

---

# Trabajo Práctico 6

## Proyección isométrica

### Introducción

En este trabajo práctico se ejercitará la **proyección isométrica** que es la más utilizada en comunicación técnica. El dibujo isométrico es más complicado de crear que el oblicuo pero representa los objetos con mayor realismo. Todas las dimensiones representadas deben estar escaladas en  $\sqrt{2/3}$  debido a que el objeto a representar forma un ángulo con el plano de proyección. Cuando se trabaja con dibujos isométricos se deben seguir los *ejes isométricos* para representar rectas que respeten las dimensiones reales de la pieza. Toda línea que sea paralela a los ejes isométricos se denomina *línea isométrica*, las demás líneas estarán fuera de escala.

### Objetivos del trabajo

- Reflexionar sobre la visualización tridimensional de objetos sólidos.
- Adquirir técnicas de representación de objetos sólidos.
- Diferenciar los métodos de proyección.
- Identificar y trabajar con ejes isométricos.
- Visualizar la caja de construcción y el esqueleto de objetos sólidos.
- Reconocer los elementos que participan en una proyección.

### Referencias

- Giesecke F. et al, “Dibujo técnico con gráficas de ingeniería”, 14va Edición, Pearson, 2013.

### Actividades

1) En una plantilla A4 reproduzca un cubo de 40mm de lado con un círculo centrado en cada una de sus tres caras visibles. Utilice la proyección **isométrica**. Utilice una escala conveniente para acomodar la figura y ocupe el mayor espacio posible. Las líneas deben seguir la norma IRAM 4502 asociada al dibujo mecánico. Agregue un encabezado que indique el título “Proyección isométrica”, su nombre, hoja 1 de 2.

2) En una plantilla A4 lisa reproduzca la siguiente figura utilizando proyección isométrica. Utilice una escala conveniente para acomodar la figura y ocupe el mayor espacio posible. Las líneas deben seguir la norma IRAM 4502 asociada al dibujo mecánico. Resalte los contornos visibles con un trazo grueso. Agregue un encabezado que indique el título “Proyección isométrica”, su nombre, hoja 2 de 2.

