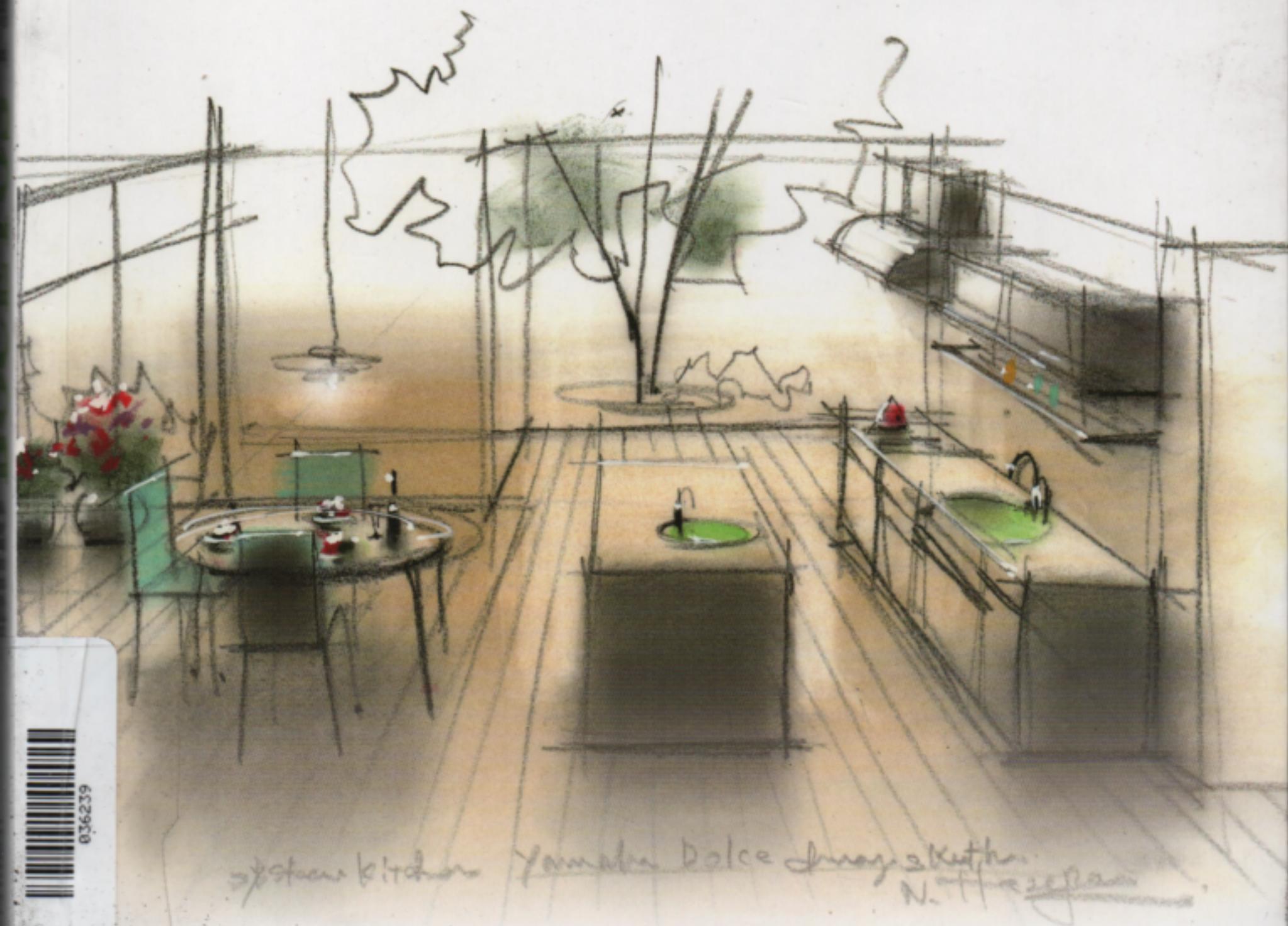


Interiorismo

BOCETOS

Paso a Paso

NORIYOSHI HASEGAWA



system kitchen Yamada Dolce Inazakethi.
N. Hasegawa

LINKS



036239

Capítulo IV

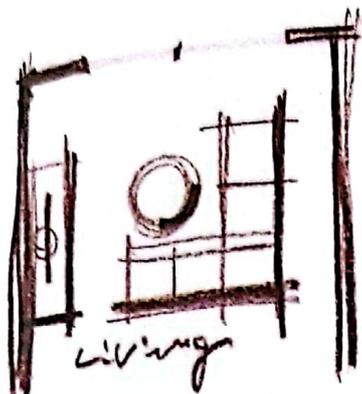
Croquis de comunicación

Los croquis que comunican se pueden utilizar en las reuniones con el cliente. Permiten al diseñador mantener una conversación mientras dibuja.



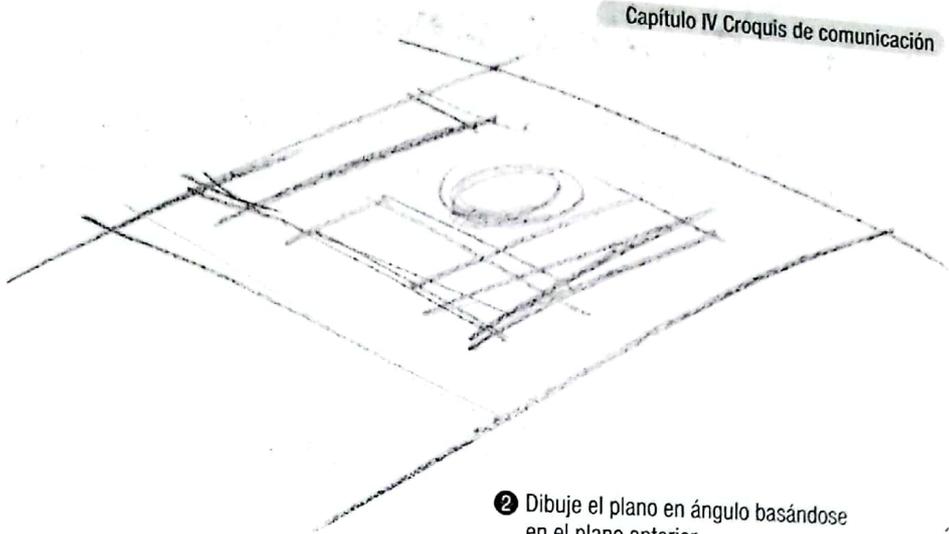
0 30 60 90 Segundos



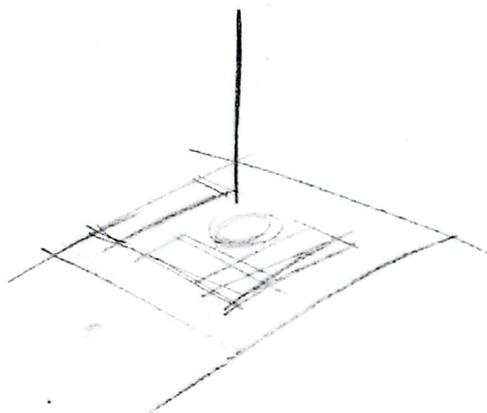


Home-cinema

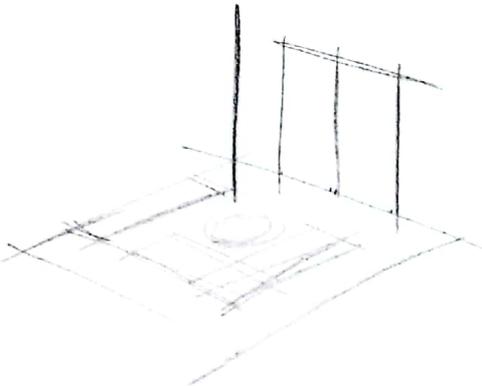
1 Dibuje con rapidez una unidad de relax, un sofá y un par de piezas más para producir un plano ortogonal básico.



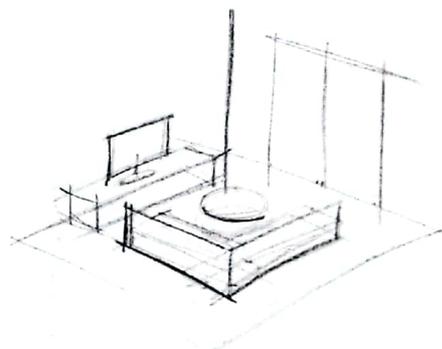
2 Dibuje el plano en ángulo basándose en el plano anterior.



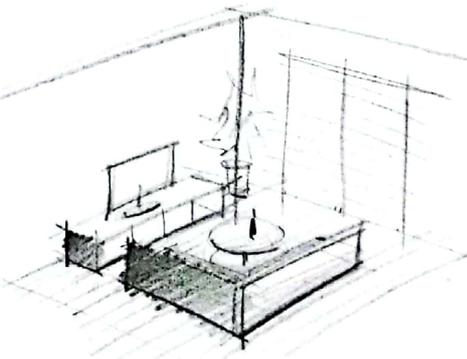
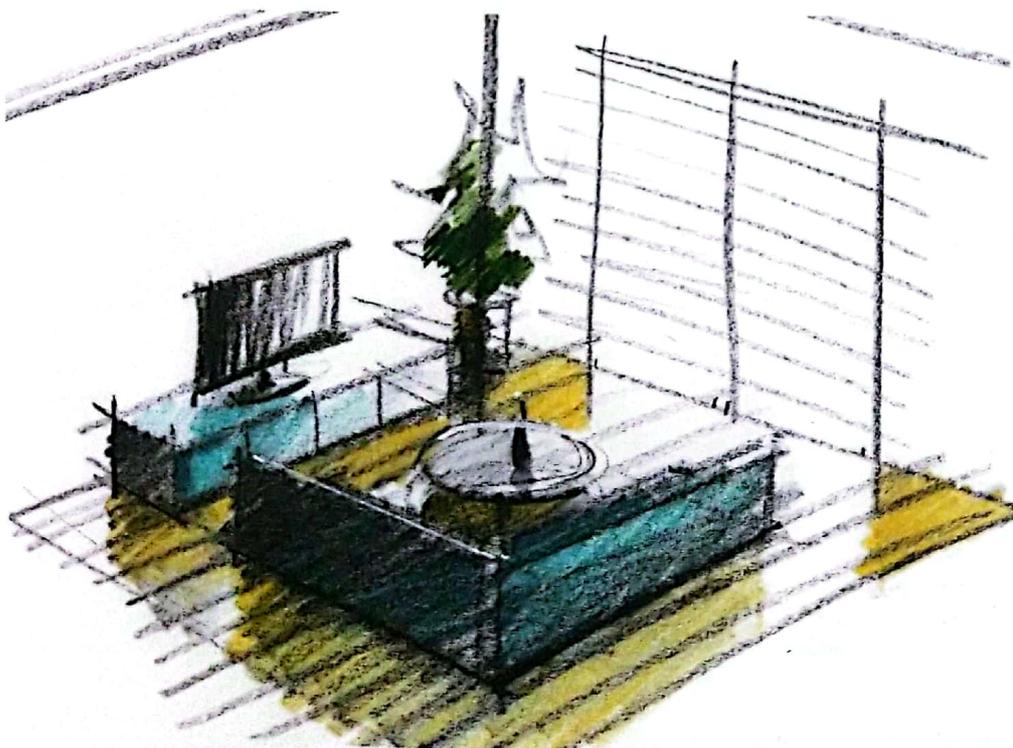
3 Dibuje una línea vertical.



4 Dibuje una puerta corredera de cristal.

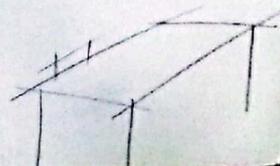
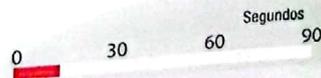


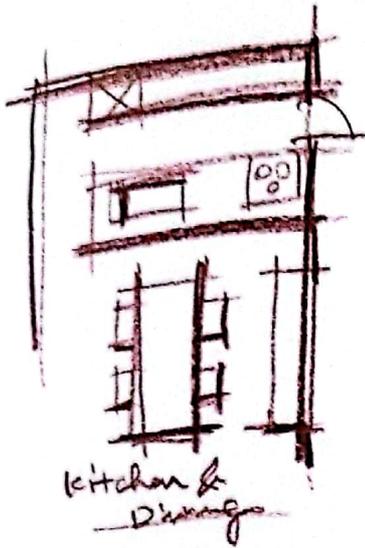
5 Eleve el sofá, la televisión y otros muebles como sólidos tridimensionales.



6 Añada las líneas de la cortina y del suelo. Introducir detalles en los muebles. Dibujar una planta.

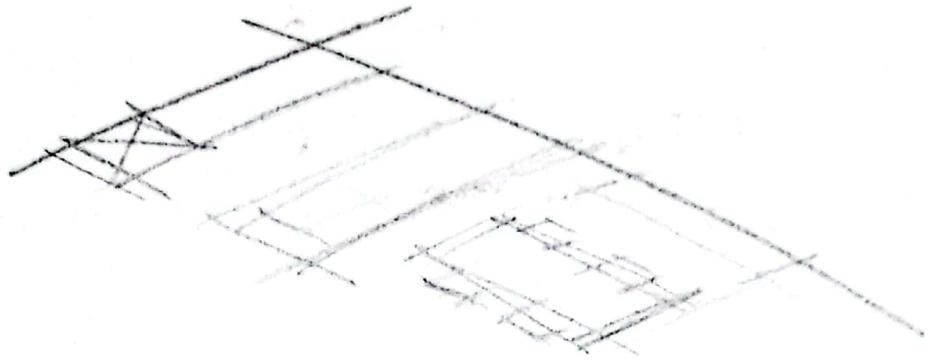
7 Añada reflejo de luz en el suelo para finalizar el dibujo. (En este caso se han utilizado lápices de colores).



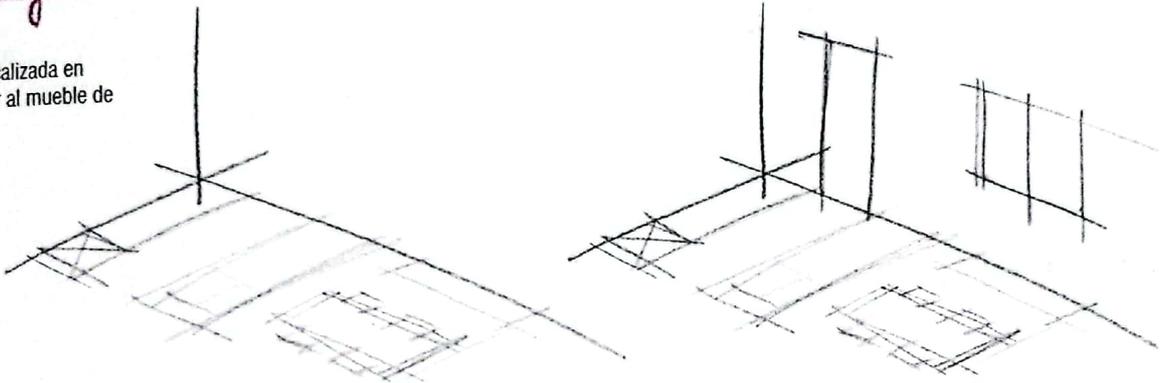


Cocina 2

1 Plano de una mesa localizada en posición perpendicular al mueble de la cocina.

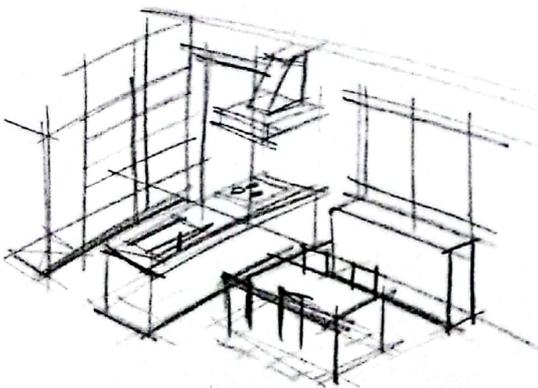


2 Dibuja el plano en perspectiva basándose en el plano anterior.

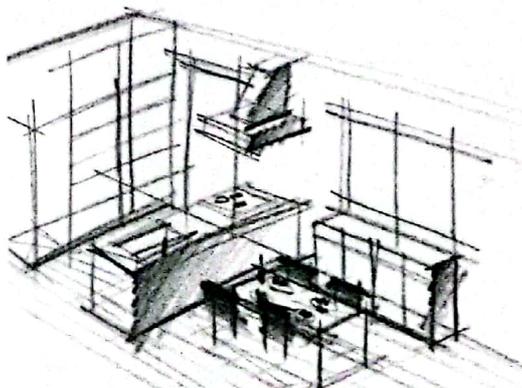


3 Dibuja una línea vertical.

4 Añada una puerta y una ventana.

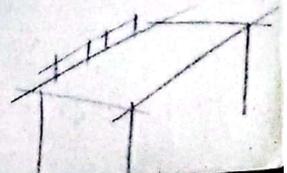
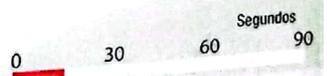


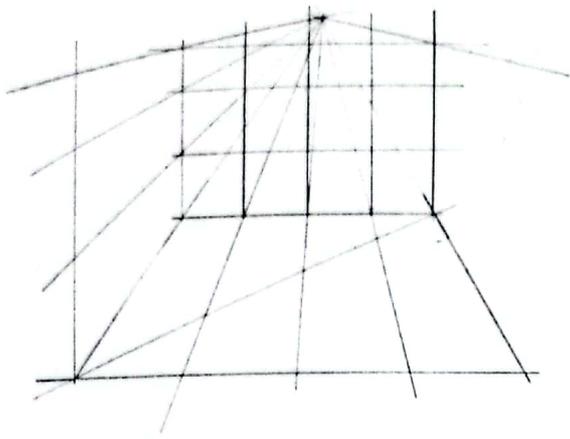
5 Eleve los muebles para que adquieran aspecto tridimensional. Dibuja el extractor.



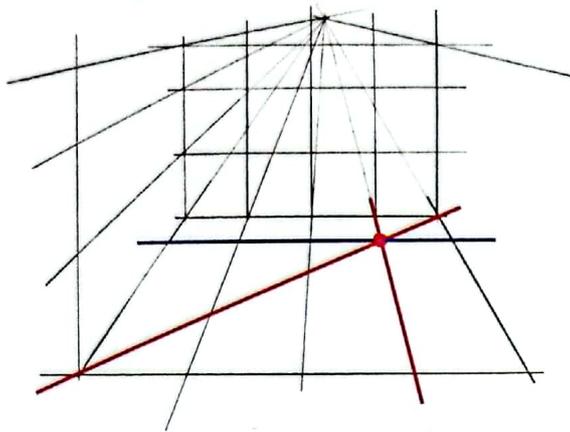
7 Este boceto se ha terminado con lápices de colores, pero sin agregar demasiado color.

6 Añada sombras hasta obtener la atmósfera deseada.



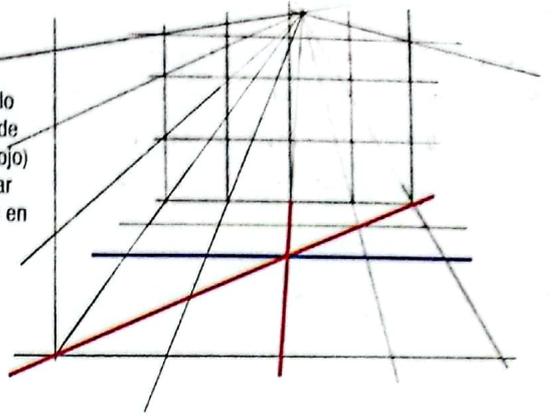


10 Recorra el suelo con un línea diagonal.

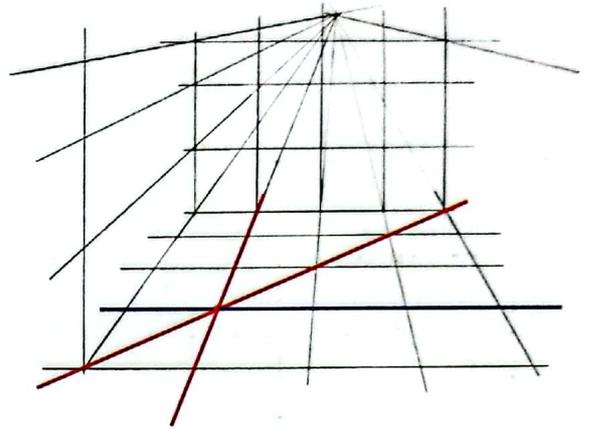


11 Dibuje una línea (en azul) paralela al plano del cuadro donde se cruzan la diagonal transversal (línea roja) y la diagonal perpendicular (línea roja).

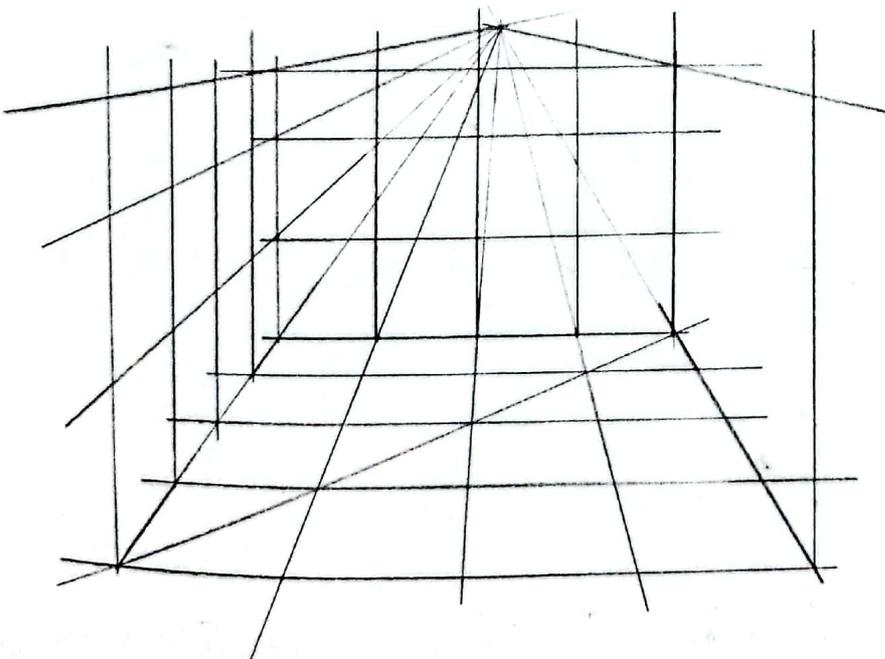
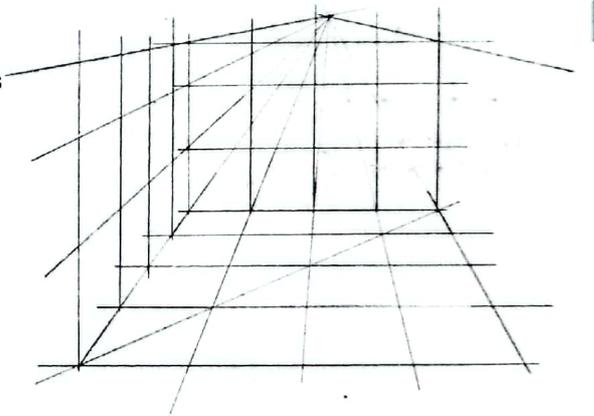
12 Repita el procedimiento con la segunda línea del suelo (rojo). La intersección de la línea diagonal (en rojo) y la línea perpendicular del plano se convierte en el centro del suelo.



13 Añada una línea paralela más al plano usando la misma técnica anterior.



14 Una vez establecidas las líneas que producen la profundidad, se dibujan las líneas verticales de los muros.



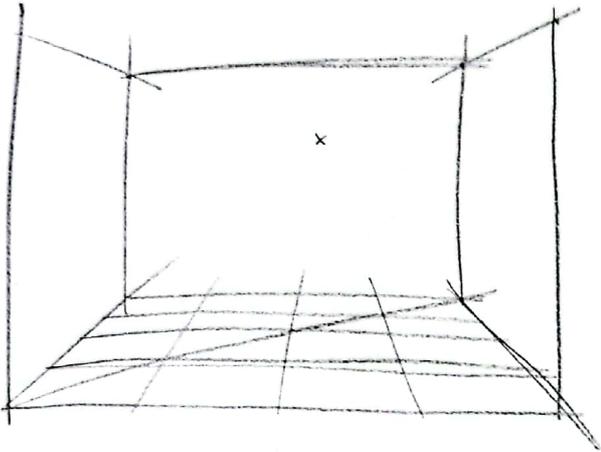
15 Añada una línea vertical en la parte derecha para completar la cuadrícula del boceto. Si es necesario, dibuja también una cuadrícula en el muro derecho.

0 30 60 90 Segundos

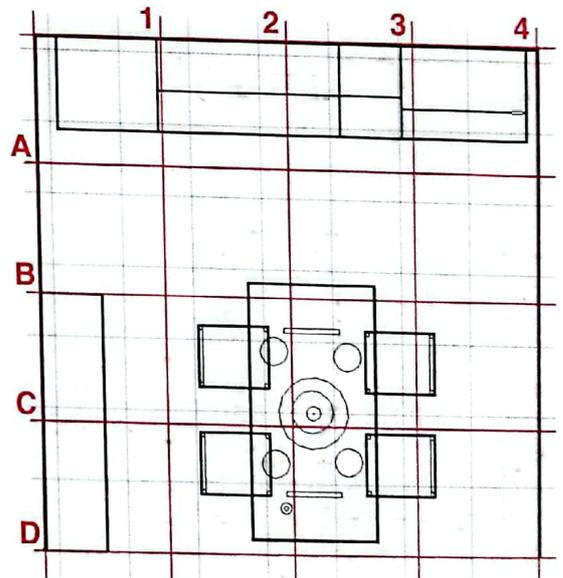
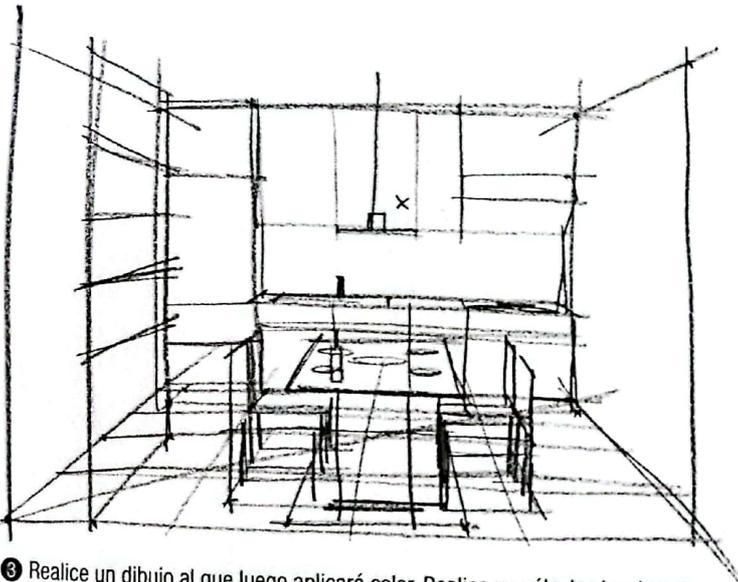
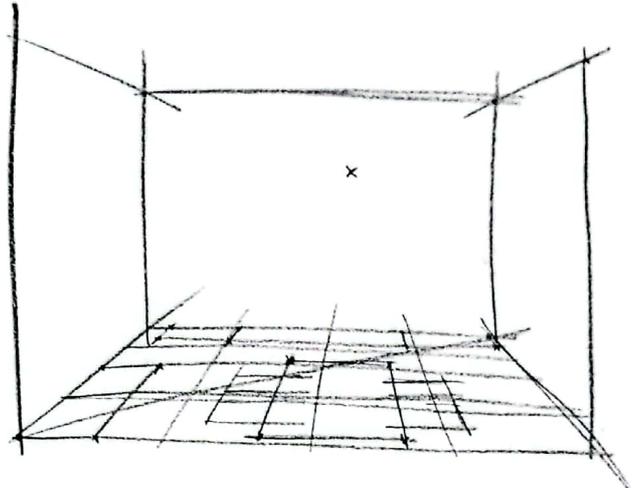


Ejercicio 2: Cocina

1 Aplique las técnicas anteriores (páginas 76-77) y dibuje una cuadrícula base, a mano alzada y sin utilizar la regla. Localice el punto de fuga a nivel de los ojos (aproximadamente a 1,70 m en escala real).

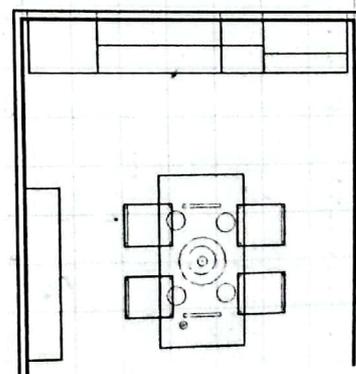


2 Localice los muebles y otros elementos de la cocina en las casillas marcadas con rojo en el dibujo inferior.

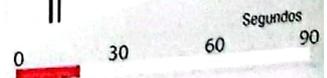


3 Realice un dibujo al que luego aplicará color. Realice un cálculo visual para dibujar las dimensiones de los muebles.

Dibuje una cuadrícula guía ortogonal con casillas de 3,5 cm para realizar un boceto con perspectiva. Los dos ejes sirven como guías para localizar los muebles y otros elementos en la cuadrícula.



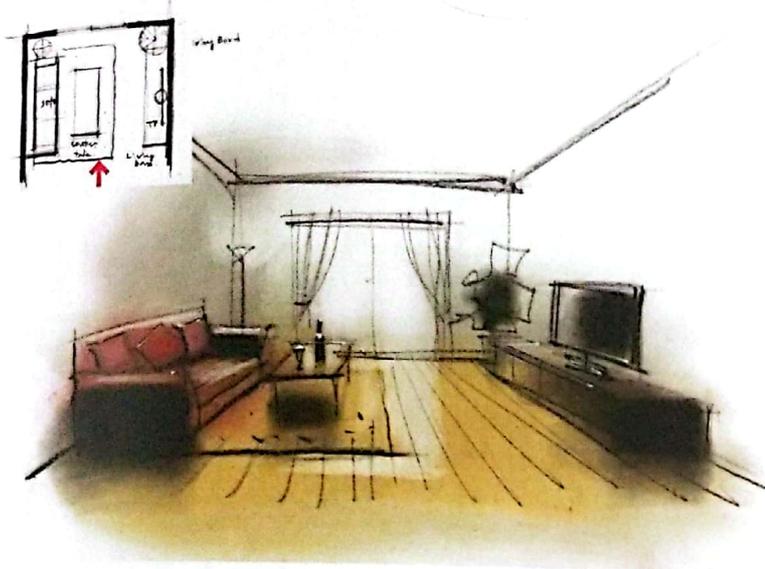
Éste es el plano de la cocina utilizado como referencia.



4 En este caso se han usado rotuladores de fieltro para aplicar color (Copic®). Tenga cuidado de no aplicar demasiado color.

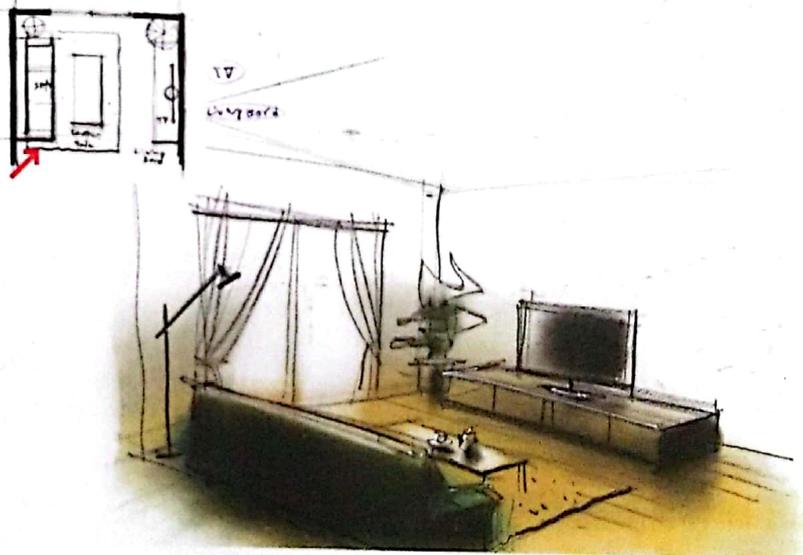
Elegir un punto de vista

El punto de vista determina la percepción del boceto por parte del espectador. Antes de establecerlo, es necesario tener claro el mensaje que se desea transmitir. El mismo salón producirá impresiones totalmente diferentes dependiendo del punto de vista utilizado.

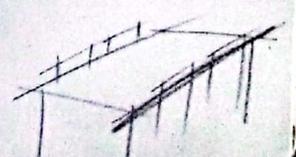
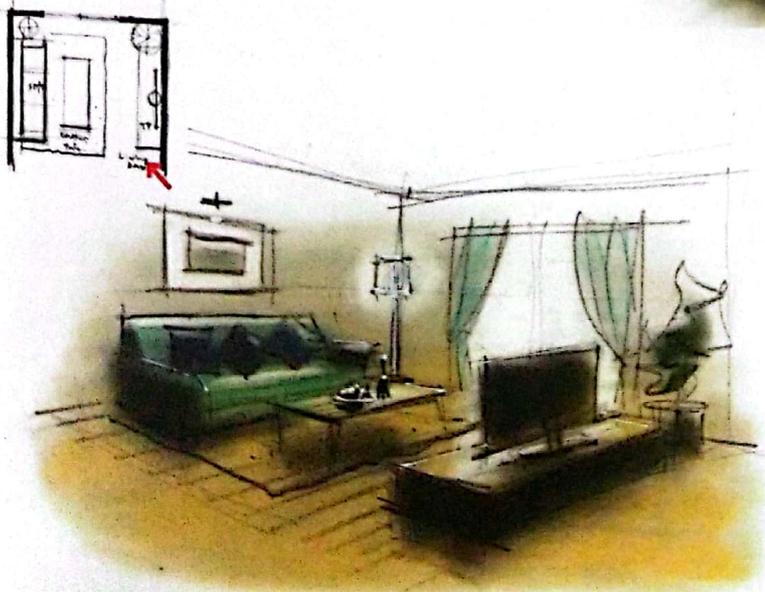


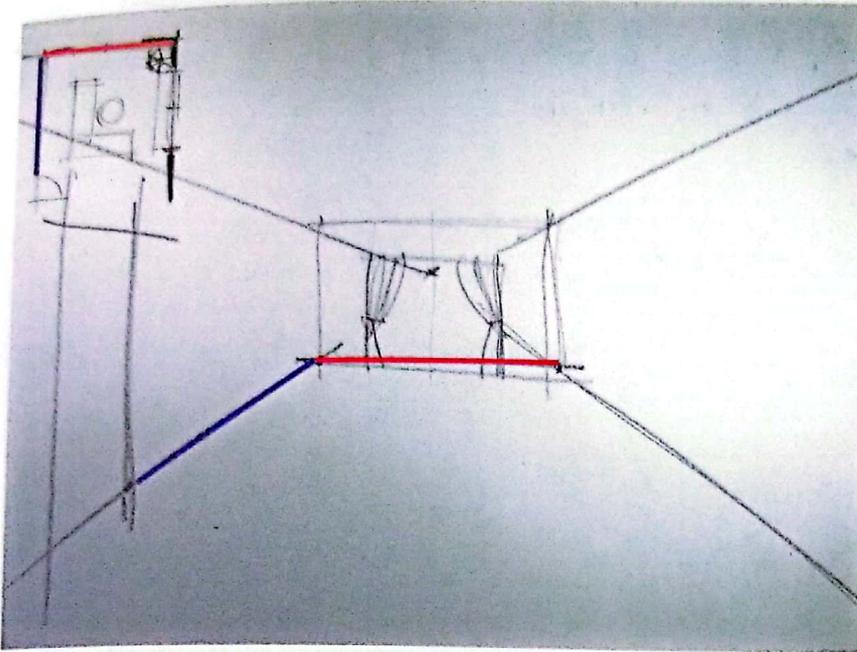
El siguiente dibujo muestra una perspectiva de punto único trazada desde el punto de vista de la flecha roja. El punto de fuga se localiza en puerta corredera de cristal. Este punto de vista permite la representación de cinco superficies: tres muros, suelo y techo. Cinco de las seis superficies de la habitación son visibles; por tanto, este punto privilegia la comunicación de las especificidades de las paredes, suelo y techo. Este punto de vista implica sólo un punto de fuga, base de la composición de este esbozo que, además, es relativamente fácil de aprender a dibujar. Componer los proyectos requiere calma y estabilidad.

El siguiente boceto muestra una perspectiva de dos puntos trazada desde el punto de vista indicado con la flecha roja. La televisión tiene un lugar central desde este punto de vista, resaltando que éste es un espacio para relajarse en el sofá y ver una película. Este punto de vista permite representar cuatro superficies: dos muros, suelo y techo.

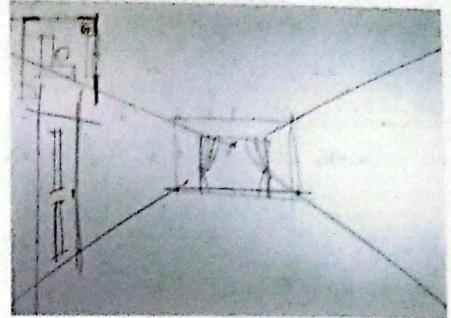


Este boceto muestra una perspectiva de dos puntos trazada desde el punto de vista indicado con la flecha roja en el plano ortogonal. El sofá se convierte en el punto focal, aclarando su relación con el espacio que lo rodea. Este punto de vista permite la representación de cuatro superficies: dos muros, suelo y techo.

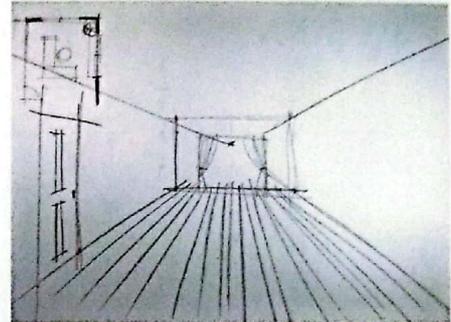




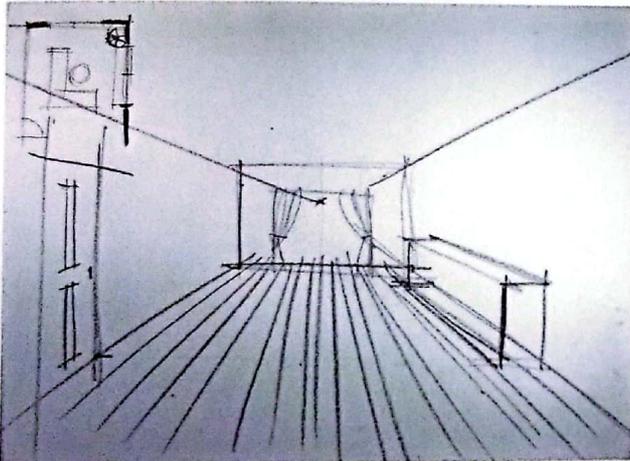
6 Utilizando el plano original como referencia, dibuje la puerta a la misma altura (indicada con la línea azul) que la puerta corredera de cristal en la pared de enfrente (indicada con la línea roja). Determine la posición de la puerta y dibuje su contorno.



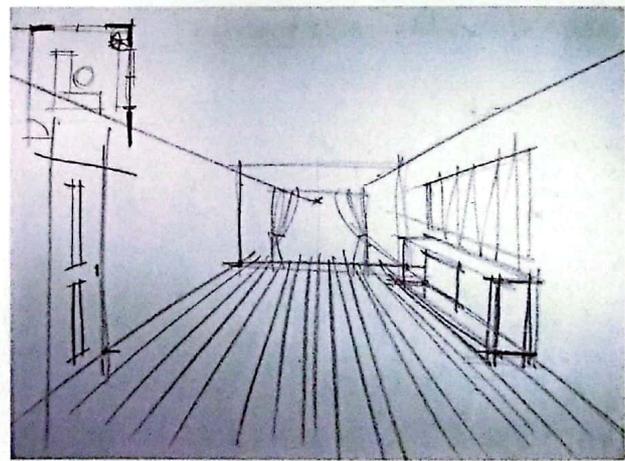
7 Añada esquemáticamente los detalles de la puerta.



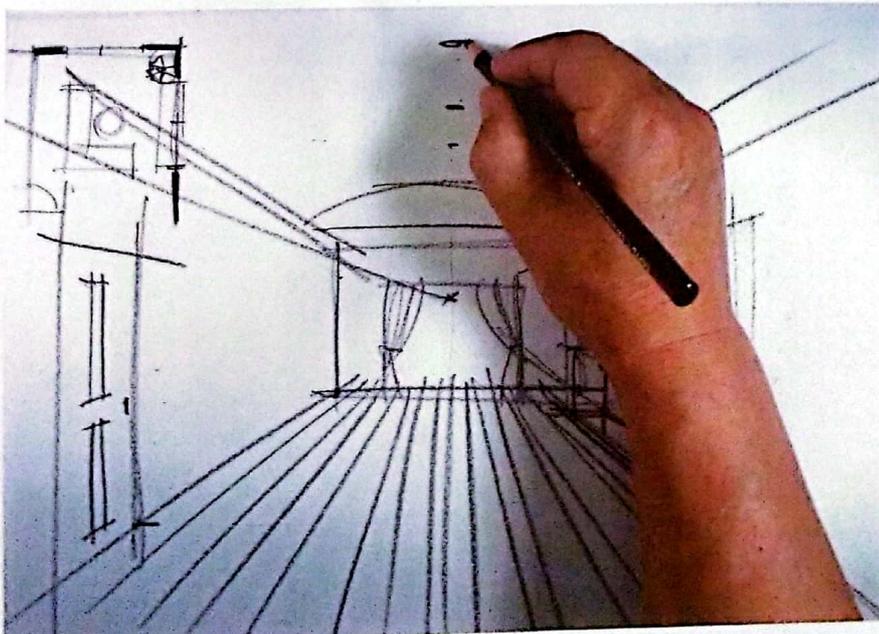
8 Dibuje rápidamente las tablas que conforman el suelo de madera.



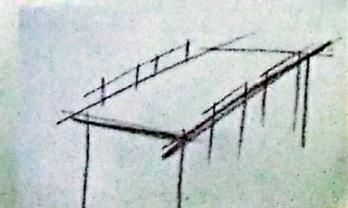
9 Añada mobiliario (por ejemplo, el mueble de la televisión).

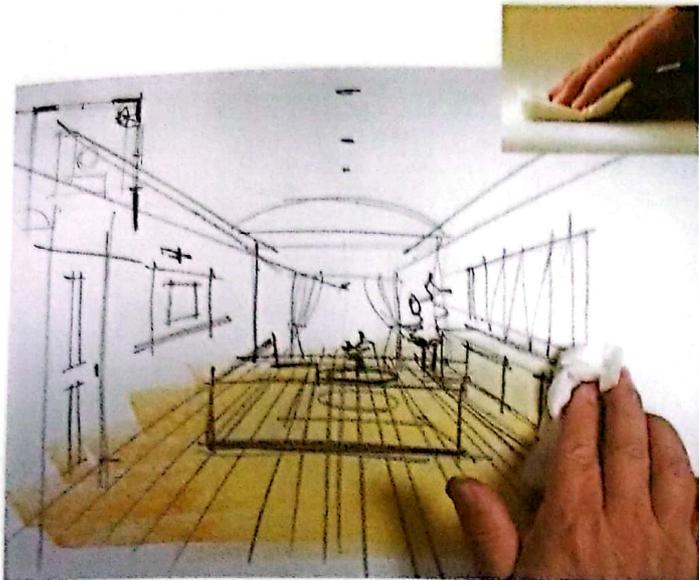


10 Centre la televisión en un espacio multimedia doméstico.

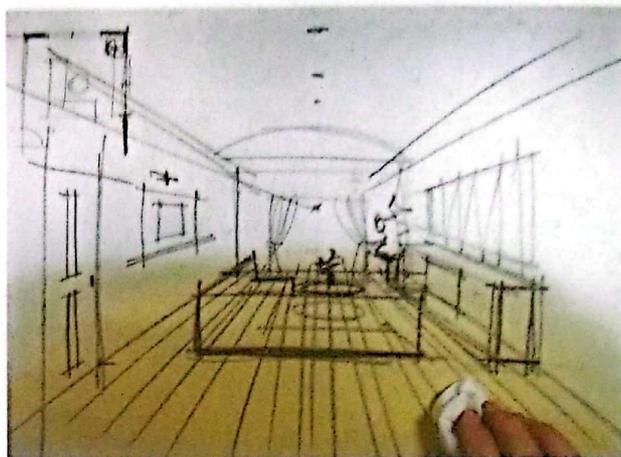


11 Añada luces bajas en el techo.

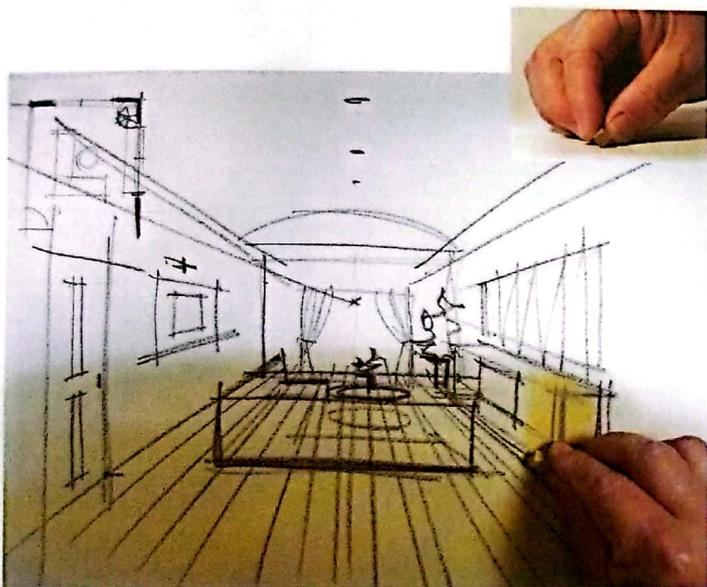




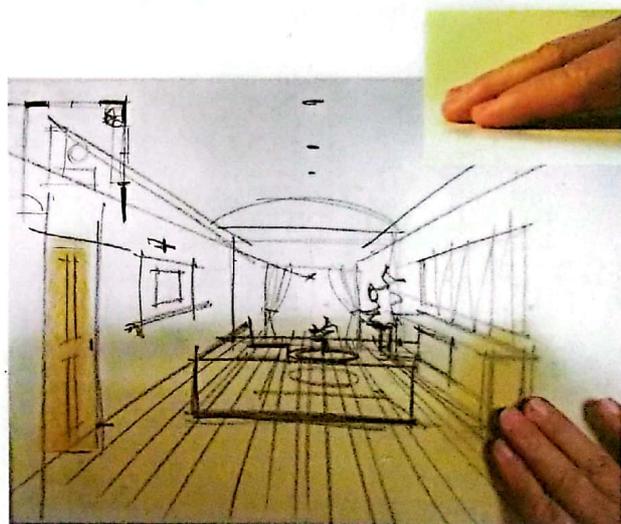
18 Use un pañuelo de papel para extender la tiza pastel generosamente.



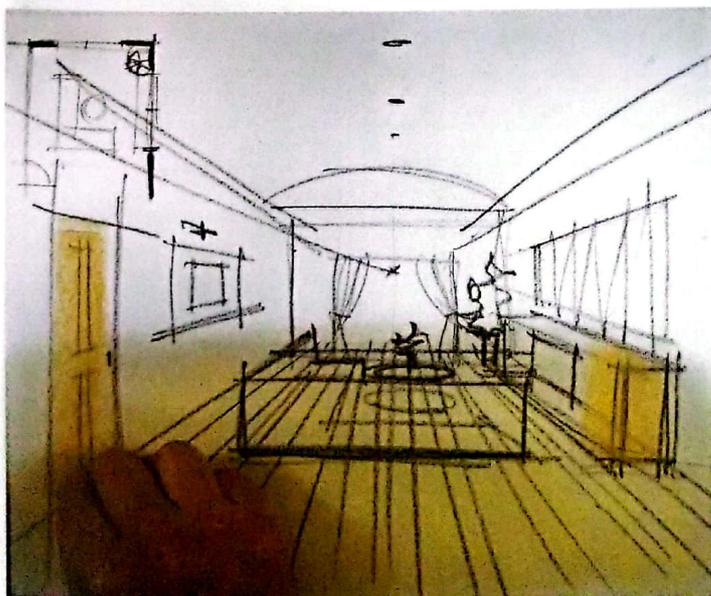
19 Con movimientos circulares y largos se da homogeneidad al suelo de madera.



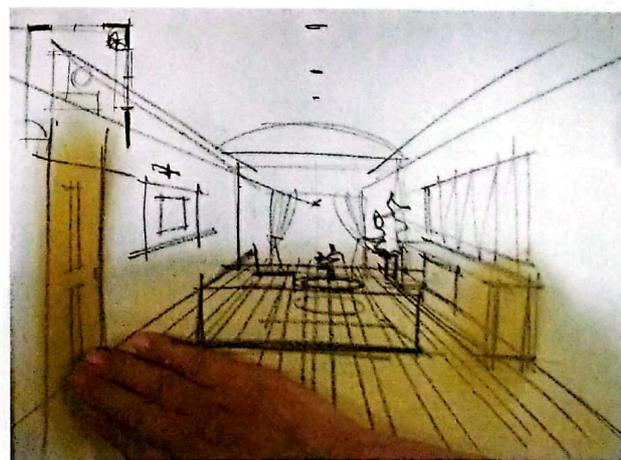
20 Use el mismo color usado en el suelo para colorear el mueble de los equipos multimedia.



21 Esparsa la tiza pastel con un dedo en la unidad multimedia. (Los dedos permiten difuminar de forma más oscura que los pañuelos de papel).



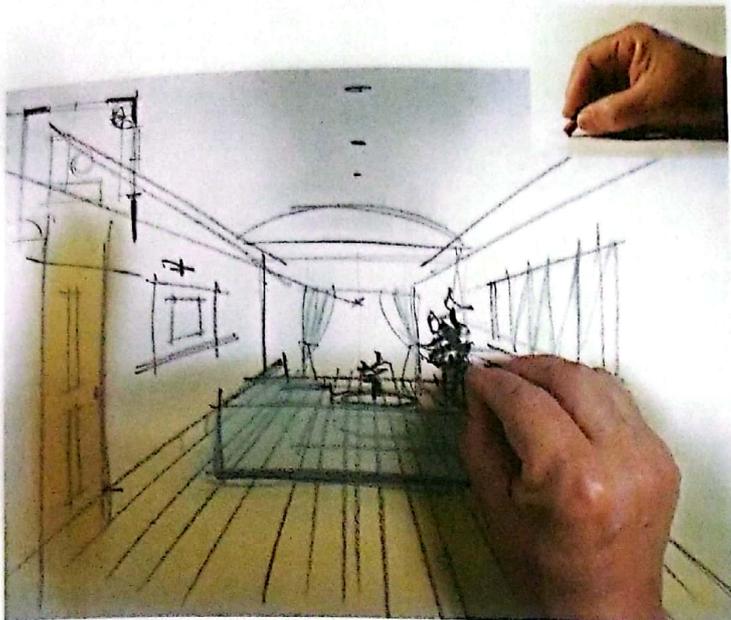
22 Aplique color a la puerta con la técnica anterior.



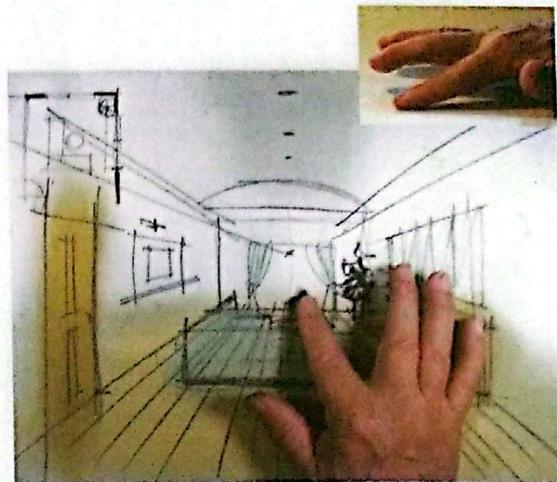
23 De nuevo utilice los dedos para esparcir el color. (Deje que la tiza pastel traspase los límites de la puerta).

0 30 60 90 Segundos

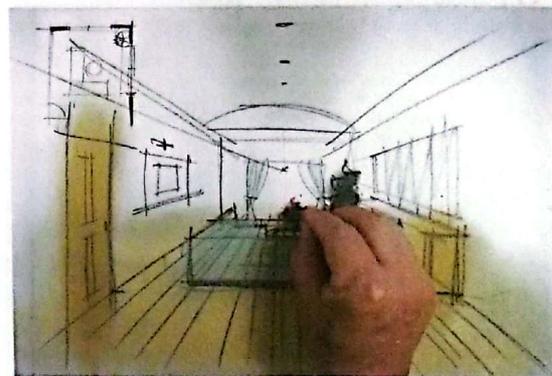




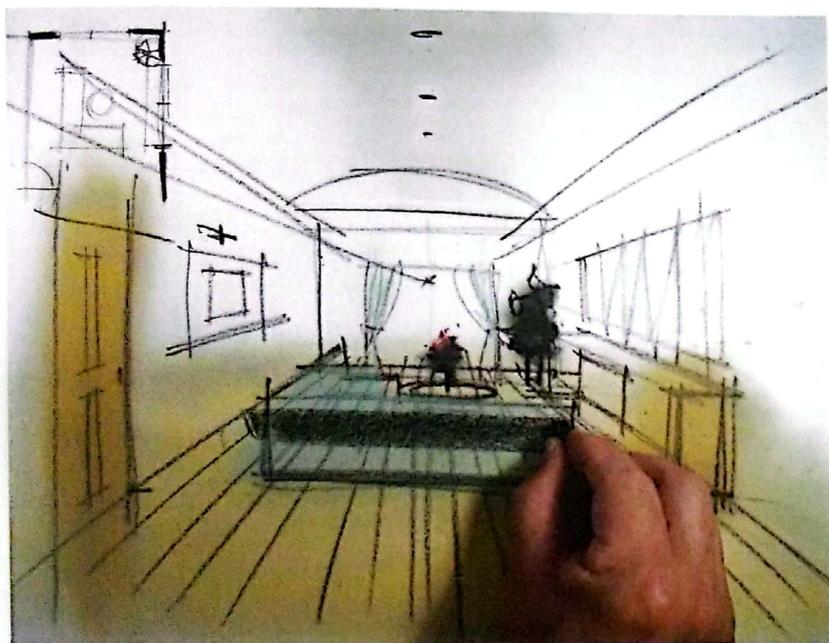
29 Utilice las tizas pasteles para las plantas y las flores.



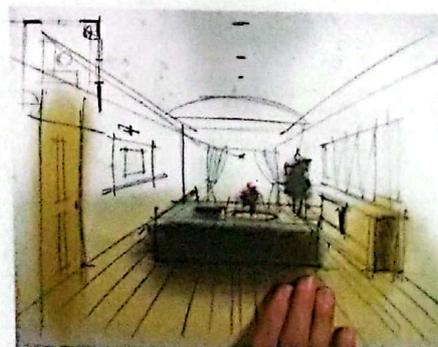
30 Utilice los dedos para difuminar el color de las tizas pasteles.



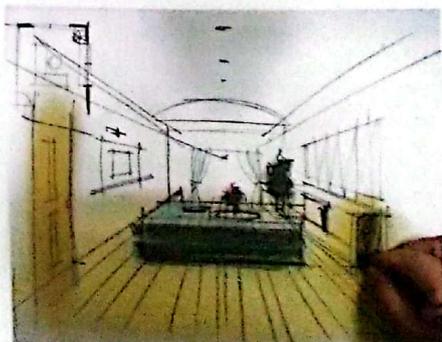
31 Dibuje las flores con una tiza pastel.



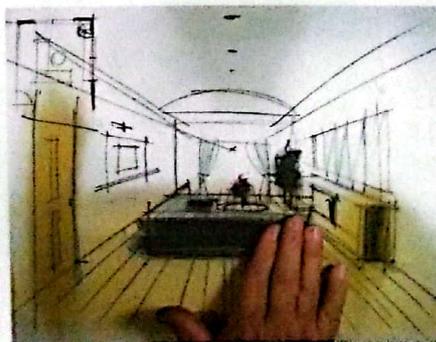
32 Utilice la tiza pastel negro directamente sobre el sofá para añadir sombra.



33 Dibuje la sombra del sofá en el suelo. (Difumine el color de la tiza pastel).

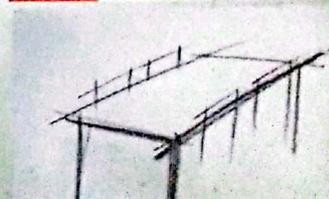


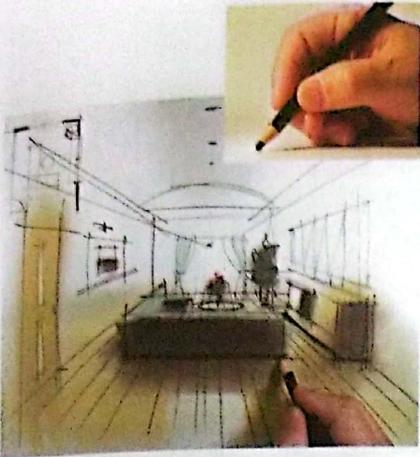
34 Añada sombra al mueble de la televisión y los equipos multimedia.



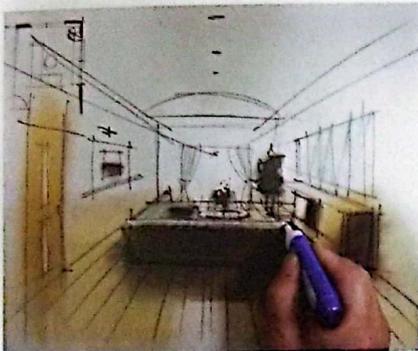
35 Utilice los dedos para difuminar la sombra del sofá, dejando sobrepase sus límites.

0 30 60 90 Segundos

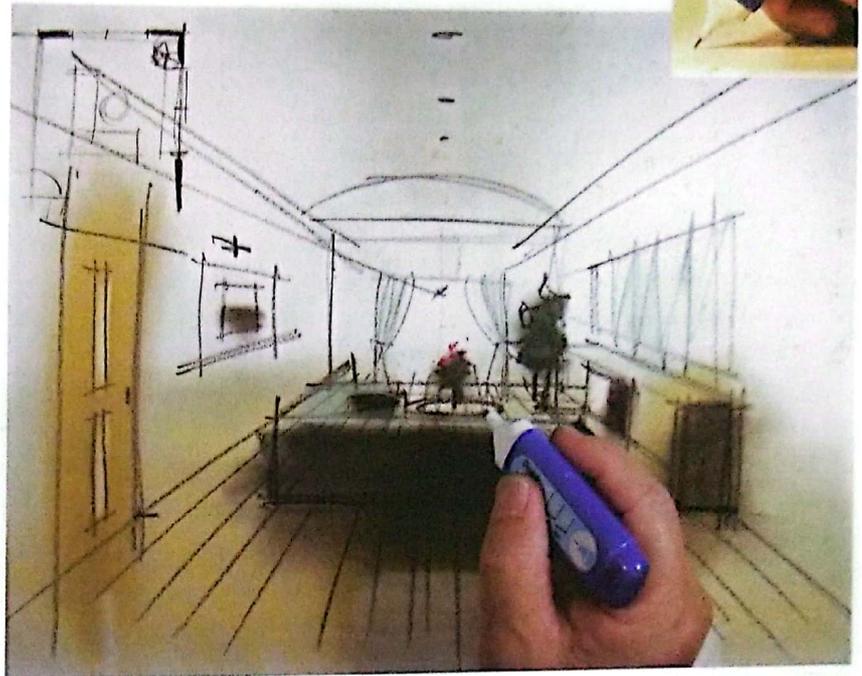




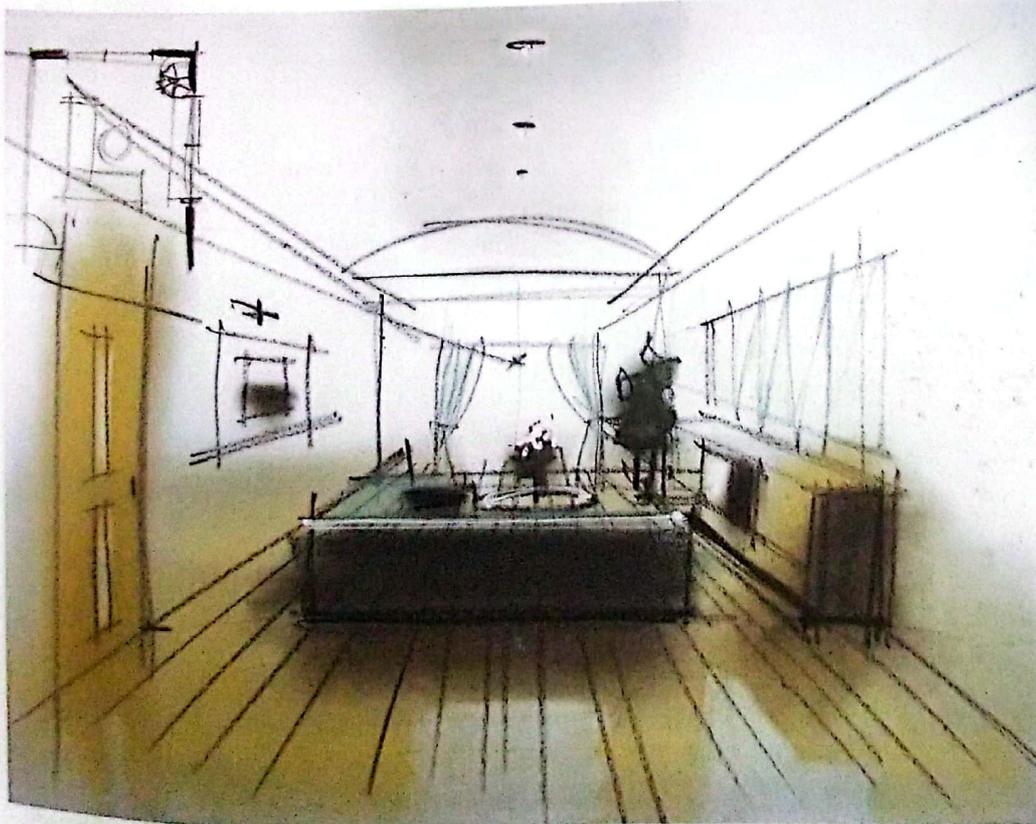
42 El color está completo. Utilice un lápiz para reforzar las áreas que requieren ser realizadas para lograr el equilibrio de la imagen.



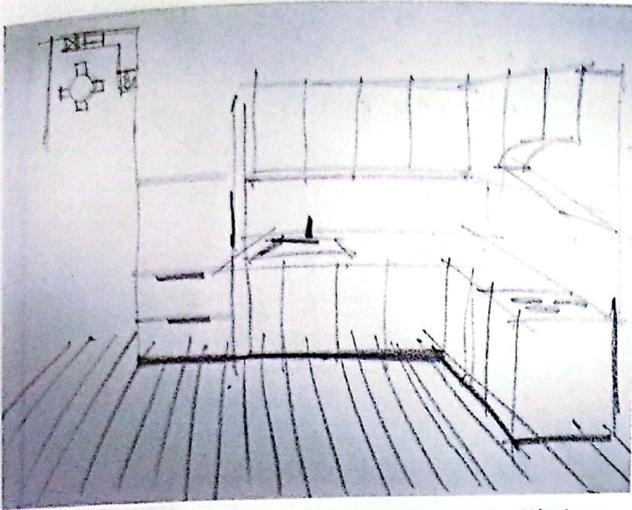
44 Utilice corrector líquido para realzar la parte trasera del sofá. Hágalo moderadamente, pues el exceso puede generar un aspecto deslucido.



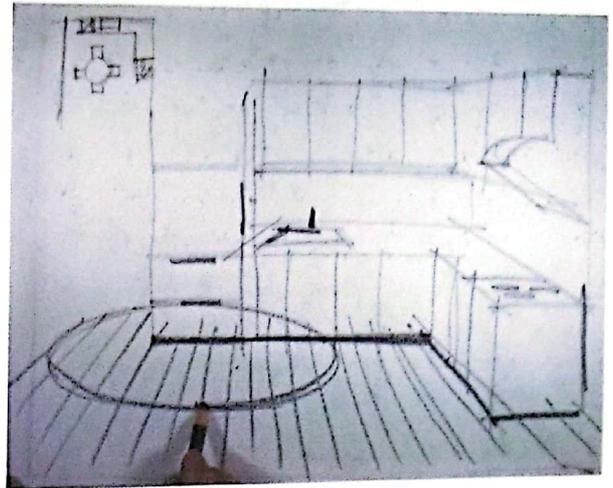
43 Utilice bolígrafo corrector para iluminar algunas áreas.



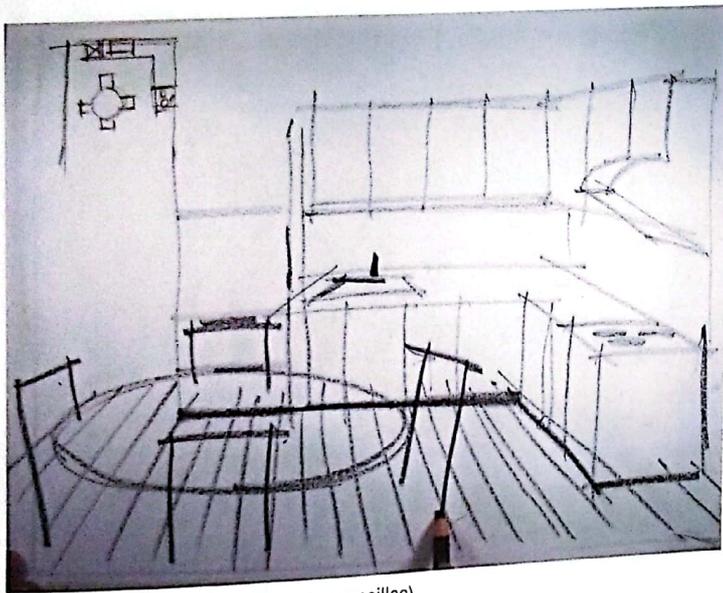
45 Aspecto del boceto final. La sombra del sofá y los reflejos de luz natural sobre la planta, creados con una goma moldeable, se convierten en puntos clave.



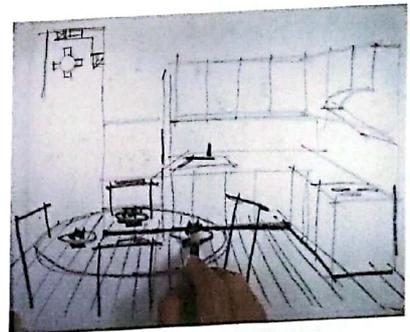
7 Añada líneas para sugerir los listones de madera del suelo. (Hágalo con la máxima velocidad posible).



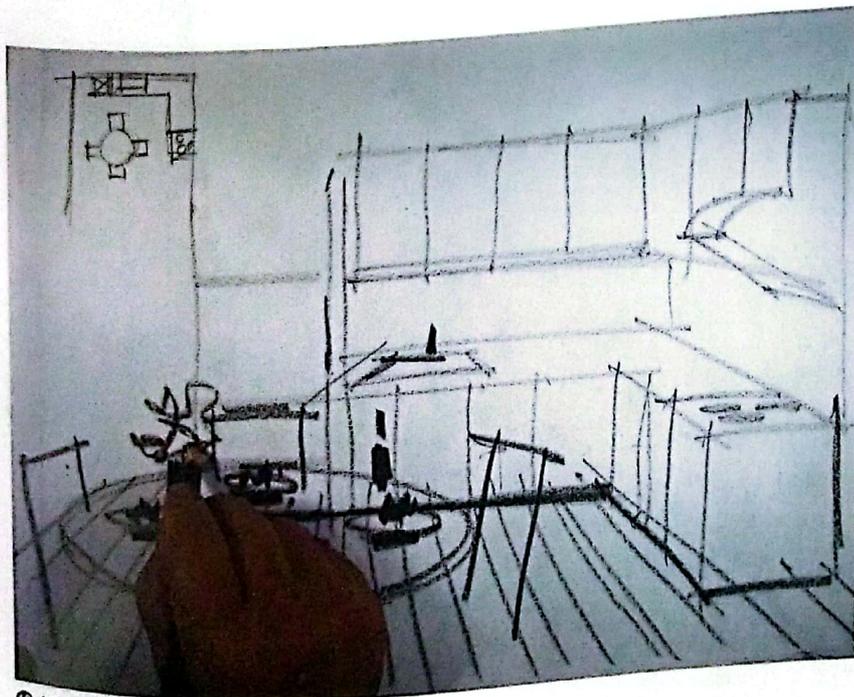
8 Dibuje una elipse para crear una mesa de cocina.



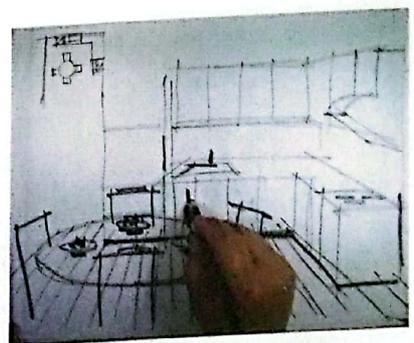
9 Añada cuatro sillas. (Deben ser muy sencillas).



10 Dibuje platos con comida sobre la mesa. (Utilice trazos densos).

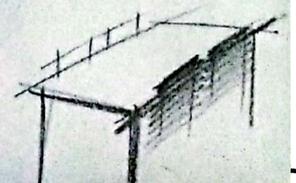


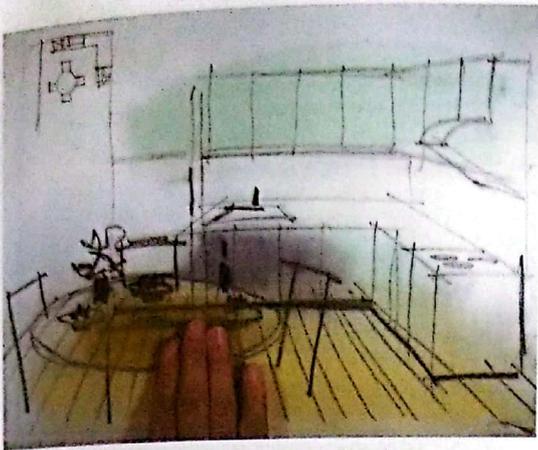
12 Añada flores. Estas constituyen el final del dibujo.



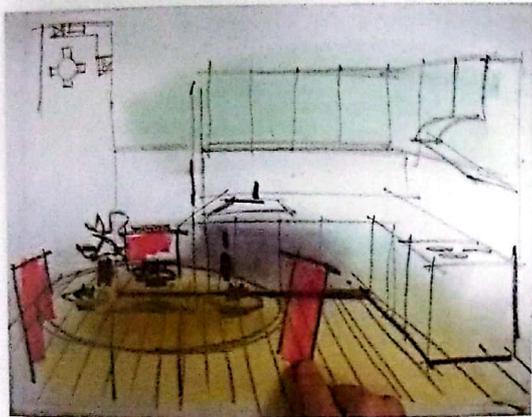
11 Añada una botella de vino. (De nuevo, debe ser lo más sencilla posible).

0 30 60 90 Segundos

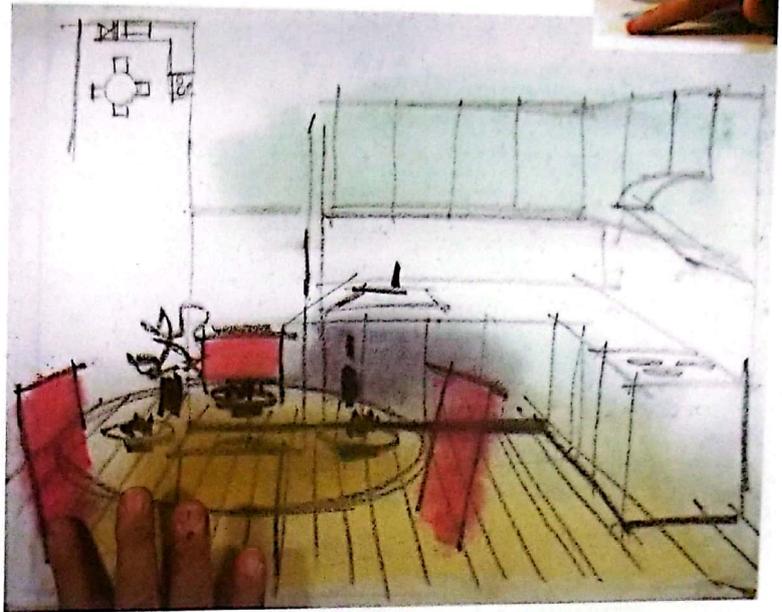




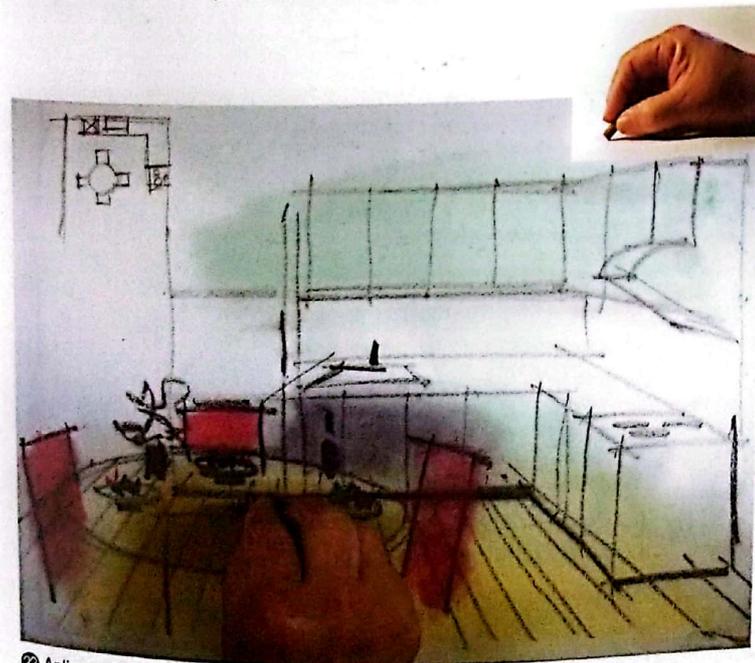
19 Aplique tiza pasta a la mesa y luego difumínela con un dedo.



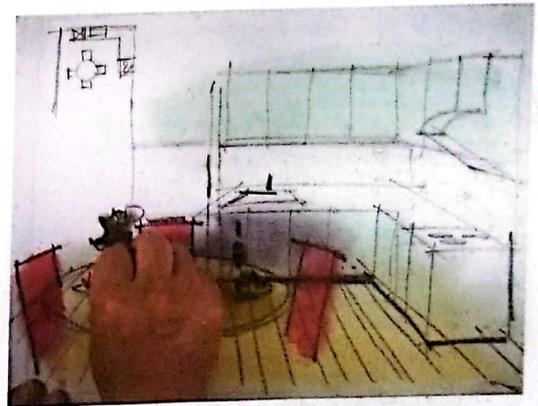
20 Aplique la tiza pastel roja al respaldo de las sillas.



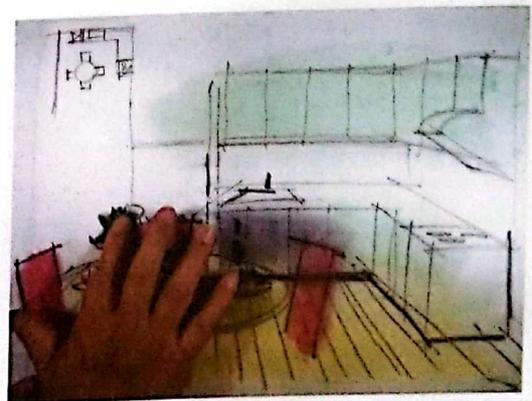
21 Difumine la tiza pastel con un dedo. (No importa si sale de los contornos).



22 Aplique tiza pastel roja a la comida.



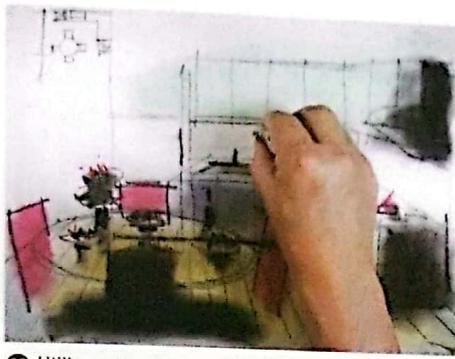
23 Use la tiza pastel de color para las flores y las hojas.



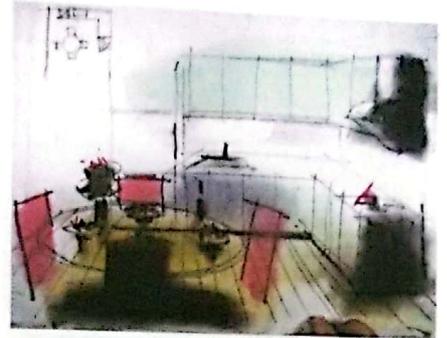
24 Difumine la tiza pastel con un dedo.



28 Aplique color gris en la parte inferior de los armarios (esto sugiere iluminación).



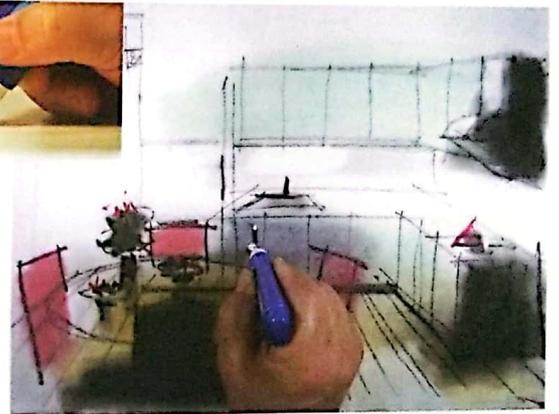
29 Utilice una goma moldeable para crear iluminación (borre zonas de gris).



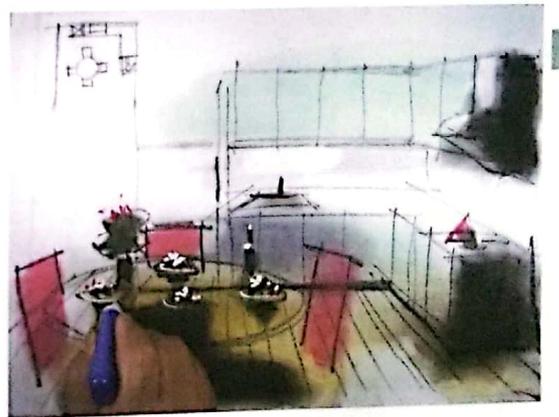
30 Use una goma moldeable para generar reflejos de la pared en el suelo. Esto añade diversidad al juego de luces y sombras del boceto.



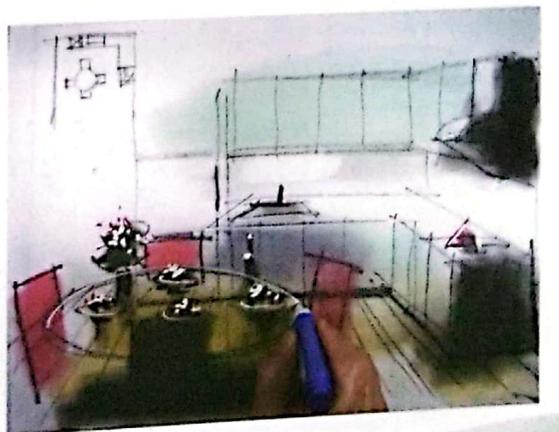
31 Aplique el bolígrafo corrector a la botella de vino para representar el reflejo de la luz.



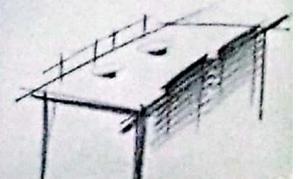
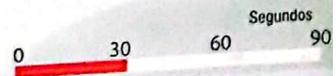
32 Aplique el bolígrafo corrector a la comida de los platos para representar el reflejo de la luz.

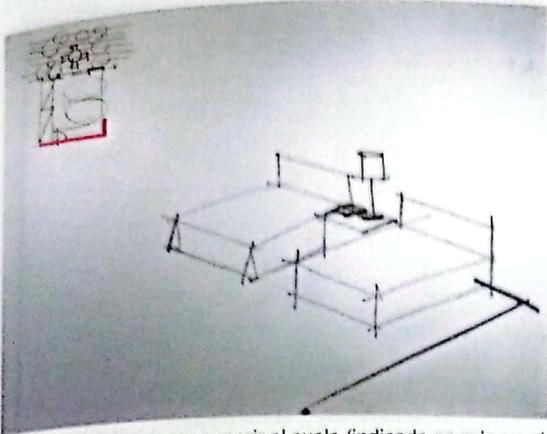


33 Realce las flores y el contorno de la mesa con el bolígrafo corrector.

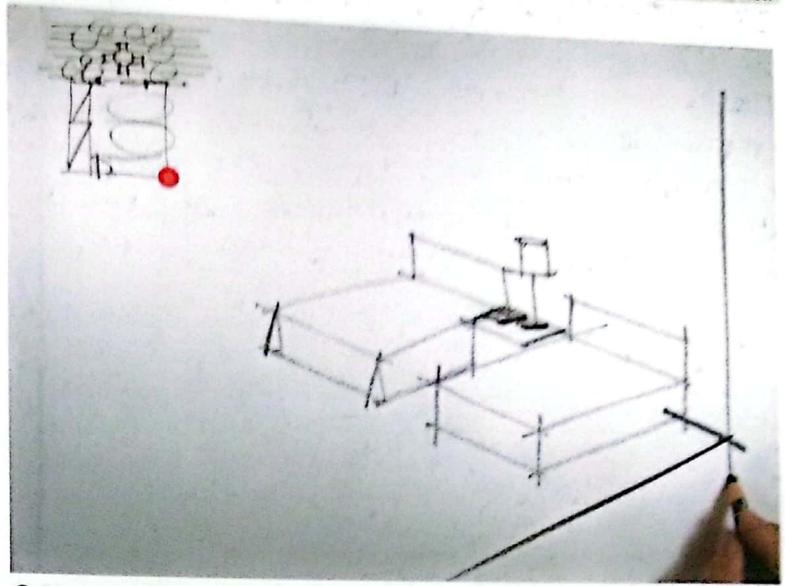


34 Finalmente, utilice un lápiz de cera para retocar el esquema de equilibrio visual en general (en la muestra se ha usado uno de marca Dermatograph®).

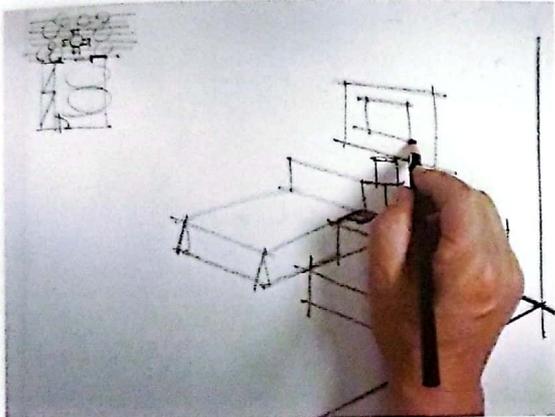




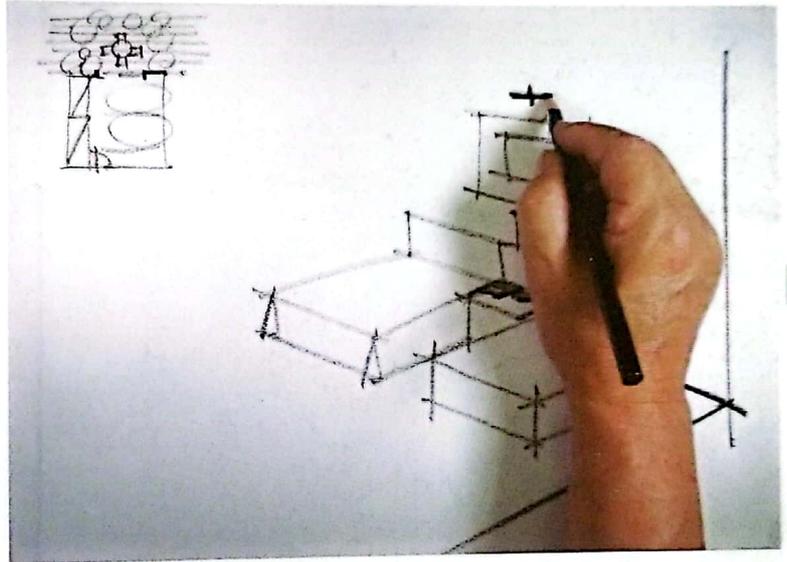
9 Dibuje una línea para sugerir el suelo (indicada en rojo en el plano). Utilice un trazo lo más oscuro posible.



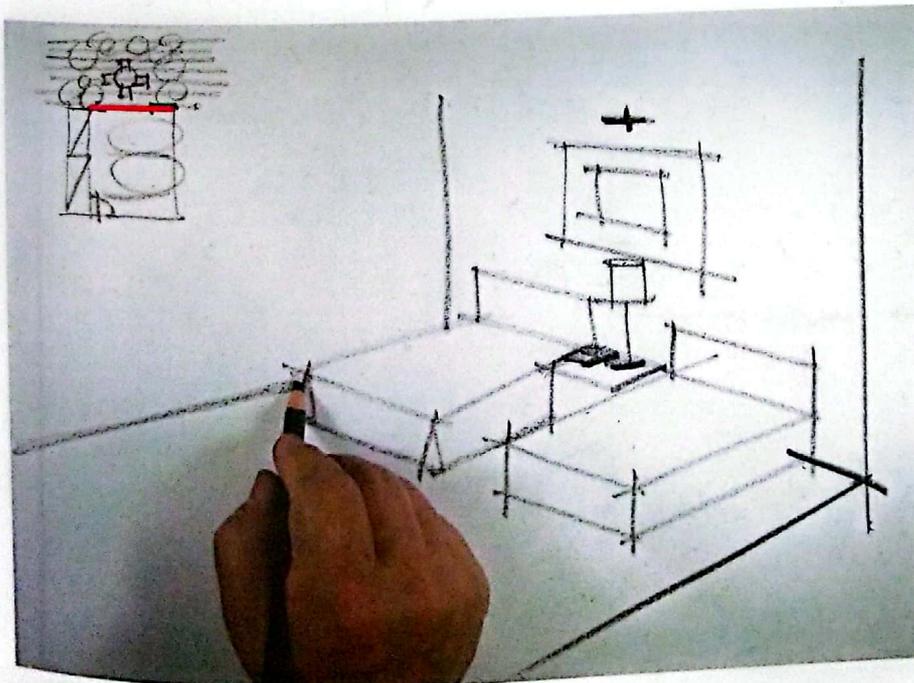
10 Dibuje otra línea para representar el muro en primer plano (indicada en rojo en el plano).



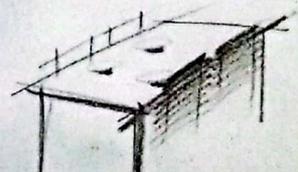
11 Añada un cuadro sobre el muro.

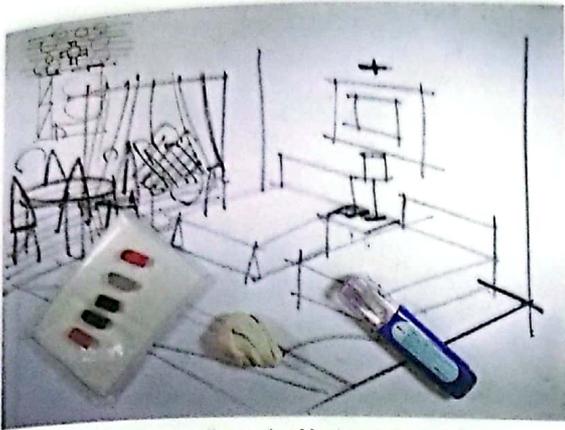


12 Dibuje una lámpara sobre el cuadro.

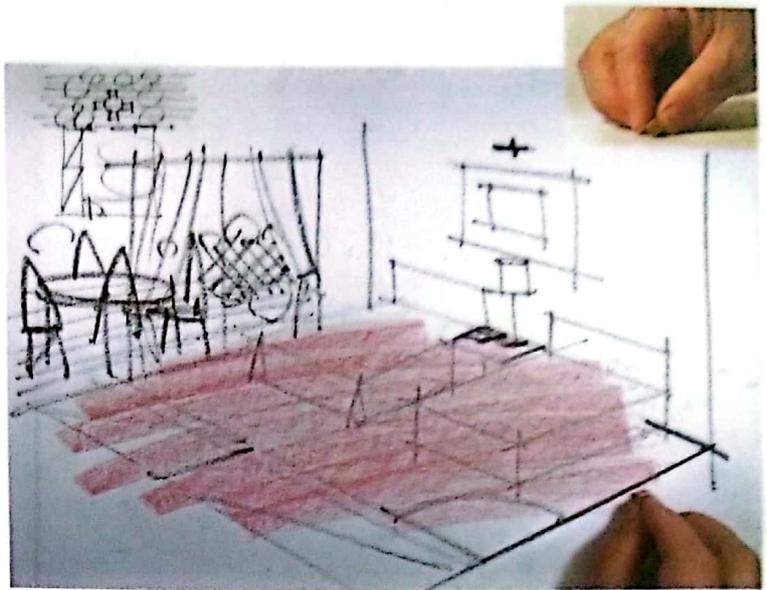


13 Dibuje una línea para sugerir el final del suelo (indicada con rojo en el plano).

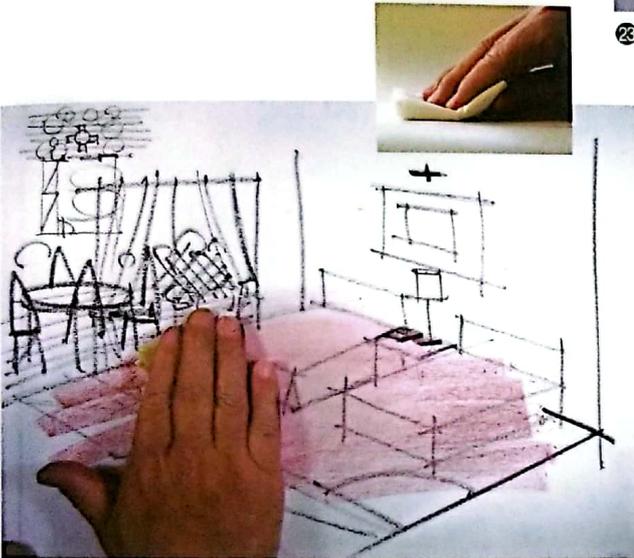




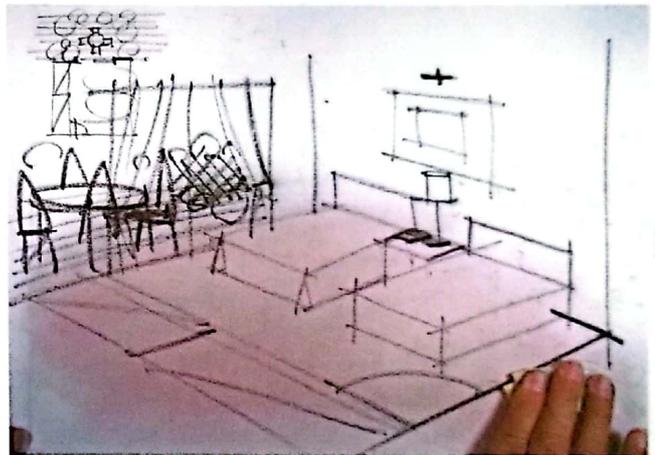
22 El siguiente paso es aplicar color. Mantenga a mano las herramientas de dibujo: tizas pasteles, pañuelos de papel, goma moldeable y bolígrafo corrector. No olvide el fijador para evitar que el boceto se malogre.



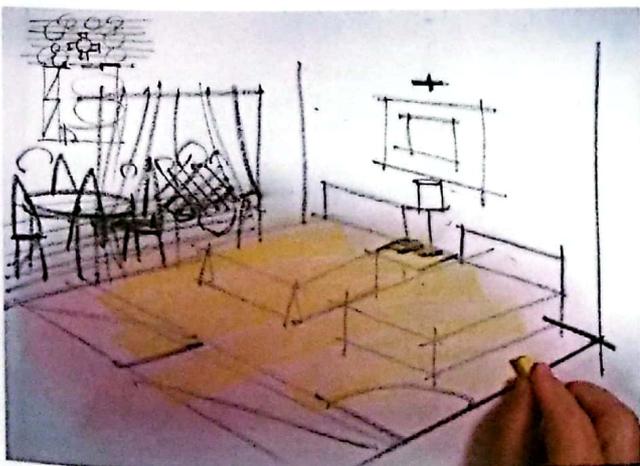
23 Aplique la tiza pastel rosa al suelo. Realice trazos separados y suaves.



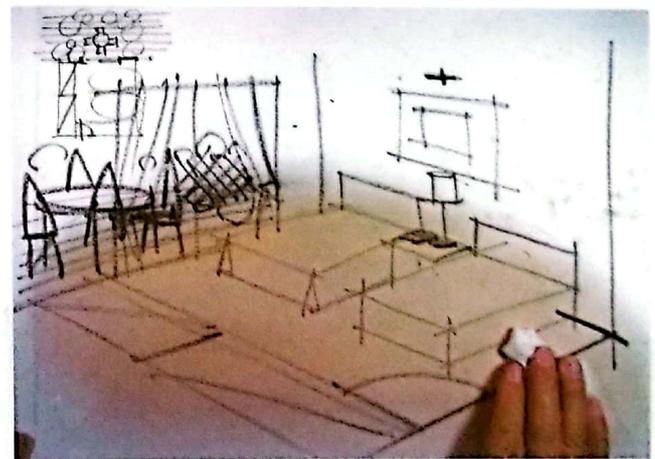
24 Difumine la tiza pastel con un pañuelo de papel.



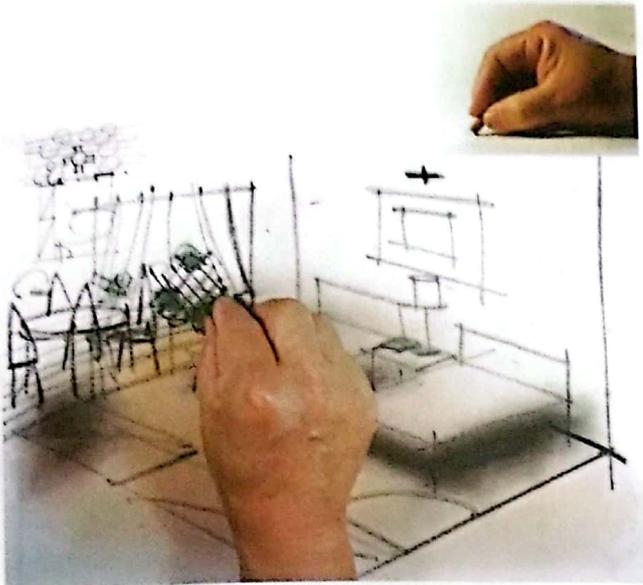
25 Utilice otra vez el pañuelo de papel para dar homogeneidad al color rosa de la tiza.



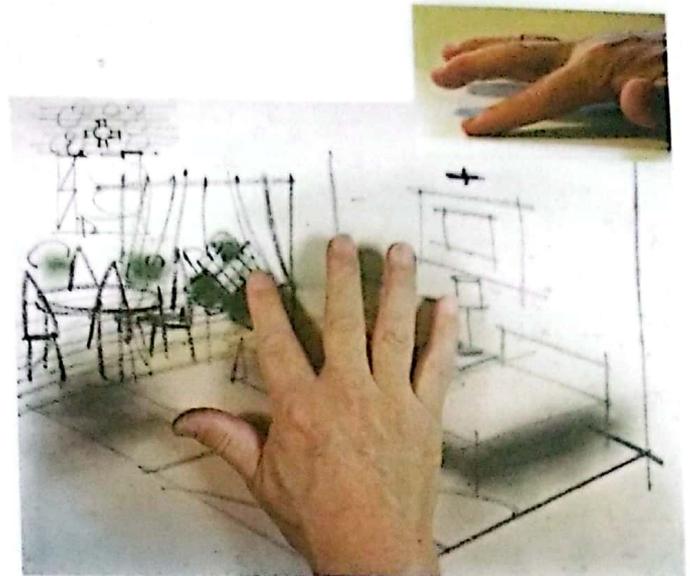
26 Aplique ahora una tiza pastel con otro color (beige) sobre el suelo para darle un color más profundo.



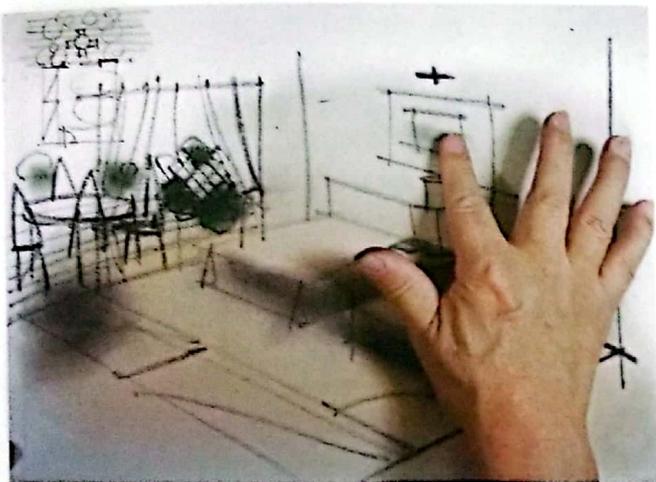
27 Mezcle los colores pasteles con un pañuelo de papel.



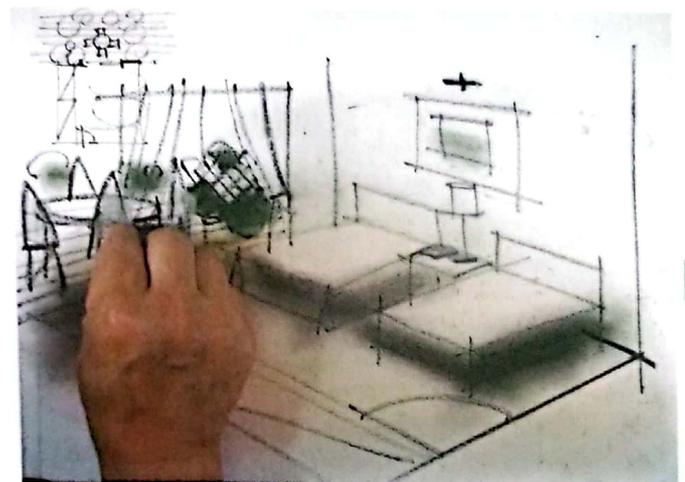
33 Aplique la tiza pastel verde oscuro a las plantas del balcón.



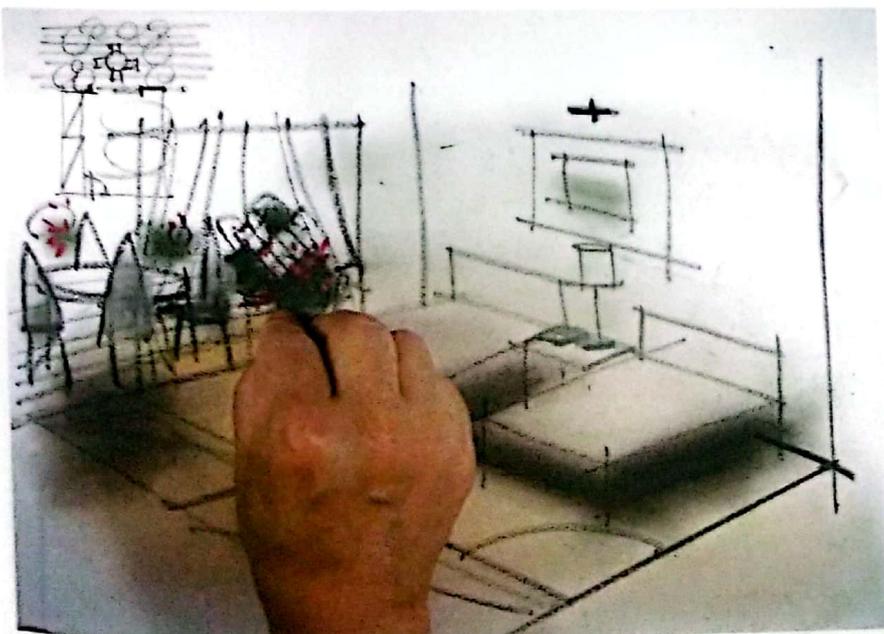
34 Utilice un dedo para difuminar la tiza pastel. (Evite esparcirlo demasiado).



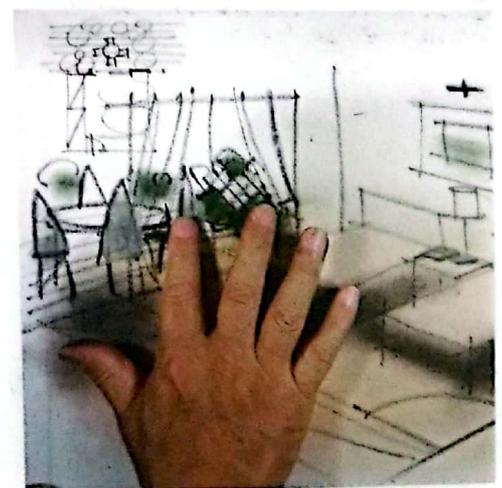
35 Utilice un dedo para crear una pintura. (Frote un dedo para manchar con colores el cuadro).



36 Aplique la tiza pastel gris al respaldo de las sillas.

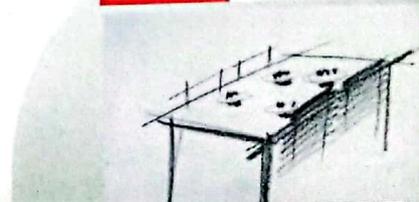


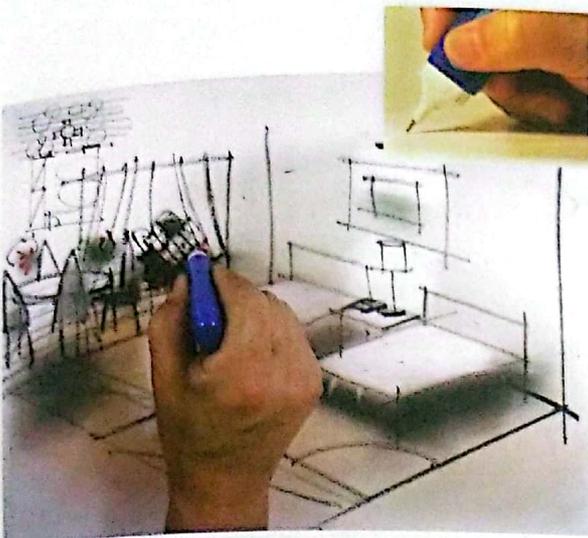
37 Aplique la tiza pastel roja directamente sobre las flores.



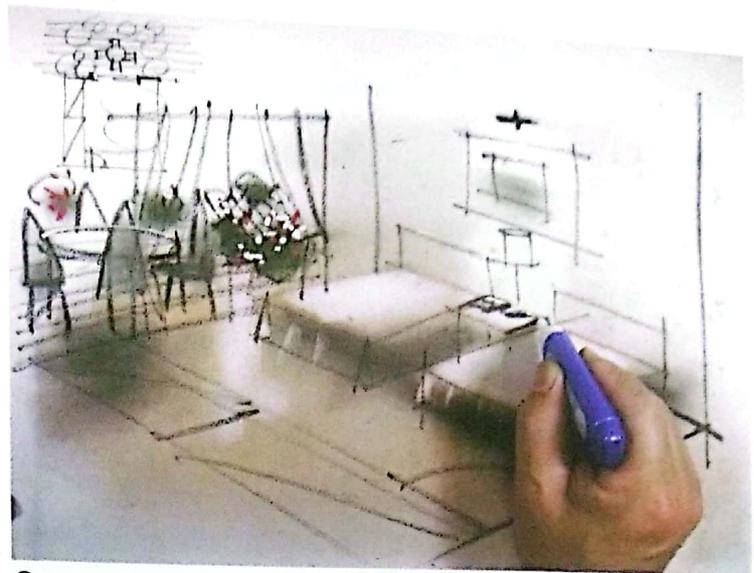
38 Utilice un dedo para mezclar el gris.

0 30 60 90 Segundos

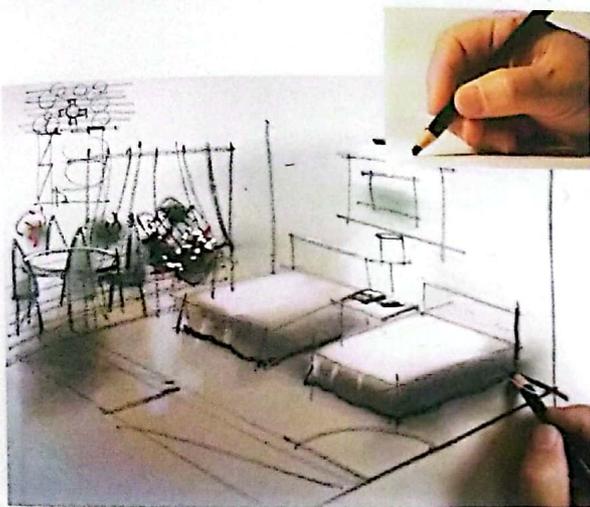




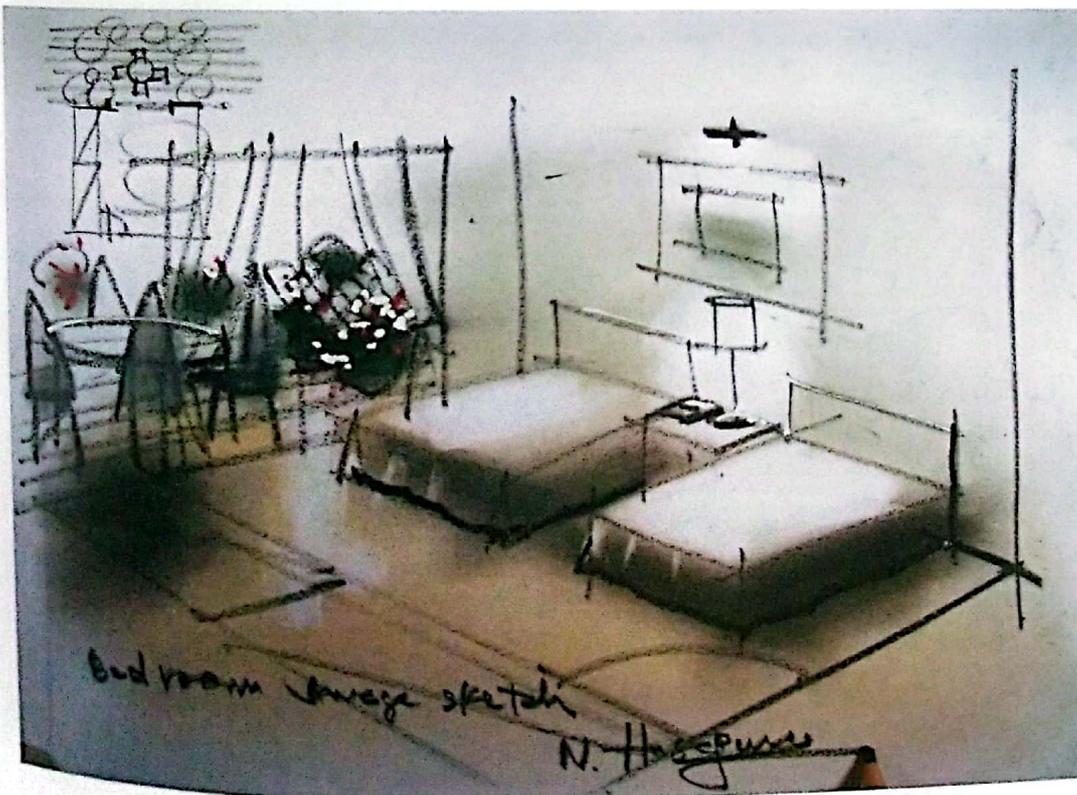
44 Utilice el bolígrafo corrector para resaltar las flores del balcón.



45 Aplique el bolígrafo corrector para realzar elementos cercanos a la lámpara.

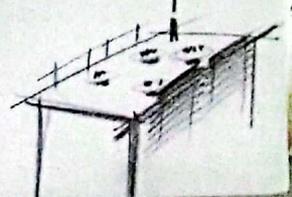


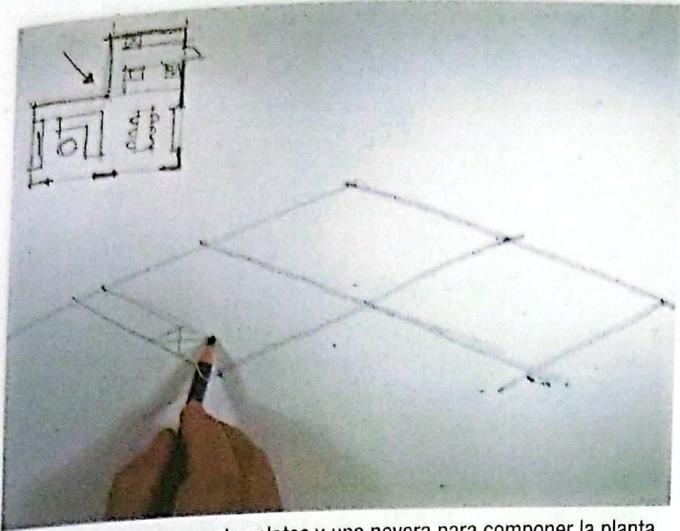
46 Observe la composición y aplique el lápiz de cera para reforzar las áreas que considere necesario realzar. (En este caso se ha utilizado un lápiz Dermatograph®).



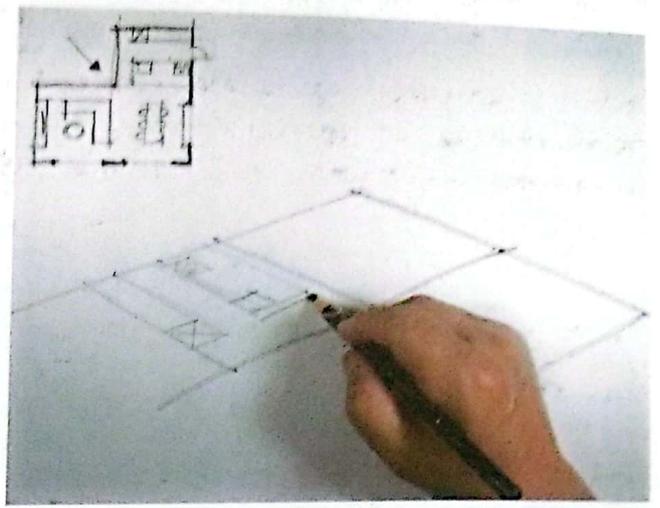
47 Este es el aspecto del boceto acabado. En este caso se ha optado por representar el dormitorio de noche y el balcón de día.

0 30 60 90 Segundos

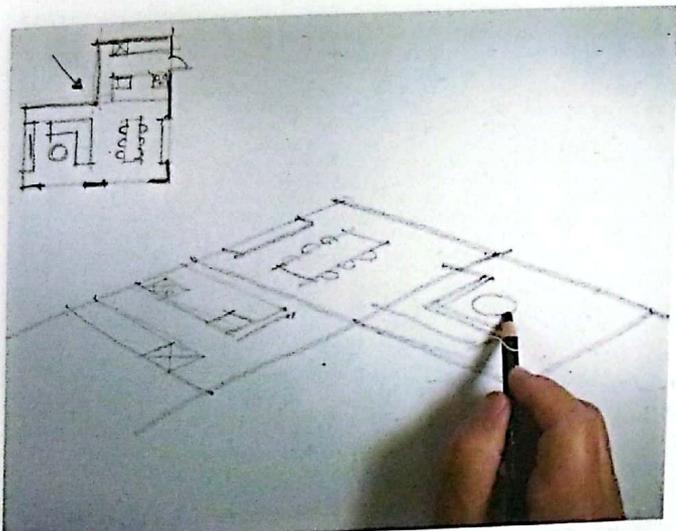




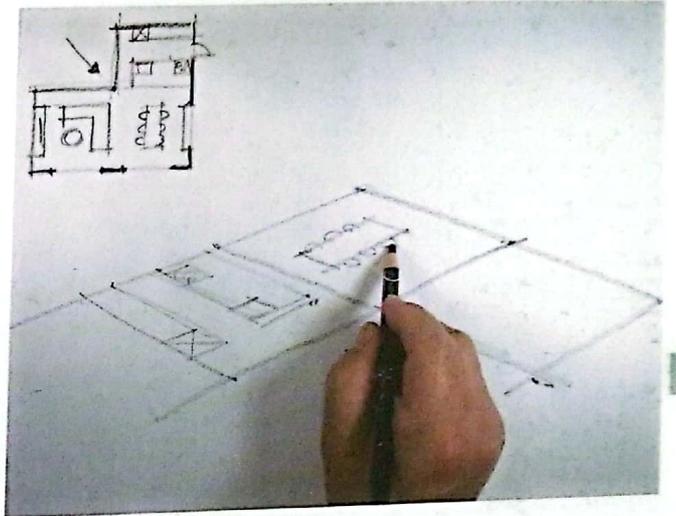
10 Añada un armario para los platos y una nevera para componer la planta desde el ángulo elegido. Este es el dibujo base, por tanto hágalo de la forma más sencilla posible y con trazos claros.



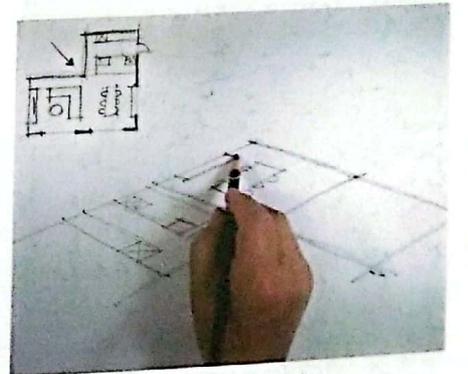
11 Dibuje la cocina.



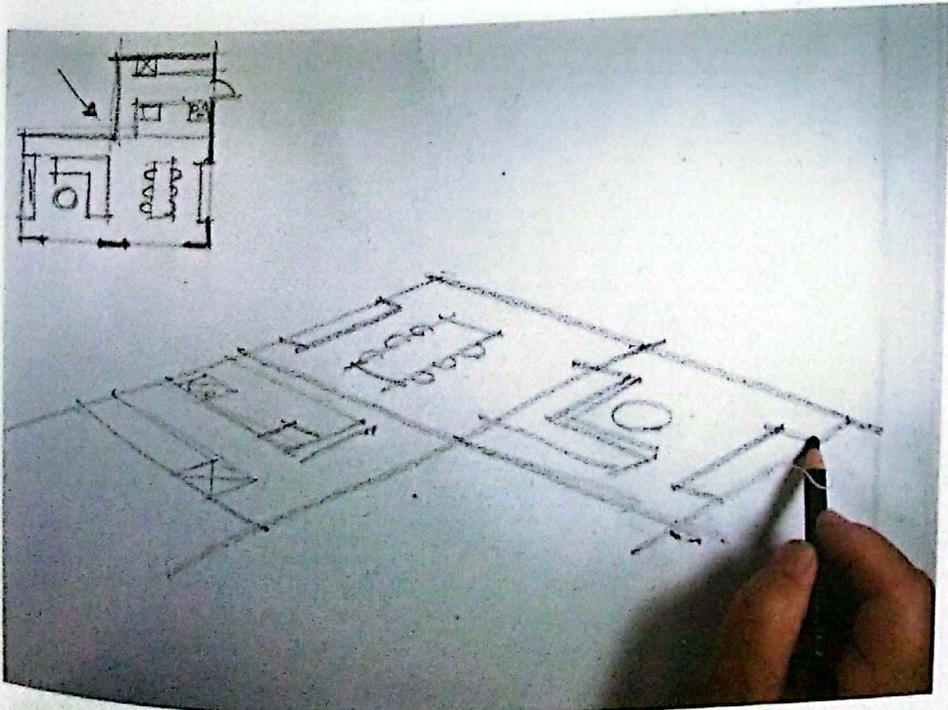
12 Dibuje un sofá y una mesa de centro.



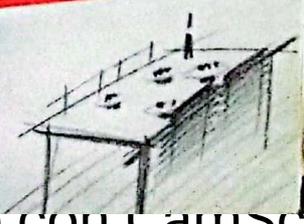
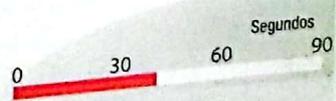
13 Añada una mesa y sillas.

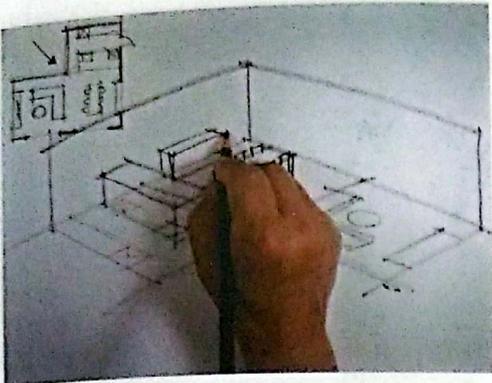


14 Dibuje un armario para los platos.

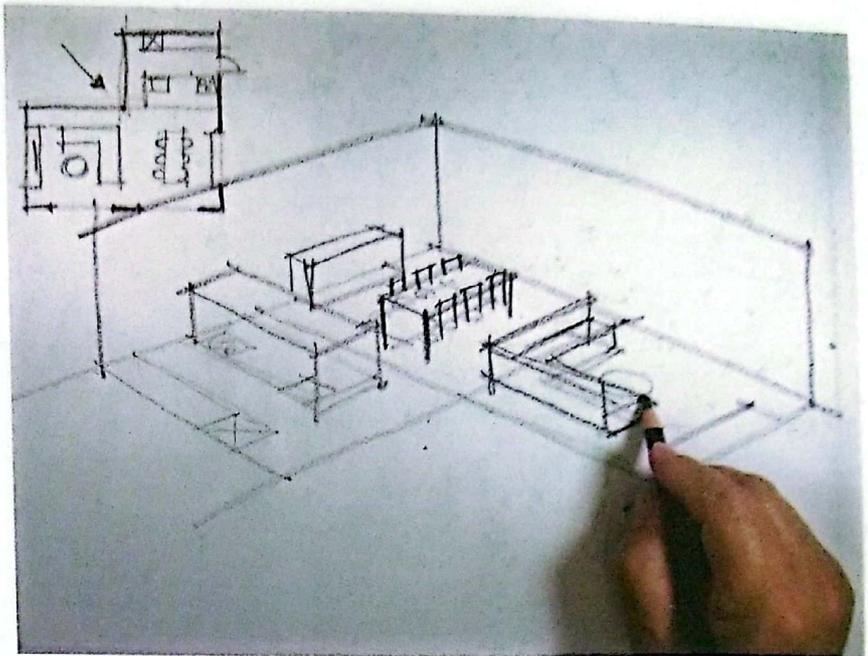


15 Agregue un mueble para la televisión.

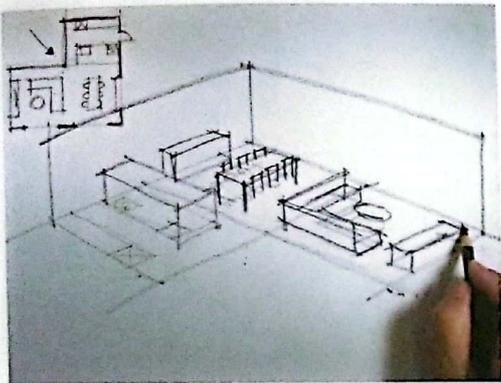




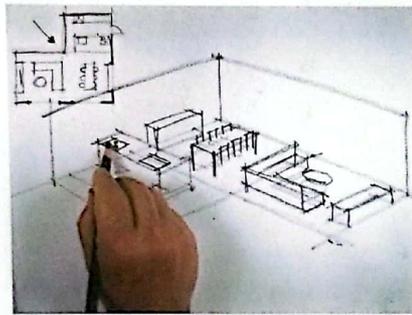
25 Eleve el armario para que tenga la apariencia de un sólido tridimensional.



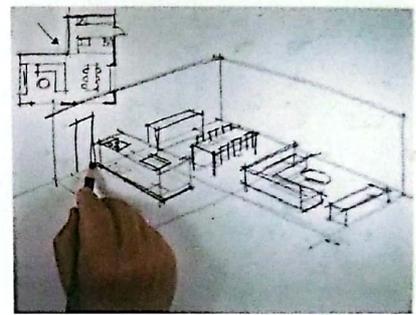
26 Eleve el sofá.



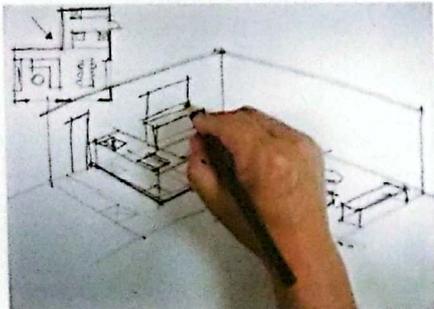
27 Eleve el mueble de la televisión.



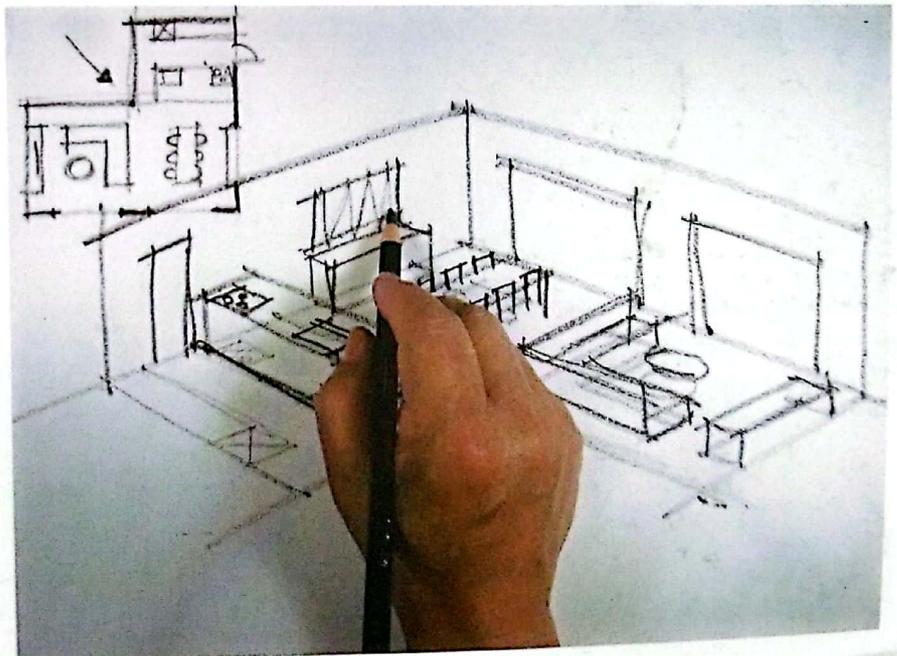
28 Dibuje el fregadero y la cocina.



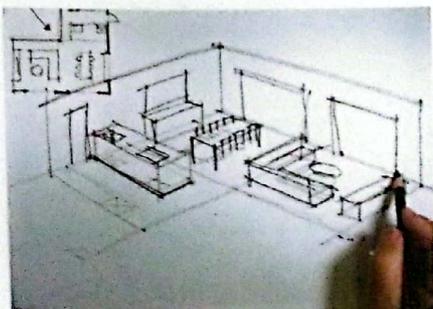
29 Dibuje una puerta sencilla en la cocina.



30 Dibuje una ventana sobre el armario.

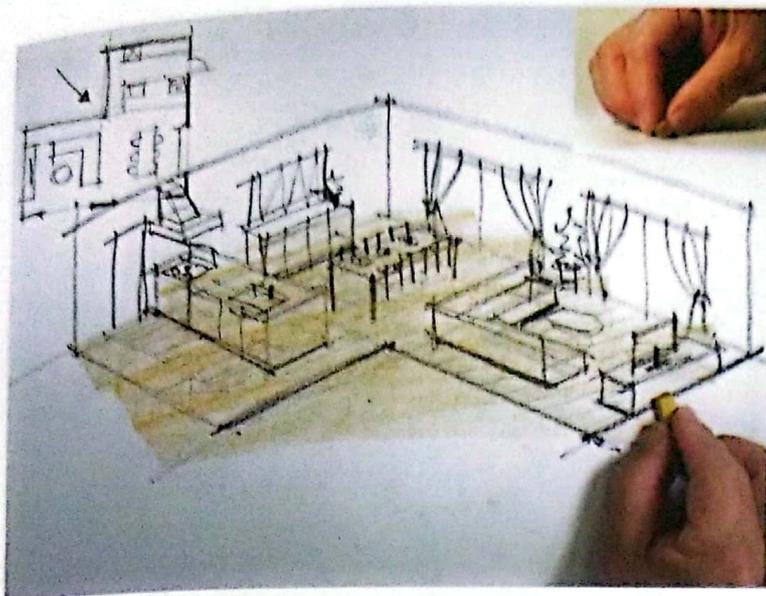


32 Añada cortinas a la ventana sobre el armario.

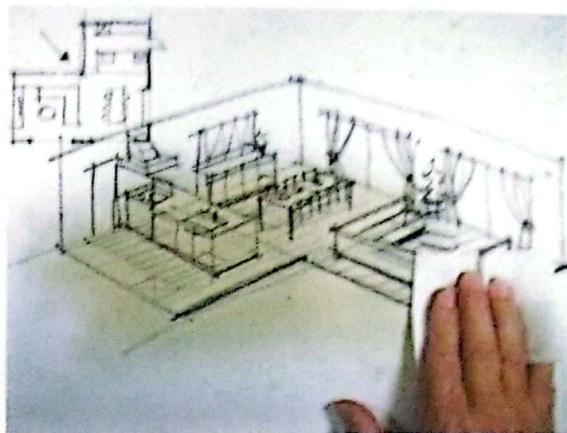


31 Dibuje puertas correderas de cristal.

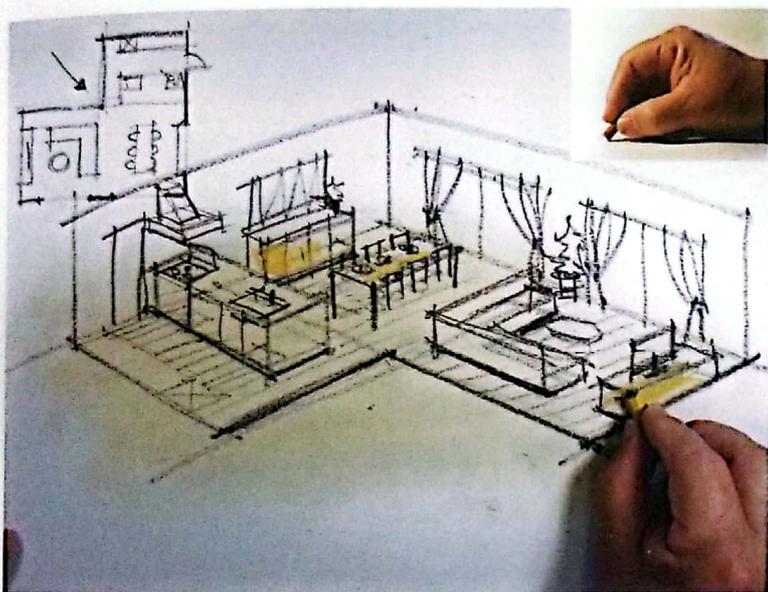




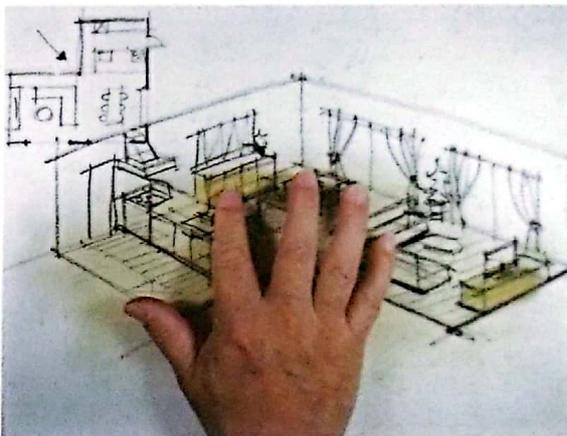
41 Aplique color al suelo. (utilice trazos ligeros, amplios y rápidos).



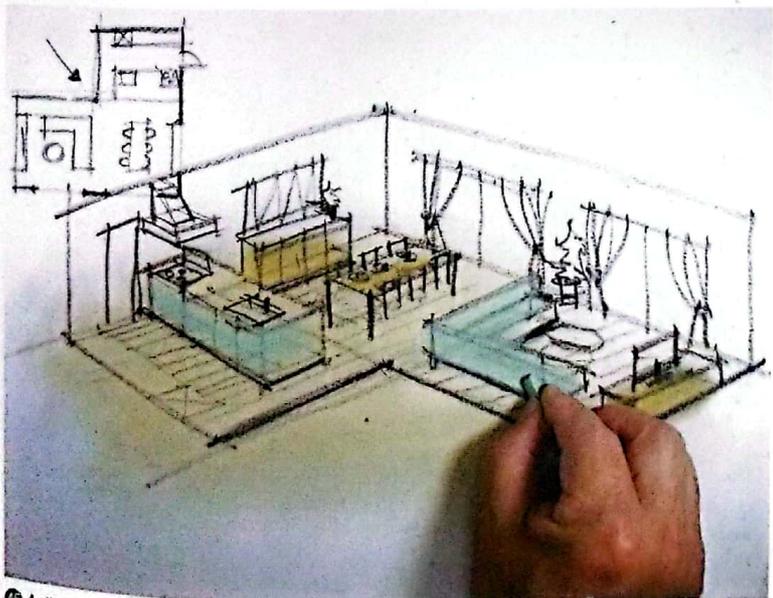
42 Mezcle la tiza pastel con un pañuelo de papel para evitar cualquier irregularidad.



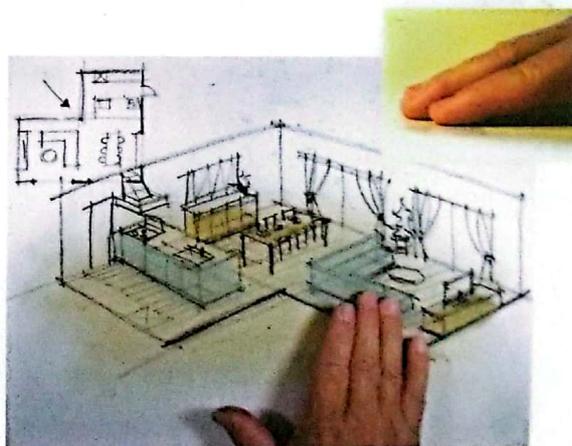
43 Use tizas pasteles para colorear los muebles.



44 El mobiliario es pequeño y con detalles, utilice un dedo para difuminarlo el color de la tiza pastel.

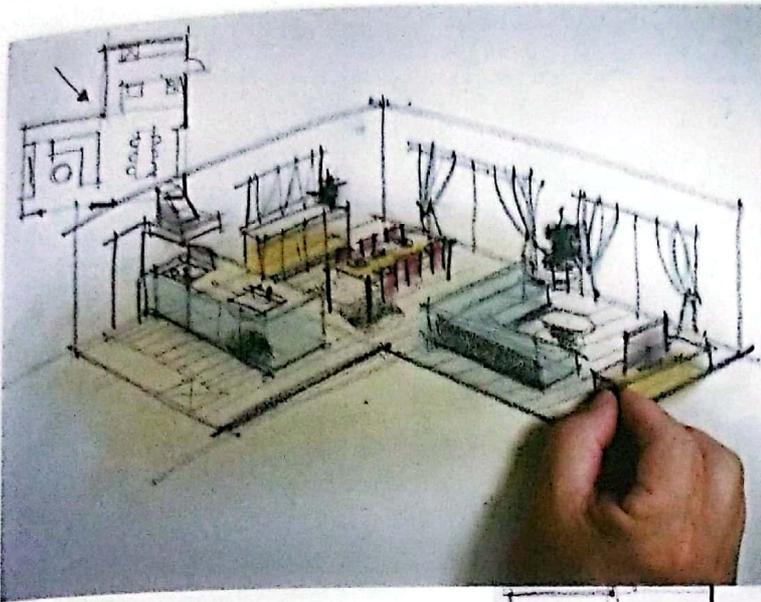


45 Aplique la tiza pastel directamente sobre el mueble de la cocina y el sofá. No se preocupe si traspasa sus contornos.



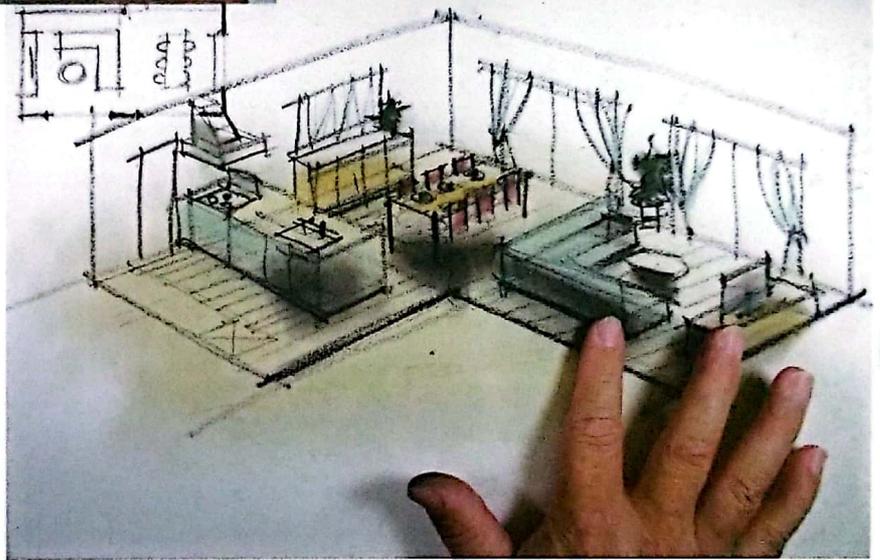
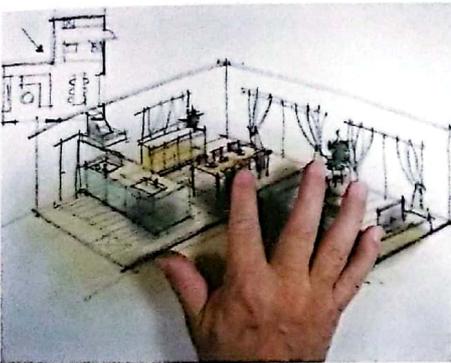
46 Use un dedo para mezclar la tiza pastel.

Segundos
0 30 60 90

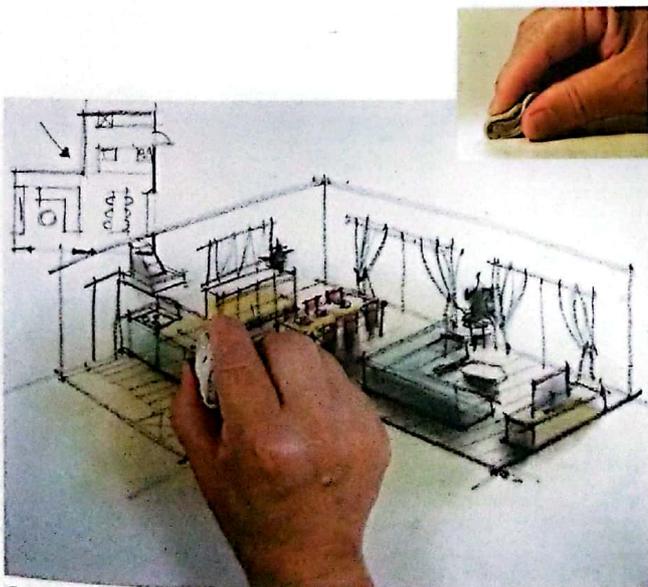


53 Utilice la tiza pastel para generar sombras. (Hágalo suavemente).

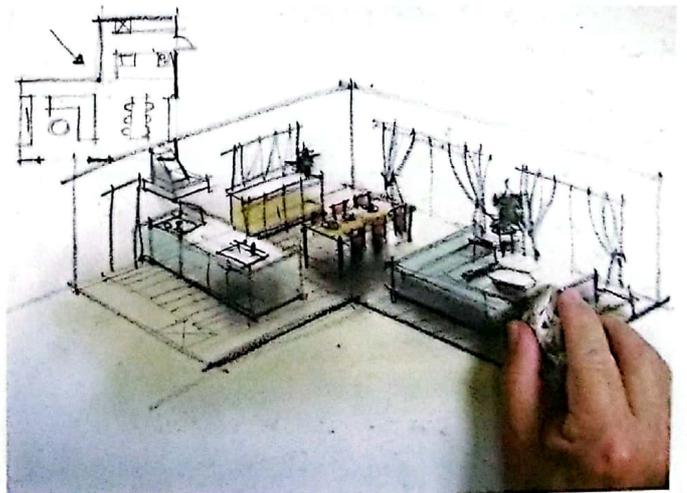
54 Difumine la tiza pastel con un dedo.



55 Genere una sombra del sofá del salón.



56 Utilice una goma moldeable para aclarar la superficie de la encimera.



57 Utilice una goma moldeable para aclarar la parte inferior de la puerta corredera de cristal.

0 30 60 90 Segundos



Dibujar en perspectiva

Al entablar un diálogo con el cliente se debe realizar el plano en un ángulo y realizar un dibujo de espacio tridimensional para que el cliente perciba una habitación cercana a la realidad.

Tres líneas a 120° forman el espacio básico.

Croquis d'un espacio definido por tres líneas a 120°.

Añadir cortinas y líneas para indicar el suelo permite generar una habitación más convincente.

Salón comedor

1 Insinuar algunos elementos de mobiliario, como una mesa de comedor y un mueble, configura un plano ortogonal sencillo.

2 Dibuje el plano en ángulo basándose en el plano anterior.

3 Dibuje una línea vertical.

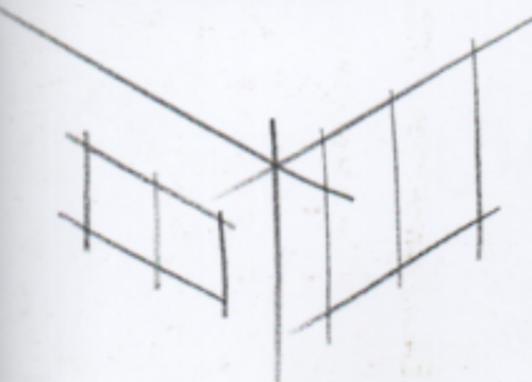
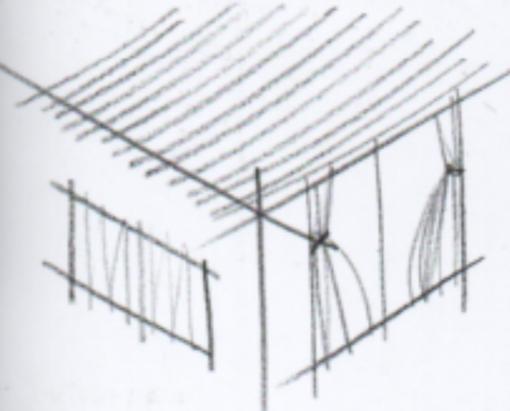
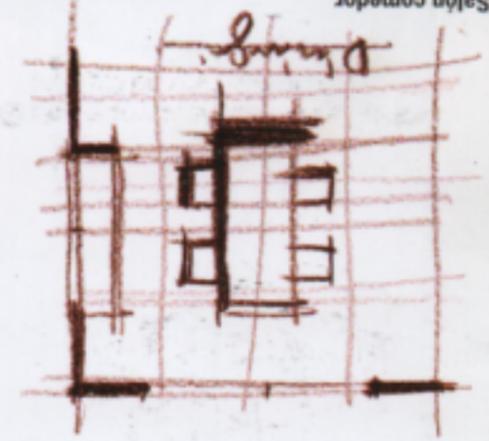
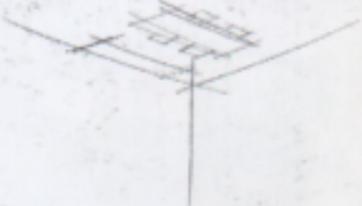
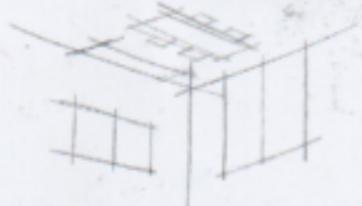
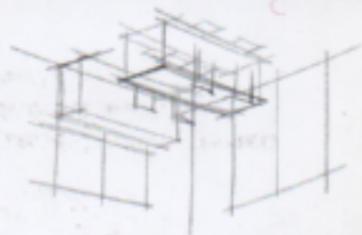
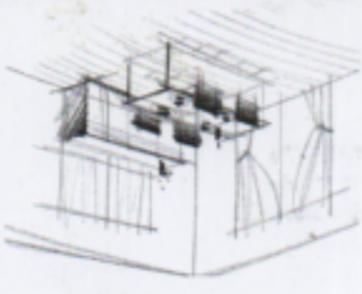
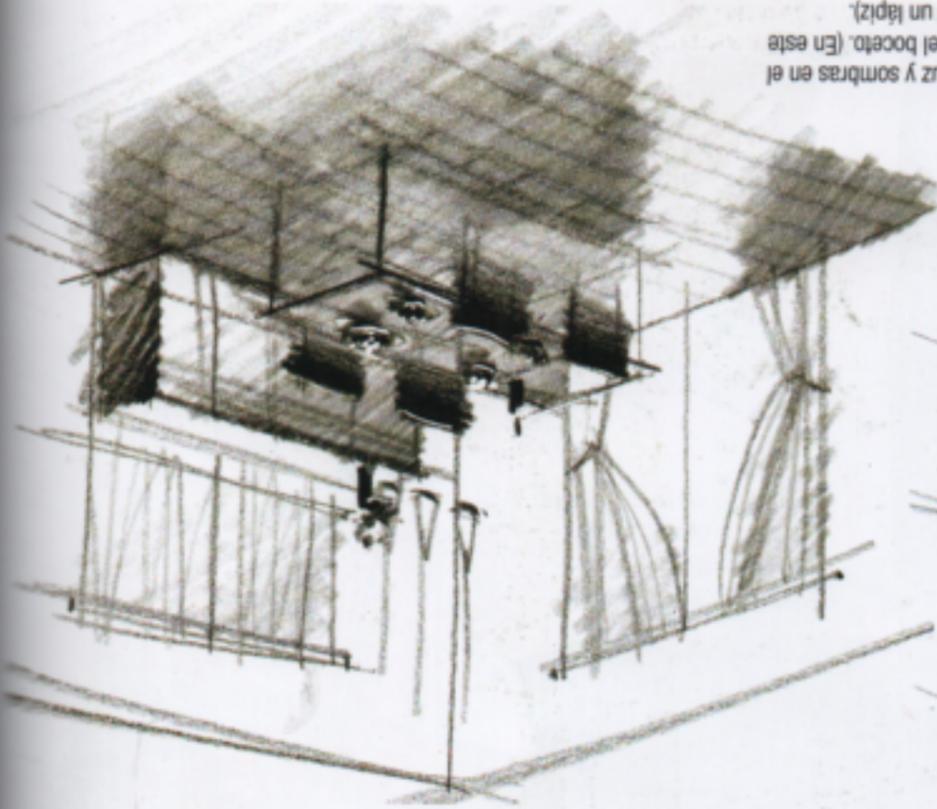
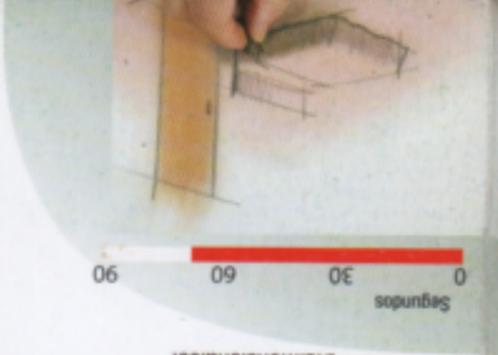
4 Añada una ventana y la puerta.

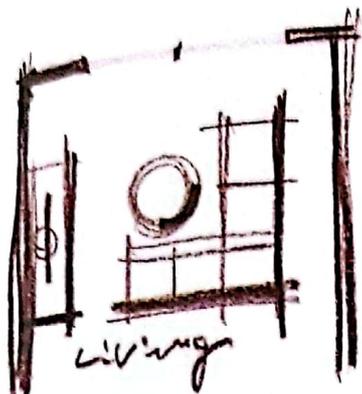
5 Eleve los muebles de forma que adquieran la apariencia de sólidos tridimensionales.

6 Dibuje las cortinas y añada detalles a los muebles.

7 Añada reflejos de luz y sombras en el suelo para finalizar el boceto. (En este caso se ha utilizado un lápiz).

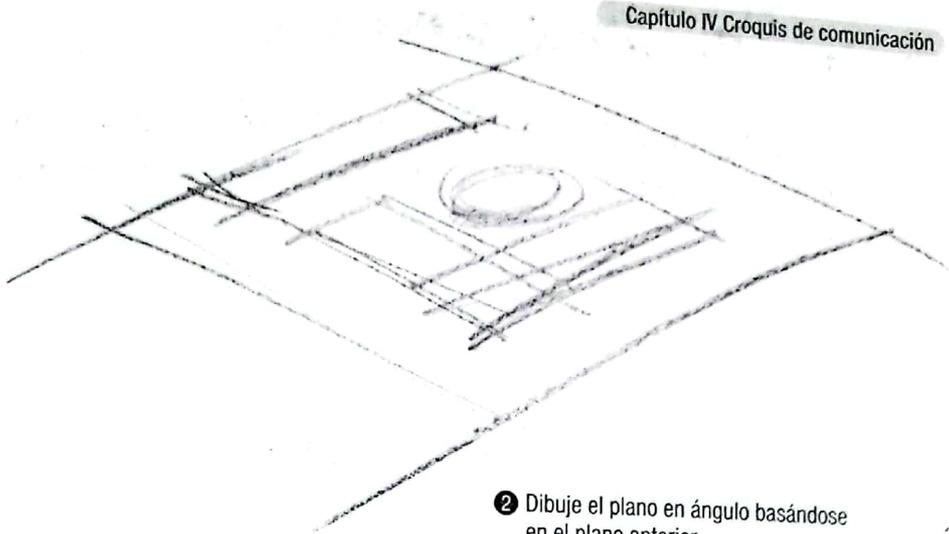
Segundos
0 30 60 90



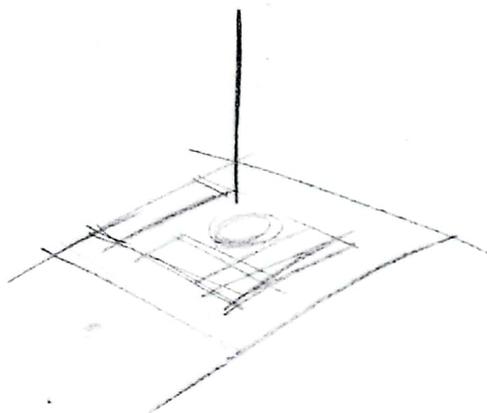


Home-cinema

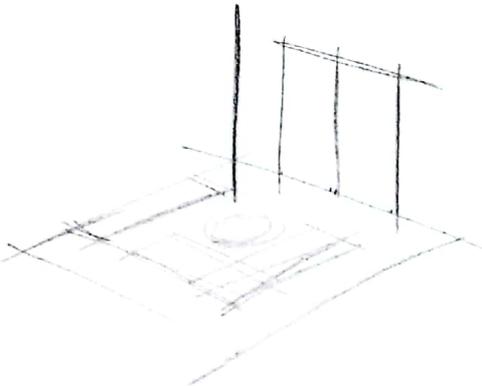
1 Dibuje con rapidez una unidad de relax, un sofá y un par de piezas más para producir un plano ortogonal básico.



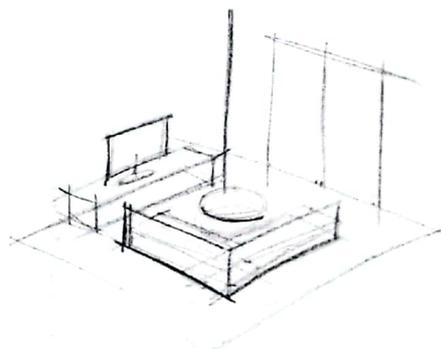
2 Dibuje el plano en ángulo basándose en el plano anterior.



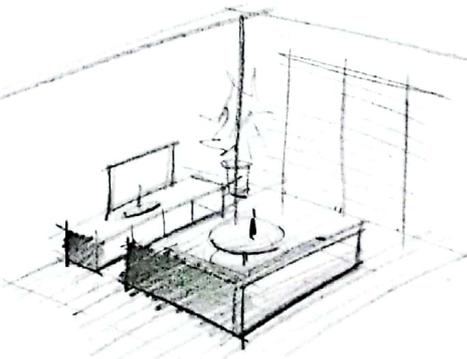
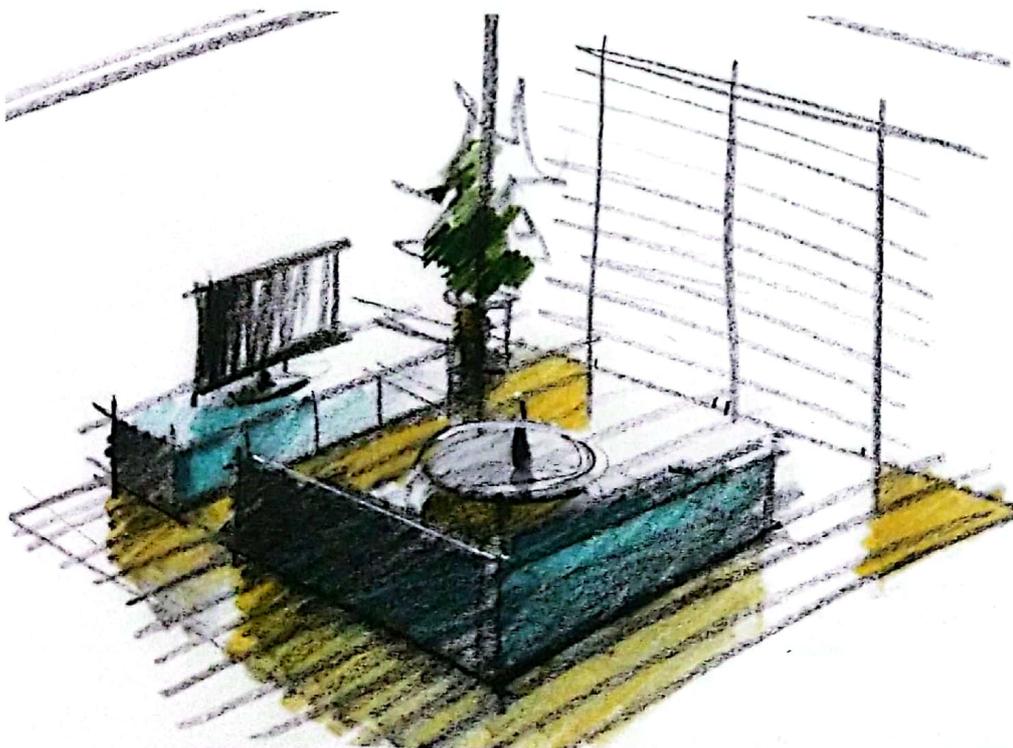
3 Dibuje una línea vertical.



4 Dibuje una puerta corredera de cristal.

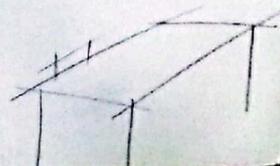
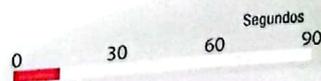


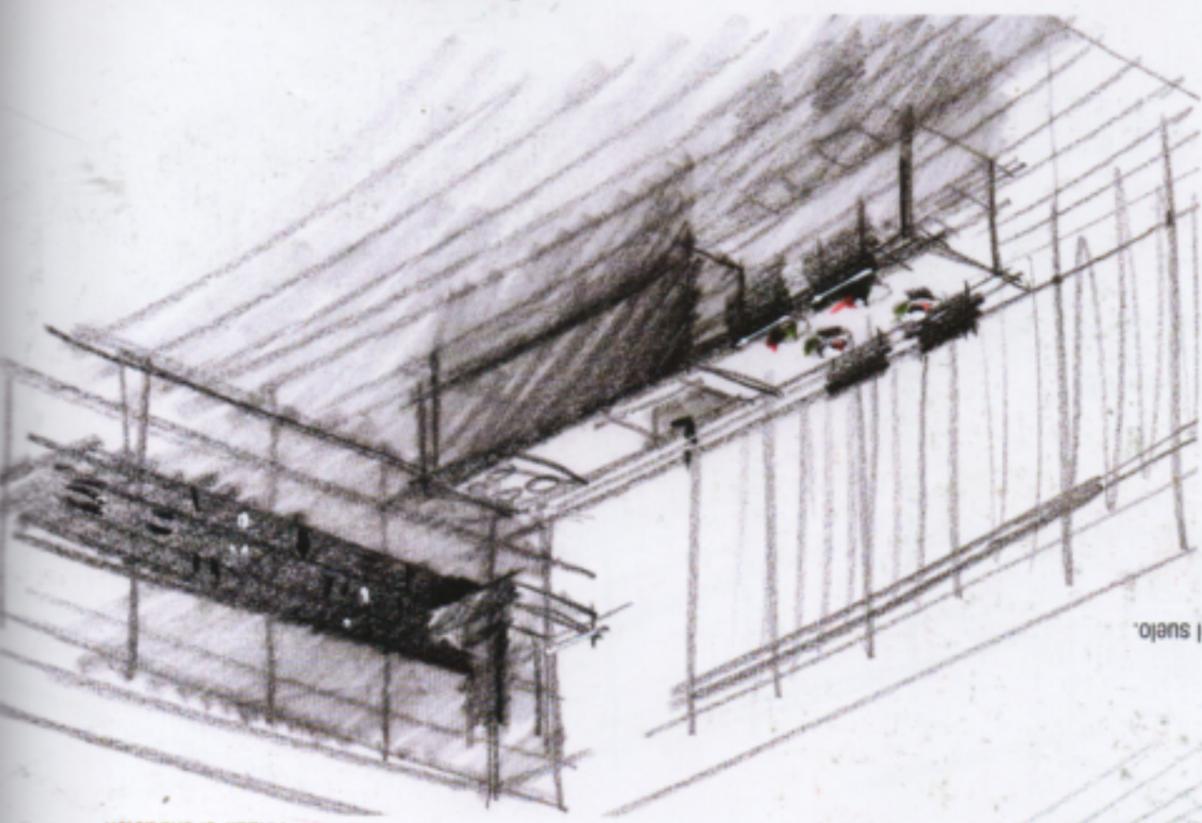
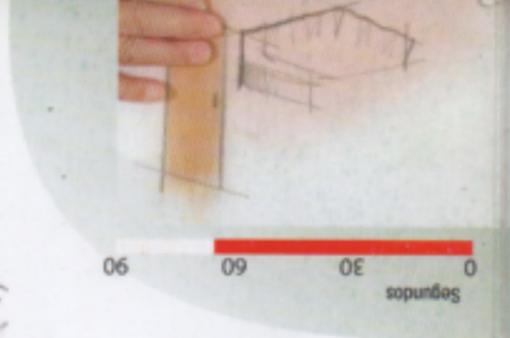
5 Eleve el sofá, la televisión y otros muebles como sólidos tridimensionales.



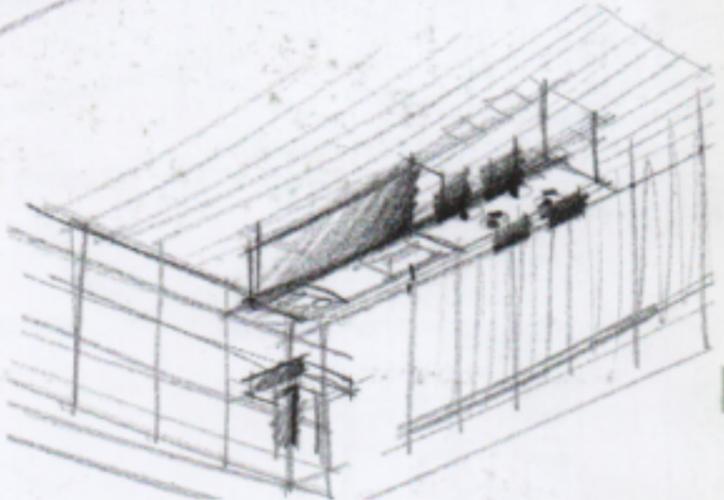
6 Añada las líneas de la cortina y del suelo. Introducir detalles en los muebles. Dibujar una planta.

7 Añada reflejo de luz en el suelo para finalizar el dibujo. (En este caso se han utilizado lápices de colores).

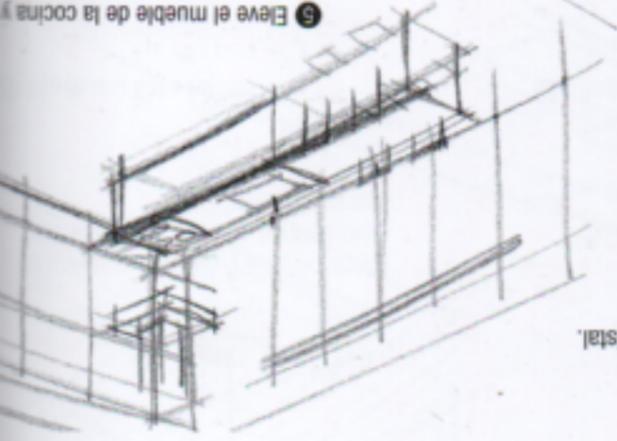




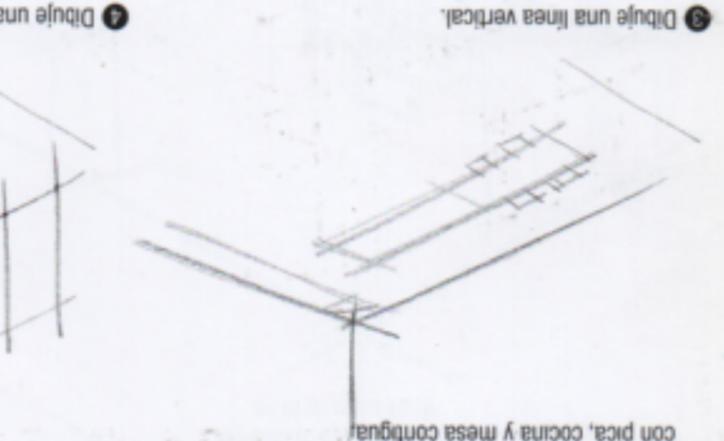
7 Añada sombras en el suelo para terminar el boceto.
(En este caso se han utilizado lápices de colores.)



6 Añada las cortinas y sombras en el suelo.

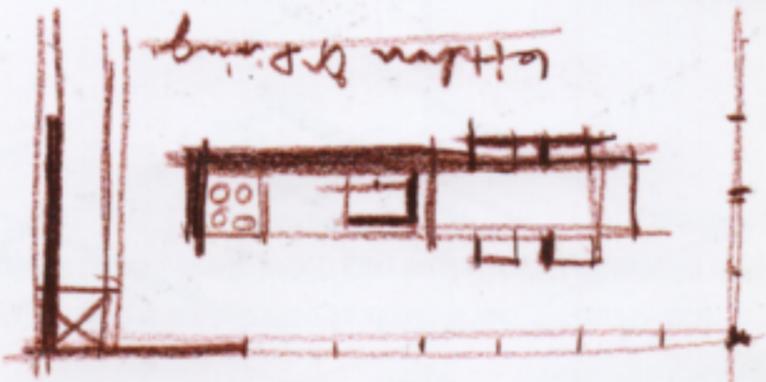


5 Eleva el mueble de la cocina y mantenga el balance visual. Añadir el extractor.



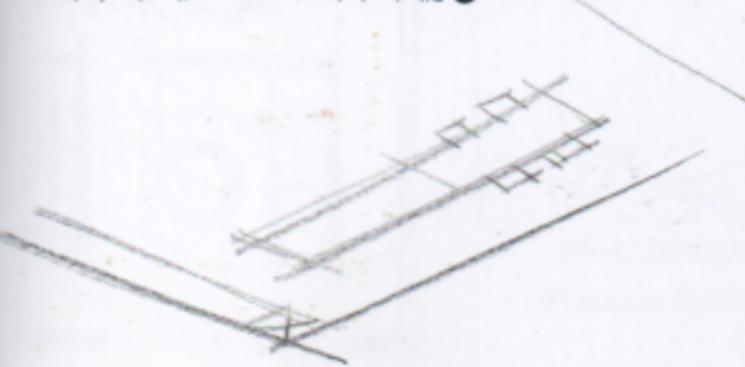
4 Dibuje una línea vertical.

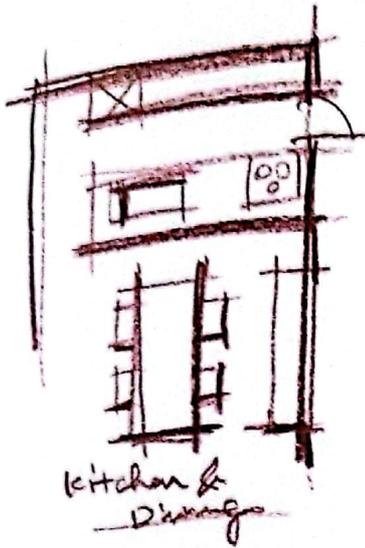
3 Realice un boceto sencillo, un plano ortogonal de un mueble de cocina con pica, cocina y mesa contigua.



Cocina 1

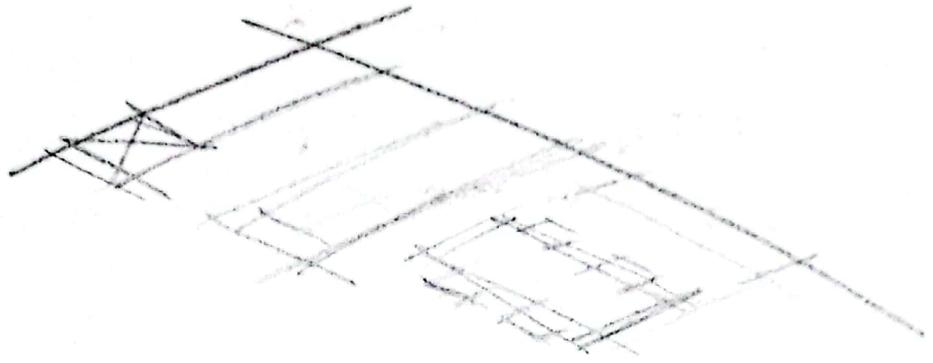
2 Dibuje el plano en perspectiva, basándose en el plano original.



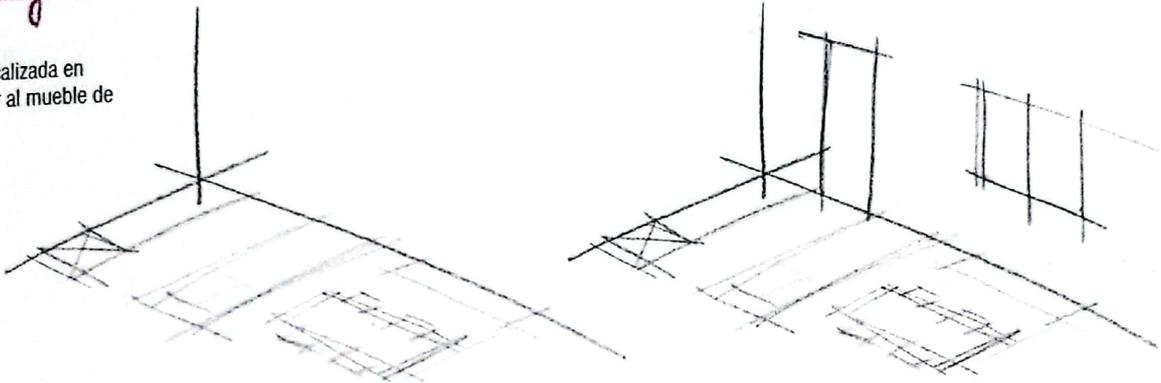


Cocina 2

1 Plano de una mesa localizada en posición perpendicular al mueble de la cocina.

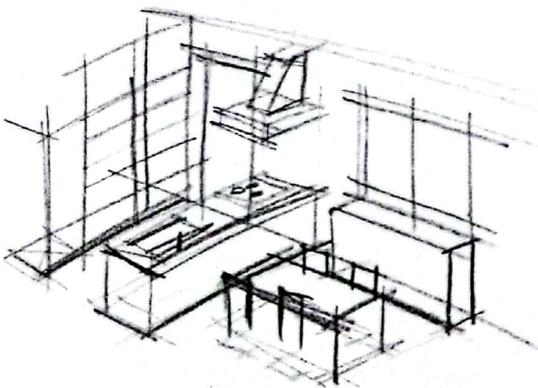


2 Dibuja el plano en perspectiva basándose en el plano anterior.

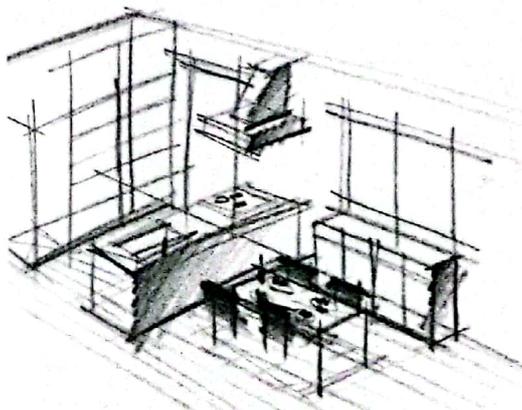


3 Dibuja una línea vertical.

4 Añada una puerta y una ventana.



5 Eleve los muebles para que adquieran aspecto tridimensional. Dibuja el extractor.

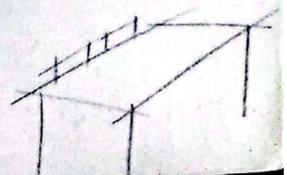


6 Añada sombras hasta obtener la atmósfera deseada.



7 Este boceto se ha terminado con lápices de colores, pero sin agregar demasiado color.

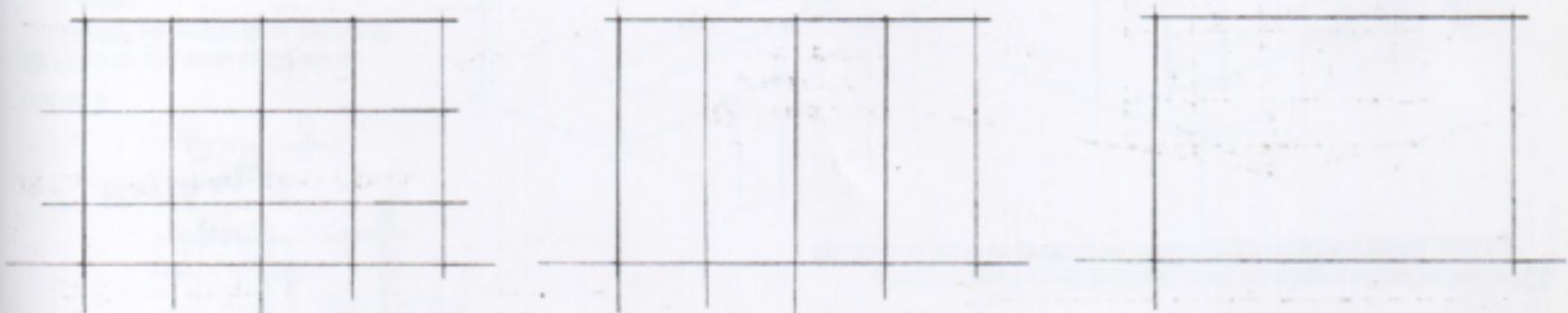
0 30 60 90 Segundos



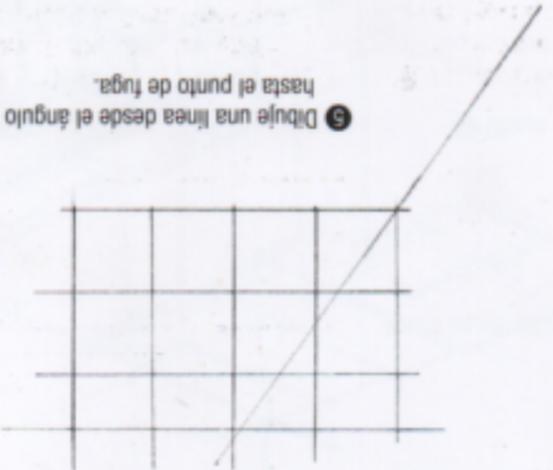
La perspectiva de punto único

En esta sección se explican las bases de la perspectiva de punto único, el medio más común de representar la perspectiva. El espacio se de 3,6 m se ha dibujado con una regla—en lugar de realizarlo a mano alzada. Este proceso no se debe realizar en presencia del cliente. Aunque dominar la técnica permite dibujar con mayor eficiencia en una reunión con él.

- 1 Dibuje el muro frontal de 14 cm x 9 cm (3,89 x 2,50 m en tamaño real)
- 2 Dibuje líneas verticales con intervalos de 3,5 cm (aproximadamente 97 cm en escala real).
- 3 Dibuje una línea horizontal a 3,5 cm de la parte inferior del muro y otra a 3,5 cm de la parte superior (entre ambas debe haber una distancia de 7 cm).



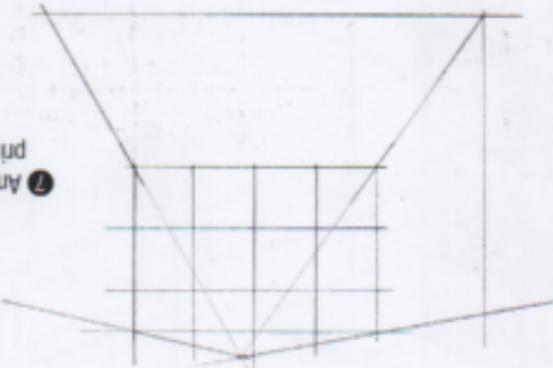
- 4 Dibuje una línea desde el ángulo inferior izquierdo hasta el punto de fuga.



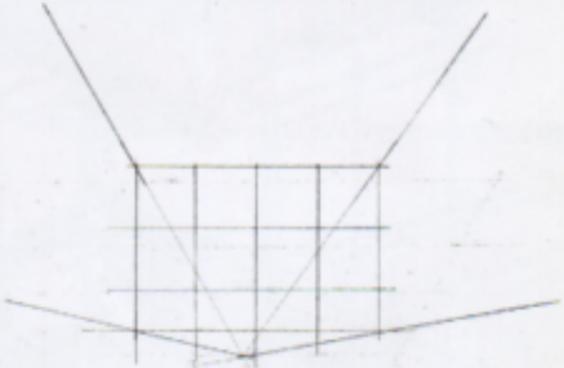
- 5 Ajuste el punto de fuga. Tal como se muestra con la flecha roja.



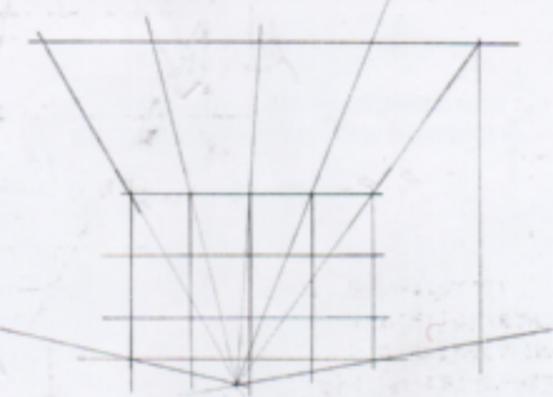
- 6 Analice visualmente la localización del primer plano del suelo.



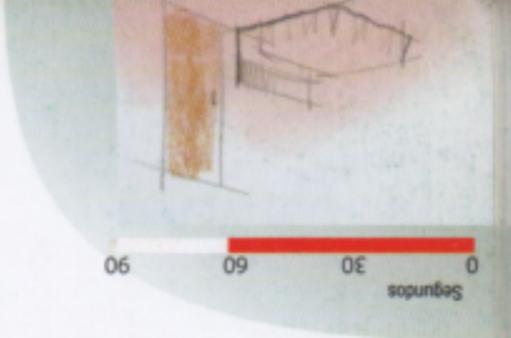
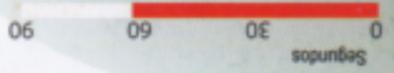
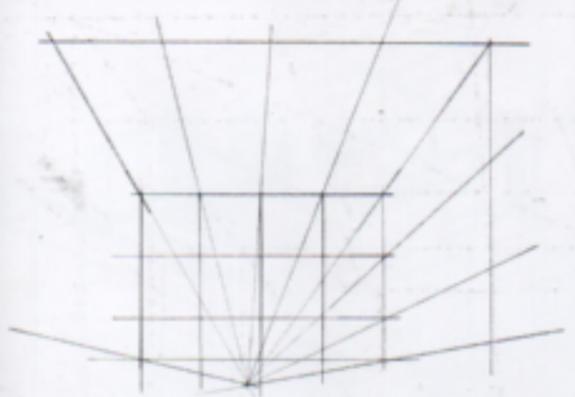
- 7 Repetir hasta obtener las líneas del suelo y del techo.

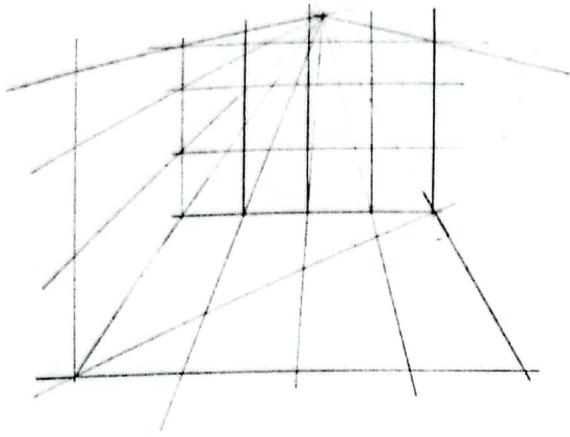


- 8 Dibuje líneas de fuga que pasen por el punto de fuga hasta llegar al primer plano.

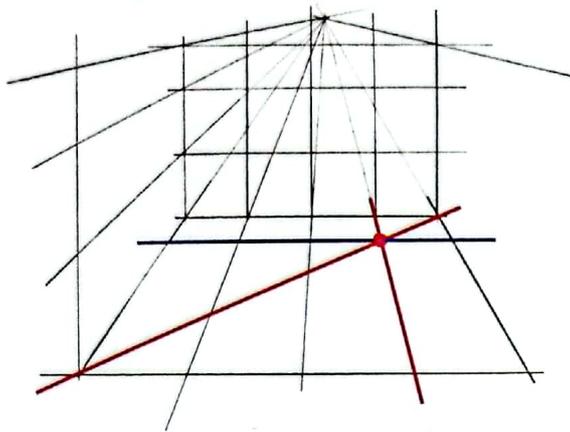


- 9 Dibuje unas líneas que vayan desde las líneas horizontales del muro trasero hasta el punto de fuga, prolongue las sobre el muro lateral.



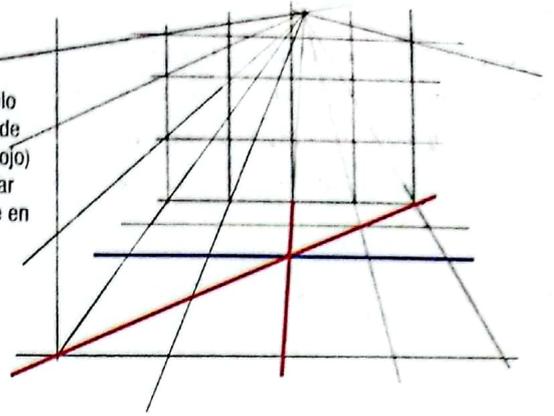


10 Recorra el suelo con un línea diagonal.

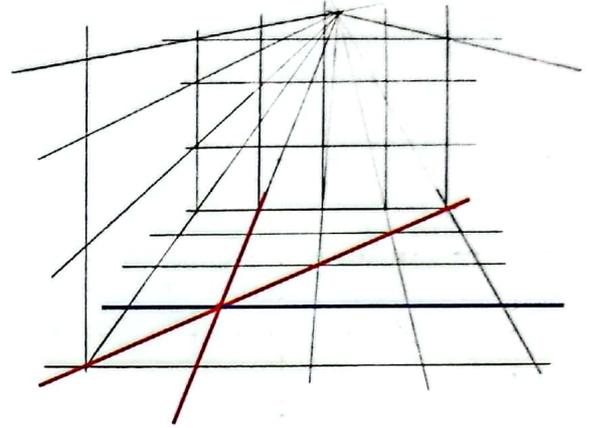


11 Dibuje una línea (en azul) paralela al plano del cuadro donde se cruzan la diagonal transversal (línea roja) y la diagonal perpendicular (línea roja).

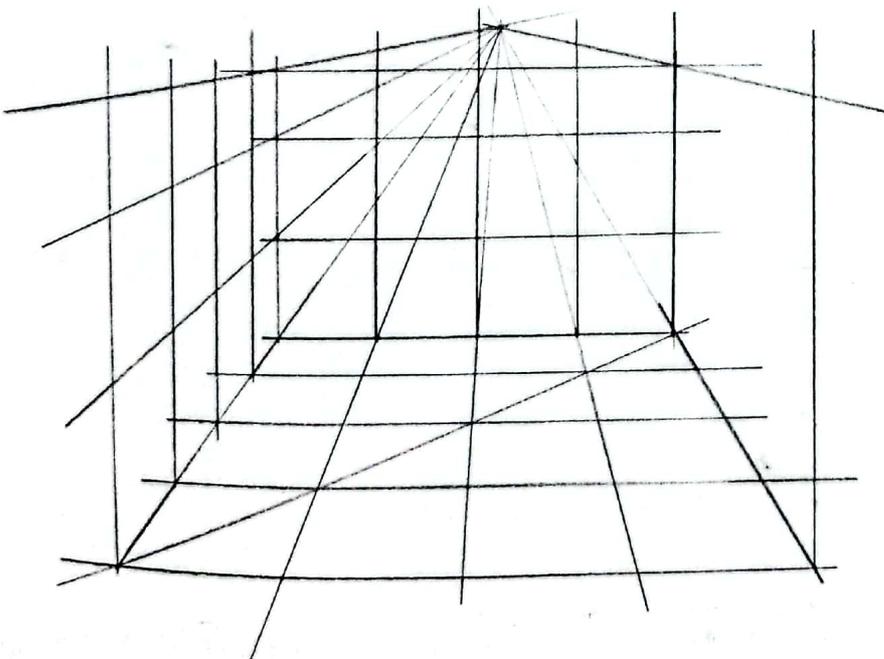
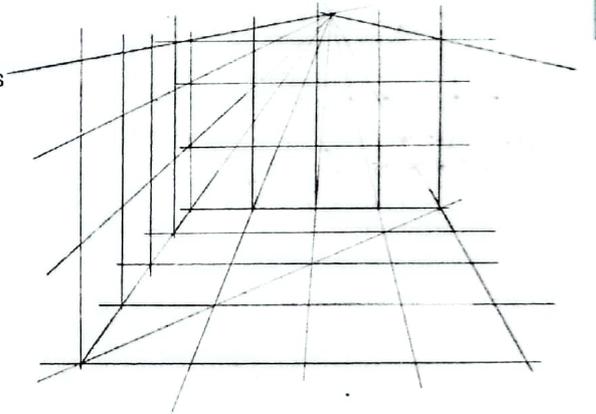
12 Repita el procedimiento con la segunda línea del suelo (rojo). La intersección de la línea diagonal (en rojo) y la línea perpendicular del plano se convierte en el centro del suelo.



13 Añada una línea paralela más al plano usando la misma técnica anterior.



14 Una vez establecidas las líneas que producen la profundidad, se dibujan las líneas verticales de los muros.



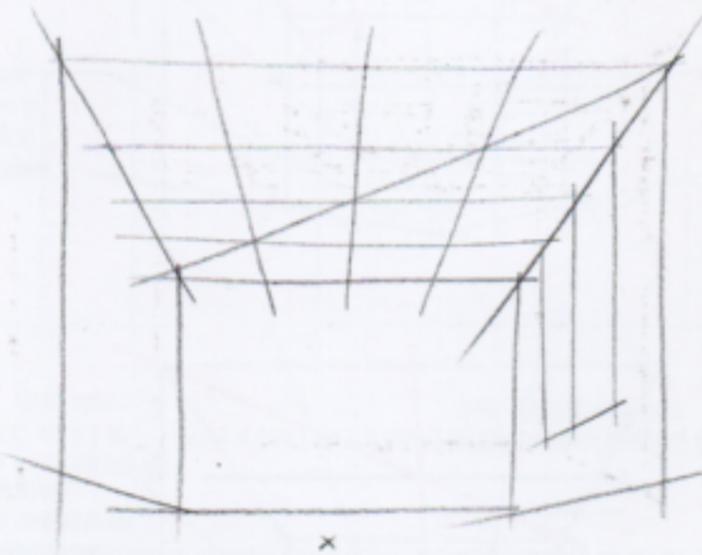
15 Añada una línea vertical en la parte derecha para completar la cuadrícula del boceto. Si es necesario, dibuja también una cuadrícula en el muro derecho.

0 30 60 90 Segundos

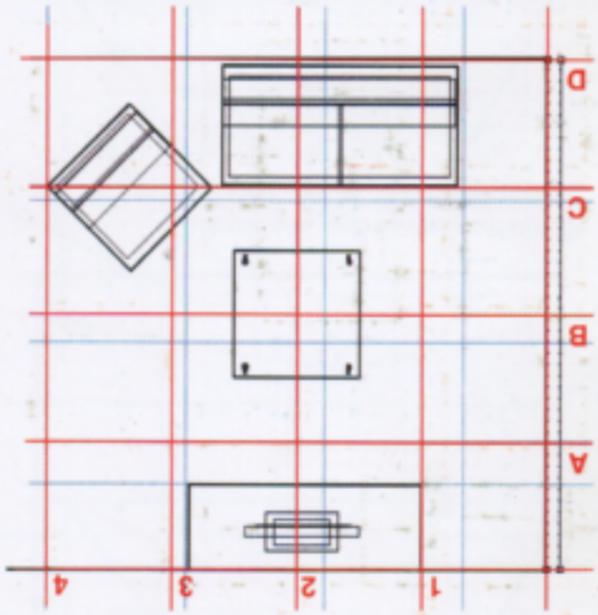
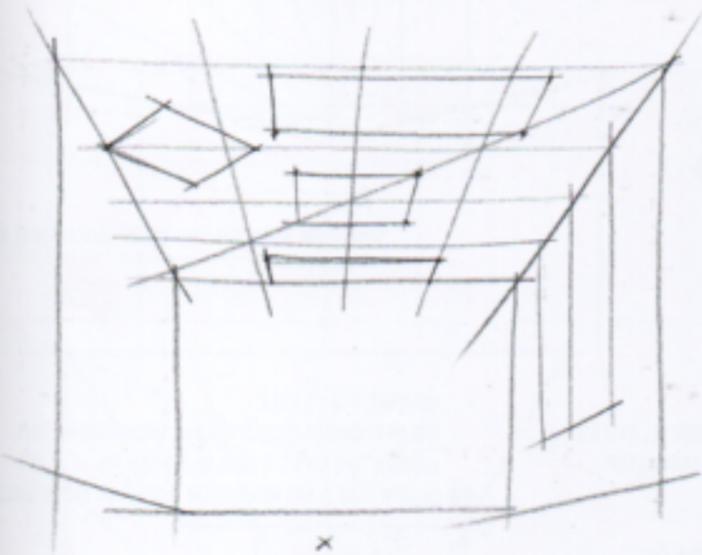


Ejercicio 1: Sala de estar

1 Aplique las técnicas anteriores (páginas 76-77) y dibuje una cuadrícula base, a mano alzada y sin utilizar la regla. Localice el punto de fuga en el extremo más alto (aproximadamente entre 2,7 y 3 m en escala real).

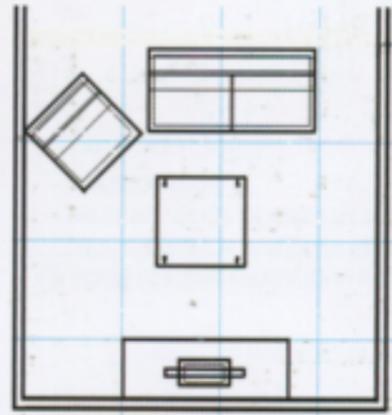


2 Localice los muebles y otros elementos del salón en las casillas marcadas en rojo en el dibujo inferior de la izquierda.

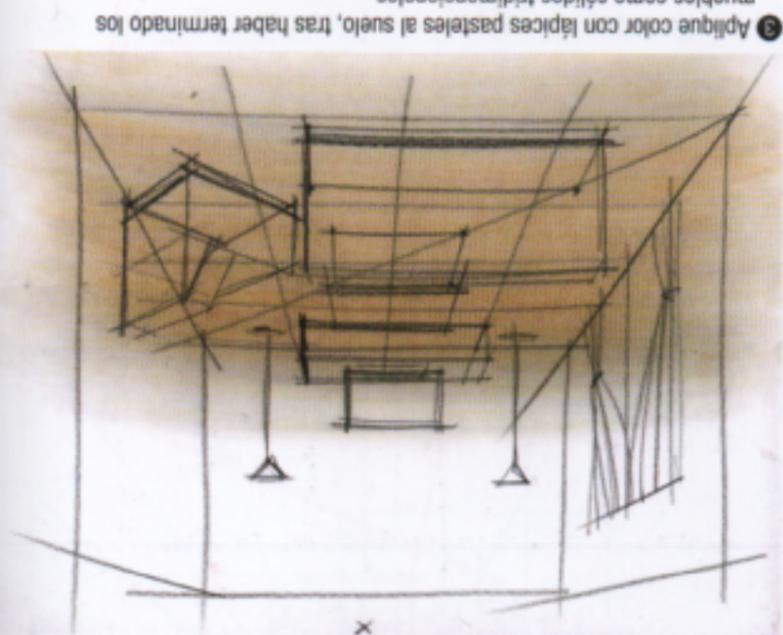
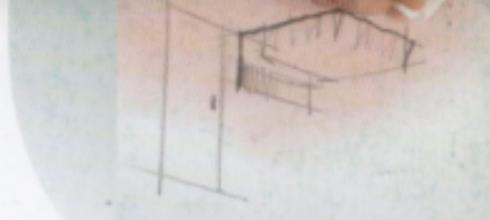


Dibuje una cuadrícula guía ortogonal con casillas de 3,5 cm. Los números 1, 2, 3, y 4 conforman el eje horizontal y las letras A, B, C, y D conforman el eje vertical. Dichos ejes sirven como guías para localizar los muebles y otros elementos en la cuadrícula.

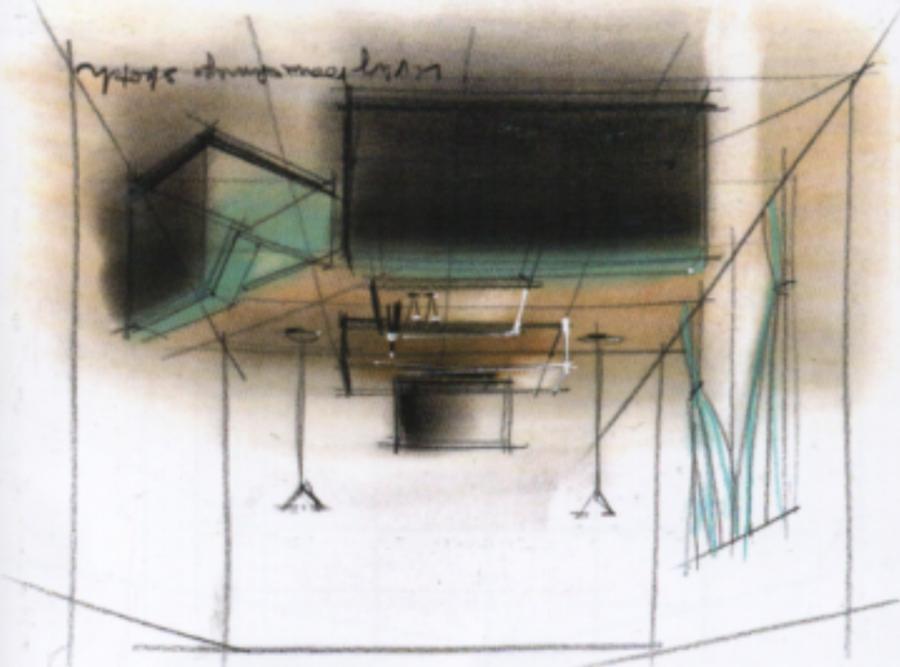
Plano ortogonal usado como referencia para la perspectiva.



Segundos
0 30 60 90



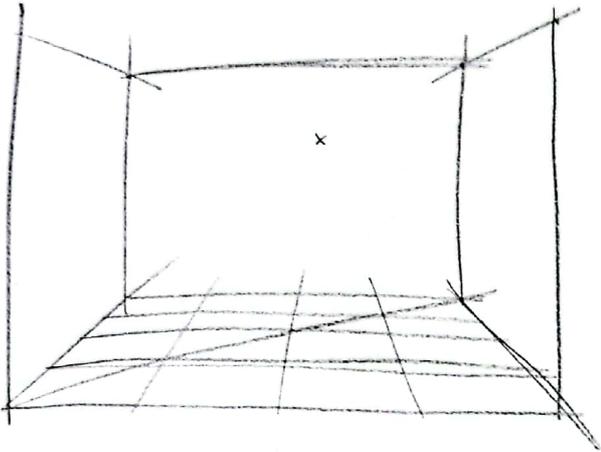
3 Aplique color con lápices pasteles al suelo, tras haber terminado los muebles como sólidos tridimensionales.



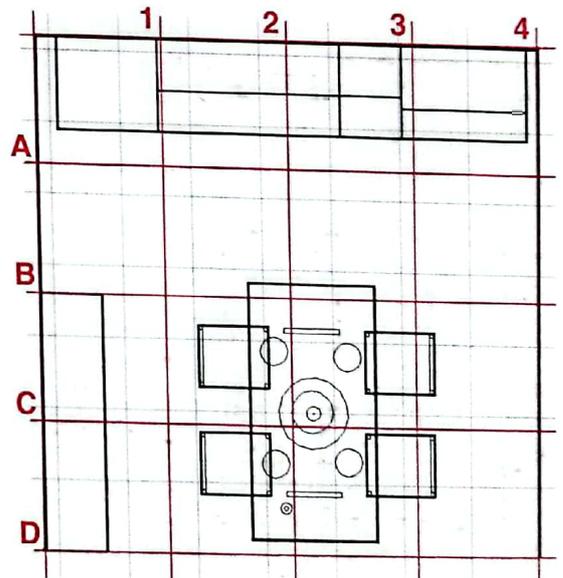
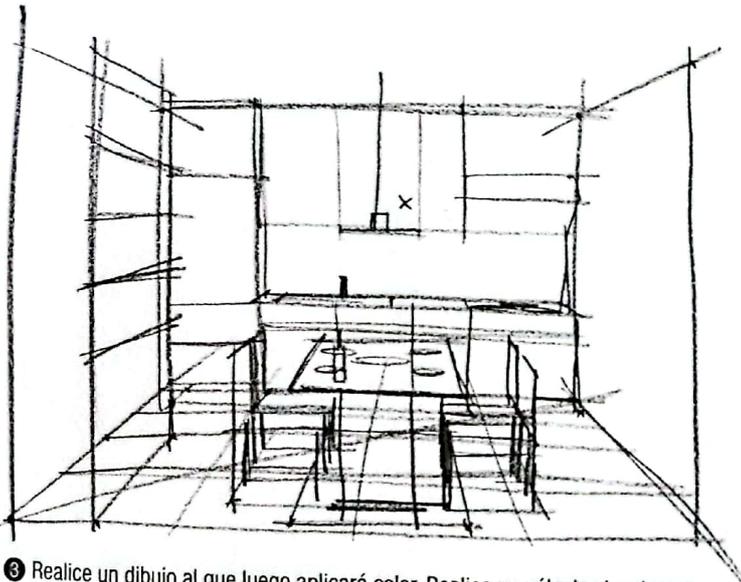
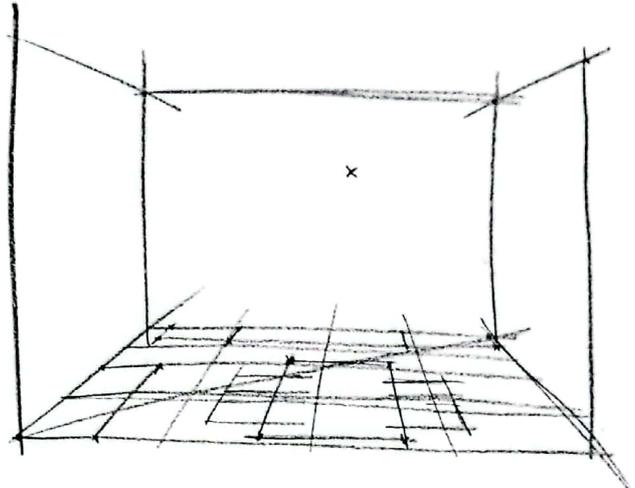
4 Añada reflejos luminosos en el suelo, provenientes de la puerta de cristal, y sombras en el sofá y la poltrona.

Ejercicio 2: Cocina

1 Aplique las técnicas anteriores (páginas 76-77) y dibuje una cuadrícula base, a mano alzada y sin utilizar la regla. Localice el punto de fuga a nivel de los ojos (aproximadamente a 1,70 m en escala real).

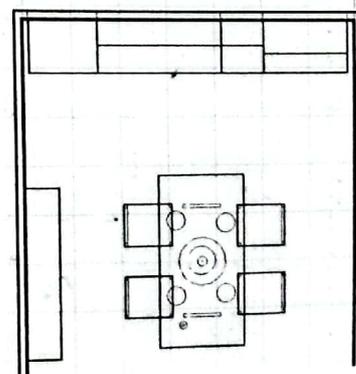
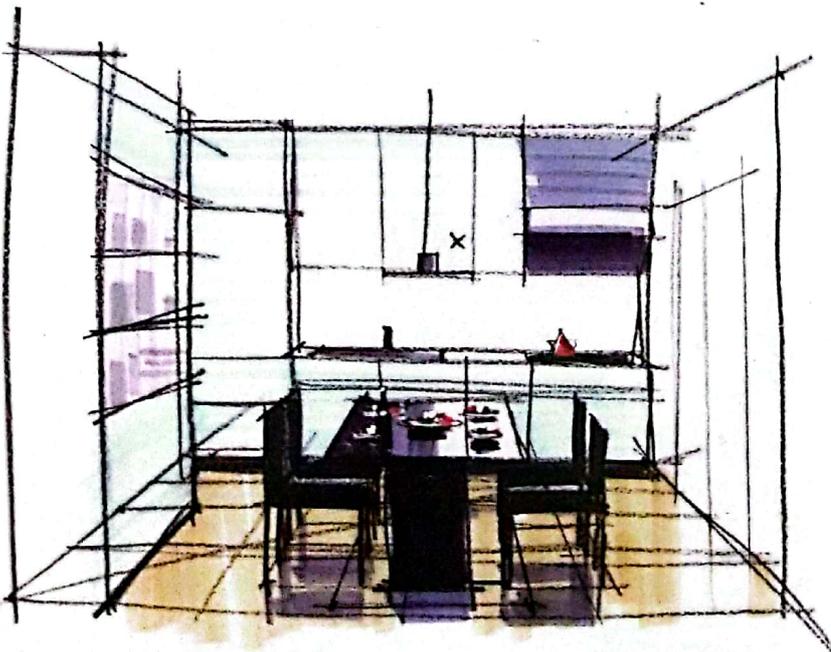


2 Localice los muebles y otros elementos de la cocina en las casillas marcadas con rojo en el dibujo inferior.

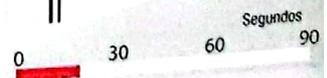


3 Realice un dibujo al que luego aplicará color. Realice un cálculo visual para dibujar las dimensiones de los muebles.

Dibuje una cuadrícula guía ortogonal con casillas de 3,5 cm para realizar un boceto con perspectiva. Los dos ejes sirven como guías para localizar los muebles y otros elementos en la cuadrícula.



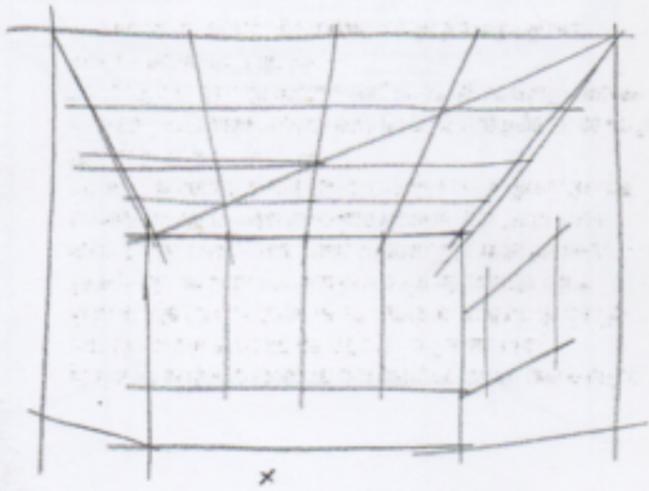
Éste es el plano de la cocina utilizado como referencia.



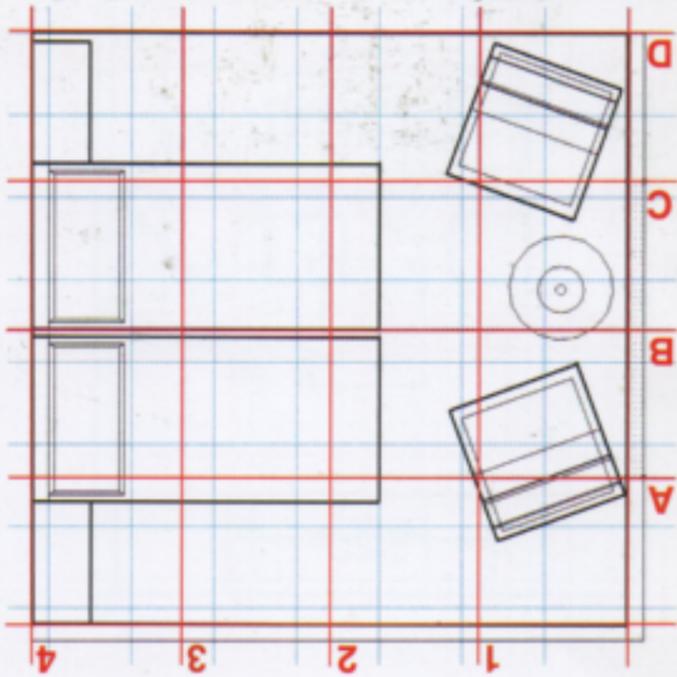
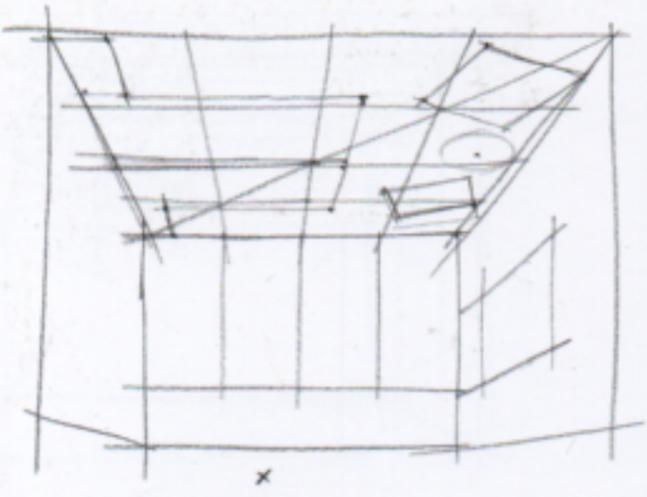
4 En este caso se han usado rotuladores de fieltro para aplicar color (Copic®). Tenga cuidado de no aplicar demasiado color.

Ejercicio 3: Dormitorio

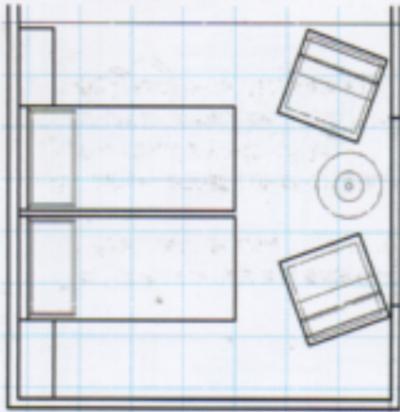
1 Aplique las técnicas anteriores (páginas 76-77) y dibuje una cuadrícula base, a mano alzada y sin utilizar la regla. Localice el punto de fuga en el extremo más alto (aproximadamente entre 2,7 - 3 m en escala real).



2 Localice los muebles y otros elementos de la cocina en las casillas marcadas con rojo en el dibujo inferior.



Dibuje una cuadrícula guía ortogonal con casillas de 90 cm para realizar un boceto con perspectiva. Los números 1, 2, 3, y 4 conforman el eje horizontal y las letras A, B, C, y D conforman el eje vertical. Dichos ejes sirven como guías para localizar los muebles y otros elementos en la cuadrícula.

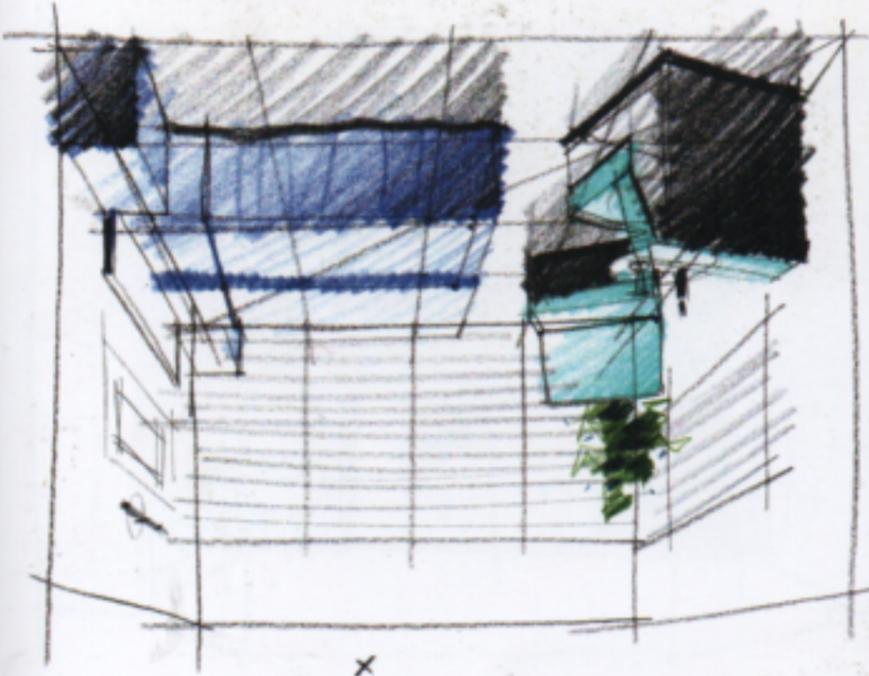


Plano ortogonal usado como referencia.

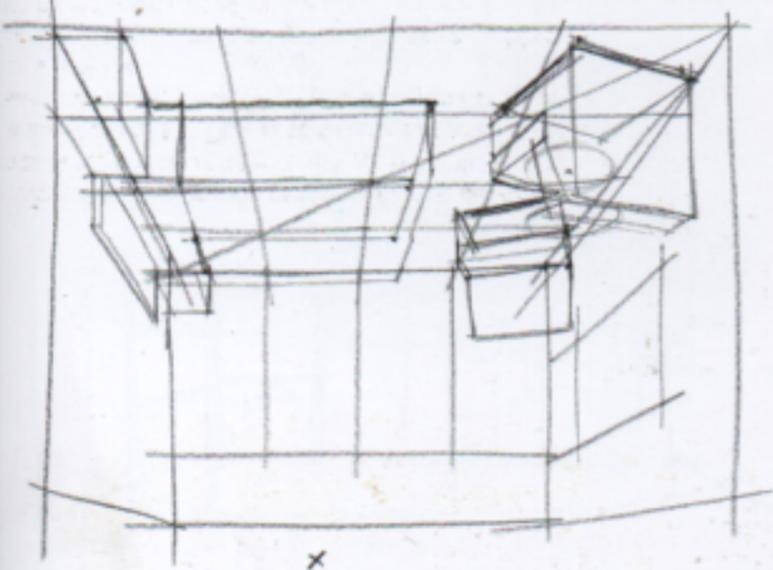
Segundos
0 30 60 90



3 Cuando utilice lápices de colores tenga especial cuidado con el balance del color en el boceto.

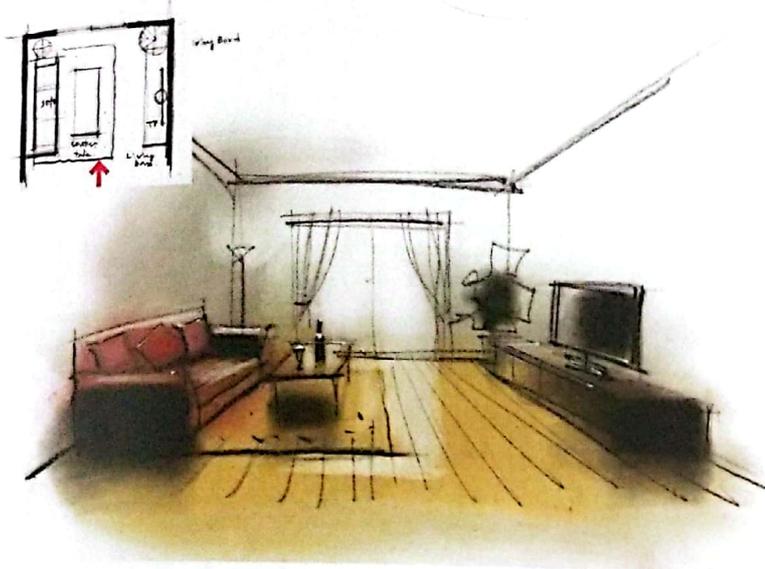


4 Genere un bajo dibujo de la sala al que posteriormente aplicará color. Haga un cálculo visual para estimar altura de los muebles.



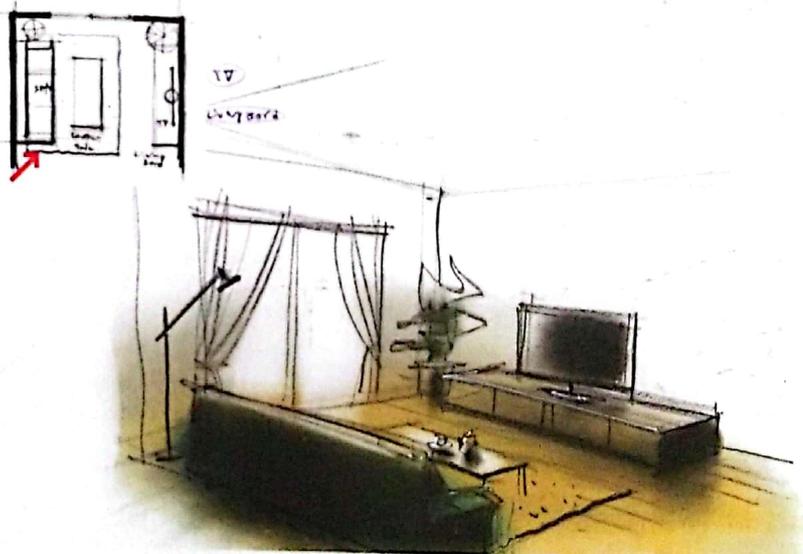
Elegir un punto de vista

El punto de vista determina la percepción del boceto por parte del espectador. Antes de establecerlo, es necesario tener claro el mensaje que se desea transmitir. El mismo salón producirá impresiones totalmente diferentes dependiendo del punto de vista utilizado.

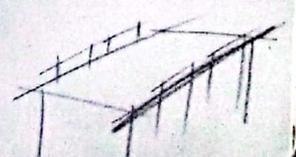
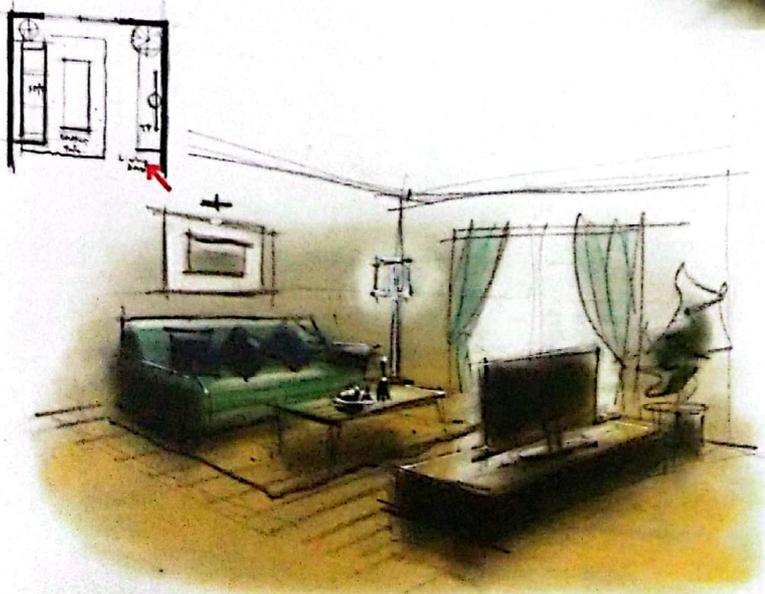


El siguiente dibujo muestra una perspectiva de punto único trazada desde el punto de vista de la flecha roja. El punto de fuga se localiza en puerta corredera de cristal. Este punto de vista permite la representación de cinco superficies: tres muros, suelo y techo. Cinco de las seis superficies de la habitación son visibles; por tanto, este punto privilegia la comunicación de las especificidades de las paredes, suelo y techo. Este punto de vista implica sólo un punto de fuga, base de la composición de este esbozo que, además, es relativamente fácil de aprender a dibujar. Componer los proyectos requiere calma y estabilidad.

El siguiente boceto muestra una perspectiva de dos puntos trazada desde el punto de vista indicado con la flecha roja. La televisión tiene un lugar central desde este punto de vista, resaltando que éste es un espacio para relajarse en el sofá y ver una película. Este punto de vista permite representar cuatro superficies: dos muros, suelo y techo.

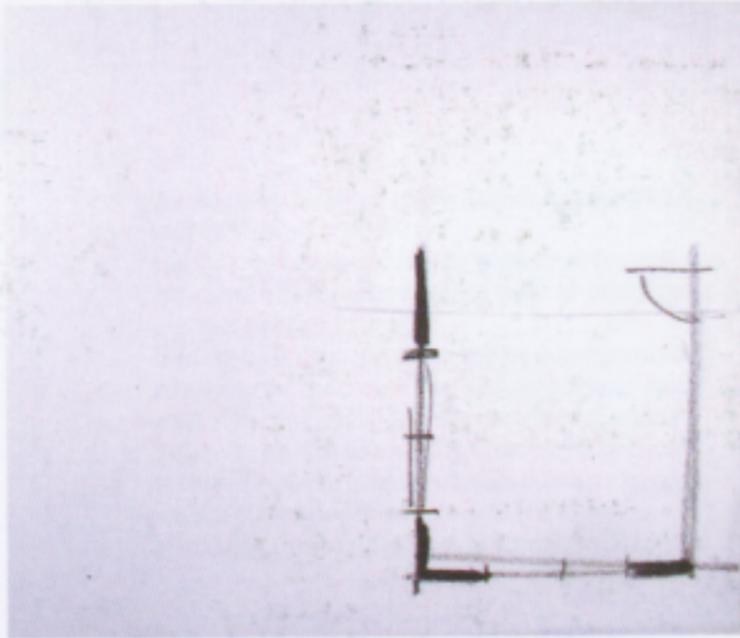


Este boceto muestra una perspectiva de dos puntos trazada desde el punto de vista indicado con la flecha roja en el plano ortogonal. El sofá se convierte en el punto focal, aclarando su relación con el espacio que lo rodea. Este punto de vista permite la representación de cuatro superficies: dos muros, suelo y techo.

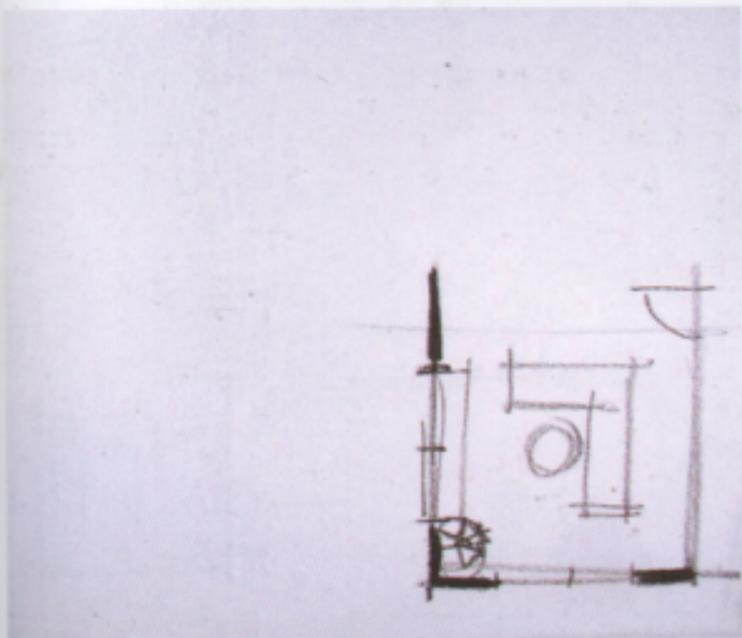


Ejercicio práctico 1: Sala de estar

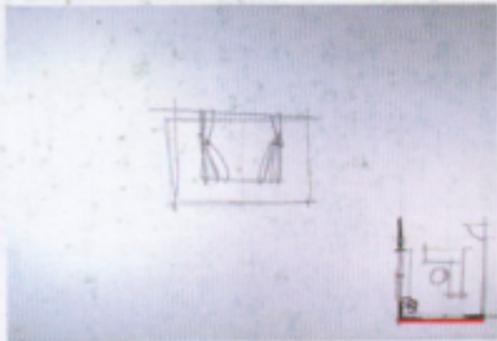
La clave de este ejercicio es la creación de iluminación a partir de ventanas u otras aberturas –en este caso, la puerta corredera de cristal– localizadas en el centro de la composición para dar al espacio un ambiente confortable.



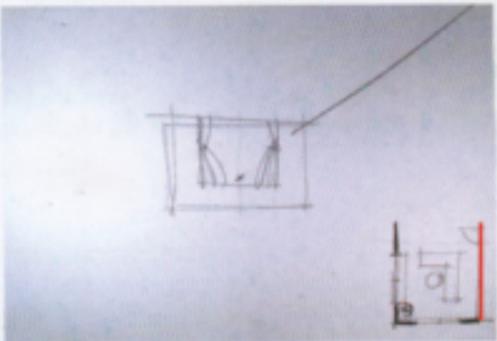
1 Dibuja un plano ortogonal base durante la reunión con el cliente.



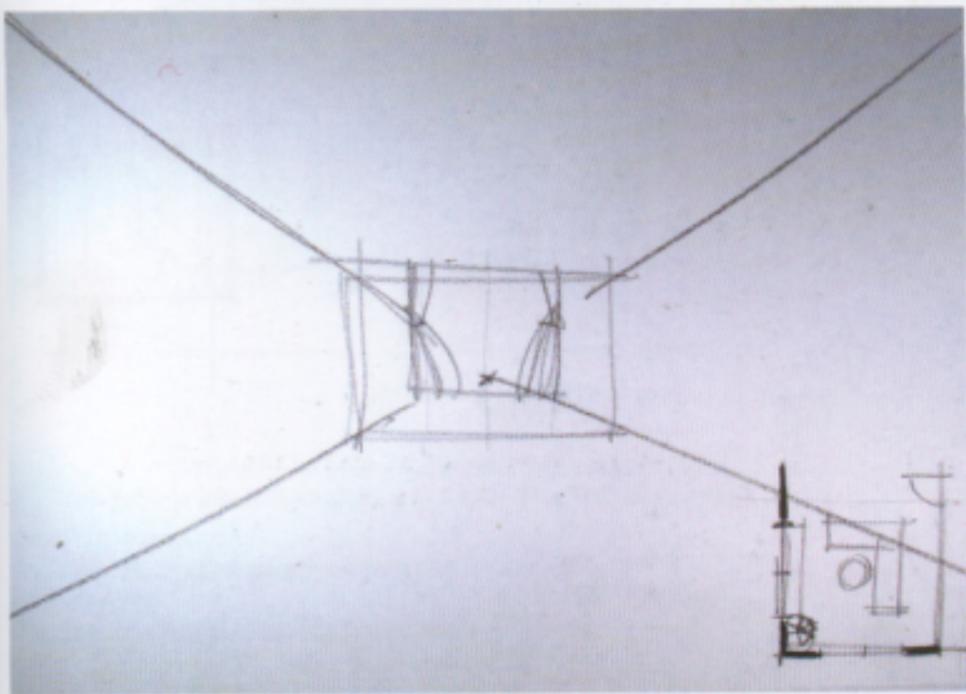
2 Dibuja las diferentes piezas de mobiliario.



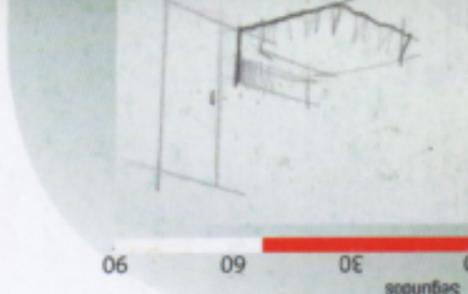
3 Empezar por dibujar el espacio a partir de un punto de vista sobre el plano original. Localice el muro donde se encuentra la ventana corredera de cristal en el centro de la composición (indicado con rojo en el plano).



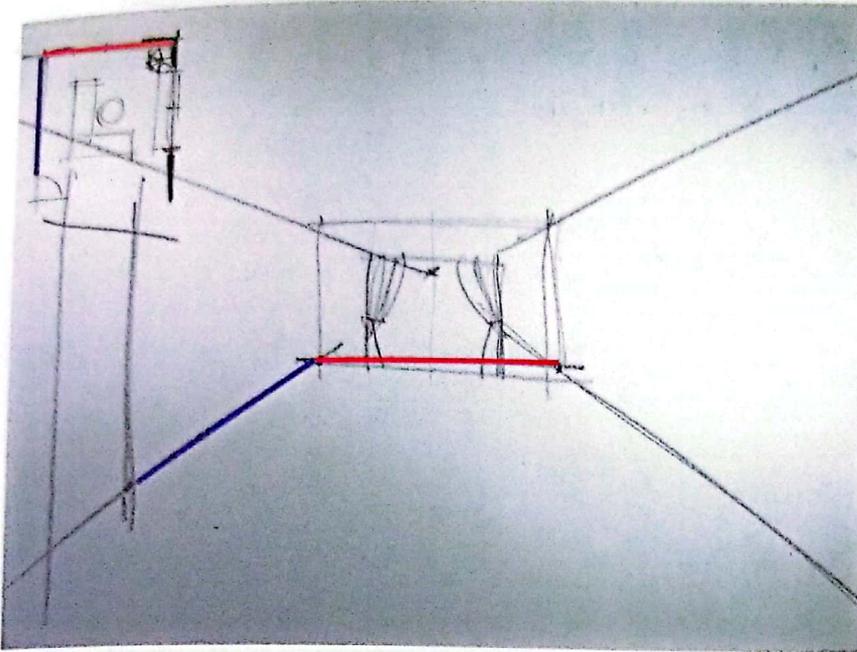
4 Realice la composición a nivel de los ojos y establezca el límite donde coinciden el muro y el suelo (indicado con rojo en el plano).



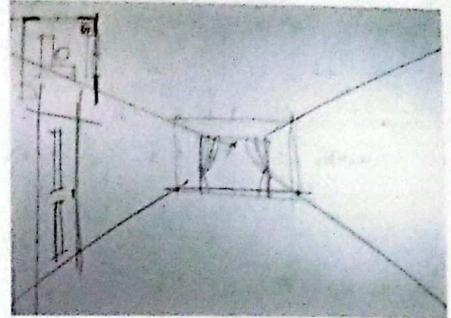
5 Añada el resto de líneas que configuran las paredes, el techo y el suelo.



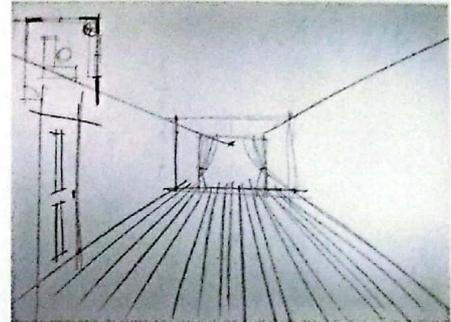
Segundos
0 30 60 90



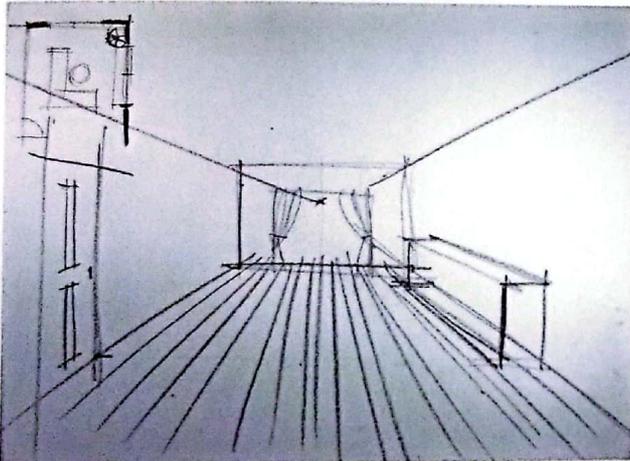
6 Utilizando el plano original como referencia, dibuje la puerta a la misma altura (indicada con la línea azul) que la puerta corredera de cristal en la pared de enfrente (indicada con la línea roja). Determine la posición de la puerta y dibuje su contorno.



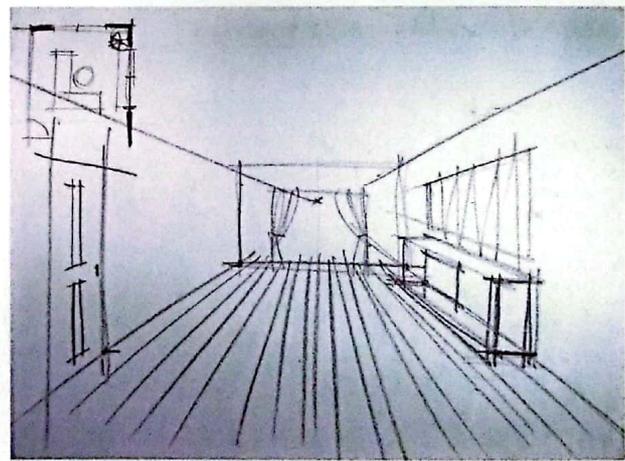
7 Añada esquemáticamente los detalles de la puerta.



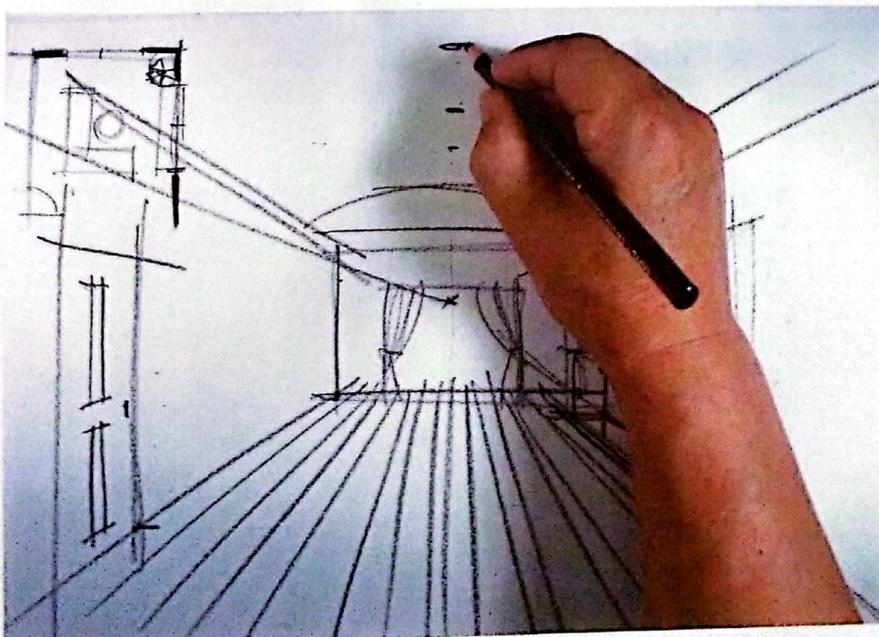
8 Dibuje rápidamente las tablas que conforman el suelo de madera.



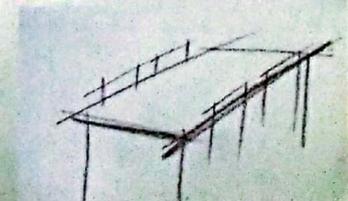
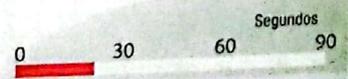
9 Añada mobiliario (por ejemplo, el mueble de la televisión).

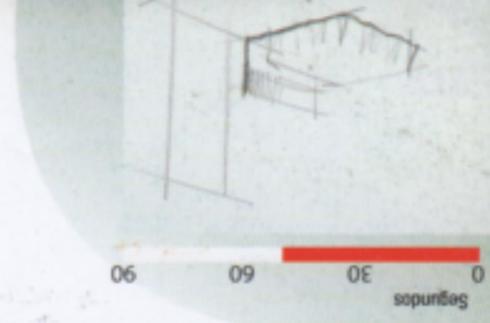


10 Centre la televisión en un espacio multimedia doméstico.

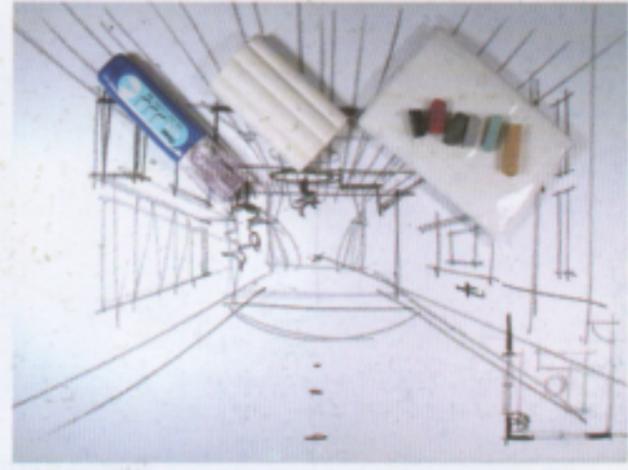


11 Añada luces bajas en el techo.

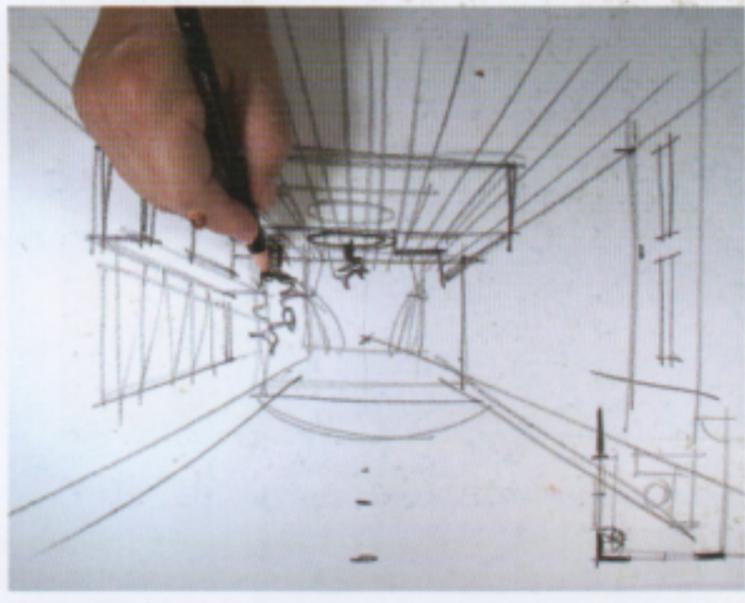




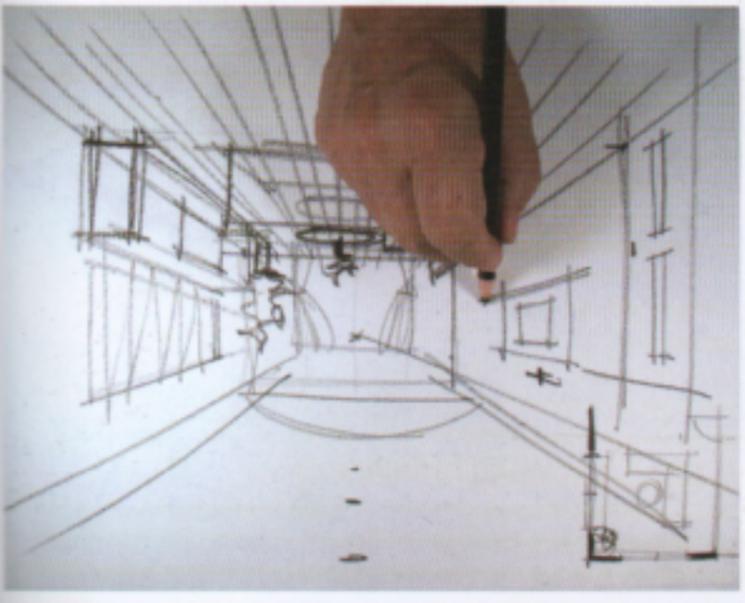
13 Mantenga las herramientas de dibujo a mano (en este caso se han utilizado pañuelos de papel, tizas pasteles, goma moldeable y bolígrafo corrector).



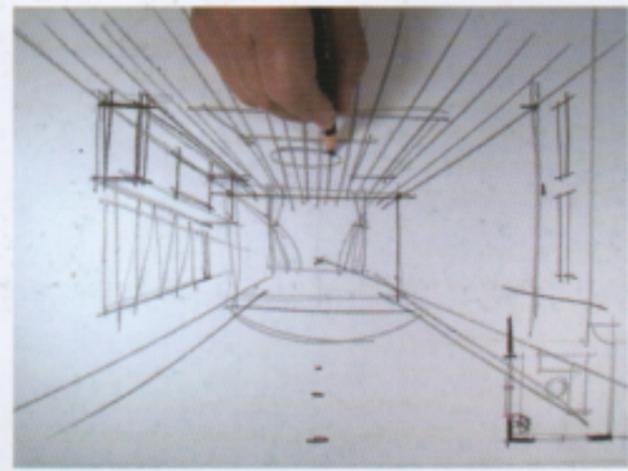
14 Añada flores y plantas manteniendo el balance visual.



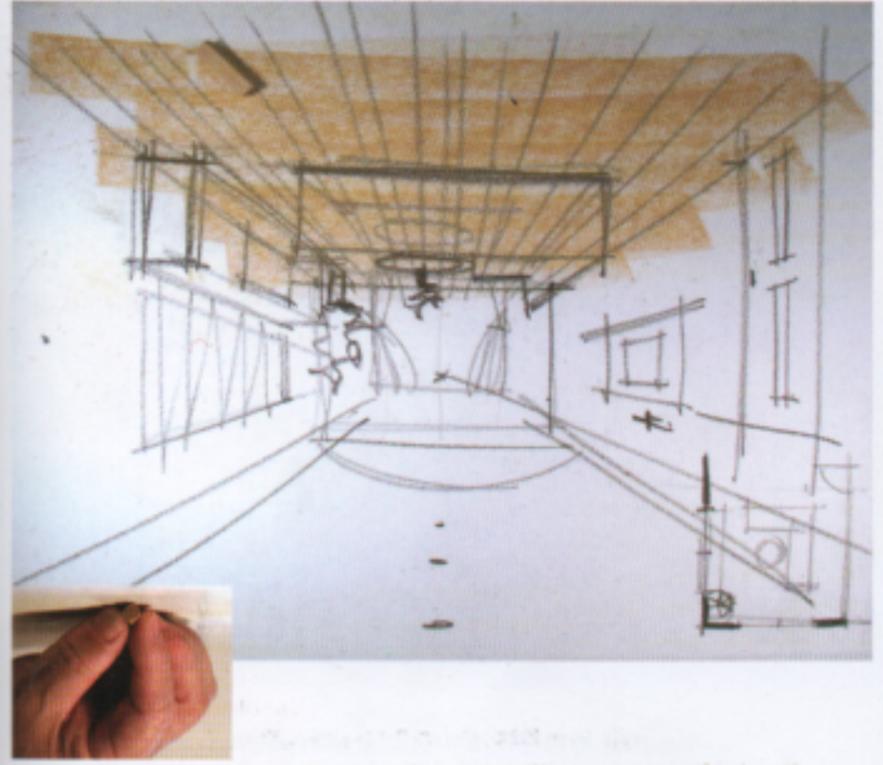
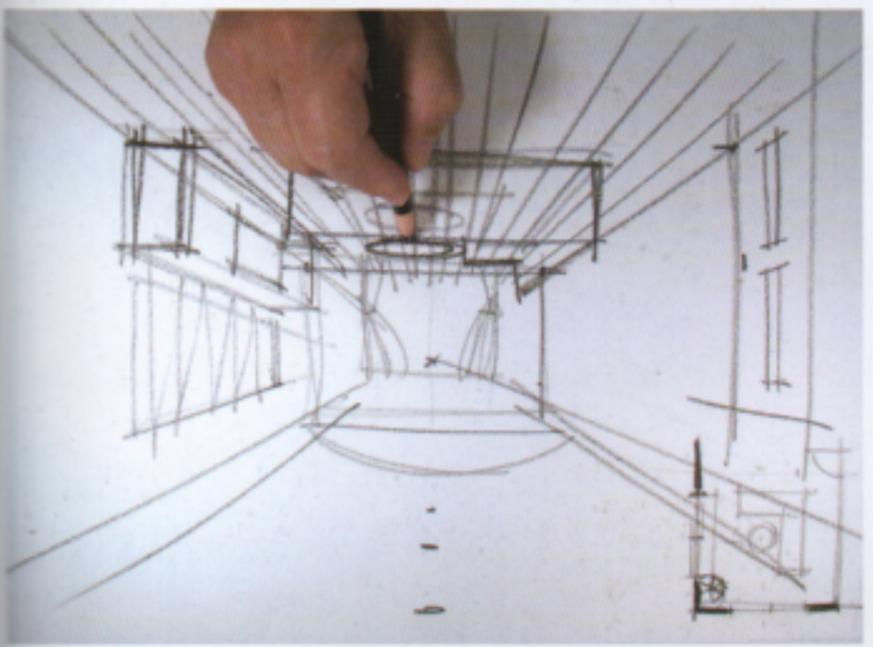
15 El muro parecía carecer de algo, por ello se agregó un cuadro.



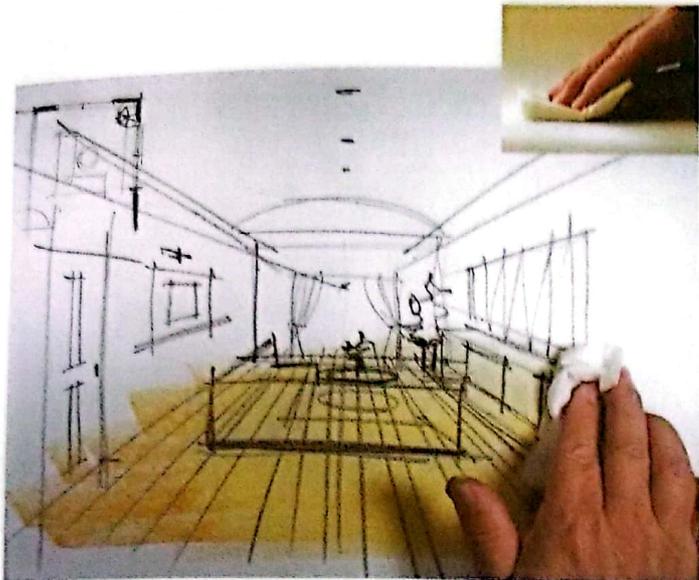
12 Localice el sofá.



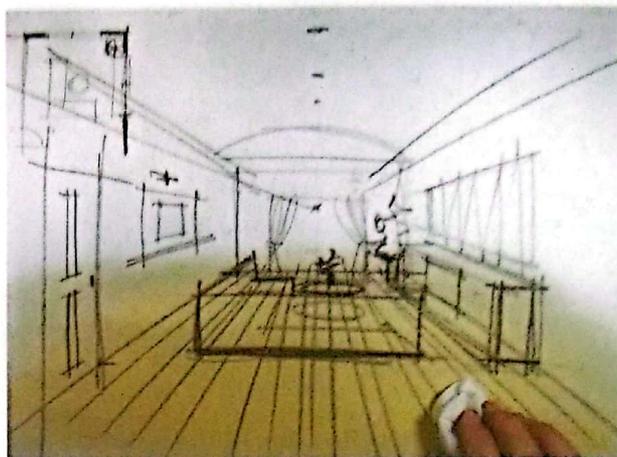
13 Eleve el sofá para conseguir una apariencia tridimensional.



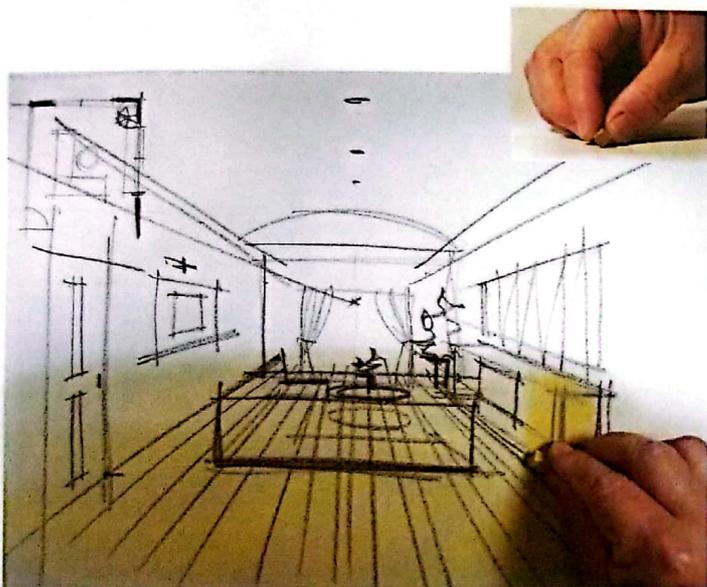
17 Frota la tiza pastel con energía en el suelo.



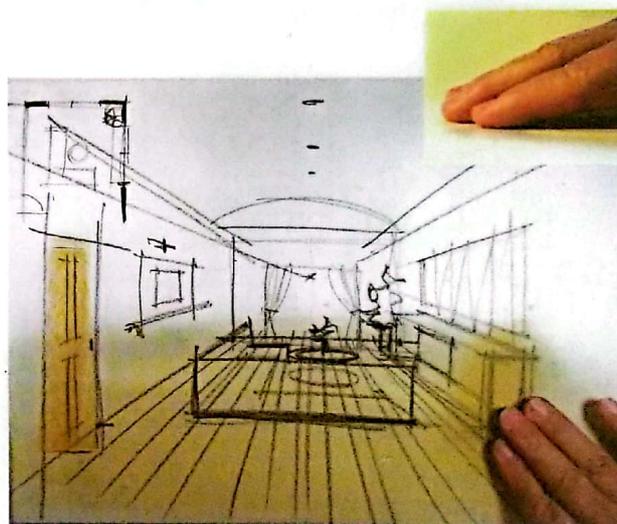
18 Use un pañuelo de papel para extender la tiza pastel generosamente.



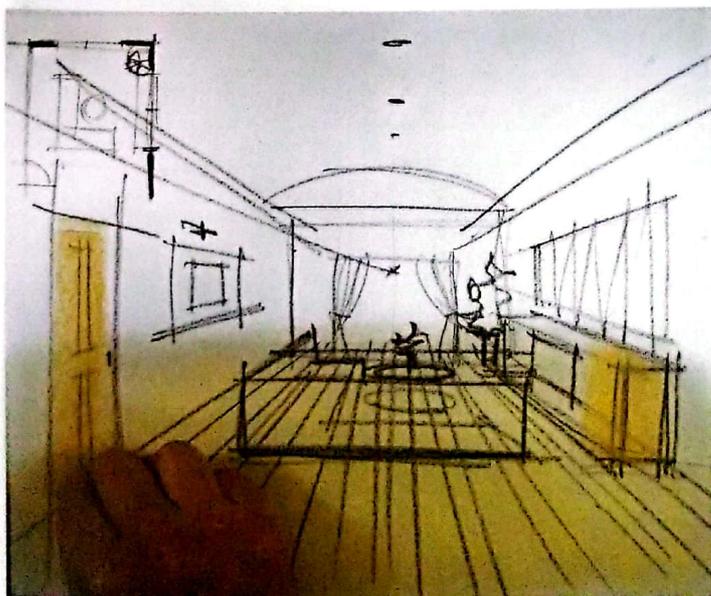
19 Con movimientos circulares y largos se da homogeneidad al suelo de madera.



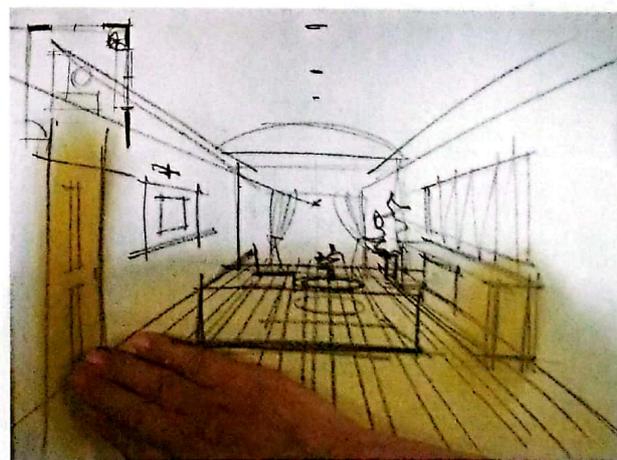
20 Use el mismo color usado en el suelo para colorear el mueble de los equipos multimedia.



21 Esparsa la tiza pastel con un dedo en la unidad multimedia. (Los dedos permiten difuminar de forma más oscura que los pañuelos de papel).



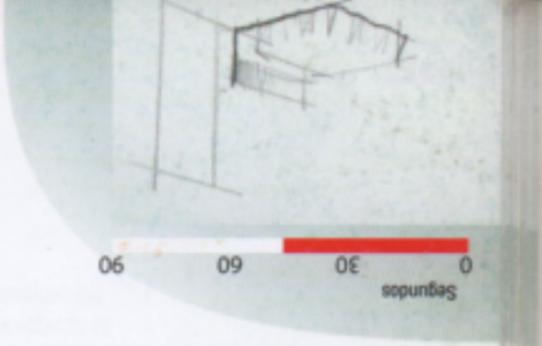
22 Aplique color a la puerta con la técnica anterior.



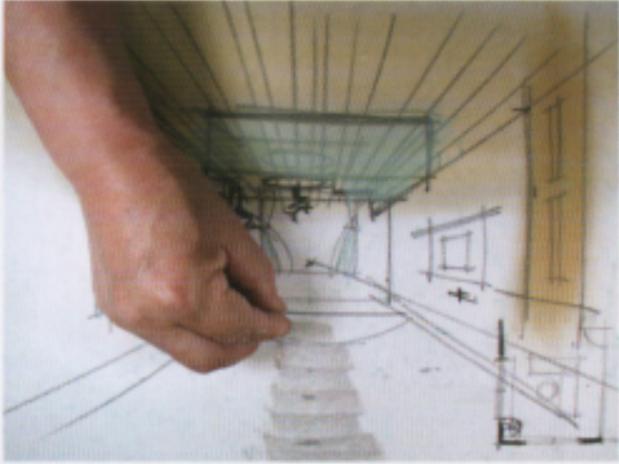
23 De nuevo utilice los dedos para esparcir el color. (Deje que la tiza pastel traspase los límites de la puerta).

0 30 60 90 Segundos

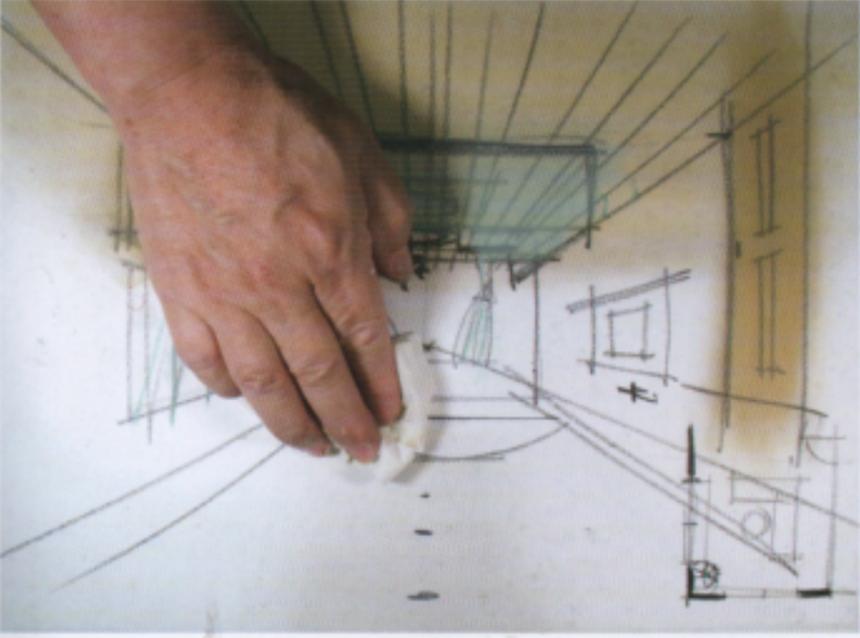




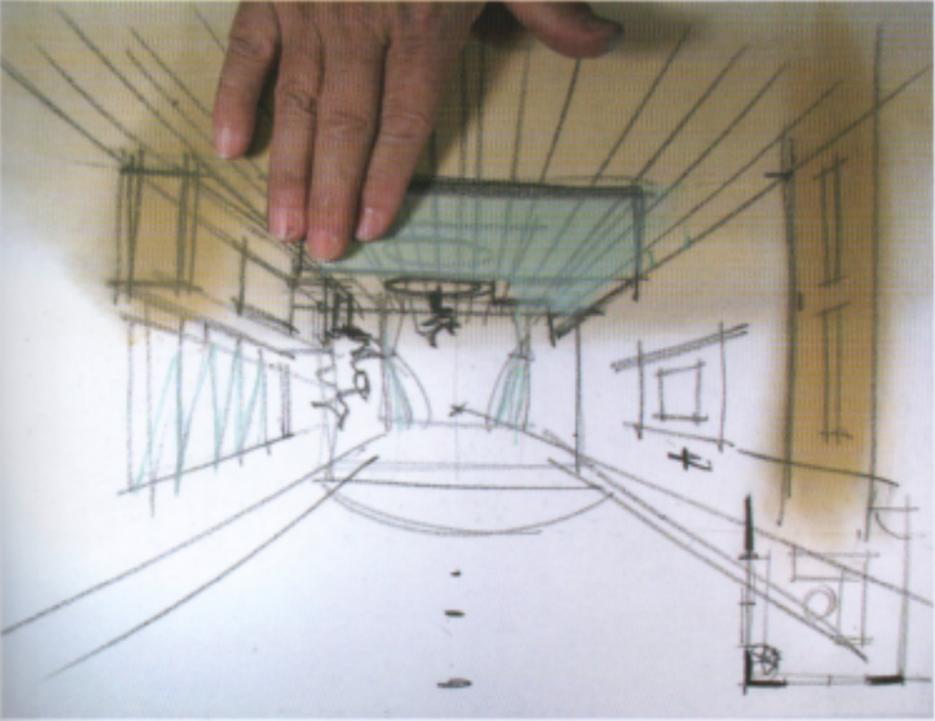
27 Aplique color gris al techo. No lo haga en toda la superficie, solamente coloree el centro.



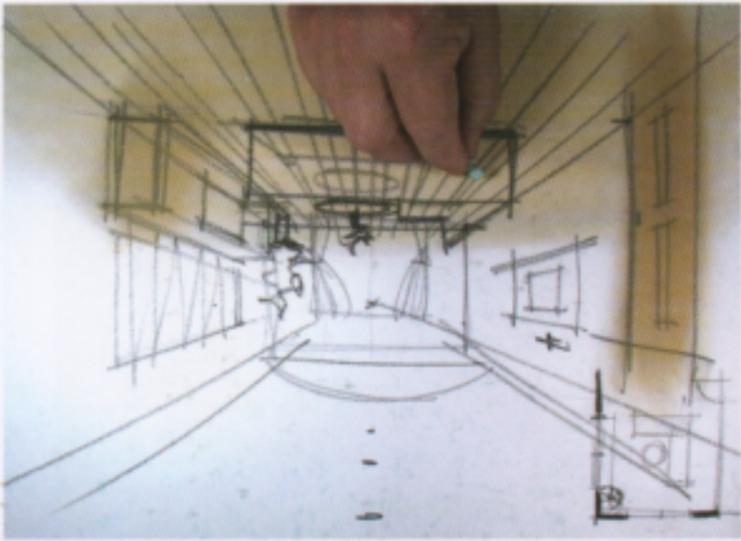
28 Utilice un pañuelo de papel para difuminar el techo.



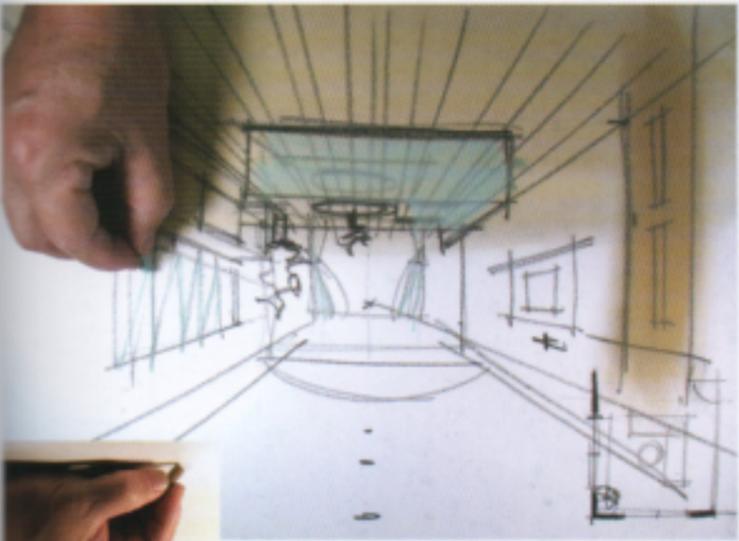
29 Utilice los dedos para difuminar la parte posterior del sofá, deje que la tiza pastel traspase los límites del mismo.

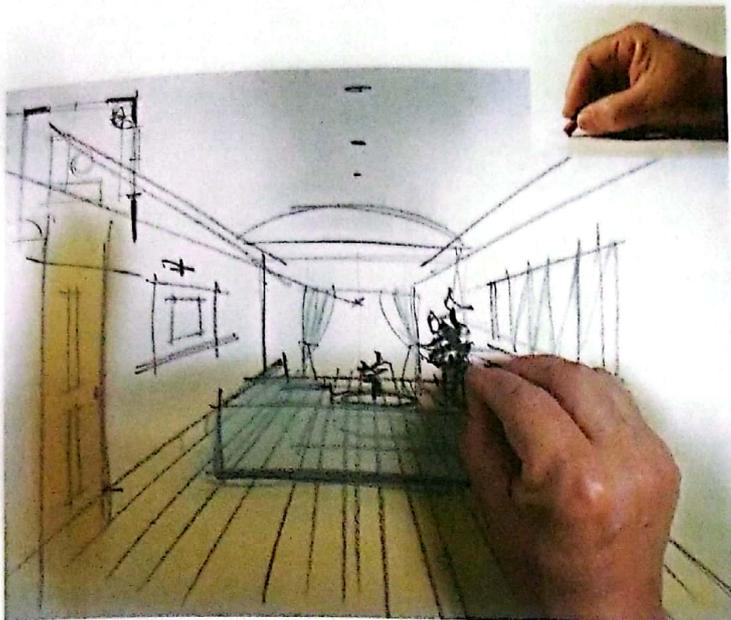


30 Aplique color al sofá con la tiza pastel.

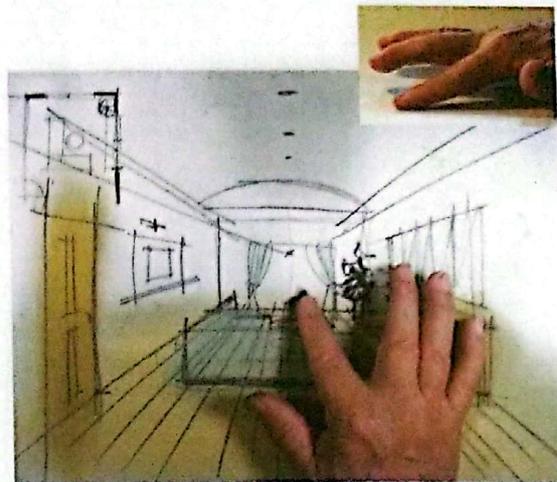


31 Use el mismo color aplicado en el sofá para las cortinas.

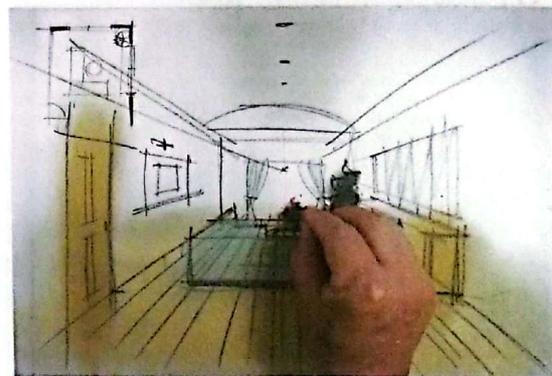




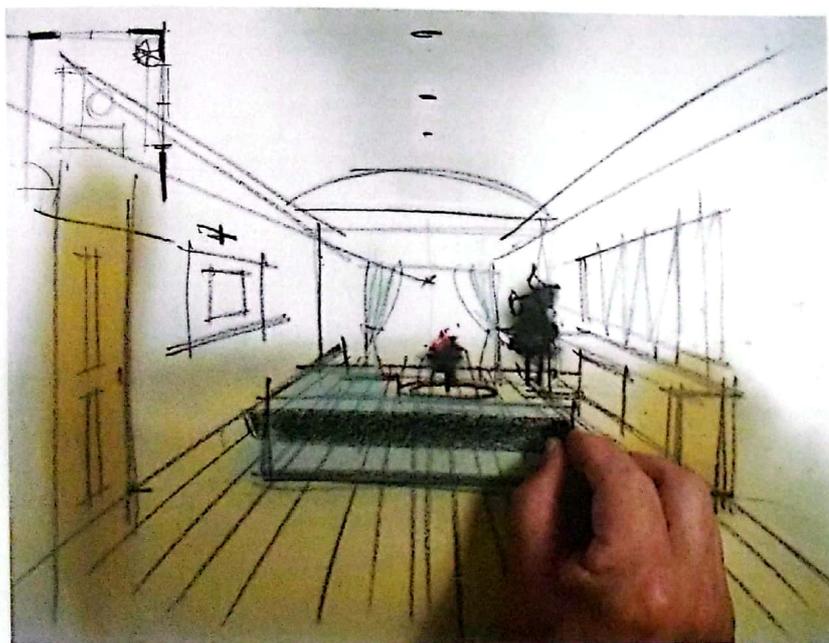
29 Utilice las tizas pasteles para las plantas y las flores.



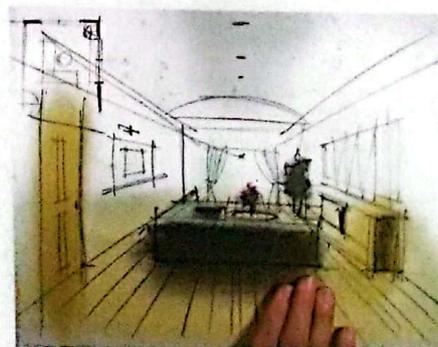
30 Utilice los dedos para difuminar el color de las tizas pasteles.



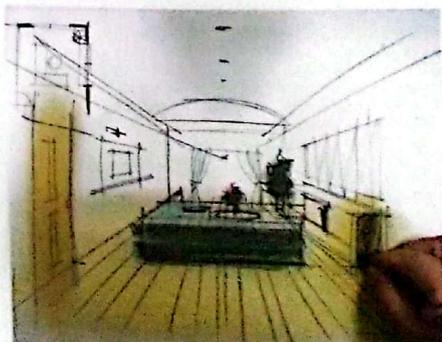
31 Dibuje las flores con una tiza pastel.



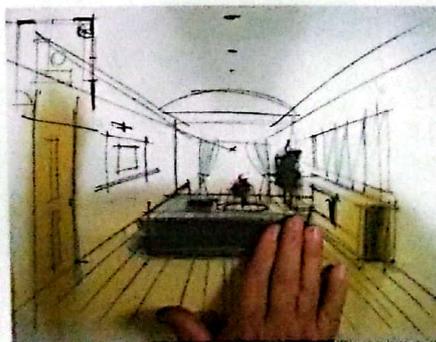
32 Utilice la tiza pastel negro directamente sobre el sofá para añadir sombra.



33 Dibuje la sombra del sofá en el suelo. (Difumine el color de la tiza pastel).

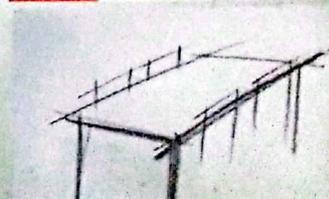


34 Añada sombra al mueble de la televisión y los equipos multimedia.



35 Utilice los dedos para difuminar la sombra del sofá, dejando sobrepase sus límites.

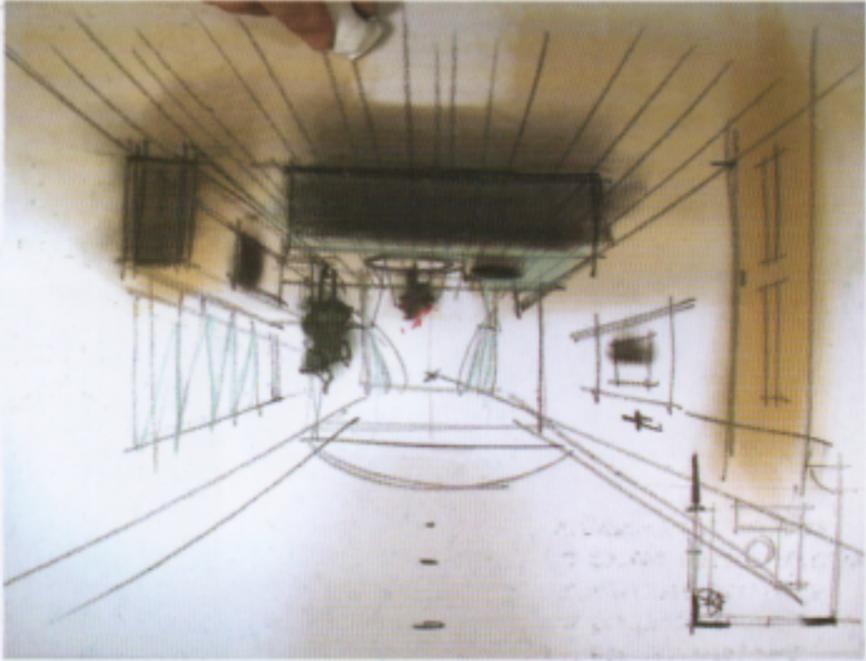
0 30 60 90 Segundos



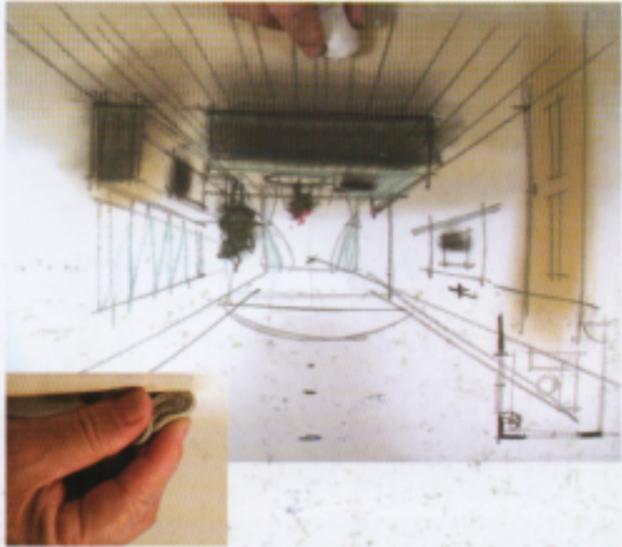
0 30 60 90 Segundos



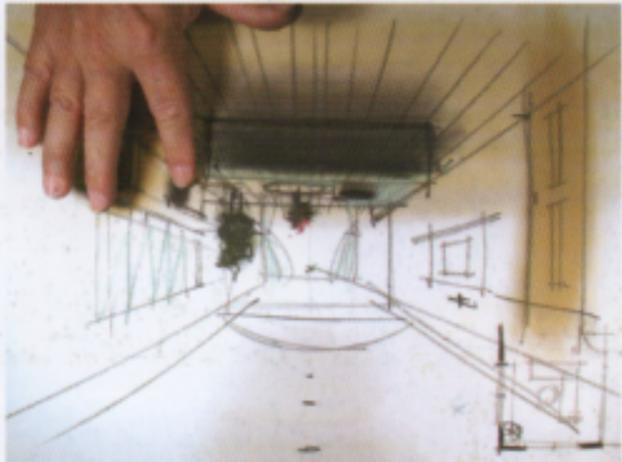
40 Use una goma moldeable para crear reflejos provenientes de la ventana (borre la tiza pastel) sin borrar la sombra del sofá, generada por la puerta.



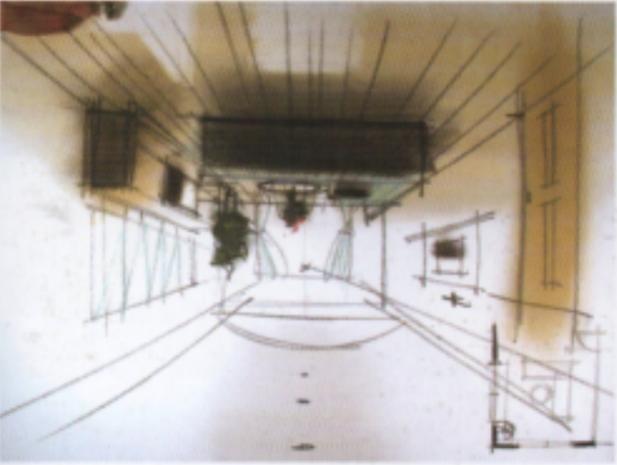
39 Utilice una goma moldeable para crear reflejos (borre porciones de color del suelo).



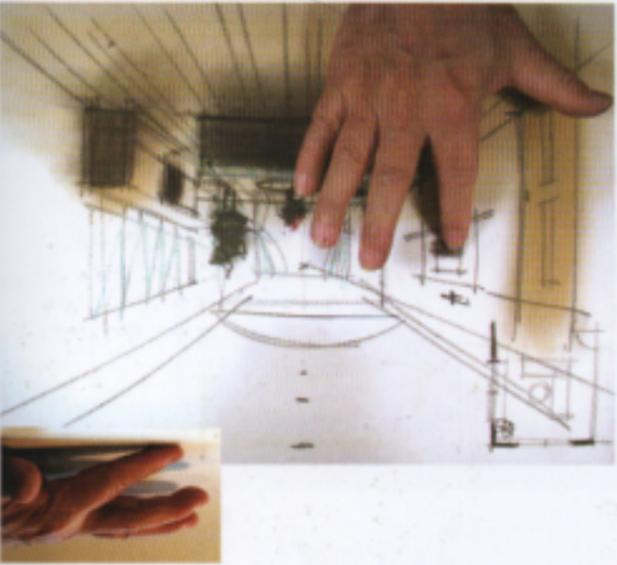
38 Utilice los dedos para difuminar la sombra del mueble de la televisión.



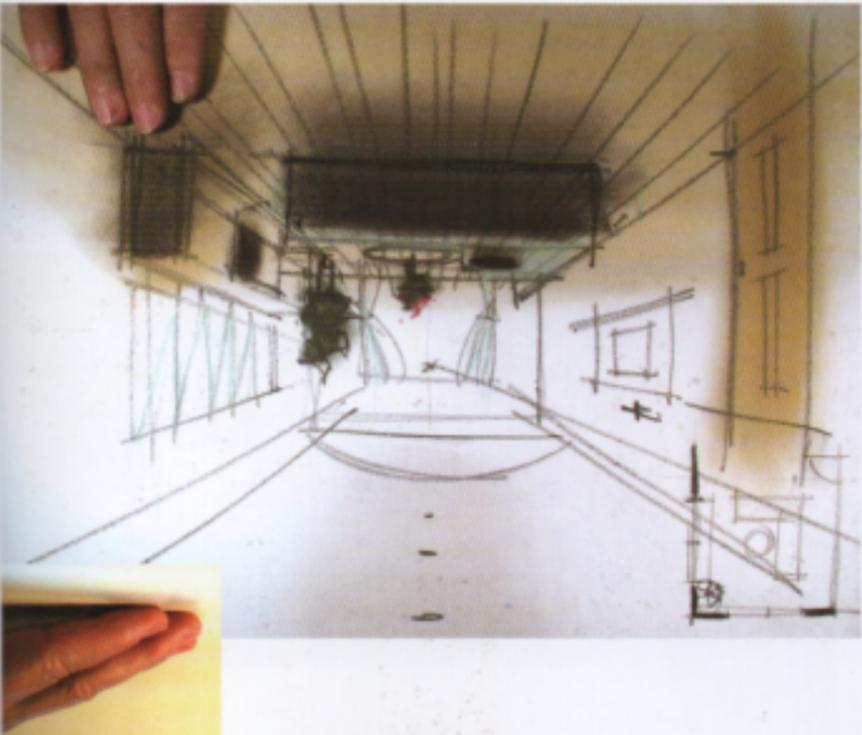
41 Utilice goma moldeable para crear reflejos de luz (provenientes de la ventana) para realzar el mueble de la televisión.

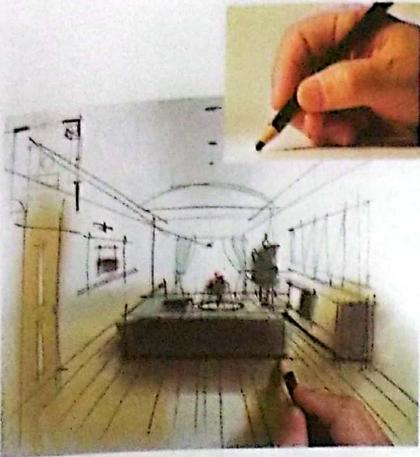


37 Frota la tiza pastel negra sobre el cuadro de la pared para darle sombra.

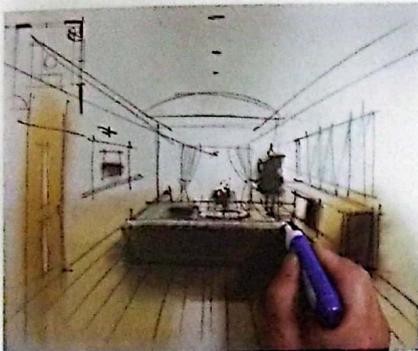


36 Difumine la sombra del lado del mueble de los equipos multimedia.

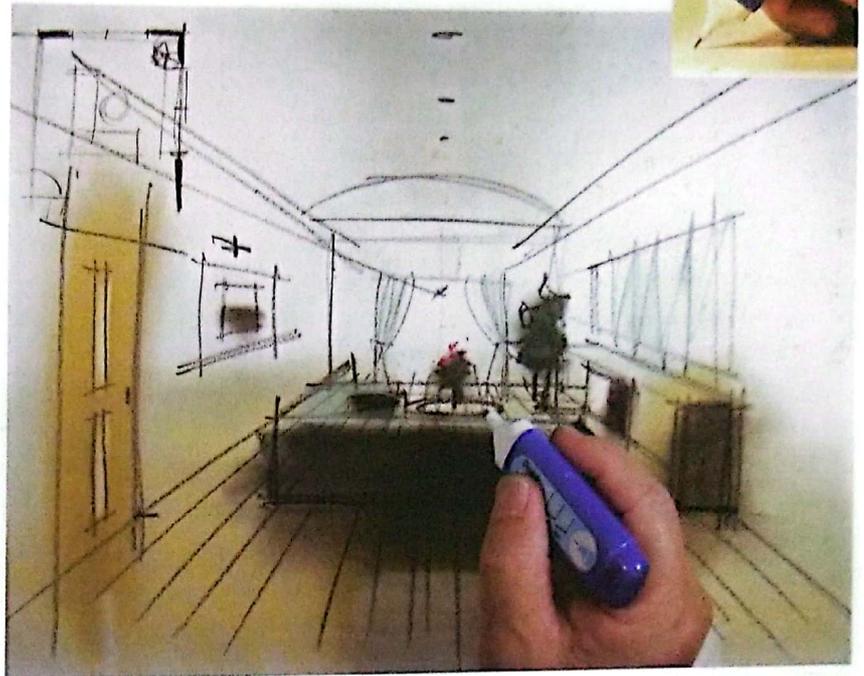




42 El color está completo. Utilice un lápiz para reforzar las áreas que requieren ser realizadas para lograr el equilibrio de la imagen.



44 Utilice corrector líquido para realzar la parte trasera del sofá. Hágalo moderadamente, pues el exceso puede generar un aspecto deslucido.



43 Utilice bolígrafo corrector para iluminar algunas áreas.

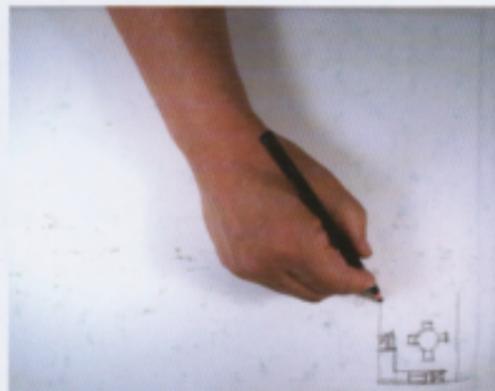


45 Aspecto del boceto final. La sombra del sofá y los reflejos de luz natural sobre la planta, creados con una goma moldeable, se convierten en puntos clave.

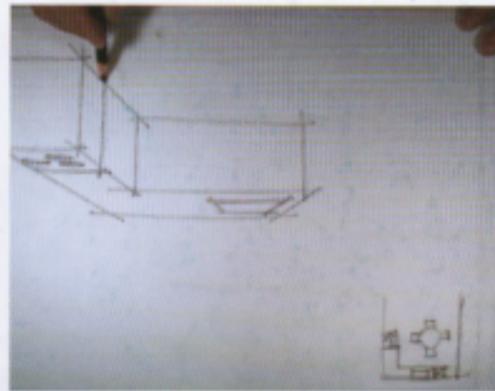
Ejercicio práctico 2: Cocina con mueble en L

A continuación se aborda la perspectiva de punto único. La perspectiva tradicional establece el punto de fuga de forma general (en ocasiones incluso prescinde de él por completo) y no sigue reglas para obtener mediciones precisas. El objetivo de la perspectiva de punto único es dibujar rápidamente el espacio que imagina el cliente. En el caso de la cocina descrita a continuación, primero se ha dibujado el mostrador con forma de L y luego se ha establecido el punto de fuga de acuerdo con el entorno.

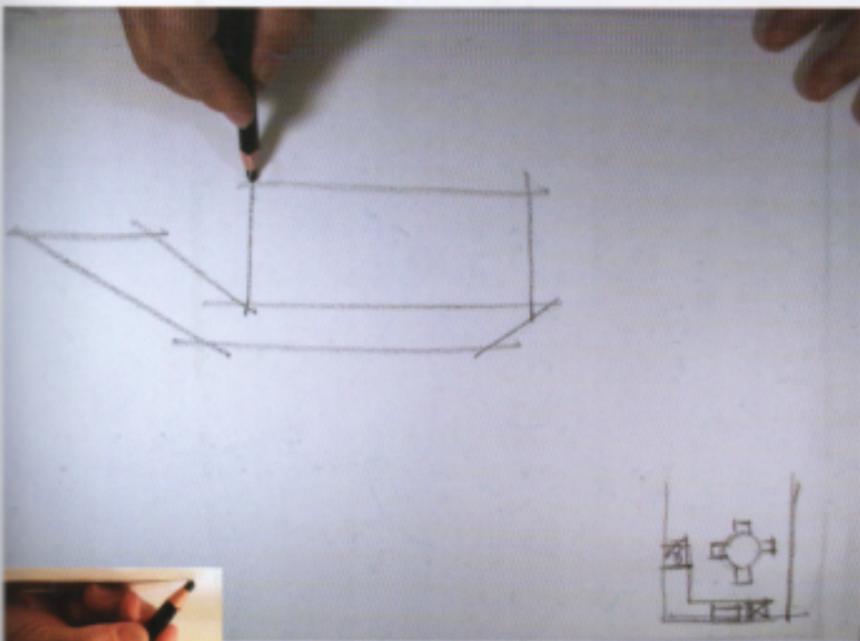
1 Dibuje el plano simple de un mueble con forma de L.



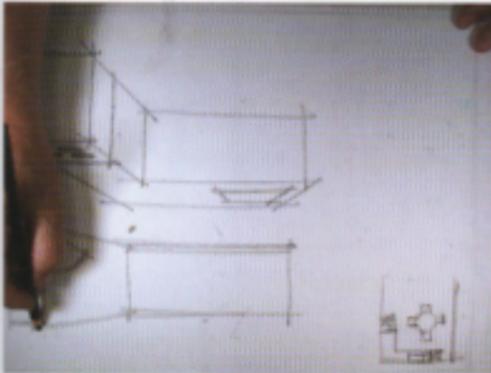
3 Luego dibuje el fregadero y la cocina.



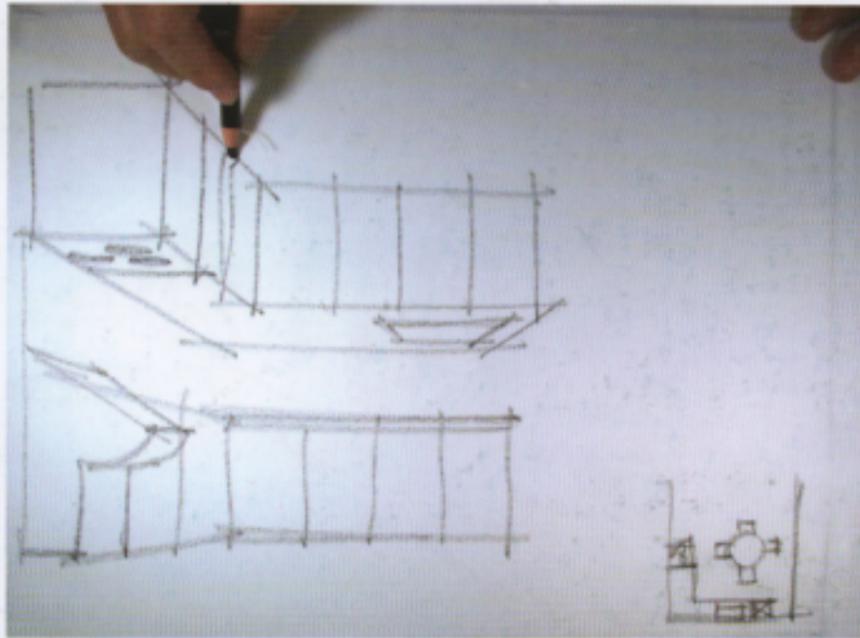
2 Dibuje la cocina básica, basándose en el plano original.



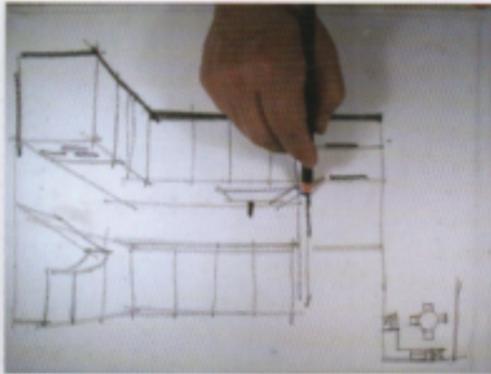
4 Añada el resto de muebles y el extractor (Revise que haya equilibrio visual).



5 Añada líneas para sugerir compartimentos del mueble. (Esto se debe hacer tras consultar con el cliente).

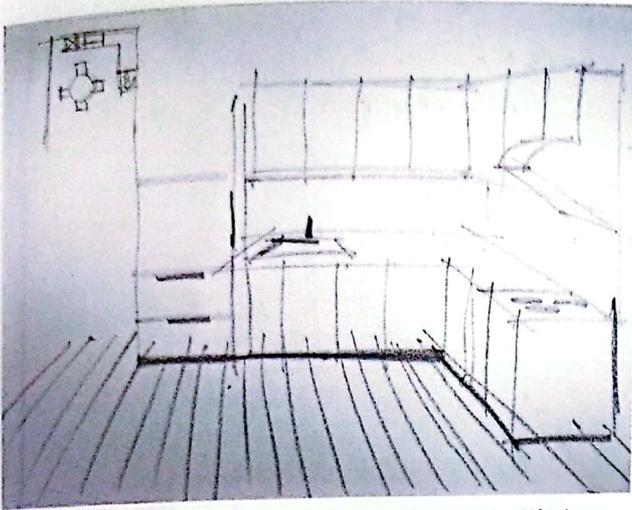


6 Dibuje la nevera.

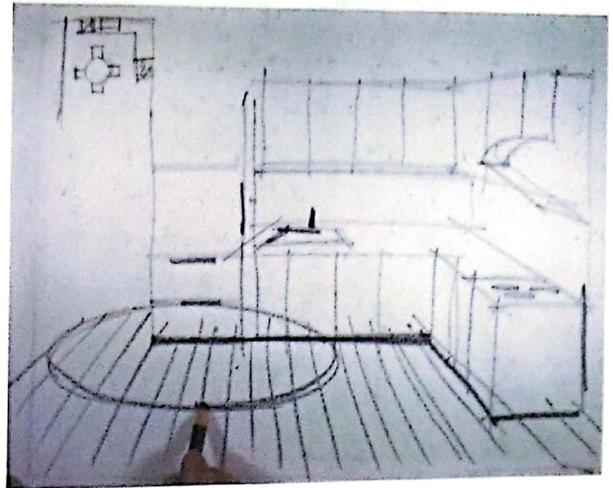


Segundos
0 30 60 90

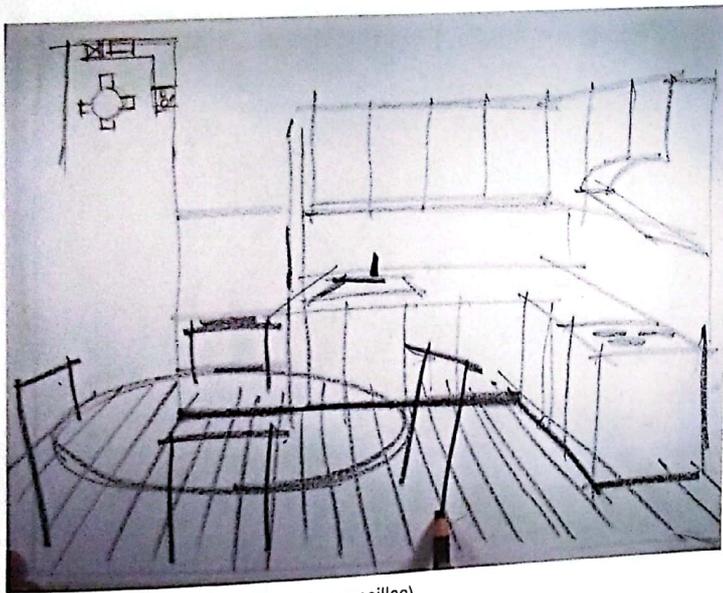




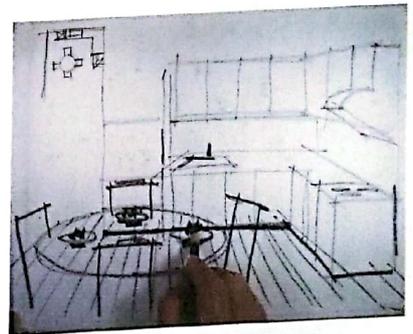
7 Añada líneas para sugerir los listones de madera del suelo. (Hágalo con la máxima velocidad posible).



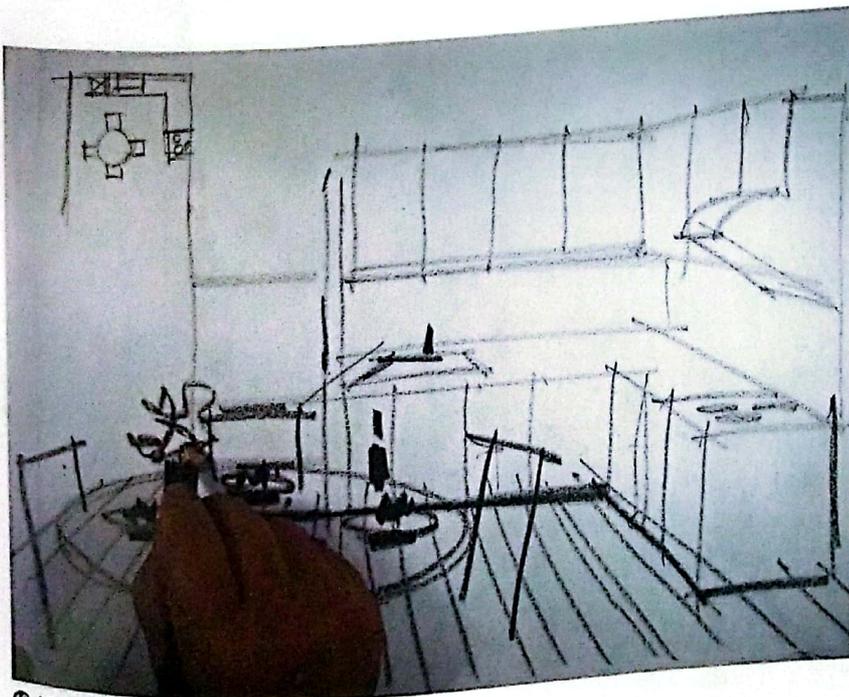
8 Dibuje una elipse para crear una mesa de cocina.



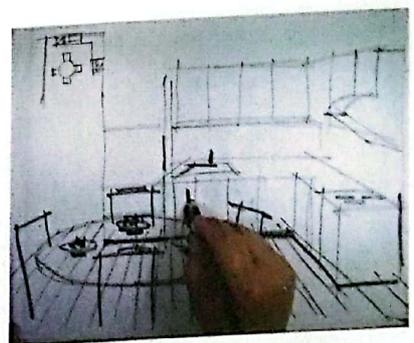
9 Añada cuatro sillas. (Deben ser muy sencillas).



10 Dibuje platos con comida sobre la mesa. (Utilice trazos densos).

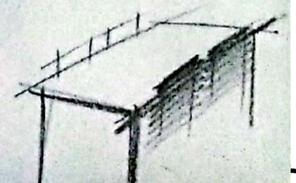


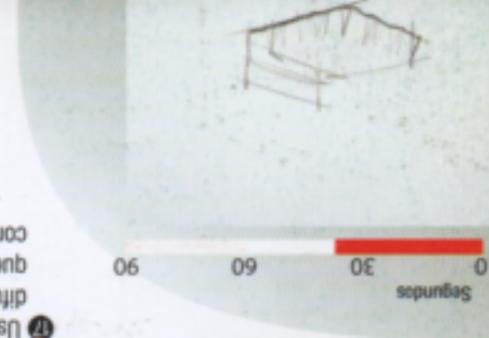
11 Añada flores. Estas constituyen el final del dibujo.



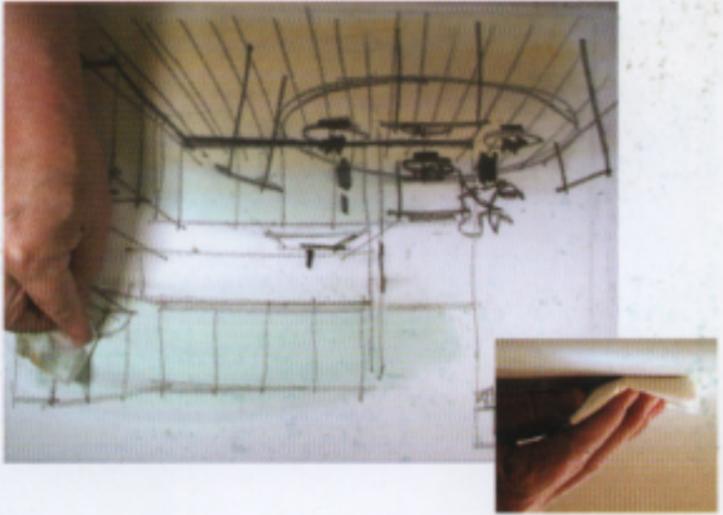
12 Añada una botella de vino. (De nuevo, debe ser lo más sencilla posible).

0 30 60 90 Segundos

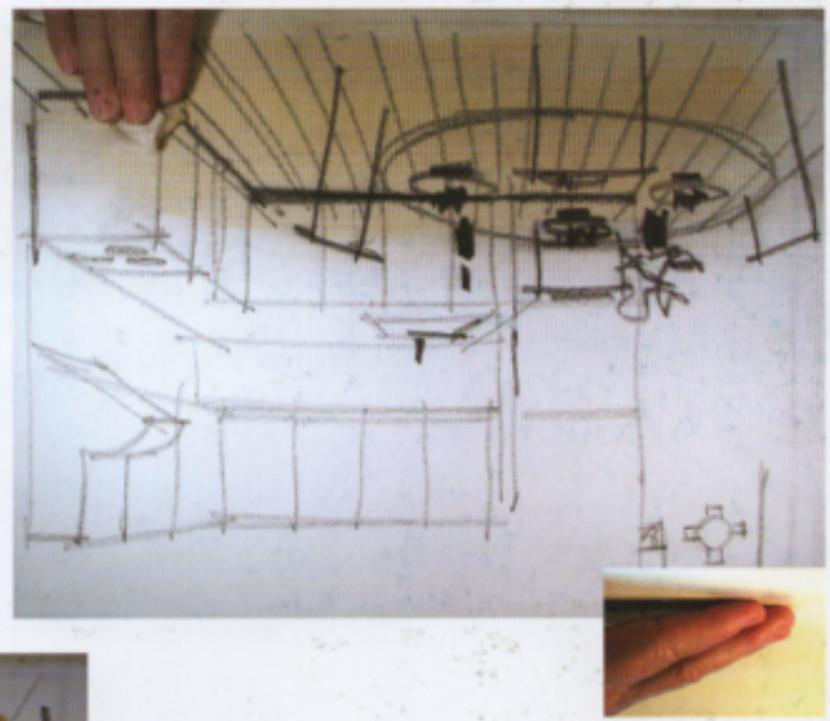




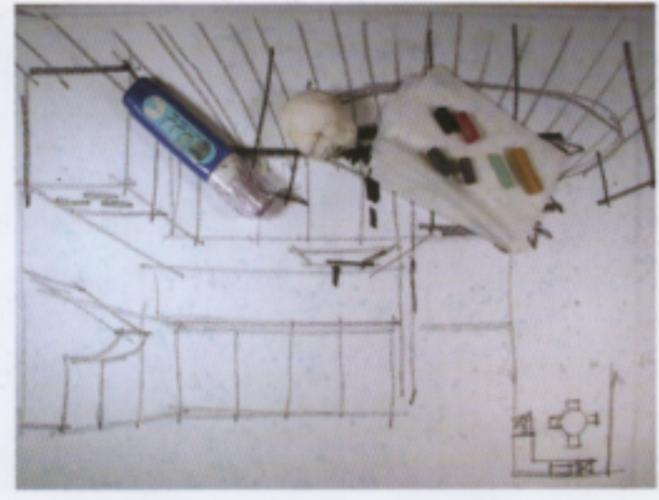
17 Use un pañuelo de papel para disminuir la tiza pastel (deje que parte del color salga de los contornos).



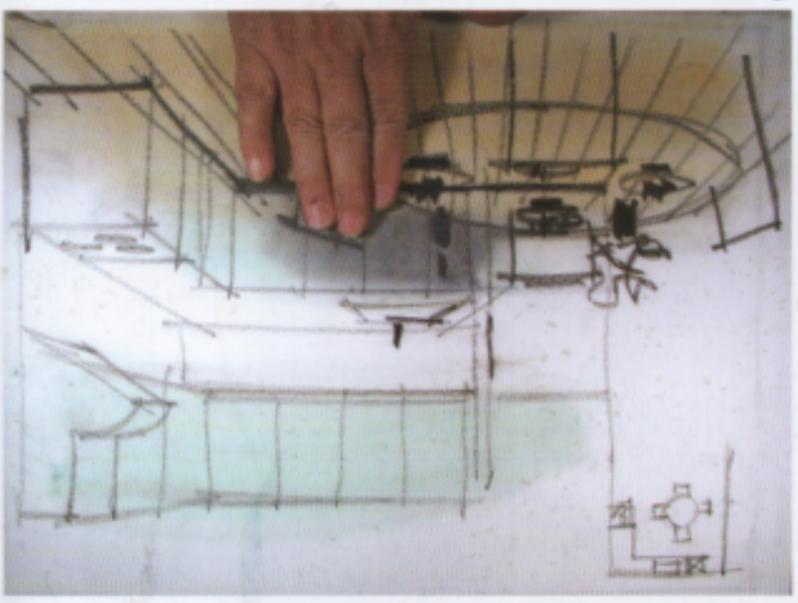
18 Utilice un pañuelo de papel hasta lograr que quede homogéneo.



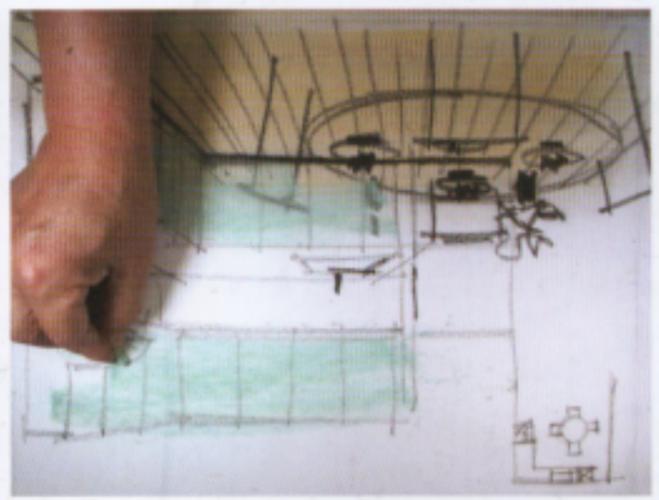
19 Mantenga a mano pañuelos de papel, tizas pastles, goma moldeable, y corrector líquido.



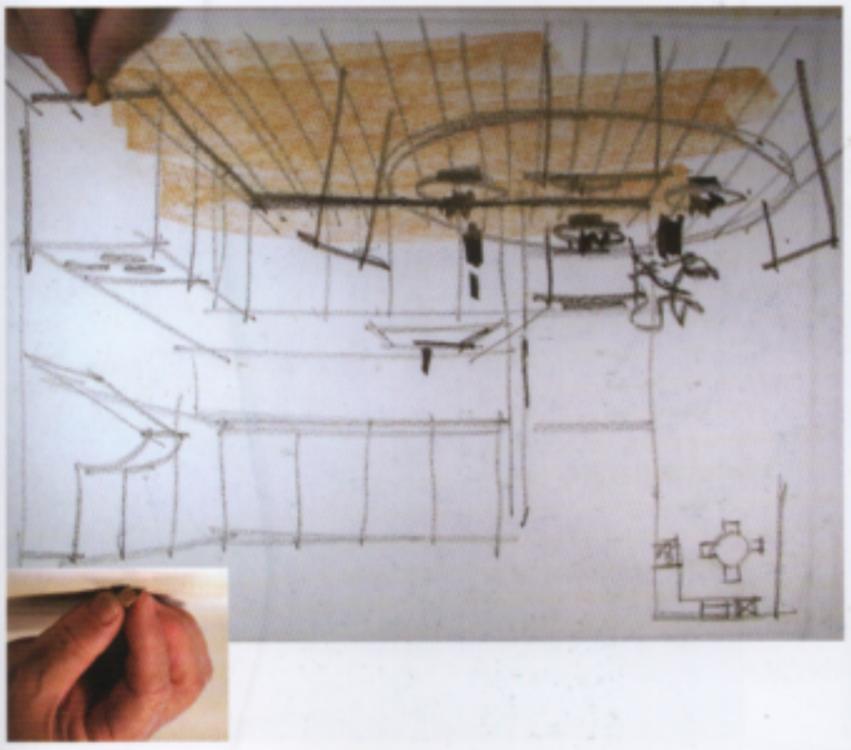
15 Aplique color en una zona de las puertas de los armarios con una tiza pastel oscura.

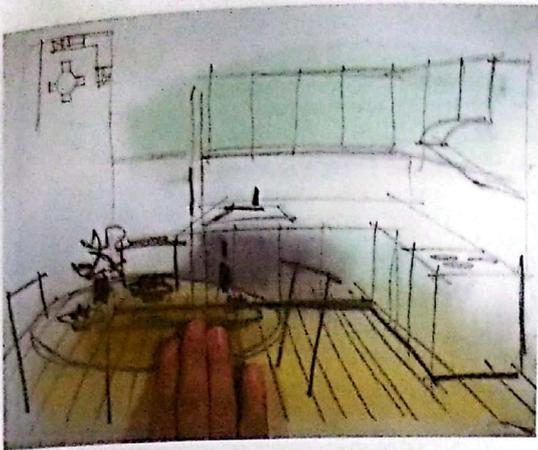


16 Coloree las puertas de los armarios directamente con un tiza pastel clara.



14 Aplique color directamente sobre el suelo.

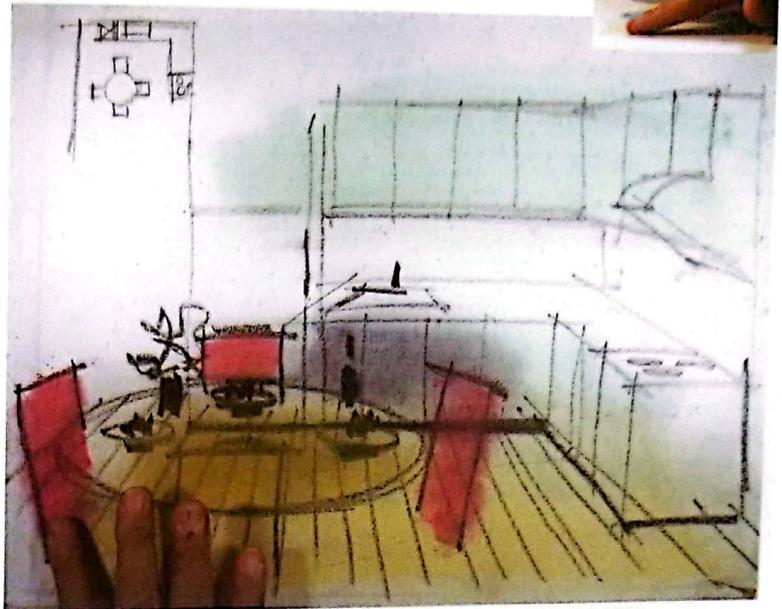




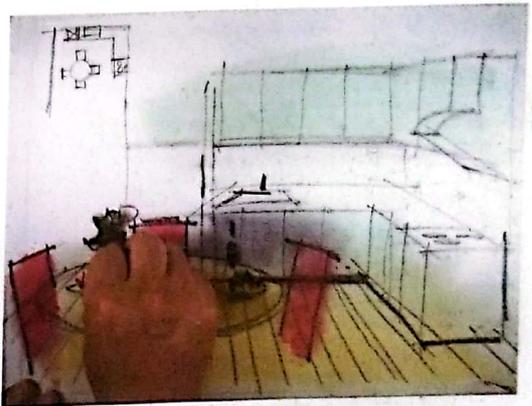
19 Aplique tiza pasta a la mesa y luego difumínela con un dedo.



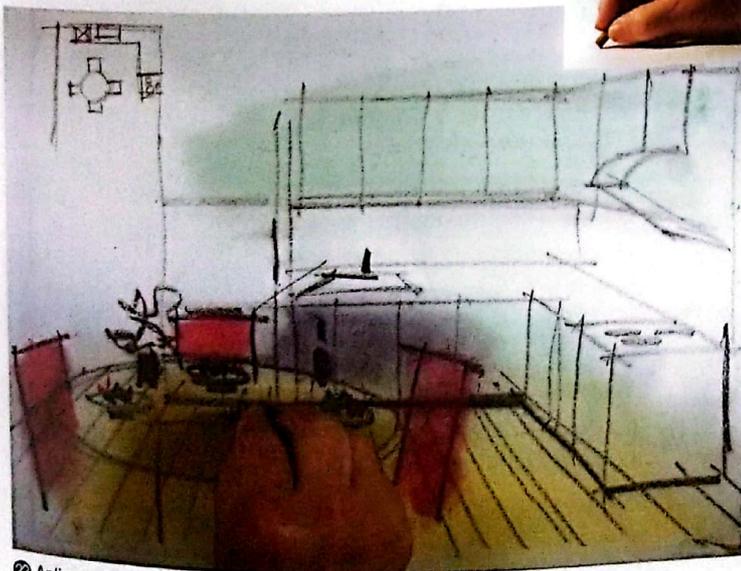
20 Aplique la tiza pastel roja al respaldo de las sillas.



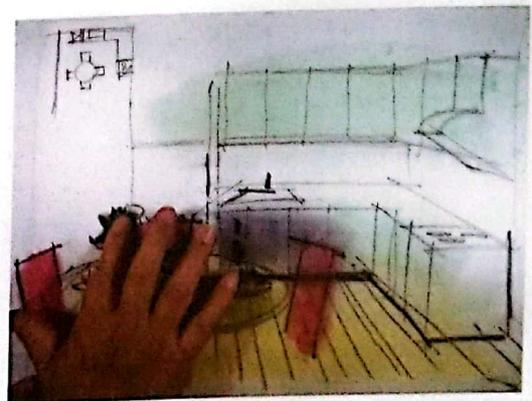
21 Difumine la tiza pastel con un dedo. (No importa si sale de los contornos).



22 Use la tiza pastel de color para las flores y las hojas.

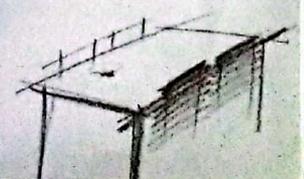


23 Aplique tiza pastel roja a la comida.

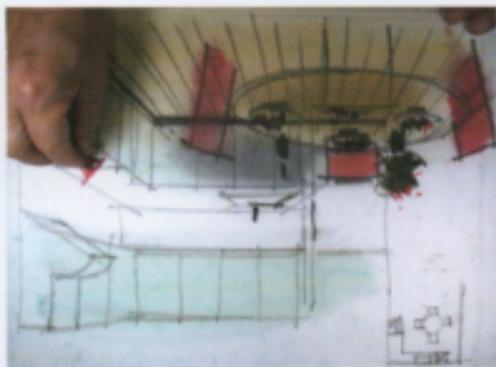
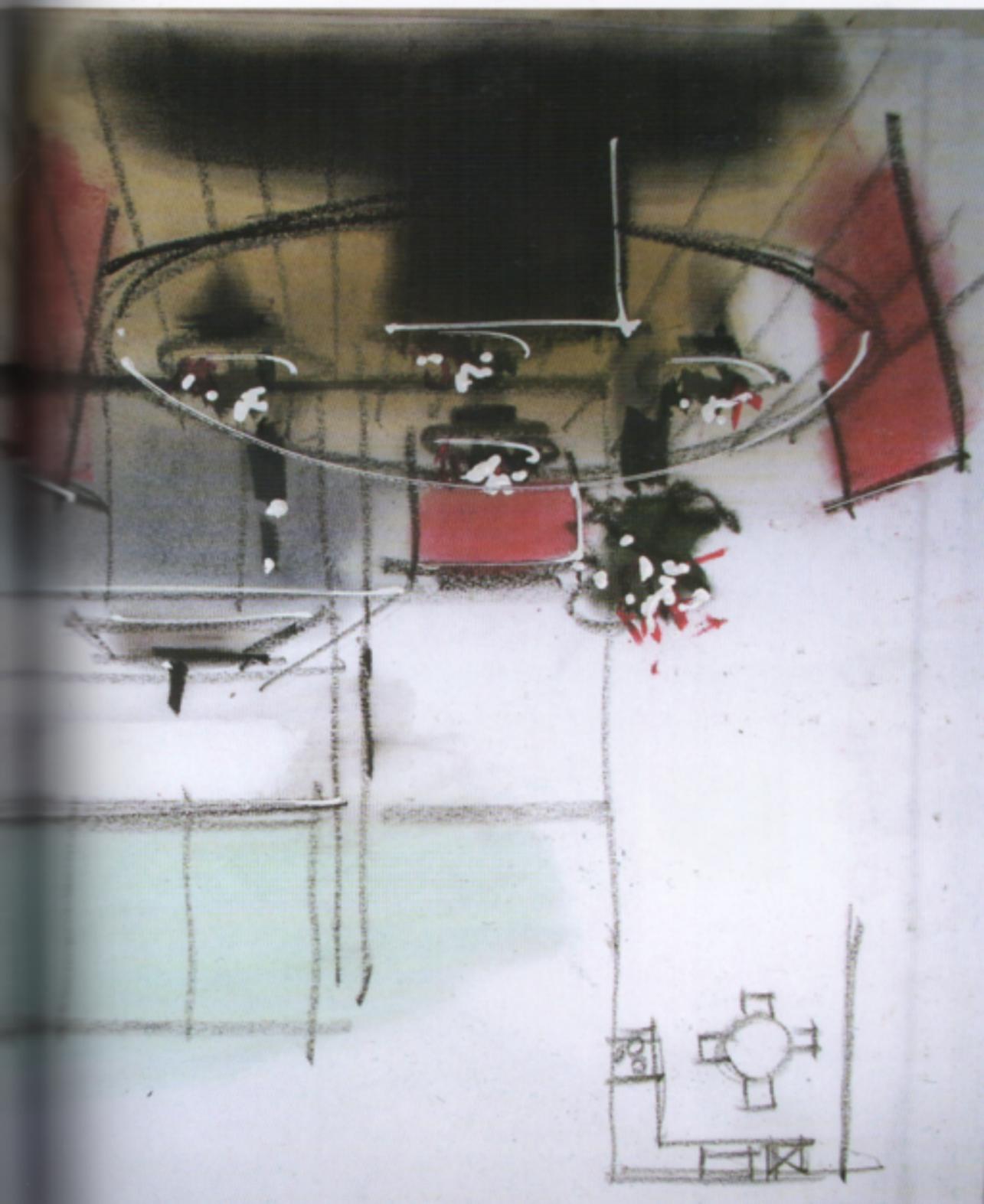


24 Difumine la tiza pastel con un dedo.

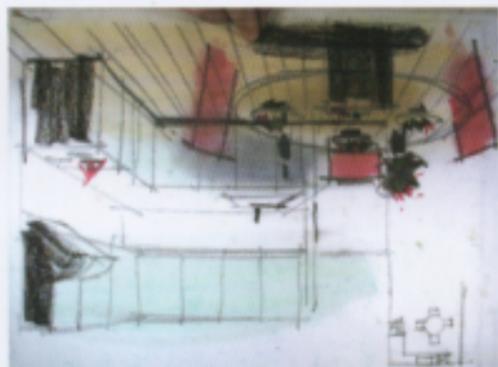
0 30 60 90 Segundos



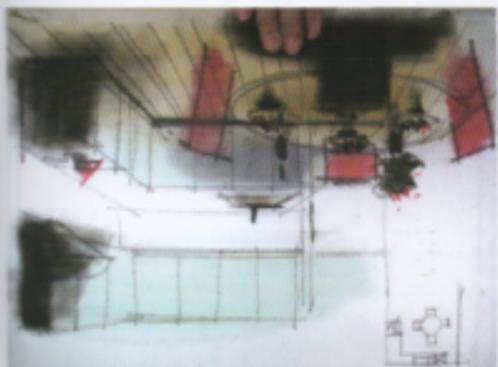
0 30 60 90
Segundos



26 Después de dibujar las flores rojas, aplique rojo a los quemadores para crear balance visual.



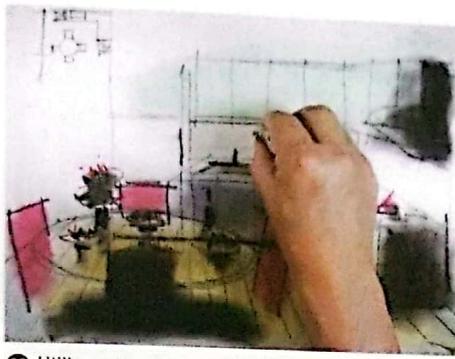
27 Genere sombras con tiza pastel negra. El fondo negro de la silla en primer plano constituye un punto clave. Aunque no hay iluminación específica en el dibujo, la iluminación, se supone que se encuentra sobre la mesa, lo cual dejaría la parte posterior de la silla en la sombra. En consecuencia, esta silla debe ser coloreada con en negro en lugar de rojo.



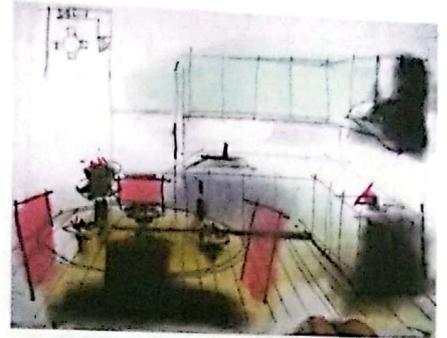
28 Utilice los dedos para difuminar la tiza pastel negra del respaldo de la silla.



28 Aplique color gris en la parte inferior de los armarios (esto sugiere iluminación).



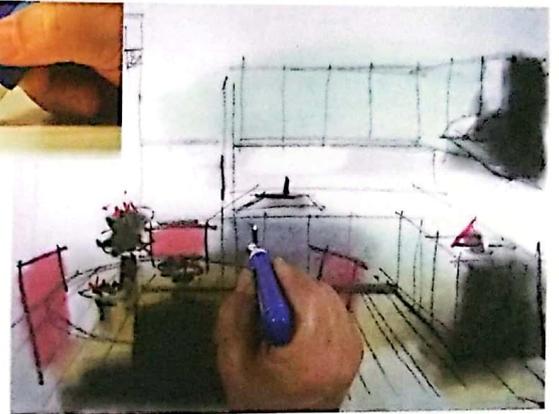
29 Utilice una goma moldeable para crear iluminación (borre zonas de gris).



30 Use una goma moldeable para generar reflejos de la pared en el suelo. Esto añade diversidad al juego de luces y sombras del boceto.



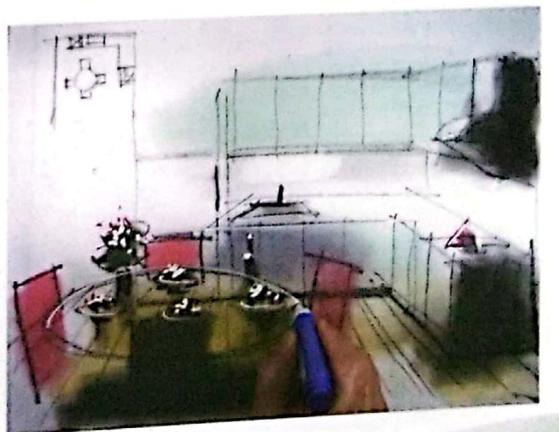
31 Aplique el bolígrafo corrector a la botella de vino para representar el reflejo de la luz.



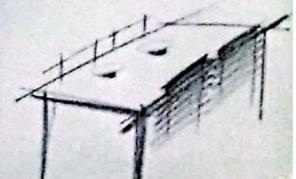
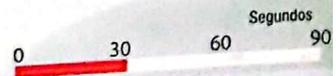
32 Aplique el bolígrafo corrector a la comida de los platos para representar el reflejo de la luz.



33 Realce las flores y el contorno de la mesa con el bolígrafo corrector.



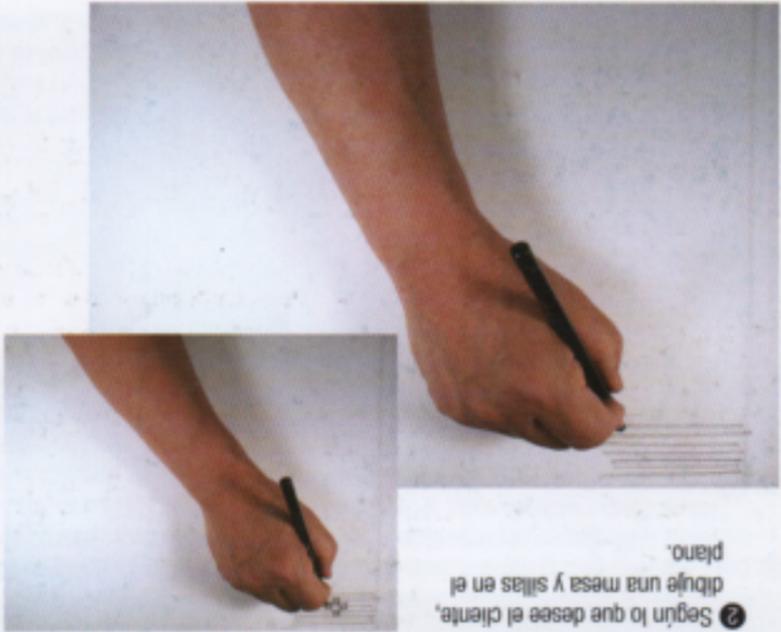
34 Finalmente, utilice un lápiz de cera para retocar el esquema de equilibrio visual en general (en la muestra se ha usado uno de marca Dermatograph®).



Ejercicio práctico 3: Dormitorio con dos puntos de fuga

En ocasiones es más fácil dibujar primero los muebles en un boceto de comunicación. Comenzar primero con el espacio y luego añadir el mobiliario puede generar problemas para conseguir el equilibrio del boceto. Sin embargo, si no se tiene una idea clara de la localización de los muebles antes de empezar el boceto, es imposible que éste salga bien. En tal caso, primero se debe elaborar un plano.

2 Según lo que desee el cliente, dibuje una mesa y sillas en el plano.



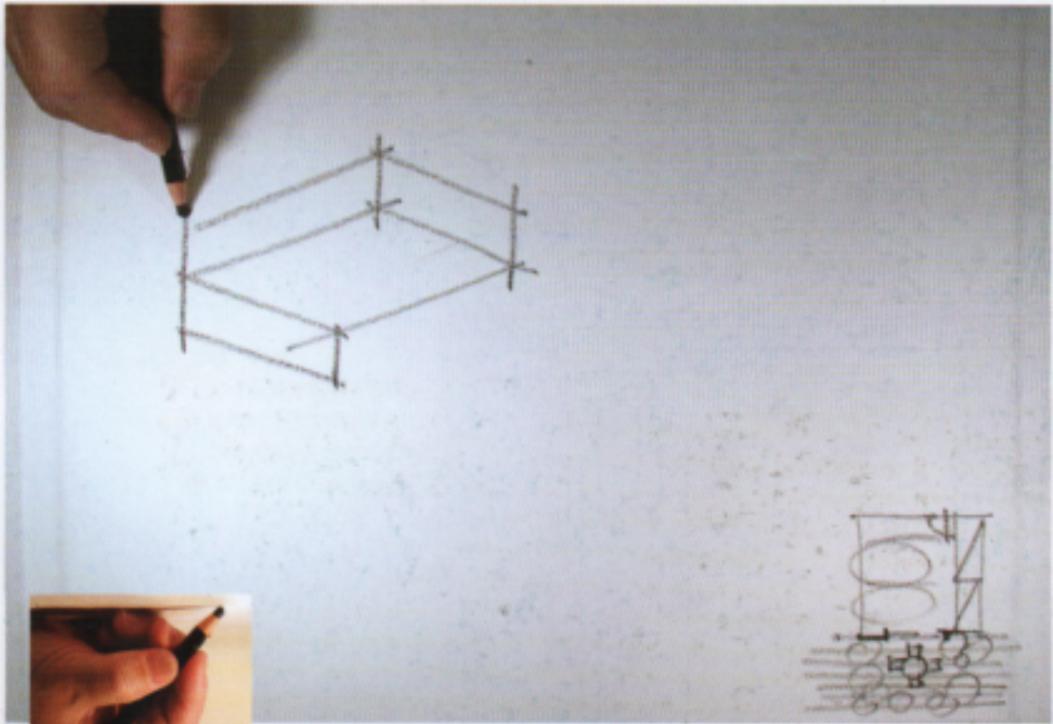
4 Dibuje los muebles de modo que el plano represente las ideas del cliente.



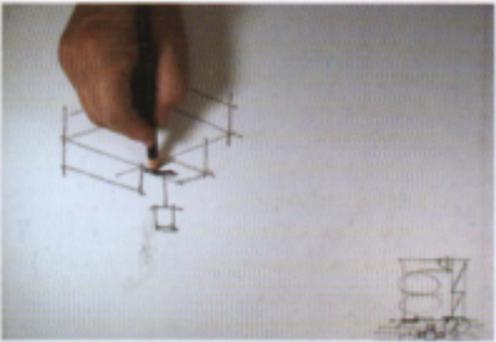
1 Dibuje un plano simple y comience por dibujar un balcón.



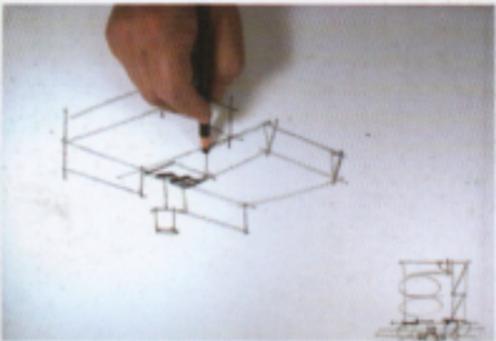
3 Primero dibuje la cama para generar el ambiente de un dormitorio.



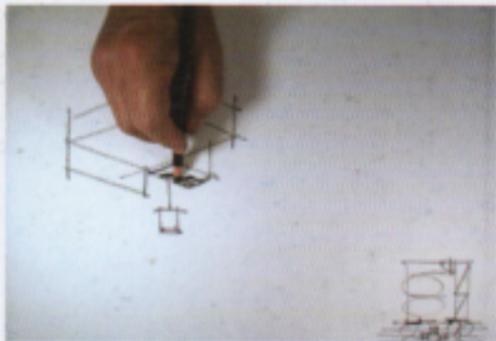
6 Dibuje una mesita de noche y una lámpara.



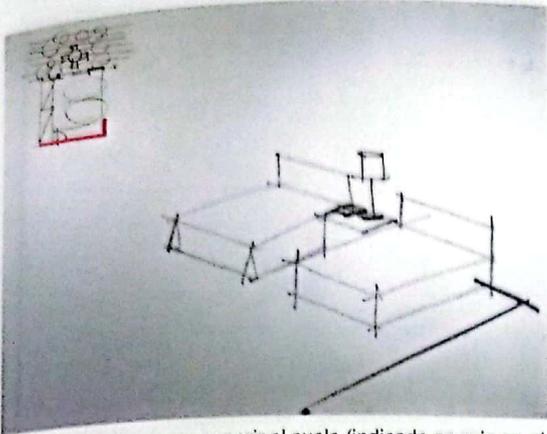
8 Dibuje una segunda cama, manteniendo el balance del boceto.



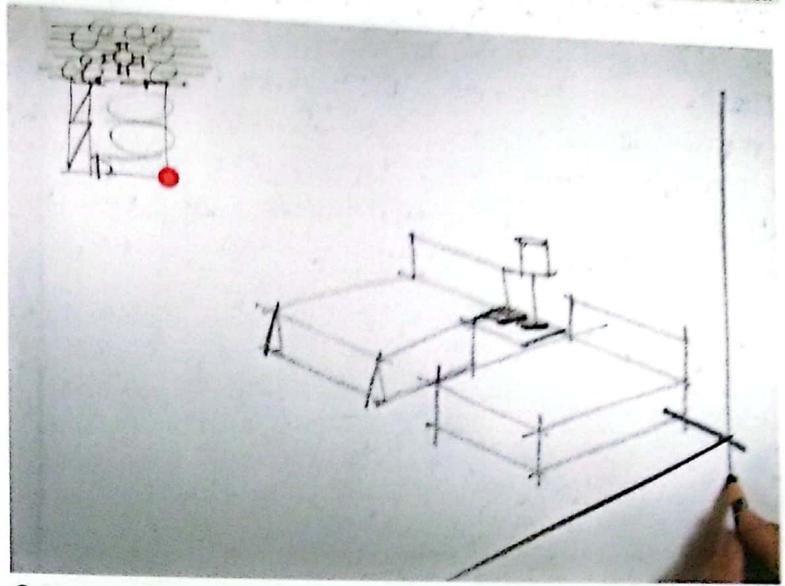
7 Añada un teléfono (evite excederse en detalles).



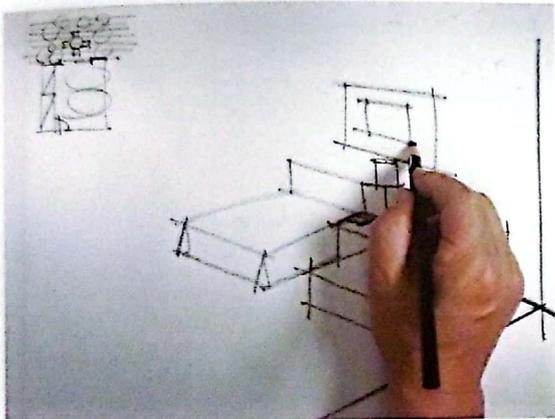
Segundos
0 30 60 90



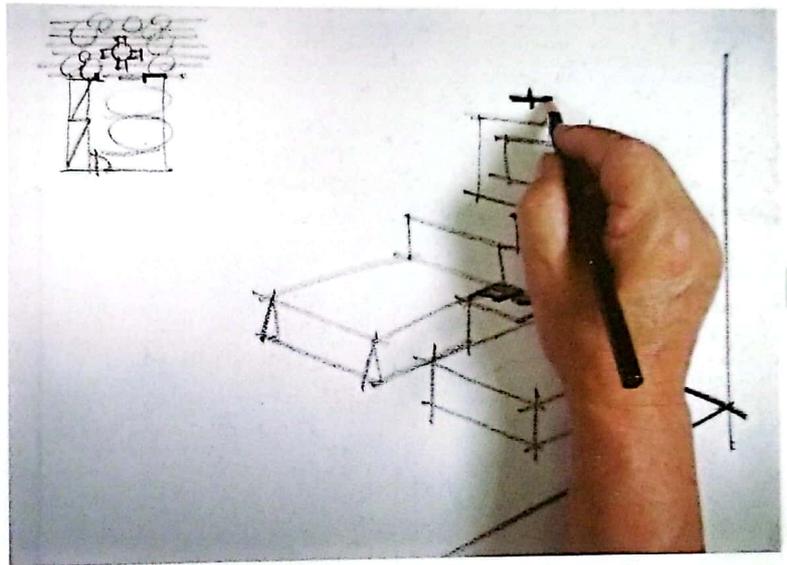
9 Dibuje una línea para sugerir el suelo (indicada en rojo en el plano). Utilice un trazo lo más oscuro posible.



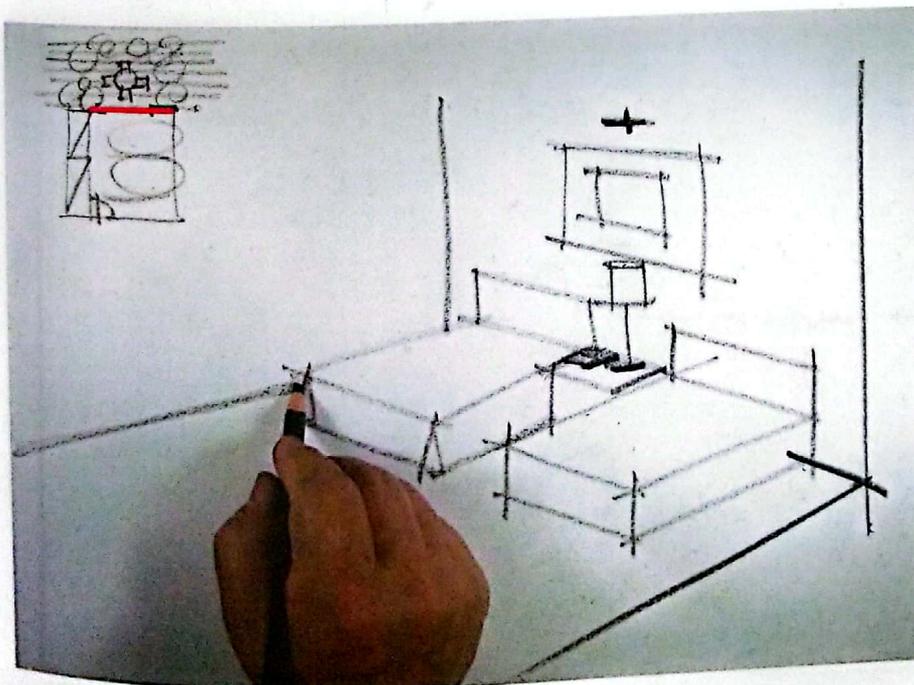
10 Dibuje otra línea para representar el muro en primer plano (indicada en rojo en el plano).



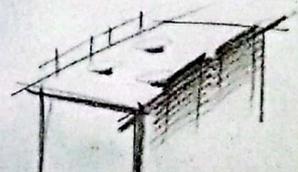
11 Añada un cuadro sobre el muro.

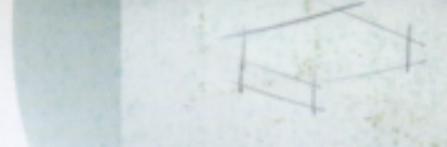


12 Dibuje una lámpara sobre el cuadro.

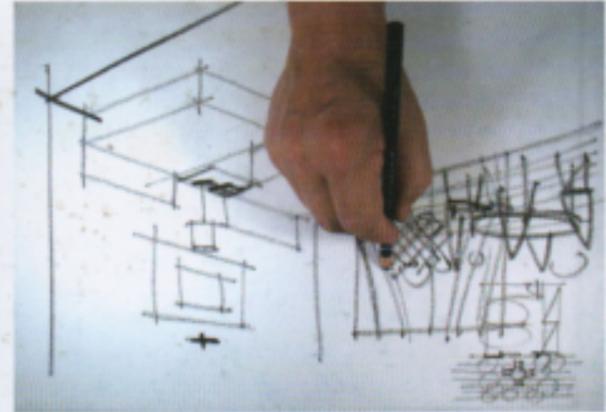


13 Dibuje una línea para sugerir el final del suelo (indicada con rojo en el plano).

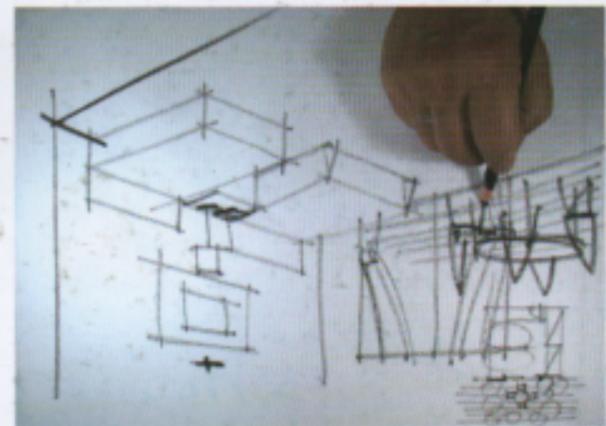




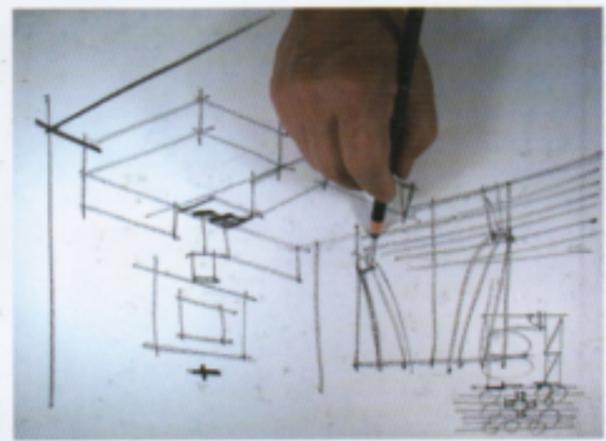
18 Añada algunos detalles que sugieran un jardín exterior.



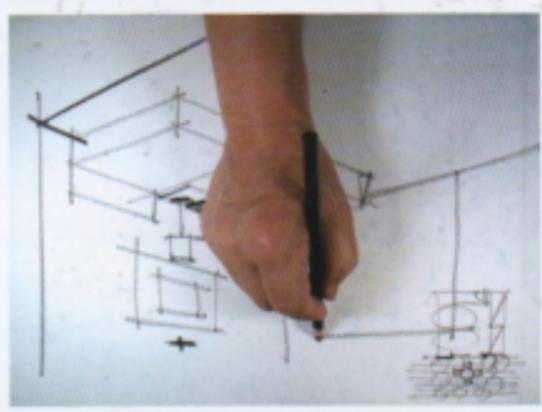
19 Dibuje silla. Tenga en cuenta las proporciones.



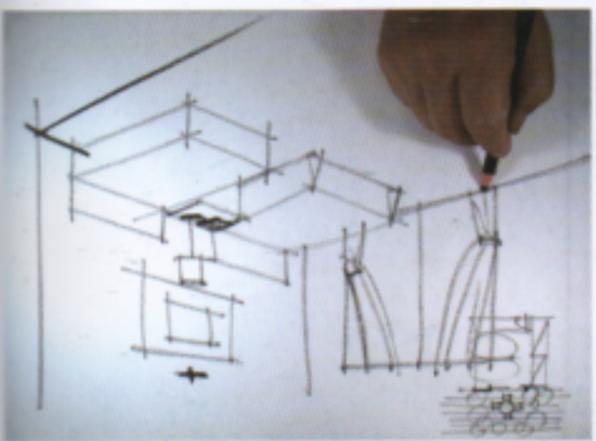
20 Dibuje líneas para sugerir los listones de madera del balcón.



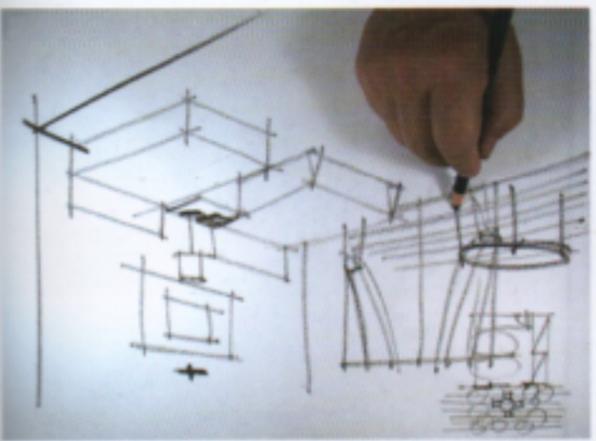
21 Dibuje la puerta corredera de cristal.



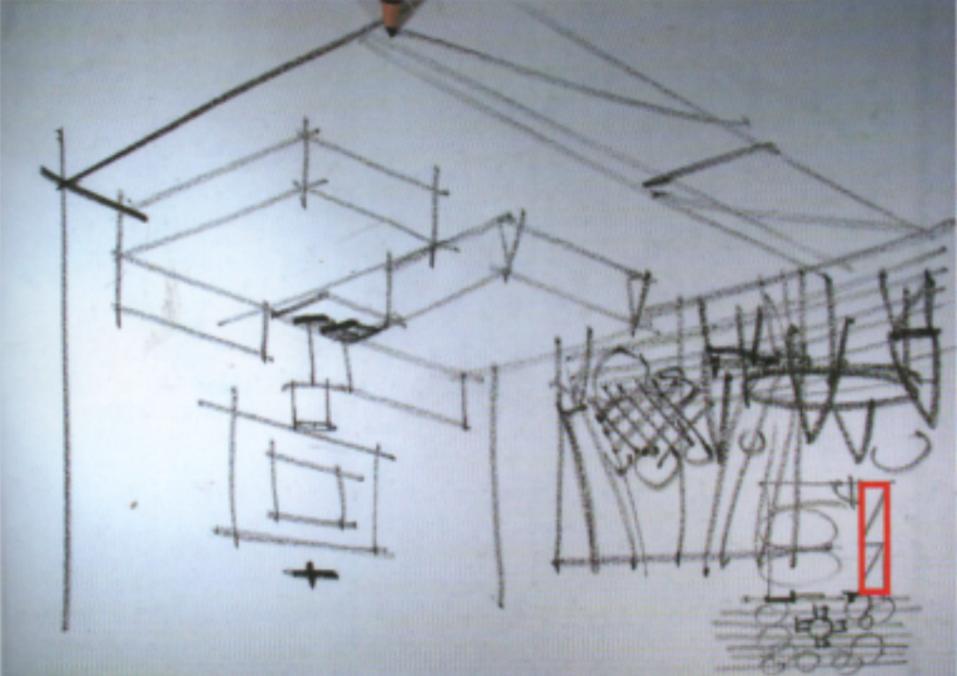
22 Añada las cortinas (dibújelas con rapidez).



23 Añada una mesa.

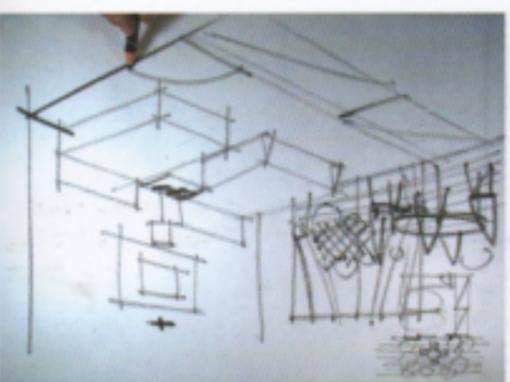


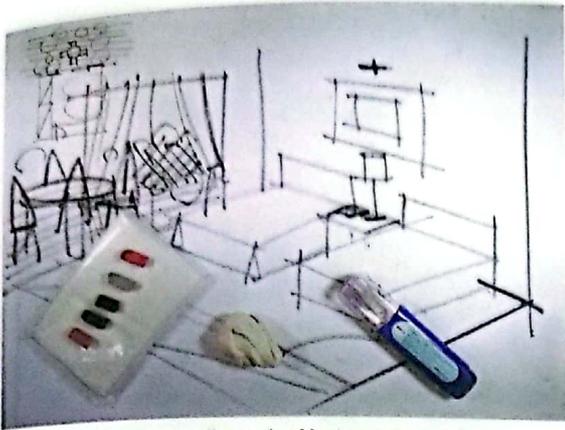
24 Añada muebles de almacenamiento a la habitación (como se indica en el plano).



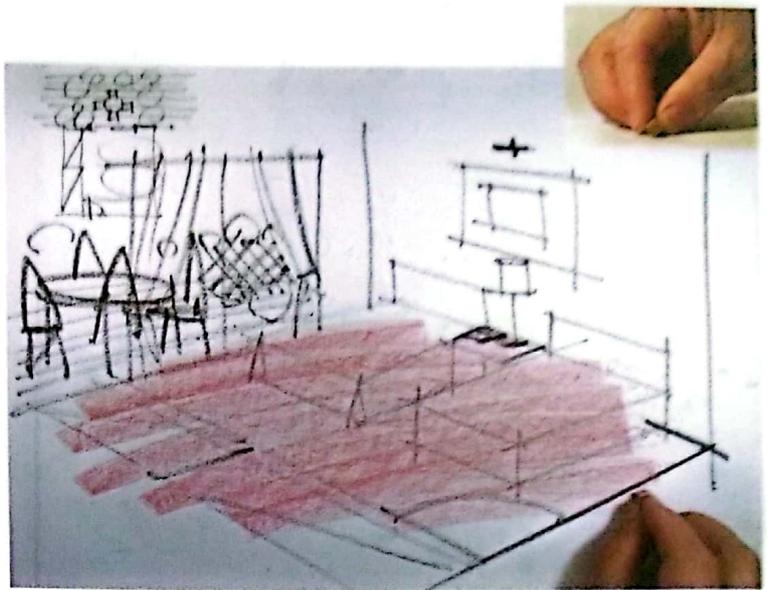
Estas piezas están en primer plano, así que no hace falta dibujarlas como sólidos, en ese caso se mantienen en dos dimensiones.

25 Dibuje una puerta. Ahora el dibujo con lápiz está terminado.

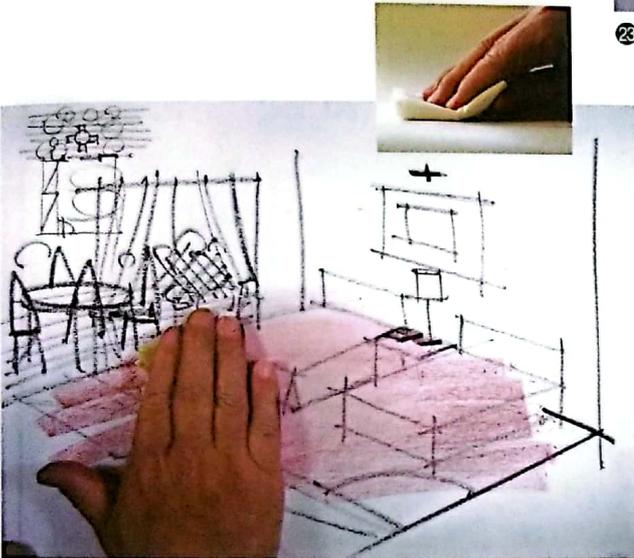




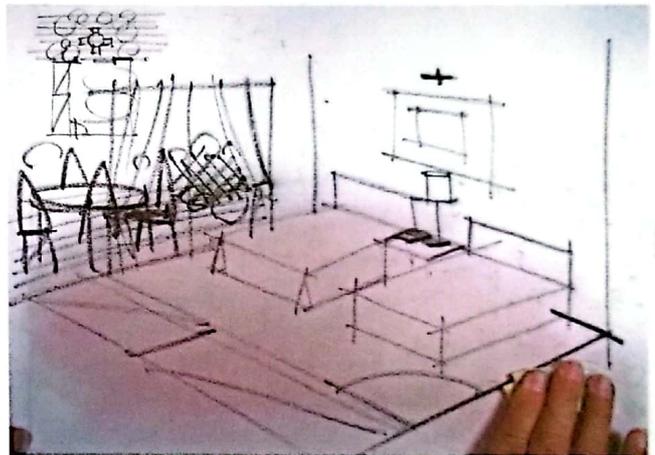
22 El siguiente paso es aplicar color. Mantenga a mano las herramientas de dibujo: tizas pasteles, pañuelos de papel, goma moldeable y bolígrafo corrector. No olvide el fijador para evitar que el boceto se malogre.



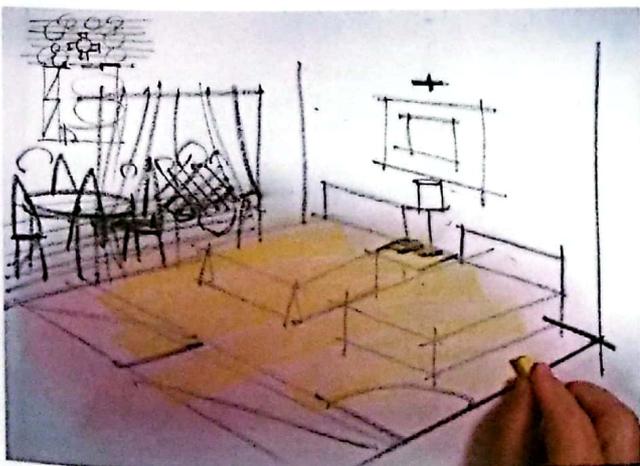
23 Aplique la tiza pastel rosa al suelo. Realice trazos separados y suaves.



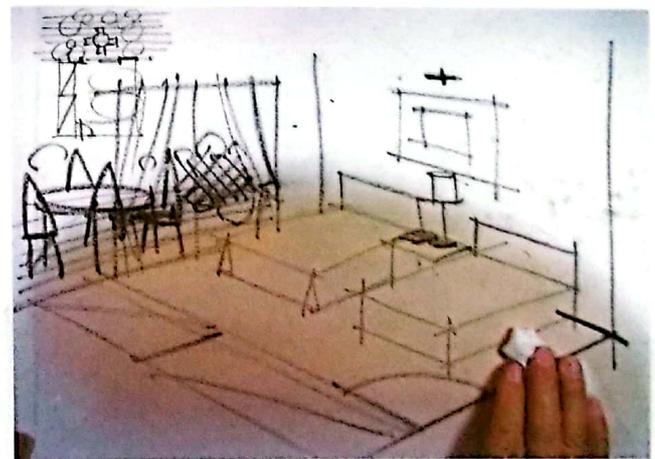
24 Difumine la tiza pastel con un pañuelo de papel.



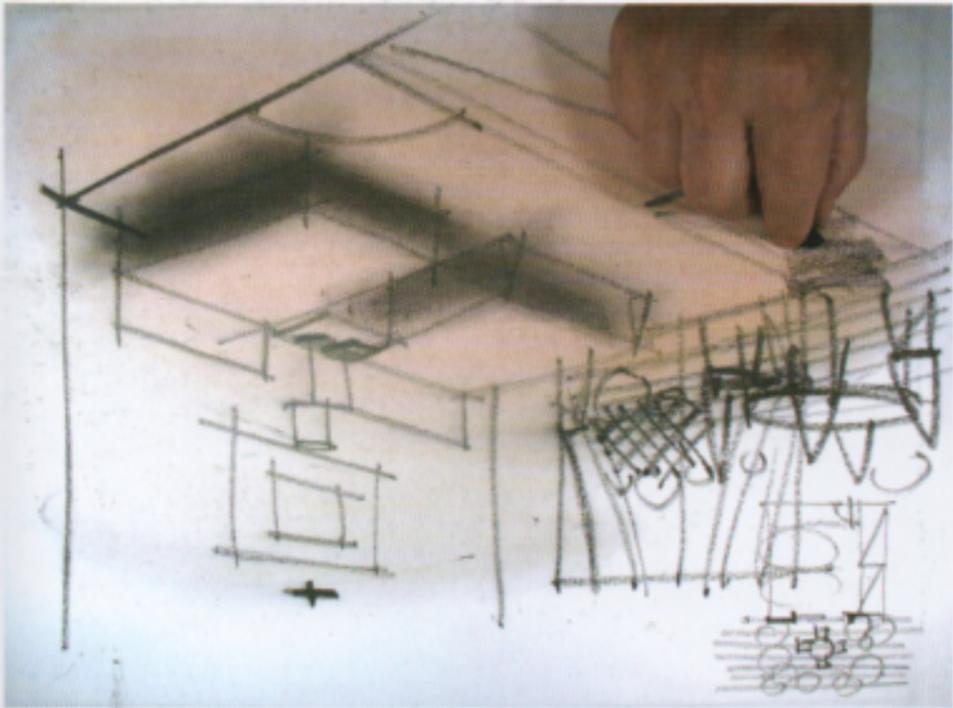
25 Utilice otra vez el pañuelo de papel para dar homogeneidad al color rosa de la tiza.



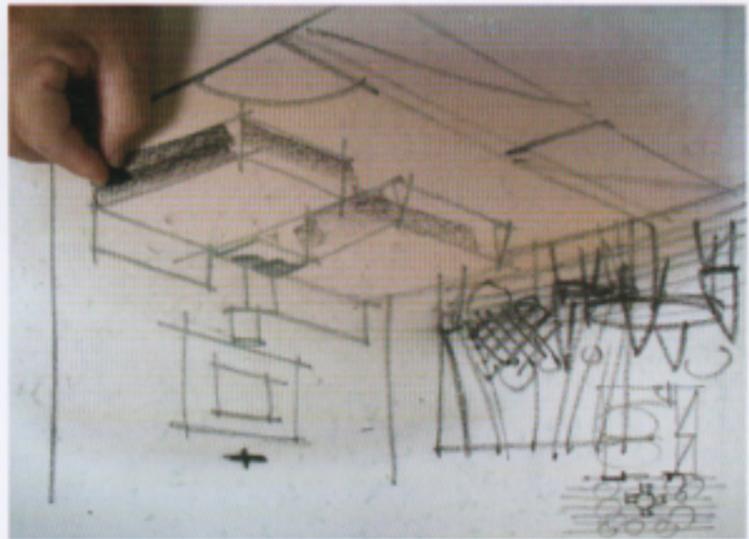
26 Aplique ahora una tiza pastel con otro color (beige) sobre el suelo para darle un color más profundo.



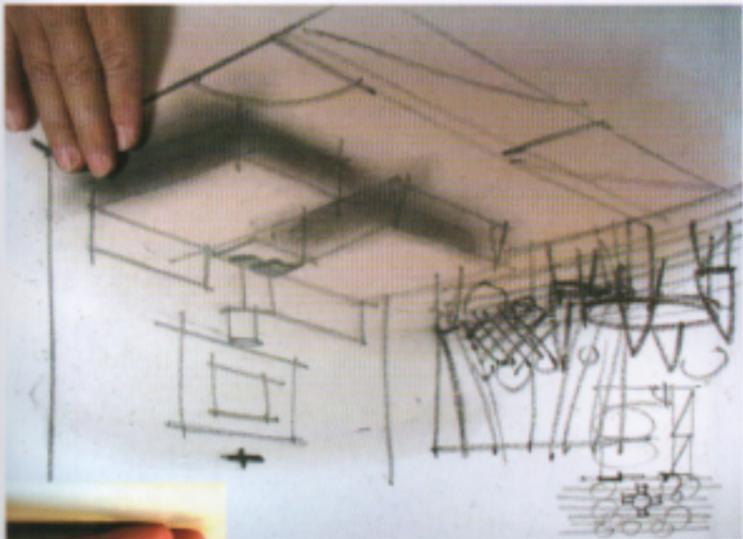
27 Mezcle los colores pasteles con un pañuelo de papel.



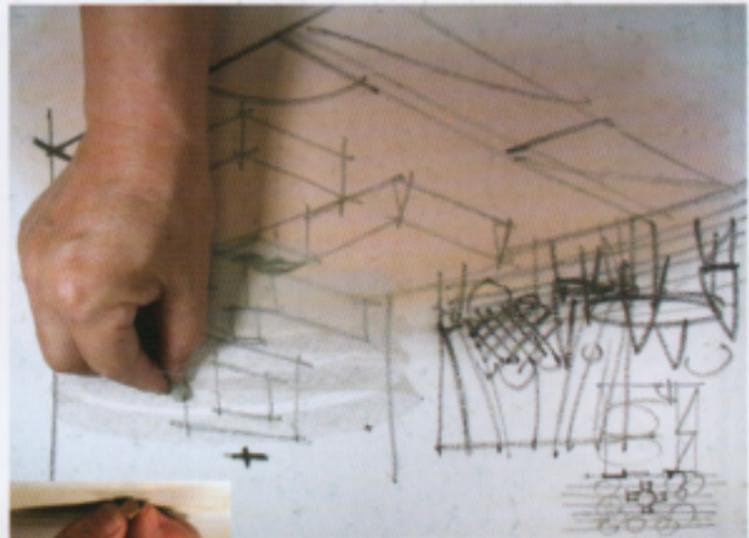
22 Dibuje la sombra de la mesa y las sillas en el suelo.



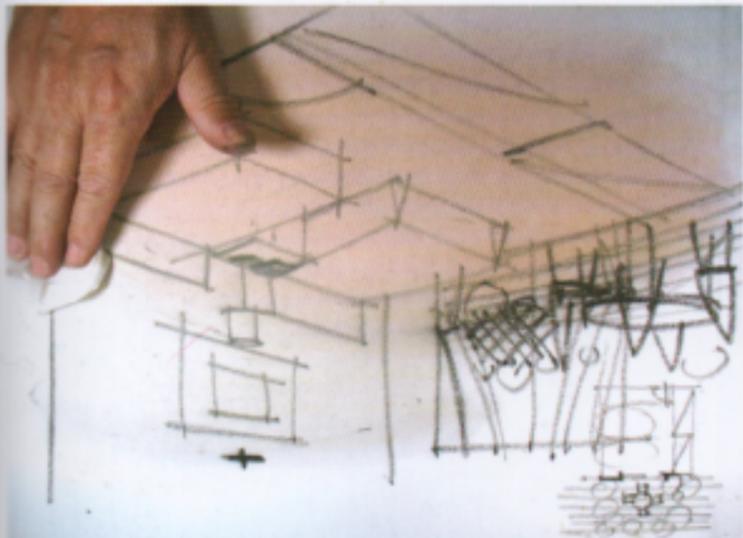
23 Aplique sombras en las camas con la tiza pastel negro o gris. (Evite frotar la tiza pastel sobre el papel).



24 Mezcle la tiza pastel con un dedo.

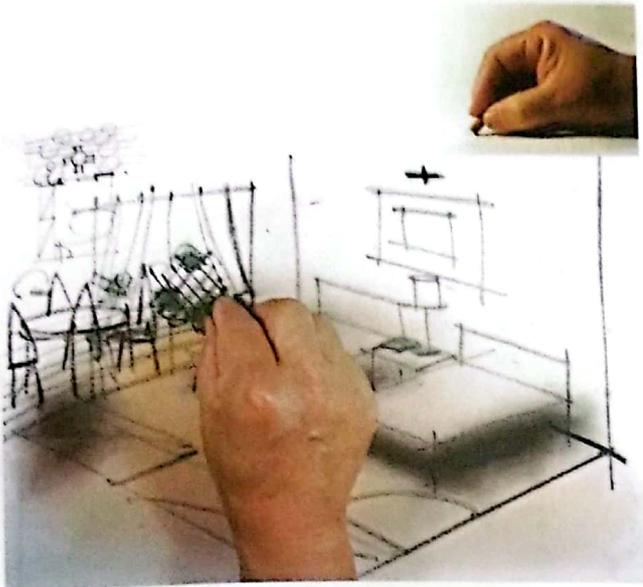


25 Aplique la tiza pastel gris para producir el efecto de nocturnidad en el dormitorio.

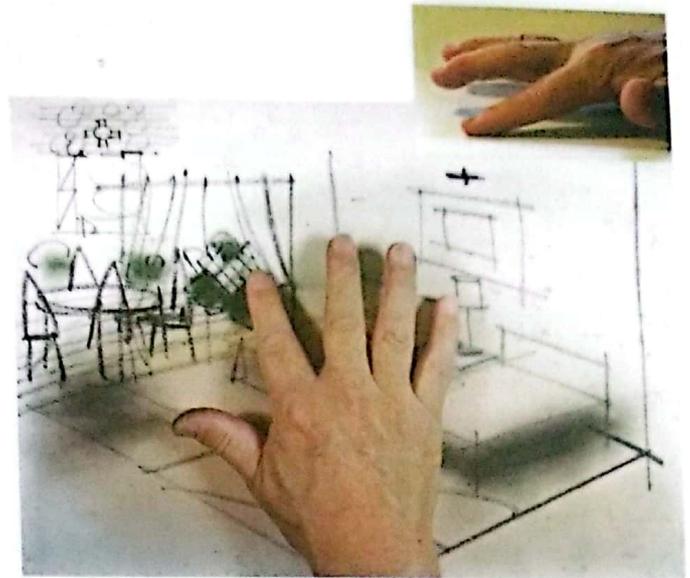


26 Utilice un pañuelo de papel para difuminar la tiza pastel.

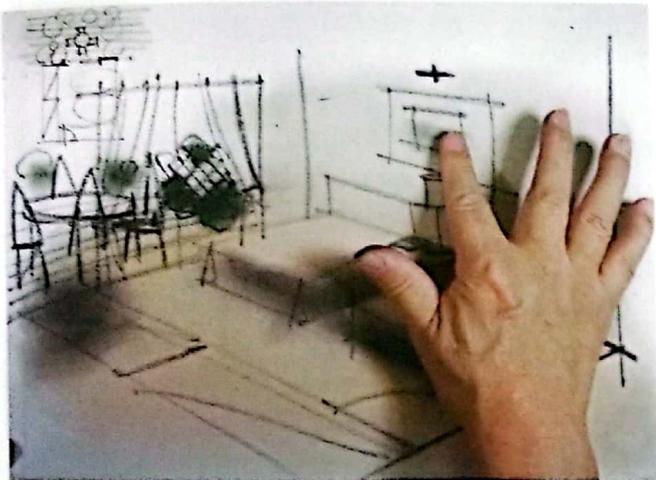




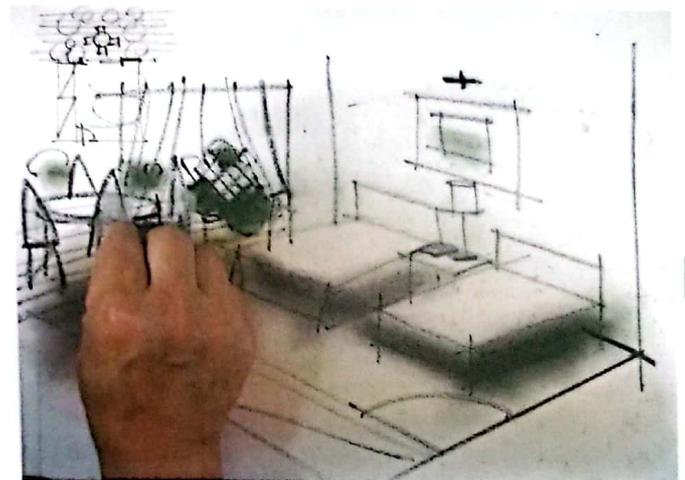
33 Aplique la tiza pastel verde oscuro a las plantas del balcón.



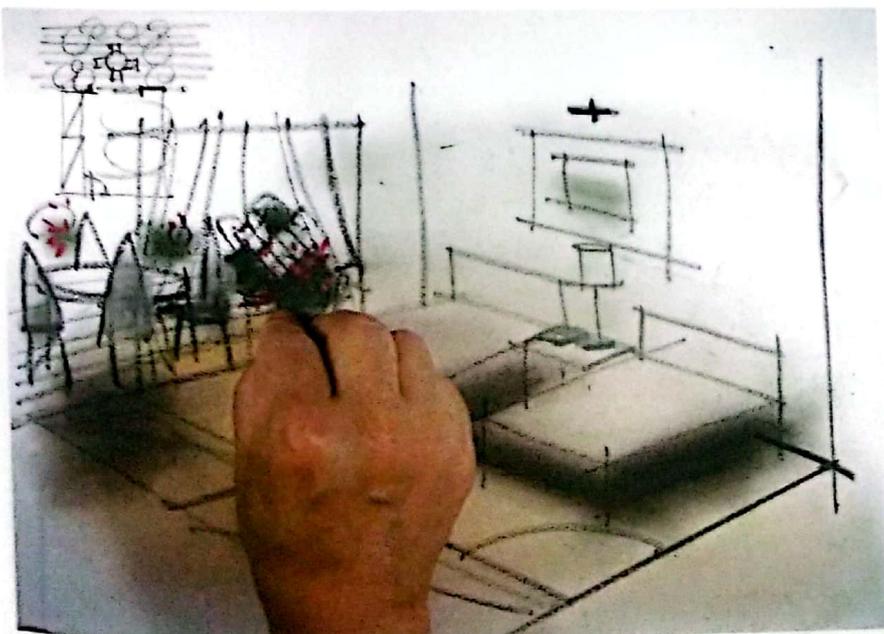
34 Utilice un dedo para difuminar la tiza pastel. (Evite esparcirlo demasiado).



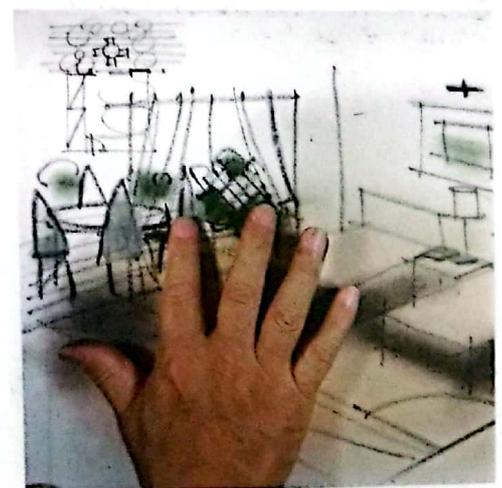
35 Utilice un dedo para crear una pintura. (Frote un dedo para manchar con colores el cuadro).



36 Aplique la tiza pastel gris al respaldo de las sillas.

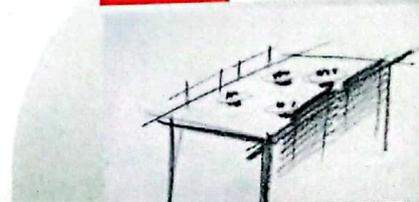


37 Aplique la tiza pastel roja directamente sobre las flores.



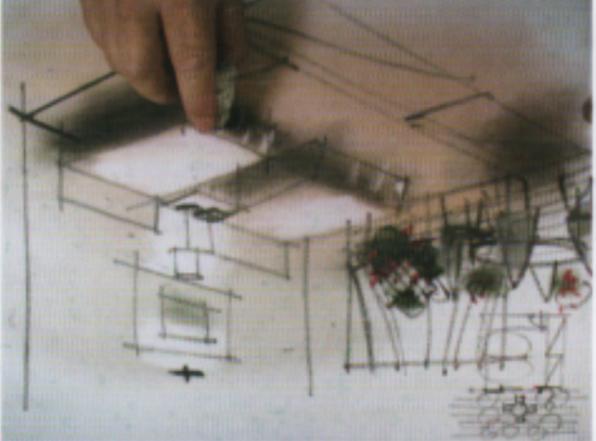
38 Utilice un dedo para mezclar el gris.

0 30 60 90 Segundos

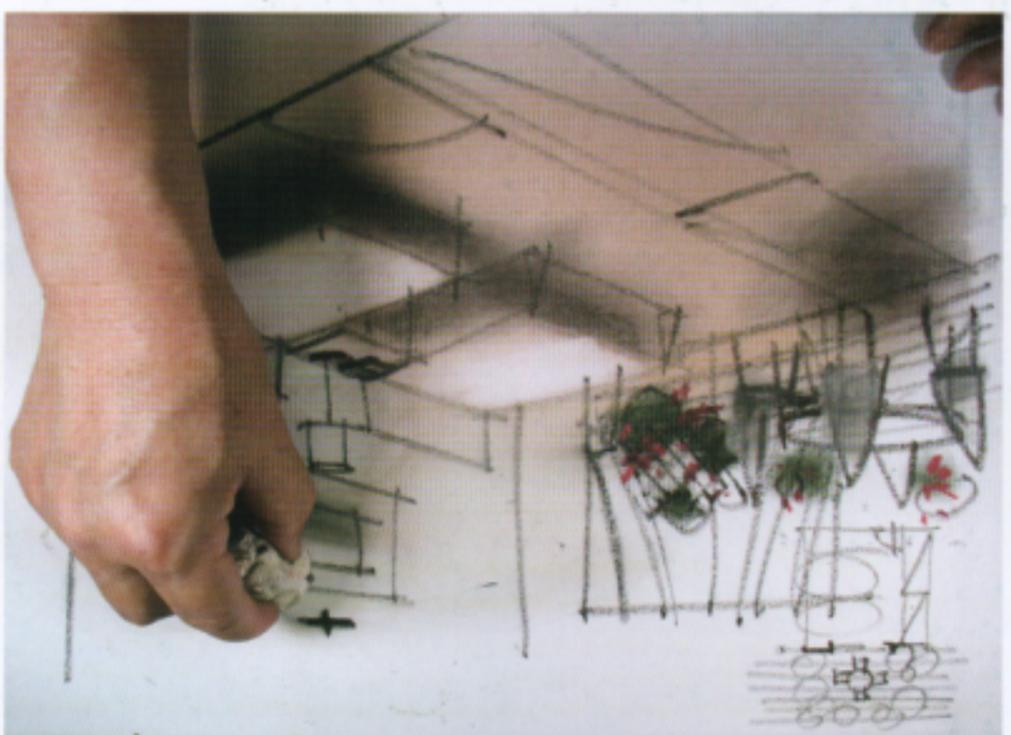




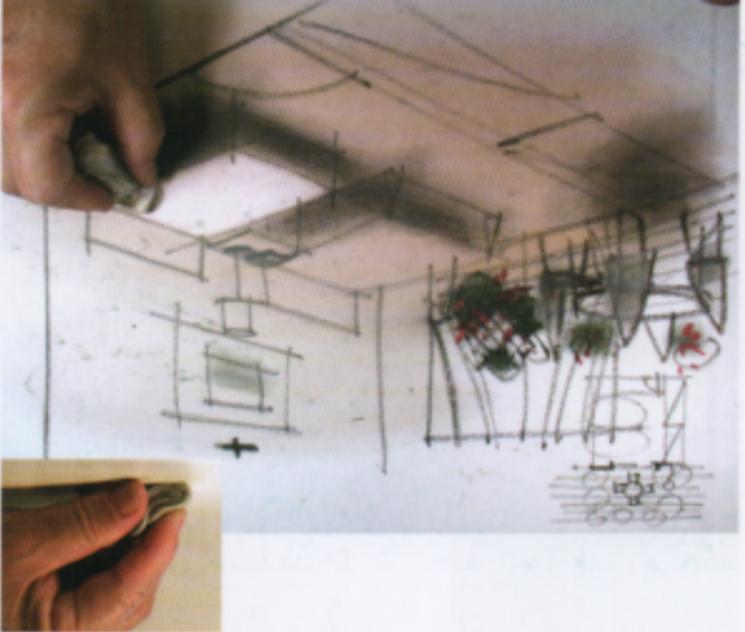
Utilice la goma moldeable para generar pliegues en el cubrecama.



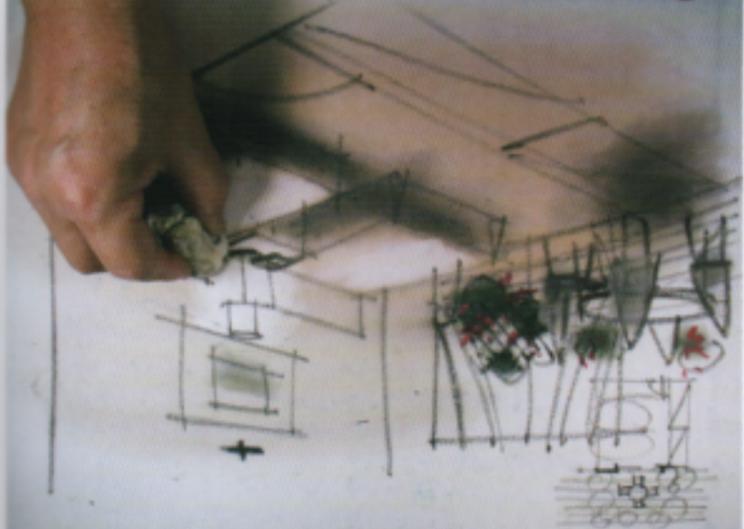
Use también la goma moldeable para iluminar la pintura de la pared.



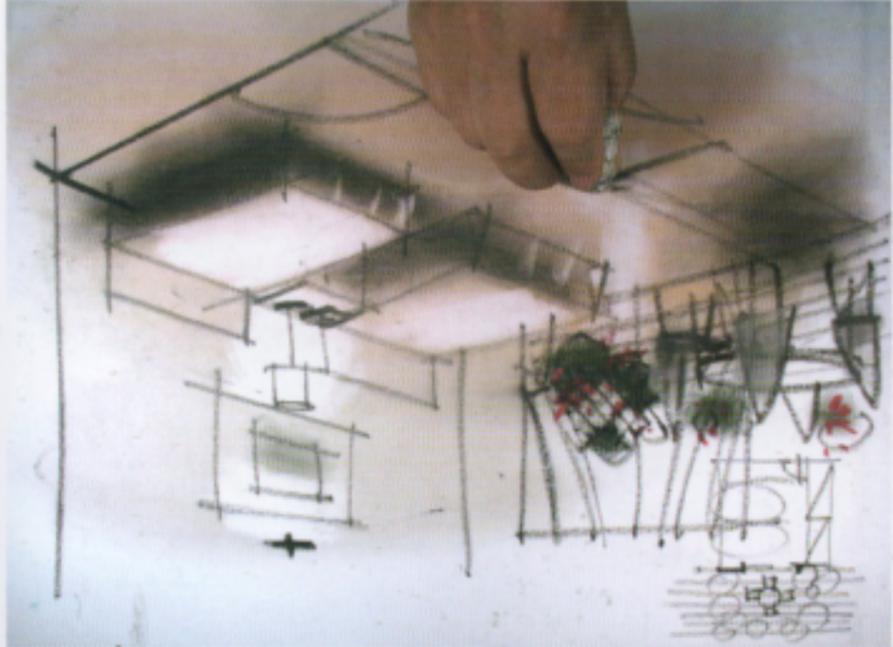
Utilice una goma moldeable para iluminar la cama. (Hágalo de la forma más suave y delicada posible).

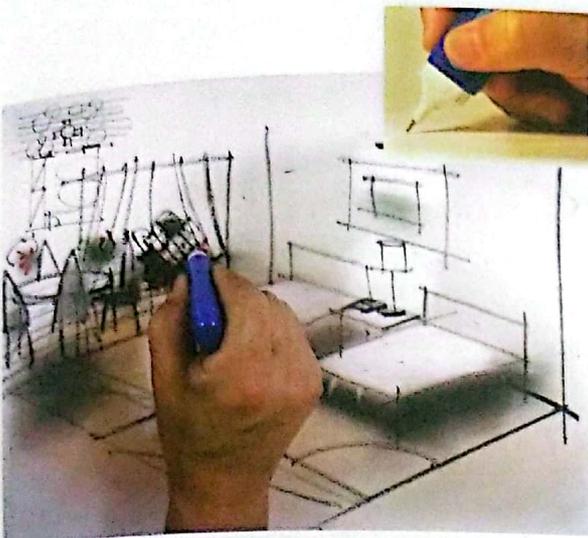


Ilumine el área cercana a la lámpara con una goma moldeable.

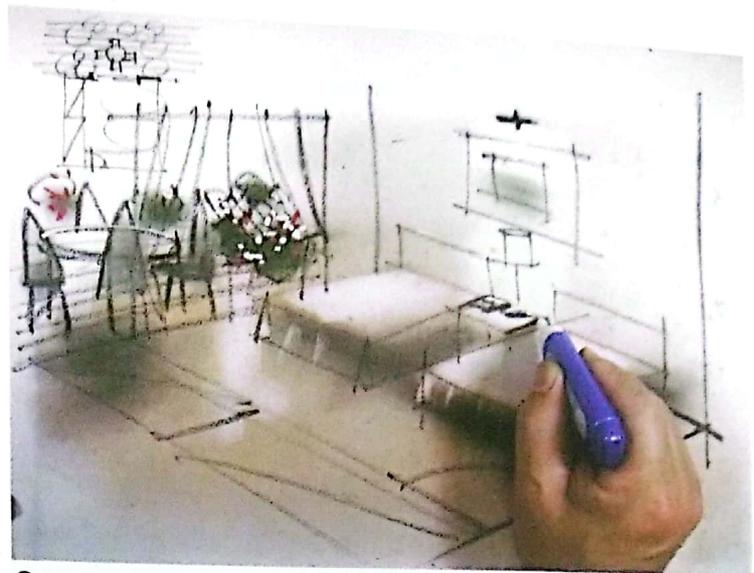


Utilice la goma moldeable para crear reflejos de luz en el suelo.

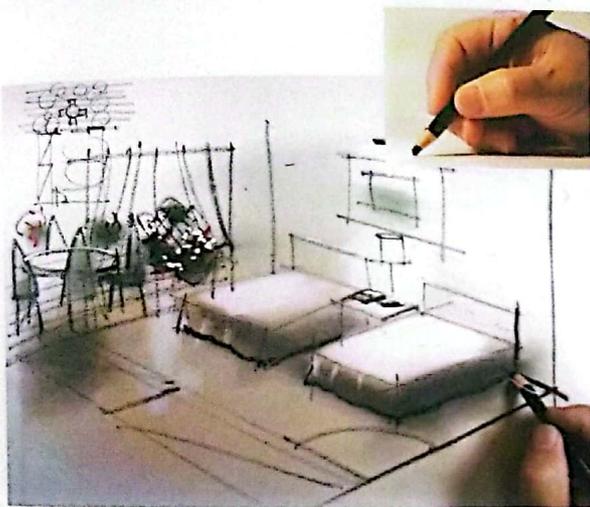




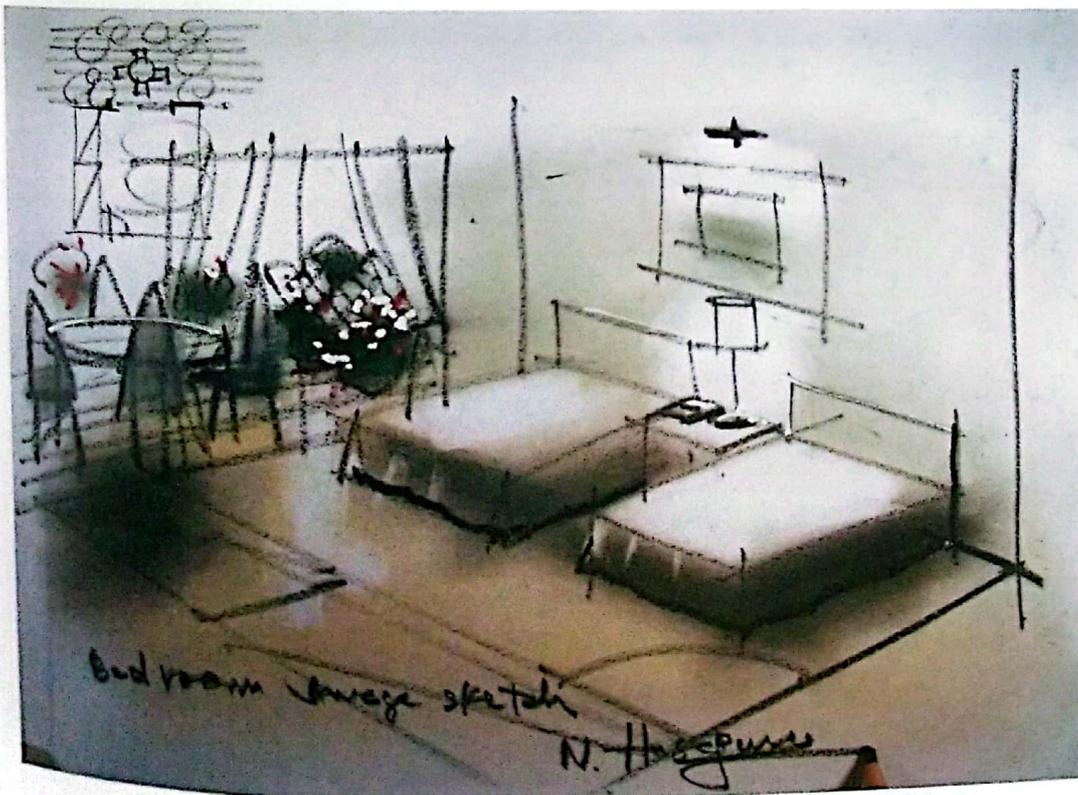
44 Utilice el bolígrafo corrector para resaltar las flores del balcón.



45 Aplique el bolígrafo corrector para realzar elementos cercanos a la lámpara.

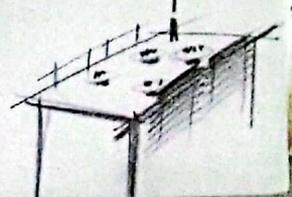


46 Observe la composición y aplique el lápiz de cera para reforzar las áreas que considere necesario realzar. (En este caso se ha utilizado un lápiz Dermatograph®).



47 Este es el aspecto del boceto acabado. En este caso se ha optado por representar el dormitorio de noche y el balcón de día.

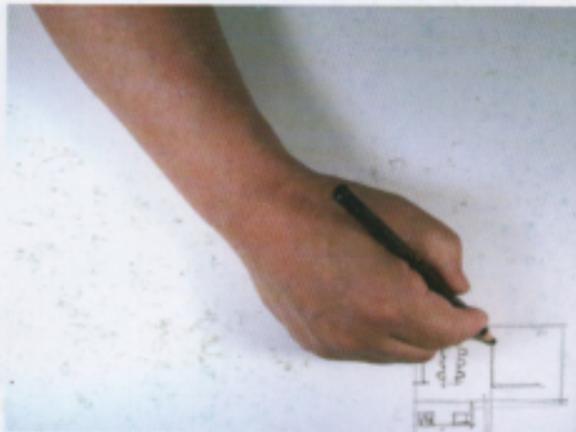
0 30 60 90 Segundos



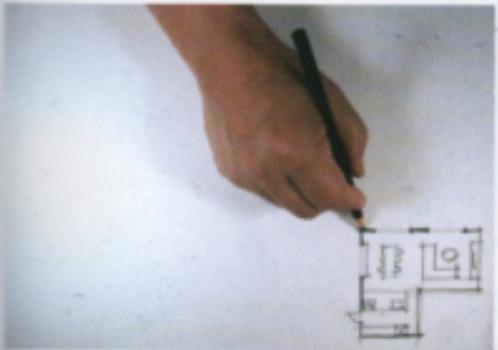
Ejercicio práctico 4: Diferentes espacios juntos

Componer un plano desde un ángulo es una técnica adecuada para espacios relativamente amplios. Estas páginas ilustran cómo dibujar un espacio de aproximadamente 35 m² con un salón, un comedor y una cocina.

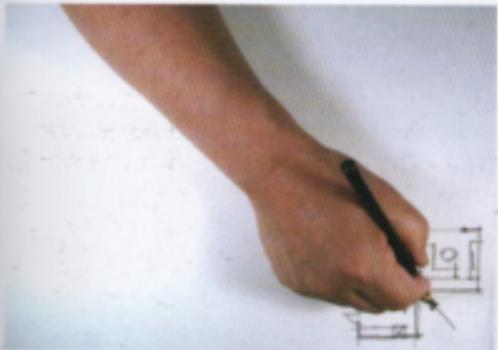
1 Dibuje un plano simple que incluya el salón, el comedor y la cocina.



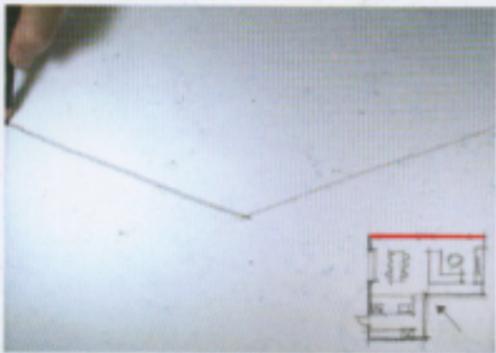
2 Dibuje los muebles y otros elementos.



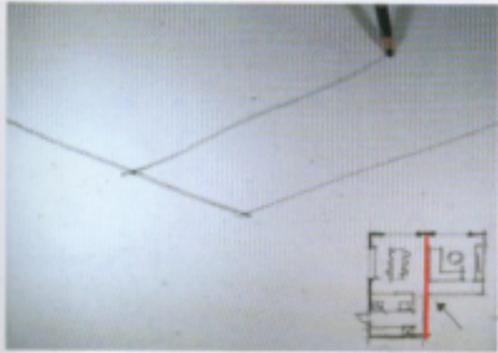
3 Determine el ángulo de composición de la perspectiva del boceto.



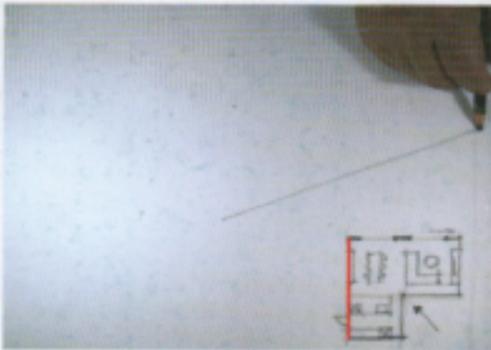
4 Dibuje el muro compartido por la cocina y el comedor (indicado en rojo en el plano).
5 Dibuje el muro compartido por el comedor y el salón (indicado con rojo en el plano), y compruebe el equilibrio del boceto.



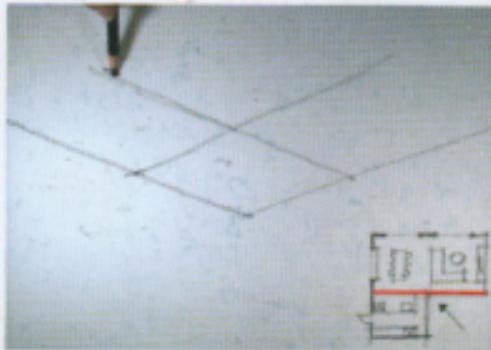
6 Delimite el espacio de la cocina del salón (indicado con rojo en el plano). Dibuje líneas paralelas sin recurrir a una regla.



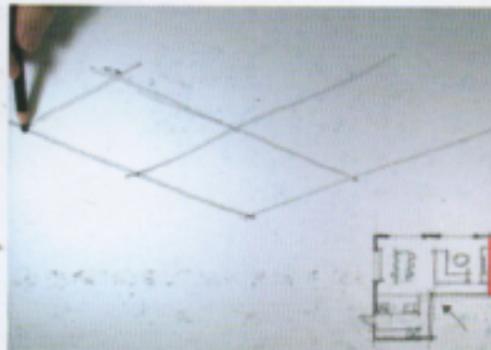
7 Dibuje la planta en perspectiva. Comience por dibujar el muro compartido por la cocina y el comedor (indicado en rojo en el plano).



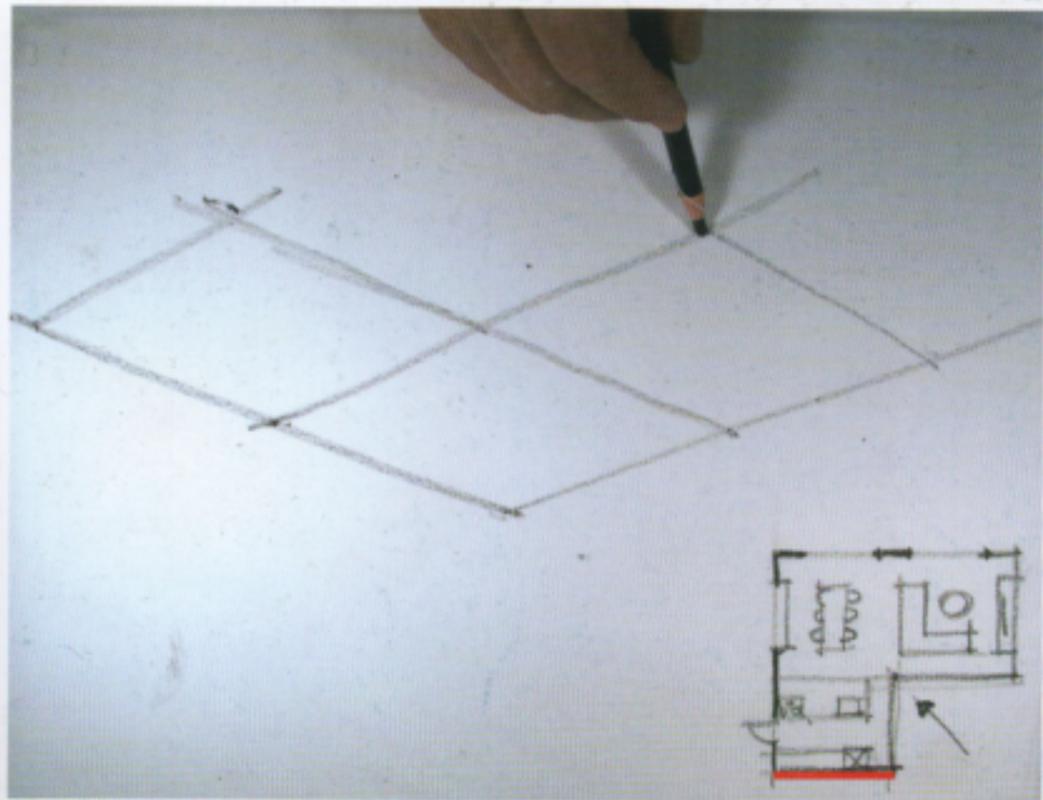
8 Comedor y salón (indicados con rojo en el plano).

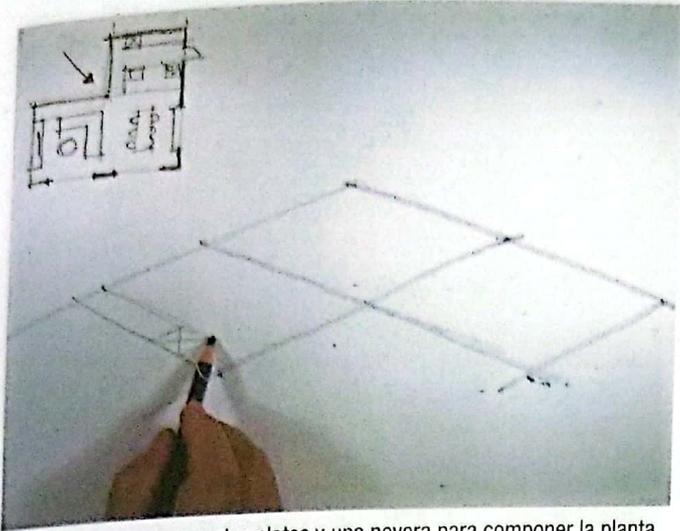


9 Perímetro completo del salón (indicado con rojo en el plano).

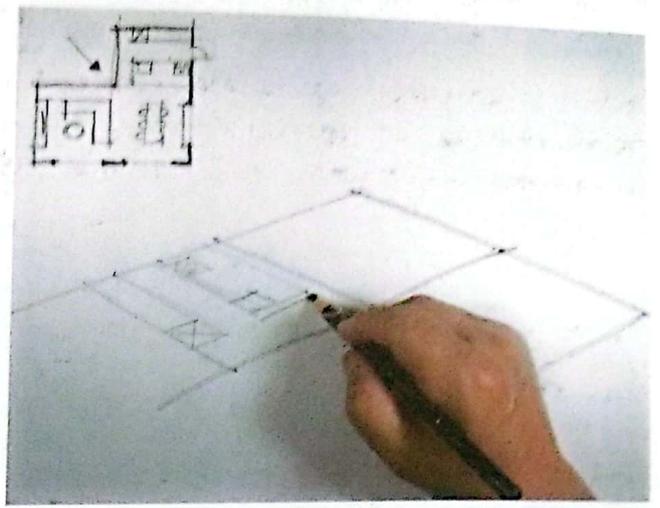


10 Dibuje el perímetro de la cocina (indicado con rojo en el plano) para completar la base del espacio.

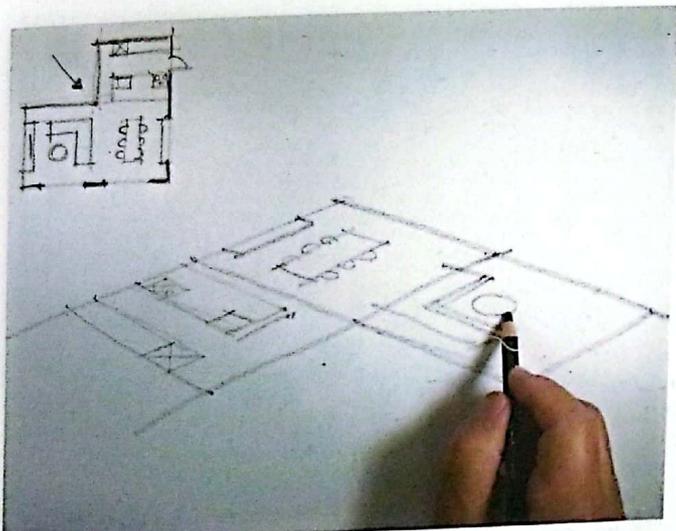




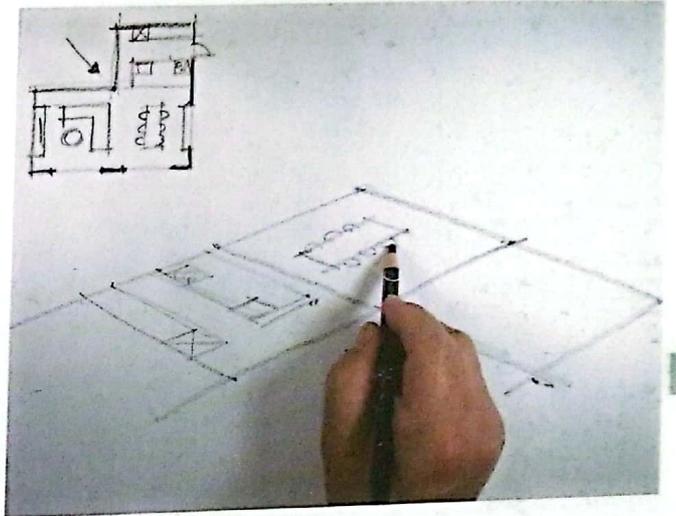
10 Añada un armario para los platos y una nevera para componer la planta desde el ángulo elegido. Este es el dibujo base, por tanto hágalo de la forma más sencilla posible y con trazos claros.



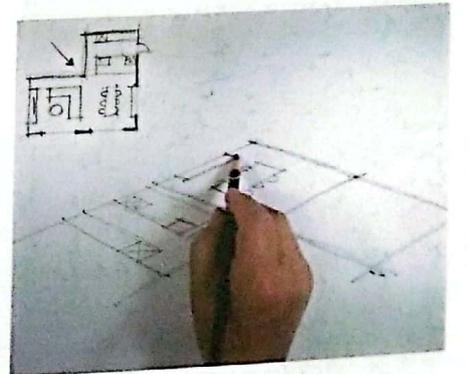
11 Dibuje la cocina.



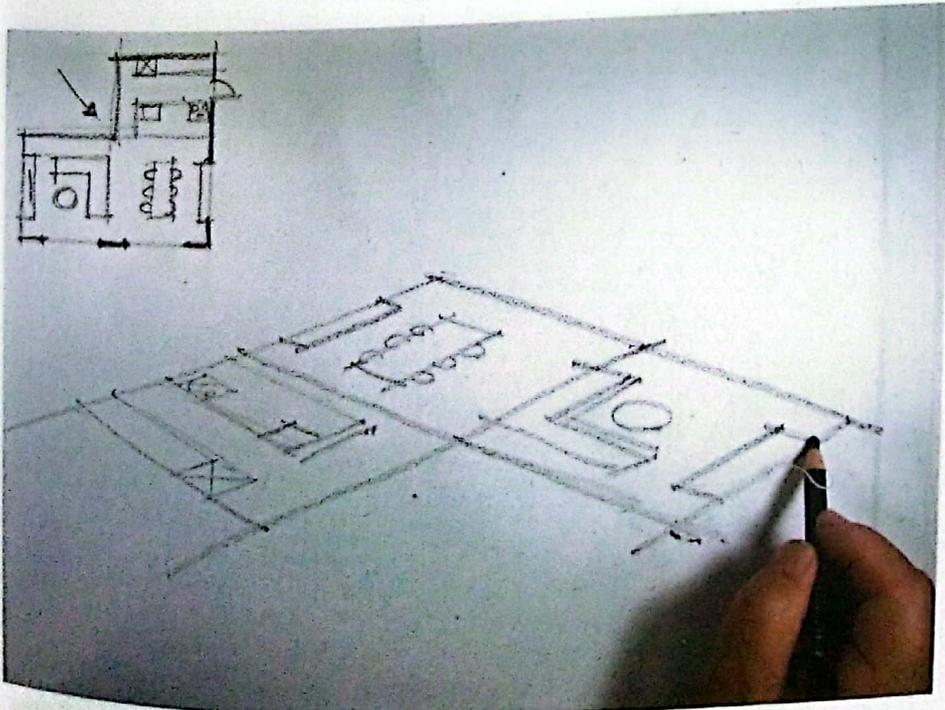
12 Dibuje un sofá y una mesa de centro.



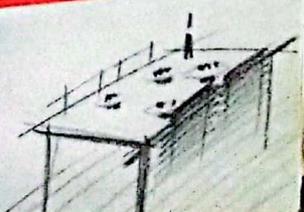
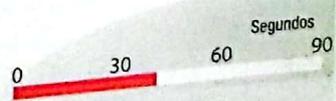
13 Añada una mesa y sillas.

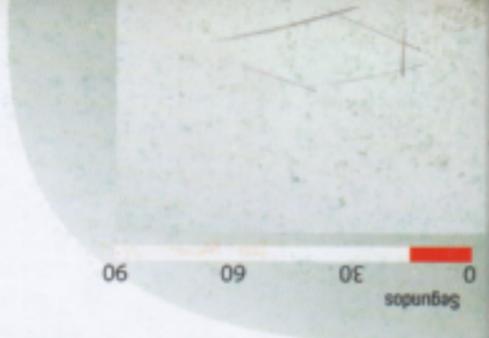


14 Dibuje un armario para los platos.

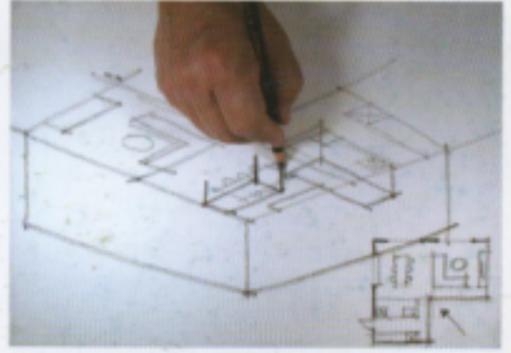


15 Agregue un mueble para la televisión.

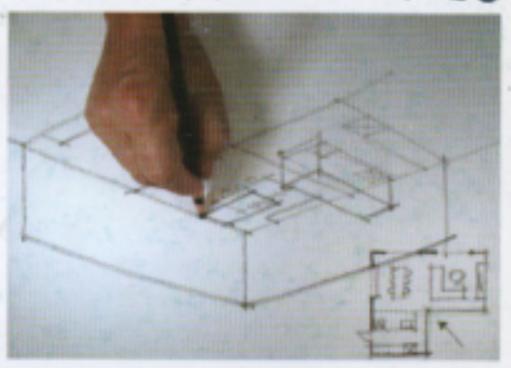




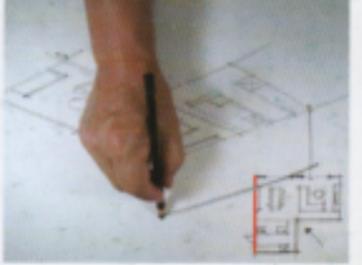
22 Añada patas a la mesa.



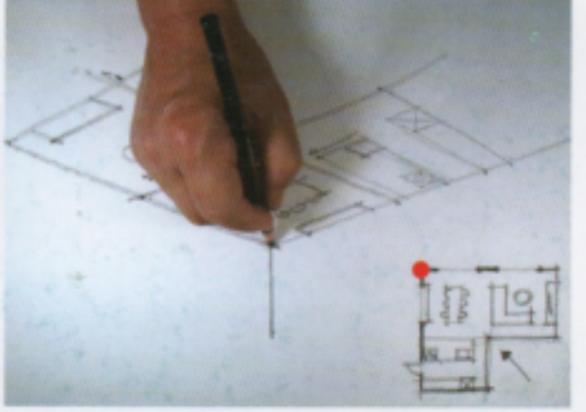
23 Eleve la mesa para que adquiere una apariencia de un sólido tridimensional.



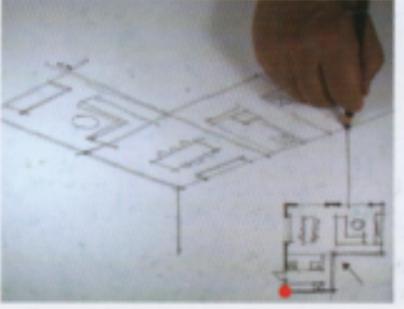
19 Dibuje una línea para el techo que corre paralela al suelo de la cocina y el comedor (indicada con rojo en el plano).



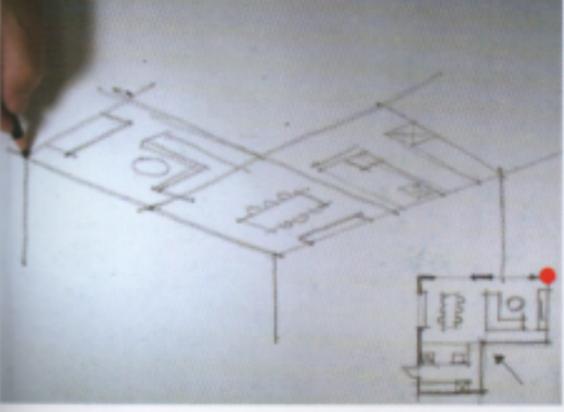
16 Dibuje una línea vertical en la esquina del comedor (indicada con rojo en el plano).



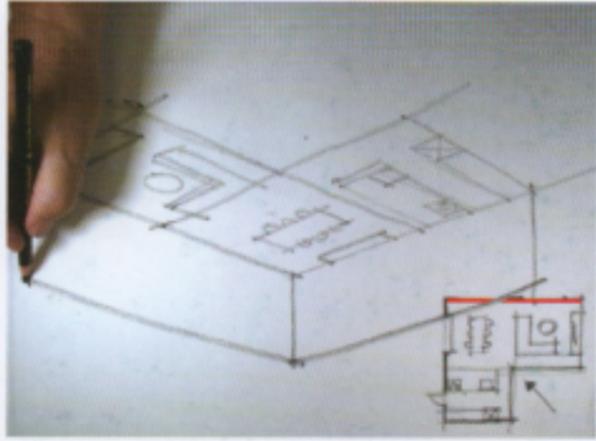
17 Añada otra línea vertical en la esquina de la cocina (indicada con rojo en el plano).



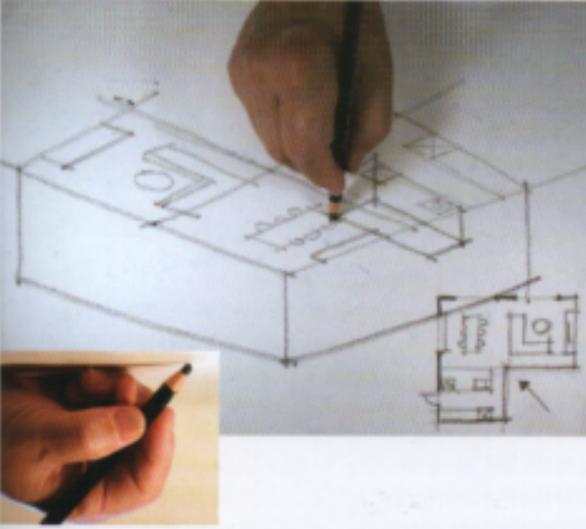
18 Agregue otra línea vertical en la esquina de la sala de estar (indicada con rojo en el plano).



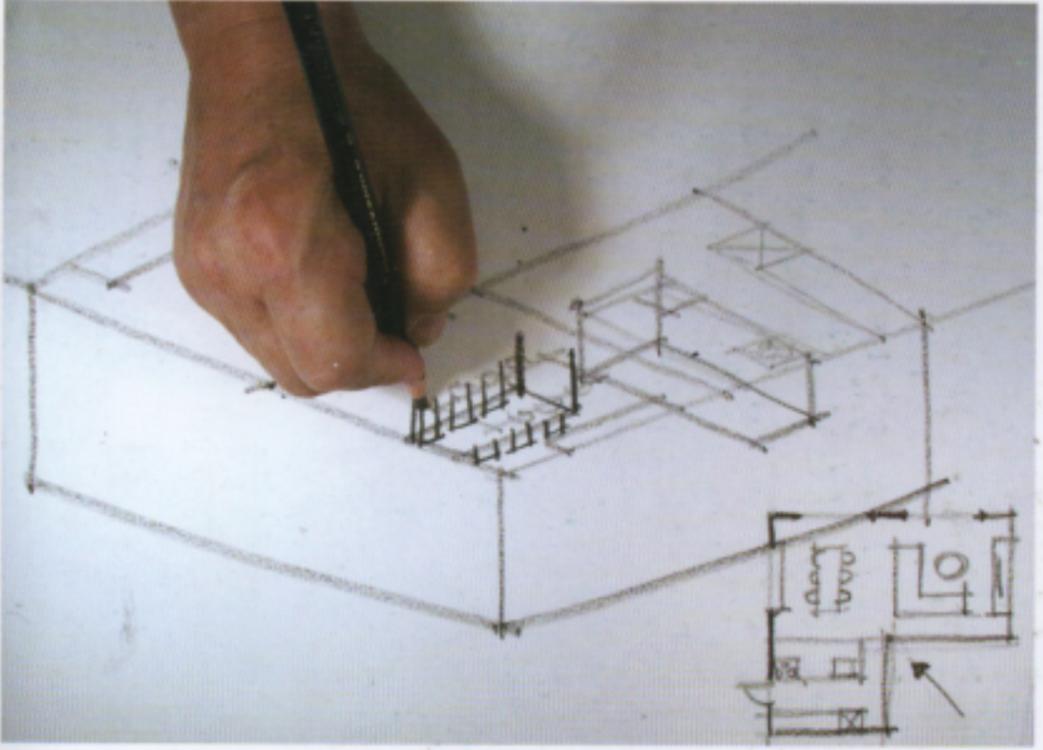
20 Agregue una línea para el techo del comedor y el salón (indicada con rojo en el plano).

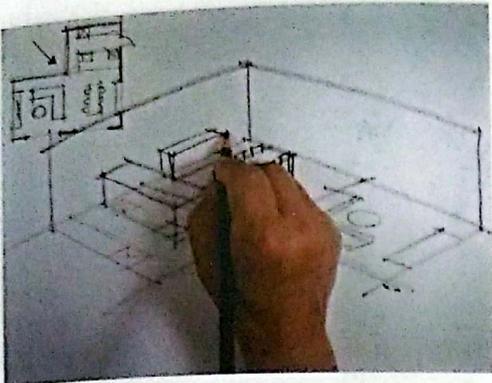


21 Eleve los elementos de la cocina para que adquieran aspecto de sólidos tridimensionales.

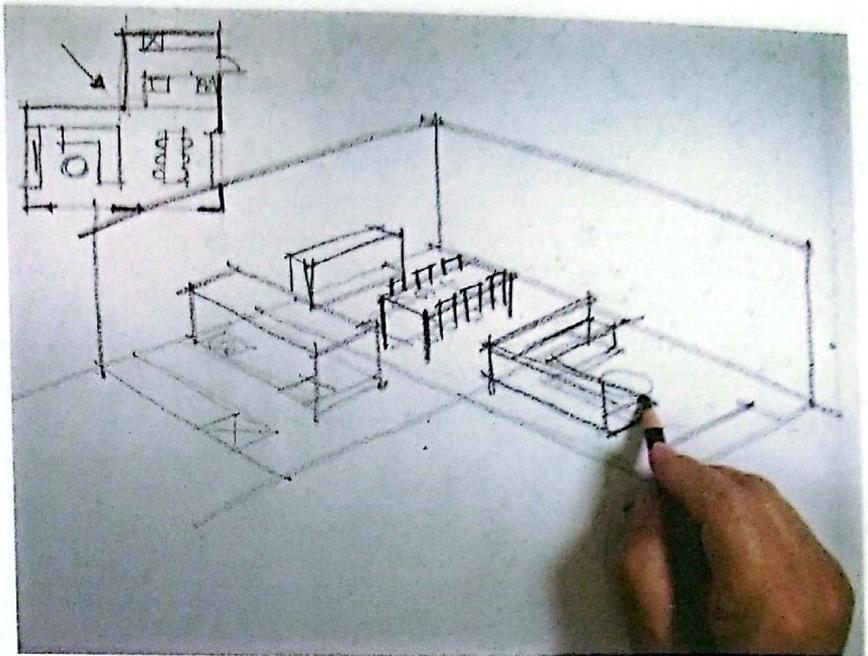


24 Añada sillas. Dibujar solamente los respaldos es suficiente para sugerir las sillas, de modo que se puedan omitir los asientos.

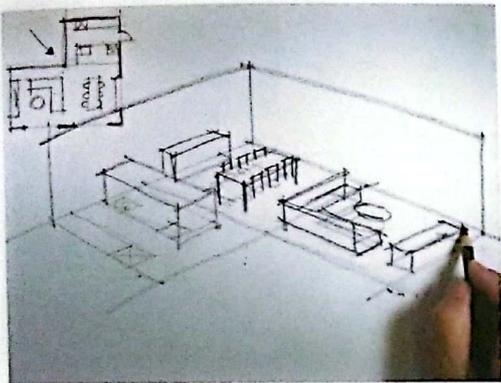




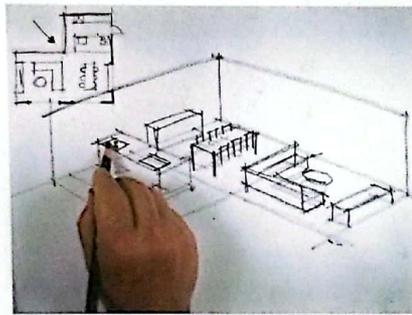
25 Eleve el armario para que tenga la apariencia de un sólido tridimensional.



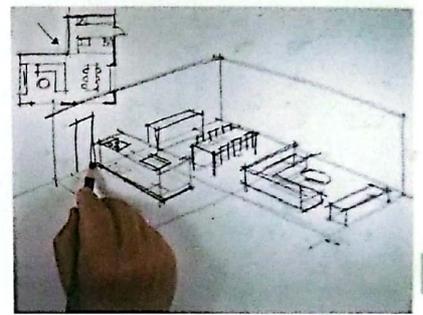
26 Eleve el sofá.



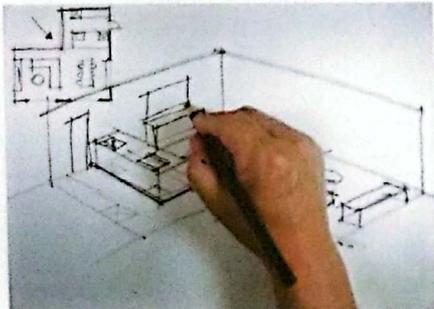
27 Eleve el mueble de la televisión.



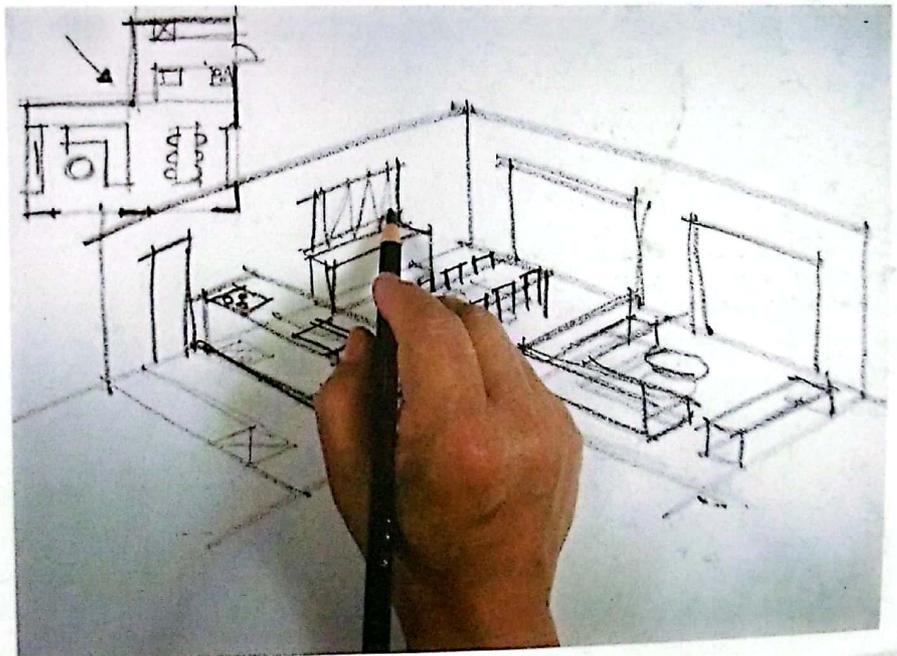
28 Dibuje el fregadero y la cocina.



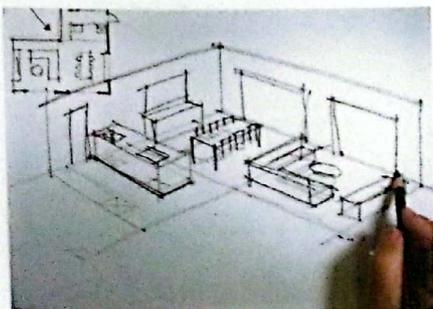
29 Dibuje una puerta sencilla en la cocina.



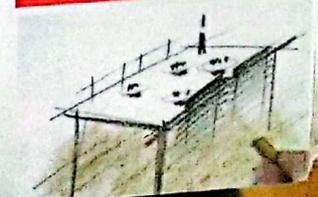
30 Dibuje una ventana sobre el armario.

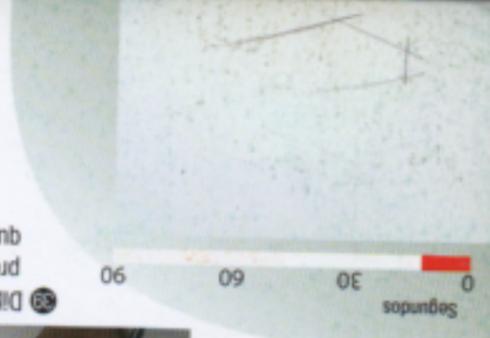


32 Añada cortinas a la ventana sobre el armario.

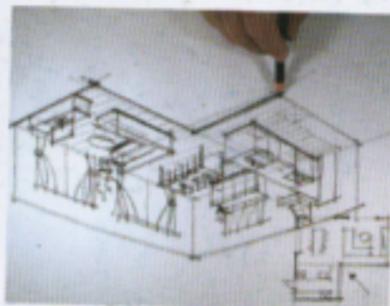
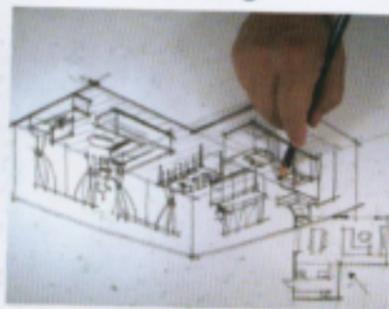


31 Dibuje puertas correderas de cristal.

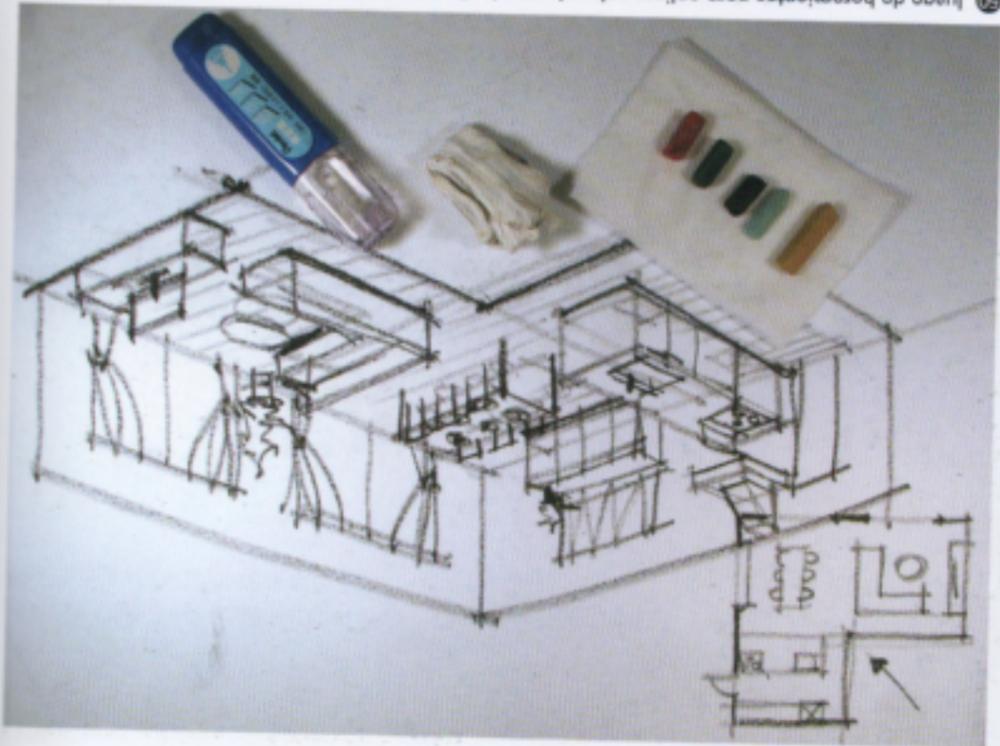




38 Dibuja un protector para los quemadores.

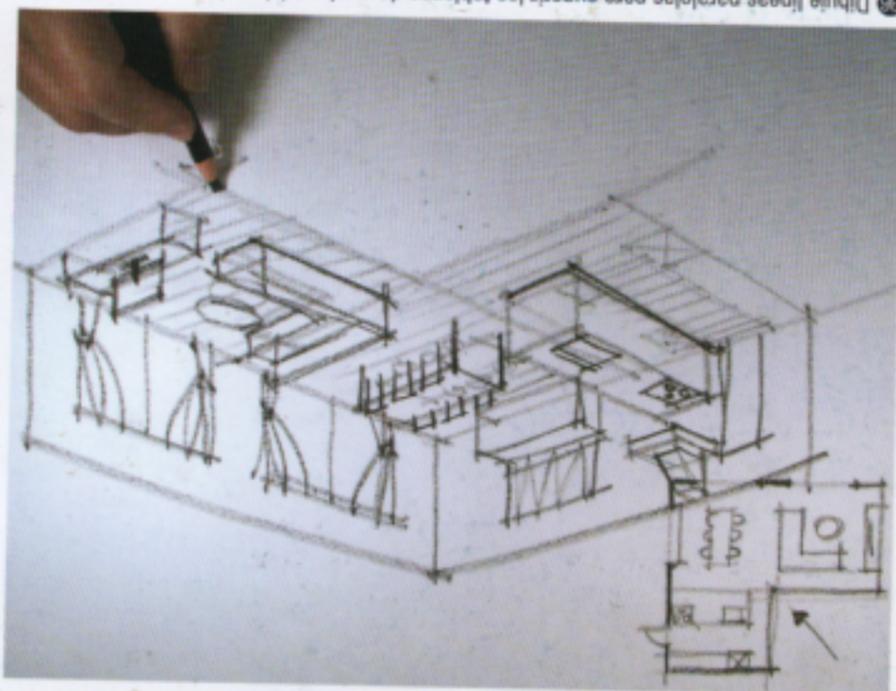


35 Resalte las líneas exteriores.

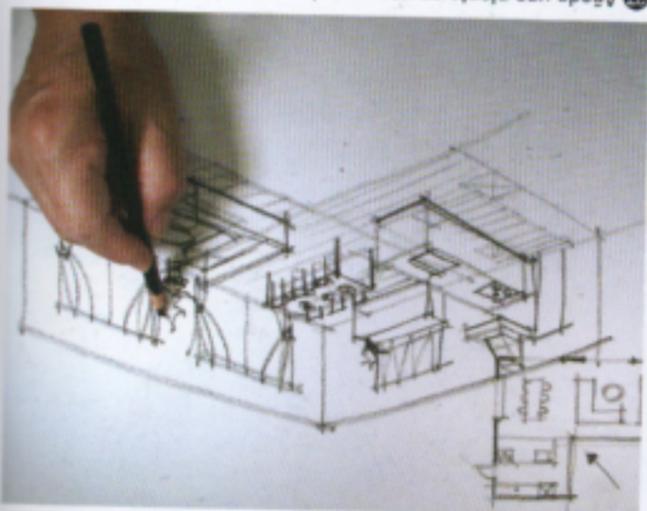


31 Juego de herramientas para aplicar color al croquis. De izquierda a derecha: tizas pasteles sobre papeles de papel, goma moldeable y bolígrafo corrector.

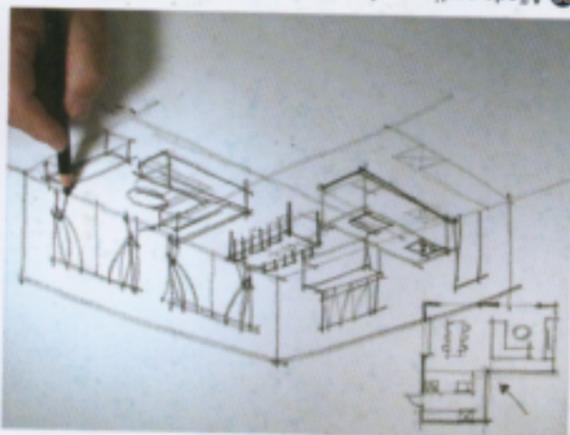
36 Dibuja líneas paralelas para sugerir los tableros de madera del suelo.



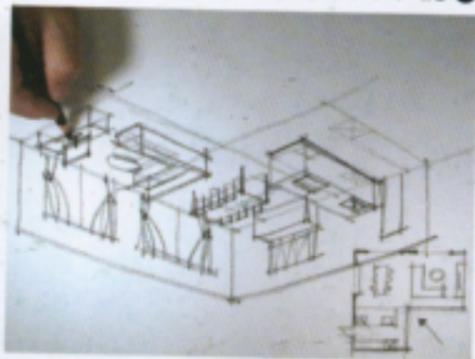
37 Añade una planta en una maceta.



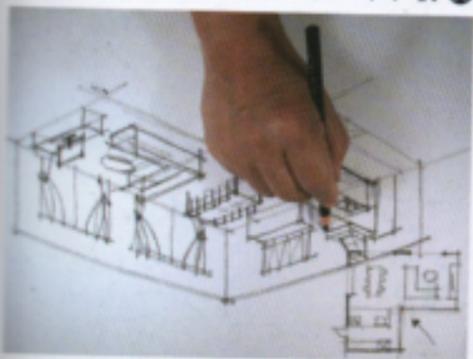
38 Añade cortinas a las puertas correderas de cristal.

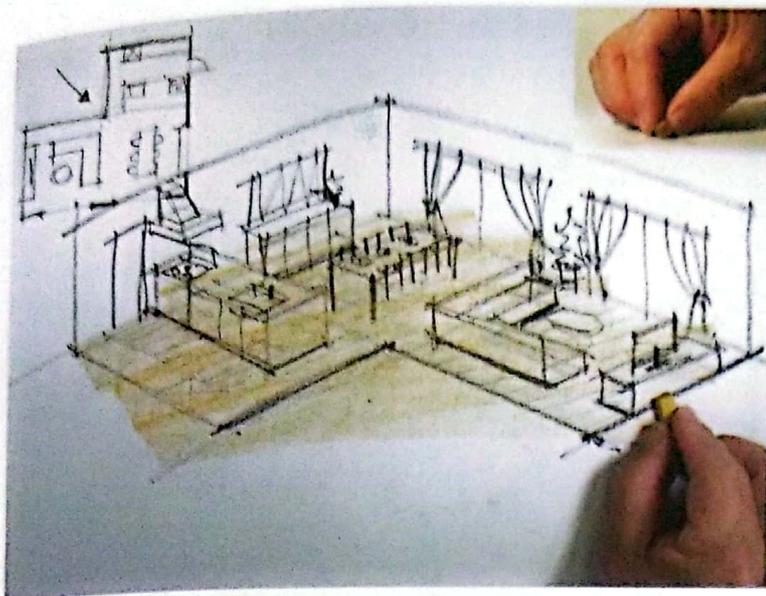


34 Dibuja la televisión.

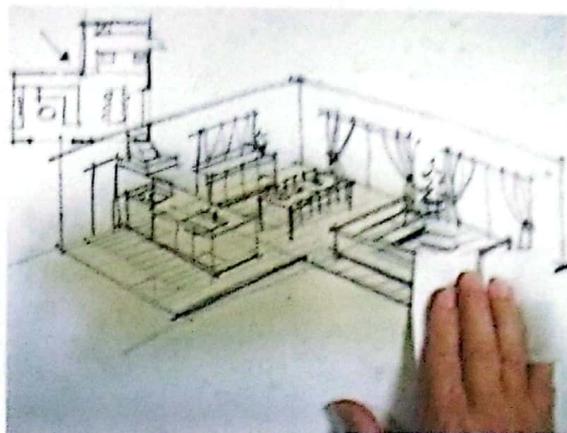


39 Añade la cocina y la campana.

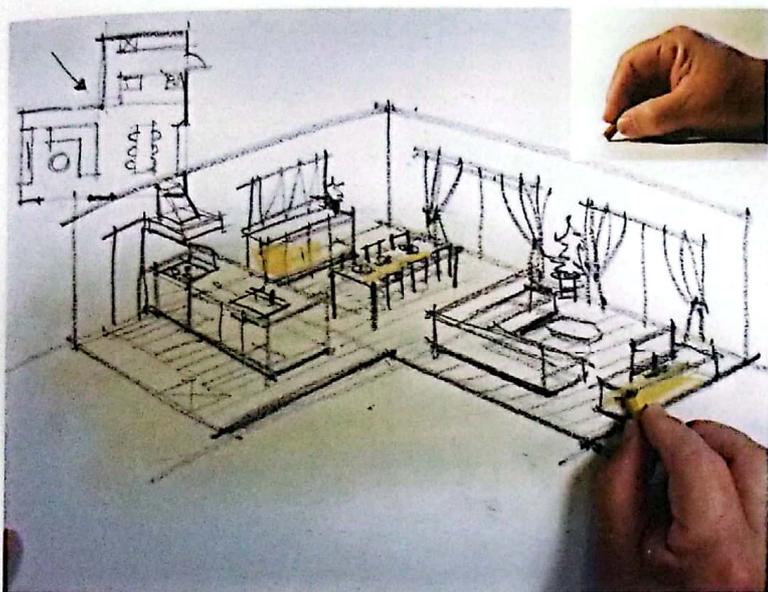




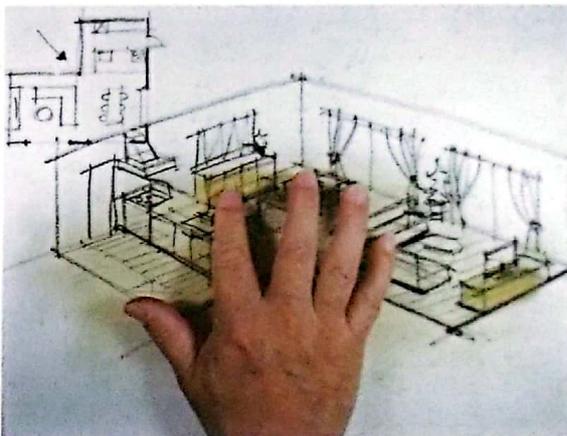
41 Aplique color al suelo. (utilice trazos ligeros, amplios y rápidos).



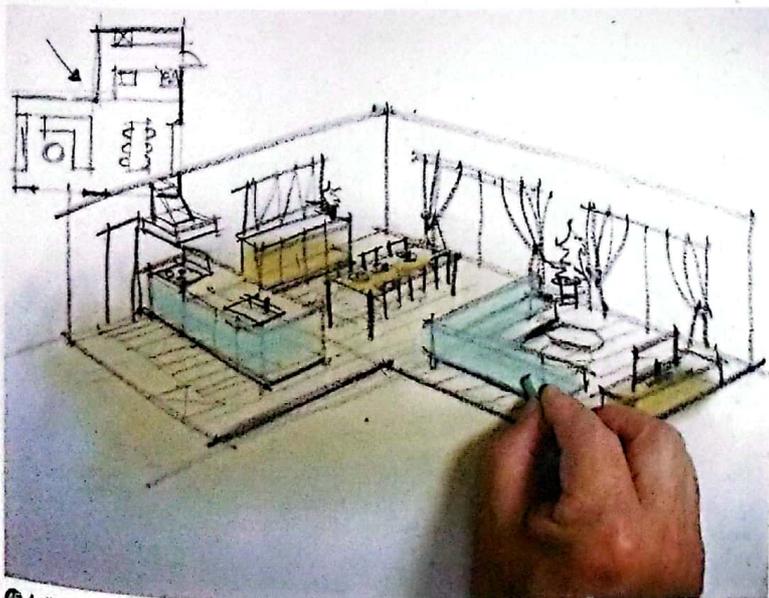
42 Mezcle la tiza pastel con un pañuelo de papel para evitar cualquier irregularidad.



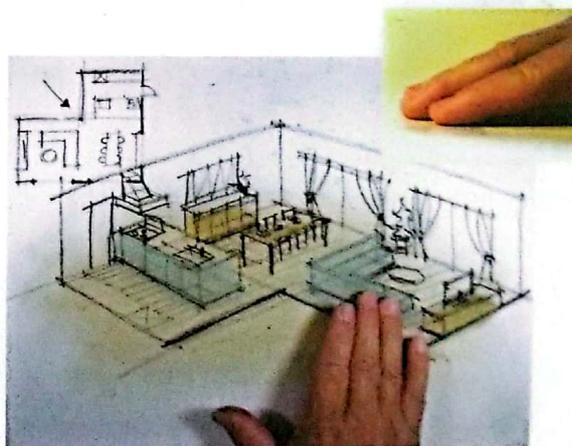
43 Use tizas pasteles para colorear los muebles.



44 El mobiliario es pequeño y con detalles, utilice un dedo para difuminarlo el color de la tiza pastel.



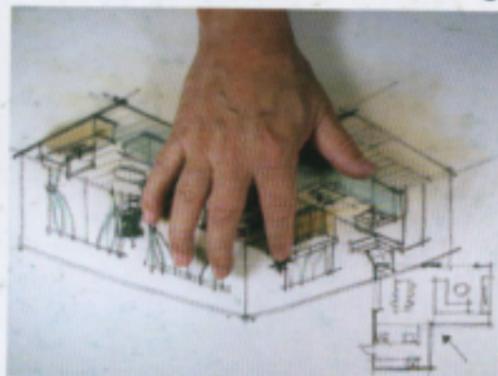
45 Aplique la tiza pastel directamente sobre el mueble de la cocina y el sofá. No se preocupe si traspasa sus contornos.



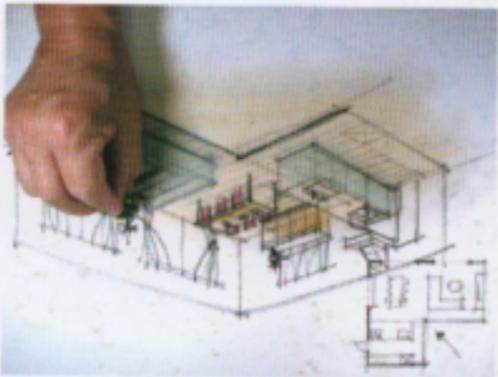
46 Use un dedo para mezclar la tiza pastel.

Segundos
0 30 60 90

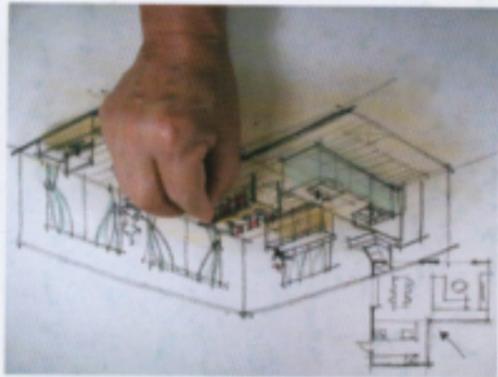
31 Utilice un dedo para difuminar el color de la planta. No se preocupe si sale de los contornos del dibujo base.



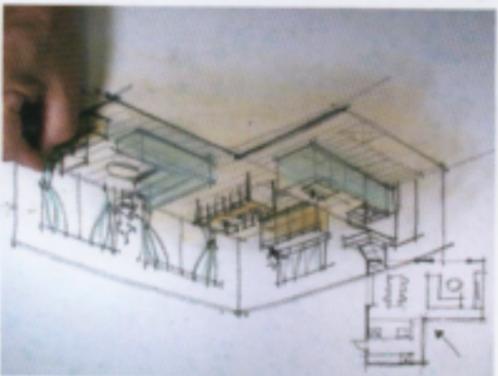
32 Use la tiza pastel en la planta.



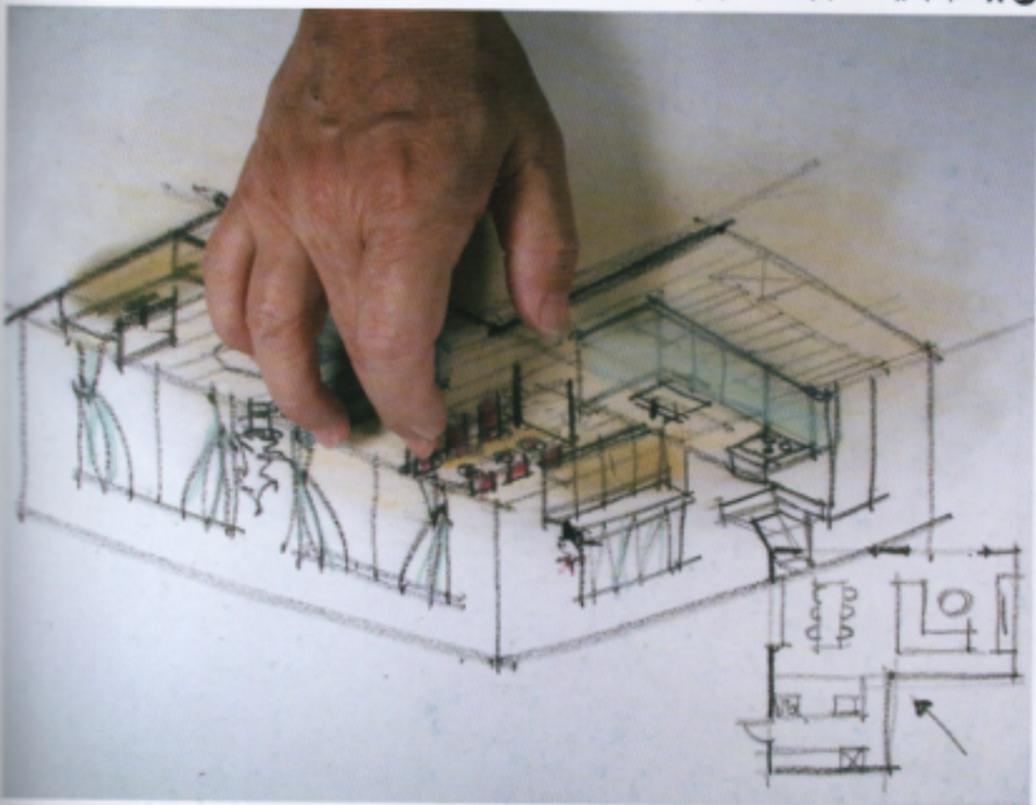
33 Ponga color en las sillas.



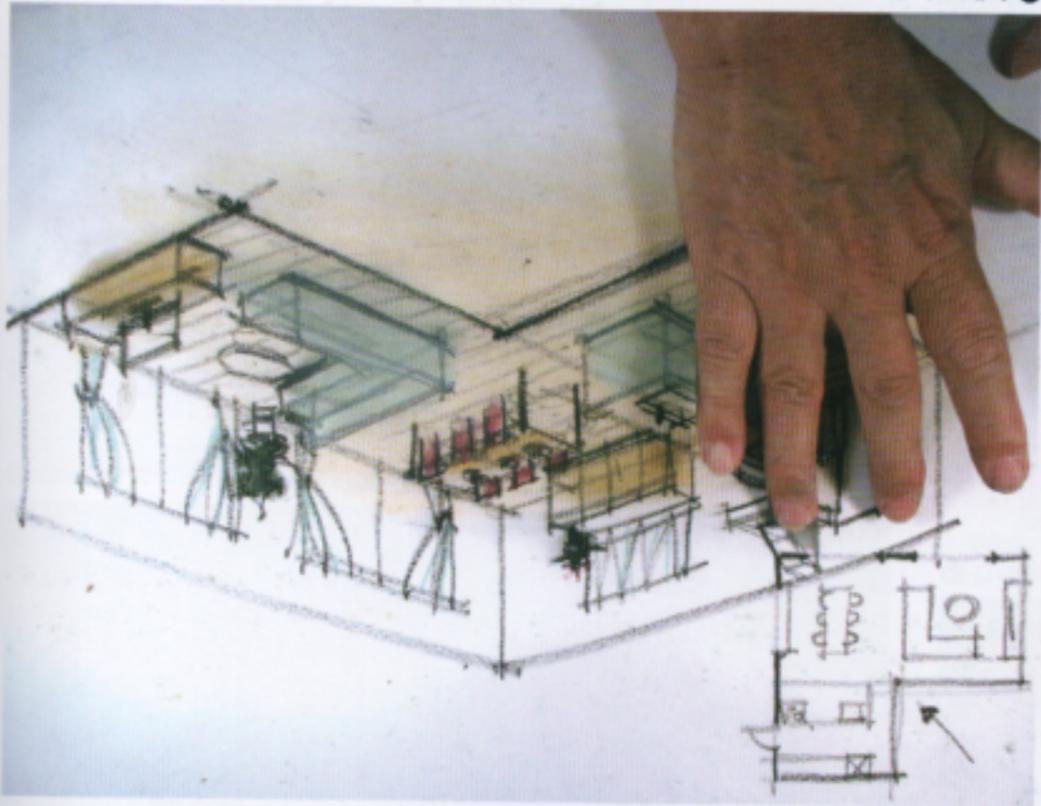
34 Aplique color a las cortinas.

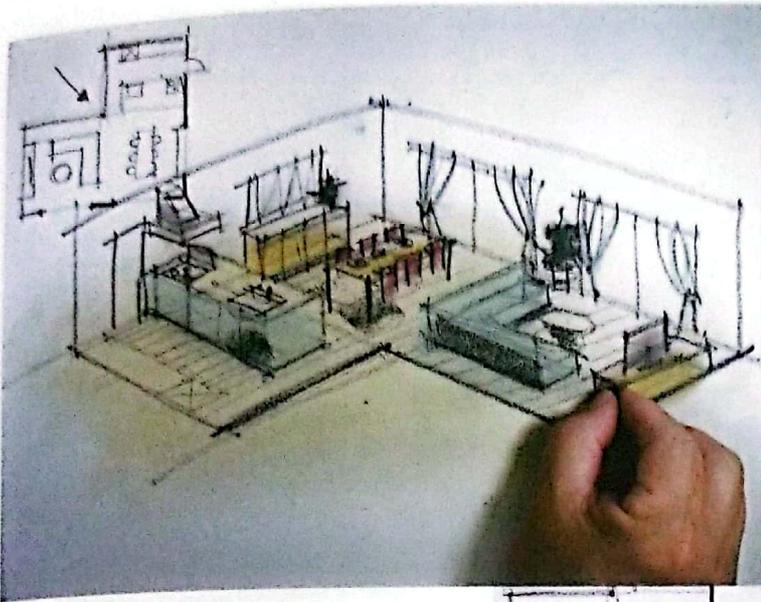


35 Mezcle la tiza pastel con un dedo.



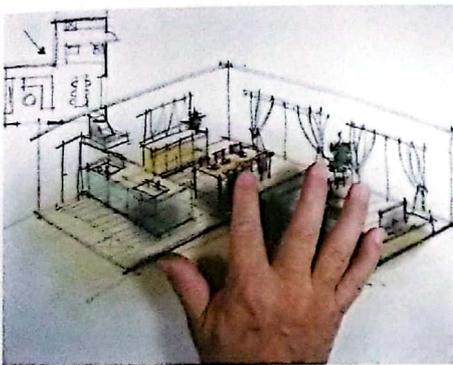
36 Aplique la tiza pastel con un dedo en la campana de la cocina.



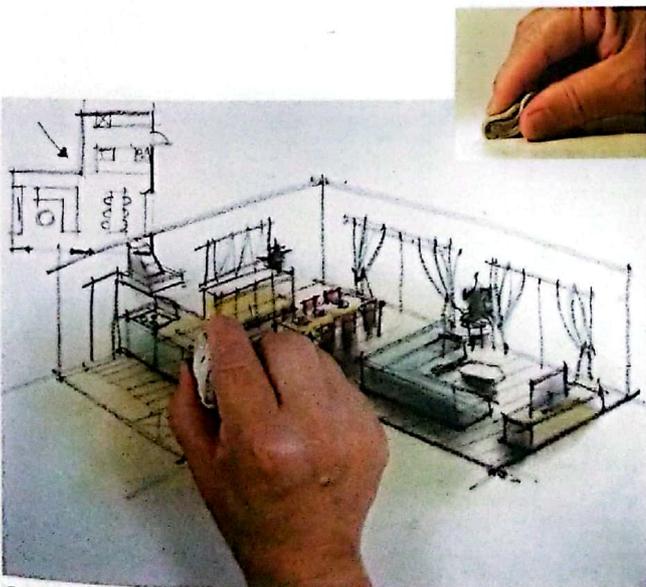
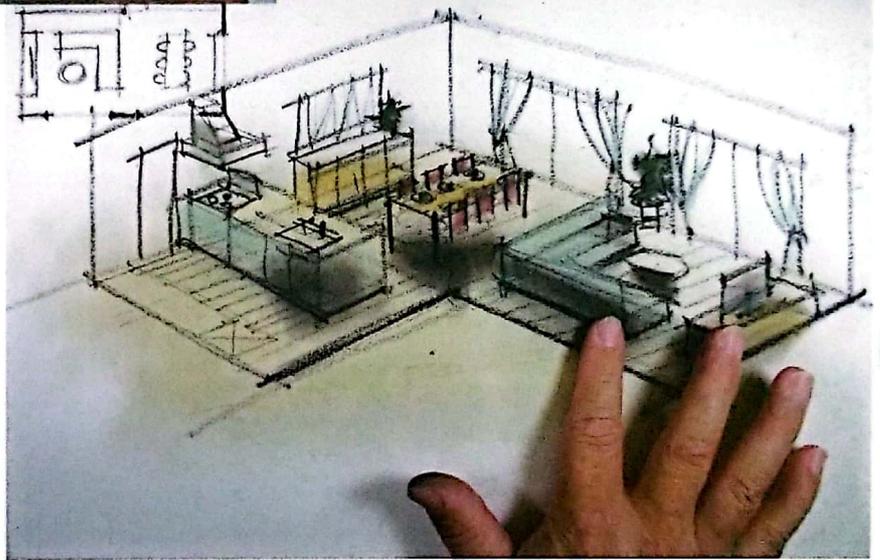


53 Utilice la tiza pastel para generar sombras. (Hágalo suavemente).

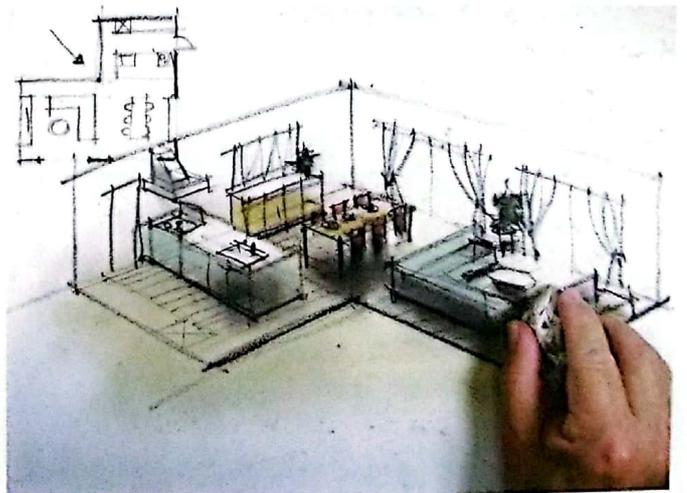
54 Difumine la tiza pastel con un dedo.



55 Genere una sombra del sofá del salón.



56 Utilice una goma moldeable para aclarar la superficie de la encimera.



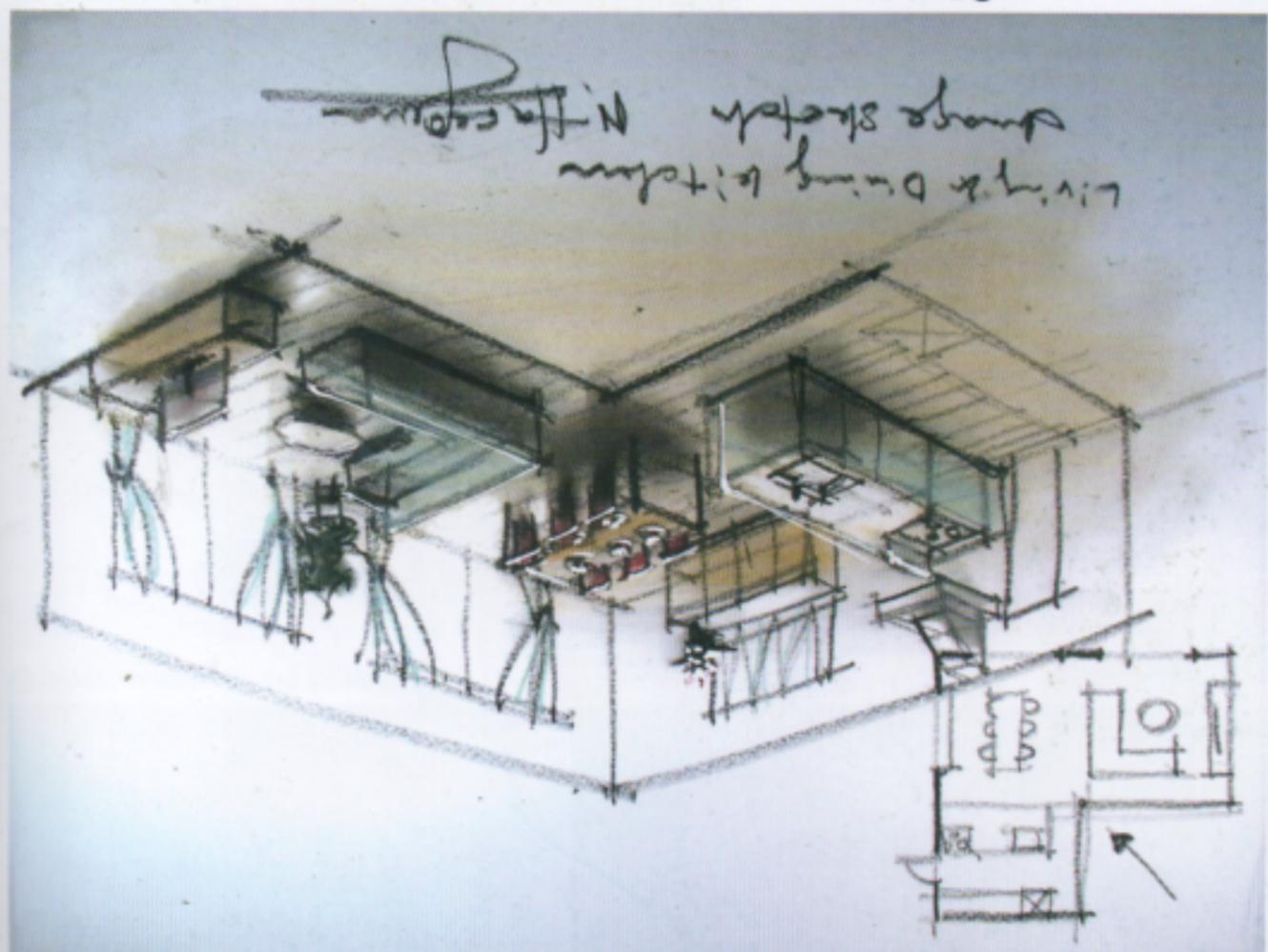
57 Utilice una goma moldeable para aclarar la parte inferior de la puerta corredera de cristal.

0 30 60 90 Segundos

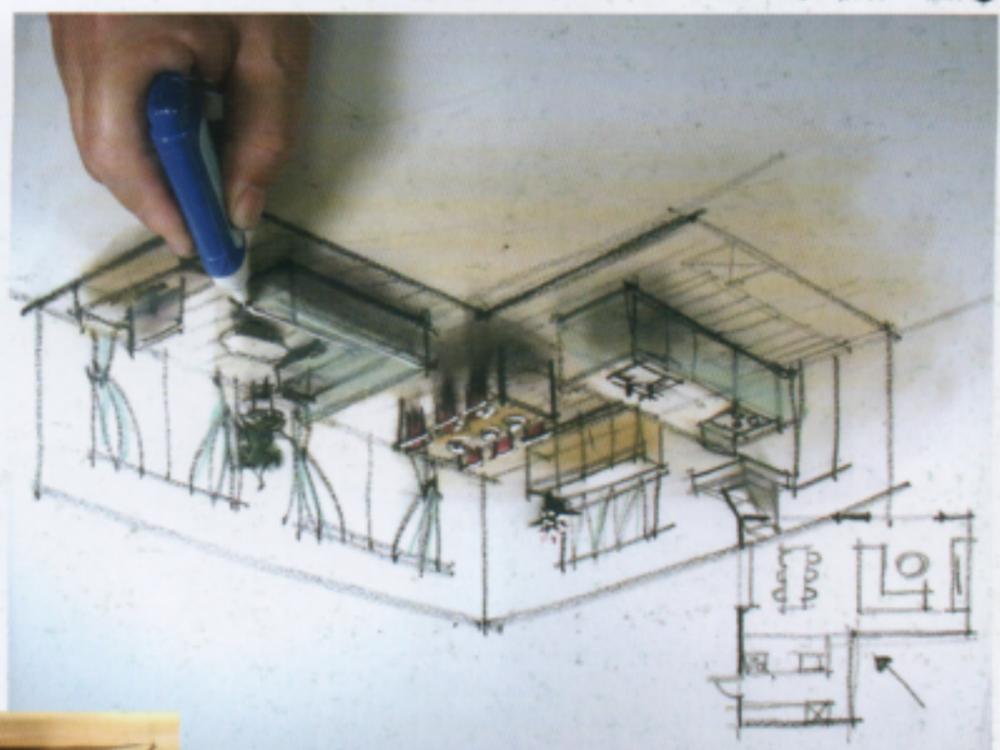


Cuestiones importantes
 (1) Mantenga un ritmo constante al dibujar y añadir color. No se preocupe si este último se extiende fuera de los límites y contornos.
 (2) Enfátice la representación de las zonas brillantes o luminosas.
 (3) Tenga cuidado al aplicar las sombras (hágalo con criterio).

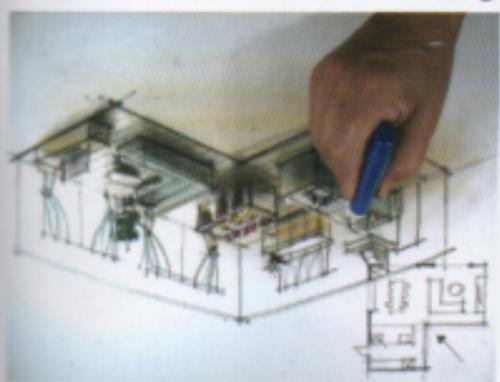
61 Boceto final.



58 Utilice el bolígrafo corrector para realzar algunos elementos.



59 Utilice de nuevo para realzar el tablero del mueble de la cocina.



60 Use el bolígrafo corrector para dar un efecto luminoso al mueble de la cocina.

