



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

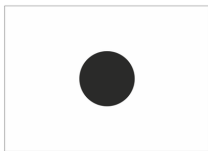
* PUNTO

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



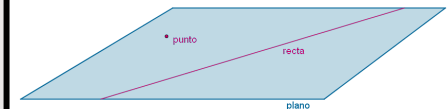
* PLANO

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

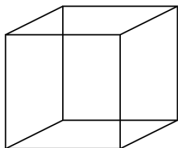
* VOLUMEN

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



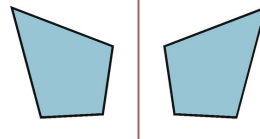
* SIMETRIA

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

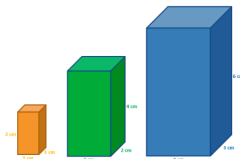
* ESCALA

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



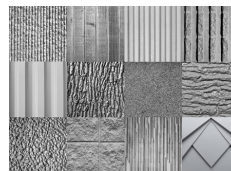
* TEXTURA

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

