

PROYECCIÓN OBLICUA

En la proyección oblicua la vista frontal es exactamente igual a la vista de la proyección vertical del objeto y su profundidad es la que se dibuja a un ángulo, ya sea de 30° como los isométricos o de 45° , dependiendo del objeto entonces escogemos el ángulo apropiado, si se desea mostrar algún detalle en la vista superior del objeto (vista horizontal) se escoge el ángulo de 45° preferiblemente y si se desea mostrar un detalle en la vista lateral (vista de perfil) entonces se escoge el ángulo de 30° .

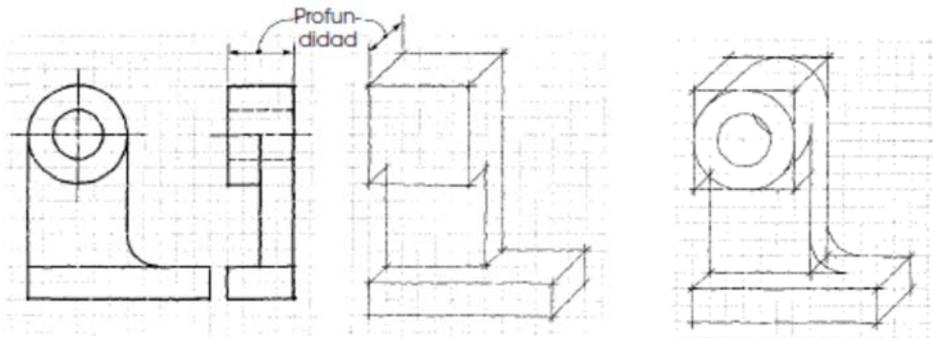


Figura 1. Ejemplo de proyección oblicua

En la figura 1, al lado izquierdo vemos la vista frontal (vertical) y la vista lateral (perfil) del objeto, en el centro apreciamos las líneas de construcción (guías) para el desarrollo del dibujo, y a la derecha podemos ver la proyección oblicua del objeto, se puede apreciar que el círculo y el rectángulo de la vista vertical del objeto se dibuja igual que como se ve en dicha vista.

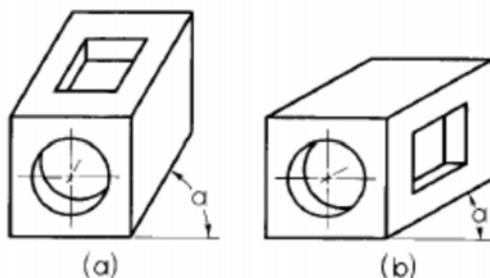


Figura 2. Ángulos de desarrollo de la proyección oblicua

En la figura 2, apreciamos que la proyección se desarrolla a un ángulo mayor en el caso que se quiera mostrar con más claridad un detalle en la vista superior del objeto (a), y se desarrolla con un ángulo menor si se quiere mostrar con más claridad un detalle en la vista lateral (b).

- Proyección Cavalier o Caballera: En dicha proyección oblicua la profundidad se dibuja a escala completa. (ver figura 3)
- Proyección de gabinete: En dicha proyección oblicua la profundidad se dibuja a la mitad de la escala completa. (ver figura 3)

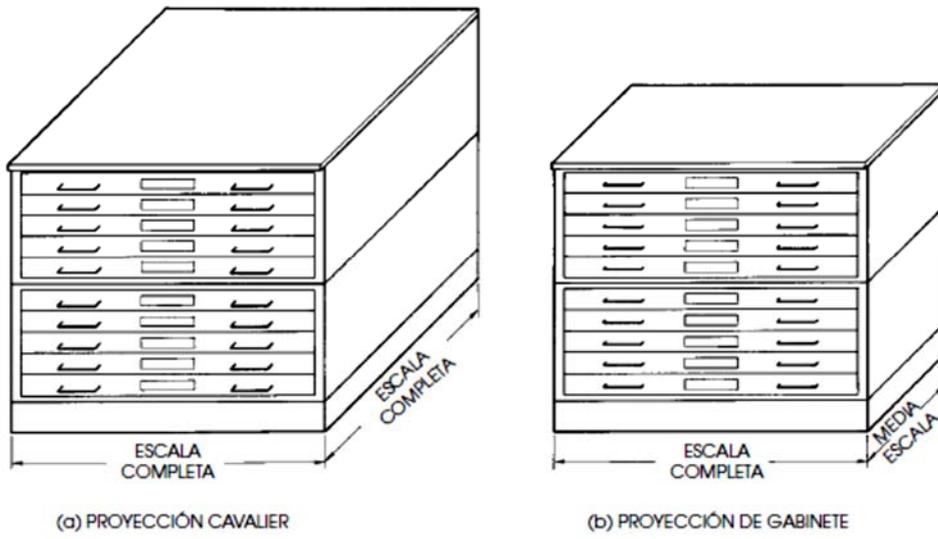


Figura 3. Ejemplos de proyección a) cavalier b) gabinete