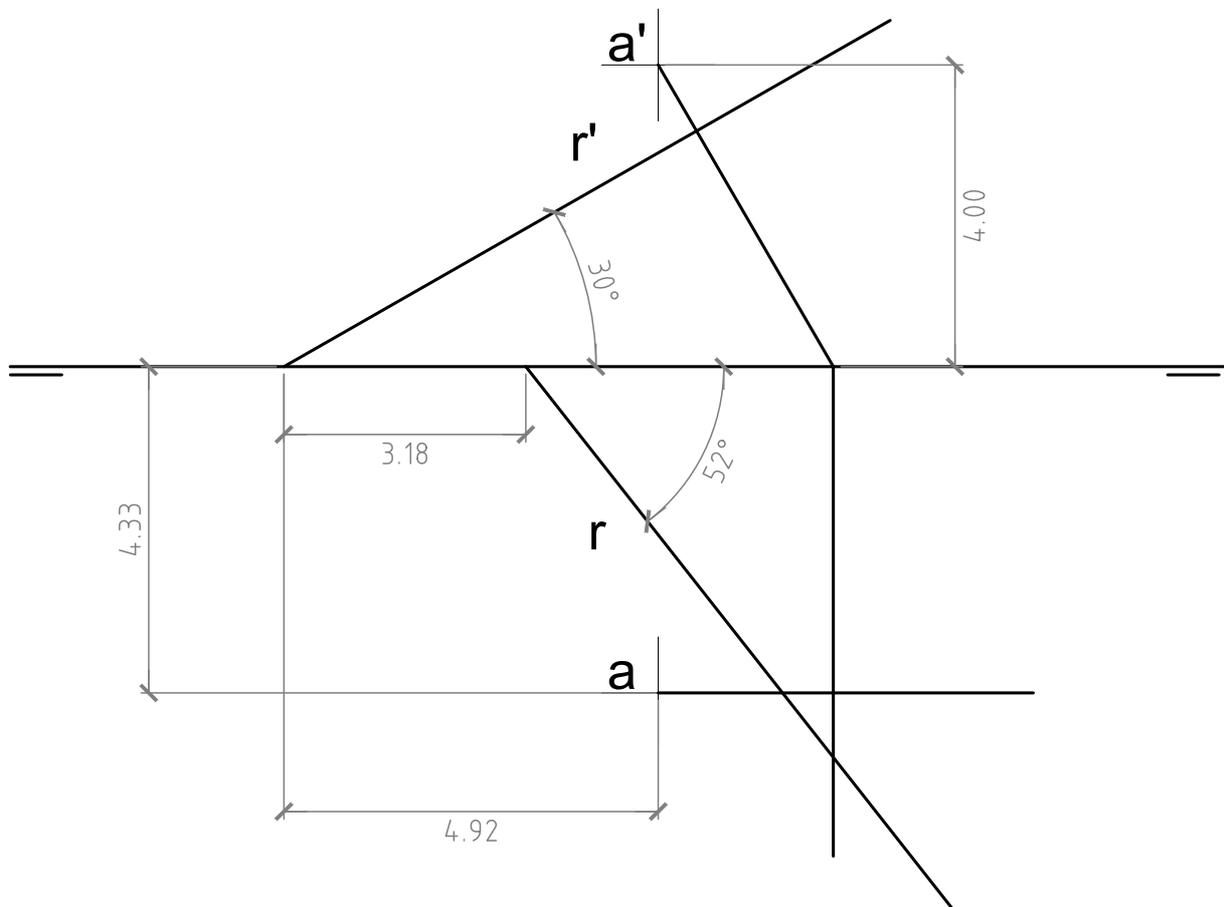
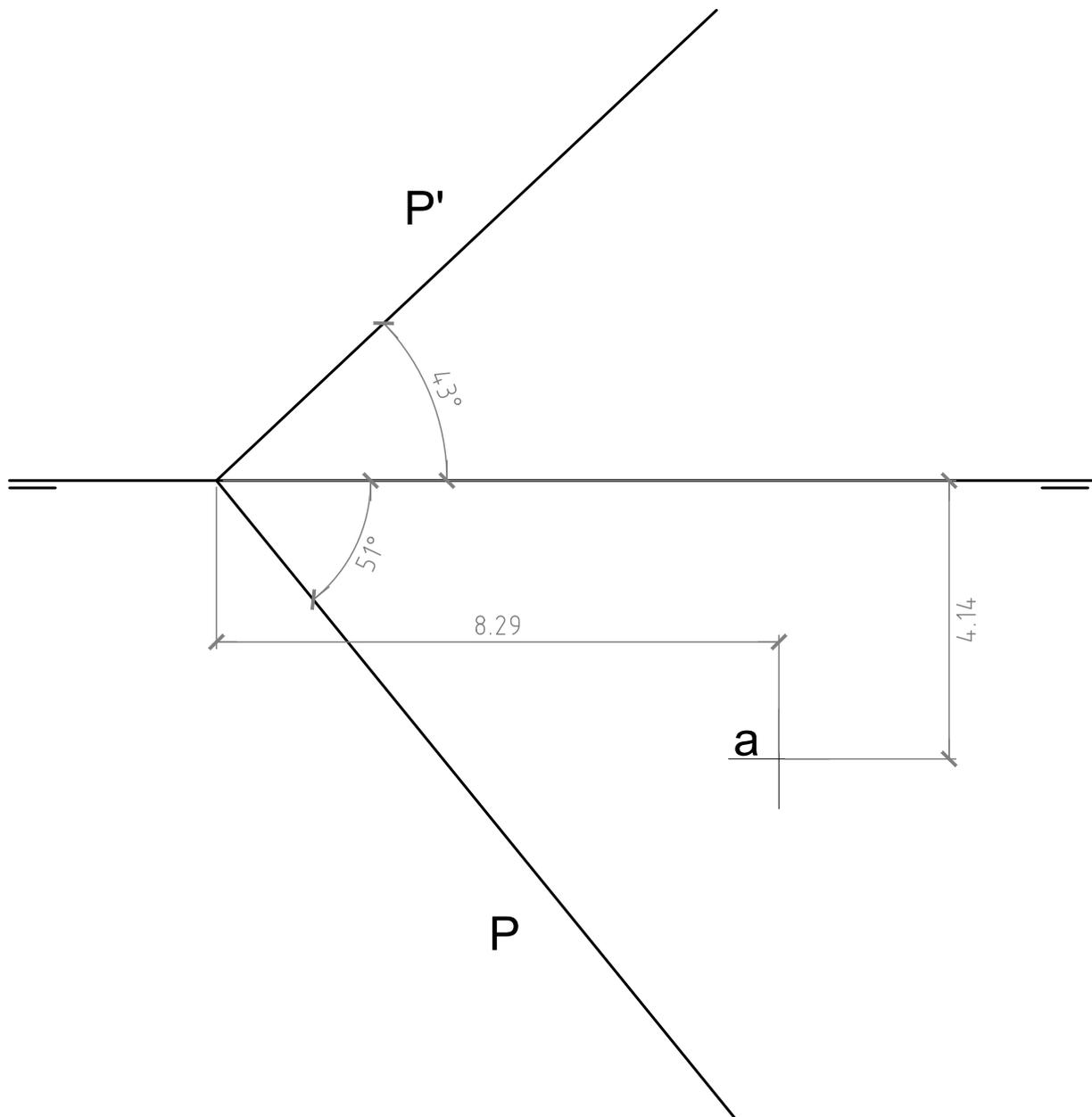


1. En 2d, usando el sistema diédrico de representación y en 3d mediante programa de CAD (Bricscad o Sketchup), hallar el plano perpendicular a la recta r por le punto A

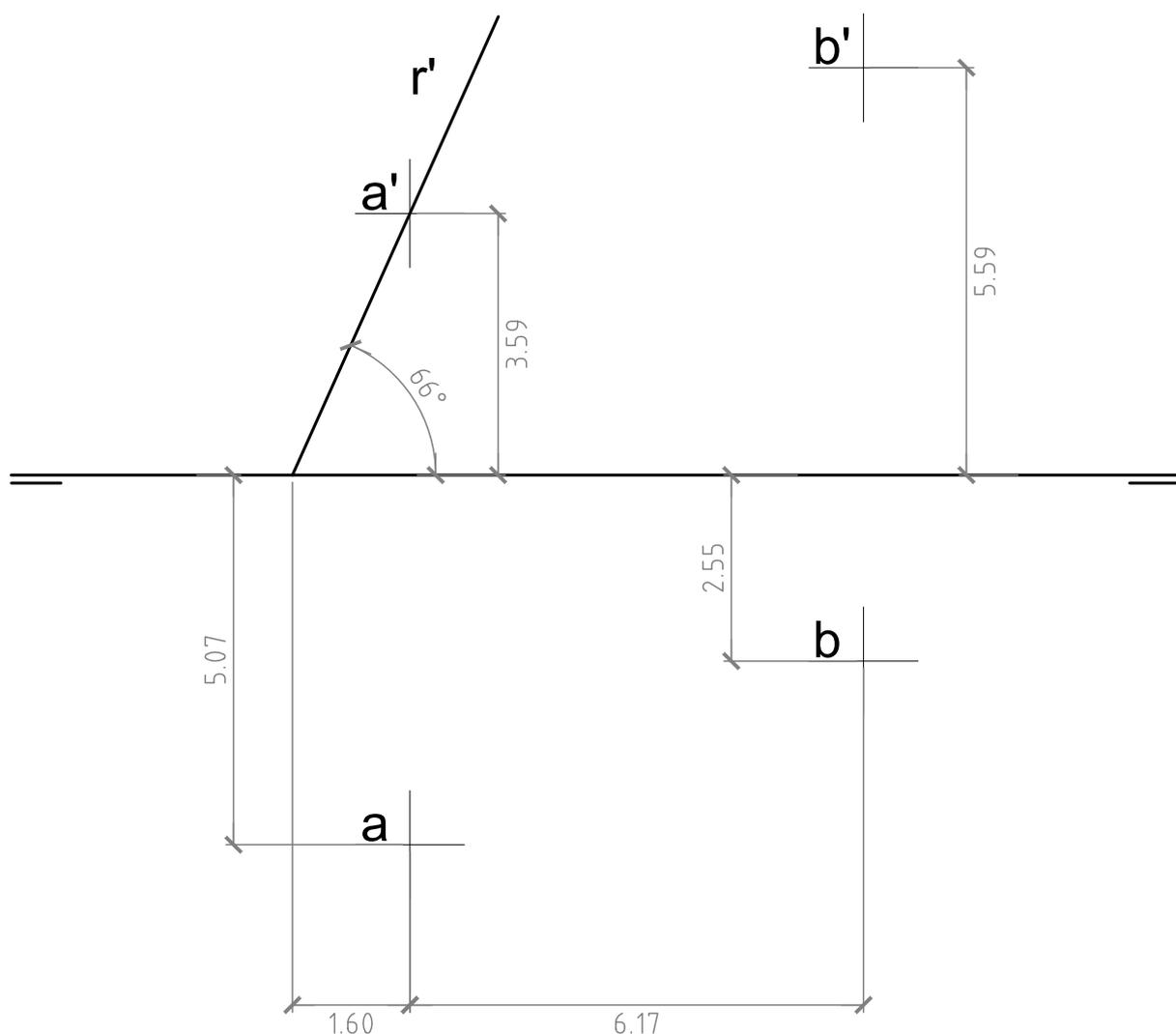


UNIDAD DIDACTICA 2 REPRESENTAR EN DISTINTOS SISTEMAS

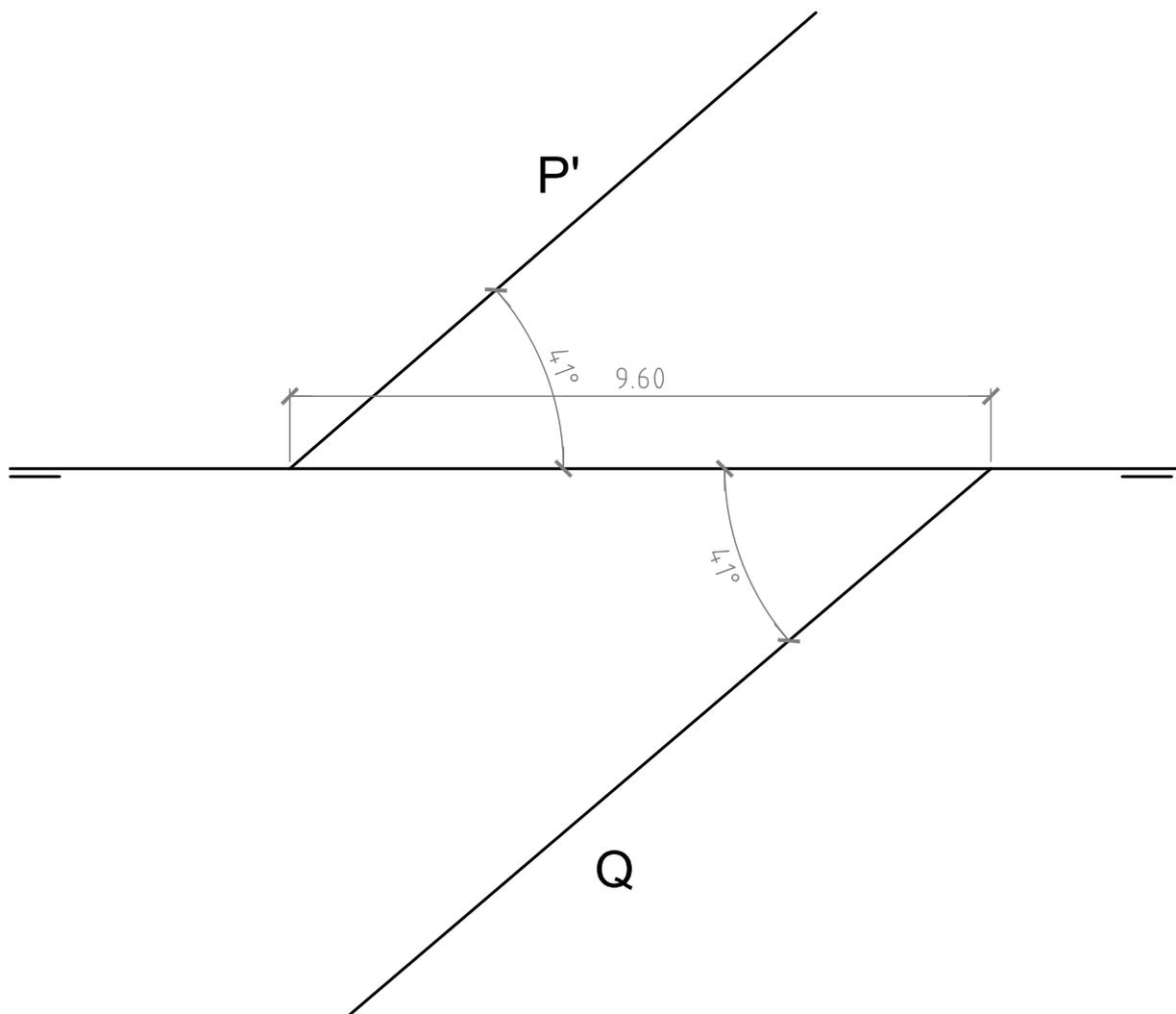
2. En 2d, usando el sistema diedrico de representación y en 3d mediante programa de CAD, (Bricscad o Sketchup), hallar la intersección del plano P con un plano frontal que pasa por A y la proyección vertical del punto A.



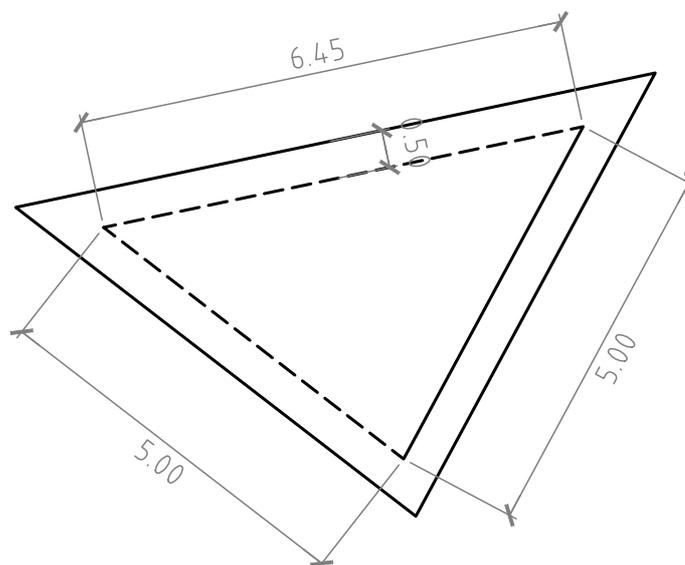
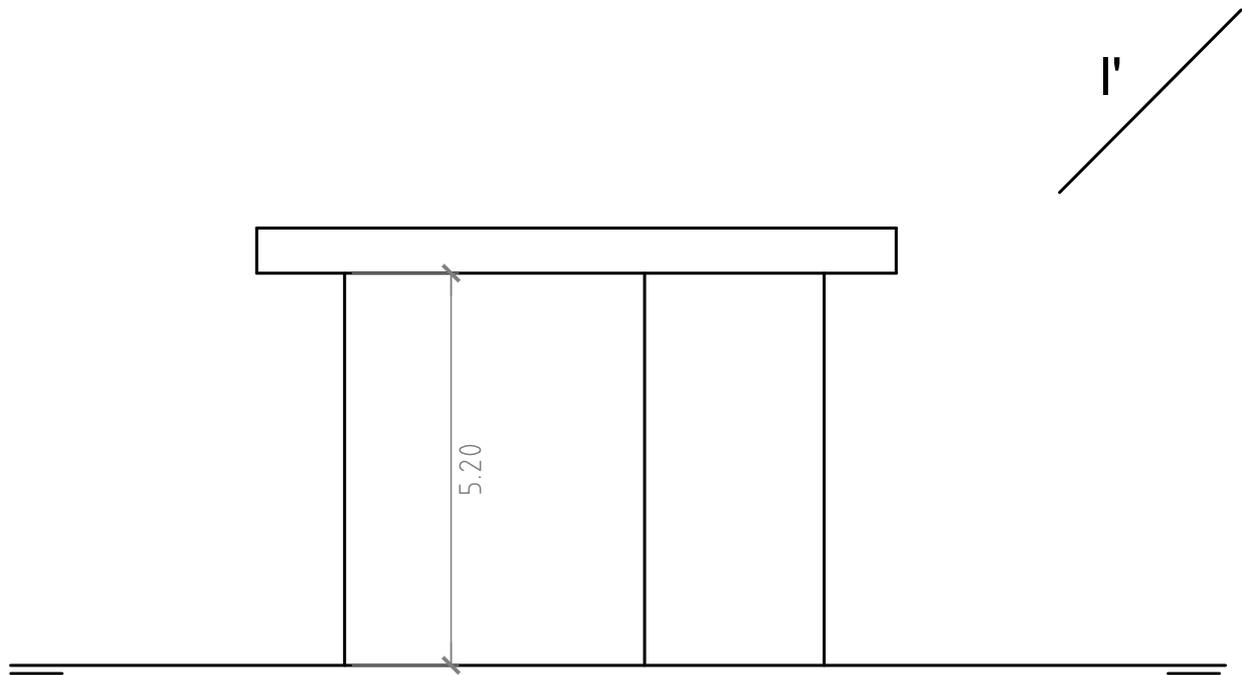
3. Hallar en 2d y 3d una recta que tenga la traza vertical r' , pase por el punto A y forme 60° con el plano horizontal. Luego hallar el plano formado por B y R



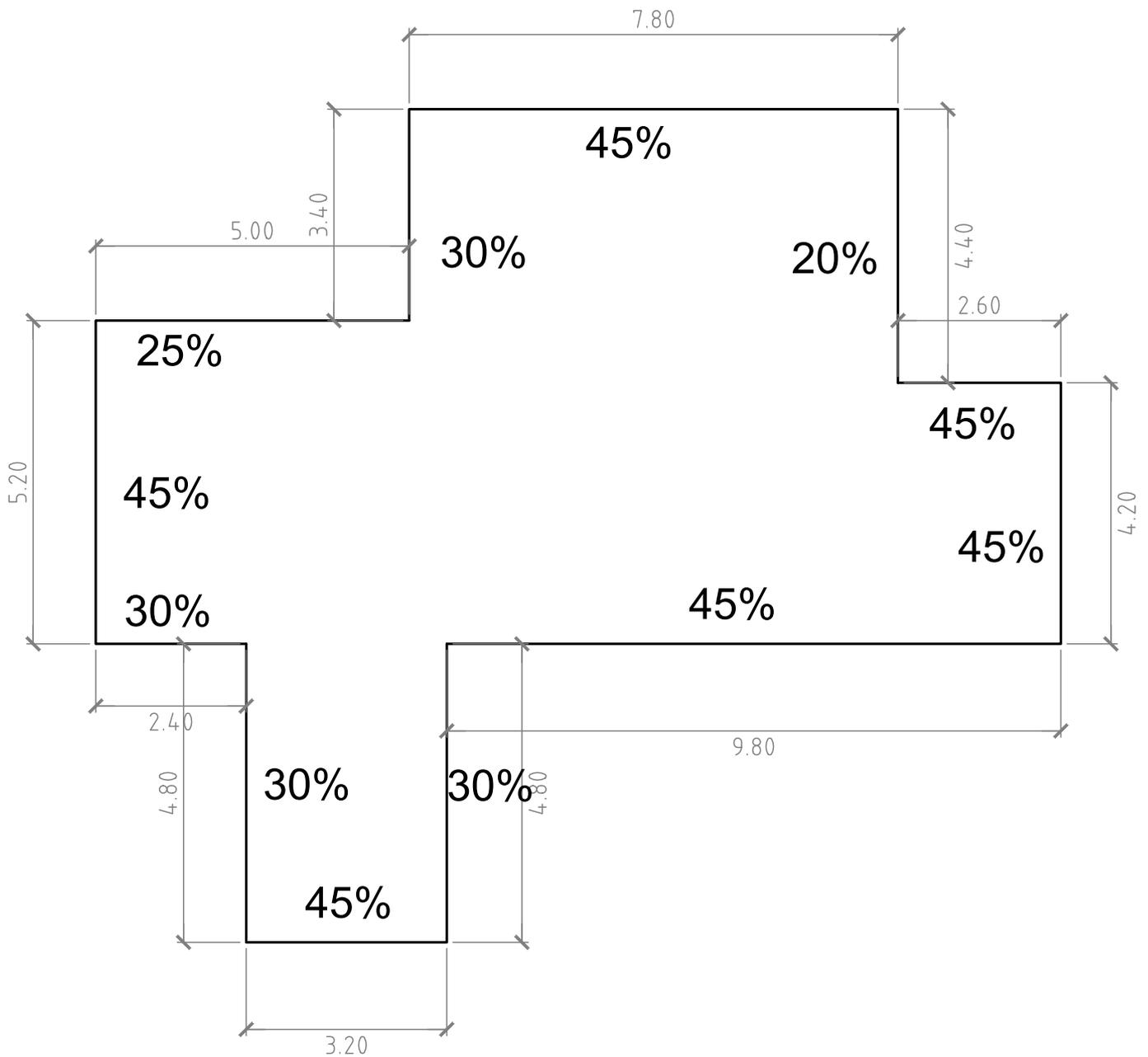
4. P' es la traza vertical de un plano que forma 60° con el plano horizontal. Q' es la traza horizontal de un plano que forma 45° con el plano vertical. Hallar la intersección de los 2 planos EN 2d Y 3d.

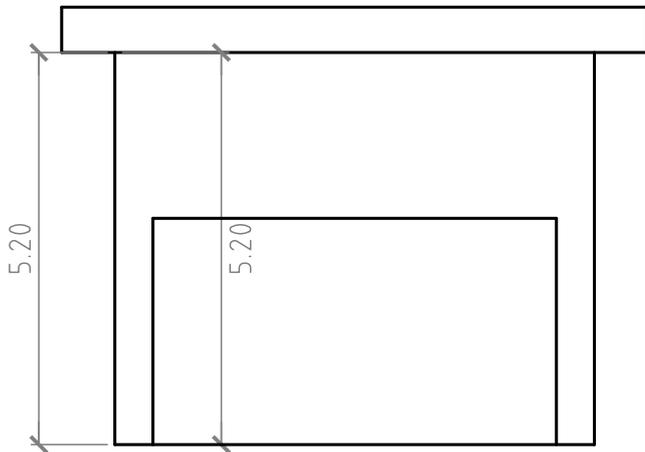


5. Hallar en 2d y 3d la sombra propia y arrojada del edificio triangular según la dirección de la luz tanto propia como sobre el plano vertical como y horizontal

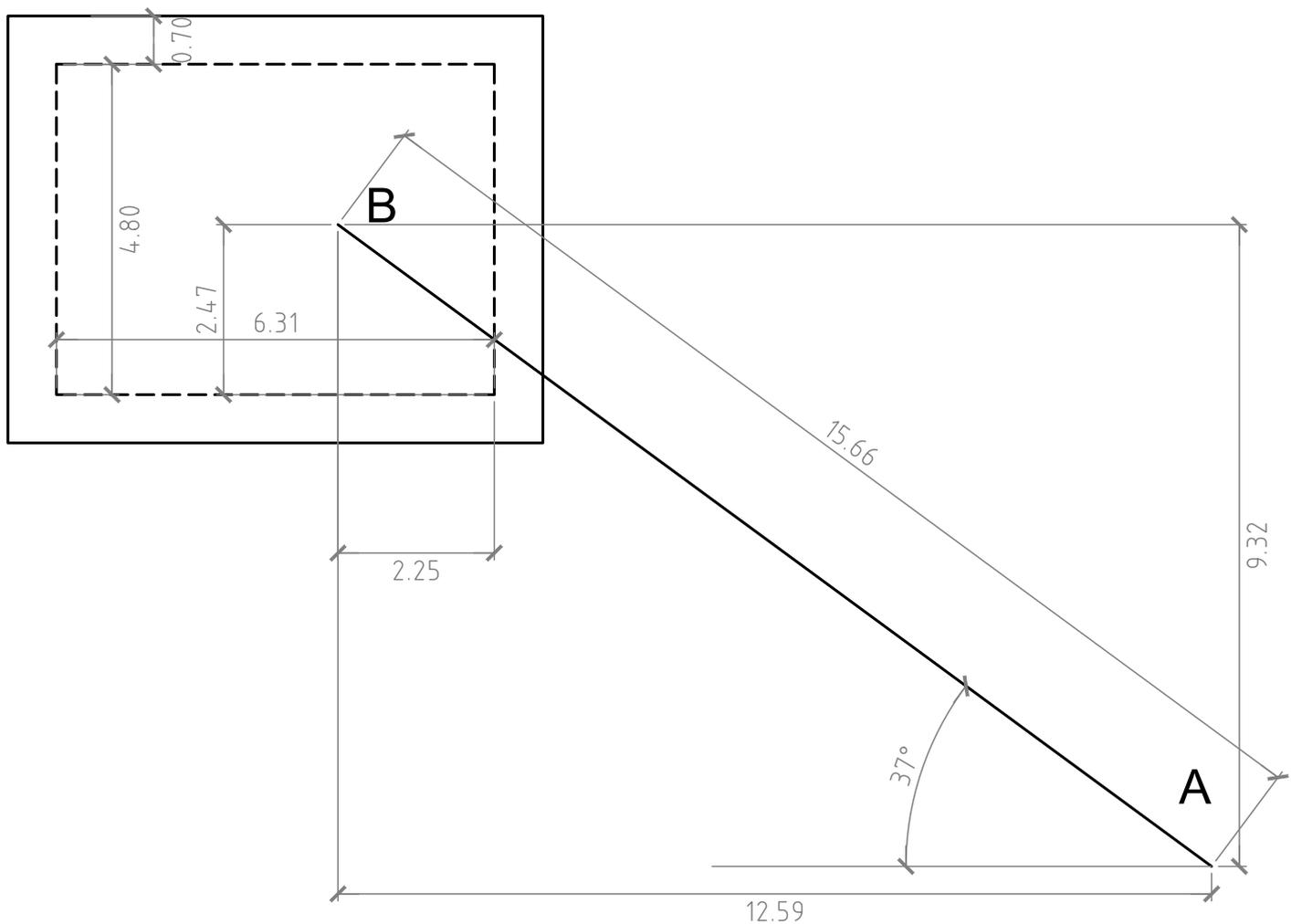


6. Resolver en 2d mediante el sistema acotado, y en 3d mediante CAD, la cubierta que se proporciona con pendientes distintas.





7. Hallar la perspectiva conica del edificio desde el punto A al punto B estando estos a la misma altura de 3 m en 2d mediante el metodo renacentista y en 3d con bricscad y sketchup



A(15,0)

Construir el terreno y el edificio triangular de altura 5 m que se encuentra en su coronación en 3d. Una vez construido renderizarlo con blender con perspectiva desde AB y sacar sus planos (Planta, alzados y y secciones por A-A' y B-B')

