



**NOMBRE: JOSE MIGUEL GARCÍA DOMINGUEZ**

**DOCENTE: JESÚS ADRIÁN ÁLVAREZ ALFONSO**

**NOMBRE DEL TRABAJO: ELEMENTOS DE DISEÑO  
PARA LA ELABORACIÓN DE MAQUETAS**

**MATERIA: TALLER DE MAQUETAS**

**GRADO: 4º**

**CARRERA: ARQUITECTURA**

# \* ELEMENTOS DE DISEÑO

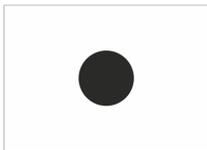
## \* PUNTO

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

## \* EJEMPLO



## \* LINEA

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

## \* CARACTERÍSTICAS

1. posee una sola dimensión, largo
2. tiene posición y dirección en el espacio
3. está limitada por puntos y forma los bordes de un plano

## \* EJEMPLO



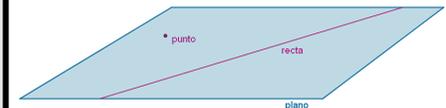
## \* PLANO

Como elemento iconico, 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
4. define los límites

## \* EJEMPLO



# \* ELEMENTOS DE DISEÑO

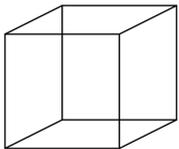
## \* VOLUMEN

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

## \* CARACTERÍSTICAS

1. posee tres dimensiones, largo, ancho y profundidad
2. tiene posición en el espacio
3. No tiene dirección
4. Está limitado por planos

## \* EJEMPLO



## \* RITMO

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

## \* CARACTERÍSTICAS

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

## \* EJEMPLO



## \* EQUILIBRIO

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

## \* CARACTERÍSTICAS

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

## \* EJEMPLO



# \* ELEMENTOS DE DISEÑO

## \* 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.

## \* EJEMPLO



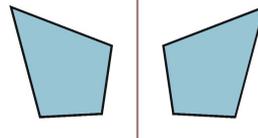
## \* SIMETRIA

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.

## \* EJEMPLO



## \* ASIMETRIA

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.

## \* EJEMPLO



# \* ELEMENTOS DE DISEÑO

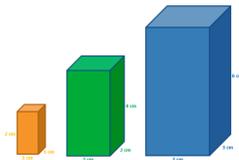
## \* ESCALA

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.

## \* CARACTERÍSTICAS

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

## \* EJEMPLO



## \* 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.

## \* CARACTERÍSTICAS

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

## \* EJEMPLO



## \* COLOR

Los diferentes elementos no solo se diferencian por su forma o tamaño, sino que también por su color

## \* CARACTERÍSTICAS

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

## \* EJEMPLO

