



Dibuix Tècnic II

Model 2

Opció elegida

A ☐ B ☐

Nota 1a

Revisió

Error tècnic

Nota 2a

Nota 3a

Aferrau la capçalera d'examen
un cop acabat l'exercici

Instruccions generals:

La prova de Dibuix Tècnic II es compon d'un únic examen estructurat de la manera següent:

— Bloc 1. Fonaments Geomètrics

(geometria plana)

3 punts. Es pot triar la pregunta 1 o la 2

— Bloc 2. Geometria Projectiva

(sistema dièdric clàssic o directe + sistema axonomètric)

3 punts pel sistema dièdric. Es pot triar la pregunta 3 o la 4

2 punts pel sistema axonomètric. Es pot triar la pregunta 5 o la 6

— Bloc 3. Normalització i Documentació Gràfica de Projectes

(acotació)

2 punts. Pregunta 7

El format de l'examen permet que les solucions gràfiques càpiguen totalment al full de paper aportat.

Criteris generals d'avaluació

(comuns per als tres blocs)

— **Adequació de la solució plantejada al que demana l'enunciat:** les solucions han de respondre de manera concreta a les especificacions requerides.

— **Presentació del resultat:** les solucions han d'executar-se amb netedat i claredat gràfica. Els valors i gruixos de línia han de ser adequats i permetre distingir clarament entre les línies auxiliars per elaborar els exercicis i el resultat final.

— **Coherència i correcció:** les solucions han d'utilitzar correctament la nomenclatura de punts, rectes, plans i qualsevol element gràfic inclòs a la solució que calgui ser identificat.

Puntuació: vegeu les diferents parts de l'examen.

Temps per fer l'examen: 90 minuts.

Material que es pot utilitzar per contestar la prova

L'examen s'ha de resoldre utilitzant llapis amb valors de línia i dureses adequades. Els resultats finals es poden remarcar o destacar mitjançant tinta.

Material auxiliar: es poden usar regles, compàs, escaires, paral·lex i poliedres.



Bloc 1. Fonaments Geomètrics. Es pot triar la pregunta 1 o la 2

1) Donats els punts A i B, dibuixau un pentàgon regular sabent que A és el centre d'una circumferència inscrita en el pentàgon i B és un vèrtex del pentàgon. **(3 punts)**

×

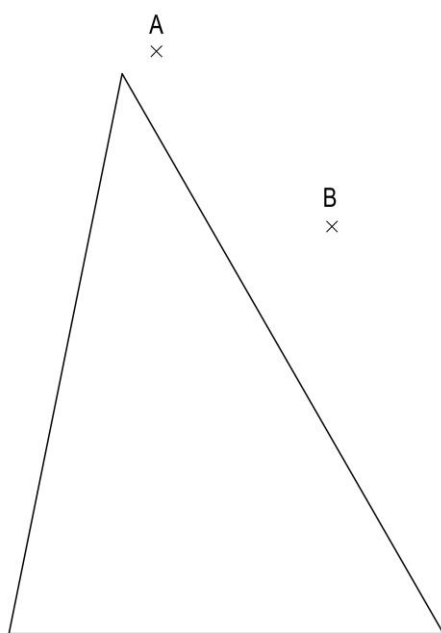
A

×

B

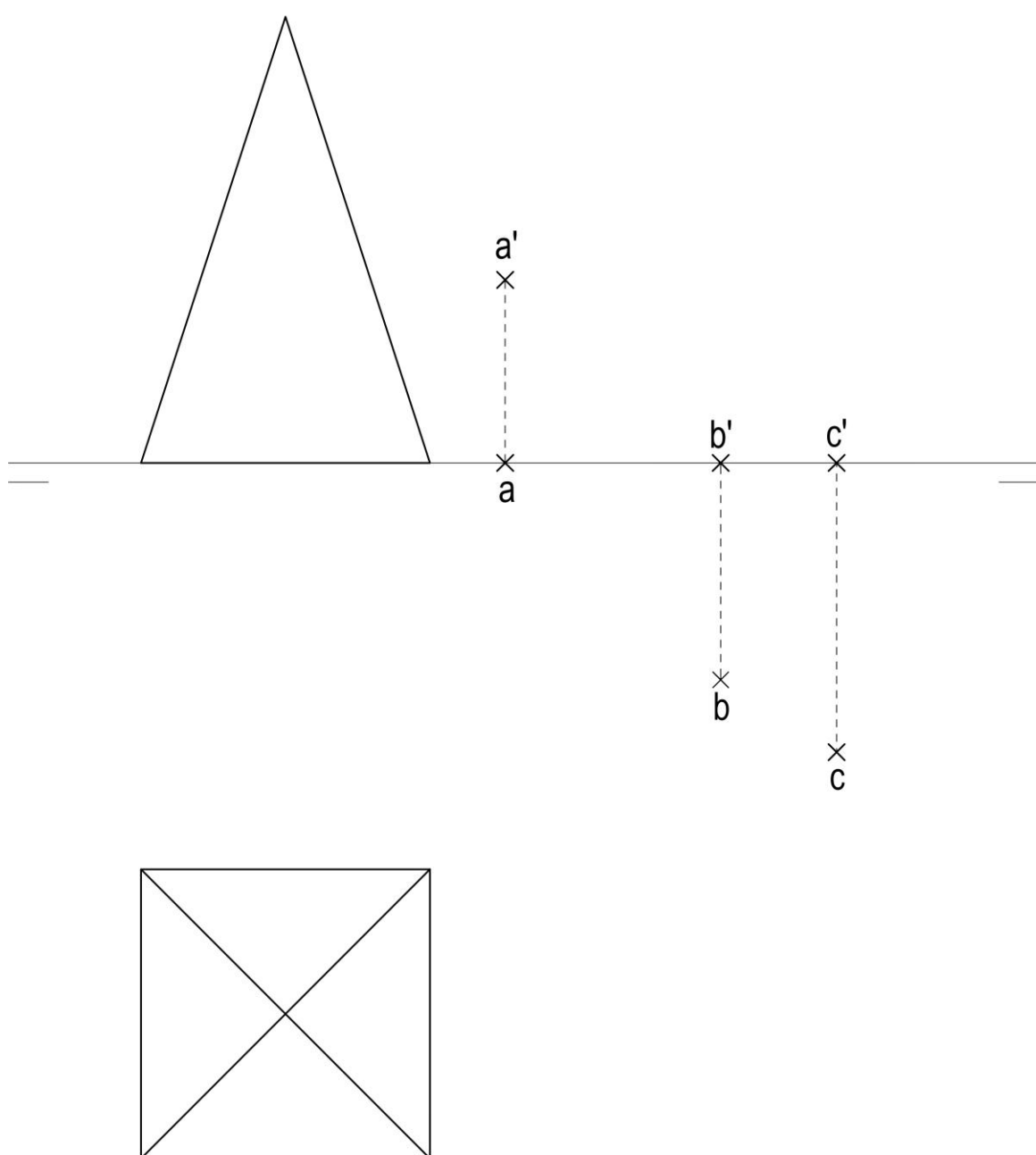
Bloc 1. Fonaments Geomètrics. Es pot triar la pregunta 1 o la 2

2) A partir del següent triangle i els punts A i B, dibuixau el punt C, que és el circumcentre del triangle simètric al donat, respecte de l'eix AB. **(3 punts)**



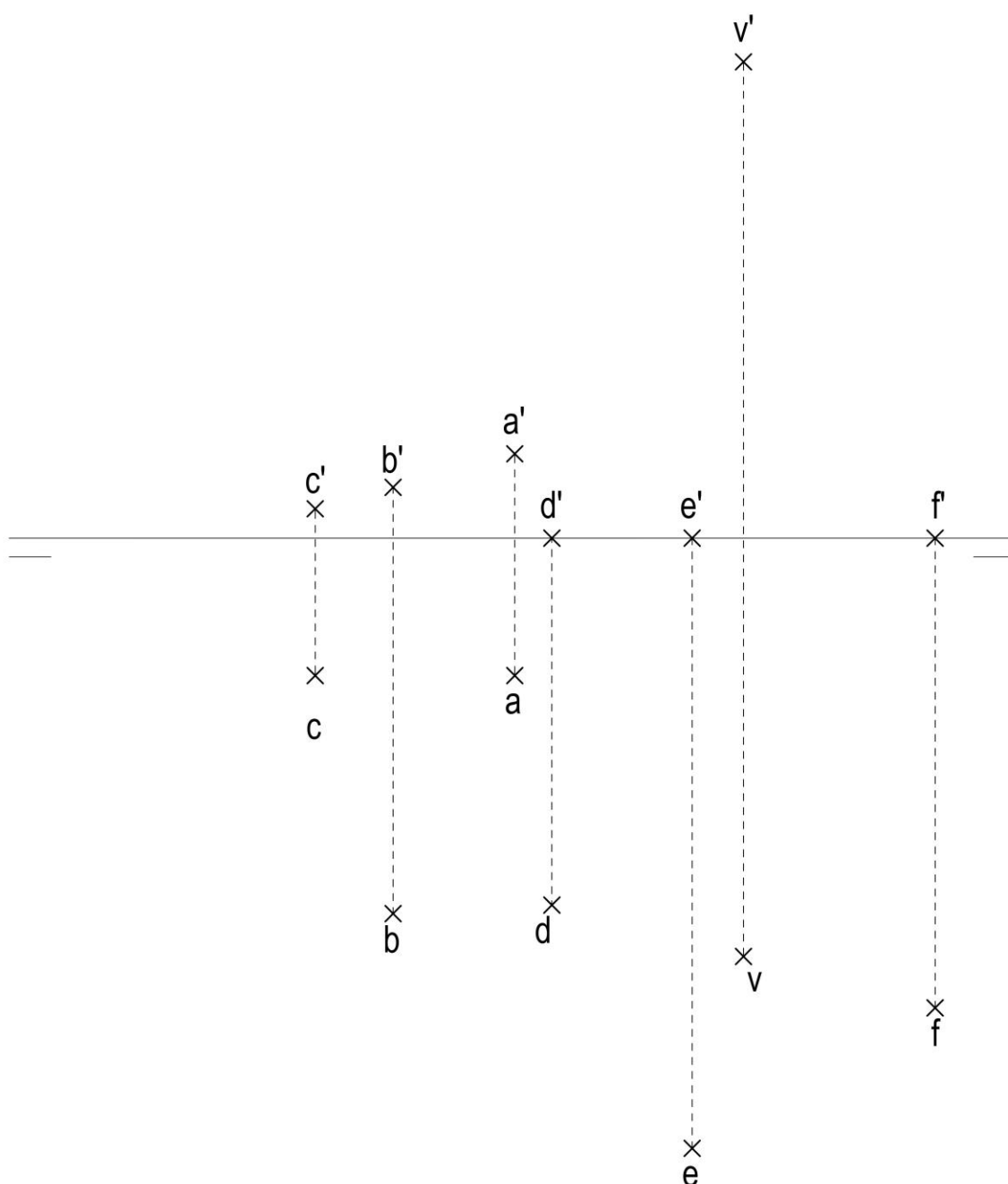
Bloc 2. Geometria Projectiva. Es pot triar la pregunta 3 o la 4
(es pot resoldre per sistema dièdric clàssic o directe)

3) Determinau la vertadera magnitud de la distància entre el vèrtex superior de la piràmide i el pla determinat pels punts A, B i C. **(3 punts)**



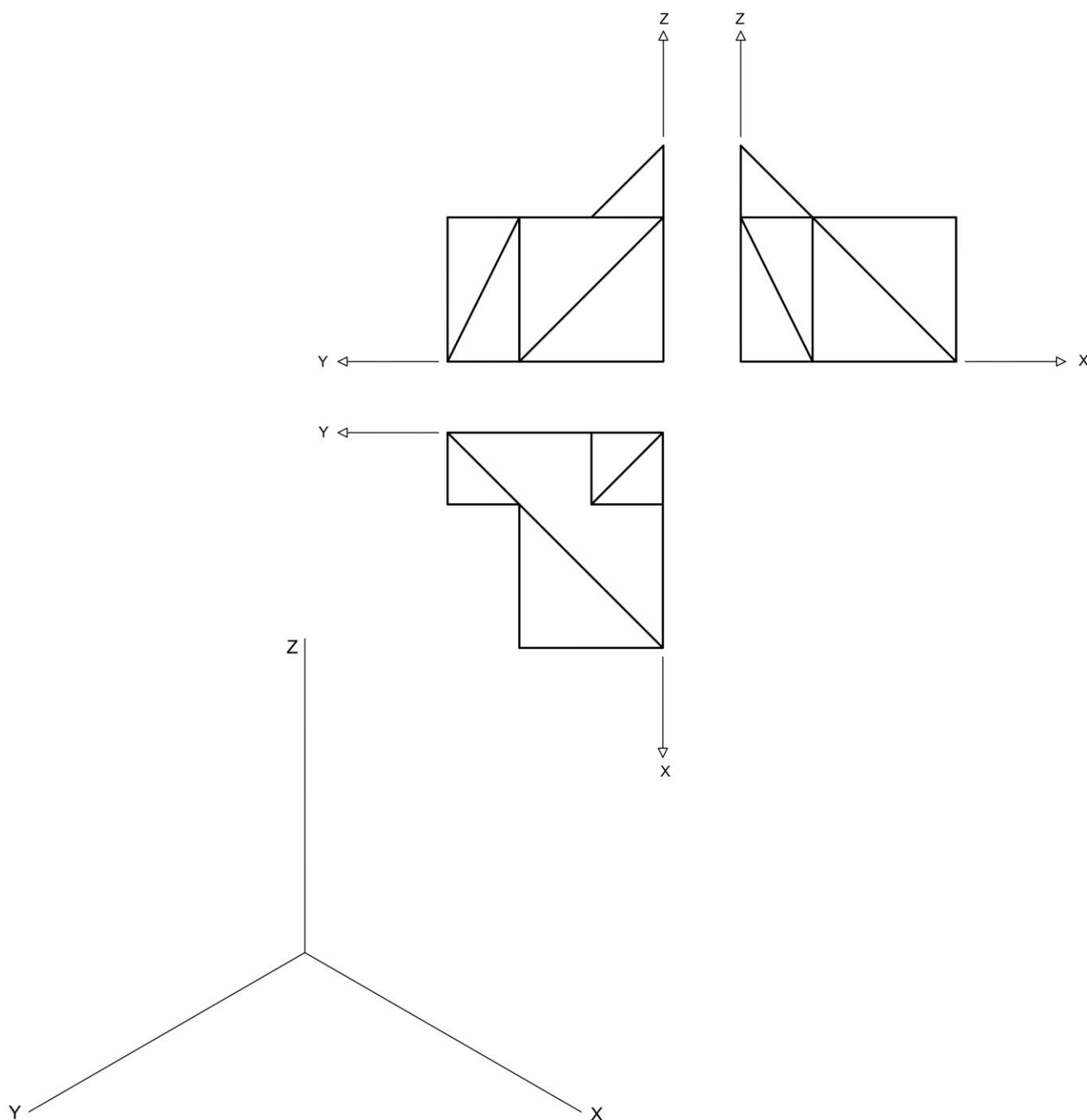
Bloc 2. Geometria Projectiva. Es pot triar la pregunta 3 o la 4
(es pot resoldre per sistema dièdric clàssic o directe)

4) Dibuixau les projeccions de la intersecció del pla determinat pels punts A, B i C i una piràmide regular de base quadrada, sabent que els punts D, E i F són vèrtexs de la base de la piràmide i el punt V n'és el vèrtex superior. No cal representar la vertadera magnitud de la intersecció. **(3 punts)**



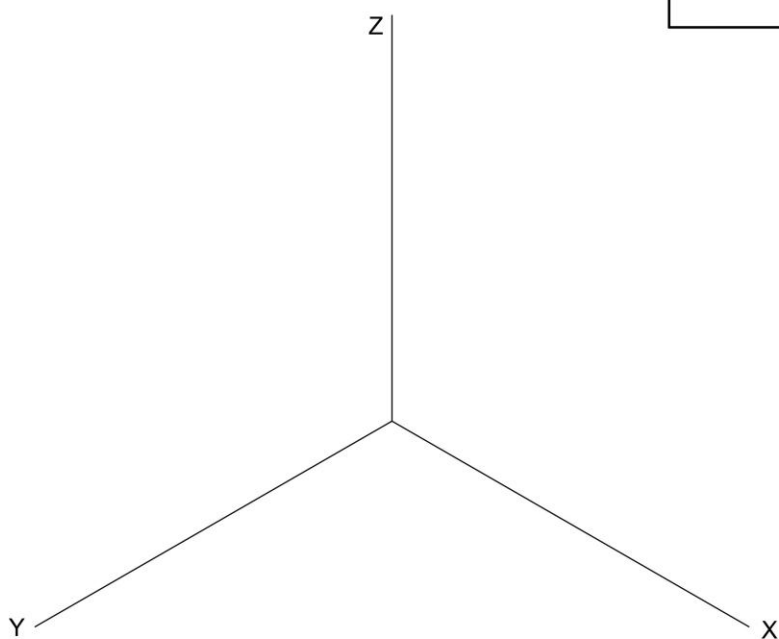
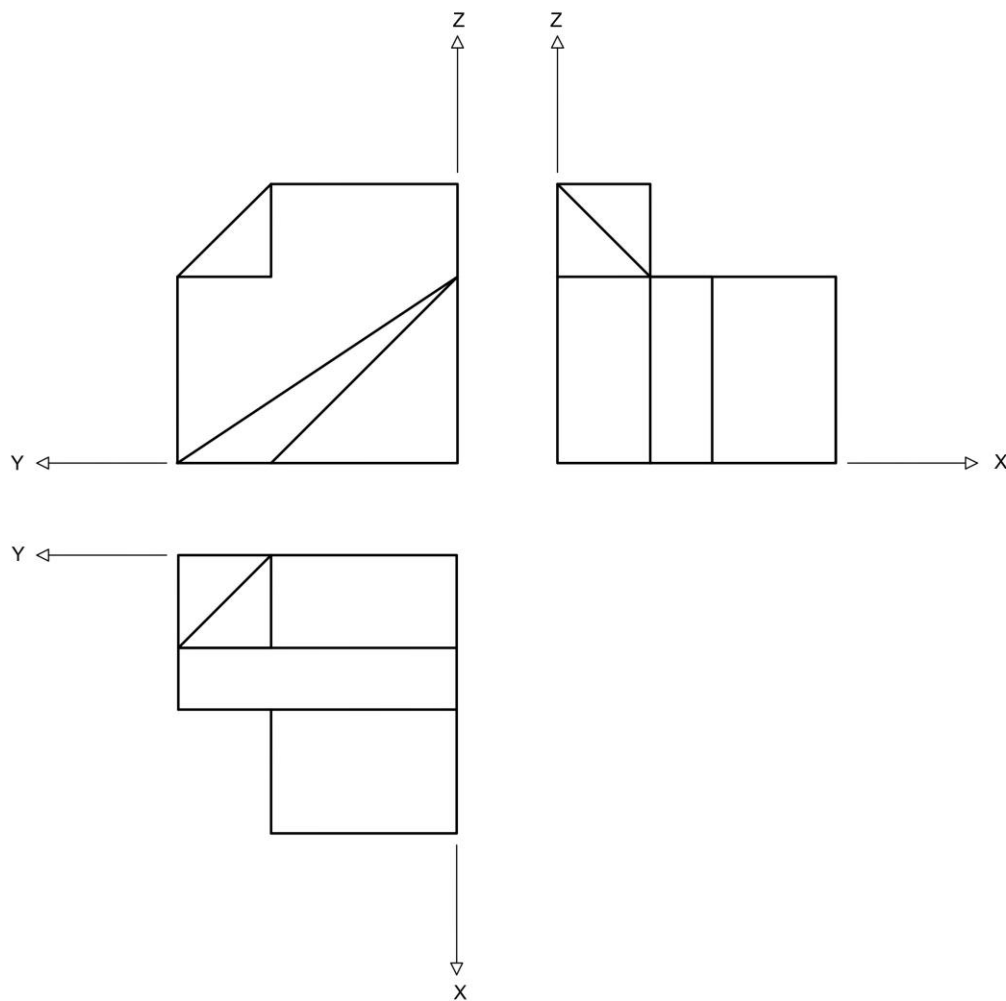
Bloc 2. Geometria Projectiva. Es pot triar la pregunta 5 o la 6
(sistema axonomètric)

5.) Dibuixau la perspectiva isomètrica de la figura segons els eixos donats, sense aplicar-hi coeficient de reducció. No s'han de representar les vistes ocultes. **(2 punts)**



Bloc 2. Geometria Projectiva. Es pot triar la pregunta 5 o la 6
(sistema axonomètric)

6) Dibuixau la perspectiva isomètrica de la figura segons els eixos donats, sense aplicar-hi coeficient de reducció. No s'han de representar les vistes ocultes. **(2 punts)**

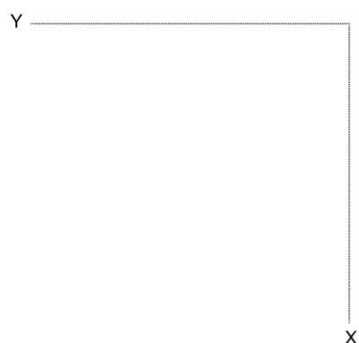
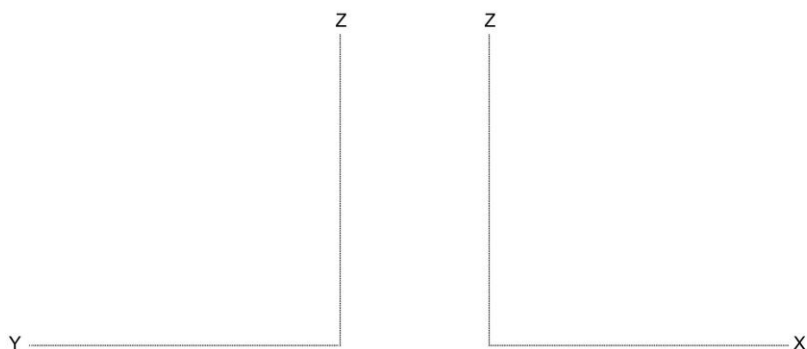
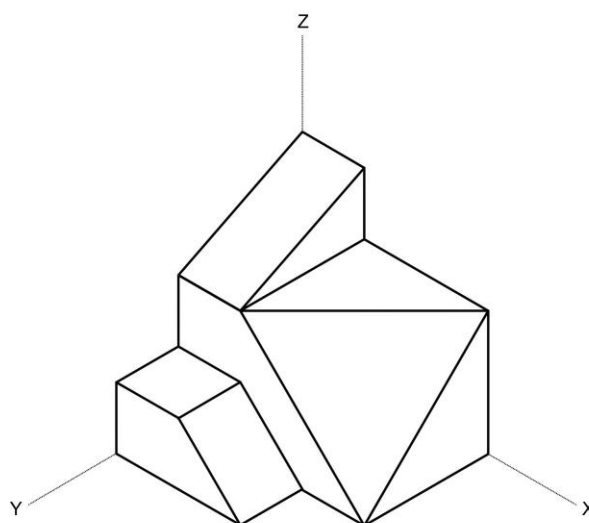


Bloc 3. Normalització i Documentació Gràfica de Projectes

(acotació)

7) Realitzau el croquis acotat, **a mà alçada**, de les projeccions en alçat, planta i perfil de la figura següent. Cal acotar en mm les projeccions prenent les mides directament del dibuix, sense aplicar-hi cap coeficient corrector. **(2 punts)**

Croquisar correctament les vistes: 1 punt. Acotar correctament les vistes: 1 punt.



Aferrau una etiqueta identificativa
amb codi de barres

