ARQUITECTOS DE PAPEL

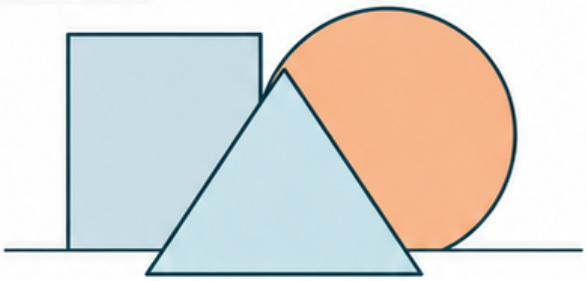
Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º y 2.º ESO

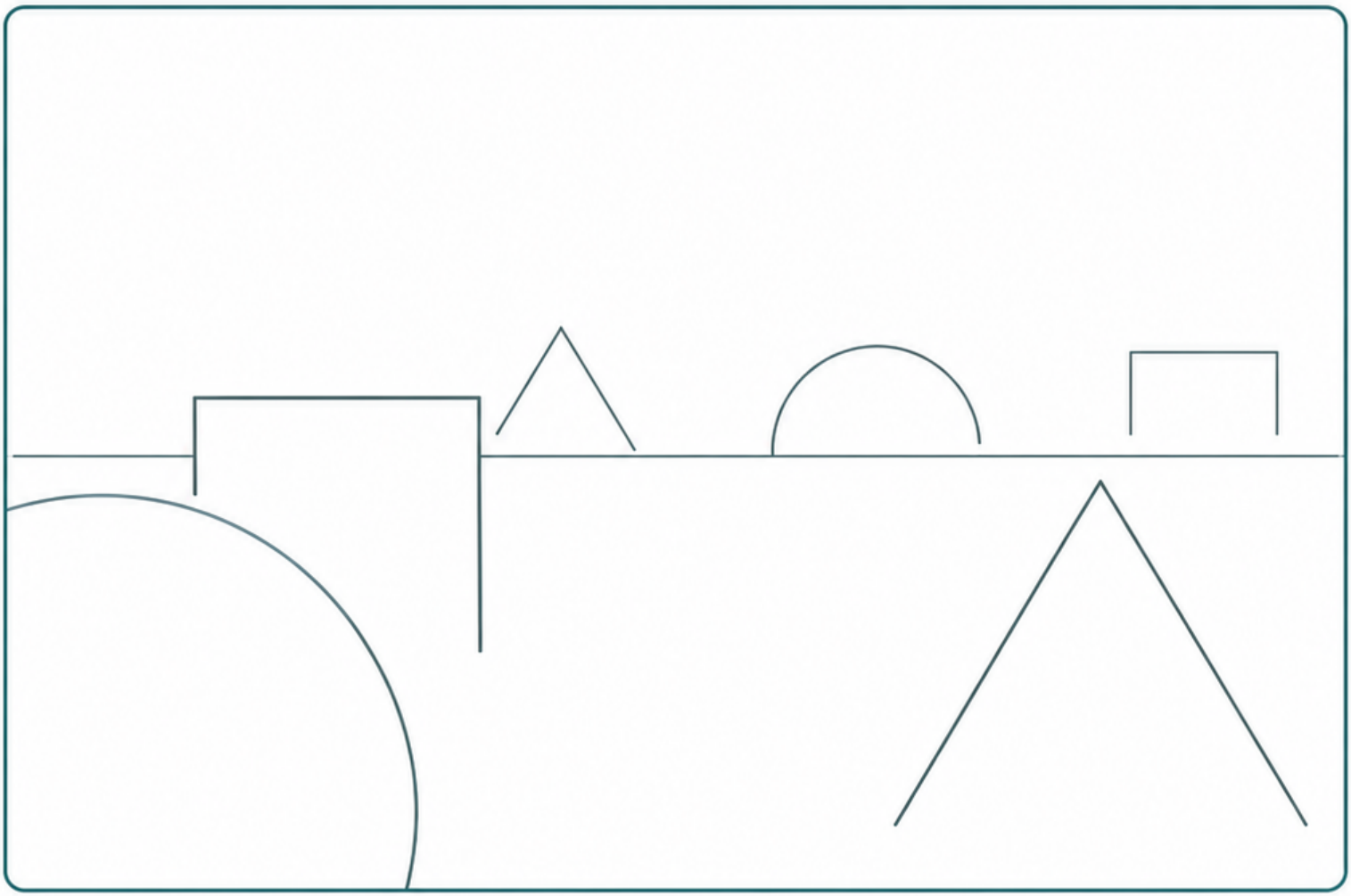
1. EL SECRETO DE LA PROFUNDIDAD

Objetivo: aprender a representar profundidad mediante el tamaño y la superposición de figuras.

Completa el dibujo colocando las figuras geométricas a diferentes distancias. Recuerda que los objetos cercanos parecen más grandes y pueden tapar parcialmente a los que están detrás.

Ejemplo





Reto extra

Añade sombras y colorea las figuras para aumentar la sensación de profundidad.

ARQUITECTOS DE PAPEL

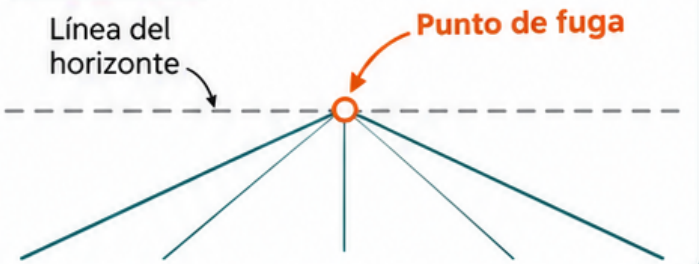
Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º y 2.º ESO

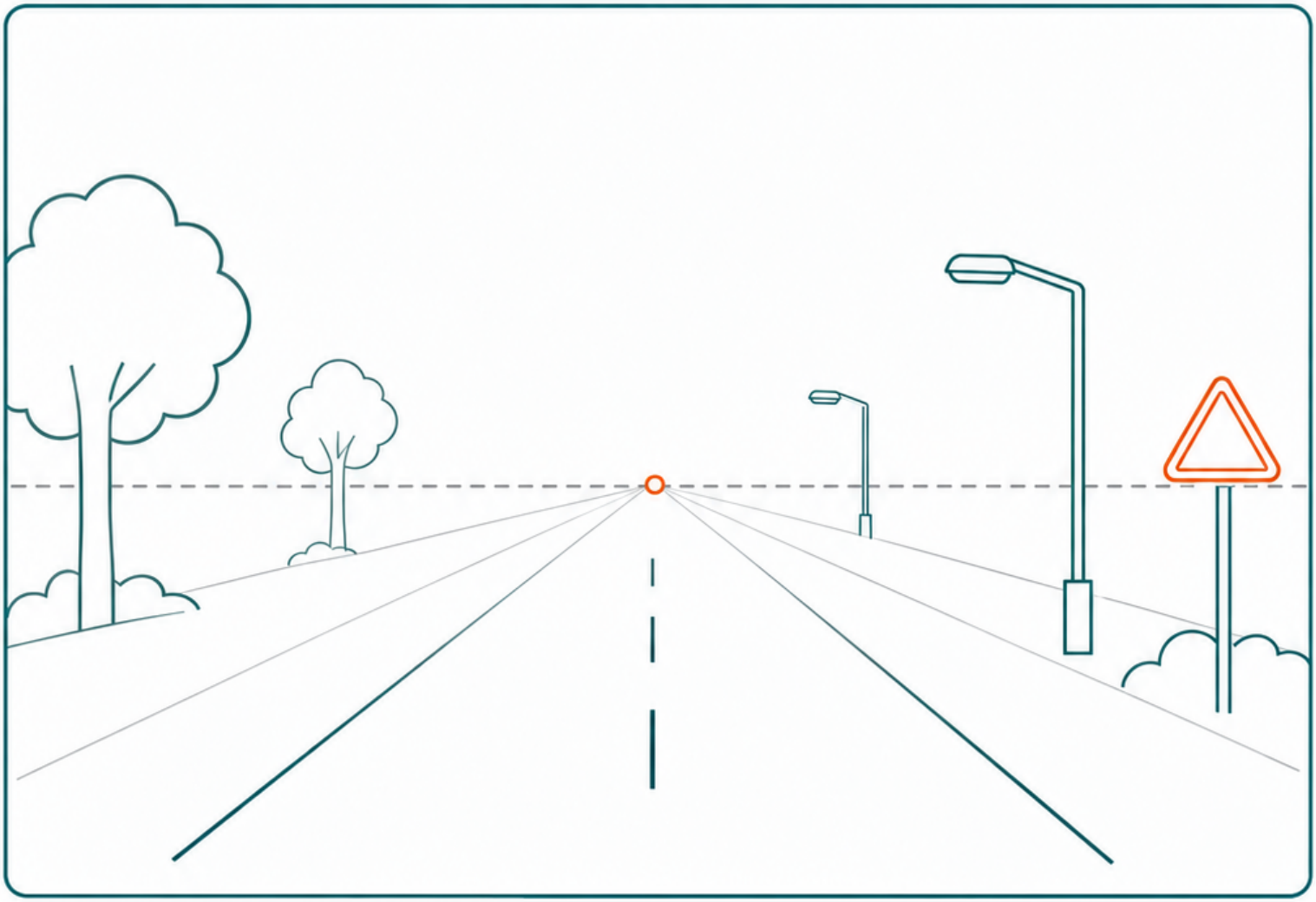
2. EL PUNTO DONDE TODO DESAPARECE

Objetivo: identificar la línea del horizonte y el punto de fuga.

Completa esta carretera utilizando el punto de fuga. Dibuja los bordes, las líneas de la carretera y los elementos del paisaje respetando la perspectiva.

Esquema





Reto extra

Añade tres elementos nuevos que parezcan cada vez más pequeños conforme se alejan

ARQUITECTOS DE PAPEL

Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º y 2.º ESO

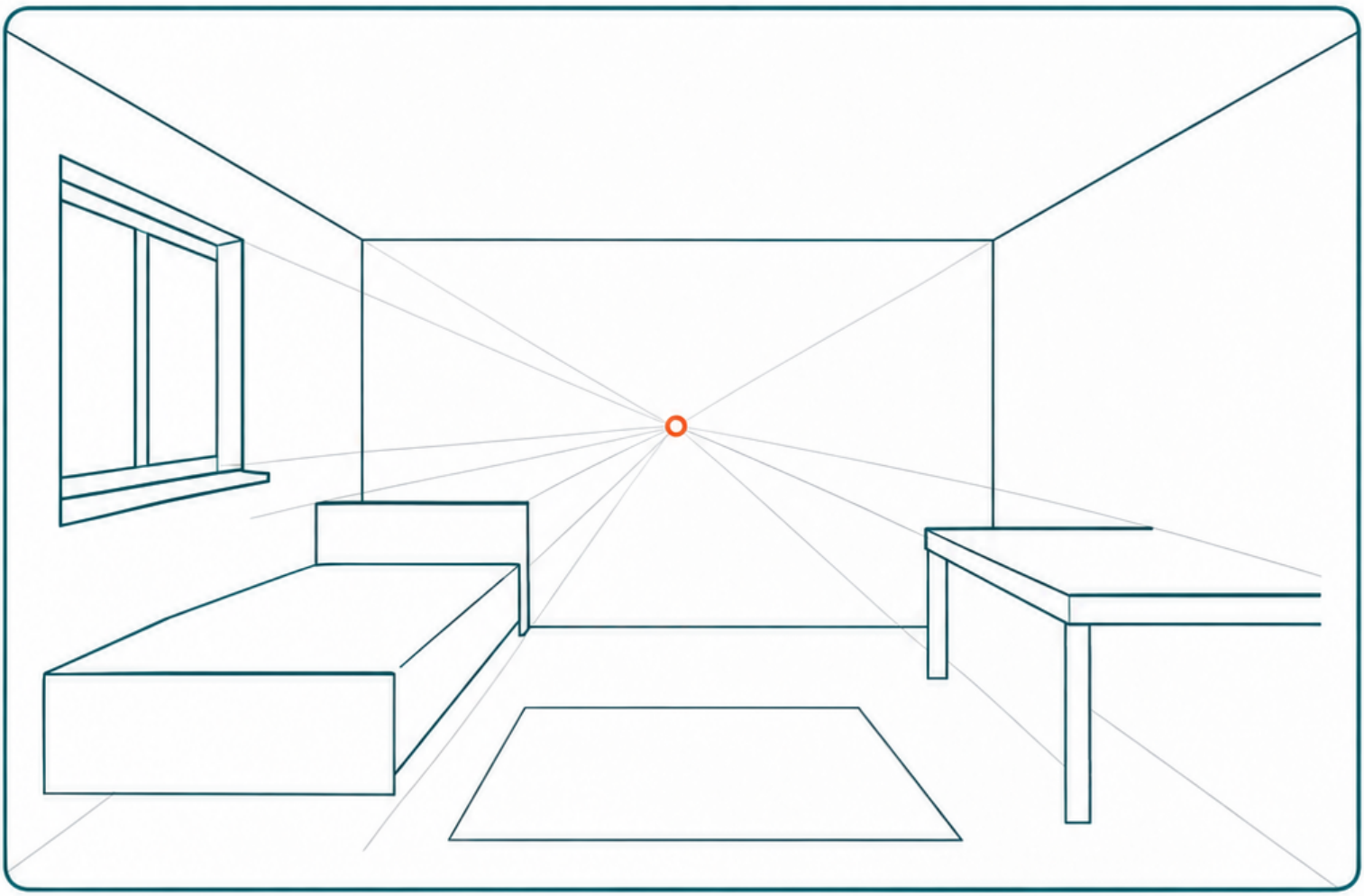
3. MI HABITACIÓN EN PERSPECTIVA

Objetivo: aprender a representar un espacio interior utilizando la perspectiva de un punto de fuga.

Completa esta habitación utilizando el punto de fuga. Dibuja los muebles y elementos decorativos respetando las líneas de perspectiva para crear sensación de profundidad.

Ejemplo





Reto extra

Añade tres objetos nuevos a tu habitación respetando la perspectiva

ARQUITECTOS DE PAPEL

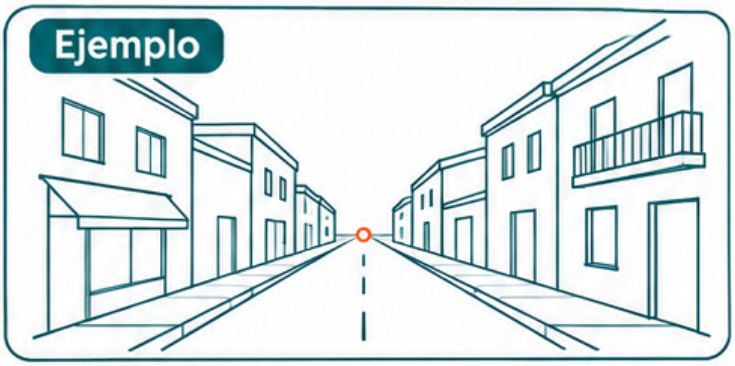
Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º y 2.º ESO

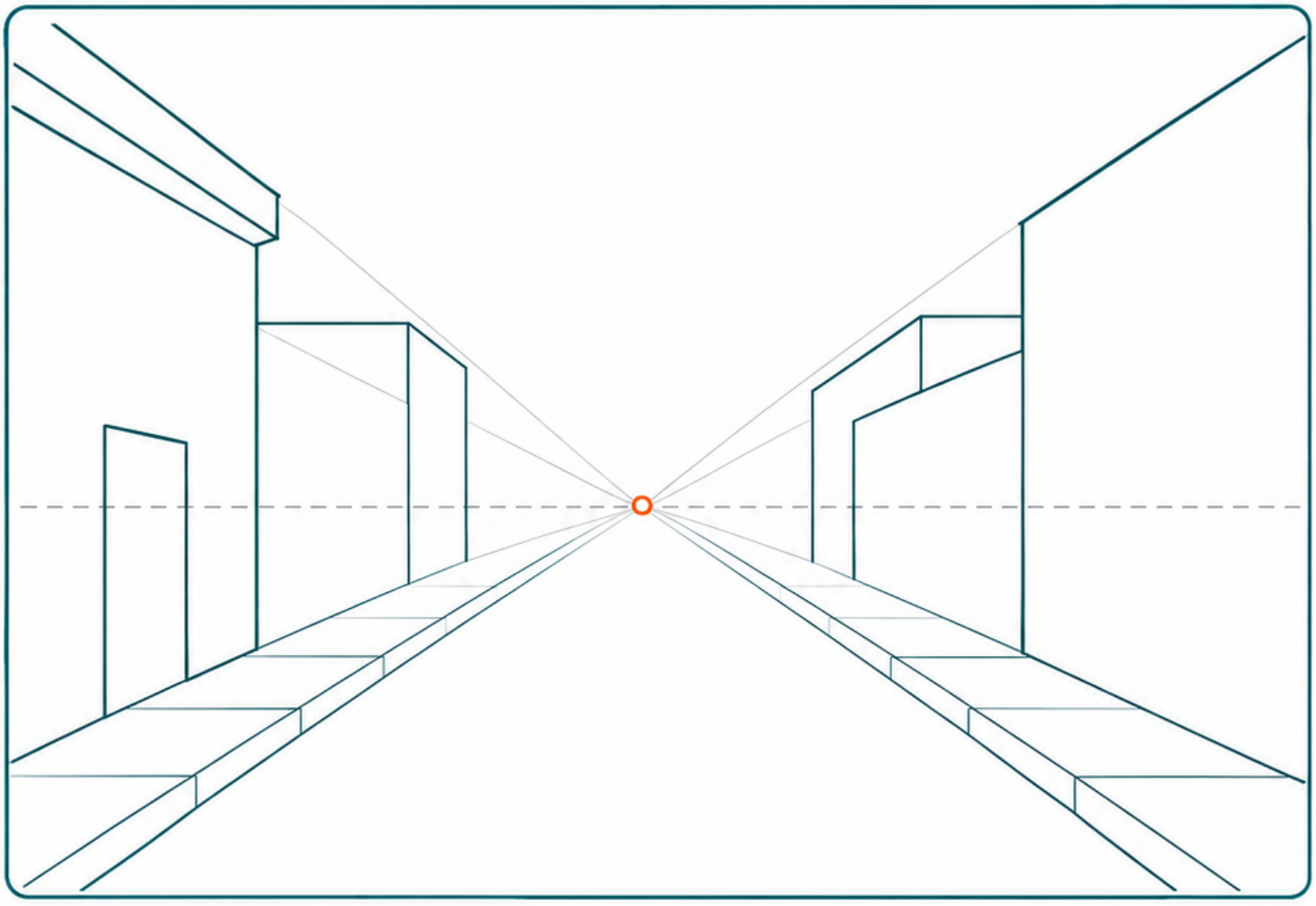
4. UNA CALLE HACIA EL INFINITO

Objetivo: representar una escena urbana utilizando la perspectiva cónica de un punto de fuga.

Completa esta calle utilizando las líneas de perspectiva. Dibuja las fachadas, ventanas, puertas y otros elementos urbanos siguiendo el punto de fuga.

Ejemplo





Reto extra

Añade personas, árboles y vehículos de distintos tamaños según su distancia

ARQUITECTOS DE PAPEL

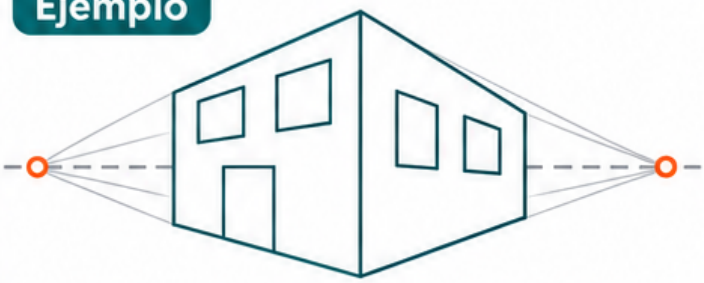
Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º y 2.º ESO

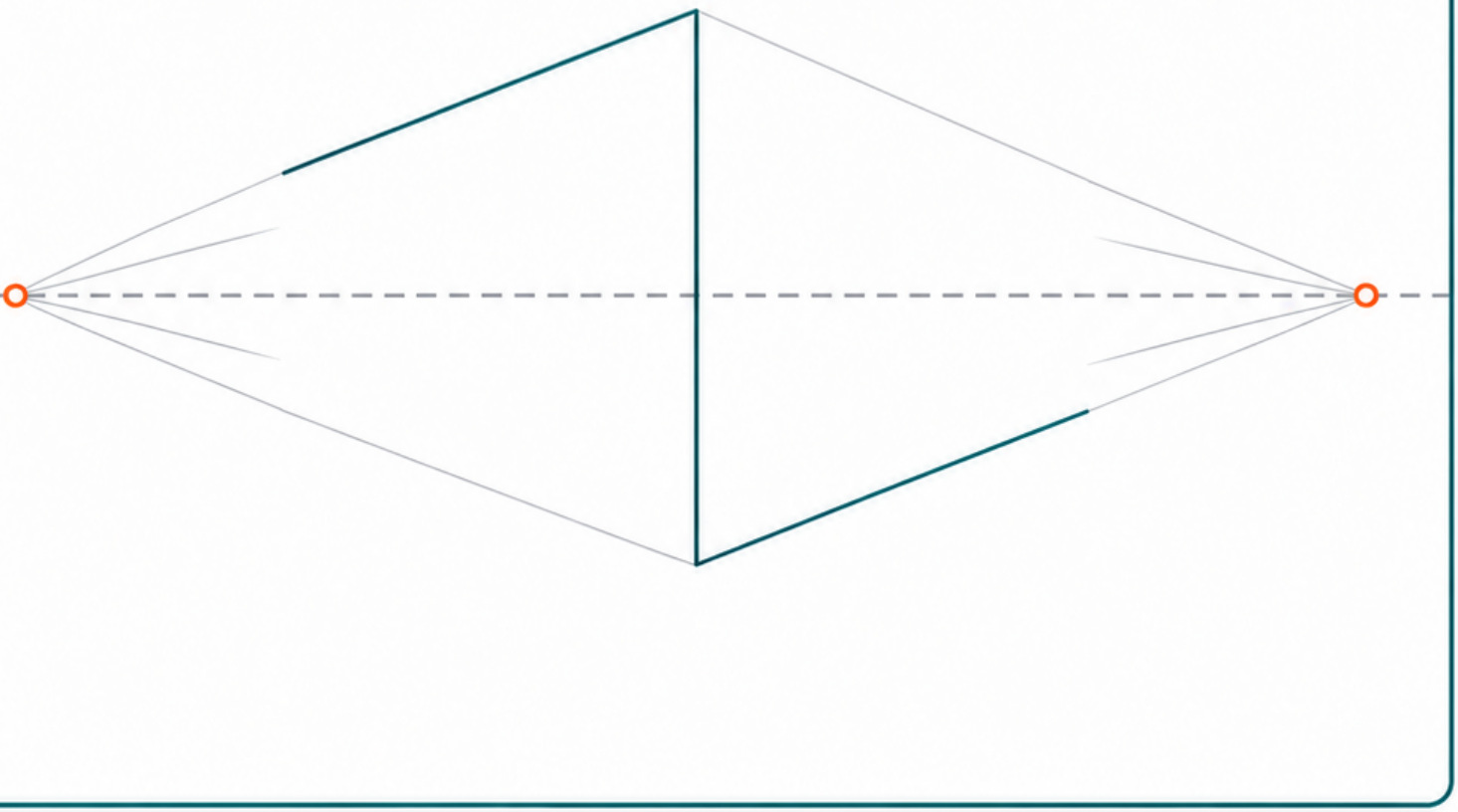
5. DOS PUNTOS, UNA NUEVA DIMENSIÓN

Objetivo: descubrir cómo representar edificios mediante la perspectiva de dos puntos de fuga.

Completa este edificio utilizando los dos puntos de fuga. Traza las líneas de construcción con ayuda de una regla y dibuja las fachadas respetando la perspectiva.

Ejemplo





Reto extra

Añade dos ventanas en cada fachada respetando las líneas de perspectiva.

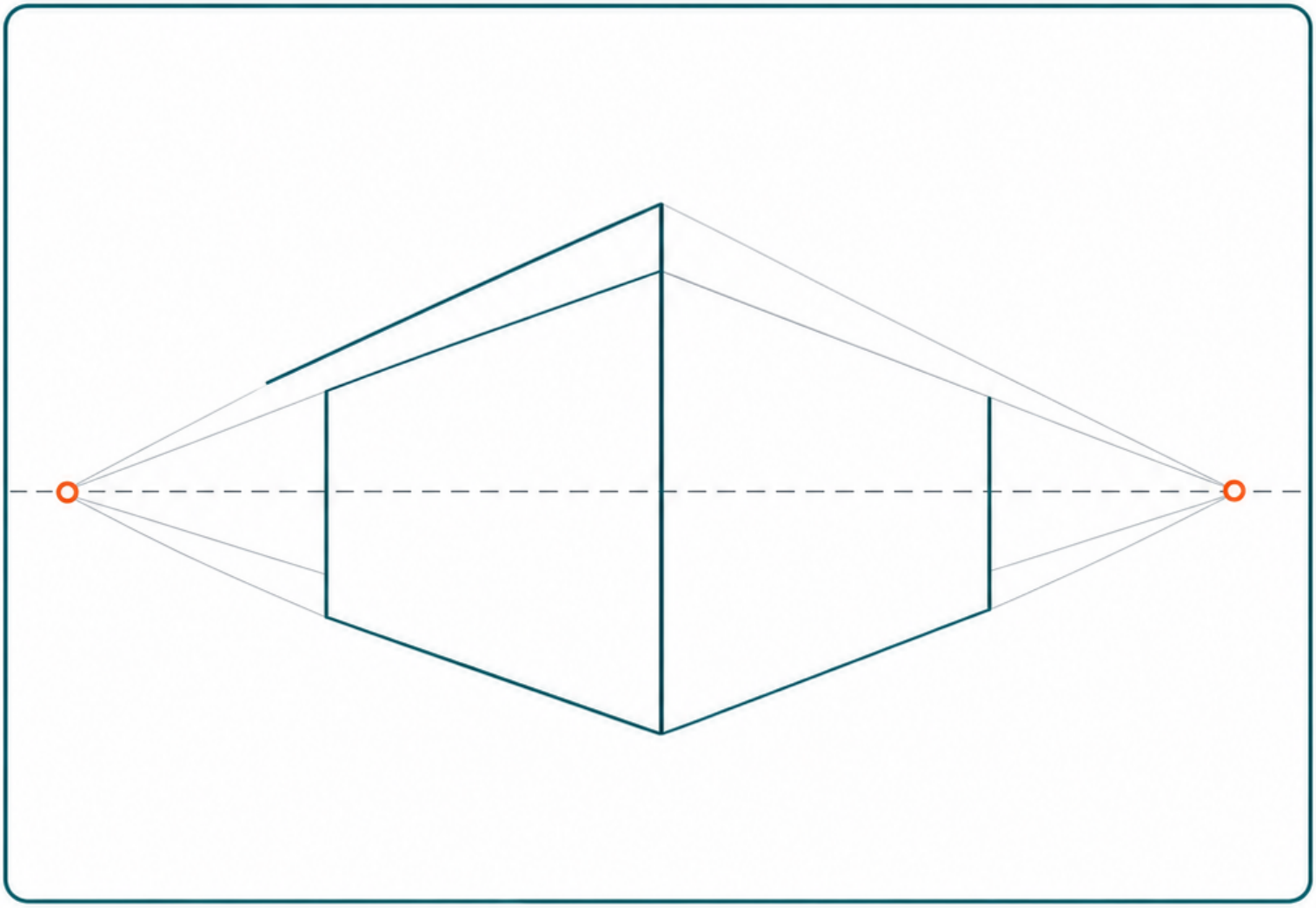
6. CONSTRUYE LA CASA DE TUS SUEÑOS

Objetivo: aplicar la perspectiva de dos puntos de fuga para diseñar una vivienda.

Completa esta vivienda utilizando los dos puntos de fuga. Dibuja el tejado, las ventanas, la puerta y los elementos arquitectónicos respetando la perspectiva.

Ejemplo





Reto extra

Transforma tu vivienda en una casa ecológica o futurista. Añade elementos originales sin perder la perspectiva.

ARQUITECTOS DE PAPEL

Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.° y 2.° ESO

7. ARQUITECTURA CON CUBOS

Objetivo: aprender a representar construcciones tridimensionales mediante el dibujo isométrico.

Observa las construcciones y reprodúcelas sobre la cuadrícula isométrica. Utiliza las líneas de la cuadrícula para mantener las proporciones y representar correctamente los volúmenes.

Ejemplo



Ejercicio A



Ejercicio B



Ejercicio C



Reto extra

Diseña tu propio edificio utilizando al menos diez cubos y sombrea sus tres caras visibles

ARQUITECTOS DE PAPEL

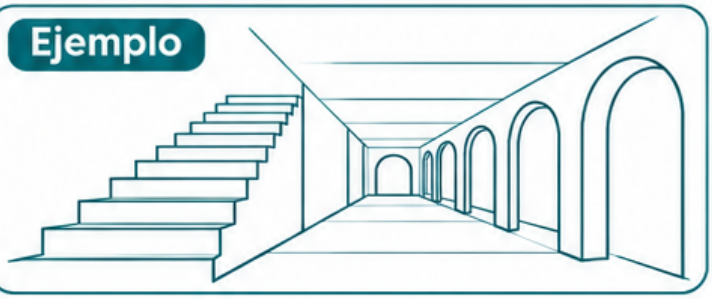
Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º y 2.º ESO

8. ESCALERAS Y PASILLOS IMPOSIBLES

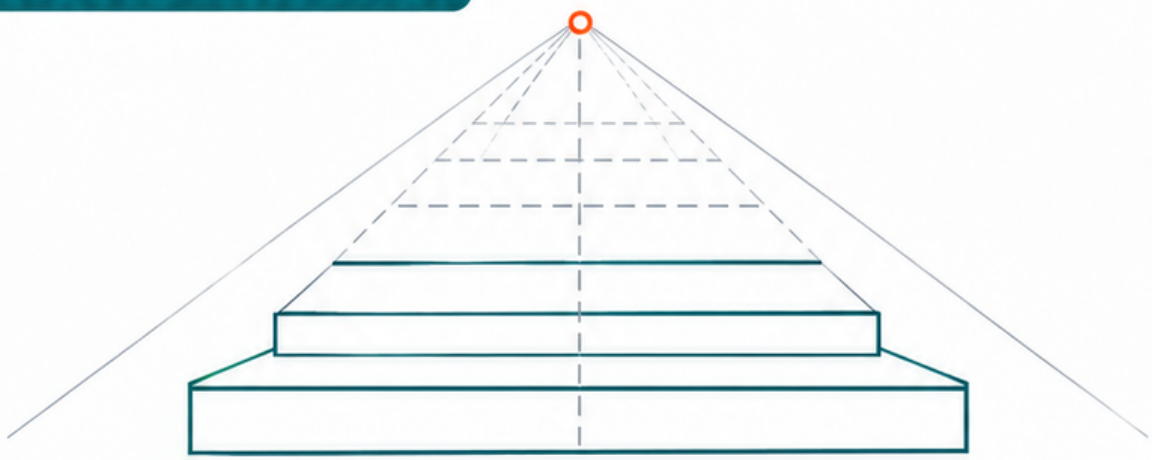
Objetivo: utilizar la perspectiva y la repetición de elementos arquitectónicos para crear sensación de profundidad.

Completa las estructuras arquitectónicas siguiendo las líneas de perspectiva. Observa cómo cambian los tamaños y las distancias para crear profundidad

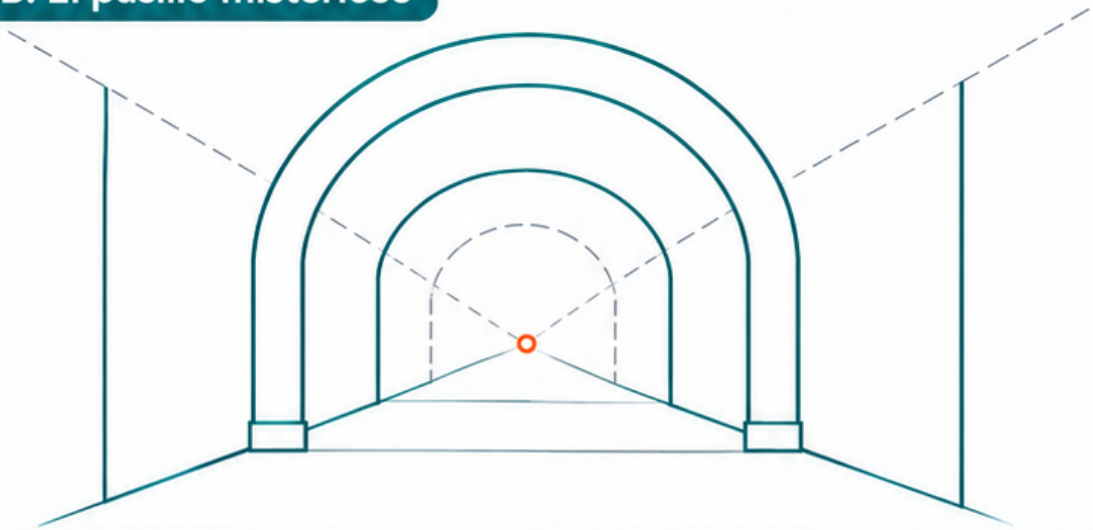
Ejemplo



Ejercicio A. La escalera infinita



Ejercicio B. El pasillo misterioso



Reto extra

Transforma una de las estructuras en un escenario fantástico añadiendo puertas secretas, luces o elementos sorprendentes

ARQUITECTOS DE PAPEL

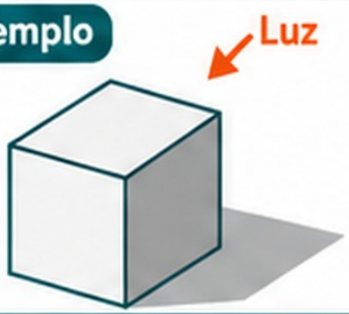
Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º y 2.º ESO

9. LA ARQUITECTURA TAMBIÉN TIENE SOMBRAS

Objetivo: aprender a representar el volumen y la profundidad mediante la luz y el sombreado.

Observa la dirección de la luz y completa las sombras de los edificios. Diferencia las caras iluminadas, las caras oscuras y las sombras que se proyectan sobre el suelo.

Ejemplo



Cara iluminada

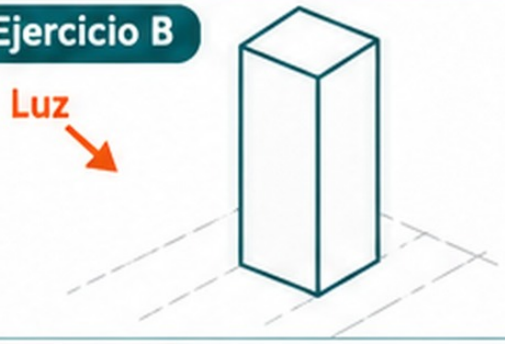
Cara sombreada

Sombra proyectada

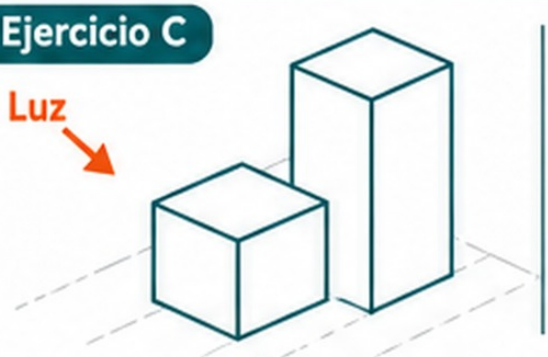
Ejercicio A



Ejercicio B



Ejercicio C



Reto extra

Dibuja un cuarto edificio y representa sus sombras respetando la misma dirección de la luz.

ARQUITECTOS DE PAPEL

Arquitectura, perspectiva y profundidad · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º y 2.º ESO

10. EL ARQUITECTO DEL FUTURO

Objetivo: aplicar los conocimientos de perspectiva, profundidad, arquitectura y sombreado en una creación artística original.

¡Ha llegado tu gran reto! Diseña una ciudad del futuro utilizando todo lo aprendido. Crea edificios originales, representa correctamente la profundidad y añade detalles arquitectónicos.

Ejemplo



Tu ciudad debe incluir:

- ☐ Al menos tres edificios de diferentes alturas.
- ☐ Una calle, avenida o espacio público.
- ☐ Elementos cercanos y lejanos para representar profundidad.
- ☐ Ventanas, puertas y detalles arquitectónicos.
- ☐ Luces y sombras que aporten volumen.

Nombre de la ciudad: _____

Reto extra

Convierte tu ciudad en un lugar sostenible. Añade jardines verticales, paneles solares, zonas verdes o transportes futuristas.