

INSTRUCCIONES:

Debido al tamaño de la solución, para resolver el ejercicio 1 se utilizará una hoja aparte.
Los ejercicios 2 y 3 se resolverán en el espacio libre de la misma hoja de la propuesta.
En ciertos momentos, se propone tomar las medidas directamente de la imagen.
Está permitido dibujar líneas auxiliares sobre la imagen original.
Completar la tarea sin eliminar las líneas auxiliares utilizadas en el proceso de resolución.
Representar las auxiliares con un trazo más fino y con lápiz más duro que los contornos, que deberán estar delineados de forma más intensa.

Pregunta 1.- **DESCUBRIR LA PRESENCIA DE FORMAS GEOMÉTRICAS EN LA SIGUIENTE REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA.** 4 puntos.

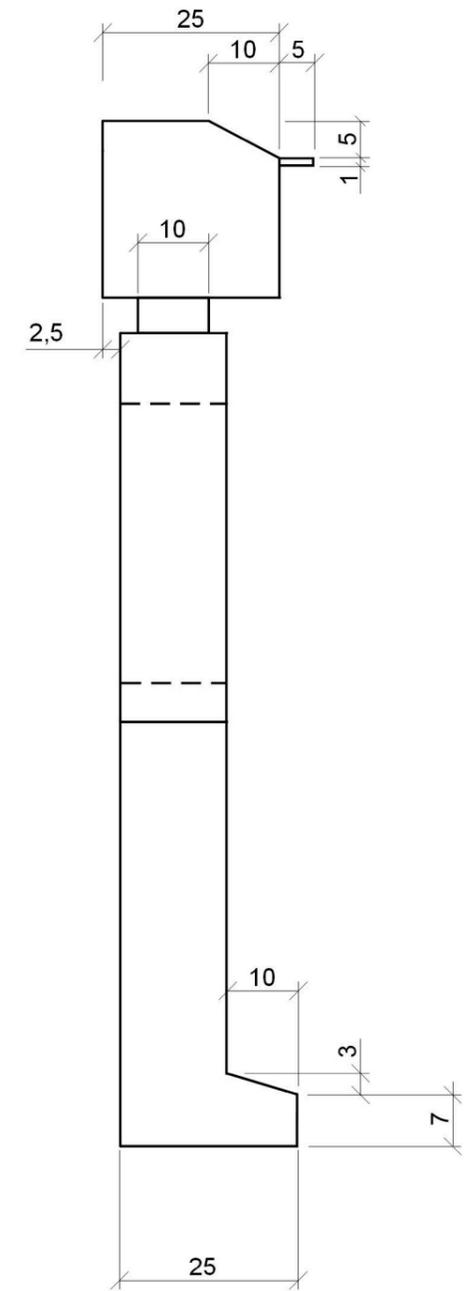
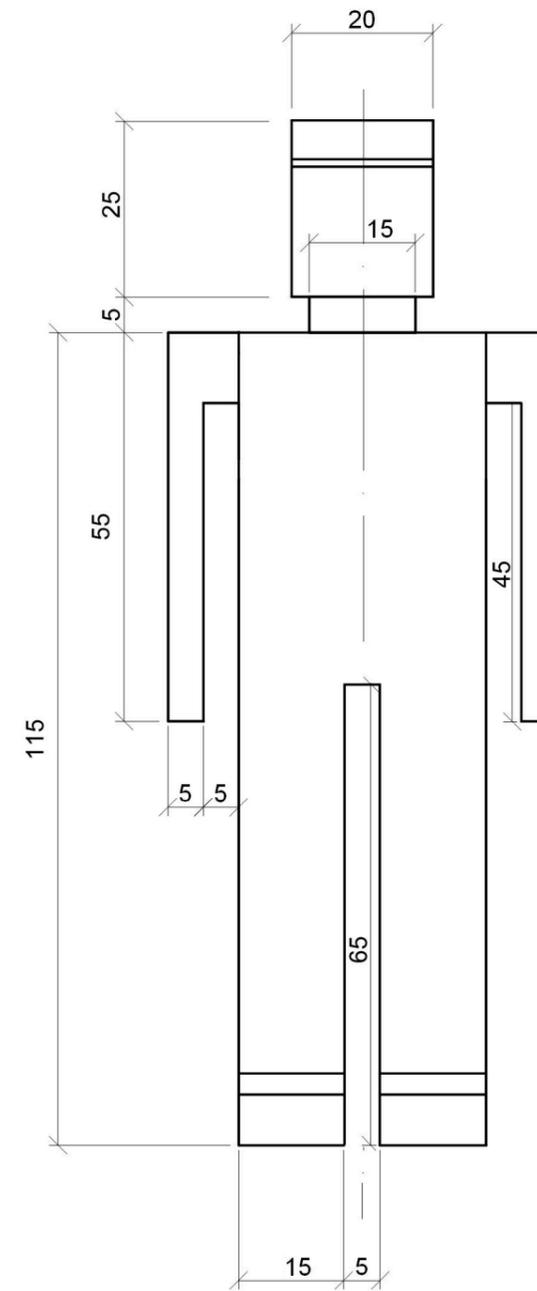
Una empresa portuguesa de azulejos encarga a tu estudio de diseño una versión a escala de uno de los grupos de geometrías del mismo color de la siguiente muestra. Elegiremos el color que prefiramos y representaremos sus formas a escala 2:1.

Al no estar determinados los radios se propone trazarlos según una aproximación óptima al original.

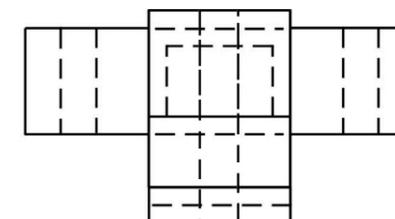


Pregunta 2.- **REPRESENTAR GRÁFICAMENTE LA REALIDAD ESPACIAL DE UN PRODUCTO.** 4 puntos.

Un estudio de videojuegos de estrategia nos propone representar el siguiente personaje en el sistema de proyección geométrica que consideremos más adecuado para que cuando los personajes se muevan por el escenario virtual no cambien de tamaño.



Escala 1:1



Prueba de Acceso a la Universidad (PAU)

Curso Académico: 2024-2025

ASIGNATURA: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO II

Pregunta 3.- **NORMAS UNE E ISO PARA INTERPRETAR Y REPRESENTAR OBJETOS Y ESPACIO.** 2 puntos.

El escultor Mehmet Ali Uysal nos propone acotar una de las piezas verticales de su escultura Skin Series 02, instalada en un parque de Lieja, Bélgica.

Nos pide además que completemos las líneas vistas y ocultas del perfil para una interpretación inequívoca de la obra.

Las vistas están representadas a escala 1:10, en el Sistema Europeo de proyección.

Se debe indicar las unidades de longitud utilizadas para acotar.



Escala 1:10
Unidades de longitud, acotación en

