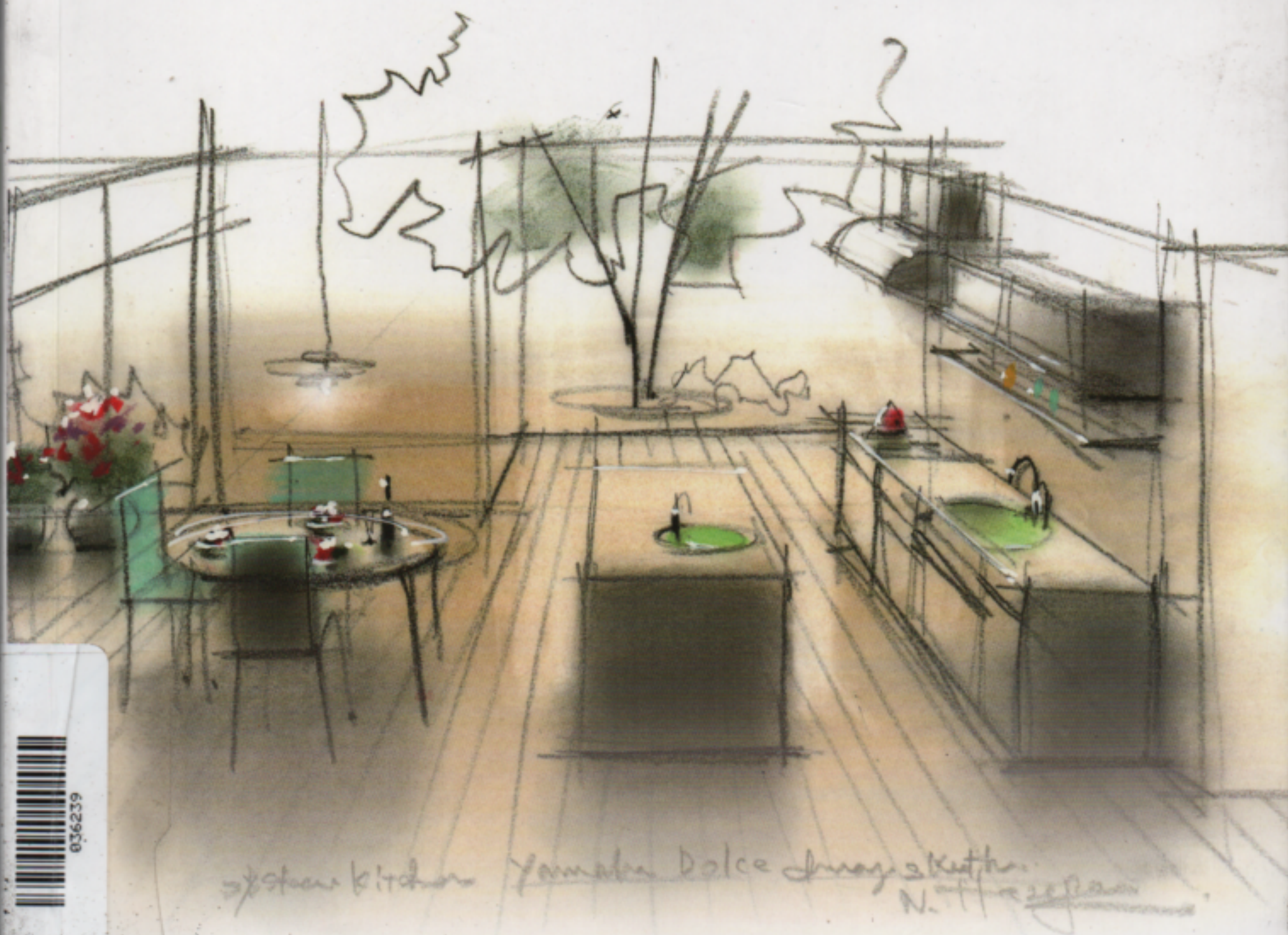


Interiorismo

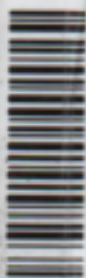
# BOCETOS

## Paso a Paso

NORIYOSHI HASEGAWA



system kitchen Yamabe Dolce Inuza kitchen  
N. Hasegawa



036239

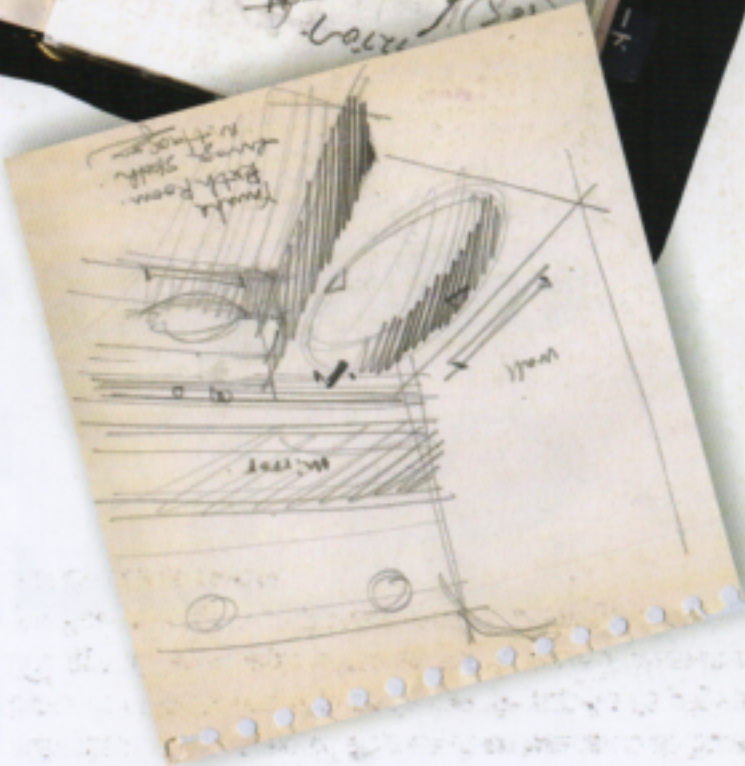
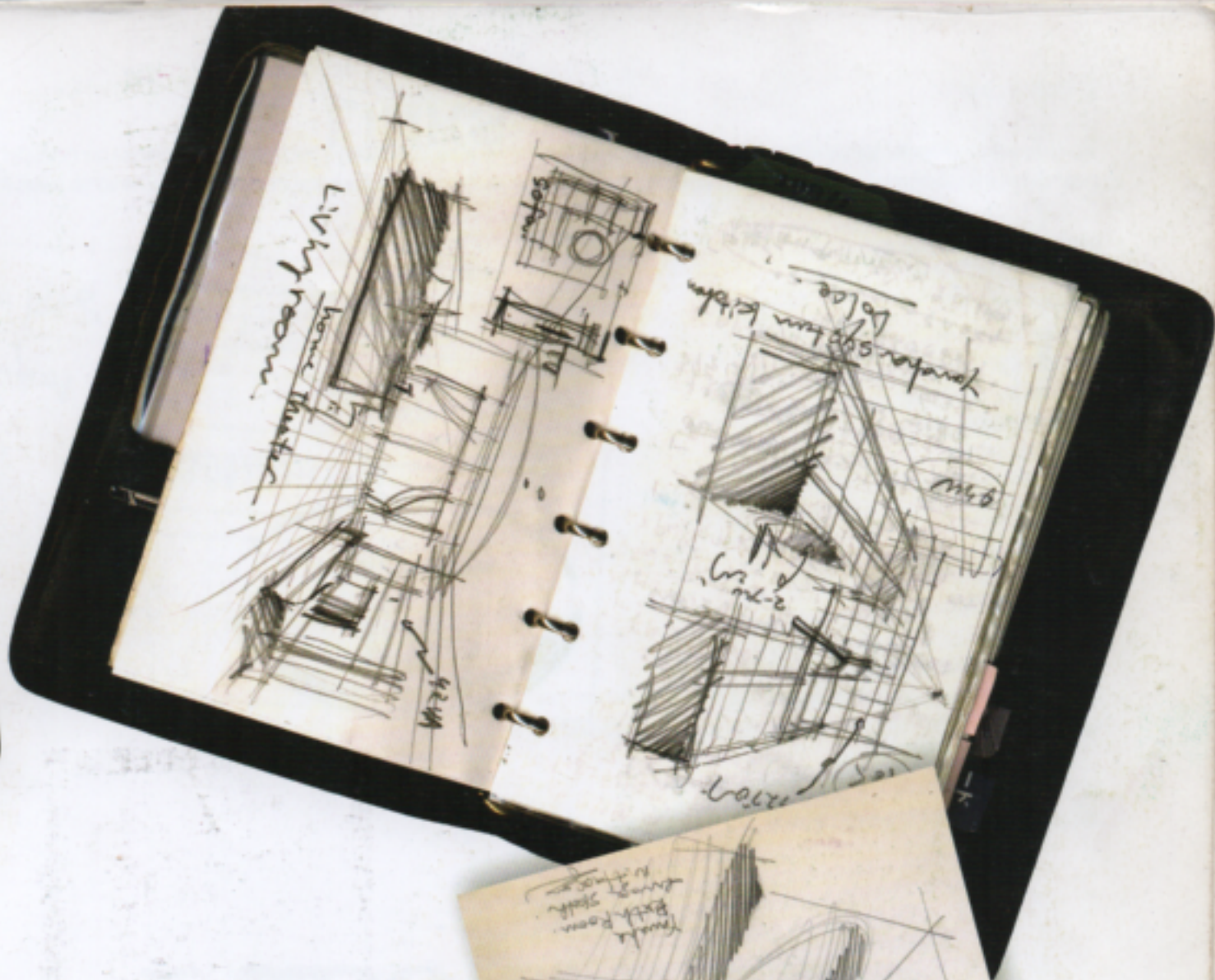
LINKS



Este libro se centra en dos cuestiones. La primera es la lucidez. Otorga más importancia a la creación de bocetos fáciles de comprender que al desarrollo del estilo personal. El boceto se puede realizar con un estilo propio, pero debe ser comprensible para el cliente. En otras palabras, aunque el boceto puede ser una obra de arte, es completamente inútil si es incomprensible (si no transmite nada al espectador). La segunda cuestión es la rapidez, lo cual no significa aceleración ni un proceso azaroso. Se trata más bien de producir un buen boceto en un tiempo limitado. En este sentido, es importante eliminar los detalles innecesarios y abreviar la cantidad de líneas utilizadas para producir un boceto en poco tiempo. La «rapidez» tampoco significa acelerar los trazos mientras se los dibuja.

El capítulo I se ocupa de muebles, detalles e iluminación. Recoge diversos estilos de boceto. Se presentan una serie de dibujos de objetos, realizados en diversos estilos. De esta forma el lector tiene una panorámica del resto de capítulos antes de entrar en materia. El capítulo II aborda la forma de utilizar las herramientas básicas para los bocetos. También ofrece métodos de expresión a partir de varias herramientas que van desde bolígrafos correctores hasta los efectos de mezclar diferentes útiles. Se ha evitado limitar la cantidad de herramientas específicas para dar al lector una amplia selección de elementos que le permitan explorar su propio estilo, utilizando una combinación y selección de dichas herramientas de acuerdo con sus características y ventajas, pues este capítulo muestra las características específicas de cada una de ellas.

El capítulo III trata de los «bocetos rápidos». Durante las reuniones entre el coordinador de diseño y el cliente, el diseñador debe averiguar qué quiere el cliente y producir un boceto tan rápido como le sea posible, mientras dialoga con él. La rapidez es un factor esencial en las primeras reuniones, pues en ellas se introduce el tema del mobiliario básico y otros elementos fijos. Por ello, en este capítulo se detallan los pasos que debe seguir el diseñador para producir los bocetos, mientras escucha las especificaciones del cliente.





El capítulo IV centra la atención en el «boceto de comunicación». Esta técnica es muy efectiva para captar y plasmar los mensajes del cliente en el transcurso de una reunión. Además, facilita la fluidez de la comunicación y permite un diálogo continuo y fácil. Este capítulo también recoge técnicas utilizadas para realizar propuestas «al momento», por ejemplo, la perspectiva de punto único. El propósito de este apartado es presentar técnicas que permiten al diseñador ajustarse al ritmo y las exigencias del cliente.

El capítulo V aborda el boceto final. Se trata de dibujos en los cuales el concepto de diseño cobra forma gradualmente. Los dibujos obtenidos se pueden utilizar en presentaciones que permiten compartir el concepto de diseño con el cliente. El objetivo de este capítulo es profundizar en las técnicas para obtener bocetos refinados.

El capítulo VI se centra en el tema del boceto digital. Éste permite que el diseñador transfiera dibujos tradicionales al formato digital, mediante el uso de un ratón y una tableta gráfica sin perder el aspecto de un dibujo hecho a mano. Este capítulo explica las técnicas que permiten utilizar el ordenador como una herramienta para realizar bocetos. El diseñador puede seleccionar entre gran variedad de opciones (capítulos I y VI) y elegir las más apropiadas para generar los parámetros del diseño y generar una visión instantánea del proyecto. Esto

convierte las reuniones y las presentaciones en acontecimientos antes inimaginables.

La idea central del libro es que el diseñador pueda encontrar oportunidades para dibujar o caer en hábitos mecánicos. Los diseñadores argumentan que no son buenos para hacer bocetos o que han tenido problemas con el dibujo desde que eran niños. En realidad, las personas con dificultades para dibujar o esquematizar de forma gráfica, carecen de práctica. Este tipo de personas se excusan diciendo que no dibujan porque no lo hacen bien o porque creen que aun cuando practicasen no lograrían hacerlo bien. Sin embargo, la verdad es que estas personas jamás han intentado dibujar o sólo lo han hecho de forma ocasional. Esa incapacidad para dibujar obedece a que no practican el dibujo. Si practicasen, podrían hacerlo mejor que antes. Incluso si no se dispone de un cuaderno de bocetos, basta con utilizar una hoja cualquiera de papel o la página de una agenda y un lápiz como herramientas suficientes para practicar e incluso se puede ejercitar el dibujo durante una reunión con un cliente.





Este primer capítulo presenta una serie de elementos materiales, y es la disposición de estos elementos la que define el espacio. A través de múltiples ejemplos, se exponen los diferentes tratamientos posibles y los estilos de dibujo que resultan.

## Capítulo I Estilos de dibujo ..... 13

Introducción ..... 4

Sillas ..... 14



Mesas ..... 16



Asientos tapizados ..... 18



Muebles de almacenamiento ..... 20



Camas ..... 22



Tipos de ventanas ..... 24



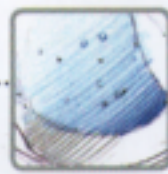
Cocinas ..... 26



Cuartos de baño y tocadores ..... 28



Bañeras ..... 30



Escaleras ..... 32



Iluminación ..... 34











## Capítulo II Herramientas de dibujo indispensables .....

37



Este capítulo explica las técnicas básicas de bocetos rápidos enseñando la mejor forma de sacar provecho a las diversas herramientas. Cada una de ellas tiene sus propias características. Los lápices de cera son ideales para producir dibujos finos y otros bocetos escuetos. Los lápices o tizas pasteles son muy indicados para generar una atmósfera en el dibujo. Una goma moldeable es indispensable para dar luminosidad a las hojas de los árboles, crear reflejos de luz y efectos de iluminación interior. Los correctores líquidos son estupendos para acentuar el brillo y la luminosidad.

■ Lápices de cera .....		38
■ Lápices de colores .....		40
■ Lápices y tizas pasteles .....		42
■ Rotuladores punta de fieltro .....		44
■ Gomas moldeables .....		46
■ Bolígrafos correctores .....		48

## Capítulo III Dibujos rápidos .....

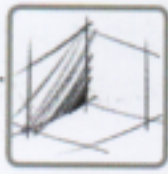
49

Este capítulo ofrece las claves para realizar bocetos frente al cliente, dibujar con rapidez y de forma comprensible. La rapidez hace referencia a producir un boceto en un lapso de tiempo limitado antes que usar trazos desordenados para generar un dibujo. Contiene ejemplos para producir un croquis en poco tiempo, mediante la simplificación y la omisión de elementos, sin tener que mover el lápiz aceleradamente sobre el papel. Para ello es necesario entender qué elementos se deben eliminar y cuáles conservar. Una vez entendido esto, es fácil aplicarlo a cualquier situación.

■ Dibujo rápido .....		50
■ Gradación .....		52



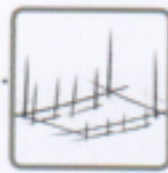
53 ■ Retratar el volumen y la profundidad



54 ■ Dibujar mesas



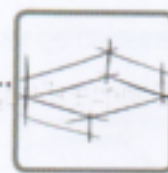
56 ■ Dibujar mesas y sillas



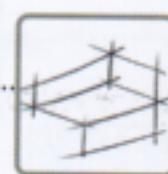
58 ■ Dibujar sillas



60 ■ Dibujar camas



62 ■ Dibujar sofás



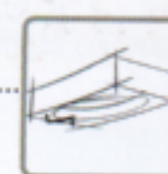
64 ■ Dibujar cocinas



66 ■ Dibujar cuartos de baño y tocadores



68 ■ Dibujar bañeras



70 ■ Dibujar cortinas



# Capítulo IV Croquis de comunicación

71

Los croquis que comunican pueden utilizarse en las reuniones con el cliente. Permiten al diseñador mantener el diálogo mientras dibuja.









72 ■ Dibujar en perspectiva



76 ■ La perspectiva de punto único





■ Ejercicio 1: Sala de estar .....		78
■ Ejercicio 2: Cocina .....		79
■ Ejercicio 3: Dormitorio .....		80
■ Elegir un punto de vista .....		81
■ Ejercicio práctico 1: Sala de estar .....		82
■ Ejercicio práctico 2: cocina con módulos en forma de L .....		90
■ Ejercicio práctico 3: Dormitorio con dos puntos de fuga .....		96
■ Ejercicio práctico 4: Diferentes espacios juntos .....		104

## Capítulo V El boceto final ..... 113


Este capítulo aborda los bocetos finales. Éstos constituyen una herramienta efectiva de comunicar al cliente el proyecto final de manera eficaz. Si bien la habilidad de realizar bocetos rápidamente es importante, en el caso del boceto de comunicación la prioridad es el perfeccionamiento de los trazos. El capítulo anterior aborda la utilidad del boceto rápido en las reuniones con el cliente durante las fases iniciales del proyecto, donde su principal función es permitir el diálogo. En contraste, los bocetos finales forman parte importante de las reuniones posteriores con el cliente durante todo proceso creativo y hasta la finalización del proyecto.

■ Figuras .....		114
■ Flores y plantas .....		116
■ Vegetación exterior .....		118



- 149  Comedor japones
- 148  Espacio con una lámpara
- 147  Hall de entrada con vistas a un cerezo
- 146  Dormitorio blanco
- 145  Comedor con un muro de cristal
- 144  Cocina roja con cristalera
- 143  Restaurante
- 142  Terraza de una cafetera
- 140  Cuarto de baño con tumbona
- 138  Espacio amplio con sofá azul
- 136  Cocina con escalera espiral
- 130  Cocina con muebles oscuros
- 126  Cocina blanca con terraza llana de vegetación
- 120  Espacios con ventanas hacia el exterior




■ Restaurante con piscina.....		150
--------------------------------	---	-----

## Capítulo VI Bocetos digitales..... 151


Este capítulo gira en torno a las técnicas digitales de producción de bocetos. Estos tipos de técnicas requieren de un ordenador que reemplaza al cuaderno de dibujo, y una tableta gráfica que reemplaza los lápices y los pinceles tradicionales. Toma su tiempo acostumbrarse a estos útiles. Sin embargo, una vez se afianzado su uso en la producción de bocetos digitales, se es capaz de producir bosquejos con la misma facilidad con que se creaban los bocetos convencionales. Si se dominan las técnicas es posible mostrarle al cliente los bocetos en una pantalla grande, mientras se explican y también se pueden imprimir con facilidad.


■ Utilizar una tableta gráfica .....		152
--------------------------------------	---	-----

■ Principios para dibujar un espacio.....		154
---	---	-----

■ Ejercicio: Boceto digital de una cocina con mesa de comedor .....		156
---	---	-----

 Demostración de 90 segundos: Mesa.....	59→161
--	--------

 Demostración de 90 segundos: Sala de estar .....	162→118
--	---------

 Demostración de 90 segundos: Cama .....	114→158
---	---------

Epílogo.....	160
--------------	-----



# Capítulo I

## Estilos de dibujo

Este primer capítulo presenta una serie de elementos materiales, y es la disposición de estos elementos lo que define el espacio. A través de múltiples ejemplos, se exponen los diferentes tratamientos posibles y los estilos de dibujo que resultan.

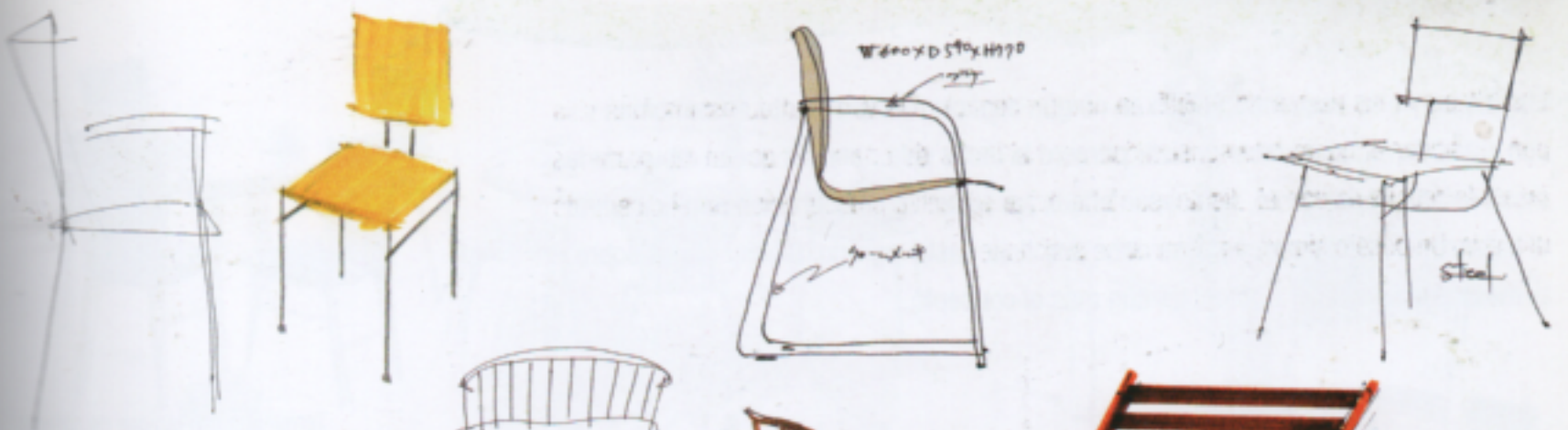




Las sillas son las piezas de mobiliario que presentan más variedad de estilos. Una silla puede indicar el gusto o la sensibilidad del habitante de una vivienda. En las primeras fases de reuniones con el cliente, se debe evitar excesiva preocupación en el diseño de una silla. Un boceto simple y abstracto es suficiente.



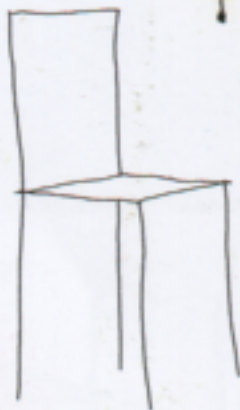
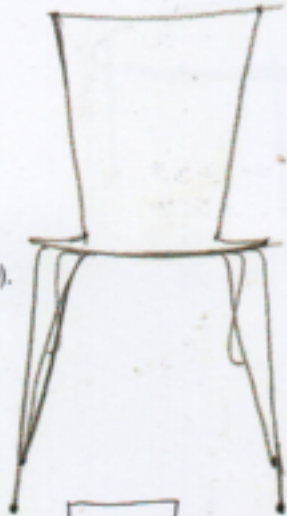




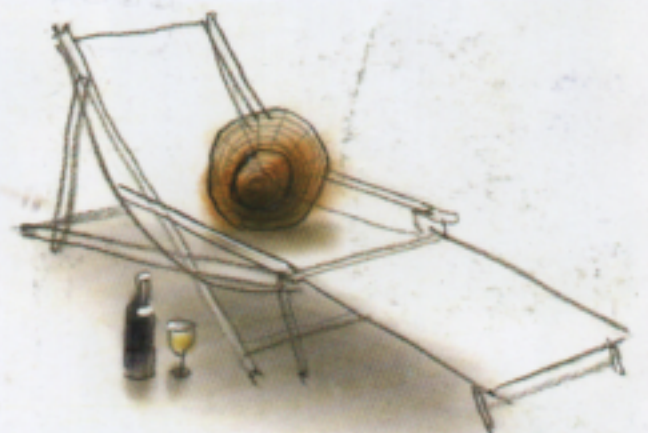
Dibujo realizado con rotulador de fieltro(Copic®).



Dibujado con lápices de cera.



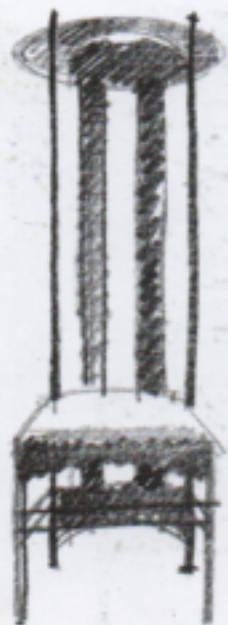
Dibujado con pluma y tizas pasteles.



Terminado con tizas pasteles.

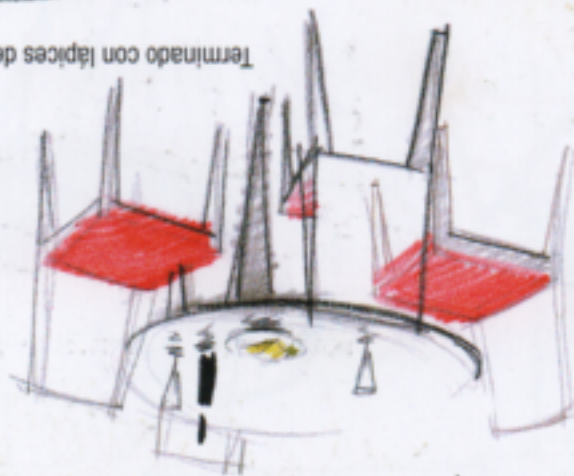


Terminado con lápices de colores.

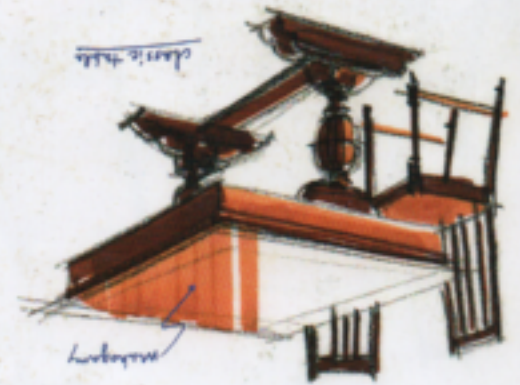




Las mesas no se encuentran solas en ningún espacio. Generalmente se combinan con sillas. Es recomendable realizar primero la mesa sola. Una vez que el dibujo de la mesa resulte convincente, se pueden añadir las sillas. Es posible que sea difícil lograr el balance visual. Sin embargo, se debe practicar hasta lograrlo. Dibujar platos sobre la mesa puede ayudar a potenciar aún más el concepto.



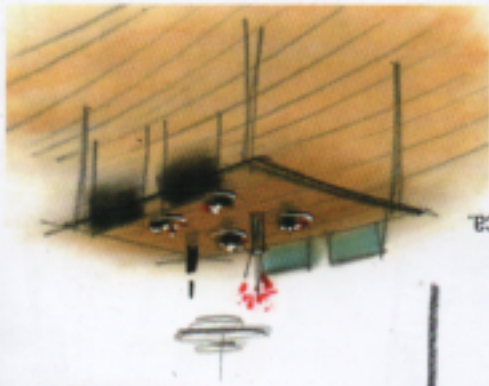
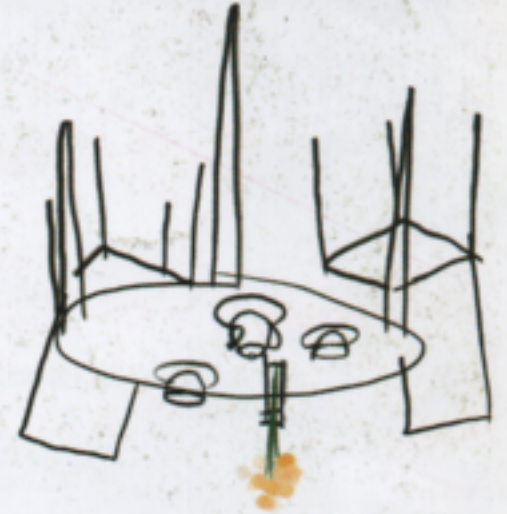
Terminado con lápices de colores.



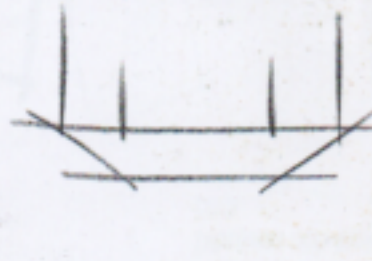
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



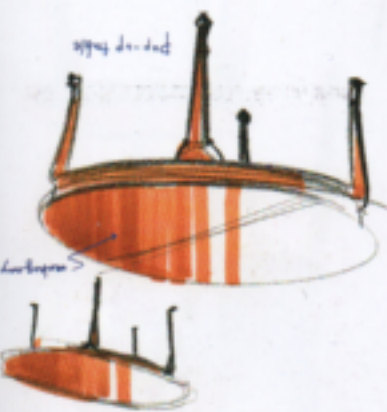
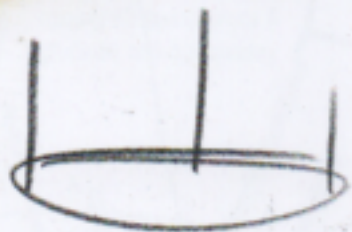
Boceto digital (tableta gráfica).



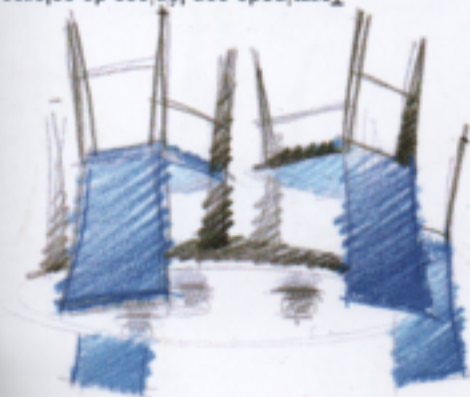
Mesa redonda básica.



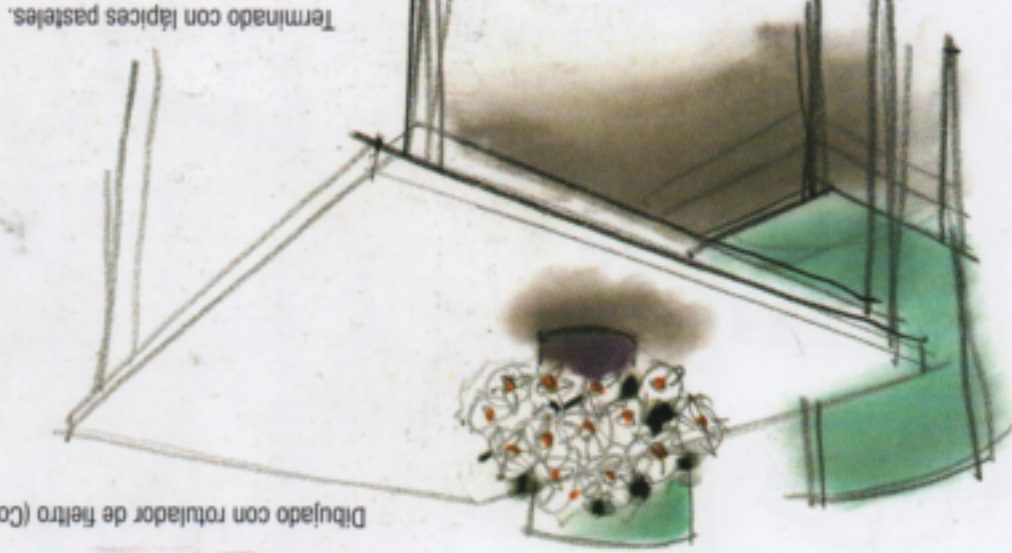
Mesa rectangular básica, vista frontal.



Terminado con lápices de colores.



Dibujado con rotulador de fieltro (Copic®).



Terminado con lápices pasteles.





Dibujado con rotulador de fieltro (Copic®).



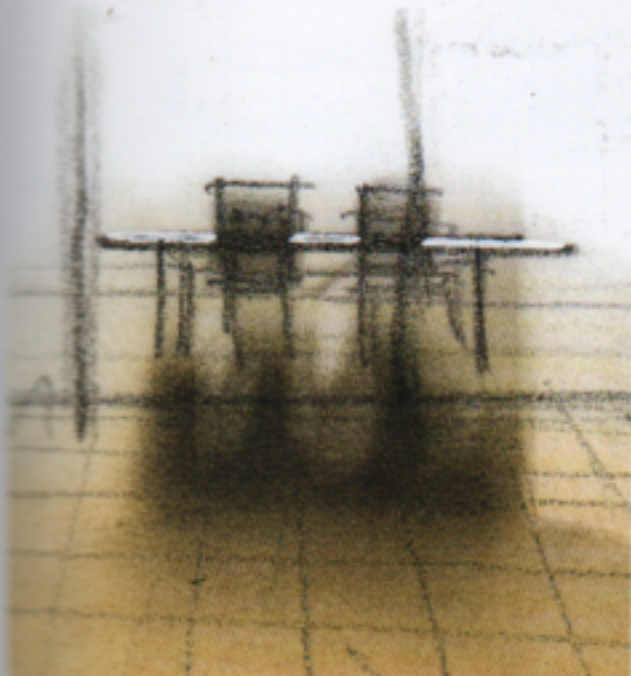
Dibujado con lápices de colores.



Mesa y sillas básicas.



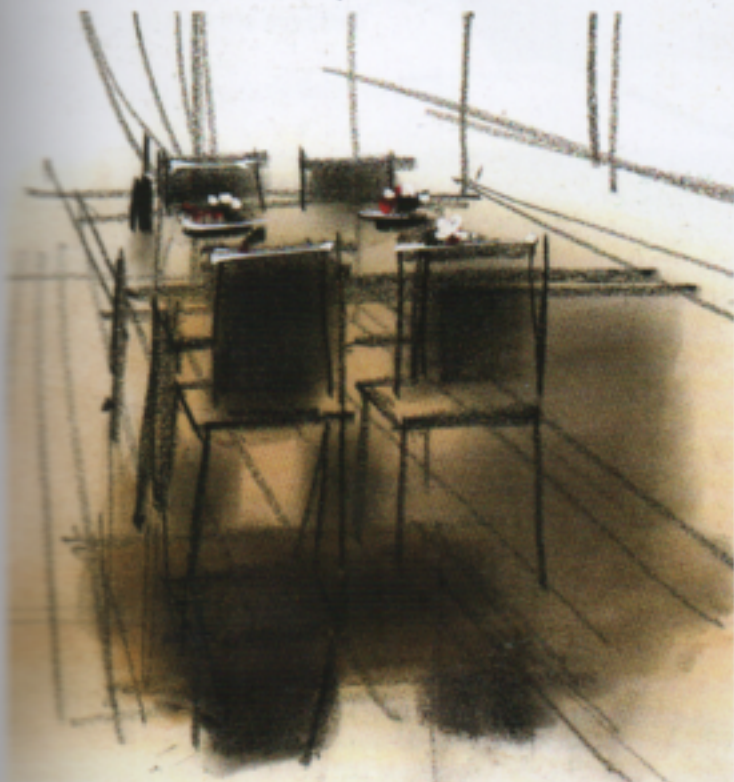
Dibujado con lápiz de cera (Dermatograph®) y lápices pasteles.



Área de comedor terminada con pasteles.



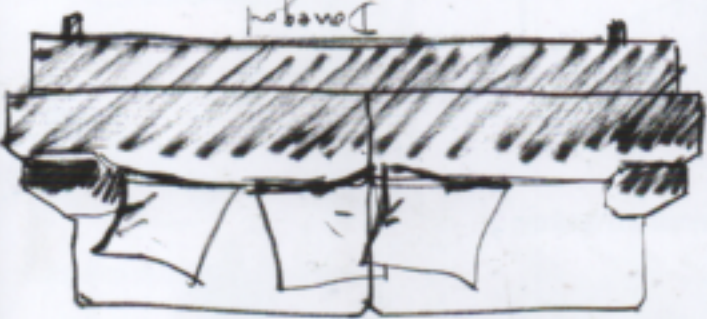
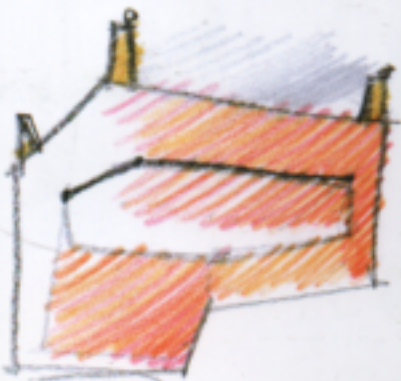
Una mesa común, perspectiva.



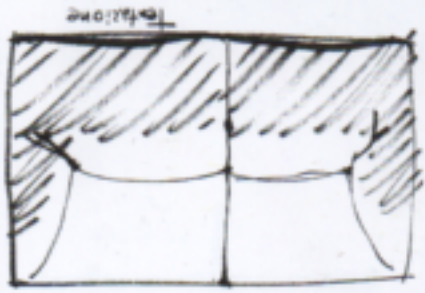


# Asientos tapizados

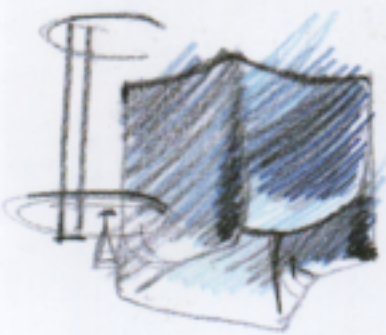
Muchos interioristas sienten que la tapicería de sillas y sofás son difíciles de dibujar cuando están dispuestas de forma aleatoria en un espacio, lo cual impide reproducir la suavidad de los tejidos. Una vez que el sofá se instala en un espacio, se convierte en su punto central. La envoltura de un sofá transmite calidez. En vez de dibujar un sofá o una silla tapizada como algo inmenso, la captura se debe realizar como si fuera una cama pequeña. Aquí se presenta una amplia gama de bocetos que van de lo rústico a las representaciones más refinadas.



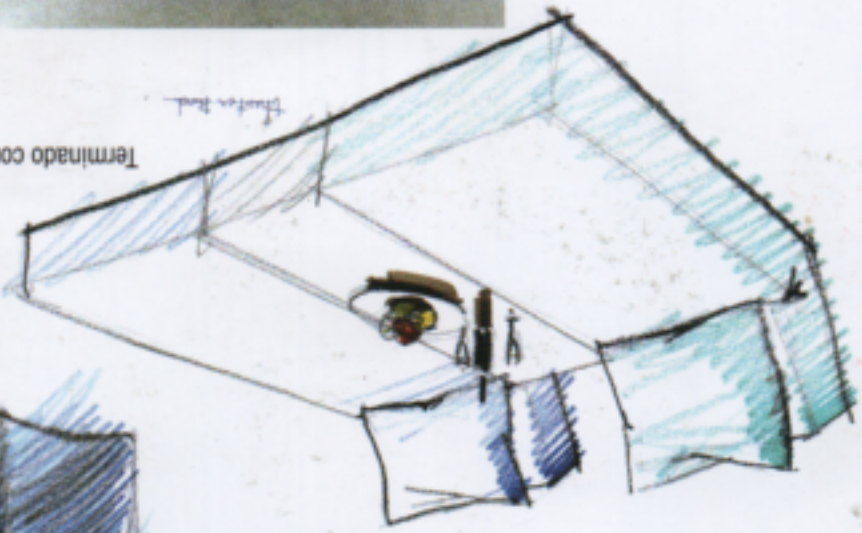
Dibujado con un rotulador pincel de caligrafía.



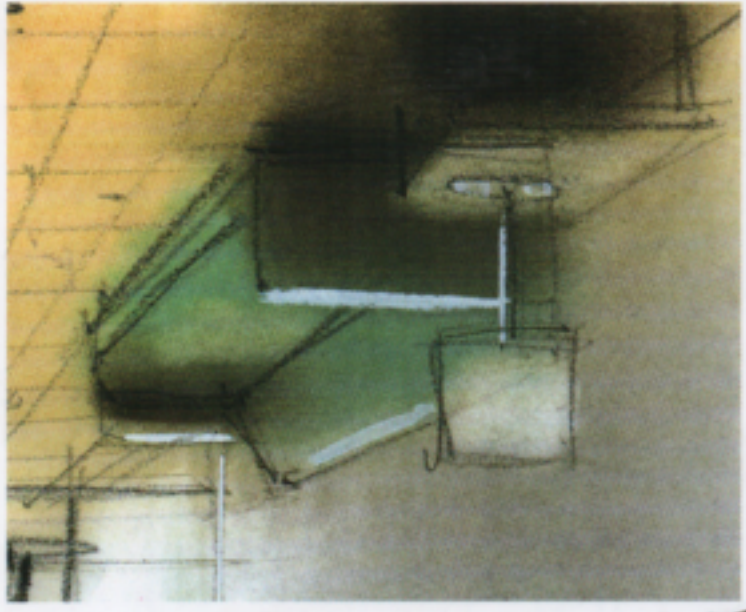
Terminado



Terminado con lápices de colores.



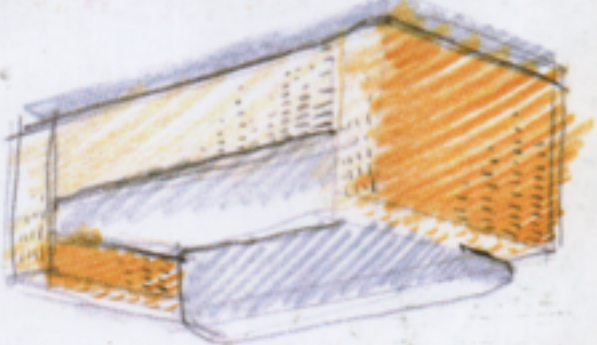
Terminado con lápices de colores.



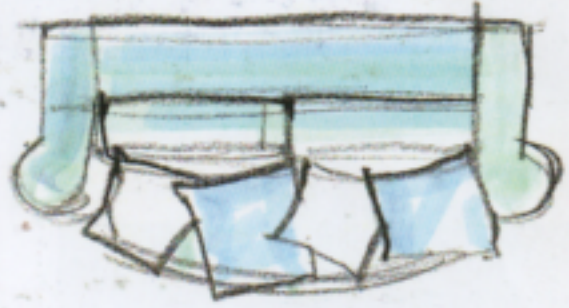
Terminado con lápices pasteles.



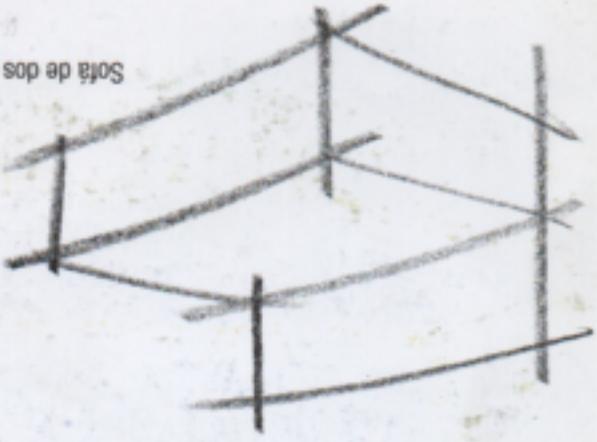
Terminado en lápices de colores.



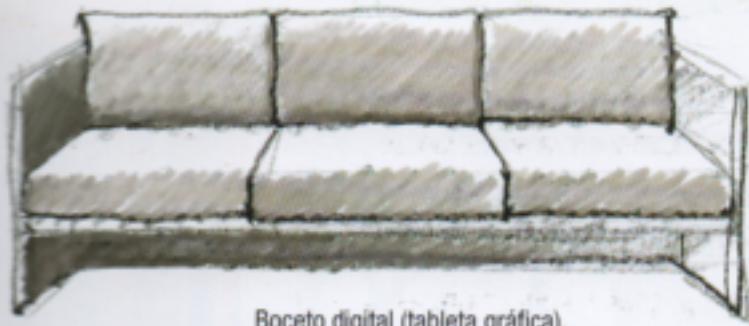
Terminado con lápices de colores.



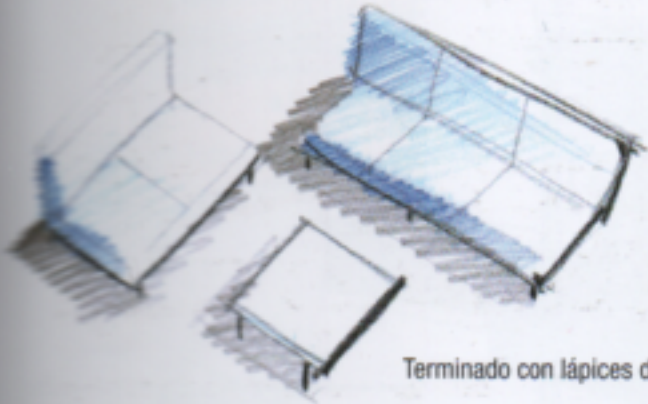
Sofá de dos plazas.



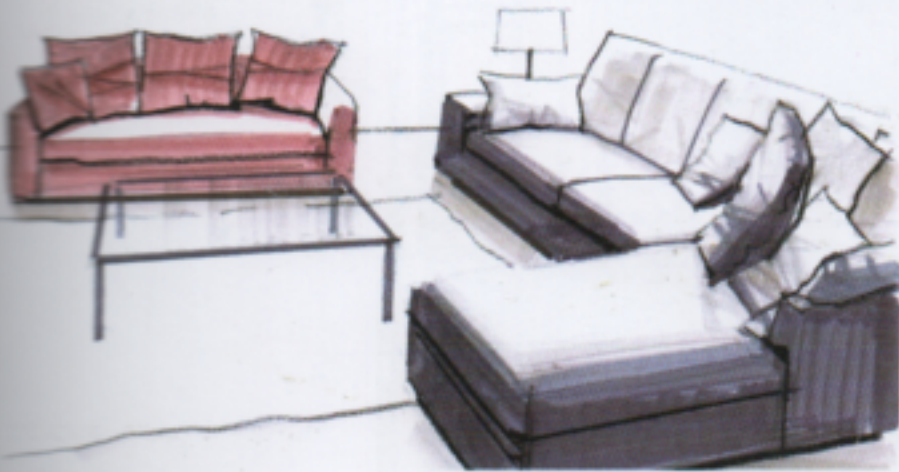
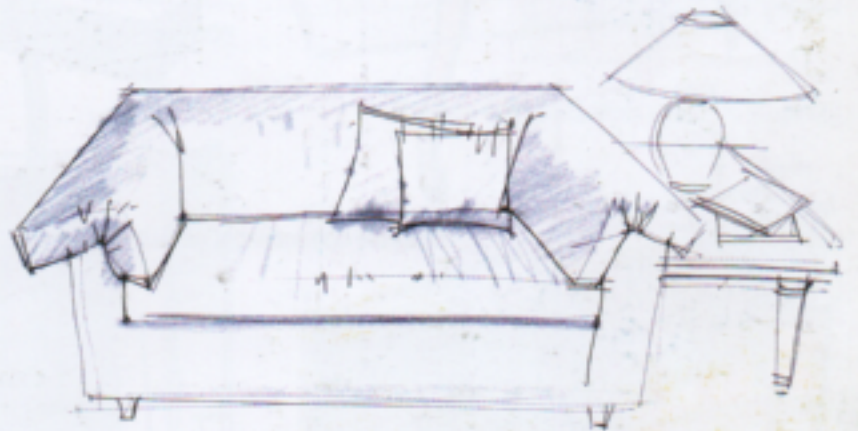
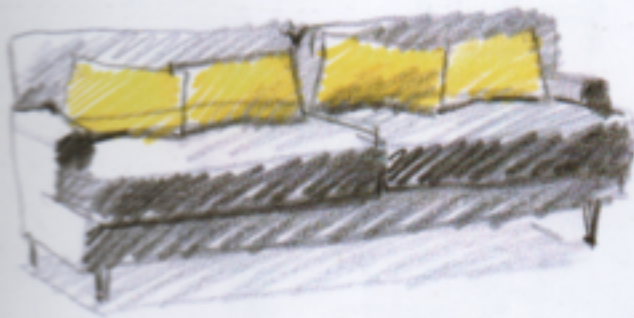
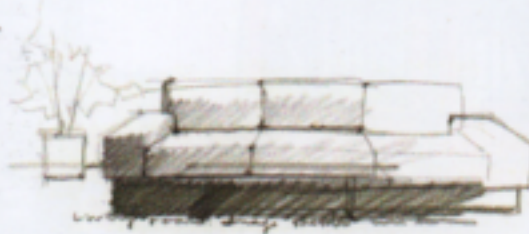




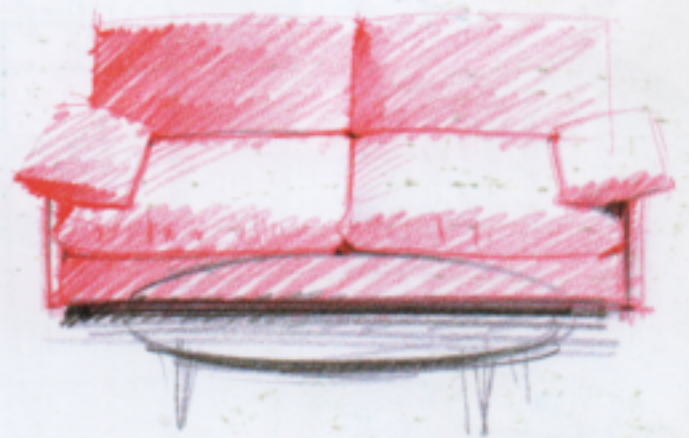
Boceto digital (tableta gráfica).



Terminado con lápices de color.



Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



Terminado con lápices de color.



Terminado con lápices de color.

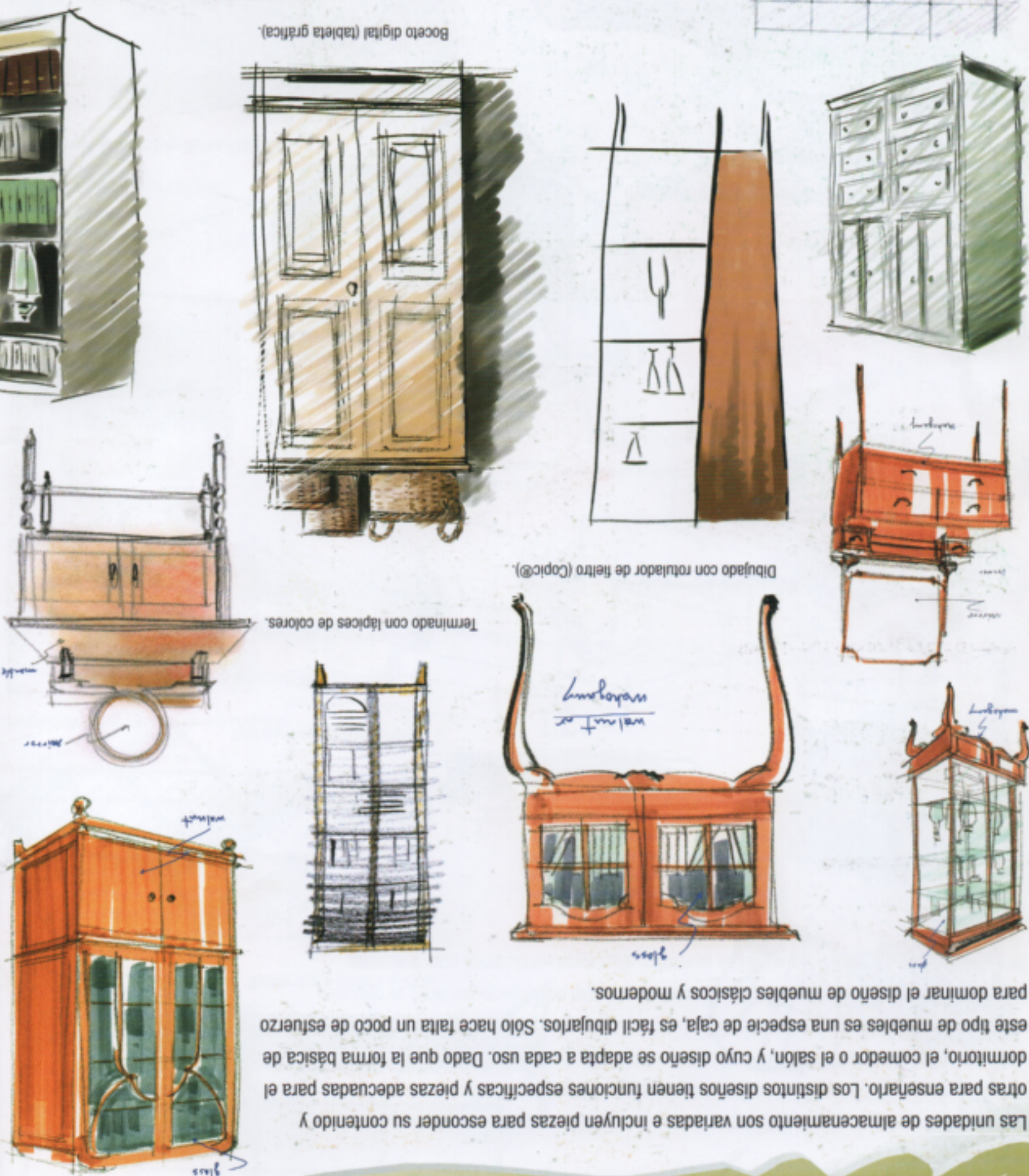


Boceto digital (tableta gráfica).

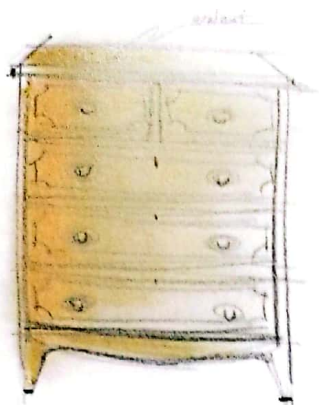


# Muebles de almacenamiento

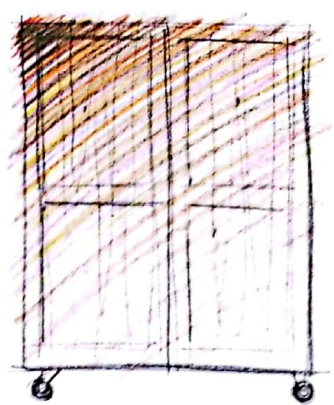
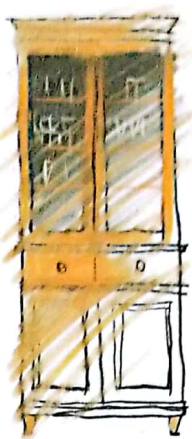
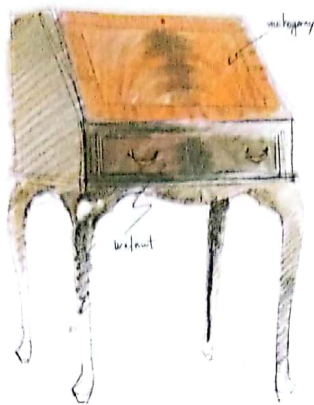
Las unidades de almacenamiento son variadas e incluyen piezas para esconder su contenido y otras para enseñarlo. Los distintos diseños tienen funciones específicas y piezas adecuadas para el dormitorio, el comedor o el salón, y cuyo diseño se adapta a cada uso. Dado que la forma básica de este tipo de muebles es una especie de caja, es fácil dibujarlos. Sólo hace falta un poco de esfuerzo para dominar el diseño de muebles de diseño de muebles clásicos y modernos.



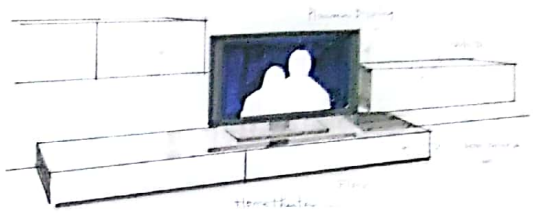
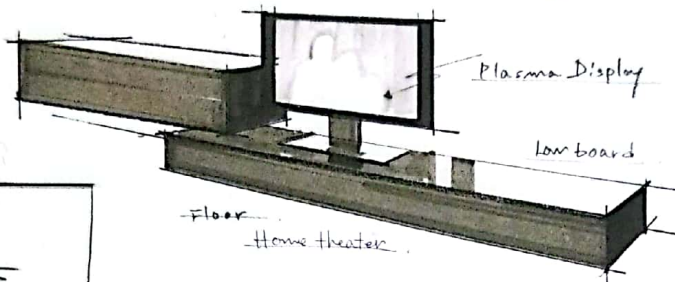




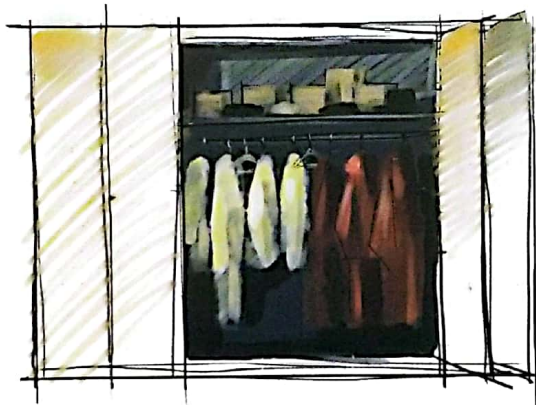
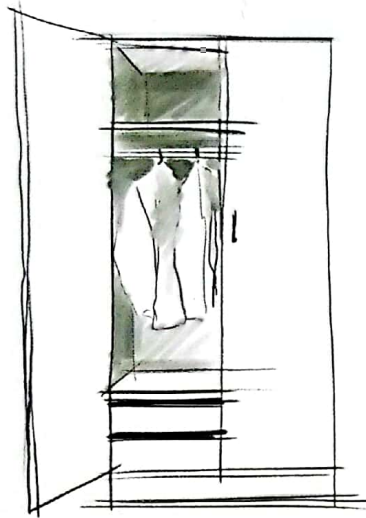
Terminado con lápices pasteles.



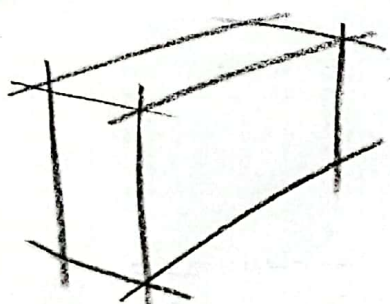
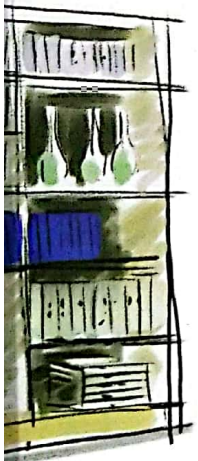
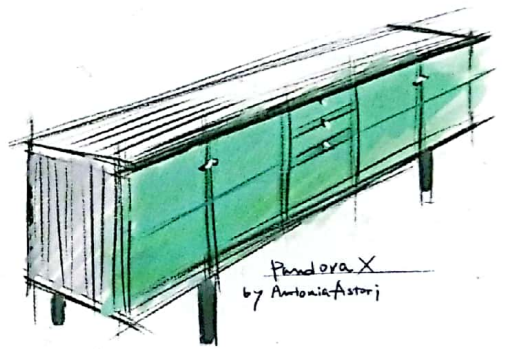
Terminado con lápices de colores.



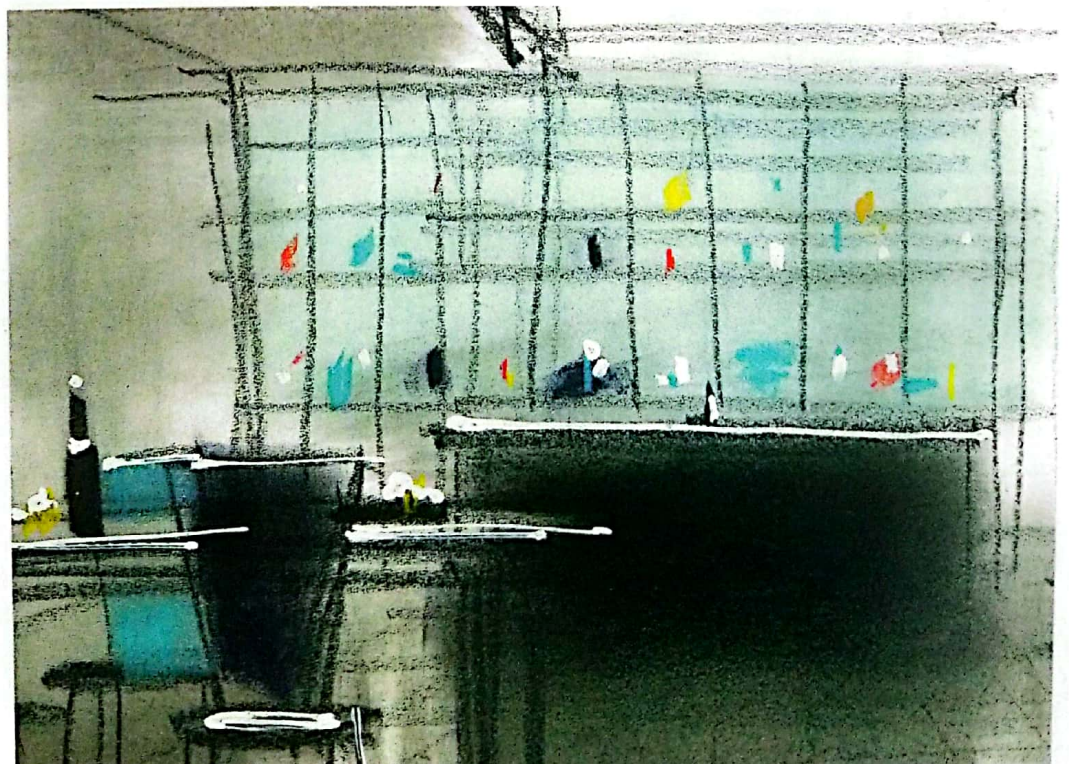
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



Boceto digital (tableta gráfica).



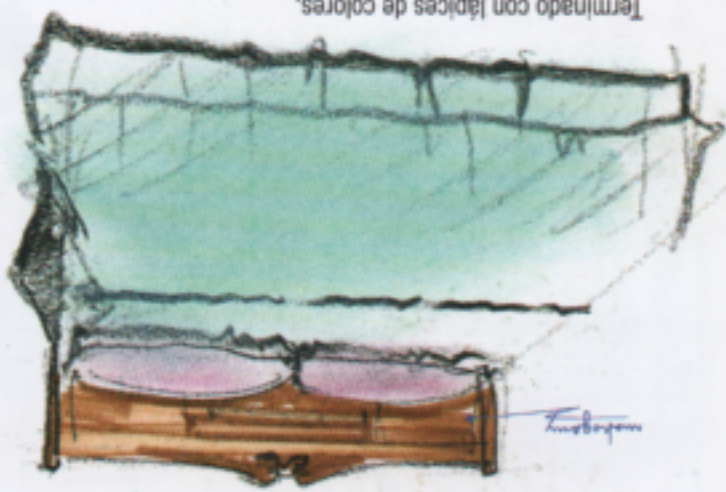
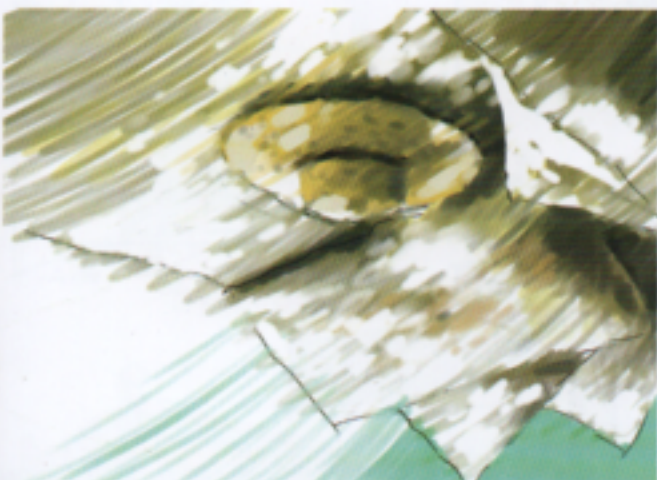
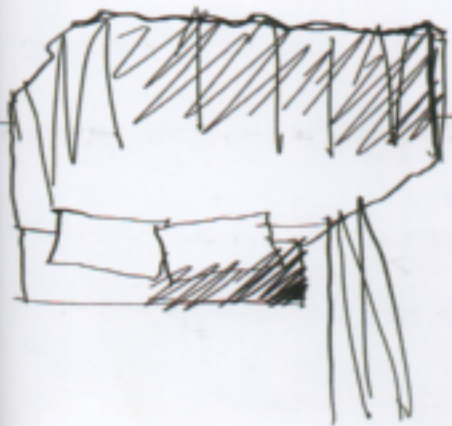
Unidad básica de almacenamiento, perspectiva lateral.



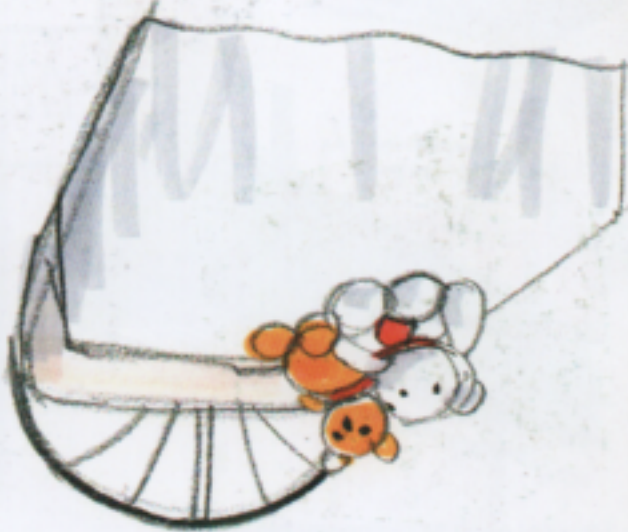
Terminado con lápices pasteles.



Los siguientes son bocetos básicos. Muestran la superficie de la cama y el cabecero. Esta representación es suficiente como borrador rápido para tomar nota. Un boceto en color puede lograr que la cama se vea como un lugar cómodo para dormir. El diseñador debe usar técnicas que sugieran suavidad, mediante el uso de lápices pasteles.



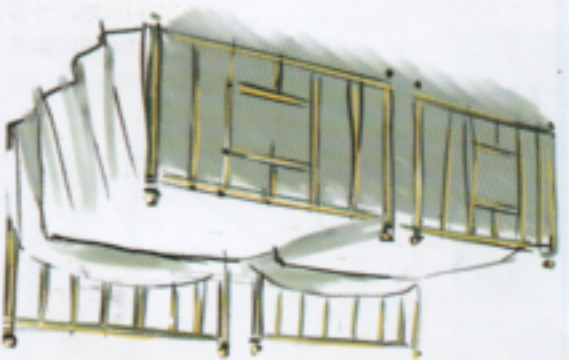
Terminado con lápices de colores.



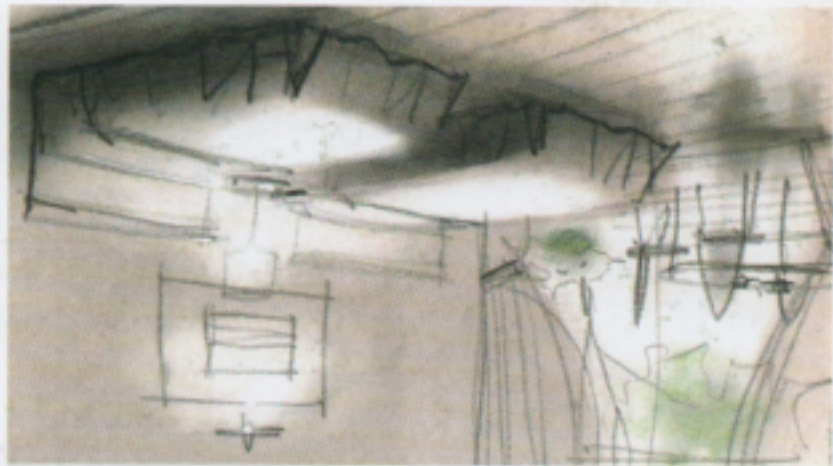
Terminado con lápices pasteles.



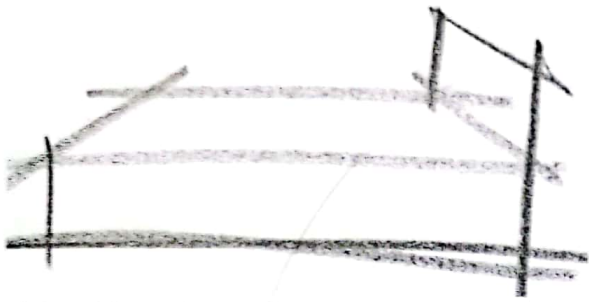
Cama básica.



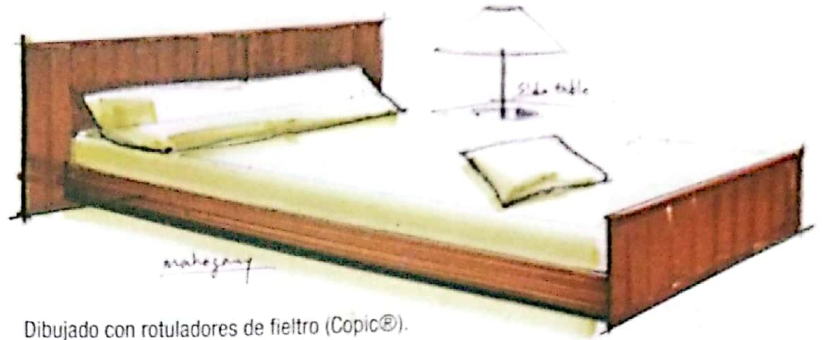
Terminado con lápices pasteles



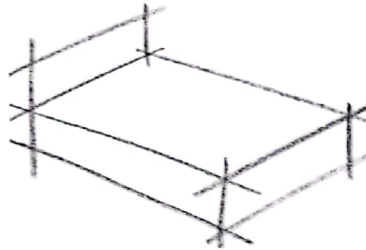
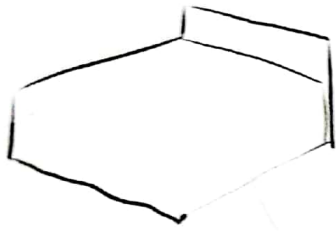




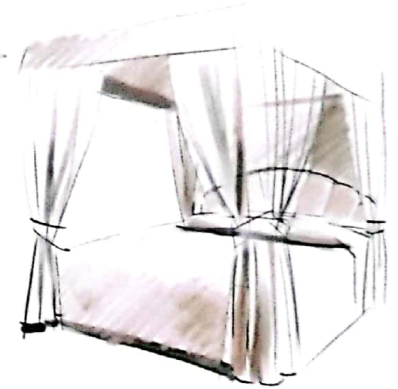
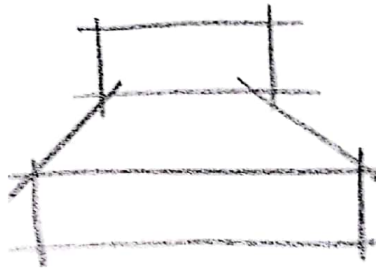
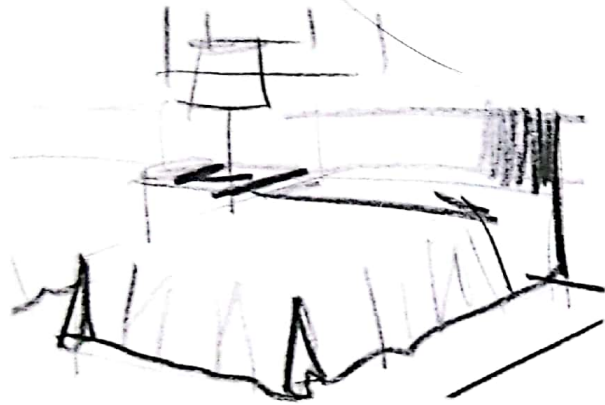
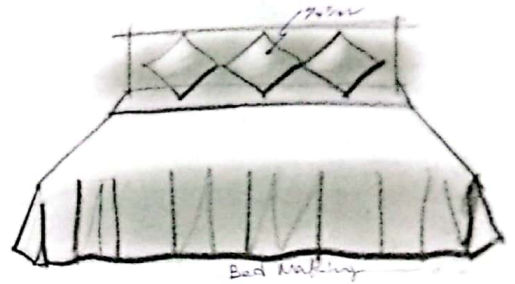
Dibujo básico realizado con lápiz de cera (Dermatograph®).



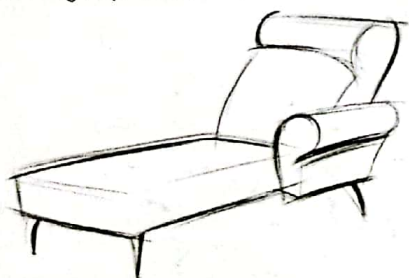
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



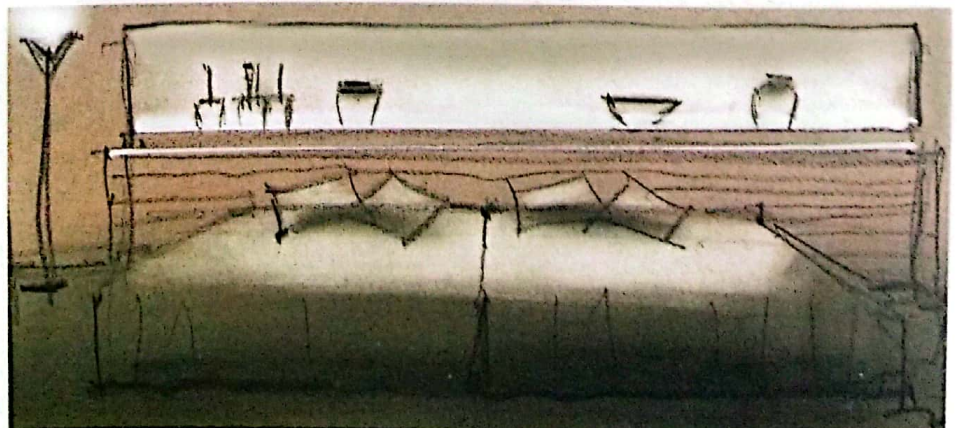
Cama básica.



Boceto digital (tableta gráfica).



Diván realizado con lápiz de cera (Dermatograph®).



Terminado con lápices pasteles.

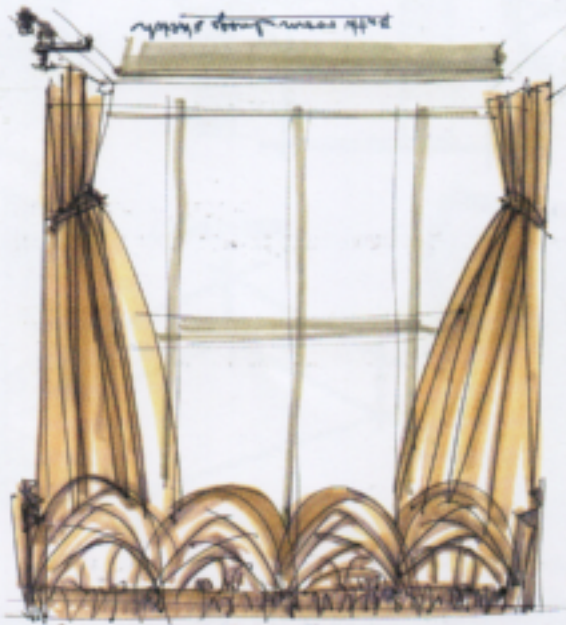


# Tipos de ventanas

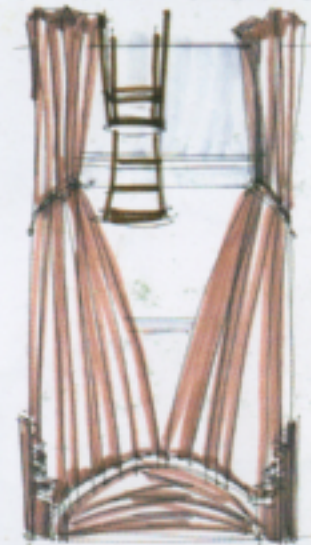
La decoración de las ventanas refleja el estilo de vida del habitante. La variedad de cortinas es muy amplia. Aquí se han seleccionado las más utilizadas. Los bocetos que aparecen a continuación son ejemplos de distintos rangos de representación que van desde los más sencillos hasta los muy realistas.



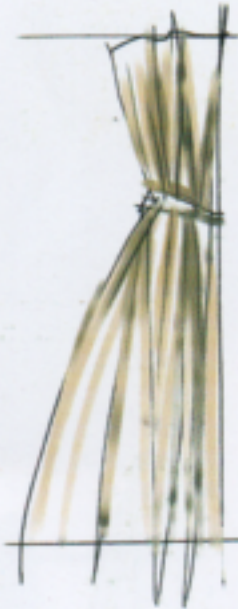
Boceto digital (tableta gráfica).



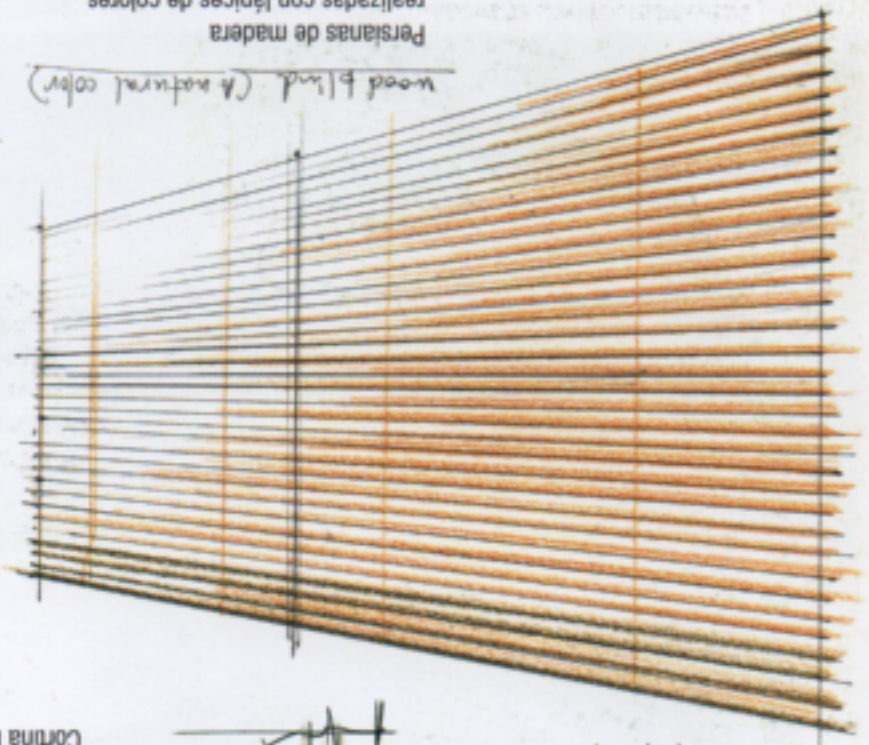
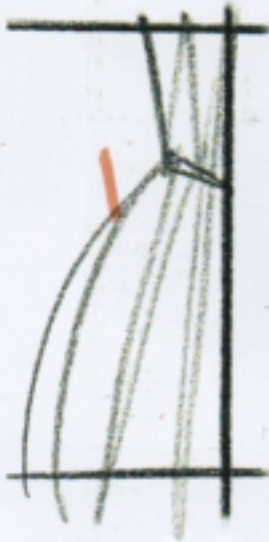
Boceto digital (tableta gráfica).



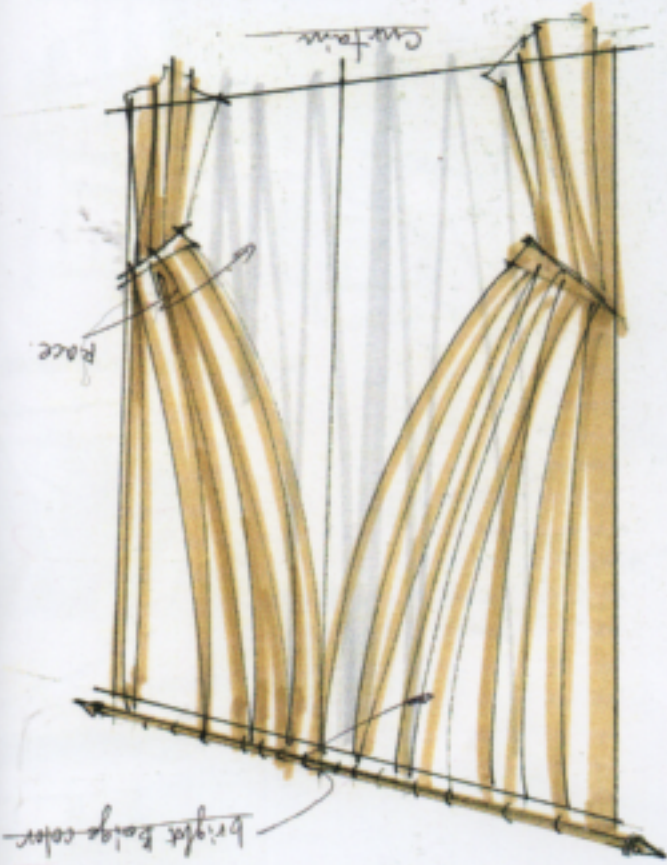
Con boligrafo y rotuladores de colores (Copic®).



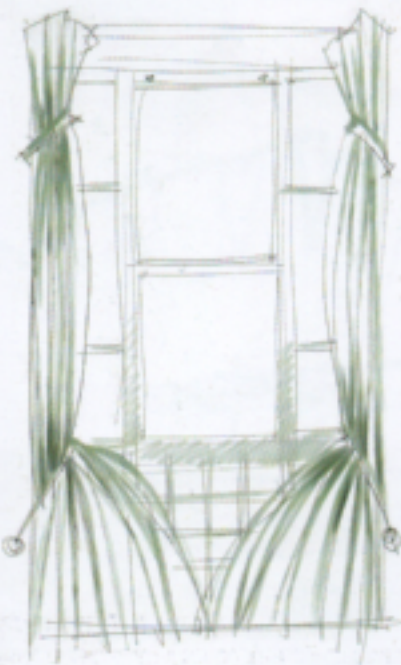
Cortina básica.



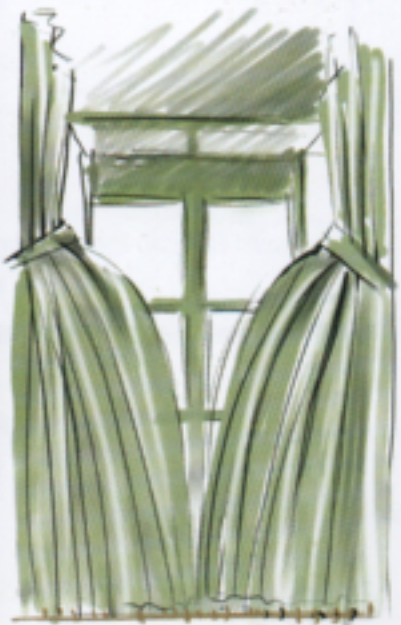
Persianas de madera realizadas con lápices de colores.



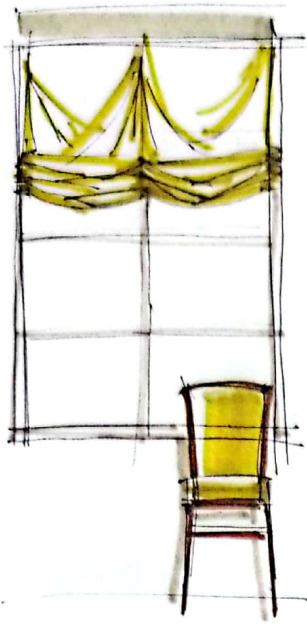
Terminado con rotuladores (Copic®) y lápices pasteles.



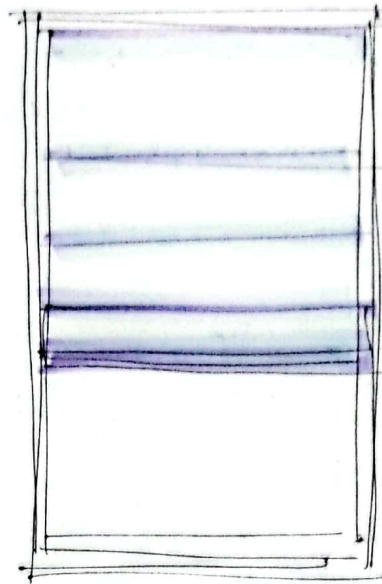
Boceto digital (tableta gráfica).



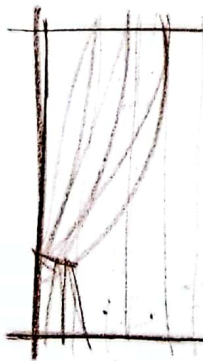
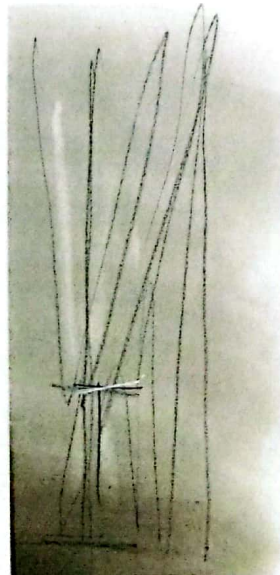
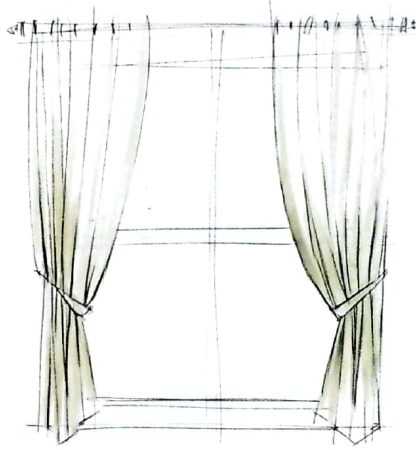
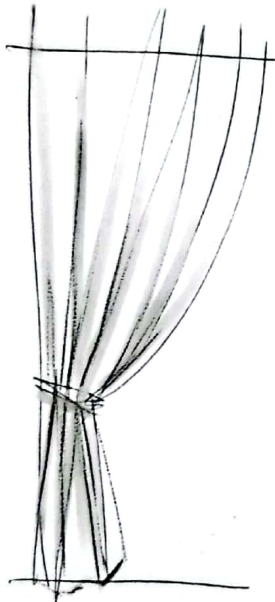
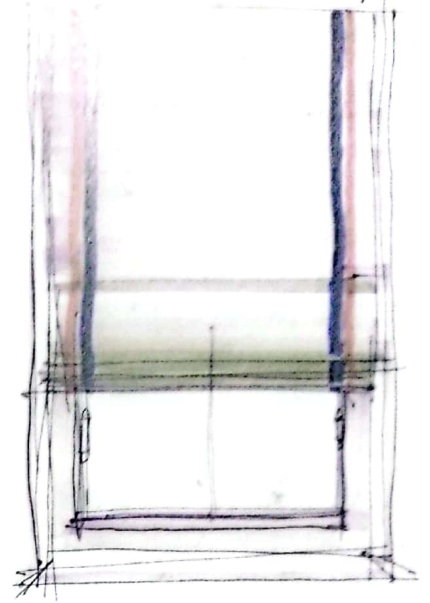




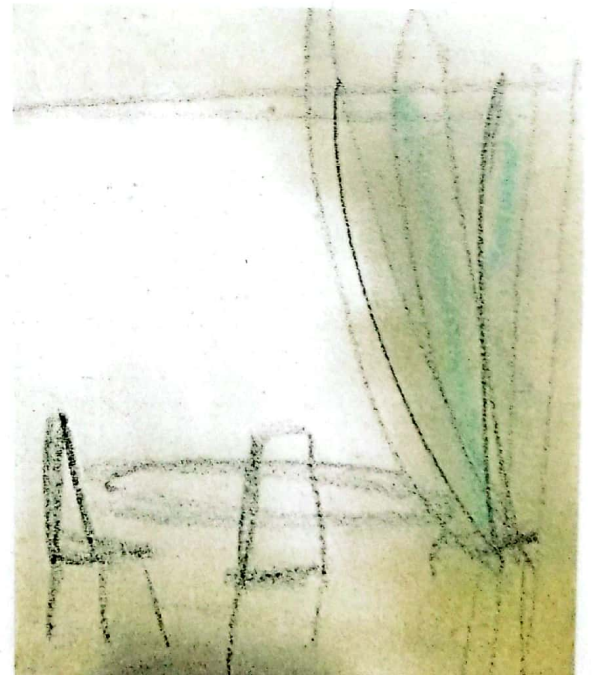
Boceto realizado con bolígrafo y coloreado con rotuladores (Copic®).



Boceto realizado con bolígrafo y coloreado con rotuladores (Copic®).



Cortina básica:  
El secreto radica en  
mostrar los pliegues  
del tejido y el  
abombamiento  
de la cortina.



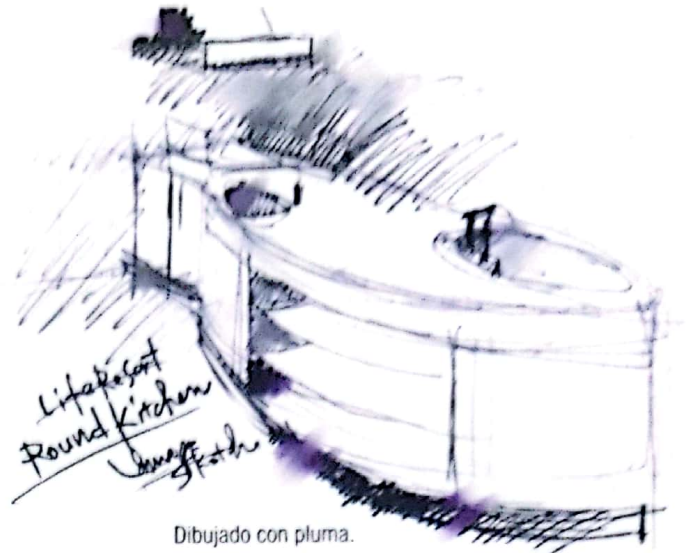
Terminado con lápices pasteles y goma moldeable.

Terminado con lápices pasteles.

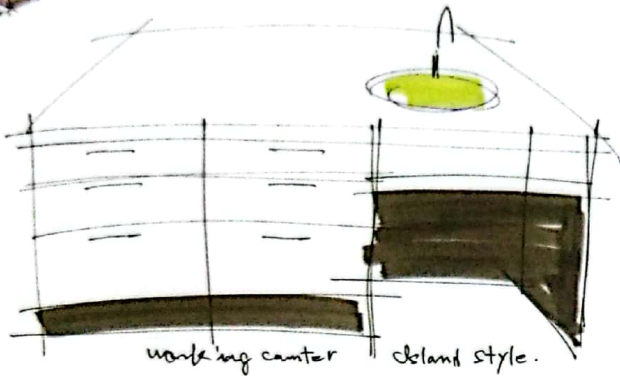




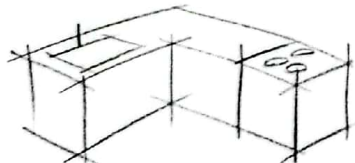
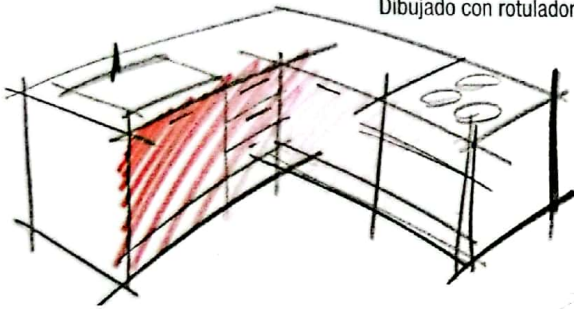
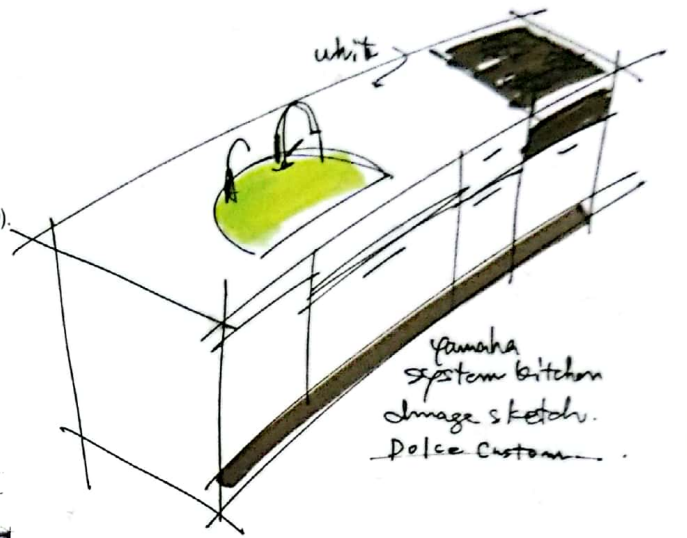
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



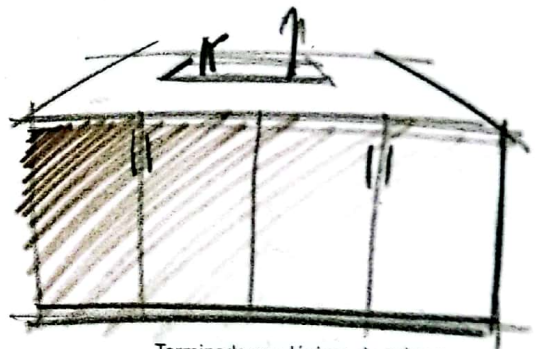
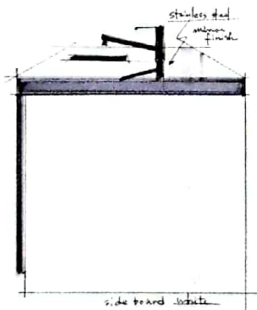
Dibujado con pluma.



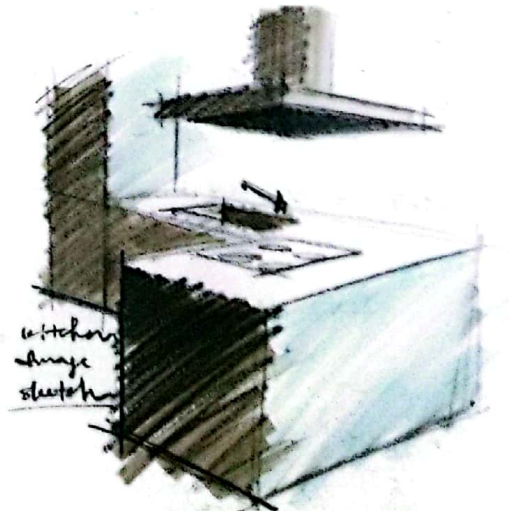
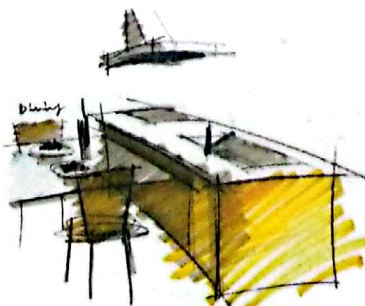
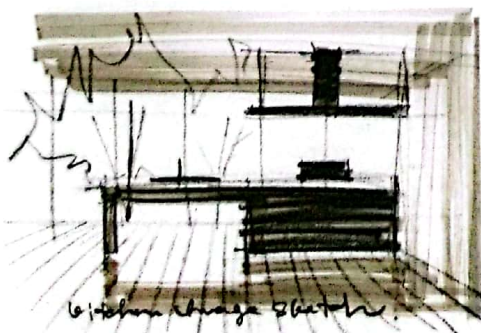
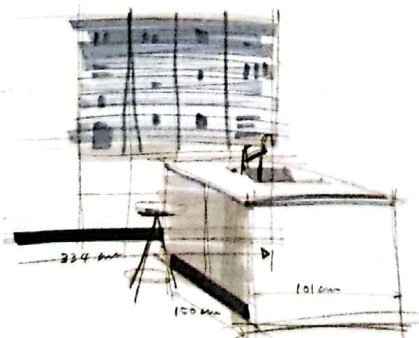
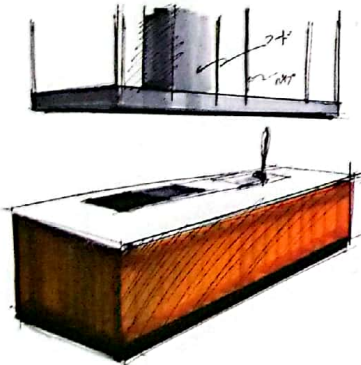
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



Cocina básica.

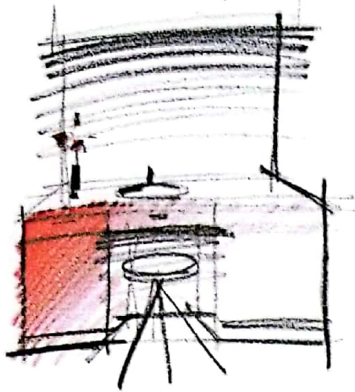


Terminado con lápices de colores.



Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).

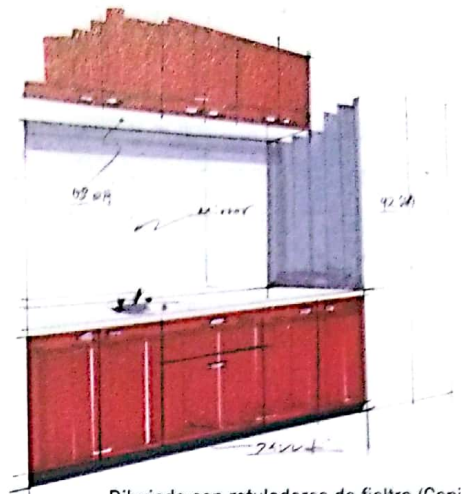




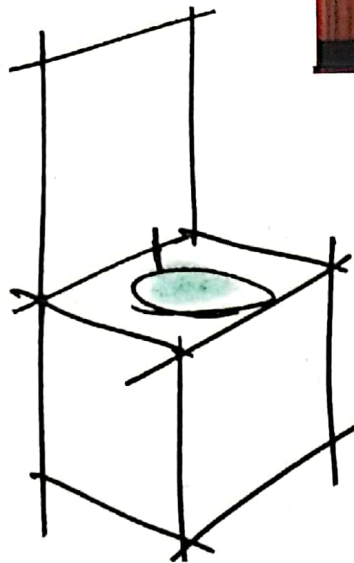
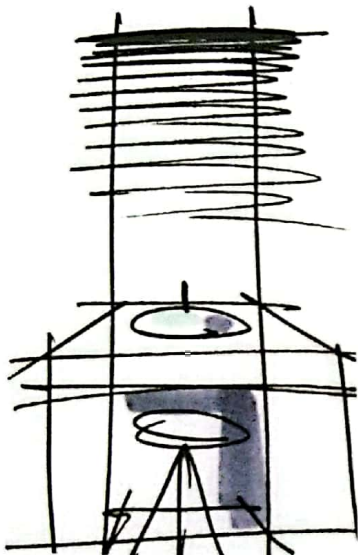
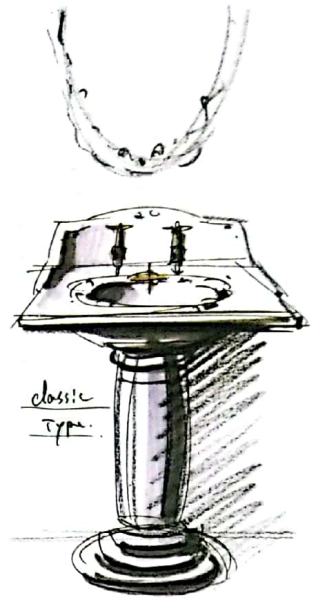
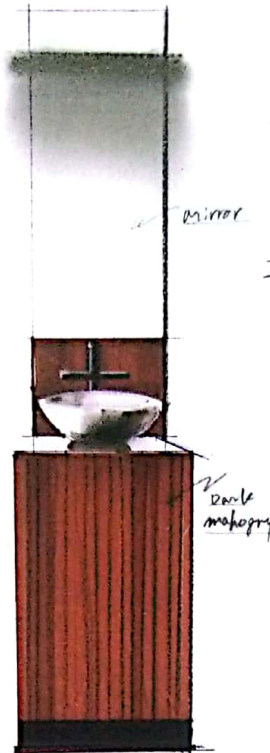
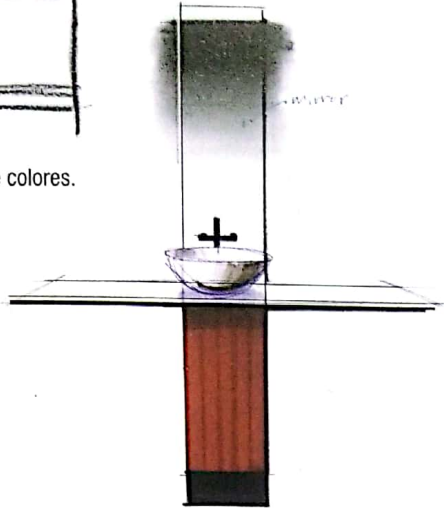
Terminado con lápices de colores.



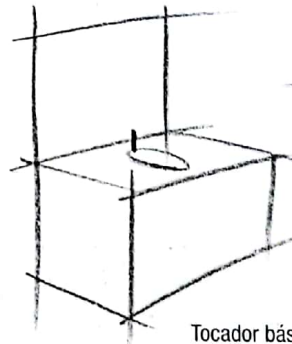
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



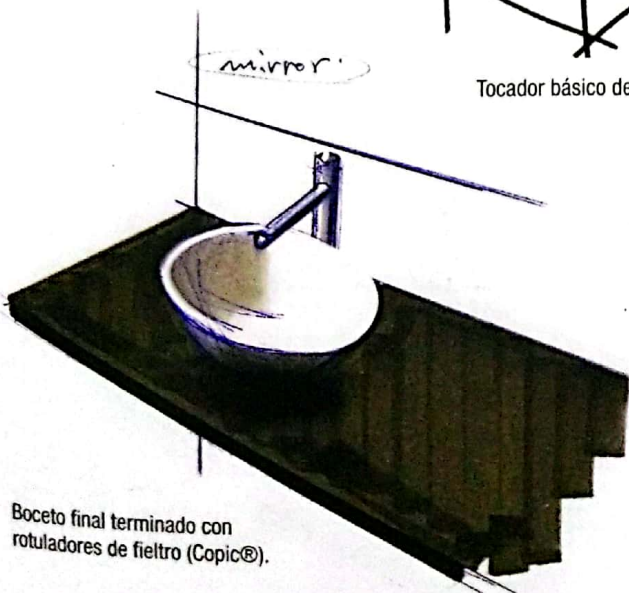
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



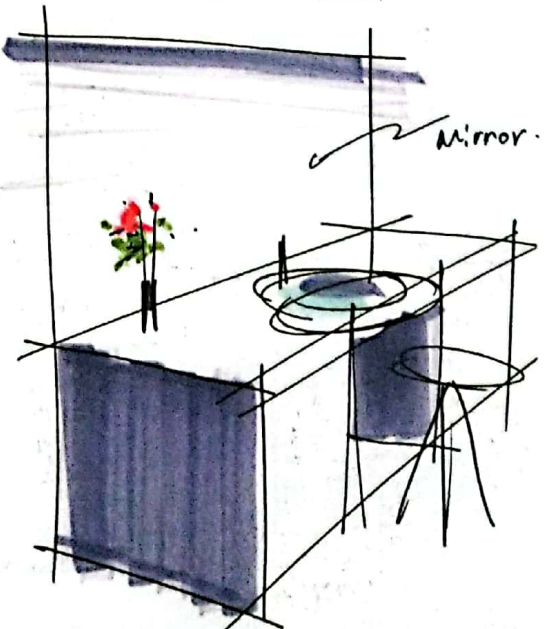
Tocador básico de un lavabo.



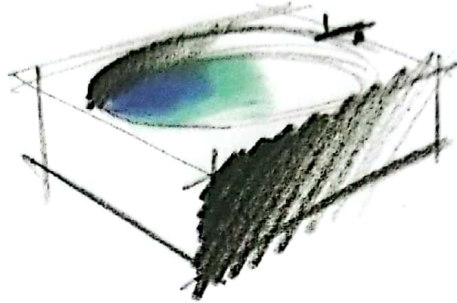
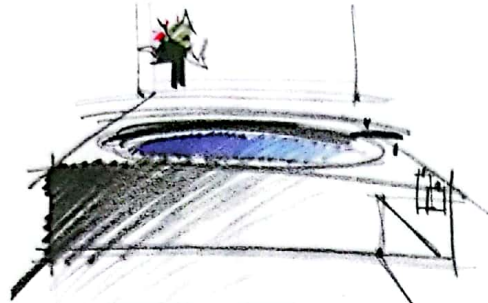
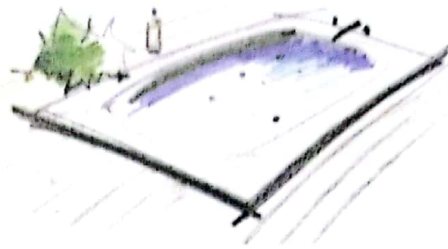
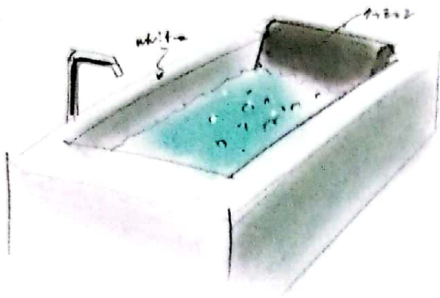
Tocador básico de un lavabo (el croquis debe ser lo más sencillo posible).



Boceto final terminado con rotuladores de fieltro (Copic®).

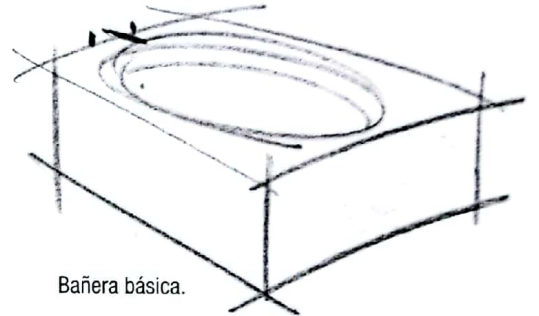
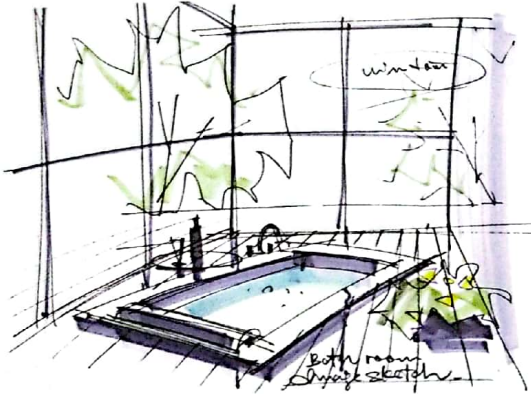




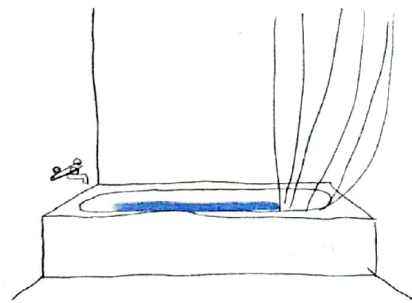
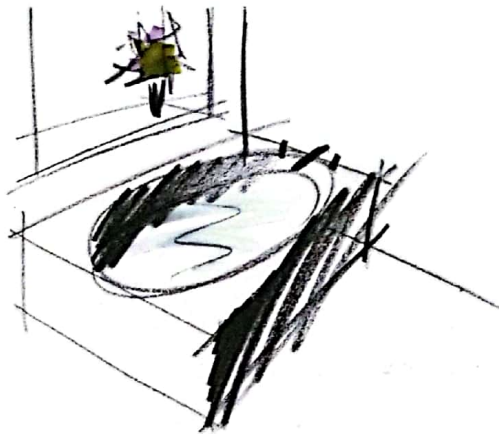


Terminado con lápices de colores.

Terminado con lápices de colores.



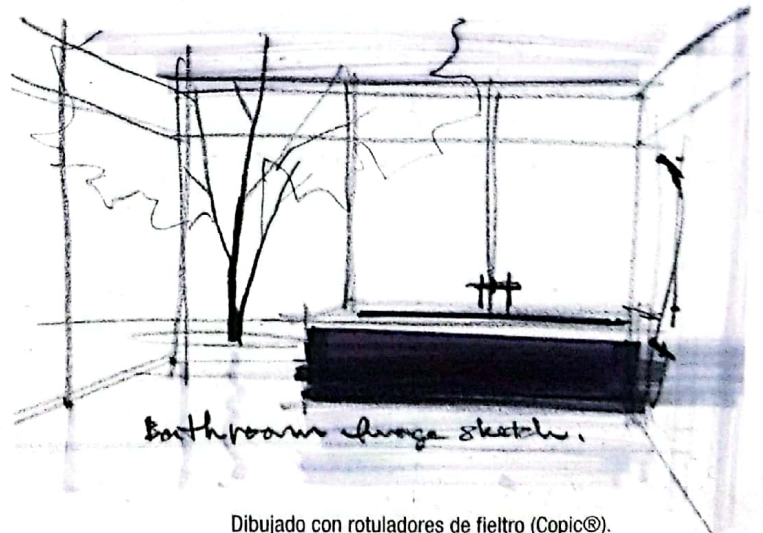
Bañera básica.



Boceto digital (tableta gráfica).

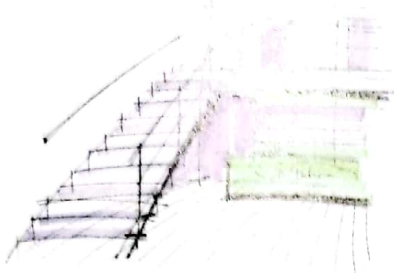


Boceto digital (tableta gráfica).

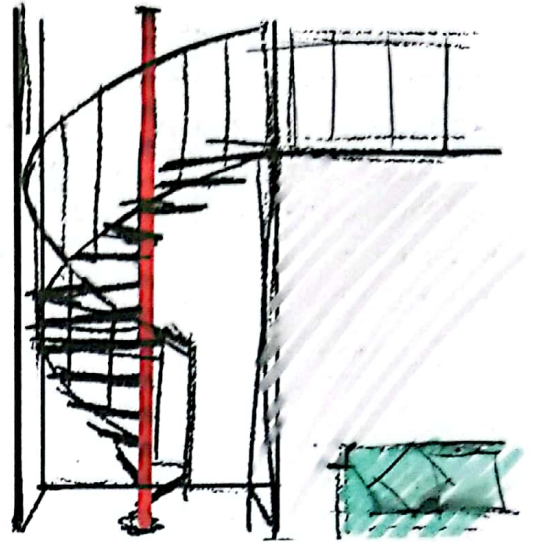
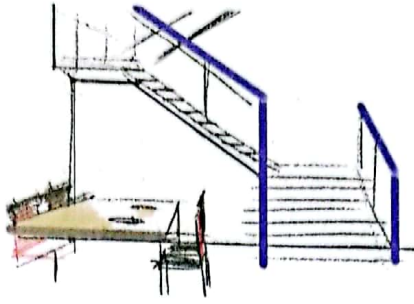


Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).

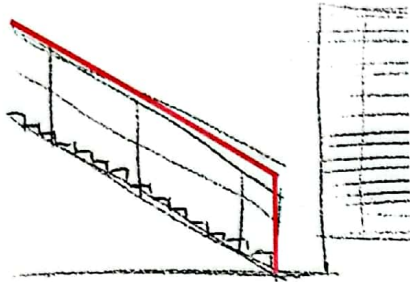




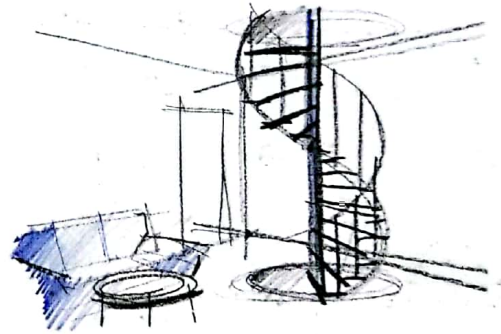
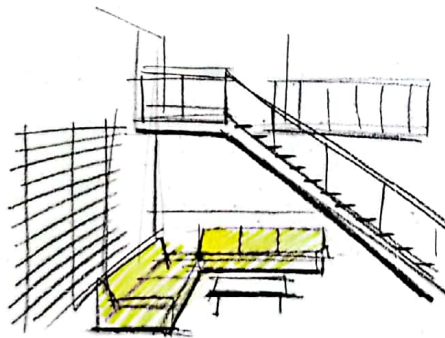
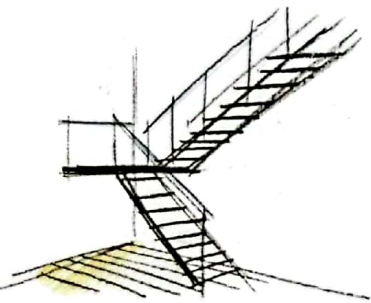
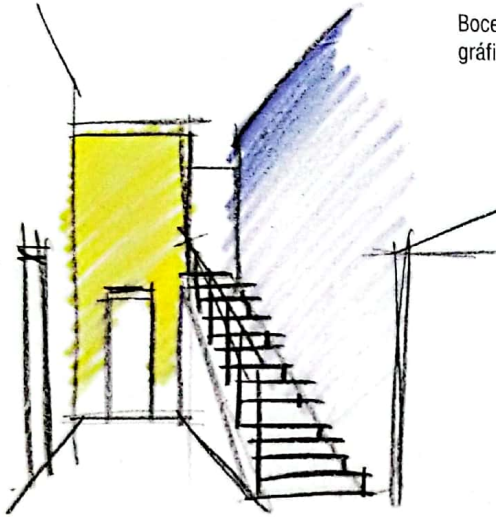
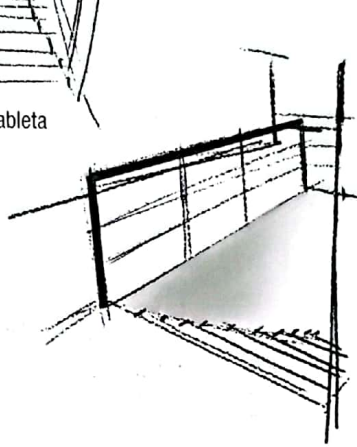
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



Boceto digital (tableta gráfica).



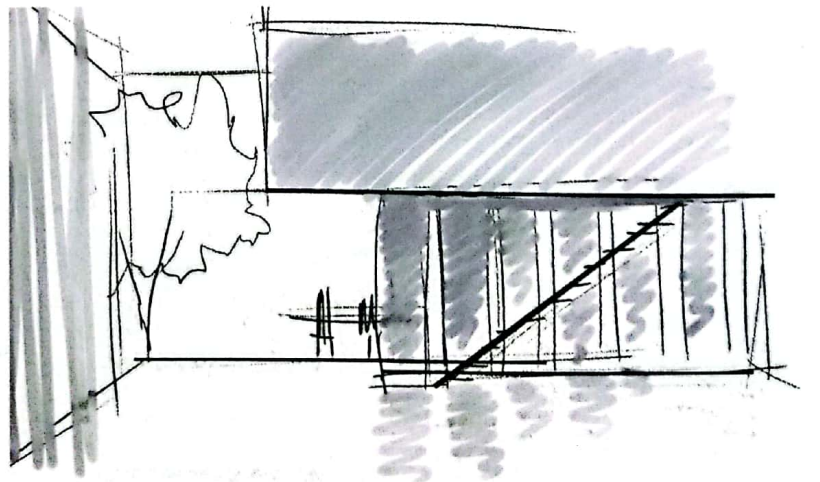
Boceto digital (tableta gráfica).



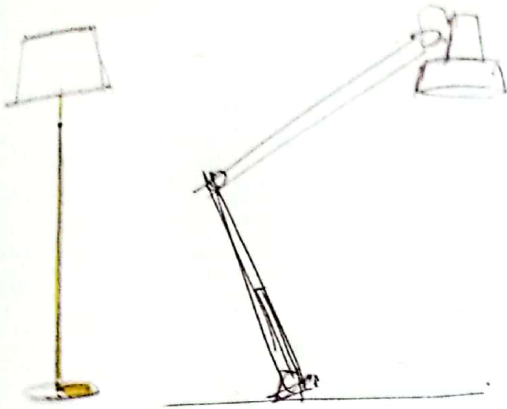
Terminado con lápices de colores.



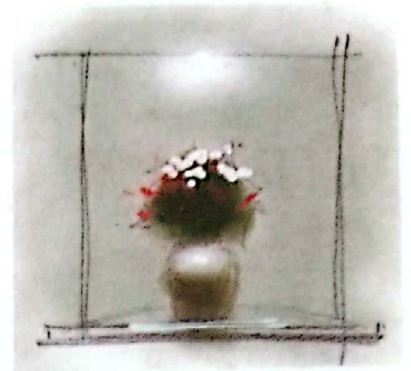
Terminado con lápices de colores.



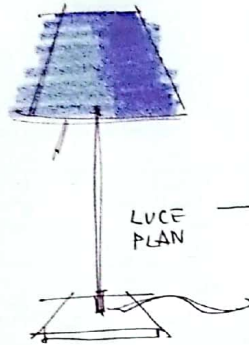
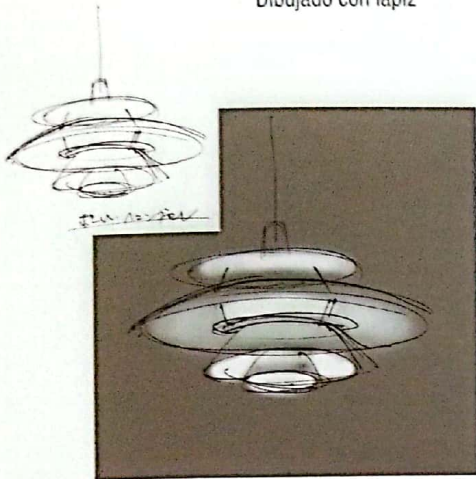




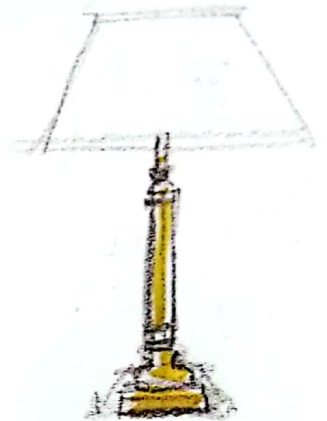
Dibujado con lápiz



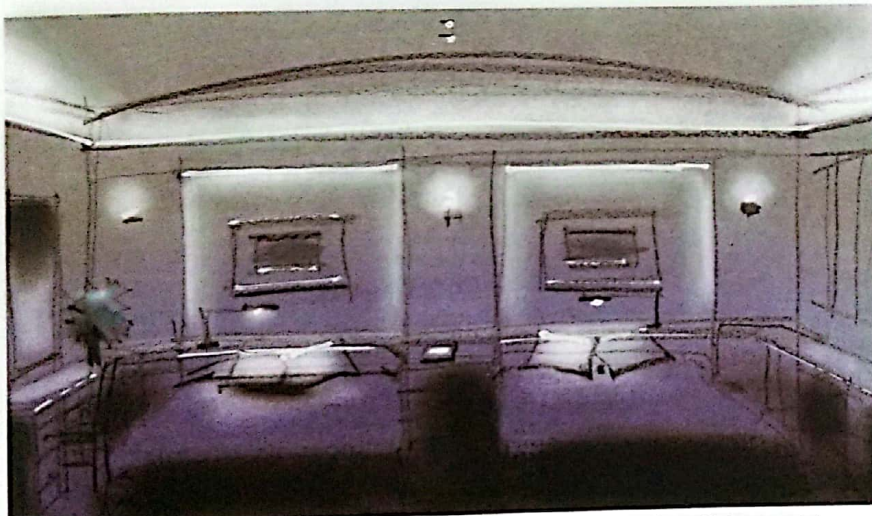
Iluminación enpotrada.



Terminado con lápices de colores.



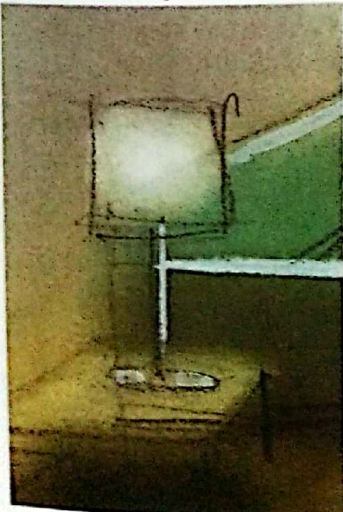
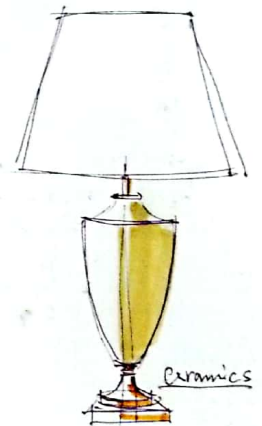
Terminado con lápices de cera (Dermatograph®).



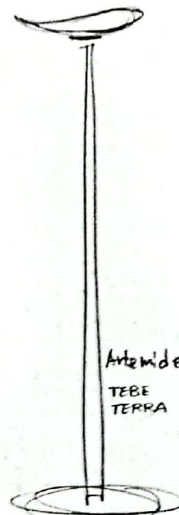
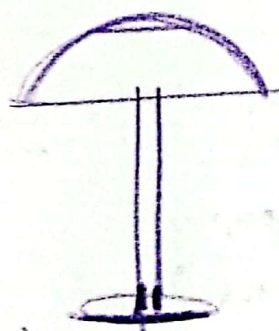
Iluminación indirecta utilizada en un dormitorio: toda la habitación se coloreó con lápices pasteles y luego se utilizó una goma moldeable para crear los efectos de luz.



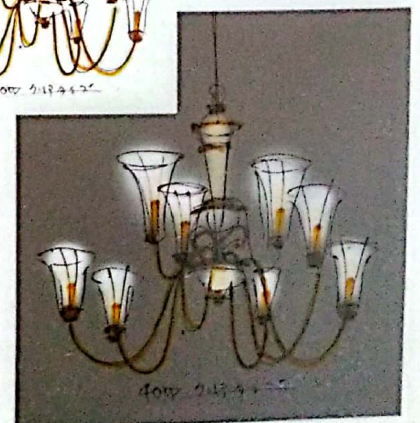
Dibujado con lápiz.



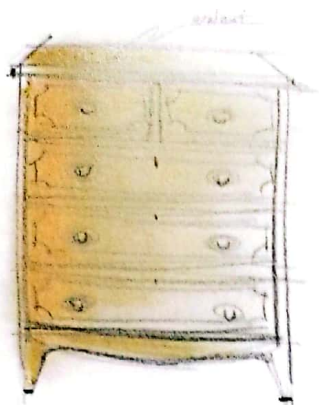
Terminado con lápices pasteles.



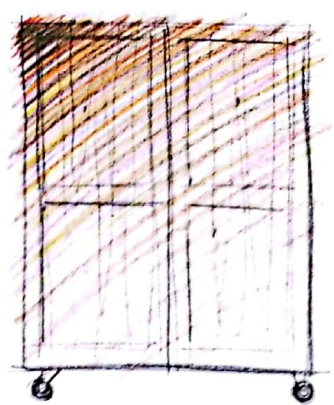
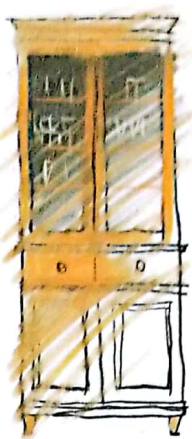
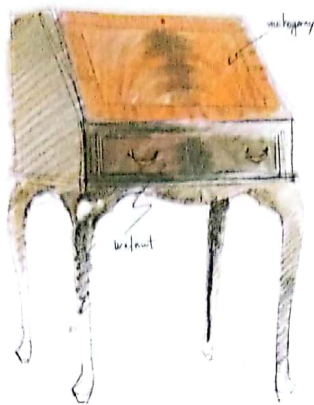
Dibujado con lápiz.



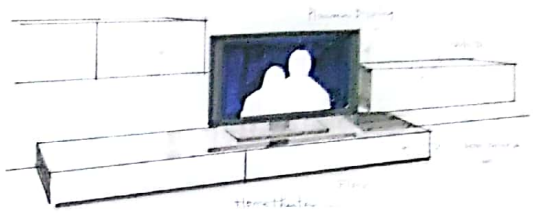
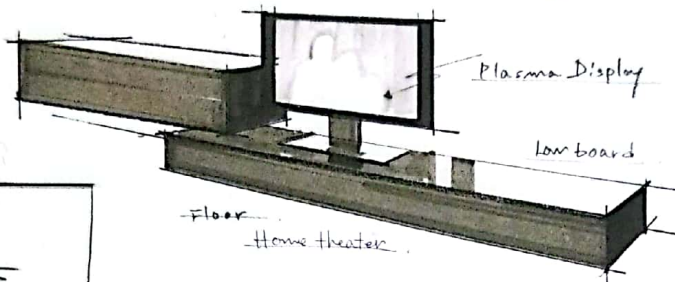




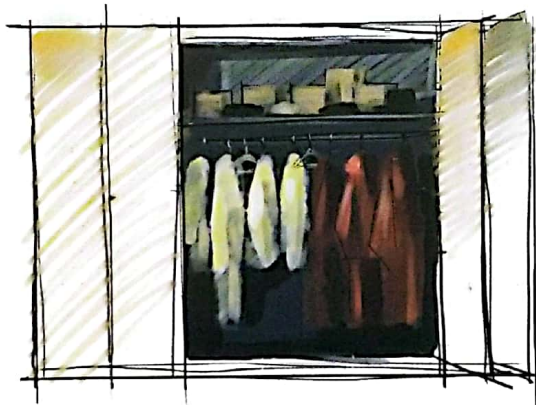
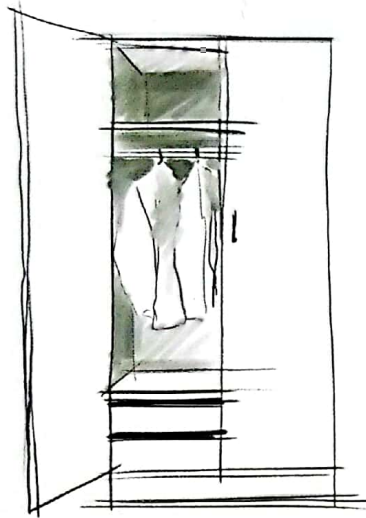
Terminado con lápices pasteles.



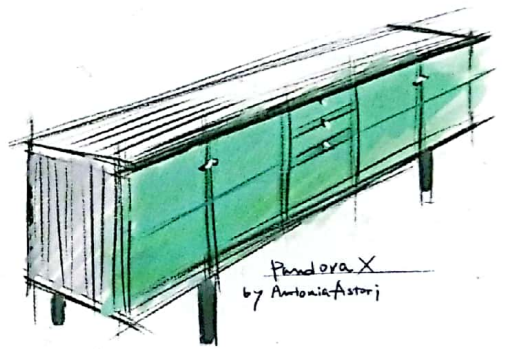
Terminado con lápices de colores.



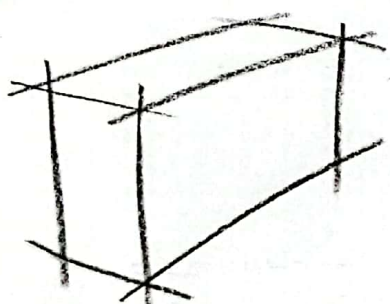
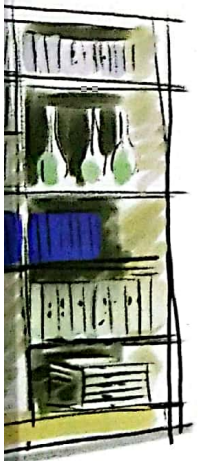
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



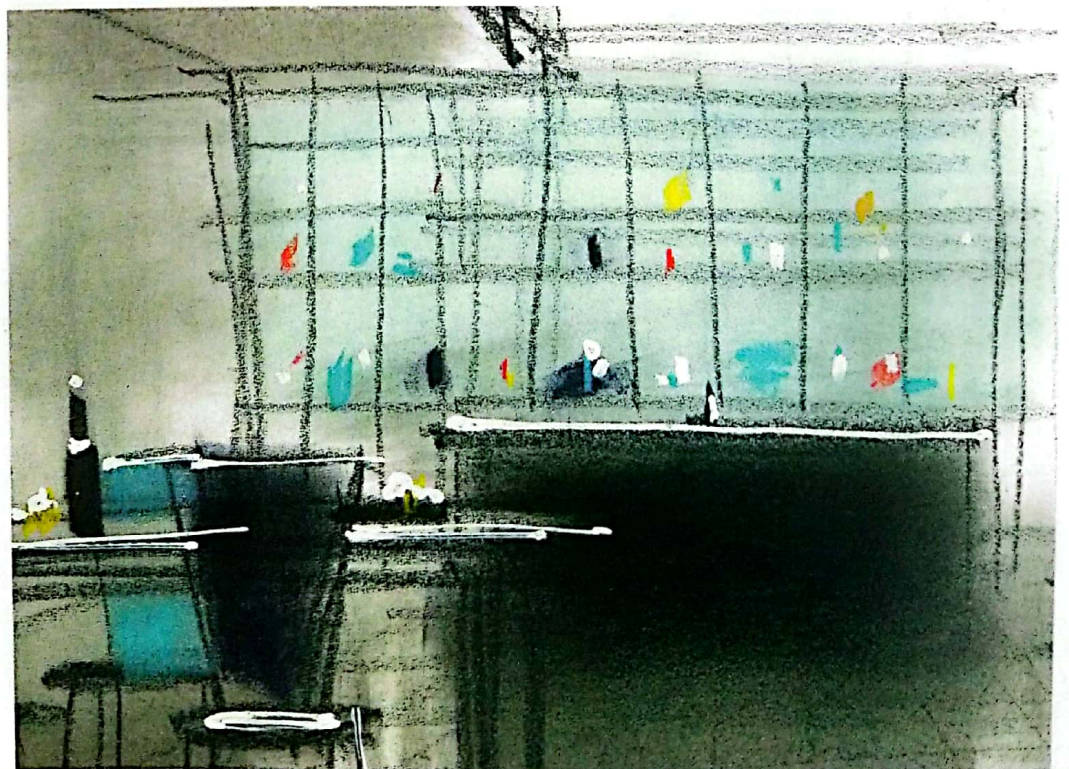
Boceto digital (tableta gráfica).



Pandora X  
by Antonio Astorj

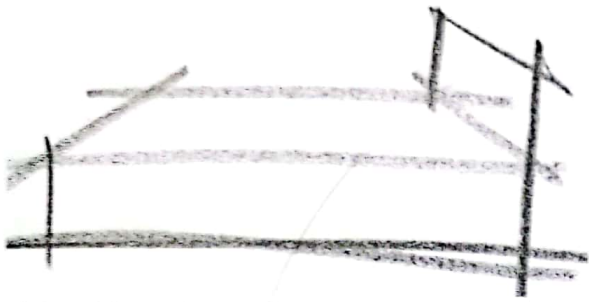


Unidad básica de almacenamiento, perspectiva lateral.

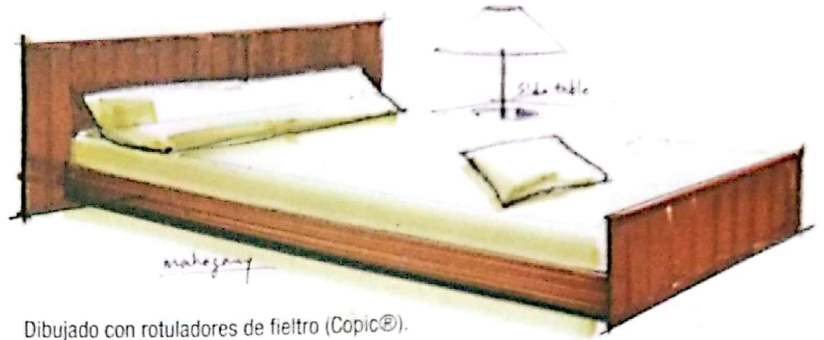


Terminado con lápices pasteles.

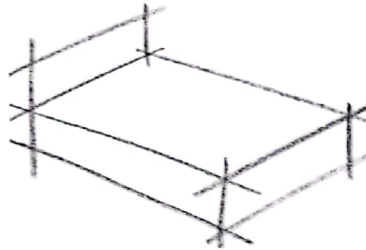
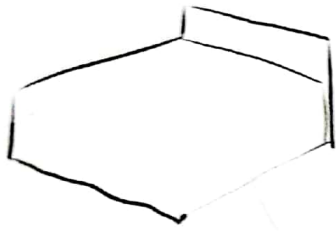




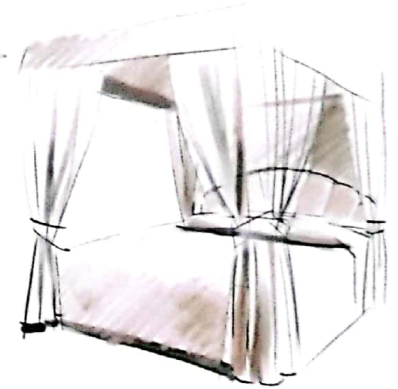
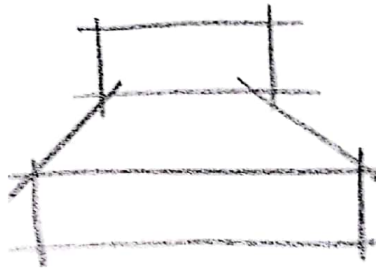
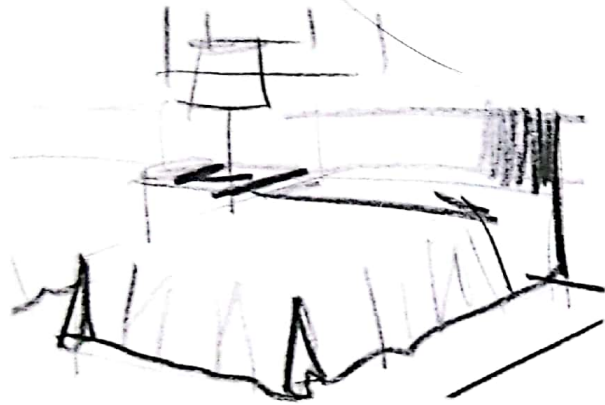
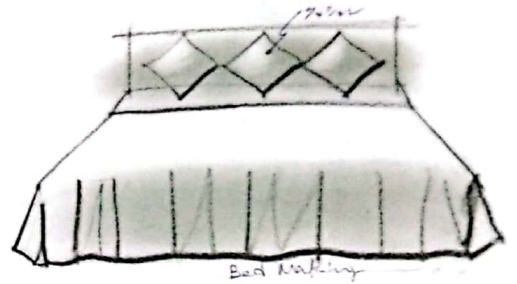
Dibujo básico realizado con lápiz de cera (Dermatograph®).



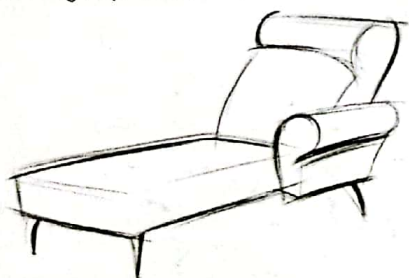
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



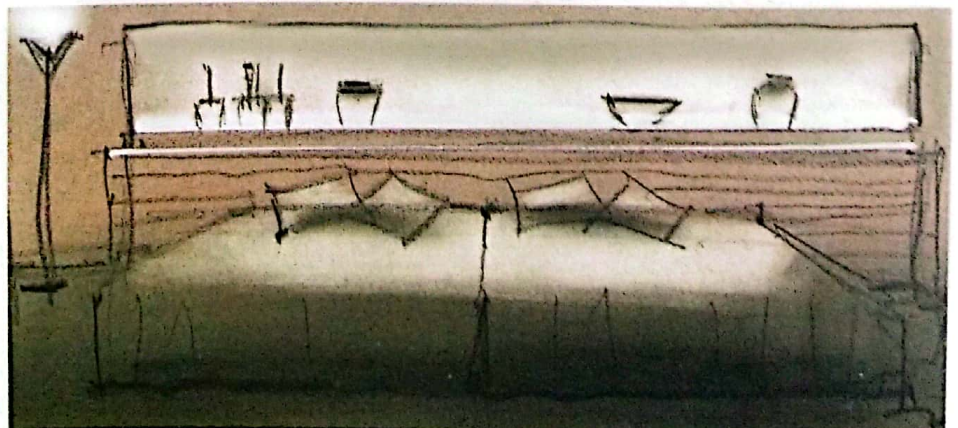
Cama básica.



Boceto digital (tableta gráfica).



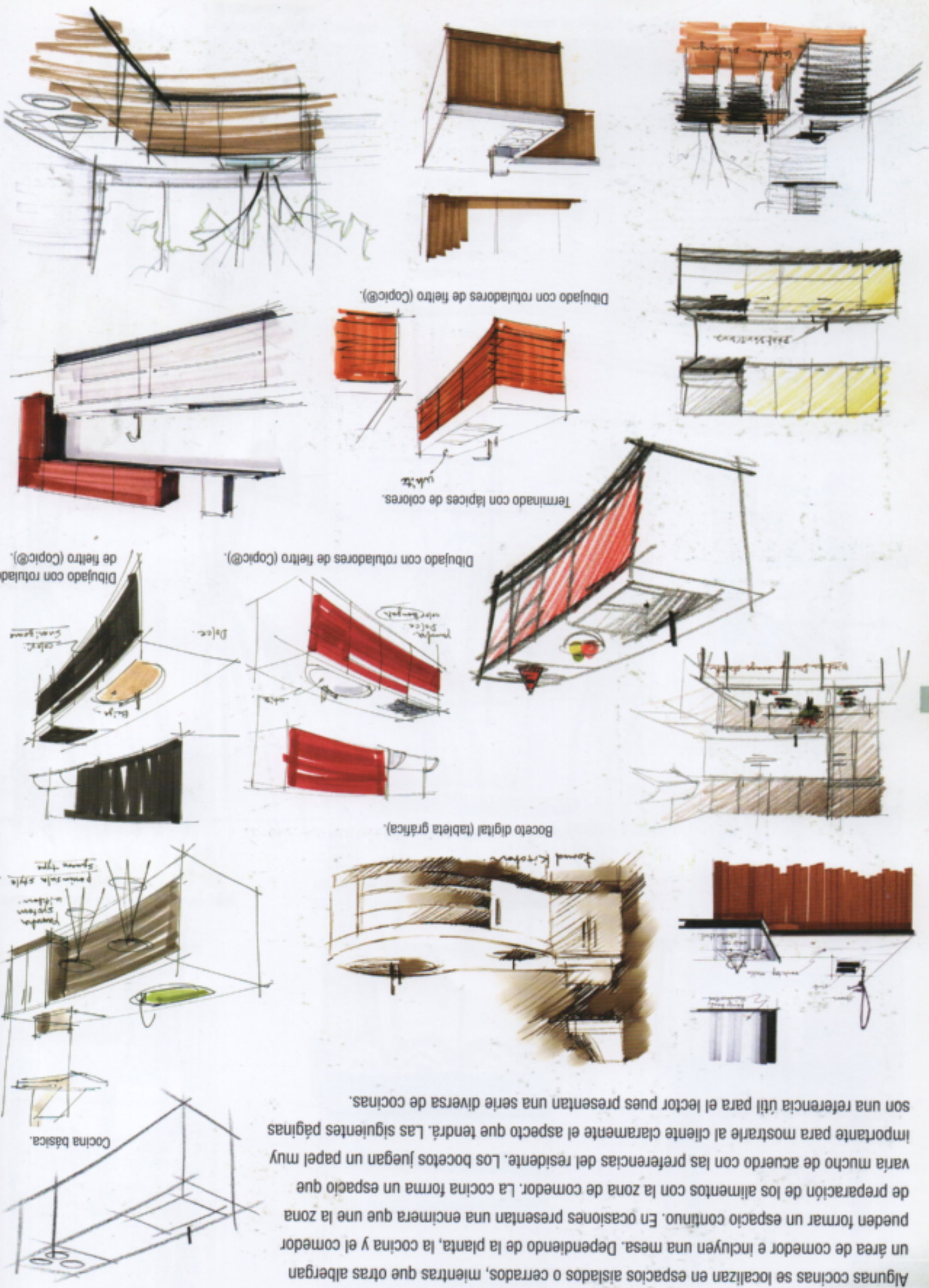
Diván realizado con lápiz de cera (Dermatograph®).



Terminado con lápices pasteles.



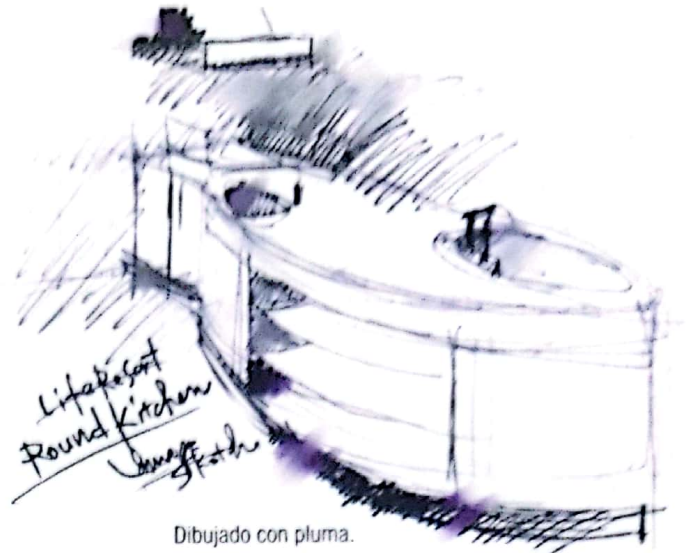
Algunas cocinas se localizan en espacios aislados o cerrados, mientras que otras albergan un área de comedor e incluyen una mesa. Dependiendo de la planta, la cocina y el comedor pueden formar un espacio continuo. En ocasiones presentan una encimera que une la zona de preparación de los alimentos con la zona de comedor. La cocina forma un espacio que varía mucho de acuerdo con las preferencias del residente. Los bocetos juegan un papel muy importante para mostrarle al cliente claramente el aspecto que tendrá. Las siguientes páginas son una referencia útil para el lector pues presentan una serie diversa de cocinas.



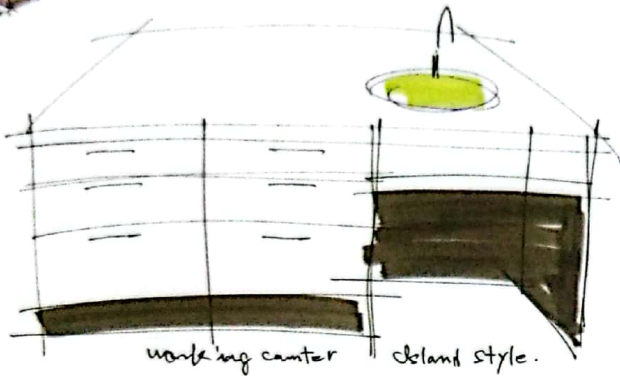




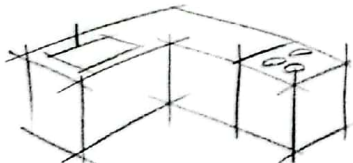
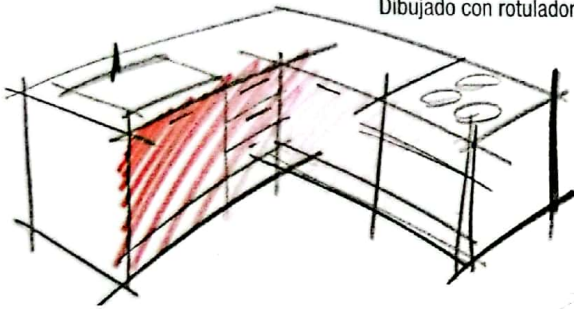
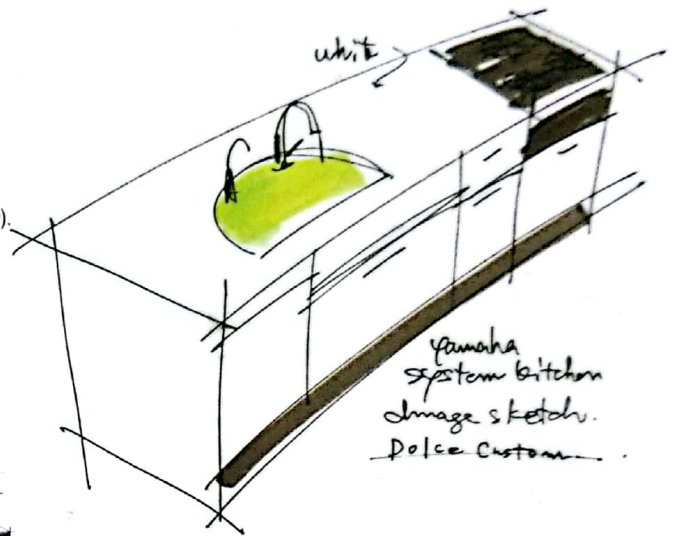
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



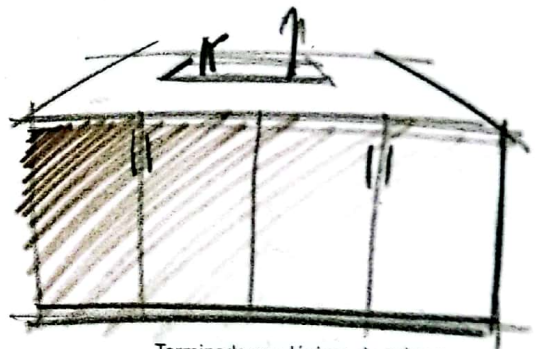
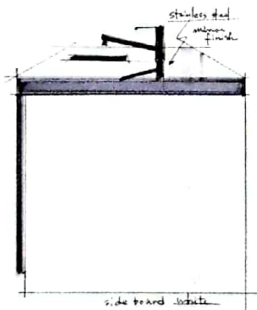
Dibujado con pluma.



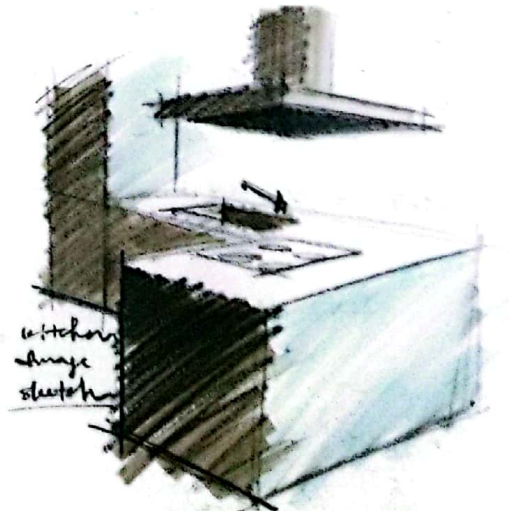
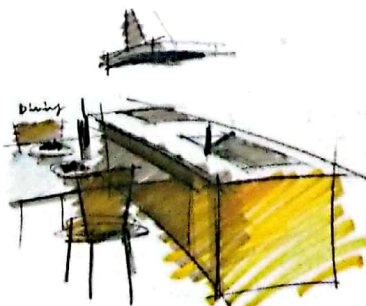
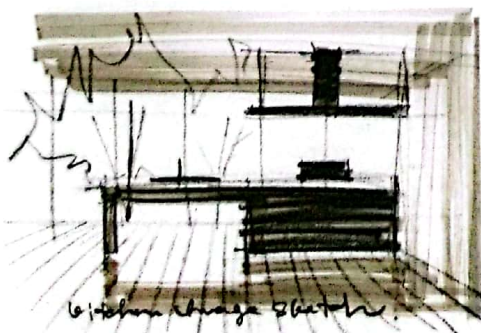
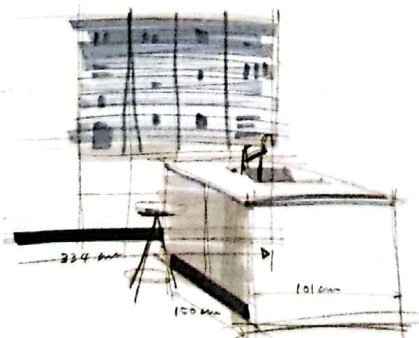
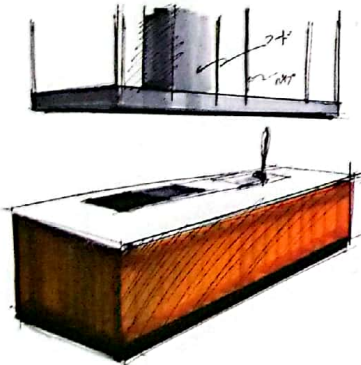
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



Cocina básica.



Terminado con lápices de colores.

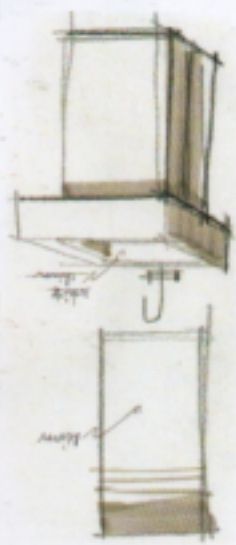


Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).

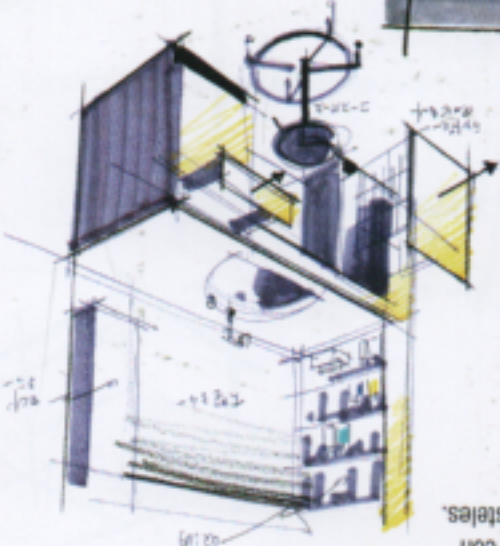


# Lavabos y tocadores

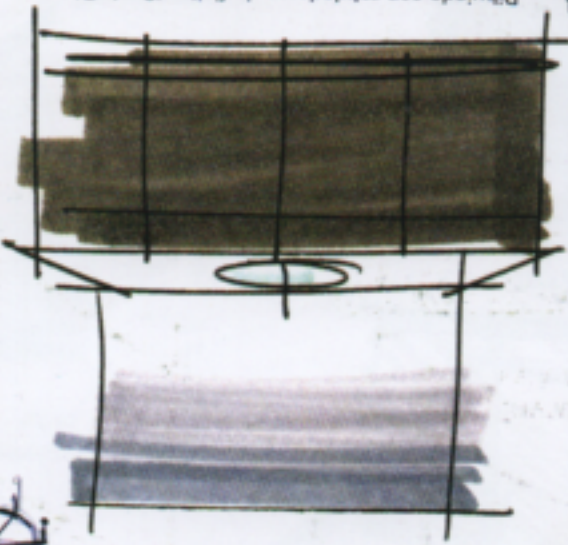
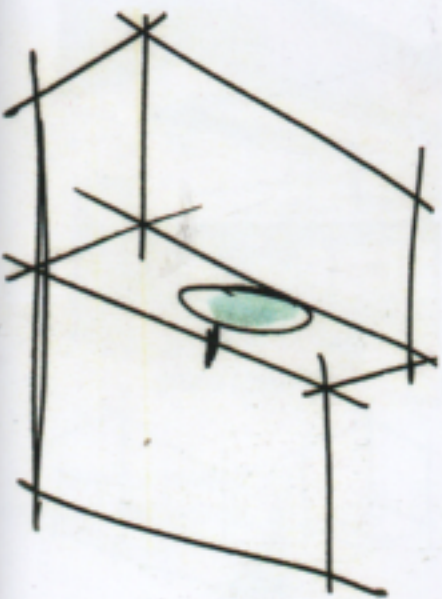
Lo que antiguamente se consideraba parte del vestidor (donde el habitante se lavaba la cara y se cepillaba los dientes) ahora se ha convertido en un lugar cuidado y cómodo, un espacio para acicalarse. La mayoría de los lavabos actuales incluye un espejo, un lavamanos, una encimera y un mueble. Aunque es importante resaltar cada uno de los elementos que lo componen, es crucial realizar un boceto lo más sencillo posible.



Terminado con lápices pasteles.



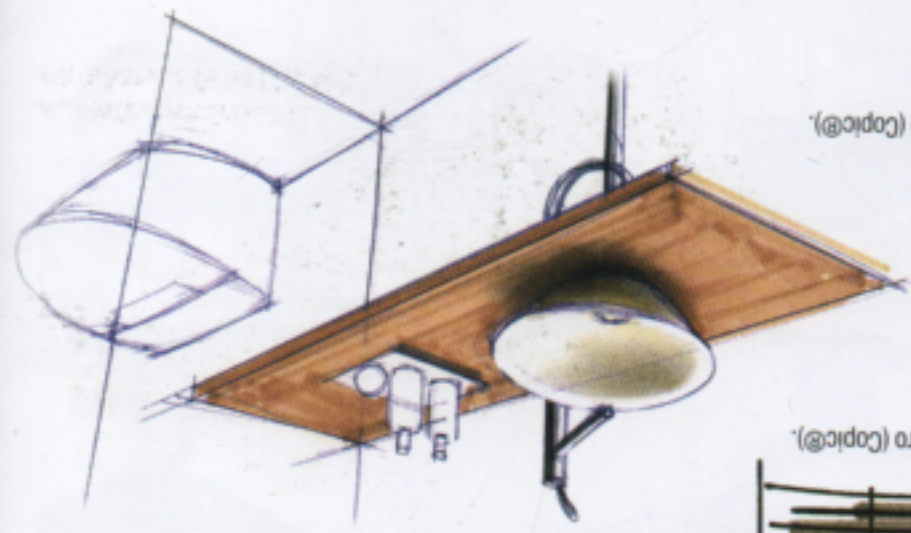
Terminado con lápices de colores.



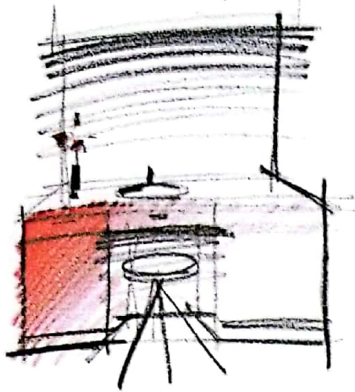
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



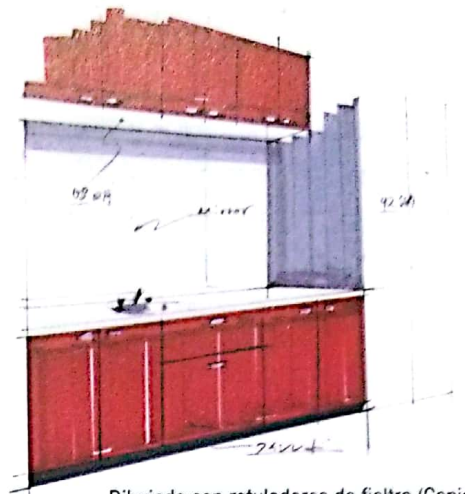




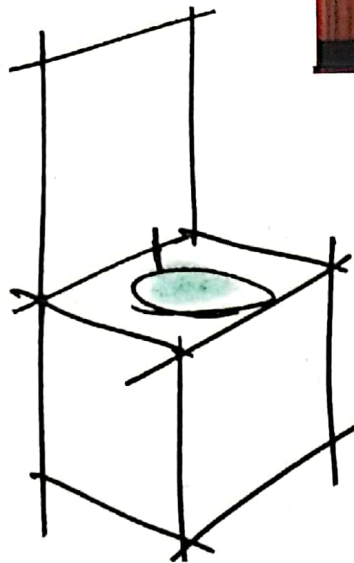
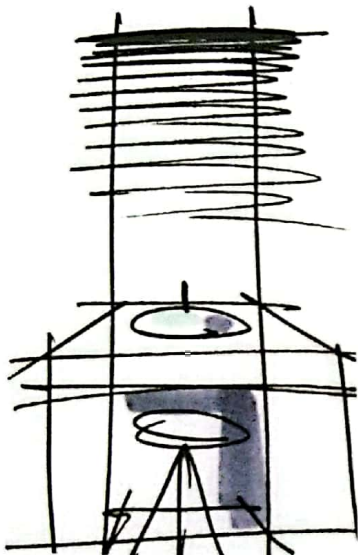
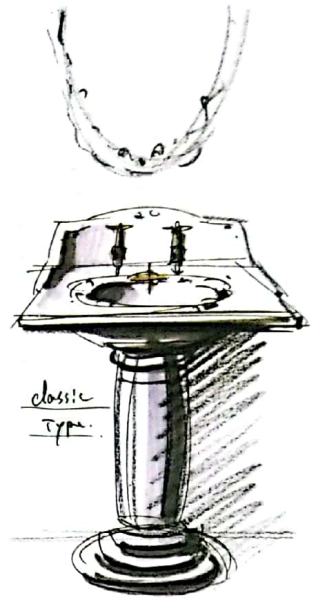
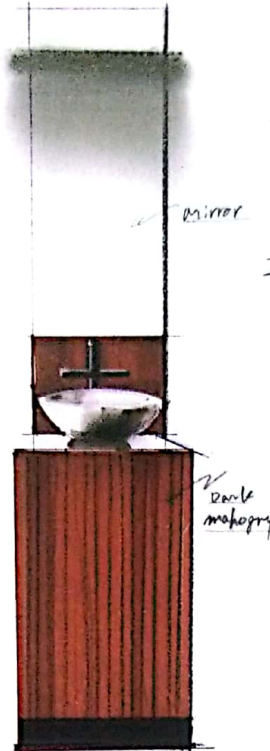
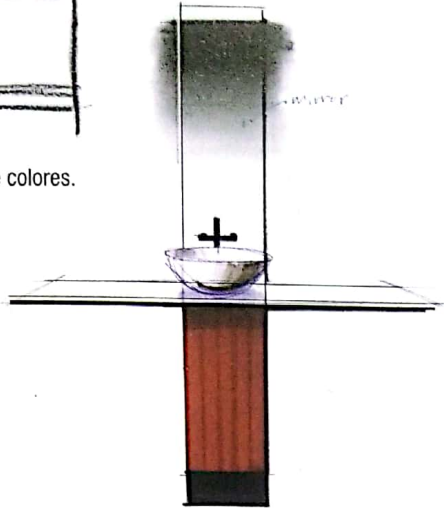
Terminado con lápices de colores.



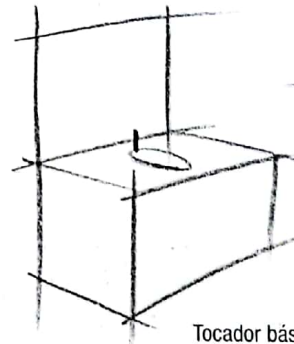
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



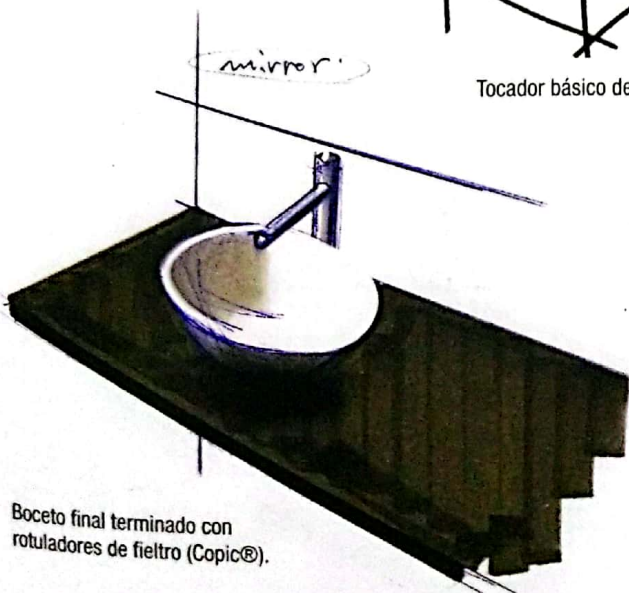
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



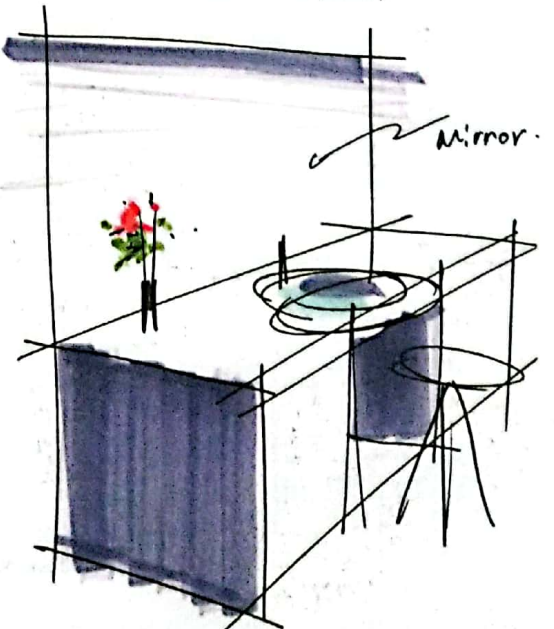
Tocador básico de un lavabo.



Tocador básico de un lavabo (el croquis debe ser lo más sencillo posible).

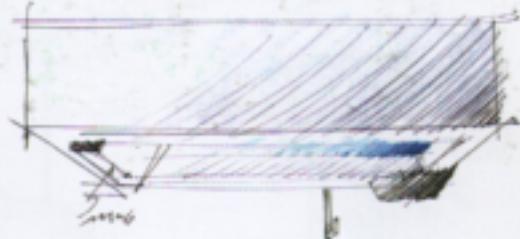
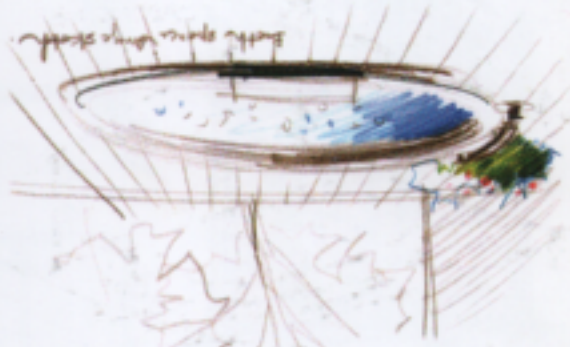
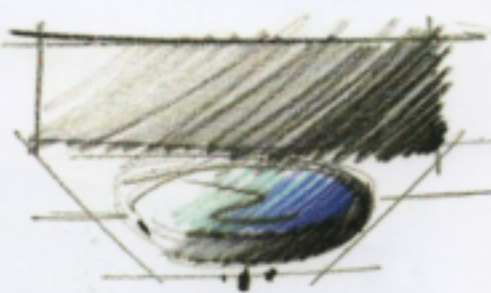


Boceto final terminado con rotuladores de fieltro (Copic®).

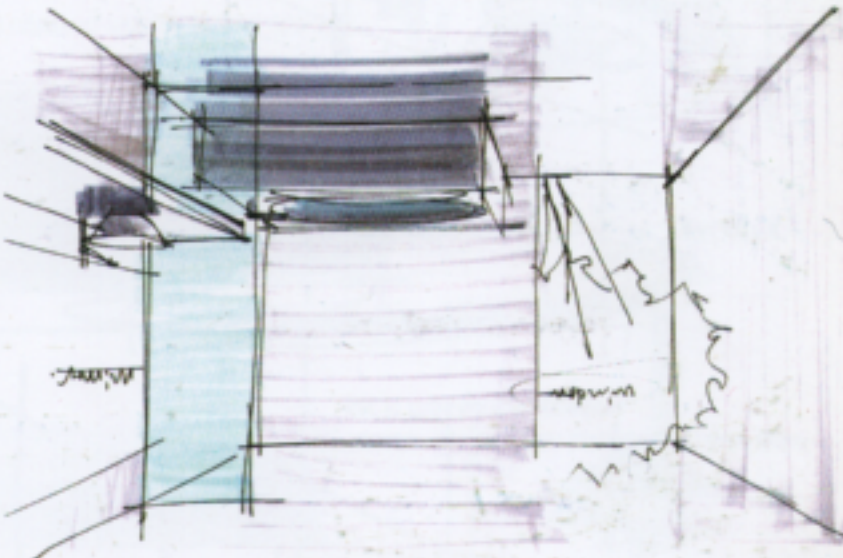




Los cuartos de baño no sólo son lugares donde nos aseamos sino espacios donde se puede disfrutar de las vistas de un jardín, de un spa o como un espacio audiovisual donde se puede escuchar música o ver una película. En sus bocetos se pueden aplicar una serie de técnicas que van desde el dibujo más sencillo de una bañera, un lavamanos, un retrete y otra serie de elementos que sirven para mostrar una atmósfera de comodidad para el cliente.



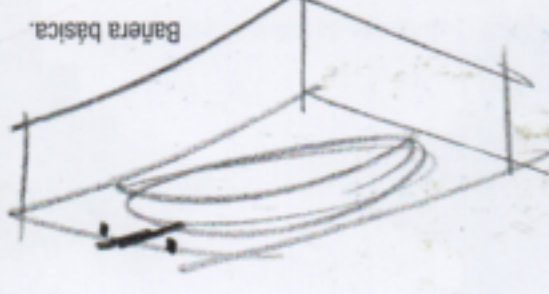
Terminado con lápices de colores.



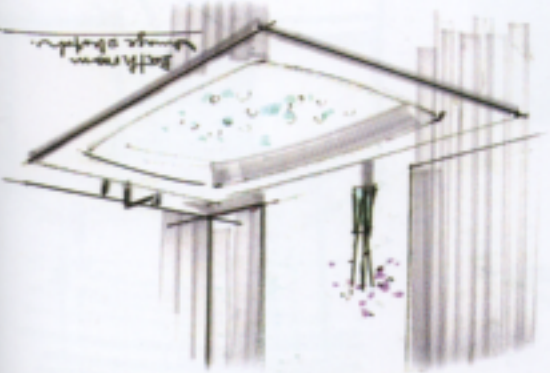
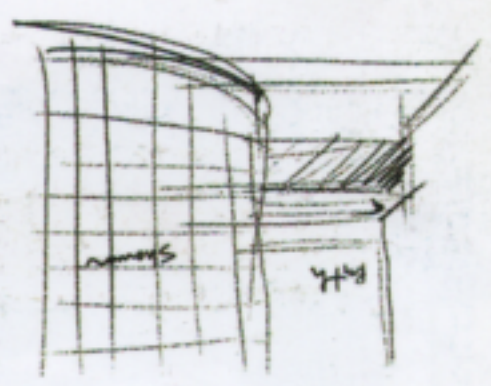
Boceto digital (tableta gráfica).



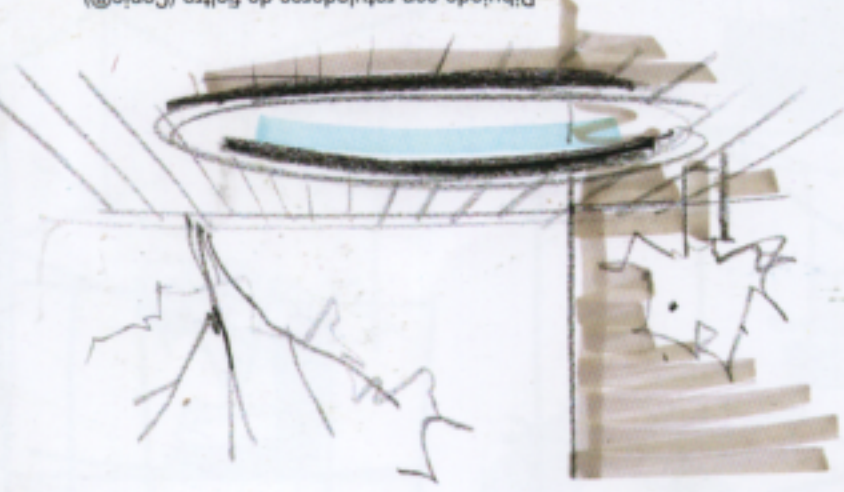
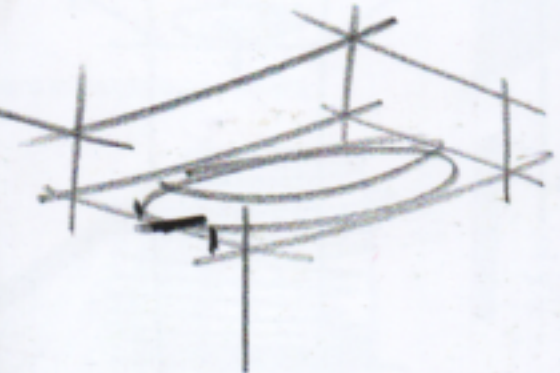
Terminado con lápices pastiles.



Bañera básica.



Terminado con lápices pastiles.

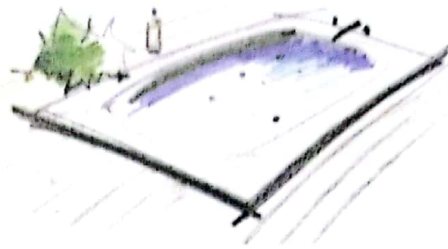
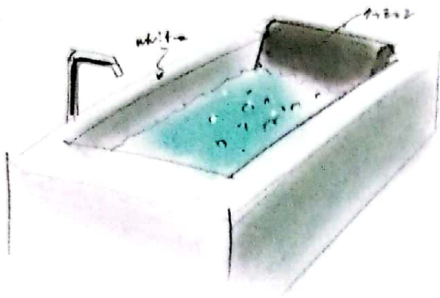


Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).

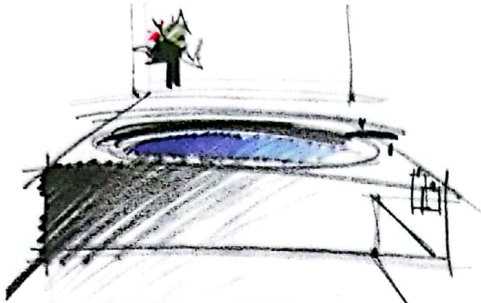


Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).

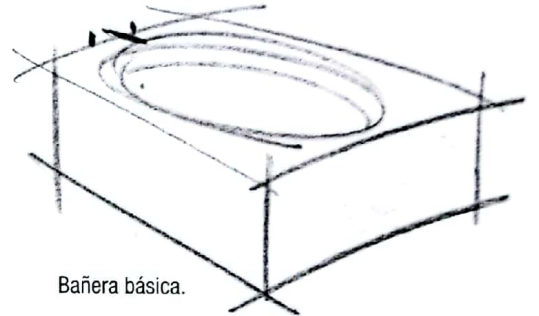
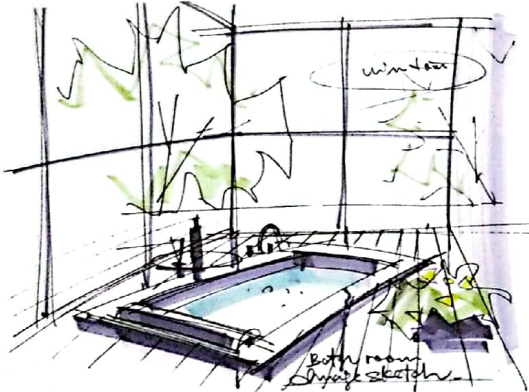
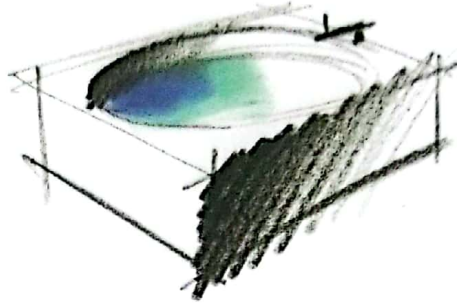




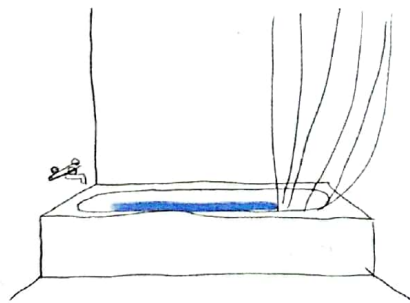
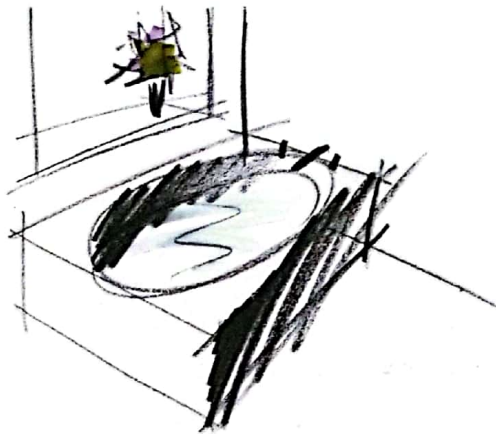
Terminado con lápices de colores.



Terminado con lápices de colores.



Bañera básica.



Boceto digital (tableta gráfica).



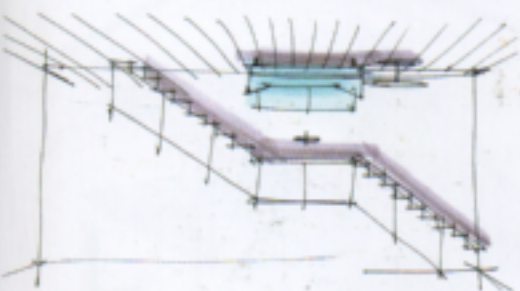
Boceto digital (tableta gráfica).



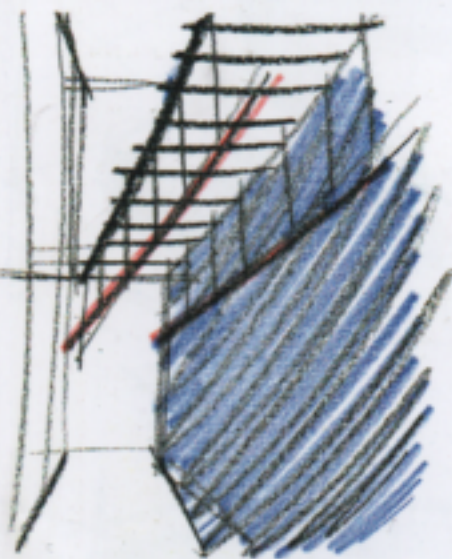
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



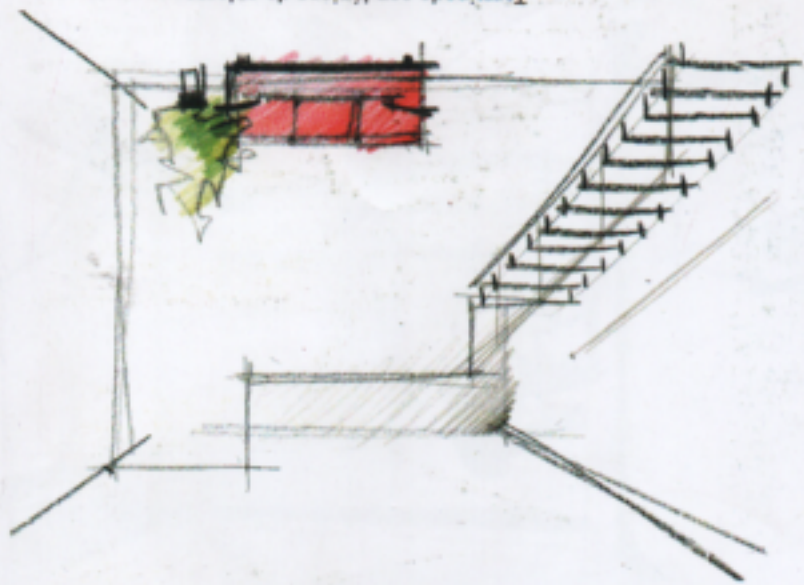
Con frecuencia los clientes quieren ver el dibujo de la escalera y su entorno. Sin embargo, la escalera es uno de los espacios más difíciles de representar, debido a que muchas veces se trata de una estructura compleja. Una escalera es algo más que un elemento de comunicación entre plantas. Al contrario, constituye un elemento clave del diseño interior total. Por eso es importante determinar qué elementos externos son pertinentes y realizar un esfuerzo para incluir sofás y otros muebles cerca de la escalera en el boceto.



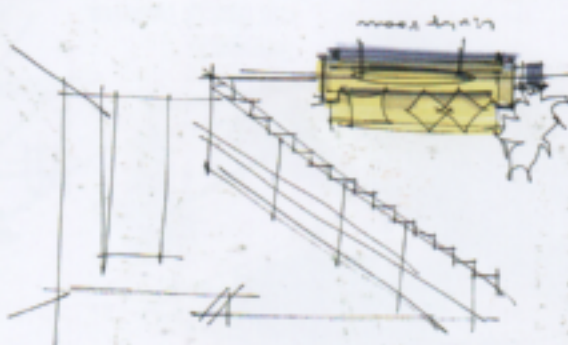
Dibujado con portaminas y marcador de feltro (Copic®).



Terminado con lápices de colores.



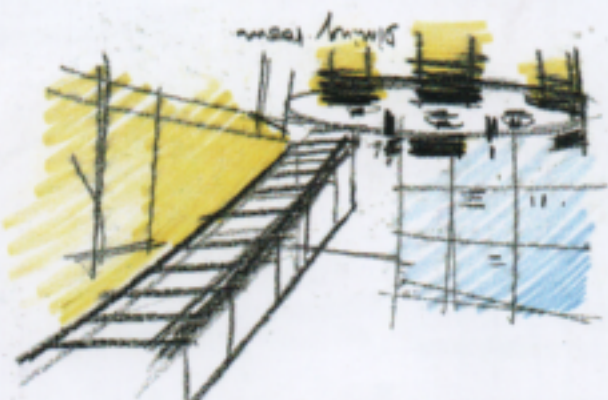
Terminado con lápices de colores.



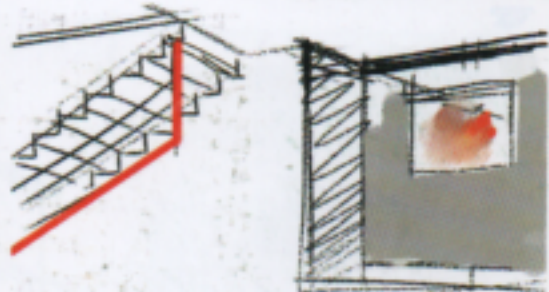
Boceto digital (tableta gráfica).



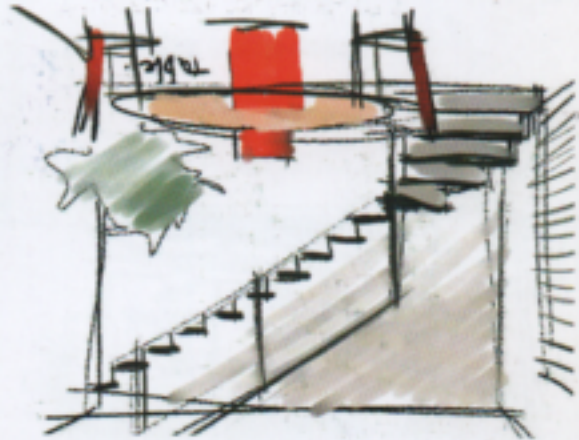
Boceto digital (tableta gráfica).



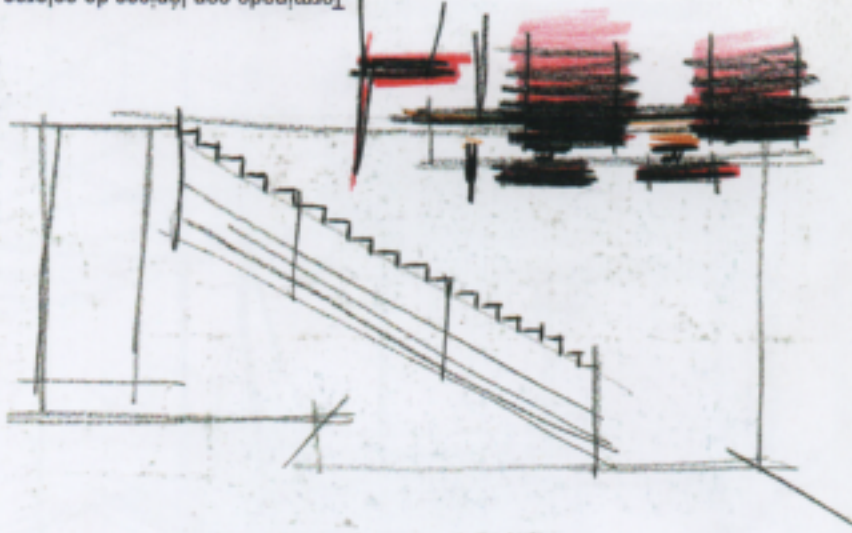
Terminado con lápices de colores.



Boceto digital (tableta gráfica).

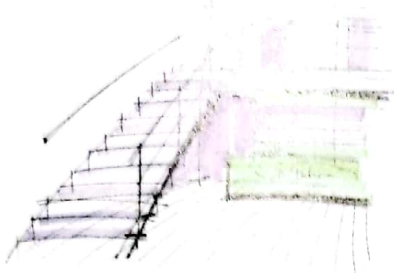


Boceto digital (tableta gráfica).

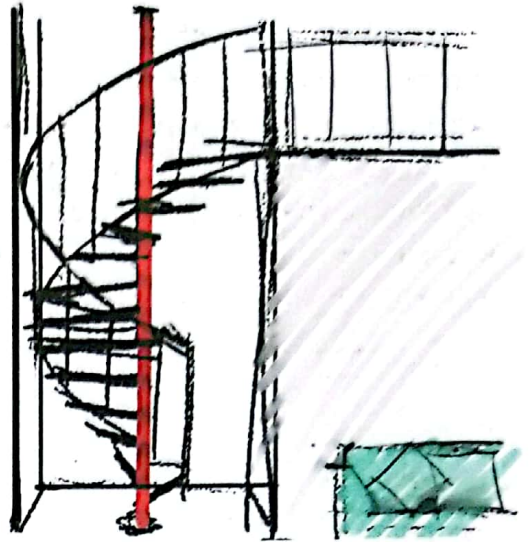
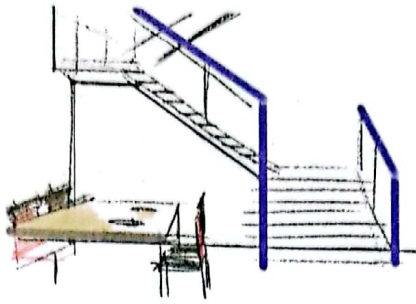


Terminado con lápices de colores.

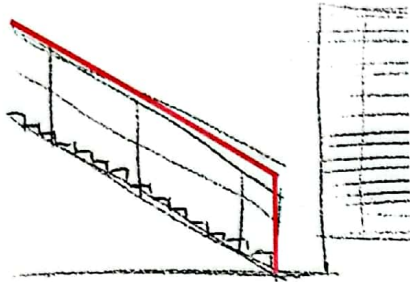




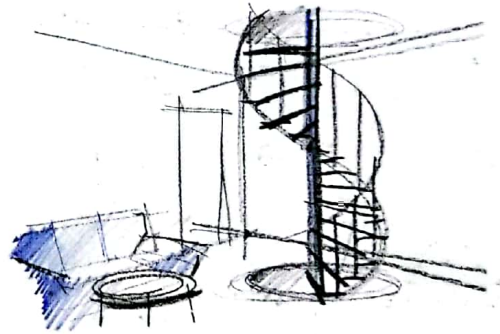
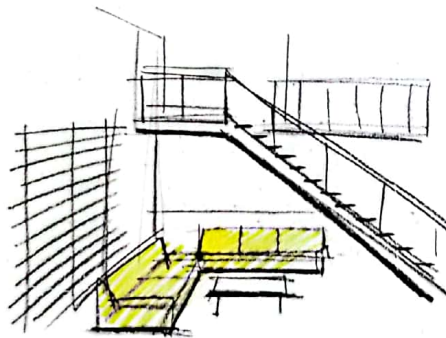
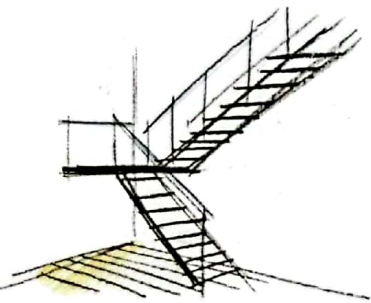
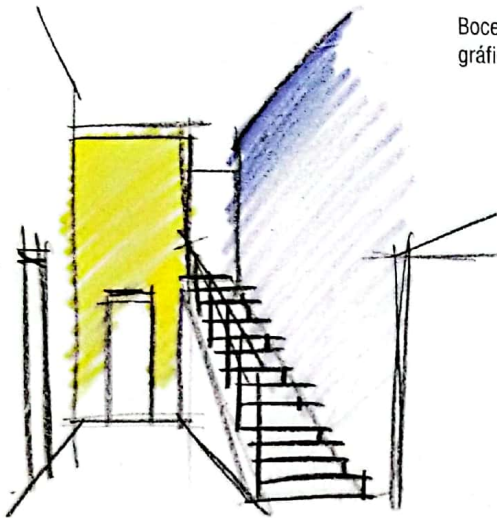
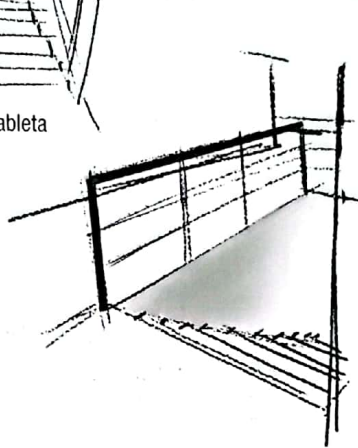
Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



Boceto digital (tableta gráfica).



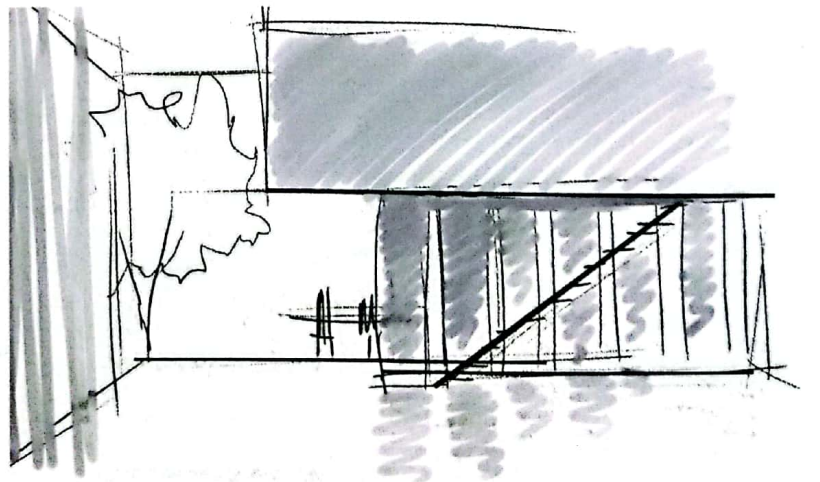
Boceto digital (tableta gráfica).



Terminado con lápices de colores.



Terminado con lápices de colores.

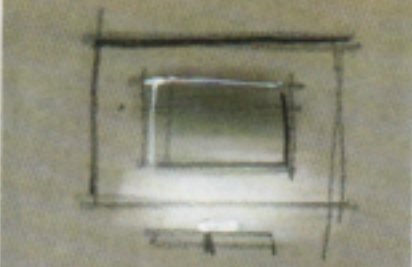




La representación adecuada de la iluminación es fundamental en un boceto de interior. La representación de cada elemento de iluminación es importante, pero también es crucial captar los efectos que produce la luz. Dejar espacios de papel en blanco permite transmitir con eficacia la luminosidad.



Terminado con lápices de cera (Dermatograph®), rotuladores de fieltro (Copic®), y lápices pasteles.



Terminado con lápices de cera (Dermatograph®), rotuladores de fieltro (Copic®), y lápices pasteles.

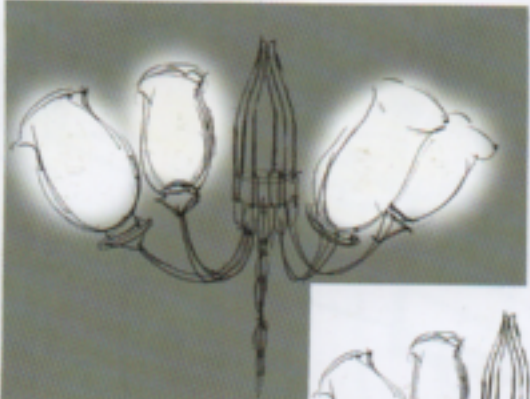


Aquí se muestran los efectos de la luz mediante el lápiz pastel.

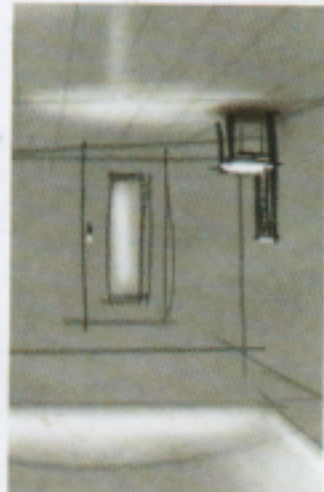


Dibujado con lápices de cera (Dermatograph®).

Dibujado con un portaminas.



Dibujado con lápiz.

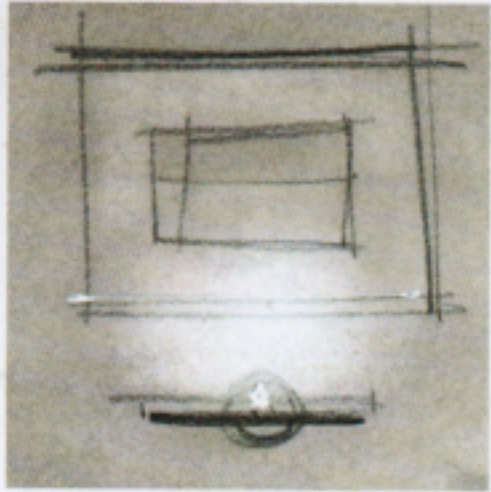


Iluminación indirecta dirigida hacia el techo y hacia el suelo.



COPIC®

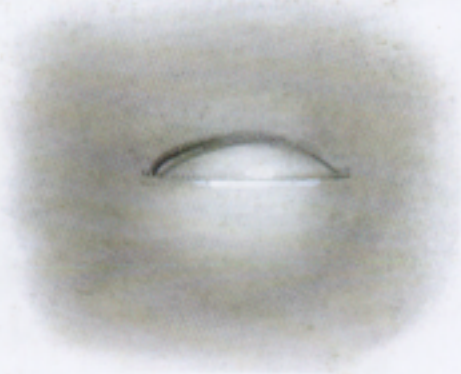
Terminado con lápices de cera (Dermatograph®) y rotuladores de fieltro (Copic®).



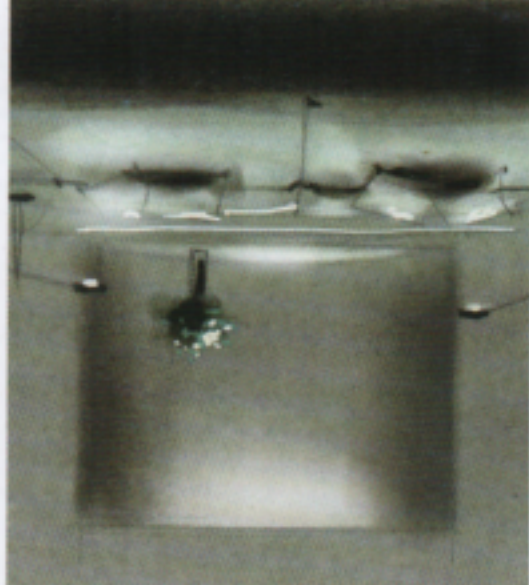
Representación de una pared iluminada.



FLUX



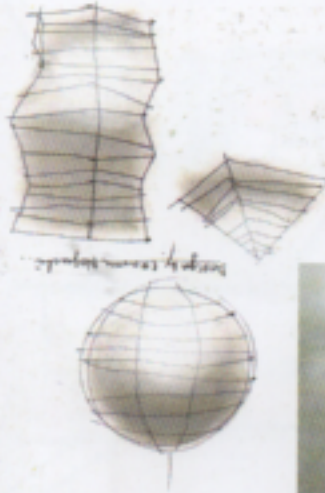
Terminado con lápices de cera, rotuladores de fieltro, lápices pasteles y goma moldeable.



Iluminación empotrada.



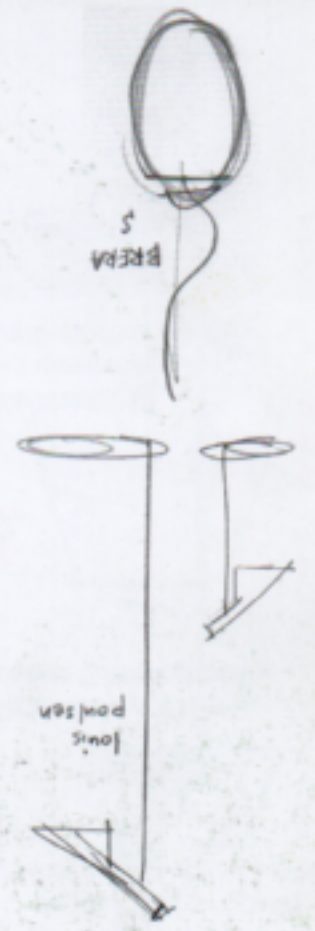
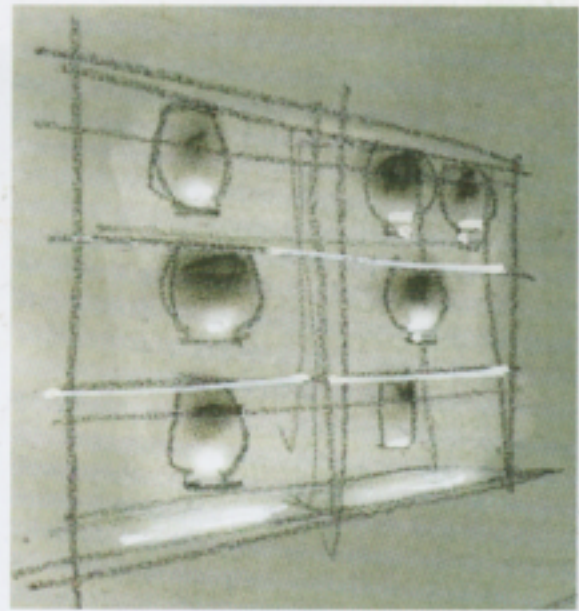
Iluminación empotrada y del suelo.



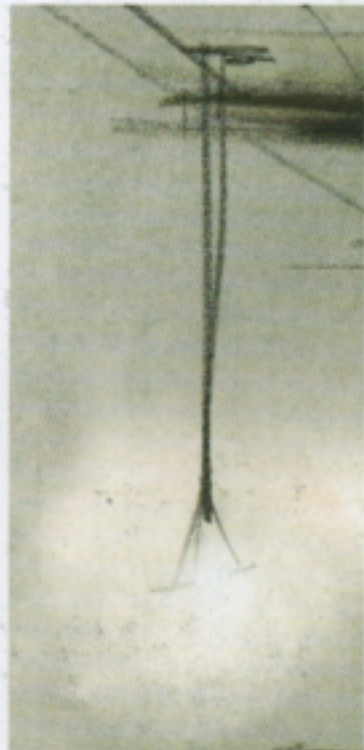
Terminado con lápices pasteles.

con lápices pasteles.

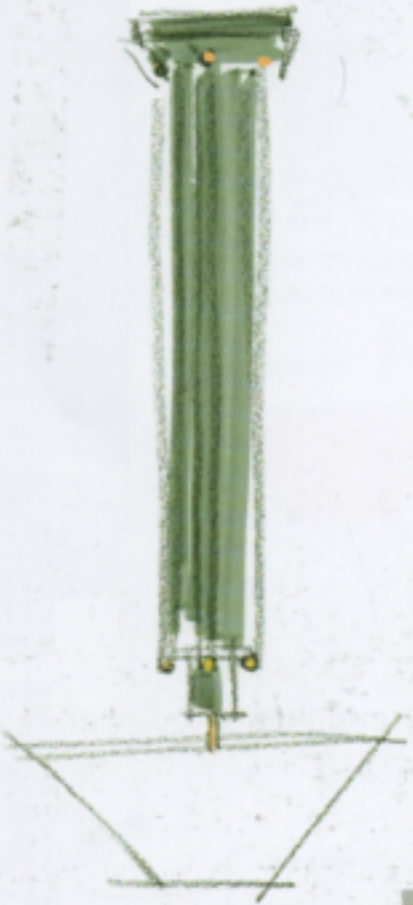




Terminado con lápices pasteles.



Dibujado con rotuladores de fieltro (Copic®).



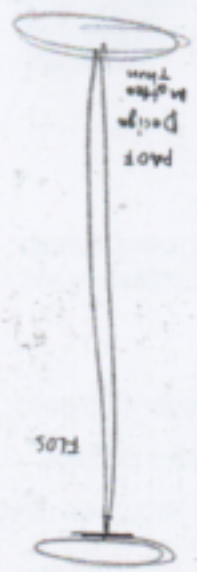
Dibujado con lápiz.



FLDS Design Achille Castiglioni!



Dibujado con lápiz.



Luce PLAN



Terminado con lápices de colores.

Terminado con lápices pasteles: se ha utilizado una goma moldeable para generar efectos de iluminación.

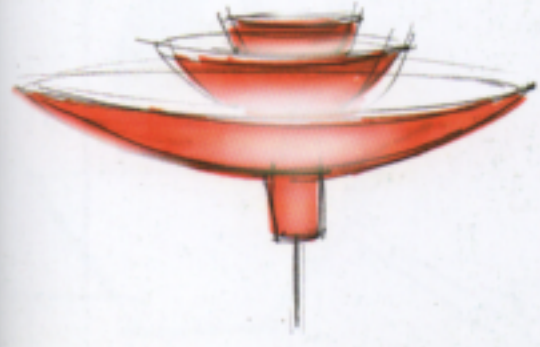


Dibujado con lápiz

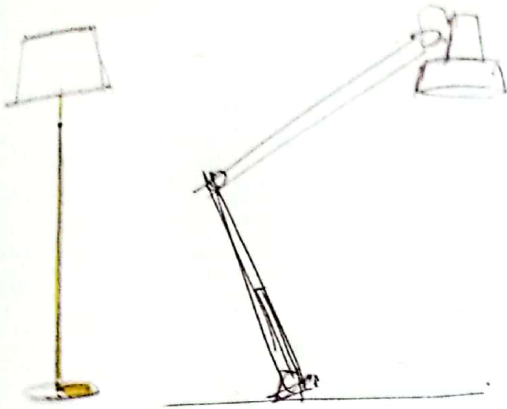


G-SERIES

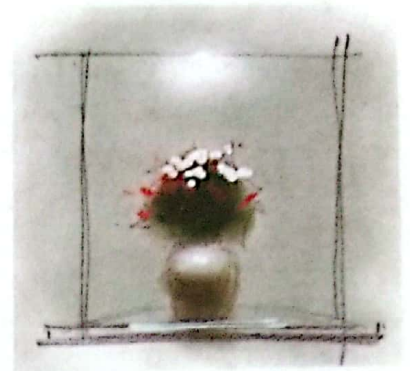
P.H. 522



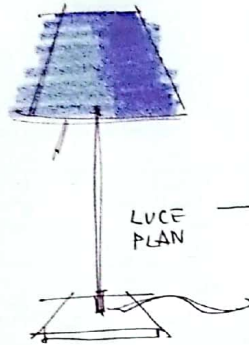
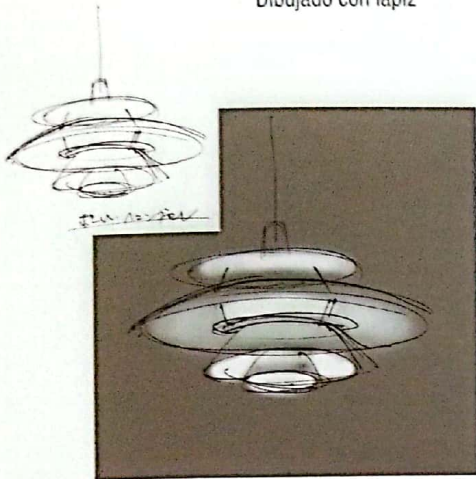




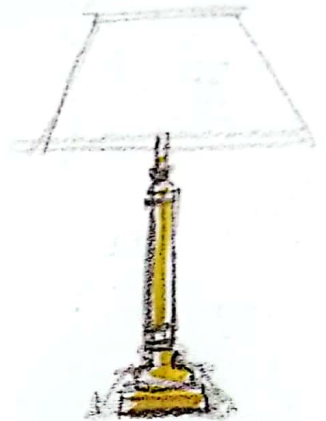
Dibujado con lápiz



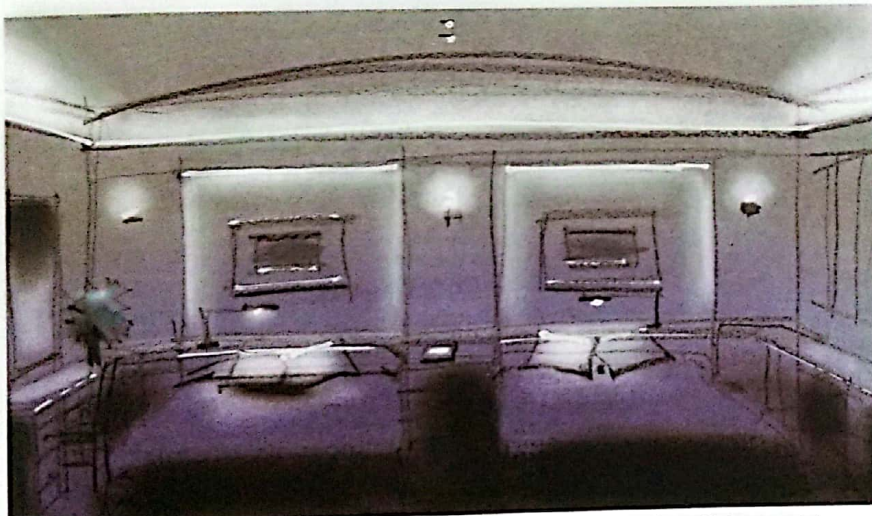
Iluminación enpotrada.



Terminado con lápices de colores.



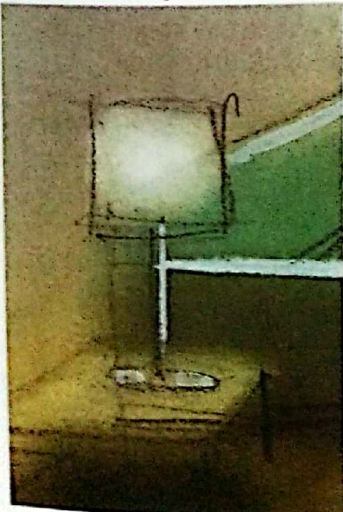
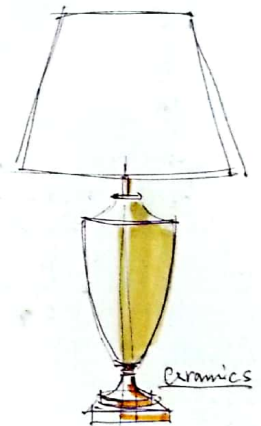
Terminado con lápices de cera (Dermatograph®).



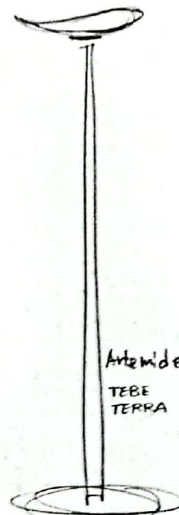
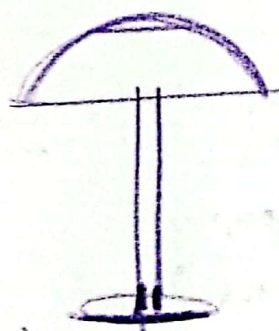
Iluminación indirecta utilizada en un dormitorio: toda la habitación se coloreó con lápices pasteles y luego se utilizó una goma moldeable para crear los efectos de luz.



Dibujado con lápiz.



Terminado con lápices pasteles.



Dibujado con lápiz.

