



CORPORACIÓN EDUCACIONAL FRANCISCO DE AGUIRRE
COLEGIO LIBERTADOR SIMÓN BOLÍVAR
HUANHUALÍ 447 – LA SERENA / FONOS 512213344

Artes visuales. Guía Teórica y de trabajo.1° Medio

Profesor: Ricardo Castillo.

CROQUEAR: es realizar un esbozo rápidamente ejecutado, no se trata de un dibujo con todos sus detalles, es saber conservar la idea global o general del objeto con las líneas más básicas, para lo cual se debe tener capacidad de sintetizar lo observado.

“Croquear es una representación gráfica, de comunicación visual rápida y eficaz”.

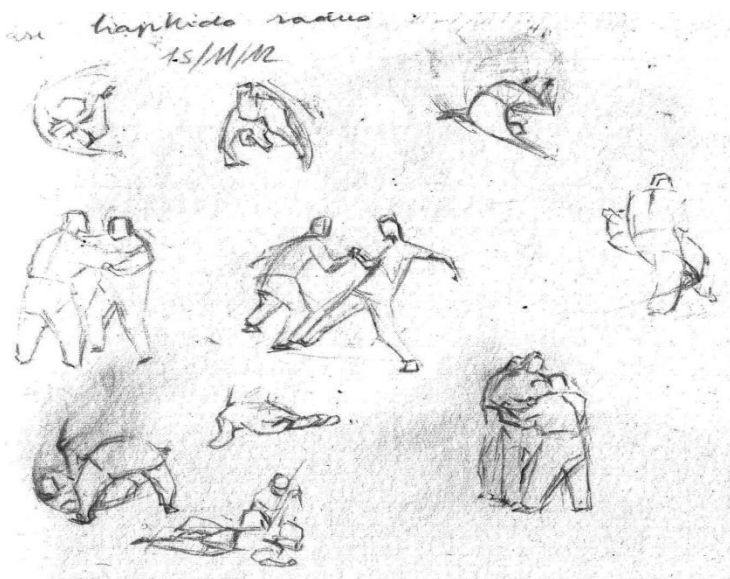
.-Para comenzar un esbozo se deben localizar puntos clave y conectarlos con líneas, se requiere un poco de observación y reflexión sobre lo observado.

.-Se comienza por abstraer la imagen o la idea principal rescatando los elementos fundamentales, donde están ubicados y cuáles son sus proporciones.

.-Lo primero a lograr es una buena elaboración del esqueleto básico del esbozo, es lo esencial para el logro del producto acabado, este requiere cierta evaluación y razonamiento.

“DESARROLLAR ,desde dibujo 1 a dibujo 3,usar formato oficio para c/d y lápiz blando 5 o 6B

FIGURAS HUMANAS DIBUJO 1



PERSPECTIVA LINEAL A UN PUNTO.DIBUJO 2



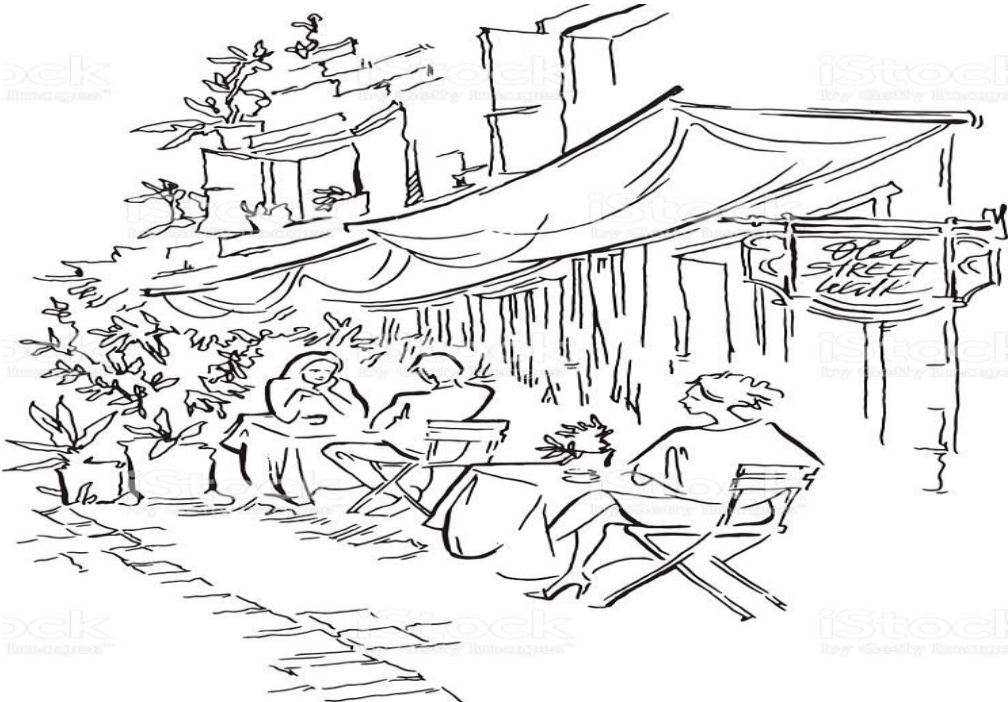
MASAS DE FOLLAJE Y VEGETACION. DIBUJO 3



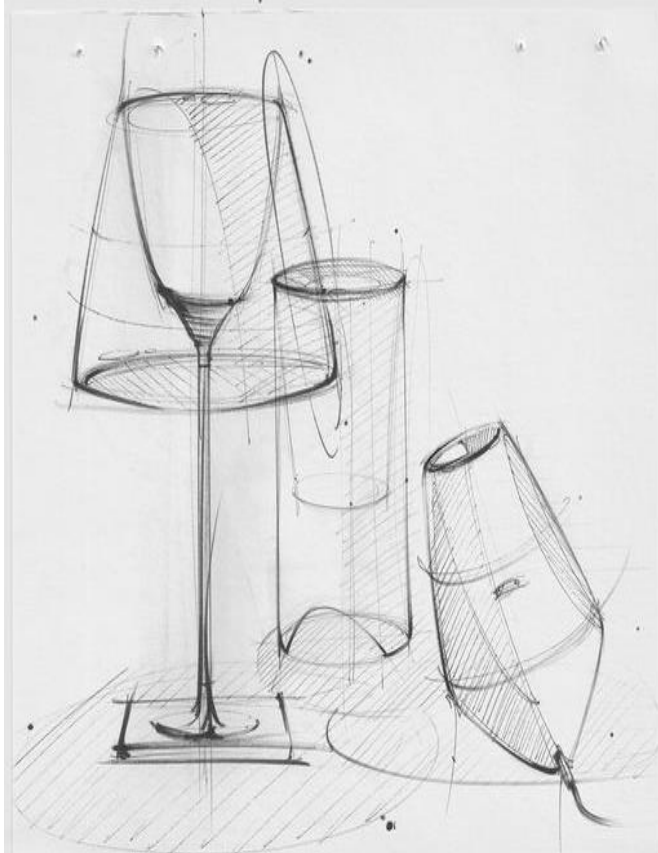
BREVE ESBOZO:

.-Solo después de que es firme el fundamento del esbozo se puede abordar el dibujo desde el punto de vista ilustrativo y refinado.

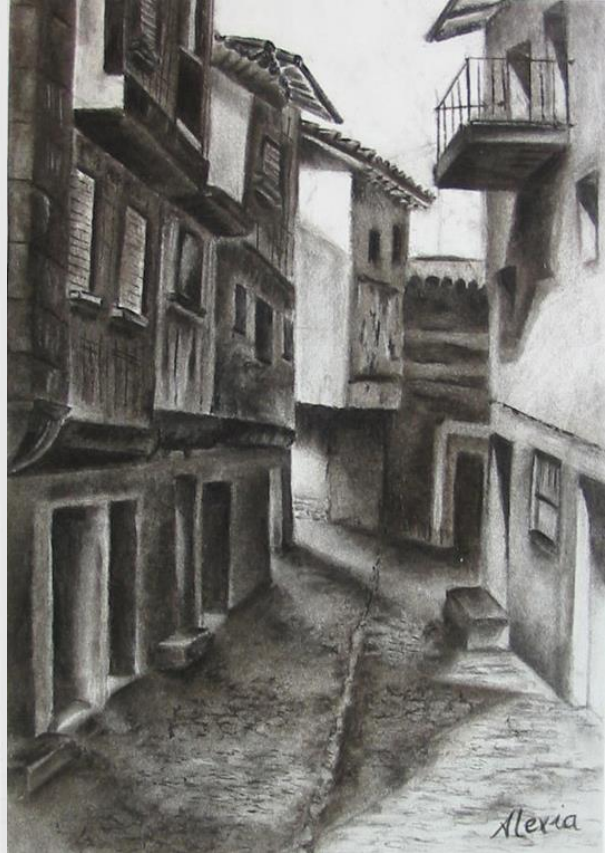
DIBUJO LINEAL ESQUEMATICO. DIBUJO 4



DIBUJOS CILÍNDRICOS Y CONICOS. DIBUJO 5



Esbozo refinado



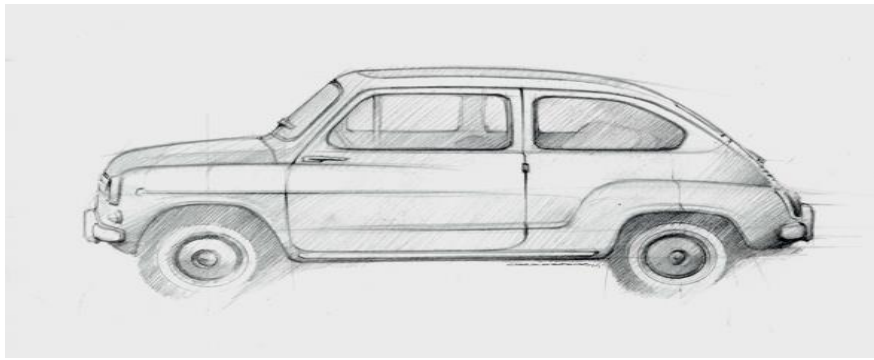
Final

LAS CLAVES PARA ESBOZAR:

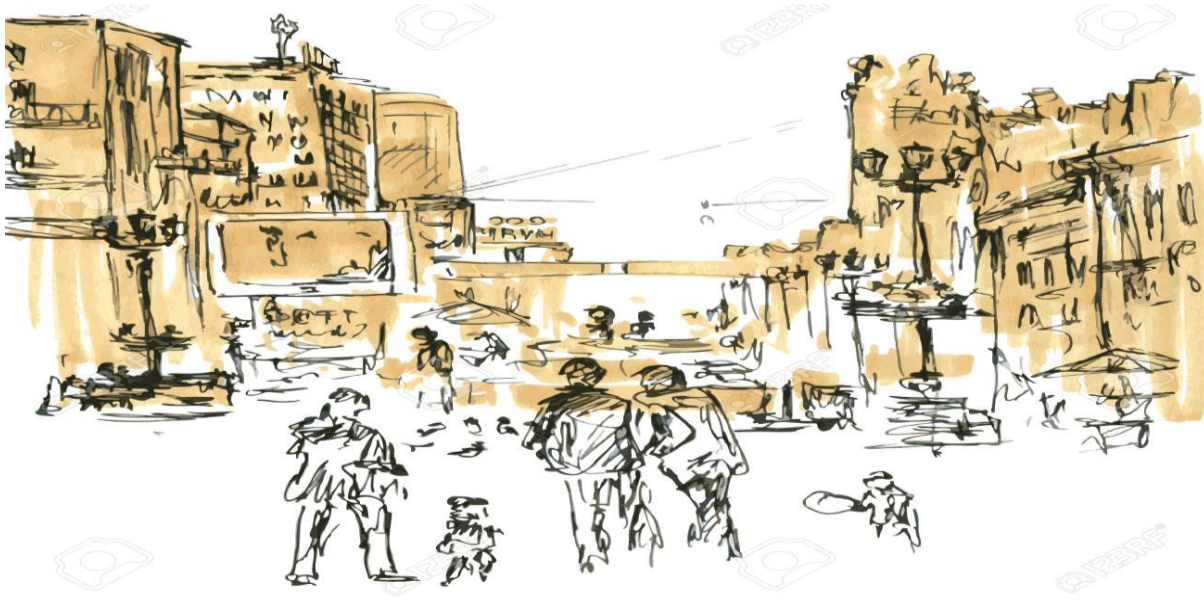
- .-Ver
- .-Relacion ojo - mano - mente
- .-Representar las imágenes "como se ven, no como tu sabes que son"

IMÁGENES DE APOYO:

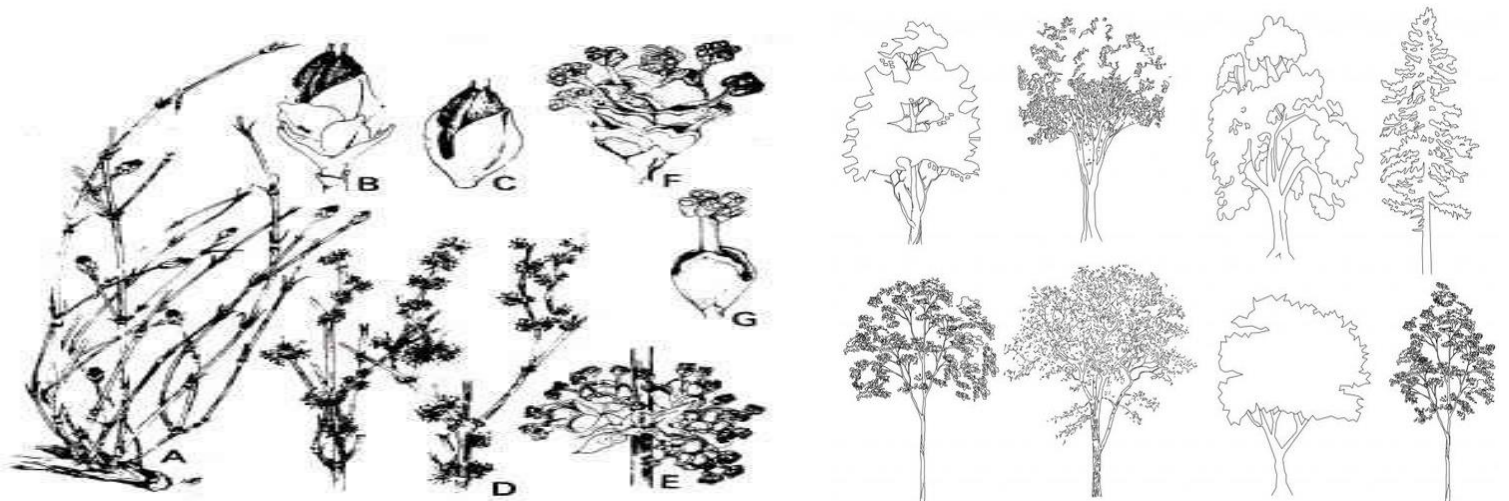
- .-Se puede recurrir a la representación de autos, vegetación, personas y otras que apoyen la idea a expresar.
- .-Estas se usan para poder obtener una relacion de tamaño respecto a la imagen importante (el objetivo del dibujo).



PERSONAS : HUMANIZAN Y DAN REALISMO A LA REPRESENTACION. DIBUJO 6

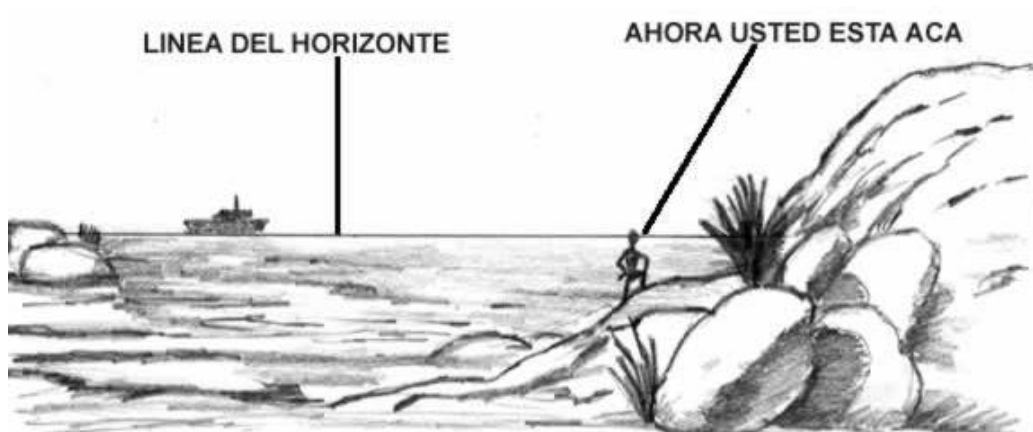


PLANTAS ARBUSTOS Y ARBOLES. DIBUJO 7



-PERSPECTIVAS: son la imagen gráfica más útil, porque describe el medio ambiente tal como aparece a los ojos del observador.

PAISAJE COSTERO. DIBUJO 8



La Línea del horizonte

.-PUNTOS DE FUGA:

.-Son los puntos de la imagen en perspectiva.

.-Todas las líneas del entorno tienen un punto de fuga, se localizan y se relacionan con la ubicación del espectador.

VALOR: El valor es una relación de claridad y oscuridad..-Es útil para definir diversas formas y relaciones. Puede utilizarse para definir diferencias de colores, y para crear la ilusión de profundidad.

LAS CUATRO FIGURAS GEOMETRICAS. DIBUJO 9

