



**Nombre de alumno: Lesvia Mirelly
Gómez León**

**Nombre del profesor: Arq. Mauricio
Lopez Ancheita**

Nombre del trabajo: súper nota

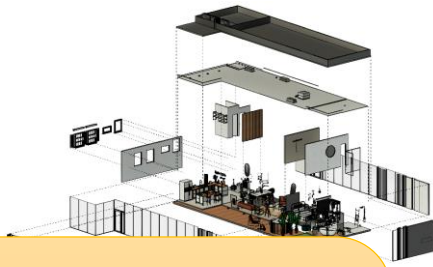
**Materia: Computación para el diseño
arquitectónico**

PASIÓN POR EDUCAR

Grado: 6 cuatrimestre

Grupo: Arquitectura

Ocosingo Chiapas a 28 de julio 2022.



Una lámina de arquitectura es una representación gráfica de su proyecto con un alto impacto visual que condensa todas sus ideas

- MEMORIA DESCRIPTIVA
- IMÁGENES INTERNAS Y EXTERNAS
- CORTE EN PERSPECTIVA
- DIAGRAMAS O ESQUEMAS
- ESTUDIOS DE VOLUMETRIA
- DIBUJOS TECNICOS (planos, cortes y detalles)
- VISTAS ISOMETRICAS Y EXPLOSIONADAS

Es un símbolo que se utiliza para representar a una institución, marca, persona o sociedad. Se caracteriza por estar compuesto de imágenes, símbolos y/o letras.

<p>LOGOTIPO La palabra con su tipografía, se identifica por el texto.</p> 	<p>ISOTIPO El símbolo o dibujo de la marca.</p> 
<p>ISOLOGO Fusión del símbolo o dibujo con el texto dentro. No pueden dividirse.</p> 	

1. LOGOTIPOS
2. ISOTIPOS
3. IMAGOTIPOS
4. ISOLOGOS

Unidad IV

La computadora habilita al arquitecto para diseñar efectivamente en 3 dimensiones. Permite predecir la calidad del resultado en un tiempo mucho menor que en el proceso tradicional.



RENDER

- La imagen foto realista vende
- El costo es menor

CONTRAS

- No se pueden apreciar todos los espacios
- Hay que elaborar varios renders para una buena presentación.



MAQUETA

- Por ser un objeto físico y a escala
- Da una mejor percepción del espacio

Contras

- No se pueden hacer copias
- El costo es mayor al de un render.

RENDER O MAQUETA

Estos son los pros y contras de cada uno, valoremos su costo-beneficio y decidamos la opción que mejor se adecua a nuestro tipo de proyecto.

