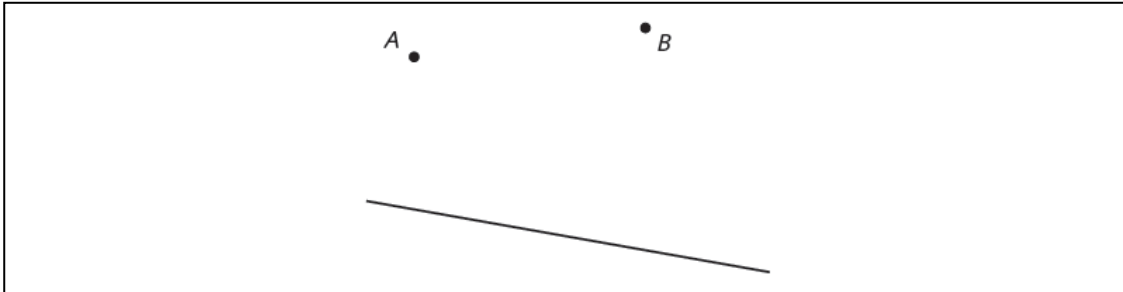


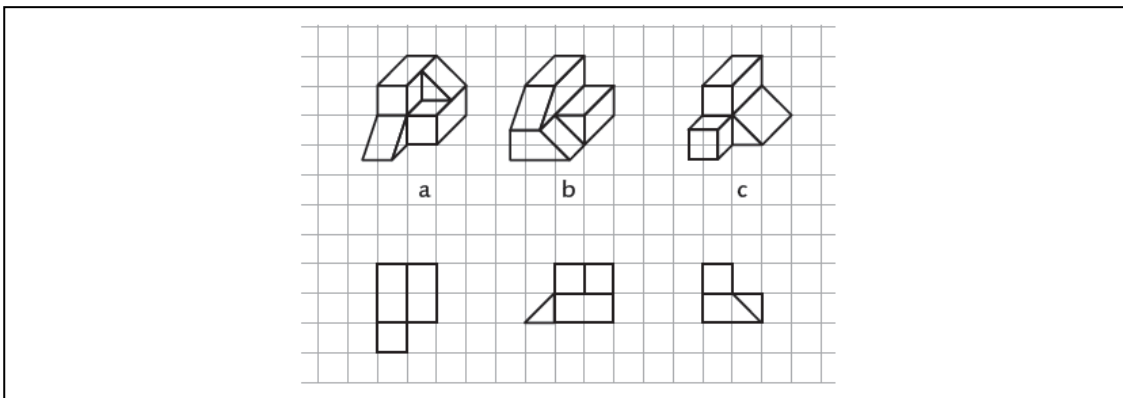
UNIDAD 2: EXPRESIÓN GRÁFICA EN TECNOLOGÍA

PRUEBA B

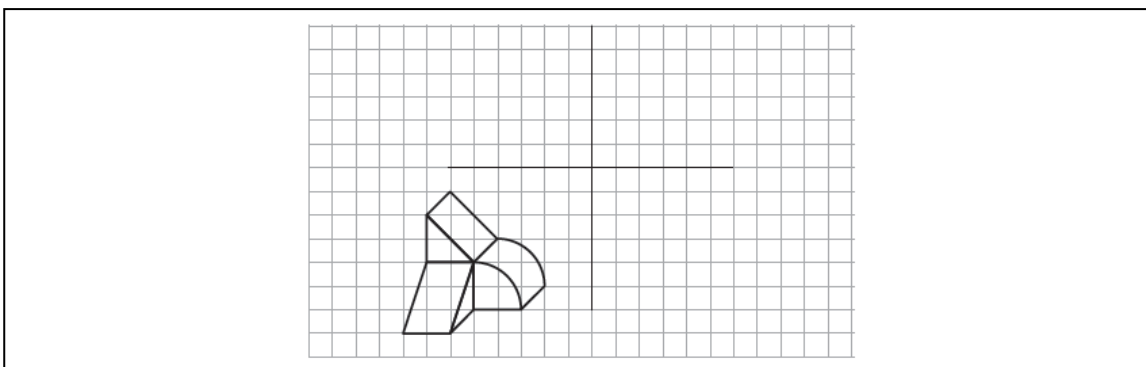
1. Dibuja tu escuadra y tu cartabón con escala proporcionada, poniendo sus medidas y ángulos principales.
2. Dibuja una paralela al segmento dado que pase por A y una perpendicular que pase por B. A continuación, une el punto de intersección de ambas con el extremo izquierdo del segmento y mide el ángulo obtenido.



3. Dibuja el boceto de un coche de madera, señalando las medidas de sus principales dimensiones.
4. Relaciona cada pieza con la vista que le pertenece e indica de cuál se trata (puede ser el alzado, la planta o el perfil):

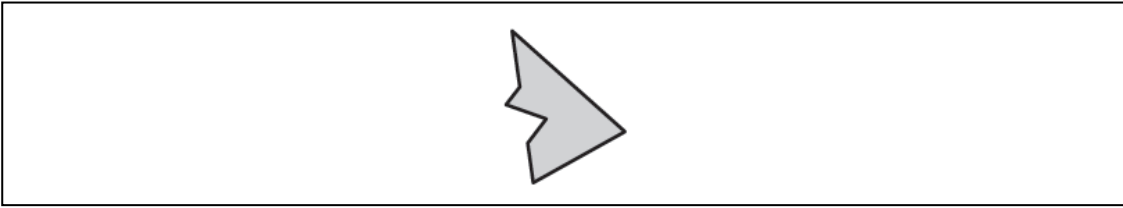


5. Dibuja la planta, el perfil derecho y el alzado de la siguiente pieza:



6. Representa correctamente el alzado de tu mesa a escala 1:10 aproximadamente.

7. Representa este dibujo al doble de su tamaño; para ello, traza paralelas al original:



8. Dibuja un arco apuntado, uno de medio punto y uno califal sobre las líneas dadas:

