

DIBUJAR

LOS ANIMALES

por Charlène **Letenneur**

www.editorialgg.com

Traducción de Unai Velasco

GG

Índice

Introducción.....	4
Los félicos.....	6
Los cánidos.....	9
Los úrsidos.....	12
Los équidos.....	14
Los bóvidos.....	18
Los cérvidos	20
Los lepóridos	22
Los peces	24
Las aves	28
Bibliografía	32

Introducción

El dibujo de animales es un tema muy vasto, del que formamos parte nosotros mismos. Lógicamente, en esta obra no es posible tratarlo en toda su extensión. Encontraréis la información básica para dibujar siete familias de mamíferos, aves y la especie de peces de aleta radiada. Principalmente me centraré en las especies de animales salvajes y menos en los animales domésticos. El método empleado se basa en cuatro principios fundamentales.

Observar

Dedicaos a contemplar los animales todo lo que podáis. Durante vuestros paseos, en casa, en fotografías, en vídeos, tanto da. No hay nada más importante que la observación y la humildad frente al tema que pretendéis dibujar.

Comprender

Interesaos todo lo que podáis en su forma de vida, pues esta os permitirá comprender mejor su morfología y vuestros dibujos serán más precisos. Sin embargo, tened en cuenta que este libro no es un manual de anatomía. Si os apetece profundizar, consultad la bibliografía al respecto.

Construir

El respeto por las formas y las proporciones de las distintas partes del cuerpo es fundamental para que vuestros dibujos sean correctos. Dedicad tiempo a realizar un boceto consistente antes de completarlo con el detalle de sus texturas.

Inspirarse

La diversidad es la palabra clave que os permitirá esquivar el aburrimiento o la falta de inspiración. Tened en cuenta la diversidad de las formas, pues esta es la clave de vuestra sensibilidad.

La bibliografía que encontraréis al final de este libro os permitirá desarrollar vuestro aprendizaje.

El material

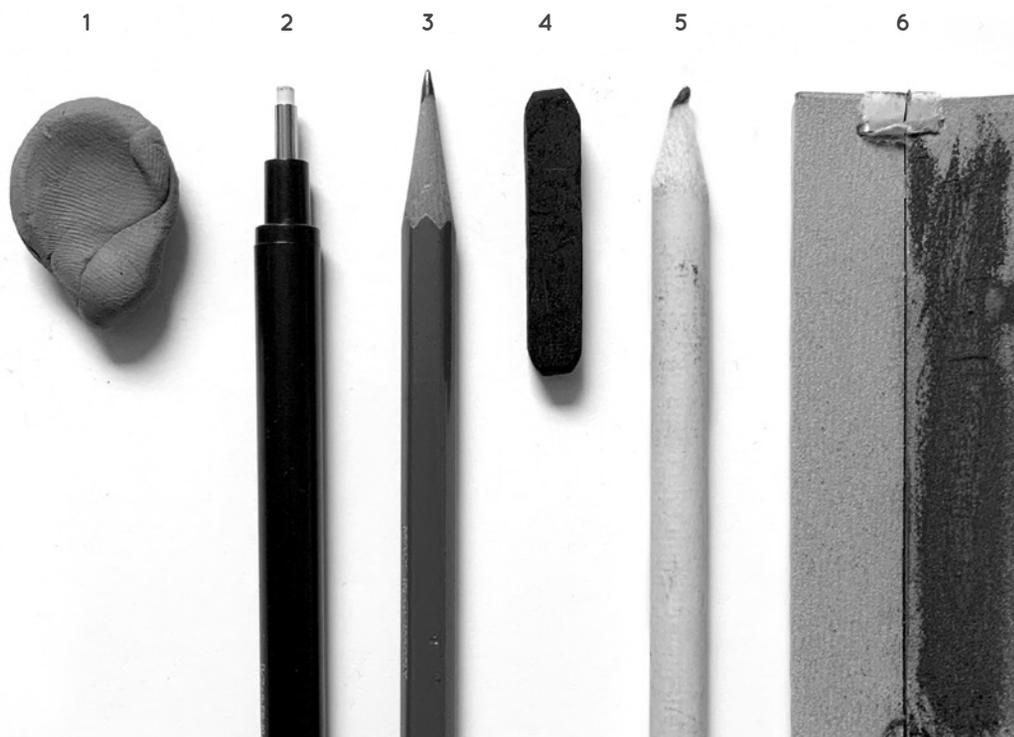
Esta obra contiene más de 165 dibujos hechos a mano alzada mediante lápiz de grafito (3) sobre papel de 80 gramos. Para los esbozos yo empleo un lápiz de dureza suave (2H o HB) y a continuación repaso el trazo con uno más grueso, como el 2B o el 5B.

Para atenuar ciertas partes constructivas del boceto, aplico con suavidad una goma maleable (1).

Finalizo las texturas mediante varios lápices, carboncillos (4) o portagomas (2).

También me gusta utilizar el difumino (5), cargado de polvo de grafito para conseguir un trazo borroso. Tiendo a emplear un afilador de papel de lija (6), así como un sacapuntas, para que la mina pueda representar el pelaje.

El dibujo digital se utiliza solamente para realizar algunos esquemas puntuales.



Algunas bases para una buena composición

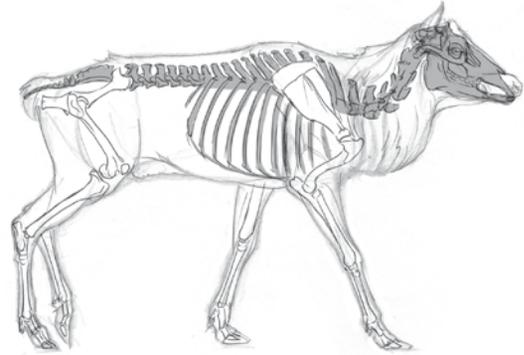
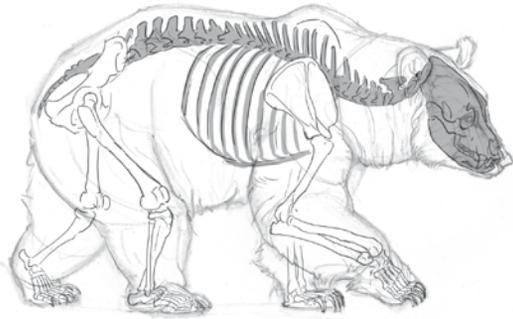
Existe un esquema común a todos los esqueletos, utilísimo para articular sin equivocarse las distintas partes del cuerpo. Una vez asimilados esos fundamentos, tened en cuenta la forma de vida del animal en cuestión y respetad las proporciones de cada segmento (véase más adelante).

TRUCO

Todos poseemos ese mismo «esqueleto común», de ahí que, si tenéis alguna duda sobre una articulación, podéis adoptar la postura del animal y observar vuestros movimientos.

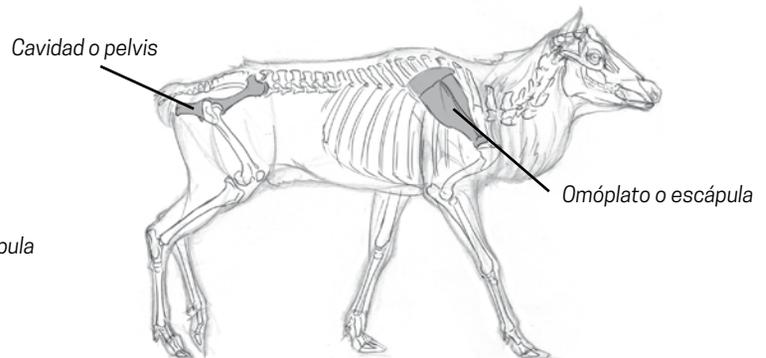
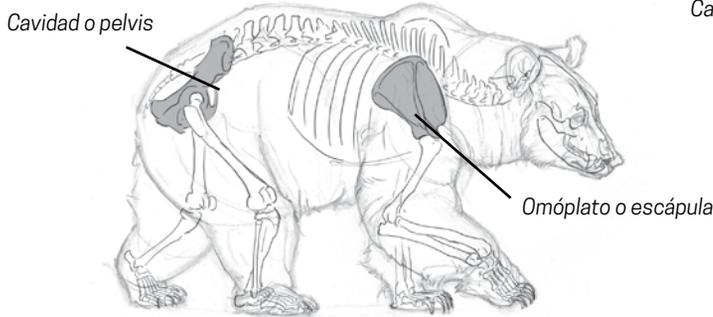
El esqueleto axial

Comprende el cráneo y la columna vertebral (o raquis). Como su nombre indica, se trata del eje de simetría del cuerpo.



Las cinturas

Son las estructuras que permiten unir los miembros (patas) al esqueleto axial. Hablamos de cintura escapular cuando nos referimos a los miembros anteriores (brazos o patas delanteras) y de cintura pélvica cuando nos referimos a los miembros posteriores (piernas o patas traseras).

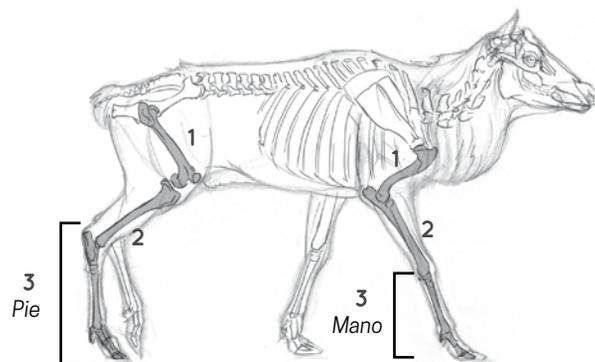
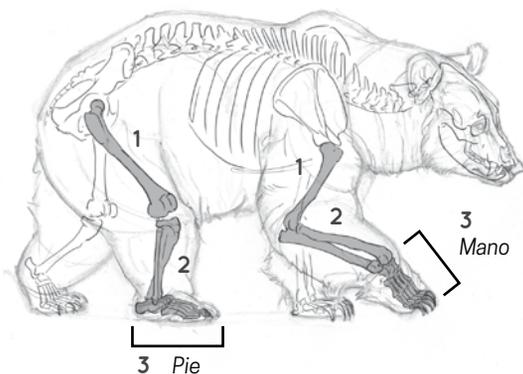


Esquema de los miembros

Después de las cinturas, los miembros están compuestos de tres segmentos:

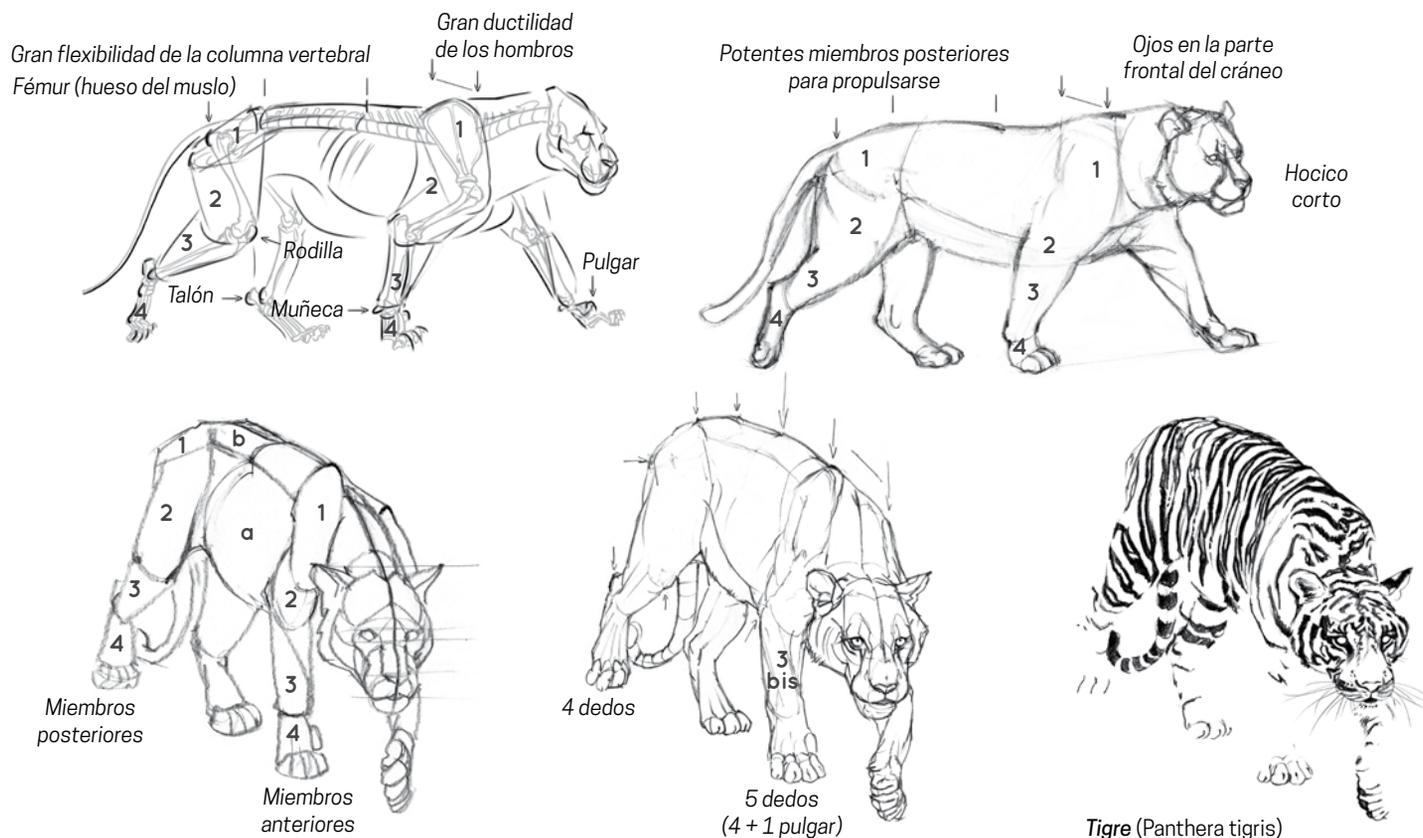
- El estilópodo (brazo o muslo) comprende un único hueso (húmero o fémur, **1**).
- El zeugópodo (antebrazo o pierna) comprende dos huesos (**2**).
- El autópod (mano o pie) comprende la muñeca o tobillo, los metas y las falanges (**3**).

¡A los lápices!



Los félidos

La familia de los félidos está formada por 38 especies repartidas por la mayoría de los continentes, si tenemos en cuenta el gato doméstico. Del gato herrumbroso al imponente tigre siberiano, encontramos una gran variedad de tamaños y colores, pero todos ellos comparten ciertas características comunes. Se trata de depredadores y su anatomía está perfectamente adaptada para poder correr y cazar. Se desplazan apoyándose sobre los dedos, de modo que ni los talones ni los tobillos están en contacto con el suelo: son **digitígrados**.



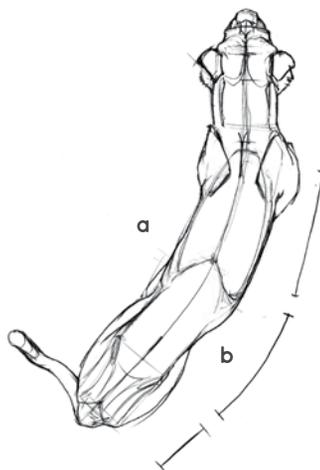
Simplificar los volúmenes

Servíos de las siguientes referencias para construir vuestro dibujo:

- el **eje de la columna vertebral** (en la mitad longitudinal del cuerpo);
- la **cabeza** (véase la página siguiente);
- el **cuello** (cilindro oblicuo);
- los **miembros anteriores**: dos omóplatos oblicuos capaces de subir y bajar independientemente el uno del otro (1), brazo (2) y antebrazo (3) articulados entre ellos por el codo, mano de cinco dedos con el pulgar (4). Entrecruzamiento de los dos huesos del antebrazo (3 bis); fijaos en cómo el volumen del radio pasa por encima de la ulna;
- la **caja torácica** es aplanada por el lateral (a);
- la **zona de las lumbares** es musculosa (b) y el **abdomen** tiene poco volumen por lo general;
- los **miembros posteriores**: cavidad (1), muslo y pierna articuladas entre ellas a través de la rodilla (2 y 3), un largo pie de cuatro dedos (4).

Detallar las formas

Para añadir realismo al dibujo, emplead la tensión de los tendones, las prominencias óseas y los volúmenes de masa muscular. No os olvidéis de definir los detalles de los ojos, de la nariz y de las orejas.



Dibujar la piel y los motivos

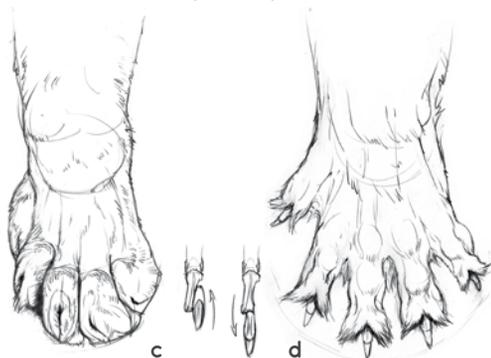
Los colores y los motivos del pelaje permiten a los félidos camuflarse en el entorno. Utilizad los motivos para resaltar los volúmenes y los movimientos (véase la página 8).



Atención, la movilidad de la cavidad o pelvis no es la misma que la de los omóplatos. Pensadla como un bloque fijado a la columna vertebral.

Notad la presencia de las almohadillas en la zona de apoyo de los dedos.

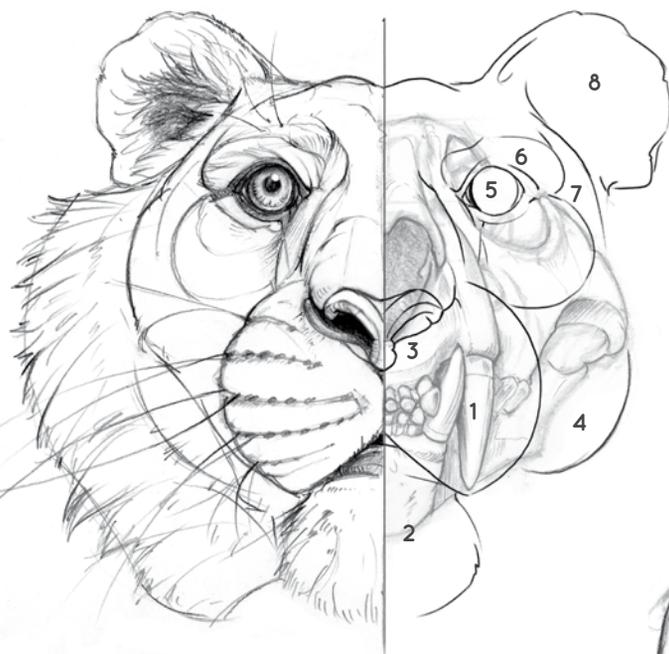
Extremidad del miembro anterior
(5 dedos)



Los dedos y las garras

La mayoría de los félidos poseen **garras retráctiles**:

- cuando las guardan, no se ven («patas de terciopelo»). En ese caso vemos que tienen una forma redondeada al final de los dedos. Dicho volumen es el resultado de la yuxtaposición de las dos últimas falanges (c);
- cuando sacan las garras, la última falange avanza y se ve mejor la silueta de los dedos y la separación del pelo forma una abertura en forma de «V» (d).



Los principales volúmenes de la cabeza

Los gruesos **caninos** están rodeados por el **belfo superior**, que contiene las principales **vibrisas** (bigotes; 1).

El volumen del **mentón** queda definido por el pelaje que lo recubre (2).

El **rinario** tiene una característica forma en «V» (3).

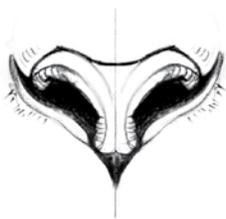
La **mejilla** y la parte inferior del ojo están sostenidas por el arco cigomático (4).

Los **ojos**, de gran tamaño, están ubicados en la parte frontal de la cara (5).

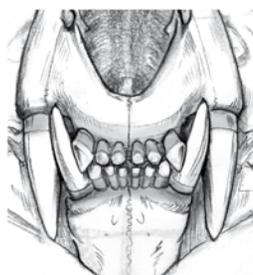
El volumen de la **zona superior del ojo** (6).

El volumen del **músculo temporal** (7).

Las **orejas**, de gran movilidad, pueden quedar plegadas hacia atrás (8).



Marcad bien el grueso de los cartílagos de la nariz.



Los caninos inferiores quedan encajados por encima de los caninos superiores.



TRUCO

Si retiráis el belfo superior para enseñar los caninos superiores, no os olvidéis de marcar los pliegues de la piel que se forman entre la nariz y los ojos.



La variedad de proporciones y motivos del pelaje

Antes de comenzar, observad y analizad bien las características de la especie que queréis dibujar.

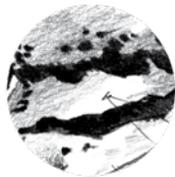
El margay (*Leopardus wiedii*)

Este pequeño felino arborícola de Sudamérica se caracteriza por ser capaz de girar sus tobillos hasta 180°.

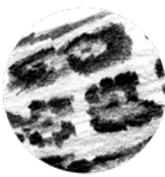
Su pelaje presenta los principales tipos de motivos que hallamos en los félidos.



Manchas (guepardos)



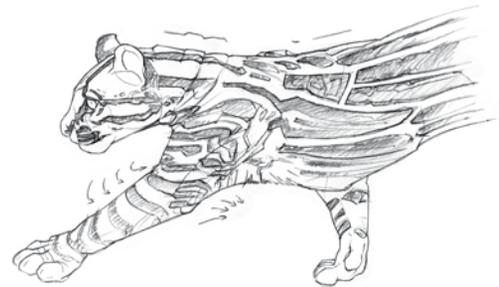
Rayas (tigres)



Rosetas u ocelos (panteras, jaguares, etc.)



1. Construid los volúmenes.



2. Analizad y simplificad la trama de las manchas en relación con el movimiento del cuerpo.

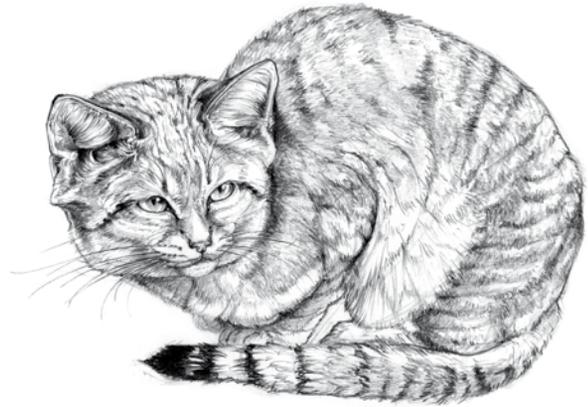


3. Aplicad los motivos sobre la trama simplificada.



El caracal (*Caracal caracal*)

Posee una cola corta, largos miembros posteriores y grandes «plumas» negras en la punta de las orejas.



El gato de las arenas (*Felis margarita*)

Esta especie salvaje está adaptada a la vida en ambientes desérticos y áridos. El gato del desierto tiene el pelaje del color de la arena moteado de rayas oscuras. La forma de sus orejas es la de un triángulo de base ancha.

Para dibujar el pelaje

Analizad la dirección, la extensión y la densidad de los pelos. Después, realizad los trazos en la dirección adecuada, evitando ser muy regulares con tal de que el pelaje se vea natural.



Una vez terminada la parte constructiva del dibujo, restregad el polvo de grafito por el portagomas y aplicadlo en el sentido del pelo. Así lograréis otorgarle un aspecto tupido y revuelto al pelaje de vuestro gato doméstico (*Felis catus*) de raza ragdoll.

GG

Encuentra este libro en tu librería habitual
o en la página **web de la editorial**

LOS ANIMALES

por Charlène **Letenneur**

DIBUJAR



GG

Dibujar los animales
Charlène Letenneur

editorialgg.com