

CBS

Colegio Bautista Shalom



Expresión Artística 1

Artes Visuales 1

Primero Básico

Tercer Bimestre

Contenidos

PERCEPCIONES DEL ESPACIO

- ✓ INDICADORES DE PROFUNDIDAD.
- ✓ ALGUNOS INDICADORES DE PROFUNDIDAD.

REPRESENTACIÓN DE OBJETOS MEDIANTE PERSPECTIVAS

- ✓ APLICANDO LOS TIPOS DE PERSPECTIVA.
- ✓ OTROS TIPOS DE PERSPECTIVAS.

DISEÑO

- ✓ TIPOS DE DISEÑO.

MOVIMIENTO

- ✓ FIGURAS EN MOVIMIENTO.

LÍNEA Y MOVIMIENTO

- ✓ OBJETOS DINÁMICOS.
- ✓ OBJETOS CON MOVIMIENTO PROPIO.
- ✓ OBJETOS QUE SON DESPLAZADOS.
- ✓ LAS LÍNEAS CINÉTICAS.
- ✓ DEFORMACIONES DE MOVIMIENTO.
- ✓ DESENFQUE.
- ✓ REPETICIÓN.
- ✓ EL VALOR NARRATIVO DEL EFECTO DE MOVIMIENTO.

NOTA: conforme avances en tu aprendizaje, encontrarás actividades a resolver. Sigue las instrucciones de tu catedrático(a).

PERCEPCIONES DEL ESPACIO

INDICADORES DE PROFUNDIDAD

Se denomina **profundidad** a la distancia de un elemento con respecto a un plano horizontal de referencia cuando dicho elemento se encuentra por debajo de la referencia. Cuando ocurre lo contrario se denomina elevación, nivel o simplemente altura.

Recordemos que el **espacio real** tiene *tres dimensiones* y la experiencia nos permite apreciarlas con la vista cuando se dan una serie de fenómenos llamados indicadores de profundidad.

1. Se les puede definir como los sucesos que ocurren cuando percibimos el espacio real como algo tridimensional.
2. Si deseamos crear una imagen de dos dimensiones (cuadro, foto, dibujo...) y pretendemos representar de manera más o menos fiel la realidad, deberemos imitar esos sucesos para crear una imagen convincente.

Ejemplos:

- ✓ En la tecnología, la profundidad de un agujero, con relación a la superficie de una pieza de trabajo.
- ✓ En geología, la profundidad de un pozo en relación con la superficie de la Tierra.
- ✓ La profundidad del mar en un punto determinado de la superficie de este.
- ✓ La profundidad de un buque o elementos huecos (por ejemplo, tazas, lavabos). Según el tipo se medirá contra un borde superior o de una especial o el nivel de llenado actual.
- ✓ Una herida profunda, basada en la superficie del cuerpo.

ALGUNOS INDICADORES DE PROFUNDIDAD

SUPERPOSICIÓN. Lo que está delante oculta a lo que está detrás, para producir la sensación de profundidad espacial en un espacio plano. Las figuras que ocultan parecen más cercanas y las semiocultas, más alejadas.



ALEJAMIENTO DEL BORDE INFERIOR DE LA IMAGEN. Cuanto más alejados del margen inferior, más lejanos percibimos a los objetos.



© dibujarfacil.com 2009



DISMINUCIÓN DEL TAMAÑO CON LA DISTANCIA. Cuanto más pequeño sea el objeto más lejano lo percibimos.



DISMINUCIÓN DEL DETALLE CON LA DISTANCIA. Cuanto más lejano está un objeto menos detalles percibimos de él.



ALTERACIÓN DE LA TEXTURA CON LA DISTANCIA. Como la textura es, en efecto, un detalle más del objeto, Cuanto más lejano, peor apreciaremos su textura.



ALTERACIÓN DEL COLOR CON LA DISTANCIA. Cuanto más lejano está el objeto su color es más débil y azulado.



DEBILITAMIENTO DE LAS LÍNEAS CON LA DISTANCIA. Cuanto más lejano está el objeto lo representaremos con una línea más débil.



Actividad 01.

En cada una de los espacios en blanco, dibuja una imagen sencilla en donde se aprecien los indicadores de profundidad que te piden.

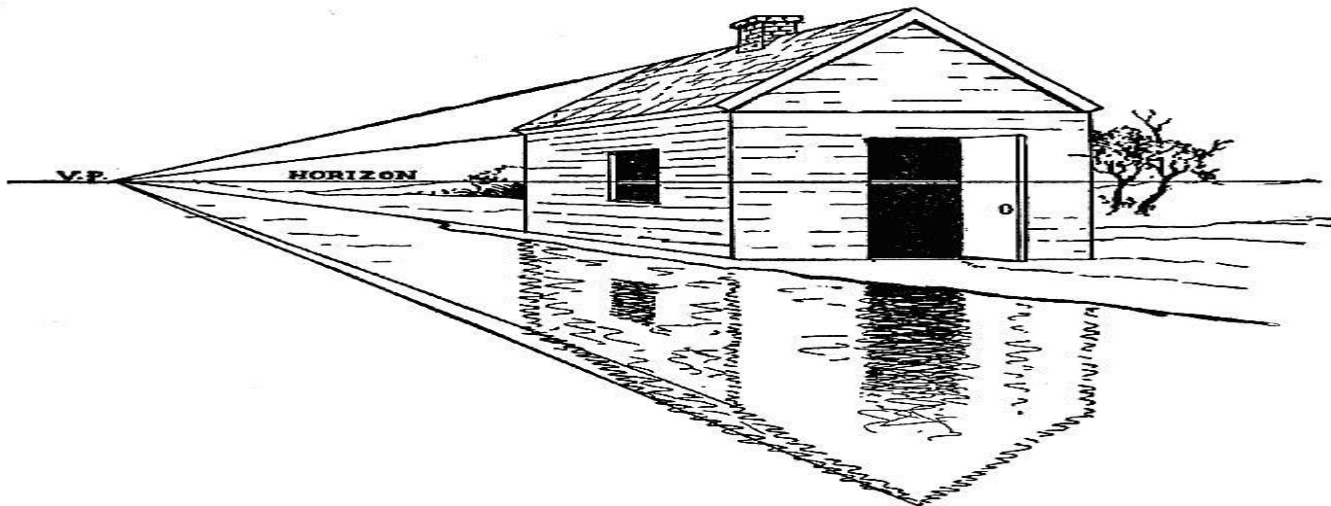
SUPERPOSICIÓN Y PÉRDIDA DE TAMAÑO CON LA DISTANCIA	HOJA TAMAÑO CARTA.
ALEJAMIENTO DEL BORDE INFERIOR DE LA IMAGEN Y ALTERACIÓN DE LA TEXTURA CON LA DISTANCIA.	HOJA TAMAÑO CARTA.
DEBILITAMIENTO DE LAS LÍNEAS CON LA DISTANCIA Y ALTERACIÓN DEL COLOR CON LA DISTANCIA.	HOJA TAMAÑO CARTA.
DISMINUCIÓN DEL TAMAÑO CON LA DISTANCIA Y DISMINUCIÓN DEL DETALLE CON LA DISTANCIA.	HOJA TAMAÑO CARTA.
TODOS LOS INDICADORES JUNTOS EN UNA SOLA IMAGEN.	HOJA TAMAÑO OFICIO.

REPRESENTACIÓN DE OBJETOS MEDIANTE PERSPECTIVAS

En un dibujo, la perspectiva simula la profundidad y los efectos de reducción. Es también la ilusión visual que percibe el observador que le ayuda a determinar la profundidad y situación de los objetos a distintas distancias.

Es decir que se dedica a la representación de objetos tridimensionales en una superficie bidimensional (plana) con la intención de recrear la posición relativa y profundidad de dichos objetos. La finalidad de la perspectiva es, por lo tanto, reproducir la forma y disposición con que los objetos aparecen a la vista.

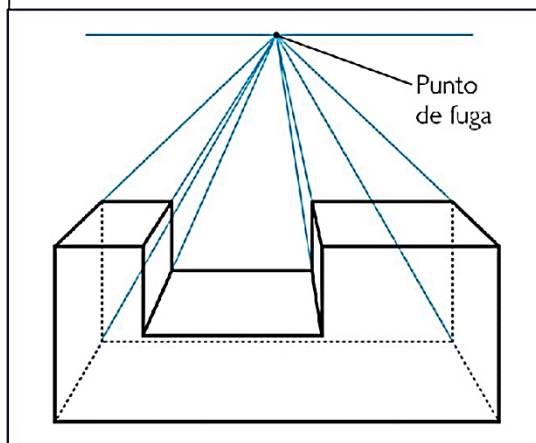
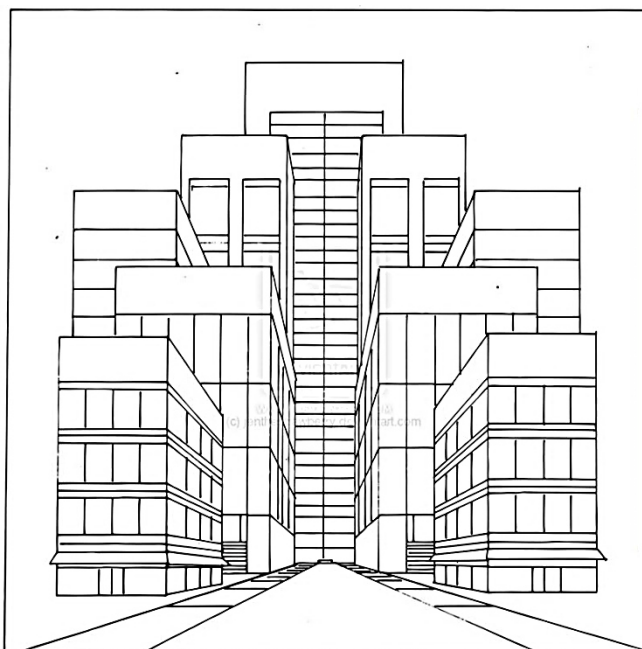
El adecuado manejo de este recurso resulta esencial tanto en el dibujo técnico como en diversas disciplinas artísticas, entre ellas la pintura y el dibujo.



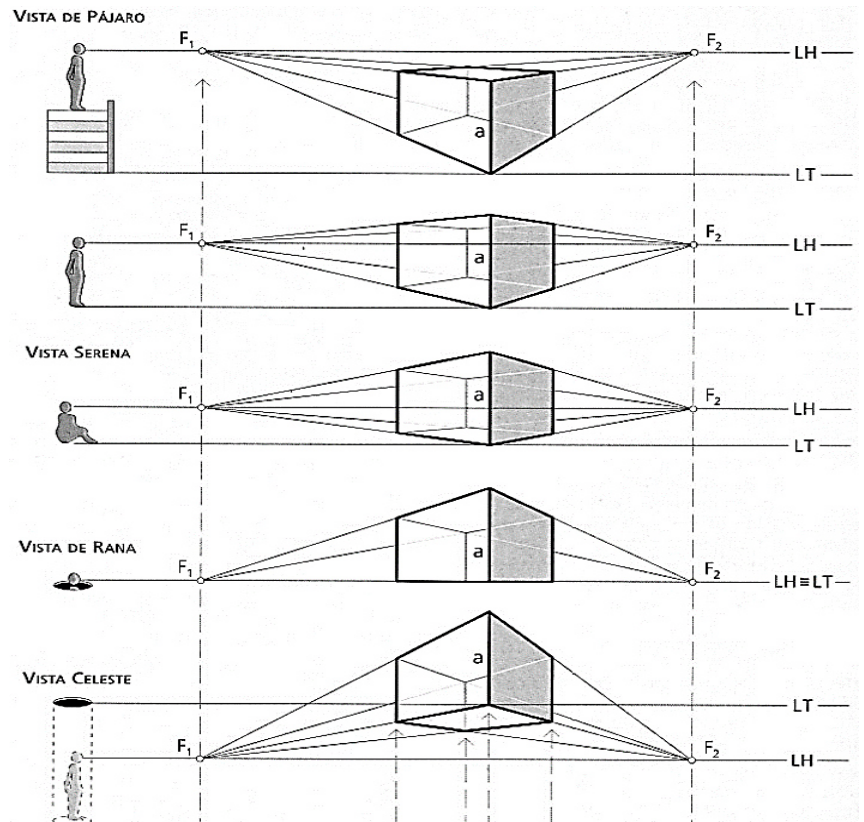
APLICANDO LOS TIPOS DE PERSPECTIVA

Según la posición que adopte el espectador frente al modelo, se pueden distinguir tres tipos de perspectivas.

Perspectiva Paralela o Frontal (de un solo punto): Se utiliza un único punto de fuga que coincide con el punto principal.



Perspectiva Oblicua (de dos puntos): utiliza dos puntos de fuga localizados en el horizonte en un ángulo de 90° con el vértice localizado en el punto de vista.



Perspectiva Aérea (de tres puntos): cuando el horizonte está muy alto o bajo, las líneas verticales se alteran



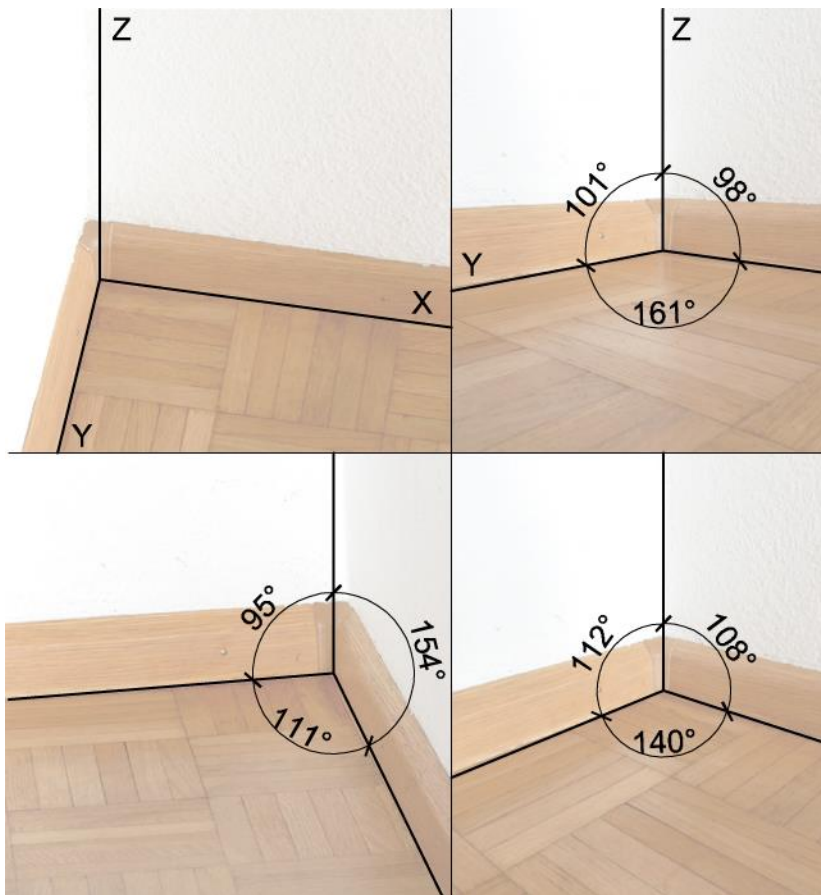
por la perspectiva y necesitamos un tercer punto de fuga localizado en una línea de horizonte vertical accesoria.

OTROS TIPOS DE PERSPECTIVAS

Perspectiva invertida: el punto de fuga está situado adelante, de manera exterior del cuadro. No hay ilusión de profundidad. Muy común en las obras de arte de la iconografía de la iglesia rusa ortodoxa.

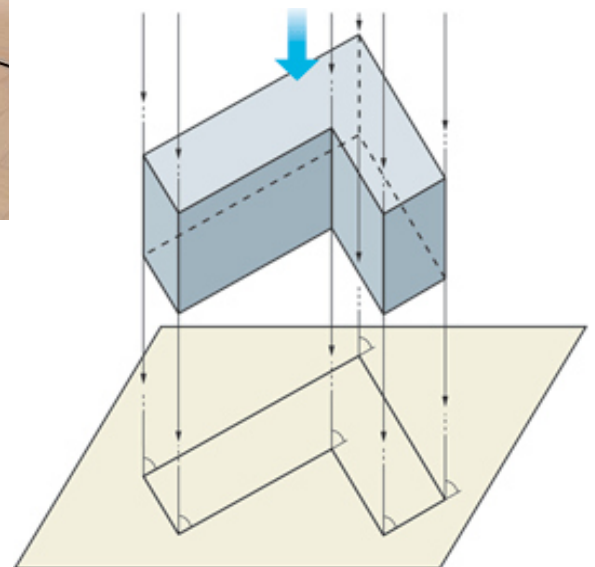


Perspectiva axonométrica: los elementos se representan en proyección paralela o cilíndrica, tomando como referencia a los tres ejes ortogonales, de tal forma que estos conservan sus proporciones tanto en altura como en ancho y longitud.



Incluye dos clases principales, cada una con subtipos:

Proyección Ortogonal: es aquella cuyas rectas proyectantes auxiliares son perpendiculares al plano de proyección (o a la recta de proyección), estableciéndose una relación entre todos los puntos del elemento proyectante con los proyectados. Para obtener las proyecciones ortogonales de un objeto se dan los siguientes pasos.

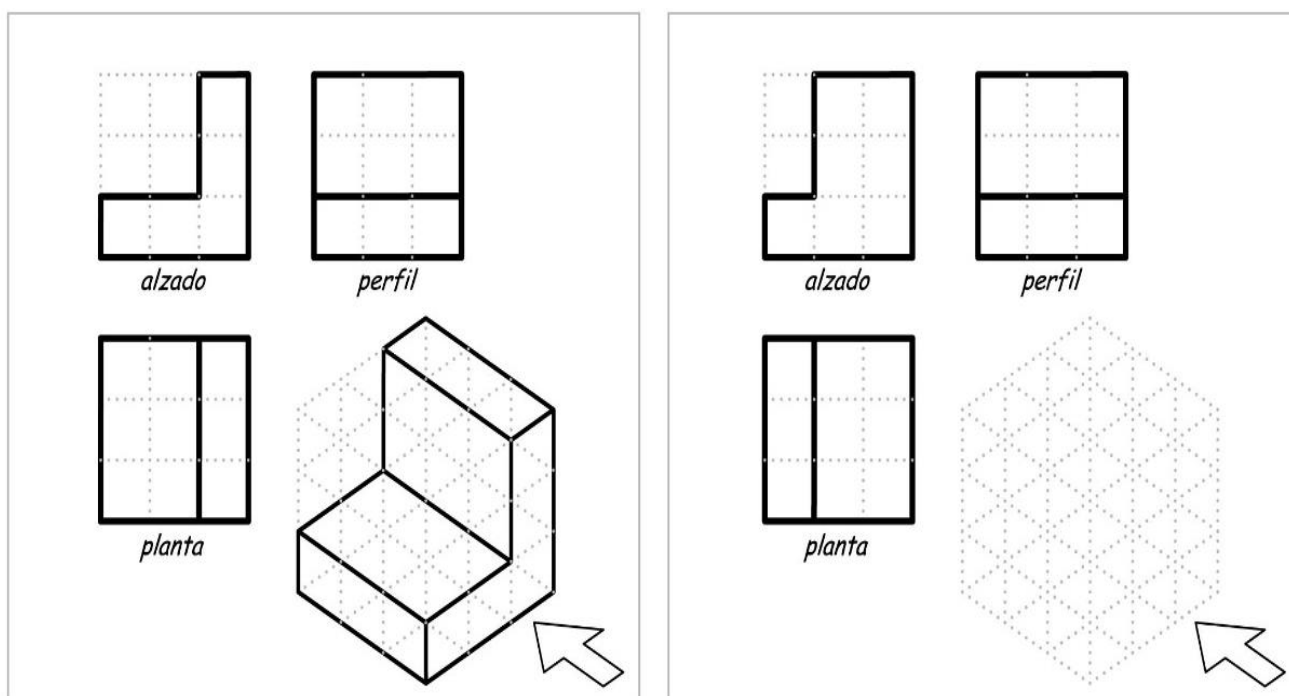


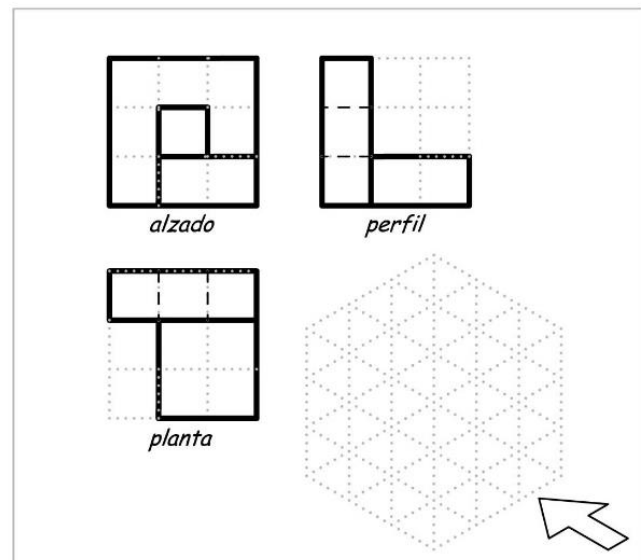
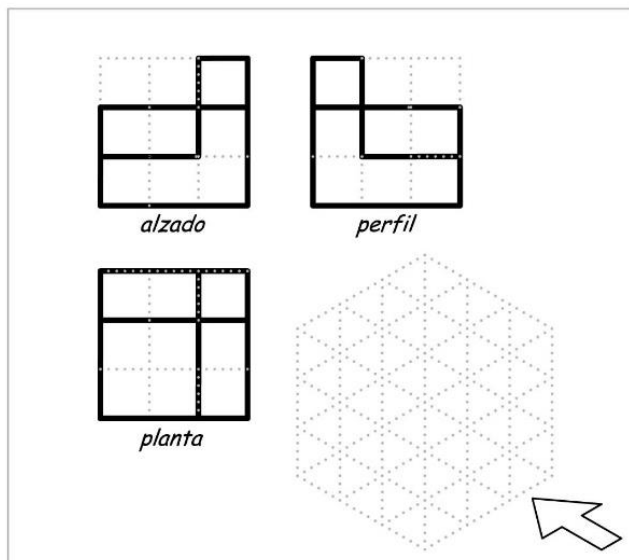
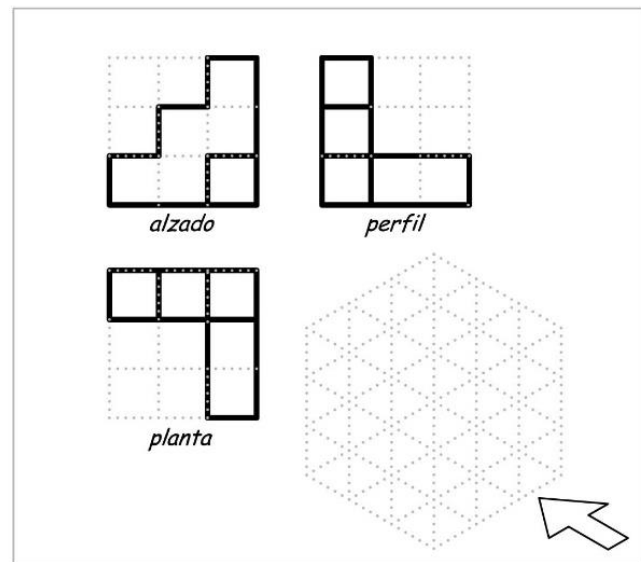
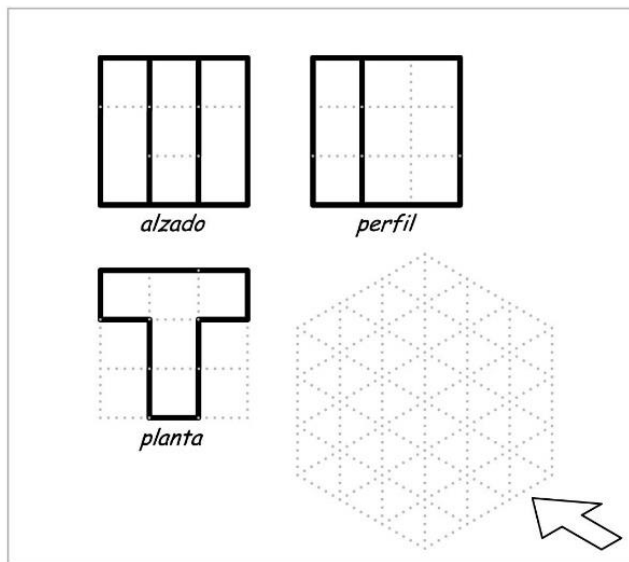
1. Se sitúa el objeto de forma que sus caras sean paralelas o perpendiculares al plano del papel.
2. Se observa el objeto de forma que las líneas visuales pasen por sus vértices, incidiendo perpendicularmente sobre el plano de proyección, tal y como muestra la figura de la derecha.
3. Para obtener el alzado, se elige el punto de vista que permita observar más detalles del objeto. Por ejemplo, en un coche, una vista desde el frente.
4. Para obtener la planta, se gira 90° hacia arriba respecto a la posición anterior. En el caso de un coche, la planta se obtendría mirando el coche desde arriba.
5. Por último, para obtener el perfil, se parte de nuevo de la posición desde la que se ha obtenido el alzado y se gira 90° hacia la izquierda. En un coche, el perfil coincidiría con la vista desde un lateral.

✓ **Isométrica:** es una forma de proyección gráfica o, más específicamente, una axonométrica cilíndrica ortogonal. Constituye una representación de un objeto tridimensional en dos dimensiones, en la que los tres ejes de referencia tienen ángulos de 120°, y las dimensiones guardan la misma escala sobre cada uno de ellos. La isometría es una de las formas de proyección utilizadas en dibujo técnico que tiene la ventaja de permitir la representación a escala, y la desventaja de no reflejar la disminución aparente de tamaño -proporcional a la distancia- que percibe el ojo humano.

Actividad 02.

Observa el ejemplo de perspectiva isométrica. Debes realizar los dibujos como en el ejemplo en cada uno de los cubos en cuadrícula. Puedes solicitar que tu catedrático/a te ayude para poder realizar cada uno de estos dibujos.

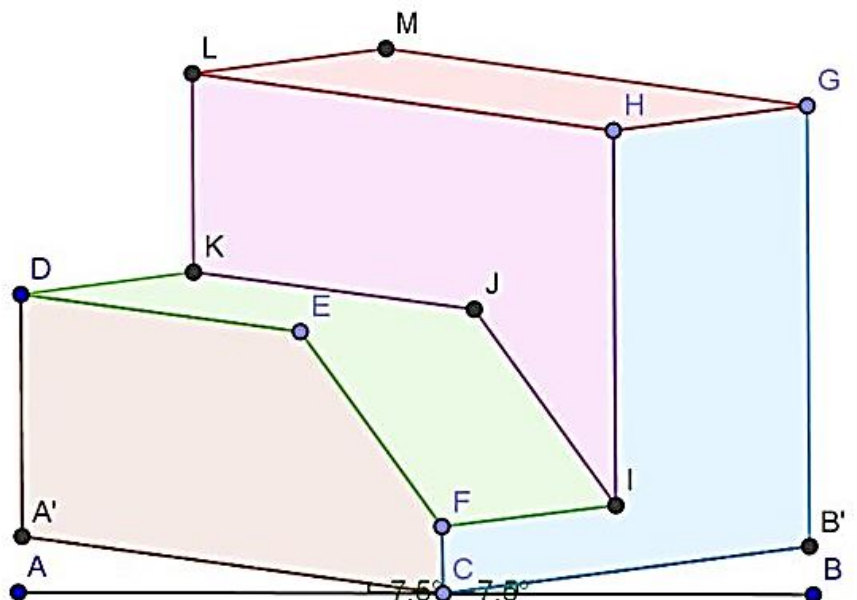




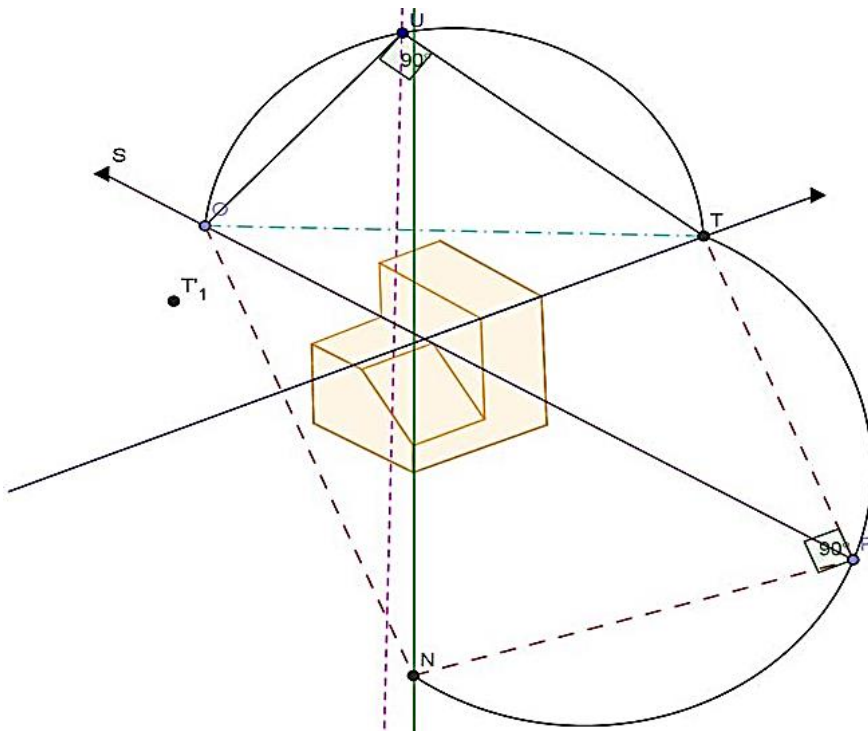
Dimétrica: los tres ejes principales (ortogonales) que se utilizan para el trazado del dibujo poseen dos ángulos con la misma amplitud y el tercero de amplitud diferente.

Los ángulos más usuales para esta perspectiva son 105° y 150° .

La construcción de la escala gráfica es similar al de la proyección isométrica, pero que hay que trazar las escalas de los coeficientes de reducción de los dos ejes horizontales. Esta perspectiva o proyección es usual para representar piezas más largas que anchas y altas.

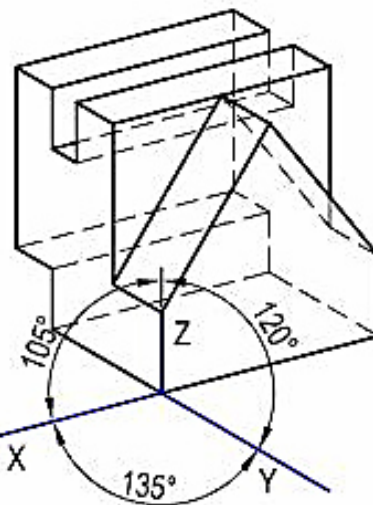
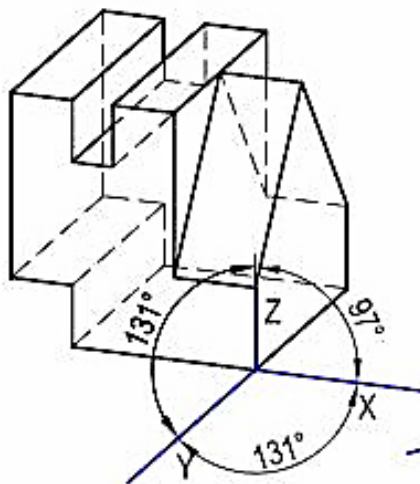
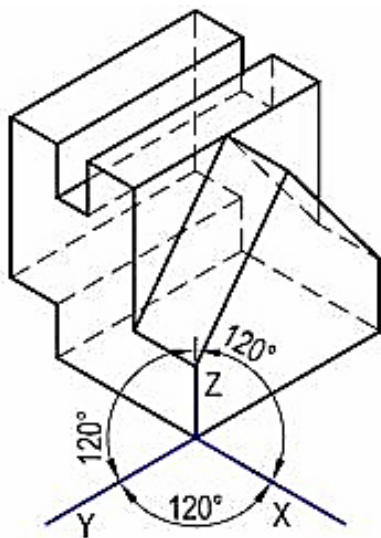


Trimétrica: sirve para representar volúmenes, en la cual el objeto tridimensional se encuentra inclinado con respecto al plano del cuadro de forma que sus tres ejes principales experimentan reducciones diferentes.



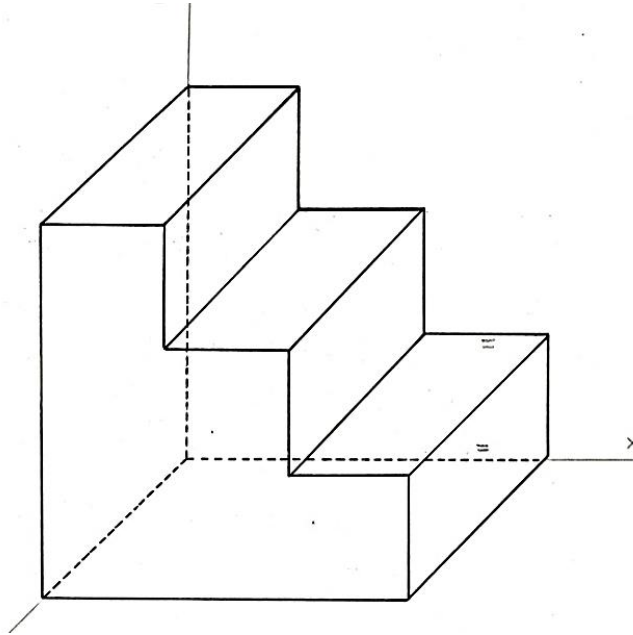
Actividad 03.

Después de haber leído el contenido, identifica cada uno de las perspectivas utilizadas a continuación. Al finalizar, presenta tus dibujos al catedrático/a.



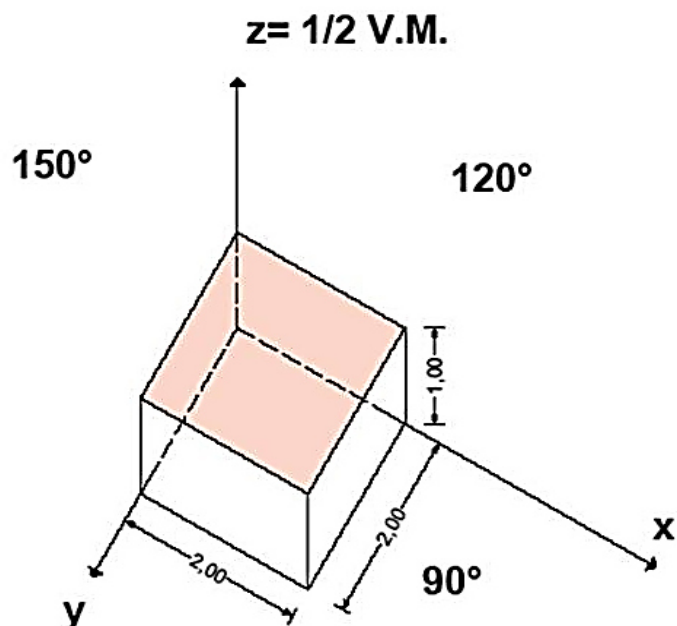
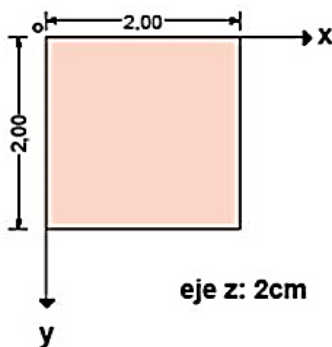
Perspectiva Oblicua:

- ✓ **Caballera:** es un sistema de proyección paralela oblicua en el que, por convenio, el plano proyectante es horizontal y las secciones horizontales de los cuerpos representados se proyectan en verdadera magnitud.



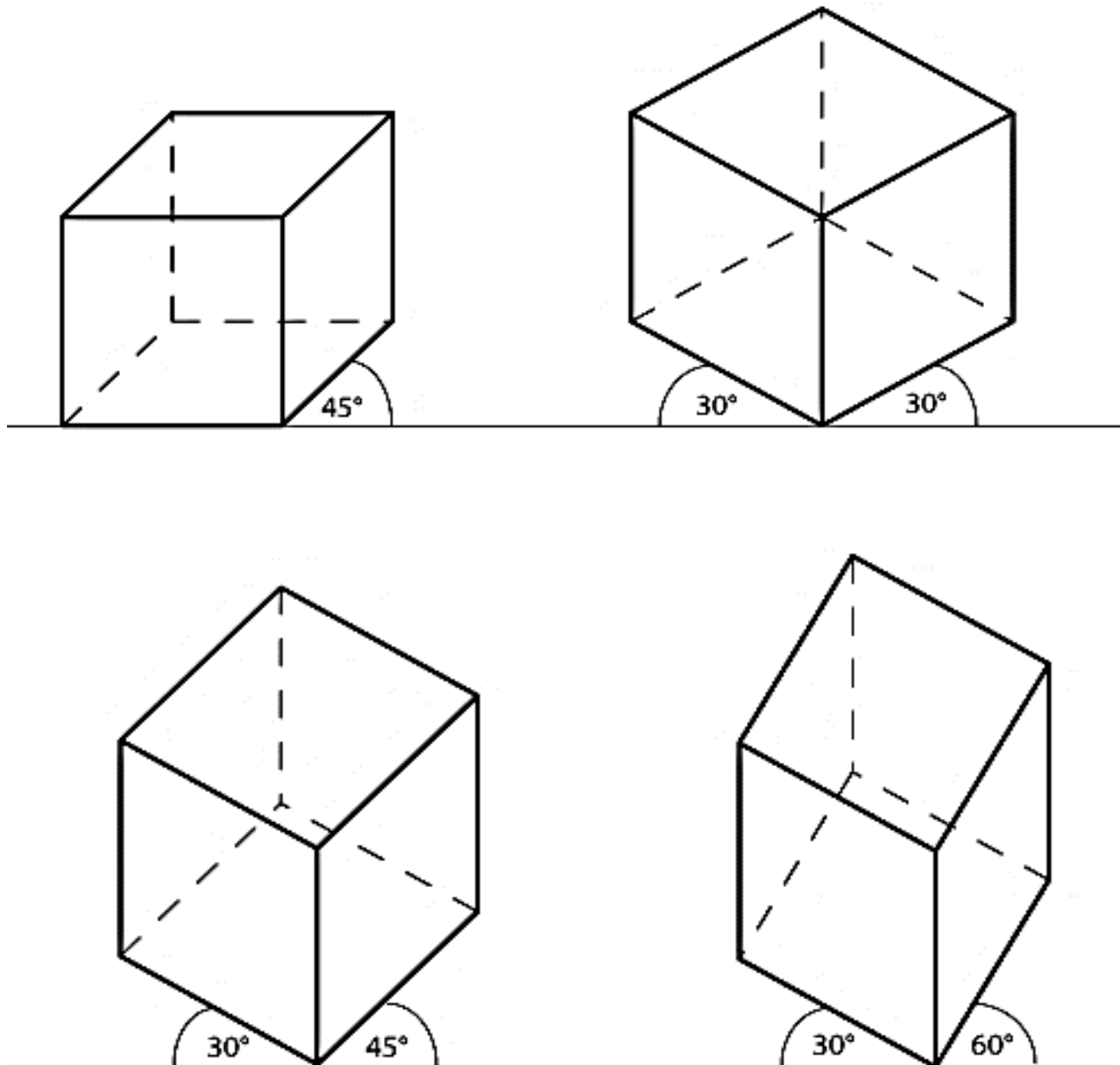
- ✓ **Militar:** es un sistema de representación por medio de tres ejes cartesianos (X, Y, Z).

En el dibujo, el eje Z es el vertical, mientras que los otros dos (X, Y) forman 90° entre sí, determinando el plano horizontal (suelo). Normalmente, el eje X se encuentra a 120° del eje Z, mientras que el eje Y se encuentra a 150° de dicho eje. La principal ventaja radica en que las distancias en el plano horizontal conservan sus dimensiones y proporciones. Las circunferencias en el plano horizontal se pueden trazar con compás, pues no presentan deformación. Las circunferencias en los planos verticales se representan como elipses.

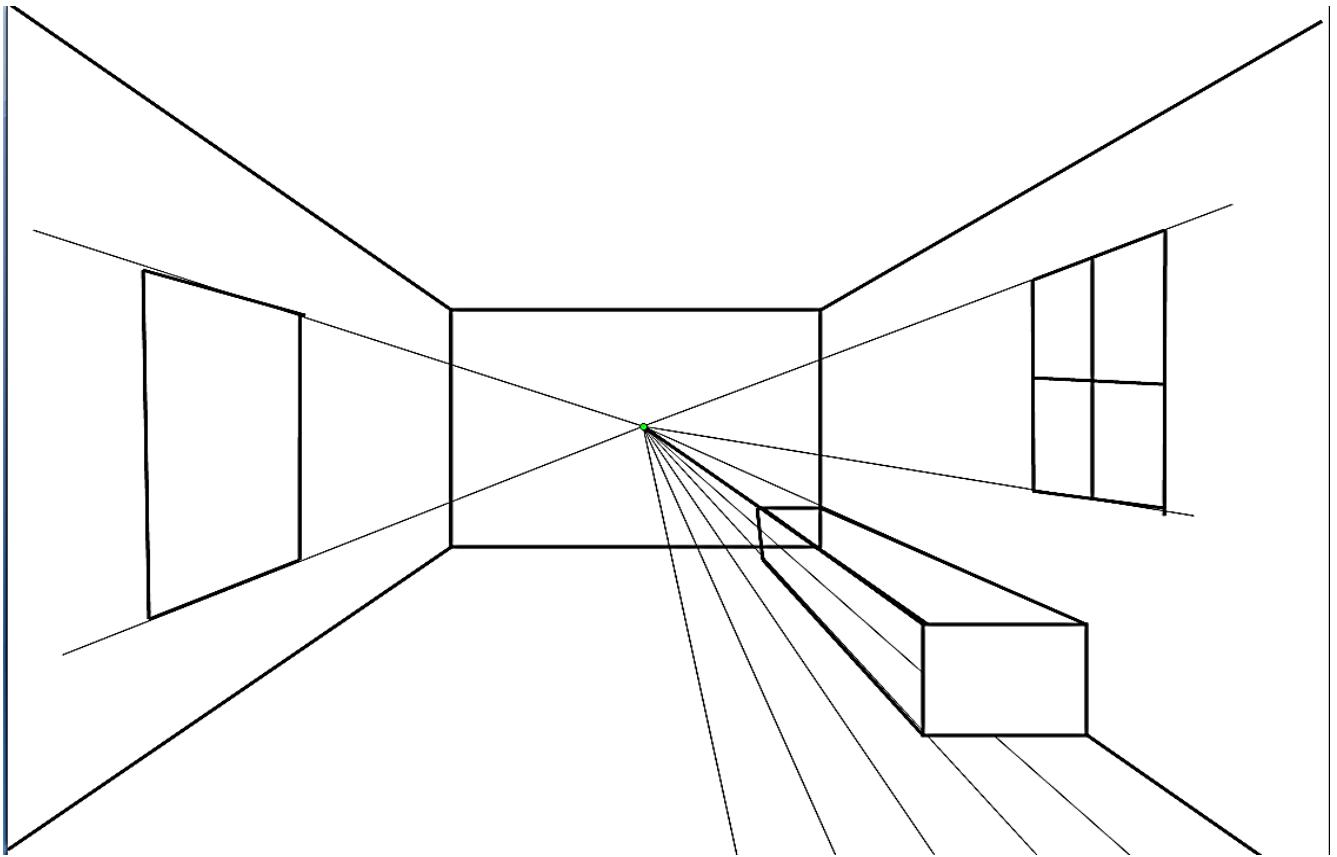
MILITAR**Vista Superior o planta**

Actividad 04.

Después de haber leído la información que se ha provisto en clase y de las explicaciones de sus docentes, identifique qué tipo de perspectiva se ha utilizado en las siguientes ilustraciones. Al finalizar, presenta tus dibujos al catedrático/a.



- ✓ **Perspectiva cónica:** es la más común en arquitectura y decoración, y la más indicada para representar grandes volúmenes (museos, edificios). Tiende a generar algo muy cercano a lo que sería la visión real.

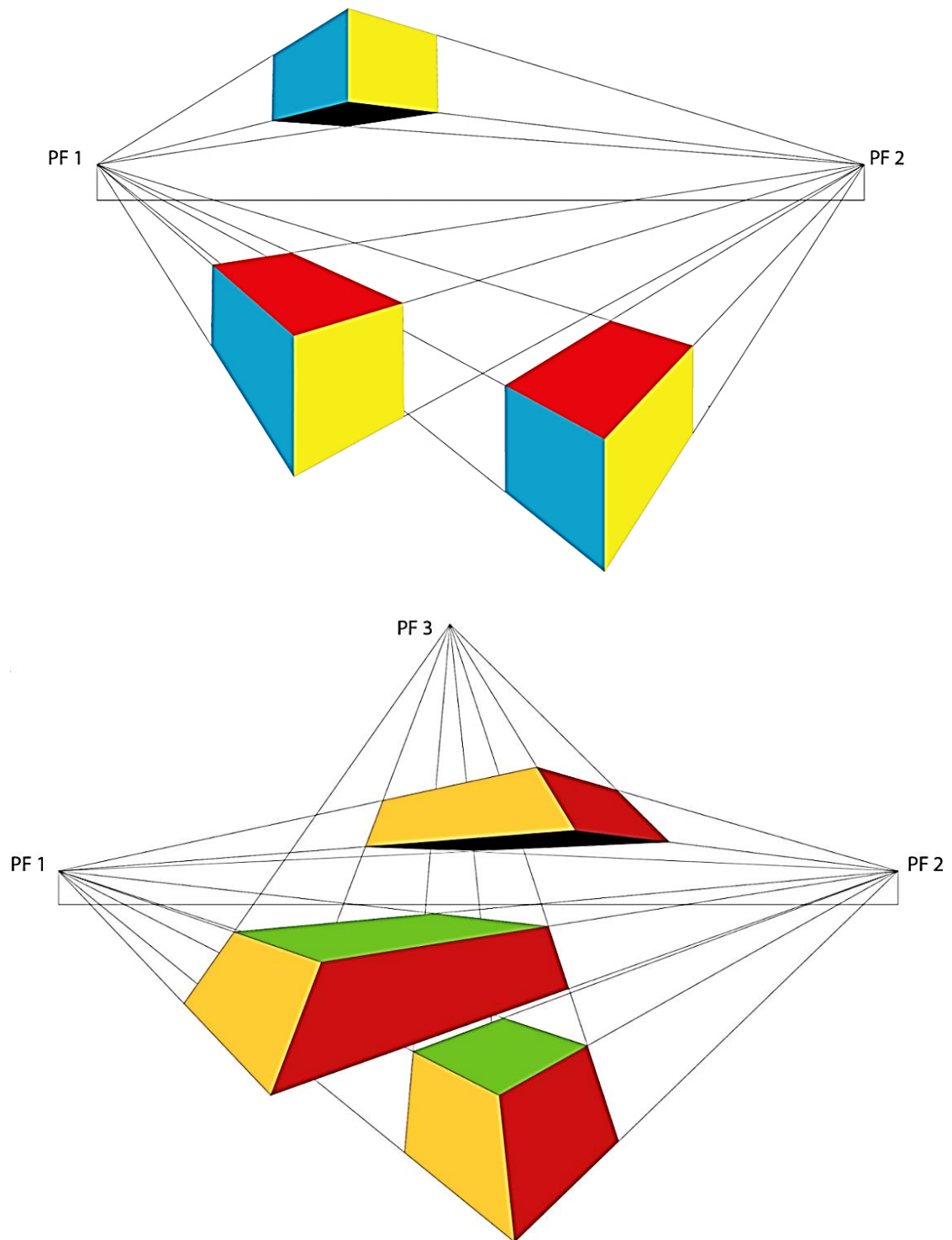


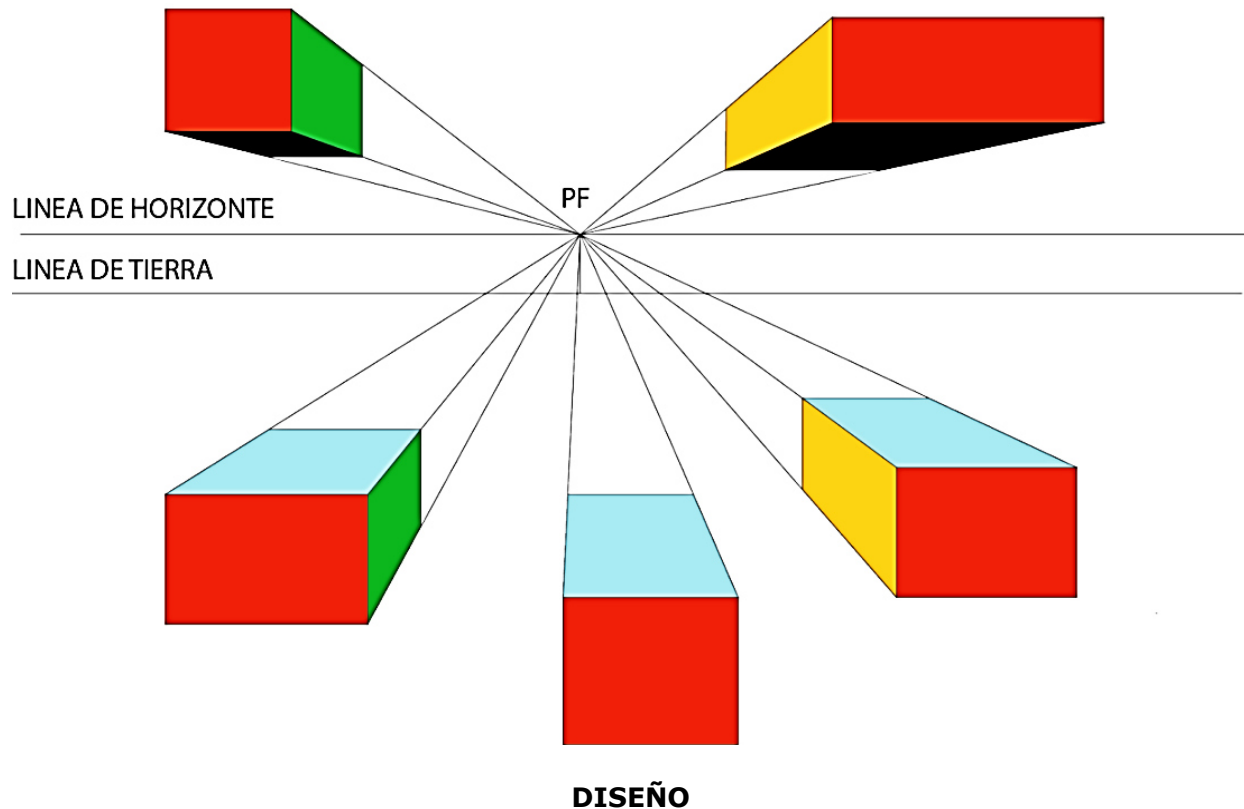
- ✓ **Perspectiva de importancia:** en este caso es el tamaño de los personajes lo que determina su importancia relativa.



Actividad 05.

Realiza cada una de las siguientes perspectivas en un formato tamaño oficio, e identifica a cuál de las perspectivas en clase corresponde.





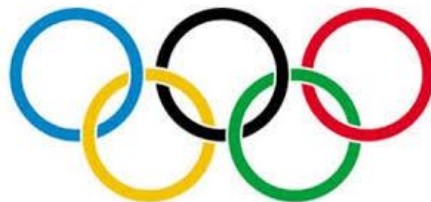
Del italiano *disegno*, la palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades. El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la arquitectura, la ingeniería y otras disciplinas. El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar. El diseño, por lo tanto, puede incluir un dibujo o trazado que anticipe las características de la obra.

TIPOS DE DISEÑO

Diseño por Unidad. La aplicación por unidad hace que los elementos se interrelacionen por encadenamiento por empotramiento o contacto o superposición.

Diseño por Empotramiento. Esta se da cuando el diseño une los elementos, empotrándose uno con otros formando entre si una intersección.

Diseño por Encadenamiento. Los diseños se encadenan formando un conjunto unitario o continuo.



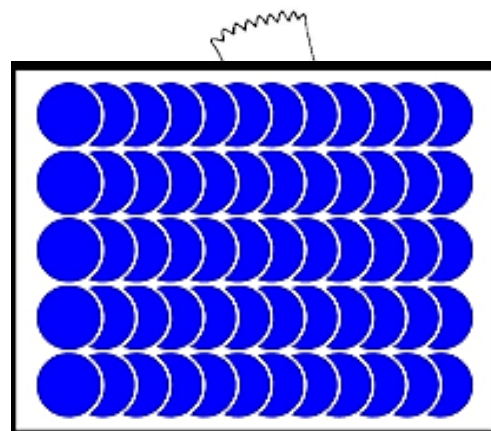
Diseño por contacto. Resulta al agrupar los elementos del diseño de tal forma que se toquen unos con otros.



Diseño por superposición. Es uno de los factores provocadores de espacio, consiste en el hecho de que una figura u objeto oculte parcialmente a otro, en este caso la figura que se ve completa se encuentra en el primer término o nivel espacial la incompleta en el segundo término o nivel espacial.

Diseño simétrico. Cuando el peso visual de los elementos está repartido de modo equivalente con respecto a uno de los ejes principales, vertical u horizontal.

Diseño Asimétrico. Cuando el peso visual de los elementos de la imagen se reparte de modo desigual con respecto a uno de los ejes principales, vertical u horizontal.



Actividad 06.

Realiza una maqueta con materiales reciclados en relieve de cada uno de los tipos de diseños vistos en clase.

MOVIMIENTO

El concepto de movimiento, por el cual un objeto o una persona cambian de posición dentro de un espacio, forma parte de lo que se ha llamado las cualidades del arte. En el dibujo, la vitalidad y expresividad de la obra depende del movimiento que transmita, y por ello es de gran importancia a la hora de realizar cómics.

Cuando movamos a un objeto o una figura, podemos hacerlo de varias formas, pero siempre tendremos que tener en cuenta que estamos creando una ilusión de movimiento, ya que nuestro dibujo es al fin y al cabo estático. Para ello, contaremos con varias formas de hacerlo:

- ✓ Dibujar formas o figuras dinámicas.
- ✓ Deformando la realidad para que parezca en movimiento.
- ✓ Ayudarnos de líneas cinéticas o de movimiento.
- ✓ Ayudarnos con las viñetas y el texto, como hemos visto en clase anteriores.

FIGURAS EN MOVIMIENTO

El movimiento en el dibujo se le aplica la mayoría de las veces a la figura en movimiento, ya que prácticamente siempre la figura será en lo que se centren nuestras historias.

Existen, como es evidente, figuras estáticas y figuras dinámicas. Las figuras dinámicas son aquellas que expresan movimiento de alguna manera. Hay muchas formas de mostrar este movimiento, pero la más fundamental es crear posturas en las que la figura posea algún tipo de dinamismo.

Para dibujar una figura en movimiento, primero hemos de basarnos en varios conceptos de base, relacionados directamente con la creación de cuerpos. Una buena manera de dibujar nuestra figura es seguir estos pasos:

1. Dibujar la cabeza y hacia donde queramos que mire el personaje.
2. Señalar la dirección del cuerpo con una línea. Normalmente esta línea correspondería a la columna vertebral, pero ésta más bien señalaría la dirección global del cuerpo.
3. Señalar la dirección de las piernas y hallar el pie en el que se apoya el peso del cuerpo, y el pie en el que no. En el caso de tratarse de un salto, esto no hace falta.
4. Señalar la dirección de las manos.

Para que una figura dé la sensación de que esté moviéndose, sus líneas de dirección han de ser lo menos verticales u horizontales posibles. De hecho, la figura totalmente horizontal (tumbada), se considera totalmente estática. Las líneas deben de ser en su mayoría diagonales, ya que señalan un movimiento activo hacia uno de los lados. Cuanto más inclinada sea la diagonal, más extremo será este movimiento. Por ejemplo, una figura andando tiene una diagonal muy poco marcada, mientras que si corre está más inclinada y, si esprinta, mucho más aún.

Las curvas, por otro lado, también son diagonales (si las consideramos como arcos de circunferencia limitados por cuerdas), y crean mucha sensación de movimiento debido a que obligan a seguirlas con la vista y, en ocasiones, parecen crear efectos ópticos. Las curvas se utilizan con mucha frecuencia, especialmente en figuras femeninas.

LÍNEA Y MOVIMIENTO

La línea de contorno en sí misma también da movimiento al dibujo. Esto se produce cuando se valora la línea y se hace más gruesa en algunos lugares (los más cercanos al espectador) y más fina en otros. De esta manera, la línea se vuelve también sinuosa y crea curvas que se mueven, al tiempo que da profundidad al dibujo. Las partes más oscuras, parecerán más cercanas al lector, y parecerán proyectarse hacia fuera, creando también sensación de movimiento.

Movilidad del tronco y extremidades superiores: torsiones. La figura tiene la capacidad de girar y doblar la cintura, el cuello, los hombros, los codos, las muñecas y los dedos. Tanta flexibilidad da lugar a una multitud de posturas increíblemente amplia y muy expresiva. La figura mostrará gran variedad de estos movimientos, siendo la habilidad para combinarlos, especialmente los movimientos de las manos, uno de los elementos más valorados de un dibujante.

Lo mejor para dibujar las torsiones de la parte superior del cuerpo es basarse en las curvas para realizarlas y basarse mucho en la observación del cuerpo. Y siempre habremos de recordar algunas leyes básicas de dibujo que nos ayudarán, como el hecho de que si los hombros van para una dirección, la cadera va en la contraria.

Movilidad de la cara: expresión. La cara se mueve continuamente, ya sea para comunicarnos de forma verbal o de forma no verbal. Las diferentes expresiones que se crean también ayudarán a dar dinamismo, aunque de forma mucho más reducida que las extremidades y la torsión del tronco.

Movilidad de las extremidades inferiores: desplazamiento. El cuerpo humano tiene la particularidad de poder desplazarse de forma bípeda y erecta. Este hecho supone que prácticamente siempre que una figura esté en movimiento apoyará su peso en uno de los dos pies. Así, por definición, una figura será más dinámica si apoya su peso en un pie y el otro puede ser desplazado.

Cuando una figura se desplaza, mueve los pies de forma alternativa, pues apoya el peso cada vez en uno. Además, el tronco se desplaza ligeramente arriba y abajo. El desglose del movimiento es algo que ha de estar basado en la observación y la intuición.

Carácter individual del modelo. Siempre hemos de tener en cuenta cómo se va a comportar nuestro personaje antes de dibujarle en movimiento. Dependiendo de su constitución, de su carácter, su profesión, su edad, entre otros..., un personaje puede ser muy diferente del otro. por ejemplo, no se moverá igual un obeso policía de 50 años que come donuts, que un joven policía graduado con honores y experto en las pruebas físicas.

Secuencias y documentación. Para realizar correctamente las secuencias de movimiento, los dibujantes normalmente recurren a materiales como a fotografía, el cine o la animación; inclusive, hay algunos que realizan maquetas de sus animaciones.

Una buena manera es sin duda la fotografía. Es muy recomendable ver la obra por ejemplo de Eadweard Muybridge, fotógrafo que fue el primero en desgranar el movimiento por fases tanto en hombres como en animales.

OBJETOS DINÁMICOS

Los objetos también están sujetos al movimiento al igual que las figuras, aunque no se muevan de igual manera.

Para dibujar objetos en movimiento, muchas veces basta también con colocarlos en una posición dinámica, como las figuras, aunque con ellos se suele recurrir más a líneas de movimiento o, a efectos cinéticos.



OBJETOS CON MOVIMIENTO PROPIO

Los objetos que se mueven por ellos mismos suelen ser o bien vehículos, o bien aparatos eléctricos que vibran, se desplazan o hacen alguna tarea asociada, como los electrodomésticos. Representaremos estos movimientos de la misma manera que las figuras.

OBJETOS QUE SON DESPLAZADOS

Los objetos que son movidos por la acción de otras fuerzas, suelen ser objetos estáticos que caen o se desplazan. Para representar su movimiento es importante tener clara la idea de la dirección hacia la que se les ha desplazado, y la fuerza que se realiza, para marcarlo más o menos extremo.

LAS LÍNEAS CINÉTICAS

Las líneas cinéticas son uno de los medios principales de representación de movimiento en el cómic, ya que es un recurso que solamente usa este medio. Se trata de una serie de líneas auxiliares, que son totalmente imaginarias, que ayudan a mostrar qué parte del dibujo se está moviendo y hacia qué dirección. Por ello, hay que tener bastante claro el movimiento que queremos hacer, o daremos pie a confusiones:

Hay varios tipos de líneas cinéticas:

Líneas cinéticas paralelas. Se suelen utilizar para expresar velocidad, cuando están situadas en horizontal; a mayor densidad de líneas, más velocidad representará.

Hay que tener cuidado porque, en ocasiones, al representarlas en vertical representan estados de ánimo adverso y otros sentimientos.

Líneas cinéticas curvas. Se usan para mostrar que una parte concreta del dibujo se está moviendo en esa dirección. Pueden encontrarse en cualquier parte del cuerpo o en cualquier objeto. En ocasiones, se acompañan de líneas rectas para señalar la dirección del movimiento.

Líneas cinéticas de énfasis. Son aquellas que se usan para hacer hincapié en el contenido de una viñeta, sobre todo cuando dentro se encuentra un personaje y no hay fondo. Se usan para impactos tanto físicos como psicológicos.

Van normalmente del centro de la viñeta hacia fuera, siendo más densas y fuertes cuanto más se alejan del centro. Se utilizan con mucha frecuencia en el manga.

Líneas cinéticas sólidas. Se utilizan para marcar una secuencia con movimiento, "siguiéndolo" y presentándolo gráficamente. Además, también se emplean para marcar otros movimientos "dibujando su radio de acción", por ejemplo, con golpes.

Líneas cinéticas "sin línea". Algunas líneas cinéticas no son tales, sino que hay elementos gráficos que señalan el movimiento perfectamente sin necesidad de incluir líneas. Esto se da en salpicaduras, golpes, efectos varios e, incluso en las nubes de polvo para indicar velocidad.



DEFORMACIONES DE MOVIMIENTO

Al representar el movimiento, muchas veces tendremos que exagerar parte de los dibujos para que den una mayor sensación de movimiento. A esto se le conoce como deformación de movimiento. Principalmente estas deformaciones las dividiremos en dos grupos: deformaciones de desenfoque y deformaciones de repetición.

DESENFQUE

El desenfoque crea un efecto similar al que realizan las líneas cinéticas. Se trata de un efecto que intenta representar el movimiento aparente mediante la difuminación hacia una dirección. Esta difuminación puede ser muy brusca o leve, según lo desee el dibujante. Se usa mucho para golpes y movimientos bruscos o rápidos. En ocasiones, para expresar velocidad, se puede dejar el fondo desenfocado mientras que el primer plano –una figura o un vehículo son ejemplos frecuentes– permanece enfocado. El desenfoque es un efecto que hay que usar de

Con fines ilustrativos.

forma moderada, ya que no todos los estilos dibujos se prestan a él, y además abusar puede confundir al espectador.

REPETICIÓN

La repetición, como su propio nombre indica, multiplica las partes que se encuentran en movimiento, ya sea para hacer que sigan una secuencia, o para mostrar distintas posiciones al mismo tiempo. Parte de estos dibujos repetidos tendrán que aparecer a medio terminar o desdibujados, para que no parezcan reales, ya que sólo representan una ilusión. Es un sinónimo de movimiento rápido, y suele ser más limpio y claro que el desenfoque.

Se suele utilizar mucho como recurso cómico.



EL VALOR NARRATIVO DEL EFECTO DE MOVIMIENTO

Los efectos de movimientos son muy utilizados en el lenguaje del cómic, ya que se ha de expresar un movimiento en un dibujo plano, para lo cual se deben utilizar los trucos de los que hemos hablado antes. Estos efectos nos ayudarán a darle más vitalidad y realismo a nuestras páginas, y harán que el lector se sumerja más en su lectura.

Actividad 07.

Realiza un comic de diez dibujos como mínimo, usando técnicas de movimiento. El tema es protejamos el medio ambiente.

INFORMACIÓN (INCLUIDA EN ESTE DOCUMENTO EDUCATIVO) TOMADA DE:**BIBLIOGRAFÍA/EGRAFÍA.**

CASD. DIBUJO TÉCNICO. PROYECCIÓN ORTOGONAL. <http://dibujotecnicoiecasd.blogspot.com/p/proyeccion-ortogonal.html>

Dibujar fácil. PROFUNDIDAD. ¿El aire es transparente? <http://www.dibujarfácil.com/profundidad.html>

http://iessemtoeb.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/indicadores_prof.pdf

<https://percibir.wikispaces.com/Percepci%C3%B3n+de+distancia>

<https://www.fondosypantallas.com/wallpaper-margaritas-fucsias-3-119462/>

Mella, Cristina. HOGAR Y FAMILIA/EXPERTOS. 15 maneras de decorar espacios pequeños. Cómo dar ilusión de amplitud y aprovechar cada rincón. Publicado en: <http://www.aarp.org/espanol/hogar-familia/expertos/cristina-mella/info-05-2013/fotos-consejos-decorar-casa.html>

PEPA ORTÍZ ROMANÍ. DEPARTAMENTO DE DIBUJO IES FRANCISCO RIBALTA. Tema 5: Espacio y volumen. Ahora toca plástica... Publicado en: <https://sites.google.com/site/ahoratocaplastica/3oeso/tema-5-espacio-y-volumen>

Proyección ortogonal (2022, mar 11). Wikipedia, la enciclopedia libre. Consultado: 10:28, mar 15, 2022 desde: https://es.wikipedia.org/wiki/Proyecci%C3%B3n_ortogonal

Puzzles de Paisajes. Tus Puzzles. En: <http://tuspuzzles.es/paisajes>

Welele. En: <http://welele.es/post/109677535733/superposici%C3%B3n-arte>