

# DIBUJA LO QUE AMAS

EL ARTE DE SIMONE GRÜNEWALD



Título de la obra original: *Draw What You Love: The Art of Simone Grünewald*

Responsable editorial: Víctor Manuel Ruiz Calderón

Realización de cubierta: Celia Antón Santos

Traducción: María Barbado Mujica

*Draw What You Love: The Art of Simone Grünewald* © 2021 3dtotal Publishing. Derechos de traducción al español acordados con 3dtotal.com Ltd. a través de Anaya Multimedia.

Todas las ilustraciones, a menos que se indique lo contrario, son *copyright* de © 2021 Simone Grünewald. Todo el material fotográfico, a menos que se indique lo contrario, es *copyright* de © 2021 Simone Grünewald. Todas las imágenes que no sean propiedad de dicha autora están identificadas con sus créditos correspondientes.

Se ha hecho todo lo posible para garantizar que los créditos y datos de contacto facilitados estén actualizados y sean correctos.

Publicado por primera vez en el Reino Unido, 2021, por 3dtotal Publishing. Dirección: 3dtotal.com Ltd, 29 Foregate Street, Worcester, WR1 1DS, Reino Unido.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeran, plagiaran, distribuyeran o comunicaran públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización. Ninguna parte de este libro puede reproducirse en forma alguna ni por medio alguno sin el consentimiento previo por escrito de la editorial.

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S. A.), 2022  
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid  
Depósito legal: M. 2.152-2022  
ISBN: 978-84-415-4501-4  
Impreso en España



# CONTENIDOS

## INTRODUCCIÓN

### MI TRAYECTORIA CREATIVA

Cronología

Mi estudio

### CONSEJOS DE ARTISTA

Ganarse la vida

Redes profesionales y buenas prácticas

Precios

Licencias

### DISEÑO DE PERSONAJES

#### ANATOMÍA

Perfiles

Volúmenes faciales

Edades

Torso frontal

Torso posterior

Brazos

Piernas

#### POSES

Lenguaje corporal

Peso y equilibrio

Que fluya: Posturas de yoga naturales

Sentados

En escorzo

¡En combate!

Sirenas

Sirenos

#### ROPA

Trucos para dibujar la ropa

Texturas y caída

Trajés

Disfraces

Atuendos originales

## 4 ENTORNOS

Estudios

6 Trucos para los fondos

8 ¡Que el cerebro rellene los huecos!

12 Fachadas en perspectiva

Agua

20 Agua en un estanque

22 Bajo el agua

26 Trabajos en blanco y negro

28 TUTORIAL: Pintar un fondo estilizado

34 a partir de una referencia 104

## 36 LUZ

38 El color: Matiz, saturación y valor tonal

38 Brillos 116

39 Iluminar el rostro 119

40 Luz indirecta 121

41 Iluminar con una luz indirecta 122

42 Luz de contorno 123

44 Iluminar el contorno 124

45 Dos fuentes luminosas 126

El personaje como fuente luminosa 130

46 TUTORIAL: Dientes de león 134

## TÉCNICAS DE TRABAJO DIGITAL

48 Máscaras 142

49 Bloquear alfa 144

50 Personajes sin delinear 147

52 Corrección digital de acuarelas 148

54 Procreate: Consejos y trucos 150

61 TUTORIAL: Los digital más lo tradicional 156

## 62 GALERÍA

## 67 GRACIAS

68

70

72





Como los temas de mis tutoriales de Patreon no seguían un orden, me puse a reunir las páginas en PDF que trataban el mismo tema y a ofrecerlas como un obsequio extra mensual.

Fue en cierto modo un punto de inflexión para mi Patreon, que creció mucho durante bastantes meses.

**NOVIEMBRE DE 2019**



**MAYO DE 2020**

Comenzó la pandemia de la Covid-19 y mi trabajo de guionista gráfica se vio interrumpido, pero en enero me había llamado otra empresa, lo que supuso otro trabajo de larga duración e indefinido.

Me sentí muy afortunada por haber conseguido esos dos trabajos. Los plazos de entrega no eran muy estrictos y podía compaginarlos con el cuidado de Remus.



**SEPTIEMBRE DE 2020**

Carlson Comics publicó una traducción al alemán de mi libro. ¡Era un sueño hecho realidad! Es una editorial cuyos cómics y libros siempre me han encantado, así que fue maravilloso que publicaran mi libro.



**AGOSTO DE 2019**

Tuve en mis manos *Sketch Every Day*, mi primer libro impreso.

Los ejemplares empezaron a enviarse a los mecenas de Kickstarter en septiembre y vi con alegría cómo recibían sus libros y los subían ilusionados a sus historias de Instagram.



**ENERO DE 2020**

Este momento no es relevante en mi desarrollo creativo, pero sí en mi vida: Remus se metió una pipa por la nariz y casi acabamos en el hospital, pero se la sacamos con bastante ingenio.

**SEPTIEMBRE DE 2020**

Recibí otro encargo pequeño pero de larga duración haciendo correcciones, que suponía entre tres y cuatro horas de trabajo a la semana.



**OCTUBRE DE 2020**

¡Remus se tragó un chupachups... con palito incluido! Esta vez sí fuimos al hospital, pero no había nada que hacer sino esperar. Salí y asunto resuelto.

Las enfermedades o las emergencias como esta pueden hacerme perder una semana, razón de más para estar contenta de encontrar trabajos flexibles.





### ACUARELAS

Perfecto para pintar durante los viajes, mi set de White Nights es el que suelo usar para los trabajos en acuarela. También tengo un pincel con depósito de agua de Pentel.

En la foto superior aparece mi cuaderno de dibujo actual, un Moleskine Art Collection, que es resistente y va bien.



# PRESUPUESTAR EL DISEÑO DE ENTORNOS

TIEMPO POR PIEZA (INCLUIDO EL BOCETO PERO NO LOS PERSONAJES)

**SUPERSIMPLE:**  
0.5 - 1 HORA



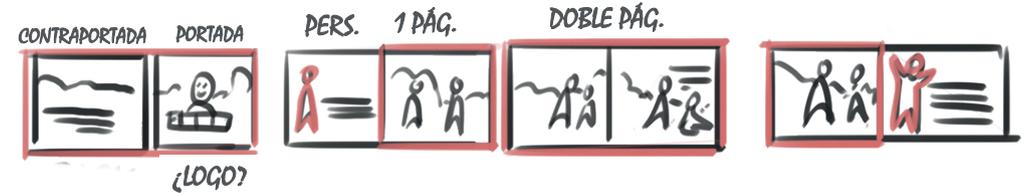
**SIMPLE:**  
1.5 - 3 HORAS



**MEDIO:**  
3 - 4 HORAS



**ELABORADO:** 8 - 16 HORAS



Repasa el esquema para hacer el presupuesto. En este ejemplo, lo calculo barajando dos diseños elaborados y dos de nivel medio. El cálculo sería:

2 x 12 horas (promedio para los entornos elaborados) +  
2 x 3.5 (promedio para los entornos de nivel medio)

**31 HORAS EN TOTAL**

Este cálculo te da una idea del número de horas que podrías tardar en hacer los entornos. Ten en cuenta que quizá el cliente pida algunos cambios, así que añade otras 8 horas al total.

A continuación, para obtener el precio total, suma las horas que te llevará crear los personajes y los entornos, más el tiempo extra para los cambios.

Así quedaría el cálculo:

35 horas por los personajes +  
31 horas por los entornos +  
8 horas para los cambios

**74 HORAS EN TOTAL**

**«HAZ UN ESQUEMA DEL PROYECTO PARA ORIENTARTE EN CUANTO AL PRECIO... TE AYUDARÁ A VERLO EN SU CONJUNTO»**



Si dividimos esto por el número de páginas que se necesitan, hallaremos el total de horas por página. Como el proyecto lleva 8 páginas, el cálculo sería:

74 horas ÷ 8 páginas = 9.25 horas por página terminada.

Para determinar el precio final por página, multiplico el número de horas de trabajo por el coste de mi tarifa, que es de 60 euros por hora. El presupuesto queda así:

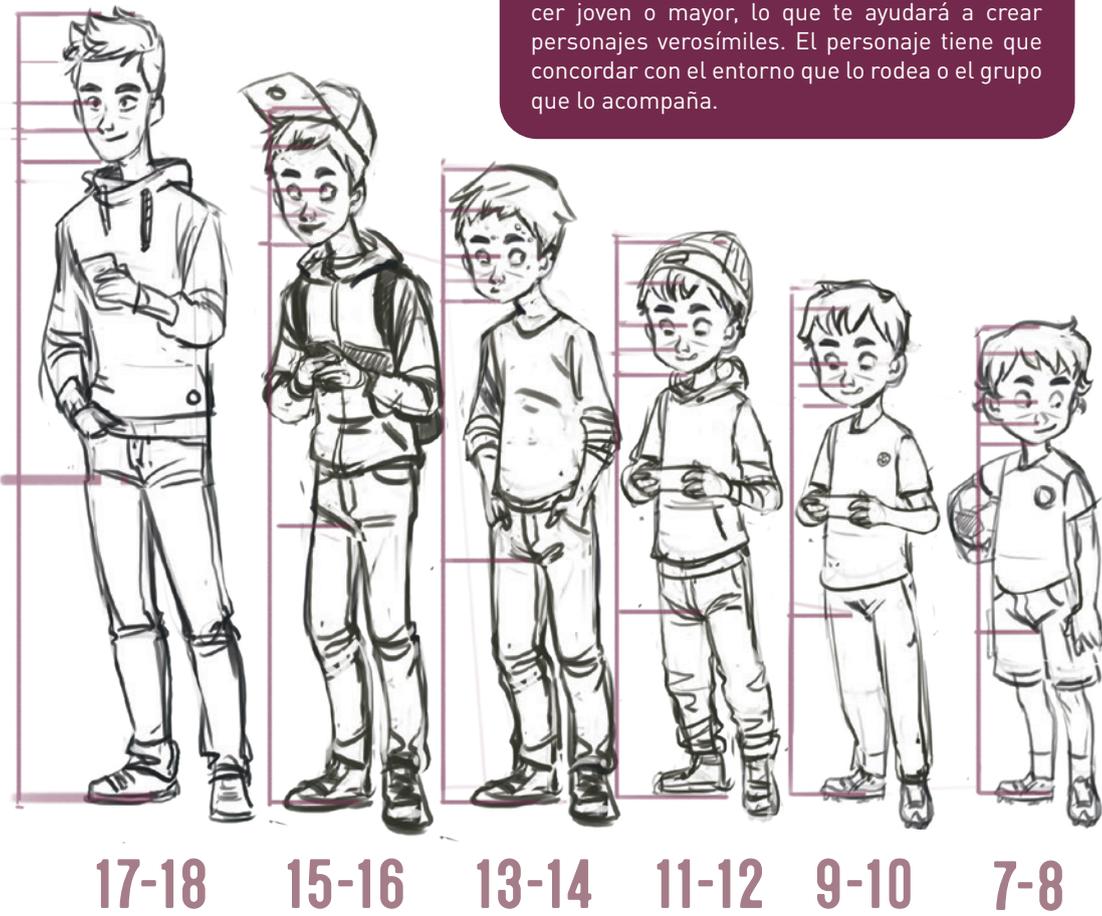
**9.25 HORAS X 60 EUROS = 555 EUROS POR PÁGINA**

## CONTROLA EL TIEMPO

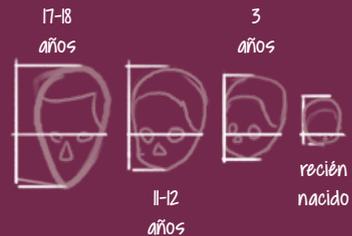
Es muy provechoso observar y anotar cuánto tardas en cada proceso del dibujo porque, a la hora de presupuestar, serás más preciso y realista al calcular el tiempo de trabajo y la tarifa por hora.

## EDADES

Es importante entender cómo reflejar la edad del personaje, saber qué rasgos le hacen parecer joven o mayor, lo que te ayudará a crear personajes verosímiles. El personaje tiene que concordar con el entorno que lo rodea o el grupo que lo acompaña.



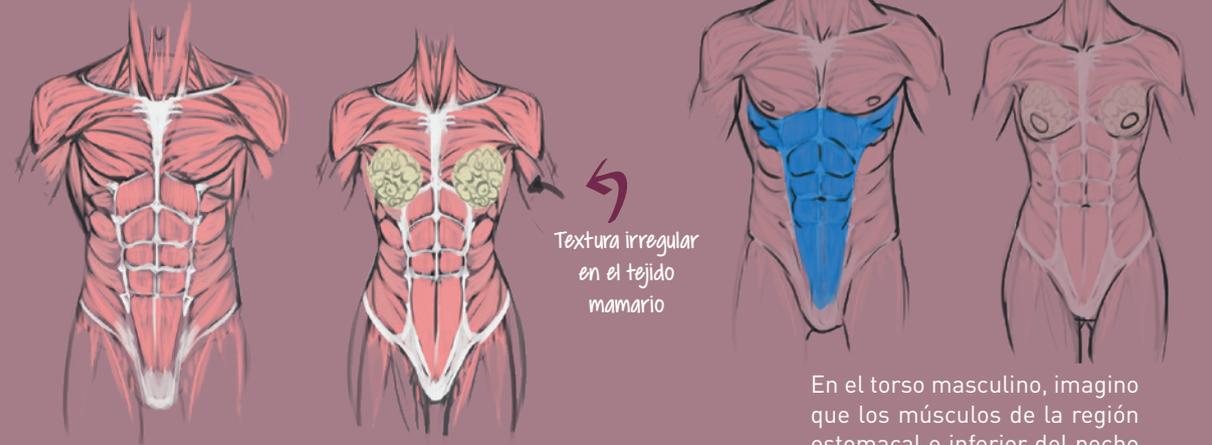
Los estilos varían enormemente, por lo que puede ser difícil saber qué edad se supone que tiene un personaje. Por ejemplo, los estilos de manga y anime a menudo atienden a proporciones faciales infantiles para dar simpatía a sus personajes.



Para reflejar el avance de la edad en el rostro del personaje, agrando la nariz y afilo más la mandíbula.

Los ojos apenas varían su tamaño durante el proceso de envejecimiento, mientras que el resto de rasgos crecen.

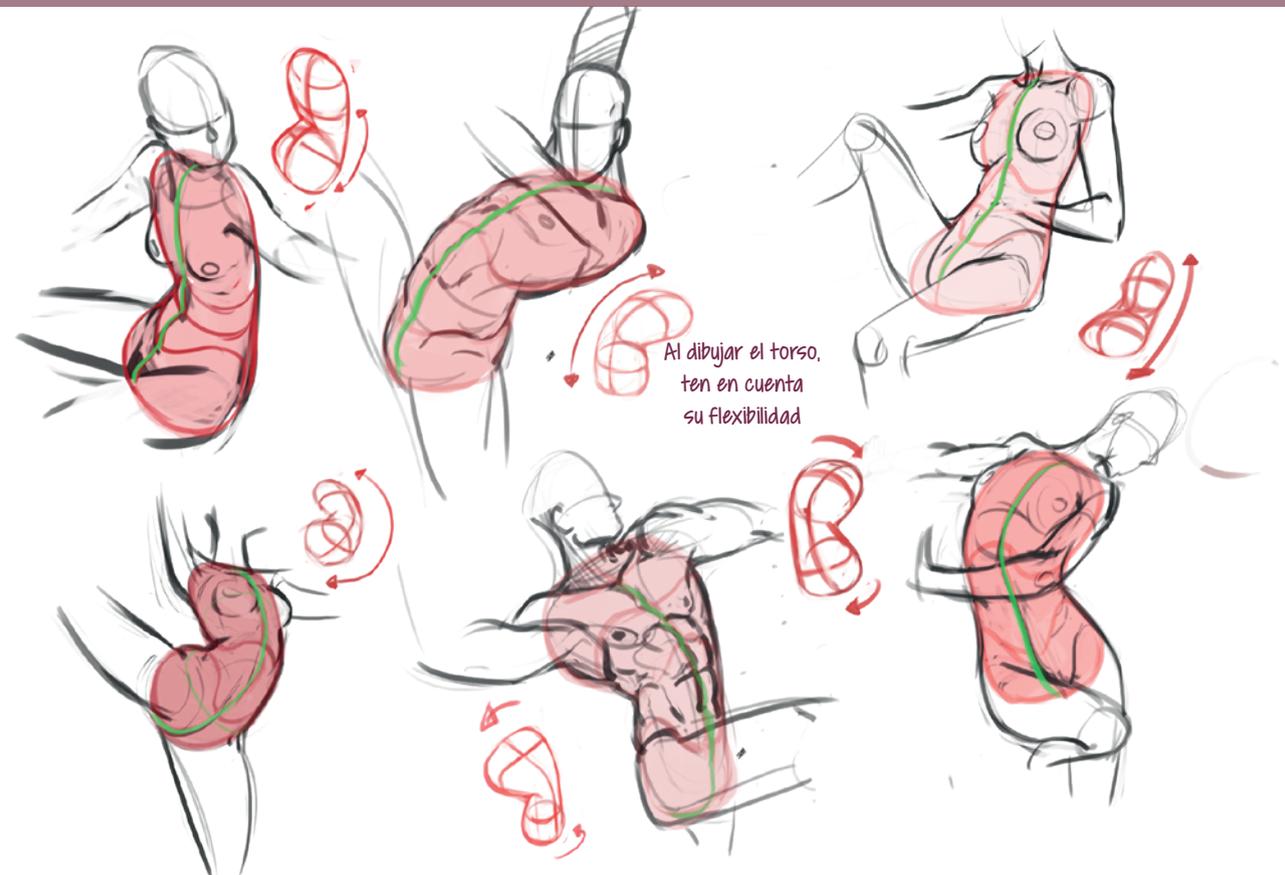
## TORSO FRONTAL



Los músculos abdominales pueden tener formas muy diversas: ¡no cometes el error de dibujarlos rectos y lisos!



En el torso masculino, imagino que los músculos de la región estomacal e inferior del pecho forman una «T». La musculatura femenina no es tan prominente como la masculina. Al dibujar el torso femenino, no presto gran atención a los músculos.





**LINO**

Material firme, que forma grandes pliegues con un acabado mate poco reflectante.



Las rayas obedecen a los pliegues de la tela.



**SEDA O TEJIDOS SEDOSOS**

Suele ser muy reflectante y forma pliegues suaves y ligeramente angulosos que fluyen con el corte de la prenda y la forma del cuerpo.

**PANA**

Viene en diferentes grosores y puede ir de mate a reflectante. Al ser un material suave, fluye en pliegues grandes y delicados. El corte de estos pantalones aumenta la soltura del material.

**TEXTURAS Y CAÍDA**

La caída viene determinada por el corte y la forma de la prenda, así como por las cualidades del tejido con el que está confeccionada: su grosor, rigidez o capacidad de reflexión, por ejemplo.

Por regla general, los materiales ligeros generan pliegues finos, en cambio los gruesos generan pliegues grandes. Aunque los materiales gruesos no producen pliegues pequeños, los ligeros sí pueden producir pliegues grandes. En los tejidos firmes se forman pliegues angulares, en los delicados se forman pliegues redondeados.

**EL TEJIDO TRANSPARENTE**

se oscurece cuando se dobla sobre sí mismo, que sería el caso de los pliegues y arrugas.



**TERCIOPELO**

Material muy reflectante, suave, suelto y de una elasticidad moderada.

Luz reflejada

Centro oscuro

Brillo

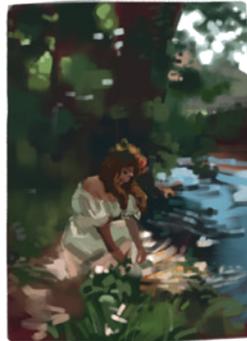


# ESTUDIOS

Para mejorar mi destreza, pinto unos estudios rápidos a partir de imágenes de referencia. Es una buena práctica para aprender sobre composición escénica y conocer los diferentes elementos que componen un entorno potente.



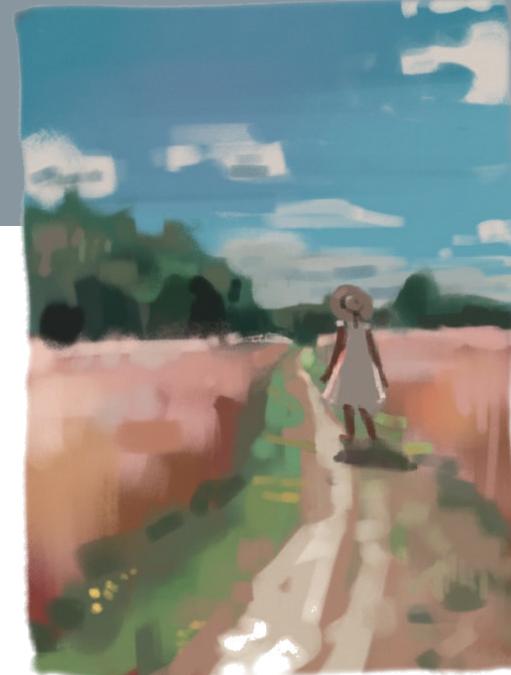
INSPIRADO EN FOTOGRAFÍAS DE @DEPECHESMODE



INSPIRADO EN UNA FOTOGRAFÍA DE KIM LEUENBERGER, @KIM.OU



INSPIRADO EN UNA FOTOGRAFÍA DE @SAMANTHAMIAOU



## PRIMERA RONDA

Cuando acabé de pintar esta serie de estudios, decidí que me gustaba más el primero de todos por su sencillez (la imagen superior derecha). La idea era dedicar entre 15 y 30 minutos a cada pieza como mucho. Descubrí que cuanto menos tiempo empleaba, más delicioso era el resultado. Lo difícil es no perderse en los detalles y lograr un buen acabado abstracto.

## SEGUNDA RONDA

Una vez más, me decanto por los dos primeros (las dos imágenes superiores) porque me gusta más cómo he captado la esencia de cada escena. Con los estudios me da la sensación de que empiezo con fuerza, pero luego pierdo la concentración a medida que me acerco al final de la sesión.

INSPIRADO EN UNA FOTOGRAFÍA DE DOMINIQUE SADOUL. MODELO: CANDEUR TEXIER, @CANDORAS\_BOX



INSPIRADO EN UNA FOTOGRAFÍA DE KIM LEUENBERGER, @KIM.OU

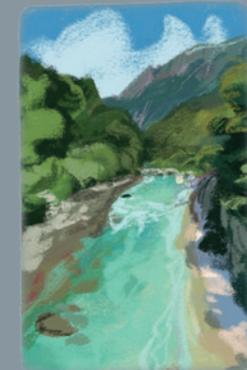
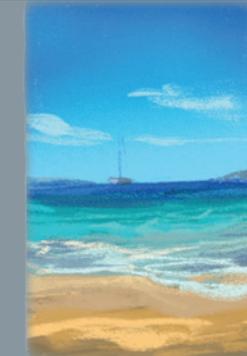


## TERCERA RONDA

Las imágenes con edificios me resultan más difíciles de dibujar, ya que no me permiten emplear una técnica tan intuitiva como la que uso para los entornos naturales. Al tratarse de estudios sueltos y orgánicos, el estilo se adapta mejor a los paisajes naturales que a la arquitectura moderna por su angulosidad.



INSPIRADO EN UNA FOTOGRAFÍA DE CLAIRE IVES, @CLAIREIVES



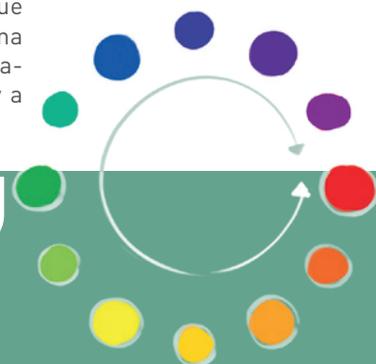
INSPIRADO EN UNA FOTOGRAFÍA DE DOMAGOJ SEVER, @CROATIANNOMADS



# EL COLOR: MATIZ, SATURACIÓN Y VALOR TONAL

La luz está impregnada de color, por lo que conocer las bases de la teoría del color es un requisito imprescindible para representar correctamente tanto el origen de la luz como la iluminación. Es

un terreno inmenso que puede dar para muchos libros, pero no te dejes intimidar, ya que lo fundamental para tener una base sólida sobre la que trabajar no es tanto, y yo te lo voy a explicar aquí.



## TERMINOLOGÍA BÁSICA PARA TRABAJAR CON EL COLOR:

**EL MATIZ** es básicamente el color predominante tal cual se ve en la rueda cromática

**SATURACIÓN** se refiere al rango que va desde la escala de grises hasta el color predominante

**LA DESATURACIÓN** ocurre cuando se rebaja el color y se da una tendencia al gris

**EL VALOR TONAL** de un color se puede ajustar añadiendo blanco o negro



Algunos artistas pintan primero en escala de grises y luego agregan el color. Para emplear esta técnica, es importante entender qué es la valoración tonal. Los colores tienen una serie de propiedades y son más o menos luminosos dependiendo de su valor.



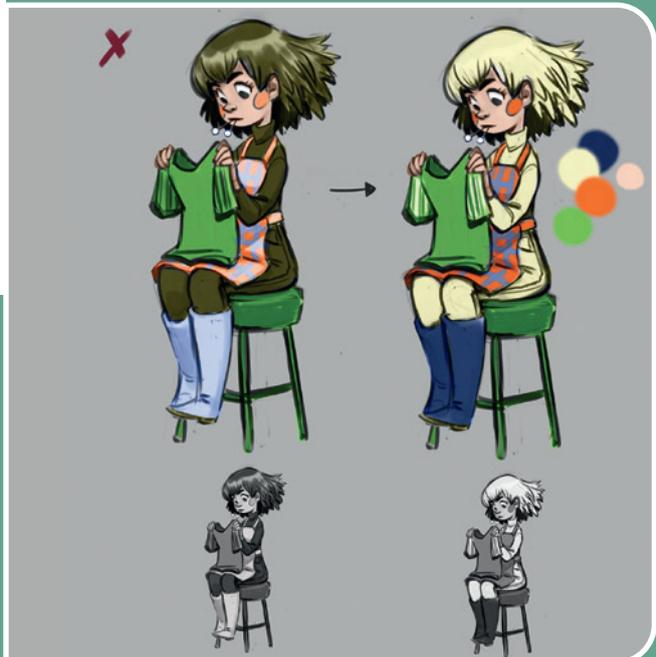
- EL AZUL ES MÁS LUMINOSO EN SUS VALORES MÁS OSCUROS**
- EL ROJO ES MÁS LUMINOSO EN EL RANGO OSCURO DE SUS VALORES MEDIOS**
- EL AMARILLO ES MÁS LUMINOSO EN SUS VALORES MÁS CLAROS**

Para que la imagen sea agradable a la vista, debe haber un equilibrio entre los colores, los niveles de saturación y los valores tonales. Yo a menudo obvio la valoración tonal y experimento solo con el color y la saturación. Después miro el dibujo y me doy cuenta de que algo falla. Comprueba cómo se ve el dibujo en escala de grises y ajusta los valores hasta lograr el nivel de contraste ideal para la obra.

No hace falta conocer el valor exacto de cada color para lograr un buen acabado (con tener una idea aproximada sobre cómo se comporta el color, mejoraremos el claroscuro en general).



Para lograr una buena escala de grises, no basta con aplicar una capa de ajuste y desaturar la imagen; nos acercaremos más si trabajamos en escala de grises



El mismo juego de colores aplicado sobre capas de base con valoraciones tonales diferentes



Decido que estas valoraciones son las que me sirven para el acabado que busco, solo necesitan un pelín más de contraste, así que hago un pequeño ajuste



## LA OBRA FINAL

Una vez resuelta la combinación de colores, empieza la fase final de la pintura

Colorear sobre una capa de base en blanco y negro es un método estupendo para identificar si la paleta cromática elegida queda bien en la obra final. Alterar los valores de la pieza puede suponer un cambio drástico o uno sutil en el aspecto general del dibujo.

# PROCREATE: CONSEJOS Y TRUCOS

Junto con Photoshop, el programa Procreate forma parte de mi dinámica de trabajo digital. Cuando se empieza con un programa nuevo siempre hay mucho que aprender. ¡Por eso, aquí van unos consejos y trucos para que te inicies!

## LÁPIZ HB



## PINCELES

Hay tres pinceles de Procreate que uso mucho:

### MAXU SHADER PASTEL SOFT DE LA SERIE «ESSENTIAL MAXPACK» DE MAX ULICHNEY

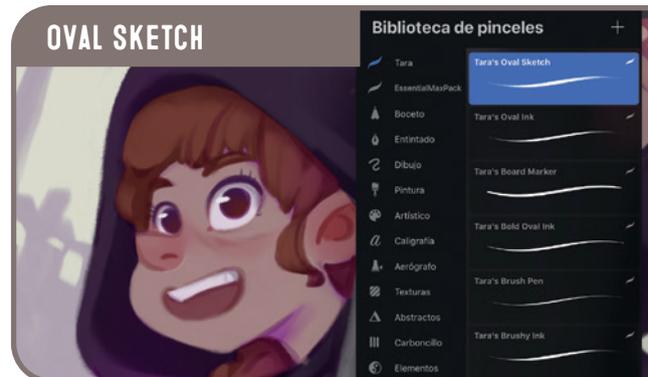
Me encanta su delicadeza para sombreadar y también para colorear las figuras.

### OVAL SKETCH DE LA SERIE «SKETCH & INK PROCREATE» DE DIZZYTARA

Este me gusta para detallar y delinear.

### LÁPIZ HB DE LA COLECCIÓN ORIGINAL DE PROCREATE

Ajusto el tamaño del pincel al 140 % para crear un lápiz con efecto de tiza. Para cambiar el tamaño, basta con entrar en el panel de propiedades del pincel.

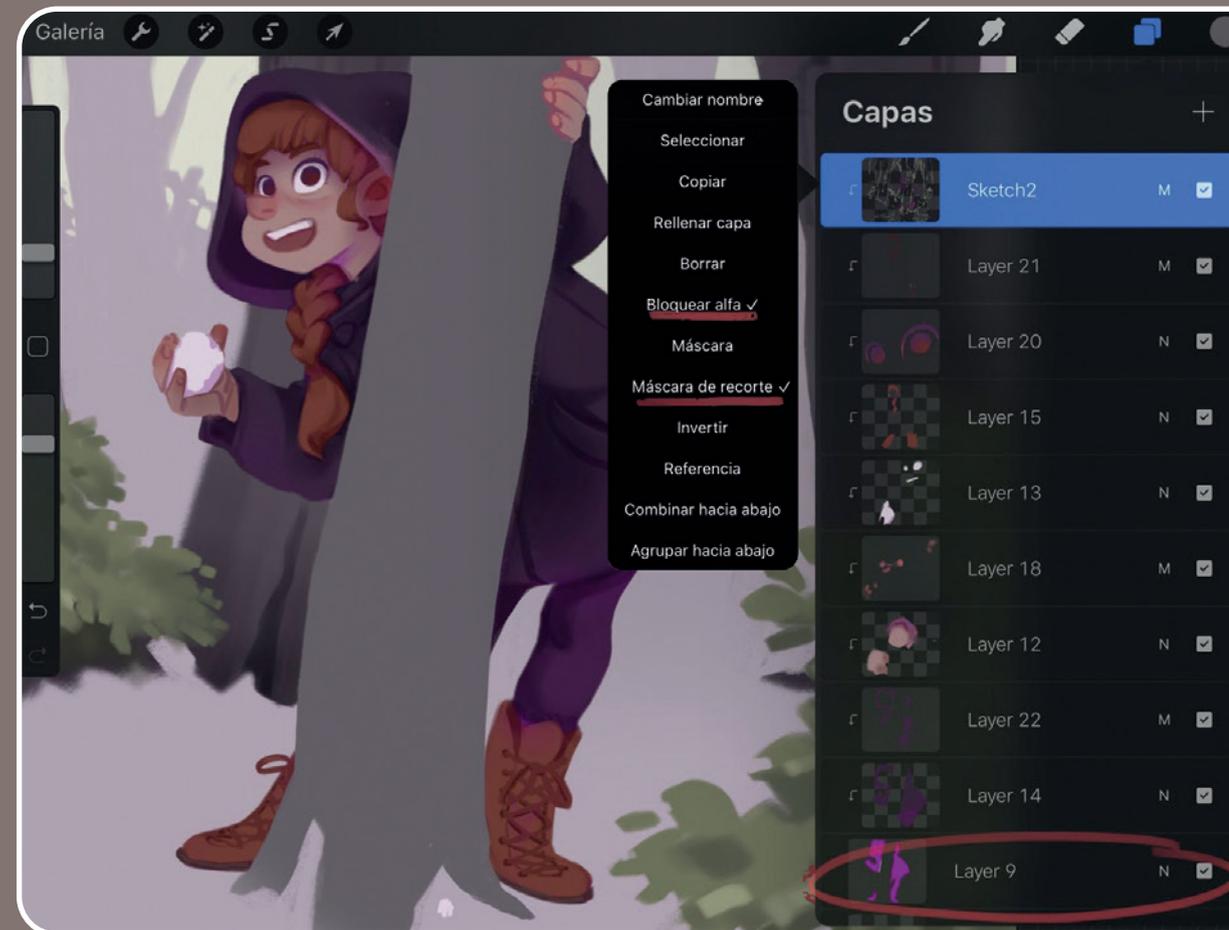
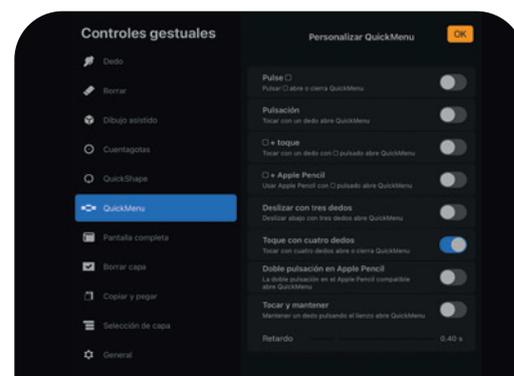


## MENÚ RÁPIDO

Es muy útil, sobre todo al bocetar, poder rotar el lienzo para detectar errores fundamentales del diseño que pueden haberse pasado. Por suerte, podemos hacerlo fácilmente mediante un práctico menú con acceso inmediato a una serie de herramientas y opciones como, por ejemplo, añadir capas o borrarlas.

A este menú se accede así: Acciones>Preferencias>Controles gestuales

He configurado mi QuickMenu para que se abra al tocar con cuatro dedos, pero se puede elegir cualquier otra configuración. También se pueden personalizar muchos otros accesos para mejorar el ritmo de trabajo; yo, por ejemplo, tengo asignada la herramienta Cuentagotas a un comando táctil.

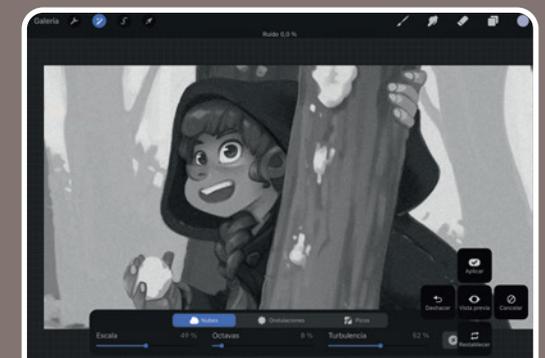


## MÁSCARAS DE RECORTE Y BLOQUEAR ALFA

¡Siempre me ha encantado trabajar con las máscaras de recorte y bloquear alfa en Photoshop, así que me llevé una gran alegría cuando las añadieron a Procreate!

Trabajo con máscaras de recorte en capas superpuestas a la figura principal, tal como se muestra en la imagen superior (capa 9). De esta manera, como pinto en las máscaras de recorte, no tengo que preocuparme si me salgo de los bordes de la forma original. En dichas capas aplico la función Bloquear alfa (también por evitar salirme de los bordes de una forma), pero solo a las capas con el fondo a cuadros. Defino la forma de la capa, luego activo Bloquear alfa y así la pintura queda dentro de los contornos.

También se puede hacer mediante selecciones, pero ralentizan mi ritmo de trabajo, así que rara vez las uso.



## RUIDO

Como último paso al finalizar una obra, me gusta añadir un poco de ruido. El ruido es básicamente un efecto de grano de color que, cuando se aplica, da a toda la pieza un acabado orgánico y cierto desenfocado. Toca con tres dedos el menú, copia y pega todas las capas visibles en una nueva capa, y luego añade el efecto Ruido.

### EL BOSQUE DE JERANIE →

Sigo a la fotógrafa e ilustradora Jeranie en Instagram y siempre me inspiran sus bellas fotografías de bosques, ¡me encantaría ir a esos sitios!

### DIABLILLAS EN FORMA

Mi favorita de esta serie es la que está sentada.



**DIBUJA LO QUE AMAS** PRETENDE,  
SENCILLAMENTE, ANIMAR A LA GENTE A DIBUJAR.  
EL MOMENTO PERFECTO NO EXISTE; LO ÚNICO  
QUE HACE FALTA ES TENER EL DESEO DE CREAR  
Y LA MOTIVACIÓN PARA LANZARSE A ELLO DE  
CABEZA. Y, CLARO ESTÁ, NO DECAER Y SEGUIR  
MEJORANDO Y AVANZANDO. PARA ADQUIRIR  
DESTREZA EN EL DIBUJO, LO QUE HAY QUE HACER  
ES, BÁSICAMENTE, DIBUJAR MUCHO.

EN ESTA OBRA PROFUNDIZO MÁS EN LOS  
PROCESOS Y DOY A CONOCER MIS CONOCIMIENTOS  
PERSONALES, TÉCNICAS EXCLUSIVAS Y SECRETOS  
COMERCIALES. ME SIRVE PARA COMPARTIR LO QUE  
HE APRENDIDO MEDIANTE DIVERTIDOS PROYECTOS  
DESCGLOSADOS Y TUTORIALES GUIADOS, Y DARME  
LA OPORTUNIDAD DE CRECER A LA PAR QUE LAS  
PERSONAS A LAS QUE ENSEÑO.

**ANAYA**  
MULTIMEDIA

[WWW.ANAYAMULTIMEDIA.ES](http://WWW.ANAYAMULTIMEDIA.ES)



espacio de diseño

ISBN 978-84-415-4501-4

2352080



9 788441 545014