

## TAREA 9

DOCENTE: César Adolfo Salvador González

CURSO DE ARTES VISUALES PARA TERCERO "B"

Punteo : 10 puntos

Fecha de entrega: martes 9 de junio ( foto de whatsApp)

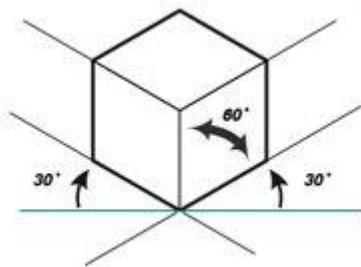
En físico al regreso de clases.

### Instrucciones:

Nuevamente debe copiar en el cuaderno el documento que a continuación está. Debe de dibujar a mano. Utilizando su regla de 30 cms. Y su transportador (no impreso)

## PROYECCIONES

### PROYECCIÓN ISOMÉTRICA

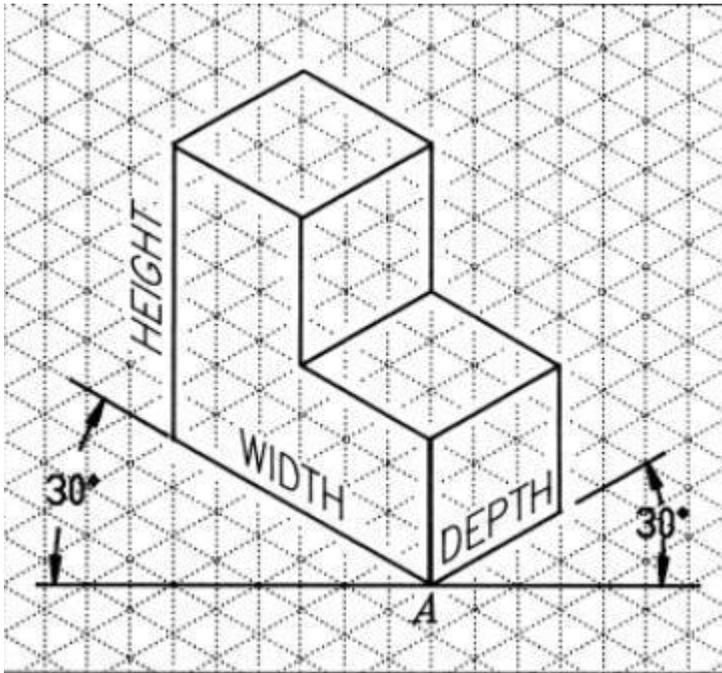


Una **proyección isométrica** es un método gráfico de representación, más específicamente una **axonometría** cilíndrica **ortogonal**. Constituye una representación visual de un objeto tridimensional en dos dimensiones, en la que los tres ejes ortogonales principales, al proyectarse, forman **ángulos** de  $120^\circ$ , y las dimensiones paralelas a dichos ejes se miden en una misma escala.

El término isométrico proviene del **idioma griego**: "igual medida", ya que la escala de medición es la misma en los tres ejes principales (x, y, z).

La **isometría** es una de las formas de proyección utilizadas en **dibujo técnico** que tiene la ventaja de permitir la representación a escala, y la desventaja de no reflejar la disminución aparente de tamaño -proporcional a la distancia- que percibe el **ojo** humano.

## VISUALIZACION



La isometría determina una dirección de visualización en la que la proyección de los ejes coordenados  $x$ ,  $y$ ,  $z$  conforman el mismo ángulo, es decir,  $120^\circ$  entre sí. Los objetos se muestran con una rotación del punto de vista de  $45^\circ$  en las tres direcciones principales ( $x$ ,  $y$ ,  $z$ ).

Esta perspectiva puede visualizarse considerando el punto de vista situado en el vértice superior de una habitación cúbica, mirando hacia el vértice opuesto. Los ejes  $x$  e  $y$  son las rectas de encuentro de las paredes con el suelo, y el eje  $z$ , el vertical, el encuentro de las paredes. En el dibujo, los ejes (y sus líneas paralelas), mantienen  $120^\circ$  entre ellos.