

Contenido

6 INTRODUCCIÓN

11 Acerca del presente libro

12 TÉCNICAS

14 Introducción

15 Línea

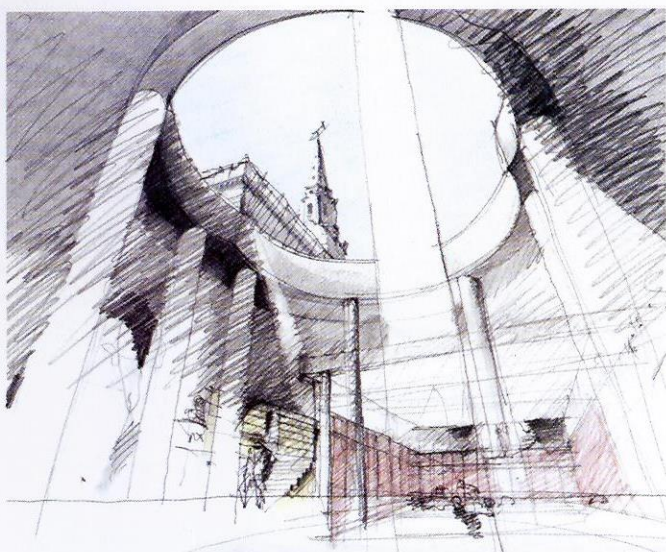
- 16 Caso práctico
- 24 Paso a paso: Lápiz
- 26 Paso a paso: Carboncillo
- 27 Paso a paso: Carboncillo y Photoshop
- 28 Paso a paso: Tinta
- 29 Paso a paso: Tinta y Photoshop
- 30 Paso a paso: Monocopias
- 31 Paso a paso: Photoshop

32 Renderizado

- 34 Caso práctico
- 40 Paso a paso: Lápiz de color
- 42 Paso a paso: Carboncillo
- 44 Paso a paso: Acuarela: Boceto interior
- 46 Paso a paso: Photoshop: Terminar una imagen generada por ordenador (CGI)
- 52 Paso a paso: Photoshop: Crear sombras de personas
- 53 Paso a paso: Photoshop: Corregir el color de una fotografía
- 56 Paso a paso: Autodesk

62 Técnicas mixtas

- 64 Caso práctico
- 66 Paso a paso: Monocopia
- 68 Paso a paso: Linoleografía
- 72 Paso a paso: Estampado con plancha de poliestireno (*Press Print*)
- 74 Paso a paso: Serigrafía con plantillas de papel
- 76 Paso a paso: Serigrafía fotográfica con láminas de acetato
- 80 Paso a paso: Serigrafía fotográfica con láminas de poliéster
- 82 Paso a paso: Collage de maquetas/por ordenador
- 85 Paso a paso: Pintura/pastel/maquetas



86	TIPOS	160	LUGARES
88	Introducción	162	Introducción
90	Bocetos	162	Interiores
92	Caso práctico	164	Caso práctico
96	Planos	166	Paso a paso: Representación de un interior en boceto, linoleografía y collage
98	Caso práctico	168	Paso a paso: Iluminar un interior con 3D Max y V-Ray
104	Paso a paso: SketchUp	170	Paisajes
106	Secciones y alzados	172	Caso práctico
108	Caso práctico	178	Paso a paso: Pintura digital: Paisaje a acuarela y Photoshop
114	Perspectivas axonométricas e isonométricas	179	Paso a paso: Crear un jardín utilizando CAD
116	Caso práctico	180	Escenarios urbanos
122	Paso a paso: El uso de convenciones sencillas	182	Caso práctico
124	Perspectivas	186	Paso a paso: Crear un fotomontaje
126	Caso práctico	188	Paso a paso: El fotomontaje como parte del proceso de diseño 1
130	Paso a paso: Dibujar una perspectiva de un punto de fuga	190	Paso a paso: El fotomontaje como parte del proceso de diseño 2
132	Paso a paso: Dibujar una perspectiva de dos puntos de fuga	192	Dibujos realizados con <i>scripts</i> y diseño urbano
134	Paso a paso: Dibujar bocetos rápidos en perspectiva a mano alzada	200	Glosario
136	Paso a paso: Corregir la distorsión de la perspectiva	202	Bibliografía
138	Paso a paso: Crear una imagen rotada (<i>lathe model</i>)	203	Índice
140	Paso a paso: Crear una imagen en desarrollo	207	Derechos de las imágenes
142	Paso a paso: Edición de maquetas poligonales	208	Agradecimientos del autor
146	Paso a paso: Edición de imágenes volumétricas		
148	Paso a paso: Crear una superficie en volumen <i>spline</i>		
150	Dibujos realizados con <i>scripts</i>		