



**Nombre de alumno:**

**Azucena Guadalupe Gómez Mendoza**

**Nombre del profesor:**

**Carlos Alejandro Barrios Ochoa**

**Nombre del trabajo:**

**mapa mental**

**Materia:**

**Geometría y descriptiva**

**Grado:**

**3 cuatrimestre**

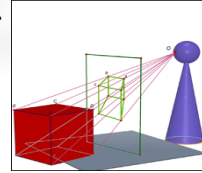
**Grupo:**

**Licenciatura de arquitectura**

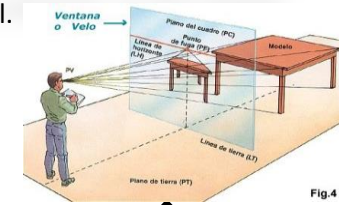
Ocosingo, Chiapas 26 de mayo de 2023

En la edad moderna, en la cual Desargues estableció los fundamentos de la Geometría Proyectiva y Monge los de la Geometría Descriptiva, la cual es la gramática del lenguaje gráfico.

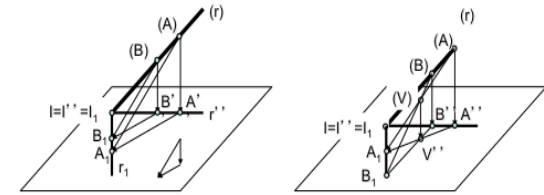
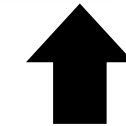
Punto. Se representa gráficamente por un pequeño círculo y una letra mayúscula que lo identifica. Una recta también se puede identificar por una letra minúscula. Un plano se representa geoméricamente por una figura de cuatro lados y una letra mayúscula.



El punto es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de la comunicación visual; es una figura geométrica sin dimensión, tampoco tiene longitud, área, volumen, ni otro ángulo dimensional.



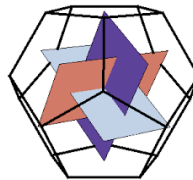
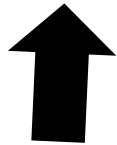
HISTORIA



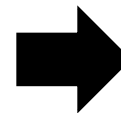
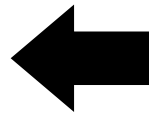
entre proyecciones cilíndricas

entre proyecciones cilíndricas y cónicas

CONCEPTOS GENERALES



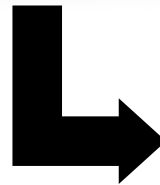
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA



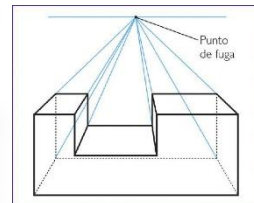
EL PUNTO DE VISTA



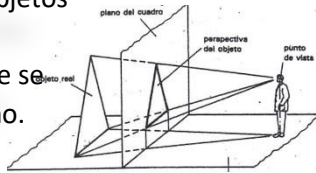
LA LÍNEA DE HORIZONTE



La línea del horizonte corresponde con la altura a la que está situado el observador. En esta perspectiva, el observador está situado a nivel del suelo, casi tumbado en el mismo. La línea del horizonte está más alta que en el caso anterior. Línea del horizonte en el medio El observador está situado en una pequeña elevación.

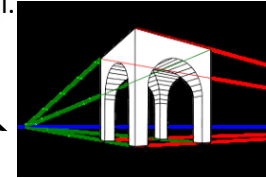


La vista en perspectiva produce una visión realista de modelos, imágenes o gráficos. Los objetos distantes aparecen más pequeños que aquellos que se encuentran en primer plano.



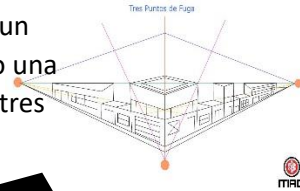
LA VISTA EN PERSPECTIVA.

El punto de fuga atrae la mirada de forma natural hacia una imagen, por lo que cualquier elemento situado en una fuga o de camino a él, resaltará de forma natural.

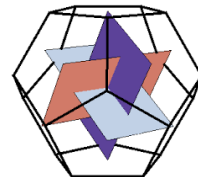


LOS PUNTOS DE FUGA.

perspectiva lineal usando tres puntos de fuga en donde objetos rectangulares son puestos en un ángulo al plano de la imagen o una representación en donde hay tres puntos de vista



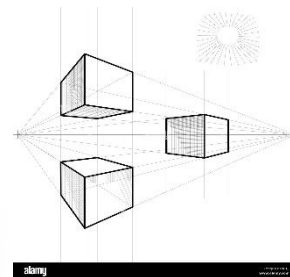
TRES PUNTOS DE FUGA.



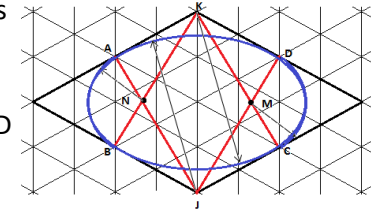
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

PERSPECTIVA DEL CUBO.

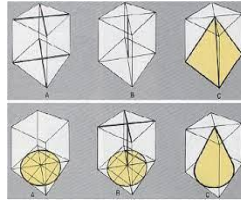
Una perspectiva define un subconjunto visible de un cubo que ofrece puntos de vista centrados en el cubo, específicos del negocio o la aplicación.



Con el cuadrado trasladado a isometría, se sitúan los puntos A, B, C, D que corresponden a las intersecciones entre la circunferencia y los ejes coordinados. Se traza un rombo (líneas color rojo) que une cada uno de los puntos (A, B, C, D) con los extremos superior e inferior del paralelogramo (vértices superior e inferior) y se originan los puntos N y M. Con centro en N y en M, respectivamente, se trazan arcos cuyos radios son las distancias de los segmentos AN (ó BN) y DM (ó CM). Con centro en los vértices superior (denotado por J) e inferior (denotado por K) y radio la extensión de las diagonales superiores (JD ó JA; KB ó KC), se trazan los trazos faltantes para completar la elipse.



El cono nace simplemente de un cubo en cuya base dibujaremos un círculo buscando después el centro perspectivo de la cara superior mediante el trazado de diagonales.



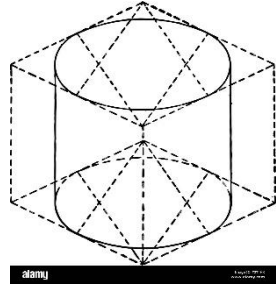
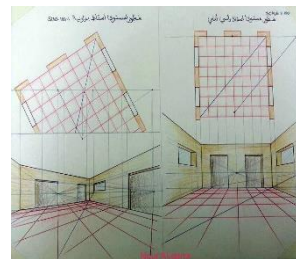
COMO DIBUJAR UN CÍRCULO EN PERSPECTIVA.

GEOMETRÍA DESCRIPTIVA.

COMO DIBUJAR UNA PIRÁMIDE Y UN CONO EN PERSPECTIVA.

REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS UTILIZANDO PERSPECTIVAS.

La perspectiva, entonces, es un sistema que permite representar tres dimensiones sobre una superficie plana de dos dimensiones; por lo tanto, es una simulación de lo visible de la naturaleza que permite figurar el efecto volumétrico de los objetos, colocados éstos, a su vez, en un ambiente de falsa profundidad.



COMO DIBUJAR UN CILINDRO EN PERSPECTIVA.

Al hablar de cómo dibujar un cubo en perspectiva paralela, se observa la necesidad de que el punto de fuga quede muy próximo al centro visual o mediana del cubo.

