

| el dibujo |
texturas y materiales

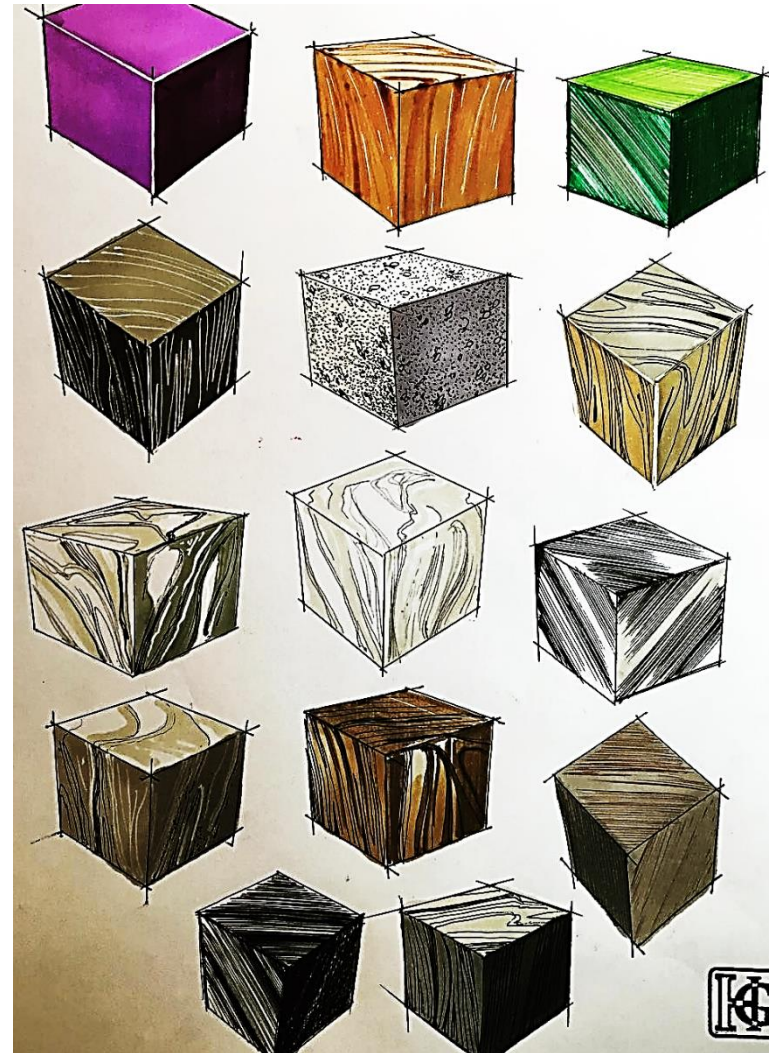
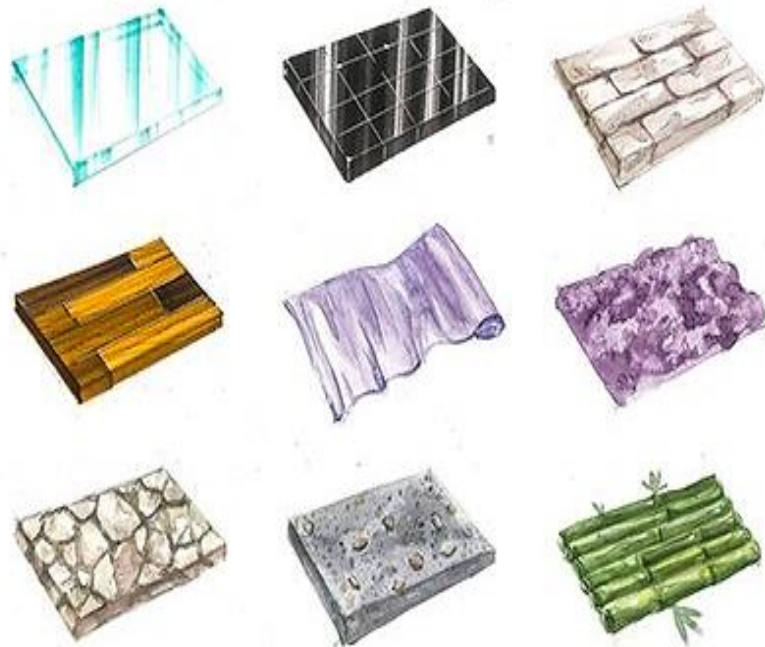


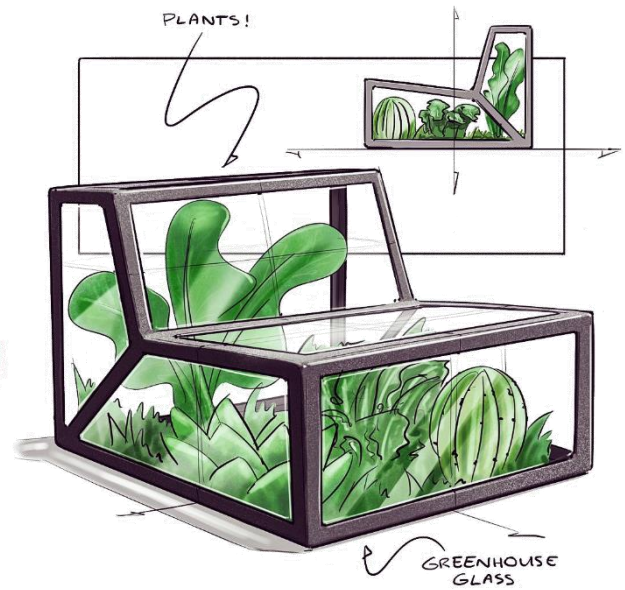
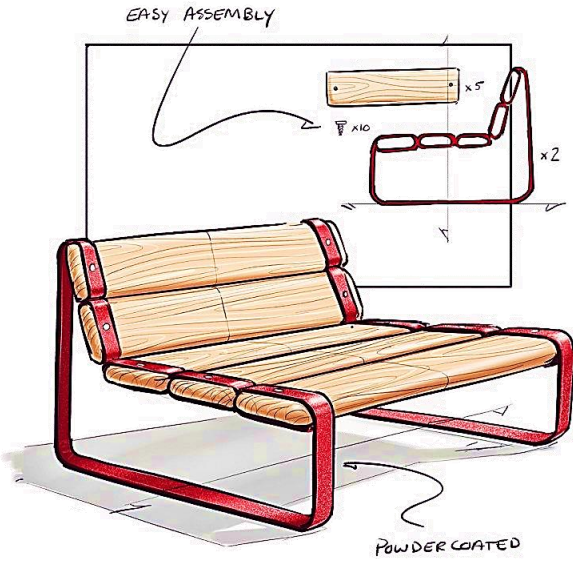
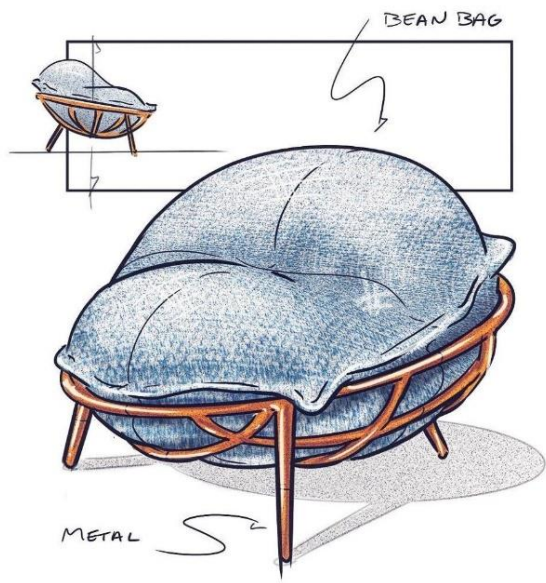
DI

LA REPRESENTACION DE LOS MATERIALES

Al representar gráficamente un objeto sobre el papel es necesario conocer previamente los **MATERIALES** en que se va a fabricar y los efectos que se desean lograr.

Por ello es necesario conocer la representación gráfica de los diferentes materiales y como simular la superficie y textura característica.



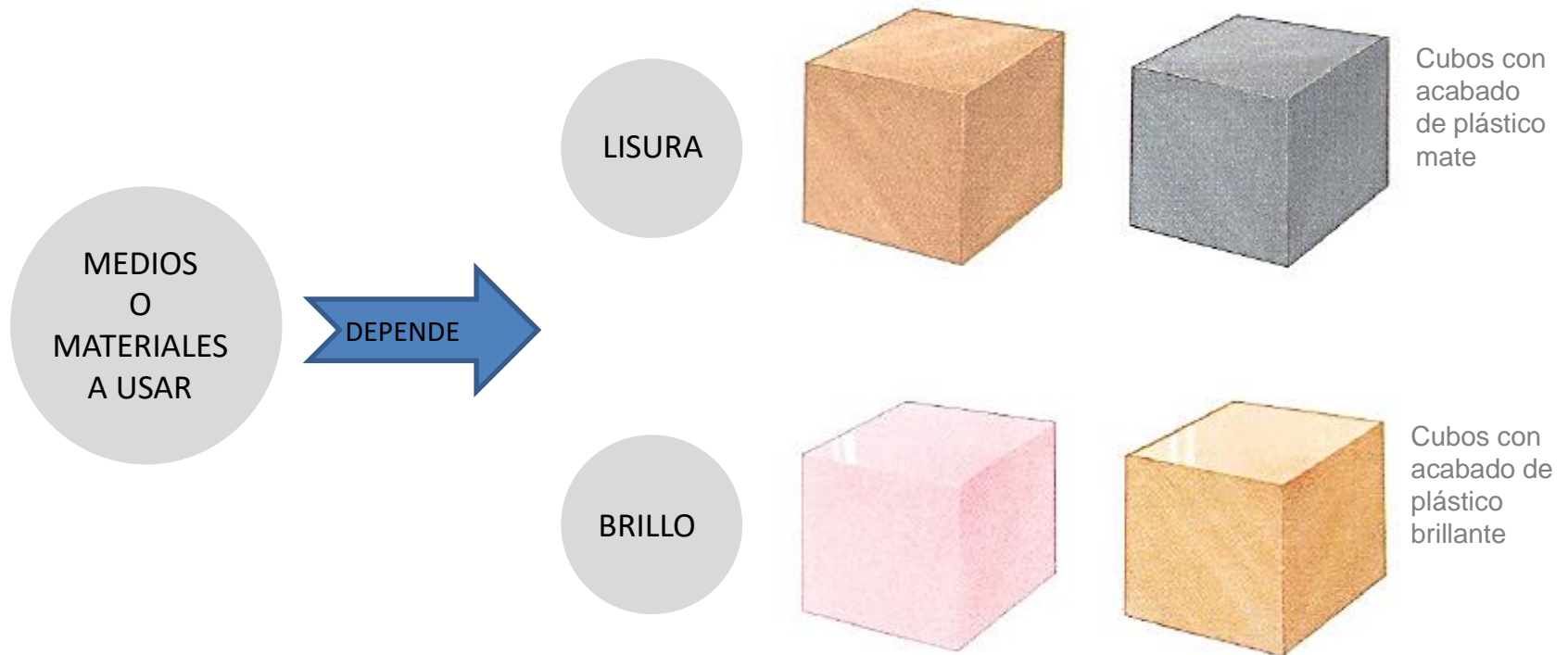


qué material queremos representar?



REPRESENTACIÓN DE PLÁSTICOS

Para representar objetos plásticos decidiremos los medios de dibujo dependiendo de las características superficiales del mismo (lisura o brillo que presenta).



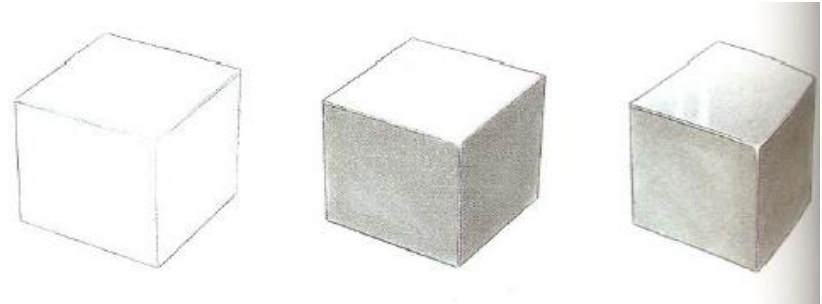
brillo o mate



PROCESO PARA DIBUJAR TEXTURA PLÁSTICA

- Representar formalmente el objeto, con perfiles y líneas claras, con lápiz de grafito, lápiz de color, bolígrafo o rotulador.
- Sombrear las zonas más oscuras del objeto con rotulador, dejando las claras, que cubriremos con una fina capa de polvillo de pastel.
- Los contrastes y los medios tonos se completan con lápices de color.
- Los reflejos y puntos de luz se realzan aplicando pequeños toques de blanco con guache, mediante un pincel, o tinta blanca aplicada con una plumilla metálica, estilógrafo o corrector.

Nota: Al dibujar realces se debe considerar el ángulo de incidencia de la luz.



La zona superior la realizamos con pastel y luego borramos parte de ella, creando un reflejo. Esto da la impresión de acabado brillante



Cilindros con acabado de plástico mate

Cilindro con acabado de plástico brillante

brillo o mate



PLASTICO BRILLANTE

Para representar el plástico brillante podemos utilizar los pasteles a fin de crear el color base del objeto.

Los colores deben aplicarse muy difuminados. Los brillos, en cambio, deben ser muy contrastados y presentar bordes bien diferenciados. Para realzarlos podemos abrir blancos con una goma de borrar maleable o pintar realces con guache blanco.

Otra posibilidad es utilizar rotulador en las zonas más oscuras y pastel en las más claras, procediendo igualmente al borrado en la zona más clara.



Esferas con acabado de plástico sumamente brillante

PLASTICO MATE

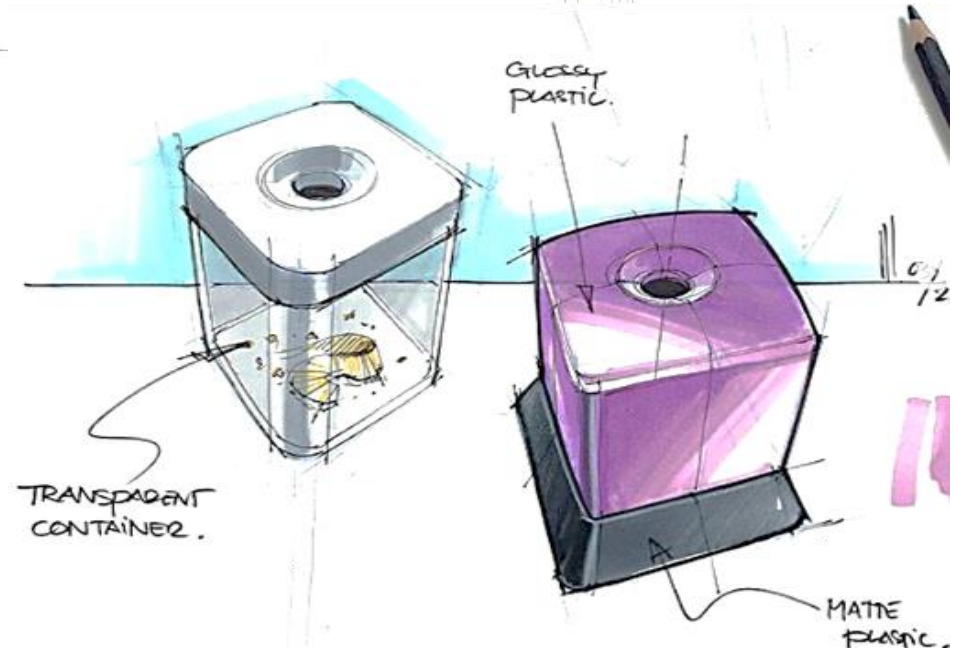
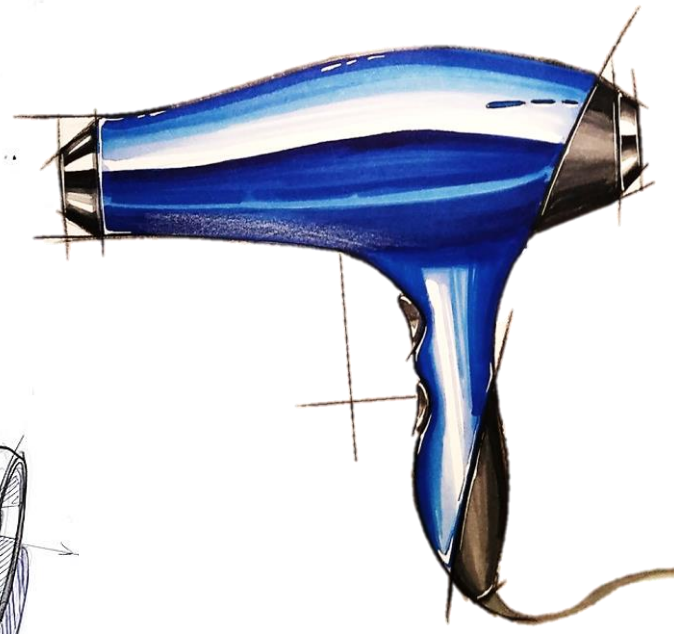
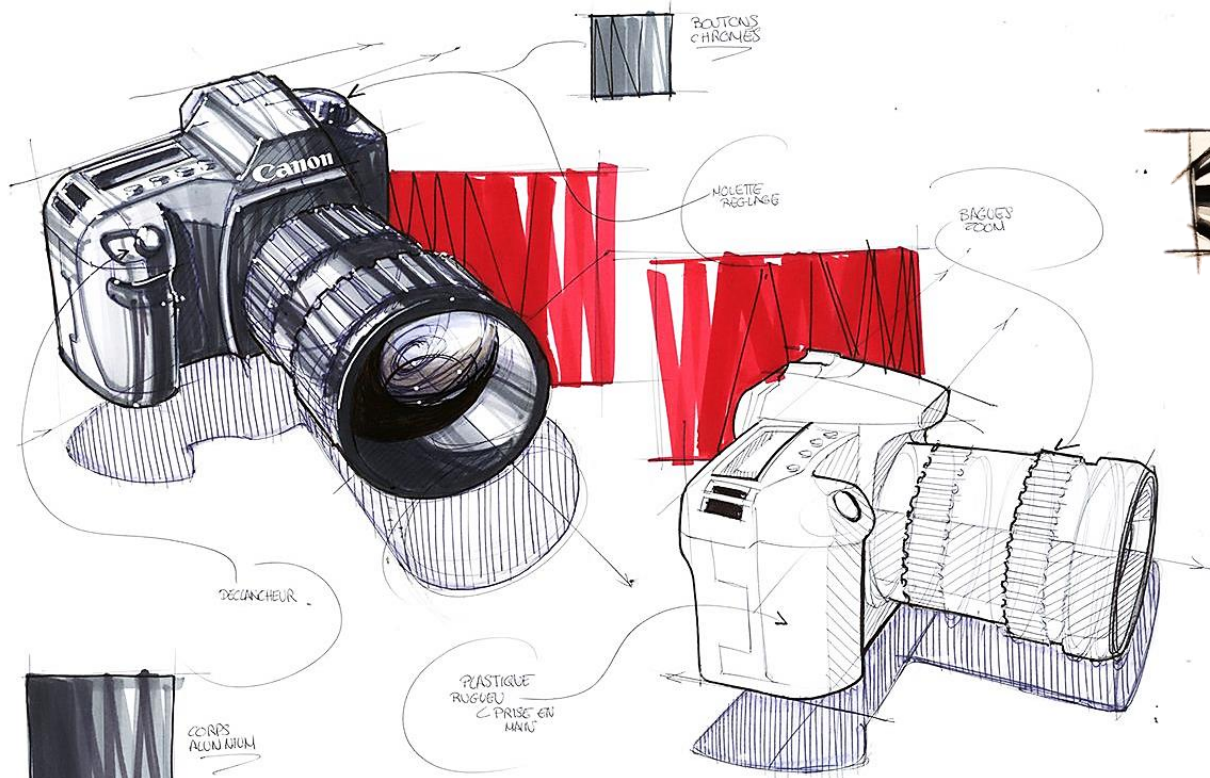
Para representar el plástico mate se puede trabajar solo con rotulador, con rotulador y lápiz de color, o solo con pastel.

Los brillos del plástico mate son muy suaves y de bordes muy difuminados.



Para la esfera mate trazamos con el rotulador arcos. Podemos suavizar el punto de luz trabajándolo con lápiz de color en lugar de dejar el fondo de la hoja.





● ● ● ● ● algunos ejemplos - plástico

REPRESENTACIÓN DE LA MADERA

Para recrear la textura de la madera debemos tener en cuenta sobre todo la tonalidad del material que pintamos.

Por ejemplo:



Para una madera de maple
Usaremos tonos claros.



Para una madera de roble oscuro.
Utilizaremos tonos mas oscuros

Para reproducir la madera podemos recurrir a diferentes medios: grafito, lápices de color o tinta. Pero si se quiere una representación mas exacta se puede usar dos medios muy efectivos, el pastel complementado por los lápices de color y el rotulador.



REPRESENTACIÓN DE LA MADERA - PASTEL

Este método consiste en raspar el pastel con un cutter o cuchilla, mezclar el polvillo del pastel con algún disolvente (por ejemplo, bencina de encendedor) y hacerlo discurrir por el papel con la ayuda de un algodón, intentando simular las vetas de la madera.



Representación de un tablón de madera con pastel .

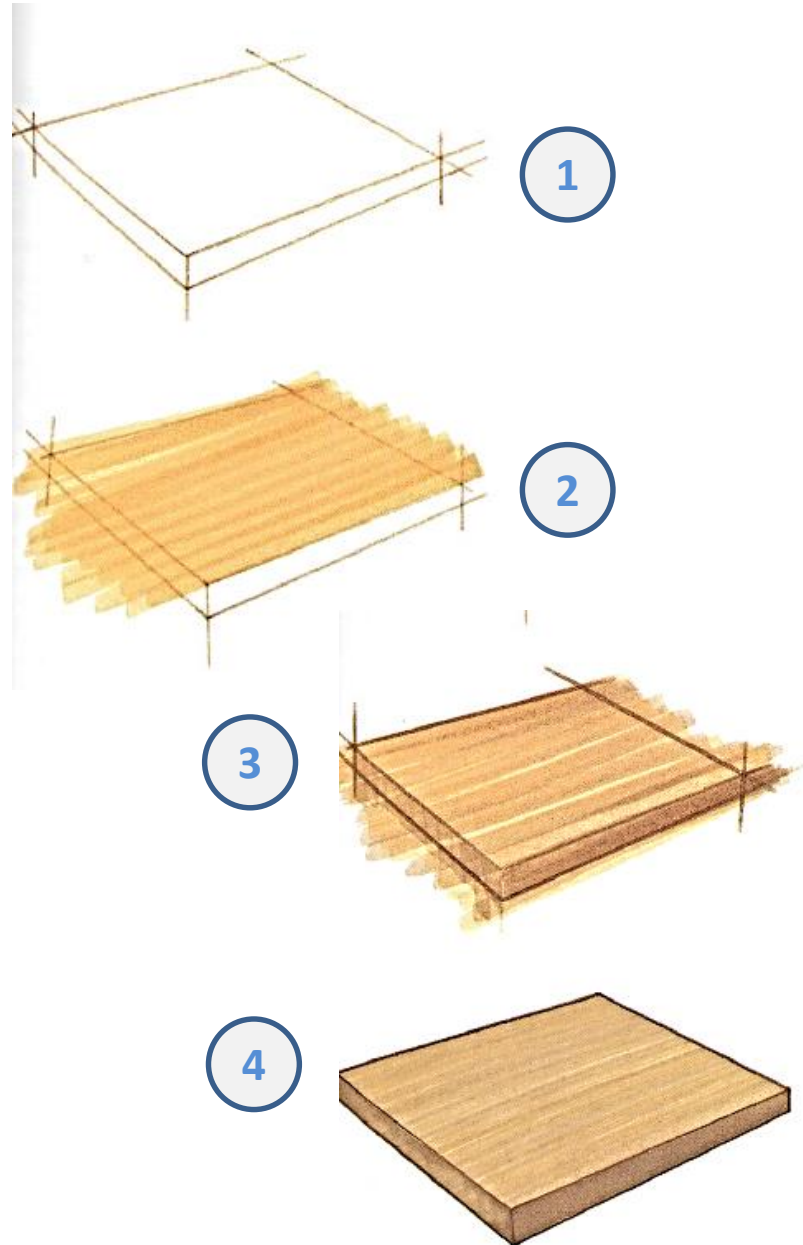
Podemos utilizar uno o mas colores para su ejecución, teniendo también en cuenta la dirección y veta de la madera para trazar en ese sentido.

vetas



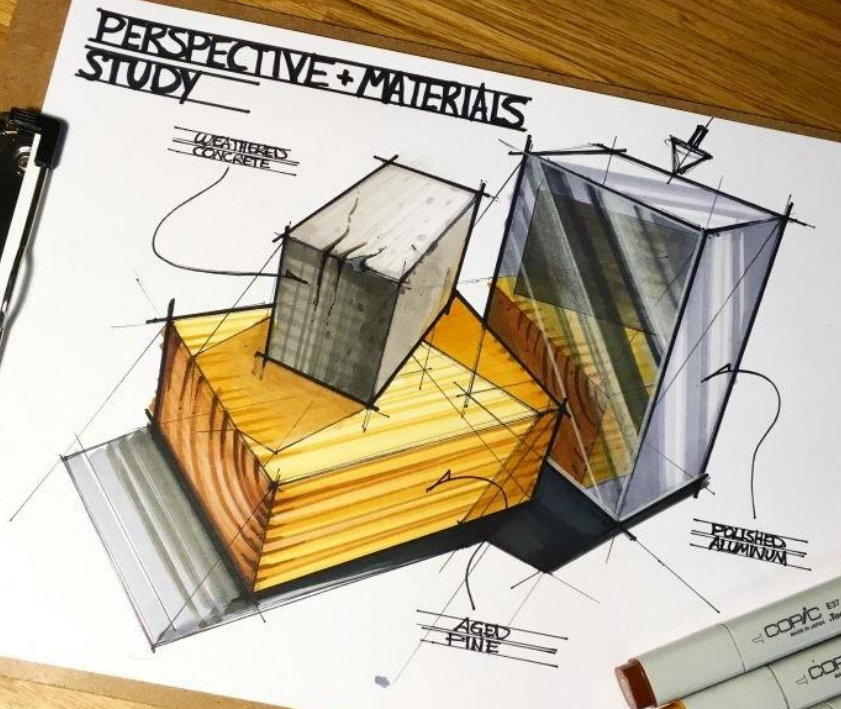
REPRESENTACIÓN DE LA MADERA - ROTULADOR

El proceso comienza con la representación del vetado característico de la madera; trazamos con el rotulador en la dirección de las vetas. Utilizamos diferentes posiciones con la punta, que al ser biselada, permite obtener trazos de diferentes grosores. Se puede emplear hasta 2 o 3 rotuladores, dependiendo del efecto que queramos conseguir (Si están gastados, su trazo rasgado dará mayor realismo a la veta de la madera).



vetas

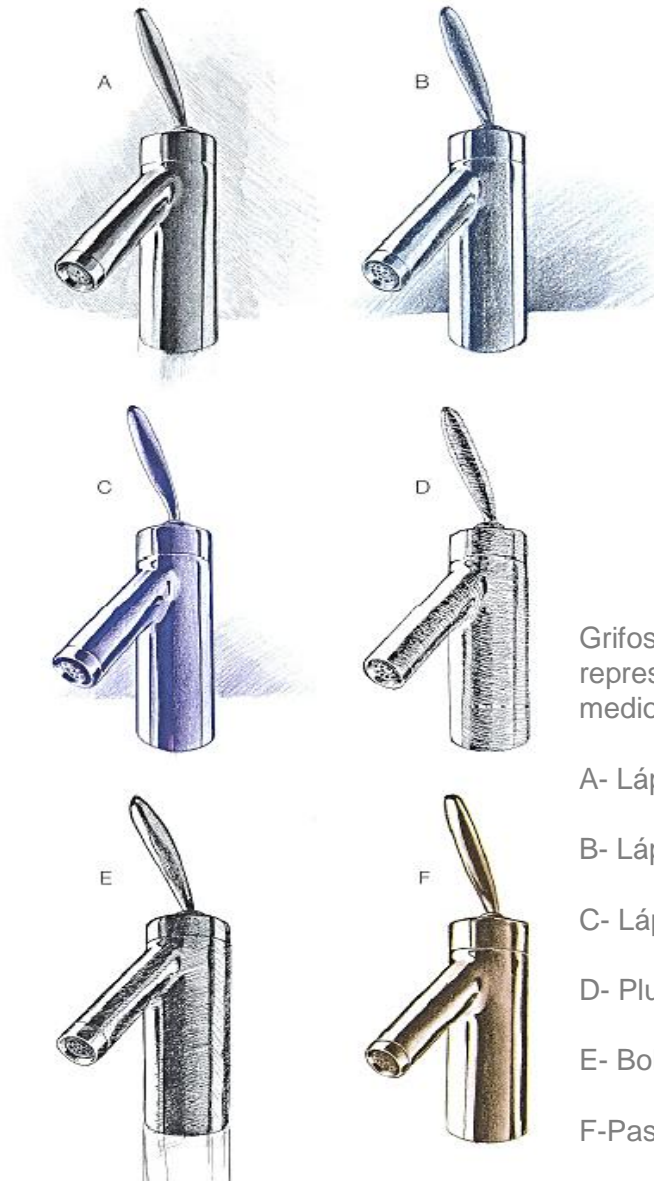




● ● ● ● ● algunos ejemplos - madera

REPRESENTACIÓN DE LOS METALES

Para representar el acero y el aluminio, seguiremos procedimientos similares al del plástico, pero desarrollaremos un mayor número de brillos y reflejos. Los metales pueden tener un acabado mate o brillante.



Grifos con acabado cromado, representados con diferentes medios:

A- Lápiz de grafito

B- Lápiz de color

C- Lápiz de color y rotulador

D- Pluma

E- Bolígrafo

F- Pastel y lápiz de color

brillo o mate

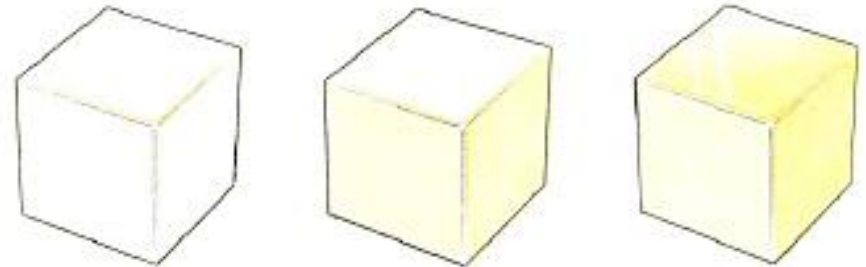


- Los metales brillantes reflejan de forma importante la luz y los objetos cercanos sobre su superficie
- Los metales muy pulidos y reflectantes no representan un color propiamente dicho, ofrecen una tendencia cálida o fría según el acabado que se le ha dado al objeto.



Representación de un cubo cromado. El efecto se acrecienta si a su lado hay otro objeto que se refleja en él.

- El latón se representa con colores cálidos.
- Gama de verdes para el bronce.
- Colores fríos(azulados y grises) para objetos de aluminio.
- En el caso del acero trabajamos una gama de grises muy neutra.
- Si pintamos cobre debemos trabajar con colores pardos y rojizos.
- Si se trata de oro, en nuestra paleta deben predominar amarillos y naranjas.

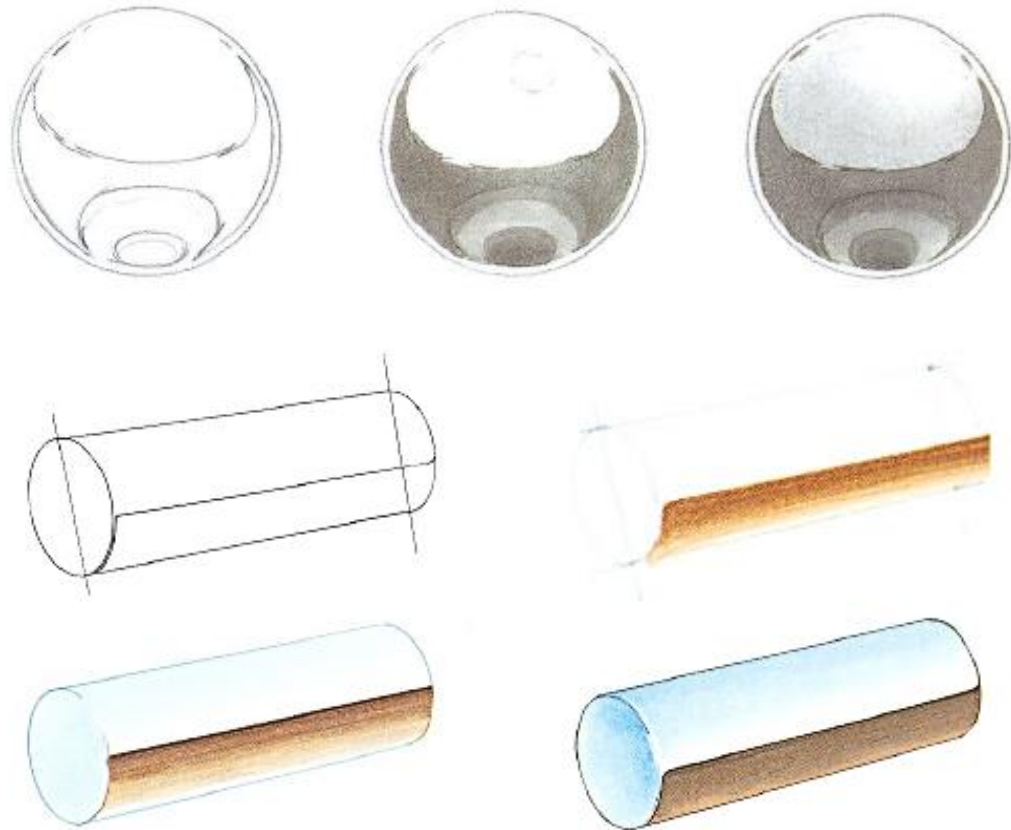


Representación de un cubo de latón.



REPRESENTACIÓN DE LOS METALES CROMADOS

Toda su superficie actúa como un espejo, por lo tanto, refleja aquello que tiene cercano. No tiene color propio, sino que lo adquiere de los objetos próximos, aunque con un tono un poco más oscuro que el modelo real. El efecto se consigue utilizando un rotulador para pintar las partes más oscuras con manchas contrastadas y de bordes bien definidos, aunque zigzagueantes y ondulantes debido a la imprecisión del reflejo



En caso de representar un solo objeto, el diseñador puede hacerlo en un escenario ficticio, donde su concepto se hallaría en medio del desierto un día soleado. Por lo tanto, reflejará el cielo azul, la línea de horizonte y la tierra. Este efecto perceptivo funciona bien, se entiende como un objeto cromado.





1

Una pantalla de lámpara con acabado cromado sirve de ejemplo para plasmar en pocos trazos, la luminosidad del espejo que representa un acabado cromado.

Con dos tonos gris para representar las distintas intensidades de reflejos en el objeto y aprovechando el blanco del papel para lograr los brillos de mayor luminosidad.



2

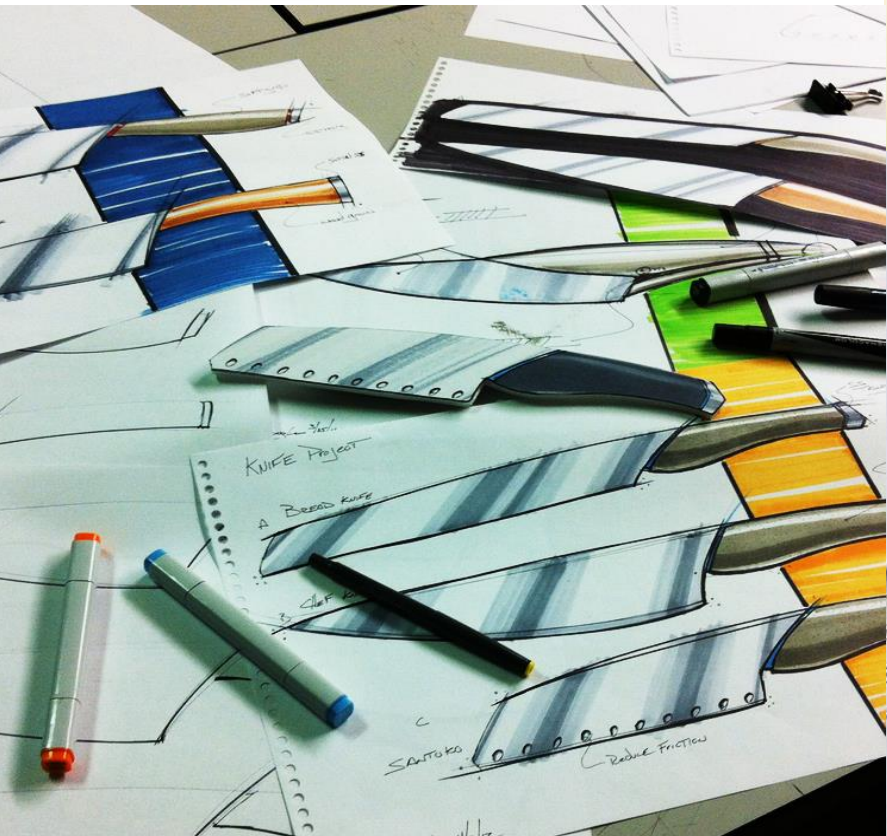
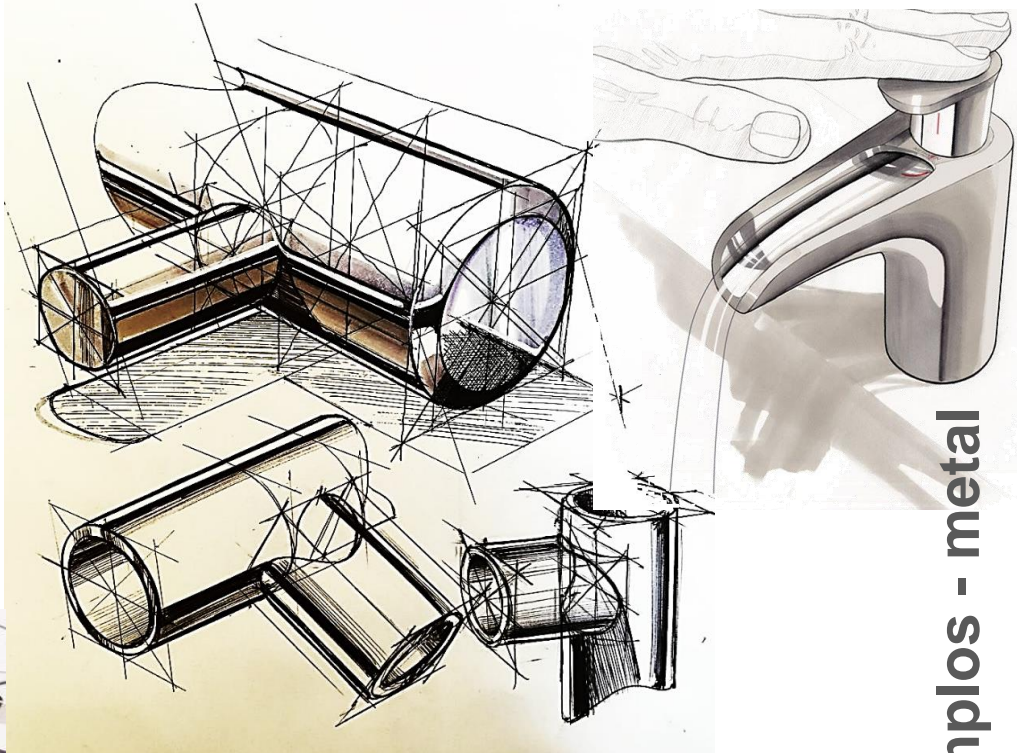
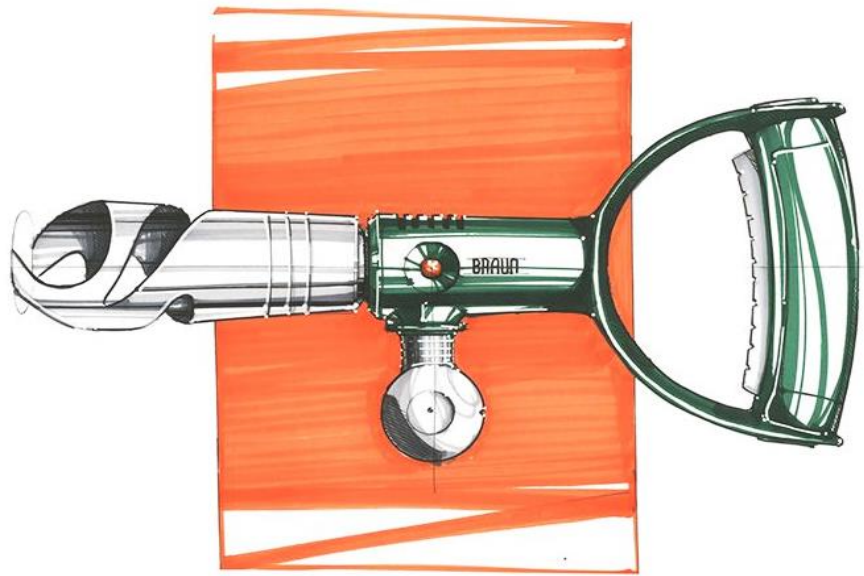


3

El resultado final muestra numerosos matices y brillos que logramos a base de degradados.

reflejos y brillos





● ● ● ● ● algunos ejemplos - metal

REPRESENTACIÓN DE MATERIALES TRANSPARENTES

Se representan de diversas maneras:

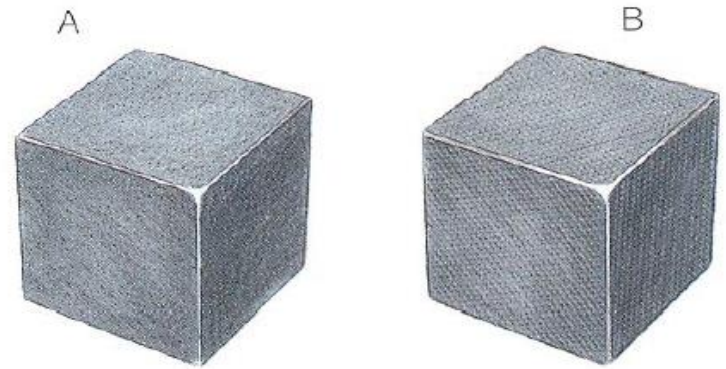
- Trabajando con grafito, difuminando con un difumino y realzando los reflejos y brillos por medio del borrado de algunas zonas, igualmente saturaremos otras zonas de mayor intensidad.
- Directamente con un rotulador o con lápiz de color y rotulador. Asentada una base de color, con un lápiz de color blanco dibujaremos los reflejos si la superficie es oscura. Si la superficie del cristal es clara podemos utilizar un lápiz de un tono medio u oscuro.



Colocamos un papel de lija de rugosidad gruesa debajo del papel donde vamos a dibujar. Damos la base de color con rotulador(A); manchamos con lápices de color oscuro(B) y luego desplazamos papel lija y volvemos a manchar el dibujo con un tono mas claro(C)

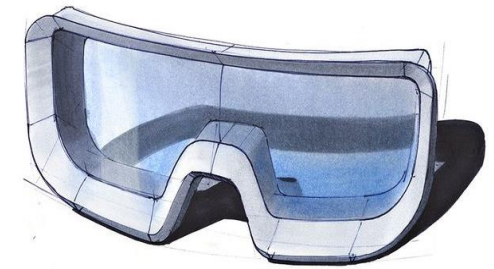


- Dando una capa de pastel claro sobre la superficie cristalina si esta es oscura, y trazando líneas de borrado con la goma. Si el cristal es claro los reflejos se resuelven con pastel de tono medio.

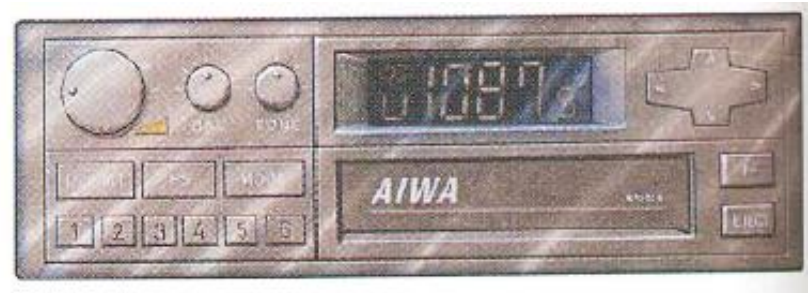


Cubos realizados sobre soportes de diferentes texturas: Papel de lija (A) y una plancha metálica perforada (B)

- Sombreado con rotuladores claros y gastado los objetos que pueden verse a través del cuerpo transparente. Las formas aparecen mas desdibujadas y los contrastes son más mortecinos. Entre las formas intercalamos espacios en blanco para simular el reflejo sobre la superficie de cristal, un reflejo que dificulta o impide ver con totalidad los objetos que se encuentran detrás.



El grafito y el pastel son medios apropiados para representar transparencias.

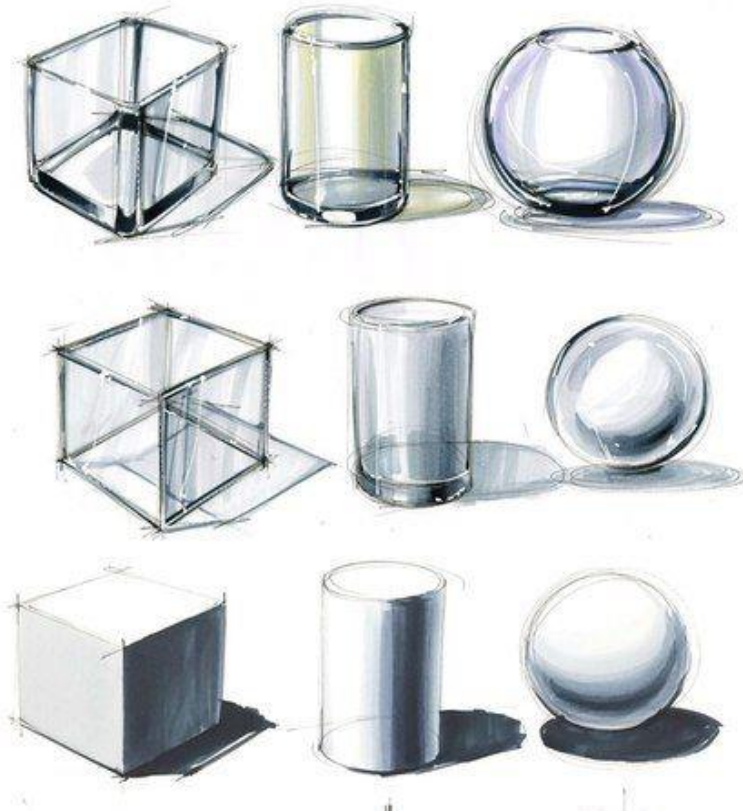


reflejos y brillos



OTROS MATERIALES

Existen materiales de distinta composición que, por su aplicación en los productos, necesitan potenciar sus virtudes o diferenciar sus acabados superficiales a partir de técnicas específicas.

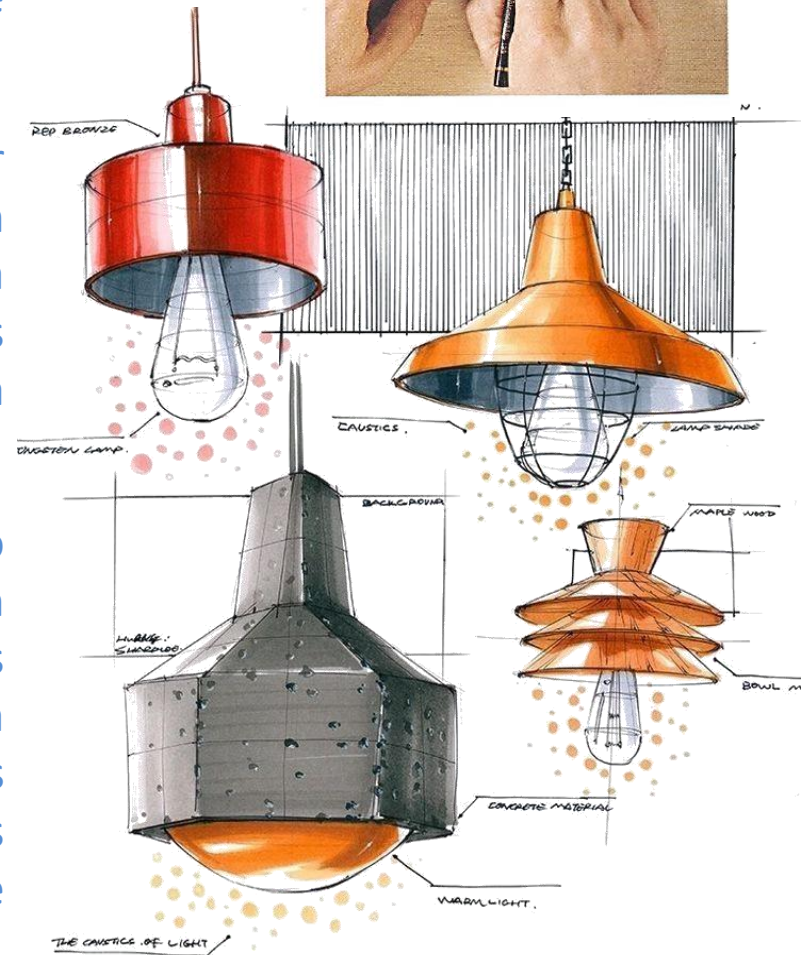
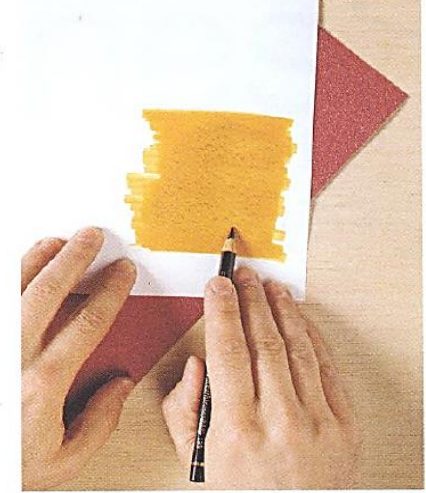


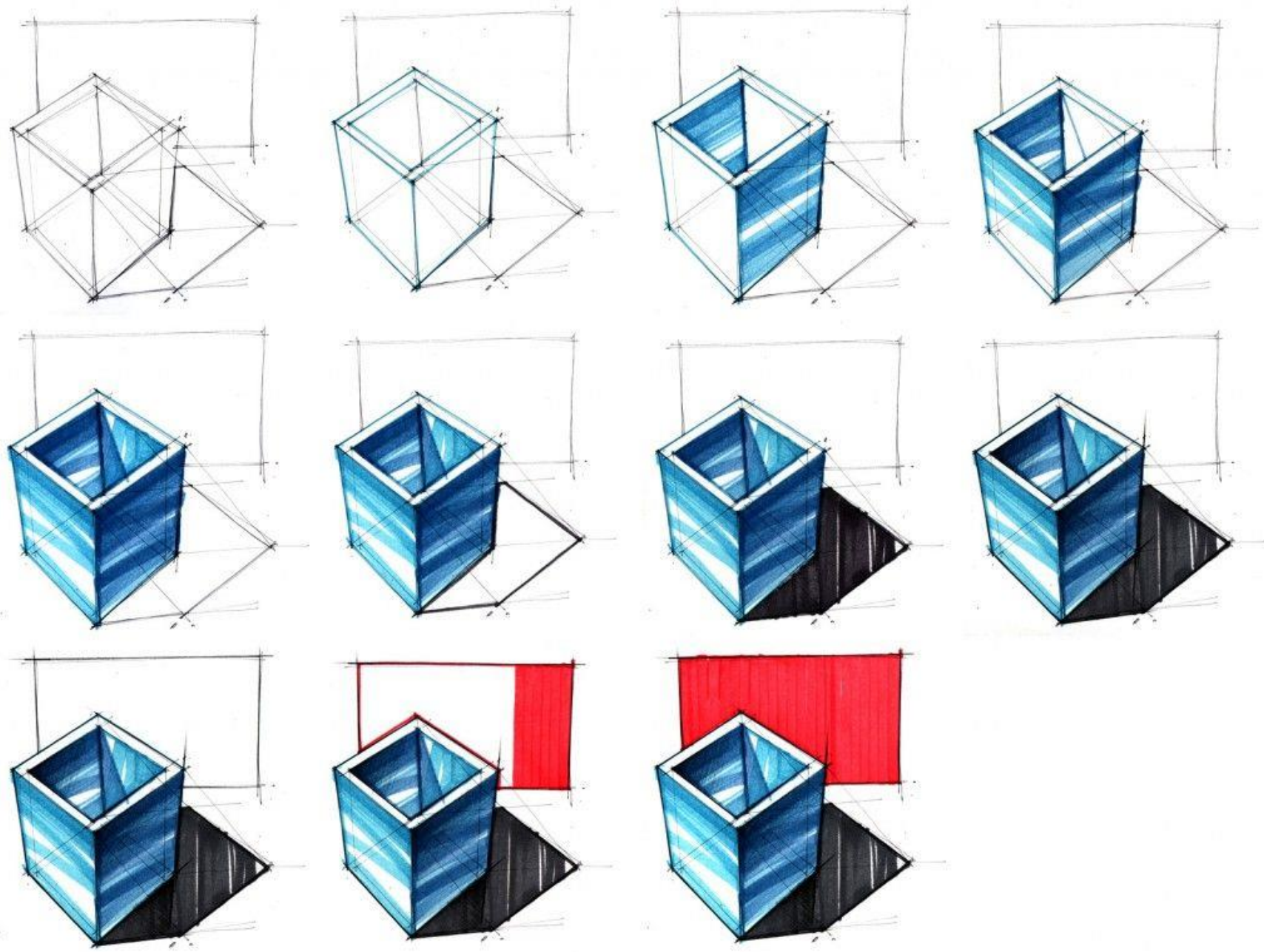
acabados superficiales

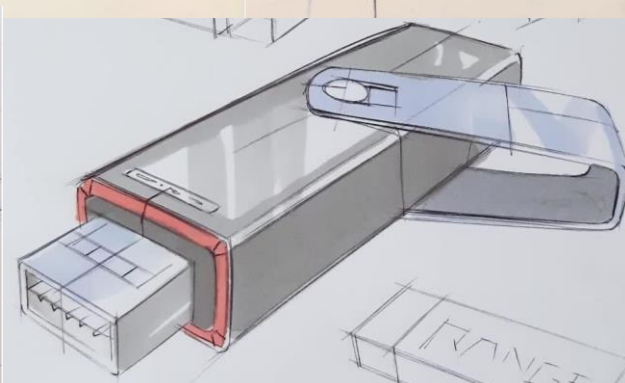
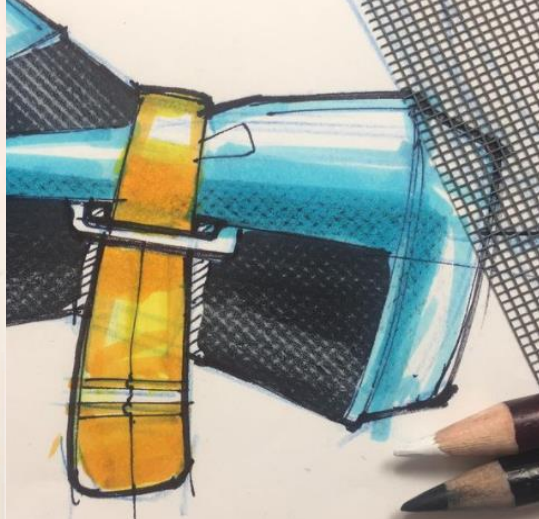
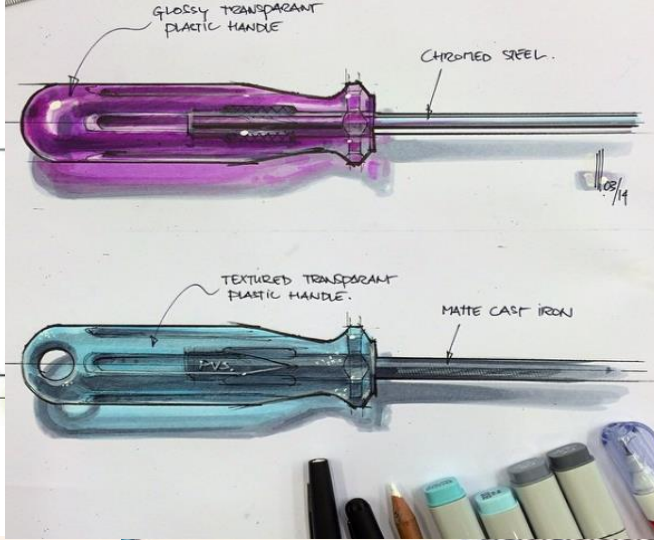


- Para representar las piedras, el hormigón, las telas, los perforados metálicos, es decir, materiales con importantes rugosidades, conviene evitar el difuminado y la concentración de brillos. La superficie texturada los convierte en mates.
- Existen diversos métodos para representar texturas. El más utilizado consiste en generar texturas de forma rápida con la ayuda de papel de lija de diferentes groesores. Para ello, situamos el papel de lija debajo del papel de trabajo.
- La rugosidad de los materiales pétreos lo logramos también rociando el color con un cepillo de dientes. Para ello, sumergimos este en un frasco con tinta o acuarela líquida. Lo acercamos al papel y frotamos nuestra uña sobre las cerdas desprendiendo una multitud de gotitas que impactan contra la superficie del soporte.

Texturas con
papel de lija







otros materiales y técnicas

