

DISEÑA TU PROPIO
**PERSONAJE DE
ANIME & MANGA**



APRENDE
ANATOMÍA,
POSTURAS,
EXPRESIONES,
VESTUARIOS Y
MÁS.

LECCIONES PASO A PASO PARA CREAR
Y DIBUJAR PERSONAJES ÚNICOS

TB CHOI

TB-CHOI

DISEÑA TU PROPIO
PERSONAJE DE
ANIME & MANGA

LECCIONES PASO A PASO PARA CREAR
Y DIBUJAR PERSONAJES UNICOS

APRENDE
ANATOMIA,
POSTURAS,
EXPRESIONES,
VESTUARIOS
Y MAS.



CONTENIDO

INTRODUCTION • 4



CONSTRUYENDO UN PERSONAJE 7

Los fundamentos de la línea	8
Esqueleto humano.	10
Músculos... ..	12
Hueso y Grasa.	16
Proporciones humanas básicas... ..	18
Cráneo	20
Boca.	24
Ojos.	26
Orejas	28
Nariz	29
Brazos.	30
Manos	36
Piernas.	42
Pies	46



FORMAS SIMPLIFICADORAS PARA GESTOS Y POSTURAS 49

Los fundamentos de poses y gestos.....	50
Explorando diferentes Angulos	57
Cómo una pose puede apoyar una historia... ..	58
Cómo dibujar senos (sobre Mujer y personajes masculinos)	60
Ajustar la forma del cuerpo para adaptarse a un personaje... ..	66
siluetas	75



DIBUJANDO PELO, ROPA Y ACCESORIOS 77

Drapeado y plegado	78
Pliegues y Movimiento... ..	85
Proporción y Vestimenta para los jóvenes	90
Cómo enmarca el cabello la cabeza y la cara.....	92
Dibujando Sombreros.....	100
Gafas de dibujo.....	103





MOVIMIENTO, PROPORCION, EMOCIÓN Y PERSONAJE

105

Poniendo todo junto...	109
Estructuras faciales básicas	110
Formas de la cara	112
Dibujar rostros de Diferentes ángulos	114
Emoción y Expresión	116
Gestos que realzan la emoción y la historia	119
Crear la historia de fondo de un personaje	122



MASCOTAS, CHIBIS Y COMPAÑEROS

125

Mascotas con personalidad.....	126
Personajes Chibi..	128
Kemonomimi y Anthros.....	132

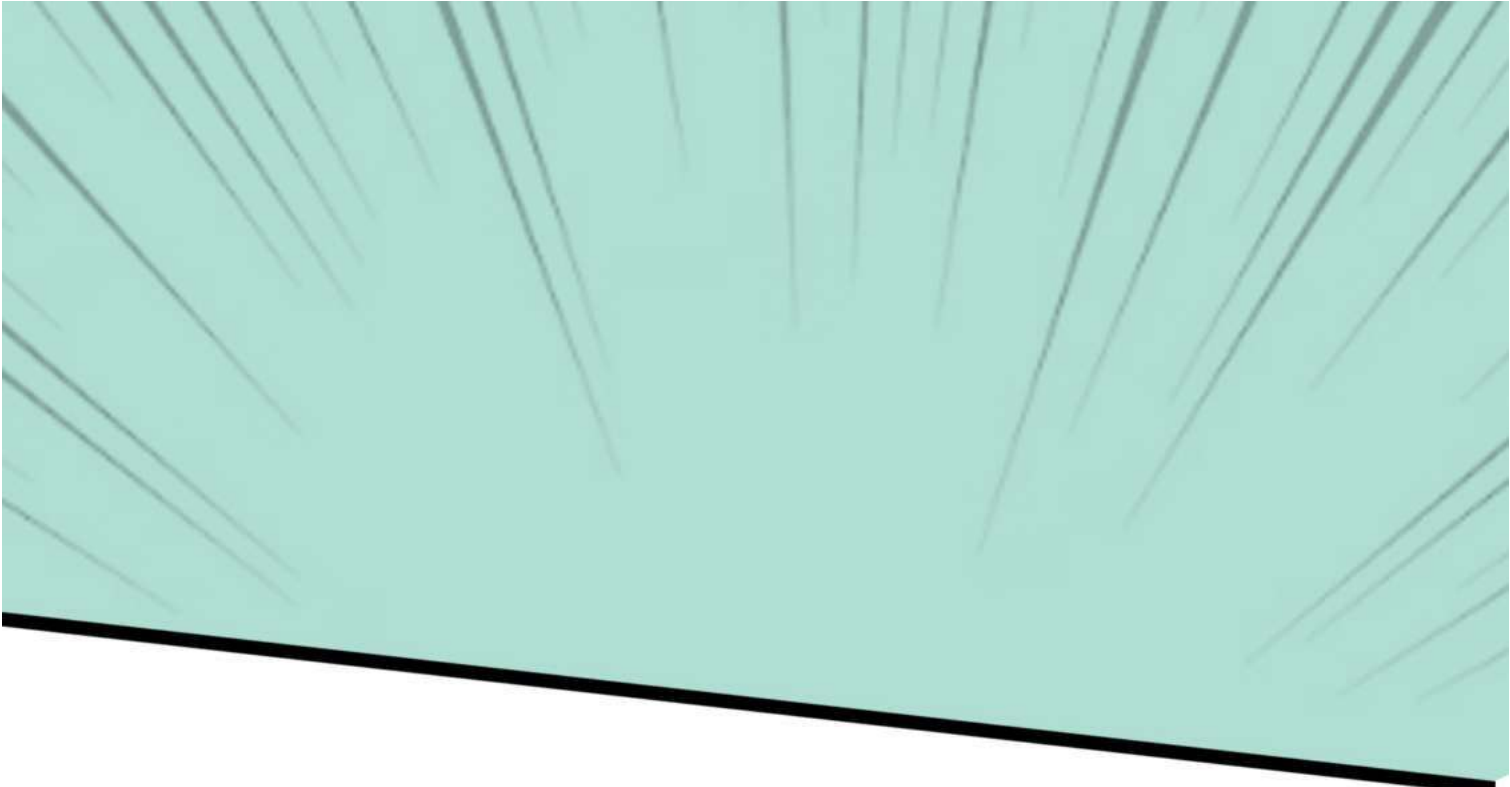


EJERCICIO: DISEÑAR Y DIBUJAR UN PERSONAJE

137

dibujar un amigo	138
------------------------	-----



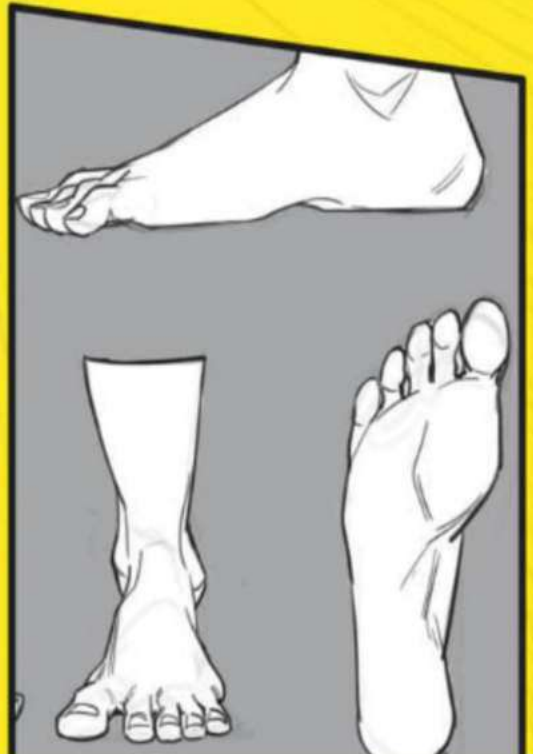
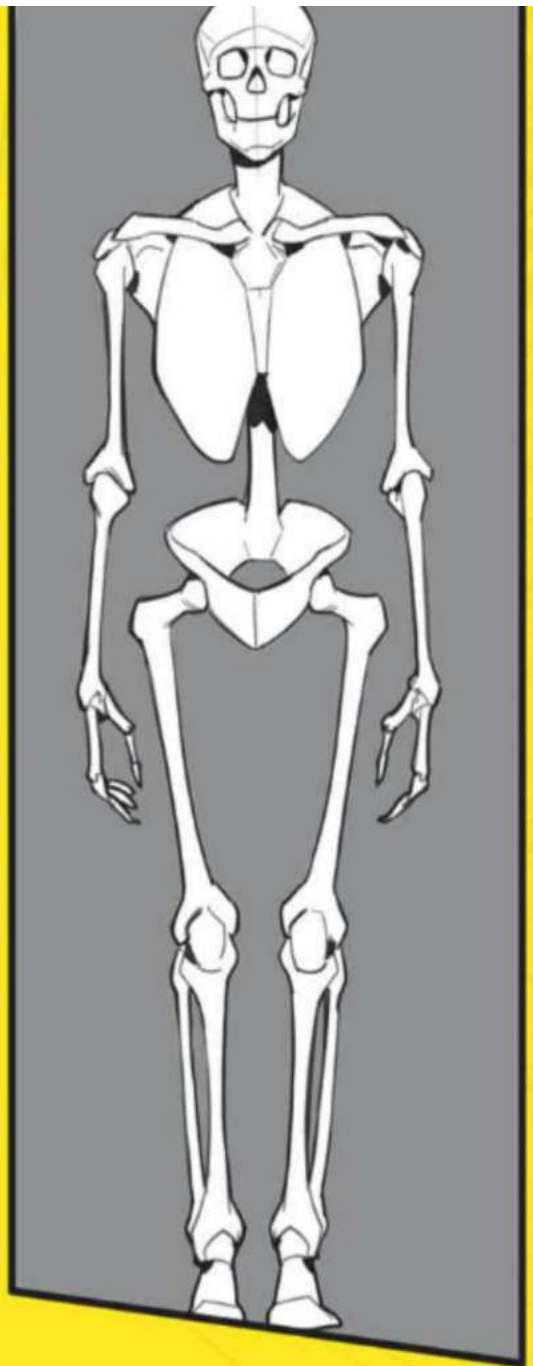


INTRODUCCION



Trabajo en la industria del arte conceptual como diseñador de personajes y educador de arte. Diseña tus propios personajes de anime y manga está escrito no solo para aquellos que se acercan al arte como un pasatiempo, sino también para aquellos que se dedican al arte profesionalmente.

Este libro establece los fundamentos básicos y las bases, al mismo tiempo que ofrece consejos para aquellos que quieren llevarlo al siguiente nivel. En esencia, Diseña tus propios personajes de anime y manga se trata de crear personajes paso a paso, con sugerencias para que los lectores prueben muchas cosas. En última instancia, quiero que los lectores creen personajes a su manera, y no solo copien los ejemplos de este libro.

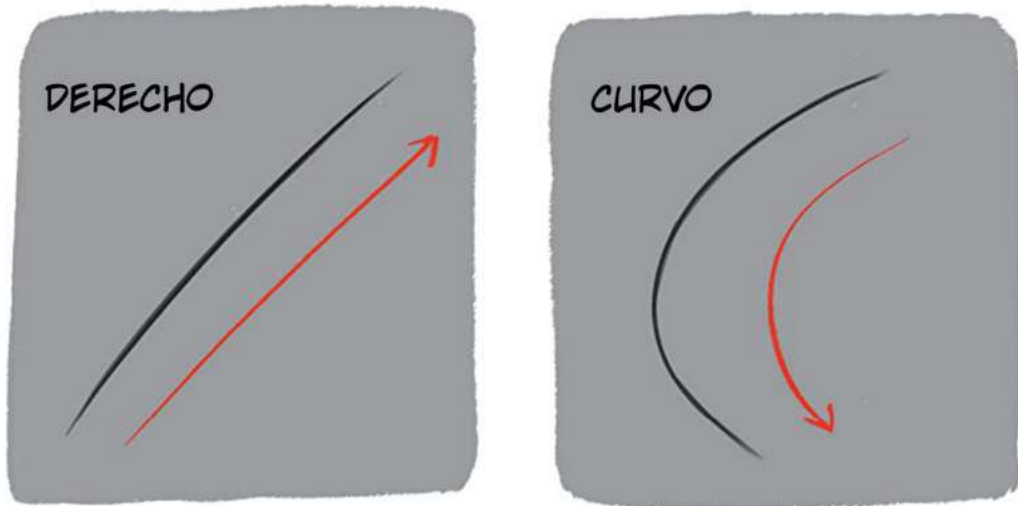




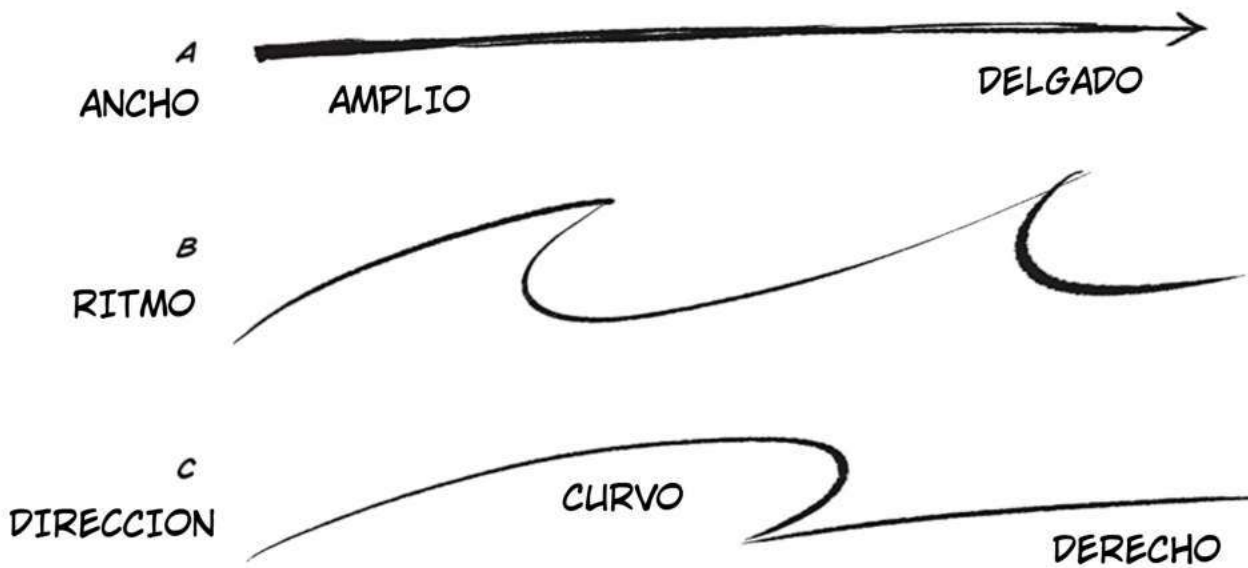
CONSTRUYENDO AL PERSONAJE

LINEAS BASICAS

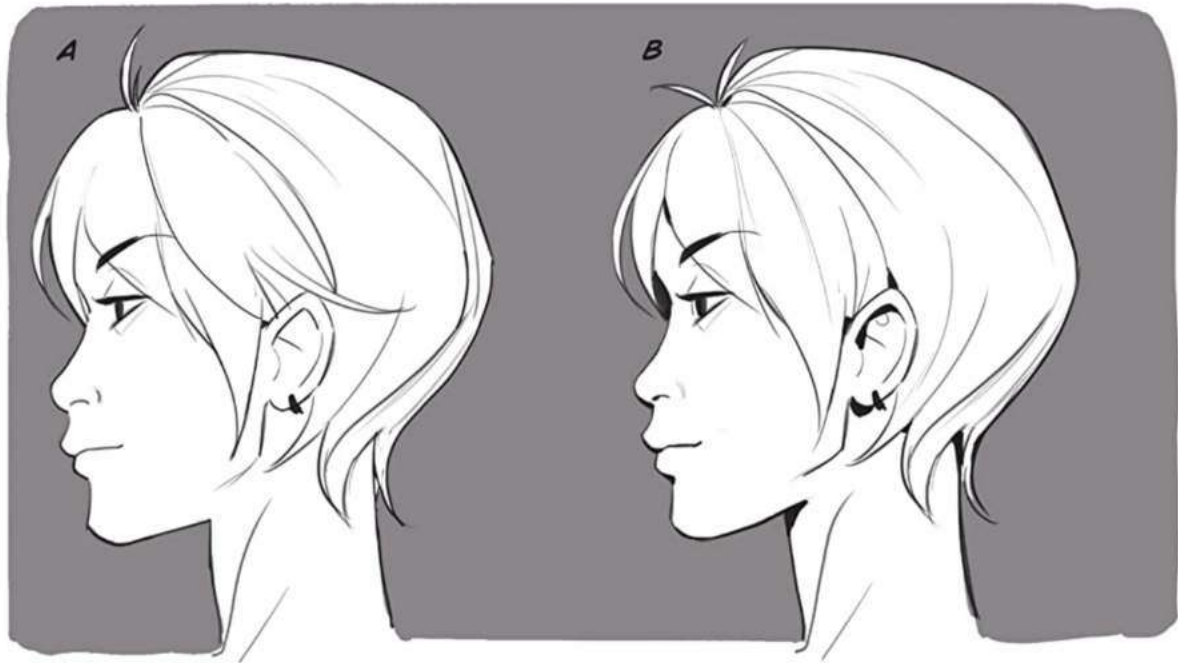
Aquí hay una descripción general del uso básico y las características de dibujar líneas para anime y manga.



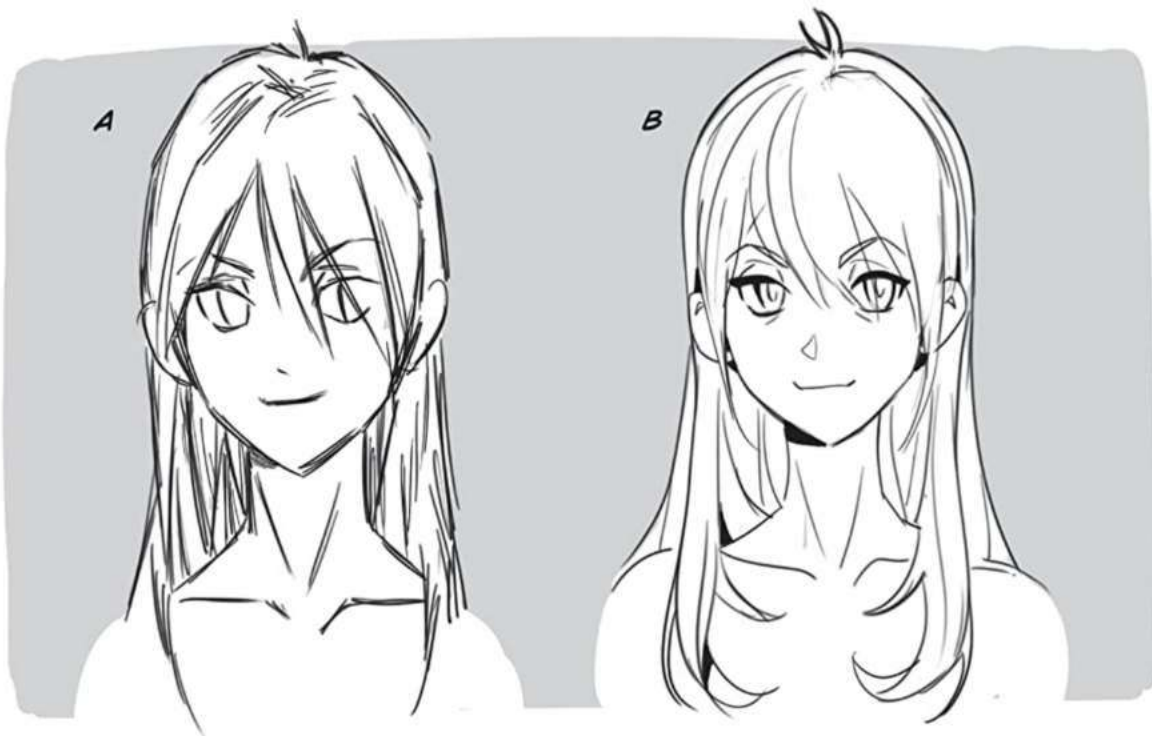
Los dos tipos de línea pueden variar en ancho, ritmo y dirección.



Siga y practique estos ejemplos.

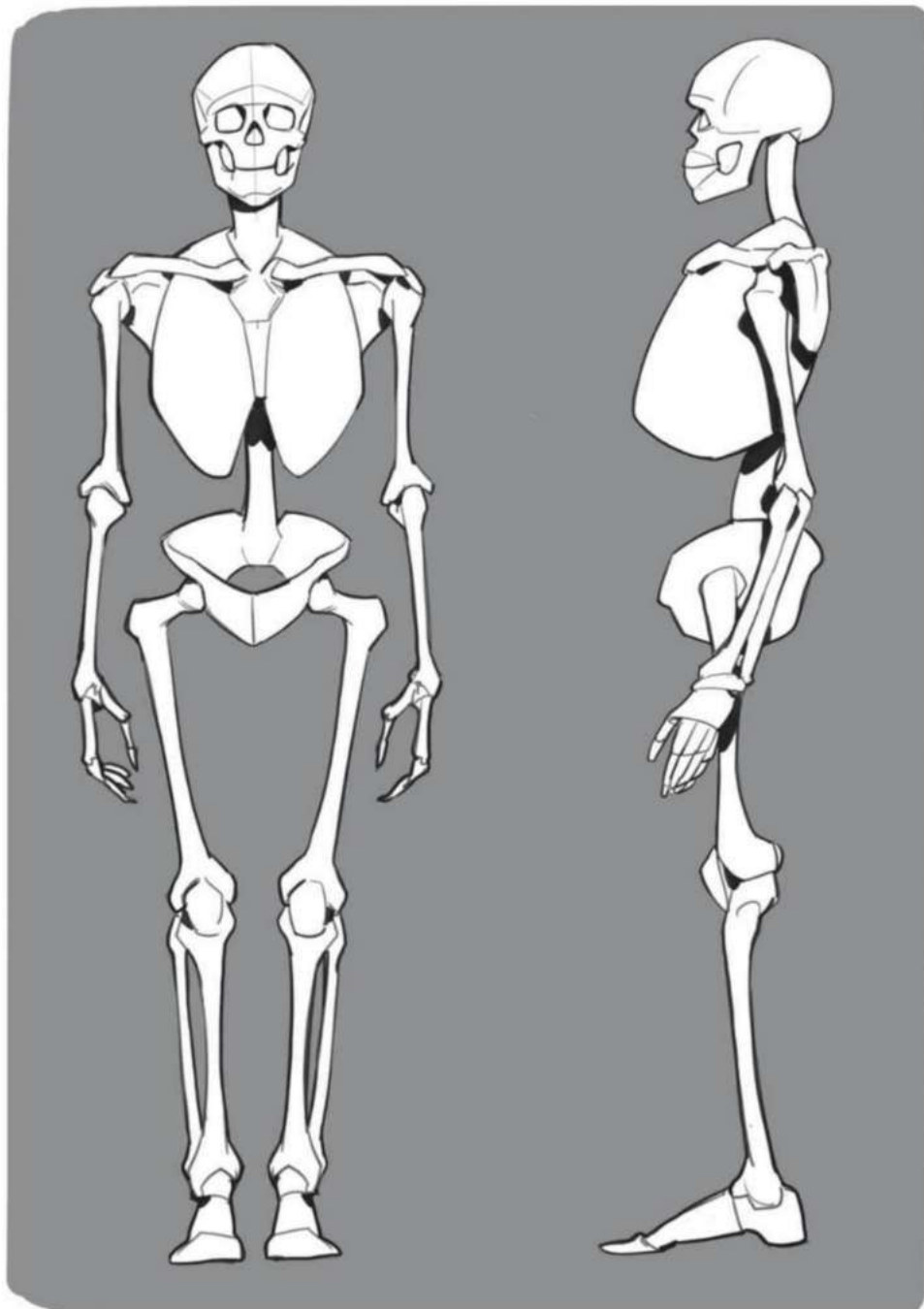


En comparación con las líneas no dinámicas (A), las líneas variadas (B) son más tridimensionales y transmiten mejor la información.



Las líneas imprecisas e irregulares (A) no se recomiendan para principiantes. En su lugar, limpie las líneas mientras trabaja (B). Cuanto más largas y menos líneas haya, más fácil será modificarlas y completarlas.

ESQUELETO HUMANO



Al dibujar figuras humanas, el esqueleto es importante porque, además de la carne y los músculos, también se notan los huesos en algunas partes del cuerpo.

¡RECUERDA ESTAS PARTES CLAVE!

Se notan la clavícula y los huesos del cuello



Se notan las partes anteriores de los huesos de la pelvis.

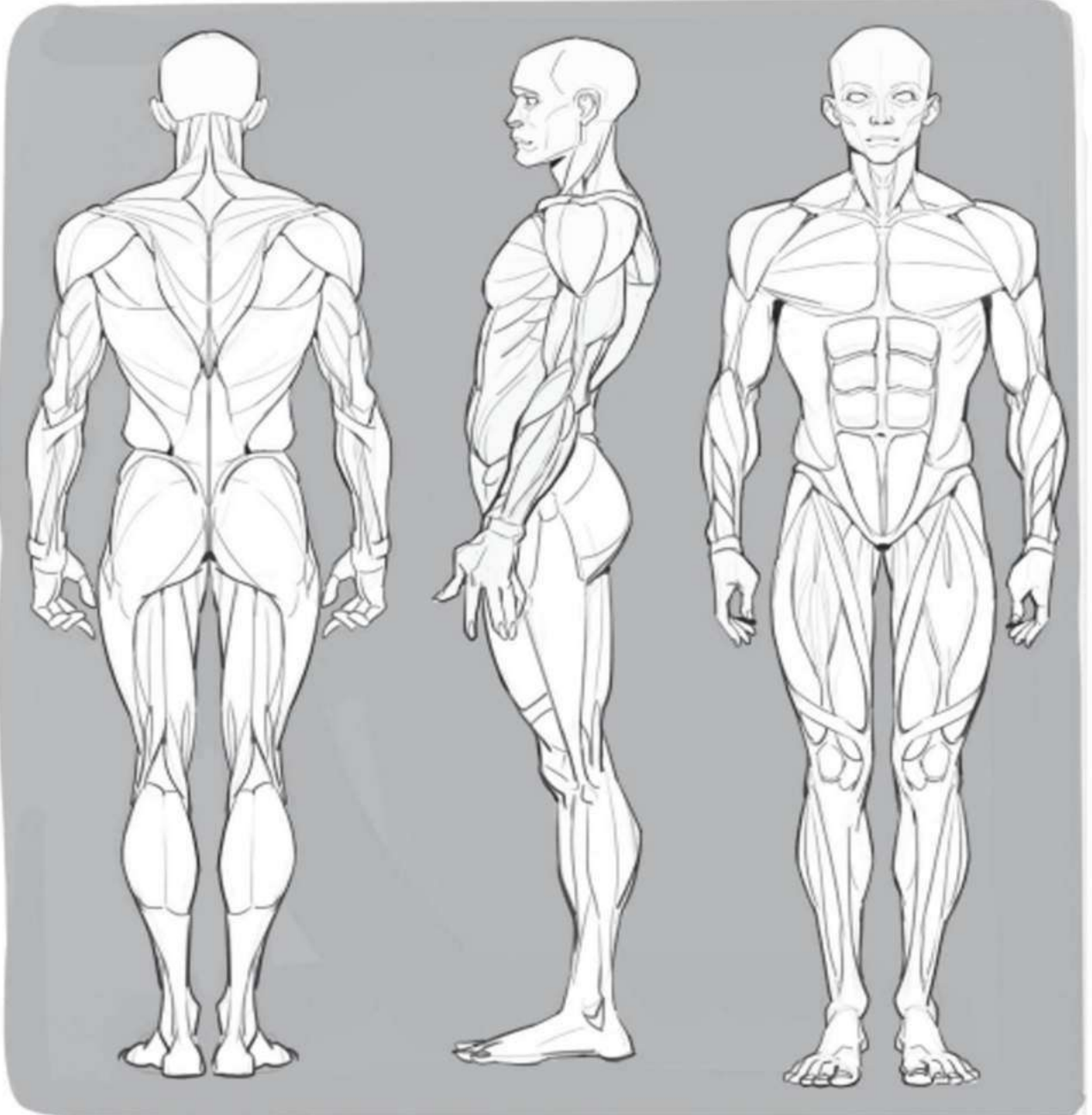


Hueso de la rodilla, espinillas y huesos del tobillo.

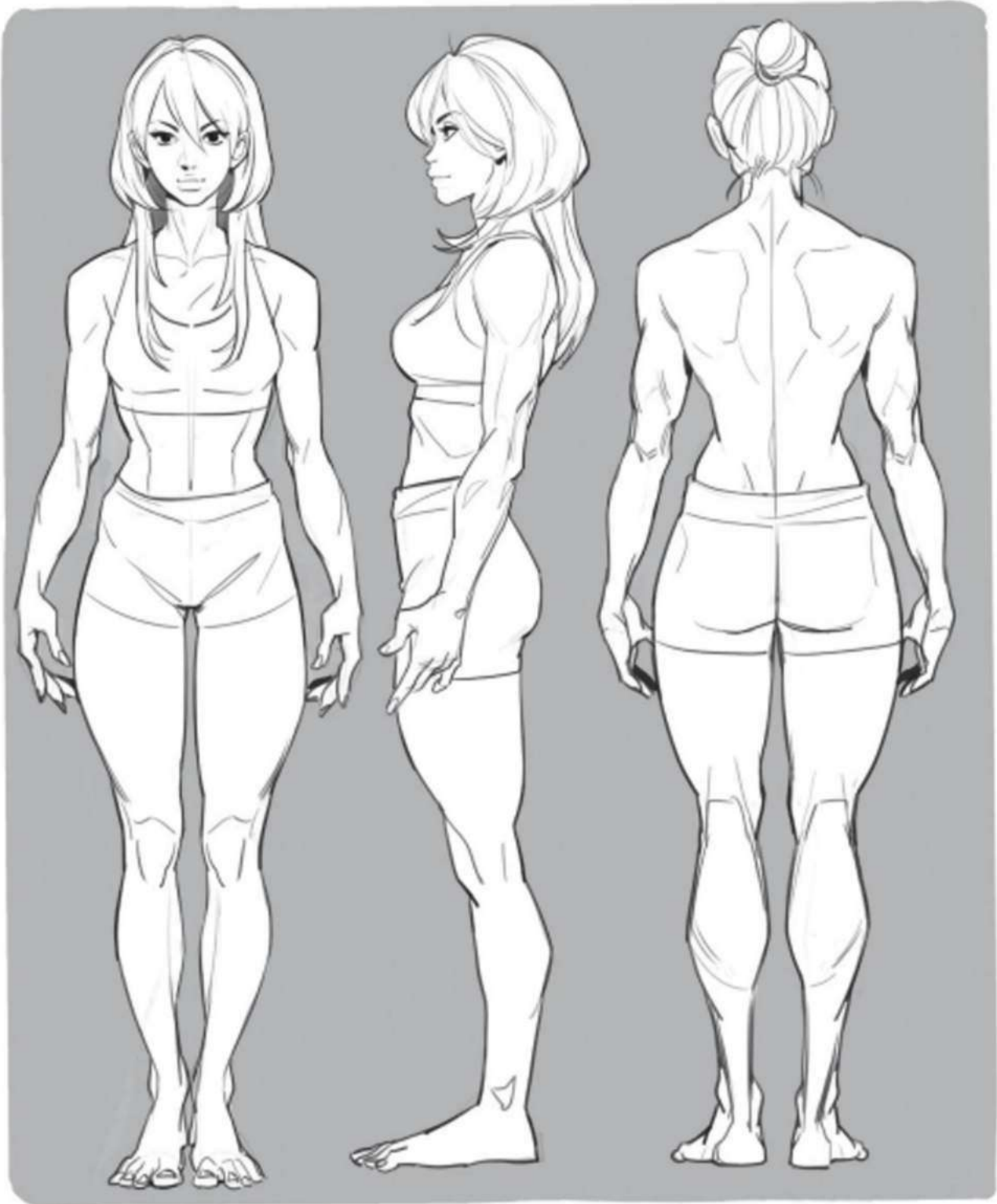


La cara es donde el esqueleto es mas perceptible en general.

MUSCULOS



Los músculos humanos son complejos. Si recién está aprendiendo a dibujar, concéntrese en la forma de el cuerpo y los músculos más grandes.

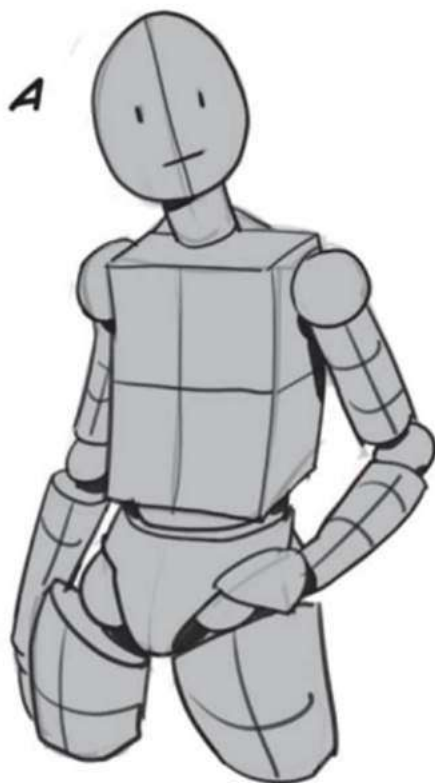


Estos dibujos muestran una capa de piel humana sobre los músculos. Los músculos que puedes ver en la página opuesta no son todos visibles debajo de la piel porque nuestros cuerpos se pueden dividir en músculos visibles e invisibles.

SIMPLIFICACIÓN Y GEOMETRIZACIÓN

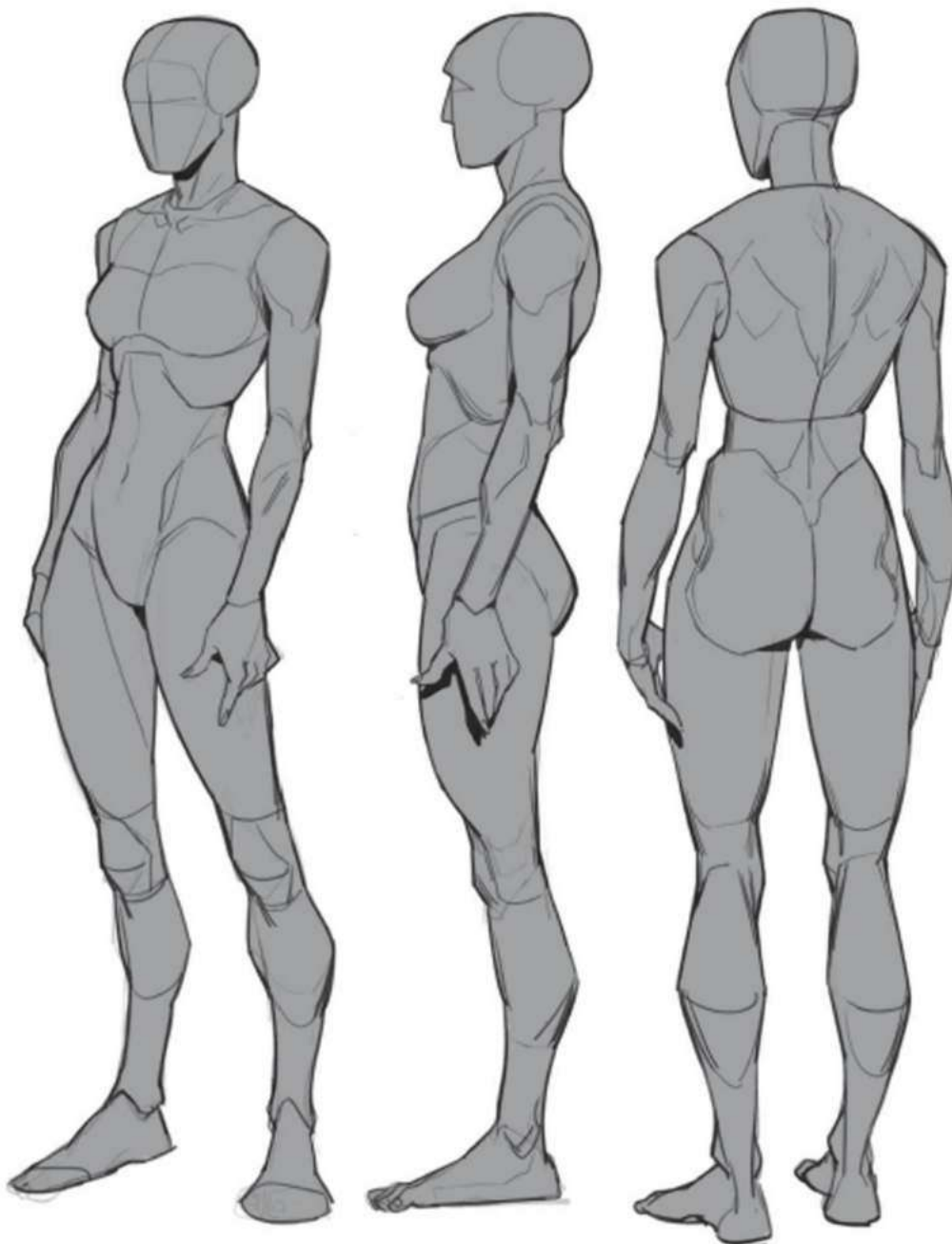


Dado que el formulario que se muestra en esta página puede ser demasiado complejo, aquí hay un formulario más simple.



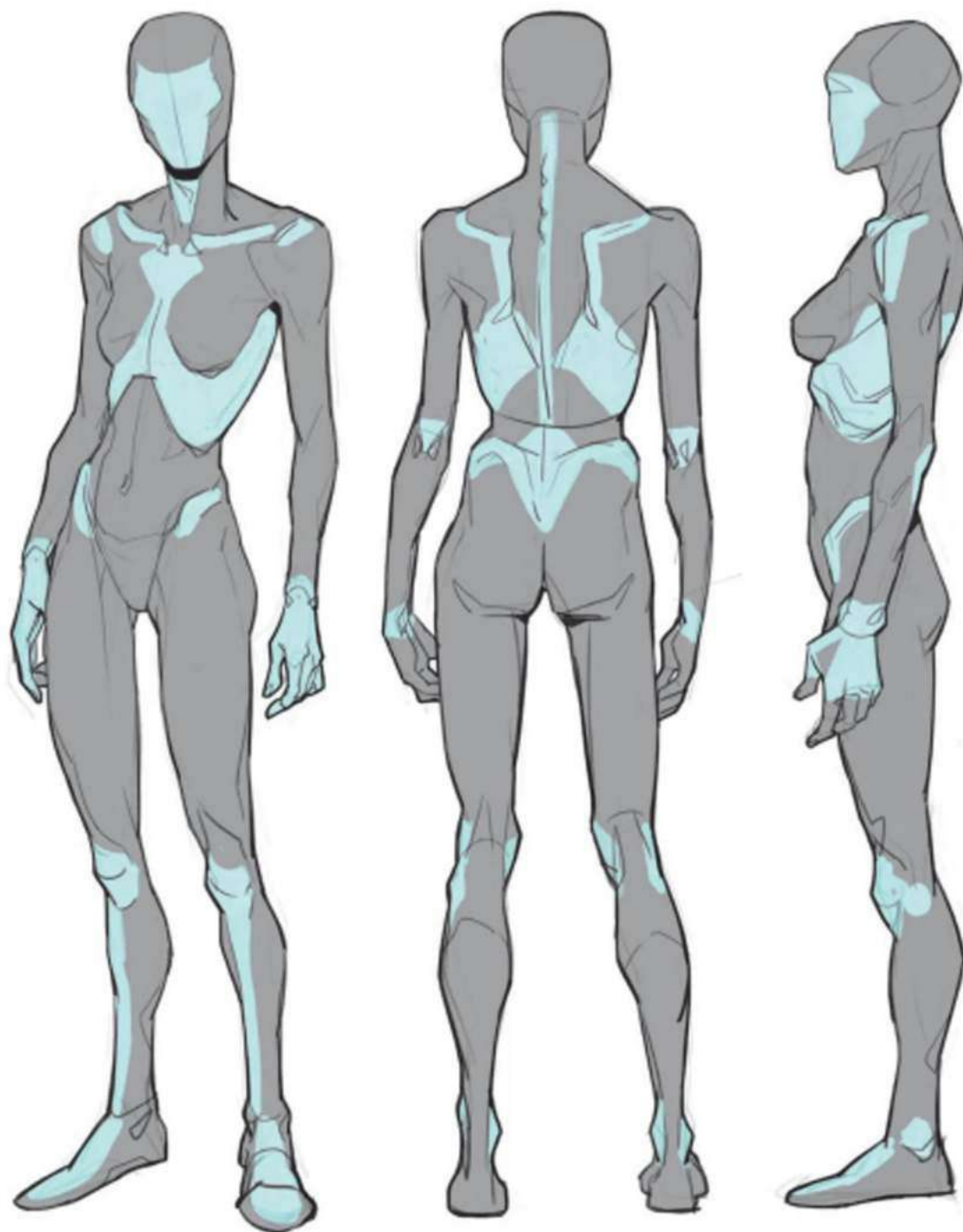
Excepto por los gestos y las articulaciones, puede ser difícil conectar el proceso de pasar de A a B.

Si acaba de comenzar su viaje de dibujo, sepa que un día dibujará los músculos complejos que se ven en la página anterior. Comenzar con figuras que sean más eficientes para dibujar personajes hará que sea más fácil para el futuro.

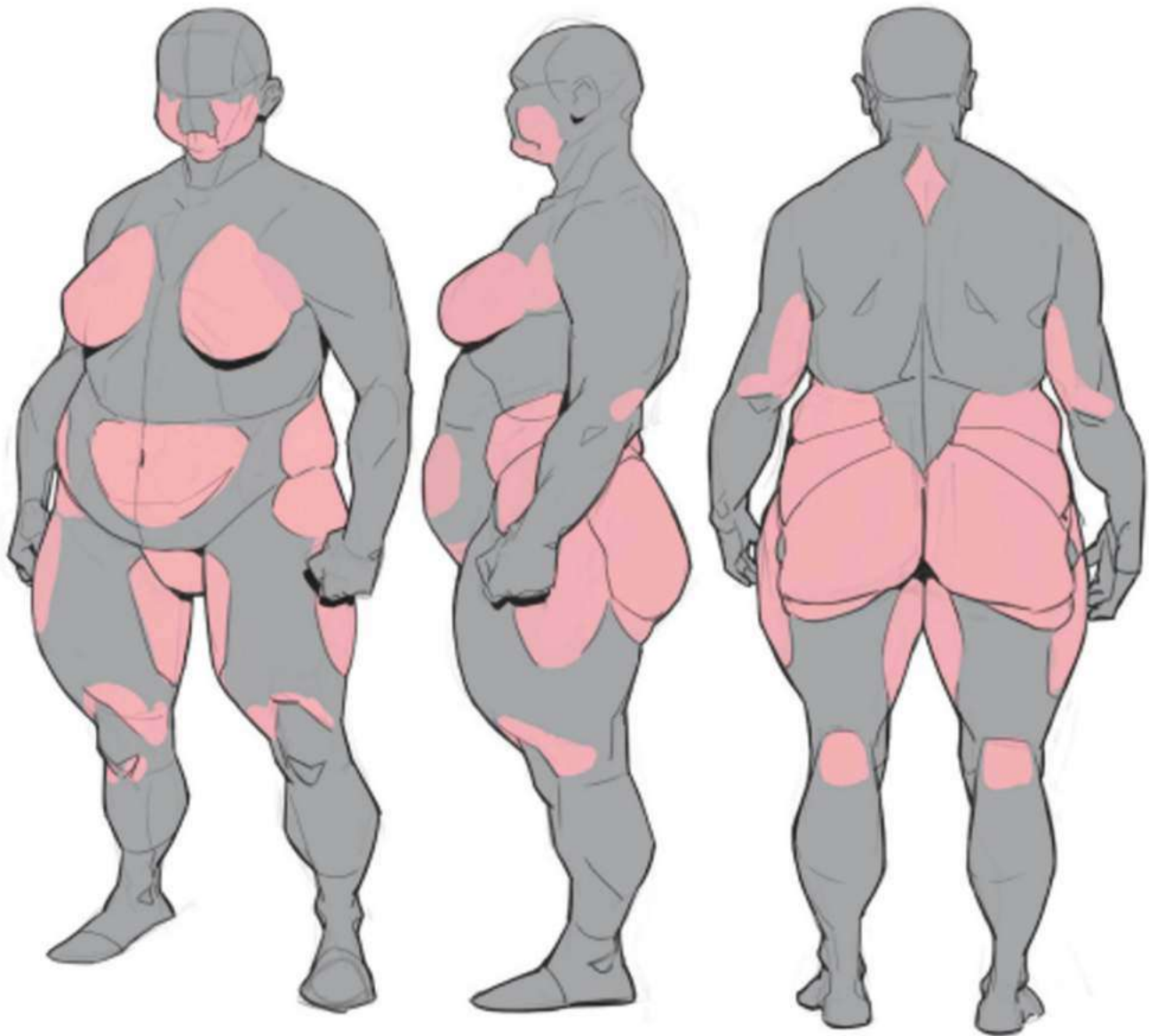


Este es un modelo con un esqueleto y músculos simplificados. Es un modelo que también uso para mi trabajo. Incluso al agregar más detalles y elementos anatómicos, puede agregar o restar fácilmente de este formulario. Este formulario se utilizará con frecuencia a lo largo de este libro. Por favor, dibuje.

HUESO Y GRASA

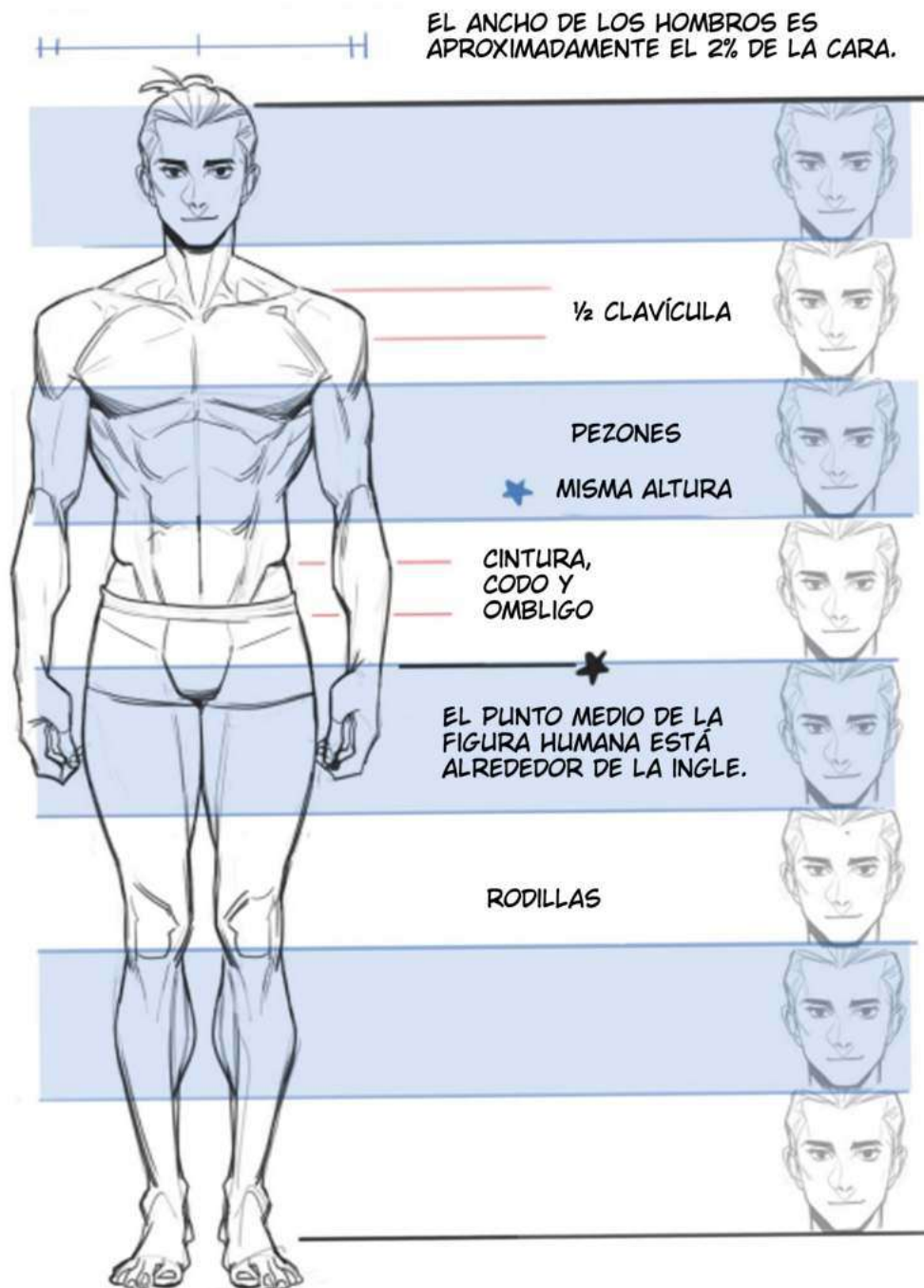


En personas con menos grasa y músculo, las formas de los huesos son más pronunciadas. Las áreas marcadas en azul claro tienen huesos pronunciados.



En personas con exceso de grasa y menos músculos, la forma de los huesos puede no ser tan pronunciada. Las partes donde los huesos no se pronuncian están marcadas en rosa.

PROPORCIONES HUMANAS BÁSICAS



Si tiene dificultad con la proporción humana, puede usar la referencia anterior. Pero úselo solo como una guía general, ya que no todos tienen las mismas proporciones.

FEMENINO Y MASCULINO

HOMBROS
RELATIVAMENTE
ESTRECHOS



PELVIS
RELATIVAMENTE
ESTRECHA

HOMBROS
RELATIVAMENTE
ANCHOS



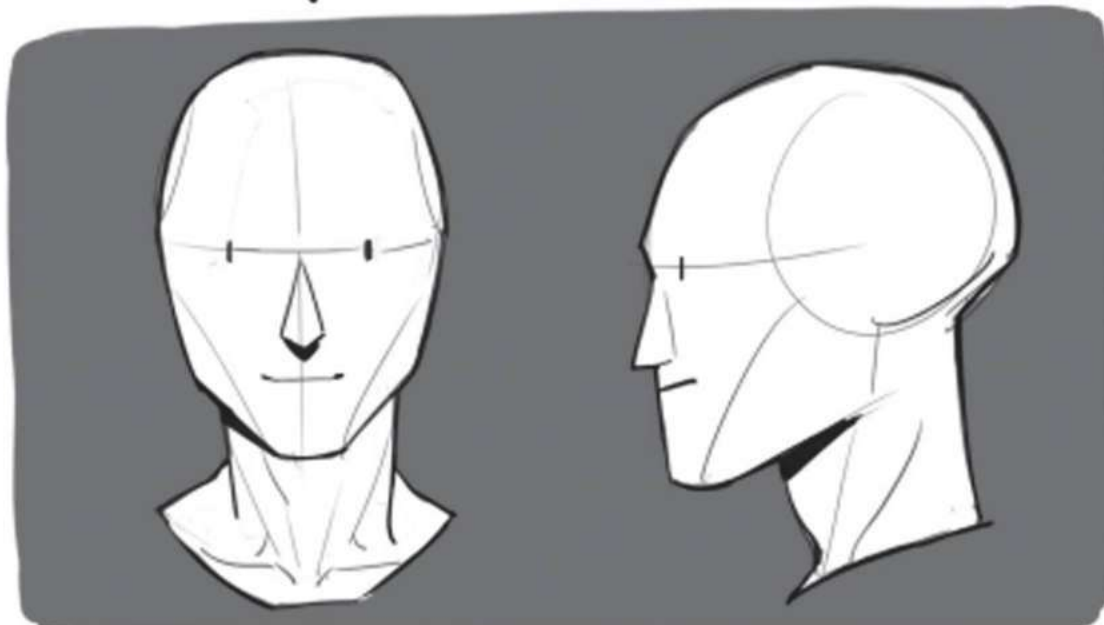
PELVIS
RELATIVAMENTE
ANCHA

Las proporciones pueden variar, dependiendo de la persona. Siempre dibuje a partir de la observación, independientemente del género, para construir formas de personajes más diversas.

CRÁNEO

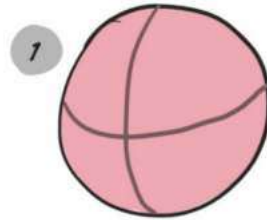


Simplificación

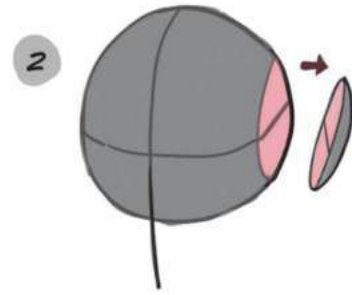


La cara es una de las partes del cuerpo más afectadas por el esqueleto.

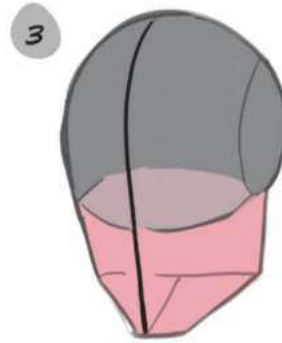
Comenzar con una forma simplificada facilita dibujar múltiples ángulos.



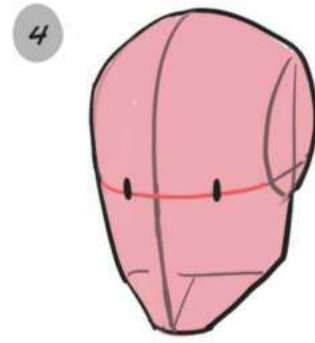
1. DIBUJA UNA ESFERA.



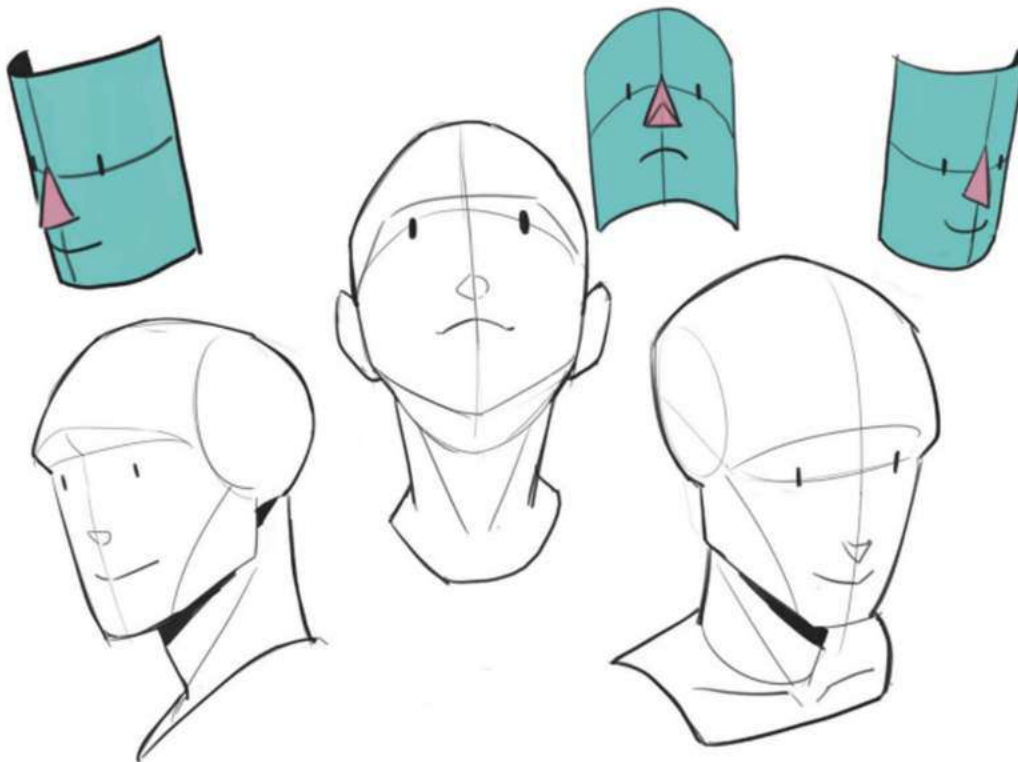
2. DIVIDA A LO LARGO DE LA CORONA.



3. DIBUJA LA BARBILLA.



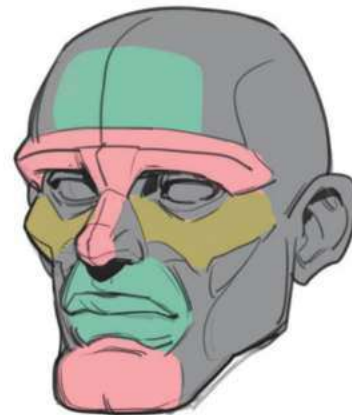
4. TERMINA EL CRÁNEO GENERAL Y EL SKEL FACIAL.



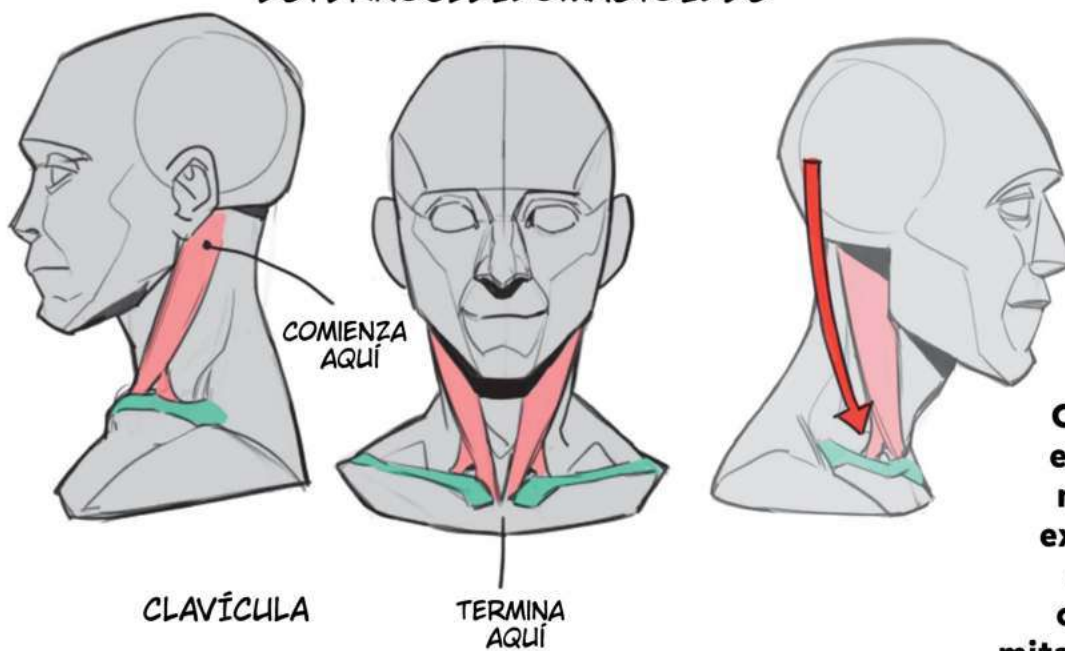
Cuando dibuje la cabeza desde diferentes ángulos, piense en la forma del frente de la cara como una hoja de papel curva.

REFERENCIA DEL CRÁNEO

Esta forma enfatiza los huesos y músculos sobresalientes del cráneo y el cuello.

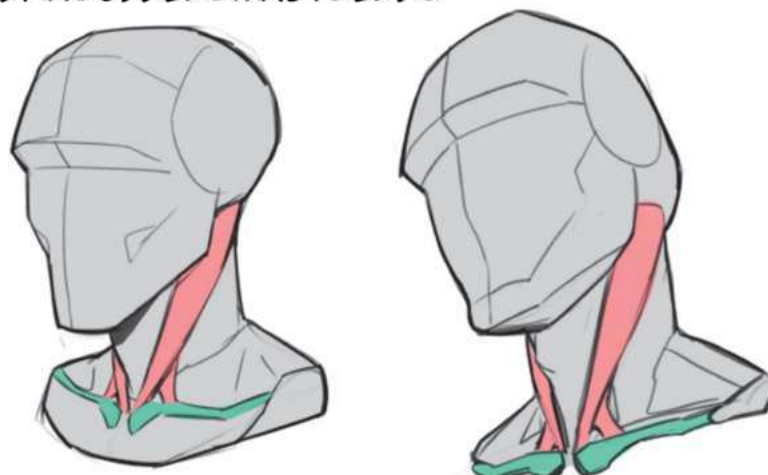


MÚSCULOS DEL CUELLO: ESTERNOCLEIDOMASTOIDES

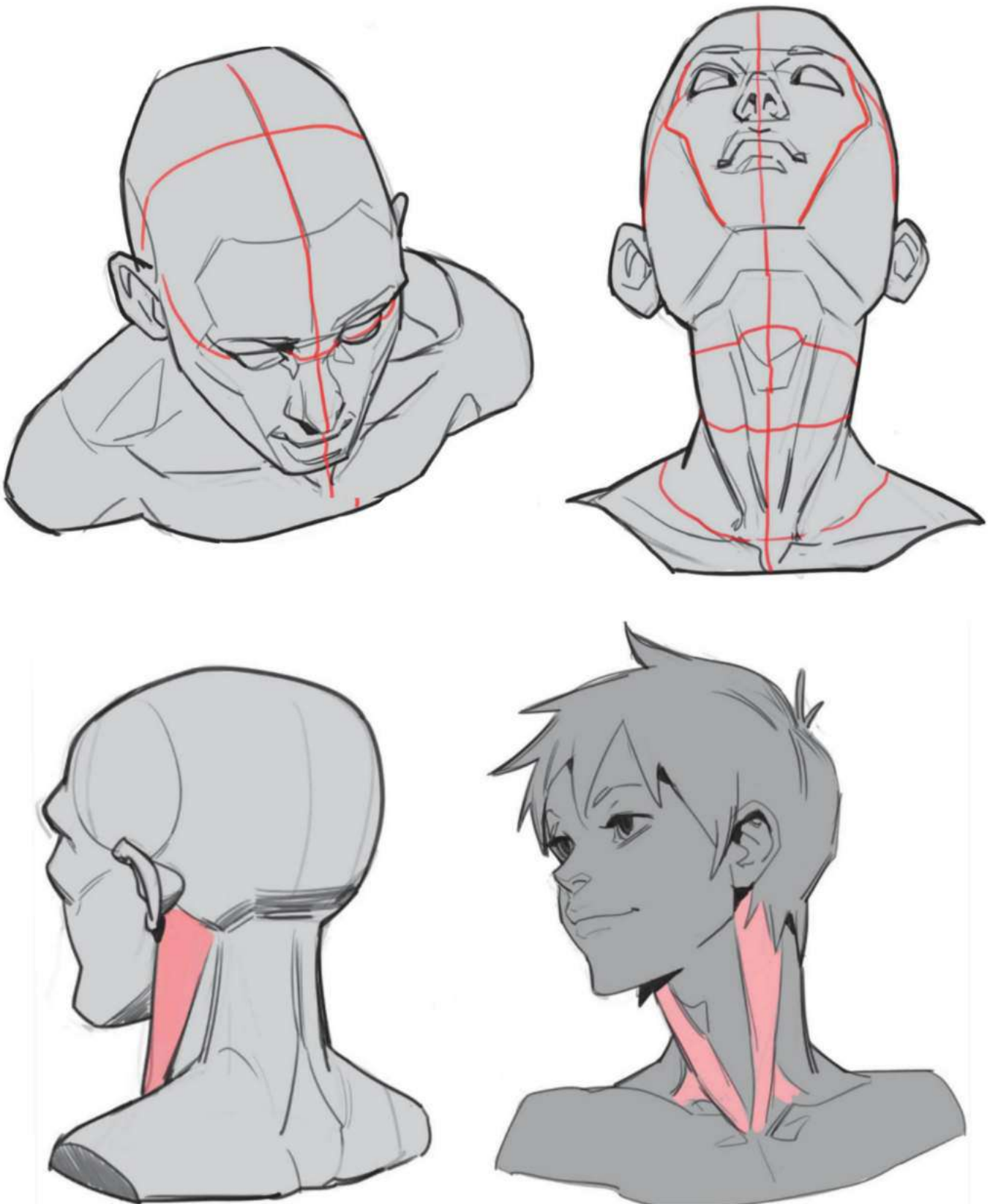


Cada músculo esternocleidomastoideo se extiende desde detrás de la oreja hasta la mitad de la clavícula.

MÚSCULO ESTERNOCLEIDOMASTOIDEO

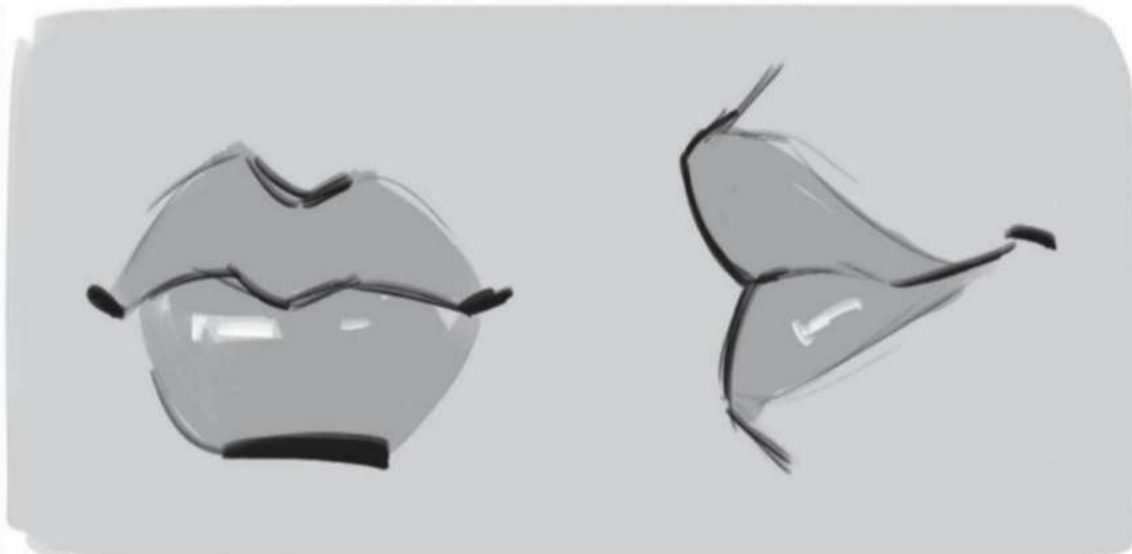


Esqueleto facial y músculo esternocleidomastoideo.

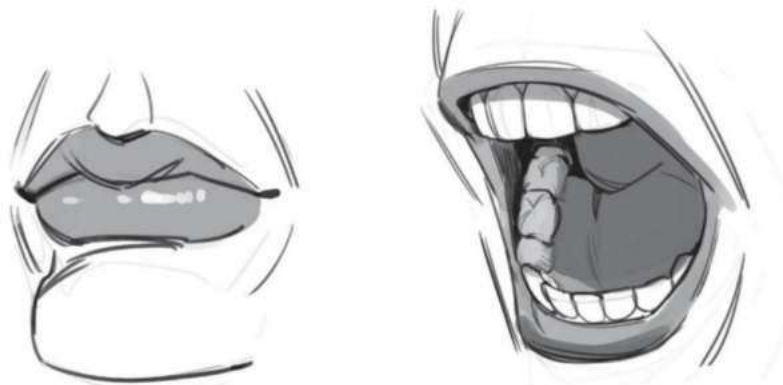


Bloqueado de la vista por la cara en este ángulo.

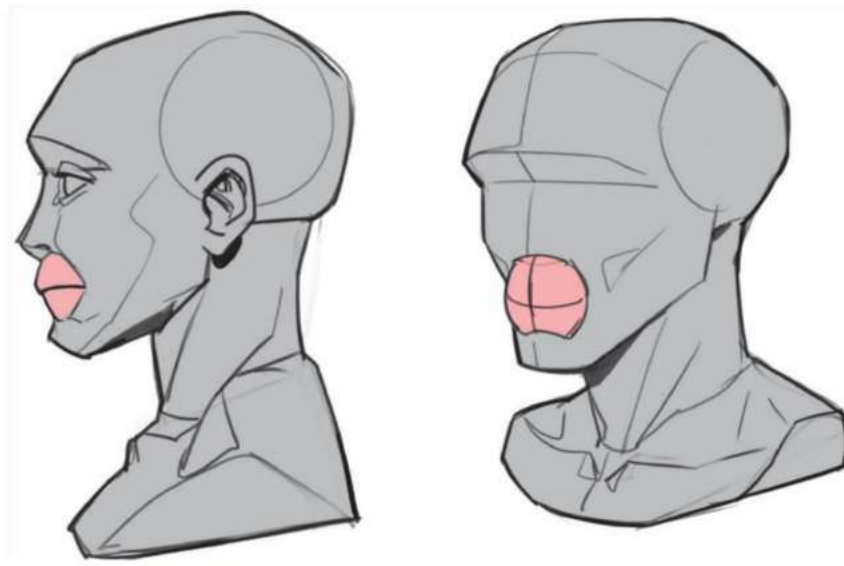
BOCA



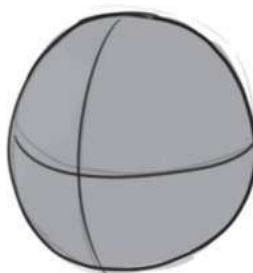
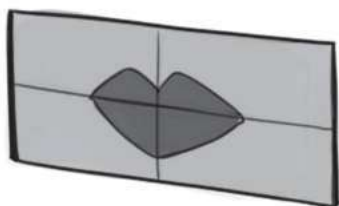
La estructura de la boca debe estar bien definida ya sea cerrado o abierto.



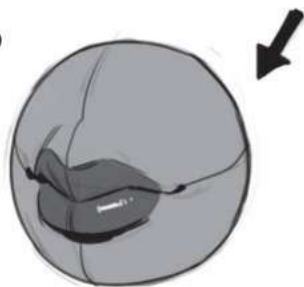
Cuando altere el ángulo de la cara de un personaje, siempre tenga en cuenta la forma de la boca.



BOCA



No dibujes la boca como una pegatina en una superficie plana.

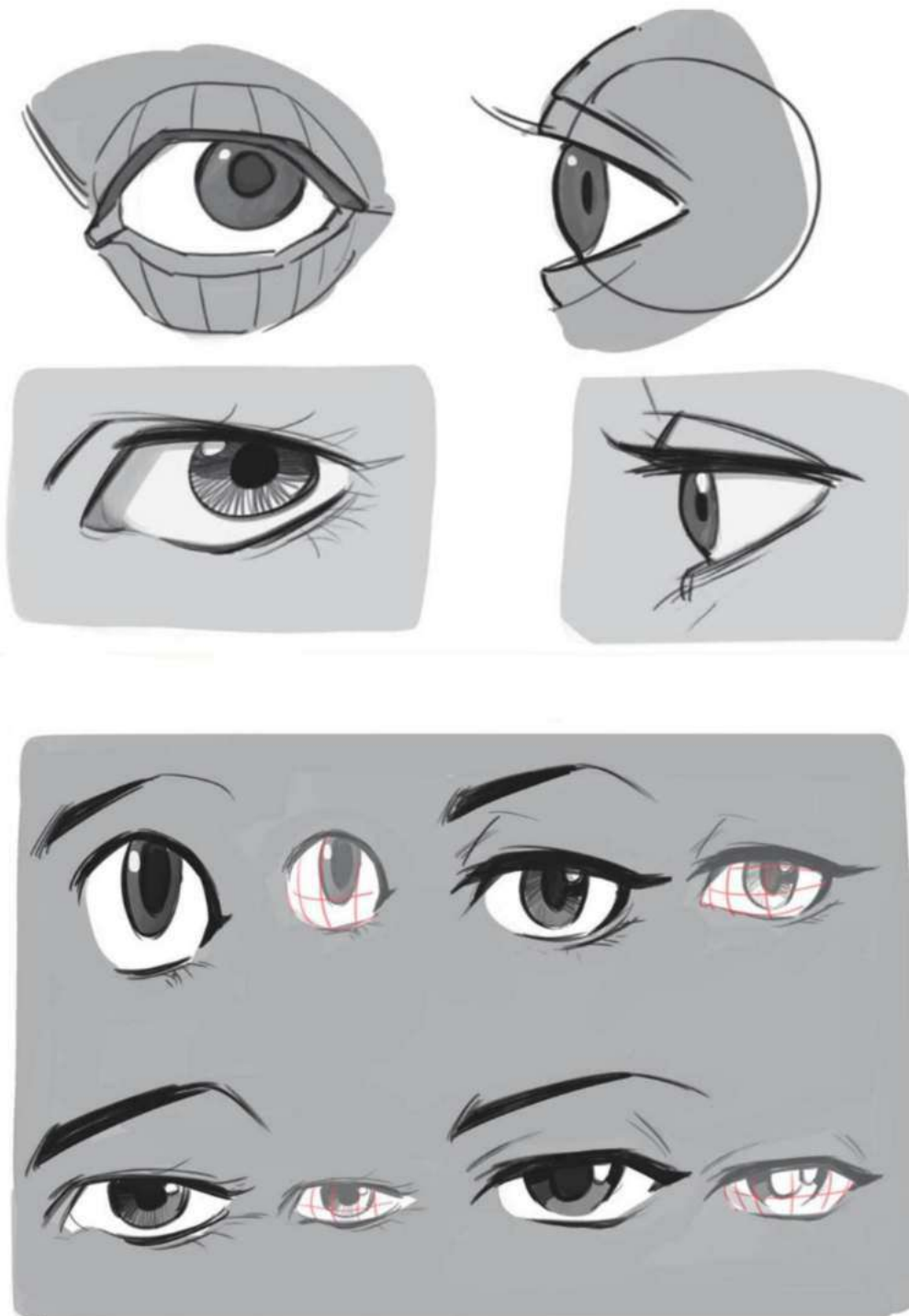


Los labios se colocan sobre la estructura tridimensional de la boca.



Es más fácil si empiezas dibujando la boca como la silueta de un figura sencilla.

OJOS



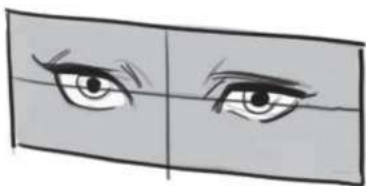
Incluso con ojos estilizados, es recomendable acentuar su dimensionalidad.

Dibuja la estructura del ojo para que tenga dimensión.

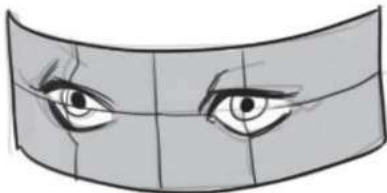
OJOS



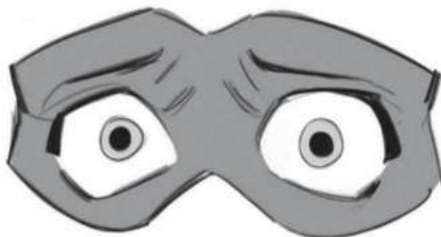
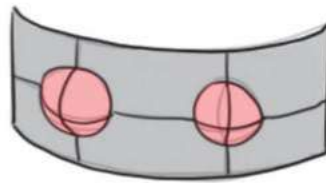
En algunos ángulos, no puede ver una de las esquinas de los ojos o el superficie del globo ocular.



X



OK

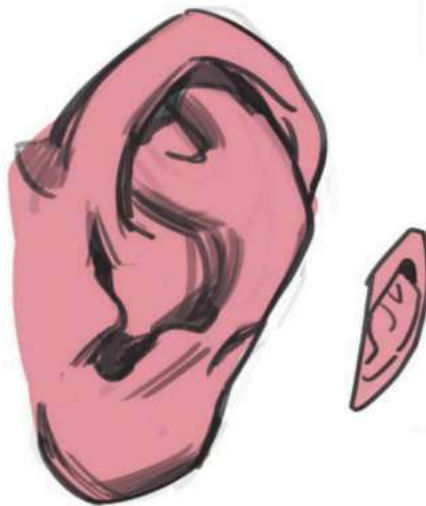


Al dibujar los ojos, tenga en cuenta que no solo los ojos en sí pero también las zonas del rostro que las rodean deben moverse con naturalidad.

OREJA



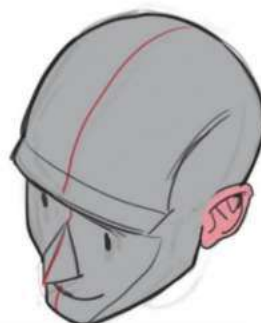
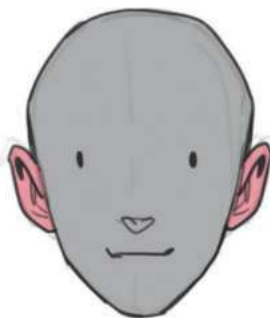
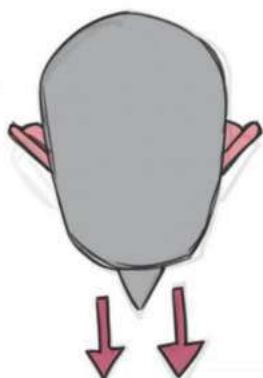
COSTADO



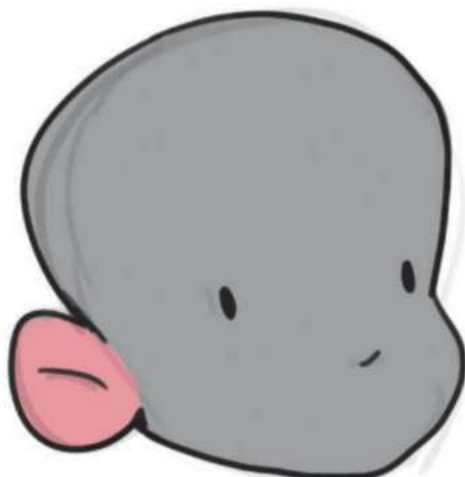
FRONTAL



ATRAS



Tenga en cuenta que la posición de las orejas varía con el ángulo de visión.



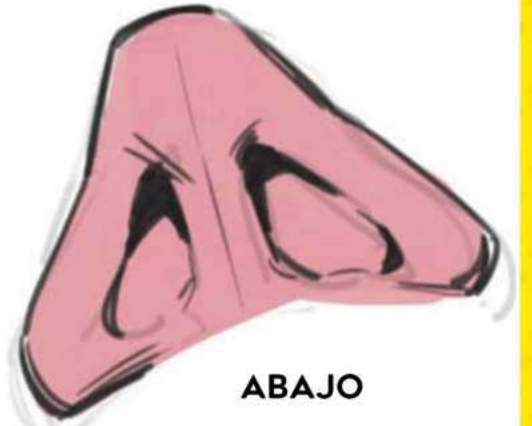
NARIS



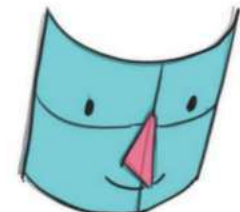
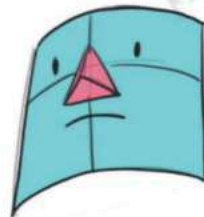
FRONTAL



COSTADO



ABAJO



Con la nariz, comience con la forma general y el ángulo y continúe con los detalles más adelante.

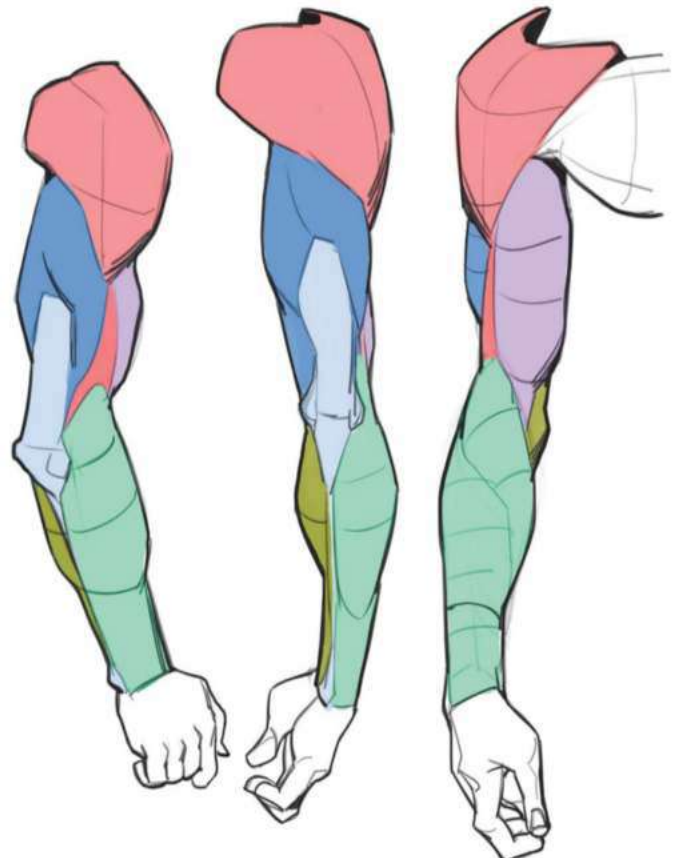


BRAZOS

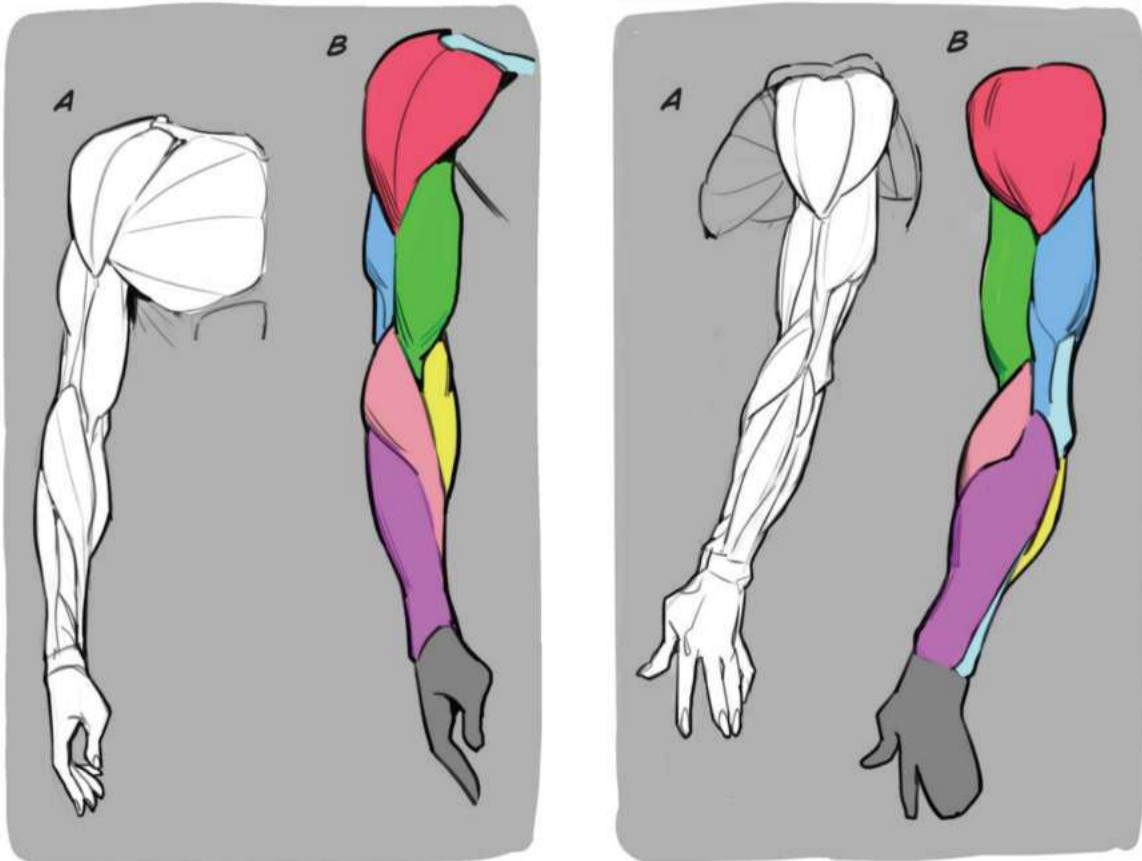


Aunque la estructura real de los músculos es compleja (A), es importante aprender sus formas tridimensionales simples (B).

El brazo no es sólo una de las estructuras más complejas del cuerpo humano, también tiene mucha flexibilidad. En lugar de memorizar todos los músculos, le mostraré formas útiles que se pueden aplicar más adelante.

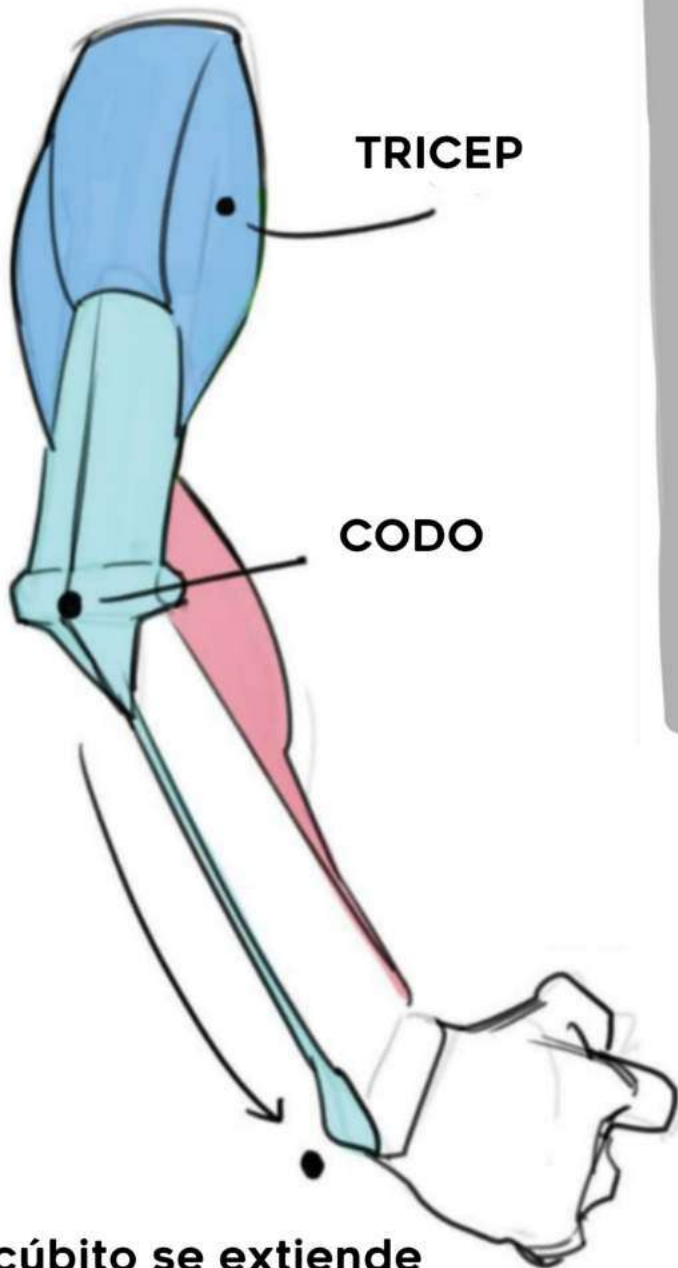


GRUPOS MUSCULARES BÁSICOS DEL BRAZO Y DEL HOMBRO.



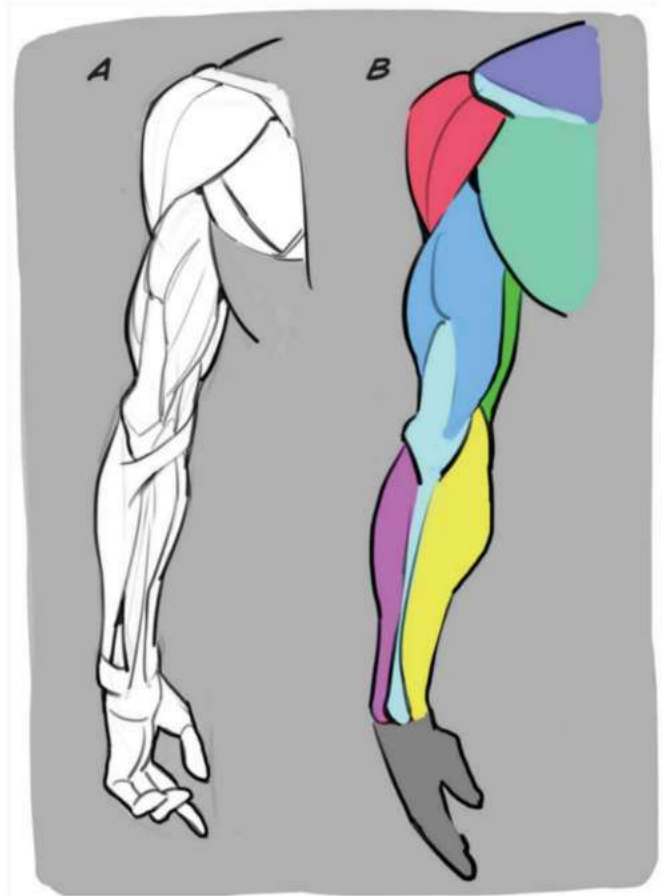
- MÚSCULOS DEL HOMBRO.
- MÚSCULO SUPERIOR DEL ANTEBRAZO (ARRIBA DEL CODO)
- MÚSCULO SUPERIOR DEL BRAZO (CODO)
- MÚSCULO EXTERNO DEL BRAZO (DORSO DE LA MANO)
- MÚSCULO DEL BRAZO INFERIOR (FLEXOR)
- MÚSCULO INTERIOR DEL BRAZO (PALMA)

BRAZOS



El cúbito se extiende hasta el dedo meñique.

Desde el cúbito unido al dorso de la mano es el músculo extensor.



Unido a la muñeca está el músculo flexor.

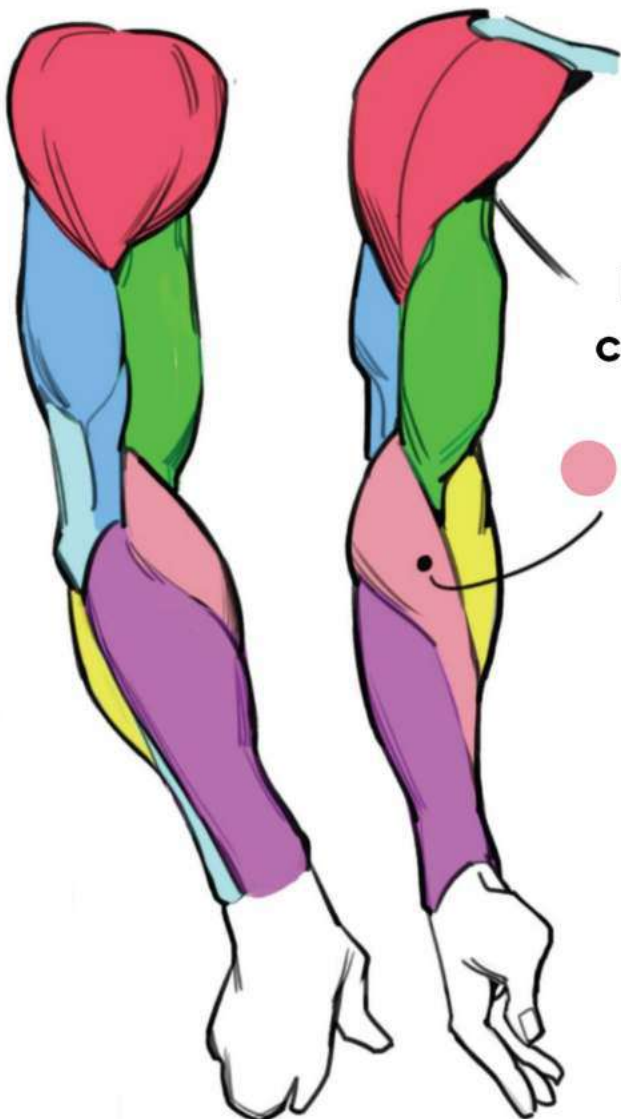


BRAZOS

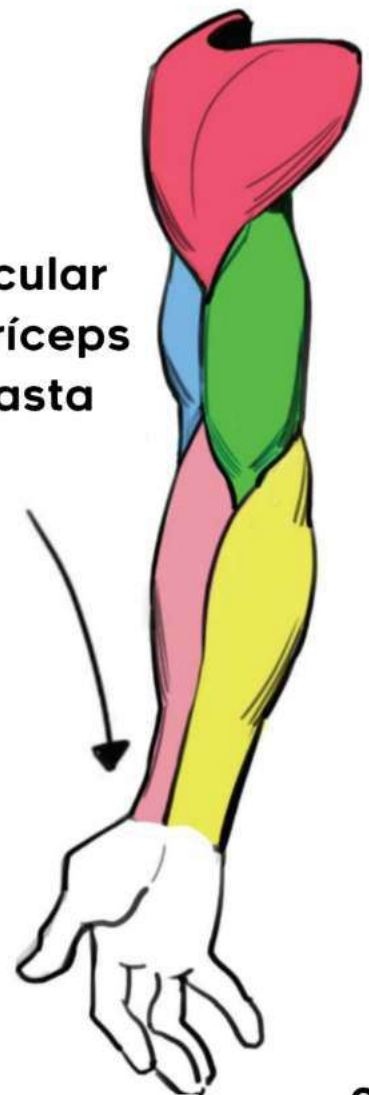
BRAZOS CRUZADOS.



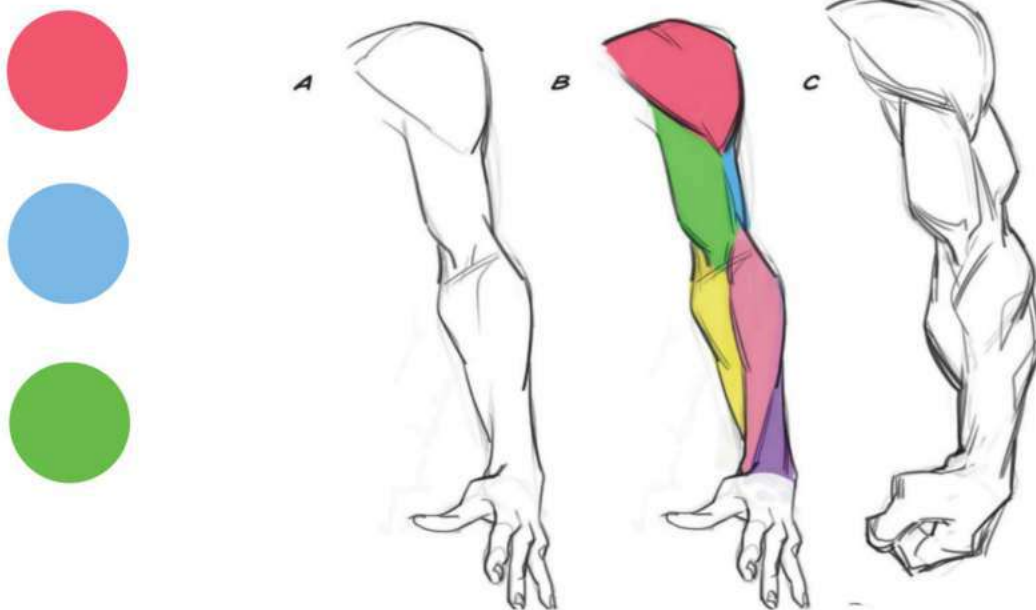
El cúbito es claramente visible en una pose de brazos cruzados.



Este grupo muscular comienza en el tríceps y se extiende hasta el pulgar.

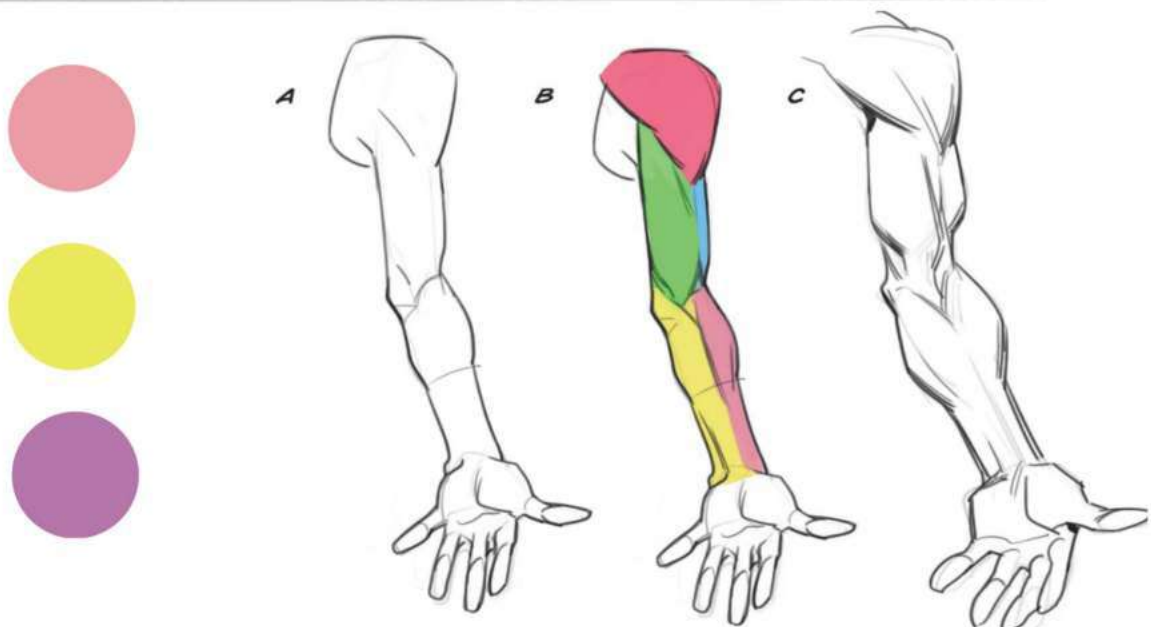


PARTE SUPERIOR DE LOS BRAZOS.



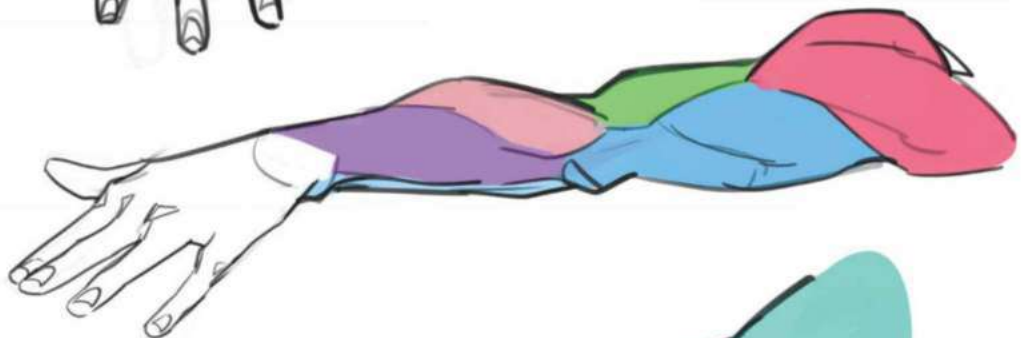
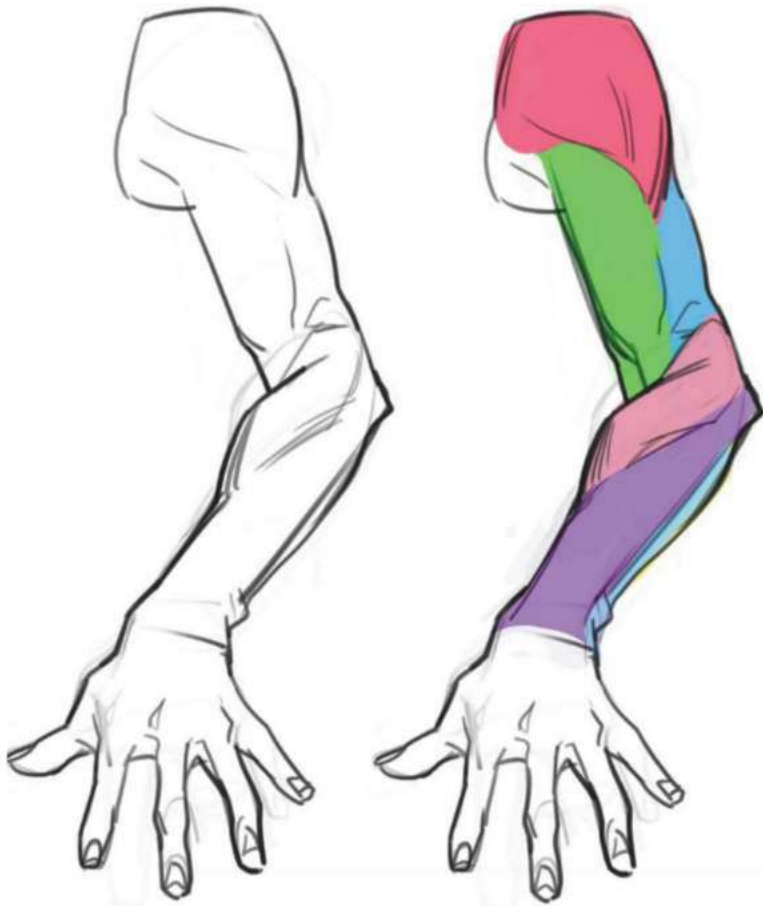
Hay más subpartes de los músculos del brazo, pero estas formas básicas y sus volúmenes son las más importantes.

PARTE INFERIOR DE LOS BRAZOS.

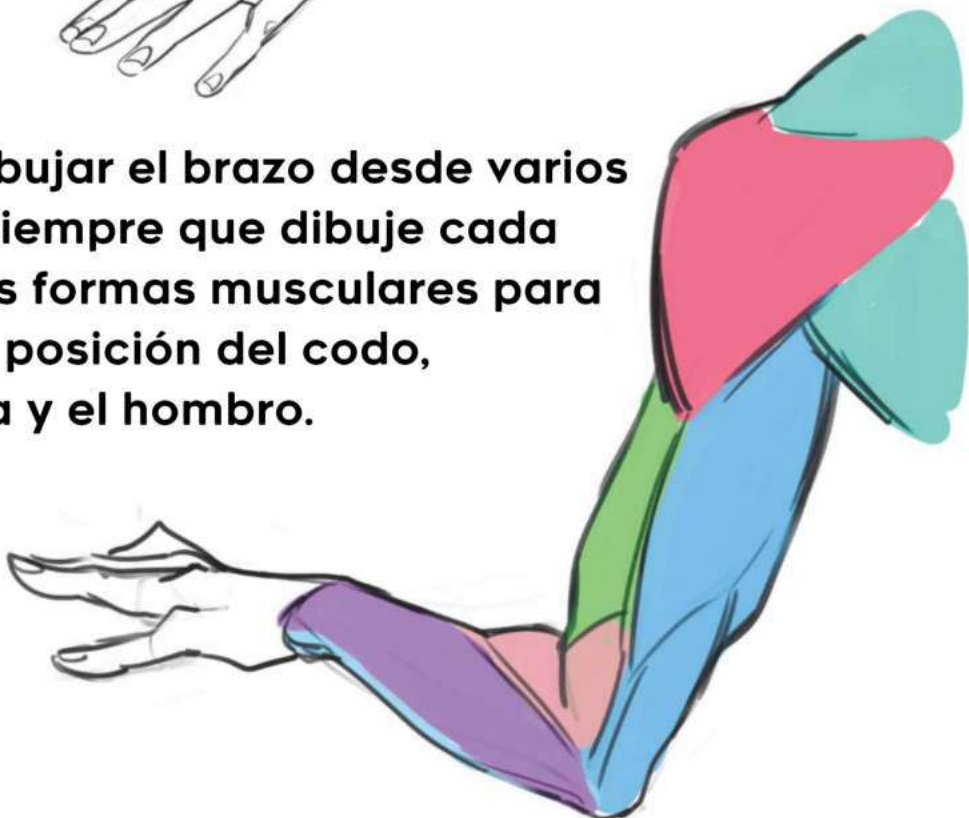


Esta es la parte del brazo dibujada con los músculos como se muestra en la página anterior. Cuando los músculos se desarrollan, se vuelven más grandes y más definidos, como se muestra en C.

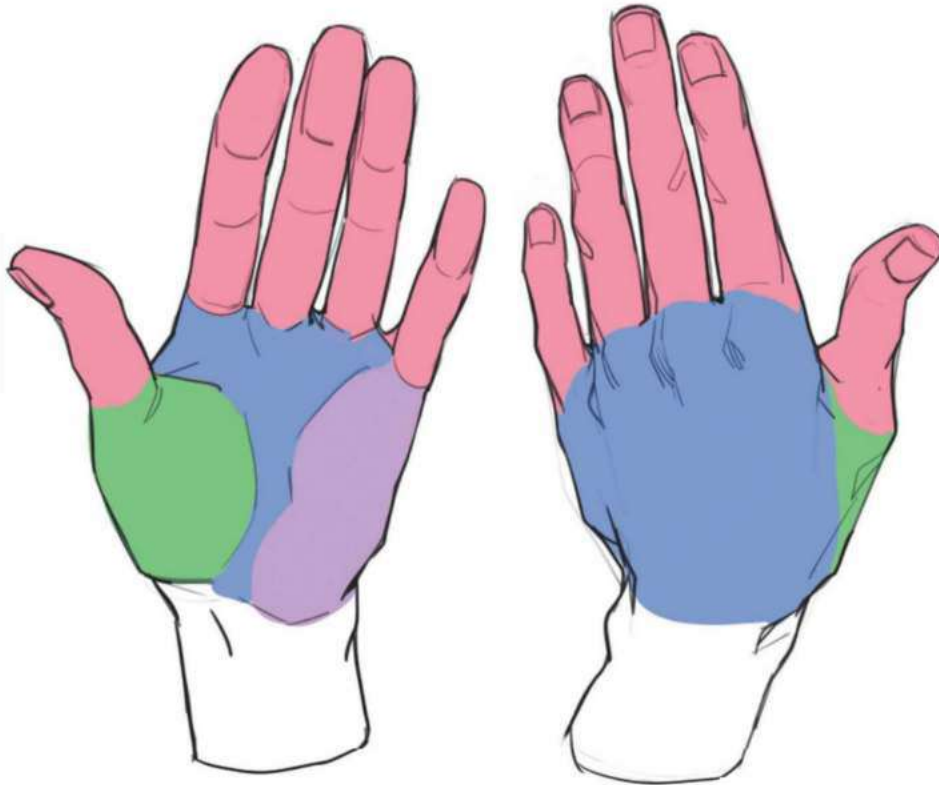
BRAZOS



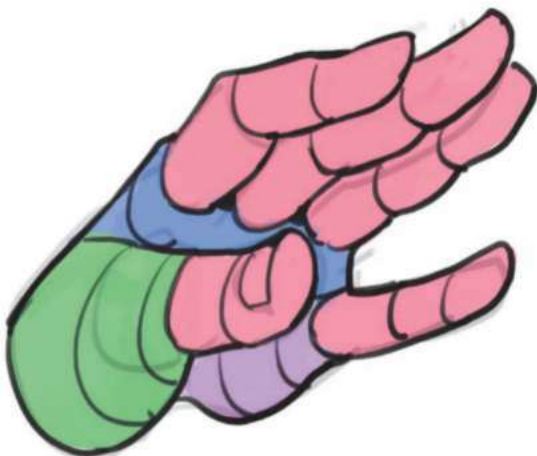
Es fácil dibujar el brazo desde varios ángulos, siempre que dibuje cada una de sus formas musculares para reflejar la posición del codo, la muñeca y el hombro.



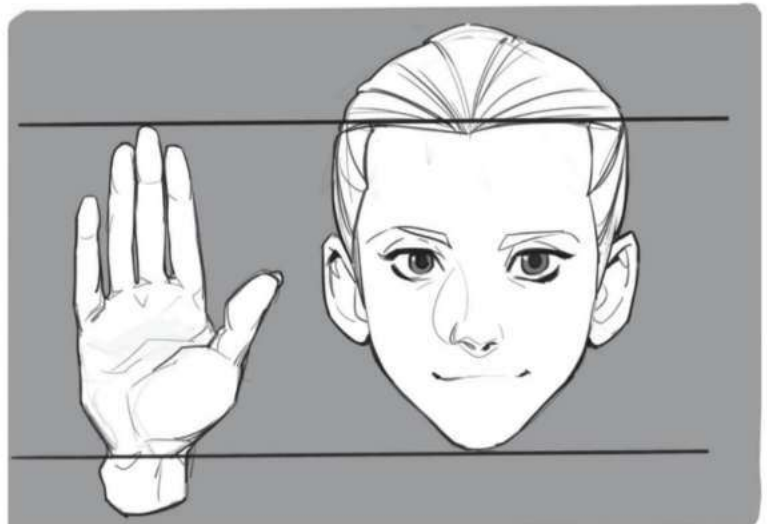
MANOS

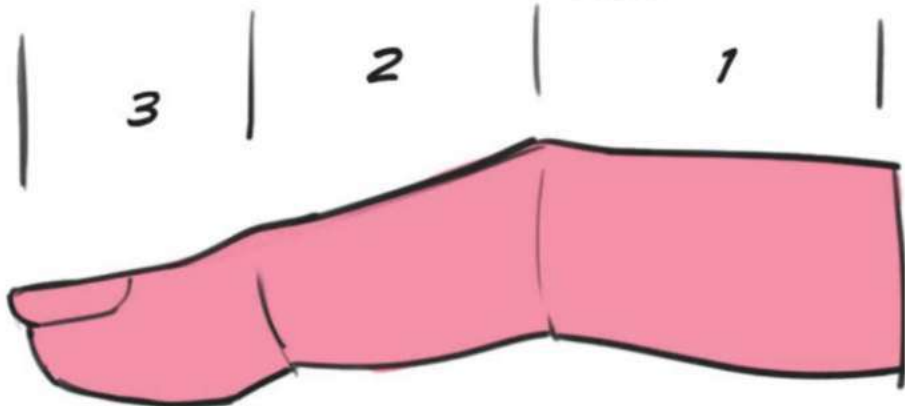
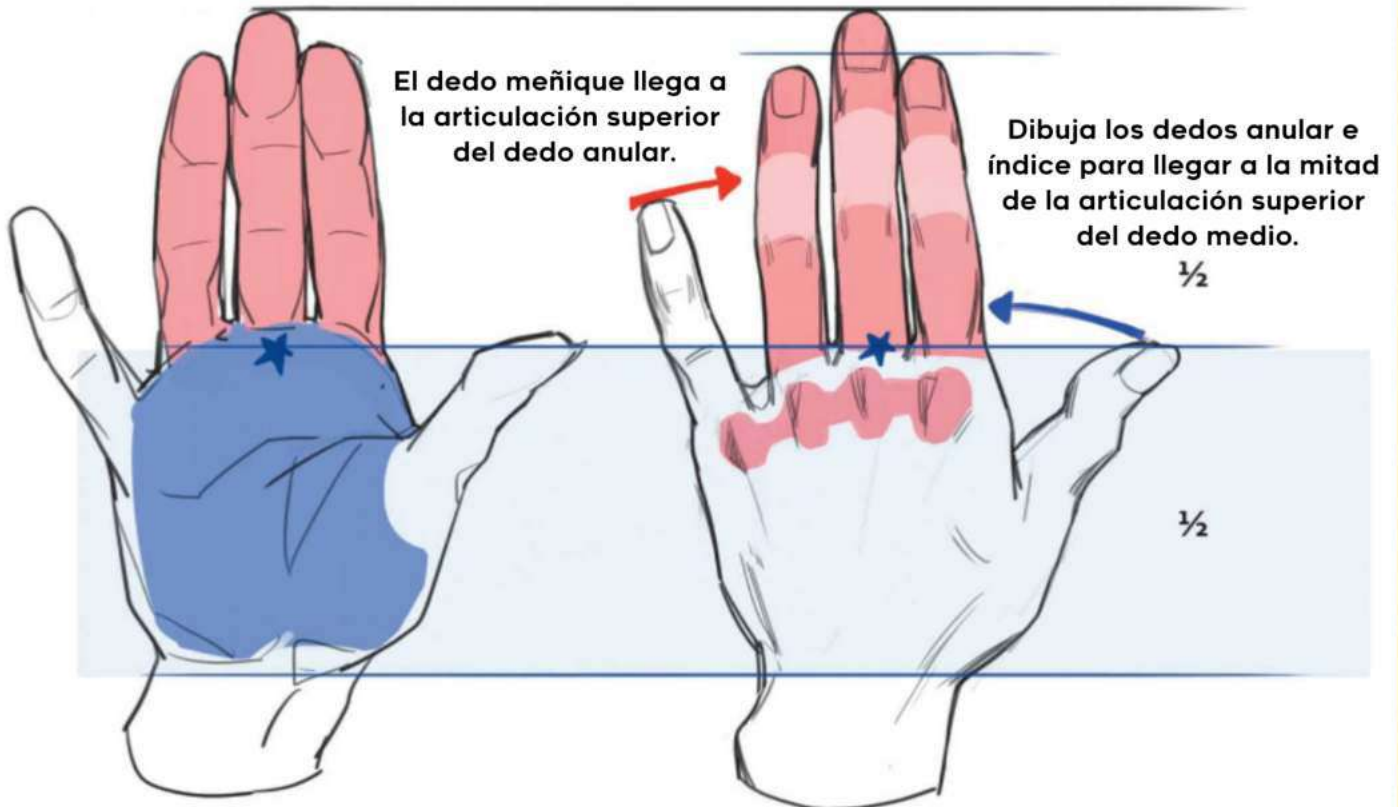


La mano es más fácil de dibujar si la forma se entiende dividiéndola en dedos, palma, palma del pulgar y palma del meñique.

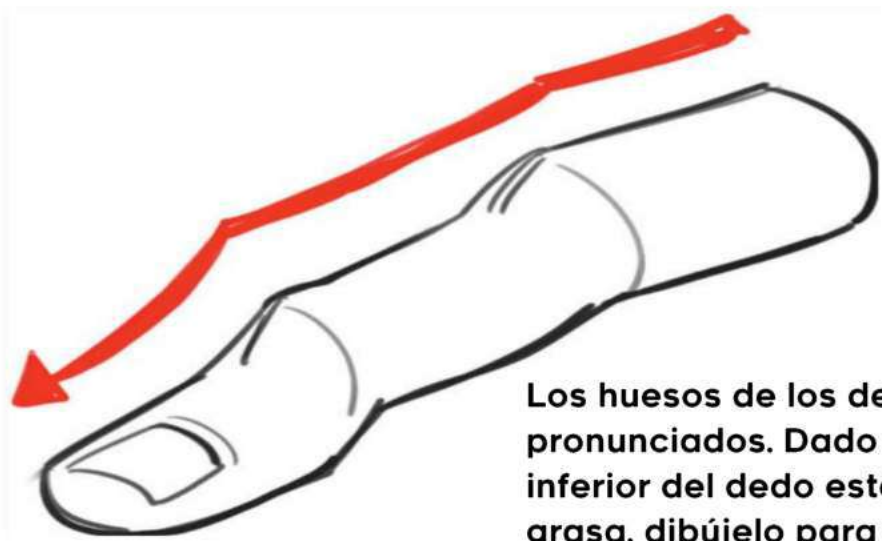


← DIVIDELO ASI.



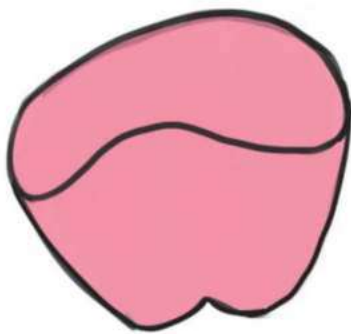


Se muestra la longitud relativa de cada articulación de los dedos, desde la más corta (3) hasta la más larga (1).

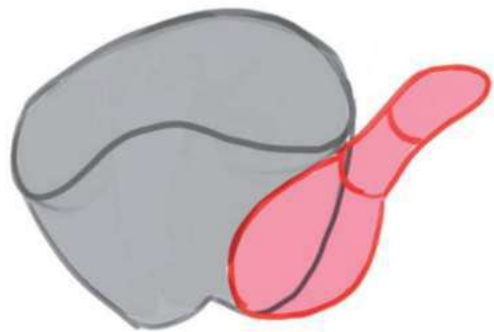


Los huesos de los dedos son muy pronunciados. Dado que la parte inferior del dedo está hecha de grasa, dibújelo para que se vea suave.

Esta vista muestra la parte ósea del dorso de la mano.
Es bueno expresar esta superficie
de la mano con líneas rectas.



Comienza a dibujar
la mano con la palma.

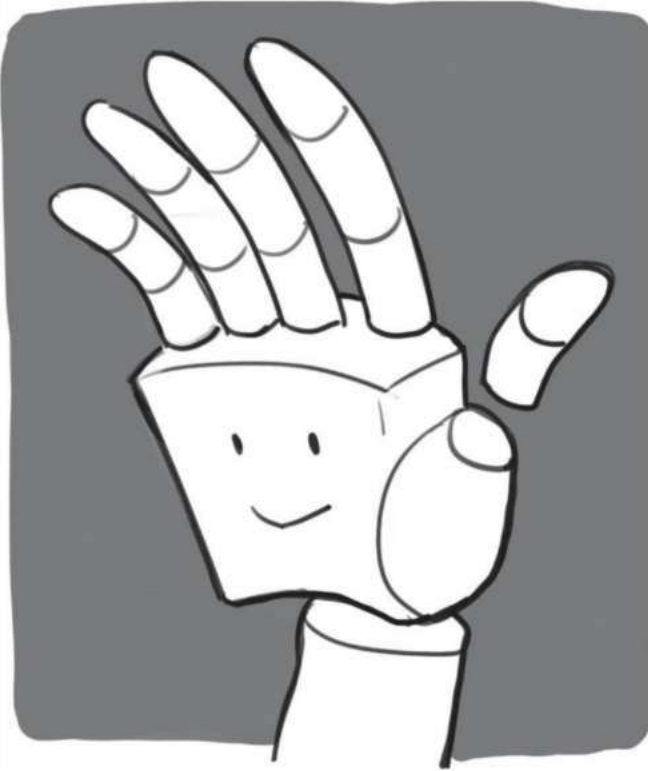


Agrega el pulgar.

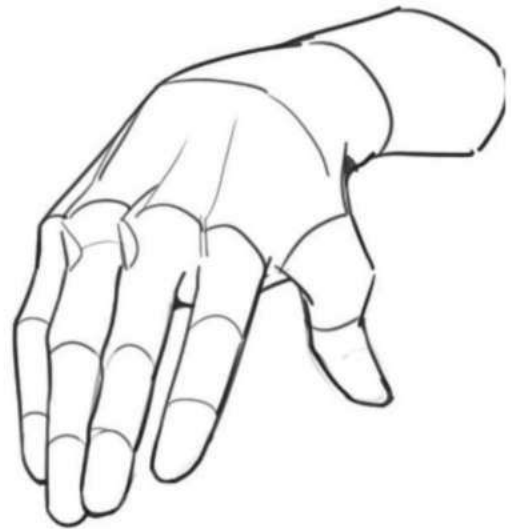


Agrega el resto
de los dedos.

SIMPLIFIQUEMOS NUESTRAS MANOS

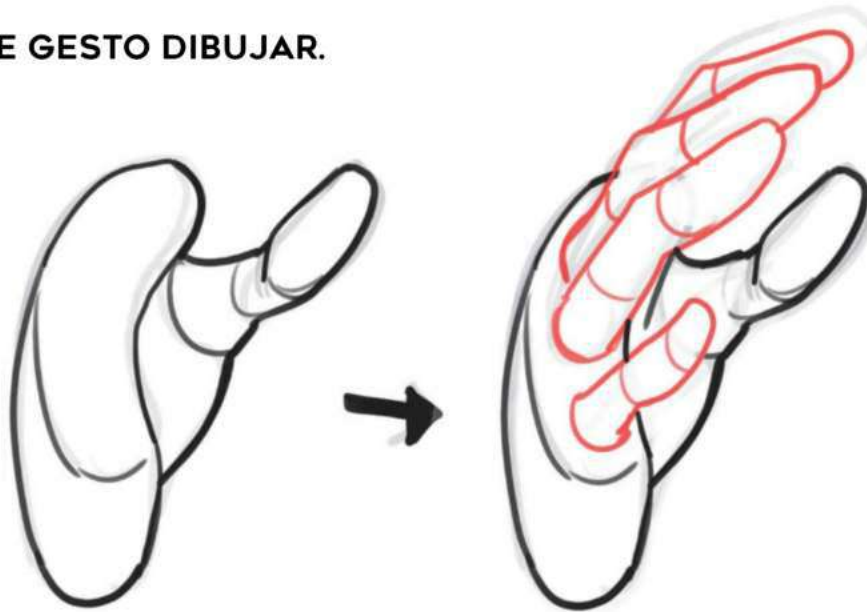


Incluso si memorizas dibujar una mano desde un punto de vista particular, aún necesitarás dibujar muchos ángulos y poses diferentes porque las manos tienen mucha fluidez.



Practiquemos dibujar manos en tres dimensiones usando la misma técnica fácil.

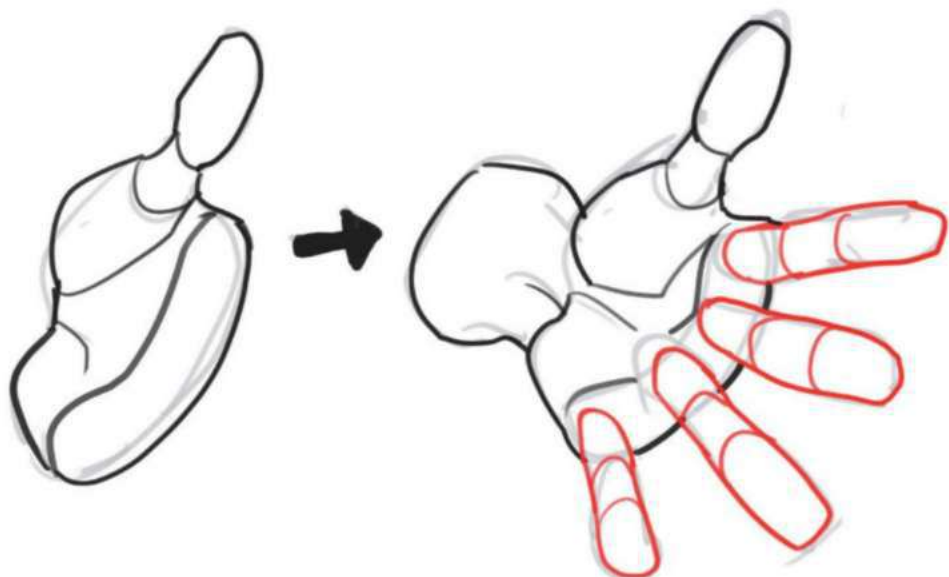
1.1 DECIDE QUE GESTO DIBUJAR.

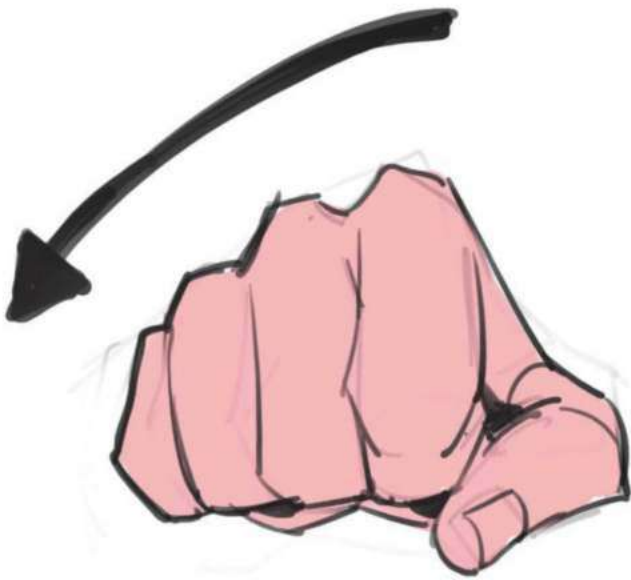


2.2 DIBUJA LA PALMA, EL PULGAR Y LOS DEDOS.



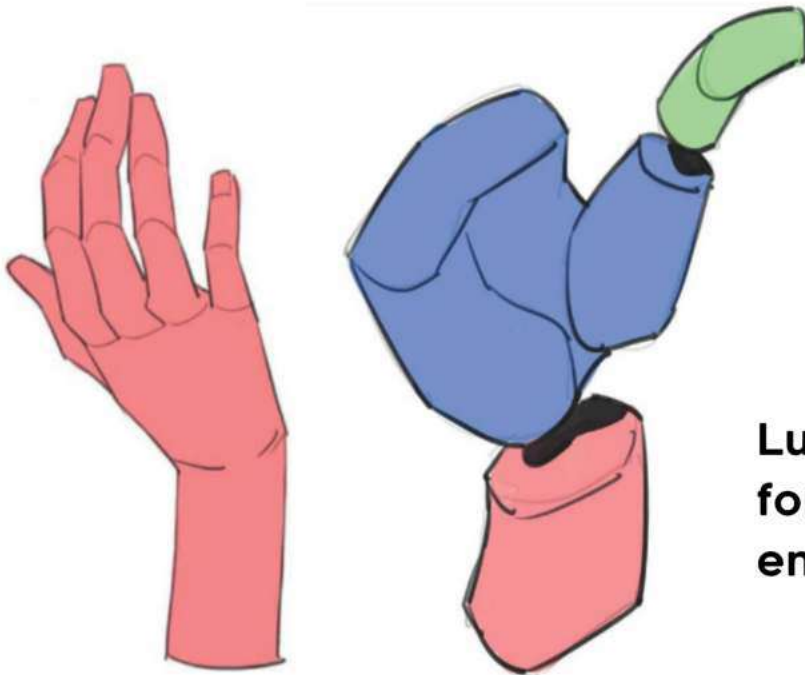
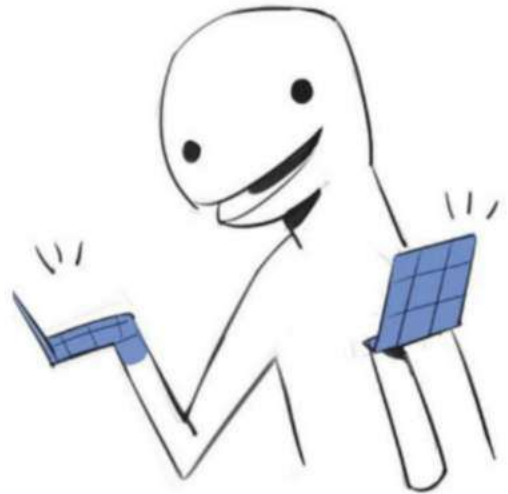
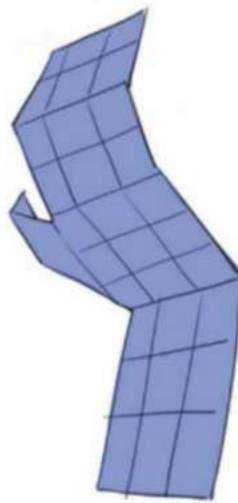
3.3 DIBUJA LA MUÑECA.





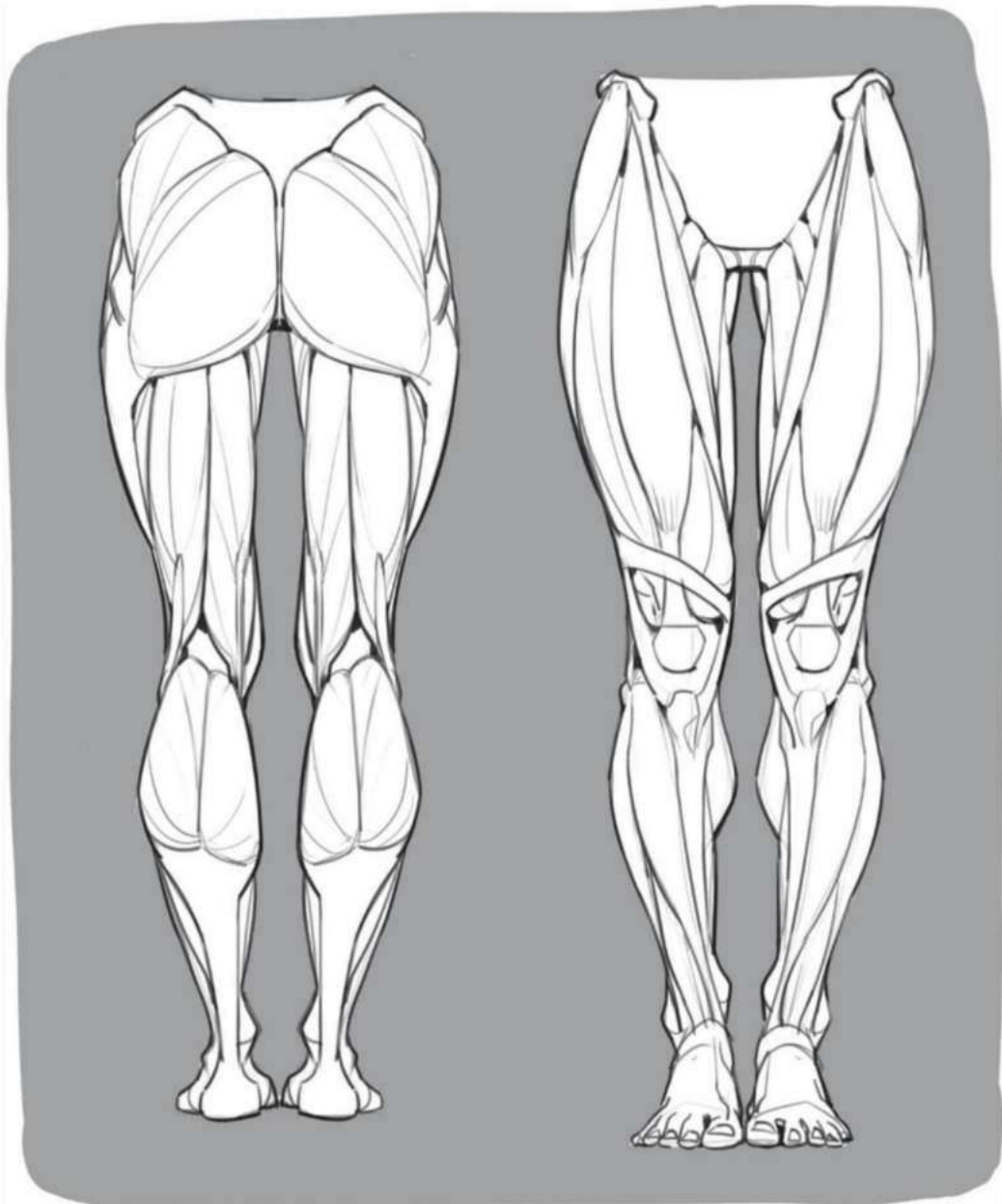
El dorso de la mano cuando se cierra en un puño tiene forma de arco, con el arco descendiendo hacia el dedo meñique.

Si le resulta difícil capturar la forma tridimensional de la mano, dibuje primero una forma plana doblada, similar a una hoja de papel.



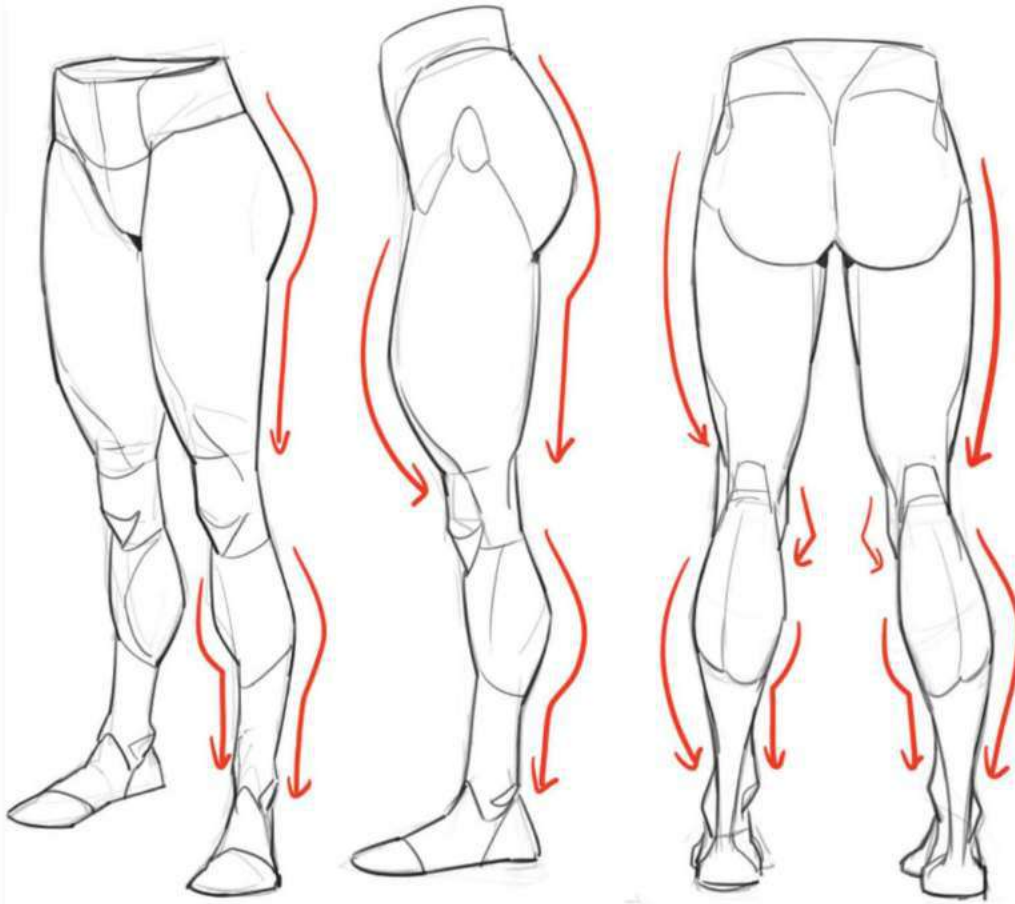
Luego cambie la forma de papel aplanado en un cubo tridimensional.

PIERNAS



Este diagrama del sistema muscular se ha incluido para ilustrar el forma de la pierna. Practiquemos pasar de la forma simplificada a complejidad.

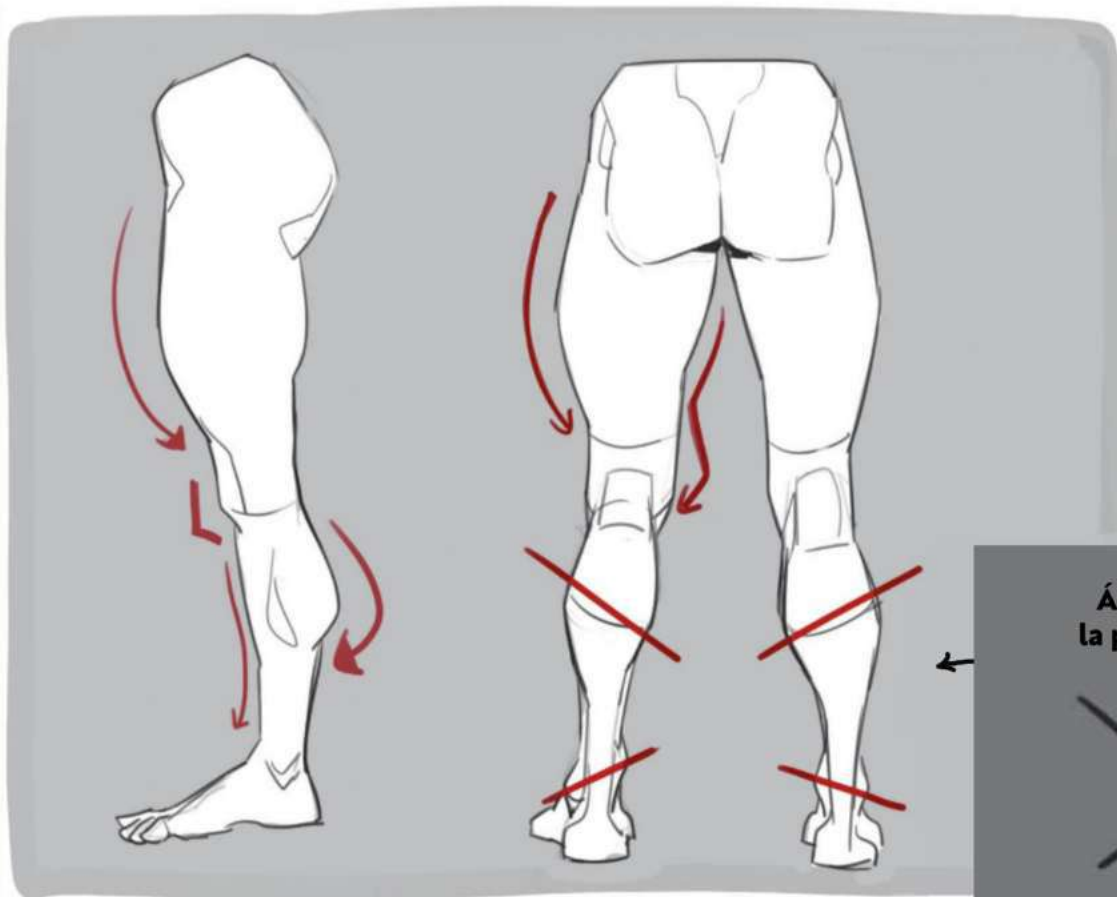
SIMPLIFICANDO LA FORMA DE LAS PIERNAS



Dibuja a lo largo de la forma anterior, memorizando el flujo de formas marcadas en rojo.



Dado que el formulario anterior puede ser difícil de dibujar, muchas personas comienzan con esta figura geometrizada. Pero a medida que desarrollas tu dibujo habilidades, debe familiarizarse con la forma realista.

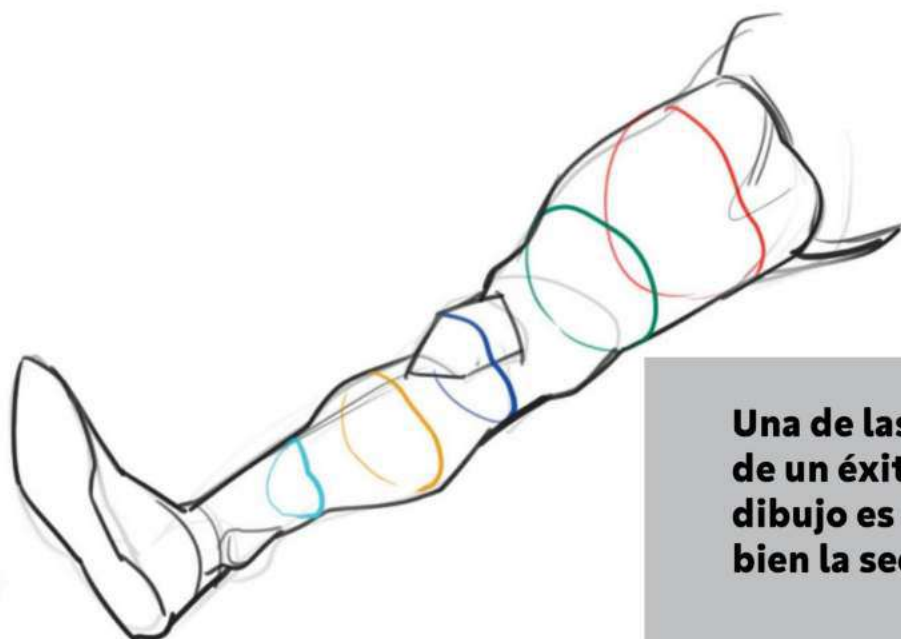


Ángulo de la pantorrilla



Puedes recordar fácilmente los ángulos de las pantorrillas y los huesos de la parte inferior de la pierna al pensar en una cara enfadada.

Al hacer un dibujo, considere si la forma funcionaría si lo cortaste visualmente.

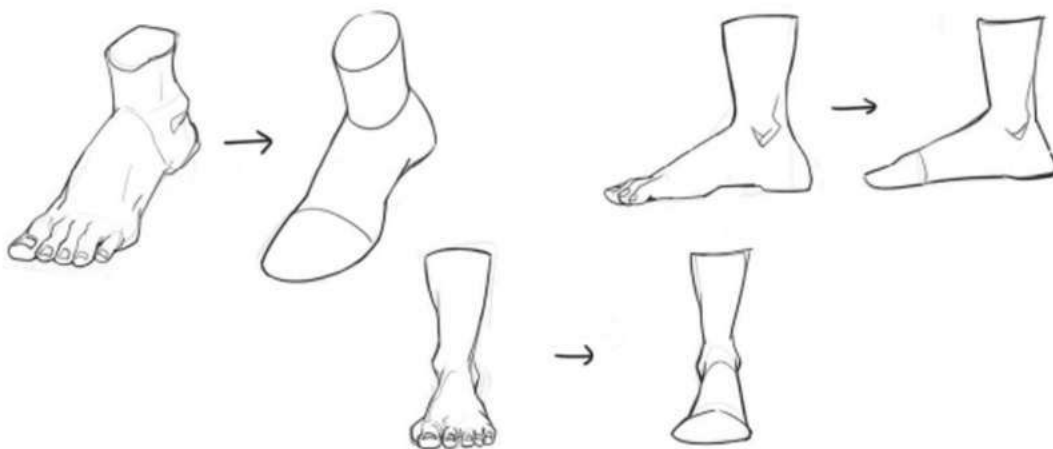
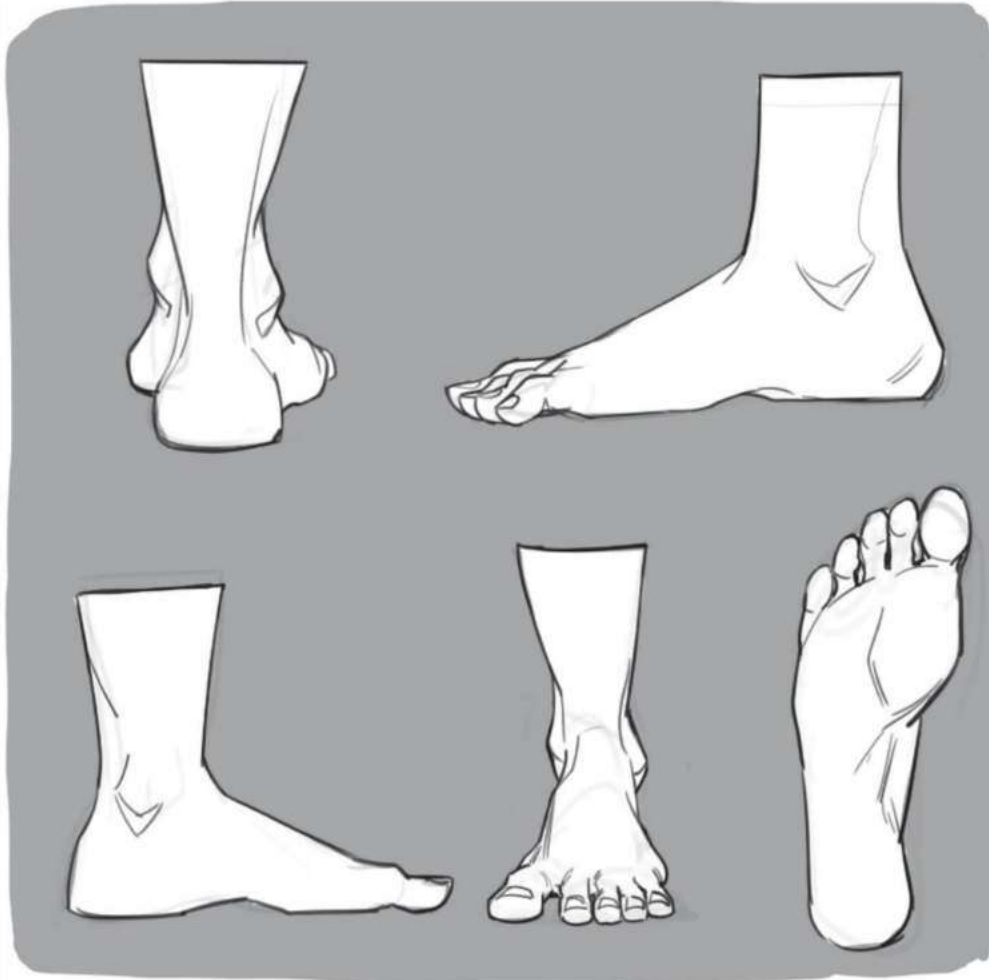


Una de las características de un éxito tridimensional dibujo es que captura muy bien la sección transversal.

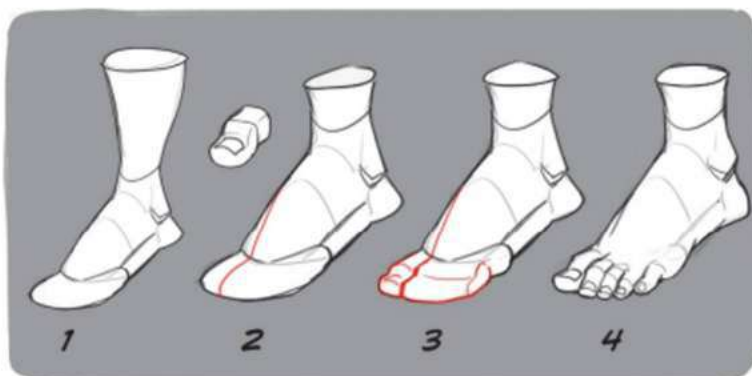


Dibuja las piernas dimensionalmente desde varios ángulos.

PIES



Dibujos de un pie desde múltiples vistas. A diferencia de las manos, los pies no son muy fluido, por lo que puede memorizar la forma tridimensional tal como es.



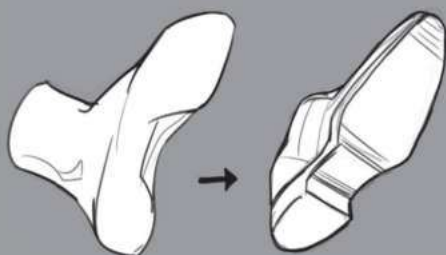
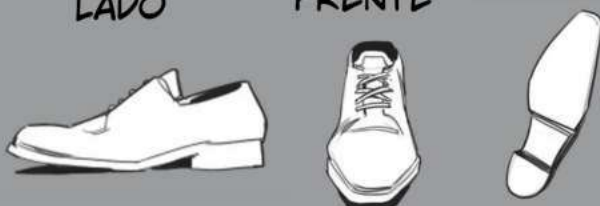
Una vez que tengas la forma básica de los pies, puedes dibujar zapatos encima de eso.



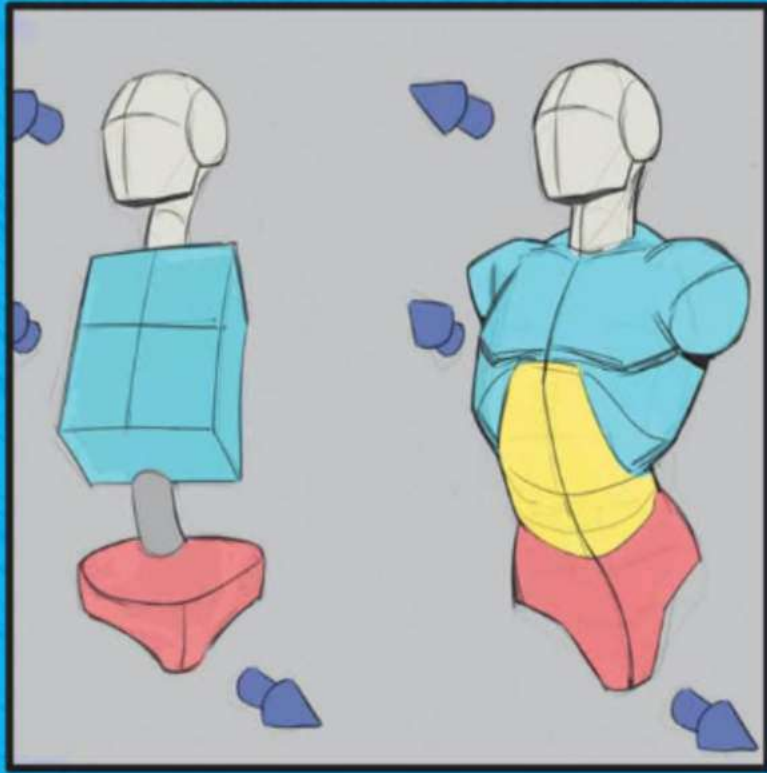
LADO

FRENTE

ABAJO



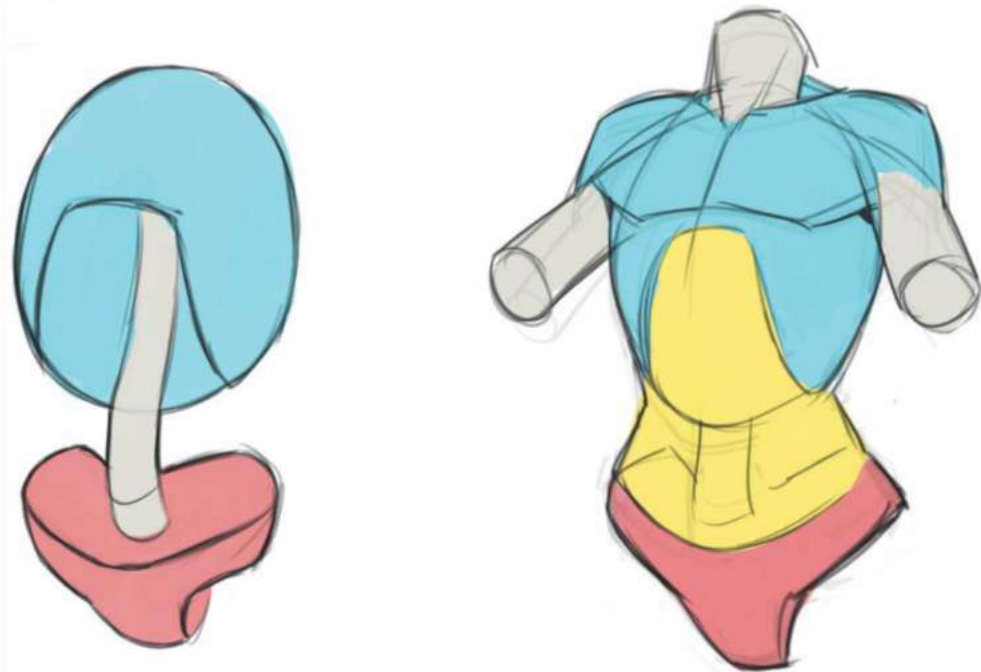
Es útil analizar el formulario desde varios ángulos, luego aplicar el apropiado.



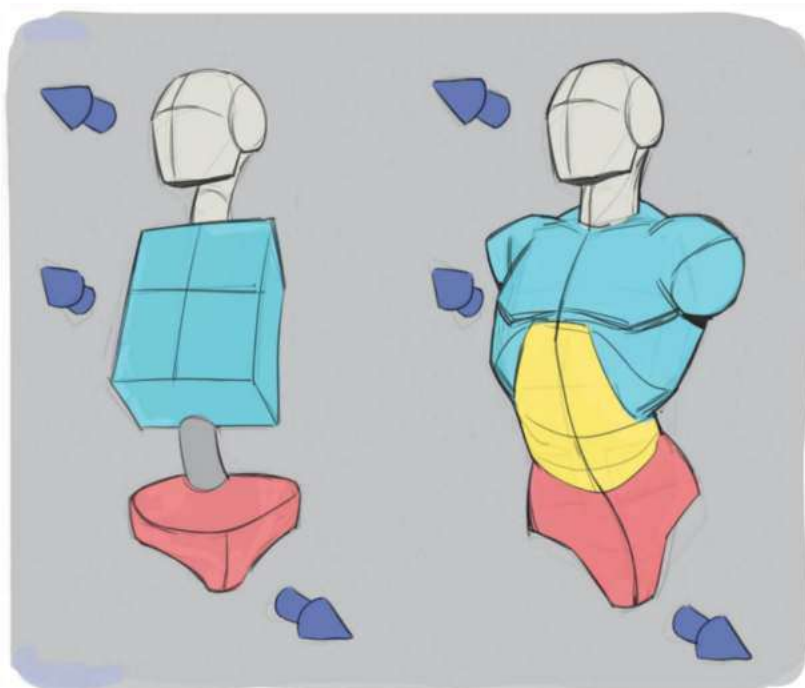


FORMA SIMPLIFICADA PARA GESTOS Y FORMAS

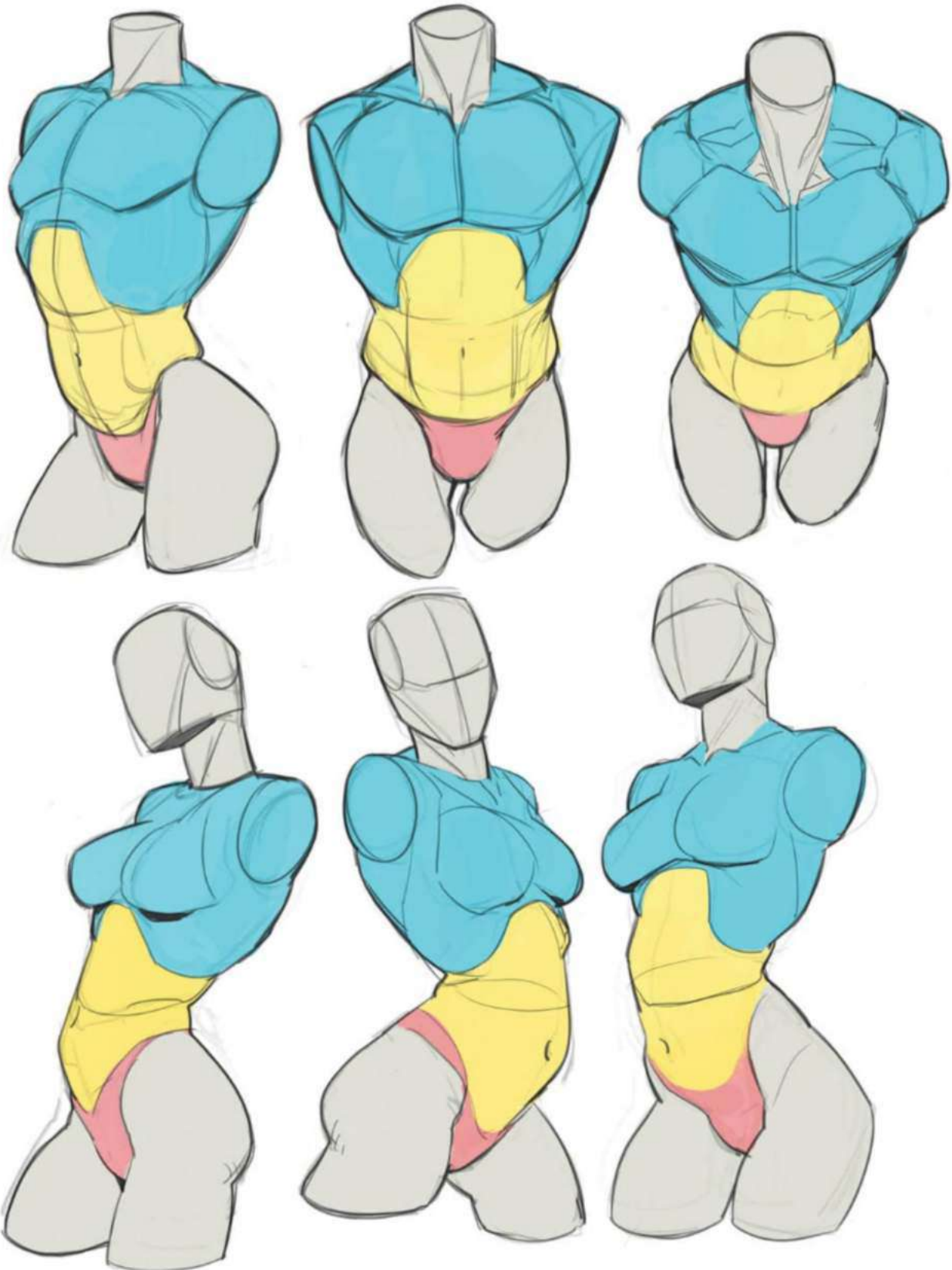
LO BASICO DE POSES Y GESTOS



Quando dibuje una pose o gesto, primero establezca la posición del pecho y la pelvis, luego conéctelos a través del abdomen.

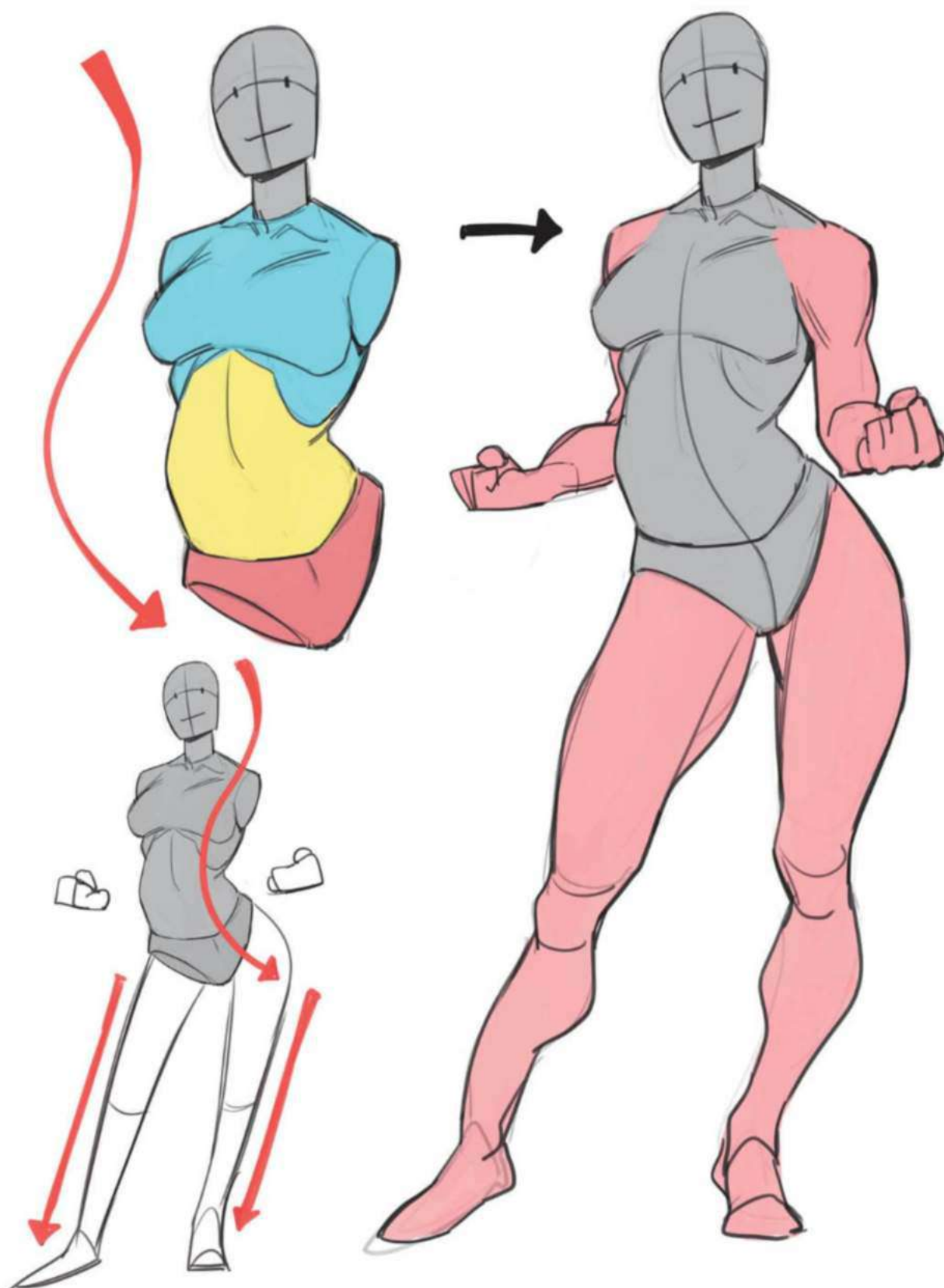


Si la pose o el gesto requiere que las posiciones de la cabeza, el pecho y la pelvis sean todas diferentes, asegúrese de que haya un flujo entre ellos.

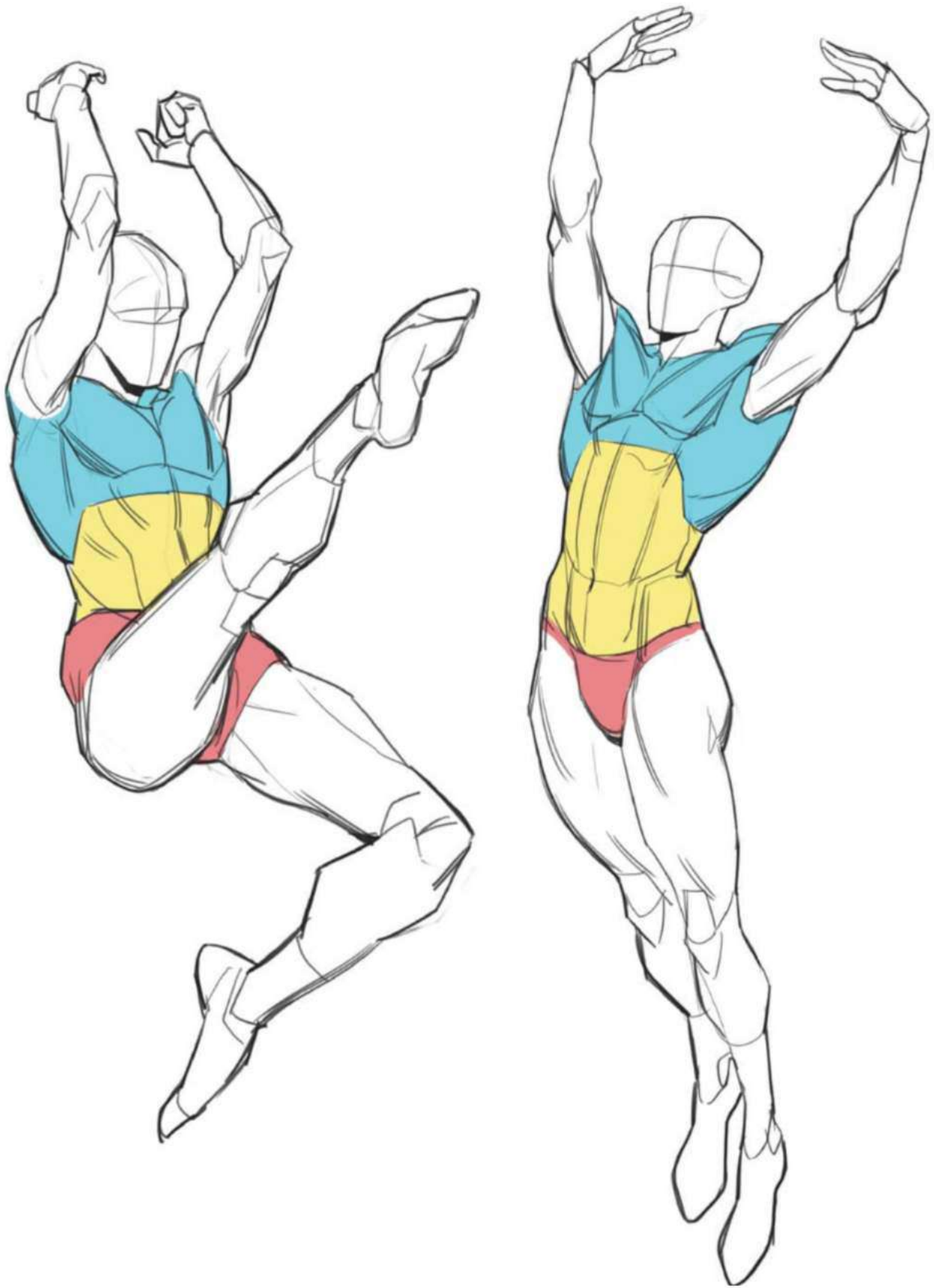


Gire el pecho y la pelvis en varios ángulos y agregue músculos para que el dibujo sea más natural.

EXPLORANDO GESTOS

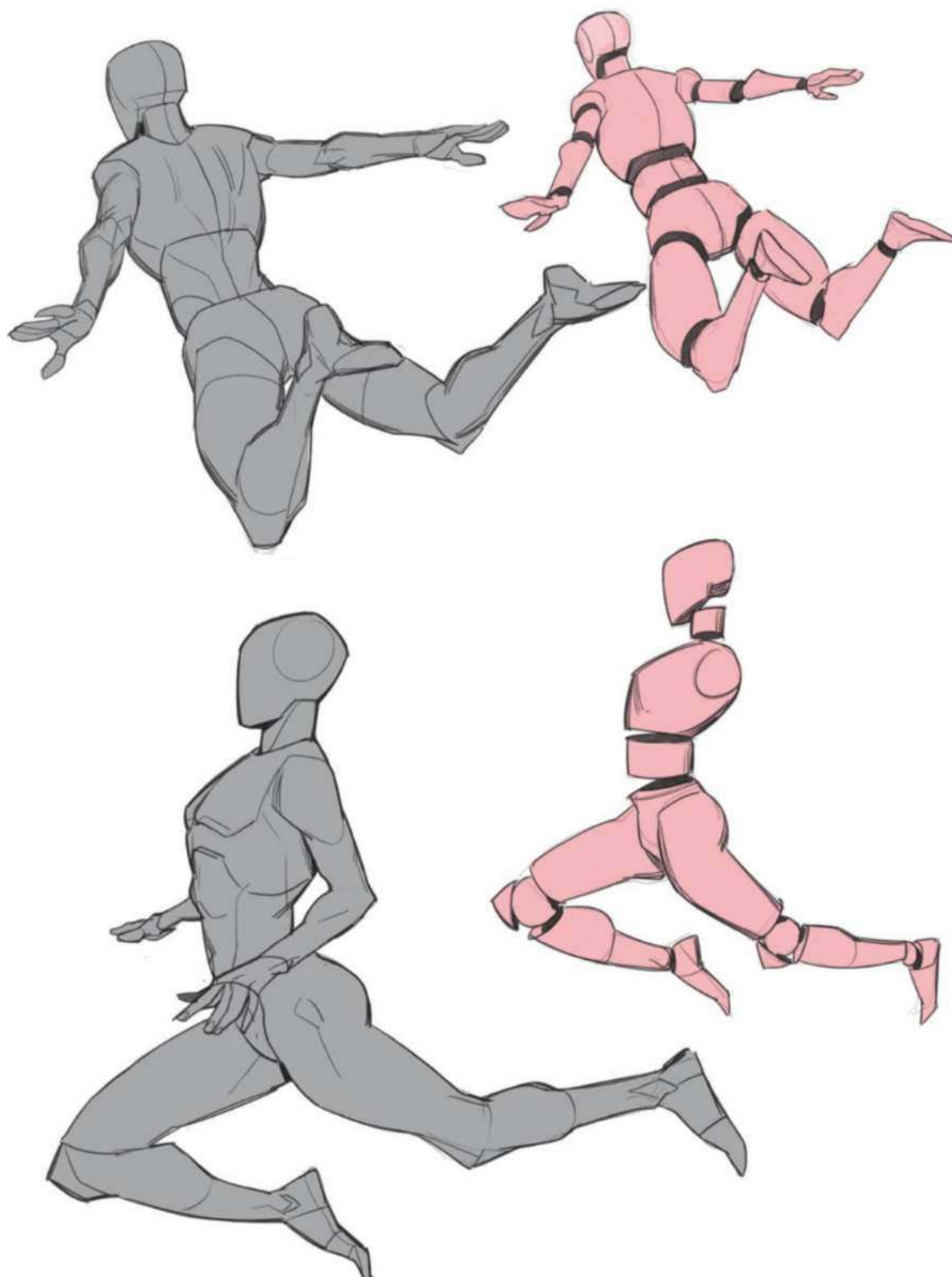


Dibuja las piernas y las manos una vez que tengas el gesto general.



Con cualquier pose, es más fácil dibujar en este orden: gesto, cuerpo, piernas y brazos.

DESARROLLANDO POSES



Es mucho más fácil construir poses tridimensionales si comienza con formas simples.

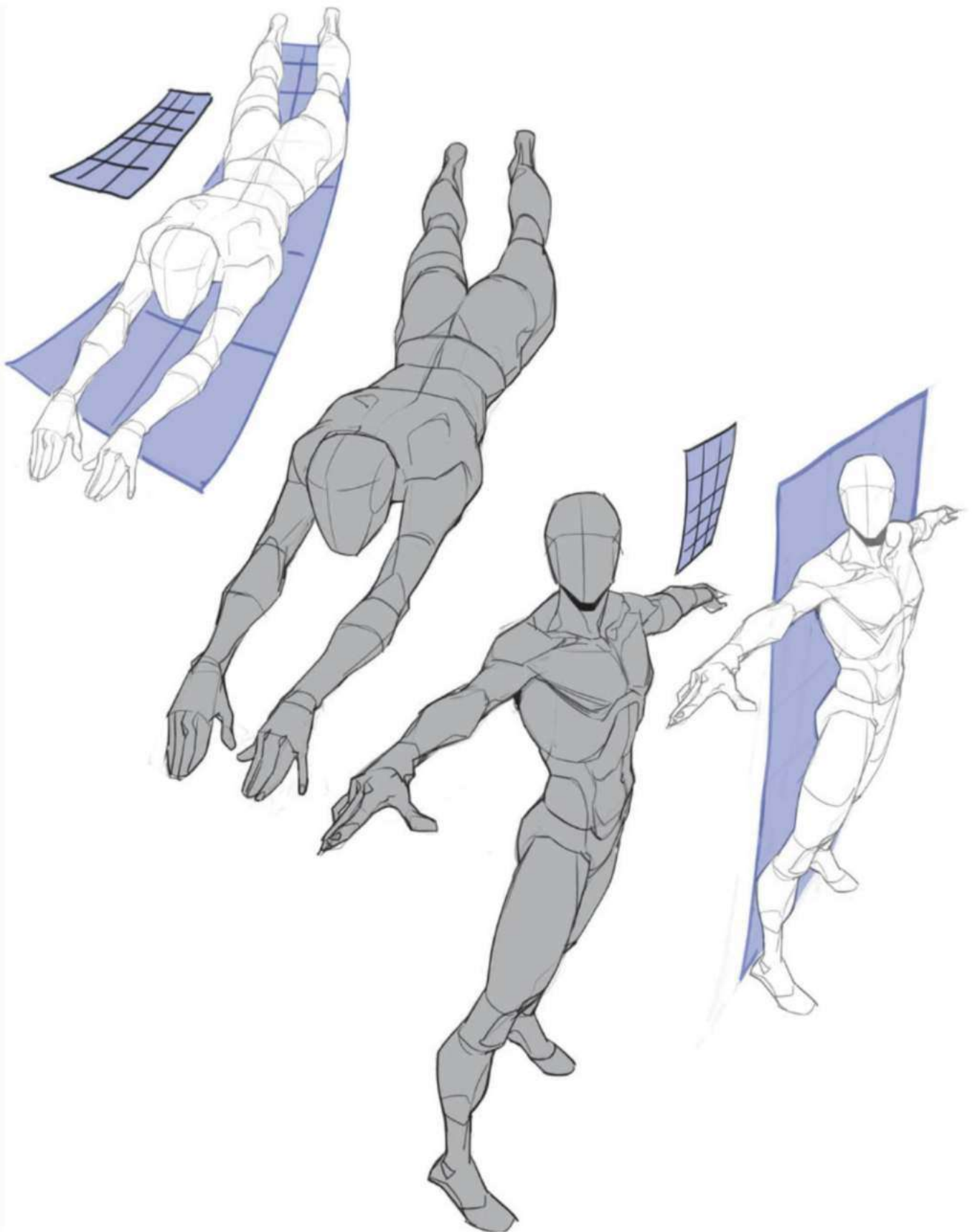


1. Construye la pose usando las formas más básicas que puedas imaginar.

2. Desarrollar la forma anatómica del cuerpo.



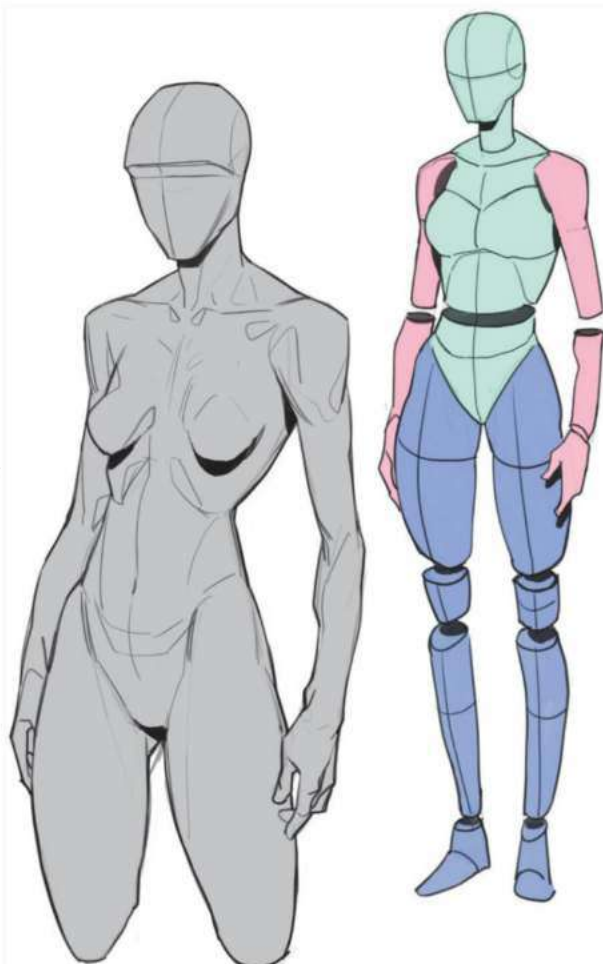
3. Borre las líneas auxiliares después y agregue rodillas, pies, etc. en las formas que desee.



También puede dibujar una forma humana tridimensional basada en un plano de dibujo dimensional simple.

EXPLORANDO DIFERENTES ANGULOS

Una vista anterior de tres cuartos de la figura femenina.



Cuando dibuje figuras desde un ángulo bajo, construya la forma apuntando hacia arriba.



Para figuras dibujadas desde un ángulo alto, construya la forma apuntando hacia abajo.

CÓMO UNA POSTURA PUEDE APOYAR UNA HISTORIA



En este ejemplo, un personaje duerme mientras está sentado. Primero, intente varias poses para dormir usando una figura básica para determinar cuál se adapta mejor a la historia y al personaje.



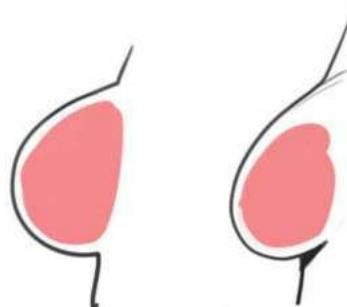
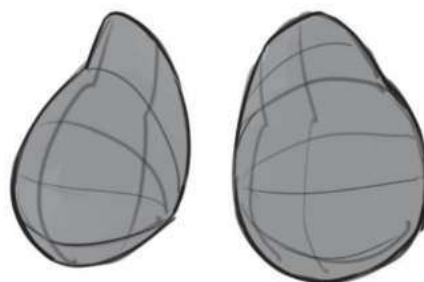
Una vez que haya desarrollado una pose, practique agregando una escena al dibujo, poco a poco.

COMO DIBUJAR SENOS

(EN PERSONAJES FEMENINOS Y MASCULINOS)



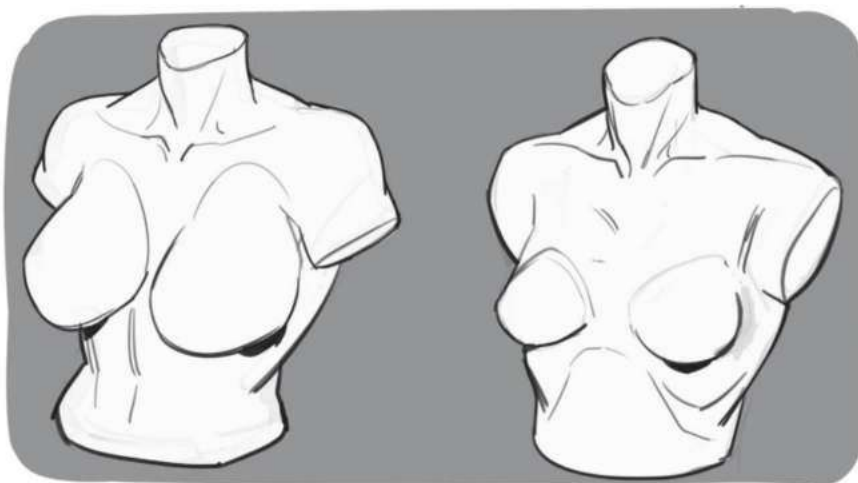
Dibújelos en una forma ligeramente caída en lugar de un semi círculo o tazón de arroz.

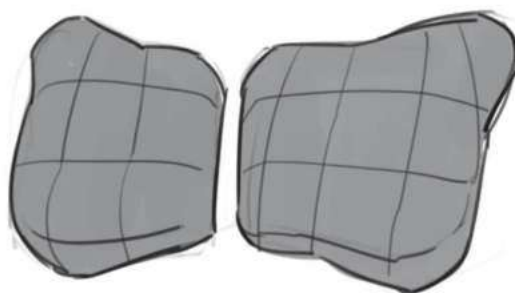


Los senos femeninos parecen lagrimas o globos de agua.

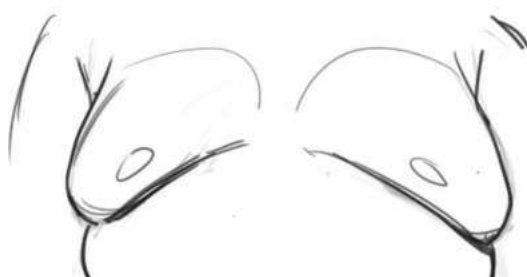
Cuanto mas pesados son los senos,mas profundas son sus curvas!

Dibuje senos más pequeños para apuntar hacia mas arriba.

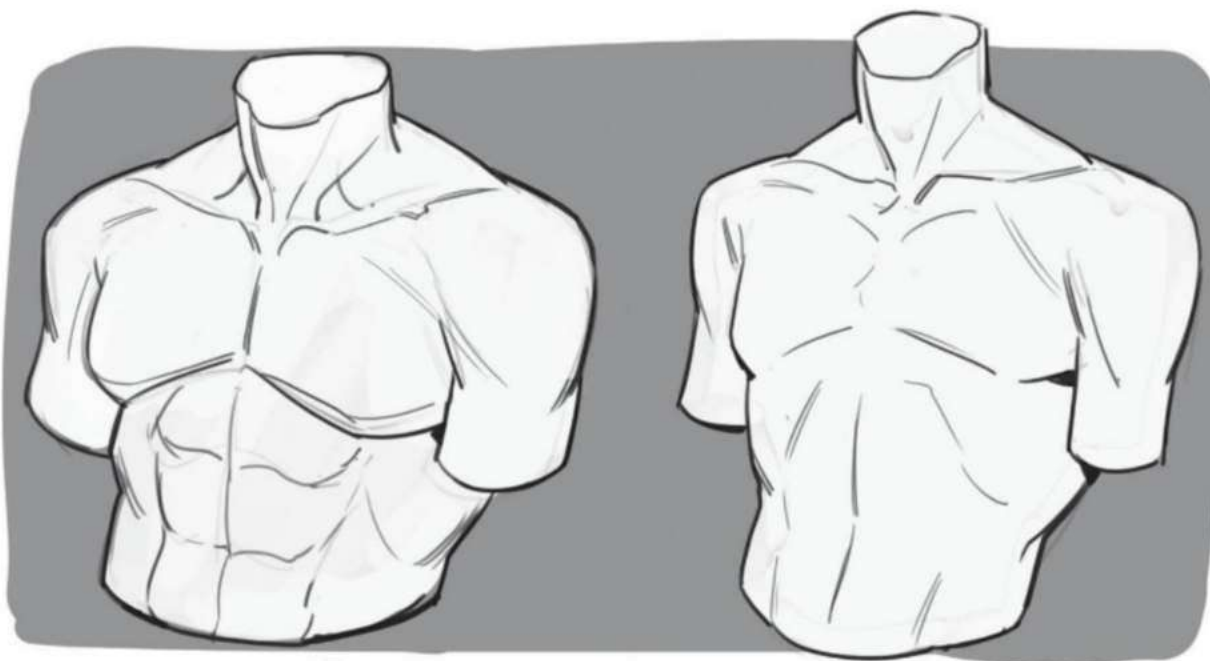




Los senos masculinos tienen forma de almohadillas, como se muestra a continuación.

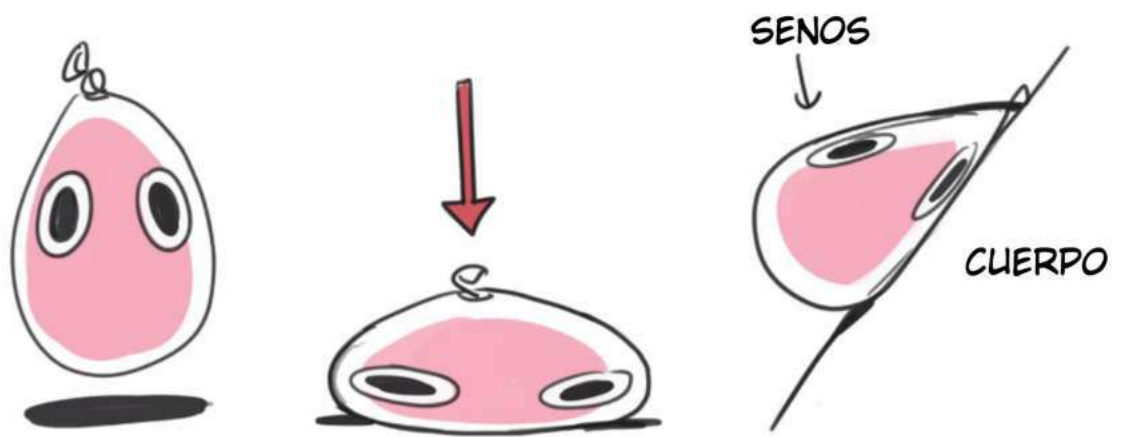


Los senos de un hombre son exceso de peso tienden a tener una caída más pronunciada.

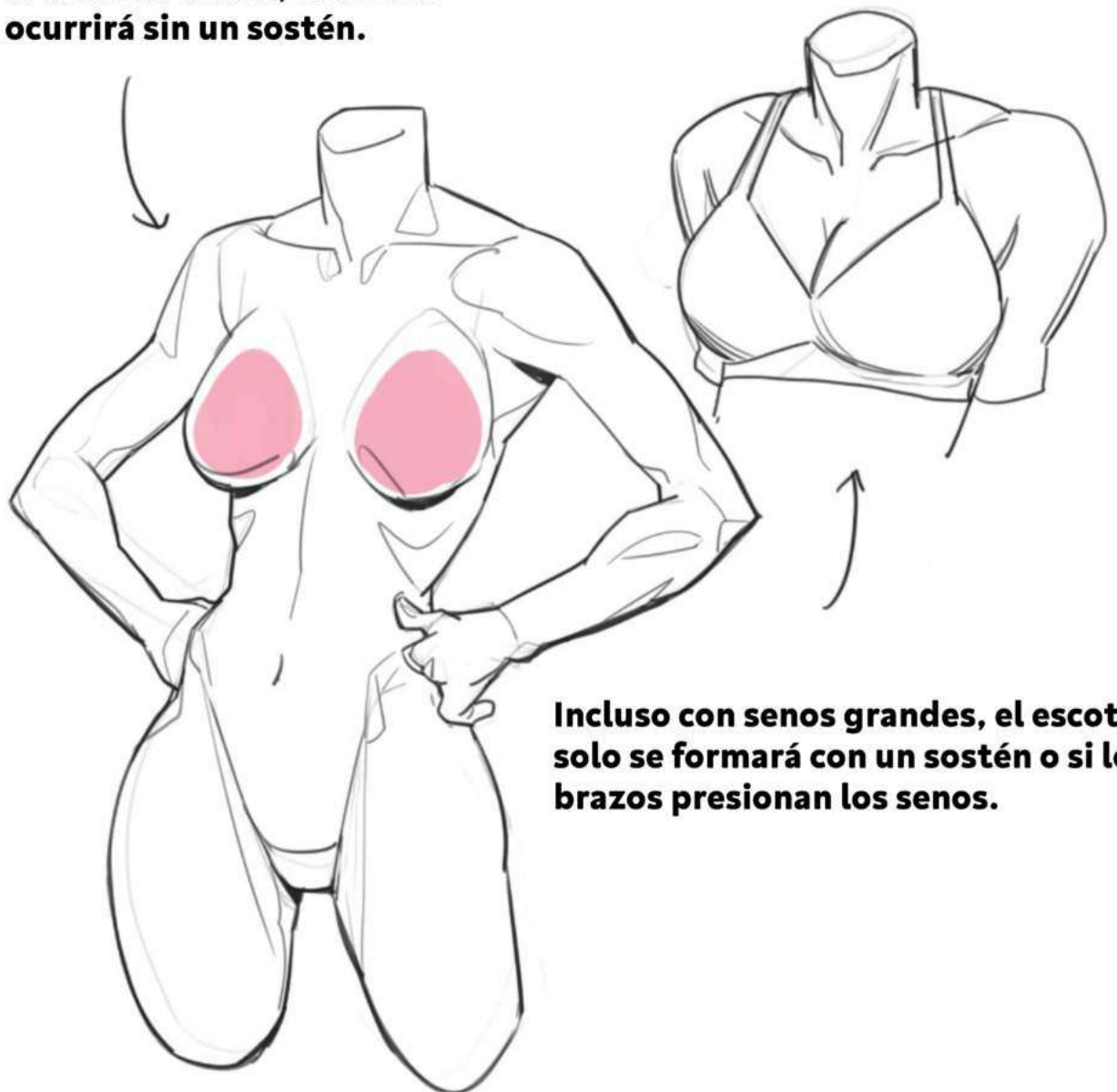


Las formas de los pechos más pesados, que tienen más músculo y grasa, son más pronunciadas.

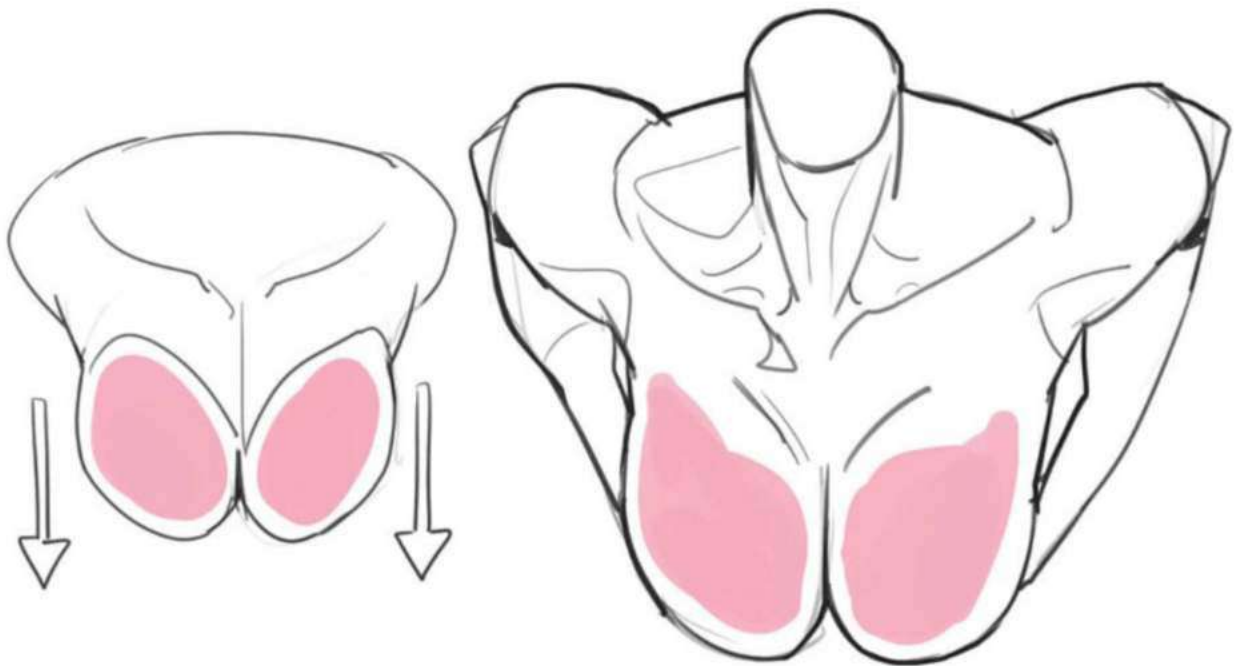
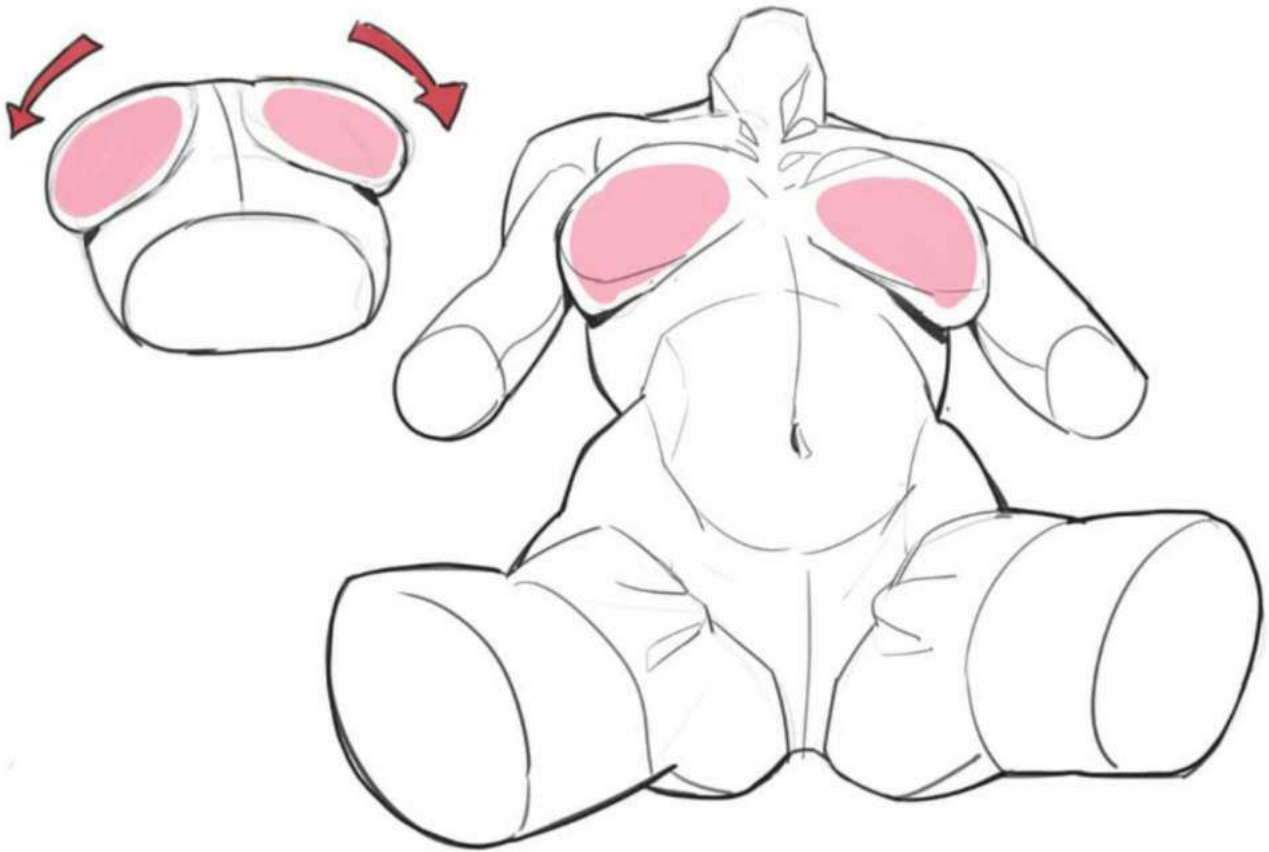
En los pechos pequeños, los músculos delgados y el esternón se vuelven prominentes.



Dado que el seno se asienta en el exterior del rif, el escote no ocurrirá sin un sostén.



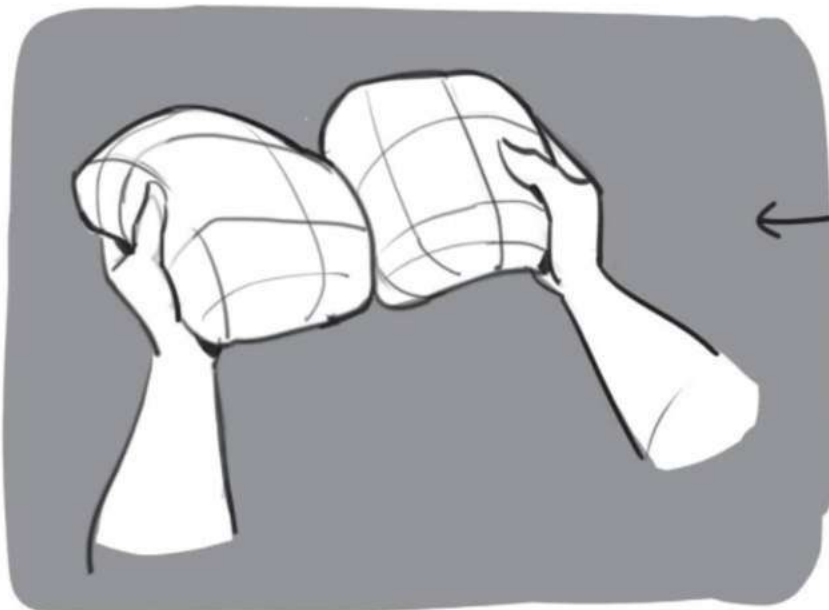
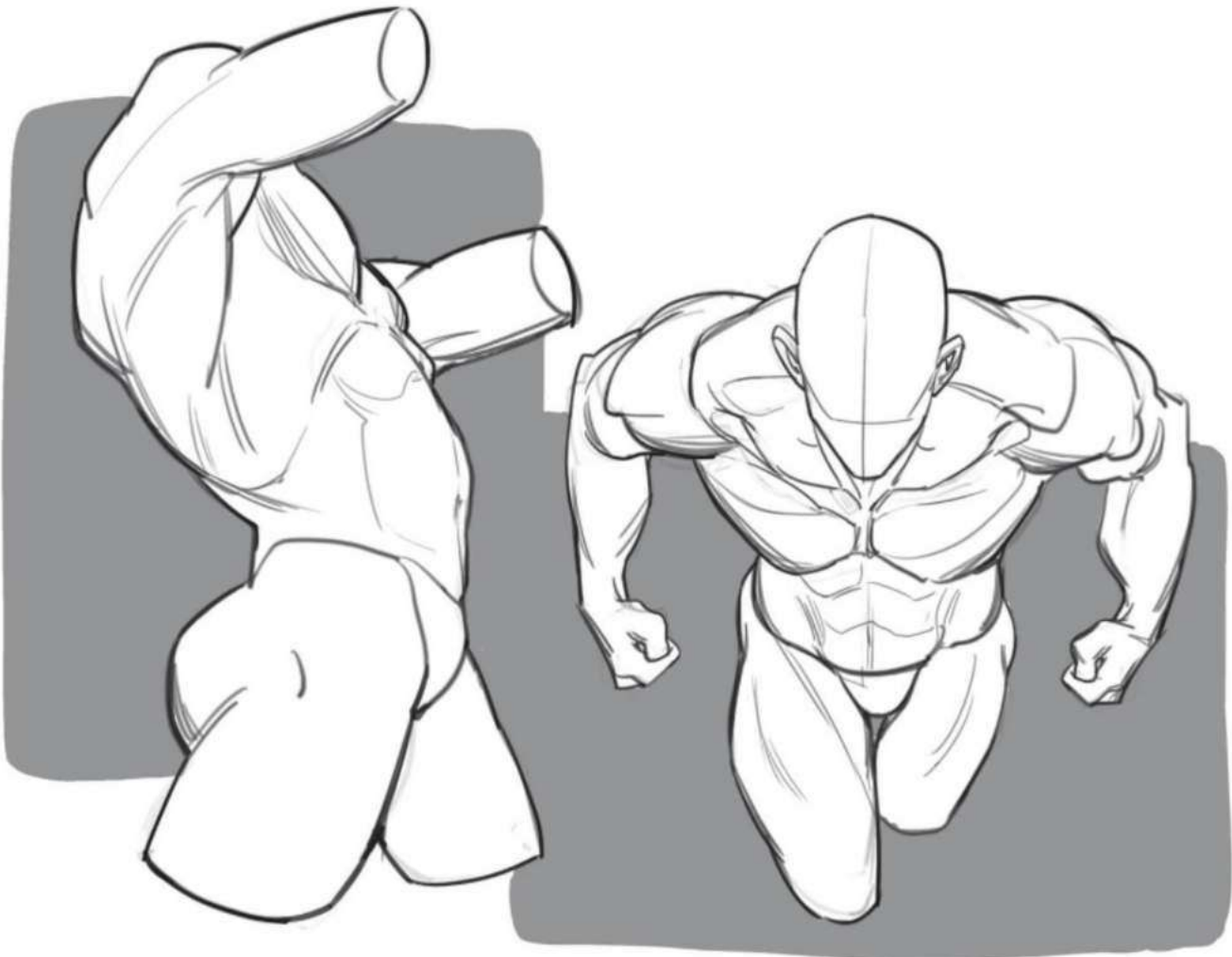
Incluso con senos grandes, el escote solo se formará con un sostén o si los brazos presionan los senos.



Intente agregar o unir senos al cuerpo en varias posiciones.

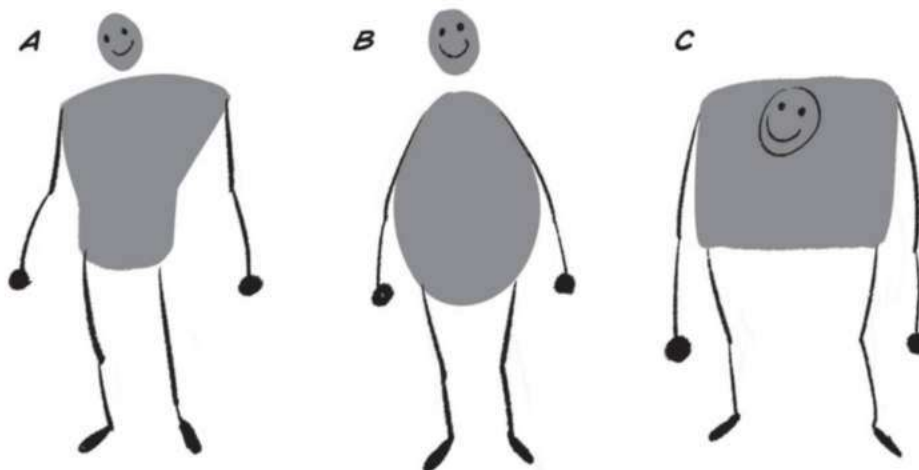


Dado que los senos están conectados a la clavícula, el húmero y la costilla jaula, sus formas varían mucho, dependiendo de los gestos.

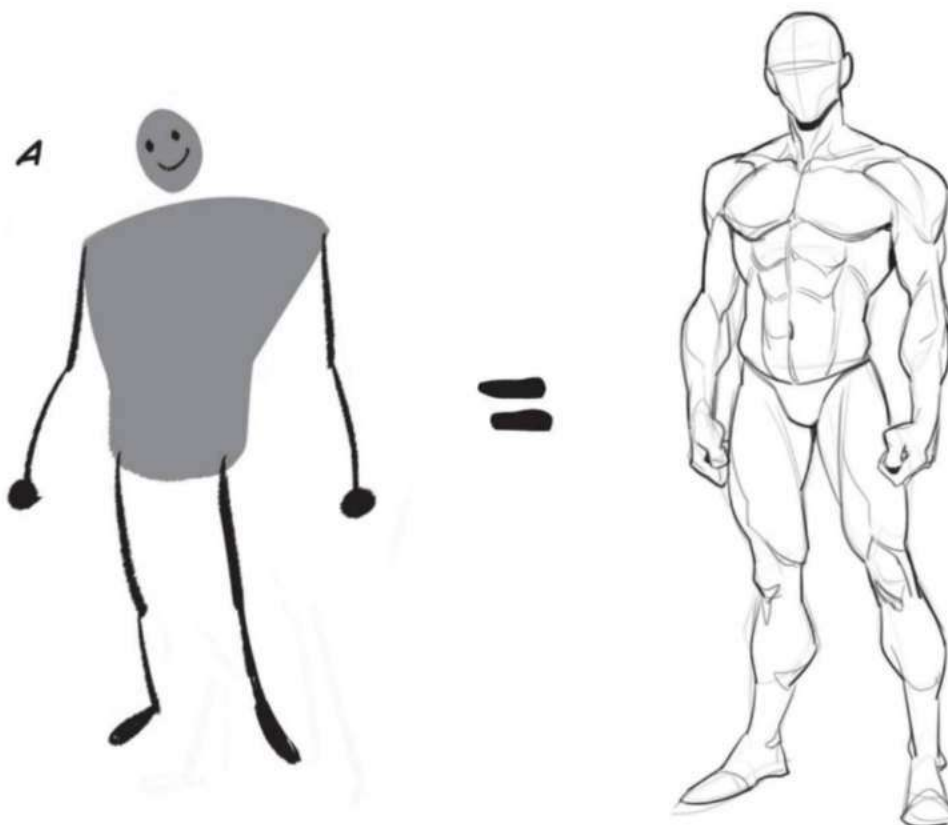


Es útil pensar en los pechos delgados y musculosos como dos almohadillas que se frotran entre sí.

AJUSTANDO LA FORMA DEL CUERPO PARA ADAPTARLO A UN PERSONAJE



Mediante el uso de formas básicas como base para un dibujo, puedes crear varias formas (A, B Y C).





Las piernas largas y el pecho ancho pueden ser una idea para la caracterización. Intenta dibujar un personaje basado en estas proporciones.





Cuando dibuje a una persona regordeta, intente concentrarse en el volumen de grasa en lugar de la estructura subyacente del esqueleto.



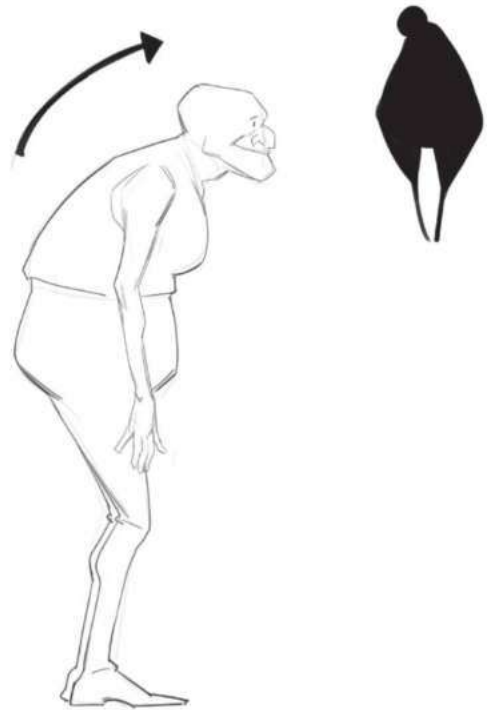
Se forma un trozo de grasa submentoniana debajo del mentón.



Incluso si la forma de un personaje es exagerada, puede combinarse con la anatomía, como se muestra aquí.



**FORMAS
SIMPLIFICADORAS
PARA GESTOS Y POSES.**



Con la edad, los espacios entre las vertebras se encogen, lo que da como resultado una parte superior del cuerpo relativamente más corta.

La proporción de la mandíbula a menudo aumenta debido al desgaste del cartílago de la mandíbula o la pérdida de dientes.



Cuando la cabeza se levanta así, los músculos externos del cuello se vuelven mas prominentes.



Dibuja la manzana de Adam.

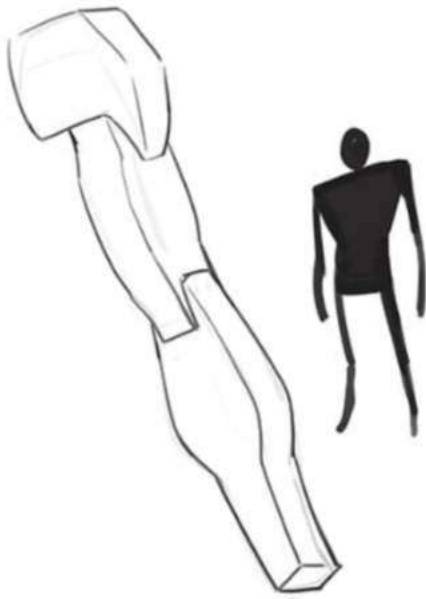


Con un adolescente delgado, el esqueleto es claramente perceptible.



Las características sexuales de un adolescente no son tan pronunciadas como las de un adulto, por lo que parece relativamente plano.

Para los personajes más jóvenes, la cabeza es relativamente grande en proporción al cuerpo en general.



Solo necesitas resaltar un poco la forma pélvica.

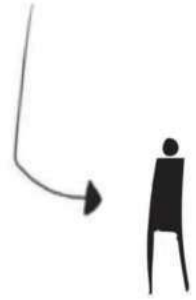
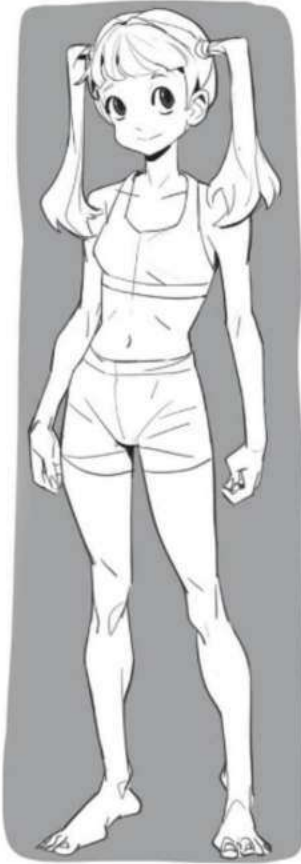


Un triángulo invertido es bastante adecuado para enfatizar la forma femenina clásica.

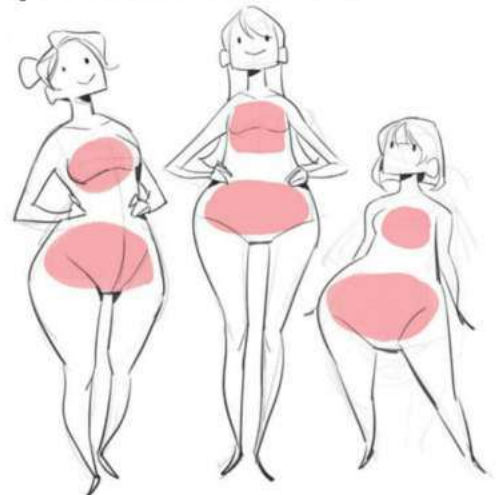


Para un personaje con mas curvas, construya la base basándose en la forma en lugar de músculos subyacentes o la estructura esquelética.

Al igual que con un adolescente, las características sexuales secundarias de la adolescente no son tan pronunciadas como en un adulto, pero la proporción de la pelvis es relativamente grande.



Intente enfatizar la parte inferior del cuerpo en una silueta. Aumentar el tamaño de la pelvis en relación con los hombros puede dar un aspecto más maduro.



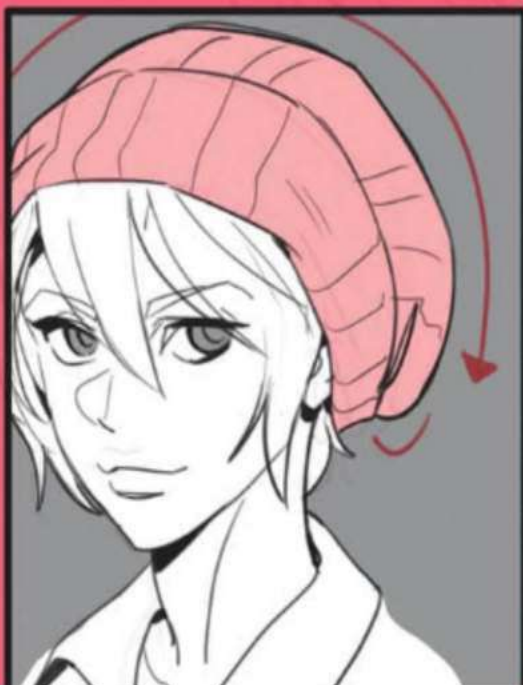
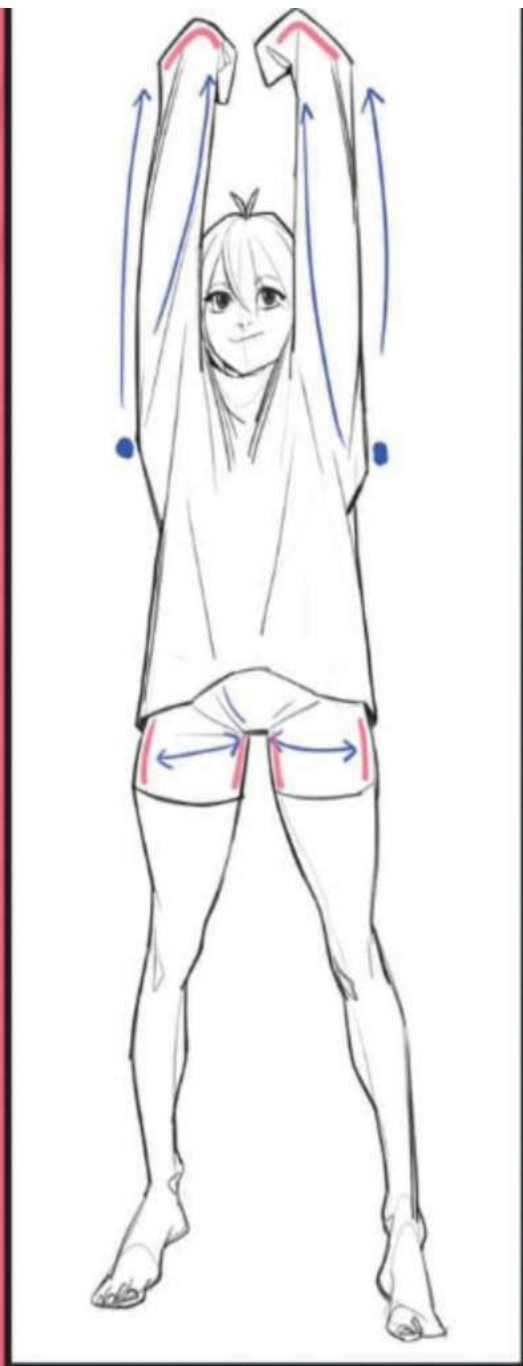
Si cambia la longitud de las piernas, el tamaño de la pelvis y el tamaño del pecho del personaje, puede jugar con varias proporciones de personajes.

SILUETAS



Es una buena práctica expresar la forma de un personaje solo con siluetas.

Las siluetas permiten al espectador ver las poses con claridad y las hacen más fáciles de leer.



3

FORMA SIMPLIFICADA
PARA GESTOS Y FORMAS

DRAPEADO Y PLIEGUES



Quando una figura esta estacionaria, sus ropas se hunden hacia abajo debido a la gravedad.



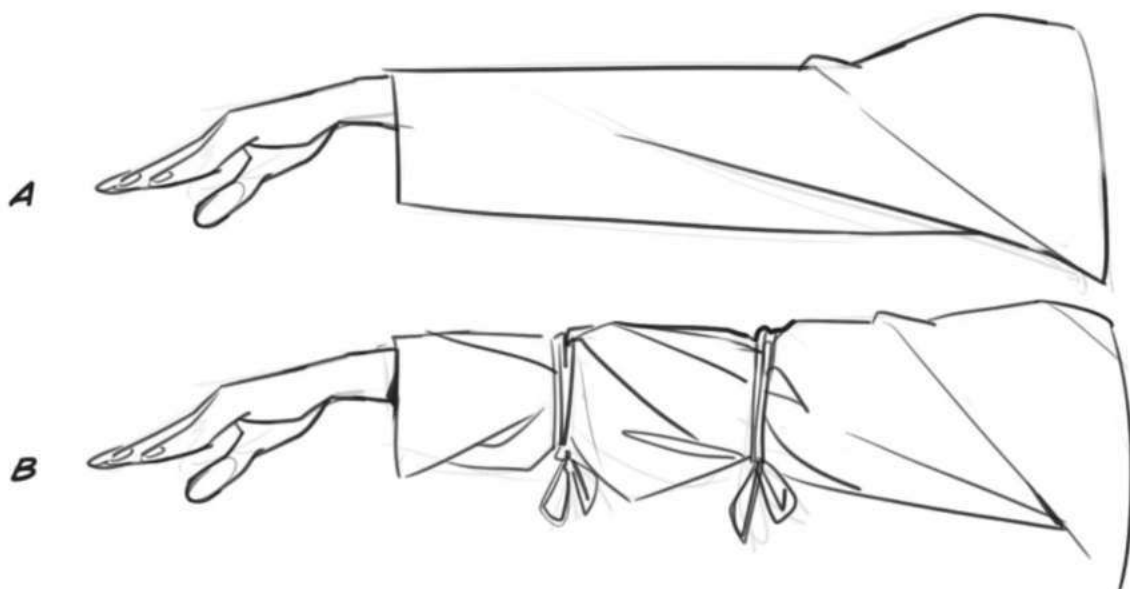
Como se muestra en rosa, las áreas de la ropa que tocan el cuerpo se aplanan contra él.



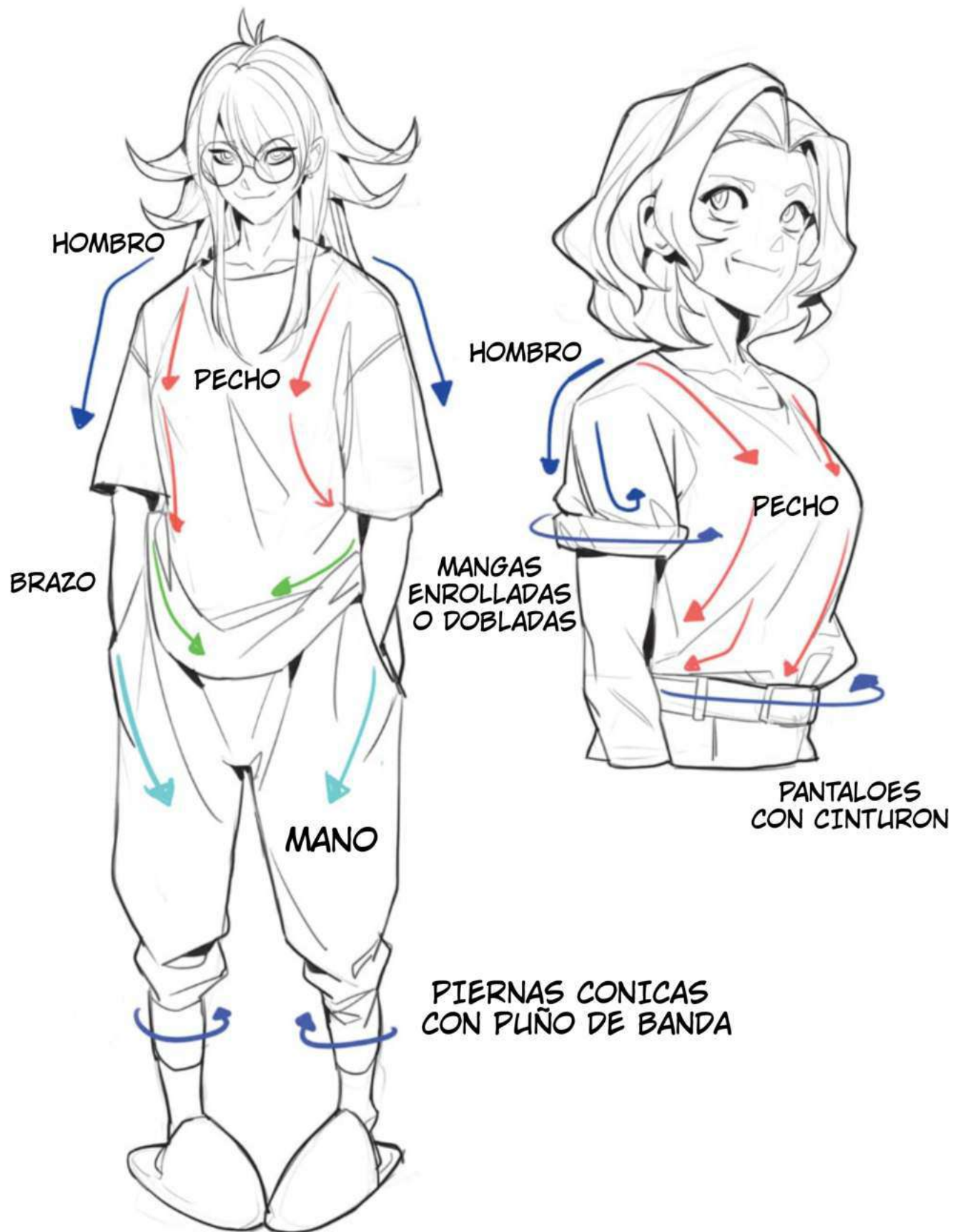
Cuanto más holgada es la ropa y más delgada es su tela, más pliegues presenta.



Al dibujar los pliegues de la ropa, tenga en cuenta la forma humana dentro de la ropa.



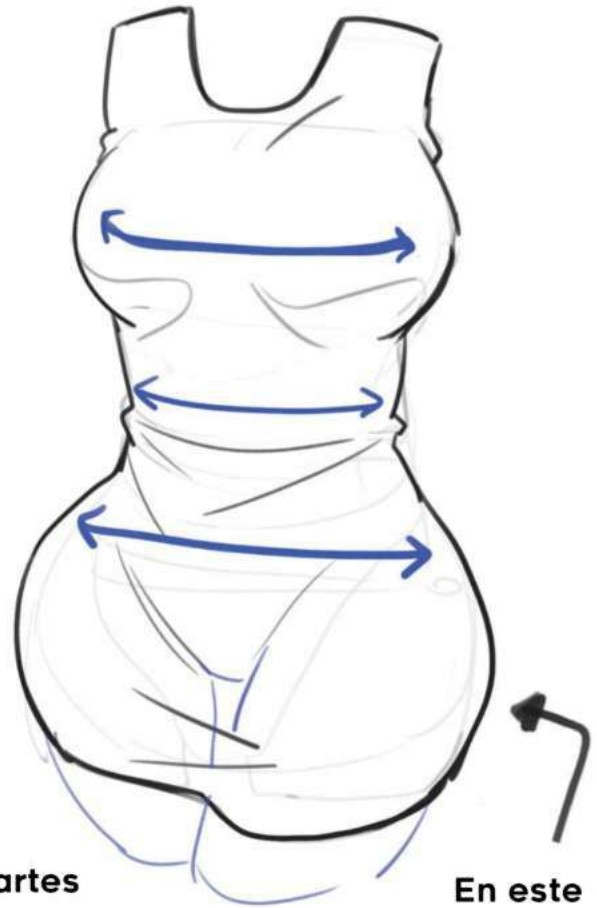
Asegúrate de no deformar la forma de una prenda centrándote demasiado en los pliegues. Las formas de los pliegues variaran, dependiendo de las bandas de la ropa (B)



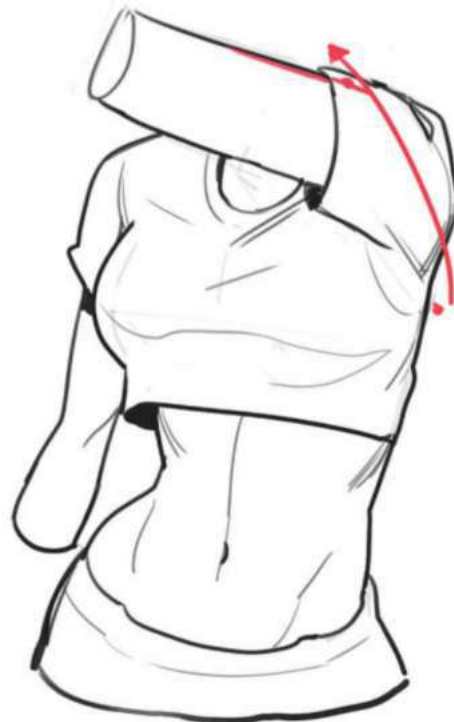
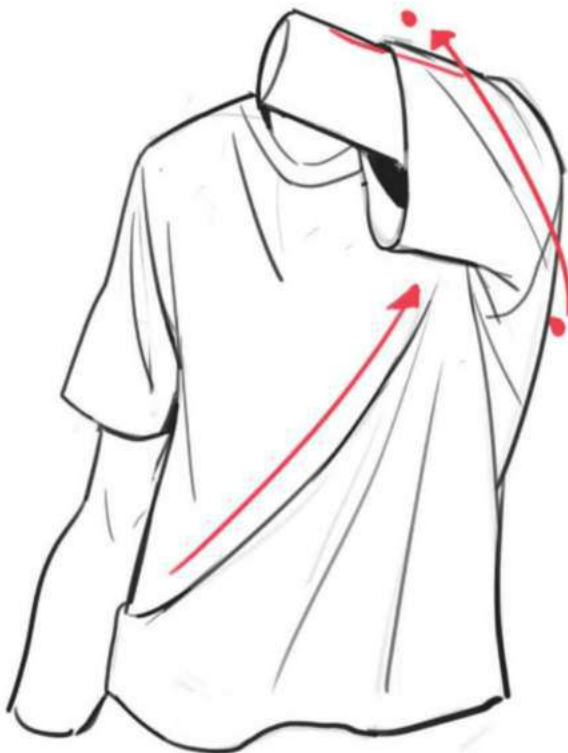
Los pliegues tienden a fluir hacia los puntos de presión.
 Manos, cinturones y bandas pueden cambiar el flujo de los pliegues.



En ropa ajustada se aplica presión a las partes externas del cuerpo, haciendo que los pliegues fluyan a lo largo de la forma de su forma.



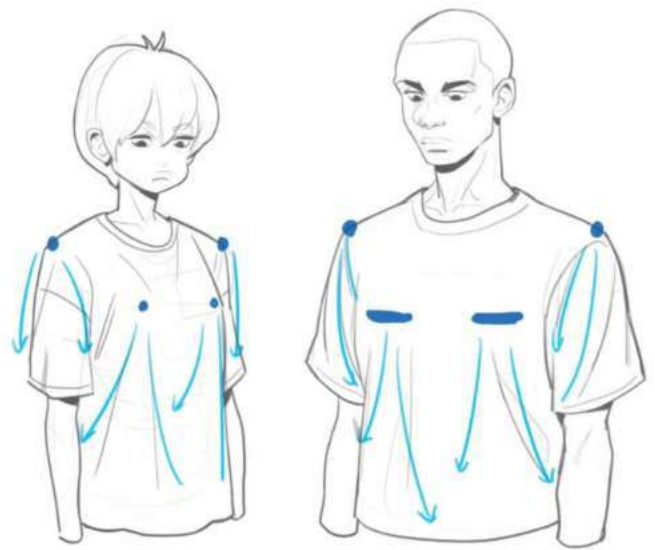
En este ejemplo la forma es muy prominente.



Cuando se levanta un brazo, se forman pliegues a lo largo de la superficie de la tela.



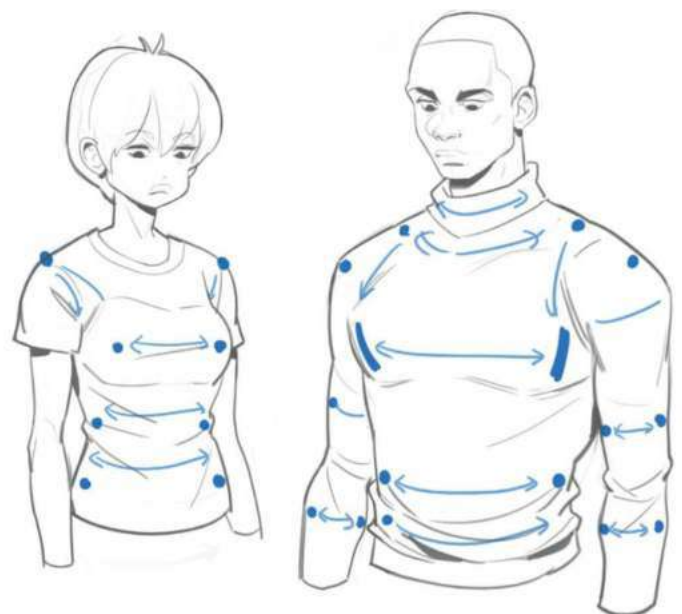
Regiones que afectan la forma de los pliegues, suponiendo que solo este la fuerza descendente de la gravedad.



Los pliegues descienden desde los puntos marcados en azul.



Los pliegues en ropa ajustada están muchos más influenciados por la forma del cuerpo.



Dado que la ropa se tira a lo largo de todos los puntos del cuerpo, la dirección de los pliegues es diferente a la ropa holgada.



Se forman pliegues en las direcciones a medida que el cuerpo las estira.



En falda ajustada, se revela la forma de las piernas y el cuerpo.

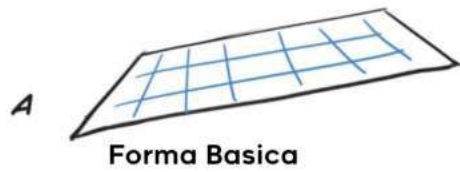


Debido a que una falda tiene su propia forma intrínseca, su diseño se mantiene incluso si cambia la forma general.

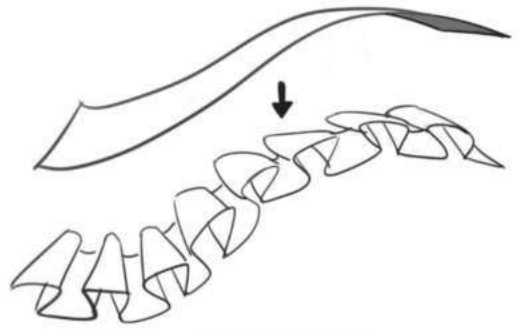


Debido a que los trajes tienen una estructura fija sus telas suelen ser pesadas o espesas, tienden a formarse grandes pliegues alrededor de los hombros.

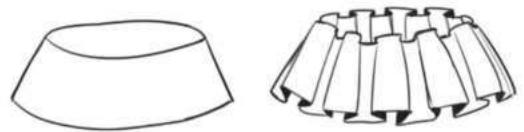
VOLANTES



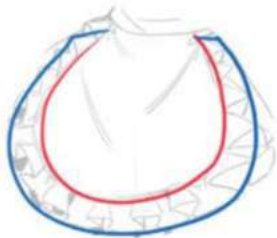
Aplicacion A



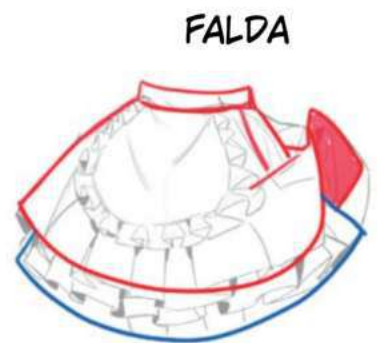
Aplicacion B



DIADEMA CON VOLANTES



DELANTAL



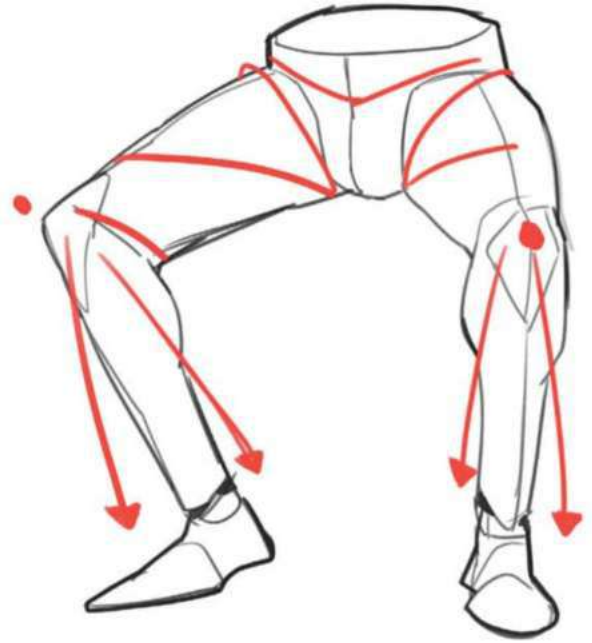
PLIEGUES Y MOVIMIENTOS

Al igual que con las chaquetas de traje, si una prenda incluye hombreras, la forma del hombro se mantendrá, incluso cuando el cuerpo se mueva.

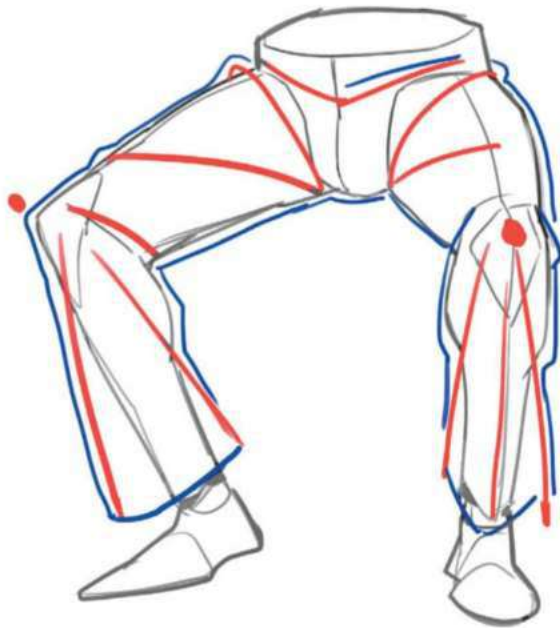




1.1. Dibujar el cuerpo humano utilizando geometrización.



1.2. Dibujar los pliegues.

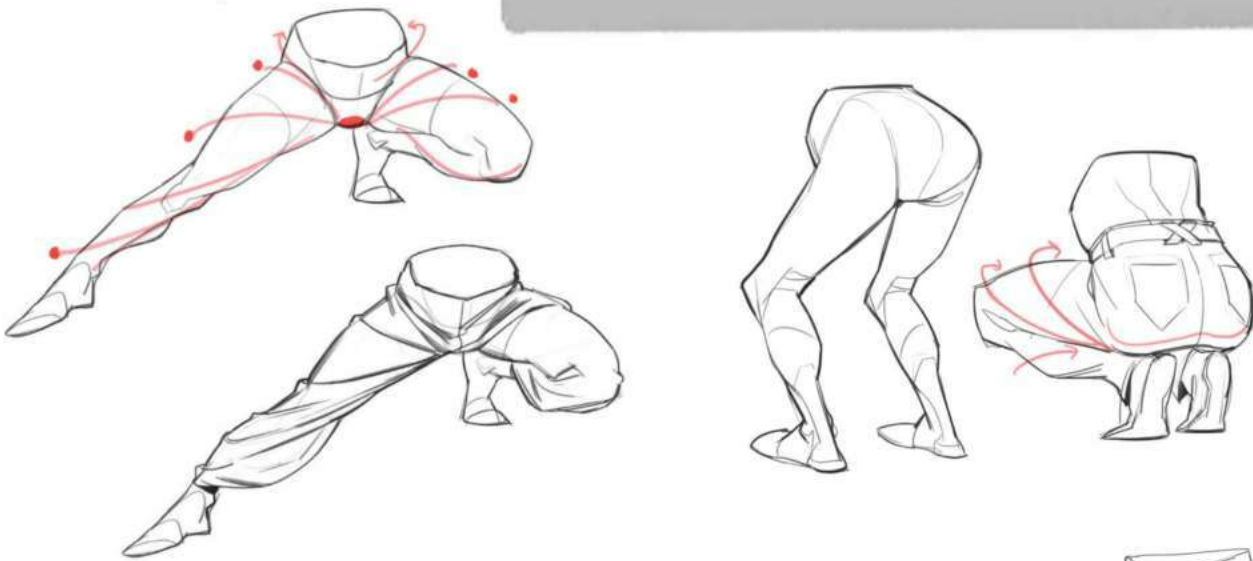


1.3. Añadir volumen a los pliegues.

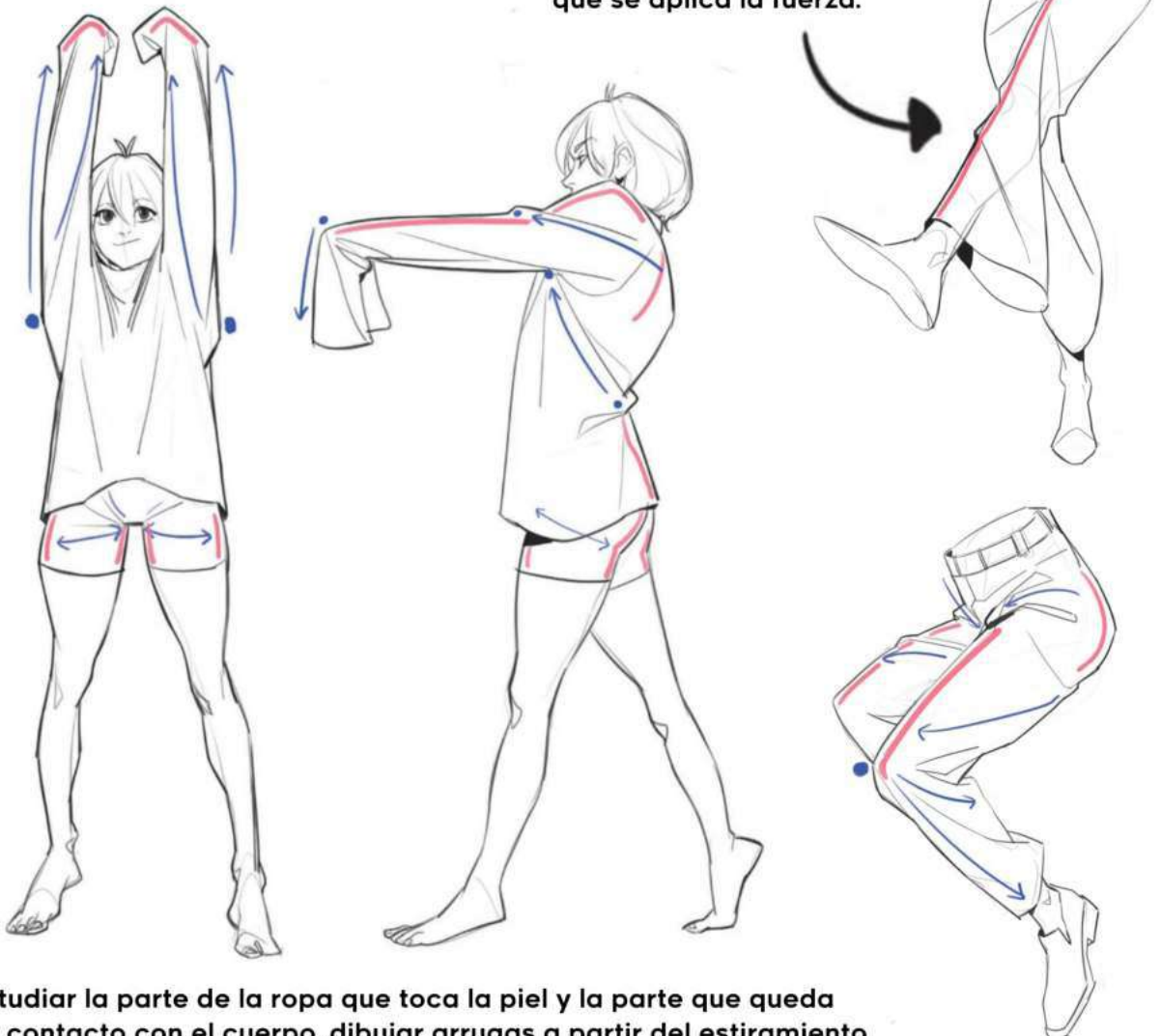


1.4. Limpiar y agregar detalles.

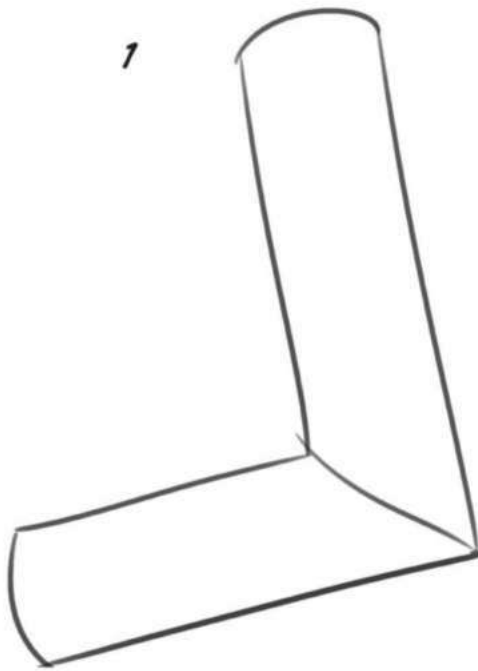
DIBUJAR LA FORMA BÁSICA "TRIDIMENSIONALMENTE"



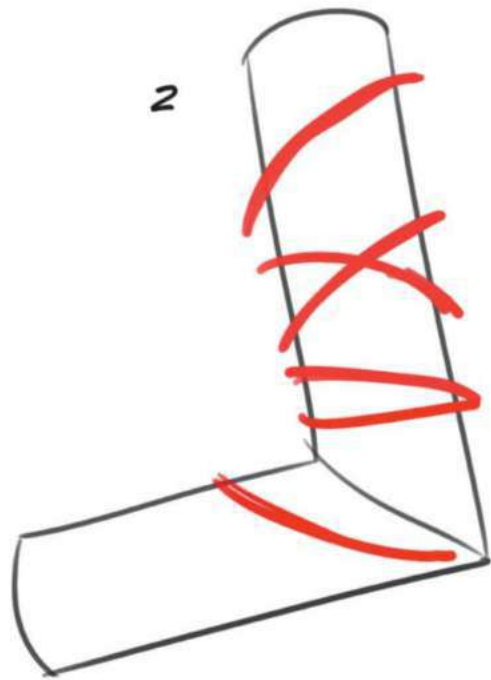
a medida que se levanta la pierna, se forman pliegues en la dirección en que se aplica la fuerza.



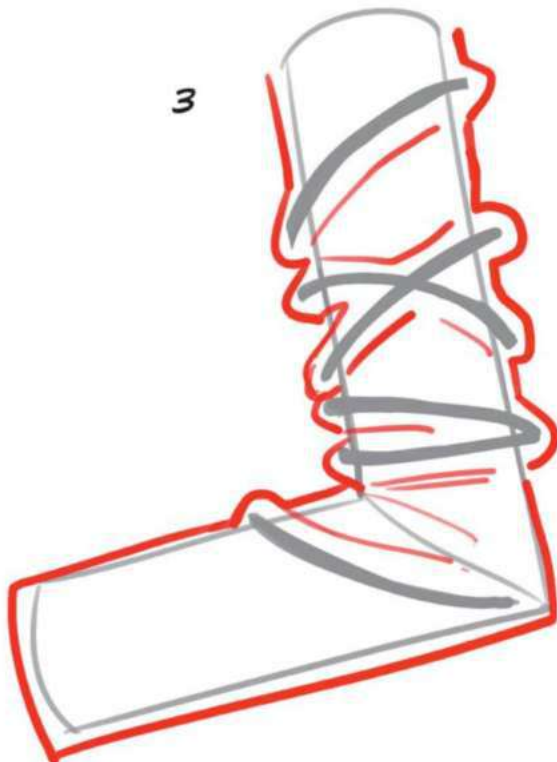
Estudiar la parte de la ropa que toca la piel y la parte que queda en contacto con el cuerpo, dibujar arrugas a partir del estiramiento y plegado del material.



1.1 Dibujar la forma básica con dimensión.



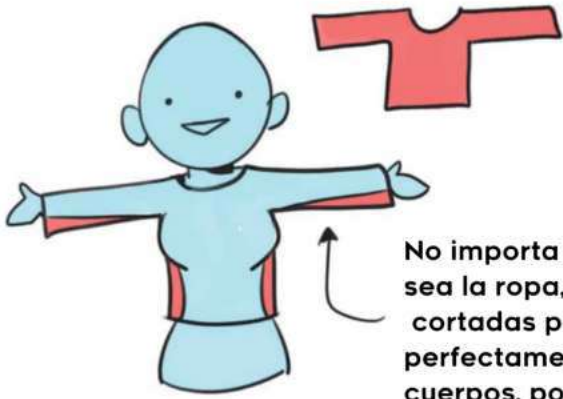
1.2 Agregue una línea de plegado dimensional que le dé comodidad a la forma.



1.3 Dibujar el volumen de los pliegues.



1.4 Borrar líneas innecesarias y agregar detalles a los pliegados.



No importa cuan ajustada sea la ropa, no están cortadas para adaptarse perfectamente a nuestros cuerpos, por lo que hay espacio adicional en estas áreas.



Cuanto mas ajustado se adapta un atuendo al cuerpo, menos pliegues hay.



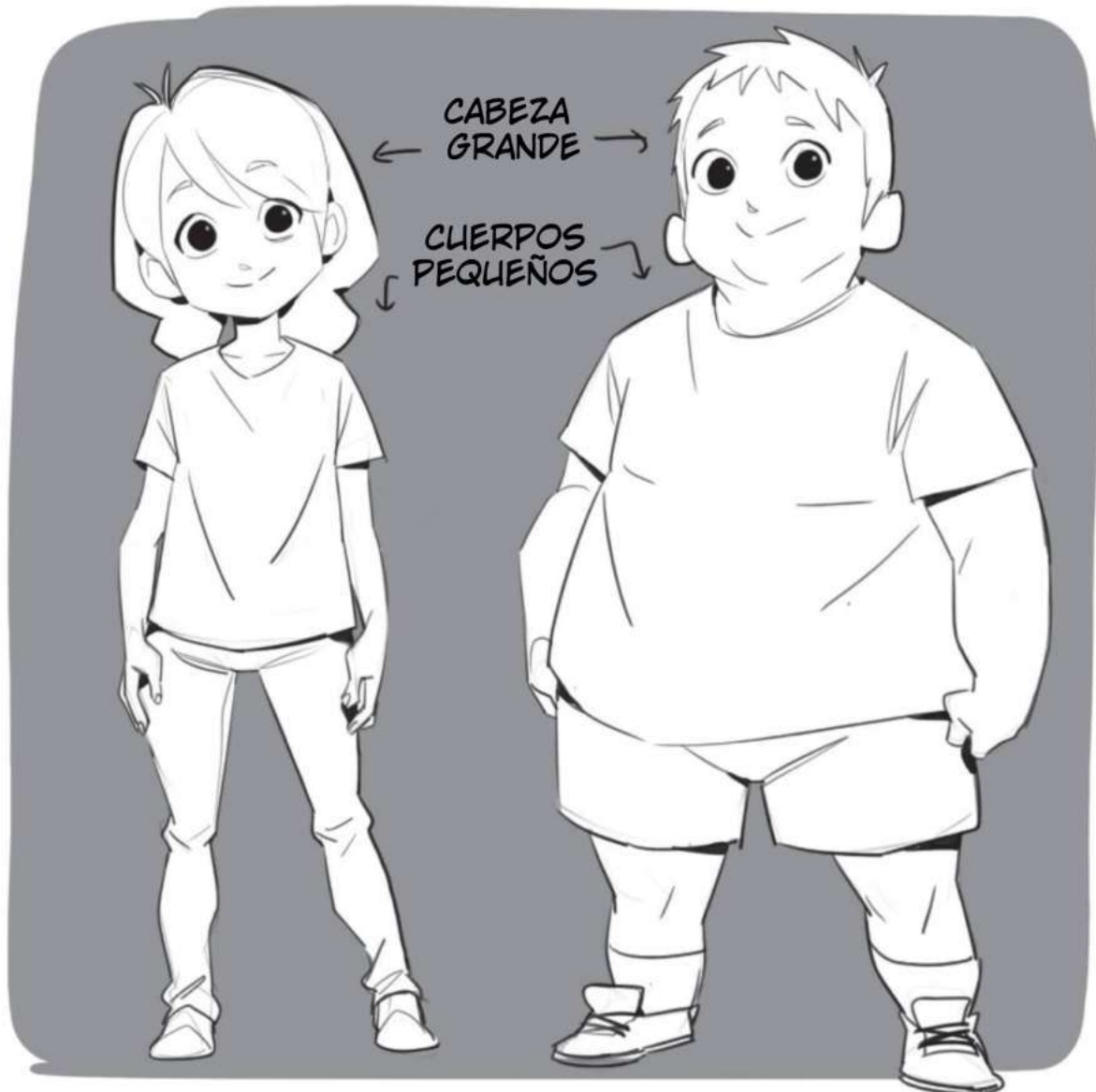
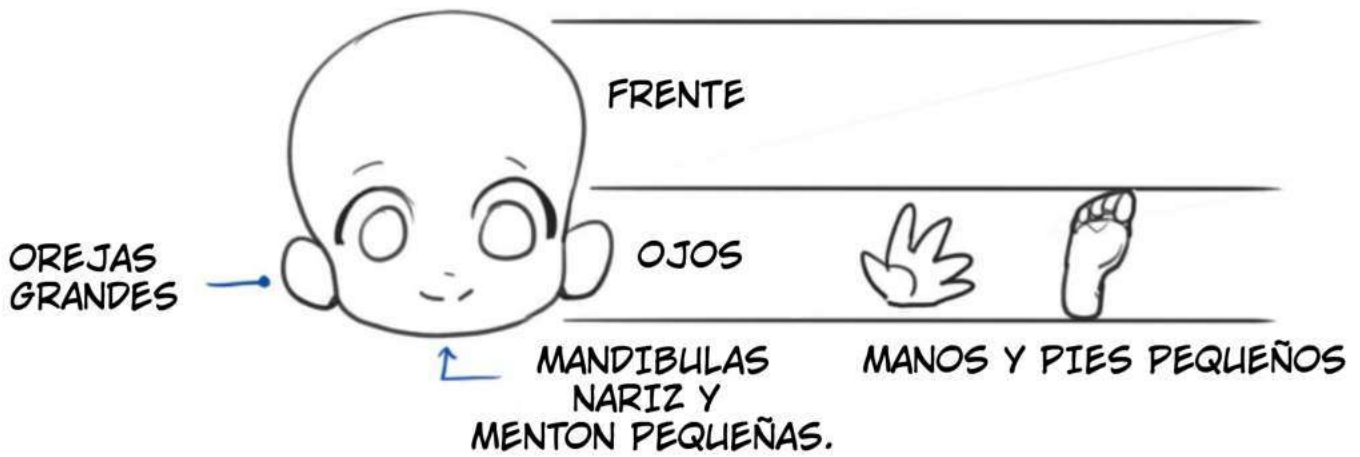
PROPORCION Y ROPA PARA JOVENES



Es importante no dibujar la pelvis tan grande.

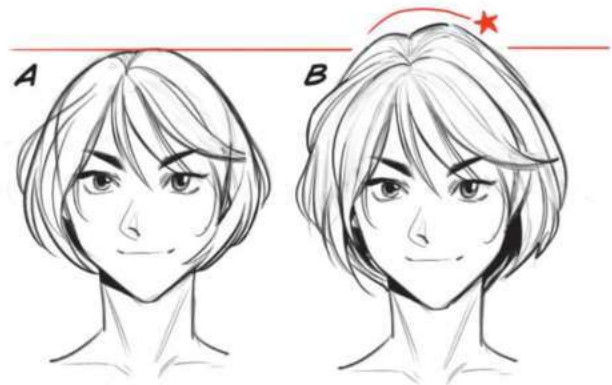
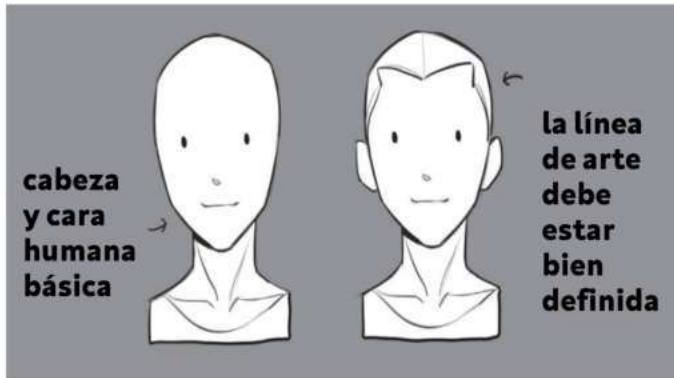
A los adolescentes se les debe dar una proporción de cabeza relativamente grande que la de un adulto promedio.

Al igual que los adolescentes, los niños mas pequeños tienen proporciones de cabeza más grande que los adultos.



Algunos niños son muy flacos, pero por lo general tiene las mejillas y los dedos carnosos.

COMO ENMARCAR EL CABELLO EN LA CABEZA Y EL ROSTRO



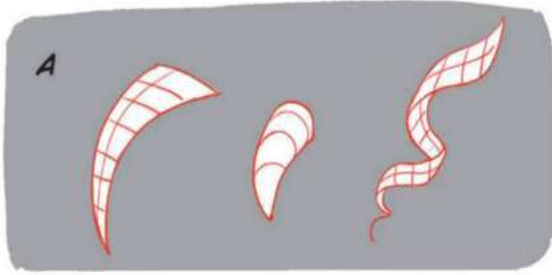
La falta de volumen del cabello hace que el dibujo se vea poco natural y tapado (A). Dale una sensación de volumen (B).



La división entre el vello frontal y el posterior debe aclararse

Al agregar pelos sueltos alrededor de la división entre las dos áreas, puedes dibujar cabello natural tridimensional.

SIMPLIFICANDO EL CABELLO



Incluso cuando se dibujan formas complejas del cabello, se necesita simplificar (A). Agregue detalles después (B)



Esta técnica también funciona con estilos de cabello más largos.

CABELLO CON RIZOS FUERTES



FORMA BASICA



Divide a forma como si irradiara desde la coronilla de la cabeza en forma de estrella.



Primero.

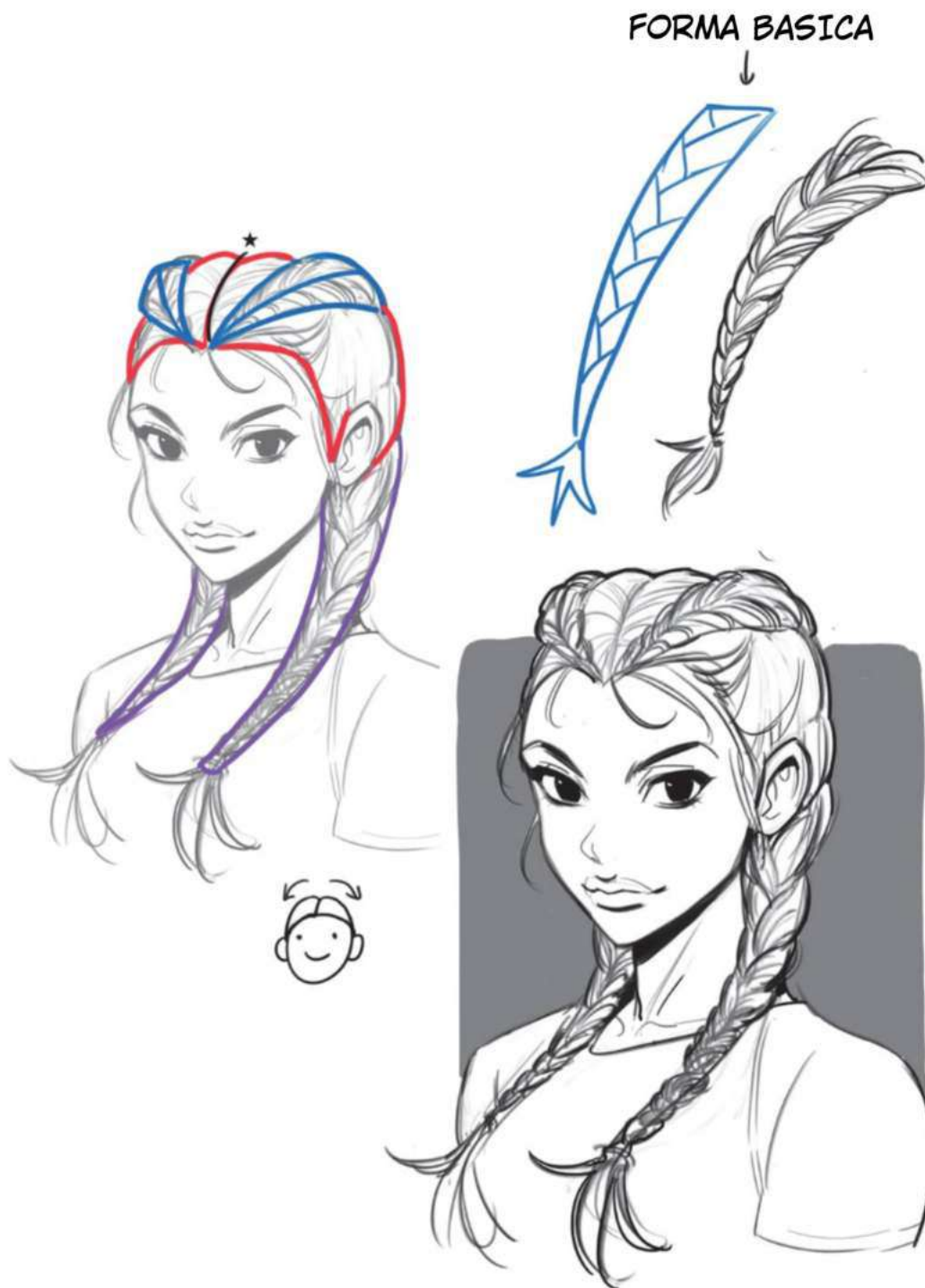


Segundo.



Ultima parte (área morada) es la línea mas externa, por lo que debe dibujar los rizos claramente para transmitir la forma del cabello.

CABELLO TRENZADO



- ★ De la coronilla de la cabeza
- Divide el cabello
- Añade las trenzas según la forma de la cabeza
- Dibuja las trenzas usando la forma básica

CABELLO CORTO



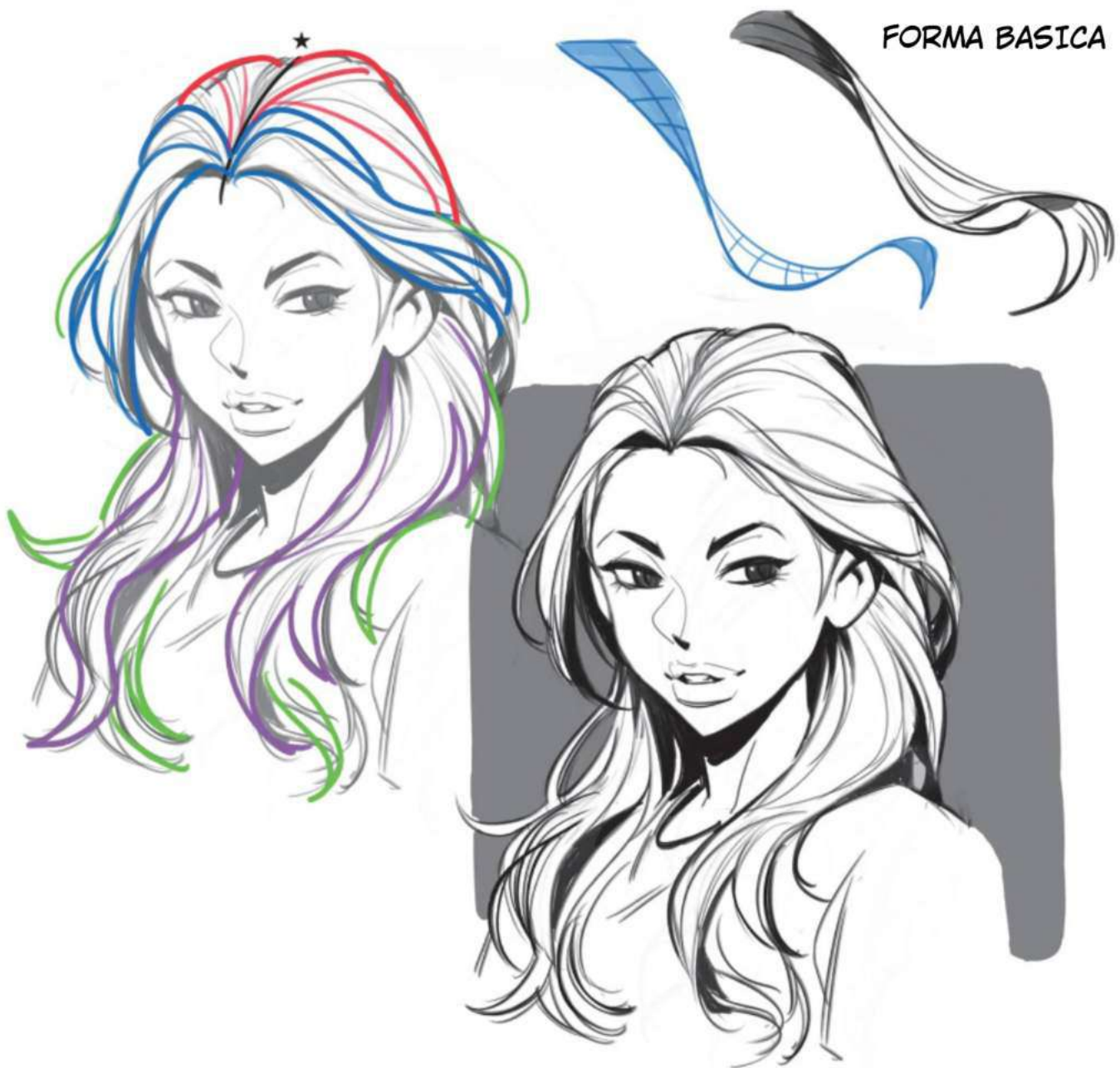
FORMA BASICA



Con cabello corto, comienza dibujando la línea del cabello.

- ★ Divide el cabello en secciones grandes según la parte del cabello
- Dibuja el cabello frontal
- Dibuja el cabello de atrás
- Dibuja el cabello corto, use líneas (rallas)

CABELLO LARGO



- Dibuja el cabello frontal
- Dibuja el cabello de atrás
- Agrega cabello más largo hacia atrás
- Agregue detalles al resto del cabello de atrás y los sueltos

CABELLO MUY CORTO



FORMA BASICA



Divide la forma segun la parte del cabello



Dibuja el cabello frontal



Dibuja el cabello de atras

CABELLO CORTO (tipo hada)



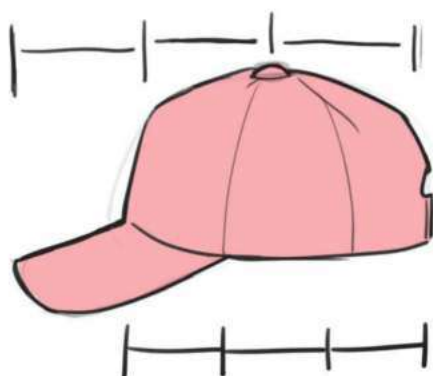
- ★ El cabello que es mas corto tiene su centro en la parte de atras
- El cabello muy corto, en lugar de dividirse ne secciones, simplemente agregue detalles en las puntas del cabello al rededor de la forma de la cabeza
- Añadir textura con lineas cortas

DIBUJANDO SOMBREROS



LATERAL

FRONTAL



Al dibujar una gorra de beisbol, es más fácil dibujar si primero verificamos las proporciones.



La gorra también se puede geometrizar fácilmente.



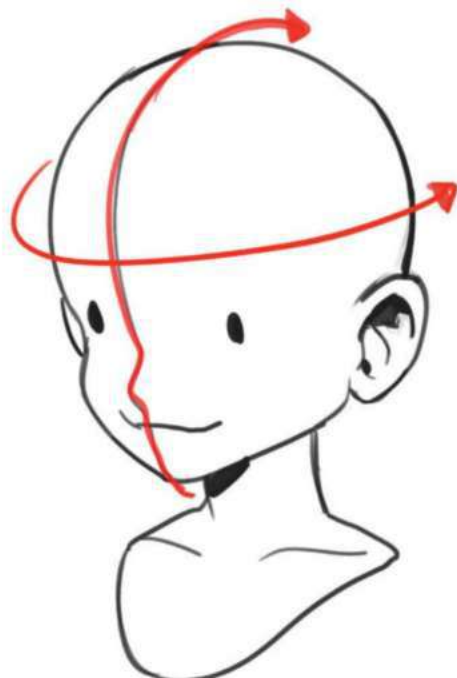
Al igual que con la ropa dibuja la gorra como si estuviera colocada sobre una cabeza humana dimensional.



Dibuja el gorro para que coincida con la forma y la posición de la cabeza del personaje.



Sea cual sea la forma del gorro, el principio básico es colocarlo de forma dimensional.

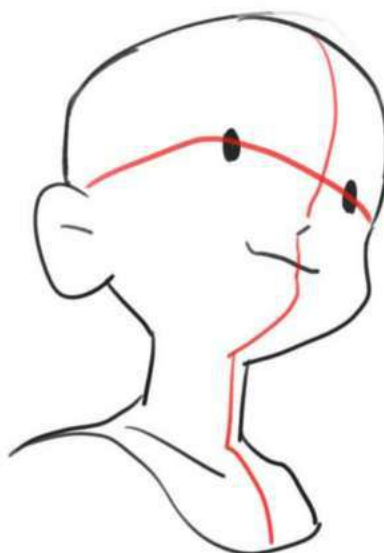


★ Tenga en cuenta la dimensión de la cabeza.

Construye la cabeza correctamente y coloca el sombrero, los accesorios o ropa deben estar bien dibujados y deben acoplarse a la forma del cuerpo, si dibujas accesorios y ropa mientras el dibujo esta incompleto puedes arruinar la forma final.



mirando hacia arriba



mirando hacia abajo

DIBUJANDO GAFAS

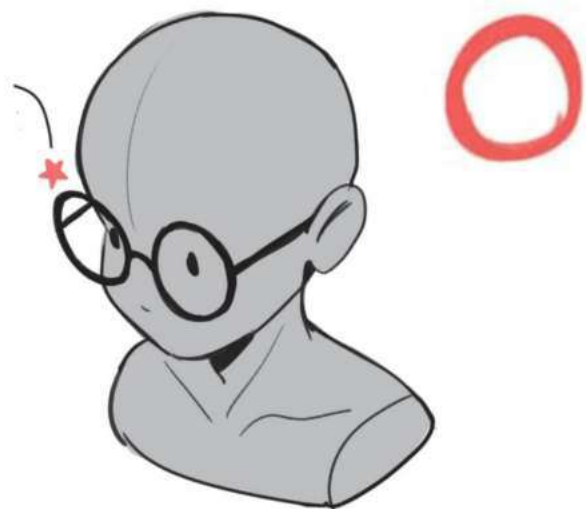


Vistas laterales y frontales de gafas.

Las gafas son accesorios que se colocan en las orejas y la nariz.

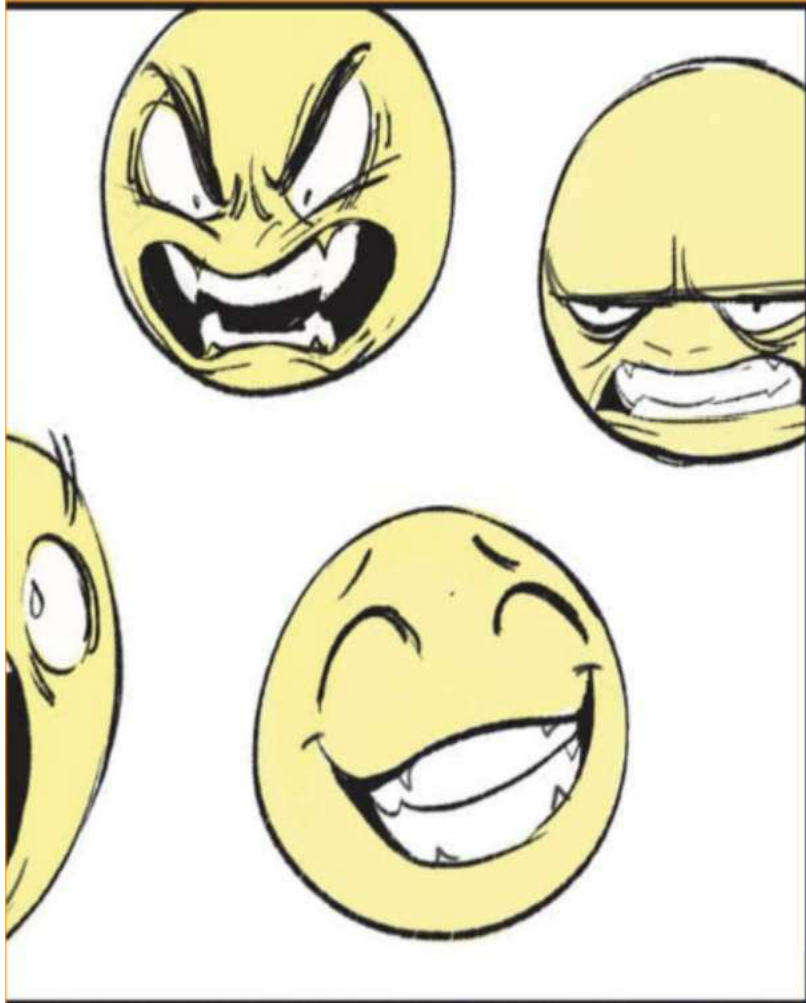


No acerque las gafas demasiado cerca de la cara.



Asegúrese de dejar algo de espacio entre las gafas y la cara.

CAPITULO 4





MOVIMIENTO, PROPORCION, EMOCIÓN Y PERSONAJE

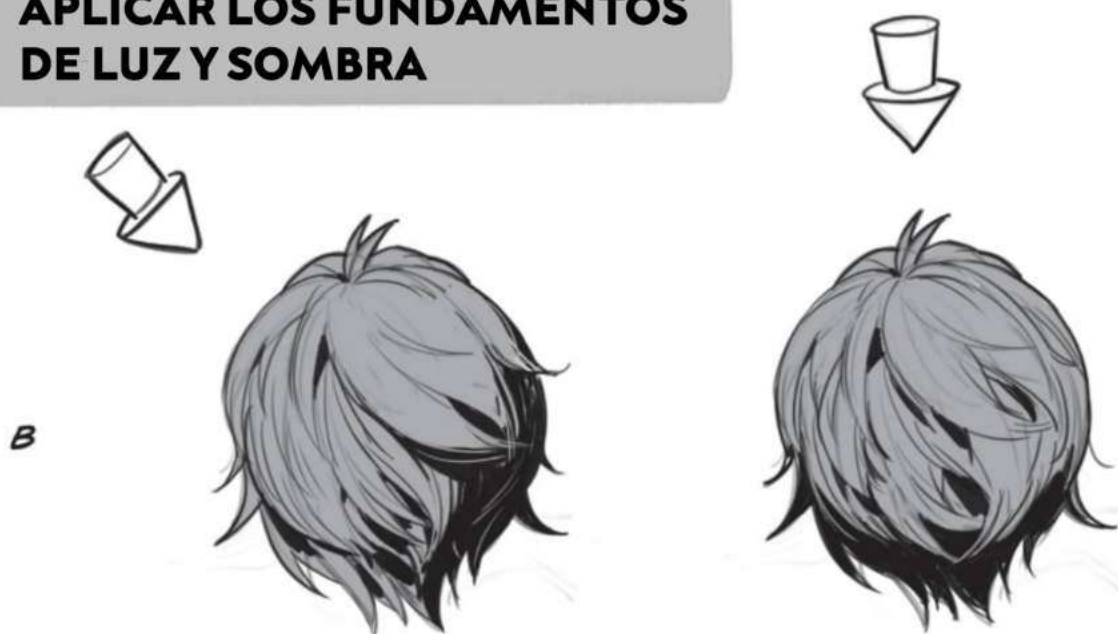
LUZ Y SOMBRA, FORMA Y LÍNEA

FUNDAMENTOS DE LUZ Y SOMBRA



Una vez que se establece la dirección de la luz, es fácil mejorar los dibujos lineales con la adición de luces y sombras.

APLICAR LOS FUNDAMENTOS DE LUZ Y SOMBRA



Al interpretar la forma general y la forma del cabello que rodea la cabeza, puede ajustar la intensidad de las líneas y las sombras.

APLICACION AL PERSONAJE



LINEA AMPLIA



LINEA FINA



LINEA DE
MEDIA
PRESION



LINEAS
SOMBREADAS



Usa diferentes líneas para crear una variedad de texturas y una sensación de profundidad.

TÉCNICAS DE UTILIZACIÓN DE LÍNEA



A - Este ejemplo utiliza líneas gruesas para los contornos y líneas finas dentro de ellos para los detalles de la figura. Esta es la forma más fácil de usar líneas.

B - Este ejemplo usa líneas gruesas que enfatizan las áreas más oscuras. Este enfoque se completa agregando sombras.



C - Este método utiliza líneas gruesas en las áreas sombreadas y líneas finas en las áreas más claras. Es un buen método para completar y acelerar.

COMBINANDO TODO

En este dibujo, las líneas exteriores son en su mayoría gruesas y las líneas interiores finas.



El gorro se adapta a la forma de la cara.

Dibuja los pliegues según la forma de la figura.

Los pliegues son formados debido a el cinturón y la banda, el diseño y ajuste en general de la prenda siguen el flujo de la tela.

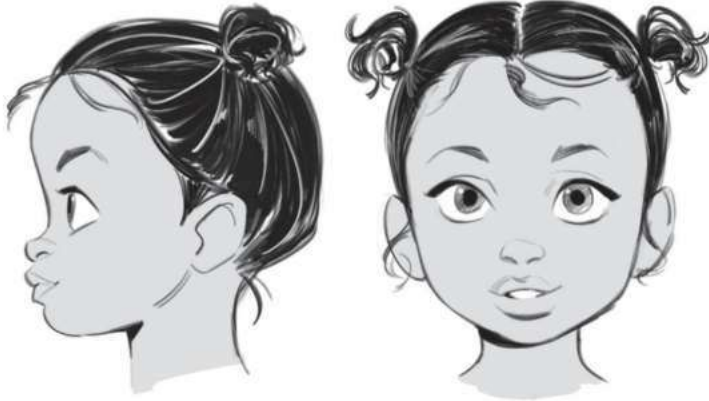


El peinado en este dibujo comienza con la línea del cabello.

Dibuja los pliegues de las camisetas que fluyen del pecho y los hombros de la figura.

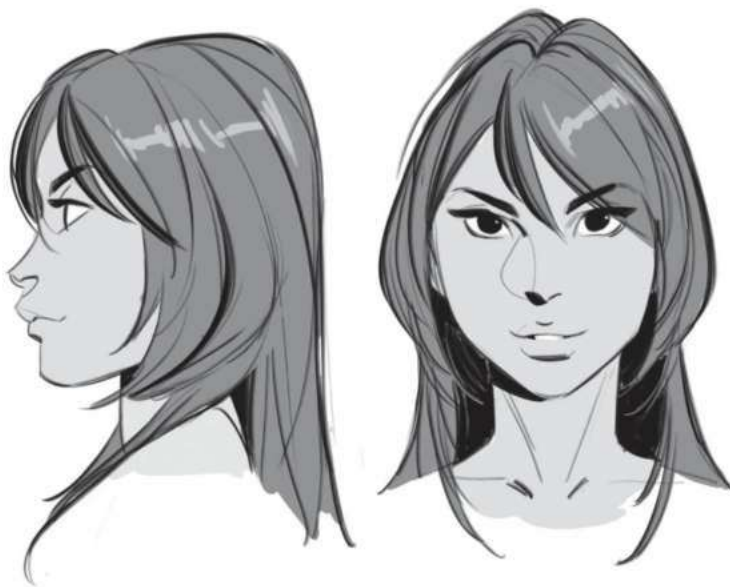
Los pliegues de la ropa son creados por los pantalones con cinturón.

ESTRUCTURAS FACIALES BÁSICAS



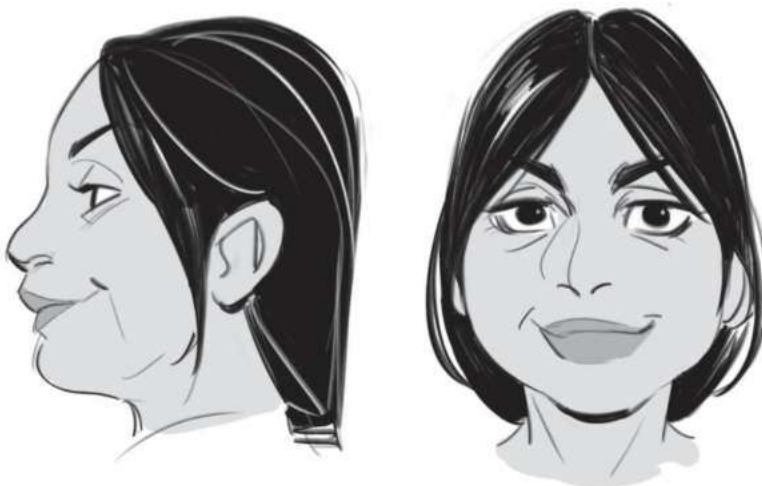
CHICA JOVEN

Frente ancha
Ojos y orejas grandes
Nariz y boca pequeñas
barbilla pequeña.



MUJERES ADULTAS

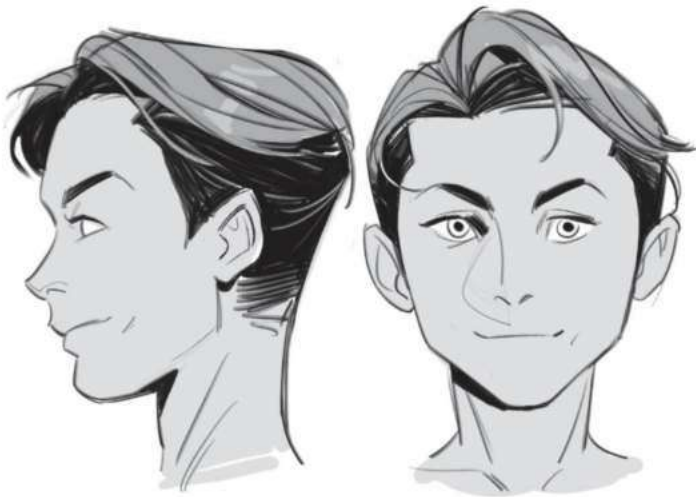
Estructura facial madura,
Mentón completamente
desarrollado, Ojos, nariz
y boca proporcionados.



MUJER MAYOR

Arrugas fuertes
Según las proporciones
faciales generales,
el mentón
es más grande.

JOVEN



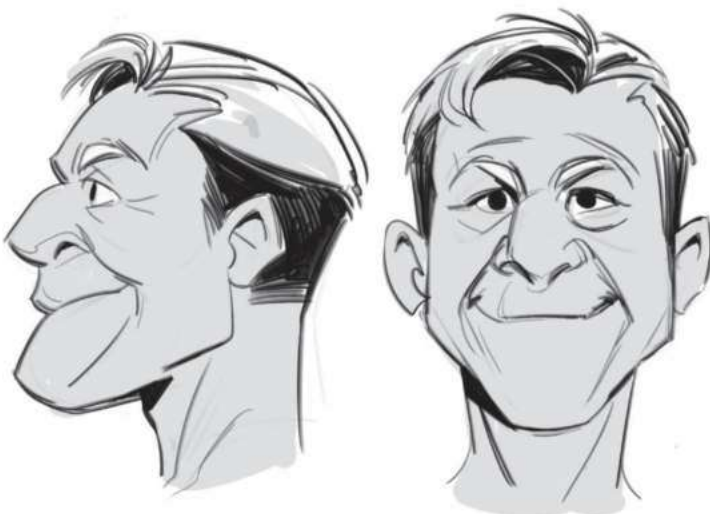
Frente ancha
Mejillas y mandíbulas
desarrolladas.
Cuello delgado en
comparación con
el ancho de la cara
orejas grandes.

HOMBRE ADULTO



Cuello y cara
aproximadamente
del mismo ancho,
Ligeras arrugas
alrededor de los ojos.
Mandíbulas y
pómulos enfatizados.

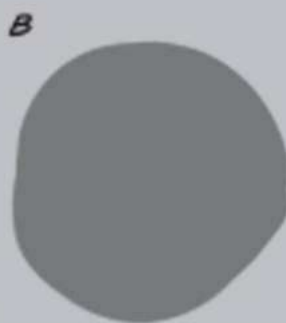
HOMBRE MAYOR



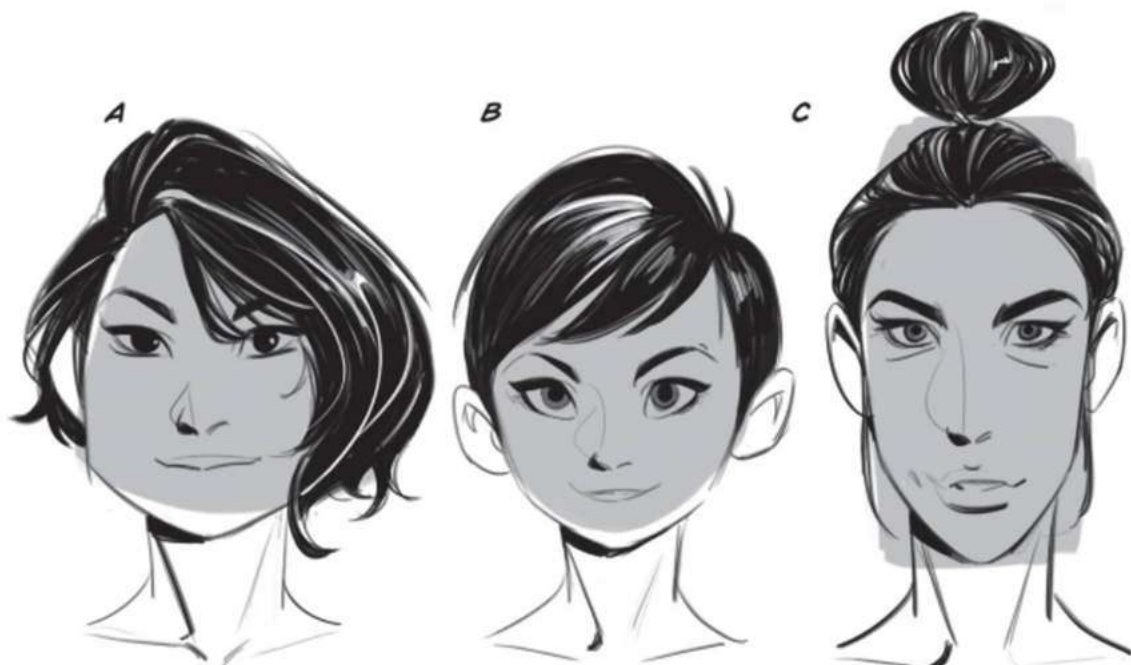
Cuello más delgado
debido a una pérdida
de músculos.
Arrugas más fuertes
debido al envejecimiento,
mentón más grande.

FORMAS DEL ROSTRO

Las caras también vienen en muchas formas diferentes.
¡No sería divertido si todos tuvieran la misma cara!



Una de las formas más fáciles de diseñar una cara es comenzar con una sola forma como referencia.



Todo el mundo tiene su propia forma de cara única. Comenzar con formas geométricas simples te ayudará a dibujar caras que son únicas y tienen sus propias personalidades fuertes.

ROSTROS REDONDOS

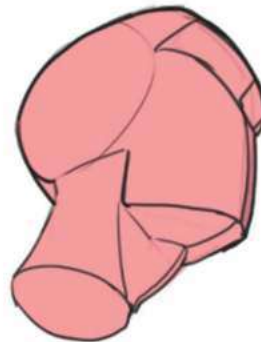


ROSTROS LARGOS



ROSTROS ANGULARES: aunque ambas caras son angulares, puedes darles un aspecto diferente alterando sus formas y proporciones.

DIBUJANDO ROSTROS DESDE DIFERENTES ÁNGULOS



DESDE ABAJO

Se ve la parte inferior de la barbilla y el comienzo del cuello, se ve la parte inferior de la nariz, y la zona de la mandíbula generalmente se ve más grande, también se enfatiza la parte inferior del cabello.



CERCA DEL PERFIL

Cuando se ata el cabello hacia atrás, el cabello recogido corre a lo largo de la forma de la cabeza hacia la dirección de la corbata.



VISTA DESDE ARRIBA

Un rostro que se muestra desde arriba, o uno que mira hacia abajo, muestra más la coronilla o la frente.

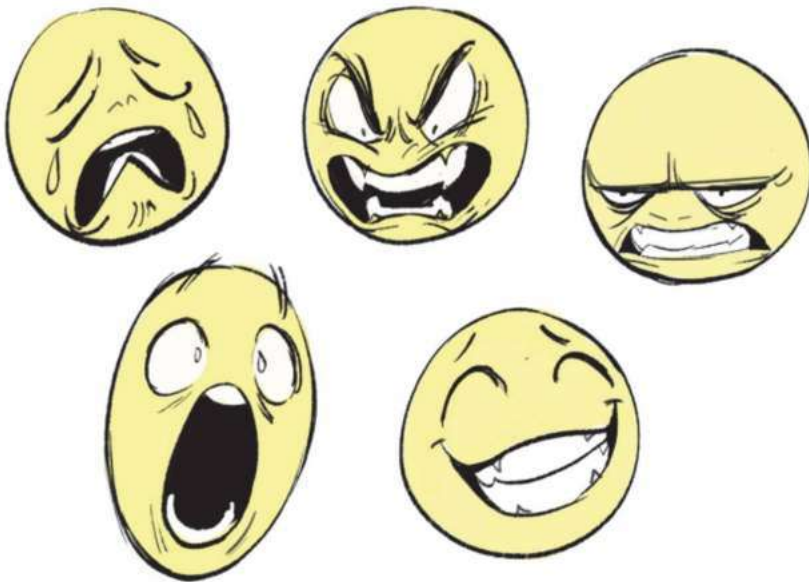
Dibuja desde la coronilla de la cabeza hacia donde está atado el cabello.



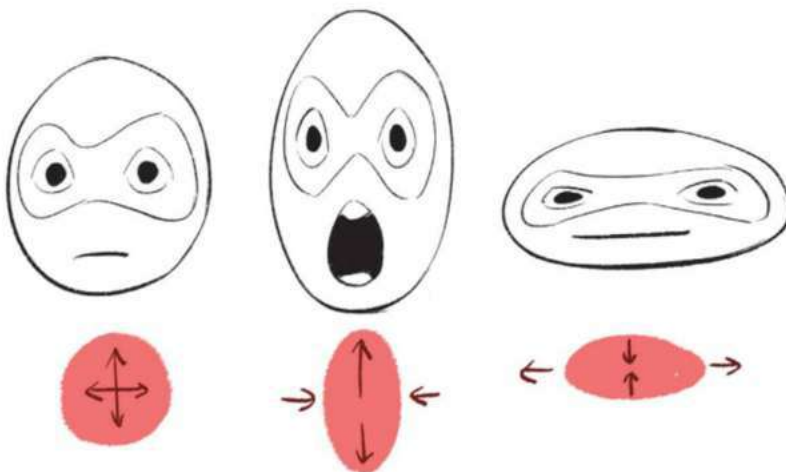
VISTA DE 3/4

Dibuja la forma básica del cabello según la forma de la cabeza.

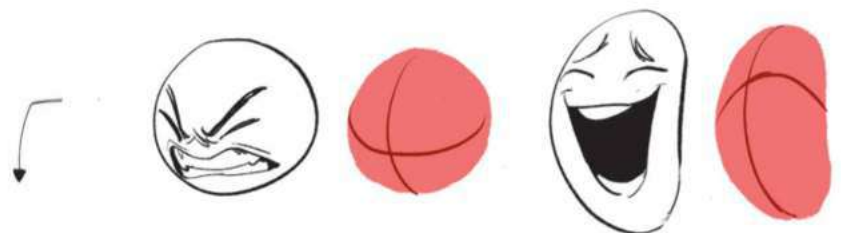
EMOCIÓN Y EXPRESIÓN



Las expresiones faciales transmiten las emociones del personaje y dan autenticidad a la historia.

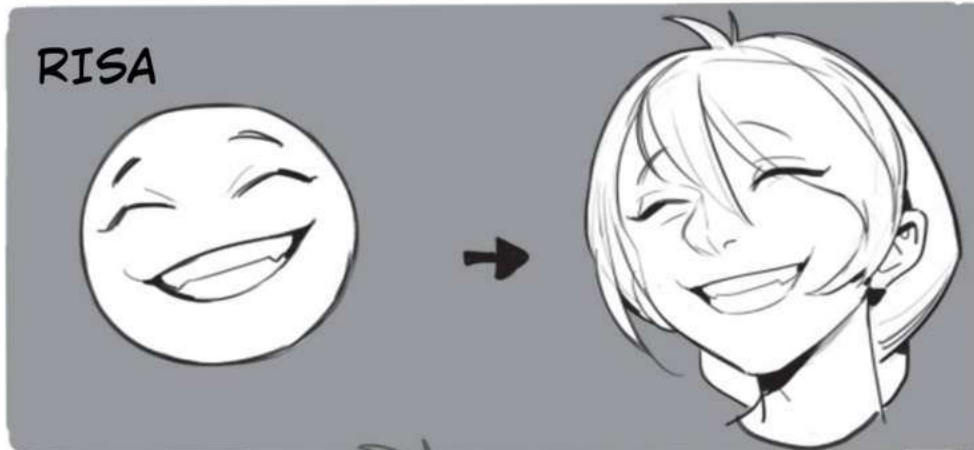


La forma facial general de una persona cambia, dependiendo de la expresión.



Aplastar o estirar la forma facial para reflejar la dirección visual de una emoción ayuda a reforzar una expresión.

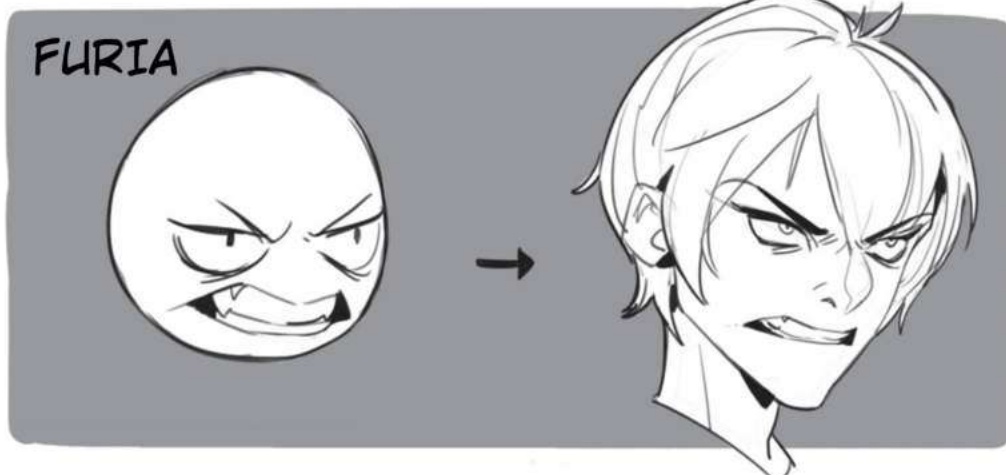
EXPRESAR LAS SUTILEZAS DE LA EMOCIÓN



La expresión no será natural a menos que los músculos circundantes se muevan juntos.



Cuando te ríes, las mejillas se expanden a medida que los músculos alrededor de la boca se estiran hacia afuera y la parte inferior de los ojos se eleva hacia arriba.



Como las cejas están demasiado fruncidas, se forman líneas entre ellas.

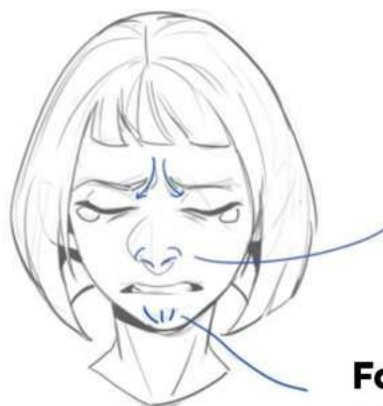
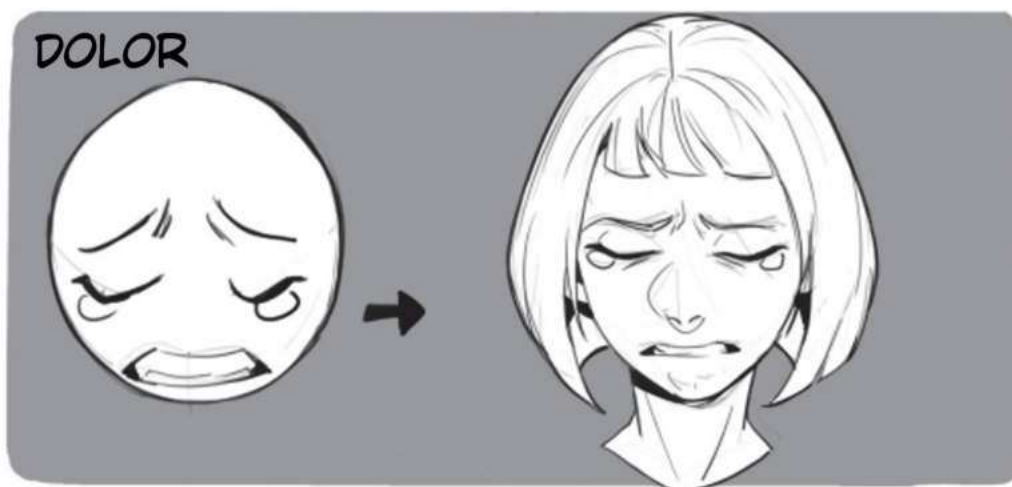


También aparecerá una "arruga de asco" que mira hacia arriba. A medida que se aprietan los dientes, las líneas alrededor de la boca se tiran hacia abajo.





A medida que se abre la boca, la forma general de la cara se estira verticalmente.



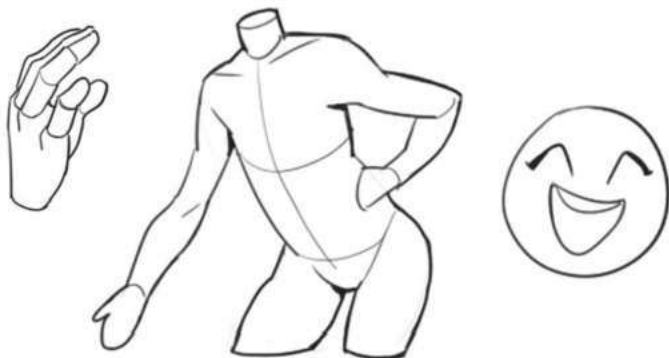
Líneas de preocupación
Aunque se forman líneas en la nariz, dibujar todas las líneas no se verá natural, así que simplemente exprese a través del ángulo de la nariz.

Forzar la barbilla dará como resultado una barbilla empedrada.

GESTOS QUE MEJORAN LA EMOCIÓN Y LA HISTORIA

En lugar de simplemente usar expresiones, la acción se transmite de manera más efectiva cuando el cuerpo, las manos y las expresiones faciales representan una historia prevista, o de acuerdo con la situación y la reacción del personaje.

Es una buena idea hacer pequeños garabatos o notas visuales como estas antes de comenzar a dibujar.



Mirarte en el espejo o tomarte una foto para usarla como referencia visual te ayudará a dibujar un gesto o una pose más natural.

CONTANDO UNA HISTORIA

Los dibujos que cuentan una historia dejan una impresión duradera en el espectador.
Como ejercicio básico, recuerda los siguientes tres elementos.

1. La personalidad de un personaje
2. Situaciones o interacciones
3. Reacción o resultado

Este es un método de práctica muy simple.



1. Una personalidad burbujeante
2. Éxito a través del trabajo duro
3. Alegría





1. Niño con mucha empatía (A)
2. Niño cuyo cachorro falleció (B)
3. Ofreciendo comodidad



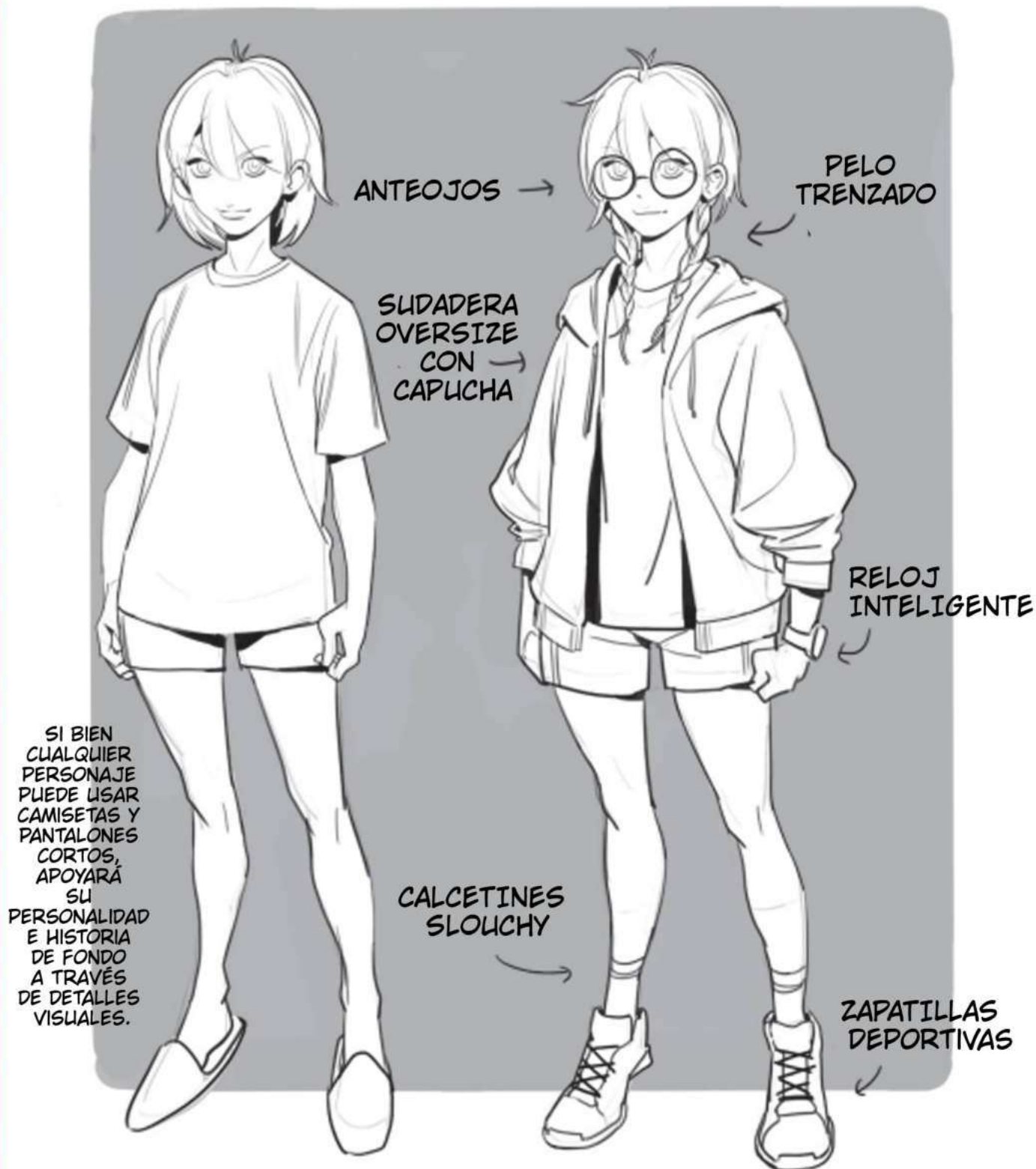
1. Niño descarado
2. Tomarse una selfie con un teléfono inteligente
3. De manera descarada



1. Niño que bromea (A)
2. Niño en un juego competitivo (B)
3. Disputas

CREAR LA HISTORIA DE UN PERSONAJE

Después de dibujar un personaje, agréguele características externas.



LE GUSTA
EL RAMEN



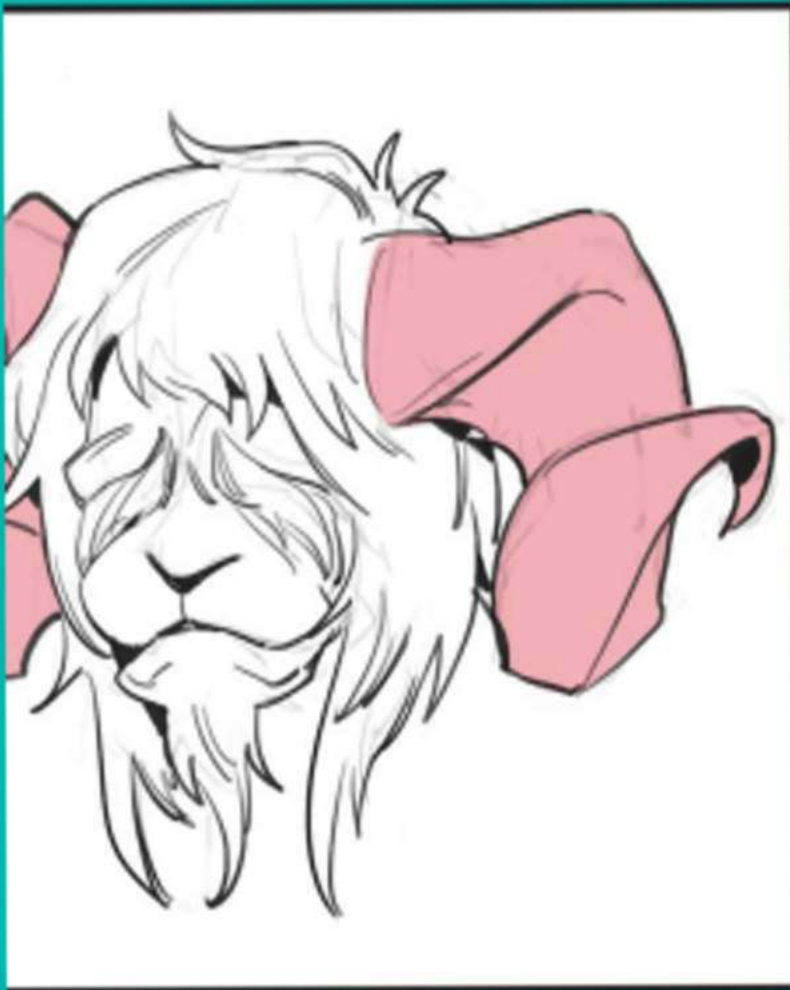
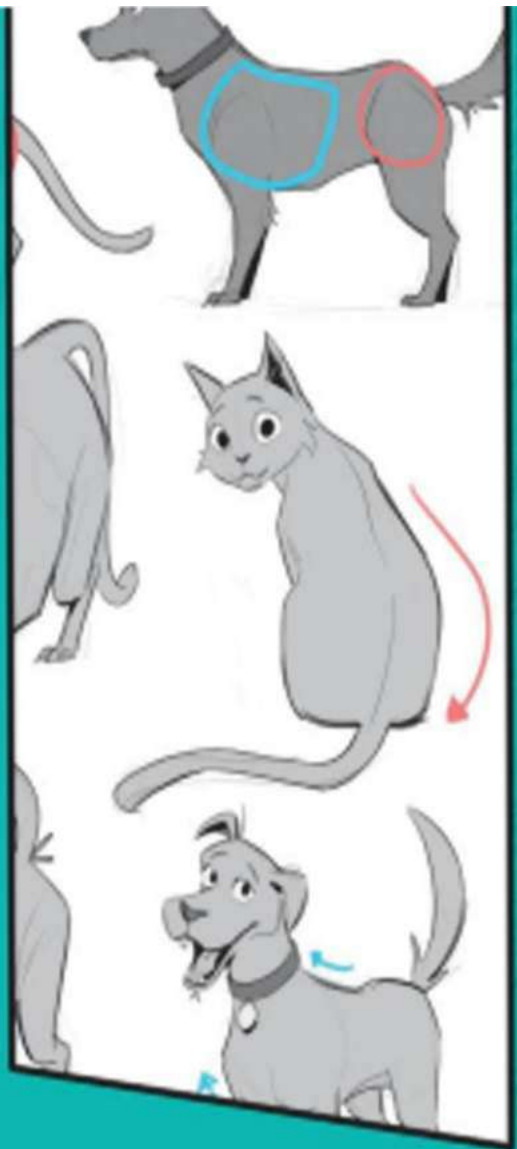
DISFRUTA
DE LOS
VIDEOJUEGOS



TIENE UNA PERSONALIDAD
EXTERIOR, QUE SE REVELA
A TRAVÉS DE GESTOS Y
EXPRESIONES FACIALES



Seguir estos pasos te ayudará
a diseñar y dibujar personajes
únicos.



5

MASCOTAS, CHIBIBIS Y COMPAÑEROS

MASCOTAS CON PERSONALIDAD

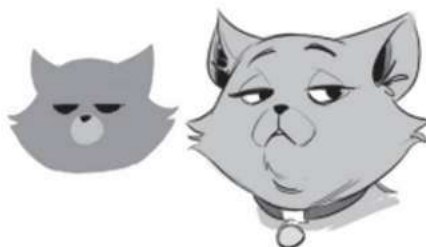
Al igual que con los rostros humanos, puedes diseñar y construir rostros de animales usando formas simples.



Ciertas razas de perros (por ejemplo, bulldogs, pugs) tienen bocas más pequeñas.



La mayor diferencia entre perros y gatos es la apariencia de la boca.



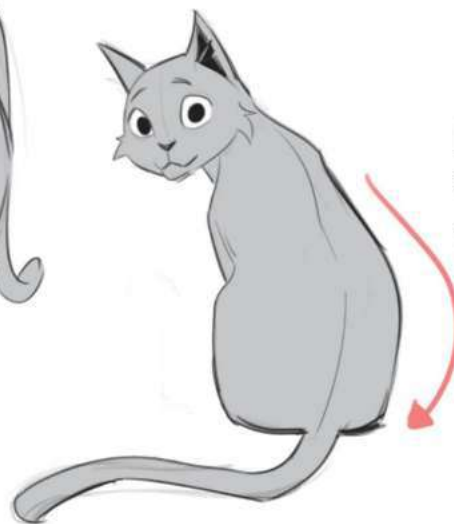
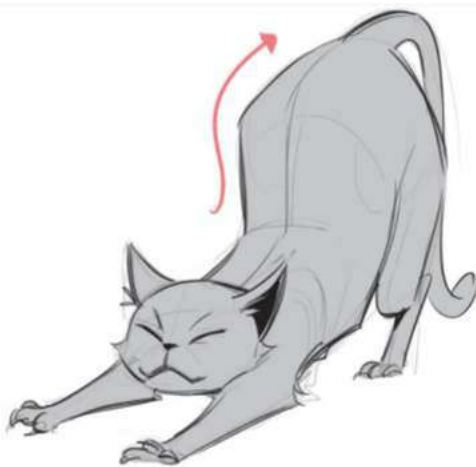
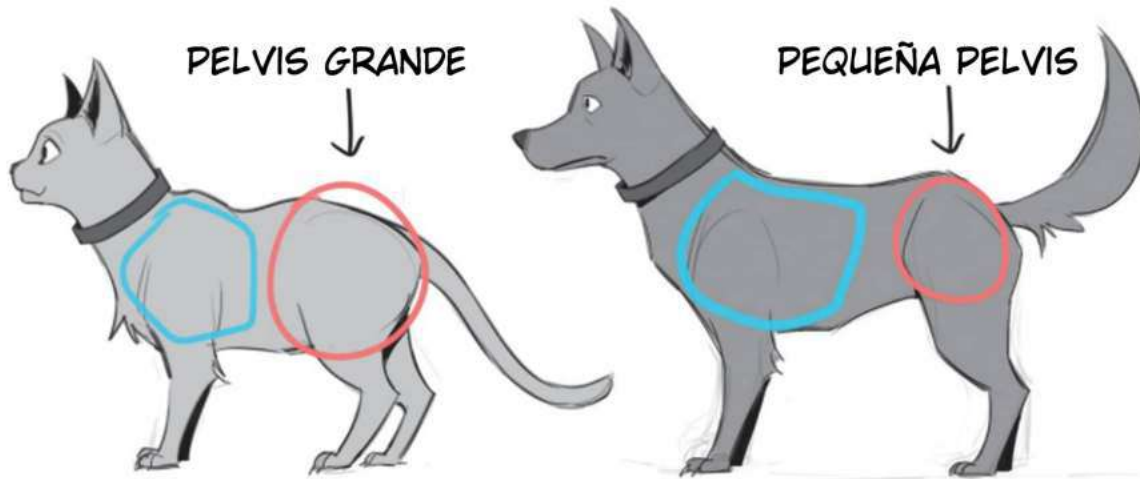
Los perros tienen diferentes características según las razas.



Al dibujar el animal, asegúrese de capturar sus características más importantes.

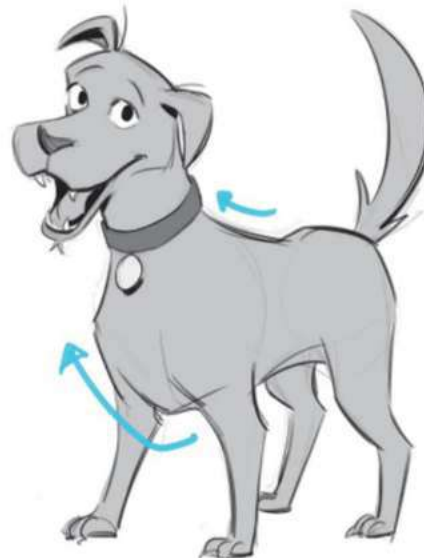
POSTURAS CLÁSICAS DE MASCOTAS

Aplica las proporciones básicas del cuerpo de tu personaje animal a todas sus poses.



Los gatos tienen curvas más fluidas.

Los perros tienen menos huesos articulados que los gatos, lo que da como resultado gestos más rígidos.



PERSONAJES CHIBI



El espacio entre la línea superior y la segunda muestra que la frente de un chibi es relativamente grande en comparación con la de una cabeza humana típica.

Puedes dibujar diferentes estilos de ojos.



$\frac{1}{2}$

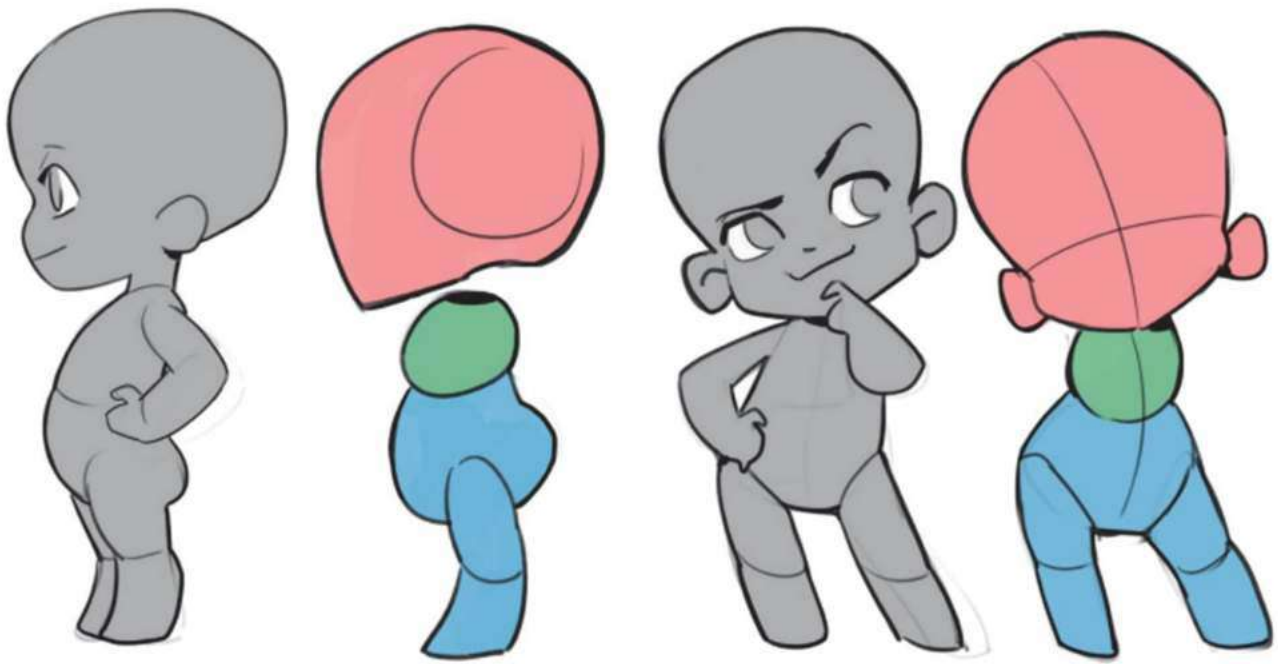
$\frac{1}{2}$

La proporción de una figura chibi es de dos cabezas de alto.

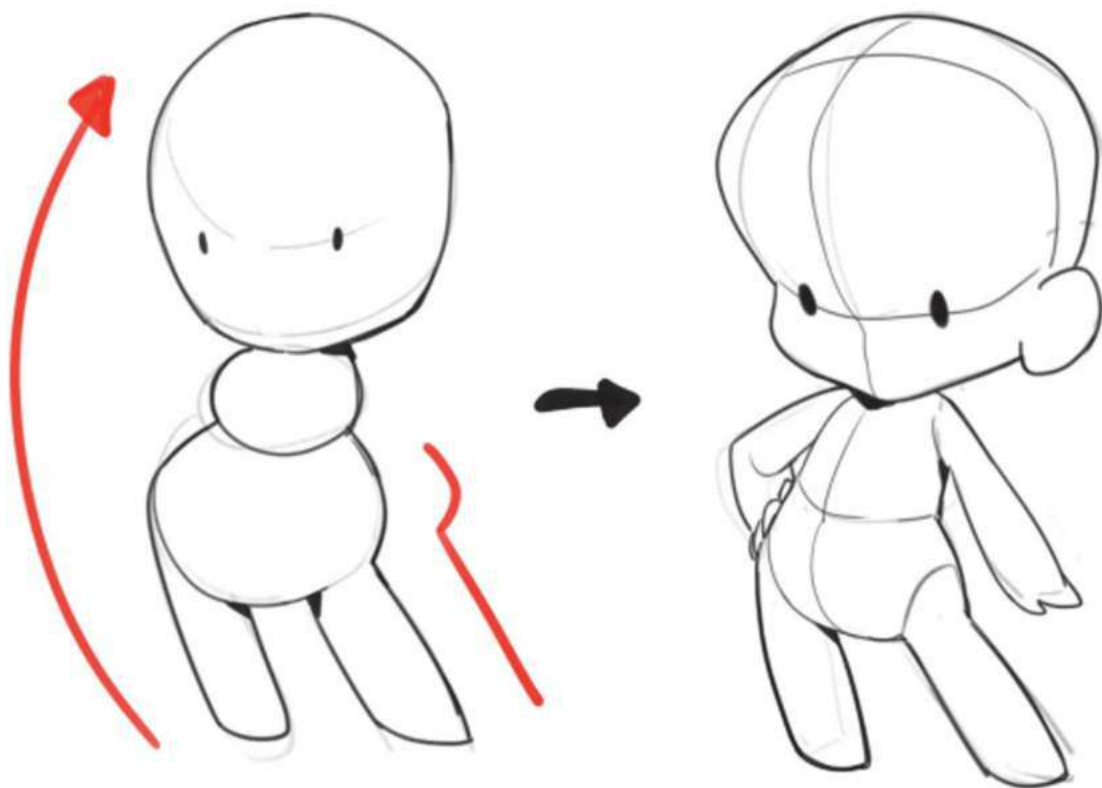


La frente ocupa la mitad de la cabeza.

La boca y la nariz deben ser pequeñas.

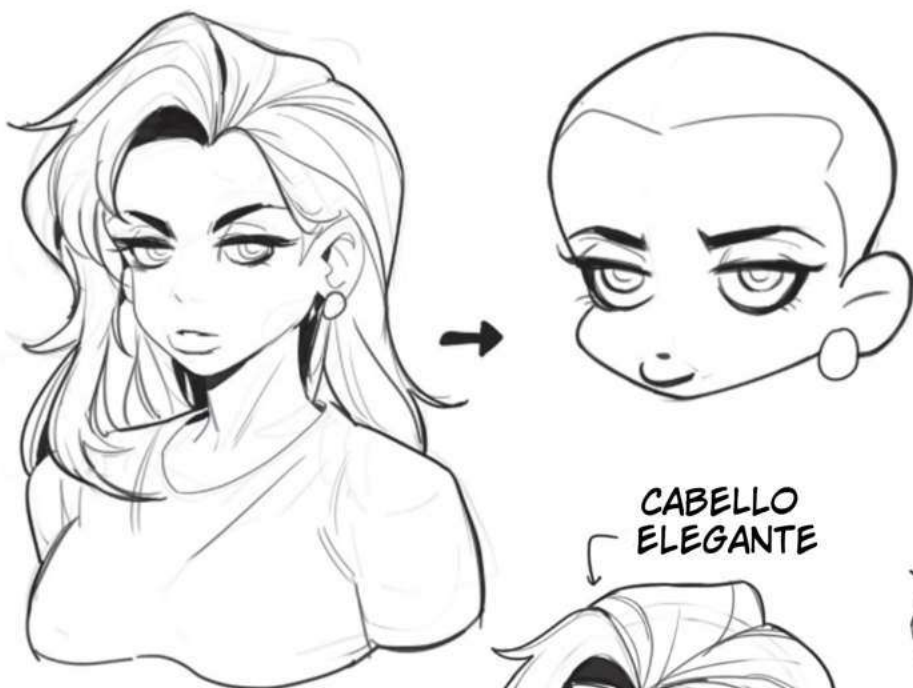


Dado que la figura de un chibi está extremadamente simplificada, intente exagerar el gesto.



Dado que ha habido mucha alteración en la forma, intente exagerar el gesto tanto como sea posible.

CHIBIS CON PERSONALIDAD



**Labios gruesos,
Maquillaje de ojos
y cejas exuberantes,
Ojos medio cerrados,
cabello lujoso,
Pechos grandes.
(los dos últimos se
aplican a continuación)**

**Dibuja con la ropa que
normalmente usaría
el personaje de
tamaño regular.**



**Colorear y organizar
elementos que coincidan
con la personalidad
y los intereses de un
amigo serán un regalo
perfecto.**

OJOS CAÍDOS

ESTILO DE PELO

TOP SOBREAJUSTE

CUERPO DELGADO

PANTALONES ALTOS

PIES PEQUEÑOS



Puedes expresar la individualidad de un chibi a través de varios detalles. Mejora las características del personaje poco a poco mientras mantienes las lindas proporciones.

BARBA

ESTRUCTURA ÓSEA PROMINENTE

TIPO DE CUERPO DELGADO Y ALTO

Incluso un personaje que no es lindo puede convertirse en un chibi.



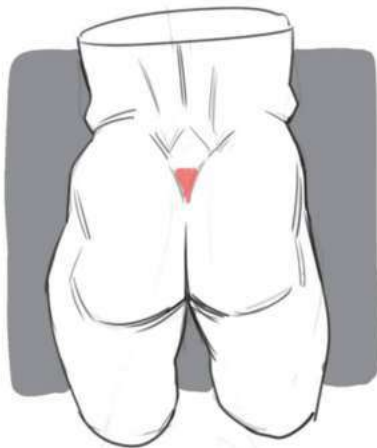
Si te mantienes fiel a las cualidades de tu personaje, puedes mantener su individualidad y la ternura del chibi.

KEMONOMIMI Y ANTHROS

Un kemonomimi es una figura humana con características animales, como cuernos, orejas, dientes o cola.



Dibuja las orejas tridimensionalmente.



Coloque la cola en la base de la columna vertebral



Considere en qué parte de la cabeza deben colocarse las orejas al hacer su dibujo.

Si no dibuja las orejas en tres dimensiones, puede parecer que su Figura lleva una diadema con orejas de animales en lugar de un kemonomimi.



Cuando diseñas tu personaje inspirado en animales, puedes dibujar un antro (A), un personaje animal con cualidades humanas, o un kemonomimi (B).

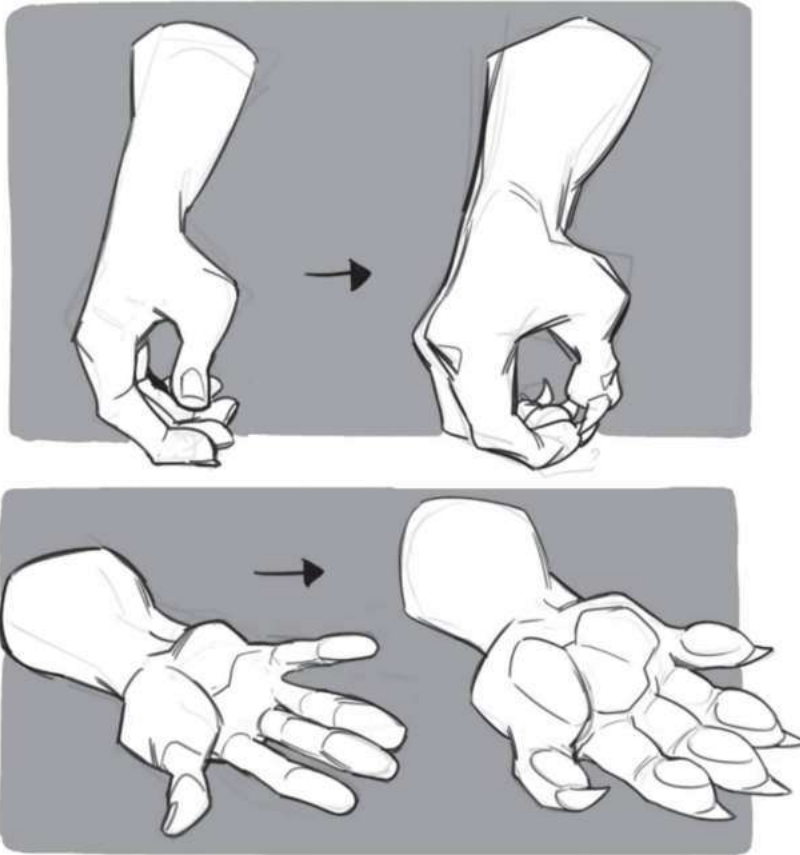


Otro ejemplo de un personaje inspirado en animales que se puede dibujar como anthro o kemonomimi.



PROPORCIONES DE MANO

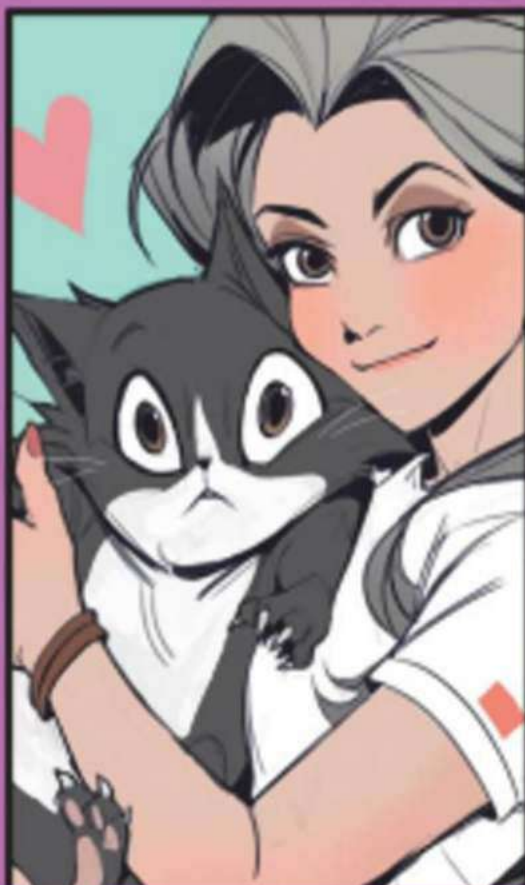
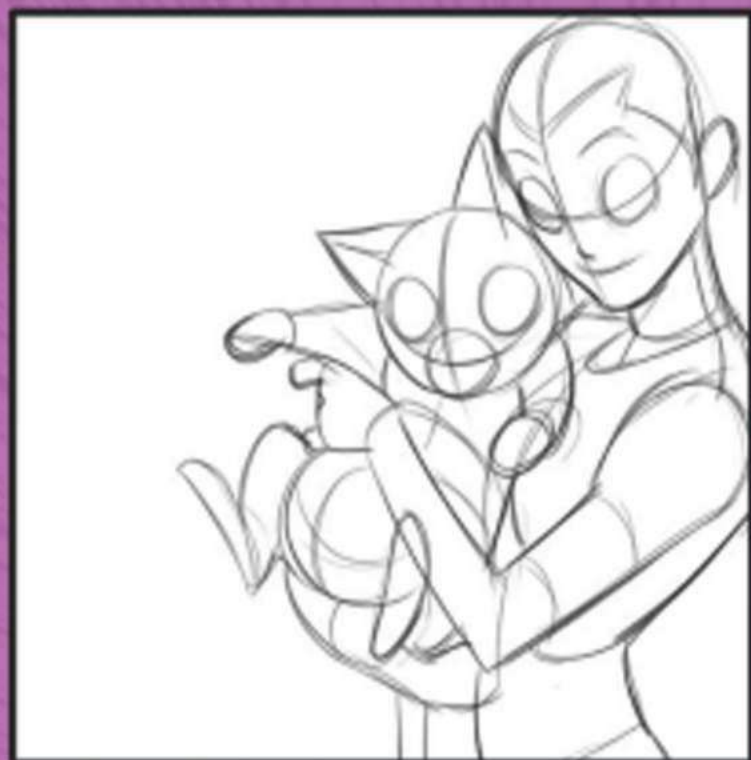
Incluso con anthros, diferentes proporciones pueden crear diferentes estados de ánimo.



Agregue más carne a la palma y dibuje las almohadillas.



Recuerda enfatizar los huesos de los dedos en las patas o la mano de tu anthro.

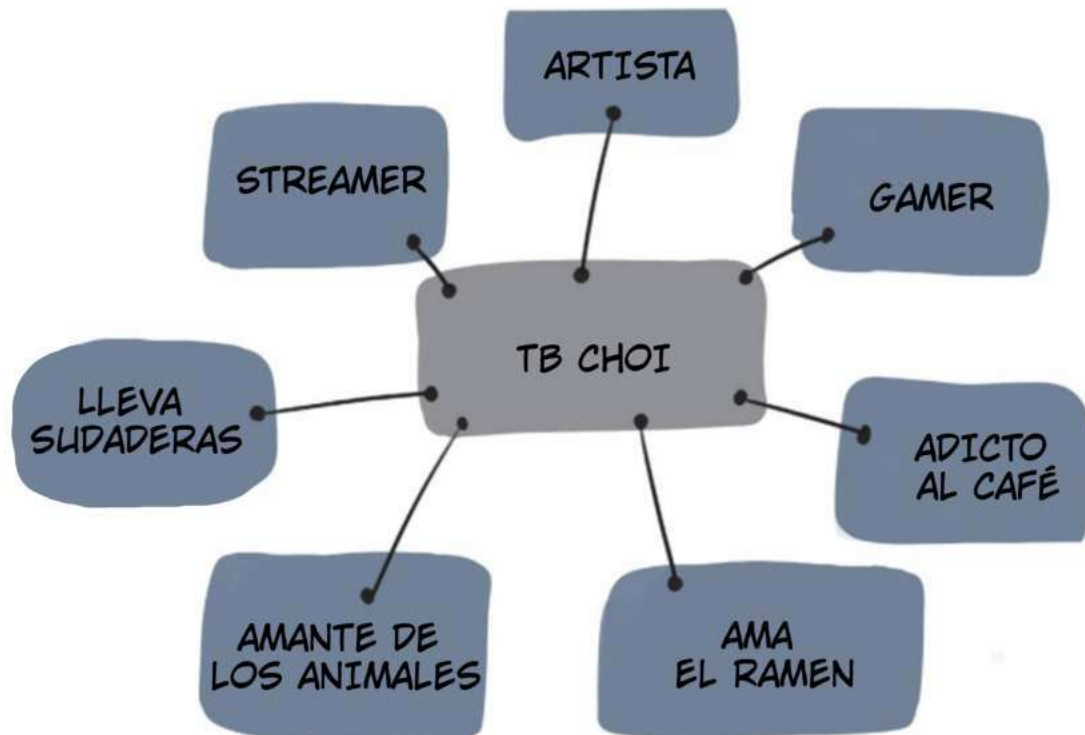




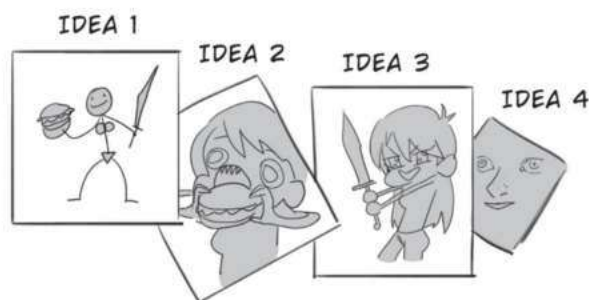
**EJERCICIO:
DISEÑAR Y DIBUJAR
UN PERSONAJE**

DIBUJANDO A UN AMIGO

Para este ejercicio, comience por hacer un mapa mental.

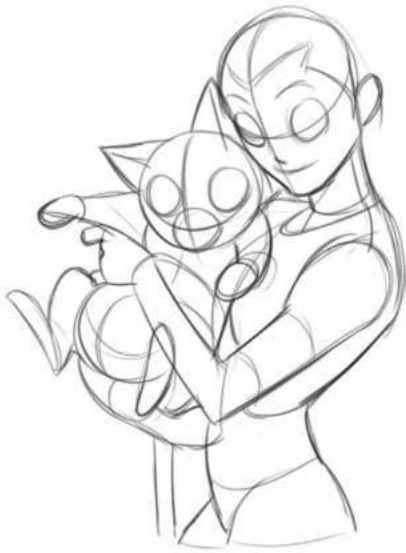


Para crear un personaje, escribe lo que le gusta al personaje, luego intenta crear un dibujo que exprese su personalidad.



Después de esbozar varias ideas, elija una que le guste y continúe con el dibujo.

Haga lo mismo cuando dibuje a su amigo: comience con un mapa mental de sus características antes de comenzar a dibujar.



Dibuja la forma básica usando figuras. Dado que es un boceto aproximado, prueba con una estructura sólida.

Desarrollar la forma básica.



Dibuja las líneas definitorias. Es importante hacerlos limpios y ordenados.



Una manera fácil de obtener imágenes de alta calidad sin tener que colorear mucho es maximizar la calidad durante el proceso de dibujo.

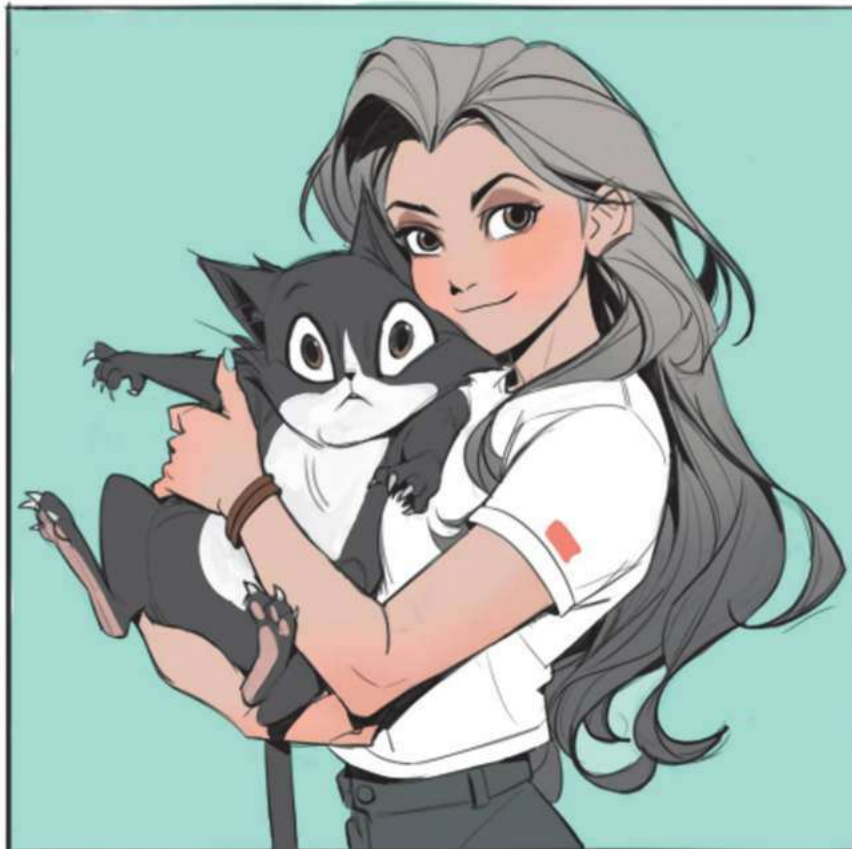


Agregue sombreado mientras entinta las líneas.

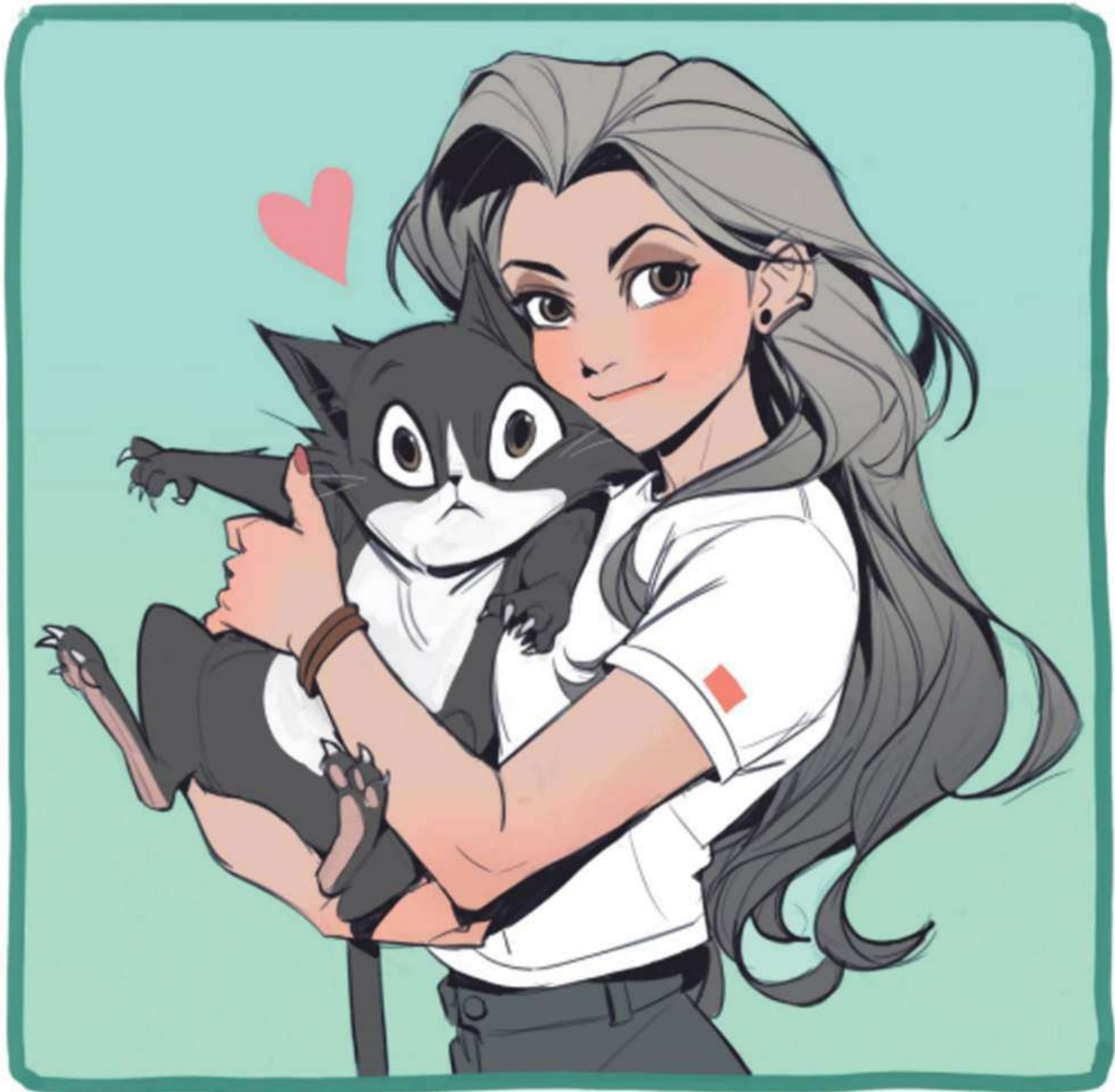
AÑADIR COLOR



Simplemente aplique los colores básicos. Si tiene miedo de pintar con luz y sombra al colorear, puede mantener la claridad de la imagen con una línea ordenada y un tono de color. Dado que las sombras se aplicaron al entintar las líneas, está bien agregue solo uno o dos colores en un rango de valores.



Aplica maquillaje en los ojos, rubor en las mejillas y otros detalles en el rostro. Agrega toques de rojo claro en las manos y los codos. Aplica un efecto de degradado en el color del cabello.



Agregar bordes y otros elementos gráficos le permite crear dibujos de alta calidad más fácilmente.



**TRADUCCION CON GOOGLE TRADUCTOR
EDICION EN MEDIBANG PAINT PRO
GRACIAS POR TU APOYO**

COMPARTIR ES AYUDAR



Inspiring | Educating | Creating | Entertaining

Rebosante de inspiración creativa, proyectos prácticos e información útil para enriquecer su vida cotidiana, quarto.com es el destino favorito de quienes persiguen sus intereses y pasiones.

2022 Quarto Publishing Group EE. UU. Inc.
Texto e ilustraciones 2022 TB Choi
Diseño y presentación 2022 Quarto Publishing Group USA Inc

Publicado por primera vez en 2022 por Rockport Publishers, un sello de The Quarto Group, 100 Cummings Center, Suite 265-D, Beverly, MA 01915, EE. UU. T (978) 282-9590 F (978) 283-2742 Quarto.com

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de este libro puede reproducirse de ninguna forma sin el permiso por escrito de los propietarios de los derechos de autor. Todas las imágenes de este libro se han reproducido con el conocimiento y el consentimiento previo de los artistas interesados, y el productor, el editor o el impresor no aceptan ninguna responsabilidad por cualquier infracción de los derechos de autor o de otro tipo que surja del contenido de esta publicación. Se ha hecho todo lo posible para garantizar que los créditos cumplan con precisión con la información suministrada.

Pedimos disculpas por cualquier inexactitud que pueda haber ocurrido y resolveremos la información inexacta o faltante en una reimpresión posterior del libro. Los títulos de Rockport Publishers también están disponibles con descuento para minoristas. compra mayorista, promocional y al por mayor. Para más detalles, comuníquese con el Gerente de Ventas Especiales por correo electrónico a special_sales@quarto.com o por correo a The Quarto Group. Atención: Gerente de Ventas Especiales, 100 Cummings Center, Suite 265-D. Beverly, MA 01915, Estados Unidos

10987654321
ISBN 978-0-7603-7137-4
Edición digital publicada en 2022 ISBN 978-0-7603-7138-1
Datos de catalogación en publicación de la Biblioteca del Congreso disponibles
Diseño y maquetación de página: Megan Jones Design
Imagen de portada: TB Choi
Ilustración: TB Choi



TÉCNICAS, CONSEJOS Y TUTORIALES

PARA ANIME Y MANGA EXITOSOS
DISEÑO DE PERSONAJE

CONSTRUYENDO AL PERSONAJE

FORMAS SIMPLIFICADA PARA GESTOS Y FORMAS

DIBUJANDO CABELLO , ROPA Y ACCESORIOS

MOVIMIENTO, PROPORCION, EMOCION Y PERSONAJE

MASCOTAS, CHIBIS Y PERSONAJES

EJERCICIO: DISEÑAR Y DIBUJAR UN PERSONAJE



COMPARTIR
ES
AYUDAR



MisaArt503