

ENSAYO
1ª UNIDAD

DOCENTE:

JORGE DAVID ORIBE CALDERON

ALUMNO:

IRAM GÓMEZ RUEDA

CARRERA:

LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

CUATRIMESTRE:

CUARTO

COMITÁN DE DOMÍNGUEZ, CHIAPAS; 11 DE SEPTIEMBRE DE 2020

FUNDAMENTOS TEORICOS DE LAS MAQUETAS

Introducción

Aquí obtendremos los principios básicos de una maqueta, y aprenderemos todos y cada uno de los elementos, ya que esta práctica es muy usada en el ámbito de la arquitectura, ya que de esta manera logramos proyectar o plasmar las ideas de manera visual, lo que no podemos plasmar en una perspectiva, lo plasmaremos acá, en la maqueta, para dar una idea detallada, con los conocimientos que obtendremos para maquetas lograremos proyectar algo realista, hasta que quedemos conformes con el resultado, de no ser así aprenderemos de nuestros errores para mejorar en base a ellos.

Elementos de diseño y conceptos formales

FORMA

Son las mismas que nos plasmamos en una hoja al momento de trazar algo, esta es la parte más importante del diseño, ya que es lo más prominente de este mismo, en lo personal opino que es de lo que más resalta de una edificación, junto con el color, el cual vendría a ser el detalle visual que remata el diseño de la misma, de estas formas, hay muchas, entre ellas están: las geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas y determinadas.

MEDIDA

El tamaño es algo relativo cuando estamos hablando de este tipo de proyectos, ya que es lo último en lo que nos fijamos, mas sin embargo, estas formas pueden dar mucho juego al diseño de nuestra maqueta o edificación, ya que con ellas podemos marcar ciertos detalles, jugando con las proporciones de los mismos, así dándonos la posibilidad de jugar con los tamaños de cada uno de estos para conseguir resultados extraordinarios.

COLOR

Como bien ya hemos visto al principio de la carrera, los colores nos dan mucho juego, pero así como son útiles, no es así de fácil lograr usarlos, vaya esto diciéndolo de una manera relativa, ya que si intentamos combinar colores, esto se vuelve más complicado, ya que necesitamos colores que hagan match, no combinaremos o usaremos colores muy opacos para una habitación que esta pesada para que entre una gran cantidad de luz natural, así como también podemos identificar colores cálidos y fríos, como lo son el ejemplo más básico, el rojo y el azul.

En conclusión tenemos temas bastante interesantes e importantes, pero esto solo es el principio de todo esto, ya que son las bases sobre las cuales aprenderemos a usar los materiales, hacer uso correcto de las formas, medidas y colores para nuestras maquetas, que sin estos conocimientos no podríamos trabajar de manera correcta, tenemos que tener una noción mínima para llevar a cabo todo esto.