
Dibujo. Técnicas y materiales (2/2)

Autor: Mario Romero

Presentación del curso

Dibujo. Técnicas y materiales (2/2), si te gusta el **dibujo** este curso está dedicado a ti. En esta segunda parte de este **curso de dibujo**, trataremos sobre **cómo dibujar cómic, dibujo humorístico** o de **historietas**.

Es bien sabido que no todas las personas, por talento natural o por gusto personal, tienen facilidad para el **dibujo humorístico** como **caricaturas, historietas** y otros tipos de dibujo en conexión con esta especialidad.

Sin embargo, con ciertos conocimientos y cierta habilidad, es posible lograr **dibujar caricaturas** y "monos" más o menos aceptables.

1. Cómic, dibujo humorístico o de historietas

Es bien sabido que no todas las personas, por talento natural o por gusto personal, tienen facilidad para el dibujo humorístico como caricaturas, historietas y otros tipos de dibujo en conexión con esta especialidad.

Sin embargo, con ciertos conocimientos y cierta habilidad, es posible lograr dibujar caricaturas y "monos" más o menos aceptables.

Esta facultad de dibujar situaciones, personajes y escenas que causan risa a quienes las observan, es igual a la que poseen las personas con el don especial para contar cuentos llenos de humor y gracia. No todos lo pueden hacer.

LA CARICATURA

Este tipo de dibujo trata esencialmente de la habilidad para dibujar caracteres, personajes y situaciones extraídas de la realidad o de la imaginación. Pueden ser mordaces, cómicas o sencillamente tratadas como un pasatiempo. La caricatura con fines políticos siempre ridiculiza a los individuos de manera crítica ya sea positiva o negativa.

Para que la caricatura sea efectiva, el autor tiene que estar plenamente convencido de su intención sin tratar de ofender a nadie, para lograr que su mensaje gráfico sea auténtico.

El caricaturista debe tener cuidado de que sus dibujos conserven cierta gracia, ya que es muy peligroso pasar al terreno de lo grotesco; en este caso nadie va a reír con los dibujos. Por el contrario, lo grotesco muchas veces causa repulsión y disgusto.

Una cosa es lo gracioso y otra cosa lo grotesco.

La mayoría de los caricaturistas realizan su trabajo especialmente para ser publicado en periódicos y revistas. Viven al corriente de los acontecimientos día a día para poder ser actuales en sus dibujos. Acompañan las caricaturas con textos acordes con el humor- mor de los dibujos o dejan que estas lleven el mensaje por sí solas.

DIBUJO DE HISTORIETAS Y TIRAS CÓMICAS

El dibujo de historietas (de aventuras) y tiras cómicas son algunas de las actividades más especializadas dentro del campo del dibujo. Realmente muy pocos artistas se dedican a ellas.

Si alguien se siente inclinado a dibujar una serie de tiras cómicas o historietas, debe aprender a crear personajes específicos con gracia o sin ella, argumentos precisos y sobre todo, un estilo de dibujo propio. La originalidad es fundamental, más que en ninguna otra clase de dibujo.

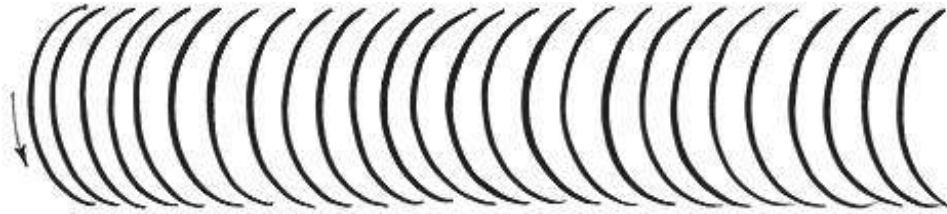
La técnica más utilizada para estos tipos de dibujo es la de pluma o rapidógrafo, pincel y tinta china negra y de colores.

DIBUJOS ANIMADOS

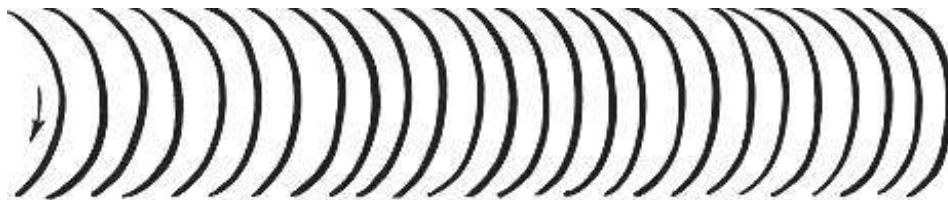
La aplicación del dibujo humorístico o de historietas gráficas al medio cinematográfico, recibe el nombre de "dibujos animados". Hasta hace muy poco

tiempo la elaboración de una película se hacía casi todo, cuadro a cuadro, manualmente y el proceso era muy demorado. La filmación requería cámaras especiales y personal super especializado.

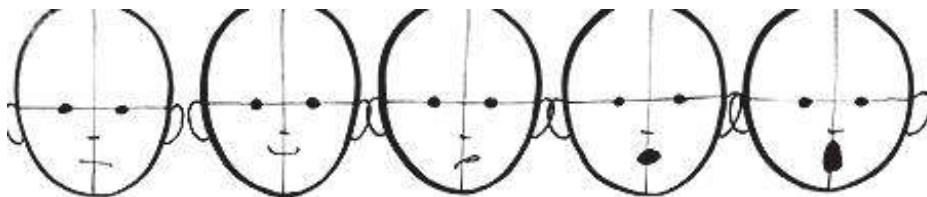
Actualmente se utilizan los computadores para hacer la mayor parte del trabajo.



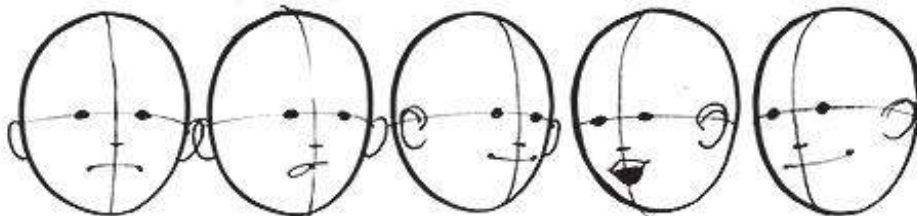
Los trazos para el dibujo de caricaturas deben ser bastante ágiles y espontáneos.



Para lograr la construcción de cabezas, se debe practicar el dibujo de óvalos.



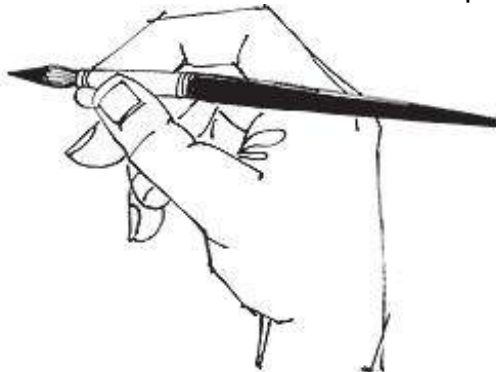
Los trazos para el óvalo se logran con un movimiento por la izquierda y otro por el lado derecho, siempre de arriba hacia abajo



Cuando se tenga una serie de figuras sobre el papel, es fácil y divertido agregar facciones. Cambiando los trazos para la boca, se cambia la expresión.

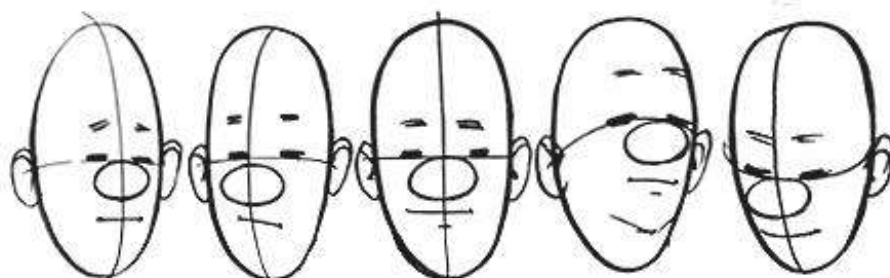
2. Cómic o dibujo con pinceles

La mayoría de los caricaturistas y especialistas en dibujos animados trabajan con pinceles, dejando los otros instrumentos como la pluma o el rapidógrafo para los

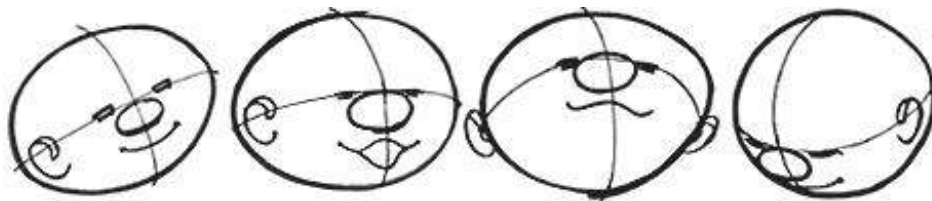


pequeños detalles.

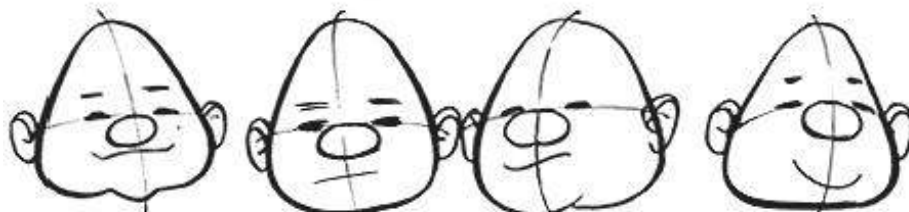
Se debe practicar intensamente el manejo del pincel.



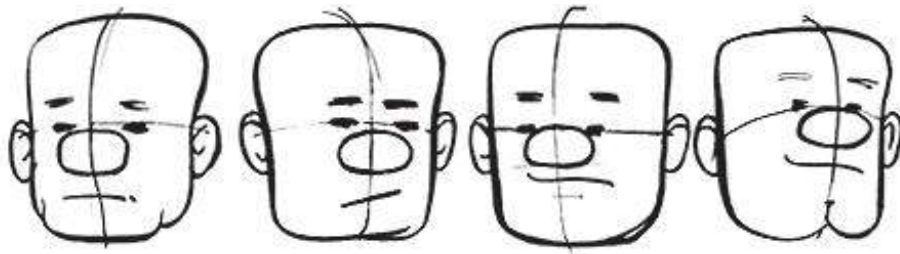
Hay caras de formas alargadas y muy largas, se prestan para caracterizar temperamentos irritables, pesimistas o desconfiados.



Las formas circulares o redondas, pertenecen a aquellos personajes de carácter bonachón, alegres y entusiastas. Pueden ser ingenuos o tontos.



La forma especial "pera" es muy graciosa, por sí sola lo es. Se adapta fácilmente a cualquier expresividad: llanto, tristeza, contrariedad, etc.

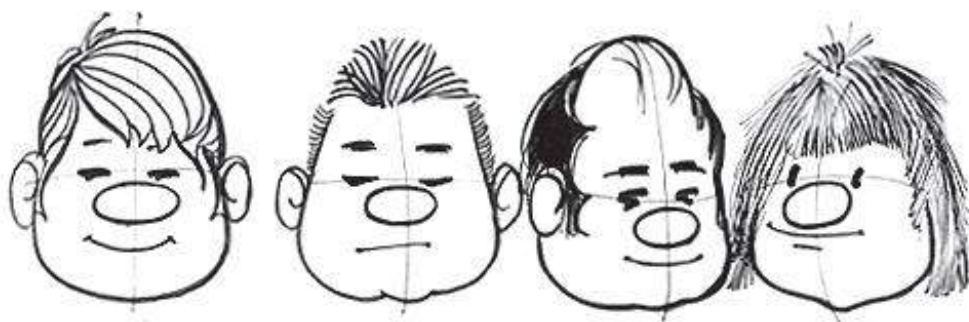


Las caras de forma cuadrada: son los "malos de las historieta", caracterizan tipos de temperamento fuerte, agresivo y violento y son ideales para dibujar personajes con don de mando.

Se debe practicar siempre y creando con propiedad, diferentes personajes con las expresiones deseadas pero siempre conservando cierta gracia, lo cual es fundamental.

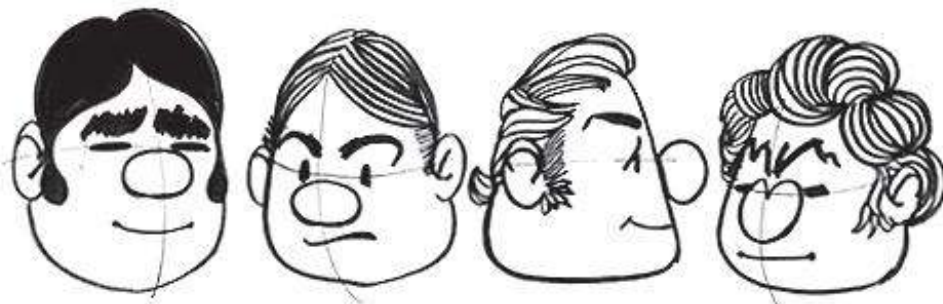
No se debe olvidar de situar los ojos en el centro de las figuras.

3. Cómic. Características del cabello

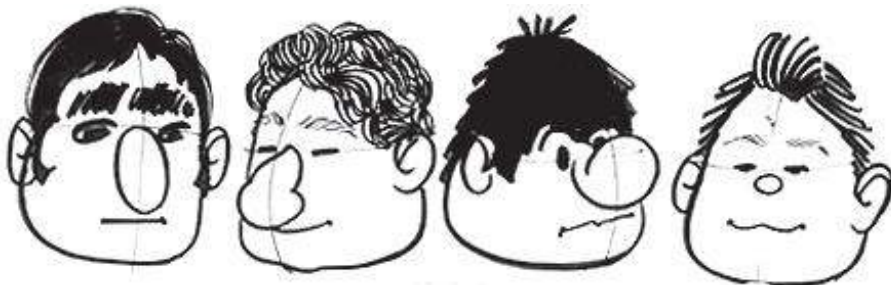


El grosor del cabello y el estilo en el peinado influyen en gran manera en la caracterización de los personajes. Hay cabellos finos y gruesos.

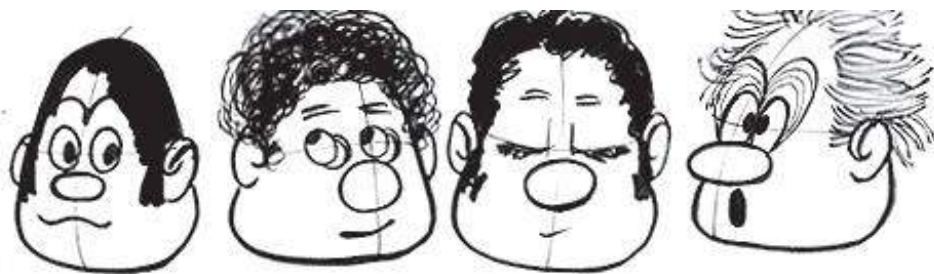
Unas personas lucen bien peinadas y otras llevan el pelo en desorden



La cejas como elemento de expresión, resultan maravillosas. En ellas se manifiestan todas las emociones: se entornan, se fruncen o adoptan cualquier otra posición que indican de inmediato el estado de ánimo de los personajes.



En el mundo hay tantas narices como habitantes. Es bueno estudiarlas en detalle para exajerarlas en los dibujos humorísticos.



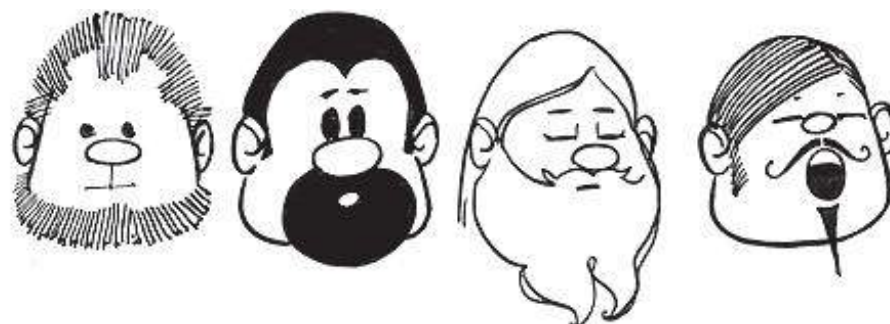
Los ojos y la boca son las partes de la cara que mejor pueden moverse a voluntad,

reflejan las expresiones de una manera inmediata. Sus movimientos son muchos y variados, por tanto, con buena observación y práctica se pueden lograr resultados sorprendentes.

4. Cómic. Decoración de las caras

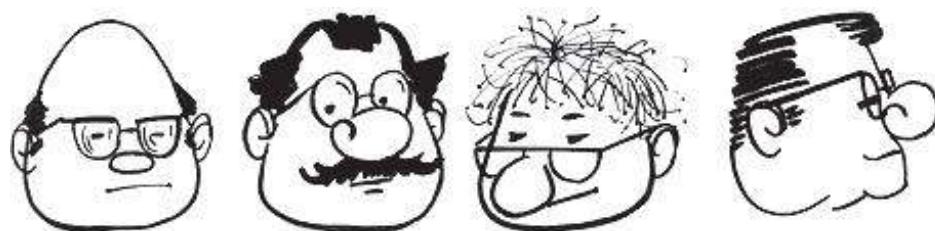


Además de los elementos principales de la cara, existen otros detalles decorativos como son: las calvas, los bigotes, las barbas, los lunares, etc. La variedad es infinita.

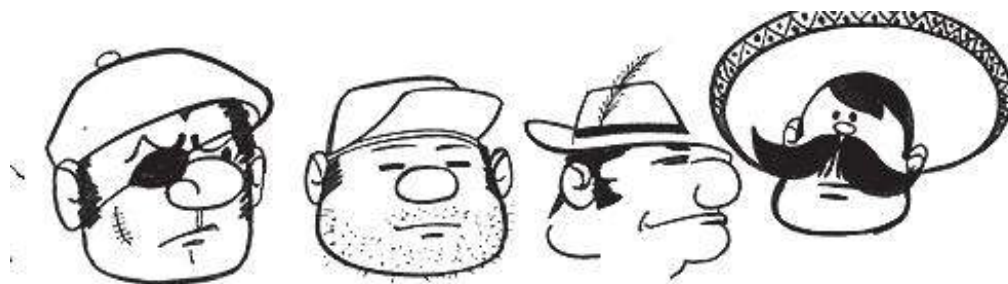


Gracias al manejo de bigotes y barbas en el dibujo humorístico, es posible la fácil identificación de personajes de la vida real o imaginarios en las historietas.

Esto es algo para recordar.



Los anteojos o "gafas" son de vital importancia en las manos de los caricaturistas, sirven para identificar y ridiculizar a cualquier personaje, también pueden añadir cierta intelectualidad a los individuos.



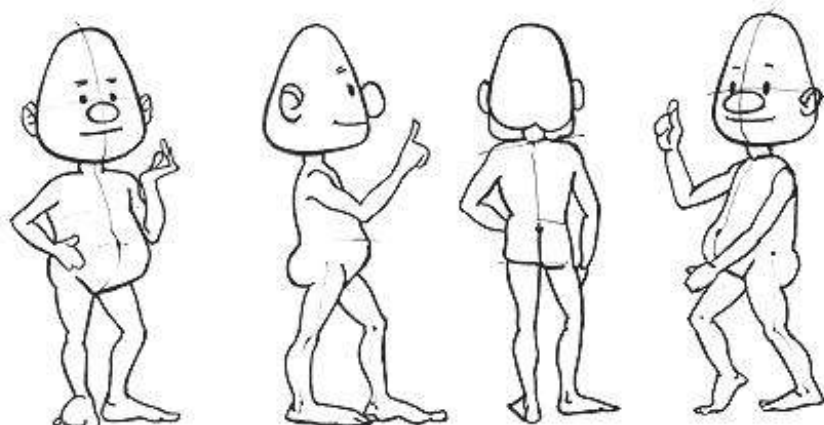
Por último vienen los sombreros, las boínas, las gorras, etc.

Identifican las categorías sociales y posibles ocupaciones, nacionalidades o regiones

y diferentes gustos muy personales.

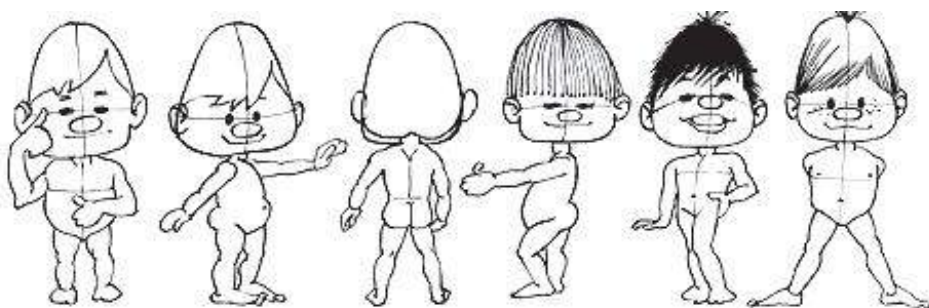
Barbas sin afeitar, cicatrices y otras características propias hacen aparecer mejor los personajes malvados en las caricaturas y dibujos de historietas.

5. Dibujo humorístico. Manejo de dibujo de la figura

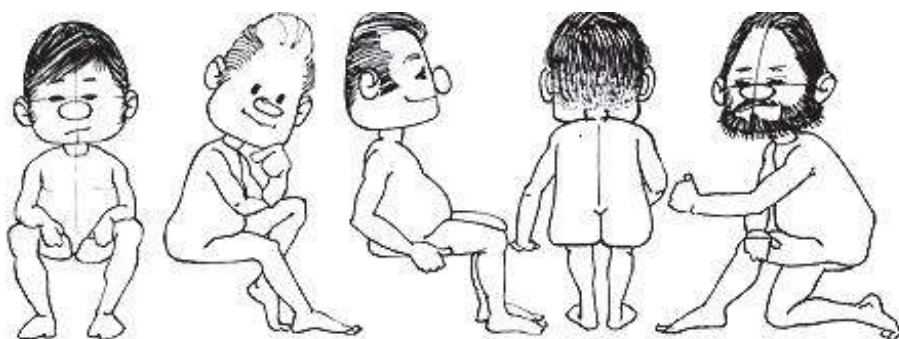


El buen dibujo humorístico se basa primordialmente en el correcto conocimiento del dibujo de figura; el dibujante debe tener siempre presente las proporciones y el cuidado en los detalles.

Se recomienda utilizar tres cabezas de altura para las figuras de adultos.



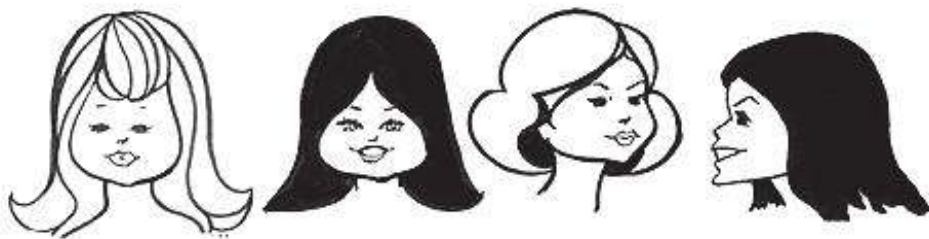
Las figuras infantiles deben poseer mucha gracia y movimientos ágiles. Dos cabezas de altura, puede ser la medida de altura ideal para este tipo de dibujos.



La práctica dibujando figuras de pie, sentadas, inclinadas y haciendo toda clase de movimientos, permite desarrollar la destreza necesaria para un avance positivo.

Los trazos iniciales deben hacerse con lápiz para luego hacer el entintado con tinta negra y el pincel, la pluma o el rapidógrafo se utilizan para las líneas finas y los pequeños detalles.

6. Caras femeninas e infantiles

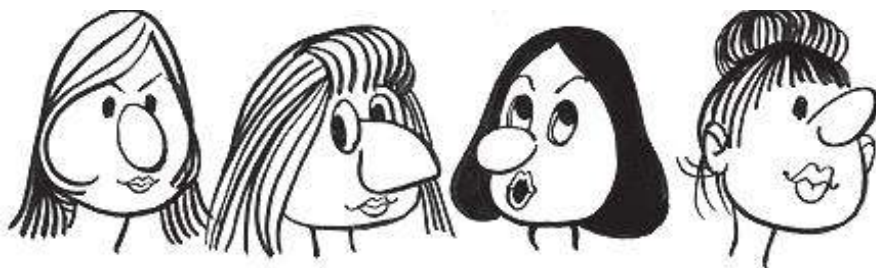


Las caras infantiles y femeninas den ser graciosas y de expresiones vivaces.

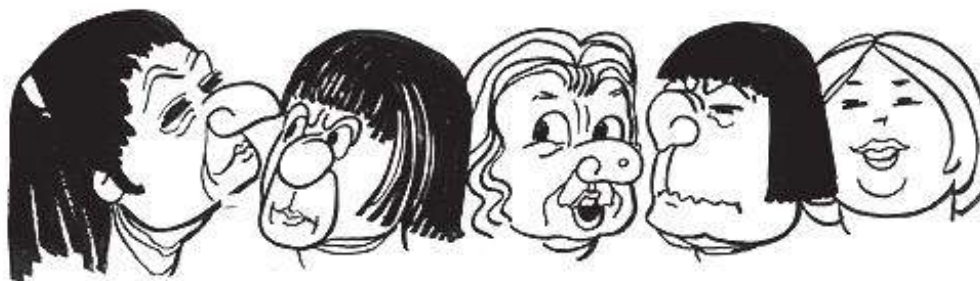


Las "bellas" en los dibujos deben representar edades entre los 16 a los 26 años.

Hay que estudiar y observar la moda de peinados y vestidos del momento.



No se puede descuidar el dibujo de caracteres femeninos maduros con sus gestos regañones, impositivos y a veces desagradables.

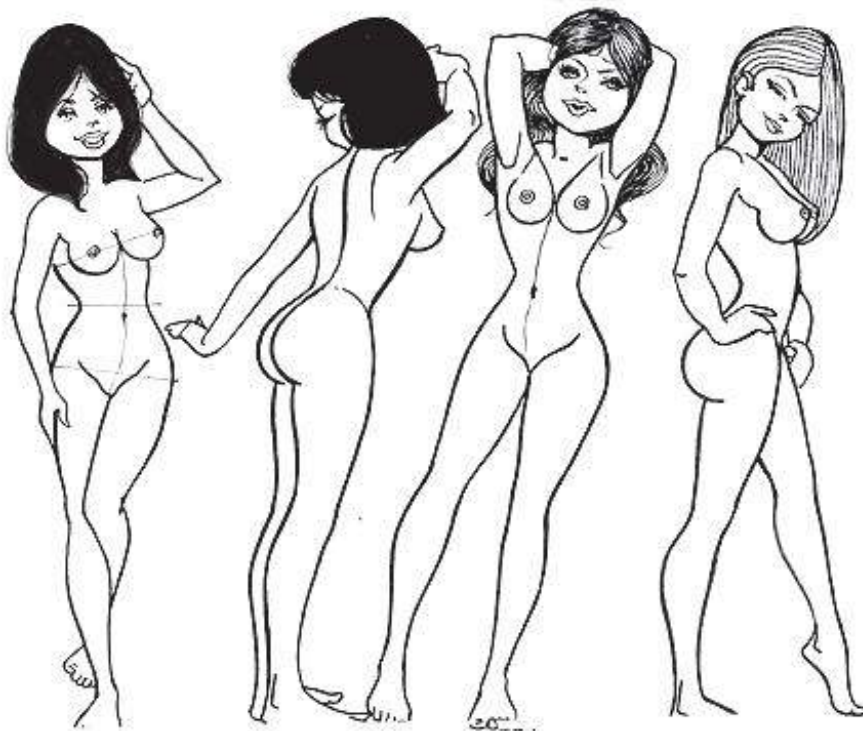
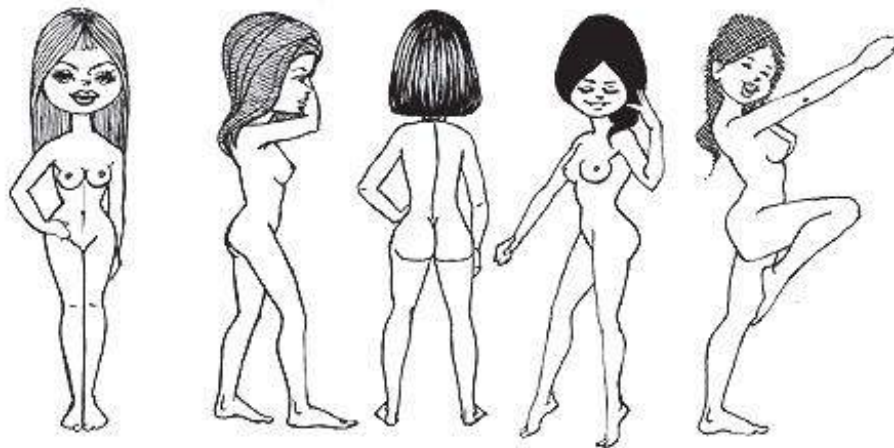


Y para finalizar esta serie de dibujos caricaturescos, es bueno tratar de exagerar algunos tipos de caracteres femeninos muy famosos en la larga historia del dibujo y del arte en general.

Se trata de mujeres de avanzada edad: de mal genio, dadas a hablar más de la cuenta y en cierta manera, mal intencionadas.

Dibujarlas puede ser muy divertido.

7. Figura femenina



El buen dibujo de figura, especialmente la femenina, puede ser el factor principal del futuro éxito del estudiante de dibujo.

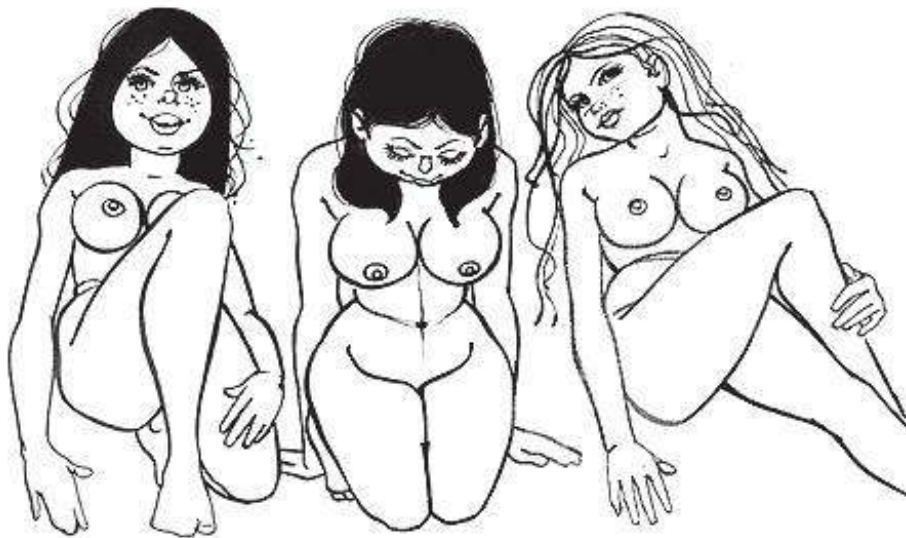
En el lado humorístico, el dibujo de figuras femeninas jóvenes debe ser tratado de manera similar que en el dibujo artístico, es decir, deben ser esbeltas y con mucha gracia. - Se recomienda utilizar 4, 5, 6 y más cabezas para la altura.

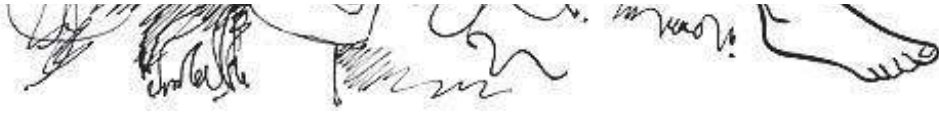
Al entintar con el pincel, una vez hecho el trazo a lápiz, se recomienda hacer los contornos por medio de líneas continuas, cambiando el grosor de las mismas y sin interrupciones, para lo cual se necesita gran práctica y continuo desarrollo de la habilidad manual.

8. Estilización de la figura femenina

Estos croquis iniciales y otros más de propia creación en diferentes poses y actitudes, sirven para adelantar con éxito el dibujo humorístico para pasar a lo que puede ser la estilización de la figura femenina.

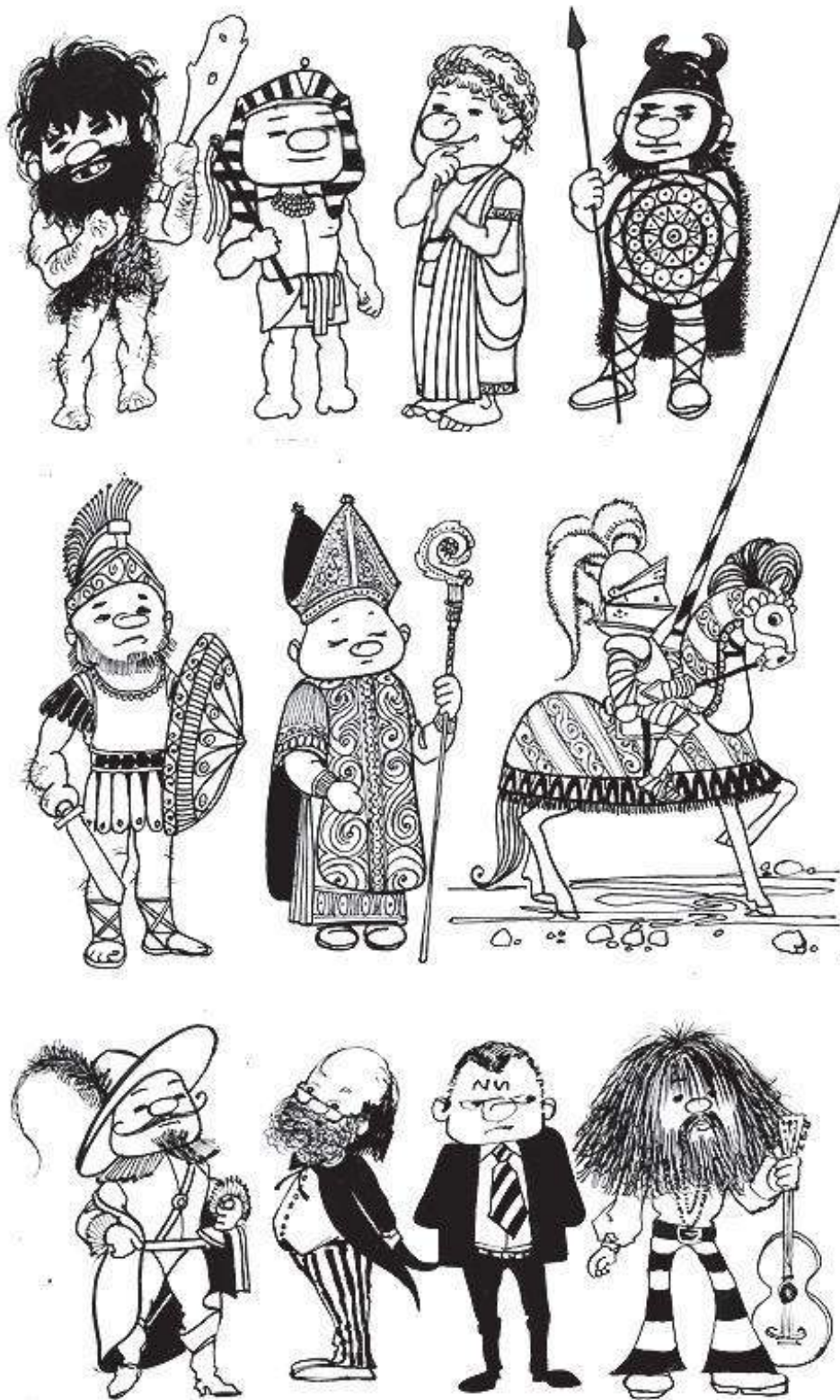
Esto último, lleva al dibujo de figurines que se utilizan para mostrar vestidos y moda en general.





Hay que tener siempre presente la correcta construcción de cabezas.

9. Vestuario de los personajes



El vestuario identifica situaciones históricas y sitúa a los personajes en regiones propias. Se deben simplificar los ropajes.

Para practicar este tipo de dibujos, se pueden realizar más grandes y de manera individual o en conjunto, si se prefiere.

- Hay que utilizar el pincel y la pluma.

10. Color



El color es producido por la luz sobre los objetos que ilumina, sin luz no hay color. El color y sus tonos están sujetos a las leyes naturales que rigen la luz. Las sombras se producen por carencia gradual o total de la luz. Cada color es afectado por los colores que lo rodean.

Los tres colores primarios son: rojo, amarillo y azul, los colores mezclados de dos en dos producen los colores secundarios: anaranjado, verde y violeta. Estos y los primarios, constituyen los seis colores principales del espectro. Al mezclarse estos colores, uno con otro, cada vez, se producen los colores terciarios: rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verde, azul verde, azul violeta y rojo violeta. Agregando los pigmentos blanco o negro se obtiene una escala completa de los colores con sus diferentes valores.

Lo fundamental de los colores reside en los tres colores primarios: amarillo, rojo y azul.

Empezando con los tres colores básicos, mezclándolos entre sí, y agregando el blanco para aclarar y producir los tintes, o agregando el negro para oscurecerlos, es posible producir todos los colores imaginables.

Pictóricamente, el pigmento blanco representa a la luz en su máxima intensidad y el negro a la sombra o carencia de luz.

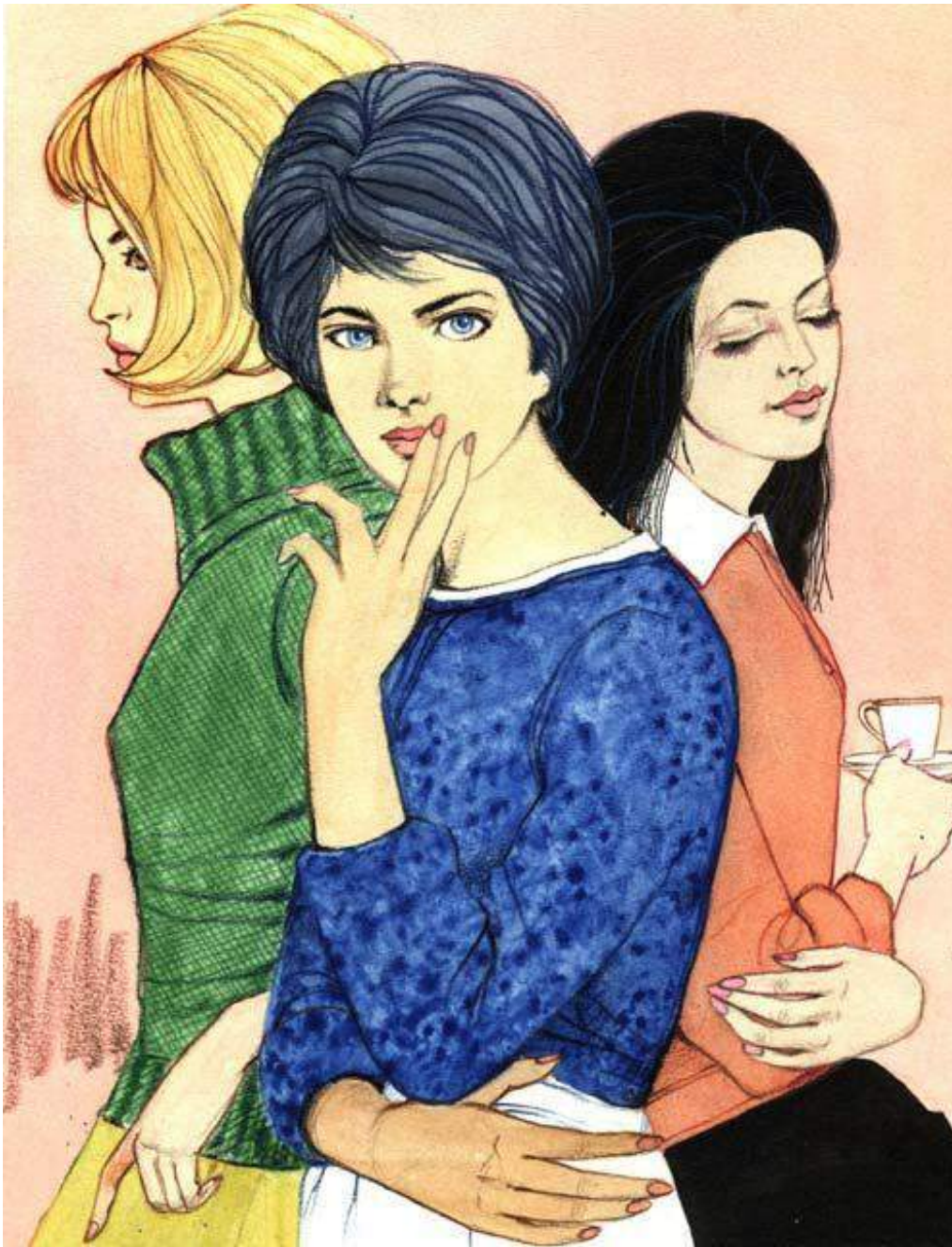
Todos los colores, tal como los vemos, son modificados por la luz del momento y pueden ser colores fríos o cálidos, la atmósfera también ejerce influencia sobre los mismos.

Para trabajos de arte, los colores se consiguen en diferentes matices y tintas y para ser utilizados en varios medios tales como: acuarela, óleo, acrílico, pastel, etc..

Vienen en presentaciones como frascos, tubos, barras, lápices, pastillas y otros.

Se recomienda tener una buena provisión de al menos seis colores para cada medio.

11. Ilustración en acuarela y lápices de colores



Esta técnica es sencilla y produce buenos resultados desde los primeros ensayos. El boceto se dibuja sobre papel trazo o mantequilla y luego, se calca sobre la cartulina o cartón. Con un pincel tamaño mediano se disuelven los colores a la acuarela con agua en pequeños recipientes y se aplican uno a uno sobre las zonas del dibujo correspondiente. No se debe repasar la aplicación.

Cada color se debe dejar secar antes de aplicar el siguiente. Al final, y ya secos los colores, se redibujan los contornos y los detalles con lápices de colores. Las zonas blancas corresponden a áreas propias del papel o cartulina no utilizados.

12. Dibujo con lápiz carbón y cartulina durex



El lápiz carbón produce trazos delicados o intensos y a la vez, líneas suaves y sueltas.

Con este instrumento de dibujo, se puede transmitir al papel mucha fuerza expresiva y belleza en el terminado.

Ahora, con alguna práctica, se puede intentar hacer algunos dibujos de manera directa y sin trazar ningún croquis de construcción, pero si, teniéndolo en cuenta.

13. Ilustración a color para reproducción en screen



La técnica de impresión conocida como "screen" se basa en la aplicación de colores planos en el papel, es decir, sin el sfumado de luz a sombra propio de la impresión litográfica o tipográfica.

Una vez se establezca la cantidad de colores a emplear, se dibuja la figura o figuras de manera exacta y con sus zonas de color establecidas. Con el pincel y los colores a la t mpera listos y mezclados, se aplican los diferentes planos dejando secar cada uno antes de aplicar el siguiente.

Los efectos bien planeados de color, producen resultados incre bles.

14. Práctica del dibujo libre

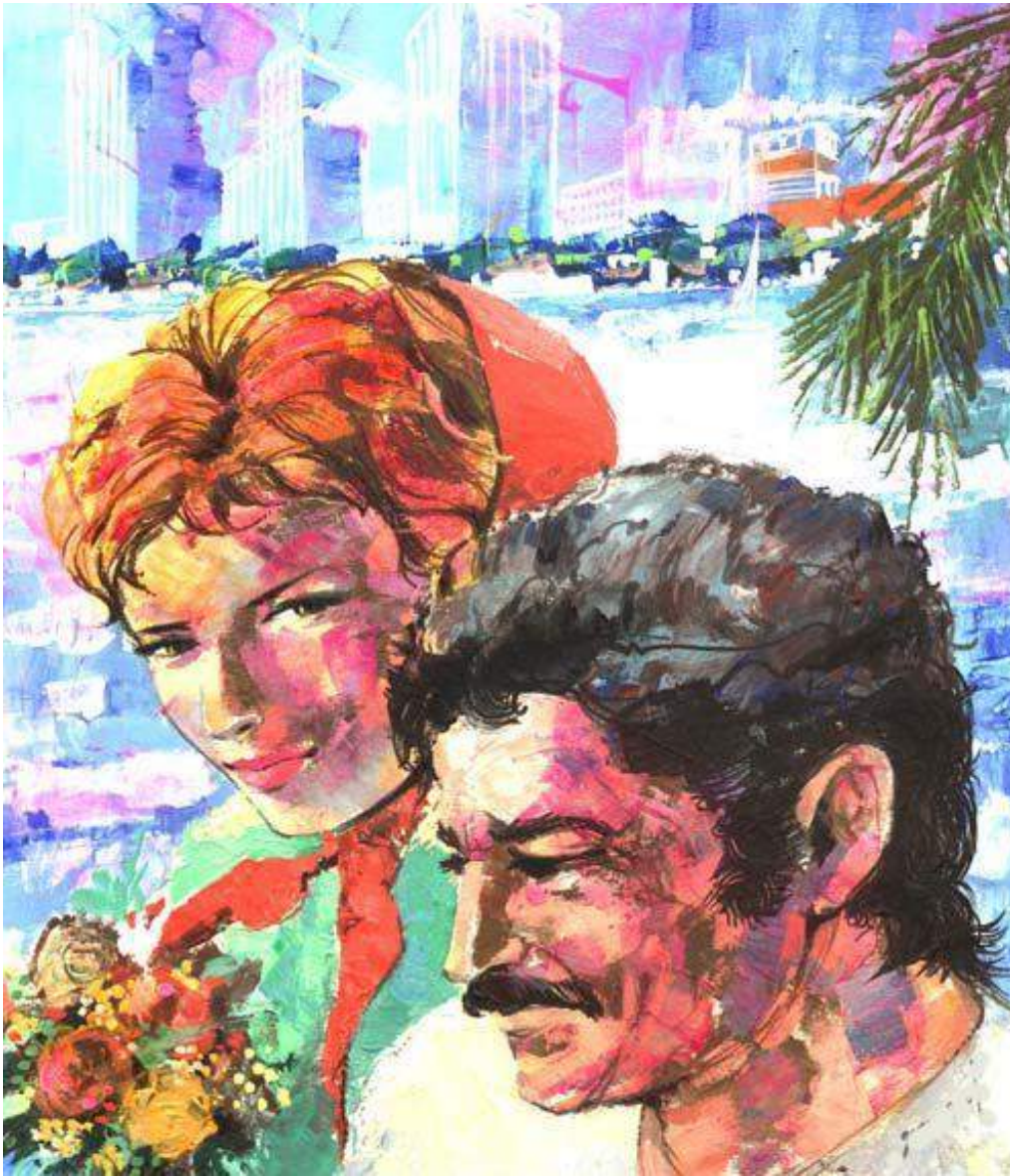


El buen dibujo de manera libre, y sin necesidad de hacer croquis iniciales, conduce a formas de expresión con alto sentido artístico y de gran belleza.

Aunque no se empleen medidas de ningún tipo, es importante tenerlas presente

mientras se dibuja.

15. Tempera con trozos de cartón



Esta técnica es muy agradable para trabajar, requiere práctica inicial para lo cual se deben hacer algunos ensayos previos. Se procede como en las lecciones interiores dibujando sobre papel trazo o mantequilla y trasladando por medio de calco a la cartulina definitiva.

Se recortan pequeños pedazos de cartón de cierta dureza que sirven como pinceles; se preparan las témperas por medio de mezcla de colores y agua en recipientes adecuados y tomando porciones de color con los pedazos de cartón se aplican sobre la cartulina.

Cuando estén secos los colores, y con un pincel de punta fina, se dibujan los contornos y detalles con tonos apropiados: oscuros o claros. - Se repite hasta alcanzar experiencia.

16. Dibujo de retratos a lápiz



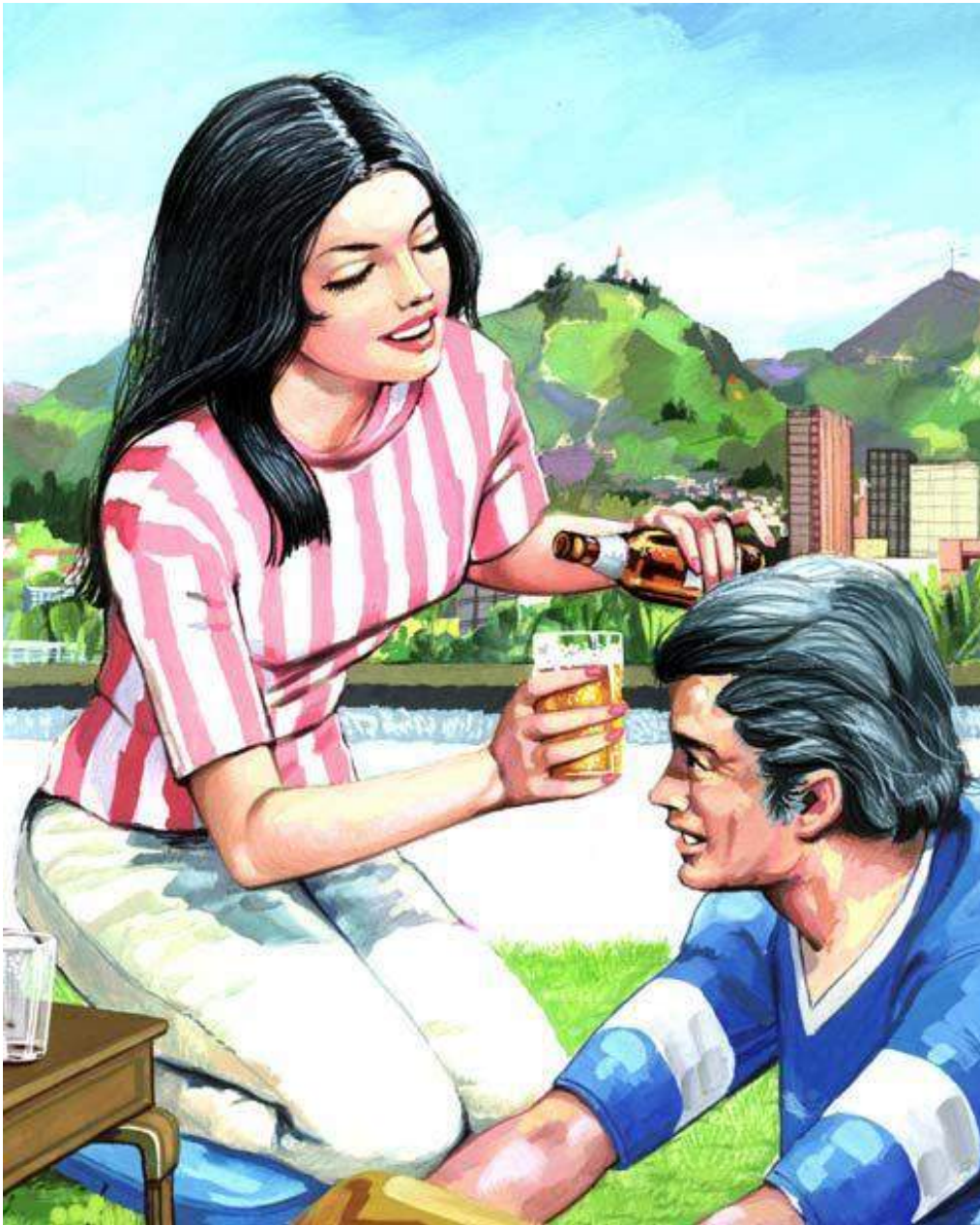
Al dibujar retratos de personas conocidas o no, se hace con el modelo presente o utilizando fotografías.

- Hay que tener en cuenta que cada persona posee rasgos propios que le identifican. Aún que el encaje por medio del croquis es idéntico de un persona a

otra; se deben observar las distancias particulares, el estilo de peinado y señas individuales.

Una vez se haga un boceto, se procede con el trabajo definitivo sobre una buena cartulina y empleando un lápiz adecuado.

17. Ilustración con tempera



Esta clase de ilustración es del género realista, se asemeja a la fotografía, pero conserva la elección de elementos y el toque artístico que la convierte en cierto tipo de arte.

Los colores a la t mpera bien disueltos con agua, se aplican con p ncel en forma general sobre la cartulina o cart n, empezando con tonos claros que se van oscureciendo seg n la necesidad y avance del trabajo. El sfumado se logra fundiendo un color con los otros y con el p ncel casi seco, pero sin repasar demasiado en cada zona.

No se debe olvidar lavar el p ncel con agua y secarlo debidamente con un trozo de tela antes de cambiar de color.

Al final, se perfeccionan los trazos y detalles con un pincel de punta fina.

18. Dibujo directo, sin construcción y sin correcciones



Antes de realizar esta clase de dibujos, se deben estudiar los modelos (del natural o de fotografías) y luego, se hacen los trazos de manera directa sobre el papel o cartulina, sin hacer construcción ni croquis previos; se debe tratar de no utilizar el borrador para conservar la frescura y la libertad en el trabajo.

Como resultado, se obtienen dibujos espontáneos muy agradables. Poseen gran expresión artística.

El papel y el lápiz a utilizar pueden ser los de mayor conveniencia, según la necesidad.

19. Creatividad en el manejo del color



Cuando ya se tiene cierta experiencia en el manejo de los colores a la témpera, es posible sacar mayor provecho de la técnica, introduciendo conceptos propios que pueden llevar a la fantasía y creatividad de alto nivel.

La documentación gráfica que se utiliza en este tipo de trabajos puede ser en base a fotografía, recortes de revistas o de dibujos o estudios realizados previamente.

Hay que tener presente que el color no altera la forma, pero si cambia el concepto y la expresión.

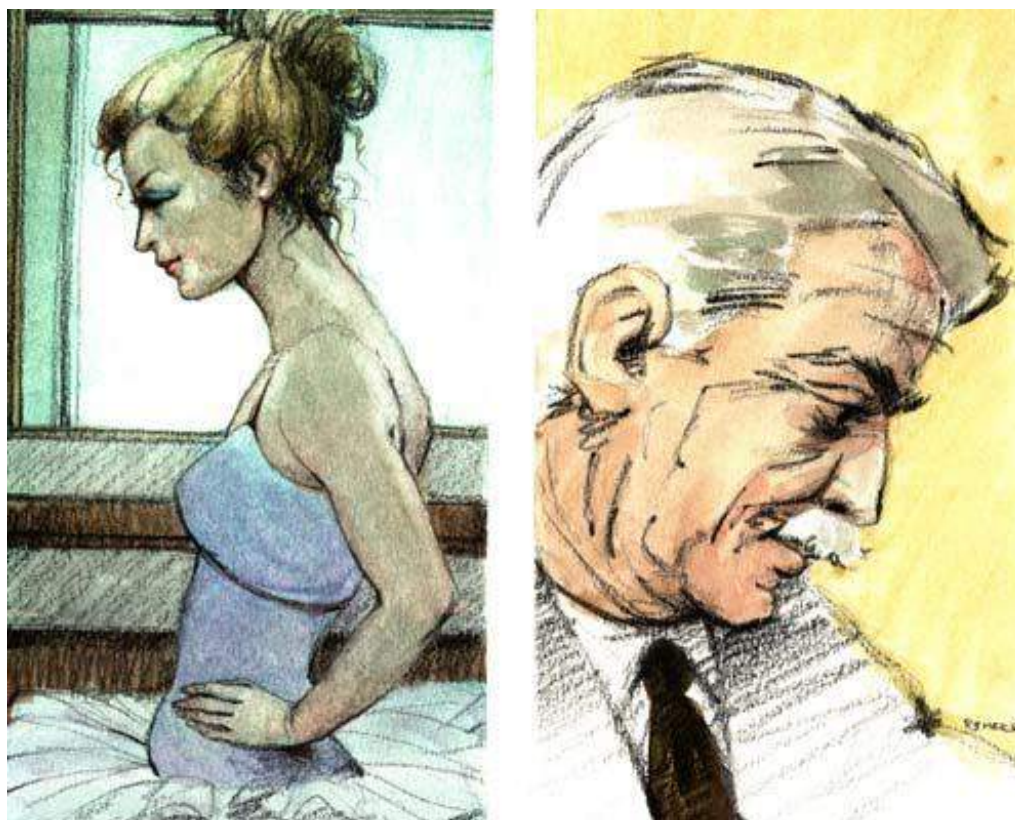
El utilizar el color de manera libre, no sujeta a la realidad, permite al artista lograr resultados inesperados ya sean hermosos o no.

- Es algo digno de intentarse.



Nuevamente se hace énfasis en el dibujo libre y se recuerda que hay que practicar mucho para lograr un progreso significativo en el estudio del arte del dibujo.

20. Lápiz carbón y colores a la acuarela



La variedad de técnicas para dibujar, pintar o ilustrar es muy extensa y es muy interesante conocerlas y experimentar con ellas. Muchas veces los procesos creativos se ven limitados por no tener los medios o no conocer los procedimientos adecuados de acuerdo a cada necesidad.

Los dos dibujos de esta lección se pueden asimilar a la técnica combinada de lápiz carbón y colores a la acuarela, la cual resulta de grandes resultados, fácil de aplicar y buena presentación de los trabajos.

Los dibujos iniciales son realizados sobre papel mantequilla o trazo y transmudados por medio de calco sobre la cartulina o cartón ilustración, el dibujo definitivo se traza con lápiz carbón para luego ser fijados con aerosol de laca transparente mate especial para dibujo.

Cuando el fijador esté seco, con pinceles de tamaño apropiado se disuelven los colores a la acuarela y se aplican sobre los dibujos.

Es importante dejar secar el color en cada zona utilizada para que no se mezclen unos con otros y se manche el trabajo.

21. Tinta y marcadores a color

Sobre cartulina o cartón ilustración, se prepara cuidadosamente el dibujo a lápiz para luego hacer el entintado con un pincel de tamaño adecuado. Es importante que la tinta sea china u otra que no se corra al aplicar los marcadores o "flow masters".

El buen trazo con tinta china negra de los contornos y demás detalles del dibujo, influye de manera total en el resultado final del dibujo.

Una vez seco el trabajo con la tinta, se procede a la aplicación de los colores seleccionados con los marcadores, estos deben ser del tipo de punta plana, se aplican los tonos claros sobre el dibujo y se van sobreponiendo los tonos oscuros.

La dirección de los toques, es mejor que sea una misma para todos los colores.



Marcadores y lápiz carbón



Para este tipo de trabajo, se utiliza el lápiz carbón del tipo blando que produce negros intensos y que permite facilidad en su manejo. Cuando el dibujo está terminado con todos sus detalles y contornos debidamente modulados, se debe fijar el dibujo por medio de laca transparente mate, que se consigue en forma de aerosol en el mercado.

Cuando el fijador seca, el lápiz carbón ya no suelta ni se corre.

Luego, se aplican los colores con los marcadores (flow masters); los tonos claros primero y los oscuros a continuación. Siempre en una misma dirección.

Cada color debe estar seco antes de aplicar el siguiente.

Es bueno hacer bocetos previos.

22. Colores a la tempera y lápices

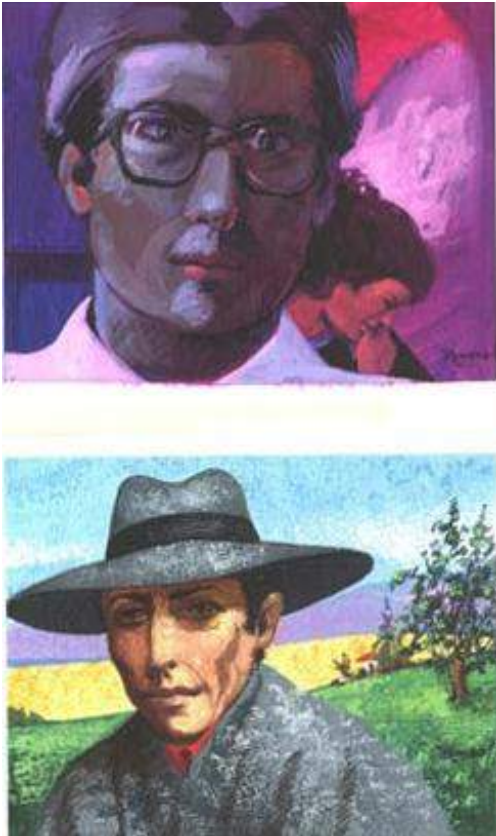


Para este trabajo, el boceto a lápiz se realiza sobre papel mantequilla o trazo y se translada a la cartulina o cartón por medio de calco. Los colores se disuelven con agua en pequeños recipientes, uno para cada color ya que deben ser aplicados de manera plana, sin claro oscuro o esfumado.

Con un pincel de tamaño adecuado se van aplicando los colores en cada área que corresponda, dejando secar uno por uno para no causar manchas o para que el color no se corra si el vecino está fresco.

Para finalizar, los contornos y detalles se pueden redibujar con un pincel de punta muy fina o con lápices de colores.

TÉCNICAS DIRECTAS CON TEMPERAS



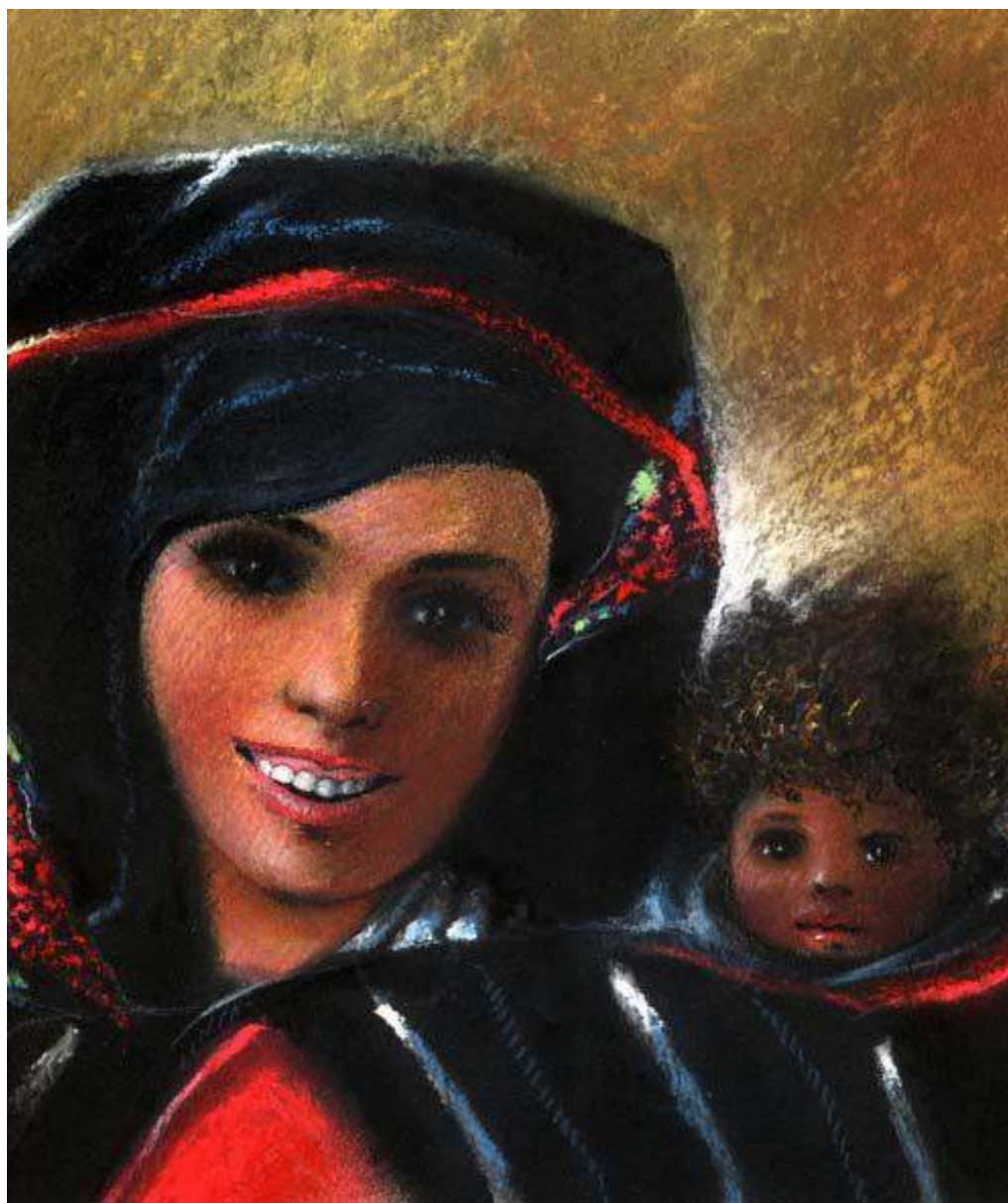
El dibujo de la parte superior de esta columna, se realiza sin dibujo previo sobre la cartulina o cartón.

- En forma directa se aplican los colores a la témpera con los tonos aproximados, según el boceto, y se mezclan unos con otros sobre la cartulina mientras están húmedos. Los resultados pueden ser extraordinarios y dependen de habilidad adquirida por medio de la práctica.

- Con un pincel fino se dibujan los detalles al secar el trabajo.

Para el de la parte inferior, se sigue la aplicación de la tempera por planos y al secar, con trozos de tela se aplican toques para lograr texturas y efectos especiales. Se termina con el pincel de punta fina.

23. Dibujos e ilustraciones con pastel



Los colores al pastel, son barras muy parecidas a la tiza común, de variada dureza y vienen en una gran gama de colores y en cajas de 6, 12, 24 y más unidades. El papel de trabajo con pasteles puede ser el ingres o canson o cualquier otro especial para pastel.

Se aplican directamente sobre el papel para toques directos o una vez aplicados, se difuminan o esfuman con los dedos o con trozo de tela o papel suave. Cuando las áreas a cubrir ya estén listas, se procede a dibujar los contornos y detalles con lápices pastel (que también se consiguen) o con lápices carbón o de tiza blanca, según sea el caso.

Cuando se termina el trabajo con los pasteles, es importante fijar los dibujos con laca fijadora transparente, ya que los colores se pueden correr dañando el dibujo si no se fijan convenientemente..

Los fijadores se consiguen en forma de aerosol.

24. Ilustración con temperas de colores y acuarelas



Los colores a la t mpera, tal como se consiguen en el mercado, pueden estar envasados en tubos o en frascos. Sus colores son intensos y dan apariencia fresca al secarse. Su consistencia es espesa y no transparente; dan terminado mate y con la ventaja de secamiento r pido.

Adquiriendo cierto dominio sobre la t cnica, esta se puede convertir en la favorita por su gran versatilidad de aplicaciones y rapidez de resultados.

Es aconsejable que la aplicaci n se haga con pinceles de tama o acorde con las zonas que deban cubrir. Para fondos planos y de gran tama o se recomiendan pinceles de cerda, y para superficies peque as y para efectos de "desvanecido o esfumado" , pinceles peque os de pelo de marta.

De la calidad de la cartulina o del cart n que se utilice depende el buen resultado que se puede conseguir.

Para este tipo de ilustraci n se procede como sigue:sobre el dibujo a l piz se inicia la aplicaci n de los colores, empezando por los tonos claros y prosiguiendo con los siguientes del mismo tono que forman el claro oscuro, se mezclan suavemente con el pincel casi seco y se contin a con los dem s colores de la misma manera. Se debe trabajar en forma ordenada y con un plan de trabajo bien definido.

Al final, con un pincel de punta fina se dibujan los detalles con color oscuro, en algunas partes, o negro en otras. De nuevo se recuerda que hay que practicar mucho.

Ilustraci n a la acuarela



25. Dibujo de retratos a lápiz



Al dibujar retratos de personas conocidas o no, se hace con el modelo presente o utilizando fotografías.

- Hay que tener en cuenta que cada persona posee rasgos propios que le identifican. Aún que el encaje por medio del croquis es idéntico de un persona a

otra; se deben observar las distancias particulares, el estilo de peinado y señas individuales.

Una vez se haga un boceto, se procede con el trabajo definitivo sobre una buena cartulina y empleando un lápiz adecuado.

26. Pintura al óleo (estilo figurativo)



PINTURA AL OLEO (estilo figurativo)



PINTURA AL OLEO (Estilo abstracto)



PINTURA AL OLEO (Estilo abstracto)

27. Photoshop, Corel Draw, Indesign, Freehand

En la actualidad, la mayoría de los artistas plásticos o gráficos, trabajan con la ayuda de la tecnología electrónica representada en el computador, desde luego, el conocimiento del dibujo, el uso del color y el propio sentido de expresión y composición no pueden ser jamás remplazados por el sistema.

Enseguida mencionamos algunos programas especializados en la materia:

PHOTOSHOP

Es un extraordinario programa para realce digital, retoque, composición fotográfica y animación con la ayuda del computador. Photoshop es utilizado en todo el mundo por diseñadores, ilustradores, fotógrafos, videógrafos y autores multimedia para escanear (copiar) imágenes, trabajar con fotografías digitales o imágenes generadas por computadora, así como crear gráficos para diferentes usos.

Photoshop ofrece cientos de herramientas de una impresionante calidad, con funciones y capacidades que van desde los retoques más básicos a fin de mejorar el color o la luminosidad de una imagen, hasta complicados montajes y efectos para transformar o modificar el aspecto completo de una fotografía. Photoshop tiene además, una impresionante abanico de filtros y efectos extraordinarios.

COREL DRAW

El programa Corel Draw es uno de los programas de dibujo y edición grafica más potentes y versátiles que existen. Permite crear una gran variedad de efectos y un gran número de de objetos. Junto a Corel Draw también vienen otros programas gráficos como el Corel Photo-paint, que sirven para retoque gráfico. Corel Capture que sirve para hacer capturas de pantallas, o Corel Texture que sirve para hacer texturas para los rellenos.

ILLUSTRATOR

Illustrator es un excelente programa de diseño vectorial con el que se pueden crear imágenes llenas de vida y de gran calidad en poco tiempo.

Has herramientas del programa incluyen: de procedimientos, paletas de enlaces y de navegación, etc.

Algunas características son sorpresas, como la herramienta “lápiz”, que permite dibujar y realizar bocetos en la pantalla con la misma facilidad con que se hace en una hoja de papel, simplificando el proceso creativo. Las herramientas para procesar el color, las de creación y modificaciones de tramas, los nuevos pinceles, la potente capacidad de mezclar degradados, y muchas otras opciones.

Además, la excepcional integración con otros productos, Illustrator permite preparar imágenes listas para imprimir o hacer presentaciones con una enorme facilidad.

INDESIGN

Este programa puede ser empleado para crear casi cualquier tipo de aplicación, desde una simple carta de texto, diseño y preparación de libros o revistas, hasta complicados proyectos editoriales que pueden incluir textos, gráficos, dibujos y

fotografías. El programa incluye una gran variedad de herramientas.

FREEHAND

Este programa permite crear diseños, dibujos, ilustraciones o diseños de páginas web. Ofrece la posibilidad de crear e insertar textos, con un control absoluto sobre las fuentes tipográficas y sus características. Admite transparencias, impresiones CYMK en cuatro colores, coincidencia del color, estilos de texto y objetos sofisticados, y mucho más.

28. Mario Romero Escobar

Estudió en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional, Bogotá y en The School of Visual Arts en Nueva York, Estados Unidos.

Trabajó como ilustrador, diseñador y director en departamentos de arte de varias empresas nacionales e internacionales en Bogotá, Colombia.

Fué Profesor por 23 años en la Facultad de Arte de la Universidad Nacional de Colombia en Bogotá.

Ha publicado varias obras de enseñanza del arte del dibujo e ilustración y ha recibido algunos premios por sus trabajos.

Desde hace algunos años, se dedica a su obra pictórica y ha expuesto su trabajo de manera colectiva e individual en numerosas exposiciones en diferentes galerías de arte.

Algunas de sus obras forman parte de colecciones particulares en Europa, Estados Unidos, Centro América, Colombia, etc.

Su labor pedagógica como profesor de arte es ampliamente reconocida.