



Instruccions generals:

1. Estructura de l'examen: l'examen consta de 7 preguntes, de les quals l'alumne n'ha de respondre 4. Les ha de triar en cada bloc segons s'indica a continuació:

- Bloc 1. Geometria i Dibuix Tècnic (30%): geometria plana aplicada al disseny. Ha de respondre una pregunta que ha de triar entre la 1 o la 2 (3 punts).
- Bloc 2. Sistemes de Representació (50%): perspectiva cònica. Ha de respondre una pregunta que ha de triar entre la 3 o la 4 (3 punts); sistema axonomètric. Ha de respondre una pregunta que ha de triar entre la 5 o la 6 (2 punts).
- Bloc 3. Documentació Gràfica i Projectes (20%): croquis i acotació. Ha de respondre la pregunta 7 (2 punts).

2. Criteris d'avaluació: s'avaluarà l'adequació de la solució proposada, la presentació final i la correcció tècnica de l'exercici.

3. Puntuació i durada: cada bloc té el seu propi valor, indicat anteriorment i en cada pregunta. El temps total per fer l'examen és de 90 minuts.

4. Forma de presentació: les respostes es poden donar amb llapis o tinta. Es recomana usar línies amb valors adequats per a una millor valoració.

5. Material auxiliar permès: es pot utilitzar paral·lex, regla, escaire, cartabó, compàs, plantilles de corbes i poliedres.



Universitat
de les Illes Balears

Proves d'accés
a la Universitat

**Dibuix Tècnic Aplicat a les Arts Plàstiques i al
Disseny II**

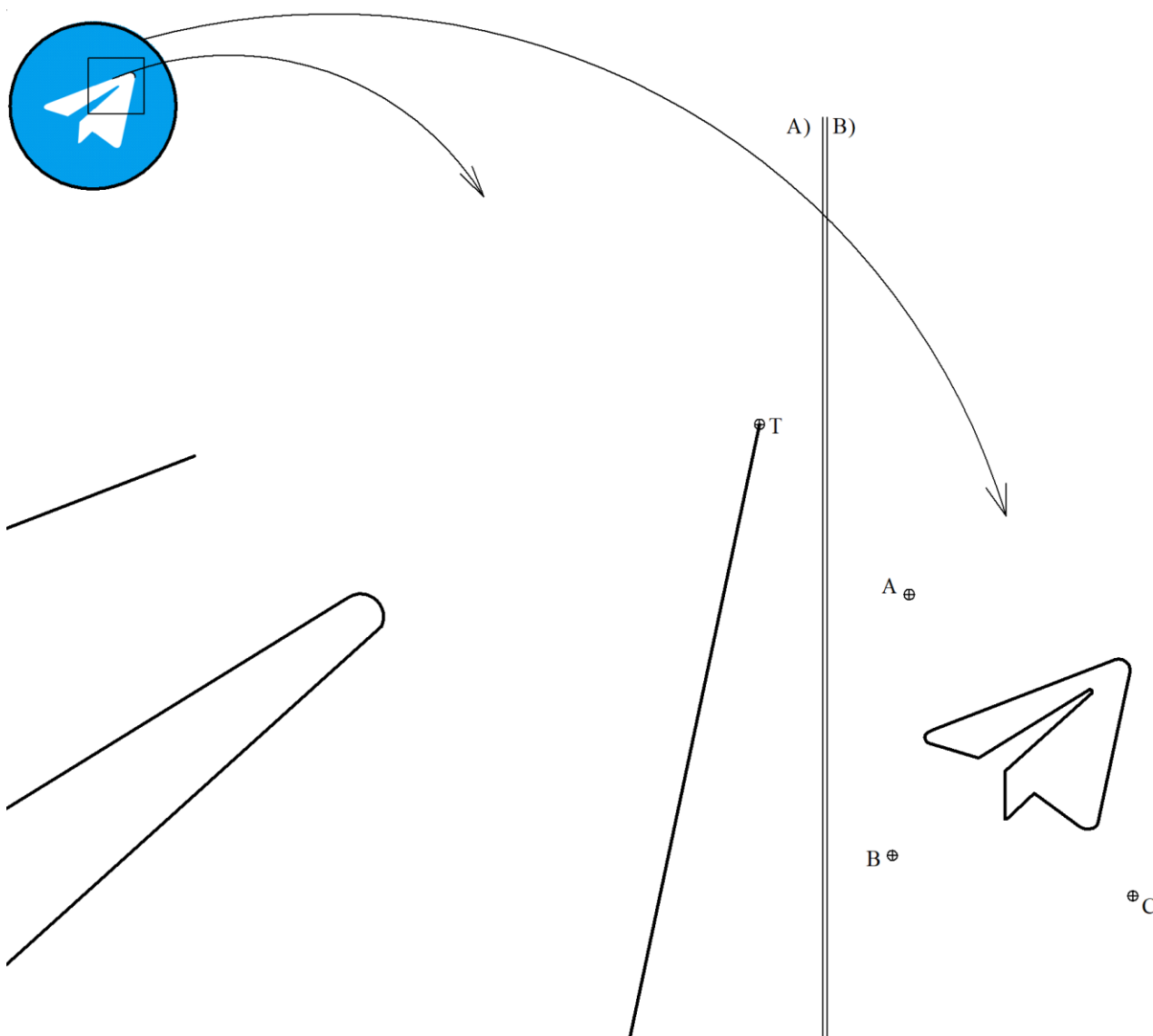
Model 2

Bloc 1. Es pot respondre la pregunta 1 o la 2

1. Com a membre d'un equip de disseny que vol actualitzar un logotip, us demanen que dibuixeu linealment una part del logotip que es mostra a continuació (Telegram®). Per a això, haureu de:

- A) Dibuixar un segment i un arc de circumferència, aquest darrer, tangent en el punt T. Aquesta part de la pregunta es resol a l'esquerra (punta de l'avió).
- B) Dibuixar la circumferència del contorn, que passa pels punts A, B i C. Aquesta part de la pregunta es resol a la dreta (circumferència).

Deixau dibuixat el mètode per construir la solució i indicau els centres de les circumferències utilitzades. Usau un valor de línia més intens per a la solució (vegeu la línia que ressalta del logotip). (3 punts)

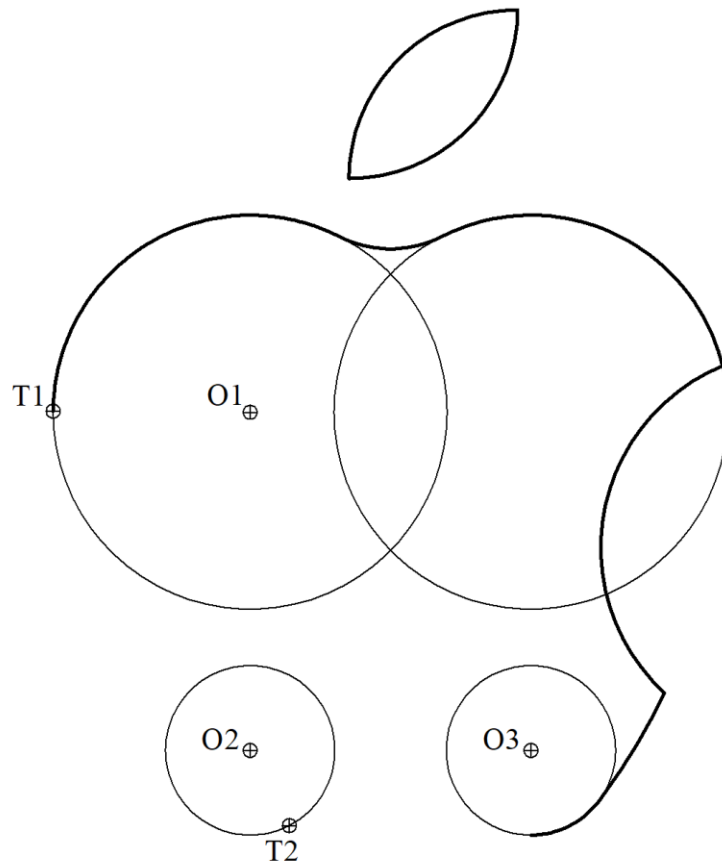


2. Com a membre d'un equip de disseny que vol actualitzar un logotip, us demanen que dibuixeu parcialment i linealment el logotip que es mostra a continuació (Apple®). Per a això, haureu de:

- A) Dibuixar l'arc de circumferència tangent a la circumferència que passa pel punt T1 i tangent a la circumferència amb centre a O2.
- B) Dibuixar l'arc de circumferència tangent pel punt T2 i tangent a la circumferència amb centre a O3.

Indicau clarament els centres dels arcs de circumferència que formen la solució.

Deixau dibuixat el mètode per trobar la solució marcant amb un valor de línia més intens o amb tinta la solució final. (3 punts)



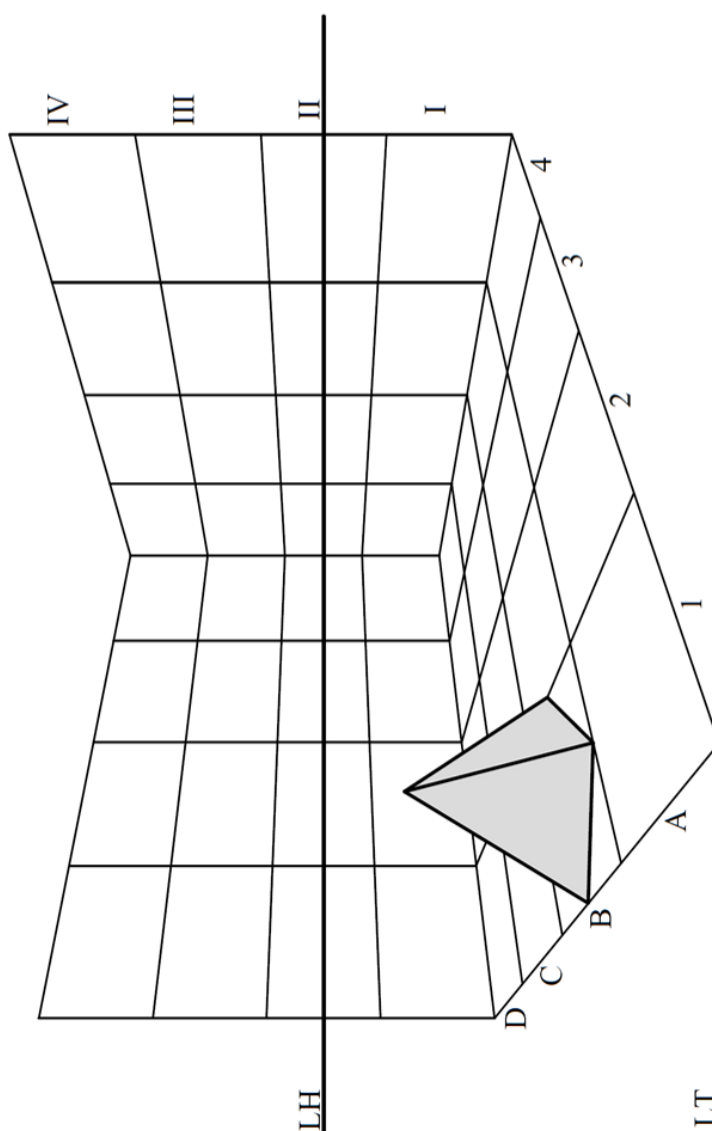
Bloc 2. Es pot respondre la pregunta 3 o la 4

3. En la perspectiva cònica següent, l'espai està organitzat amb una plantilla/reixeta en tres dimensions. Les línies paral·leles als eixos principals horitzontals fuguen cap a dos punts, i les línies verticals no fuguen, ja que són paral·leles al pla del quadre.

Us demanem que:

A) Deduïu i marqueu clarament els punts de fuga de les línies que conformen la plantilla/reixeta en tres dimensions. **(0,5 punts)**

B) Copieu la piràmide de base quadrada donada (la planta de la qual ocupa la meitat de la casella **B-1-I**) en suspensió o flotant a la casella **C-4-IV**, atenent els criteris de la perspectiva cònica. **(2,5 punts)**

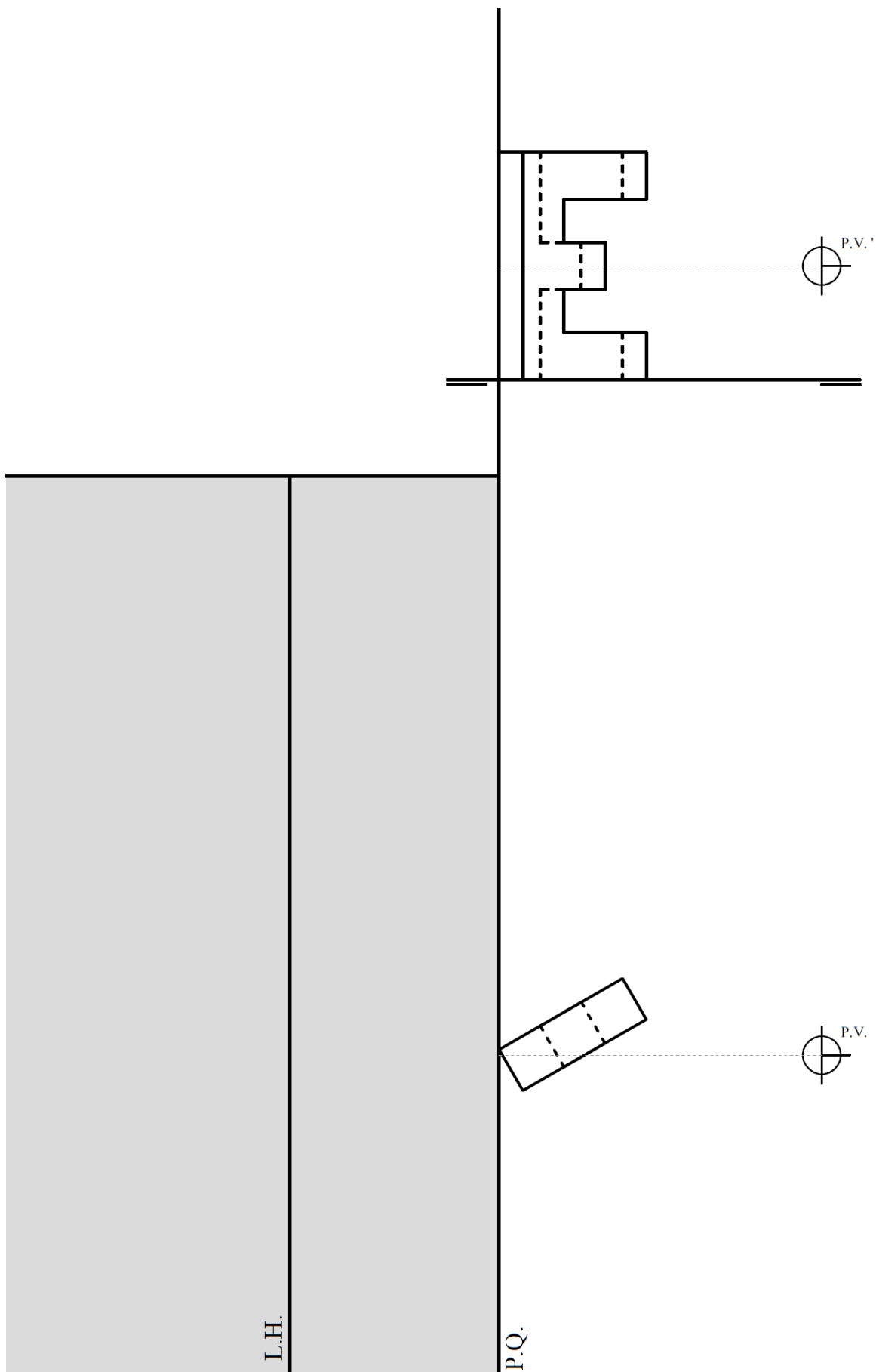




4. Com a membre d'un equip de disseny que genera una tipografia en tres dimensions per a treballs publicitaris, us demanen que:

Dibuixeu, a la zona ombrejada en gris, la perspectiva cònica directa a partir de les vistes de la planta i l'alçat de la lletra majúscula **E**, donades en sistema dièdric (vegeu la pàgina següent).

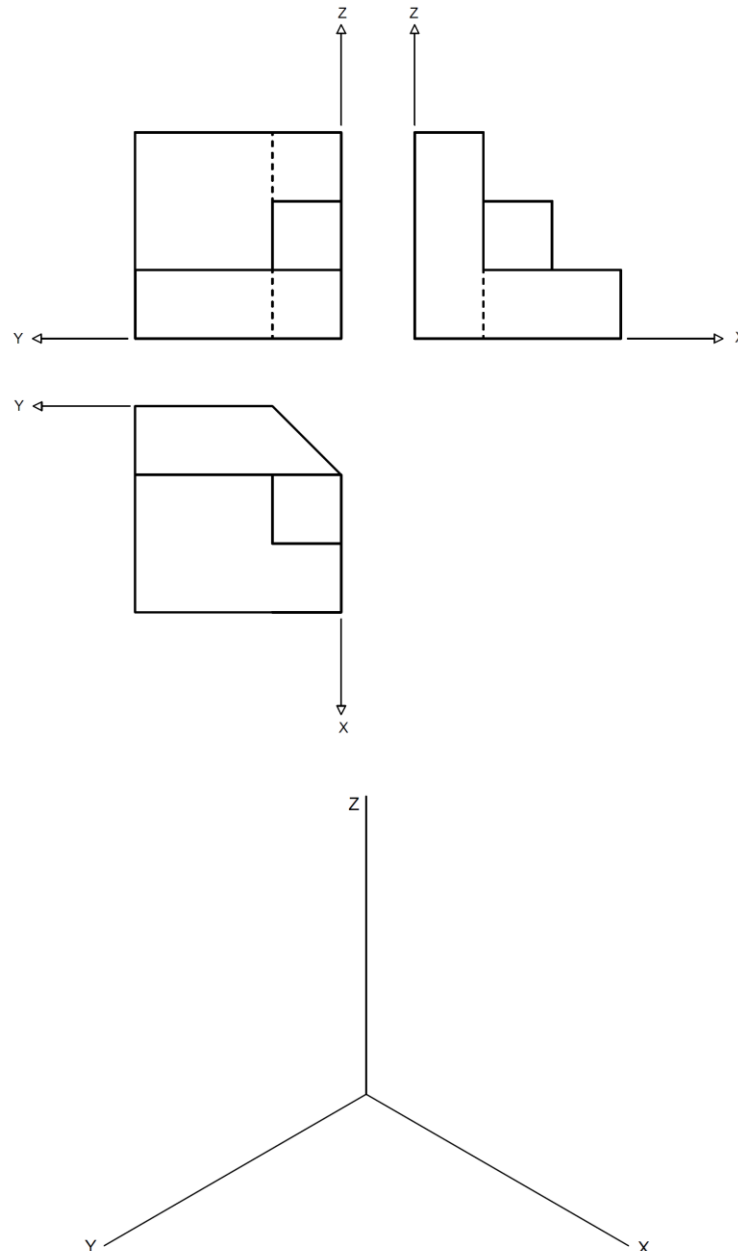
Marcau clarament els punts de fuga utilitzats i no dibuixeu les línies ocultes a la perspectiva cònica. No cal deixar dibuixat el procés de construcció de la lletra, només cal representar la solució final. (3 punts)



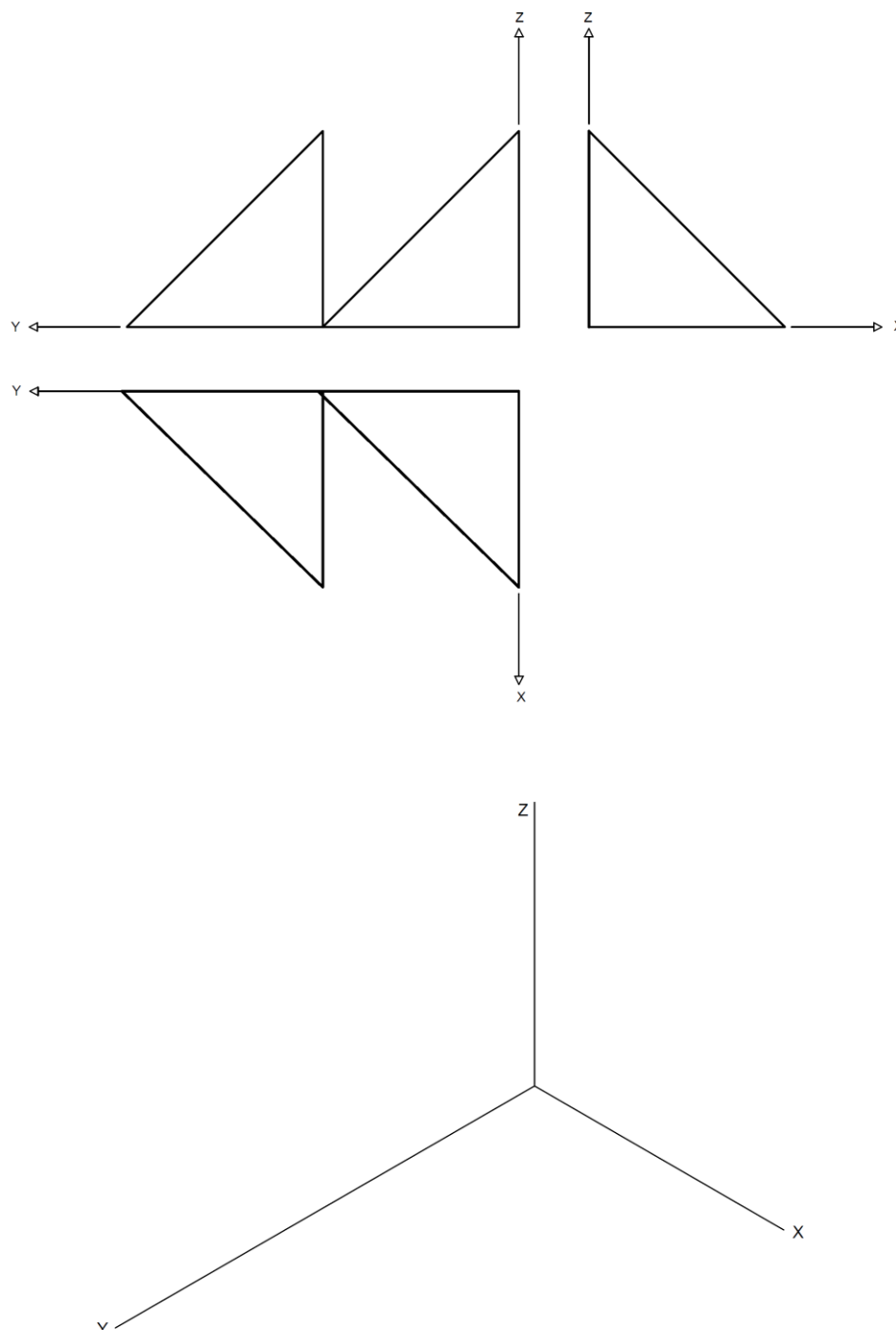
Es pot respondre la pregunta 5 o la 6

5. Com a membre d'un equip de treball que dissenya uns esquemes simplificats de butaques per a un còmic futurista, us demanen que:

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



6. Com a membre d'un equip de disseny d'una aplicació informàtica de seguiment GPS que s'ha plantejat diferents senyals en forma de fletxa doble simplificada per als indicadors de direcció, us demanen que, per tal d'avaluar-ne l'estètica: Dibuixeu la perspectiva isomètrica de la figura següent segons els eixos donats, sense aplicar cap coeficient de reducció. **No s'han de representar les vistes ocultes. (2 punts)**

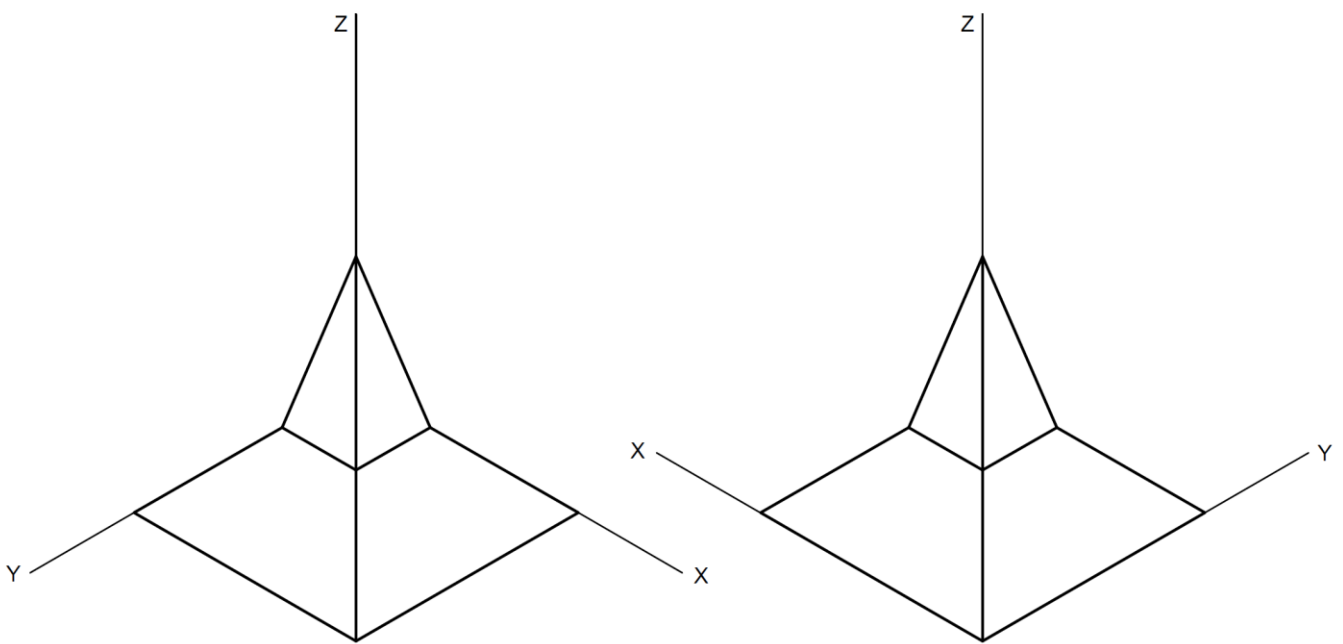


Bloc 3. Cal respondre la pregunta 7

7. Estau prenent dades per a un futur disseny.

Us demanam que feu un croquis acotat, a mà alçada, de les vistes en alçat, planta i perfil, segons els eixos donats, de les figures següents (vistes oposades de la mateixa peça). Acotau en mm les vistes prenent les mides directament del dibuix, sense aplicar cap coeficient corrector. **(2 punts)**

Representar correctament les vistes: **1,5 punts**. Acotar correctament les vistes: **0,5 punts**.



Aferrau una etiqueta identificativa
amb codi de barres

