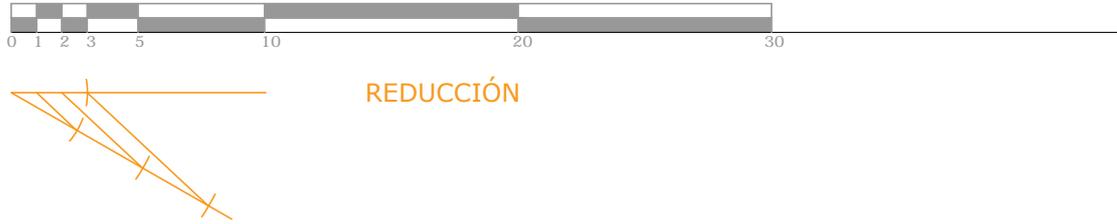


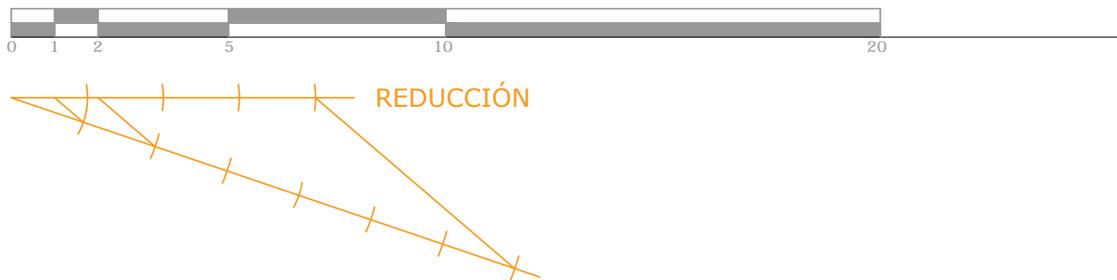
1.3- A)

Representa gráficamente las siguientes escalas y especifica si son de ampliación o reducción:

1:3



4:7



5:2



1:100

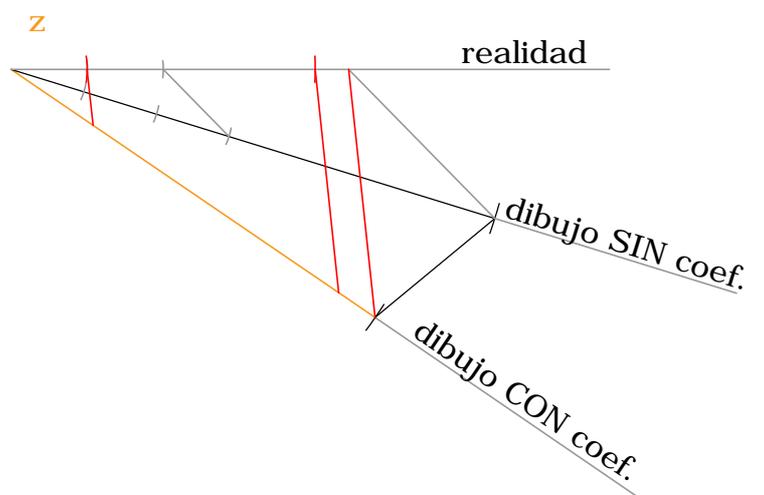
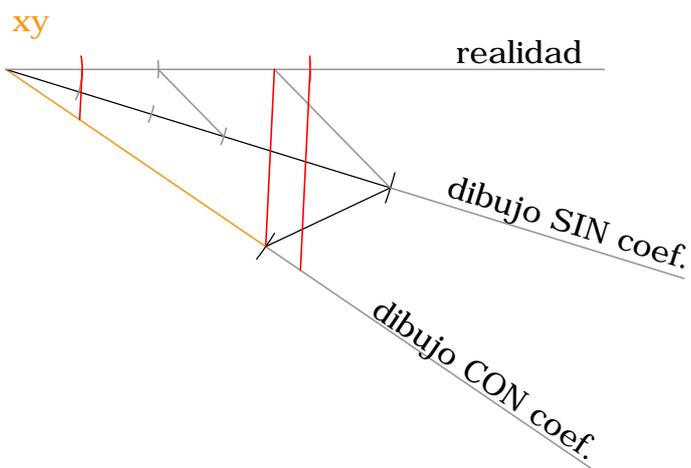
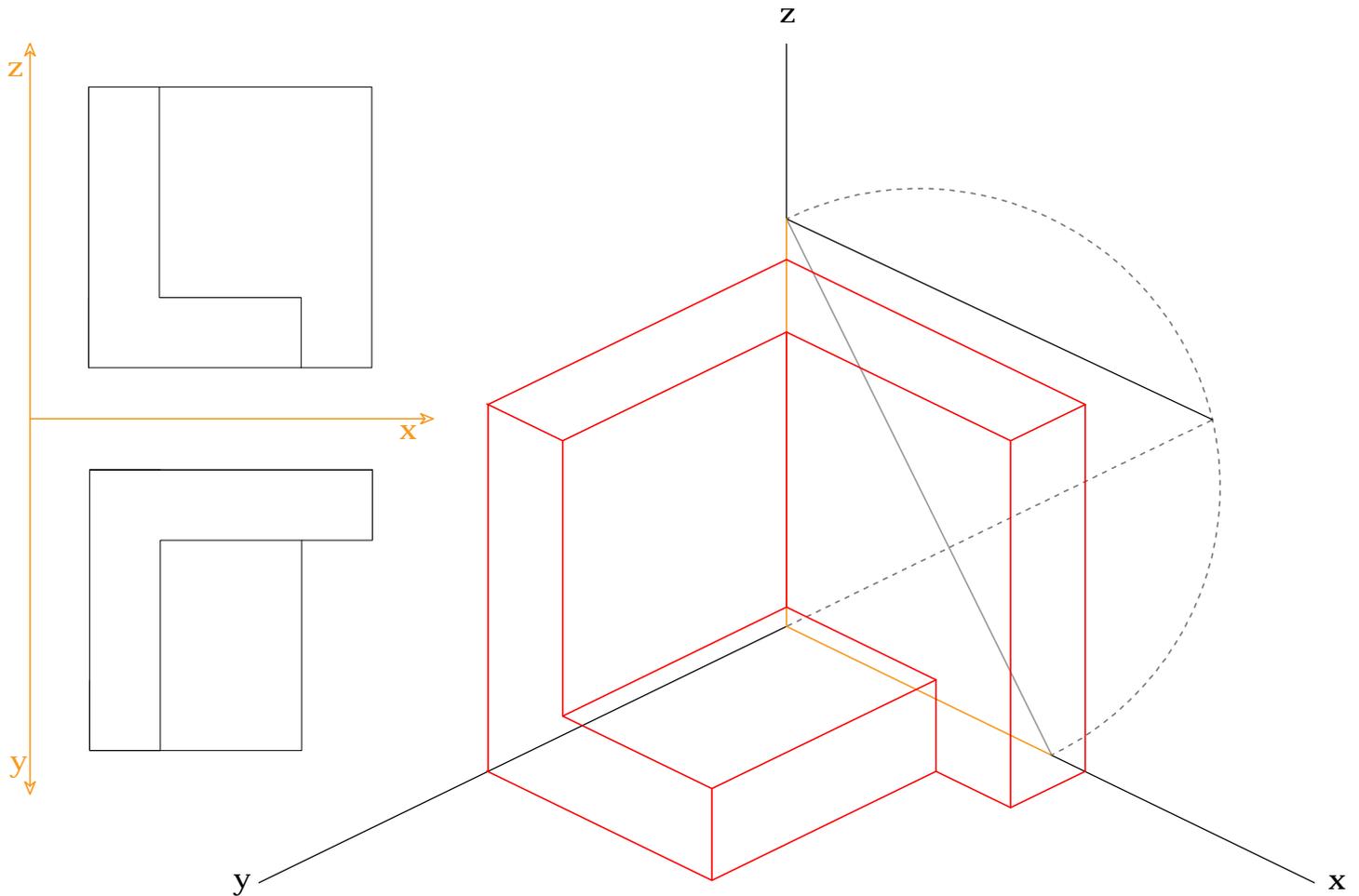


1:250



1.3- B)

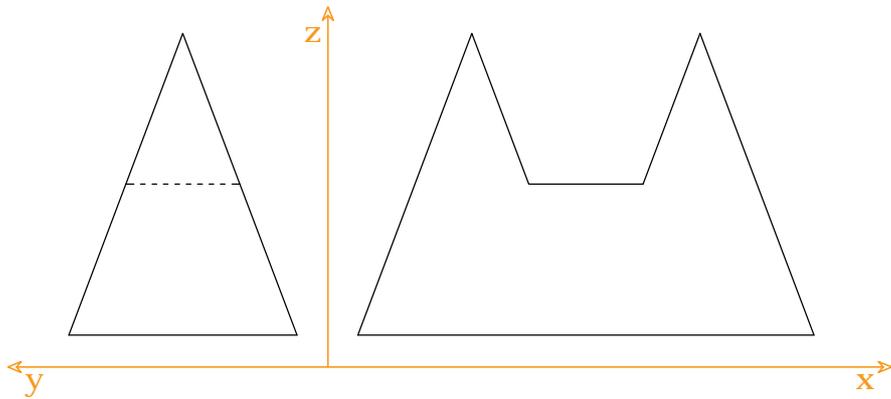
Se pide representar la pieza dada a escala 1:1 en dimetría a escala 3:2 y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción propios de esta axonometría.



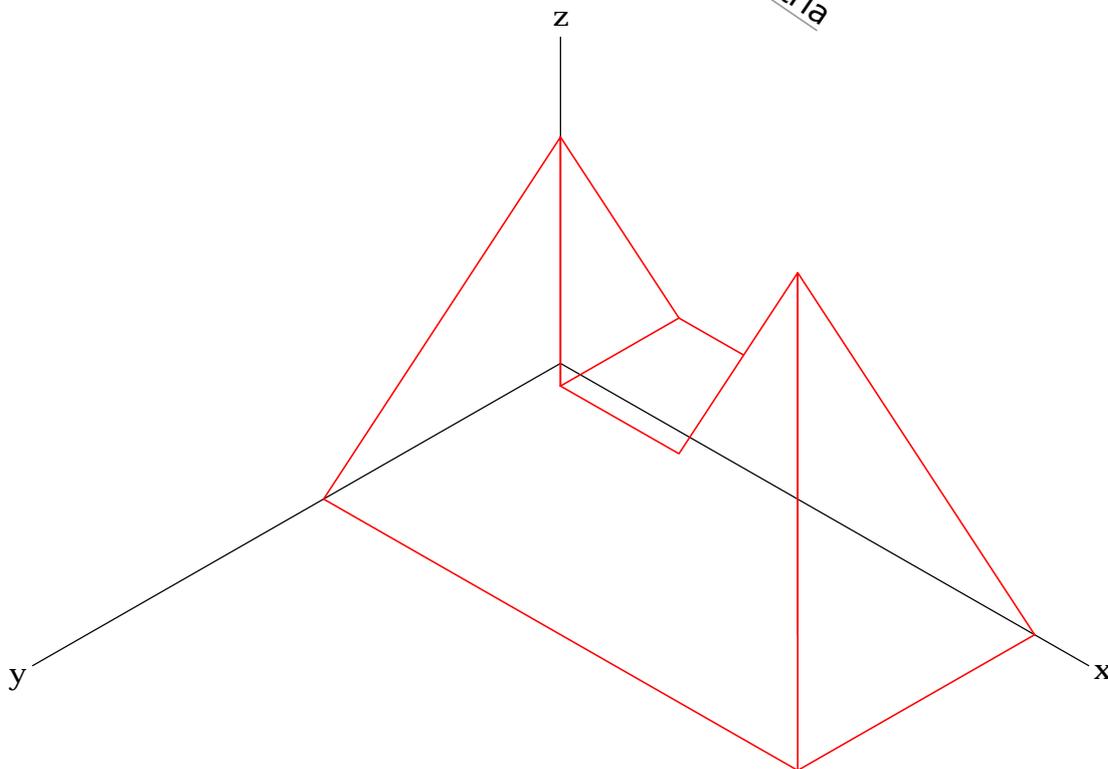
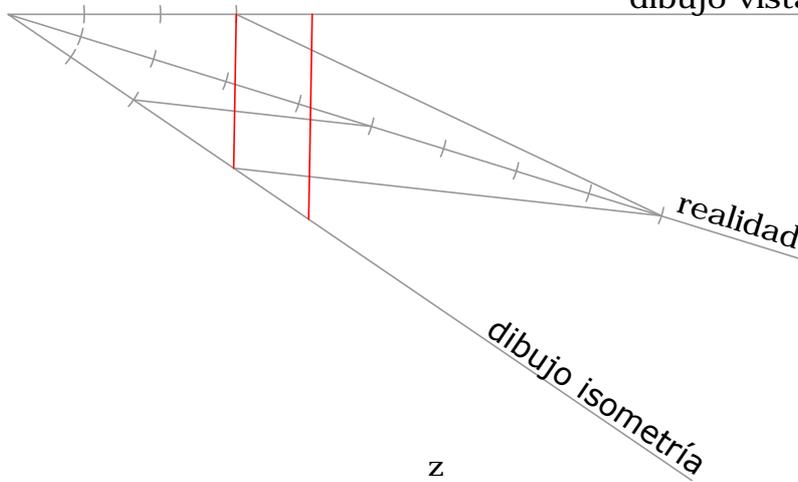
1.3- C)

Dada las vistas de la pieza mecánica a escala 3:8, se pide representar la isometría a escala 2:5. No es necesario aplicar los coeficientes de reducción (iguales para todos los ejes)

\*Se recuerda que no se pueden medir dimensiones no ortogonales.

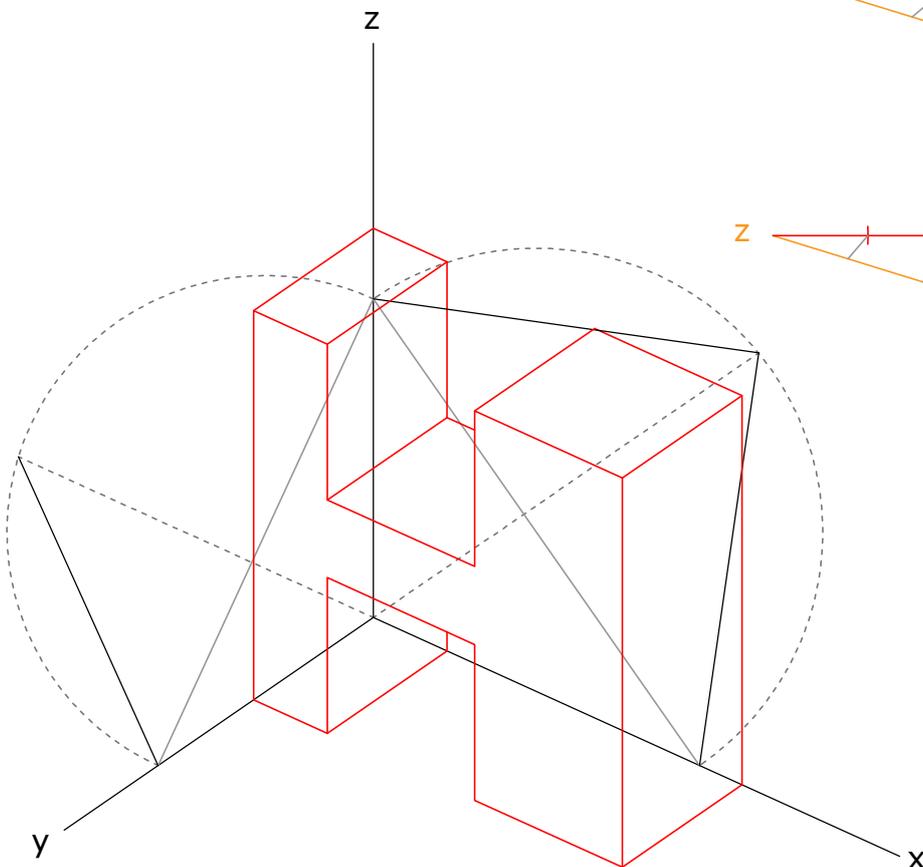
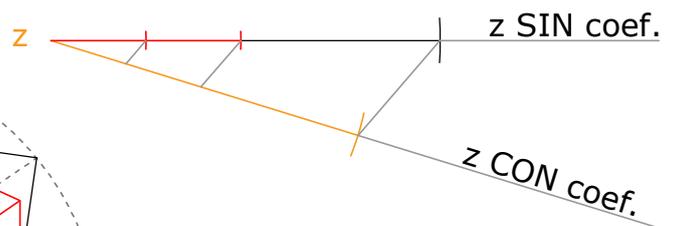
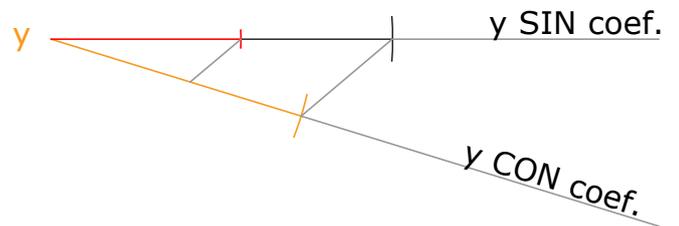
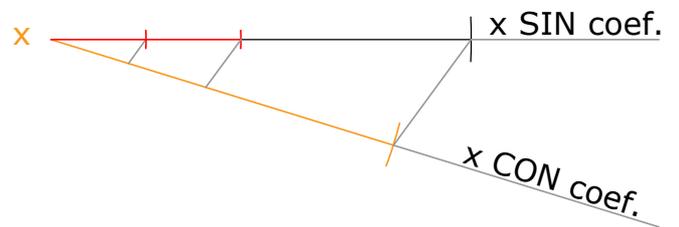
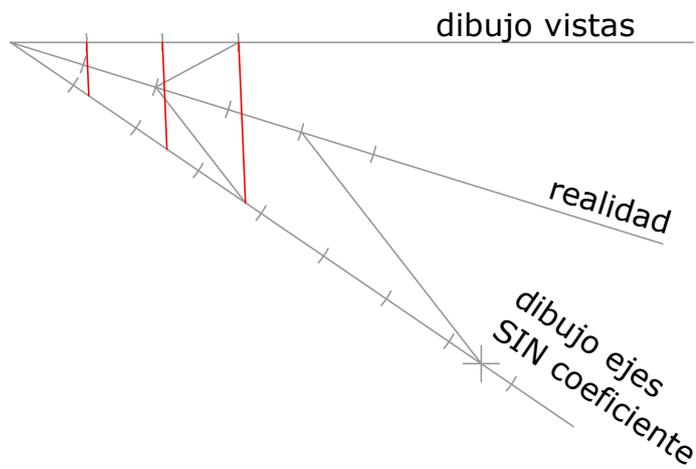
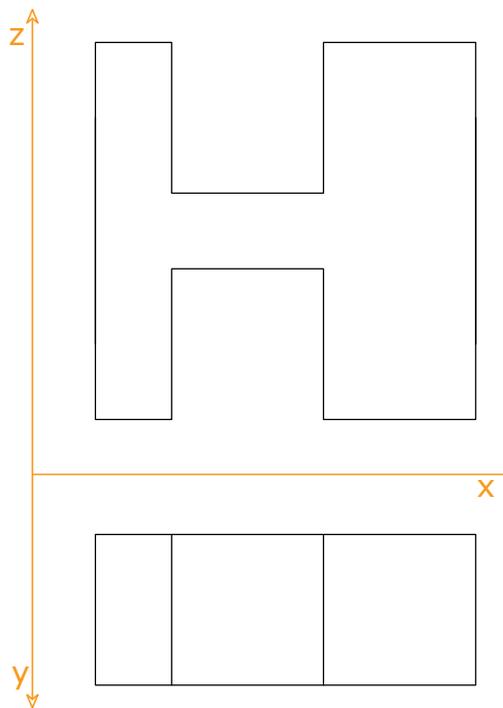


dibujo vistas



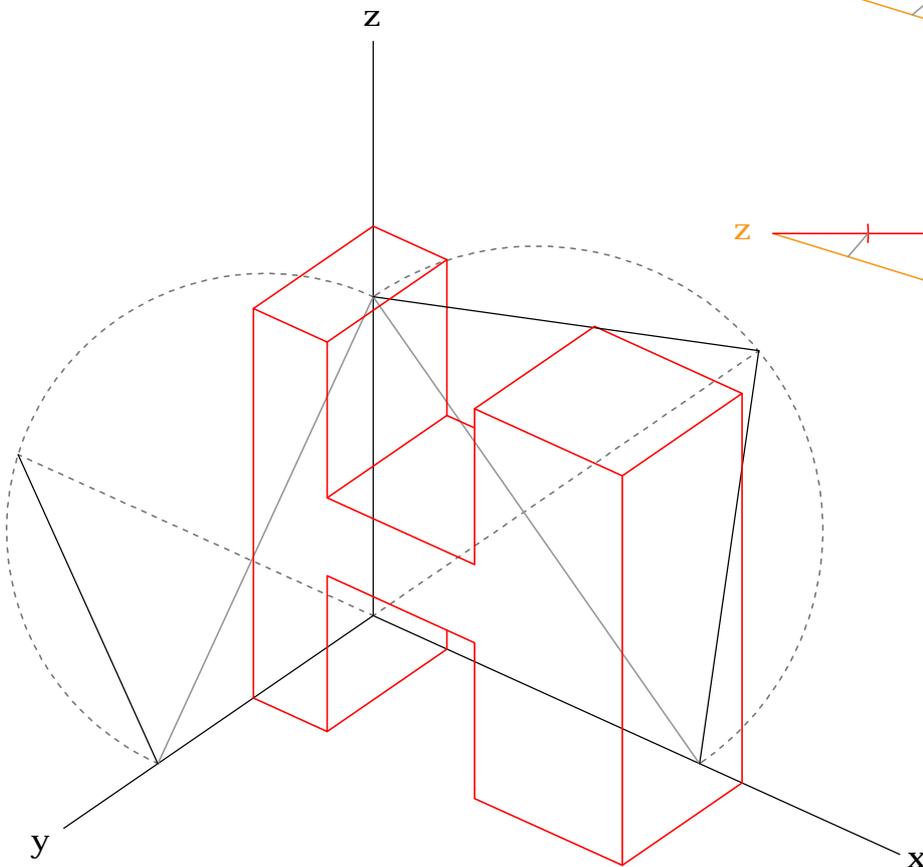
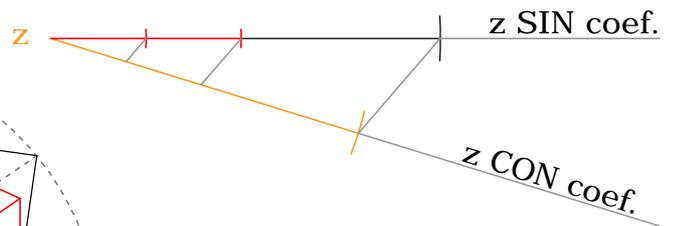
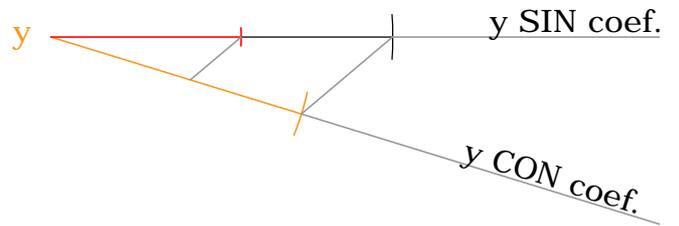
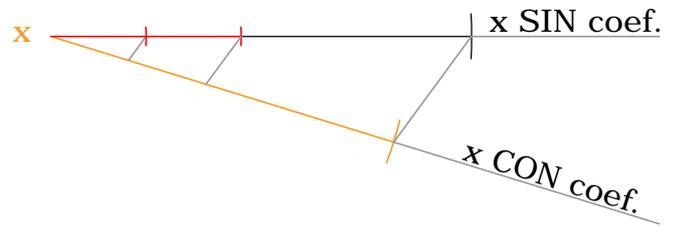
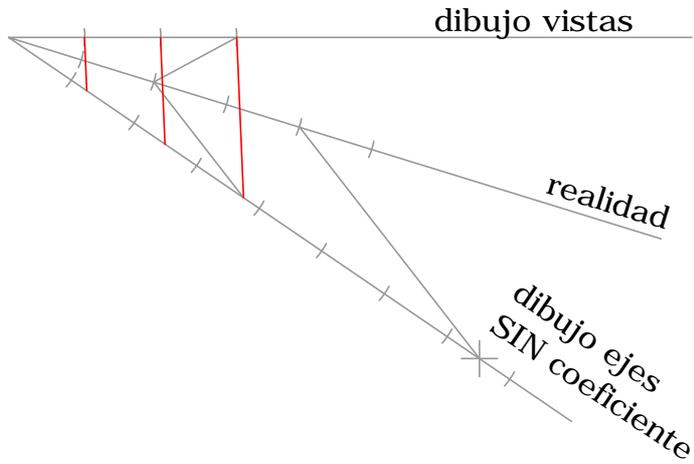
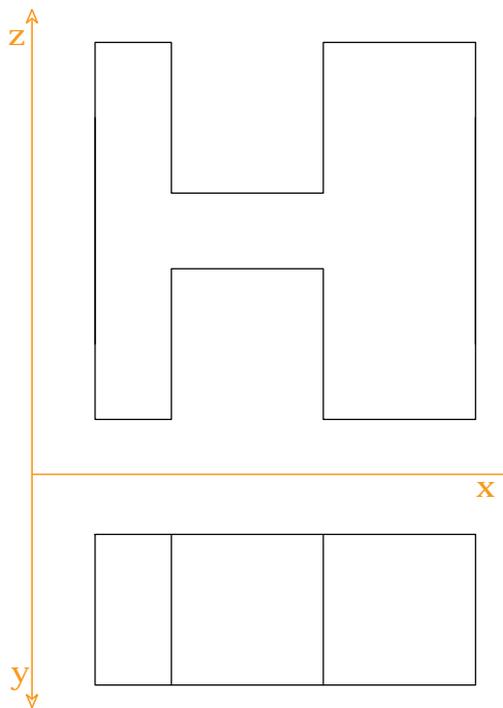
1.3- D)

Dada las vistas de la figura a escala 3:2, se pide representar la trimetría dada a escala 15:8



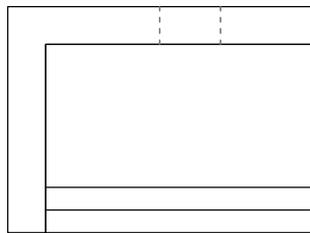
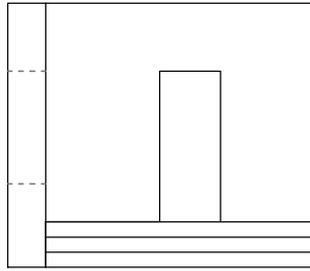
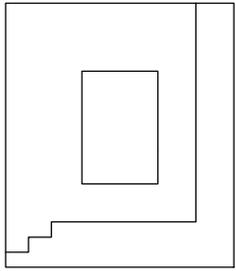
1.3- D)

Dada las vistas de la figura a escala 3:2, se pide representar la trimetría dada a escala 15:8

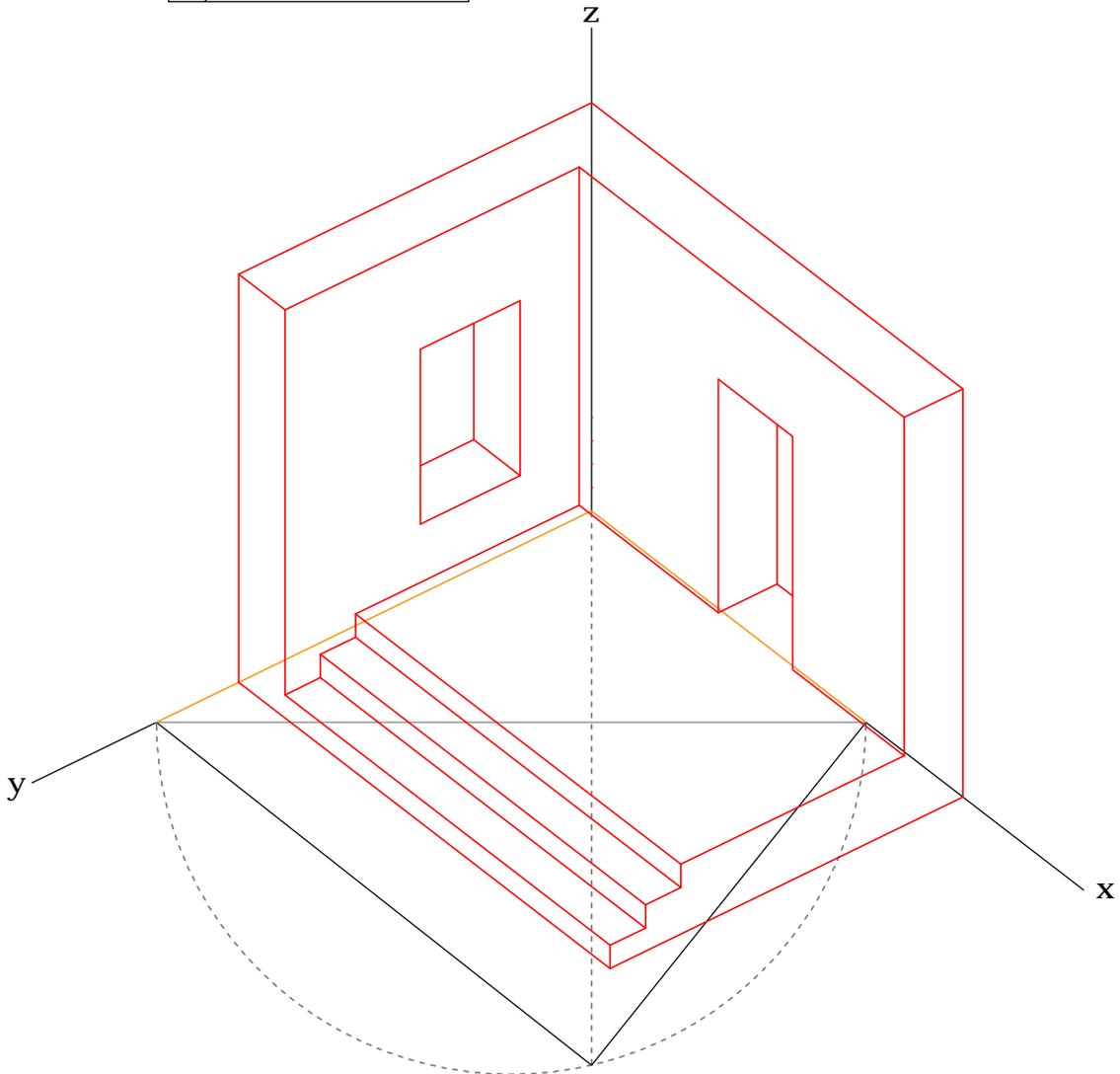
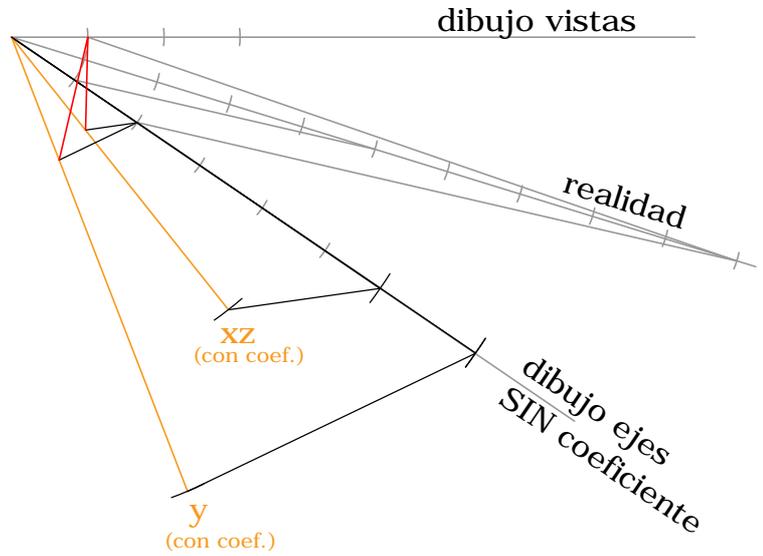


1.3- E)

Dada las vistas a 1:100 representa la construcción a escala 1:50. No olvides aplicar los coeficientes de reducción propios de la dimetría.

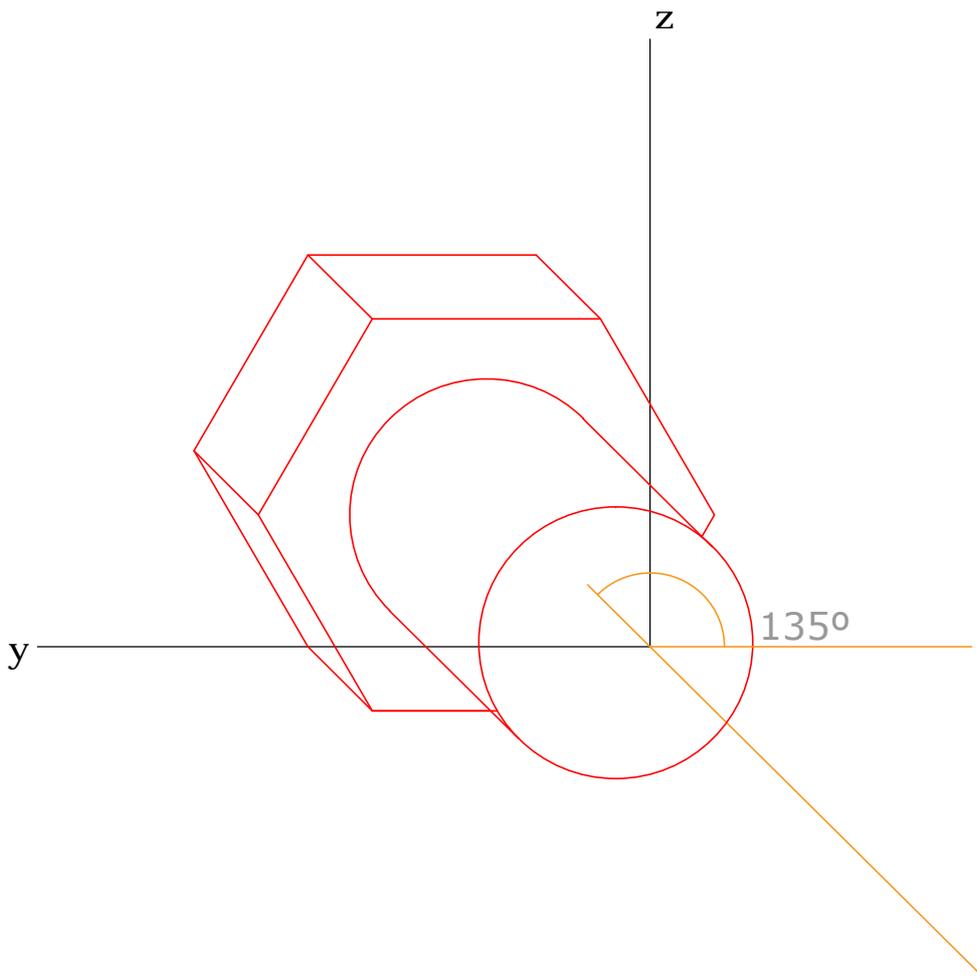
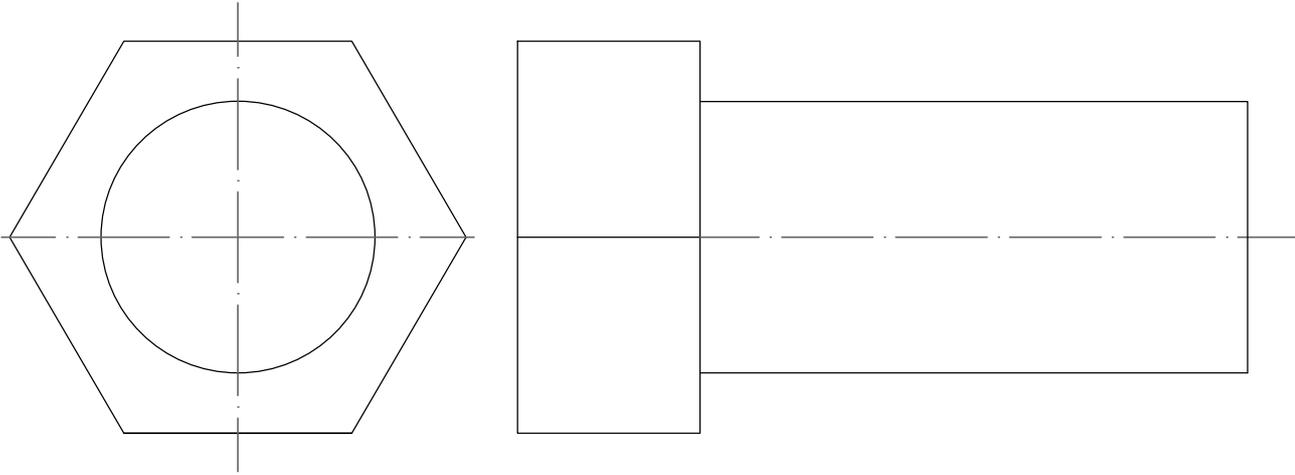


\* NOTA:  
Para representar las escalas 1:100 / 1:50 se puede simplificar representando las escalas 1:10 - 1:5. Finalmente se deberán trazar al doble.



1.4- A)

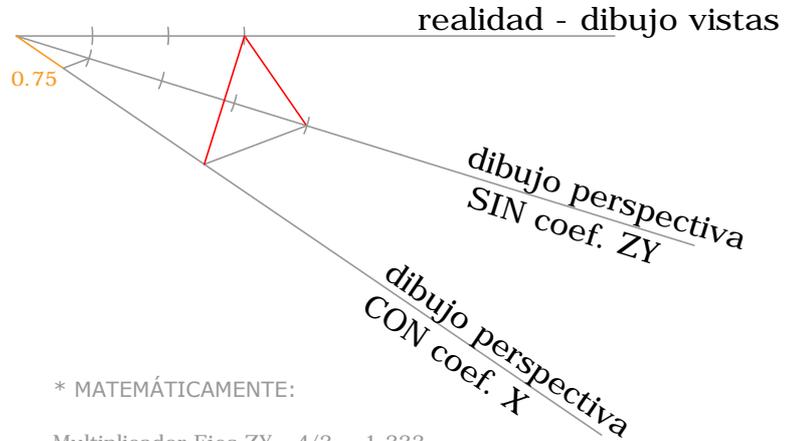
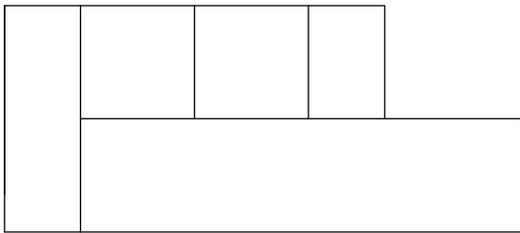
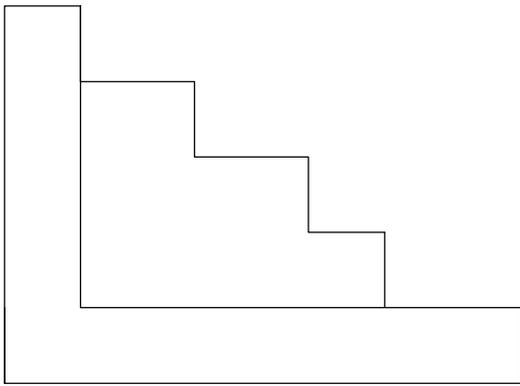
Perspectiva caballera de la figura a escala 1:1. coeficiente eje x 0.5 - eje oblicuo a 135°



1.4- B)

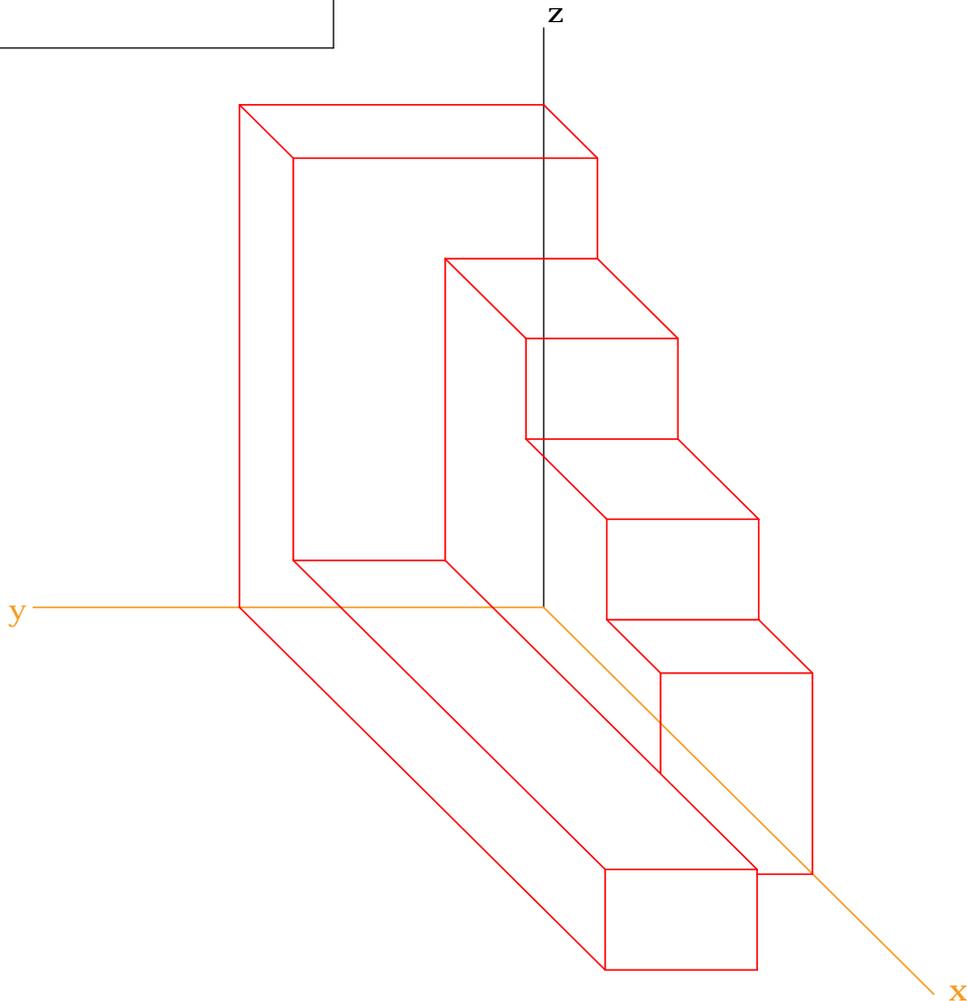
Se pide representar la pieza dada a escala 1:1 en perspectiva caballera a escala 4:3 y teniendo en cuenta el coeficiente para el eje oblicuo de 0.75

Selecciona la posición más favorable para la figura.



\* MATEMÁTICAMENTE:

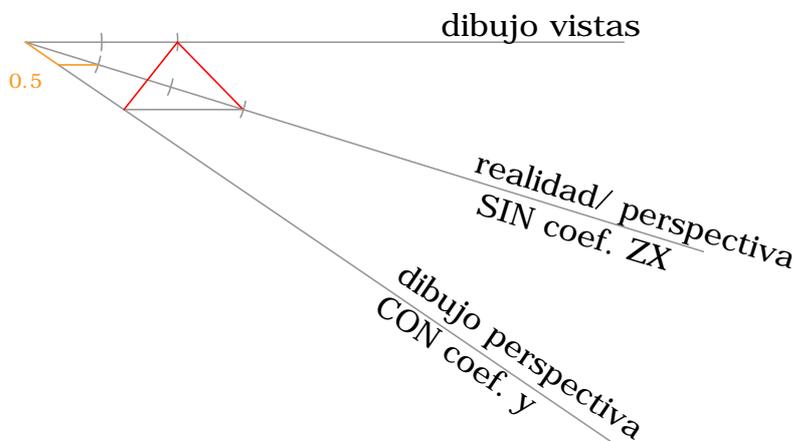
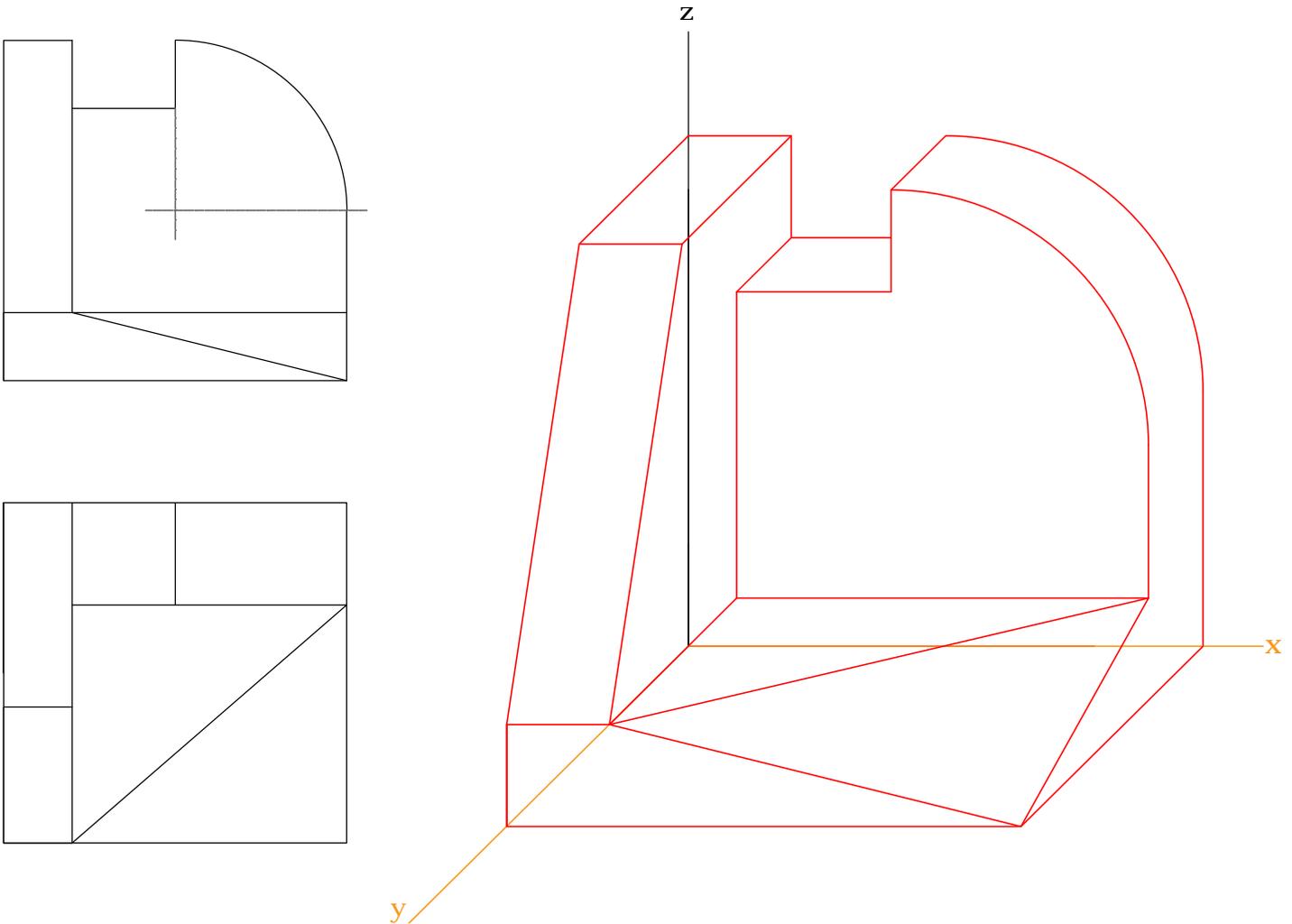
Multiplicador Ejes ZY -  $4/3 = 1.333$   
 Multiplicador Eje X -  $4/3 \times 0.75 = 1$



1.4- C)

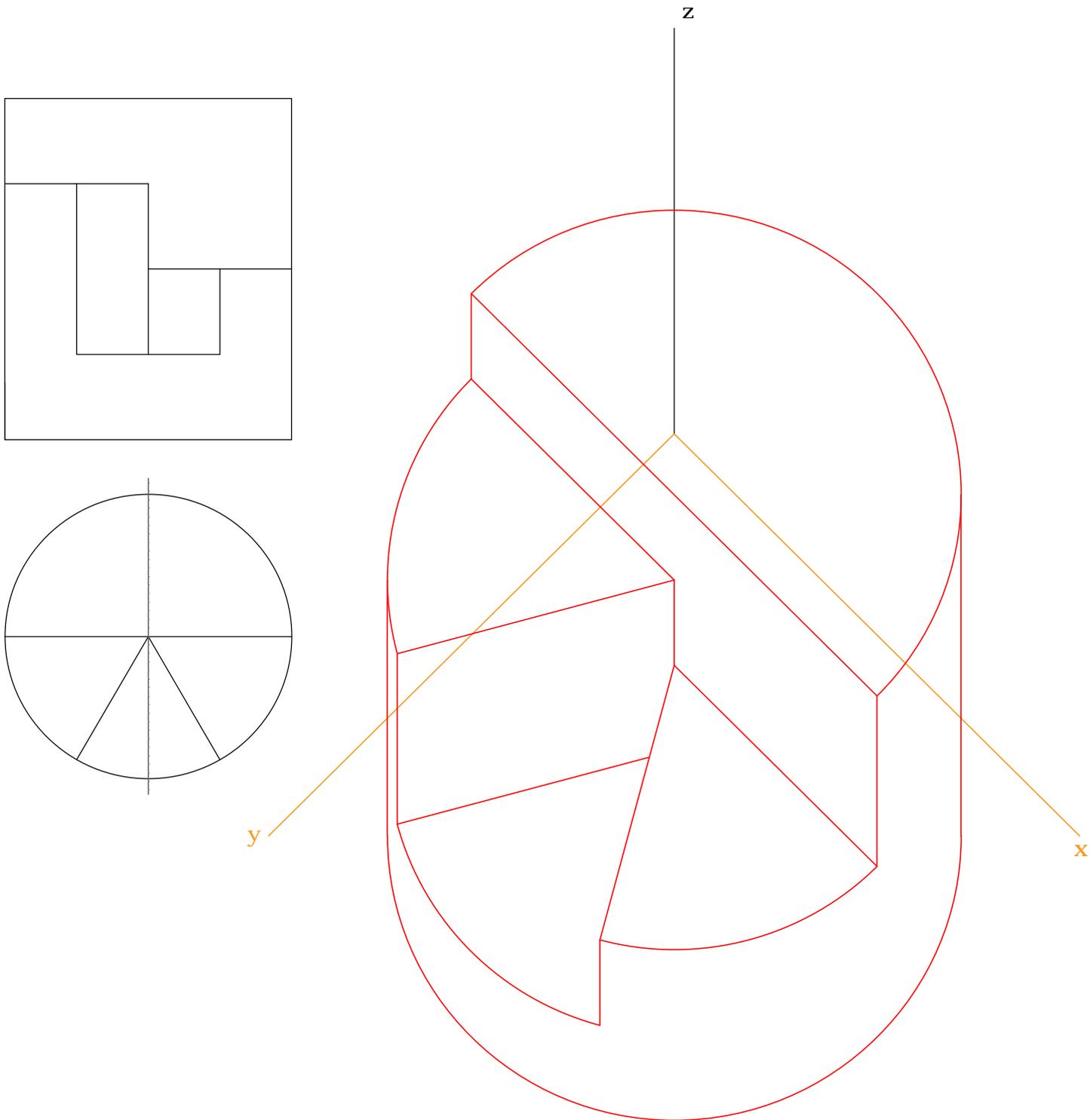
Dada las vistas de la pieza mecánica a escala 2:3, se pide representar la perspectiva caballera a escala real. Sitúa la pieza de la forma más favorable.

El eje oblicuo estará en la bisectriz de los ejes ortogonales y su coef. de reducción es 0.5



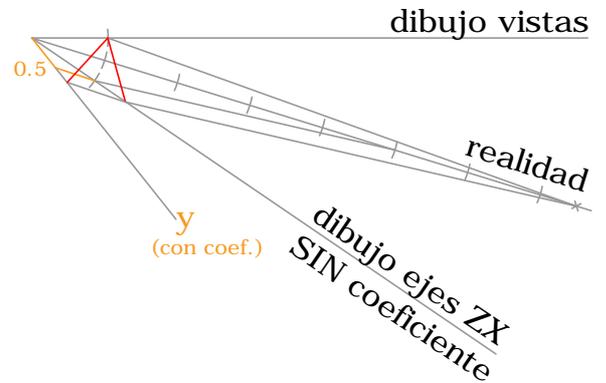
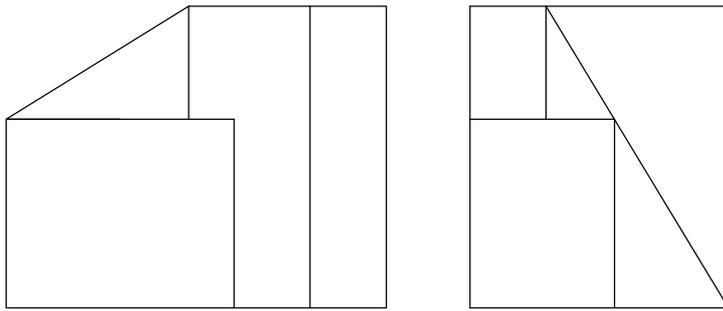
1.4- D)

Dada las vistas de la figura a una escala desconocida, se pide representar la perspectiva militar al doble, eje z reducción 0.5



1.4- E)

Dada las vistas a 1:75 representa la construcción a escala 1:50. No olvides aplicar el coeficiente de reducción de 0.8 para el eje y que forma 220°



\* NOTA:  
Para representar las escalas 1:75 / 1:50 se puede simplificar representando las escalas 1:7,5 - 1:5.  
Finalmente el multiplicador será 1,5

