

Dibujando: Reglas Empíricas

Tutorial de Niklas Jansson - 2005

<http://www.itchstudios.com/psg>

Prefacio

Cuando menciono *reglas* y *arte* en la misma frase, a menudo obtengo una respuesta refleja por parte de la gente. Muchos dicen que no hay reglas en arte. Quizá es que yo tengo mi propia definición de la palabra, pero realmente creo que hay reglas y lógica detrás de por qué una obra es buena o no.

Dado que pienso que es posible definir reglas, también creo que es posible hacer arte mediante Inteligencia Artificial (IA). No creo que haya nada espiritual en el arte que sólo permita al hombre llevarlo a cabo. No puedo hacer predicciones del futuro de IA, pero actualmente estamos muy lejos de él.

El desarrollo de IA puede progresar rápidamente y terminar en alguna singularidad tecnológica, pero esa es otra historia. Este tutorial es un intento de extraer y aislar las reglas que tengo en cuenta cada vez que hago arte. Es importante notar que mis reglas son muy genéricas, no muy consistentes, y quizá incluso erráticas. Las he ido averiguando en buena parte por mí mismo, así que no lo toméis todo al pie de la letra.

Terminología

Intentaré alejarme de palabras complicadas. Aquí están las básicas:

- Tono: variaciones en el color. La piel tiene variaciones de tono, como que, por ejemplo, las mejillas son sonrosadas.
- Saturación: la cantidad de color que hay. Los colores de neón están muy saturados.
- Valor: brillo/oscuridad, como si fuera en escala de grises.
- Lectura: que puedas ver lo que es.
- Radiosidad, atmósfera y luz reflejada: cuando la luz se refleja en una superficie y después choca contra otro objeto. En una habitación verde todo tomará un tono verde, por ejemplo. Radiosidad es un término de renderizado en 3D con el que se denomina al fenómeno completo. Yo utilizo luz reflejada para fuentes de luz que puedo localizar, y atmósfera cuando la luz rebota alrededor de una escena mezclándose con todo.
- Especulares: puntos de luz que aparecen en las superficies brillantes. La luz se rompe habitualmente debido a las irregularidades de las superficies, así que no importa dónde te encuentres, la superficie aparecerá igual desde cualquier dirección.
- Aplanar: eliminar texturas y valores innecesarios.
- Forma: la forma 3D del objeto.
- Plano: No lo uso demasiado, sólo a veces para primer plano, media distancia o fondo
- Perspectiva Atmosférica: El aire no es completamente transparente. Como ya te habrás dado cuenta, los objetos tienden a difuminarse o a veces a cambiarse hacia el azul de cielo. La perspectiva atmosférica puede usarse para separar partes que están visualmente en intersección pero en realidad a diferentes distancias.

Observando

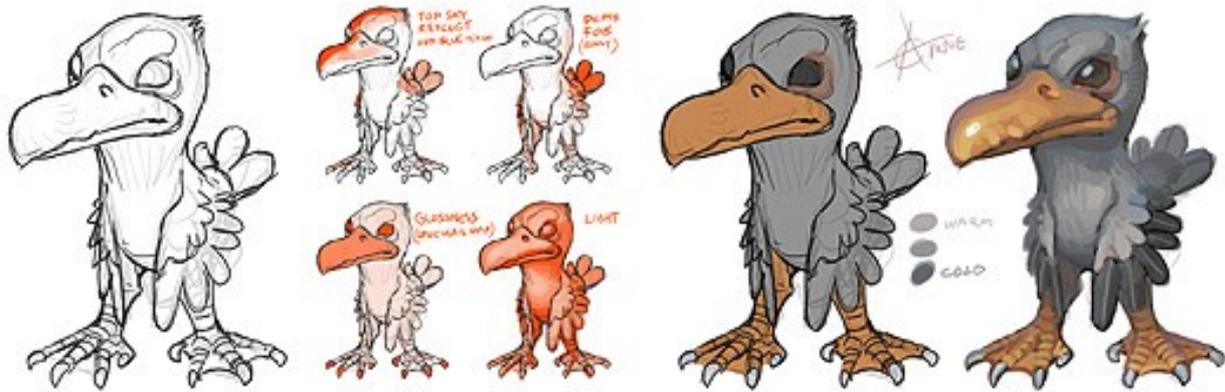
La parte del cerebro de la que somos conscientes no puede manejar demasiada información, así que es más eficiente desarrollar reflejos para las tareas más comunes y repetitivas. Hay una parte de nuestro cerebro que procesa la imagen desde el ojo. Tras procesarla, envía muy poca información a nuestra conciencia. Por desgracia para los artistas también distorsiona nuestra percepción de la imagen por lo que realmente no vemos lo que vemos. Ello no obliga a, en cierta medida, aplicar ingeniería inversa a nuestra percepción. Aquí hay algunos ejemplos de lo que yo creo que el proceso provoca:

- **Desenvuelve:** *vemos* las superficies desde el frente, o varios lados al mismo tiempo. El lateral de una caja no lo vemos torcido, por ejemplo.
- **Exposición:** A veces, un objeto completamente a la sombra parece igual que uno a la luz.
- **Balance de blancos:** Un papel parece siempre blanco sin importar la luz bajo la que esté. Una hoja en la sombra se ve como si tuviera el mismo color que otra en la luz.
- **Escalas debidas a la distancia:** una persona que esté lejos todavía la vemos del tamaño de un ser humano. Oí una historia acerca de un hombre que había crecido en una densa jungla, y por tanto nunca había visto nada en la distancia. Un científico le llevó a la sabana donde un rinoceronte pacía en la distancia. El hombre pensó que era un insecto. Según se acercaban, el hombre pensaba que el insecto iba creciendo.

Como artistas, debemos aprender a revertir el proceso para realmente poder ver. Cuando dibujamos partiendo de imágenes planas es fácil para nosotros ver las proporciones, alineaciones y distorsiones de perspectiva. Es mucho más difícil hacer estudios del natural, pero también es lo más gratificante. Cuando las cosas son demasiado fáciles, dejamos de aprender. Las cámaras arruinan (eliminan) los tonos y los valores más tenues, por no mencionar que no funcionan en "estéreo".

La cebolla: Pensando en capas

Antes del primer trazo, hay algunas cosas acerca de las cuales necesitas pensar. Bueno, en realidad no deberías pensar en ellas, sino simplemente hacerlas automáticamente.



- Sentir el volumen y el ángulo de la forma.
- ¿De dónde viene la luz?
- Intentar descubrir si hay alguna sombra que debería estar cayendo sobre la superficie.
- ¿Hay luz reflejada (radiosidad) que choque contra la superficie?
- ¿Cuál es el color de la atmósfera de la escena? (como una luz reflejada global).
- Los especulares: ¿es la superficie brillante/húmeda y está en un ángulo de tal forma que refleja una fuente de luz, por ejemplo el cielo?
- El nivel de exposición. ¿Quizá está tan fuertemente iluminado que llega a ser más que blanco? ¿Quizá está tan oscuro que incluso el punto más brillante está escondido en la oscuridad?
- ¿Hay niebla?
- Textura de la superficie.

Esto sirve principalmente para estilos realistas. Una pincelada debería ser también eficiente y consistente con el resto de la obra y con la elección del esquema de color. También podrías tener una idea o estilo que no permita ciertos colores o texturas y ponga prioridad en otras cosas. Sin embargo, incluso para la ilustración de las Supernenas hay elementos simplificados que parten de una interpretación realista. No te escondas detrás de “esto no es parte de mi estilo, así que no lo voy a aprender”.

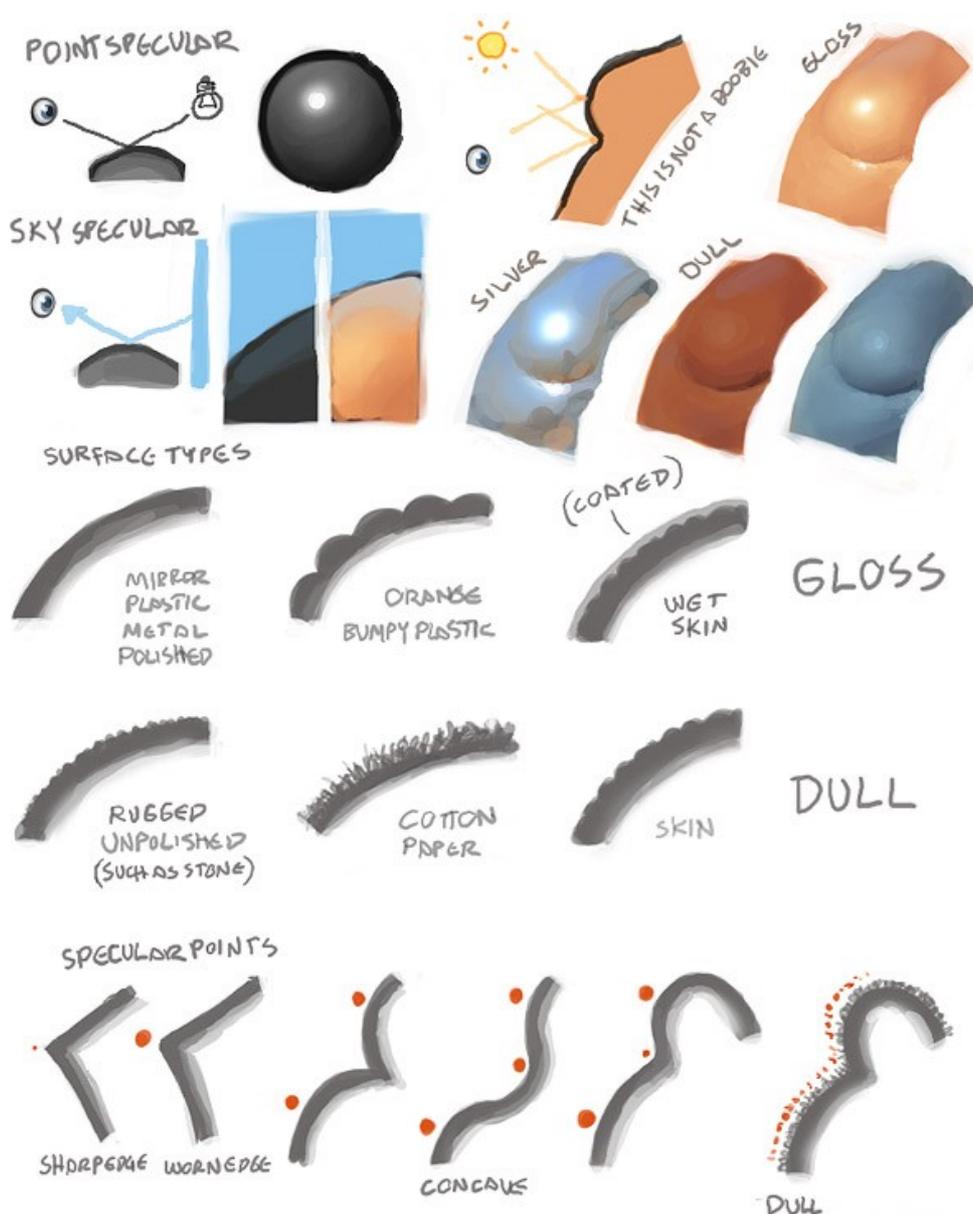
Hágase la luz

Especulares

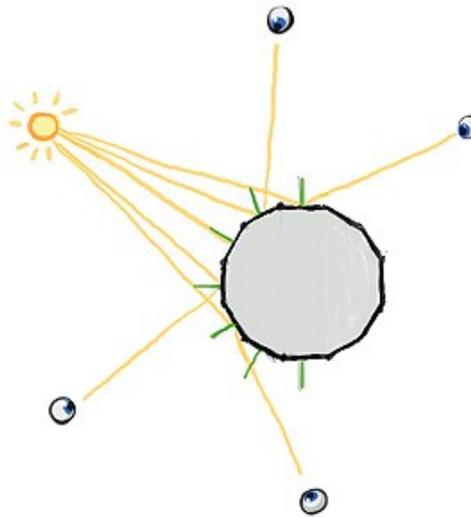
En realidad, sólo hay un tipo de luz. Y rebota. Tú sólo puedes ver la luz (los fotones) si entra en tus ojos. La luz hace dos cosas muy importantes cuando choca contra una superficie. Primero, una parte de ella es absorbida. Así es como se forman los colores. Una manzana roja refleja mayormente longitudes de onda rojas, el resto son absorbidas y se convierten en calor o en otra cosa. Por eso es por lo que los objetos de color negro se calientan tanto con el sol.

De cualquier modo, la luz reflejada rebota de una manera diferente dependiendo de la superficie. Si la superficie es rugosa rebotará un poco al azar, como una pelota de tenis que golpea un terreno rocoso. Si la superficie es lisa rebotará en una dirección predecible. Un espejo es muy liso, así que la luz vuelve sin distorsión, y gracias a ello podemos ver nuestro reflejo.

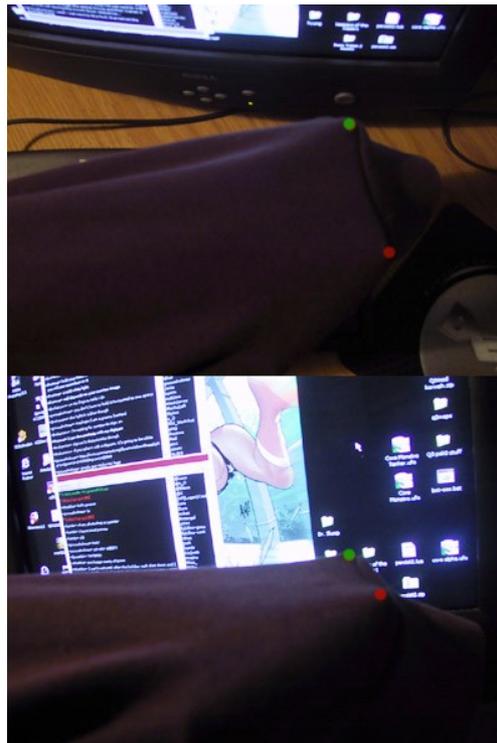
Has de notar que todas las superficies tienen especulares, porque estos son sólo luz reflejada. Simplemente sucede que en superficies mates está más dispersa/diluida.



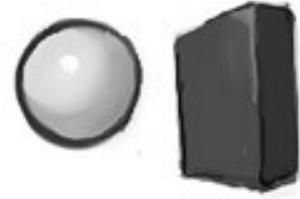
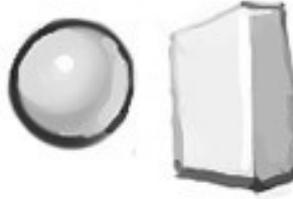
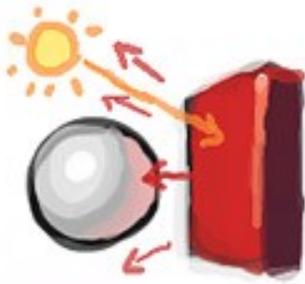
Dependiendo de dónde esté el observador, verá diferentes puntos de luz y diferentes puntos especulares en una superficie curva como esta. Un charco no es curvo (salvo en los bordes, debido a la tensión superficial), así que sólo obtendrás un reflejo brillante desde un determinado punto de vista. Los puntos especulares sólo aparecen en un ambiente en el que hay una fuente de luz en un punto concreto, como el sol, una bombilla o una ventana pequeña.



Los especulares también existen en la ropa, diluidos y tenues. He extendido la manga de mi sudadera con dos dedos para tener una superficie plana entre los dos puntos marcados (moví la cámara, no la manga).



Radiosidad, luz reflejada y luz ambiental Aquí en La Tierra tenemos muchas cosas a nuestro alrededor sobre las que la luz puede rebotar sin parar, así que las cosas están más o menos iluminadas desde todos los ángulos. Por ejemplo, tenemos el cielo, que es como una fuente de luz azul con forma de cúpula. Luego están el suelo, las paredes y otras superficies. En el espacio hay básicamente una única luz: el sol. Por esto es por lo que La Luna sólo tiene un lado iluminado y otro en sombra, y se ve como plana. Si observas cuidadosamente, sin embargo, verás la luz de La Tierra sobre el lado oscuro de La Luna, pero es muy débil. Además, hay luces de estrellas, pero supongo que son aún más débiles. Cuando la luz choca contra una superficie y rebota, también cambia el color. Si choca contra otra superficie del mismo color rebota continuamente, lo que hace la superficie más saturada.



MAX EFFECT

NO EFFECT

RGB
===== ADD RED
===== UNCHANGED
===== UNCHANGED

● + ● = ● CORRECT!

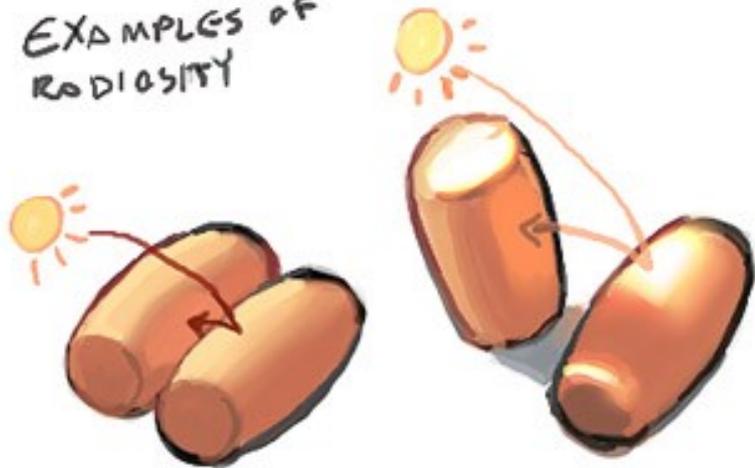
● + ● = ● WRONG! CONT GET DARKER!

RADIOSITY ON SKIN FROM SKIN INCREASES SATURATION



● + ● = ●

EXAMPLES OF RADIOSITY



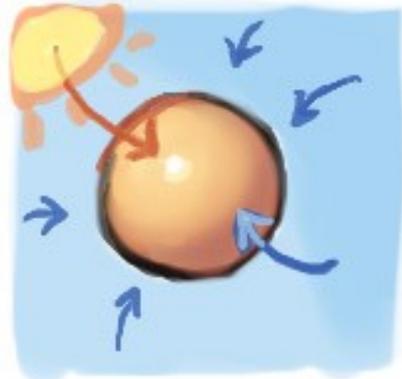
OUTDOORS



INDOORS



WARM / COOL



-TOO DARK!
-SHADOWS ARE OFTEN LESS SATURATED

Exposición

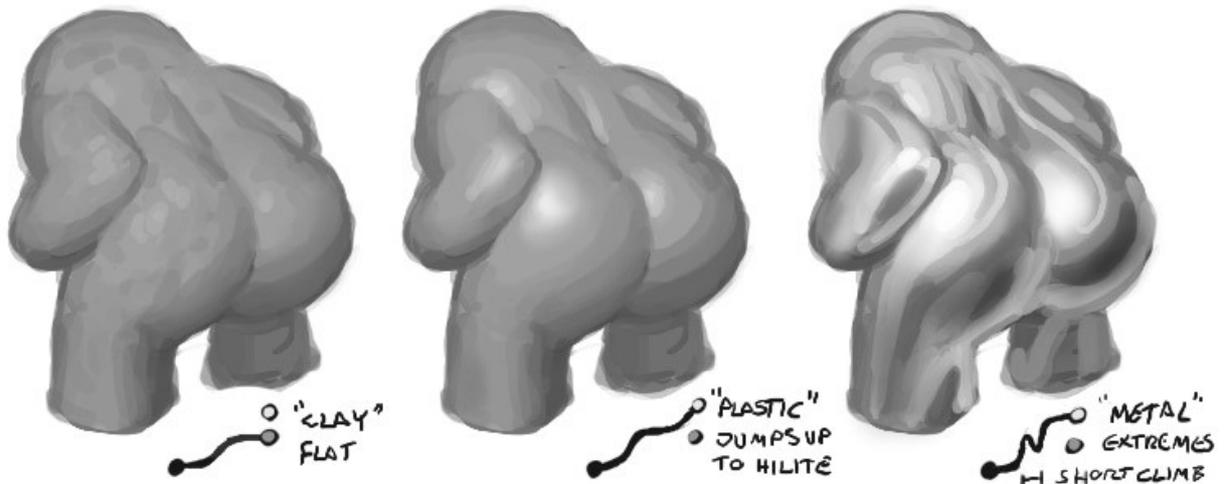
La luz del sol es mucho más fuerte que la luz del cielo, que es a su vez mucho más fuerte que la luz interior. Nuestros ojos se adaptan automáticamente después de un rato, y podemos adaptarnos poniéndonos bizcos o centrándonos en un objeto. Dado que hacemos esto sin pensar, es difícil entender que nuestros ojos están en cierta forma limitados. Esta limitación llega a ser incluso más obvia con las cámaras. Si haces una foto en un interior, las ventanas saldrán sobreexpuestas (brillantes). Podrías intentar ajustar los niveles de exposición para la luz de la ventana, pero entonces el ambiente del interior quedaría subexpuesto. Puedes utilizar esto como una ventaja. Por ejemplo, puedes poner un personaje u objeto en el primer plano donde está más oscuro, así la silueta se puede leer bien en contraste con la habitación bien iluminada.

La exposición a la luz también puede hacer que las partes del cuerpo se vean brillantes u oscuras, sin tono de piel en absoluto. Cuando la sombra es oscura y la parte iluminada está sobreexpuesta, el único lugar donde se puede ver el color es justo en el borde entre ambas.

Materiales

Aquí hay un ejemplo de varios materiales y de cómo se representan:

- Ropa: apenas especulares, sólo sombra y luz. A veces una luz fuerte puede penetrar la ropa más fina y provocar alguna clase de dispersión bajo la superficie.
- Cuero: puede ser un poco brillante, y entonces tiene especulares. No hacerlo muy saturado.
- Árboles y madera: mate. No saturar ninguno de los dos (un tipo gris-marrón-siena).
- Roca: un poco como la ropa. La superficie es a menudo demasiado áspera (tanto a nivel microscópico como macroscópico) como para tener verdaderos especulares.
- Plástico: parece que los especulares y los reflejos toman el color del plástico. Este también puede ser un poco transparente.
- Oro: el oro no es naranja. Yo uso negro, a veces naranja desaturado con toques de verde, y luego subo hasta el amarillo y el blanco.
- Plata: más o menos como un espejo.
- Metal: en el caso de armaduras exagero un poco más los valores, sin tantos tonos medios.
- Metal cepillado: es una mezcla entre una superficie gris y una superficie plateada.
- Cristal: a menudo es simplemente transparente con distorsión. Los especulares aparecen de pronto y suelen ser blancos. En el caso de las ventanillas de los coches tal vez hayas notado que es más fácil ver lo que hay detrás si hay una sombra sobre la ventanilla. Los reflejos brillantes oscurecen el interior.
- Objetos húmedos: más especulares, si es ropa puede volverse transparente, y la roca se satura más y los detalles son más evidentes.



Sombras

Las sombras son bastante planas y generalmente menos saturadas que el lado iluminado. Es más fácil percibir la luz de la atmósfera en las sombras. Las sombras se vuelven borrosas en la distancia, a lo cual se le llama difracción. Las sombras no se suman si sólo existe una fuente de luz.



Tonos de la piel

Ten en cuenta el entorno

La luz es más fuerte en el exterior, y el tono de la piel tiende a ser menos saturado debido a la luz atmosférica procedente del cielo y a los especulares azules del mismo. A veces, el color de piel tiende hacia el púrpura por la mezcla con el azul del cielo. Esto es especialmente cierto cuando el sujeto se encuentra en la sombra.

En el interior (sin ventanas, sólo con luz de bombilla) la luz es más cálida y permite aumentar la saturación de la piel hasta tonos naranjas y rojos.

El color de la piel en la sombra puede desviarse a veces hacia el verde, especialmente si la habitación tiene componentes verdes, como el papel de la pared, plantas, muebles...

En una habitación blanca o en un baño, los tonos de la piel se ven más pálidos, más cerca del color local y menos contrastado (sombra/luz) debido al exceso de atmósfera.

Una habitación con una única y potente fuente de luz provocará, probablemente, sombras negras.

Por tanto, el tipo de entorno en el que se encuentre tu personaje afecta mucho al modo en que debes representarlo.

Matices

El cuerpo humano tiene muchos matices diferentes. Las partes cubiertas por la ropa están menos bronceadas. El monte de Venus, el área del hueso de la cadera y el pecho son bastante pálidos. Los hombros y los antebrazos suelen estar, por el contrario, más bronceados que el resto. El interior del antebrazo, sin embargo, suele ser muy pálido. Las rótulas y los codos tienen una piel un poco más oscura. La cara tiene también muchos matices, como las mejillas sonrosadas, o los hombres que pudieran tener la mandíbula gris o casi verde por la barba de varios días. El mejor modo de aprender los matices del cuerpo humano es, por supuesto, haciendo estudios.

No olvidéis que los animales, los monstruos y los objetos también tienen matices. Si lo pintas todo con el mismo matiz y saturación, el resultado será muy aburrido. Algunos matices se deben a la atmósfera y a la luz reflejada. Los hombros y las superficies que miran hacia arriba pueden aparecer azules debido al reflejo del cielo.

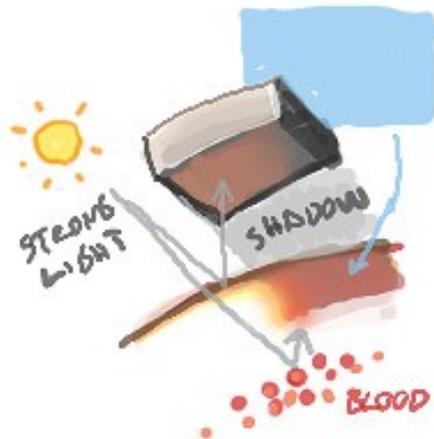
Degradados saturados

El degradado entre la sombra y la luz no es sólo un color intermedio entre el color de la sombra y el de la luz. Si la sombra y la luz simplemente se mezclan y se funden, el resultado carecerá de vida. Si miras cualquier foto verás que el degradado está saturado. Es especialmente fácil de notar si se elimina esa saturación.



Dispersión bajo la superficie

La luz fuerte puede penetrar la superficie de algunos materiales y rebotar de un lado a otro hasta que vuelve a salir. Esto aumenta la saturación y hace que la superficie aparezca iluminada desde el interior. En el caso de la piel humana, a veces lo observamos en los bordes duros entre la luz y la sombra.



Las hojas son brillantes en su parte superior, lo que significa que a veces puede haber un brillo especular del cielo en ellas. La luz que brilla a través de la hoja hace la parte inferior más saturada. Esto ocurre también con las orejas y los dedos, que se pueden volver súper rojos cuando se iluminan fuertemente desde detrás.



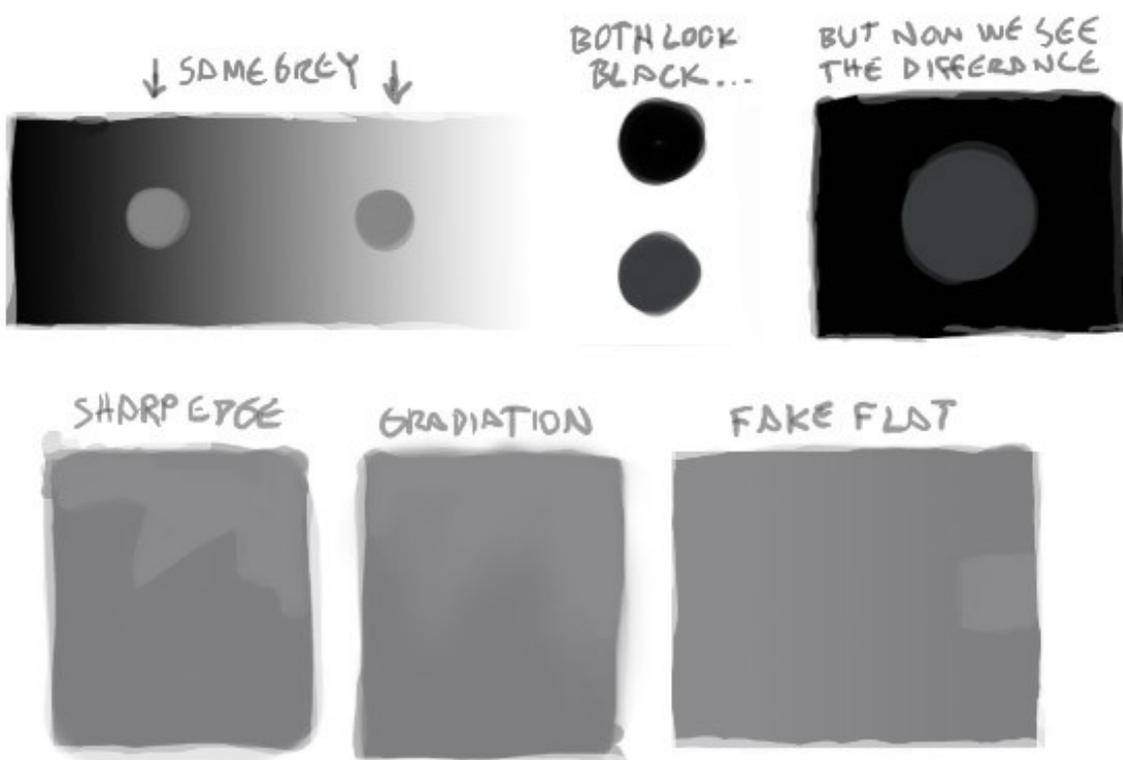
Dispersión bajo la superficie en las puntas de los dedos. La luz en la parte izquierda del pulgar es probablemente luz reflejada desde dedo índice. Observa que el borde sólo aparece si la luz está sobreexpuesta. No sucede de forma tan evidente en el dedo pulgar.



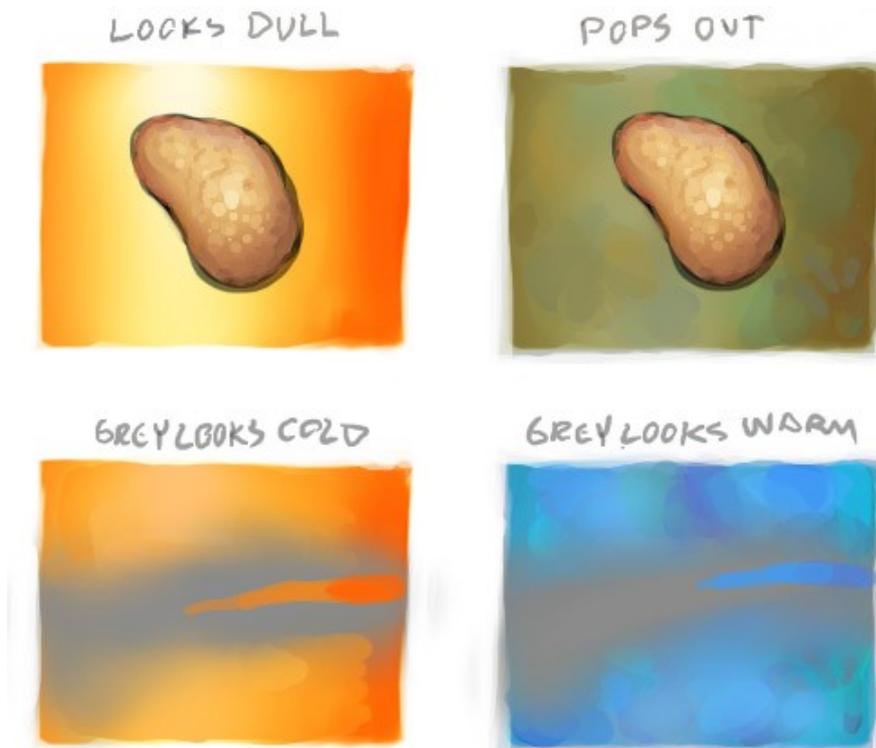
Relatividad

Los colores y los valores son relativos. Usando algunos trucos, es posible engañar al observador y hacerle creer que un color es en realidad otro, o que un valor es más oscuro de lo que en realidad es. Por desgracia, el artista también se engaña y usa muchos más colores y valores de los que son realmente necesarios.

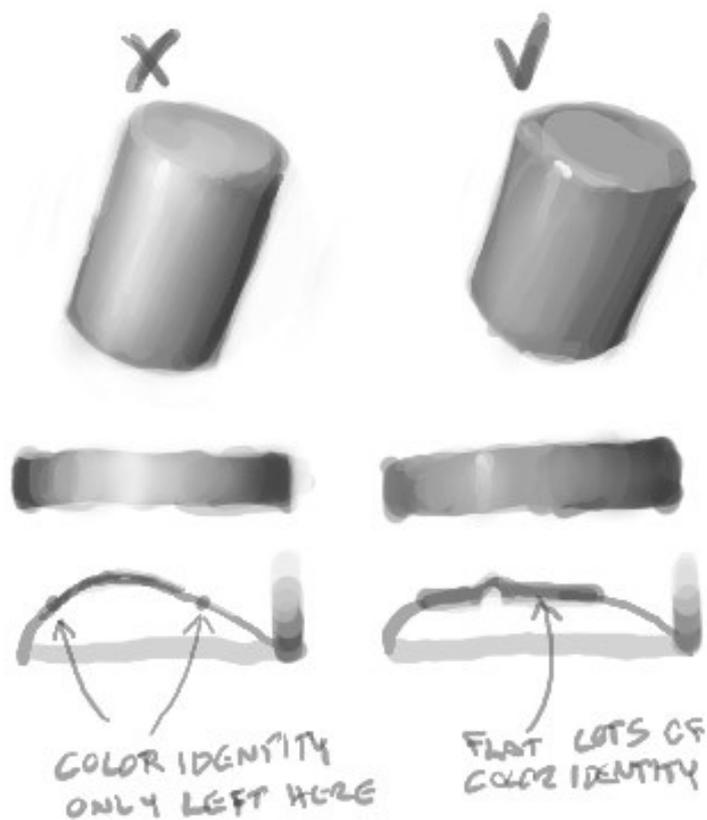
Un borde duro entre dos valores será mucho más obvio que uno suave. Debes aprender cuándo usar uno u otro. A veces tu elección de valores está muy limitada, como por ejemplo cuando trabajas en las sombras. Usando bordes duros puedes definir muchos más detalles con los pocos valores disponibles. Sin embargo, usar degradados es muy útil para cambiar el valor sin que el observador lo perciba. La ilustración "fake flat" parece plana, pero es en realidad un degradado. El cuadrado es del mismo color que el lado izquierdo del rectángulo "plano".



Los colores con el mismo valor son relativos en lo que se refiere al matiz. Un error común es dibujar un detalle demasiado saturado, con lo cual algo a su lado se ve gris, y para compensar se aumenta la saturación de ese otro detalle. El resultado es que la obra completa estará demasiado saturada.

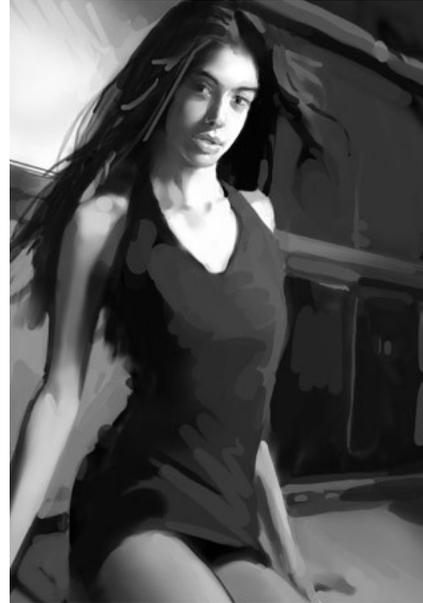


Identidad de color Es fácil dejarse llevar y pasarse con los brillos. Esto hace que sea difícil ver de qué color es el objeto. En vez de ello, debes utilizar las sombras para describir el volumen del objeto.



Alisar y simplificar

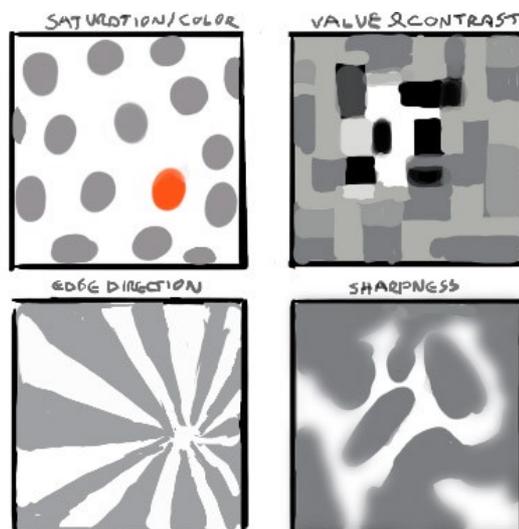
Trabajad con pinceles grandes y eliminad pinceladas innecesarias. Observar el ejemplo malo y el correcto aquí debajo. Realmente no he hecho mucho en el segundo. Está realmente simplificado. Es sorprendente lo que un poco de alisado aquí y allá puede hacer. Sin embargo, utilicé un poco más de tiempo en hacer la cara. Una cara mal hecha puede arruinarlo todo. Se tomó una imagen como referencia.



Puntos focales

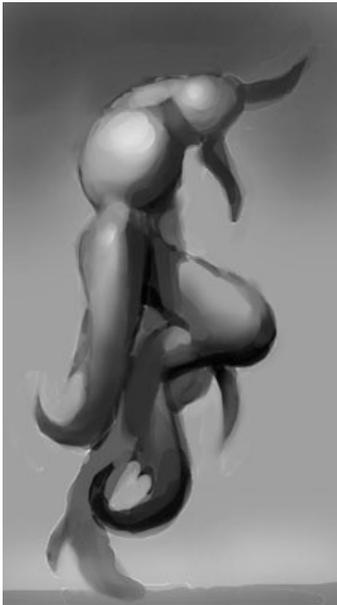
Un cuadro es una jerarquía de detalles importantes y menos importantes. Si estás haciendo una chica de calendario, por ejemplo, la figura principal y la silueta es lo más importante. En los cómics se usa a menudo una línea gruesa alrededor de la silueta, y cuando menos importante es un detalle más delgadas son sus líneas. Cuando pintas debes hacer lo mismo, ¡pero con las pinceladas! Marca las diferencias en tono, saturación, valor, bordes, nitidez, detalle y composición para guiar el ojo del observador hacia el punto focal del cuadro.

Si lo interpretas todo de la misma manera dentro del cuadro, se verá plano. Puedes guiar el ojo hacia los puntos importantes, pero una vez que el ojo esté allí, necesita algo interesante para mantenerse allí, como, por ejemplo, detalles adecuados. La cantidad de detalles en un punto debería ser proporcional a la cantidad de tiempo que el ojo permanezca allí.



Intento de aislar algunas de las técnicas que puedes usar para atraer el ojo.

Aquí hay un ejemplo que he hecho:



Formas Destacadas



Textura



Ambas

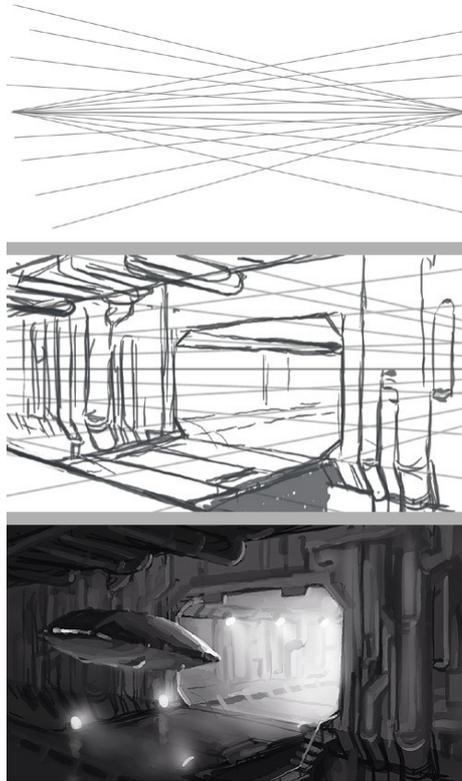
Puede ser muy peligroso entusiasmarse pintando detalles, especialmente en una fase temprana del cuadro. No puedes realizar detalles del mismo modo en la sombra que en la luz. En la segunda (B) sólo introduje todos los detalles para demostrar cuál es el resultado si simplemente esbozas todos los detalles sin pensar en las formas importantes (A). (C) es todavía un poco confuso, pero es más una cuestión de construcción. La vistas de perfil no permite llegar mucho más allá, y la anatomía es demasiado rara, lo cual la hace difícil de leer.



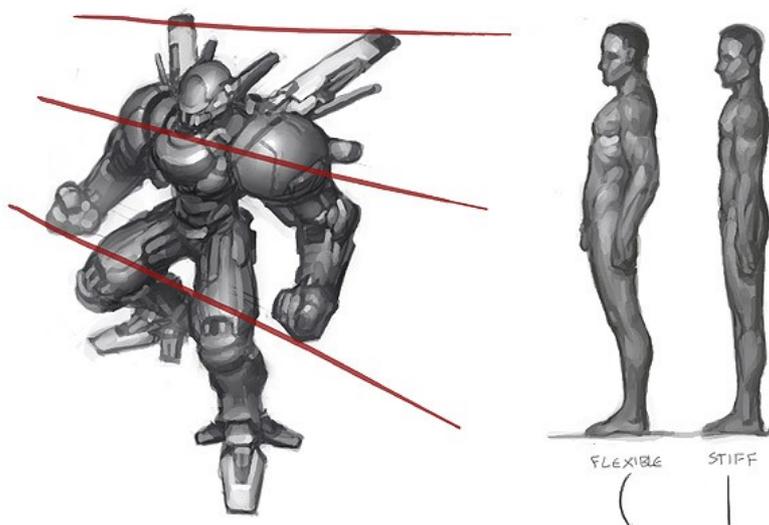
A es la forma sin detalles, B es el detalle y C es ambos. Cuidado con no pasarse con la B, ¡la forma se tiene que poder leer!

Perspectiva y construcción

No voy a poner aquí un largo tutorial de perspectiva. En vez de ello, voy simplemente a mencionar cuánto más fácil resulta si haces unas pocas líneas guía para alinear la figura con el fondo cuando dibujas.



Si eres reacio a hacer fondos sólo porque la perspectiva te resulta tediosa, puedes usar una simple perspectiva de dos puntos y colocar los detalles intuitivamente. Es sorprendente cuánto más fácil es alinear las cosas correctamente con sólo unas pocas líneas (al menos para mí). No tiene que quedar perfecto para que parezca correcto. Existe el riesgo de que tu diseño se resienta si no eres capaz de improvisar rápidamente y tienes que utilizar la regla en cada nueva línea. Primero dibuja la línea del horizonte, luego haz líneas radiales aleatorias desde los dos extremos, y luego simplemente haz tu esbozo.



Aquí podéis ver unas pocas líneas a mano alzada que me ayudan a conectar los hombros con el resto. Cuando dibujas personas, ayuda mucho conectarlo todo partiendo de la columna vertebral.

El arte de la línea

Exagerar

Algo maravilloso del arte es que puedes exagerar cosas, como las caderas y los pechos... Jaja, no, en serio, es una buena cosa que las curvas más importantes se vean más pronunciadas.

Simplificar

La ventaja del arte sobre las fotos es la simplificación. En una foto te puedes distraer con los detalles. Cuando pintas, puedes eliminar todos los objetos que no sean relevantes para la escena. Las arrugas y relieves menores pueden ser eliminados para obtener mayor fluidez en la línea. Un error común que veo es que la gente dibuja todos los abdominales con demasiada cantidad de líneas. Es mejor omitir algunas, especialmente si vas a colorear el dibujo, porque el contraste entre los diferentes planos de color funcionará como las líneas.

Armonía

Otra palabra para denominarla es ritmo. Al contrario que las cosas que he mencionado antes, esta tiene que ver con la relación entre los detalles y cómo las líneas intersecan y toman predominancia unas después de otras. Procura que las líneas fluyan y se conecten unas con otras para dar unidad a las diferentes partes de la figura.

Estilizar

Cuando utilizas un estilo, es importante ser consistente. Puedes convertir curvas en bordes duros o puedes optar por líneas radicalmente sinuosas. Yo prefiero una combinación, en la que convierto una curva en un borde duro a partir de un cierto umbral.

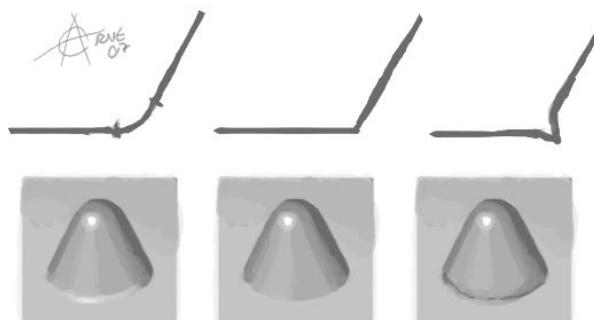
El peso de la línea

No soy un gran fan de las líneas con un ancho fijo, así que he ideado algunas reglas generales para variar el grosor de la línea:

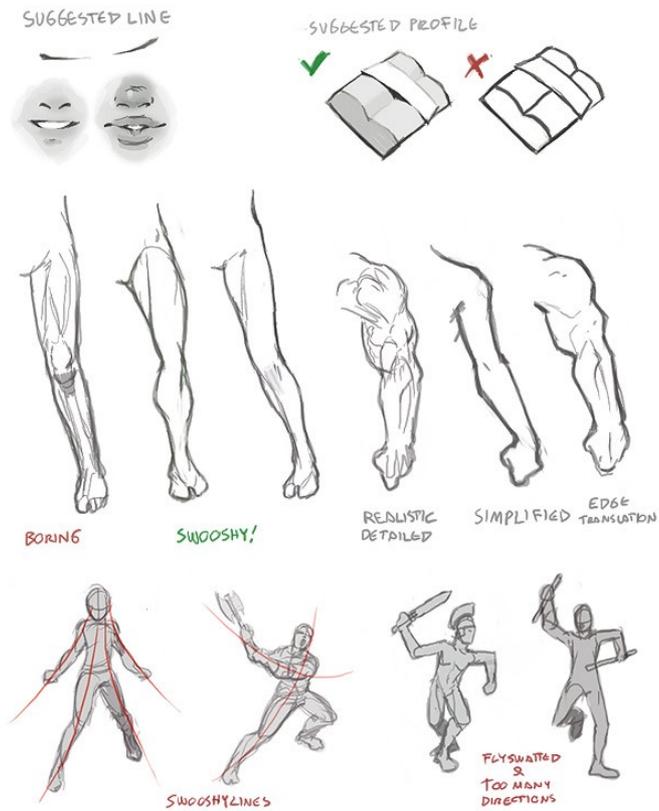
- Las líneas son más gruesas en el lado sombreado, y más delgadas en el lado iluminado.
- Las líneas son más gruesas cerca del observador, y más finas según se alejan.
- Las líneas de las siluetas son más gruesas. Los detalles internos utilizan líneas más finas.
- Los materiales más ligeros llevan líneas más finas.
- Las líneas delgadas funcionan bien con los temas detallados.
- Las líneas gruesas funcionan bien con las figuras simples.
- Una línea gruesa funciona bien con colores planos.
- Una línea fina funciona bien con una interpretación realista y volúmenes pronunciados.

Además, no siempre es necesario que dibujes una línea. A veces puedes simplemente insinuar el final de la misma, y el ojo completará el resto. Ejemplos de ello son los lugares en los que dos partes de piel se juntan, como la boca, las nalgas, los pechos, etc. Es bueno hacer la línea un poco más gruesa cuando hay un hueco. Ejemplos de ello son los lugares en los que la ropa se extiende sobre los huecos entre los músculos o... los escotes.

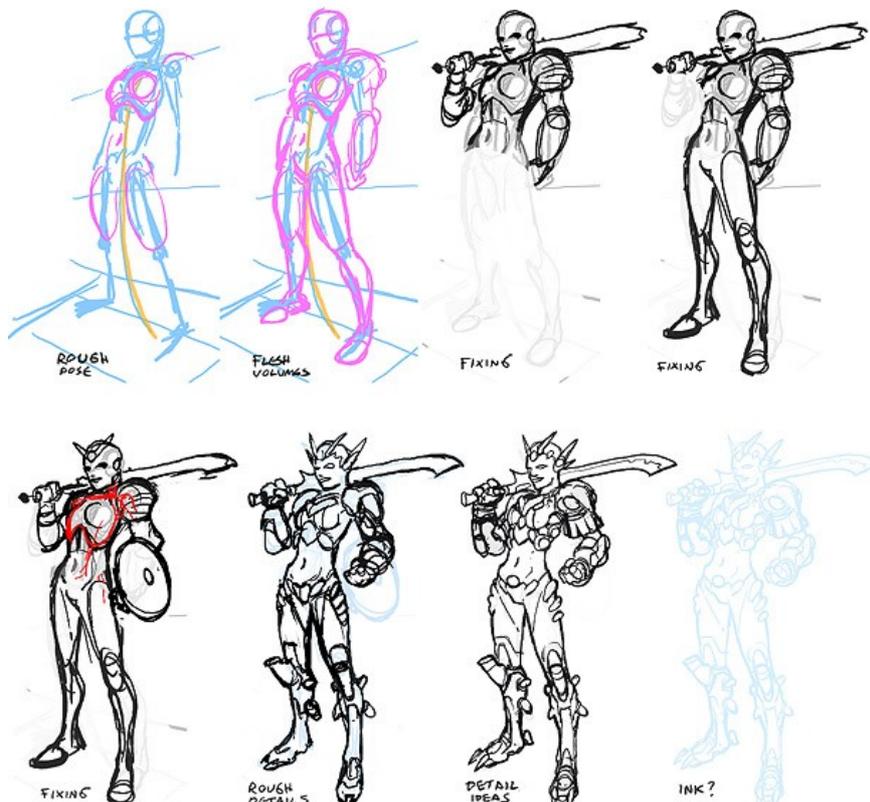
Cuando se pinta, las líneas subjetivas que quedan de la fase de construcción pueden ser perjudiciales. Pueden separarse distintos perfiles mediante otros recursos que no sean líneas negras, tales como diferentes valores o una línea de brillo. Aquí va una ilustración de posibles soluciones y como transmiten.



Finalmente, aquí hay unas pocas ilustraciones. La primera es Photoshop (5.5) + Tableta Wacom y no hay calidad de línea de la que hablar, pero espero que captéis la idea. La segunda es un entintado de hace algunos años.



Como podéis ver, las líneas de una imagen pasan por muchas fases previas de refinamiento, y son constantemente repintadas y difuminadas.



Estudios

No empecé a hacer estudios hasta hace sólo unos años, y lo lamento. No darás con las líneas correctas con suposiciones y garabatos descontrolados. Utilizando referencias eso es lo más lejos que podrás llegar. Para trabajar con más soltura y rapidez necesitas ser capaz de dibujar sin tener que pensar en la construcción general de las cosas (como anatomía básica, por ejemplo). De esta manera te podrás concentrar en el verdadero diseño y detallado.

Construye tus dibujos/cuadros. No vayas con el lápiz de un lado a otro haciendo detalle tras detalle. Comprueba siempre las proporciones generales y no te dejes llevar por los detalles demasiado pronto. Marca los lugares donde estarán las características importantes. Serán puntos de referencia que irás conectando después.

Procura aprender una cosa cada vez. No puedes aprender a hacer malabarismos mientras practicas los 400m vallas. Si quieres aprender a utilizar una herramienta o técnica, inténtalo haciendo estudios de cosas fáciles como frutas. Si quieres aprender a dibujar el rostro humano, usa un medio o técnica que domines y contra la que no tengas que luchar también. Si hay varias cosas a la vez que no manejas bien, no podrás ver qué es lo que estás haciendo mal. La cantidad también es importante. No te recomendaría hacer estudios de anatomía con tediosas herramientas para tallar madera, por ejemplo.

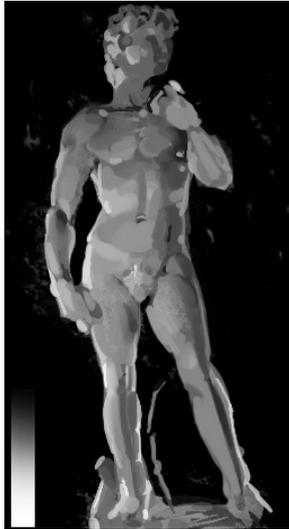
El lápiz

Los estudios a lápiz no tienen por qué ser más que unas pocas miniaturas rápidas en un papel. Yo paso unas pocas horas haciendo estudios cuando me pongo a ello, y hago unos 10-30 por hoja (A4). Sólo hago un par de estudios al mes, pero ciertamente percibo que mejoro cada vez. Imagina lo que sucedería si lo hicieras varias veces por semana durante años.

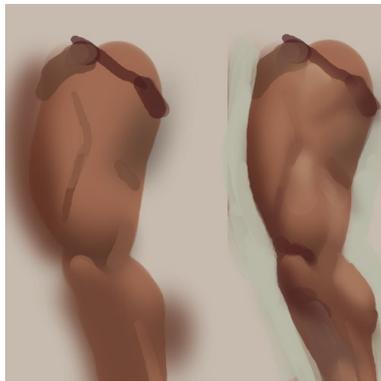


Pintura

Cuando hago estudios digitales utilizo Photoshop y la mayoría de las veces una foto sacada de la red. Duplico la ventana y dejo en blanco la nueva. Entonces empiezo a situar las masas más grandes de color en sus posiciones aproximadas. Después, voy incrementando gradualmente la precisión de los detalles y los valores/colores lo mejor que puedo. Cuando se parece mucho al original desde cierta distancia o entornando los ojos, está terminado. Siempre trabajo con el pincel más grande posible que te permita interpretar un detalle determinado. No tomo muestras de color de la imagen original, pero mantengo las ventanas del mismo tamaño para poder ver si pongo algo fuera de sitio. Si quieres aumentar la dificultad, siempre puedes intentar dibujar en una ventana de diferente tamaño y volteado horizontalmente, o pintar algo del natural. El primero es OpenCanvas (OC), el segundo PS.



Aquí intenté ser lo más económico posible. El segundo no es un estudio, sino un ejemplo de limpieza, que no es necesaria para hacer estudios.



Estos están hechos con referencias. Me tomé la libertad de añadir la línea como toque artístico y un estudio



Estudiando objetos

¿Qué estudiar?

¡Estúdialo todo! Necesitas construir una gran biblioteca de formas y objetos en tu cabeza para ser capaz de dibujar de forma intuitiva. Lleva más o menos una vida o más hacerlo, así que ¡empieza ya!

Anatomía humana

Una de las cosas más importantes que necesitas saber. Incluso los monstruos tienen formas que se corresponden con la anatomía humana

- El cuerpo entero. Usa fotos, libros de anatomía, estatuas o gente real.
- La cara es lo primero que miramos. Si sitúas una línea un poco fuera de lugar, la expresión entera de la cara cambiará. Haz estudios de fotos, de tus amigos y de ti mismo.
- Las manos también son importantes (y difíciles) de aprender.
- Los pies pueden ser complicados también, no por la forma, sino porque necesitas plantar al personaje en el suelo de tal forma que no parezca que se está cayendo o que el suelo está inclinado.
- La ropa diaria. Es importante aprender cómo se arruga la ropa, y cómo se ven y cómo se ajustan al cuerpo los diferentes tipos de tela.

Detalles y estilos

Necesitas variedad e ideas frescas. Aprender diferentes estilos puede ser una buena idea.

- Dibuja del natural usando a tus amigos como referencias, o la gente de una cafetería, o de un autobús o de sitios similares. ¿Cuál es la pose de una persona que abre una puerta, busca sus llaves, o que se ve intimidado por un artista?
- Marvel: ¿cómo representan los artistas de Marvel el cuerpo humano con líneas? ¿Qué detalles son importantes y cuáles se simplifican?
- Modesty Blaise, o algún otro cómic de estilo realista. Dibujar degradados únicamente con blanco y negro no es fácil.
- Manga o un estilo que te guste. Una vez más: ¿cómo convierte el artista la anatomía en líneas y manchas de color? ¿Qué paralelismos encuentras entre los diferentes estilos?

El entorno

Situar a tu personaje en un entorno le hace cobrar vida. Esto es algo que yo mismo tengo que aprender.

- Paisajes con campos, montañas o lo que sea.
- Un bosque espeso o una jungla.
- Un paisaje urbano o industrial.
- Un interior, como una habitación con muebles. Aburrido, lo sé. Para ser honesto, yo aún no lo he hecho.

Coge un libro de animales...

... y dibuja algunos. Una buena forma de diseñar un monstruo es mezclar varios animales en uno solo.

- Todas las cosas vivas. La madre Naturaleza ha utilizado millones de años para perfeccionar sus diseños, así que mejor estúdiatelos.
- Caballos, gatos, perros, pájaros. Estos son los más importantes porque son los que se ven más habitualmente.

Maquinaria

Necesitas practicar el dibujo de máquinas. Puede ser útil para diseñar robots y extraterrestres en una cruenta batalla de un fantástico planeta.

- Coches de diferentes modelos.
- Excavadoras y maquinaria de trabajo.
- Vehículos militares.

Objetos clásicos de bodegones

O básicamente cualquier cosa. Es bueno para aprender a dibujar o pintar en general, porque suelen tener formas sencillas. No necesitas pelearte tanto con las formas y puedes concentrarte más en los materiales.

- Flores, frutas, esqueletos, esculturas, trozos de madera, metal oxidado.

Autocrítica

Analizar lo que haces mal

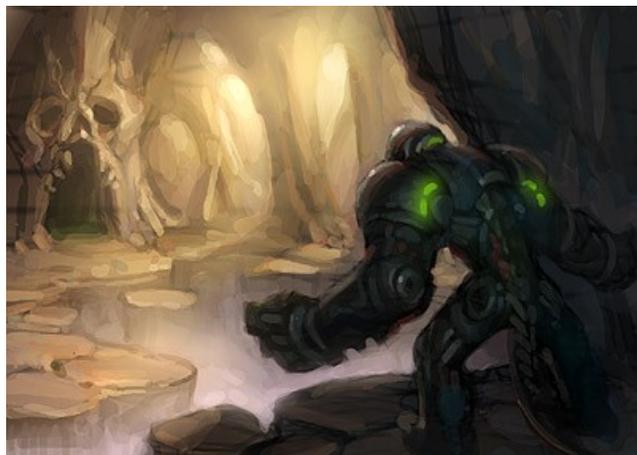
Es fácil dejar de percibir objetivamente la imagen cuando la miras demasiado tiempo (lo cual debes hacer para ser capaz de trabajar, por supuesto). Prueba a voltear las imágenes, miraras al revés, a través de un espejo (yo uso un CD), y haz zoom de cerca y lejos (o quítalo). No te sientes demasiado cerca del papel o acerques el zoom. También puedes hacer “New view” en Photoshop.

Debes aceptar que el simple hecho de que hayas trabajado en algo durante un tiempo no significa que ese algo tenga algún valor. Tienes que estar preparado para sacrificar el tiempo que has empleado en hacer algo que se ve flojo. Incluso si estás contento con el nivel de detalle, podrías tener que rehacerlo. A veces no es el detalle en el que te estás centrando lo que está mal, sino algo relacionado con él, como el valor del fondo o la perspectiva de otro detalle.

¿Qué es lo más importante de un cuadro?

- **Construcción:** ¿qué intentas pintar? El sujeto y la composición deberían funcionar desde la primera fase. Si no es así, ninguna interpretación artística en el mundo podrá salvarlo. No te hagas ilusiones de que podrás salvar el cuadro después. Si una pose se ve errónea ahora, se verá rígida al final también, incluso si el propio Rembrandt la pinta.
- **Los valores:** para que una obra funciones necesitas usar valores para esculpir las formas. Los valores pueden realizar muchísimo trabajo de agrupación y separación de formas.

Mirad la [ilustración](#): La primera versión está obviamente mal. Simplemente se le ha dado a cada forma un tratamiento de luz y sombra. El segundo está mejor, pero sólo hay un tipo de valor. El tercero tiene diferentes valores en las diferentes formas. Sin embargo, tal vez falla en cuanto a construcción...Aquí, tanto el valor como el color se usan para separar el primer plano del fondo.



- **Color:** es posible que te equivoques un poco con el color (tono y saturación) y aun así consigas sacar la obra adelante. Si no hay forma de hacer que los colores funcionen, es probable que los valores sean incorrectos. Como nota adicional, si los pasos previos funcionan, es fácil hacer nuevas imágenes más frescas utilizando las herramientas de balance de color. Por mi experiencia, la elección original es a menudo la mejor.

Críticas y errores comunes

Cuando digo críticas en algunos foros, siempre termino diciendo exactamente las mismas cosas. Aquí hay una lista de los errores más comunes que los artistas principiantes cometen.

Problema: *Poner luz, sombra y tono medio en todas las formas, sin contar con la localización y el ángulo de la forma.*

Solución: Prueba a alejar el zoom, voltéala, pon tu propia cabeza del revés para observarla. No interpretes cada detalle individualmente. Si das la misma luz a las formas menos importantes el cuadro se verá plano y será difícil distinguir las formas más importantes.

Problema: *Mezclar negro en la sombra y blanco en la luz, y los dos para obtener los tonos medios del gradiente.*

Solución: Esto hace que el cuadro parezca gris y apagado. He encontrado algunas personas que buscaban “tutoriales de sombreado”. Eso no existe. No hay atajo que diga que deberías empezar por un tono oscuro y terminar con uno claro, y aplicarlo a cada detalle. Debes aprender cómo funciona la luz e interpretarla casi como si fueras un programa de 3D. Algunos pueden rechazar esta idea, pero para mí es cierta. A veces obtengo mejores resultados cuando dejo de lado mis prejuicios y mis hábitos y simplemente sigo las “reglas de render”.

Problema: *Interpretar y destacar detalles que sólo distraen al observador.*

Solución: Tendrás que sacrificar muchos detalles que podrían haber quedado maravillosos de haberlos completado. Lo importante es la obra como un todo. Por tanto, nada de destellos en la hebilla del cinturón de un tipo insignificante en la esquina. El ojo se guía por los brillos, el contraste y la saturación. Debes guiar al ojo hacia las partes importantes del cuadro.

Problema: *Poses sin vida y rígidas.*

Solución: Yo esto lo hago mucho. Es tan fácil dibujar a la gente de perfil o de frente con los brazos extendidos. Pero esto termina quedando aburrido y sin dinamismo, a menos que tengas una idea de composición en mente, o que estés haciendo un icono. Se intenta mostrar todos los detalles de un personaje en un único dibujo, pero si buscas una pose dinámica esto será muy difícil. Oscureciendo el cuerpo tal vez tendrías que sacrificar un brazo para conseguir una buena pose. Además, cuando escondes un detalle, dejas que la imaginación del observador decida qué aspecto tiene, ¡lo cual puede ser una buena cosa! Puede quedar mejor en la mente de lo que jamás quedaría en el lienzo.

De cualquier modo, aprende a realizar escorzos y poses dinámicas haciendo estudios de cómics y de modelos de fotos o del natural.

Problema: *Mala economía de las líneas, o intentos pseudoartísticos de trazos-mira-qué-espontáneo-soy.*

Solución: Cada trazo debería estar contribuyendo a la pieza. Algunas personas esperan seguir adelante con trazos aleatorios y pseudoartísticos. Los trazos aleatorios crean detalles aleatorios. Los detalles aleatorios distraen al observador de los verdaderos detalles del cuadro o dibujo. Ya sé que parece que algunos artistas pintan escenas perfectas con sólo unas pocas líneas rápidas bien situadas, pero pienso que en realidad hacen mucho trabajo de limpieza y optimización. Revisa la obra entera pieza a pieza y borra o aplana los trazos que no están contribuyendo a ella. Asegúrate de que el foco está en el motivo principal y no en alguna línea pseudoartística. Las formas y los volúmenes más grandes son siempre los más importantes y tendrás que sacrificar muchos trazos que podrían quedar estupendos para que el todo funcione.