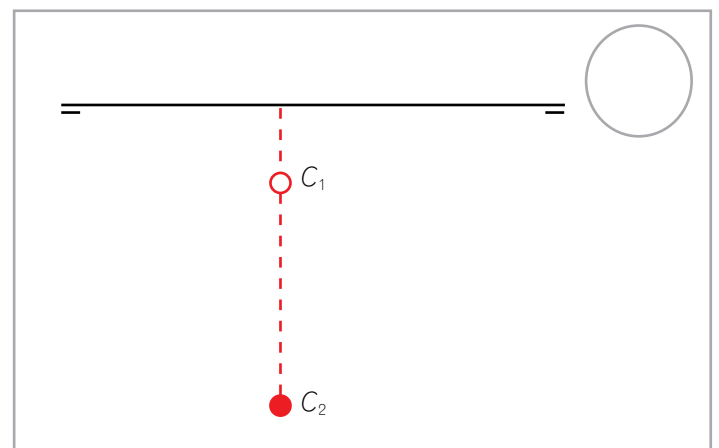
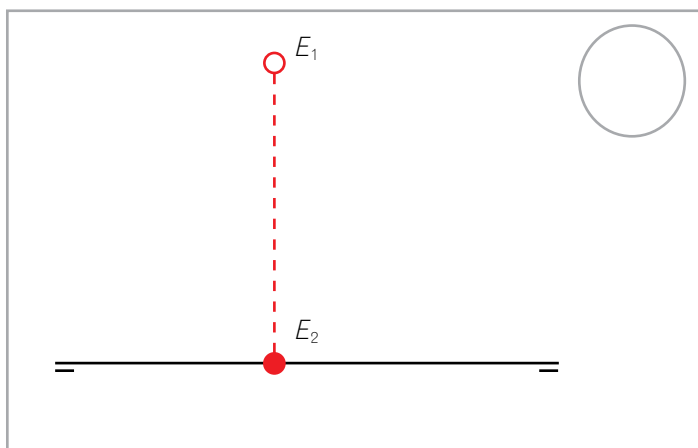
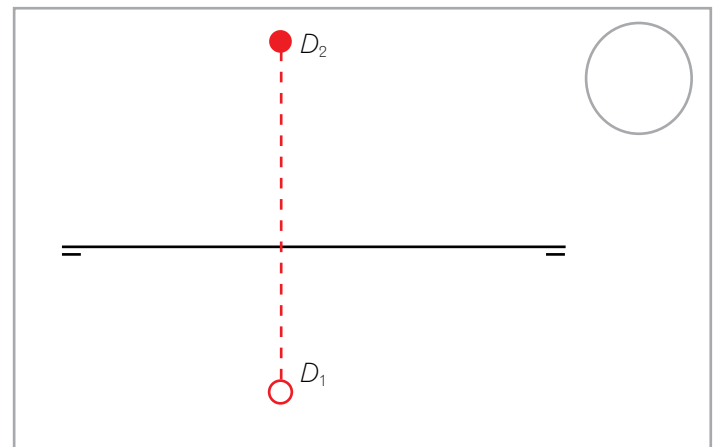
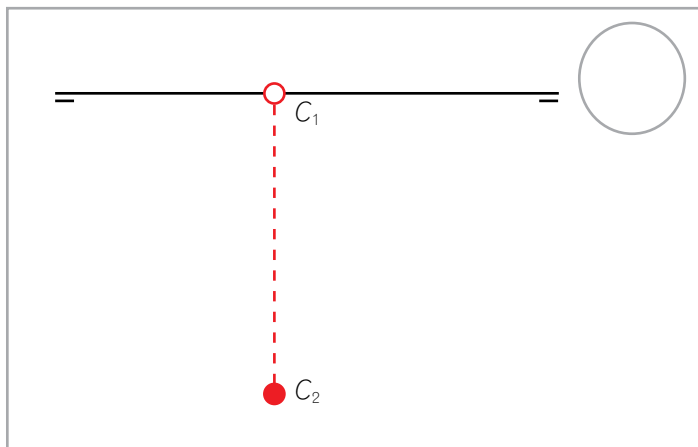
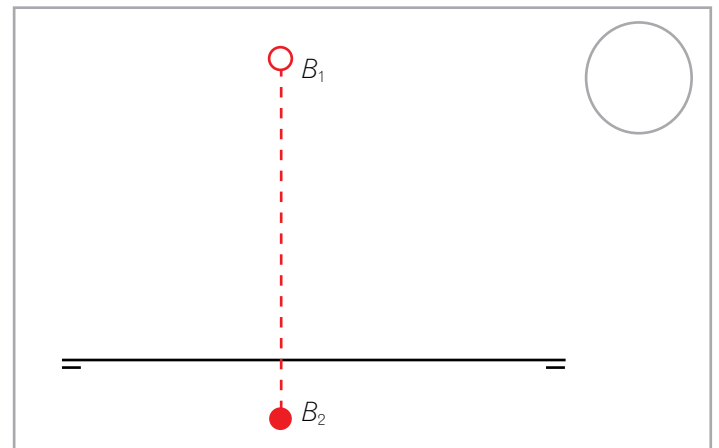
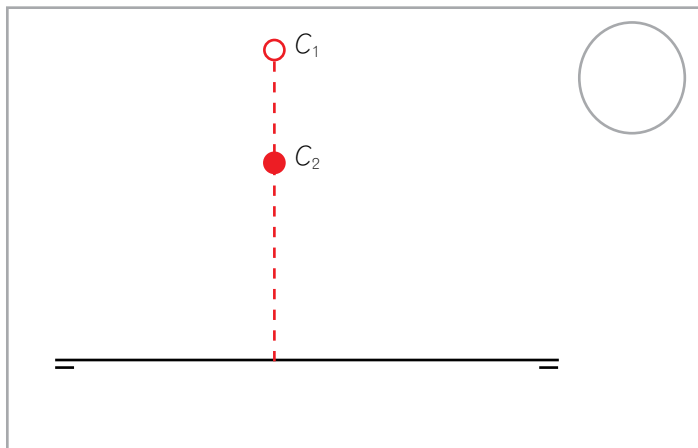
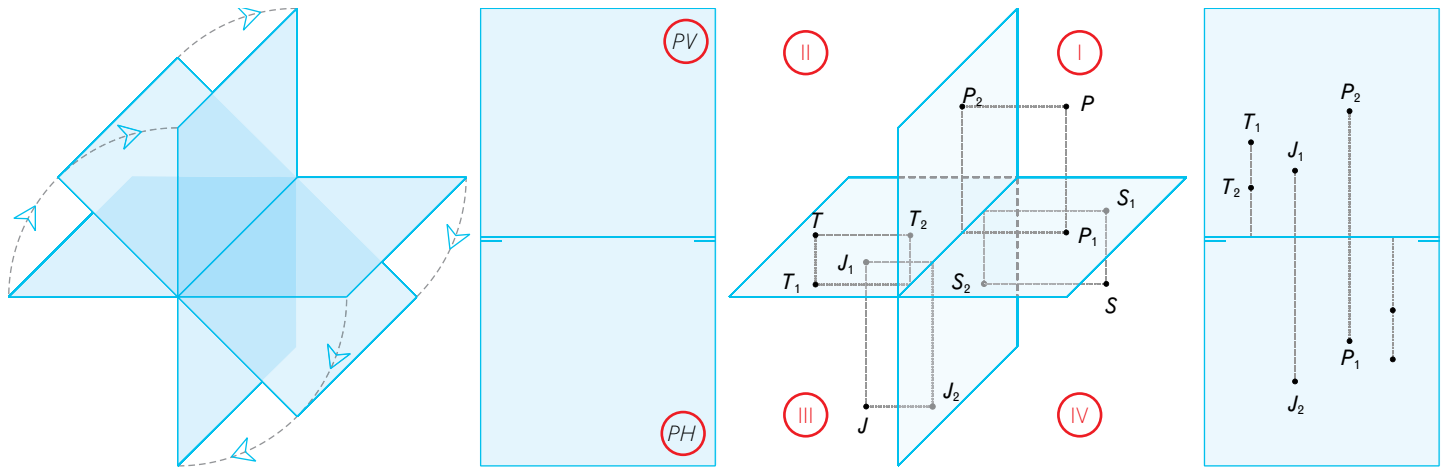


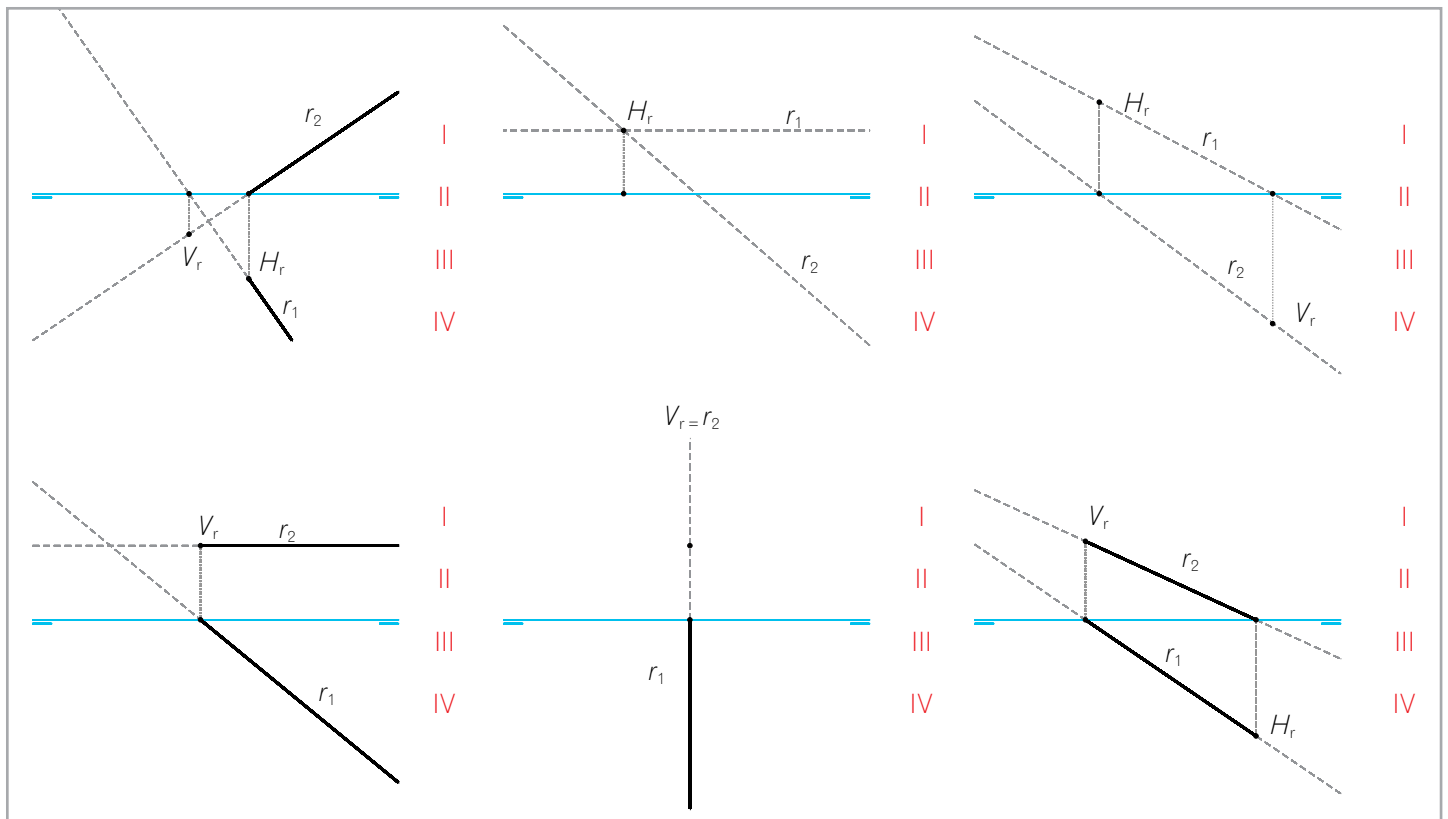
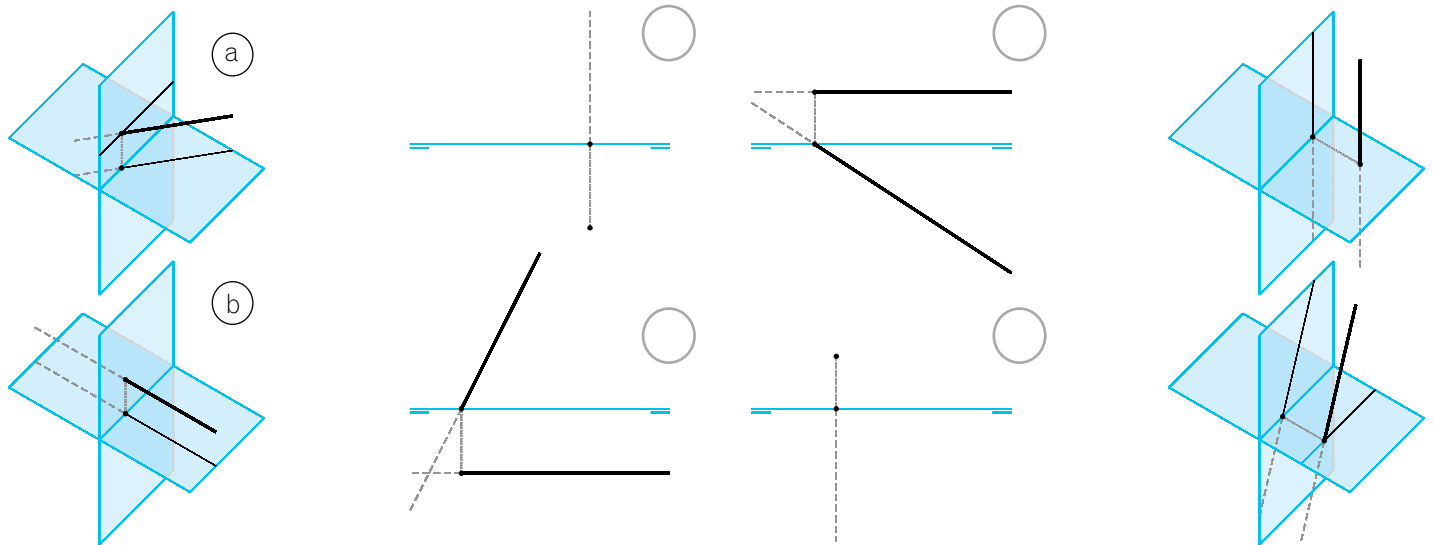
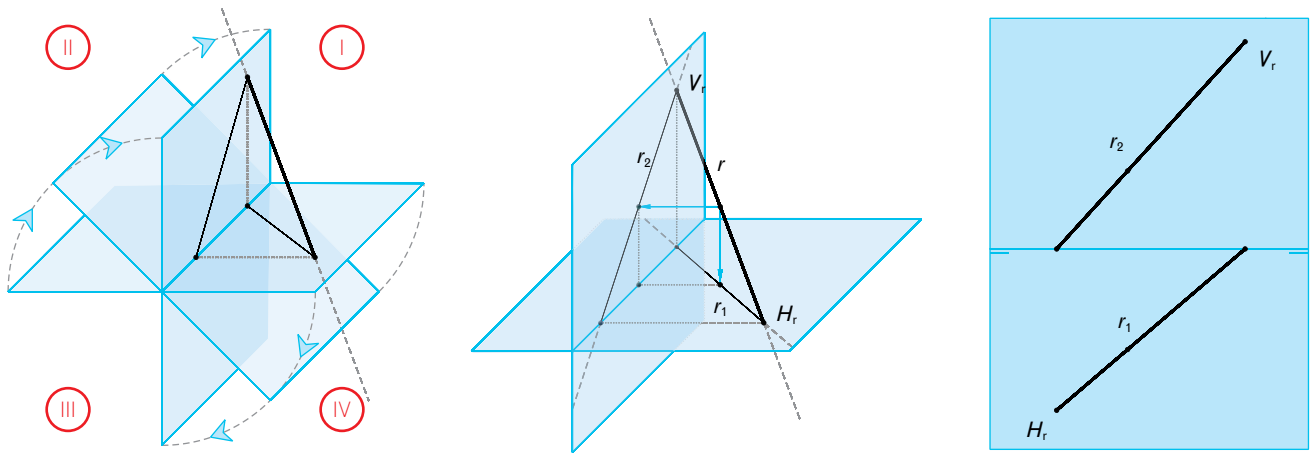
Sistema dièdric: el punt



Escriu el quadrant (I, II, III o IV) o el pla (PH , PV) en el qual està situat el punt corresponent a cada projecció.

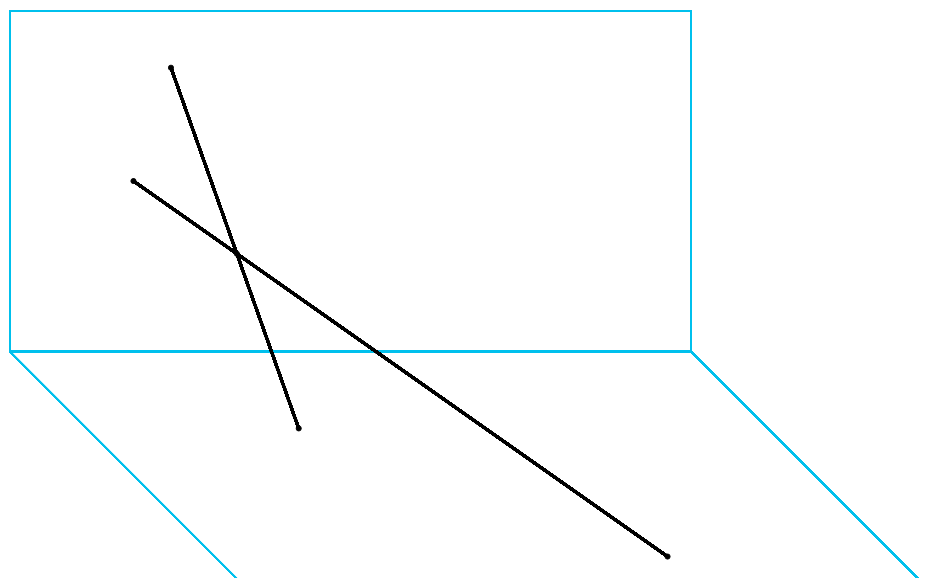
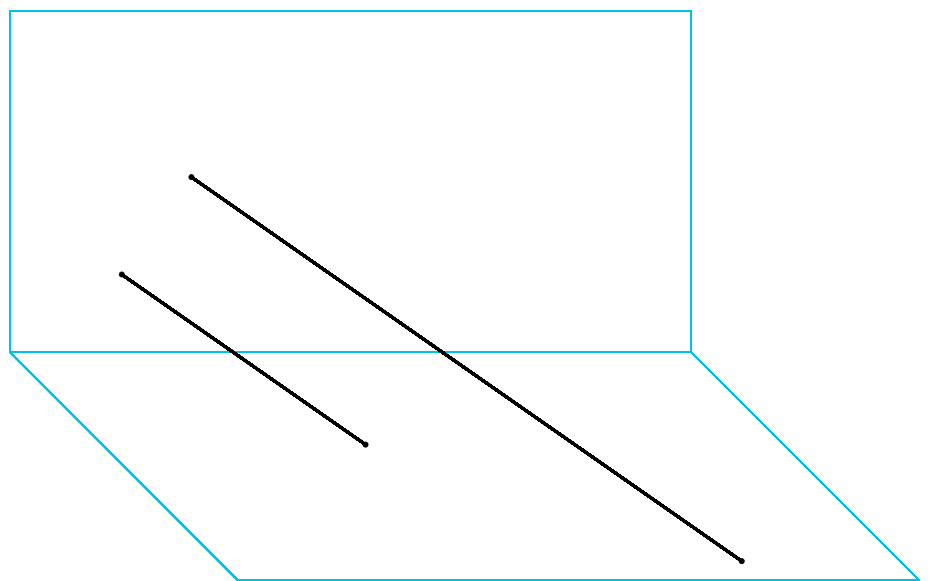
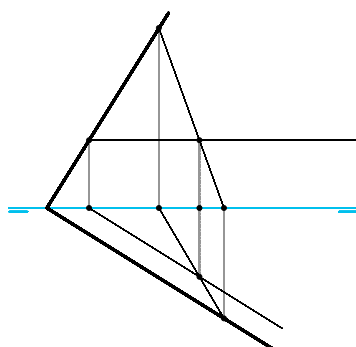
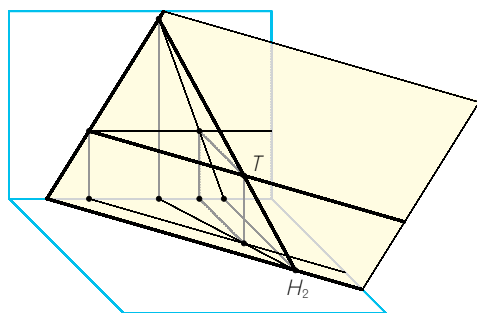
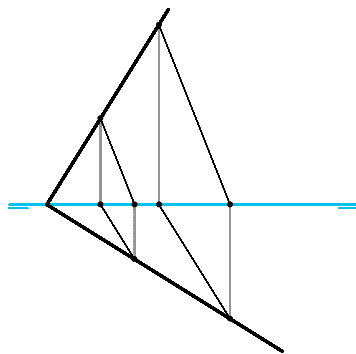
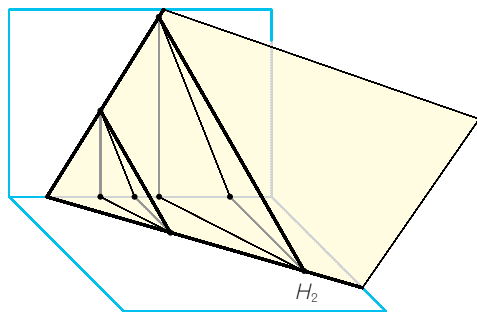
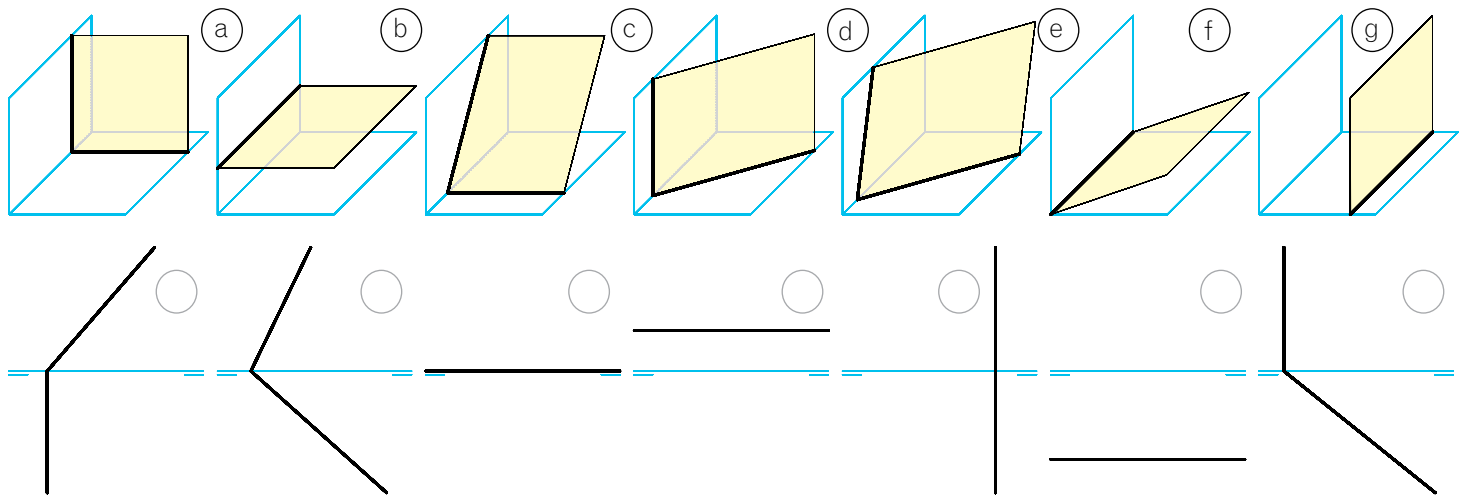


Sistema dièdric: la recta



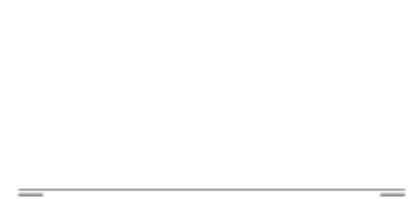
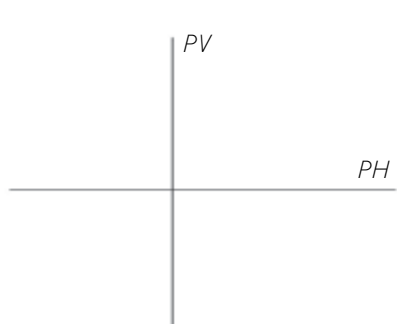
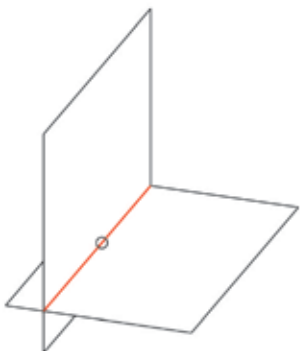
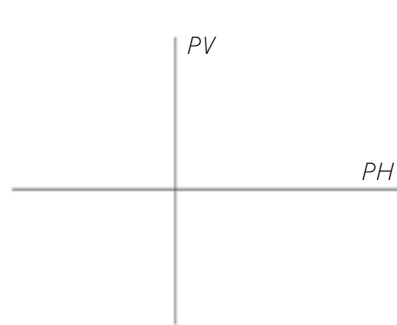
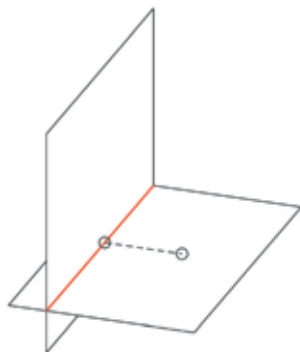
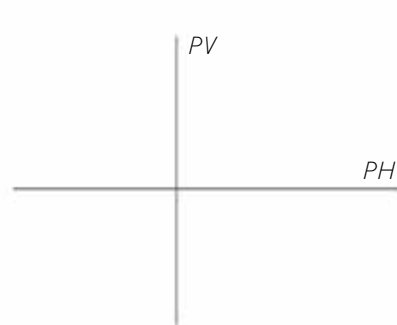
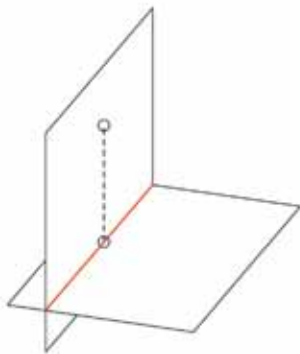
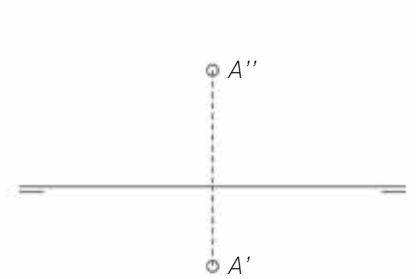
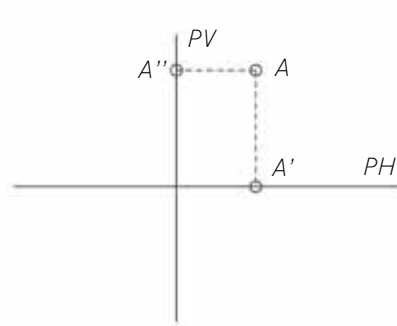
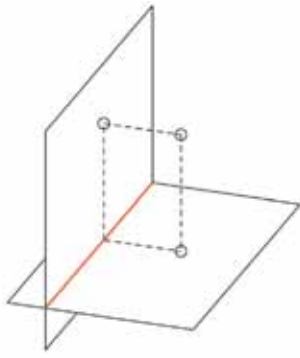
1. Relaciona cada recta amb la seva projecció.
2. Les rectes poden passar per diversos dels quadrants definits pels plans de projecció. En cada punt de traçat sobre el pla vertical o l'horitzontal, la recta canvia de quadrant. Encercla els quadrants (I, II, III, IV) pels quals passa cada recta.

Sistema dièdric: el pla



1. Relaciona cada pla amb la seva projecció.
2. Fixa't en els plans definits per dues rectes. A continuació, dibuixa els traçats de les rectes i el pla que defineixen.

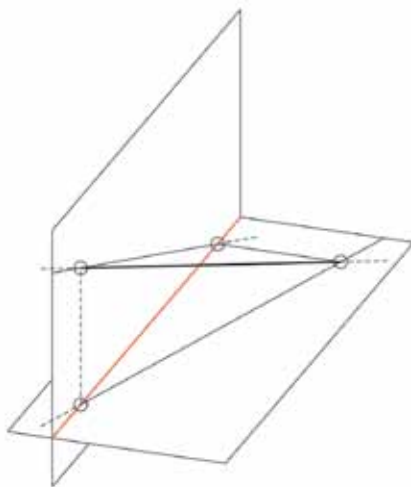
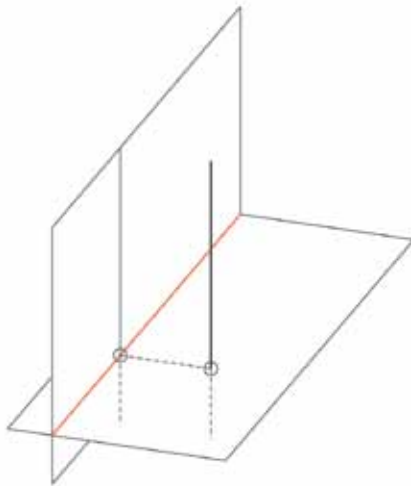
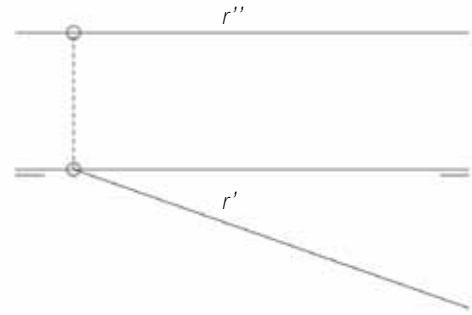
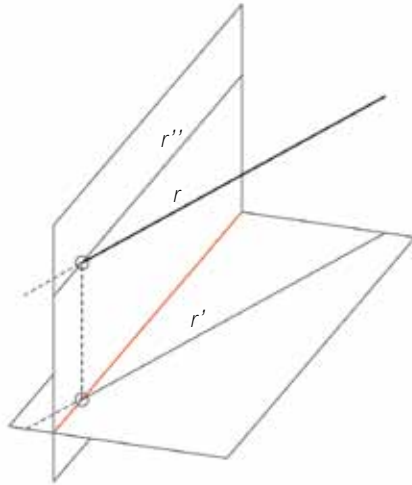
Projeccions del punt



A la primera fila podem veure les projeccions d'un punt. Després, dibuixa les representacions dels punts de la part inferior.

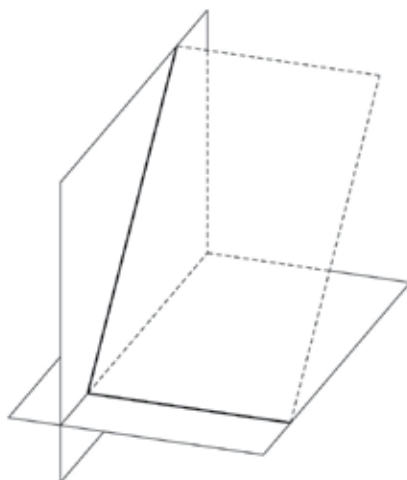
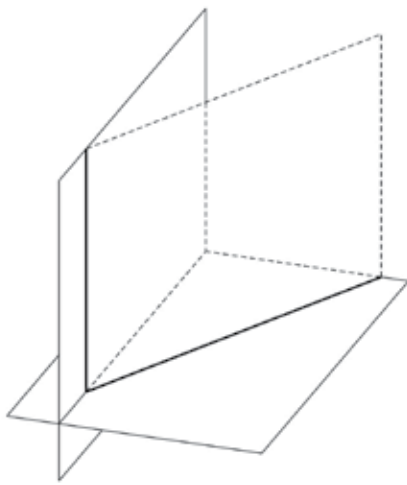
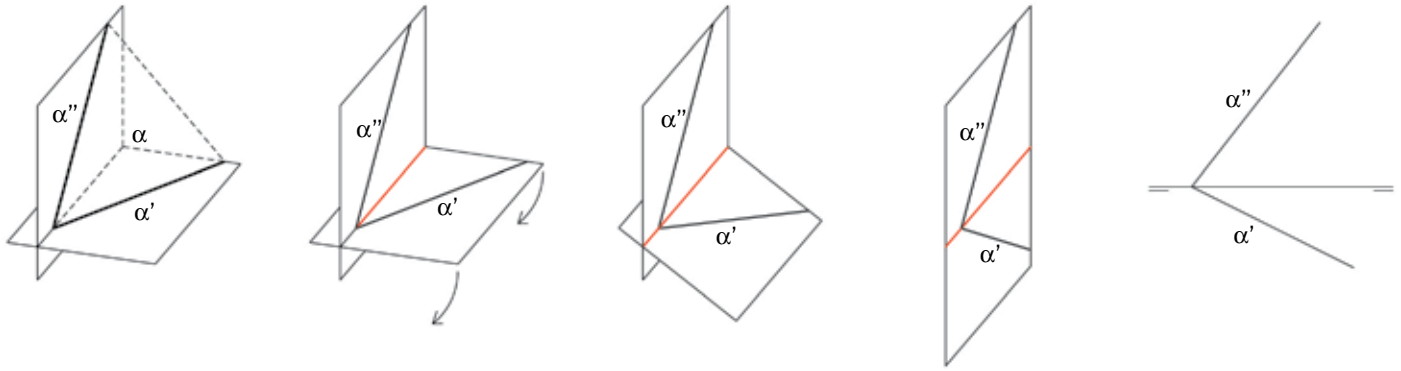


Projeccions de la recta



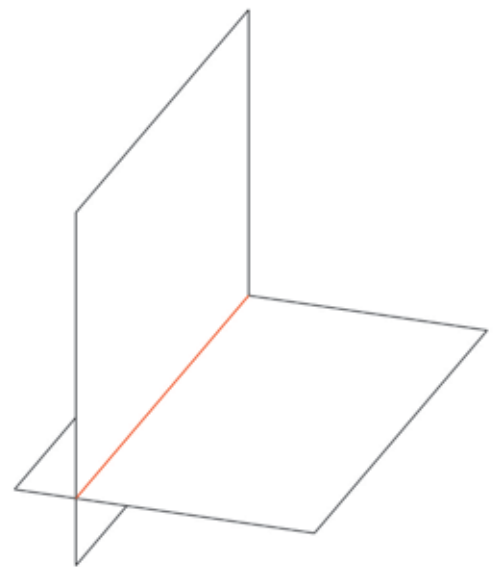
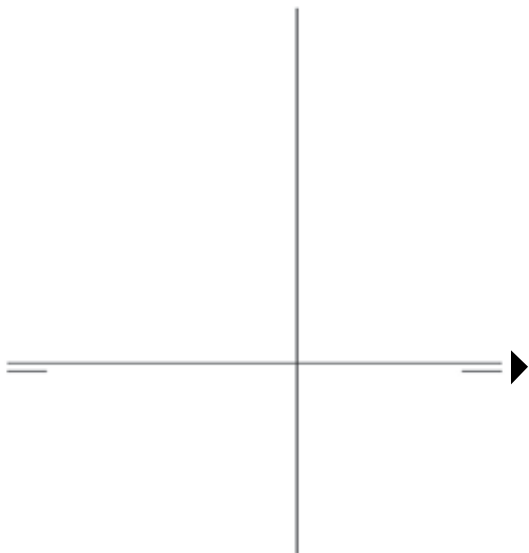
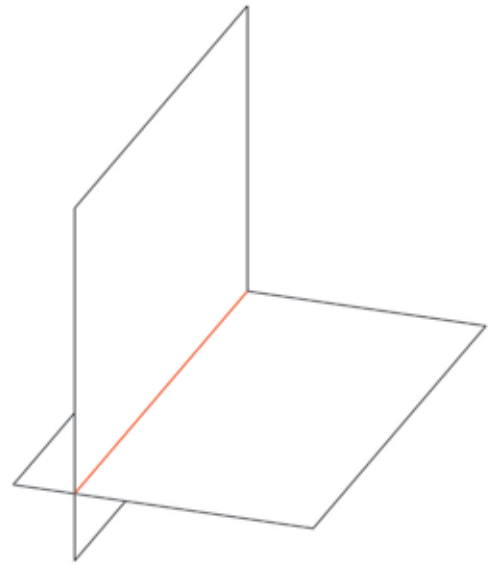
Fixa't en la projecció d'una recta en el primer exemple. A continuació, representa les dues rectes de la part inferior.

Projeccions del pla I



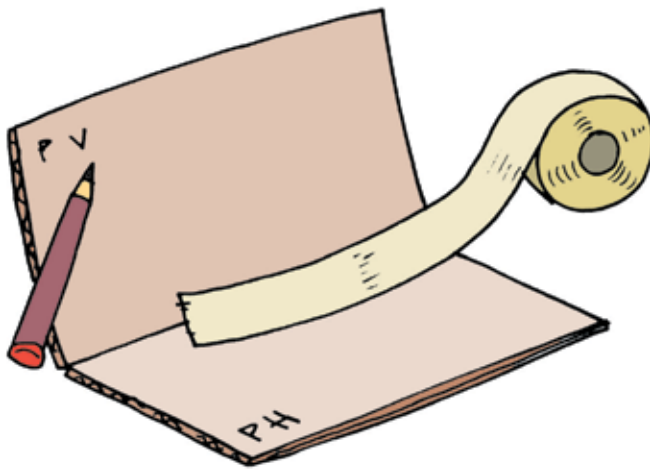
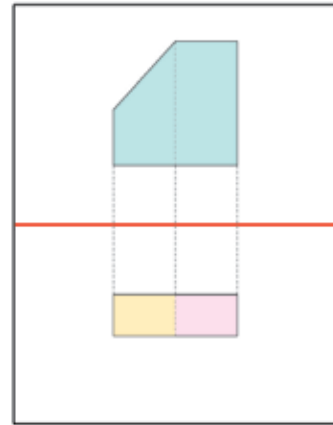
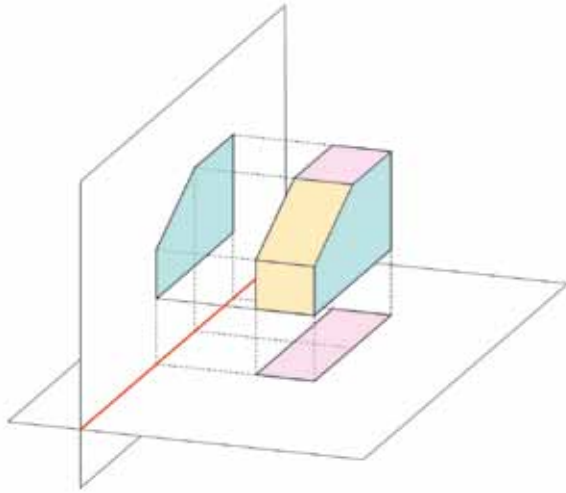
Observa com es dibuixen les projeccions d'un pla. Després, resol els dos casos següents.

Projeccions del pla II

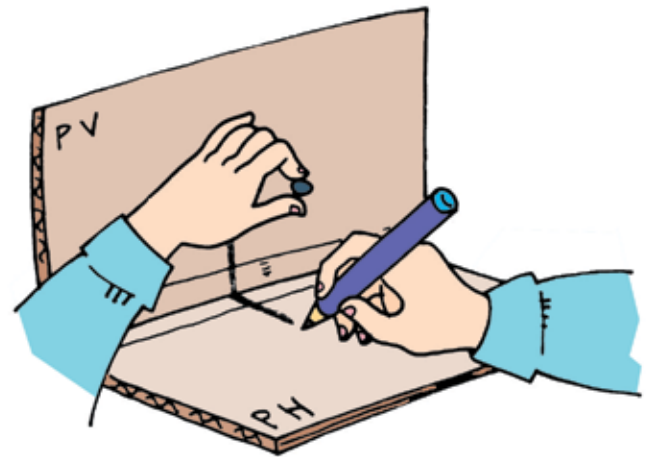


Dibuixa sobre els diedres els plans que hi ha indicats i pinta'ls.

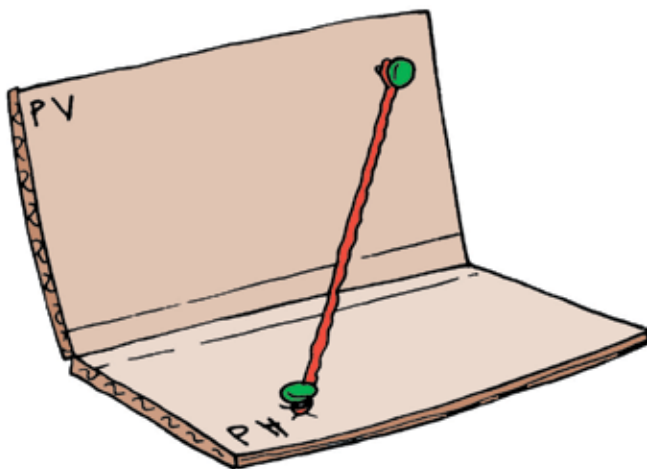
Sistemes de projecció



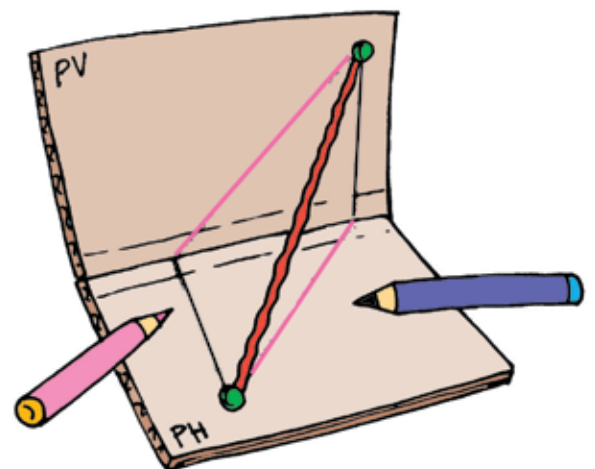
- 1** Assigna un nom a cada cartó i uneix-los amb cinta adhesiva.



- 2** Subjecta una pedra entre els dits i marca'n les projeccions amb llapis.



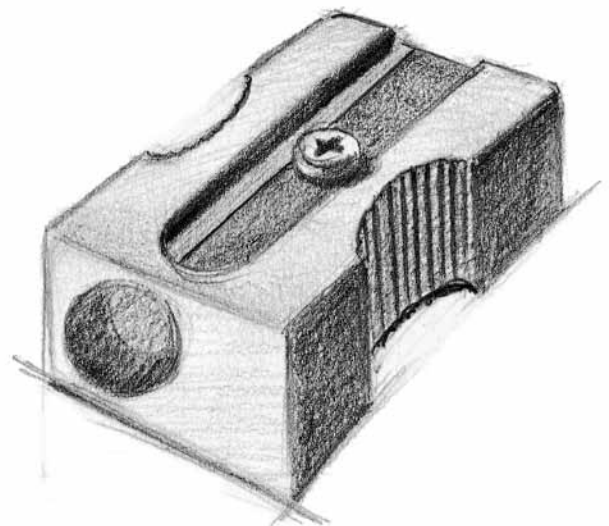
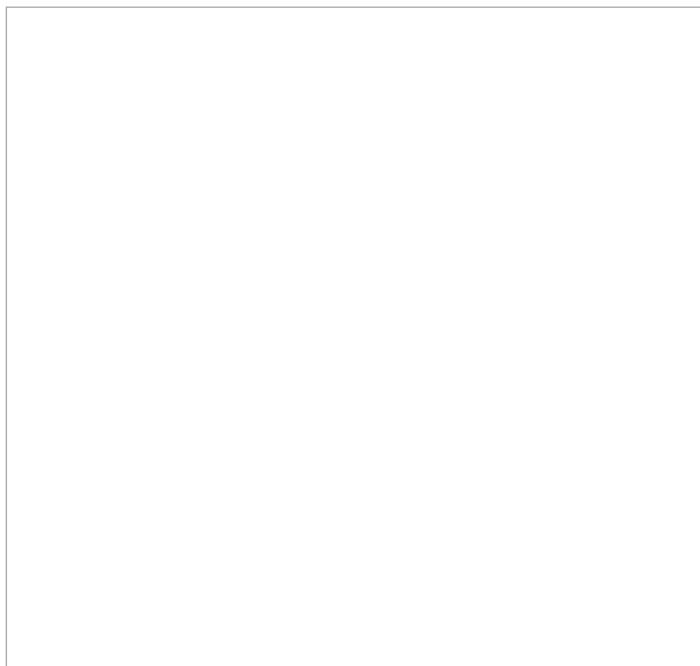
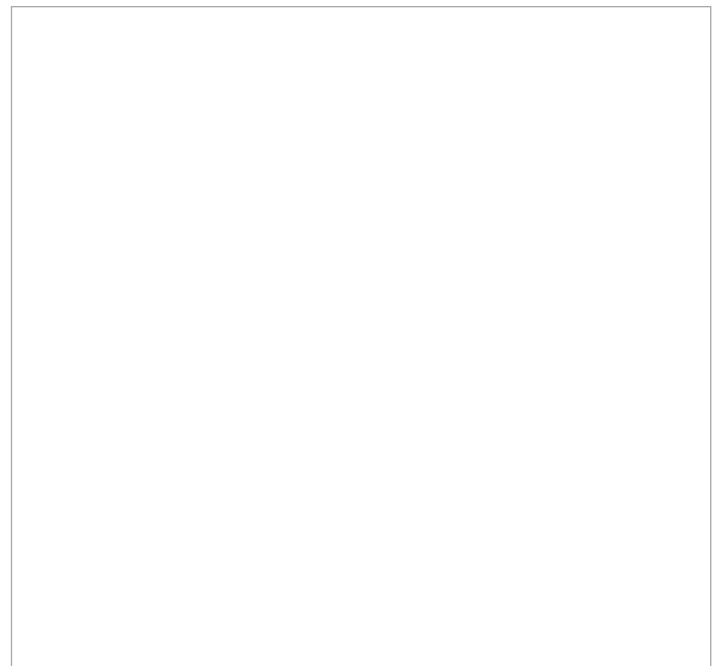
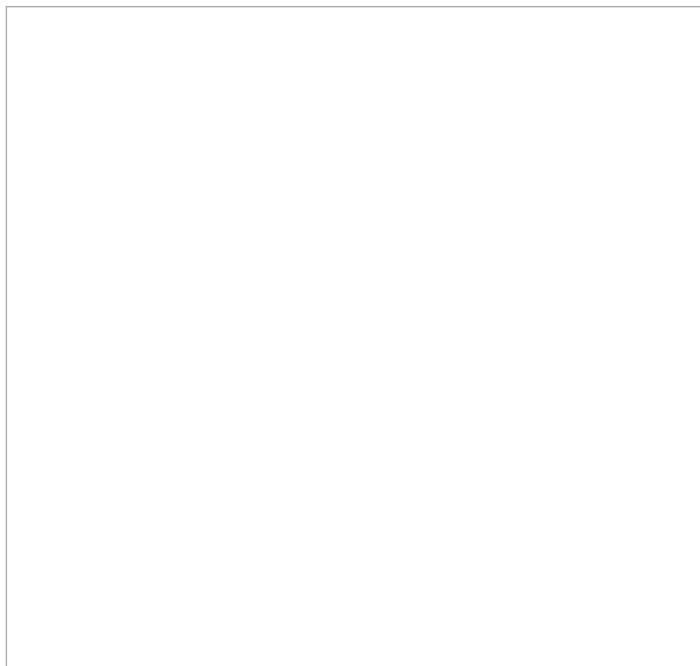
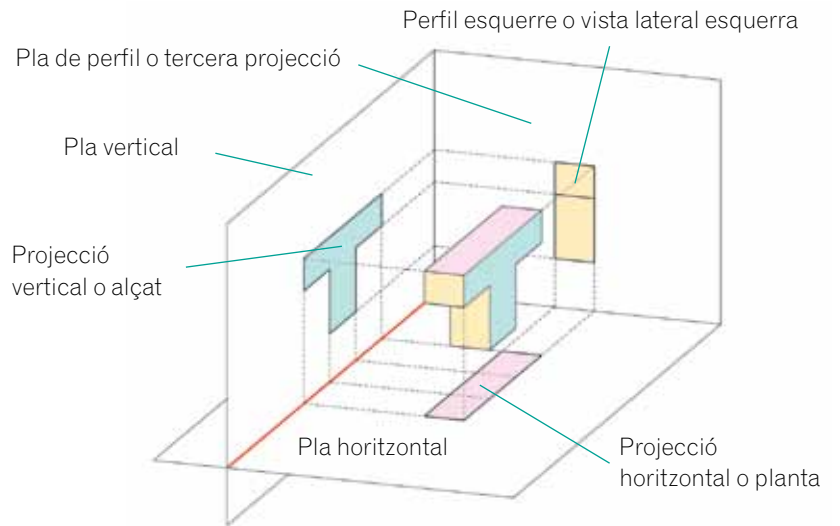
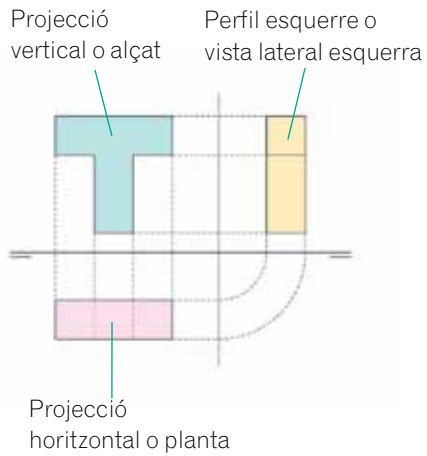
- 3** Clava una xinxeta al PH i una altra al PV, i uneix-les amb una corda: és una recta en el sistema.



- 4** Per acabar, dibuixa'n les projeccions en els cartons.

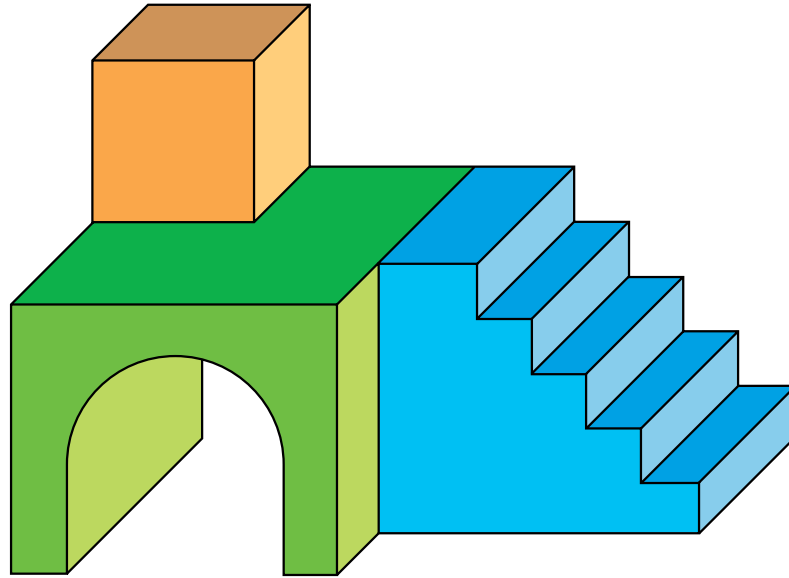
Fabrica una versió física del sistema de projecció. Fes servir cartó, cinta adhesiva, corda, xinxetes, llapis de grafit i retoladors.

Projeccions d'objectes



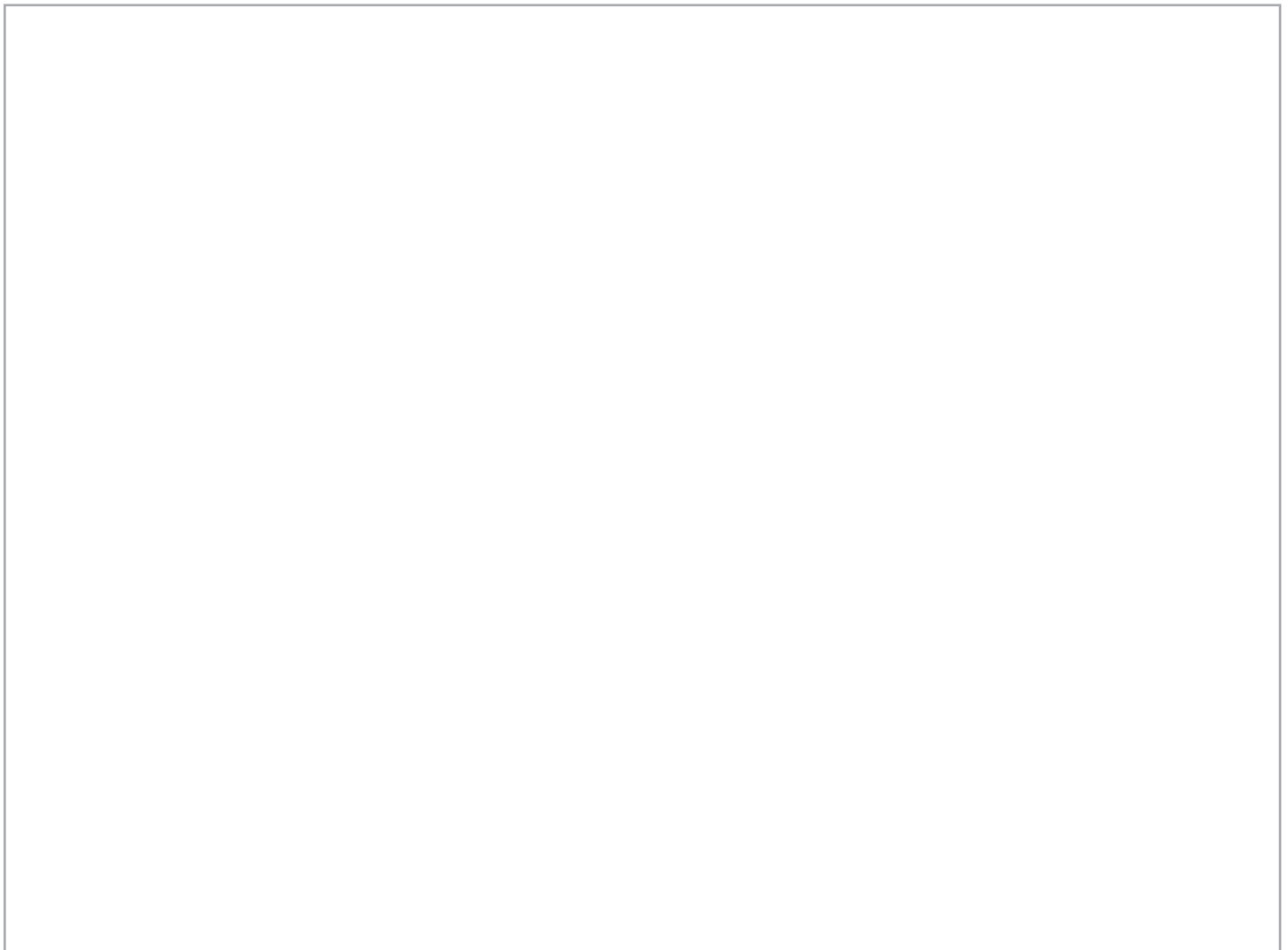
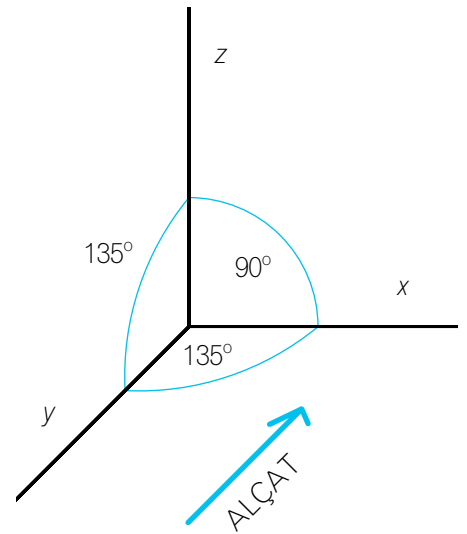
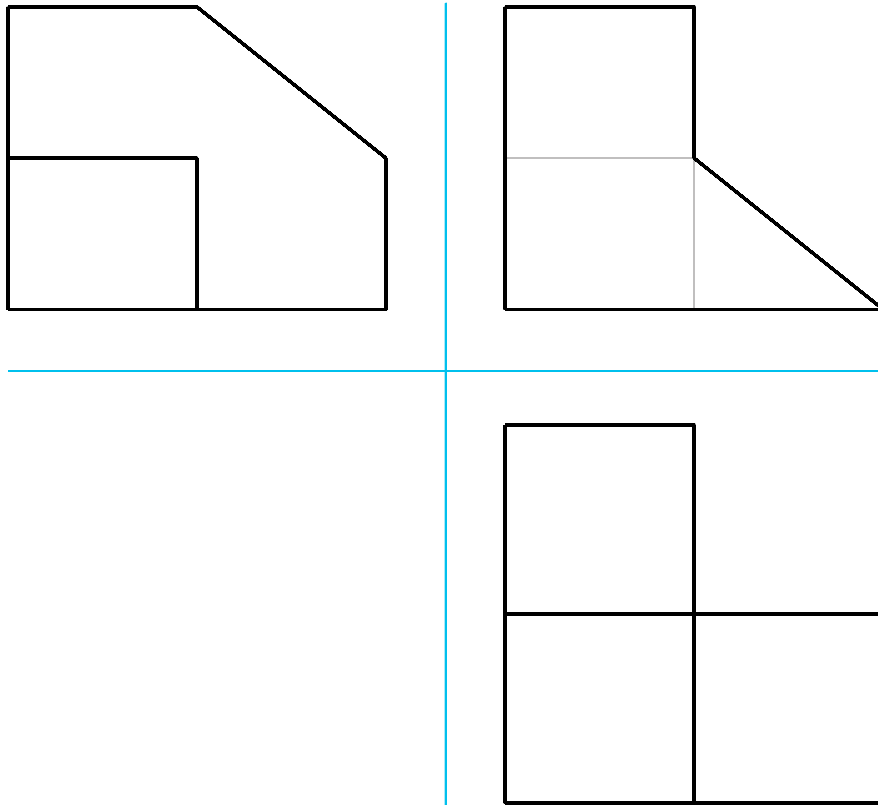
Fixa't com es representen en el pla les projeccions d'objectes que tenen tres dimensions. Després, dibuixa les vistes de la maquineta de fer punta que hi ha a la part inferior.

Vistes a partir de la perspectiva cavallera



Dibuixa les vistes de l'objecte representat en perspectiva cavallera. El coeficient de reducció és $\frac{1}{2}$.

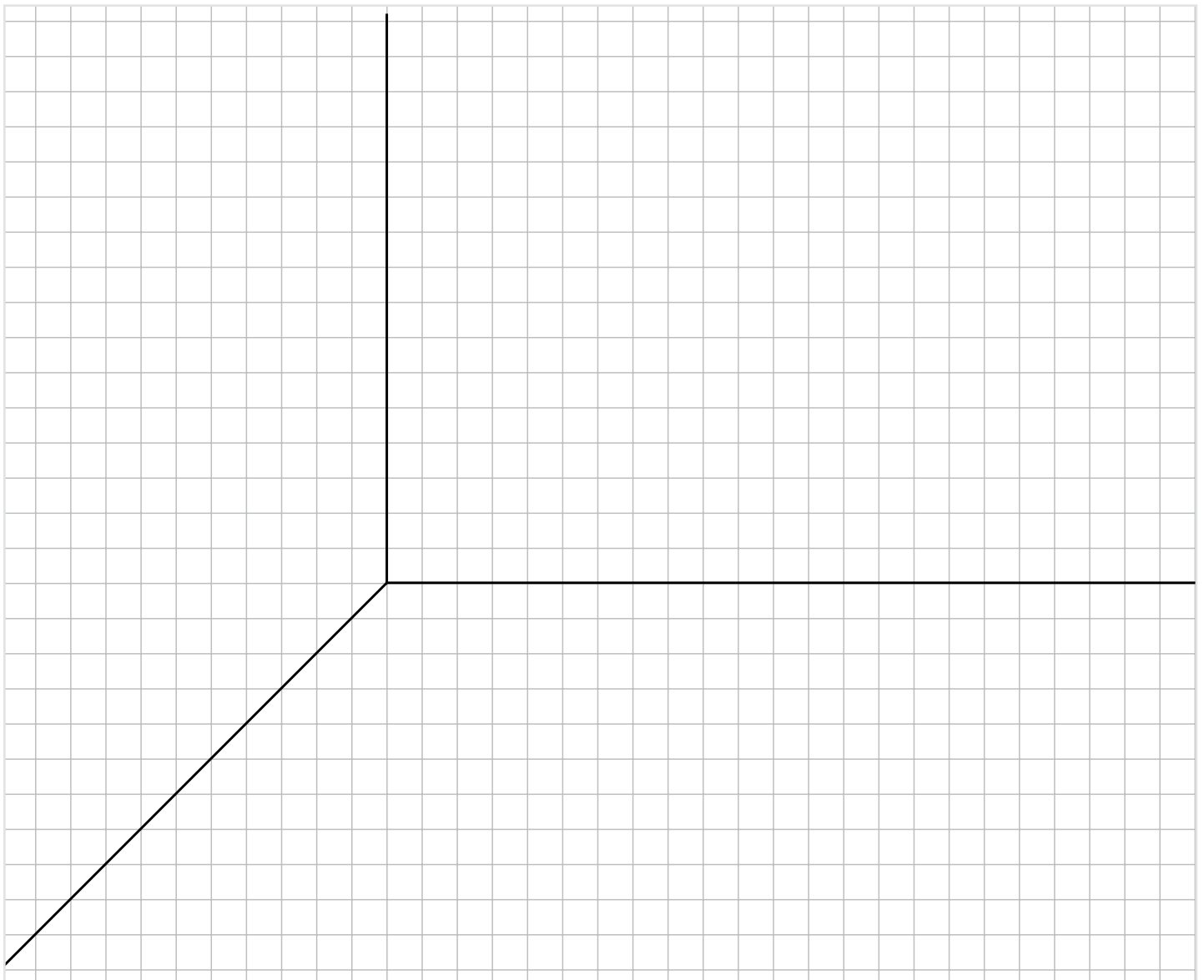
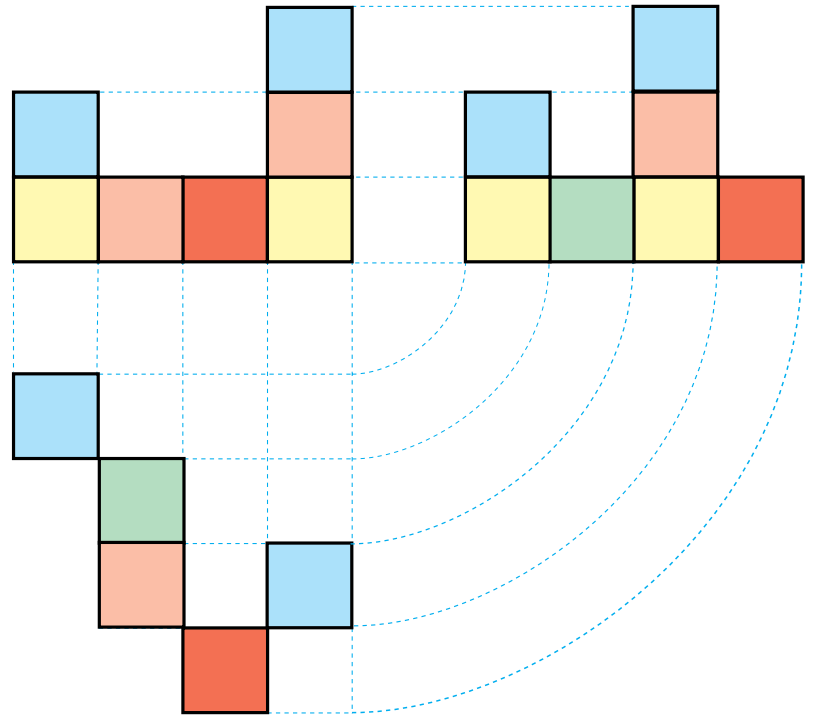
De les vistes a la perspectiva cavallera



Dibuixa la perspectiva cavallera de la figura representada mitjançant l'alçat, la planta i el perfil. Reducció $y = \frac{1}{2}$. Angle $yx = 135^\circ$. Fes servir les mides que tenen les vistes, preses a escala 1:1.



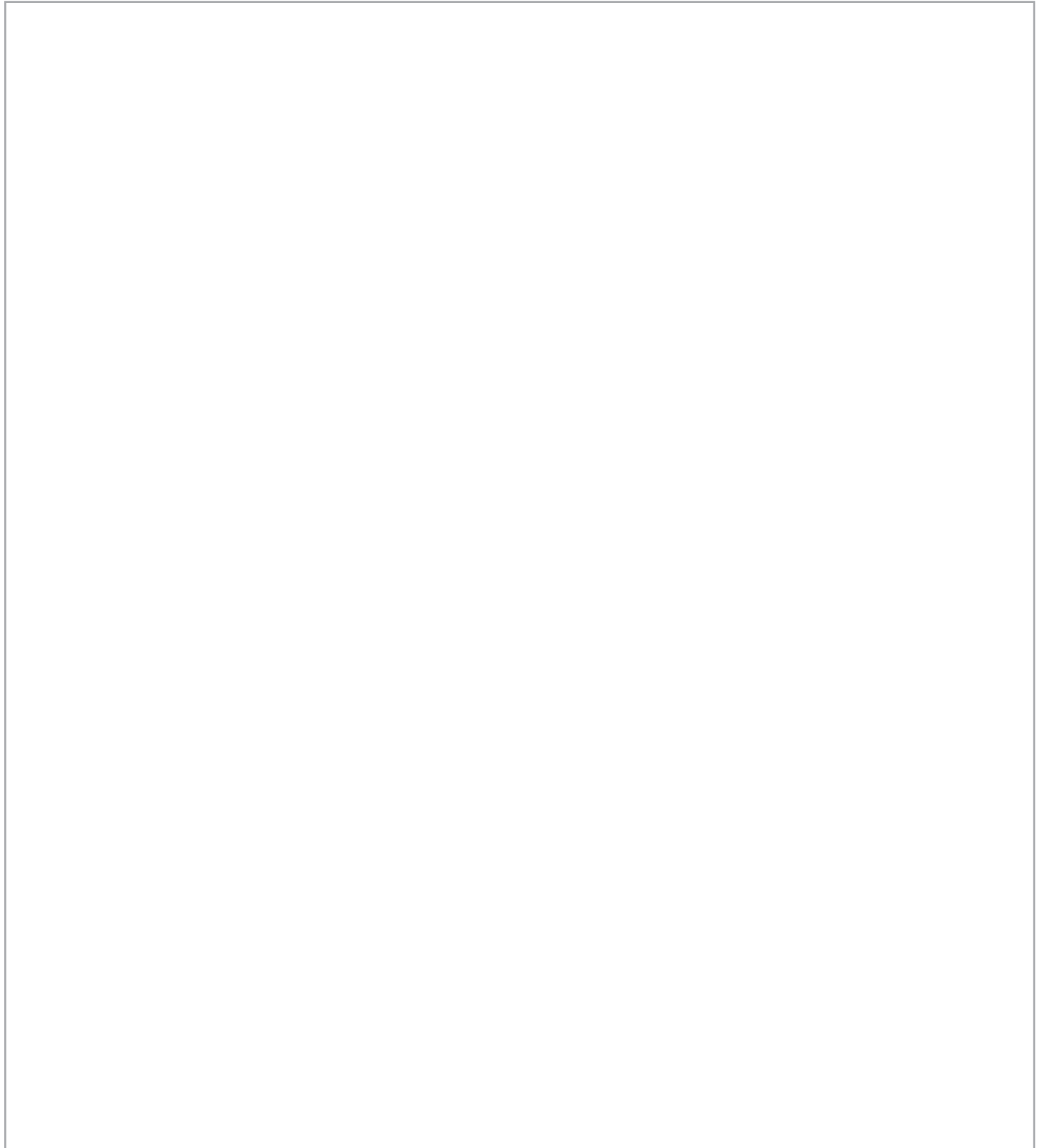
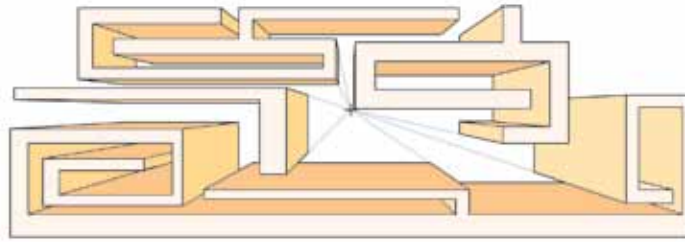
Perspectiva cavallera a partir de les vistes



Observa les vistes d'una composició de cubs i dibuixa-la en perspectiva cavallera. Després, pinta cada cub del seu color.



Un laberint en perspectiva cònica frontal



Fixa't en l'exemple. Després, dibuixa un laberint vist des de dalt en perspectiva frontal. Has de tenir en compte que les parets han de ser de diferents altures.



