

EJERCICIOS DE EXAMEN

EJERCICIOS TEÓRICOS

BLOQUE 1

1. División de un segmento en partes iguales. Ejemplos.
2. Concepto de escala. Ejemplo. Escalas más usuales.
3. Transformaciones homogéneas: Homotecia.
4. Escalas gráficas. Ejemplos
5. Concepto de arco capaz. Aplicaciones y Ejemplo
6. Potencia: eje y centro radical. Aplicaciones al trazado de tangencias.
7. Concepto de inversión. Aplicaciones al trazado de tangencias.
8. Generación y cualidades de parábolas. Ejemplo
9. Cualidades de la elipse
10. Afinidad y homología. Aplicaciones prácticas.
11. Construcción de polígonos regulares a partir del lado. Ejemplos.
12. Construcción de hipérbolas.
13. Transformaciones homogéneas: Traslación
14. Circunferencia tangente a otras dos. Ejemplos.
15. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
16. Desarrollo de un hexaedro.
17. Proporcionalidad
18. Rectángulo áureo. Aplicaciones.
19. Construcción gráfica de elipses
20. Transformaciones isomórficas, isométricas y anamórficas. Ejemplos.
21. Variantes proyectivas. Afinidad y homología. Aplicaciones gráficas
22. Escalas normalizadas. Ejemplos de utilización

23. Variantes proyectivas: traslación y homotecia. Ejemplos

24. Curvas cíclicas. Principales elementos.

BLOQUE 2

25. Perspectiva cónica. Ejemplos prácticos

26. Perspectiva axonométrica. Ejemplos prácticos

27. Elección del punto de vista en la perspectiva cónica.

28. Perspectiva axonométrica ortogonal. Ejemplos prácticos.

29. Perspectiva caballera. Ejemplos prácticos.

30. Los sistemas de representación. Ejemplos

31. Sistema diédrico. Ejemplos

32. Sistema cónico: perspectiva central y oblicua. Ejemplos.

33. Abatimiento de planos. Aplicaciones.

34. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes en el sistema axonométrico.

35. El coeficiente de reducción en el sistema isométrico

BLOQUE 3

36. Utilización del ordenador en el dibujo técnico. Ventajas y desventajas. Formatos.

37. Normas referentes al dibujo técnico. Ventajas y desventajas.

38. Programación de tareas en un proyecto.

39. Dibujo vectorial 2D. Creación de bloques.

40. Elaboración de bocetos, croquis y planos.

41. Dibujo vectorial 2D mediante diseño asistido.