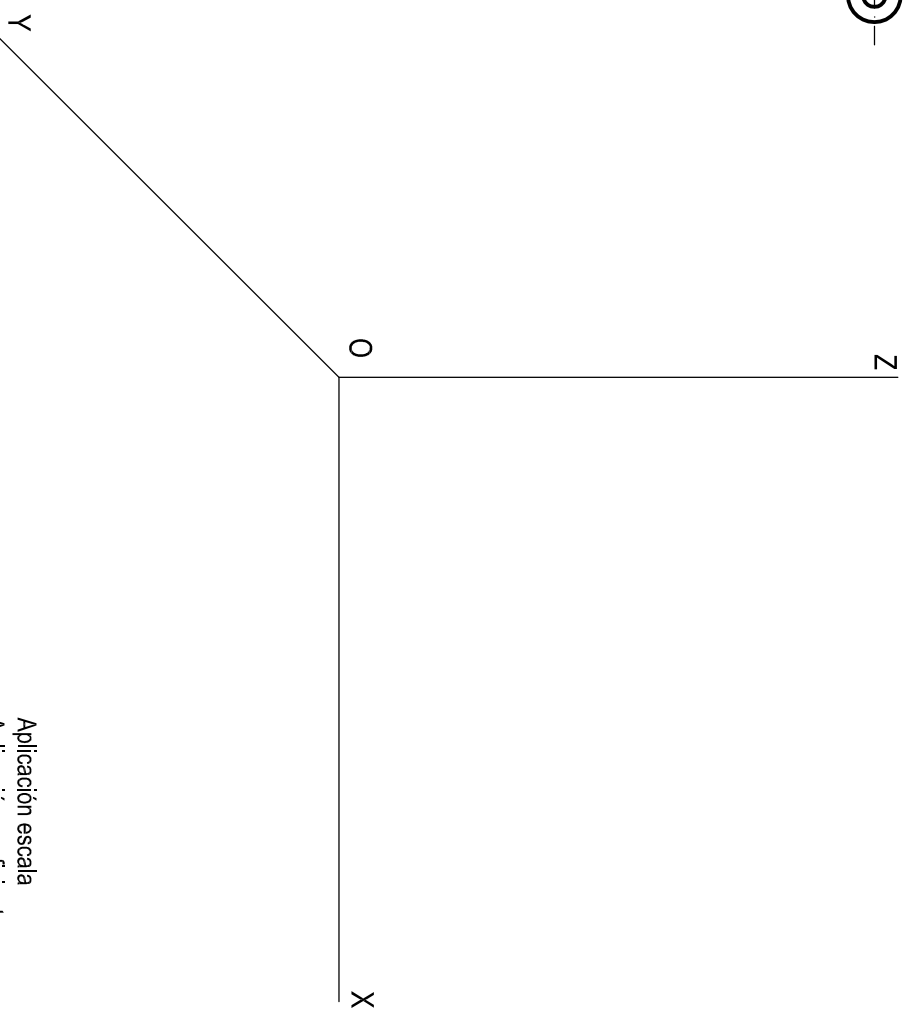
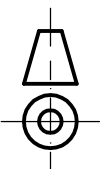
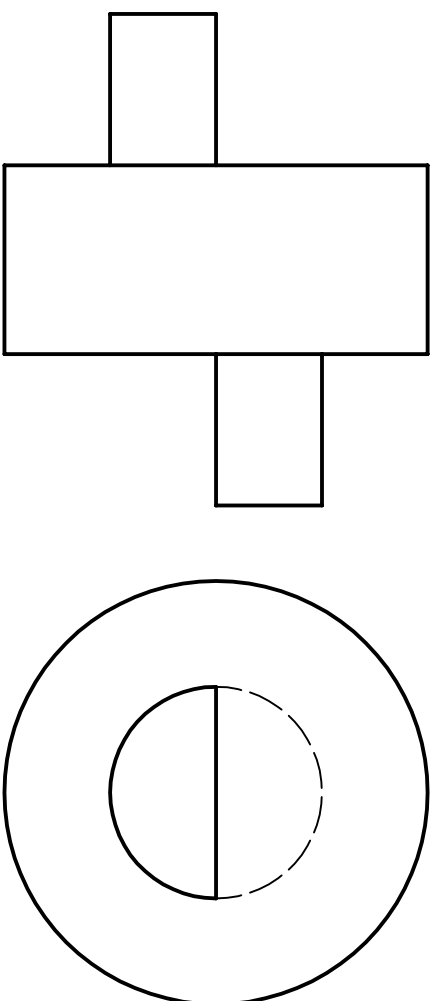


OPCIÓN B
EJERCICIO 2º: PERSPECTIVA CABALLERA.

Dados alzado y perfil derecho de una pieza a escala 2:1, según el método de representación del primer diedro de proyección, se pide:

Dibujar su perspectiva caballera a escala 3:1 según los ejes dados, aplicando el coeficiente de reducción de valor 2/3 y determinando vistos y ocultos.



Aplicación escala 0,5 puntos
Aplicación coeficiente 0,5 puntos
Perspectiva pieza 1,5 puntos
Vistos y ocultos 0,5 puntos
Puntuación máxima 3,0 puntos



UNIVERSIDADES DE ANDALUCÍA
PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD
CURSO 2009 - 2010

DIBUJO TÉCNICO II

DATOS DEL ALUMNO

APELLIDOS Y NOMBRE: _____

D.N.I.: _____ **CENTRO:** _____

Nº de Orden En _____ a _____ de 2010

Pegatina de identificación

(a cumplimentar por el alumno)

Nº de Orden

Calificación

OPCIÓN B

Pegatina de identificación

(a cumplimentar por el alumno, en su caso)

(a cumplimentar por el tribunal)

(a cumplimentar por el tribunal)

Instrucciones:

- Tiempo de duración de la prueba: 1 hora 30 minutos.
- El alumno elegirá y desarrollará en su totalidad una de las dos opciones. En ningún caso podrá combinar ambas opciones.
- Los problemas y ejercicios deben resolverse exclusivamente en los formatos facilitados, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- La puntuación total y las correspondientes a los distintos apartados, si los hubiere, están indicadas en cada uno de los respectivos problemas y ejercicios.
- La ejecución del dibujo se hará únicamente con lápiz de grafito, pudiéndose usar distintos grososres y durezas de minas.
- Para la realización de la prueba el alumno utilizará, como mínimo, el siguiente material de dibujo:
 - Lápices de grafito o portaminas.
 - Afilaminas.
 - Goma de borrar.
 - Escuadra y cartabón.
 - Regla graduada o escalímetro.
 - Compás.
- Además de los útiles mencionados, se permitirá el uso de planillas, transportador de ángulos, un tablero tamaño A-3 con su correspondiente paralelógrafo y se permitirá el uso de calculadoras que no sean programables, gráficas ni con capacidad para almacenar o transmitir datos.