



TIPOS Y GÉNEROS DEL DIBUJO

¿Que es el dibujo?

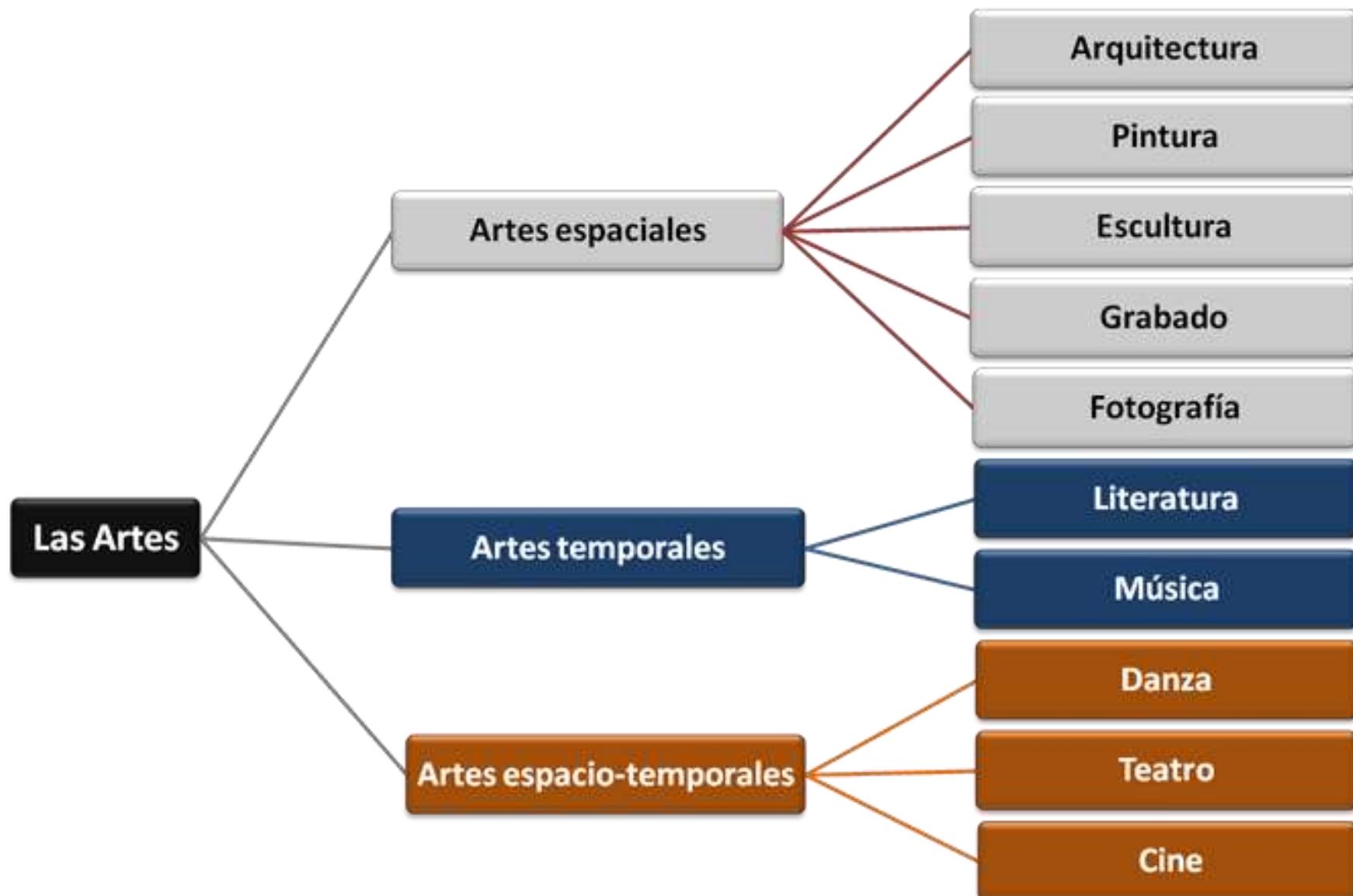
- El dibujo es el lenguaje universal ya que expresa ideas que todos entienden de modo gráfico, esto sin utilización de la palabra para transmitir un mensaje.



Dibujar y pintar no es lo mismo.
El dibujo es el arte de representar gráficamente objetos sobre una superficie plana.

Es la base de toda creación plástica y es un medio convencional para expresar la forma de un objeto o la representación abstracta de ideas mediante líneas o trazos, en cambio en la pintura la estructura de los planos se logra mediante masas coloreadas.

CLASIFICACIÓN DE LAS ARTES CON BASE EN LOS CONCEPTOS TIEMPO ESPACIO



Géneros Artísticos

- Los géneros artísticos son los siguientes:
- Arte Religioso
- Arte Mitológico
- Pintura de Historia
- Retrato
- Pintura de Género o vida cotidiana
- Naturaleza muerta
- El paisaje
- Alegoría

ARTE Y PATRIMONIO – LOS GÉNEROS ARTÍSTICOS

Géneros Pictóricos: Suelen clasificar en cuanto a su contenido temático:

Retrato y autorretrato

Desnudo

Bodegón y vanidades

Paisaje y marina

Pintura de mitología

Pintura de historia

Pintura religiosa

Pintura de género

CALSIFICACIÓN DEL DIBUJO



Tipos de dibujo

El dibujo es el arte visual el cual se realiza una imagen manual en dos o tres dimensiones. En el dibujo existen estos tipos:

- **Artístico:** Este tipo de dibujo se representan ideas estéticas o filosóficas así como también sentimientos y emociones.
- **Técnico:** Se realiza con expresiones exactas y precisas, siendo estos sus objetivos. Considerado el lenguaje técnico universal.
- **Geométrico:** Representado por medio de gráficas planas.

Clases de Dibujo

- * Dibujo artístico.
- * Dibujo técnico
- * Dibujo geométrico
- * Dibujo mecánico
- * Dibujo arquitectónico

1. DIBUJO ARTÍSTICO

- Se define como el tipo de dibujo que sirve para expresar ideas filosóficas o estéticas así como sentimientos y emociones.
- El artista cuando dibuja cosas, las dibuja tal como las ve emocionalmente de acuerdo con su propia y peculiar manera de percibir la realidad de su entorno.
- Este tipo de dibujo requiere aptitudes especiales como las personales y naturales.

Dibujo artístico

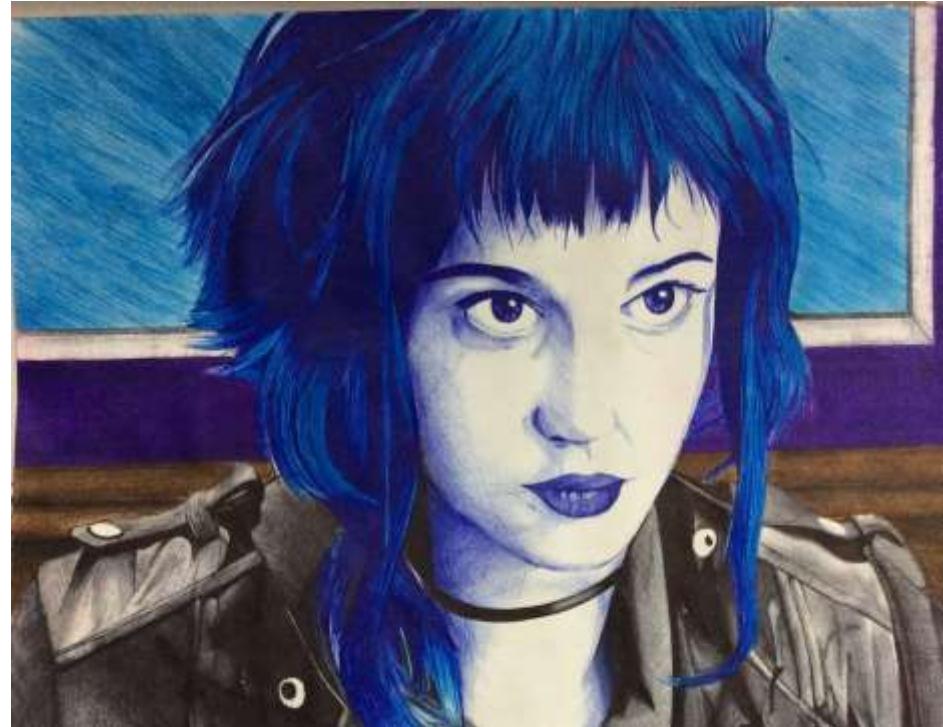
- Se trata de una abstracción de nuestras ideas que permite fijar la apariencia de la forma.
- Los dibujos artísticos suelen ser representaciones de objetos o escenas donde el artista ve, recuerda o imagina.



Dibujo Artístico

- Los **TIPOS** de dibujo artístico pueden ser:

- A. Realista e hiperrealista
- B. Caricaturista
- C. Comic o animado
- D. Surrealista
- E. Expresionista
- F. Abstracto

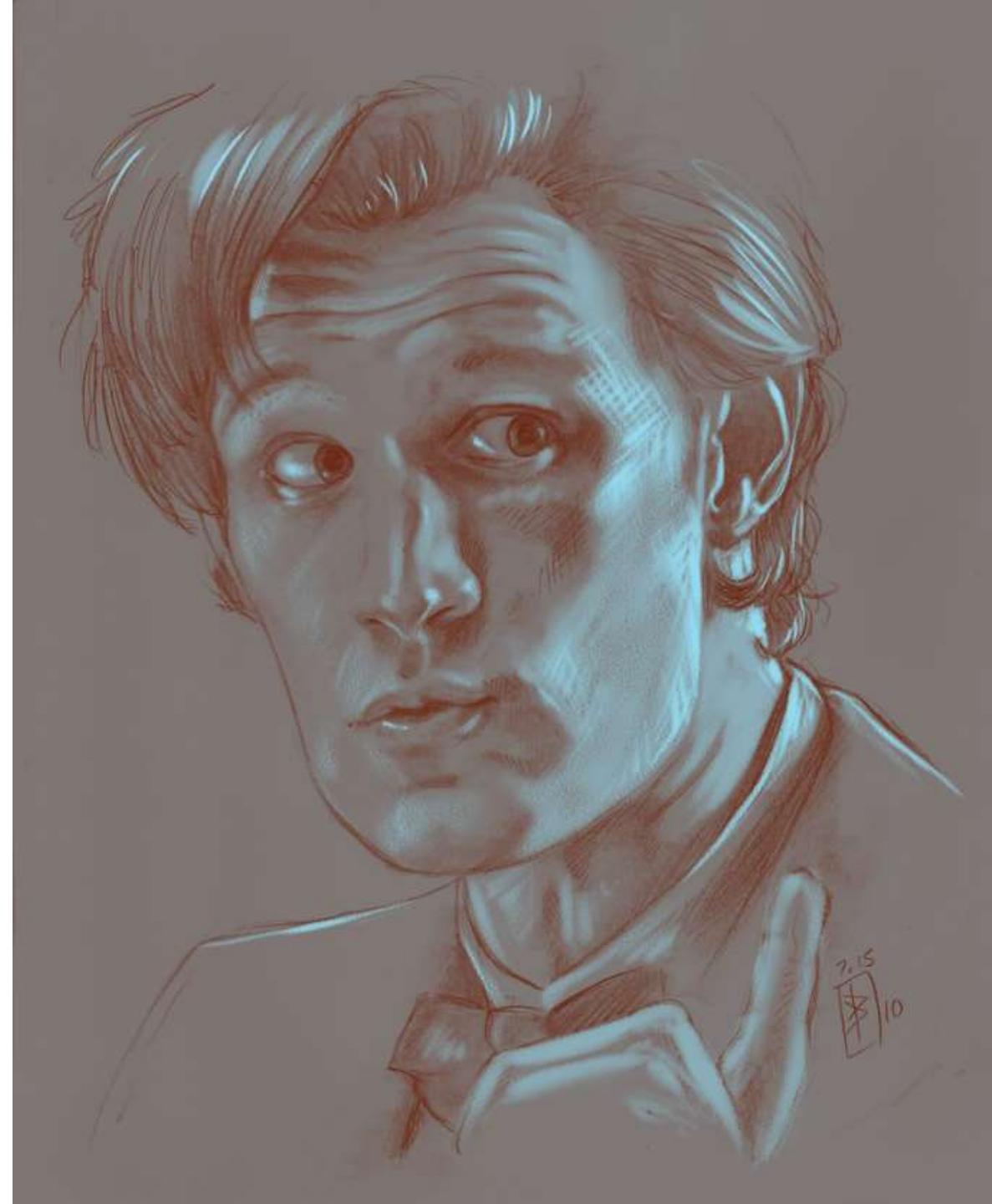


Dibujo realizado con esferos y bolígrafos por Jaisson Diseño UNITEC.

- Un ejemplo son los retratos, o los dibujos arquitectónicos.
- El dibujo también puede llegar al grado de perder cierta aproximación con la realidad (como las caricaturas), relativamente alejados de la realidad (o los dibujos animados y los cómic), hasta llegar a lo surrealista y lo abstracto.

A. Dibujo realista

DIBUJO EN PAPEL DE
ALGODÓN, SANGUINA Y LÁPIZ
PASTEL BLANCO





CARBONCILLO-
TÉCNICA CLARO
OSCURO



CARBONCILLO



A. Dibujo hiperrealista

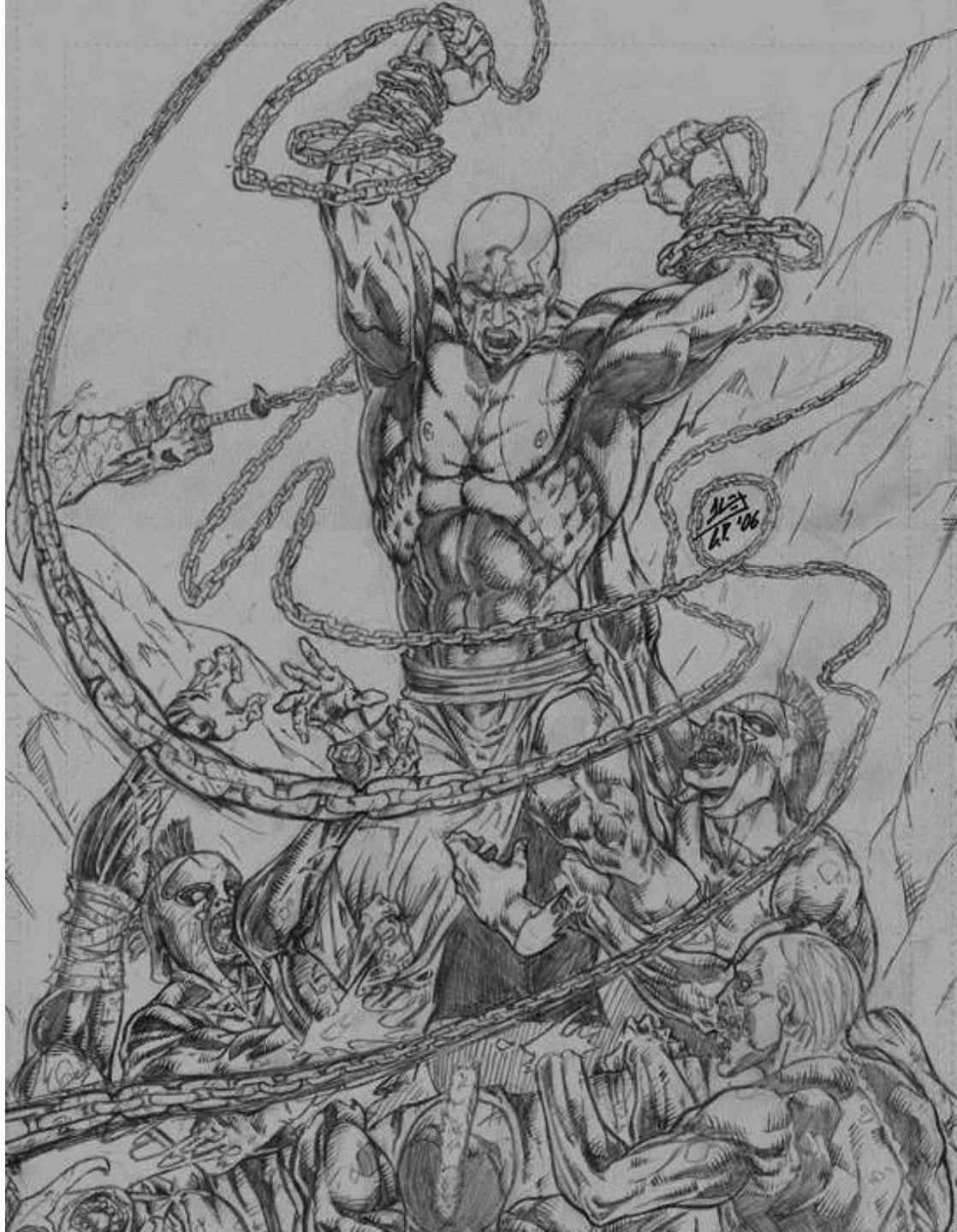
LÁPICES GRÁFITOS DE
VARIAS DURESAS.



102
'08



C. Dibujo para Comic y caricatura







12369



ASGARDIANOS

En las Nuevas Misiones del sistema el universo asgardiano hay tres razas distintas de seres humanoides inmigrantes. Los más antiguos son los Asgardianos, que más poderosamente se ven rasas. Segundo los dioses están en su mayoría. Se sabe que no es la mayoría de la dominante de Asgard, pero que es la más grande. Tercero, los que viven en trastadillas allí en algún momento del pasado lejano. Hasta aquí conocemos de los tres tipos de seres que habitan en Asgard. Los que se han adaptado a la cultura asgardiana y que ya no tienen nada que ver con su raza original.

HEIMDALL
Nombre original: Heimdall.
Nombre verdadero: Heimdall.
Profesión: Centinela del Puente que protege el Paseo de los Aros.
Identidad: La potestad de la Tierra en general crea que Heimdall es un ser de gran belleza. Otros alias: Prota.
Estado civil: Casado.
Personas conocidas: Odín (padre); Thor, Thor (hermano).
Habilidades: Un observador acucioso que puede detectar cualquier cosa o persona que se acerque a él. Puede ver un color anormalizado. Puede detectar si algo malo ha ocurrido para los próximos cinco minutos. En este caso, aunque algunos seres no tienen la habilidad de prever el futuro, él sí. Heimdall tiene una gran fuerza y velocidad. Es un asesino letal, y su velocidad es impresionante. Puede saltar de un punto a otro sin perder velocidad. Puede moverse en cierto intermedio dentro o fuera de su campo visual.

FRIGGA
Nombre original: Frigga.
Nombre verdadero: Frigga.
Profesión: Diosa de la Madreidad. La potestad de la Tierra en general cree que Frigga es una de las más hermosas diosas. Otros alias: Prota.
Estado civil: Casada.
Personas conocidas: Thor (padre); Odín (padre); Loki (hermano).
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.

IDUNN
Nombre original: Idunn.
Nombre verdadero: Idunn.
Profesión: Diosa de la Madreidad. La potestad de la Tierra en general cree que Idunn es una de las más hermosas diosas. Otros alias: Prota.
Estado civil: Casada.
Personas conocidas: Frey (padre); Thor (hermano).
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.

HODER
Nombre original: Hodur.
Nombre verdadero: Hodur.
Profesión: Diosa del Fuego. La potestad de la Tierra en general cree que Hodur es un personaje misterioso. Otros alias: Prota.
Estado civil: Soltero.
Personas conocidas: Niño.
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.

SIGYN
Nombre original: Sigyn.
Nombre verdadero: Sigyn.
Profesión: Diosa del Fuego. La potestad de la Tierra en general cree que Sigyn es un personaje misterioso. Otros alias: Prota.
Estado civil: Soltera.
Personas conocidas: Niño.
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.

TYR
Nombre original: Tyr.
Nombre verdadero: Tyr.
Profesión: Diosa de la Guerra. La potestad de la Tierra en general cree que Tyr es un personaje misterioso. Otros alias: Prota.
Estado civil: Soltero.
Personas conocidas: Ninguna.
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.

HERMOD
Nombre original: HERMÓD.
Nombre verdadero: Volstagg.
Profesión: Diosa de la Venganza. La potestad de la Tierra en general cree que Volstagg es un personaje misterioso. Otros alias: Ninguno.
Estado civil: Soltero.
Personas conocidas: Ninguna.
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.

FREY
Nombre original: Frey.
Nombre verdadero: Frey.
Profesión: Diosa de la Caza. La potestad de la Tierra en general cree que Frey es un personaje misterioso. Otros alias: Prota.
Estado civil: Soltero.
Personas conocidas: Ninguna.
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.

VIDAR
Nombre original: Vidar.
Nombre verdadero: Vidar.
Profesión: Cazador y guerrero. La potestad de la Tierra en general cree que Vidar es un personaje misterioso. Otros alias: Ninguno.
Estado legal: Ciudadano de la Tierra en el año 2000.
Personas conocidas: Gull (padre), Gull (madre); Sif (esposa); Fenrir; Thor; Loki.
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.

THOR
Nombre original: Thor.
Nombre verdadero: Thor.
Profesión: Diosa del Trueno. La potestad de la Tierra en general cree que Thor es un personaje misterioso. Otros alias: Prota.
Estado civil: Soltero.
Personas conocidas: Ninguna.
Habilidades: Una observadora asesina. Heimdall vive en el Paseo de los Aros. Los dioses que viven en trastadillas no tienen ninguna habilidad.



FORGOTTEN ONE

Real Name: Unrevealed
Occupation: Agent of the Celestials, Adventurer, Warrior

Identity: Known to the Eternals, but unknown to the general public of Earth, who attribute many of his great feats in ancient times to him under different names, none of which is his true name.

Legal status: Citizen of Olympia

Former aliases: Hero, Hercules, Samson,

Gilgamesh, others unrevealed

Place of birth: Unrevealed

Marital status: Unrevealed

Known relatives: None

Group affiliation: Olympian Eternals

Base of operations: Formerly Olympia, now mobile

First appearance: ETERNALS #13

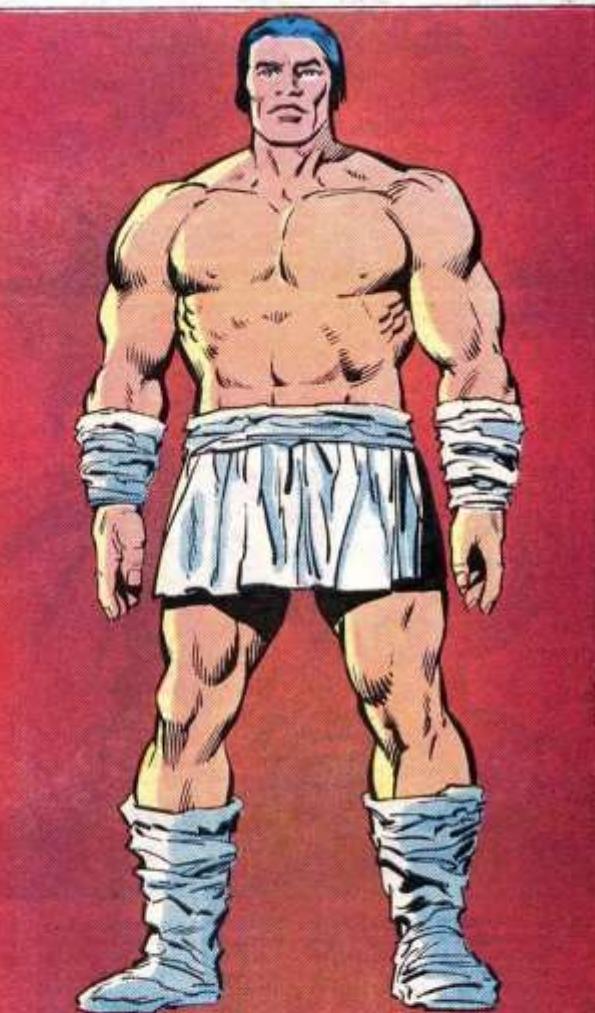
History: In ancient times the mighty Eternal now known as the Forgotten One roamed the Earth aiding ordinary human beings by overthrowing tyrants and slaying dangerous beasts (see Eternals). Human beings of those times called him by different names, sometimes mistaking him for another heroic figure. For example, it is known that the Forgotten One was mistaken for the Olympian god Hercules in ancient Greece (see Hercules).

Eventually Zuras, leader of the Eternals, confined the Forgotten One to a sector of the Eternal city of Olympia (see Deceased: Zuras). It is said that Zuras's reason for this action was the Forgotten One's pride and his insistence on intervening in human affairs. As yet no details as to these charges have yet been revealed. The Forgotten One remained banished to this sector, which the other Eternals shunned, for centuries.

Recently, while virtually all of the Eternals were meeting in the form of the Uni-Mind, the Deviants launched a spacecraft containing a powerful energy-bomb in the hope of destroying the mother ship of the Fourth Host of the Celestials, their creators (see Celestials, Deviants, Uni-Mind). Sprite, an Eternal left behind to monitor Earth, learned of the Deviants' plan and feared that the Celestials would retaliate by breaking havoc on Earth (see Sprite). Sprite sought out the Forgotten One and equipped him with an armored costume and a spaceship. The Forgotten One traveled into space, and the Fourth Host's leader, the One Above All, teleported him into the Deviants' spacecraft. The Forgotten One wrecked the energy-bomb and its spacecraft just before the moment of detonation. Then, floating stunned in space, the Forgotten One was drawn into the mother ship of the Fourth Host.

Sometime later the Forgotten One reappeared on Earth. He was temporarily blind; the cause of this blindness remains a mystery since Eternals cannot be injured by conventional means. Possibly the power released by the energy-bomb as he wrecked it was sufficient to blind him. He delivered what he said was a message from the Celestials to the Eternals, which was not to interfere with the Celestials' plans. In recognition of the Forgotten One's bravery, Zuras restored his freedom to him and renamed him "Hero," a name that the Forgotten One has abandoned.

But the mission that the Celestials gave the Forgotten One went far beyond delivering that simple message. Exactly what that mission is remains unrevealed as yet. However, in order to carry that mission out, the



Forgotten One went to the city of the Deviants in undersea Lemuria some months later. Disguised in a hood and robes, the Forgotten One accompanied Kro, the new ruler of the Deviants, on his mission to the Pyramid of the Winds (see Kro). Also, the Forgotten One is no longer blind. The next step in the Forgotten One's mission remains to be seen at present, but it is believed it will change the history of both the Eternals and Deviants.

Height: 8' 5"

Weight: 260 lbs.

Hair: Black

Strength level: The Forgotten One possesses Class 100 strength, enabling him to lift (press) over 100 tons without also employing his mental power to levitate the object he is lifting.

Known superhuman powers: The Forgotten One possesses the conventional attributes of his race as well as certain special abilities developed through rigorous discipline. Like all Eternals, his life force is augmented by cosmic energy and he has total mental control over his physical form and bodily processes even when he is asleep or unconscious. As a result, he is virtually im-

mortal, immune to disease and aging, and invulnerable to conventional forms of injury. Should the Forgotten One be injured somehow, he could regenerate any injured or missing tissue. He apparently did so in order to recover from his temporary blindness. An Eternal could die only through an injury that disperses a significant portion of his body molecules; or if he is injured after his mental control over his body is somehow broken. Cosmic energy bolsters the Forgotten One's metabolism so that he does not tire from any physical exertion. He can resist temperature extremes through mental concentration.

The Forgotten One chose to develop his superhuman strength far more than his other potential abilities as an Eternal. As a result, although like other Eternals, he can mentally manipulate atoms and molecules, he has not developed this ability beyond the minimal level of skill for an Eternal.

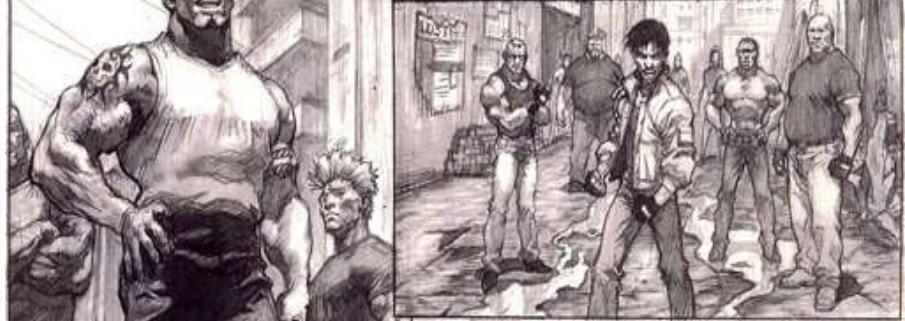
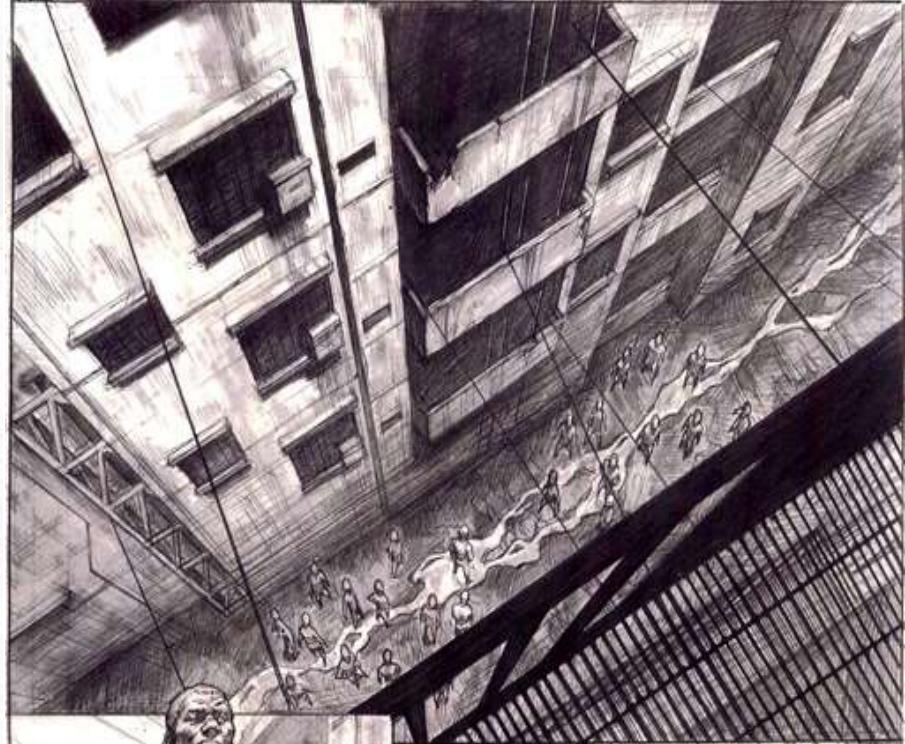
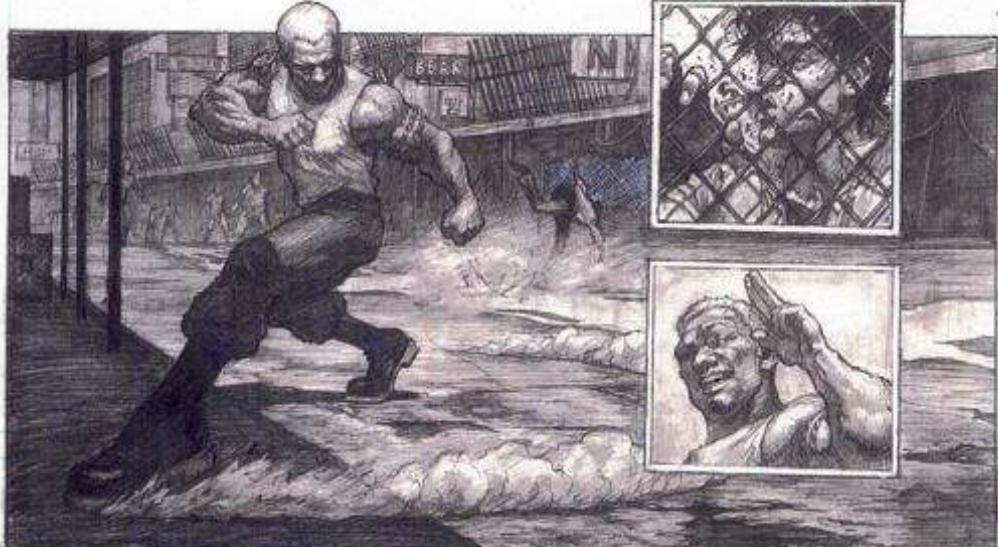
Like all Eternals, the Forgotten One can levitate himself by mentally manipulating gravitons (subatomic particles carrying the force of gravitational attraction between atoms) around himself. He can also levitate

other persons and objects, even while simultaneously levitating himself. The rate of speed at which the Forgotten One can fly through levitation is unknown, but is probably average for an Eternal (600 miles per hour).

The Forgotten One can project cosmic energy in the form of beams from his eyes. This cosmic energy, stored in specialized enclaves of cells in his body, can be used as force, as heat, and as light. The amount of energy that the Forgotten One can release in this way is unknown, but is probably average for an Eternal. Hence, he could project a concussive force of at least 200 pounds per square inch, and heat up to 2000° Fahrenheit. His energy beams' effective range would be about 175 feet.

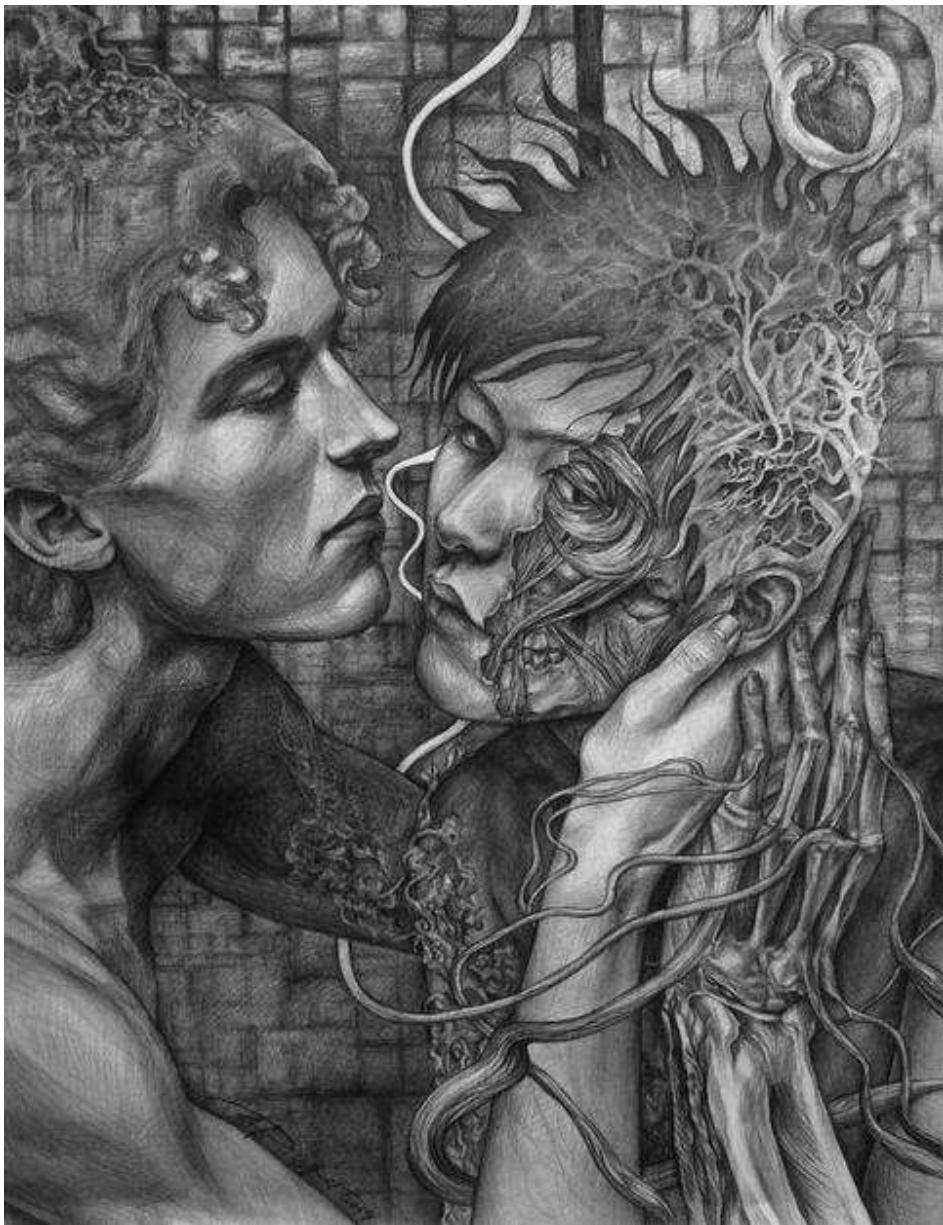
The Forgotten One can also cast illusions as to disguise his own appearance. He has highly developed sensory powers of an undefined sort that helped compensate for his temporary blindness.

Other abilities: The Forgotten One is one of the most accomplished hand-to-hand combatants and athletes among the Eternals.



D. Dibujo surrealista.







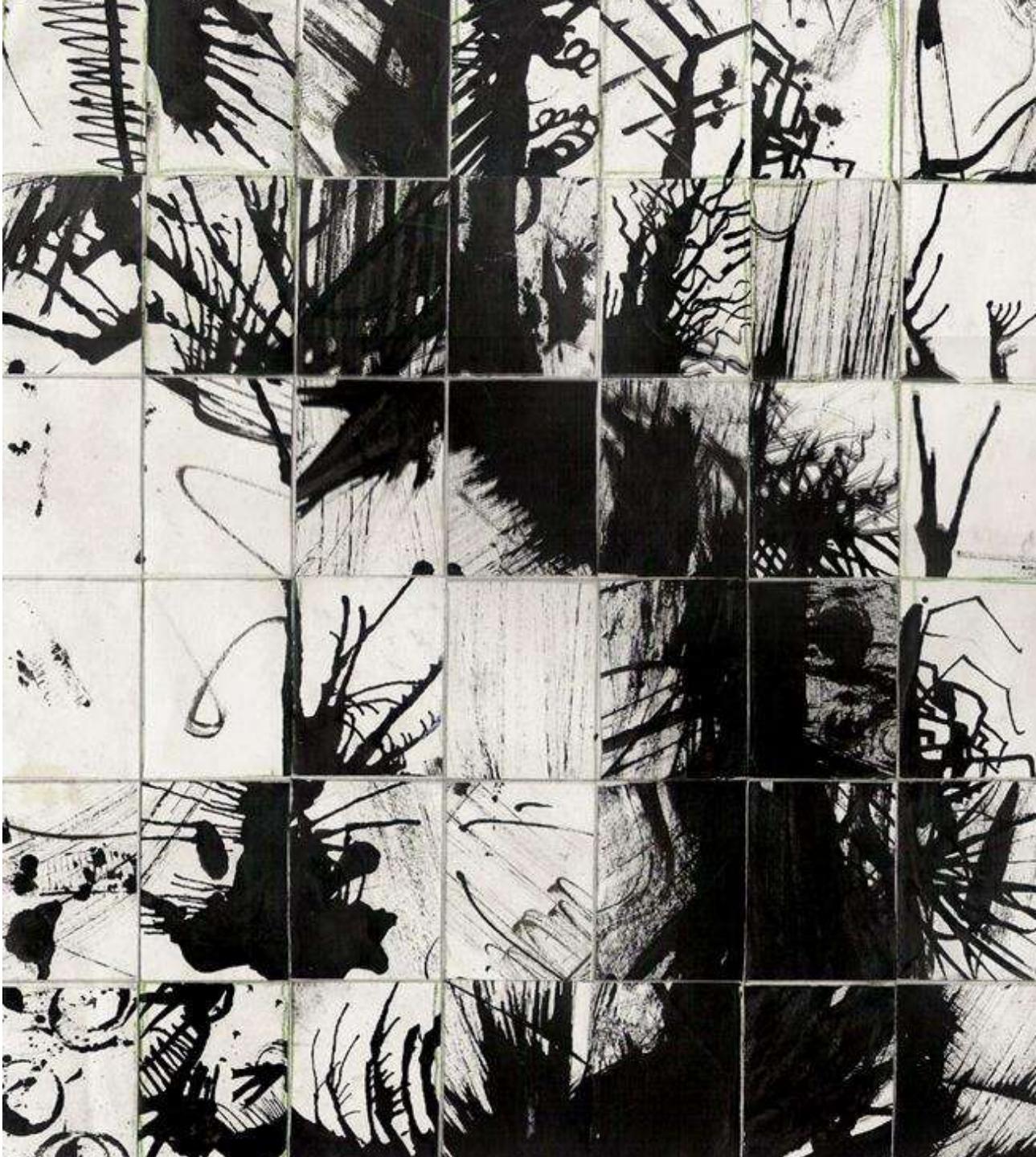


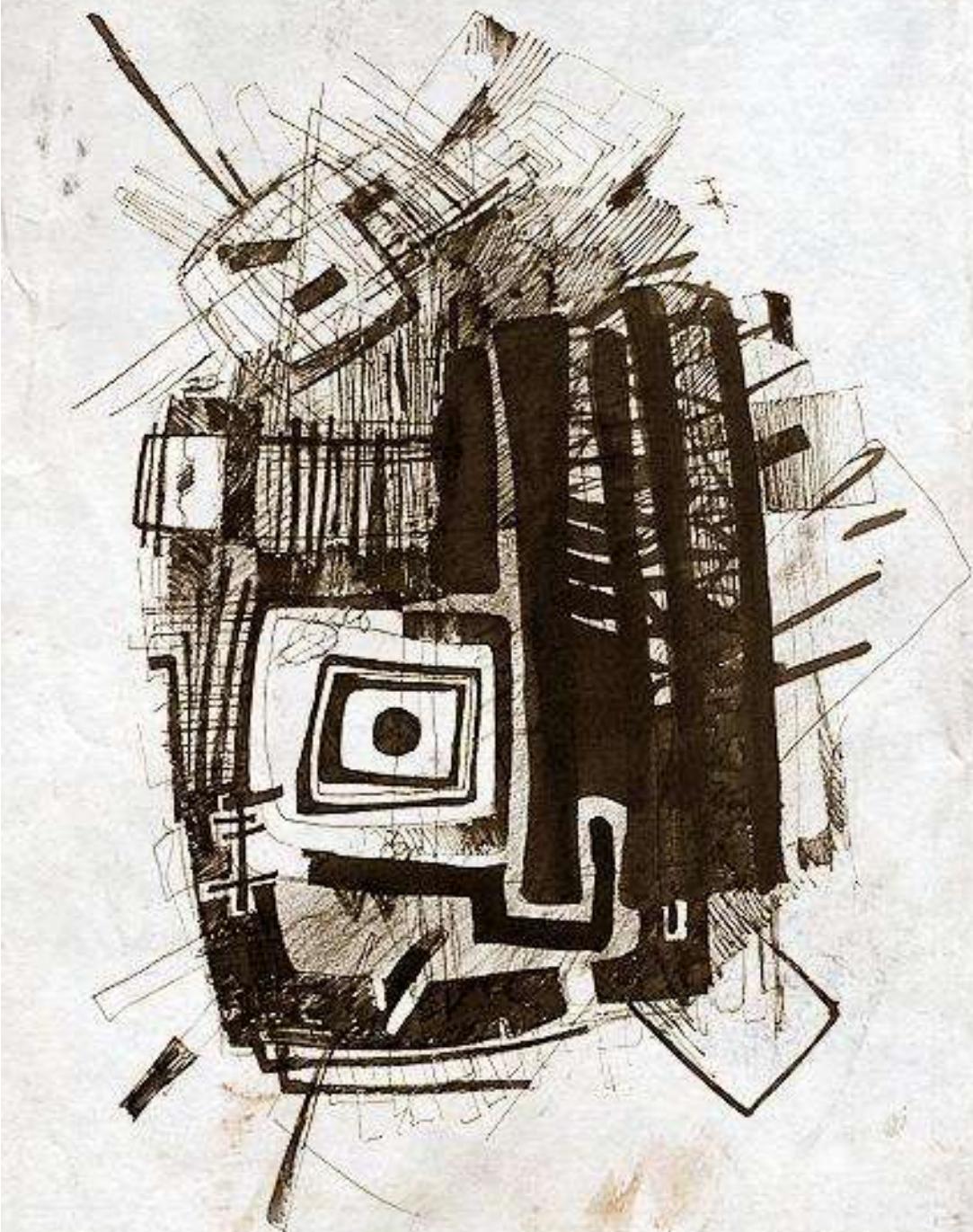
E. Dibujo
expresionista.





F. Dibujo abstracto







2. DIBUJO TÉCNICO

- Se dice que el ““Dibujo Técnico”” es el lenguaje gráfico universal técnico, normalizado por medio del cual se manifiesta una expresión precisa y exacta y, su objetivo principal es la exactitud precisamente. Las aptitudes para esta clase de dibujo por lo general son adquiridas, es decir, que se llega a él a través de un proceso de conocimiento y aprendizaje.
- Que se subdivide en Dibujo Técnico Especializado, según la necesidad o aplicación los más utilizados o difundidos en el entorno técnico y profesional. Cada uno se caracteriza porque utiliza una simbología propia y específica generalmente normalizada legalmente.

DIBUJO TÉCNICO

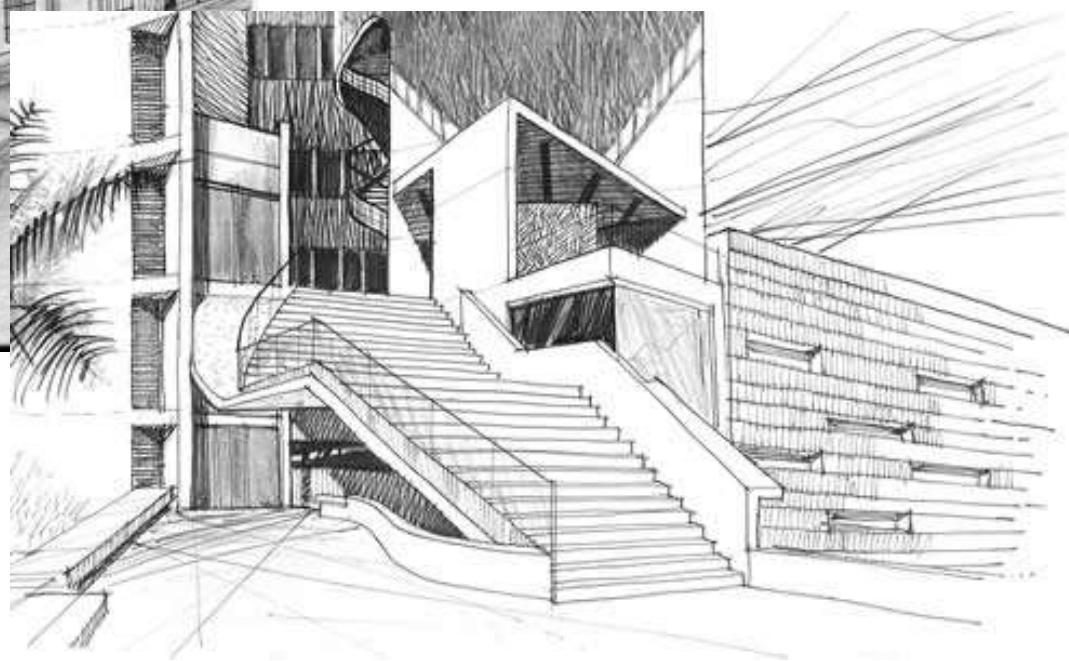
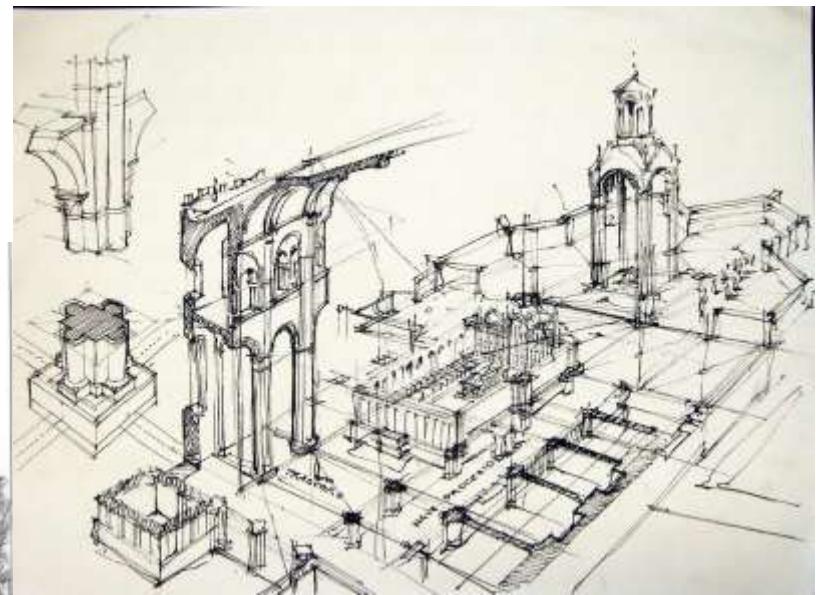




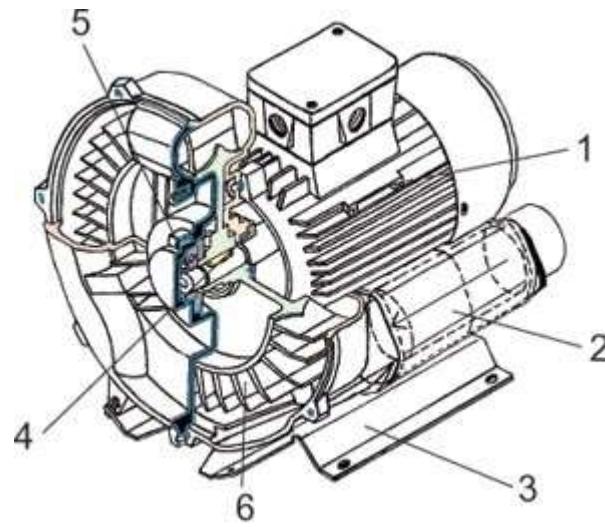
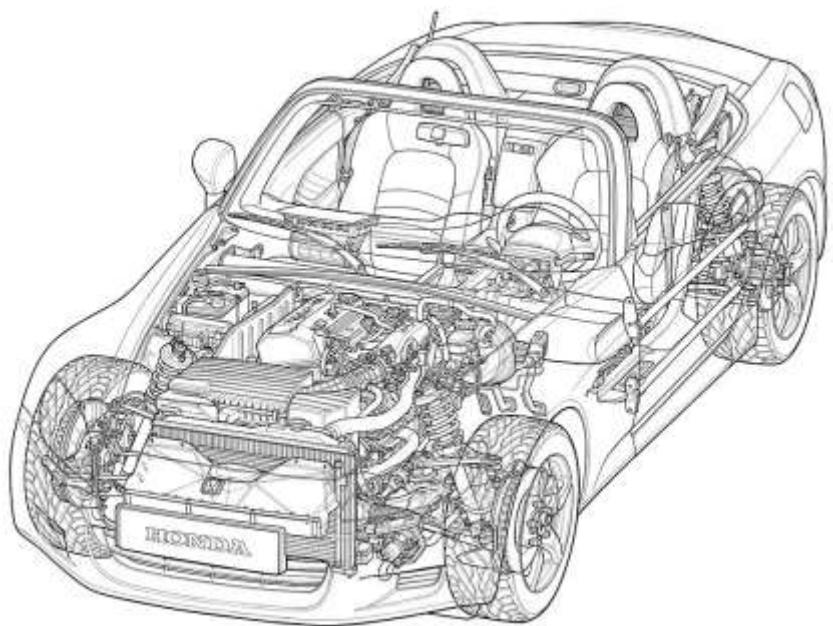
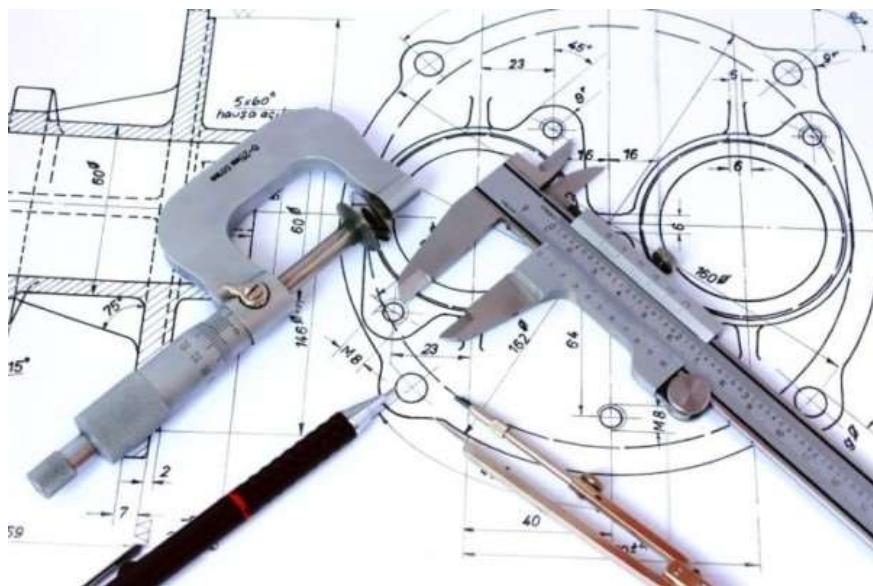
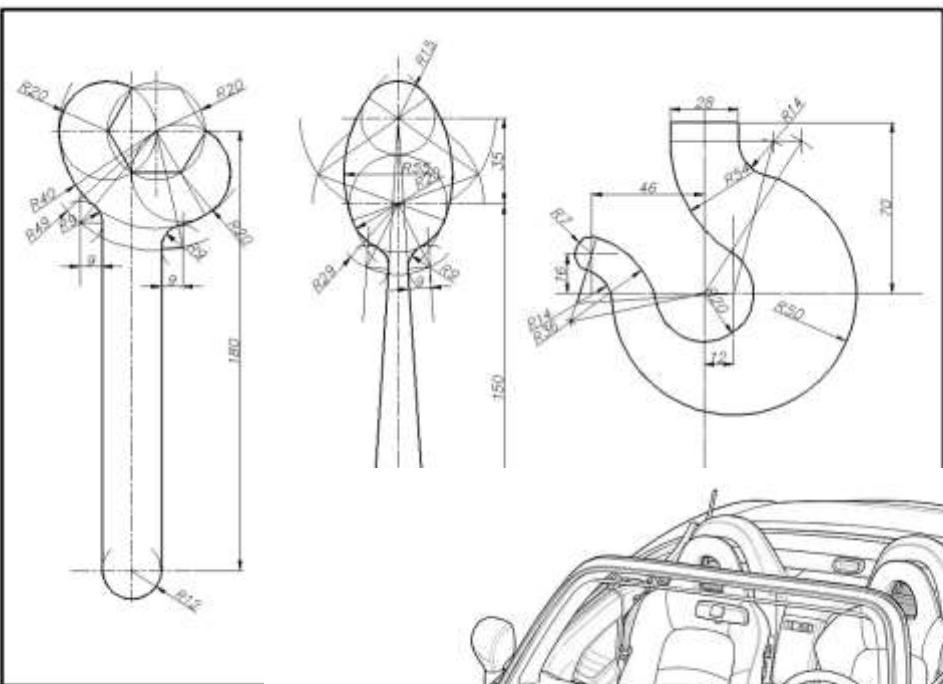
Tipos de dibujo técnico

- Dibujo arquitectónico
- Dibujo mecánico
- Dibujo eléctrico
- Dibujo geológico
- Dibujo topográfico
- Dibujo urbanístico
- Dibujo técnico de las instalaciones superiores
- Dibujo técnico electrónico
- Dibujo técnico de construcciones metálicas
- Dibujo técnico cartográfico

A. Dibujo arquitectónico



B. DIBUJO MECÁNICO



C. DIBUJO ELÉCTRICO

PLANTA SSHH
ESC: 1/25

ENCUENTRO DE PUERTA Y MURO
ESC: 1/2

MESA DE CONCRETO
ESC: 1/5

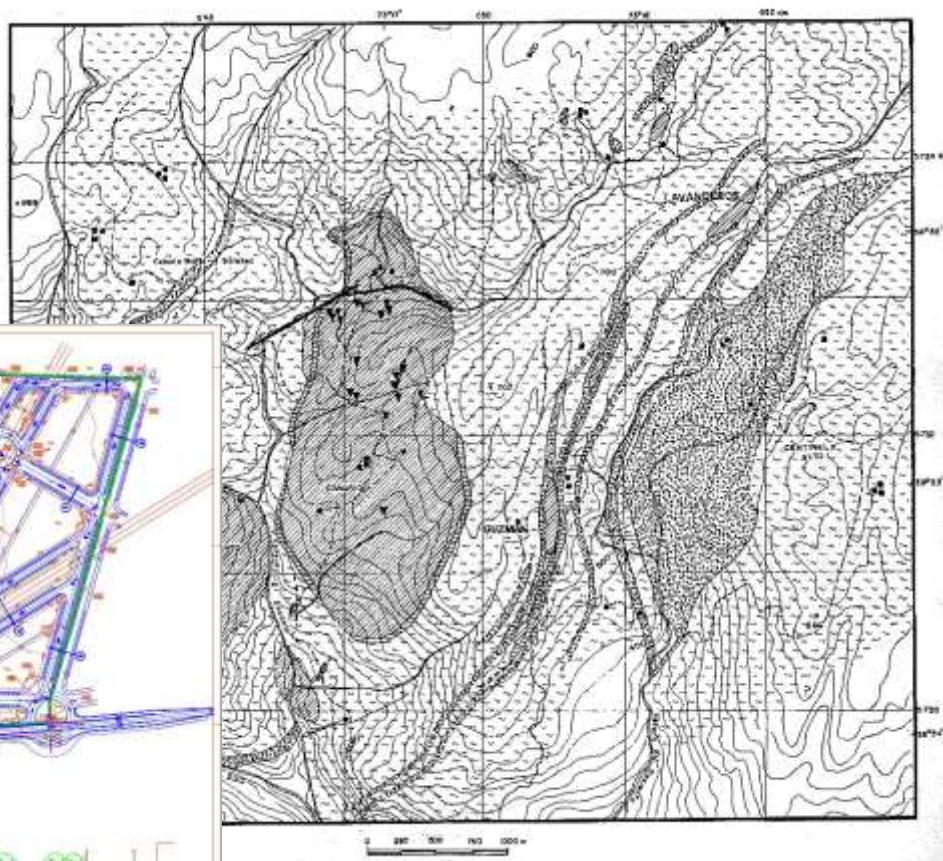
CORTE TRANSVERSAL DE PUERTA
ESC: 1/5

CORTE A - A
ESC: 1/25

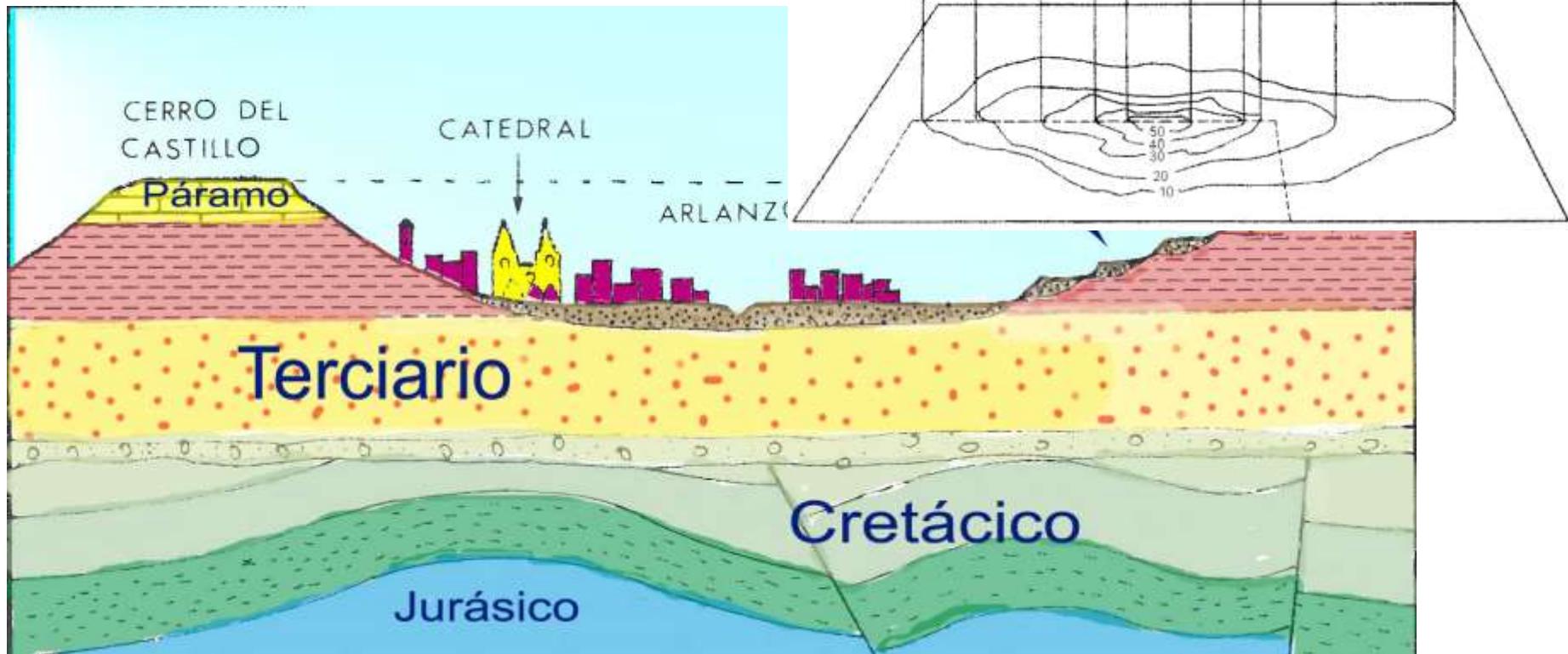
CORTE B - B
ESC: 1/25

UNIVERSIDAD RICARDO PALMA-FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
EXPRESIÓN ARQUITECTÓNICA IV CIR. B
DETALLES DEL BARRIO DE VARIOS
LARASURE VALDERRAMA, MARÍA ALMUDENA IV
ARG. GLOZMAN ARIEL SALVADOR A-01

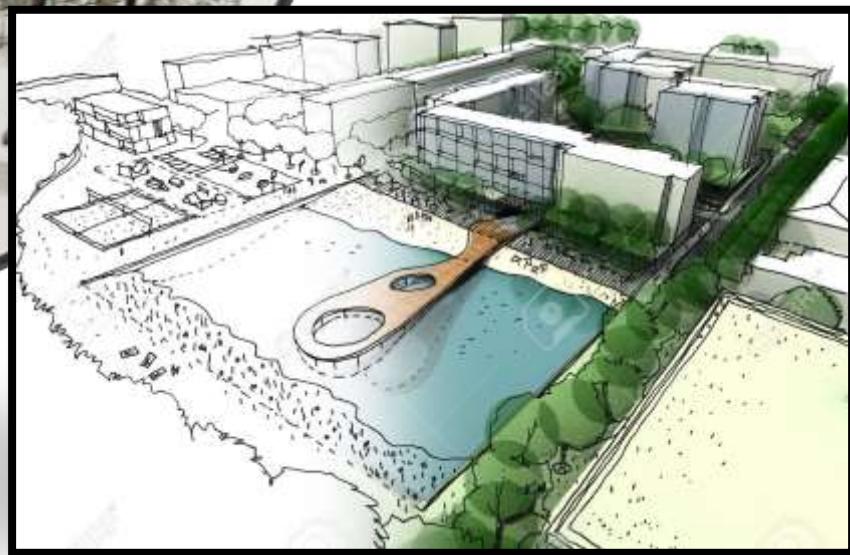
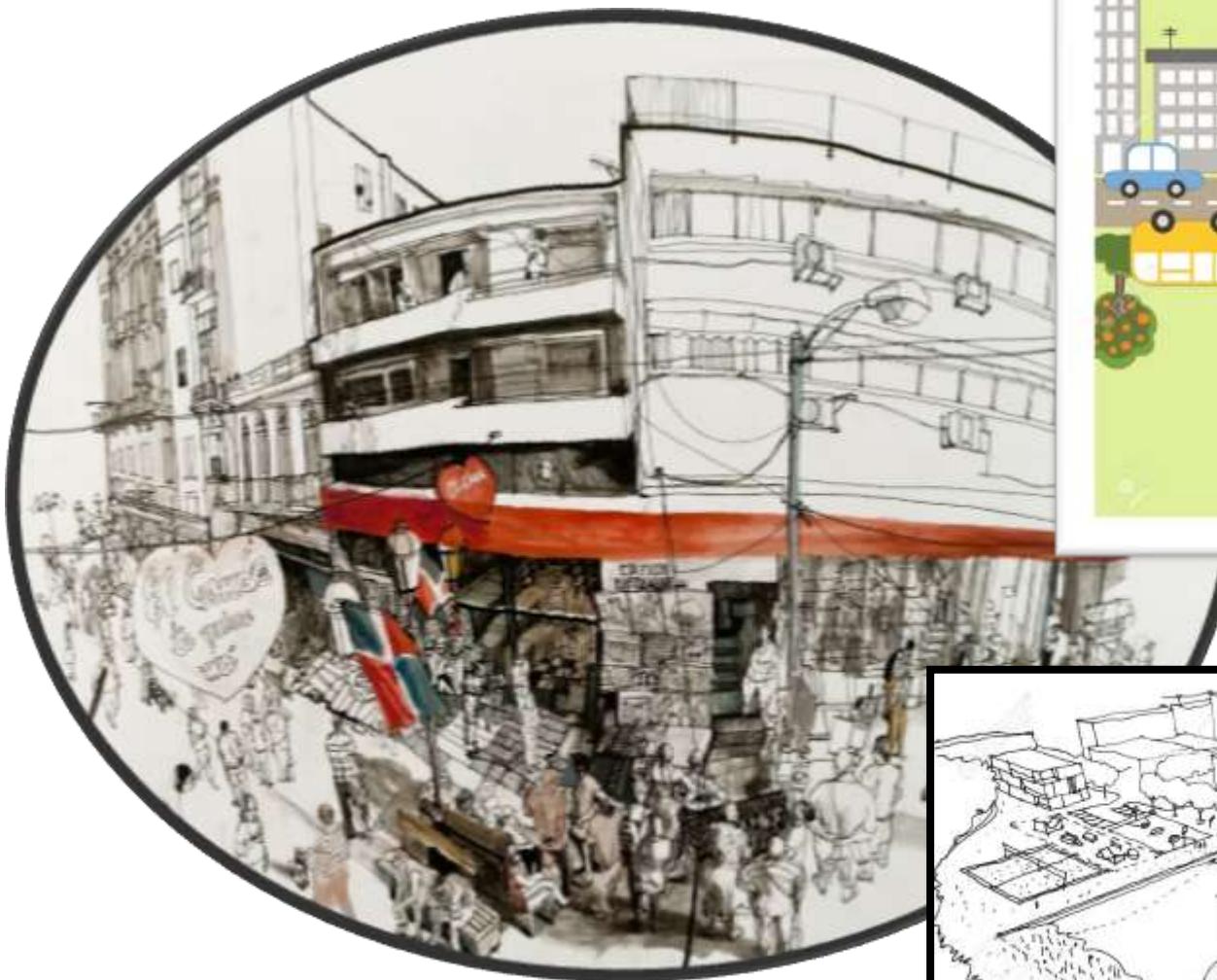
D. DIBUJO GEOLÓGICO



E. DIBUJO TOPOGRÁFICO



F. DIBUJO URBANÍSTICO



G. INSTALACIONES SUPERIORES

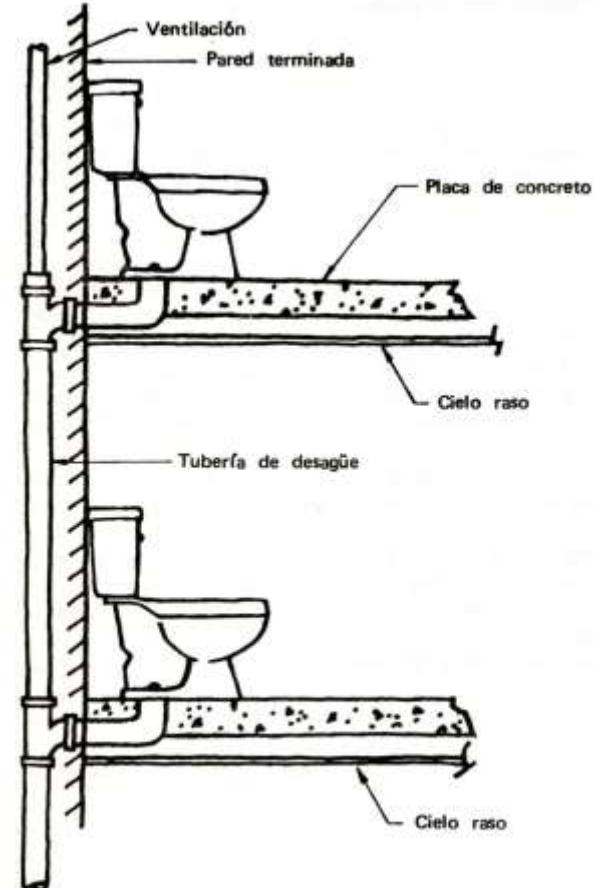
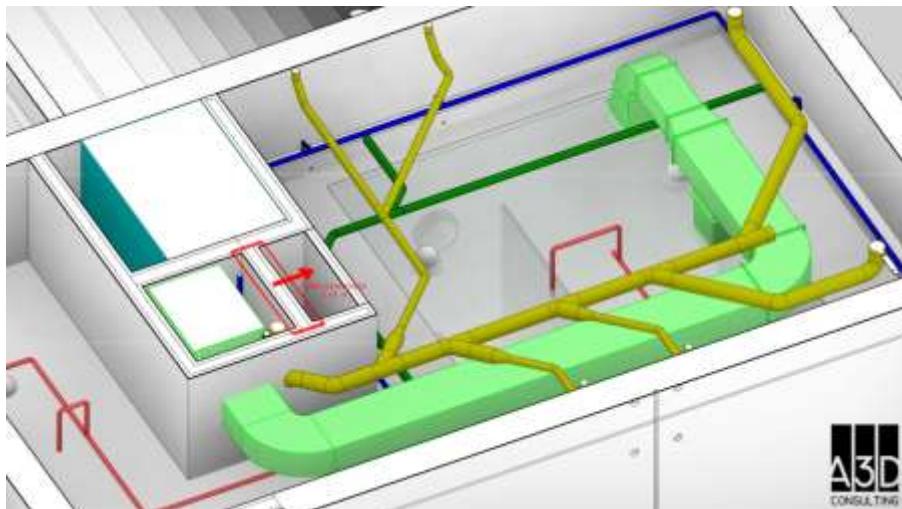
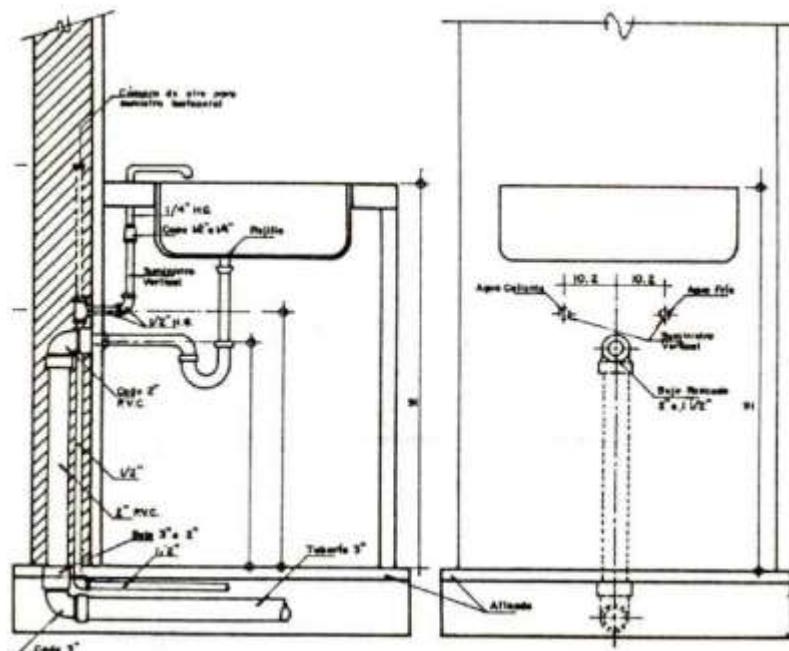
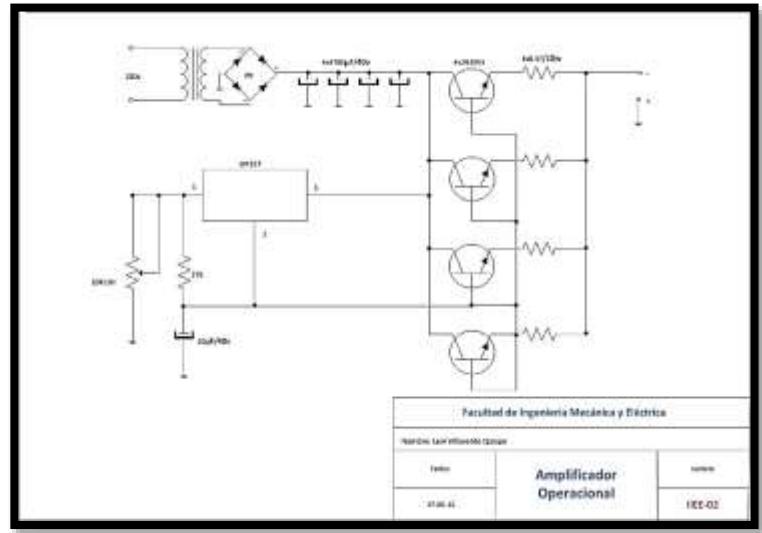
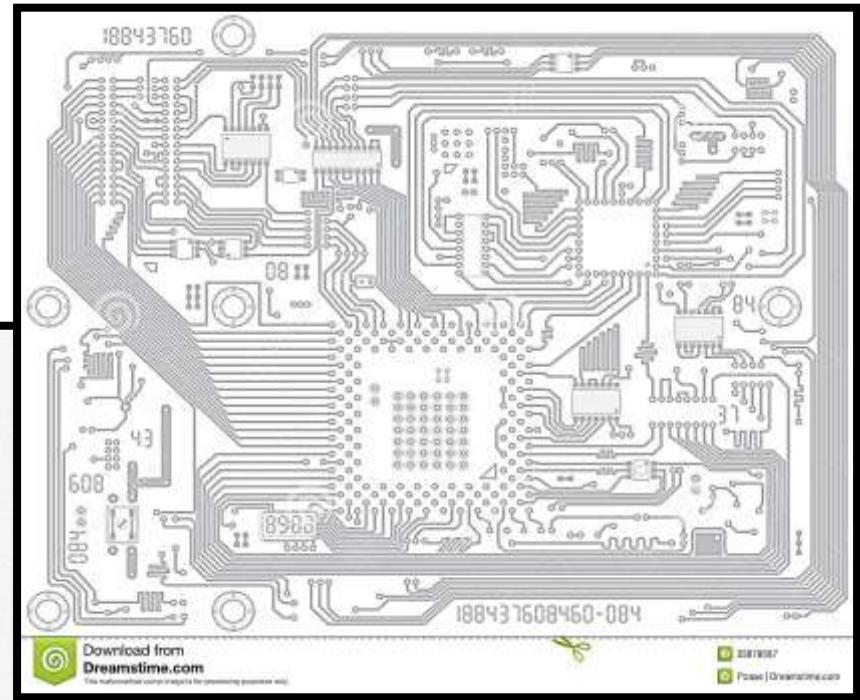
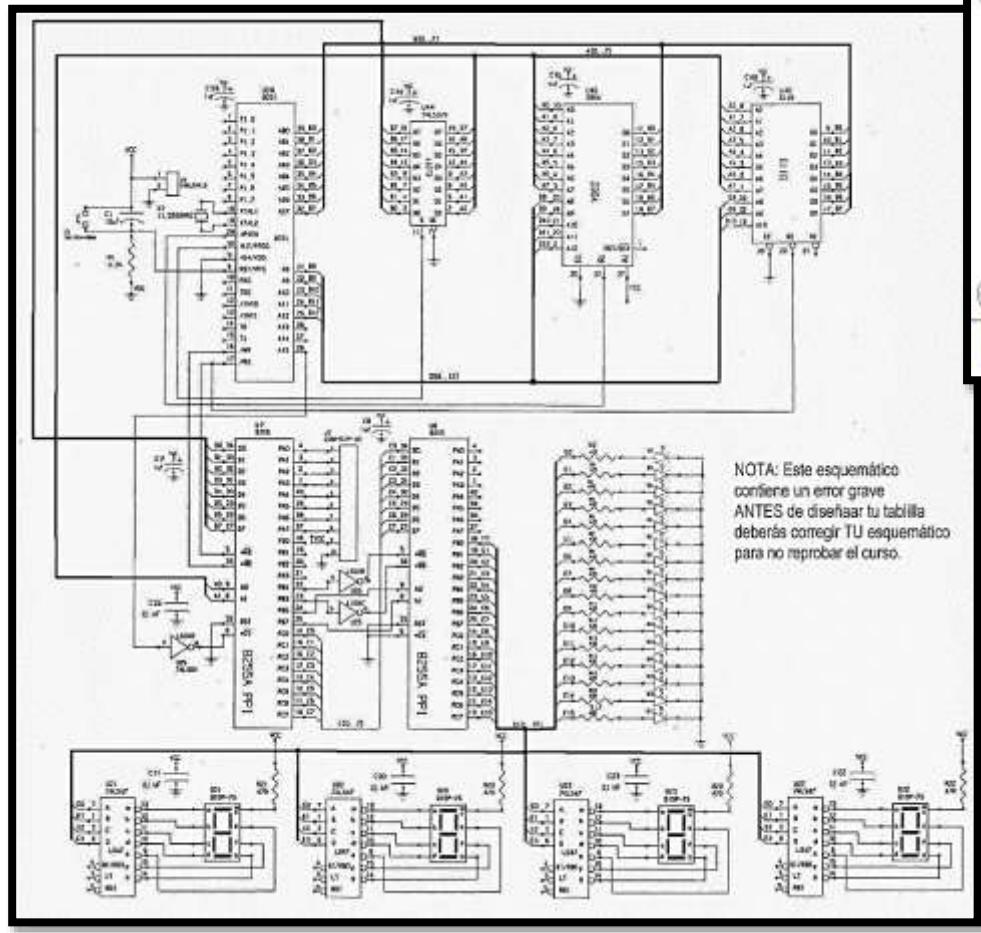
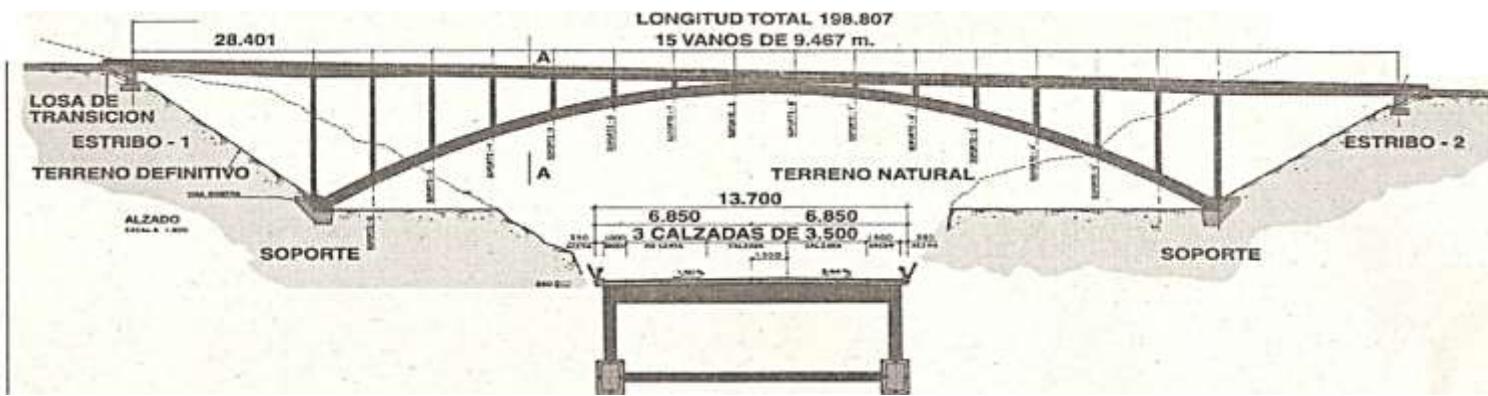
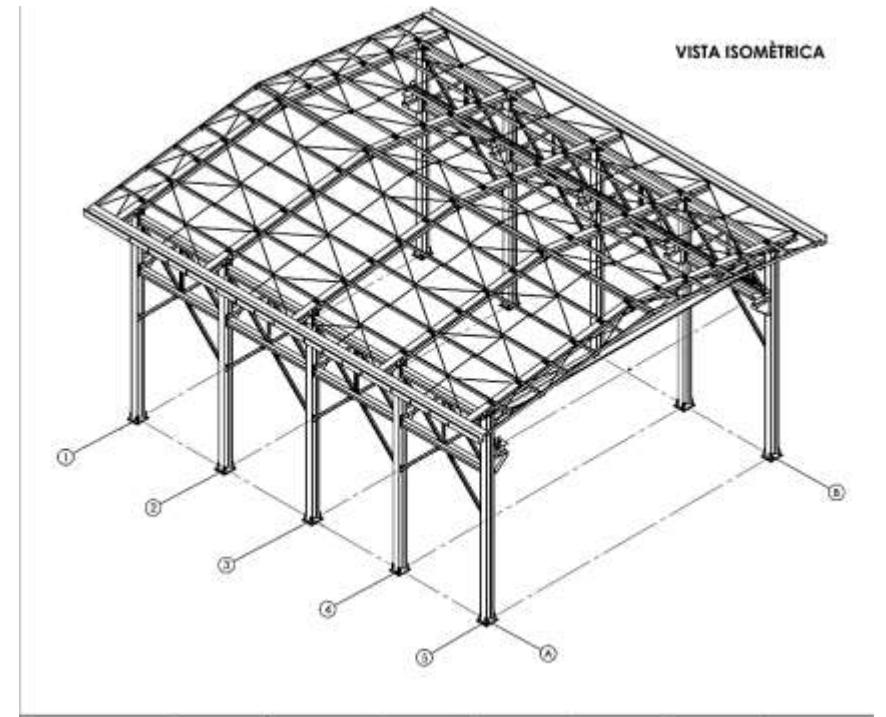
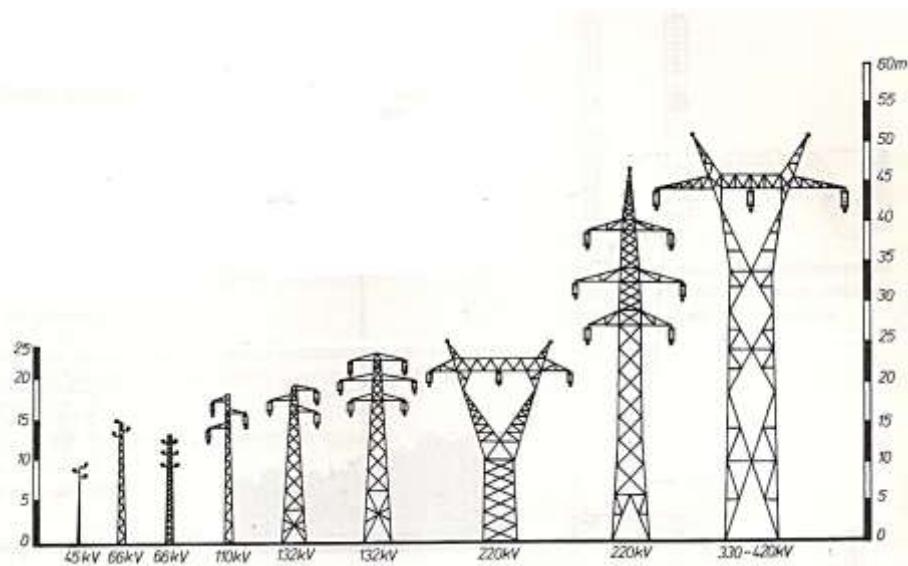


DIAGRAMA DE DESCARGA Y VENTILACION

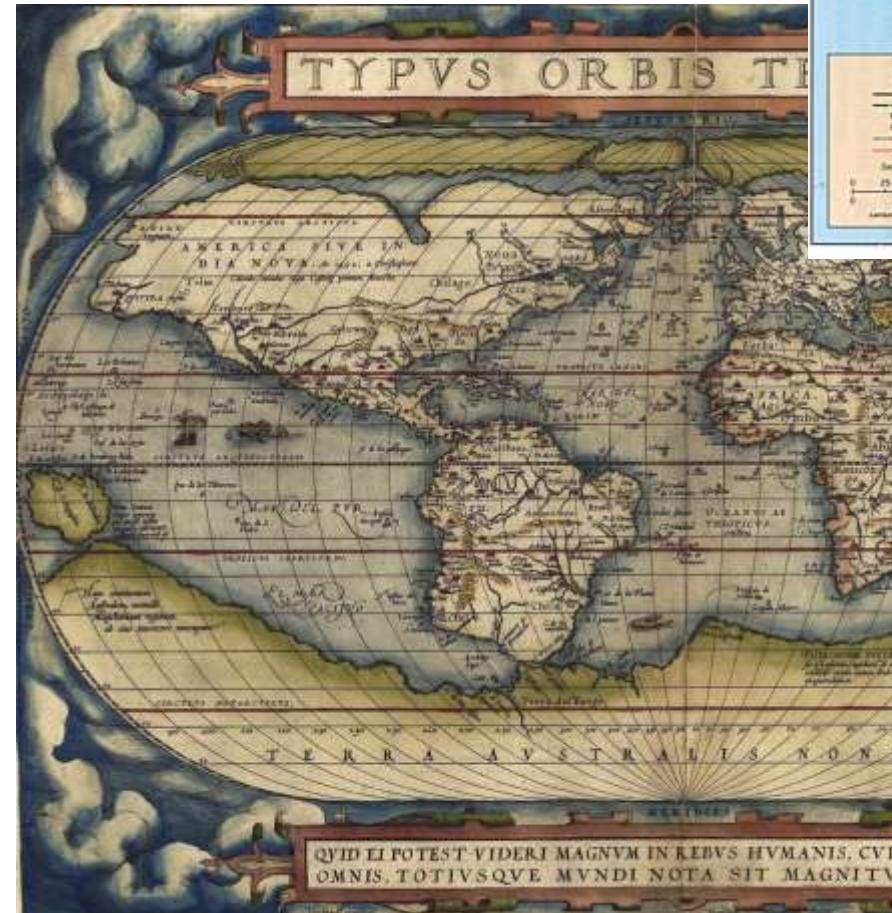
H. ELÉCTRÓNICO



I. CONSTRUCCIONES METÁLICAS

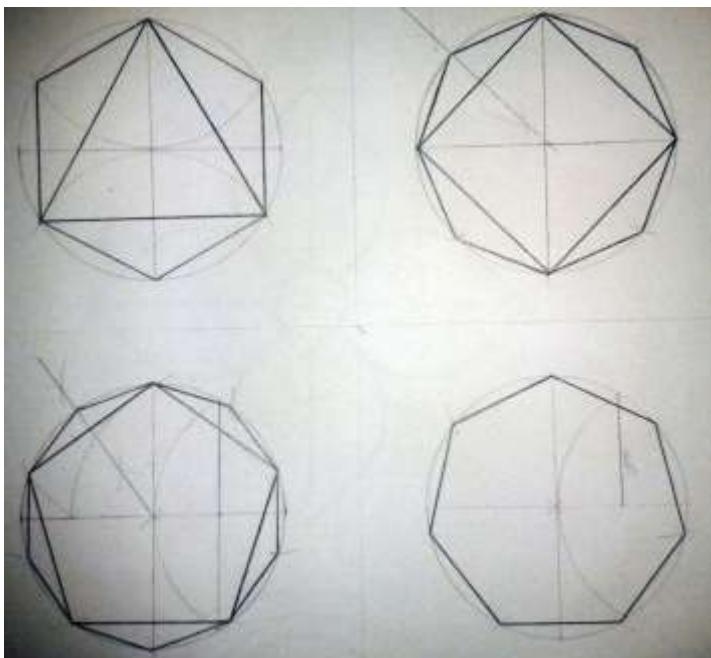
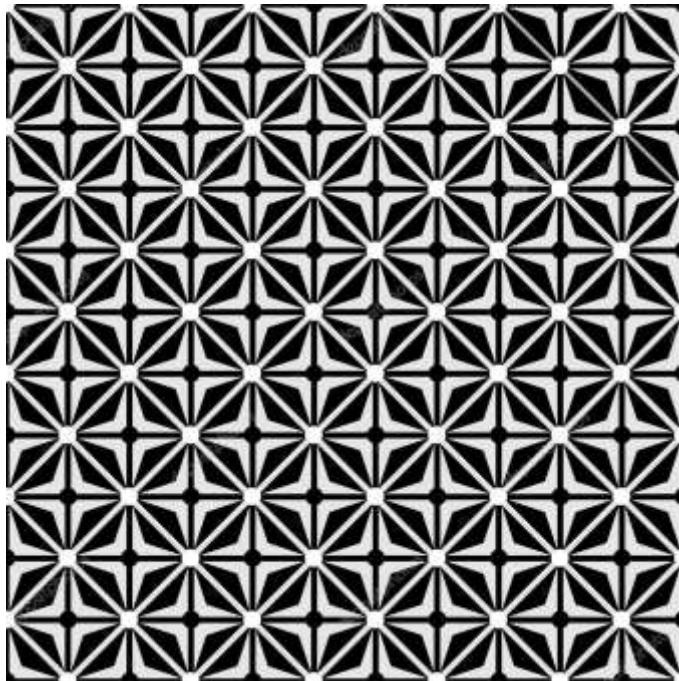
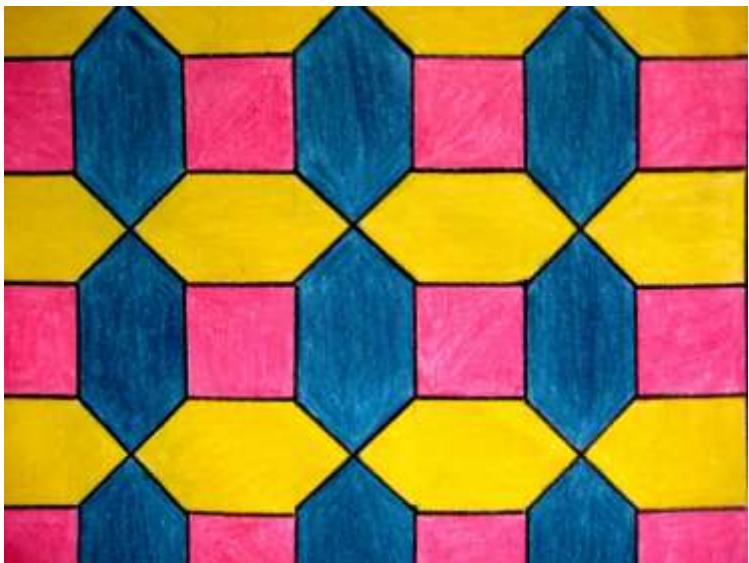
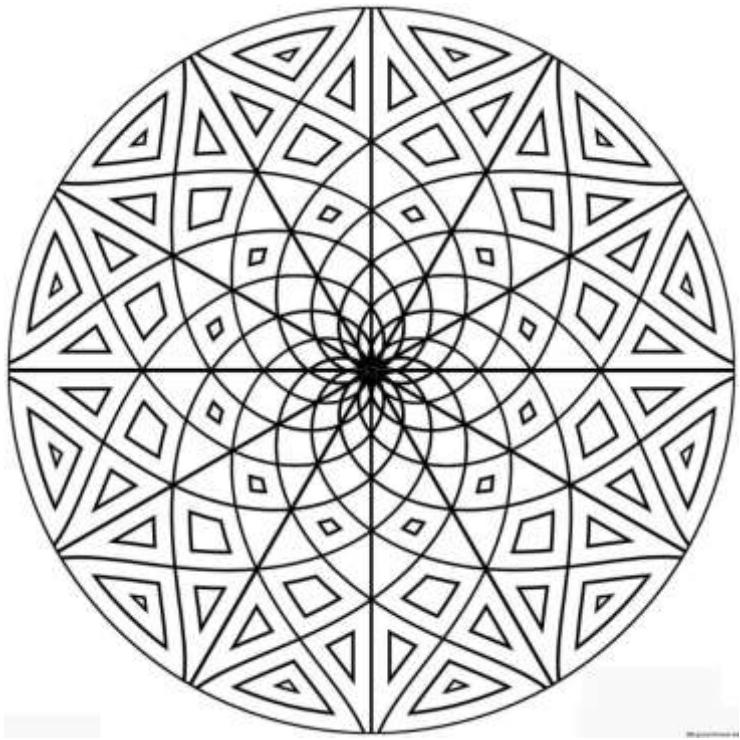


J. CARTOGRÁFICA



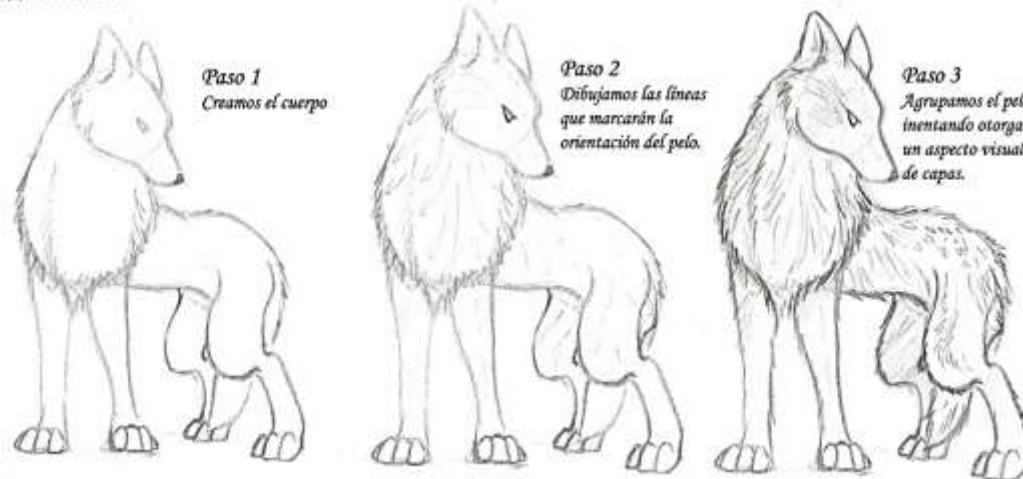
DIBUJO GEOMÉTRICO

- Es aquel que se representa por medio de gráficas planas. El Dibujo geométrico constituye un verdadero y novedoso sistema de enseñanza estructurado para garantizar, tanto al alumno de los primeros años de las Escuelas Técnicas como a los de las Facultades de Arquitectura e Ingeniería -bachilleres o peritos mercantiles- un rápido manejo y posterior dominio de la mano en el plano



PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL DIBUJO

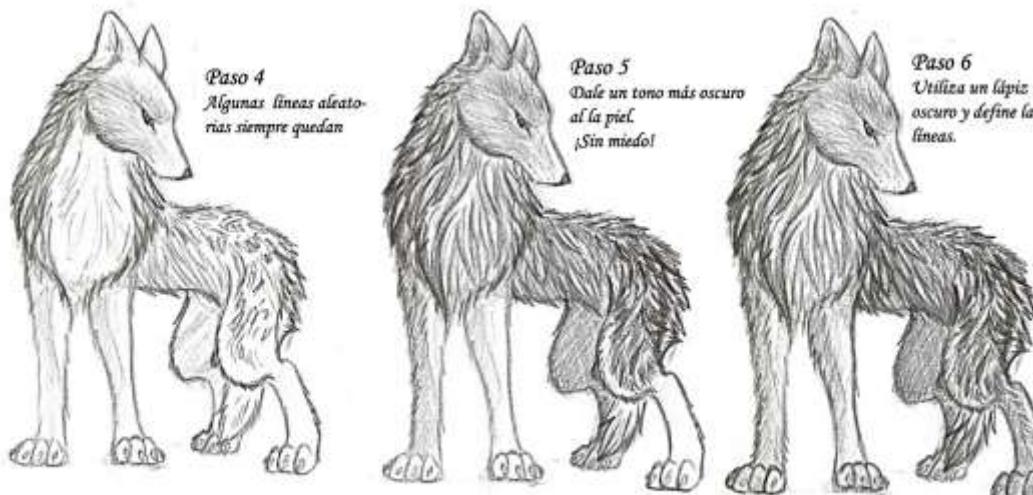
Crappy Fur Tutorial --



Paso 1
Creamos el cuerpo

Paso 2
Dibujamos las líneas que marcarán la orientación del pelo.

Paso 3
Agrupamos el pelo intentando otorgar un aspecto visual de capas.



Paso 4
Algunas líneas aleatorias siempre quedan

Paso 5
Dale un tono más oscuro al la piel.
¡Sin miedo!

Paso 6
Utiliza un lápiz oscuro y define las líneas.

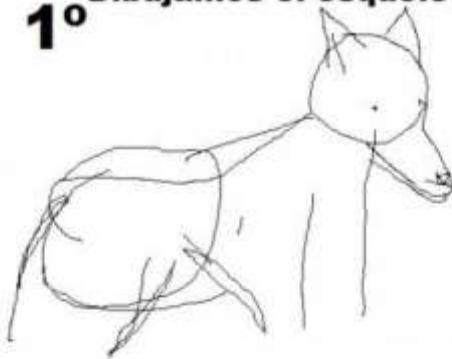
Proceso

- **Apunte:** dibujo rápido que se usa para captar y recordar las características de lo que se va a dibujar después. Es especialmente útil cuando se dibujan exteriores o figuras en movimiento.
- **Boceto:** prueba del dibujo en un papel y sirve para ayudar a decidir el encuadre, la composición, qué elementos se incluye
- **Encajado:** líneas generales que se trazan en el papel definitivo que sirven como base del dibujo.
- **Línea:** dibujo de los contornos. Se dibuja primero lo más general y después el detalle.
- **Sombreado:** para conseguir más realismo y volumen, se sombrean las zonas más oscuras. Las zonas de luz se pueden aclarar borrando o usando un lápiz de color blanco o similar.



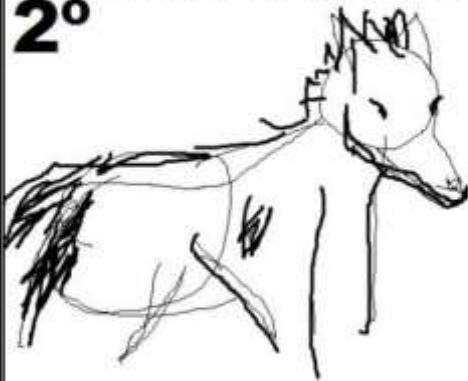
Dibujamos el esqueleto

1º



Añadimos los detalles

2º



3º Disfruta de tu caballo

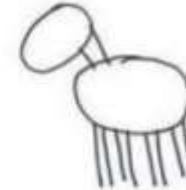


**EVITAR
SALTARSE
PASOS**

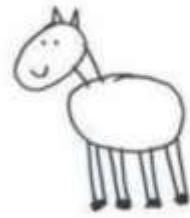
**COMO DIBUJAR
UN CABALLO**



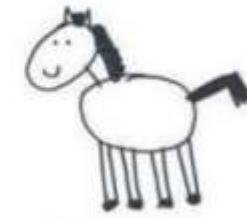
① DIBUJA 2 CÍRCULOS



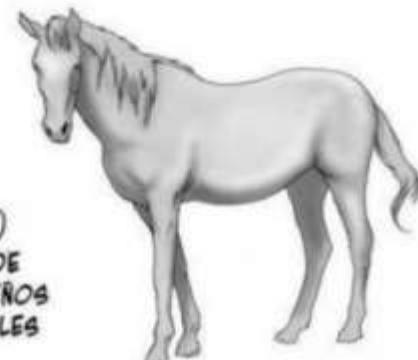
② DIBUJA LAS PIERNAS



③ DIBUJA LA CARA



④ DIBUJA EL PELO



**⑤ AÑADE
PEQUEÑOS
DETALLES**

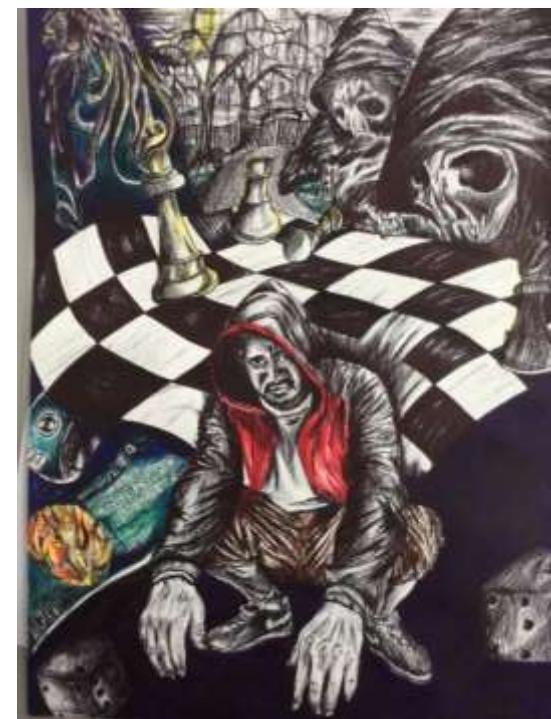


Color: un dibujo puede llevar color, especialmente si está destinado a ser una ilustración.



LÁPICES DE COLORES

LÁPICES DE COLORES



MATERIALES.

- Lápiz grafito H y B
- Carboncillo
- Portaminas
- Lápiz pitt
- Estilógrafos
- Tizas
- Pasteles secos
- Esfumador
- Pluma
- Lápiz pasta
- Lápices policromos
- Goma migra de pan
- Tinta china.
- Pinceles finos
- Diferentes papeles









Folly Island S.C.
July 8

This evening I write a
last time; and in a
few days it is the last time
Government which
now exists will be
done away with. It has
been here for ages yet it
has been on the
plan, and this
time among the
numbers, I will
meet my death in
the way I say I have no
fear as I believe
God will take care of me
when I go in to the
hands of the
God who directs and we
all hope will be of meet
in a better country where

Bakker.

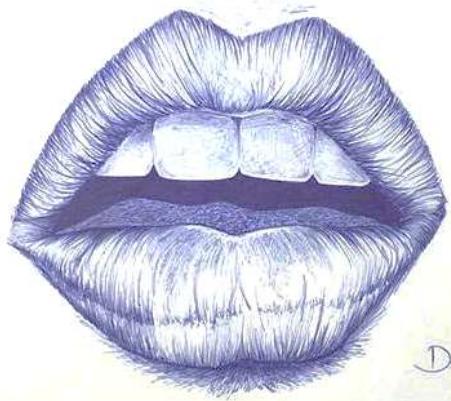
NEO

Porter, July 19th 1863
Folly Island S.C.
July 8

Dear Porte, Brother & Sister

This evening I write a
last time probably for the last time; and in a
few days it is the last time
helping to defend a Government which
now exists for a few years and the
generations of people for ages yet to
come. I will be done away on the
plan, and this
time among the
numbers, I will
meet my death in
the way I say I have no
fear as I believe
God will take care of me
when I go in to the
hands of the
God who directs and we
all hope will be of meet
in a better country where

Trabajos realizados a grafito del estudiante
DAVID ÁVILA –DISEÑO GRÁFICO de UNITEC



REFERENCIAS

- **EDWARDS, Betty (1979). Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Editorial Blume, Madrid, 1984.**
- **ESQUINAS, F.; SÁNCHEZ ZARCO, M.: Dibujo: Artes plásticas y visuales. Vol. I, II, III**
- **Barcelona: Grao, 2011. GOMEZ MOLINA, J. J. (y otros): Aspectos didácticos de dibujo Zaragoza**
- **Riegl, A; Problemas de estilo. Fundamentos para una historia de la ornamentación, Gustavo Gili, Barcelona, 1980**
- **Wolffin, H; Conceptos fundamentales en la historia del arte, Calpe, Madrid, 1924**
- **Wolffin, H.; Reflexiones sobre la historia del arte, Península, Barcelona, 1988**
- **Günter H. M. (1987). Manual para dibujantes e ilustradores Barcelona: Gustavo Gili, S.A.**

GRACIAS

