

Diseñar la arquitectura en perspectiva a mano alzada

Uno de los problemas de los estudiantes, y aún, profesionales de arquitectura, es poder trasladar nuestras ideas proyectuales, que tenemos en nuestro cerebro, a un papel a la hora de solucionar un problema de diseño. Muchas veces desde la academia nos enfocan a proyectar la Arquitectura en 2 dimensiones, en PLANTA, desde el principio del proceso de diseño. Algunas veces, en cortes y alzados, y muy pocas veces, a PENSAR EL DISEÑO EN 3D. Cada vez es menor el tiempo de enseñanza dedicado al aprendizaje del dibujo en el contexto de las carreras de diseño.

En este CURSO-TALLER podrás recuperar ese tiempo perdido fortaleciendo tu capacidad de entender y percibir el espacio y la forma de la arquitectura y el diseño a través de su lenguaje propio; EL DIBUJO.

Aprenderás a mejorar tu habilidad a mano alzada durante todo el curso, descubriendo conceptos y teorías del dibujo tridimensional y fortaleciendo, paso a paso, la representación gráfica de la perspectiva tanto paralela como cónica expresando con sombras propias y arrojadas espacios exteriores e interiores, temas indispensables para percibir la realidad tal y cual como la creemos ver, así como la que no vemos. Dibujando lo invisible. Es el inicio del diseño.!!

Descubrirás como a partir del conocimiento y habilidad en el manejo de la perspectiva cónica y la metodología de configuración formal, FIBONACCI, podrás encontrar la estrategia para Diseñar en Perspectiva.

La metodología del curso es Aprender Haciendo. Tendrás actividades en cada una de las lecciones que debes realizar para sellar el aprendizaje, teniendo el acompañamiento permanente con el orientador. Y finalmente, realizarás propuestas de diseño arquitectónico en perspectiva Paralela y/o Cónica que podrás compartir con los compañeros y redes sociales.

CONTENIDO

MODULO 1 IMPORTANCIA DE LA MANO ALZADA

1. Criterios y Conceptos
- 1.2 Herramientas Tradicional y Tecnológicas

MODULO 2 MIS PRIMEROS PASOS

- 2.1 Trazos Paralelos y Cónicos
- 2.2 Sombras Planas
- 2.3 Sombras Degradadas

MODULO 3 DIBUJO PARALELO

- 3.1 Conceptos
- 3.2 Dibujo de Sólidos con Superficies Planas
- 3.3 Sombras Propias y Arrojadas en el Dibujo Paralelo
- 3.4 Dibujo de Sólidos con Superficies Curvas
- 3.5 Dibujo de Formas Exteriores Arquitectónicas
- 3.6 Dibujo de Espacios Interiores Arquitectónico
- 3.7 Dibujo de Detalle

MODULO 4. DIBUJO CÓNICO

4.1 Principios Básicos

4.2 Sistemas de Proporcionalidad cónica

4.3 Dibujo con Un (1) Punto de Fuga

4.3.1 Como hallar el Punto de fuga

4.3.2 Dibujo de Sólidos con Superficies

Planas

4.3.3 Dibujo de Sólidos con Superficies

Curvas

4.3.4 Perspectiva de una escalera con 1 P. de F.

4.3.5 Perspectiva de un Espacio Exterior con 1 P. de F.

4.3.6 Perspectiva de un Espacio Interior con 1 P. de F.

4.4 Dibujo con Dos (2) Puntos de Fuga

4.4.1 Como hallar los dos Puntos de fuga

4.4.2 Dibujo de Sólidos con Superficies

Planas

4.4.3 Dibujo de Sólidos con Superficies

Curvas

4.4.4 Perspectiva de una escalera con 2 P. de F.

4.4.5 Perspectiva de un Espacio Exterior con 2 P. de F.

4.4.6 Perspectiva de un Espacio Interior con 2 P. de F.

4.5 Dibujo con Tres (3) Puntos de Fuga

4.5.1 Como hallar los tres Puntos de fuga

4.5.2 Perspectiva de una escalera con 3 P. de F.

4.5.3 Perspectiva de un Espacio Exterior con 3 P. de F.

4.6 El Boceto Tridimensional

4.7 Relación de las 3D a las 2D

MODULO 5. DISEÑAR EN PERSPECTIVA

5.1 Dibujar lo Invisible

5.2 Metodología Fibonacci

5.3 Organización Formal con Método Fibonacci

MODULO 6. PROPUESTA 1

MODULO 7. PROPUESTA 2

