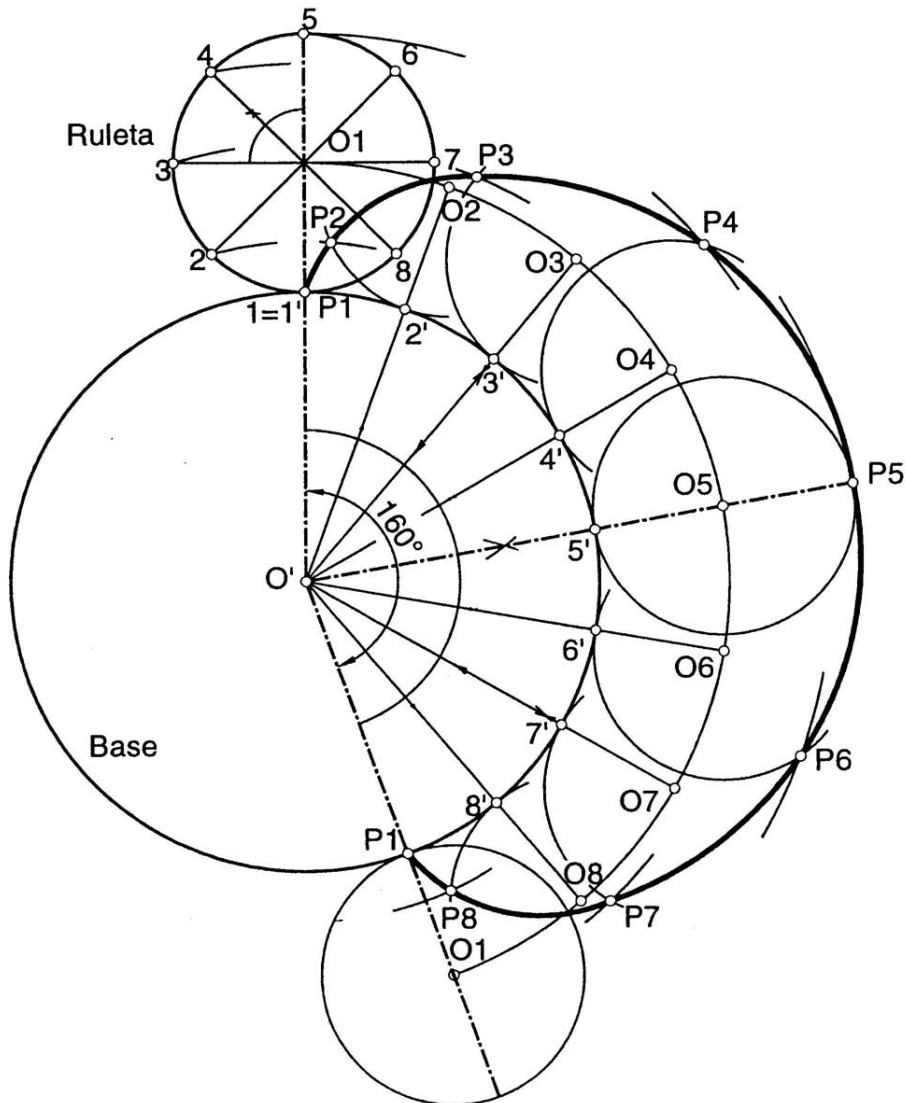


## OPCIÓN B

### PARTE I: GEOMETRÍA MÉTRICA

Calificación máxima: 2.5 puntos

Dibujar 8 puntos de la curva cíclica generada por el punto **P** de la ruleta **O1**, al rodar en sentido favorable a las agujas del reloj una vuelta completa sobre la circunferencia base **O'**.

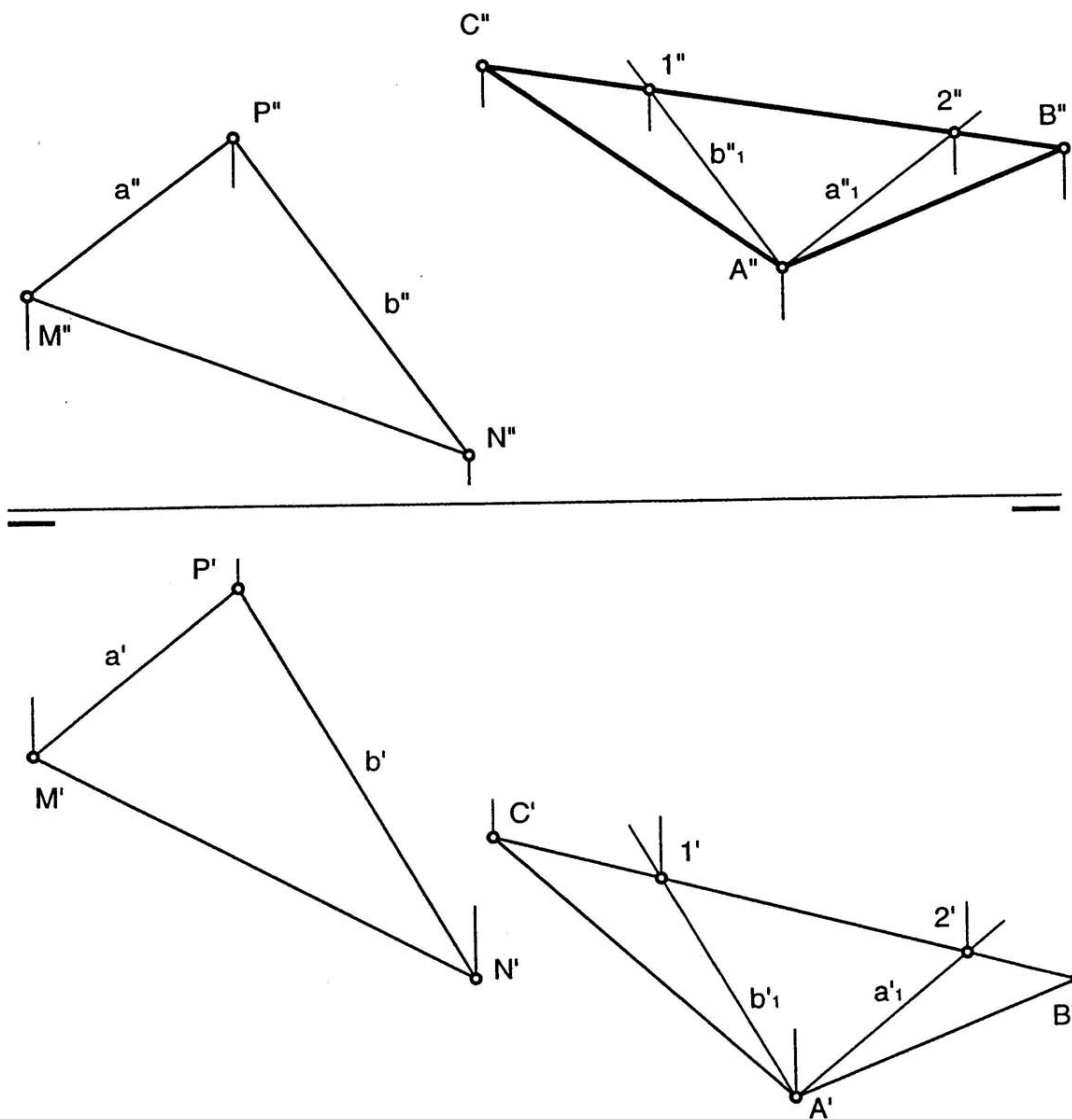


## OPCIÓN B

### PARTE II : SISTEMA DIÉDRICO

Calificación máxima: 2.5 puntos

Determinar la proyección vertical del triángulo **ABC**, sabiendo que está situado en un plano paralelo al determinado por el triángulo **MNP**.



## OPCIÓN B

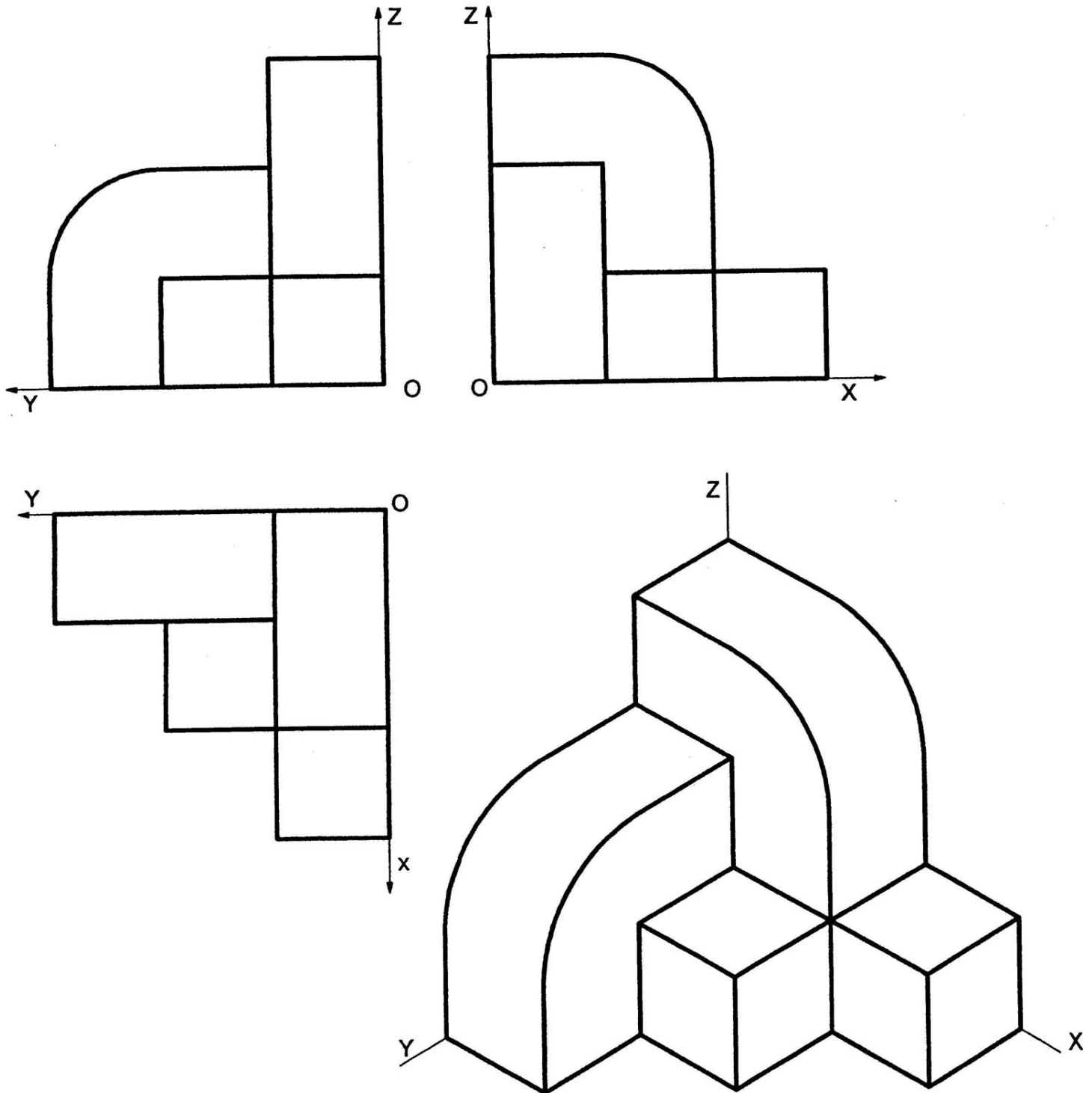
### PARTE III: REPRESENTACIÓN DE PERSPECTIVAS

Calificación Máxima: 2,5 puntos

Ajustándose a los ejes del Sistema que se facilitan representar, a escala 1/1, el Dibujo Isométrico (sin coeficiente de reducción) de la pieza dada por sus proyecciones.

Tomar las medidas de las vistas. No dibujar líneas ocultas.

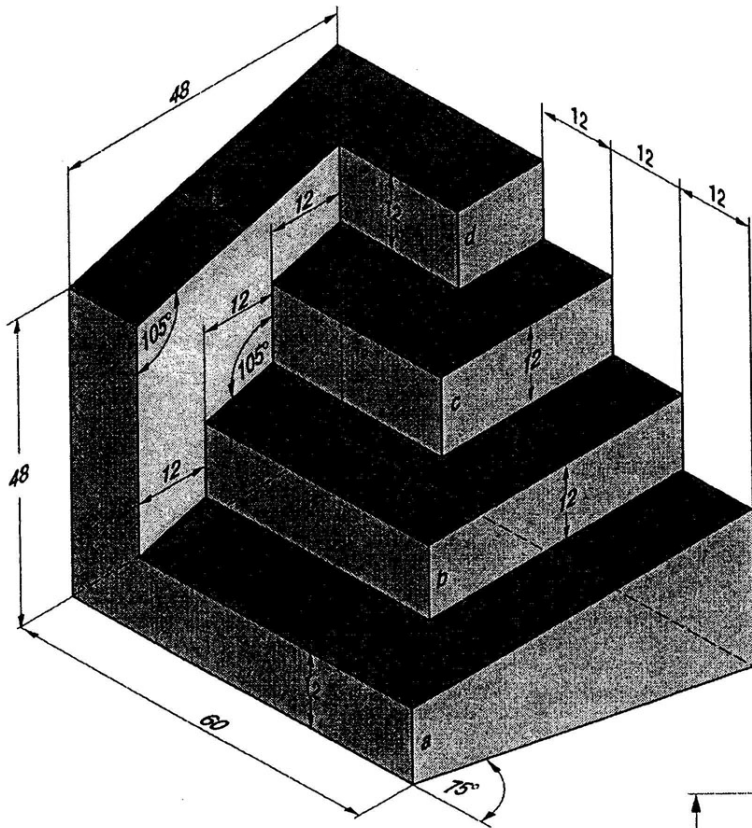
Colocar la Perspectiva según la orientación de los ejes y del punto de origen (O) que se indica.



## OPCIÓN B

### PARTE IV: NORMALIZACIÓN Y TÉCNICAS GRÁFICAS

Calificación máxima: 2.5 puntos



Representar la forma reflejada –según el croquis perspectivo isométrico– en el sistema europeo por sus vistas necesarias.  
Acótese según normalización.  
La perspectiva está acotada en centímetros.  
Escala 1:10.

#### Notas:

- Adviértase la conveniencia de que los ángulos de 105° se observen en verdadera magnitud en el alzado.
- Nótese que las aristas verticales *a*, *b*, *c* y *d* están en el plano bisector de las dos caras anteriores de la forma.

