

OSKAR NAVARRO

(Los temas constan de formación en formato PDF y video)

"Antes de aprender a dibujar lo que ves, debes aprender a observar lo que realmente existe."

La línea

A quién venderle nuestro trabajo

La proporción

Cómo vender nuestro trabajo

El método Block-in

Métodos de venta

Observación

Negociación, (utilizado por el F.B.I)

Perspectiva

Qué mensaje utilizar para vender más

Luz y sombra

Que tipo de lenguaje funciona mejor para vender

Volumen

Cómo vender tu obra sin ver tu obra, ni hablar de ella.

Composición

Índice

Capítulo 1
Introducción

Capítulo 2
Historia del dibujo

Capítulo 3

Materiales fundamentales

Capítulo 4

Aprender a observar

Capítulo 5

La línea

Qué es la línea

Tipos de línea

Calidad de línea

Peso de línea

Dirección

Ritmo

Capítulo 6
Proporción

Medición

Comparación visual

Relaciones de tamaño

Errores frecuentes

Capítulo 7
Block-in

¿Qué es?

Construcción paso a paso

Aplicaciones

Capítulo 8

Perspectiva

Capítulo 9

Luz y sombra

Capítulo 10

Volumen

Capítulo 11
Composición

Capítulo 12
Ejercicios prácticos

Glosario

Bibliografía

Introducción

El dibujo es una de las formas de comunicación visual más antiguas de la humanidad. Antes de la invención de la escritura, nuestros antepasados ya representaban animales, personas y escenas de caza mediante líneas grabadas o pintadas sobre piedra. Con el paso del tiempo, el dibujo se convirtió en una herramienta fundamental para el arte, la ciencia, la ingeniería, la arquitectura y el diseño.

Aprender a dibujar no consiste únicamente en mover correctamente un lápiz sobre el papel. Dibujar significa desarrollar la capacidad de observar, analizar y traducir la realidad en formas simples. Un buen dibujante no es necesariamente quien posee un gran talento innato, sino quien ha entrenado su ojo para comprender las proporciones, las formas, la luz y el espacio.

Uno de los errores más comunes entre los principiantes es intentar representar los detalles demasiado pronto. Es habitual empezar dibujando un ojo, una mano o un objeto complejo sin haber establecido antes la estructura general. Esta forma de trabajar suele producir dibujos desproporcionados y difíciles de corregir.

Por esta razón, las academias de arte enseñan primero los fundamentos: la línea, la proporción, el encaje y el método Block-in. Estas herramientas permiten construir cualquier dibujo sobre una base sólida antes de añadir detalles.

A lo largo de este manual aprenderás a simplificar objetos complejos en formas geométricas, medir correctamente las relaciones entre sus partes, utilizar líneas con intención y construir dibujos de forma progresiva. Estas habilidades son la base tanto del dibujo académico como de disciplinas modernas como la ilustración, la animación, el diseño industrial o el concept art.

El objetivo principal no es copiar fotografías con exactitud, sino comprender la estructura de aquello que observas para poder representarlo con seguridad, creatividad y precisión.

Objetivos de este manual

Al finalizar este libro serás capaz de:

Observar con mayor precisión.

Dibujar utilizando formas básicas.

Construir objetos mediante Block-in.

Medir proporciones correctamente.

Controlar el peso y la calidad de la línea.

Representar volumen mediante luces y sombras.

Evitar los errores más comunes de los principiantes.

Crear dibujos más sólidos y convincentes.

Historia del dibujo

El dibujo ha acompañado a la humanidad desde tiempos prehistóricos. Las primeras manifestaciones gráficas conocidas tienen más de 30 000 años de antigüedad y se encuentran en cuevas como Altamira (España) y Lascaux (Francia). Estas pinturas rupestres muestran animales, figuras humanas y símbolos que reflejan la relación de los primeros seres humanos con su entorno.

Aunque hoy admiramos estas obras por su valor artístico, originalmente cumplían funciones muy diversas: registrar acontecimientos, transmitir conocimientos y expresar creencias. Incluso entonces ya se apreciaba un notable dominio de la observación, ya que muchas figuras representan con precisión el movimiento y la anatomía de los animales.

Durante el Antiguo Egipto, el dibujo se convirtió en un sistema de representación reglado. Las figuras seguían proporciones estrictas y se organizaban mediante cuadrículas, lo que garantizaba uniformidad en murales y esculturas.

En la Antigua Grecia, el estudio del cuerpo humano cobró una importancia extraordinaria. Los artistas comenzaron a observar la anatomía, el equilibrio y el movimiento para representar la figura con mayor naturalidad. Esta búsqueda de la belleza ideal influyó profundamente en el arte occidental.

El Renacimiento marcó un punto de inflexión. Maestros como Leonardo da Vinci, Miguel Ángel y Rafael utilizaron el dibujo como herramienta esencial para estudiar anatomía, perspectiva, luz y composición. Sus cuadernos demuestran que las grandes obras comenzaban siempre con bocetos y estudios estructurales.

Con la Revolución Industrial, el dibujo adquirió una dimensión técnica. Arquitectos, ingenieros y diseñadores lo emplearon para comunicar ideas y construir objetos con precisión. Hoy en día, aunque muchas disciplinas utilizan herramientas digitales, los principios fundamentales del dibujo siguen siendo los mismos: observar, simplificar, construir y comunicar.