



Mi Universidad

Mapa conceptual

Nombre del Alumno: Ervin Altamirano Jiménez

Nombre del tema: Fundamentos de la representación grafica

Parcial: 2do

Nombre de la Materia: Dibujo de representación

Nombre del profesor: Arq. Víctor Manuel Santiago Guillen

Nombre de la Licenciatura: Arquitectura

Cuatrimestre: Primero

FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA

SRG

Sistema de representación gráfica permite esta doble operación. se puede definir como un conjunto de principios que, mediante la utilización de proyecciones permite realizar representaciones planas de objetos tridimensionales

TIPOS

Cónicas: el centro de proyección tiene una posición fija y esta a una distancia determinada del plano de proyección

Cilíndricas: en el centro de proyección se supone en el infinito por lo que las proyecciones son paralelas

La necesidad de transmitir los atributos formales de los objetos tridimensionales sobre un plano

PROYECCION

La proyección puede interpretarse como la figura que resulta de proyectar, es una superficie plana, todos los puntos de un sólido u otra figura

SISTEMA DIÉTRICO ORTOGONAL

El SDO es un grupo de axonometrías y la perspectiva central o cónica, uno de los tres sistemas de representación gráfica

En el SDO el espacio queda dividido por 4 partes iguales, por medio de dos planos perpendiculares entre sí, llamados plano de proyección vertical y plano de proyección horizontal

Estos planos se cortan en una recta denominada línea de tierra LT

PRINCIPIOS PARA UN SRG

- Debe ser capaz de representar cualquier objeto
- Una representación debe referir a un solo objeto
- Debe asegurar la reversibilidad, esto es, el pasaje del objeto a la representación y viceversa

TODO SISTEMA DE REPRESENTACION DEBE TENER

- un sistema de referencia. en general es un diédrico trirectángulo donde cada punto está definido por sus tres coordenadas; x, y, z
- uno o varios planos de proyección
- un haz de proyectantes por cada plano