

PRESTAMO

Curso completo **DE DIBUJO** para **CÓMICS**

Christopher Hart



INTRODUCCIÓN

Cogí mi primer lápiz cuando sólo tenía tres años. Me lo metí en la boca y me comí la goma. Necesité unos cuantos años más para llegar a comprender que lo que debía hacer con el lápiz era dibujar. Eso era infinitamente más divertido y, además, las gomas cuestan muchísimo de digerir.

Así que empecé a hacer garabatos por todas partes. Hacía garabatos en mis textos escolares, en los talonarios de cheques de mis padres y en las paredes de la sala. Apenas hace falta decir que no paraban de castigarme: mis padres me retiraban mis privilegios televisivos, lo cual me dejaba encerrado en mi cuarto sin nada que hacer aparte de dibujar. Mis padres estaban librando una batalla perdida, naturalmente, así que seguí dibujando. Pero pasado un tiempo, me di cuenta de que mis dibujos no mejoraban. Entonces fue cuando decidí buscar ayuda. Así que compré un libro.

Pero eso no me ayudó a mejorar la calidad de mis dibujos. Quizá se debiera a que el libro era un manual de jardinería. Acabé comprando un manual de dibujo, pero tampoco me fue de gran ayuda..., y además contenía muchos menos consejos prácticos sobre la polinización. Tuve que leer ocho manuales de dibujo distintos antes de encontrar la información y consejos que necesitaba para dibujar tal como yo quería hacerlo.

Este libro ha sido concebido para proporcionarte todo lo que necesitas saber si quieres dibujar tu propia tira cómica. ¿Cuál es la gran novedad que aporta este libro? En primer lugar, la inmensa mayoría de manuales de dibujo son machistas: te enseñan a dibujar hombres, pero se olvidan de las mujeres. Eso supone un serio problema, porque en los cómics de hoy cada vez hay más mujeres protagonistas. En

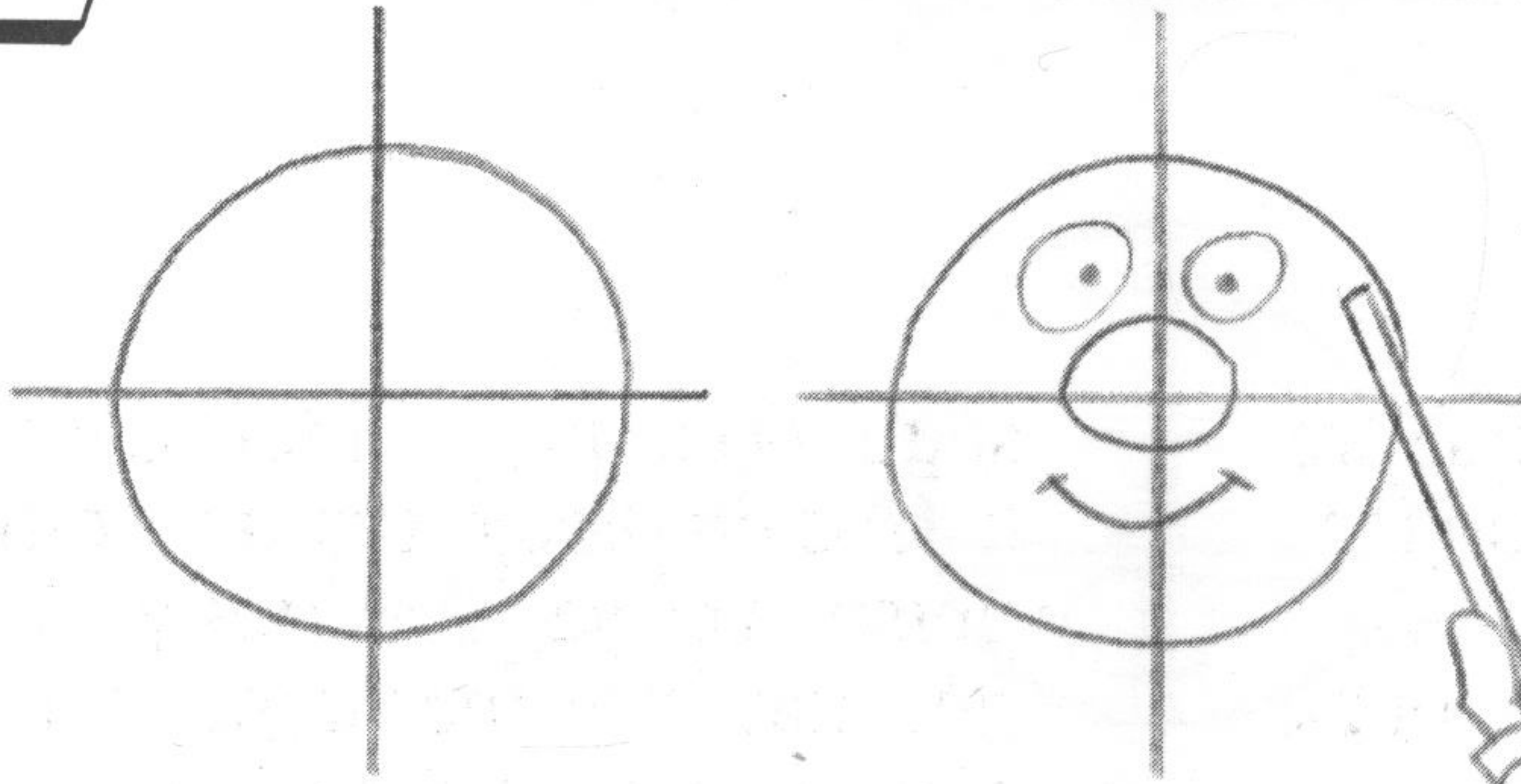
segundo lugar, casi todos los manuales y cursos de dibujo utilizan como modelos a personajes ya fallecidos y cómics de hace décadas. Y lo más importante de todo, ninguno de los libros que leí cuando estudiaba dibujo me ayudó a diseñar mis propios personajes, lo cual quizá sea el logro más satisfactorio para cualquier dibujante.

Este libro, en cambio, te enseñará cómo dibujar hombres, mujeres y personajes viejos y jóvenes, así como humanos y animales. Todos los dibujos de este libro están inspirados en los cómics más nuevos y osados de la actualidad, y sus consejos y reglas siempre tienen como objetivo ayudarte a que acabes creando tus propios personajes.

Te animo a que utilices con toda libertad las estructuras de este libro pero, haz lo que hagas, ¡no calques ningún dibujo! Si al principio tus dibujos no tienen demasiado buen aspecto..., ¡estupendo! Es lo que se supone que ha de ocurrir. Si eres capaz de conseguir que te queden perfectos a la primera, entonces también deberías estar escribiendo un manual. También te aconsejo que empieces concentrándote en lo que se te dé mejor. Si, por ejemplo, descubres que te resulta fácil dibujar caras, pero que las manos se te resisten, entonces dibuja caras. Eso te proporcionará la confianza que necesitas para enfrentarte a los dibujos de mayor dificultad más adelante.

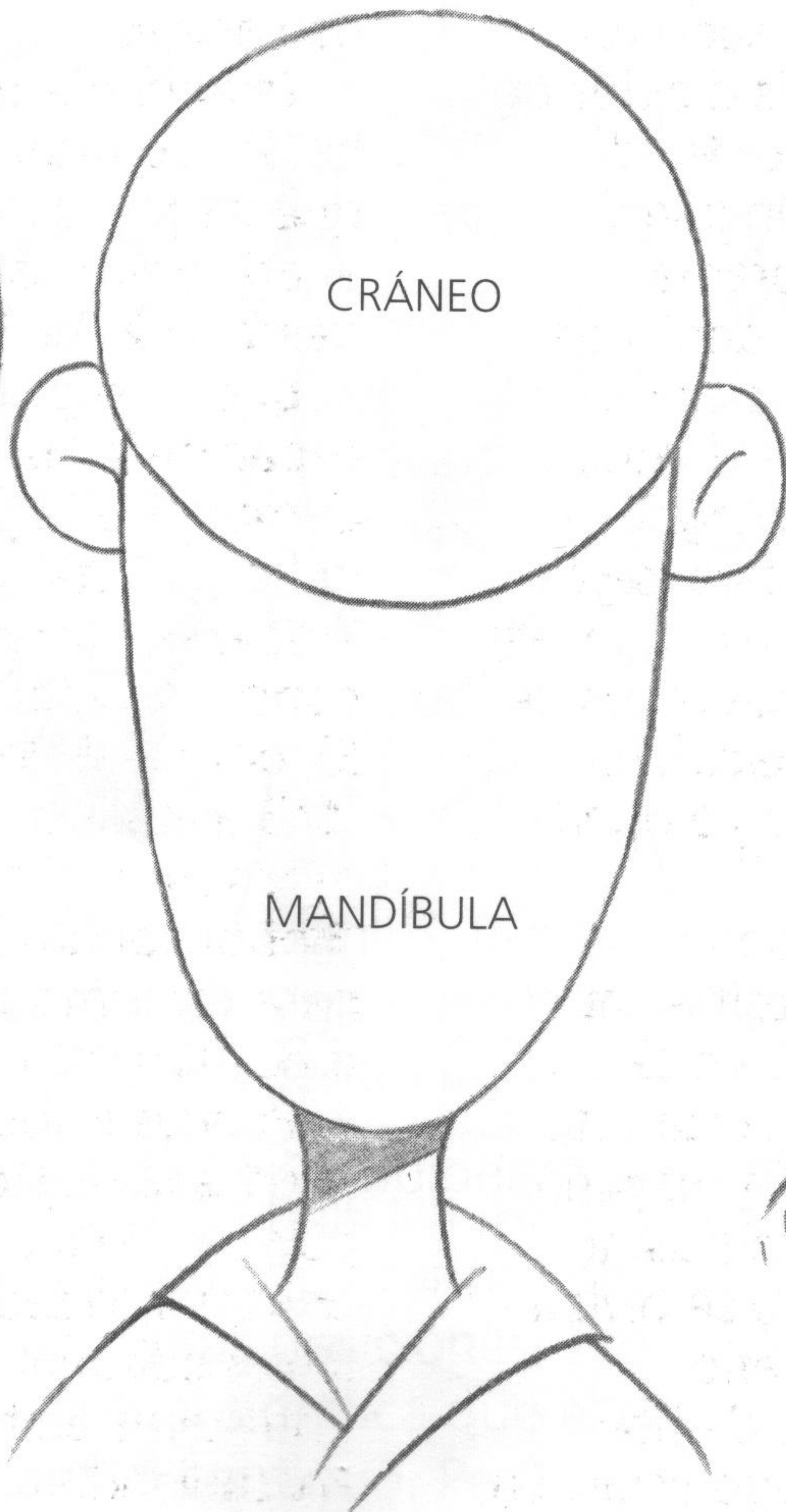
Puedes ir todo lo lejos que quieras. Puedes limitarte a mejorar tus dibujos, o puedes llevarlos hasta un extremo de profesionalidad que te permita ofrecérselos a una editorial. Pero, haz lo que hagas, disfrutarás de horas de diversión aprendiendo a dibujar cómics.

LA CABEZA HUMANA BÁSICA



EMPECEMOS DIBUJANDO UNA CABEZA HUMANA BÁSICA. EL MÉTODO ANTIGUO DE DIBUJAR UNA CABEZA DE CÓMIC ESTABA BASADO EN UN GRAN CÍRCULO.

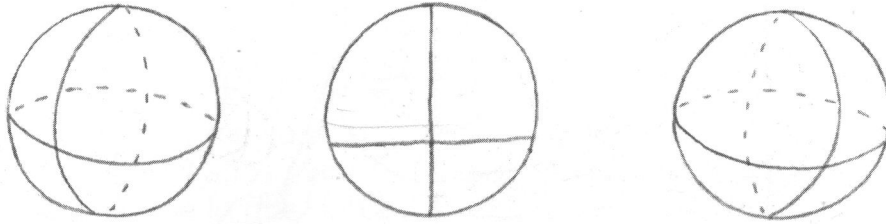
PERO VISUALMENTE EL CÍRCULO ES ABURRIDO Y RESULTA BASTANTE INFANTIL. ¡YO, VINCENT, OS ENSEÑARÉ UNA MANERA MEJOR!



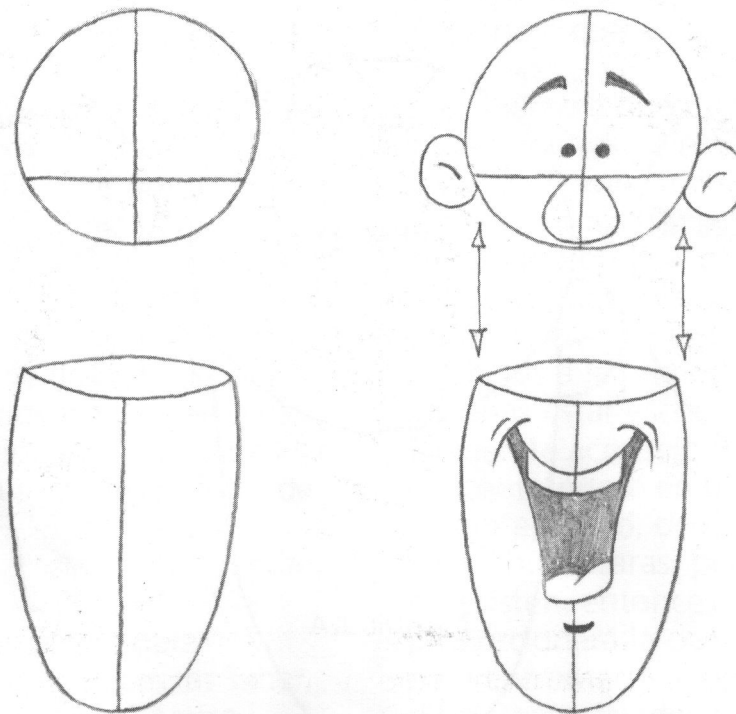
NUESTRA TÉCNICA MODERNA DIVIDE LA CABEZA EN DOS PARTES...



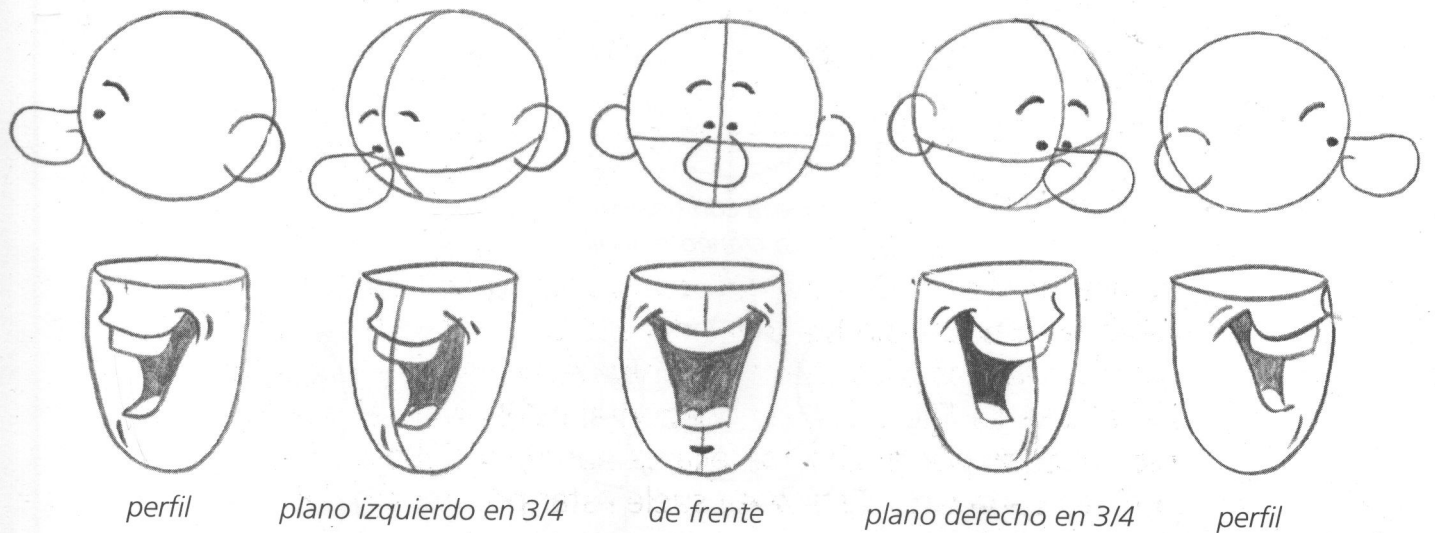
Construcción del cráneo y la mandíbula



Piensa en el cráneo como si fuera un globo de tres dimensiones. Dibuja las líneas del eje, que te ayudarán a ir situando los rasgos faciales. La línea vertical define el centro de la cara. La línea de guía horizontal es el nivel del ojo: los ojos quedan por encima de ella, la nariz por debajo y las orejas a cada lado. Esta línea suele estar por debajo del centro del globo.



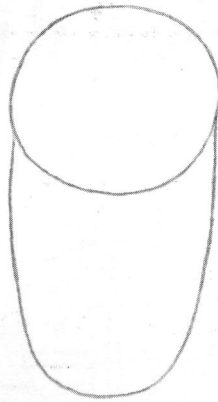
El cráneo encaja dentro de la mandíbula, ¡y la cabeza ya está completa!



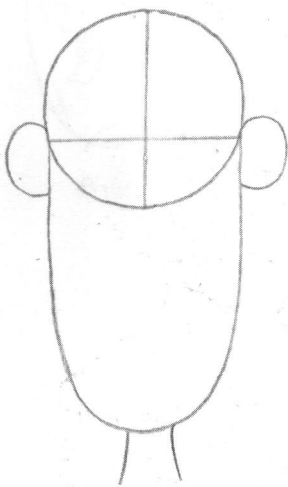
La mandíbula gira con el cráneo, formando una unidad de tal manera que el personaje sigue siendo el mismo sea cual sea la posición en la que se encuentra la cabeza. Mantener la consistencia de la cabeza es el secreto que permite que los dibujantes dibujen una y otra vez el mismo personaje sin perder su identidad. Algunas personas se encuentran con grandes dificultades a la hora de dibujar un personaje en distintas posiciones. Eso se debe a que no utilizan estos cimientos, lo cual significa que el dibujar puede convertirse en un proceso de tanteo continuo. Pero vamos a cambiar todo eso...

De frente (hombre)

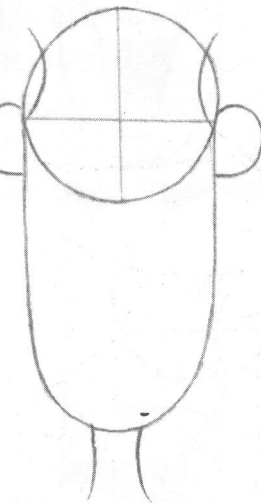
Empieza siempre dibujando un perfil general, y ve añadiendo los detalles después.



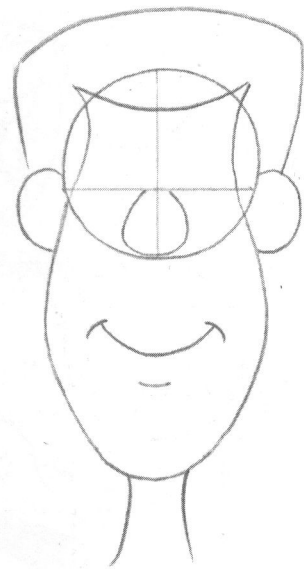
Empieza con una combinación básica cráneo-mandíbula.



Añade las cejas y el cuello.



Indica la curva de la frente.

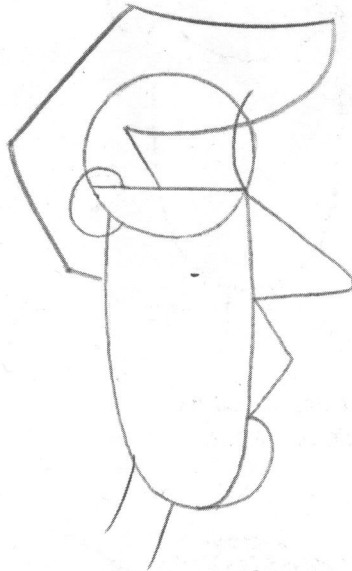
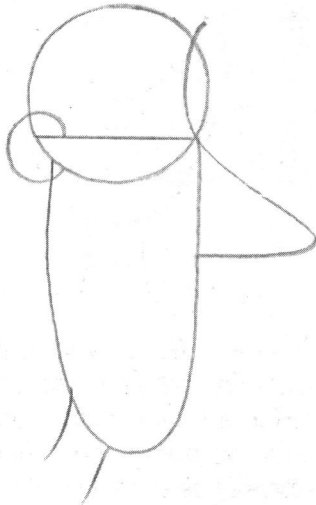
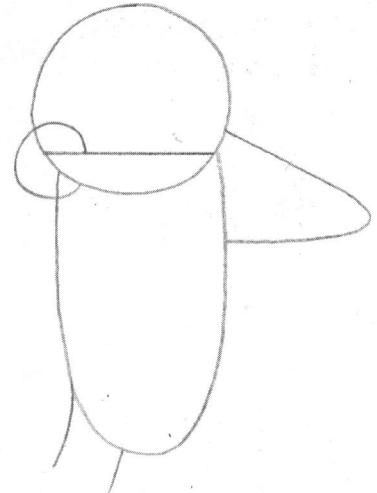
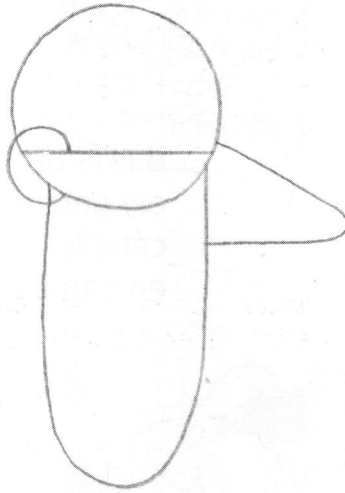
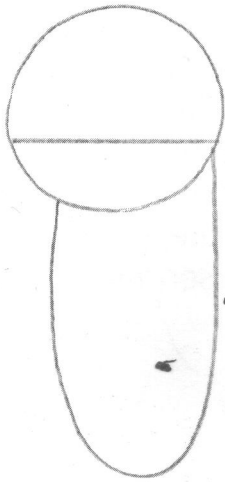


Añade la boca, la nariz y el cabello. Retoca las mejillas para adaptarlas a la expresión. Una sonrisa, por ejemplo, hará que las mejillas se ensanchen.



Ya sólo faltan los ojos y las cejas. Añade sombreado debajo del cuello para obtener un aspecto profesional.

De lado (hombre)

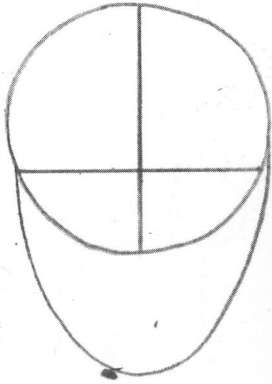


UTILIZA LAS
MISMAS ETAPAS
PARA CREAR
EL PERFIL.

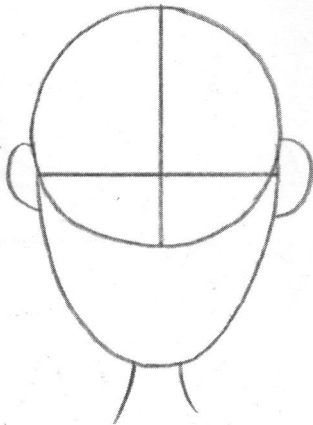
EL PERFIL
RESULTA
MÁS FÁCIL
DE DIBUJAR
PORQUE
CONTIENE
MENOS RASGOS
QUE EL PLANO
FRONTAL.

De frente (mujer)

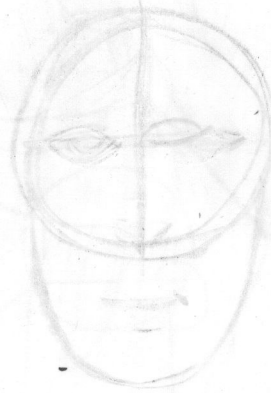
Aunque la cabeza de una mujer tiene básicamente la misma estructura que la de un hombre, la mandíbula femenina es más estrecha y el mentón menos pronunciado. Dibujar una típica dama de cómic exige un tratamiento exagerado de los labios, los ojos y el cabello. La nariz, las orejas y el cuello, en cambio, deberían ser minimizados.



Empieza con el cráneo y la mandíbula.



Añade el cuello y las orejas.



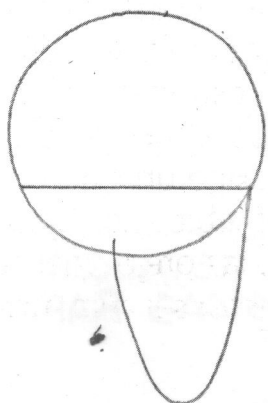
Añade el cabello, los ojos y la boca.



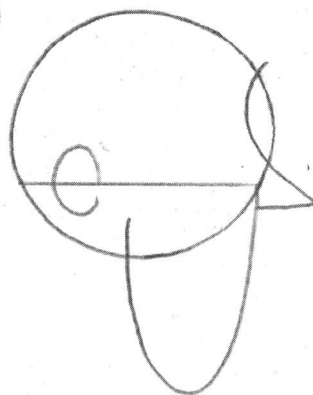
Y termina el dibujo añadiendo los detalles.

De perfil (mujer)

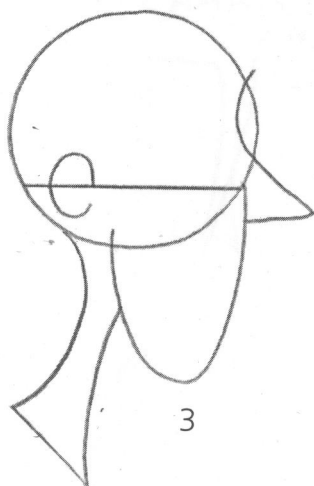
SI EL DIBUJO
NO TE HA QUEDADO
BIEN, REPASA ESTAS
ETAPAS PARA AVERIGUAR
DÓNDE ESTÁ EL
PROBLEMA.



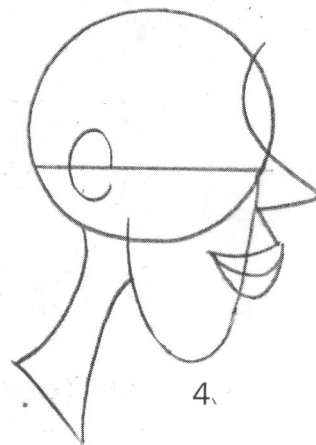
1



2



3



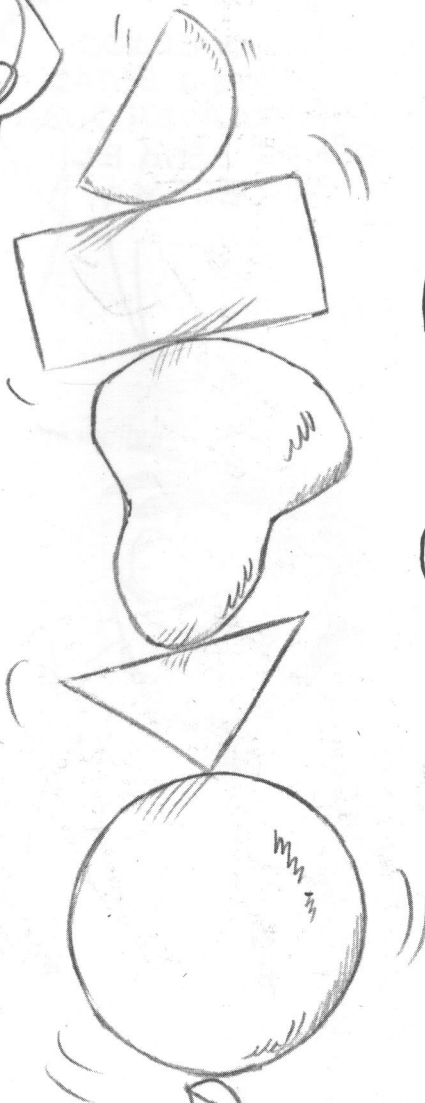
4



5



6



AHORA UTILIZAREMOS
ESTRUCTURAS
BÁSICAS RARAS...

PARA
CREAR CABEZAS
RARAS.



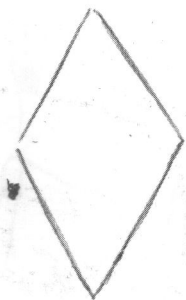
Cabezas raras

Círculos, diamantes,
medias lunas
y formas de pera...
Todas permiten
crear personajes
de cómic realmente
únicos...



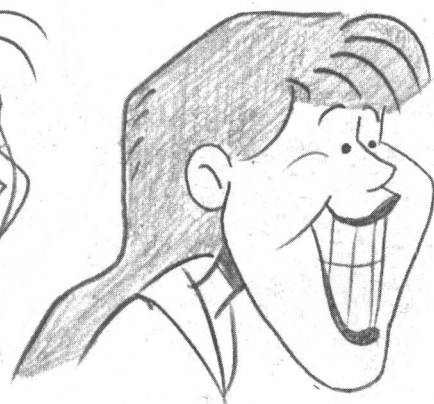
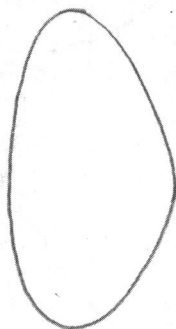
Diamantes

Los pómulos quedan acentuados y el mentón se adelgaza, por lo que producen un aspecto particularmente femenino.



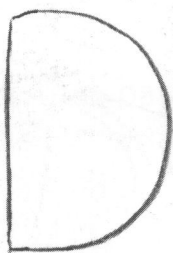
Círculos deformados

Pueden ser utilizados para crear personajes de mejillas grandes y carácter exuberante.



Medias lunas

Son la estructura ideal para los perfiles. Recuerda que las medias lunas se convierten en lunas llenas cuando el personaje está de cara al lector.



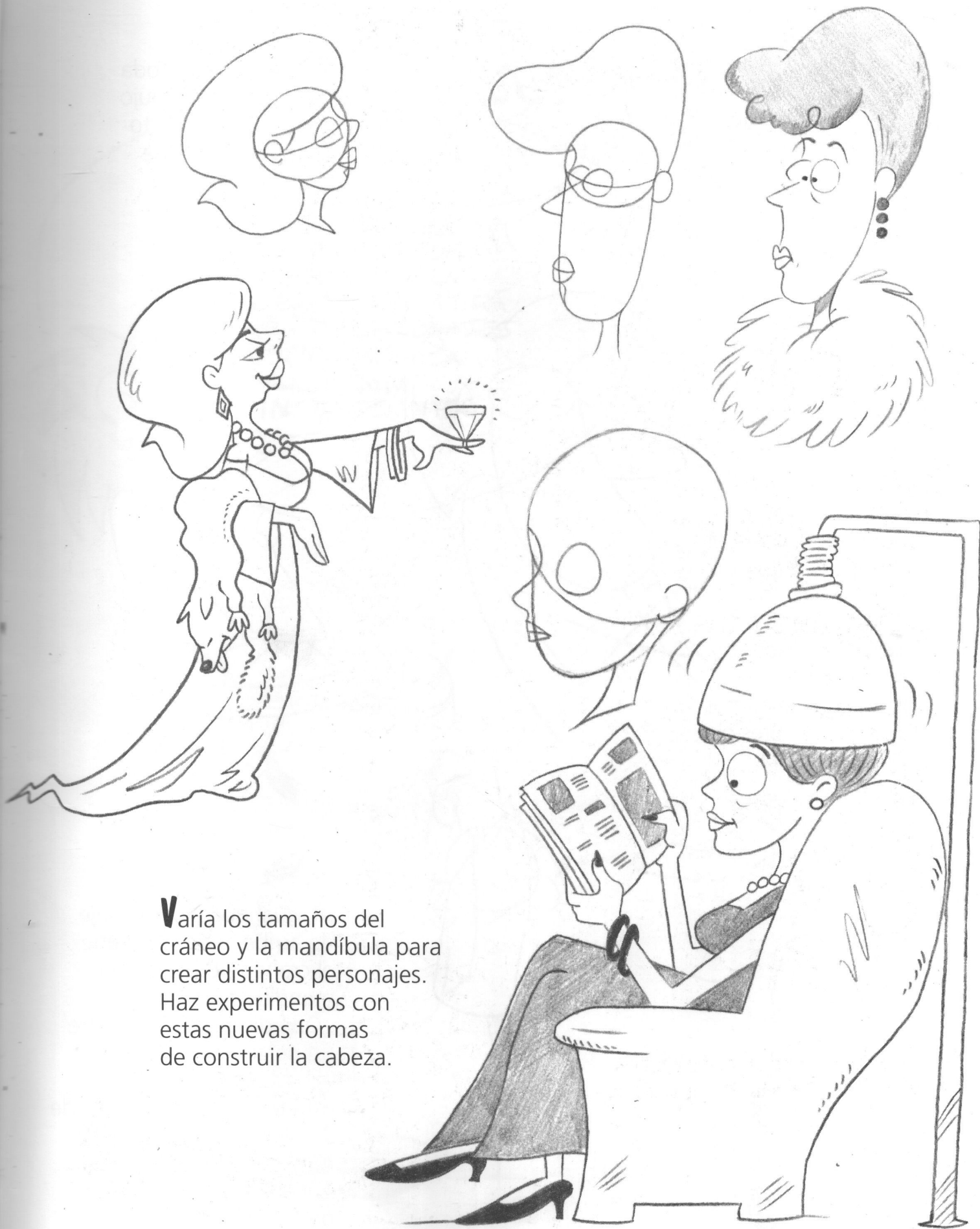


Peras

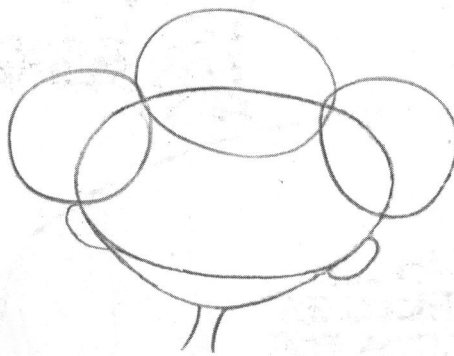
Son la forma más común y versátil de todas las utilizadas para las cabezas.



Observa lo que ocurre cuando le das la vuelta a la pera.

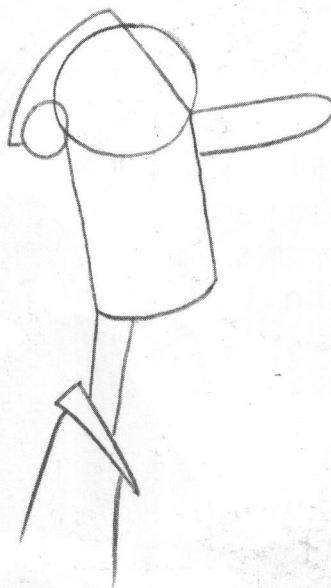


Varía los tamaños del cráneo y la mandíbula para crear distintos personajes. Haz experimentos con estas nuevas formas de construir la cabeza.



Esta dama es toda cráneo, y el dibujo produce el efecto deseado porque los ojos llenan su frente.

Este personaje, en cambio, tiene la mandíbula grande y el cráneo muy pequeño. La sonrisa exageradísima, los labios torcidos, los ojos que bizquean y los cabellos revueltos refuerzan la impresión general de locura.



Al igual que el personaje de arriba, este tipo tiene el cráneo pequeño y la mandíbula grande. ¿Qué diferencia hay entre un personaje y otro? ¿Lo sabes? La diferencia está en que el personaje de la izquierda tiene la boca muy pequeña. Recuerda que la mandíbula forma parte de la estructura de la cabeza, mientras que la boca sólo es un rasgo más.

RASGOS FACIALES

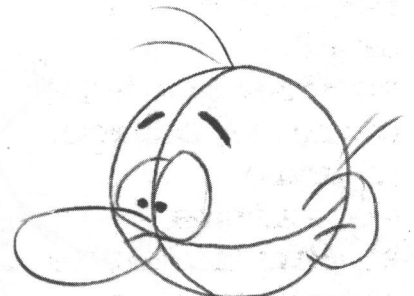
ESTILIZAR LOS
RASGOS FACIALES
REPARTIDOS POR
EL INTERIOR DE LA
CABEZA TE PERMITIRÁ
CREAR PERSONAJES
DE TIRA CÓMICA
MUCHO MÁS
INTERESANTES.



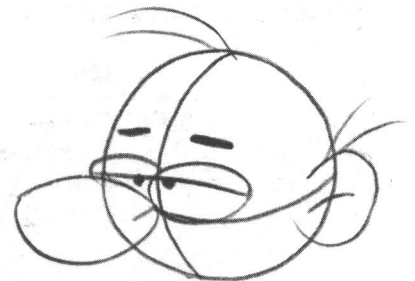
Tipos de ojos



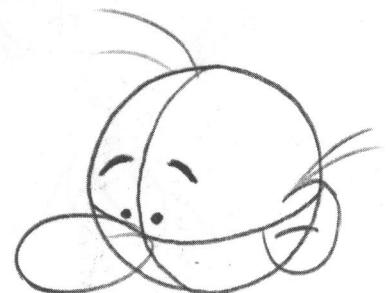
Circulares



Superpuestos



Ovalados



Puntos

La boca



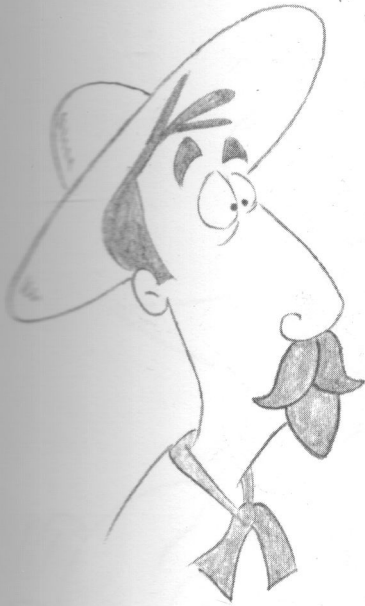
Los ojos están considerados como la parte más expresiva de la cara, pero normalmente las bocas de los personajes de cómic resultan mucho más útiles a la hora de transmitir las emociones. De hecho, algunos personajes de cómic muy famosos no tienen ojos. Piensa en «Beetle Bailey», el clásico de Mort Walker...



Observa cómo puedes alterar la expresión de un personaje sólo con ir cambiando la boca.



Tipos de nariz



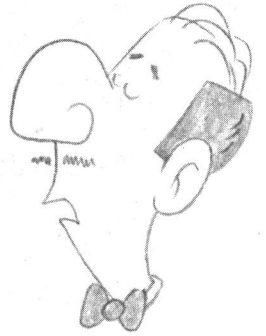
Alargada



Naricita



De boxeador



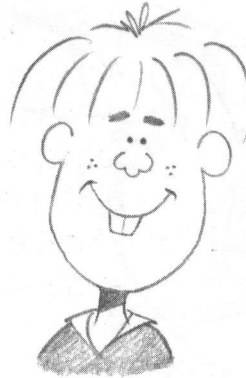
Pico



Triángulo



Minúscula



Trébol



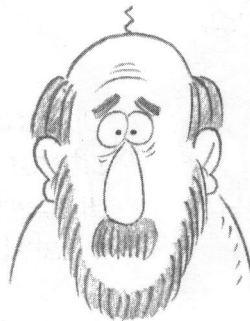
Píco largo



Vejestorio



Gordo



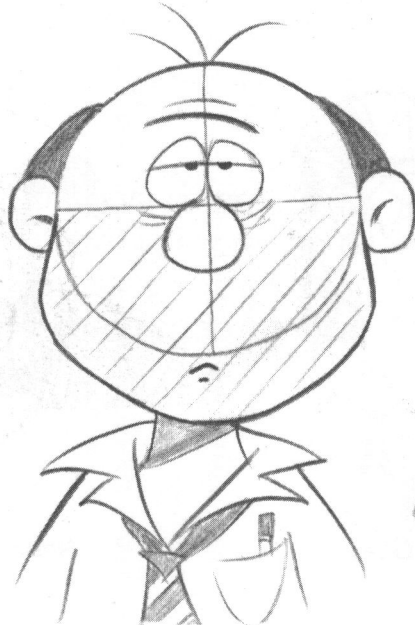
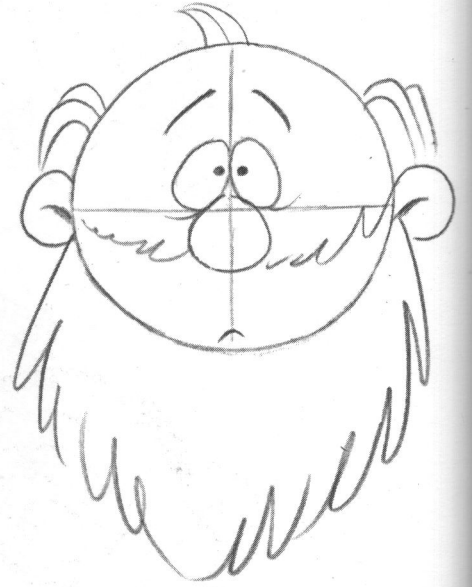
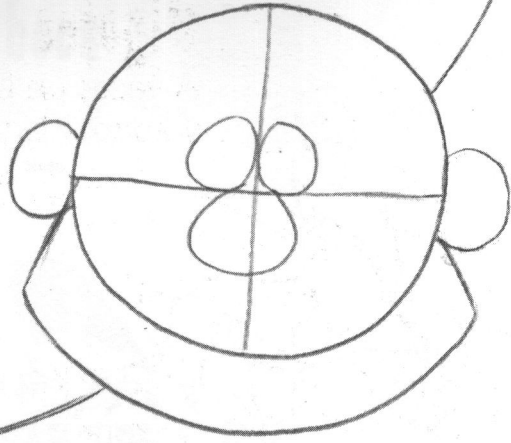
Nariz caída



Payaso

LAS BARBAS

PUEDEN ALTERAR DE MANERA ESPECTACULAR EL ASPECTO DE UN PERSONAJE. TODAS ESTAS CABEZAS TIENEN ESTRUCTURAS Y RASGOS SIMILARES. SÓLO LAS BARBAS SON DISTINTAS..., ¡Y CADA UNA CREA UN PERSONAJE DISTINTO!

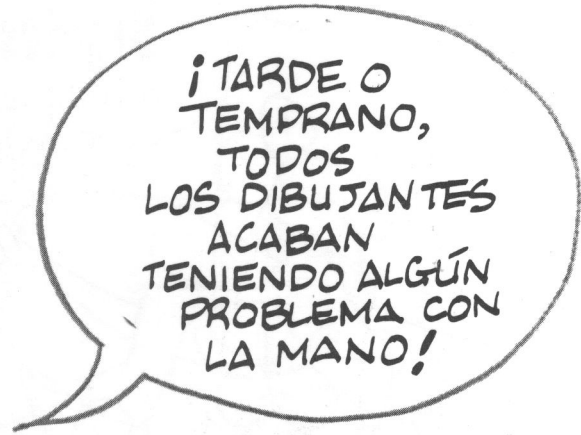


Bigotes

A veces un bigote cumple la función de labio superior y adopta la forma de la boca. En otras ocasiones, sólo es un adorno.



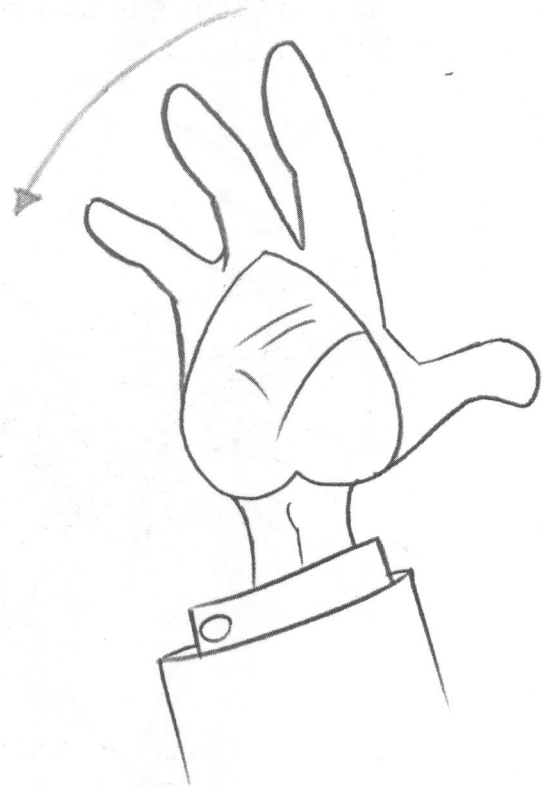
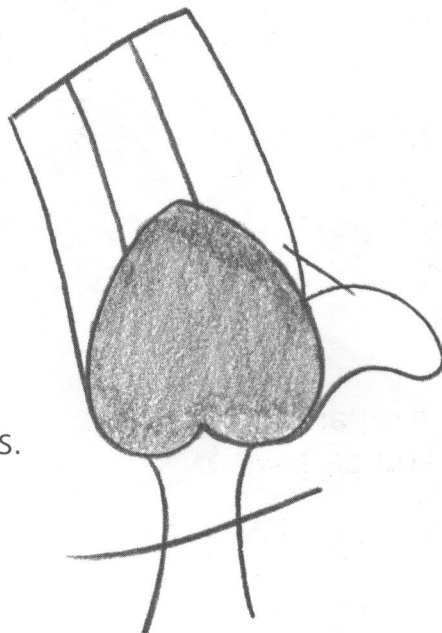
LA MANO



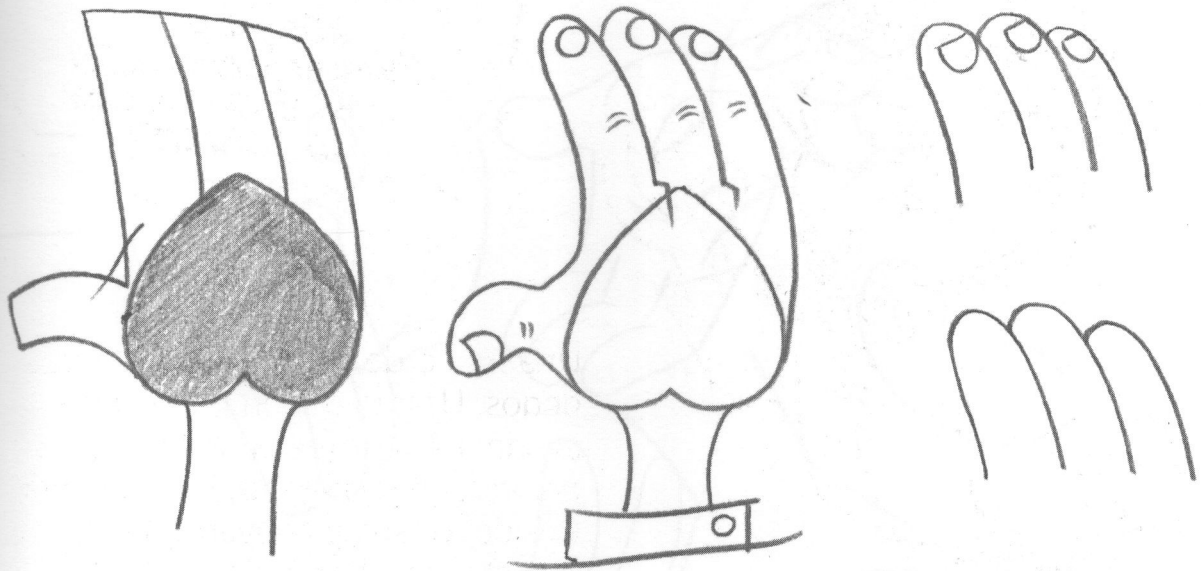
Una mano de cómic sólo tiene tres dedos. Usar una mano más simple ayuda a evitar que el dibujo quede demasiado recargado, y la mano de tres dedos se ha convertido en un estándar del cómic.

De la misma manera en que el torso es la base del cuerpo, la palma es la base de la mano.

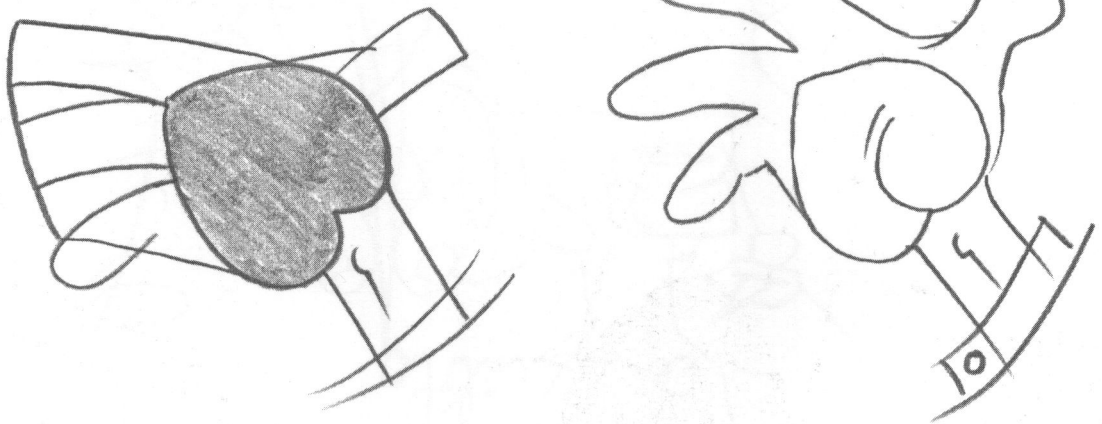
Dibuja la palma como un corazón vuelto del revés, y añade los dedos y el pulgar después.



Si te fijas en tu mano, verás que el dedo medio es el más largo. Para crear una mano que sólo tenga tres dedos, debes eliminar el dedo medio.

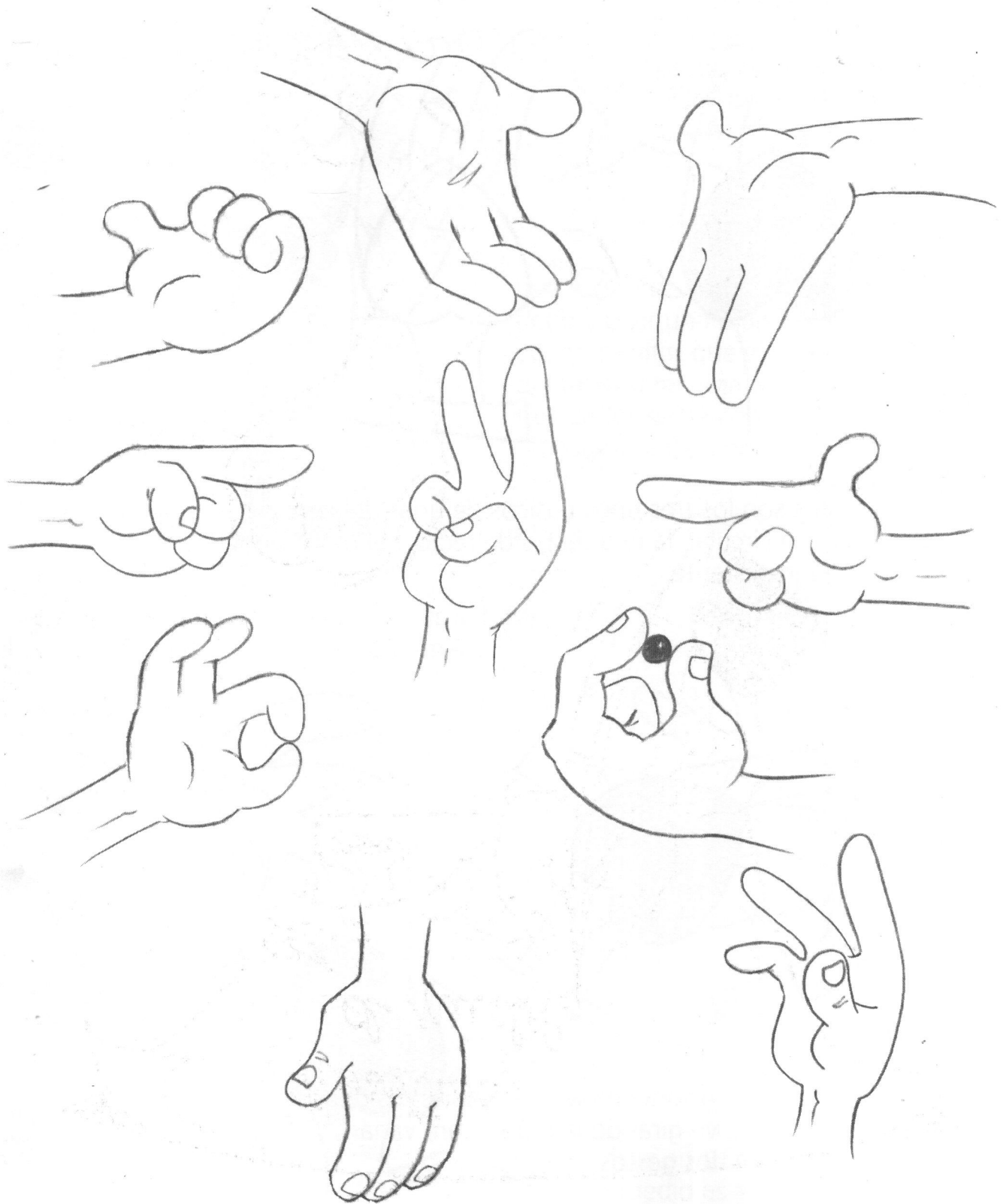


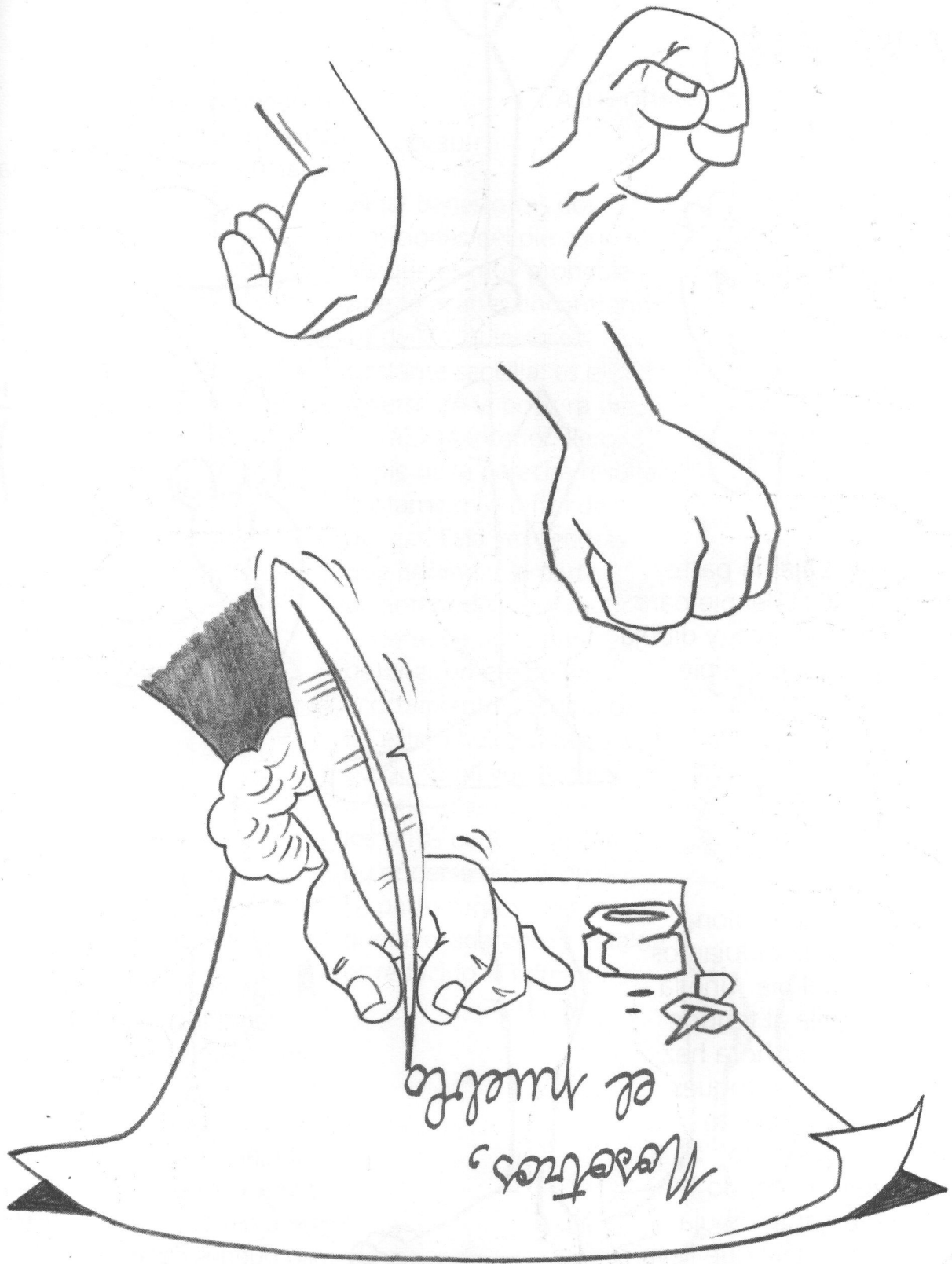
Éstos son los tres tipos básicos de uñas del cómic:
la uña circular, la uña de borde recto y el más popular, la
uña inexistente.



Ahora empieza a separar los dedos y
ve girando la mano para variar
los gestos.

Las manos pueden ser tan expresivas como la cara, y son igual de importantes a la hora de conseguir que un dibujo «funcione». Estudia estos gestos.

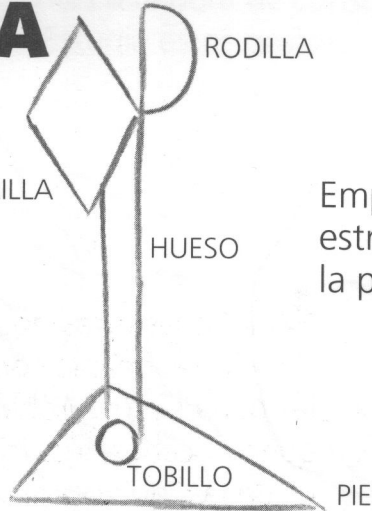




L A PARTE INFERIOR DE LA PIERNA Y EL PIE

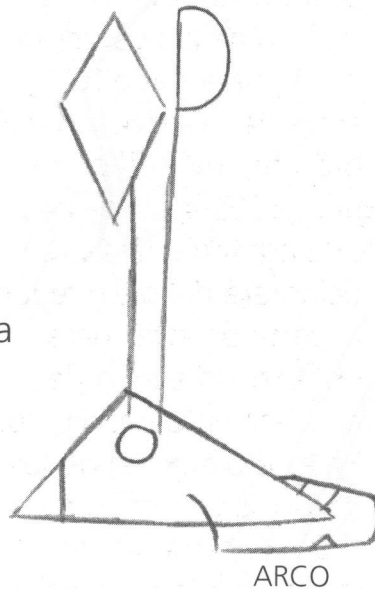


PANTORRILLA



Empecemos con las estructuras básicas de la parte inferior de la pierna.

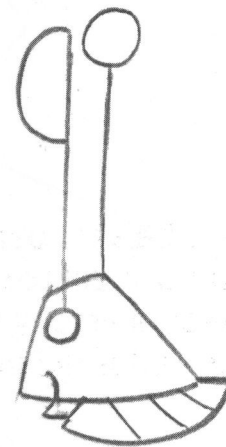
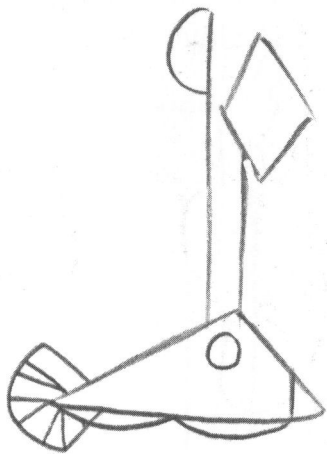
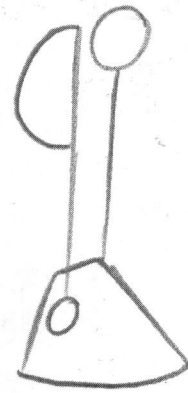
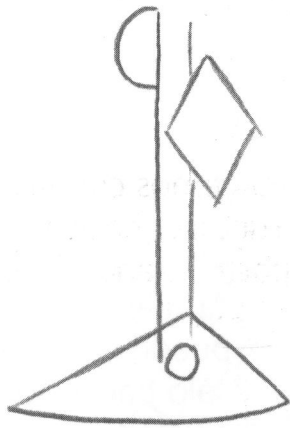
Haz bajar la parte carnosa del pie para crear el arco, y dibuja los dedos del pie.



Redondea el talón y acaba de dibujar los dedos del pie. Une la pantorrilla al tendón y al talón. Ahora haz los últimos retoques y dale un aspecto lo más gracioso posible. ¡Cuando un dibujante dibuja un personaje que lleva los pies descalzos, normalmente quiere que nos riamos de él!



A diferencia de los dedos de la mano, los del pie no hacen gran cosa; se limitan a estar en su sitio y hacernos sonreír. Los pies resultan difíciles de dibujar en posiciones distintas porque los dedos siempre han de tener el mismo aspecto no puedes cambiarlos.



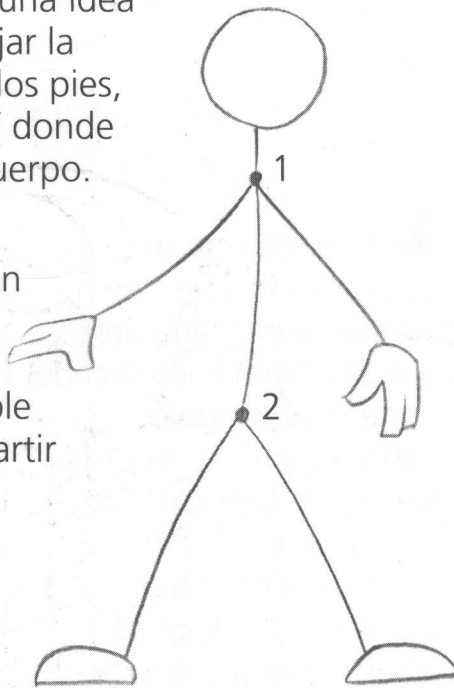
Aquí tienes otras dos posiciones del pie con las que es muy probable que te acabes encontrando. La de la izquierda es bastante sencilla: es el reverso de la postura de la página anterior. Pero el pie de la derecha resulta bastante más difícil de dibujar. Esta vez tendrás que agrandar la parte delantera del pie y reducir la parte de atrás para obtener un efecto de acortamiento del dibujo. En este dibujo, el dedo gordo se ha vuelto muy grande, mientras que los otros dedos parecen esconderse detrás de él. La parte carnosa del pie queda exagerada, y el talón es reducido al mínimo.



EL CUERPO IDEAL

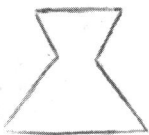
Ahora que ya tienes una idea básica de cómo dibujar la cabeza, las manos y los pies, vamos a ponerlos allí donde han de estar, en el cuerpo.

Ésta es la forma en la que muchas personas dibujarían una figura de palotes. ¡Grave error! De hecho, resulta totalmente imposible crear un cuerpo viable a partir de ella.

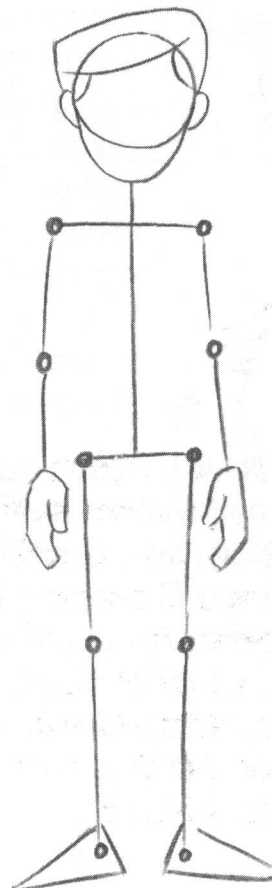
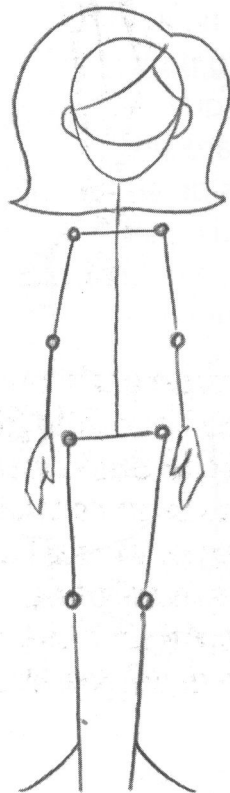


Aun así, el problema puede resolverse con sólo hacer dos pequeños ajustes:

1. Añade un par de clavículas
2. Añade una pelvis

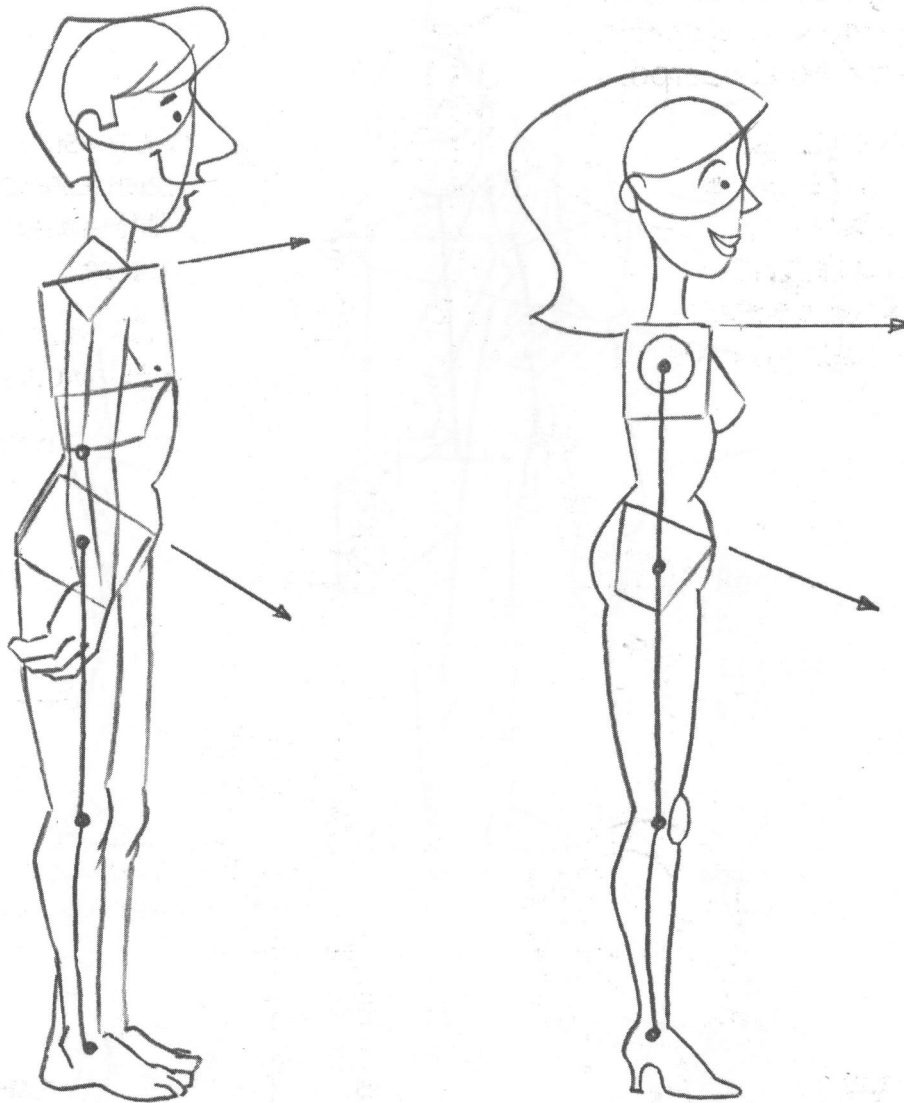


Cuerpo de mujer
Hombros estrechos,
caderas anchas



Cuerpo de hombre
Hombros anchos,
caderas estrechas

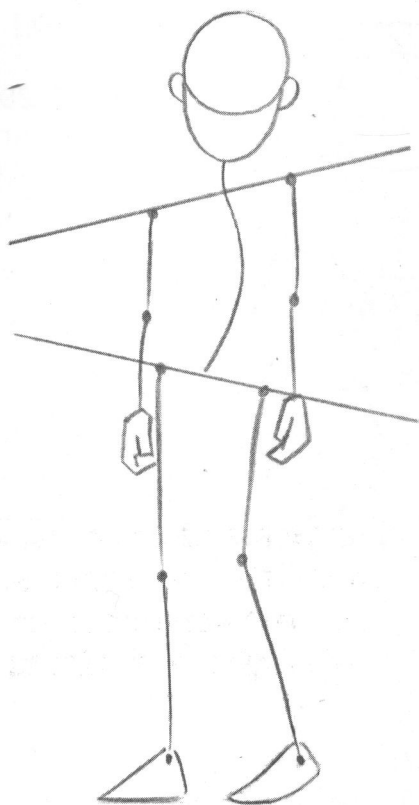
La estructura subyacente del cuerpo



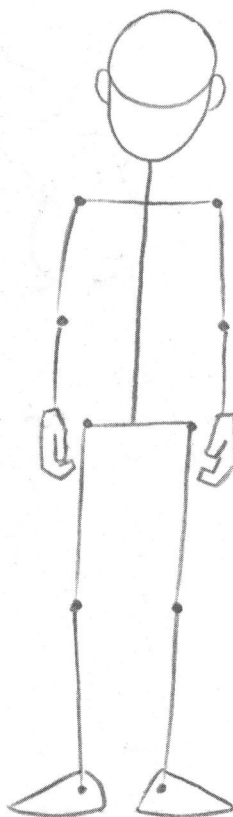
Estos dos dibujos de la figura vista de perfil nos servirán únicamente como referencia, y no hace falta que los copies. El pecho y la pelvis son como dos cajas que añaden peso al cuerpo y le sirven como centro. Son los cimientos ocultos del cuerpo, al igual que el cráneo y la mandíbula son los cimientos de la cabeza. Normalmente el pecho de un hombre se inclina hacia arriba, mientras que el de una mujer permanece nivelado.

La oposición entre los hombros y las caderas

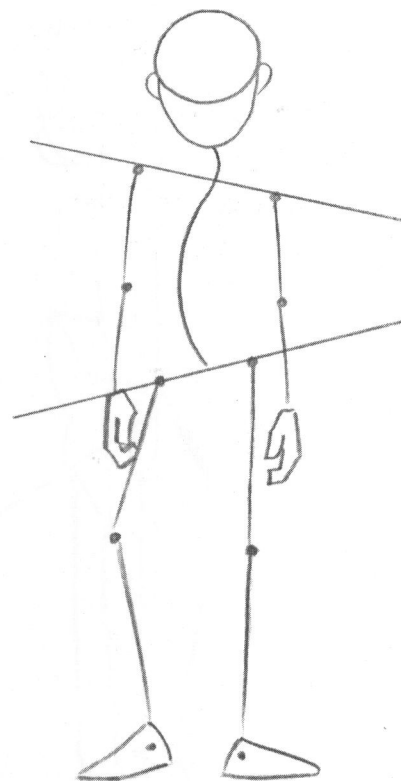
Si quieres dar más vida a las posturas de tus figuras, deberás alterar la distribución del peso de tal forma que un pie soporte más peso que el otro.



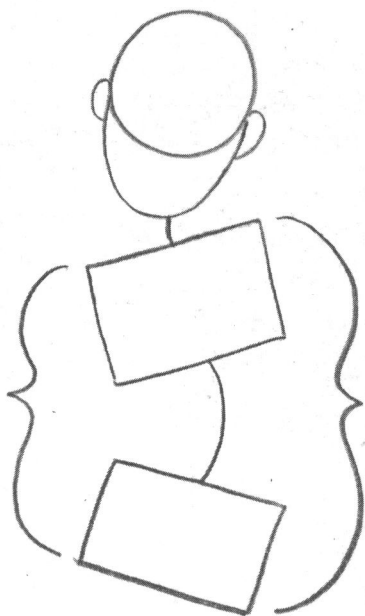
Peso sobre la rodilla izquierda, rodilla doblada hacia dentro



Postura neutral



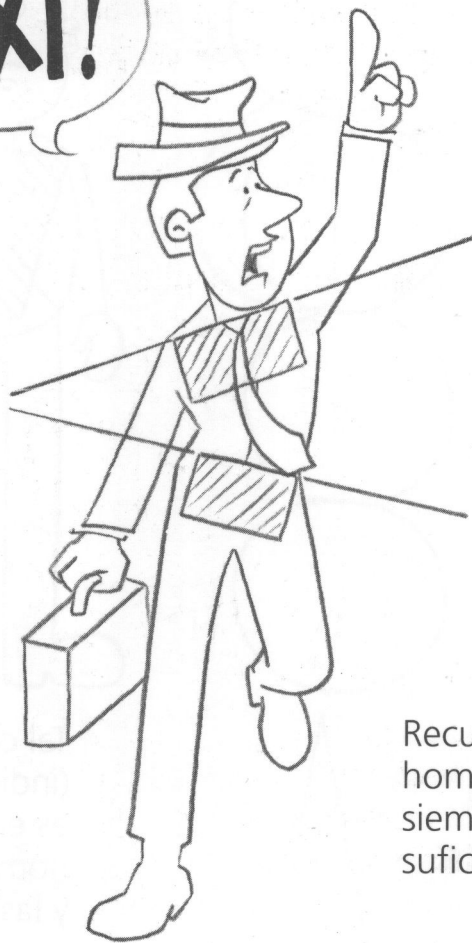
Peso sobre la rodilla derecha, rodilla doblada hacia fuera



Los hombros y las caderas se oponen entre sí. Eso «estira» un lado del torso, y encoge el otro.

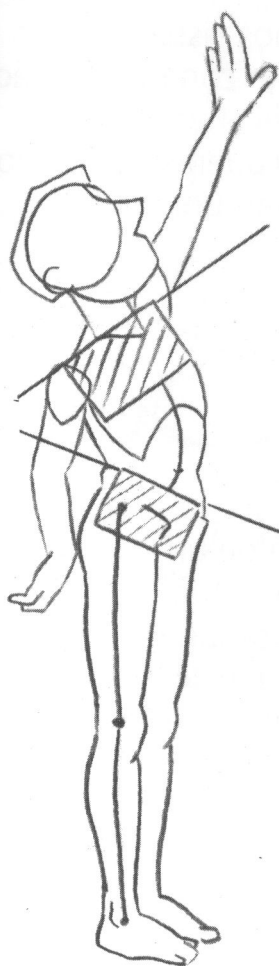


¡TAXI!

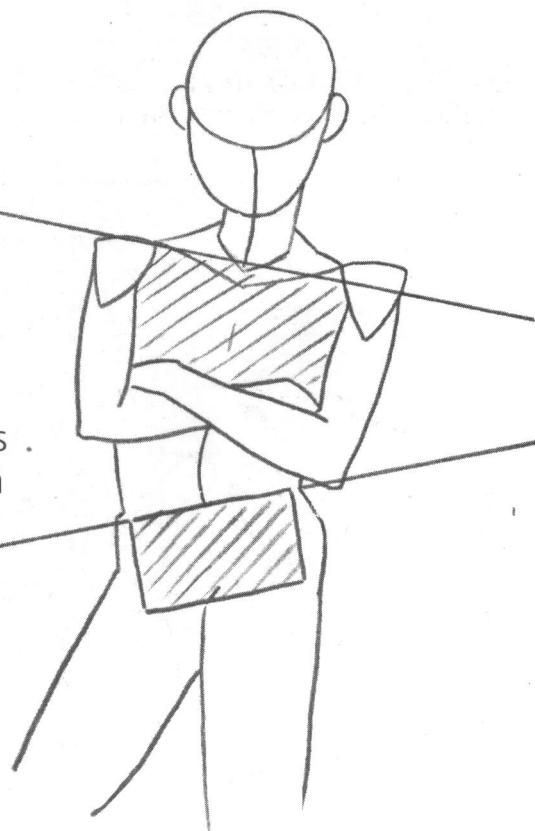


En estas posturas los hombros y las caderas son una fuerza dinámica.

Recuerda que los hombros y las caderas siempre han de ser lo suficientemente anchos.

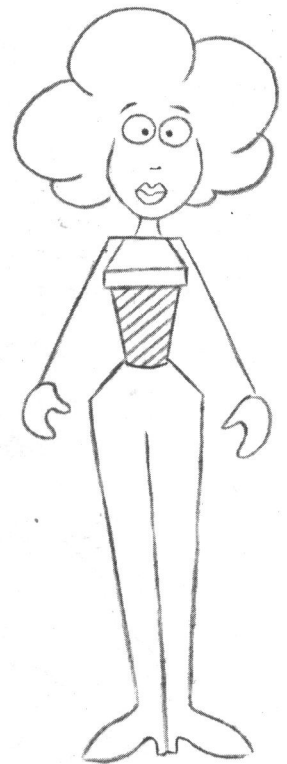
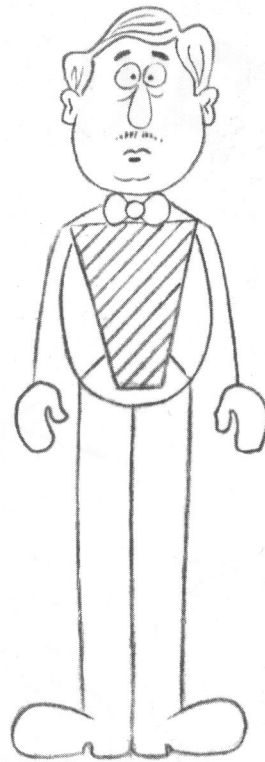
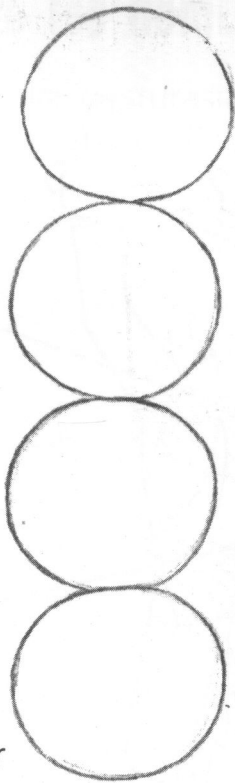


Si tus posturas no acaban de gustarte y no tienes muy claro por qué no te gustan, prueba a inclinar un poco más los hombros y las caderas; eso dará más vida y energía a tus dibujos.



Cómo rellenar el cuerpo

En el dibujo de tipo realista, la inmensa mayoría de personajes tienen seis cabezas de altura. Pero los personajes de cómic normalmente sólo tienen cuatro. Obviamente, puedes añadir cabezas para obtener un personaje más alto y quitarlas para obtener un personaje más bajo.

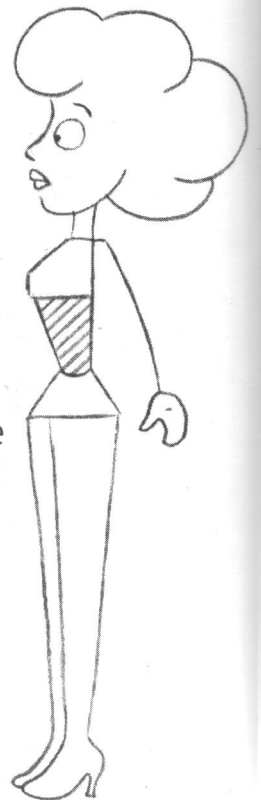


Tal como hemos visto, el torso (indicado por la zona sombreada) es el centro del cuerpo, y los hombros, las caderas, los brazos y las piernas van unidos a él.

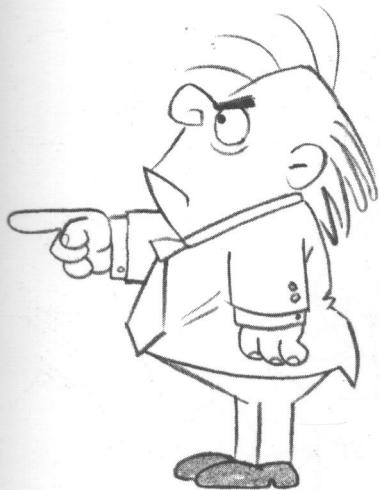
LA ESTRUCTURA BÁSICA DEL CUERPO SIEMPRE ES LA MISMA, Y BASTA CON IR ANADIENDO COSAS PARA OBTENER LA FIGURA QUE DESEES.



El torso de un individuo con exceso de peso tiende a inclinarse hacia atrás para compensar el peso de más que hay delante.

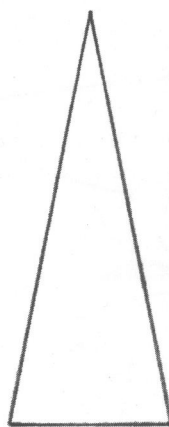


Estructuras corporales raras

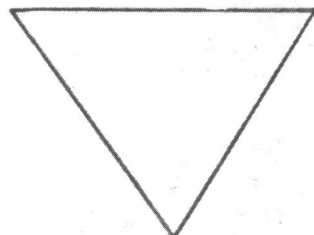
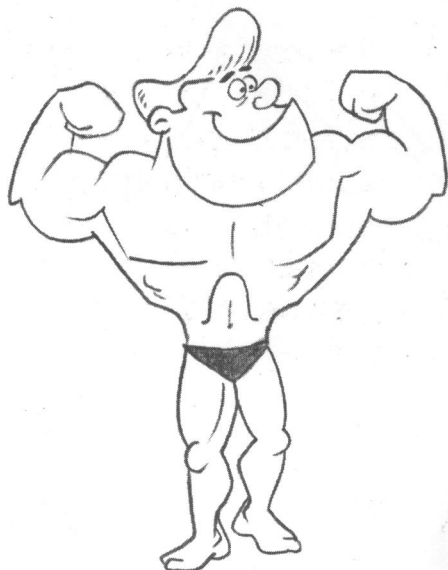


Media luna

Mientras no pierdas de vista los principios básicos del torso, las caderas y los hombros, podrás hacer experimentos con tipos corporales basados en cualquier forma geométrica. Invéntate algunos. ¿Has oído hablar de un tipo tan fuerte que parece un armario ropero? Eso es un rectángulo. Intenta dibujarlo.



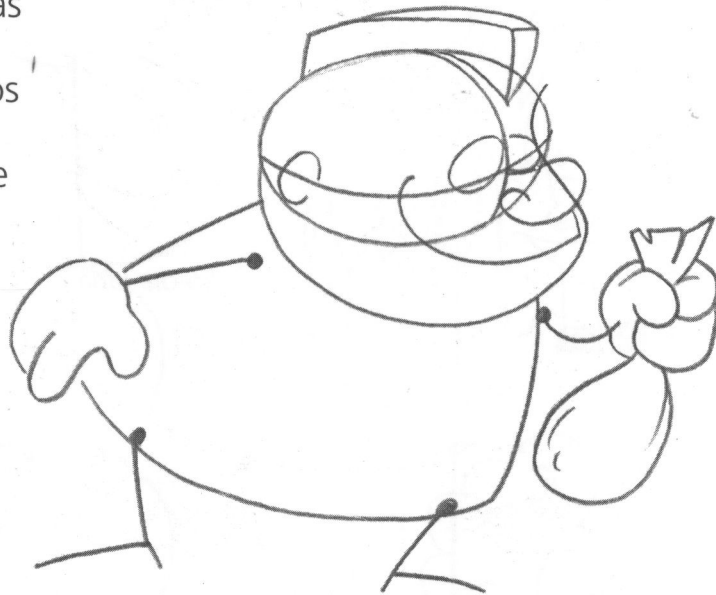
Triángulo estrecho



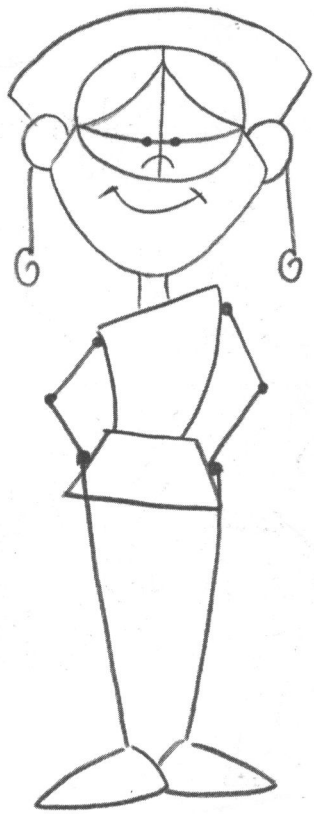
Triángulo ancho

Practica con las estructuras corporales

Haz experimentos con estas estructuras. Fíjate en que siempre es el torso, y no los brazos o las piernas, el centro alrededor del que gira todo el cuerpo.









L A LÍNEA DE ACCIÓN



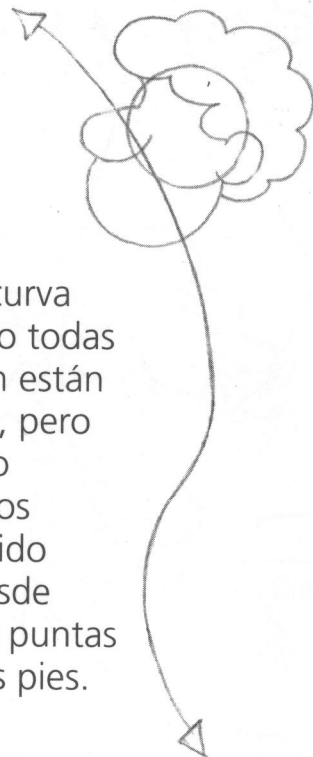
Cuando el cuerpo se dobla, se retuerce, gira o ejecuta cualquier otro movimiento, el dibujante de cómics tiene que enfrentarse a toda una nueva serie de problemas. El cuerpo debe poseer una dirección general, y el movimiento ha de ser grácil y fluido. Esto se consigue de una manera muy sencilla mediante la línea de acción.



La línea de acción sigue la curva natural de la columna vertebral. Utilízala para esbozar la postura antes de empezar a detallar las partes del cuerpo, y ve siguiendo la dirección que te indica.



Aunque los miembros se están moviendo en todas direcciones, el cuerpo se mueve hacia delante porque la línea de acción se curva hacia delante.

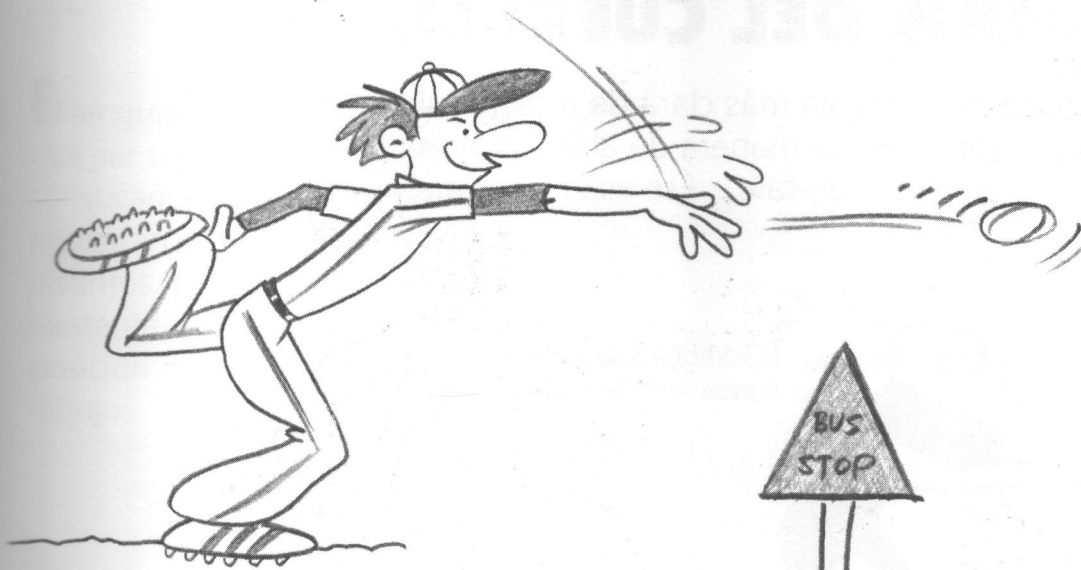


Fíjate en la suave curva de esta postura. No todas las líneas de acción están «llenas de acción», pero todas actúan como elementos cohesivos que mantienen unido todo el cuerpo, desde la cabeza hasta las puntas de los dedos de los pies.



Observa las líneas de acción subyacentes en estas posturas.





¿Eres capaz de ver las líneas de acción ocultas en estas posturas? Intenta dibujar estas figuras. Empieza con la línea de acción, y después crea la figura de palotes y ve dibujando el torso, los brazos y las piernas.

EL LENGUAJE DEL CUERPO

Los gestos pueden ser la forma más clara de mostrar algunos pensamientos y emociones. La manera de alzar un hombro, la forma en que el pecho sobresale... Ése es el lenguaje del cuerpo.



EL «PASO DECIDIDO»

Es la postura más famosa de las tiras cómicas, y todo personaje acaba asumiéndola tarde o temprano. Cada parte del cuerpo de este hombre está diciendo «decisión»..., ¡hasta la inclinación de su sombrero!

El lenguaje corporal no tiene por qué ser un sistema complejo o muy sofisticado. Estas cuatro posturas muestran estados de ánimo muy distintos, pero la única diferencia existente entre ellas es la distinta posición del brazo derecho en cada dibujo.



Un dedo acusador indica ira.



El mismo dedo levantado indica desesperación.



Agarrarse el sombrero puede indicar que tu personaje está perplejo.



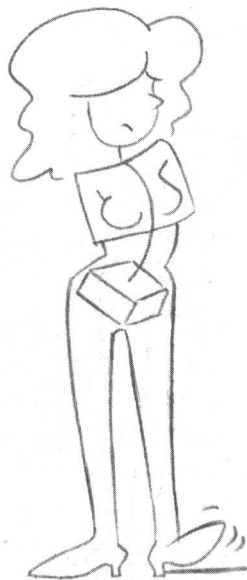
El brazo rígido y la palma extendida hacia delante sugieren una acción violenta.

El lenguaje de la mitad inferior del cuerpo



Nerviosa

Rodillas juntas.
Los pies están dirigidos el uno hacia el otro.



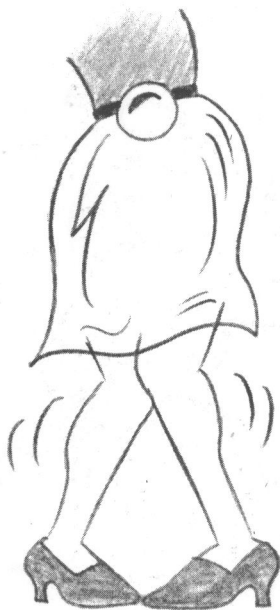
Impaciente

Piernas rígidas.
Un pie golpea el suelo.

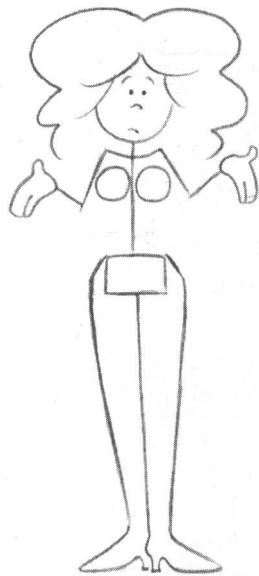


Impresionada

Piernas estiradas.
Los pies no tocan el suelo, y apuntan hacia fuera.

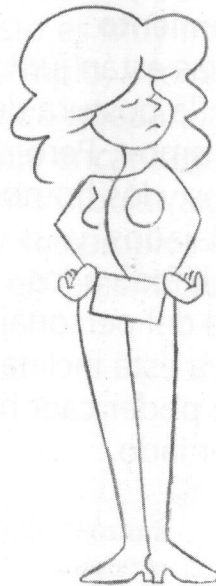


El lenguaje de la mitad superior del cuerpo



Confusa

Palmas de las manos hacia arriba, codos doblados, hombros levantados.



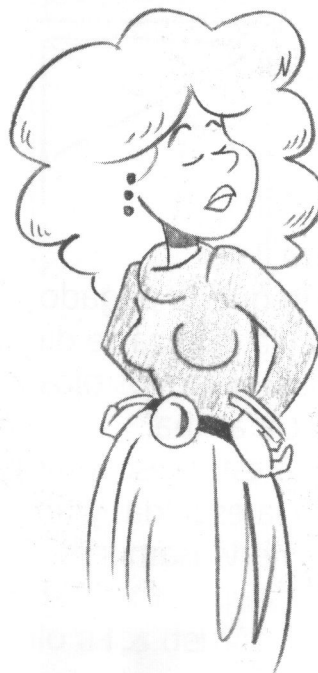
Indignada

Brazos en jarras, un hombro elevado y el mentón hacia arriba. Los dorsos de las manos sobre las caderas.

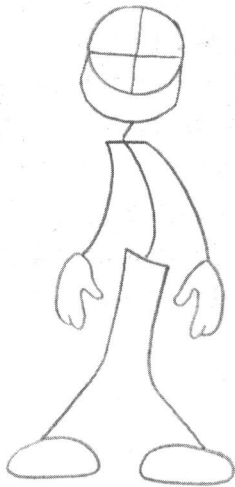


Vanidosa

El hombro sube hasta casi rozar el mentón. Se atusa los cabellos. Montones de dinámica de los hombros y las caderas.

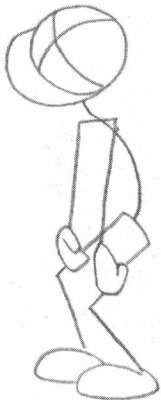


Cómo utilizar la postura para expresar emociones



Enamoramiento

Las rodillas están juntas, como en la postura de «nerviosismo». Pero aquí los brazos y los hombros están relajados, y las manos aletean a los costados del personaje. La cabeza está inclinada, y parece poder caer hacia cualquier lado.



Pena

Todo el cuerpo se afloja. Los brazos y los hombros quedan flácidos, y el pecho se curva hacia dentro. Por curioso que pueda parecer, el mentón se mantiene alzado.



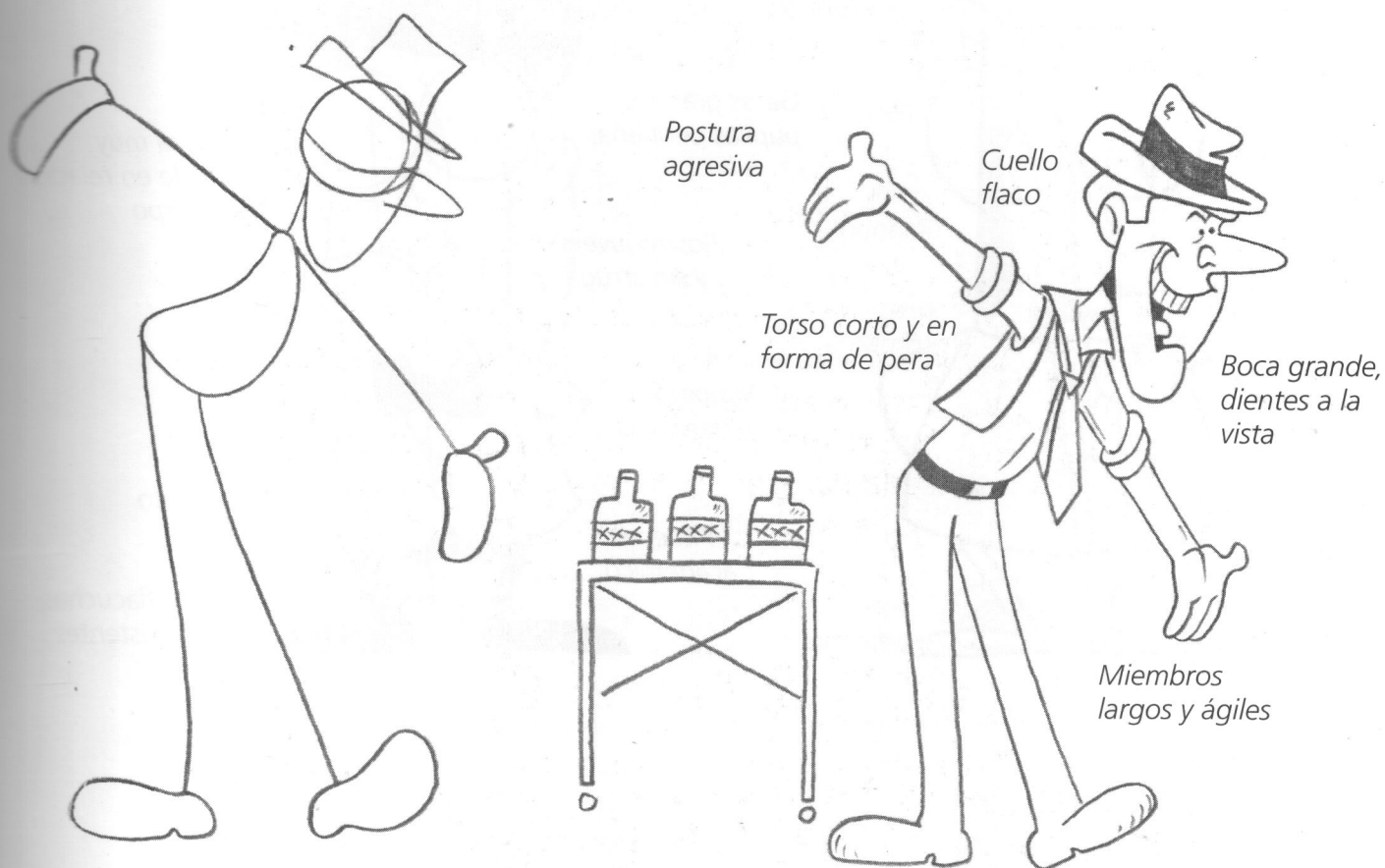
Vergüenza

El mentón queda pegado al pecho. La cabeza se dirige hacia abajo, pero los ojos miran hacia arriba. Las manos están escondidas detrás de la espalda, y un pie rasca nerviosamente el suelo.



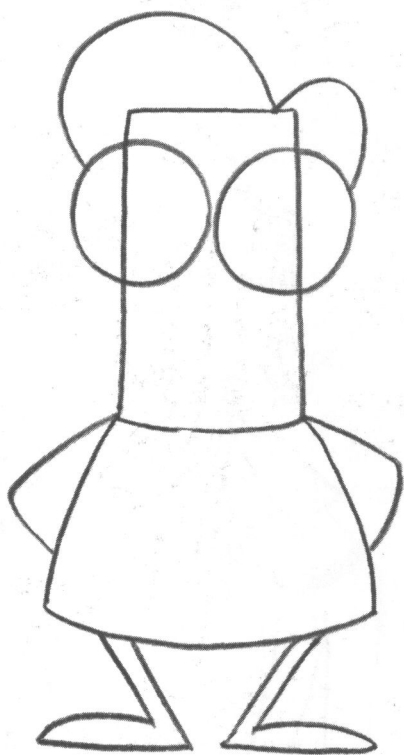
LOS ESTEREOTIPOS DEL CÓMIC

Los cómics siempre dependen de los estereotipos; el lector ha de reconocer al instante la personalidad del personaje, por lo que el cuerpo tiene que estar acorde con la personalidad. Esto es muy importante pues si querías dibujar a un niño encantador, por ejemplo, y lo dibujas con un cuerpo delgado, el dibujo probablemente acabará quedando mal por muchas veces que lo intentes. Esta clase de personaje encantador suele ser regordete. En las páginas siguientes te mostraremos cómo dibujar algunos estereotipos del cómic que podrás utilizar para desarrollar tus propios personajes. Examina estos dibujos, y fíjate en la línea de acción y en la estructura del cuerpo.



El listillo

También conocido como el timador o el bromista. Puede salir trasquilado, o puede dejar en ridículo a los demás. En cualquier caso, siempre está lleno de energía y su entrada en la viñeta nunca pasa desapercibida.



*Gafas grandes,
pupilas pequeñas*

*Rostro juvenil
y sin arrugas*

*Ni hombros
ni músculos*

*Atuendo
académico*

*Cabellera
abundante y
bien peinada*



*Cabeza muy
grande en relación
al cuerpo*

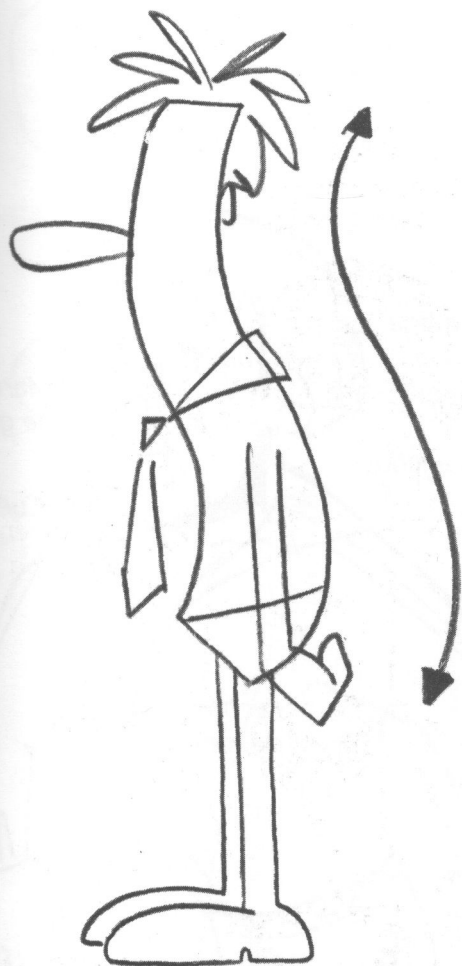
Pajarita

Torso corto

*Piernas flacuchas,
casi inexistentes*

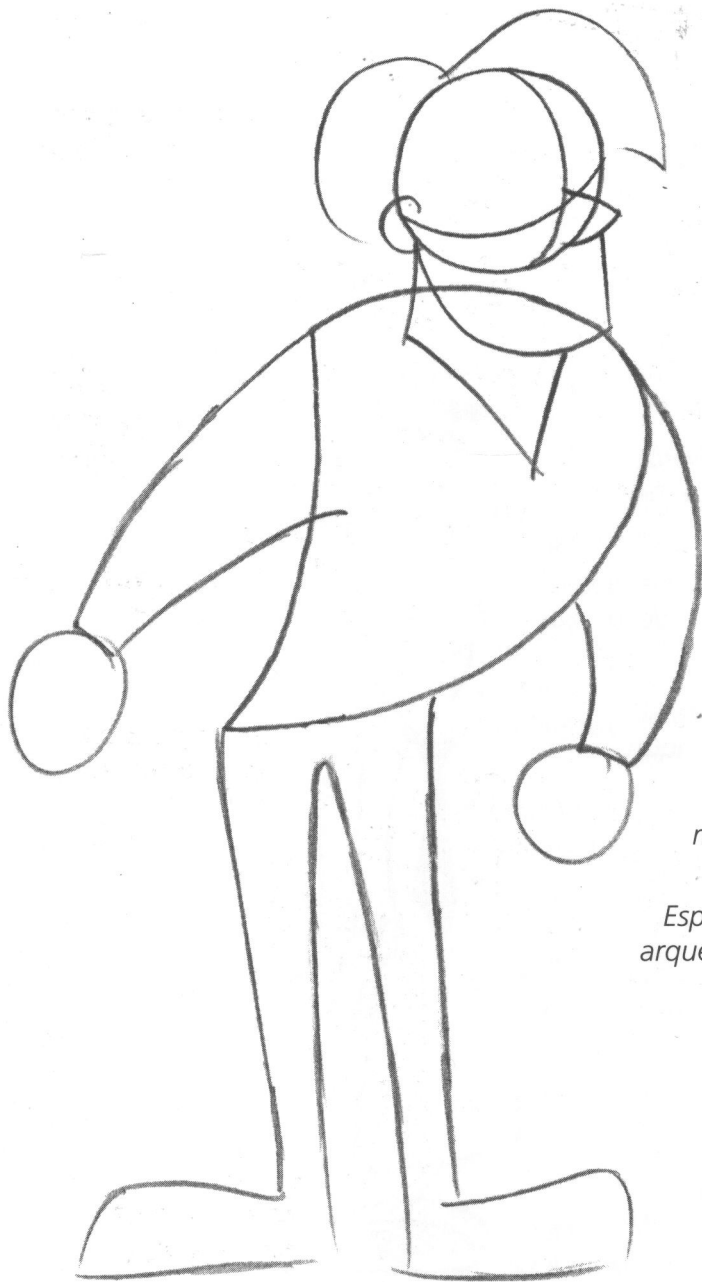
El genio

Educado y apacible, este personaje siempre controla la situación. Aparentemente inocente, utiliza los hechos y las cifras como si fuesen armas y es capaz de desarmar verbalmente a cualquier matón. Pero todo esto es algo natural para él; el genio nunca grita o pierde la calma.



El fracasado

Mucha tiras cómicas se basan en esta víctima nata. La esposa le riñe. El jefe le grita. Sus hijos no le respetan. El pobre lo intenta, pero nada le sale bien; es todo un clásico.



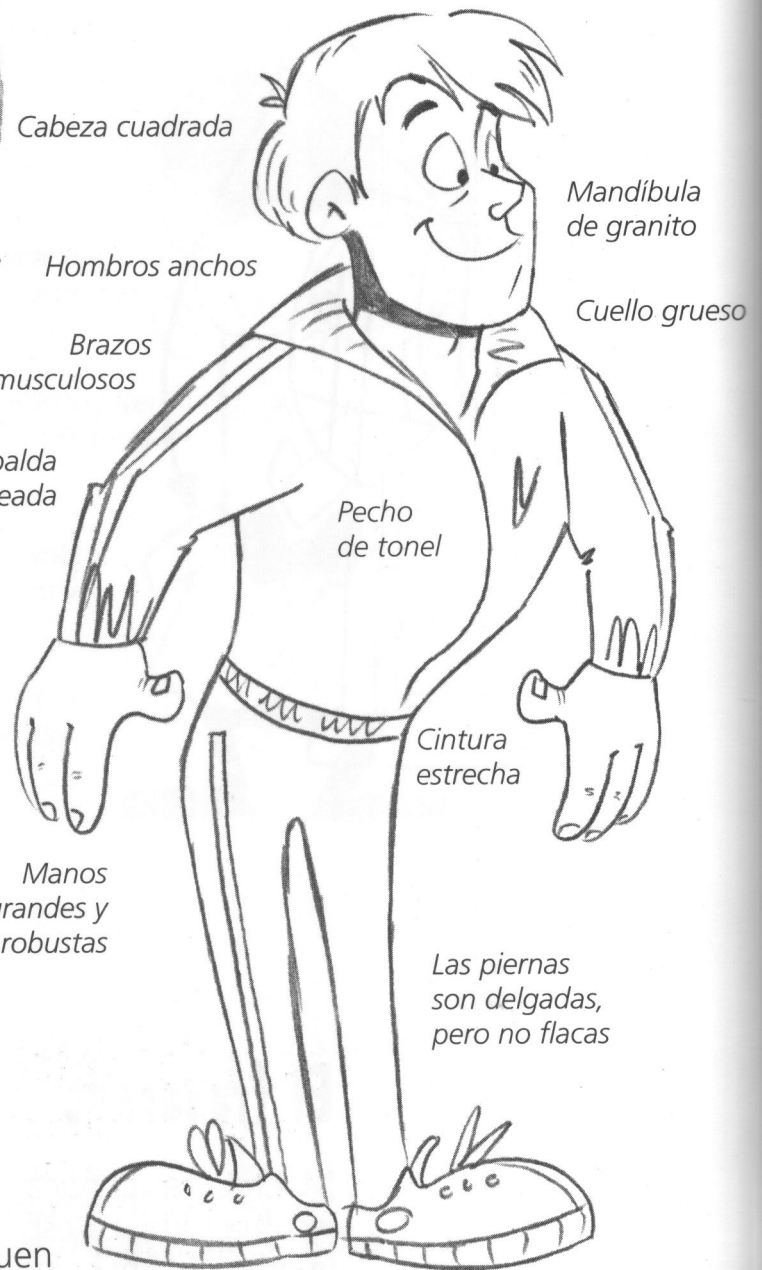
Cabeza cuadrada

Hombros anchos

Brazos musculosos

Espalda arqueada

Manos grandes y robustas



Mandibula de granito

Cuello grueso

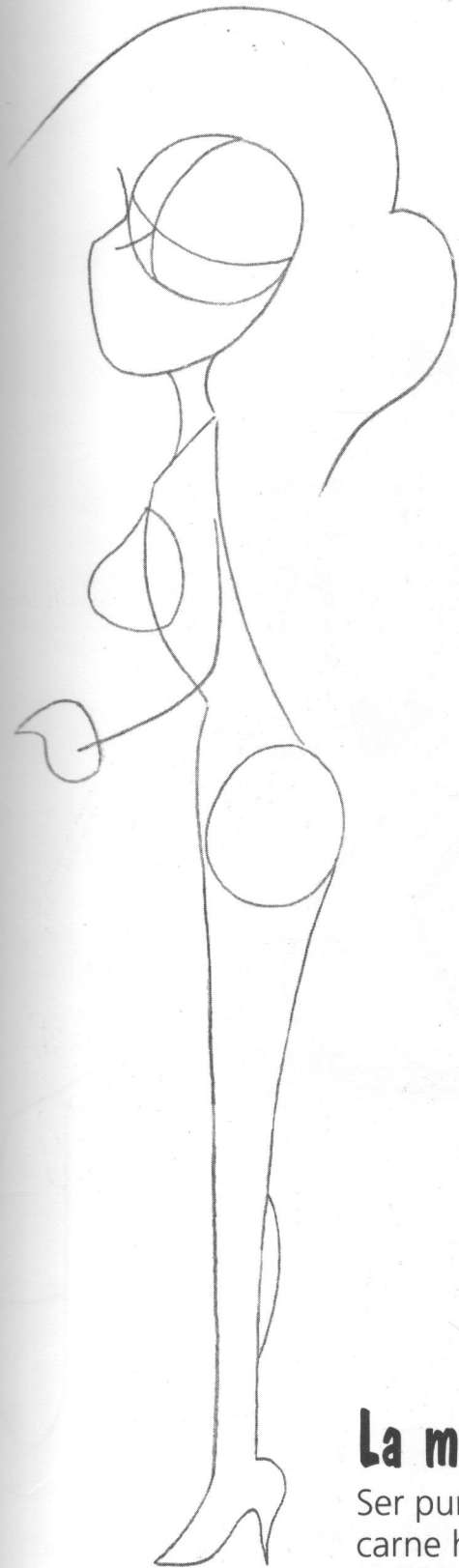
Pecho de tonel

Cintura estrecha

Las piernas son delgadas, pero no flacas

El cachas

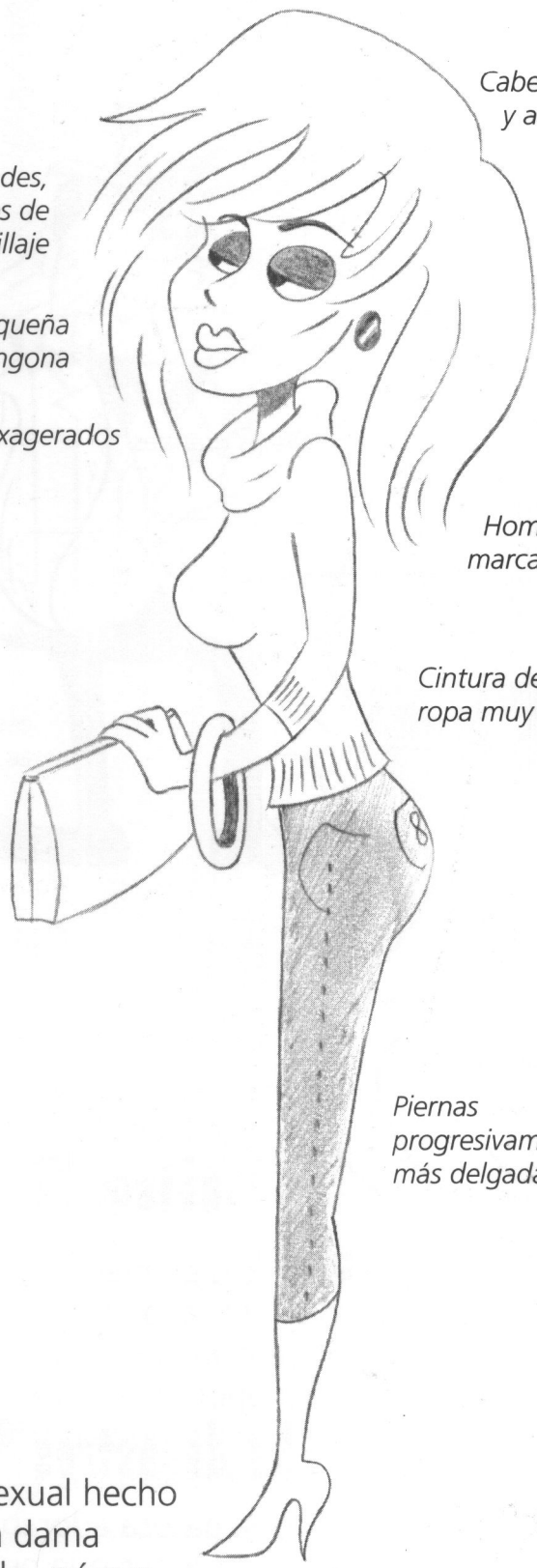
Suele ser un compañero y amigo del personaje principal. Es optimista y muy buen chico, pero no es ningún físico atómico. Lo que se le da mejor es salirse con la suya. Emparéjalo con un fracasado y obtendrás excelentes resultados cómicos.



Ojos grandes,
montones de
maquillaje

Nariz pequeña
y respingona

Labios exagerados



Cabellera larga
y abundante

Cuello
esbelto
y grácil

Hombros
marcados

Cintura delgada,
ropa muy ceñida

Piernas
progresivamente
más delgadas

La mujer fatal

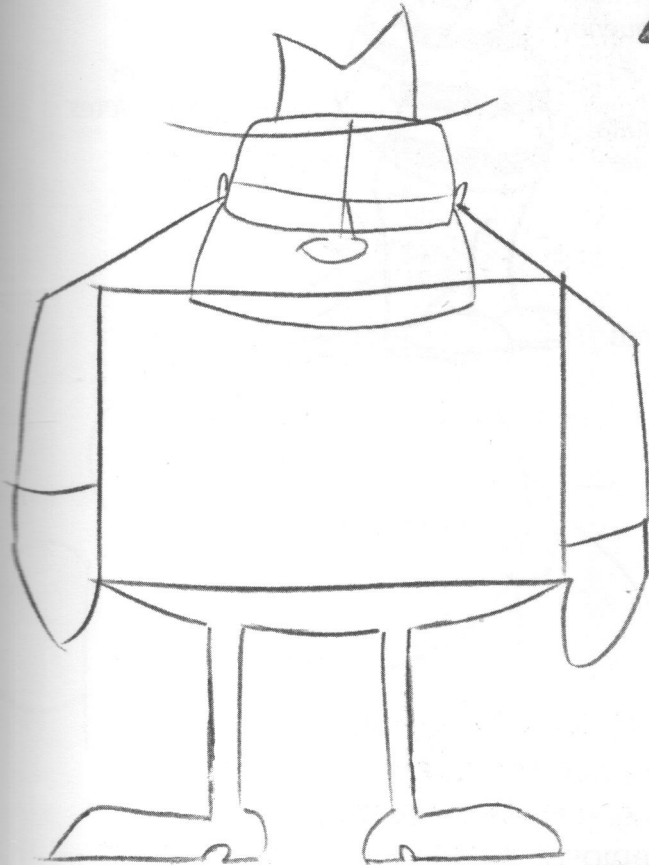
Ser puro atractivo sexual hecho carne hace que esta dama resulte muy previsible, así que no abuses de ella. Da pie a las situaciones cómicas, pero nunca paga los platos rotos. Se muestra distante, pero es admirada por los hombres.

ula
ito
grosso



La desastres

Una patosa adorable. Está llena de buenas intenciones que nunca se convierten en realidad. Haga lo que haga siempre acaba sembrando el caos, pero a ella nunca le pasa nada y jamás se entera de la estela de destrucción que va dejando. Puede ser un excelente personaje secundario.



El matón

Es malo de pies a cabeza. Físicamente impresionante. Se carcajea cuando gana, y llora cuando pierde. El matón odia al protagonista. Siempre está urdiendo planes contra el héroe..., y sus planes suelen funcionar.



En contra de lo que se suele creer, puede tener los ojos pequeños



El niño adorable

Este estereotipo es inocente, y suele ser tímido. En vez de soltar frases ingeniosas, tiende a ofrecer observaciones únicas que acostumbran a ser graciosas y siempre son sinceras. Es un personaje inmensamente popular.



El científico loco

Diabólico y malévolo. Normalmente es un personaje bajito y rechoncho con una cabeza muy exagerada. A diferencia del matón, este villano no suele tener éxito en sus intentos de triunfar sobre el héroe. Sus planes acostumbran a salir mal, y se convierte en víctima de sus propios actos. Es un personaje muy versátil y popular.

Peinado
extravagante

Ojos entrecerrados
en una eterna
sonrisa

Los brazos son largos
y delgados, y se usan
para crear posturas
expresivas

Caderas
y hombros
en oposición

Cintura
minúscula,
caderas anchas

Dedos delgados;
los gestos de la
mano son muy
importantes

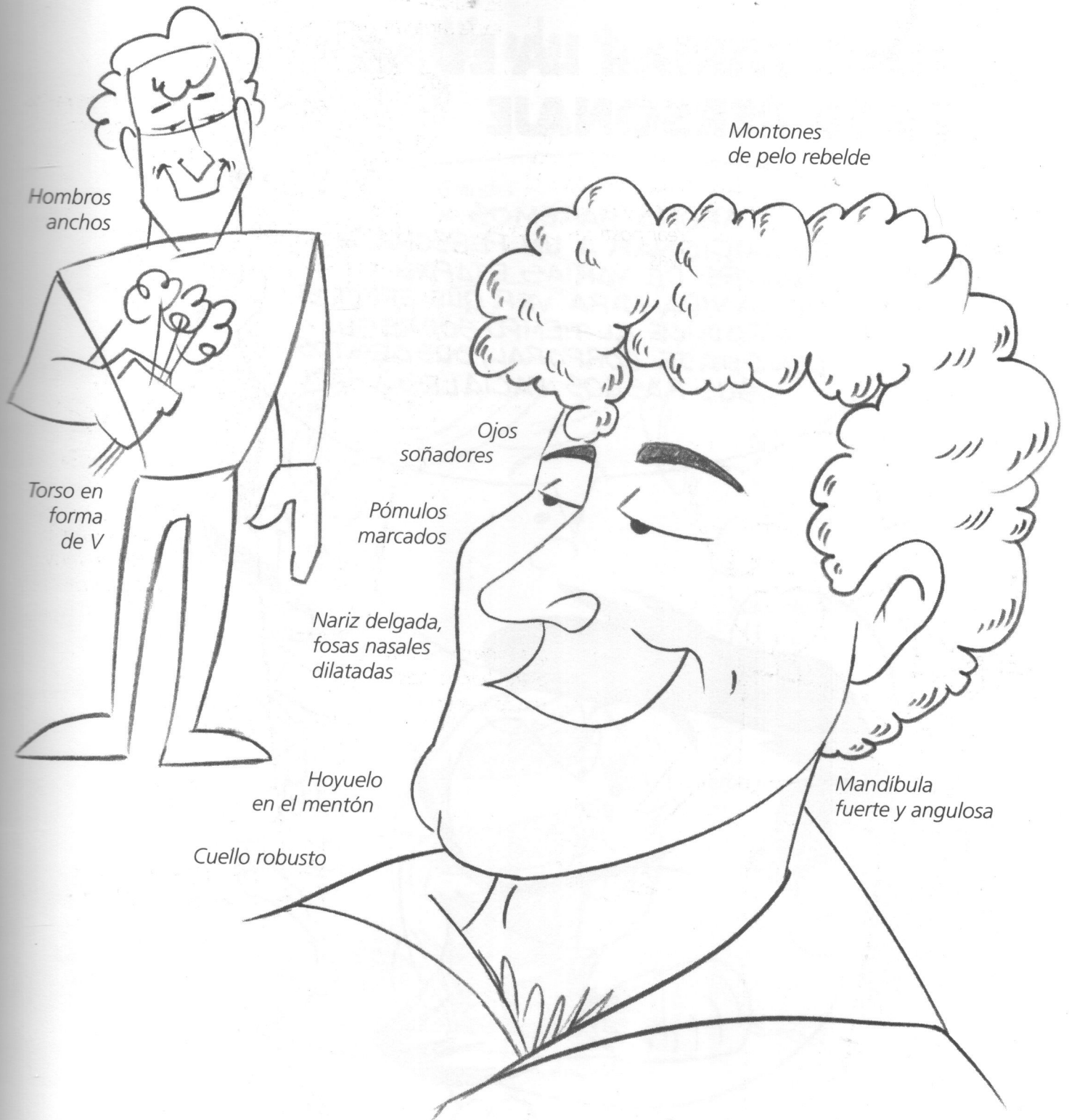
Las piernas se van
estrechando hasta
desaparecer

Pies diminutos
y siempre juntos



La gran dama

Siempre está alegre o riéndose. Es muy «cambiante». Nunca para de hablar. En una tira cómica, este personaje puede ser una vecina, una amiga, una anfitriona en una fiesta o incluso la esposa del jefe, pero rara vez es la protagonista. Siempre va impecablemente vestida a cualquier hora del día o de la noche.

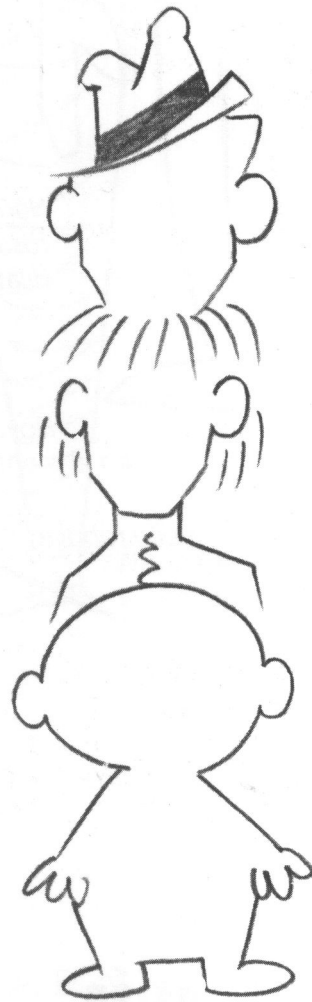


El galán

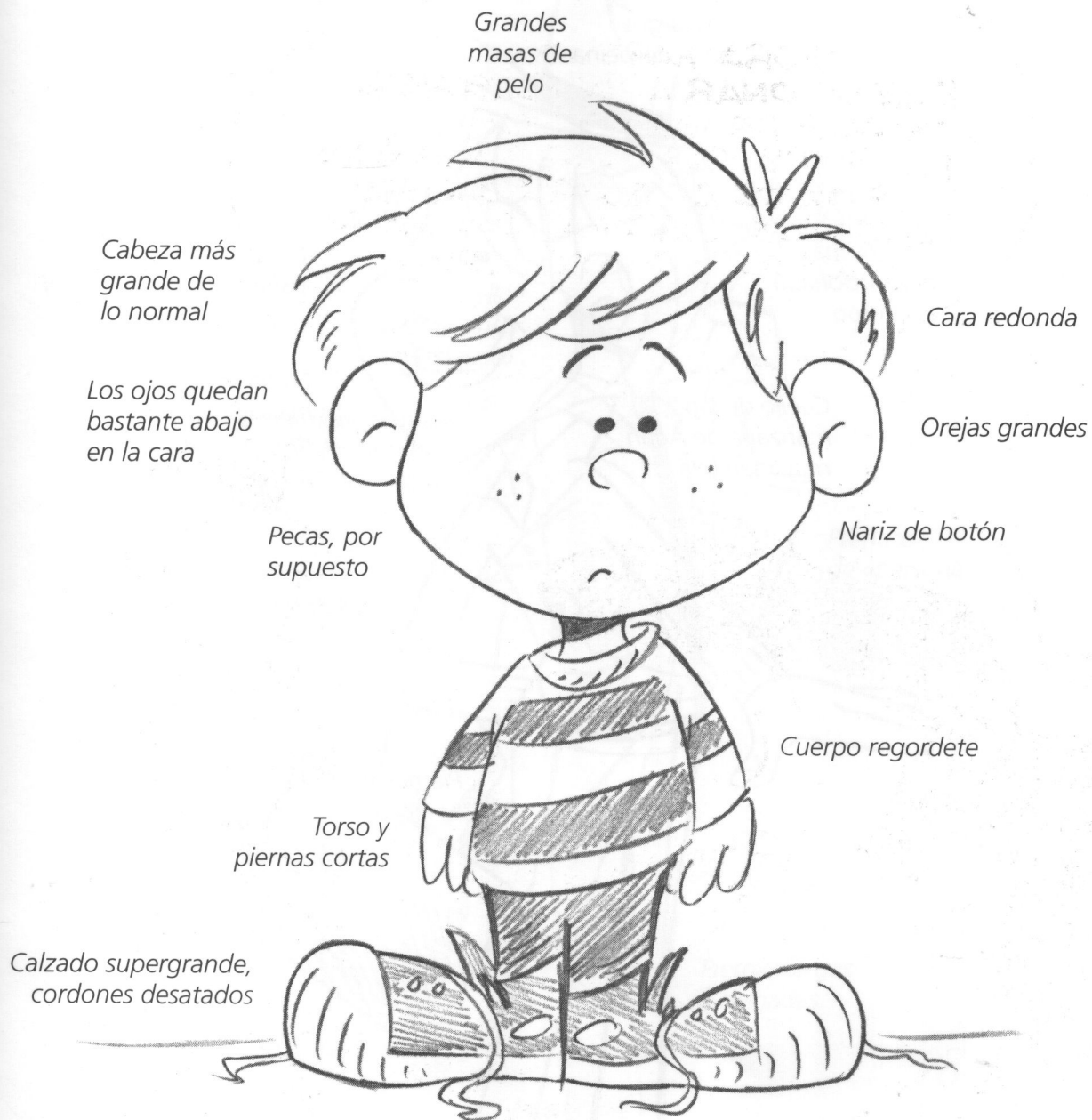
Este casanova es hueco y vanidoso, y siempre anda buscando nuevas presas. A veces es un mentiroso crónico. Normalmente es un personaje secundario utilizado para crear situaciones cómicas. Su éxito con las mujeres suele ser bastante inferior a lo que pregona.

CÓMO VARIAR LA EDAD DE TU PERSONAJE

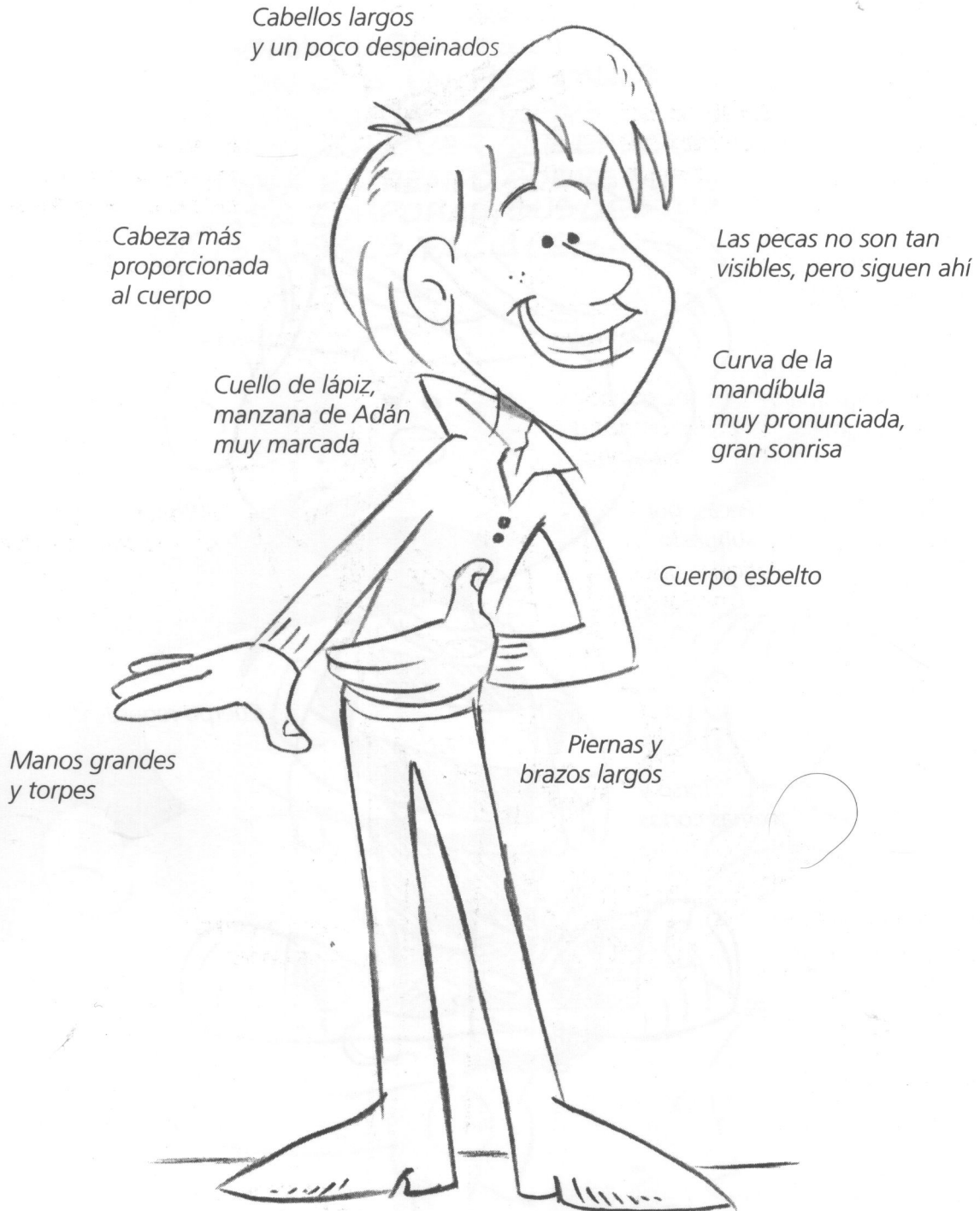
AHORA HAREMOS EVOLUCIONAR A UN PERSONAJE A TRAVÉS DE VARIAS ETAPAS DE LA VIDA PARA VER QUÉ EFECTOS PRODUCE EL TIEMPO SOBRESU LENGUAJE CORPORAL, SUS GESTOS Y SUS RASGOS FACIALES...



Éste es JIMMY, a los 9 años...



... y con 16 años, aquí está JIM

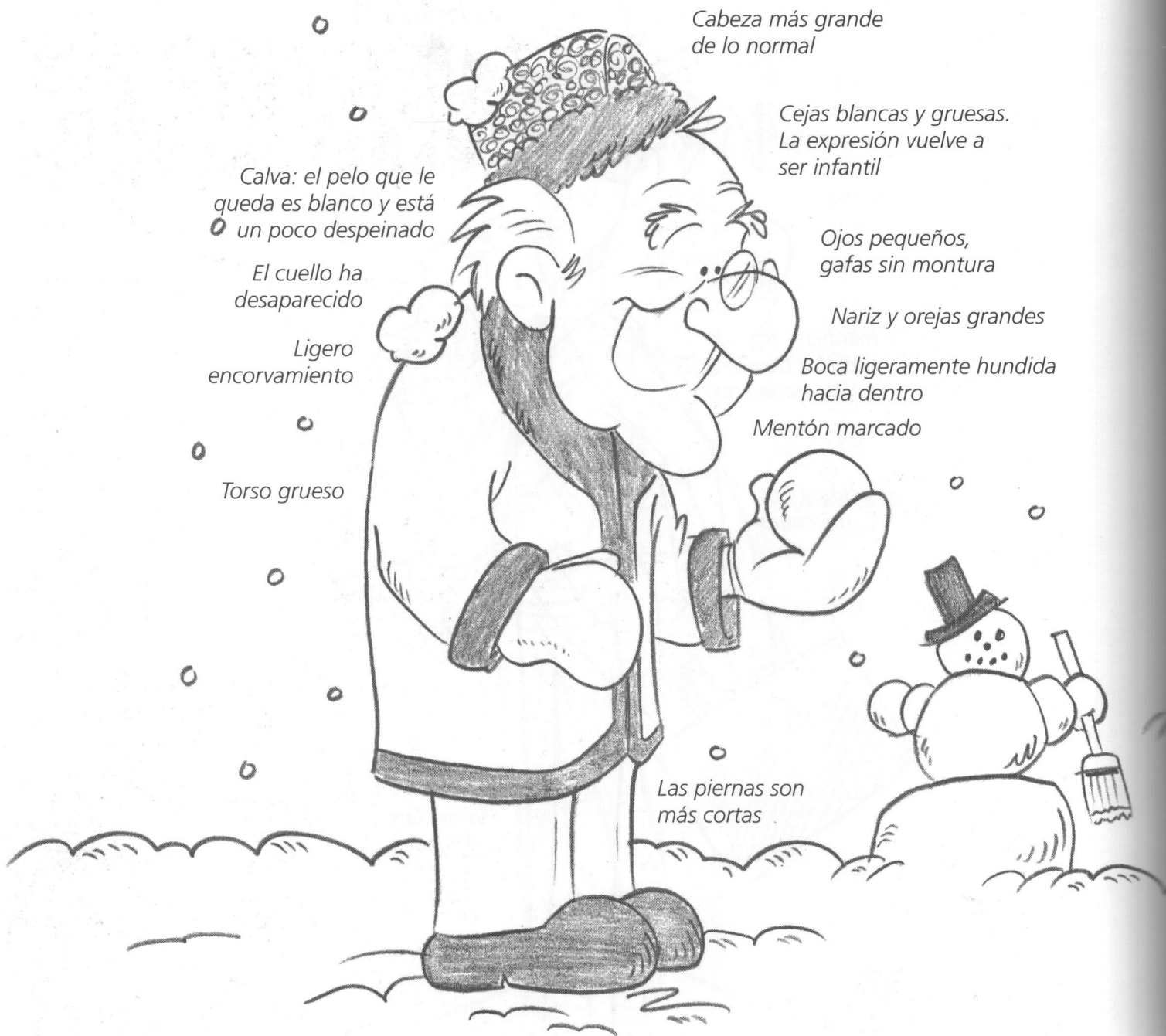


... casado, y con dos hijos, aquí tenemos a JAMES



Fíjate en que a medida que tu personaje va madurando, la cabeza se vuelve más pequeña y el cuerpo más largo y delgado.

... y a los 80, he aquí al ABUELO JIMMY



Cabeza más grande de lo normal

Cejas blancas y gruesas. La expresión vuelve a ser infantil

Calva: el pelo que le queda es blanco y está un poco despeinado

El cuello ha desaparecido

Ligero encorvamiento

Ojos pequeños, gafas sin montura

Nariz y orejas grandes

Boca ligeramente hundida hacia dentro

Mentón marcado

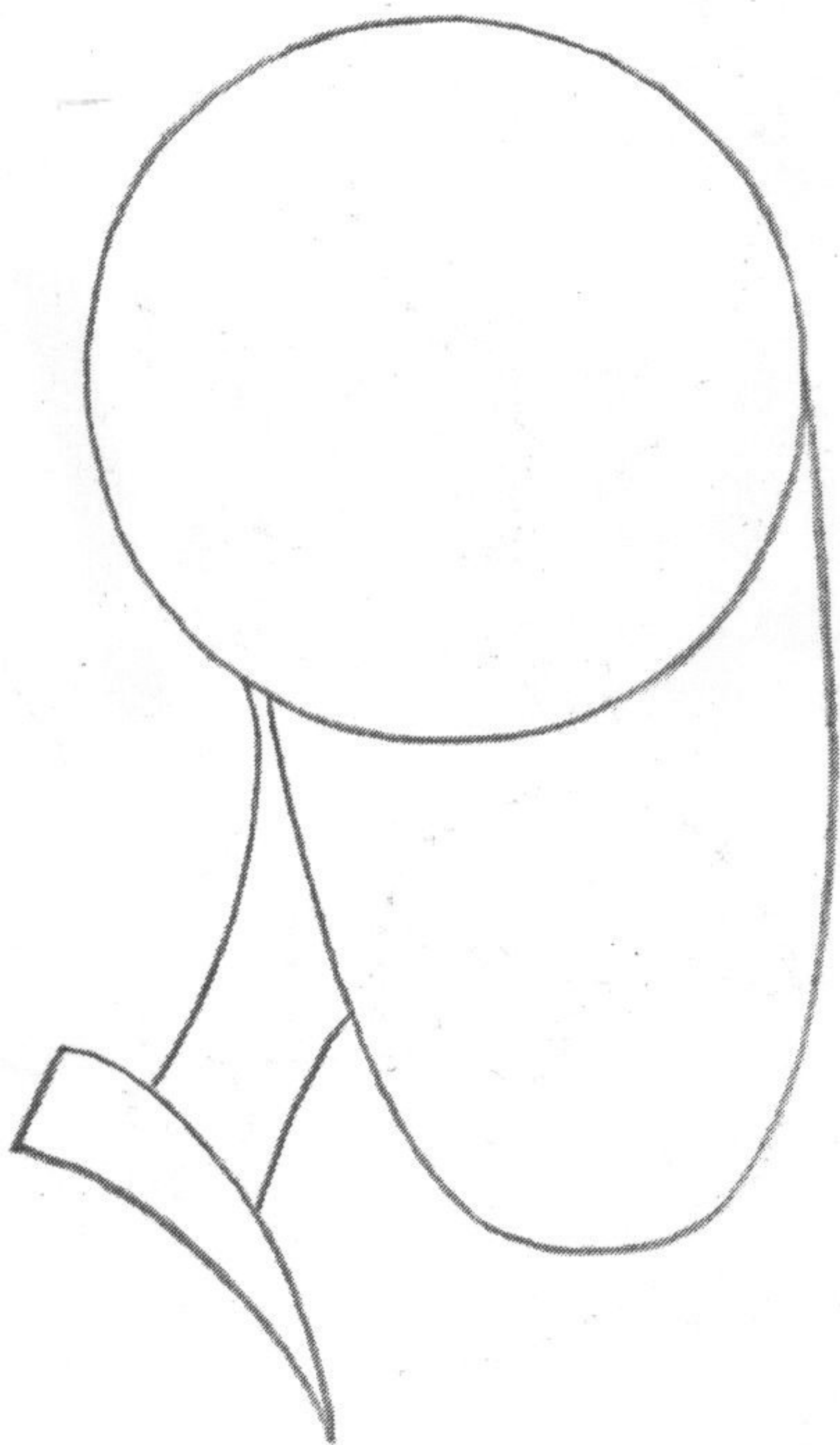
Torso grueso

Las piernas son más cortas

Sus proporciones son infantiles; el cuerpo es más corto y grueso, y la cabeza más grande.



CÓMO DIBUJAR ANIMALES

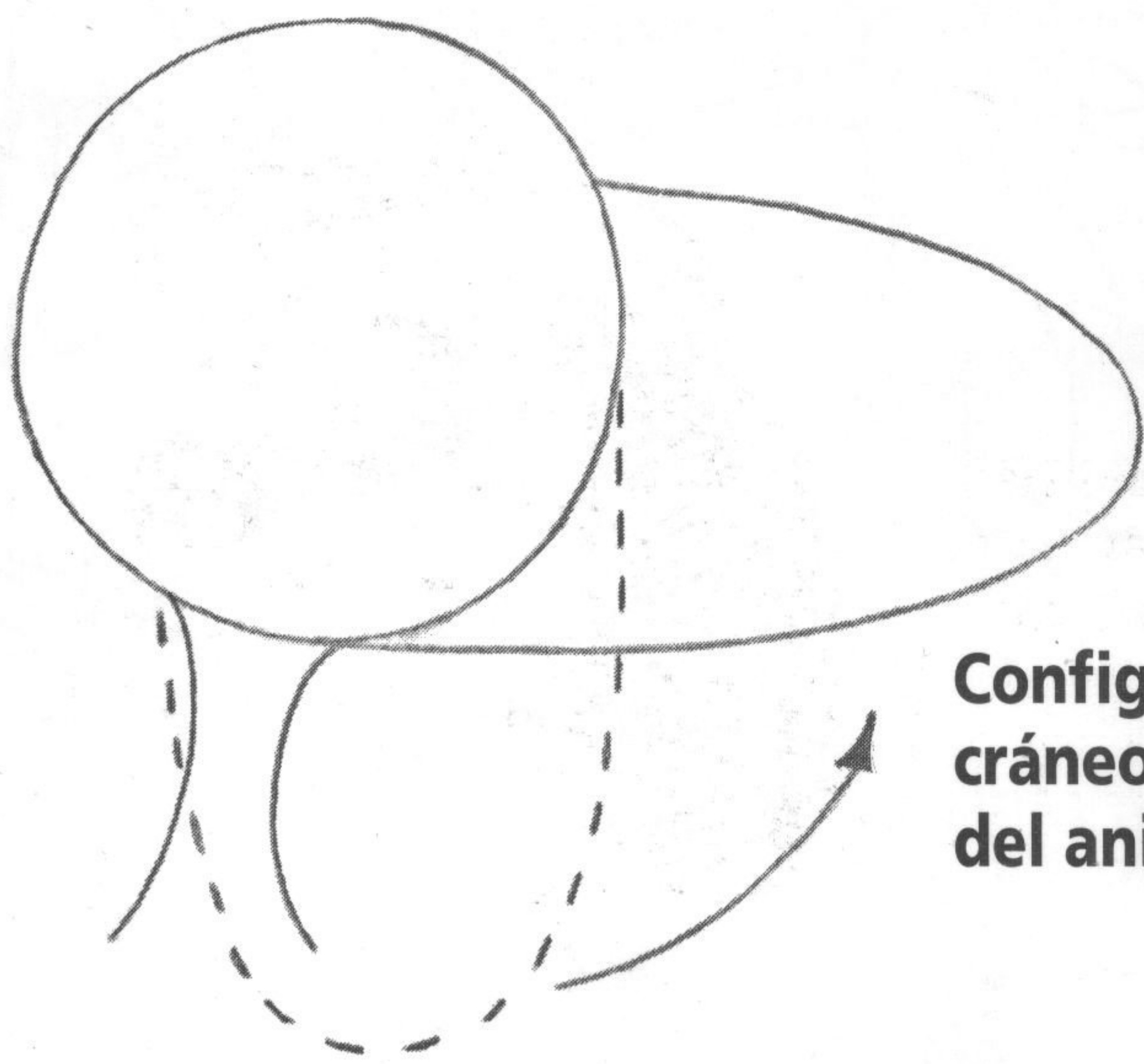


**Configuración
cráneo/mandíbula
del ser humano**



LOS ANIMALES... ¿son difíciles de dibujar? Tranquilo, que son muy fáciles. Dibujar animales puede resultar más divertido que dibujar personas, y los animales son extremadamente populares entre los lectores de cómics. Y lo mejor de todo es que hay muchísimas especies entre las que elegir.

Todas las cabezas de animales tienen los mismos elementos básicos, el cráneo y la mandíbula. Pero, a diferencia de los humanos, los animales tienen mandíbulas que surgen directamente del cráneo y que quedan más o menos paralelas al suelo.



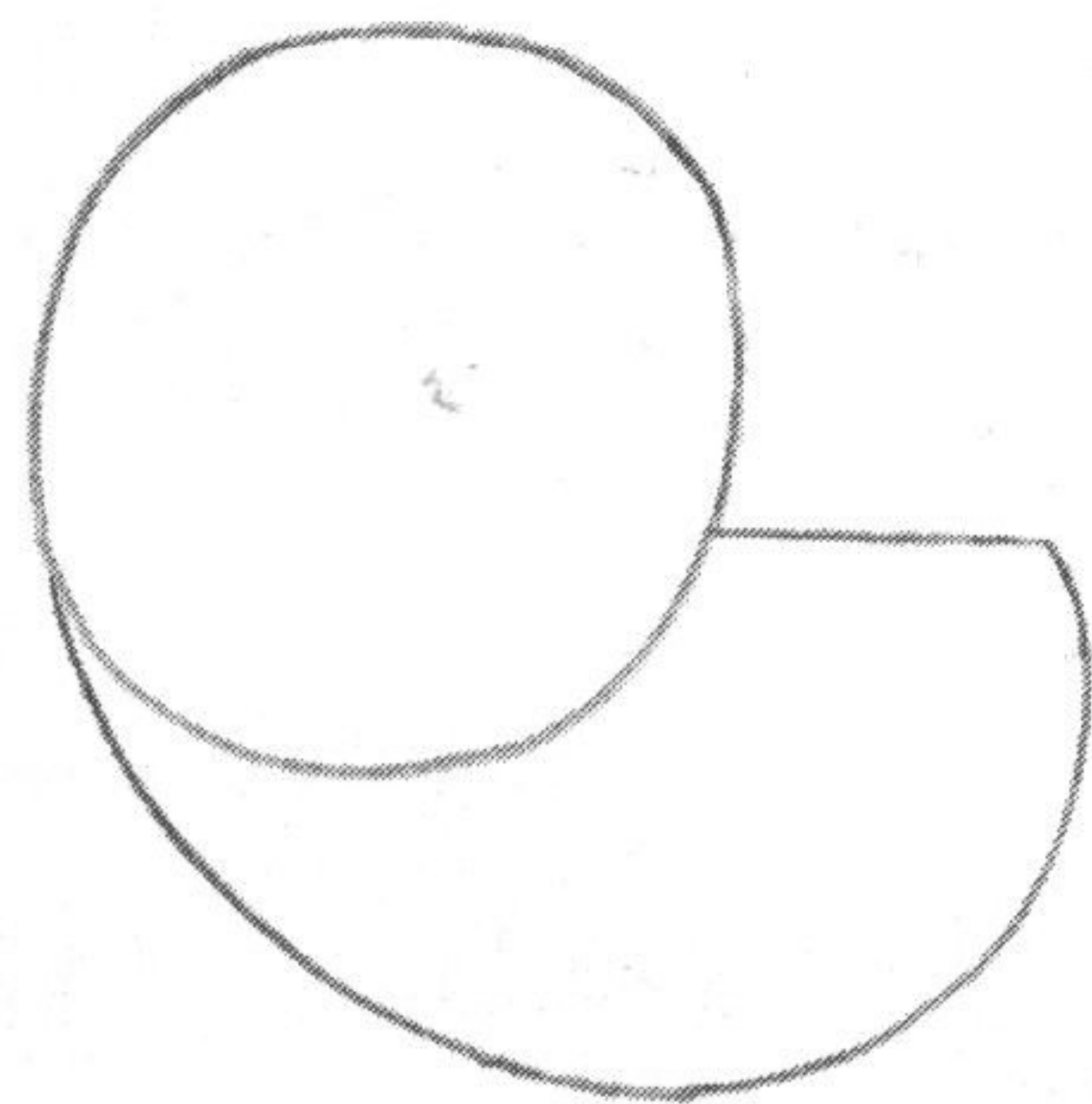
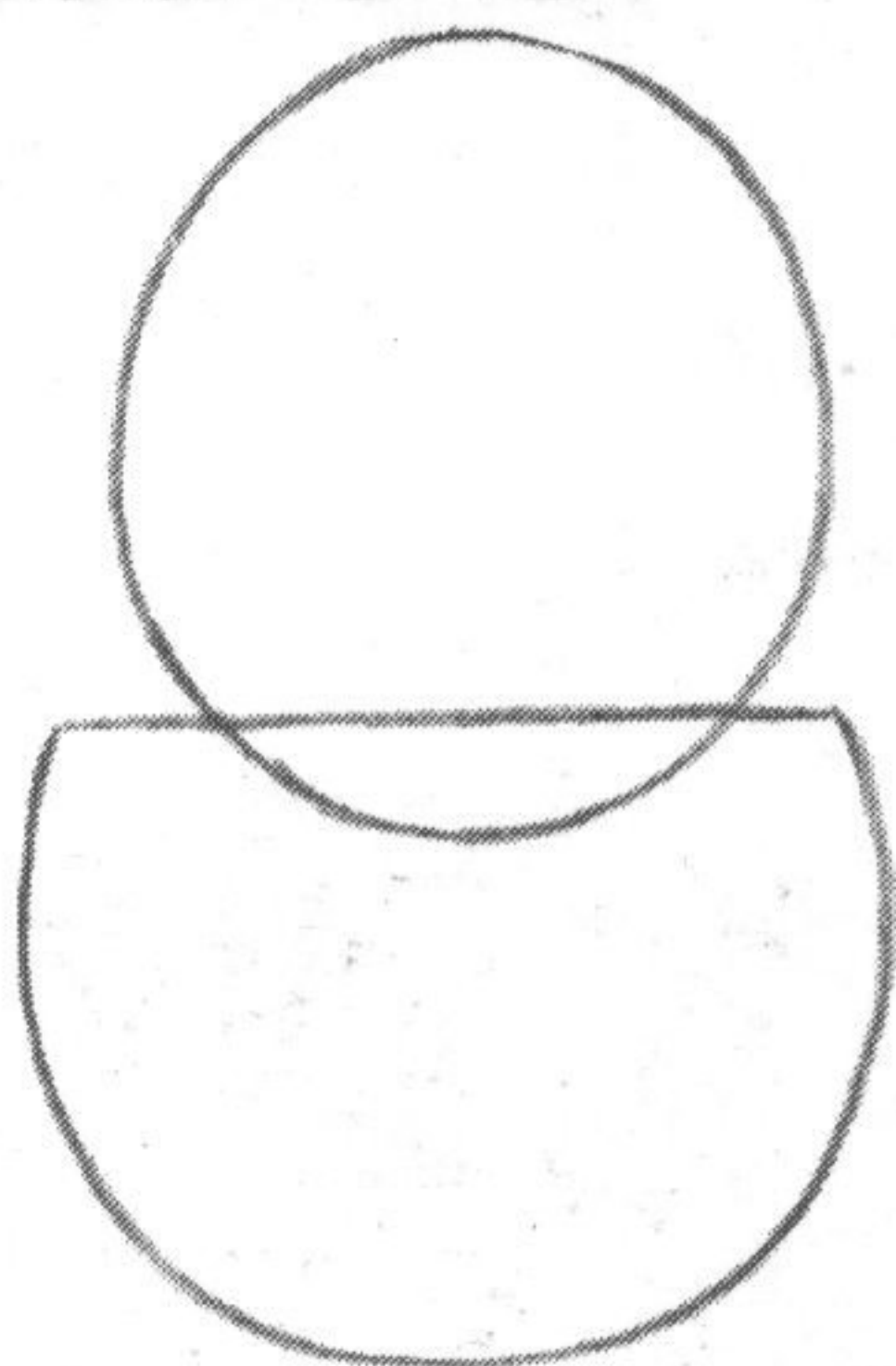
**Configuración
cráneo/mandíbula
del animal**



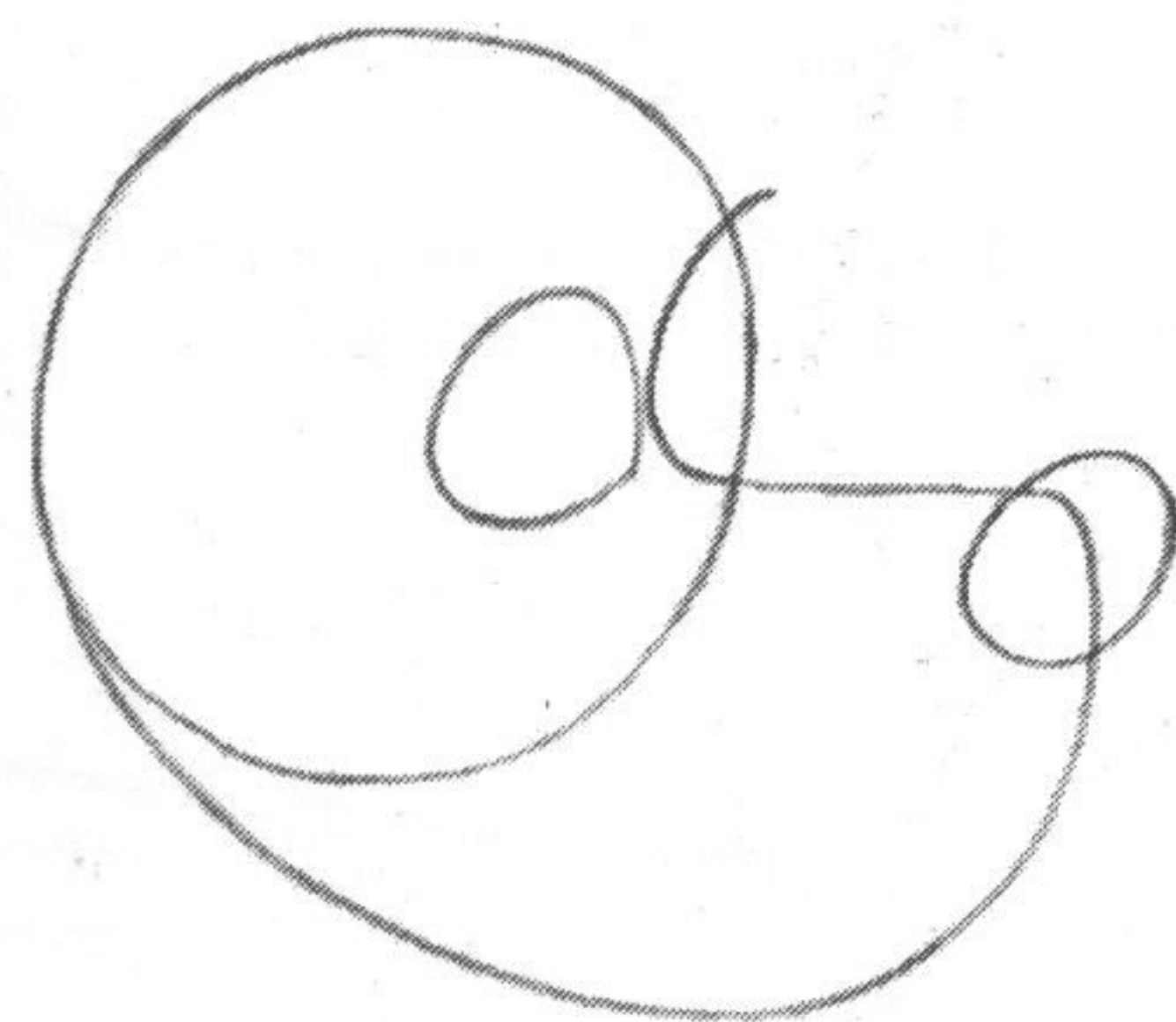
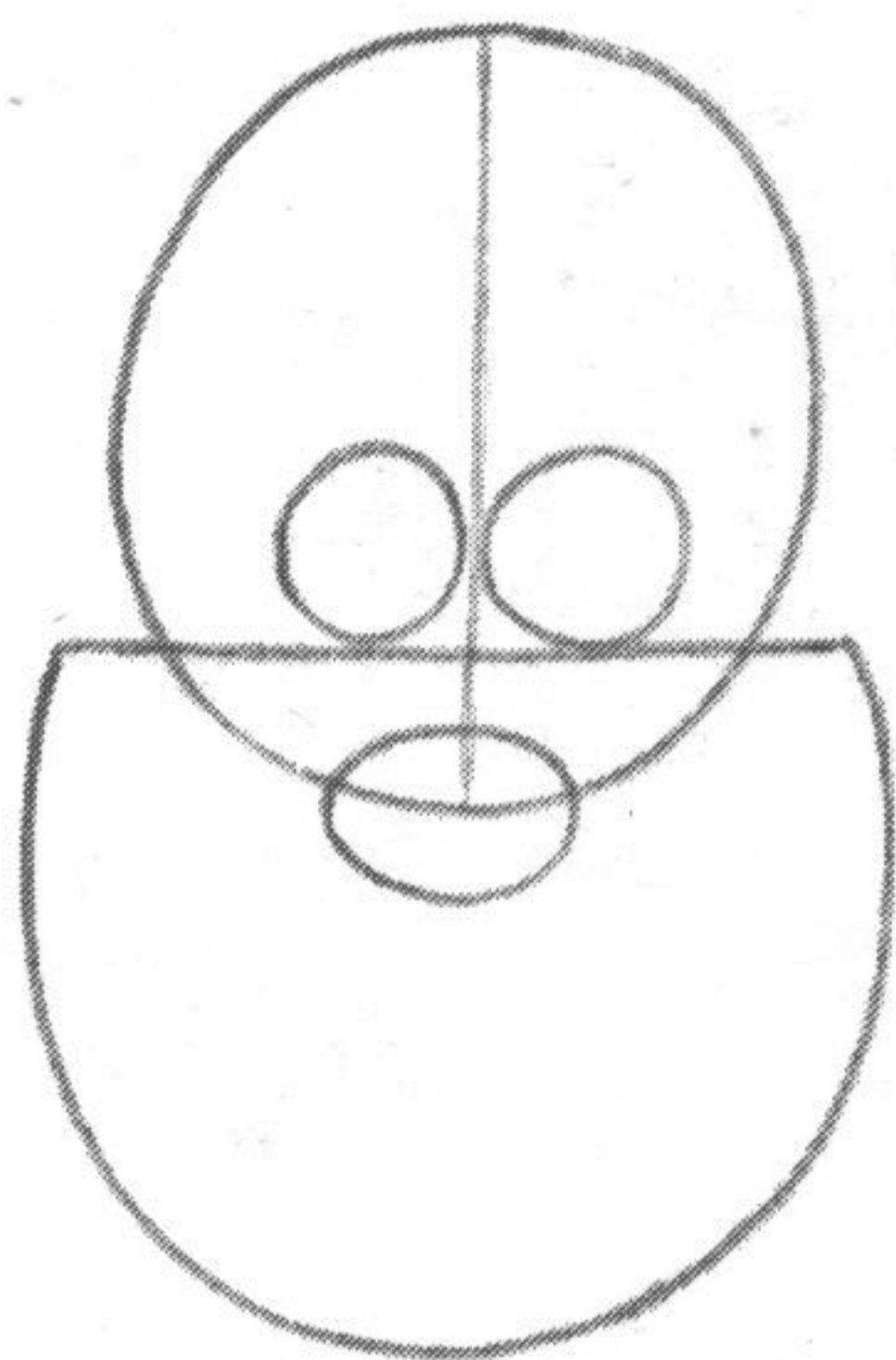
PERROS

Estructura básica de la cabeza

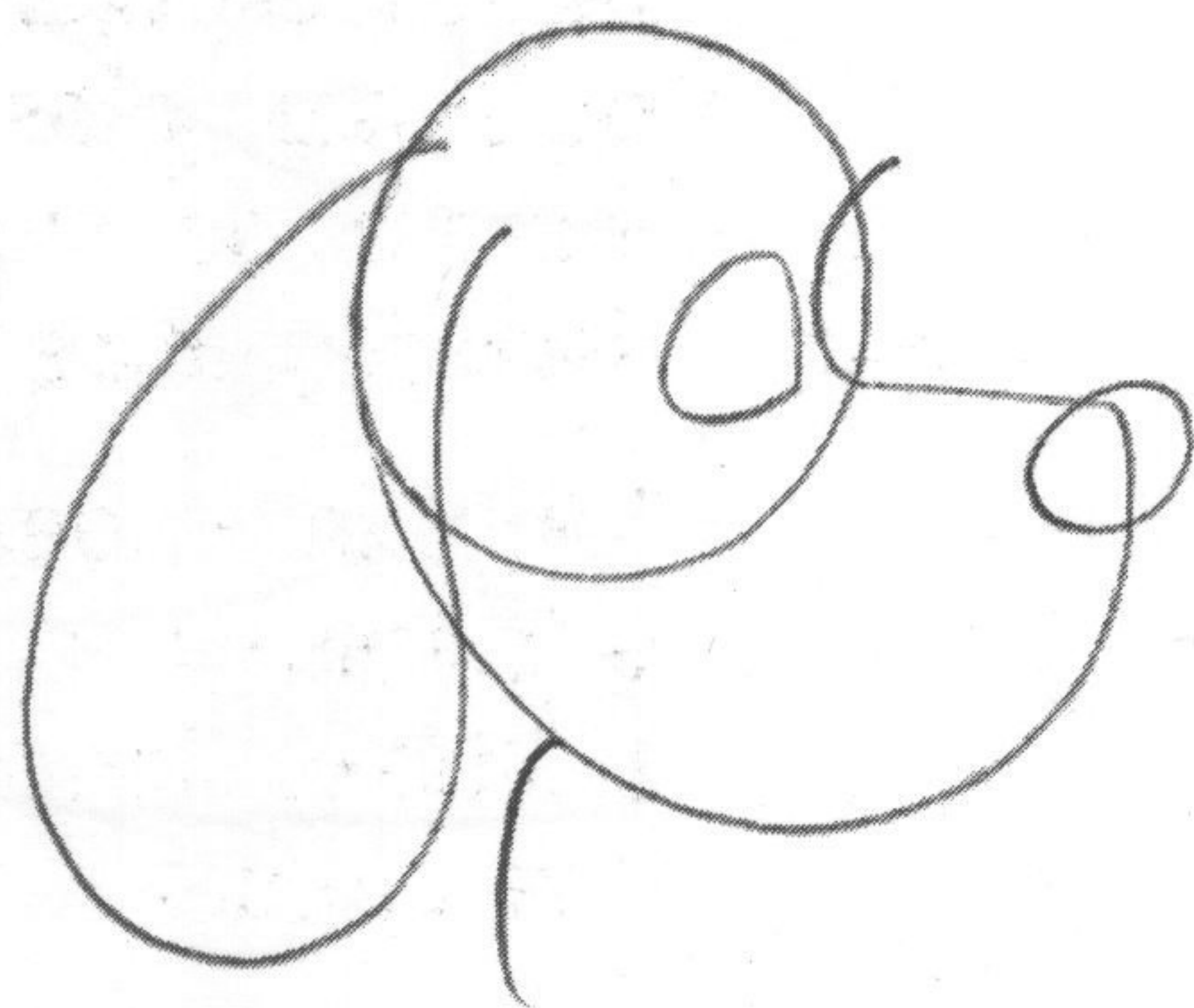
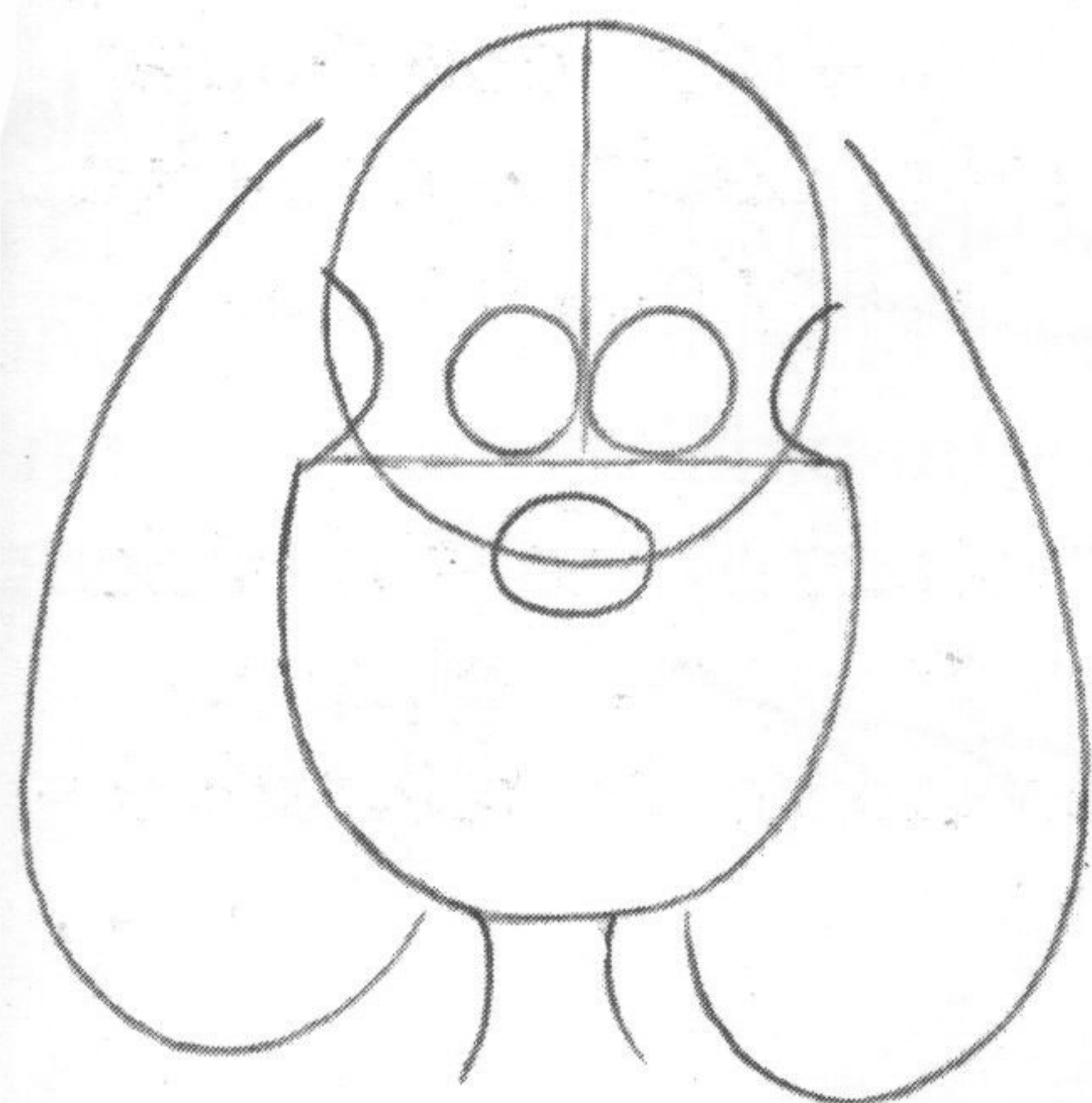
Empieza dibujando la combinación básica cráneo/mandíbula.



Dibuja los ejes, los ojos y la nariz.



Traza la curva de la frente. Añade las orejas y el cuello.



¡Y ahora, a por el pelaje! Agranda las mejillas para adaptarlas a la anchura de la sonrisa, y añade el sombreado y los detalles.



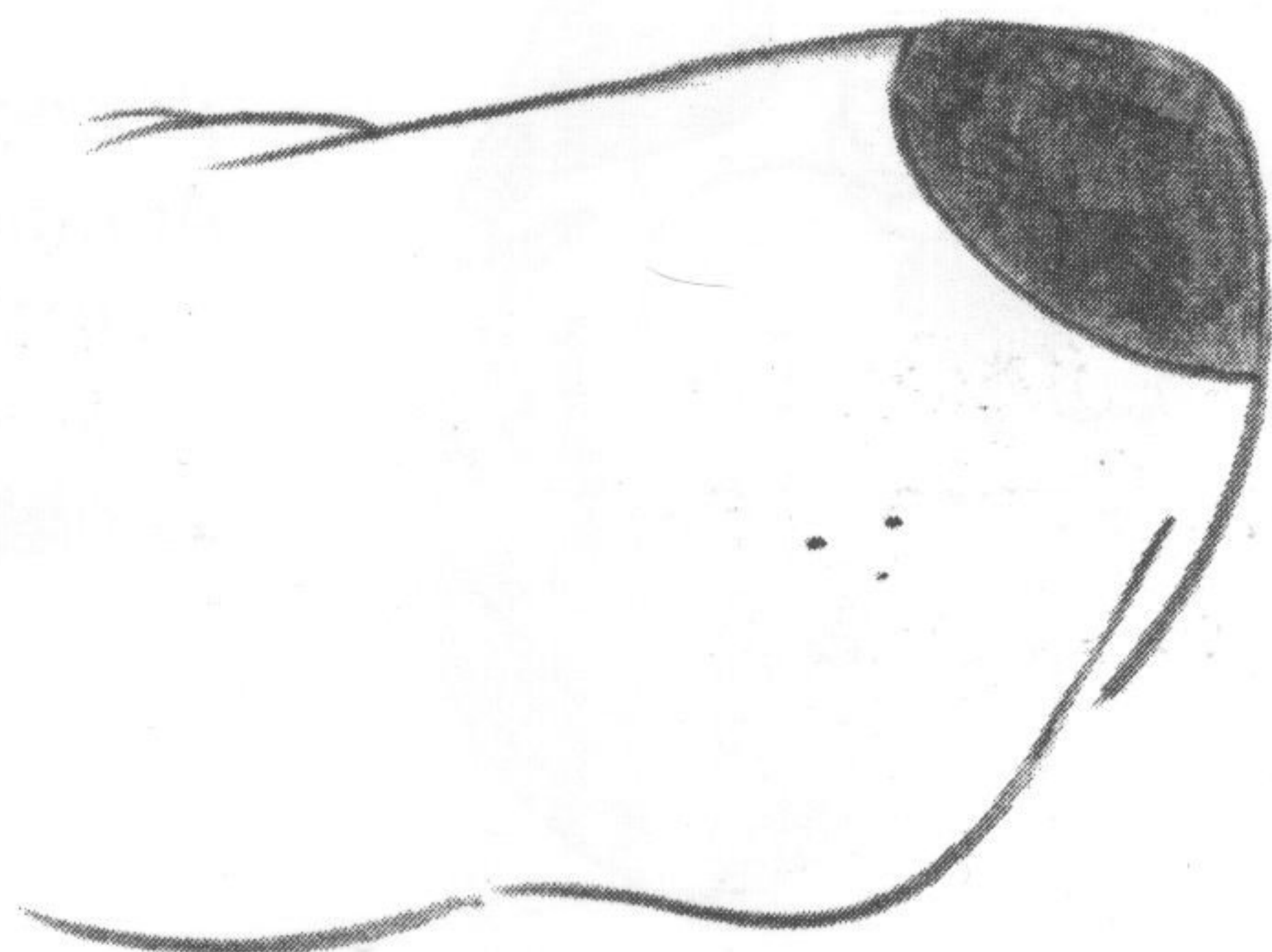
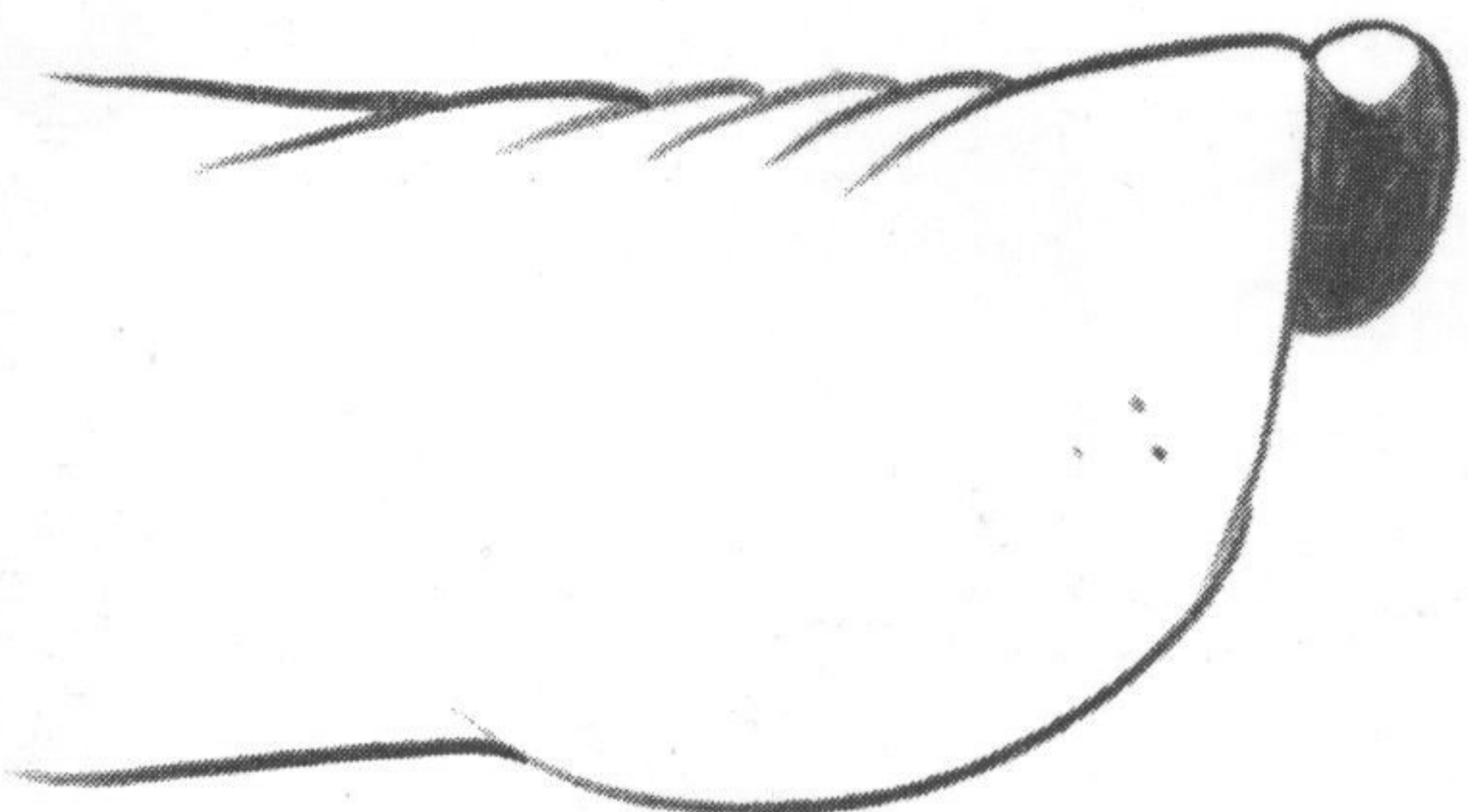
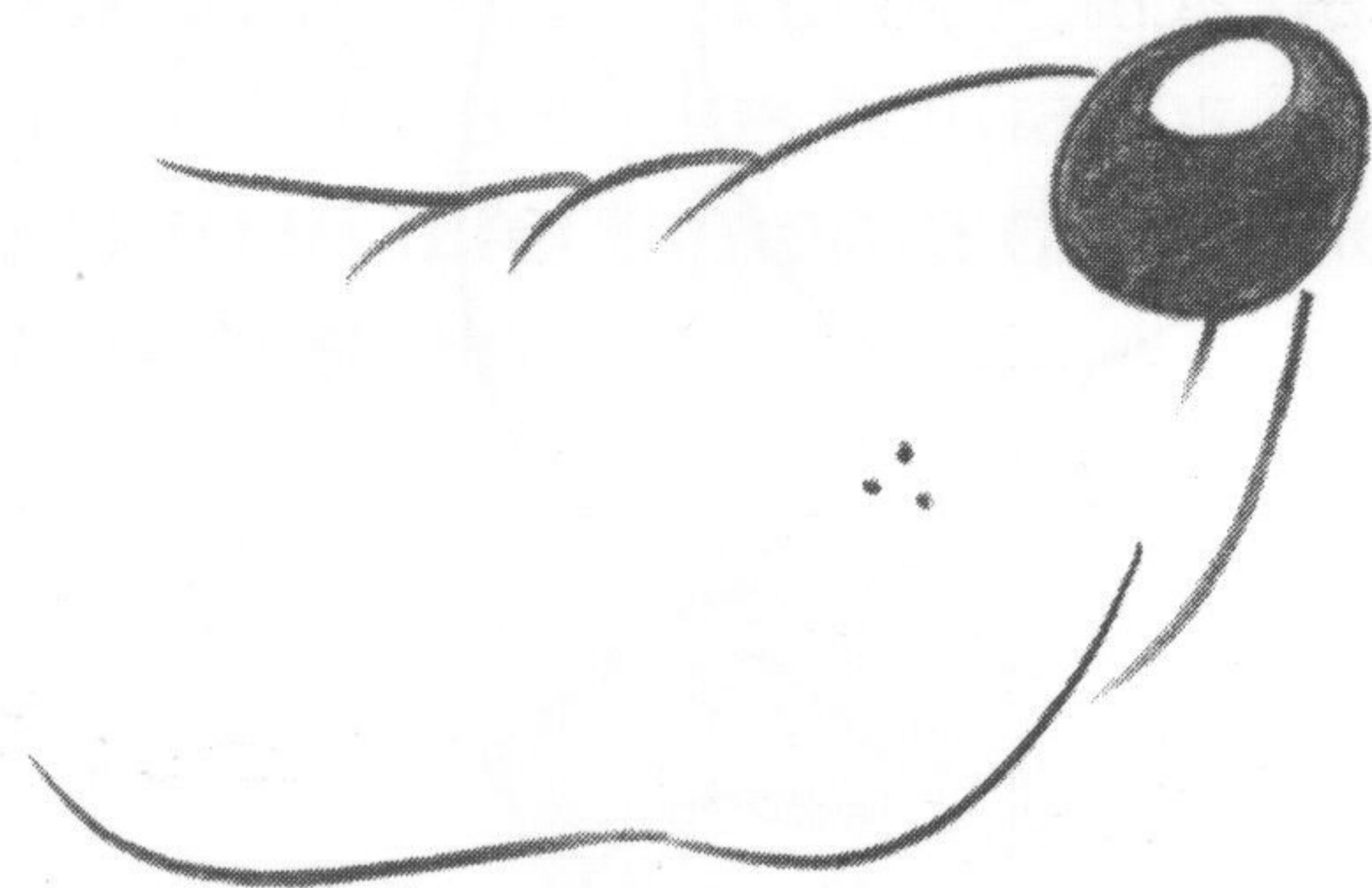
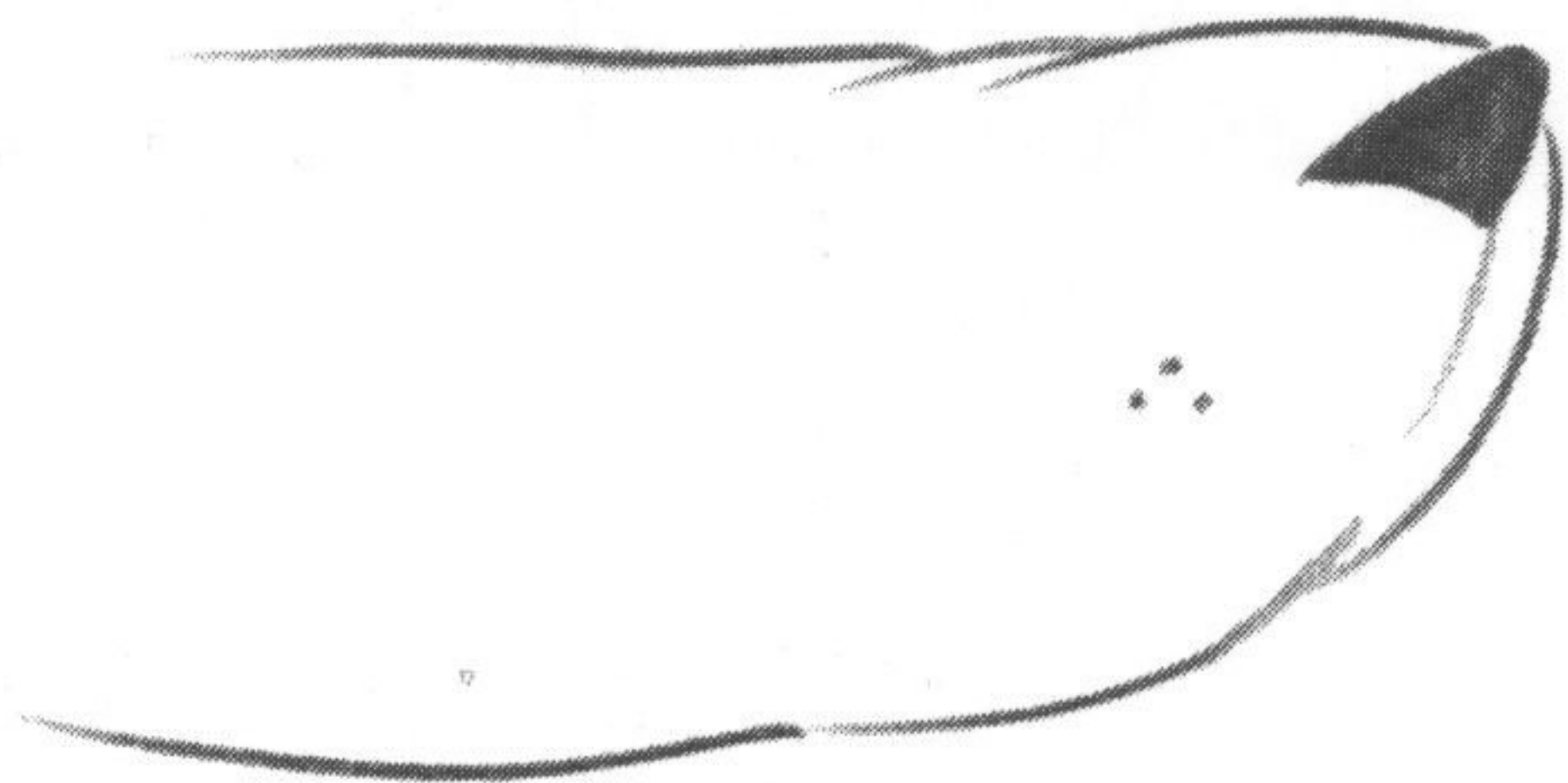
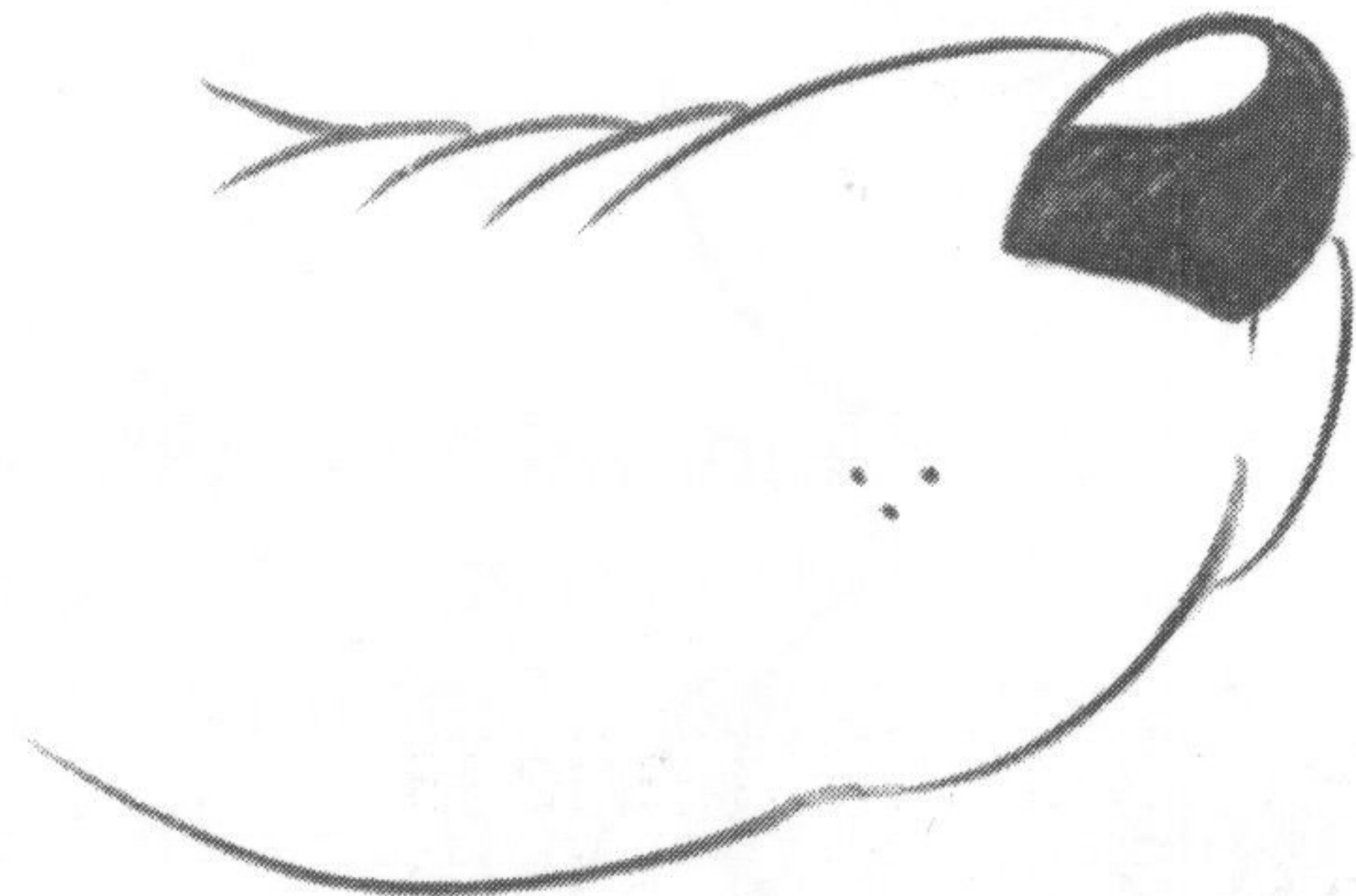
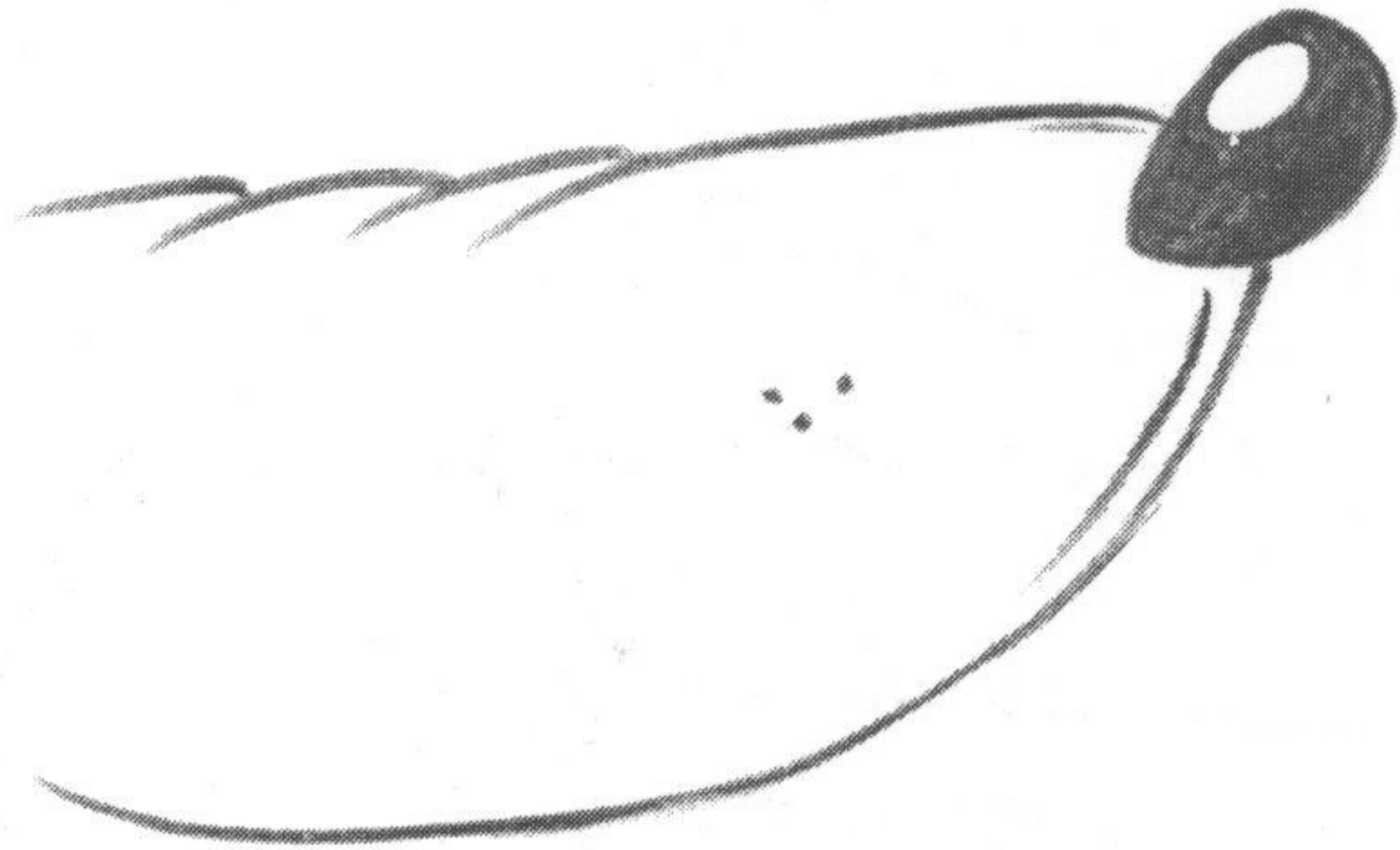
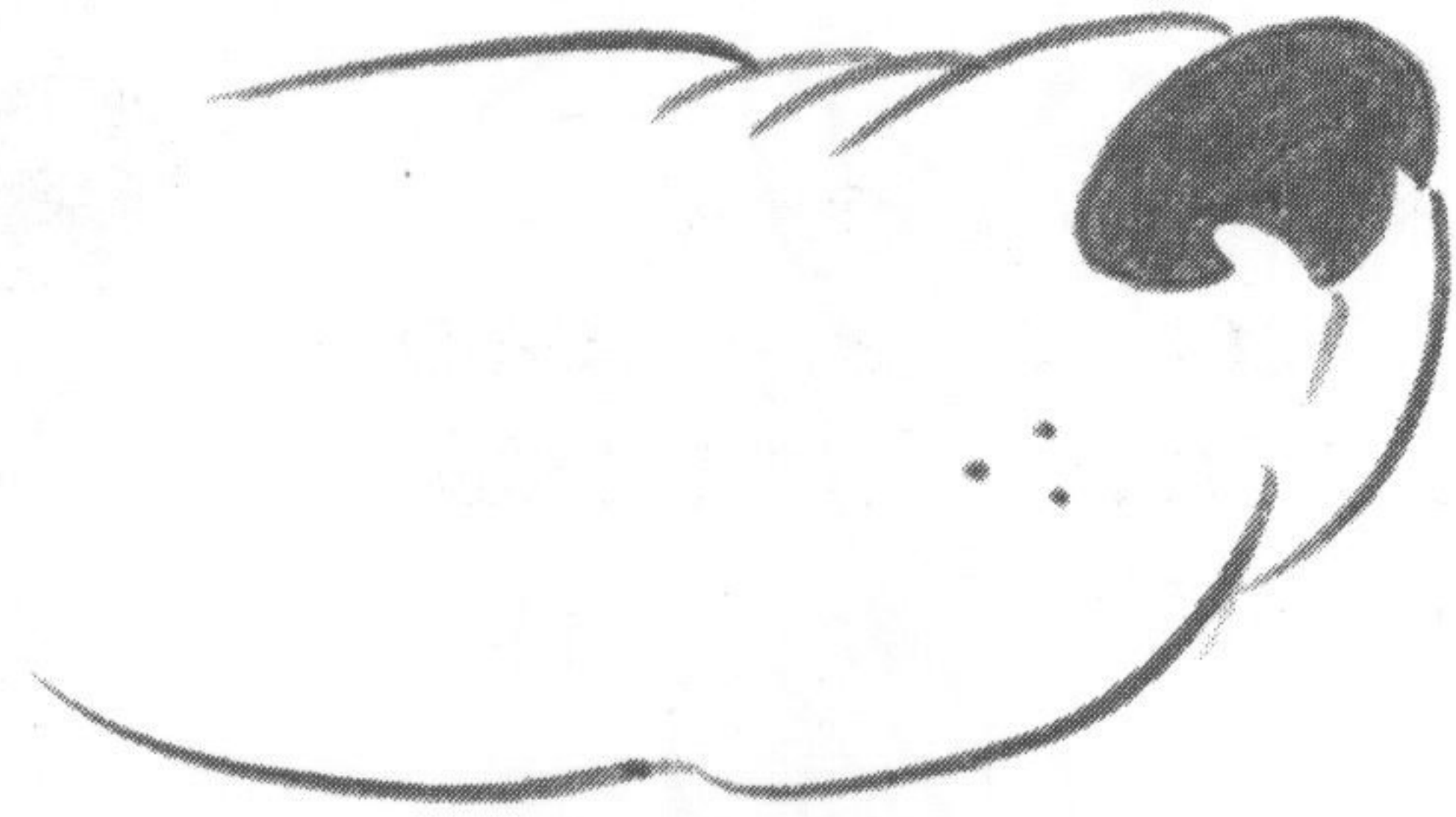
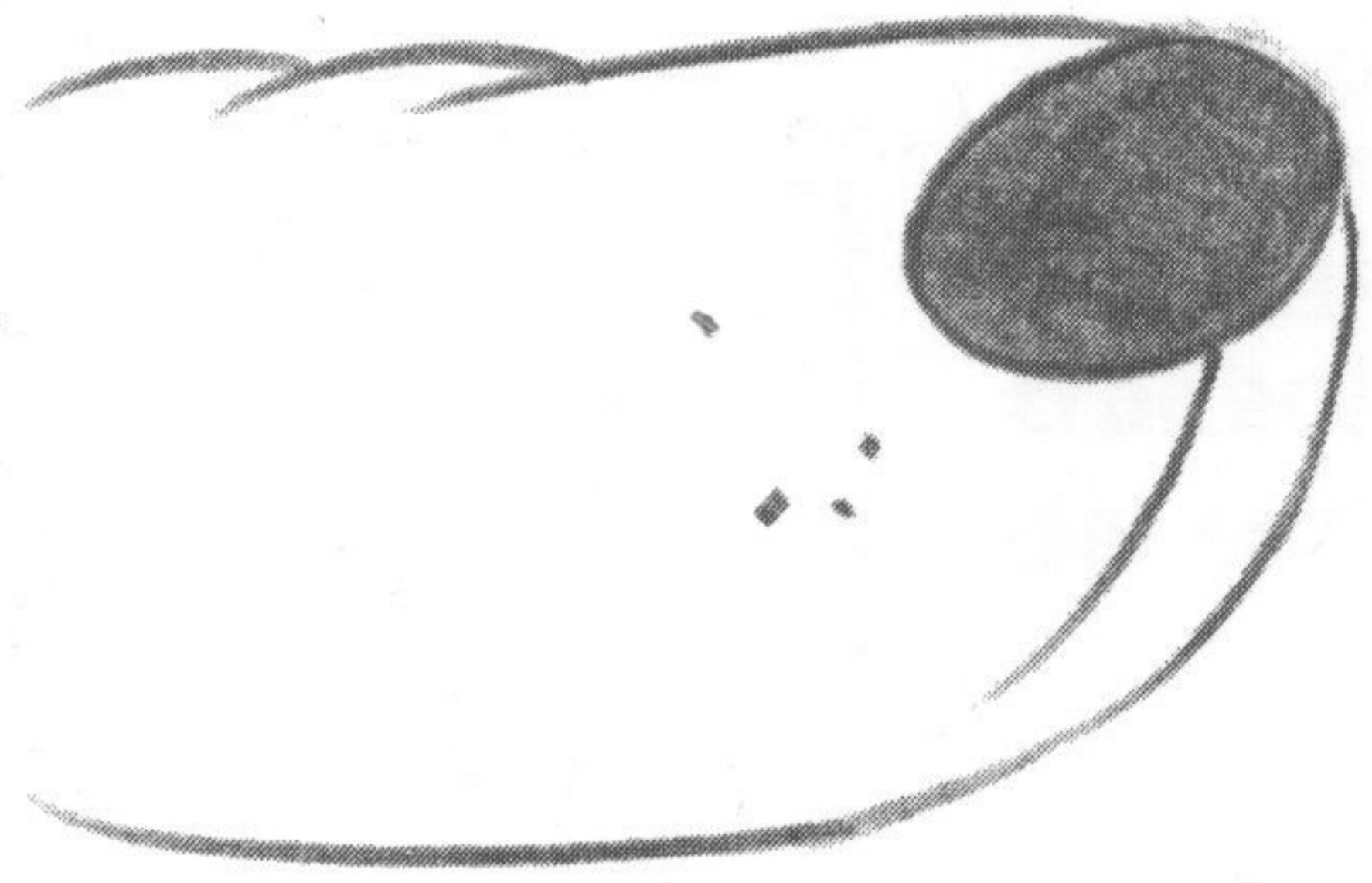
De frente



De perfil

Cuestión de narices

De todos los animales, los perros quizá sean los que presentan más variedad de tipos de nariz. El tamaño de la nariz viene determinado por el tamaño del perro obviamente, pero la forma es una cuestión de preferencias personales. ¡No te olvides de los bigotes!

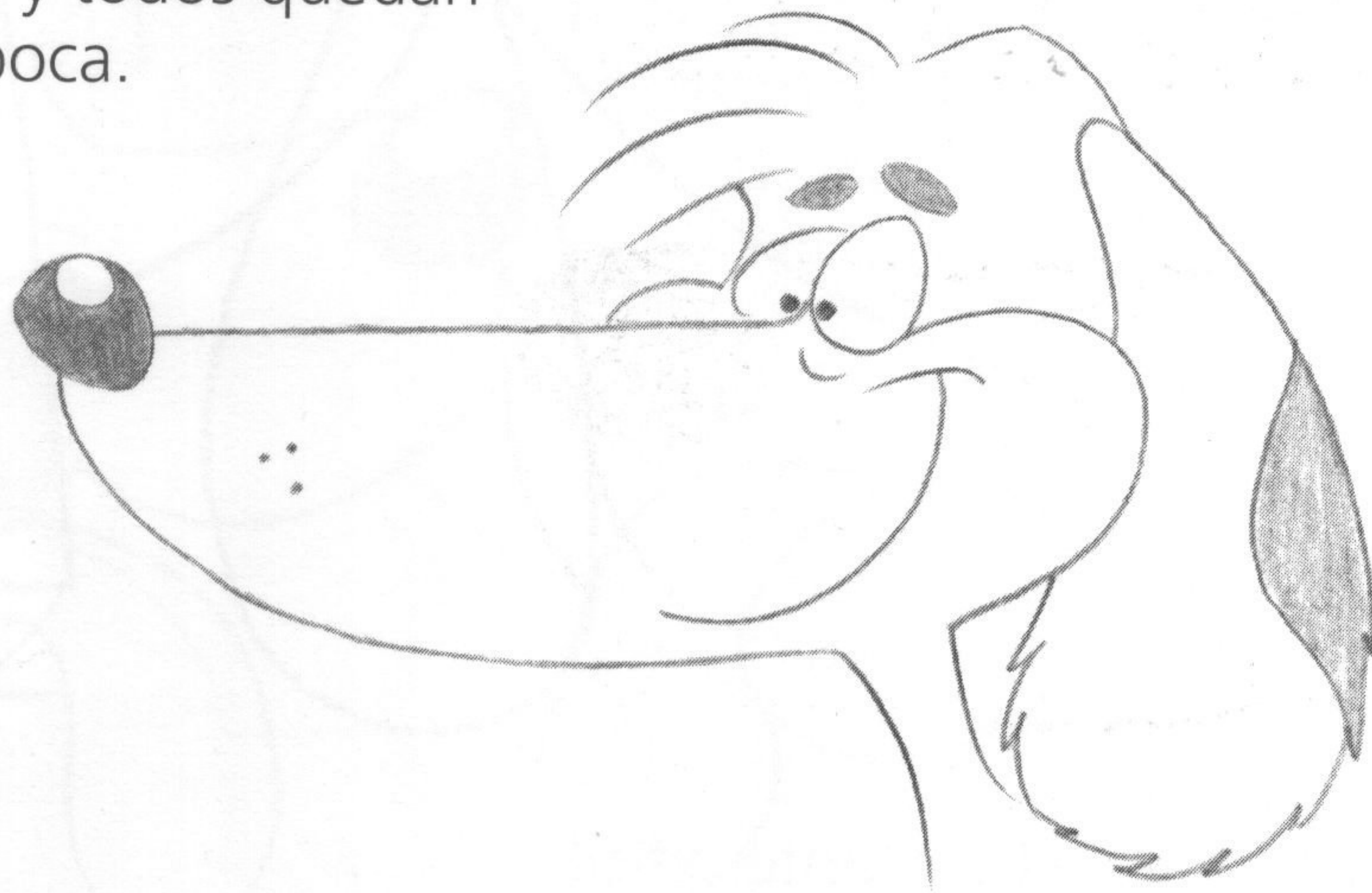


Perros sonrientes

El hocico de un animal está directamente unido a su boca, por lo que su sonrisa es distinta de la de un humano. Hay tres tipos básicos de sonrisas para animales, y todos quedan definidos por la colocación de la boca.

Normal

La boca empieza junto a la mejilla, se curva hacia abajo y termina de repente; no está unida al hocico.



Alelada

La boca es dibujada desde la punta de la nariz y llega hasta la mejilla. Pero el labio inferior sigue siendo corto.



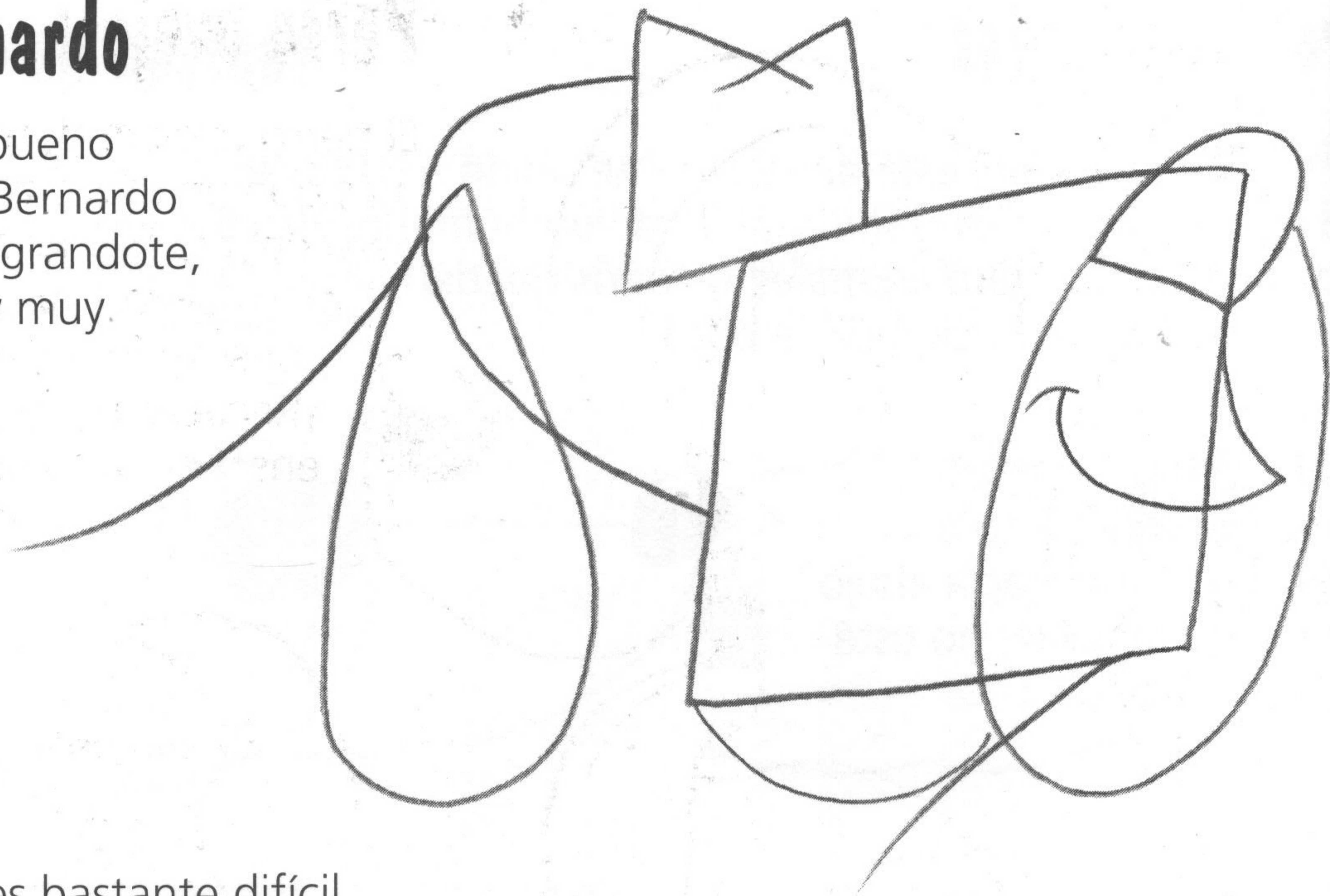
Discreta

Esta boquita «flota» en el centro de la cara, y se encuentra más cerca del hocico.



El San Bernardo

Orgullosa pero buena y afable, el San Bernardo es un personaje grandote, bienhumorado y muy gracioso.



Esta estructura es bastante difícil, así que no esperes que te salga bien a la primera.

Unas cejas muy gruesas se convierten en la frente

Nariz grande y reluciente

Los carrillos cuelgan enmarcando el mentón

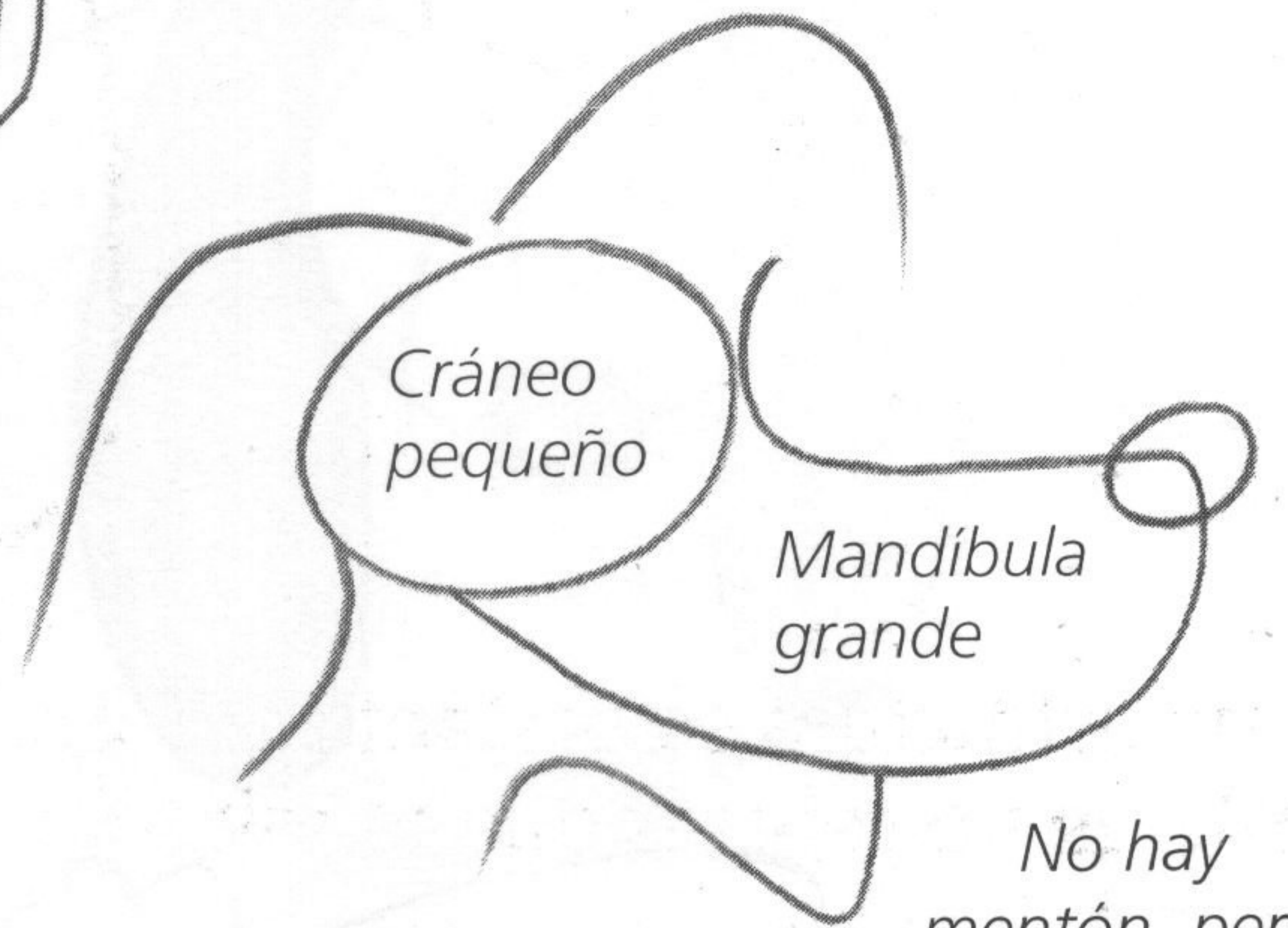
La curva de la mejilla se convierte en una gruesa papada

Cuello enorme



Perro ovejero

El perro ovejero parece no ser más que un montón de pelos, pero debajo hay una estructura muy sólida sobre la que está construido el personaje. ¡Recuerda que nunca debes enseñar sus ojos!



Cráneo pequeño

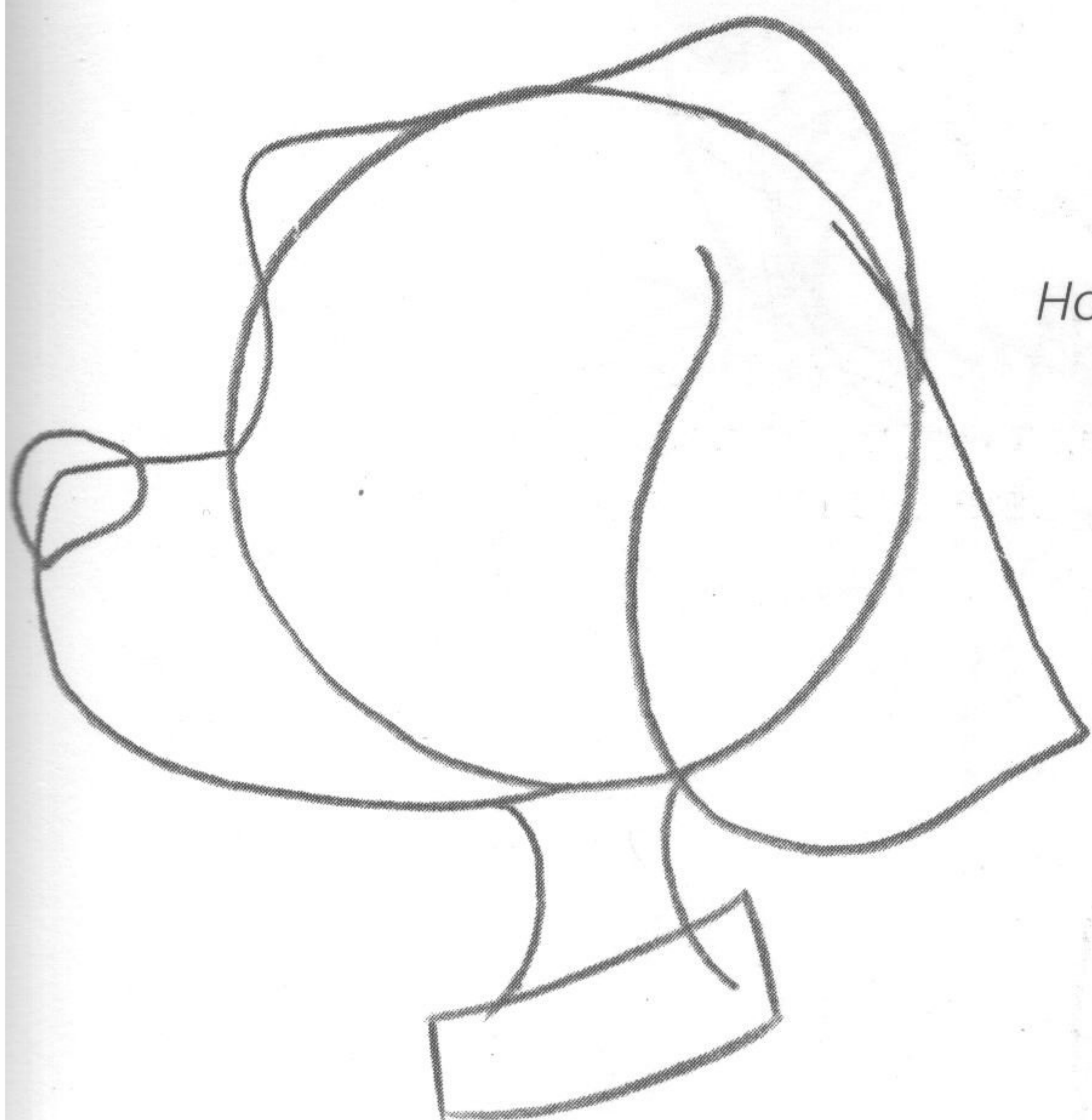
Mandíbula grande

No hay mentón, pero el labio inferior sobresale

Cachorro

Los elementos que hacen tan adorable a este personaje son su gran cabeza cuadrada, la boca pequeña y los ojos grandes.

Fijate en lo expresiva que resulta esta pequeña curva de la cabeza



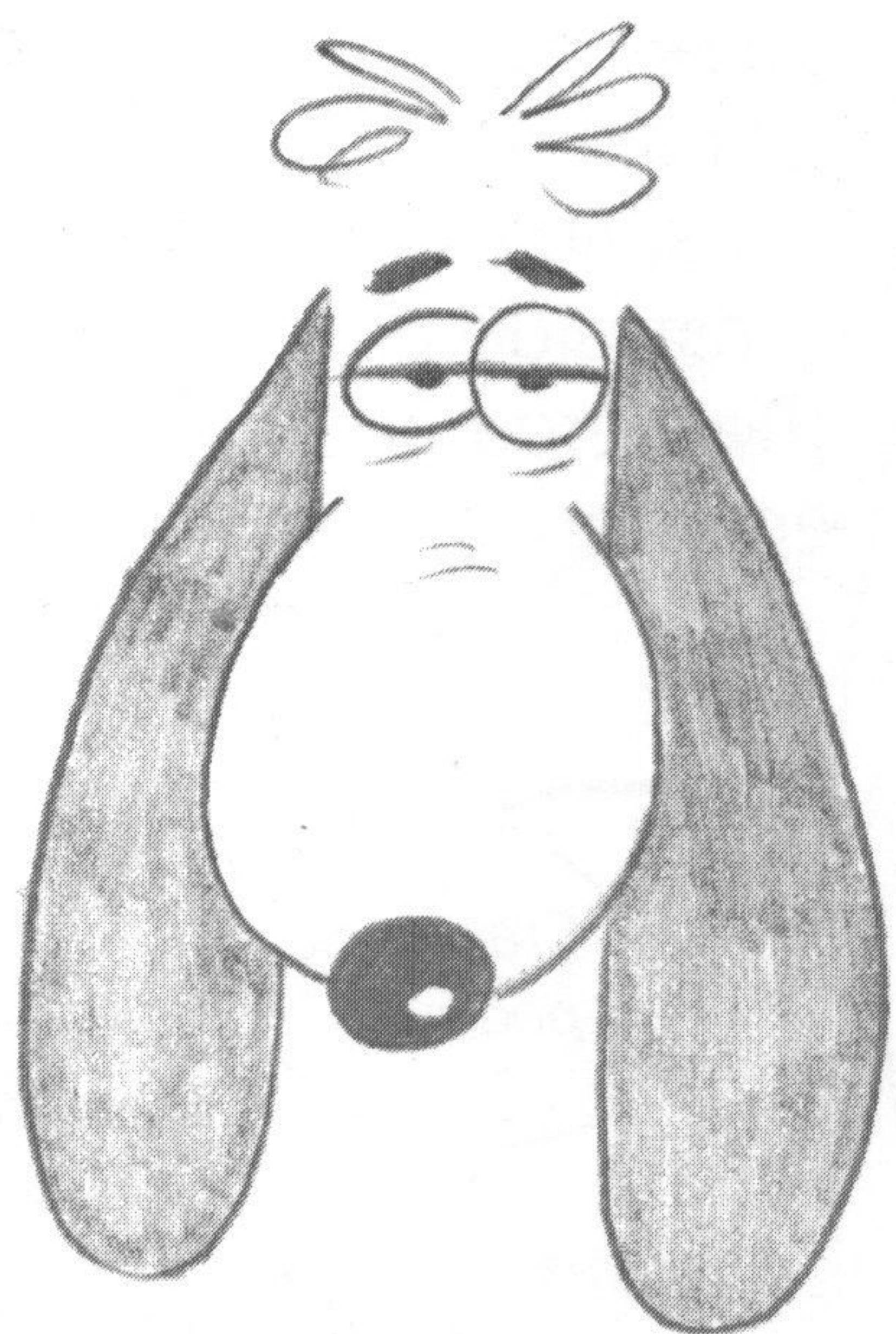
Hocico corto



Orejas largas y caídas

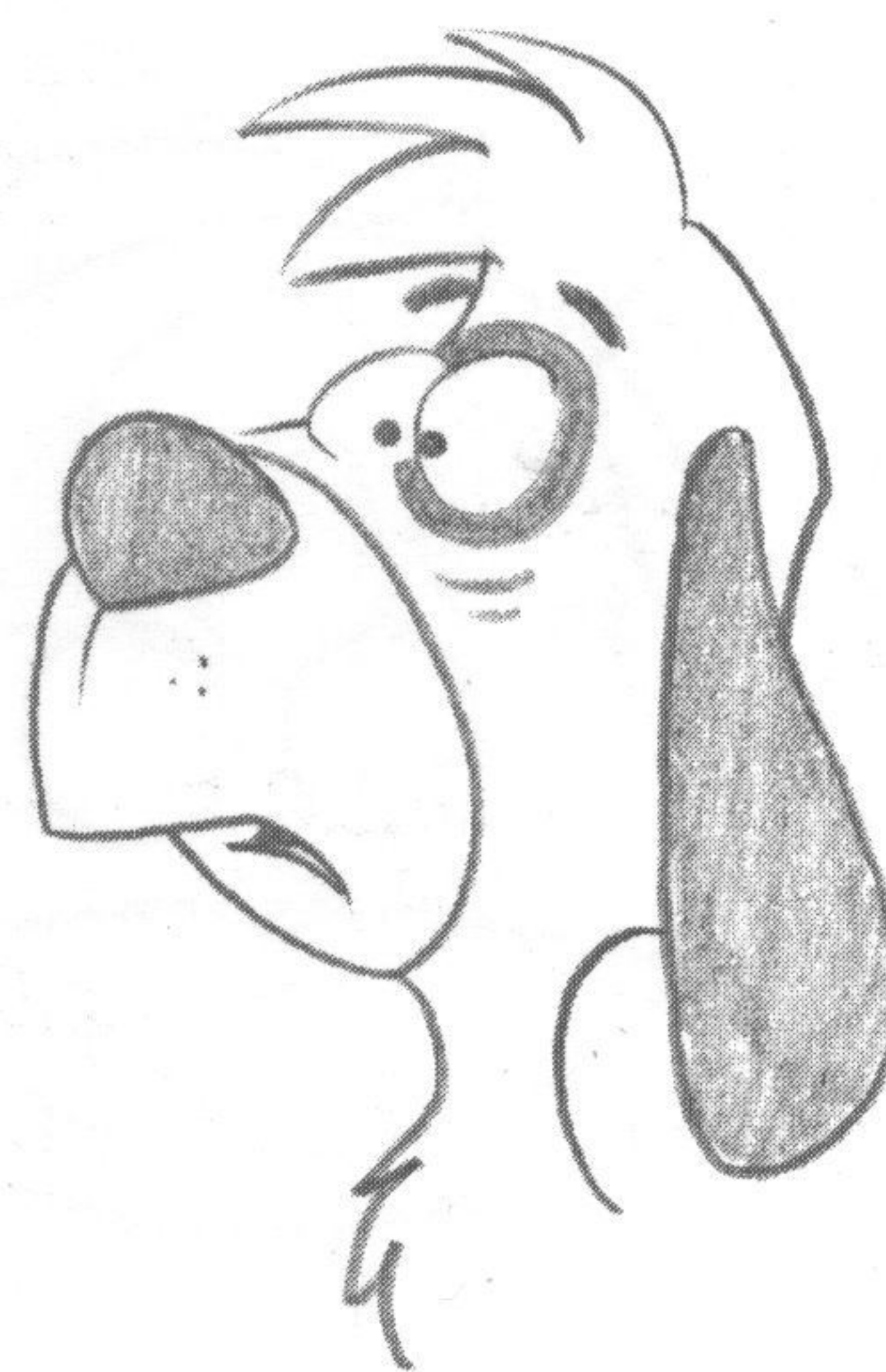
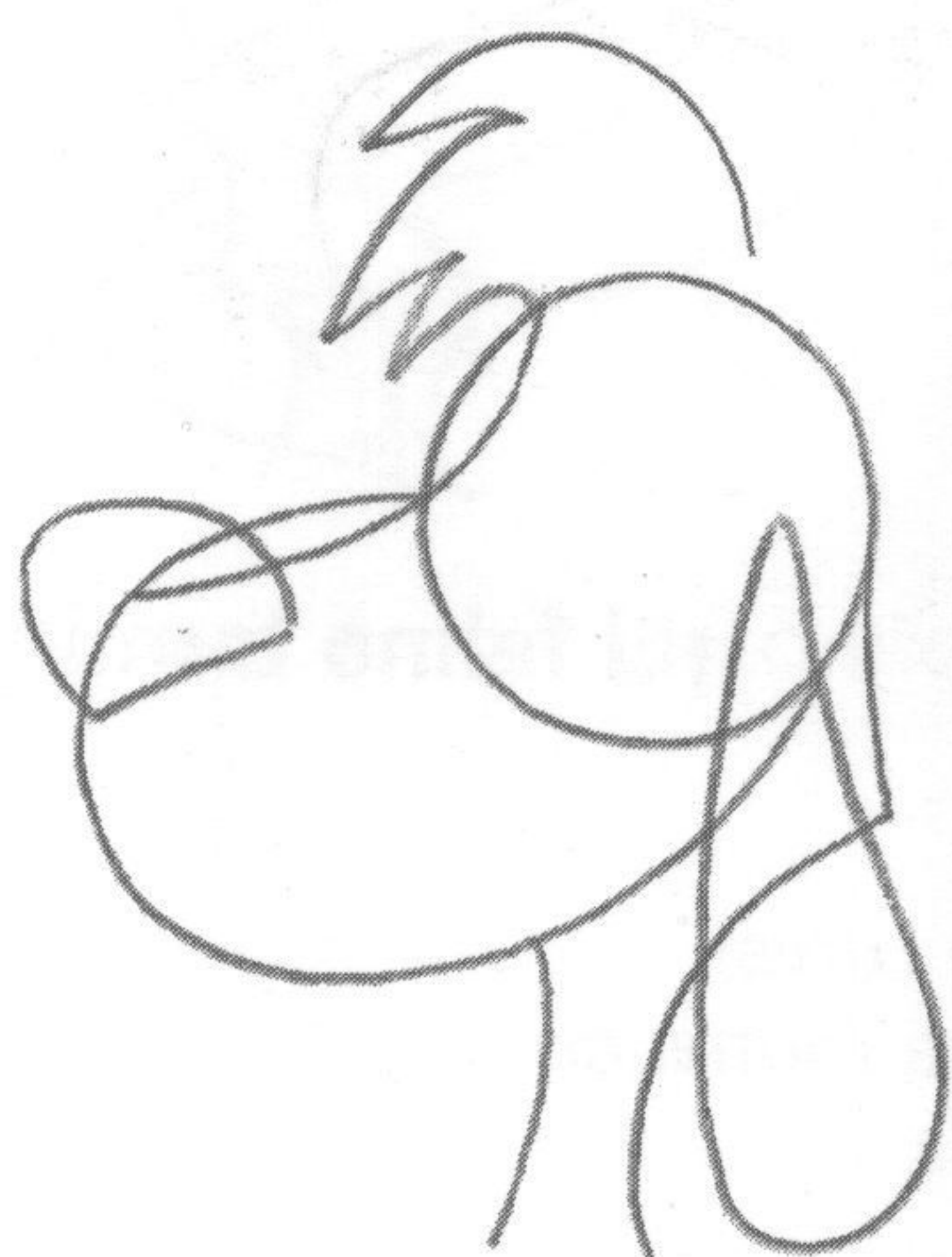
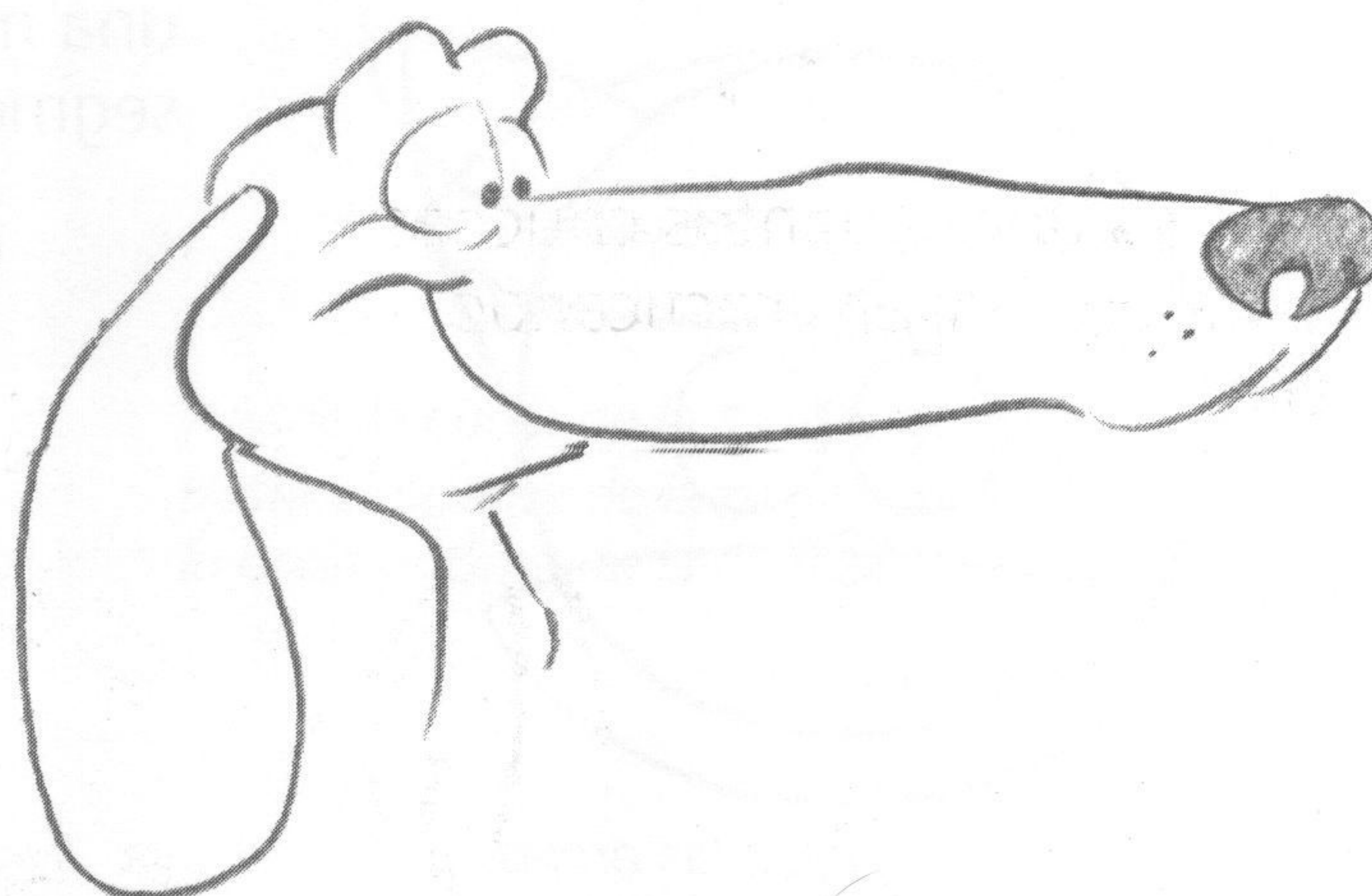
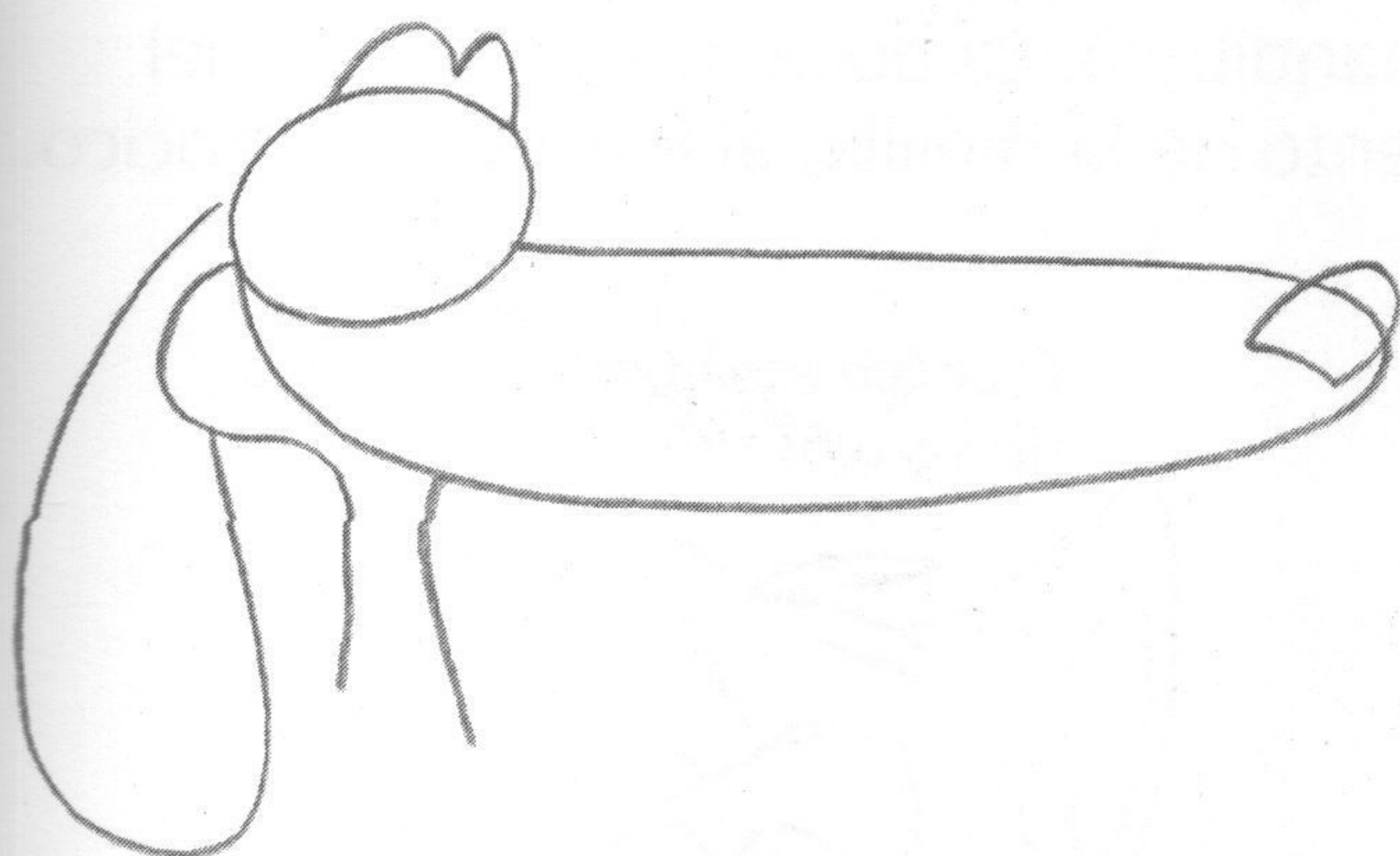
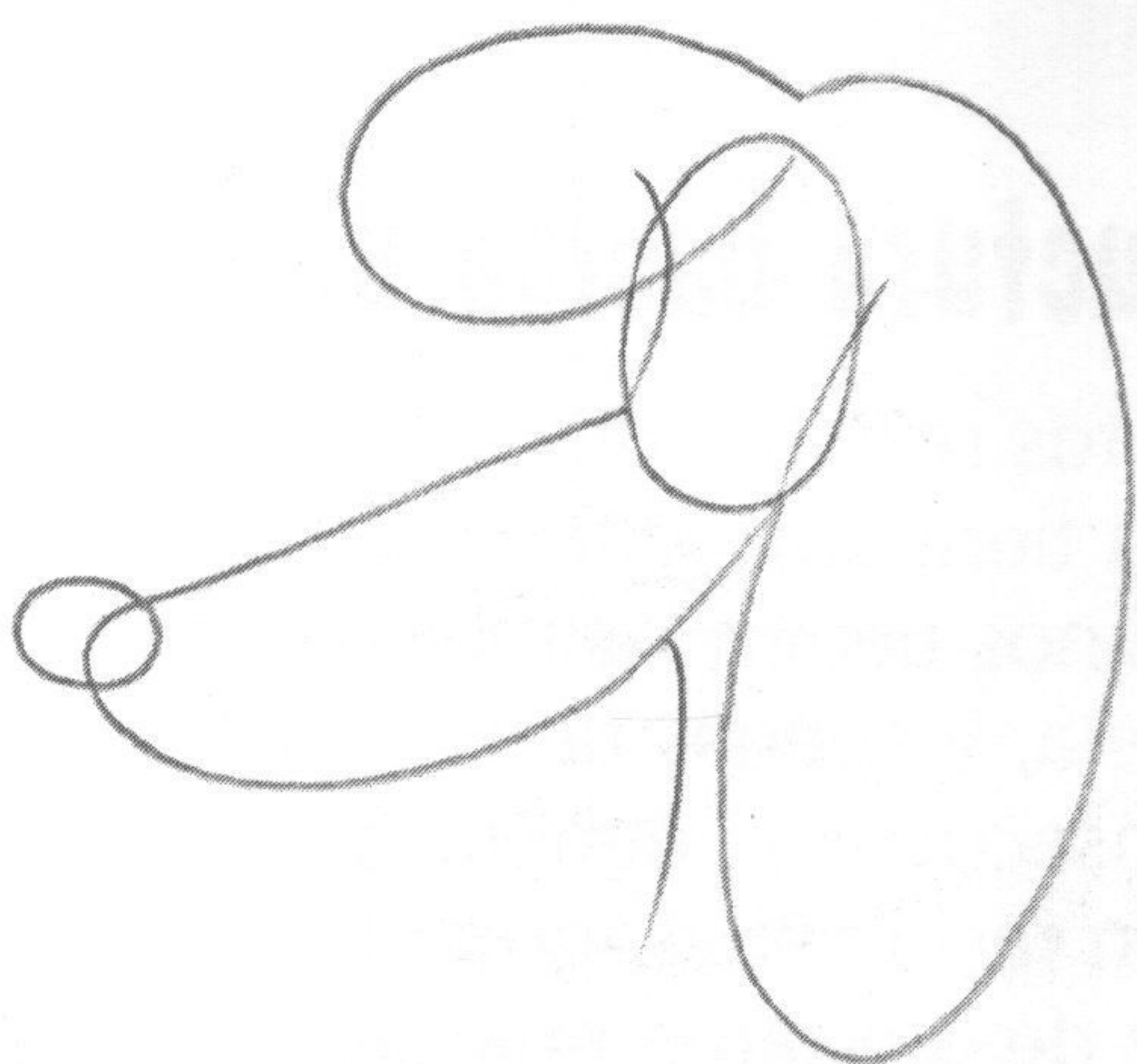
Cuello delicado

Practica las estructuras

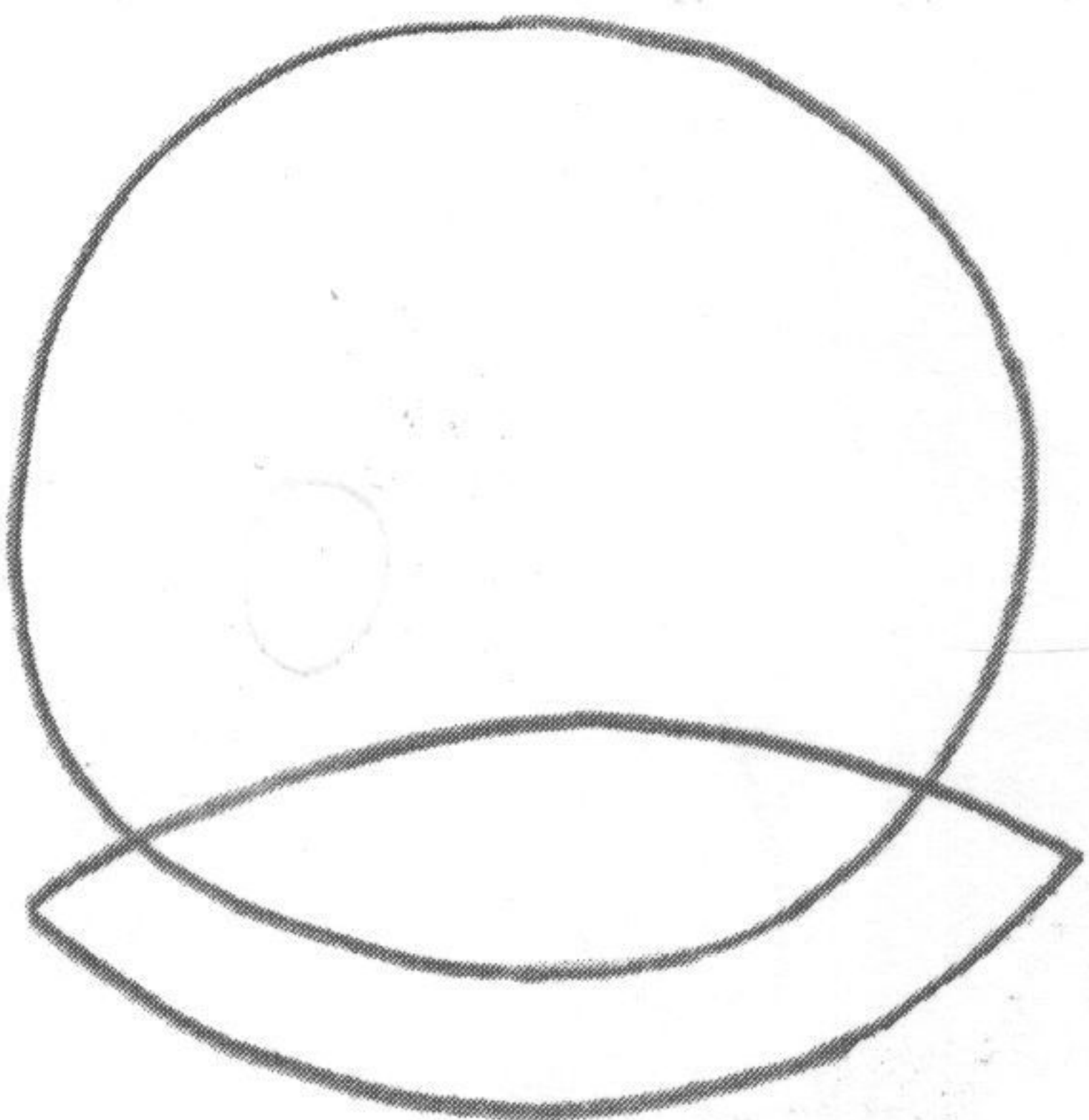
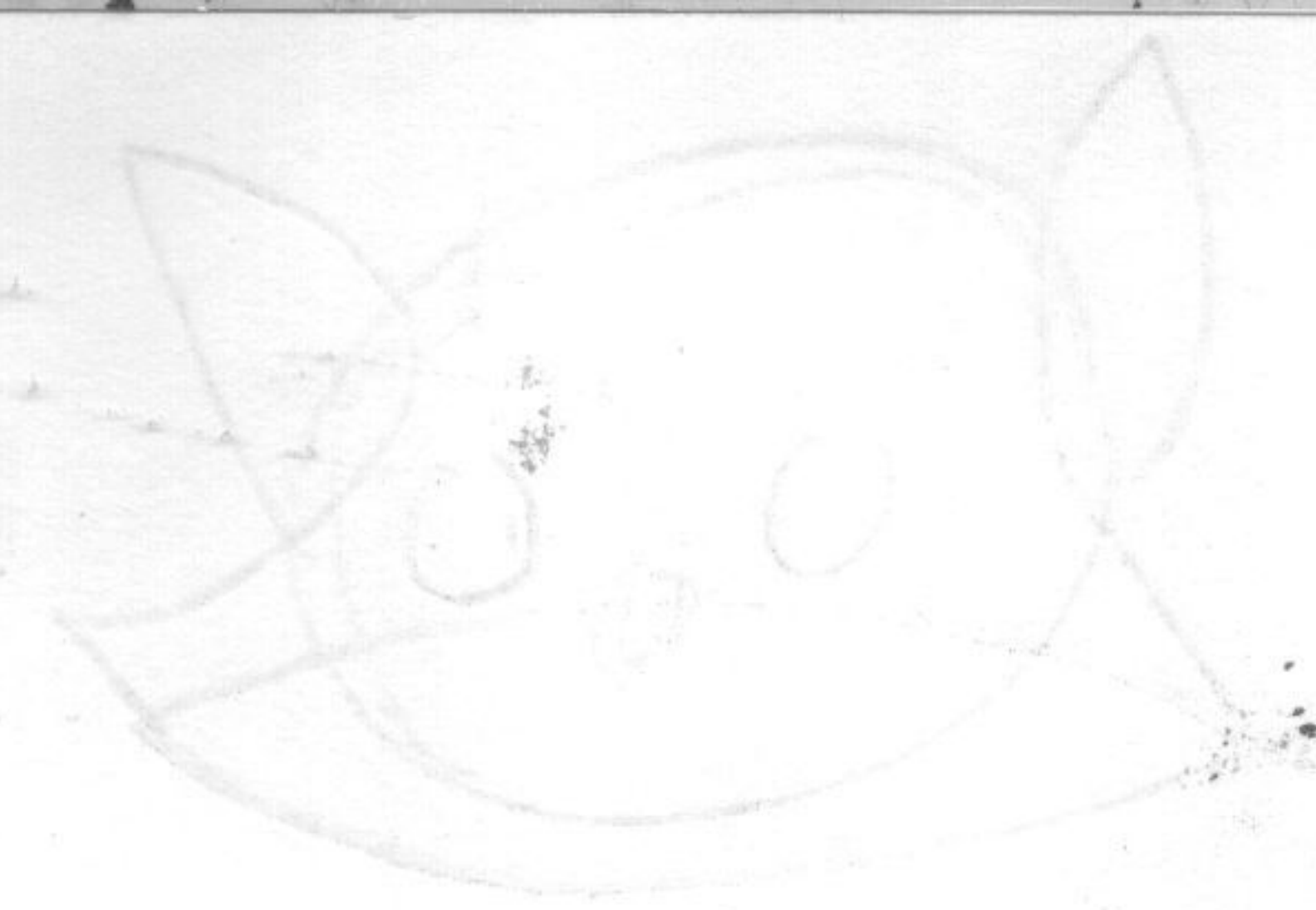


Aquí tienes unos cuantos chuchos más para que vayas practicando con ellos.

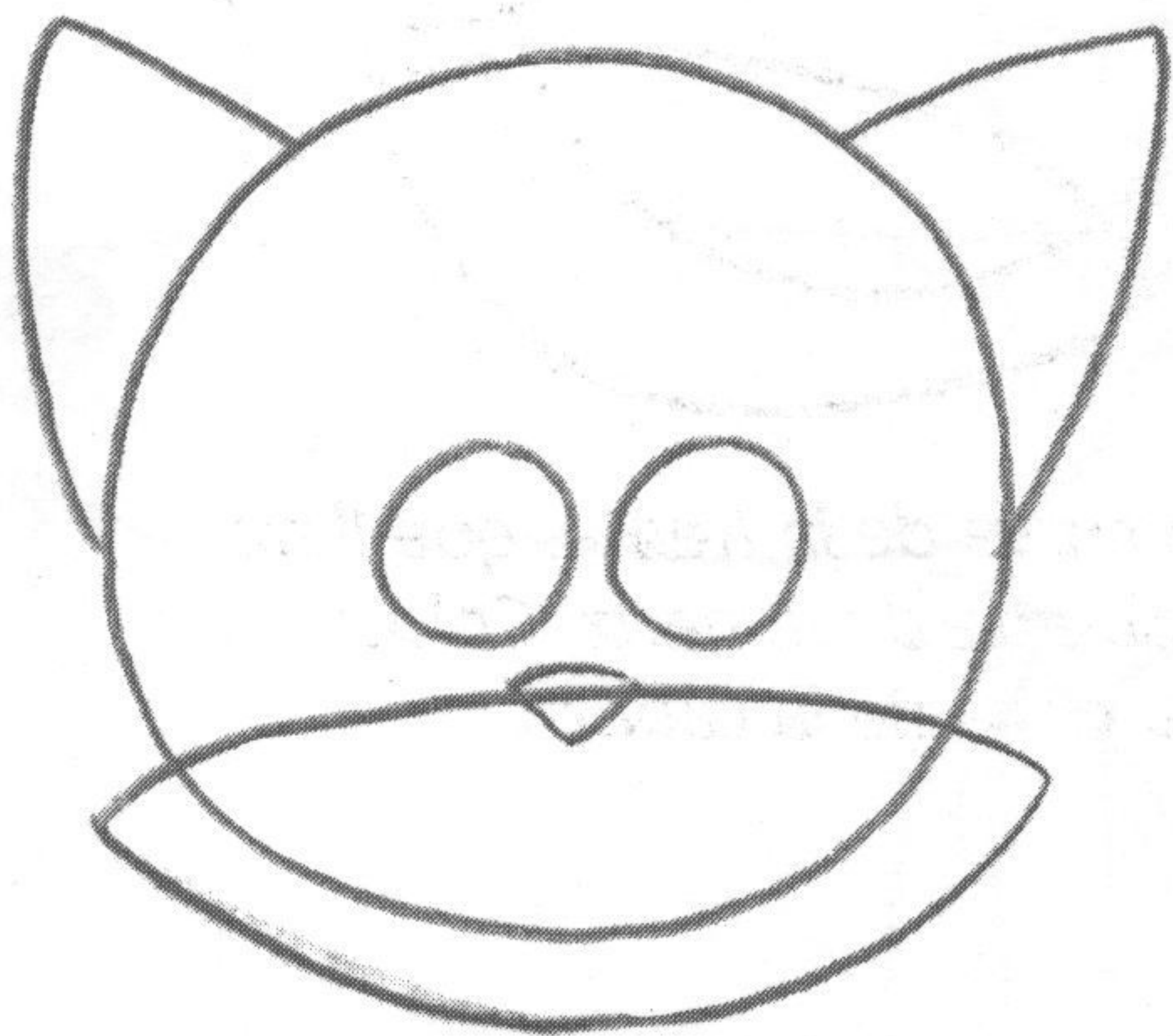




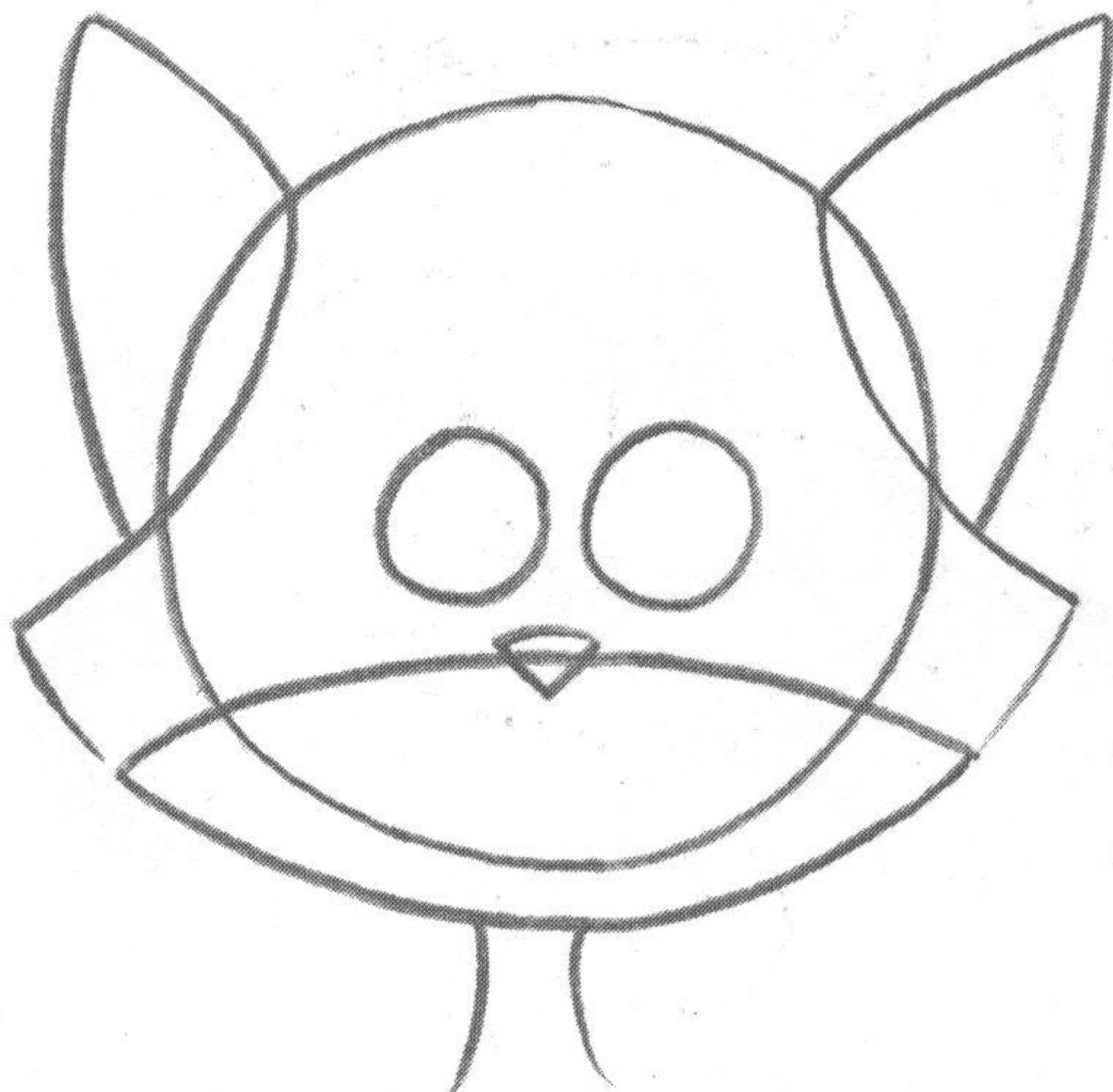
GATOS



Dibuja el cráneo y la mejilla.



Añade los ojos, las orejas y una diminuta nariz triangular.



Curva la frente con un trazo largo y dibuja el cuello.

Estructura básica de la cabeza

Los gatos resultan difíciles de dibujar pues su cabeza tiene una estructura bastante inusual. Los felinos tienen las mejillas anchas y la boca pequeña, y apenas tienen mandíbulas. En consecuencia, debemos crear una nueva sección facial: el «segmento de la mejilla». En vez de utilizar la mandíbula estándar, ensanchamos las mejillas y éstas se convierten en la mitad inferior de la cabeza. El segmento de la mejilla carece de los ángulos marcados de una mandíbula. La boca queda dentro del segmento de la mejilla, al igual que el hocico.

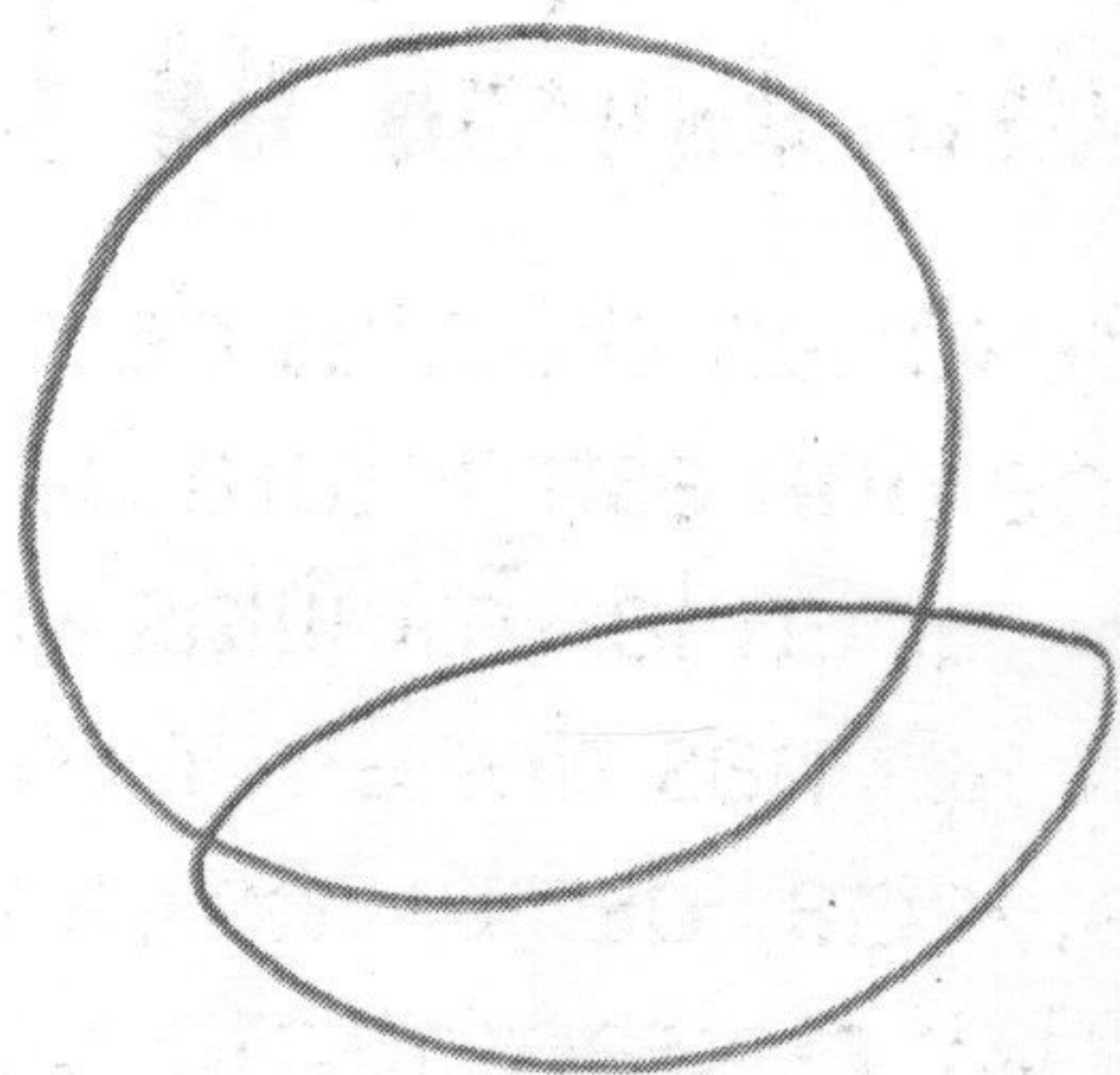
El pelaje esparcido por encima de los ojos sirve de cejas.



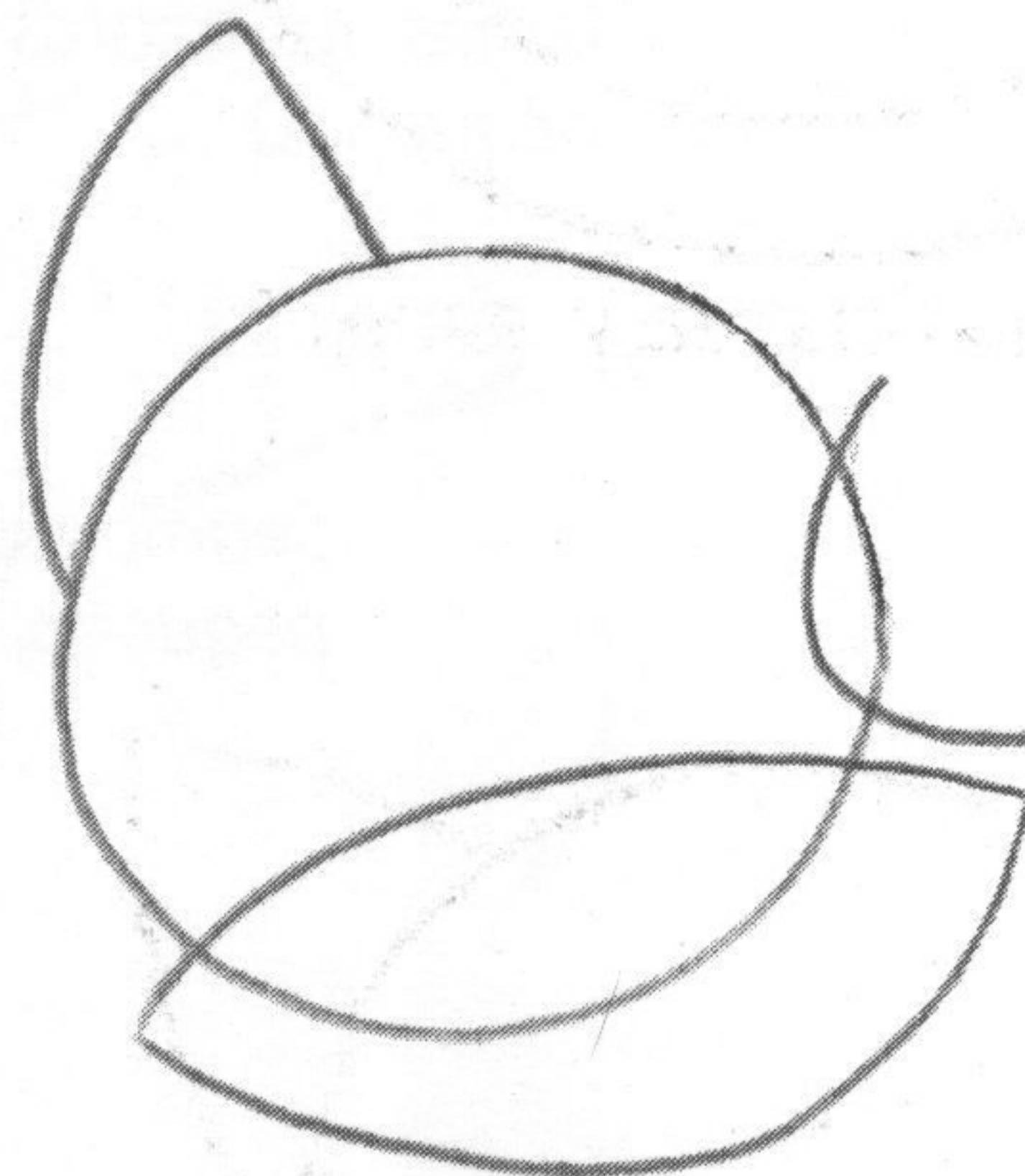
¡El felino terminado!

Observa cómo la curva de la frente acaba formando parte de la mejilla.

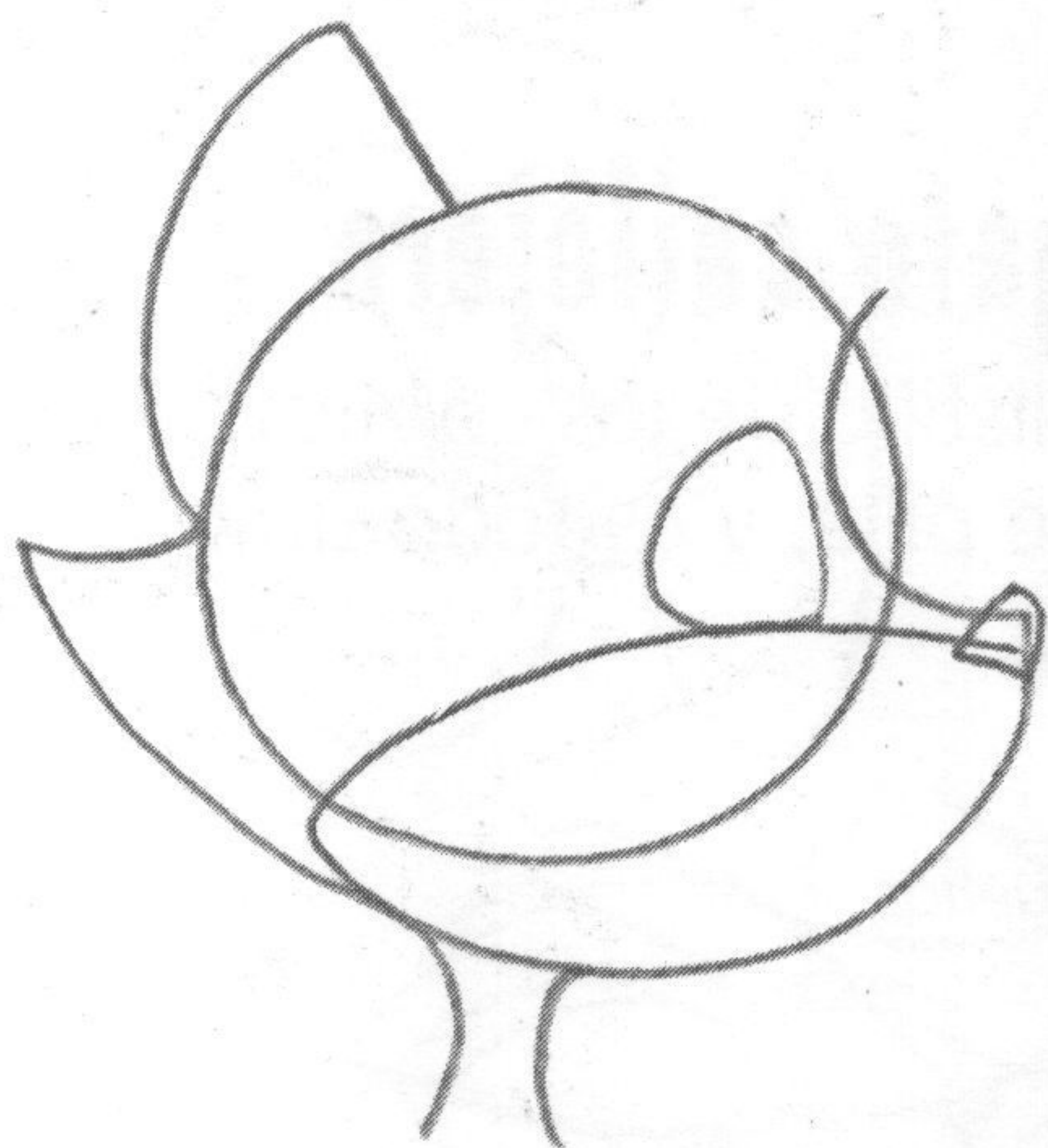
Recuerda que debes practicar el perfil. En cuanto sepas dibujar esta cabeza de gato estándar sin problemas, trazar estas estructuras de mininos especiales debería ser coser y cantar.



Empieza con el cráneo y la mandíbula.



Añade la curva de la frente, que lleva hasta el puente de la nariz. Coloca la oreja encima de la cabeza.



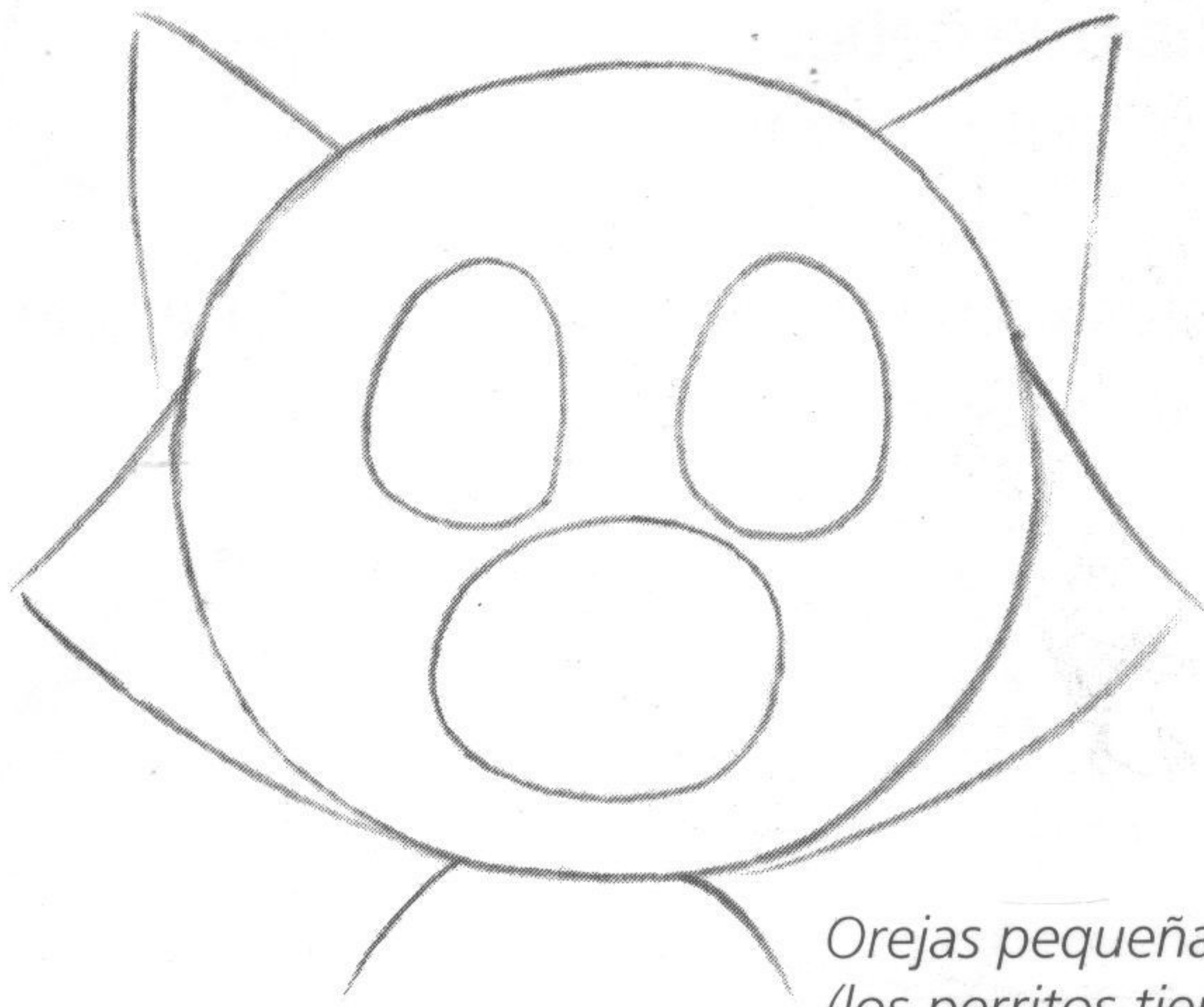
Añade la nariz, los ojos y el cuello.



Aparta unos mechones de pelo de la mejilla y acaba de retocar el dibujo.

El gatito

¿Mono? Sí. ¿Inocente? ¡No! Por muy acariciable que sea, un gatito sigue siendo una máquina de hacer trastadas.



Orejas pequeñas
(los perritos tienen las orejas largas, los gatitos las tienen pequeñas)

Parte superior del cráneo
lisa y redondeada



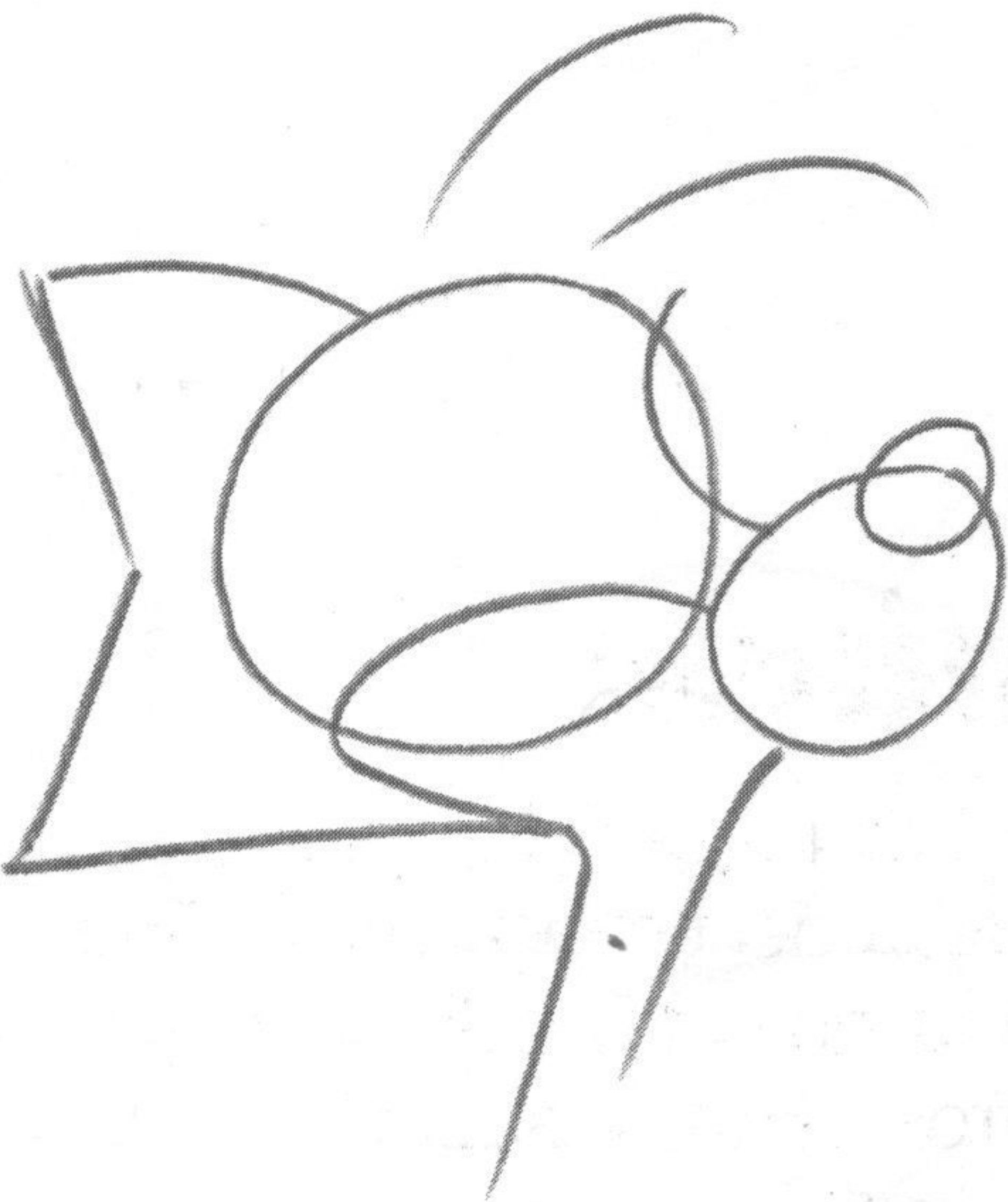
Ojos grandes
y bastante
separados

Segmento de la mejilla
pequeño, hocico corto

Cara ancha

El gato callejero

Es el listillo de los cómics felinos. Come lo que pilla, y es todo un bromista.



Pelos revueltos

Orejas grandes

Una buena
narizota

Bigotes flácidos y
de aspecto ridículo

El pelaje de esta
zona también
está despeinado

Boca cómica; el labio
inferior desaparece
debajo del labio superior

El gato gordo

¡Hora de comer! Sólo hay una cosa más grande que la tripa de este personaje, y es su apetito. Sus enormes mejillas son acentuadas por un hocico pequeño y unas orejas minúsculas. Este gatazo no tiene cuello.

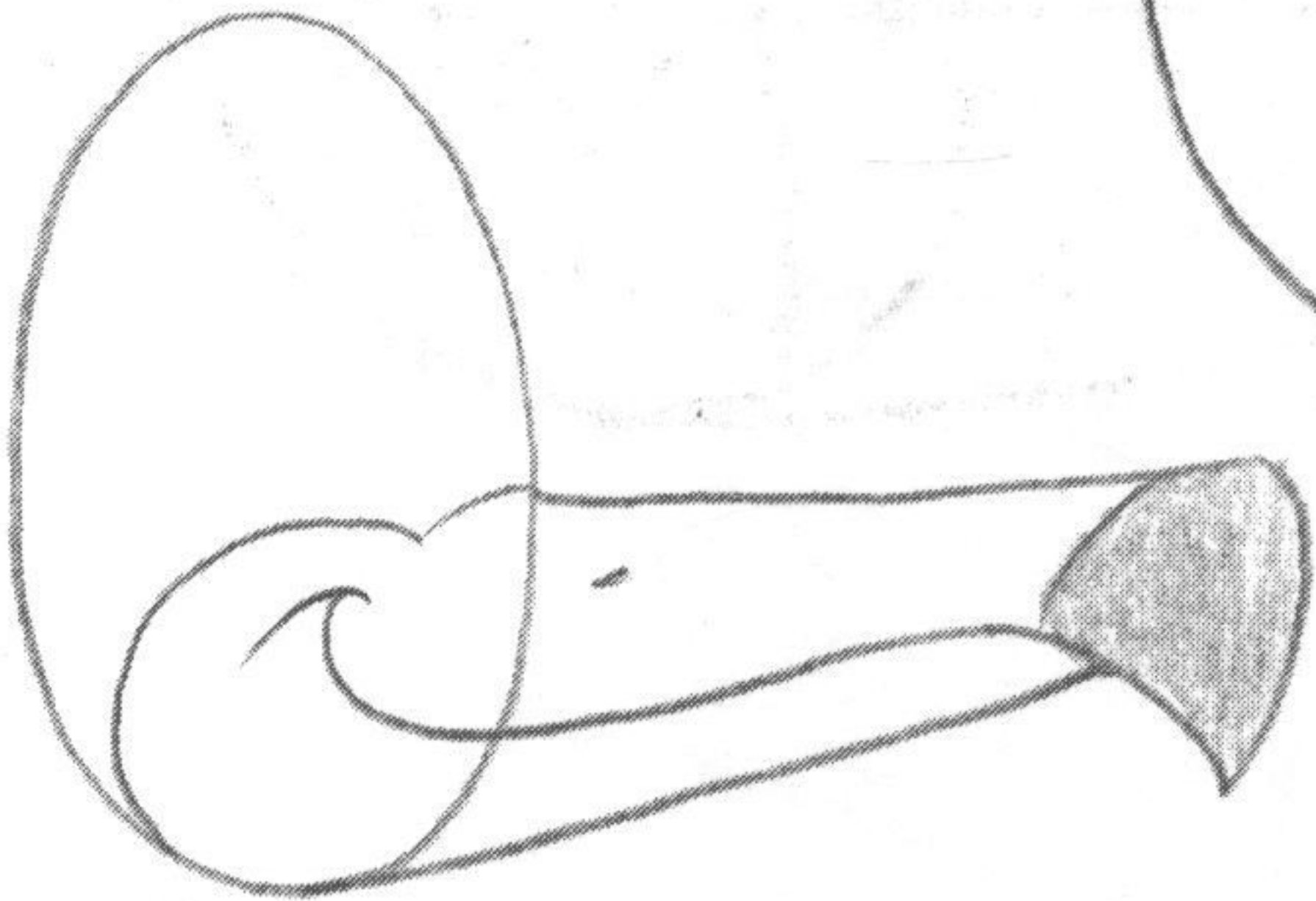
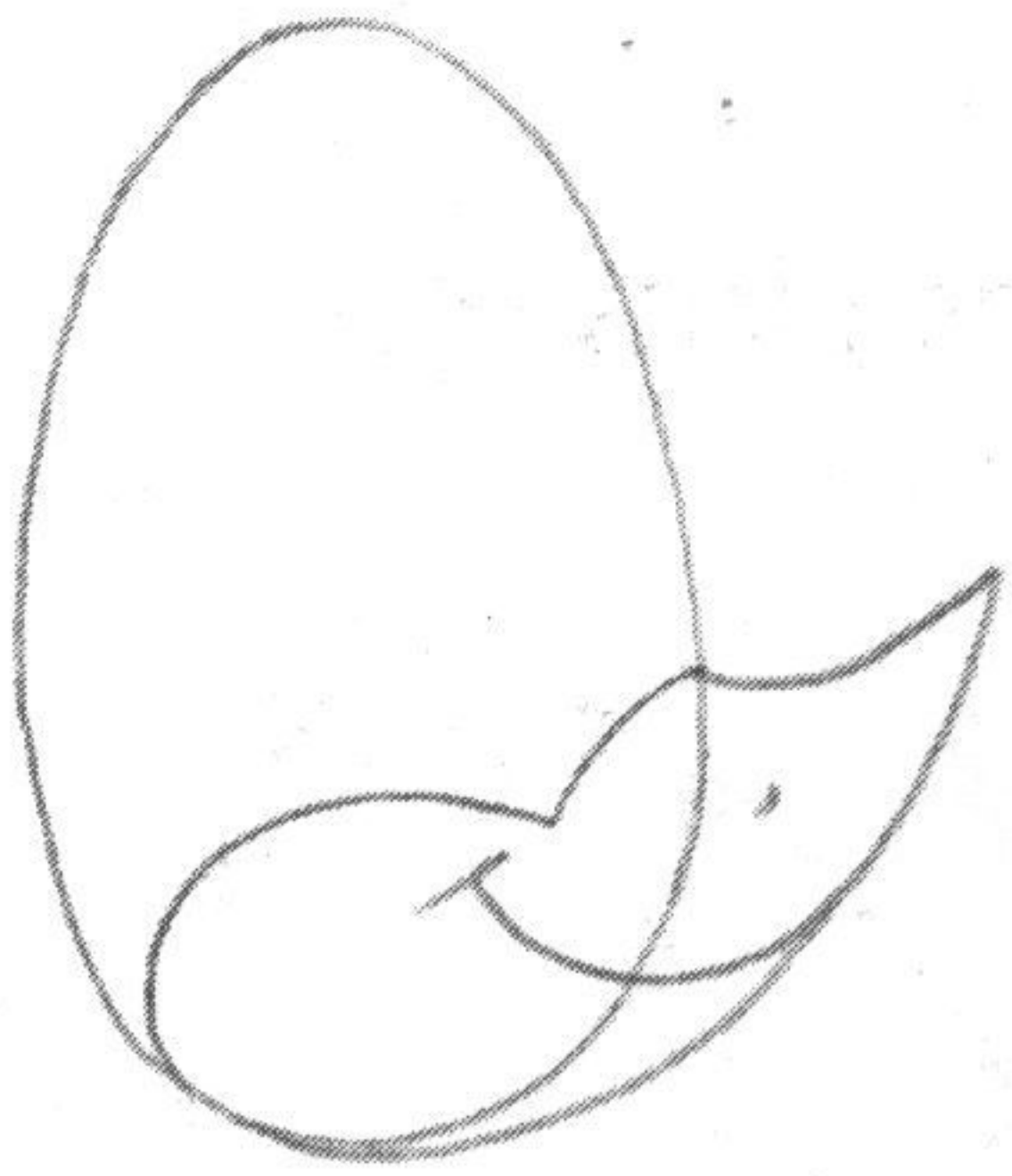


La seductora

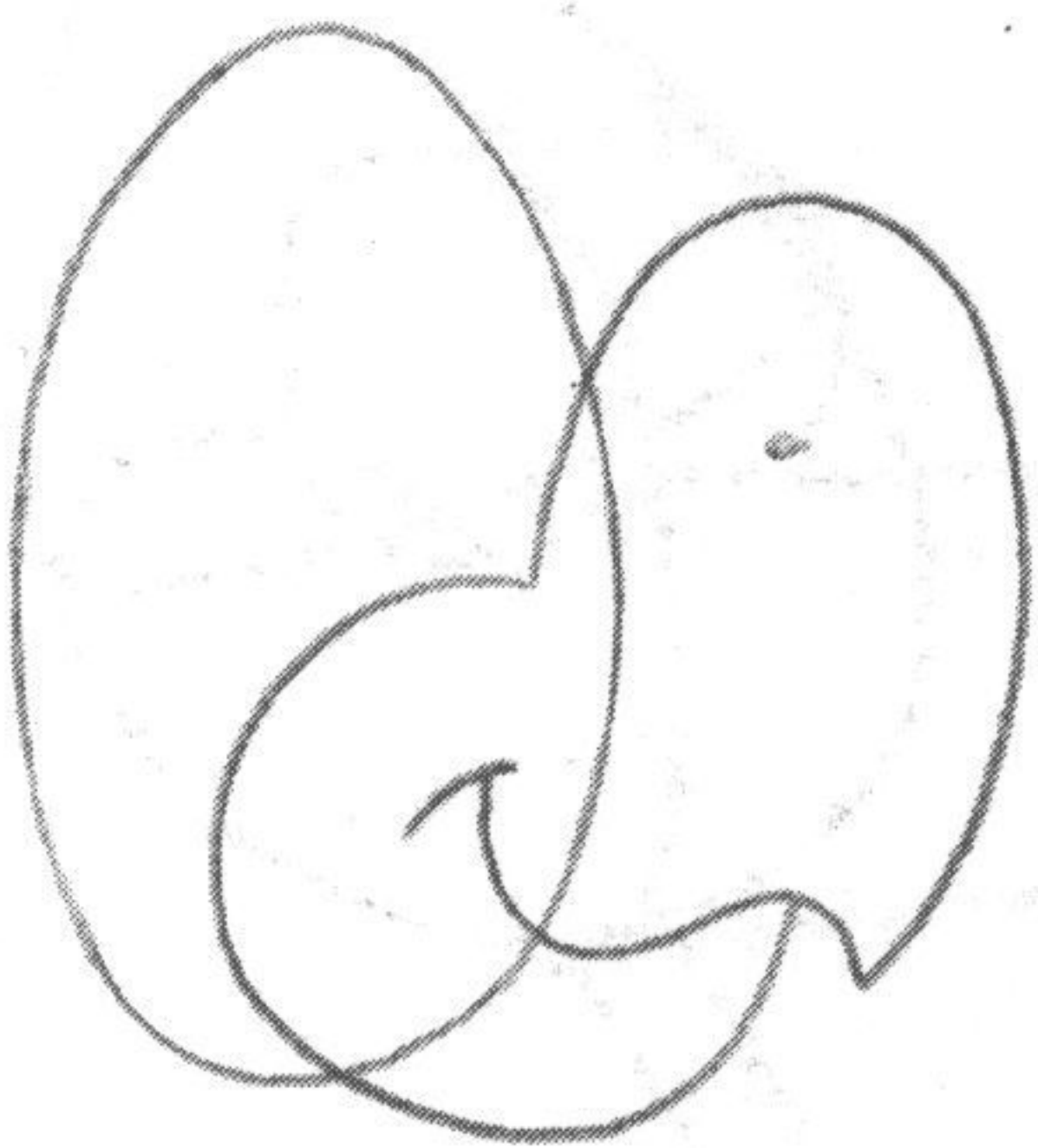
¡Miau! Es irresistible, y es la estrella del espectáculo felino. Tiene rasgos más delicados que los otros gatos, y además también tiene un auténtico peinado en vez de sólo pelaje.

PÁJAROS DE CUENTA

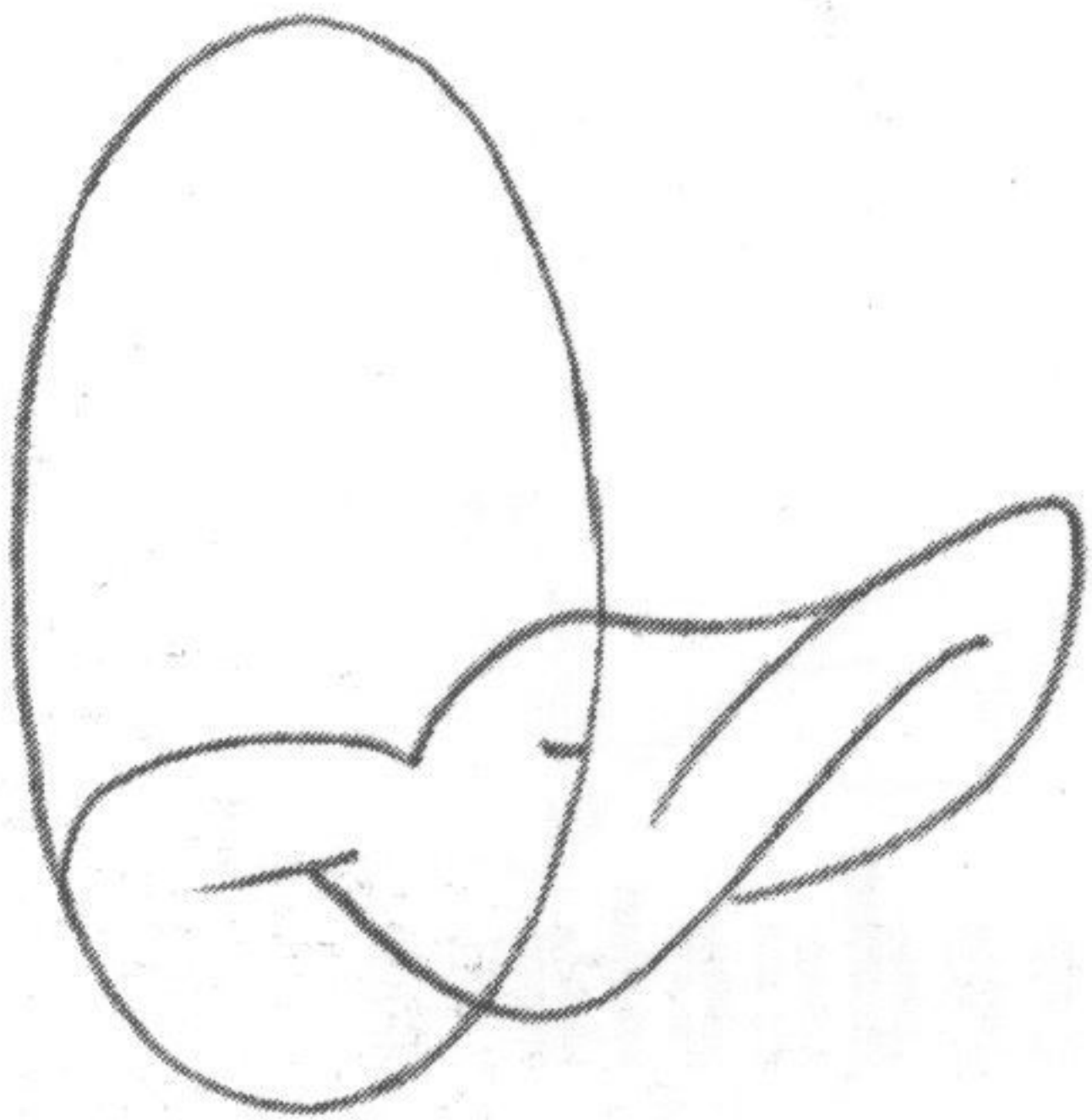
Modelo
multiuso
de ave de
cómics



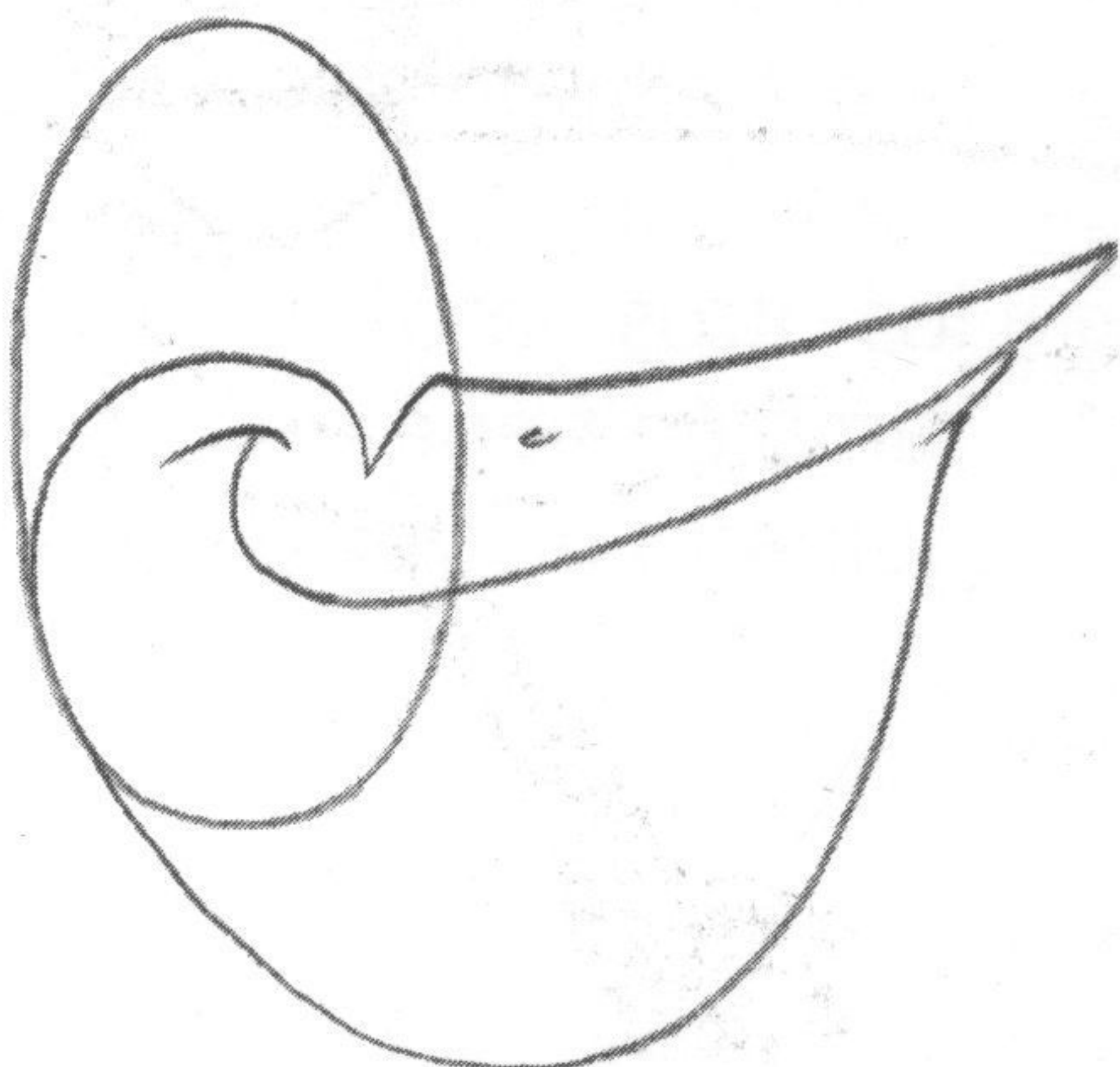
Buitre



Loro



Pato



Pelicano

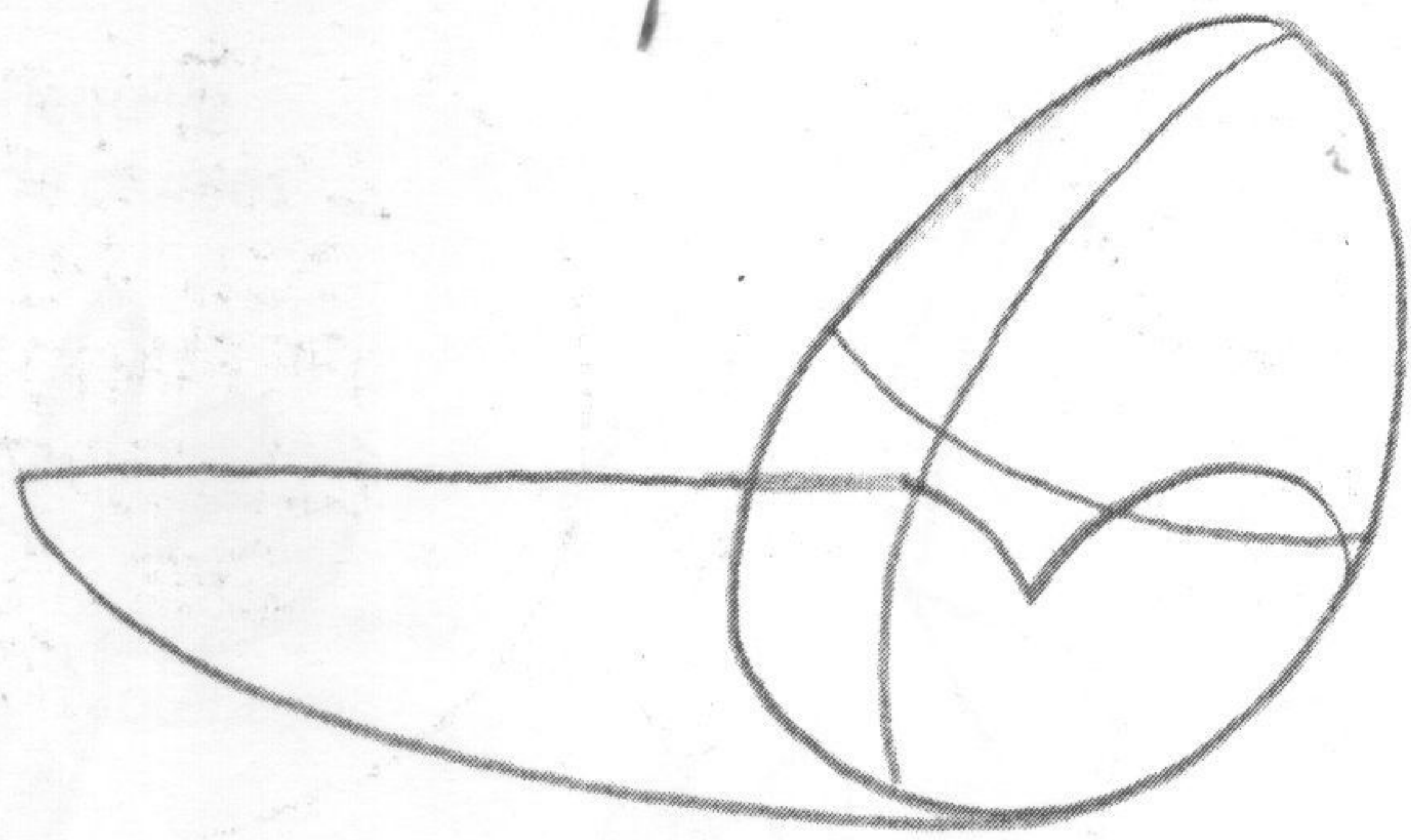
SE PODRÍA DECIR QUE UN
AVE SE CONSTRUYE ALREDEDOR
DEL PICO. CAMBIAR EL PICO TE
PERMITE ALTERAR RADICALMENTE
LA ESPECIE Y PERSONALIDAD
DE TU AVE SIN TENER QUE
TOCAR EL CRÁNEO.



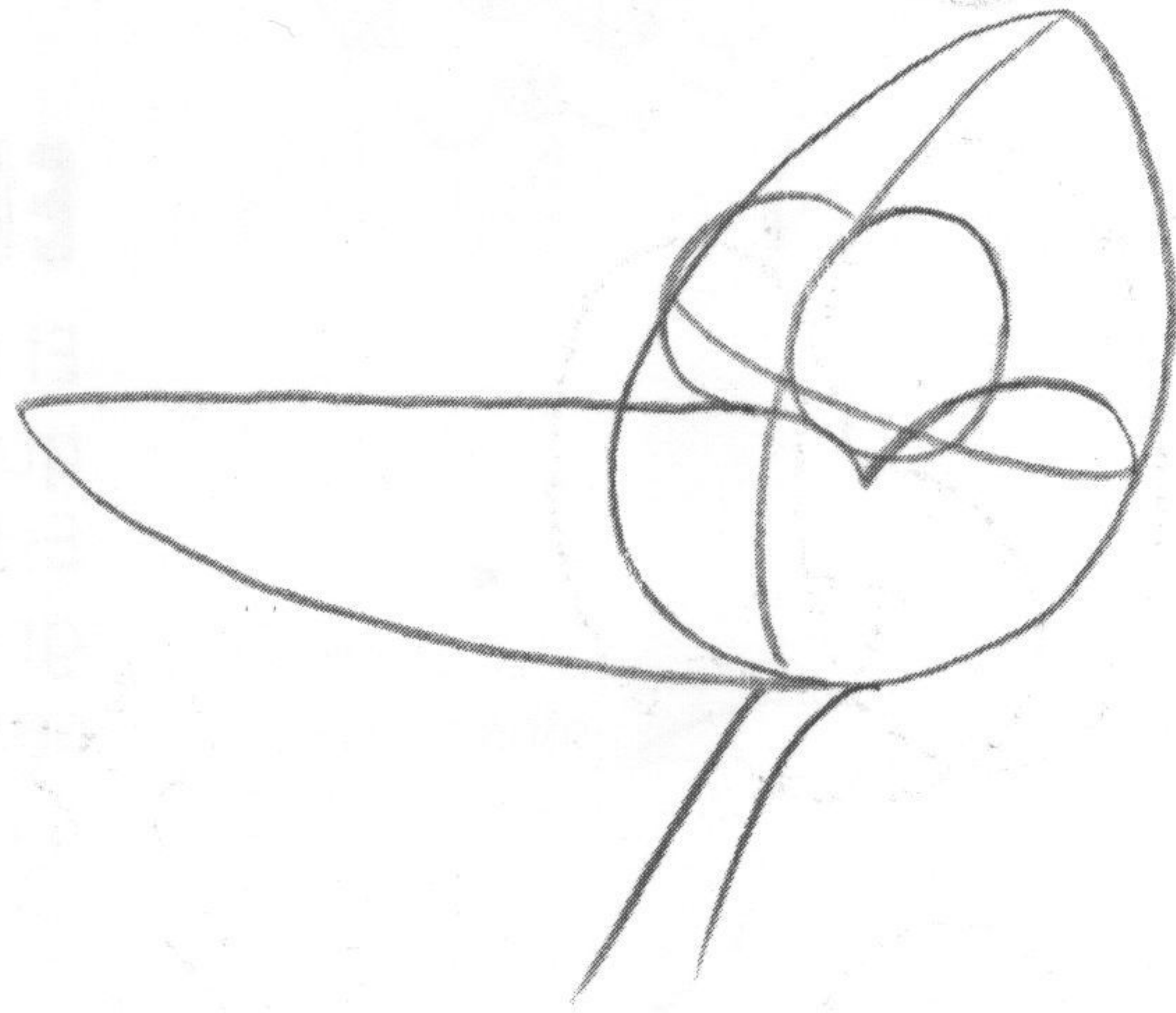
Estructura básica de la cabeza

El cuervo es un personaje clásico de cómic. Los picos son intercambiables, pero las etapas no varían.

Empieza dibujando un cráneo en forma de huevo y un pico de forma cónica con una mejilla redondeada.

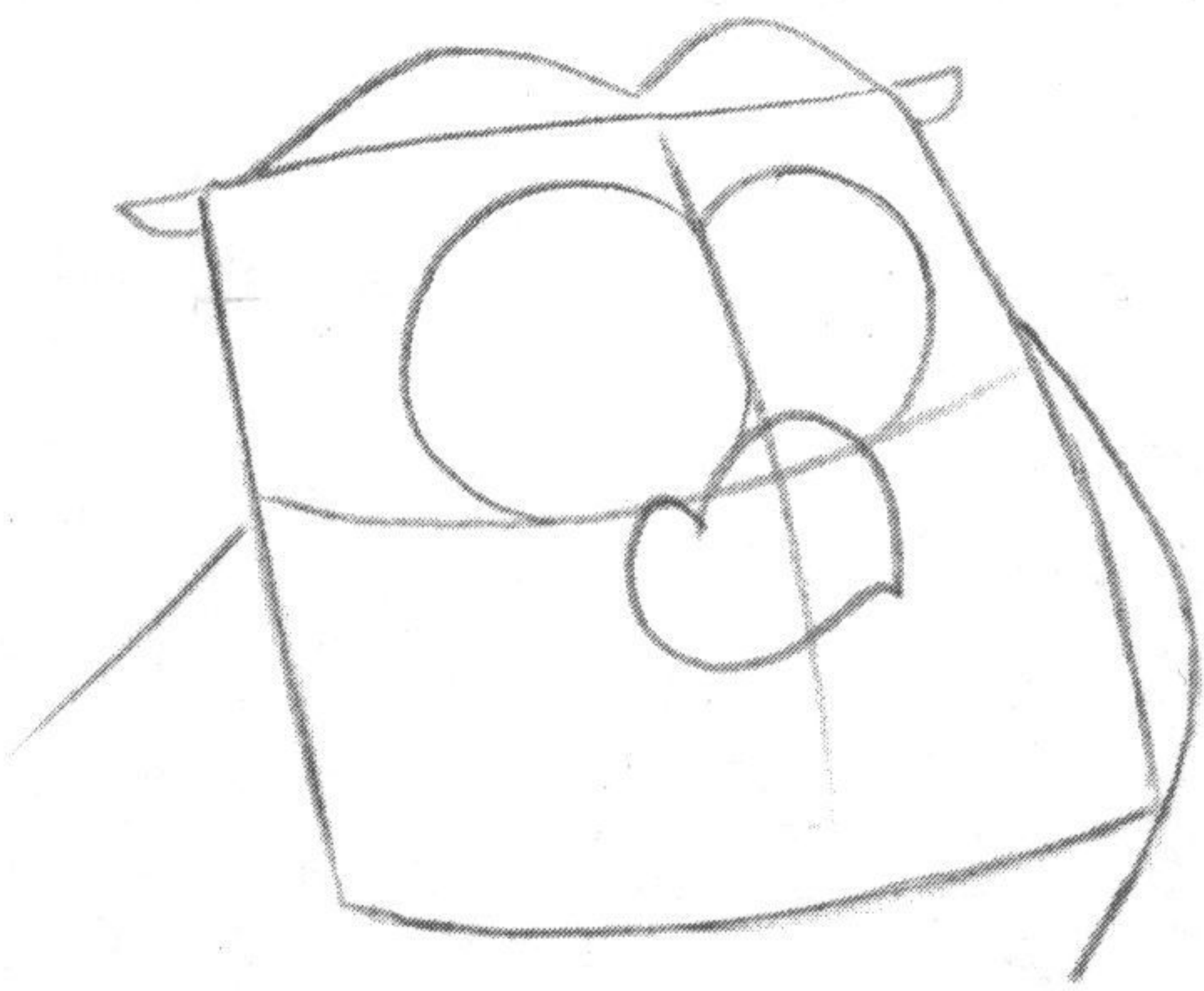


Añade ojos grandes y un poco superpuestos que se hunden en el puente del pico. Dibuja un cuello muy flaco.



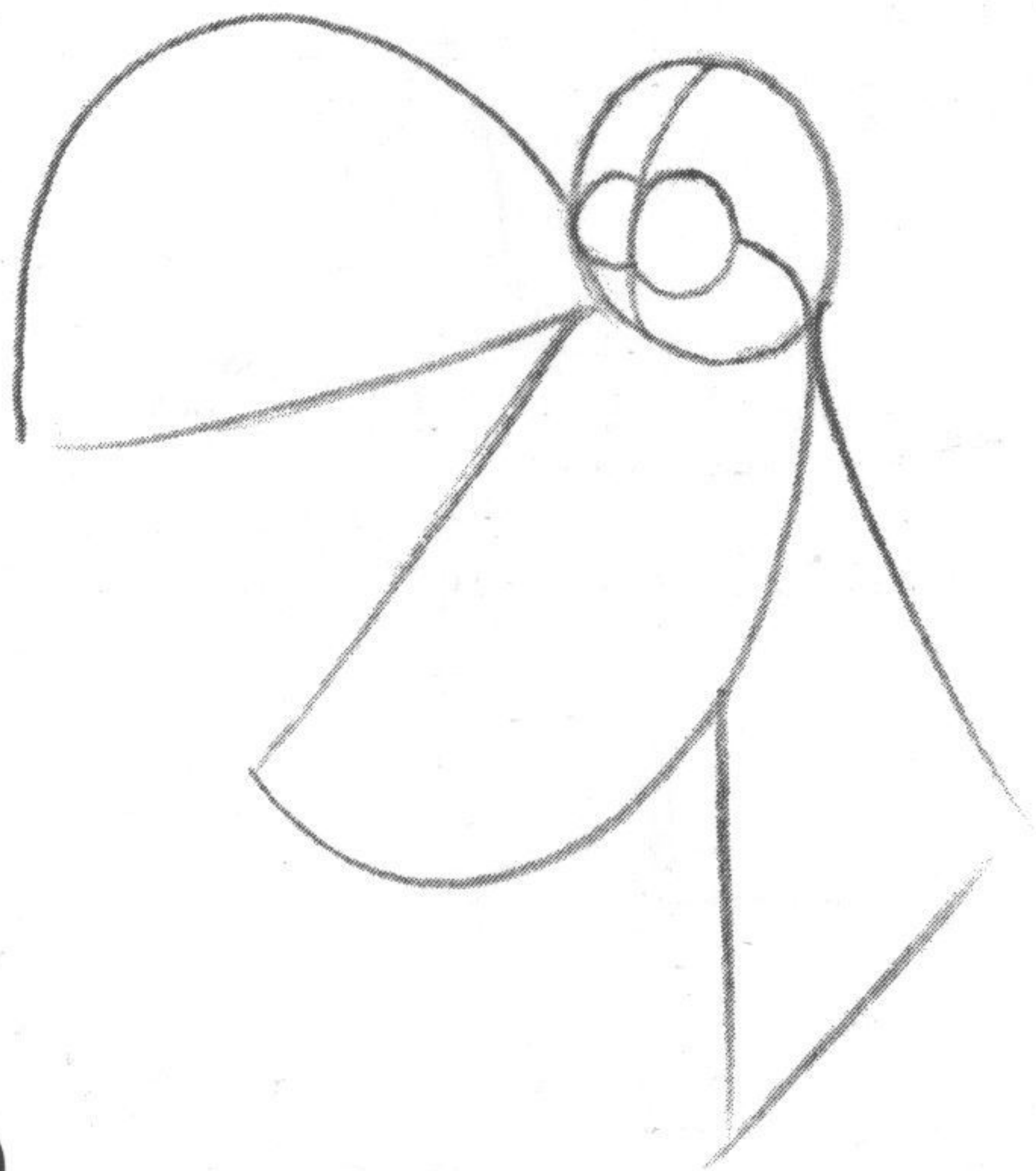
Últimos toques: alarga la punta del pico por encima de la parte inferior. Añade una fosa nasal. Aparta las plumas de la mejilla, y revuelve un poco las de la parte superior de la cabeza.





El búho

El búho tiene una cabeza rectangular que forma la mitad de su cuerpo. Esta ave nocturna tiene los ojos muy grandes y el pico pequeño. El búho suele ser sabio y viejo, y a veces es un poco cascarrabias.

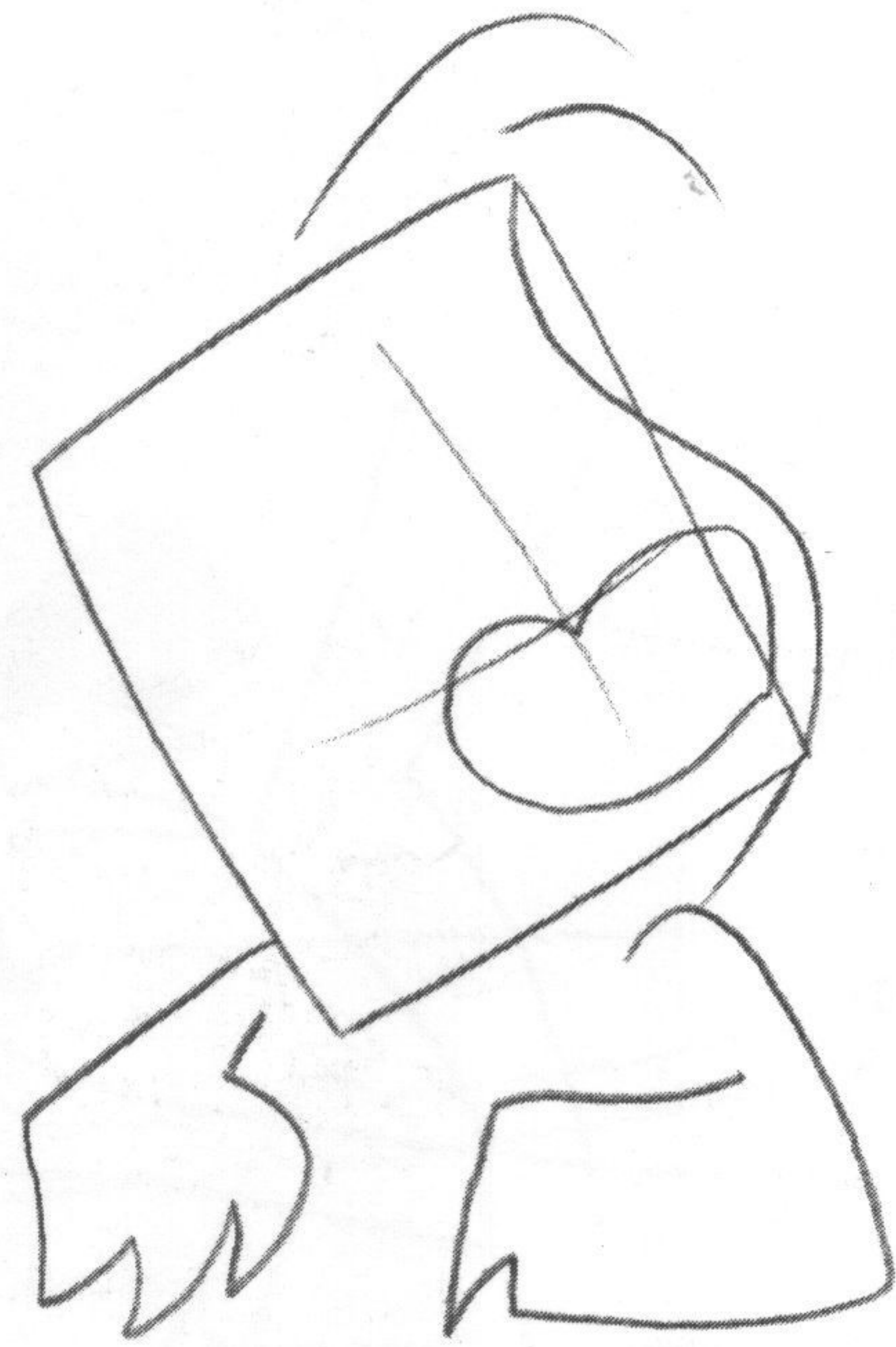


El loro

El loro tiene un cráneo pequeño, un pico enorme y bulboso y la cabeza lisa. La lengua es diminuta, y los ojos, pequeños y redondos. A diferencia de lo habitual en las aves, este personaje tiene mentón. El loro suele ser un listillo, un pesado insoportable o un imitador.

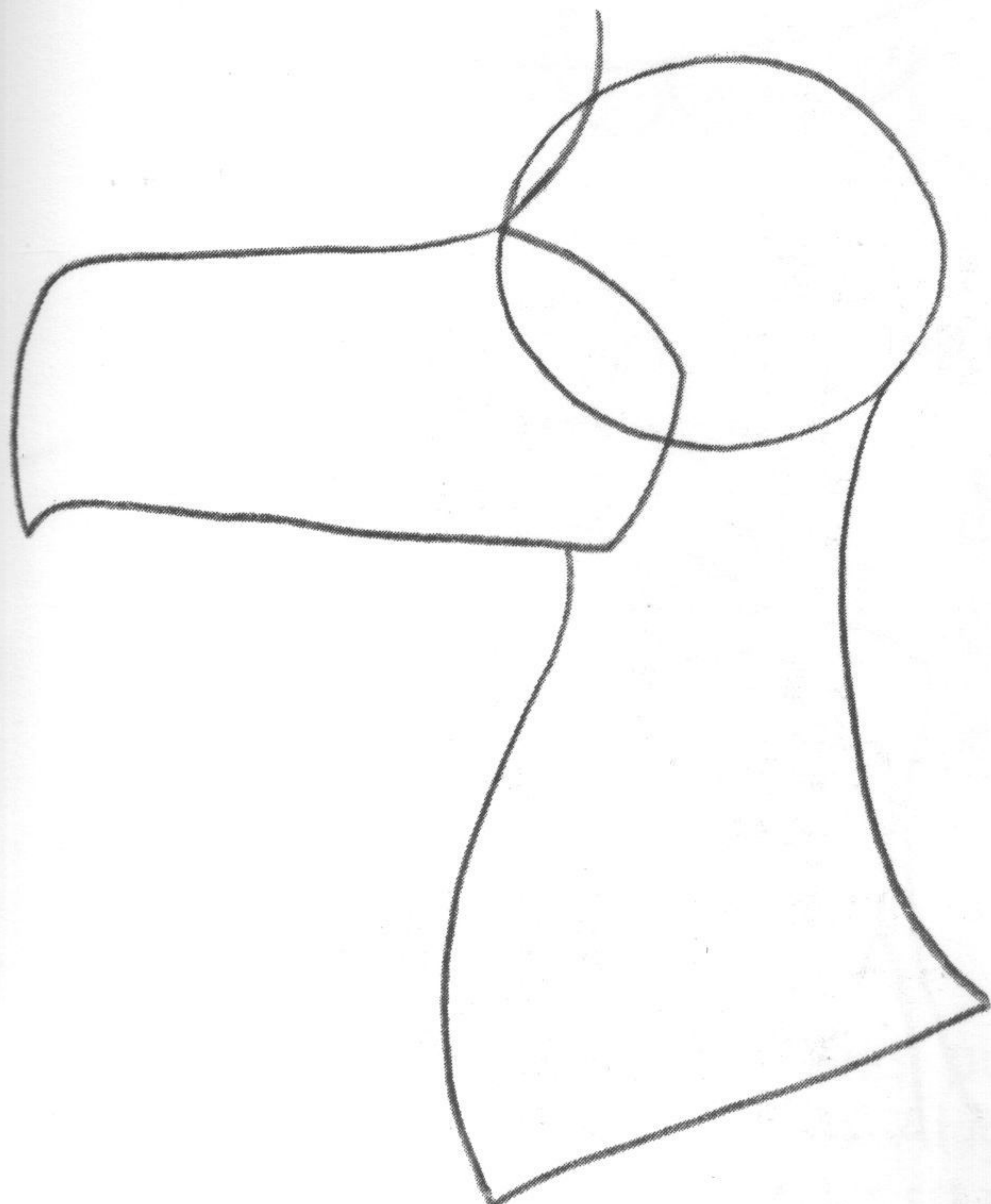
Polluelo de gavián

Un joven depredador hambriento y con muchas ganas de aprender.



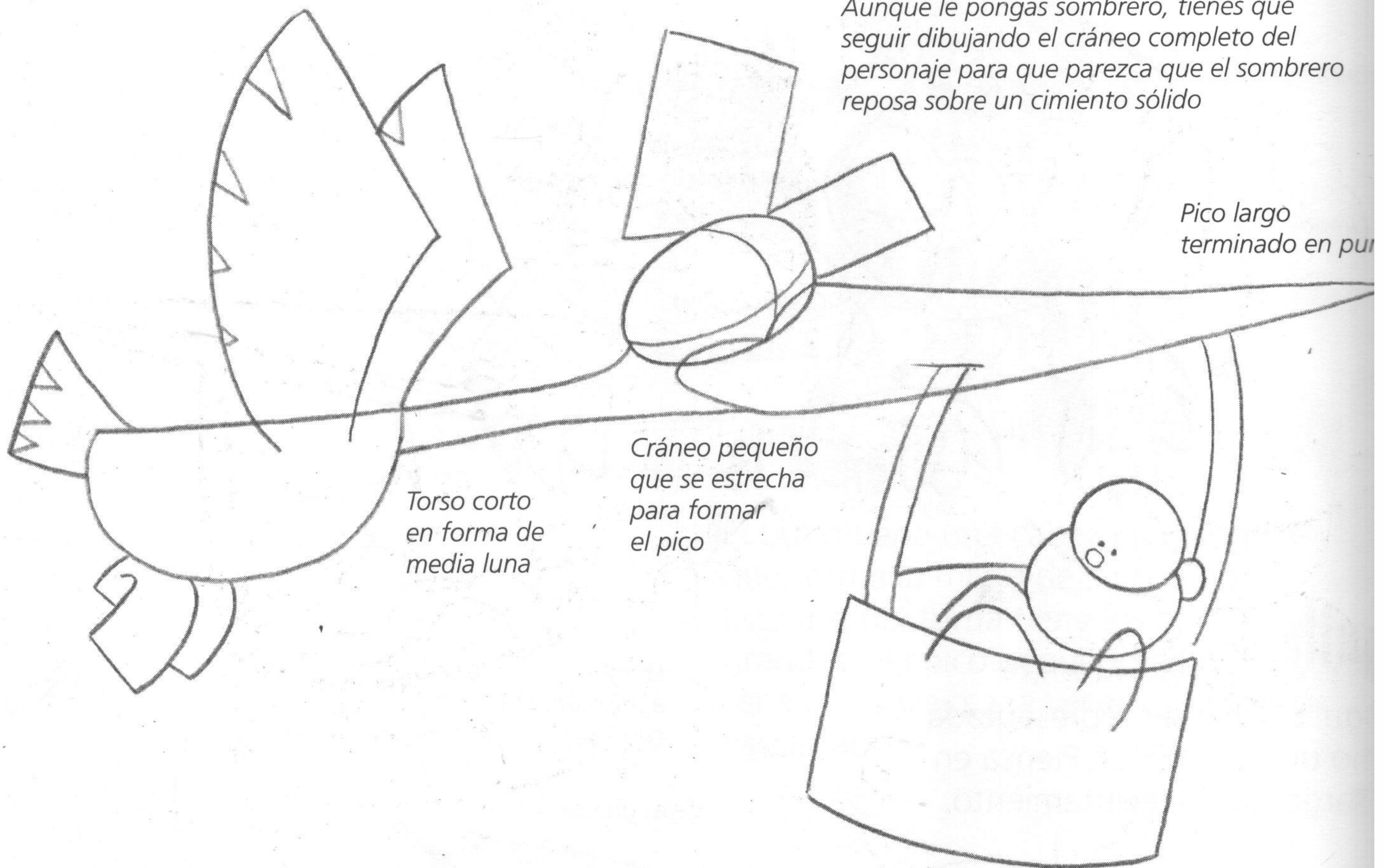
Águila

El águila suele ser representada como un tipo militar. Piensa en un sargento de reclutamiento.



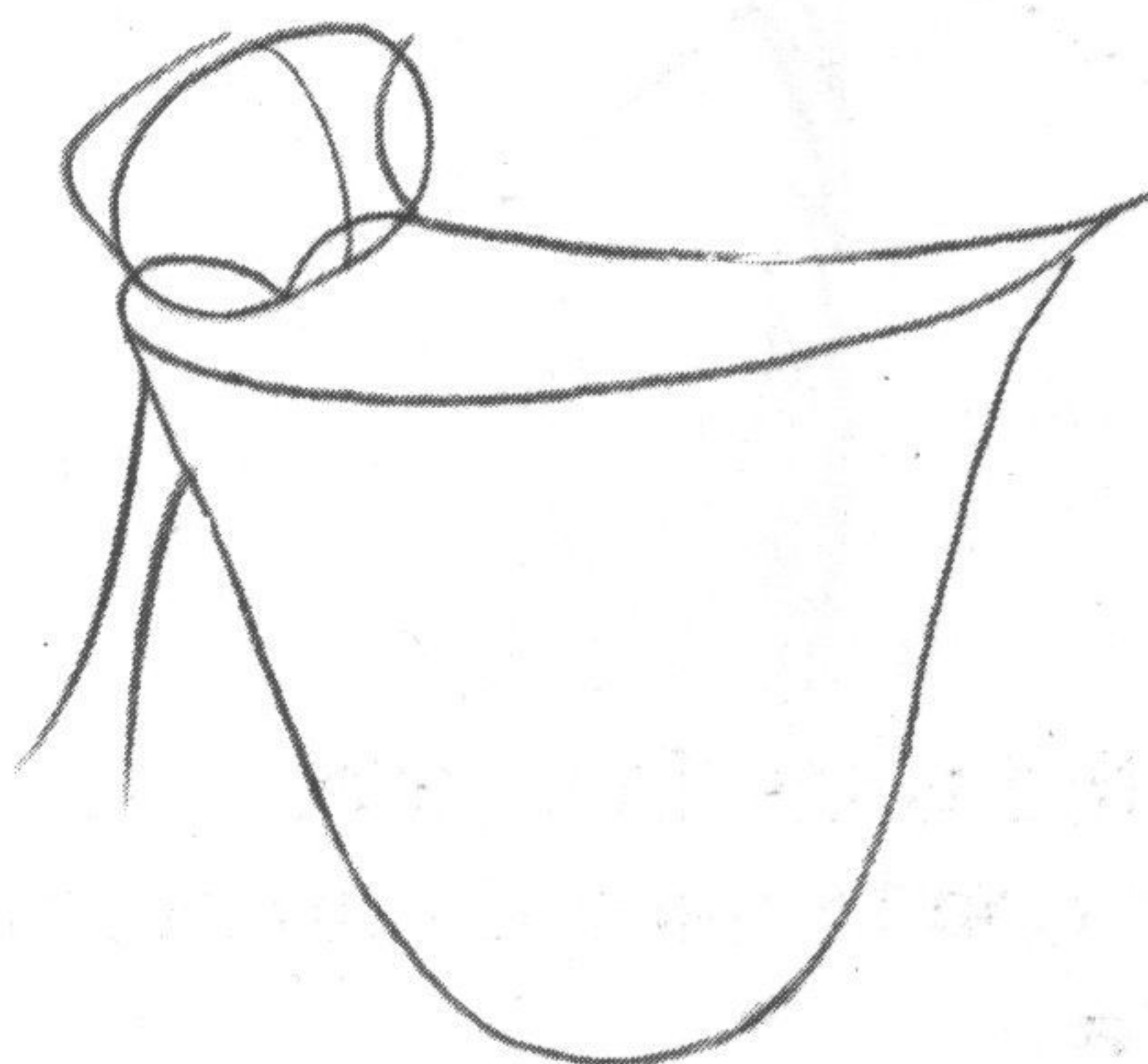
La cigüeña

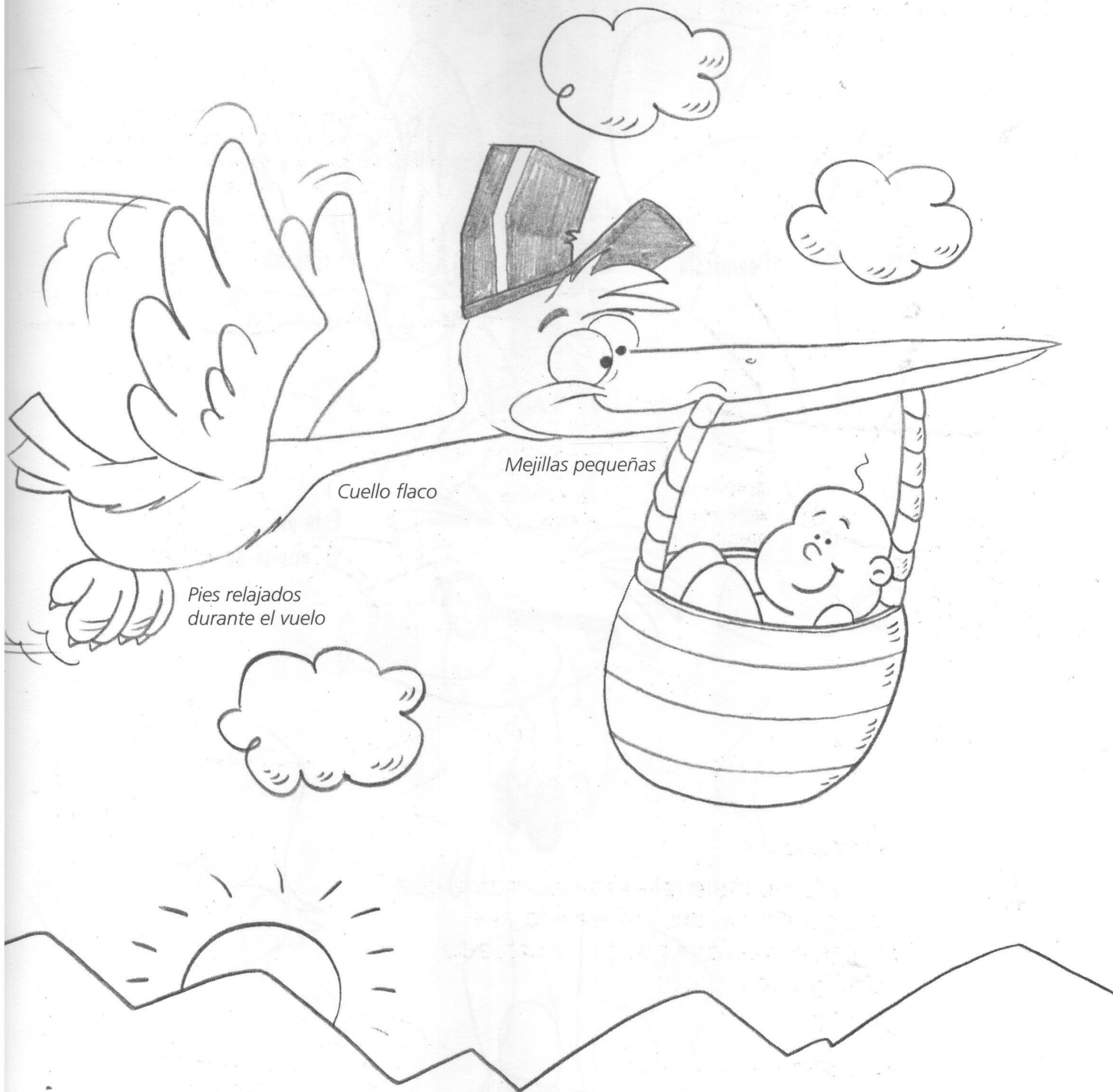
En los cómics la cigüeña sólo tiene una función: traer a los bebés. Sí, claro que es una cursilada..., pero a la gente le sigue encantando.



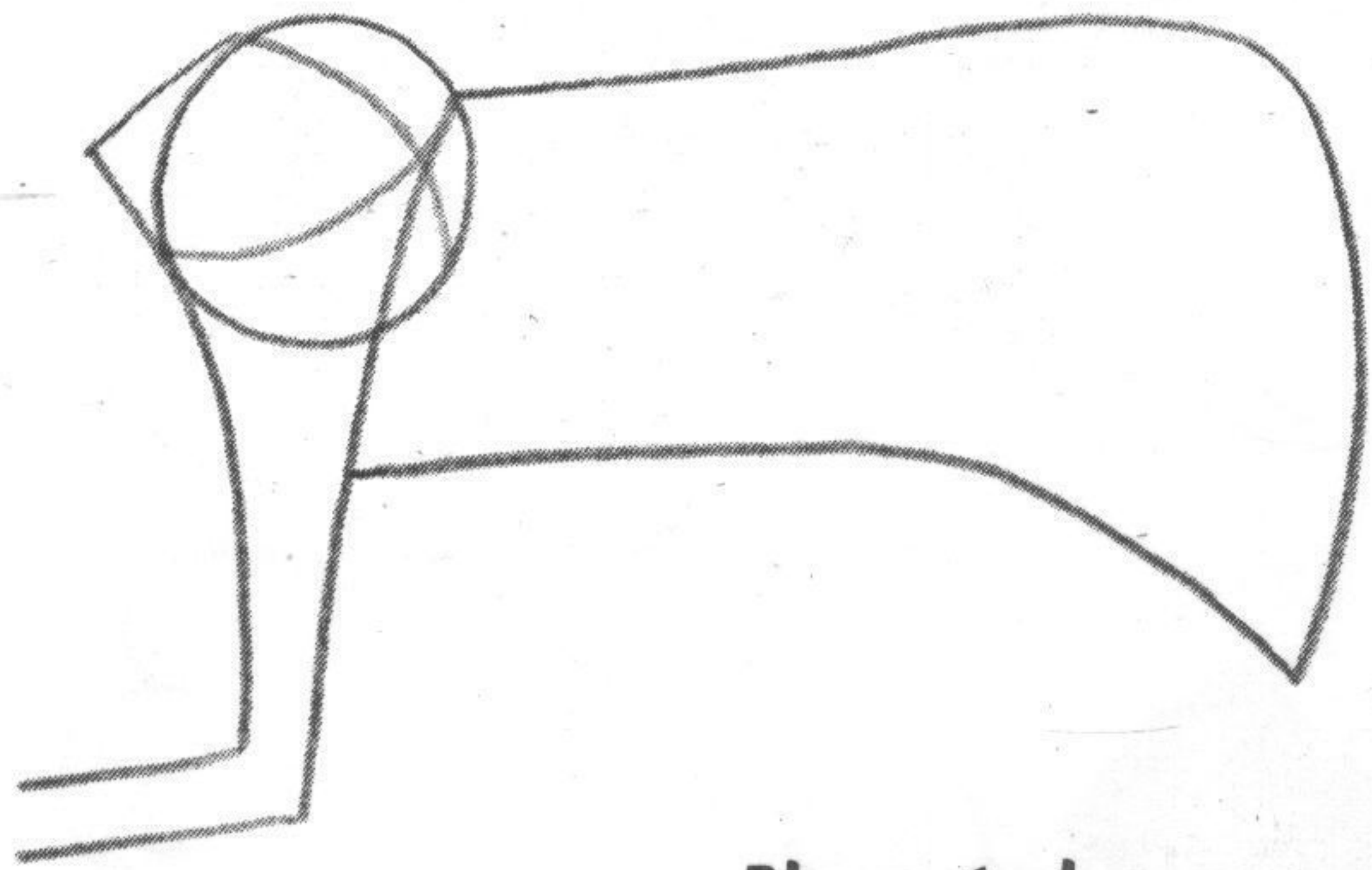
El pelícano

El pelícano tiene la misma estructura que la cigüeña. La única diferencia es el mentón con forma de bolsa utilizado para guardar peces.

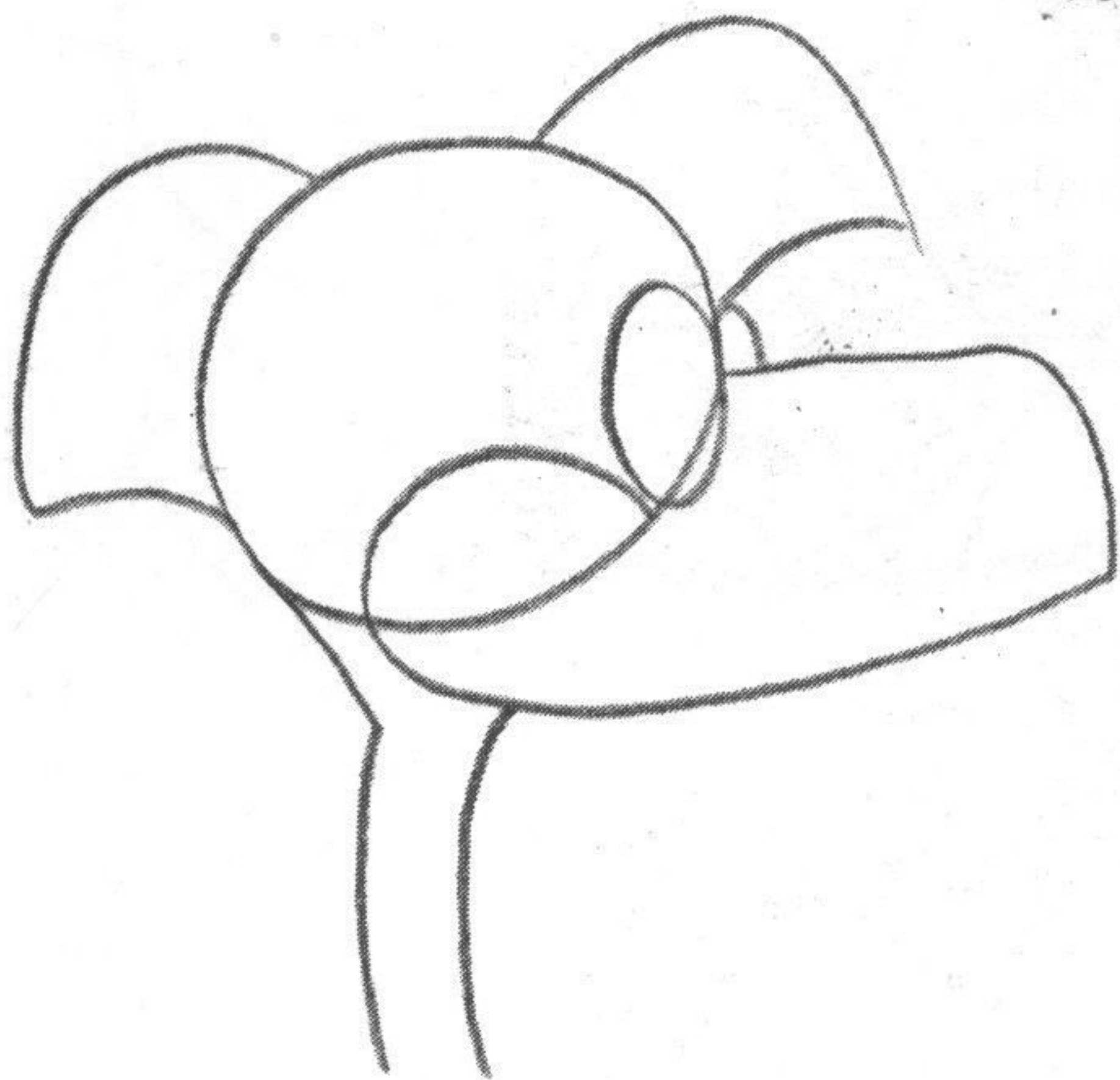




Cuando dibujes aves, puedes tomarte todas las libertades que quieras con el pico. Al igual que ocurre con la nariz de un perro, el pico de un ave es su marca de fábrica.



El cernícalo



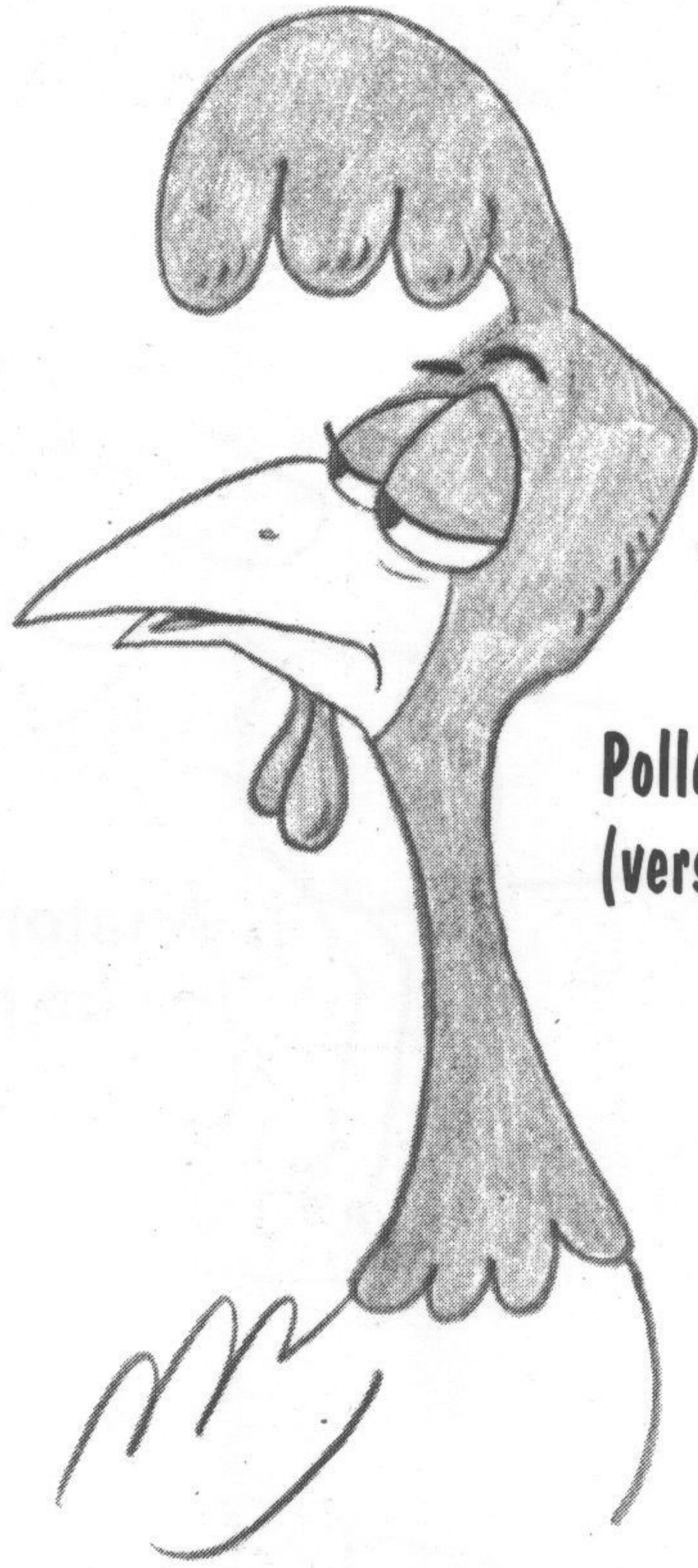
Esto es un «no-sé-qué»

Un patito

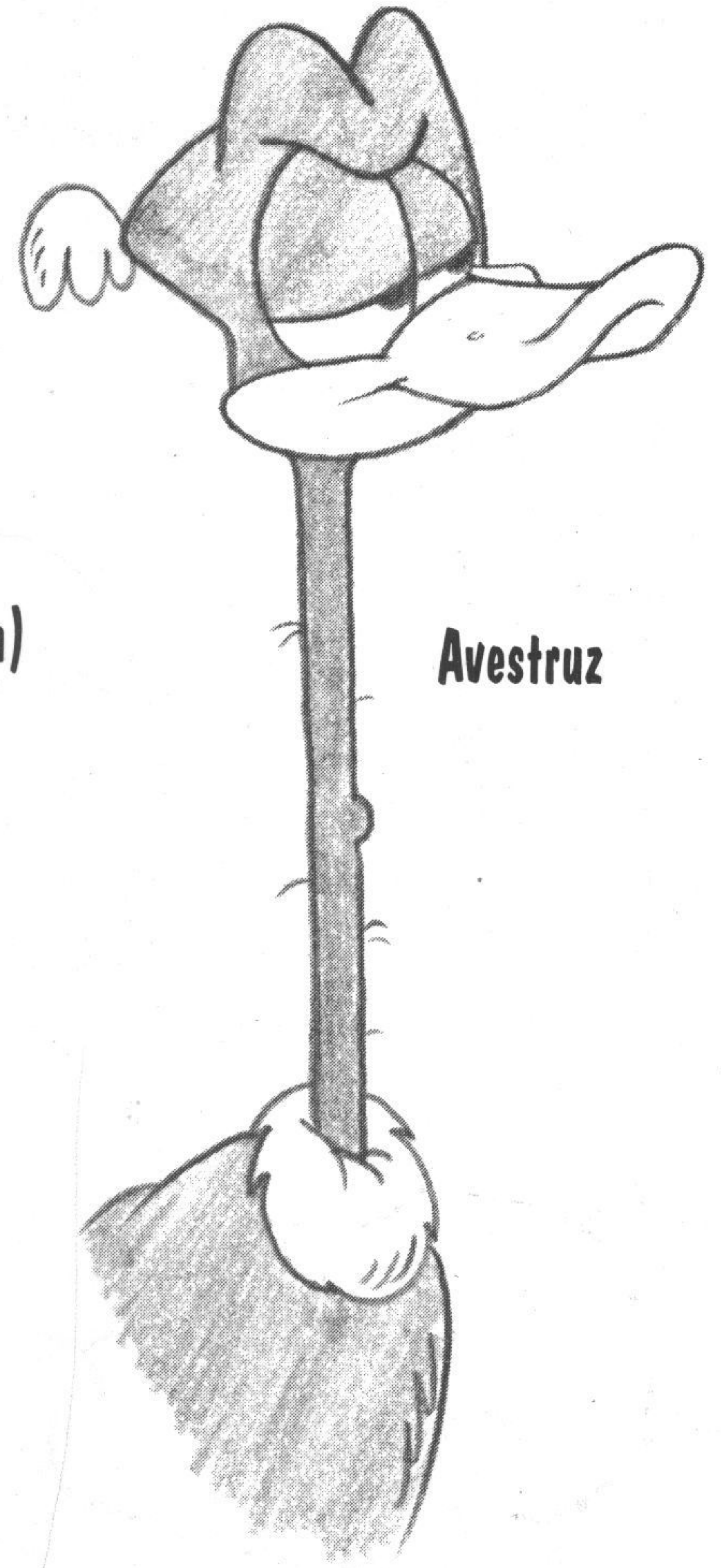




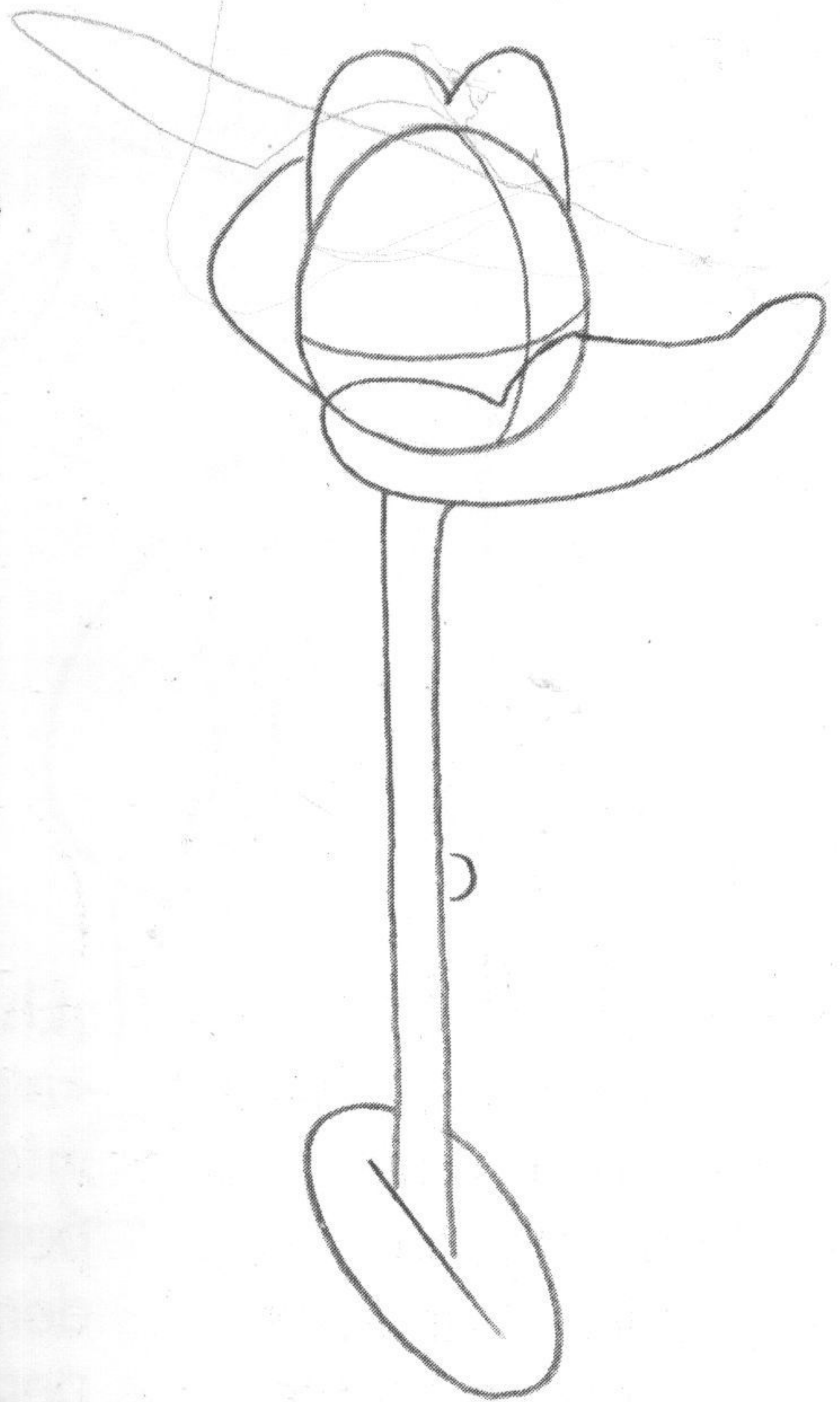
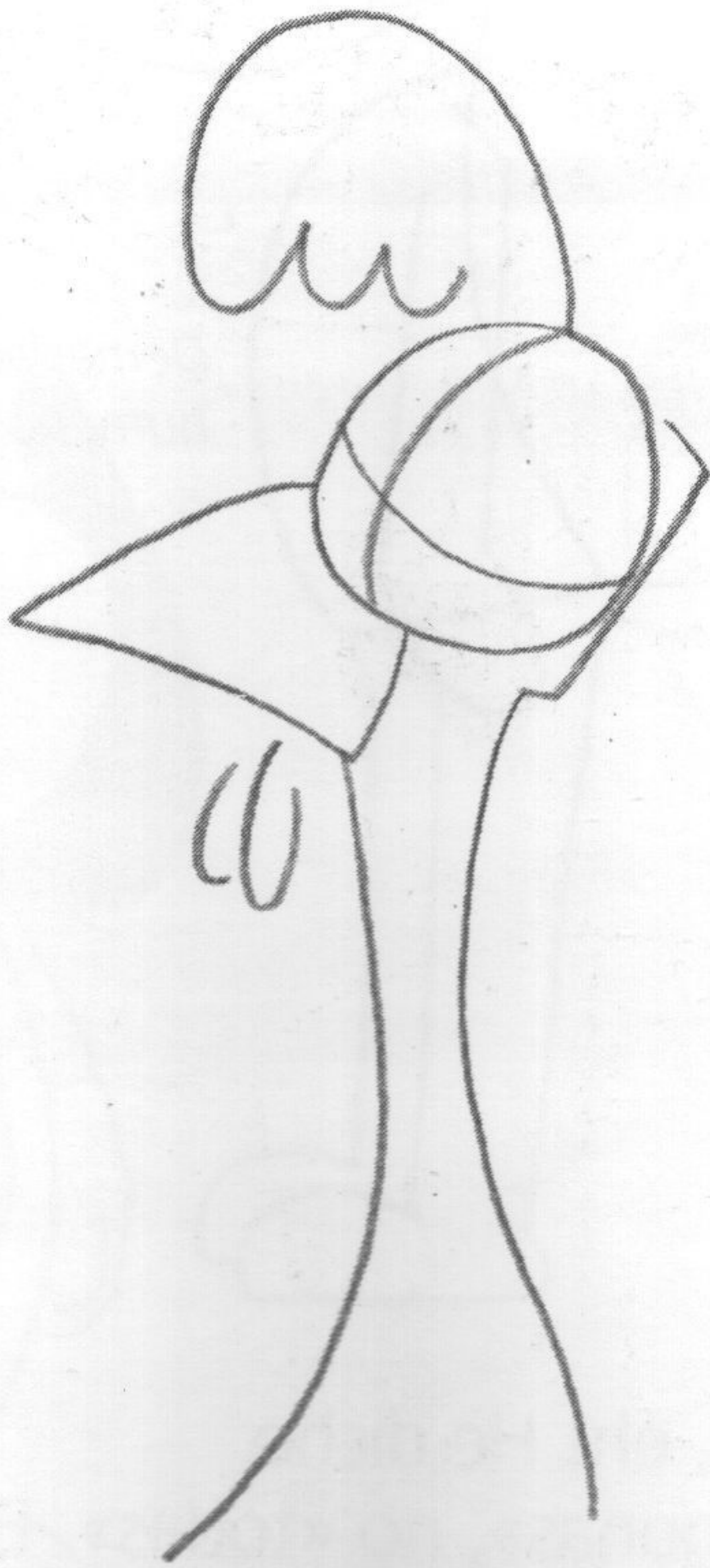
Cacatúa



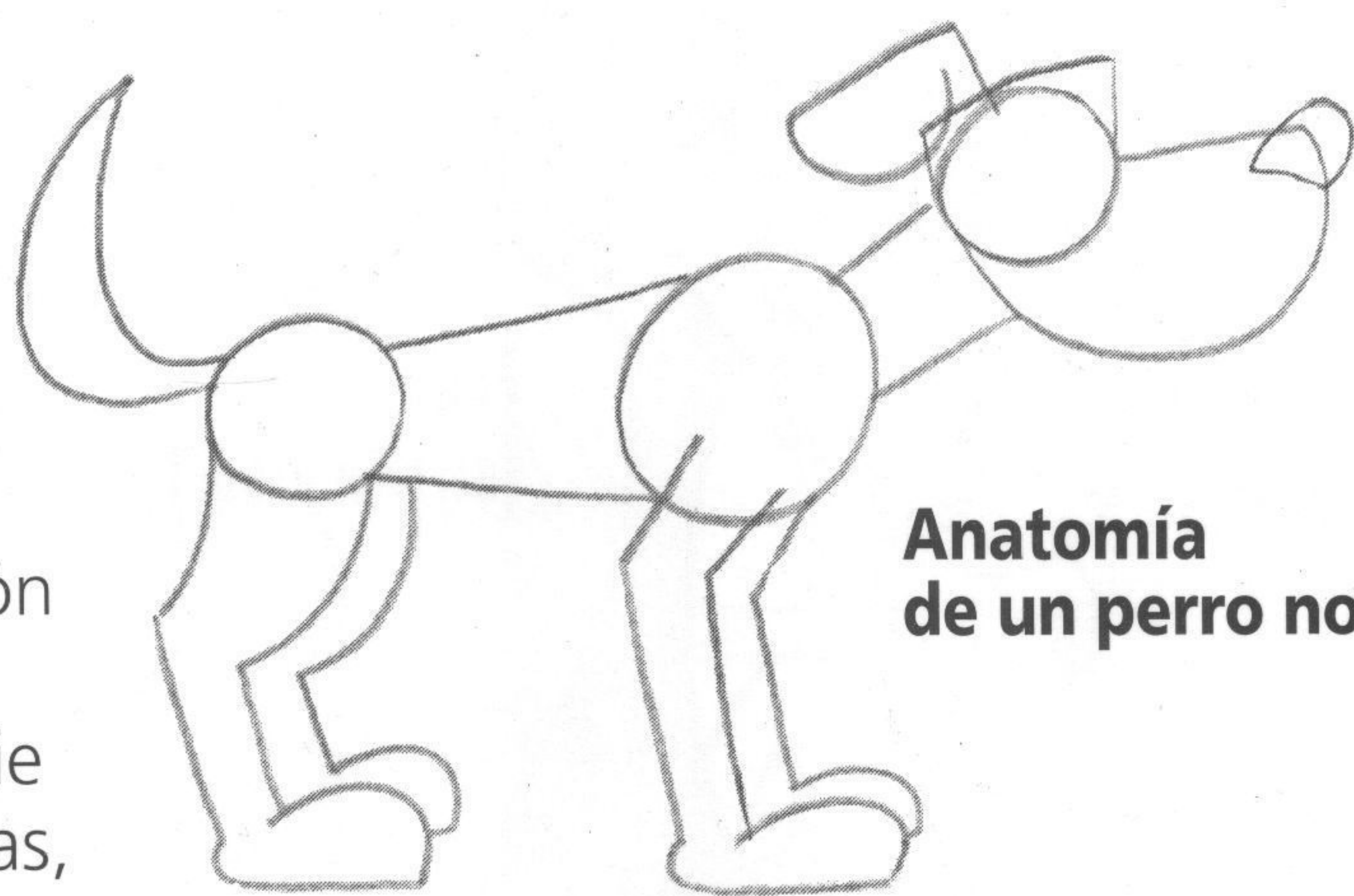
**Pollo
(versión cruda)**



Avestruz



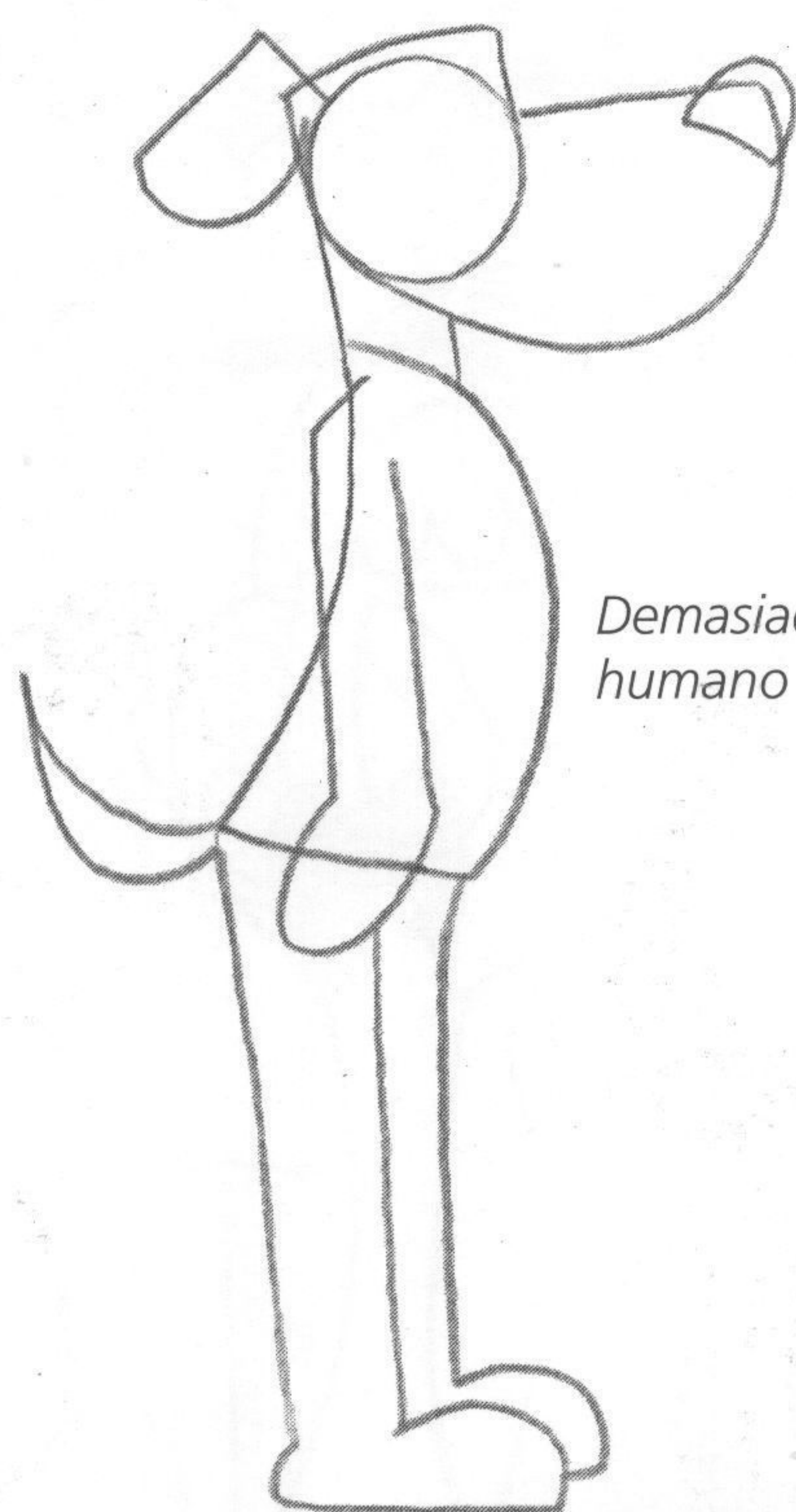
Un perro que habla, tal como hacen la mayoría de perros del cómic, tiene que mantenerse en posición vertical. Pero no te limites a ponerlo de pie sobre sus patas traseras, o tendrá un aspecto muy raro.



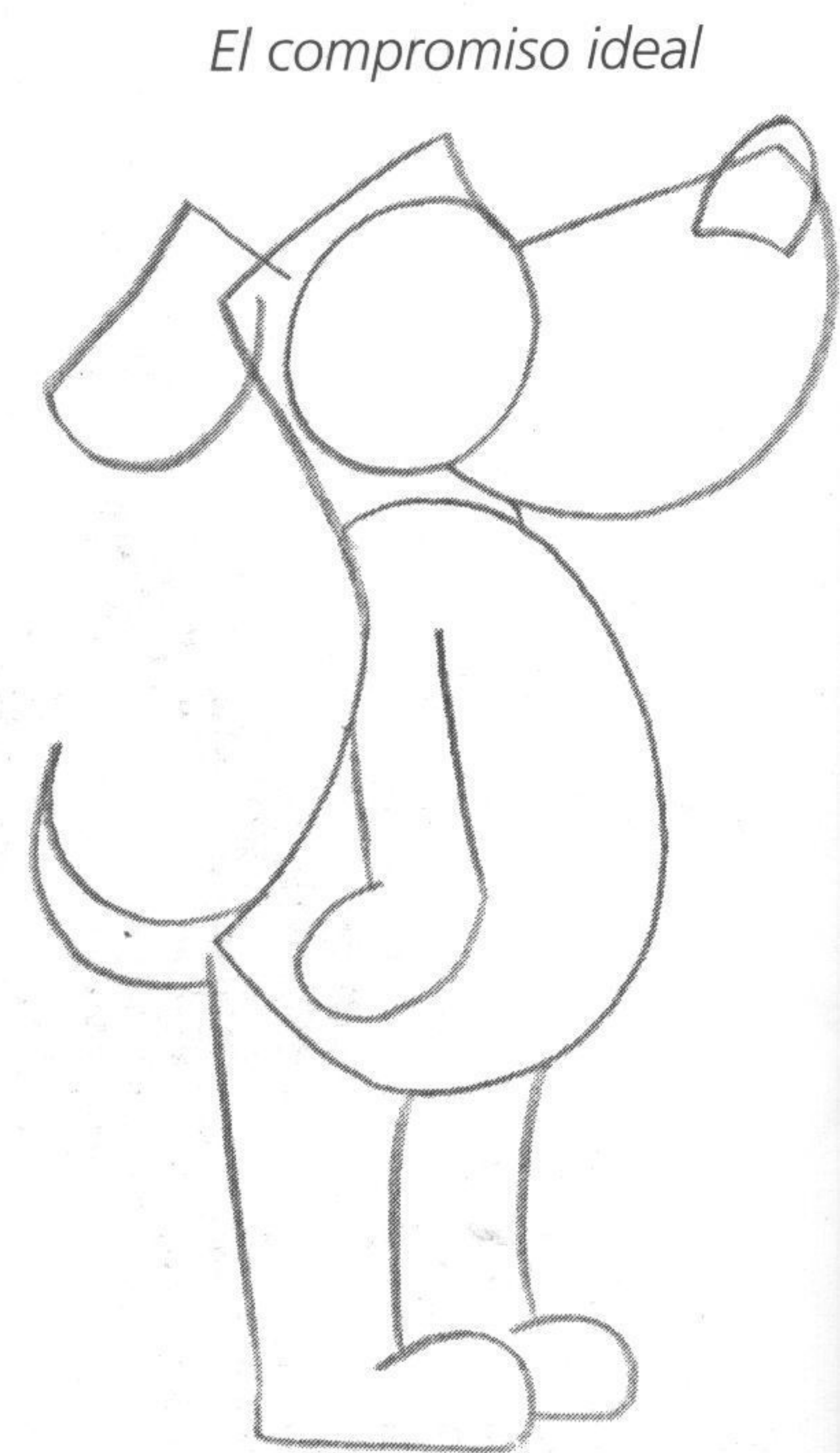
Anatomía de un perro normal



Demasiado perruno



Demasiado humano



El compromiso ideal

Este inquietante can nunca funcionará. Si va a mantenerse erguido, ha de tener algunas características humanas para que resulte creíble.

¡Eh, eh! He dicho «algunas», no «todas». Este infortunado experimento ha perdido una parte demasiado grande de su personalidad canina. Parece un banquero de Wall Street vestido de perro.

Perfecto. El encogimiento de lo que por lo demás es una anatomía humana convierte a nuestro rechoncho amigo en una fusión perfecta del hombre y la bestia.

Partes de la estructura

Cráneo redondo

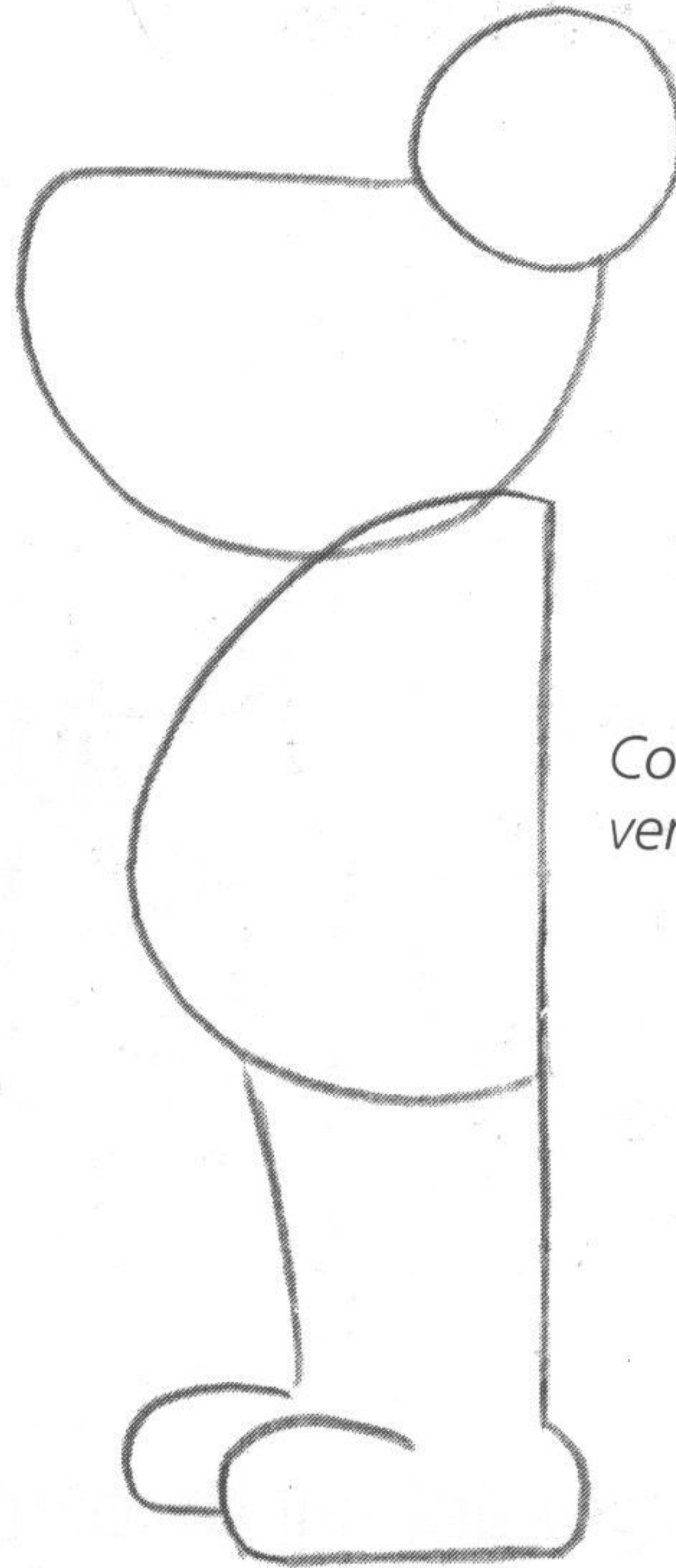
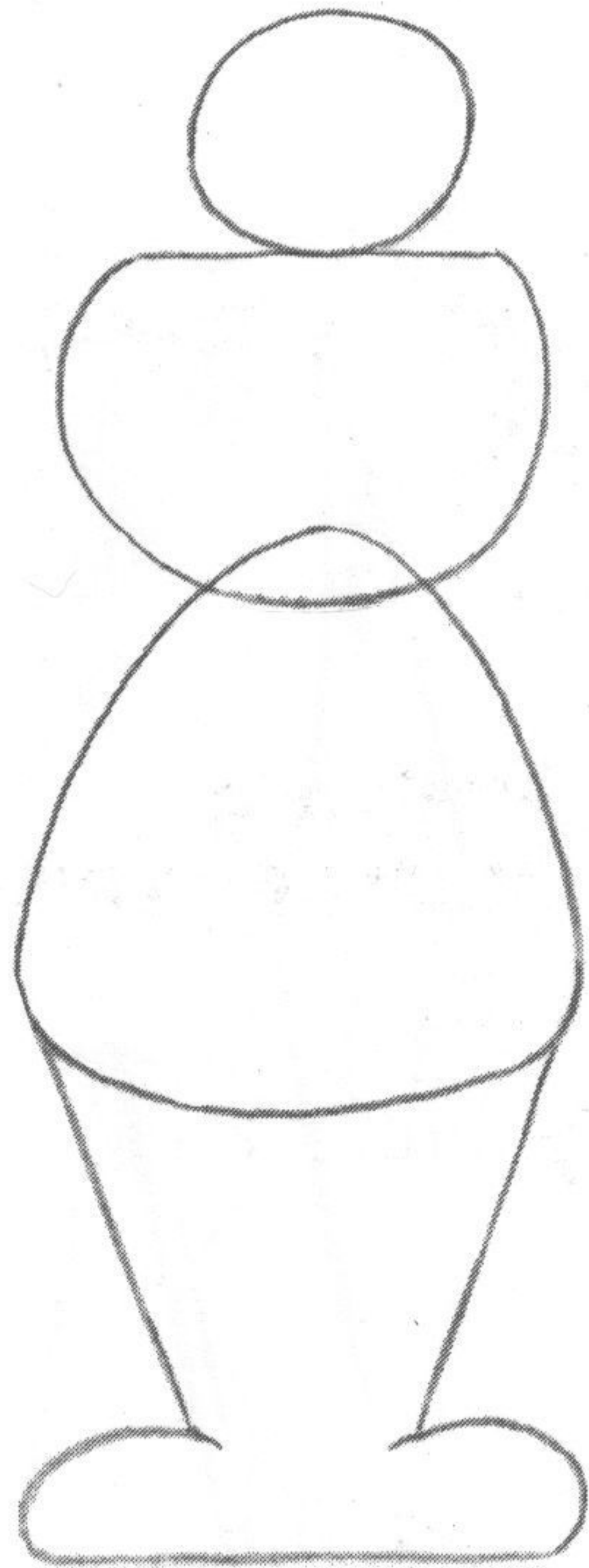
Mandíbula
en forma de
tajada de melón

Poco o
ningún cuello

Cuerpo rechoncho

Piernas que se van
estrechando

Pies redondeados



Columna
vertebral recta

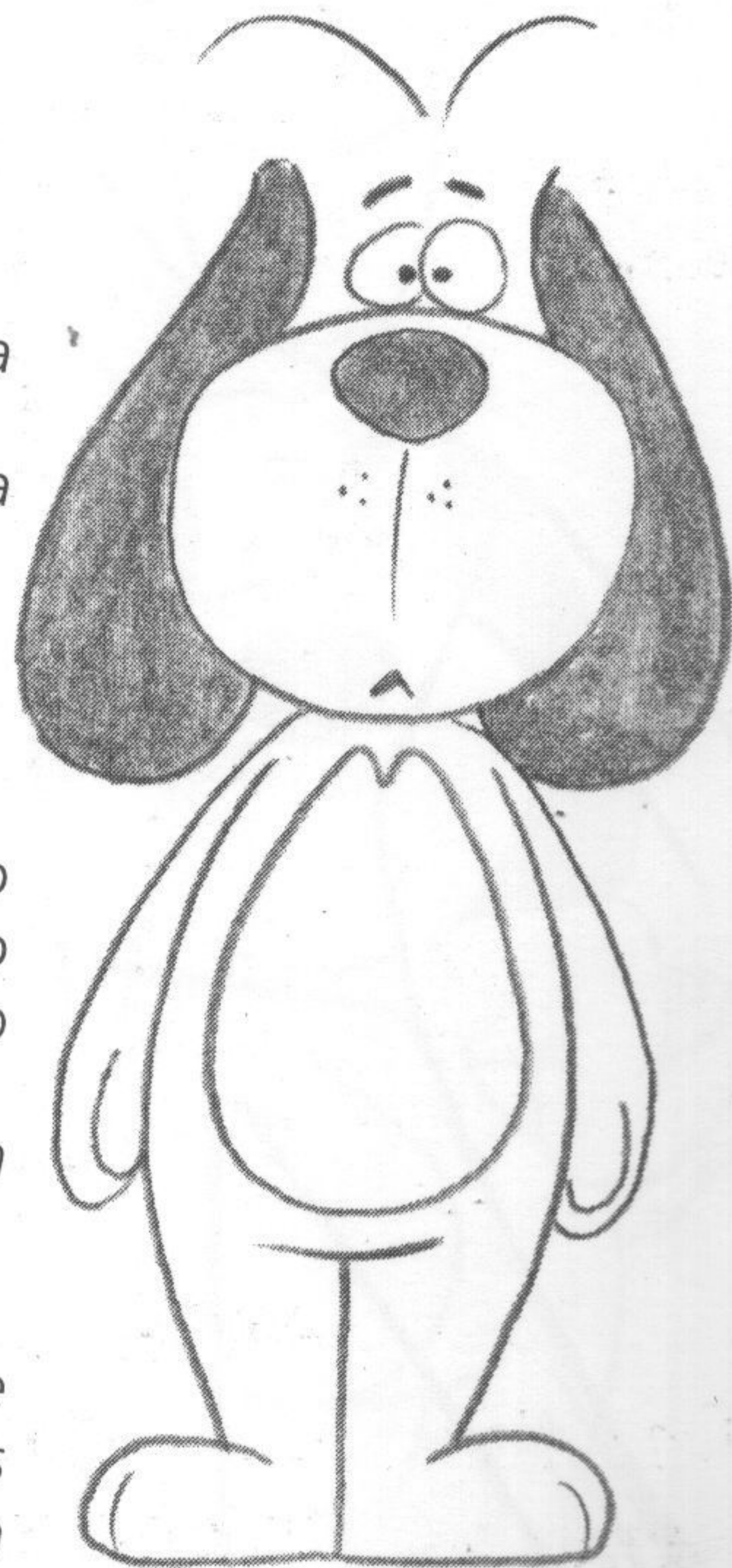
Nariz negra

Bigotes en la cara

Estómago
delineado
con un trazo

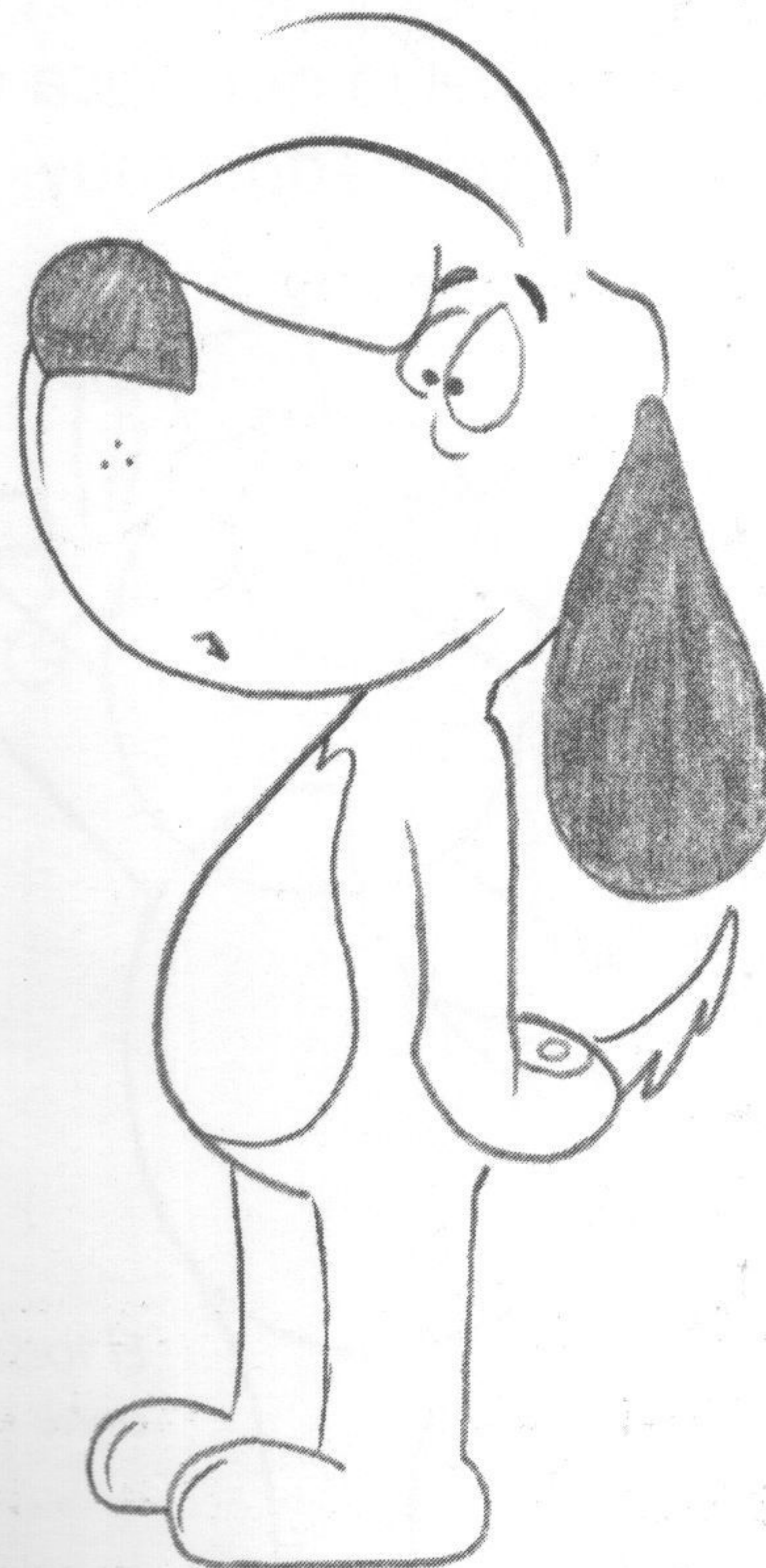
Manos tipo mitón

Separación de
los «dedos
del pie» sugerida



Orejas caídas

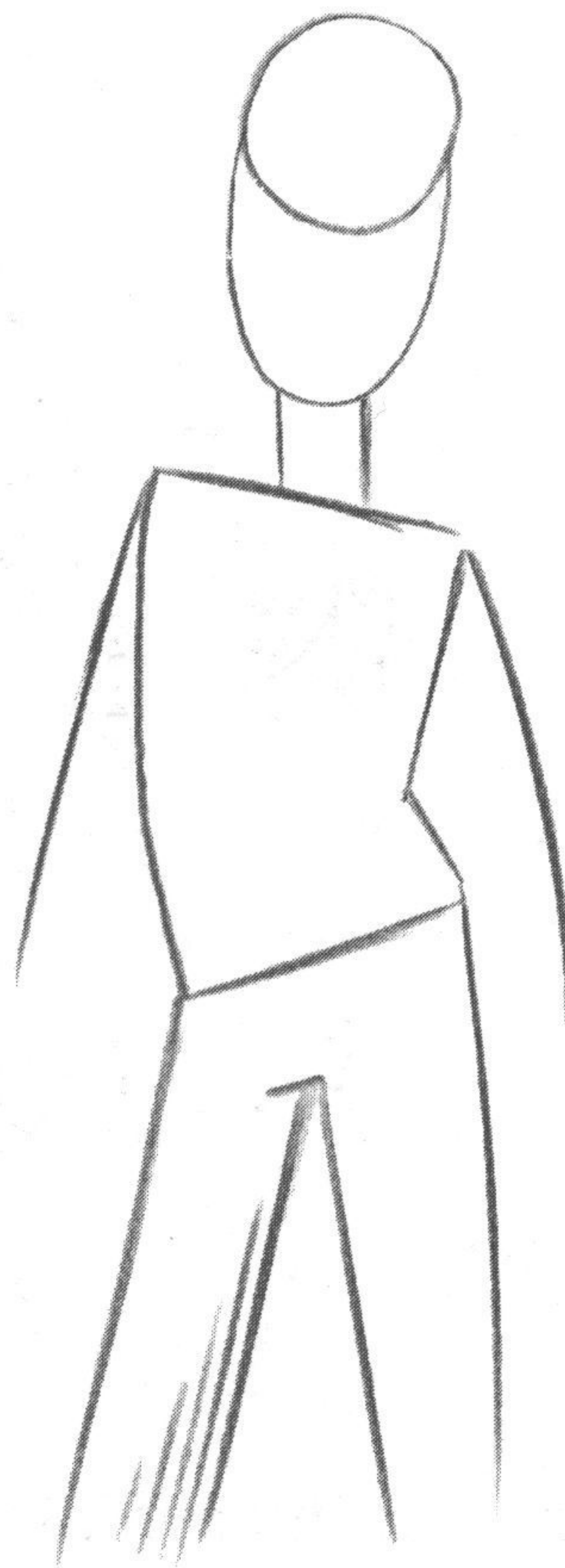
Rabo levantado
(a menos que
el perro sea
muy viejo)



Perro contra hombre



El torso sólo tiene un suave arco



Ángulo en el torso

Los movimientos de tu animal de cómic deberían parecer más limitados que los de su contrafigura humana. Los miembros de los animales no son tan ágiles y flexibles como los miembros humanos. Pero la dinámica del hombro y la cadera sigue siendo muy importante.



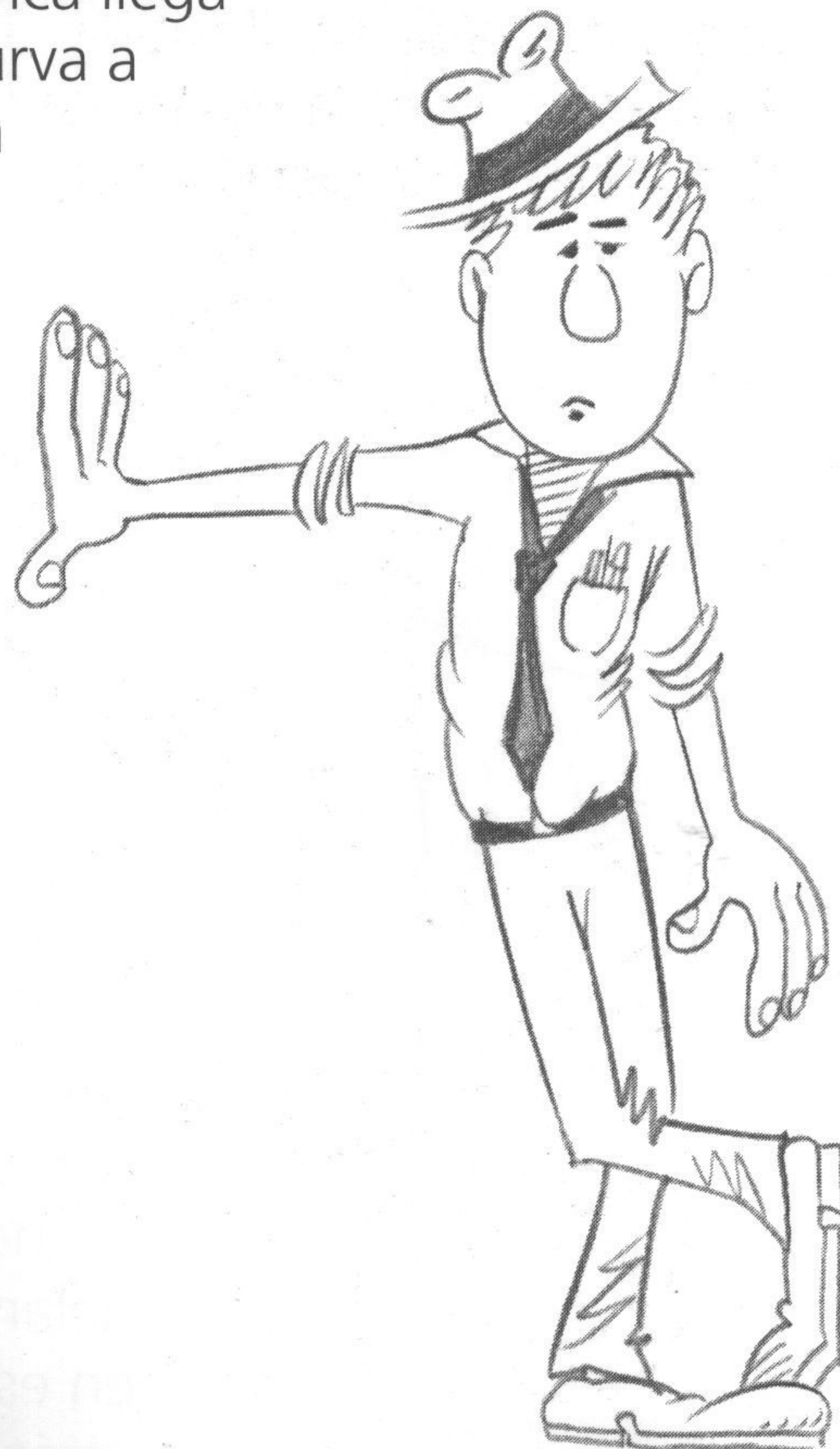
El torso sólo tiene un suave arco



Ángulo en el torso



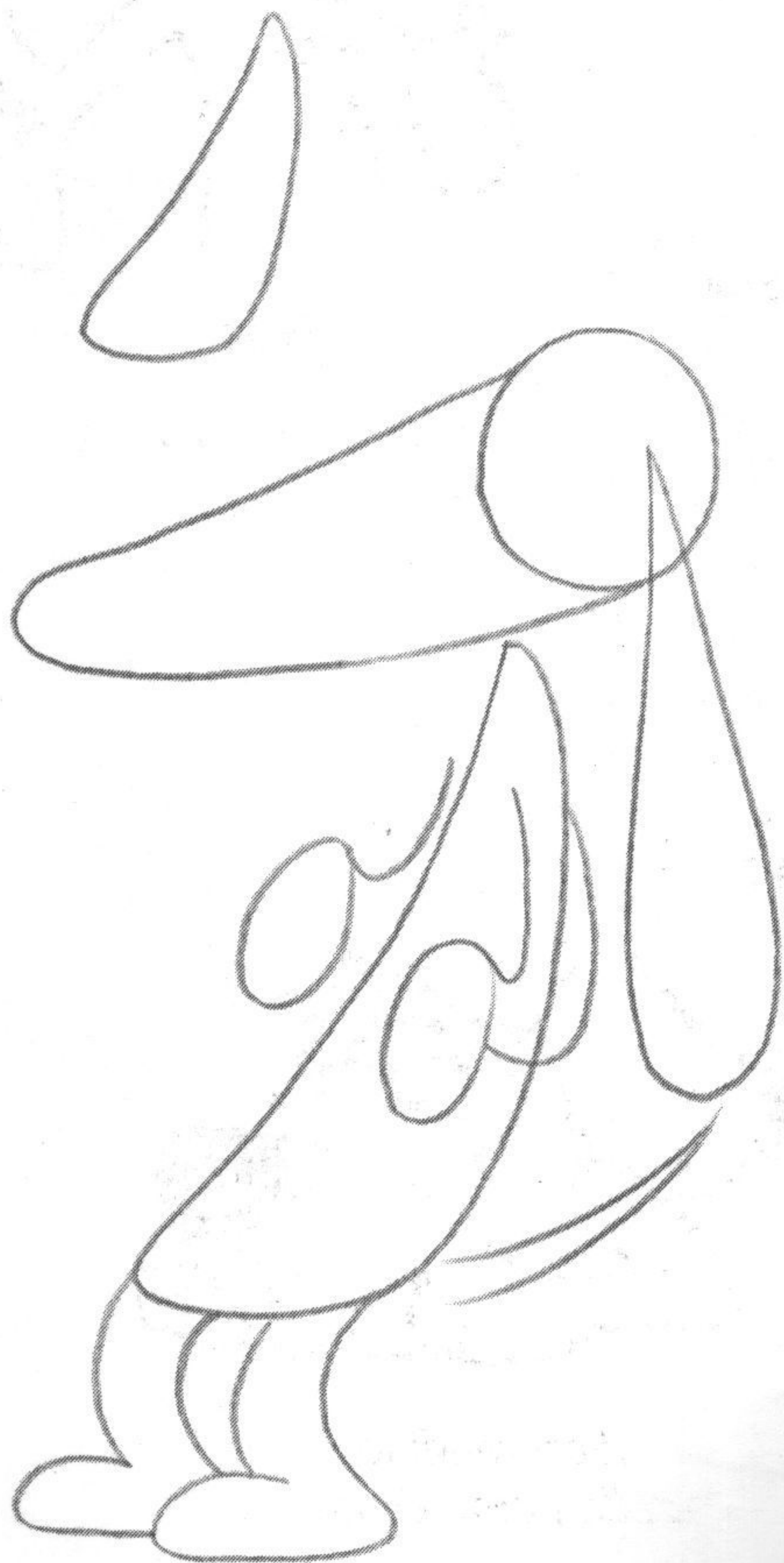
El cuerpo de un humano se curva para ir extendiéndose después en líneas rectas, pero el cuerpo de un perro «bipedalizado» nunca llega a ser rectilíneo. Su cuerpo pasa de una curva a otra, lo cual le da una apariencia graciosa y «acariciable».



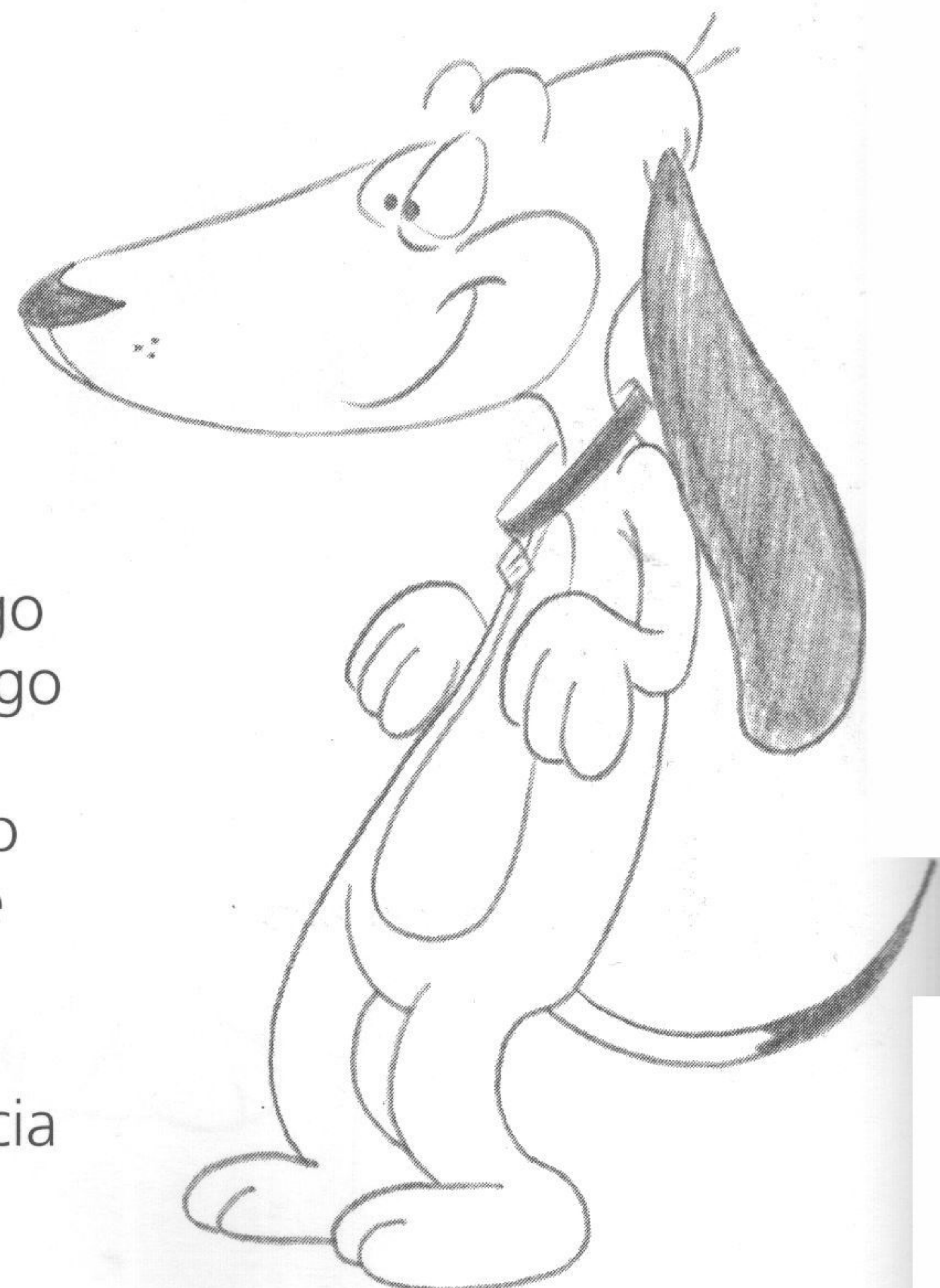
Postura y lenguaje corporal



Los torsos de los animales que se mantienen erguidos varían en forma y tamaño. Cuanto más grande es el torso, más separadas quedan las piernas para poder sostener el peso de la figura.



Si el torso es largo y flaco, añade algo de acción a la postura haciendo que tu personaje se incline hacia delante o, como en este caso, hacia atrás.





Indignado

Observa la diferencia que un leve movimiento de hombro produce en estos dibujos.



¡Tiene cosquillas!



Listo para el combate



Agotado



Feliz

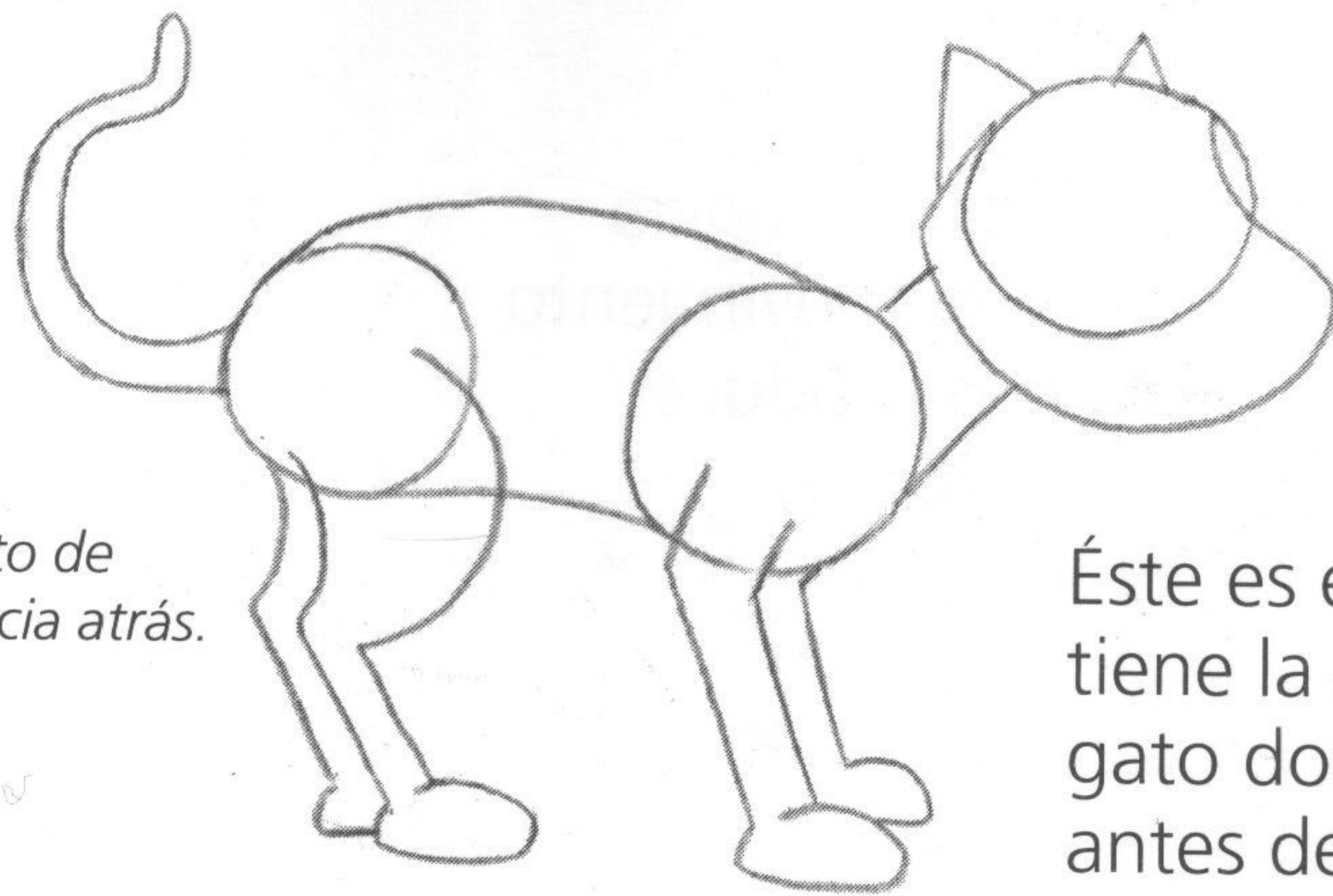


Una idea repentina



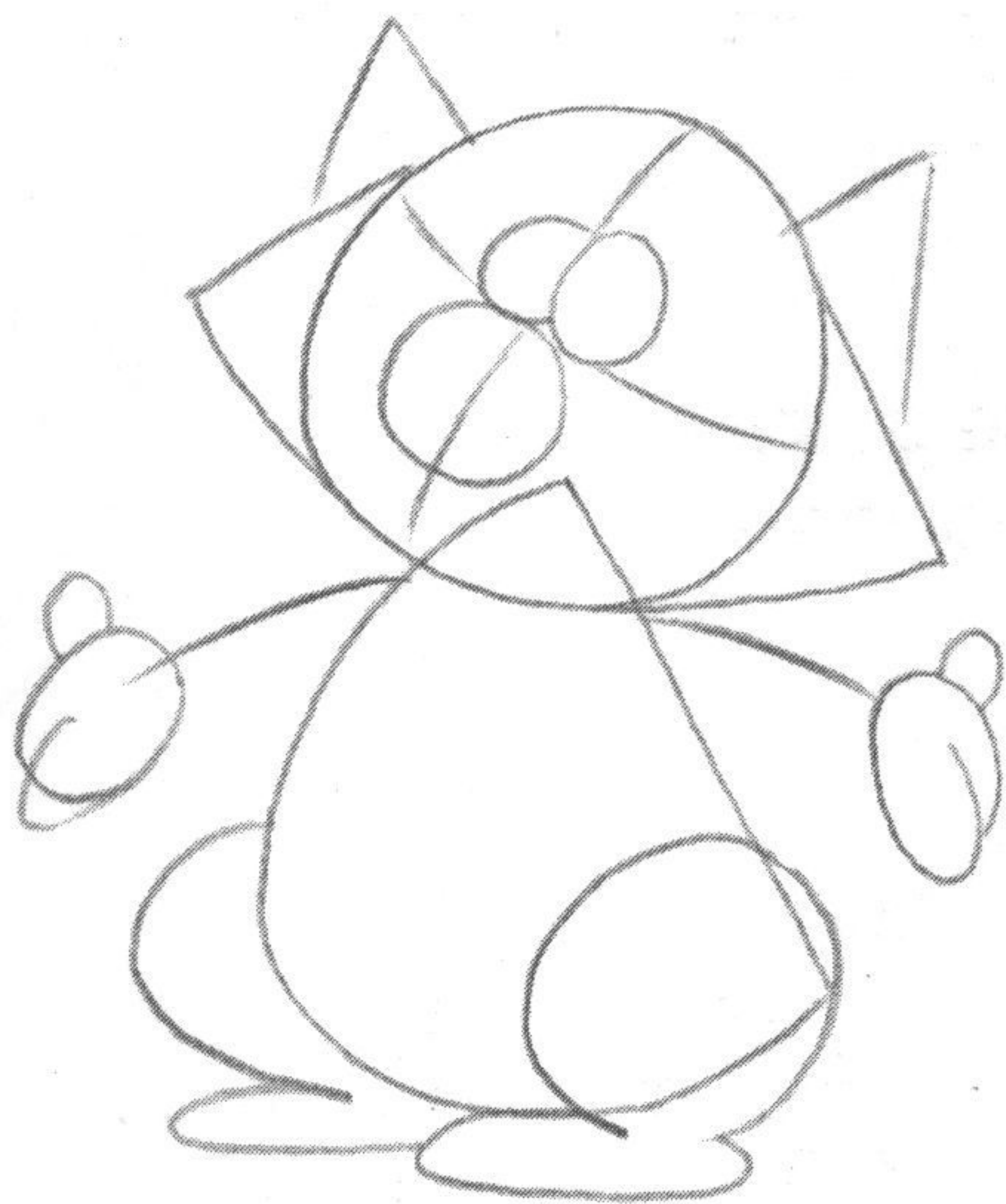
¡Sorprendido en flagrante delito!

El gato antropomorfizado



La rodilla de un gato de verdad se dobla hacia atrás.

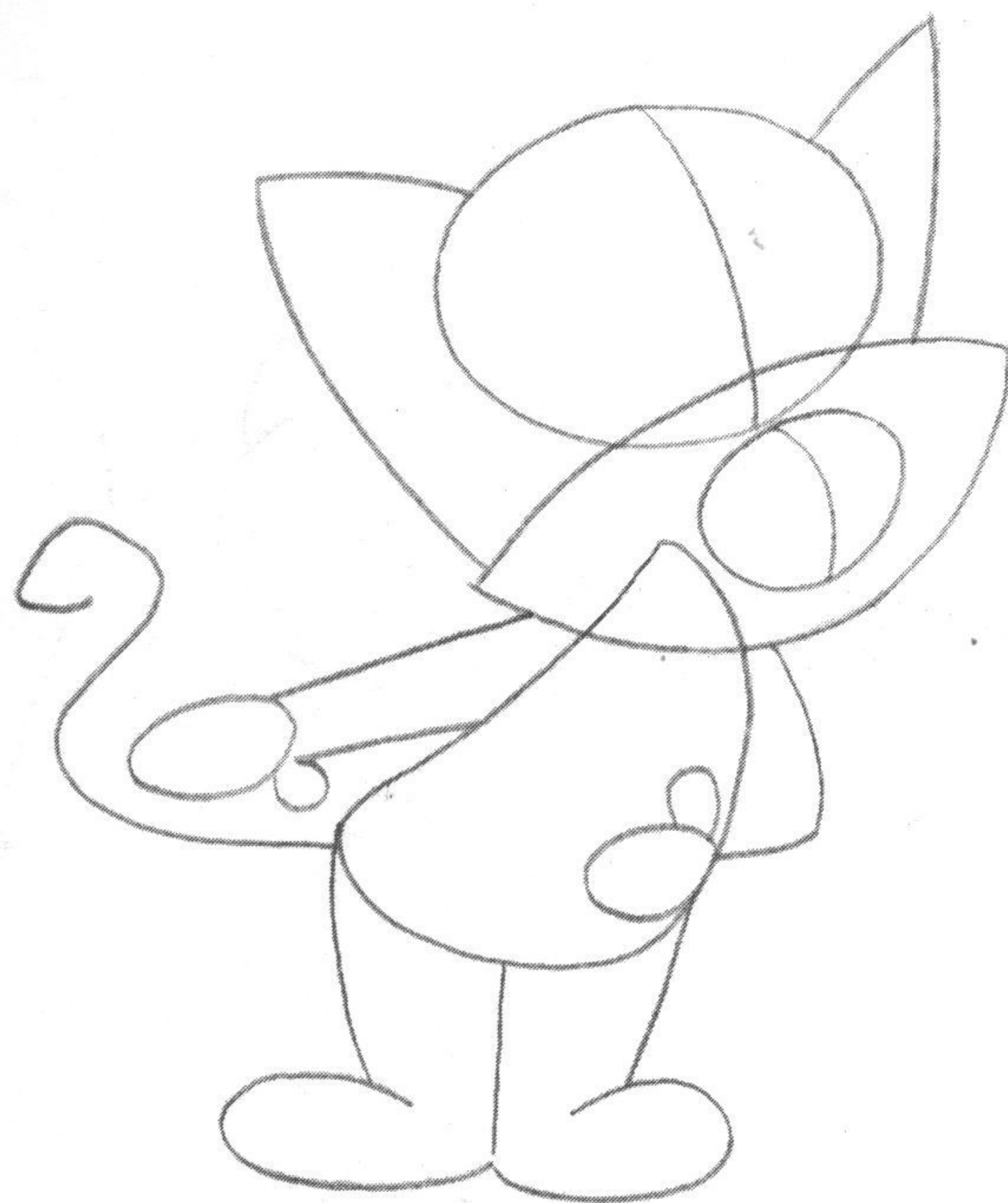
Éste es el aspecto que tiene la anatomía de un gato doméstico normal antes de que los dibujantes hayamos empezado a retocarla.



Los brazos funcionan igual que los brazos humanos, sólo que teniendo patas en vez de manos.



Aunque el personaje parece estar de pie, en realidad está sentado sobre sus patas traseras, igual que un gato de verdad.



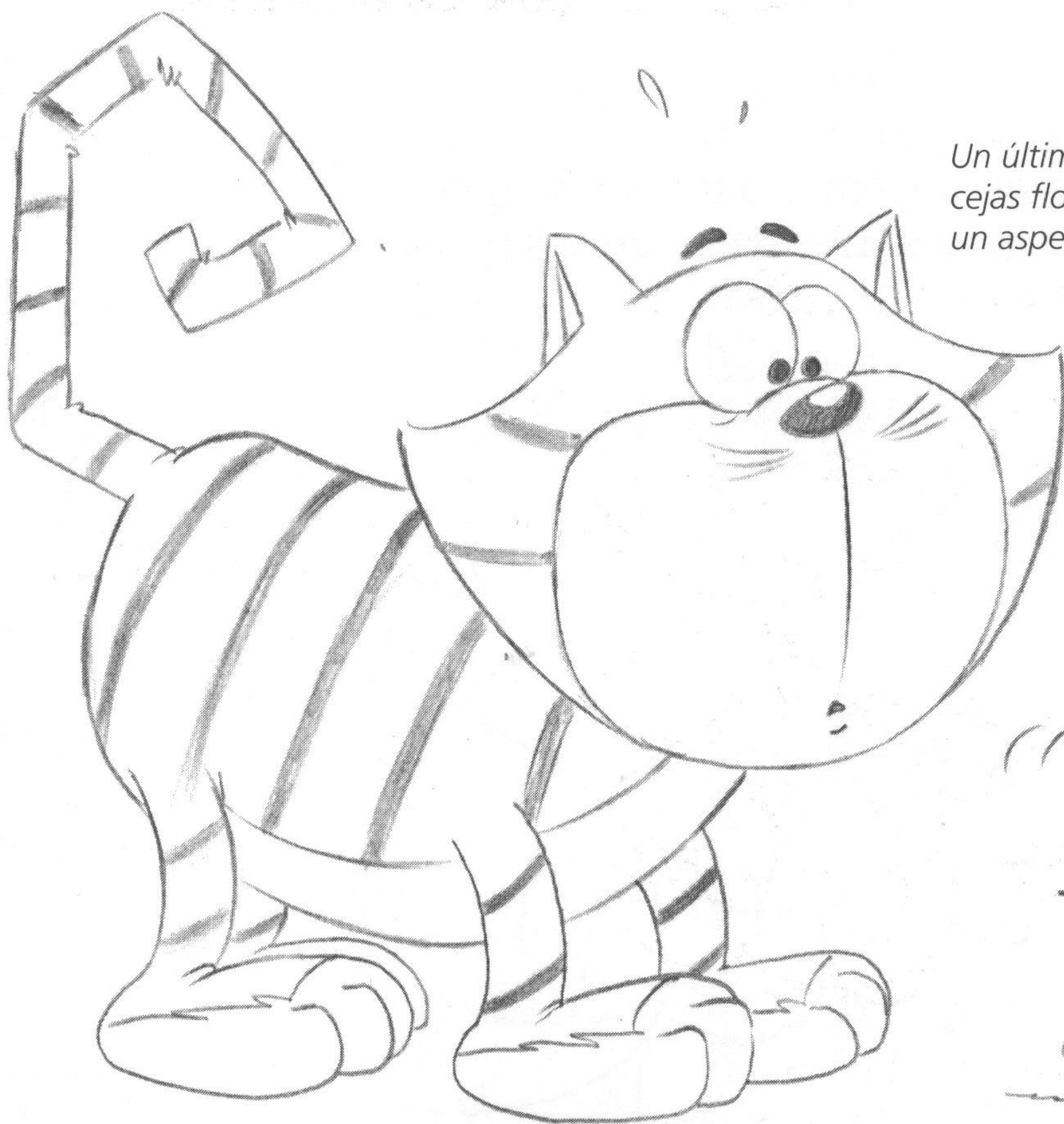
Aquí tenemos a un par de gatos que se sostienen sobre sus patas traseras.



Un último detalle:
añade unos cuantos
pelos para realzar ese
aspecto desaliñado.



Aquí tenemos al siempre popular
GATO DE CALLEJÓN.
Dibújalo con el mismo
tipo de cuerpo que le darías
al personaje humano del listillo
de la página 49.



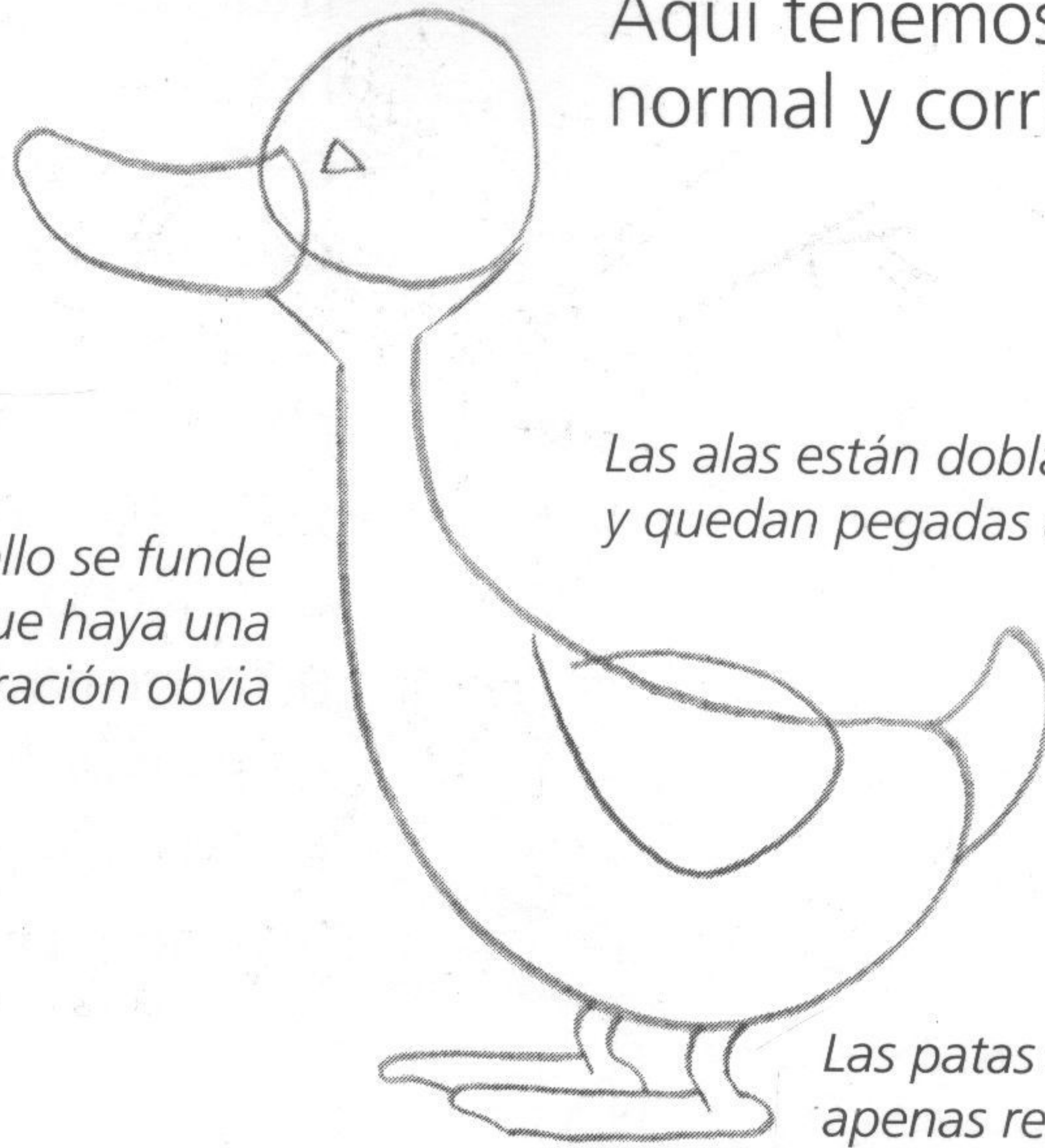
Un último detalle:
cejas flotantes para darle
un aspecto «cómic».



Incluso cuando dibujas un gato de cómic que está a cuatro patas, debes adaptar la anatomía para evitar que tu personaje resulte excesivamente parecido a un animal real. Esto se consigue eliminando las rodillas y las articulaciones del codo y la rodilla del gato, con lo que sus miembros parecen estar hechos de goma.

¡Un cuerpo para las aves!

Aquí tenemos a un pato normal y corriente.



La curva del cuello se funde con el pecho sin que haya una separación obvia

Las alas están dobladas y quedan pegadas al cuerpo

Las patas son tan cortas que apenas resultan perceptibles

El pato erguido posee estas cualidades humanas:

- separación cuello/pecho
- piernas más largas
- brazos más largos, con codos muy marcados
- cabeza más grande que la de un pato de verdad
- indicación de los músculos del muslo



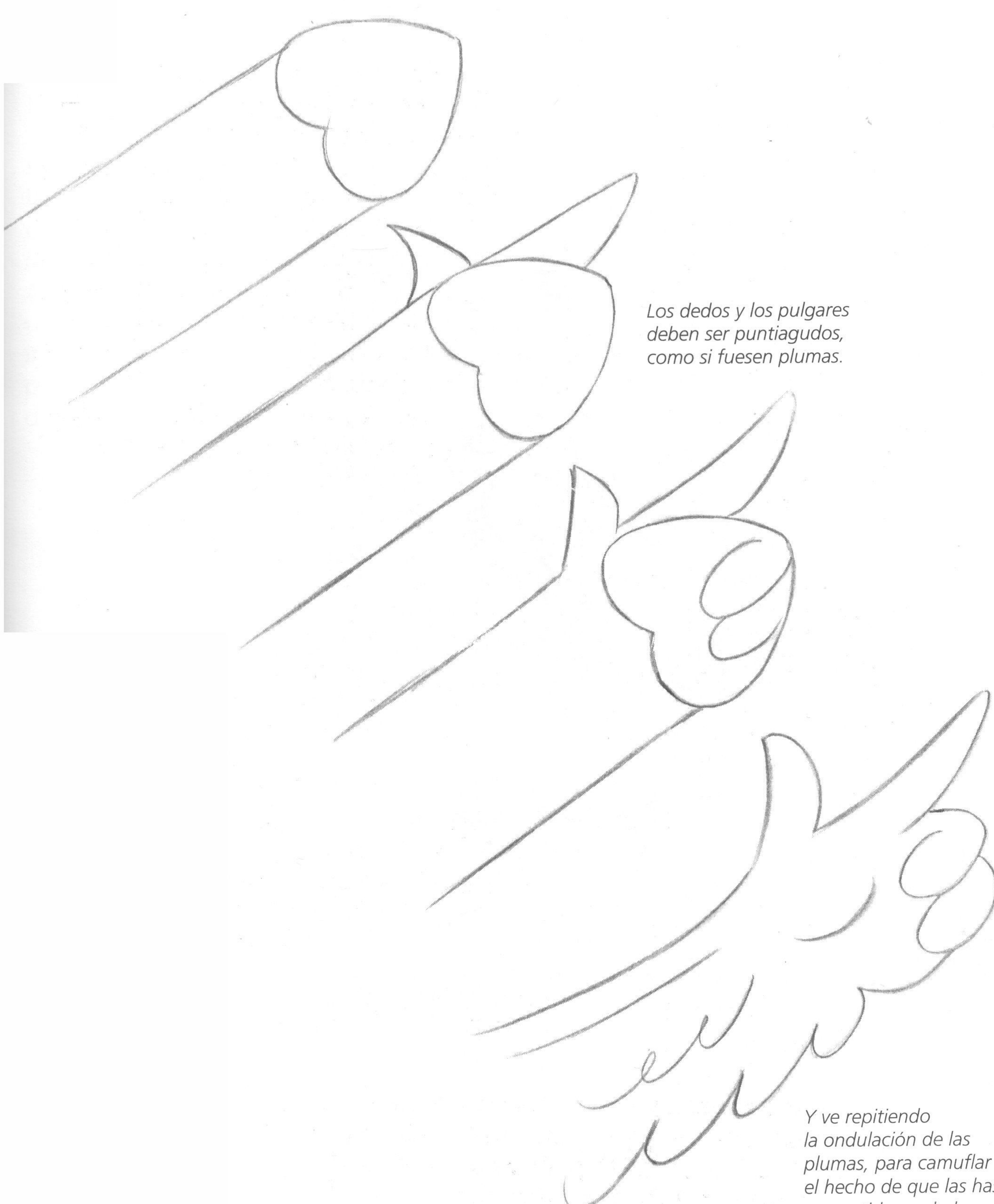
Manos de ave



Puedes poner manos humanas a muchos personajes de cómic, pero no a las aves. En este caso, lo que debes hacer es transformar las plumas del ave en una sutil sugerencia de dedos. Ponerle manos a un ave resultaría tan incongruente como convertir en manos los cascos de un caballo o las aletas de un delfín. La anatomía de las aves es sencillamente demasiado distinta de la de los humanos para que los intercambios literales puedan resultar factibles.

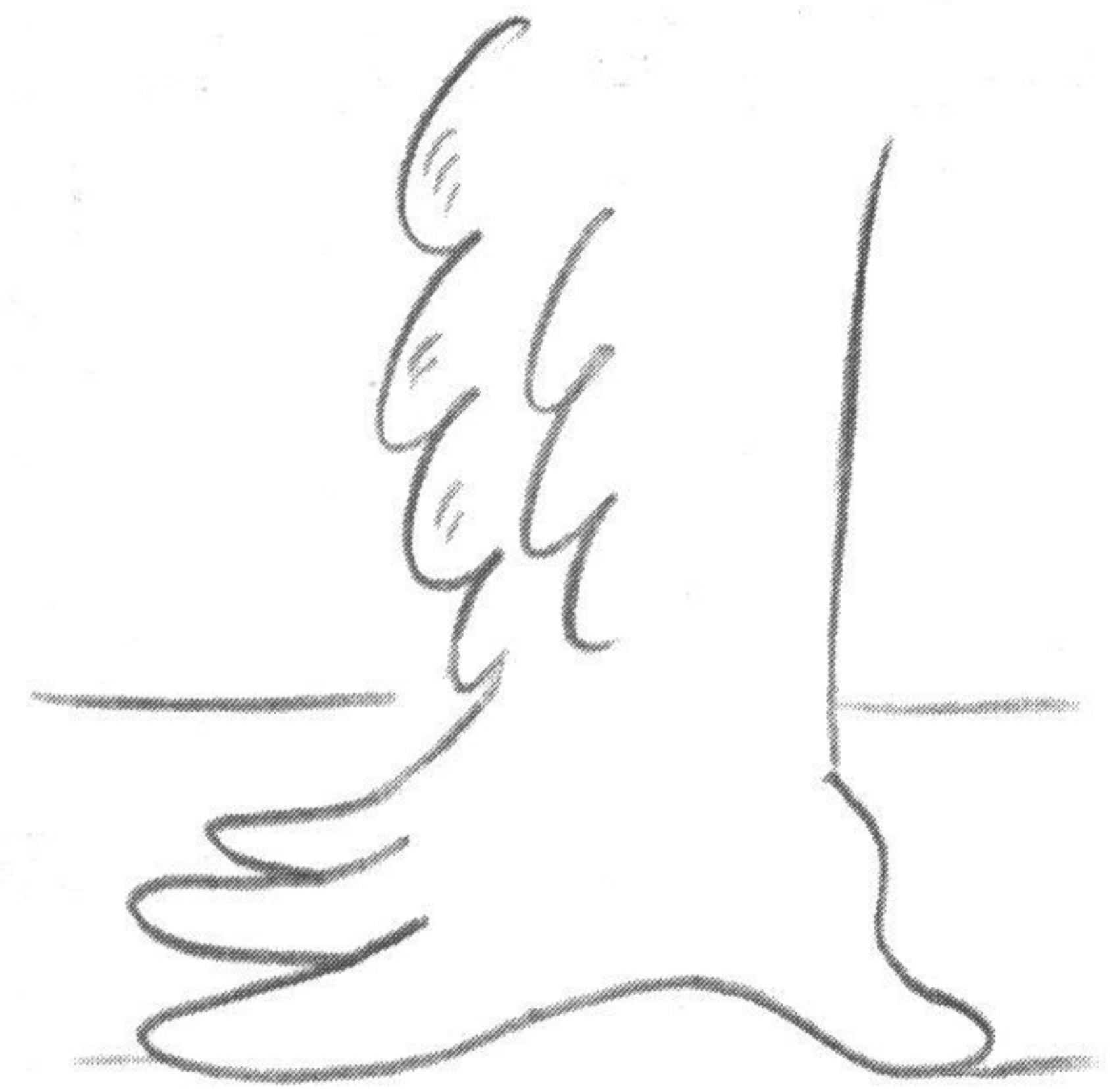


Debes crear una delicada definición que esté a medio camino entre los dedos y las plumas. Estas plumas, o dedos, «funcionan» porque esta ambigüedad ha sido mostrada de la manera correcta.



Los dedos y los pulgares
deben ser puntiagudos,
como si fuesen plumas.

Y ve repitiendo
la ondulación de las
plumas, para camuflar
el hecho de que las has
convertido en dedos.

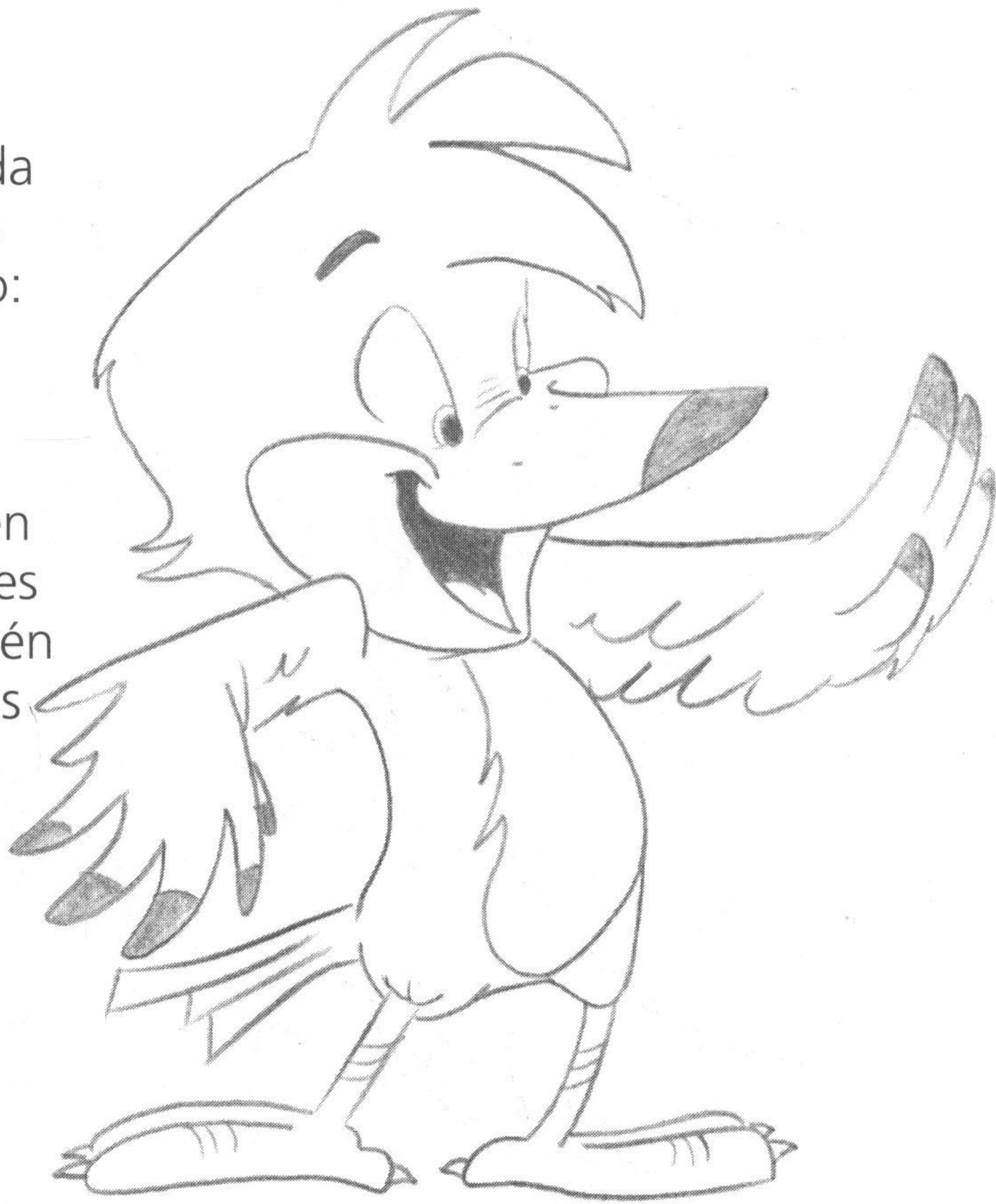


Practica el dibujar manos de aves en distintas posiciones.

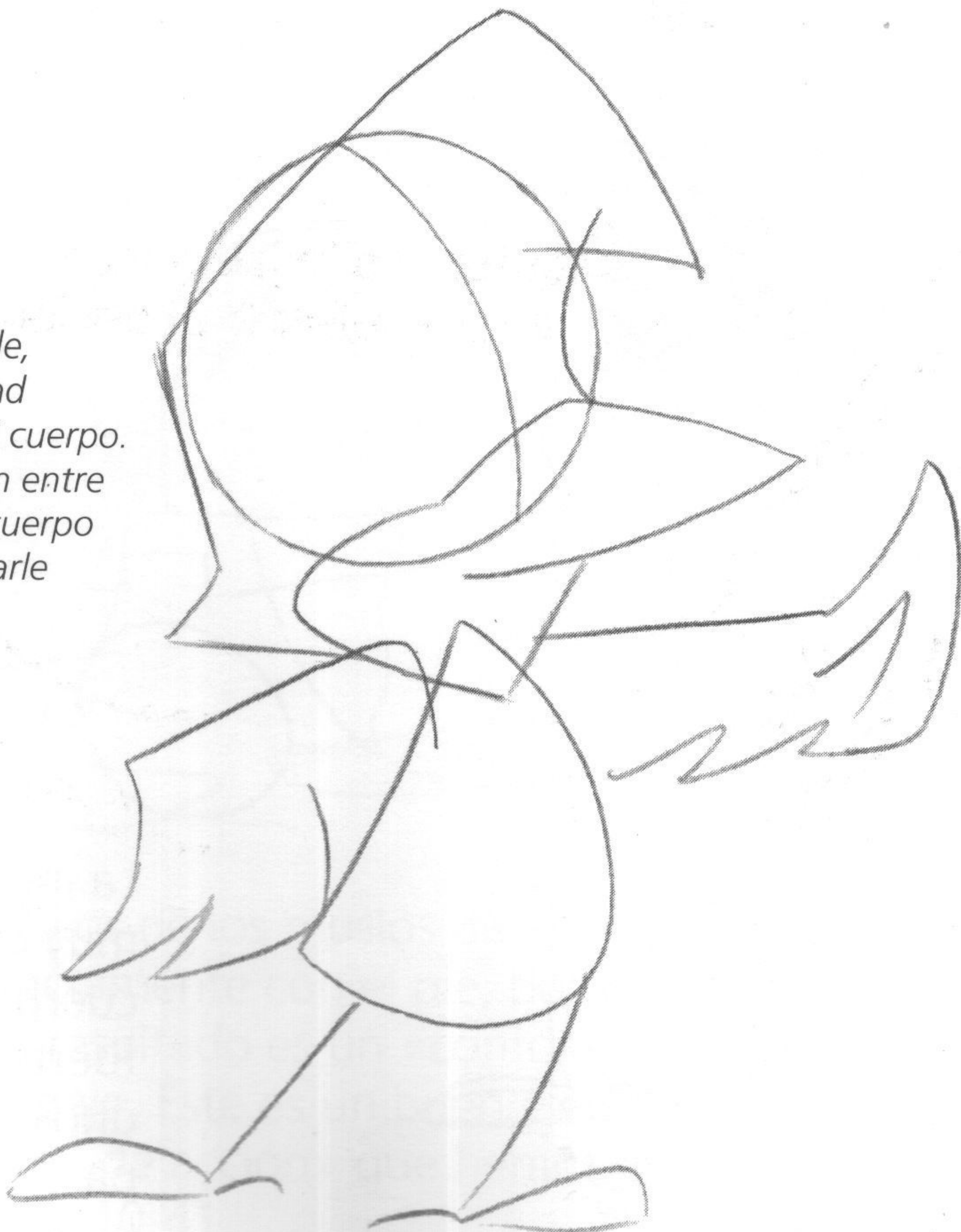


Personalidades y estructuras corporales

Este alegre pajarillo es toda una rareza. Tiene algunos rasgos que lo hacen único: la punta de su pico está coloreada, al igual que las puntas de sus plumas. Además, sus pupilas tienen un doble círculo. (Si quieres ir un paso más allá, también podrías colorear las puntas de las plumas de su cola.)



La cabeza es bastante grande, y ocupa la mitad de la altura del cuerpo. Esta proporción entre la cabeza y el cuerpo contribuye a darle un aspecto simpático y agradable.



Antropomorfizar no es algo que deba quedar limitado al cuerpo. Observa cómo una prenda (en este caso un sombrero) y un par de objetos –un cigarrillo y una pistola– pueden ilustrar el carácter de un personaje mucho mejor de lo que podría hacerlo cualquier postura.



¡Este pajaraco es todo un gángster!



La incongruencia suele resultar muy cómica. Este tipo tiene un cuerpo que recuerda a una caja fuerte, así que podrías dibujarle unos pies diminutos y delicados para resaltar la cualidad humorística del personaje.

Utilizando sólo un objeto –un libro– hemos indicado muy claramente que aunque este pájaro es viejo, sigue teniendo una mente muy aguda.

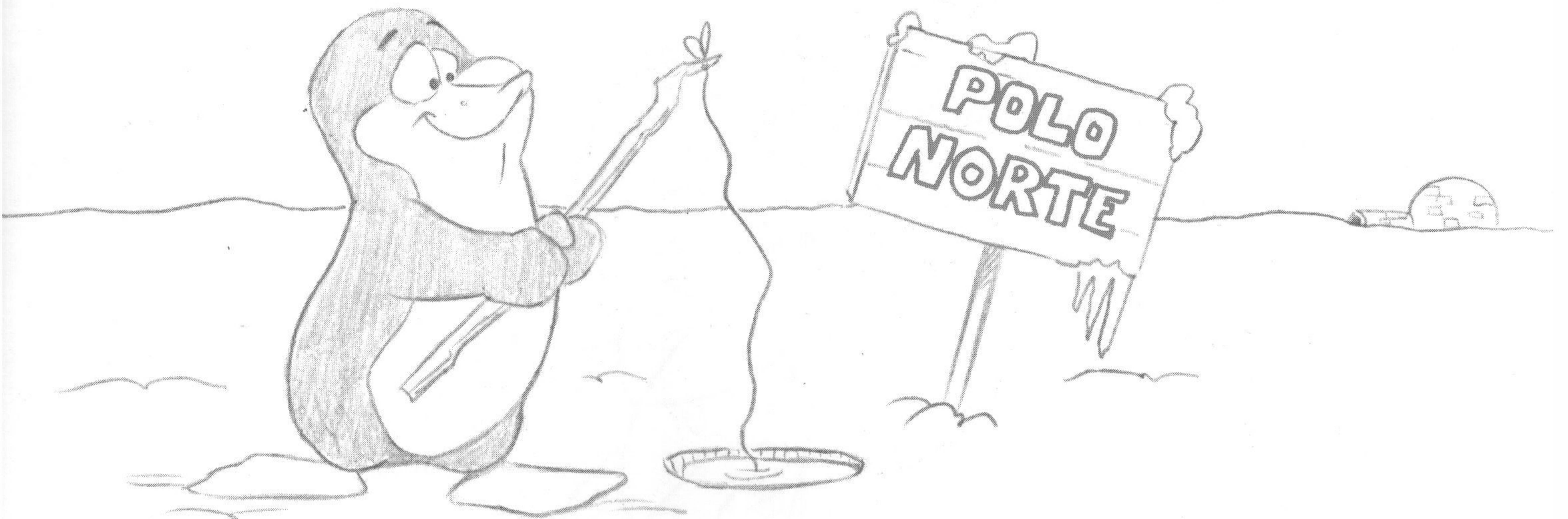
Unas cejas abundantes le proporcionan un aspecto de anciano.

Al igual que la nariz de un viejo, el pico se va volviendo más grande y caído con la edad.



La cola ha perdido su «brío».

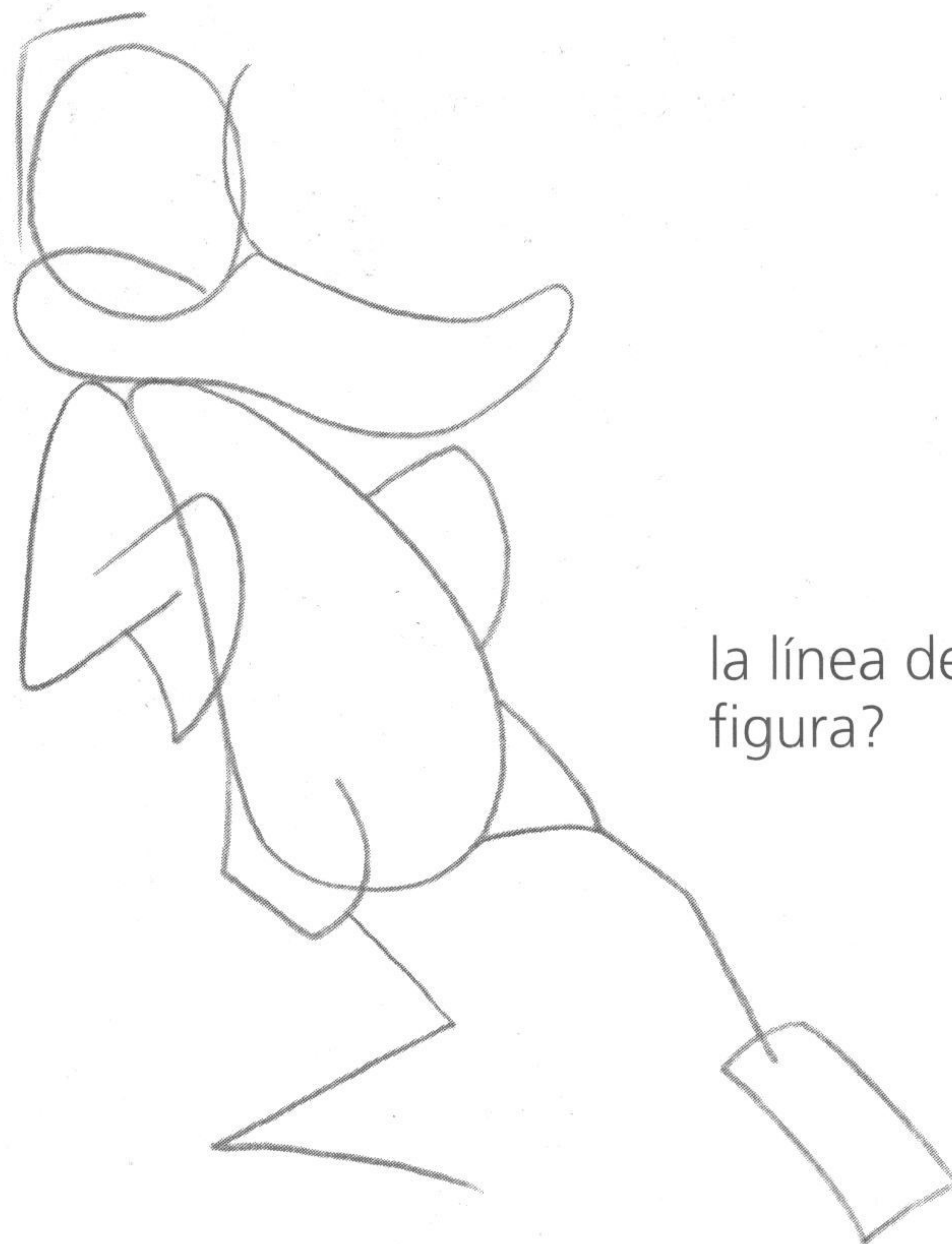
Las rodillas se doblan a causa del cansancio.



Los músculos de los muslos de este pingüino se unen directamente con el pie, por lo que no hay rodilla. El resultado es un «contoneo» en el caminar del personaje. Éste es un buen ejemplo del principio de la «línea de acción» que hemos examinado en las páginas 40-41.



¿Has visto alguna vez un pato que tuviera miedo del agua? Éste es otro ejemplo de cómo usar las contradicciones para crear un personaje gracioso; hemos tomado prestada una expresión corporal estrictamente humana y la hemos usado con un pato. Si quieres probar con otra, ¿qué te parecería un pato que tiene miedo a las alturas? ¿Eres capaz de encontrar



la línea de acción en esta figura?

Pecho, brazos
y manos enormes,
cintura y pies
diminutos



Ojos y nariz juntos
en el centro
de la cara

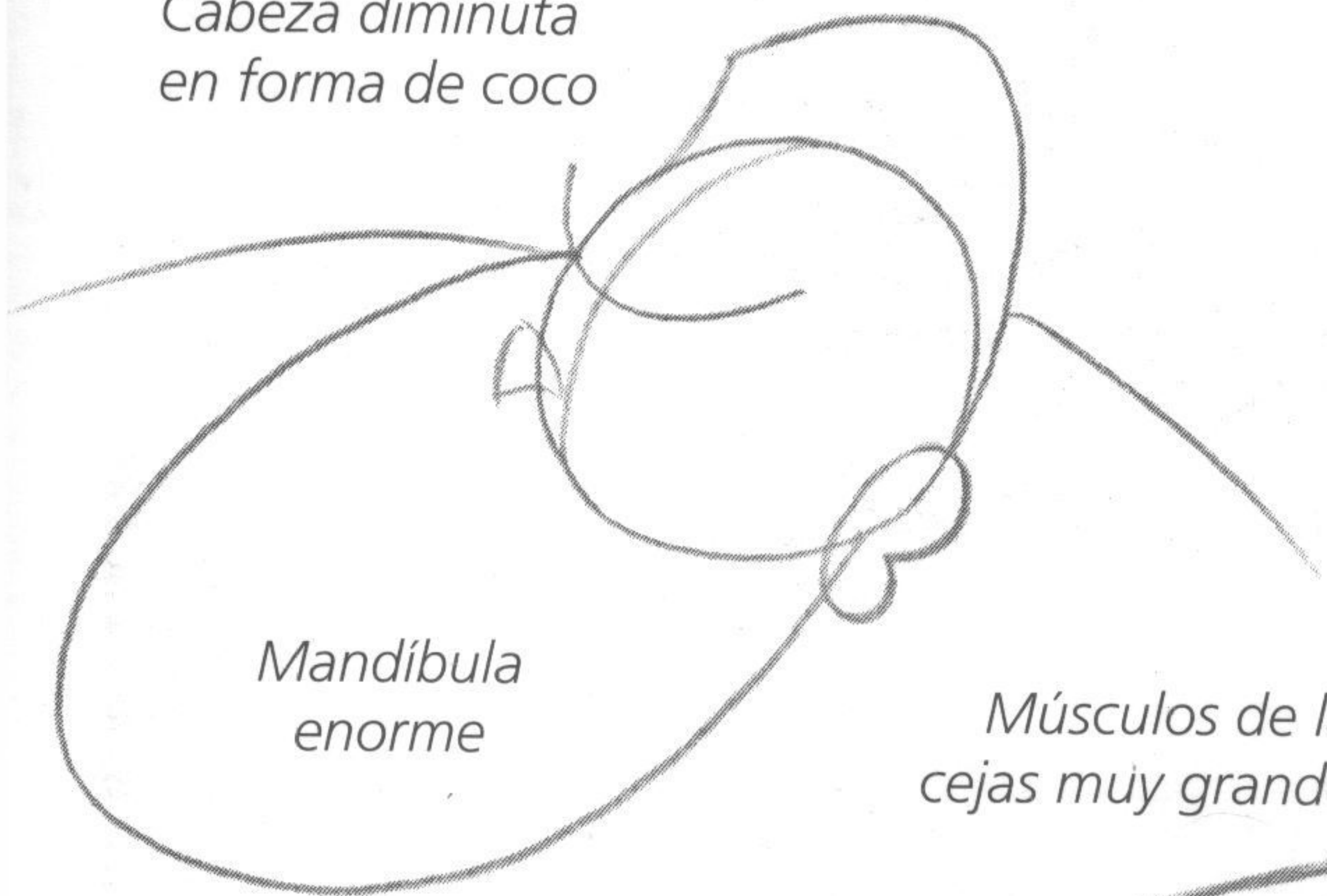
Hombros sobre los
que podría aterrizar
un aeroplano



Patas traseras
mucho más pequeñas

Manos inmensas

Cabeza diminuta
en forma de coco



Mandíbula
enorme

Músculos de las
cejas muy grandes

Oreja de boxeador

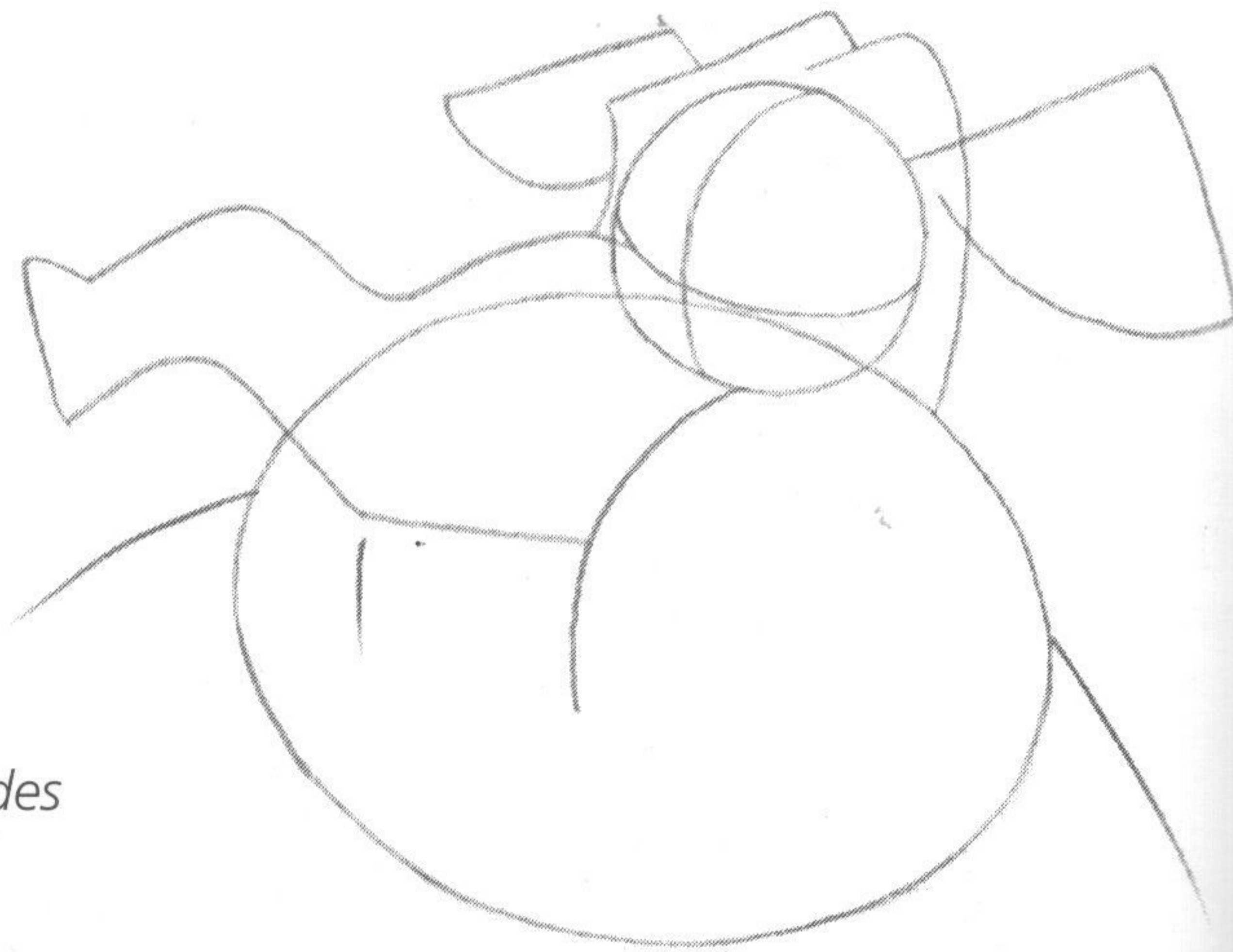
La sección de la boca
es enorme; labio
superior grande,
no hay labio inferior



El gorila

Elefante

Cada parte del elefante debe ser gorda, gruesa y redondeada..., salvo la cola.



Las orejas no son muy grandes



El cuerpo es un rectángulo redondeado

No intentes dibujarle manos; usa sus patas

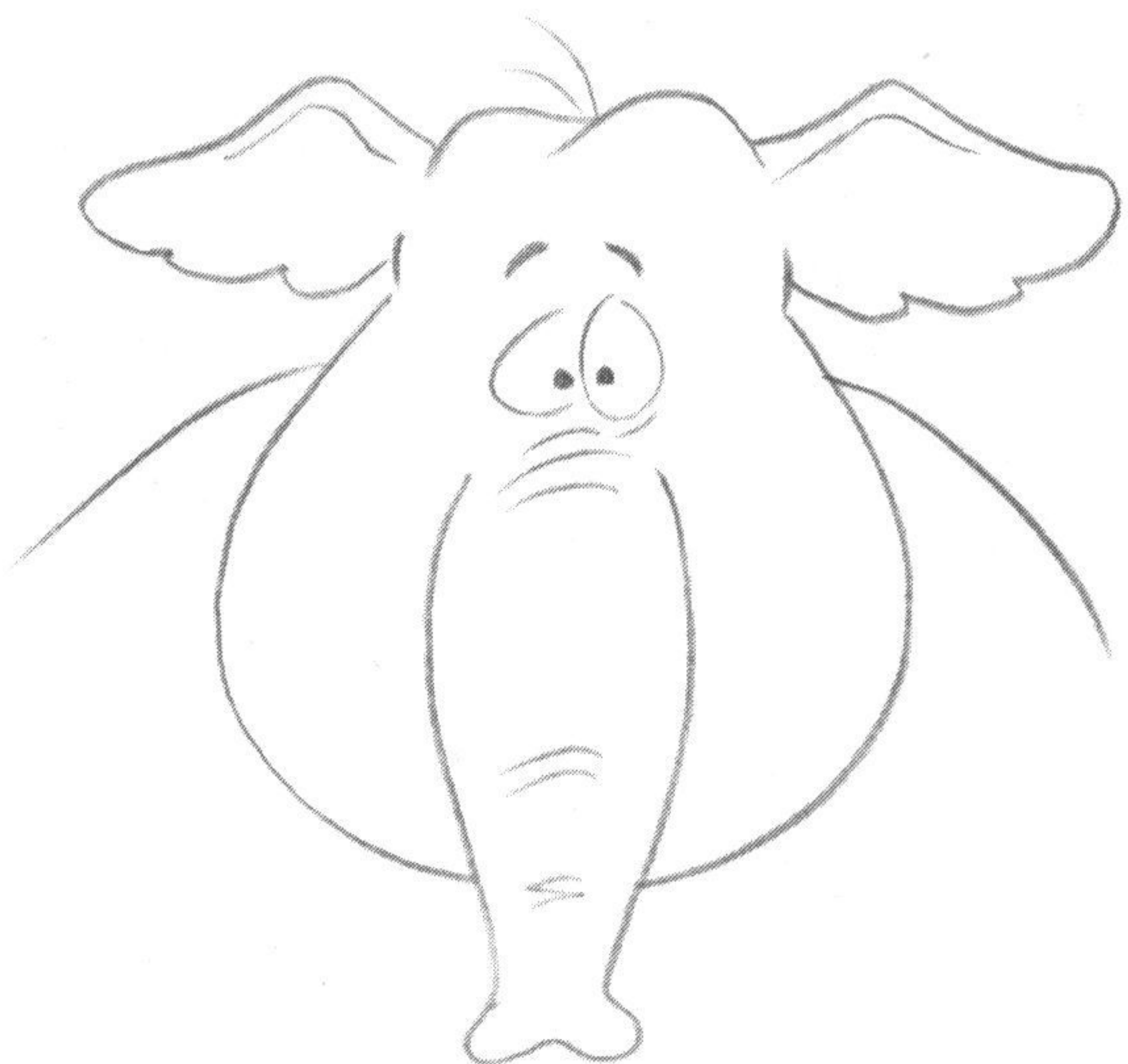


Bulto

Ojos pequeños

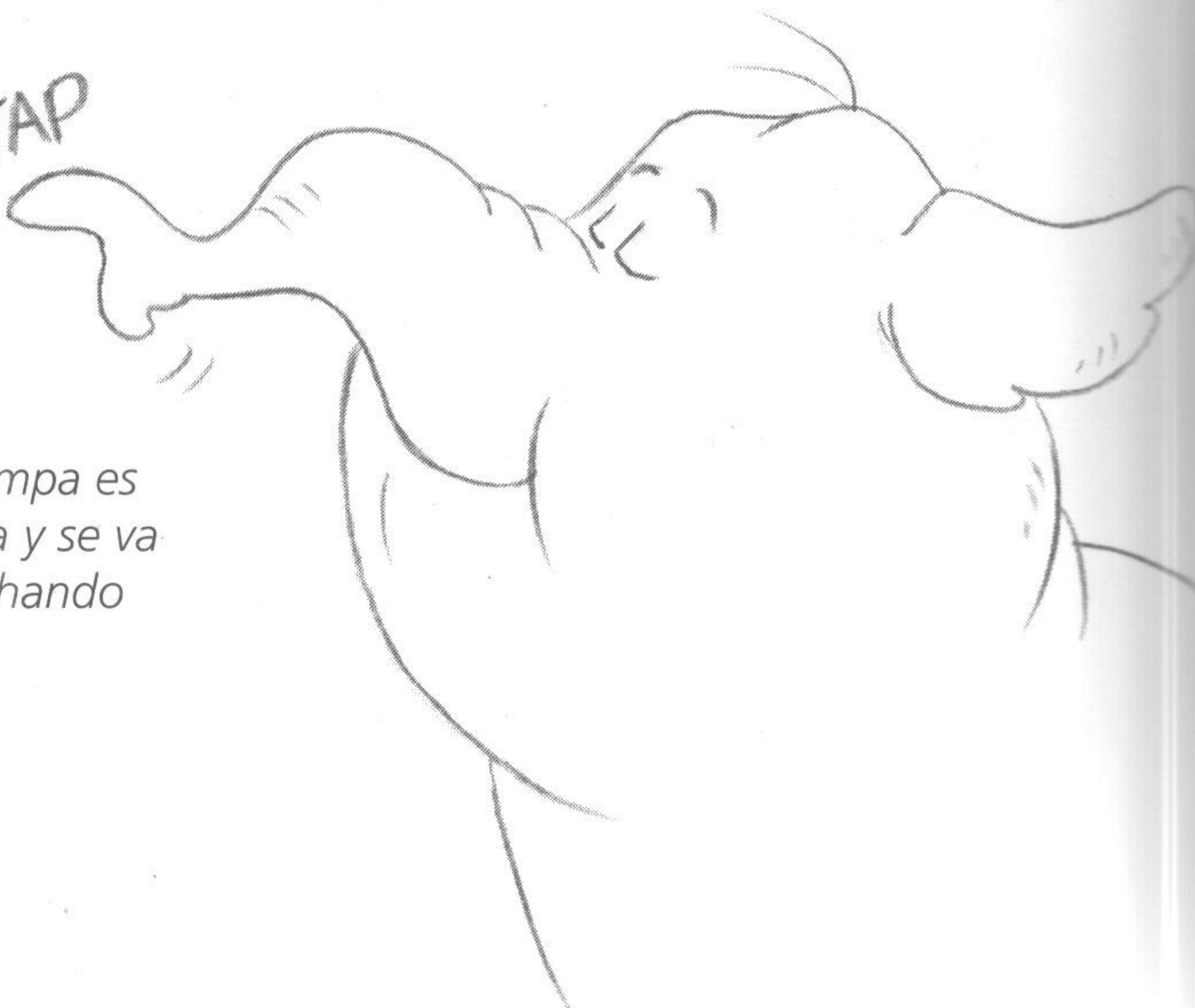
Patas cortas, como tocones de árbol

No hay cintura: los elefantes nunca han sabido controlar su apetito



TAP TAP

La trompa es gruesa y se va estrechando





Frente y parte de atrás
de la cabeza cubiertas
por la melena

Gran nariz

Labio superior grande,
bigotes pequeños

Hocico rectangular

Mentón garboso

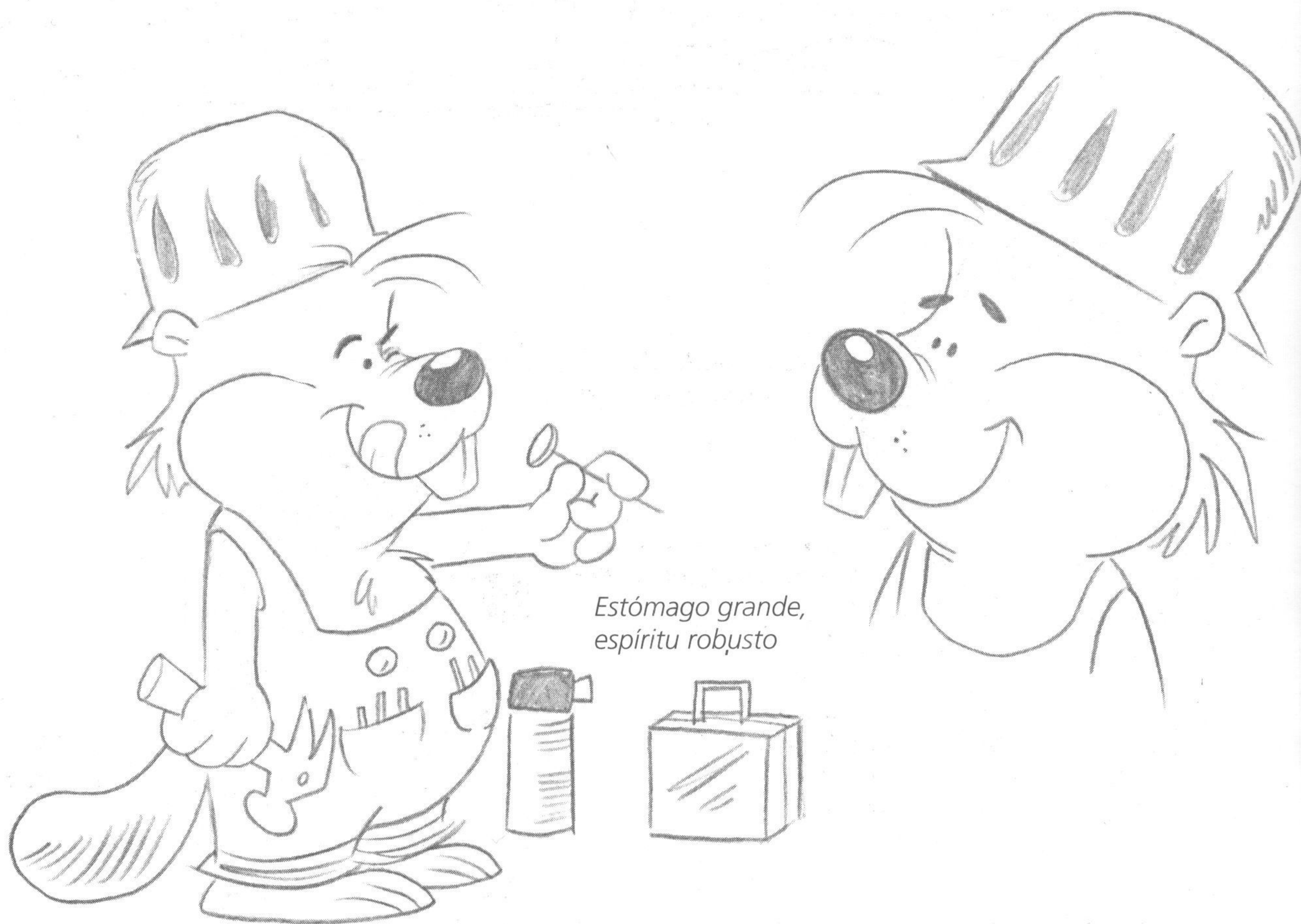


El castor, siempre ocupado



Dientes de conejo

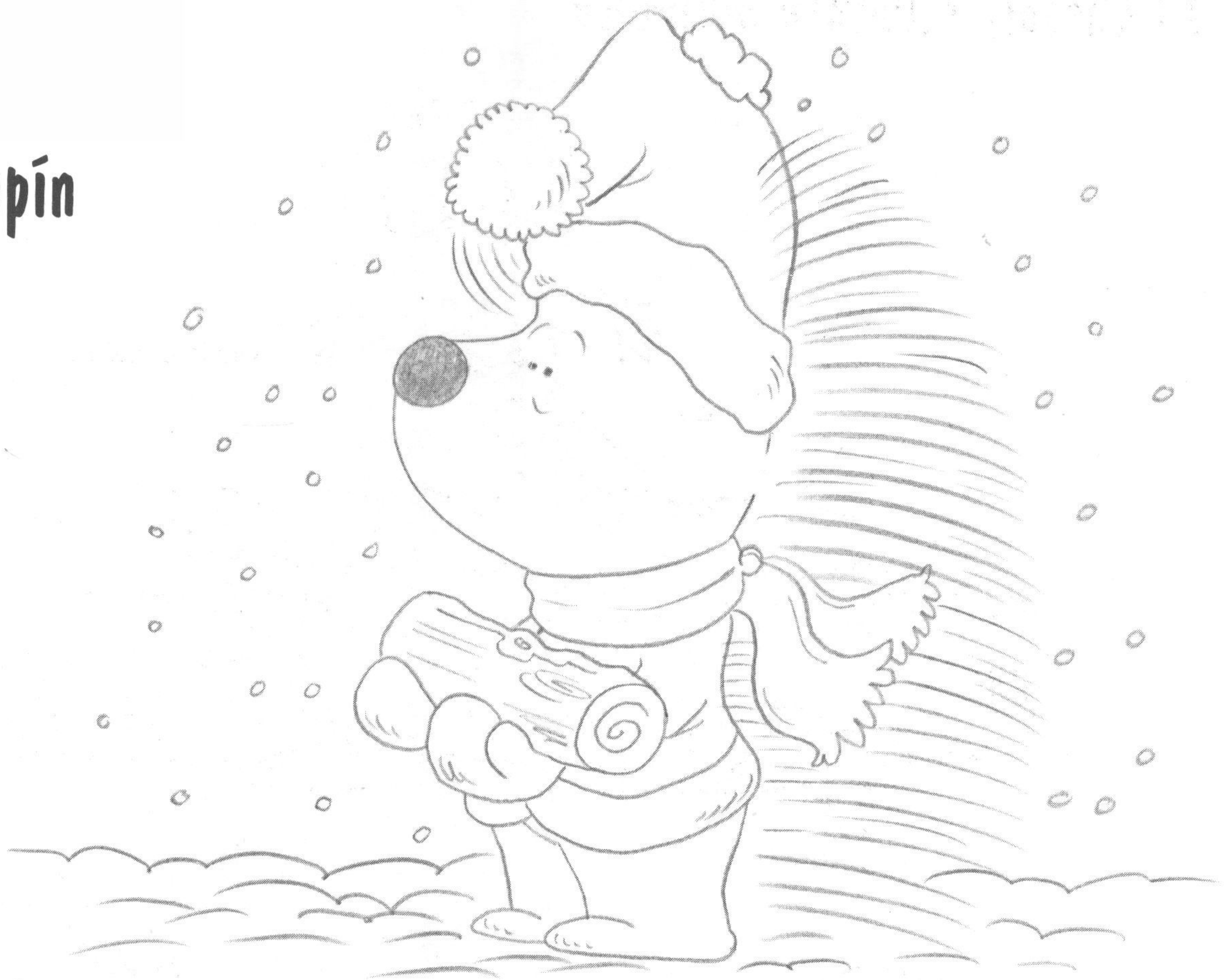
Grandes mejillas



Estómago grande, espíritu robusto

Cola plana para apisonar el barro

el puercoespín



*Cara redondeada,
sin ángulos marcados*

*Boca pequeña; incluso
puedes prescindir de ella*

*Las manos tanto
pueden tener
dedos como
ser mitones*

*Pies en
forma de mitón*



*Espalda
muy arqueada*



El oso

El cachas del bosque

*Las orejas
siempre
sobresalen
de la cabeza*



*Mandíbula grande
y cuadrada*

No hay cuello



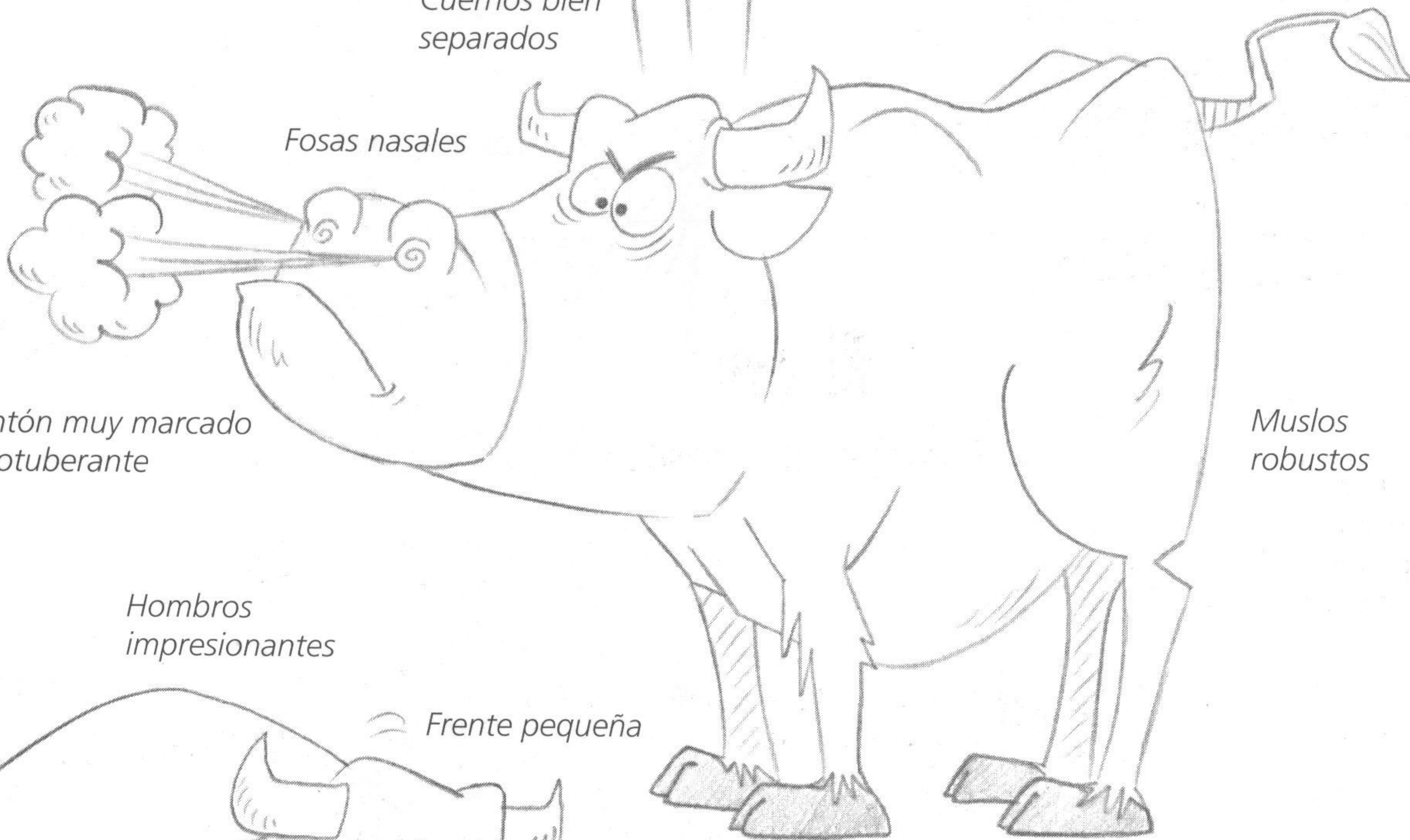
*Pecho
grande*

Piernas gruesas

Es mucho toro...



Cuernos bien separados



Hombros impresionantes

Frente pequeña

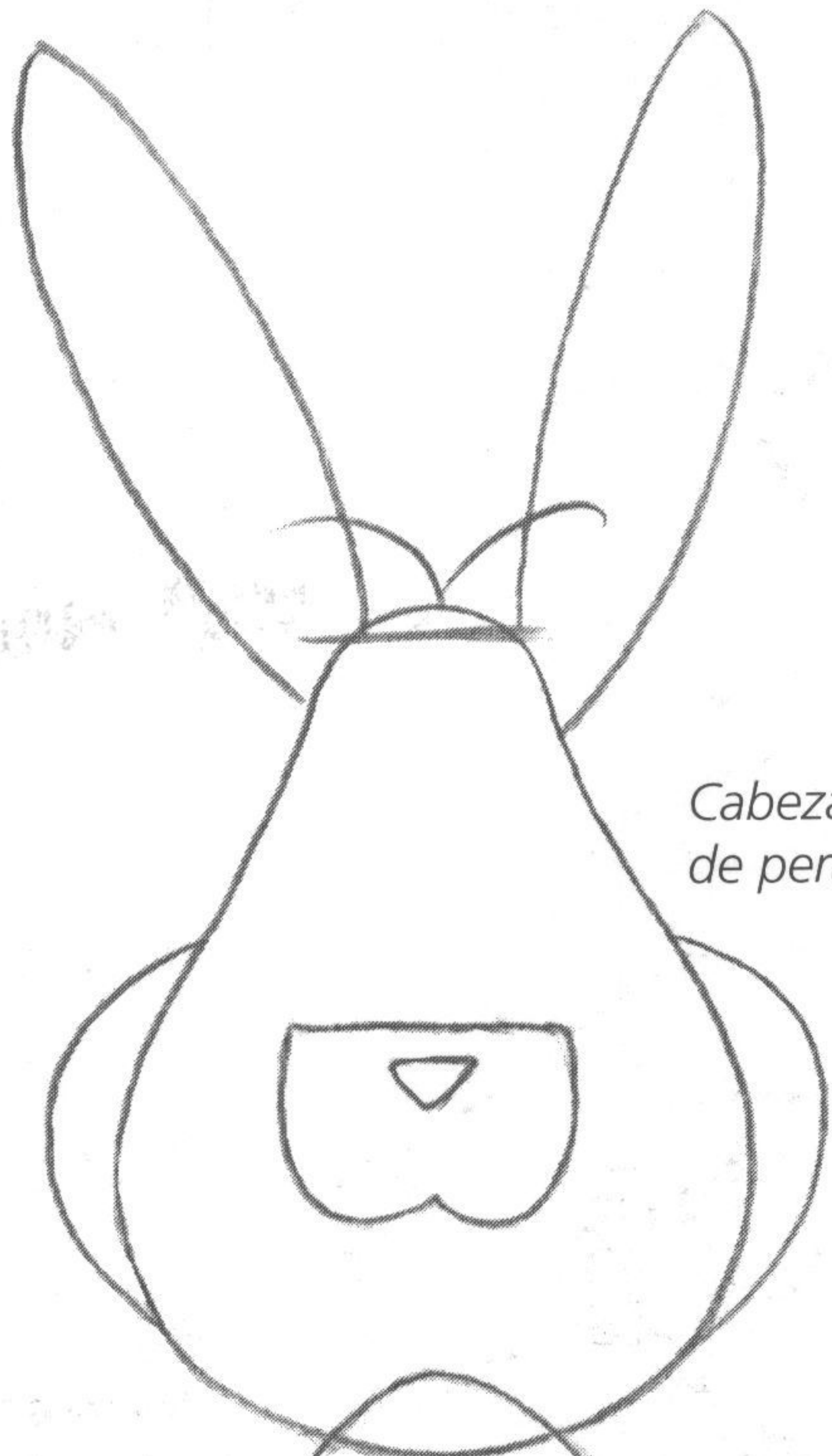
Oreja en forma de hoja



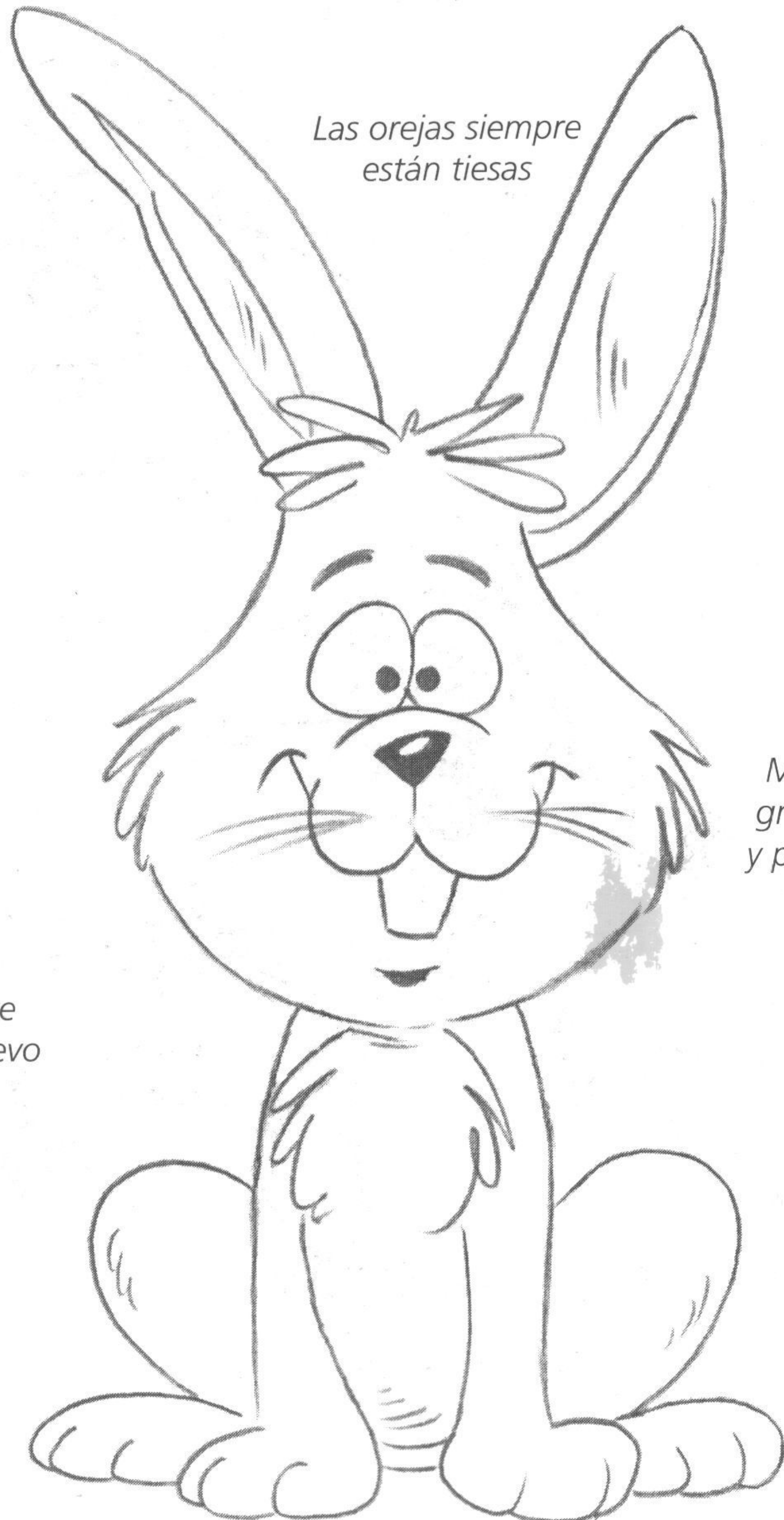
Conejo



Cola frondosa

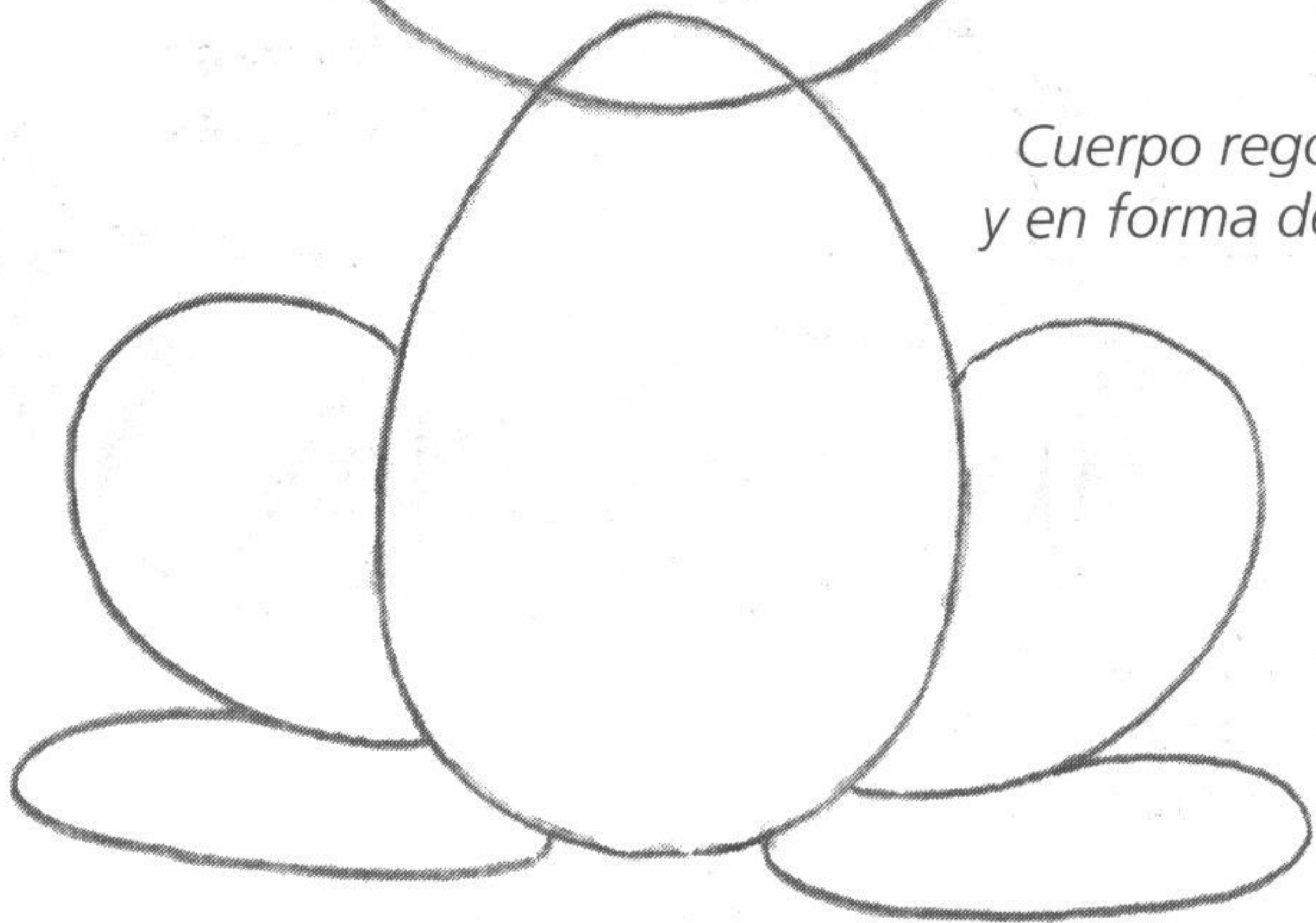


Cabeza en forma de pera



Las orejas siempre están tiesas

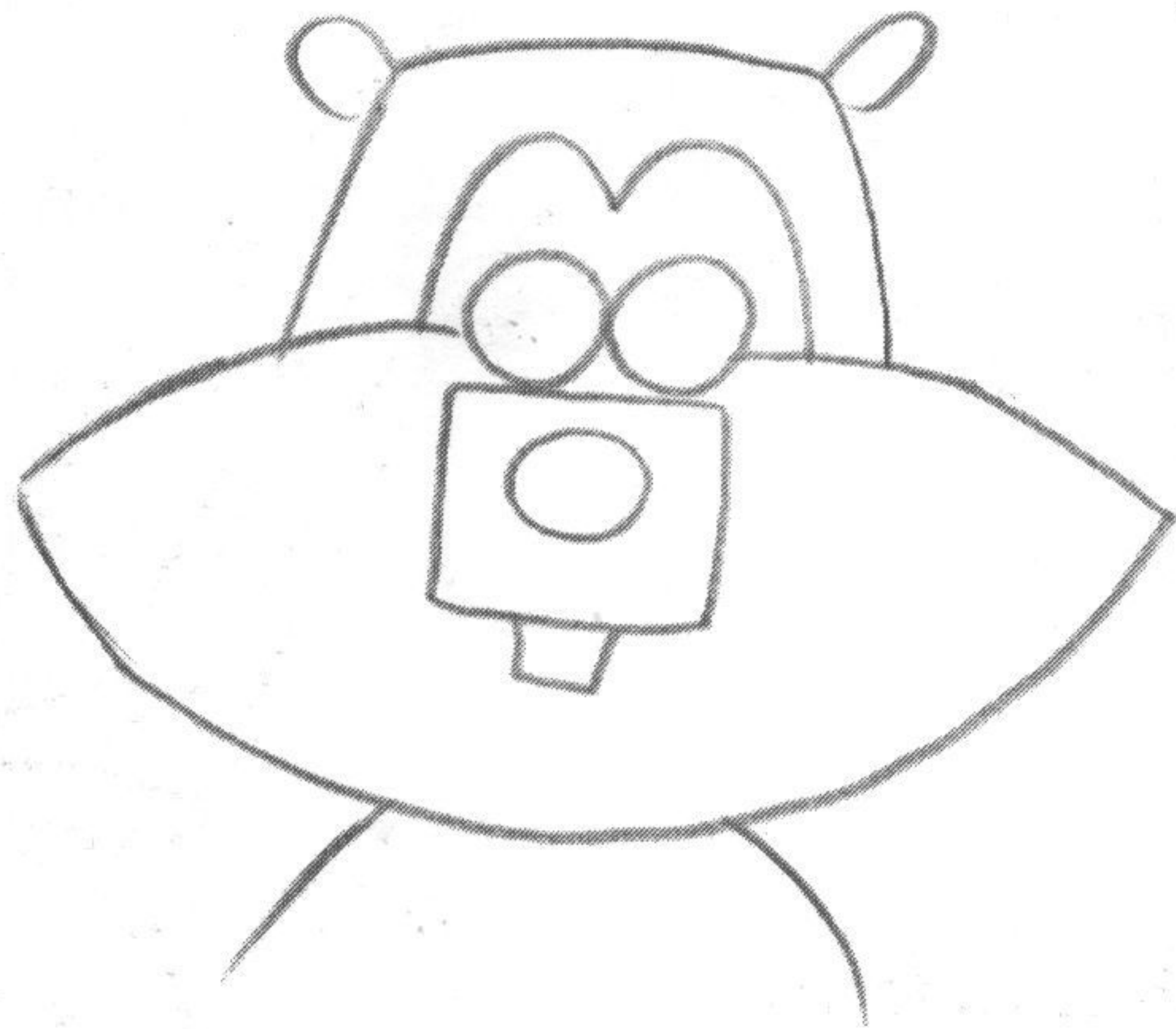
Mejillas grandes y peludas



Cuerpo regordete y en forma de huevo

Pies y manos grandes

El mapache



Orejas de botón



Piececitos negros

Manitas negras

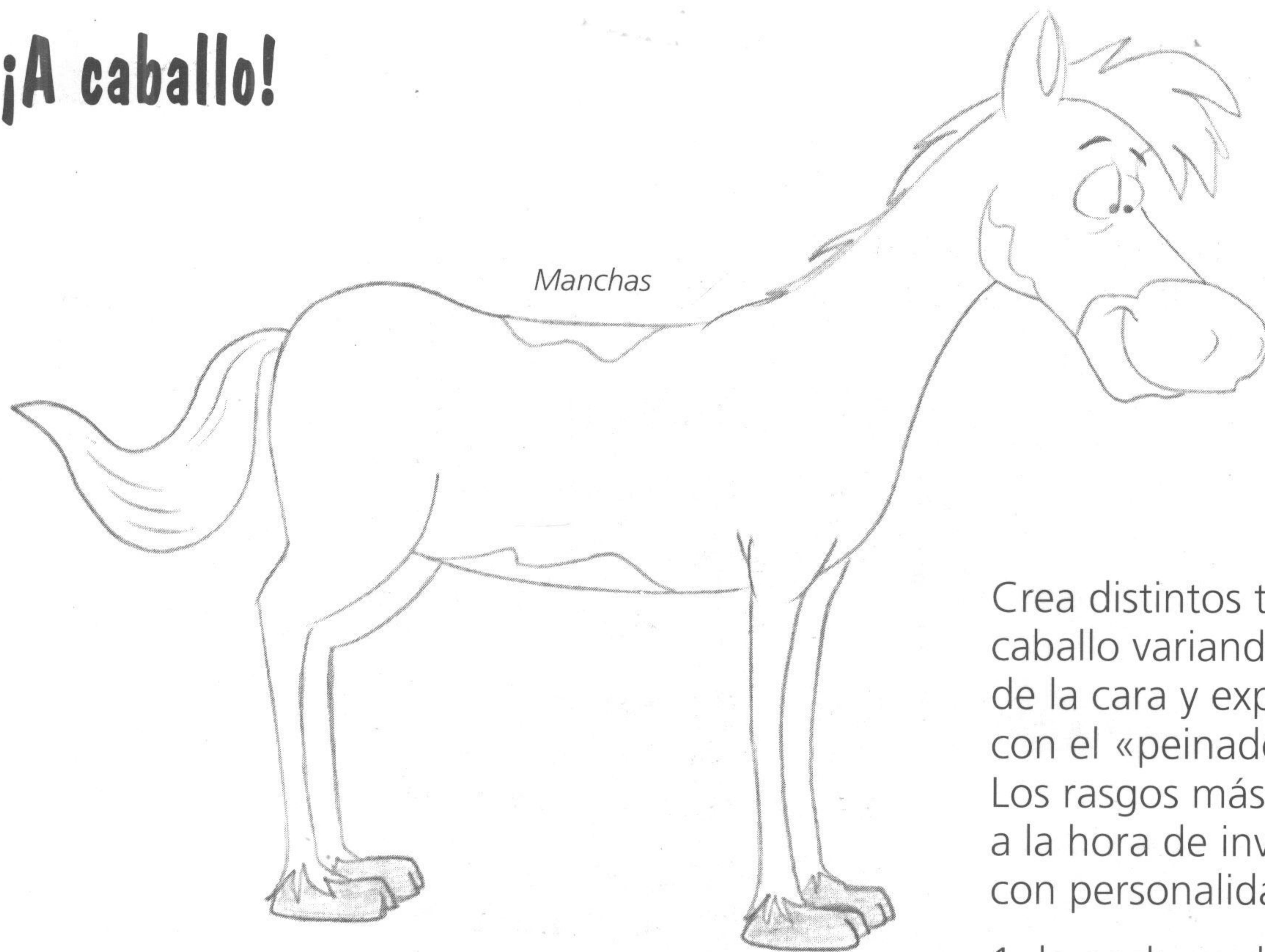


Un diente de conejo

Cola frondosa y a rayas

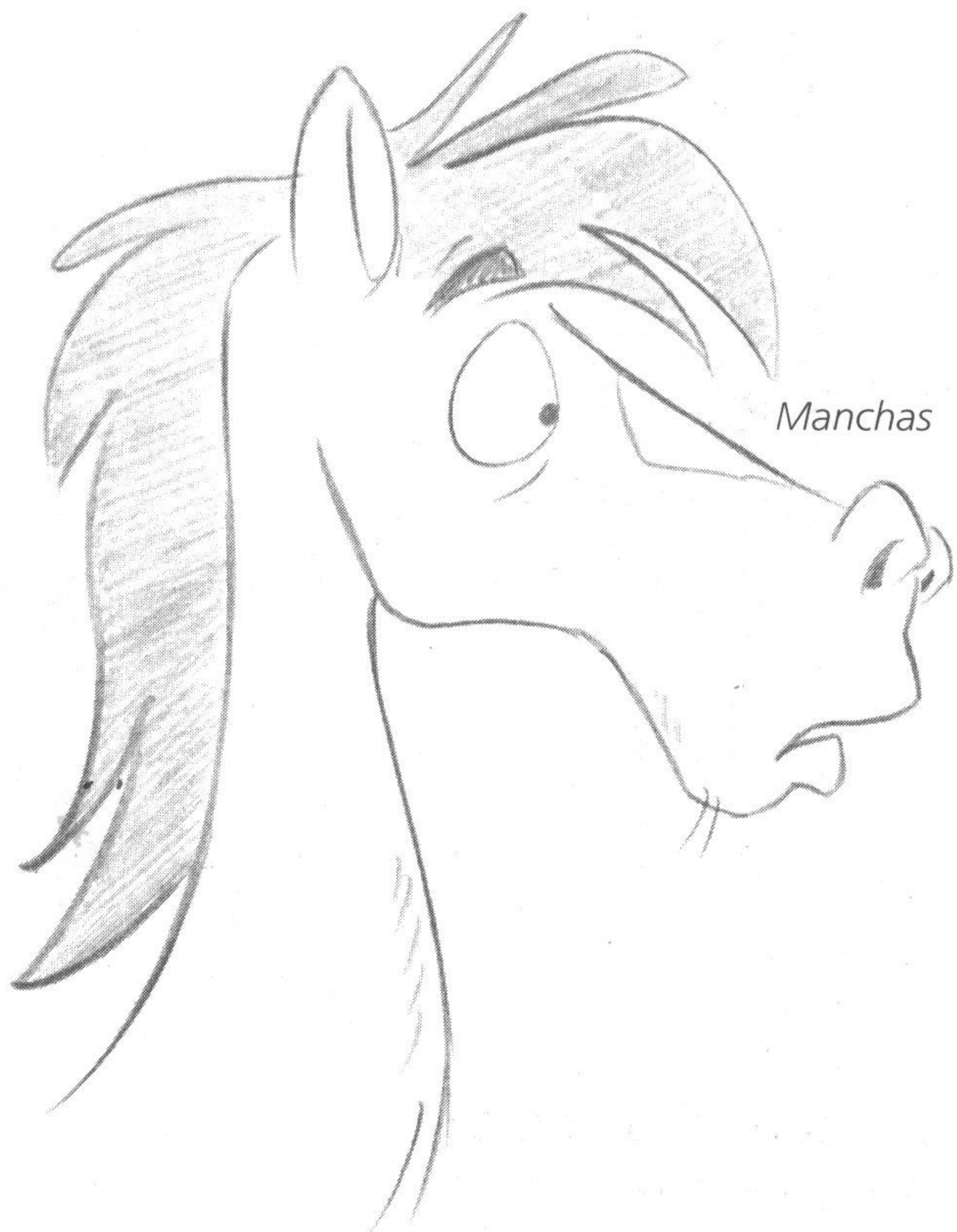
Sección del estómago definida

¡A caballo!



Crea distintos tipos de caballo variando la longitud de la cara y experimentando con el «peinado» de las crines. Los rasgos más importantes a la hora de inventar un caballo con personalidad son:

1. la anchura de la cara
2. el tipo de nariz y fosas nasales
3. el tamaño del mentón

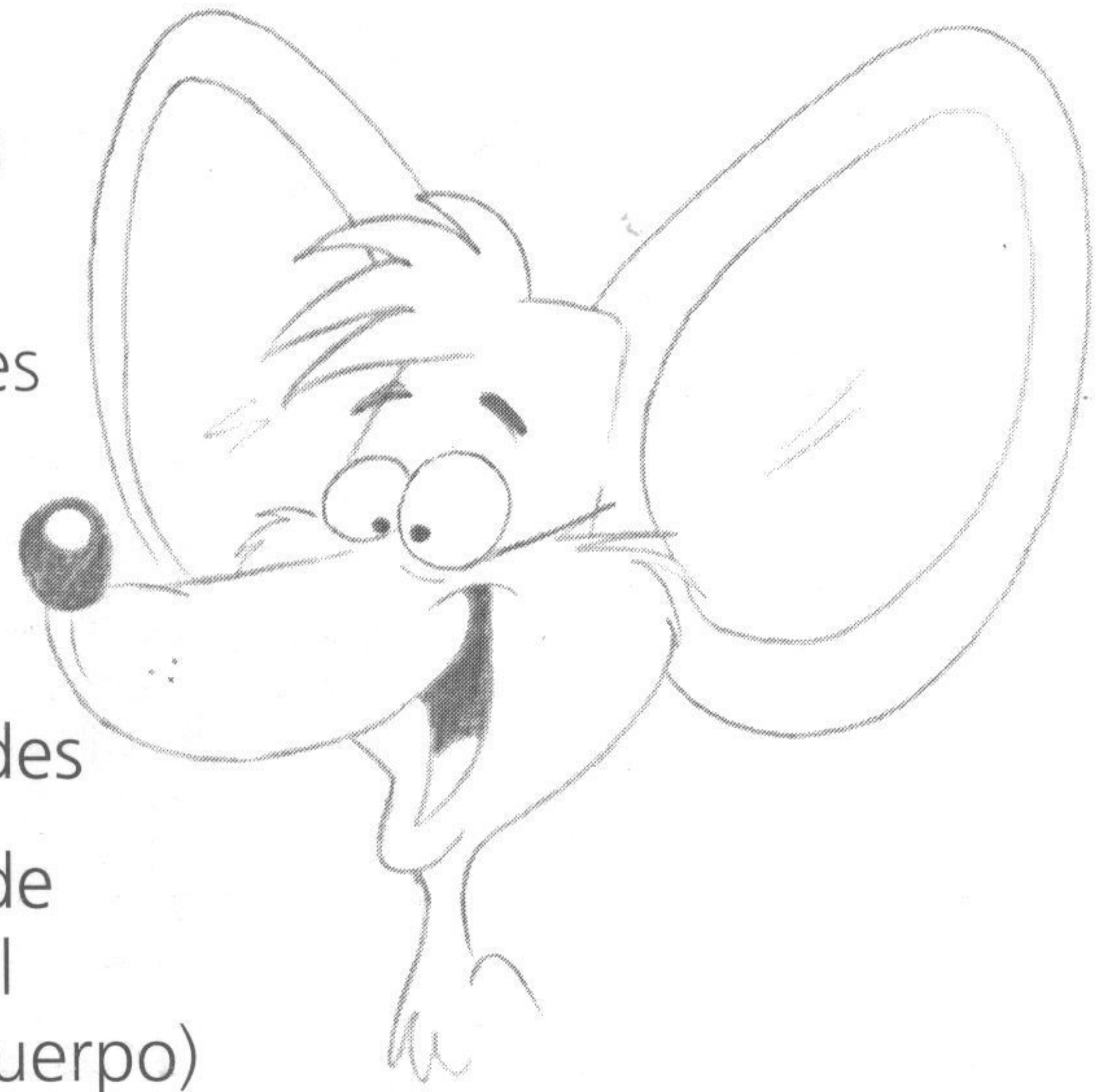


Si necesitas varios caballos distintos en la misma historieta, y no quieres perder tiempo inventándotelos, basta con que les pongas manchas distintas. Eso creará la ilusión de que hay varias razas diferentes.

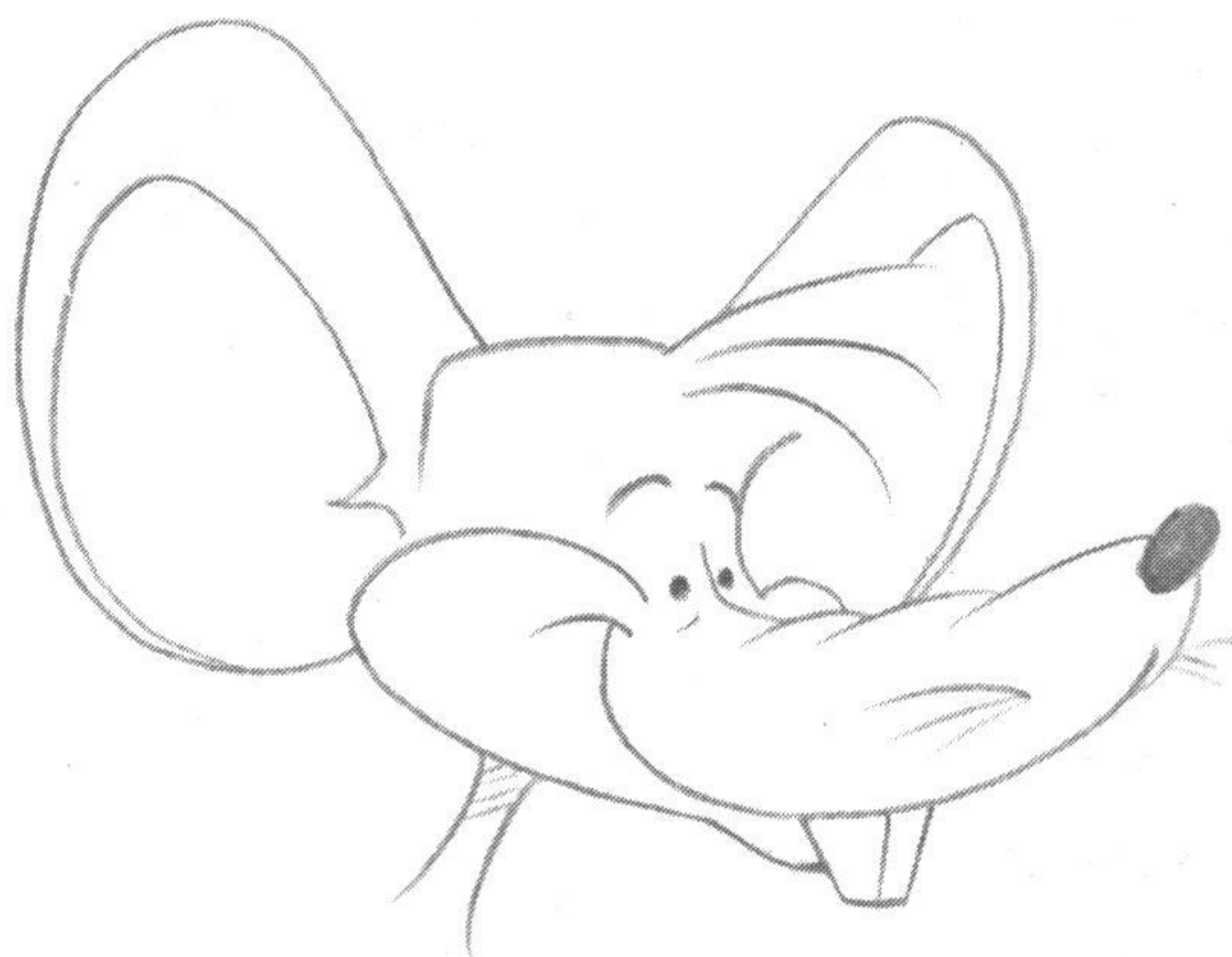
Aunque los hay de muchos tamaños y formas, todos los ratones comparten ciertas características:



1. Orejas grandes
2. Cola larga
3. Pies grandes
4. Mejillas grandes
5. Cabeza grande (en relación al tamaño del cuerpo)
6. Mentón pequeño o ausencia de mentón



Se diría que en los cómics el ratón sólo vive para molestar. Si introduces un ratón en tus tiras cómicas, tendrá que hacerle imposible la vida a alguien.



Cuanto más largo sea el hocico de un ratón, menos «mono» será y más se parecerá a una rata.

Hipopótamos

Nariz grande,
fosas nasales
muy separadas

Curva de
grasa en
el cuello

Cabeza irregular

Mentón
hundido

Dientes
de conejo



Pliegues de grasa

Un atisbo
de cola

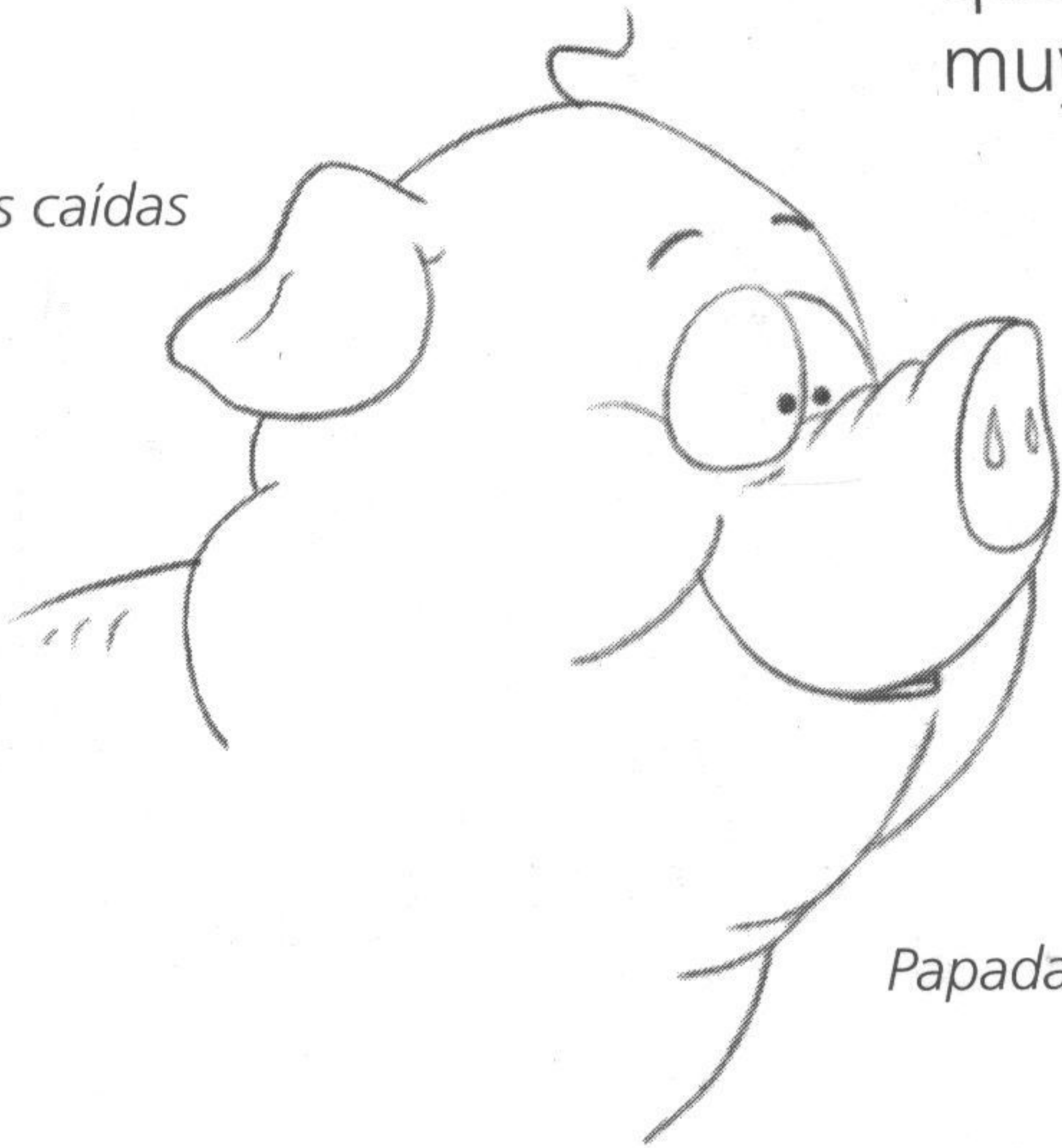


Pies de elefante

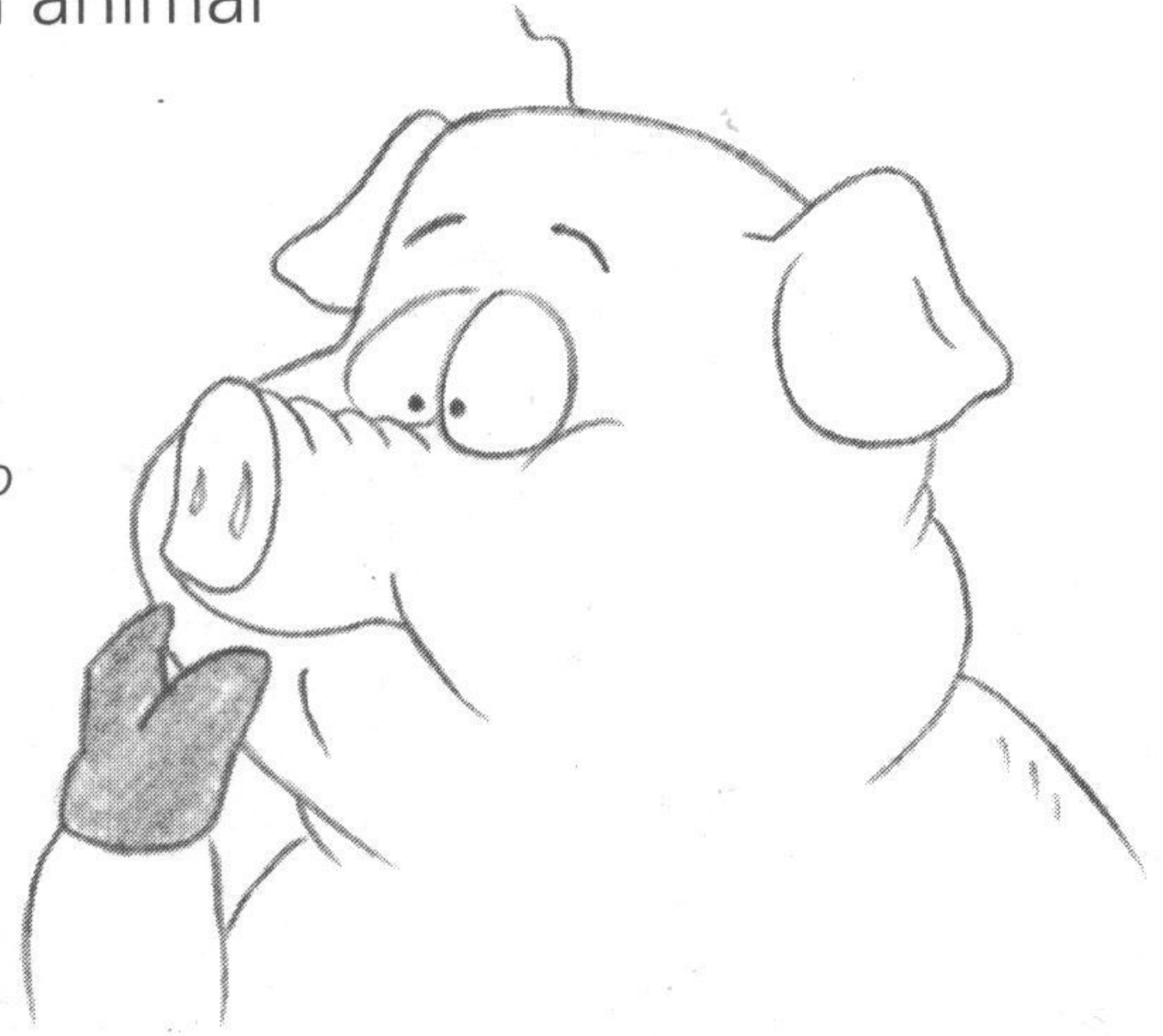
Cerdo

Ojos grandes y montones de curiosidad. ¡Recuerda que el cerdo es un animal muy inteligente!

Orejas caídas



Como la trompa de un elefante que se hubiera quedado raquítica



Papada

¡Los carrillos son imprescindibles!



El cráneo es un rectángulo redondeado

La mandíbula es un gran círculo

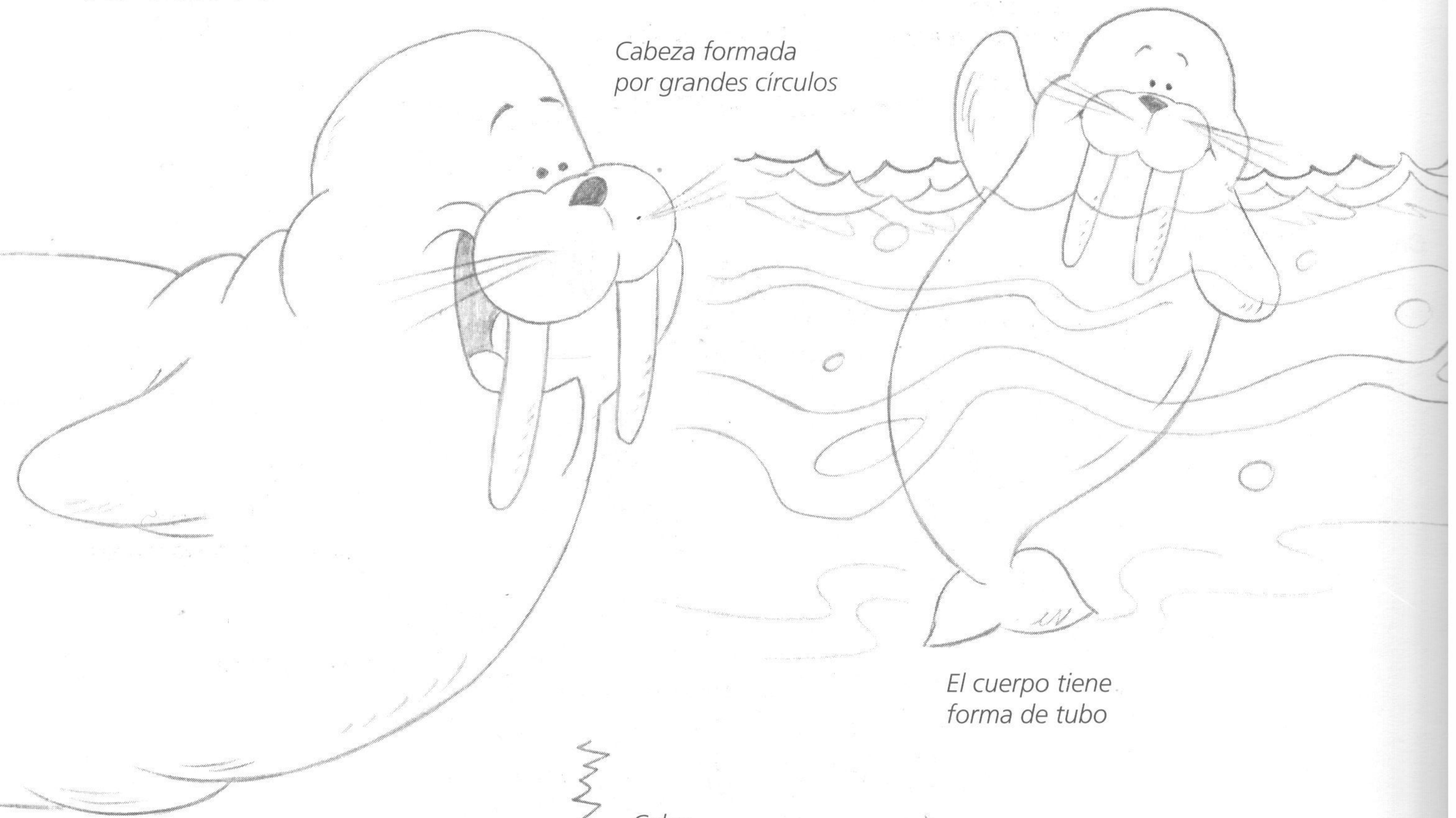
No hay cuello

Los brazos son más largos que las piernas

El cuerpo es un rectángulo redondeado

Las pezuñas no deben parecer pies

La morsa



Cabeza formada por grandes círculos

El cuerpo tiene forma de tubo



Bigotes

Colmillos

Calva

Plegues de grasa

Tiburón

La cabeza es
la mitad del cuerpo

Frente curvada

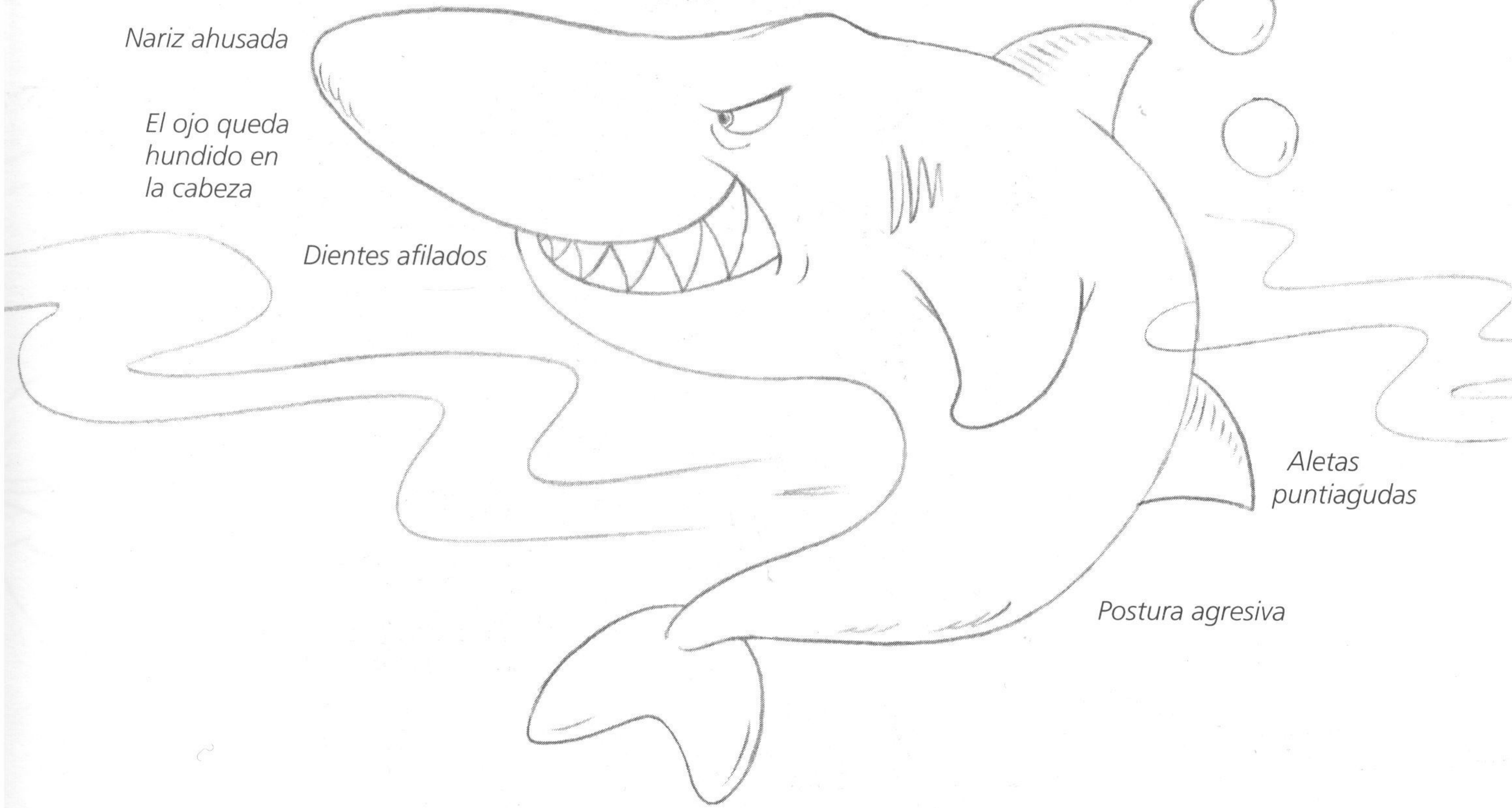
Nariz ahusada

El ojo queda
hundido en
la cabeza

Dientes afilados

Aletas
puntiagudas

Postura agresiva



Rana

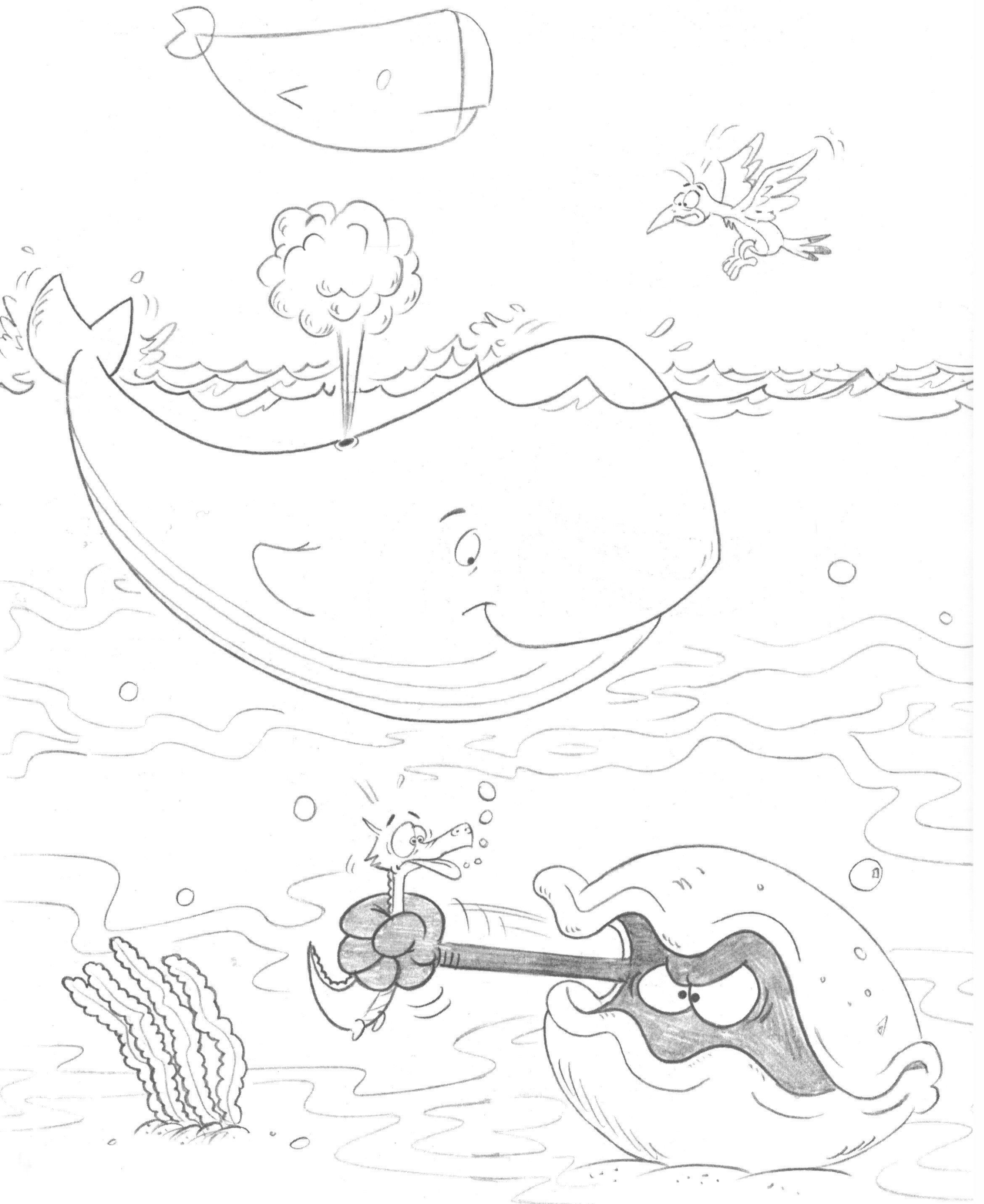
Nariz
enorme

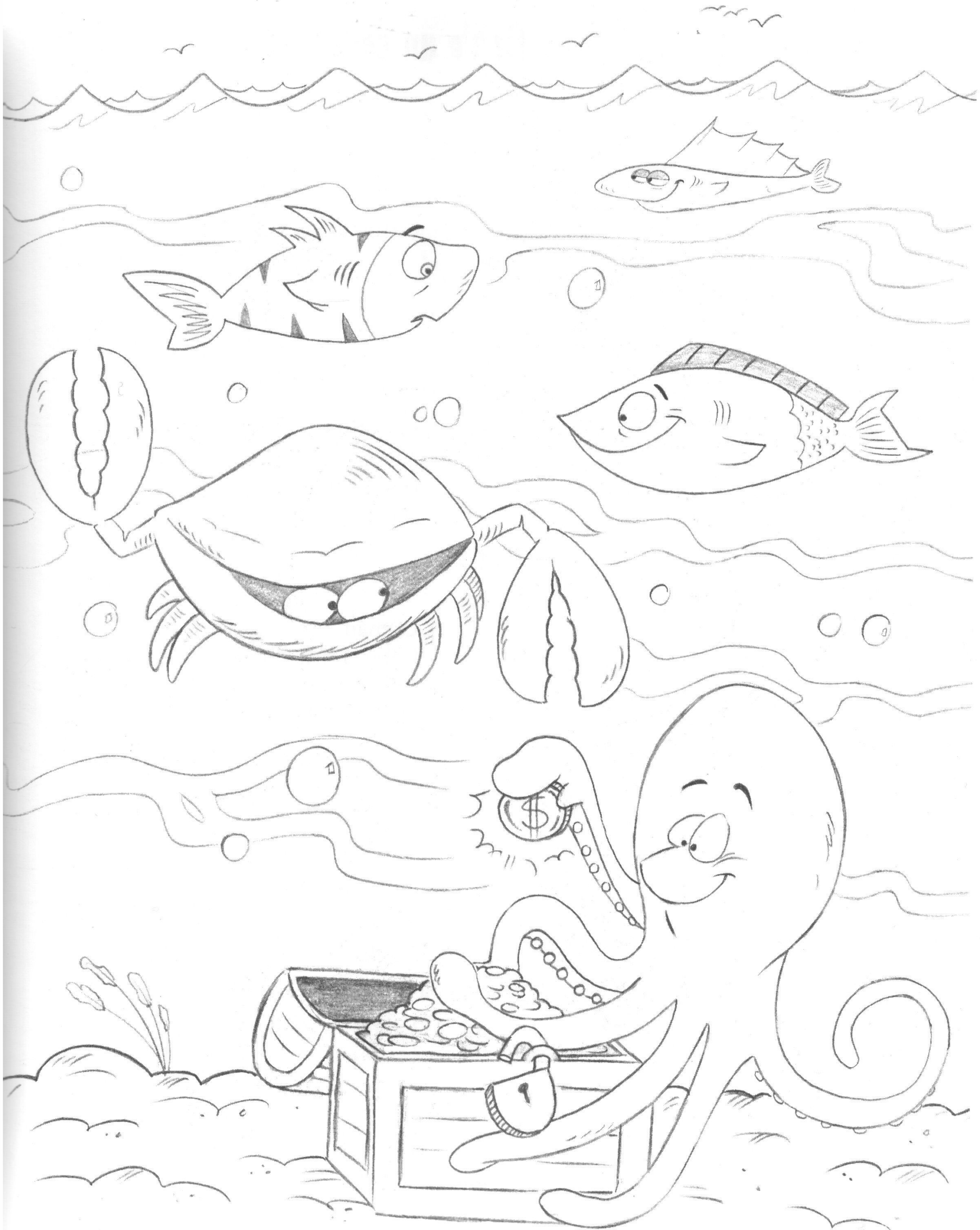
Cejas muy
marcadas

Manchas
especiales

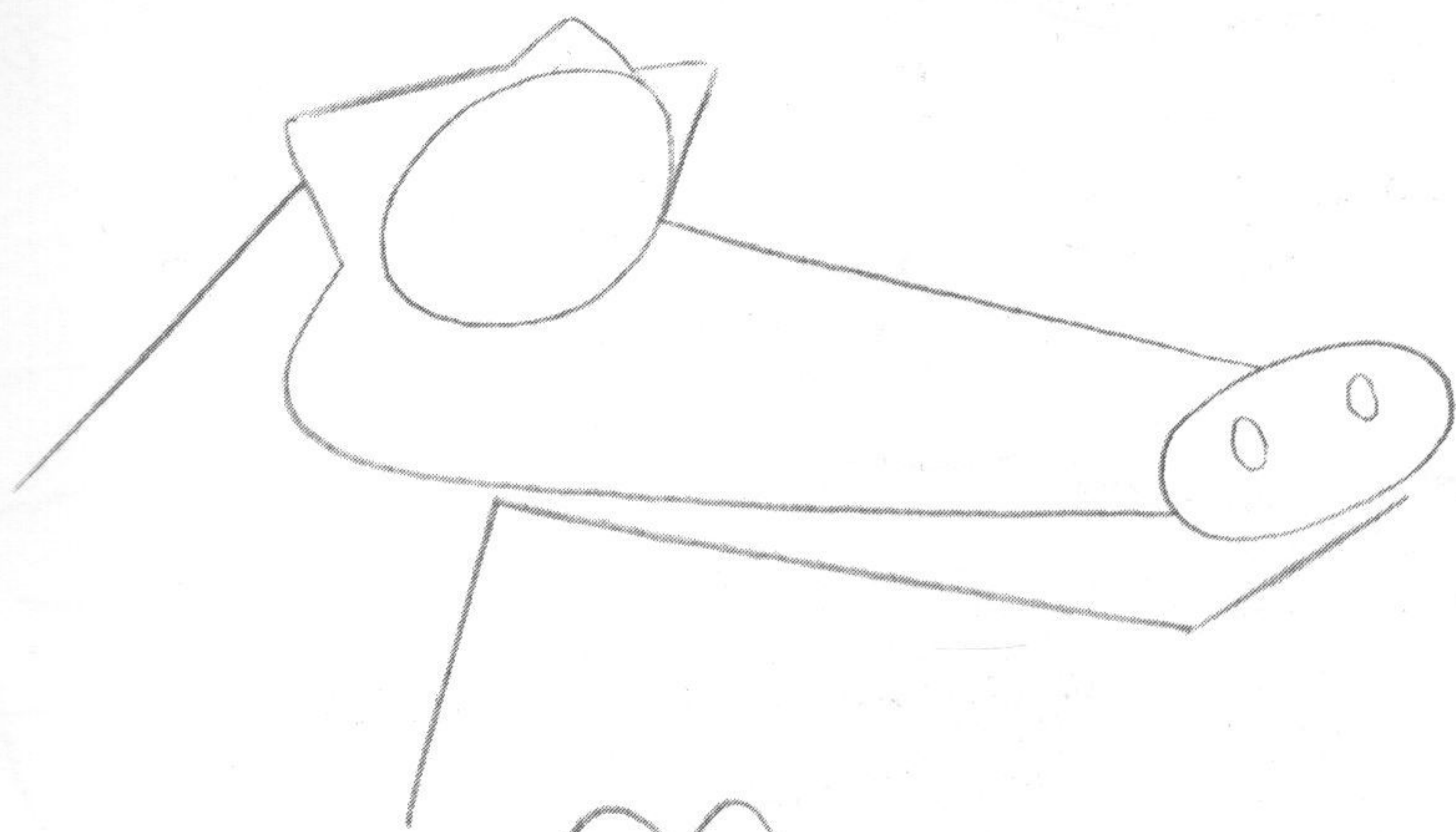
Dedos de
las manos
y de los pies
largos y
delgados



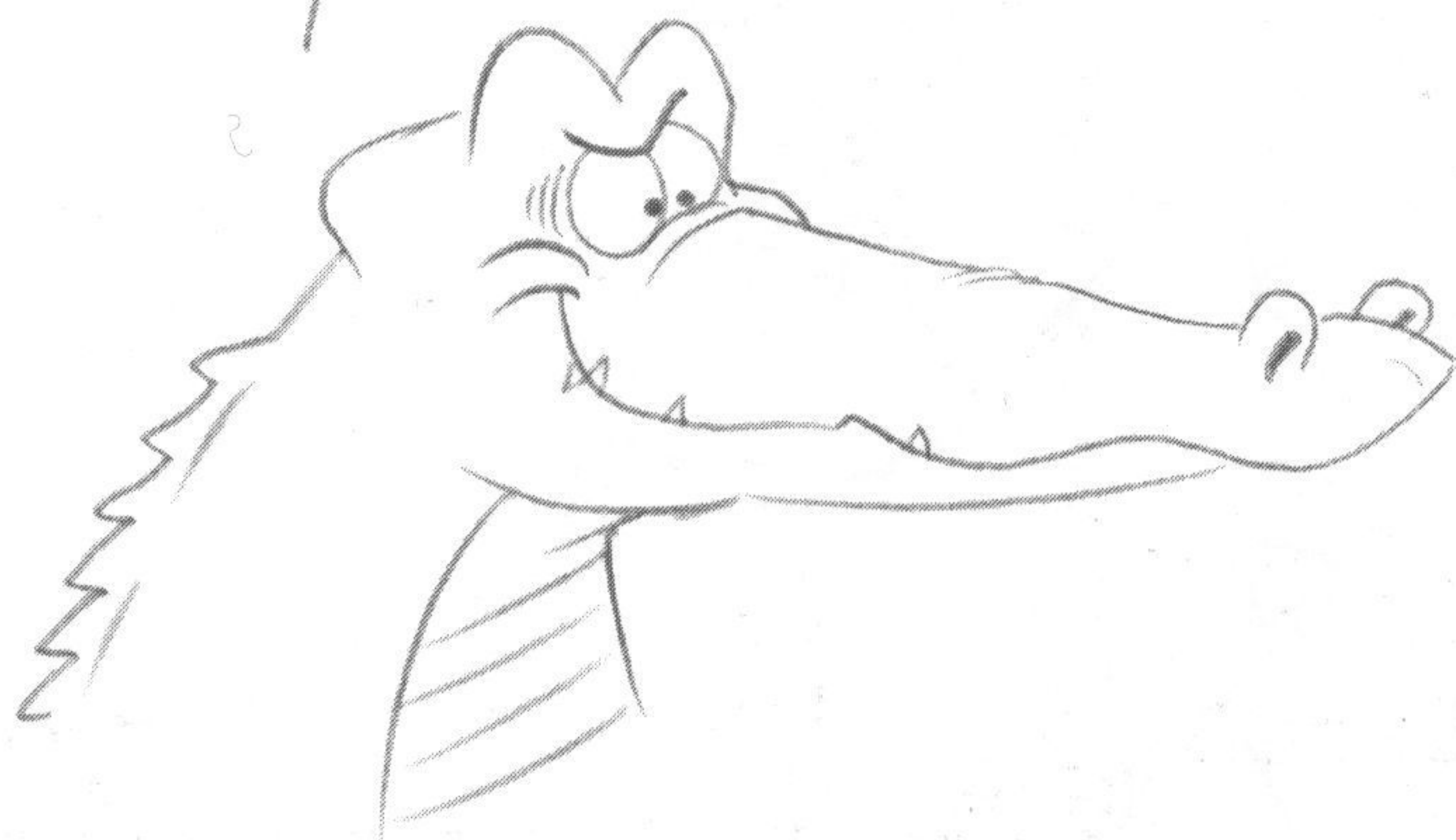




Cómo crear un caimán a partir de un cocodrilo



Estructura básica



Cocodrilo

El hocico se va estrechando. Los dientes son visibles. Aspecto amenazador.



Caimán

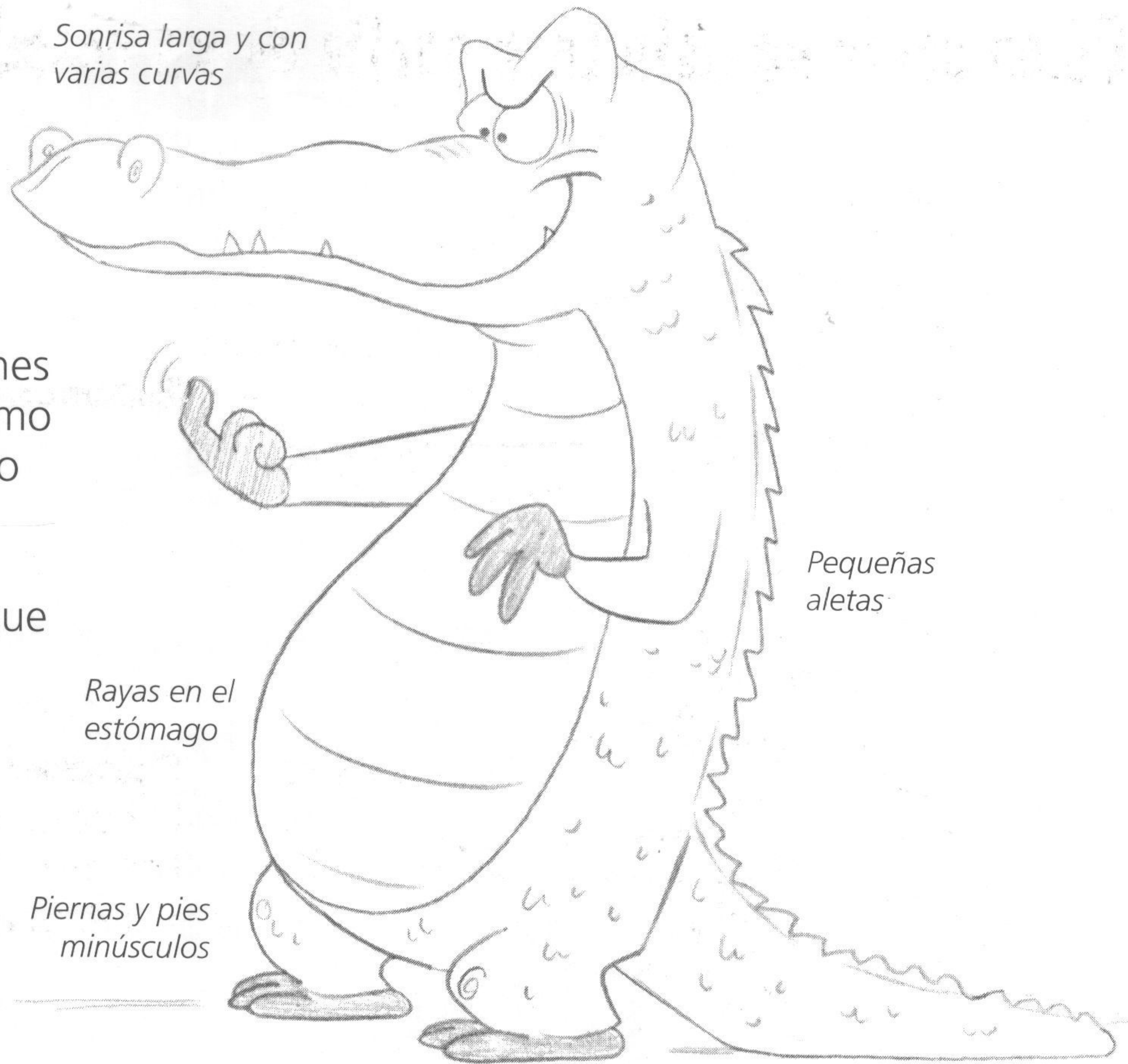
Cabeza más ancha. El hocico no se estrecha. Si tu personaje va a ser un buen chico, el caimán resulta más aconsejable que el cocodrilo. (Si quieres obtener un caimán muy afable, elimina los dientes.)



Caimán gordo

Si quieres engordar a un caimán, basta con que bajes su mentón y su cuello y que dejes la frente y el hocico tal como estaban.

Los cocodrilos y los caimanes tienen básicamente el mismo tipo de cuerpo. El cocodrilo de esta página resulta cómico, a pesar de sus temibles mandíbulas, porque sus miembros son ridículamente pequeños.



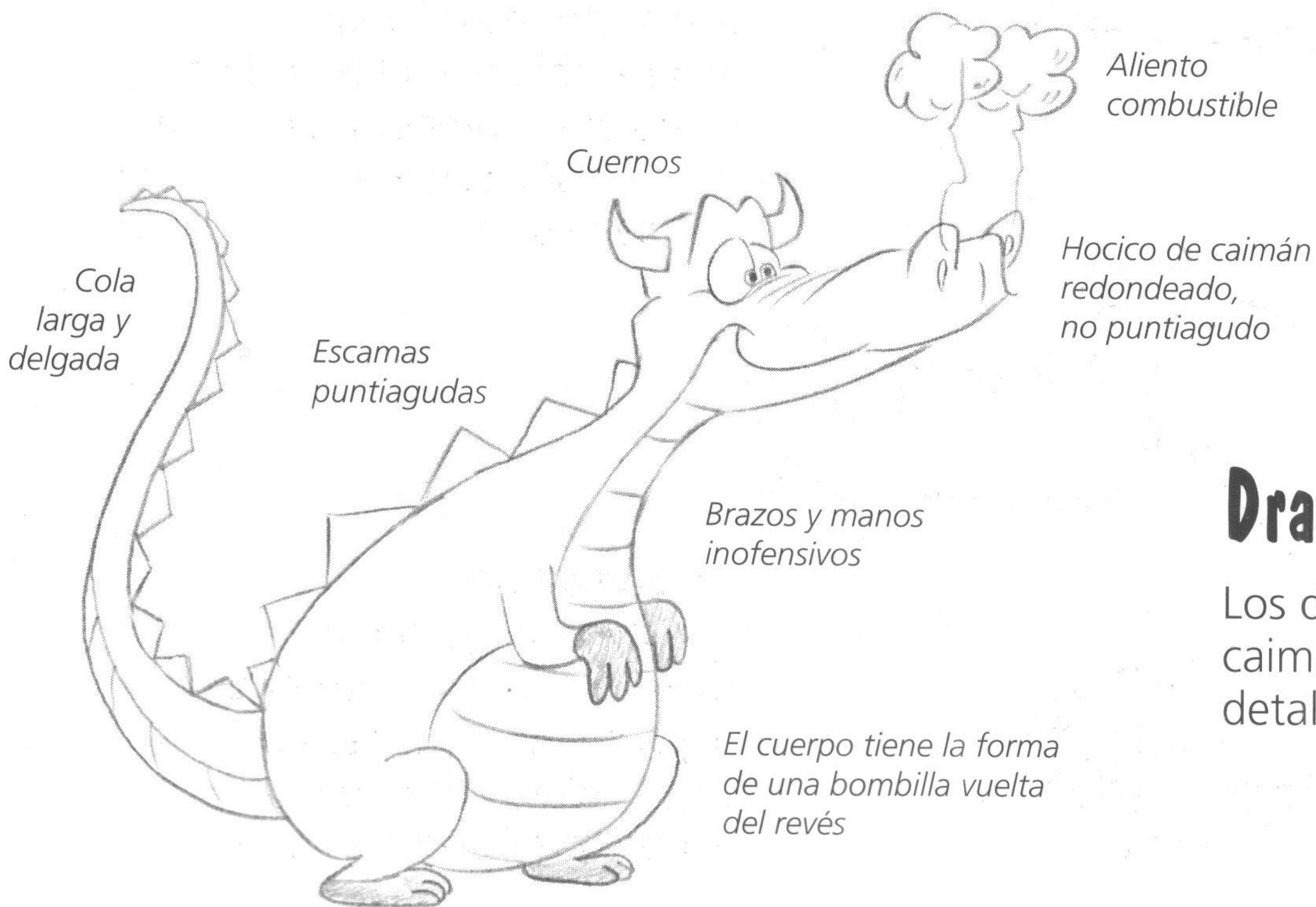
Sonrisa larga y con varias curvas

Pequeñas aletas

Rayas en el estómago

Piernas y pies minúsculos

Cola muy gruesa



Cola larga y delgada

Escamas puntiagudas

Cuernos

Aliento combustible

Hocico de caimán redondeado, no puntiagudo

Brazos y manos inofensivos

El cuerpo tiene la forma de una bombilla vuelta del revés

Dragón

Los dragones son caimanes que fuman..., detalle más o menos.

Tortuga

