

FIG. 2

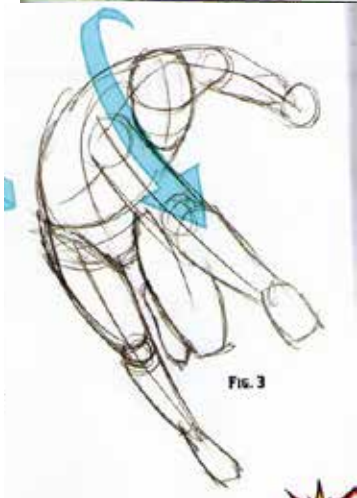
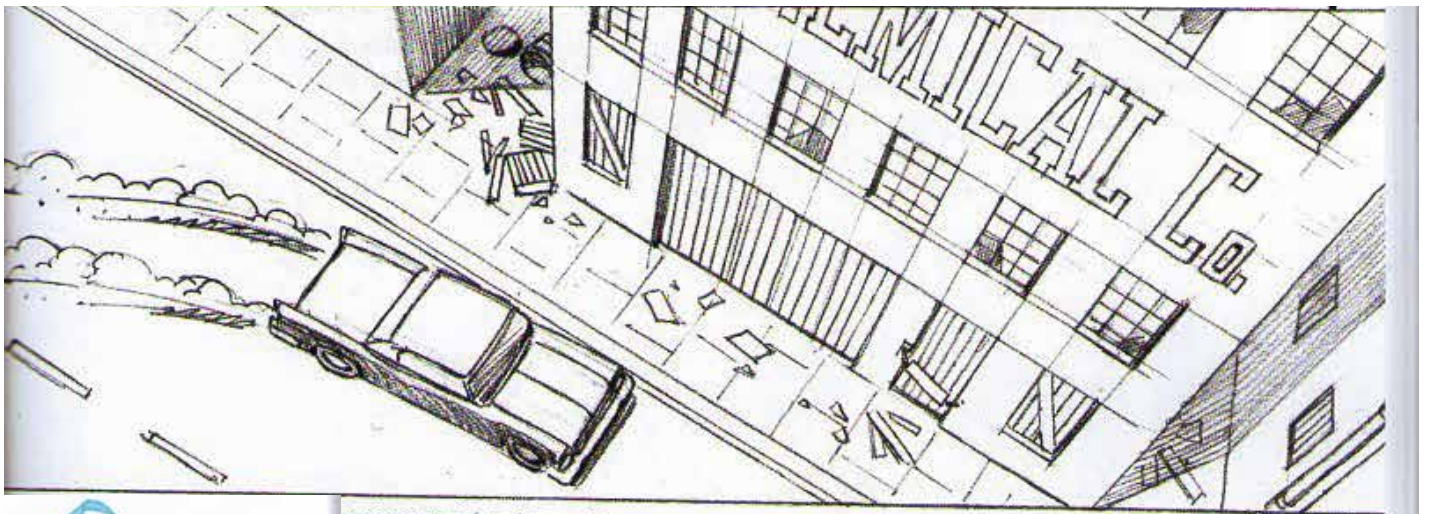
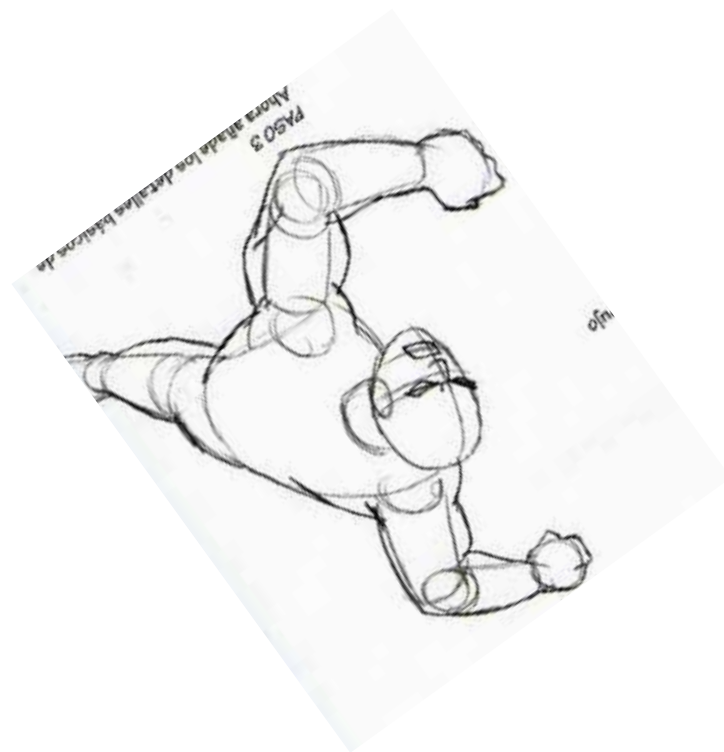
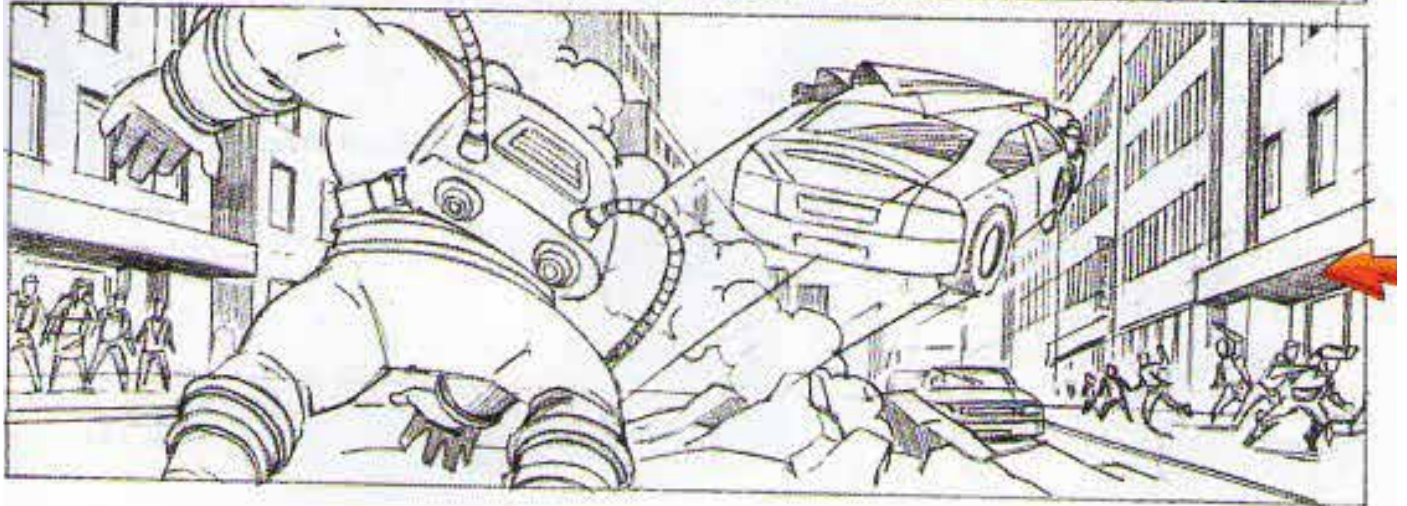
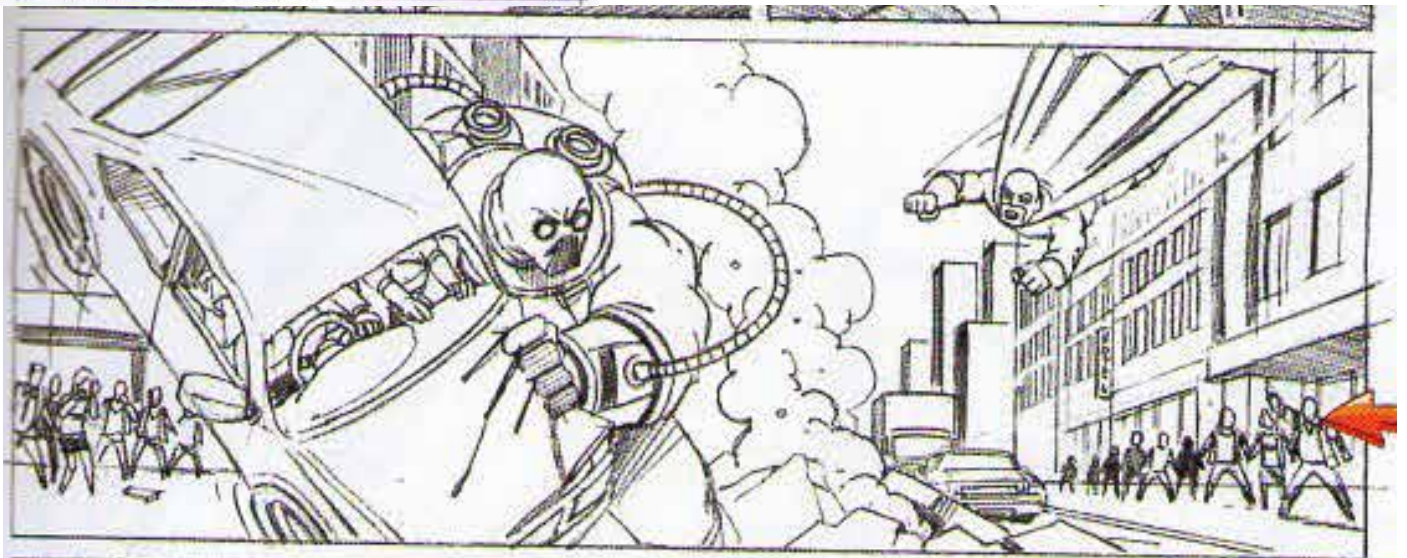
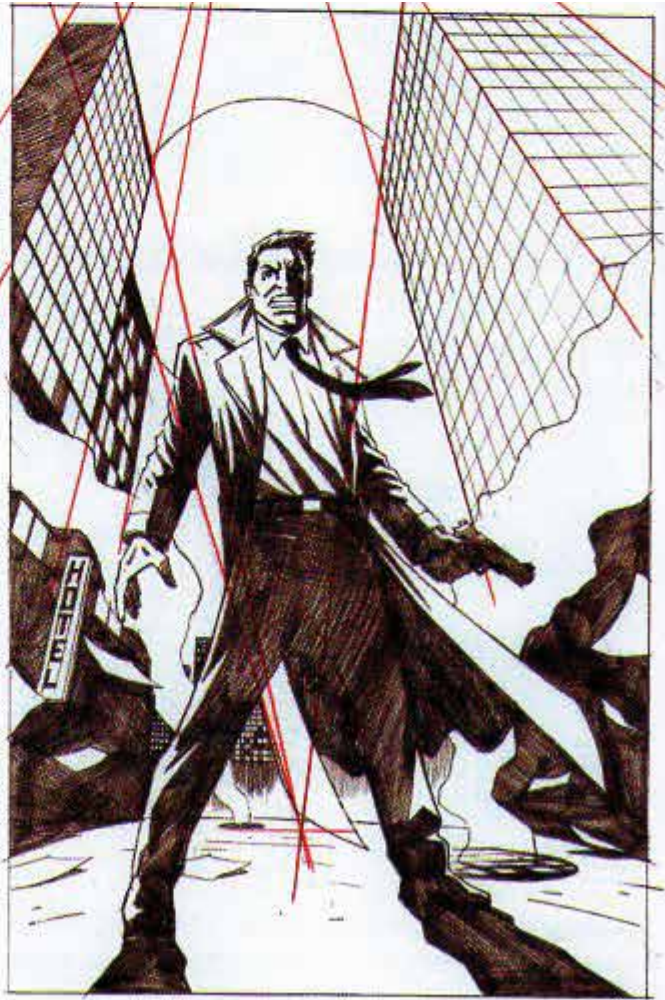
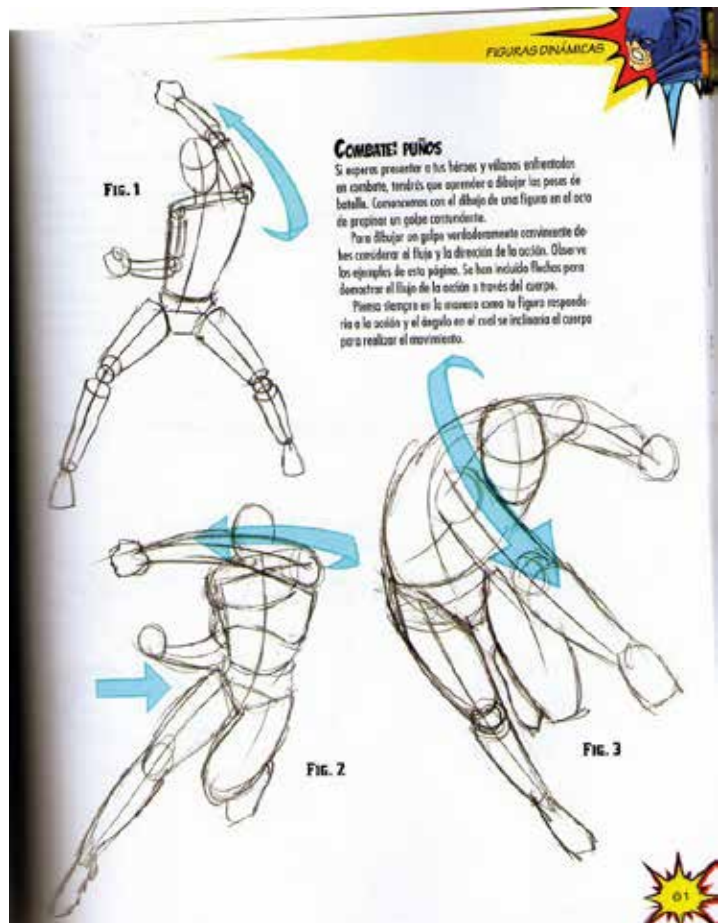
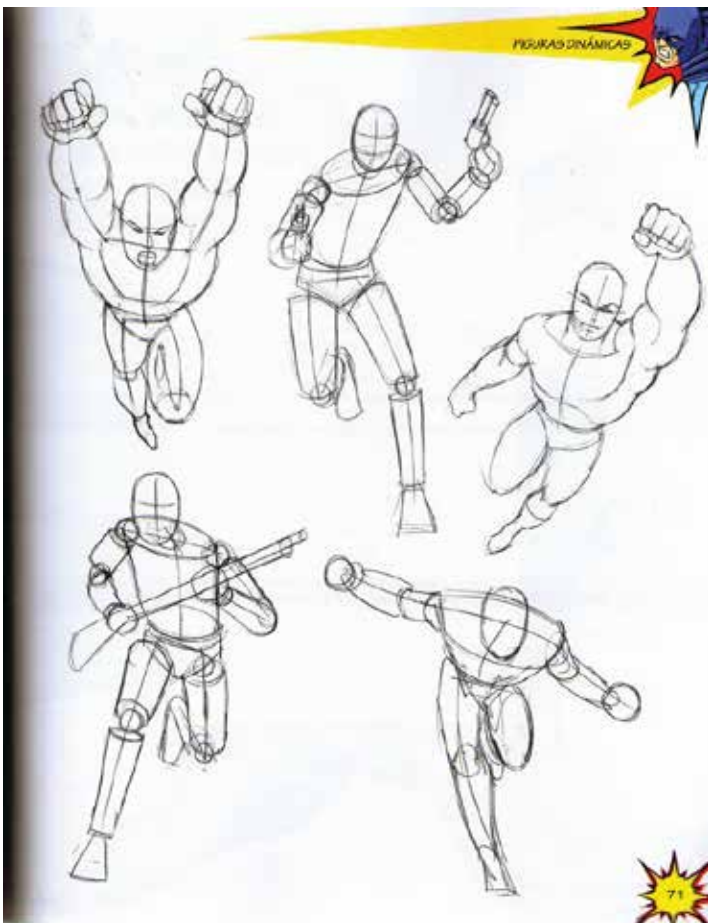


FIG. 3





**COMBATE: PUÑOS**

Si esperas presentar a tus héroes y villanos enfrentados en combate, tendrás que aprender a dibujar las poses de batalla. Comencemos con el dibujo de una figura en el acto de propinar un golpe contundente.

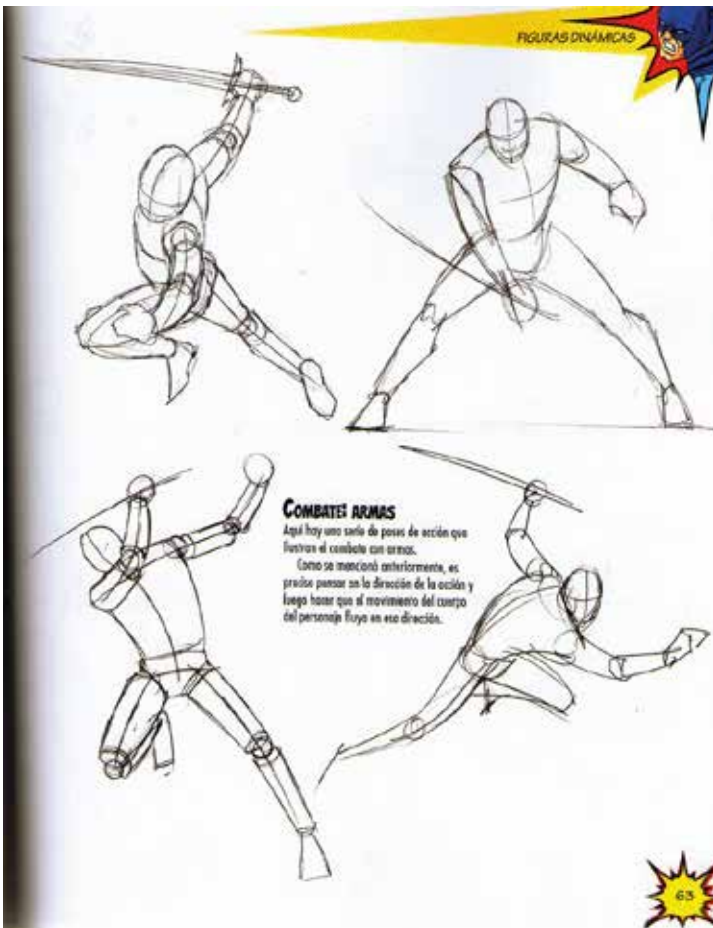
Para dibujar un golpe verdaderamente convincente debes considerar el flujo y la dirección de la acción. Observa los ejemplos de esta página. Se han incluido flechas para demostrar el flujo de la acción a través del cuerpo.

Puedes empezar en la manera como la figura respondería a la acción y el ángulo en el cual se inclinara al cuerpo para realizar el movimiento.

FIG. 1

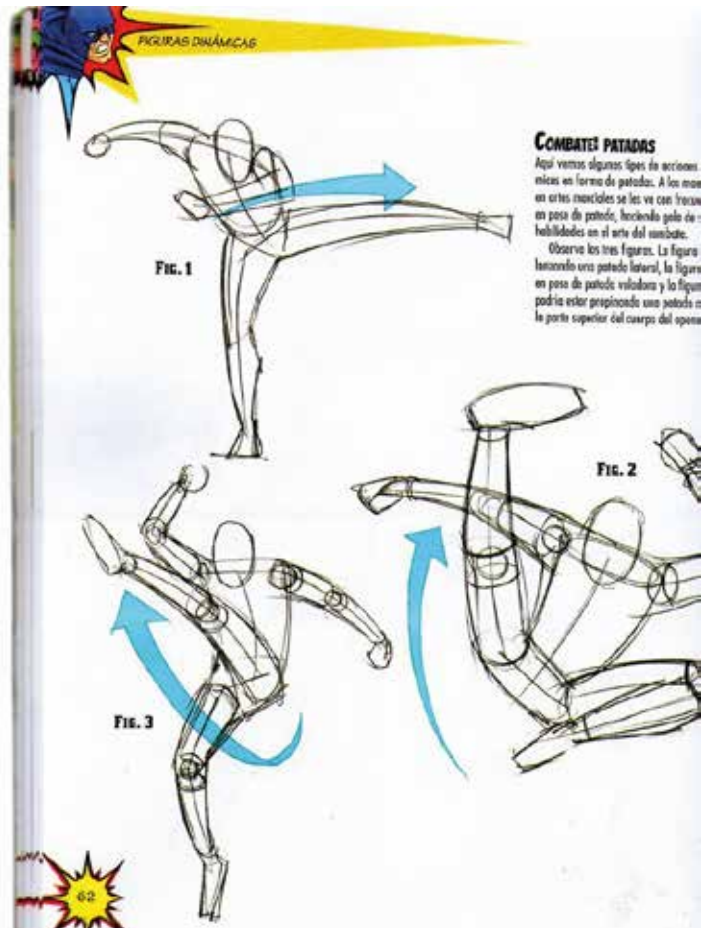
FIG. 2

FIG. 3

**COMBATE: ARMAS**

Aquí hay una serie de poses de acción que ilustran el combate con armas.

Como se mencionó anteriormente, es preciso pensar en la dirección de la acción y luego hacer que el movimiento del cuerpo del personaje fluya en esa dirección.

**COMBATE: PATADAS**

Aquí vemos algunas series de acciones mixtas en forma de patadas. A los mixes en artes marciales se les ve con gracia en poses de patada, haciendo gala de habilidades en el arte del combate.

Observa las tres figuras. La figura lanzando una patada lateral, la figura en pose de patada voladora y la figura podría estar preparando una patada a la parte superior del cuerpo del oponente.

FIG. 1

FIG. 3

FIG. 2



DE LOS PERSONAJES

unos ejemplos de
que podrías crear.



LUCHADOR DE KUNG-FU

Para los héroes de las artes
marciales son muy apropiados
los poses dinámicos que dan la
sensación de fuerza.



ÓN
historia
en
no héroes



SUPERAGENTE SECRETA

¿Por qué no escoger a una mujer
fuerte como tu héroe(a)? ¡Nadie
querría meterse con esta agente
enmascarada de la ciencia ficción!



Los VILLANOS



Por cada héroe que
trata de salvar al
mundo hay un villano
tratando la forma
de dominarlo. Sin los
malos no habría necesi-
dad de héroes. Necesitamos
la lucha entre el bien y el mal
para mostrar historias para
interesantes.

Hay toda clase de villanos
historietas. En las páginas
encontrarás toda una colección
de villanos que ojalá te sirvan
de ejemplo para crear a tu propio

CONVICTO EN FUGA

Un convicto loco que se ha fugado de la cárcel sirve de
villano. La fuerza bruta y la sangre fría del personaje
lo convierten en una amenaza para la sociedad. ¿Pero
preferirías la fuerza por encima de la inteligencia?
¿Cuál es su verdadero poder? Si el villano no tiene
que ser fuerte físicamente, una mente brillante
puede ser más difícil de derrotar.



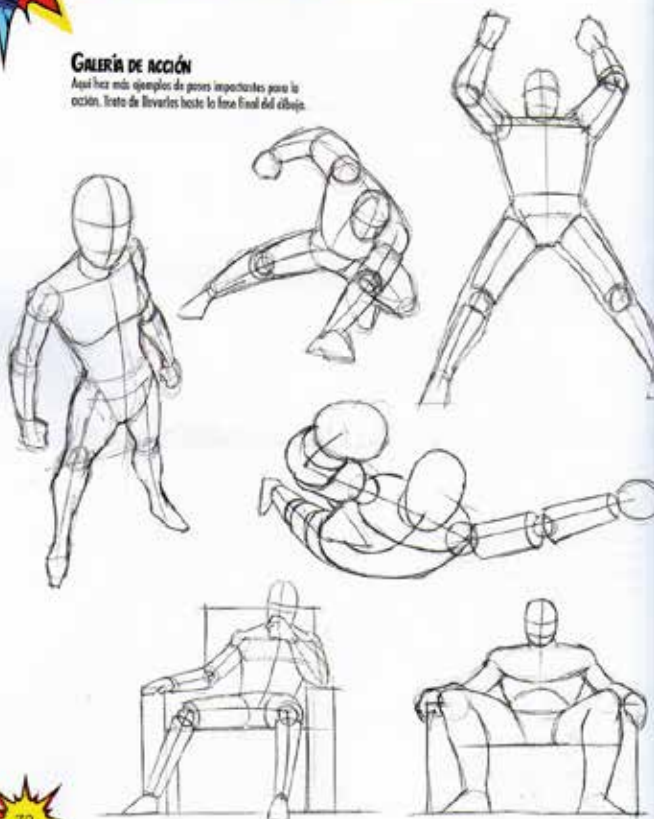
alguna era
temeroso
obitos del
entres que
enro y obra
serie correcta.



FIGURAS DINÁMICAS

GALERÍA DE ACCIÓN

Aquí hay más ejemplos de poses importantes para la
acción, lista de llevarlas hasta la línea final del dibujo.



70

FIGURAS DINÁMICAS

PASOS FÁCILES PARA LAS POSES DE ACCIÓN

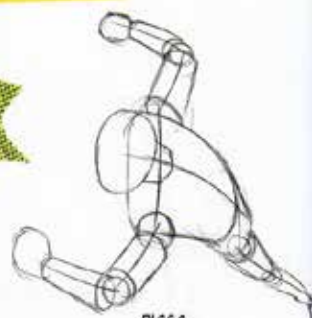
En las siguientes páginas aparecen dos
ejemplos de poses dinámicas divididas
en cinco etapas fáciles de aprender.

EJEMPLO 1: SUPERHÉROE

¡He aquí cómo dibujar un superhéroe listo
para entrar en acción! Nota: podrás ver este
personaje a color en la página 17.



PASO 1
Comienza con el dibujo
libre del modelo.



PASO 2
Dale forma a la figura me-
diante las formas básicas.



PASO 3
Ahora añade los detalles básicos de
los músculos para crear la forma ex-
terna de la figura. Hasta este punto el
boceto debe ser libre y liviano.

60



El héroe modesto

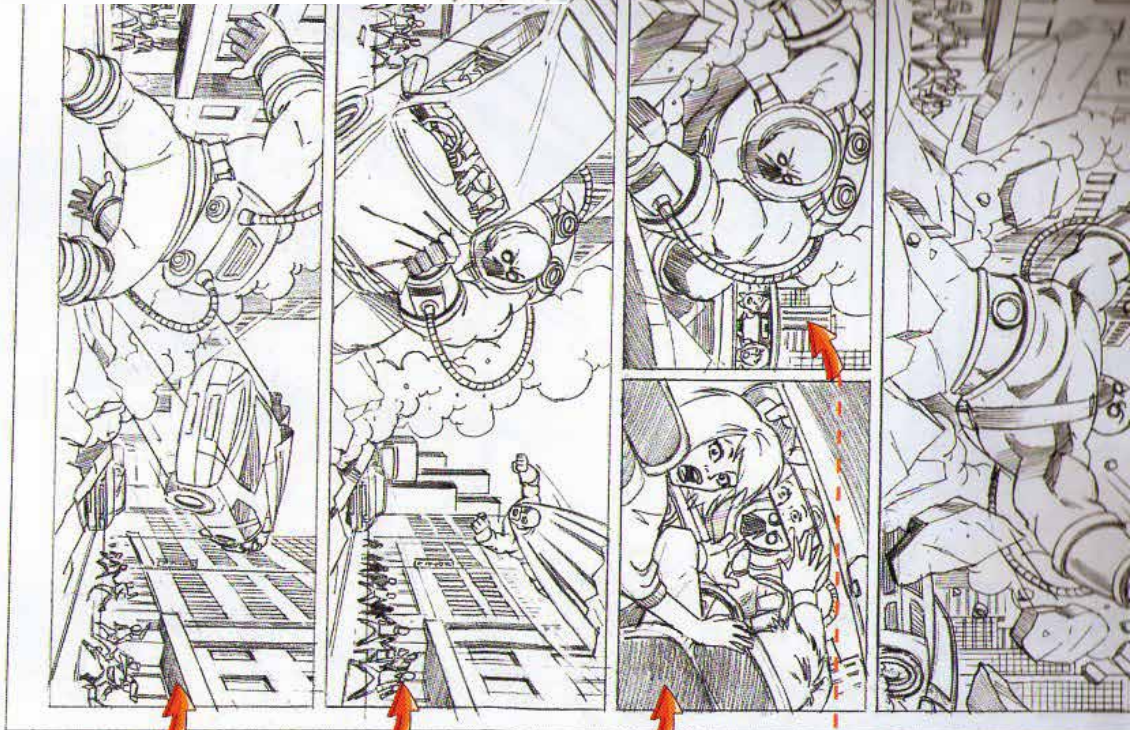
No todos los héroes son fuertes y superpoderosos. Algunos de los personajes más interesantes son personas del común que actúan en situaciones extraordinarias. Varios de ellos no poseen más que un corazón valiente, que los lleva a vencer a las fuerzas del mal, y una inteligencia especial para vencer a sus enemigos.



El buen policía

Los historietas policíacas permiten crear situaciones difíciles donde policías experimentados someten a la justicia a delincuentes en ciudades asediadas por el crimen y la corrupción. Los personajes de este género suelen ser complejos. Las relaciones y lecturas entre policías y delincuentes se enredan, por lo cual es difícil saber en quién confiar.

23



enloquecido en medio de la calle, esparciendo escombros por todas partes. También vemos un automóvil que frena en seco. El lector entra en contacto con las víctimas del monstruo.

VIÑETA 2

A continuación, el monstruo sale del cráter y se para del vehículo y sus pasajeros.

VIÑETA 3

Ahora pasamos a la escena desde el punto de vista de los pasajeros del vehículo en el momento en que el monstruo se acerca y se aferra al capó.

VIÑETA 4

El monstruo levanta el automóvil y justo en ese momento llama a Oregaman. Observamos las reacciones de los transeúntes. Es importante pensar siempre en detalles menores como estos.

VIÑETA 5

El monstruo lanza el automóvil con los pasajeros adentro contra Oregaman. ¿Qué sucederá ahora?