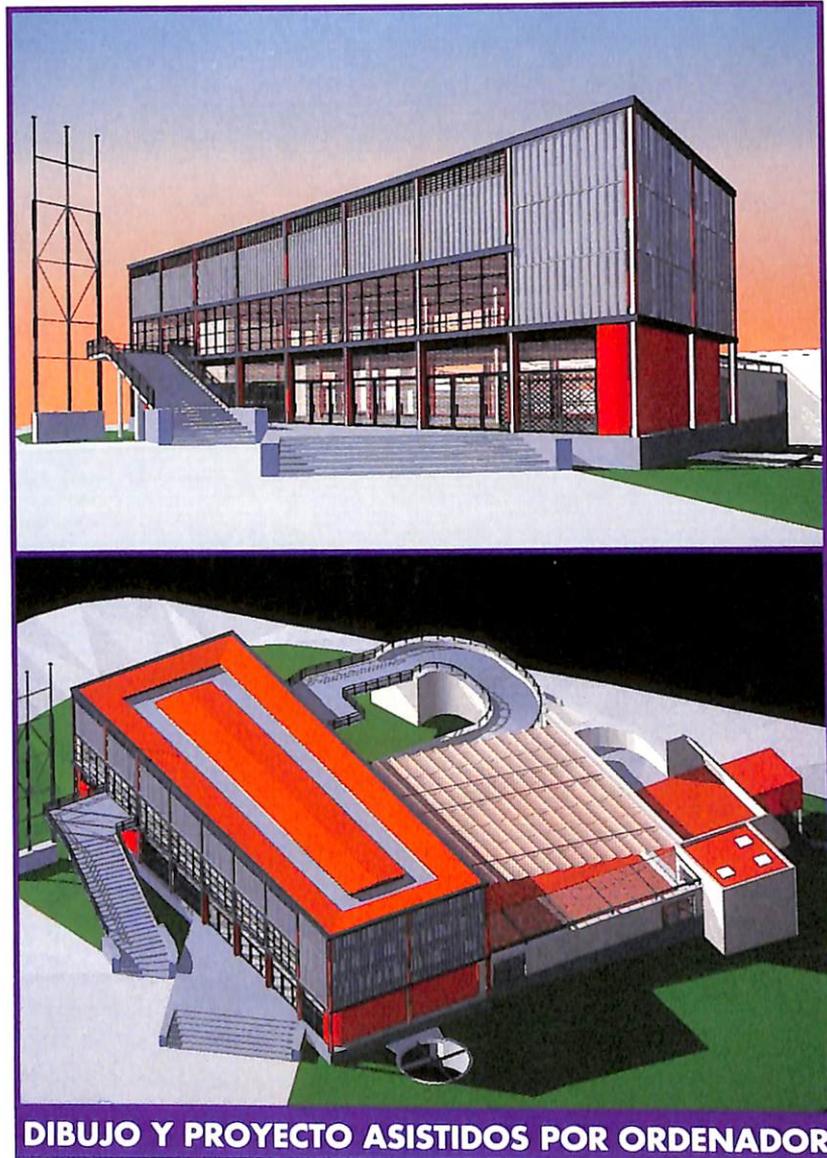


JORGE SAINZ  
FERNANDO VALDERRAMA

# INFOGRAFIA Y ARQUITECTURA



NEREA

## ÍNDICE

Prólogo de Jaime Cervera Bravo .....	11
Agradecimientos .....	15
Introducción .....	17
Capítulo 1: Antecedentes	
Una brevísima historia .....	21
La situación actual .....	26
Capítulo 2: Sistemas infográficos	
Equipos .....	33
<i>Compatibles. Macintosh. Estaciones de trabajo. Redes. Pantallas.</i> <i>Trazadores. Impresoras de color. Vídeo</i>	
Programas .....	53
<i>De dibujo. De diseño. De presentación. Auxiliares. Criterios de elección.</i> <i>Intercambios</i>	
Capítulo 3: La infografía arquitectónica	
Concepto y campos de actuación .....	65
<i>CAD: dibujo y diseño asistidos por ordenador</i>	
Dibujo e imagen electrónica .....	68
<i>Complejidad y convencionalidad</i>	
Nueva definición .....	72
Nuevos atributos .....	72
<i>De la artesanía al automatismo. Una experiencia 'casi' real. Una nueva</i> <i>escala. La dificultad de la expresión</i>	
Capítulo 4: El dibujo infográfico	
Un nuevo dibujo .....	81
Nuevos usos .....	82
<i>Proyectos integrales. Vistas y ejemplos. Levantamientos automáticos.</i> <i>Investigación y creación</i>	
Nuevas formas .....	89
<i>Sistemas de proyección geométrica. Las variables infográficas. Rotulación y</i> <i>acotación</i>	
Nuevas técnicas .....	108
<i>Un producto mecanizado. De la pantalla al papel. Un estilo 'asistido'</i>	
Presentación y representación .....	113
<i>Fotorrealismo. Visualización interactiva. Animación. Multimedia.</i> <i>Stereolitografía</i>	

Capítulo 5: El proyecto infográfico	
Dibujo y modelo .....	133
<i>Delineación electrónica. Diseño automatizado. Del plano 2D al espacio 3D. Extrusión frente a proyección. Intervención manual. Dos estilos, dos culturas</i>	
El espacio arquitectónico en el ordenador .....	145
<i>Especificidad. Maquetas vacías y 2 1/2 D. Modelos integrados</i>	
El proyecto 'asistido' .....	153
<i>Mediciones y presupuestos. Pliegos de condiciones. Entidades inteligentes. El hiperproyecto</i>	
Capítulo 6: La arquitectura infográfica	
Presente y futuro .....	163
<i>Realidad virtual y ciberespacio. El ciberproyecto. Inteligencia artificial y sistemas expertos. Decisiones y comprobaciones. Poéticas por ordenador. Modelización del territorio</i>	
¿Una nueva arquitectura? .....	172
<i>'High tech' o posmoderno. Una nueva artesanía profesional. Alas y hélices</i>	
Conclusión .....	177
Lista de programas .....	179
Bibliografía .....	183
Procedencia de las ilustraciones .....	189
Índice analítico .....	191