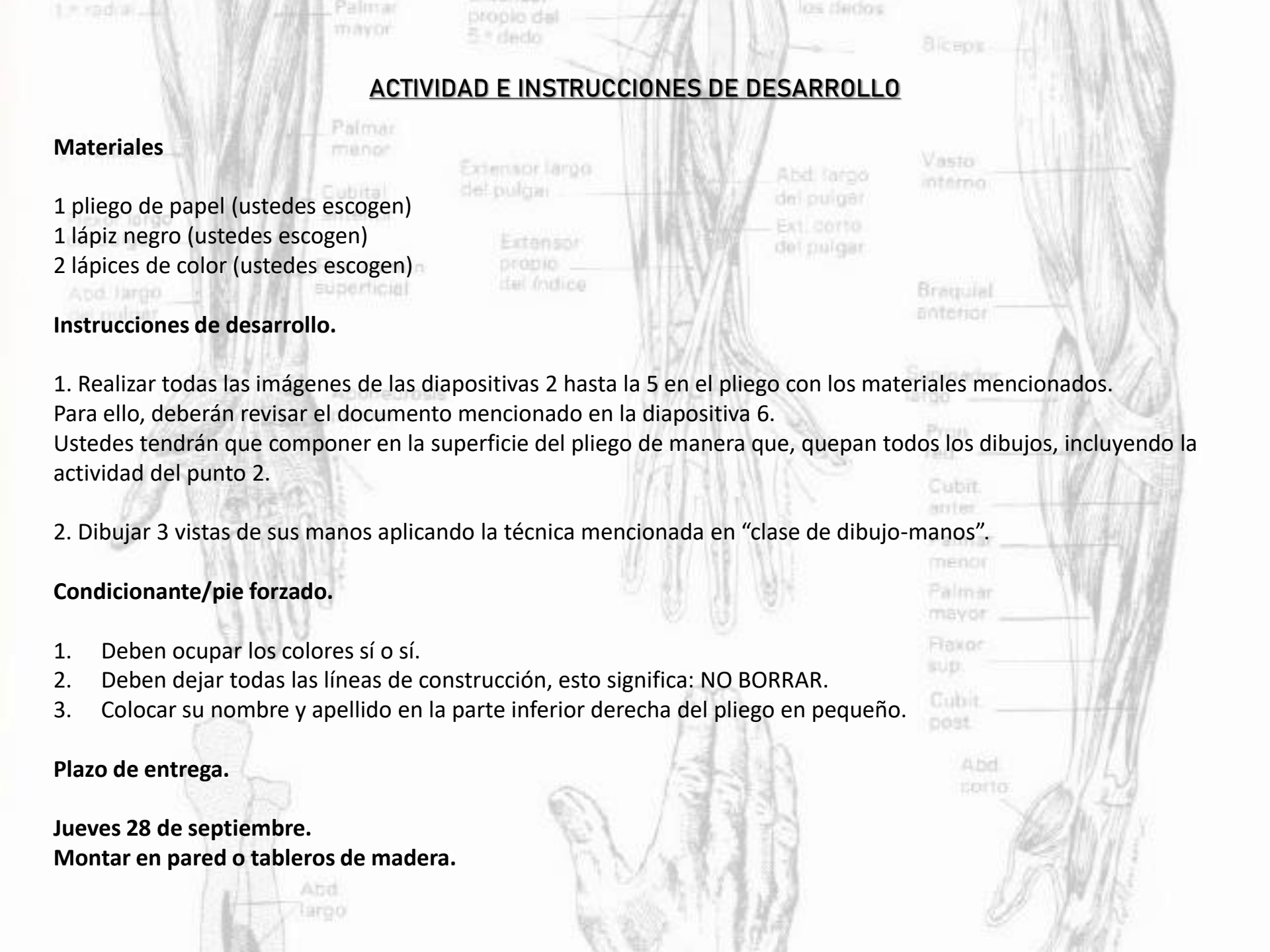




ACTIVIDAD E INSTRUCCIONES DE DESARROLLO

Materiales

- 1 pliego de papel (ustedes escogen)
- 1 lápiz negro (ustedes escogen)
- 2 lápices de color (ustedes escogen)

Instrucciones de desarrollo.

1. Realizar todas las imágenes de las diapositivas 2 hasta la 5 en el pliego con los materiales mencionados. Para ello, deberán revisar el documento mencionado en la diapositiva 6. Ustedes tendrán que componer en la superficie del pliego de manera que, quepan todos los dibujos, incluyendo la actividad del punto 2.
2. Dibujar 3 vistas de sus manos aplicando la técnica mencionada en “clase de dibujo-manos”.

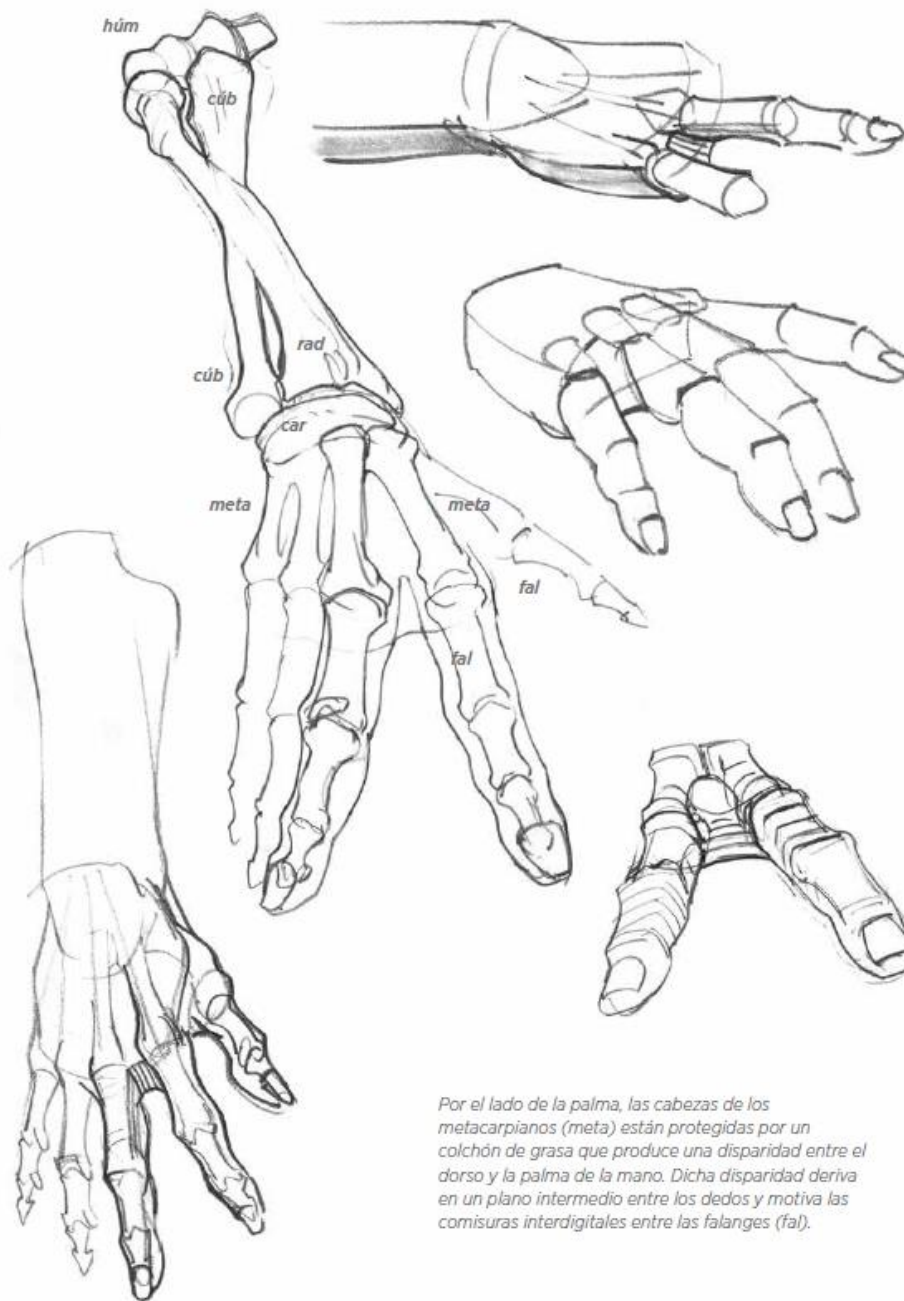
Condicionante/pie forzado.

1. Deben ocupar los colores sí o sí.
2. Deben dejar todas las líneas de construcción, esto significa: NO BORRAR.
3. Colocar su nombre y apellido en la parte inferior derecha del pliego en pequeño.

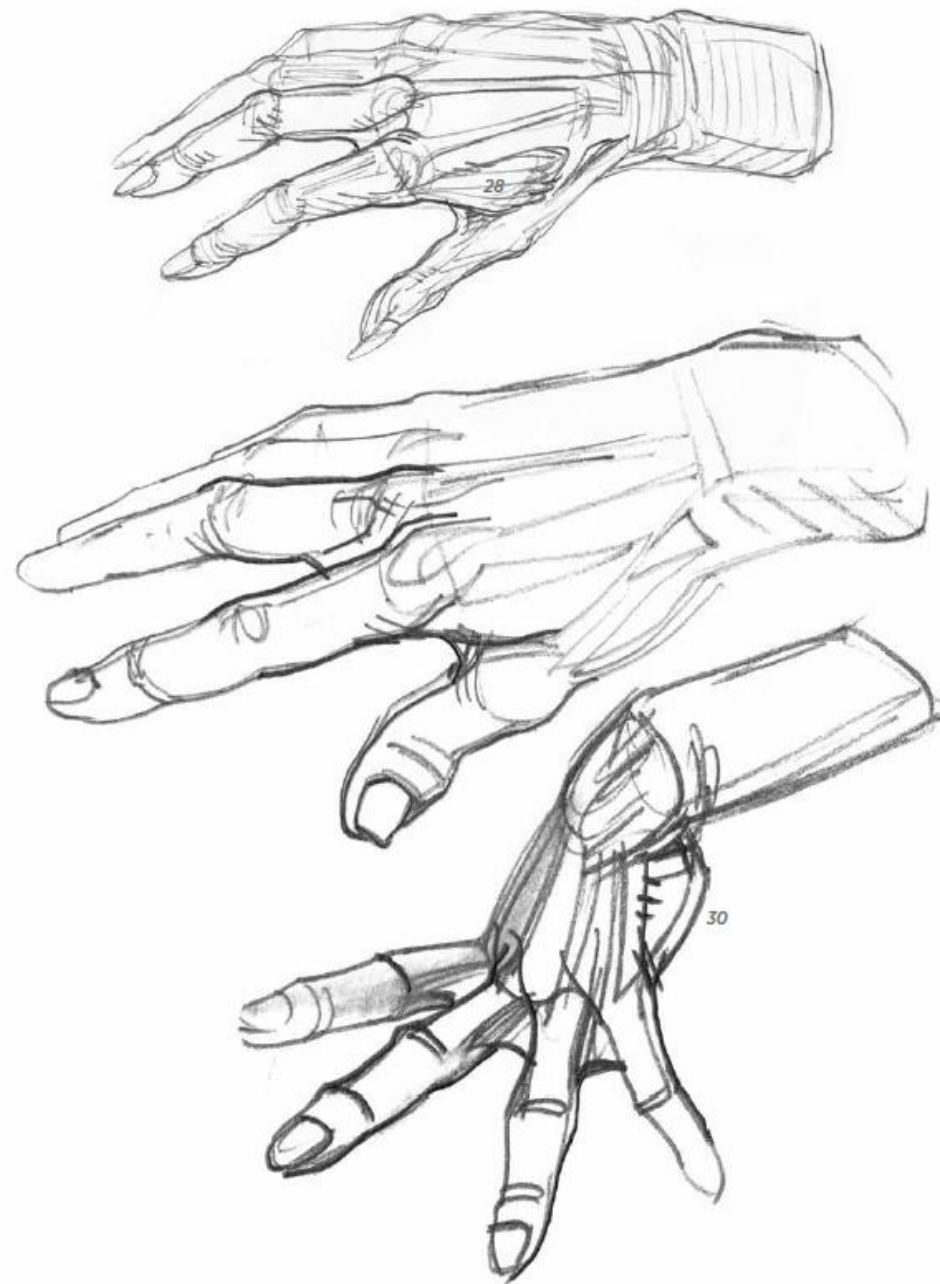
Plazo de entrega.

Jueves 28 de septiembre.

Montar en pared o tableros de madera.



Por el lado de la palma, las cabezas de los metacarpianos (meta) están protegidas por un colchón de grasa que produce una disparidad entre el dorso y la palma de la mano. Dicha disparidad deriva en un plano intermedio entre los dedos y motiva las comisuras interdigitales entre las falanges (fal).



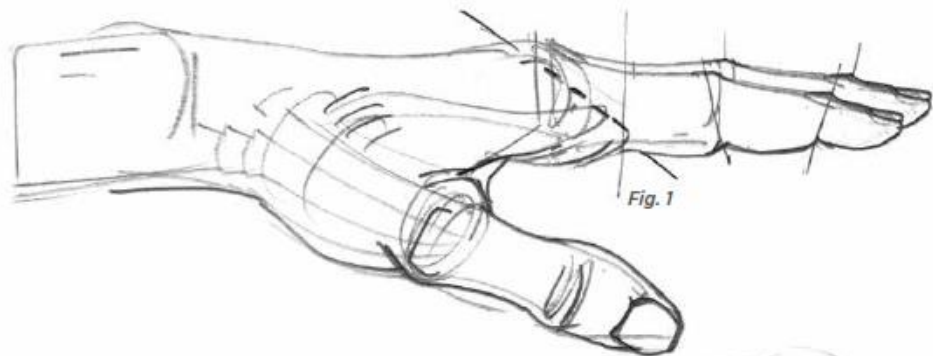


Fig. 1

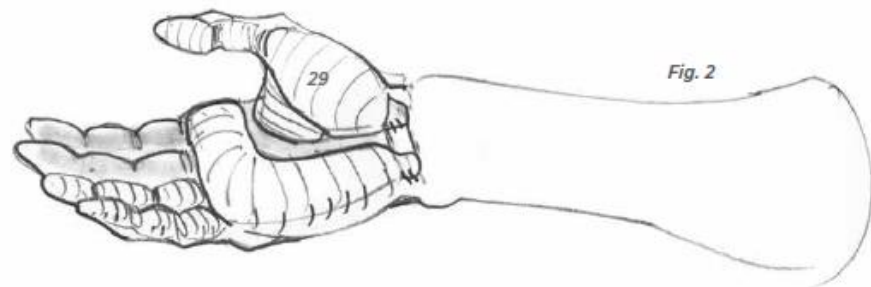


Fig. 2



Fig. 1: plano medio en bisel entre los dedos (línea de puntos).

Fig. 2: volúmenes carnosos de la palma. Por la parte del pulgar, los músculos flexores (29) dominan las formas. Por el otro, los flexores del meñique se funden en la grasa, que se desliza sobre las cabezas de los metacarpianos. Cada falange está recubierta por un colchón de grasa.

Fig. 3: boceto de los interdeos (28).

Fig. 4: en flexión, los huesos del carpo se adivinan por el contorno.



28

Fig. 3

Fig. 4

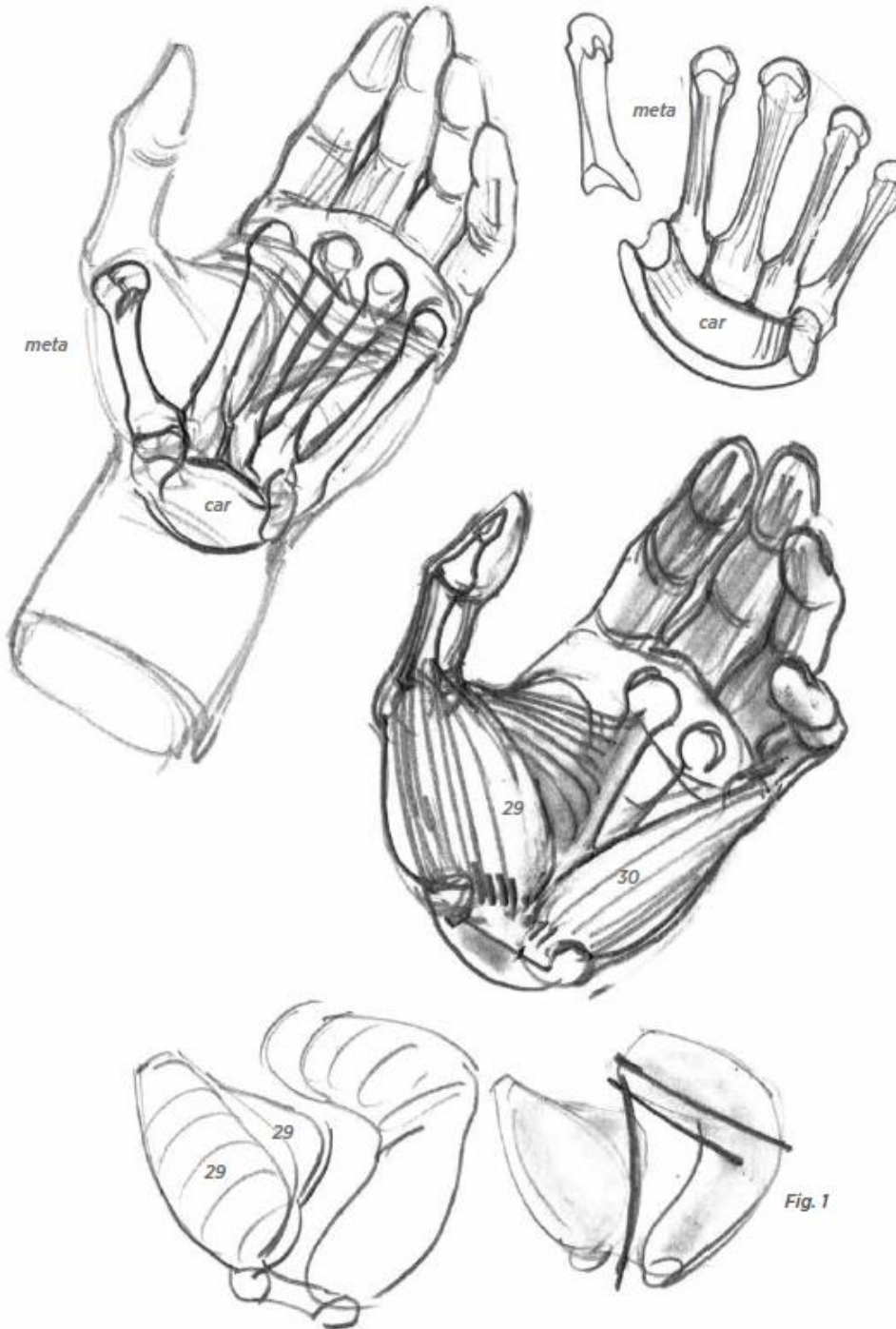


Fig. 1: las líneas de la mano se corresponden con los pliegues de flexión del pulgar y del resto de dedos.
Fig. 2: correspondencias mano/pie.
Fig. 3: en la base del pulgar, la palma es todo músculo. El borde externo, muscular a partir del carpo, se vuelve adiposo por encima de las cabezas de los metacarpianos.



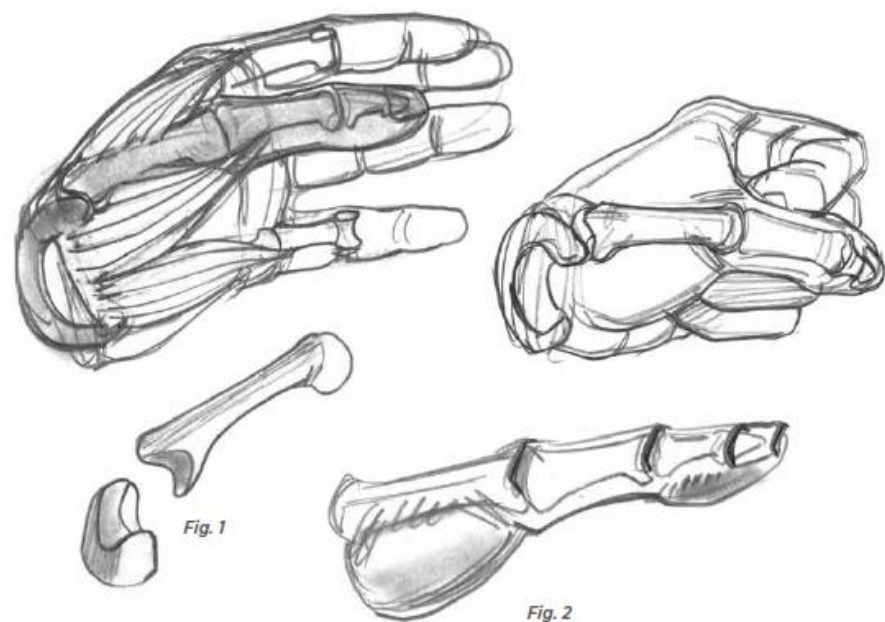
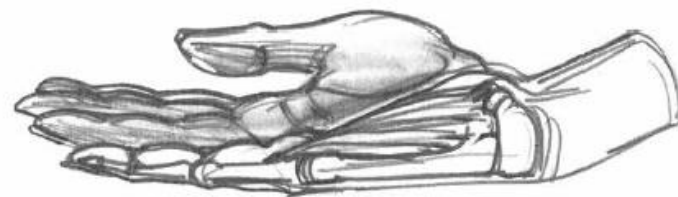


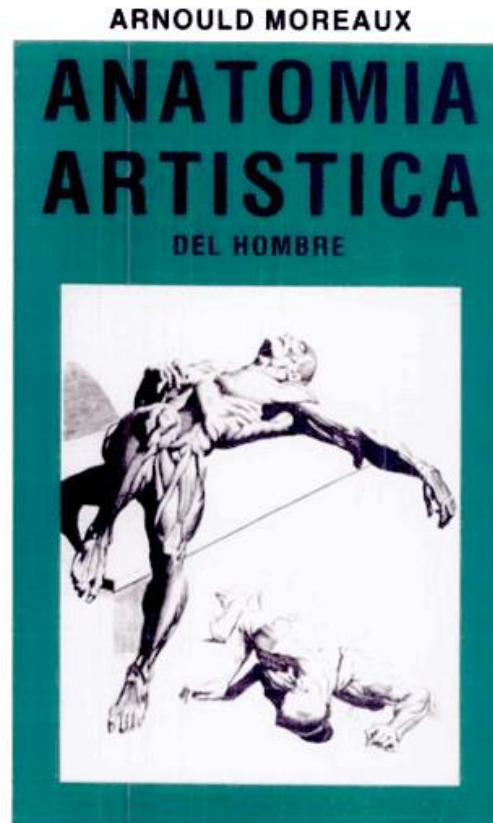
Fig. 1: articulación en forma de silla de montar del pulgar.
Fig. 2: simplificación de los pliegues articulares y de la uña.
Fig. 3: boceto del cojín de grasa situado en la punta del pulgar.



QUIÉNES BUSCAN PROFUNDIZAR EN LA ANATOMÍA DE LAS MANOS, PUEDE CONSULTAR Y LEER EL LIBRO “Moreaux, Arnould - Anatomia Artistica Del Hombre”.

REVISAR LAS PÁGINAS: 251 a 258

En el siguiente link: https://drive.google.com/file/d/1-7ZjLiSo2_x3_H2wz01OL1bIZyMVBHyv/view?usp=sharing

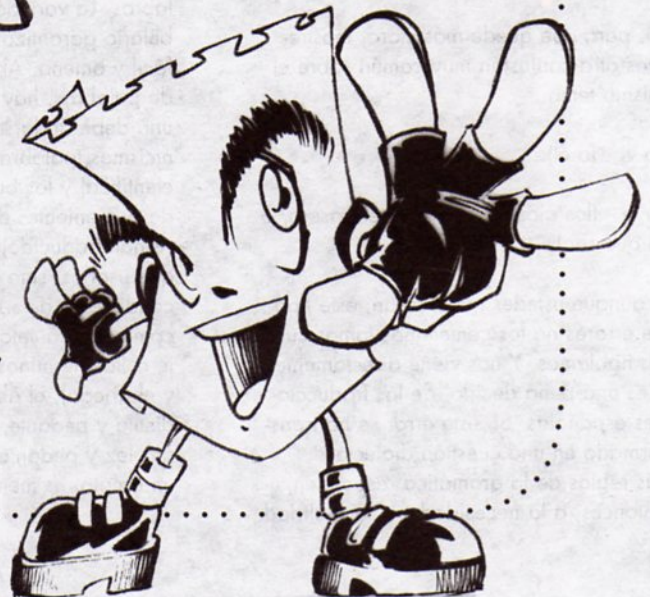


MANOS

Bienvenidos una vez más a estas sus clases de dibujo. En esta ocasión estudiaremos lo que para muchos dibujantes es un dolor de cabeza... las manos.

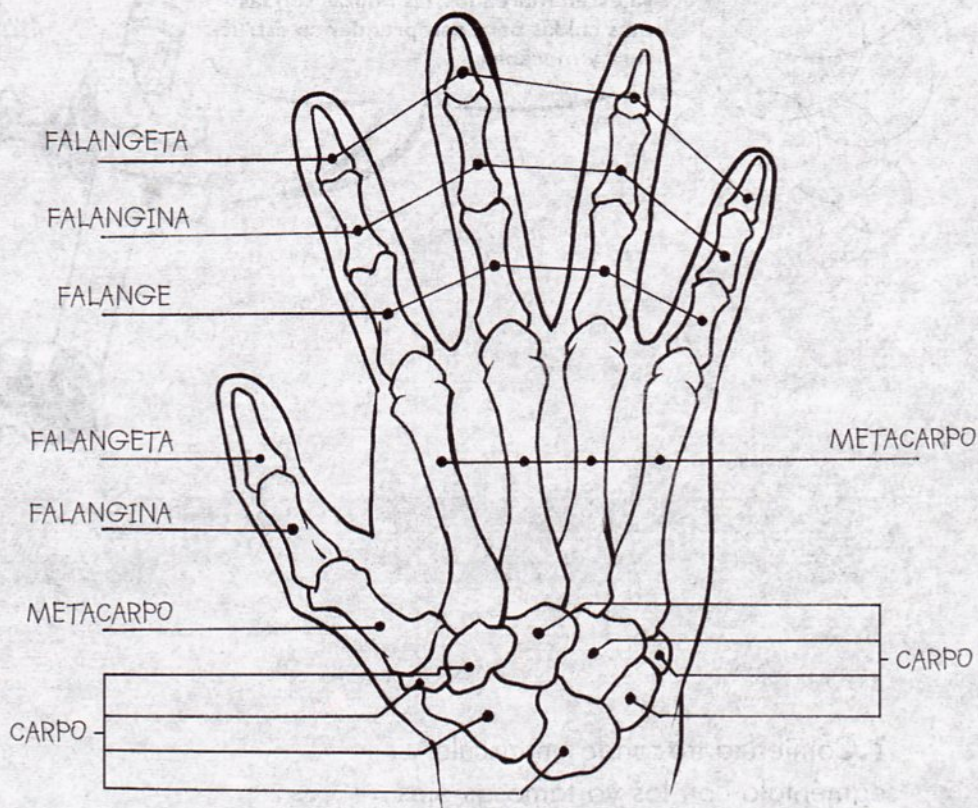
Así es, las manos son de las partes del cuerpo humano más difíciles de dibujar, debido a su complejidad anatómica, pero que al mismo tiempo dan gran expresividad a los personajes.

Lo primero que deben saber respecto a las, es que existen muchos tipos de manos y para entender su anatomía debes observarlas con atención, sus movimientos y formas, a esto se le llama percepción y es con lo que descubrirás que las manos son máquinas extraordinarias.

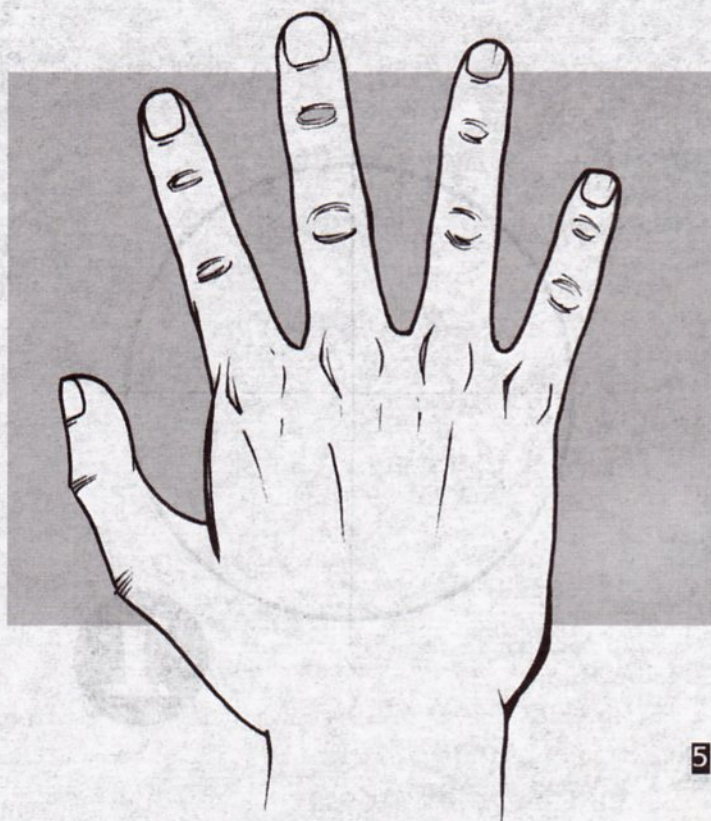


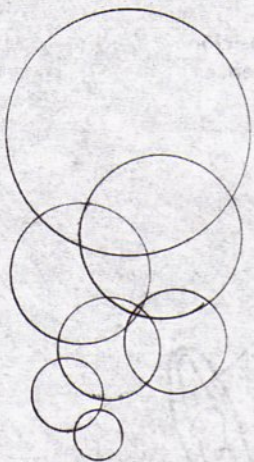


Antes que nada, debemos conocer y comprender la composición ósea y mecánica de nuestras manos, así que checa los diferentes huesos que componen la mano...



No desesperen amigos, las clases apenas comienzan y pronto descubrirán cómo construir diferentes tipos de manos a partir de esta estructura.



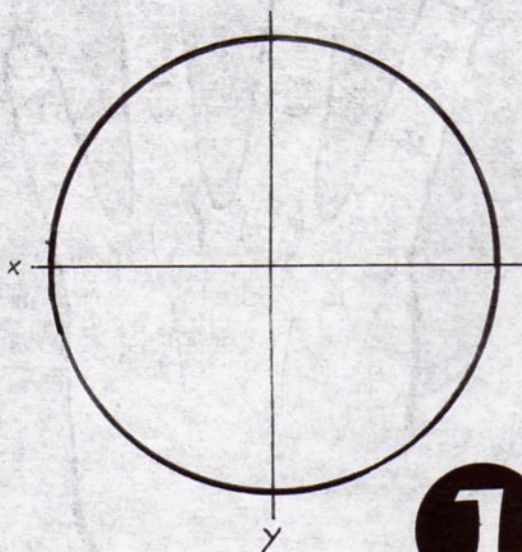


Bueno pues, existen varias formas para comenzar a trazar las manos y aunque ya estén mareados, las bolitas son las más chidas para comprender su estructura y mecánica.



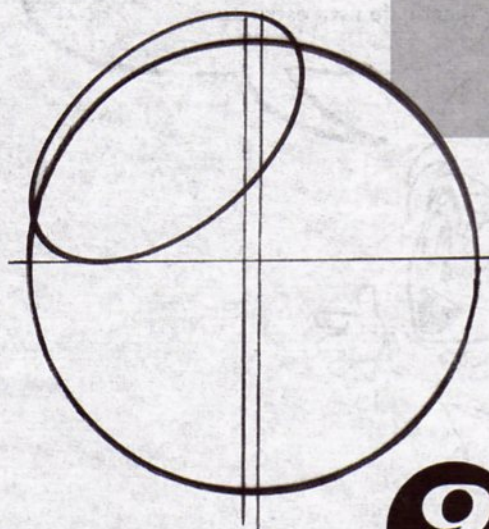
Comencemos con un ejemplo sencillito y carismático:

1. Comienza trazando un círculo y segmentalo con los ya famosos ejes x , y .

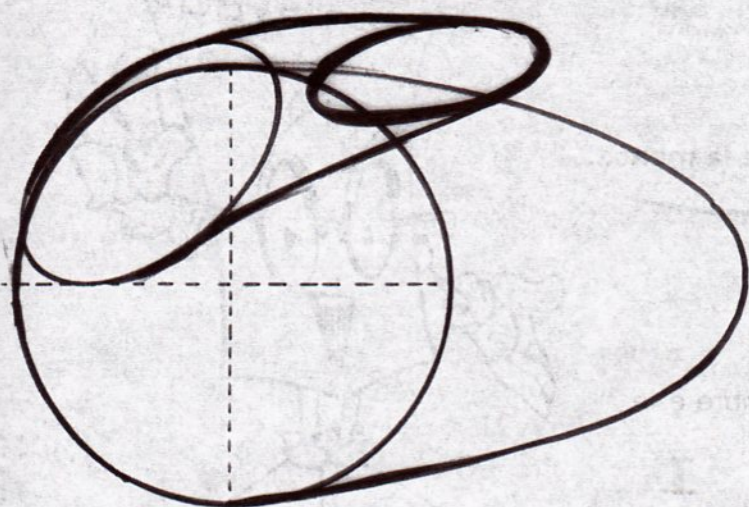


1

2. Traza ahora un óvalo inclinado sobre el eje x , tal y como se muestra en la figura.

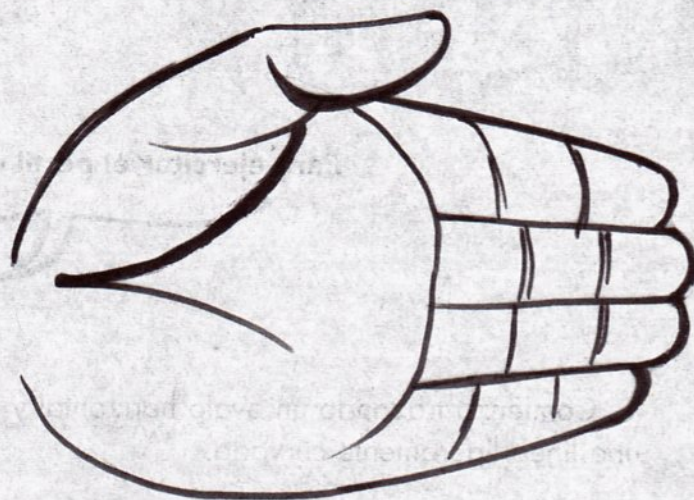


2



3

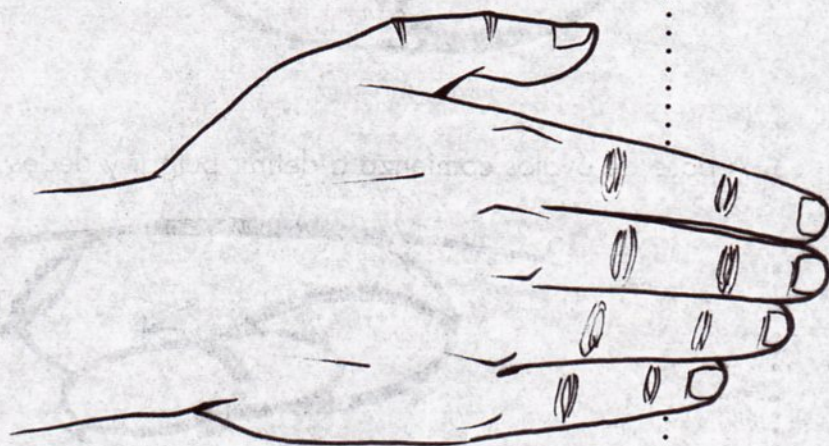
3.Proyecta ahora estas formas ovoides a partir de la orilla del círculo y del óvalo inclinado...



4

4.Sobre las proyecciones ovoides define y delimita los dedos, así como los nudillos siguiendo la misma curva de tus proyecciones.

La parte posterior o exterior de la mano tiene la misma base geométrica, con ciertas diferencias en los detalles como la ubicación de las uñas, nudillos, tendones y venas.



Nota: No desesperes, estos ejercicios dependen mucho de tu percepción y de cómo recreas lo que te rodea a través de figuras geométricas



Para ejercitar el perfil de la mano...



1. Comienza trazando un óvalo horizontal y sobre este una línea ligeramente curvada.

1



2. Dentro del óvalo traza un segundo de menor tamaño.

2



3. A base de óvalos comienza a definir pulgar y dedos de la mano, no dejes de observar la tuya.

3



4. Ubicadas las líneas de los nudillos, define y estiliza la mano, recuerda comparar con la tuya.

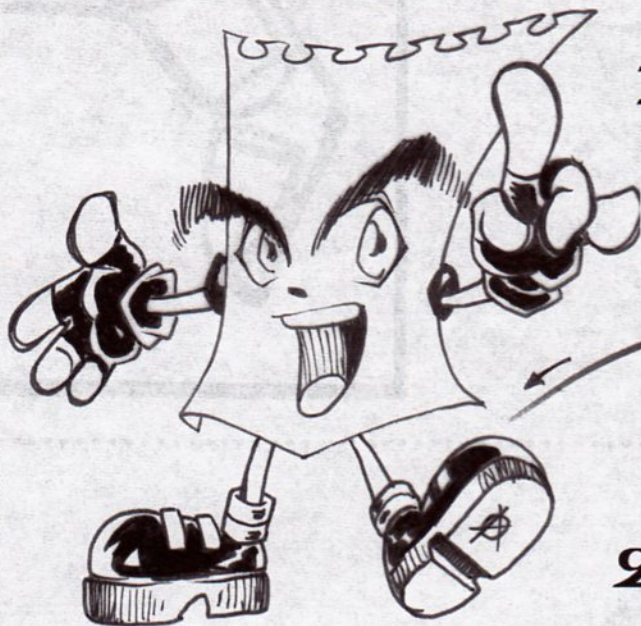
4



Ahora comencemos a mover un poco el garabato



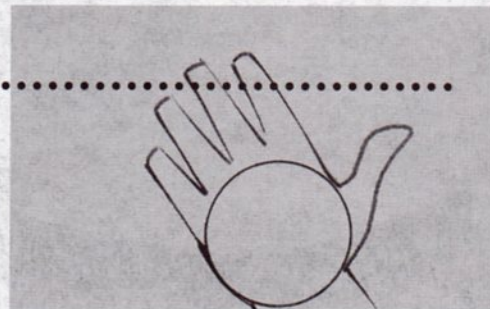
1 Traza un óvalo, como en el ejemplo anterior, pero más inclinado, de igual forma la línea curva.



2 Dentro del óvalo, en sus extremos traza dos óvalos atravezados, estos te marcarán muñeca y comisura de dedos.

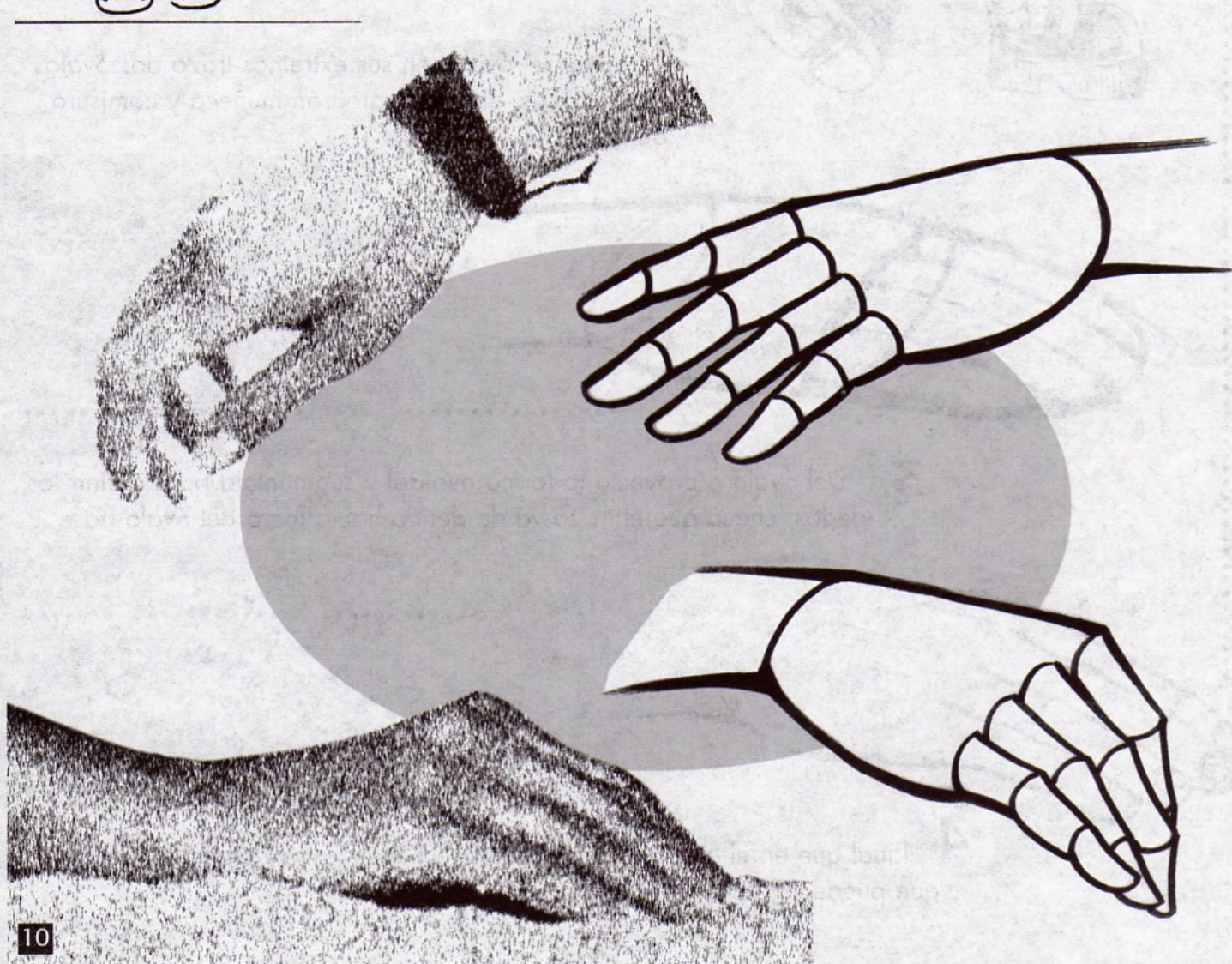


3 Del óvalo a proyecta la forma ovoidal y segmentala para definir los dedos, checa que el trazo va de dentro hacia fuera del óvalo base



4 Igual que en el ejemplo anterior, define y estiliza los rasgos de la mano, que puede ser la tuya.

Recuerda que en clases anteriores vimos
como construir la mano de un robot-mecha
a partir de cilindros. Pues bien, aquí
 trataremos de entender la mecánica con
 estos mismos cilindros.

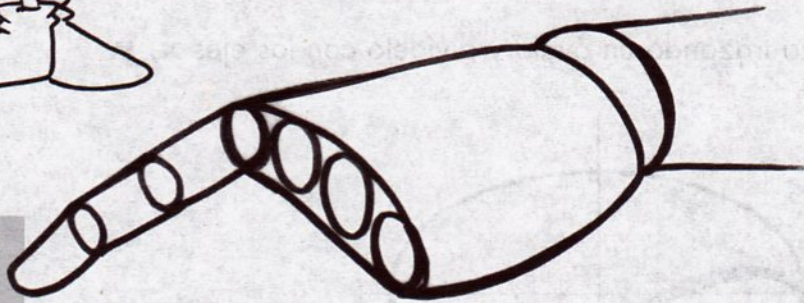




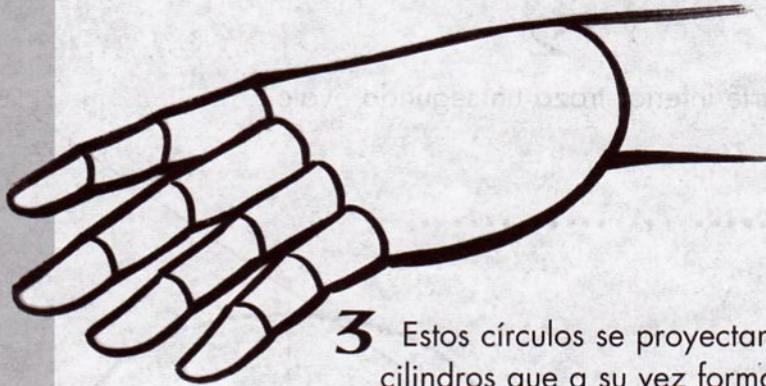
A partir de la figura ovoidal del ejemplo anterior, construiremos una mano en base a cilindros.



1

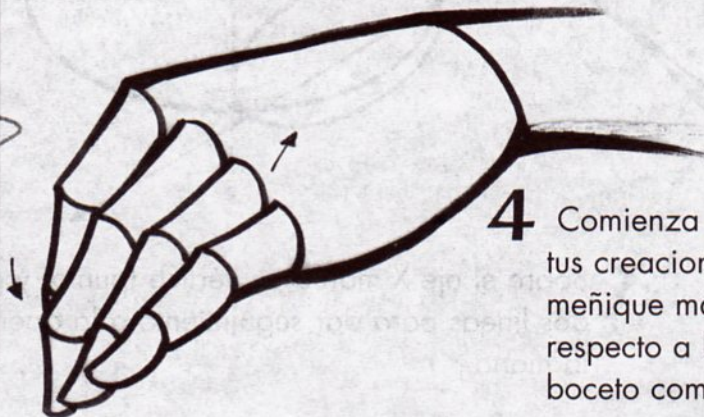
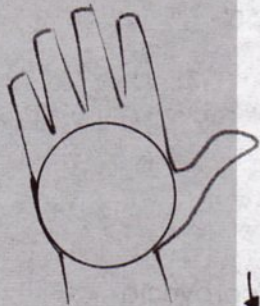


2 Aquí puedes definir las articulaciones de los dedos con los círculos.



3

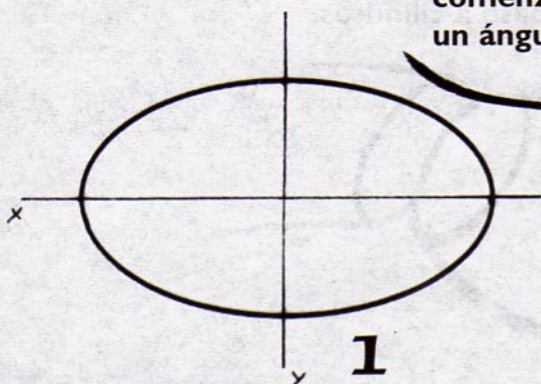
Estos círculos se proyectan en dedos trazando cilindros que a su vez formaran los dedos.



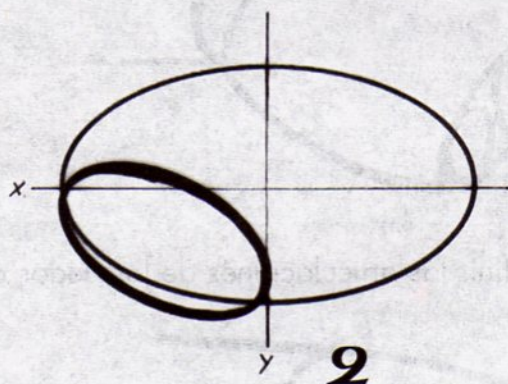
4

Comienza a jugar con el movimiento de tus creaciones, Trata de trazar el dedo meñique más arriba que los demás, con respecto a la posición que presenta el boceto completo.

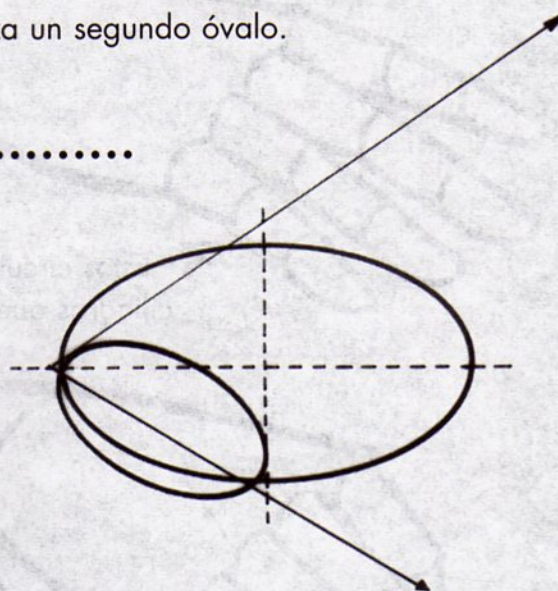
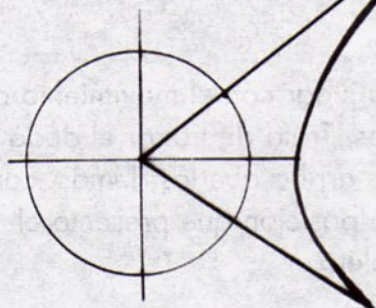
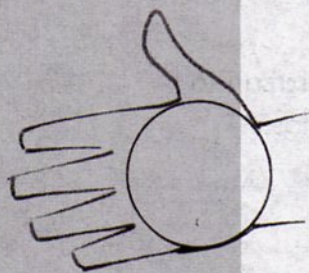
La mano izquierda abierta, se puede comenzar a trazar en base a óvalos y un ángulo...



Comienza trazando un óvalo y divídelo con los ejes **x, y**.

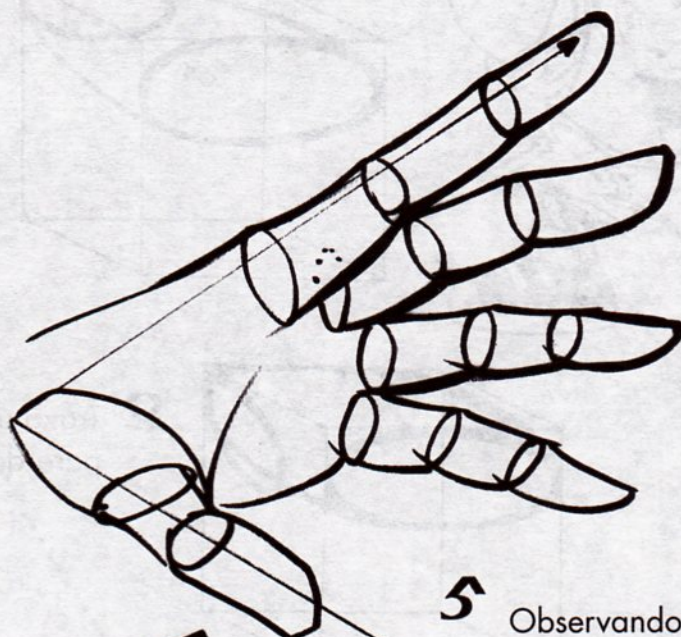
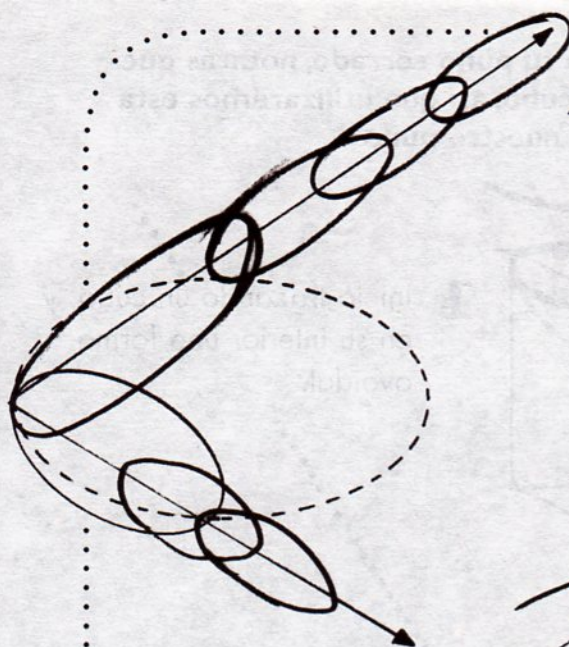


En la parte inferior traza un segundo óvalo.

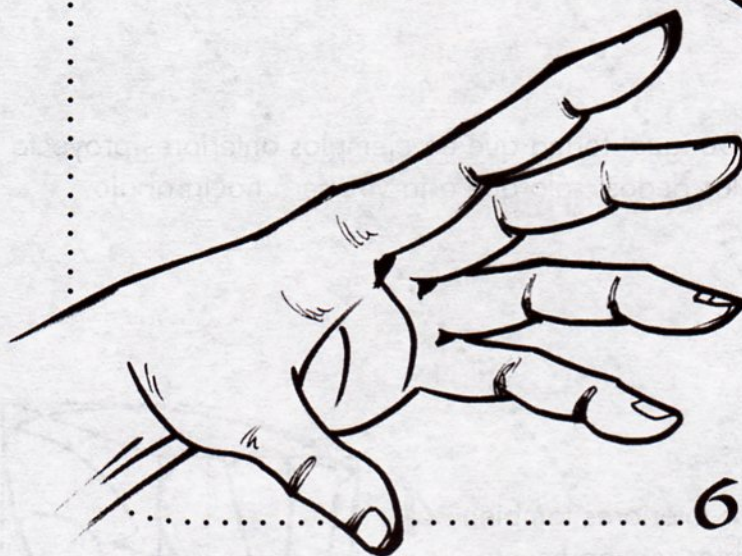


3 Sobre el eje X marca un vértice (punto) y proyecta dos líneas para dar seguimiento a la apertura de la mano.

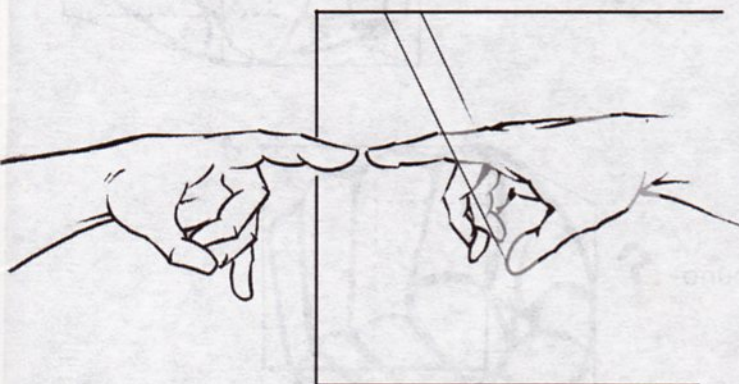
- 4** Como en ejemplos anteriores, comienza a marcar con más figuras ovoidales lo que sería el primer plano de nuestra mano: pulgar e índice.



- 5** Observando tus manos, trata de definir el resto de los dedos a partir de óvalos, con lo que te orientarán sobre la anatomía humana.



- 6** Termina ahora por definir y estilizar tu trazo.



TIP

Observar tus manos para dibujarlas es un buen ejercicio que te ayuda a memorizar poses, pero a veces sólo puedes tomar de modelo una mano porque con la otra tienes que dibujar. Para solucionar esto, usa un espejo, así tu mano izquierda, al verla en el espejo será como la derecha. ¡Ahora ya tienes modelos de las dos manos!

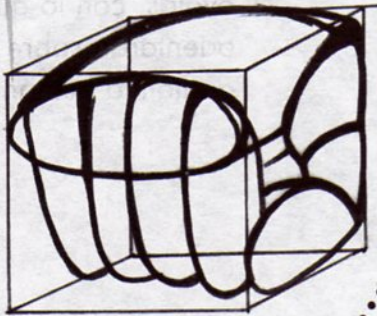
Bueno, ahora observa tu puño cerrado, notarás que tiene la forma de un cubo, así que utilizaremos esta figura para enmarcar nuestro puño



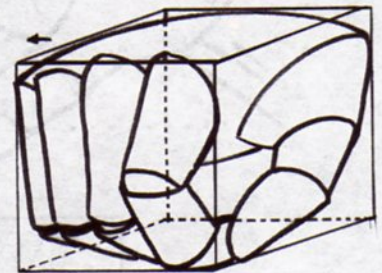
1 Inicia trazando un cubo, y en su interior una forma ovoidal.



2 Traza un tercer óvalo, este nos servirá para definir el pulgar.



3 De igual forma que en ejemplos anteriores proyecta los dedos, sólo que esta vez será hacia abajo.

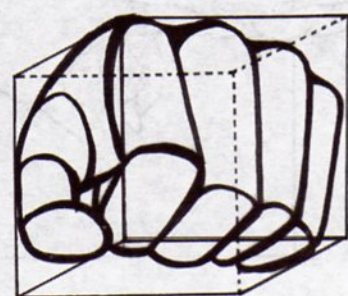


Si movemos un poco el cubo, nuestros trazos interiores también reaccionaran al movimiento, checa los cambios y experimenta.

4

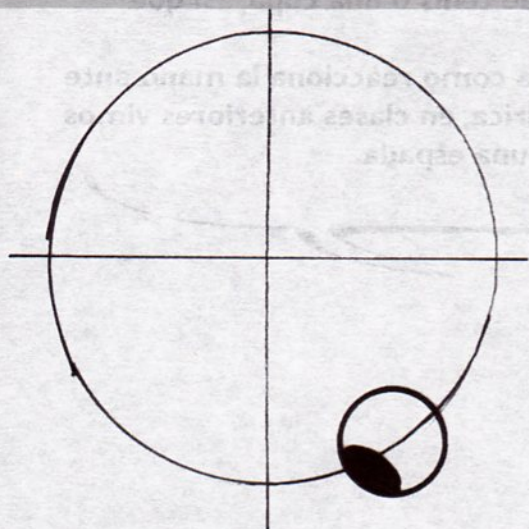
De igual forma este ejemplo, que muestra un puño apuntando hacia arriba.

5

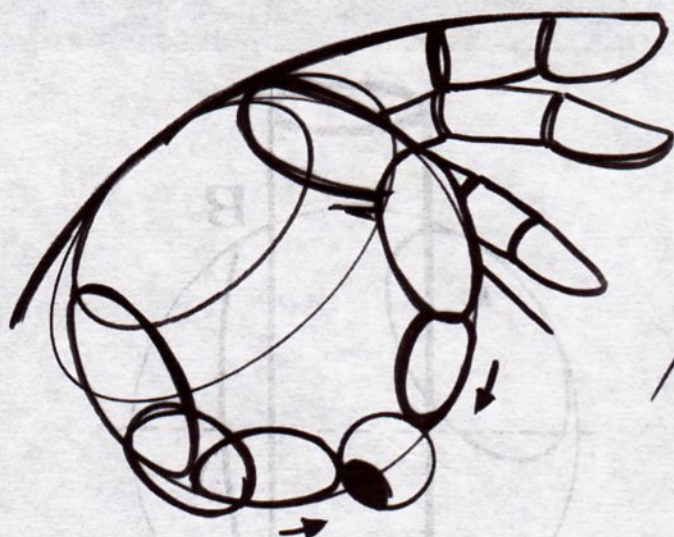
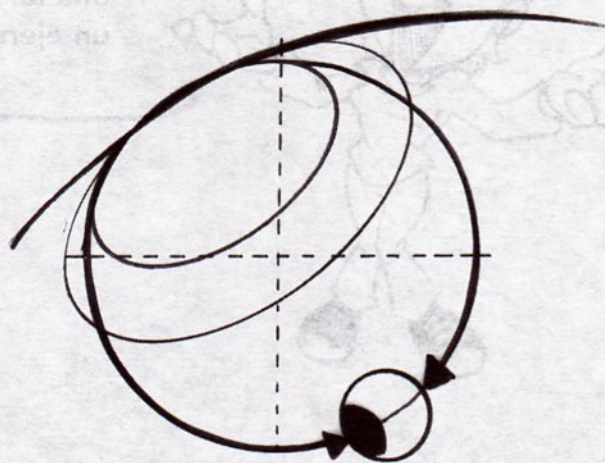


Continuando con las bolitas y palitos:

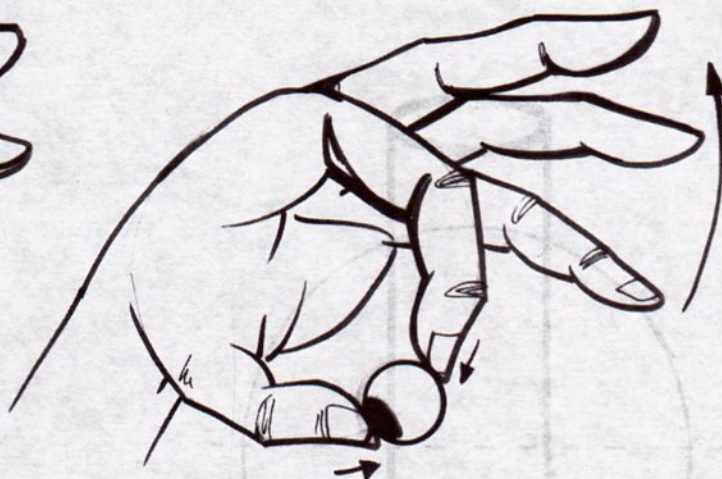
1. Para construir una mano sujetando una canica, traza primero un círculo segmentado en cuatro y en la orilla inferior un círculo más pequeño, este será la canica.



2. Sobre la cuerda contraria, traza una línea curva y sobre esta, en el interior, dos óvalos, el pequeño marcará la base del pulgar y el grande la palma. Checa que la circunferencia base es la que marcará la forma de los dedos índice y pulgar sujetando la canica, sino me crees observa tu mano y compara.



3. Comienza a definir los dedos y la palma sobre la línea curva y la circunferencia base, checa que las proporciones coincidan a la altura de la canica.



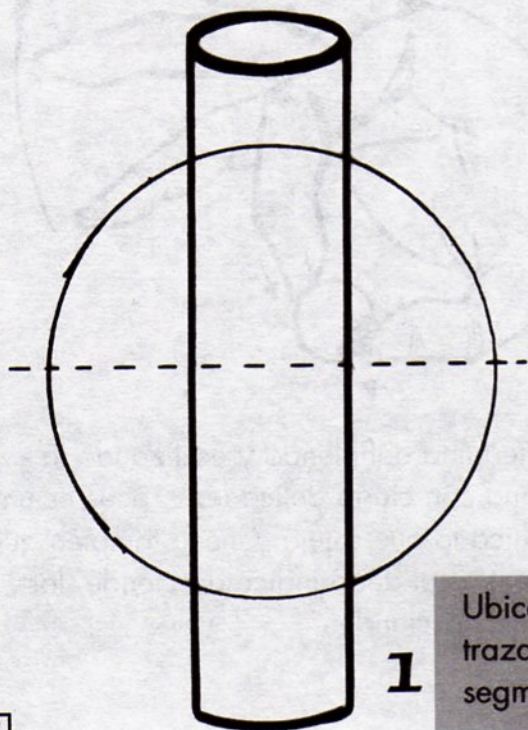
4. Termina definiendo y estilizando la mano con cierta delicadeza, pues es una canica lo que sujeta. Checa también que mientras el dedo índice descende, los demás ascienden.



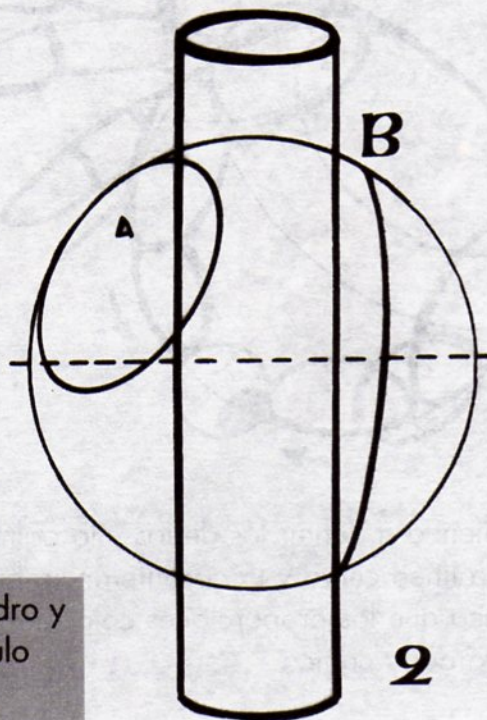
Observa que no es lo mismo sujetar una canica que una pelota de tenis o una copa, así que cheque el dato...

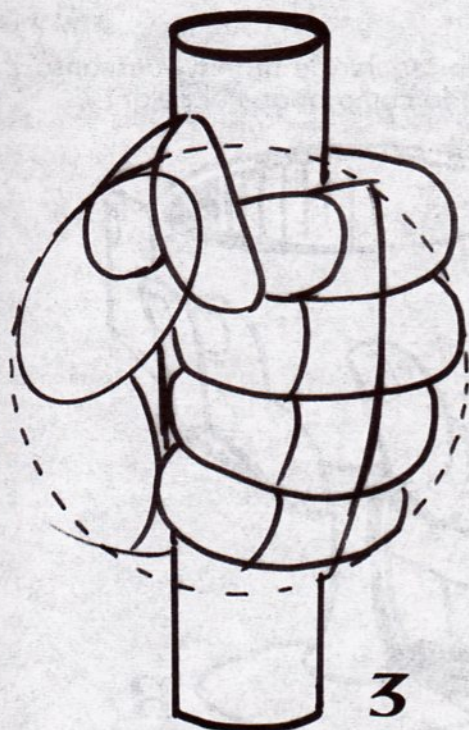
Revisemos ahora como reacciona la mano ante una forma cilíndrica, en clases anteriores vimos un ejemplo con una espada.

Traza ahora el óvalo diagonal que definirá la base del pulgar y una línea para la palma (B).



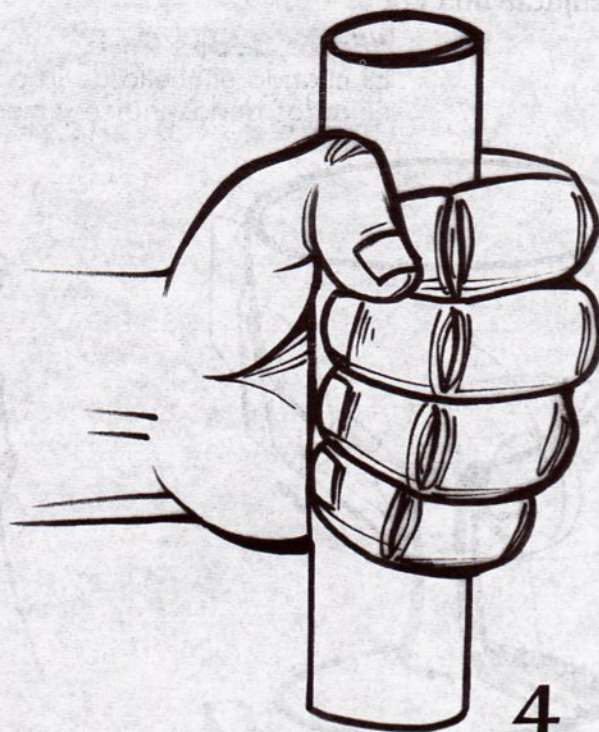
Ubica primero tu cilindro y traza sobre él un círculo segmentado en dos.





3

Segmenta en cuatro la línea B y comienza a definir los dedos. En formas ovaladas facilitas las cosas.



4

Estiliza y define las líneas de los nudillos así como las uñas.

MANOS

TIP

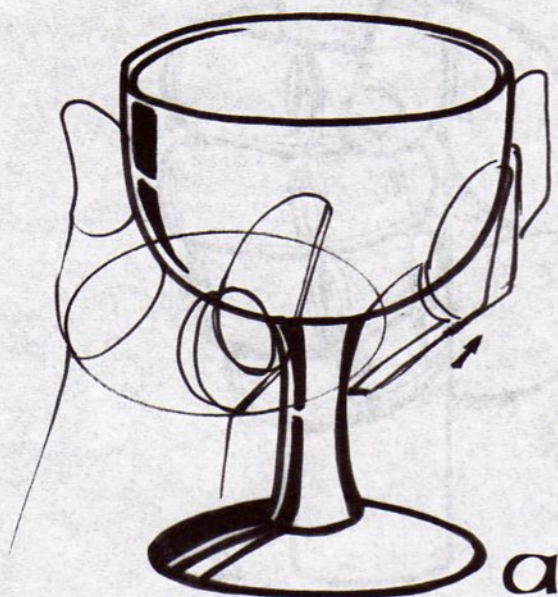
Existen objetos que determinan ciertas reacciones mecánicas de la mano, es decir, que esta reacciona ante los objetos a asir o sujetar. Tenemos formas redondas, cilíndricas y con volúmenes diversos. Observa las reacciones de la mano con cada una de ellas.



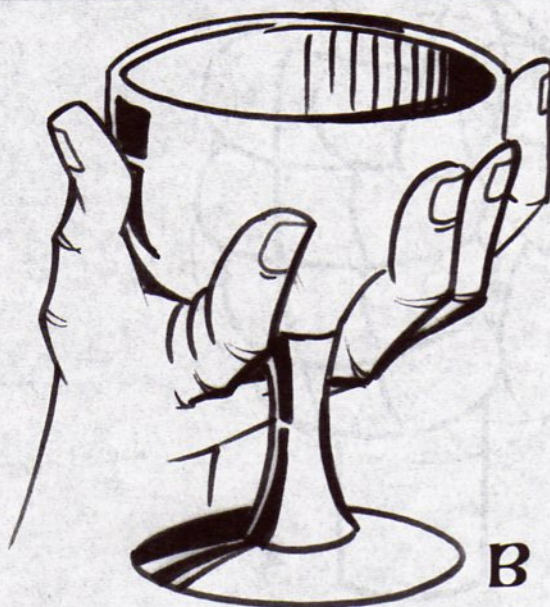
Formas de sujetar una copa.

"Entre dedos"

Es cuando el cuello de la copa, (por lo regular de brandy) descansa entre los dedos índice y medio, teniendo como apoyo el pulgar.



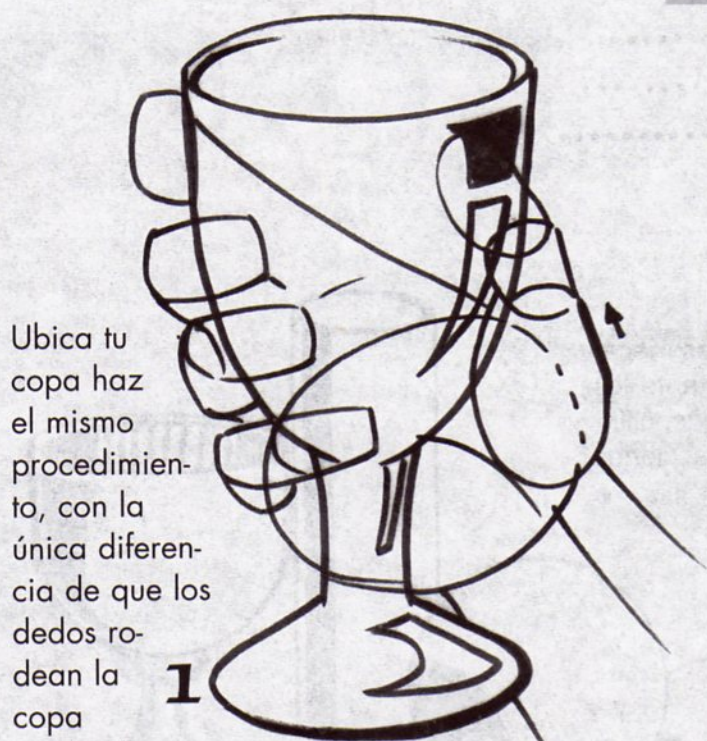
Para dibujar este ejemplo, ubica primero la copa, traza un óvalo y proyecta a partir de este los dedos, estos deben rodear a la copa. Observa y compara.



Define y limpia el trazo.

"Hacia arriba"

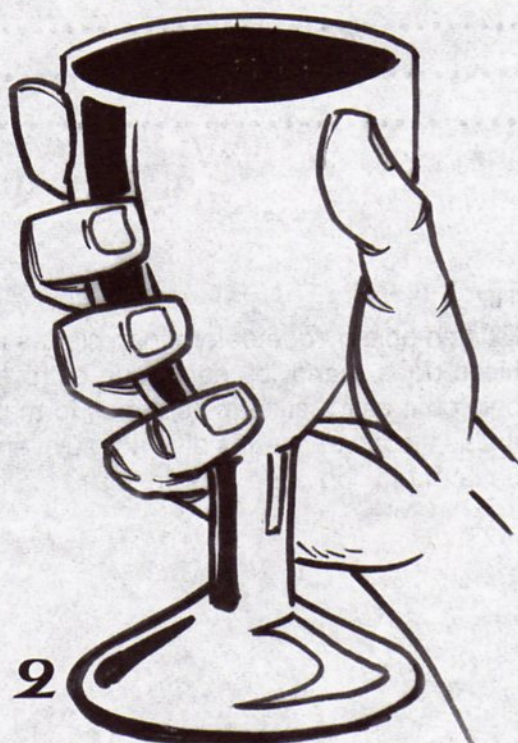
Es cuando las copas o vasos se alzan en un festejo.



Ubica tu copa haz el mismo procedimiento, con la única diferencia de que los dedos rodean la copa por los lados;

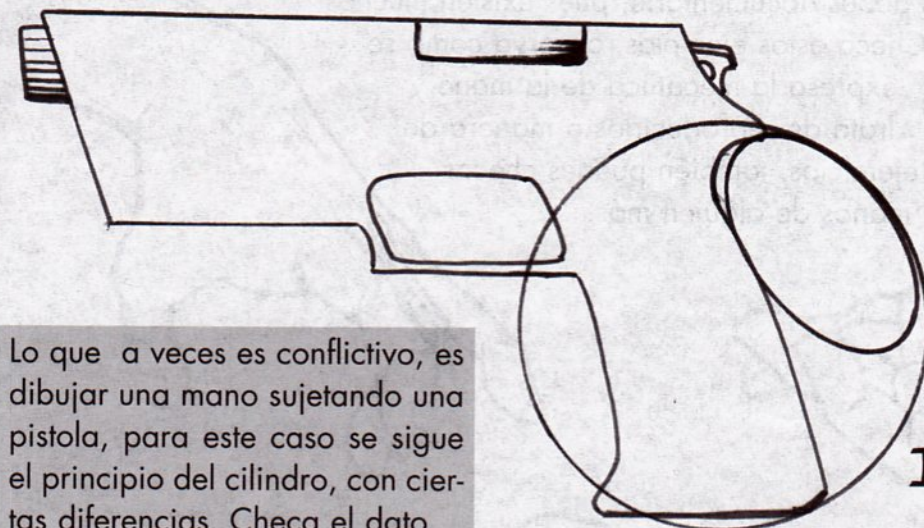
1

18 desde un óvalo se proyectan los dedos alrededor de la copa para este fin... alzarla.



2

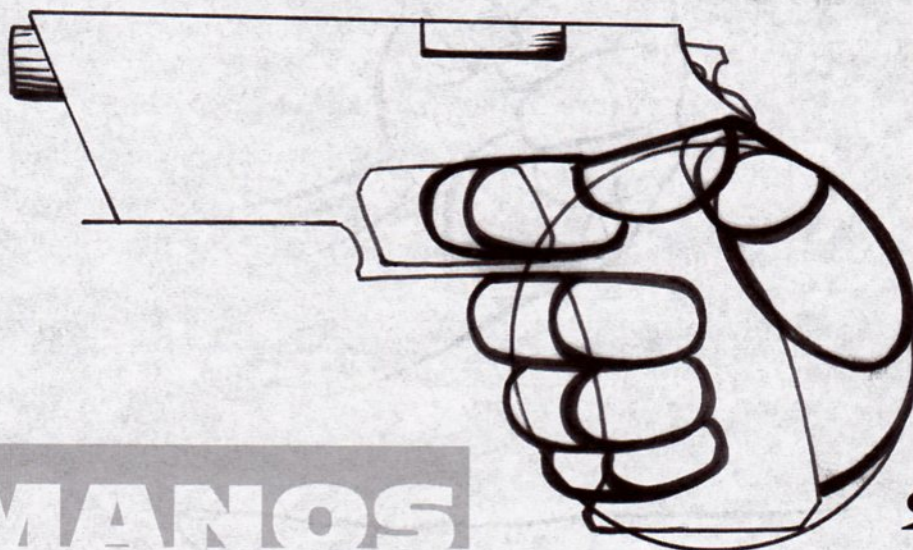
Limpia y define tu trazo con variantes de grosor



Lo que a veces es conflictivo, es dibujar una mano sujetando una pistola, para este caso se sigue el principio del cilindro, con ciertas diferencias. Checa el dato.

Ubica primero el arma y traza sobre la cacha un círculo y en la orilla un óvalo.

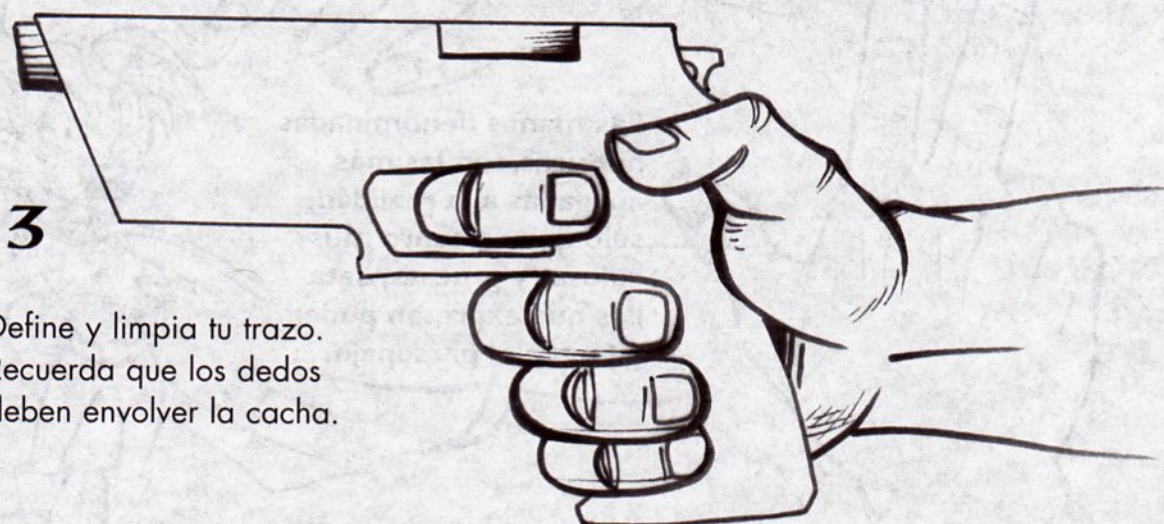
1



Define los dedos, todos dentro del círculo base. No olvides el dedo índice que por lo regular va sobre el gatillo.

2

MANOS



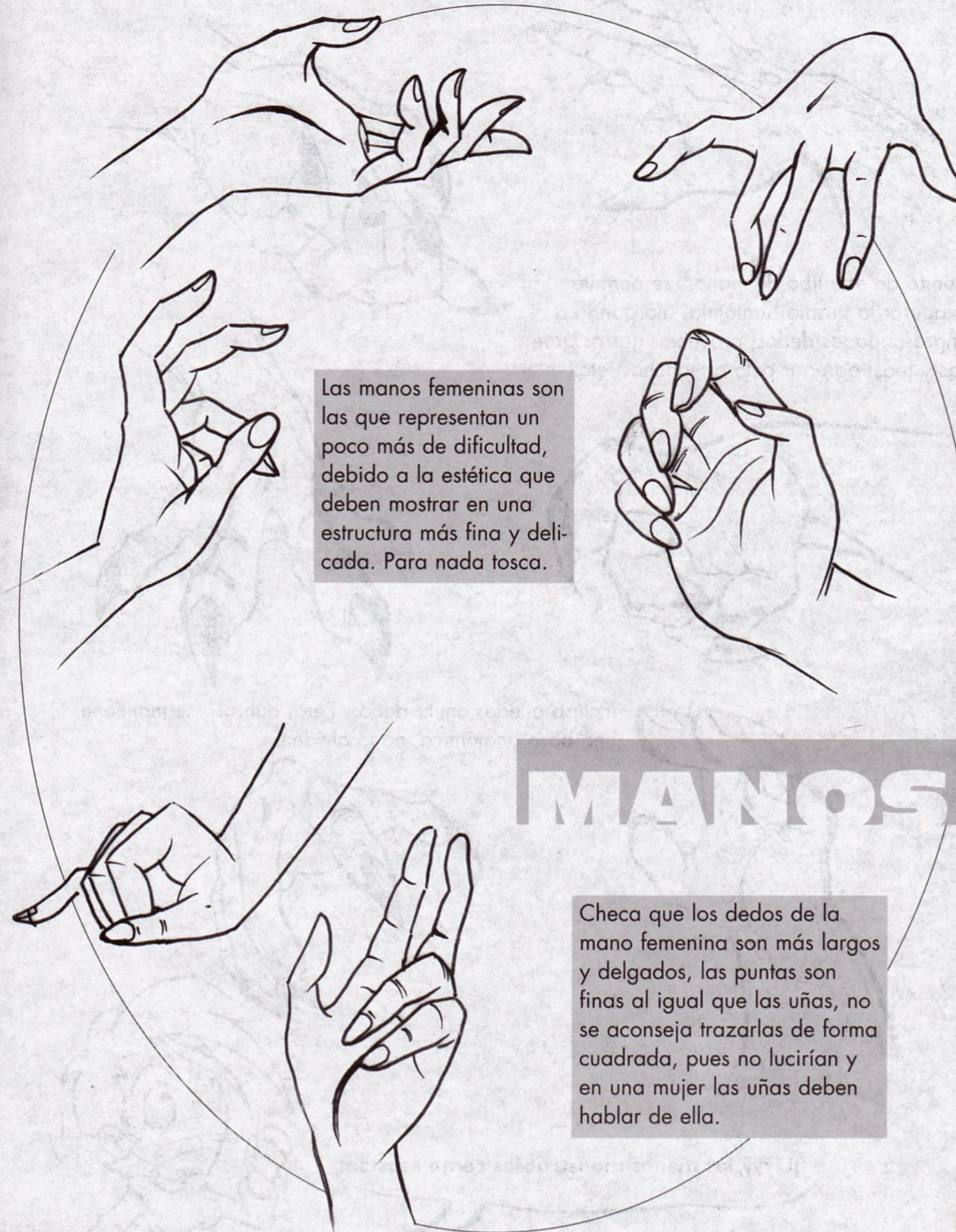
3

Define y limpia tu trazo. Recuerda que los dedos deben envolver la cacha.

Para aprender más de manos debes documentarte, pues existen muchos tipos en el contexto artístico. Checa estos ejemplos, observa como se expresa la mecánica de la mano y trata de reproducirlos a manera de ejercicios, también puedes checar las manos de alguien más.

TIPOS DE MANOS

Las manos denominadas heroicas, son las más apegadas a la realidad, sólo que un tanto musculosas y gruesas, detalles que expresan poder y fuerza al personaje.



Las manos femeninas son las que representan un poco más de dificultad, debido a la estética que deben mostrar en una estructura más fina y delicada. Para nada tosca.

MANOS

Checa que los dedos de la mano femenina son más largos y delgados, las puntas son finas al igual que las uñas, no se aconseja trazarlas de forma cuadrada, pues no lucirían y en una mujer las uñas deben hablar de ella.



Dentro de este tipo de manos, se permite exagerar la propia anatomía, alargando o engrosando los dedos, proyectar garras gruesas y feas, agregar pelo o manchas, etc.



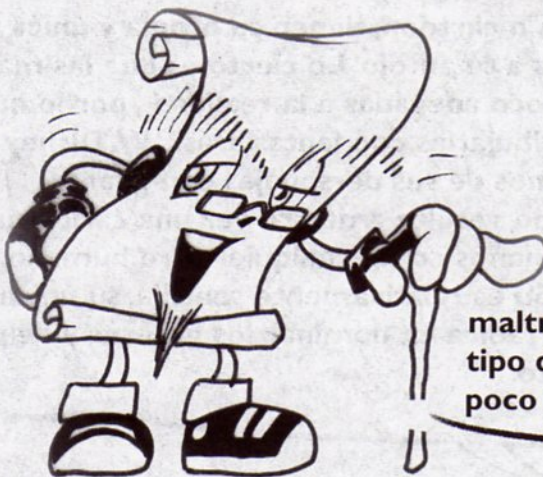
Incluso puedes omitir dedos. Pero, aún así, se mantiene una base anatómica, no lo olviden.



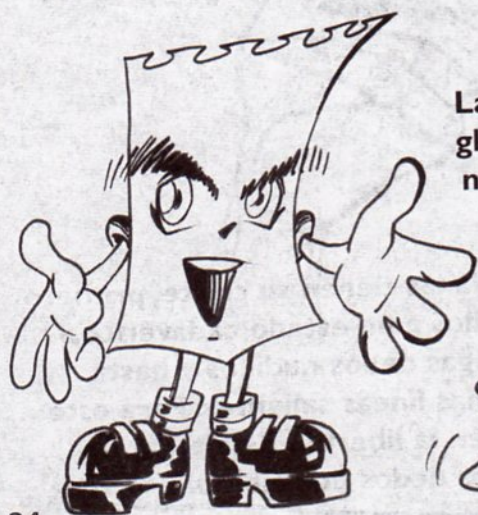
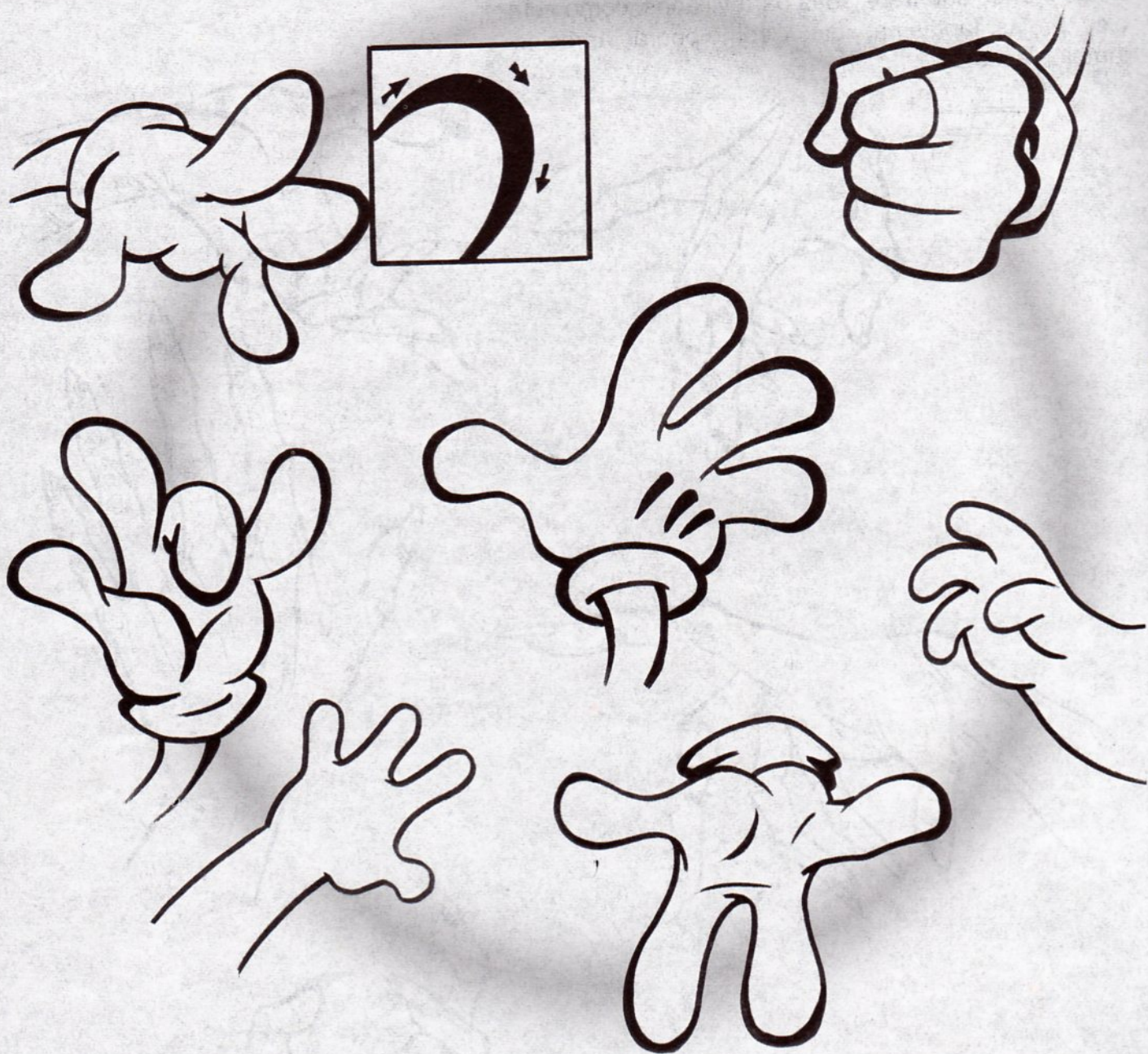
¡Uyyy, las manos monstruosas como asustan!



Estas manos son trabajadas para villanos, como zombies, brujas, fantasmas, etc. Y como podras apreciar, también asustan.



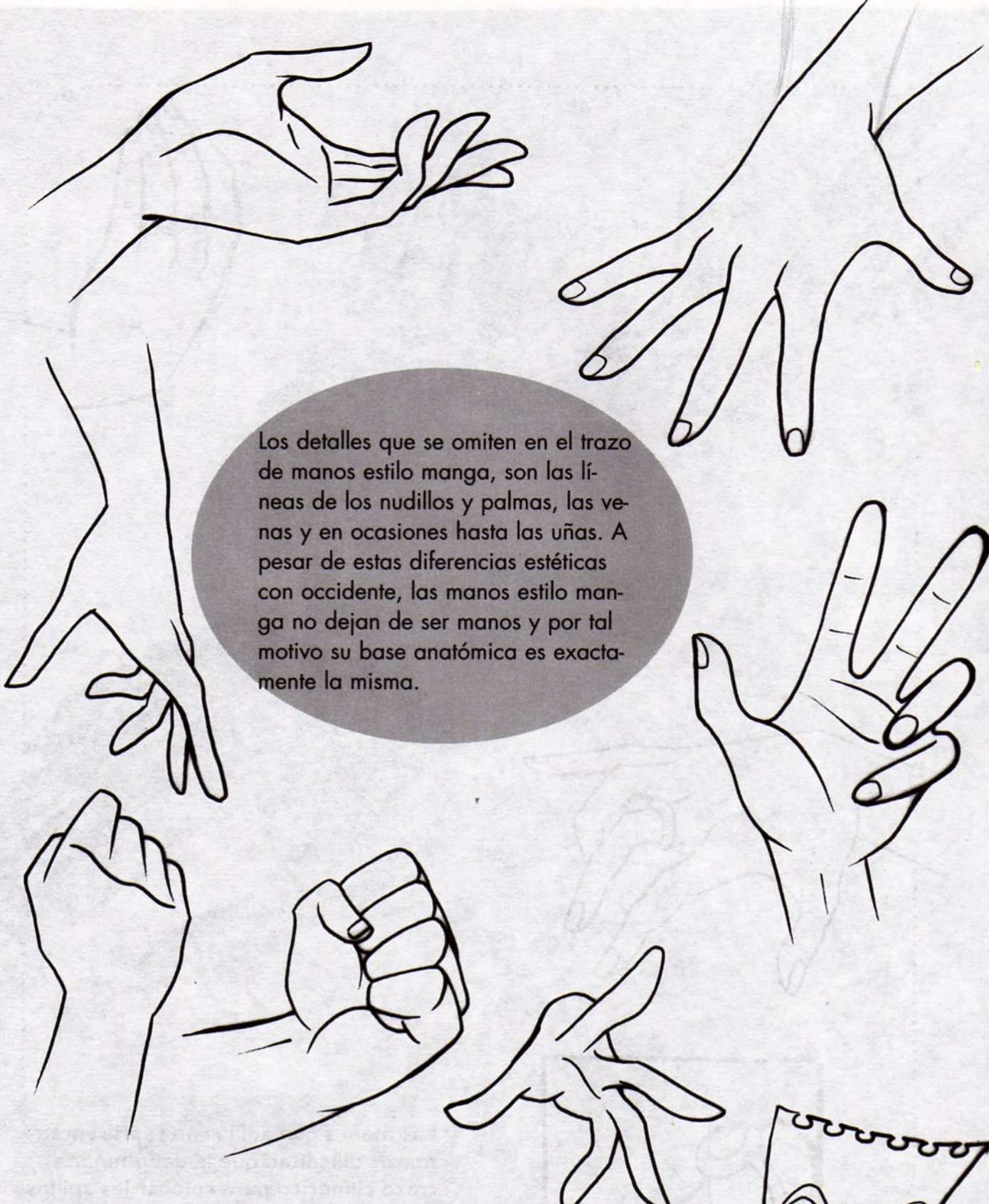
También las manos ancianas tienen su chiste, primero debes adelgazar los dedos a un estado cadavérico, hacer énfasis en las arrugas de los nudillos y hasta maltratar las uñas con pequeñas líneas salientes. Para este tipo de manos se tiene también la libertad de alterar un poco la anatomía, torciendo los dedos por ejemplo.



Las manos tipo caricatura o cartoon, tienen su propia y única regla, la de mover las manos a tu antojo. Lo cierto es que las manos de caricatura están poco apegadas a la realidad, por lo que su dificultad radica en dibujarlas con fantasía; así, W. Disney optó por cubrir las manos de sus personajes con guantes blancos y omitir un dedo, resulta grotesco ver una caricatura con cinco dedos en las manos como cualquier otro humano.

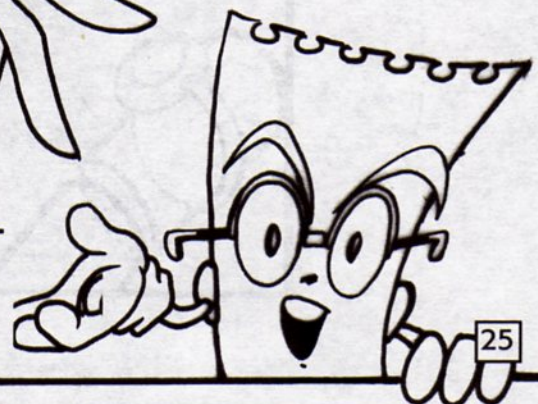
Su construcción es relativamente sencilla, su única complejidad radica en dominar los gruesos y delgados en el trazo.

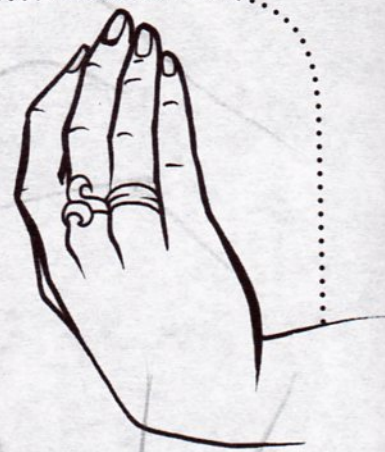
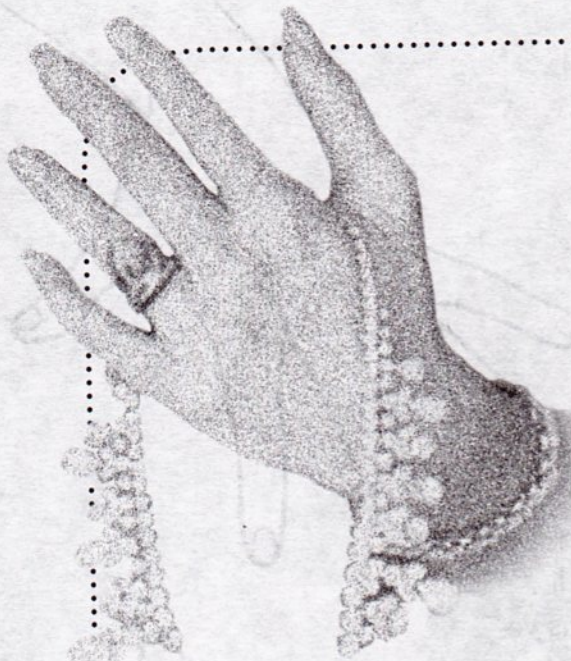




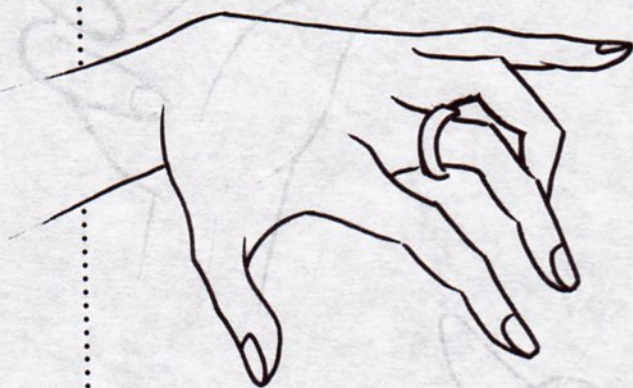
Los detalles que se omiten en el trazo de manos estilo manga, son las líneas de los nudillos y palmas, las venas y en ocasiones hasta las uñas. A pesar de estas diferencias estéticas con occidente, las manos estilo manga no dejan de ser manos y por tal motivo su base anatómica es exactamente la misma.

A excepción de algunos autores, como Akira Toriyama, las manos en estilo manga carecen de todo detalle en su construcción, dando a las manos como resultado una estética muy sencilla pero a la vez dinámica y audaz.



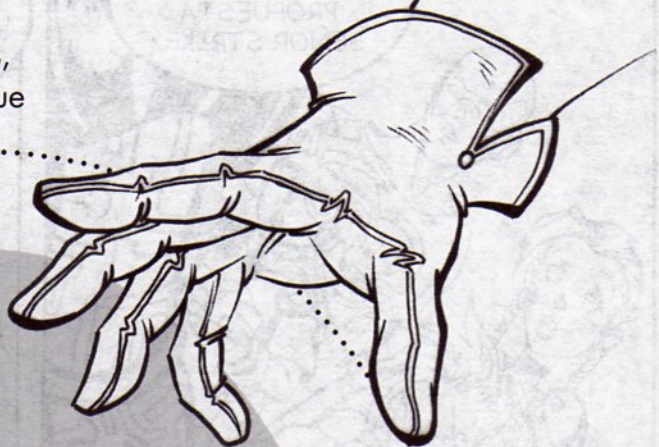


MANOS

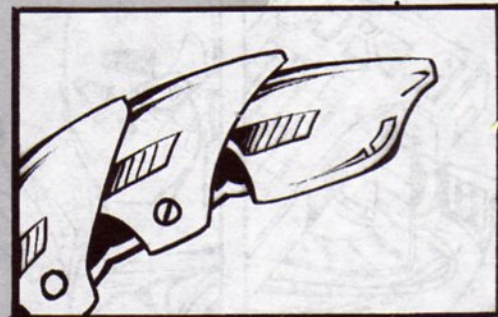
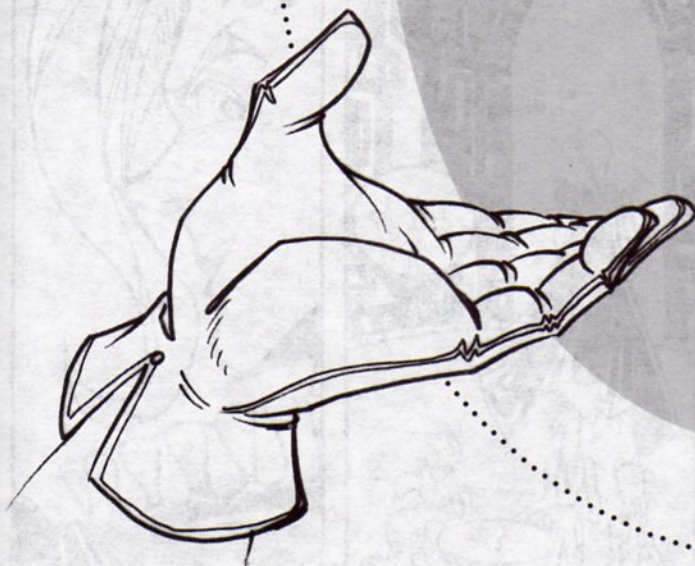


Las manos con anillos no representan mayor dificultad que la de dominar el trazo cilíndrico para colocar los anillos sobre los dedos.

Las manos enguantadas muestran ser más gruesas, con arrugas en la tela del guante y las costuras que lo recorren por todo el contorno.



Las manos armadas o protegidas, son un punto a parte, puesto que surgen de una historia o guión. Estas se construyen basicamente recubriendo las manos normales con cilindros y placas de metal formando un guantelete.



Checa como se envuelve el dedo en cilindros de metas entrelazados por tornillos.

Hasta la próxima amigos y no dejen de practicar con estos ejemplos de dibujo y ejerciten la percepción para entender mejor las cosas y así poder dibujarlas.