

DIBUJANDO PALACIOS E IGLESIAS

ÓSCAR JOSÉ VÁZQUEZ MONTERO

48



**CUADERNOS DE ARTE, DISEÑO Y
ARQUITECTURA**

**LIBRO DE DIBUJOS
VUELO AL INFINITO**



AUTOR

INTRODUCCIÓN

EL DIBUJO, ELEMENTO INDISPENSABLE EN LA REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA, EXISTEN DIVERSOS ESTILOS PARA DIBUJAR Y DIFERENTES FORMAS PARA REPRESENTARLA, EN ESTE LIBRO SE PRESENTA EL CÓMO DIBUJAR IGLESIAS Y PALACIOS, EMPEZANDO CON LAS HERRAMIENTAS DE DIBUJO (HERRAMIENTAS FÁCILES DE CONSEGUIR POR LO COMÚN EN SU USO), EL MANEJO DEL COLOR Y SUS HERRAMIENTAS, EL TIPO DE PAPEL QUE PUEDE DAR MEJORES RESULTADOS VISUALES Y LA IMPORTANCIA DE LA BITÁCORA Y EL BOCETO (LA VISUALIZACIÓN Y LA PRÁCTICA). EL MANEJO DE LAS TEXTURAS MONOCROMÁTICA Y EL MANEJO DEL COLOR CON PLUMONES Y ACUARELAS, TAMBIÉN COMO DIBUJAR EXTERIORES E INTERIORES CON DOS TONOS (NEGRO TEXTURIZADO SOBRE FONDO BLANCO), EL PROCESO DE CÓMO SE DIBUJA PASO A PASO Y LA EVOLUCIÓN DE ESTE, LOS DETALLES ARQUITECTÓNICOS, EL MANEJO DE LAS PUERTAS COMO UN ELEMENTO ARQUITECTÓNICO IMPORTANTE DE LA ARQUITECTURA HISTÓRICA Y TERMINANDO CON UNA GALERÍA DE TRABAJOS REPRESENTATIVO DE ESTA ARQUITECTURA CON DIVERSAS TÉCNICAS.

LA INTENCIÓN DE ESTE LIBRO ES DE DAR UNA GUÍA LO MÁS SENCILLO Y CLARO DE ENTENDER PARA ARQUITECTOS Y ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA AL IGUAL QUE ILUSTRADORES Y DIBUJANTES ARQUITECTÓNICOS PROFESIONALES, QUE LES SEA REFERENTE COMO OTRA ALTERNATIVA EN EL DIBUJO.

CABE ACLARAR QUE LOS ÉXITOS QUE SE OBTENGAN EN LA REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA SE DAN A TRAVÉS DE LA CONSTANTE PRÁCTICA INDEPENDIEMENTE DEL ESTILO QUE SE MANEJE. EL DIBUJAR CONSTANTE SIEMPRE SERÁ EL MEJOR MAESTRO PARA CUALQUIER ARTISTA.

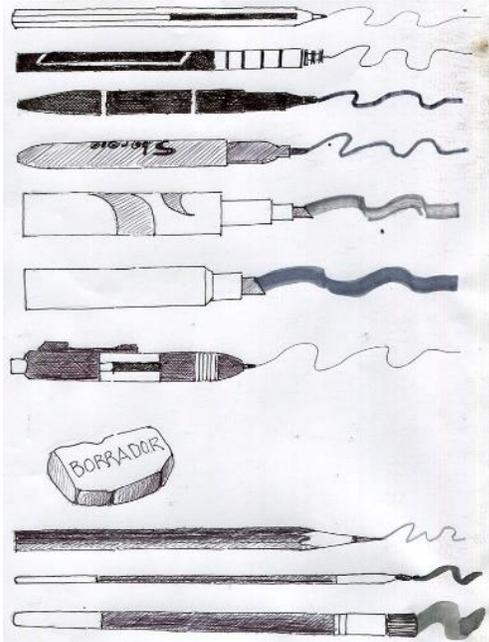
O. J. VÁZQUEZ MONTERO

CAPTULO UNO

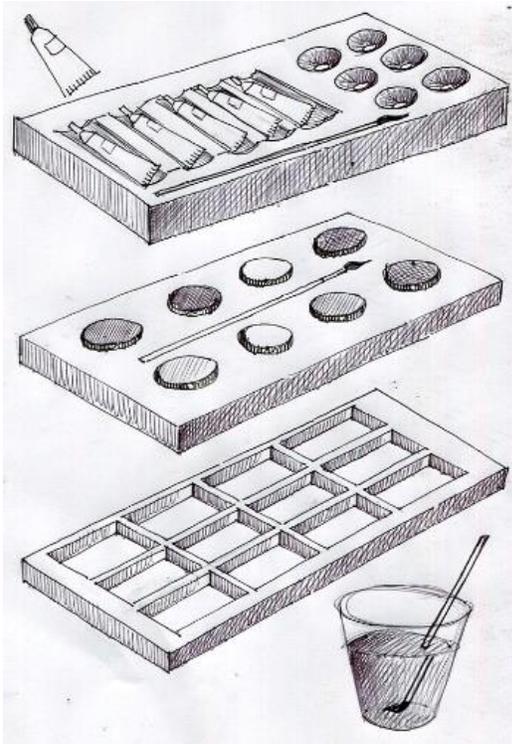
HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y PAPELES

EXISTEN UNA GRAN VARIEDAD DE HERRAMIENTAS DE DIBUJO PARA TRABAJOS PROFESIONALES, DESDE LOS MÁS FINOS Y CAROS HASTA HERRAMIENTAS MÁS COMUNES Y BARATAS. LA CALIDAD DE LOS RESULTADOS PUEDE VARIAR, POR ESO ES RECOMENDABLE COMBINARLAS PARA DAR MEJORES RESULTADOS.

LA INTENSIÓN DE ESTE TRABAJO ES LA REALIZACIÓN DE DIFERENTES DIBUJOS CON LAS HERRAMIENTAS MÁS COMUNES, MÁS ECONÓMICAS Y FÁCIL DE CONSEGUIR EN CUALQUIER PAPELERÍA; INCLUSIVE MUCHAS DE ESTAS HERRAMIENTAS SON DE USO INFANTIL, MUCHAS COSAS QUE LOS DIBUJANTES, ILUSTRADORES Y ARTISTAS PLÁSTICOS DESDEÑAN; ES QUE LAS HERRAMIENTAS INFANTILES COMO PLUMAS Y PLUMONES RESULTAN SER DE GRAN UTILIDAD SI SE SABE EMPLEARSE BIEN AÚN EN TRABAJOS PROFESIONALES, SOLO EN EL CASO DE LAS ACUARELAS SI ES RECOMENDABLE QUE SEAN DE MEJOR CALIDAD POR LA CARACTERÍSTICAS DE LOS PIGMENTOS, UNA ACUARELA MUY CORRIENTE TERMINA POR IR PERDIENDO SU COLOR A TRAVÉS DEL TIEMPO O PUEDE CAMBIAR DE TONO ANTE LA EXPOSICIÓN DE LUZ YA SEA NATURAL O ARTIFICIAL (EJEMPLO FOCOS DE MUCHOS LÚMENES O INCLUSIVE LA RESOLANA DE UN DÍA MUY SOLEADO PUEDEN LLEGAR A AFECTAR EL TRABAJO).



EN LA IMAGEN APRECIAMOS VARIAS HERRAMIENTAS QUE SE UTILIZARON PARA LA REALIZACIÓN DE LOS DIBUJOS DE ESTE LIBRO: 1- UNA PLUMA BIC DE COLOR NEGRO POR SU TONALIDAD GRISÁCEA (A PESAR DE SER TINTA NEGRA EL TONO NO ES INTENSO), 2- PLUMÍN DE PUNTO EXTRAFINO DE CUALQUIER MARCA (SEA DE AGUA O ACETE). 3- PLUMÍN DE PUNTO GRUESO CUALQUIER MARCA (SEA DE AGUA O ACETE), 4- PLUMÍN DE PUNTO DELGADO GRIS DE CUALQUIER MARCA (SEA DE AGUA O ACETE), 5- PLUMÓN MARCADOR BISELADO GRIS DE CUALQUIER MARCA DE PREFERENCIA DE AGUA, 6- UNA PLUMA ATÓMICA 7- UN BORRADOR BLANCO, 8- UN LÁPIZ YA SEA 4B O DE MAYOR GRADUACIÓN (SUAVE) 9- DOS PINCELES UNO DELGADO Y UNO GRUESO.



EN ESTA OTRA IMAGEN VEMOS DOS TIPOS MÁS COMUNES DE ACUARELA: LA PRIMERA ES LA DE TUBO CREMOSO; SUS VENTAJAS ES QUE RINDE BASTANTE Y LOS PIGMENTOS DE COLORES YA VIENEN HUMEDECIDOS PARA SU USO, TAMPOCO SE CONTAMINAN LOS COLORES Y SOLO SE USA LO QUE SE NECESITA, SU DESVENTAJA ES QUE CUANDO SE SECA A VECES LA TAPA DEL TUBO SE SELLA Y SI NO SE PUEDE ABRIR HAY QUE ROMPER EL TUBO Y EL COLOR SE QUIEBRA, A PESAR DE ELLO SE PUEDE SEGUIR UTILIZANDO SIN PROBLEMAS.

LA ACUARELA DE GODET O DE PASTILLA, SU VENTAJA ES QUE SE PUEDE USAR DIRECTAMENTE EL COLOR Y SE SECAN SOLOS SIN TANTA MANIPULACIÓN, SU DESVENTAJA ES QUE DURAN MENOS QUE LOS DE TUBO Y LOS COLORES SE PUEDEN CONTAMINAR.

AMBOS NECESITAN UN PLATO MEZCLADOR Y AGUA.

TAMBIÉN EXISTEN ACUARELAS DE TINTAS CONCENTRADAS QUE VIENEN CON GOTERO, SUS COLORES SON MÁS CONCENTRADOS E INTENSOS Y ES UNA EXCELENTE OPCIÓN PARA RESALTAR ALGUNOS TONOS DE NUESTRO TRABAJO.

EN EL CASO DE LOS PAPELES A USAR ESTÁN LAS CARTULINAS OPALINAS DE DIFERENTES GROSORES, SU BLANCURA Y SU SUPERFICIE LISA PERMITE TRABAJAR LAS PLUMAS Y PLUMINES COMO LOS PLUMONES DE COLORES, AUNQUE NO ES RECOMENDABLE TRABAJAR LA ACUARELA PORQUE NO ES UN PAPEL ENCOLADO (QUIERE DECIR QUE NO ESTÁ DISEÑADO PARA ABSORBER EL AGUA COMO LOS PAPELES PARA LA ACUARELA, LO QUE UN EXCESO DE HUMEDAD HACE QUE EL PAPEL SE ARRUGUE DEFORMÁNDOSE Y ECHANDO A PERDER EL DIBUJO), A PESAR DE ELLO SI SE TRABAJA CON CUIDADO PUEDE UTILIZARSE LA ACUARELA EN ÉL, PERO NO ES RECOMENDABLE SI NO SE DOMINA BIEN ESA TÉCNICA. PARA ELLO EXISTE EL PAPEL DE ACUARELA QUE VIENE EN VARIAS PRESENTACIONES, EN PLIEGOS O EN BLOCK DE 15 HOJAS DE DIFERENTES TAMAÑOS, PARA ELLO HAY DE VARIAS MARCAS, LAS MÁS CONOCIDAS SON EL FABRIANO, GUARRO, CANSON,

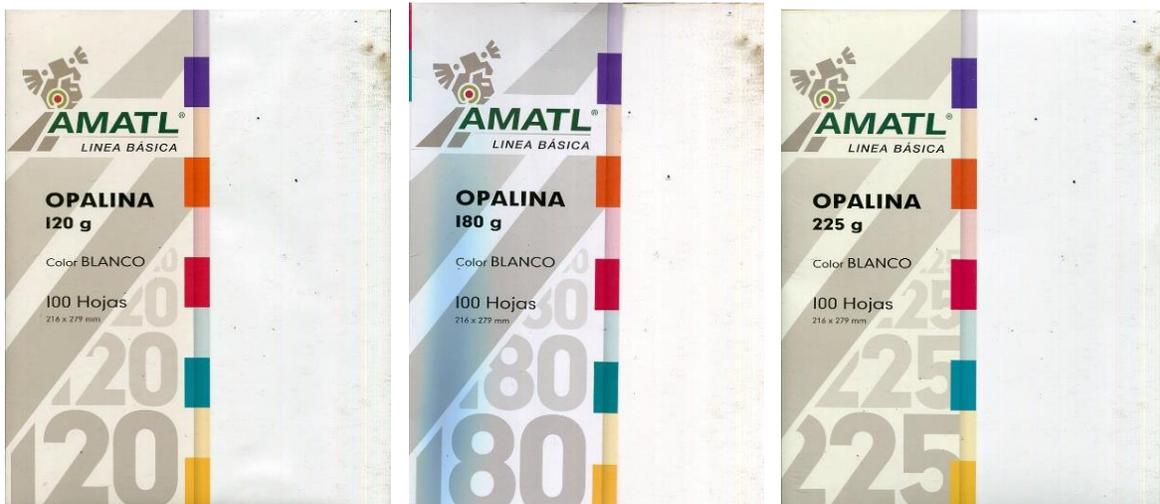
ARCHES, WINSON AND NEWTON, BARBAS, ETC., LAS MÁS UTILIZADAS Y CONOCIDAS EN NUESTRO MEDIO SON LAS DOS PRIMERAS MENCIONADAS.

EN EL CASO DEL PAPEL O CARTULINA OPALINA VIENE EN DIFERENTES GROSORES

DESAFORTUNADAMENTE EN MÉXICO NO SE FABRICA ESTE TIPO DE PAPEL, TODOS SON IMPORTADOS:

FABRIANO (ITALIA), GUARRO Y BARBAS (ESPAÑA), CANSON (E.U.), ARCHES (FRANCIA), WINSON AND NEWTON (INGLATERRA), ESTE ÚLTIMO TAMBIÉN FABRICA ACUARELAS DE GRAN CALIDAD, PODRÍAMOS DECIR QUE ESTA MARCA ES DE LAS MEJORES EN EL MUNDO.

(ESTOS VIENEN ESPECIFICADOS EN GRAMOS DE 120G PAPEL, 180G CARTULINA DELGADA Y 225G CARTULINA GRUESA).



CAPITULO DOS

LA BITACORA Y EL BOCETO

DEDICARSE AL DIBUJO ARQUITECTÓNICO REQUIERE DOS COSAS IMPORTANTES, OBSERVAR EL ENTORNO ARQUITECTÓNICO URBANO Y RURAL EN SUS DETALLES (YO EN LO PERSONAL ME HE LLEGADO A DEMORAR HASTA DOS HORAS OBSERVANDO EL OBJETO ARQUITECTÓNICO Y SUS DETALLES Y LUEGO LO DIBUJO EN LA BITÁCORA), PRACTICAR EL DIBUJO A TRAVÉS DE UNA LIBRETA O BITÁCORA, YA SEA DE FORMA CASERA Y/O DE VIAJE, AMBOS ELEMENTOS SON PARTE EN LA VIDA DEL ILUSTRADOR.

EL BOCETO ES EL ELEMENTO FÍSICO PERCEPTUAL DEL OBJETO ARQUITECTÓNICO, NOS AYUDA CON TRAZOS INFORMALES A ENTENDER LA FORMA, LA ESTRUCTURA, EL DETALLE, EL COLOR Y LA GEOMETRÍA ARQUITECTÓNICA DEL OBJETO OBSERVADO. LAS CARACTERÍSTICAS DE LA ARQUITECTURA HISTÓRICA DE PALACIOS E IGLESIAS REQUIEREN MAYOR OBSERVANCIA POR LA CANTIDAD DE DETALLES QUE CONLLEVAN ESTOS ESTILOS HISTÓRICOS.

AMBOS, LA LIBRETA Y EL BOCETO SON PARTE DE LA VIDA COTIDIANA DEL ARTISTA E ILUSTRADOR, LA LIBRETA PUEDE COMPRARSE (HAY DE DIFERENTES MARCAS, TAMAÑOS, TIPOS DE PAPEL Y COSTOS) O SE PUEDE HACER DE FORMA CASERA SI SE REQUIERE, ELIGIENDO EL TIPO DE PAPEL (PUEDE SER PARA LÁPIZ, PARA TINTAS O PARA ACUARELA) Y EL TAMAÑO (VA ACORDE A LA COMODIDAD DE SU USO Y A LA COMODIDAD DE SU TRANSPORTE EN CASO DE BITÁCORA DE VIAJE).

TAMBIÉN SE PUEDE UNO APOYAR CON LA CÁMARA FOTOGRÁFICA; ESPECIALMENTE CUANDO EL TIEMPO DE ESTAR EN ALGÚN LUGAR ES MUY CORTO Y NO TENEMOS EL MARGEN SUFICIENTE PARA OBSERVAR EL OBJETO O EL LUGAR A DETALLE; O ESTAMOS EN MOVIMIENTO Y SOLO TENEMOS UN PAR DE MINUTOS PARA CAPTURAR LA IMAGEN DEL OBJETO ARQUITECTÓNICO DE NUESTRO INTERÉS; O EN SU CASO NO ENCONTRAMOS UN LUGAR CÓMODO PARA REALIZAR NUESTROS BOCETOS.

DIFERENTES TIPOS DE BOCETOS



BOCETO A LÁPIZ: TRAZO DIFUSO DE 4B O 6B



BOCETO A LÁPIZ: TRAZO CON LÍNEAS MARCADAS DE 4B O 6B



BOCETO CON TIZA Y/O CARBONCILLO: TRAZO CON SOMBRAS



BOCETO CON POLTEC O GOUACHE: TRAZO CON PINCEL Y MANCHAS



**BOCETO CON PLUMINES DE COLORES DE PUNTO FINO: TRAZO CON LÍNEAS
DIAGONALES**

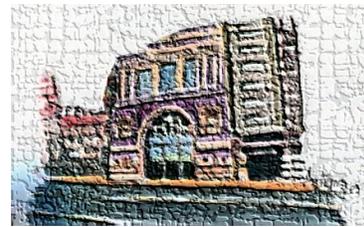
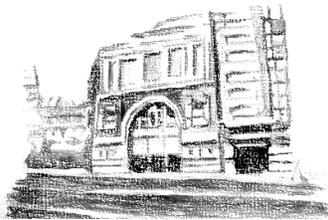


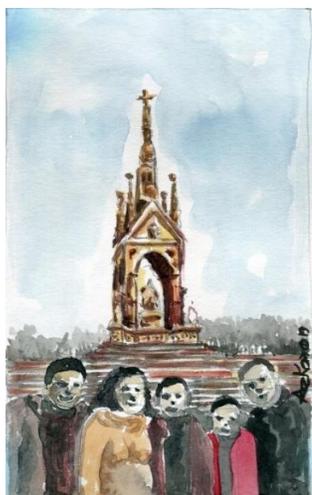
BOCETO EN PAPEL TEXTURIZADO: TRAZO EN PAPEL MUY GRANULADO (ACUARELA)



BOCETO CON ACUARELA: TRAZO EN PAPEL FABRIANO O GUARRO

OTROS EJEMPLOS





LA BITÁCORA

SE ACONSEJA PASTA DURA, YA QUE PERMITE APOYARSE PARA PINTAR SOBRE LAS PIERNAS.

PAPEL DE DIFERENTES TIPOS, SI SE HACE PERSONAL LA BITÁCORA PUEDE COLOCARSE DIFERENTES TIPOS DE PAPEL EN UNA SOLA BITÁCORA.

PUEDEN LAS HOJAS SER DESPRENDIBLES SI SE PRESENTA EL DESEO DE ENMARCARSE EL TRABAJO (OPCIONAL).

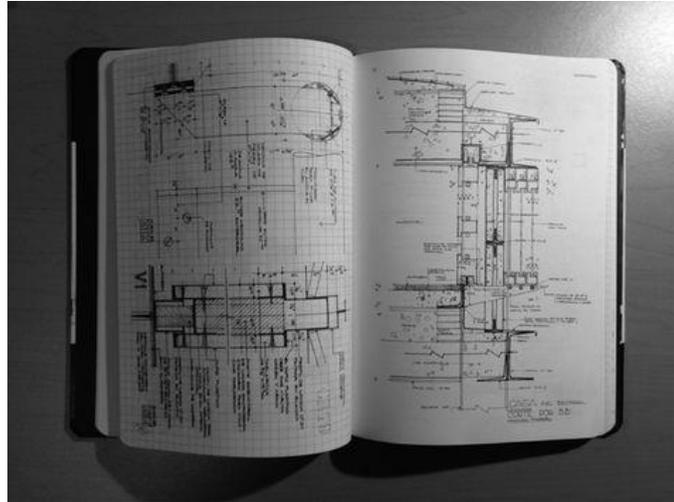
ÁREA DE DIBUJO Y DE TEXTO PARA COLOCAR NOTAS SOBRE LO QUE SE BOCETA.

EL TAMAÑO DE LA BITÁCORA ES OPCIONAL (AL GUSTO Y COMODIDAD DEL ILUSTRADOR).



SE ACONSEJA LIBRETA COSTURADA, PARA EVITAR QUE LAS HOJAS SE SUELTEN Y PERMITE QUE LA LIBRETA SE ABRA LO SUFICIENTE.

NO MUY GRUESA, CON 15 A 30 HOJAS DE ACUARELAS O 30 HOJAS DE OPALINA DE 120 G ES SUFICIENTE.



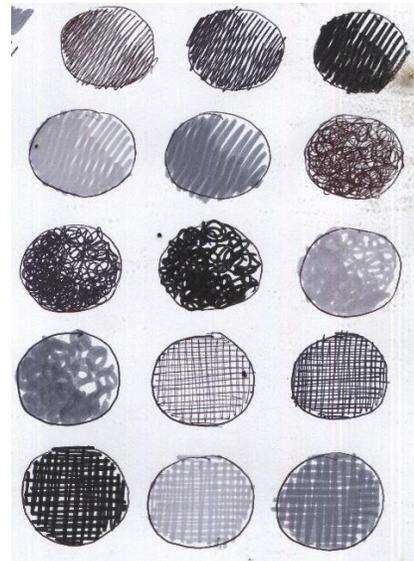
EJEMPLO DE TRES TIPOS DE BITÁCORA DE DIBUJO, PARCIAL (SOLO SE DIBUJA LA MITAD DE LA LIBRETA) O TOTAL. (SE DIBUJA LA HOJA COMPLETA).



CAPITULO TRES

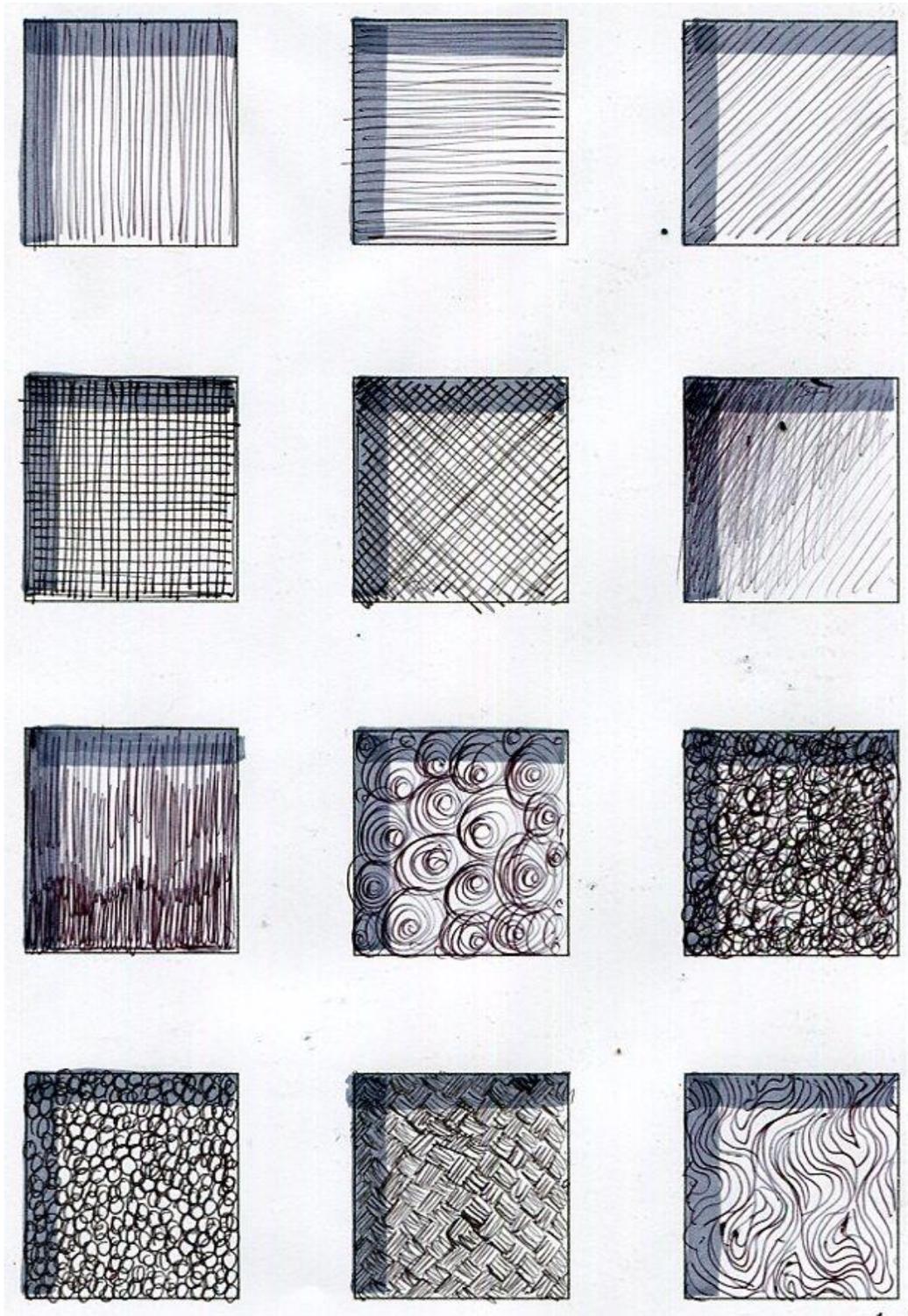
TEXTURAS Y EJERCICIOS CON DIFERENTES
HERRAMIENTAS

PARA LOGRAR MANTENER UN BUEN PULSO ESENCIAL PARA ILUSTRAR; SE REQUIERE EJERCITARLO, PARA ELLO SE NECESITA REALIZAR UNA SERIE DE EJERCICIOS CON LAS DIFERENTES HERRAMIENTAS DE DIBUJO. PRIMERO TRAZOS LIBRES MONOCROMÁTICOS MÁS DE CARÁCTER INTUITIVO Y LUEGO PROPOSITIVO Y POSTERIORMENTE EN COLOR, CON PLUMINES Y ACUARELAS.

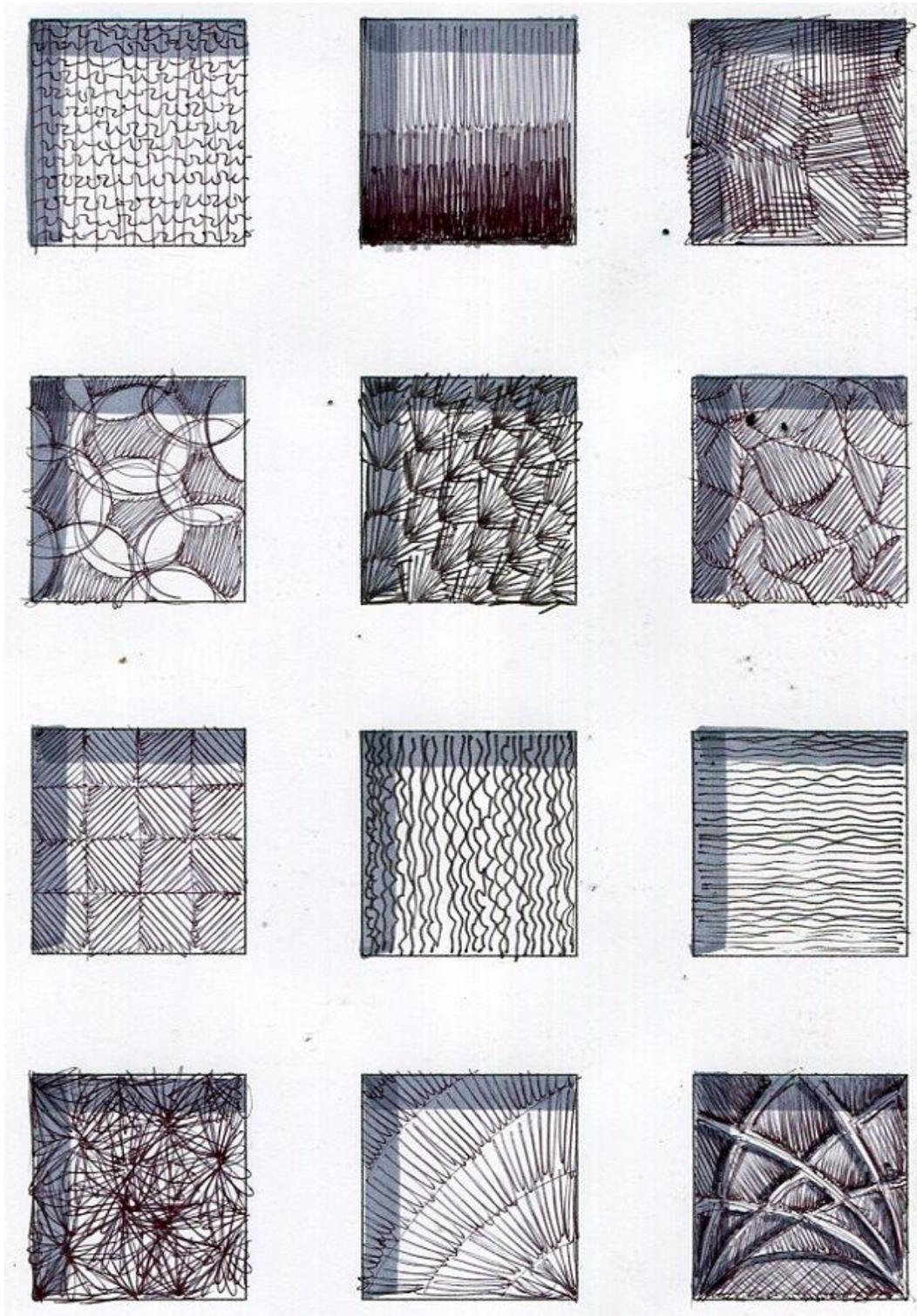


EJERCICIOS A MANO LIBRE O ALZADA MONOCROMÁTICO CON DIFERENTES TONOS E INTENSIDADES DE GRISES, SU FINALIDAD ES EL DE IRSE ADAPTANDO A LAS HERRAMIENTAS Y A LA CALIDAD DE SUS TONOS.

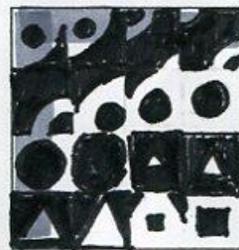
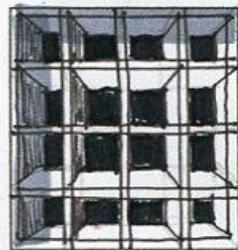
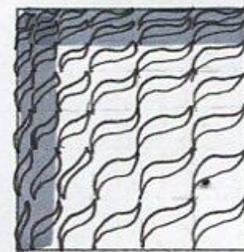
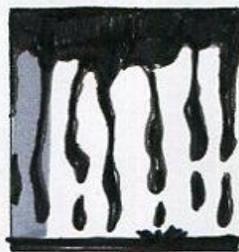
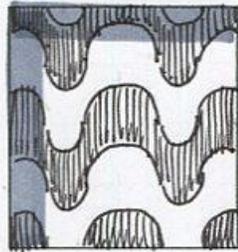
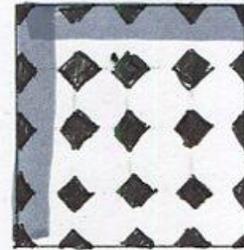
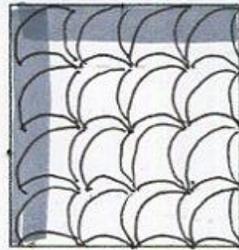
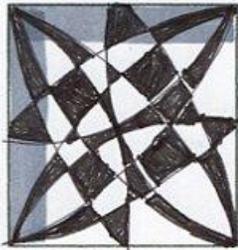
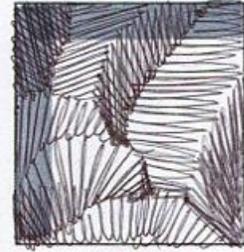
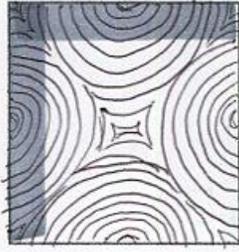
AQUÍ SE PLANTEA UN EJEMPLO, PERO SE PUEDE IR PROPONIENDO DIFERENTES EJERCICIOS Y CON DIFERENTES TIEMPOS HASTA SENTIRSE SEGURO DEL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS PARA DIBUJAR Y LAS CALIDADES DEL TRAZO.



EJERCICIOS DE TEXTURA BÁSICA PARA IR SOLTANDO LA MANO, LAS IMÁGENES AQUÍ PRESENTADAS ES SOLO UN EJEMPLO DE MUCHAS TEXTURAS QUE SE PUEDEN REALIZAR A CONSIDERACIÓN DEL ILUSTRADOR.



OTRO EJEMPLO DE TEXTURA CON LA PLUMA ATÓMICA (ESTA HERRAMIENTA COMÚN NO SOLO SIRVE PARA ESCRIBIR, SINO QUE NOS PERMITE DIBUJAR EN DEGRADADO Y EN TONOS GRISES).



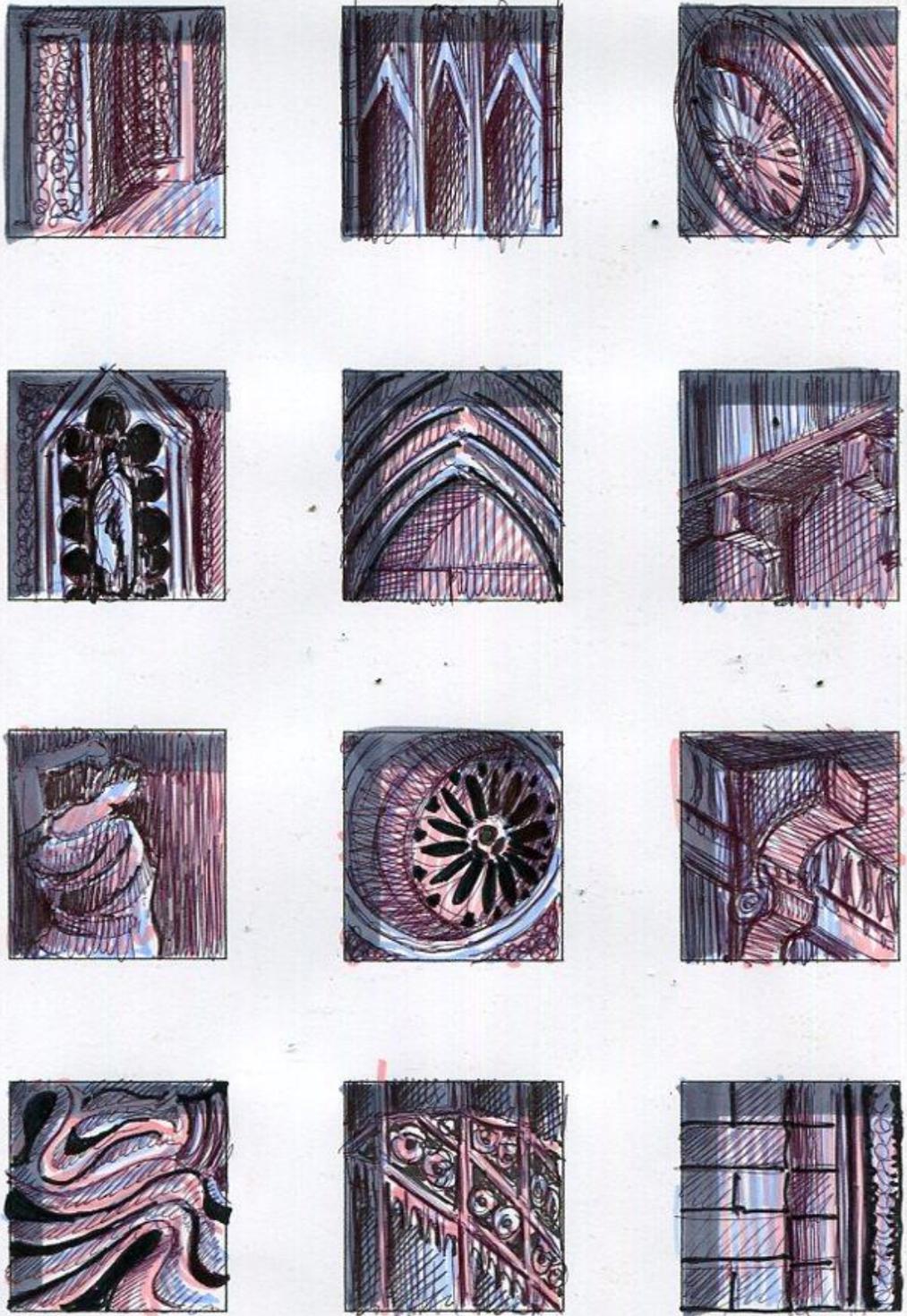
COMBINANDO LAS HERRAMIENTAS CON UNA PLUMA DE TINTA NEGRA MÁS INTENSA, PARA RESALTAR LOS DETALLES Y DAR MAYOR CONTRASTE DE CLAROS (PAPEL BLANCO) Y OSCUROS (PLUMA ATÓMICA PARA GRISES Y PLUMA DE PUNTO EXTRAFINO PARA TONOS NEGROS).



EL USO DE PLUMONES Y SU RELACIÓN CON LAS OTRAS HERRAMIENTAS DE DIBUJO, ES IMPORTANTE PERDERLE EL "MIEDO" AL COLOR INTENSO, YA QUE, SI SE LLEGA A DOMINAR SU USO, NOS DARÁ LA FACILIDAD DE PODER LLEGAR A MANEJAR CON SOLTURA LOS COLORES MÁS SUAVES.



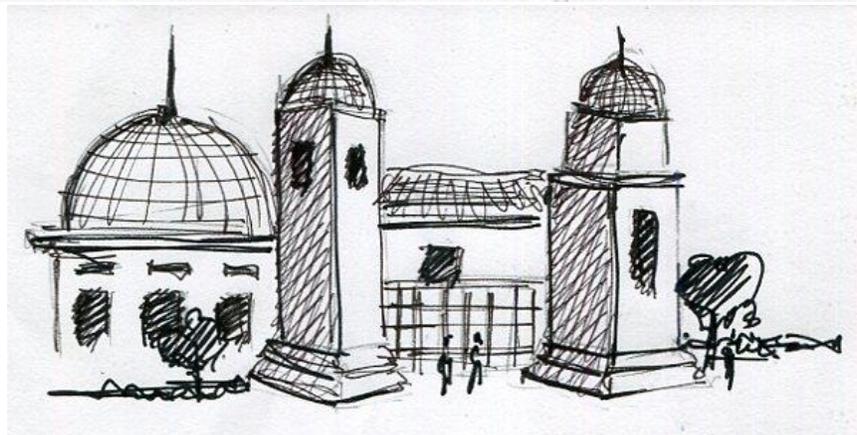
LA ACUARELA, HERRAMIENTA INDISPENSABLE PARA EL DIBUJO; POR SU FLEXIBILIDAD EN EL MANEJO, POR SU TRANSPARENCIA, POR SUS TONOS SUAVES, POR SU NOBLEZA DE COMBINARSE CON OTRAS TÉCNICAS TANTO HÚMEDAS COMO SECAS, SU ÚNICA DIFICULTAD SE ENCUENTRA EN QUE ES UNA TÉCNICA DIFÍCIL DE CORREGIR CUANDO ESTÁ SECA, ASÍ COMO SE REQUIERE DE SU PROPIO PAPEL PARA PINTAR (VER CAPÍTULO UNO).

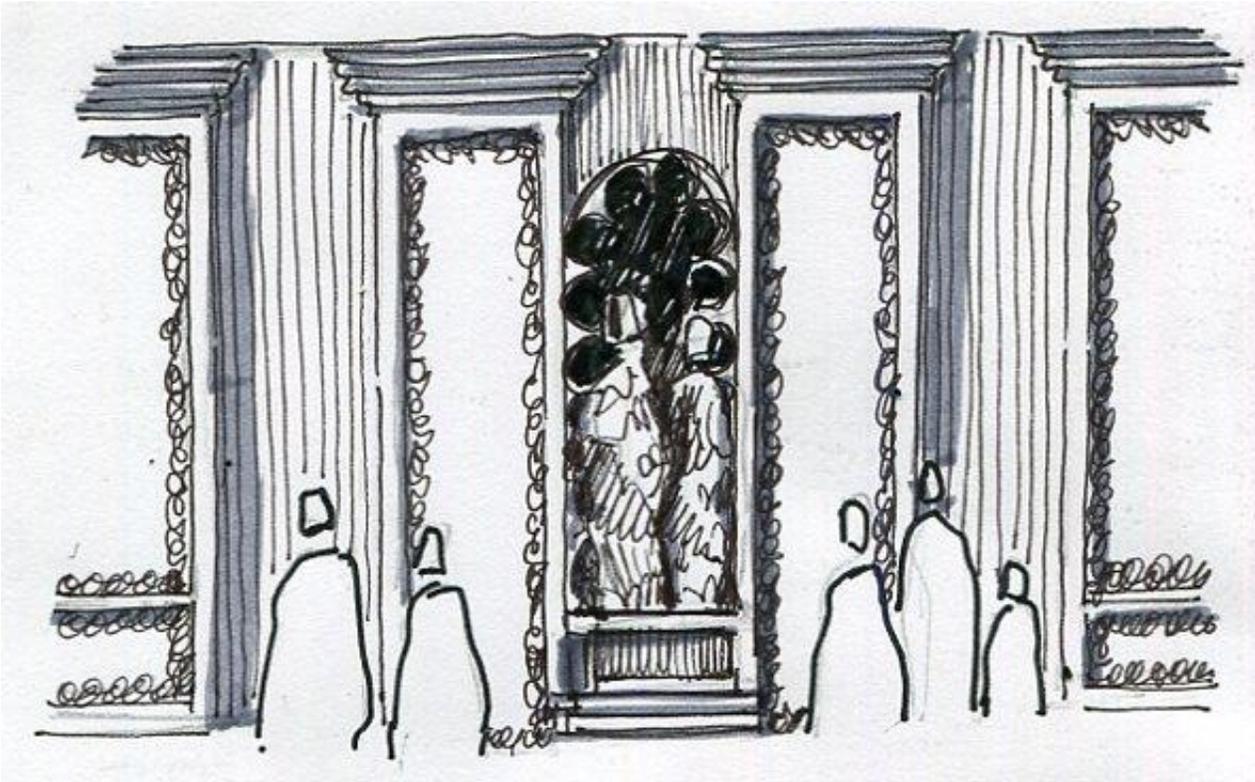
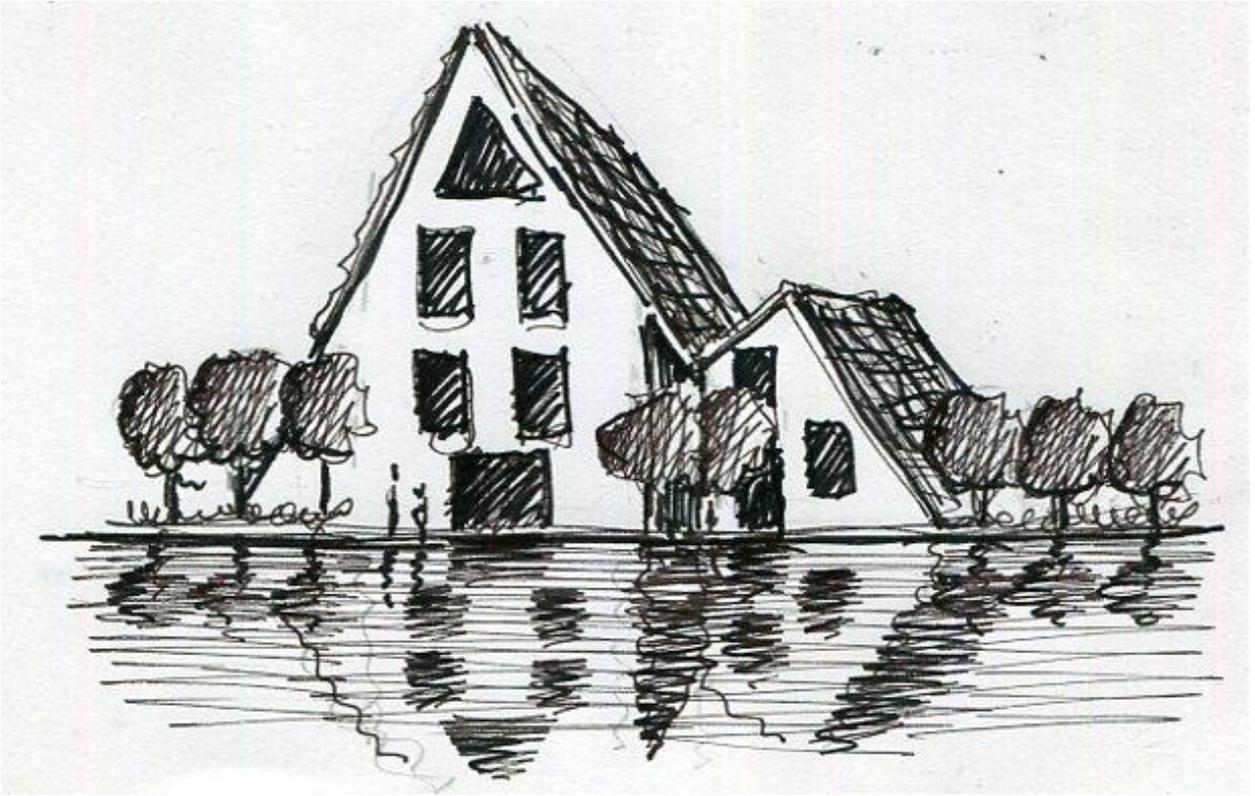


EJERCICIOS RELACIONADOS AL OBJETO ARQUITECTÓNICO EN COMBINACIÓN CON DOS TONOS UNO CÁLIDO Y OTRO FRÍO, AQUÍ YA ESTÁ ENFOCADO HACIA LOS DETALLES ARQUITECTÓNICOS DE IGLESIAS Y PALACIOS.

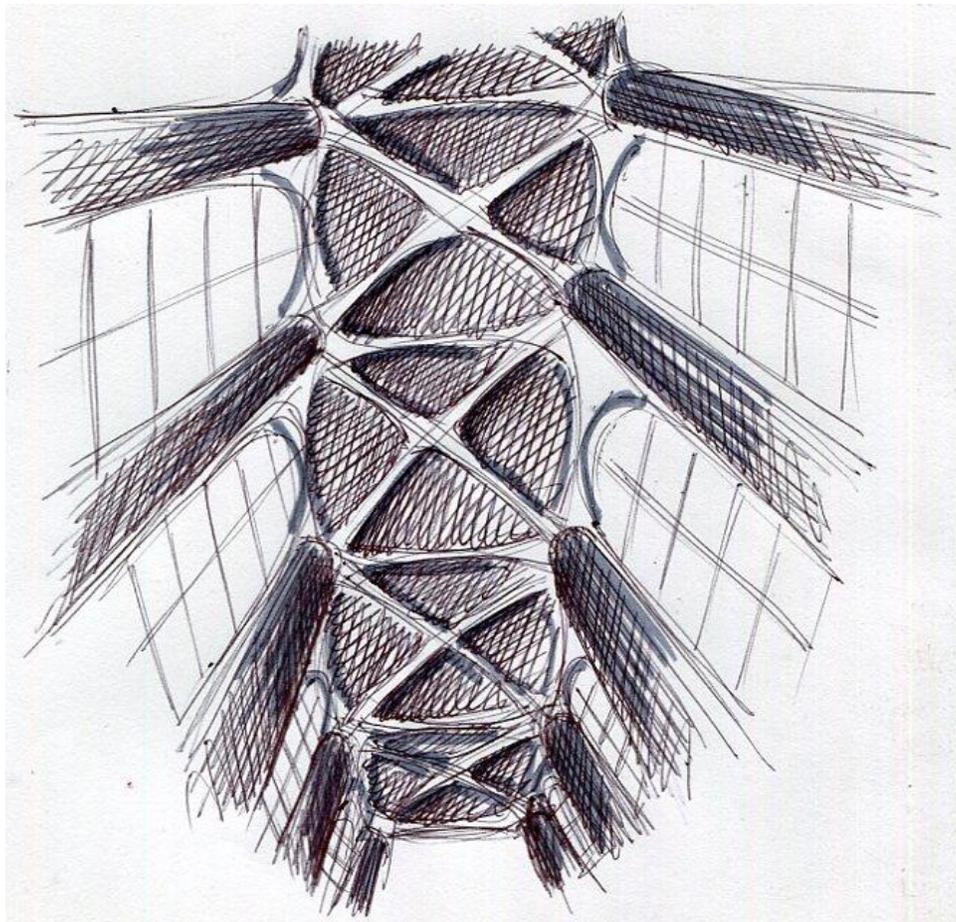
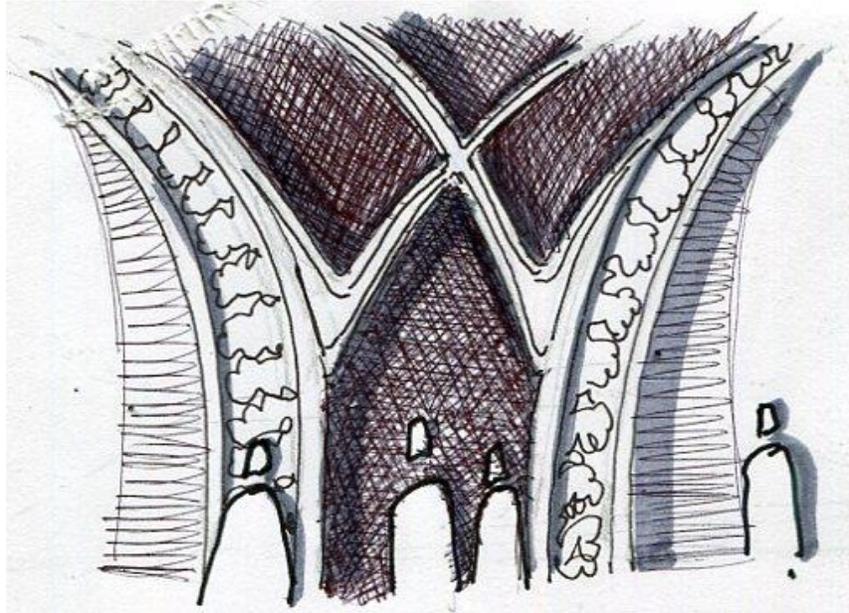
LOS PRIMEROS BOCETOS E IDEAS QUE SE DESARROLLARÁN CON MÁS DETALLE Y CALIDAD EN EL DIBUJO FINAL.

EXTERIORES:

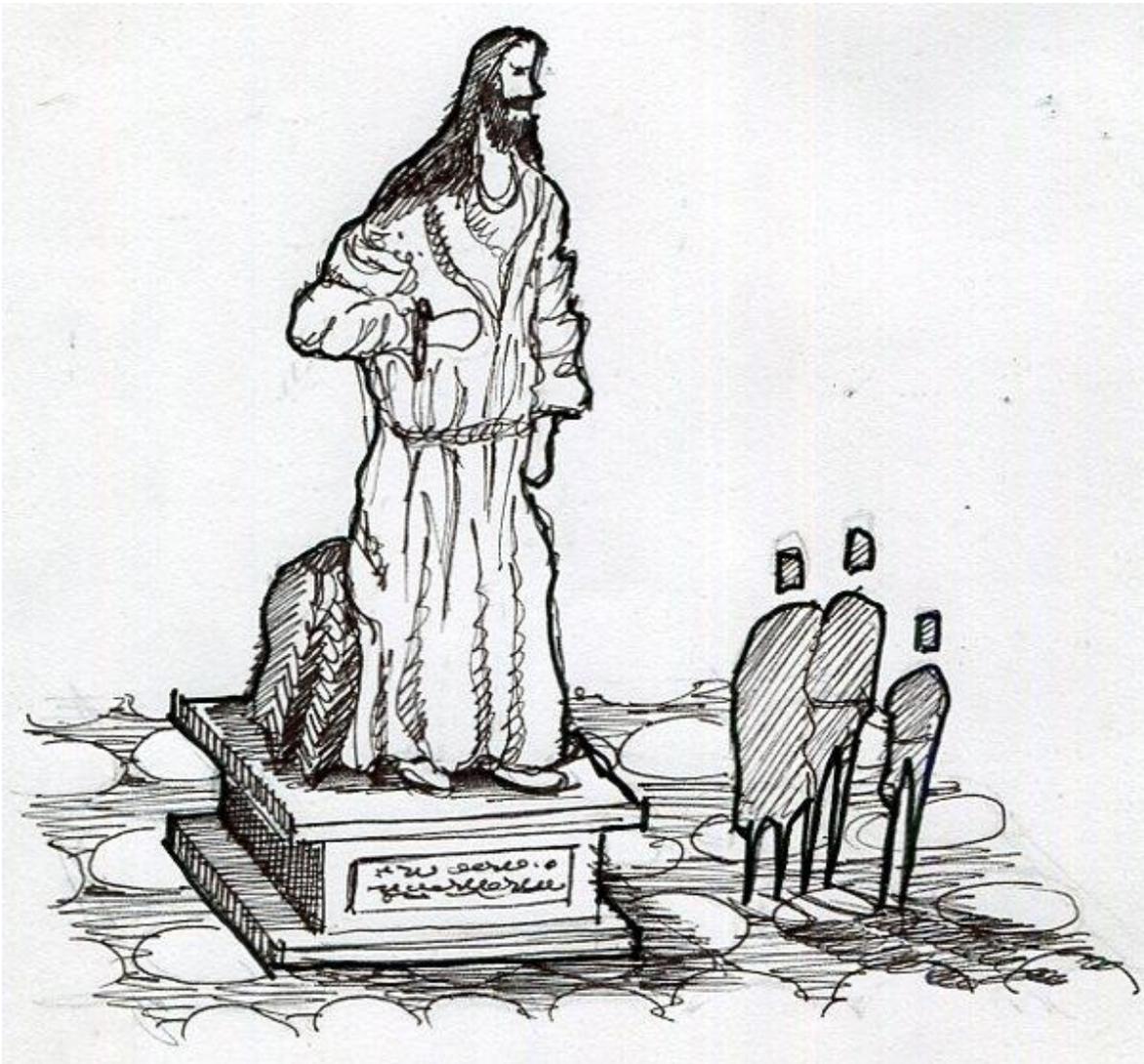




INTERIORES:



DETALLES:

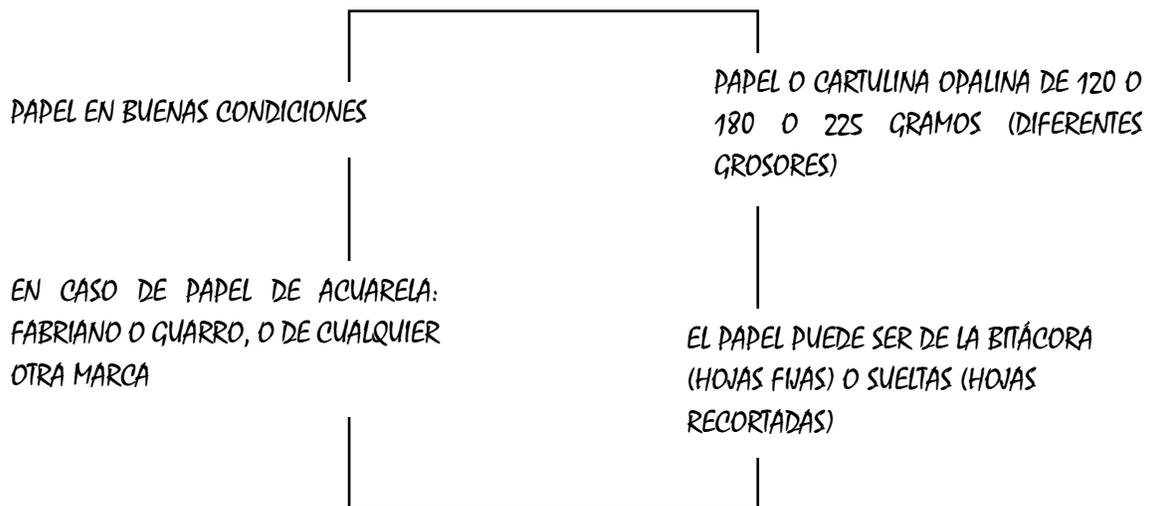


EN ESTE ASPECTOS SE REQUIERE AQUELLOS DETALLES QUE RESULTEN INTERESANTES EN LOS ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS DE IGLESIAS O DE PALACIOS, QUE VALGA LA PENA DIBUJAR Y PUEDEN IR DESDE ESCULTURAS, PINTURAS (RELACIONADAS MÁS A LOS MURALES RELIGIOSOS) Y DETALLES DECORATIVOS U ORNAMENTALES A DESTACAR.

CAPITULO CUATRO

EL PROCESO DE EXTERIORES

EN EL PROCESO DE ELABORACIÓN DEL DIBUJO DE EXTERIORES SE CONTEMPLAN CIERTAS OBSERVACIONES: **PRIMERO:** EL TIPO DE PAPEL QUE SE REQUIERE (EN GRAMOS O GROSOR), **SEGUNDO:** LAS HERRAMIENTAS A UTILIZAR, YA SEAN DURAS (LÁPIZ, PLUMAS, PLUMONES) O BLANDAS (PINCELES), **TERCERO:** SI SERÁ MONOCROMÁTICO O EN COLOR, **CUARTO:** OBSERVAR LOS MEJORES ÁNGULOS DEL OBJETO ARQUITECTÓNICO (YA SEA EN BOCETO SOBRE LA BITÁCORA O EN SU CASO FOTOGRAFÍAS), **QUINTO:** EN CASO DE DIBUJAR EN VIVO EL OBJETO ARQUITECTÓNICO BUSCAR UN LUGAR CÓMODO PARA TRABAJAR, **SEXTO:** TRANSPORTAR SUFICIENTE AGUA EN CASO DE TRABAJAR CON ACUARELAS, **SÉPTIMO:** CUIDAR QUE EL PAPEL (EN CASO DE MANEJARLOS SUELTOS) NO SE MALTRATE EN SU TRANSPORTE (NO DOBLAR, NO ARRUGAR, NO MANCHAR, ETC.), **OCTAVO:** NO PROLONGAR MUCHO TIEMPO DIBUJANDO PARA NO CANSARSE (CUANDO SE LLEGA A CANSAR DIBUJANDO HAY QUE HACER PAUSAS PARA DESPEJAR LAS IDEAS Y DESESTRESAR LOS MÚSCULOS DE LA MANO Y DEL CUERPO), **NOVENO:** EVITAR INTERRUPCIONES CUANDO MÁS CENTRADO SE ESTE EN EL DIBUJO, **DÉCIMO:** ESTAR CONSCIENTE QUE DIBUJAR ES ENTRAR A OTRA "DIMENSIÓN" Y POR LO TANTO DEBEMOS CONCENTRARNOS EN EL Y NO PENSAR EN OTRAS COSAS SI NOS ES POSIBLE (ES SUMERGIRNOS EN OTRA REALIDAD, LA DE LA CREATIVIDAD).



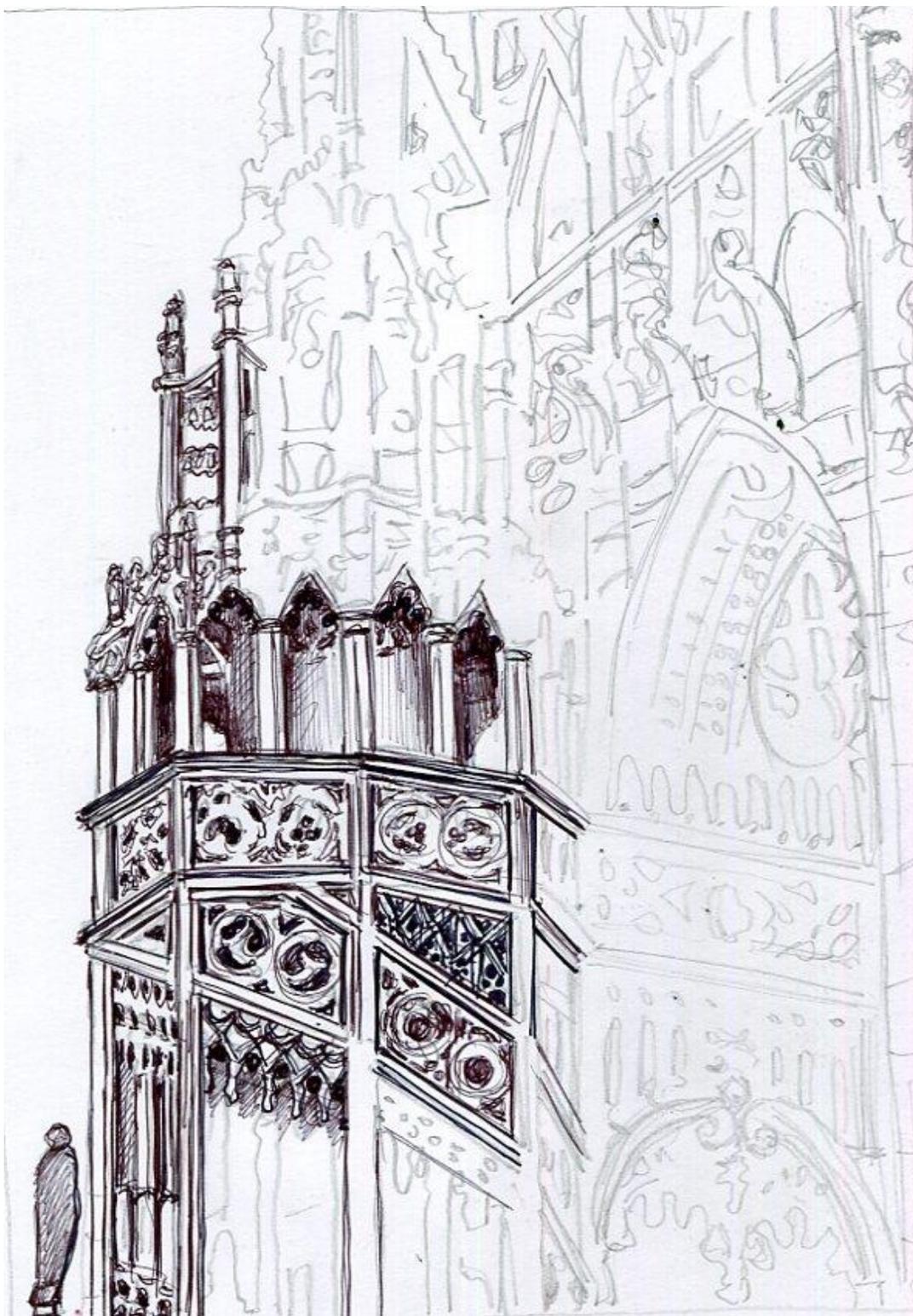
EJEMPLO UNO:



EL BOCETO: TRAZOS CON LÁPIZ SUAVE 4B SIN DETALLES, SOLO SE MARCA DE FORMA SIGNIFICATIVA PARA UBICAR CIERTOS ELEMENTOS DECORATIVOS DEL OBJETO ARQUITECTÓNICO.



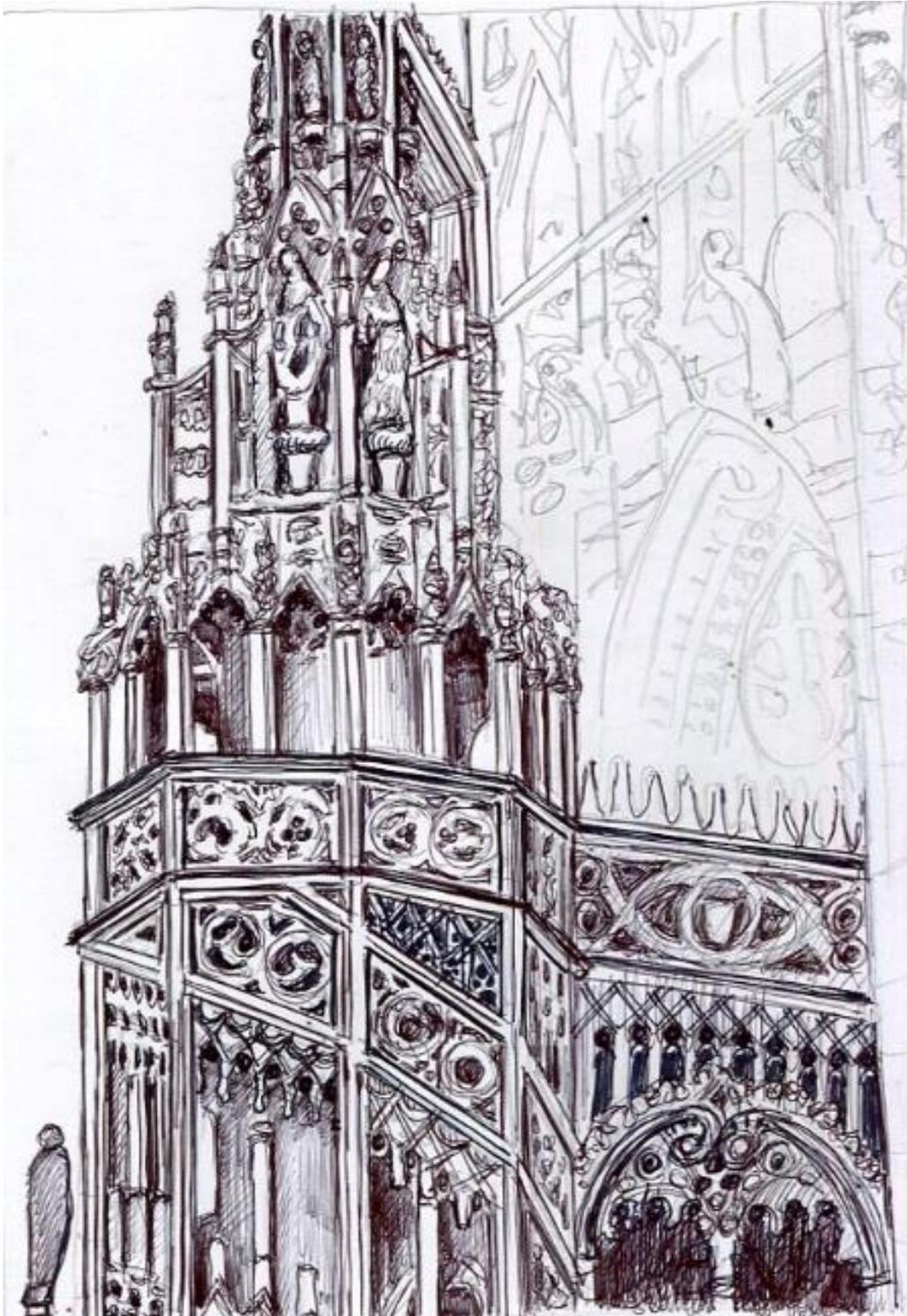
PASO DOS: SELECCIONAR DENTRO DEL DIBUJO EL PUNTO A INICIAR CON UNA PLUMA COMÚN Y CORRIENTE, CON DEGRADADOS Y TEXTURAS (TRAZOS SUAVES).



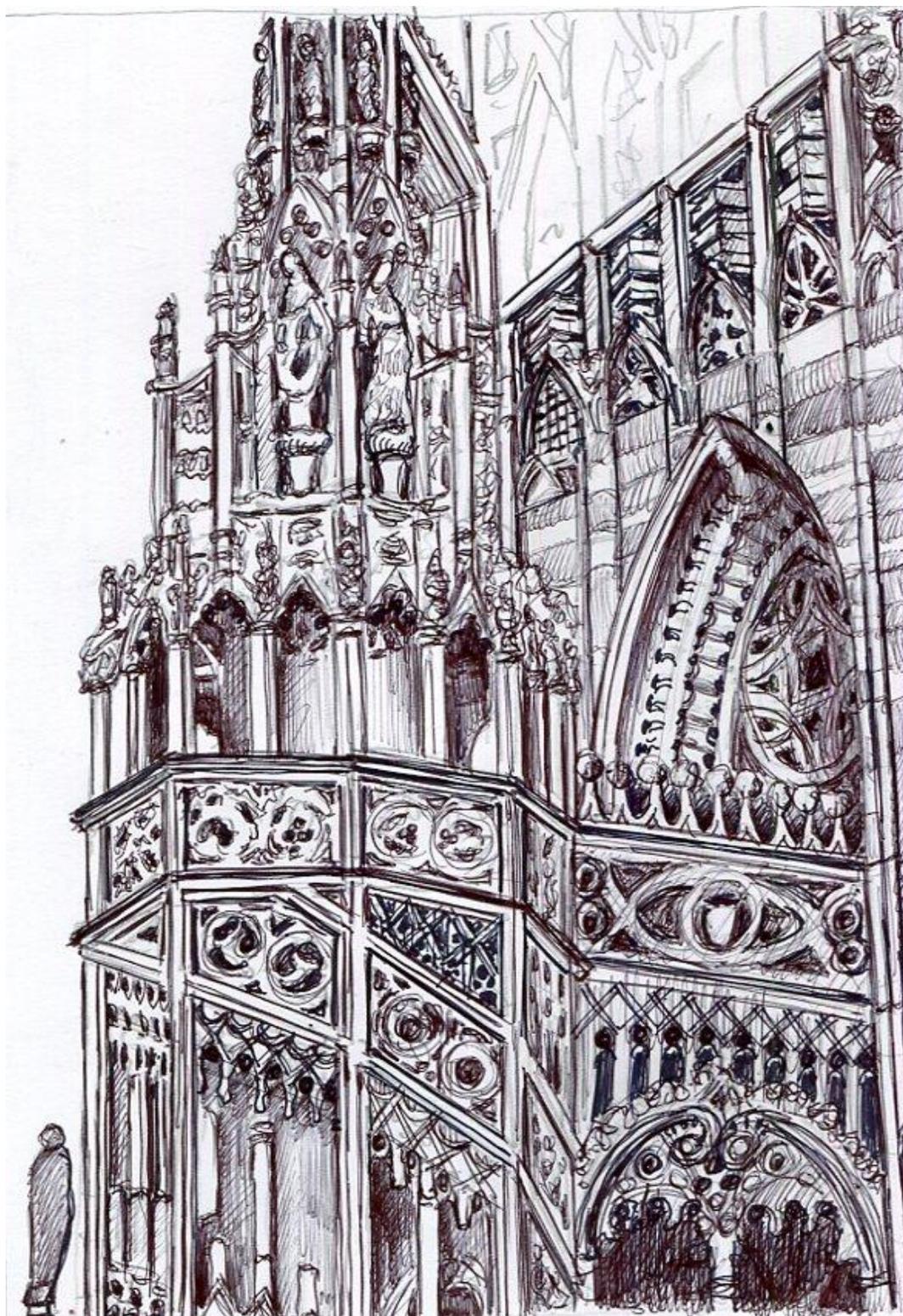
PASO TRES: POR INERCIA EL DIBUJO NOS LLEVA HACIA UNA DIRECCIÓN, EN EL CASO DE ESTE DIBUJO, LA DIRECCIÓN ES HACIA ABAJO.



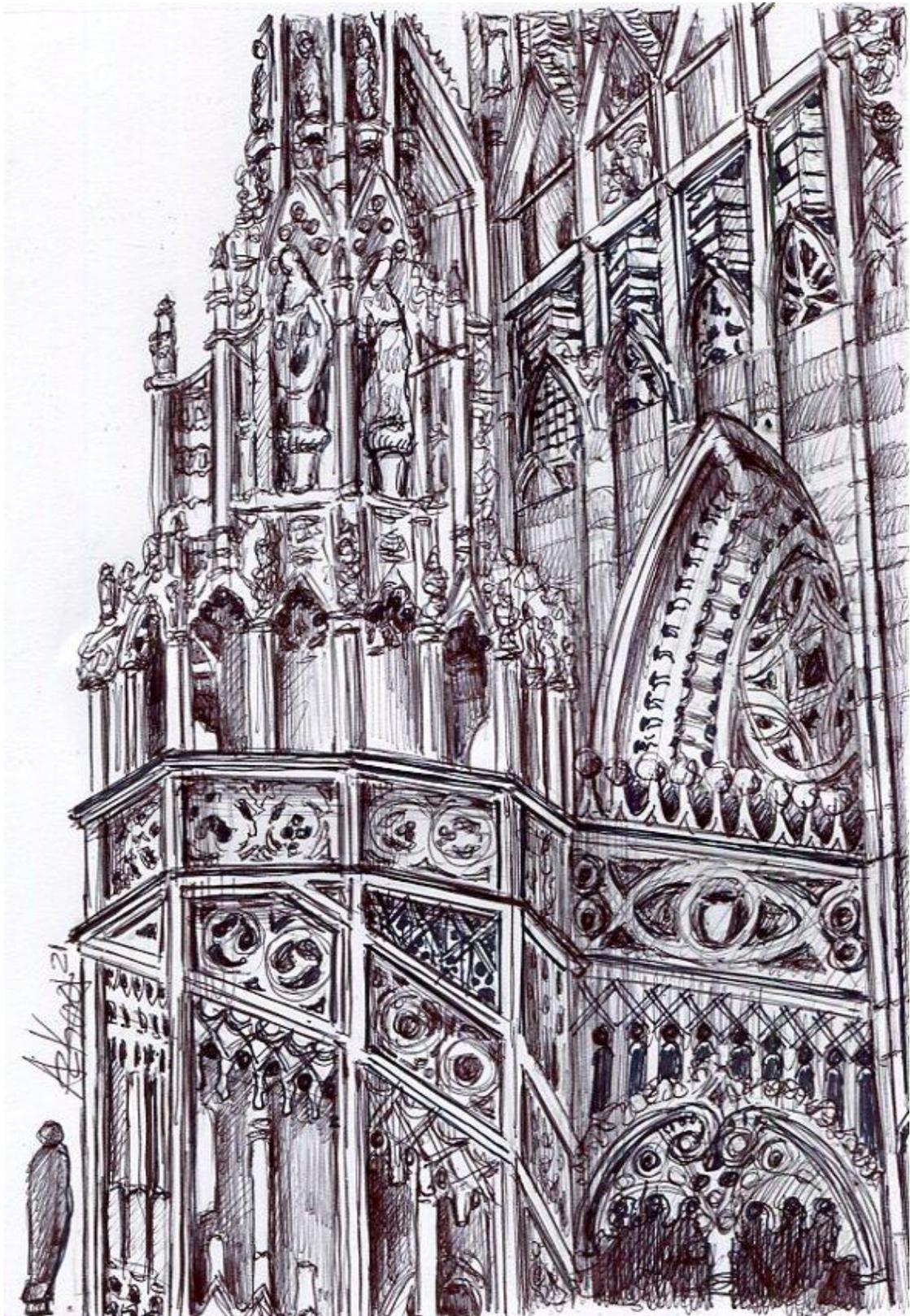
PASO CUATRO: LA PARTE INFERIOR SE HA DIBUJADO CON UNA PLUMA SIMPLE SIN UTILIZAR NINGUNA OTRA HERRAMIENTA.



PASO CINCO: SIGUIENDO EL EJE VERTICAL DEL EDIFICIO, SE DIBUJA LA PARTE SUPERIOR DE LA TORRE.



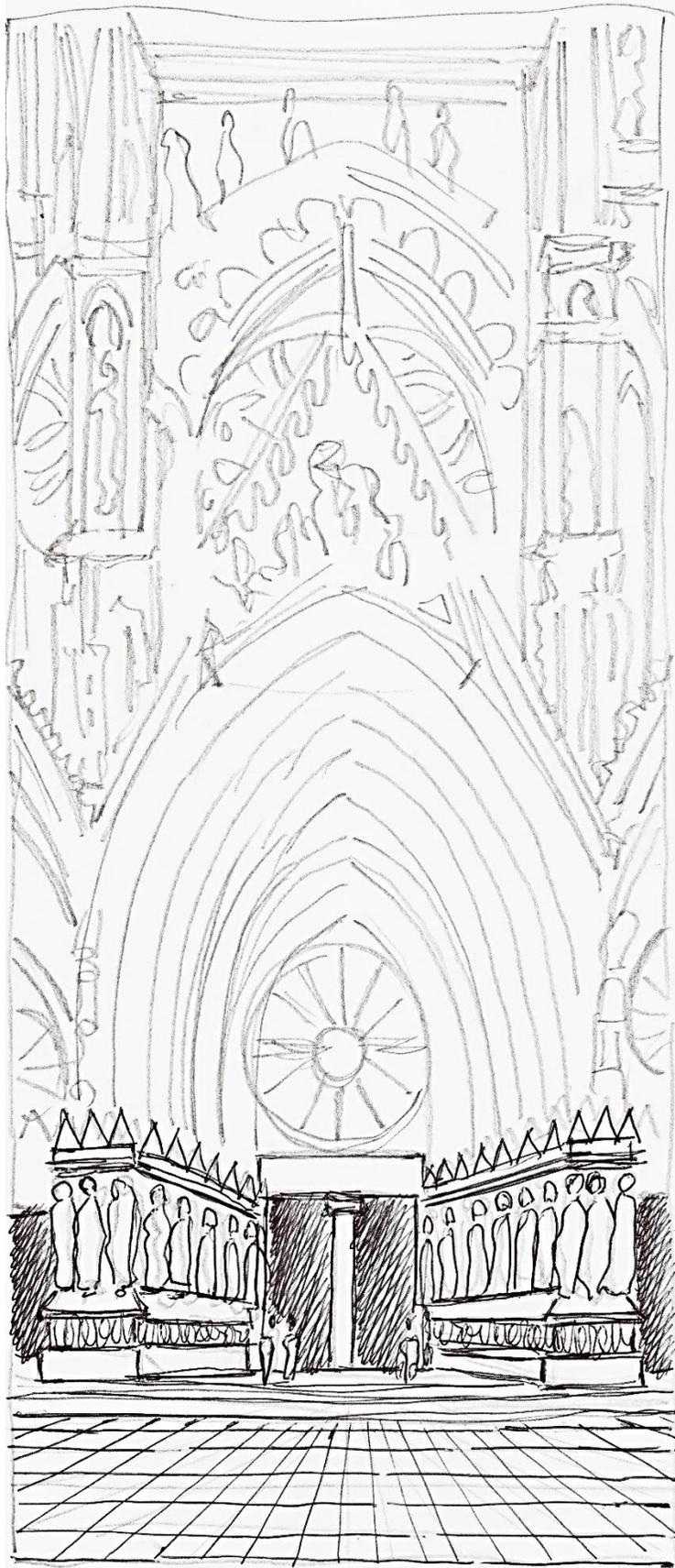
PASO SEIS: EL DIBUJO SE TEXTURIZA EN LA PARTE DERECHA.

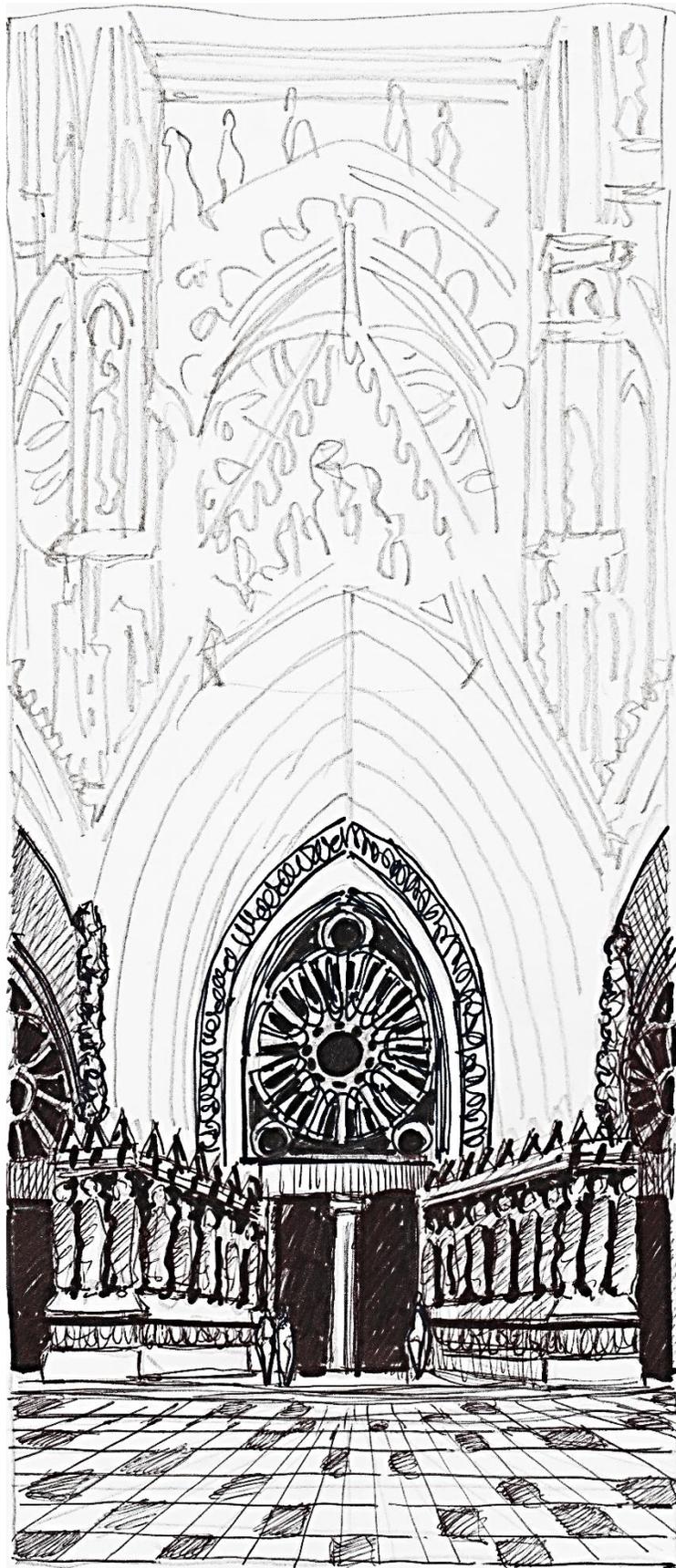


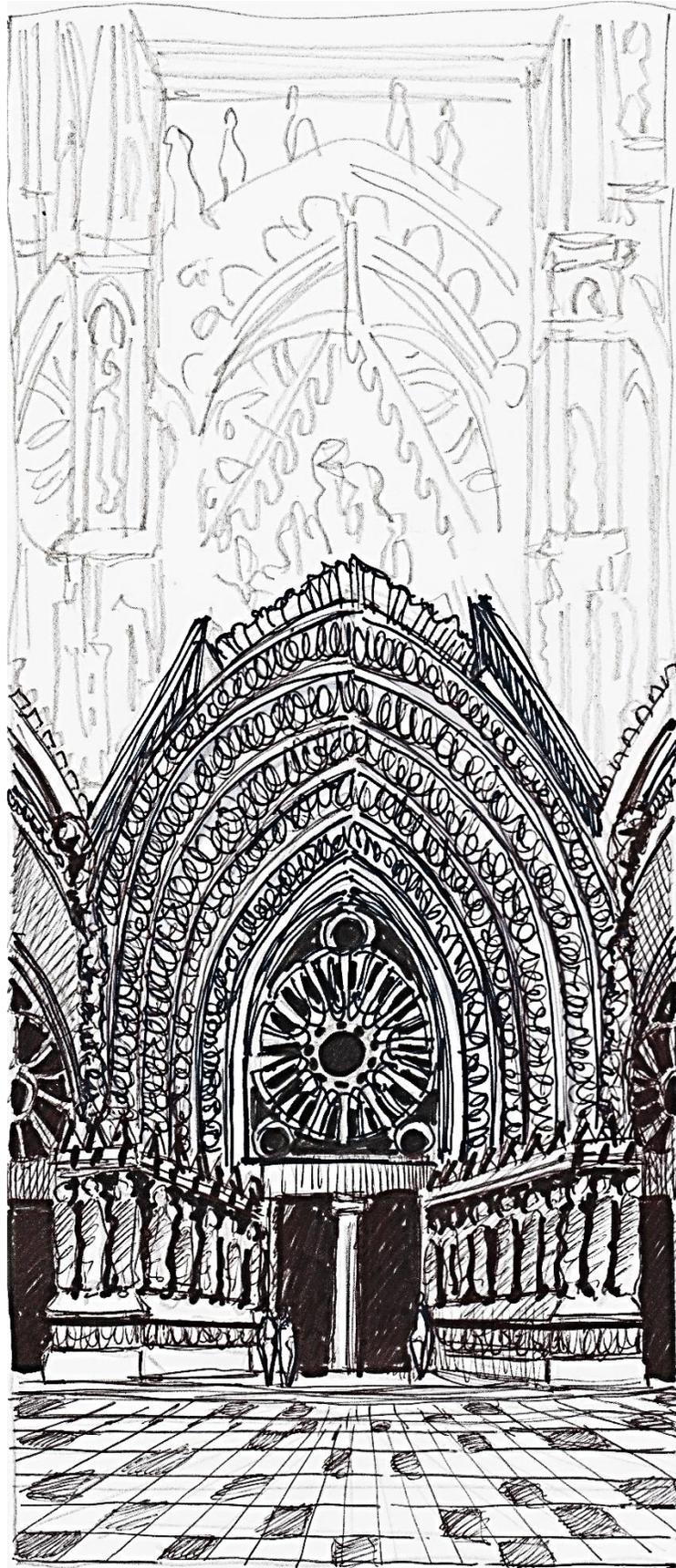
TRABAJO FINAL

EJEMPLO DOS:

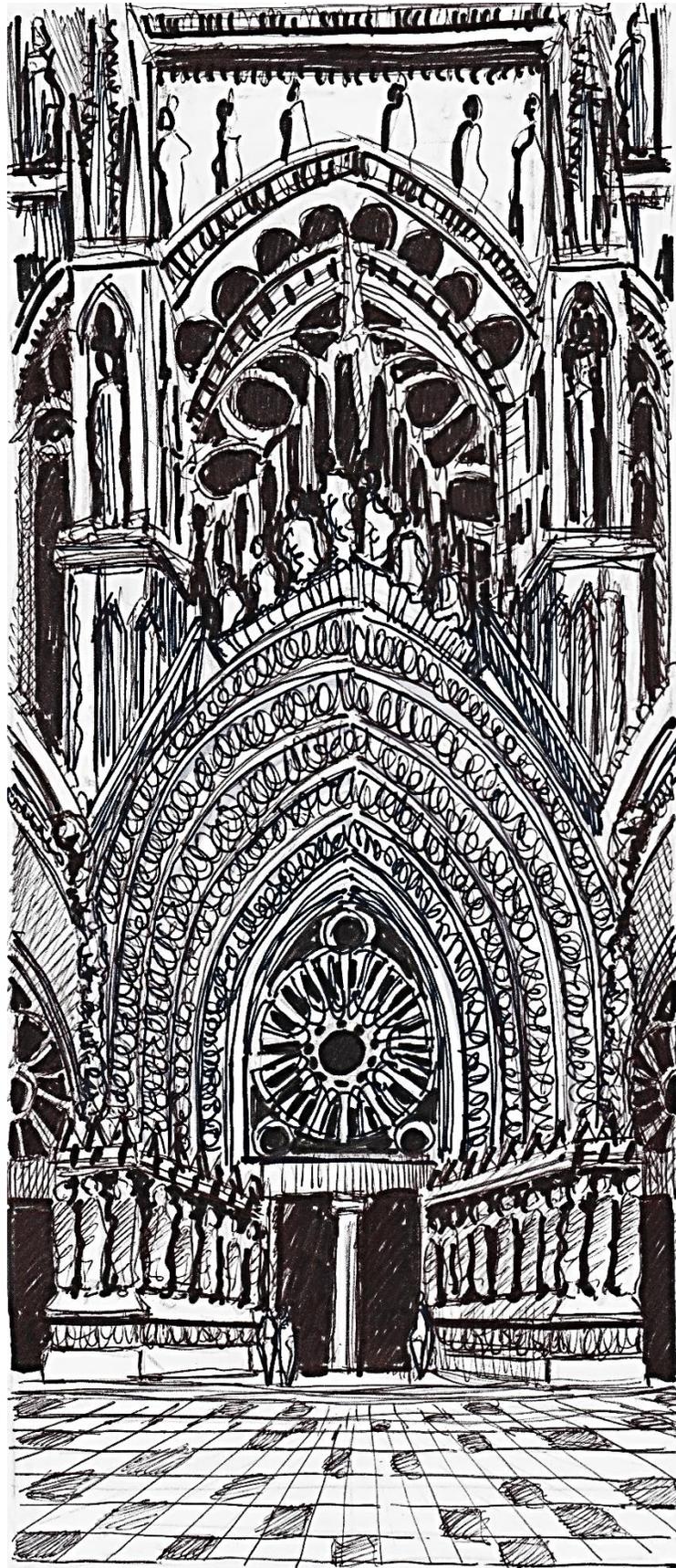












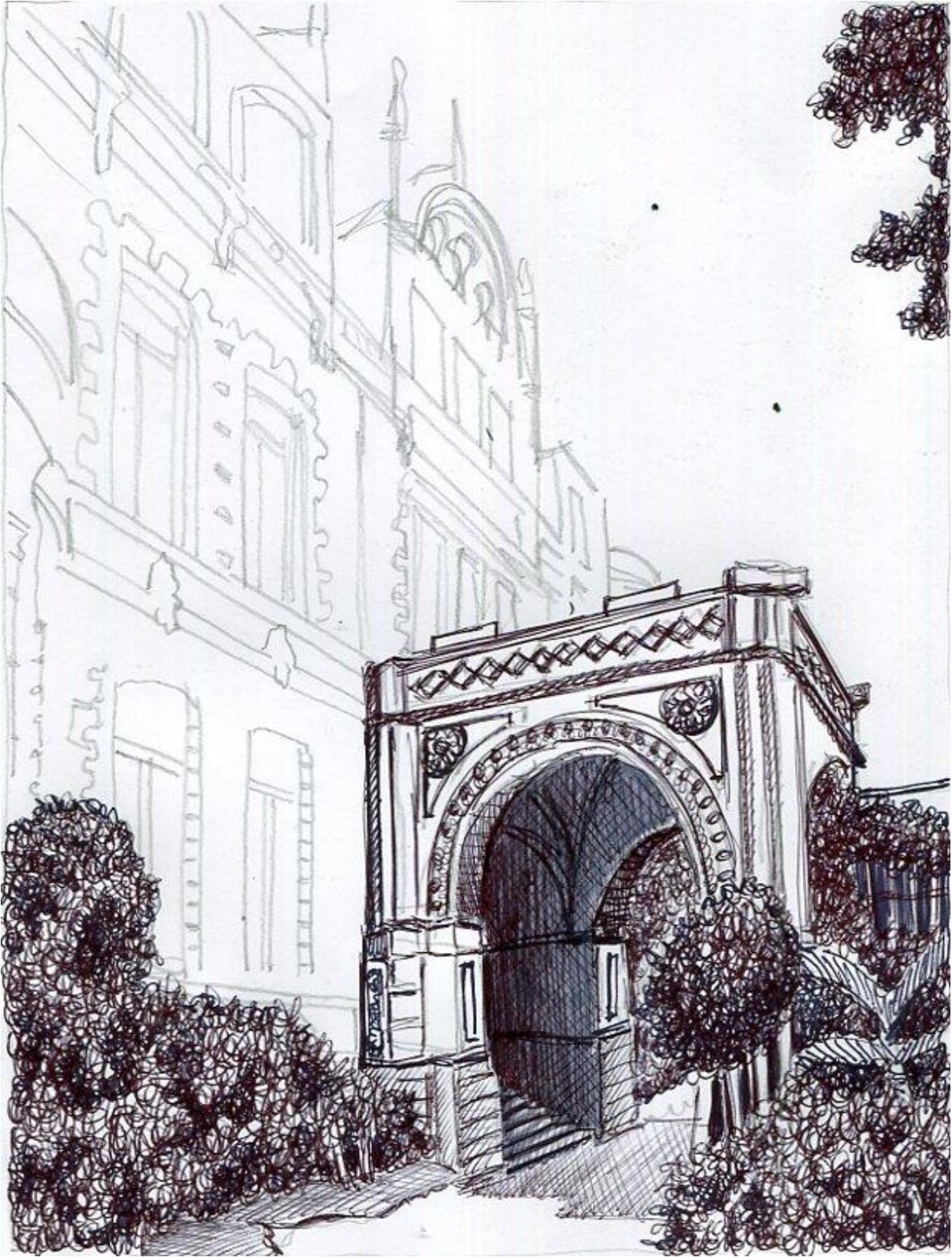


TRABAJO FINAL

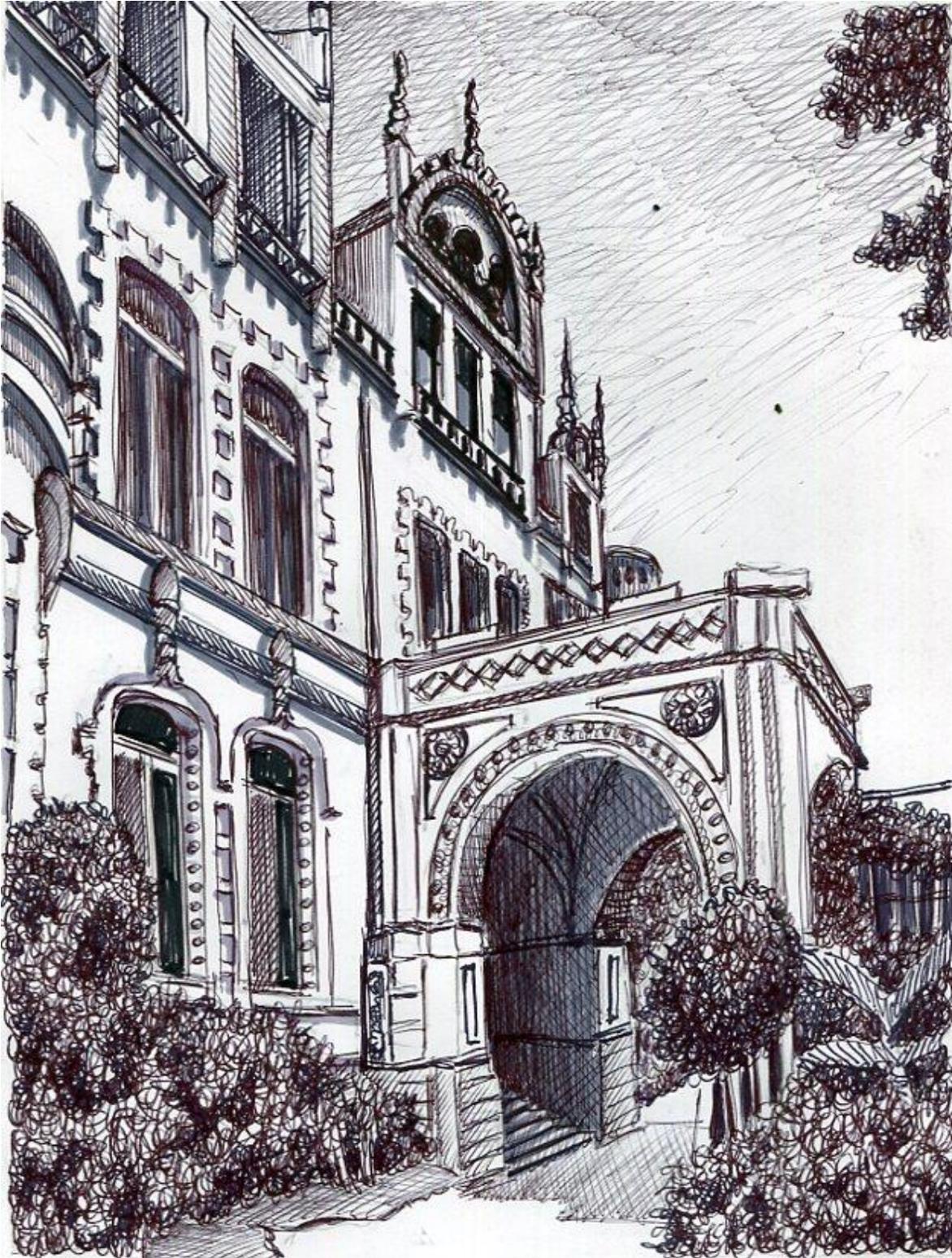
EJEMPLO TRES:





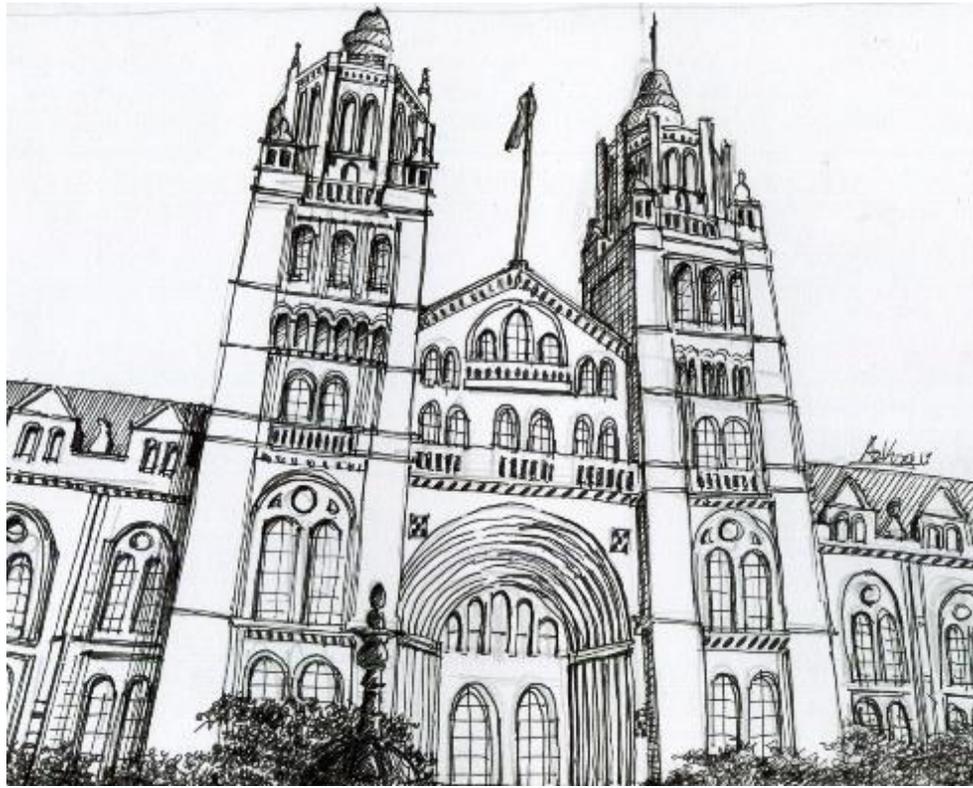


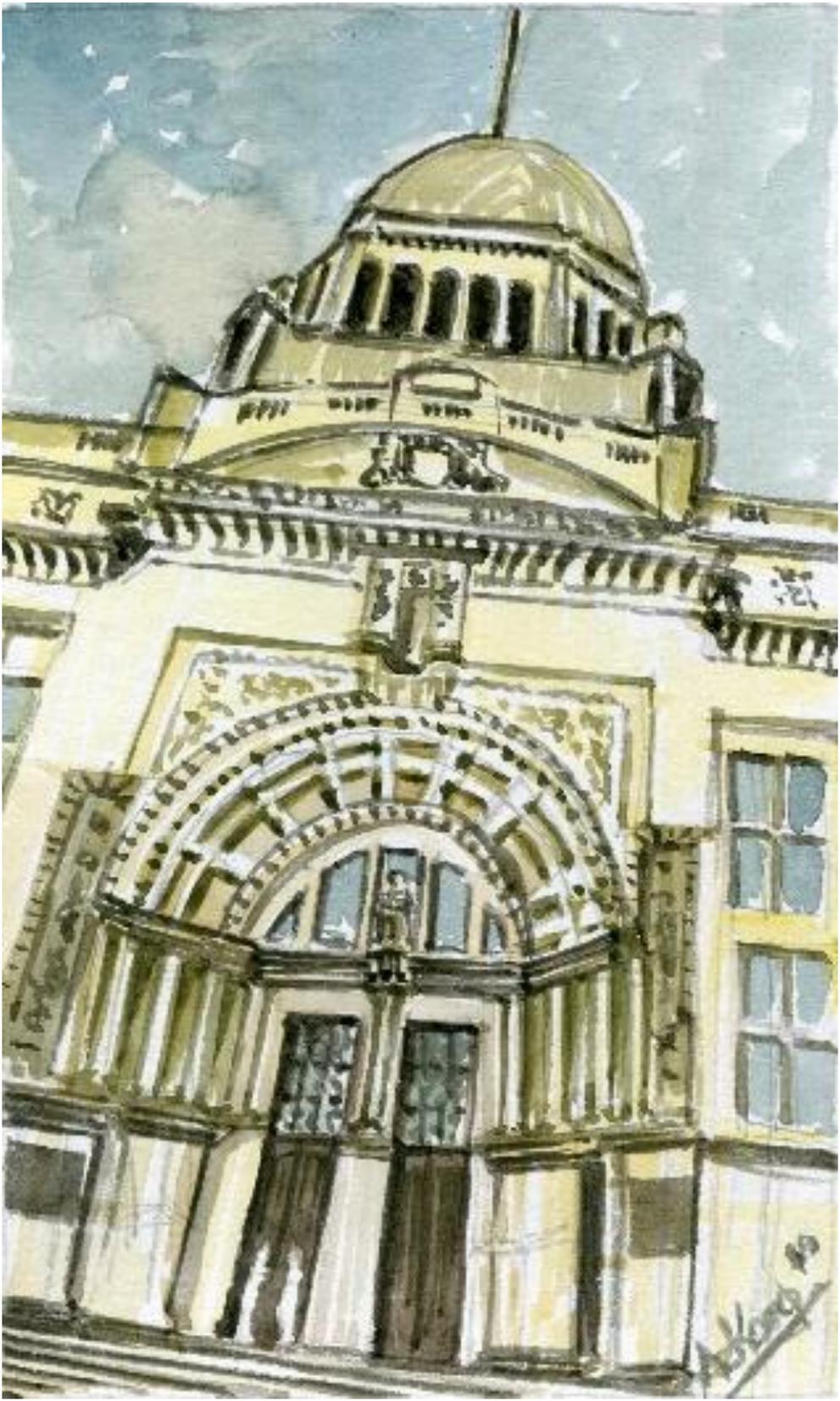


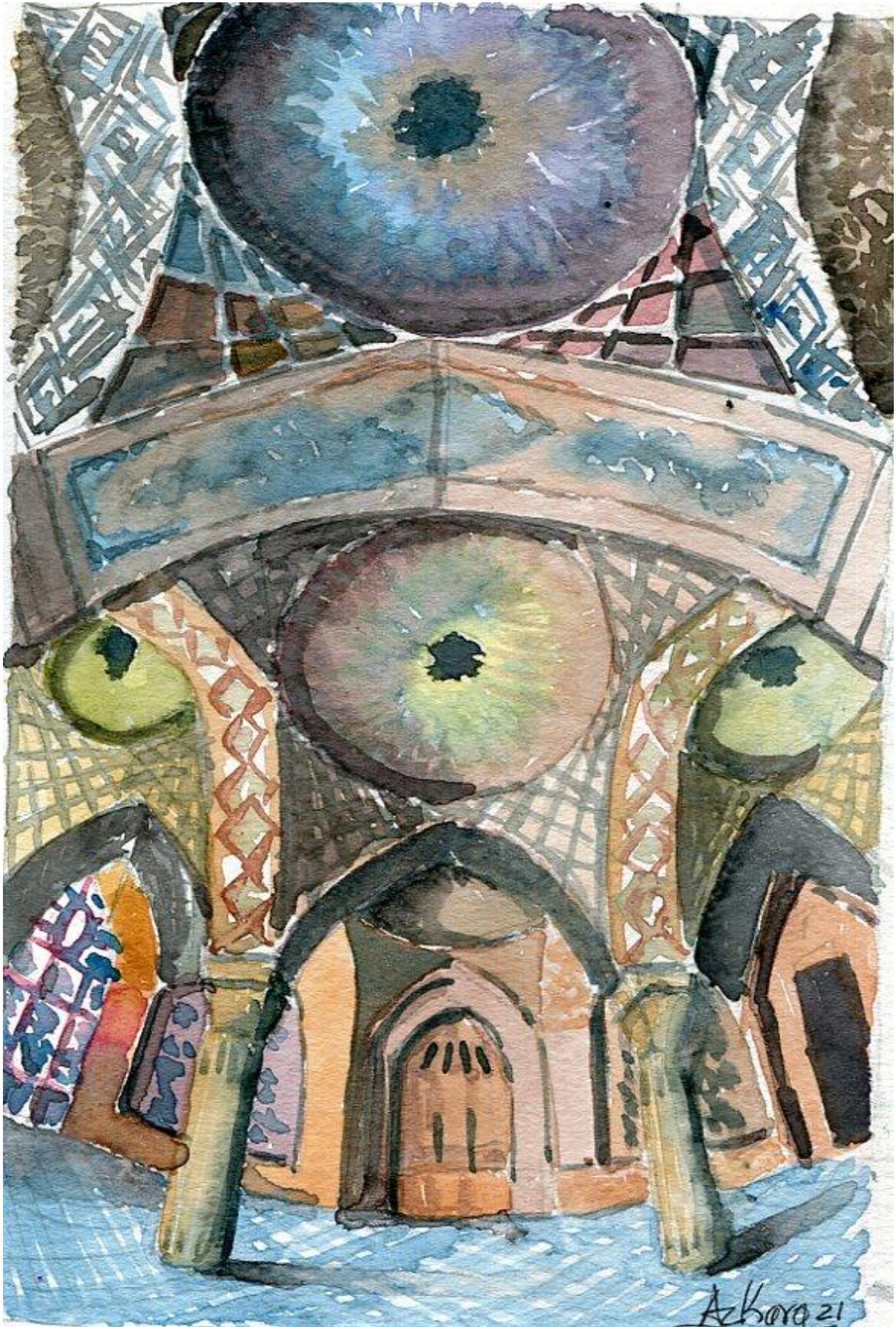


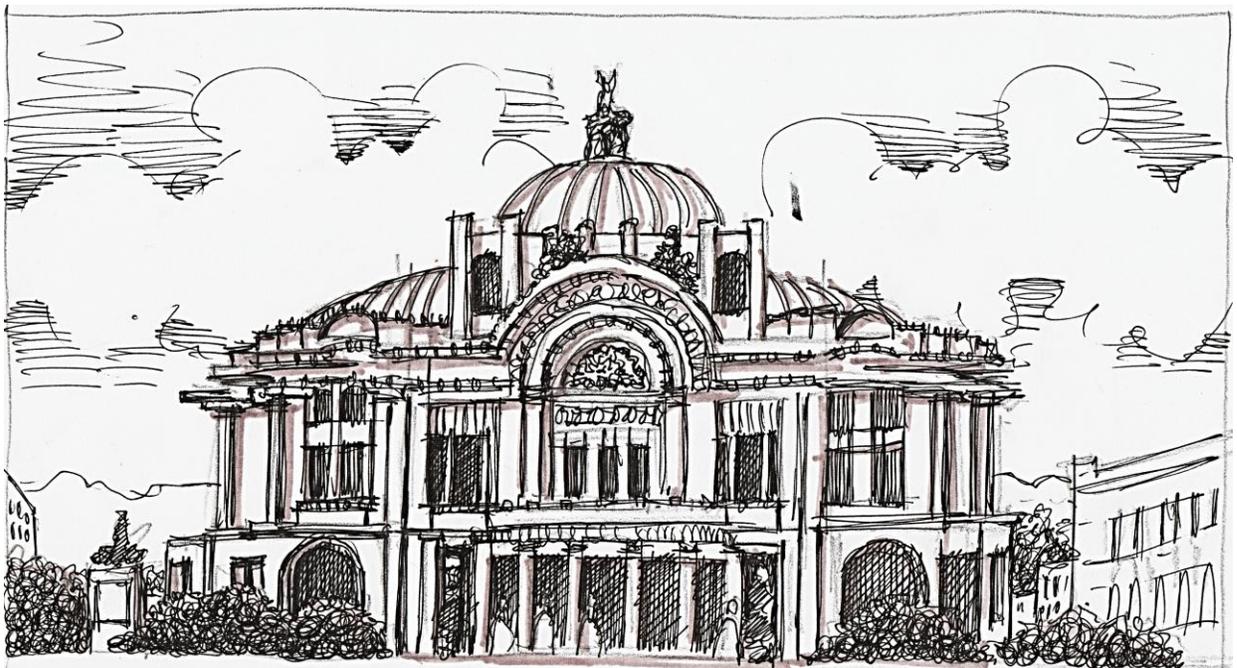
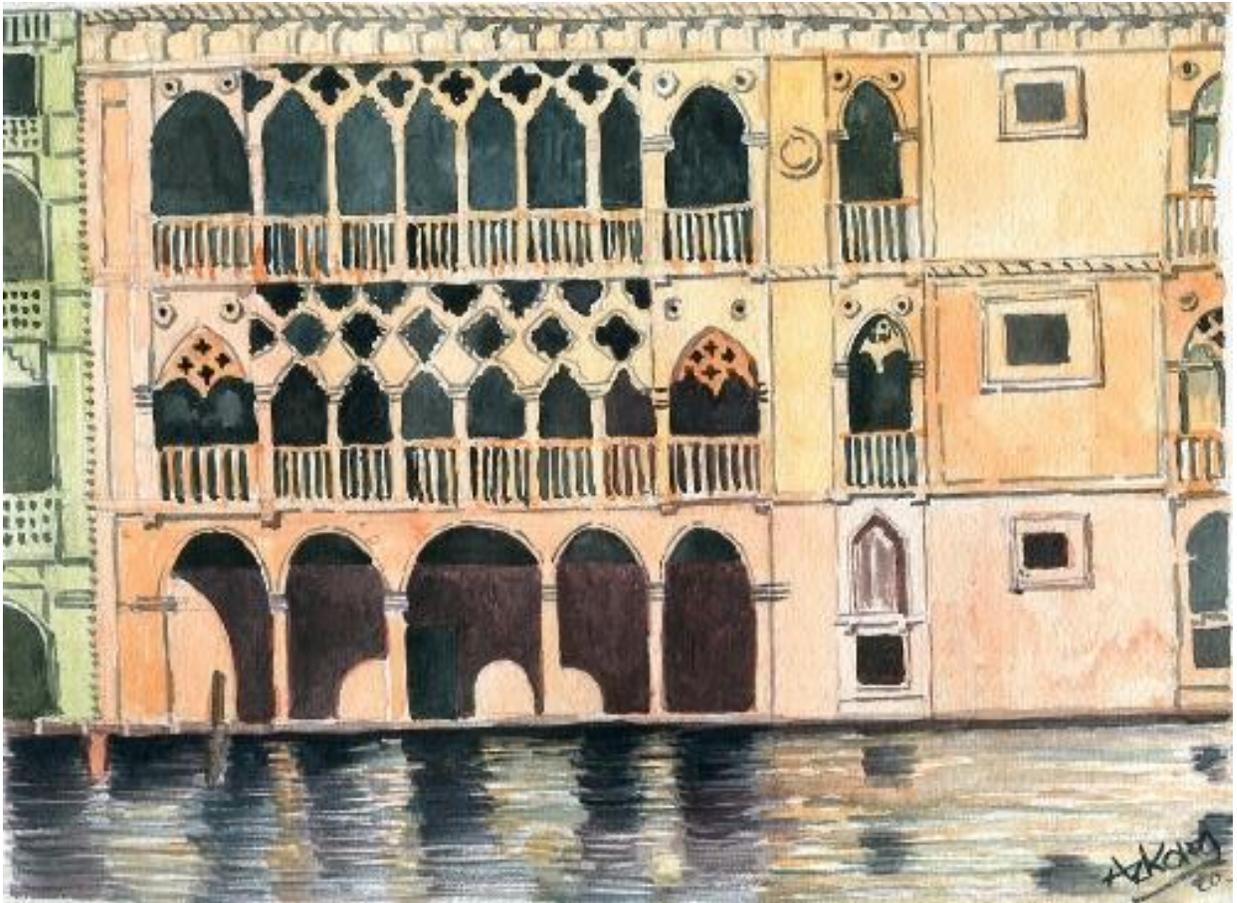
TRABAJO FINAL

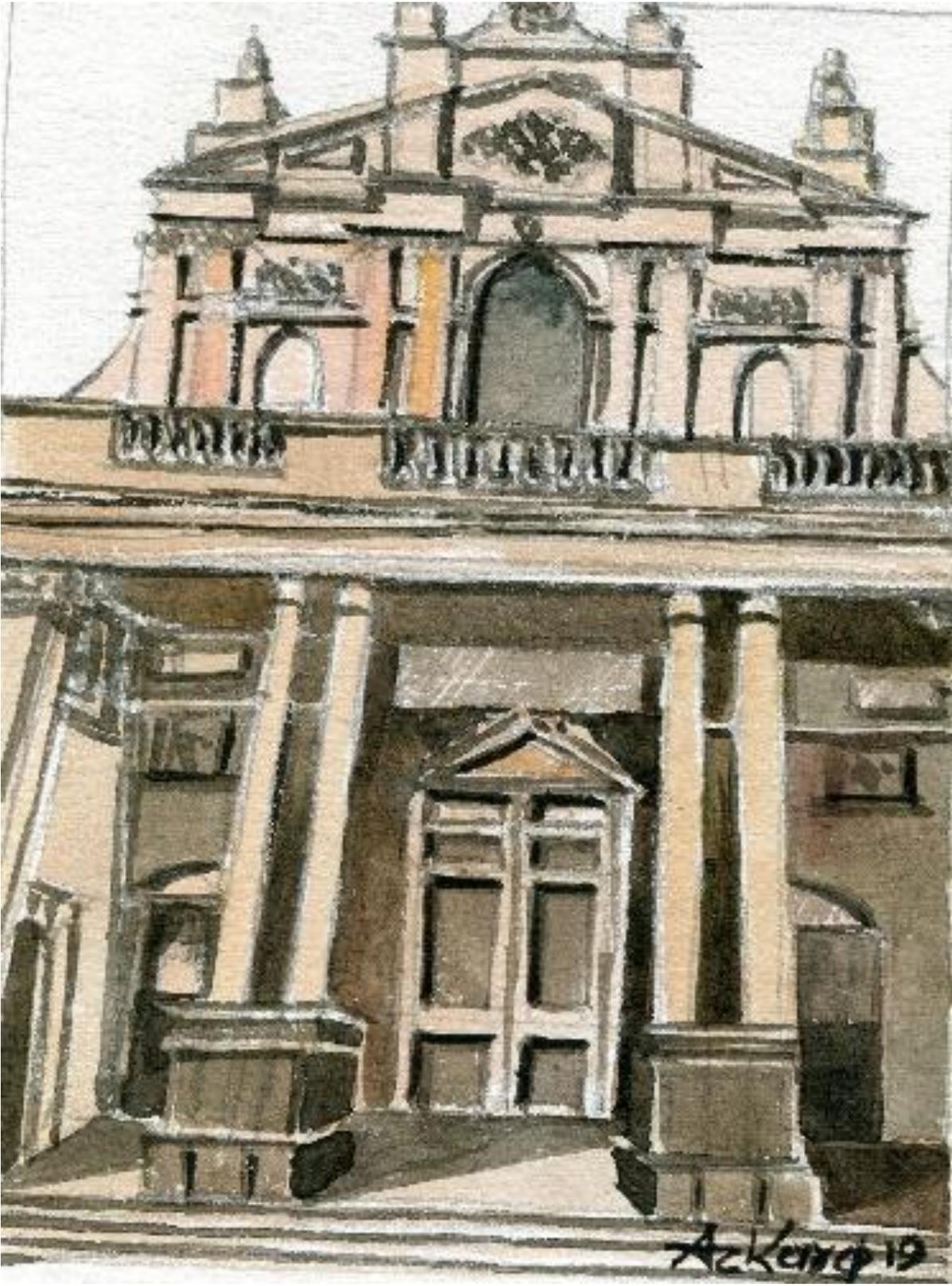
GALERÍA













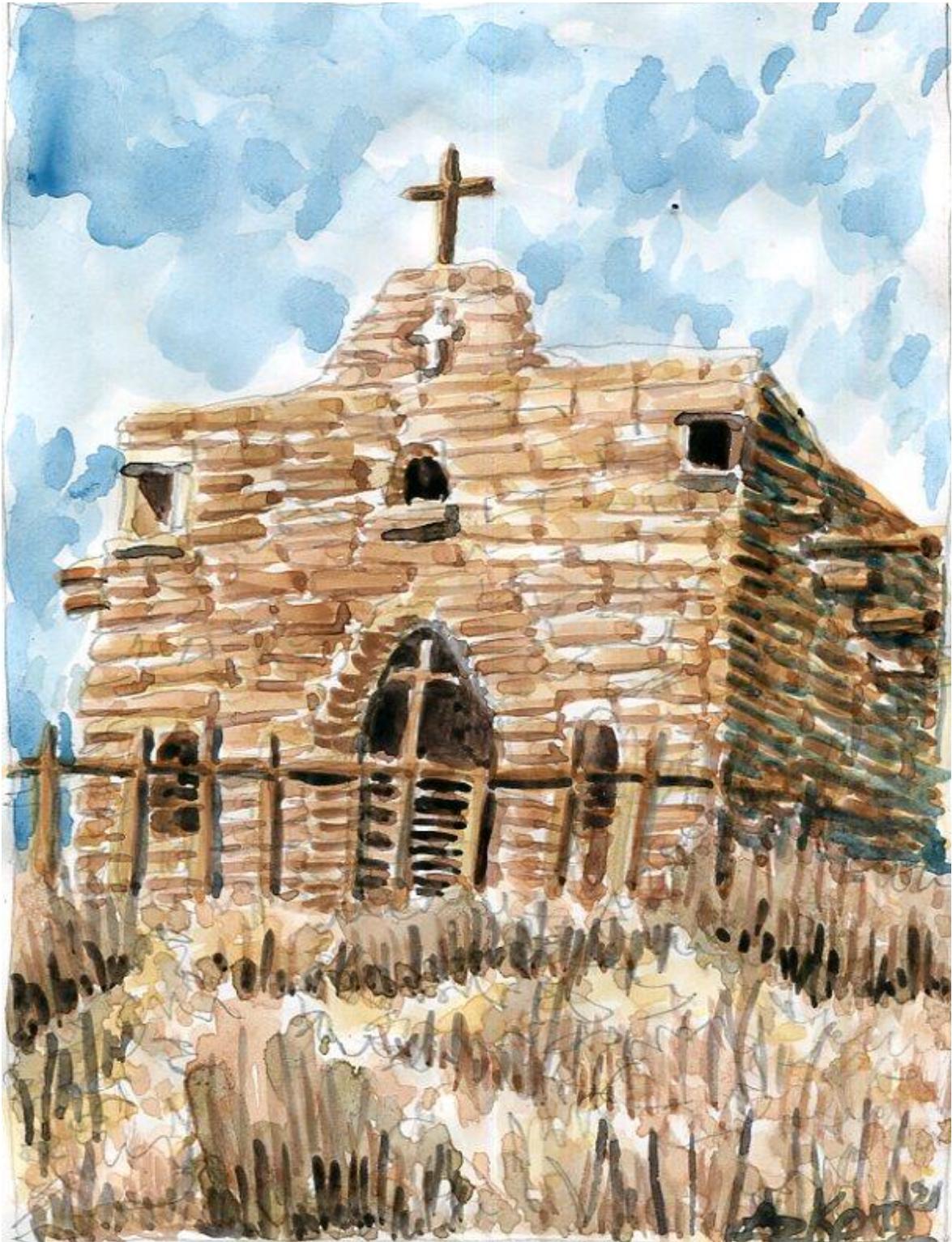


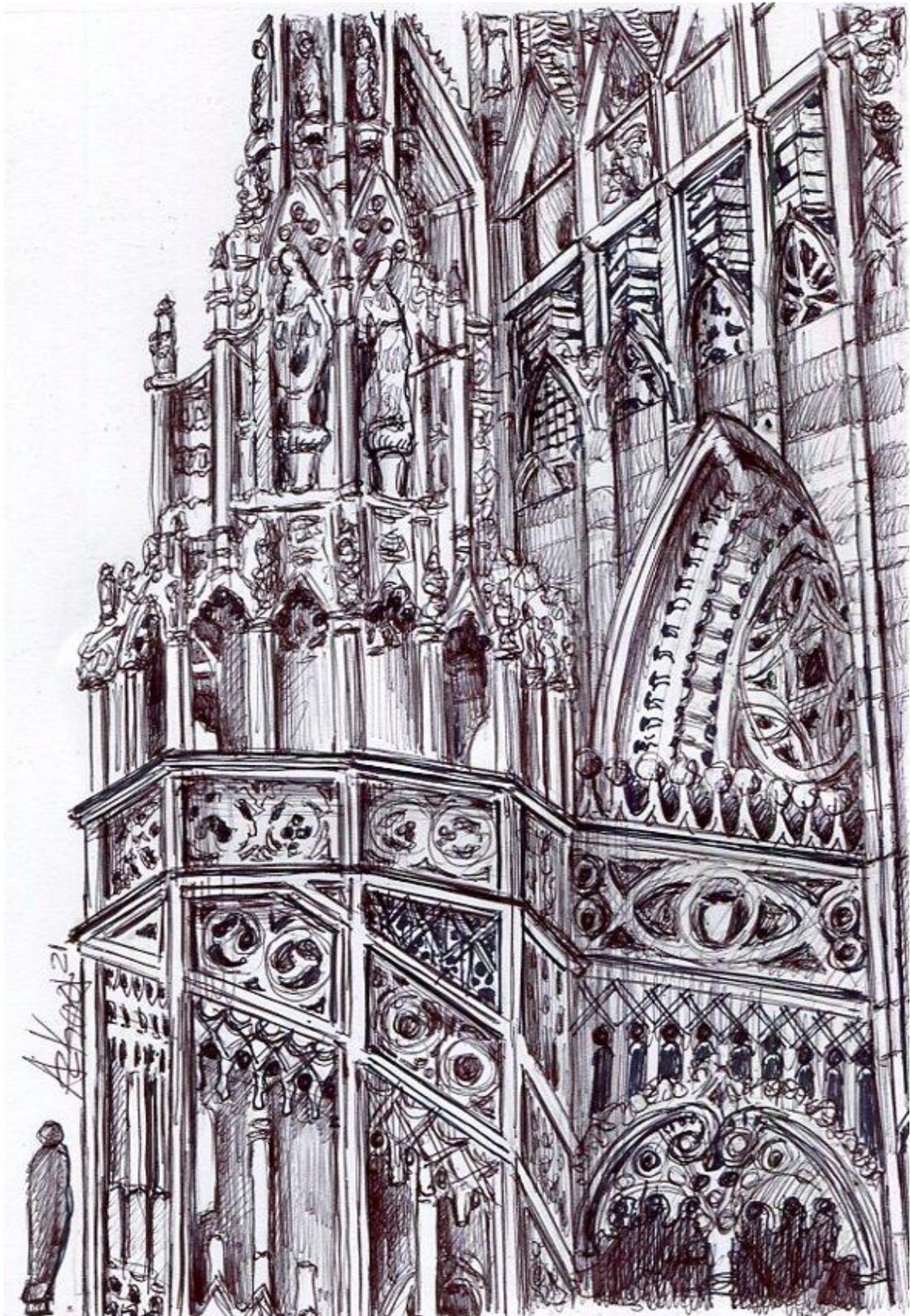




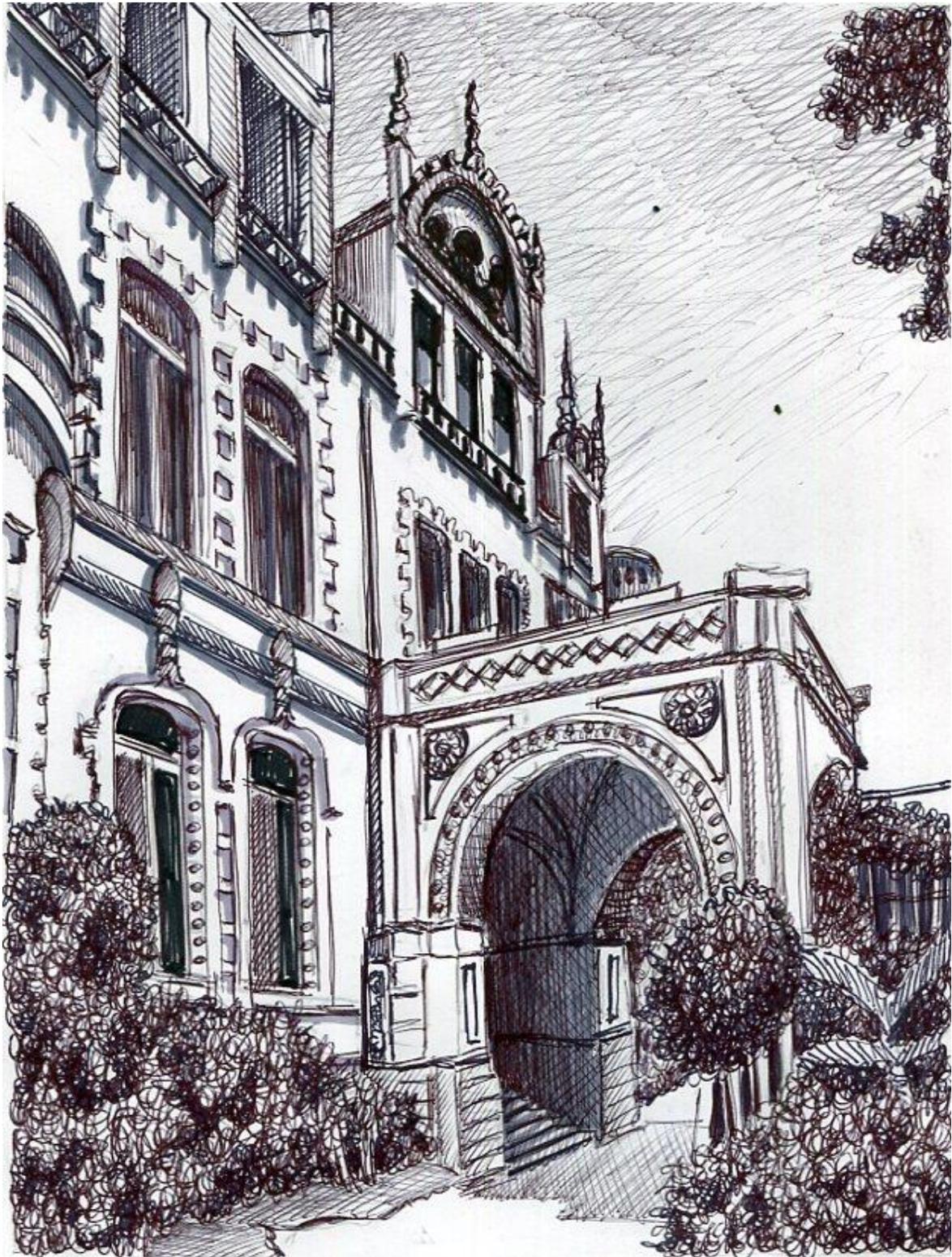




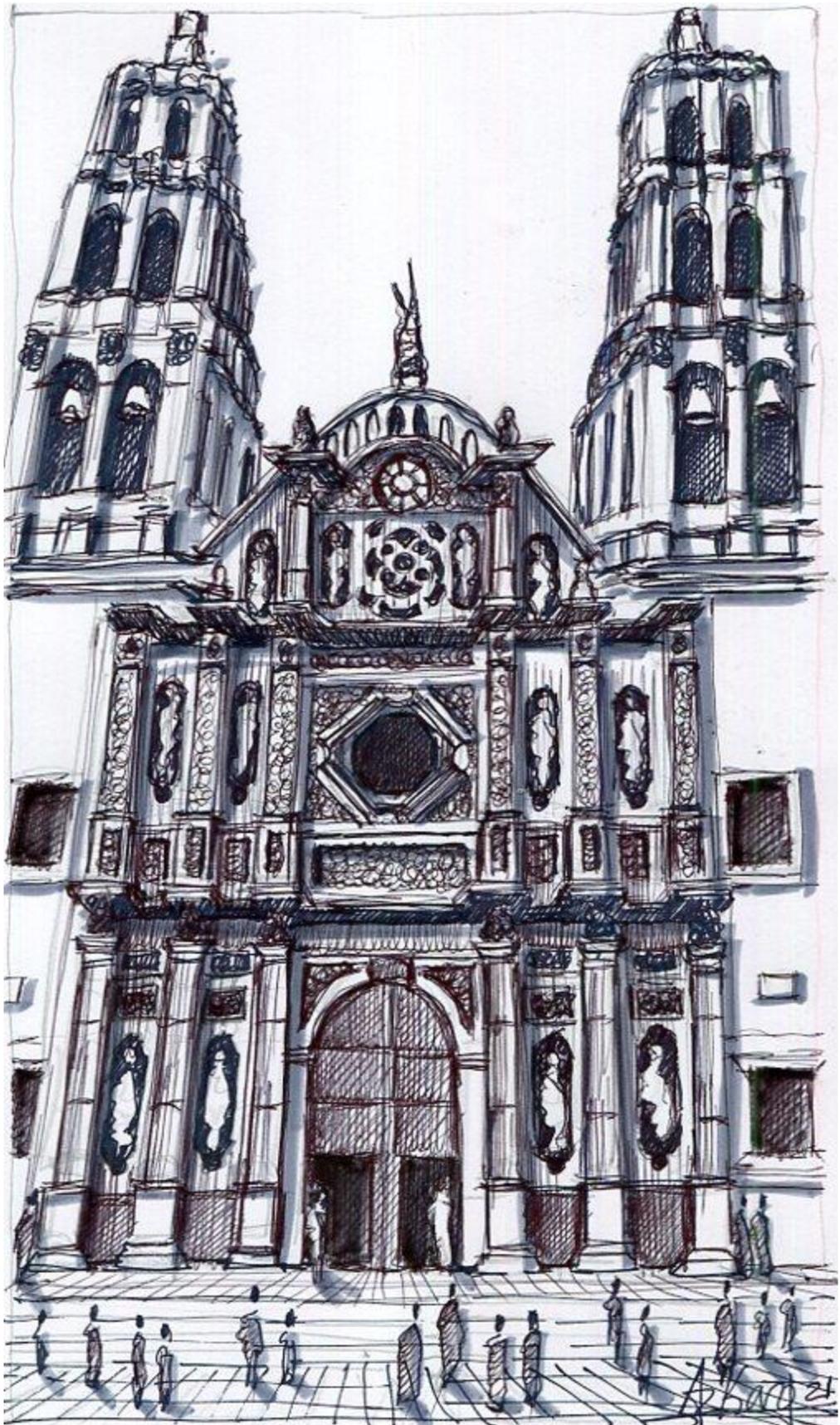


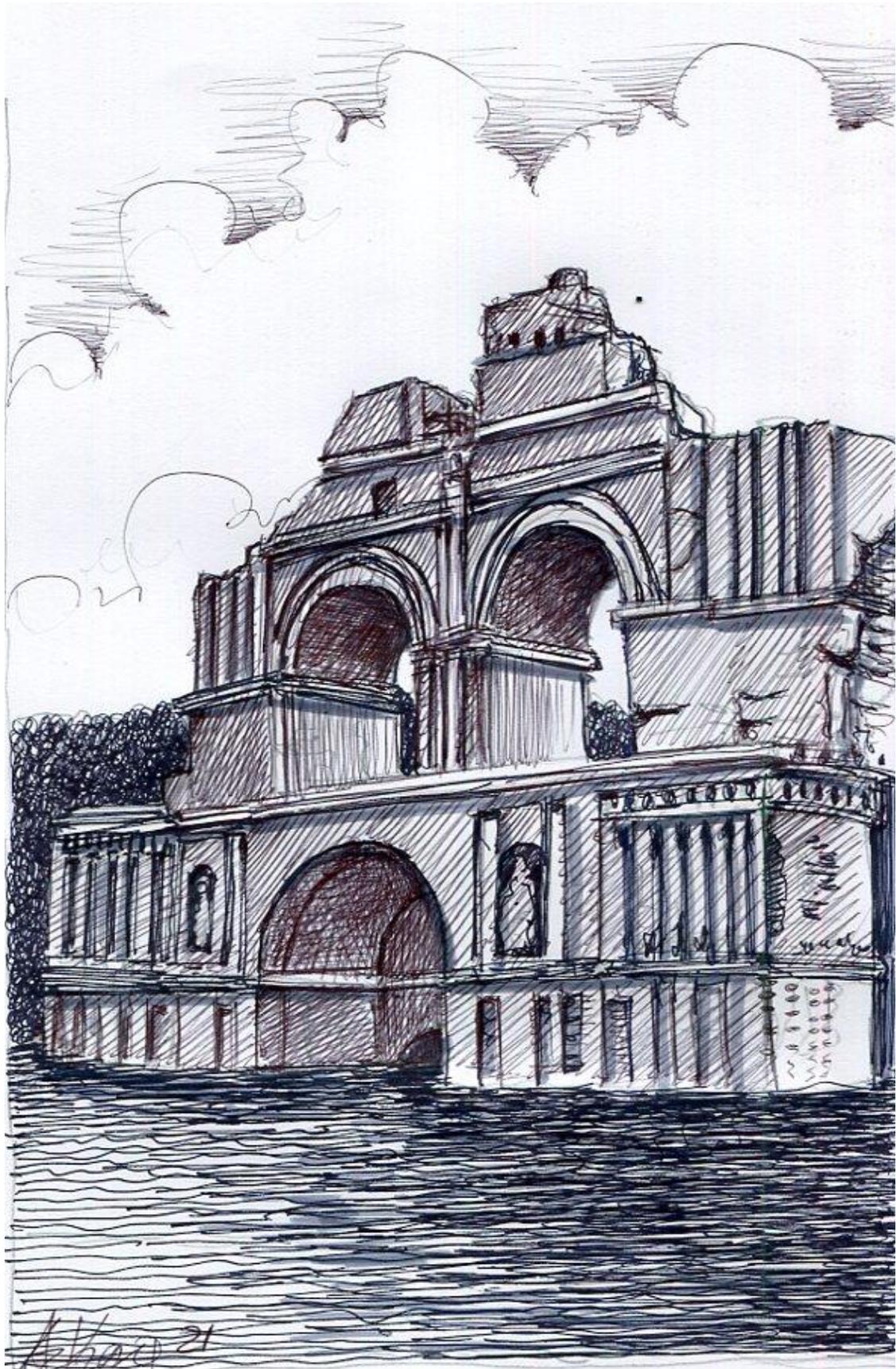




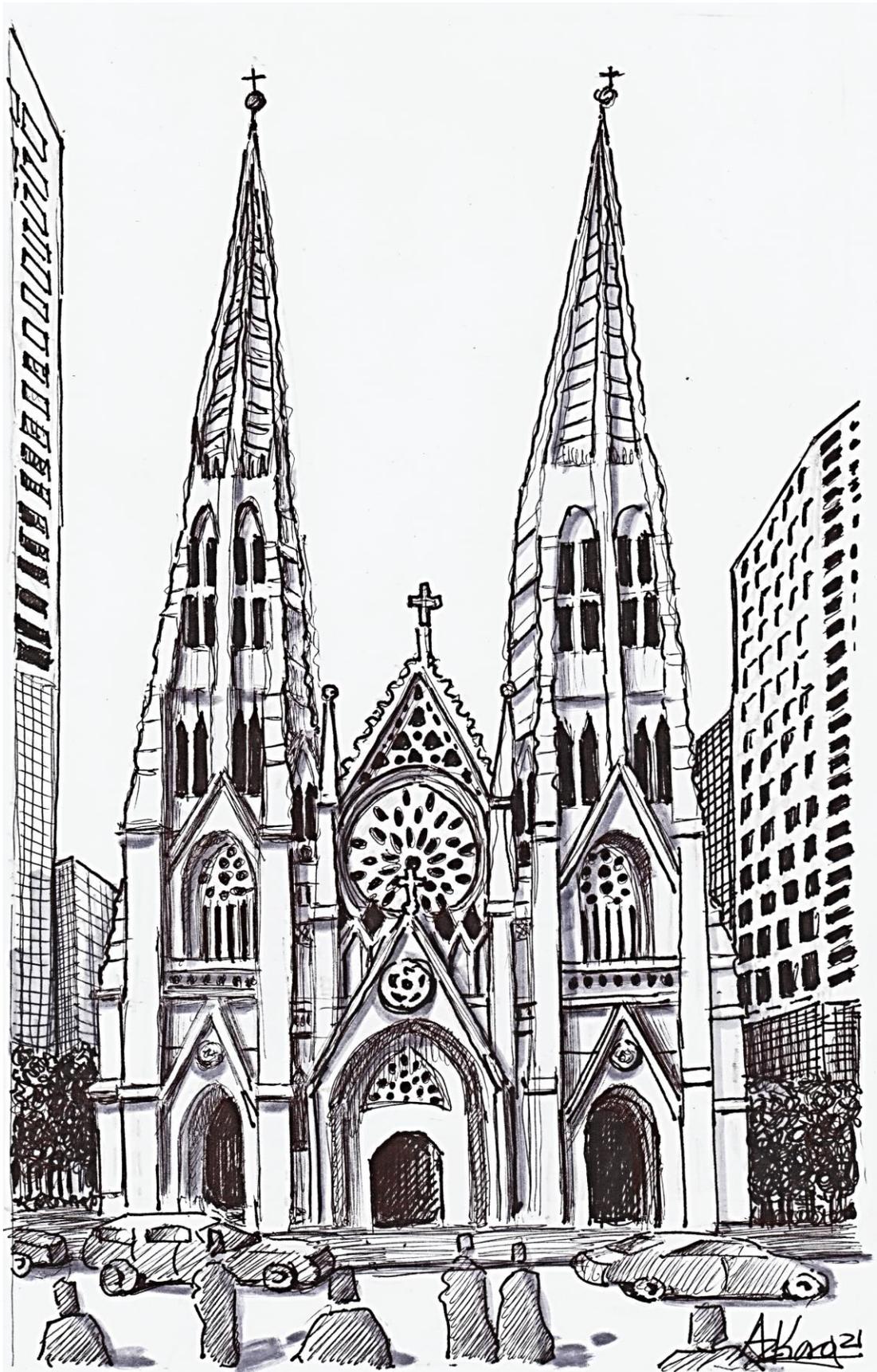








Arhac 21



CAPTULO CINCO

EL PROCESO DE INTERIORES

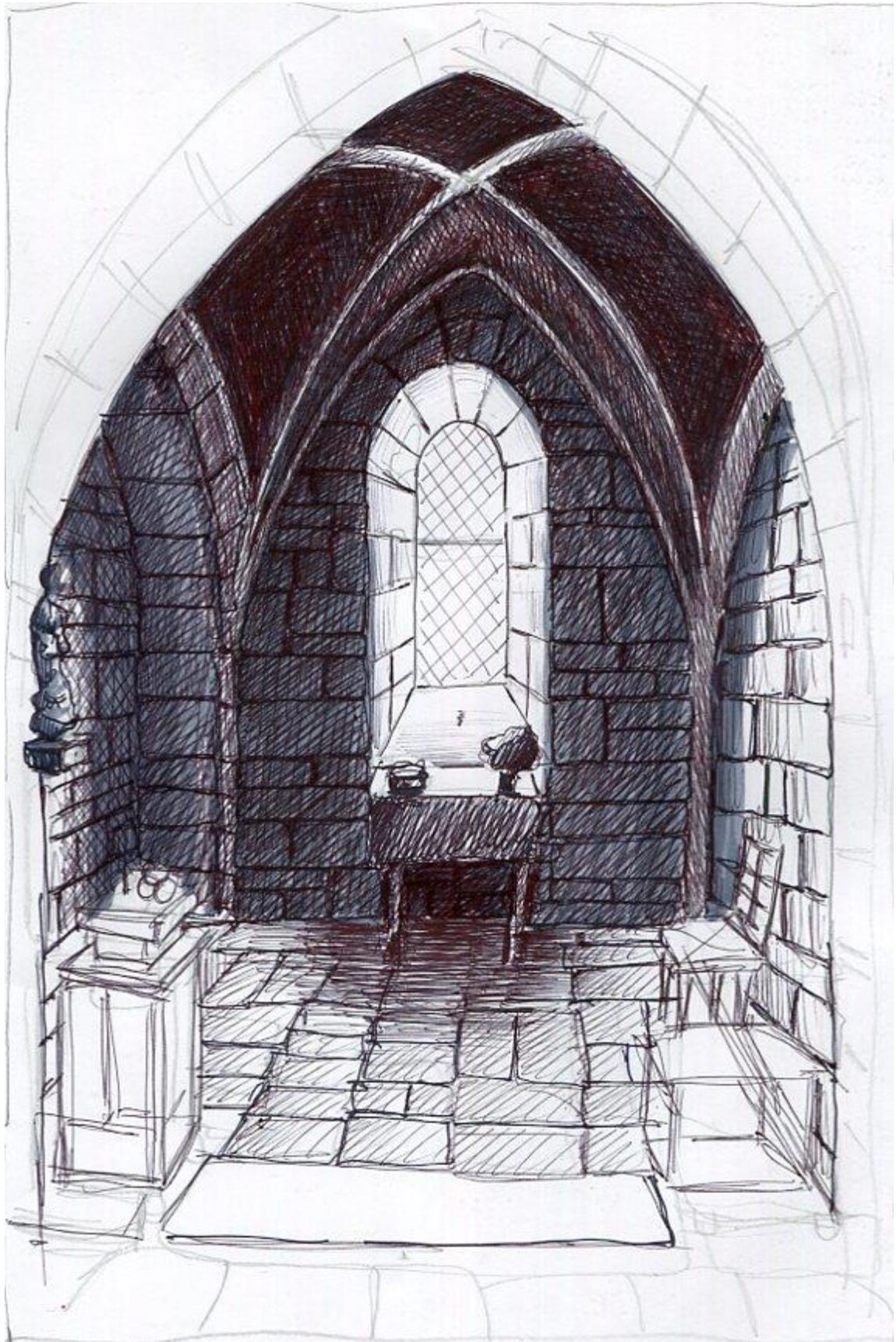
EJEMPLO UNO:

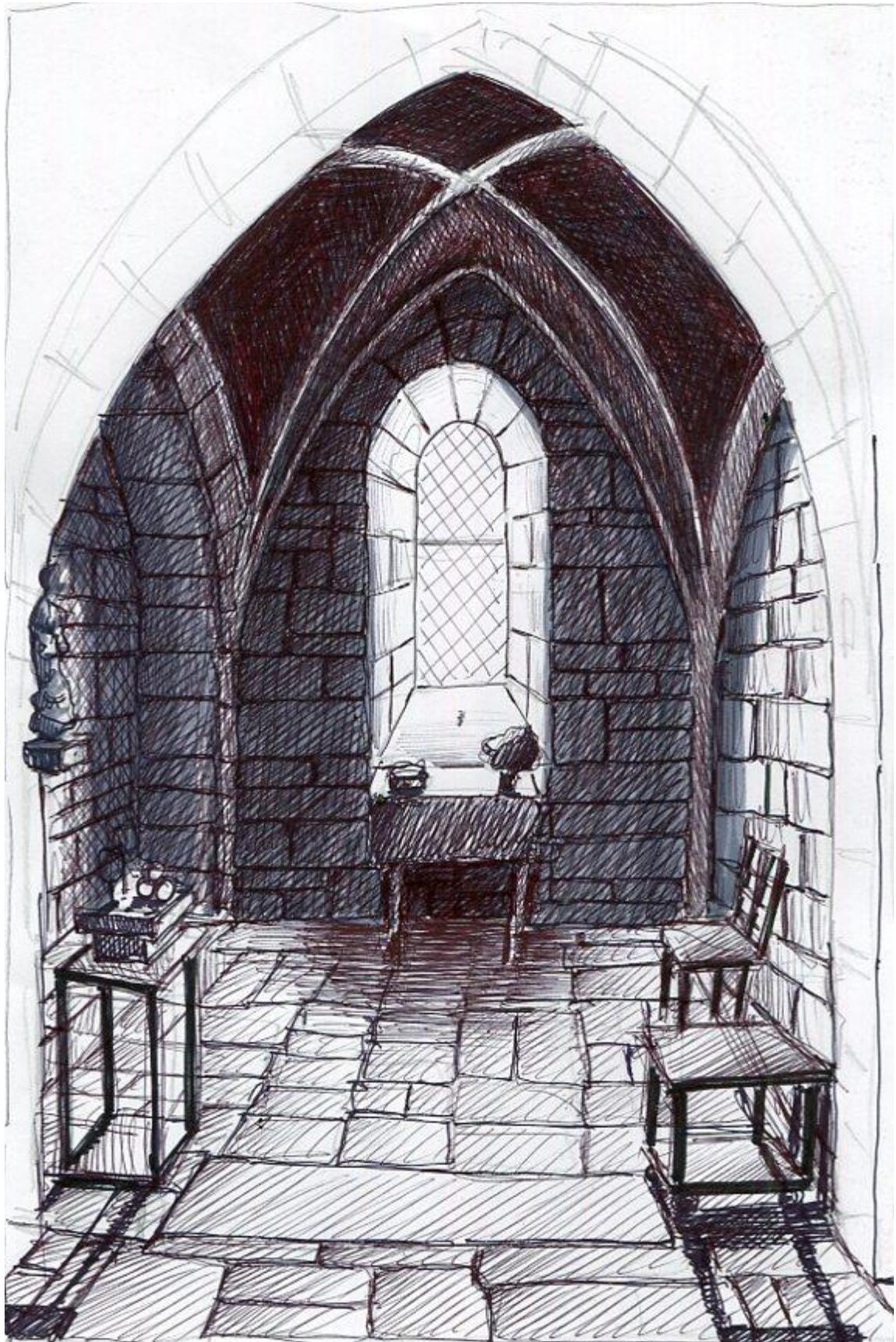














TRABAJO FINAL

EJEMPLO DOS:









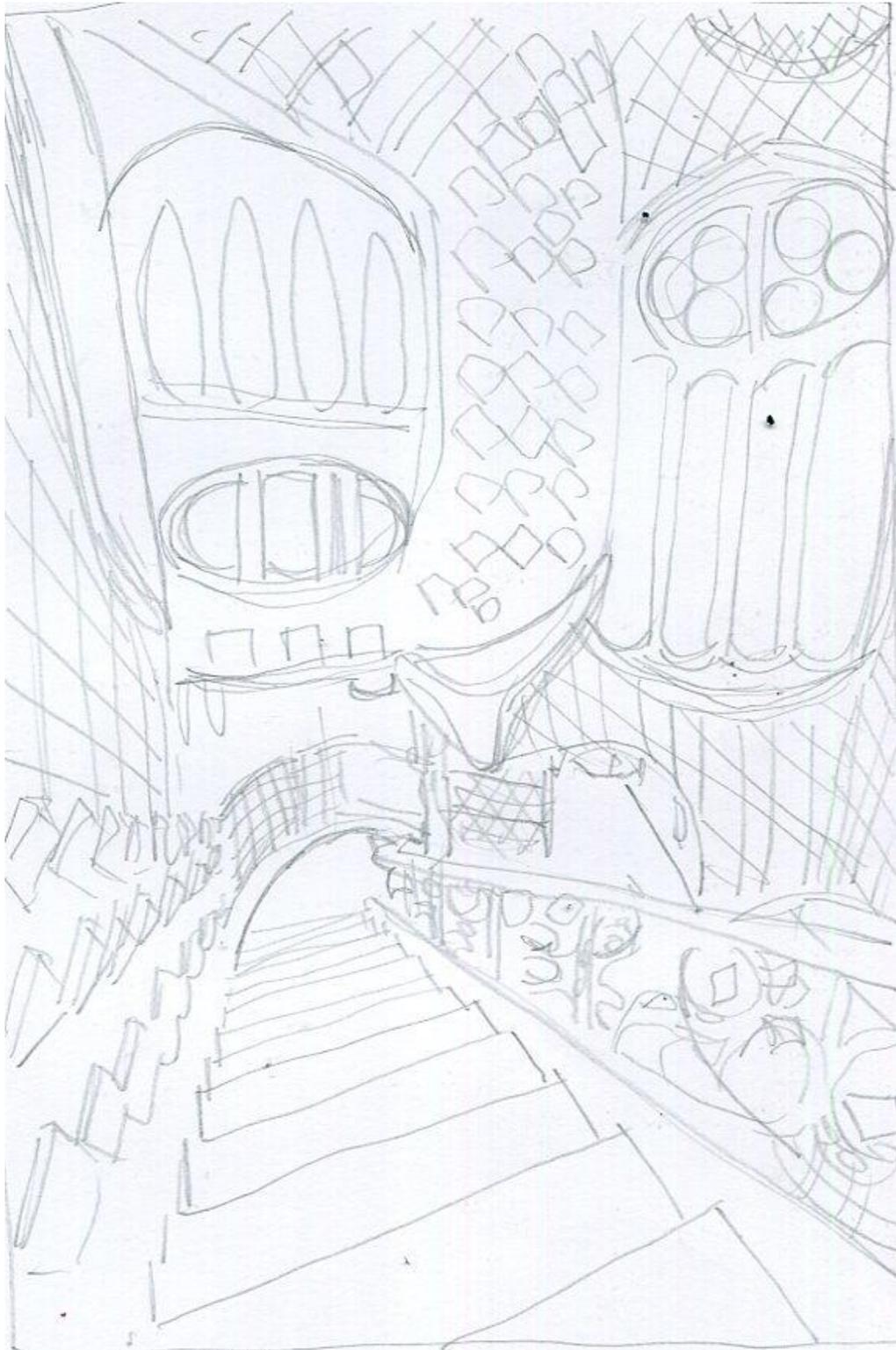






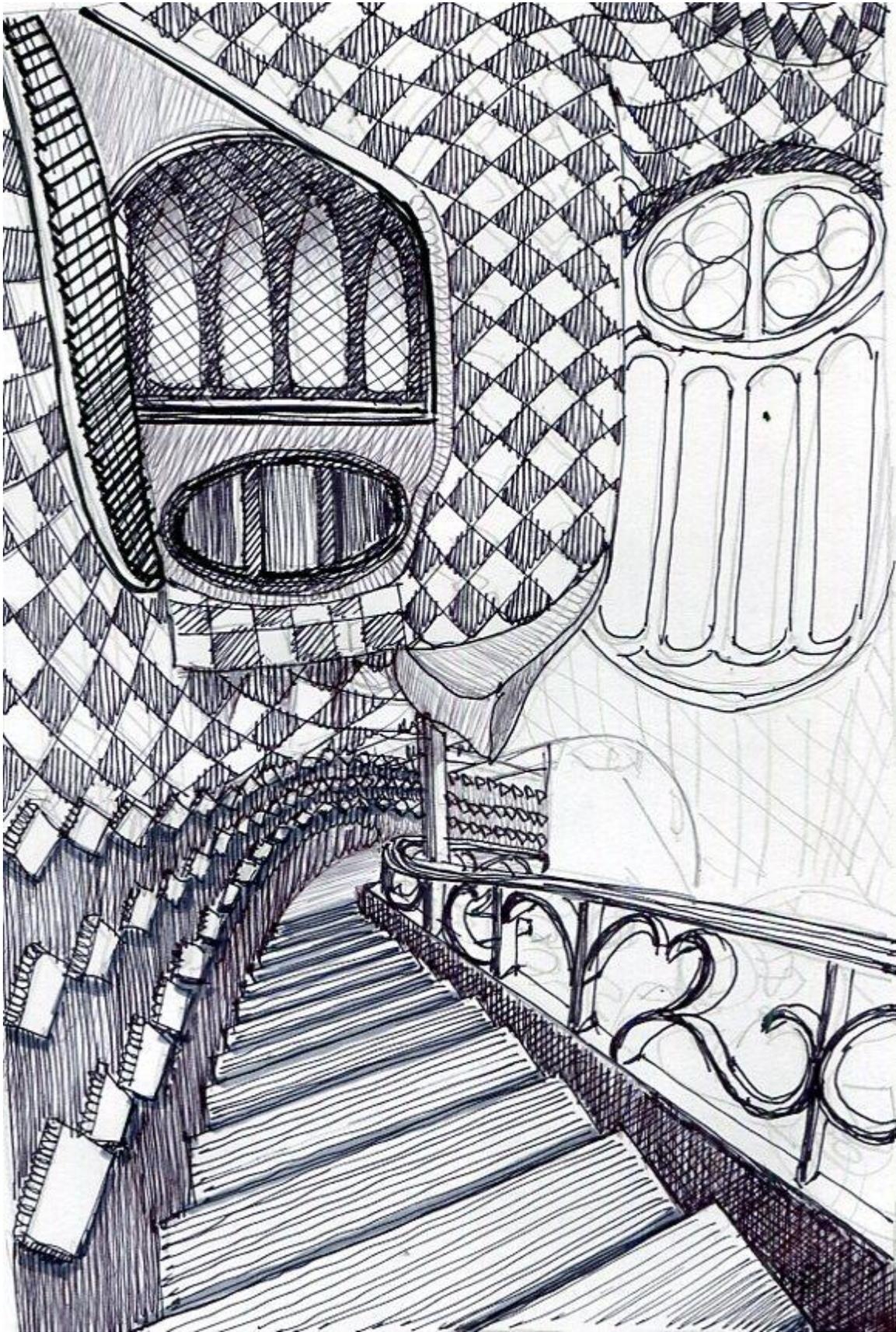
TRABAJO FINAL

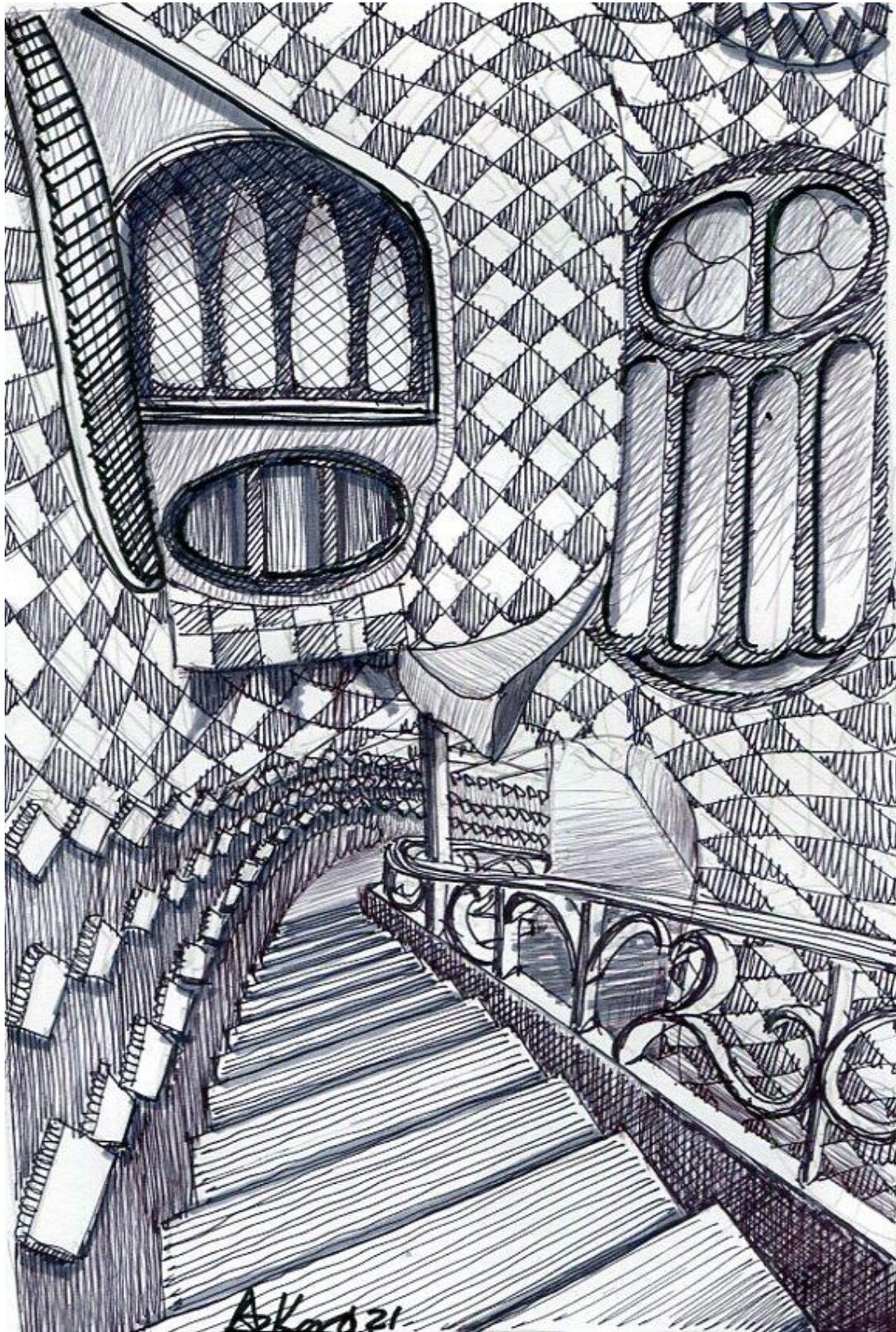
EJEMPLO TRES:





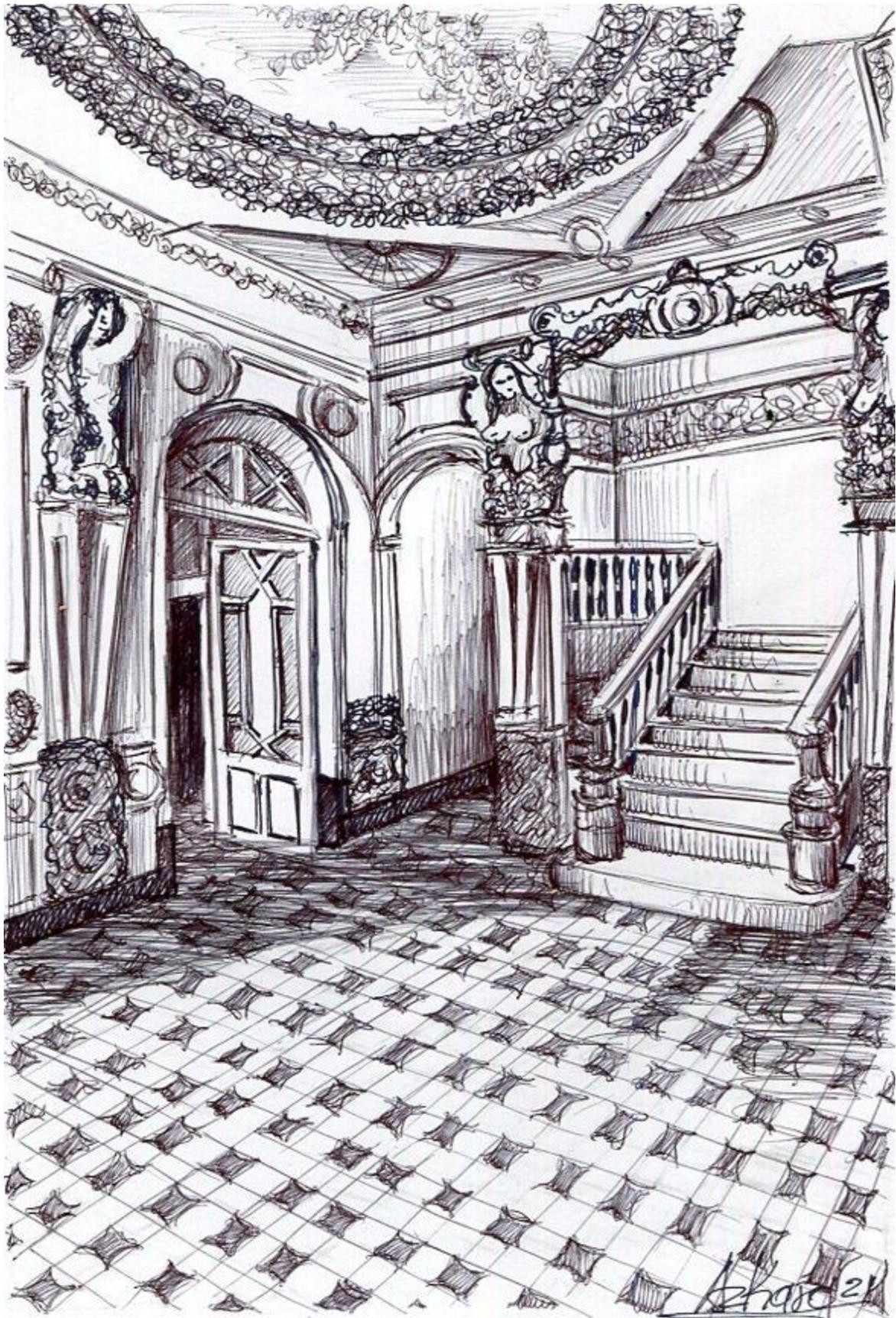


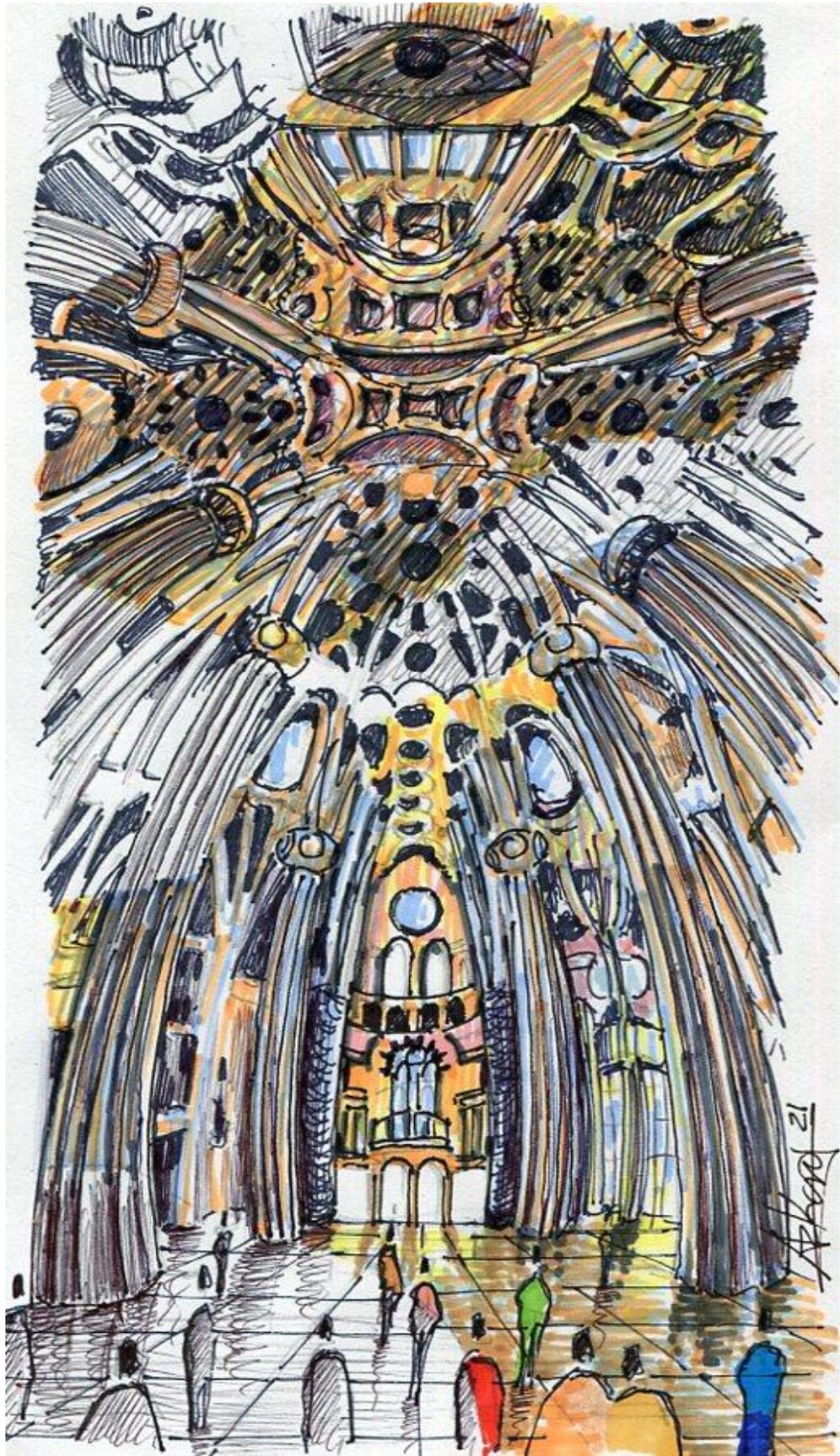


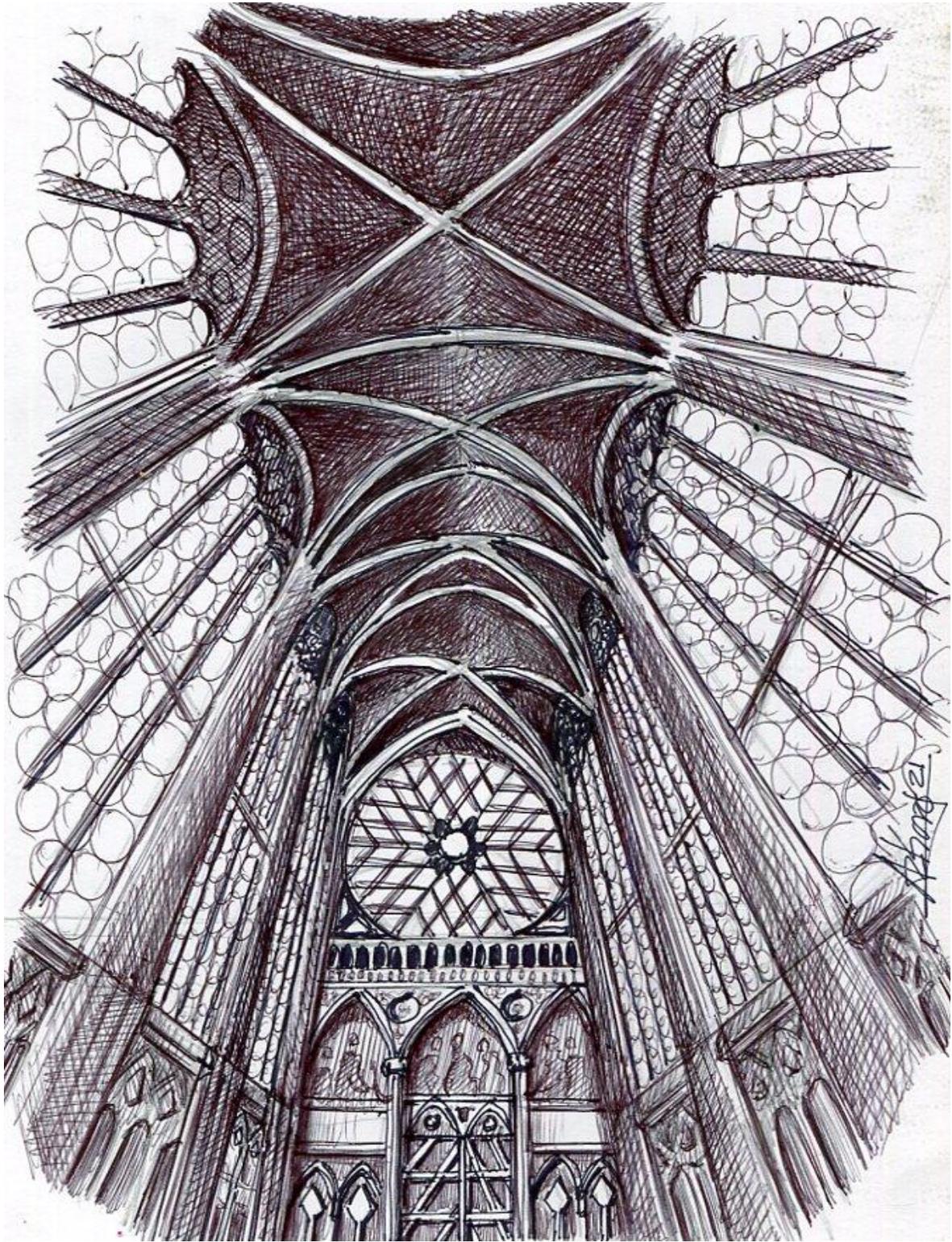


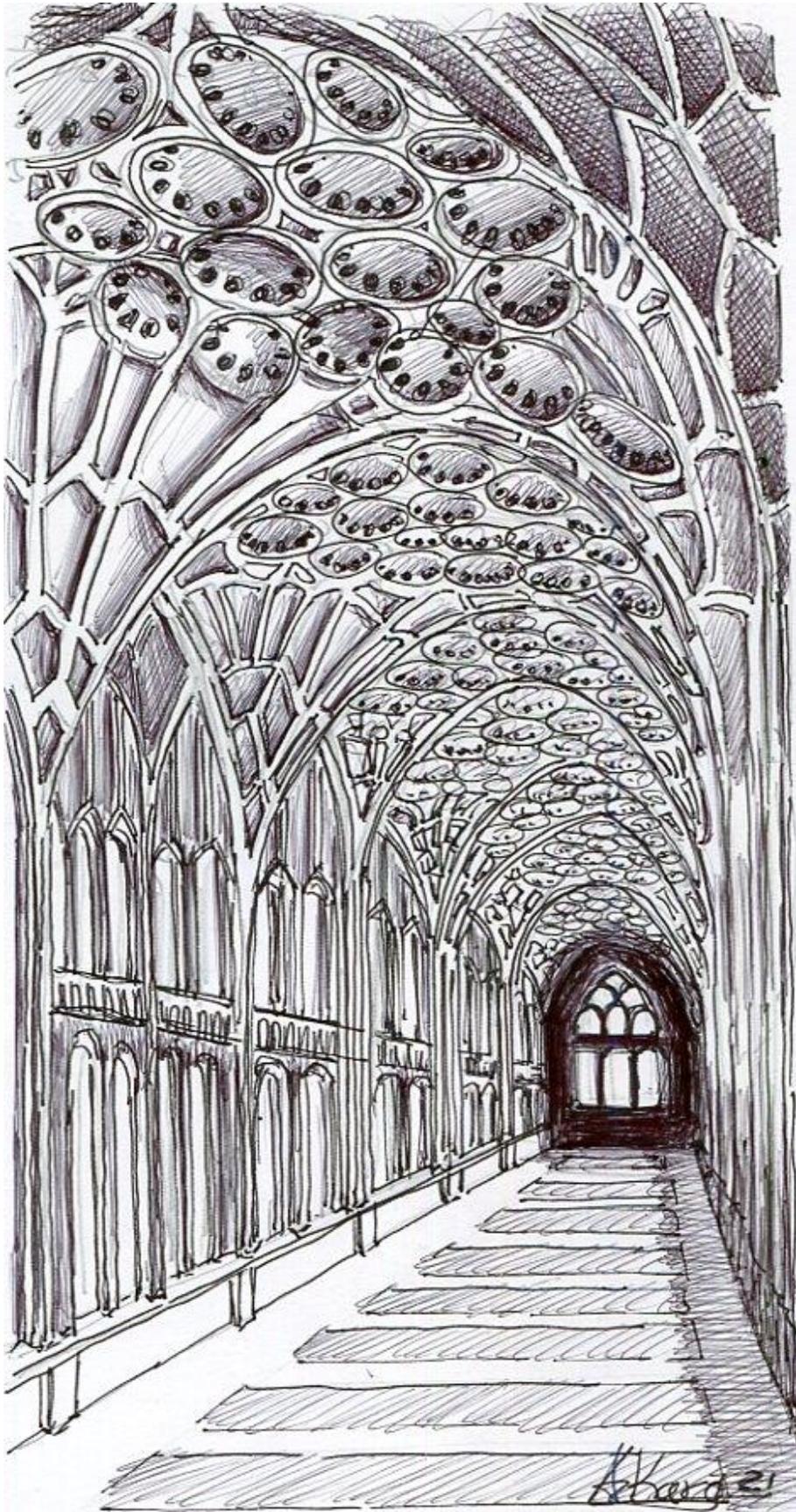
TRABAJO FINAL



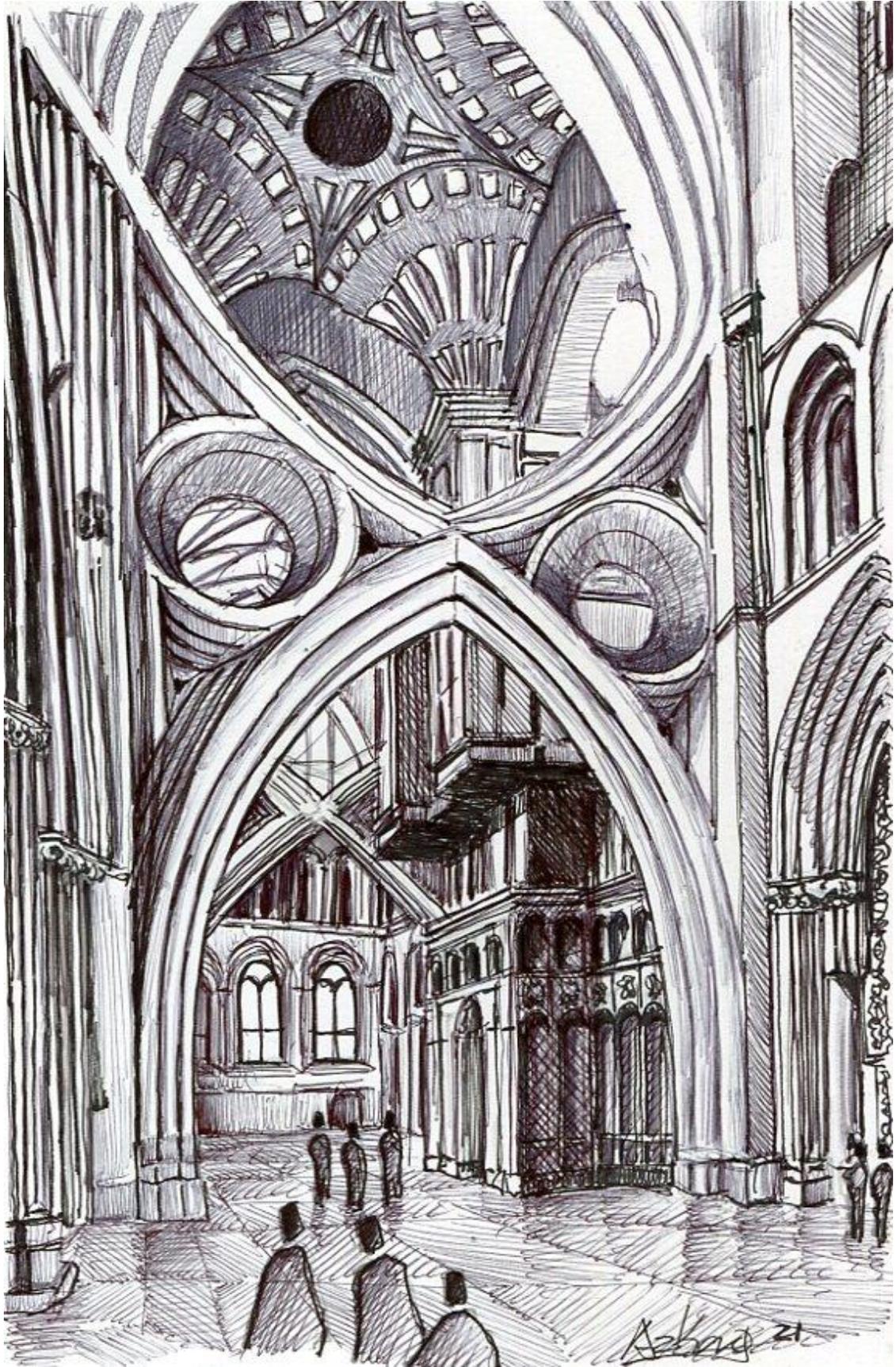






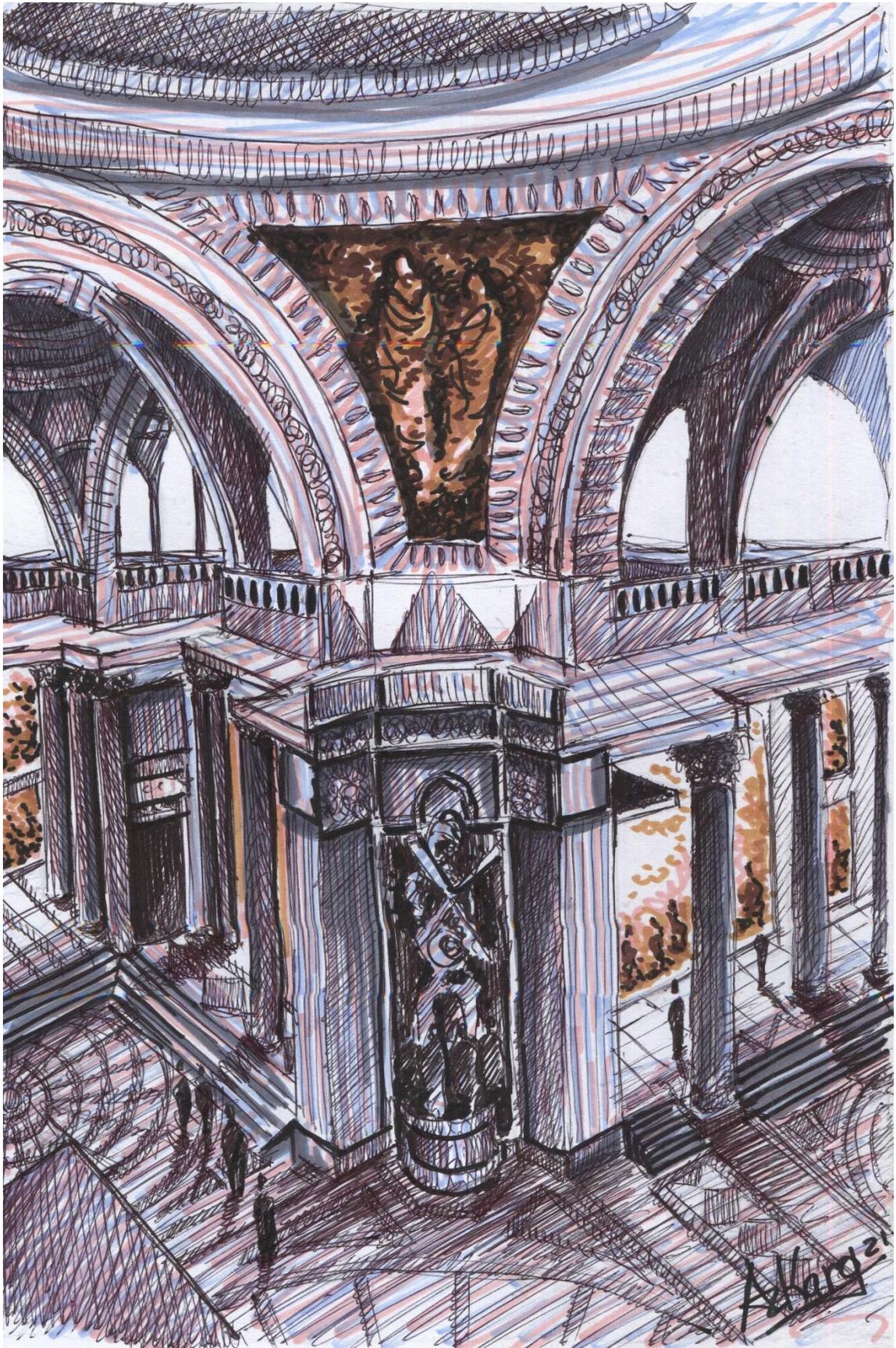


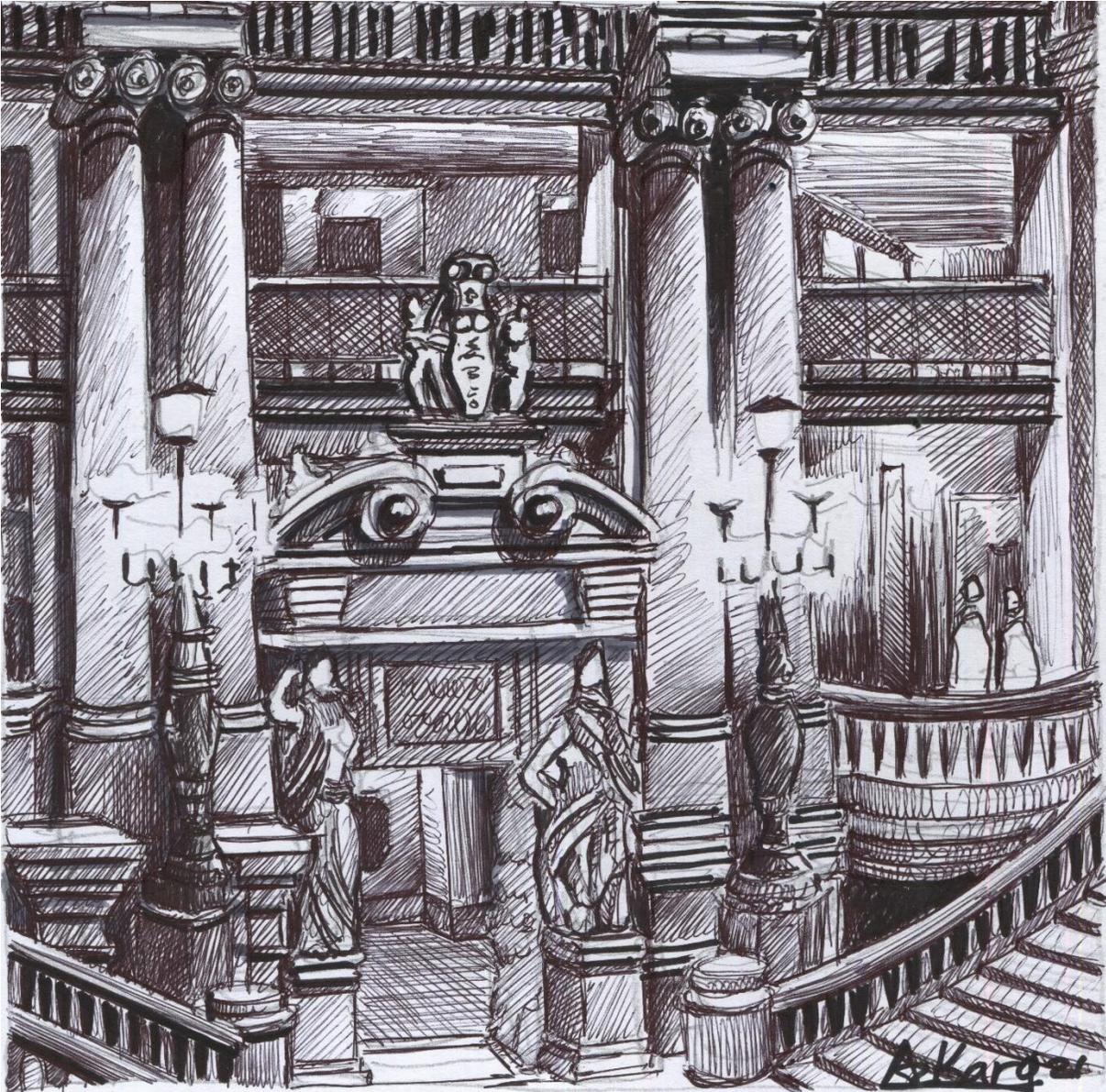


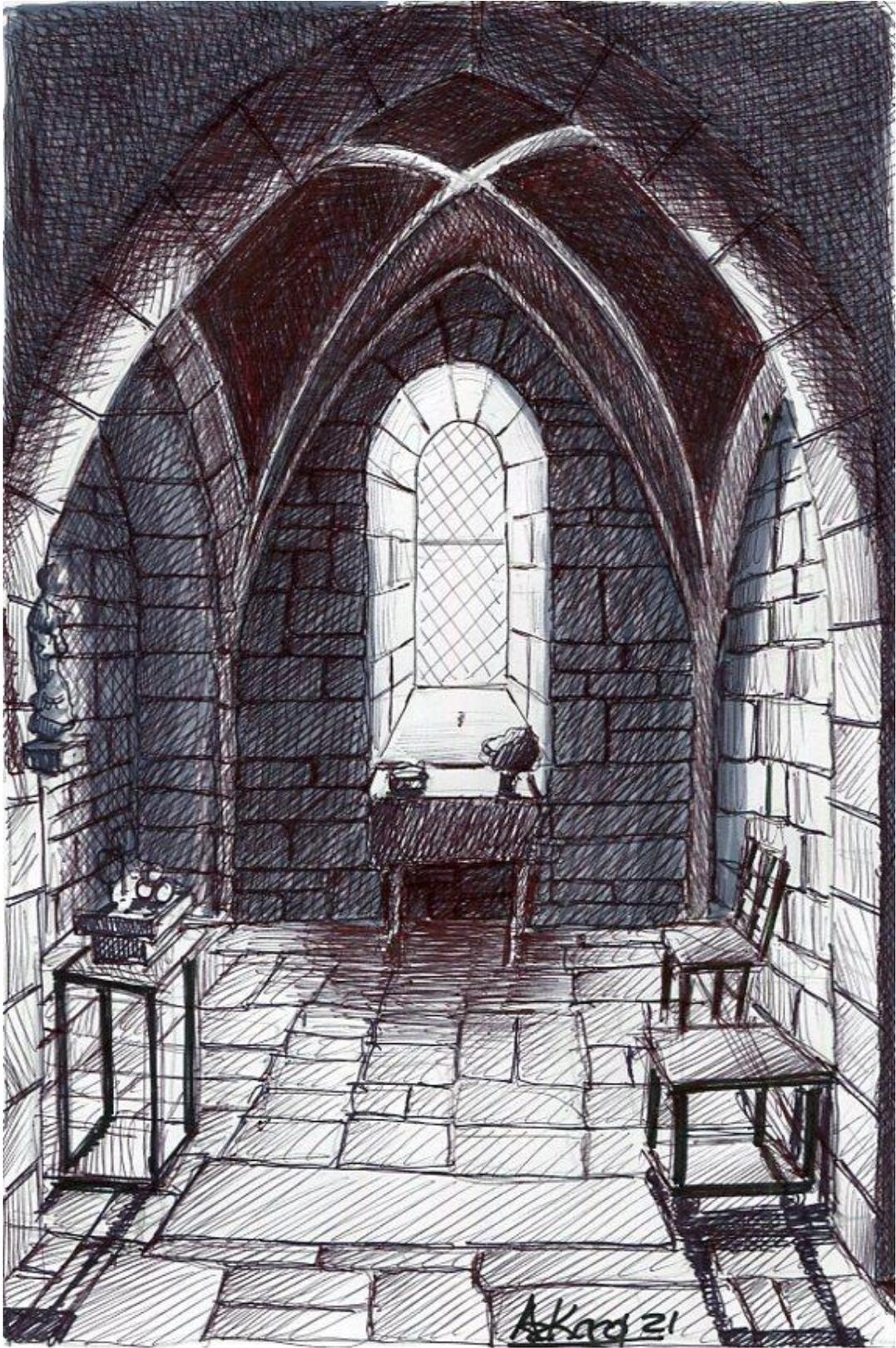






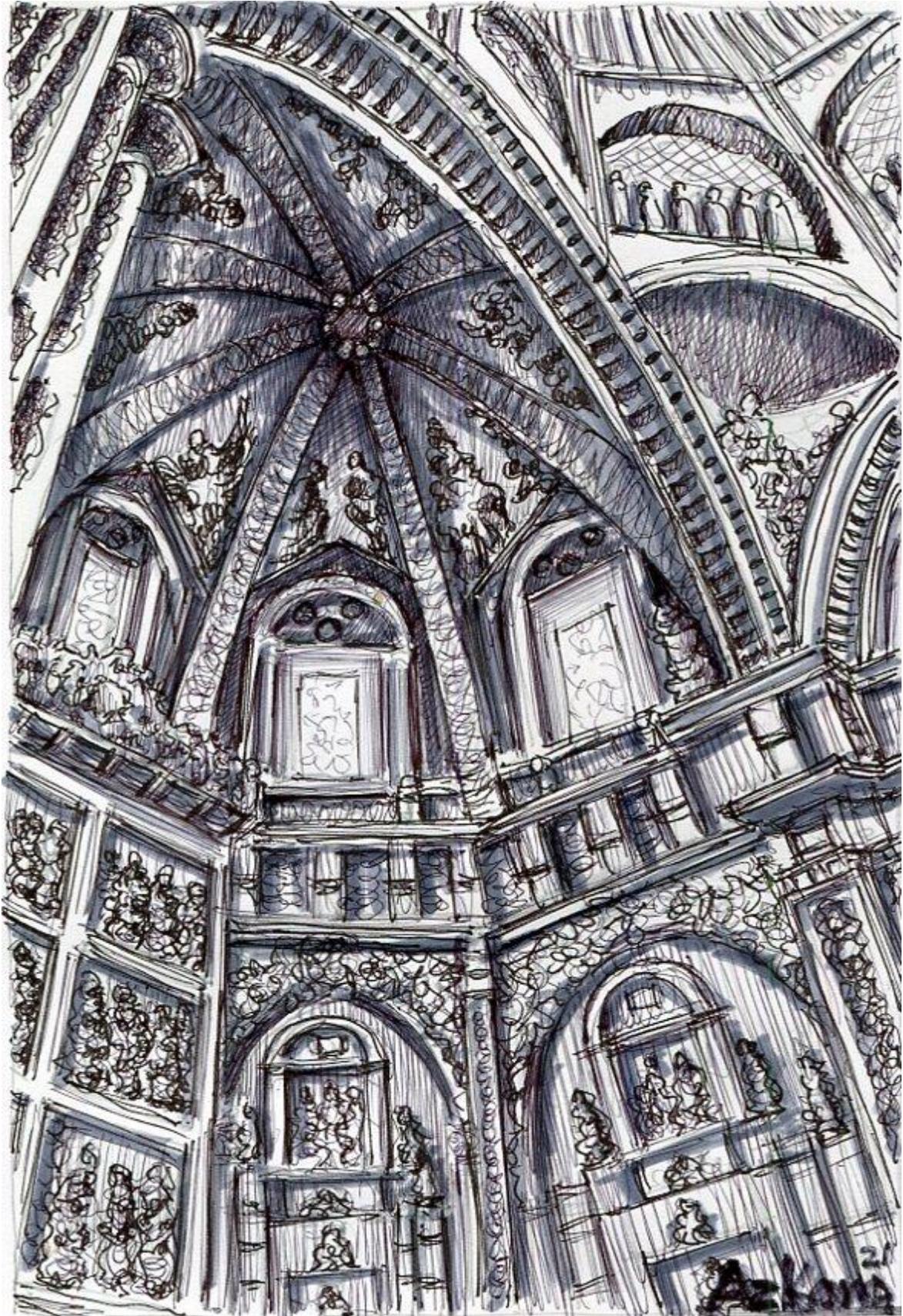










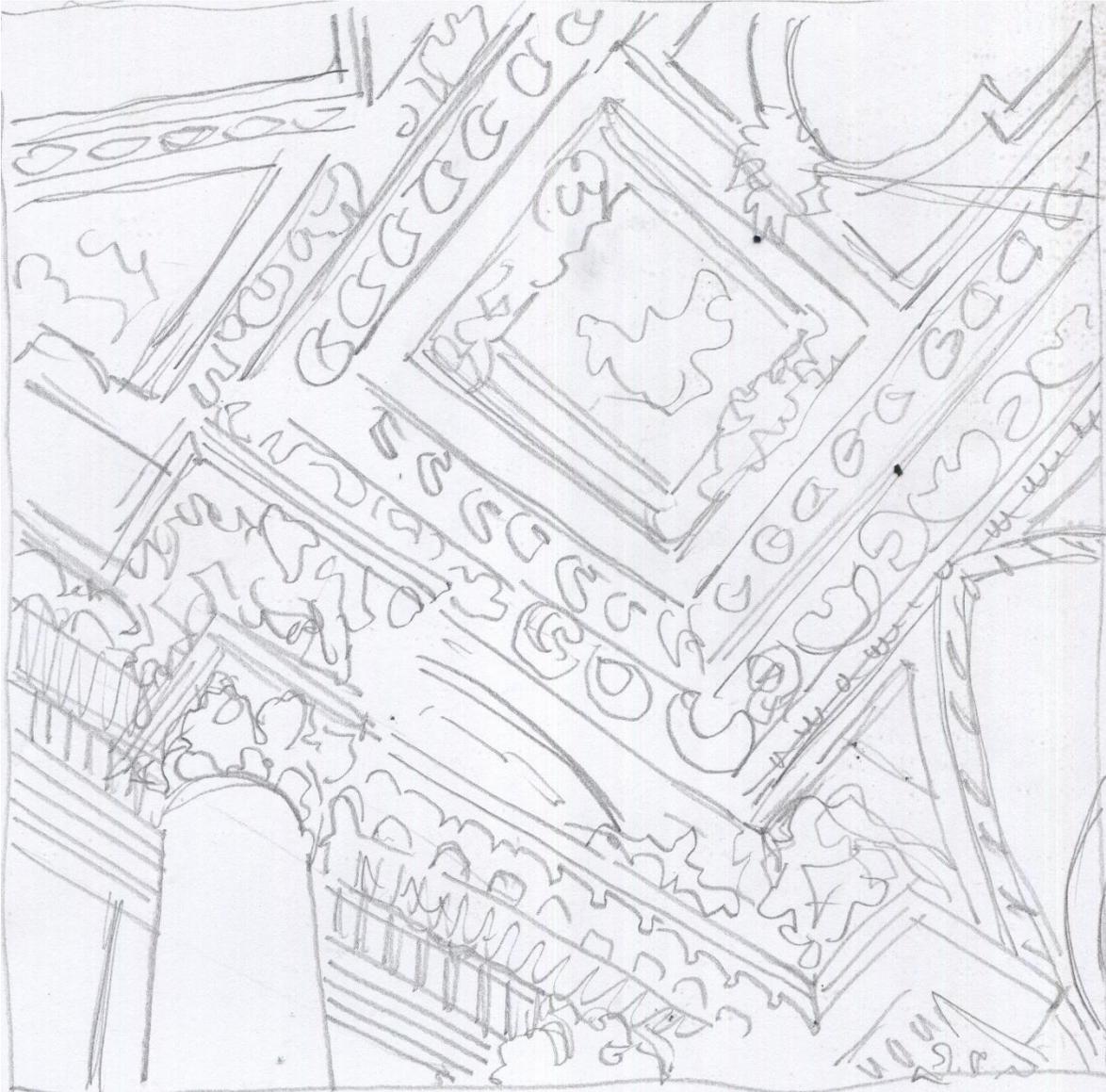


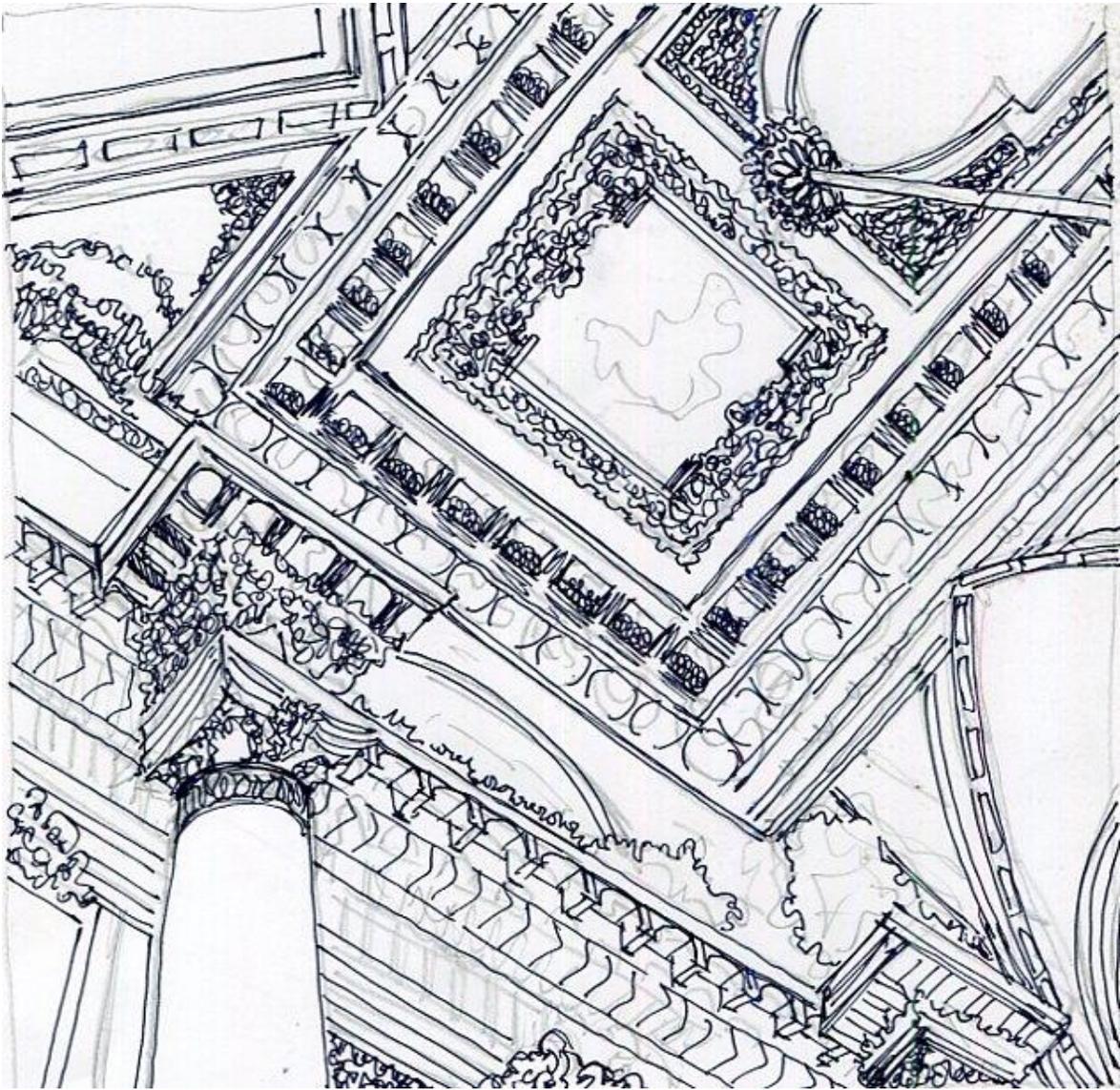


CAPITULO SEIS

EL PROCESO DETALLES

EJERCICIO UNO:



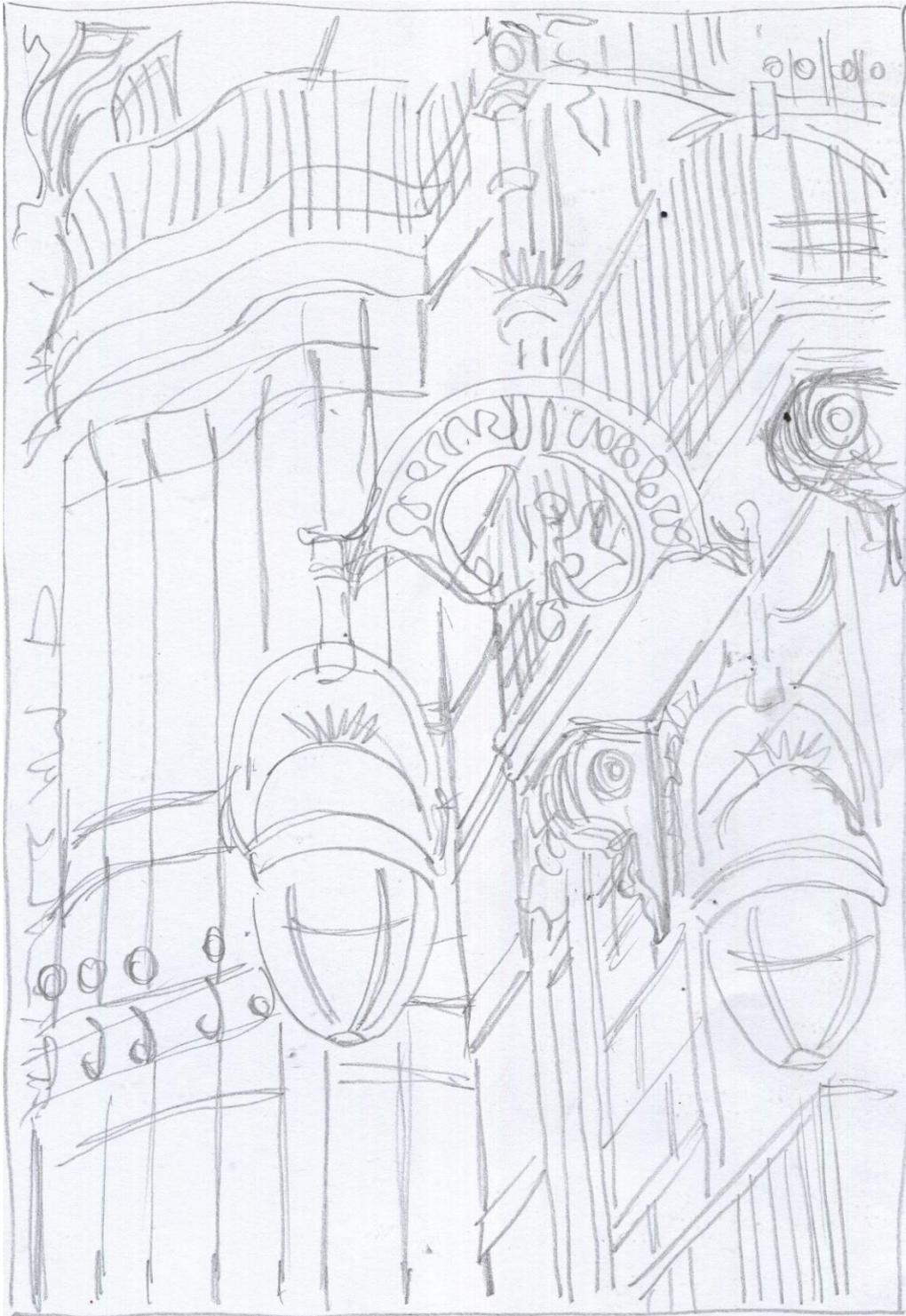


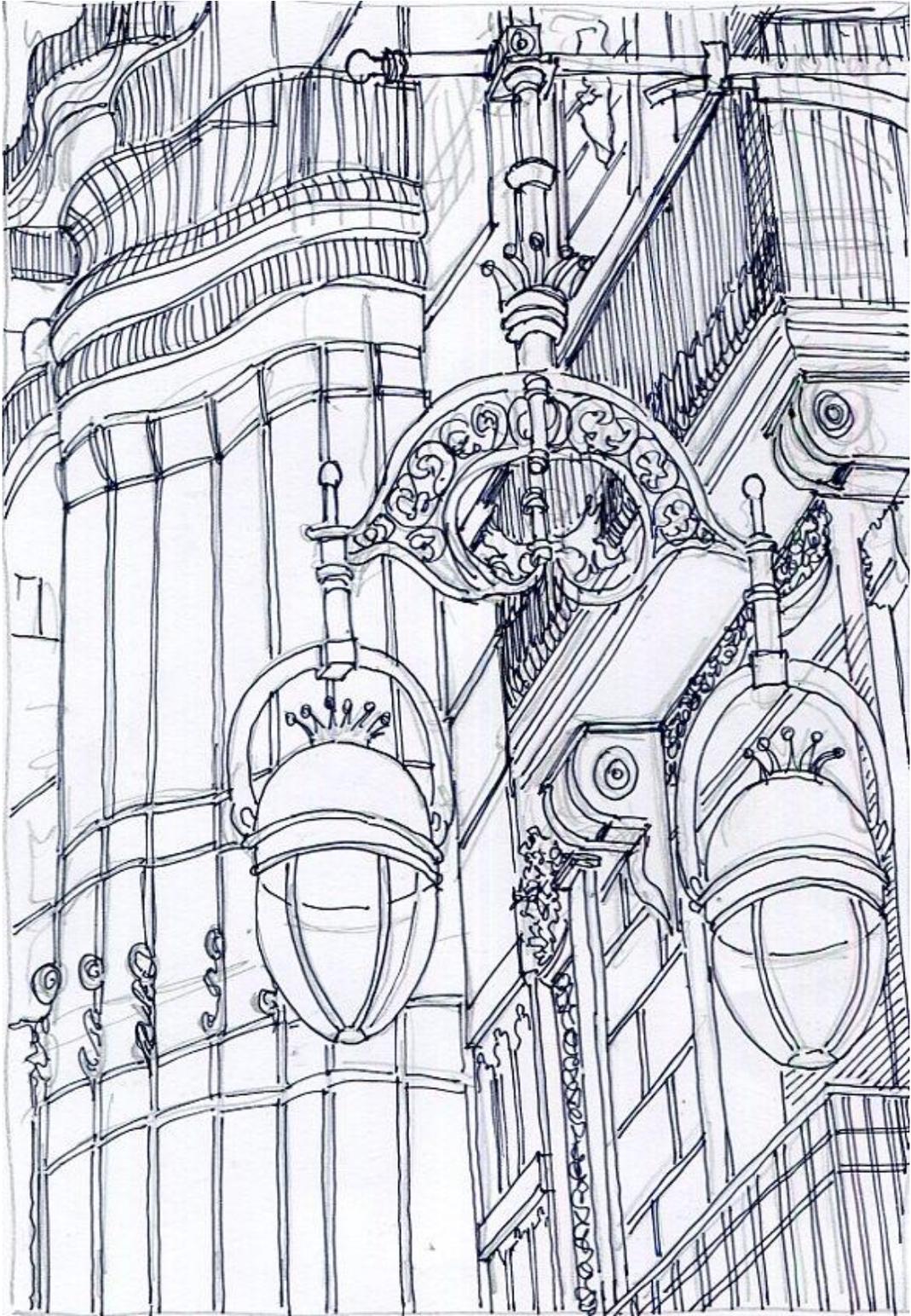




TRABAJO FINAL

EJERCICIO DOS:

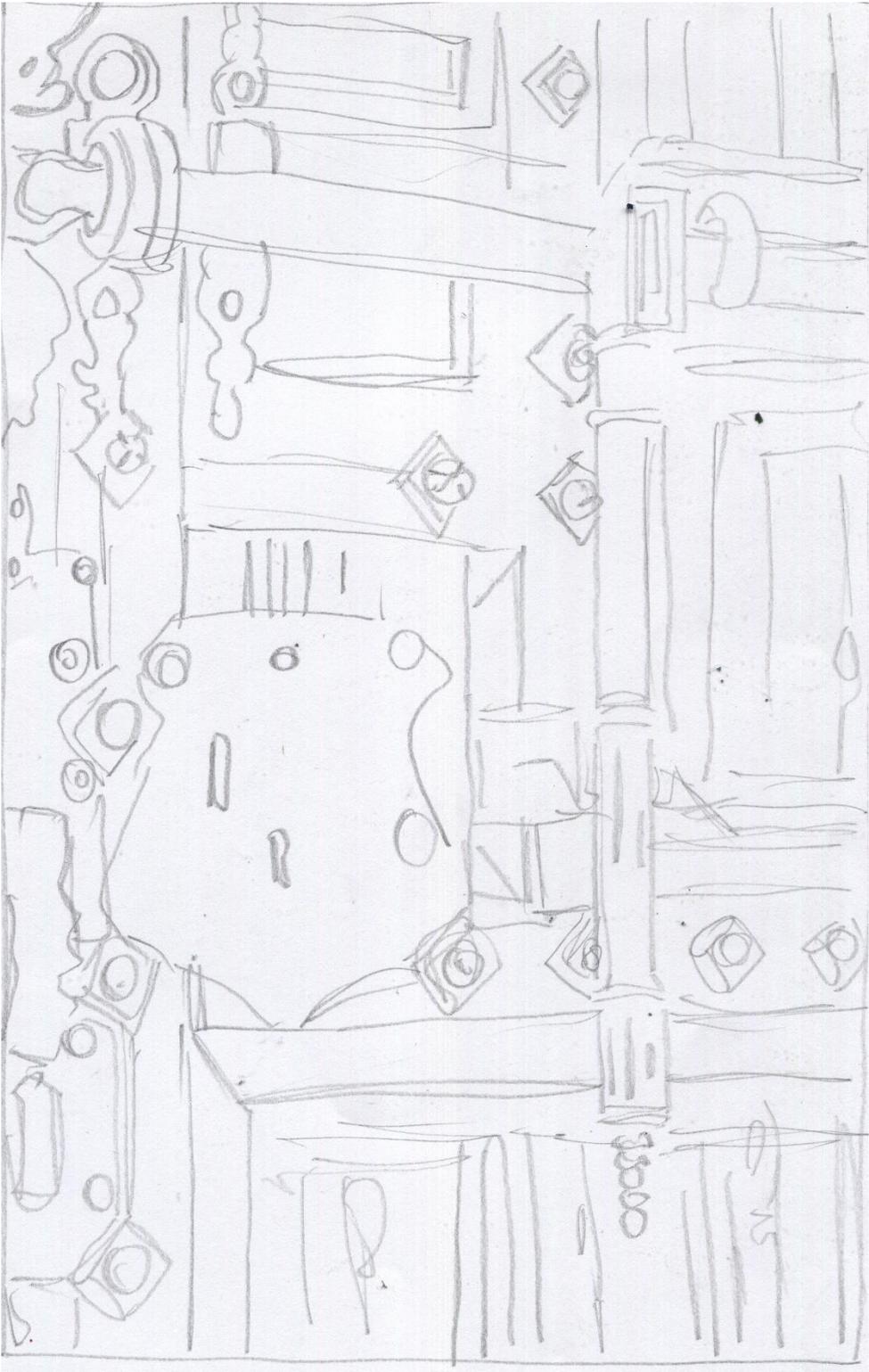


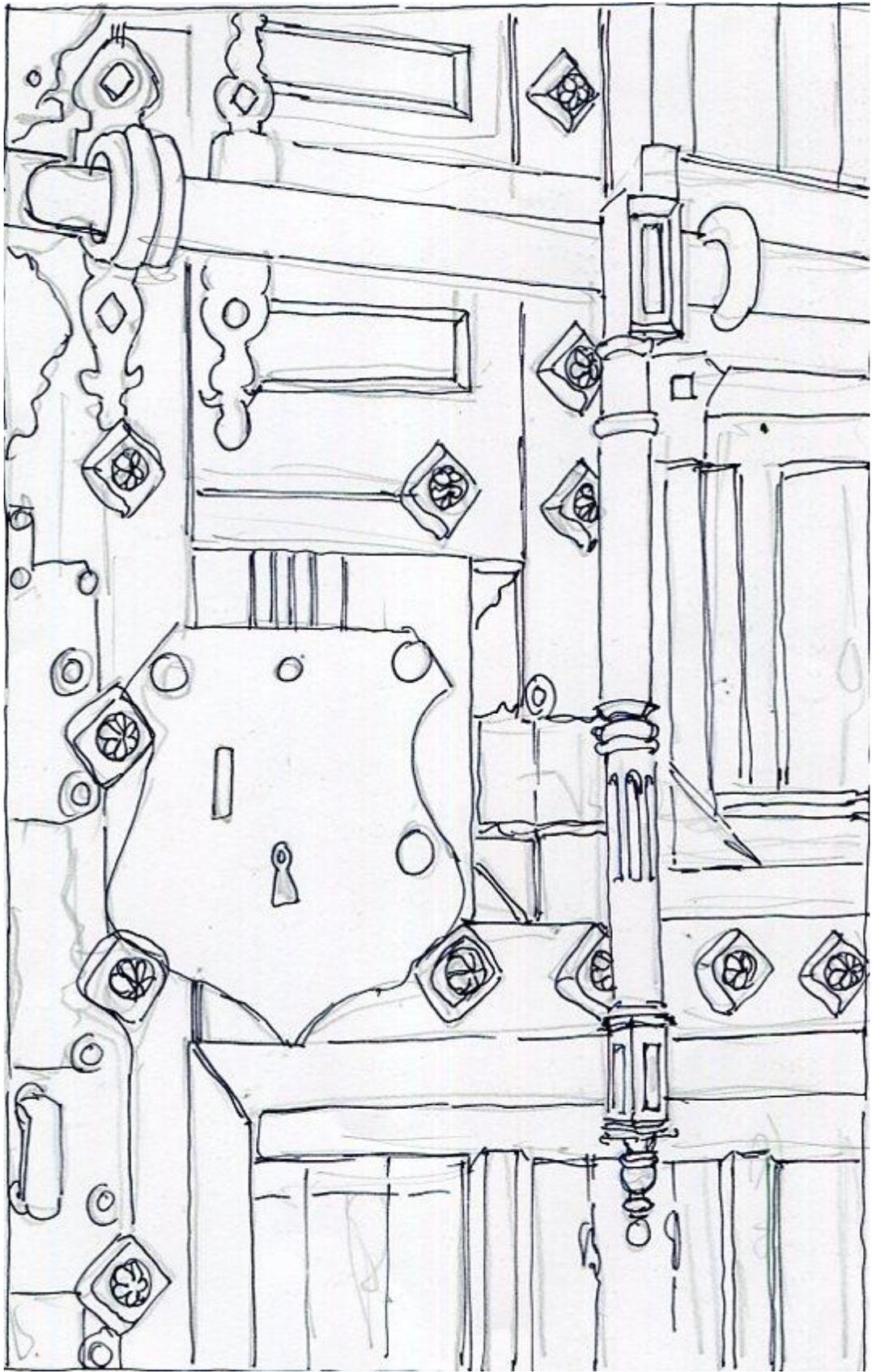


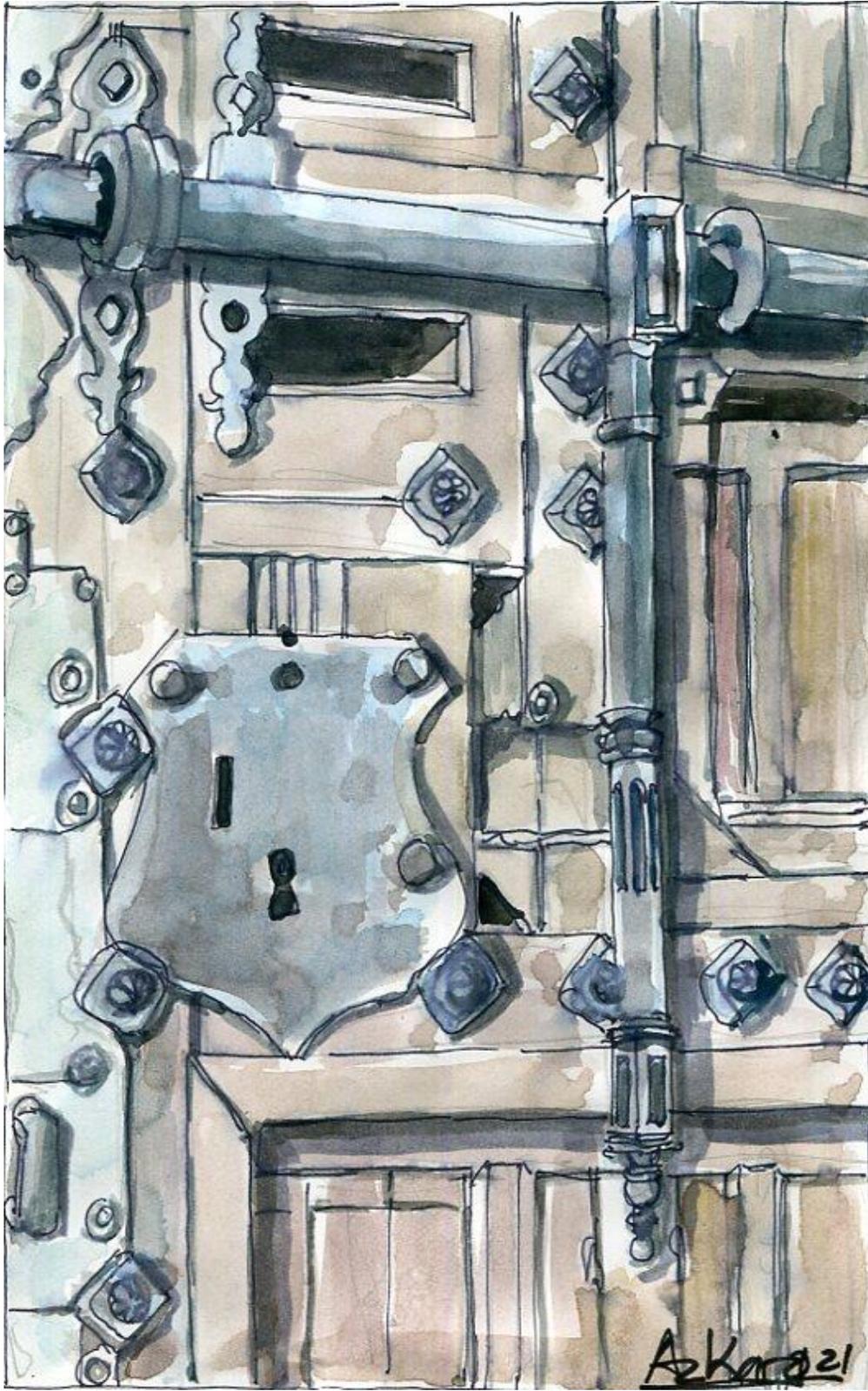


TRABAJO FINAL

EJERCICIO TRES:

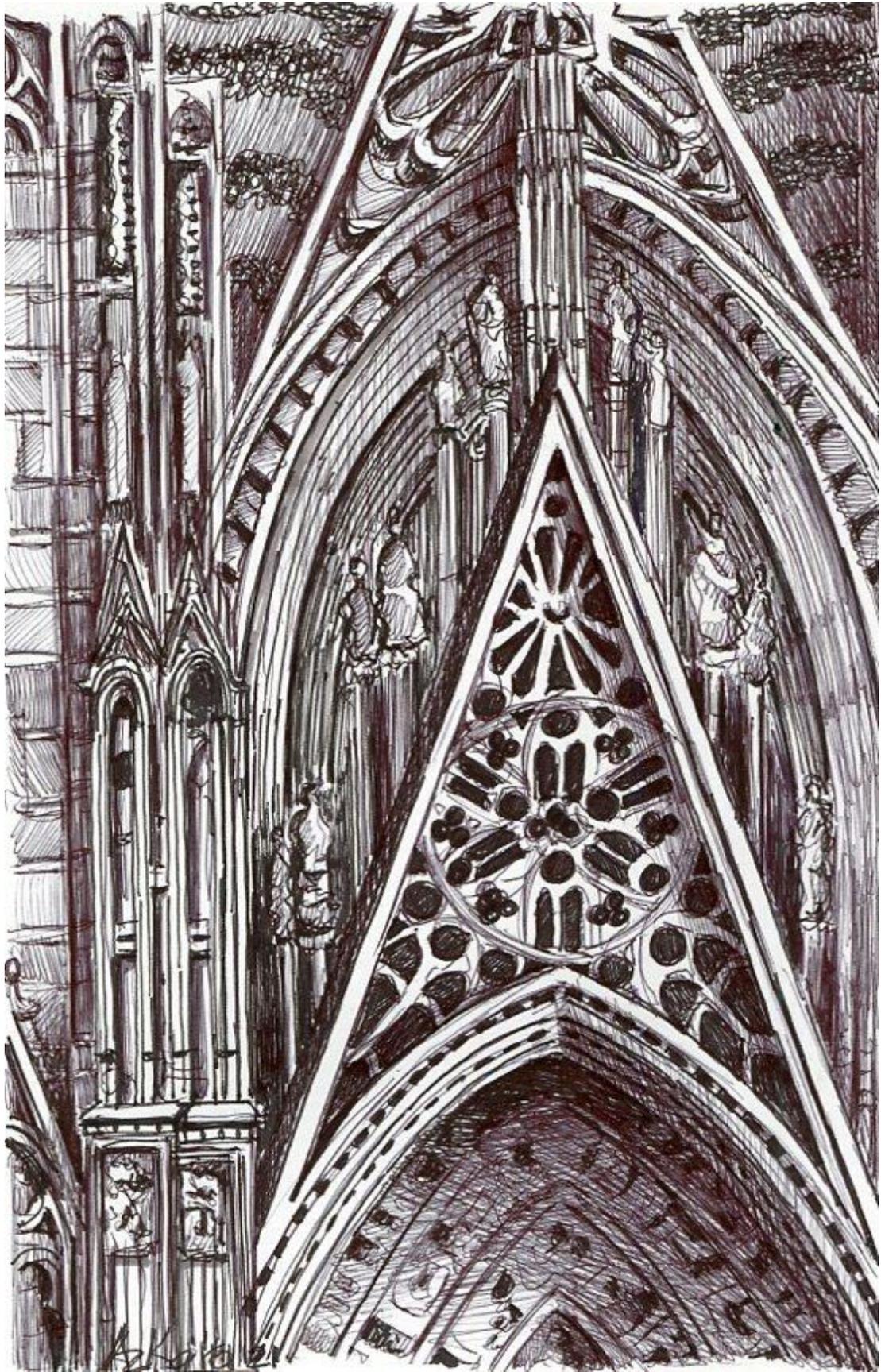


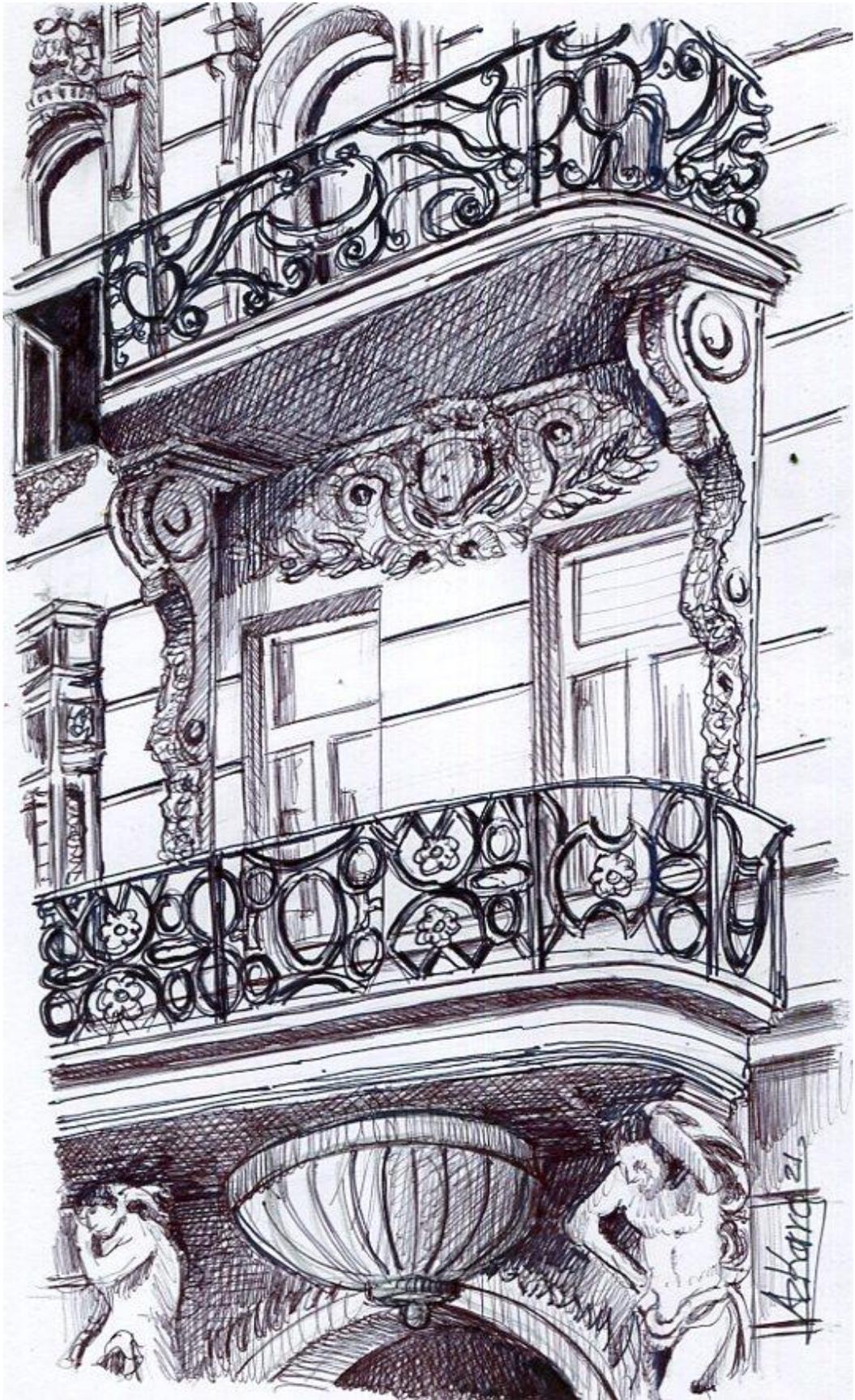


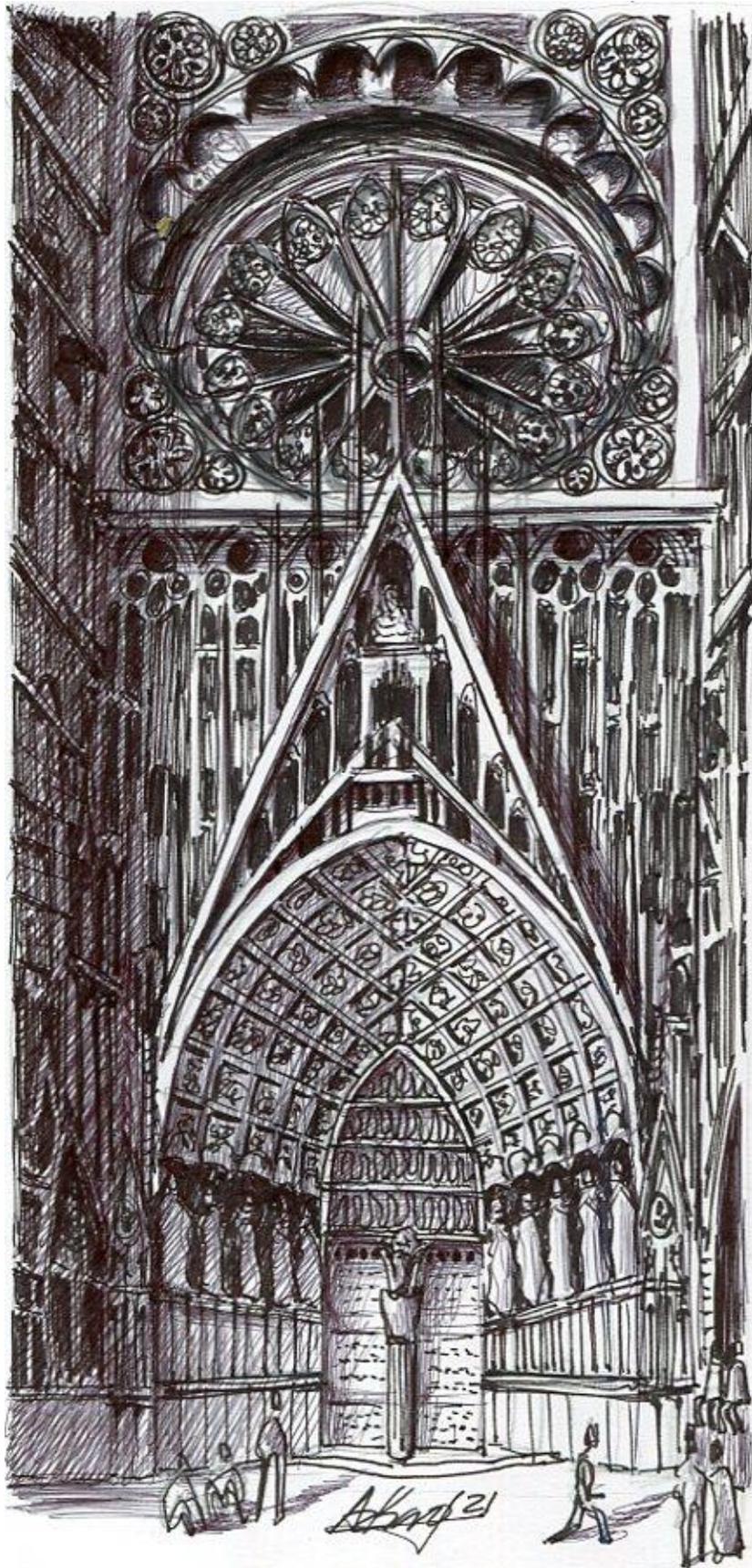


TRABAJO FINAL

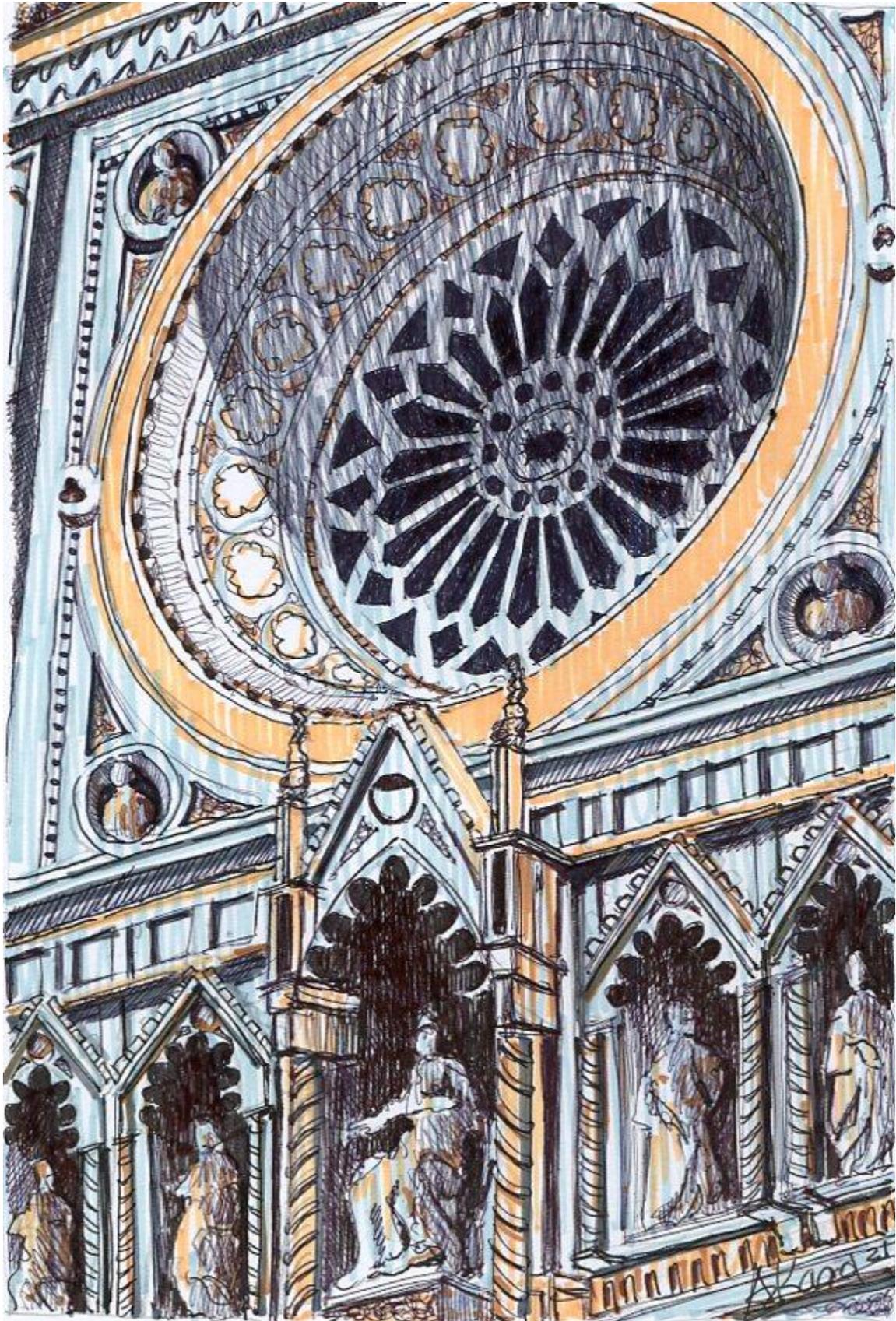


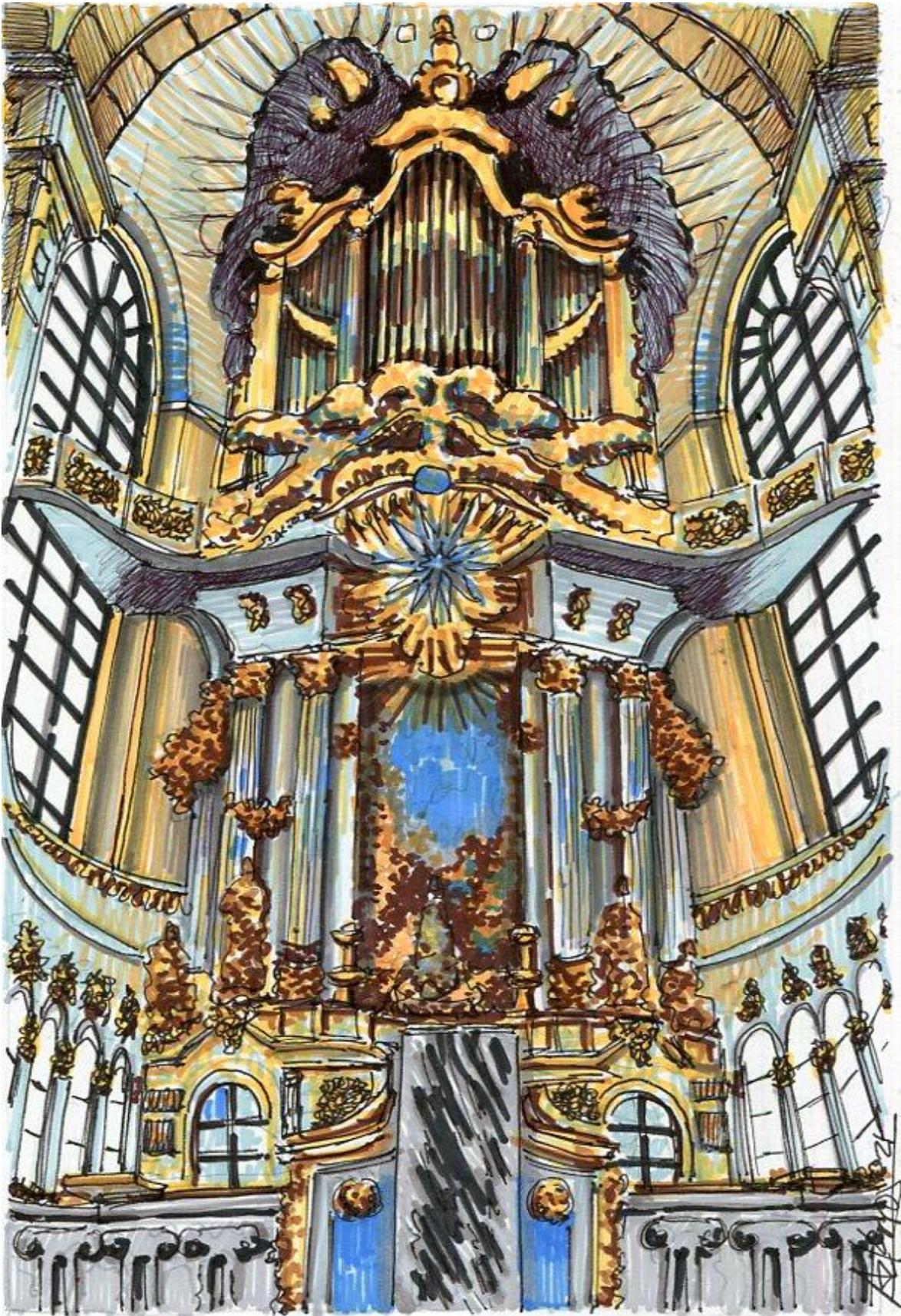


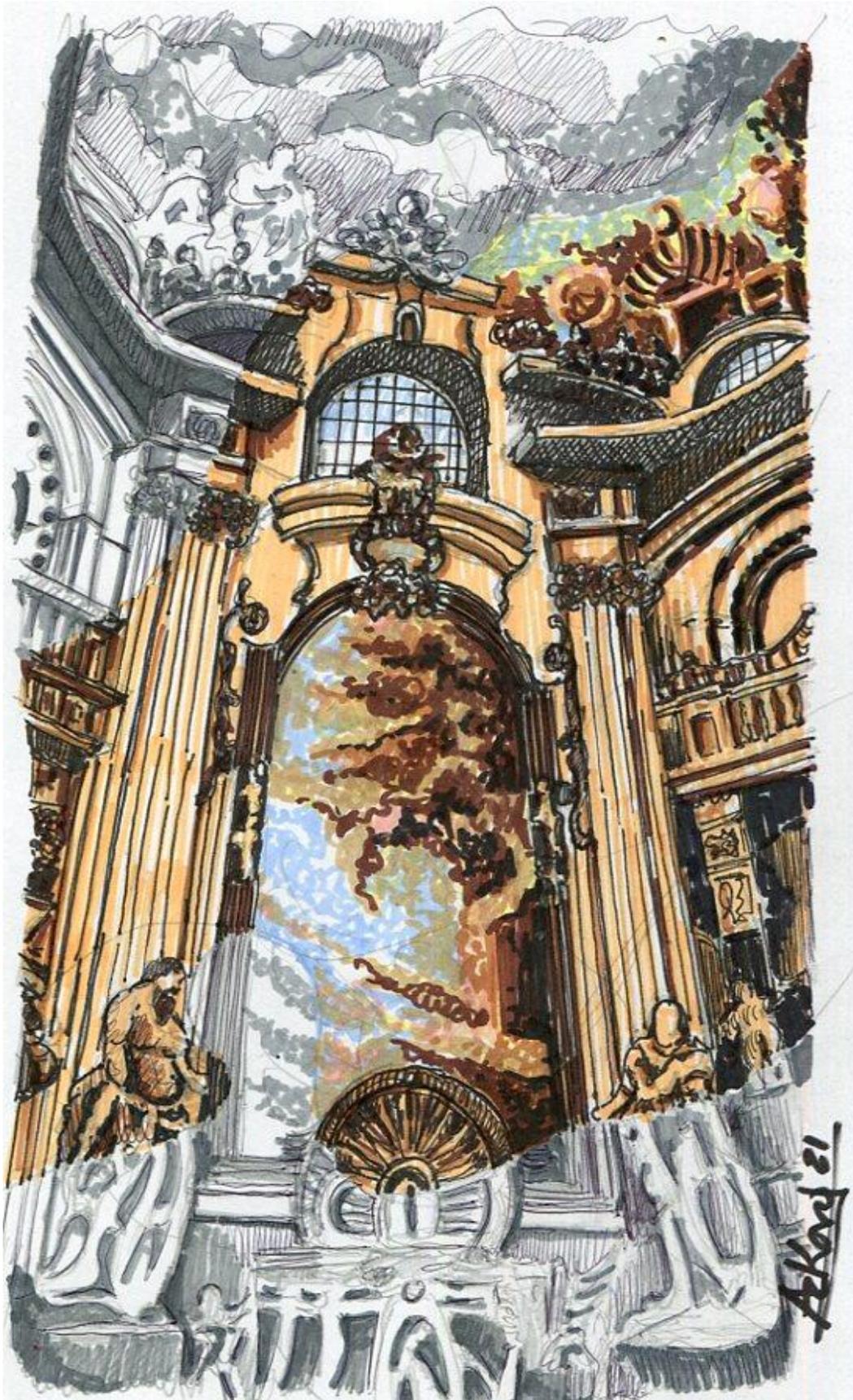






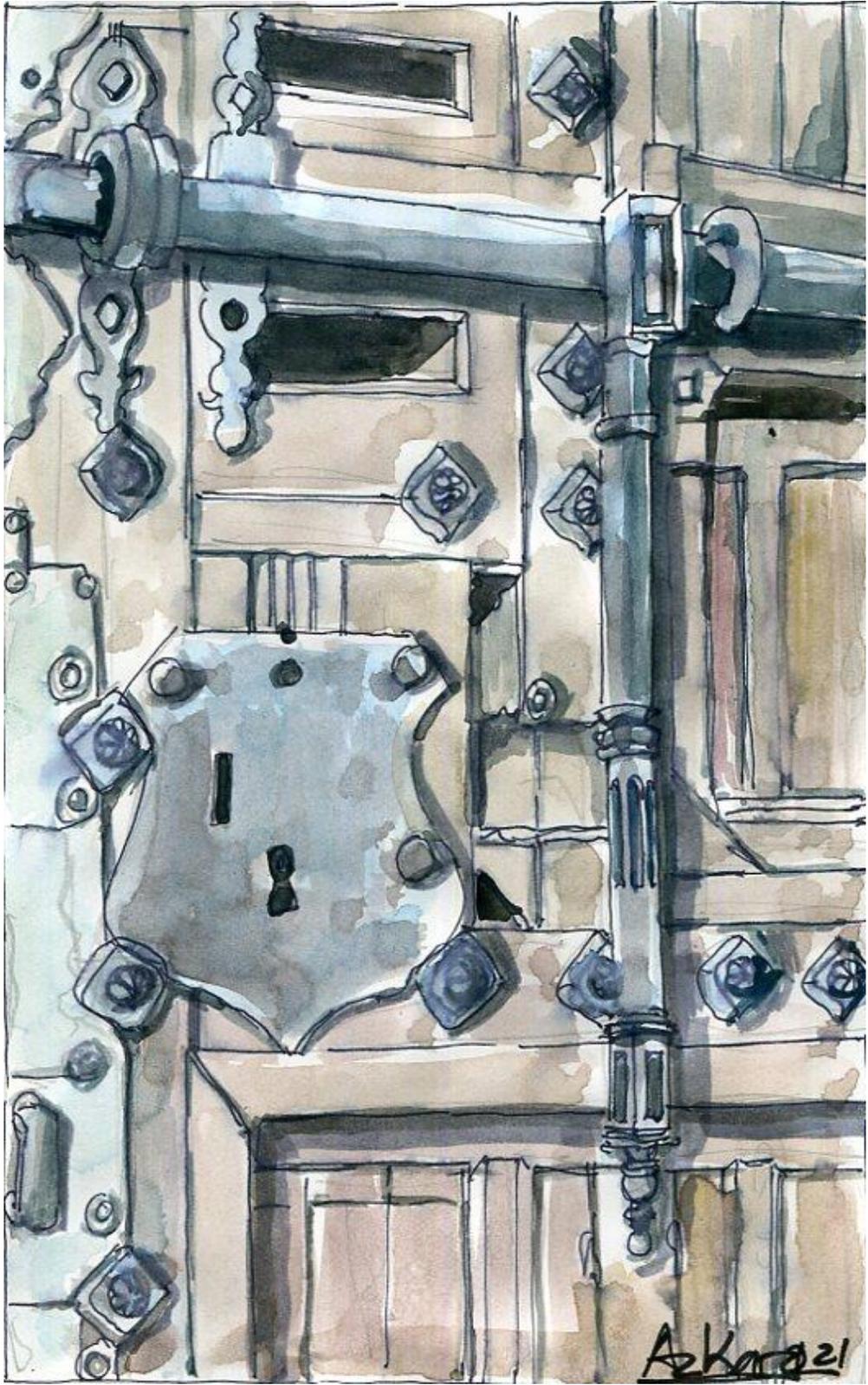


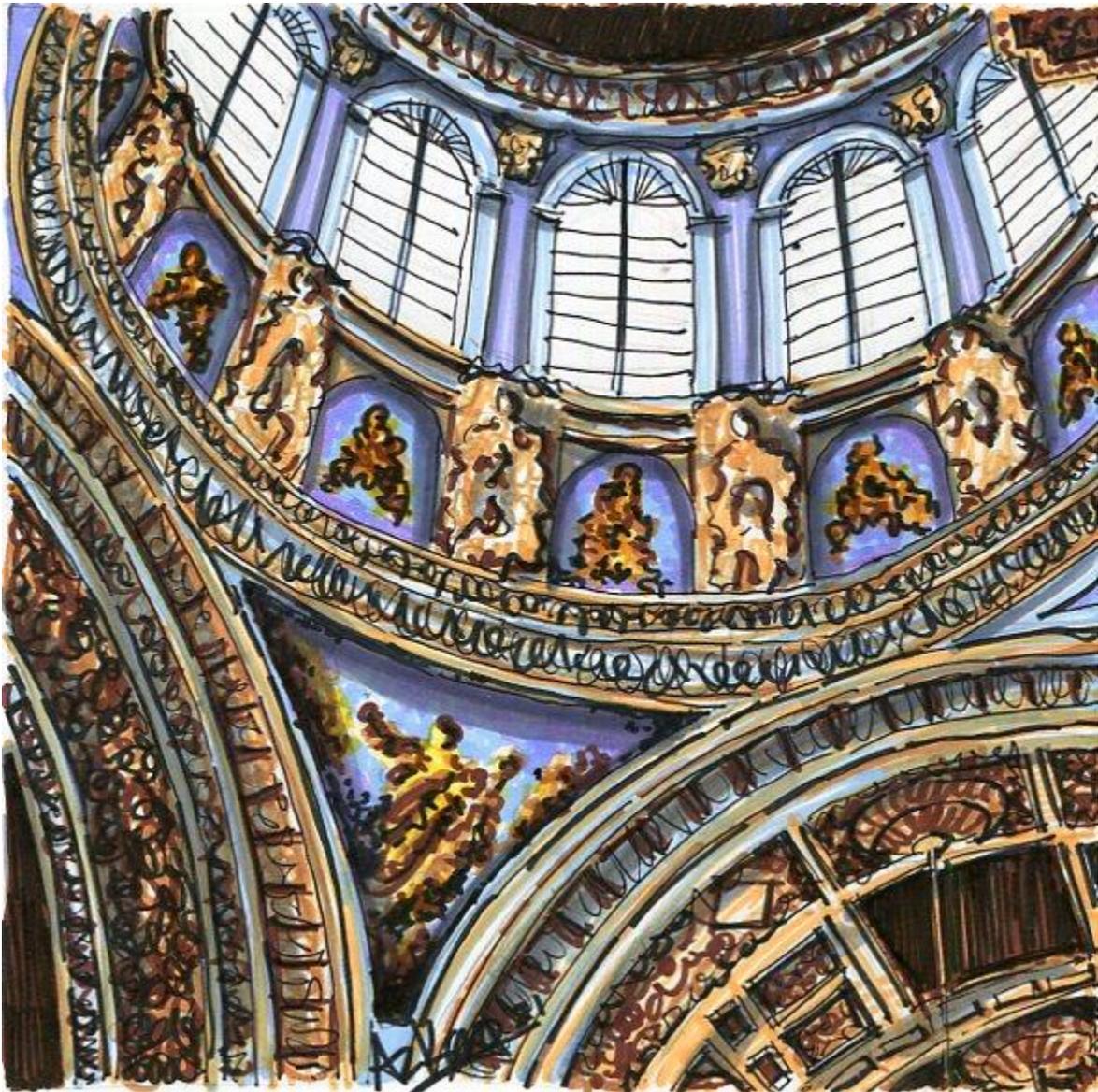














CAPITULO SIETE

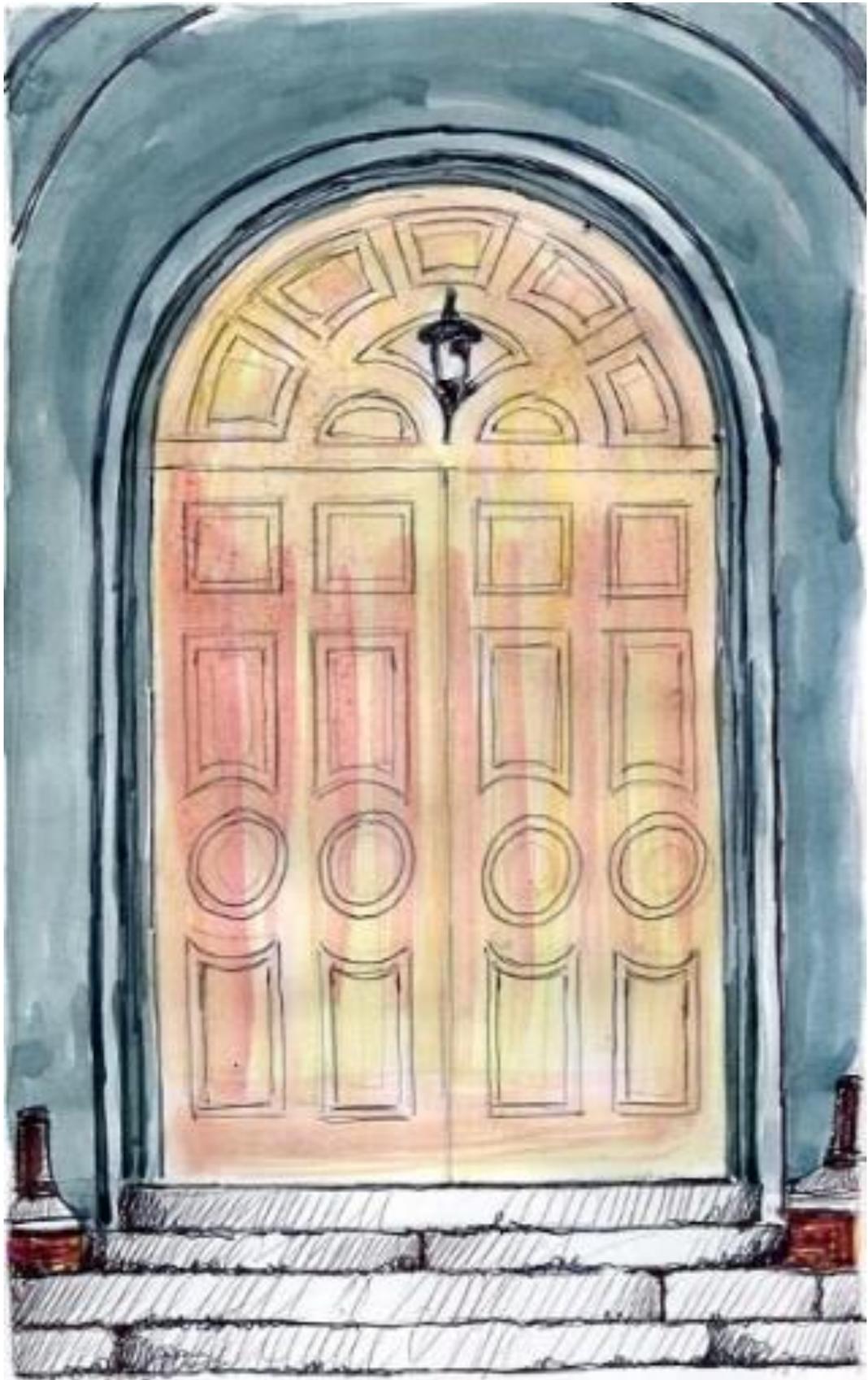
EL PROCESO DE PUERTAS ANTIGUAS

EJEMPLO UNO:







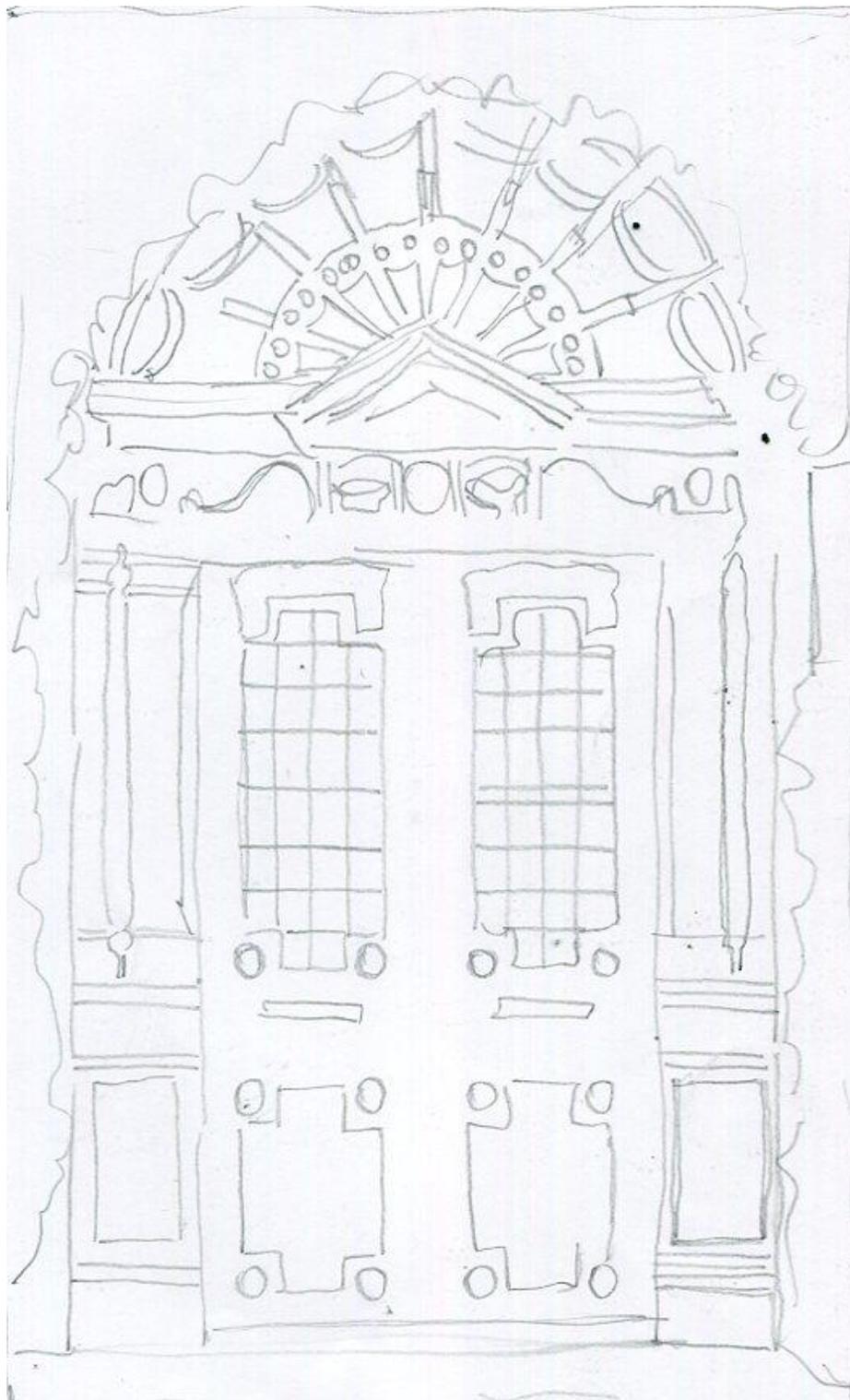






TRABAJO FINAL

EJEMPLO DOS:





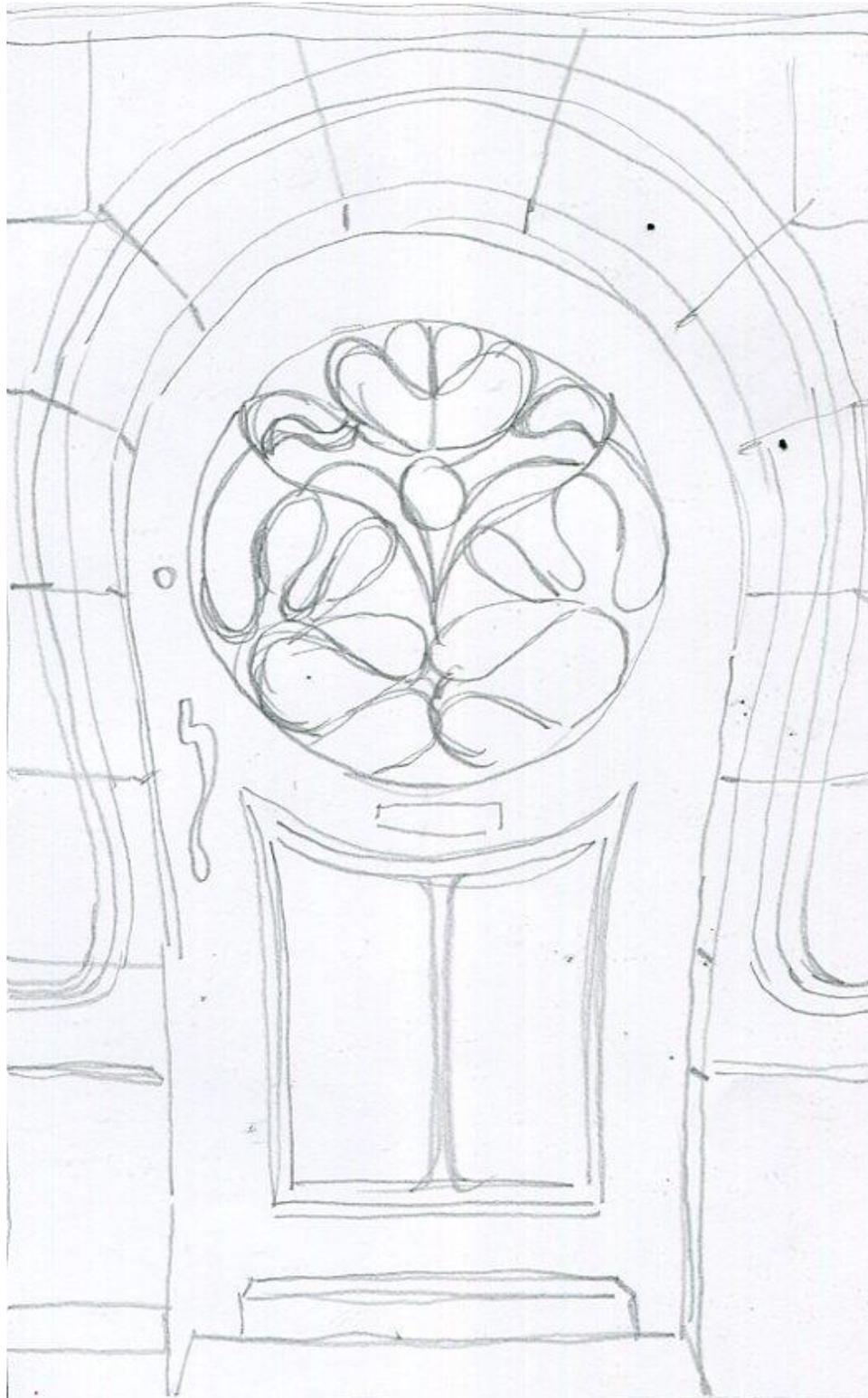


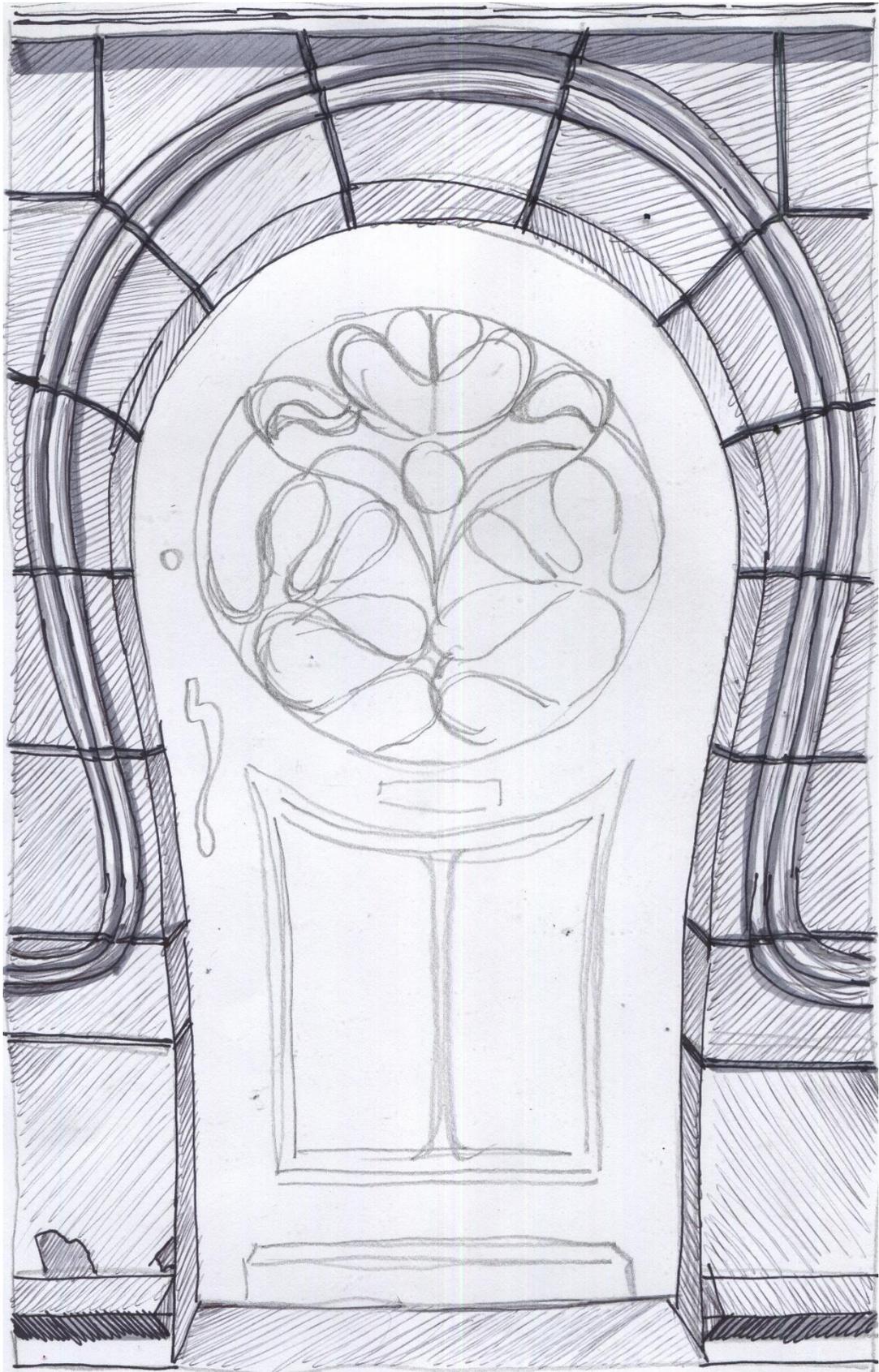




TRABAJO FINAL

EJEMPLO TRES:







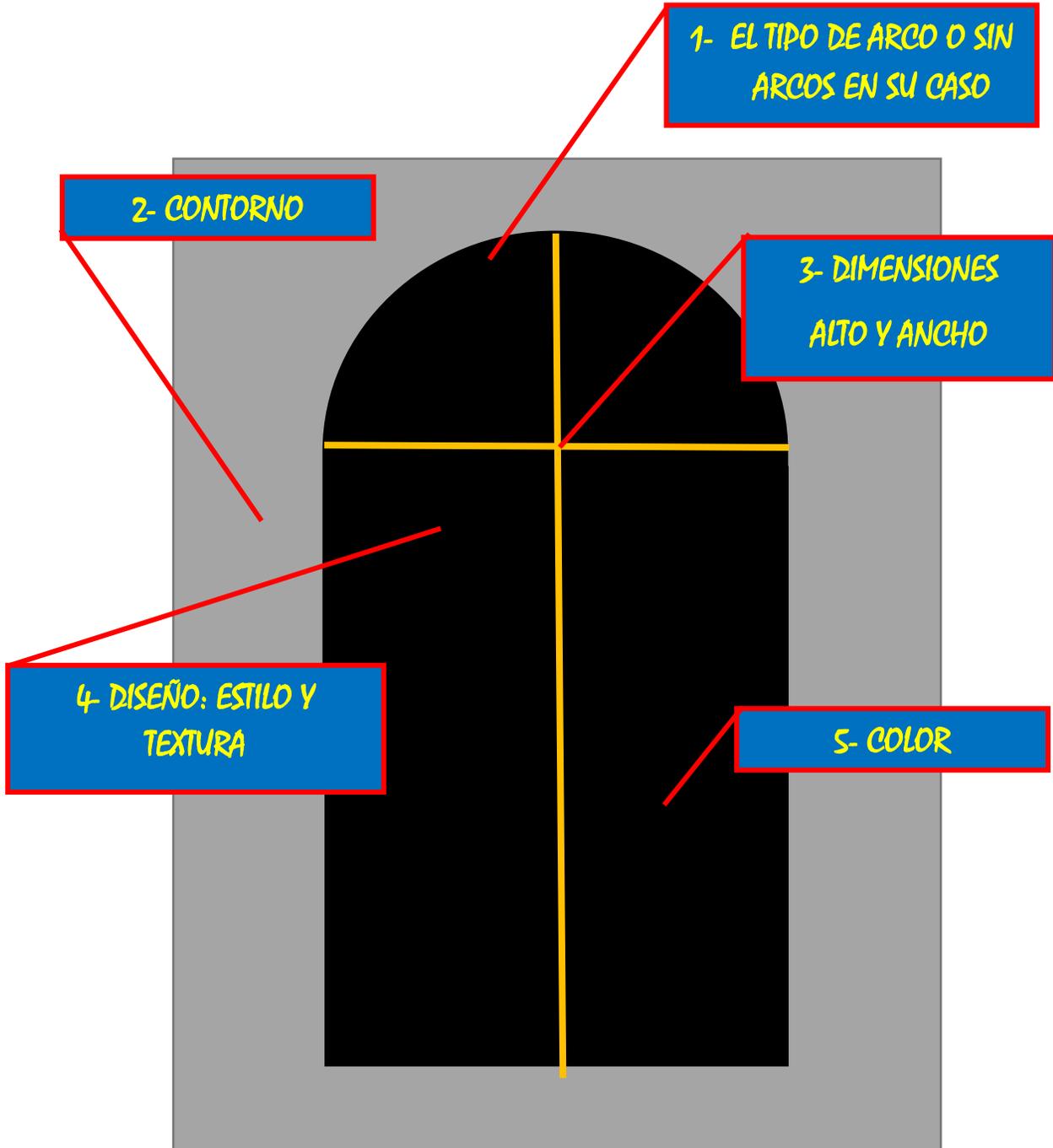


TRABAJO FINAL

CAPITULO OCHO

PUERTAS ANTIGUAS

LAS CINCO CARACTERISTICAS VISUALES DE LAS PUERTAS ANTIGUAS





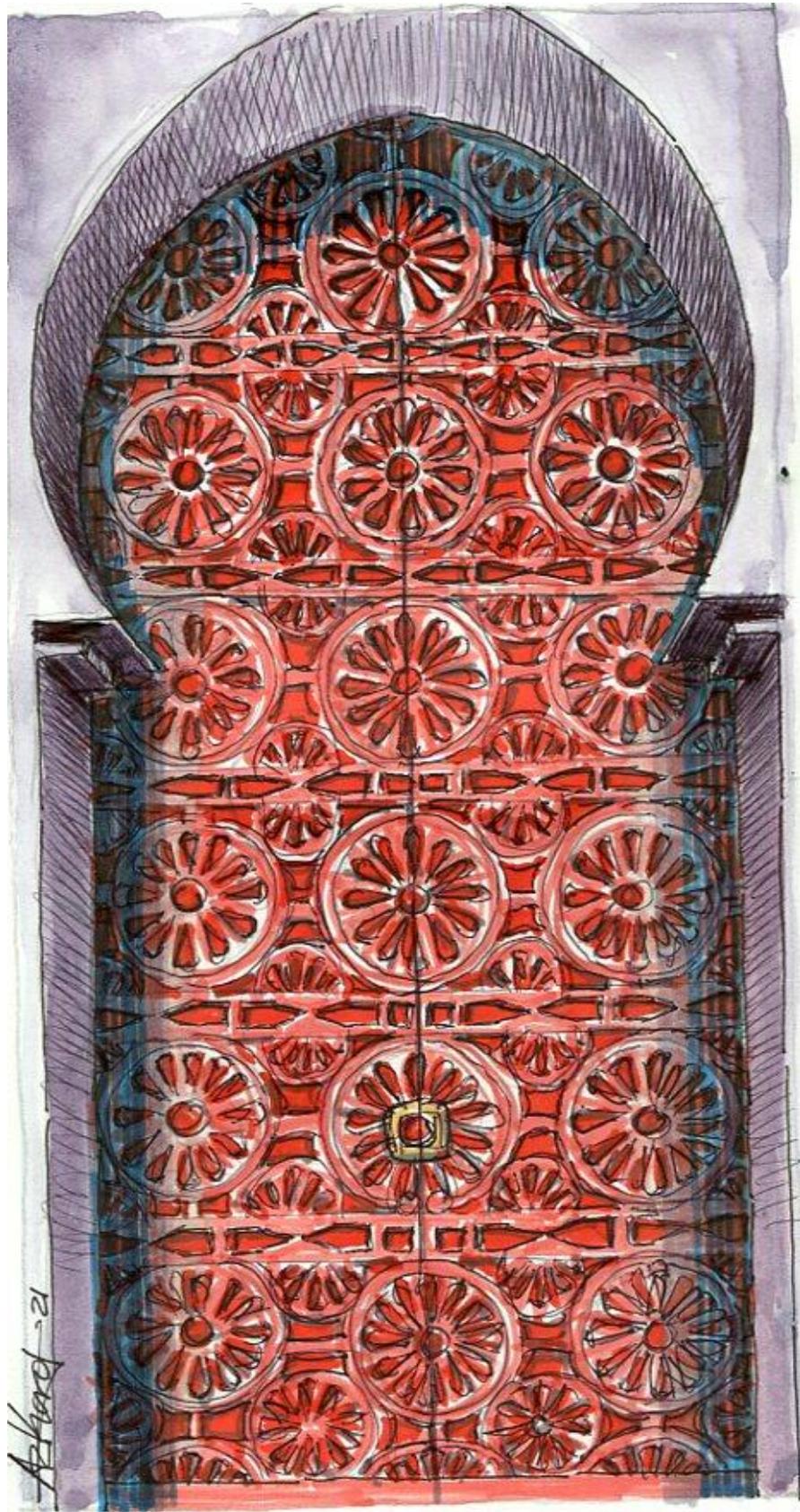






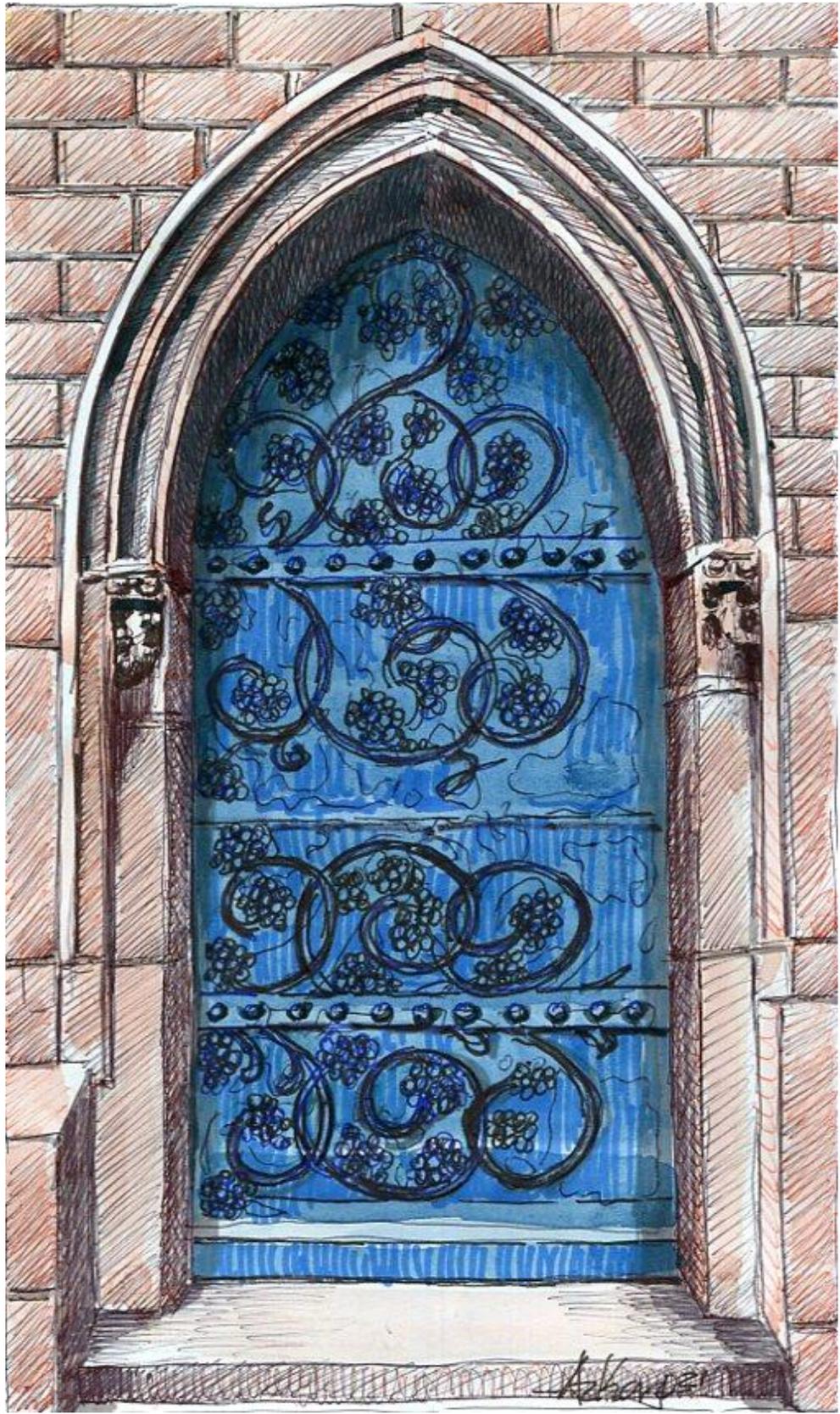






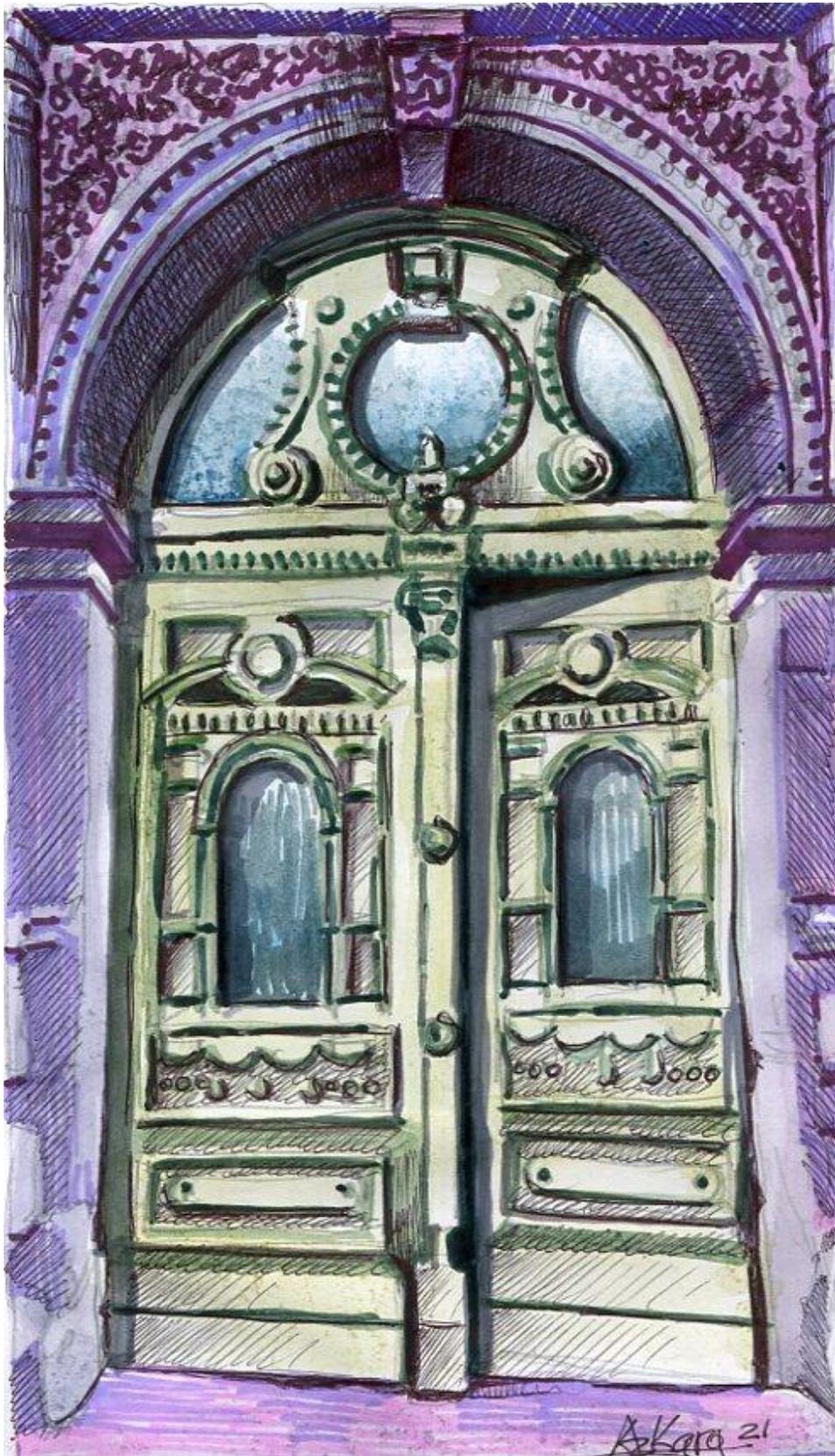


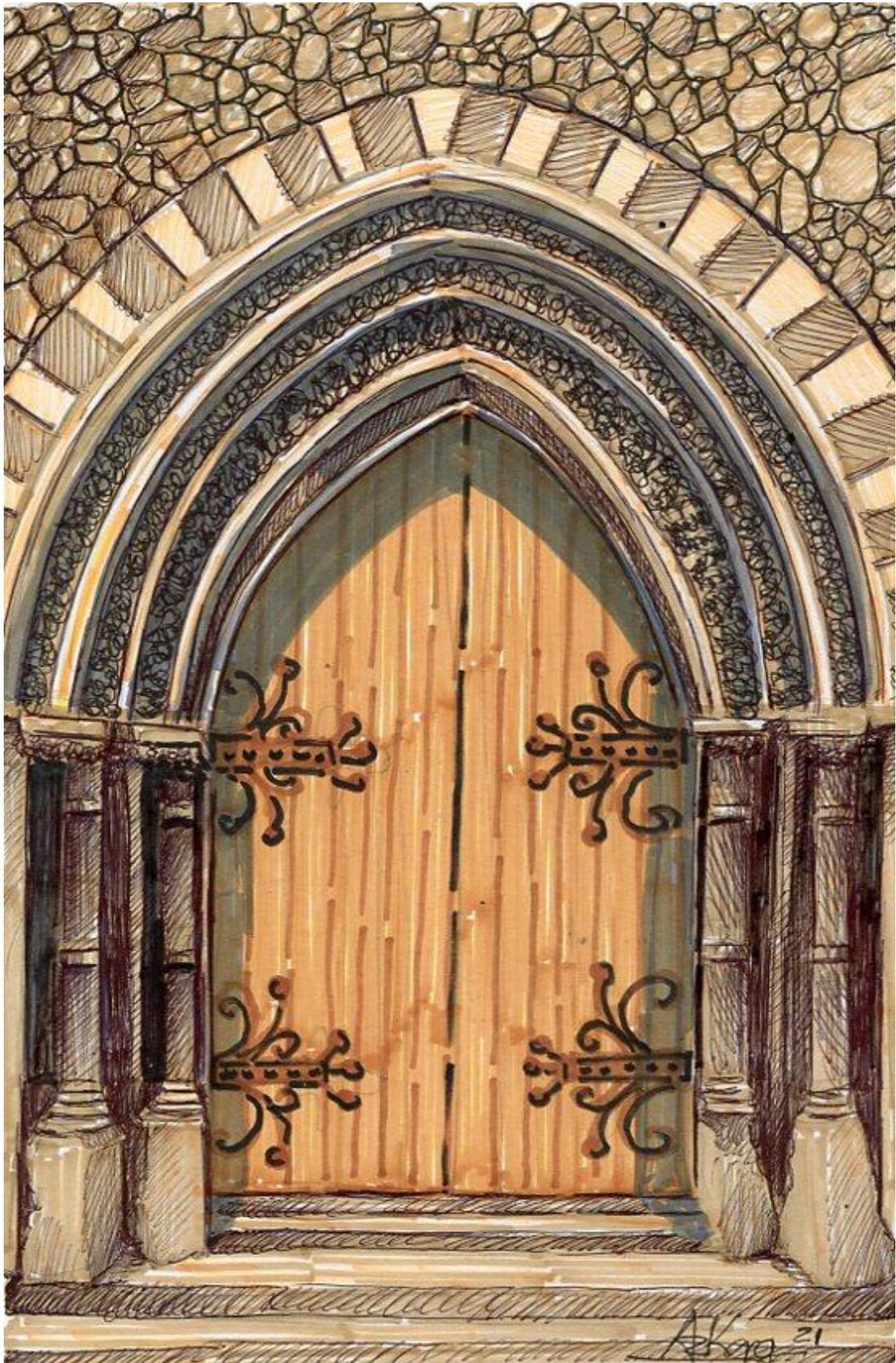














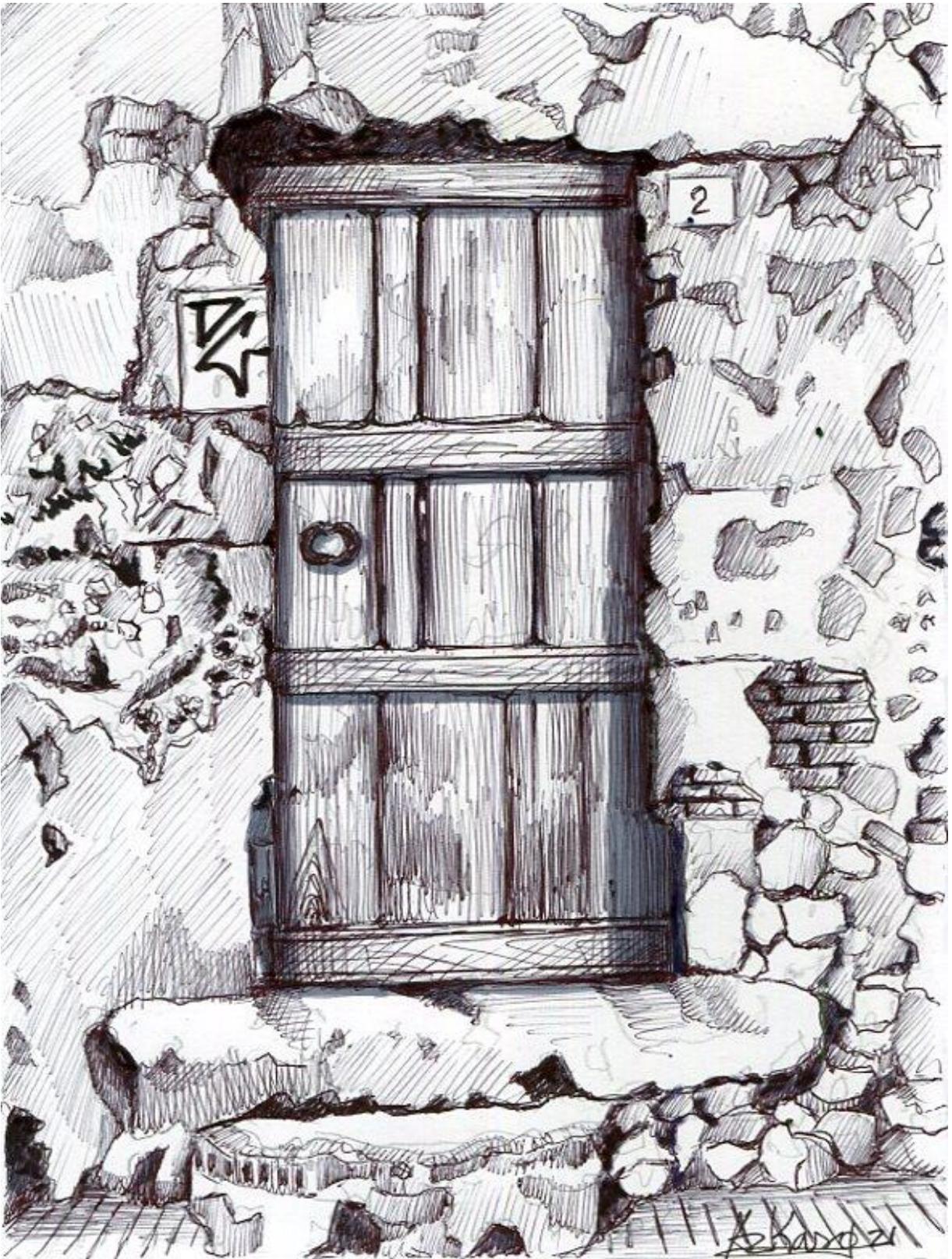








21-00-12





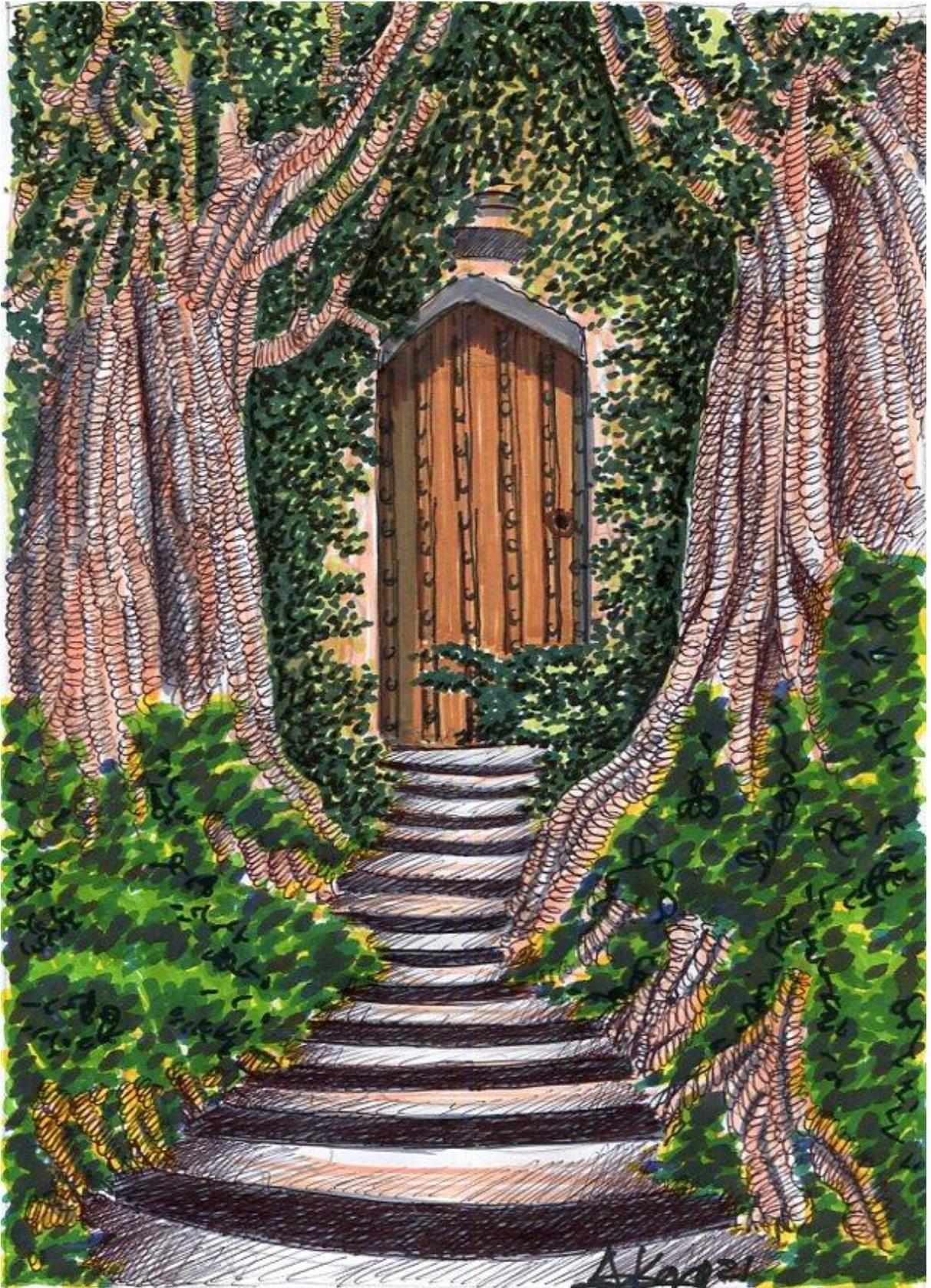
N:27





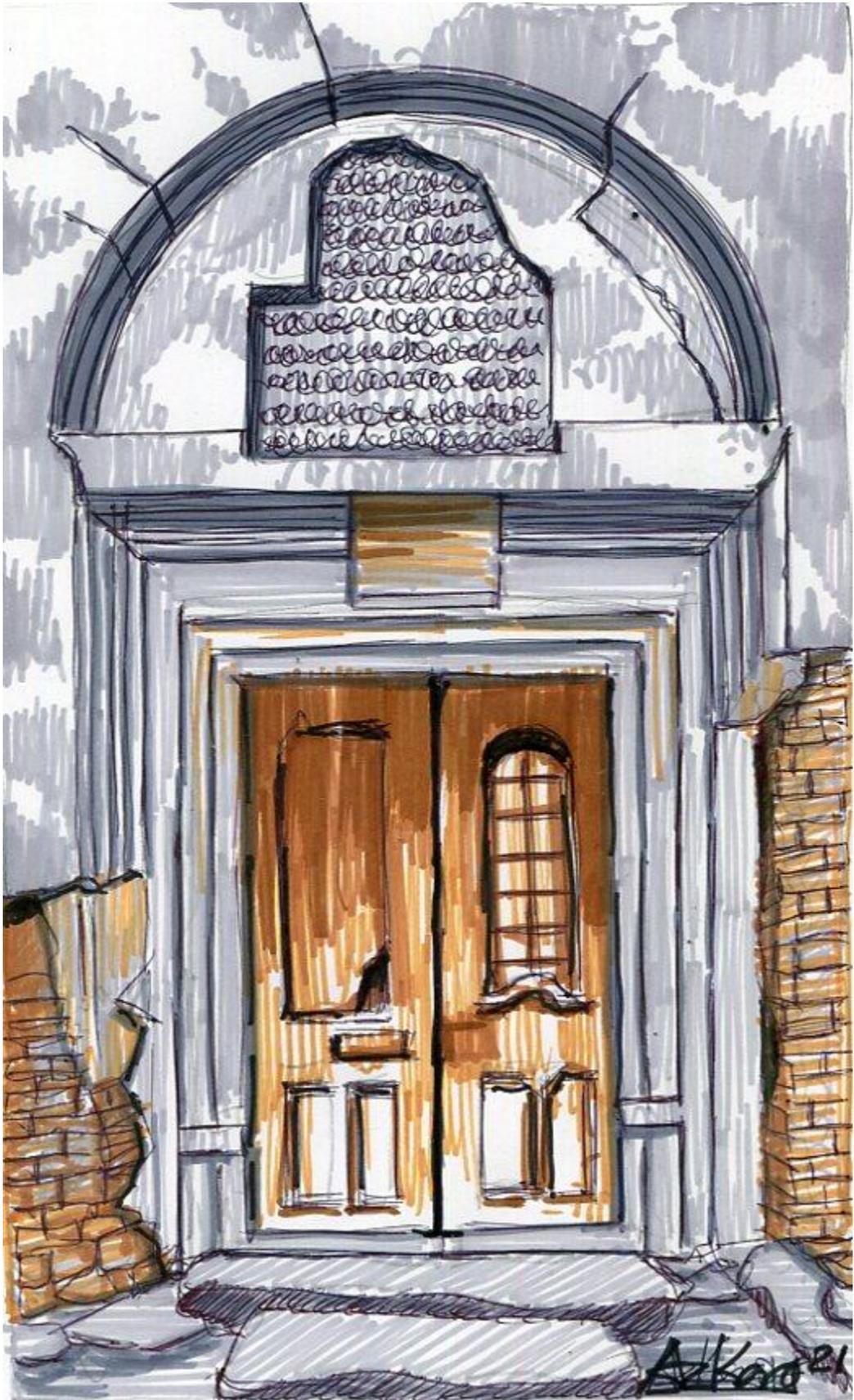


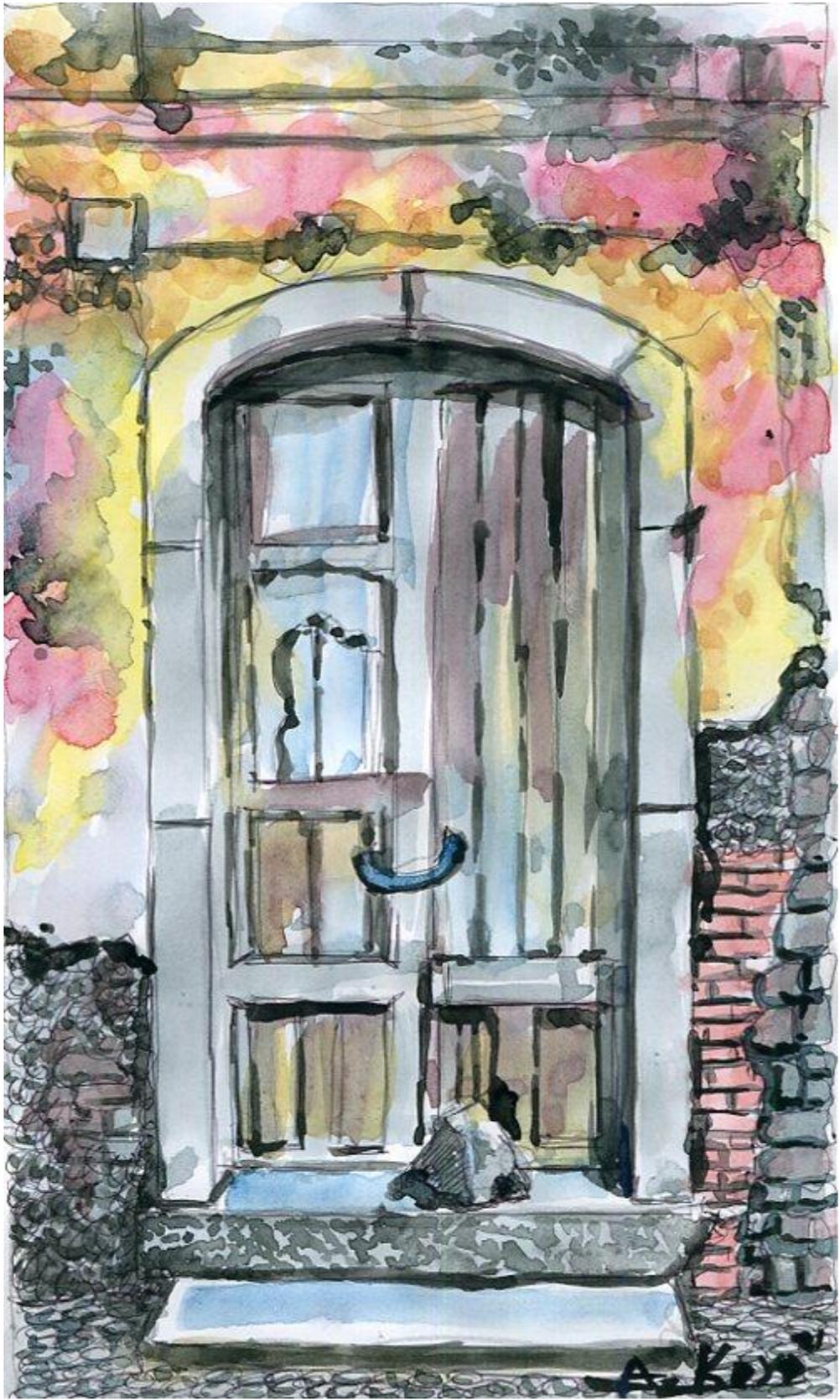












CONCLUSIONES

HAY MUCHAS FORMAS Y ESTILOS PARA DIBUJAR, ALGUNAS PUEDEN SER MÁS FÁCILES QUE OTROS O MÁS ATRACTIVOS. LA REALIDAD SE ENCUENTRA NO SOLO EN LA TÉCNICA SINO EN LA CONSTANTE PRACTICA DEL DIBUJO, EN OTRAS PALABRAS, EL CONSTANTE Y REPETITIVO EJERCICIO DE DIBUJAR DARÁ POR CONSIGUIENTE MEJORES RESULTADOS EN NUESTRO TRABAJO CREATIVO.

SE PODRÍA DECIR QUE LA CLAVE ESTÁ EN EL DIBUJAR, DIBUJAR Y DIBUJAR SIEMPRE.



VUELO AL INFINITO