

TALLER INTEGRAL DE ARQUITECTURA II

¿Qué es un boceto?

Un boceto, bosquejo, esbozo, estudio, croquis, borrador o sketch, en arte, literatura, arquitectura y en otras disciplinas, engloba las pruebas o intentos previos que se realizan de un proyecto antes del diseño definitivo o la obra final.



Tema principal 11

Tipos de boceto

Boceto burdo:
Esta clasificación y definición puede aplicarse a cualquier obra artística en la cual se utilice el boceto en papel como primer paso para crear una obra.

Boceto comprensivo:
Contiene más detalles del trabajo u obra que se va a efectuar. Se encuentra en un punto medio en la elaboración de un boceto, es decir, no es ni muy elaborado ni tampoco muy simple.

Boceto Dummy:
Este boceto se aproxima más a la idea de arte final, con una composición mucho más completa y con elementos visuales, esquemas a color, fotografías y detalles que explican lo que se usará en la reproducción.

Boceto Teórico:
Este tipo de bocetos son una interpretación teórica de lo que luego se va a trasladar formalmente al diseño de la obra.

Boceto Estructural:
Los bocetos estructurales en cuanto a bocetos de arquitectura, son dibujos que se realizan para estudiar las posibles soluciones de diseño, es decir, opciones y posibilidades de los problemas que se pueden haber planteado en un previo boceto teórico.

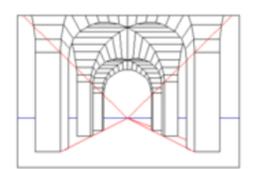
Boceto Formal
Los croquis y bocetos definitivos son los bocetos formales, ya que cuentan con especificaciones técnicas del diseño del proyecto final. Este tipo de boceto es muy específico y cuenta con más características que los anteriores.

Boceto Funcional
Son bocetos que cuentan no solo con un alto contenido a nivel teórico, sino que también consideran diferentes estudios, algunos ya realizados y otros que ayudarán a llevar a cabo el proyecto final. Puede contener cálculos estructurales, de flujos, dinámicas de movimiento, climáticos, etc.

Puntos de fuga

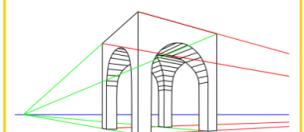
El punto de fuga es un concepto muy antiguo que proviene de la pintura. Es el lugar en el cual convergen dos o más líneas paralelas (que pueden ser reales o no) y que tienden hacia el infinito de una imagen.

Perspectiva frontal: Con un solo punto de fuga sobre el dibujo. Ocurre cuando una de las caras del cubo es paralela al plano de proyección, por tanto dos ejes del espacio son paralelos al plano de proyección. Las proyecciones de las rectas en esas direcciones se verán realmente paralelas en el dibujo.



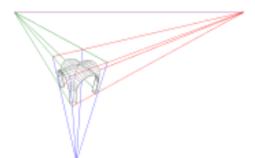
Tema principal 11

Perspectiva oblicua: Con dos puntos de fuga. Ocurre cuando el cubo está parcialmente ladeado, y solo un eje espacial es paralelo al plano de proyección. Las rectas con esa dirección se proyectan realmente paralelas en el dibujo.



Tema principal 11

Perspectiva aérea: Con tres puntos de fuga. Ocurre cuando el cubo está parcialmente ladeado y volcado. Ninguna dirección ortogonal es paralela al plano de proyección.



Tema principal 11