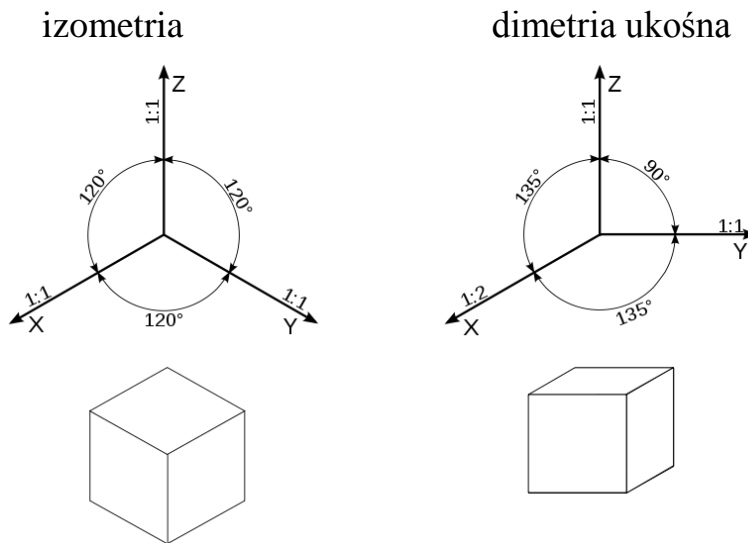


T (21): Zasady rzutowania aksonometrycznego

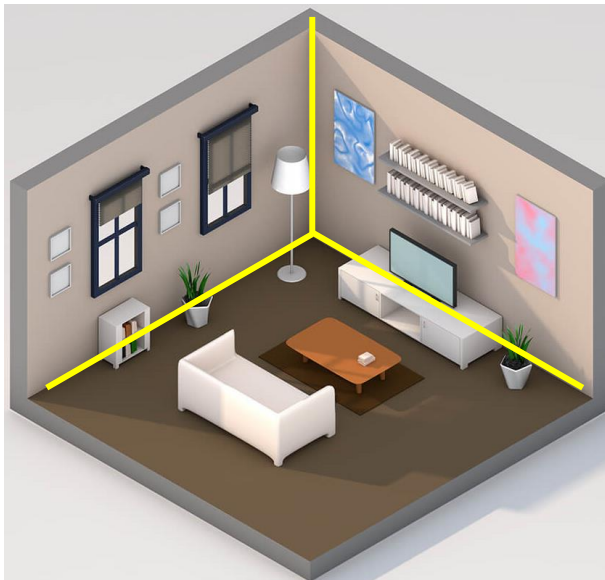
3.04.

Rzutowanie aksonometryczne to przestrzenne przedstawienie przedmiotu z wykorzystaniem prostokątnego układu osi z zachowaniem prawidłowych wymiarów.

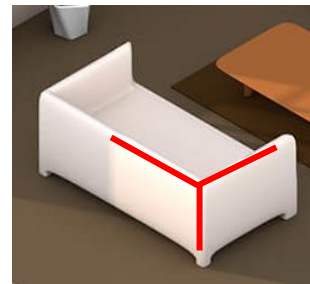
Rzutnia jest trójwymiarowa. W zależności jak ją umiejscowimy będzie przedstawiała dwa podstawowe rodzaje rzutów aksonometrycznych: izometrię i dimetrię ukośną.



Dla ułatwienia wyobraźmy sobie nasz przedmiot w przestrzeni trójwymiarowej

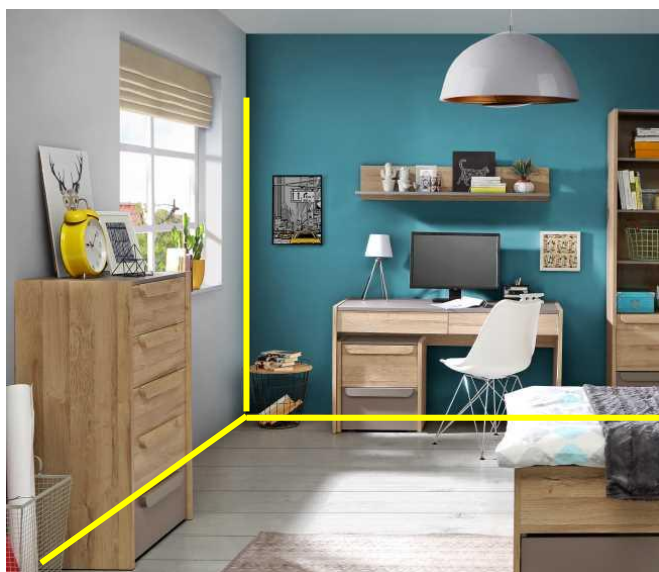


Naszą rzutnię stanowią żółte linie zbiegające w rogu pokoju, wszystkie przedmioty widziane przez nas w pokoju są pokazane w rzutach izometrycznych



kolor czerwony to rzut izometryczny kanapy

Izometria powoduje, że rysując dowolny przedmiot (kształtny) wszystkie kąty będą wynosiły 120 stopni



Naszą rzutnię stanowią żółte linie zbiegające w rogu pokoju, wszystkie przedmioty widziane przez nas w pokoju są pokazane w dimetrii ukośnej
Rzutujący stoi na wprost jednej z rzutni (ściany)



Etapy powstawania rzutów :

- izometria : https://www.youtube.com/watch?v=UDb2H_78qVo

- dimetria : <https://www.youtube.com/watch?v=tOUiKGsG1rU>

Jak zapewne zauważyłeś w dimetrii ukośnej ścianki pod kątem są zmniejszane o połowę. Jest to spowodowane perspektywą.

Zadanie domowe:

Znajdź w domu przedmiot kształtny (np. paczka zapalek lub opakowanie po kawie) i wykonaj jego rzut (dowolnie izometryczny lub w dimetrii). Pracę wyślij na stronę klasy klasa6.suskowola@onet.eu