



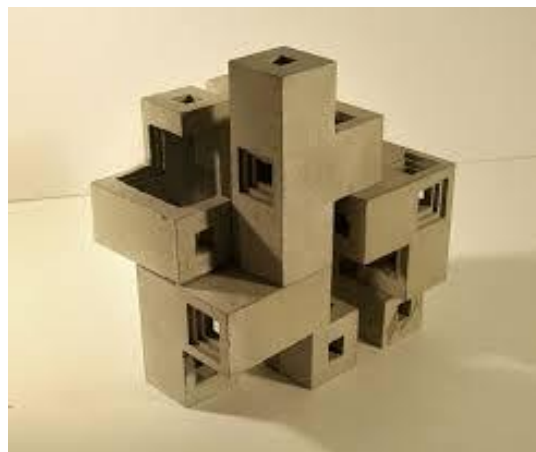
"El arquitecto comunica, pero sus palabras no son sonidos o letras. El arquitecto habla, hace discursos, pero éstos son de formas. Utiliza un lenguaje de volúmenes, luces y sombras, líneas, planos, colores, texturas."

En **Representación Gráfica** se pretende que, además de adquirir los conocimientos básicos sobre los elementos de dibujo empleados y la simbología específica utilizada a la hora de representar gráficamente un plano de arquitectura, el estudiante descubra y empiece a comprender la manera como se conforma y concibe el espacio, entendido como la esencia de la Arquitectura. Por ello se propone el desarrollo de aprendizajes que fomentan el desarrollo individual y colectivo mediante la promoción de la autonomía, la crítica y la experimentación constante, enfocados siempre en las acciones de PERCIBIR, INTERPRETAR, RELACIONAR, MEDIR y TRANSFORMAR.

Trabajo Práctico N°1 "Adición y sustracción de volúmenes"

El concepto de adición y sustracción como su nombre lo dice, es el hecho de añadir o quitar objetos de un todo, para formar nuevas figuras, nuevas formas, o nuevos conceptos dependiendo del diálogo gráfico que lleve el diseño.

Como se puede observar, una figura sustraída de otra o la adición de más elementos nos puede dar la impresión de volumen y puede generar nuevos e interesantes conceptos.





Escuela de Educación Técnico Profesional N° 460 "Guillermo Lehmann"
REPRESENTACIÓN GRÁFICA – curso: 3º año División: F – Año 2020
Profesor: Arq. Hernán Ghiano

Actividad:

- 1- En hoja A4 de fotocopia trazarle los márgenes y centrado en la hoja de dibujo, dibujar un cubo en Isométrica de 10cm de lado x 10cm de lado y 10 cm de altura. Dividir cada una de las tres caras del cubo en forma de grilla de 2cm x 2 cm (ver lamina adjunta a modo de ejemplo)
- 2- Usando el ingenio sustraer o adicionar volúmenes (llenos y vacíos) generando una nueva forma como lo muestran a modo de ejemplo las imágenes anteriores.
- 3- Una vez terminado el modelo, se procederá a sombrear las distintas caras de la figura. Se sombrearán con lápiz H las caras paralelas al plano frontal o anterior, con lápiz HB las caras paralelas al plano superior y con lápiz B las caras paralelas al plano lateral.
- 4- En hoja cuadriculada tomada de Forma apaisada (horizontal) **CROQUIZAR** (a mano alzada, sin usar regla) las 3 vistas principales del modelo (anterior, lateral izquierda y superior)

NOTA: realizar tres diseños o modelos diferentes con sus correspondientes vistas.

