



Mi Universidad

COMPUTACION PARA EL DISEÑO ARQUITECTONICO

SUPER NOTA

ALUMNO: JUAN JOSE SANTIZ MORALES

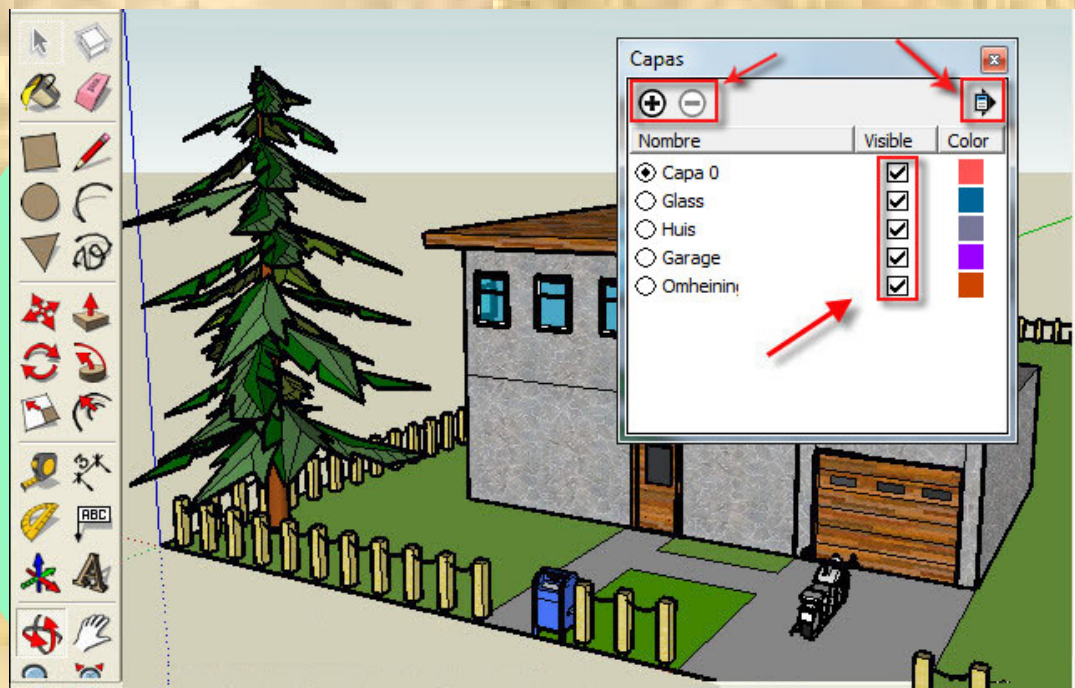
GRADO: 6 CUATRIMESTRE

GRUPO: A

PROFESOR: ARQ. ANGEL MAURICIO ANCHEITA

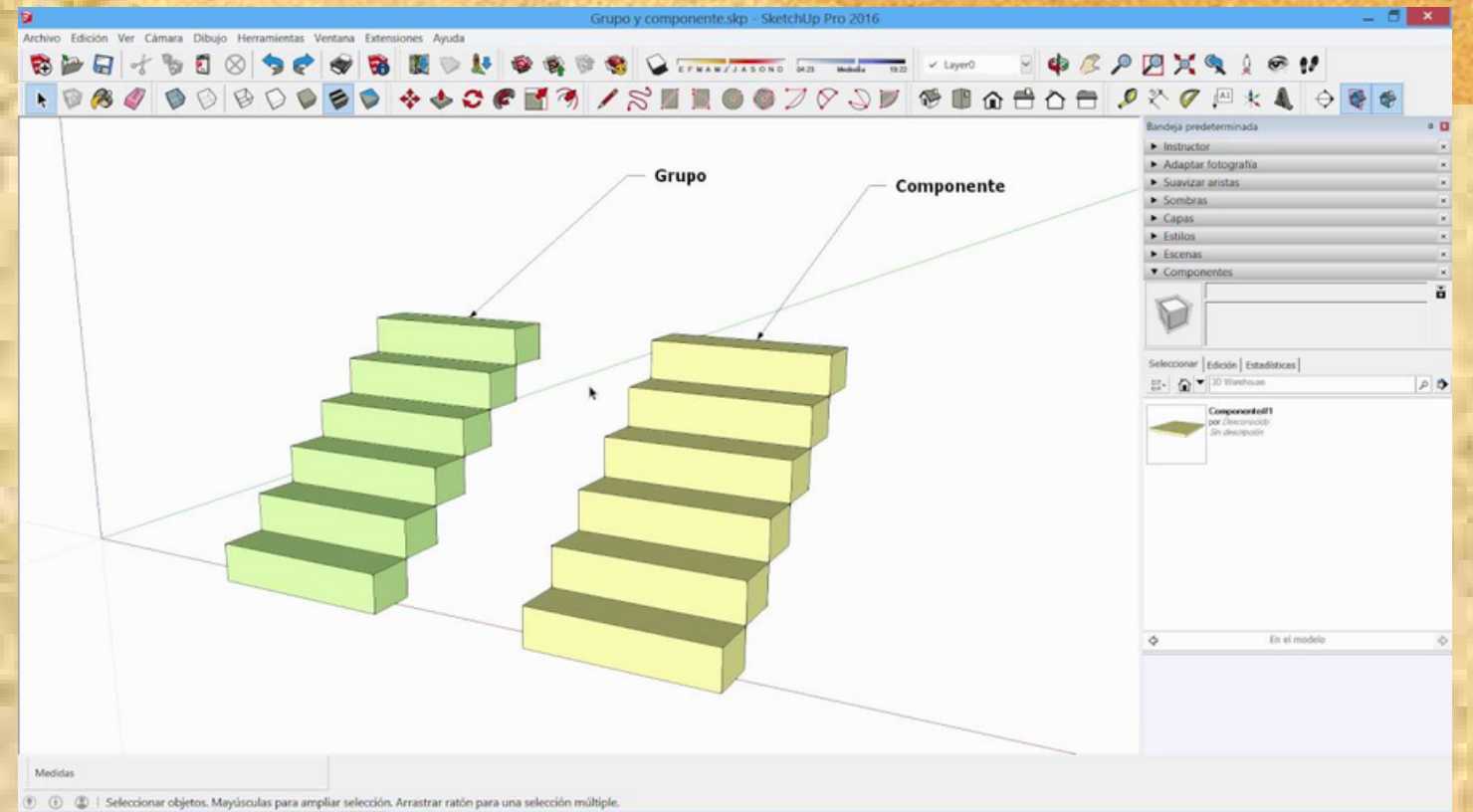
COMPUTACION PARA EL DISEÑO

RENDERS LUMION



CAPAS O ETIQUETAS SKETCHUP

utilizamos las capas en SketchUp para organizar los objetos en diferentes diapositivas en el dibujo



DIFERENCIA ENTRE LA CREACION DE GRUPO Y COMPONENTE DE UN OBJETO 3D

La diferencia es que en un grupo solo concentramos bloques a uno solo y tenemos que modificar cada bloque uno por uno dentro del grupo, los componentes nos permite concentrarlos y poder modificar una copia y esta afecta a las demas copias.

TIPOS DE RENDERS

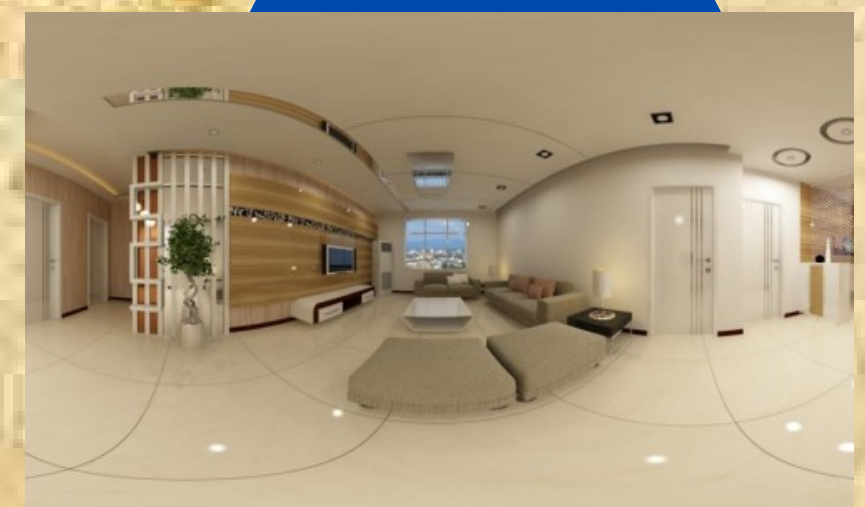


OBJETIVO PRINCIPAL DE UN RENDER EN ARQUITECTURA

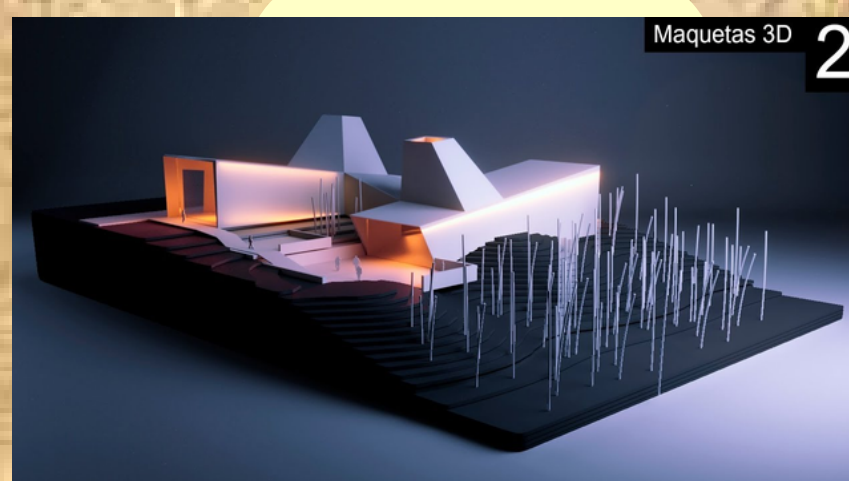
es crear una o varias imágenes que transmitan las características, y puntos fuertes de un proyecto de **arquitectura**.



RENDER ESTATICO



RENDER PANORAMICO



MAQUETA RENDER 3D



RECORRIDO VIRTUAL

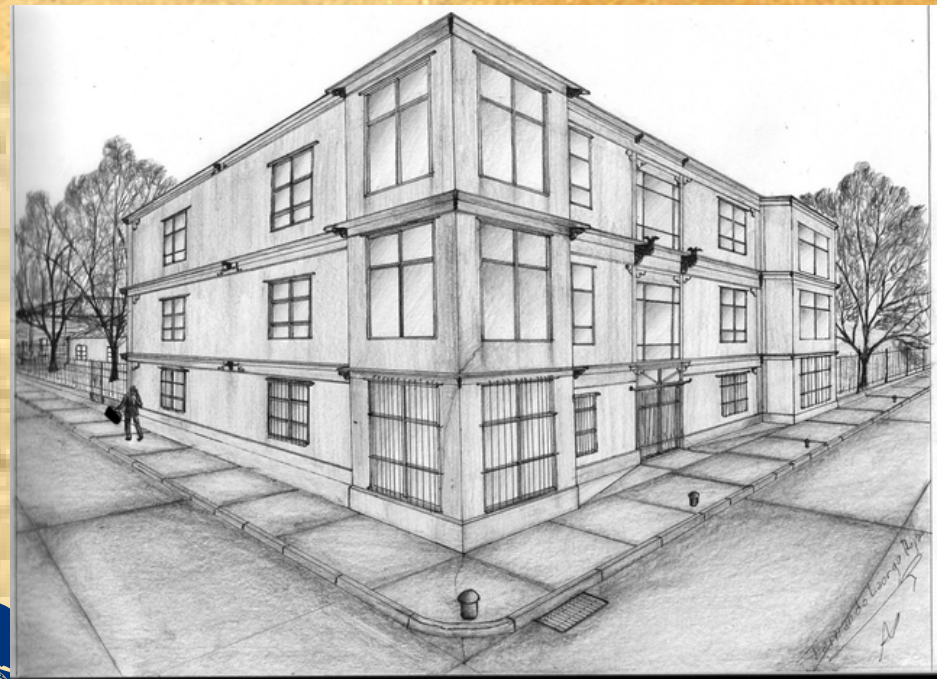
COMPUTACION PARA EL DISEÑO

TIPOS DE PERSPECTIVAS



PERSPECTIVA PARALELA

Se trabaja a partir de un punto de fuga para producir una sensación de poca profundidad.



PERSPECTIVA OBLICUA

Dos puntos de fuga ubicados en las líneas horizontales



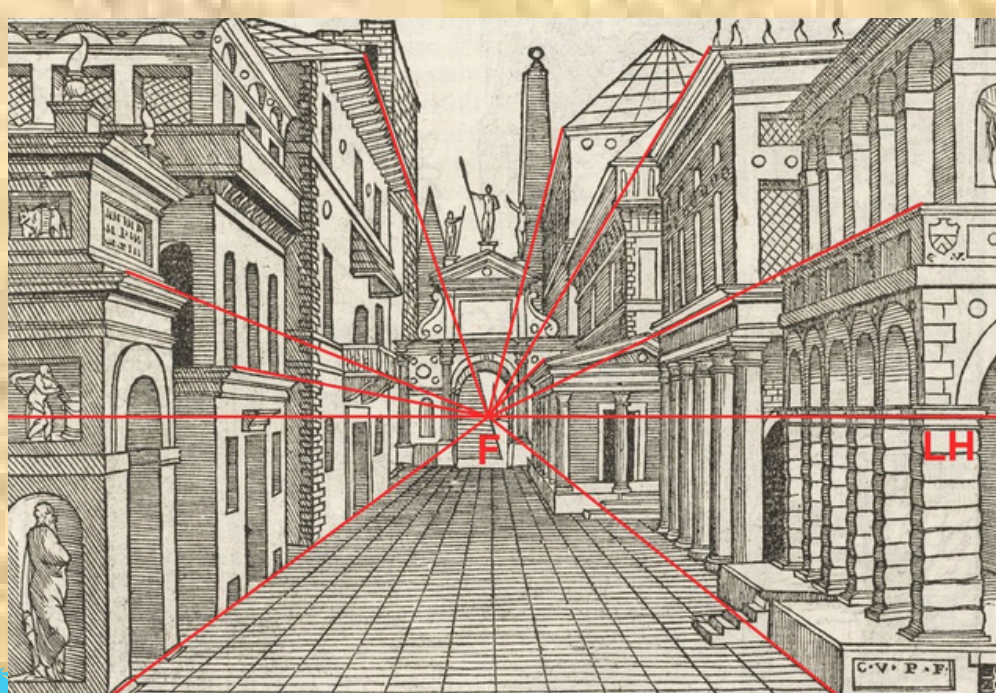
PERSPECTIVA AEREA

tres puntos de fuga



PERSPECTIVA INVERTIDA

el punto de fuga está ubicado fuera del cuadro



PERSPECTIVA CONICA

se aproxima a la realidad es utilizada por arquitectos e ingenieros



PERSPECTIVA MENGUANTE

representa la distancia los objetos más lejanos se van desdibujando