

TÉCNICAS DE DIBUJO

Materiales

Los lápices y las gomas: Grises/ negros como los de color, barritas y lápices de carbón, cretas, tizas, lápices grasos, lápices acuarelables, etc. Hay gomas de todas las formas, materiales y grados de dureza.

Los soportes: Hay gran variedad tanto en papeles de muy diversos colores y variedad de grano y textura, como cartones, telas, etc.

Otros materiales: Difuminos, trapos, fijativos, portaminas, lijas, tablero de dibujo.

El difumino es un cilindro de papel enrollado terminando en punta que se utiliza para extender el carbón y degradar el tono, función que también podemos resolver con el trapo. El fijativo como su nombre indica fijará el polvillo del carbón, lápiz o creta en el papel, para evitar que se borree. El portaminas y porta carbones porta lo propio, y las lijas nos sirven para afilar las minas y carbones.

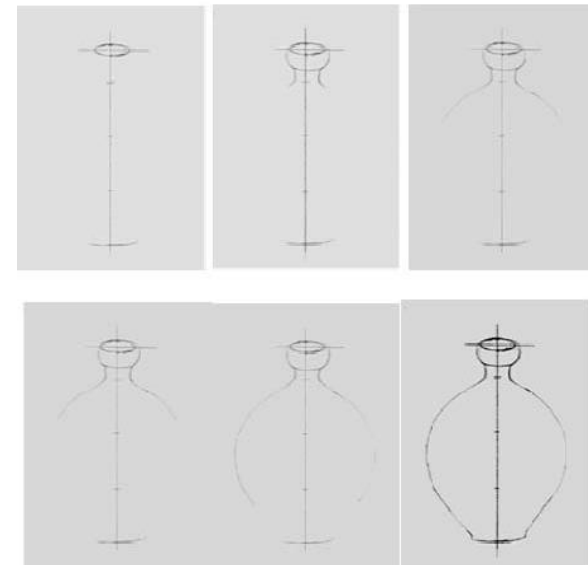
Aprender a ver

Lo más importante del dibujo es saber ver con ojos de dibujante o mejor dicho con visión de dibujante, pues aunque los ojos son los mismos la visión es distinta. Se pueden seguir varios caminos para desarrollar la visión de

dibujante. Ponga un objeto sobre una mesa, aléjese del objeto y mire. Busque diferentes puntos de visión y ángulos, así percibirá las diferencias estéticas de las diferentes visiones.

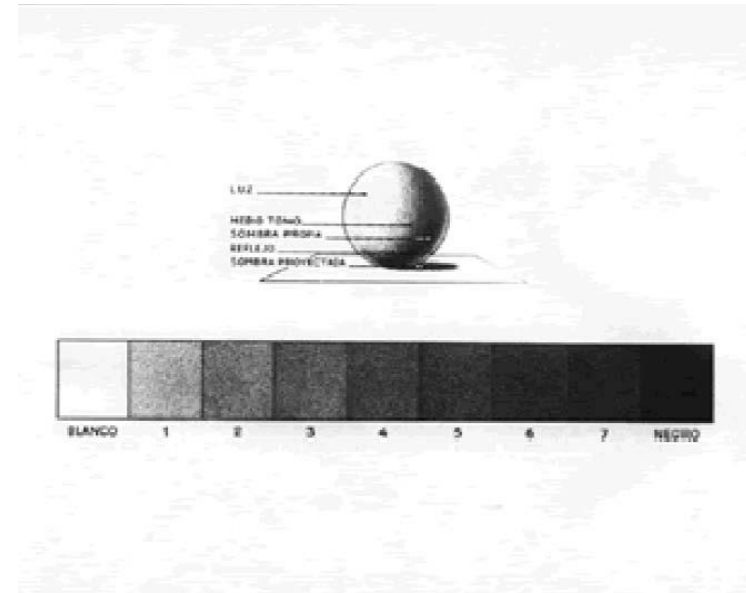
Las formas básicas

Todo lo que existe en nuestro planeta Tierra, cualquier elemento del reino mineral, vegetal o animal, así como cualquier cosa creada por el ser humano se puede descomponer en las figuras básicas prisma, pirámide, cilindro, cono y esfera.



El óvalo de la boca es el que mejor vemos su trazado, pues el de la base del vaso puede que no lo veamos completo, si el vaso no es transparente. Si es transparente, veremos que la línea externa no coincide con la interna, pues el cristal tiene un grosor tanto en la envoltente como en la base. Además debemos tener en cuenta dimensiones y proporciones. Es necesario comparar continuamente medidas de unas líneas respecto a otras, solo así conseguiremos que nuestro dibujo se ajuste a la realidad y no salga estirado a lo alto o a lo ancho. Cuando consideremos que tenemos una idea clara del contorno del vaso y por tanto de las posiciones de las líneas así como de sus dimensiones y proporciones, podemos empezar a dibujar.

El tono



El tono es la diferencia de intensidad entre el blanco y el negro, entre la luz y la ausencia de luz. Para poder simplificar los muchos tonos que podremos apreciar al observar un objeto, definimos una escala de ocho tonos mediante la cual podremos representar la intensidad de la luz considerando los valores y la diferencia entre las zonas "medio tono" y "sombra propia". Así tendríamos: Luz difusa: valores 3 y 4. Diferencia 1. Cielo nublado: valores 3 y 5. Diferencia 2. Pleno sol: 2 y 5. Diferencia 3. Luz artificial: 2 y 6. Diferencia 4.

Para poder resolver las diferentes zonas tonales, primero debemos percibir las y luego representarlas en el dibujo. Es

conveniente dibujar suavemente el contorno de cada zona tonal para así luego efectuar el rayado de cada zona por separado y luego fundirlas en las zonas de intersección.

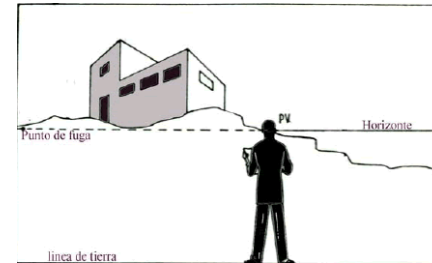
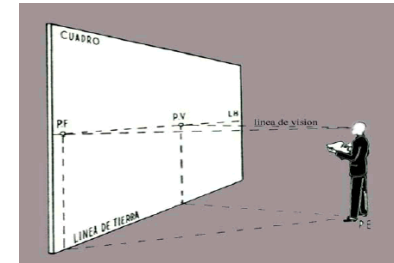
Conviene comenzar por rayar la zona más oscura que será la zona de sombra propia o de sombra proyectada, así será más sencillo ajustar el tono de las diferentes zonas.

Si se desea, una vez terminado el rayado podemos difuminar los tonos con los dedos o con un difumino o con un trapo, frotando suavemente. Así alcanzaremos el modelado.

No obstante podemos dejarlo en el rayado para que se vean los trazos, es cuestión de gusto personal.

ELEMENTOS DE LA PERSPECTIVA

En la observación de una perspectiva hemos de distinguir: la línea de tierra, que es la línea o plano sobre el que nos apoyamos, la línea de horizonte que está a la altura de nuestros ojos, el punto de vista que está en la línea de horizonte y justo en línea con nuestros ojos y el punto o puntos de fuga que son justamente donde se unen todas las líneas de la proyección.

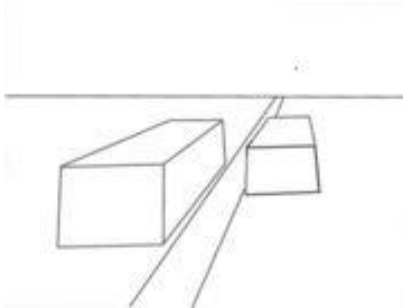


PERSPECTIVA CON UN PUNTO DE FUGA

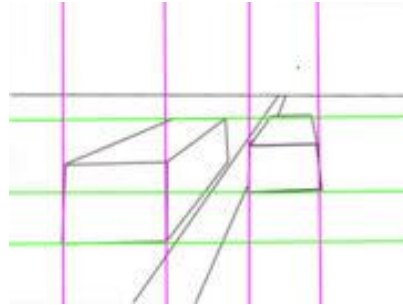
La perspectiva con un solo punto de fuga es utilizada cuando los objetos están de frente al observador. En este tipo de dibujo, las líneas horizontales y verticales se dibujarán horizontales y verticales respectivamente en el dibujo, las líneas que se alejan del observador tendrán una inclinación hacia lo que se llama "Punto de Fuga", que es el punto en el cual los objetos se vuelven tan pequeños que ya no pueden verse.



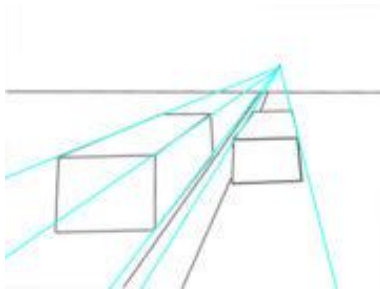
Determinar el Horizonte.



Elección del Punto de Fuga: Este punto es el que determinará el efecto de la perspectiva.



Esquematizar los objetos principales. Es útil para darse cuenta de la relación entre volúmenes.



Fugar. Todas las líneas que comienzan cerca del observador y se alejan de este

Trazar las vistas de los objetos. Sólo en primer plano los objetos están en verdadera magnitud.

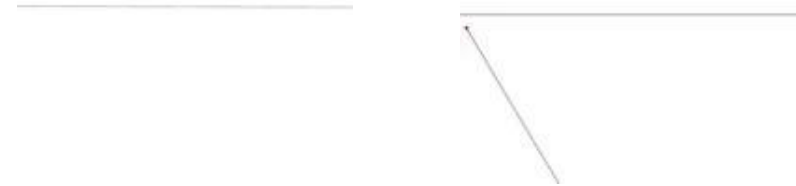


Detalles del dibujo. Respetar las proporciones dictadas por las líneas de referencia

deben ser dibujadas hacia el punto de fuga seleccionado.

PERSPECTIVA CON DOS PUNTOS DE FUGA

La perspectiva de dos puntos o perspectiva con dos puntos de fuga se utiliza cuando las esquinas de los objetos están de frente al observador. Este es el método más utilizado para dibujar objetos isométricos.

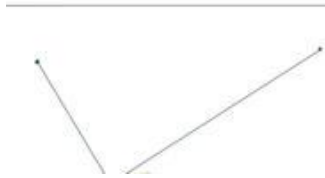


Determinar el Horizonte.

Determinar la posición del observador. Este punto puede estar ubicado más abajo del límite inferior del papel (fuera del papel.) No es necesario marcar el punto, basta con tener una

Determinar el primer punto de fuga. El método usual para esto es dibujar una primera línea imaginaria desde el punto del observador hacia la izquierda, en un ángulo de 60 grados hacia el borde inferior del papel.

idea clara de donde está
ubicado.



Determinar el segundo punto de fuga. Dibujar una segunda línea imaginaria partiendo desde el punto del observador hacia la derecha.

Esquematizar los objetos principales. Las líneas horizontales que se muevan hacia la izquierda deberás dibujarlas en un ángulo hacia el punto de fuga de la izquierda y las líneas horizontales que se muevan hacia la derecha deberás dibujarlas en ángulo hacia el punto de fuga de la derecha (todas las líneas horizontales deberían converger en alguno de los puntos de fuga.)