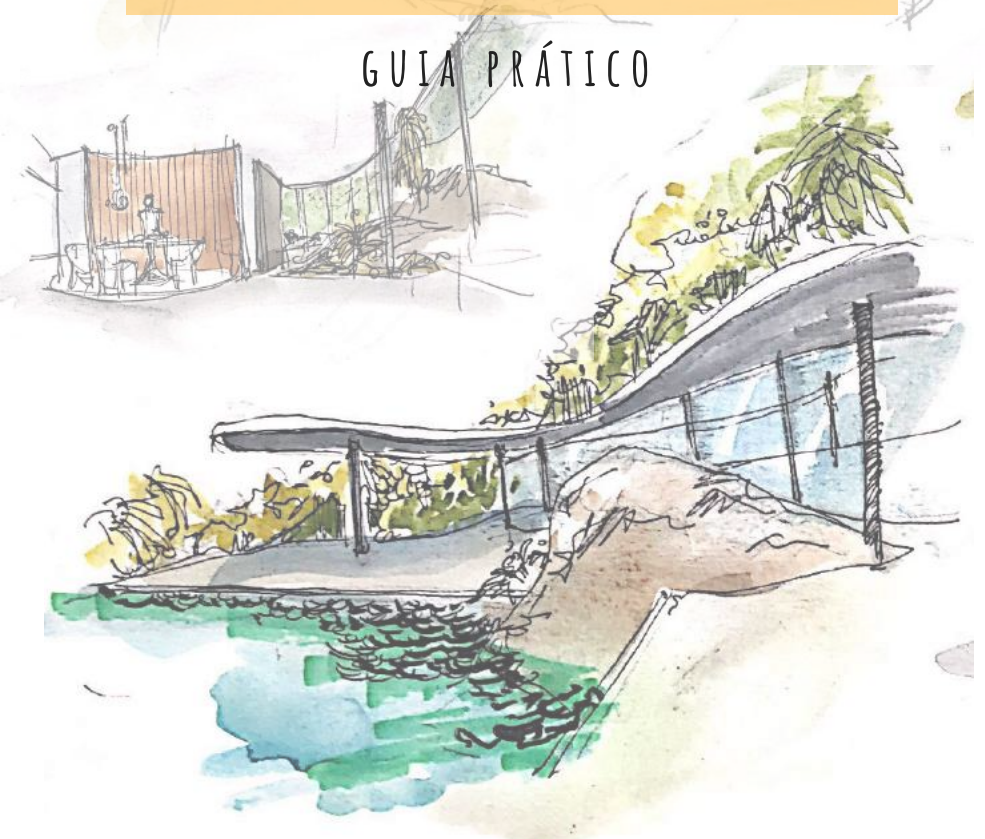
Croquis e sketches de arquitetura

a mão livre

GUIA PRÁTICO



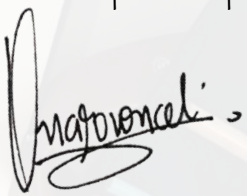
E-BOOK POR ANA BARONCELI

APRESENTAÇÃO

ANA BARONCELI

Meu nome é Ana Baronceli. Arquiteta e Urbanista, formada pela Universidade da Grande Dourados, no Mato Grosso do Sul.

Apaixonada por desenhos de arquitetura, tenho ajudado
estudantes e profissionais a resgatar o prazer de desenhar através de técnicas simples e práticas, que
qualquer um pode aplicar.



O QUE VOCÊ VAI APRENDER NESSE E-BOOK?

Nesse material eu pude sintetizar minhas técnicas de desenho a mão livre.
Aqui você vai aprender maneiras super práticas e diretas ao ponto para começar de vez seus croquis.

Obs: TODOS os desenhos e fotos desse e-book são autorais.

Lista de materiais básica

- Lapiseira ou Lápis (Eu utilizo a espessura 0.9)
- Borracha Plástica
- Conjunto de Cinza (hidrocor) Qualquer marca.
- Nanquins - 0.2/0.5
- Lápis de Cor Aquarelável
- Papel Manteiga ou Sulfite
- Marcador permanente preto

DICAS GERAIS

O papel manteiga é ótimo para começar! As texturas ficam mais suaves, dessa forma você controla melhor o acabamento do seu desenho.

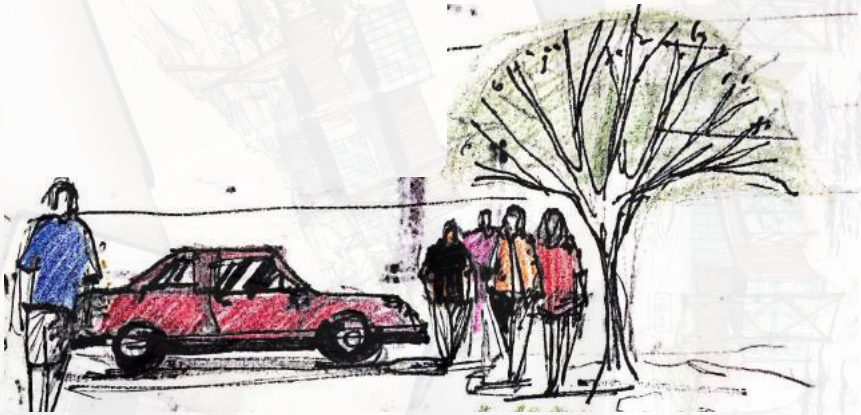
Utilize marcadores e nanquins PERMANENTES para fazer as áreas preenchidas em preto. (borram menos e não soltam tinta em contato com outros materiais)

Prefiro utilizar lápis aquarelável para dar acabamento, fica com uma textura interessante e contínua.

ELEMENTOS DE CROQUI

Os elementos de croquis são responsáveis por dar vida aos desenhos, estabelecer escalas e familiarizar o observador com a cena.
Saber utilizar elementos do cotidiano urbano deixa seu desenho muito mais interessante.

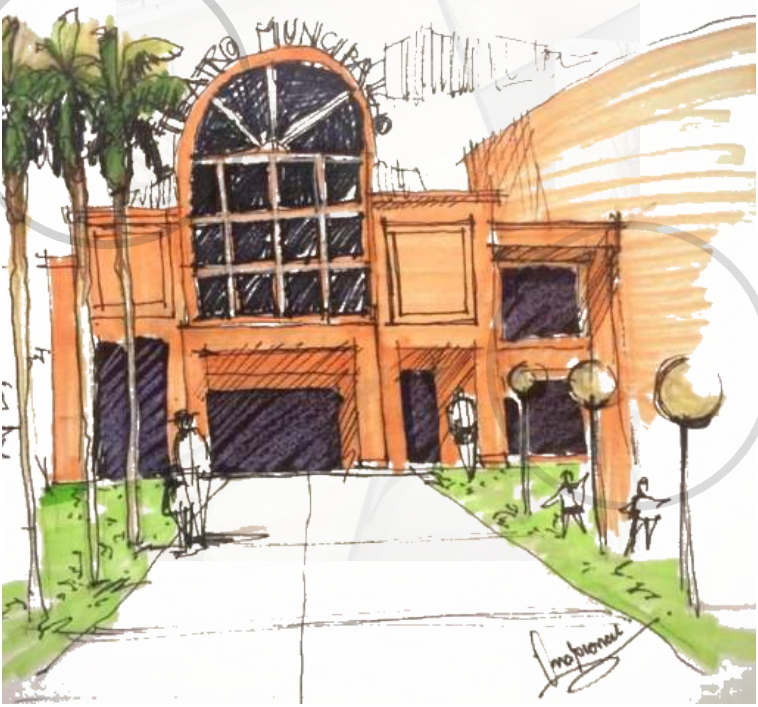
Podem ser carros, árvores, pessoas, mobiliários urbanos etc...



ELEMENTOS DE CROQUI

DICA

Utilize esses elementos para criar pontos de interesse no desenho. São complementos que dão sentido visual. e deixam o croqui mais harmônico.



ELEMENTOS DE CROQUI

VEGETAÇÃO

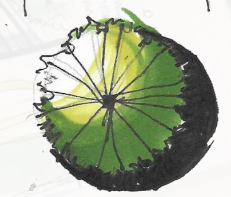
A vegetação traz vida para o desenho, cria silhuetas interessantes e são pontos de interesse que você pode explorar. Olhe como é possível "preencher" o desenho com paisagismo.

VEGETAÇÃO

Compreenda o porte das massas vegetativas. A vegetação sempre terá uma relação de escala com a figura humana.

Grande

8m ou mais

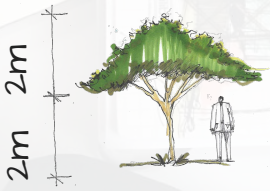


Médio

5m a 8m

Pequeno

4m a 5m



Releitura - Livro "'Criando Paisagens, Benedito Abbud"'.

VEGETAÇÃO

Aprenda a simplificar suas vegetações - preste atenção na silhueta e desconstrua o desenho em partes para que você possa chegar na aparência final. Olhe como fica fácil desenhar uma palmeira:

Para desenhar uma a árvore de copa cheia você pode usar círculos para desconstruir a forma. Essa técnica deixa a aparência da vegetação super orgânica e viva.

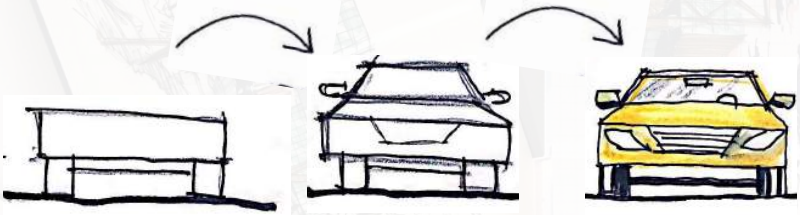
Fica lindo!

ELEMENTOS DE CROQUI

CARROS

Os carros fazem parte do nosso cotidiano e consequentemente da nossa visão de mundo. Incorporar veículos nos seus desenhos deixam eles mais próximos do observador.

Para desenhar carros, encontre formas geométricas simples e crie uma base, mais uma vez tente enxergar as partes!



Escala do carro em relação a figura humana.
*Altura relativa aos modelos mais usuais.

CARROS

DICA

Não tente ângulos muito arriscados no começo, utilize vistas de frente, laterais e traseiras em 2D para ir familiarizando seu olho com as formas.

BRINQUE e teste vários modelos, é divertido!

ELEMENTOS DE CROQUI

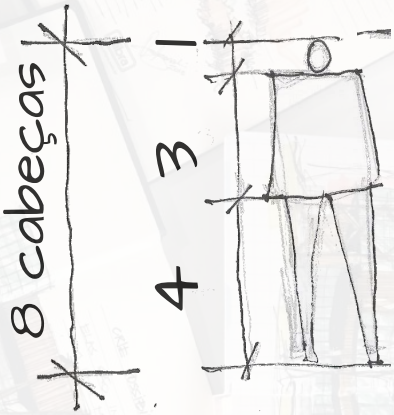
FIGURAS HUMANAS

As figuras humanas são o principal norteador de escala do seu desenho. Seu olho identifica automaticamente a proporção do espaço quando uma figura humana esta inserida no contexto.

FIGURAS HUMANAS

Existem várias maneiras de desenhar figuras humanas, cada arquiteto acaba aderindo seu estilo. O que importa é respeitar a proporção do corpo para que seu olho compreenda melhor a silhueta no desenho.

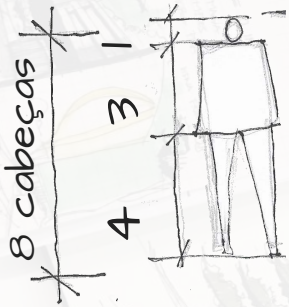
Um jeito fácil de garantir essa proporção é seguir a regra das 8 cabeças

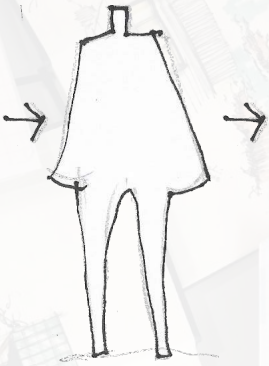


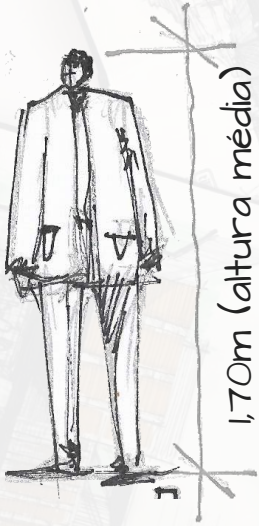
Você define o tamanho da cabeça que sua escala humana terá e dali em diante repete essa medida 3x para o tronco e 4x para as pernas.

FIGURAS HUMANAS

A partir dessa primeira definição você pode utilizar vários estilos para finalizar as escalas humanas.





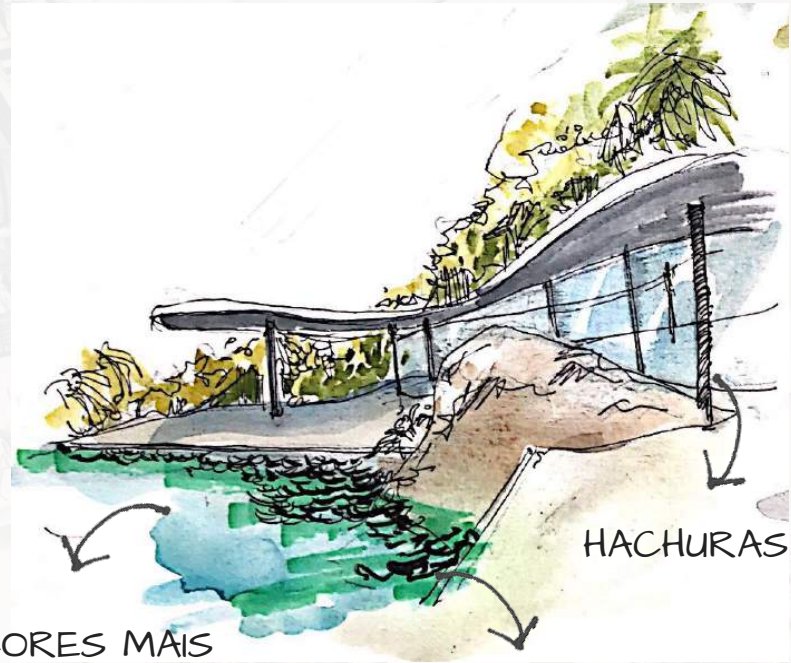


Pode ser mais estilizada ou mais realista.

Você que manda!

Eu gosto de utilizar as mais estilizadas para sketches conceituais e as realistas para desenhos de observação.

PLANOS DO DESENHO

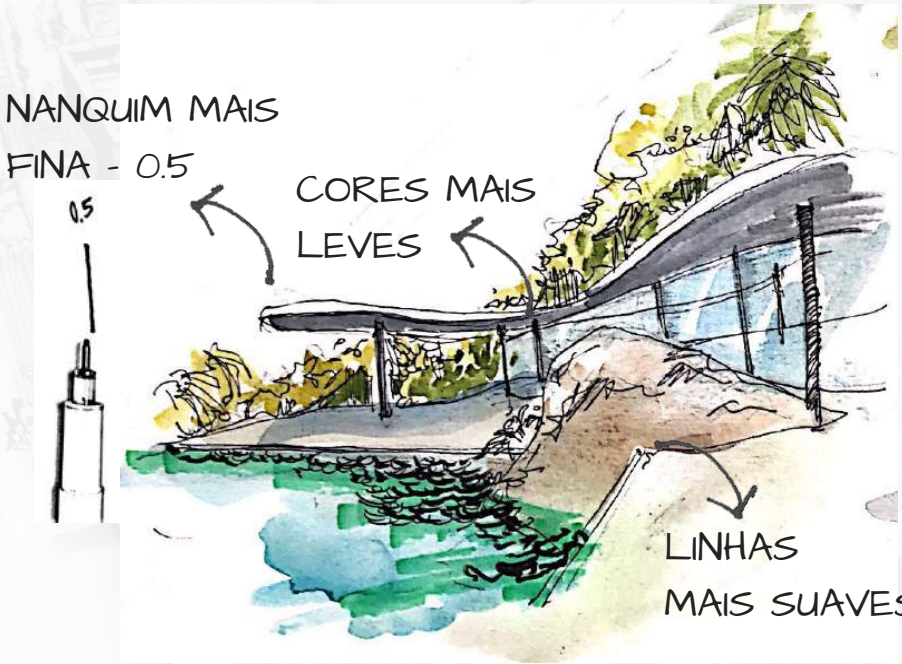


CANETÃO PRETO 1.0

PRIMEIRO PLANO -

O primeiro plano é o que está em destaque. É o foco de atenção do seu desenho.
Geralmente nesse plano utilizo canetas com maior espessura, para dar a sensação de que está mais nítido e próximo do observador.

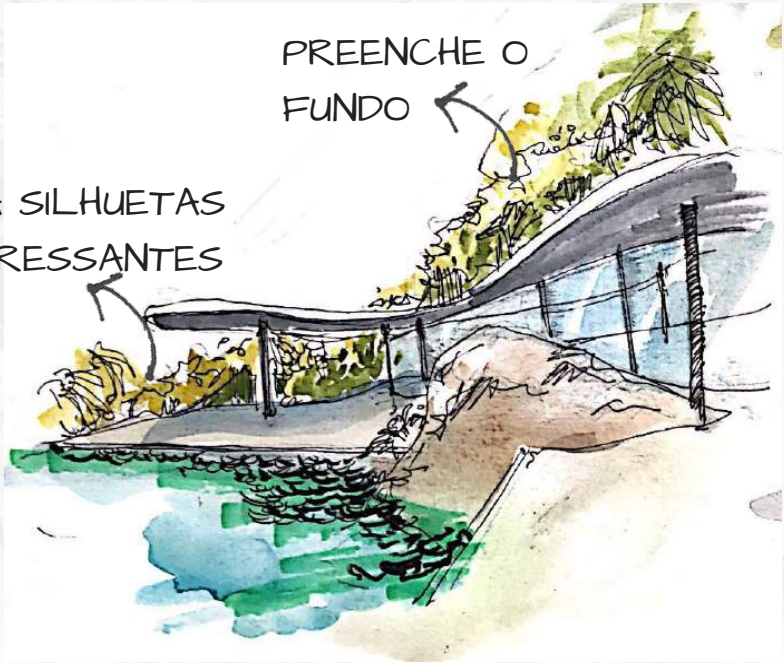
PLANOS DO DESENHO



SEGUNDO PLANO -

O segundo plano do desenho possui linhas mais finas e cores mais suaves. Você pode até criar a sensação que algumas partes parecem ofuscadas e mais distantes.

PLANOS DO DESENHO



PLANO DE FUNDO -

A função do plano de fundo é preencher as "lacunas" do desenho, como céus, vegetações, cidades ofuscadas a distância, etc....
Geralmente utilizo um fundo contrastante para dar vida ao desenho.
*OBS: Você pode optar até mesmo por manter o fundo branco, dependendo do impacto visual que deseja causar.

VISTAS

SIMPLIFIQUE

COMECE COM VISTAS DE FACHADA EM 2D

.Dessa forma o seu olho começa a se familiarizar com as medidas reais e criar um senso de proporção.
Não tente ângulos muito arriscados no começo, deixe seu olho acostumar. Um ótimo treino, é desenhar portas e janelas em vista frontal.

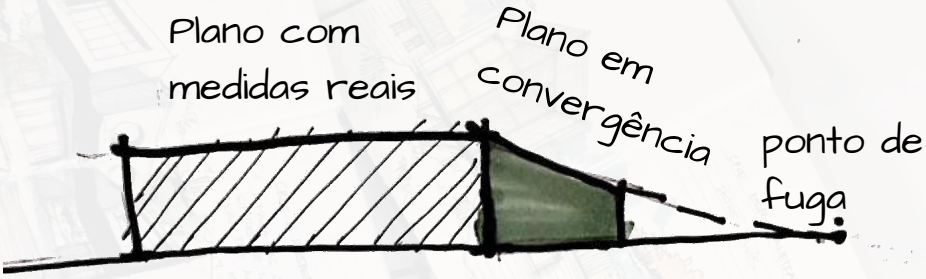
PERSPECTIVA - UM PONTO DE FUGA

UM PONTO DE FUGA

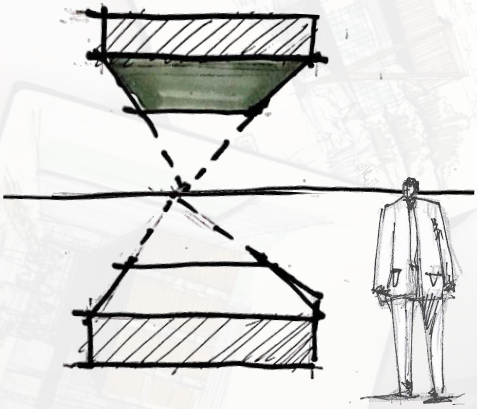
EVOLUA SUAS FACHADAS PARA PERSPECTIVAS DE UM PONTO DE FUGA!

Esse tipo de perspectiva mantém seu plano frontal em medidas reais, assim como as vistas em 2D. Agora você pode adicionar profundidade criando um ponto de convergência.

PERSPECTIVA - UM PONTO DE FUGA



No plano de convergência você começa a exercitar sua noção de proporção, pois ele não possui medidas exatas.



LINHA DO HORIZONTE

A partir da linha do horizonte você define a altura que objeto está em relação ao seu observador.

PERSPECTIVA - DOIS PONTOS DE FUGA

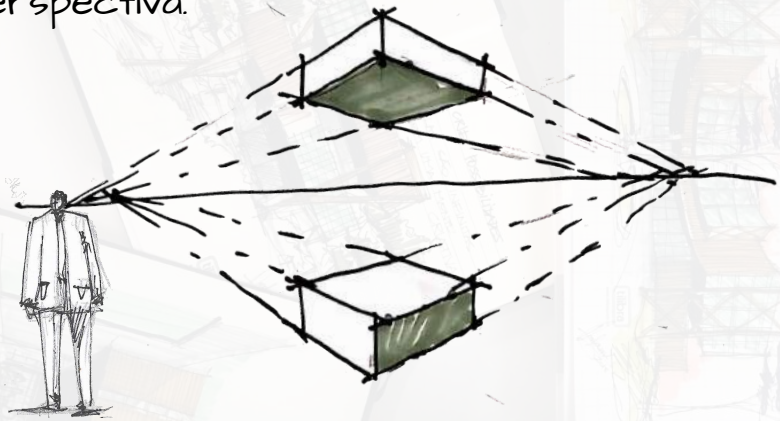
ESSA TÉCNICA É ÓTIMA PARA MOSTRAR UMA COMPOSIÇÃO MAIS COMPLETA DO PROJETO.

Na perspectiva de dois pontos de fuga, você precisa estar dominando bem a proporção dos planos que estão em convergência. Nesse caso não temos medida real para orientar visualmente o desenho, então sempre sugiro que a escala humana esteja presente como elemento de escala.

PERSPECTIVA - DOIS PONTOS DE FUGA

linha do horizonte

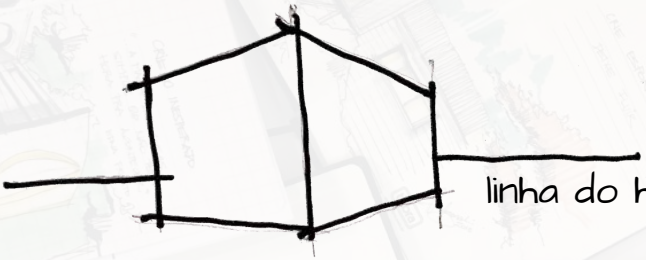
Perceba que você pode explorar uma visão mais global do objeto com esse tipo de perspectiva.



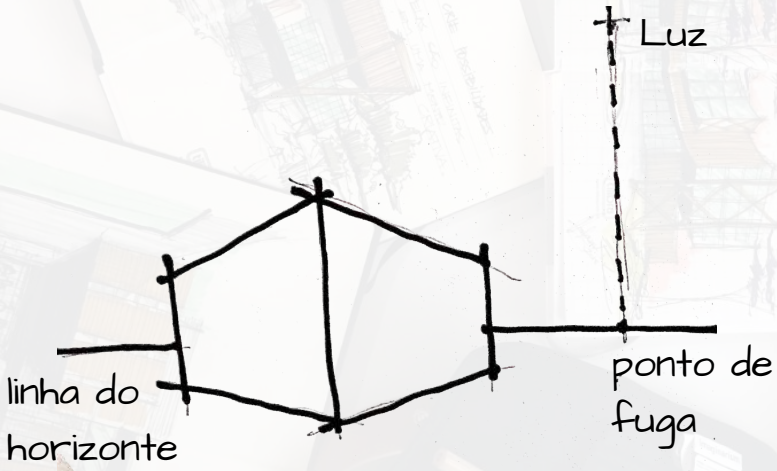
O cruzamento das linhas vão definir seus planos e basta você encontrar as intersecções.

SOMBRAS

Defina o objeto e coloque a linha do horizonte

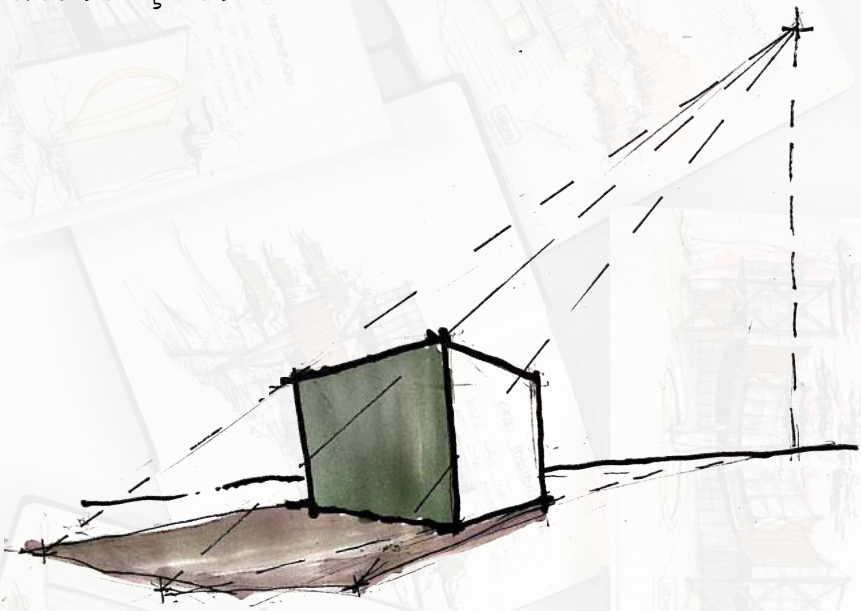


Escolha seu ponto de fuga e altura do foco de luz seguindo o mesmo alinhamento.



SOMBRAS

Passe os pontos do foco de luz nos planos superiores e trace os planos de baixo com o ponto fuga. Agora basta encontrar as intersecções.



DICA

É interessante que você diferencie sua sombra da cor sombreada do objeto para não se confundirem. Isso é possível utilizando o cinza quente para sombras e cinza frio no objeto.

ACABAMENTOS FINAIS

Escureça as bases das vegetações para dar a sensação de sombra.

Faça as sombras das marquises e escureça o plano inferior.

Escureça os cantinhos das janelas para dara sensação de profundidade.

AGORA É SUA VEZ

- Comece compreendendo as proporções do seu desenho;

- Crie bases geométricas para trabalhar;

- Encontre seu estiljo para desenhar os elementos de croqui;

- Aplique sombras;

-Dê os acabamentos finais.

E DIVIRTA-SE!

RECOMENDAÇÕES

Se você quer saber mais sobre materiais, ou está começando agora e precisa de um norte, te recomendo dois vídeos do youtube e um destaque do instagram. Nesse material respondo várias das dúvidas que recebo diariamente, talvez possa te ajudar. Espero que sim!

Lista Mater...

Clique no Play e você será direcionado para o seu material de interesse.

RECOMENDAÇÕES

CONHEÇA OUTROS MATERIAIS GRATUITOS E MEU CURSO DE DESENHO

CLIQUE PARA CONHECER

CLIQUE PARA BAIIXAR

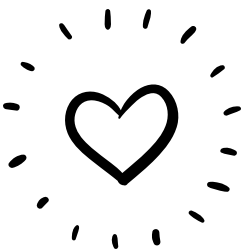
CLIQUE PARA BAIIXAR

A PERSISTÊNCIA REALIZA O IMPOSSÍVEL

provérbio chinês

ACOMPANHE NAS REDES SOCIAIS

contato@anabaronceli.com.br

anabaronceli_arq

obrigada!