Revista dibujando

Diseño de Historietas

ARTÍCULOS
Lienzos Modernos & Calendario Dibujando

CONCURSO DE ARTESANIAS DIBUJANDO

Y Mucho más al puro estilo de DIBUJANDO

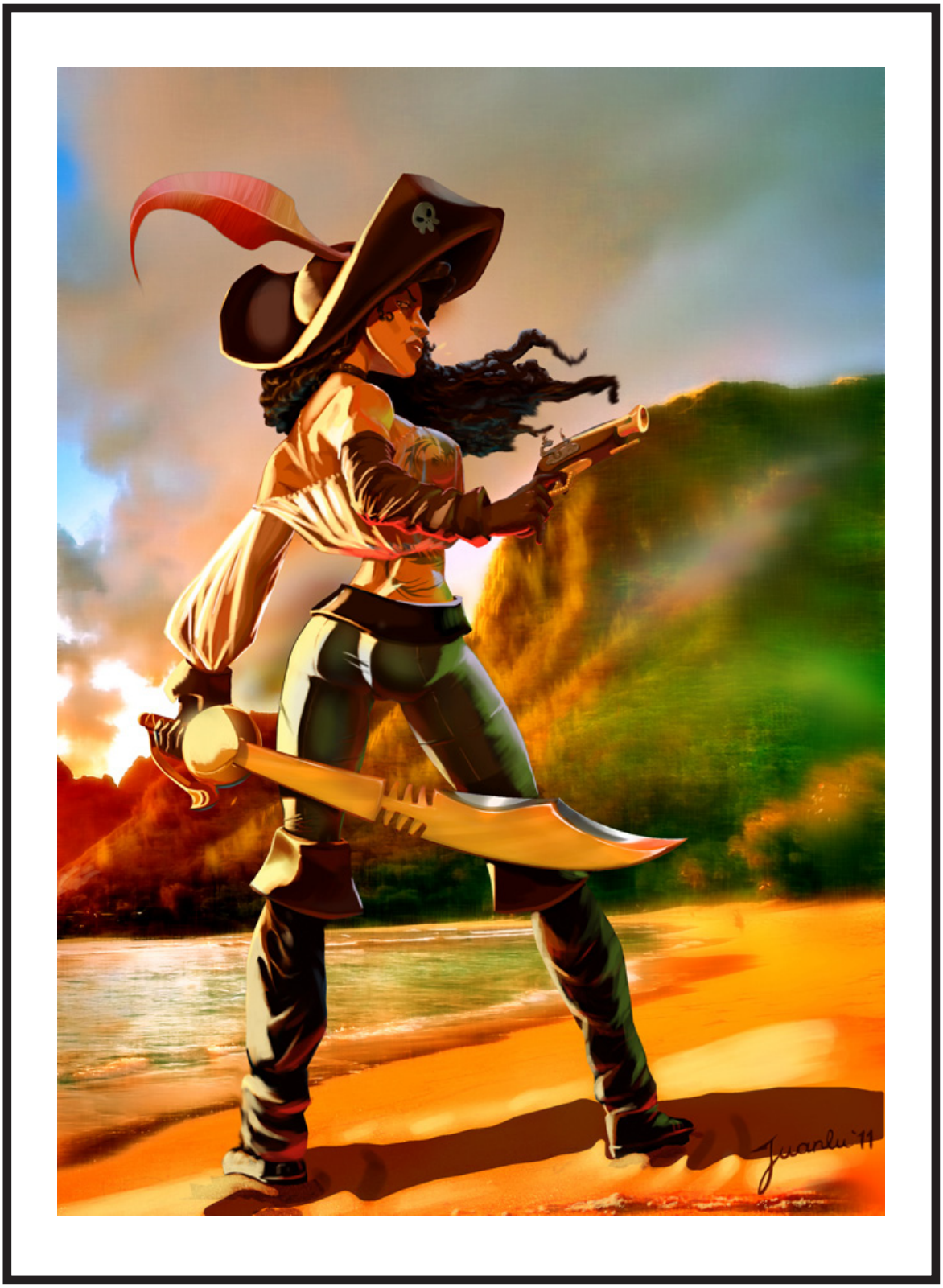
Entrevista a:
Patrick Shettlesworth & Princesselemmiriel

Artistas Famosos
Shunya Yamashita

TUTORIAL
Dibujando con colores de madera

PIRATA SEXY

Orizon
Orizon.dibujando.net



dibujando
Edición 5

Editorial

Por: C.J.Ramos

Portada
David García

Contraportada
David García

Director
Arthur
(Arturo Parillo)

Redactores
CJRamos
Wilty
Gonzalo Lagioia
Seven
Aruma
Savior
LeonWriter
Nexo
Llicalapz

Ilustradores
David García
Angel Cano
Orizon
Garvel

Diseño, Maquetación y Corrección
Tatis123
(Tatiana Cárdenas)
Garvel
(Hever de Jesús García Velasco)

Todos somos arte, acabamos diciendo en el anterior número, y es cierto. Pero… ¿en qué nos basamos para hacer nuestro arte?

Mucha gente dice que el arte viene de dentro, que se nace con él, y quien no lo tiene… no lo tendrá nunca. En la razón de lo equivocado estamos si pensamos de esa forma, pues el arte, como cualquier cosa, puede ser aprendido.

La capacidad que tenemos los humanos para el aprendizaje es sorprendente, y a veces, asombrosamente rápido. Podrías no haber dibujado en tu vida, y asistir a unas clases donde alguien especializado te enseñe, y de seguro aprenderás. O por el contrario, podrías tener ese arte dentro de ti y no interesarte por él, lo cual conllevará a que no serás bueno en eso que se te da tan bien.

Dejemos de lado las diferencias entre un artista nato y un artista hecho. Lo importante es exprimir cada gota de la tinta que sale cuando la llevamos al papel. Aprender de los demás, conocer las culturas, los colores que tiene el cielo en cada zona del mundo, tener presente la fauna y flora de la naturaleza, entender al ser humano. Todo ello conseguirá que avancemos a lo largo de nuestro aprendizaje como personas y como artistas.

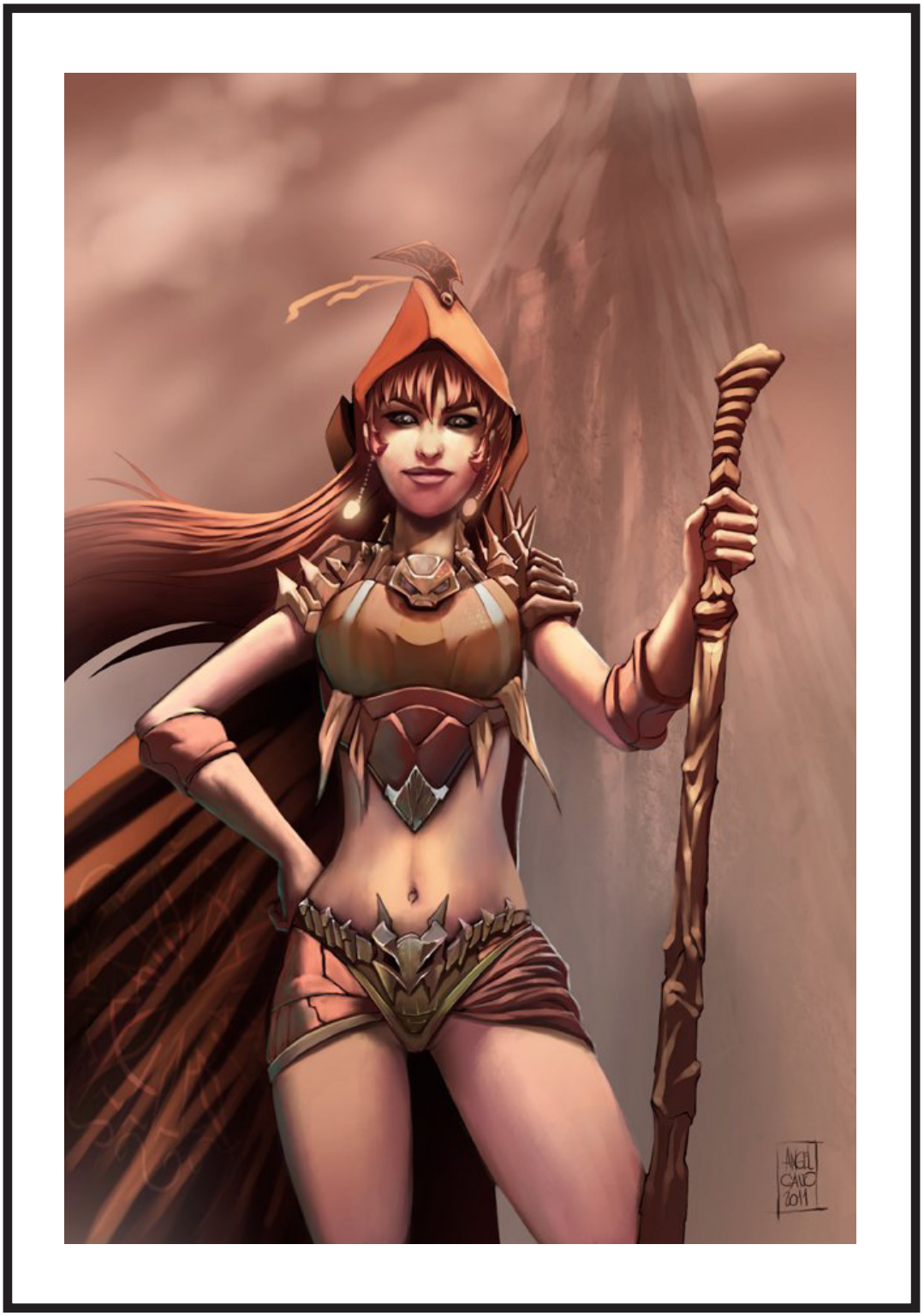
Así que, doquiera que estés, arte, ven a nosotros. Ven a nosotros como la luz de cada mañana, seas aprendido o de nacimiento. Tráenos esa parte del alma que nos falta, introdúcete en nuestro ser, y déjanos liberarte para que el mundo sepa de tu existencia, tal y como nosotros te conocemos.

Siéntelo. Experiméntalo. Vívelo.

SUSCRÍBETE A LA REVISTA EN:
larevista@dibujando.net

TRIBAL CHIK

Angel Cano
AngelCano.dibujando.net



Sumario

3 EDITORIAL

8 Patrick Shettlesworth [ENTREVISTA]

14 Princess Elimiriel [ENTREVISTA]

18 Calendario dibujando 2012 [ARTÍCULO]

19 Lienzos Modernos [ARTÍCULO]

25 En el Azul del cielo CUENTO ILUSTRADO]

30 Dibujando con colores de madera [TUTORIAL]

33 Diseño de Historietas [ARTÍCULO]

35 Concurso de Artesanias [ARTÍCULO]

39 Neko-chan con Amigurumi [TUTORIAL]

42 Shunya Yamashyta [ARTISTAS FAMOSOS]

44 Un Héroe [COMIC]

43 Un pequeño homenaje [ARTÍCULO]

[ARTESANÍAS]

FIRE

David Garcia
DavidGarcia.dibujando.net

FANTASIA

Garvel

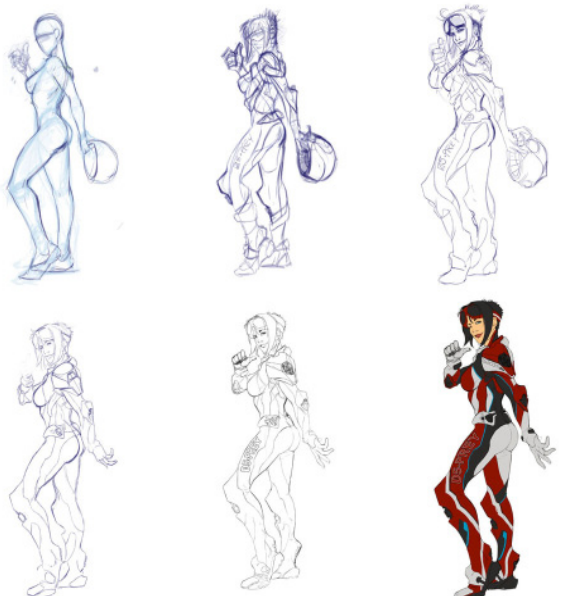
Garvel.dibujando.net

Patrick Shettlesworth

Por Savior

Patrick Shettlesworth se define como un *Concept artist / storyboard artist* creador de ilustraciones para el desarrollo de videojuegos, dedicado profesionalmente desde 2001. Tiene la habilidad de adaptarse a múltiples estilos y crear conceptos para personajes, armas, vehículos y diseños de interfaz con un acabado de muy alta calidad.

Mucha de la gente que esté leyendo esta entrevista probablemente le conocerá por ser uno de los primeros autores de tutoriales de gran calidad sobre dibujo y *Photoshop* que comenzaron a verse por la red desde hace más de 10 años, otros le conocerán por sus famosas ilustraciones y *concept arts*, pero desde *dibujando.net* hemos tenido la oportunidad de hablar con él para que nos cuente un poco más sobre su profesión.



¿Cual fue tu primer acercamiento al mundo del arte y qué fue lo que más te motivó a comenzar a dibujar? ¿te atraía algún tema en particular?

Recuerdo estar viendo dibujos animados como *Popeye el marino* y *Speed Racer* cuando era muy pequeño, alrededor de 5 años, e intentar copiar lo que veía en esos dibujos en una hoja de papel. Siempre he preferido los dibujos Japoneses a los Americanos como *Scooby-doo*.

Tenía unos 9 años cuando salió *Star Wars* y fué entonces cuando comencé a tomarme más en serio el arte conceptual después de encontrar algunos ejemplos de dibujos de *Ralph McQuarries* en un libro de ilustraciones de *Star Wars*.

¿Cómo y cuándo decidiste que eras suficientemente bueno como para dedicarte profesionalmente a ello?

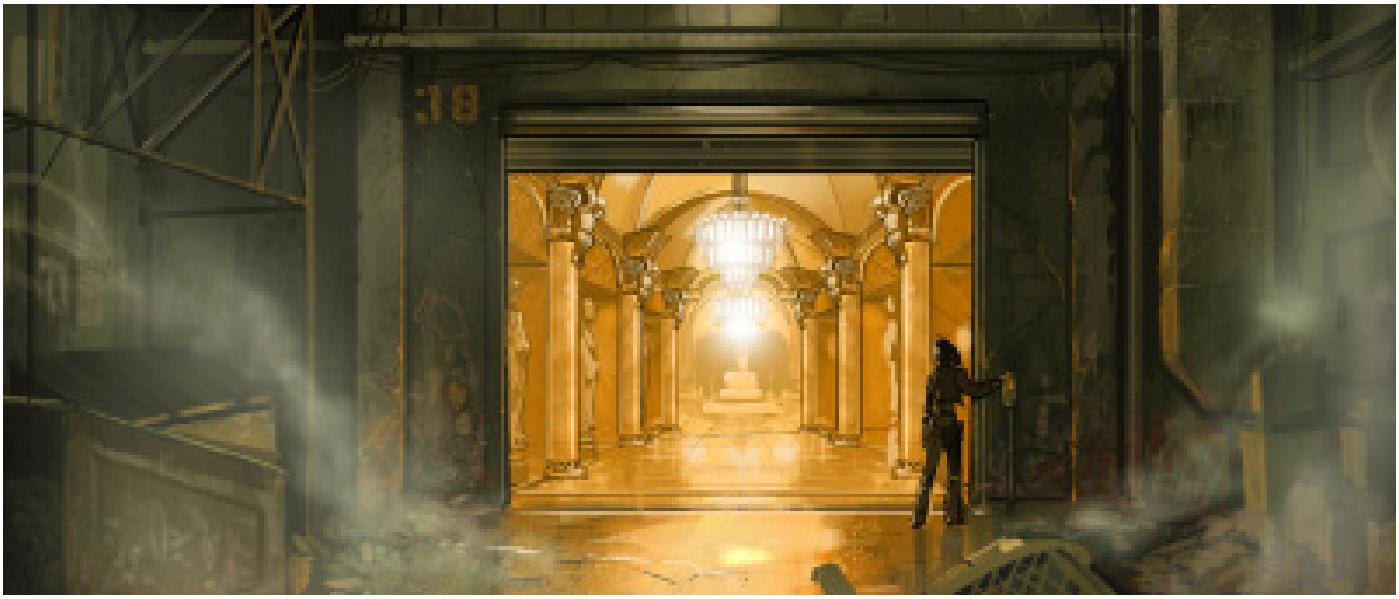
Ehm.. jaja, no se si realmente lo decidí en algún momento, y hoy por hoy no estoy seguro de que fuera suficientemente bueno, probablemente es que soy encantador en las entrevistas de trabajo.

Desde que era bien pequeño siempre me han dicho que era un artista con talento. En realidad nunca me tomé en serio los comentarios... ¿Qué va a decir tu propia madre? ¿Que eres penoso? No fué hasta que otro artista comenzó a comentar en mis obras, que comencé a considerarlo como un cambio de carrera.

¿Has recibido algún tipo de formación específica? ¿Qué artistas han influido durante tu formación?

Antes de usar ordenadores, tenía un estilo muy de comic, un artista en blanco y negro. Estaba fuertemente influenciado por el manga Japonés. Particularmente *Masaomi Kanzaki* y *Masamune Shirow*. Me gustaba el uso que daban a los tonos de cómic y sus fuertes entintados sobre el color... por aquel entonces no era muy de colorear. Los materiales eran caros, sucios y tenías que estar muy pendiente de ellos.

Obtuve mi primera copia de *Photoshop 3.04* por allá por 1997. Era la primera versión de *Photoshop* que introdujo el uso de capas lo cual me permitió mantener mis trazados intactos y así experimentar por debajo suyo. Las cosas progresaron muy deprisa



después de emparejar *Photoshop* con una tableta *Wacom*.

Comencé a recorrer librerías así como internet en busca de tutoriales que pudiera encontrar para aumentar y mejorar mi productividad con estas nuevas herramientas. No encontré gran cosa así que empecé a estudiar en profundidad a otros coloristas digitales como *Christian Lichtner* (*liquid*).

Recopilé todo lo que había aprendido y lo pusé todo junto en forma de tutorial que subí a la red, y así es como surgió "*Polykarbon*".

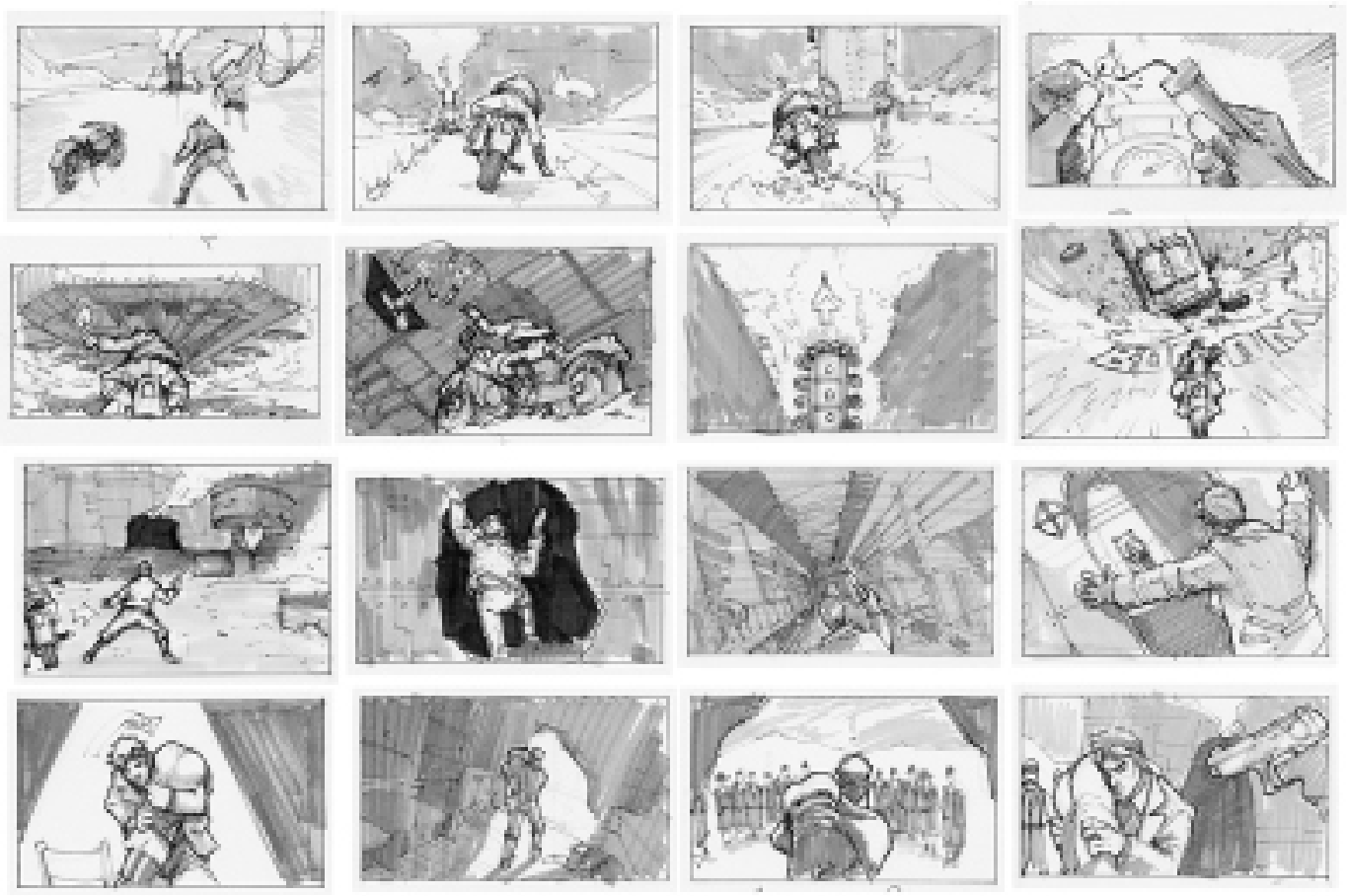
Cuando diseñas un nuevo concepto ¿Qué es lo que buscas proyectar en la realización de la obra? ¿Cuánto tiempo te lleva un acabado de una ilustración de alta calidad y qué es lo que más te cuesta?

Todavía empleo bastante tiempo en leer y estudiar técnicas tanto digitales como tradicionales, veo cada proyecto artístico como una oportunidad de poner en práctica lo que acabo de aprender.

Tengo en mi cabeza una versión terminada de la

pieza tan pronto como empiezo y es como un tira y afloja hasta que lo encajo y busco maneras de sorprenderme a mí mismo con algo mejor de lo que tenía en mente en un principio.

La parte más difícil para mí es la hoja en blanco. Sé que la hoja no estará durante mucho tiempo en blanco pero esos primeros trazos son los más difíciles. En ocasiones, durante el transcurso del dibujo, llegaré a un punto en el que la pieza va a encajar completamente, o se va a ir al traste. El hecho de no dejar que se vaya al traste es donde uno más aprende. No importa cómo de mal comiences a



hacer el diseño, las acciones que tomes para llevarlo a buen cauce están llenas de momentos de terror y descubrimientos.

¿Te atreverías a decirnos cuál es la ilustración de la que más orgulloso te sientes y porqué?

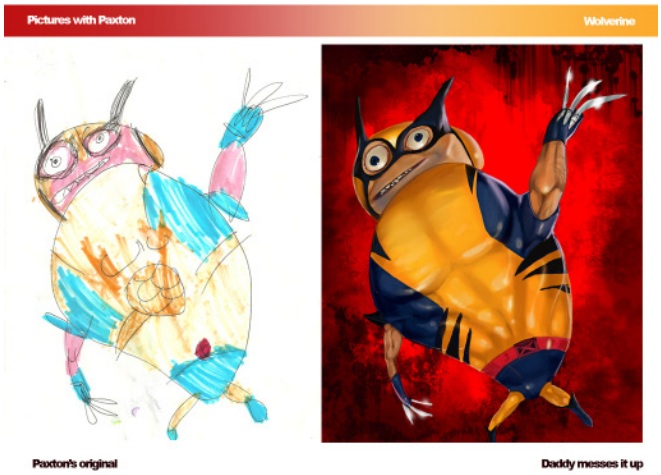
Creo que los dibujos que hago con los dibujos que hace mi hijo son mis favoritos. Escaneo sus dibujos y los convierto en ilustraciones de alta calidad, manteniendo su boceto inicial intacto. Son gratuitos y creativos.

No existe fecha de entrega ni dirección artística, tan solo consiste en pintar y experimentar y creo que el amor que tengo por mi hijo se muestra en los resultados finales. Comencé a hacerlos como algo divertido, pero se ha acabado convirtiendo en algo más que eso.

Tu trayectoria profesional incluye experiencia como Concept Artist en grandes empresas como Microsoft Game Studios o Sony Online Entertainment en el desarrollo de videojuegos para Playstation 3 y XBOX 360. ¿Te importaría explicarnos un poco el proceso de creación de un concepto hasta que termina en el juego y qué parte es responsabilidad tuya?

Hay distintas fases de un concept que transcurren durante el desarrollo del juego.

Al comienzo existe una fase de "cielo azul" que la mayoría de artistas consideran la más divertida. En esta fase tienes en mente una idea general del juego, y algunas ideas de los diseñadores con las que te vuelves loco. Comienzas a sacar cantidad



de diseños de tu propia inspiración, personajes, entornos, y objetos.

La siguiente fase está un poco más enfocada a refinar el trabajo de la primera fase, separando personajes, objetos y entornos.

Finalmente, hay una fase de producción donde las cosas que ya has refinado se convierten en dibujos de producción que los modeladores pueden usar para construir y texturizar los diseños que has ideado. En la mayoría de los casos consigo hacer el concepto, los dibujos para producción, y las texturas finales.

Es genial llevar el desarrollo de algo durante todo el proceso desde el boceto hasta dentro del juego.

¿Podrías contarnos algo sobre las herramientas, tanto de software como los materiales de trabajo que utilizas para realizar tus trabajos? ¿Cuales de ellas son las que más ayuda te aportan a la hora de diseñar?

Utilizo *Photoshop* y *Painter*. Ocasionalmente utilizo *Illustrator*. No puedo vivir sin la *Wacom*

Cintiq, tengo una *12WX* y una *20WSX* que uso constantemente. Estoy deseando añadir la nueva de 24" a mi colección este año.

Este mismo año has participado en la creación de storyboards y concepts para el desarrollo de "Star Wars Kinect" para XBOX 360 . ¿Cómo es la experiencia de trabajar en proyectos tan grandes a nivel personal y profesional?

Conseguir por fin trabajar en un juego de *Star Wars* despues de emplear tantísimos años inspirado por el arte de ese universo ha sido fantástico. Ha sido como si hubiera estado toda mi vida entrenándome para ello.

Conseguí trabajar con alguna gente magnífica y visité el estudio de *LucasArts* y el *Industrial Lights and Magic*. Ha sido sin duda el mejor verano hasta la fecha.

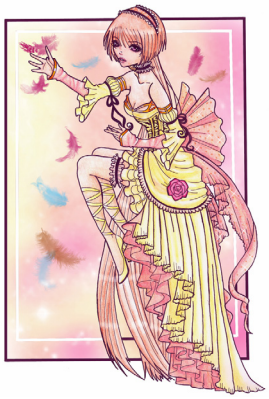
Por último, ¿Qué consejo te gustaría dar a los jóvenes que están intentando comenzar en el mundo de la ilustración?

Dibujar, dibujar todos los dias. Pon tus cosas en algún sitio donde los otros puedan verlas. Busca opiniones de gente como tu. Se auto-crítico y esfuérzate para hacer que todo lo que dibujas sea mejor que lo que dibujaste antes. Nunca te acomodes.

Nunca pienses que has aprendido todo lo que hay por aprender. Considérate siempre un estudiante.

Princess Elemmiriel

Mucho más que una Princesa



Por Aruma

Recuerdo una tarde de hace un par de años; que buscando novedades en una página de dibujantes, me tope con una galería impresionante de la cual me enamore, líneas precisas, colores armoniosos, figuras elegantes y rostros finamente detallados todo englobando un mundo mágico, y mis palabras se quedan cortas, hablo de la artista española ***Maribel***, conocida en nuestra nube cibernética como ***Princesselemmiriel***, quién nos ha permitido dar un vistazo a su vida y conocer un poco sobre su actividad artística.

¿Cuál es tu ocupación?

Licenciada en Derecho por la Universidad. Actualmente estudiando idiomas y el año que viene si todo va bien, comienzo un Máster en la Universidad sobre Estudios Japoneses. Como veis, nada que ver con el mundo de la ilustración ni del arte.

¿Cómo logras equilibrar tu carrera profesional, los estudios y el dibujo?

Bueno, compaginarlo todo no es nada fácil. Estudiar, ir a clase, hacer prácticas o llevar al día las asignaturas es muy sacrificado porque te quita mucho tiempo para hacer las cosas que te gustan. A veces incluso he tenido que hacer pequeños hiatus o pausas artísticas porque estaba muy ocupada y no tenía tiempo para nada, y reconozco que lo he pasado bastante mal.

Pero a pesar de todo, el dibujo me relaja y es algo tan importante en mi vida como lo es estudiar, así que siempre intento sacar aunque sea un pequeño hueco para poder dibujar, aunque sea algo sencillo. Y lo bueno es que ahora estoy en un período de más tranquilo

Me es más que claro que eres una mujer talentosísima, así que me podrías decir ¿En qué momento llegó esa chispa del dibujo en ti, cuando empezaste?

Lo primero muchísimas gracias. Puedo decirte que esa chispita artística se encendió cuando era muy pequeña. No tendría más de cuatro o cinco añitos cuando me pico es gusanillo del arte y desde entonces no he parado de dibujar.

Además recuerdo bien que en el colegio destacaba bastante porque mis dibujos eran distintos a los de otros niños de mi edad. También gané concursos de dibujo durante mi infancia. Algunos de ellos bastante importantes.

¿Has tomado clases? ¿Cuál ha sido tu trayectoria en el aprendizaje del dibujo?

Pues soy totalmente autodidacta. Aprendí, mejoré y evolucioné mi estilo por mí misma, observando, practicando y aprendiendo de grandes artistas, hasta que poco a poco, con trabajo y paciencia fui desarrollando un estilo propio y personal.

Nunca tomé clases de dibujo ni de arte y además tampoco he tenido tiempo para ello, porque siempre he estado centrada en mis estudios, por ello yo misma tuve que marcarme mis propias pautas de aprendizaje.

¿Qué te motiva e inspira para dibujar?

Mis fuentes de inspiración son bastante obvias. Primero puedo decir, sin lugar a dudas, que mi principal fuente de inspiración es la cultura japonesa y todo lo que se relaciona con ella. También por supuesto están los videojuegos, sobre todo el mundo Square Enix destacando especialmente las sagas de Kingdom Hearts y Final Fantasy y no solamente porque me encantan estos videojuegos y disfruto mucho con ellos, sino también porque puedo decir que han influido mucho en mi estilo y en mis trabajos.

Y por supuesto mis tres indispensables: el anime, el manga y la música. ¡Que habría sido de mi durante las épocas de exámenes o de más estrés sin ellos!

¿Qué ha sido en tu vida el dibujar? ¿Ha hecho la diferencia en tu vida?

Para mí el dibujo ha sido mi gran compañero de viaje durante toda mi vida. Es una importante herramienta que me ha ayudado siempre a relajarme y también a expresarme, y espero que lo siga siendo siempre. Quiero seguir evolucionando mi faceta como artista y seguir aprendiendo, porque un artista nunca debe dejar de aprender.

Veo que tienes muchos fans en varias páginas, ¿Qué sientes al ver todas estas muestras de admiración?

Me siento muy feliz y agradecida. Es todo un honor que a la gente le gusten mis trabajos y que además me escriban hermosos comentarios. Además, me he sentido realmente bien cuando algunas personas me han dicho que mis trabajos les inspiran. Es agradable saber que les estoy avivando su imaginación para que puedan encontrar nuevas ideas o su estilo propio. También es maravilloso ver, cuando subo algún lineart a mi galería, cómo la gente hace sus mejores esfuerzos para pintarlos y después me muestran sus pequeñas obras de arte. Todos estos pequeños detalles verdaderamente me levantan el ánimo y hace que quiera esforzarme mucho más cada día. Es genial.

Y bien ¿A qué dibujante, artista o ilustrador admiras?

Son varios los artistas a lo que admiro enormemente entre ellos puedo destacar por ejemplo a Tetsuya Nomura, Yoshitaka Amano y Redjuice.

Algo que es muy debatiente ¿Qué prefieres Papel y lápiz o tableta y ordenador? y ¿Por qué?

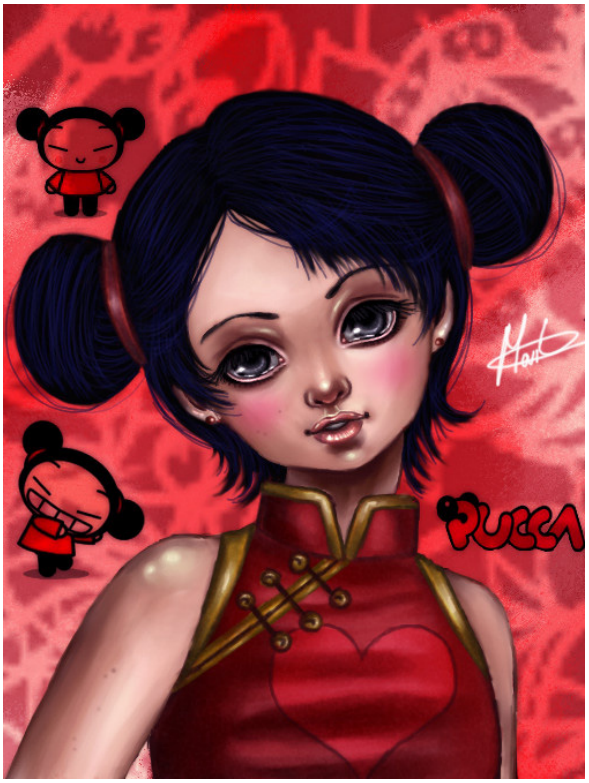
Por supuesto todo, papel, lápiz y tableta ¡Todo es absolutamente compatible!

Yo personalmente, primero suelo hacer mis dibujos a mano, con todo el que sea detalle posible para tener una base exacta de lo que quiero hacer, después lo escaneo y continúo trabajando en el plano digital con Paint Tool SAI y Photoshop CS5.

Al tener la base a lápiz con gran detalle, puedo saber perfectamente qué es lo que quiero hacer y cómo lo quiero hacer. Y además me encanta experimentar con todos los recursos digitales que tengo a mano, ya sean texturas, filtros, modos de capa.

Por supuesto esto es totalmente personal. Hay artistas como yo, que se manejan con los dos medios (tradicional y digital) conjuntamente. Hay artistas que se desenvuelven maravillosamente en el ámbito digital y utilizan la tableta para todo. Como también hay artistas que se desenvuelven exclusivamente en el plano tradicional y tienen unos trabajos impresionantes.

Simplemente es cuestión de comodidad y de las costumbres o manías de cada artista.Desde mi humilde punto de vista creo que no importa el medio que se use, lo que verdaderamente importa es calidad del trabajo



Todos recibimos críticas buenas y constructivas ¿Alguna vez recibiste alguna crítica que te hubiera marcado la forma en que dibujas actualmente?

Sí, hubo una concretamente hace algunos años, que me ayudó a darme cuenta de un fallo del que adolecían algunos de mis viejos dibujos, que no era demasiado evidente a la vista pero que si te fijabas mejor sí te podías dar cuenta.

Gracias a aquel consejo y además muy detallado por parte de la persona que me lo dio, ya no volví a cometer ese error.

Si yo entrará a tu galería en este momento ¿Cuál de tus dibujos sería tu tarjeta de presentación? Y ¿Por qué?

No uno, si no dos dibujos de presentación:Les guardo un enorme cariño a estos dos dibujos porque ambos marcaron un punto de inflexión importante en mi estilo.

The bodyguard

Sora

Para todos aquellos que admiran y siguen tus dibujos, ¿Qué les recomendarías para lograr dibujar como tú?

Paciencia, constancia y sobre todo practicar mucho. Busca inspiración en tus artistas preferidos, en el mundo que te rodea, en las cosas que más te gustan... todo eso te ayudará a encontrar y marcar tu propio estilo. Insisto con la paciencia y la constancia porque aprender a dibujar es algo que necesita tiempo. Es lo que siempre les digo a aquellos que buscan mi consejo.

Es normal sentirse frustrado cuando ves que las cosas no te salen como quieres, que parece que jamás vas a estar a la altura de otros artistas, que sólo ves errores en tus dibujos... todos hemos pasado por ello. Pero al final ves como poco a poco las cosas se van haciendo más fáciles, te das cuenta de que te cuesta menos aprender y que empiezas a sentirte cómodo con lo que haces.

Y después pasado un tiempo miras tus antiguos dibujos los comparas con los nuevos y te das cuenta de todo el camino que has recorrido casi sin darte cuenta, haciendo que te sientas orgulloso de ti mismo.

Tienes un estilo muy refinado y un estilo que te identifica, hasta los colores, de ser posible en una oración cómo definirías tus dibujos.

Muchas gracias. Creo que puedo definirlo con dos palabras: Carácter y personalidad. Esto tiene mucho que ver con que soy una persona tremendamente activa y con carácter, siempre abierta a los cambios y a las novedades y eso es algo que se refleja en mis trabajos y a lo largo de mi galería como una seña de identidad.

Para conocer un poco más de su trabajo pueden ingresar a su galería en ***http://princesselemmiriel.deviantart.com/*** ***ó a su facebook http://www.facebook.com/pages/PINK-RED-PrincessElemmiriels-Art/235747403121623.*** Sin lugar a duda Princesselemmiriel es una mujer sencilla y talentosa a la que agradecemos que nos permitiera saber un poco más de ella y pues a ser constantes en lo que hacemos y sigamos dibujando.

¡Aquí esta!

CALENDARIO DIBUJANDO

Por Seven

Una de las tradiciones más duraderas en dibujando.net, el calendario, tiene una nueva entrega para el nuevo año que comienza. Esto no es un logro menor, pues con un tiempo ajustado, doce usuarios debieron de entregar un dibujo por mes, tarea que debe de completarse si o si para que la creación del calendario sea un éxito. Afortunadamente, cuando uno falla siempre se puede contar con varios para tomar su lugar, salvando el esfuerzo en conjunto tan difícil de lograr en iniciativas como estas. Es de destacar además del cumplimiento, la calidad y empeño que cada uno de los participantes puso, desde la propuesta de temas, hasta los dibujos y la maquetación. Sin ellos, no habría calendario, sin ellos, no habría comunidad, el alma de dibujando.

El calendario 2012 está disponible en:
http://www.mediafire.com/?4u7rvqx57rgy6u7

Lienzos MODERNOS

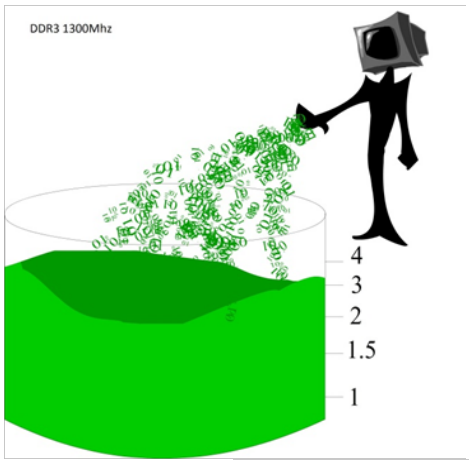
Por Wilty

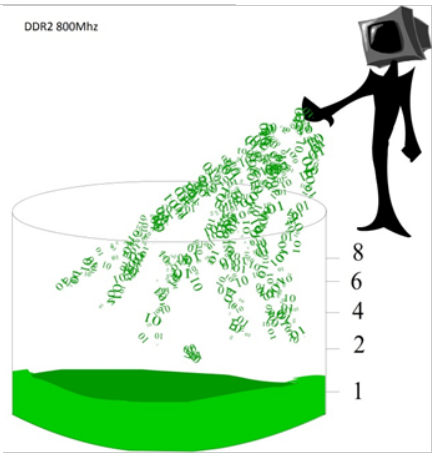
Comenzaré con el fin de este artículo, y precisamente no es señalarles que comprar, si no que ustedes juzguen y comparen las piezas respecto a su precio, para ello requerirán conocimiento general sobre el hardware y ¿Cómo funciona? Para ello trataré de eliminar los tecnicismos como me sea posible y hacer que puedan entender el cómo y el por qué de…

Como ustedes saben desde los principios del consiente humano ha optado por dibujar lo que ve, pero no lo hace por medio de magias ni artes oscuras, usa herramientas, que día a día han ido cambiando desde la tinta, el muro, el cincel, y cada herramienta para el artista, no ha habido límites de la imaginación, ahora estas calculadoras de gran tamaño llamadas ordenadores/Computadoras no se han quedado atrás, pues ahora nos brindan muchas posibilidades desde los procesadores de 8 bits, hasta ahora los procesadores gráficos más potentes con hasta 384 núcleos para procesar video… y para quienes creen que la memoria sobre el video es determinante para saber su rendimiento, es triste decirles que es mentira… pero no se preocupen sabrán ahora como determinar su capacidad…

Memoria RAM

La memoria RAM es la que va almacenar las instrucciones a procesar, (mediante dispositivos de puertas lógicas llamadas Biestables), pero créanlo o no su capacidad en GB no es determinante al 100% también se considera velocidad ¿Pero cuál velocidad? Hagamos la siguiente analogía, supongamos que tenemos 2 memorias una memoria de 8 Gb de 800MHz y otra de 4 Gb de 1600 MHz las dos memorias van a cargar un archivo muy pesado (o varios) de 3.5 Gb supongamos en el mismo tiempo la memoria de 4 Gb de 1600 MHz se llena más rápido, que la de 8 Gb, le memoria tarda más en cargar las instrucciones, aunque es capaz de almacenar más (Relativamente la memoria de 4 Gb podría vaciar rápidamente su memoria y cargar más instrucciones).Las memorias más actuales son las llamadas DDR (Dual date rate) que a diferencia





de sus predecesoras como marca su nombre tiene un canal doble de salida y entrada haciéndolas más rápidas las actuales dentro de esta tecnología son DDR2 y DDR3 (que a la salida de los nuevo procesadores Intel i7 DDR2 pronto se convertirá en tecnología obsoleta) Aquí una tabla DDR2 localizando el nombre La frecuencia en Mhz (Mega Hertz) y la transferencia medida en Gb/s (gigabits por segundo).

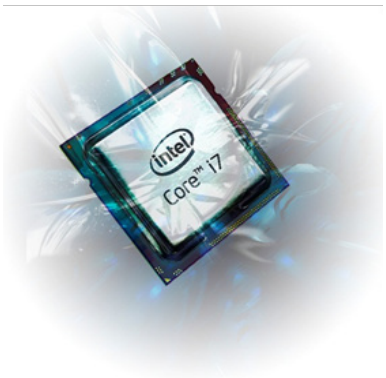
DDR2-400	3200 MB/s
DDR2-533	4264 MB/s
DDR2-600	4800 MB/s
DDR2-667	5336 MB/s
DDR2-800	6400 MB/s
DDR2-1000	8000 MB/s
DDR2-1066	8530 MB/s
DDR2-1150	9200 MB/s

Ahora la tabla DDR3

DDR3-1066	8530 MB/s
DDR3-1200	9600 MB/s
DDR3-1333	10664 MB/s
DDR3-1375	11000 MB/s
DDR3-1466	11700 MB/s
DDR3-1600	12800 MB/s
DDR3-1866	14930 MB/s
DDR3-2000	16000 MB/s

Las marcas más reconocidas de memoria RAM es Kingston y Samsung, mi recomendación, Kingston.

CPU (Procesador)



El procesador es el cerebro éste acomodará el lenguaje binario gracias a sus puertas lógicas (Transistores,) la forma en que están conectados estas puertas son las instrucciones que vemos en un programa regular tales son como las sentencias If, While, do While, etc, tales como suma, resta, multiplicación, Lógicos Si, No, etc. Cada transistor supondría 1 bit procesado es decir la capacidad de procesó de un procesador se determina atreves del número de puertas lógicas.

Nota de interés: Muchos se percatan que las memorias incluso discos duros han aumentado dramáticamente su capacidad, pero los procesadores no. Una de las razones (porque hay varias) es que los procesadores al tener más transistores los electrones que retienen los transistores pasan a convertirse en parte en calor (efecto joule), por lo que hacer más capases los procesadores significa cambiar el sistema disparadora de calor, (además del número de transistores sobre una superficie) pero estos dos han tenido una solución que son la implementación de varios núcleos en una misma placa procesadora de ahí los procesadores dual core, por lo que si un procesador presenta más de un núcleo deberás multiplicar la capacidad de procesamiento por cada núcleo(incluyendo virtuales, explicado más abajo) y sumarle el aprox30% de la capacidad total ya que muchos procesadores tienen tecnología llamada HT o también BOOST, que aumenta la capacidad de procesamiento.

Sin embargo además de su capacidad existe también las memorias “Cache” hay 3; L1, L2 y L3.

Cada memoria representa lo mismo que la memoria de RAM, pero ultra rápida L1, L2 y L3 básicamente es lo mismo entre más memoria cache tengas más eficiente será tú procesador. Haciendo otra analogía, cuando vas a pagar un producto a una tienda, la memoria L1 sería las monedas en tu bolcillo por lo que es una transacción rápida, la memoria L2 sería tu cartera, que igual es rápida pero no como el sacar solamente las monedas, finalmente la L3 es sacar dinero de tu mochila…

Arquitectura 32, 64 y x86(Procesadores icore) estas arquitecturas hacen referencia a los datos enteros y la capacidad de operar quebrados en

SUSCRÍBETE A LA REVISTA EN:
larevista@dibujando.net

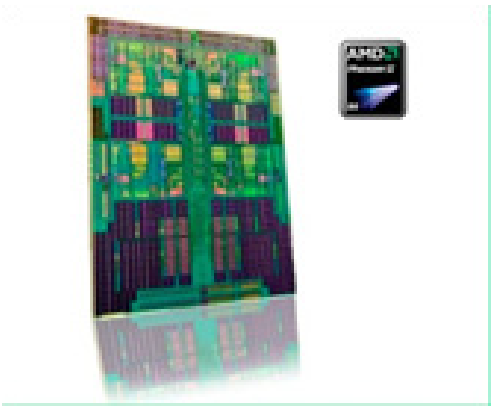
doble punto flotante además de direcciones de memoria, esto es importante por mera suposición un 64 bits tiene mayor rendimiento que un 32 el 86 es una tecnología dentro del procesador que de hoy en día todos los icore de Intel poseen x86 dando la posibilidad de instalar sistemas operativos de 64 y 32, pero además de permitirnos ejecutar más programas a la vez y tener mayor precisión en cuanto rendimiento, un procesador de 64 nos permitirá alojar más memoria RAM dentro de nuestra computadora 32 tiene una limitación de 4 Gb mientras que 64, hasta el día de hoy el máximo que se ha obtenido es 64 Gb pero eso es limitante de los slots de la placa madre y la misma memoria RAM, 64 es capaz de direccionar memoria hasta 1 Tb(1000 GB) de memoria RAM.

Sobre los núcleos y Threads

Los núcleos como se mencionó antes hacen que el procesador actúen como varios procesadores, es decir si tenemos un par de núcleos y los dos trabajan a un 50% dejando entre los dos un 100% de posibles procesos, de ahí podemos formar un núcleo virtual (es un núcleo compuesto realmente), entre más núcleos físicos tengamos más núcleos virtuales podríamos tener (ya que los dual core realmente no tienen virtuales a menos que sean i3).

Marcas de procesadores

Tenemos por un lado AMD y por el otro Intel, AMD ha tenido cierta fama por ser mejor renderizador (termino que se refiere a procesar



videos e imágenes finales para su exportación, en la jerga del diseño hace referencia a la imagen central de un diseño con el fondo recortado) no visiten ninguna de las dos páginas para ver sus propios reviews, obviamente no presentaran los mejores modelos de la competencia para comparar si quieren comparativas busquen en páginas técnicas, comparaciones varias sobre el rendimiento en varios programas. Con respecto a lo que he investigado me quedo con los icore de Intel, simplemente el Intel i7 Xtrem edición arrolla todos los procesadores AMD, pero no necesitan ahora procesadores que cuestan lo que una MAC solo el procesador… bastara con que investiguen los programas que necesitan o que usualmente usen, comparen marcas y rendimiento. Sin embargo recomiendo para algunos programas de diseño tales como photoshop AMD pero para 3D mark les recomiendo Intel su pregunta será ¿y si requiero las estas y otros programas? Les recomiendo intel.

Tarjetas de video

Quizá la parte a la cual muchos querían llegar luego de decir que es un engaño que el rendimiento depende de la memoria de una tarjeta, y efectivamente es un engaño comercial, y lo remarco “El rendimiento de una tarjeta de video NO depende de la memoria” Incluso las tarjetas de la última década utilizan la misma memoria RAM para expandir su capacidad de direccionar instrucciones (tienen su propia memoria llamada GDDR, de igual forma hay 1, 2, 3 hasta 4 y 5, sin embargo son diferentes en cuanto velocidad), la memoria solo sirvepara salvaguardar las instrucciones a procesar.

Entonces ¿De qué depende? Hay varios parámetros que hacen de una tarjeta que tenga una cantidad de rendimiento, desde su clockspeed ósea su capacidad de proceso, su interfaz de memoria ya

de hoy en día de hasta 192 bit el número de CUDA cores (para procesadores CUDA) la velocidad de memoria medida en Gb/s, la resolución (así es la cantidad de pixeles en el Área) incluso juegos de instrucciones tales como PhysX. Quizá es demasiada información, ¡pero no se preocupen! Tanto como nvida como ATI han seriado sus tarjetas, por ejemplo tenemos un programa grafico de juegos que usualmente al buscar en internet y la parte posterior del juego podemos ver "Tarjeta gráfica nvidiaGforce 7200 o superior" supongamos que nuestro ordenador tiene una tarjeta Gforce 6800, esto significa que es poco probable que nuestro juego se ejecute, y si lo hace se verá muy lenta, y se ve lenta por que el procesador no da el número de fotogramas por segundo deseado, para que el juego adquiera fluidez o bien nitidez, el procesador, no es capaz de renderizar las texturas ni la cantidad de polígonos u objetos del programa a tiempo, para que un juego u aplicación grafica tenga un nivel de efectividad tolerable o común la cantidad de FPS(frames per second por sus siglas en inglés) mínima deberá de ser de 30 fotogramas por segundo. //Nota curiosa cuando los programadores de juegos no sellan o aseguran una cantidad concreta de fotogramas por segundo el procesador si es muy poderoso hará que el juego adquiera una velocidad inusual, si en Mario bros por ejemplo hubiese un nivel en la que Mario solo corriera para llegar a la meta y tardaras 30 segundos a 30 fps y tu tarjeta gráfica es capaz de renderizar hasta 120 fps pasarías el nivel en 7.5 segundos//. Así que pueden guiarse por el serial de tarjetas de video, en nvidia existen también "Familias" dividen sus tipos de tarjetas y chips incorporados, para la facilitación de compraventa de sus tarjetas dependiendo de para que la usen.

Quadro

Son tarjetas orientadas a la ingeniería y el diseño en 3D para programas arquitectónicos o automotrices, diseño en 3D de personajes ideal para diseñadores

Tesla

Tarjetas diseñadas para la emulación científica, tales como el diseño de partículas, y comportamientos físicos base.

Tegra

Esta familia es integración a los dispositivos móviles en especial tablas, una de estas es la libertypackarbell

ION

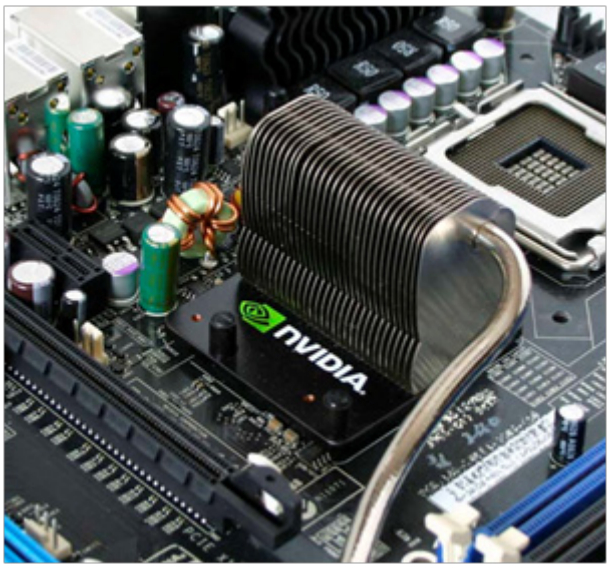
Estos procesadores usualmente incorporados en las Netbooks, son tarjetas de gran ahorro energético más que cualquier otro tipo del resto de las familias

3D visión

Aquí es donde se incorporan la mayor parte de las tarjetas comerciales y se dividen en GTS y GTX, GTX es mucha más poderosa que GTS aún que la variación no es mucha cuando las series son cercanas, esta familia es orientada al Gaming aunque Quadro también es una tarjeta ideal para el gaming debido a los test gráficos que se deben de hacer.

SLI

Muchas placas madres son capases de soportar más de 1 tarjeta de video (Expiación PCI 16x) pero estas no trabajaran paralelamente, a menos que soporten tecnología SLI y tenga su propio puente SLI, esto las hace trabajar como una sola tarjeta, con una gran capacidad de proceso, Ati También lo tiene pero esta es llamada crossfire, como notarán no he hablado nada de ATI porque lo que recomiendo es Nvidia.



Placa Madre

No hay mucho que ver en una placa madre a menos que tú mismo quieras montar la PC (cualquiera puede aún sin conocimiento de una PC solo los conocimientos generales que aquí se da), La placa es la que definirá que procesador puede tener, cuantos slots de memoria RAM tendrás, cuantos puertos ATA y S-ATA tendrás para conectar Cd-ROMS, Blue-ray´s, y discos duros, la cantidad de slots PCI (8x y 16x) para agregar tarjetas de sonido HD tarjetas de video (16x), dispositivos de entrada o salida, que versión de USB tendrás (2.0 o 3.0) los puertos DIM (antiguos puertos de los teclados y ratones, ahora todo son USB) y algún puerto serial ATA (externo)… y ustedes se preguntarán ¿Todas las tarjetas madre soportan cualquier procesador, memoria? Claro que no, el slot para la memoria RAM de clase DDR tiene su propio slot hay diferencia entre DDR, DDR2 y DDR3 el pin se mueve hacia un lado, esto evita que no puedas introducir una memoria DDR a una placa madre que trabaja con memorias DDR2, al igual que el procesador, el zócalo (el lugar donde se pone el procesador) tiene un "socket" el tipo de socket(y procesador) definirá también el tipo de memoria y su velocidad es decir si tenemos un Intel Pentium 4, solo podremos añadirle memorias de clase DDR2, a continuación les daré una lista de sockets y que procesadores soporta cada socket desde AMD y los Intel

Intel Socket LGA 775 (memorias DDR2)
Intel Pentium 4 (2.66 - 3.80 GHz)
Intel Celeron D (2.53 - 3.60 GHz)
Intel Pentium 4 Extreme Ed (3.20 - 3.73 GHz)
Intel Pentium D (2.66 - 3.60 GHz)
Pentium Dual-Core (1.40 - 2.80 GHz)
Intel Core 2 Duo (1.60 - 3.33 GHz)
Intel Core 2 Extreme (2.66 - 3.20 GHz)
Intel Core 2 Quad (2.33 - 3.00 GHz)
Intel Xeon (1.86-3.40 GHz)
Intel 'Core' Celeron (1.60 - 2.40 GHz)

Socket 1366

Todos los procesadores i7 serie 9xx en adelante, Intel Xeon (35xx, 36xx,55xx, 56xx series)Intel Celeron P1053, con cualquier velocidad soporta hasta 4 ranuras de memoria RAM (si, también depende del tipo de procesador (y respectivo zócalo) para el numero de ranuras que soportará la placa madre.

Marcas de tarjetas madre y tarjetas de video

¿Espera otra vez tarjetas de video? Si, nvidia crea sus propias tarjetas y chips, pero también le vende a otras empresas sus chips y estas empresas se encargan de hacerle la placa y su memoria, incluso el rendimiento eléctrico de consumo, existe; Intel, Gigabit, Asus, Foxconn, de las cuales recomiendo las 2 últimas foxconn, ha diseñado tarjetas para MAC y para sus mismas tablas iPad ambas empresas tienen premios con sus tarjetas de video y tarjetas madre, Asus ultimadamente ha lanzado productos muy prometedores, cada tarjeta madre tiene sus características además de las descritas como por ejemplo el consumo eléctrico, protección de voltaje, El material con el cual están hechos los capacitores, incluso las más modernas tienen sus propios disparadores de cobre, que van desde la GPU integrada a los capacitores, y en parte al calor que emana el procesador a los lados, su software para controlar overcloking(termino que se usa en informática para aumentar dramáticamente el rendimiento y la capacidad, aumentando a la vez algunos factores de riesgo tales como el calor que genera la Tarjeta madre, y que los mismos capacitores se hinchen) el tipo de SATA (velocidad de transferencia del disco al resto de los dispositivos de memoria y proceso).

Teniendo estos conocimientos podrán elegir una máquina que se adapte a sus necesidades artísticas digitales, esta forma de revisar hardware es igual de válida para ordenadores de escritorio o portátiles, lo que si les recomendare antes de comprar alguna marca revisen en internet cuantas quejas tienen sobre esa marca de ordenadores. Solo observen cuales son las características de hardware recomendadas para los programas que usan, ya que si utilizan las mínimas, les funcionará, pero no como debería y hará en algunas ocasiones el amor al arte una frustración al arte.

SO

Y por último los sistemas operativos juegan un papel importante dentro del rendimiento, si tienes un sistema menor de 1 gb de memoria RAM clase DDR2, utiliza Ubuntu un sistema basado en GNU Linux, además de ser gratuito, su Imperdonable desventaja es que los dirvers son freeware, y muchas veces estos controladores no son los más adecuados para manejar el hardware provocando un rendimiento considerablemente bajo para el que se diseñó el hardware. Es cierto que GNU y todo el open source regularmente no requiere de mucho hardware (que si bien las mainframesrenderizadoras de efectos especiales usan GNU pero los controladores los diseñan los mismo fabricantes) pero tampoco podrás explotar tu maquina al máximo, MAC prácticamente es un sistema que donde lo compres sea una Pc portátil o una de escritorio, siempre te funcionará de manera adecuada, pero en Windows les daré algunas especificaciones;

Mínimo para Windows 7

1gb ddr2 800 Mhz Procesador de 3.2 ghz, o cualquier otro de 1.6ghz dual core un disco de 80 gb; con esto trabajaran de manera mínima y para lo que es, no podrá soportar con fluidez programas de alto rendimiento tales como Adobe Premiere, Afterefects, o paralelamente el resto de adobe y/o programas de diseño con una gran posibilidad de congelarse

Ideal para diseño softcore

2gb Ram ddr2 800mhz Procesador dual core de 1.8 ghz disco de 160 en adelante, y con una tarjeta de video Nvidida de la serie 7200 en adelante Gforce; Programas paralelamente como photoshop y flash trabajarán sin problemas, pero programas como premiere y after efecto podrían verse afectados sin trabajan al mismo tiempo y uno de estos está a pleno renderizado, sin embargo es ideal para todo diseño en 2D sin problemas

Ideal para diseñador Hardcore

4gb de ram DDR 3 1033 MhzQuadcore a 1.6 ghz con una tarjeta de video Nvidia de clase GTS o Quadro; Programas paralelamente como premiere y afterefects sin problemas, ideal para trabajar 3d editores de video y editores de texturas (Maya, Premiere, Afterefects, Photoshop) incluso con navegadores abiertos utilizando mas de 300 megas en RAM (muchas pestañas abiertas)

Gamer

Esto lo puede utilizar tanto gamer como diseñador no hay realmente diferencia puesto que estas máquinas, son muy poderosas; Intel i7 Xtremedition e 2, 3, 4 ghz 8 gbream a 2000 mhz, tarjeta nvida de la serie GTX o Tegra, Dual screen

En el Azul del Cielo

C.J.Ramos:
Cuento y Portada

Survivor:
Ilustraciones

Rea siempre había querido marcharse de aquí. Andrómeda no era exactamente el planeta donde deseaba vivir, después de que su hermano le contara historias sobre lo hermoso que era Nébula, con sus dos lunas siempre iluminando aquella atmósfera, digna de un mundo sin fronteras, sin pobreza, sin incesantes batallas; sí, quería viajar allí algún día, lo deseaba.

La mañana le había parecido algo triste, con una fuerte y extensa lluvia que inundaba toda la zona terrestre de la ciudad. Observaba cómo las gotas caían vigorosamente, estrellándose contra el vidrio de su cuarto, creando un ruido persistente y a la vez molesto, que hizo que Rea se levantase de la cama. Se dispuso a desayunar, no sin antes cambiar sus ropajes de dormir por algo más común para dar un paseo. Sus padres, como cada mañana, se encontraban frente a la mesa de la cocina, con una leve sonrisa y con el desayuno preparado: leche de manantial, pan del norte y una riquísima mermelada de abeja roja; le encantaba aquella mermelada. Tras una breve conversación mañanera, Rea se dirigió a la puerta, e introduciendo el código de voz, salió corriendo en busca de su inseparable camarada.

Janus era algo diferente de Rea: algo más alto, delgaducho y rubio, frente al rojo anaranjado cabello de Rea, y su complexión algo más rechoncha. Aunque pareciese lo contrario, Rea era mayor que Janus, dos años y dos lunas; sin embargo, Janus mostraba una astucia y, en ocasiones, una madurez superior a la de su amiga. Aún así, compartían muchísimas aficiones como los aero-juegos, contemplar a los extraños insectos del valle de Umar, o ver su programa favorito: La Estrella de Plata, el cual trataba sobre una heroína intergaláctica que luchaba por mantener la justicia en diversos lugares del universo. En ocasiones, los dos jóvenes jugaban a defender el universo, cosa que hicieron tras haberse divertido practicando balón fugaz, el deporte por excelencia en Andrómeda.

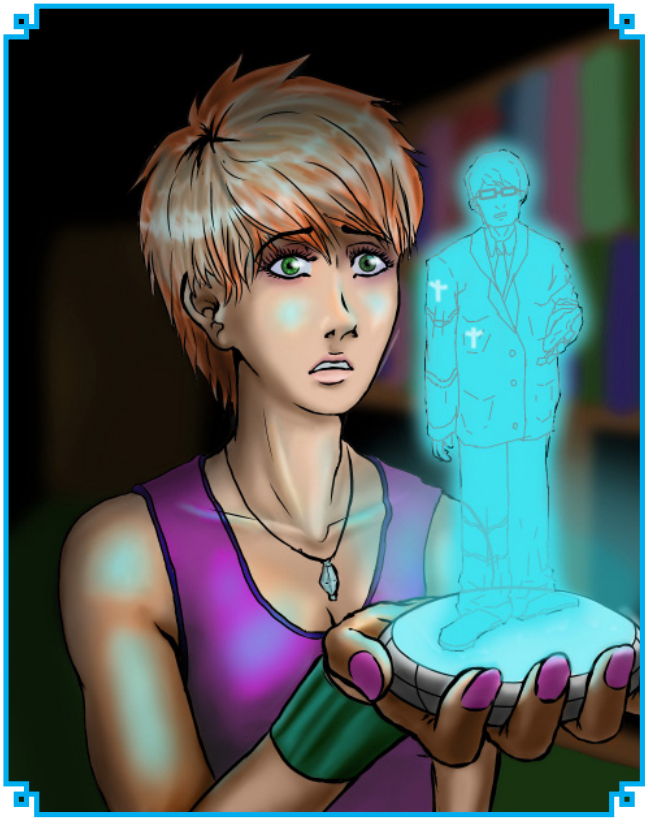
Cada cual puso rumbo a su hogar, llegada la noche. Se despidieron con el abrazo común y siguieron su camino. Rea se encontraba tan cansada que, en cuanto puso un pie en su pequeña casa, les dio las buenas noches a sus progenitores y se fue directa a su habitación. Tras haberse acostado en la cama, en pocos segundos el sopor invadió su mente, concediéndole una imaginación que solo se halla en el sueño de un niño.

Rea despertó con entusiasmo, y a la vez con nerviosismo, pues hoy era el día que llegaba el cartero digital, lo cual podía significar que hubiese una carta de su hermano Cygnus, el cual siempre contaba cosas sobre el maravilloso planeta Nébula. La chica bajó corriendo las escaleras, dirección a la cocina, con la esperanza de ver la carta de su hermano mayor. Pero la sorpresa fue mayor que eso; Rea encontró a su madre sollozando, dejando caer unas lágrimas amargas y afligidas. Su padre la abrazaba, cuando se dio cuenta de que Rea lo miraba, inmóvil.

-Rea… - susurraba su padre.
-¿Qué ocurre, papá? ¿Por qué llora mamá?
-Se trata de tu hermano, Rea… -continuó su padre.
-¿Ha llegado carta de Cygnus? Por favor, quiero verla.
-No, Rea, verás…
-Papá, sé que mamá se emociona muchas veces cuando llega una carta de Cygnus, pero yo soy algo más fuerte –dijo sonriendo-. Necesito saber más sobre mi hermanito y ese lugar tan hermoso.

Entonces, antes de que su padre dijera más, Rea se apresuró y agarró entre sus manos la carta digital de la mesa, que había visto cuando bajó a la cocina, y subió las escaleras a toda velocidad para encerrarse en su cuarto a disfrutarla. La carta digital era un chip metálico plateado del tamaño de una mano, que permitía visualizar un holograma cuando se presionaba en un pequeño interruptor. Al hacerlo, una luz salió del minúsculo foco del chip y una figura humana hizo su aparición. Pero aquella persona no era su hermano, no. Aquel hombre era mayor y llevaba bordado en un bolsillo de su camisa azul una cruz blanquecina, señal de que era algún tipo de médico. De su boca salieron una serie de palabras en las que Rea puso toda su atención.

-Estimados señores Casiopea –comenzó a decir-. Soy el Doctor Norma Crucis. Es mi deber como médico comunicarles que su hijo, Cygnus Casiopea, ha sufrido un infarto vírico.



Aunque está siendo atendido constantemente, lleva ya casi una semana en estado comatoso. Como saben, la ley ampara a los pacientes en estado de coma hasta pasado un año. Si en ese tiempo, nadie puede hacerse cargo, se procederá a practicarle la eutanasia.

Los ojos se Rea se inundaron de amargas lágrimas saladas.

-Deseando una pronta recuperación a su hijo, se despide cordialmente el Doctor Norma Crucis.

La luz desapareció y, con ella, el holograma de aquel señor. Rea no pudo contenerse y se abrazó a la almohada, mientras aquellas gotas dejaban un rastro húmedo encima. El corazón le latía con fuerza, dejando exhalar a su cuerpo gemidos que cesaron cuando su cerebro decidió que era momento de calmarse. Aún no está todo perdido, pensó. Tengo que ir a verlo, necesito ver a mi hermano.

Desesperada, corrió hacia la zona inferior de la casa, en busca de sus padres. Abrazó a ambos, pero el abrazo de su madre fue más duradero, ya que el dolor que sentía parecía no tener fin. Una vez se

hubo calmado un poco, Rea comentó algo que dejó a su familia atónita.

-Tenemos que ir verlo –dijo sin más.

Su madre la seguía mirando con aquellos ojos llorosos, mientras su padre le hablaba.

-Rea, hija, sabes que eso no puede ser. Vivimos una postguerra, con la suerte de tener lo justo para pasar los días sin preocupaciones. No podemos permitirnos el lujo de hacer un viaje tan caro.

-Pero Cygnus pudo ir –comentó Rea.

-Cygnus llevaba mucho tiempo reuniendo créditos. Y ya sabes, además, que le concedieron una beca en la escuela de Arte Inventiva.

-Pues haremos lo necesario para… -prosiguió Rea.

-Rea, no se puede –la interrumpió su padre, cansándose de la actitud de aquella niña.

-Pues yo quiero ir –rechistó Rea.

-¡He dicho que no, Rea! ¡No seas infantil! –gritó su padre, extasiado.

Rea no habló más. Había vuelto a subir a su cuarto corriendo, con lágrimas, esta vez, de rabia. Cerró la puerta tan fuerte como pudo y se abalanzó sobre la cama, apretando su rostro contra la almohada y dando un grito abismal sobre ella. Luego, respiró profundamente y se sentó en la cama. Un único pensamiento vino a su desesperada cabeza: me da igual lo que digan, voy a ir en su busca.

Salió esa tarde para reunirse con su amigo. Cuando le hubo contado todo a Janus, éste se sintió impotente ante la situación de no poder ayudarla, pero sí que le aconsejó que sería inútil ir sola y sin créditos suficientes a visitar a su hermano al planeta Nébula; sin embargo, Rea era demasiado cabezota como para hacer caso a cualquiera que se opusiera a sus opiniones, incluso si se trataba de su mejor amigo. Janus, consciente de ello, le propuso a Rea algo.

-Bueno, sigue sin parecerme una buena idea que te vayas, pero…

-¿Qué? –preguntó Rea, desesperada- ¿Qué ocurre? Suéltalo.

-Es que… resulta que sé de alguien que puede llevarte hasta allí –respondió su amigo.

-¿Estás seguro de eso?

-Sí –afirmó Janus-. Hay que pagar un precio algo elevado, pero es posible.

-Me temo entonces que, mas bien, será imposible. Tengo muy poco dinero guardado.

-No te preocupes, yo me encargaré –dijo aquel niño, esbozando una infantil sonrisa- Recuerda que aún tengo aquel cofre con dinero que me regaló mi abuela.

-Pero Janus, ¡ese dinero es para que vayas a la Universidad de Lyncis! –le recordó Rea- No puedo aceptarlo.

-Escucha… el dinero es mío y haré lo que quiera con él. Y si lo que quiero es ayudarte a conseguir que veas a tu hermano, es lo que haré. Está decidido.

La cara triste de la niña dejó paso a una sonrisa, mientras una pequeña y feliz lágrima cruzaba su mejilla hasta perderse. Abrazó fuertemente a su amigo, estrujándolo, en una demostración de aprecio de por vida. Janus acarició aquella cabecita pelirroja.

-Pequeña… -musitó, nombrándola cariñosamente por el mote que él mismo le había puesto cuando la conoció- Mañana por la mañana sale una aeronave rumbo a Nébula. Debes hacer la maleta esta noche. De lo contrario, tendrás que esperar casi 3 meses más para poder ir.

Los dos amigos se despidieron como cada noche, y Rea partió a su casa. Al llegar, fue directamente hacia donde se encontraban sus padres y abrazó a cada uno de ellos, sin decir una palabra. Tras esto, subió a su cuarto rápidamente y comenzó a introducir únicamente lo necesario en una pequeña maleta de cuero biosintético rojo.

Esa noche, Rea no pudo pegar ojo. Solo pensaba en el viaje y en volver a ver el rostro de su hermano mayor.

La crono-alarma emitió el sonido celestial de los pájaros más bellos de Andrómeda, y Rea se levantó velozmente de la cama. Vistió sus ropas, preparadas desde la noche anterior, y cogió aquella maleta. Sigilosamente, abrió la puerta de su cuarto y salió de puntillas, cuidando pisar adecuadamente para evitar el despertar de sus progenitores. Cuando, por fin, llegó abajo, salió a la calle sin hacer el menor ruido. A cinco metros de ella estaba Janus, esperándola con una sonrisa, marcando aquellos hoyuelos en sus mejillas.

Llegaron al puerto aero-espacial. Rea miraba nerviosa, mientras su amigo le entregaba el dinero

suficiente a un hombre muy alto y obeso, con un sombrero con plumas. El hombre le hizo una señal a Rea con la mirada para que subiera a la aeronave. Entonces, Rea sintió un impulso irrefrenable de abrazar a su mejor amigo, y lo hizo intensamente.

-Adiós, Rea –dijo Janus, al que no le salían más palabras.

-Mírame –susurró Rea-. No sé lo que tardaremos en volver a vernos.

A Janus se le empequeñecieron los ojos, mientras la tristeza se apoderaba de todo su ser.

-Prométeme una cosa –prosiguió la niña-. Cada día, mira hacia el cielo y, cada vez que esté azul, recuérdame.

Con lágrimas en sus ojos, el niño de rubios cabellos no pudo más que asentir con la cabeza. Ella se colocó de puntillas y lo besó en la frente. Luego, se dio la vuelta y se alejó de Janus, mientras él sonreía

y susurraba: hasta luego, pequeña.

Pasaron sólo unos días hasta que Rea llegó al Hospital Especial de Nébula, gracias a las indicaciones que le había dado aquel hombre obeso de la aeronave, que resultó ser un capitán muy bondadoso, a pesar de su rostro enfadado.

Al llegar, se mostró tranquila y preguntó cortésmente el paradero de su hermano Cygnus. La recepcionista se mostró desagradable, argumentando que una niña no podía realizar una visita sola sin el consentimiento de sus tutores legales. No obstante, en ese mismo momento, hizo su aparición una enfermera con el pelo rojizo, más que el de Rea, que parecía, quizá, demasiado joven para tener ese empleo. Aquella mujercita mostró una sonrisilla, enseñando su preciosa dentadura entre sus labios rosados.

-Viene conmigo. Es… mi primita –le anunció a la amargada recepcionista, que no tuvo más remedio que indicarle el número de habitación donde se hallaba su hermano.

Al cruzar el inmenso pasillo, Rea le agradeció a la joven enfermera su gesto de amabilidad.

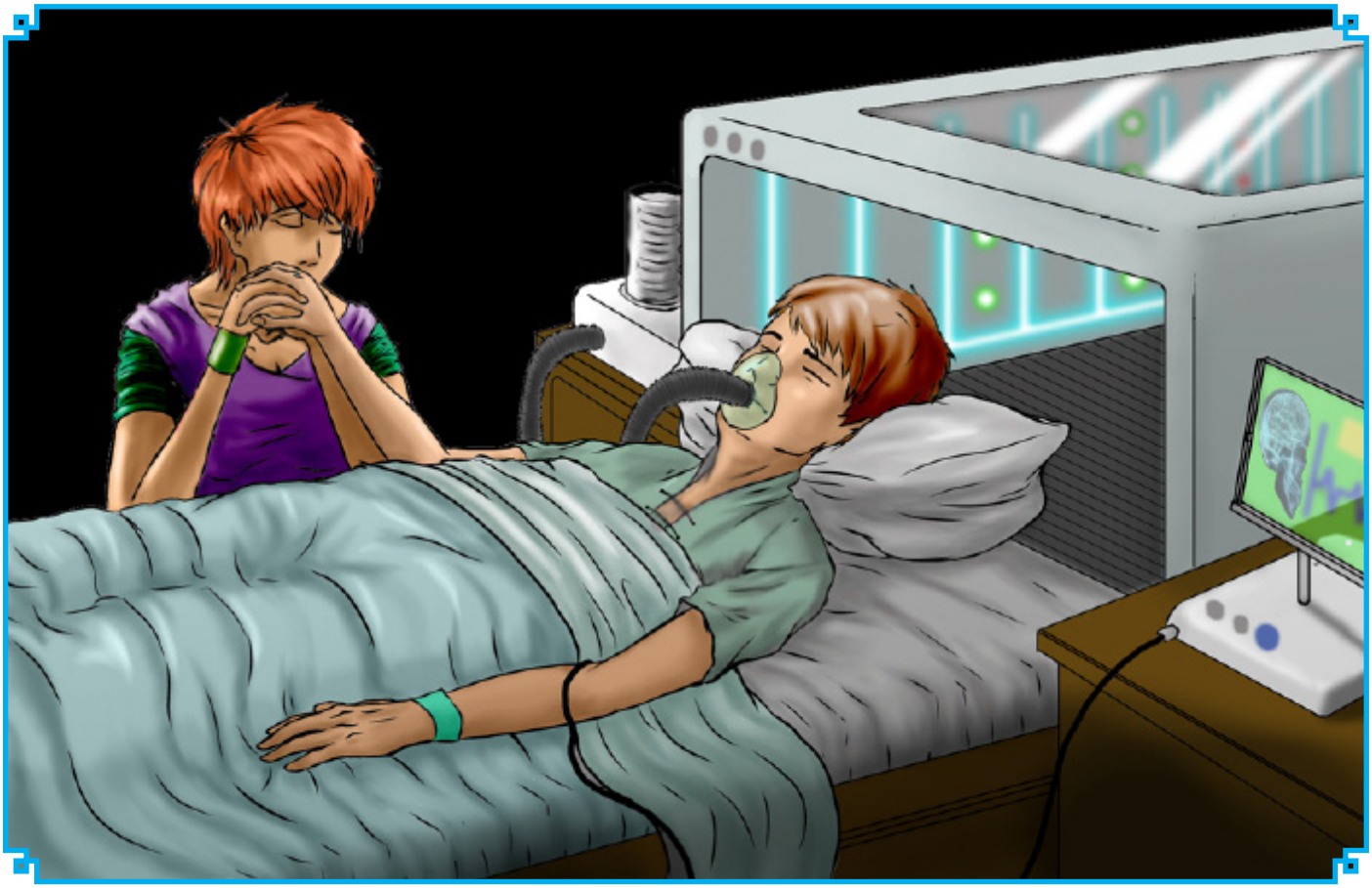
-No es nada, pequeña –dijo, mientras volvía a sonreír-. Creo que los niños tienen tanto derecho como los adultos de las visitas familiares.

Pequeña, pensó Rea. Vaya, ¿cómo estará Janus? Espero volver a verlo pronto.

La enfermera acompañó a la niña hasta la habitación que buscaba y la dejó pasar, despidiéndose de ella con otra de sus hermosas sonrisas.

Rea, nerviosa, se acercó al camastro donde se encontraba su hermano, tendido en él. Llevaba una mascarilla digital, que indicaba el número de respiraciones diarias y la intensidad con que éstas ocurrían, así como también calculaba los latidos de su corazón. Rea no se mostró triste, sino con una alegría que invadía su cuerpo, una alegría que solo podía describir su rostro, feliz de haberlo encontrado. Feliz por estar con él. Cygnus permanecía inmóvil, pero la muchacha sabía que si hablaba la escucharía, quería que la escuchara.

-Hermanito –comenzó a decir-, ¿cómo estás? Te echamos muchísimo de menos, ¿sabes? –comentaba, mientras sonreía.



Las palabras de Rea se fueron convirtiendo, cada vez más, en susurros entrecortados, mostrando siempre aquella sonrisa y sus lágrimas, dulces y taciturnas.

-Hermanito… ¿recuerdas cuando era pequeña y me trajiste, por primera vez, un insecto del valle de Umar? Era precioso, de un azul brillante en el que se reflejaba tu rostro cuando lo acercabas a él. ¿Lo recuerdas, verdad?

Rea hacía un esfuerzo por no caer en el vacío del llanto. Su esperanza se tornó en el pensamiento de que su hermano volviera a ella como antaño.

-Una vez me dijiste algo –le recordó a Cygnus, aún inmóvil y con los ojos cerrados-. Me dijiste: Rea, cuando no esté a tu lado… cada día, mira hacia el cielo y, cada vez que esté azul, recuérdame. ¿Lo recuerdas, hermanito? Te quiero mucho, hermanito.

Y diciendo esto, Rea miró por la gran ventana para ver el inmenso cielo azul. Luego, reposó sus brazos y su cabecita pelirroja sobre el torso de su hermano, y dejó que el sueño la invadiera para siempre.

Pasaron meses para cuando los padres de Rea le hubieron dado la noticia al mejor amigo de su hija. El niño no pudo contener el llanto, estando varios días encerrado en su habitación, mientras su madre y sus abuelos hacían lo imposible por consolar aquel dolido corazón.

Han pasado 24 años y 12 lunas desde aquello, y sigo recordándola como si estuviera aquí, a mi lado, ahora. Aunque, a veces, lo está; pues cada vez que miro hacia arriba, me parece verla allí, sonriendo… en el azul del cielo.

Dibujando con colores de madera

Por: LeonWriter

Bueno lo primero es empezar con un dibujo algo sencillo, en mi caso escogí una imagen del manga de Karakuridoji Último.

Lo primero que debe conocer, es la gama de colores que existen, y todas sus posibles combinaciones, para esto es bueno tener un circulo cromático y practicar un poco (yo aprendí las combinaciones con colores pastel) para mi este es el mejor ejemplo para checar los colores.

Ya teniendo idea, con que colores se hace el color carne o durazno (que esto sería con amarillo, blanco y rojo).

Empezamos utilizando el más claro, en este caso sería amarillo; no olviden dejar degradado el lugar donde iría la luz (en esos sitios no se tiene que colorear para dar un mejor efecto) ya una vez, se tenga el primer color, procedemos con el segundo.

Tendría que ser un color anaranjado muy claro, o si se tiene el color durazno, procedimos a utilizarlo (es recomendable el durazno, en mi caso utiliza un anaranjado muy similar al durazno) éste debe ir en casi el mismo lugar que el amarillo.

El tercer color tiene que ser un café, éste también debe tener un ton claro y se utiliza para darle un poco de sombra a la piel.

Cabello

Dependiendo de qué color vaya a ser, necesitaremos 4 colores básicos
El que le dará la luz (si es que se requiere)
El tono más claro
El color básico
Y el obscuro

Estos pueden variar, dependiendo del resultado que se quiera como por ejemplo: si el color del cabello es café tendría que ser como básico, café para un color claro; éste puede ser un amarillo, un color mostaza o simplemente blanco y el que le dará la sombra puede ser un café más obscuro o negro.

En mi caso el cabello es en color rojo. Así que empiezo con un color para dar la luz escojo blanco, el cual no es necesario pintar, puesto que el fondo es blanco (Nota, también se puede usar un amarillo o naranja si gustan) así que para el segundo tomo un tono rojo (Este debe ser un rojo común y corriente).

Como tercer color tomo un rojo más obscuro (Éste también puede ser un color vino o café, dependiente del resultado que se quiera tener) y lo pongo en las partes que iría la sombra.

Para mi último color se tomaría el más obscuro para

darle un mejor efecto (Éste puede ser azul, morado o negro)

En mi caso quise darle un efecto diferente al cabello, así que le añadí amarillo en la zona de la luz dando un resultado igualmente diferente.

La ropa

Para la ropa se utiliza la misma técnica de los colores, con un tono de luz, el básico, uno más obscuro y el negro (Éste puede variar).

Al final puedes checar si tu dibujo te agrada así, o quieres darle más sombra a tus dibujos y el fondo que más gustes.

DISEÑOS DE HISTORIETAS

La página como un todo...la puesta en página

Por Gondegondor
(Gonzalo Lagioia)

Cuando se pasa del simple hecho de realizar historietas como hobbie a tratar de hacerlo de forma profesional, la visión se amplia dejando ver que una historieta no es solo dibujar cuadro tras cuadro, viñeta tras viñeta, hasta llegar a completar una pagina y comenzar con otra. No, es mucho mas que eso y aquí pues les tratare de transmitir alguno de mis conocimientos.

Vamos a comenzar pensando la página de historieta como un todo, un conjunto de viñetas, que nos muestran una acción, algo que transcurre a través del tiempo y donde nosotros como historietistas hacemos una selección rigurosa de que es necesario mostrar y que no.

Pero a su vez, la puesta en página nos ofrece diferentes tipos de organizar nuestras viñetas, en definitiva, la forma de contar nuestro relato. Según Thierry Groensteen hay que tener en cuenta cuatro variables:

1. Si es Regular o Irregular.
2. Si es Discreta u Ostentatoria.

De esta manera, tenemos cuatro tipos diferentes de puesta en página:

1. Regular y Discreta
2. regular y Ostentatoria
3. Irregular y Discreta
4. Irregular y Ostentatoria

Regular y Discreta: Las viñetas se presentan constantes (grilla) y el dibujo no se impone por sobre la puesta en página.

Corto Maltés por Hugo Pratt

Regular y Ostentatoria: En este caso las viñetas siguen manteniéndose regulares (todas iguales) mientras que el dibujo se impone por sobre la puesta en página.

Doble pagina. Grilla de 9 viñetas. Watchmen por Alan Moore

Irregular y Discreta: Aquí las viñetas rompen la grilla, se pueden encontrar de distintos tamaños, sin embargo el dibujo mantiene una relación entre si, que se conforma como un todo, dejando así que entre en juego el sentido/ritmo de la puesta en página.

El Eternauta por Oesterheld y Solano López.

Irregular y Ostentatoria: Aquí la puesta en página se impone por preeminencia sobre cualquiera de los demás elementos constitutivos de la página (viñeta, globos de texto, cartuchos de texto, etc.)

Ultimates Vol.3 Loeb por Madureira y Lichtner.

Especial CONCURSO ARTESANIAS DIBUJANDO

Por Nexo

Los artistas de dibujando, nos muestran sus trabajos en lo que es el principio de una nueva iniciativa que tratara de darle el toque artesano a Dibujando.

Para estas Navidades y nuevo año, hemos querido hacer algo muy especial y que esperábamos con ganas. El primer Concurso de Artesanías de dibujando, para seleccionar al ganador del minitutorial de artesanías. Las obras presentadas, muestran desde trabajos con ganchillo, fieltro, manualidades con cartón hasta tallados con madera y figuras con alambre.

¡Ha sido toda una ilusión, ver esos trabajos distintos e individuales, llenos de arte y esperamos que los disfrutéis!

-Nexo

Vamos a dar un pequeño espacio a cada una de las participaciones tan bonitas que se han presentado:

Empezamos con las tres participaciones de **B3nC0** Este bonito broche representando a un Búho. Listo para regalar o adornar.

Búho

"Búho hecho con piezas de fieltro y lentejuelas adornadas con bolas blancas."

Fieltro: Procedente de la lana sin tejer. Muy utilizado desde hace muchas épocas y que aun sigue de moda. Con el se pueden hacerbonitos adornos de mayor o menor dificultad e infinidad trabajos muy útiles. Puedes utilizar una amplia variedad de técnicas con el y mezclarlo con otros materiales fácilmente.

Jack Skellington

También ha participado con un broche del personaje **Jack Skellington** de la preciosa película de Tim Burtom ***"Pesadilla Antes de Navidad"*** realizada con una manualidad en la que su base es el fieltro.

"Se trata de unos broches hechos con fieltro de colores, en este caso adjunto la muestra de Skellington protagonista de la película The Nightmare Before Christmas (Pesadilla antes de Navidad). Las piezas base de la cara van cosidas entre si, los ojos son piezas de fieltro cosidas a la base de la cara y tanto la línea de los ojos, como la boca, como el borde esta cosido, es decir no hay nada pintado".

LittleBig

Saliéndose un poco del fieltro también nos demuestra sus habilidades con el ganchillo y su tercer participación es un bonito muñeco representando al personaje del juego **"Little big Planet"** ¡ Que realmente se parece muchísimo!

Ganchillo: Técnica mediante la cual se tejen lanas e hilos con un utensilio especifico y que da nombre a la técnica: "El ganchillo" que es una aguja de metal y a veces de madera, pasa un hilo por encima de otro similar al tricotado. Esta técnica aunque esta muy utilizada para labores tradicionales, sirve también para hacer incontables manualidades. Desde muñecos, mitones, bufandas, monederos... etc.

Caballo de cartón

La participación de **Kmarona** nos enseña como hacer un bonito regalo para los mas pequeños con una manualidad hecha con cartones. Muchas técnicas de manualidades se basan y se complementan con cartón y se siguen utilizando hoy en día, pues bien utilizado, es un material accesible para todos y con muchas posibilidades.

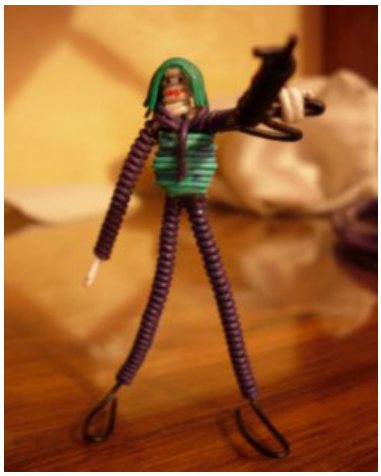
"Con una caja de folios para el cuerpo, un cartón para la cabeza y otro para la cola, orejas y ojos, unas cintas para colgártelo y una falda para tapar el cuerpo...se consigue un bonito caballo.

-Colores (ceras, rotuladores y témperas), cinta adhesiva y cola también son necesarios."

The Joker

La participación de **Zombie,** nos enseña una técnica con la que puedes formar personajes utilizando imaginación y un cable reciclado de telefono. El reciclado, es una buena forma de aprovechar materiales que a primera vista parece que no tienen mas uso y se van a tirar. Aquí muestra como aprovecharlos.

"Básicamente es un muñequito hecho de cable viejo de teléfono, también conocido como cable UTP o de red. Es una técnica muy sencilla y con un poco de imaginación puedes crear a quien tú quieras."



Sam el Heróe

ArturoCG nos presenta en su manualidad además un personaje de su novela. Nos enseña como con creatividad, podéis completar un trabajo escrito, con un detalle tan bonito como es la representación de uno de sus personajes hecho en muñeco. Una buena forma de disfrutar mas de su trabajo.

"Es el muñeco de **SAM** un personaje de mi novela **(La Escultura de la Luna)**, muy fácil de hacer , en un día lo puedes hacer , lo puedes regalar o se lo puedes dar a una persona especial para que lo cuide por ti.. el coste el poco

Hermosas flores alcatraces

Los trabajos con madera, dan un toque clásico y elegante según se utilice. **Ivan-m** nos enseña en su trabajo, una forma de mezclar tallado con madera y la tecnica mas utilizada en dibujando: dibujar y pintar. Con dedicación, se pueden conseguir efectos y matices preciosos.

"Dibujo hecho y tallado en madera , pintado con barniz y pinturas de esmalte. Quedan muy bonitos y si les gusta dibujar y pintar cualquiera puede lograr hacerlo"

Tallado en madera: Otra técnica de artesanía muy antigüa y que perdura en los años hasta la actualidad. La talla en madera sirve para conseguir esculpir figuras, motivos y adornos que pueden ser representativos o simplemente decorativos, dándoles relieves, formas y características especiales a las obras. Además se ha utilizado para muchos trabajos que han aportado arte al mundo.

La talla en madera, tiene muchas herramientas que pueden ayudar a dar forma y sacar el resultado deseado a la obra. Además la madera se puede complementar con pinturas de muchos tipos y con otras combinaciones con las que se pueden sacar grandes trabajos.

Neko-chan

Y la última participación y ganadora del concurso que toca es la de **llikalapz** y su adorable gatito con cascabel. Que como ves aprovecha a sacarle una fotos mientras lo saca de paseo. Hecho con la tecnica del conocido **Amigurumi**.

"Quizás ya mas de una persona conoce este tipo de muñecos, pero para los que no, es un **AMIGURUMI** del japones "muñeco o peluche tejido". El cuerpo esta hecho con chochet y lana, completamente a mano, a excepción del cascabel y la cinta, claro."

Amigurumi: Esta antigua técnica japonesa, tiene como base el ganchillo y se hace con lanas e hilos dependiendo de la necesidad. Se puede combinar con algunos adornos o materiales que requiera el diseño para hacer preciosos muñecos tejidos.

A parte de utilizarse estéticamente, se hacen para representar lo **Kawaii** (bonito) para transmitir alegría, buena suerte y sentimientos agradables y protectores a quien lo lleve. Y así tener la ternura, ilusión típica de los niños siempre presente para acompañar a sus portadores. Según la tradición cada **Amigurumi**

Tiene un alma que se ocupara de cuidar y proteger a la persona a quien se le regale. Por esta razón se llevan cerca o se tienen en lugares en los que de normal acompañen diariamente.

¡Una gran artesanía con mucho que enseñar!

Y mostrándoos el premio al ganador del concurso obsequiado por el taller artesano **Palacio de los Cuervos**, acabamos el articulo, esperando que os haya motivado y animado a participar en próximos concursos y actividades relacionadas con las Artesanías. Como habéis podido comprobar hay muchas formas de crear y aprovechar materiales muy atractivos para hacer regalos y amuletos que pueden acompañar a aquellas personas que queréis impresionar con algo original y que lo conserven como un recuerdo entrañable.

Y ahora, podréis disfrutar del tutorial ganador y descubrir las técnicas detalladas en su tutorial. Finalmente ocupara un poco mas pues creemos que merece una explicación mas extensa que os gustara saber. Seguiremos con los minitutoriales o tutoriales mas amplios siempre que queráis mandar vuestros trabajos o aprender de otras manualidades. Habrá mas concursos, esperamos ir avanzando en esta sección y que lo hayáis disfrutado tanto como nosotros.

Cara frontal del premio

Cara trasera del premio

Pagina de referencia del premio:
www.palaciodeloscuervos.com

NEKO-CHAN
con AMIGURUMI

Por llikalapz

Amigurumi

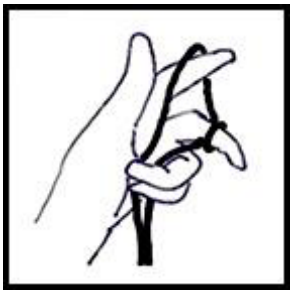
En español: "Muñeco tejido". Consta de tejer a crochet diferentes formas geométricas que luego de rellenar y coser adoptan la forma de algún animal personaje u objeto. Cada parte del cuerpo del personaje debe ser hecha por separado, lo que simplifica aun más la labor.

¿Como hacer el Crochet?

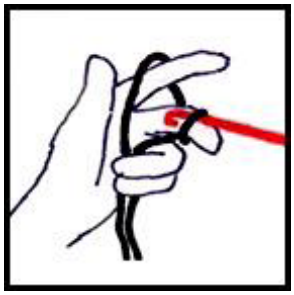
Materiales

Lana de tejer
Crochet
Aguja
Hilo
Tijeras
Algodón
(Relleno del muñeco)

Enrollar la lana en el dedo del medio, de manera que pase por encima de la mano abierta, detrás del dedo índice, se enrolle y luego ase otra vez sobre la mano.

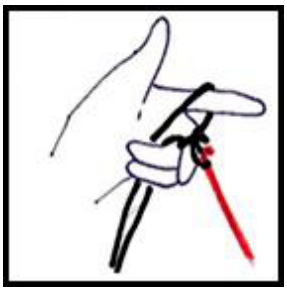


Apretar la lana con los dedos anular y meñique. Pasar el crochet por entre la lana del dedo del medio

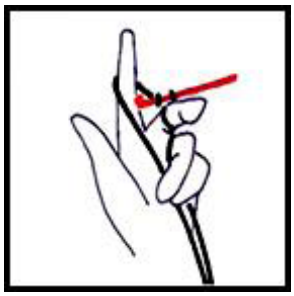


Pasar el crochet por entre la lana del dedo del medio, de forma que la lana enrolle el crochet junto con el dedo.

Tomar la lana que pasa por detrás del dedo índice, de forma que pase sobre el crochet.



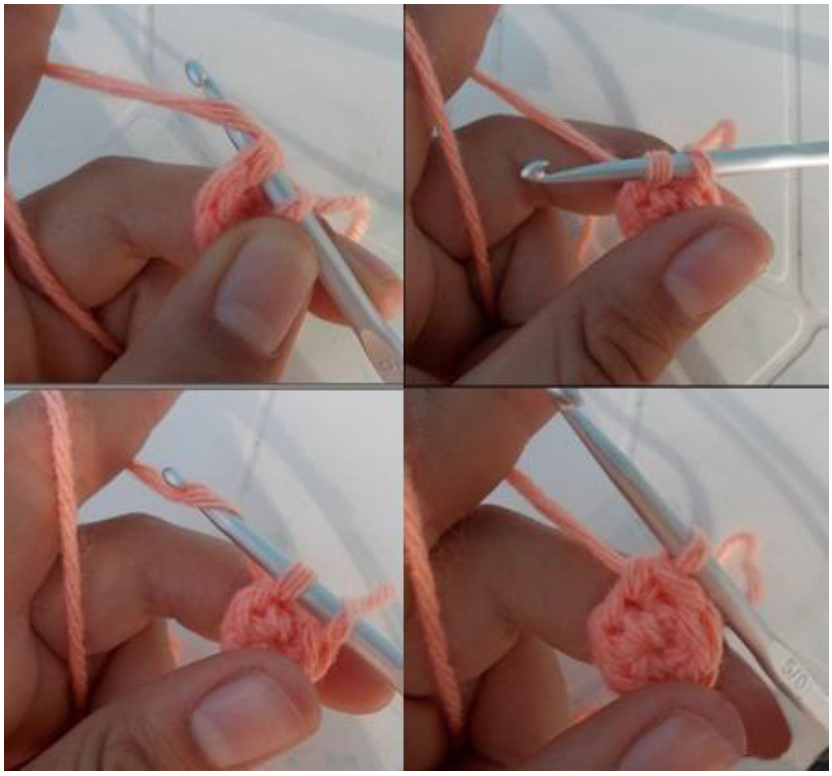
Enganchar la lana con el ganchillo y pasarla por debajo de la que esta enrollada en el dedo del medio..



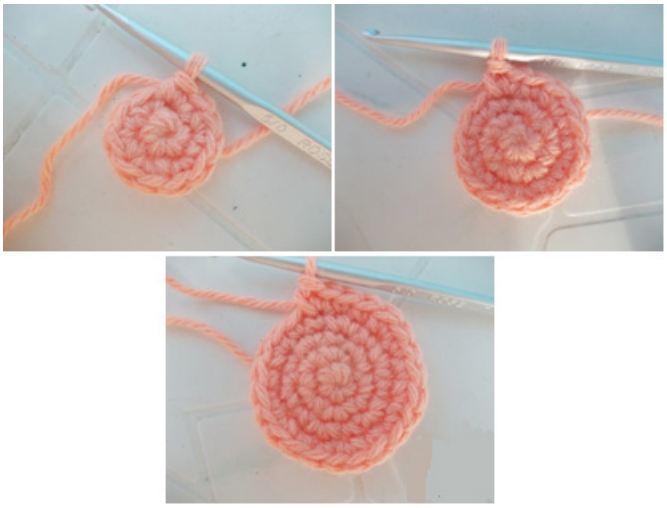
Tomar nuevamente la lana que pasa detrás del dedo índice.

Pasar el trozo de lana tomado con el ganchillo por el aro formado anteriormente. El 1° medio punto.

Repetir desde el paso 3 al 7 hasta conseguir 5 puntos más, en total 6 puntos.

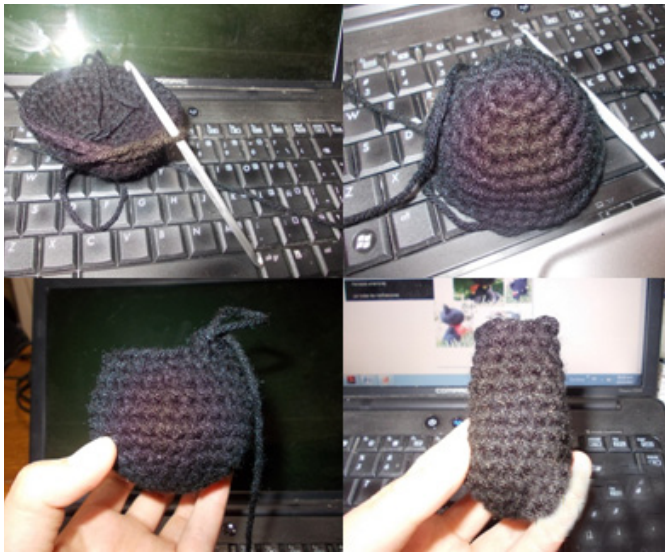


*Tirar y apretar el trozo de lana restante (ver imagen 3), de forma que se forme un círculo con 6 medios puntos. Dejar de lado el trozo de lana restante y no cortar de este, puesto que se desarmara el tejido, aun así ya no nos servirá.
Entrar el crochet en el medio punto del inicio del circulo (ver imagen 4) y tejer un medio punto.



8 Hacer otro medio punto en el mismo hecho anteriormente, quedaran dos en uno, continuar de esta forma hasta conseguir doce puntos.

9 Luego, cada un medio punto, hacer uno doble (punto por medio) hasta obtener dieciocho (ver imágenes 6 y7), y así sucesivamente, agregar seis medios puntos hasta obtener el tamaño deseado.



10 Tejer sin aumentos por 2 vueltas.

11 luego comenzar las disminuciones igual como se muestra en el esquema (ver imagen 7).
Para las disminuciones simples solo se salta el punto que se desea disminuir. (Ver imagen 8)

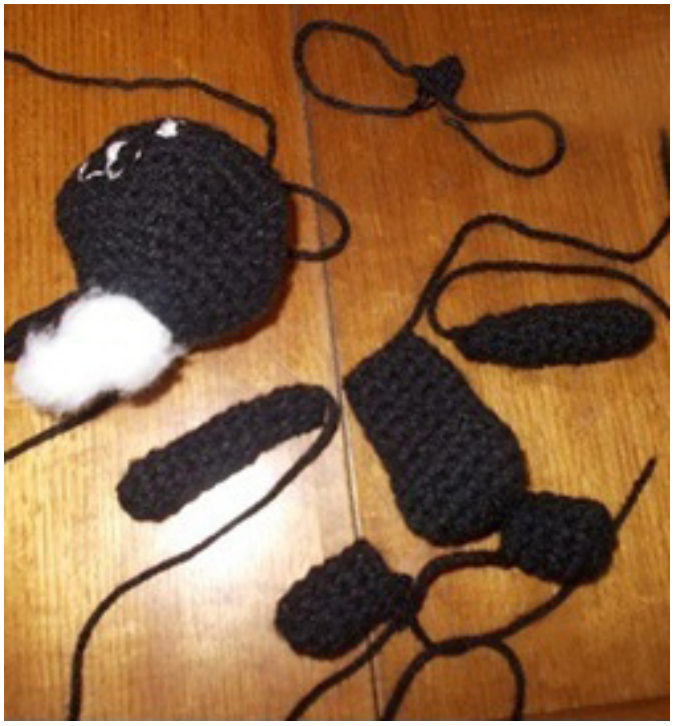
SUSCRÍBETE A LA REVISTA EN:
larevista@dibujando.net

O : Anillo magico
X : Medio punto
V : Dos medios puntos en uno (punto doble)

Es solo en ejemplo, el tamaño como la cantidad de puntos varian.
Por lo general la cantidad de puntos es mayor.

Es lo básico para comenzar la cabeza del Amigurumi, el resto del cuerpo se empieza de la misma forma y luego se le da la forma deseada. Ejemplo, para el cuerpo en ves de seis disminuciones por vuelta solo se hacen 2, una en cada extremo.

*Las orejas del gato son más complejas que el resto del cuerpo, en vez de seis puntos en el anillo mágico, se hacen solo 3, los que se aumentan primero dos en cada punto, luego un aumento por cada punto, luego un aumento cada dos puntos y así sucesivamente.



Tejer todas las partes del cuerpo como los brazos, el torso, etc. Luego rellenar con algodón sintético o tela en su defecto (ver imagen 9).

Aquí acaba este tutorial esperamos que os haya gustado y agradecemos a llikalapz su colaboración.

Shunya Yamashita

山下しゅんや

Por: C.J.Ramos

Hace unos años, realicé la compra de una figura femenina. Al observar su caja, había en ella una ilustración de dicha figura. Su estilo me llamó mucho la atención: manga con un toque de cómic americano, pero muy cuidado y colorido. Fue entonces cuando me enamoré de la

obra de Shunya Yamashita.

Shunya Yamashita nació el 15 de noviembre de 1970 en la prefectura de Saitama, Japón. Es un ilustrador profesional y excelente diseñador de personajes. Se le conoce especialmente por sus diseños de personajes de videojuegos e ilustraciones de mujeres al estilo pin-up con un toque personal.

Este artista ha trabajado en empresas tan reconocidas como Square Enix, diseñando personajes de Final Fantasy X, así como armas. También fue ilustrador para juegos, como Phantom Kingdom, Valkyrie Profile 2: Silmeria, Xanadu: Next y Depht Fantasia. Uno de sus últimos trabajos fue una ilustración para la carcasa del juego Tekken Hybrid.

Su estilo es tomado como una mezcla de heavy metal y anime con tintes de fantasía, y es conocido especialmente por las hermosas expresiones faciales, en especial de los ojos de sus personajes, así como la delicadeza que posee al ilustrar el cuerpo femenino, y la creación de armas futuristas y fantásticas criaturas.

Su obra va desde el imaginario mundo de la fantasía, hasta un mismo futuro incierto y post-apocalíptico, siempre con feroces monstruos y chicas esbeltas y muy bien definidas, además de hombres con armaduras medievales y armas con un estilo galáctico.

Como se puede apreciar en cada una de sus obras, Yamashita posee un amplio conocimiento de la anatomía humana, que aplica con gran mesura. Además, sus ilustraciones son dibujadas a mano y pintadas con acuarelas.

Actualmente se dedica a la creación de figuras de PVC y estatuillas basadas en el diseño de sus ilustraciones, incluyendo personajes conocidos como Christie Monteiro, de la saga Tekken.

SUSCRÍBETE A LA REVISTA EN:
larevista@dibujando.net

UN HÉROE

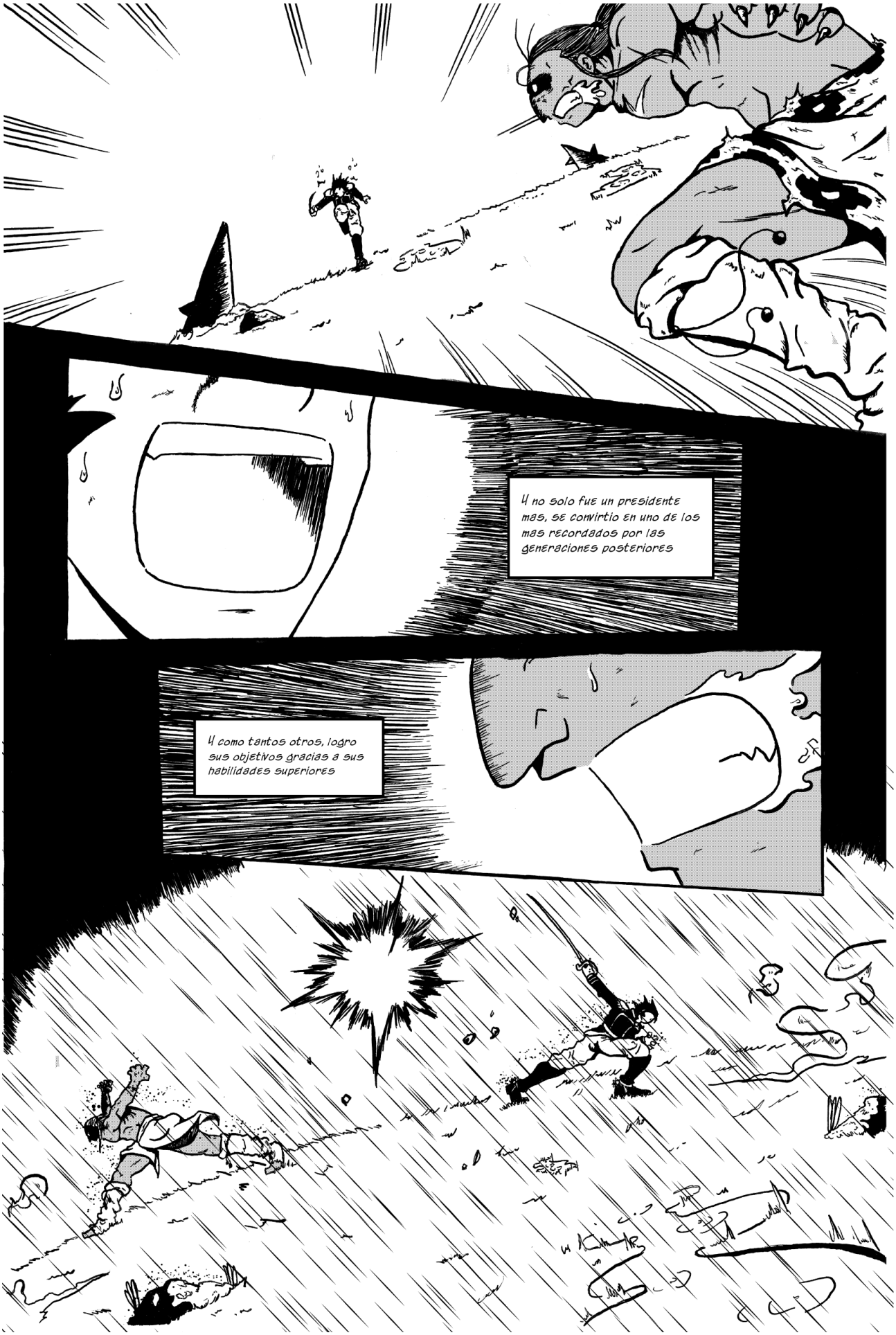
Por gondegondor (Gonzalo Igioia)

Corria el año 1825, en el creciente pais de Argentina
Luego de tanta sangre derramada los gobiernos trataron de pactar la paz con los indios
Para tal mision se ofrecio un hombre, que segun se dice, tuvo contacto con ellos desde pequeño
¡¡¡POOOO

Cacique...todos tus hermanos ya han caído...deberías calmarte
Se dice que ese poder era altamente destructivo.
Es inútil, tu magia ya no tiene efecto sobre mí.

Pero gracias a él, este hombre pudo llegar a lo más alto del país.
BROOOM!
Valla, me he salvado...
No debería descuidarme porque...
!!!

POOM!
TAP
TAP
TAP
Je, eso estuvo cerca... su magia sigue siendo muy potente...
Pero ahora yo los he superado, ya no hay forma de que puedan detenerme...


Y no solo fue un presidente mas, se convirtio en uno de los mas recordados por las generaciones posteriores
Y como tantos otros, logro sus objetivos gracias a sus habilidades superiores

El nombre de este heroe era...
...Juan Manuel de Rosas.
FIN.

ARTHUR

Por Tatis123

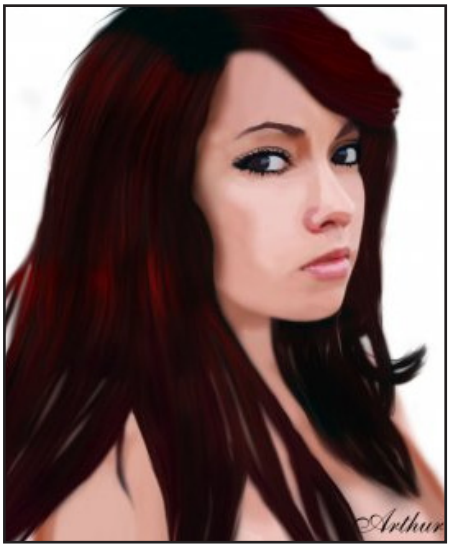
Este es solo un pequeño homenaje a aquella persona que ha aportado su granito de arena a dibujando en varias formas, encargándose por un tiempo de los concursos, atrayendo gente a visitar la página, dando un poco de vida a los foros y como lo ven ahora mismo de la dirección de la revista.

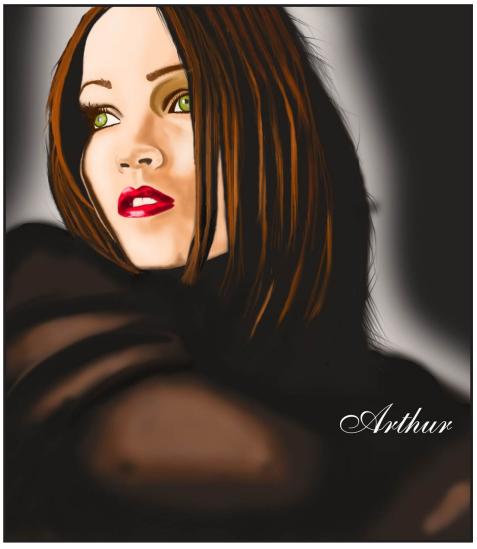
Muchos de ustedes conocerán sus obras (algunas de ellas se encuentran en la parte inferior del artículo). En general con un enfoque guiado hacia lo erótico, el anime y el realismo.

Además de este interés, algo que ha mantenido constante a lo largo de su vida es la afición por la música, pues hay muchos momentos de su vida que han quedado impresos en la memoria a través de una canción. Y quienes lo han conocido como amigo también conocen su calidad como persona.

Este es un breve espacio para reconocer el trabajo que ha hecho por dibujando.net y específicamente por la revista, pues, como lo anuncio en el tema de la revista en el foro se retira del cargo.

Aun así seguirá en dibujando.net y esta trabajando en un blog que seguramente pronto conocerán. Finalmente solo decir que me pareció importante dar este espacio (Que ni él sabe que existe, jaja). Hasta otra oportunidad.





Dibujando en la red

facebook twitter tuenti

Propiedad Intelectual de los Contenidos de Esta Publicación

La información recogida en estas páginas, así como su estructura y disposición, están protegidas por la legislación sobre Propiedad Intelectual de España y la Unión Europea, así como por los convenios internacionales actualmente vigentes.

Esta revista y sus contenidos son propiedad de sus autores o productores, así como las imágenes, artículos, tutoriales u otros materiales aquí reproducidos.

Si en algún caso no se hace mención sobre el tipo de licencia de cada artículo, siempre se aplicará la protección copyright, en cuyo caso: “No se permite su uso sin la expresa autorización de su autor.” Si algún autor o productor considera que su autoría debe ser mencionada expresamente, deberá ponerse en contacto con el Editor, a fin de efectuar las oportunas correcciones.

En caso de contenidos con licencia Creative Commons aplicada, será siempre obligatorio mencionar el autor original y la fuente de origen para su uso por parte de terceros.

Este magazine se encuentra registrado en el registro de la propiedad Safe Creative

No 1201020836504

It's crazy rock&roll