















## CORRESPONDENCIA CON EL PROGRAMA OFICIAL

<i><b>OPCIÓN A</b></i>	<i><b>OPCIÓN B</b></i>
<p><b>Ejercicio 1</b></p> <p>BLOQUE 1. Trazados geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencia. Potencia de un punto respecto de una circunferencia. Eje y centro radical. Sección áurea.</li> <li>• Tangencias: aplicación de los conceptos de potencia e inversión.</li> </ul>	<p><b>Ejercicio 1</b></p> <p>BLOQUE 1. Trazados geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencia. Potencia de un punto respecto de una circunferencia. Eje y centro radical. Sección áurea.</li> <li>• Tangencias: aplicación de los conceptos de potencia e inversión.</li> </ul>
<p><b>Ejercicio 2</b></p> <p>BLOQUE 3. Normalización.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis y exposición de las normas referentes al dibujo técnico.</li> <li>• Principios de representación: posición y denominación de las vista en el sistema europeo y americano. Elección de las vistas y vistas particulares.</li> </ul>	<p><b>Ejercicio 2</b></p> <p>BLOQUE 3. Normalización.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis y exposición de las normas referentes al dibujo técnico.</li> <li>• Principios de representación: posición y denominación de las vista en el sistema europeo y americano. Elección de las vistas y vistas particulares.</li> <li>• Principios y normas generales de acotación en el dibujo industrial y en el dibujo de arquitectura y construcción.</li> <li>• Cortes y secciones. Conjuntos y despieces sencillos. Convencionalismos gráficos.</li> </ul>
<p><b>Ejercicio 3</b></p> <p>BLOQUE 2. Sistemas de representación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema diédrico: abatimientos, giros y cambios de plano. Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes e intersecciones. Representación de formas poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Obtención de intersecciones con rectas y planos. Obtención de desarrollos.</li> </ul>	<p><b>Ejercicio 3</b></p> <p>BLOQUE 2. Sistemas de representación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema diédrico: abatimientos, giros y cambios de plano. Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes e intersecciones. Representación de formas poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Obtención de intersecciones con rectas y planos. Obtención de desarrollos.</li> </ul>