



**Nombre de alumno: Bladimir Trujillo  
Méndez**

**Nombre del profe/fa: ARQ. JESUS ADRIAN  
ALVAREZ ALFONZO**

**Nombre Materia: TALLER DE MAQUETAS**

**Tema de la actividad: ELEMENTOS DE  
DISEÑO PARA LA ELAVORACION  
DEMAQUETAS**

**Grado: 4°**

**Grupo: Arquitectura**

# Elementos de diseño

## PLANO

Como elemento icónico, tiene una naturaleza absolutamente espacial nos permite imaginar un contenedor de una sola dimensión con superficie material

### \*características

1. posee dos dimensiones, largo y ancho
2. tiene posición y dirección
3. está limitado por líneas

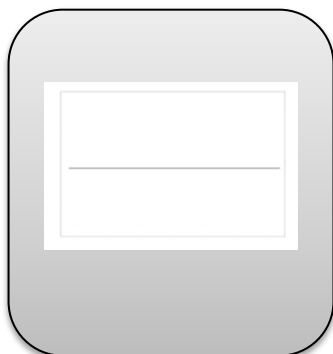


## LINEA

Es un ente invisible, es la traza que deja un punto al moverse, es por lo tanto, un producto que surge del movimiento

### \*CARACTERÍSTICA

1. Posee una sola dimensión, largo
2. tiene posición y dirección en el espacio

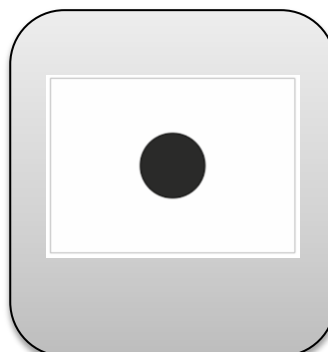


## PUNTO

Un punto señala una posición en el espacio, el punto en el centro de su entorno es estable, organiza los elementos que lo rodean y domina su campo visual

### \*CARACTERÍSTICAS

Conceptualmente carece de longitud, anchura y profundidad por tanto es estático, central y no direccional

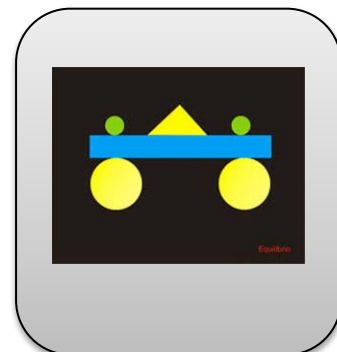


## EQUILIBRIO

Es un concepto clave que se refiere a la distribución visual de elementos en un espacio arquitectónico

### \*CARACTERÍSTICA

se trata de lograr una sensación de estabilidad y armonía entre los diferentes componentes de una estructura



# Elementos de diseño

## RITMO

Es la representación y organización de formas, colores, puntos, líneas con un cierto orden y una serie de repeticiones

**\*CARACTERISTICAS**  
el movimiento puede ser de nuestros ojos mientras seguimos elementos en una composición o de nuestros cuerpos a medida que avanzamos

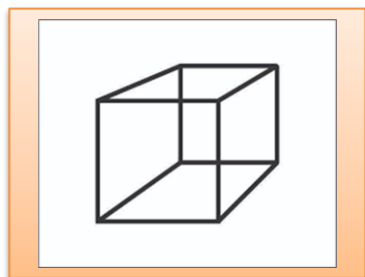


## VOLUMEN

Nos permite fragmentar el espacio plástico de la imagen sugiriendo una tercera dimensión a la articulación de planos bidimensionales superpuestos.

### \*ARACTERISTICAS

1. posee tres dimensiones, largo, ancho y profundidad
2. Tiene posición en el espacio
3. No tiene dirección

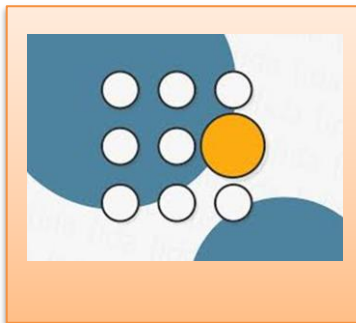


## JERARQUIA

tiene como función principal ordenar el proyecto, resaltando los elementos principales, y articulándolos de manera que permitan su correcto funcionamiento.

### \*CARACTERISTICAS

describe los componentes de una estructura por lo notable que son, cuanto más notorio es un componente, más importante será para el arquitecto y la estética general de la estructura.

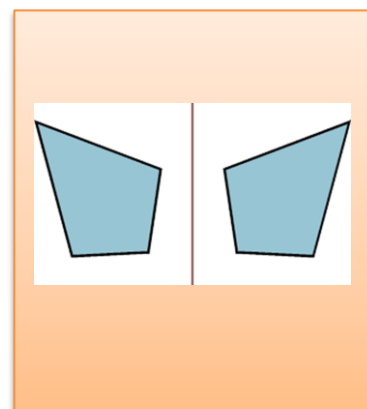


## SIMETRIA

Se refiere a la disposición equilibrada de elementos radiantes similares en lados opuestos de un eje mediano

### \*CARACTERISTICAS

un plano se puede dividir en mitades similares al pasar un plano en cualquier ángulo alrededor de un punto central o a lo largo de un eje central.



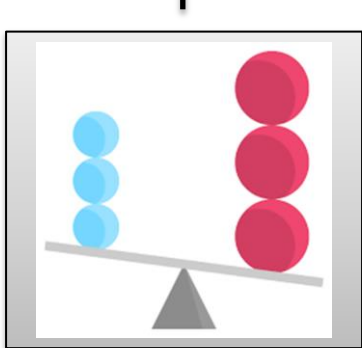
# Elementos de diseño

## Asimetría

es asimétrico, cuando al dividir una composición en dos partes iguales, no existe las mismas dimensiones en tamaño, color, peso, etc.

### \*CARACTERISTICAS

De este modo podemos emplear más elementos en una de las partes o elementos que, por su color, tamaño o forma, tengan un peso mayor.

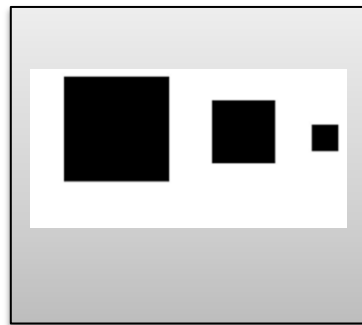


## ESCALA

es una aplicación lineal que aumenta o contrae el tamaño de distintas entidades mediante un factor de escala que es el mismo en todas direcciones.

### \*CARACTERISTICAS

ocurre, por ejemplo, al ampliar o reducir una fotografía, o al crear una maqueta de un edificio, automóvil, avión, etc.

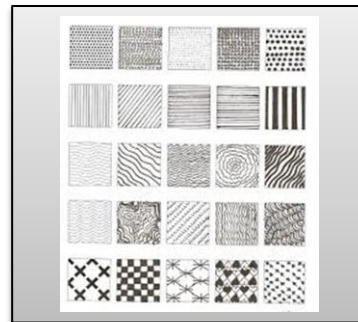


## TEXTURA

La textura se refiere a la apariencia de la superficie de un elemento, que puede ser plana, con relieve, suave, áspera, homogénea, rugosa, etc.

### \*CARACTERISTICAS

Podemos crear tres grupos para clasificar los distintos tipos de texturas. Visuales y táctiles. Naturales y artificiales. Orgánicas y geométricas.



## COLOR

los diferentes elementos no solo se diferencian por su forma o tamaño, si no que también por su color

### \*CARACTERISTICAS

este sentido, es posible utilizar cualquier color, en cualquier variación tonal y cromática

