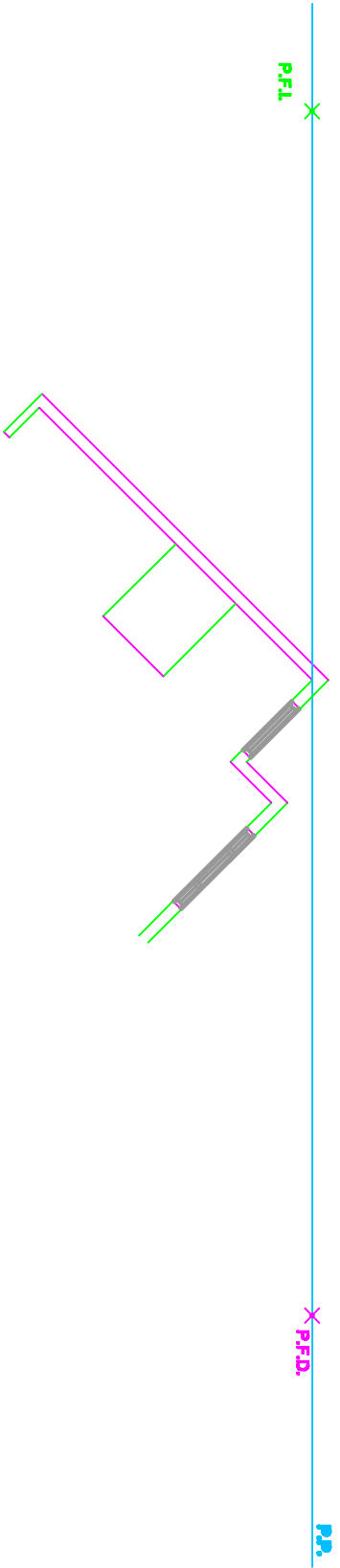
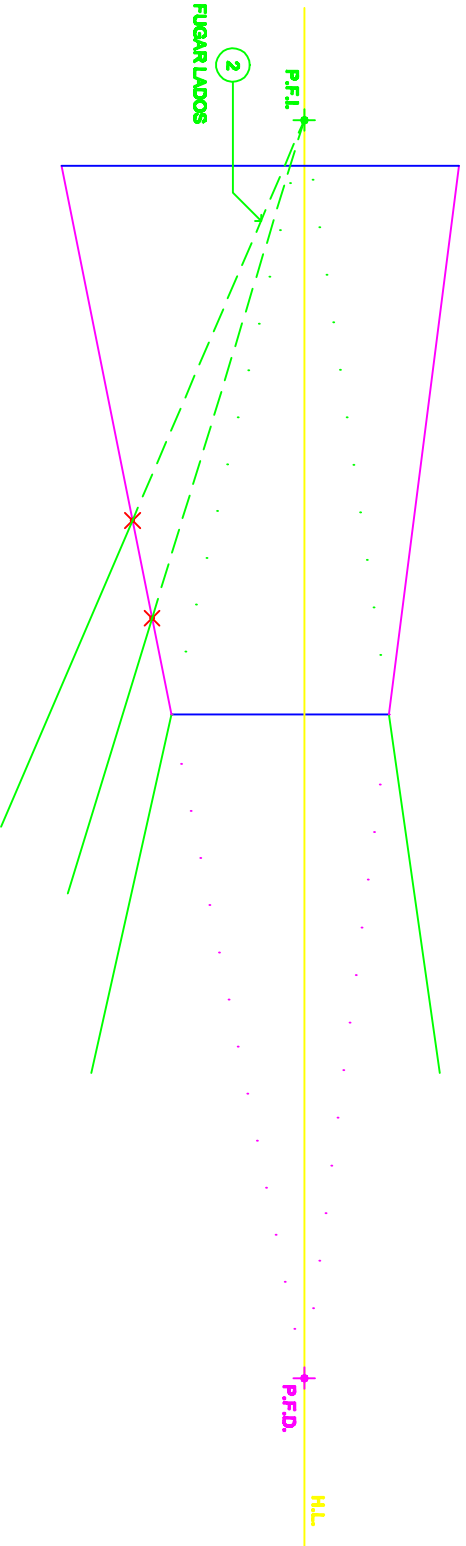


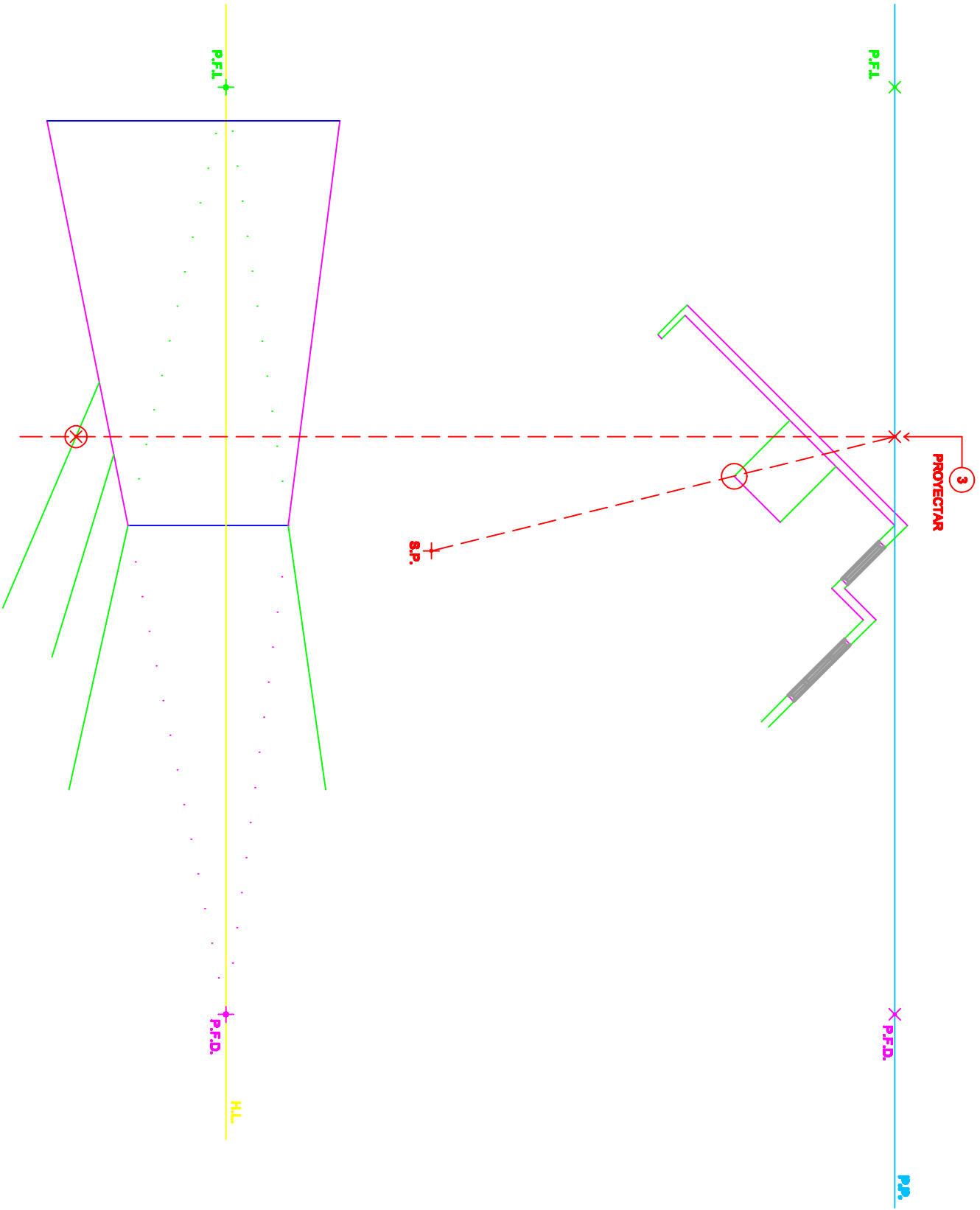
1. PROYECTAR ESQUINAS DE OBJETO DONDE ESTE TOCA ALGUNA PARED CONOCIDA Y BAJAR ESTAS INTERSECCIONES A LA REPRESENTACION DE ESTA PARED EN EL DIBUJO DE PERSPECTIVA



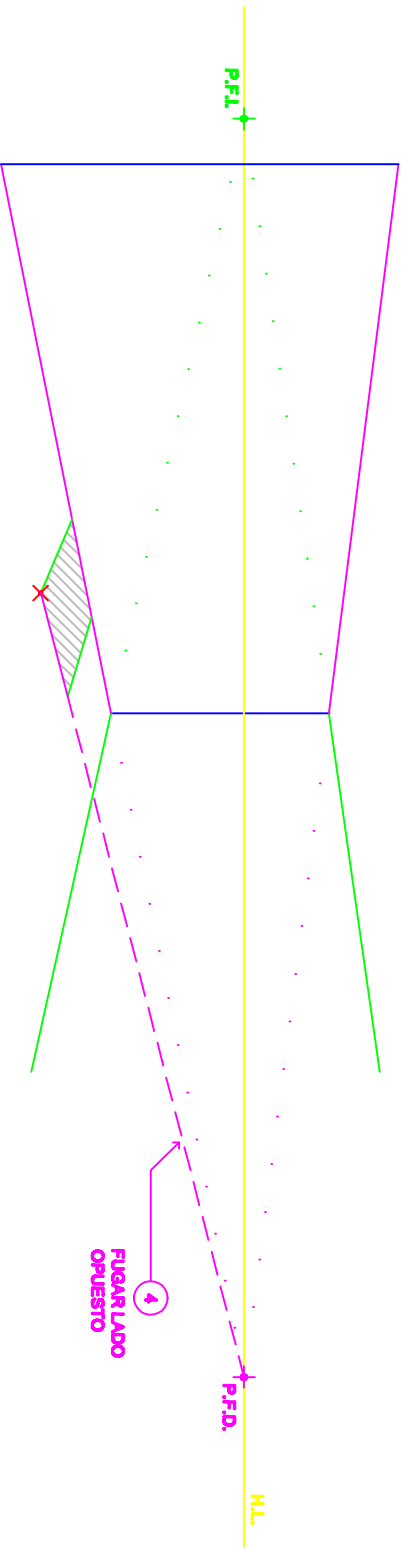
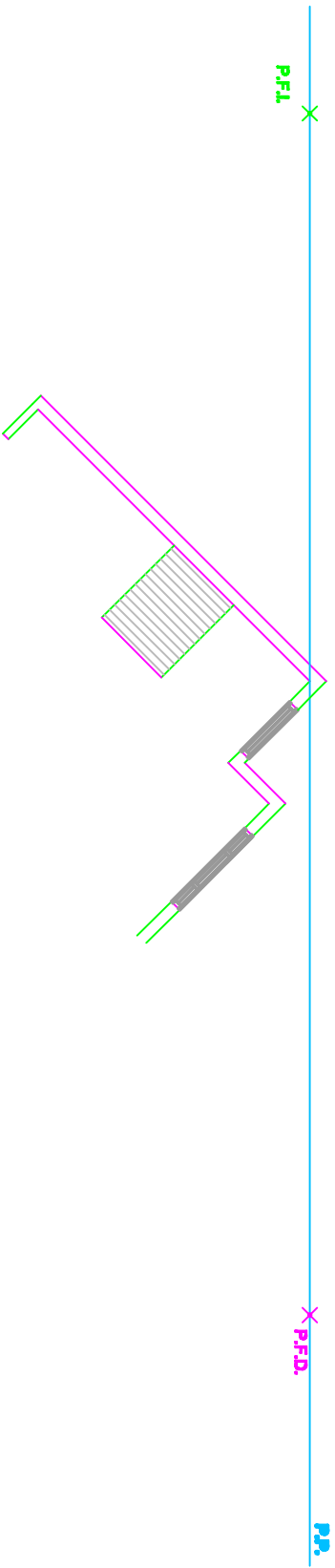
+ s.p.



2. FUGAR LADOS DE OBJETO UTILIZANDO COMO REFERENCIA LAS INTERSECCIONES ENCONTRADAS EN EL PASO #1

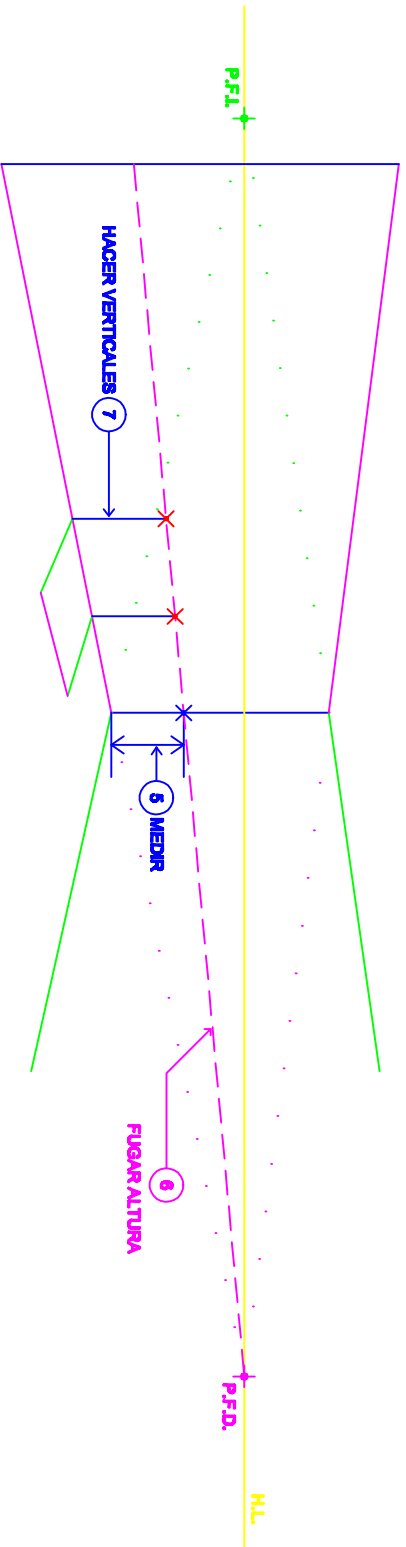
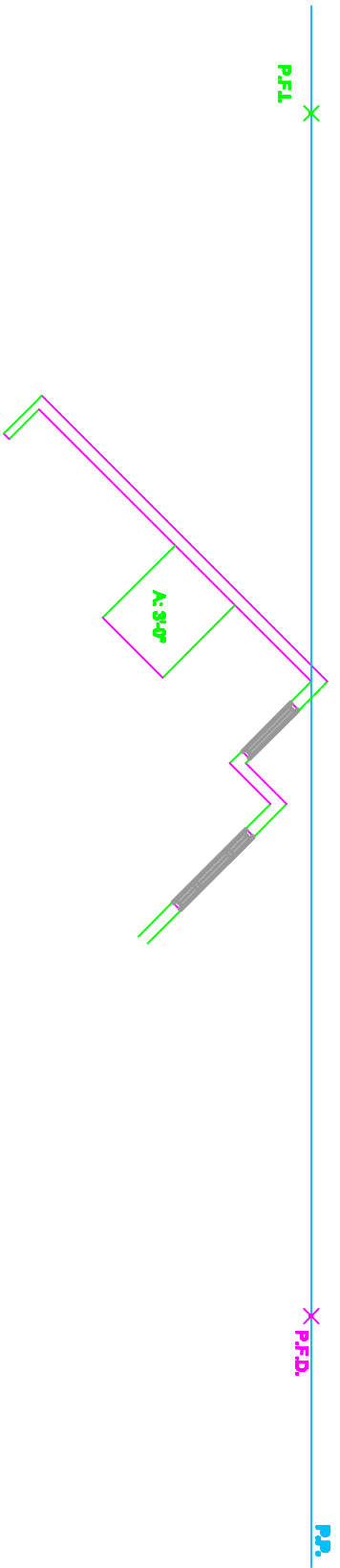


3. PROYECTAR ESQUINA DE OBJETO A L.O  
 LARGO DE ALGUNO DE LOS LADOS  
 ENCONTRADOS EN EL PASO #2



+

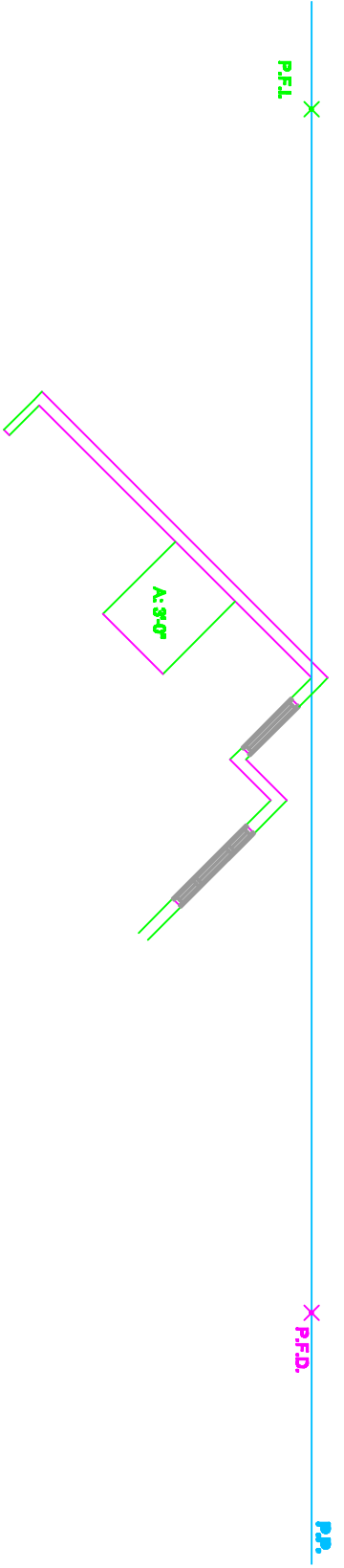
4. FIGUR LADO CONTRARIO DE OBJETO  
 UTILIZANDO COMO REFERENCIA LA ESQUINA  
 ENCONTRADA EN EL PASO #3. COMPLETANDO  
 LA SILUETA DEL OBJETO EN EL PISO PRIMERO  
 SIEMPRE



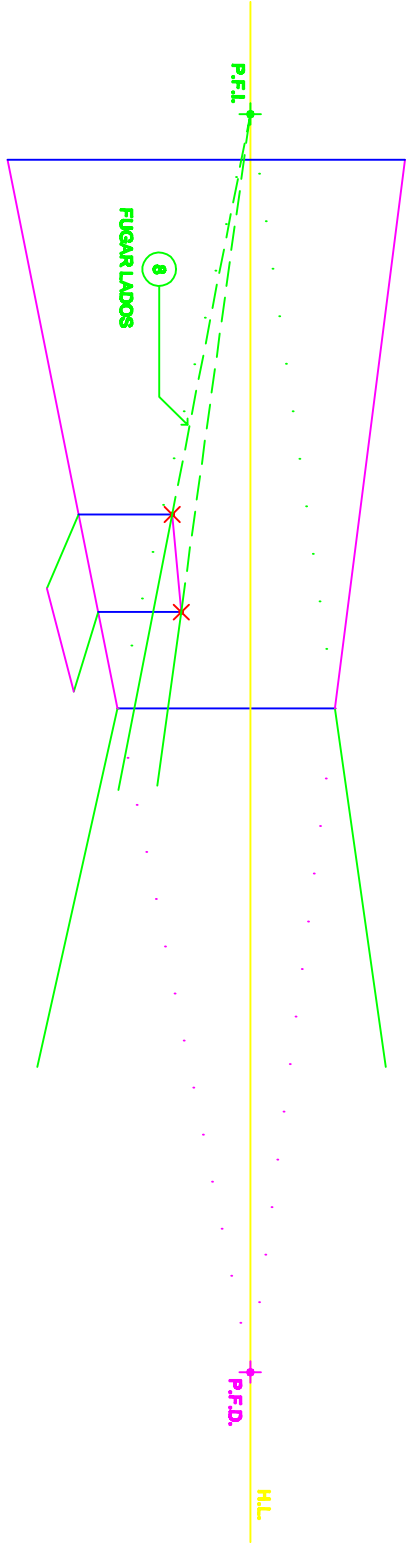
6. MEDIR ALTURA DE OSUETO EN PARED A ESCALA

6. FUGAR LA ALTURA DEL OSUETO A LO LARGO DE LA PARED DONDE SE ENCUENTRA

7. HACER LINEAS VERTICALES DESDE LAS INTERSECCIONES CON LA PARED ENCONTRADAS EN EL PASO #1 HASTA LA LINEA DE ALTURA FUGADA EN EL PASO #6 PARA ENCONTRAR LAS ESQUINAS SUPERIORES DEL OSUETO



+  
S.P.



8. FUGAR LADOS DE OBJETO (LOS MISMOS  
REALIZADOS EN EL PISO EN EL PASO #2)  
UTILIZANDO COMO REFERENCIA LAS ESQUINAS  
SUPERIORES ENCONTRADAS EN EL PASO #7

