



**UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA**

BOLETÍN 4 BIBLIOTECA

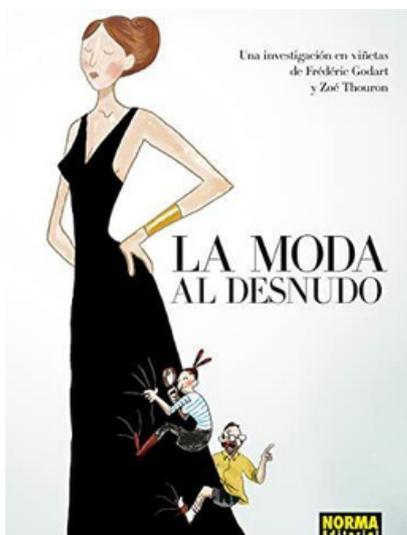
Exposición Biblioteca
17-M Día del Cómic 2024



Cómo dibujar manga furries: la guía para crear personajes antropomórficos de fantasía

741 COM

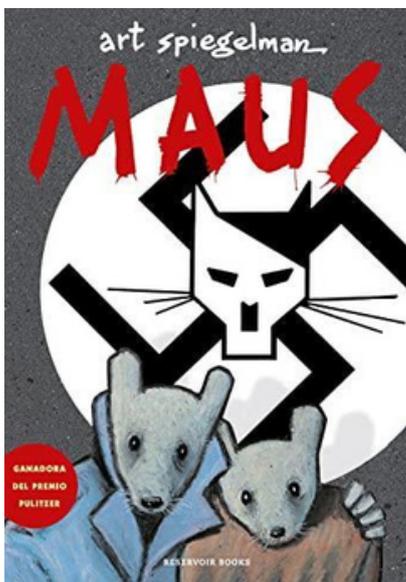
Con ayuda de los autores aprenderás a dibujar los cuerpos, las calaveras, las caras, los apéndices y las colas de furries anatómicamente correctos y con proporciones humanas. Encontrarás personajes basados en gatos, perros, lobos, zorros, cabras, pájaros, ballenas, tiburones, cocodrilos, dragones y más. Las ilustraciones se presentan desde múltiples ángulos, con diferentes poses, posiciones y movimientos. Conseguirás la perspectiva más poderosa de los furries: desde el hocico hasta la punta de la cola. Con este libro como guía, tu imaginación se volverá loca creando héroes memorables, villanos malvados y compinches convincentes con tu pluma o en la pantalla.



La moda al desnudo / Frédéric Godart y Zoé Thouron

741.52 GOD mod

Una autora de cómic y un sociólogo se devanan los sesos para comprender la moda con todas sus paradojas. Entre fascinación, frustraciones y dilemas éticos a los que es imprescindible dar respuesta hoy en día, nos presentan una investigación que nos hará viajar a través del tiempo y el espacio para entender mejor esta compleja industria creativa. Si quieres saberlo todo sobre por qué es tendencia llevar chanclas con calcetines, la diferencia entre moda y estilo, la idea que tenían Platón y Aristóteles sobre la moda, el armario de María Antonieta, la moda ecorresponsable o el little black dress, ¡este es tu libro!



Maus : Relato de un superviviente / Art Spiegelman

741.52 SPI mau

Maus es la biografía de Vladek Spiegelman, un judío polaco superviviente de los campos de exterminio nazis, contada a través de su hijo Art, un dibujante de cómics que quiere dejar memoria de la aterradora persecución que sufrieron millones de personas en la Europa sometida por Hitler y de las consecuencias de este sufrimiento en la vida cotidiana de las generaciones posteriores.

Apartándose de las formas de literatura creadas hasta la publicación de Maus, Art Spiegelman se aproxima al tema del Holocausto de un modo absolutamente renovador, y para ello relata la experiencia de su propia familia en forma de memoir gráfica, utilizando todos los recursos estilísticos y narrativos tradicionales de este género y, a la vez, inventando otros nuevos. La radicalidad narrativa de esta obra marcó un antes y un después en el universo de la novela gráfica.



Manga en acción : así se pinta el movimiento dinámico / Makoto Sawa, Shoco

74.02 SHO man

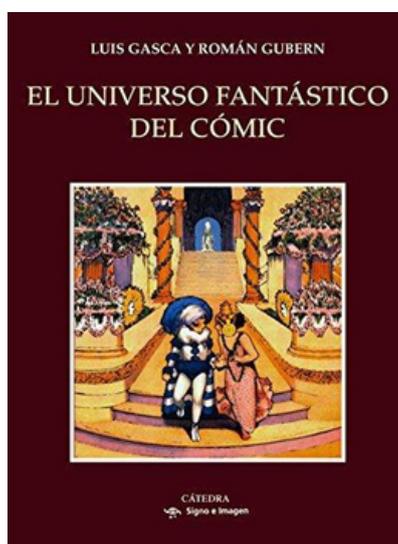
Hay muchas personas que, tras haber dibujado una ilustración y no lograr realizarla como la habían concebido, acaban por atormentarse. Si bien pueden dibujar las posturas de pie que son más habituales, el tormento viene porque al quererle dar sensación de movimiento, el resultado resulta monótono o carece de efecto estereoscópico. Este libro incluye numerosos esbozos de posturas dinámicas en las situaciones más diversas. Aunque se trate de una misma postura, con solo variar el punto de vista y el ángulo, su apariencia y las impresiones que produce cambian considerablemente. Por un lado, es importante buscar una precisión que se ajuste a la estructura del cuerpo humano. Pero, por otro, también el dibujo disparatado que desecha ese tipo de cosas representa un modo de expresión típico de las ilustraciones.



Hacer cómics : secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica / Scott McCloud

74 MCC hac

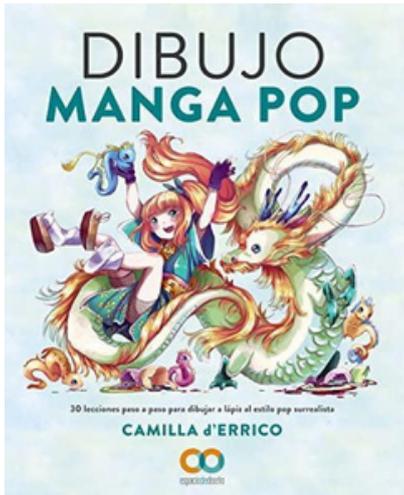
'Hacer cómics' es una obra sobre la comunicación visual en un medio específico, sobre los principios de la narrativa que se aplican siempre, al margen de los cambios en la industria o los formatos. 'Hacer cómics' trata sobre la forma de hacer que los dibujos se conviertan en una historia capaz de comunicar un significado a los lectores. La imagen de un McCloud ahora con las sienes blancas nos conduce a través de una serie de claras e ingeniosas explicaciones (en forma de cómic) sobre diseño de personajes, narración, palabras y su manifestación física en la página, lenguaje corporal y toda una serie de ideas que los autores de cómic deben resolver, con ejemplos extraídos de la propia historia del cómic



El universo fantástico del cómic / Luis Gasca y Román Gubern

741.52(091) GAS uni

El universo de los cómics ha generado en poco más de un siglo una espectacular constelación de fantasías y mitos, que unas veces procedían de la tradición artística multiseccular, pero en otras se forjaron como invenciones específicas para el nuevo medio. Así se codearon, desde sus primeras décadas, los seres fabulosos de la arcaica tradición grecolatina con los héroes lanzados a viajes espaciales, los centauros con los primeros astronautas, las walkyrias con los científicos perversos que aspiraban a destruir la civilización, por no mencionar el temprano despliegue de barrocas fantasías oníricas. Coetáneos del cine, los cómics gozaron de la ventaja de no estar sujetos a los imperativos del naturalismo fotográfico, que sólo podía eludirse con laboriosos trucajes. De este modo forjaron sus estirpes visionarias que hoy nos siguen deslumbrando.

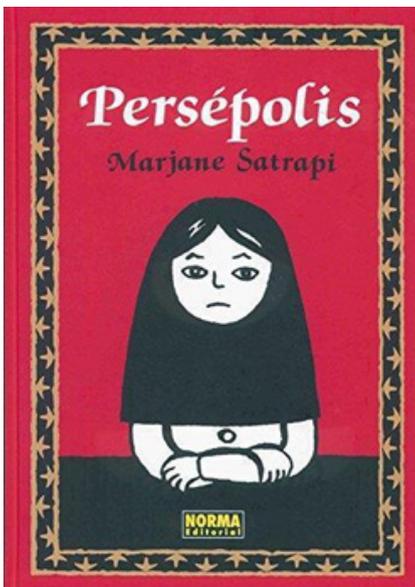


Dibujo manga pop : 30 lecciones paso a paso para dibujar a lápiz al estilo pop surrealista / Camilla d'Errico

741.52 DER dib

Si quieres crear tus propios personajes manga al bello y peculiar estilo de la destacada artista del surrealismo pop Camilla d'Errico, estas treinta lecciones didácticas y sencillas son justo lo que necesitas. Con un lenguaje ameno y motivador, la autora te guiará paso a paso por sus lecciones de dibujo a lápiz y con portaminas mediante ejercicios perfectos para todos, desde los principiantes hasta aquellos que se apuntan al reto de las clases magistrales.

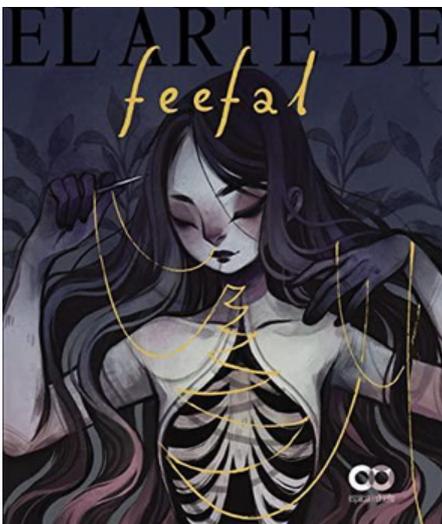
En las páginas de este libro encontrarás información sobre cómo trabajar elementos complicados (como las manos, el cabello humano, el pelaje animal y los fondos) para dibujar sirenas, niños dragón, niñas leopardo, vampiros y todo tipo de personajes rebosantes de creatividad y carácter.



Persépolis / Marjane Satrapi

74 SAT per

EPersépolis es la autobiografía de Marjane Satrapi, una mujer iraní nacida en Teherán en 1969 en el seno de una familia progresista. Pero, además del retrato de la vida de la autora, también es el reflejo de la revolución iraní de 1979 que dio lugar a un gobierno islámico y de cómo lo vivieron las familias del país. Desde el inicio, con la introducción del velo en la vida social y la separación por sexos en las escuelas, hasta la vida universitaria y las revueltas estudiantiles, Satrapi hace un repaso a su vida que se remonta a sus antepasados, ayudándonos a entender las motivaciones históricas de la revolución islámica, mostrándonos a la vez una opinión crítica con el gobierno. Inicialmente publicado en cuatro volúmenes, la presente edición los recopila todos en un solo volumen

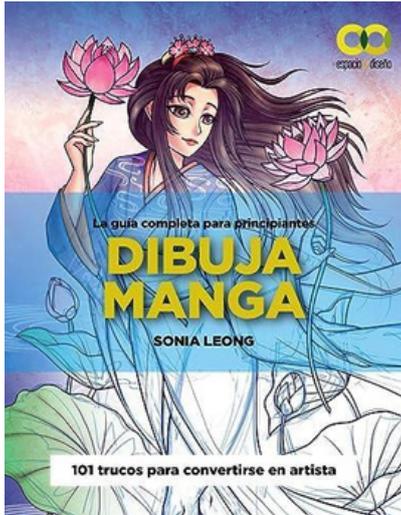


El arte de Feefal / Feefal

74 FEE art

Déjate sorprender, encantar e intrigar por su trabajo, sus creaciones surrealistas pero absolutamente creíbles, su extraordinario mundo de personajes divertidos en escenarios llenos de curiosas cualidades macabras y oníricas. En esta obra nos guía a través de piezas clásicas, obras nunca antes vistas y tutoriales donde nos revela pensamientos personales sobre su proceso creativo junto con las técnicas que utiliza para dar vida a estas ideas.

En este libro, Feefal comparte las primeras influencias y puntos de vista que la pusieron en el camino para convertirse en la artista que es hoy. También se toma tiempo para detallar su atracción por lo oculto, solo uno de los temas de otro mundo que aparecen en su trabajo.

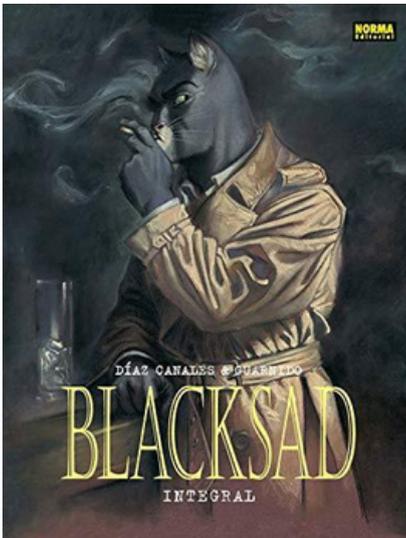


Dibuja manga : la guía completa para principiantes

74.02 LEO dib

La premiada artista manga Sonia Leong, con ayuda de aclamados creadores y educadores, te da todos los consejos, trucos y herramientas que necesitas para trasladar tus ideas a la página. Un curso intensivo para aprender a dibujar tus propios personajes manga y cómics:

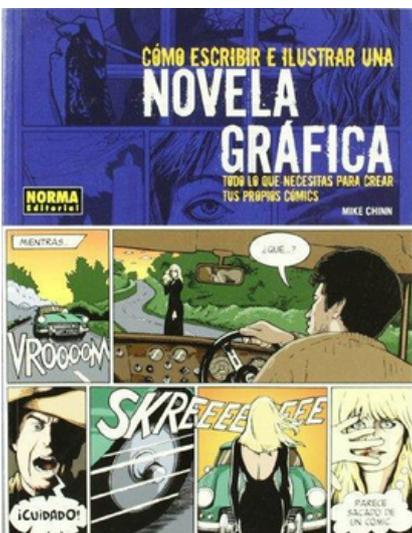
- * Descubre cómo empezar, gana confianza y mejora tus habilidades, comenzando por principios básicos.
- * Aprende a dibujar caras, cuerpos y ropa, y a crear personajes únicos con sus propios estilos.
- * Aprende a desarrollar tus propias historias manga y cómics, con consejos sobre el ritmo, el diseño, la composición y la tipografía.



Blacksad : integral / guión, Juan Díaz Canales

741.5 DIA bla

En un mundo de animales antropomórficos inspirado en los Estados Unidos de la década de los 50, un gato detective llamado John Blacksad investiga desapariciones y crueles asesinatos. Por fin, los álbums de Blacksad, reunidos en un volumen integral en castellano. Más de una década de trabajo en un solo tomo. Blacksad ha cosechado las mejores críticas y se ha alzado con premios tan prestigiosos como el Eisner, el Harvey o los del Festival de Angoulême.



Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica: todo lo que necesitas para crear tus propios cómics / Mike Chinn

741.5 CHI com

¡Todo lo que necesitas para crear tus propios cómics!

Con este libro, aprenderemos a transformar nuestras habilidades redactoras y artísticas en trabajos dinámicos que trasciendan al papel. Recoge información de escritores e ilustradores profesionales y permite descubrir los medios, materiales y técnicas que se utilizan para crear una amplia variedad de trabajos, desde acción y aventura hasta fantasía futurista y ciencia ficción. Las ilustraciones enseñan paso a paso a casar la narrativa con el material visual logrando el máximo efecto en la página así como a crear personajes vibrantes y escenarios realistas.



Cómo dibujar tu propio estilo anime : tutoriales, estudios de casos y consejos de profesionales de la industria

74.02 COM

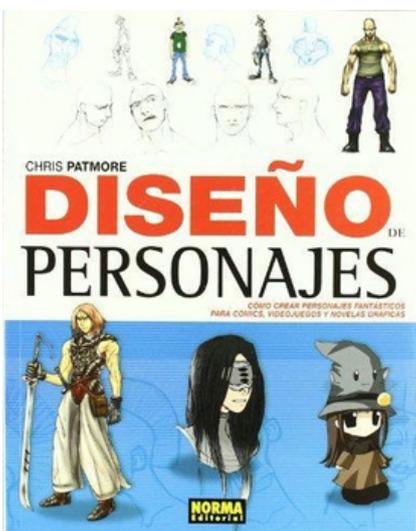
Da el salto para convertir en una carrera de éxito tu pasión por hacer arte inspirado en el anime con esta guía para dibujar y pintar, promocionar y vender tu trabajo. ¿Cómo puedes desarrollar un estilo personal? ¿Cuál es tu sello? ¿Quién es tu público y cómo vas a relacionarte con él? Aquí encontrarás las respuestas con la ayuda de profesionales de primer nivel que comparten cómo planificaron, construyeron y ahora gestionan su carrera artística en el estilo anime. Estudios de casos profesionales: Cinco artistas de éxito cuentan su viaje desde sus primeros garabatos llenos de entusiasmo hasta los cientos de miles de seguidores en Instagram que se han rendido a su trabajo, compartiendo detalles de los momentos clave de su carrera y consejos personales para que puedas seguir el mismo camino.



Entender el Cómic : el arte invisible / Scott McCloud

741.52 MCC ent

A pesar del creciente número de cómics y novelas gráficas al alcance de los lectores, el número de ensayos sobre el medio es increíblemente escaso. En este libro, sin embargo, Scott McCloud nos muestra que el cómic se merece sobradamente un estudio en profundidad. 'Entender el cómic. El arte invisible' está considerado como la obra definitiva sobre la teoría del cómic como forma artística y medio de comunicación. Explora la definición de "cómic", el desarrollo histórico del medio, su vocabulario y las diversas formas en las que se han usado esos elementos. 'Entender el cómic' es un libro de cómics sobre el propio medio y sus mecanismos internos, a la par que examina numerosos aspectos de la comunicación visual. Ha ganado los premios Eisner y Harvey, y se ha reseñado de forma elogiosa en medios tan importantes como 'The New York Times', 'Publishers Weekly' y 'Wired'



Diseño de personajes : cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas / Chris Patmore

741.5 PAT dis

La creación de los personajes es uno de los aspectos más importantes a la hora de dibujar un cómic. Este libro enseña todo lo necesario para desarrollar todo tipo de personajes.

- Transforma tus dibujos en vibrantes figuras en 3D por medio de las técnicas digitales de animación.
- Practica en la construcción y la proporcionalidad..
- Otorga dinamismo a tus dibujos.. Descubre cómo representar emociones, velocidad, impactos o retrocesos.