

Desenho Técnico

CP43G

Perspectiva Cavaleira e Isométrica

Aula 7

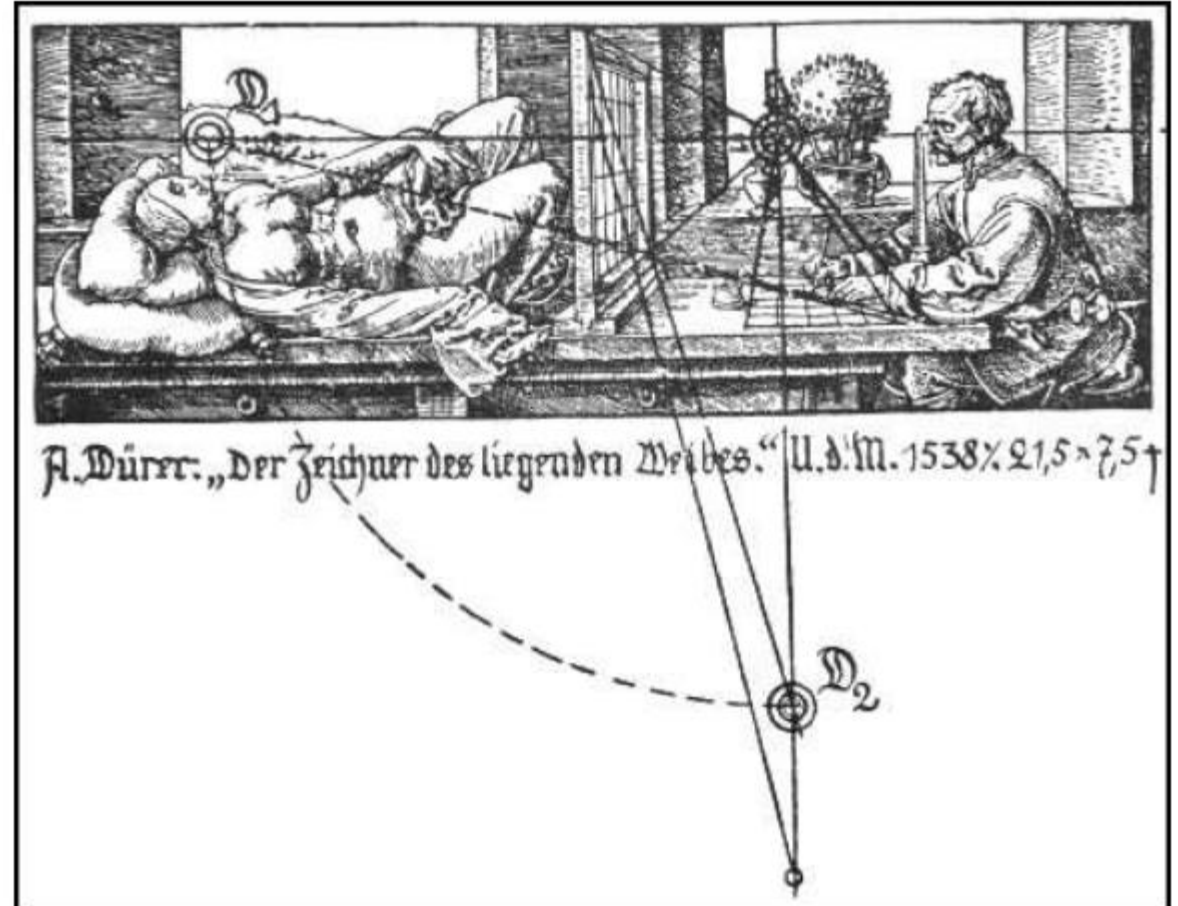
Prof. Daniel Cavalcanti Jeronymo

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
Engenharia de Computação – 3º Período
2016.1

- Perspectiva
- Cavaleira
- Isométrica
- Atividade

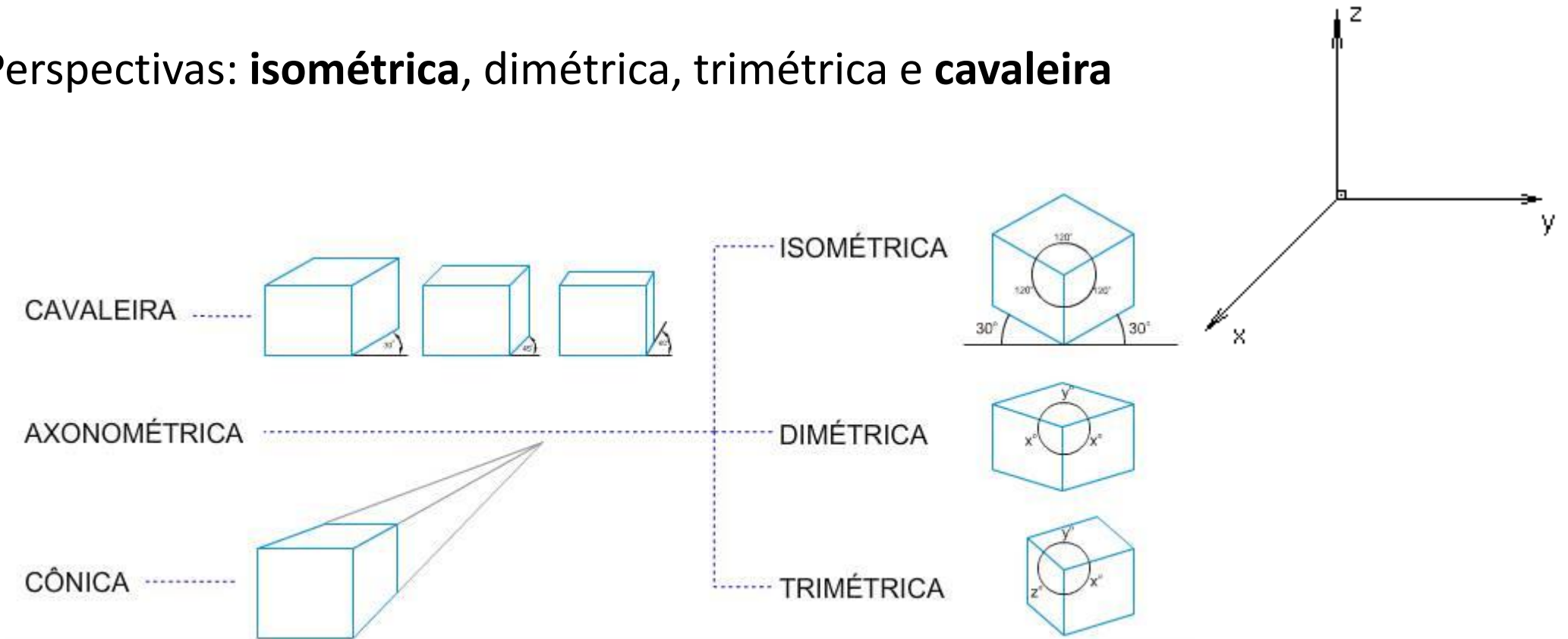
Perspectiva

- Latim: *Perspicere* – **ver através de**
- Coloque-se atrás de uma janela envidraçada e, sem se mover, trace no vidro o que é "visto através da janela", o traçado é a perspectiva
- Representação gráfica de objetos como eles aparecem para uma determinada observação



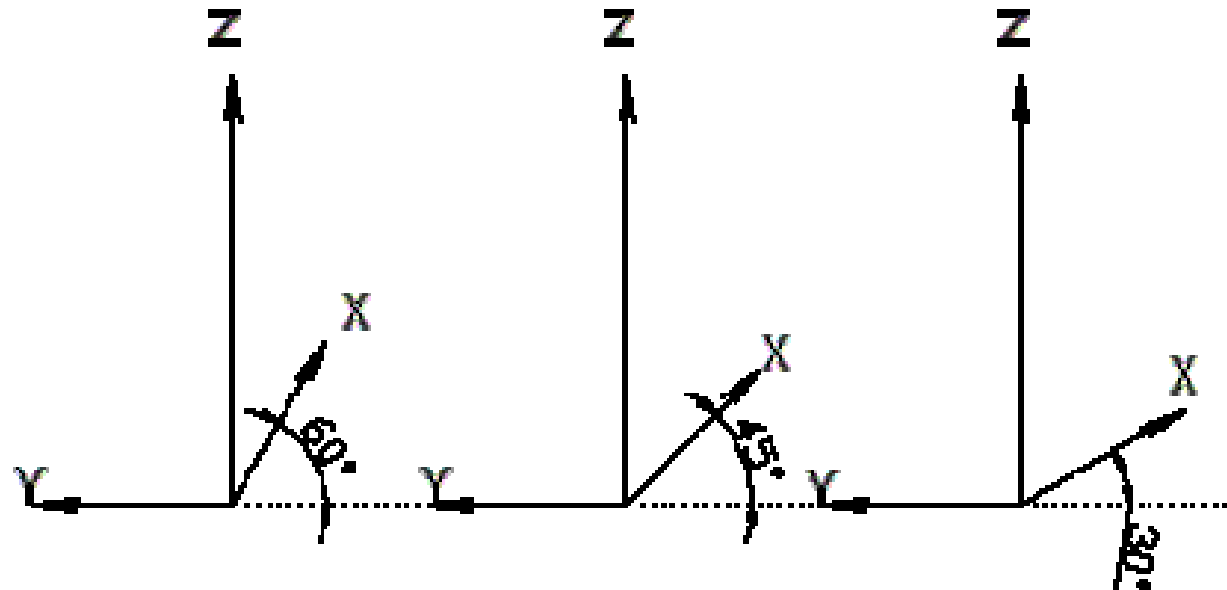
Perspectiva

- Perspectiva Axonométrica – *Axon* (eixo) + *metreo* (medida) – Projeção cilíndrica em que as figuras são referendadas a um sistema ortogonal de três eixos que formam um triedro
- Perspectivas: **isométrica**, dimétrica, trimétrica e **cavaleira**



Perspectiva Cavaleira

- Na perspectiva cavaleira a face da frente, eixos YZ, conserva a sua forma e as suas dimensões
- A face de fuga, eixo x, é a única a ser reduzida



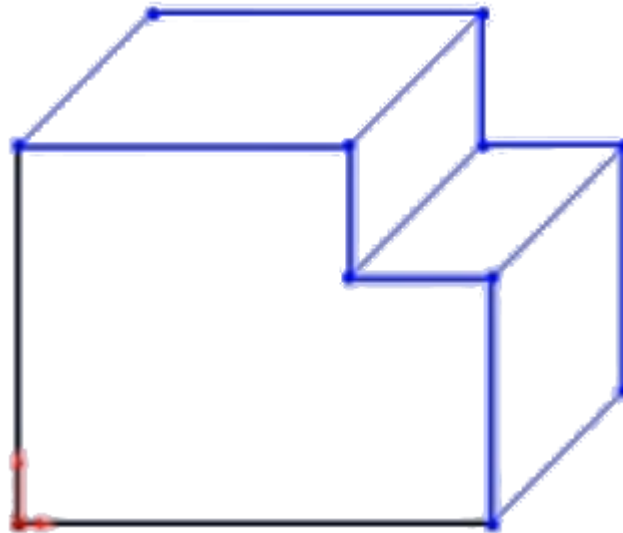
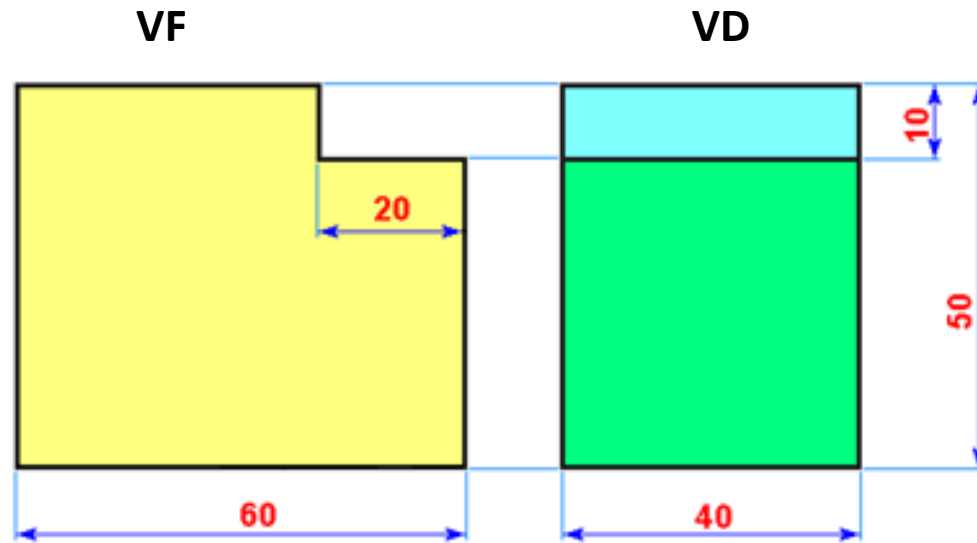
Perspectiva Cavaleira

- Redução do eixo de fuga – referências sombreadas – padrão 45°

15°	30°	45°	60°	75°	Redução das fugantes:
					1/1 (1,0)
					1/4 (0,25)
					1/3 (0,33)
					1/2 (0,5)
					2/3 (0,66)
					3/4 (0,75)

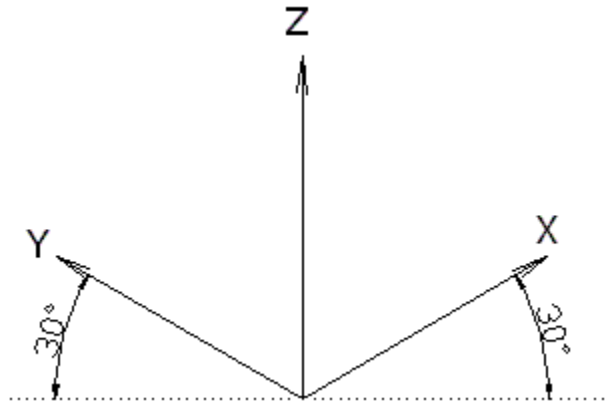
Perspectiva Cavaleira

- Exemplo



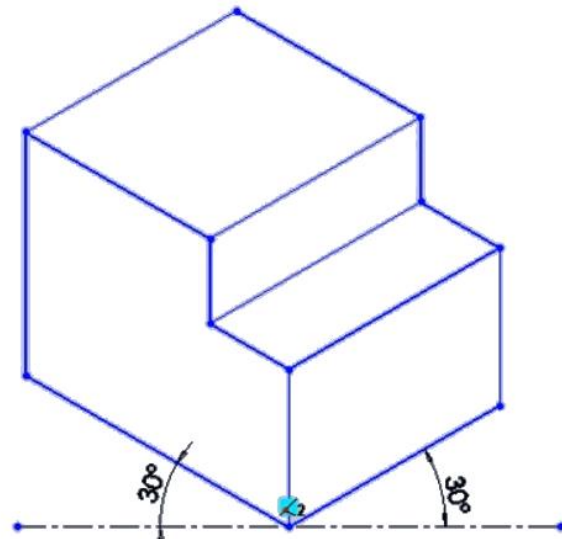
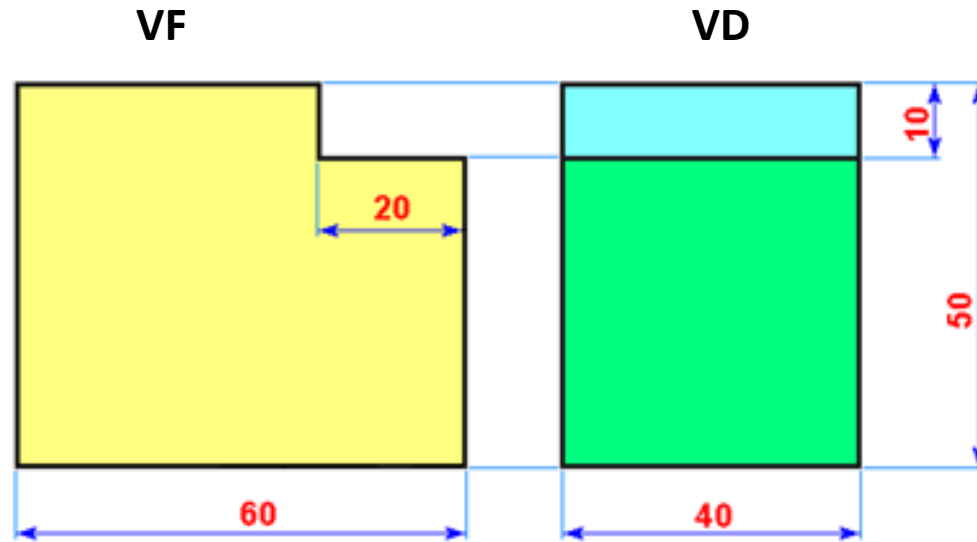
Perspectiva Isométrica

- Projeções dos eixos formam entre si ângulos de 120°
- Todos os eixos na mesma escala (**iso**)
- Eixos X e Y são inclinados a 30° em relação à horizontal



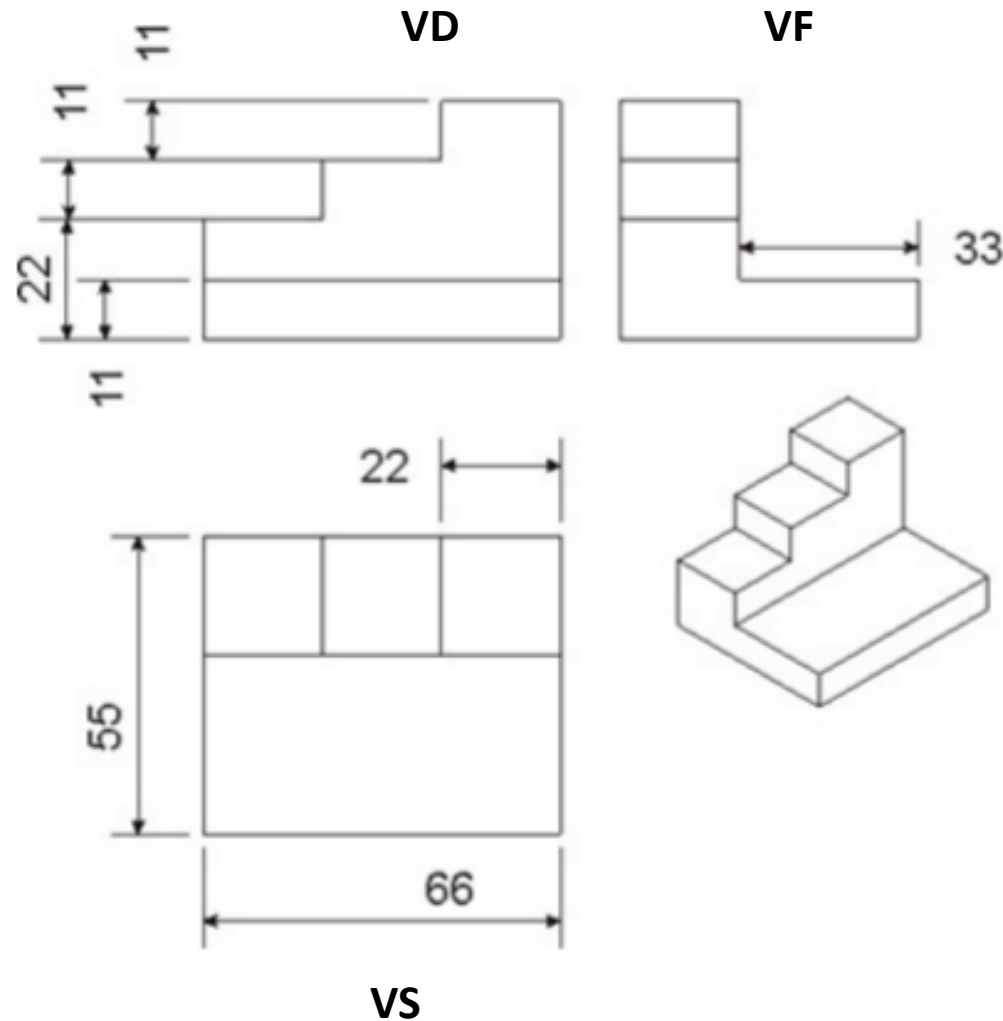
Perspectiva Isométrica

- Exemplo



Atividade

- Realize a Perspectiva Cavaleira



- Realize a Perspectiva Isométrica

