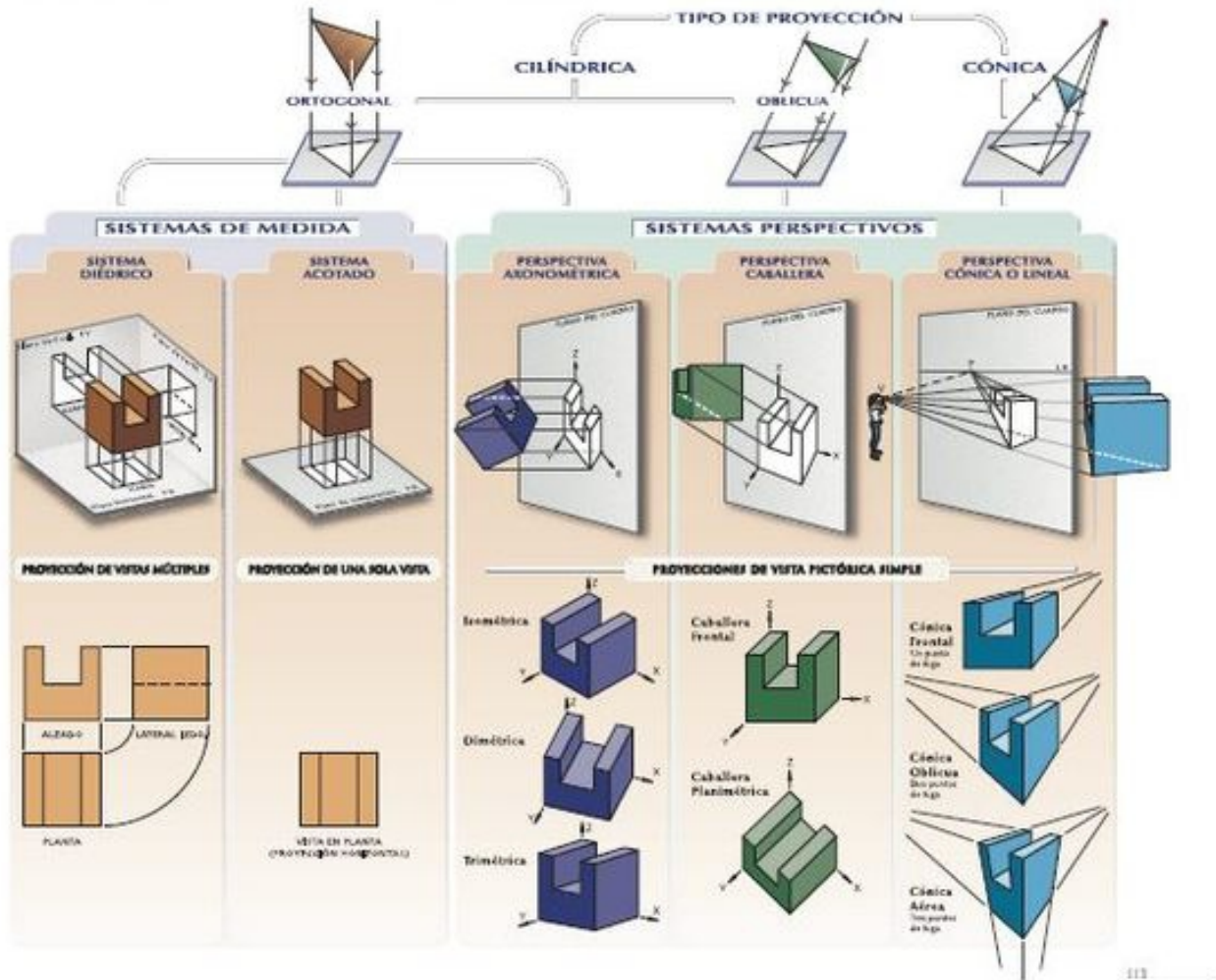


SISTEMES DE REPRESENTACIÓ

Els sistemes de representació estan basats en dos tipus de projeccions:
 Projeccions ortogonals i projeccions cilíndriques

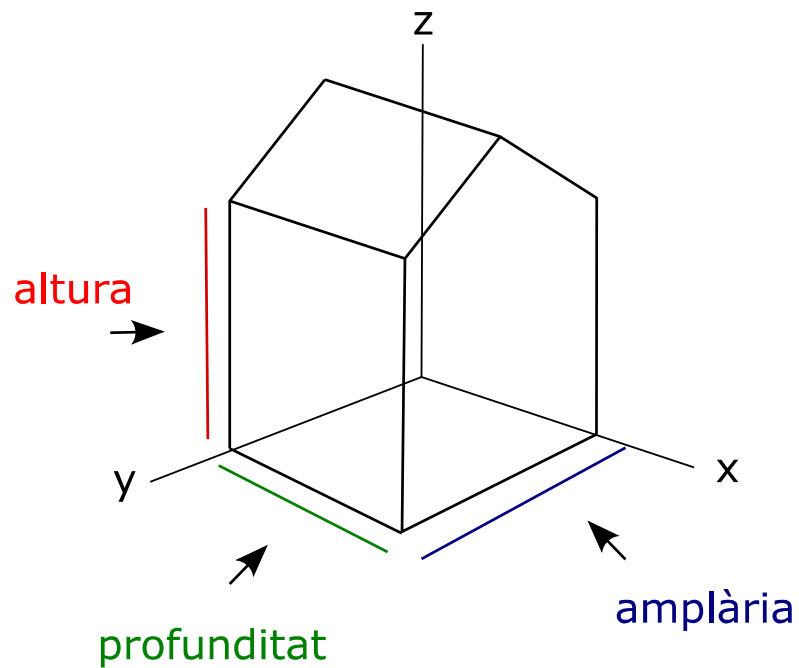
ESQUEMA CONCEPTUAL DE LOS DIFERENTES SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN



PERSPECTIVA AXONOMÈTRICA

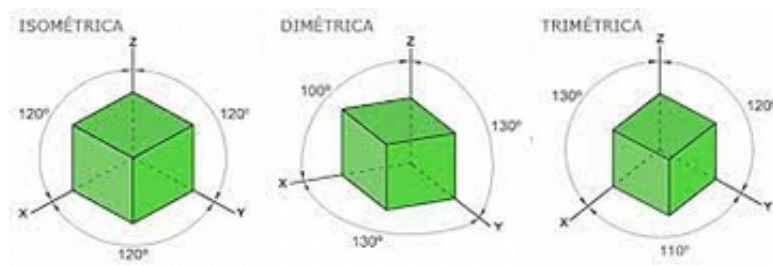
La perspectiva axonomètrica està basada en la projecció cilíndrica i suposa la representació d'un objecte sobre una superfície bidimensional.

Per representar axonòmicament ens servim de tres eixos X-Y-Z sobre els que dibuixem l'alçada (o altura), l'amplària i la profunditat de l'objecte.

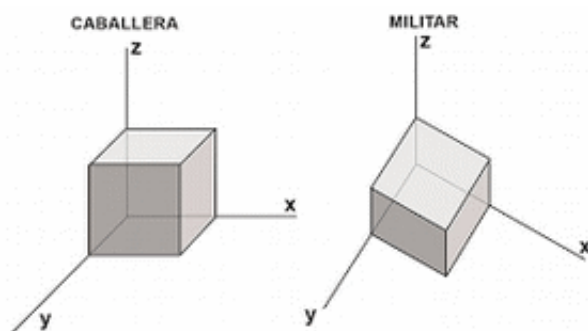


TIPUS DE PERSPECTIVA AXONOMÈTRICA

Cilíndrica ortogonal. **Isomètrica**, dimètrica i trimètrica



Cilíndrica obliqua. Perspectiva **cavallera** i militar



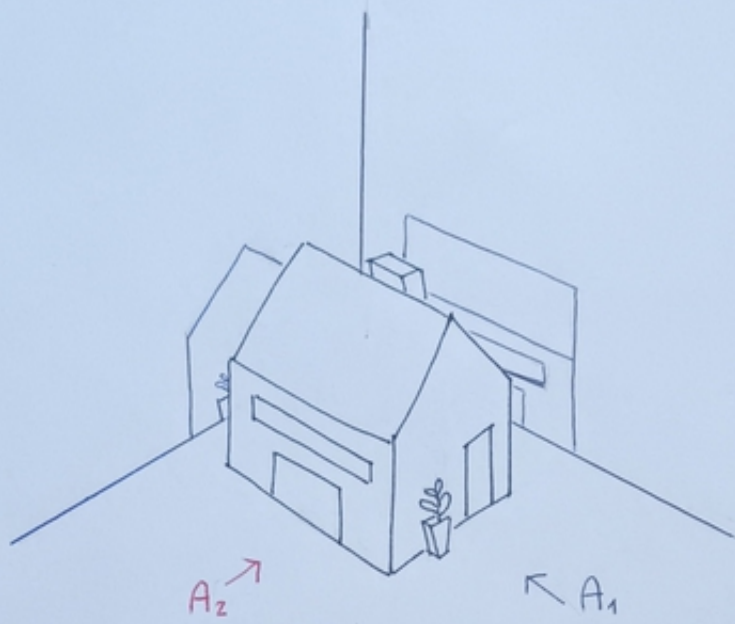
Per aprendre a dibuixar en aquest sistema de representació practicarem:

A. Com dibuixar les vistes d'un objecte en perspectiva isomètrica i cavallera.

B. Com dibuixar un objecte en perspectiva isomètrica a partir de les seves vistes.

A. DIBUIXAR LES VISTES D'UN OBJECTE

Necessitam identificar la vista principal (l'alçat) per situar correctament les altres.



A_1

A_2

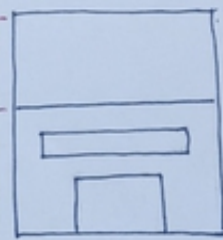
Alçat

Perfil esquerre

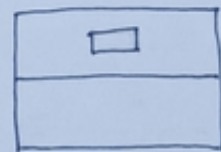


Perfil dret

Alçat

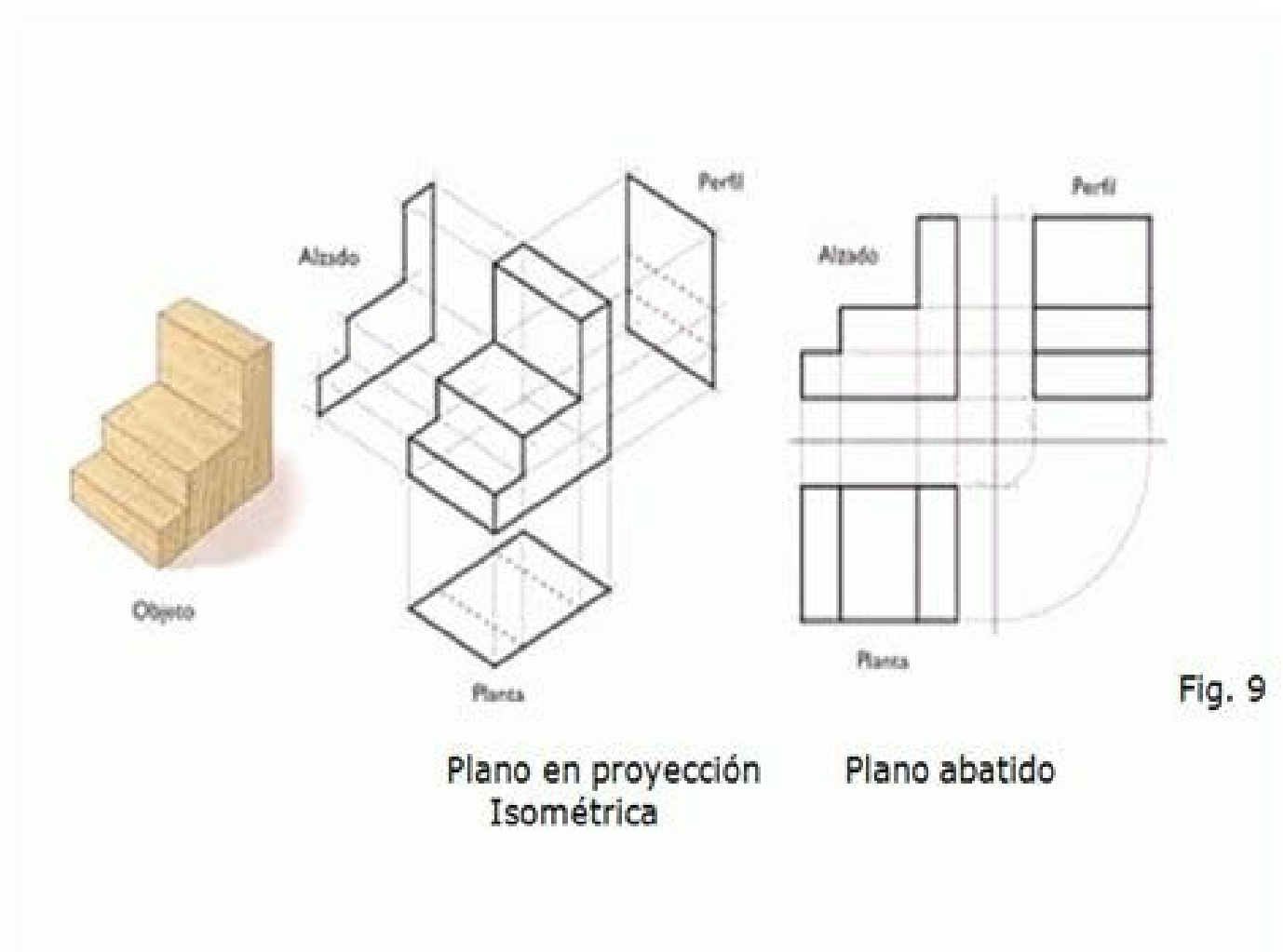


Planta



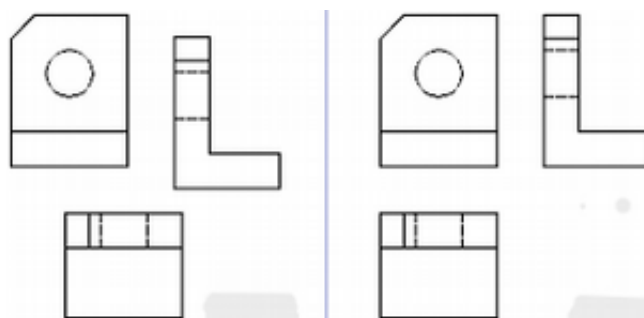
Planta

I mantenir la relació entre les diferents dimensions de l'objecte



- L'alçat i el perfil tenen la mateixa altura
- L'alçat i la planta tenen la mateixa amplària
- La planta i el perfil tenen la mateixa profunditat

QUINA DISTRIBUCIÓ DE LES VISTES ÉS LA CORRECTA?



B. DIBUIXAR UN OBJECTE A PARTIR DE LES SEVES VISTES.

