

Noriyoshi Hasegawa

# ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR - 1

Maîtriser le croquis  
de présentation

Cinquième tirage 2014,  
avec nouvelle présentation

**EYROLLES**

The logo graphic for Eyrolles, featuring a horizontal line with a small circle in the center.

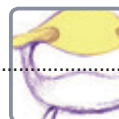
# Sommaire

|                   |   |
|-------------------|---|
| Introduction..... | 4 |
|-------------------|---|

## Chapitre 1 Les styles de dessin ..... 13

Tout espace comporte une foule d'éléments matériels, et c'est la façon dont ils sont disposés qui définit ledit espace. À travers un large éventail d'exemples, ce chapitre présente différents traitements possibles et les styles de dessin qui en résultent.

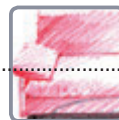
|                 |    |
|-----------------|----|
| ■ Chaises ..... | 14 |
|-----------------|----|



|                |    |
|----------------|----|
| ■ Tables ..... | 16 |
|----------------|----|



|                          |    |
|--------------------------|----|
| ■ Sièges tapissier ..... | 18 |
|--------------------------|----|



|                             |    |
|-----------------------------|----|
| ■ Meubles de rangement..... | 20 |
|-----------------------------|----|



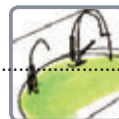
|             |    |
|-------------|----|
| ■ Lits..... | 22 |
|-------------|----|



|                                |    |
|--------------------------------|----|
| ■ Habillages de fenêtres ..... | 24 |
|--------------------------------|----|



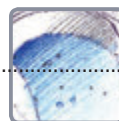
|                            |    |
|----------------------------|----|
| ■ Éléments de cuisine..... | 26 |
|----------------------------|----|



|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| ■ Modules de salle de bains et lavabos..... | 28 |
|---------------------------------------------|----|



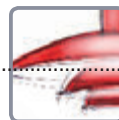
|                    |    |
|--------------------|----|
| ■ Baignoires ..... | 30 |
|--------------------|----|



|                  |    |
|------------------|----|
| ■ Escaliers..... | 32 |
|------------------|----|

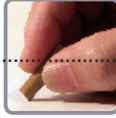
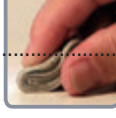


|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| ■ Éclairages et luminaires..... | 34 |
|---------------------------------|----|



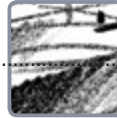
## Chapitre 2 Les outils de dessin indispensables ..... 37

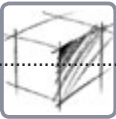
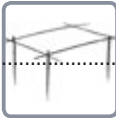
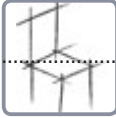
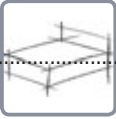
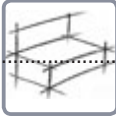
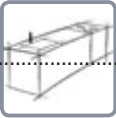
Chaque outil possède ses caractéristiques particulières. Ce chapitre présente les techniques de dessin rapide en montrant comment tirer le meilleur parti des outils. Les crayons à la cire sont idéaux pour les représentations au trait et autres croquis sommaires. Les crayons de couleur donnent une impression de fraîcheur, de légèreté. Les pastels sont parfaits pour poser des couleurs et suggérer une atmosphère. Les marqueurs permettent un traitement vif et délié. La gomme mie de pain est absolument indispensable pour figurer la lumière filtrée par le feuillage, les reflets, les effets d'éclairage. Les stylos correcteurs servent, quant à eux, à poser des rehauts éclatants.

|                               |                                                                                       |    |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ■ Les crayons à la cire.....  |    | 38 |
| ■ Les crayons de couleur..... |     | 40 |
| ■ Les pastels.....            |    | 42 |
| ■ Les marqueurs.....          |    | 44 |
| ■ La gomme mie de pain.....   |  | 46 |
| ■ Les stylos correcteurs..... |   | 48 |

## Chapitre 3 Les techniques de rapidité ..... 49

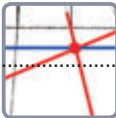
Lorsque vous vous trouvez face à un client, il est essentiel de dessiner vite et de façon compréhensible. Cela ne signifie pas forcément couvrir rapidement la feuille de traits, mais plutôt produire un dessin correct dans un temps donné. Les exemples de ce chapitre montrent comment sélectionner les éléments à représenter et comment les schématiser. Une fois que vous maîtriserez cette approche, vous serez capable de l'appliquer à n'importe quel type de croquis.

|                |                                                                                       |    |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ■ Croquer..... |  | 50 |
| ■ Ombler.....  |   | 52 |

|                                                |                                                                                      |    |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ■ Suggérer la perspective .....                |    | 53 |
| ■ Dessiner une table .....                     |     | 54 |
| ■ Dessiner une table entourée de chaises ..... |    | 56 |
| ■ Dessiner une chaise .....                    |     | 58 |
| ■ Dessiner un lit .....                        |    | 60 |
| ■ Dessiner un canapé .....                     |     | 62 |
| ■ Dessiner un élément de cuisine .....         |   | 64 |
| ■ Dessiner un module de salle de bains .....   |   | 66 |
| ■ Dessiner une baignoire .....                 |  | 68 |
| ■ Dessiner un rideau .....                     |   | 70 |

## Chapitre 4 Le dessin d'avant-projet ..... 71

Un croquis est efficace s'il enrichit la communication avec votre client. Vous maintenez le dialogue avec ce dernier tout en dessinant, et vous parvenez ainsi à donner corps au projet.

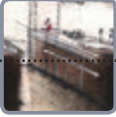
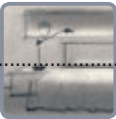
|                                 |                                                                                      |    |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ■ Dessiner en perspective ..... |  | 72 |
| ■ La perspective centrale ..... |   | 76 |

|                                                            |                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Exercice 1 : salle de séjour.....                        |   | 78  |
| ■ Exercice 2 : cuisine .....                               |    | 79  |
| ■ Exercice 3 : chambre .....                               |   | 80  |
| ■ Choisir un point de vue .....                            |    | 81  |
| ■ Application 1 : salle de séjour.....                     |   | 82  |
| ■ Application 2 : cuisine avec les éléments en L .....     |    | 90  |
| ■ Application 3 : chambre, avec deux points de fuite ..... |  | 96  |
| ■ Application 4 : pièces en enfilade .....                 |   | 104 |

## Chapitre 5 Le dessin définitif ..... 113

Ce chapitre traite de la réalisation de dessins qui s'apparentent davantage à de véritables illustrations qu'à de simples croquis. Ils servent à présenter le projet définitif au client de façon efficace. Ils sont le fruit abouti des dessins d'avant-projets. Si la rapidité d'exécution est un facteur non négligeable, le soin accordé au rendu et aux détails revêt bien plus d'importance à ce stade du travail. Un dessin définitif doit non seulement être assez explicite pour servir de référence durant toute la phase de mise en œuvre, mais il doit aussi valoriser le projet du client, autant que votre habileté à l'avoir écouté avec attention.

|                                              |                                                                                       |     |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Personnages.....                           |  | 114 |
| ■ Bouquets de fleurs et plantes vertes ..... |   | 116 |
| ■ Végétation extérieure.....                 |  | 118 |

|                                                                  |                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Espace ouvert sur l'extérieur .....                            |    | 120 |
| ■ Espace à mobilier blanc, ouvert sur une terrasse fleurie ..... |     | 126 |
| ■ Espace à mobilier foncé, ouvert sur un jardin.....             |    | 130 |
| ■ Cuisine avec escalier hélicoïdal .....                         |     | 136 |
| ■ Grand hall avec canapé .....                                   |    | 138 |
| ■ Baignoire et chaise longue.....                                |     | 140 |
| ■ Terrasse de café.....                                          |   | 142 |
| ■ Restaurant en atrium .....                                     |   | 143 |
| ■ Cuisine rouge avec baie vitrée .....                           |  | 144 |
| ■ Salle à manger vitrée.....                                     |   | 145 |
| ■ Chambre blanche .....                                          |  | 146 |
| ■ Vestibule avec vue sur jardin .....                            |   | 147 |
| ■ Détail d'éclairage.....                                        |  | 148 |
| ■ Salle à manger japonaise.....                                  |   | 149 |

|                                       |                                                                                     |     |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Terrasse au bord d'une piscine..... |  | 150 |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|

## Chapitre 6 Le dessin numérique..... 151

Ce chapitre présente le principe général du dessin d'architecture intérieure assisté par ordinateur. L'écran de ce dernier se substitue au carnet à croquis, et une tablette graphique remplace les crayons ou autres outils traditionnels. Cette technique exige un peu de pratique pour être maîtrisée. Cependant, dès que vous vous serez familiarisé avec les outils numériques, vous serez capable d'exécuter des dessins aussi aisément qu'à la main, en appliquant les mêmes méthodes de construction. Cela enrichira alors le dialogue avec vos clients, car vous pourrez leur fournir des projets imprimés ou les leur présenter sur un grand écran.

|                                             |                                                                                      |     |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Utiliser une tablette graphique .....     |    | 152 |
| ■ Principe de construction d'un espace..... |  | 154 |
| ■ Exercice : salle à manger/cuisine .....   |  | 156 |

|                                                                                                                               |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
|  Démonstration en 90 secondes : table..... | 59→161  |
|  Démonstration en 90 secondes : salon..... | 162→118 |
|  Démonstration en 90 secondes : lit .....  | 114→58  |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Postface.....               | 160 |
| Biographie de l'auteur..... | 161 |

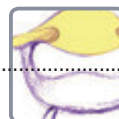
# Sommaire

|                   |   |
|-------------------|---|
| Introduction..... | 4 |
|-------------------|---|

## Chapitre 1 Les styles de dessin ..... 13

Tout espace comporte une foule d'éléments matériels, et c'est la façon dont ils sont disposés qui définit ledit espace. À travers un large éventail d'exemples, ce chapitre présente différents traitements possibles et les styles de dessin qui en résultent.

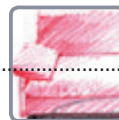
|                 |    |
|-----------------|----|
| ■ Chaises ..... | 14 |
|-----------------|----|



|                |    |
|----------------|----|
| ■ Tables ..... | 16 |
|----------------|----|



|                          |    |
|--------------------------|----|
| ■ Sièges tapissier ..... | 18 |
|--------------------------|----|



|                             |    |
|-----------------------------|----|
| ■ Meubles de rangement..... | 20 |
|-----------------------------|----|



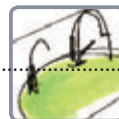
|             |    |
|-------------|----|
| ■ Lits..... | 22 |
|-------------|----|



|                                |    |
|--------------------------------|----|
| ■ Habillages de fenêtres ..... | 24 |
|--------------------------------|----|



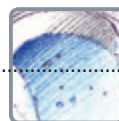
|                            |    |
|----------------------------|----|
| ■ Éléments de cuisine..... | 26 |
|----------------------------|----|



|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| ■ Modules de salle de bains et lavabos..... | 28 |
|---------------------------------------------|----|



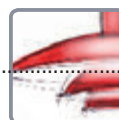
|                    |    |
|--------------------|----|
| ■ Baignoires ..... | 30 |
|--------------------|----|



|                  |    |
|------------------|----|
| ■ Escaliers..... | 32 |
|------------------|----|

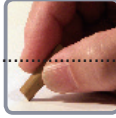
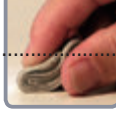


|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| ■ Éclairages et luminaires..... | 34 |
|---------------------------------|----|



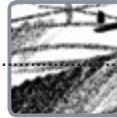
## Chapitre 2 Les outils de dessin indispensables ..... 37

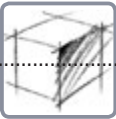
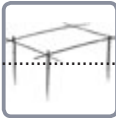
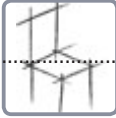
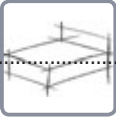
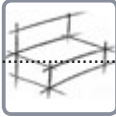
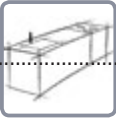
Chaque outil possède ses caractéristiques particulières. Ce chapitre présente les techniques de dessin rapide en montrant comment tirer le meilleur parti des outils. Les crayons à la cire sont idéaux pour les représentations au trait et autres croquis sommaires. Les crayons de couleur donnent une impression de fraîcheur, de légèreté. Les pastels sont parfaits pour poser des couleurs et suggérer une atmosphère. Les marqueurs permettent un traitement vif et délié. La gomme mie de pain est absolument indispensable pour figurer la lumière filtrée par le feuillage, les reflets, les effets d'éclairage. Les stylos correcteurs servent, quant à eux, à poser des rehauts éclatants.

|                               |                                                                                       |    |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ■ Les crayons à la cire.....  |    | 38 |
| ■ Les crayons de couleur..... |     | 40 |
| ■ Les pastels.....            |    | 42 |
| ■ Les marqueurs.....          |    | 44 |
| ■ La gomme mie de pain.....   |  | 46 |
| ■ Les stylos correcteurs..... |   | 48 |

## Chapitre 3 Les techniques de rapidité ..... 49

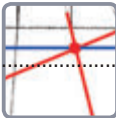
Lorsque vous vous trouvez face à un client, il est essentiel de dessiner vite et de façon compréhensible. Cela ne signifie pas forcément couvrir rapidement la feuille de traits, mais plutôt produire un dessin correct dans un temps donné. Les exemples de ce chapitre montrent comment sélectionner les éléments à représenter et comment les schématiser. Une fois que vous maîtriserez cette approche, vous serez capable de l'appliquer à n'importe quel type de croquis.

|                |                                                                                       |    |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ■ Croquer..... |  | 50 |
| ■ Ombre.....   |   | 52 |

|                                                |                                                                                      |    |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ■ Suggérer la perspective .....                |    | 53 |
| ■ Dessiner une table .....                     |     | 54 |
| ■ Dessiner une table entourée de chaises ..... |    | 56 |
| ■ Dessiner une chaise .....                    |     | 58 |
| ■ Dessiner un lit .....                        |    | 60 |
| ■ Dessiner un canapé .....                     |     | 62 |
| ■ Dessiner un élément de cuisine .....         |   | 64 |
| ■ Dessiner un module de salle de bains .....   |   | 66 |
| ■ Dessiner une baignoire .....                 |  | 68 |
| ■ Dessiner un rideau .....                     |   | 70 |

## Chapitre 4 Le dessin d'avant-projet ..... 71

Un croquis est efficace s'il enrichit la communication avec votre client. Vous maintenez le dialogue avec ce dernier tout en dessinant, et vous parvenez ainsi à donner corps au projet.

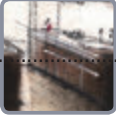
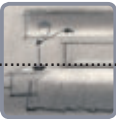
|                                 |                                                                                      |    |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ■ Dessiner en perspective ..... |  | 72 |
| ■ La perspective centrale ..... |   | 76 |

|                                                            |                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Exercice 1 : salle de séjour.....                        |   | 78  |
| ■ Exercice 2 : cuisine .....                               |    | 79  |
| ■ Exercice 3 : chambre .....                               |   | 80  |
| ■ Choisir un point de vue .....                            |    | 81  |
| ■ Application 1 : salle de séjour.....                     |   | 82  |
| ■ Application 2 : cuisine avec les éléments en L .....     |    | 90  |
| ■ Application 3 : chambre, avec deux points de fuite ..... |  | 96  |
| ■ Application 4 : pièces en enfilade .....                 |   | 104 |

## Chapitre 5 Le dessin définitif ..... 113

Ce chapitre traite de la réalisation de dessins qui s'apparentent davantage à de véritables illustrations qu'à de simples croquis. Ils servent à présenter le projet définitif au client de façon efficace. Ils sont le fruit abouti des dessins d'avant-projets. Si la rapidité d'exécution est un facteur non négligeable, le soin accordé au rendu et aux détails revêt bien plus d'importance à ce stade du travail. Un dessin définitif doit non seulement être assez explicite pour servir de référence durant toute la phase de mise en œuvre, mais il doit aussi valoriser le projet du client, autant que votre habileté à l'avoir écouté avec attention.

|                                              |                                                                                       |     |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Personnages.....                           |  | 114 |
| ■ Bouquets de fleurs et plantes vertes ..... |   | 116 |
| ■ Végétation extérieure.....                 |  | 118 |

|                                                                  |                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Espace ouvert sur l'extérieur .....                            |    | 120 |
| ■ Espace à mobilier blanc, ouvert sur une terrasse fleurie ..... |     | 126 |
| ■ Espace à mobilier foncé, ouvert sur un jardin.....             |    | 130 |
| ■ Cuisine avec escalier hélicoïdal .....                         |     | 136 |
| ■ Grand hall avec canapé .....                                   |    | 138 |
| ■ Baignoire et chaise longue.....                                |     | 140 |
| ■ Terrasse de café.....                                          |   | 142 |
| ■ Restaurant en atrium .....                                     |   | 143 |
| ■ Cuisine rouge avec baie vitrée .....                           |  | 144 |
| ■ Salle à manger vitrée.....                                     |   | 145 |
| ■ Chambre blanche .....                                          |  | 146 |
| ■ Vestibule avec vue sur jardin .....                            |   | 147 |
| ■ Détail d'éclairage.....                                        |  | 148 |
| ■ Salle à manger japonaise.....                                  |   | 149 |

|                                       |                                                                                     |     |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Terrasse au bord d'une piscine..... |  | 150 |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|

## Chapitre 6 Le dessin numérique..... 151

Ce chapitre présente le principe général du dessin d'architecture intérieure assisté par ordinateur. L'écran de ce dernier se substitue au carnet à croquis, et une tablette graphique remplace les crayons ou autres outils traditionnels. Cette technique exige un peu de pratique pour être maîtrisée. Cependant, dès que vous vous serez familiarisé avec les outils numériques, vous serez capable d'exécuter des dessins aussi aisément qu'à la main, en appliquant les mêmes méthodes de construction. Cela enrichira alors le dialogue avec vos clients, car vous pourrez leur fournir des projets imprimés ou les leur présenter sur un grand écran.

|                                             |                                                                                      |     |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ■ Utiliser une tablette graphique .....     |    | 152 |
| ■ Principe de construction d'un espace..... |  | 154 |
| ■ Exercice : salle à manger/cuisine .....   |  | 156 |

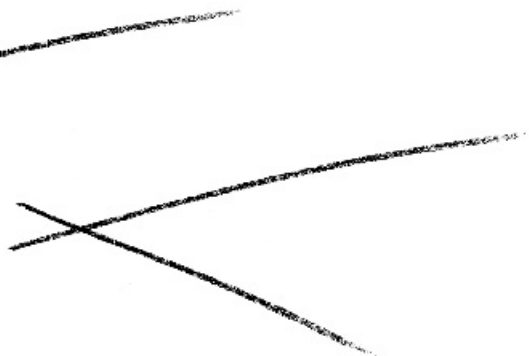
|                                                                                                                               |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
|  Démonstration en 90 secondes : table..... | 59→161  |
|  Démonstration en 90 secondes : salon..... | 162→118 |
|  Démonstration en 90 secondes : lit .....  | 114→58  |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Postface.....               | 160 |
| Biographie de l'auteur..... | 161 |

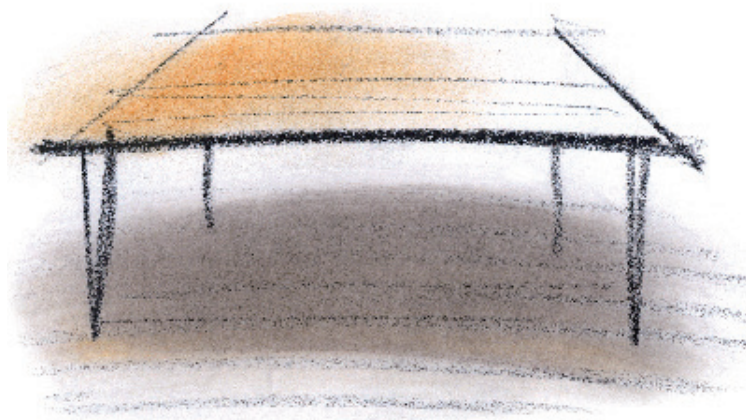
# Dessiner une table

Cette double page vous apprend à dessiner une table standard. Exercez-vous jusqu'à être capable d'y parvenir en une dizaine de secondes.

- ① Tracez une ligne oblique montant vers le coin supérieur droit de la composition.



- ② Entrecroisez vivement une ligne oblique descendant vers le coin inférieur droit.



- ③ Tracez une ligne oblique parallèle à celle de l'étape 2.

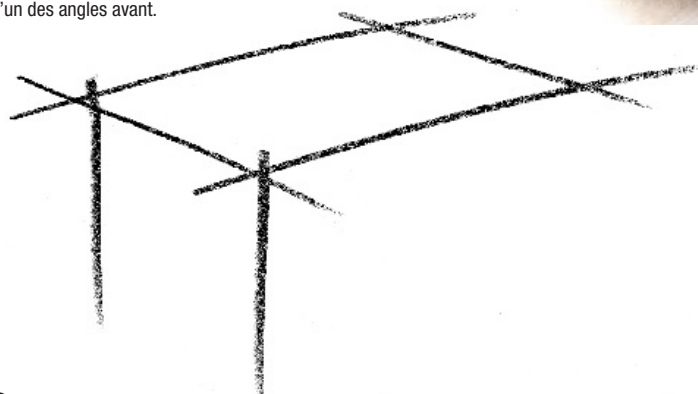
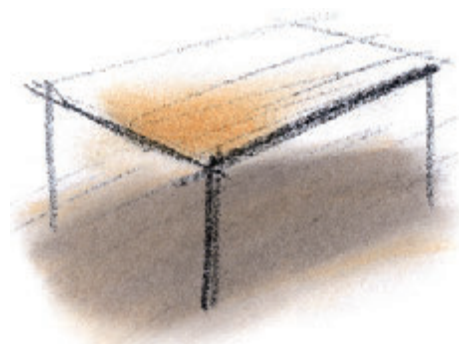


- ④ Ajoutez une ligne oblique parallèle à celle de l'étape 1. Rapidement tracées, les lignes dépassent des angles.

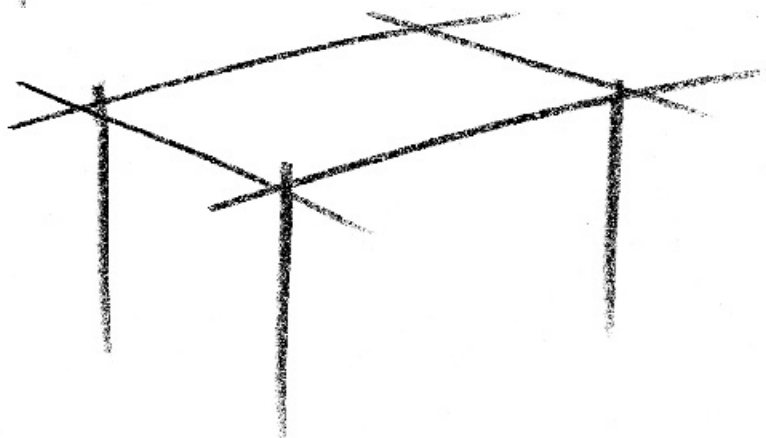




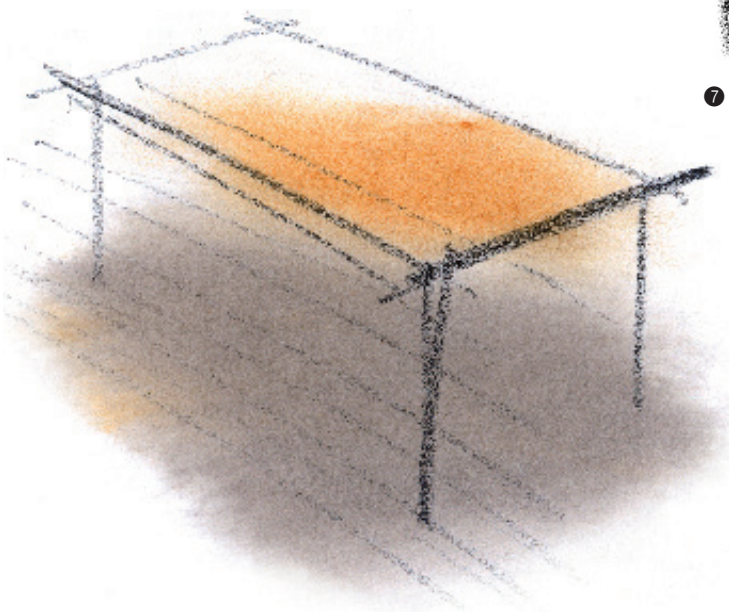
5 Dessinez un pied sous l'un des angles avant.



6 Dessinez un pied sous l'autre angle avant.

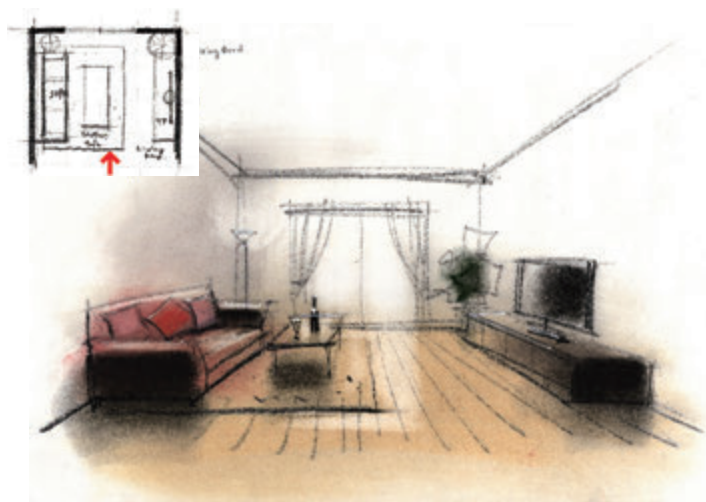


7 Dessinez un troisième pied. Il n'est pas nécessaire de représenter le quatrième. Le croquis est terminé.



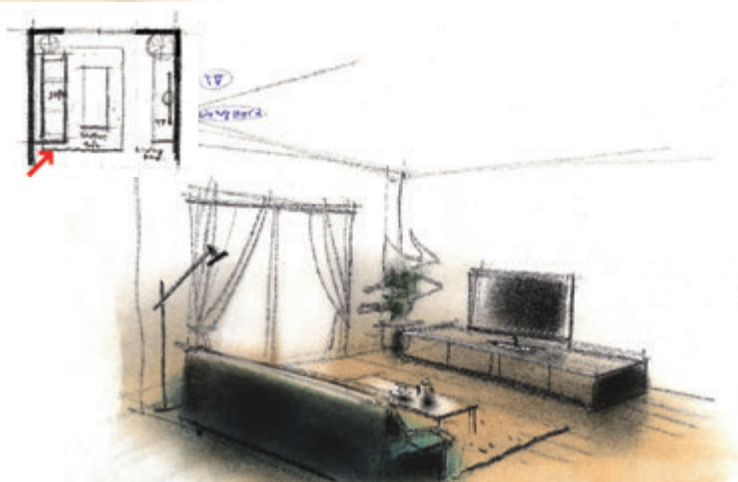
# Choisir un point de vue

Le point de vue est un critère fondamental dans l'élaboration d'un dessin en perspective, car il affecte la vision du projet que vous donnez à votre client. Une même pièce peut dégager une atmosphère radicalement différente selon l'angle sous lequel elle est dessinée. Avant de choisir un point de vue, réfléchissez aux points forts que vous souhaitez valoriser.

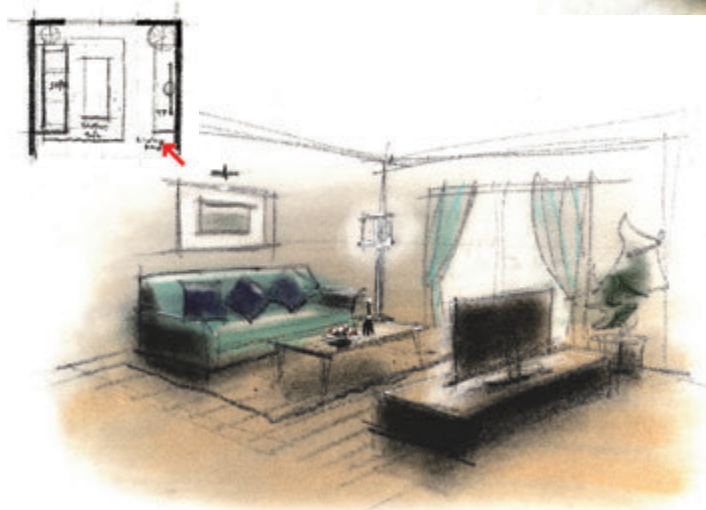


Sur le plan, la flèche rouge indique le point de vue choisi : il s'agit d'une perspective centrale. Le point de fuite a été placé à hauteur des yeux, comme si l'observateur regardait droit devant lui, vers la porte-fenêtre située au centre du mur arrière. Ce point de vue permet de représenter cinq surfaces sur les six qui constituent la pièce : trois murs, le sol, le plafond. Il fournit par conséquent de très nombreuses indications. Comme elle n'exige qu'un point de fuite, cette solution ne pose pas de problème majeur. Il est facile d'apprendre à l'exécuter. Les dessins qui en résultent donnent une impression de calme et d'équilibre.

Sur le plan, la flèche rouge indique que le point de vue est en biais, de gauche à droite. Le point de mire est le meuble de télévision. On ne voit que quatre surfaces sur les six qui constituent la pièce : deux murs, le sol, le plafond. Le dessin est plus complexe à réaliser qu'une perspective centrale, car il nécessite deux points de fuite. En revanche, cette solution définit clairement l'usage de la pièce en focalisant l'attention sur le canapé et le téléviseur, et en souligne le caractère relaxant.



81



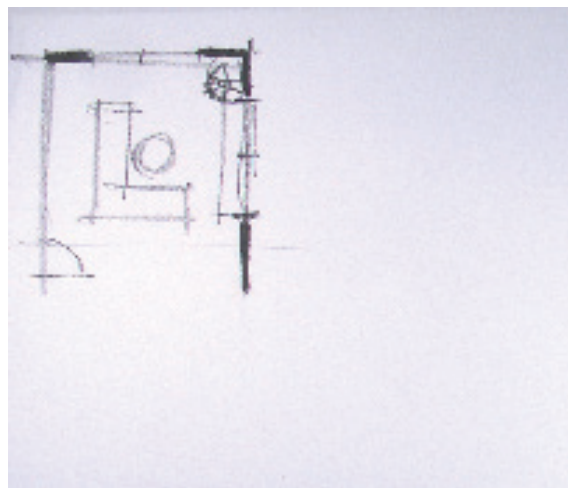
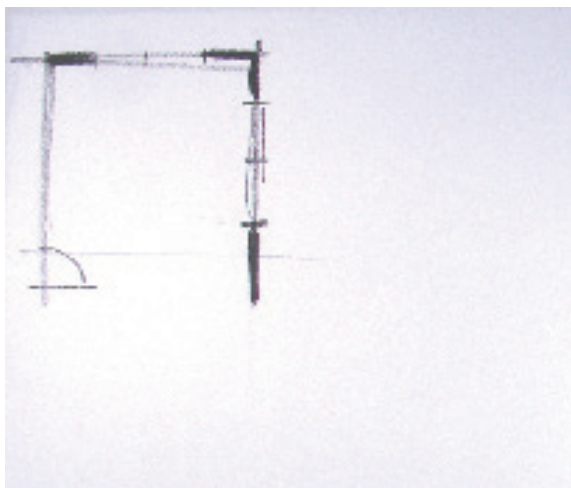
Sur le plan, la flèche rouge indique que le point de vue est en biais, de droite à gauche. Comme sur la solution précédente, on ne voit que quatre surfaces sur les six qui constituent la pièce : deux murs, le sol, le plafond. Ici, l'attention est attirée sur le canapé et les détails chaleureux qui l'entourent : coussins, tableau, table basse...

En secondes  
0 30 60 90



# Application 1 : salle de séjour

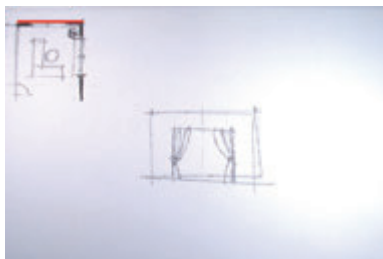
Le point fort de cet exercice d'application consiste à focaliser l'attention sur la luminosité offerte par la porte-vitrée coulissante du fond. Vous devez parvenir à suggérer une sensation d'espace et de confort.



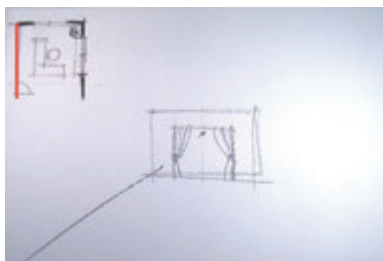
❶ Dessinez un plan simple lors d'une première rencontre avec votre client.

❷ Ébauchez les meubles sur le plan.

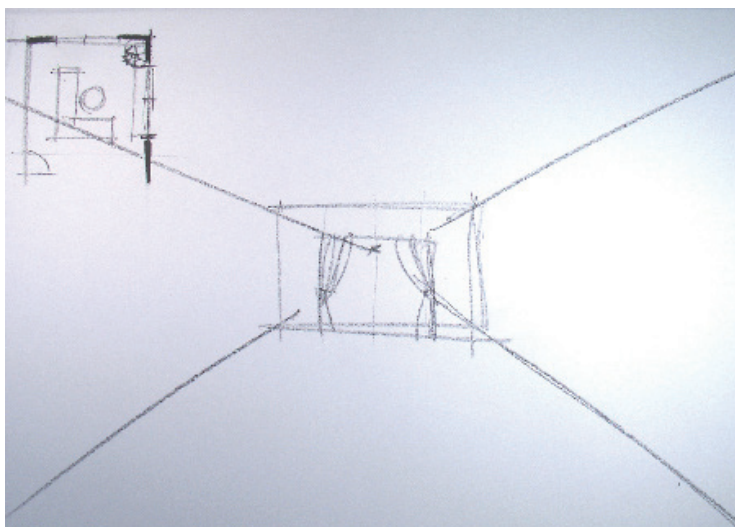
82



❸ En vous basant sur le plan, commencez à représenter l'espace en perspective centrale. Au centre de la composition, placez le mur arrière et sa porte-vitrée (en rouge sur le plan).



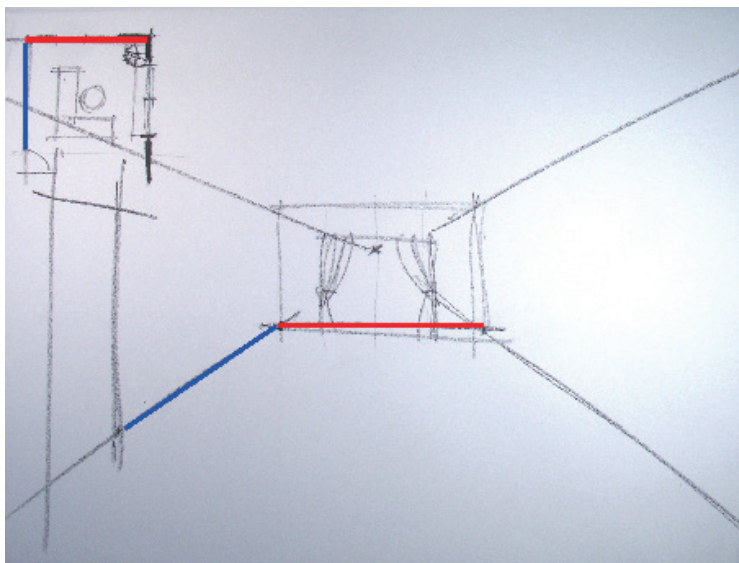
❹ Placez le point de fuite au centre de la porte-fenêtre, à hauteur des yeux. Tracez la base du mur de gauche (en rouge sur le plan).



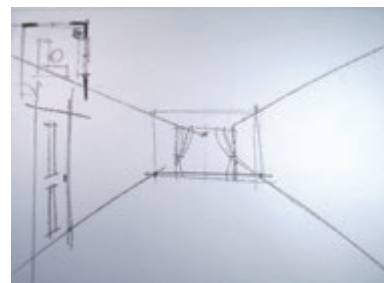
❺ Tracez les trois autres lignes de fuite permettant de définir la hauteur des murs, le sol et le plafond.

En secondes  
0 30 60 90

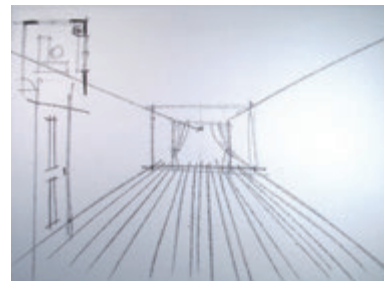




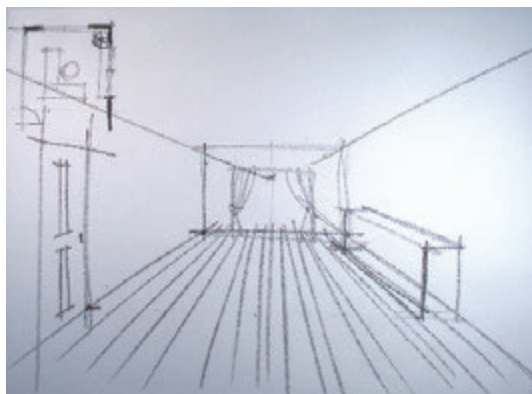
- 6 En vous reportant aux indications du plan, déterminez l'emplacement de la porte sur le mur de gauche (en bleu sur le plan). Sa hauteur est à peu près identique à celle de la porte-fenêtre du mur arrière (en rouge sur le plan). Dessinez la porte.



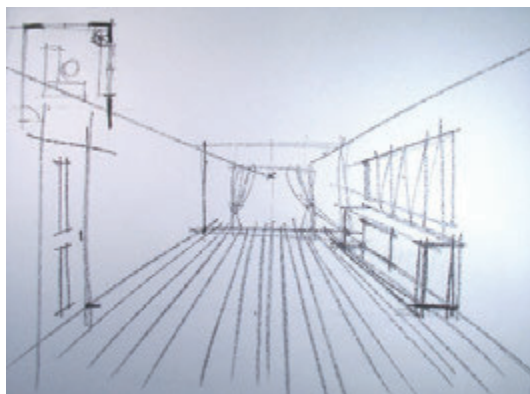
- 7 Esquissez les moulures de la porte.



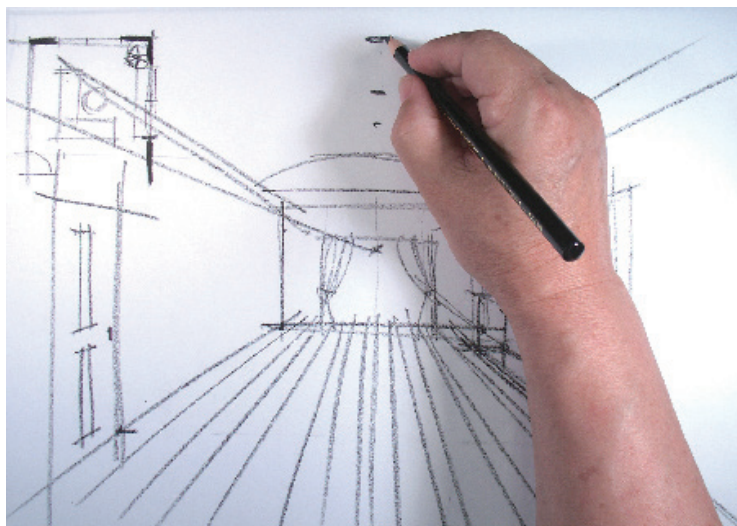
- 8 Tracez rapidement les lames du parquet.



- 9 Dessinez le meuble de télévision.



- 10 Ajoutez le téléviseur en le centrant sur la façade du meuble.

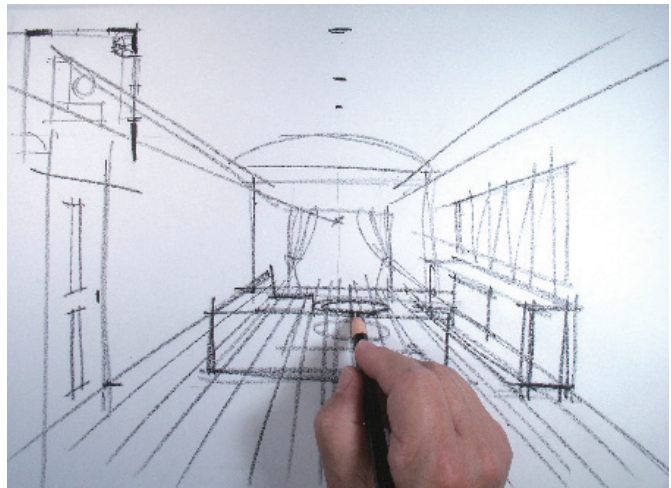


- 11 Dessinez les spots encastrés du plafond.





12 Sur le sol, tracez l'encombrement du canapé et de la table basse.



13 Élevez le canapé et la table en perspective.



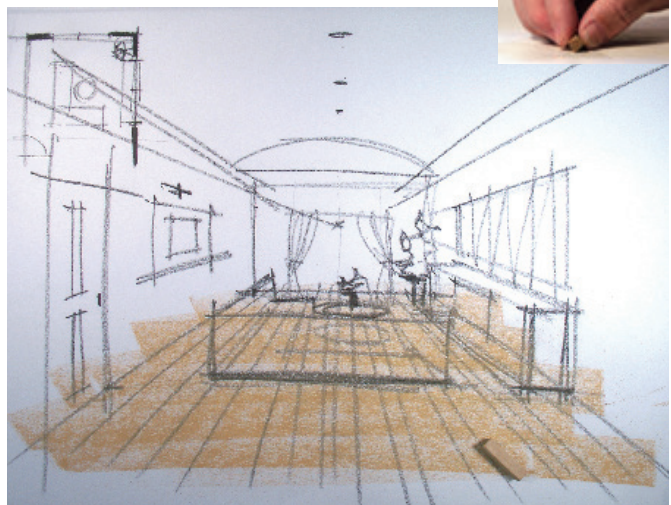
14 Ajoutez une plante verte par terre et un bouquet de fleurs sur la table.



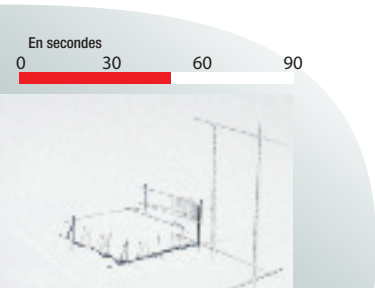
15 Afin d'équilibrer la composition, ajoutez un tableau sur le mur de gauche. Le dessin au trait est terminé.



16 Munissez-vous des outils nécessaires à la mise en couleur : pastels, papier absorbant, gomme mie de pain, stylo correcteur.

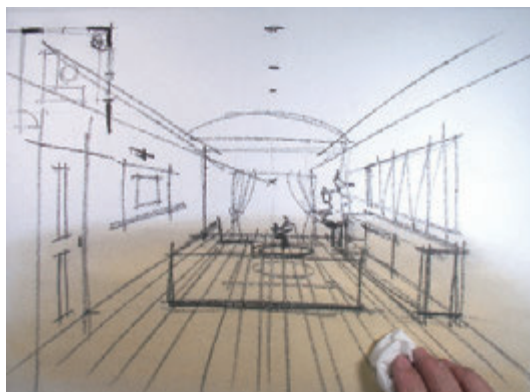


17 Avec un pastel, posez de larges touches souples sur le sol.





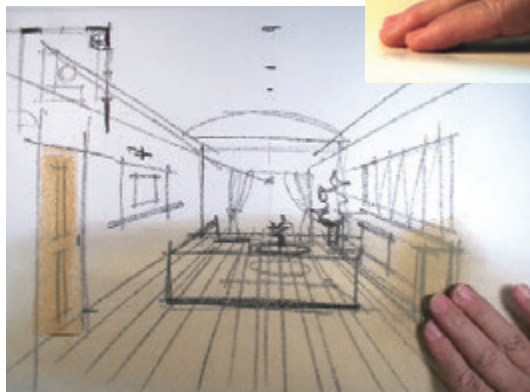
18 Estompez délicatement la couleur avec du papier absorbant.



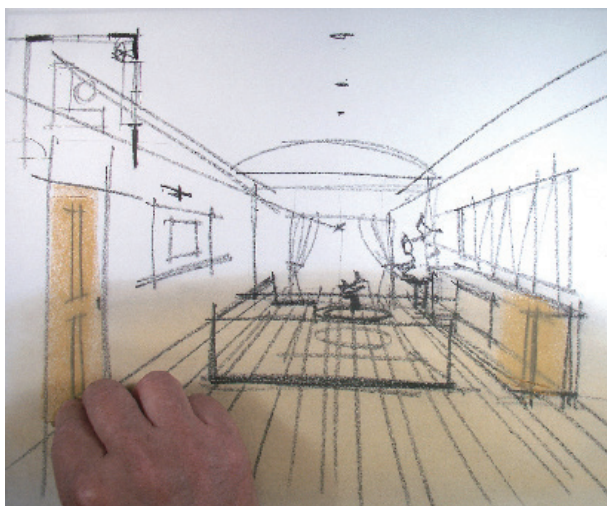
19 Pour obtenir un aplat régulier, effectuez de larges mouvements circulaires avec le papier.



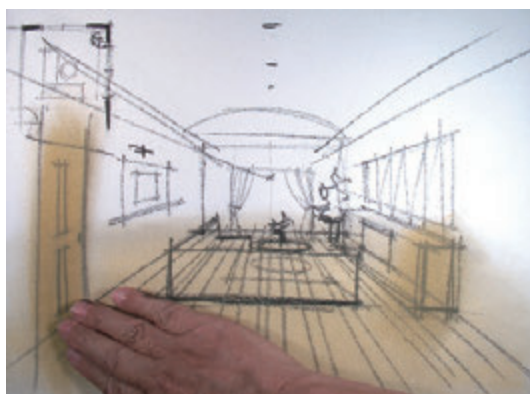
20 Ombrez le meuble de télévision en utilisant la même teinte que sur le sol.



21 Estompez la couleur du meuble du bout des doigts. Vous obtenez une teinte plus soutenue qu'avec du papier absorbant.



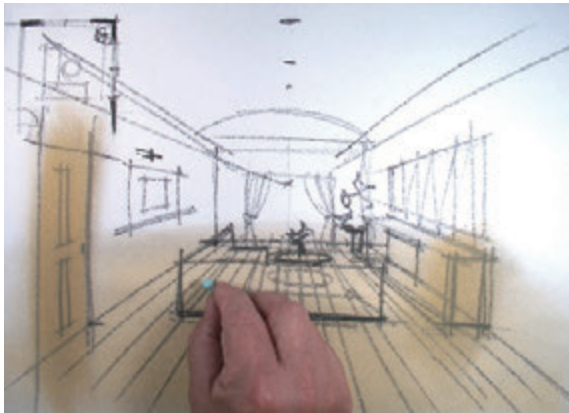
22 Coloriez la porte en employant toujours la même teinte.



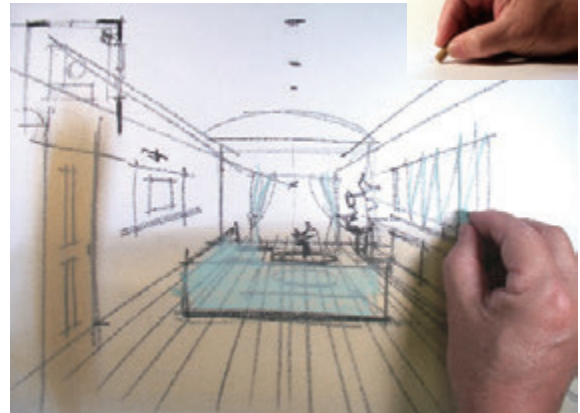
23 Estompez la couleur sur la porte sans hésiter à la faire déborder des contours.

0 30 60 90 En secondes

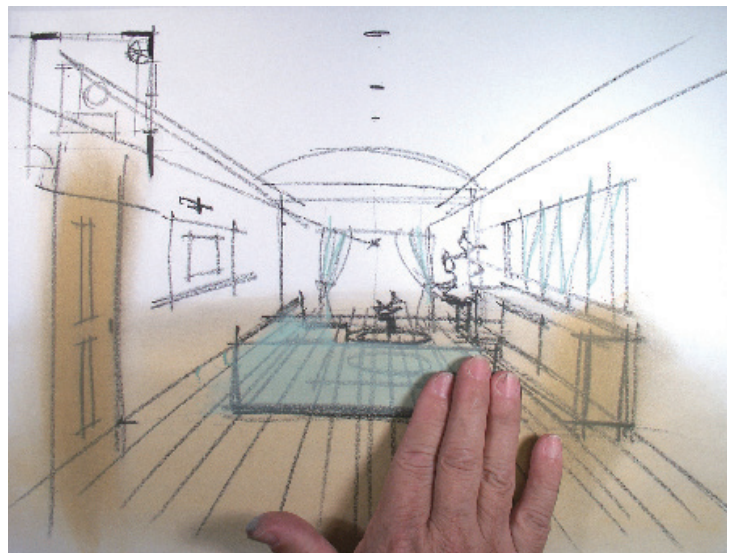




24 Coloriez le canapé avec un pastel clair.



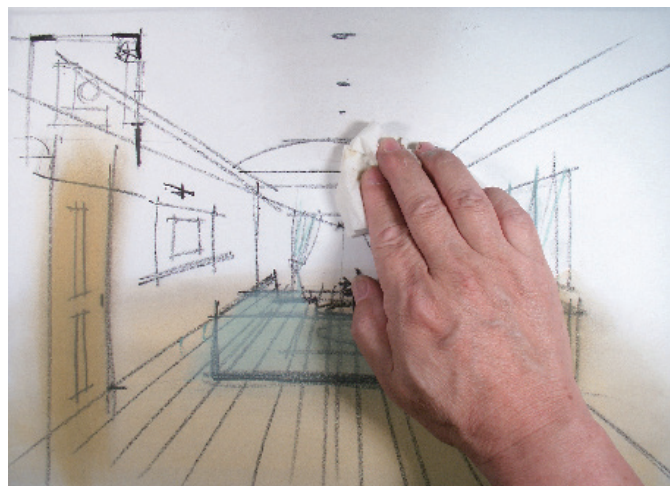
25 Soulignez les plis des rideaux avec la même couleur que le canapé.



26 Estompez le dossier du canapé du bout des doigts en laissant la couleur déborder des contours.

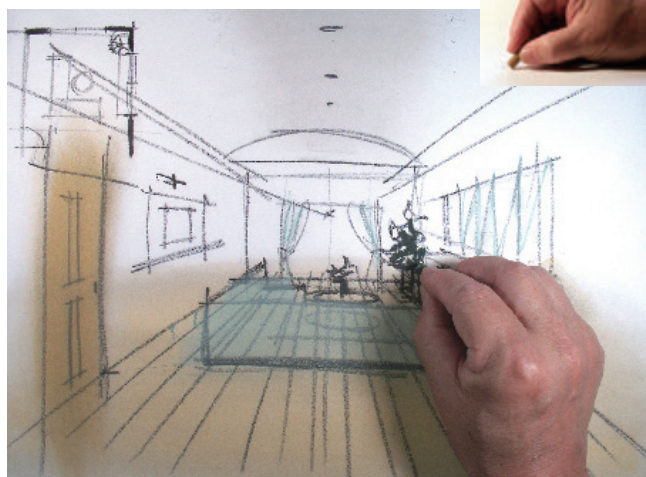


27 Teintez le plafond avec un pastel gris pâle. Ne le coloriez pas entièrement, mais posez juste des touches sur la voûte.



28 Estompez la couleur du plafond avec du papier absorbant.





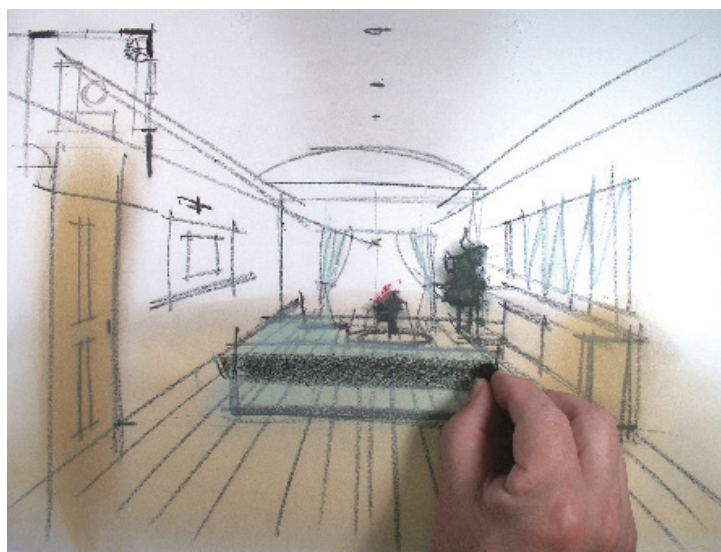
29 Posez des touches de couleur sur la plante verte et les fleurs.



30 Avec le bout du doigt, estompez les touches posées à l'étape précédente.



31 Détaillez les fleurs.



32 Ombrez le dossier du canapé avec un pastel noir.



33 Ajoutez des ombres noires sur le côté du meuble et sur le téléviseur.



34 Estompez l'ombre du canapé du bout des doigts en faisant dépasser des contours.



35 En utilisant toujours le pastel noir, figurez l'ombre du canapé sur le parquet, puis estompez-la.

0 30 60 90 En secondes

