

SISTEMA DIÉDRICO GIROS

PROPIEDADES

1- Sirve para hallar verdaderas magnitudes (VM), distancias, ángulos, etc.

2- Giramos la figura mediante un eje de giro. Este eje suele ser una recta perpendicular a alguno de los planos de proyección. Suelen ser rectas de punta o verticales.

3- Notaciones:

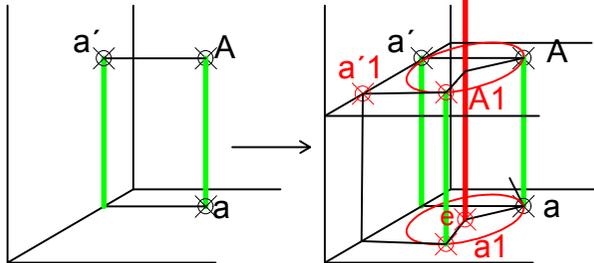
a ---- a1; b --- b1; P --- P1, etc.

4- **Recta vertical** como eje de giro:

- **Cambia el alejamiento.**

- La magnitud de la **cota se mantiene.**

eje de giro

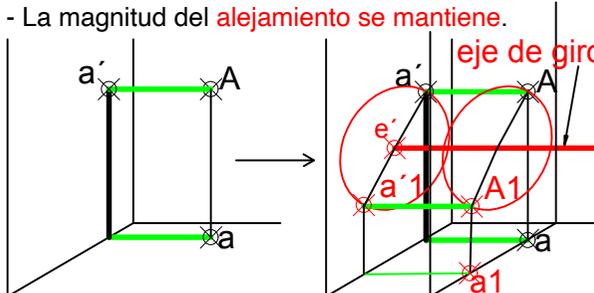


5- **Recta de punta** como eje de giro:

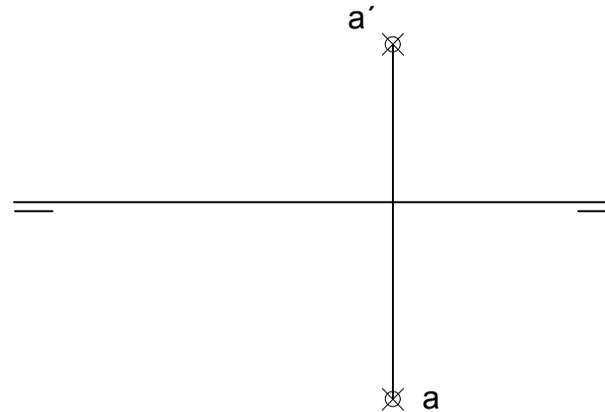
- **Cambia la cota.**

- La magnitud del **alejamiento se mantiene.**

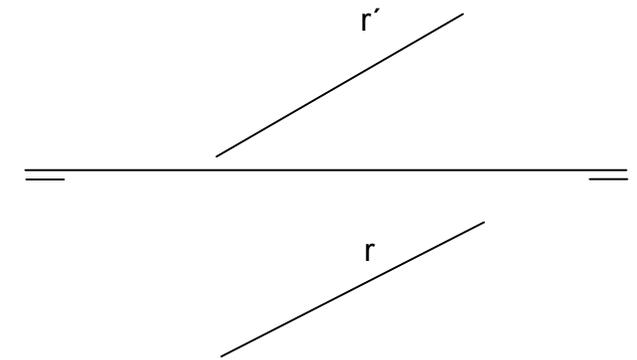
eje de giro



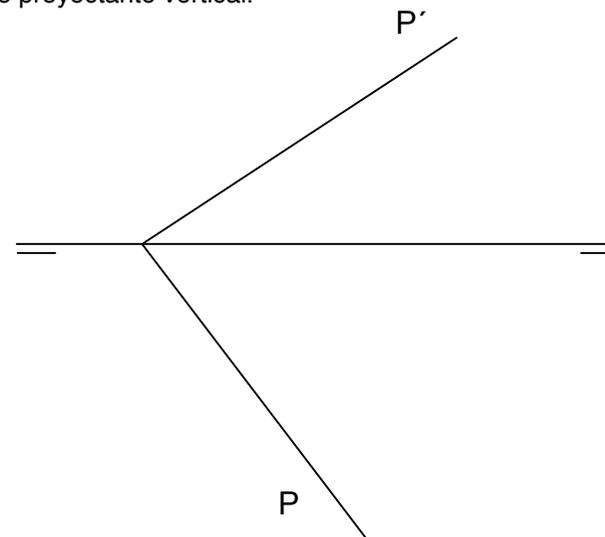
1- Dado el punto A aplícale un giro en el sentido de las agujas del reloj de forma que su alejamiento sea de 10 mm.



2- Dada la recta R aplícale un giro para convertirla en recta frontal.



3- Dado el plano P aplícale un giro para convertirlo en plano proyectante vertical.



4- Hallar la verdadera magnitud de las aristas de la pirámide.

