



**Nombre del alumno: Jessica Damaris Alcázar Pinto.**

**Nombre del profesor: Ángel Mauricio Ancheita.**

**PASIÓN POR EDUCAR**

**Licenciatura: Arquitectura.**

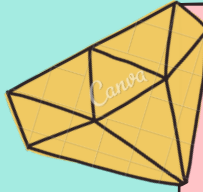
**Materia: Computación para el diseño.**

# COMPUTACIÓN PARA EL DISEÑO



## Lamina arquitectónica

Es una representación gráfica de su proyecto con un alto impacto visual que condensa todas sus ideas.



## Se constituye con:

- Memoria descriptiva;
- Imágenes internas y externas;
- Corte en perspectiva;
- Diagramas o esquemas;
- Estudios de volumetría;
- Dibujos técnicos (planos, cortes y detalles);
- Vistas isométricas y vistas explosionadas.

## ¿Maqueta o render?



El render no puede competir con un objeto físico y a escala como es una maqueta arquitectónica. Por su carácter, despiertan el interés de los espectadores y les ofrecen una perspectiva mucho mejor del espacio

## Logo ¿Qué es?:

Los logos son un punto de identificación; son el símbolo que usan los clientes para reconocer tu marca.



## La informática en la arquitectura

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

## Tipos:

## Tipos:

1. Logotipos
2. Isotipo
3. Imagotipo
4. Isologo