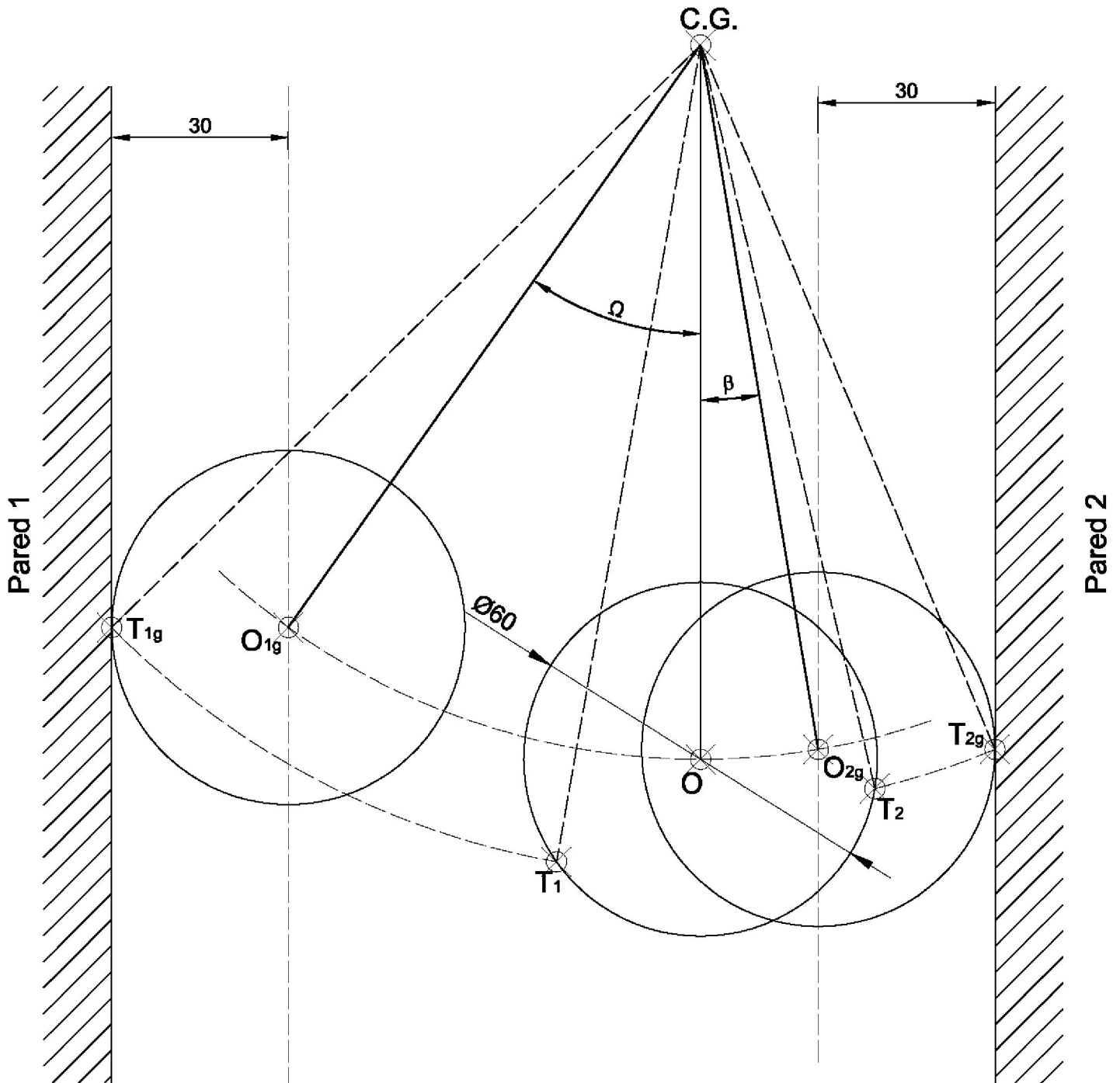


OPCIÓN A (Solución)

PARTE I: GEOMETRÍA MÉTRICA

Calificación máxima: 2.5 puntos

Conocido el C.G. (centro de giro) de un péndulo, en cuyo extremo hay una circunferencia de centro O, determinar los puntos de contacto (tangencia) de dicha circunferencia con las paredes 1 y 2, indicando en cada caso el ángulo de giro que se ha tenido que aplicar así como su sentido de giro.

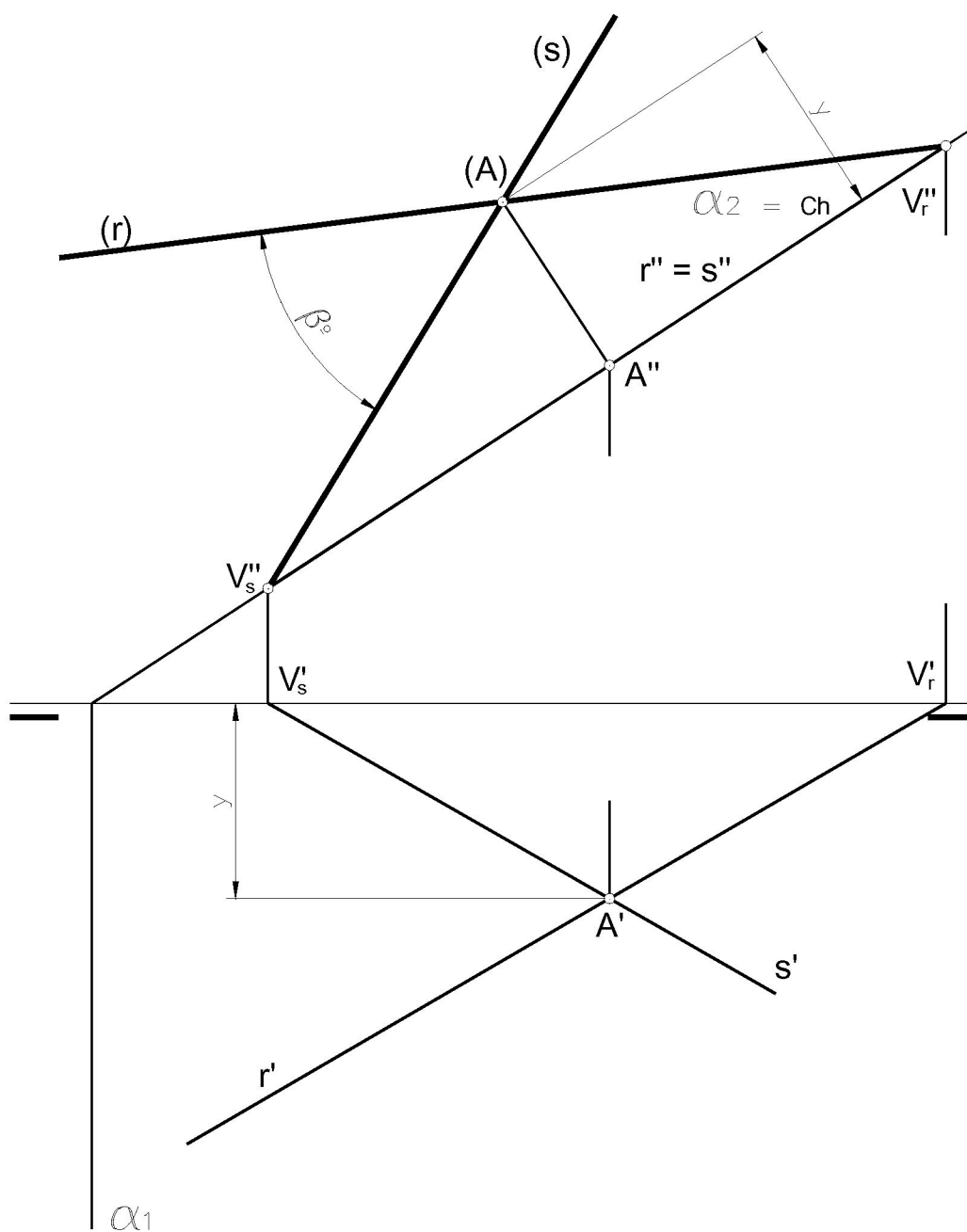


OPCIÓN A (Solución)

PARTE II: SISTEMA DIÉDRICO

Calificación máxima: 2.5 puntos

Obtener la verdadera magnitud del ángulo que forman las rectas r y s .



OPCIÓN A (Solución)

PARTE III: REPRESENTACIÓN DE PERSPECTIVAS

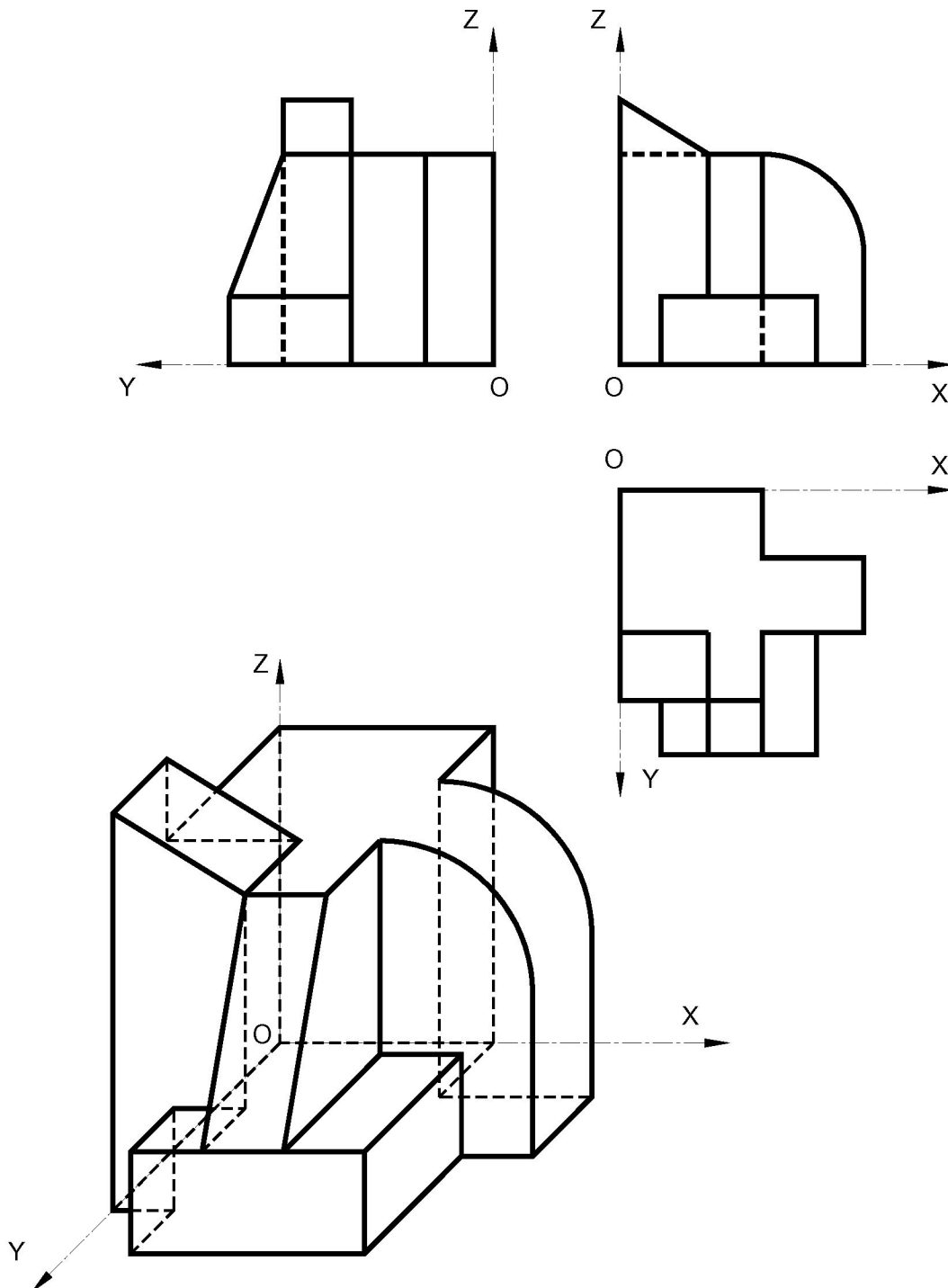
Calificación máxima: 2.5 puntos

Ajustándose a los ejes del Sistema que se facilitan, representar a escala $3/2$ la Perspectiva Caballera de la pieza dada por sus proyecciones.

Coeficiente de reducción 0,75.

Tomar las medidas de las vistas. Dibujar líneas ocultas.

Colocar la Perspectiva según la orientación de los ejes y del punto de origen (O) que se indica.

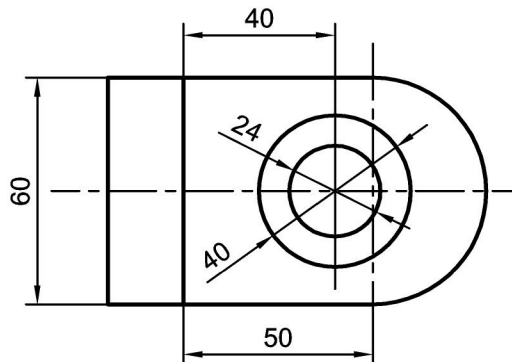
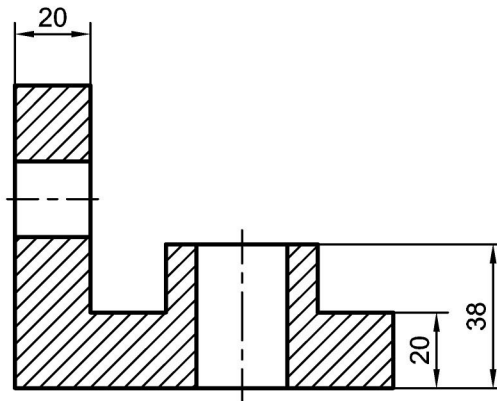
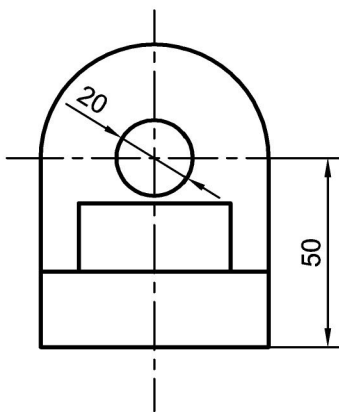
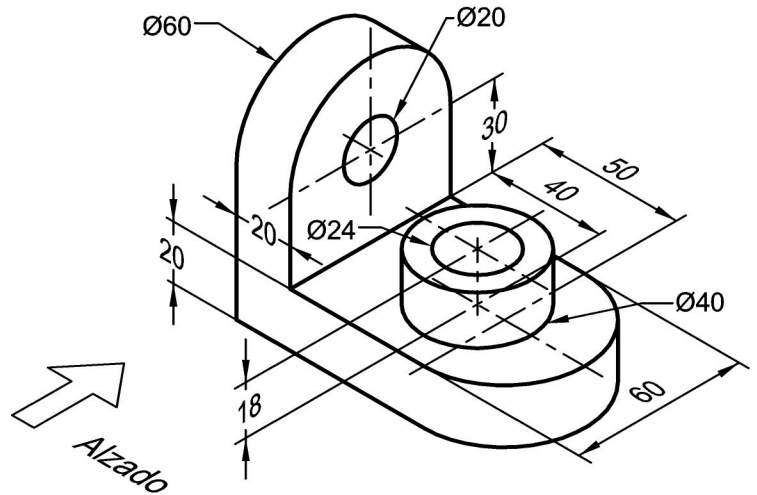


OPCIÓN A (Solución)

PARTE IV: NORMALIZACIÓN Y TÉCNICAS GRÁFICAS

Calificación máxima: 2.5 puntos

Dada la siguiente perspectiva isométrica acotada en milímetros, dibujar a escala 1:2, según el método de proyección del primer diedro, alzado en corte completo, planta y perfil derecho. Acotar la correcta definición de la pieza.

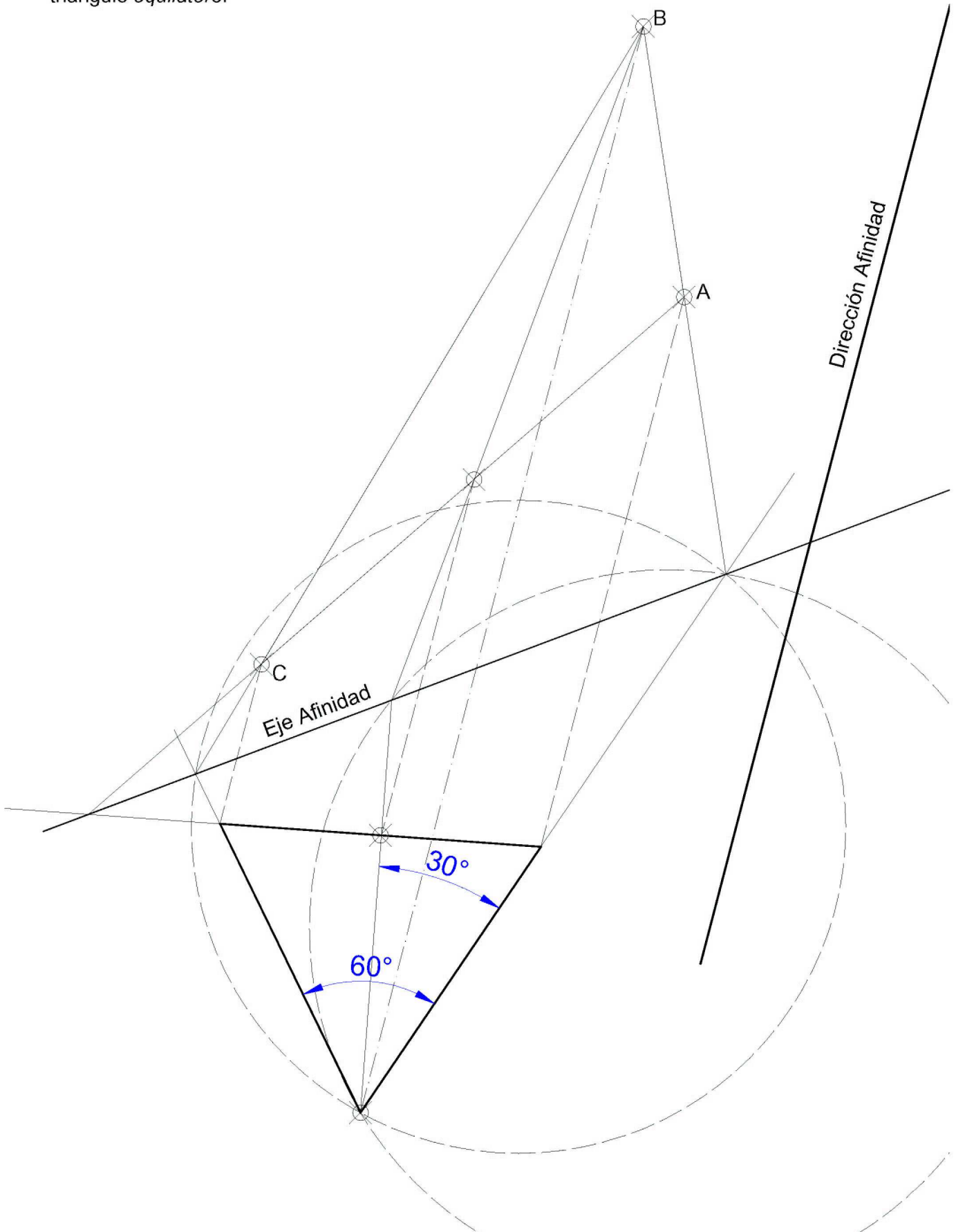


OPCIÓN B (Solución)

PARTE I: GEOMETRÍA MÉTRICA

Calificación máxima: 2.5 puntos

Conocido el *Eje de Afinidad*, determinar ésta para que la figura *afín* del triángulo ABC sea un triángulo *equilátero*.

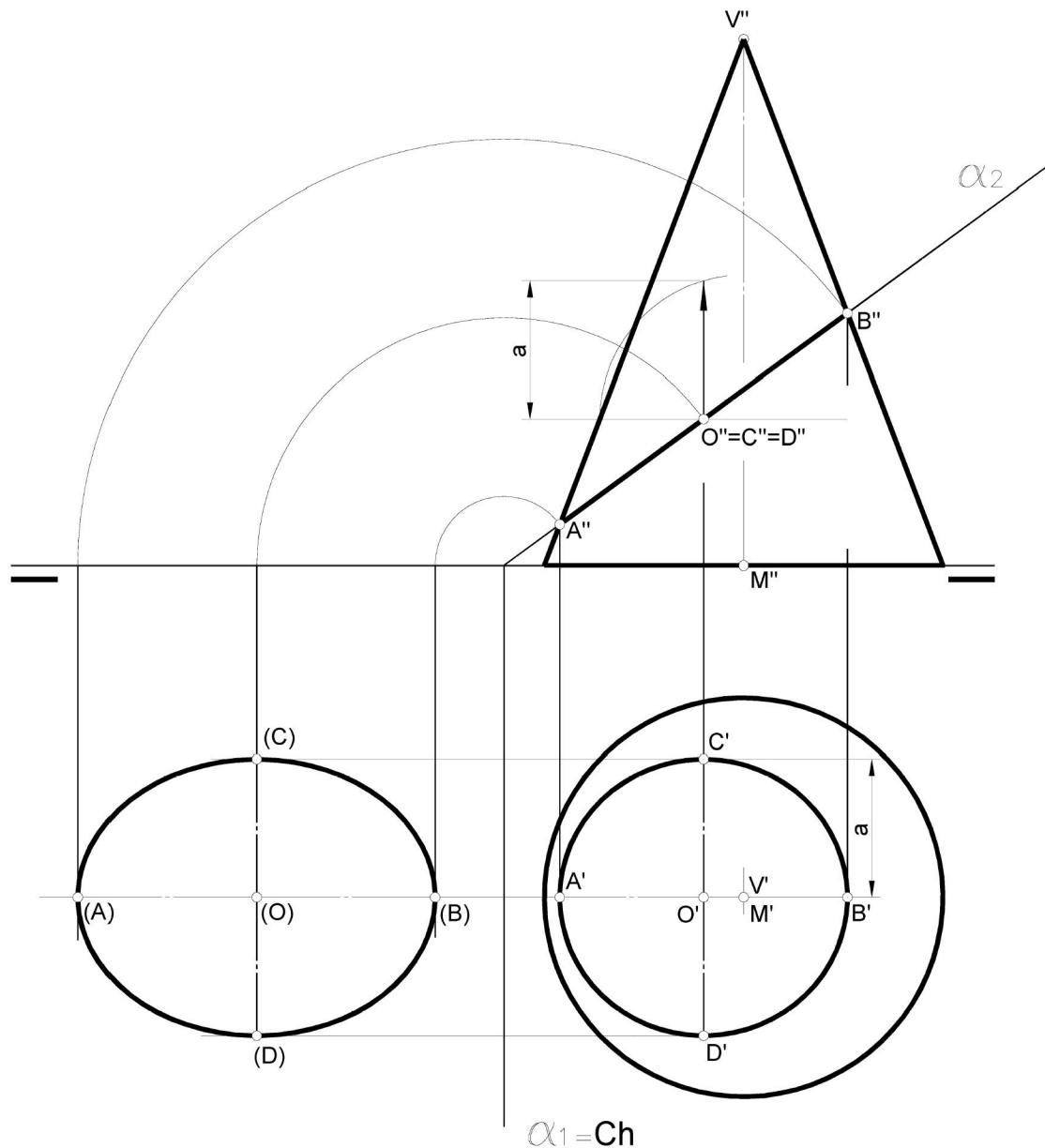


OPCIÓN B (Solución)

PARTE II: SISTEMA DIÉDRICO

Calificación máxima: 2.5 puntos

El punto **V** es vértice de un cono recto y de revolución, apoyado en el Plano Horizontal de proyección, según una circunferencia de **R=30 mm**. Se pide representar este cono por sus proyecciones diédricas y encontrar las proyecciones y verdadera magnitud de la sección que le produce el plano α (α_1, α_2) dado.



OPCIÓN B (Solución)

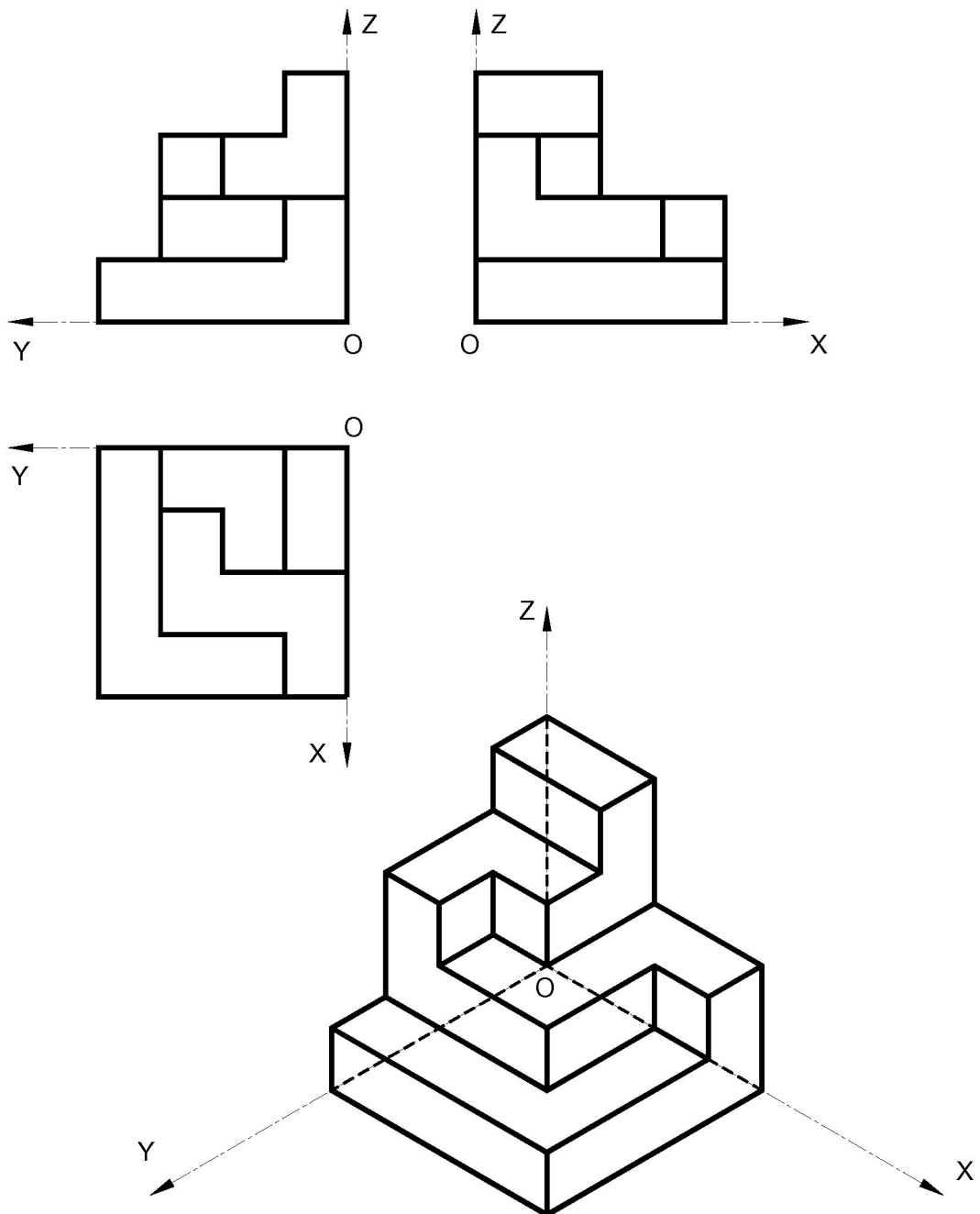
PARTE III: REPRESENTACIÓN DE PERSPECTIVAS

Calificación máxima: 2.5 puntos

Ajustándose a los ejes del Sistema que se facilitan, representar a escala 1/1 el Dibujo Isométrico (sin coeficiente de reducción) de la pieza dada por sus proyecciones.

Tomar las medidas de las vistas. No dibujar líneas ocultas.

Colocar la Perspectiva según la orientación de los ejes y del punto de origen (O) que se indica



OPCIÓN B (Solución)

PARTE IV: NORMALIZACIÓN Y TÉCNICAS GRÁFICAS

Calificación máxima: 2.5 puntos

Dada la siguiente perspectiva isométrica acotada en milímetros, dibujar a escala 1:2, según el método de proyección del primer diedro, el conjunto mínimo de vistas que defina completamente la pieza. Dibujar todas las líneas ocultas. Las dimensiones no acotadas serán deducidas de la perspectiva.

