



Nombre de alumno: Henry Fco. Morales Diaz

Nombre del profesor: Jorge David Oribe

Nombre del trabajo: ENSAYO

Materia: TALLER DE MAQUETAS

Grado: 4to Cuatrimestre

Grupo: LAR04EMC0120-A

Comitán de Domínguez Chiapas a 20 de septiembre del 2021

Introducción.

El trabajo de marquetería es una de las disciplinas de un uso frecuente en el campo del arte, arquitectura y diseño, como instrumento del lenguaje en la comunicación visual, de importancia en el desarrollo profesional de las carreras que imparte este centro universitario.

Al hacer una maqueta es un modelo a escala o tamaño real de un objeto, artefacto o edificio, realizado con materiales pensados para mostrar su funcionalidad, volumetría, mecanismos internos o externos o bien para destacar aquello que, una vez construido o fabricado, presentará como innovación o mejora.

DESARROLLO

Fundamentos teóricos de las maquetas.

Elementos de diseño y conceptos formales. (Forma)

Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual, cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura. La forma es todo lo que se puede ver, que aporte la identificación principal de nuestra percepción, "pero poseen una variedad de figuras, que pueden ser "clasificadas" como sigue:

* geométricas: construidas matemáticamente.

* orgánicas: rodeadas por curvas libres, que sugieren fluidez y desarrollo.

* rectilíneas: limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.

* irregulares: limitadas por líneas rectas y curvas que no están relacionadas matemáticamente.

* manuscritas: caligráficas o creadas a mano alzada.

* determinadas por el efecto de procesos o materiales especiales u obtenidas accidentalmente.

Elementos de diseño y conceptos formales. (Medida)

Las medidas son adaptadas dependiendo de lo deseado, es proporcional. Esto también debe ser tomado para el correcto uso de nosotros los humanos, moldeándose al proyecto.

La dimensión es uno de los factores clave de definición de las cosas y de la propia naturaleza: podría decirse que el último atributo de un objeto es su tamaño, la dimensión es más o menos normatividad modulada en función del propio tamaño del ser humano...

Elementos de diseño y conceptos formales. (Color)

Es una forma visible de energía luminosa, que constituye uno de los atributos de definición de los objetos o que es el resultado de la excitación de las células foto receptoras de la retina. El color es un recurso que se utiliza generalmente para atraer la atención del espectador. Esto es, propicia la relación afectiva a través del gusto personal, o las preferencias culturales, del grupo humano.

Hablar del color es un poco amplio ya que todo tipo de gamas son utilizadas de diferentes formas, todas tiene La finalidad de iluminar y transmitir energía y emociones.

Características del color

Tono o Matiz: El color en sí mismo, supone su cualidad cromática, es simplemente, un sinónimo de color.

Brillantez.: Tiene que ver con la intensidad o el nivel de "energía", es la luminosidad de un color (la capacidad de reflejar el blanco), es decir el brillo, insinúa la claridad u oscuridad de un tono.

Saturación: Está relacionada con la pureza cromática o falta de dilución con el blanco, Constituye la pureza del color respecto al gris.

Círculo cromático – Colores

Colores primarios: Aquellos que forman la base de los demás colores.

Colores Secundarios: Producto de la mezcla de dos primarios, Rojo con amarillo, amarillo con azul o azul con rojo.

Colores Terciarios: Producto de la mezcla de un color primario y un secundario.

Colores análogos: Son los colores que dan la mezcla, la sensación de blanco, Estos se encuentran diametralmente opuestos en el círculo cromático.

Colores fríos: Los colores fríos nos recuerdan el hielo y la nieve, los sentimientos generados por los colores fríos, azul, verde y verde azulado son opuestos a los generados por los colores ardientes, el azul frío aminora el metabolismo y aumenta nuestra sensación de calma.

Colores cálidos: Los colores cálidos se proyectan hacia fuera y atraen la atención.

Círculo cromático – Conceptos

Armonía. - Las series de variaciones obtenidas a partir de un color; esto es, que al comparar el conjunto de colores, percibimos diferencias luminosas o cromáticas generadas por el mismo color.

Contraste. - Se origina a partir de oposiciones más o menos considerables entre dos o más colores.

Gradación. - Es la formulación que por medio de escalas o pasos se hace entre uno o más tonos.

Degradación. - Es el cambio que sufre un color al mezclarse con otro que le haga perder su tonalidad (pureza) e intensidad (energía) original obteniendo un color parduzco o agrisado.

8 Psicología del color

Los colores despiertan respuestas emocionales en las personas, el factor psicológico está formado por las diferentes impresiones que emana del ambiente creado por el color, que pueden ser calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, de opresión, de violencia, etc. La psicología del color no es exacta, cambia o varía dependiendo de la cultura, y también del usuario.

Azul. - Calma, autoridad, respeto, dignidad, frescor, frío, cielo, dulzura, agua, lealtad, honradez.

Púrpura. - Misterio, sofisticación, meditación, melancolía, misticismo, seriedad, temor, poder, orgullo.

Rojo. - Fuerza, dinamismo, coraje, pasión, fuego, agresión, caliente, atención, peligro.

Naranja. - abierto, receptivo, informal, gloria, vanidad, progreso.

Amarillo. - Luminoso, vital, extrovertido, divino, calor, luz, sosiego, reposo.

Verde. - Naturaleza, salud, tranquilidad, quietud, paz, seguridad, esperanza, vitalidad.

Textura

La textura es, junto con la luz, el elemento visual necesario para la percepción espacial; y la visión en profundidad depende además de ella, en gran medida, ya que esta es producto de la conjunción de dos imágenes dispares o contrastantes, la percepción más difícil.

La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma, puede ser plana, suave o rugosa; y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista. Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctil y solo las tenga ópticas. Acabado de una superficie, ya sea natural o artificial, es decir, puede ser una cualidad del material utilizado o el acabado dado por uno mismo a un objeto. La textura está supeditada siempre por la técnica y el material que se usen formalmente en su construcción.

Elementos de Relación.

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Son los que dominan la ubicación y la interrelación de un diseño, los cuales se dividen en dos:

Percibir: Dirección: Conforme a lo que lleguemos a observar. La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, Posición: Relación con respecto al cuadro o estructura.

Sentido: Espacio: Los objetos siempre ocupan un espacio ,Gravedad: Atracción del centro de la tierra.

Elementos Prácticos.

Representación. Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semi abstracta.

Significado. Se realiza siempre cuando el diseño siempre transporte un mensaje. El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje. El sentido del gusto, la percepción de un sabor es el estímulo (Significante), la asociación mental para su denominación es el significado (...) La imagen conceptual o la relación mental.

Función. Se prueba hacer que el diseño llegue a un determinado propósito. La función se hace presente cuando un diseño debe servir a un determinado propósito.

CONCLUSION

La maqueta como experiencia del espacio arquitectónico" El objetivo principal de este trabajo es el apoyo de la maqueta, tanto histórico como moderno, dentro de una visión teórica general del concepto de representación. No se trata de desarrollar todos los sistemas de representación de la arquitectura, sino las diversas relaciones de afinidad de estos, con la representación tridimensional.

Maquetas o modelos relacionados directamente con la estrategia proyectual y que representan la realidad arquitectónica. Objetos con apariencia arquitectónica de uso cotidiano y doméstico, que cuestionan el problema de la creatividad, pues se basan en la apropiación del estilo. Objetos de carácter ritual o mágico, con formas arquitectónicas, cuya función es simbólica. Por otra parte, el estudio analiza la atracción que ejercen las maquetas en el hombre y que obedecen a razones más profundas como la psique y el comportamiento humano.

Como conclusión se presenta una teoría general de la representación arquitectónica, a través del análisis de las maquetas como sistema operativo proyectual.

Se destaca la pervivencia de las maquetas arquitectónicas den el tiempo y se aventura su vigencia en el futuro, a pesar de los novedosos y prácticos sistemas de representación actuales.