

# 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.

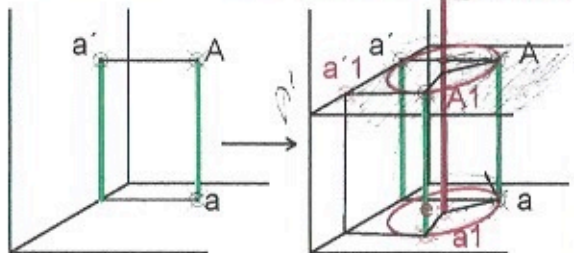
3- Notaciones:

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

4- Recta vertical como eje de giro:

- Cambia el alejamiento.
- La magnitud de la cota se mantiene.

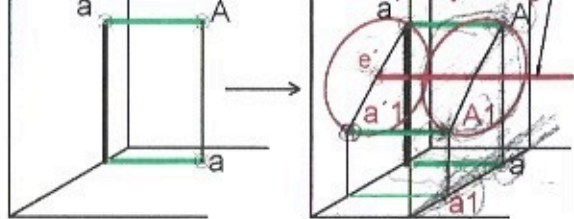
eje de giro



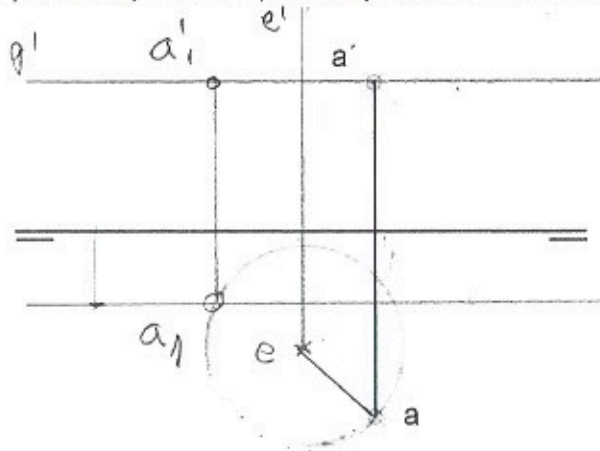
5- Recta de punta como eje de giro:

- Cambia la cota.
- La magnitud del alejamiento se mantiene.

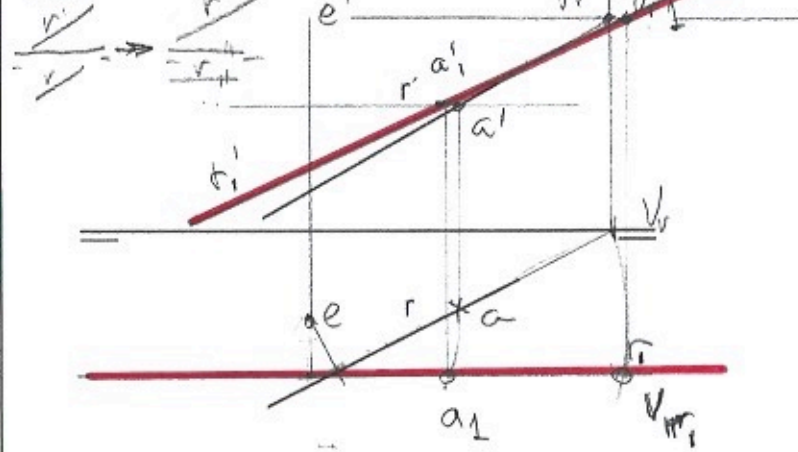
eje de giro



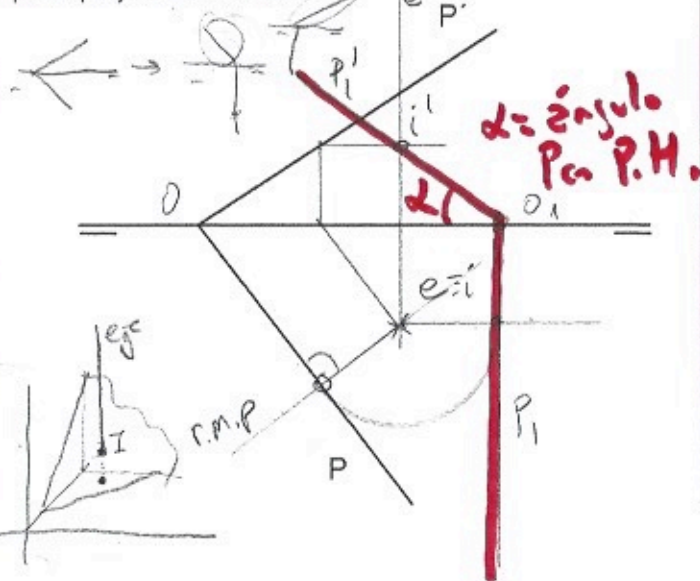
1- Dado el punto A aplícale un giro en el sentido de las agujas del reloj de forma que su alejamiento sea de 10 mm.



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.

