

PORTFOLIO

2017-2018

LAMPADA PLAKENE
CREACION DE UN ESCENARIO

2018-2019

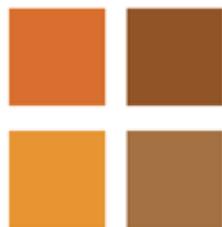
DISEÑO DE MOBILIARIO PARA SENTARSE
DISEÑO DE UN MUEBLE PARA UNA TIENDA TEMPORAL
TRABAJO PHOTOSHOP
GREENWORKING
BOOK BLOCK

2019-2020

FISH LAMP
X-MAZE
UDON

LAMPARA PLAKENE

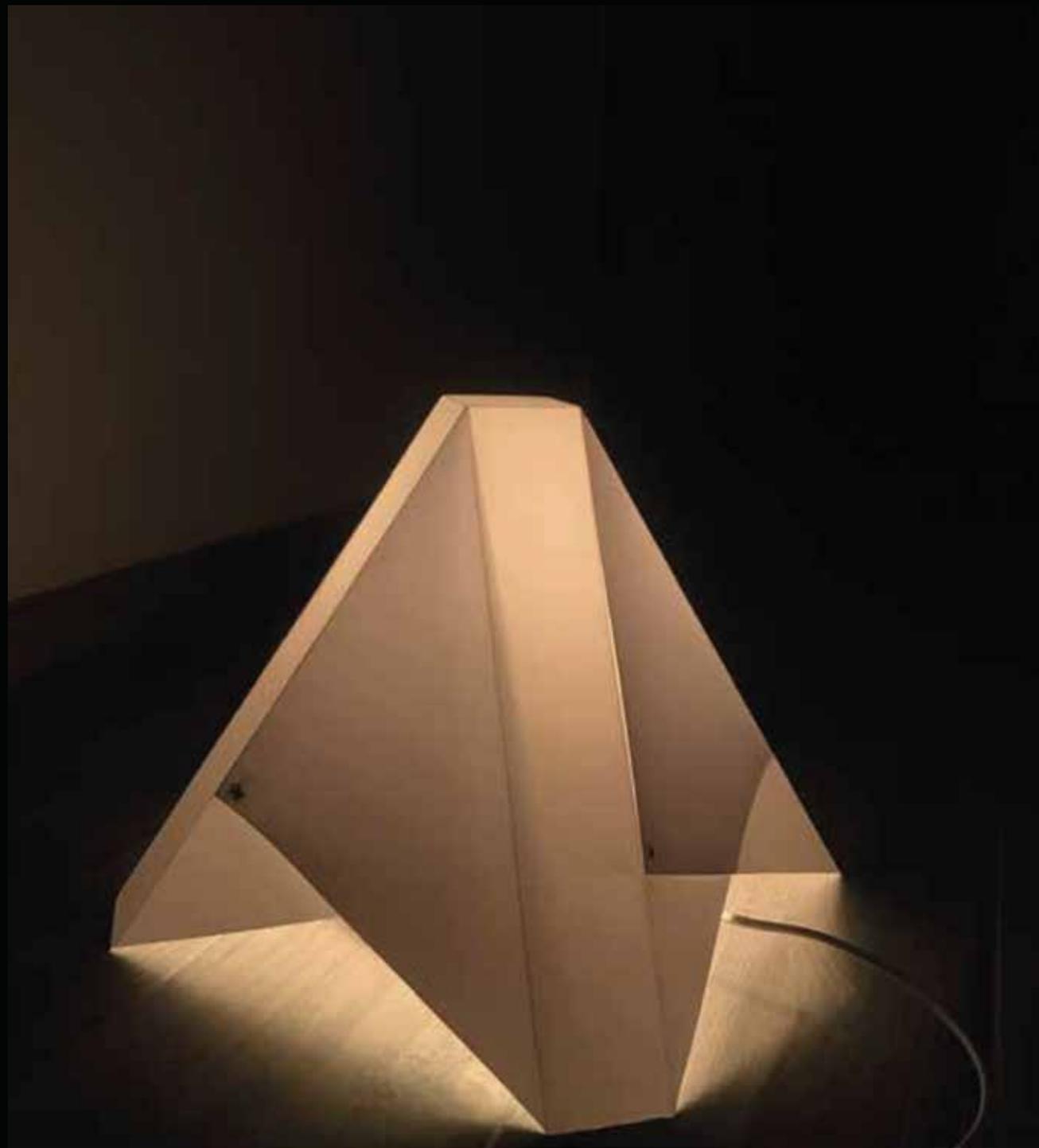
Creacion de una lampara de un unico material (plakene) a partir de una referencia o un concepto.



referente

elementos:
bombilla
estructura plakene





CREACION DE UN ESCENARIO

El proyecto trata de crear, despues de haber analizado la canción "Like a rolling stone" de Bob Dylan, un escenario para el mismo cantante.

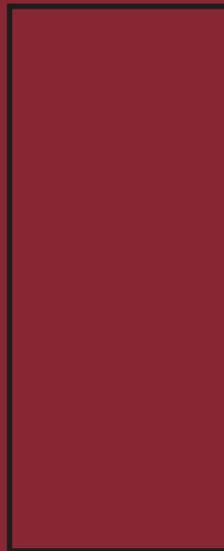
El objetivo del proyecto consiste en el crear un espacio en relación a nuestra interpretación personal de la canción.

CONCEPTO

DECAIDA, FAMA

El concepto quiere explicar el instante en el cual, en consecuencias a eventos o a hechos, se pasa desde el todo a la nada.

COLOR



BORDEAUX
102 C

TEXTURA



Hierro oxidado

OLOR



como de cigano y cerveza

SONORIDAD



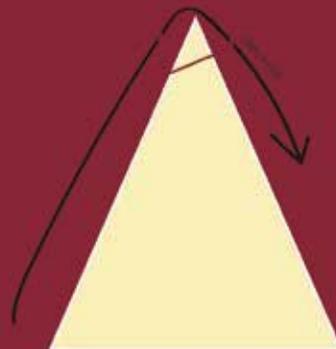
ritido e ultrasonido

FORMA

triangulo
inversion



negro



Sofia Coppola
The Bling Ring
2013
https://www.imdb.com/title/tt2309808/



Jim Jarmusch



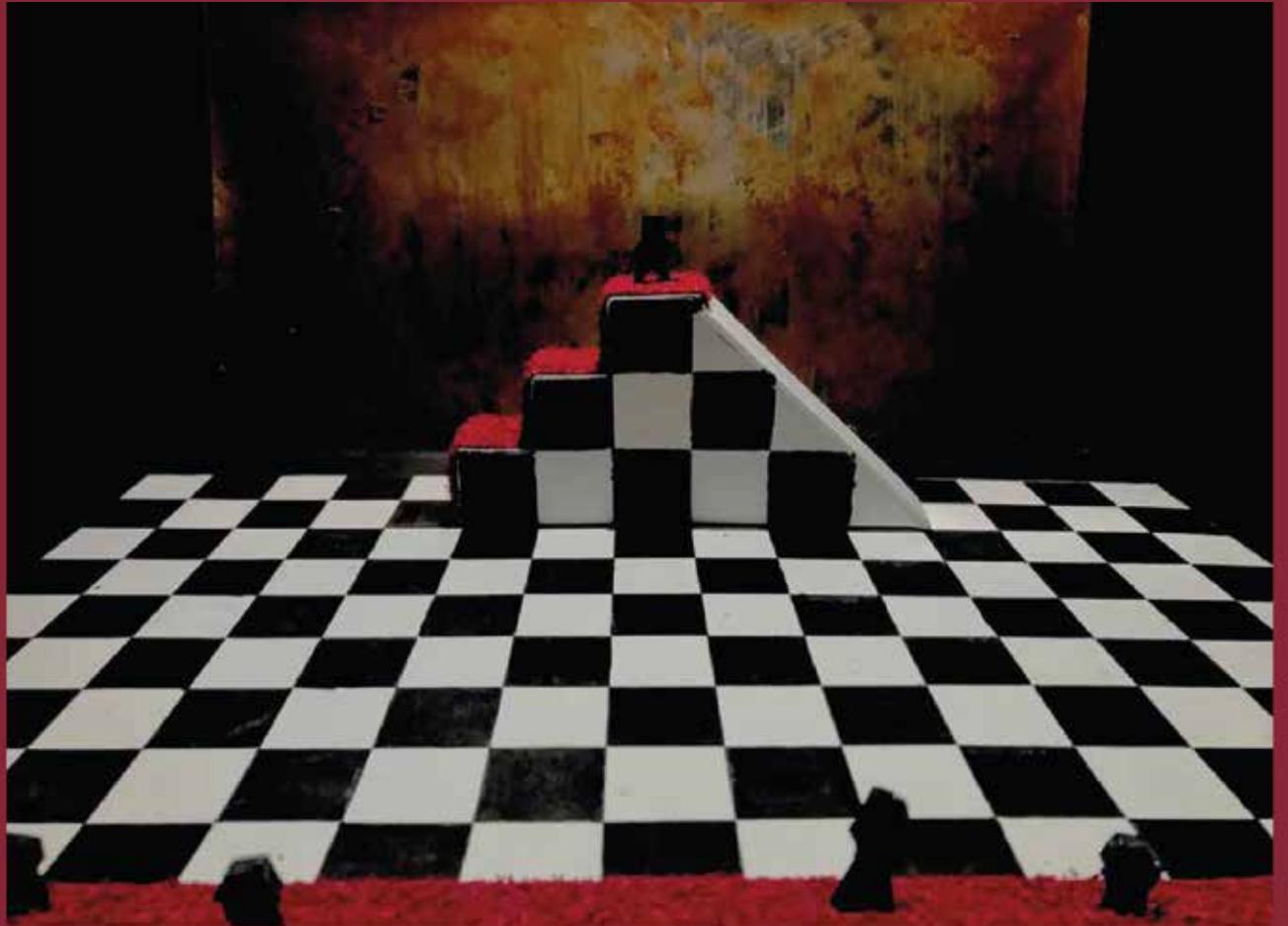
Robert Rauschenberg
White on White
1981
https://www.moma.org/artists/rauschenberg



Pablo Picasso
Guernica



Paul McCartney
Love/Tulipation



DISEÑO DE MOBILIARIO PARA SENTARSE

Diseño y fabricación de un objeto de mobiliario para sentarse, utilizando materiales de desecho o que se encuentren en situación de abandono. El proyecto busca un segundo ciclo de vida para un objeto que ya ha sido desechado.

El diseño también podrá centrarse en un material de desecho en específico, creando entonces una estructura que lo aloje y de forma al objeto de mobiliario.

A nivel de formas las piezas principales cojen idea de los perfiles del cohete de la película de Toy Story. Los perfiles no son los mismos pero intentan parecerse los mas posible solo de manera mas simple . Las dos piezas laterales serán luego juntada con dos piezas de soporte



El proyecto consiste en el crear un skate stool.

O sea un taburete con la el asiento de una tabla de skate, donde la tabla es nuestro objeto de desecho. Mientras la patatas y los soporte de esas las se harán a parte. Las piezas se harán de varias laminas de DM de 5mm para llegar a un tamaño final de 20mm.

Medidas que en el total siguen las lineas parecidas de la tabla misma.

El asiento tendrá una altura de 40 cm.

El taburete puede tener varios usuarios porque se adapta a varios usos.

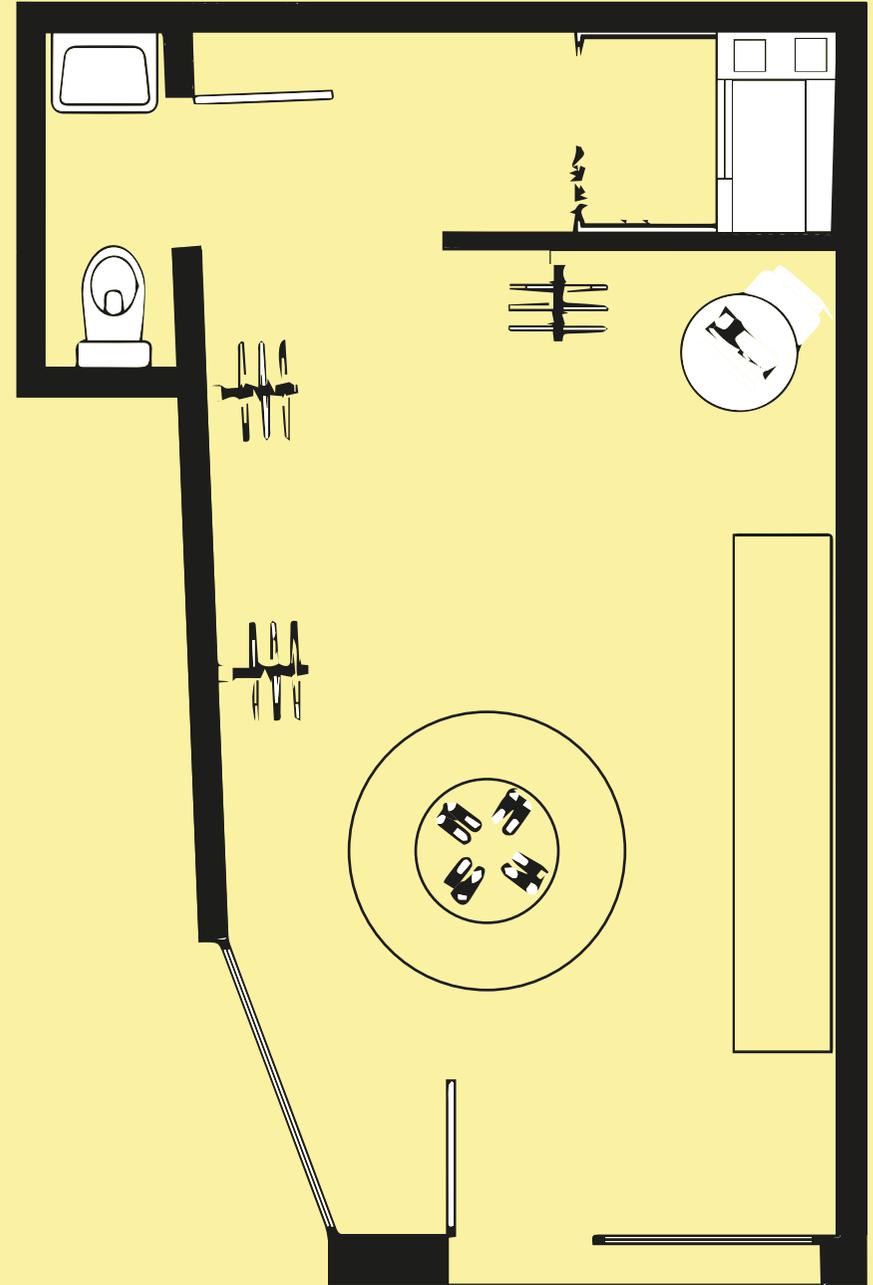
Su uso basico es de taburete y se adapta como a los niños como a los adultos, eso por su medida media.

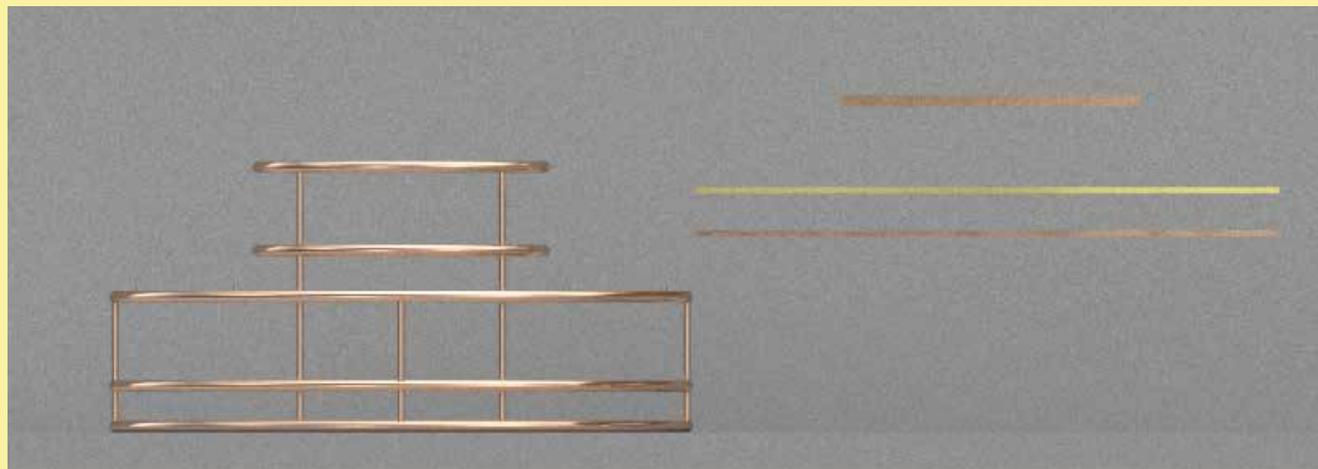
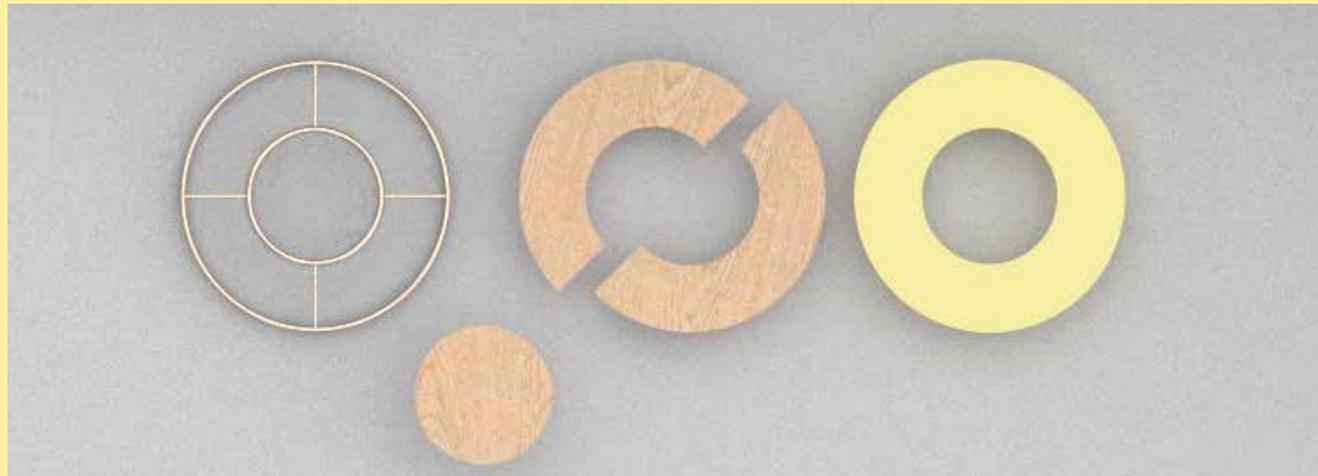
Como segundo uso se puede utilizar como pequeña estan- tería y gracias a su estilo simple y minimalista se adapta a muchos sitios.

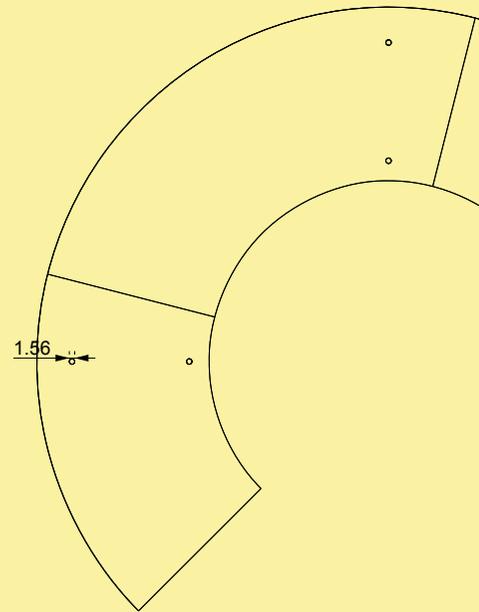
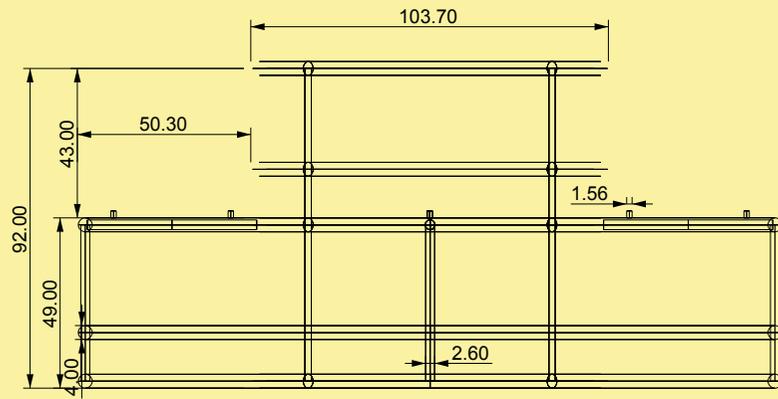
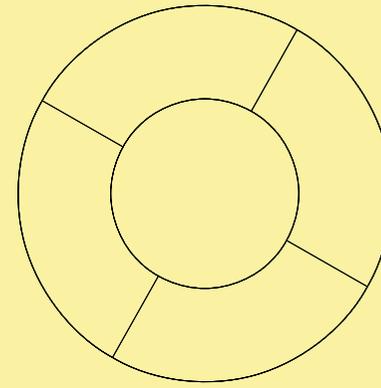
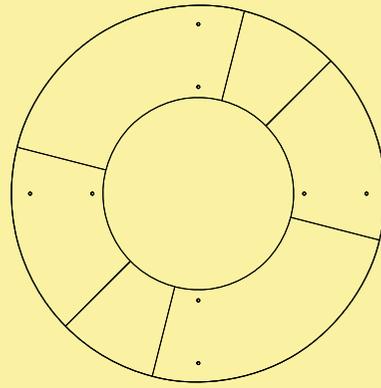
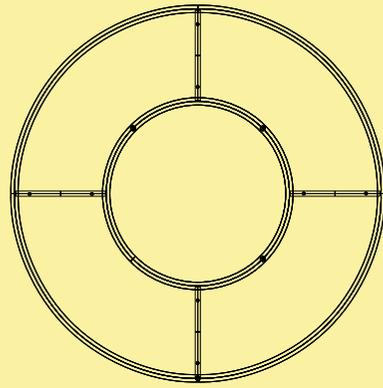




DISEÑO DE
UN MUEBLE
PARA UNA
TIENDA
DE ROPA









TRABAJO PHOTOSHOP

Dibujo y retoque en photoshop de un proyecto hecho durante el curso.



GREENWORKING

Crear un espacio de coworking en nuestra universidad (LCI Barcelona)

Se empezó con una investigación básica de coworking hasta llegar a la creación de un concepto. A nivel técnico se empezó con el diseño 2d de plantas y secciones acabando al final con los render 3d





Planta 0



Planta -1

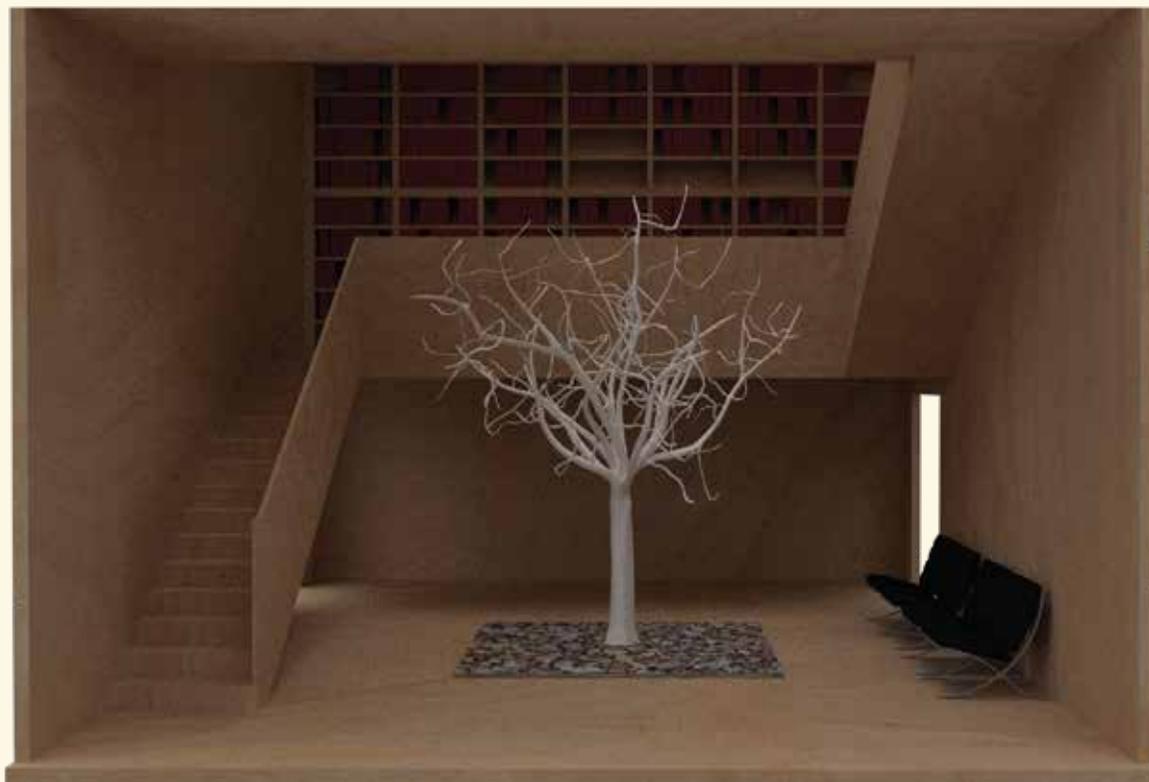


Secciones



BOOK BLOCK

Reforma de l'Agora de LCI de Barcelona.
De 4 opciones a elegir se decidio'
por la opción de biblioteca.

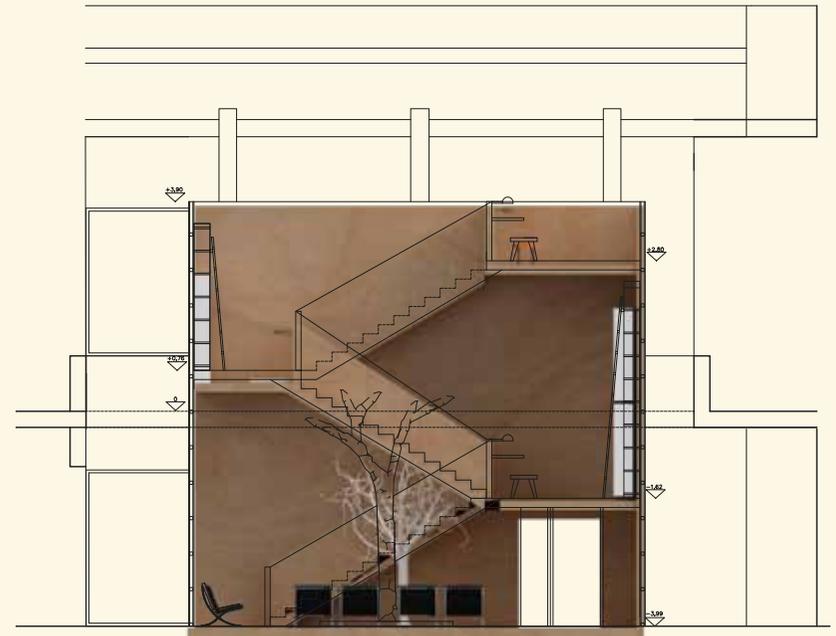
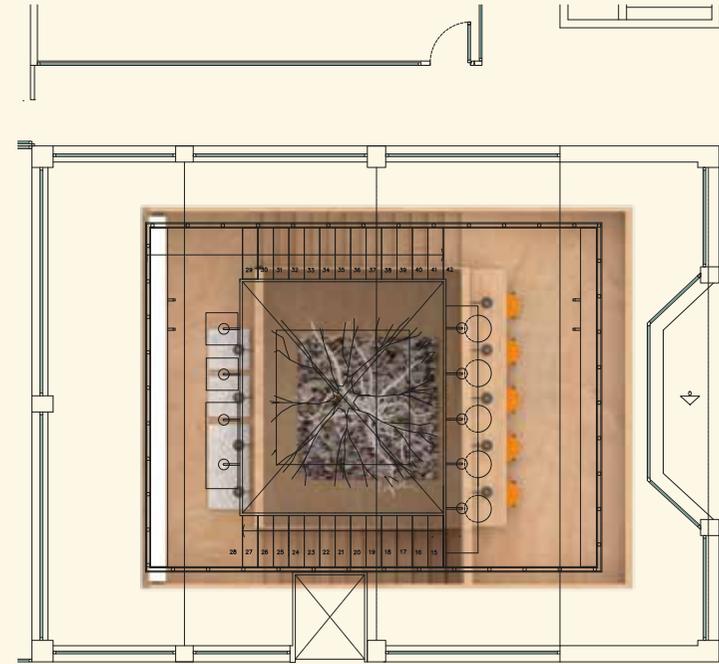
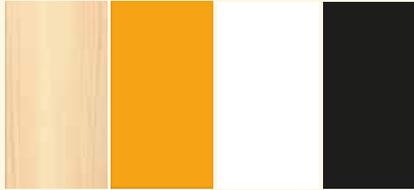


BOOK BLOCK

Cuidado con la escaleras... les gusta cambiar



Un bloque macizo en el medio de la nada. Así puede parecer desde lejos, pero en verdad es una librería.
Se presenta como una caja de madera de casi 4 metros de altura, con sus tres plantas y las enormes estanterías de libros en su interior.
La escalera te llevará por todo tu camino y en su pasillo de la barandilla se puede aprovechar de sus mesas para leer o descansar y si los taburetes son incómodos hay también sillones más cómodos abajo.
Es un espacio que te permite de leer en otro mundo, casi mágico.
Un lugar aislado pero central, silencioso y tranquilo.
En mobiliario es muy minimalista y satisface cualquier necesidades.
Si te gusta leer con un poco de atmósfera te gustará mucho.



FISH LAMP

Desarrollo y maquetación

FISH LAMP

1

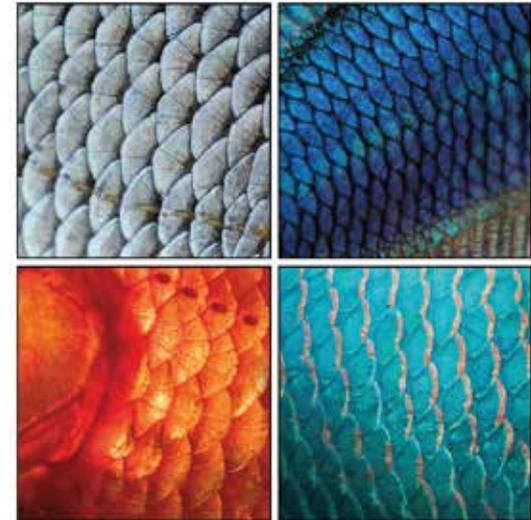
INTRO

Creación de una lámpara según un proceso de fabricación digital. El proceso elegido fue a través de una impresora 3D. Antes de la impresión se hizo un modelo en el programa de modelación 3D "Rhino".

2

CONCEPTO

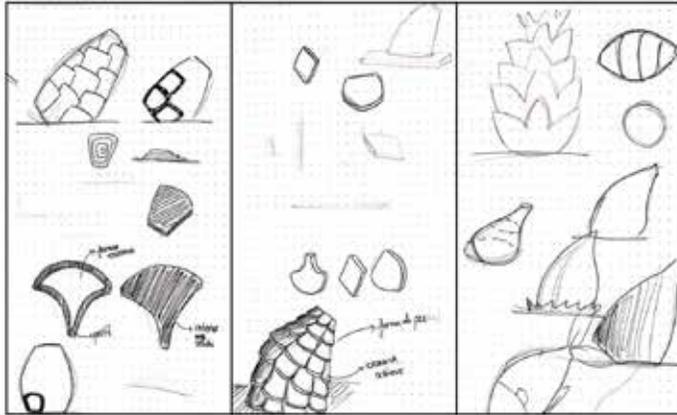
El tema de la lámpara es el mar y se basa en las escamas de los peces. Se eligió las escamas por su simplicidad de forma y sus muchas variables a utilizarlas como pattern.



3

IDEAS

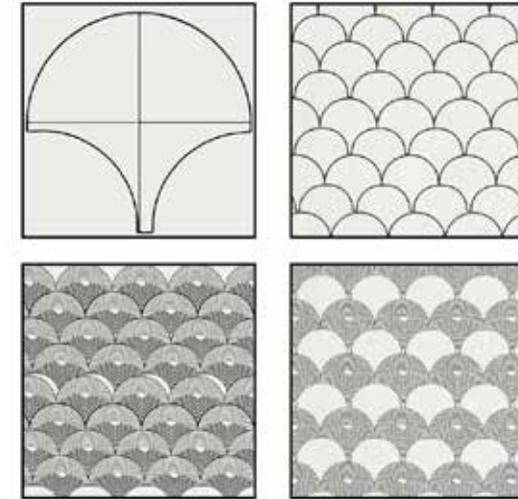
Las ideas principales eran de crear un tipo de luminaria lo mas parecido a un pez. Así de consecuencia se intento' de replicar la forma de un pez con la texturas de sus escamas. También se quiso transmitir la acción de inmersión en el agua. Esta acción se hizo creando una base, donde se intenta reflejar la sensación de las olas de mar.



4

PATTERN

El pattern consiste en una escama individual repetida por la superficie de la lampara. La forma de las escamas es muy sencilla y uniforme.



5

PROCESO

El proceso de fabricación es el paso mas difícil, hay que crear un modelo 3d y luego pasarlo a una impresora 3d para que se realice.



Dibujar 3 círculos de tamaño diferente



Transición por los 3 círculos



Aplastar superficie



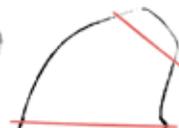
Pattern escama **extrusion** de 1.7 cm



Copiar escamas en superficie aplastada - **Union booleana**



Fluir por superficie



Recorte bordes

6

PARTE 1



Dibujar una superficie circular



Extruir la superficie

PARTE 2



Dibujar un cilindro



Dibujar una línea curva y luego **recortar**



Unir la parte 1 con la parte 2

El desarrollo en Rhino se basa en dos fases: la primera en la cual crearemos la forma de la lampara y el segundo en lo cual haremos la base. La fase final consiste en montar la bombilla y el enchufe.

7



Dibujar 3 círculos de tamaño diferente



Transición por los 3 círculos



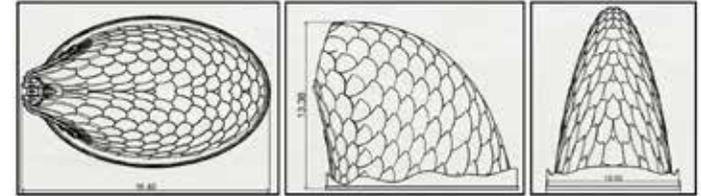
Dibujar dos superficies (círculo y cilindro) - **Diferencia booleana** para hacer el agujero inferior de la luminaria y para el cable

PLANOS

La luminaria al final tendrá unas medidas de menos de 14 centímetros de altura y unos 16 y medio de base.

De ancho son 10 centímetros.

Por su tamaño no muy grande es perfecta para ser utilizada como lámpara de mesa o también utilizada como lámpara decorativa.





SISTEMA MODULAR POR FABRICACION DIGITAL

Creacion de un Modelo 3D del Sistema geométrico, simplificado en caras. Encajar el sistema desarrollado en una sala de 15 x 9 m.

Donde los extremos longitudinales están ocupados por el sistema, como si fueran grandes paredes.

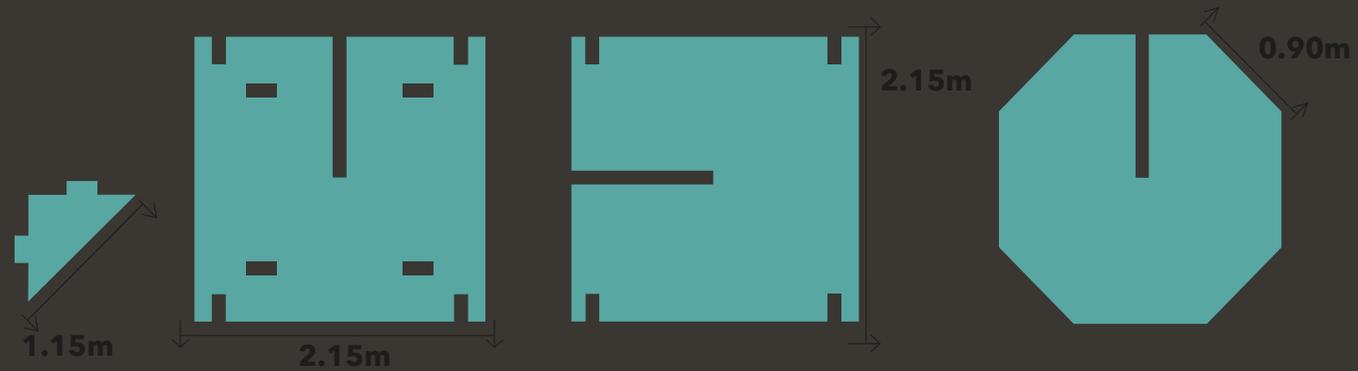
Además habrá que conectar estas dos paredes con el propio sistema, dejando un paso para las personas.

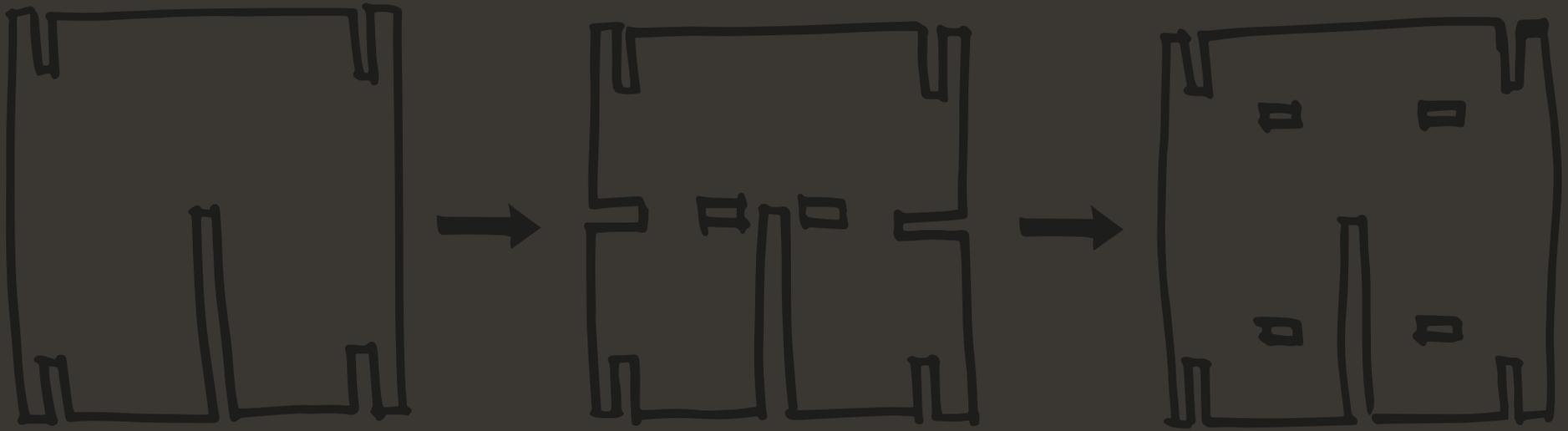
X-MAZE



El sistema de módulos se basa en una pieza a forma de X que va creciendo en altura y en largo. Para que vaya también en horizontal se añadiendo un conector siempre de forma x pero en sentido horizontal.

La unión de las varias piezas lleva a la creción de un espacio Laberinto con la instalación de asientos y estantería



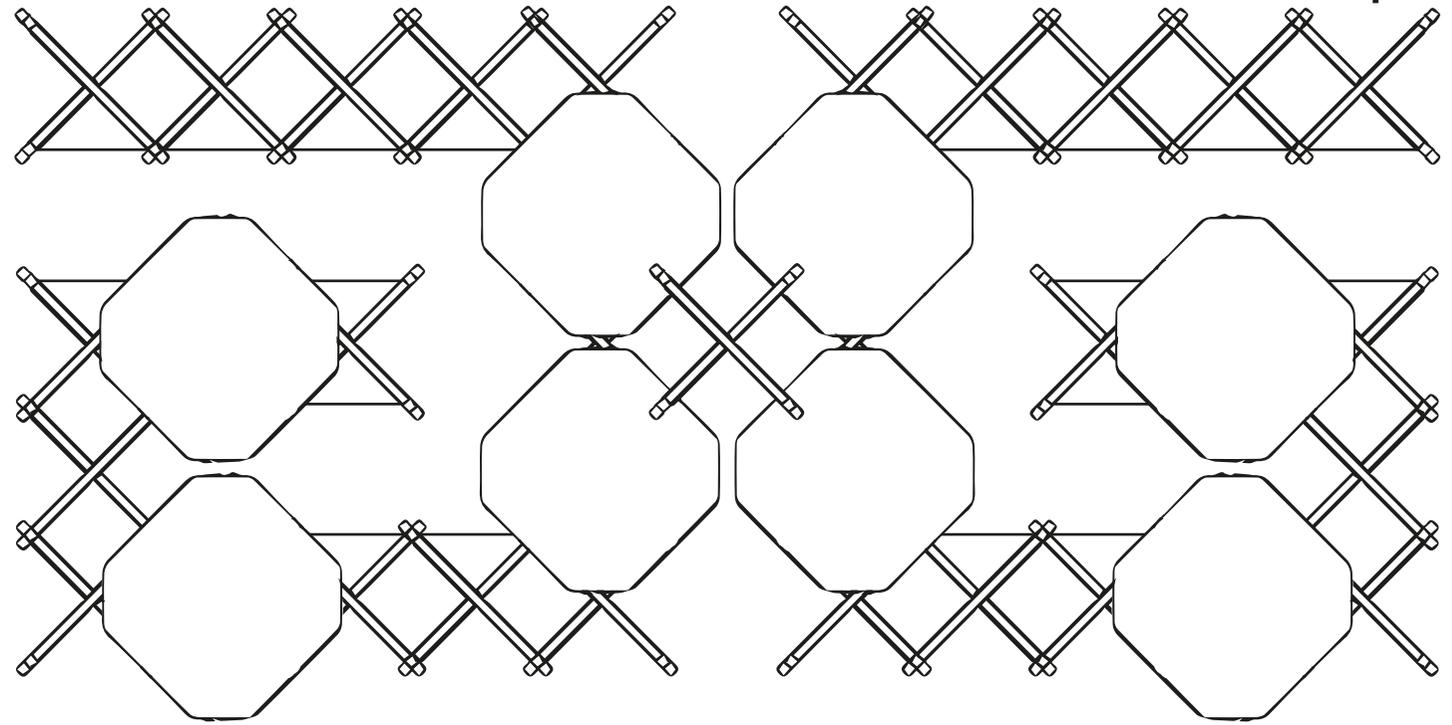


Cortadora Laser

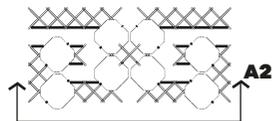
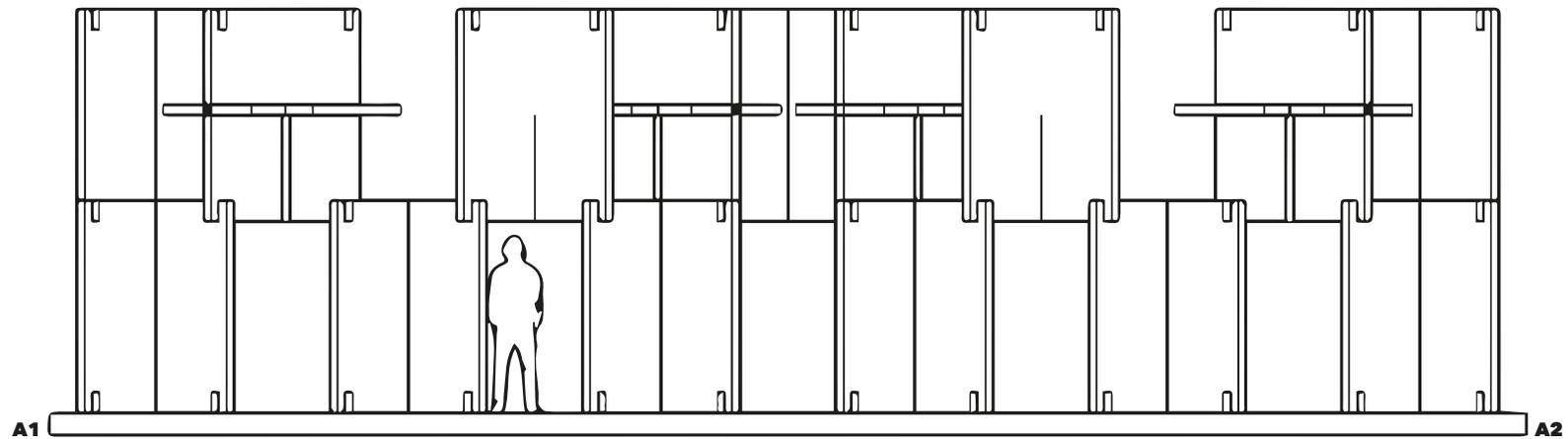


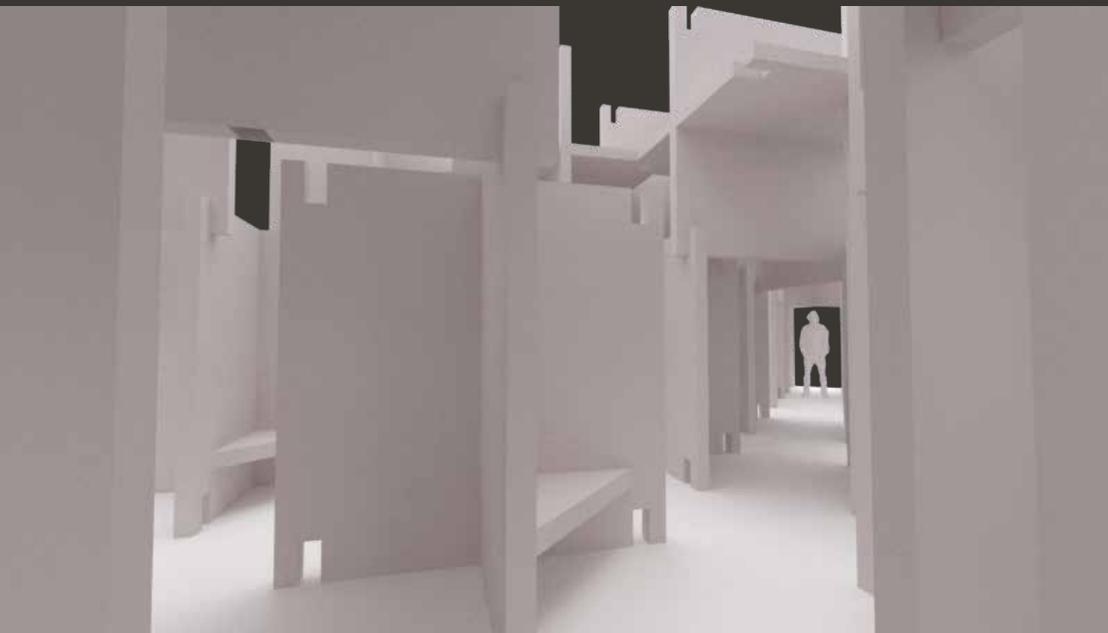
Madera DM 4mm

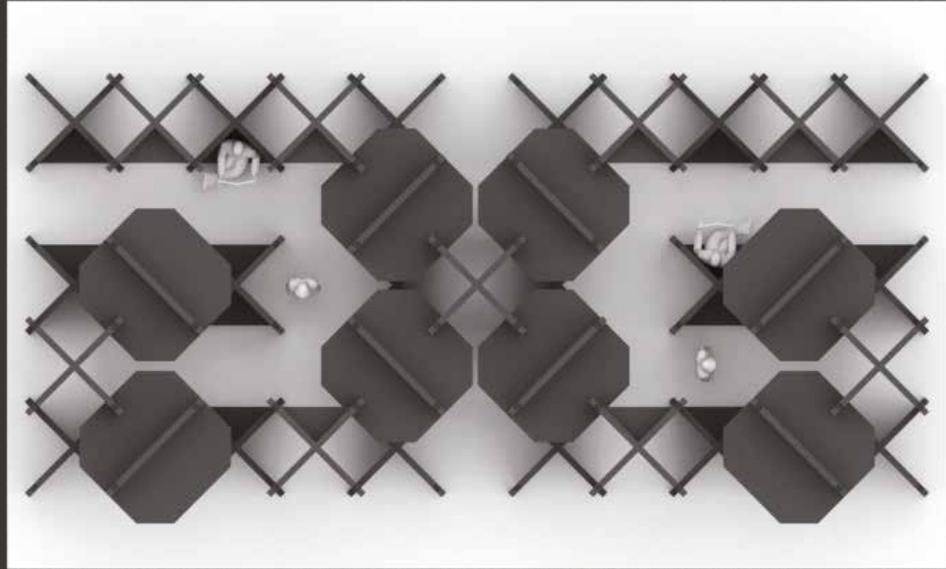
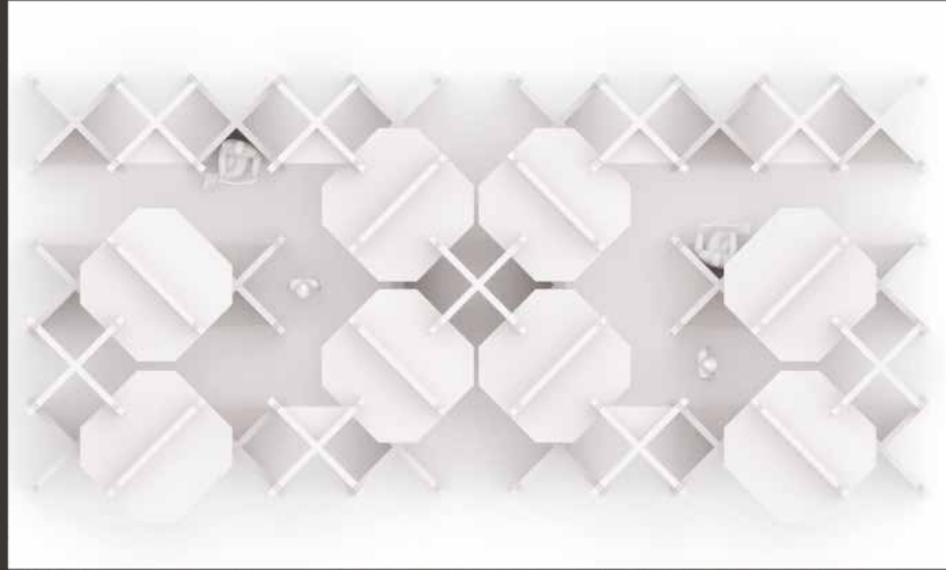
planta



sección



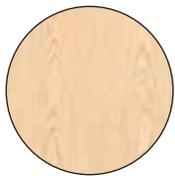
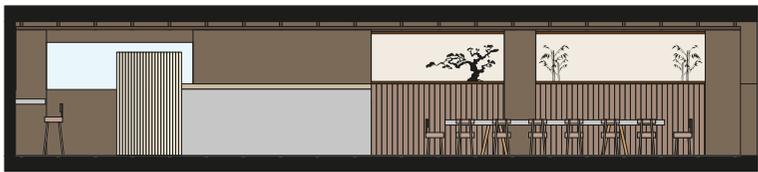
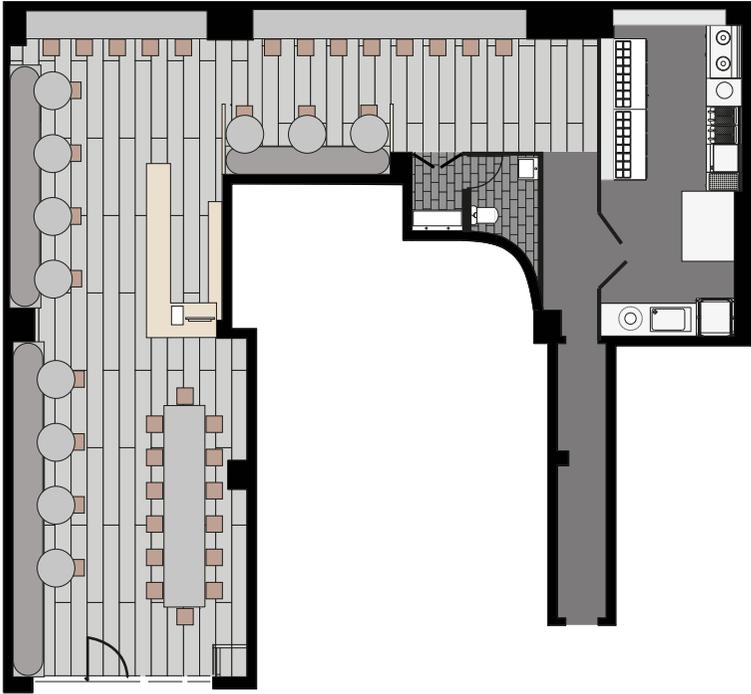






UDON

Reforma total de un local de los
restaurantes Udon (loc. Traversera de
Gracia).



**U
D
O
N**

