



## Aviones

### PEQUEÑA DEMOSTRACIÓN

#### ANALICE CÓMO

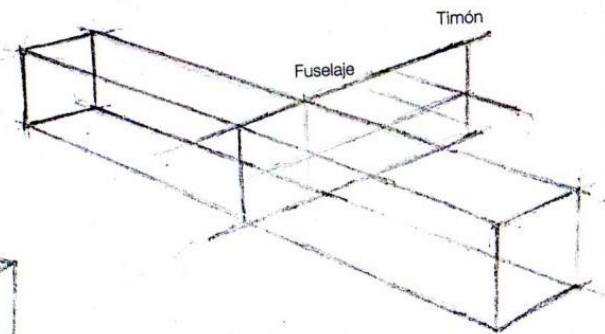
- Sostener el lápiz (página 15)
- Utilizar una frascueta (página 15)
- Usar una plantilla para borrar (página 18)
- Calcular las dimensiones (página 28)
- Aplicar la perspectiva de dos puntos (página 36)
- Dibujar elipses (página 42)
- Crear valores tonales (página 51)
- Crear efectos de luz (página 52)

#### Materiales necesarios

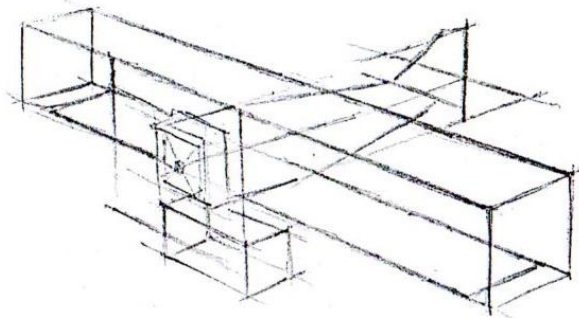
- Lápiz de grafito
- Tablero de dibujo
- Papel de dibujo
- Goma moldeable



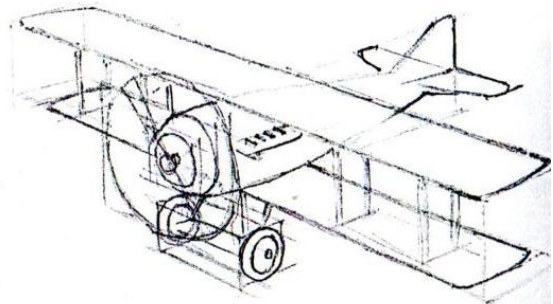
- 1** Bocete las alas  
Primero, bocete las alas como una caja larga, utilizando la perspectiva de dos puntos, como si mirara el objeto desde arriba.



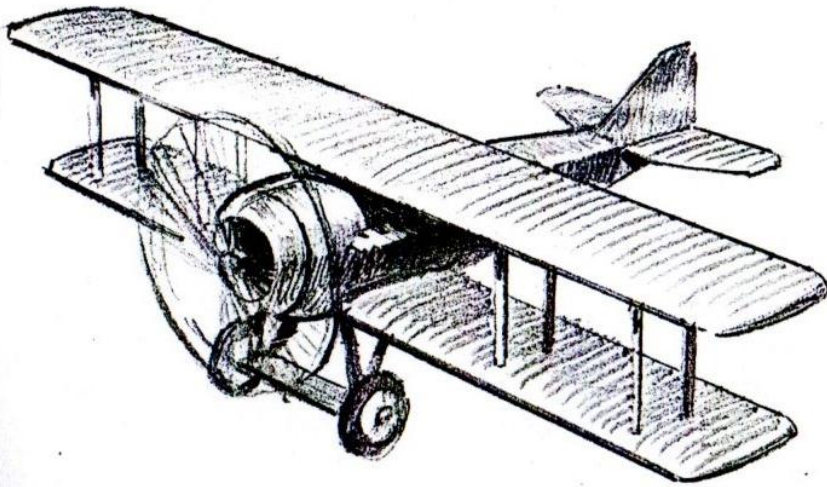
- 2** Añada líneas para definir el fuselaje  
Delinee la estructura básica del fuselaje y el sitio donde se interrumpen el timón y la cola. Estas líneas comparten la misma perspectiva que las alas.



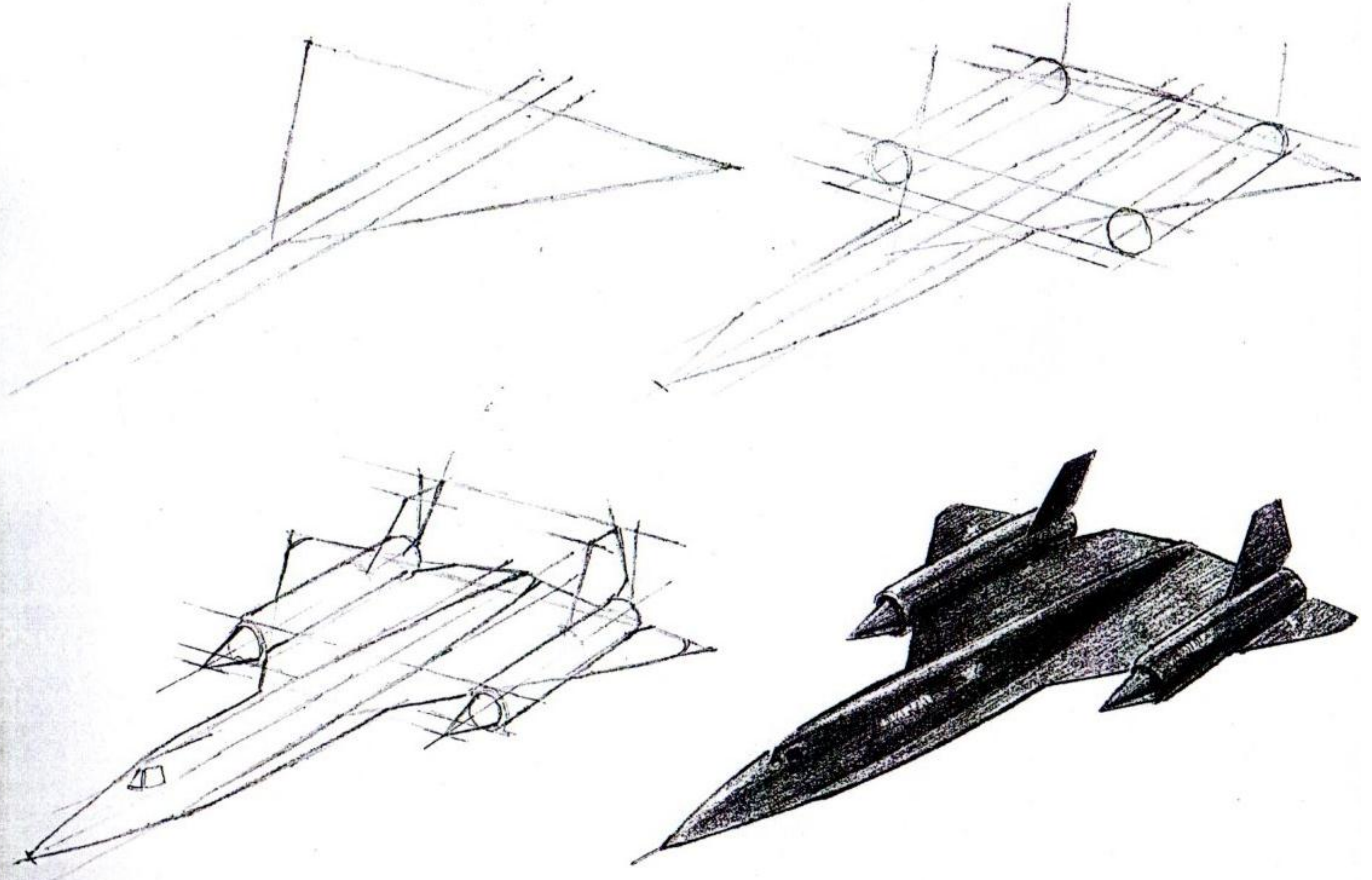
- 3** Agregue más elementos y comience a definir la forma  
Añada más cajas para colocar las ruedas y el área del motor. Dibuje líneas para definir mejor la forma del timón. Dé forma al fuselaje y acorte las puntas del ala inferior.



- 4** Refine el dibujo e incorpore detalles  
Suavice las líneas de las alas y del fuselaje e incorpore más detalles, incluyendo las elipses de las ruedas, la cabina del motor y el propulsor.



**5** Aplique tono  
Borre toda línea innecesaria y rellene la forma general. Asegúrese de que las líneas tonales de las alas sigan la misma dirección que su perspectiva; por último, agregue las áreas oscuras, como, por ejemplo, la sombra debajo de las alas.



**Dibuje un jet de alta velocidad**  
Primero, dibuje las formas básicas en perspectiva para dar forma al avión. Añada toques de luz, sombras y detalles.