



Mi Universidad

MAPA CONCEPTUAL

Nombre del Alumno: Gómez Rodríguez Ana Cristell

Nombre del tema: Sistema de Representación

Parcial: Parcial 2

Nombre de la Materia: Dibujo de Representación

Nombre del profesor: Víctor Manuel Santiago Guillen

Nombre de la Licenciatura: Licenciatura en Arquitectura

Cuatrimestre: 1er Cuatrimestre

Fundamentos de la representación grafica

Se puede interpretar la forma real del objeto e incluso construido con todos sus detalles

Consta de tres elementos fundamentales

- Centro de proyección
- Plano de proyección
- Líneas de proyección

Proyección

Tipos de proyecciones

Sistemas de representaciones

Puede interpretarse la figura que resulta de proyectar.

Cónica: El centro de proyección tiene una posición fija y a una distancia.

Proceso geométrico reversible entre el plano y el espacio.

Proyección

Cilíndrica: El centro de proyección es infinita, las proyectantes son paralelas.

Plasmar sobre un plano las diferentes formas espaciales y reconstruirlas mentalmente

Elementos

Un solo plano de proyección

- Un sistema de referencia
- Varios planos de proyección
- Haz de proyectantes por cada plano

- Sistema cónico
- Sistema acotado
- Axometrías

Sistema diédrico

Junto con las Axometrías y la Perspectiva Central o Cónica (Sistema de Representación Gráfica)

Se divide el espacio en cuatro partes iguales.

- Diedro
- Cuadrante

Principios generales de representación

Correspondencia diédrica

Vistas necesarias de un objeto

Sobre los tres planos de sistema diédrico recibe el nombre de "vistas"

La vista horizontal se llama Planta. Y las vistas verticales Alzadas o Fachadas.

Dado el objeto de la figura sus proyecciones según su dirección V1, V2 Y V3 corresponde a la planta y recibe plantas de techos.

La disposición de las fachadas esta en relación con la de la planta.

- Estudiar detalladamente el objeto
- Seleccionar lo que se representara posición del objeto
- Decidir el número de vistas