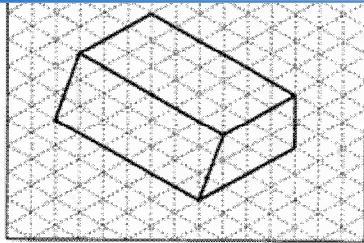
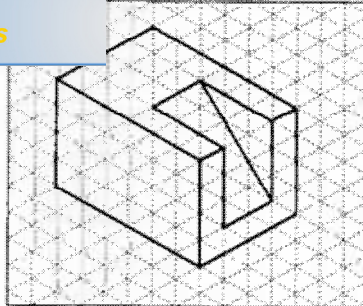


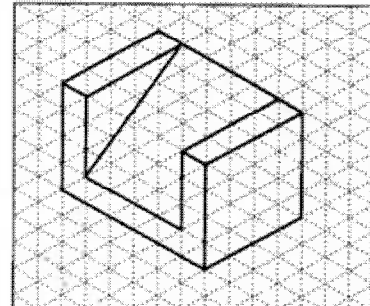
Figura 4.30/4 Problema 4.2 Problemas para el dibujo de croquis de vistas múltiples



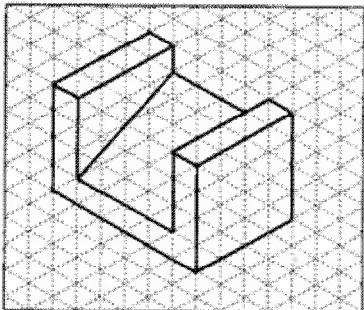
(13)



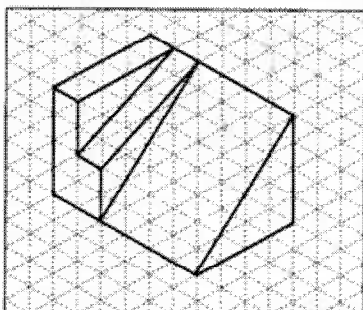
(14)



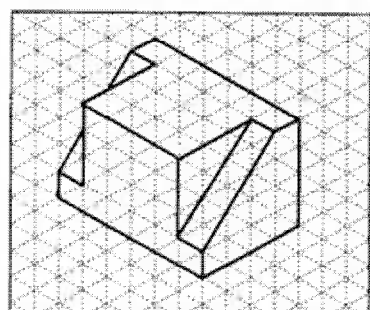
(15)



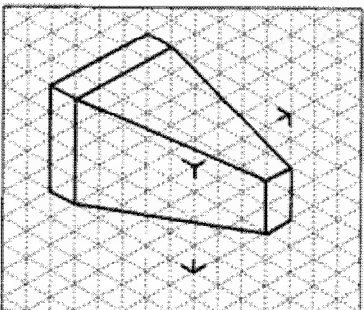
(16)



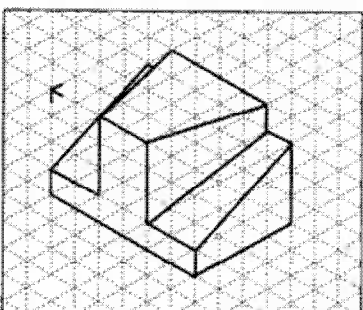
(17)



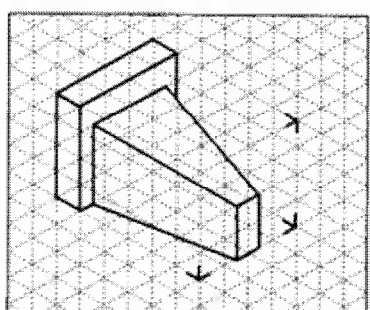
(18)



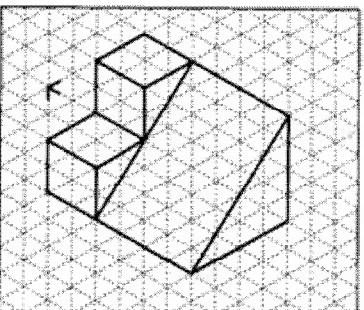
(19)



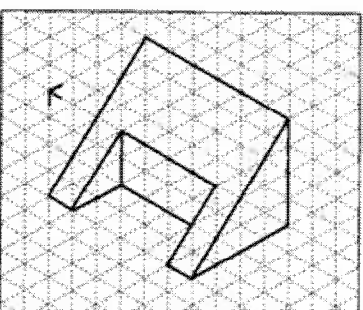
(20)



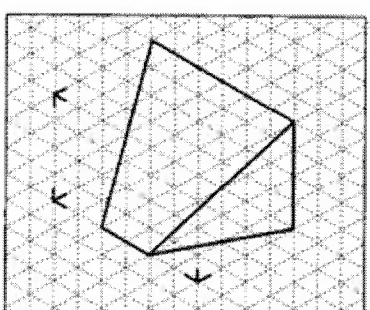
(21)



(22)



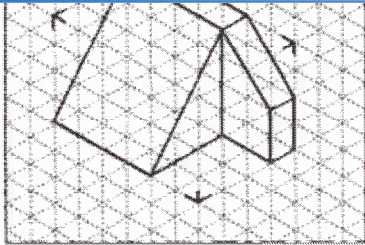
(23)



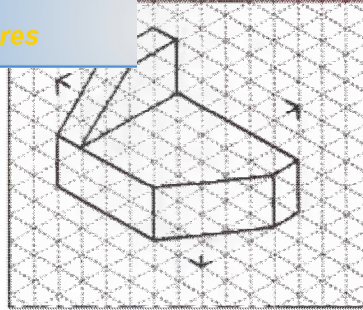
(24)

Figura 4.20B Problema 4.2 Problemas para el dibujo de croquis de vistas múltiples

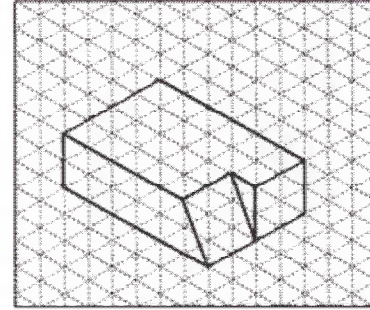
Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features



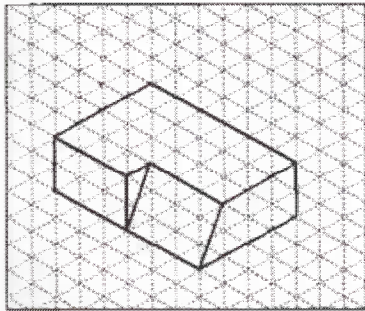
(25)



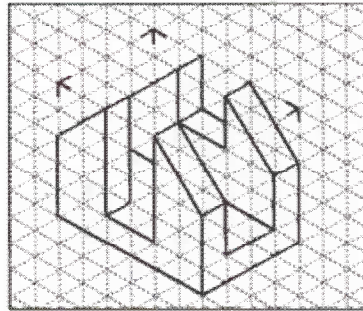
(26)



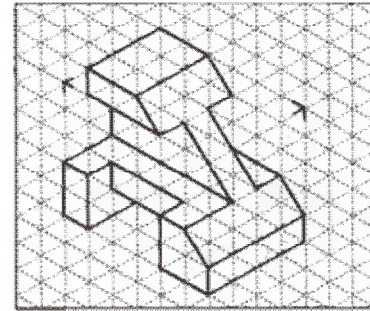
(27)



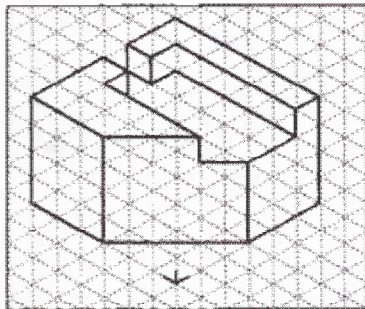
(28)



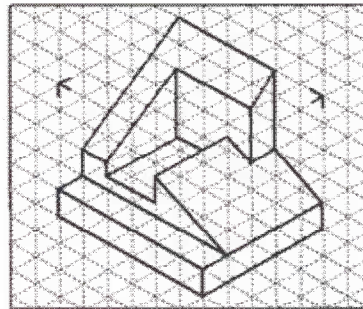
(29)



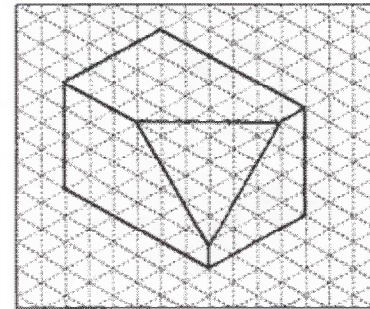
(30)



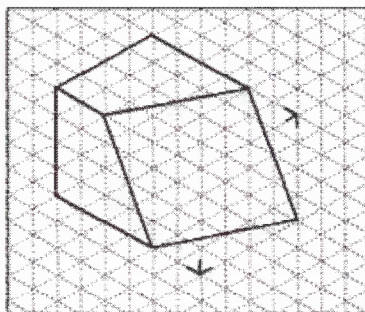
(31)



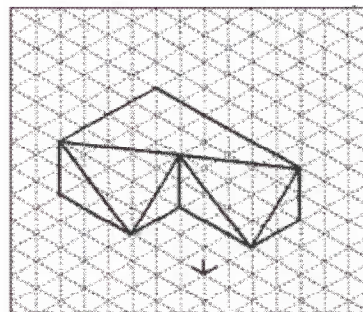
(32)



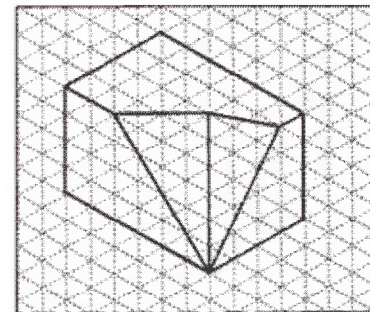
(33)



(34)

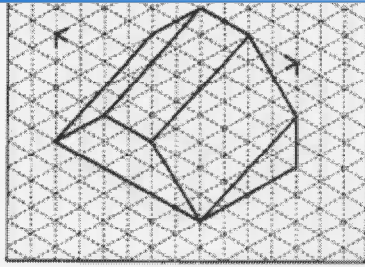


(35)

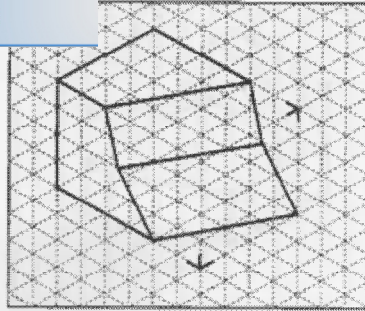


(36)

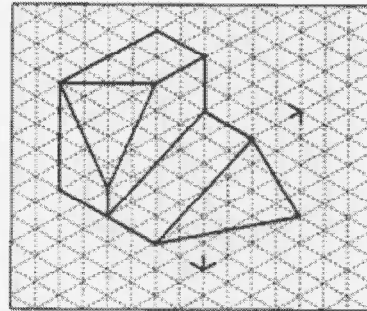
Figura 4.80C Problema 4.2 Problemas para el dibujo de croquis de vistas múltiples



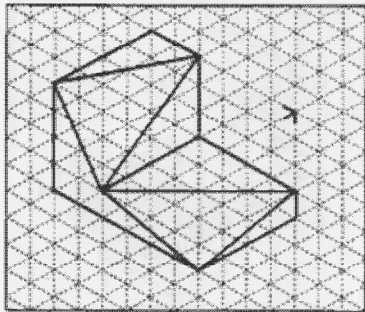
(37)



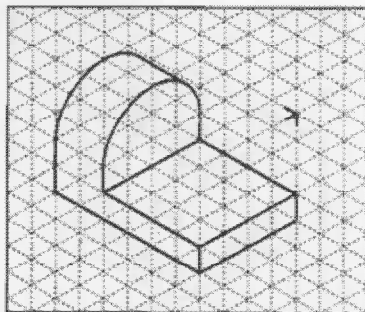
(38)



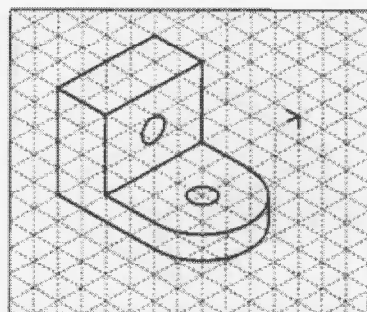
(39)



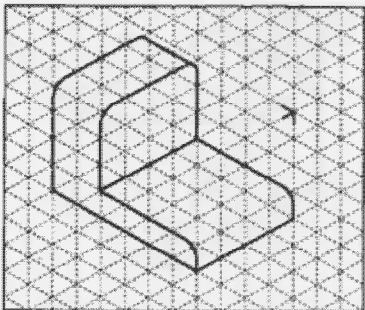
(40)



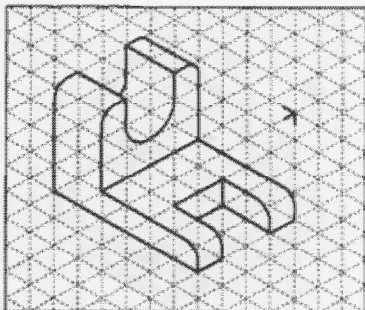
(41)



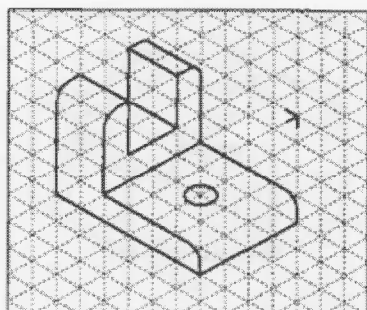
(42)



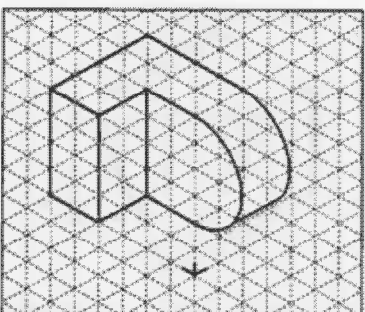
(43)



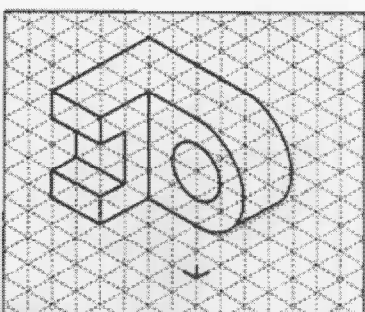
(44)



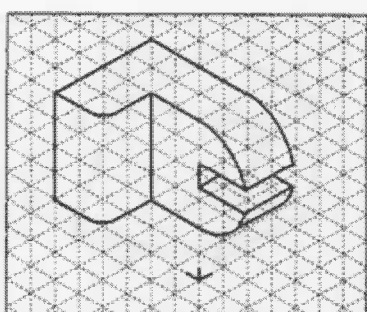
(45)



(46)

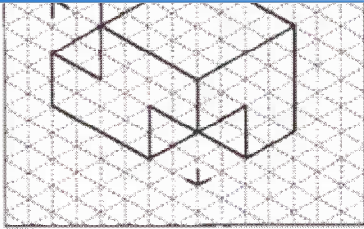


(47)

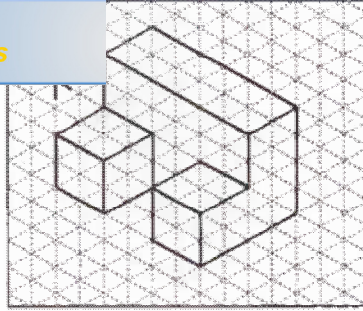


(48)

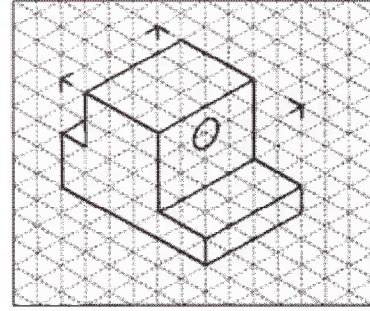
Figura 4.80D Problema 4.2 Problemas para el dibujo de croquis de vistas múltiples
Suponga que todos los agujeros pasan de un lado a otro del objeto.



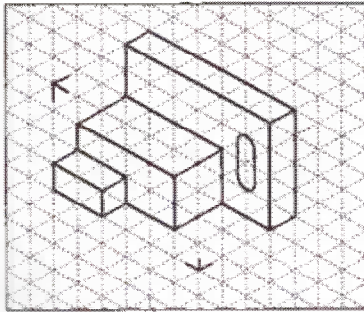
(49)



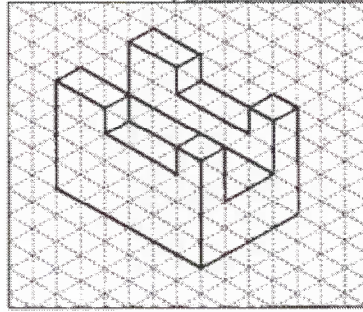
(50)



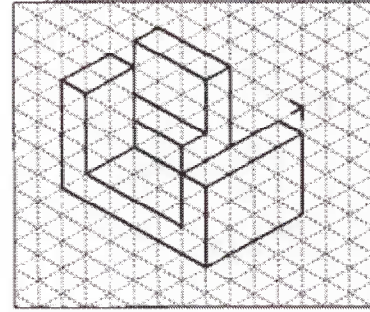
(51)



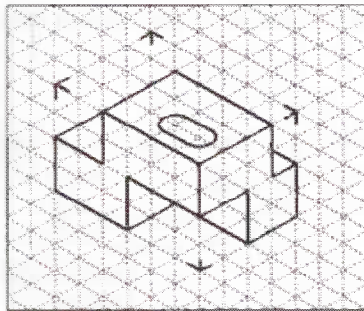
(52)



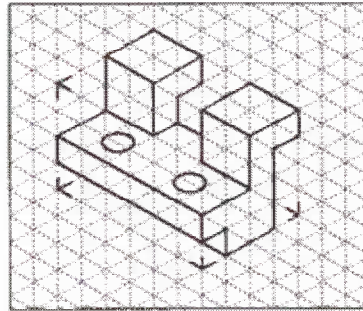
(53)



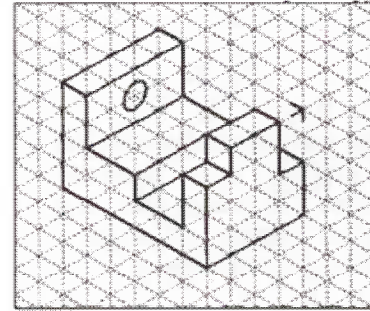
(54)



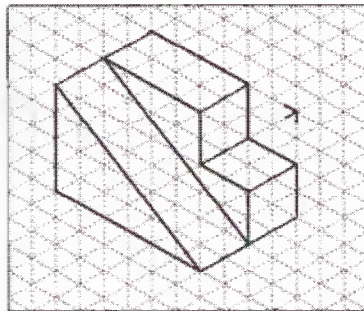
(55)



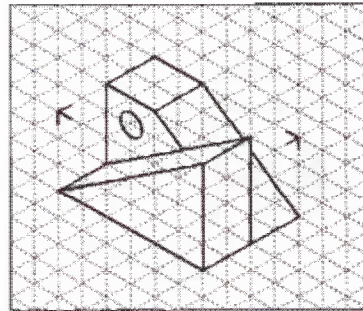
(56)



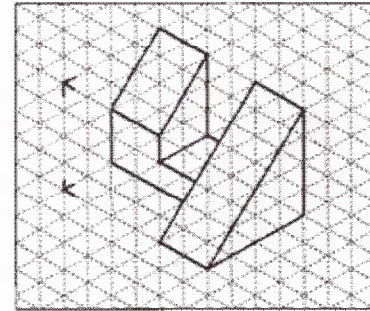
(57)



(58)

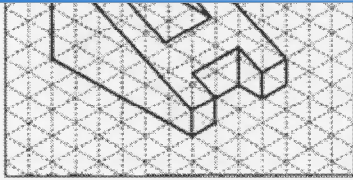


(59)

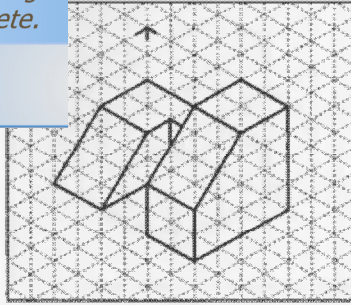


(60)

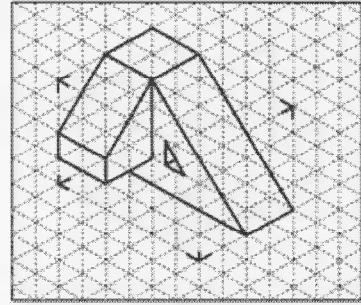
Figura 4.80E Problema 4.2 Problemas para el dibujo de croquis de vistas múltiples
Suponga que todos los agujeros pasan de un lado a otro del objeto.



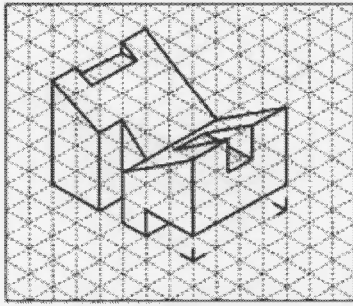
(61)



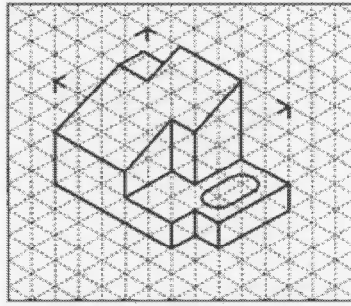
(62)



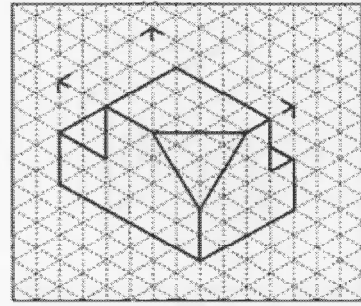
(63)



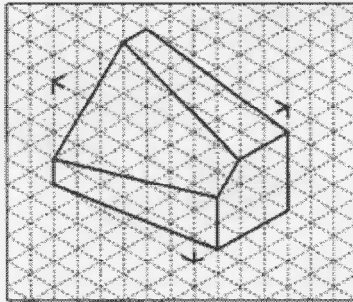
(64)



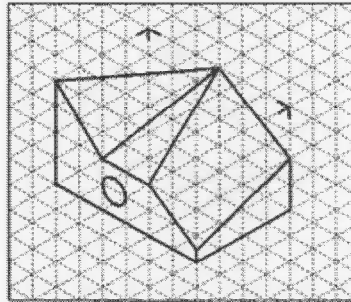
(65)



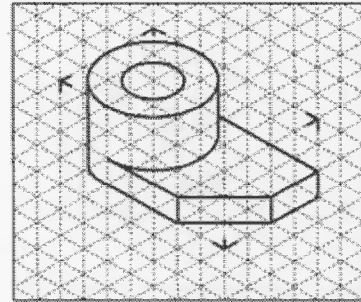
(66)



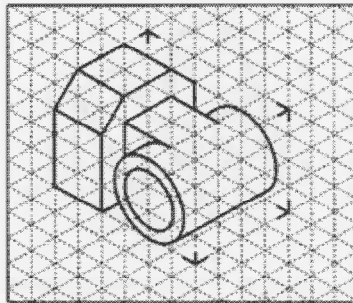
(67)



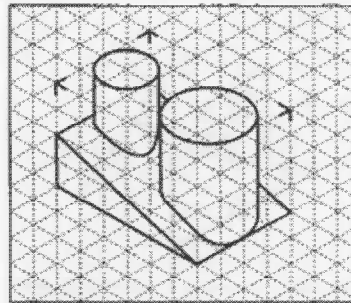
(68)



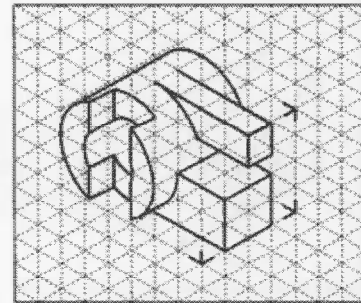
(69)



(70)



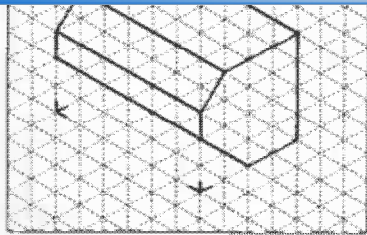
(71)



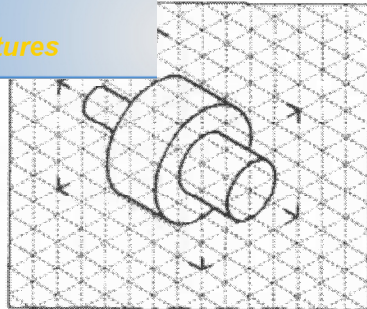
(72)

Figura 4.80F Problema 4.2 Problemas para el dibujo de croquis de vistas múltiples
Suponga que todos los agujeros pasan de un lado a otro del objeto.

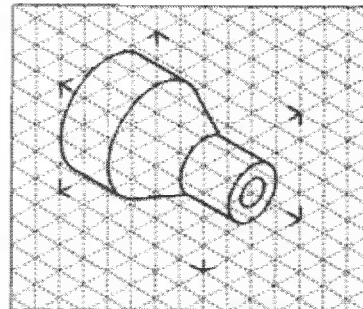
Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features



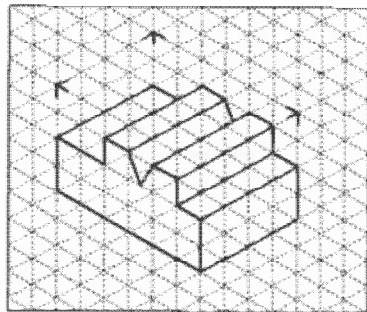
(73)



(74)



(75)



(76)

Figura 4.30G Problema 4.2 Problemas para el dibujo de croquis de vistas múltiples

- 4.11 Utilice los croquis dibujados en el problema 4.2 o en el 4.3 para identificar, con lápices de color o marcadores, las siguientes características: aristas, caras y huecos (espacio negativo).
- 4.12 Obtenga ejemplos reales, fotografías o imágenes de revistas de objetos comunes. Cuide que los objetos varíen en la complejidad de la forma. Algunos deberán ser muy simples, de características planas; mientras otros deberán ser curvos, por ejemplo, superficies esculpidas. Algunas ideas son vehículos motorizados, equipo de granja, aparatos domésticos, aeronaves, barcos, equipo de computadora, equipo audiovisual, mobiliario, dispositivos de alumbrado, equipo para hacer deporte, herramientas manuales y herramientas eléctricas manuales y fijas.
- 4.13 Seleccione uno de los objetos del problema 4.12 y dibuje imágenes isométricas o dibujos de vistas múltiples, empleando para ello papel blanco o cuadrículado. Identifique las características más importantes del objeto y escoja el mejor punto de vista para comenzar el croquis.
- 4.14 Escoja uno de los objetos grandes identificados en el problema 4.12 y dibuje en papel cuadrículado un croquis de vistas múltiples de él, utilizando el método del "dedo en el lápiz" para estimar las proporciones (vea la sección 4.3). A continuación dibuje el croquis

del objeto en tres dimensiones sobre papel cuadrículado; pero con una escala uno a dos. Utilice los bloques de la cuadrícula para ajustar la escala al dibujo.

- 4.15 Utilice alguna de las fotografías obtenidas en el problema 4.12 y proponga diez diseños alternativos del objeto con papel de calcar. Con cada croquis trace la mayor cantidad de las características que aparecen en la fotografía; pero cambie algunas para crear un diseño nuevo.
- 4.16 Cree diez diseños como lo hizo en el problema 4.15; pero en lugar de desarrollar cada uno a partir de la fotografía original, evolucione el diseño de un croquis al siguiente.
- 4.17 Desarrolle un diseño a partir de tres etapas de refinamiento. Primero, genere diez croquis de ideación, mostrando en ellos ideas de diseño diferentes. Utilice las técnicas descritas en los problemas 4.15 y 4.16, y dibuje el croquis en una hoja de papel blanco o cuadrículado. Invierta alrededor de tres minutos en cada croquis de ideación. Escoja los tres mejores diseños y refínelos, ocupando alrededor de 10 minutos en cada croquis. Finalmente, seleccione el mejor diseño e invierta aproximadamente 30 minutos para crear un croquis detallado del objeto en tres dimensiones. El croquis final puede combinar las ideas de los tres diseños antes dibujados.