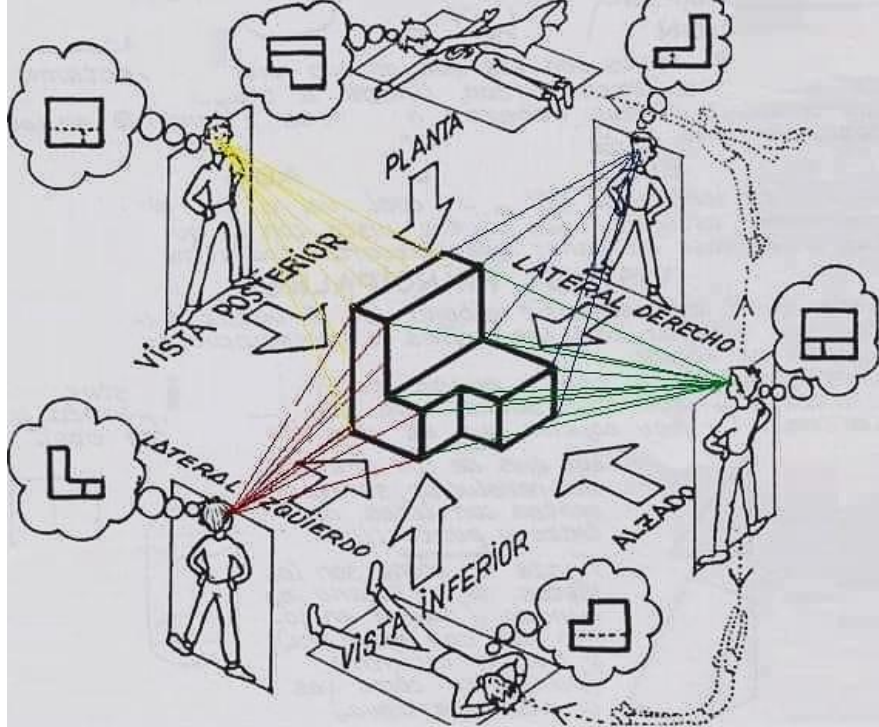


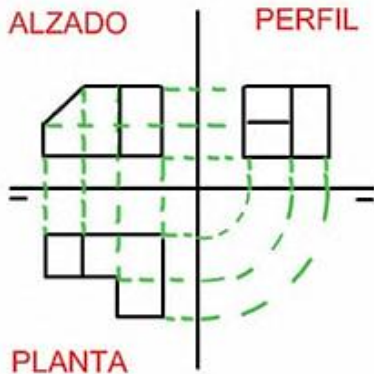
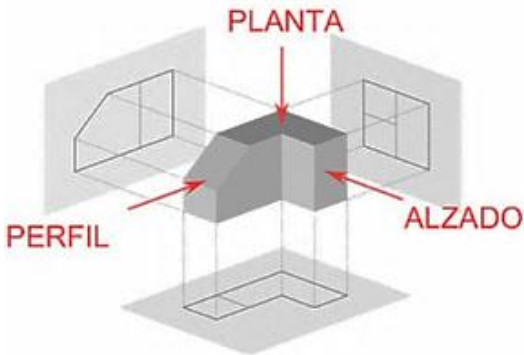


# Vistas y Diseño en Ingeniería

# Vistas de un Sistema Diédrico

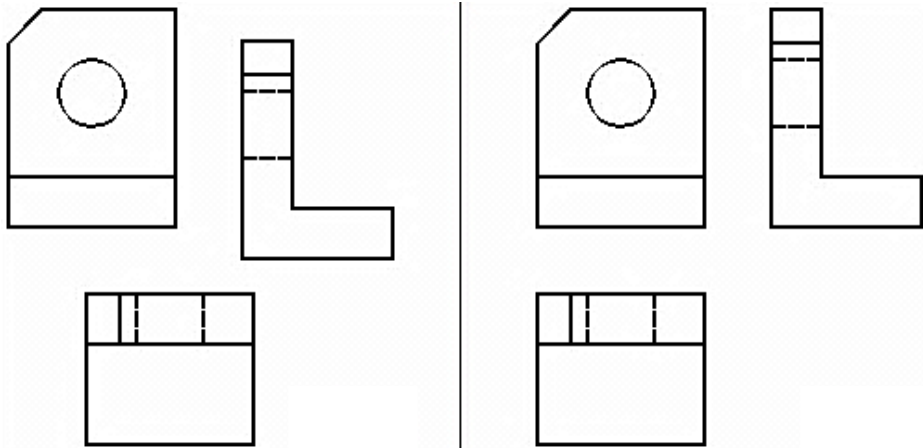


# Vistas de un Sistema Diédrico



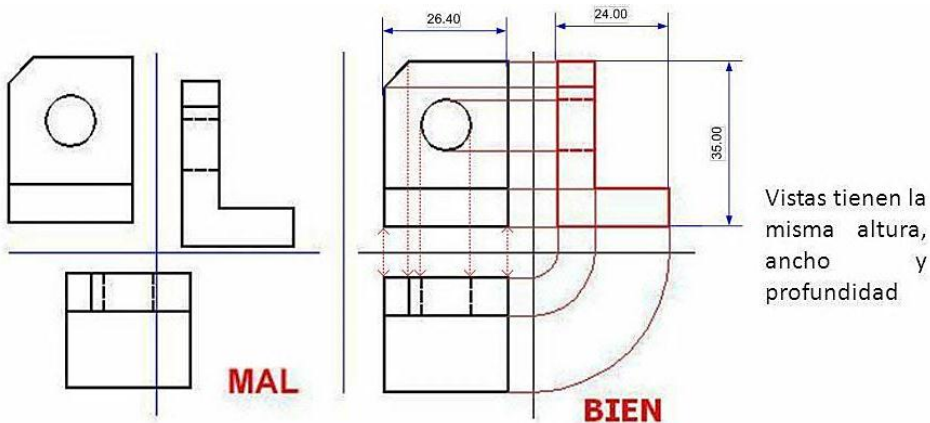
**El sistema diédrico:** es un método de representación geométrica de los **elementos del espacio tridimensional sobre un plano**, es decir, la **reducción de las tres dimensiones del espacio a las dos dimensiones del plano**. El sistema formado por los dos planos se denomina diedro.

# Correspondencia entre Vistas



<https://ibiguridt.wordpress.com>

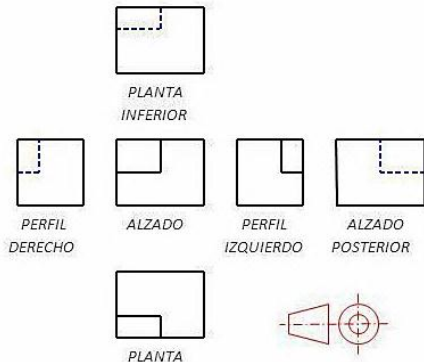
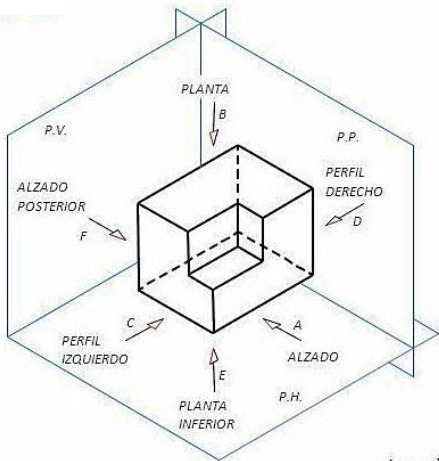
# Correspondencia entre Vistas



La vista Frontal y la superior están alineadas horizontalmente.  
La vista Frontal y laterales están alineadas verticalmente..  
La superior y las vistas laterales coinciden en su profundidad.

*(Sistema Europeo)*

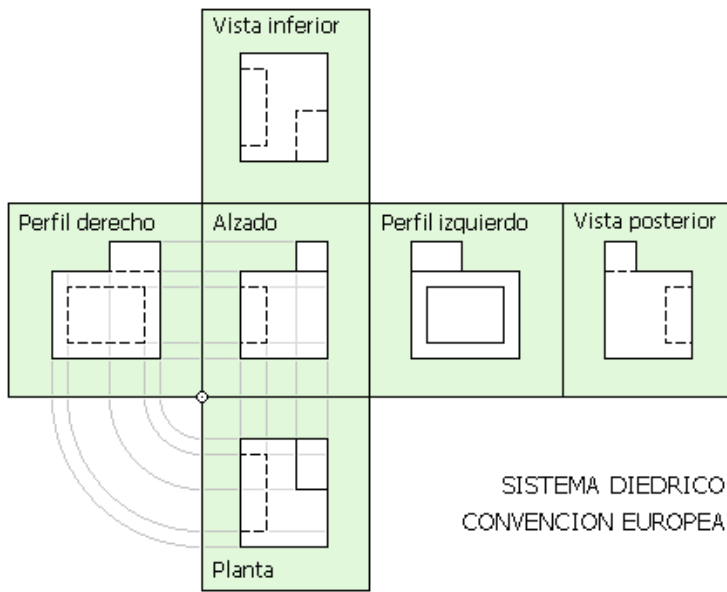
# Sistema Europeo o del Primer Diedro



Las vistas se sitúan en el lado contrario desde donde se miran.

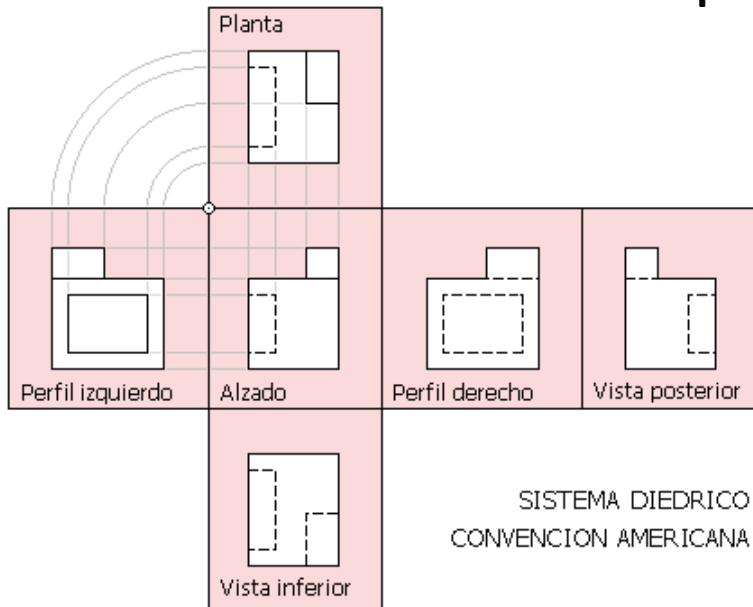
*(Sistema Europeo)*

# Obtención de todas las vistas de una pieza



*(Sistema Americano)*

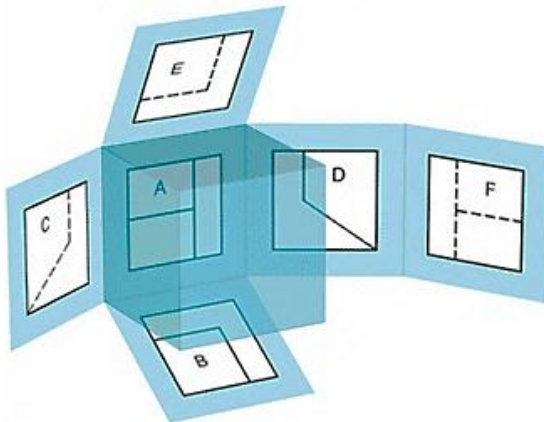
## Obtención de todas las vistas de una pieza



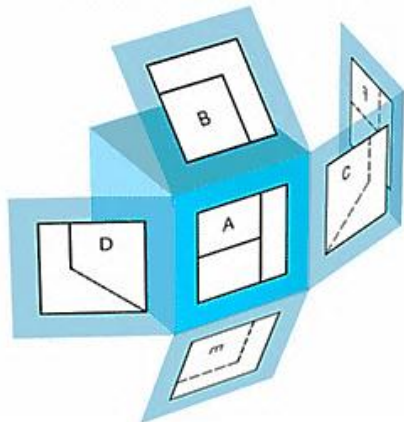


# Comparación de las vistas de una pieza

SISTEMA EUROPEO



SISTEMA AMERICANO

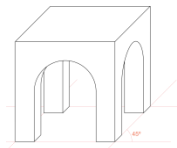


# Tipos de proyecciones Graficas

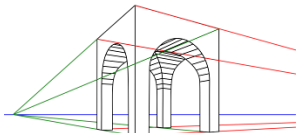
Proyección	Tipos	Perspectiva
Central	Perspectiva <b>cónica</b> con uno, dos o tres puntos de fuga.	
Paralela	Ortogonal	<b>Isométrica</b> (tres ángulos iguales ( $120^\circ$ ), coeficientes de reducción iguales)
		<b>Dimétrica</b> (dos ángulos iguales, dos coeficientes distintos)
		<b>Trimétrica</b> (tres ángulos desiguales coeficientes distintos)
	<b>Oblicua</b>	Perspectiva <b>caballera</b> , Perspectiva <b>militar</b> .

# Proyección Graficas

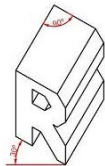
Caballera



Conica

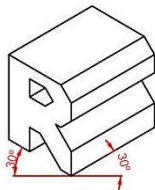


Militar

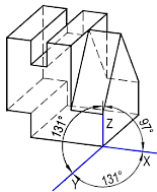


Axonométrica

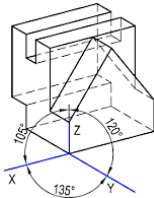
Isométrica



Dimétrica



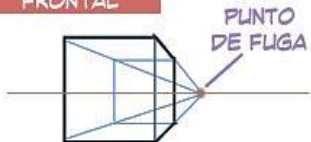
Trimétrica



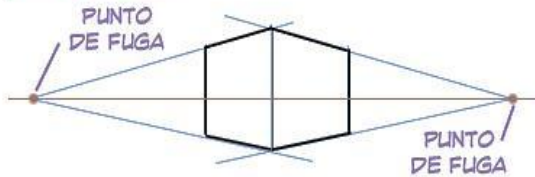
# Proyección Cónica Lineal

Consiste en dibujar los objetos cada vez más pequeños hasta que desaparecen al llegar al “punto de fuga”

PERSPECTIVA  
FRONTAL



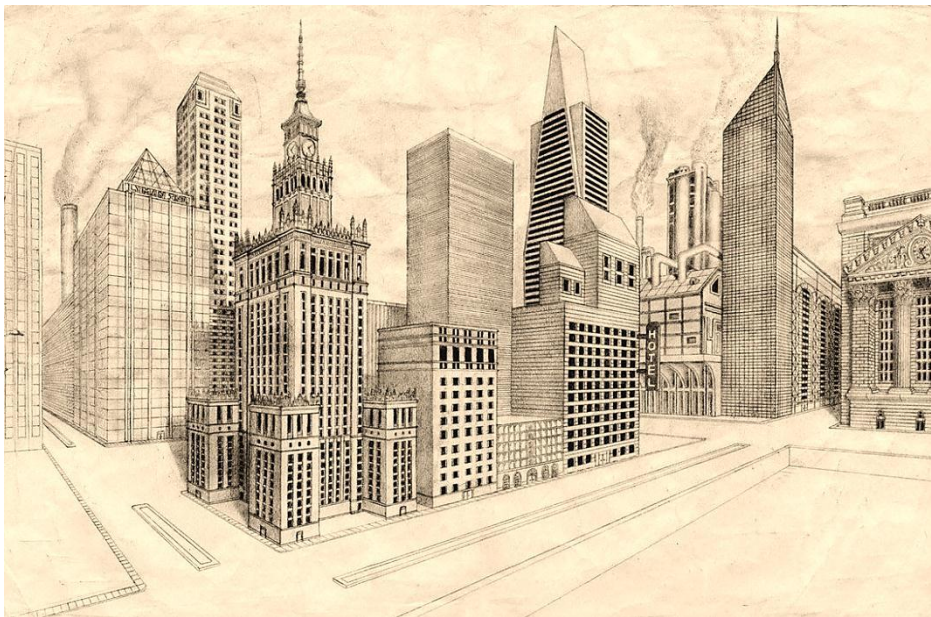
PERSPECTIVA  
OBLICUA



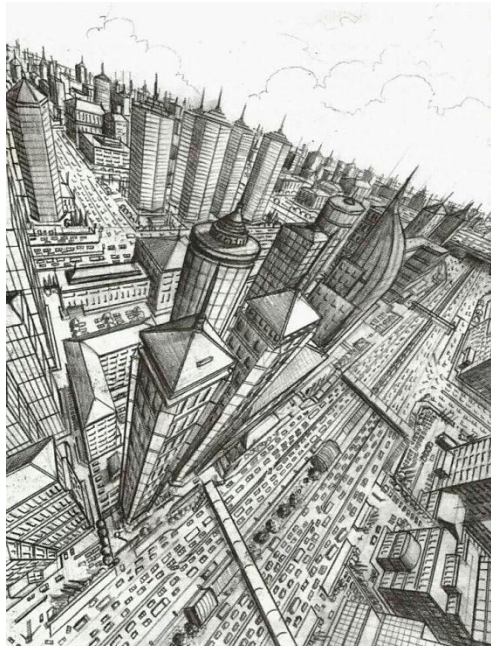
PERSPECTIVA  
AÉREA



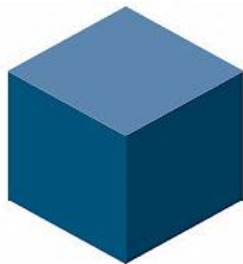
# Proyección Cónica Lineal



# Proyección Cónica Lineal



# Proyección Graficas Ortogonales



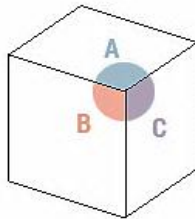
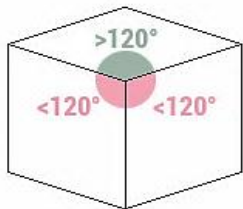
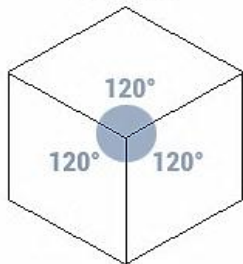
Isometric



Dimetric



Trimetric



## References

<https://www.artyfactory.com/>