



Dibuix Tècnic II

Model 3

Opció elegida

A  B

Nota 1a

Revisió

Error tècnic

Nota 2a

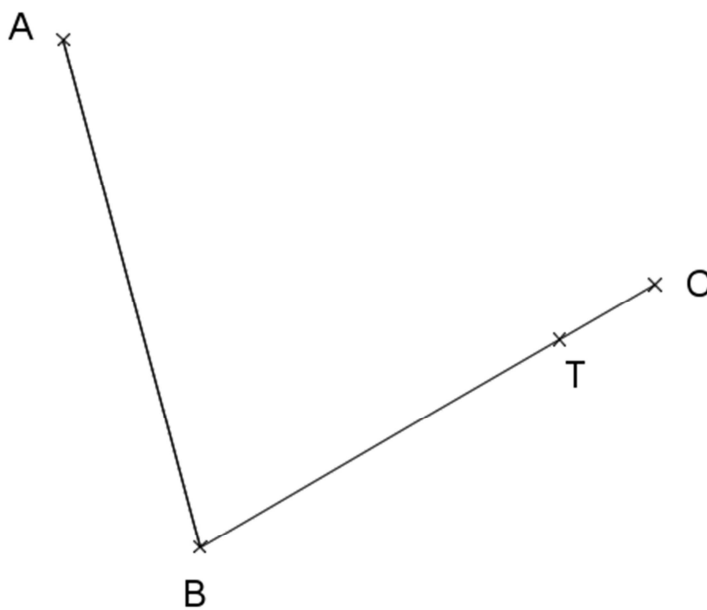
Nota 3a

De les dues opcions proposades, tria'n una

### OPCIÓ A

1) Dibuixa la circumferència tangent als segments AB i BC el punt de tangència de la qual amb BC és el punt T (3 punts).

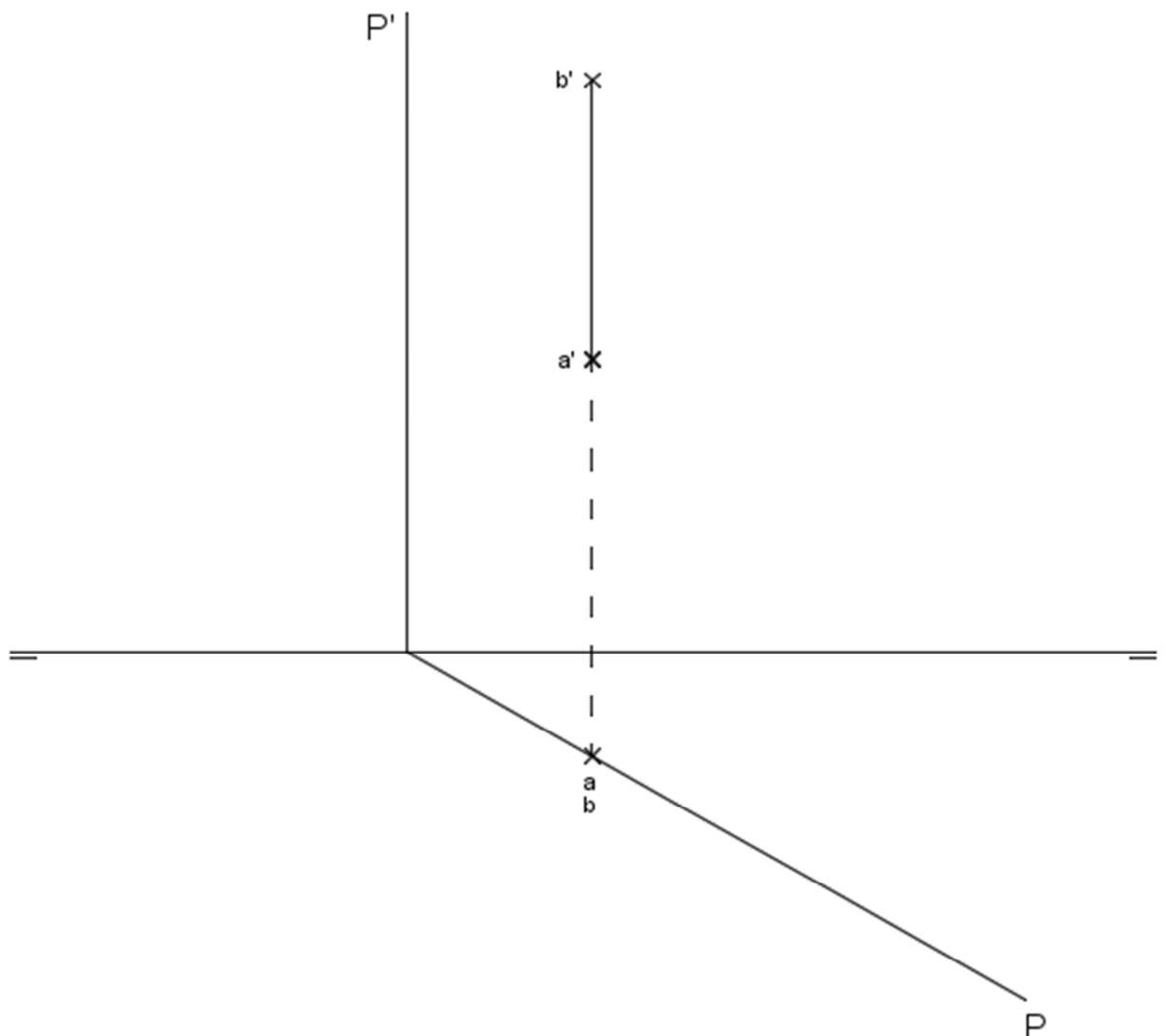
Aferrau la capçalera d'examen  
un cop acabat l'exercici



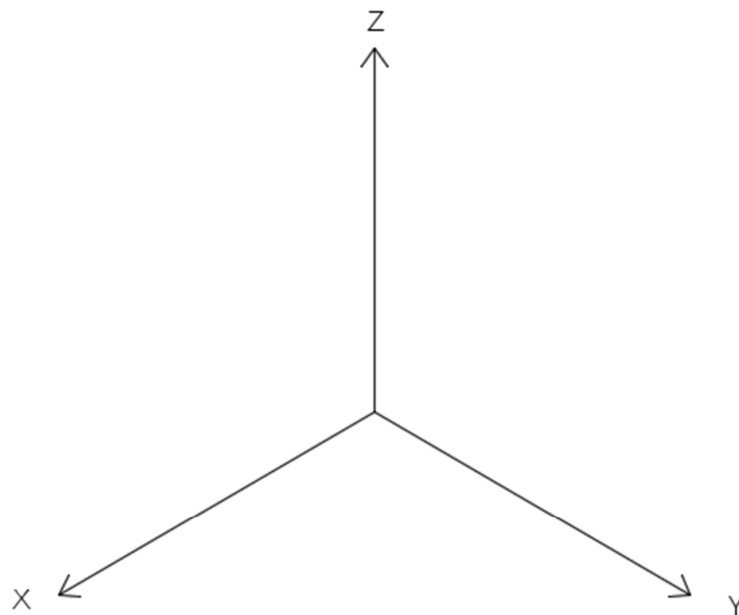
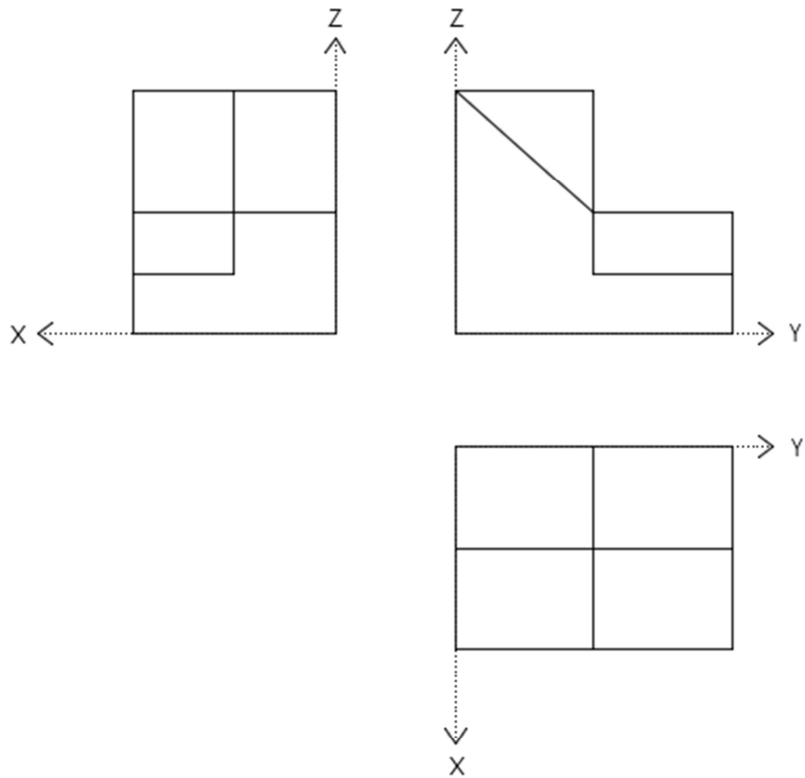
2) **Dels dos exercicis de dièdric (directe i clàssic), únicament se n'ha de resoldre un.** Dièdric directe: Dibuixa les projeccions d'un hexaedre regular, sabent que els punts A, B i C són tres vèrtexs d'una de les cares i que el punt D és un vèrtex de la cara oposada (3 punts).



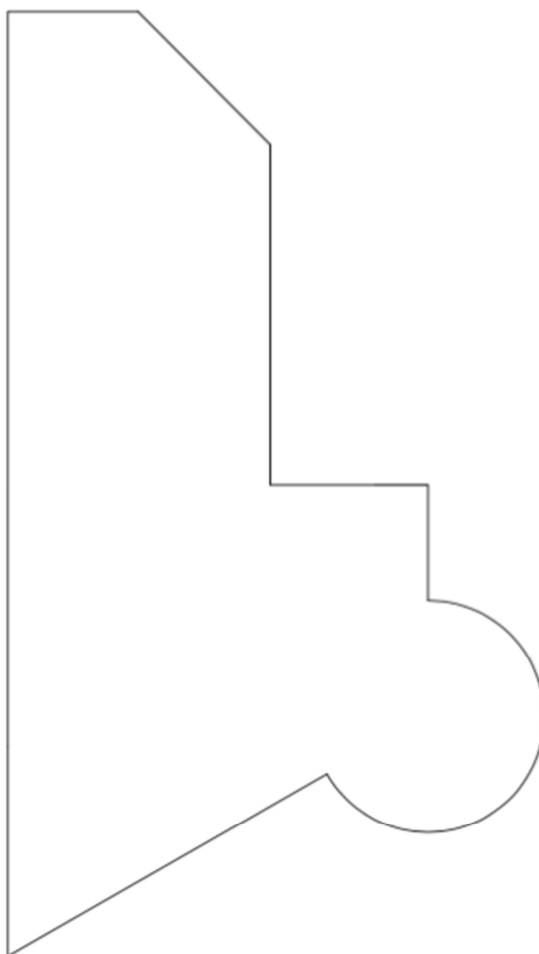
2) **Dels dos exercicis de dièdric (directe i clàssic), únicament se n'ha de resoldre un.** Dièdric clàssic: Dibuixa les projeccions d'un hexaedre regular amb una cara continguda en el pla P, sabent que AB és un dels costats d'aquesta cara. De les solucions possibles, dibuixa la solució que estigui completament situada en el primer quadrant (3 punts).



3) Dibuixa la perspectiva isomètrica de la següent figura segons els eixos donats, sense aplicar-hi coeficient de reducció. No se n'han de representar les vistes ocultes (2 punts).

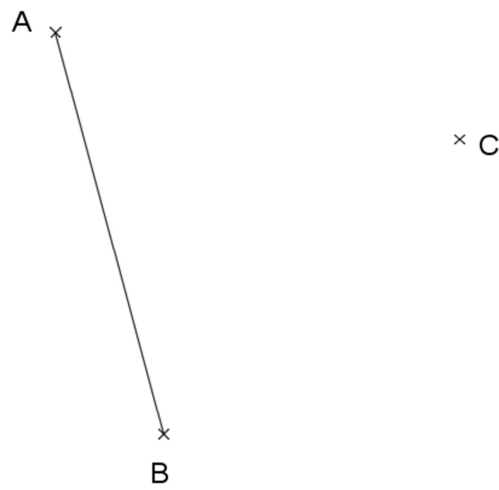


4) Acota en mm la següent figura (2 punts).

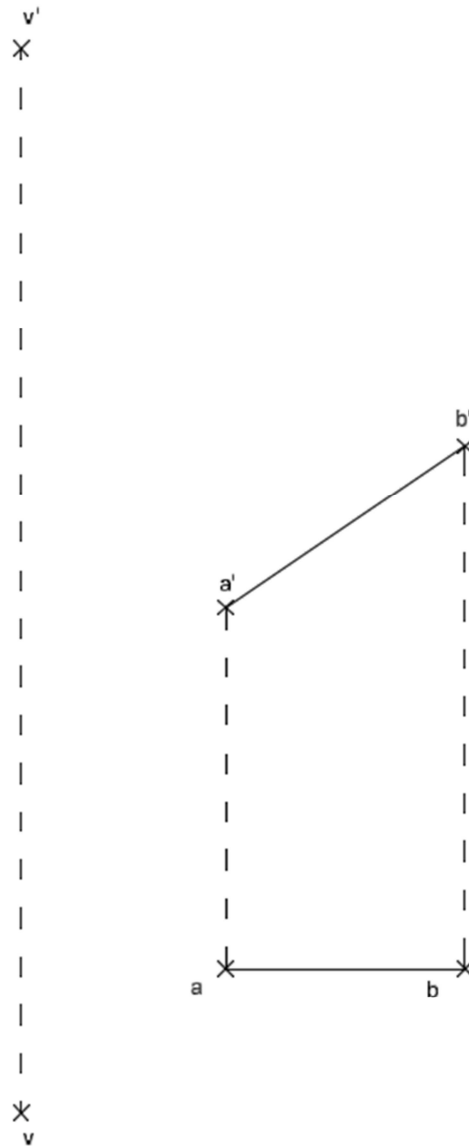


**OPCIÓ B**

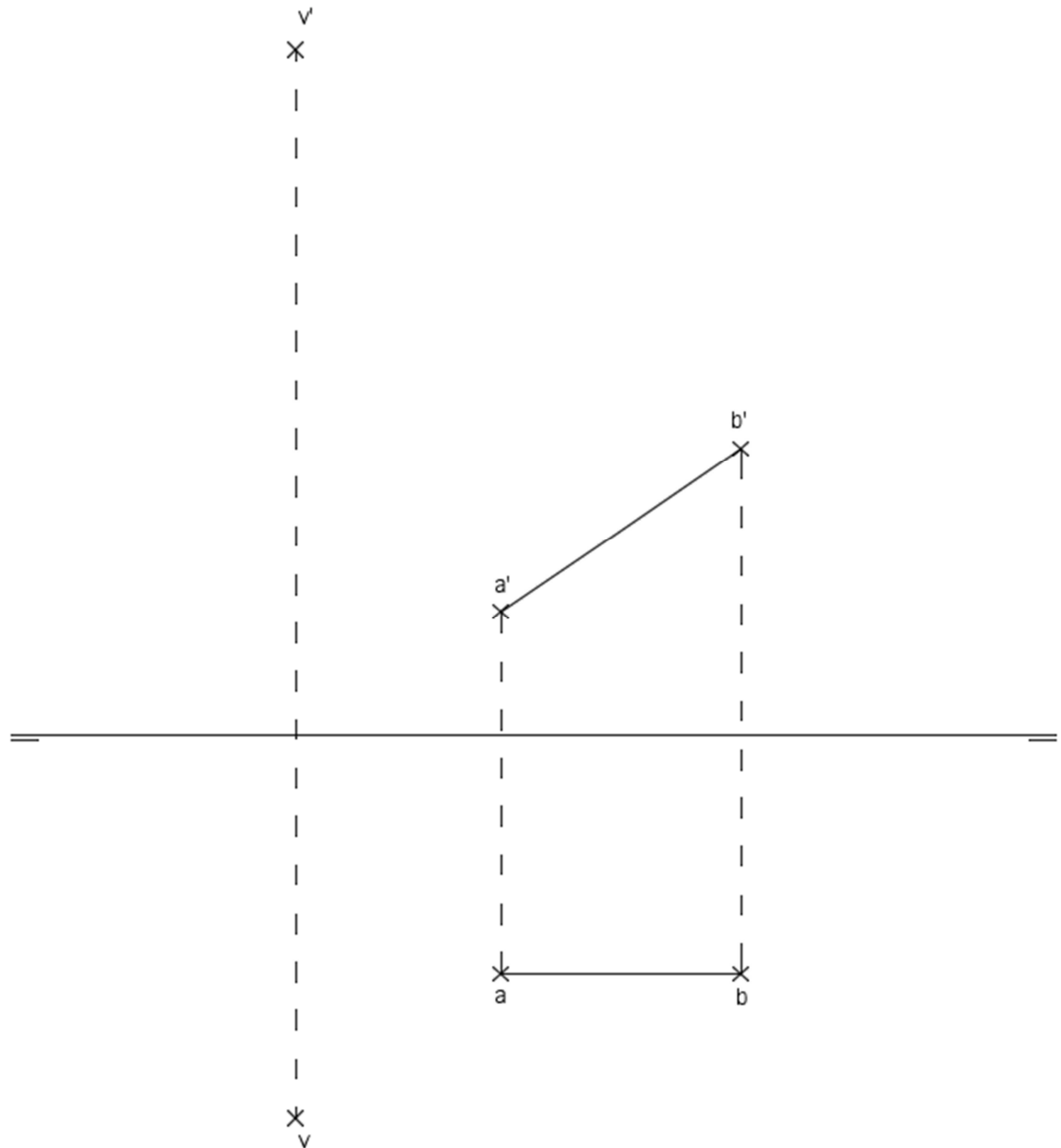
1) Donat el diàmetre AB d'una el·lipse, dibuixa-la sabent que C és l'extrem de l'altre diàmetre (3 punts).



2) **Dels dos exercicis de dièdric (directe i clàssic), únicament se n'ha de resoldre un.** Dièdric directe: Dibuixa les projeccions de la piràmide regular de base quadrada ABCD i altura orthogonal a la base sabent que el punt V és el seu vèrtex superior (3 punts).

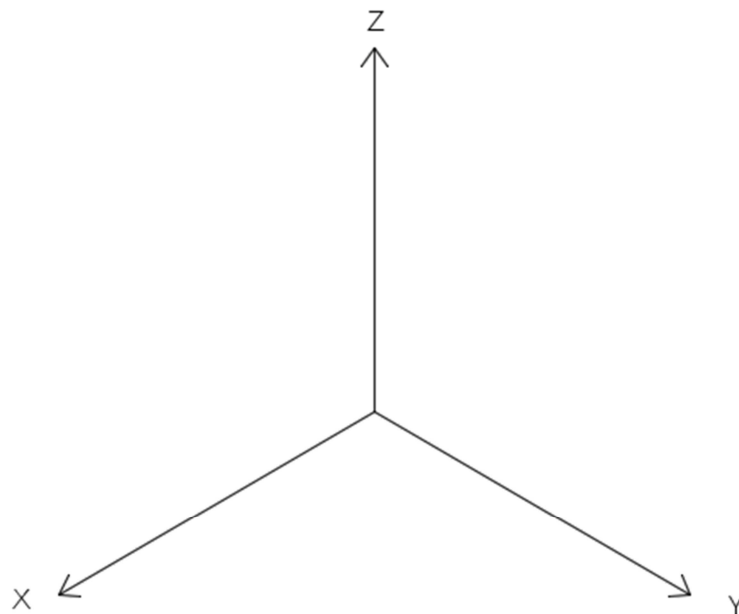
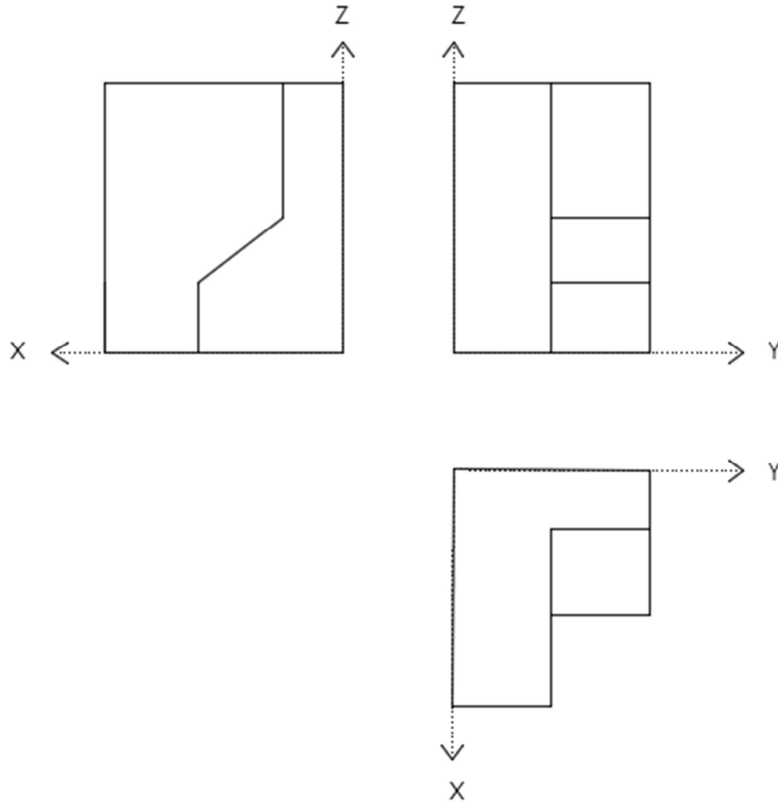


2) **Dels dos exercicis de dièdric (directe i clàssic), únicament se n'ha de resoldre un.** Dièdric clàssic: Dibuixa les projeccions de la piràmide regular de base quadrada i altura orthogonal a la base sabent que el punt V és el vèrtex superior (3 punts).

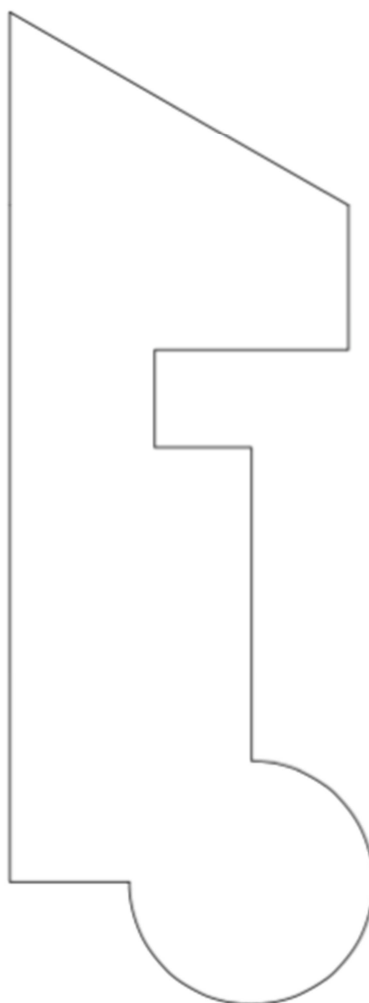




3) Dibuixa la perspectiva isomètrica de la següent figura segons els eixos donats, sense aplicar-hi coeficient de reducció. No se n'han de representar les vistes ocultes (2 punts).



4) Acota en mm la següent figura (2 punts).



Aferrau una etiqueta identificativa  
amb codi de barres

