

MÓDULO 3

Bases de Dibujo y el Boceto





Indice

creditos

Ariagny Borregales Borja
Juliana Meza Carrero

Proyecto patrocinado por:

Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA

Este trabajo ha sido desarrollado como parte del proyecto formativo del programa de Producción Multimedia, con el apoyo institucional del SENA para la promoción del talento creativo y la educación en medios digitales.



1 ¿En qué se basa el dibujo y el boceto?

La etapa de “Bases de dibujo y boceto” se basa en la observación, la estructura y la práctica continua. Dibujar un superhéroe no significa empezar directo con los detalles, sino construir desde lo más simple a lo más complejo.

Fundamentos clave:

Observación anatómica:

1. Antes de inventar, debes comprender cómo es el cuerpo humano en su forma básica. Observar personas reales, fotos o modelos te ayudará a entender proporciones reales.

Construcción con formas simples:

2. Todo personaje comienza desde figuras básicas: círculos, óvalos, rectángulos y líneas guía. Estas formas te permiten construir el cuerpo, la cabeza y las poses antes de agregar detalles.

Técnica del boceto:

3. El boceto es un dibujo rápido, libre y sin perfección. Sirve para capturar ideas, probar poses, experimentar estilos y decidir la composición antes de hacer el dibujo final. Un boceto no necesita estar limpio, pero sí debe tener una estructura clara.

Estudio de expresión y movimiento:

4. Tus personajes deben comunicar emociones y energía. Estudiar las expresiones faciales y las posturas corporales te ayuda a que el héroe parezca vivo y en acción, no estático.



Ejemplos prácticos:

1. Boceto de rostro (vista frontal básica):

Traza un círculo y una línea vertical en el centro.

Divide el círculo con líneas horizontales para ubicar ojos, nariz y boca.

Añade mandíbula y cuello.

Luego prueba una expresión emocional: alegría, furia o miedo.

Ejemplo: El boceto de un rostro enojado tendrá cejas inclinadas hacia abajo y ojos entrecerrados. Puedes usar esto para un personaje con un pasado oscuro o un temperamento fuerte.

2. Boceto corporal:

Usa la técnica de las 8 cabezas de altura.

Dibuja la estructura básica: cabeza, línea de hombros, tórax, pelvis y extremidades con formas geométricas.

Prueba una pose dinámica, como un salto o un golpe.

Ejemplo: Un personaje ágil puede tener una pose con el cuerpo inclinado hacia adelante, una pierna en el aire y brazos listos para la acción. Aunque sea solo un boceto, ya comunica movimiento.

3. Variaciones según el estilo:

Usa el mismo boceto base y aplícale distintos estilos:

Estilo comic americano: más musculatura, proporciones exageradas.

Estilo anime: ojos grandes, formas más simples y expresivas.

Estilo cartoon: proporciones más libres, mayor caricatura.

Ejemplo: Un héroe de humor puede tener una cabeza más grande y cuerpo pequeño, mientras que uno épico tendrá proporciones realistas y líneas más firmes.



2 Proporciones Faciales y Expresiones

El rostro es uno de los elementos más importantes al diseñar un personaje: transmite emociones, personalidad y hace que tu héroe sea único. Aprenderás a construir rostros desde sus proporciones básicas, entendiendo dónde se ubican los ojos, nariz, boca y orejas, y cómo estas proporciones cambian entre un rostro masculino y uno femenino.

También trabajaremos expresiones como enojo, sorpresa, tristeza o valentía. Un buen superhéroe debe comunicar emociones claras incluso sin decir una sola palabra.

Proporciones Básicas del Rostro

El rostro humano puede construirse a partir de formas simples y líneas guía que ayudan a mantener la simetría y el equilibrio visual.

Estructura básica (vista frontal):

Círculo base: representa la parte superior del cráneo.

Línea vertical central: divide el rostro en dos mitades iguales.

Línea horizontal al centro del círculo: aquí se ubican los ojos.

Divisiones en tercios:

Desde la línea de los ojos hacia abajo se divide en tres partes:

Entre ojos y nariz.

Entre nariz y boca.

Entre boca y mentón.

Ojos: el rostro humano mide 5 ojos de ancho; el espacio entre los dos ojos reales es equivalente a un ojo.

Orejas: se ubican entre la altura de los ojos y la base de la nariz.

Cejas, labios y mandíbula: se ajustan según el estilo del personaje.



Aplicación práctica

Paso 1: Dibuja la estructura base del rostro usando líneas guía.

Paso 2: Define los rasgos según el género o estilo del personaje.

Paso 3: Experimenta con diferentes expresiones sobre el mismo rostro.

Paso 4: Crea una hoja de emociones (una misma cabeza con distintas expresiones clave).

3 Proporciones Corporales

Las proporciones corporales son la base para construir personajes visualmente equilibrados y creíbles. En dibujo, se utiliza la medida de la cabeza como referencia para definir la altura y distribución del cuerpo. Un cuerpo promedio mide entre 7 y 8 cabezas de alto, aunque en el estilo de superhéroes es común exagerar estas proporciones para resaltar fuerza, velocidad o agilidad. Por ejemplo, un héroe musculoso puede medir hasta 9 cabezas de alto, mientras que uno joven o ágil puede tener proporciones más compactas. Además, el cuerpo masculino suele tener hombros más anchos y formas angulares, mientras que el femenino presenta líneas más suaves y curvas definidas. Conocer estas diferencias ayuda a diseñar personajes más expresivos y coherentes con su personalidad.

Regla general:

El cuerpo humano mide aproximadamente 7 a 8 cabezas de alto.

Cabeza 1: cráneo.

Cabezas 2–3: pecho y hombros.

Cabezas 4–5: cintura y caderas.

Cabezas 6–8: piernas completas hasta los pies

Diferencias por género:

Masculino: hombros anchos, torso en forma de “V”, músculos marcados.

Femenino: caderas más anchas que los hombros, curvas suaves y cuello más largo.

Estilo superhéroe:

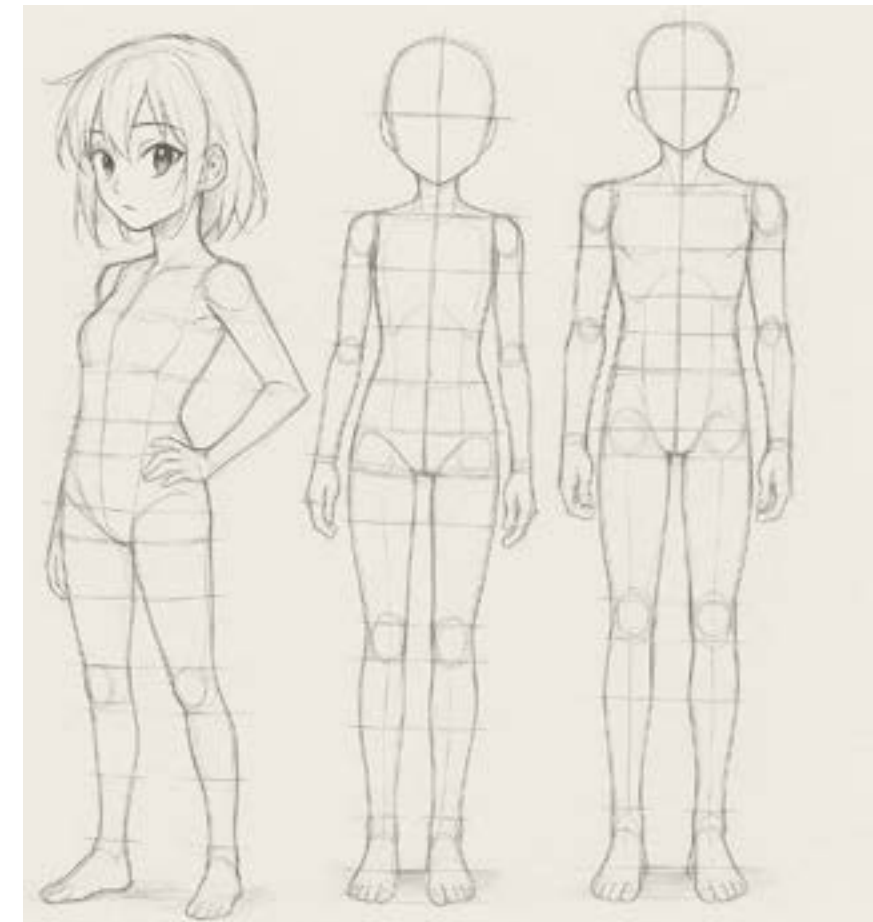
Se exageran ciertas proporciones para expresar fuerza, agilidad o poder:

Un personaje fuerte puede medir hasta 9 cabezas de alto.

Uno ágil o joven, como un sidekick, puede tener solo 6 o 7.

Consejo:

Empieza con figuras geométricas (óvalos, cilindros, líneas) para construir la pose antes de detallar. Esto ayuda a mantener proporciones correctas y movimiento fluido.



4 Referencias Visuales y Estilos

Buscar referencias visuales es una herramienta clave en el proceso creativo, ya que permite inspirarse, analizar cómo otros artistas resuelven formas, poses y estilos, y aplicar esos aprendizajes al diseño propio. Al observar cómics, películas, ilustraciones o incluso fotografías, se puede tomar nota de detalles que llamen la atención, como la forma en que se dibujan músculos, expresiones o trajes. Además, experimentar con distintos estilos —realista, cartoon, anime, cómic americano, entre otros— ayuda a encontrar una estética que se ajuste a la historia y personalidad del superhéroe. No se trata de copiar, sino de estudiar, reinterpretar y crear a partir de lo que más resuena visualmente con el personaje.



Paso 1: Reúne referencias visuales

Busca imágenes de personajes que te llamen la atención. Pueden ser cómics, películas, videojuegos, animes o ilustradores en redes sociales.

Ejemplo:

Quieres crear una heroína ágil y misteriosa. Puedes buscar imágenes de: Catwoman (DC Comics)

Raven (Teen Titans)

Personajes ninja de anime como Hinata (Naruto)

Guarda detalles que te guste: la forma de los ojos, el diseño del traje, la postura o incluso los colores.

Paso 2: Analiza lo que ves

No te limites a mirar: pregúntate por qué te gusta. ¿Qué transmite esa pose? ¿Qué emociones sugiere el traje o el color? ¿Qué detalles hacen que ese personaje sea memorable?

Ejemplo:

Notas que Catwoman usa tonos oscuros, gafas rojas y un traje ajustado: eso transmite sigilo, elegancia y fuerza.

Raven tiene una capa larga, colores fríos y expresión seria: eso refleja misterio y poder mental.

Paso 3: Experimenta con estilos

Prueba dibujar tu personaje en distintos estilos visuales para descubrir cuál se adapta mejor a su historia. Puedes probar estilos como:

Cómic americano (líneas marcadas, anatomía exagerada)

Anime/manga (ojos grandes, estilo más emocional)

Cartoon (formas simples, expresiones muy claras)

Ejemplo:

Tu personaje tiene una personalidad infantil y juguetona, entonces podrías probar un estilo cartoon con colores brillantes y formas redondeadas.


Paso 4: Adapta lo aprendido a tu diseño

Toma lo que aprendiste y aplícalo a tu propio personaje, sin copiar literalmente. Combina detalles que te gusten y crea algo único.

Ejemplo final:

Te inspiraste en Raven y Catwoman, pero tu personaje es más alegre. Le das una capa corta (como Raven), gafas tecnológicas (como Catwoman), pero usas colores brillantes como fucsia y azul. ¡Ya creaste algo original!

Este proceso mejora tu observación, amplía tu creatividad y te permite definir una identidad visual coherente y atractiva para tu superhéroe.



Este documento es un recurso académico desarrollado como parte del MOOC “kANJI: Diseño y creación de superhéroes”. Corresponde al primer módulo, el cual está enfocado en la introducción al concepto de superhéroe, sus orígenes, y la construcción de una identidad visual básica.

Su contenido ha sido diseñado como material didáctico para guiar al estudiante en el reconocimiento de elementos narrativos y visuales esenciales, combinando teoría introductoria con actividades prácticas y ejemplos de referentes clásicos y modernos.

La información presentada ha sido recopilada, adaptada y creada con fines exclusivamente educativos, promoviendo el aprendizaje autónomo, la exploración creativa y el desarrollo de habilidades fundamentales en el diseño de personajes.

