo que con algunas deformaciones y alargamientos. Compara estas dos figuras, cuando el hombre gatea puedes comparar y ver la gran similitud.



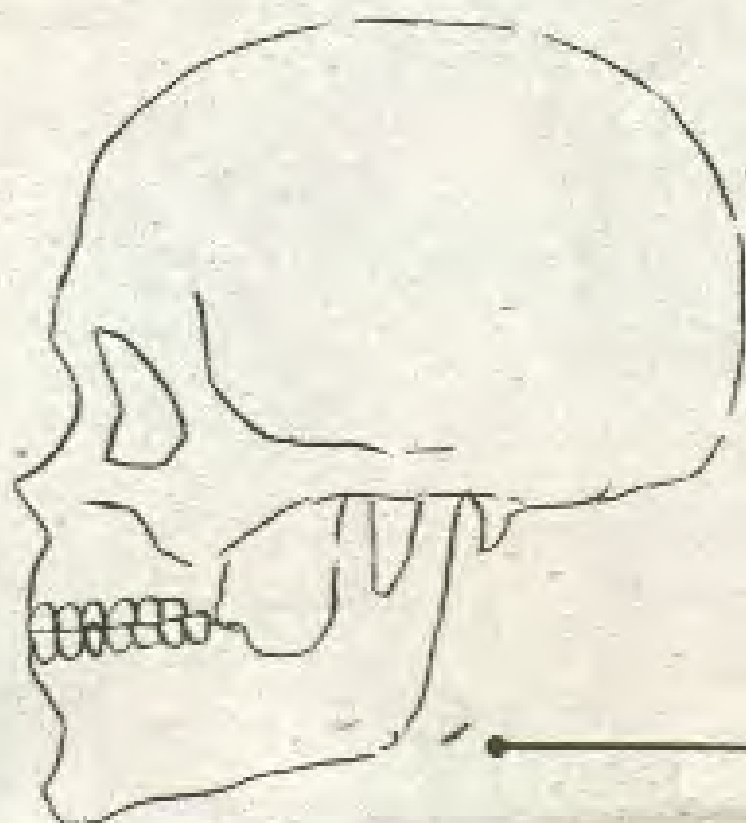
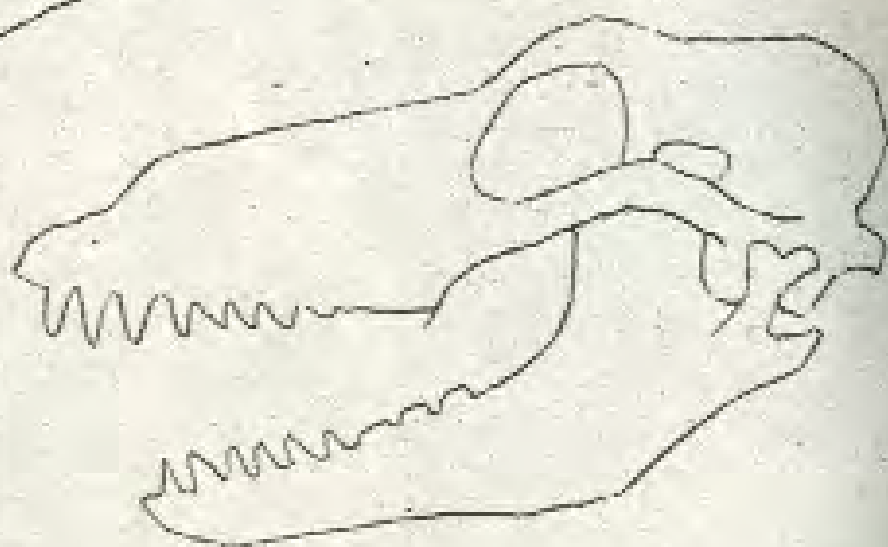


Ahora, los músculos.
Al ser muy similar el
sistema óseo, el muscular
guardará grandes pareci-
dos. Compáralos, trata de
identificar todas las simili-
tudes y las diferencias.





Veamos el cráneo de un perro común y el del humano. Los animales generalmente tienen súper desarrollada la parte de los maxilares inferior y superior, mientras que el cráneo es muy pequeño.

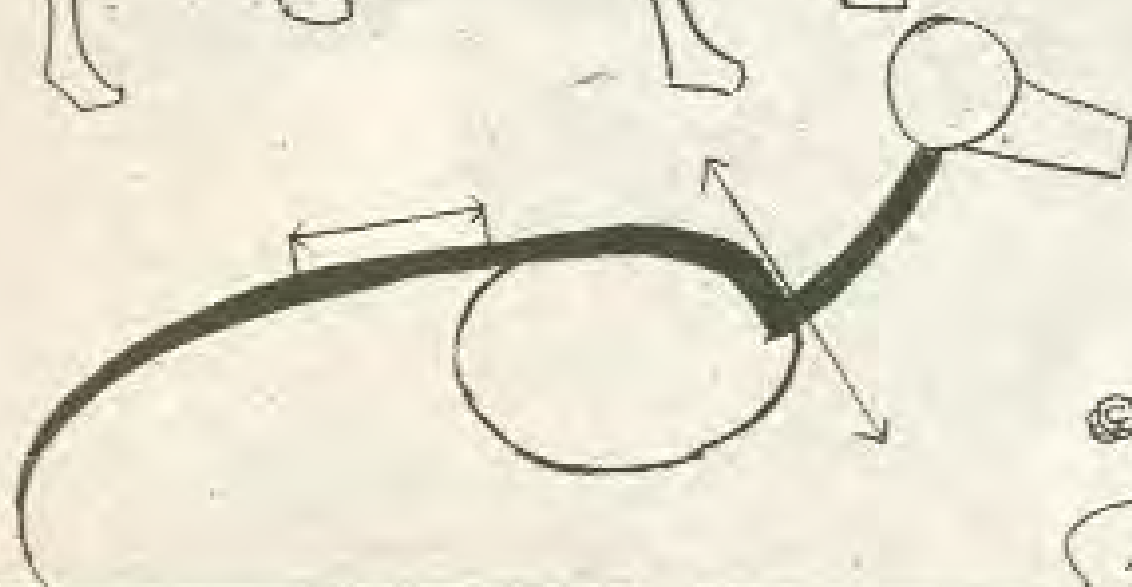


En el humano sucede al revés; sin embargo, las similitudes son muy claras. Para dibujar bien el rostro de un animal, es necesario saber dibujar el cráneo.

DISPOSICIÓN GENERAL DEL ESQUELETO ANIMAL



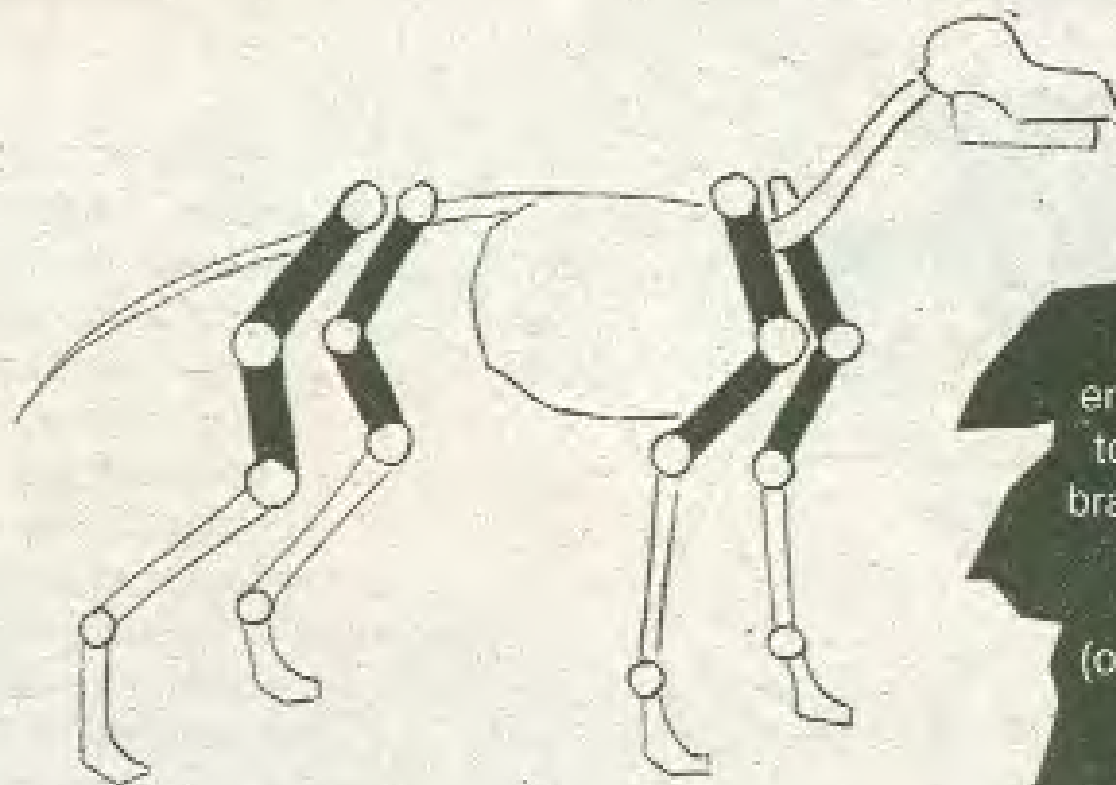
Haciendo un primer análisis, tenemos que la columna vertebral parte de la cabeza y luego sufre una torsión (indicada por la flecha en diagonal), después se alarga hasta la cola. La caja torácica, el óvalo grande, la distancia acotada entre la cola y el torso es la parte de la columna que concentrará el movimiento del animal.



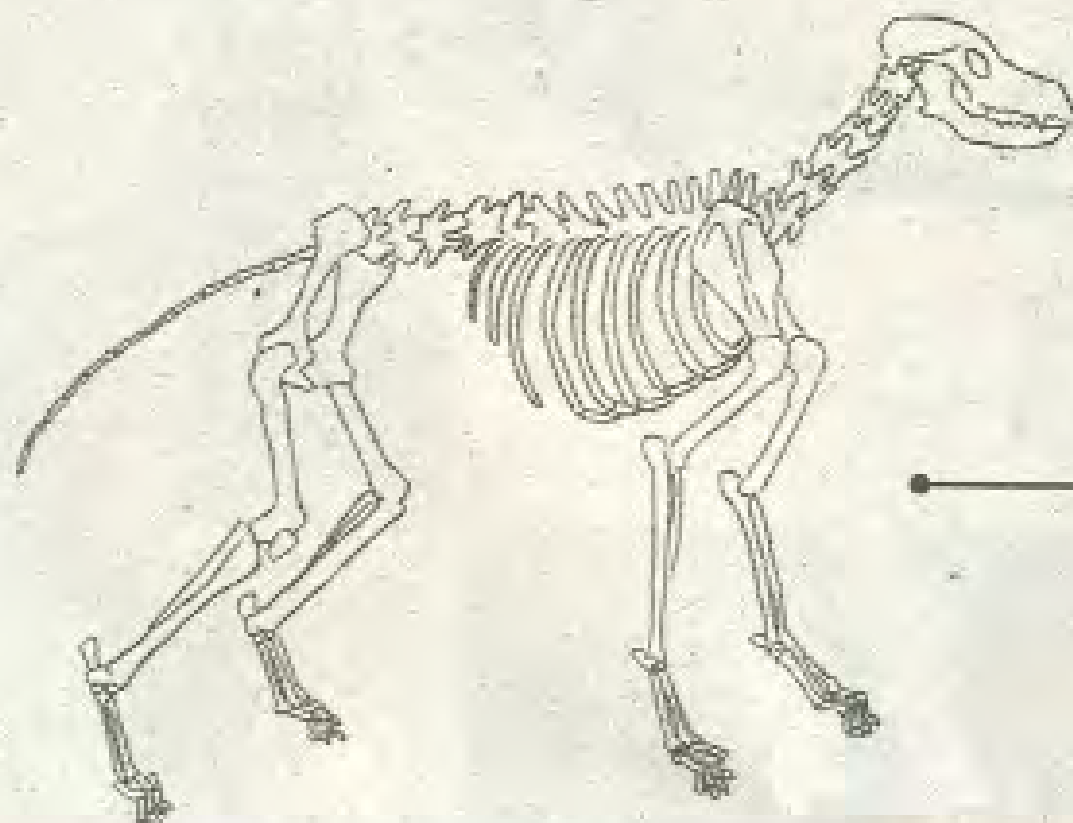
Aquí tenemos el esqueleto simplificado de un perro, el cual, para fines prácticos, será útil aprender de memoria como base de dibujo.

Este segundo esquema es el primer paso al dibujar un animal: cabeza, columna y caja torácica.

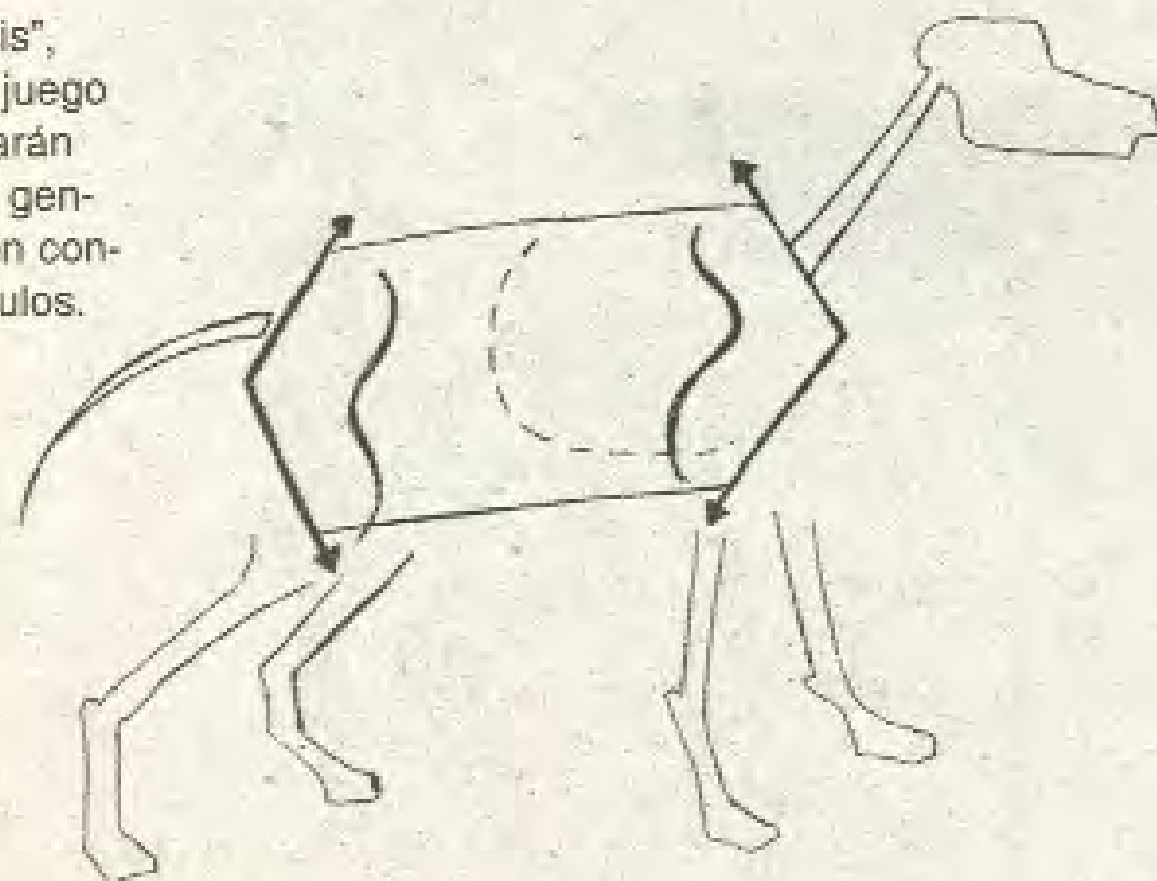




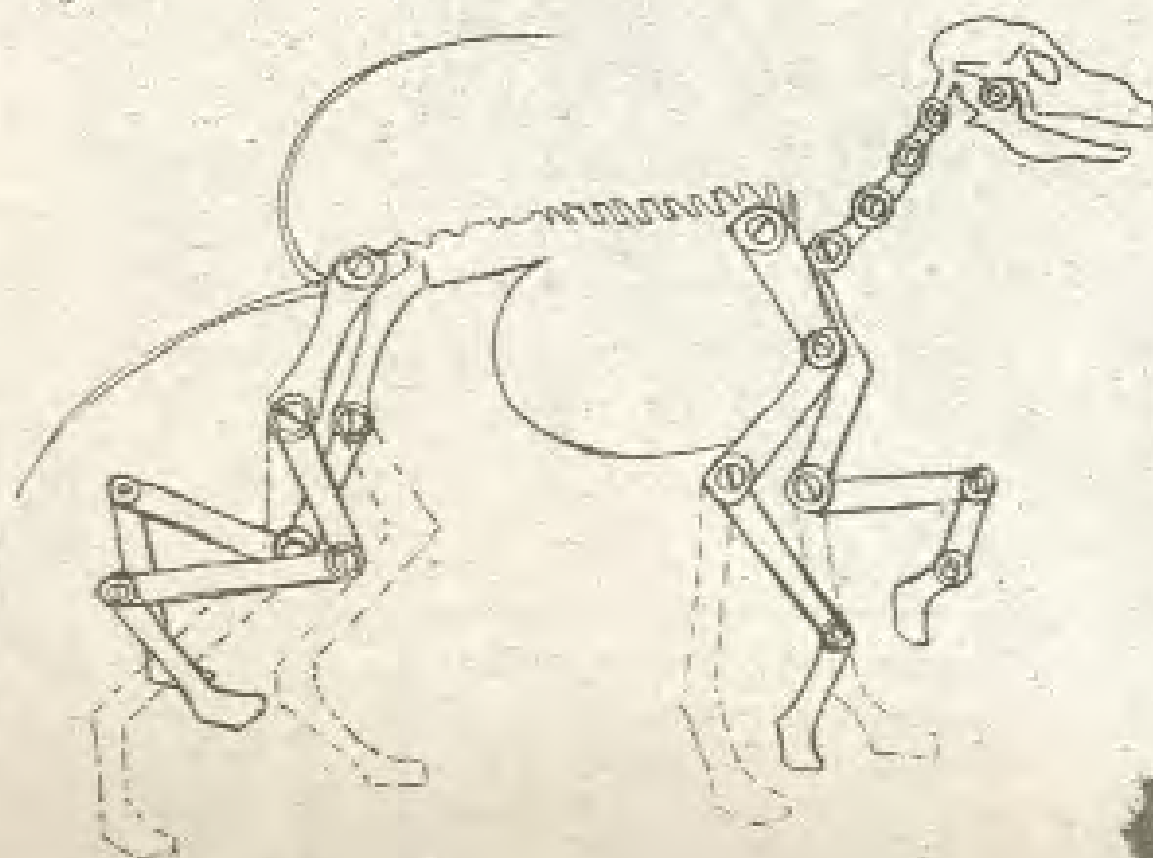
En un segundo análisis, encontramos que (en casi todos los animales vertebrados) los huesos que se conectan de la columna hacia las extremidades (omoplato, pelvis, húmero y fémur) estarán como en forma de paréntesis. Aquí estos huesos han sido marcados con negro. Abajo, el esqueleto del mismo perro.



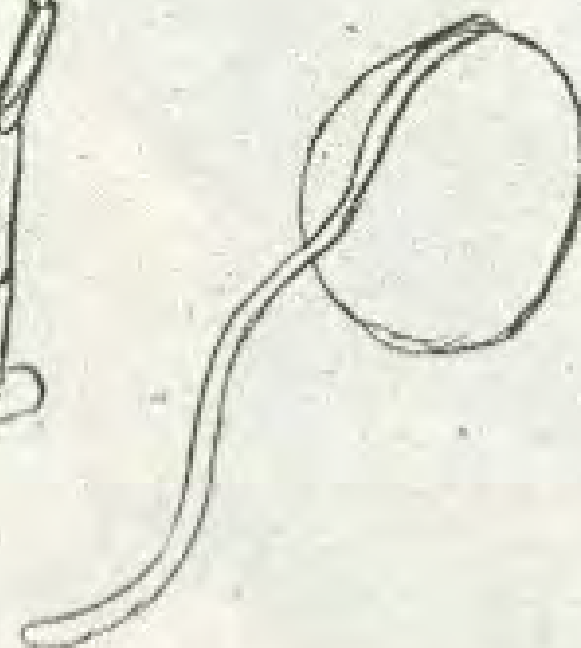
En este "paréntesis", encontraremos este juego de curvas que estarán marcadas de forma general por los huesos en conjunto con los músculos.



Abajo hemos empezado a mover las extremidades valiéndonos de puntos de movimiento colocados en cada una de las uniones de los huesos. Experimenta dibujando un perro en posición normal, luego mueve sus extremidades como tú quieras midiendo las distancias de cada hueso. Éste es el primer ejercicio con movimiento para aprender a dibujar animales.



DIBUJANDO PERROS



Empecemos el dibujo por la caja torácica y la columna. Recuerda que ésta tendrá formas curvas, luego añadamos cabeza y extremidades.



El paso siguiente es darle volumen. Al principio, puedes hacerlo de forma intuitiva, pero luego es necesario colocar estos volúmenes en función de la masa muscular.



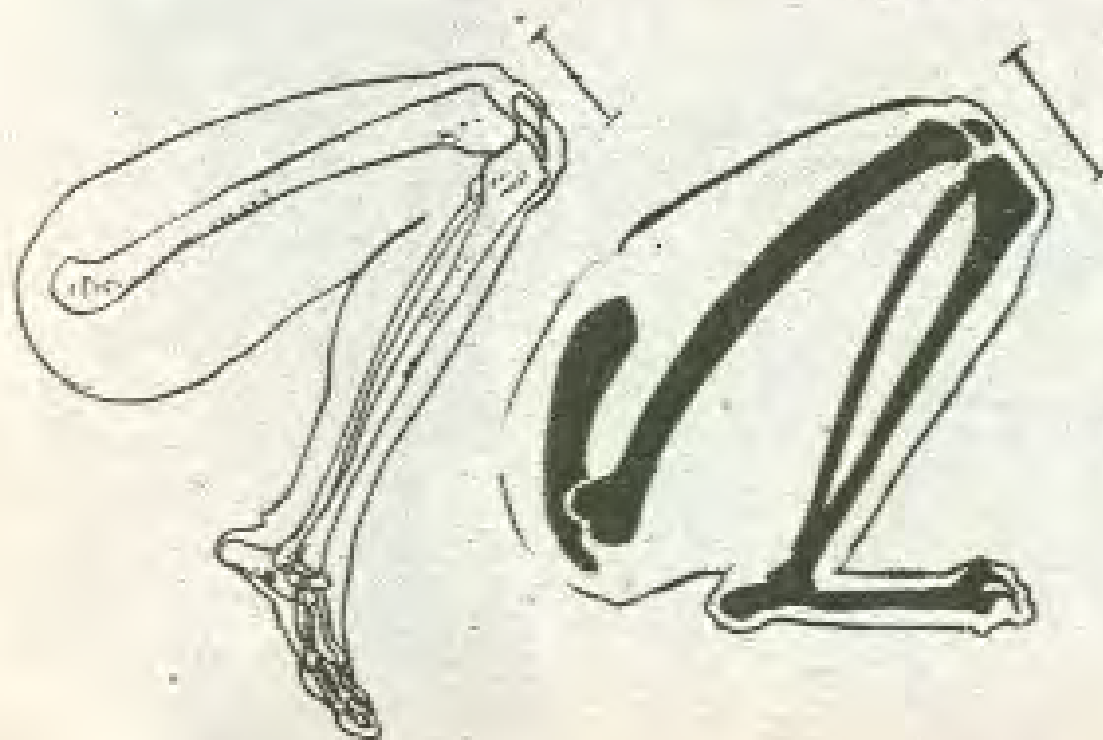


Para terminar el dibujo, puedes usar cualquier técnica. Aquí sí ya es necesario conocer la anatomía del animal, los músculos, los huesos, las venas notables, etcétera.

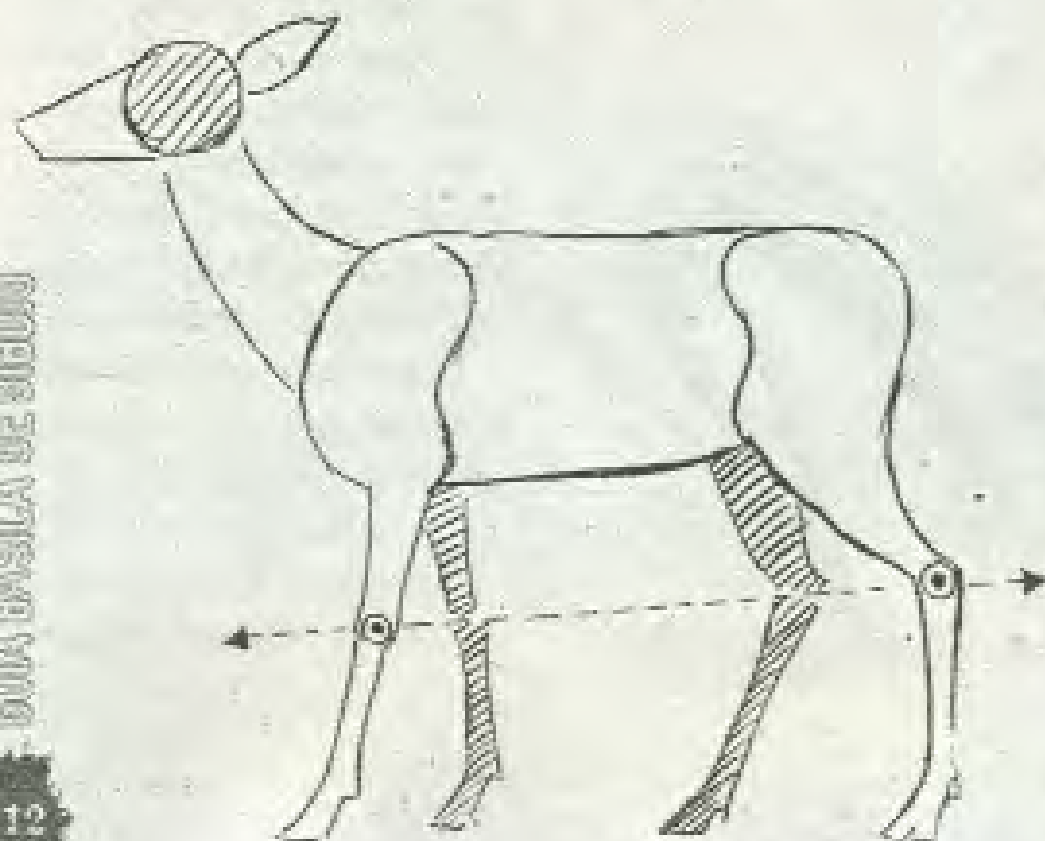
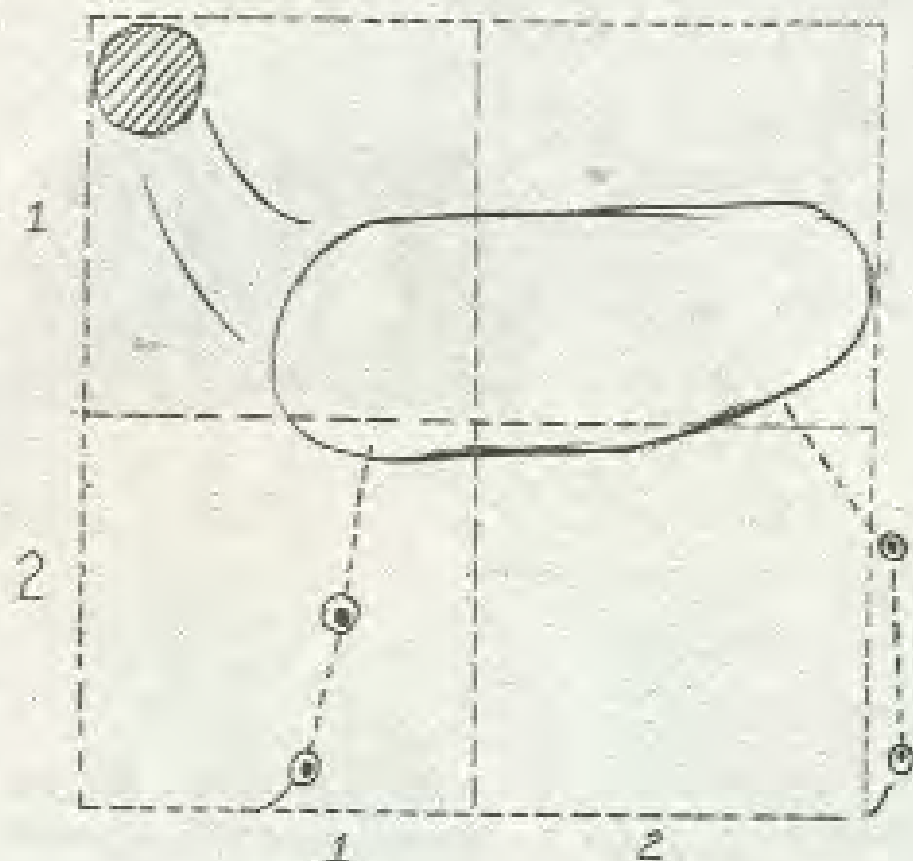


DIBUJANDO LA RODILLA DEL ANIMAL FLEXIONADA

Es muy común ver animales sentados. Cuando esto sucede, se deja ver un plano en la unión del fémur y la tibia. Esto también sucede en el hombre. Este plano lo indicamos con un segmento de línea. Este plano se puede ver de perfil en la rodilla animal, no sólo cuando el animal se sienta, sino cuando flexiona la pierna lo suficiente para correr o saltar.



DIBUJANDO UN CIERVO

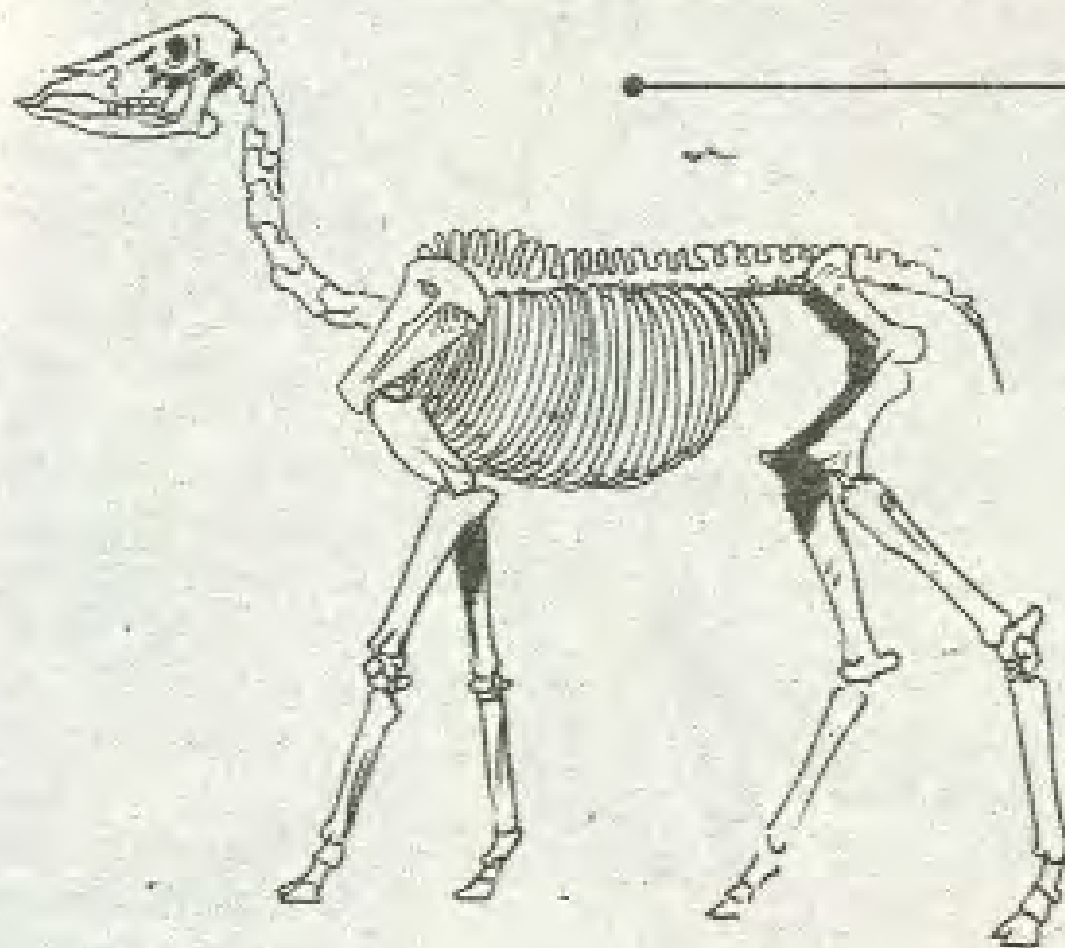


Dividimos en cuatro partes un cuadrado perfecto. Dentro de éste, dibujamos algunas formas básicas para tazar un ciervo.

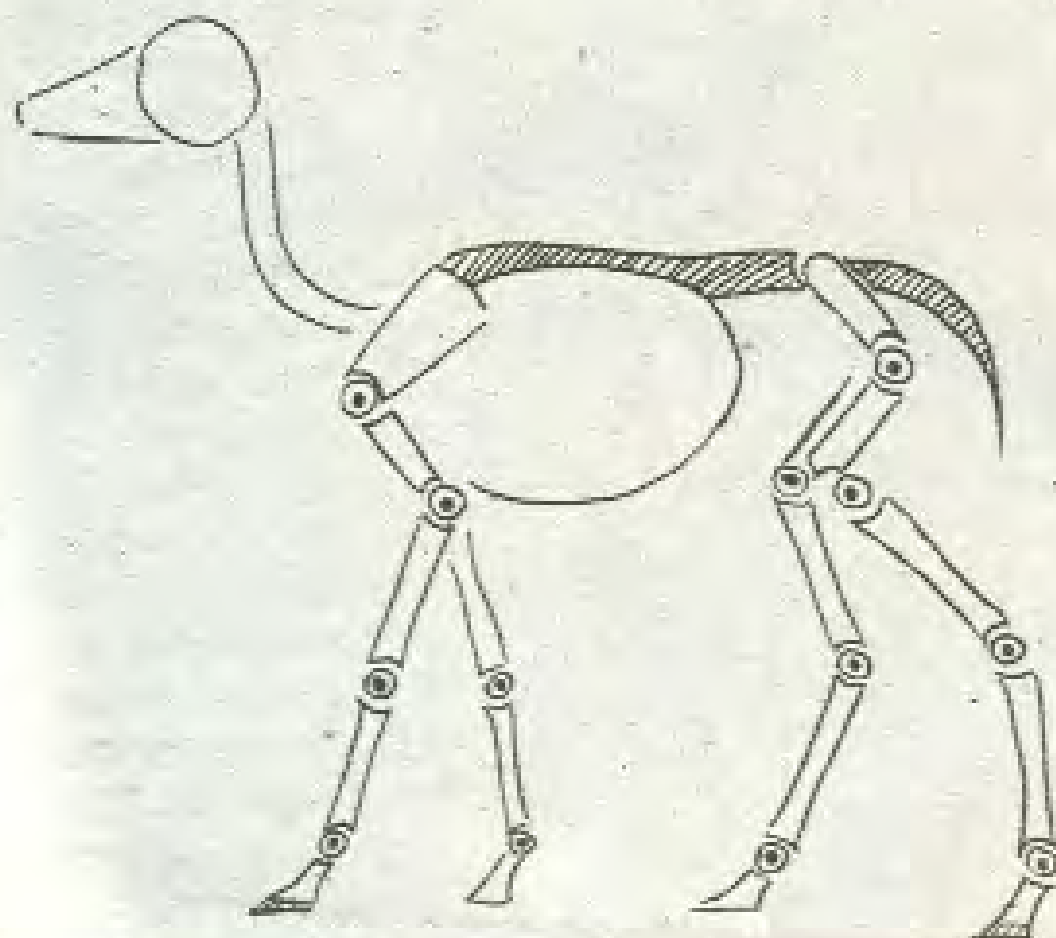
Como puedes ver, las patas miden menos que la distancia del cuerpo hasta la cabeza. En la figura de abajo, añadimos algunos elementos a estas bases, como el hocico, las orejas y el grosor de las patas.

La apariencia ya es de un ciervo, partiendo de las bases sencillas de la figura de arriba.

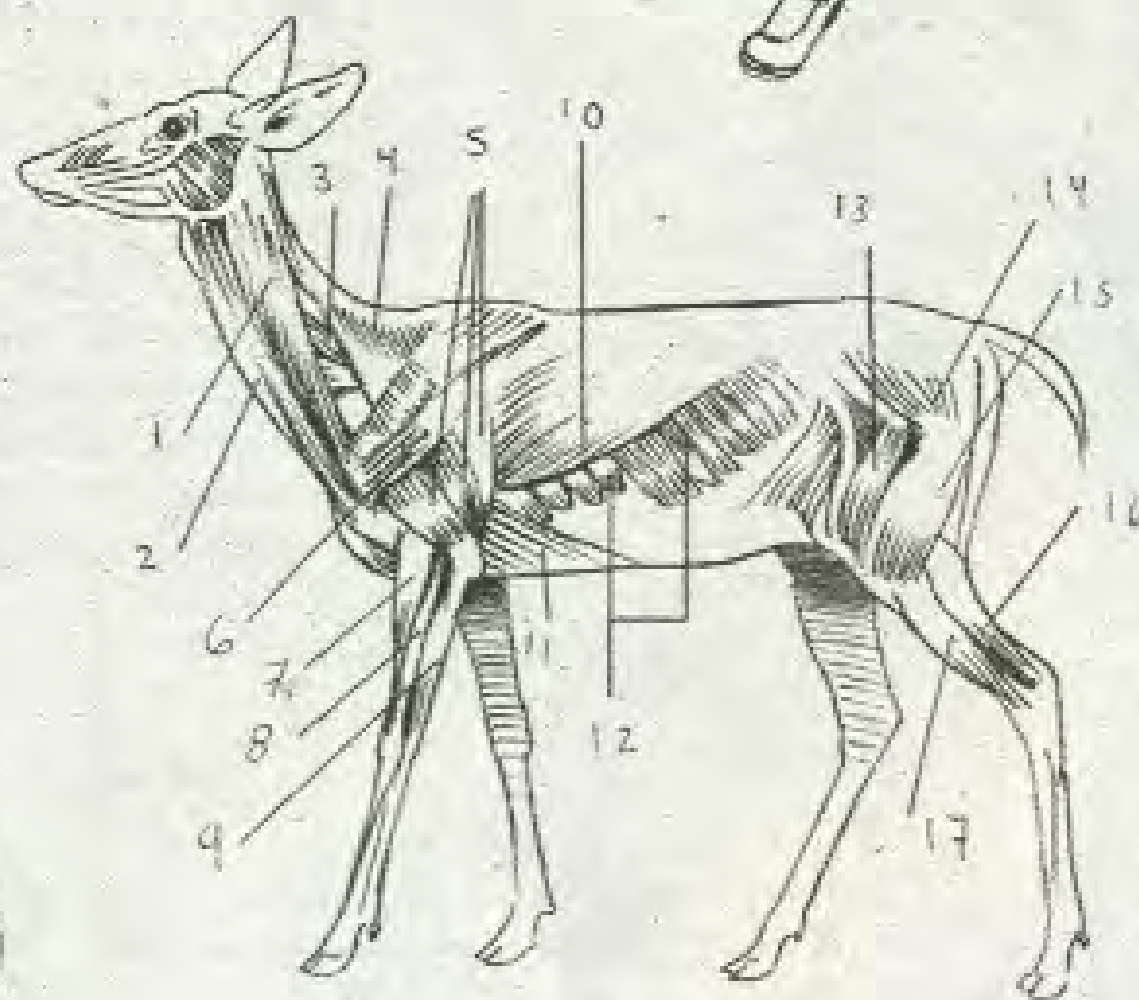
Observa la flecha que sale de las patas. Nos hace entender cómo las articulaciones de las patas se encuentran a alturas diferentes.



Cualquiera que sea el animal que dibujemos, debemos conocer su estructura ósea y muscular. En la figura de arriba, tenemos la estructura ósea del cuervo de la página anterior; y en la parte de abajo, simplificamos esta estructura, pues se hace más fácil su comprensión de esta manera. El área ashurada de la figura de abajo corresponde a la columna vertebral.

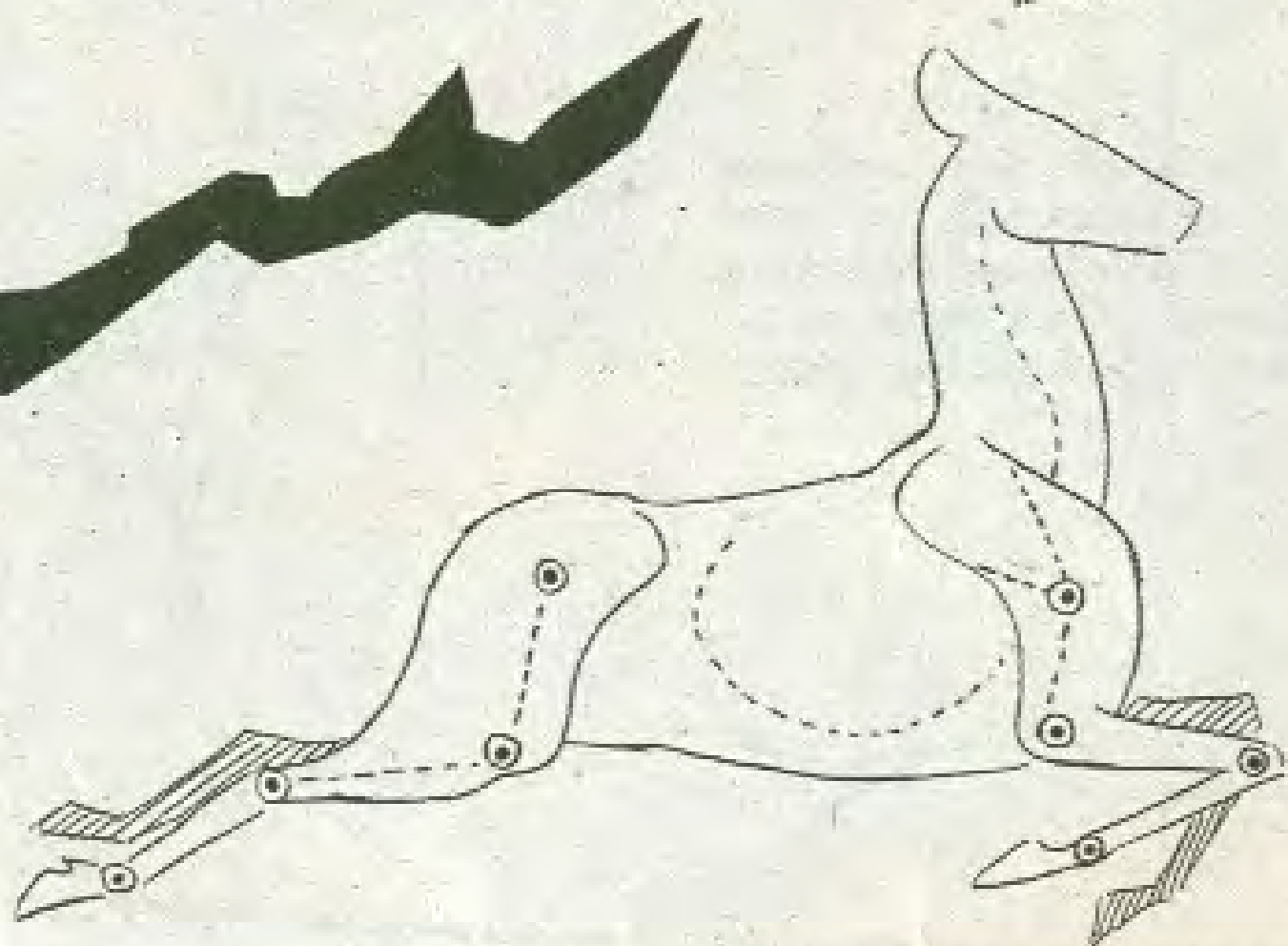


Éstos son los músculos principales del ciervo.
Entre los cuadrúpedos como los perros, gatos, osos, etcétera, los músculos son muy similares.

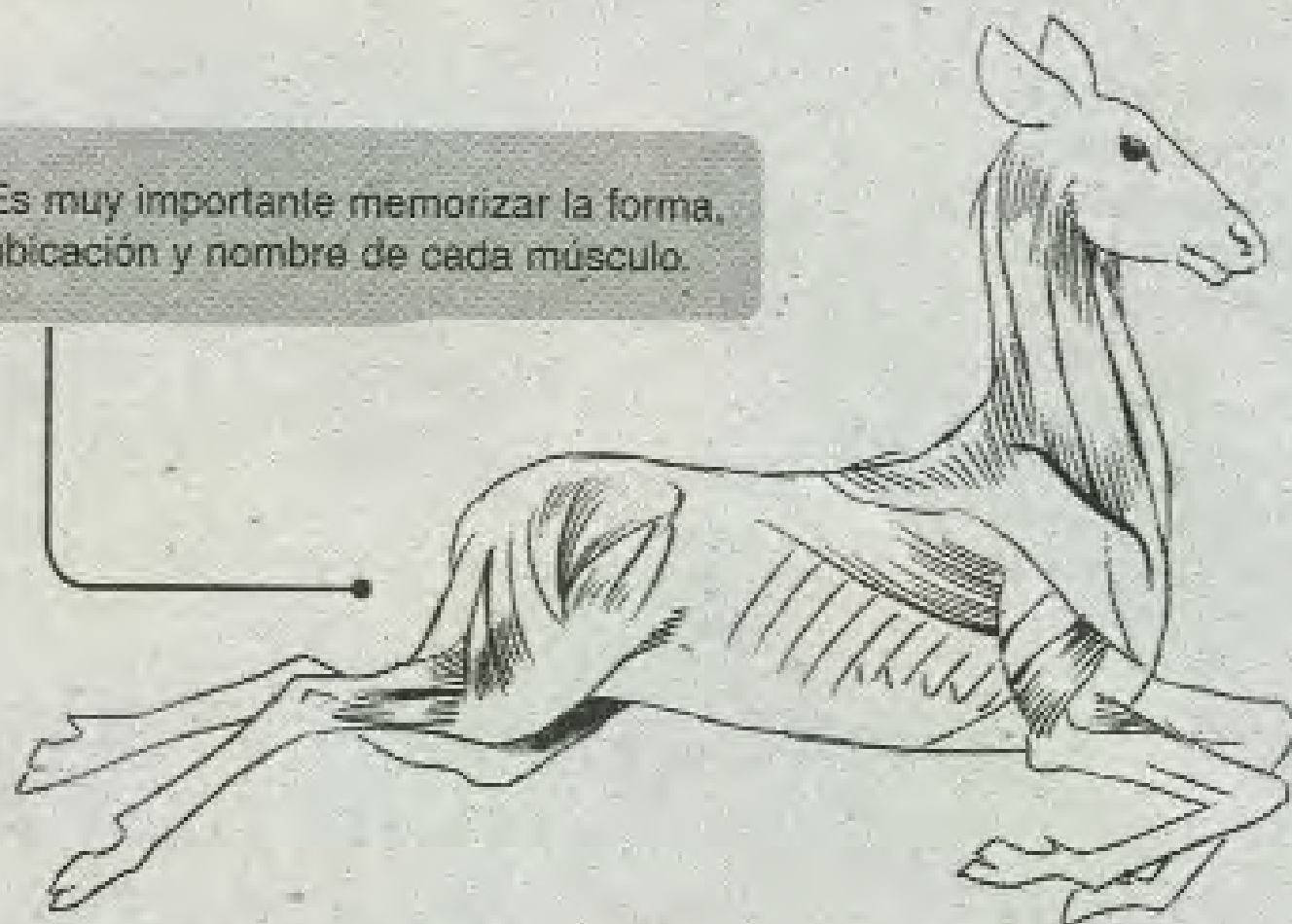


- 1.- Braquiocefálico
- 2.- Esternocefálico
- 3.- Serratos cervicales
- 4.- Trapecios
- 5.- Tríceps
- 6.- Deltoides
- 7.- Radial del carpo
- 8.- Extensor común del dedo
- 9.- Extensor lunar del carpo
- 10.- Dorsal
- 11.- Pectoral
- 12.- Serrato del tórax
- 13.- Vasto lateral
- 14.- Glúteo medio
- 15.- Bíceps femoral
- 16.- Tendón de Aquiles
- 17.- Extensor largo del dedo

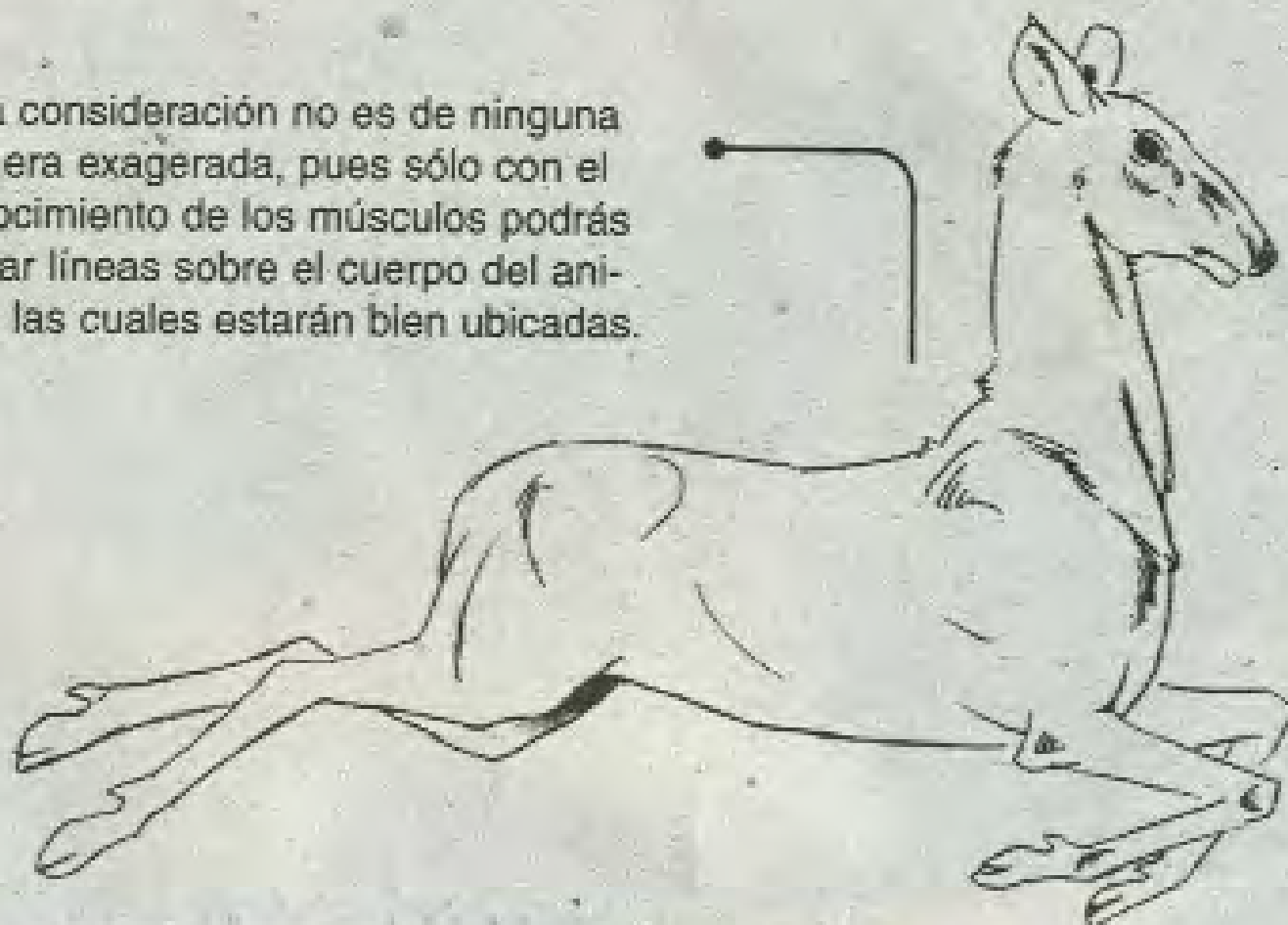
Ahora proponemos la forma esquelética del ciervo en movimiento. En la parte de abajo colocamos cuerpo a este esqueleto. Pon mucha atención en las áreas punteadas, pues éstas te dan una idea del volumen que ocupa el cuerpo sobre su esqueleto.

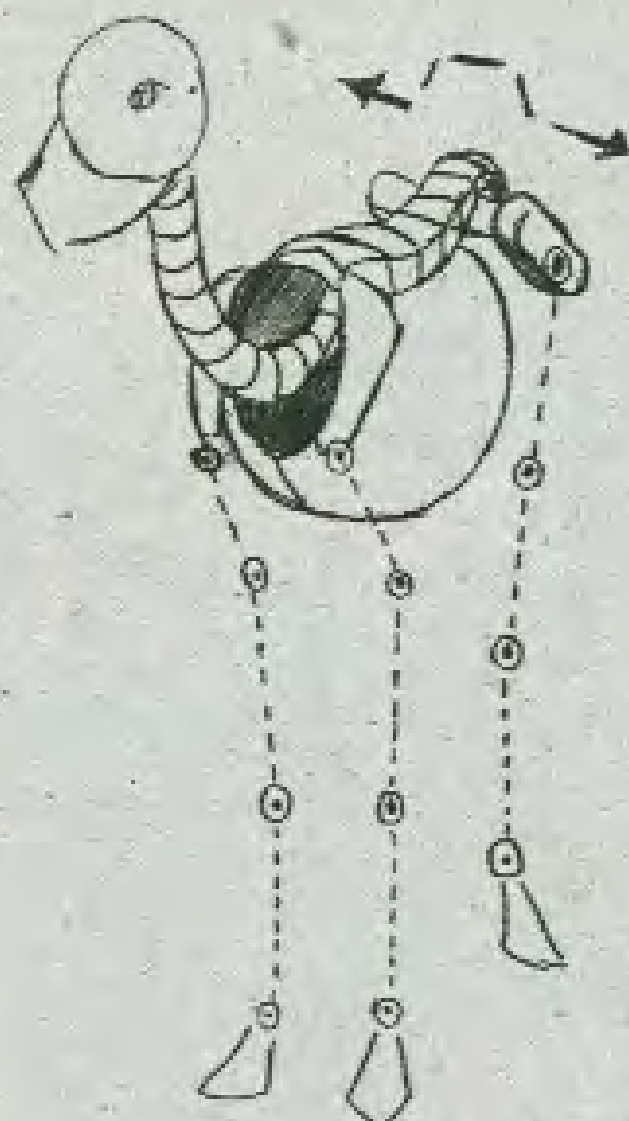


Es muy importante memorizar la forma, ubicación y nombre de cada músculo.

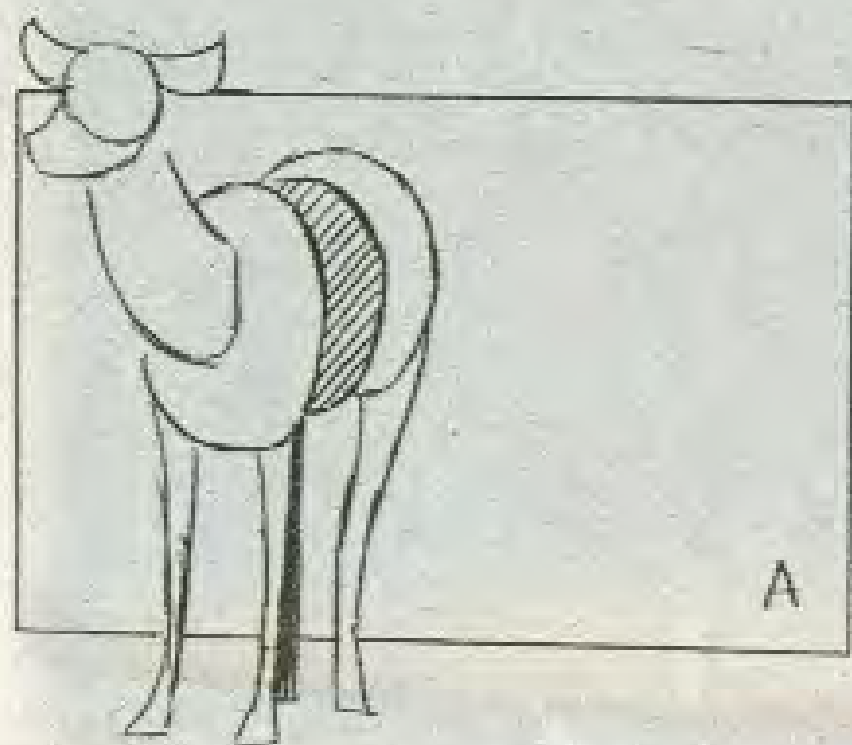


Esta consideración no es de ninguna manera exagerada, pues sólo con el conocimiento de los músculos podrás ubicar líneas sobre el cuerpo del animal, las cuales estarán bien ubicadas.

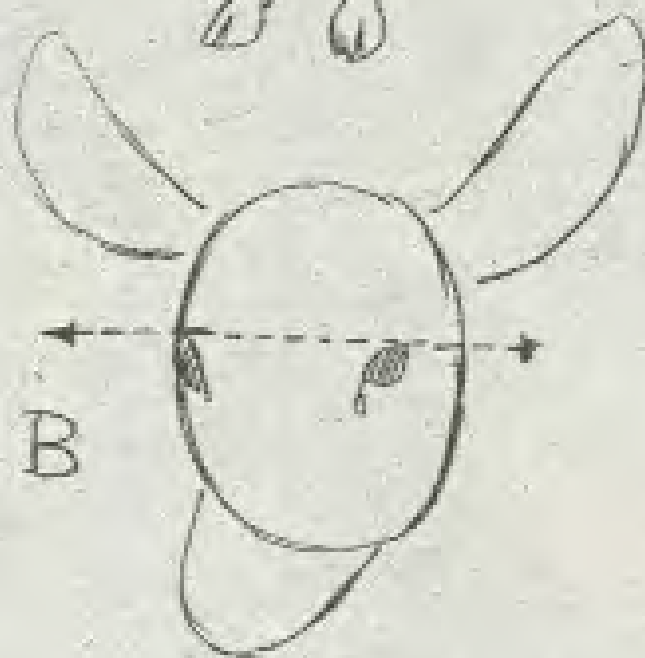
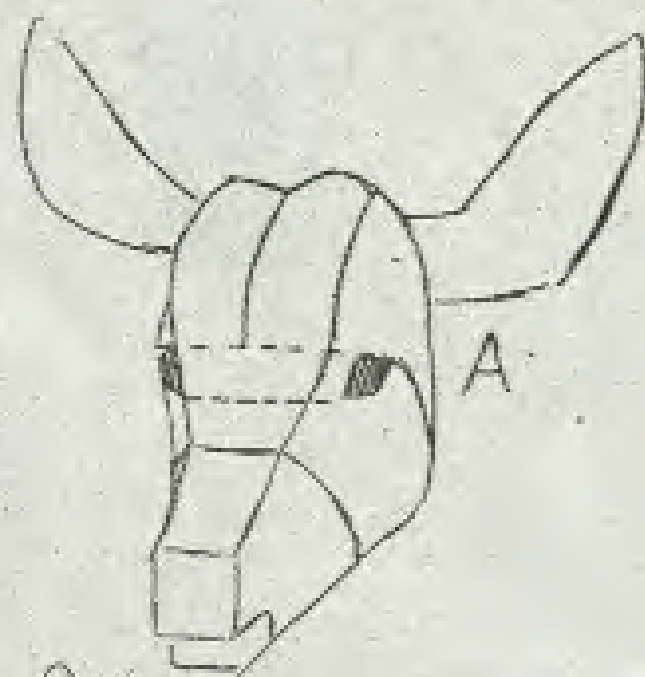


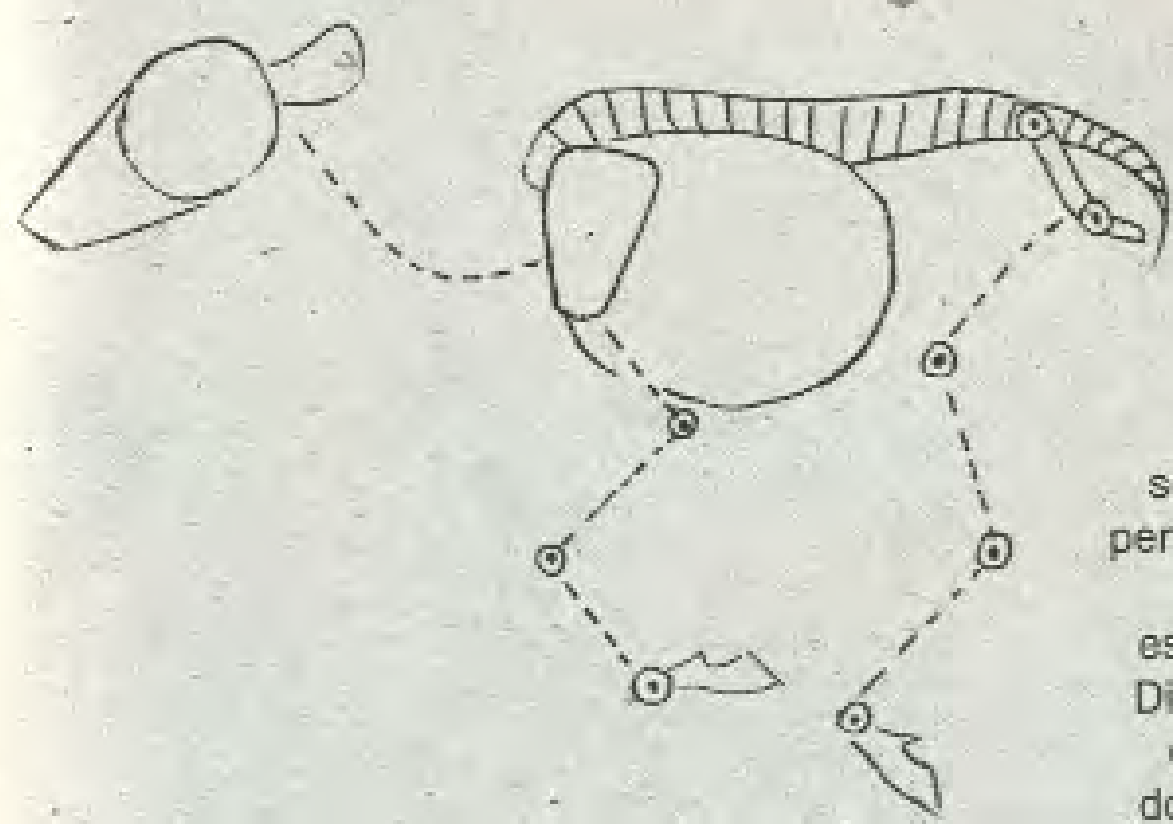


Hay que manejar la forma del esqueleto en diversas posiciones, como en este caso donde el esqueleto se encuentra casi de frente. En la figura A, trazamos una forma sencilla para ver cómo le añadimos el cuerpo al esqueleto de este ciervo.

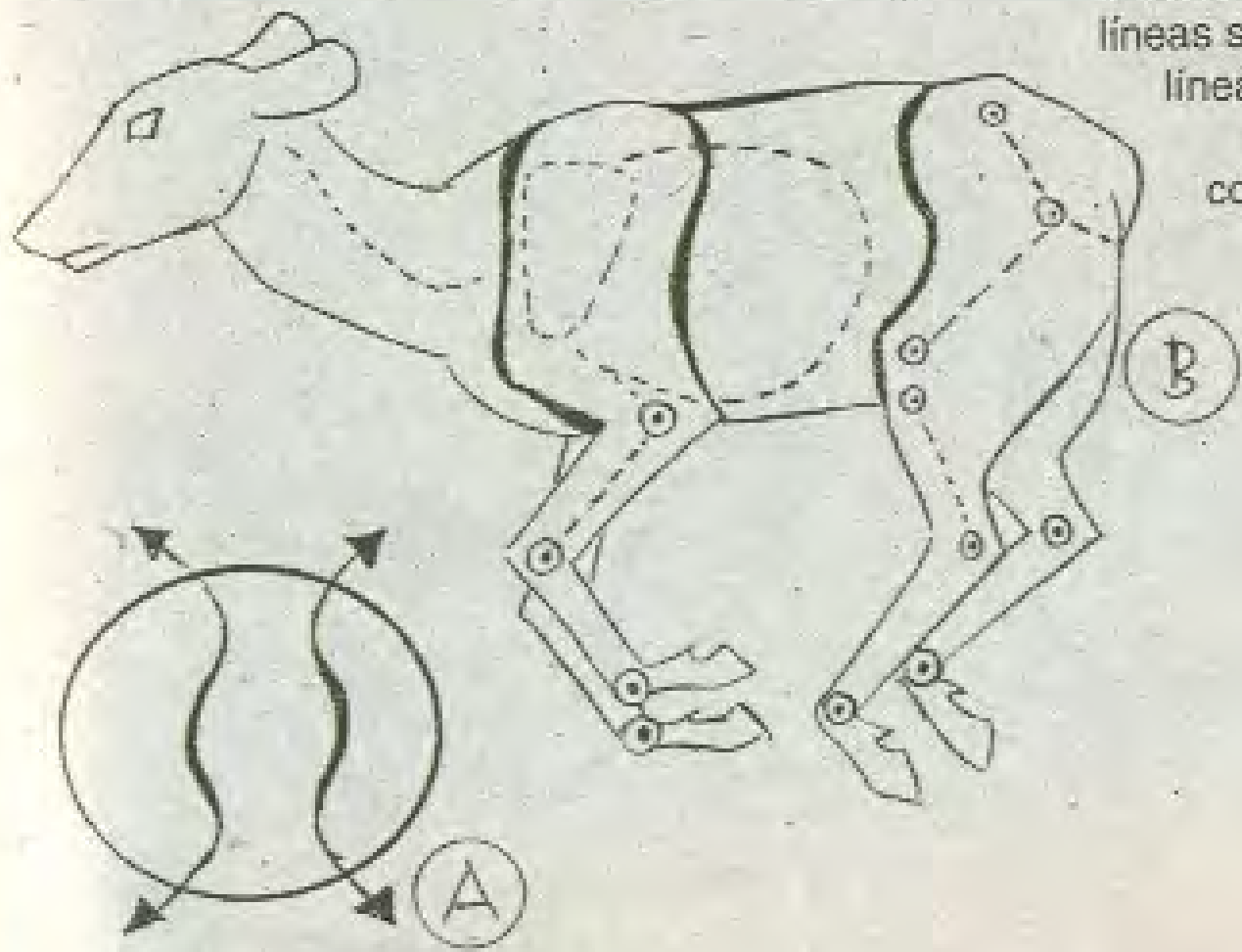


Aquí tenemos más detallado el ciervo de la página anterior. Para hacer otros detalles como la cabeza, nos podemos servir de diferentes bases como en la figura A. Dibujamos la forma de la cabeza utilizando líneas que nos ayudan a verla de una manera más tridimensional, mientras que en la figura B hicimos primero un óvalo, al cual le añadimos las orejas y el hocico y de esta forma trazamos la forma básica de la cabeza.



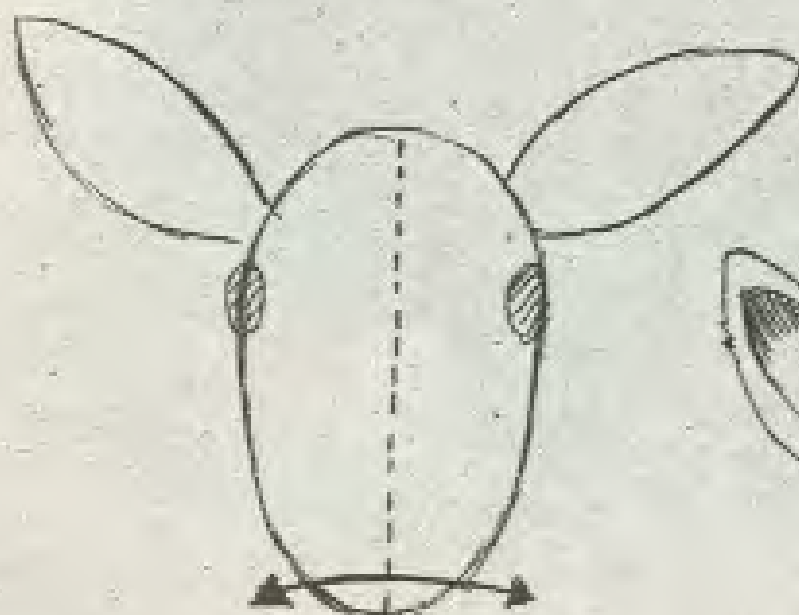


Éste es el mismo ciervo, sólo que ahora es diferente la posición en la que se encuentra corriendo, pero de la misma manera dibujamos primero el esqueleto en la figura A. Dibujamos una elipse, la cual es atravesada por dos líneas curvas. Estas líneas son similares a las líneas que se forman dentro del ciervo, como lo puedes ver en la figura B.

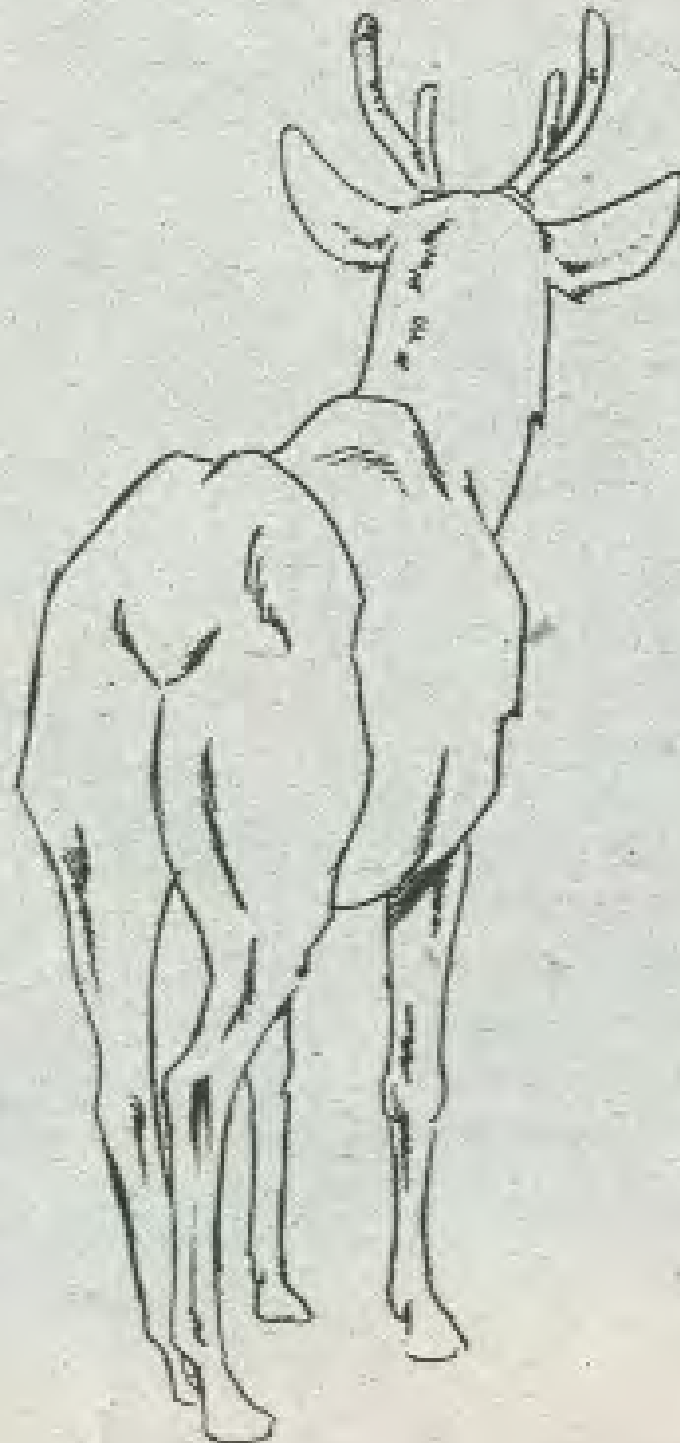
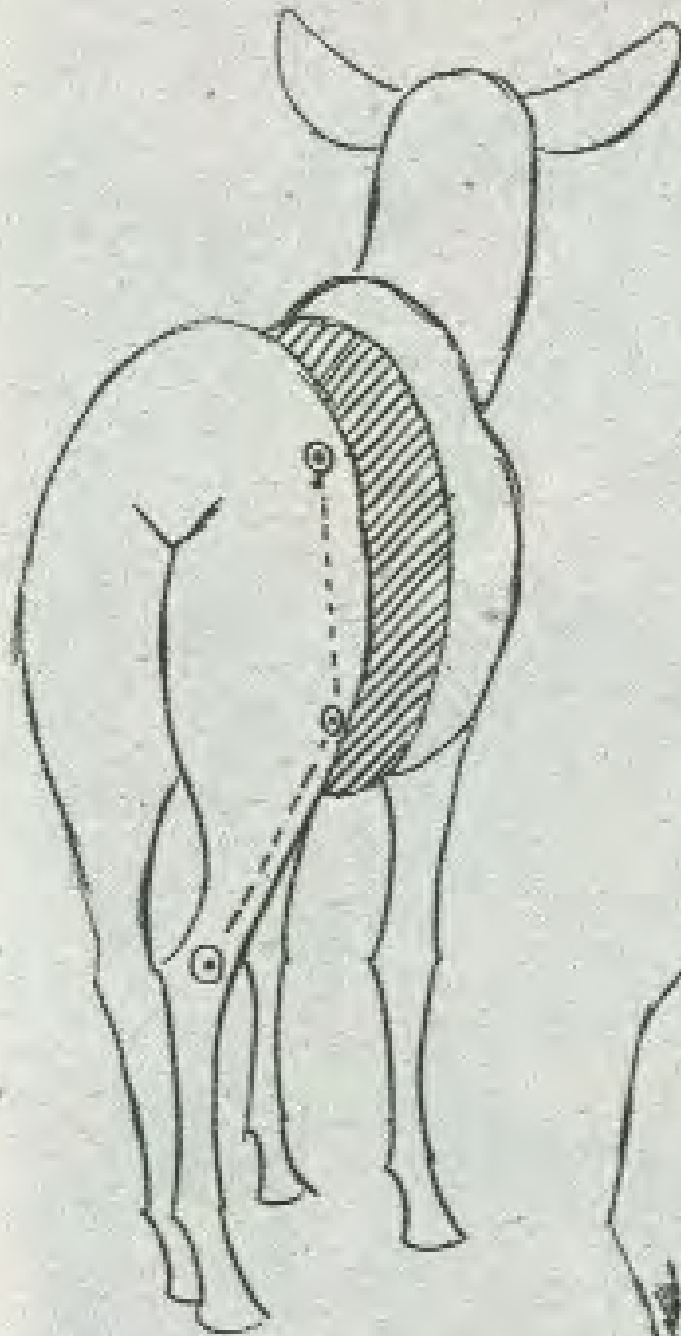




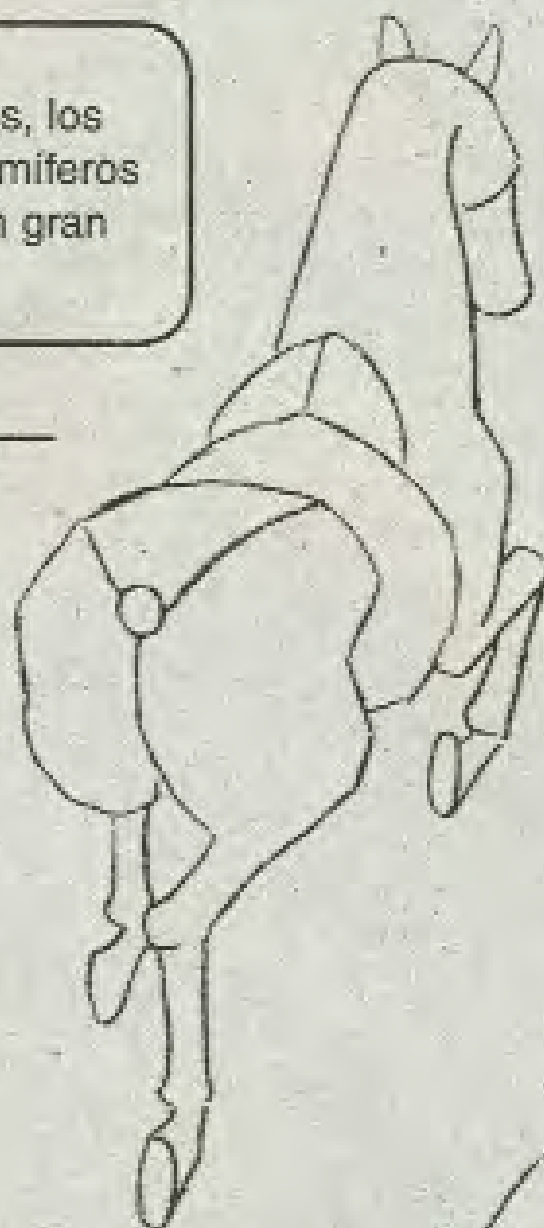
Nuevamente dibujamos más en detalle la figura del ciervo de la página anterior, y por medio de una elipse trazamos la forma básica de la cabeza de frente, a la cual posteriormente detallamos.



Ahora dibujamos al ciervo de espaldas. Nota cómo al dibujarlo en tres secciones nos resulta mas fácil entenderlo.



Los perros, los ciervos, los
caballos y demás mamíferos
cuadrúpedos guardan gran
similitud.



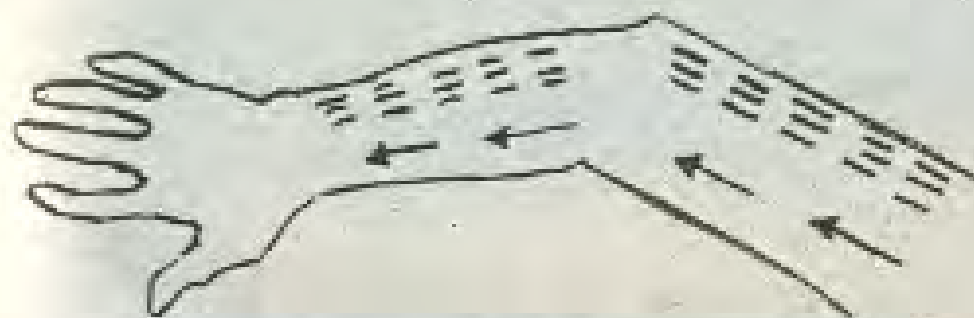
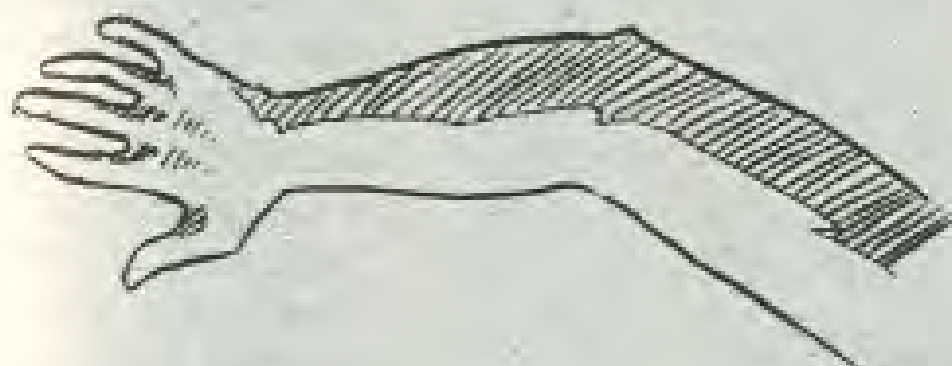
Este caballo también ha
sido dividido en tres
secciones, lo cual nos
facilita su representación.



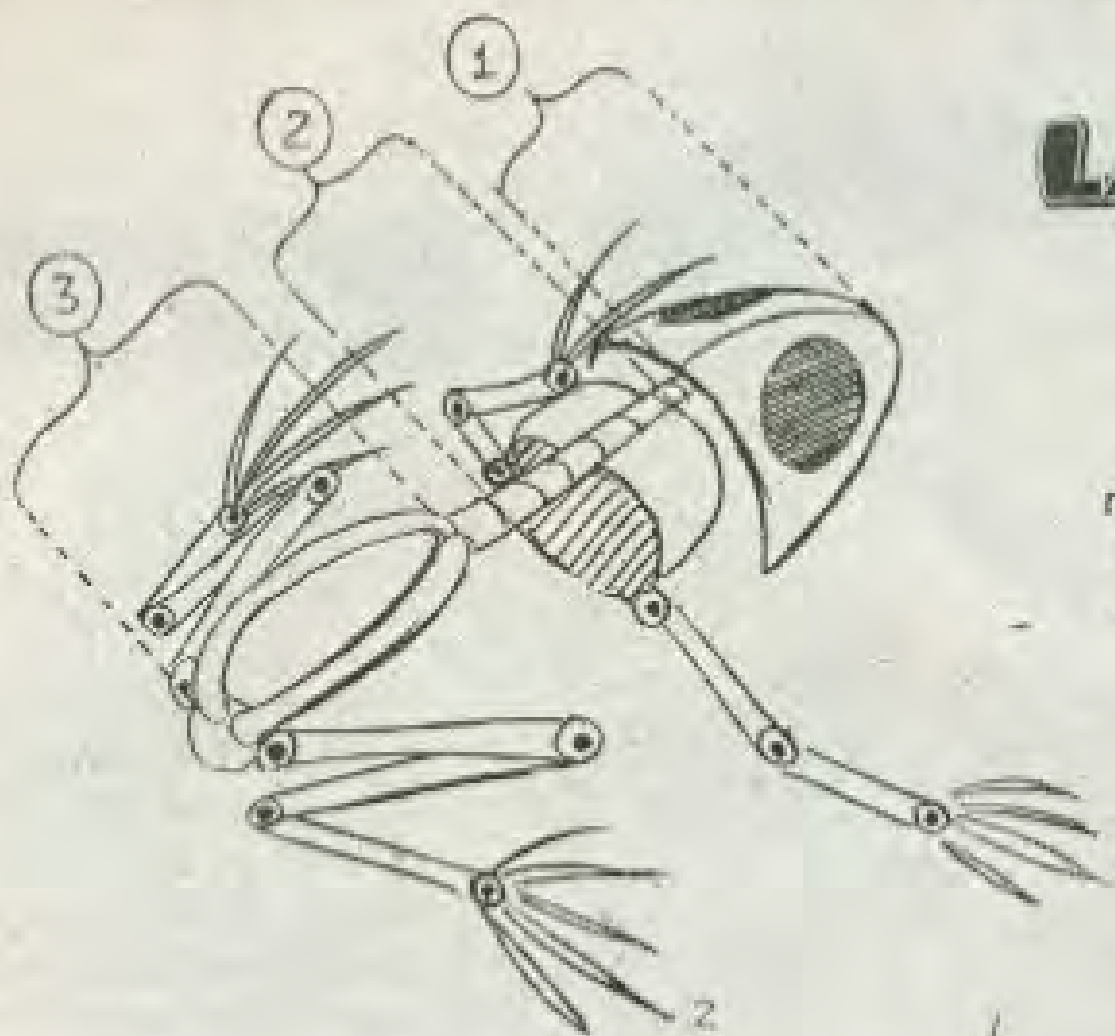


DIBUJANDO EL PELAJE

Para dibujar el pelaje de cualquier animal, es necesario ver el sentido que debe de tener, generalmente es en el sentido del largo del miembro en cuestión. Una manera fácil de dibujarlo es por medio de líneas cortas y numerosas. En este ejemplo, proponemos una fuente de luz en la parte de arriba del brazo, lo cual deja la sombra en la parte de abajo, luego se difumina con líneas cortas en el sentido del largo del brazo y, de este modo, damos la impresión de mucho cabello.

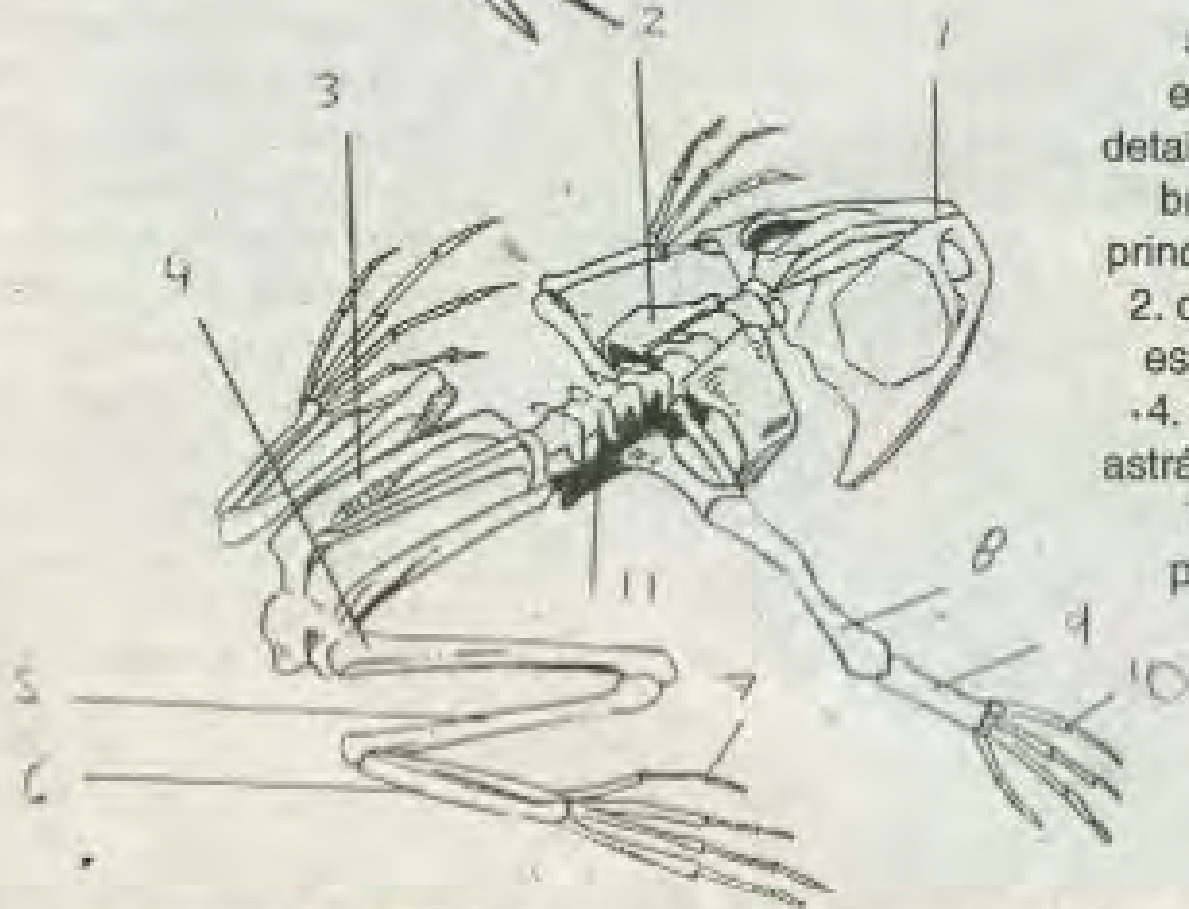


LA RANA

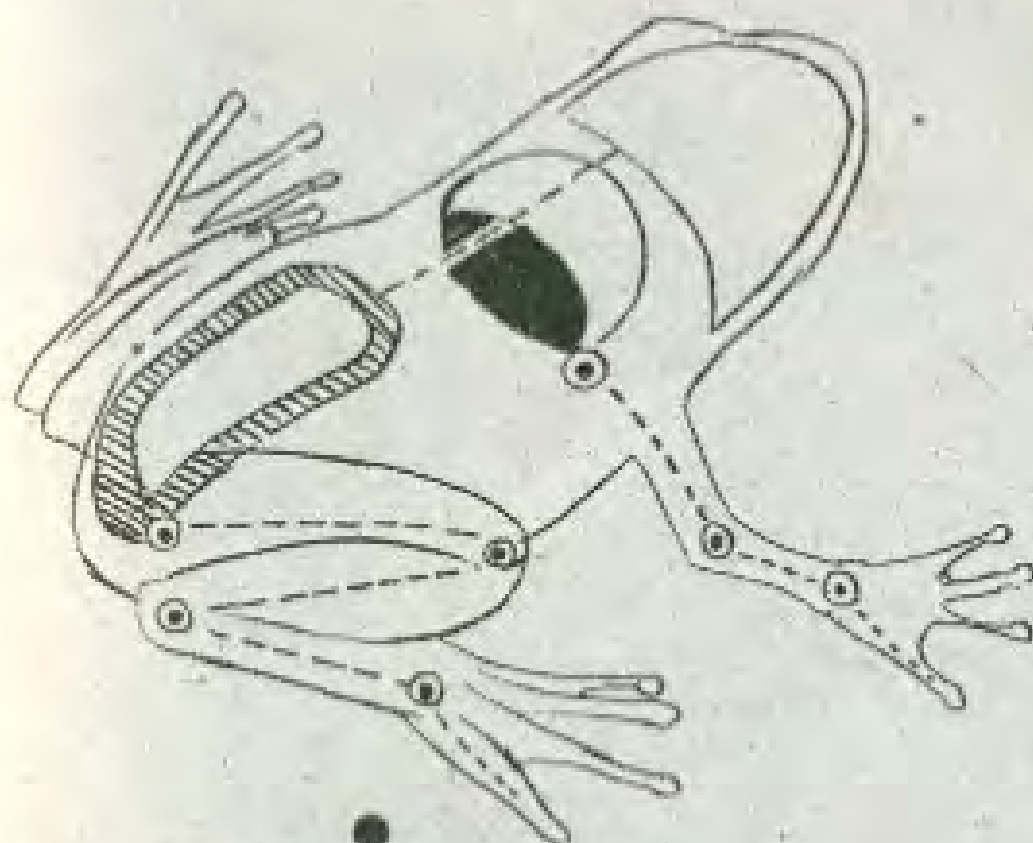


Como cualquier animal, para la rana primero dibujamos la forma básica del esqueleto, la cual de manera general se divide en:

- 1: área de la cabeza.
- 2: área del cuerpo.
- 3: área de la pelvis.

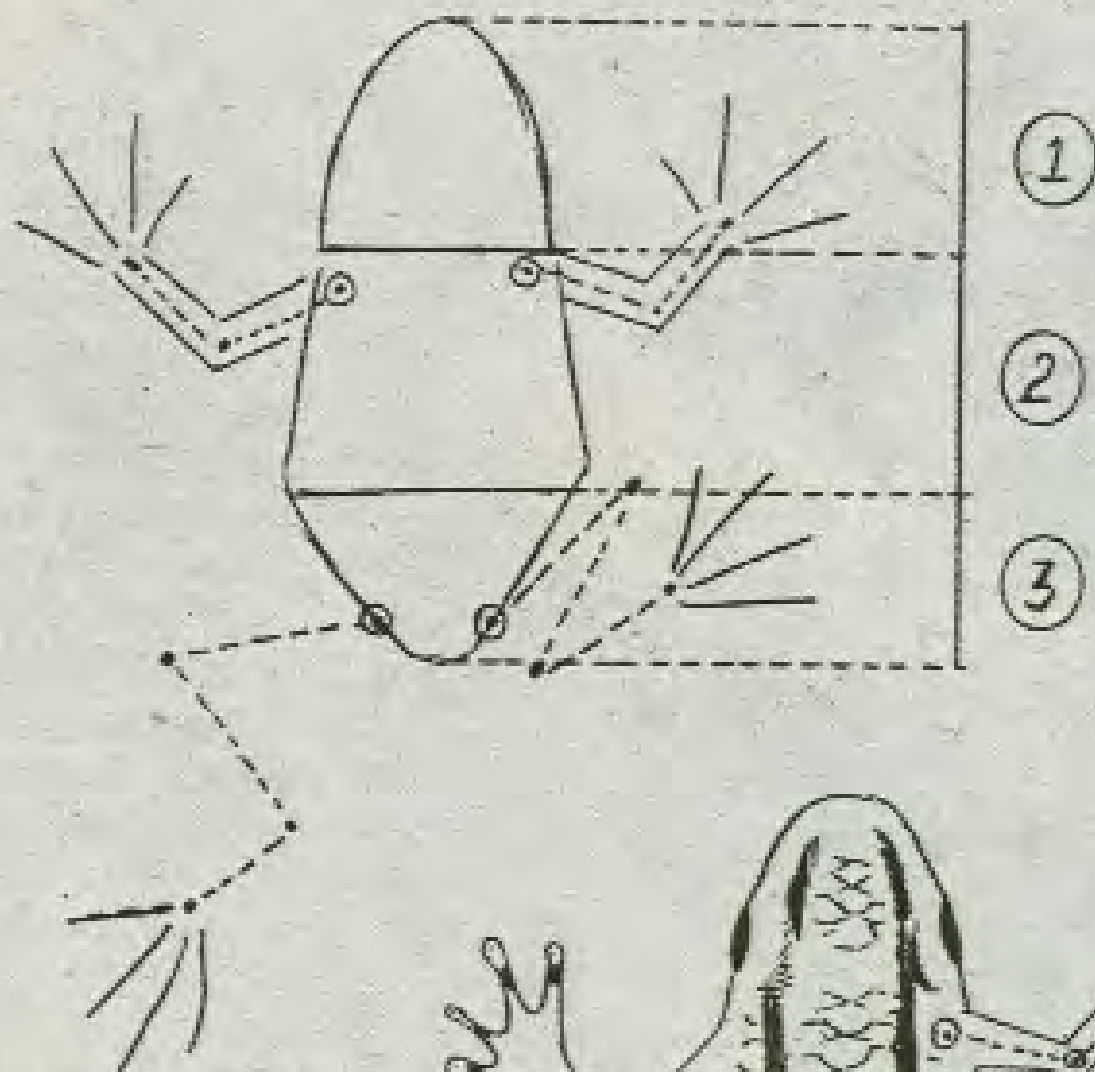


En la parte de abajo, tenemos el esqueleto, pero en detalle y con los nombres de los huesos principales: 1. cráneo, 2. omoplatos (supraescápula), 3. pelvis, 4. fémur, 5. tibia, 6. astrágalo y calcáneo, 7. falanges de los pies, 8. húmero, 9. radioluna, 10. falanges de las manos y 11. columna vertebral.



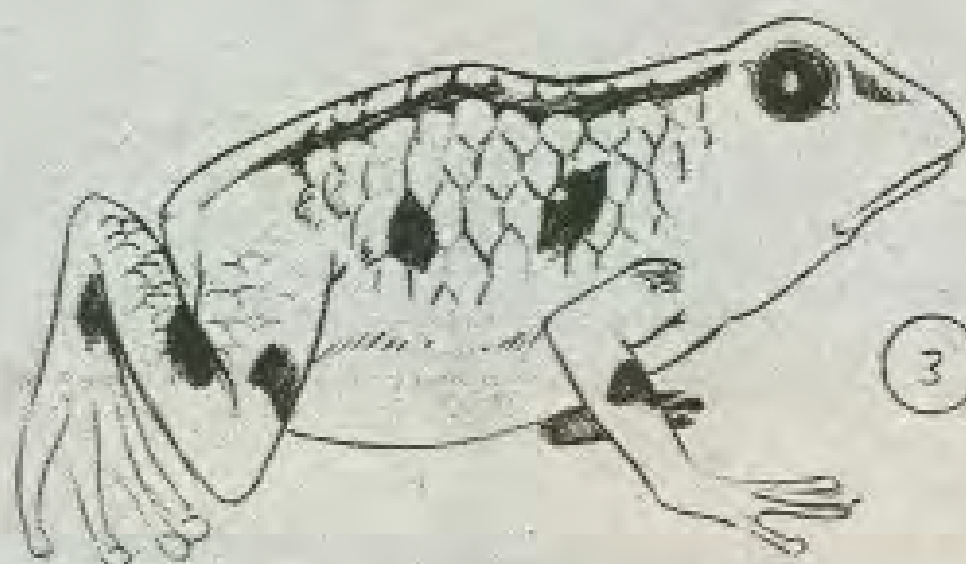
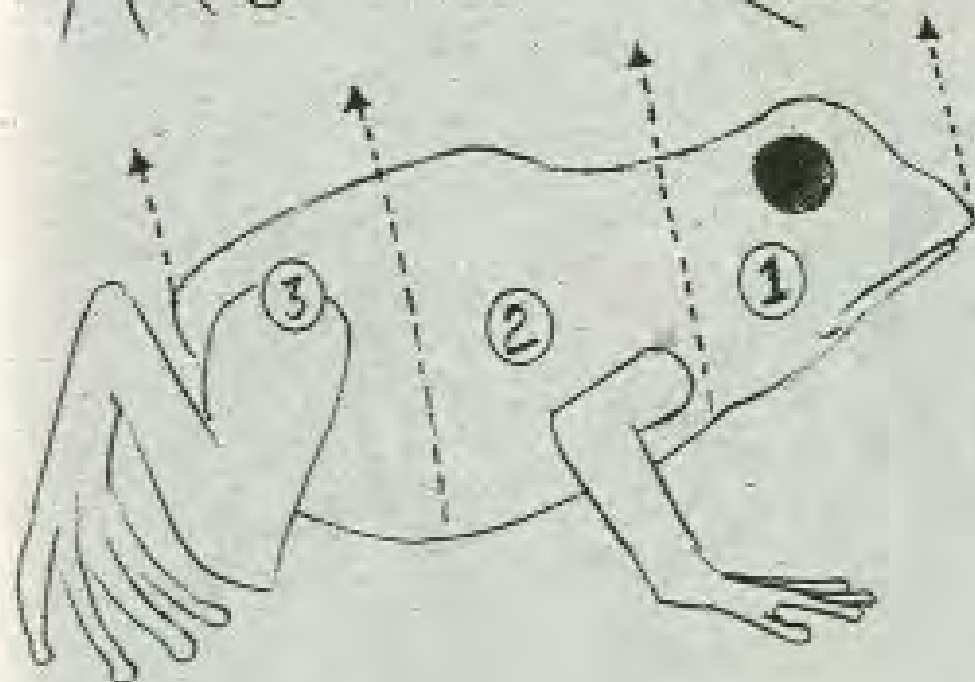
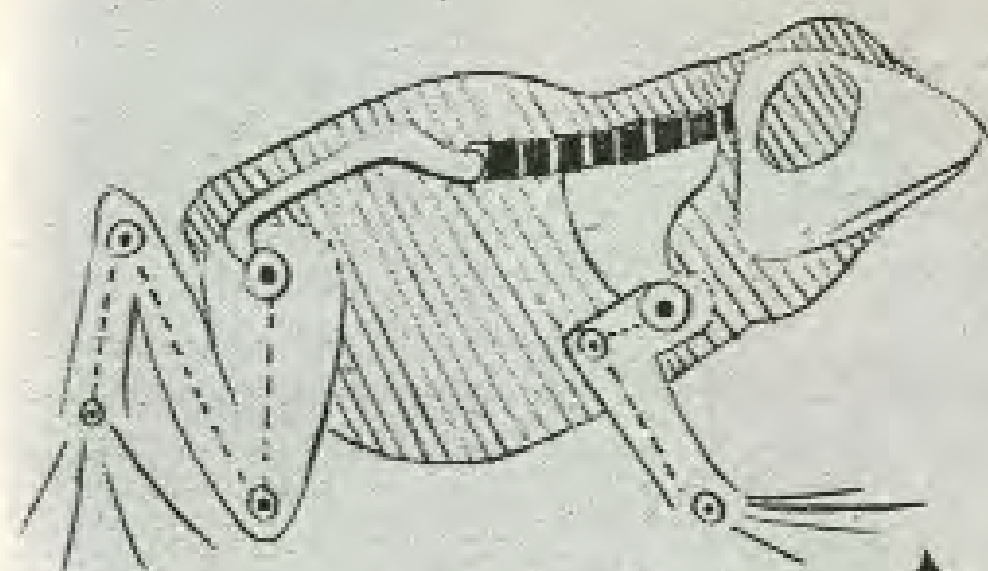
Ahora dibujamos la rana sobre el esqueleto. Observa cómo las partes del cuerpo salen más allá del esqueleto, en especial en el cuerpo. También pon atención en cómo dividimos en tres secciones el cuerpo: la primera, la cabeza; la segunda, del mismo tamaño, el cuerpo; y la tercera, más pequeña, el coxis.





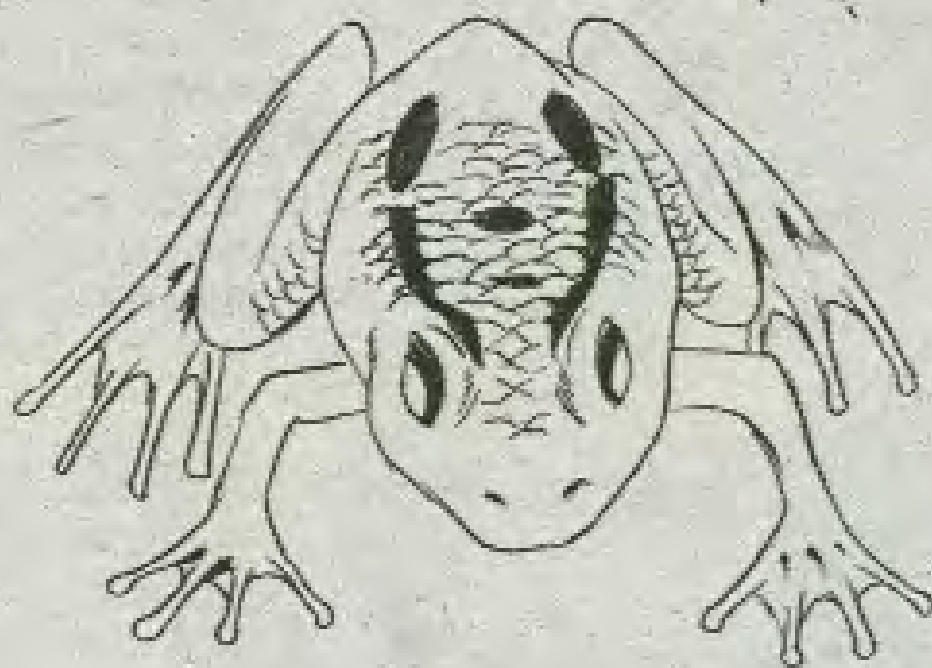
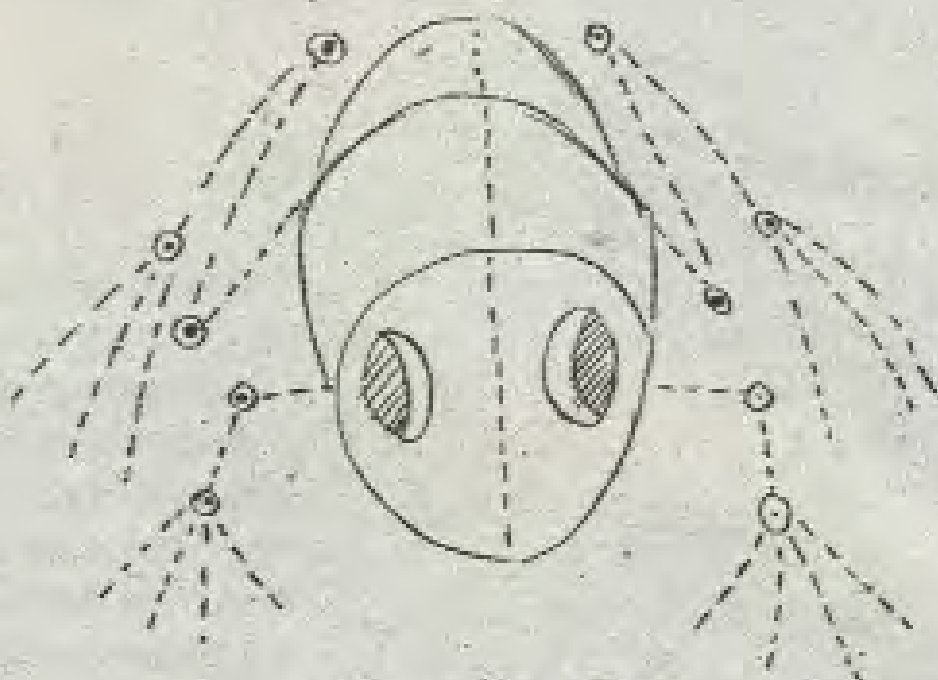
Ésta es una vista aérea de la rana. Nuevamente enfatizamos las proporciones de la cabeza, el cuerpo y el coxis. Pon atención en la proporción de las extremidades con respecto al cuerpo; y cómo a partir de las líneas punteadas, podemos comenzar a mover a esta rana como se hizo en su pata izquierda.



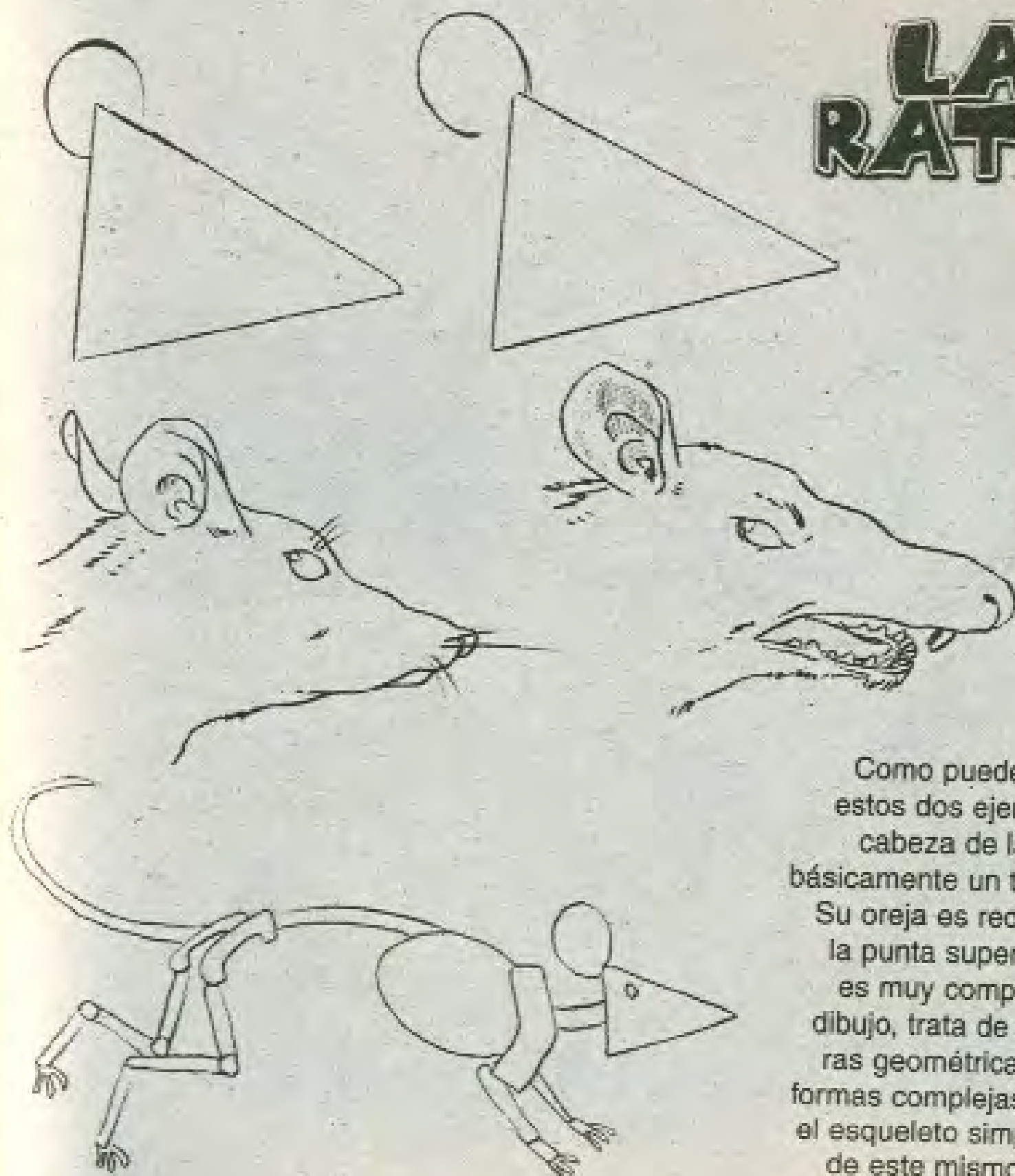


Siempre que aprendemos a dibujar un animal, buscamos divisarlo básicamente en sus vistas de frente y perfil. Aquí vemos un estudio de la rana de perfil con un esqueleto base en la figura 1; un cuerpo dividido en secciones, según sus proporciones, en la figura 2; y la rana acabada con algunos detalles en la figura 3.

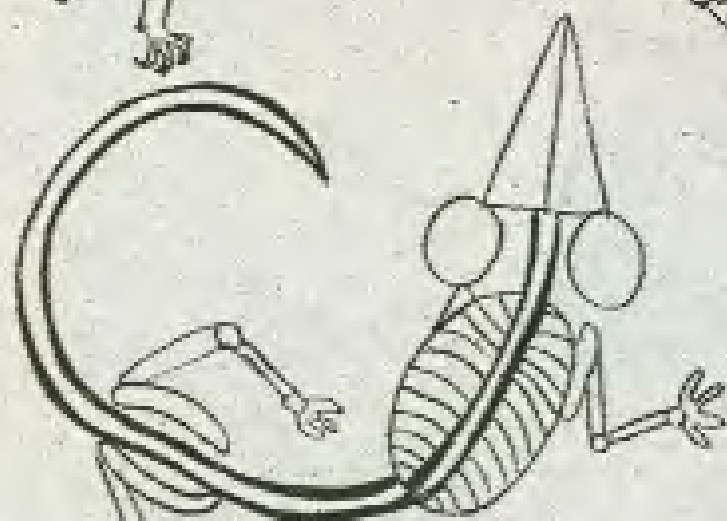
Ahora vemos a la rana de frente. Para apreciarla mejor, la miramos desde una vista ligeramente aérea. De manera básica, aplicamos lo visto en páginas anteriores.



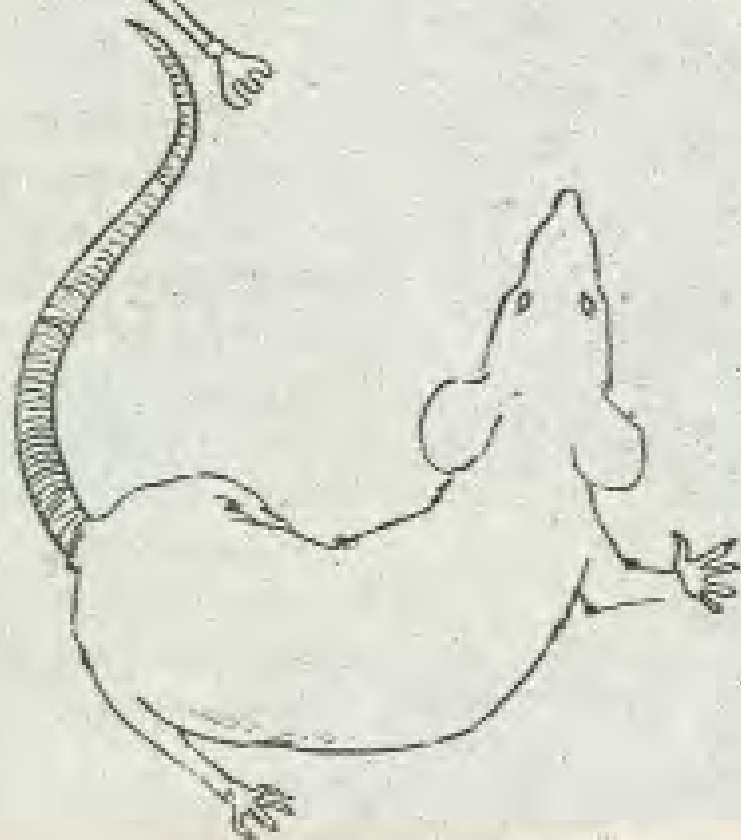
LA RATA



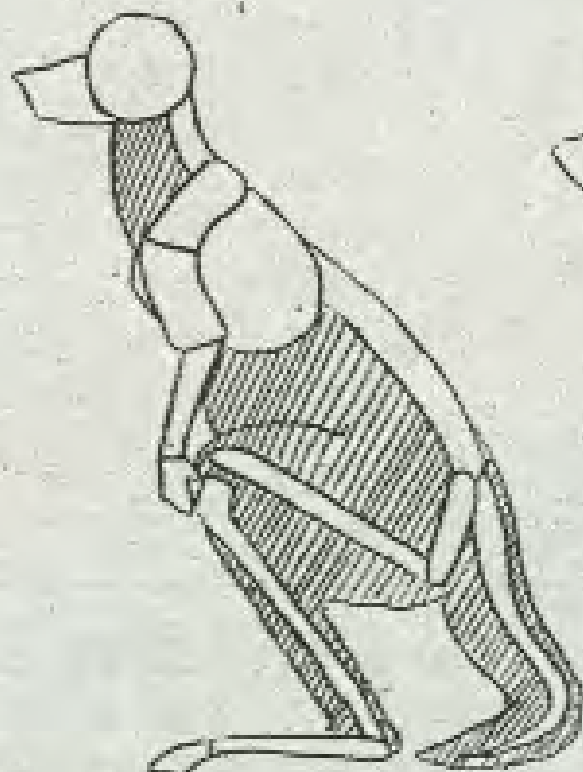
Como puedes ver en estos dos ejemplos, la cabeza de la rata es básicamente un triángulo. Su oreja es redonda en la punta superior. Si te es muy complicado el dibujo, trata de ver figuras geométricas en las formas complejas. Abajo, el esqueleto simplificado de este mismo roedor.



Al esqueleto simplificado, le hemos agregado piel. La rata puede verse muy alargada o muy cortita, todo depende de la torsión en la columna. Aquí tenemos otro ejemplo. Realiza tu propio intento.



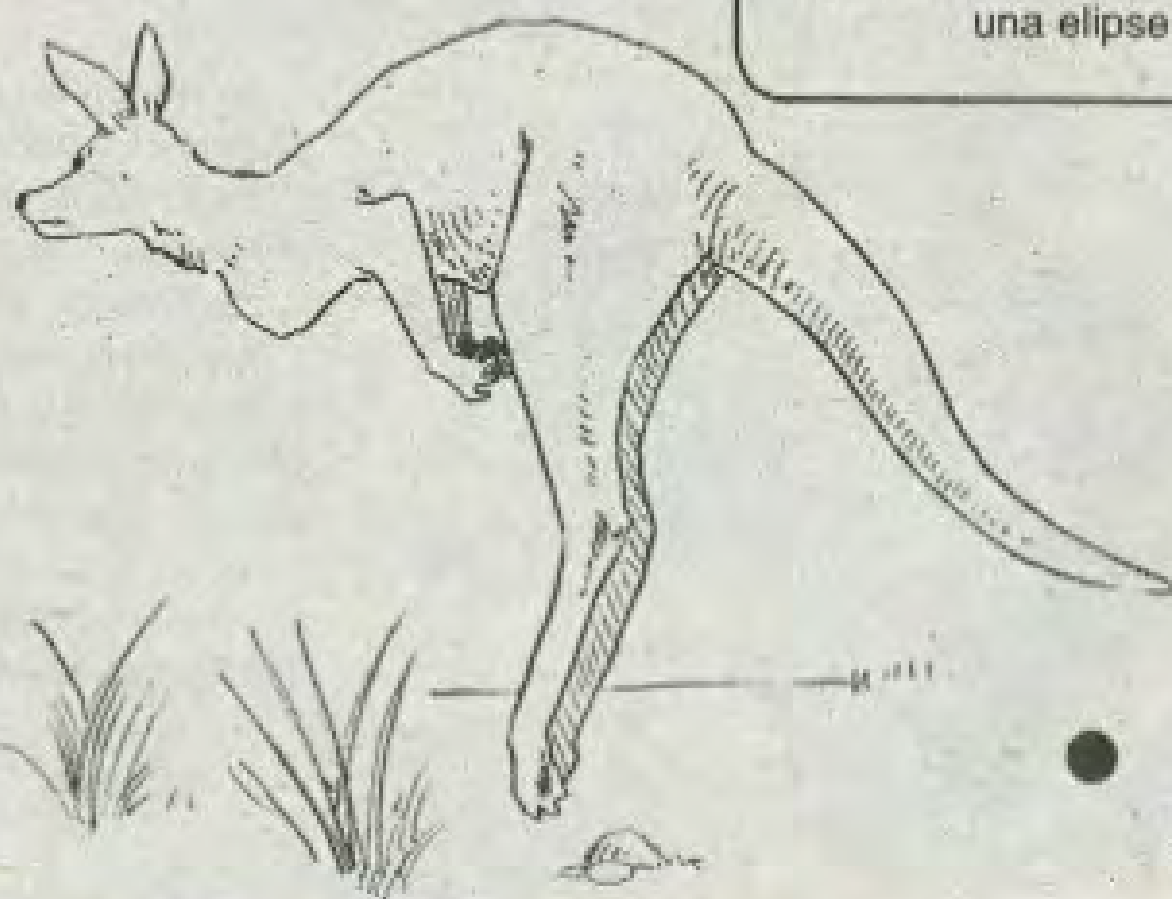
EL CANGURO



Es un animal poco común. Lo distingue su forma de andar (brincando) y la peculiaridad de ser un animal bípedo. Los huesos de sus patas son extremadamente largos, mientras que sus brazos son cortos, especialmente la tibia es muy alargada en comparación a otros animales.

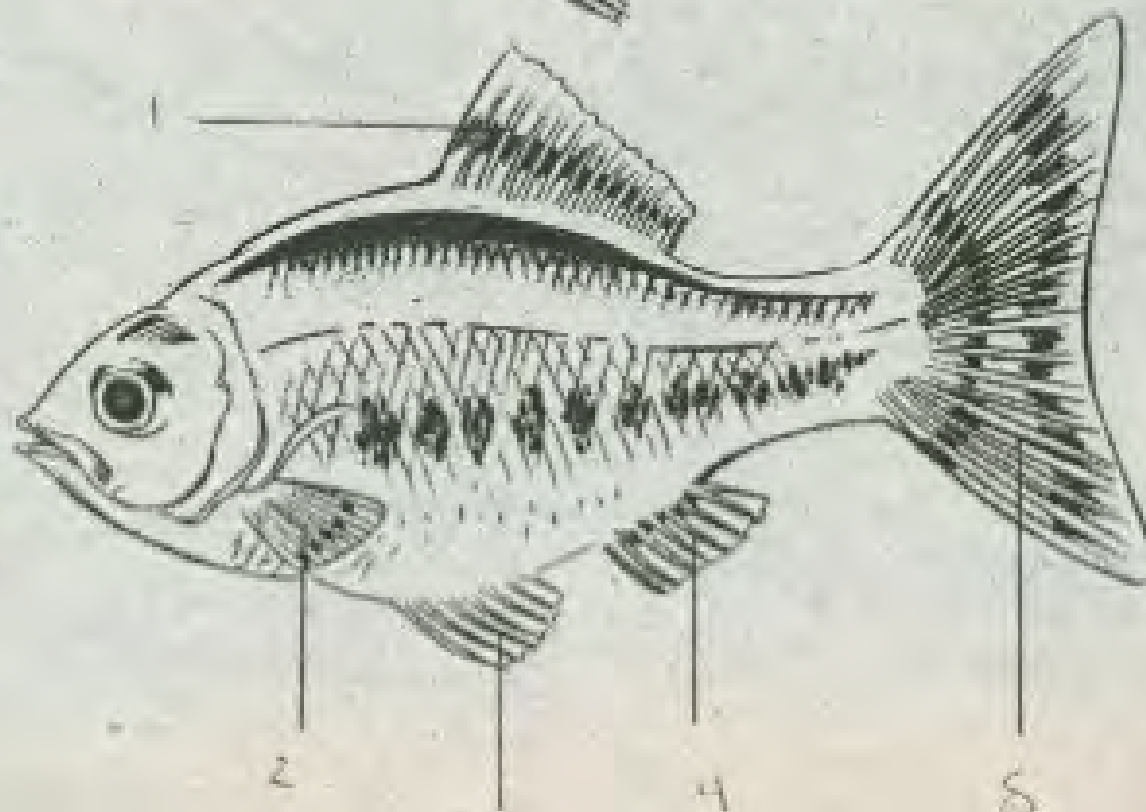
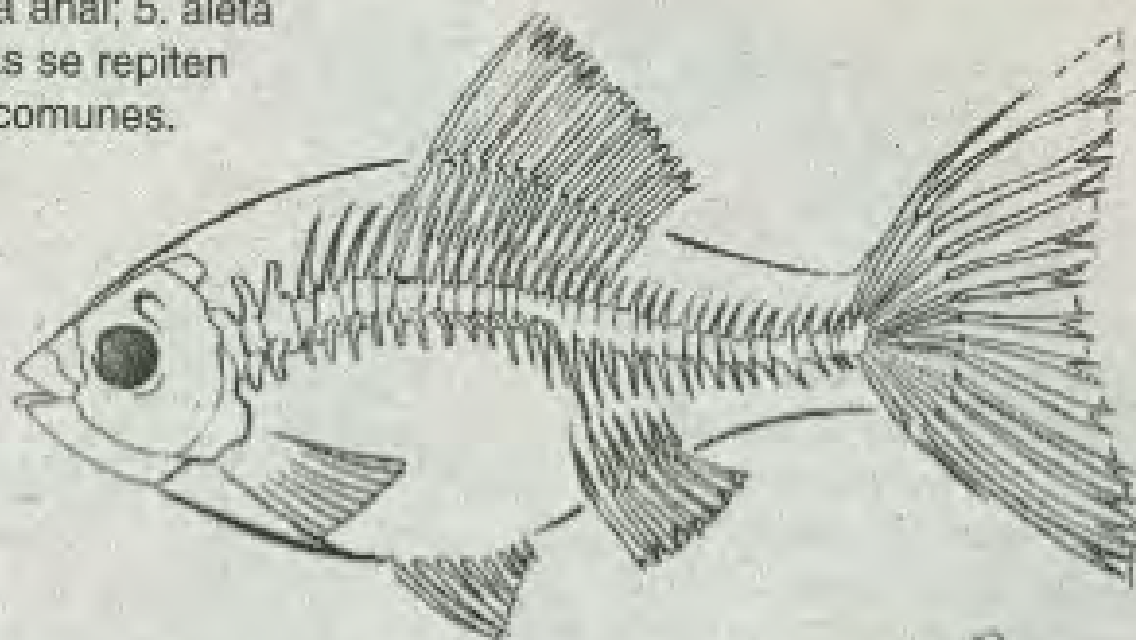


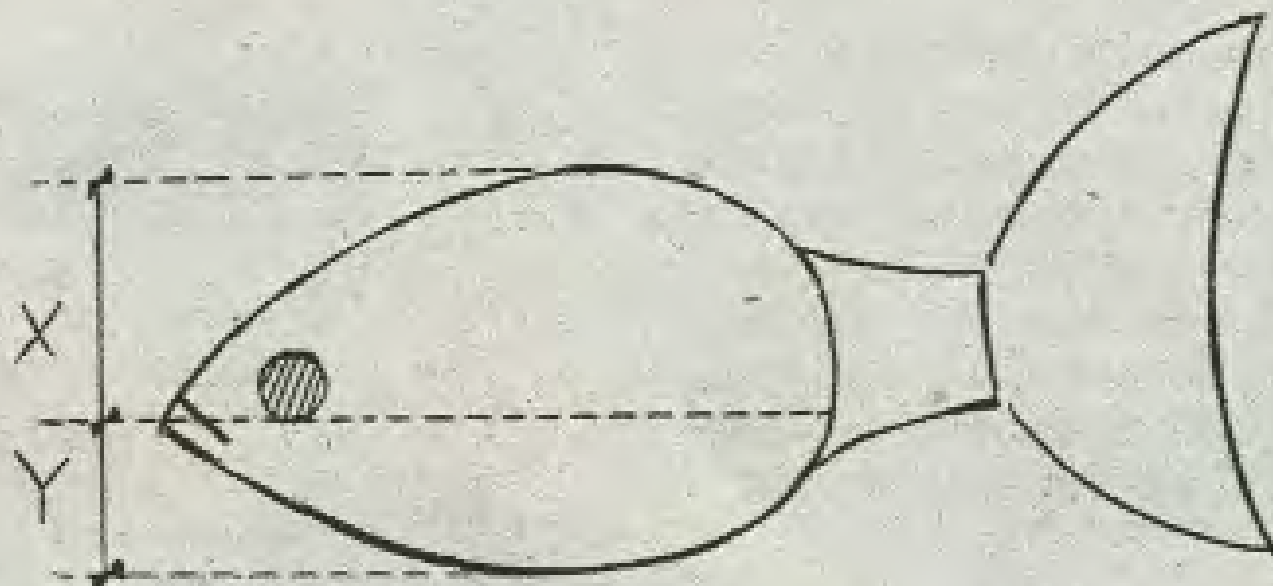
Aquí se ha simplificado el canguro en dos masas: la pelvis aglutinada en una elipse grande, y la caja torácica en una elipse pequeña.



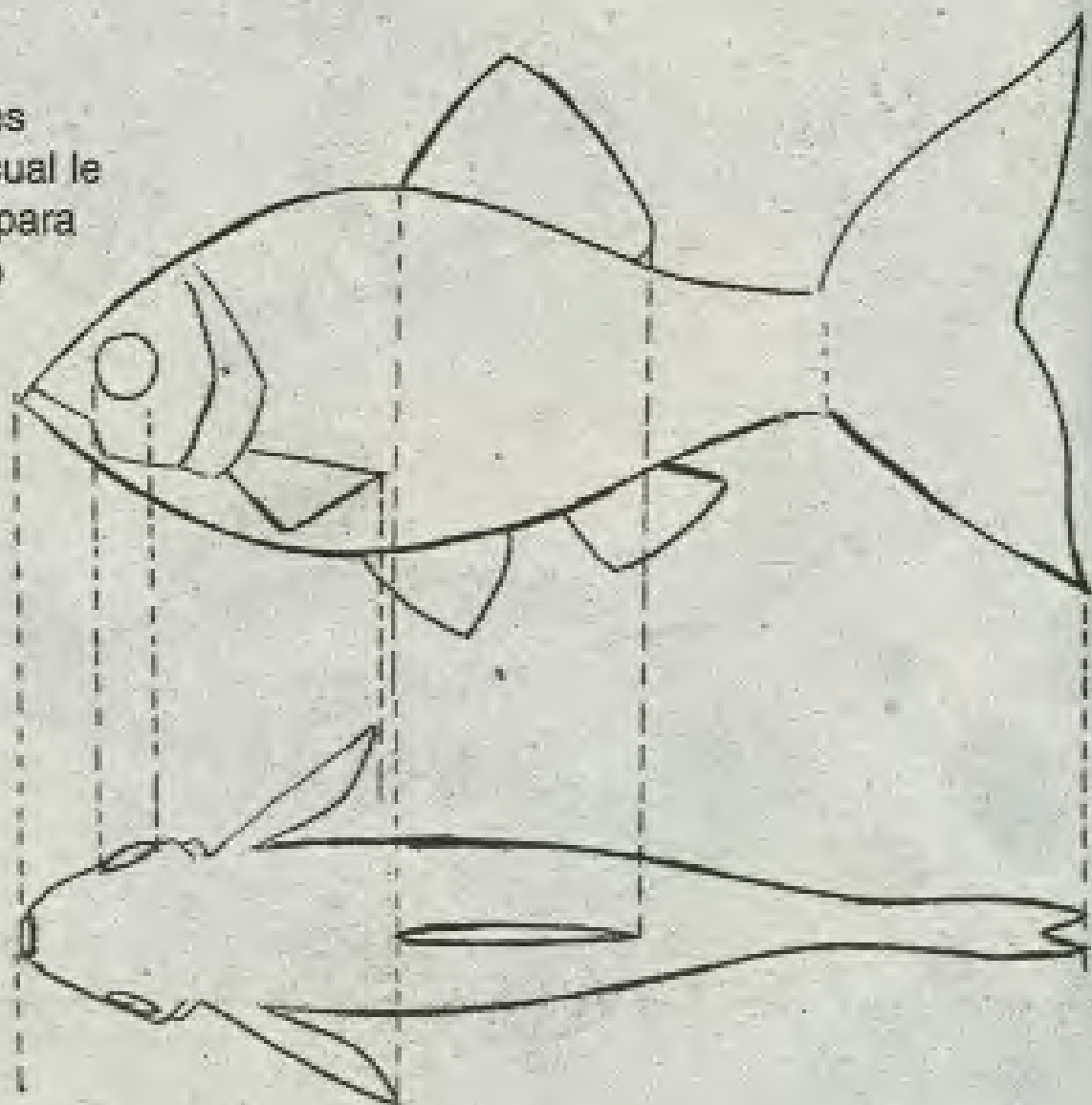
Dibujamos primero el pez con su esqueleto (éste nos será útil más adelante). En la parte de abajo dibujamos este mismo pez más detallado: 1. aleta dorsal; 2. aletas pectorales; 3. aletas vertebrales; 4. aleta anal; 5. aleta caudal. Estas aletas se repiten en los peces más comunes.

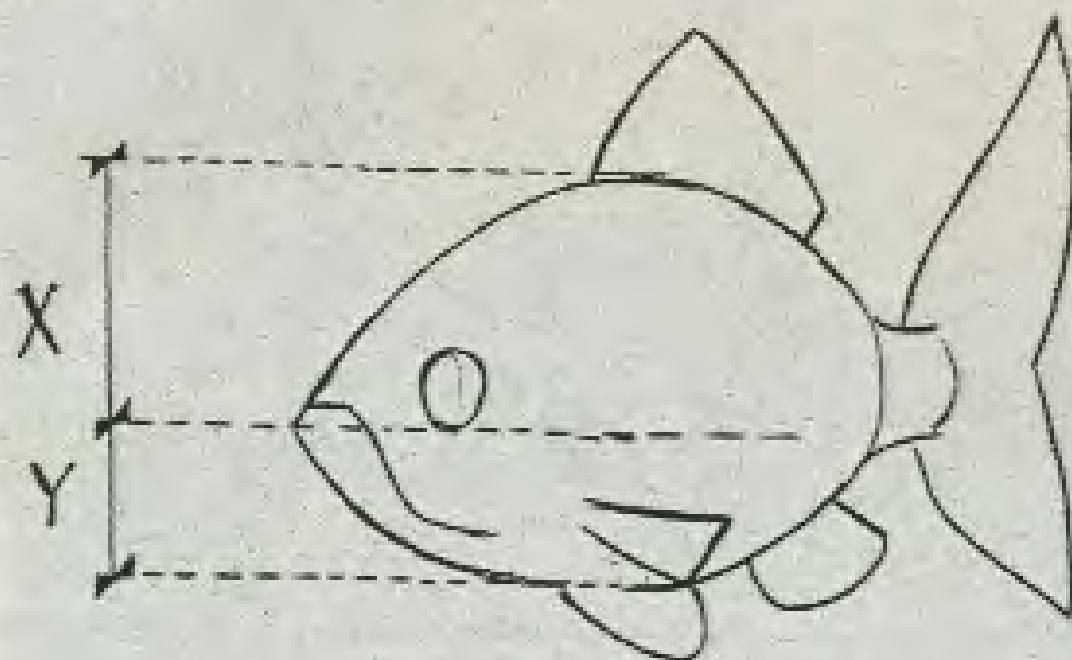
PECES



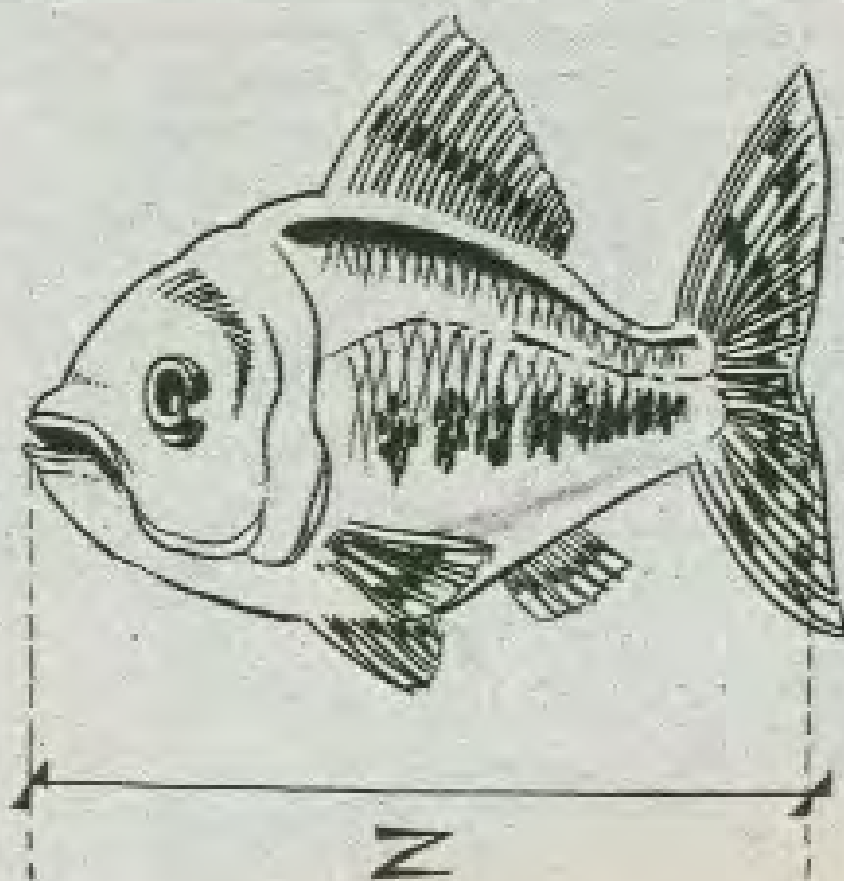


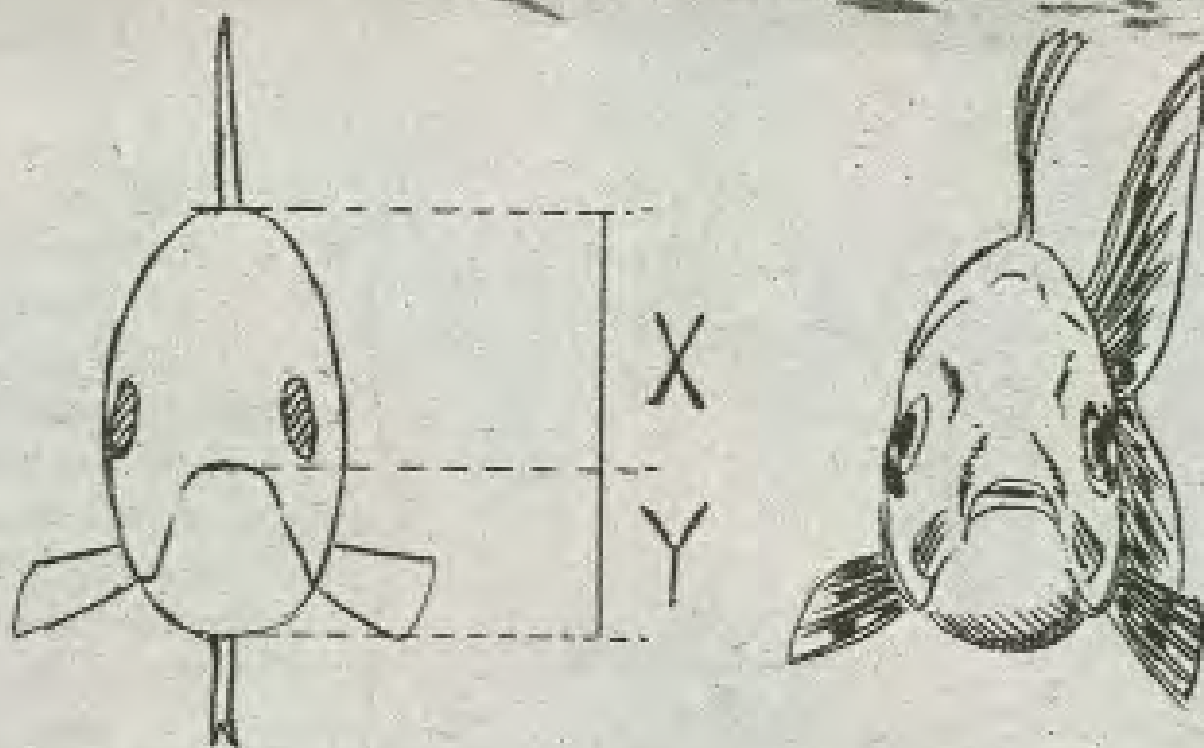
La forma básica del pez es similar a una pepita a la cual le añadimos dos secciones para la aleta caudal. En cuanto a la pepita, observa en la figura de arriba las distancias X y Y. Como puedes ver, la distancia X es más amplia, la cual nos ayuda a ubicar correctamente la punta de la cabeza del pez, la boca y los ojos. En la parte de abajo, puedes ver cómo a partir del pez de perfil podemos dibujar al pez en una vista aérea.



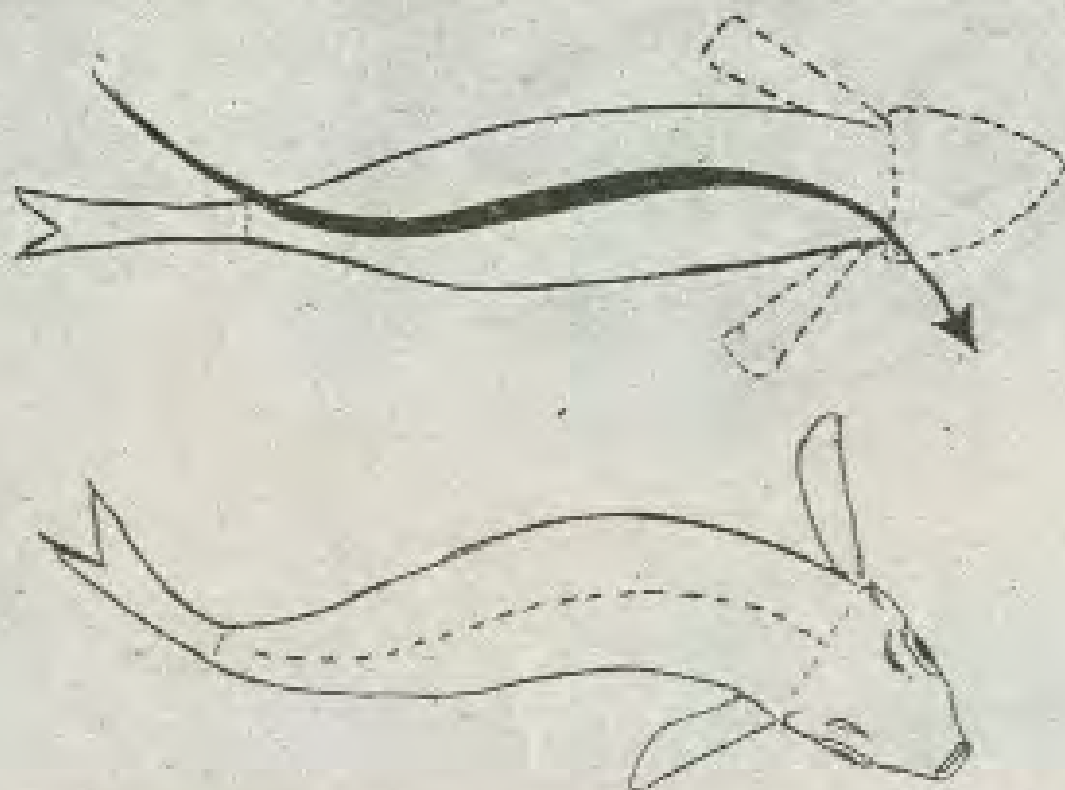


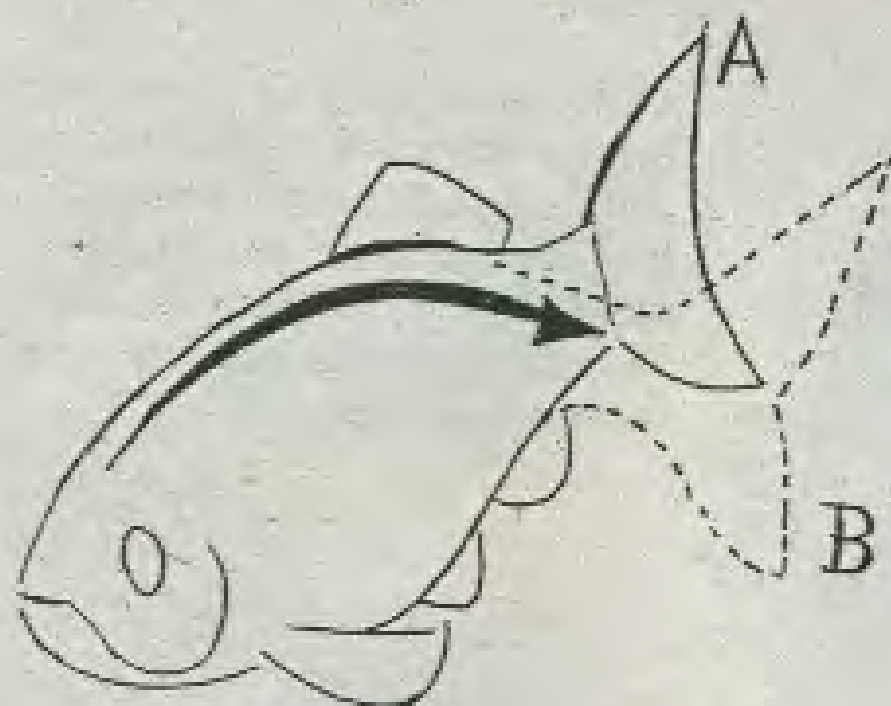
Nuevamente utilizamos las distancias X y Y, pero ahora la distancia del largo total del pez (distancia Z) es más corta, por lo cual se entiende que nuestro pez se encuentra entre una vista de frente y una vista de perfil.



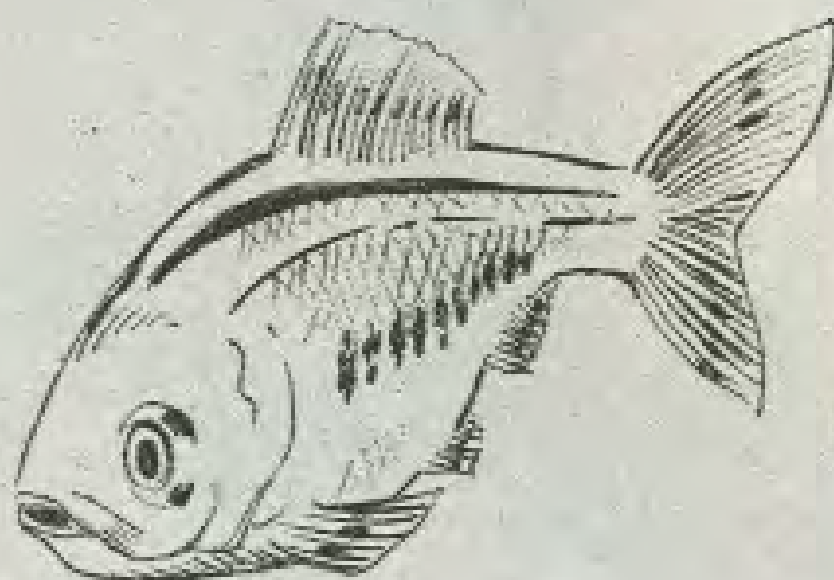


En la parte de arriba, dibujamos el pez de frente total utilizando las distancias X y Y; y en la parte de abajo, a la vista aérea del pez dibujamos una línea curva que nos indica la forma de su columna al moverse. Utilizando esta línea y la forma del pez en vista aérea, obtenemos al pez en movimiento.





Aquí también movimos al pez. Compara la línea A, que es la forma del pez sin movimiento, con respecto a la línea punteada B, que es la aleta caudal del pez en movimiento. Haciendo esto, podrás dibujar al pez como en la parte de abajo.

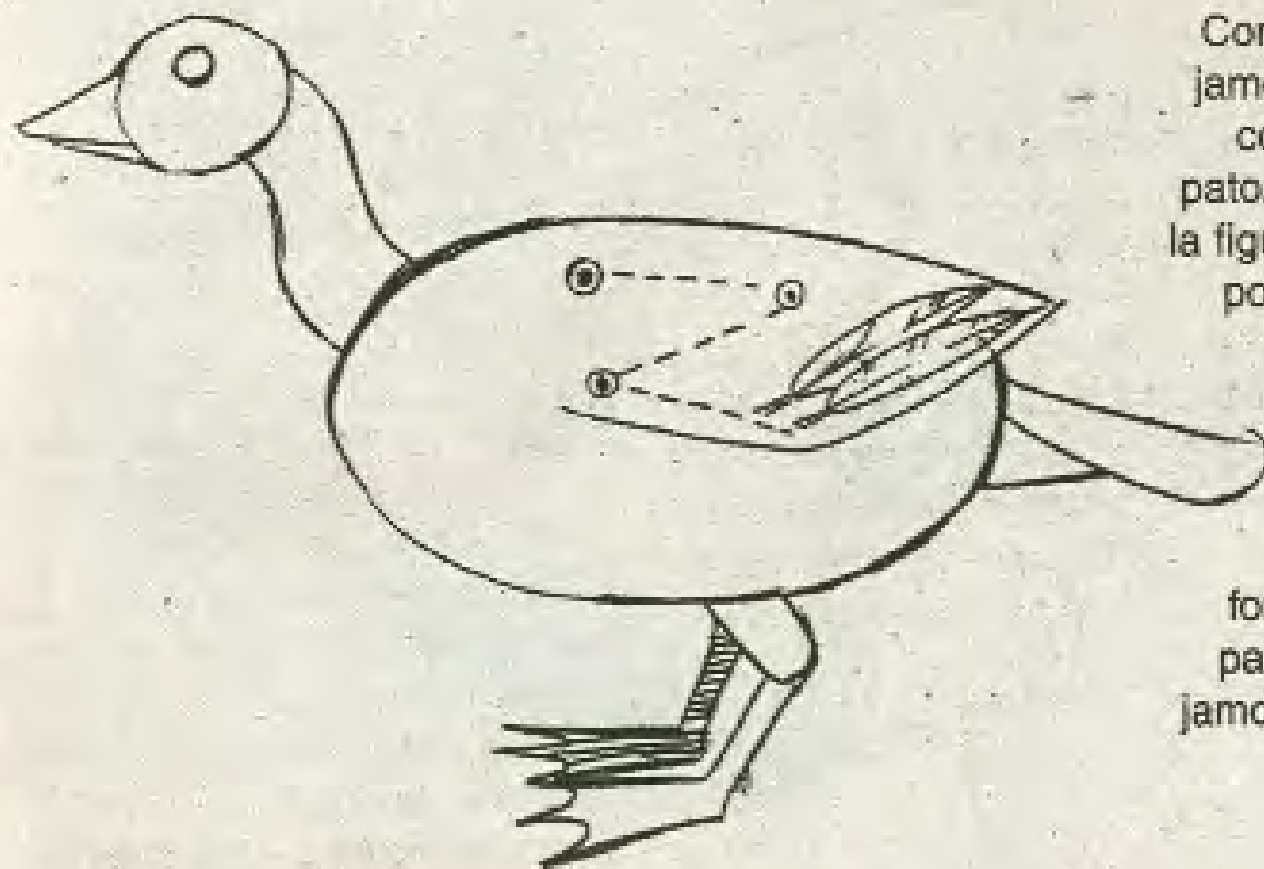


EL AVE (UN PATO)

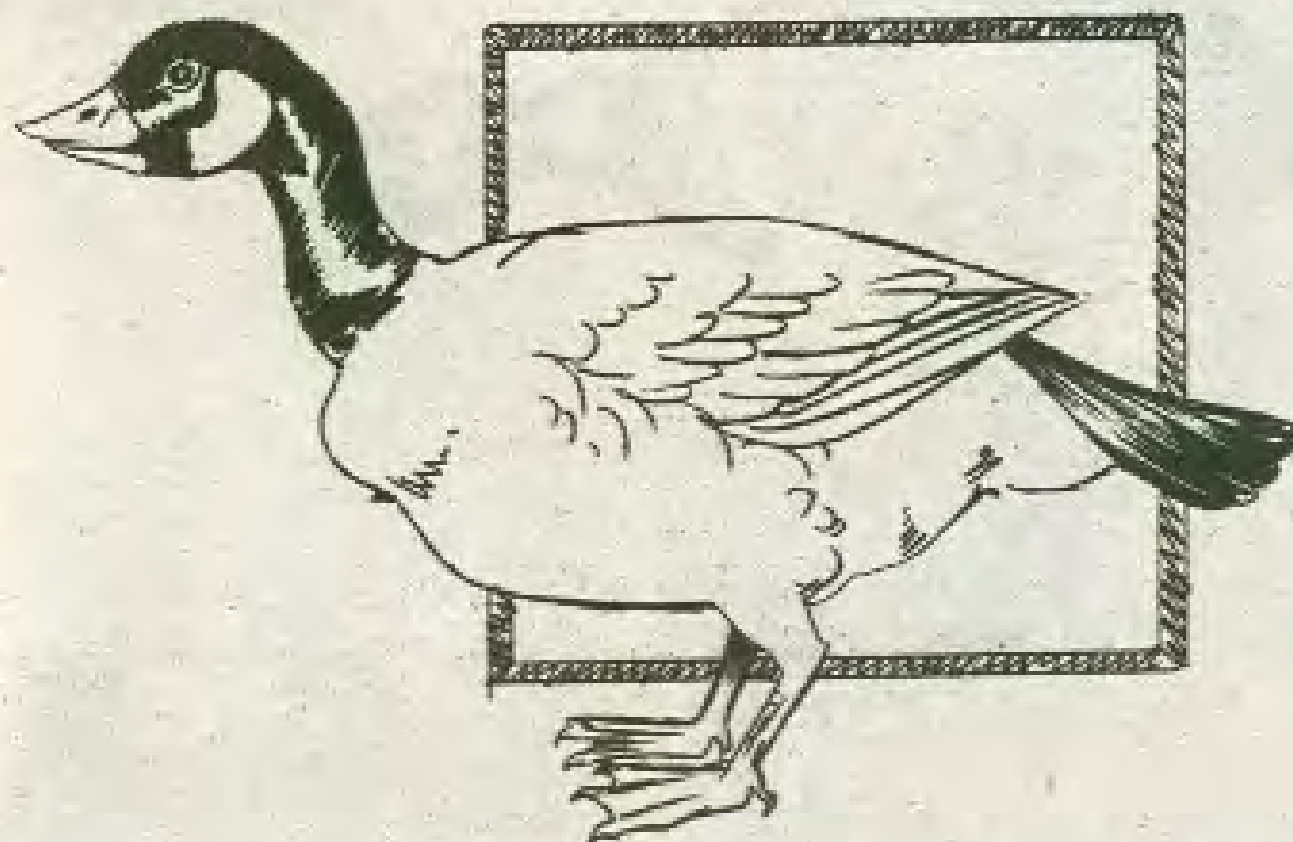
La estructura ósea de un ave es de suma importancia al dibujarla, en especial las alas. Sólo entendiendo bien el movimiento de la parte esquelética de las alas, dibujaremos bien. Éstas son las partes básicas del esqueleto del ave:

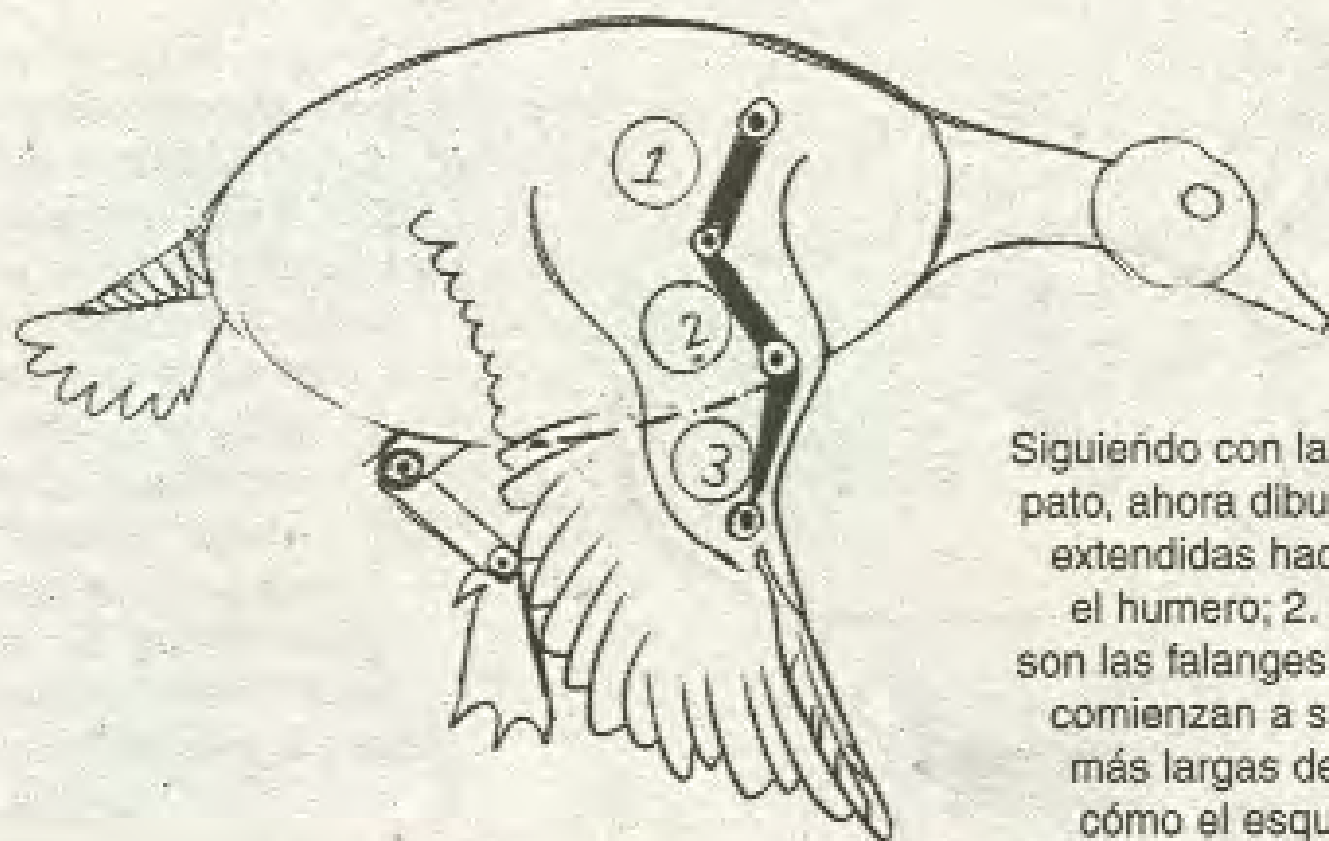
- 1.- Cráneo
- 2.- Vértabras del cuello.
- 3.- Húmero
- 4.- Tibia/peroné
- 5.- Falanges
- 6.- Columna vertebral
- 7.- Costillas
- 8.- Pelvis
- 9.- Esternón
- 10.- Fémur (ésta es la parte del muslo cuando se trata de un pollo)
- 11.- Tibia/peroné (ésta es la parte de la pierna cuando comemos pollo)
- 12.- Metacarpo
- 13.- Falanges





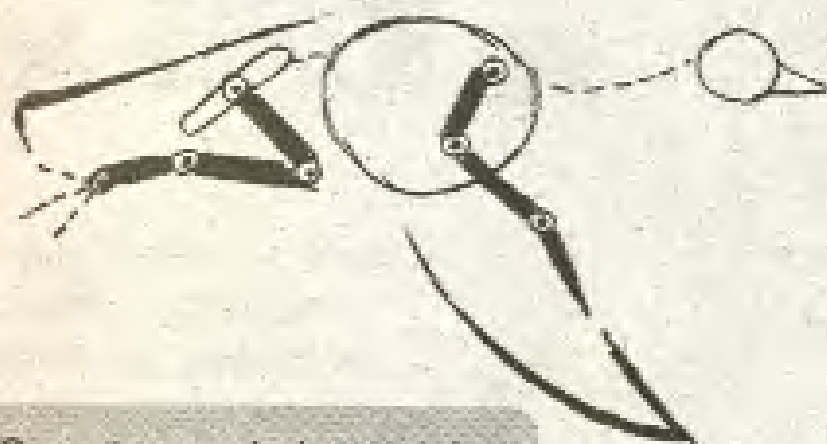
Con una elipse, dibujamos tanto el cuerpo como la cabeza del pato. Lo importante en la figura de arriba es la posición esquelética del ala del ave en reposo. La línea punteada nos hace entender esta posición con forma de zeta. En la parte de abajo, dibujamos al pato con más detalle.



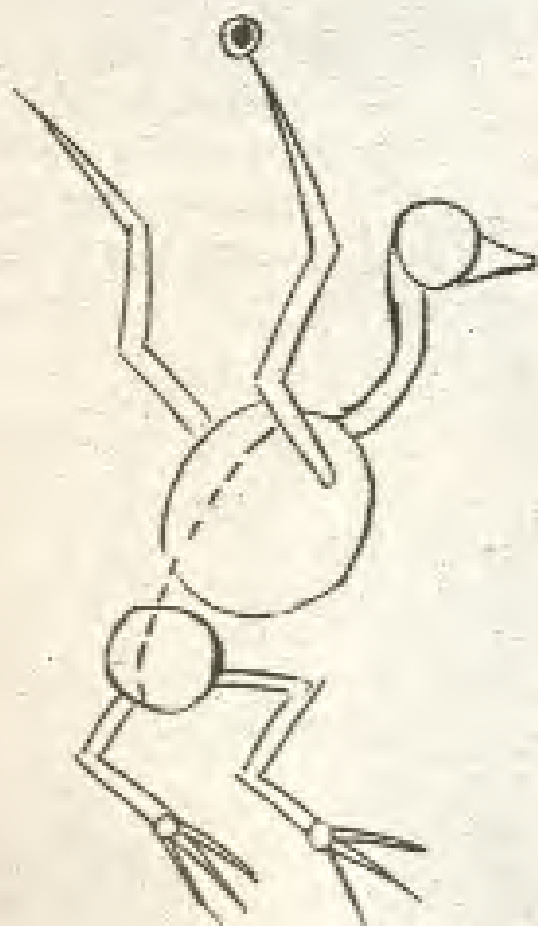


Siguiendo con la estructura del pato, ahora dibujamos las alas extendidas hacia abajo: 1. es el humero; 2. es la tibia; y 3. son las falanges, de las cuales comienzan a salir las plumas más largas del ala. Observa cómo el esqueleto define la forma de las alas, sólo hay que añadir las plumas correspondientes.





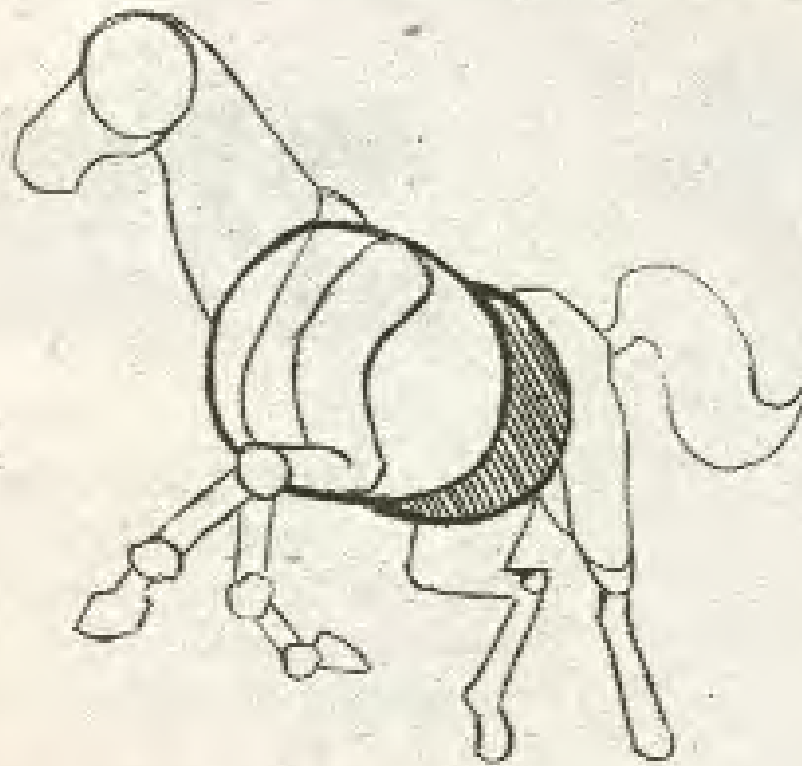
Con el conocimiento del esqueleto del ave y la forma del cuerpo del pato, podemos proponer diferentes movimientos del ave.



DIBUJO AL NATURAL

Al igual que en el cuerpo humano, el cuerpo del animal nos puede presentar un sinfín de formas que sólo descubriremos si insistimos copiando al animal una y otra vez. El dibujo del animal en vivo es una práctica muy buena, te ayuda a practicar el boceto veloz, dado que no sabes el momento en el que el animal cambiará de posición. Una vuelta por el zoológico no sobraría.





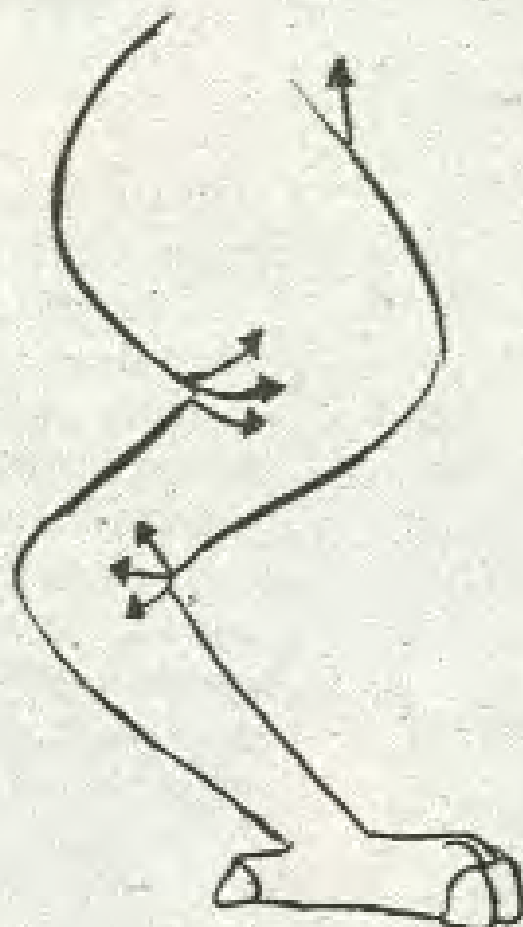
Tomamos el clásico caballo. En un escorzo sencillo, la parte del abdomen se ha marcado para que, si quieres aprender esta posición, te resulte más fácil separar en tres secciones el cuerpo. A éste sólo se le agregan alas y tenemos un Pegaso.

COMBINANDO ANIMALES



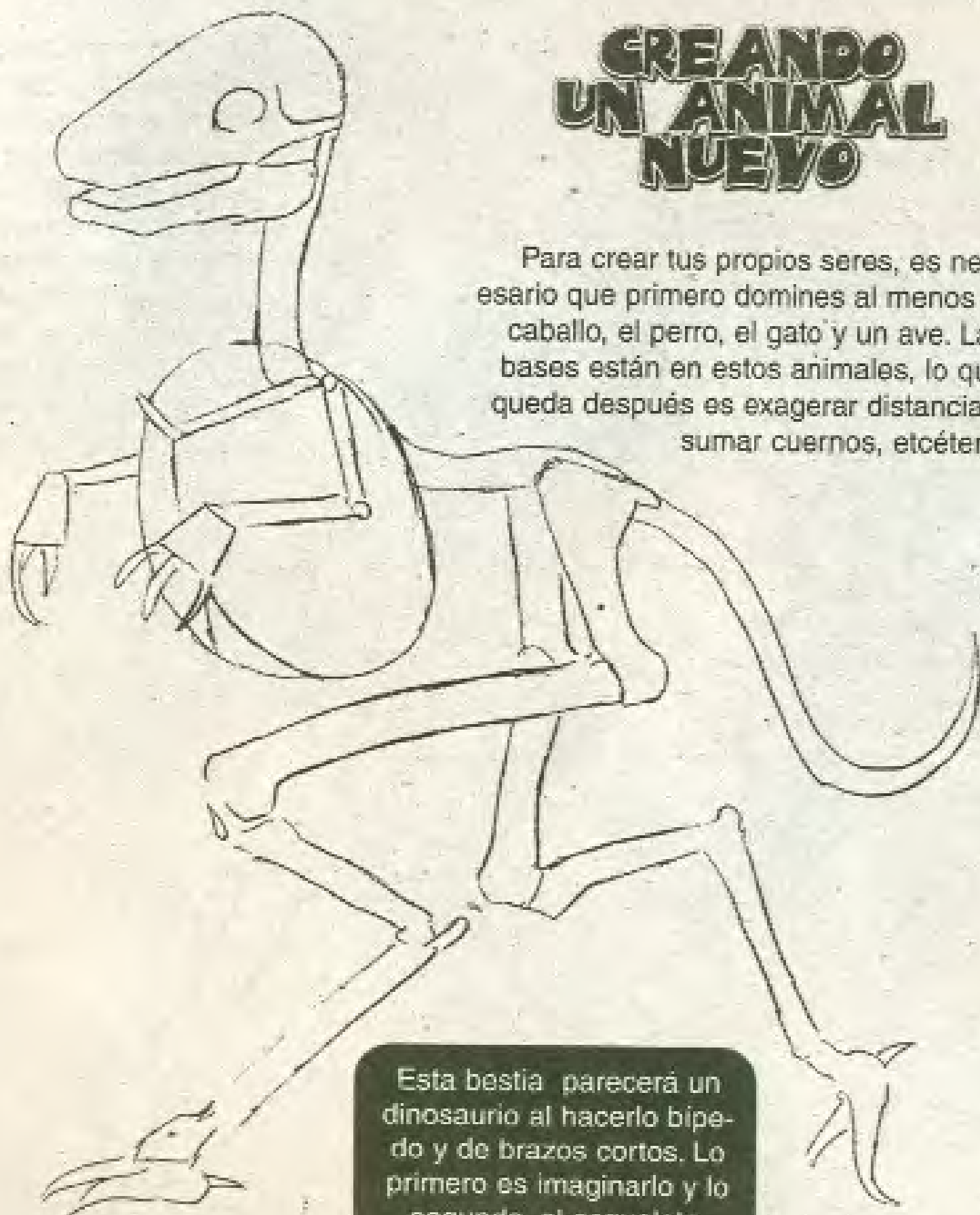
ARRUGAS EN LA PIEL DEL ANIMAL

Los pliegues que se forman son
parecidos a los de las telas.
Algunos animales carecen de pelo
y esto es notable en ellos, como los
elefantes, los reptiles, entre otros.



CREANDO UN ANIMAL NUEVO

Para crear tus propios seres, es necesario que primero domines al menos el caballo, el perro, el gato y un ave. Las bases están en estos animales, lo que queda después es exagerar distancias, sumar cuernos, etcétera.

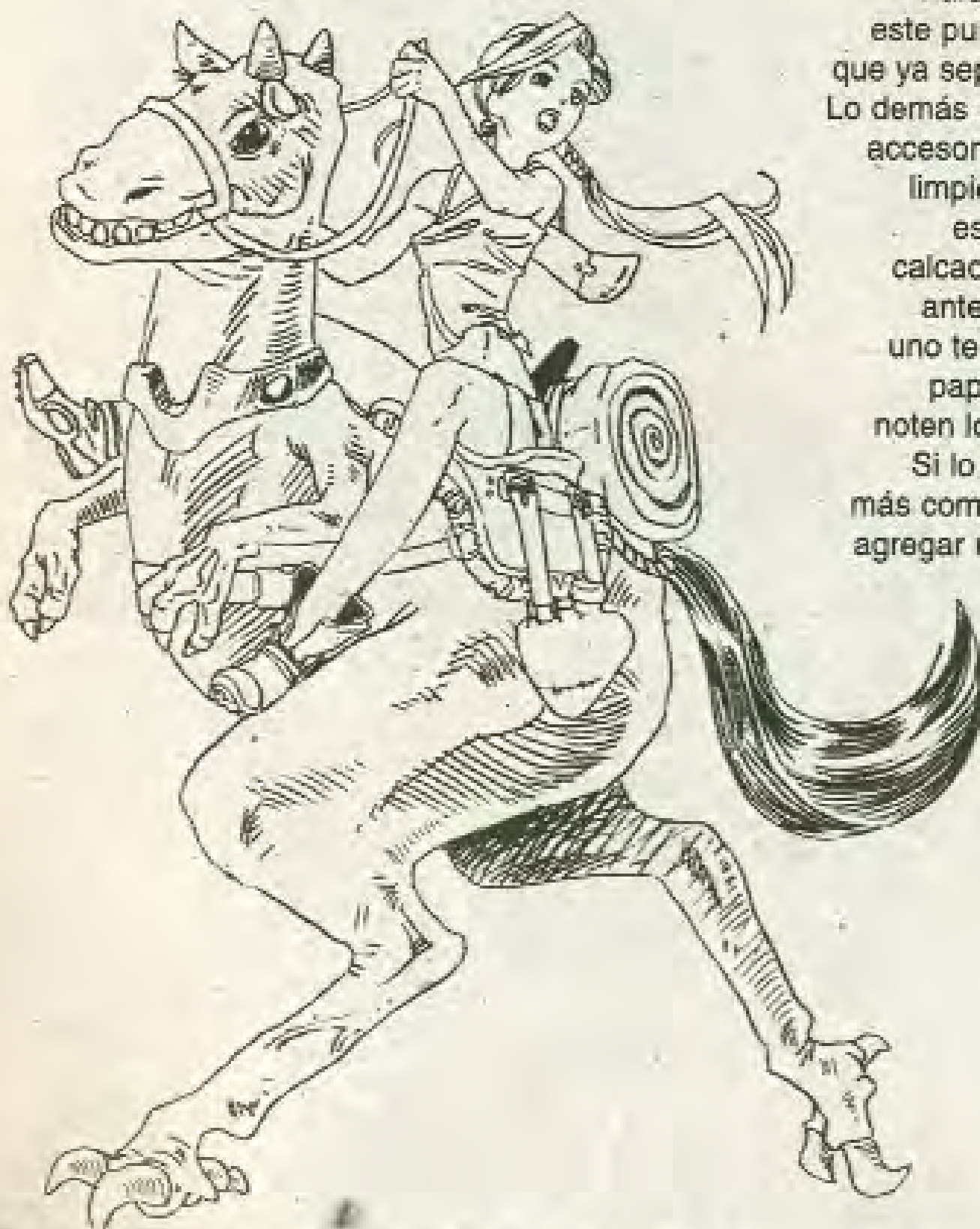


Esta bestia parecerá un dinosaurio al hacerlo bipedo y de brazos cortos. Lo primero es imaginarlo y lo segundo, el esqueleto.

Colocamos volúmenes. Si la base no te gusta, éste es el momento de corregir. En este paso, se verá si el esqueleto propuesto es coherente o no. Si lo es, colocar masas será muy sencillo. Además, en este paso hemos dibujado un jinete. No dejes de practicar la figura humana.



LOS DETALLES



Para cuando llegas a este punto, es necesario que ya sepas de músculos. Lo demás es sólo acumular accesorios y cuestión de limpieza. Por ejemplo, este dibujo ha sido calcado de los bocetos anteriores para tener uno terminado en buen papel y que no se le noten los trazos previos. Si lo quisiéramos aún más completo, podríamos agregar un fondo y líneas cinéticas.

CREANDO UN REPTIL



En dos pasos sencillos, hemos dado lugar a una lagartija de mayúsculas proporciones. Todo está en el esqueleto. A pesar de ser reptil, las bases utilizadas son muy parecidas a las de un mamífero. En la piel, hay arrugas y pliegues como los que se vieron en páginas anteriores.



DibujArte S3, Guía Básica de Dibujo No. 8, es publicada por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón 158 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. 8586-9157. 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 Vendedores 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. Xocoysahuilco 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.