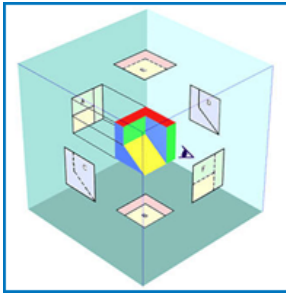


IG01.- Representación de vistas.

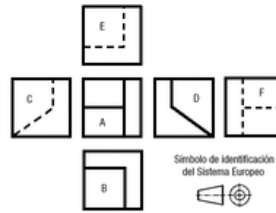


1.2.1.- Sistema Europeo (I).



Se denominan vistas principales de un objeto, a las proyecciones ortogonales del mismo sobre seis planos, dispuestos en forma de cubo. También se podría definir las vistas como, las proyecciones ortogonales de un objeto, según las distintas direcciones desde donde se mire.

En la imagen de la derecha puedes ver las diferentes vistas obtenidas en cada uno de los planos del cubo junto al símbolo de representación del sistema europeo.



[\(link: IG01_CONT_R05_02_ortogonal.gif\)](#)

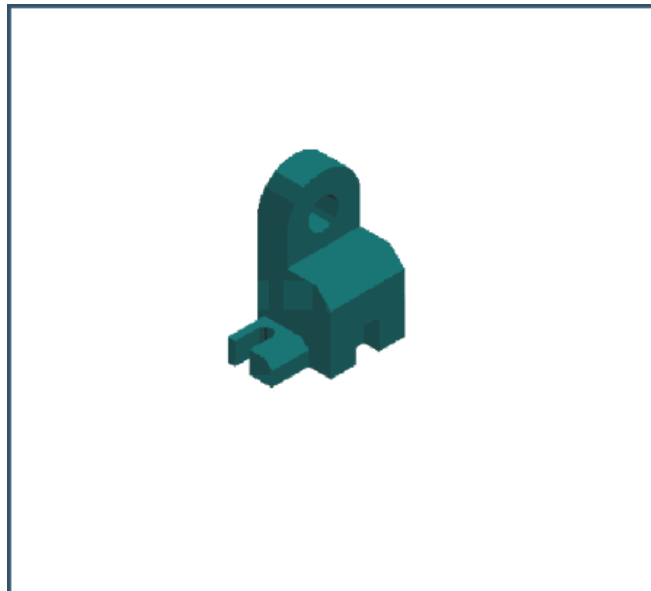
Las reglas a seguir para la representación de las vistas de un objeto, se recogen en la norma UNE 1-032-82, "Dibujos técnicos: Principios generales de representación", equivalente a la norma ISO 128-82.

Como habitualmente una pieza queda perfectamente definida con tres vistas: **alzado, perfil y planta**, omitiremos la obtención de las tres restantes.

El sistema de representación europeo consiste en colocar una pieza flotando dentro de un triedro y proyectar sus vistas sobre las caras del mismo. Mediante la siguiente animación podrás este proceso para la obtención de vistas de determinada una pieza.

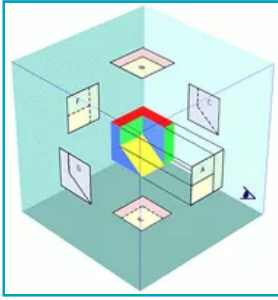
Pulsa cada uno de los botones para verlo paso a paso:

- Colocar triedro
- Colocar pieza
- Proyectar vistas
- Retirar pieza
- Abatir planos
- Mostrar vistas en planos



[Resumen textual alternativo \(link: IG01_CONT_R09_03_triedro_Desc.html\)](#)

Para saber más



En el Sistema Americano la planta se dibuja encima del alzado y el perfil derecho a la derecha del alzado.

Pulsa en el siguiente enlace para visualizar las vistas de la pieza ([link: IG01_CONT_R05_05_vistassistemaamericano.gif](#)) representada en el triedro, obtenidas según este sistema.