



GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)
Nuestra escuela: una opción para la vida
PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL

Código	PENP - 01
Versión	001
Fecha	18/03/2020
Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Juan Álvarez.	GRADO	sexto
ASIGNATURA	Diseño		
Correo electrónico Contacto	Tecnología: Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	22 de febrero de 2021	Fecha de entrega	26 de febrero de 2021
Tiempo de ejecución de la actividad		2 horas	
TEMA	Introducción a las vistas		

Contextualización

Vistas de piezas

Cuando tenemos la necesidad de representar una pieza y objeto real, que está en tres dimensiones, de representarlo sobre un papel (dos dimensiones), tenemos varios tipos de perspectiva: isométrico, caballera, cónico, etc. Pero el dibujo técnico necesita de un rigor en la representación que no se ofrece con estas perspectivas

La única forma de representar las tres dimensiones de una pieza, conservando todas sus características en formas y ángulos, es representarla mirándola desde diferentes puntos de vista, siempre perpendiculares a la misma (de frente, de perfil, desde arriba, etc..) y relacionándolos entre sí.

Se denominan vistas principales de un objeto, a las proyecciones ortogonales del mismo sobre 6 planos (plano vertical -PV-, plano horizontal -PH-, plano de perfil -PP y sus planos paralelos), dispuestos en forma de cubo.

También se podría definir las vistas como, las proyecciones ortogonales de un objeto, según las distintas direcciones desde donde se mire.

Denominación de las vistas

Si situamos un observador frente al cubo (imagen 1), en la posición A. En este cubo se realizarán las proyecciones ortogonales (imagen 2) según las seis direcciones indicadas por las flechas, obtendríamos las seis vistas posibles de la pieza.

Vista A: Vista de frente o alzado

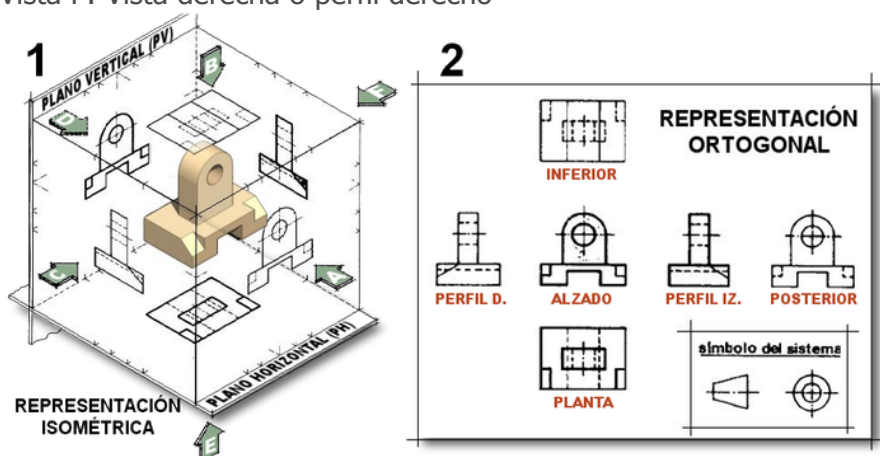
Vista B: Vista superior o planta

Vista C: Vista izquierda o perfil izquierdo

Vista D: Vista posterior

Vista E: Vista inferior

Vista F: Vista derecha o perfil derecho

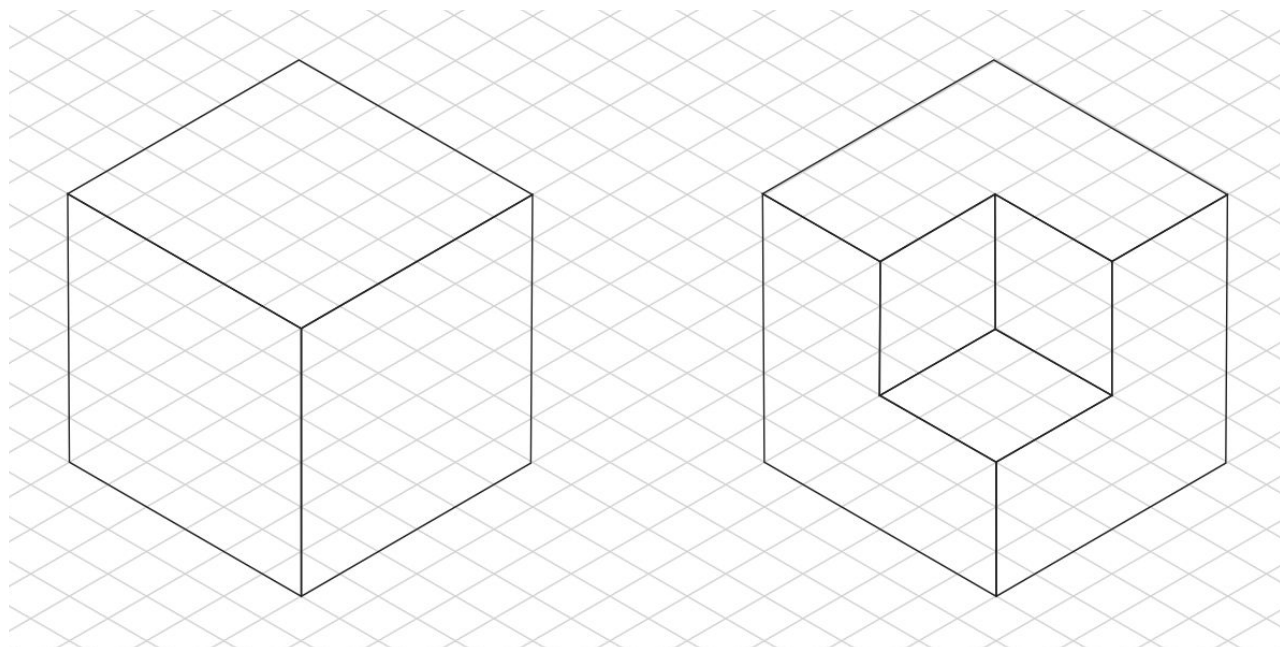
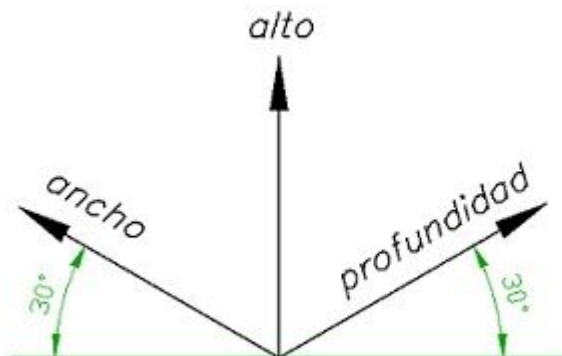
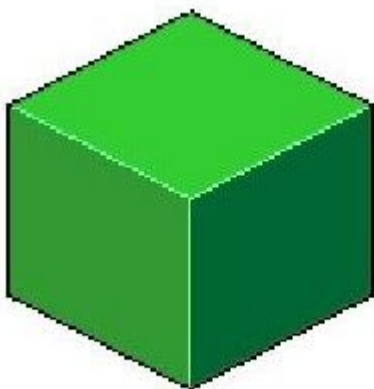


DIBUJO ISOMÉTRICO

Todo dibujo isométrico se inicia trazando los ejes principales de proyección.

Estos ejes reciben los nombres de: alto, ancho y profundidad.

En un dibujo isométrico los ejes de ancho y profundidad tienen la misma inclinación, 30° respecto a la línea horizontal.



Descripción de la actividad sugerida

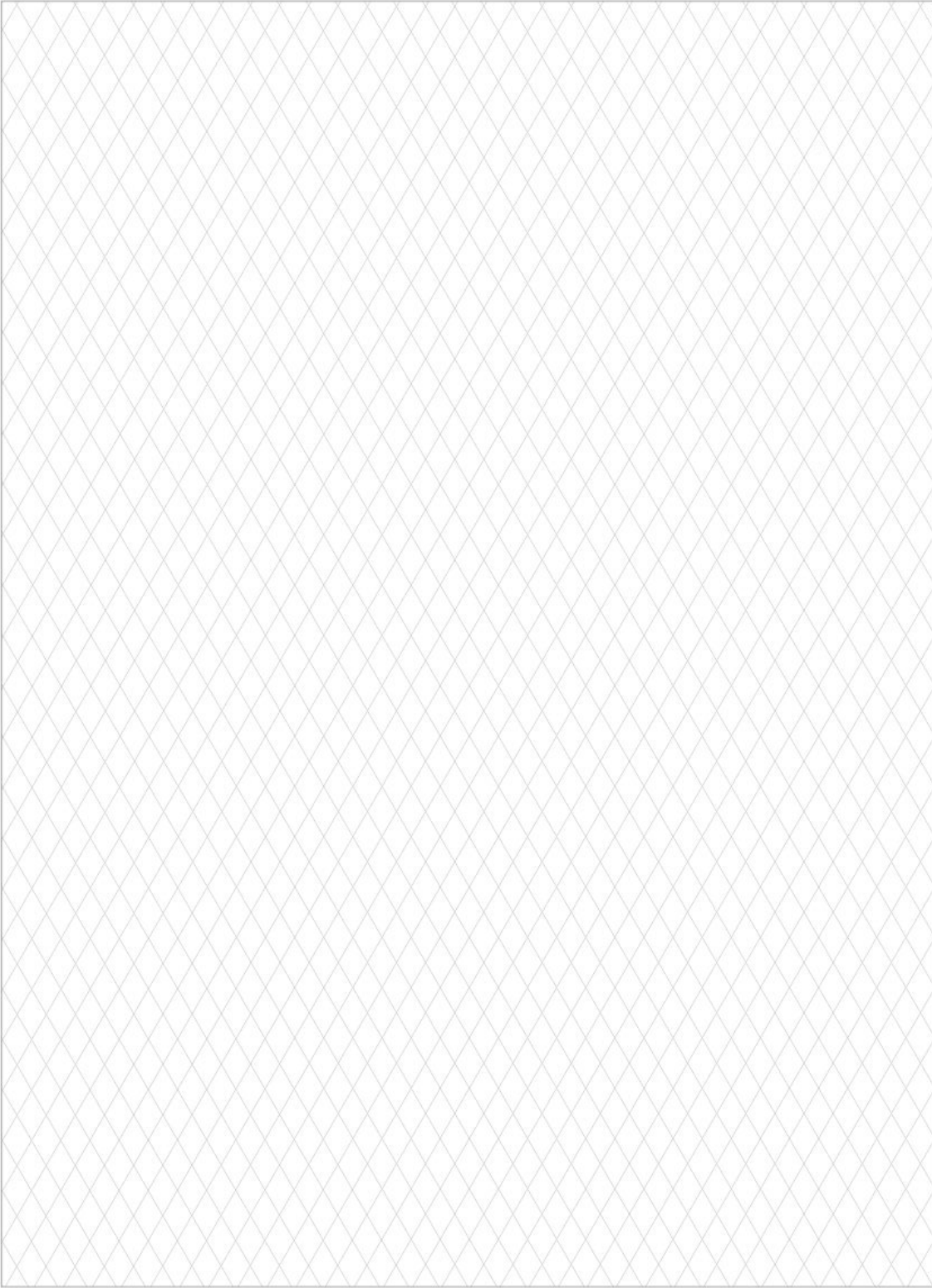
Dibuje los modelos dados en la cuadrícula que encuentra al final de la guía, realice el dibujo usando como guía la cuadrícula en forma de rombos o malla.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Dibujo tecnico creativo No.2 Editorial Ediarte
<https://ibiguridt.wordpress.com/temas/vistas/#vistas>

Criterios de Evaluación

- Interpretación de las medidas.
- Aplicación del software para solucionar el isométrico.
- Argumentación sobre la aplicación de las herramientas aplicadas para construir el isométrico



Nombre:	Diseño	Fecha:
Curso:	Tema:	