

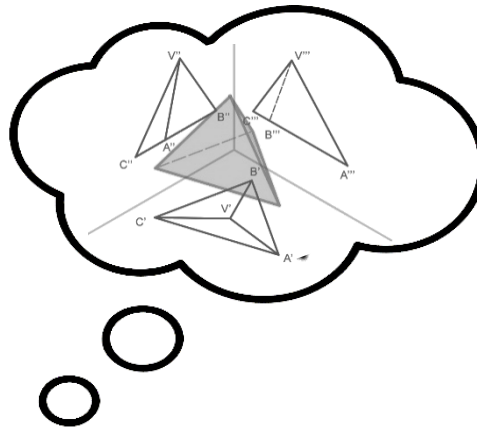
CONSIGNA y AYUDA EJERCICIOS N°1 y 2

Estos ejercicios son sólo de visualización **previos a la teoría** tienen la intención de refrescar lo aprendido en el ingreso, fomentar la **observación** y comenzar a adaptarse a esta **nueva forma de visualización**.

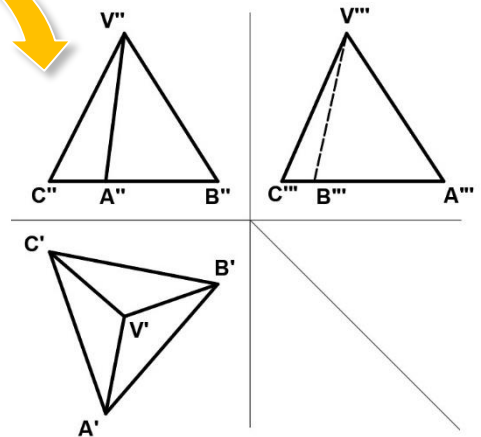
Perspectiva.



En una sola imagen se percibe que es un tetraedro



Sistema Monge.

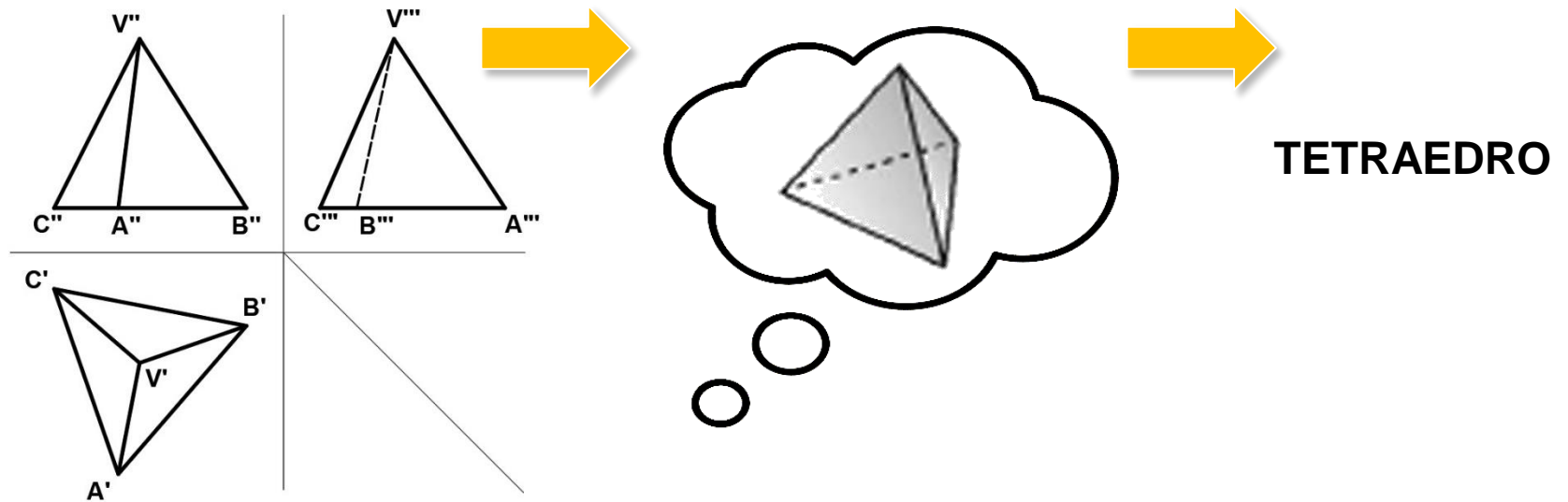


Se construye mentalmente a través de la observación de 3 proyecciones que es un tetraedro

CONSIGNA EJERCICIO N°1

En el cuestionario verás imágenes de cuerpos vistos en el ingreso representados en Sistema Monge, los cuales deberás reconocer y responder a la pregunta con el nombre exacto.

Esto es **un ejercicio no una evaluación**, tal vez te cueste pero has el esfuerzo.



CONSIGNA EJERCICIO N°2

1. **Dibujá** el cuerpo que encontrarás al final de esta presentación **lo más semejante** posible, con los instrumentos de dibujo y en hoja **blanca lisa**. En este caso el concepto de semejante significa que respetarás las características del sistema Monge, proporcionado, que puede variar las dimensiones y por último que sea prolijo.
2. Sobre el dibujo **identifica cada vértice** con una letra ABCD ... (mayúscula por ser puntos), para los vértices de pirámides o conos utiliza la letra "V".
3. **Remarcá e identificá** uno de los vértices en todas sus proyecciones (H' V" P'''). Podes usar colores, resaltadores o distintos grosores,
4. **Remarcá igual** que en el ítem anterior cualquier segmento o cara.
5. **Escribí aparte** que has remarcado, como lo indica el ejemplo.
6. Tomá una foto (procurá que la toma sea precisa, en cuanto encuadre y definición)
7. **Enviá** el archivo en formato JPG. (sólo aceptará esta extensión y con un máximo de 1MB)

Dibujá

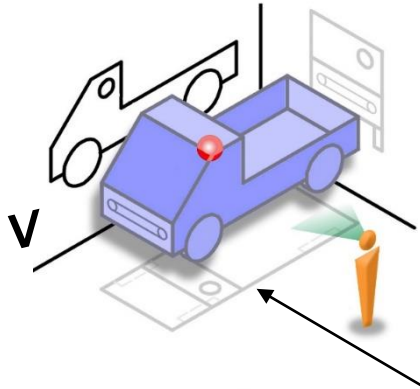
Concretá

Vértice "C"
—
Segmento VB
△
Polígono AVB

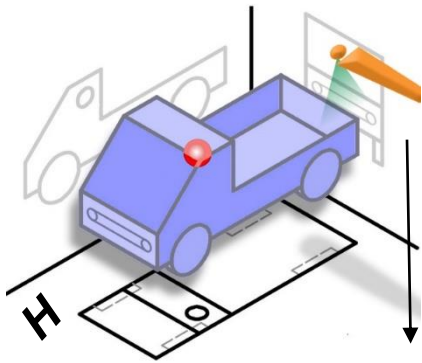
Envías

VISUALIZACIÓN SISTEMA MONGE

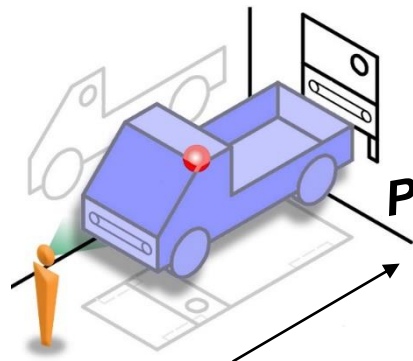
Observá cual es la ubicación del observador y como se relaciona con la proyección.



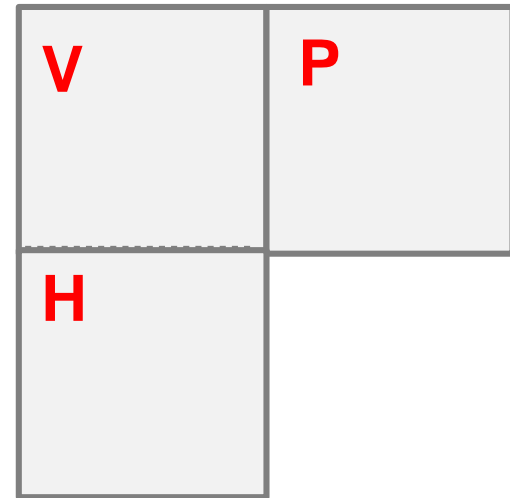
**V = Plano
VERTICAL**



**H = Plano
HORIZONTAL**

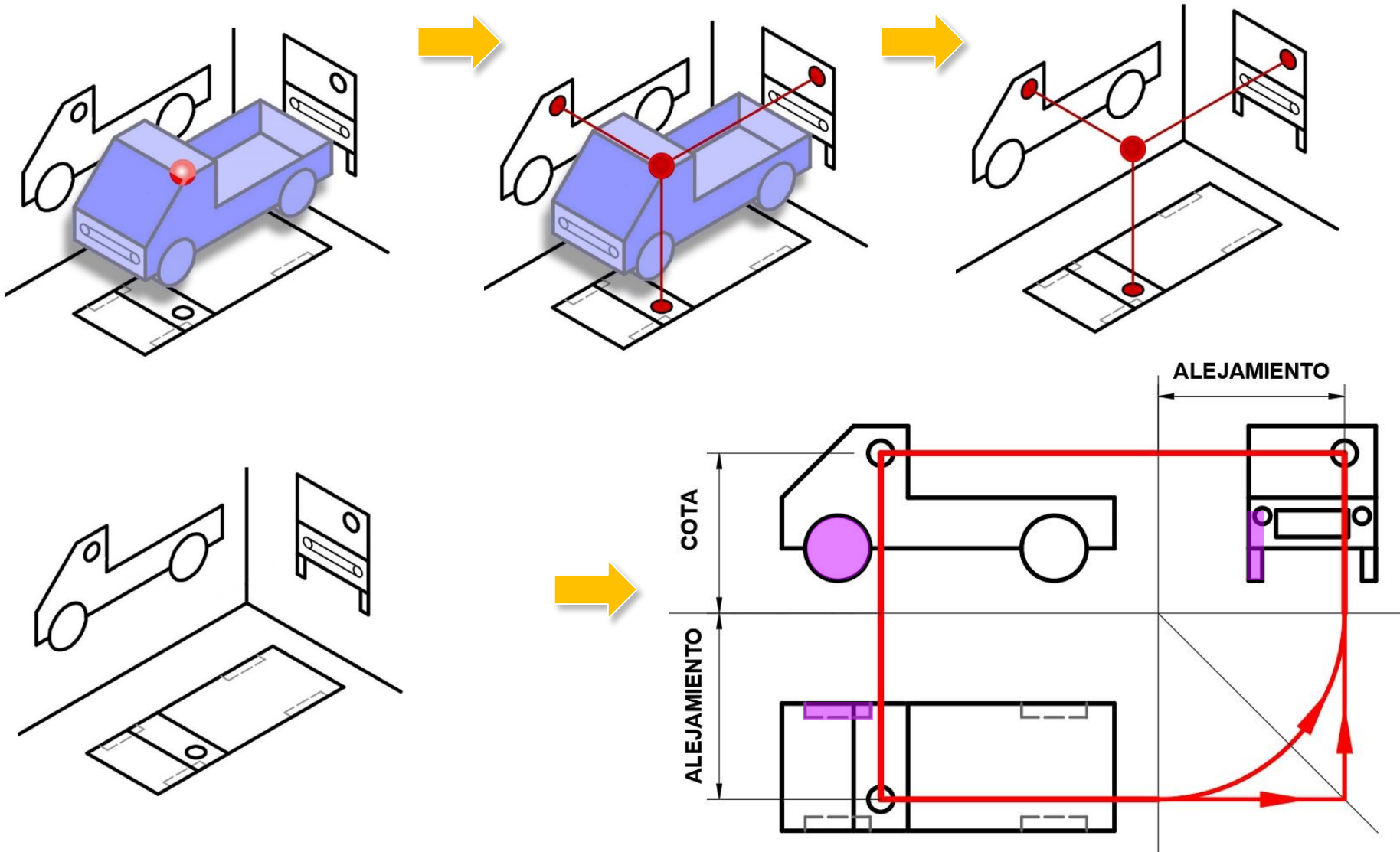


**P = Plano de
PERFIL**



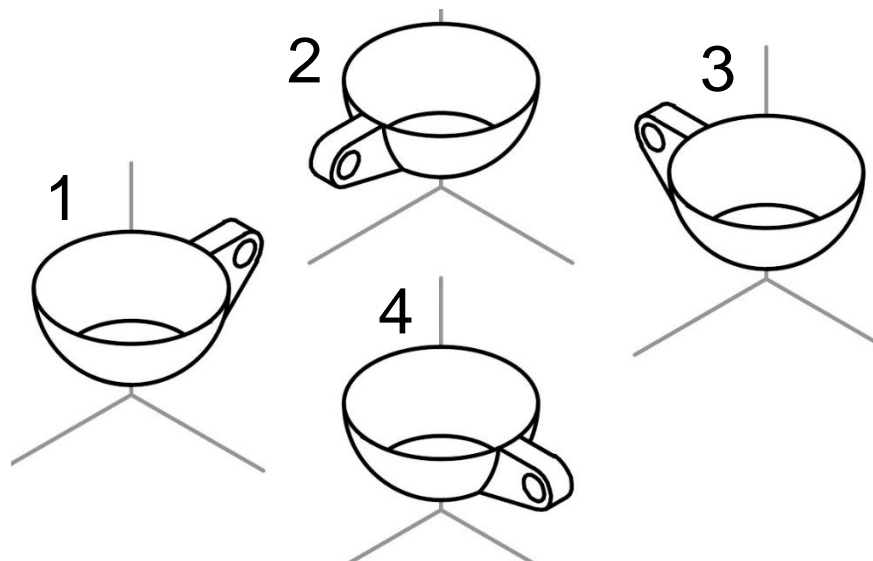
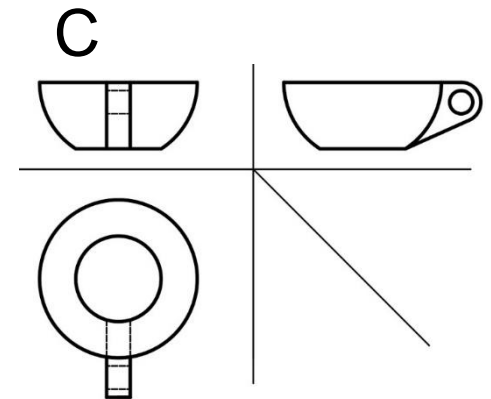
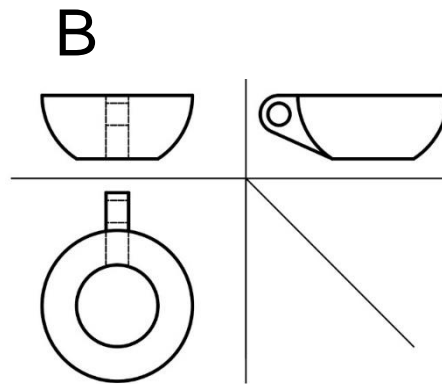
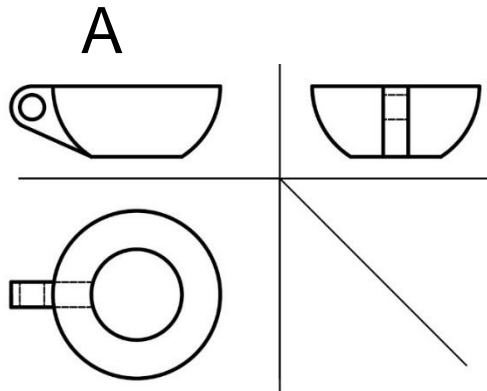
VISUALIZACIÓN SISTEMA MONGE

Observá y relacioná la secuencia imágenes perspectivadas con la representación Monge. Podés tomar como referencia el punto rojo (cabeza del conductor) e identificar otras partes o puntos de la camioneta, ejemplo una rueda.



VISUALIZACIÓN SISTEMA MONGE

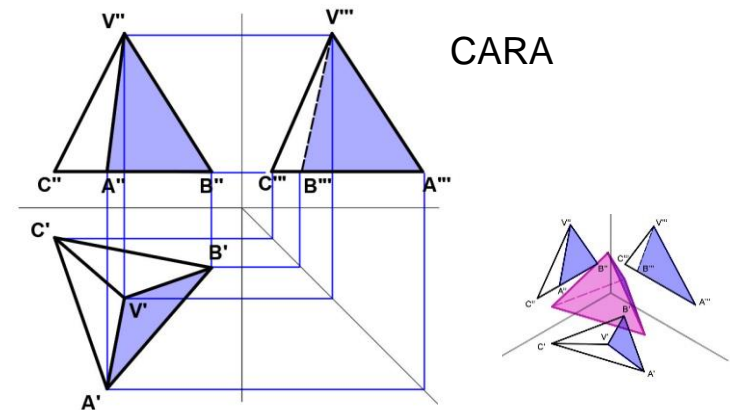
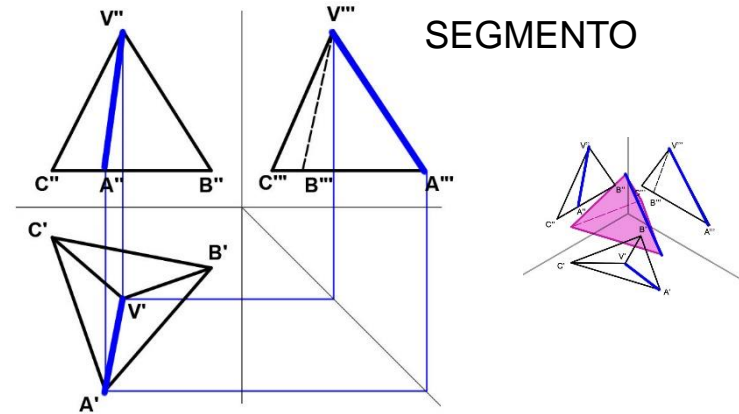
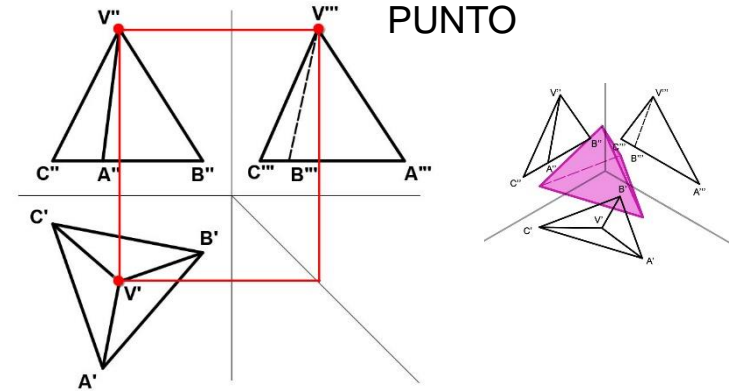
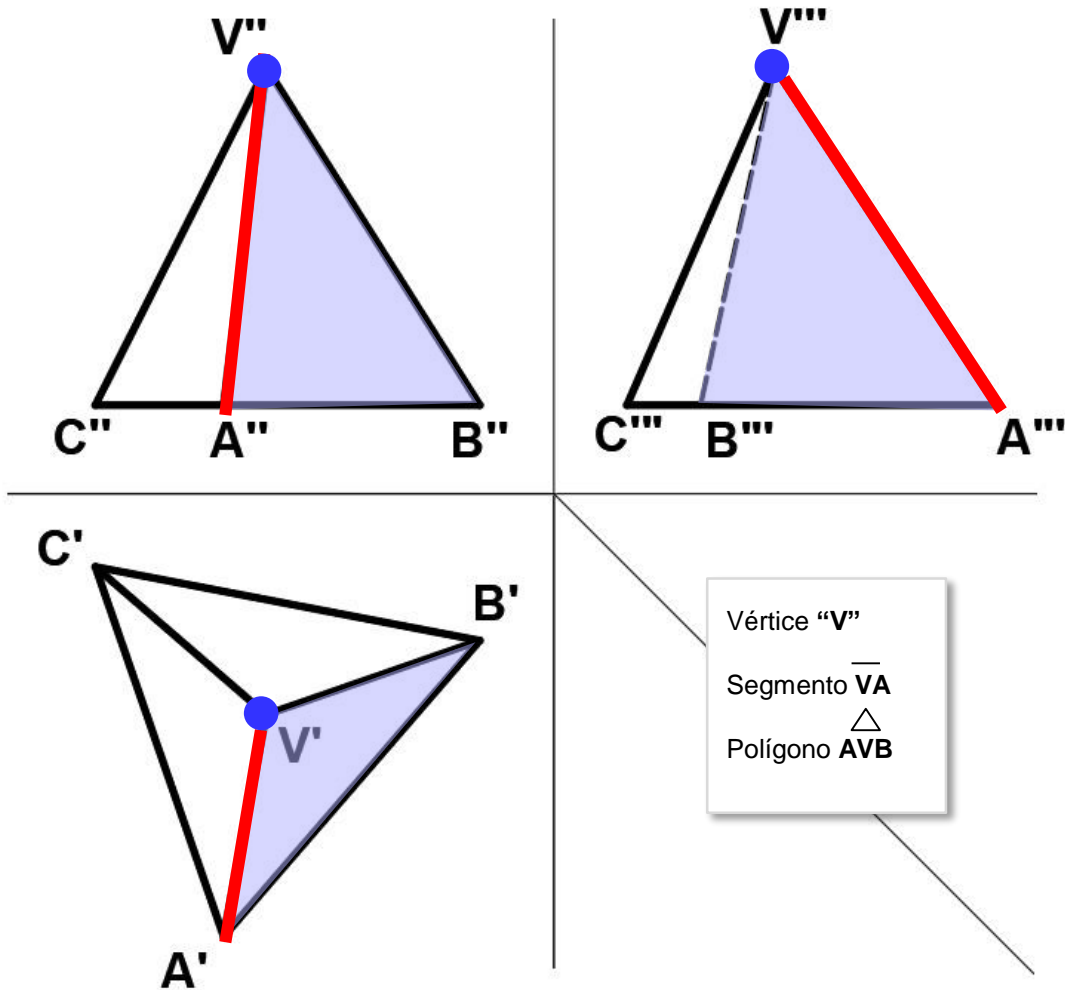
Identificá a modo de autoevaluación cuales son las vinculaciones correspondiente entre las posiciones del objeto respecto a los planos de proyección y representaciones de los mismos en Sistema Monge. Podrías hacer lo mismo con objetos sencillos colocándolos en tu maqueta y proyectándolos a medida que avances con la teoría.



A	
B	
C	

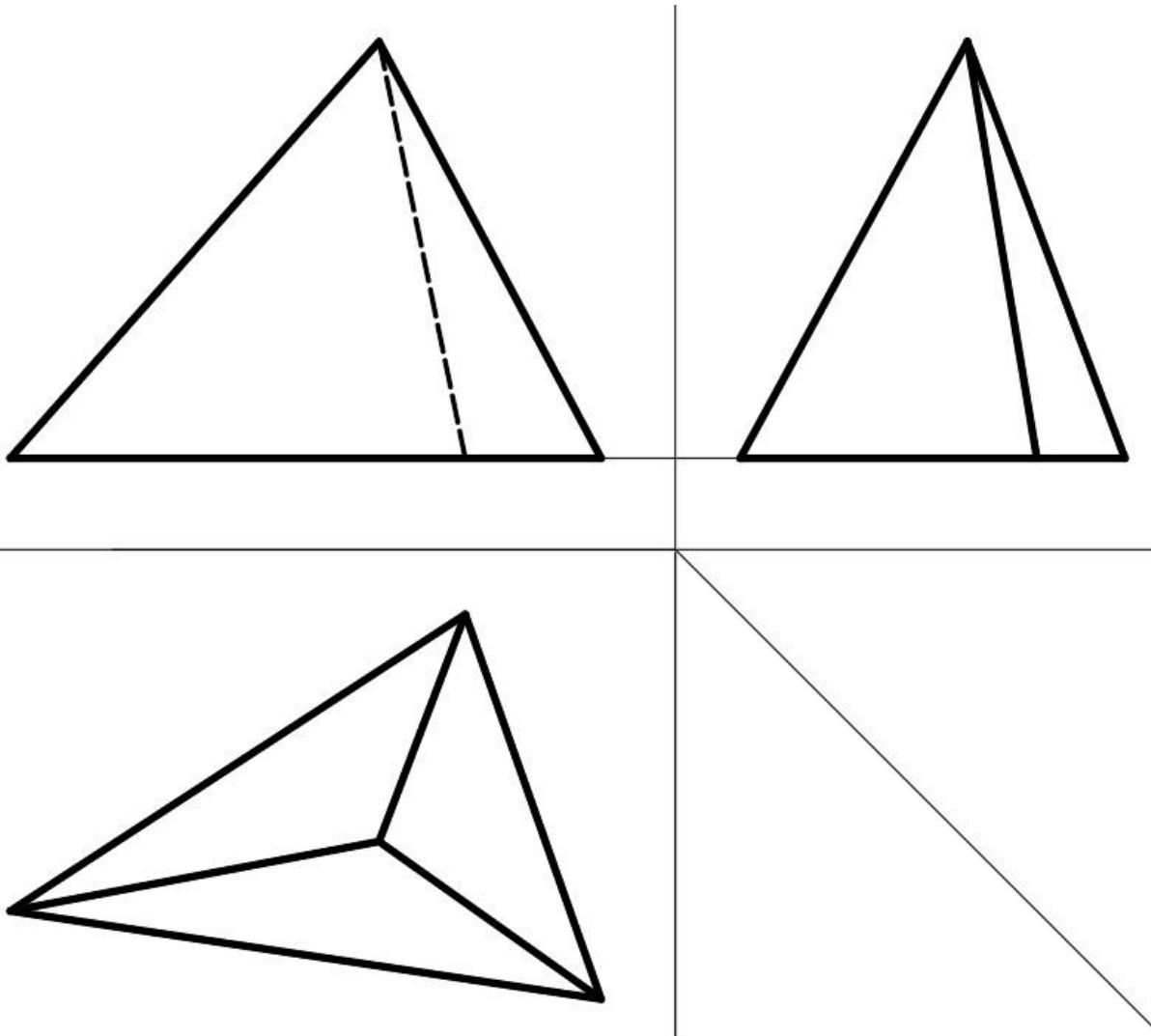
VISUALIZACIÓN SISTEMA MONGE

Te mostramos un ejemplo de lo que tendrás que realizar para la identificación de PUNTO, SEGMENTO y CARA. Recordá que podrás elegir el elemento geométrico del cuerpo que desees.

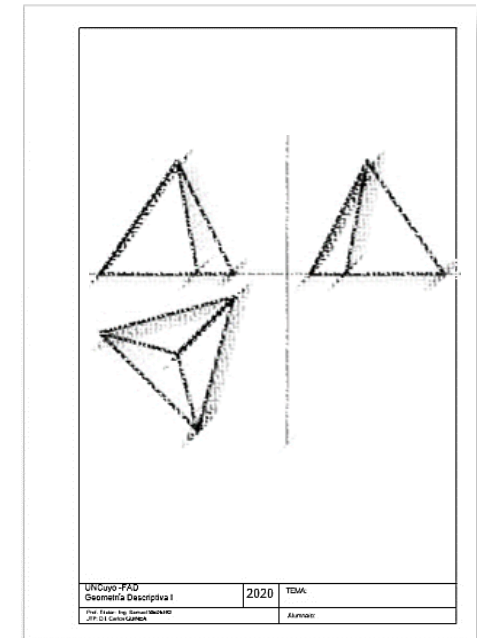


CUERPO A REPRESENTAR – Práctica N°2

Dibujá (no impreso) este cuerpo en hoja en blanco, proporcionado, no muy pequeño y muy prolijo. Posteriormente realizá sobre el dibujo la consigna asignada. Te damos algunas recomendaciones en la diapositiva siguiente.





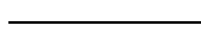
Hoja blanca A4.
Podes utilizar el formato de la
Cátedra **(No Obligatorio)**

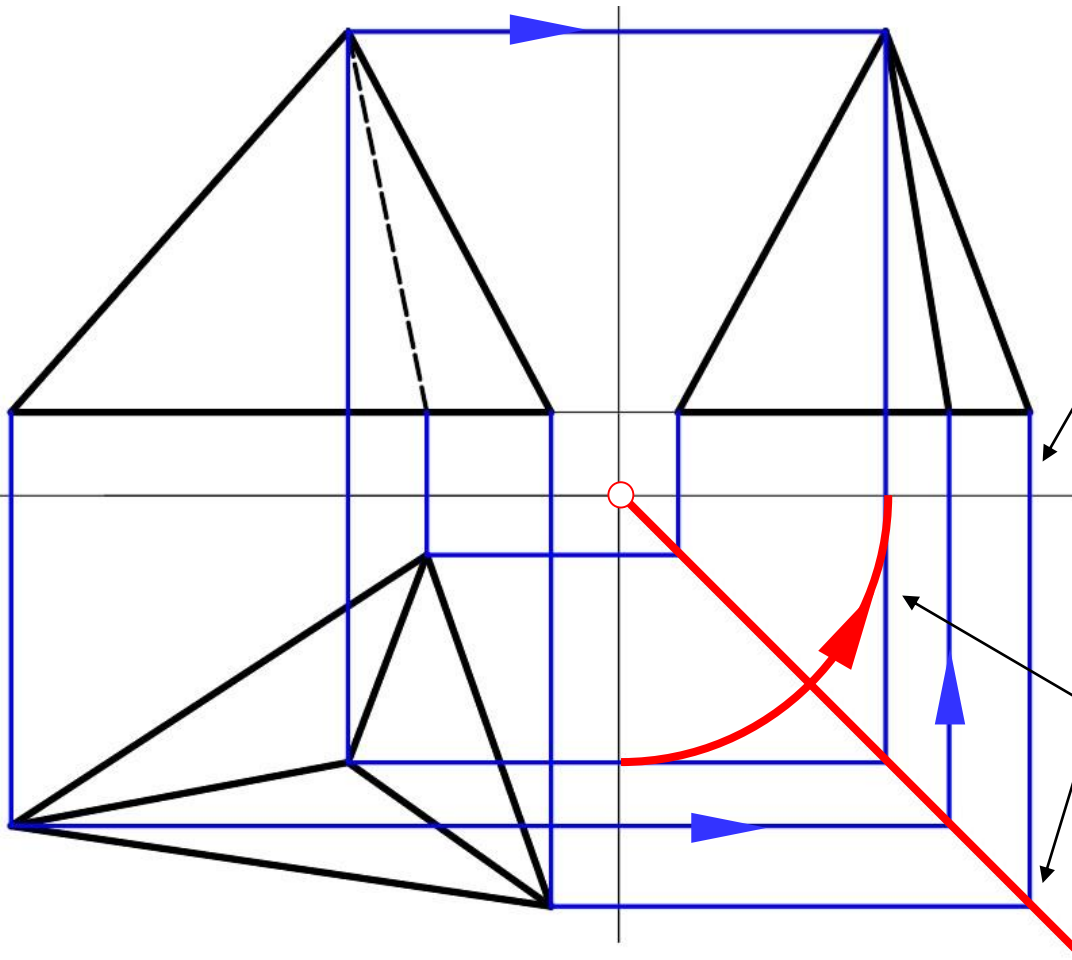


CUERPO A REPRESENTAR – Práctica N°2

Ayudas y recomendaciones al momento de dibujarlo.

TIPOS DE LINEAS

-  Aristas Vistas
-  Aristas No vistas (ocultas)
-  Líneas Auxiliares



Podes utilizar líneas auxiliares que podes borrar o dejarlas siempre y cuando sean muy finas.

Utilizá la bisectriz para trasladar los alejamiento al plano de perfil. También podes hacerlo con el compas.