

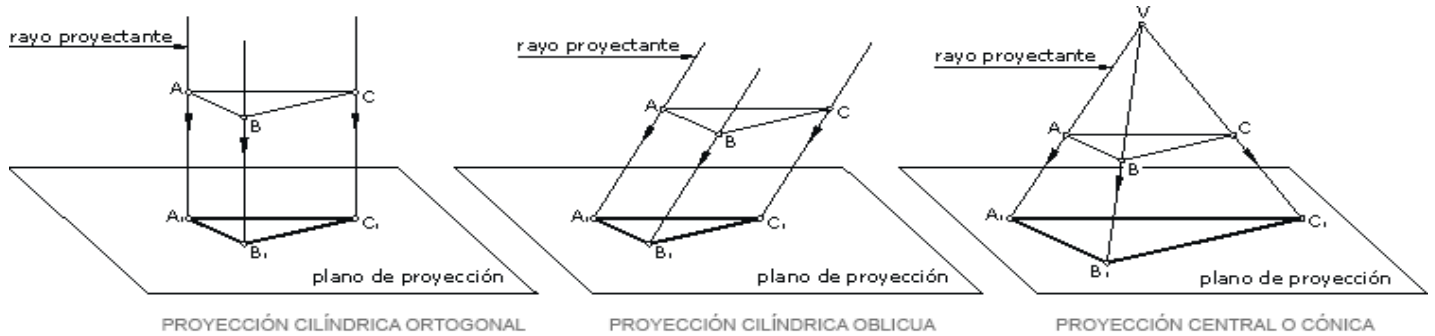
## Sistemas de proyección

En todos los sistemas de representación, la proyección de los objetos sobre el plano del cuadro o de proyección, se realiza mediante los rayos proyectantes, estos son líneas imaginarias, que, pasando por los vértices o puntos del objeto, proporcionan en su intersección con el plano del cuadro, la proyección de dicho vértice o punto.

Si el origen de los rayos proyectantes es un punto del infinito, lo que se denomina punto impropio, todos los rayos serán paralelos entre sí, dando lugar a la que se denomina, **proyección cilíndrica**.

Si dichos rayos resultan perpendiculares al plano de proyección estaremos ante la **proyección cilíndrica ortogonal**, en el caso de resultar oblicuos respecto a dicho plano, estaremos ante la **proyección cilíndrica oblicua**.

Si el origen de los rayos es un punto propio, estaremos ante la **proyección central o cónica**.



La **GEOMETRÍA DESCRIPTIVA** es un conjunto de técnicas geométricas que permite representar el espacio **TRIDIMENSIONAL** sobre una superficie **BIDIMENSIONAL**.

### SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Sistema de **PLANOS ACOTADOS** – Un solo plano de proyección.

Sistema **DIÉDRICO** – Dos planos de proyección.

### SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

- Perspectiva **ISOMÉTRICA** – El más utilizado por su comodidad. Los tres ejes forman los mismos ángulos de **120°**.
- Perspectiva **DIMÉTRICA** – Dos de los ángulos entre ejes son iguales.
- Perspectiva **TRIMÉTRICA** – Los tres ángulos son distintos.

### SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO

- **Perspectiva CABALLERA** – Muy cómoda para trabajar en verdadera magnitud con una de las caras.
- **Perspectiva MILITAR** – Aquella en la que la planta es la que está en verdadera magnitud.

**PERSPECTIVA CÓNICA FRONTAL** – Un solo foco.

**PERSPECTIVA CÓNICA OBLICUA** – dos focos o más.

### CLASES DE AXONOMÉTRICO

