

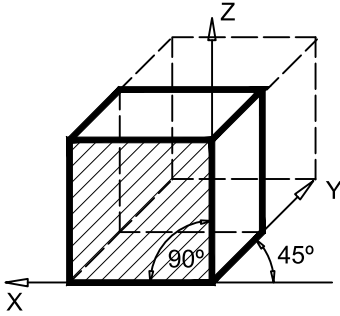
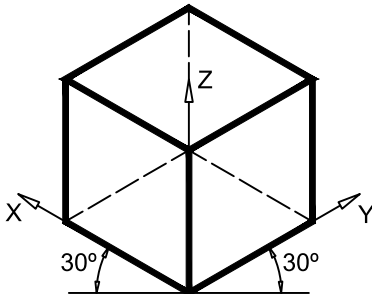
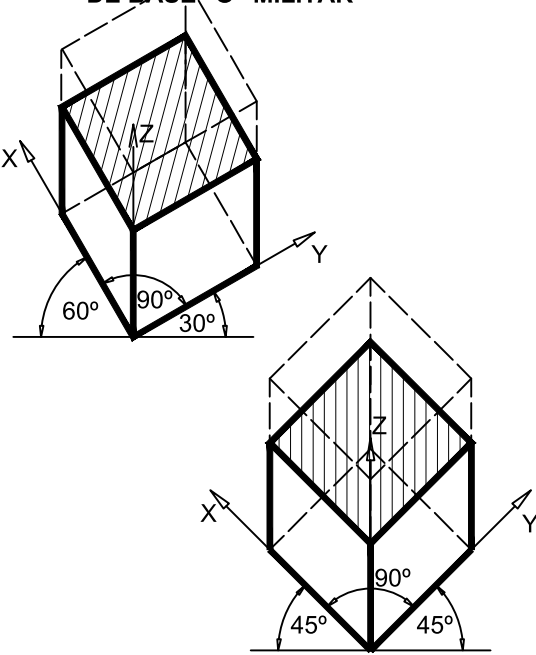
**Espacio Curricular:** Sistemas de Representación Gráfica I

**Docente:** Dis. Ind. Facundo Vila +54 9 264 507 1913 [facundoandresvila@hotmail.com](mailto:facundoandresvila@hotmail.com)

**4°C Estudiante:**

/ /2023

**Repaso de Contenidos Teóricos:  
Sistema AXONOMÉTRICO**

TIPO DE AXONOMÉTRICA	OBJETO → DIBUJO	CARACTERÍSTICAS
<p align="center"><b>"AXONOMÉTRICA SOBRE PLANO FRONTAL" O "CABALLERA"</b></p> 	<p>En la cátedra adoptamos las siguientes convenciones:</p> <p>Eje X: → Sin reducción</p> <p>Eje Y: → Se reduce a 1/2</p> <p>Eje Z: → Sin reducción</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Procedimiento sencillo, objeto con 2 ejes paralelos al plano de proyección.</li> <li>2) En la cara rayada(o en caras paralelas a ella), dimensiones y ángulos se ven en verdadera magnitud.</li> <li>3) Es apropiada para mostrar objetos cuyas características principales se ven en el frente.</li> </ol>
<p align="center"><b>"AXONOMETRÍA ISOMÉTRICA"</b></p> 	<p>En la cátedra adoptamos las siguientes convenciones:</p> <p>Eje X: → Sin reducción</p> <p>Eje Y: → Sin reducción</p> <p>Eje Z: → Sin reducción</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Objeto con ejes oblicuos al plano de proyección.</li> <li>2) Solo las aristas en dirección axial se ven en verdadera magnitud.</li> <li>3) Ningún ángulo se ve en verdadera magnitud.</li> <li>4) Es apropiada para objetos cuyas caras son de igual jerarquía.</li> <li>5) No es adecuada para objetos con simetría central en la base (ej. cuadrados).</li> </ol>
<p align="center"><b>"AXONOMÉTRICA SOBRE PLANO DE BASE" O "MILITAR"</b></p> 	<p>En la cátedra adoptamos las siguientes convenciones:</p> <p>Eje X: → Sin reducción</p> <p>Eje Y: → Sin reducción</p> <p>Eje Z: → Se reduce a 3/4</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Proyección sobre plano horizontal.</li> <li>2) Objeto con 2 ejes paralelos al plano de proyección.</li> <li>3) En la cara rayada (o en caras paralelas a ella), dimensiones y ángulos se ven en verdadera magnitud.</li> <li>4) Las alturas se reducen.</li> <li>5) Es apropiada para mostrar objetos cuyas características principales se ven en la base.</li> </ol>

**Espacio Curricular:** Sistemas de Representación Gráfica I

**Docente:** Dis. Ind. Facundo Vila +54 9 264 507 1913 facundoandresvila@hotmail.com

**4°C Estudiante:**

/ /2023

**Repaso de Contenidos Teóricos:  
Sistema DIÉDRICO**

El Sistema de Proyección Diédrico es un conjunto de normas y procedimientos gráficos que permite la representación geométrica de los elementos del espacio tridimensional sobre un plano. El sistema de Proyección Diédrica posibilita la representación de las tres dimensiones del espacio a las dos dimensiones del plano, utilizando proyecciones ortogonales sobre dos planos perpendiculares entre sí.

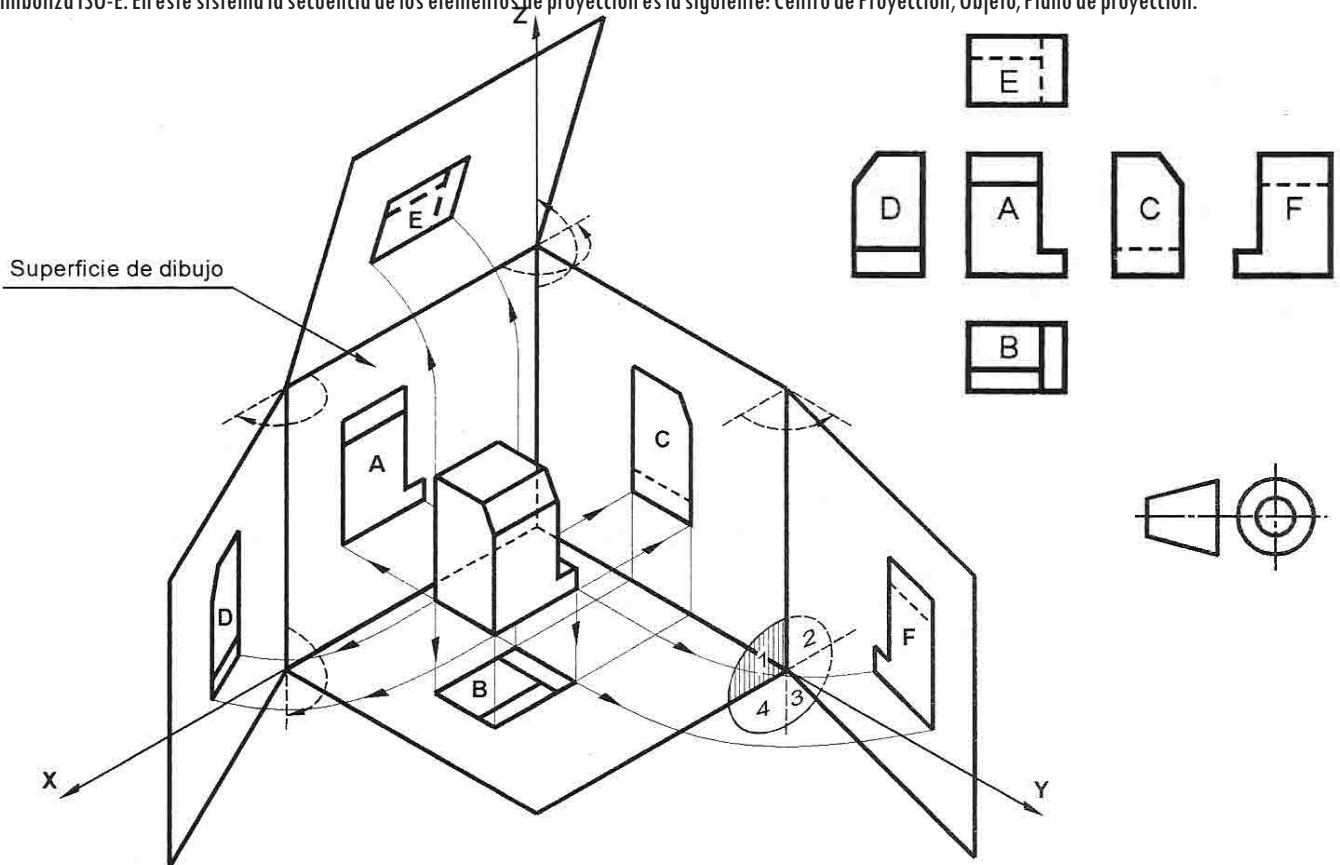
El sistema formado por los dos planos se denomina diedro ("di" dos; "edro" plano). Para generar las vistas diédricas, uno de los planos se abate sobre el otro, permitiendo representar la proyección de los elementos en un único plano.

El Sistema Diédrico, es un método gráfico de representación que consiste en obtener la imagen de un objeto mediante la proyección de haces perpendiculares a los dos planos principales de proyección, horizontal (PH) y proyección vertical (PV).

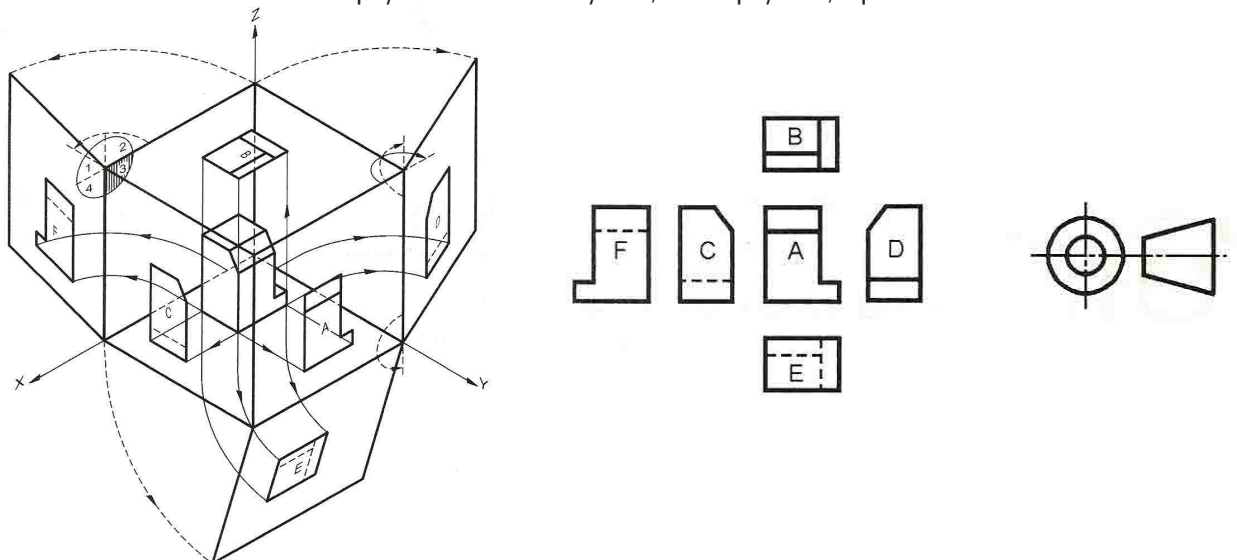
Un objeto es representado se representa en Sistema Diédrico por la vista frontal (proyección en el plano vertical) y la vista superior (proyección en el plano horizontal). Un objeto también puede ser representado por vistas Laterales, Inferior o Posterior, pueden incorporarse vistas mas vistas no ortogonales.

La intersección entre los planos de proyección se denomina Línea de Tierra, se puede incorporar a la grafica con una línea continua. Si se prescinde de la línea de tierra, se denomina sistema diédrico directo.

La Gráfica a continuación muestra como se despliegan los planos de proyección en Sistema ISO-E, también se muestra como se ordenan las vistas y el gráfico que simboliza ISO-E. En este sistema la secuencia de los elementos de proyección es la siguiente: Centro de Proyección, Objeto, Plano de proyección.



A continuación se muestra como se despliegan los planos de proyección en Sistema ISO-A, se muestra como se ordenan las vistas y el gráfico que simboliza ISO-A. En el sistema ISO-A la secuencia de los elementos de proyección es Centro de Proyección, Plano de proyección, Objeto.



**Espacio Curricular:** Sistemas de Representación Gráfica I

**Docente:** Dis. Ind. Facundo Vila +54 9 264 507 1913 [facundoandresvila@hotmail.com](mailto:facundoandresvila@hotmail.com)

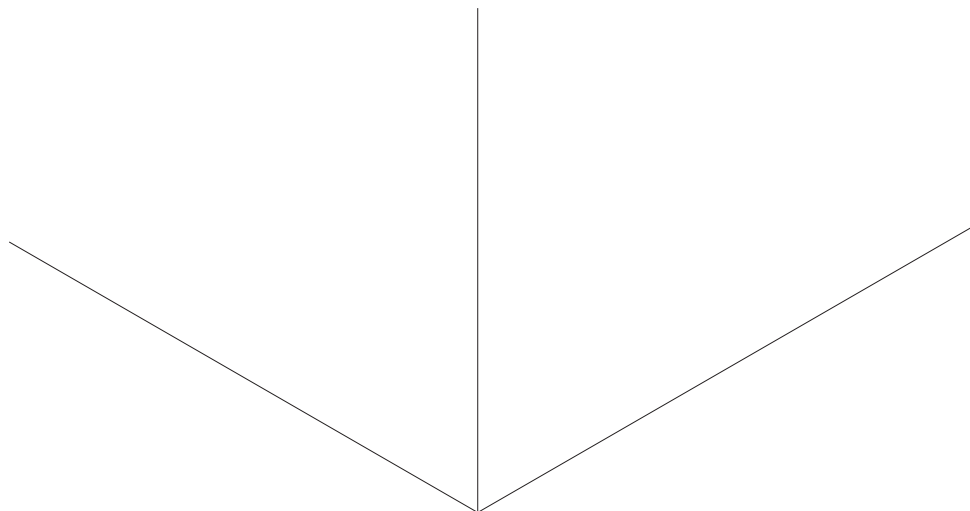
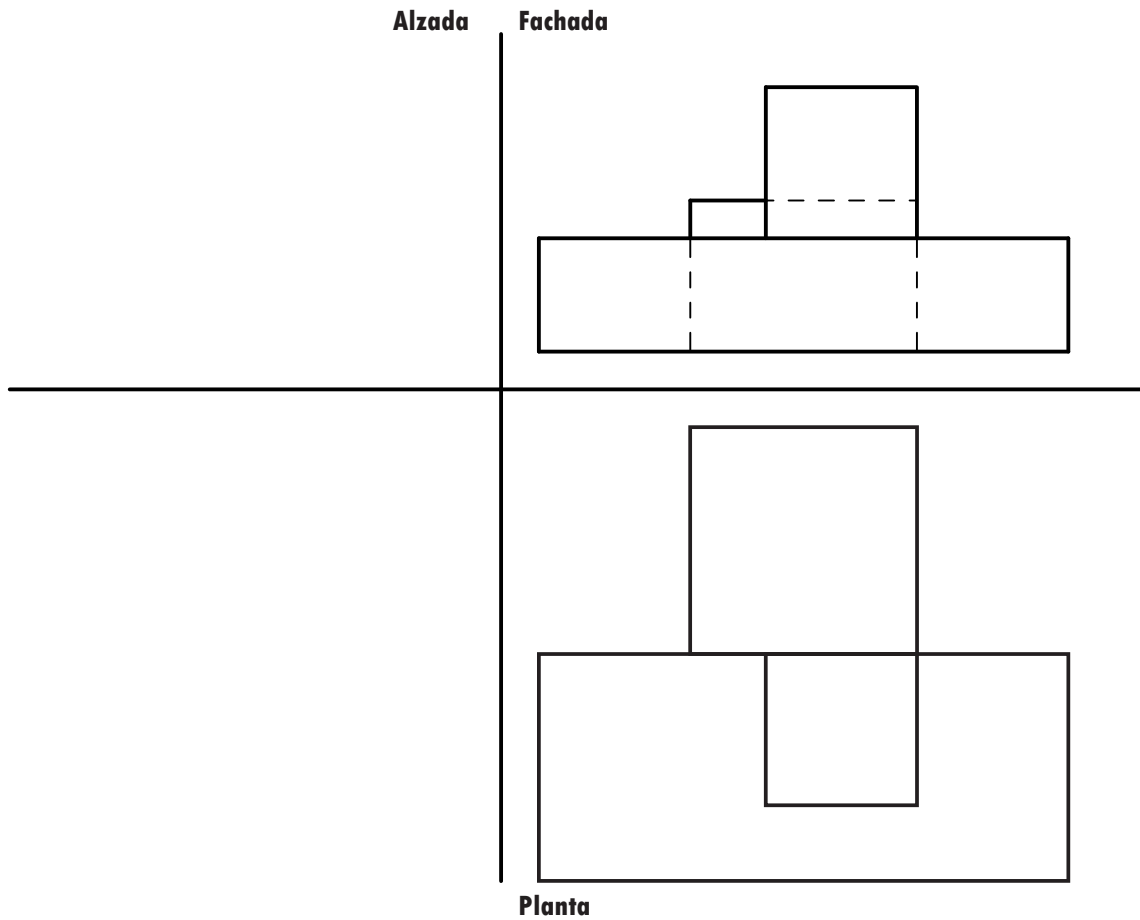
**4°C Estudiante:**

/ /2023

CONSIGNA 1:

A) Completar la Alzada Faltante. Los prismas tienen como medidas: 70x15x30mm, 20x20x20mm y 20x30x30mm.

B) Dibujar en Sistema Axonométrico Isométrico en la parte inferior de la hoja el objeto representado en las vistas.



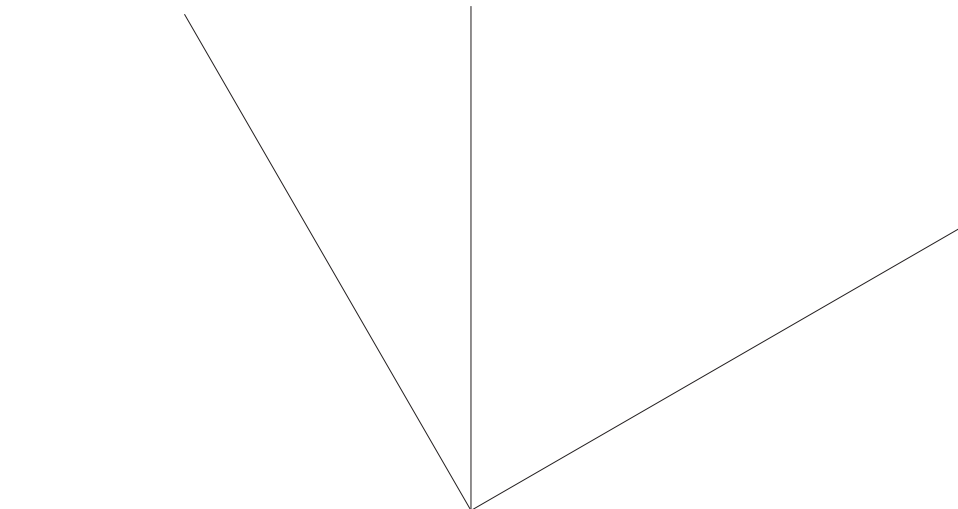
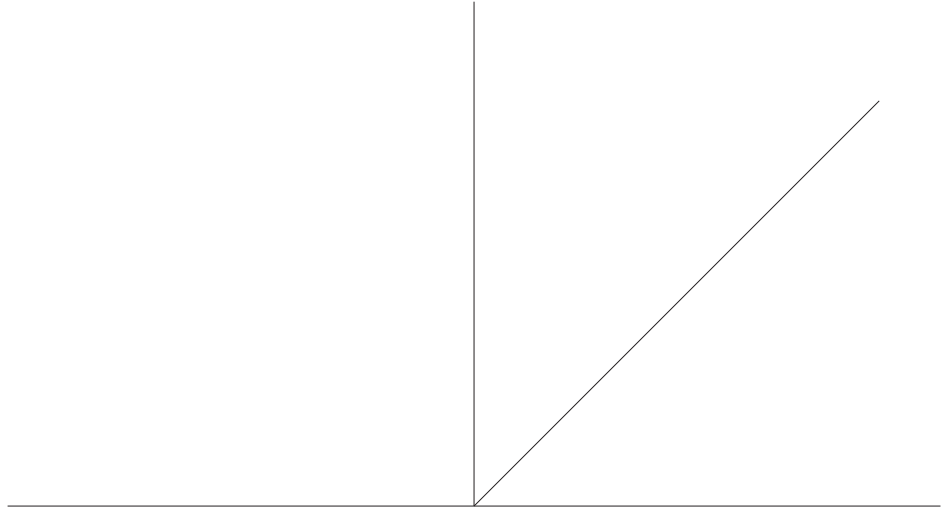
RESULTADO CONSIGNA 1:

PUNTO A)	
PUNTO B)	



CONSIGNA 1:

- C) Dibujar en Sistema Axonométrico Sobre plano Frontal en la parte inferior de la hoja el objeto representado en las vistas.
- D) Dibujar en Sistema Axonométrico Sobre plano Superior en la parte inferior de la hoja el objeto representado en las vistas.



RESULTADO CONSIGNA 1:

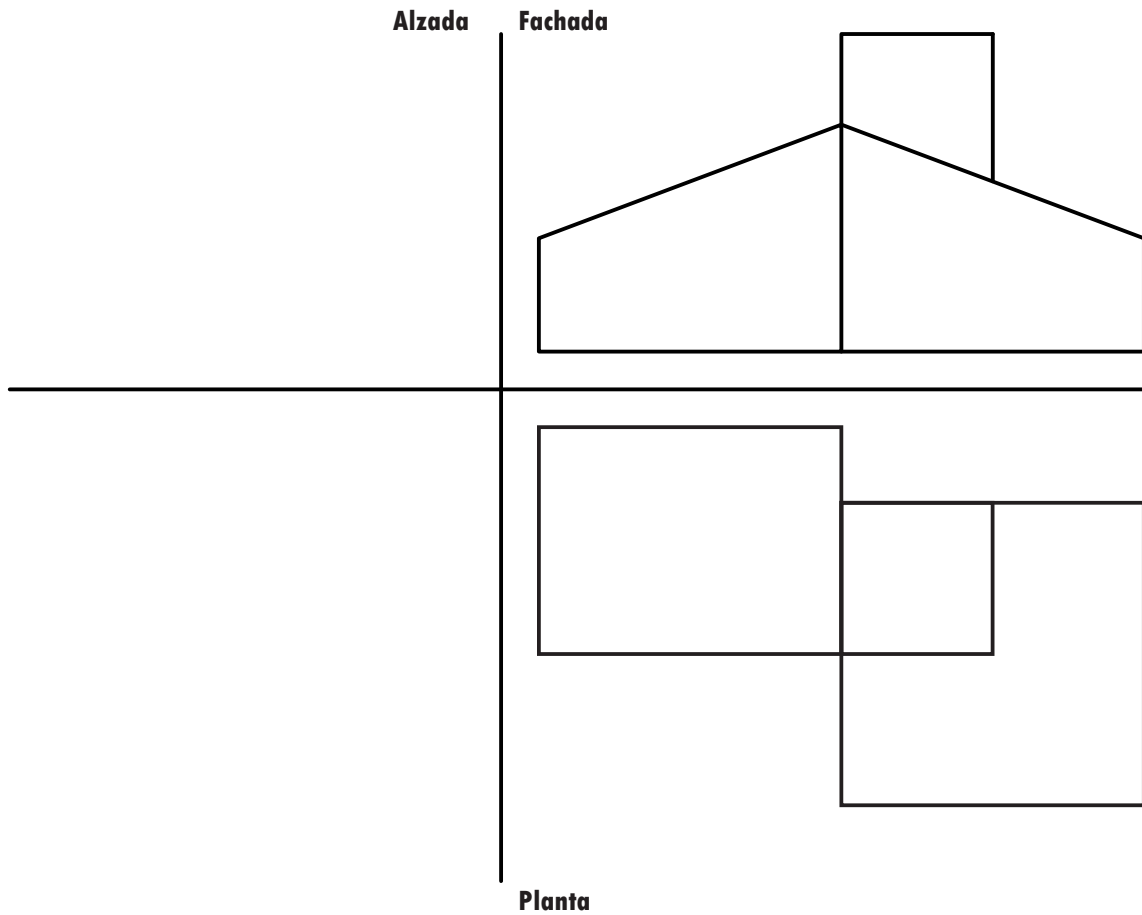
PUNTO C)	
PUNTO D)	



CONSIGNA 2:

A) Completar la Alzada Faltante.

B) Dibujar en Sistema Axonométrico Isométrico en la parte inferior de la hoja el objeto representado en las vistas.



RESULTADO CONSIGNA 2:

PUNTO A)	
PUNTO B)	

## Colegio Secundario ETP SAN JOSÉ - 2023 - GP1

**Espacio Curricular:** Sistemas de Representación Gráfica I

**Docente:** Dis. Ind. Facundo Vila +54 9 264 507 1913 [facundoandresvila@hotmail.com](mailto:facundoandresvila@hotmail.com)

**4°C Estudiante:**

/ /2023



CONSIGNA 2:

- C) Dibujar en Sistema Axonométrico Sobre plano Frontal en la parte inferior de la hoja el objeto representado en las vistas.
- D) Dibujar en Sistema Axonométrico Sobre plano Superior en la parte inferior de la hoja el objeto representado en las vistas.

RESULTADO CONSIGNA 2:

PUNTO C)	
PUNTO D)	