



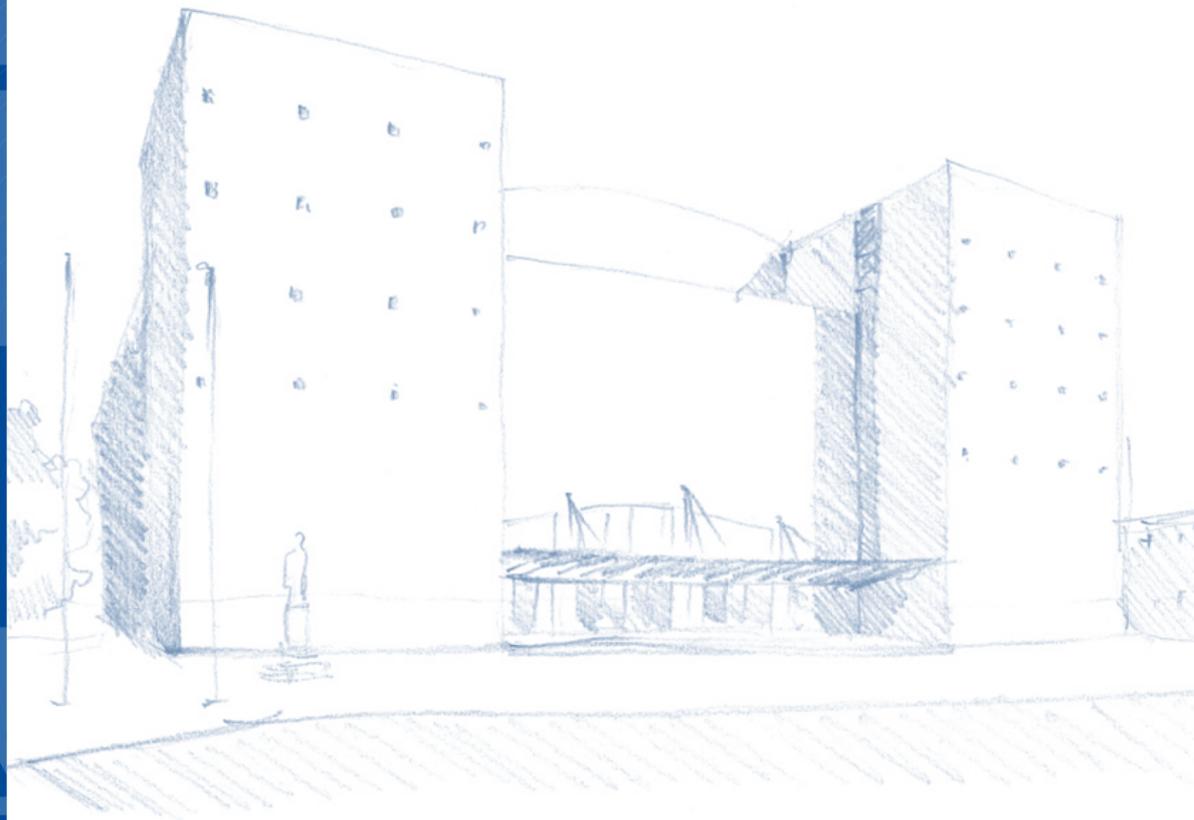
Escuela Técnica  
Superior  
de Arquitectura  
y Edificación



Universidad  
Politécnica  
de Cartagena

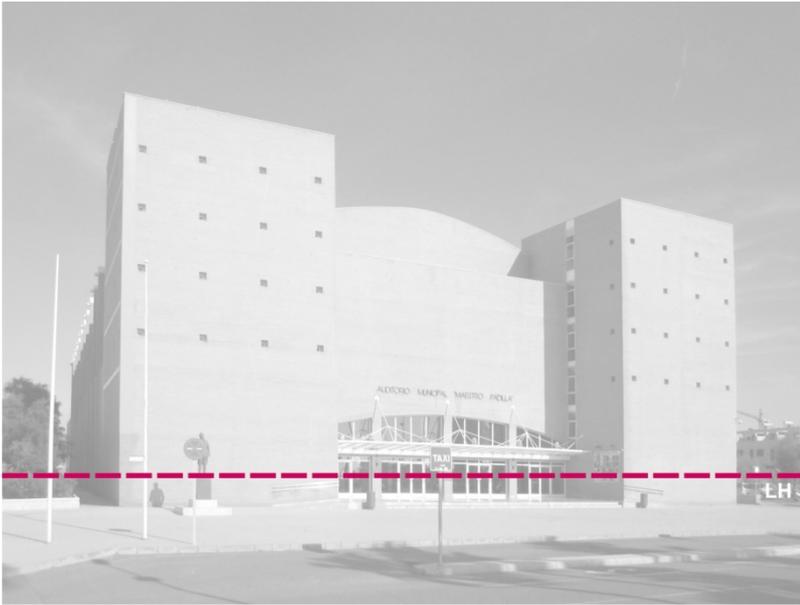
## GUÍA PARA REALIZAR UN APUNTE DEL NATURAL

Publicación Docente\_Ideación Gráfica I  
Grado en Fundamentos de la Arquitectura  
ETSAE\_UPCT

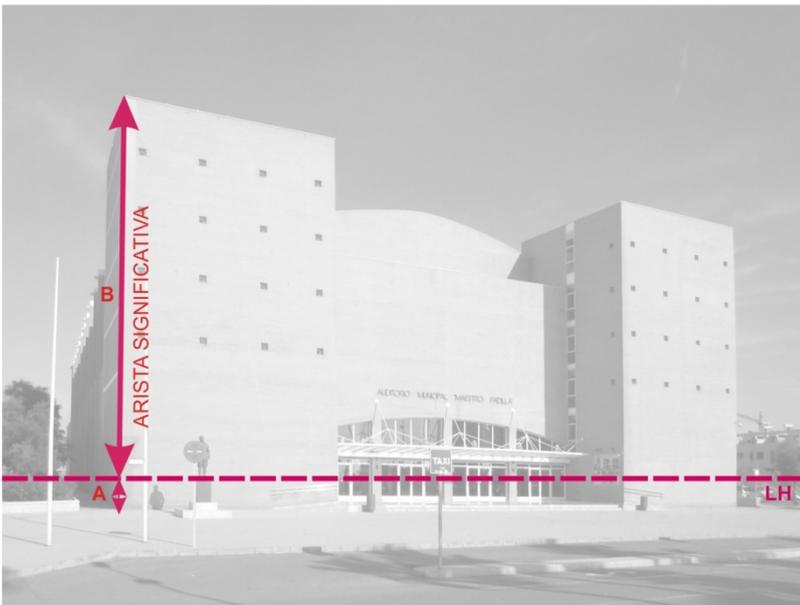


Autores

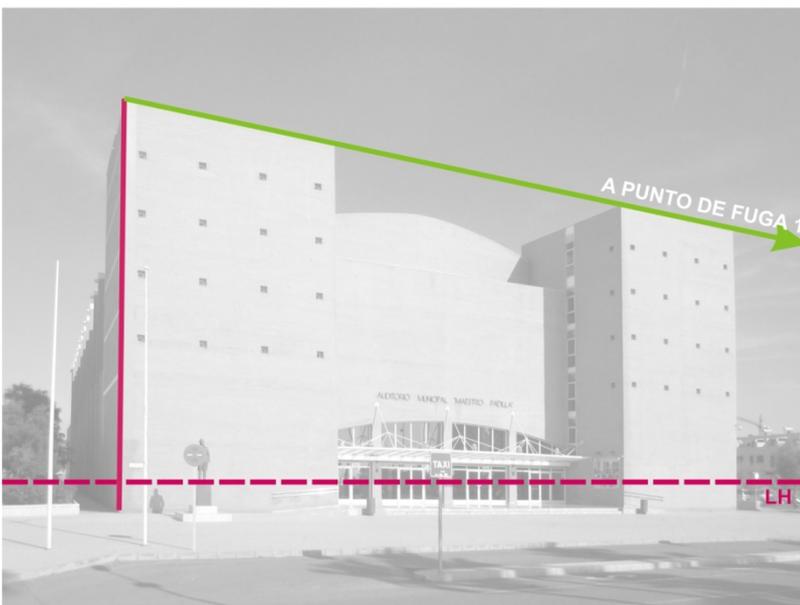
Pedro Miguel Jimenez Vicario  
Manuel Alejandro Ródenas López  
Marta Serrano Martínez  
Miguel García Córdoba



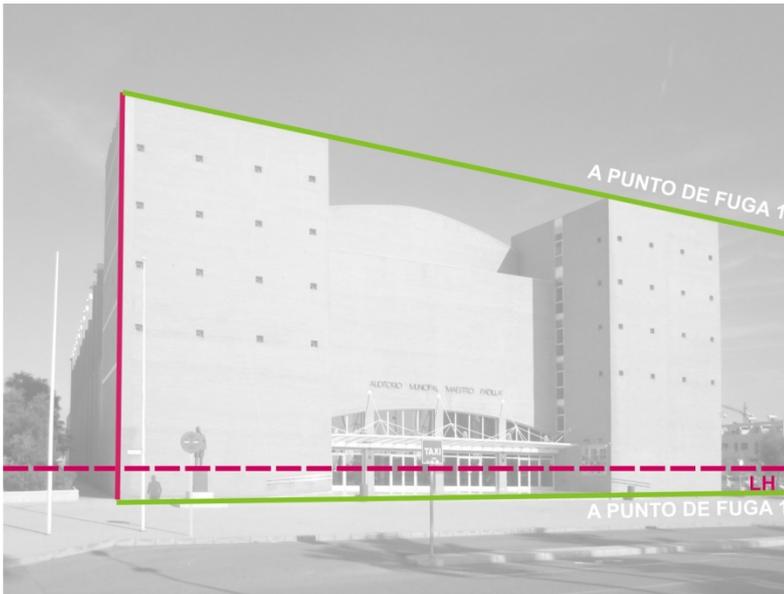
1. Dibujar la línea de horizonte (desde ahora en adelante LH). Para ello analizaremos el modelo y la altura de nuestros ojos que es donde se sitúa la línea de horizonte en relación al modelo propuesto. Las partes del modelo que estén a la altura de la LH se verán horizontales.



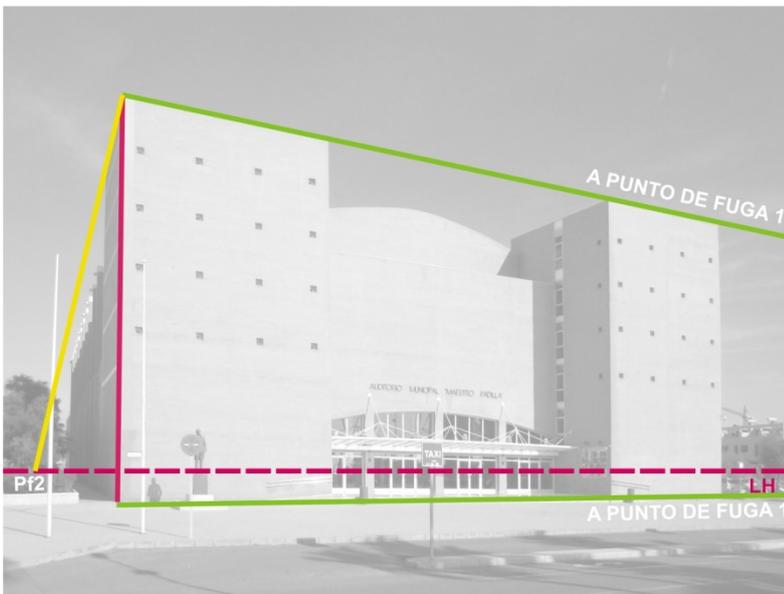
2.- Dibujo de la arista significativa. Elegiremos una arista del modelo que sea importante. Puede ser la más cercana, la más lejana.... Para dibujarla tomaremos proporciones desde la LH al suelo (A) y desde la LH a la cornisa (B).



3. Obtención de los puntos de fuga (PF). Habrá tantos puntos de fuga como direcciones tenga el modelo. En este caso dos PF porque los muros del edificio siguen dos direcciones. Para obtener el PF1 dibujamos la arista del modelo más inclinada de esa cara que parta de la arista significativa. Lo hacemos así porque es más fácil percibirla. Elegimos la arista superior y la dibujamos.

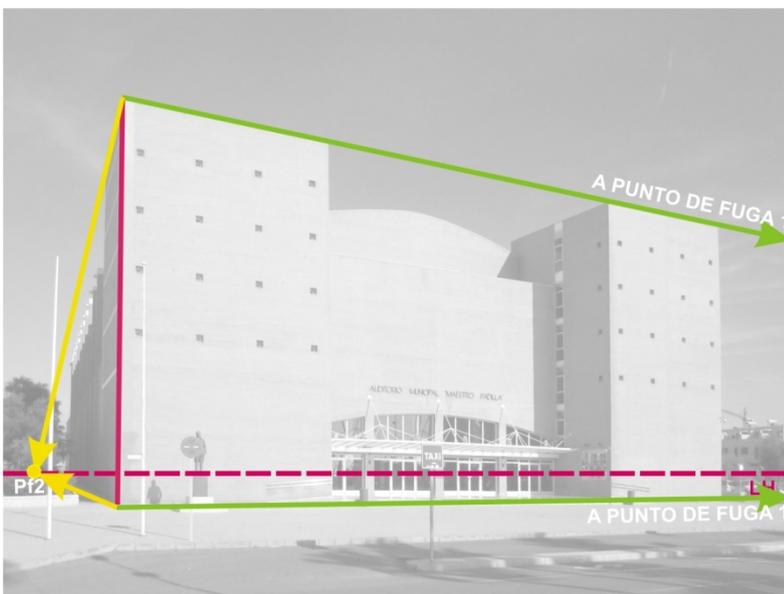


4. Desde el PF1 trazamos una línea a la base de la arista significativa que corresponde a la arista inferior del modelo en contacto con el suelo. En este caso el PF1 queda fuera del papel. Dibujamos la arista inferior de forma intuitiva sabiendo en todo momento que debe fugar al PF1 que se encuentra sobre la LH.

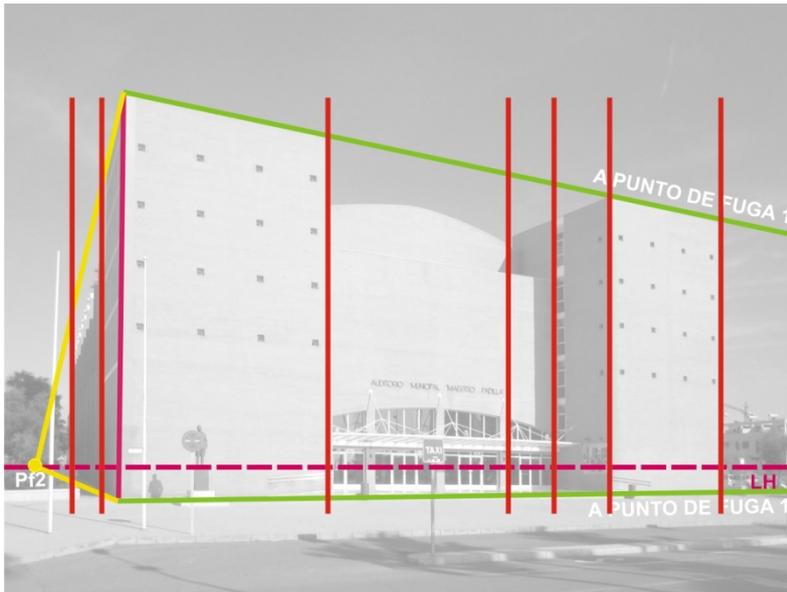


5. Obtención del PF2.

Repetimos el mismo proceso para la otra dirección del modelo. Desde la arista significativa elegimos la arista más inclinada (por ser más fácil de percibir) que vaya en la otra dirección y la dibujamos hasta que corte la LH. Ese es el PF2

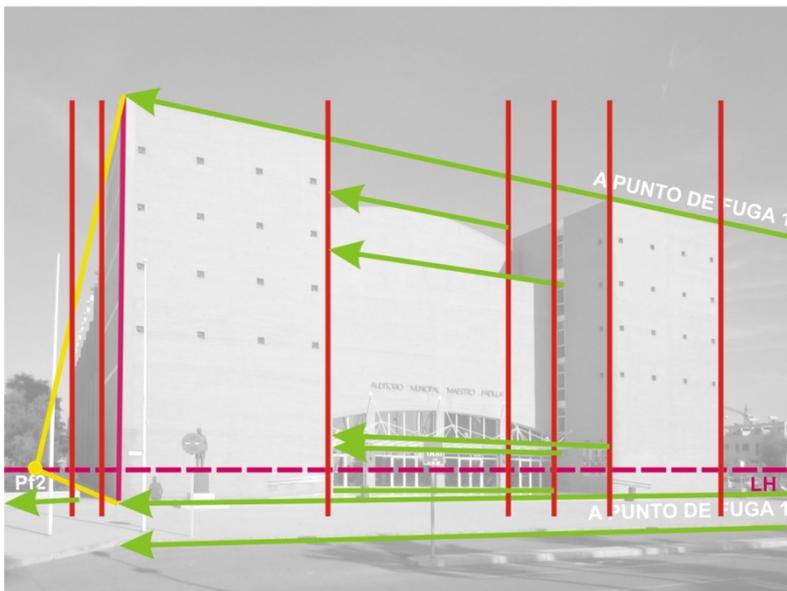


6. Obtención de las aristas principales que fugan al PF2. Desde el PF2 dibujamos una línea hasta la base de la arista significativa que corresponde a la arista de esa cara en contacto con el suelo. Ya hemos obtenido el PF1 y PF2. TODO lo que haya contenido en el modelo fugará a PF1 Y PF2

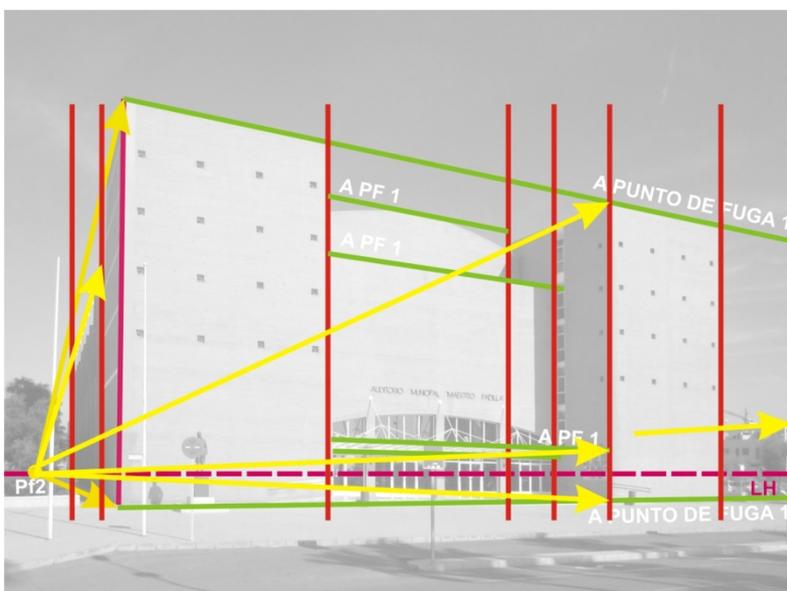


7. Dibujo de las aristas verticales que definen el volumen principal del modelo.

Tomando proporciones con el medidor (por ejemplo tomando como referencia la arista significativa) dibujamos todas las aristas verticales que definen el modelo.



8. Dibujo de todas las aristas que fugan al PF1. Desde el PF1 trazamos todas las aristas del modelo que fugan a ese punto de fuga y que definen el edificio completamente en esa dirección.



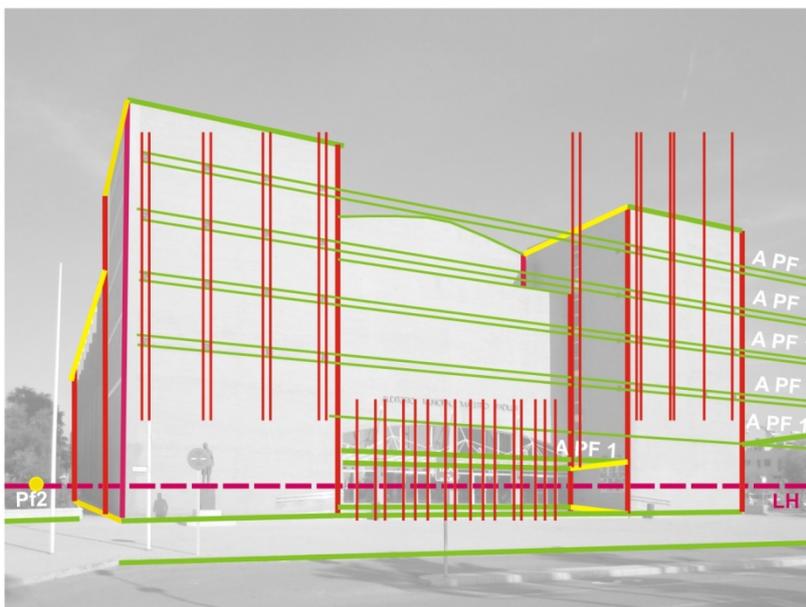
9. Dibujo de todas las aristas que fugan al PF2. Repetimos el paso anterior para todas las aristas que fugan al PF2 y que definen el edificio en esa dirección. Es importante trazarlas desde el PF2 al origen de la arista porque así nos aseguramos que todas fugan al PF2.



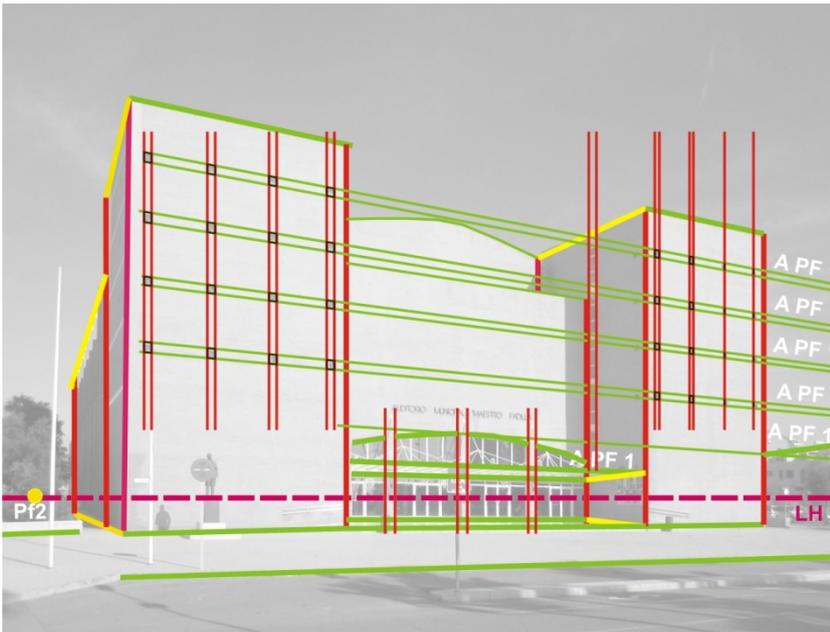
10. Dibujo de la geometría del edificio.  
Dibujadas las aristas verticales y las aristas fugadas a PF1 y PF2, nos quedamos con los contornos que definen la geometría del edificio y del entorno.



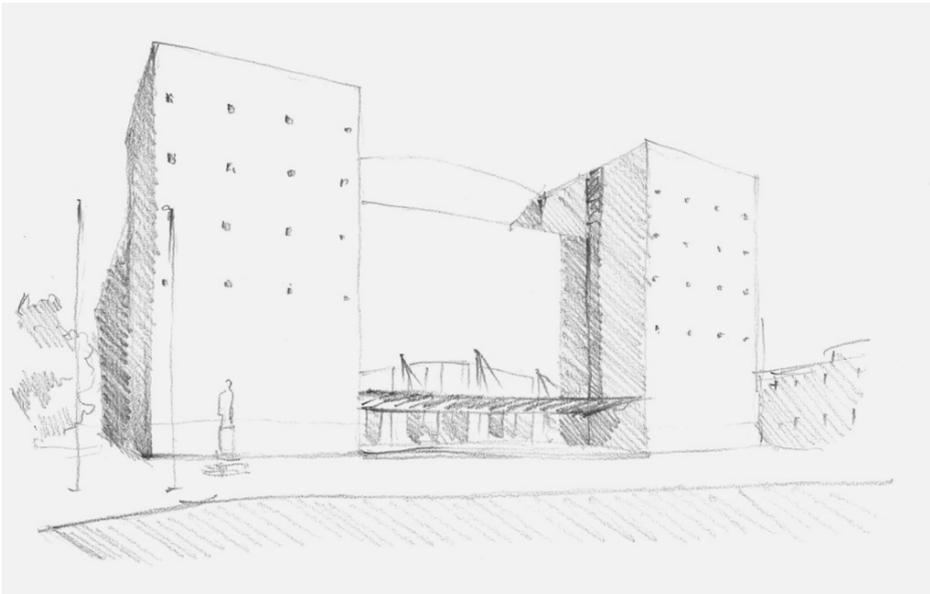
11. Dibujo de los huecos, carpinterías y elementos que aparecen en las caras del modelo. Todos aquellos elementos que aparezcan en las caras del edificio fugarán a los PF1 y PF2. Desde el PF1 trazamos las fugas que sirven de guía para situarlos. En este ejemplo no hay huecos que fuguen al PF2.



12. Dibujo de las guías verticales para huecos.  
Tomando proporciones (alto-ancho) con el medidor dibujamos las guías verticales donde vamos a situar los huecos y carpinterías.



13. Dibujo de los huecos.  
De la intersección entre las líneas de fuga y las verticales resultarán los huecos de las distintas caras.



Una vez dibujado el volumen del edificio marcaremos las líneas que definen las regiones de sombra. Aplicamos sombras con el grafito (en el caso que nuestro dibujo sea a grafito) o dejamos las regiones de sombra indicadas para aplicar color posteriormente.

Nota.

En caso de dibujos a color es conveniente tener en cuenta que el encaje constituye una fase del dibujo y por tanto no es un fin en sí mismo. Por este motivo, el trazo deberá ser suave y en general no aplicaremos sombras aunque sí marcaremos el contorno de estas para aplicar color. El tiempo estimado para un encaje de este tipo debe estar controlado para la posterior fase de aplicación del color.

