



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1
ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com

Nombre del estudiante:			
Grado: 9	Grupo:	Periodo: 1	Fecha:
Tema: DIBUJO TECNICO, / PERSPECTIVA OBLICUA			
Área: Educación Artística			
Nombre del docente: Yessica Escalante Correa			

INTRODUCCIÓN

Lo que se busca con esta propuesta es que, desde un modelo pedagógico social desarrollista, se evidencien los aprendizajes de los estudiantes, que permitan reflexión e indagación del conocimiento vinculados a su contexto, expresiones artísticas, reflexiones, comparaciones y aprendizajes en familia, que den cuenta del desarrollo de habilidades en los estudiantes desde el ser, el saber y el hacer, tan útiles para la vida.

OBJETIVO

- Planificar y reflexionar, de forma individual y/o colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.

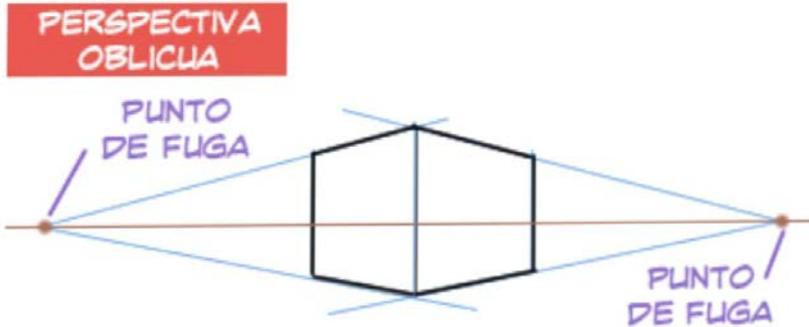
Lea con atención los textos en ellos encontrara una breve explicación del tema

DEFINIION DE PERSPECTIVA OBLICUA

Es el Sistema de proyección Por el que un objeto tridimensional se representa mediante un objeto en perspectiva

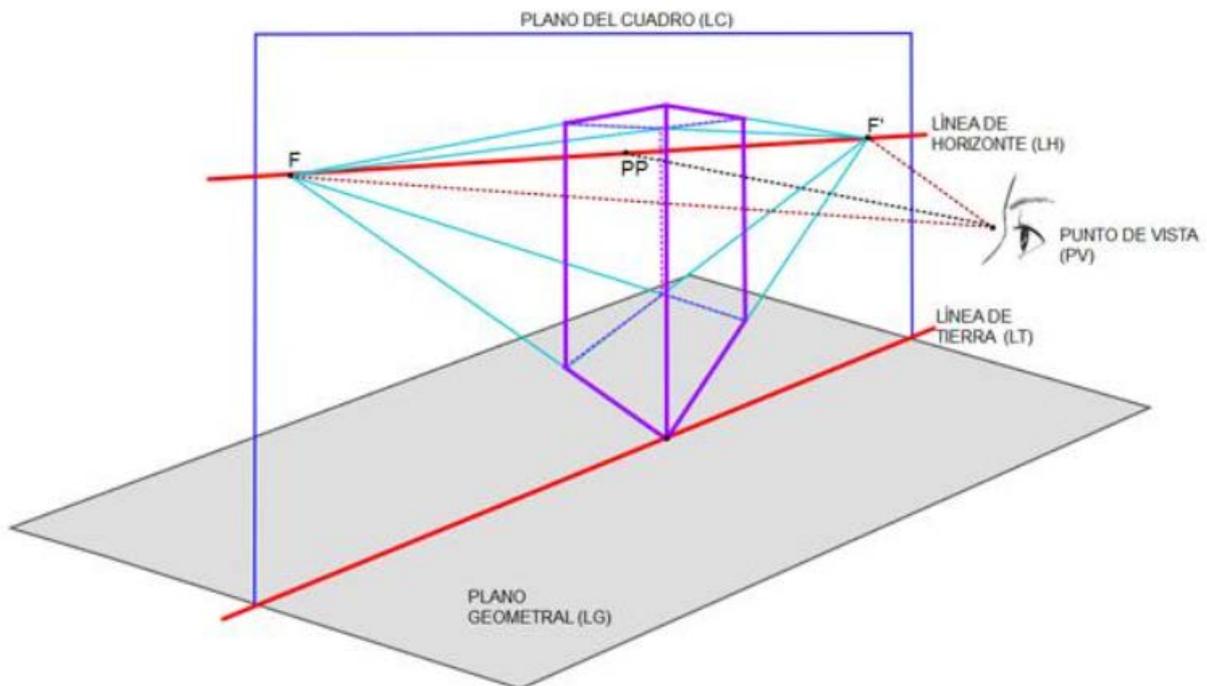
Se caracteriza por tener Dos puntos de fuga y porque las líneas verticales son las únicas que se mantienen paralelas entre si, las Líneas restantes fugan Hacia uno u otro punto de fuga.

Si el objeto está en posición oblicua respecto a nosotros, las líneas paralelas a línea de tierra se prolongarán a ambos lados es decir a los puntos de fuga.



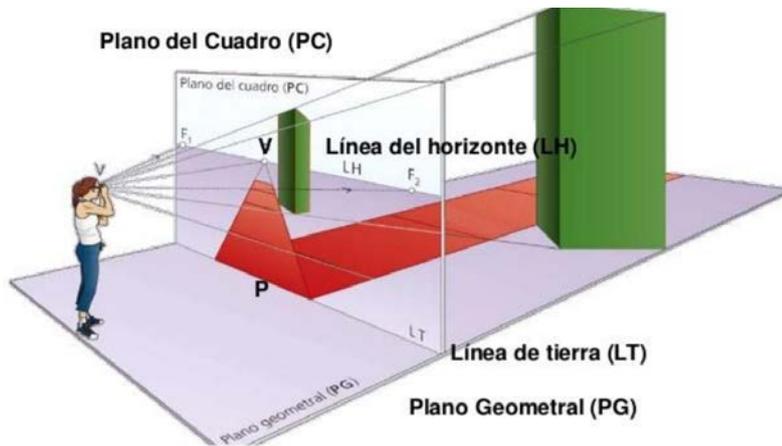
ELEMENTOS DE LA PERSPECTIVA OBLICUA

- Punto de vista (V). Es el punto que coincide con el ojo del observador.
- Punto principal (PP). Indica la altura del campo visual del observador y determina la altura de la línea de horizonte
Plano geometral (PG). Sobre él se sitúan los objetos que se van a representar.
- Línea de tierra (LT) Es el único sitio donde podemos medir magnitudes reales pues, a partir de ella consideramos que los objetos representados se retiran de nosotros y, por lo tanto, comienzan a verse afectados por el coeficiente de reducción.





- Plano geometral o plano tierra (PG). Sobre él se sitúan los objetos que se van a representar.
- Línea de horizonte (LH) se sitúa a la altura de los ojos del ser humano. Se traza paralela a la línea de tierra y a la altura del punto principal. Puntos de fuga Es un punto en el infinito situado en la línea de horizonte. Son los extremos del campo visual



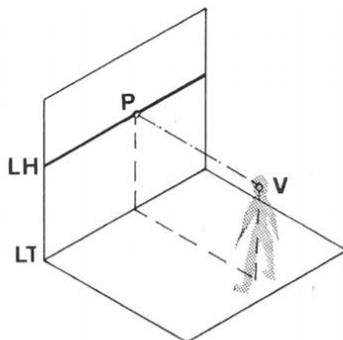
OBSERVADOR

La situación exacta del punto de vista (OBSERVADOR) queda determinada altura, anchura y profundidad.

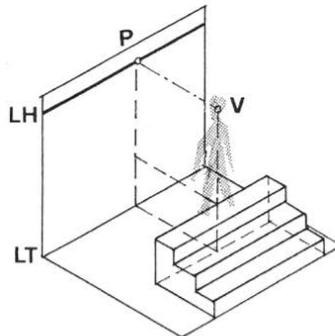
Altura: Viene determinada en el plano del cuadro por la separación entre la línea de tierra L.T. y la línea de horizonte L.H

La escala de anchuras va en la L.T. determina el Pv siendo el eje vertical que pasa por Pp el origen de anchuras para ubicar los distintos objetos de espacio real.

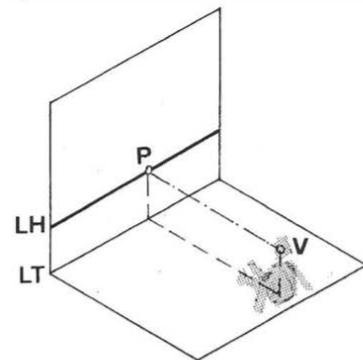
Distintas alturas de visualización:



Altura de una persona de pie.



Altura de una persona elevada. LH alta.

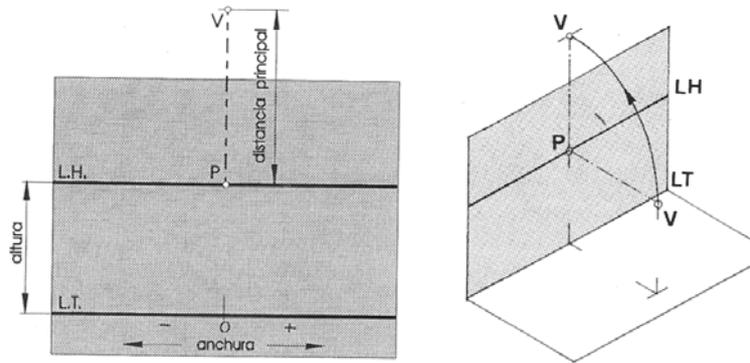


Altura de una persona sentada. LH baja.



PROFUNDIDAD

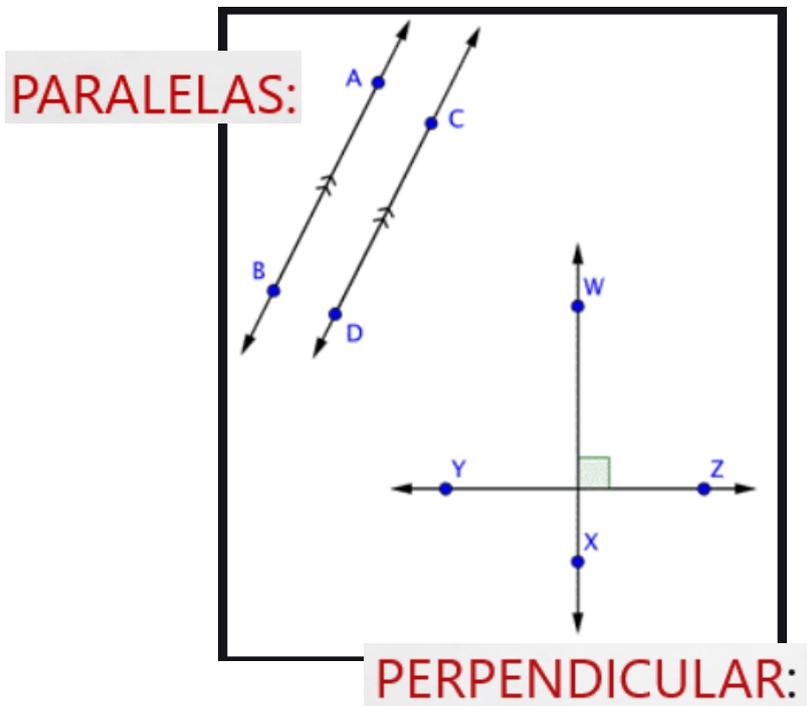
Es la distancia vp es decir, la distancia que separa al observador del plano del cuadro. Esta distancia la mediremos en la perpendicular por P a la línea de horizonte L.H.



CONCEPTOS BASICOS

PERPENDICULAR: cuando una línea recta corta otra o a un plano formando un Angulo de 90°

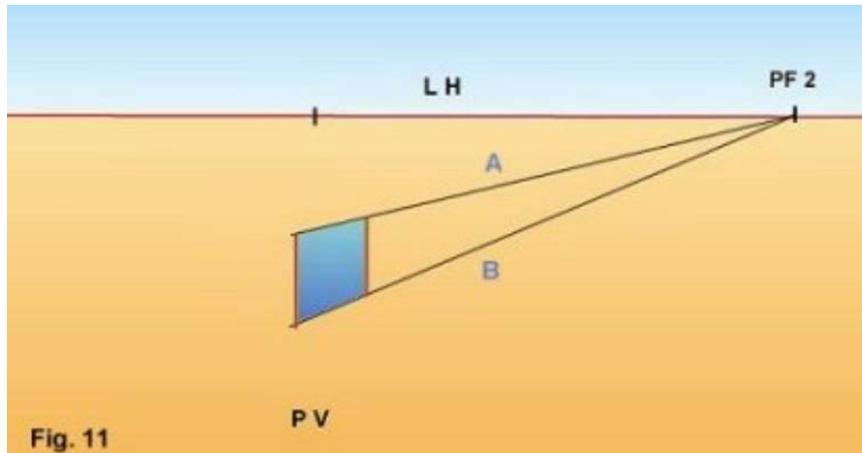
Paralelas: Las rectas paralelas son aquellas líneas que mantienen una cierta distancia entre sí, y a pesar de prolongar su trayectoria hasta el infinito, nunca se encuentran o se tocan en ningún punto



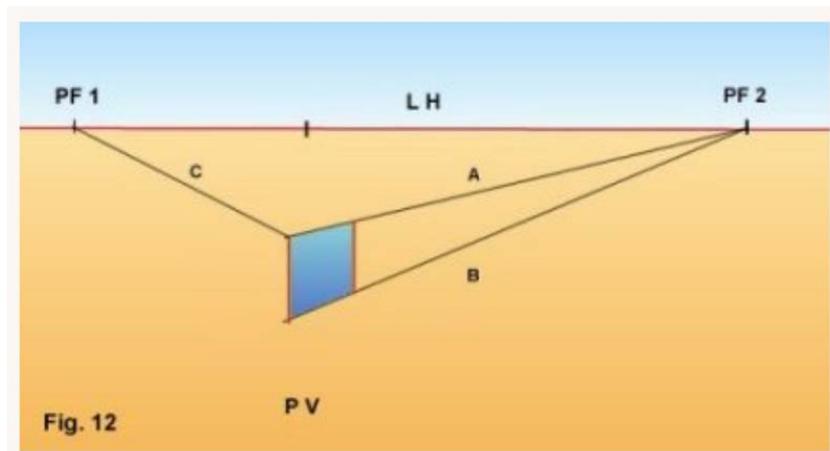


ACTIVIDAD 1: REALICEMOS UN CUBO PASO A PASO

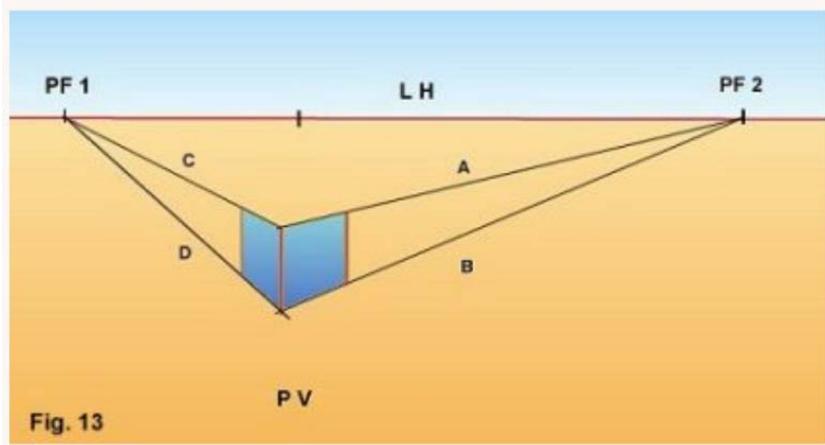
Comenzaremos por trazar la Línea del horizonte y sobre ella señalaremos el Punto de Fuga 2 (PF2) y la vertical desde nuestro punto de vista. Desde el (PF2) trazaremos dos líneas no muy separadas de la línea del horizonte y sobre ella construiremos una de las caras del cubo o hexaedro



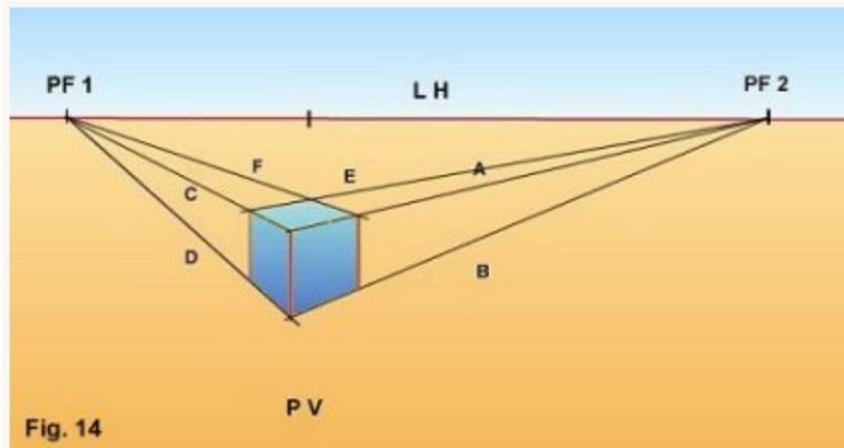
Seguidamente desde el vértice superior izquierdo, trazaremos la línea C hasta que corte la línea del horizonte, donde señalaremos el Punto de Fuga 1 (PF1), tratando que, la línea C con la línea A formen un ángulo superior a 90°



A continuación trazaremos, desde el punto **PF1**, la línea **D** hasta el vértice inferior izquierdo y procederemos a construir otra cara lateral



Para construir la cara superior, trazaremos desde los Puntos de Fuga (**PF1**) y (**PF2**) sendas líneas **E**, **F**, hasta los vértices superiores laterales



ACTIVIDAD 2

Luego de leer y entender la teoría, realiza una perspectiva oblicua de una de las siguientes imágenes y marque cada elemento (pf1, pf2, línea h, línea t, punto de vista, etc):

dibuja el edificio que desees y colorea como quieras, ten presente que para dibujar cualquiera de estos edificios se aplica la misma teoría con la que dibujamos el cubo anterior, por lo tanto en tu dibujo se debe ver tal construcción

puedes guiarte con tus reglas para encontrar en los dibujos la línea de horizonte, los puntos de fuga y de los elementos para empezar a dibujarlos en tu hoja de block base 30 o en una hoja de block normal en su defecto.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1
ie.lasierracollegiomaestro@gmail.com





INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1

ie.lasierracollegiomaestro@gmail.com

Criterios De Evaluación Para El Taller

Criterios de evaluación/ valoración	No evaluado	Bajo (1 – 2,9)	Básico (3 – 3.9)	Alto (4 – 4.5)	Superior (4.6 – 5)
Envía el taller	No envía las actividades y no hay comunicación con el acudiente y con el estudiante	No Envía actividades, pero da razón, la cual debe estar justificada con la falta de acceso a los medios para enviar el mismo. En caso de evidenciar copia o fraude el trabajo será valorado en nivel bajo	Envía las actividades, pero de forma incompleta o no es legible la evidencia	Envía las actividades completas con un nivel alto en su desarrollo del taller	Envía las actividades completas, con un nivel de desarrollo superior en la resolución del taller

¡RECUERDA MARCAR EL TRABAJO ANTES DE ENVIARLO!