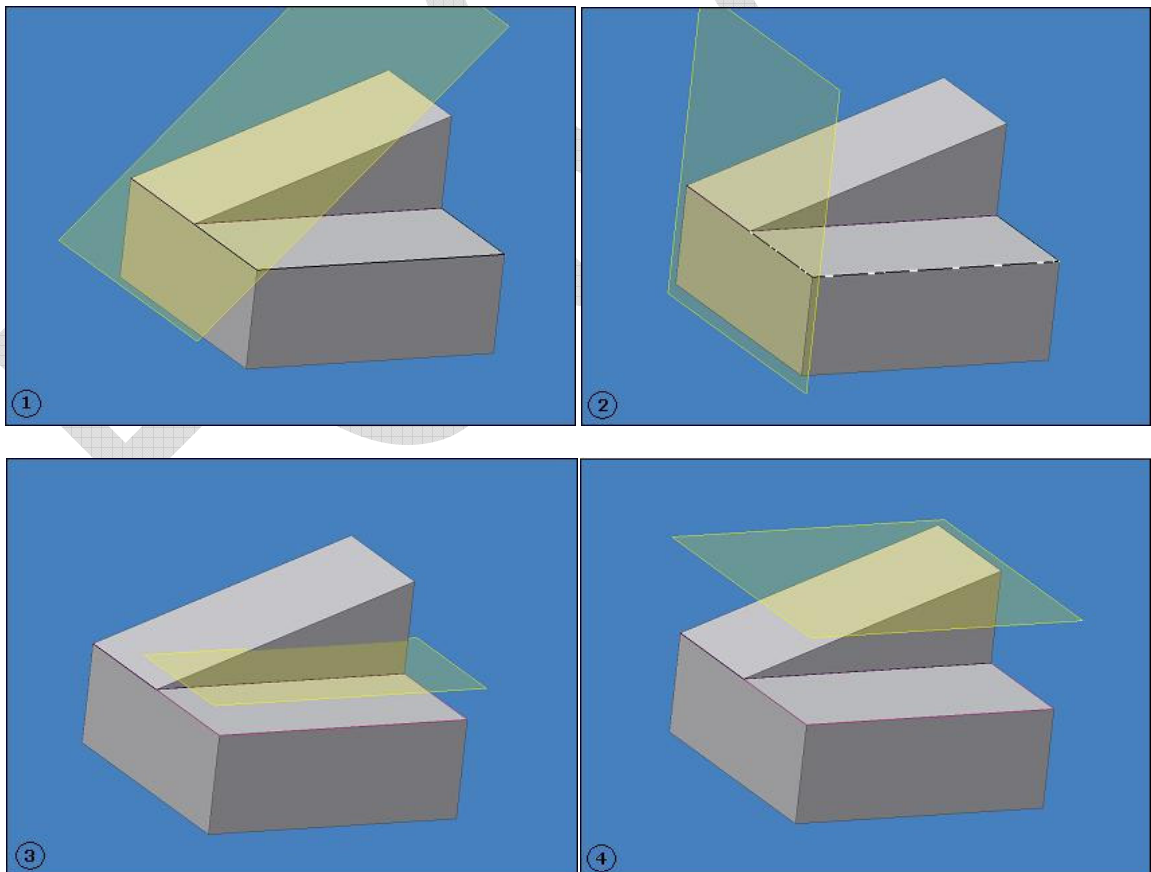


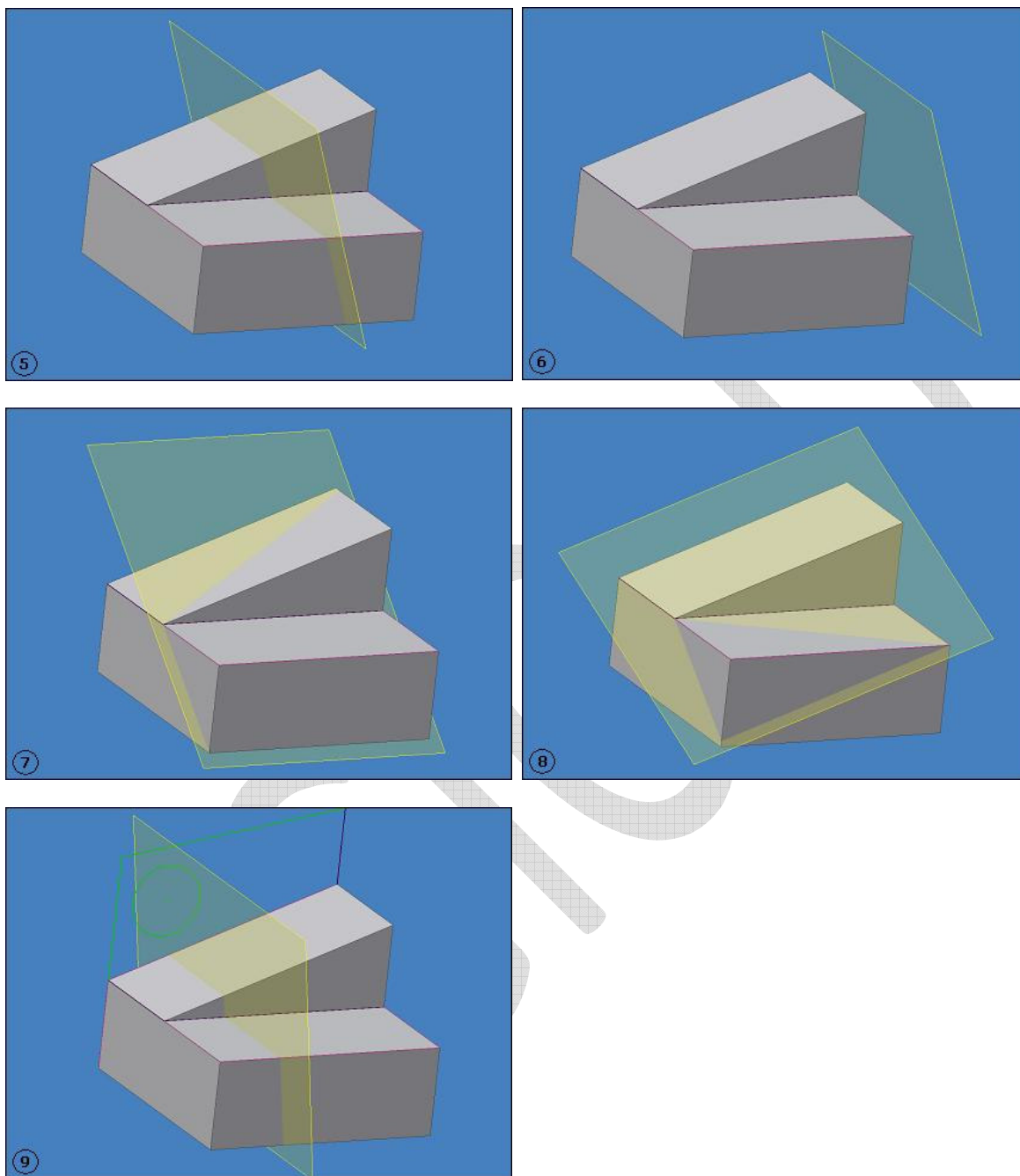
Planos, Ejes y puntos de Trabajo

1. Ejercicio 1

Abrir el archivo *planos.ipt* y crear los siguientes planos de trabajo:

1. Crear un plano de trabajo que forme 45° con el plano "a" indicado en la figura.
2. Crear un plano de trabajo normal al plano horizontal "a".
3. Crear un plano de trabajo paralelo al plano "a" a una distancia de 5 mm.
4. Crear un plano de trabajo paralelo a "a" y que contenga a la arista superior (por tanto, al vértice del triángulo).
5. Crear un plano de trabajo por el punto medio de la arista "c" y perpendicular a esta misma.
6. Crear un plano de trabajo por el punto final de la arista "c" y que sea perpendicular a esa arista.
7. Crear un plano de trabajo que pase por las aristas "b" y "d".
8. Crear un plano de trabajo que pase por los tres puntos señalados en la pieza.
9. Crear un plano de trabajo a través del punto del boceto (centro del círculo) y que sea perpendicular a la línea más externa del mismo.

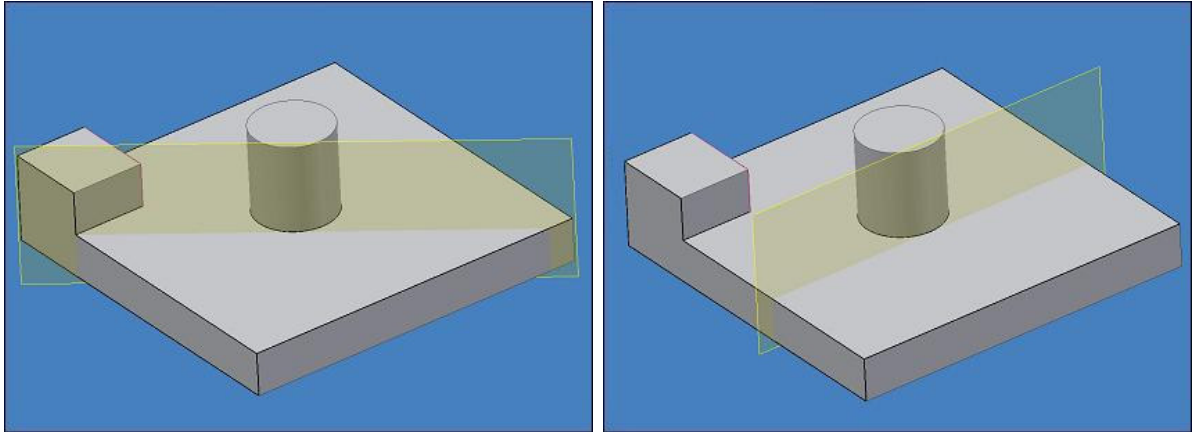




2. Ejercicio 2

Abrir el archivo *pieza.ipt* y crear los siguientes planos de trabajo:

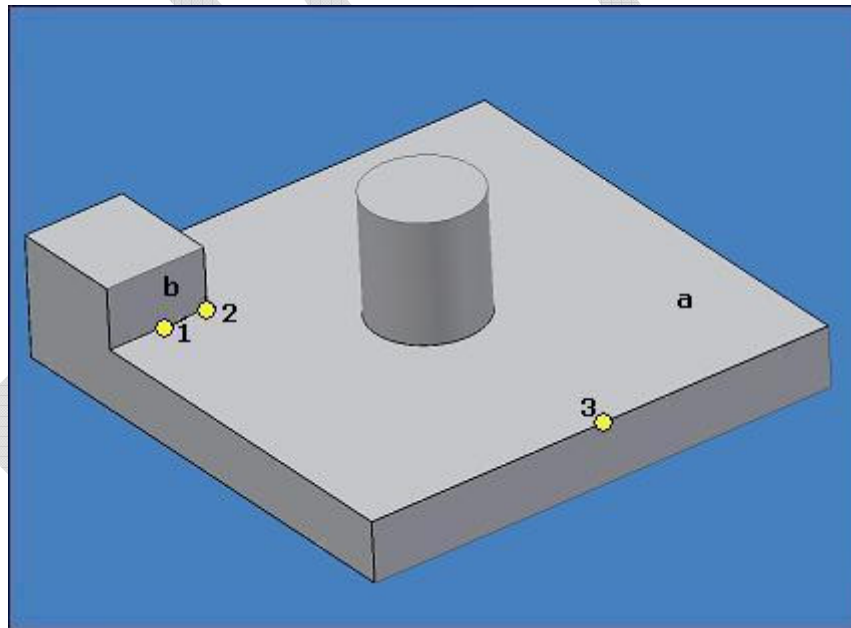
1. Crear un plano de trabajo que sea tangente a la superficie cilíndrica del gráfico y que contenga la arista vertical indicada en el dibujo.
2. Crear un plano de trabajo que sea tangente a la superficie cilíndrica y paralelo a la cara más cercana al observador.

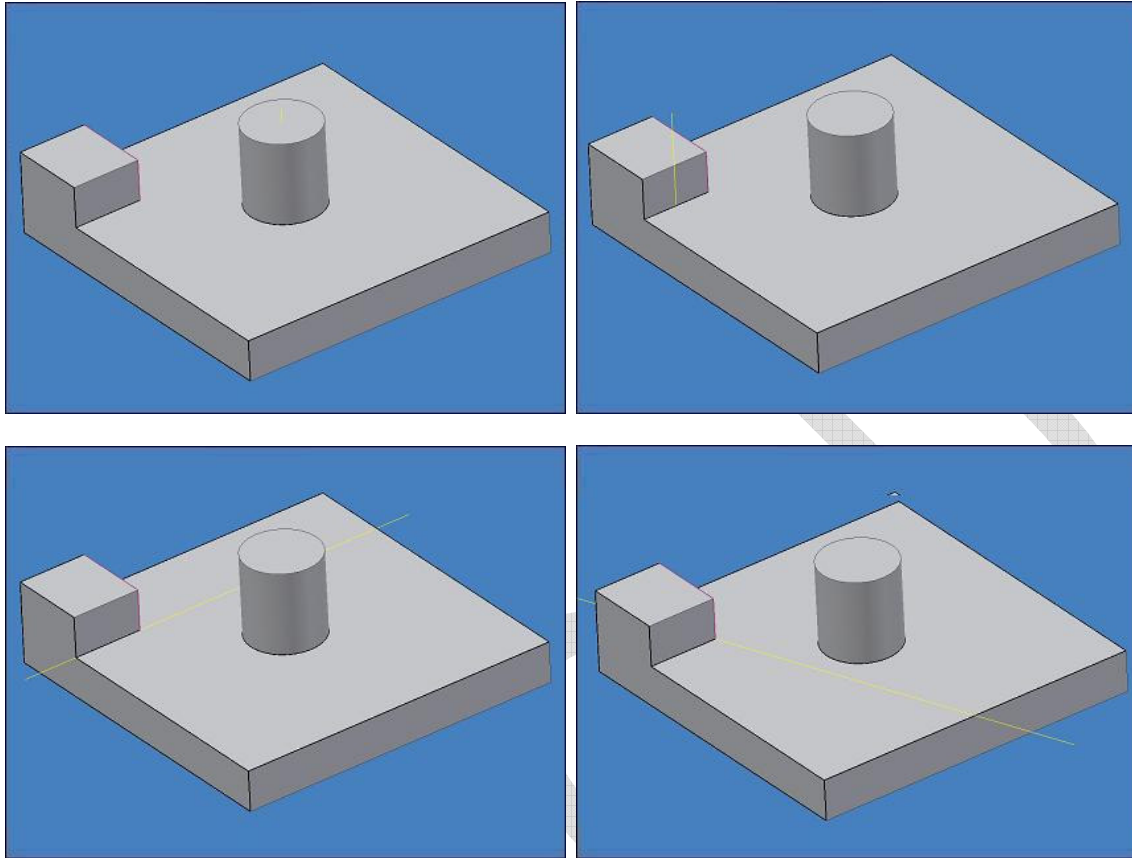


3. Ejercicio 3

Con el archivo de trabajo del ejercicio dos, crear los siguientes ejes de trabajo:

1. Crear un eje de trabajo a partir del eje del cilindro central.
2. Crear un eje de trabajo perpendicular al plano "a" por el punto medio "1".
3. Crear un eje de trabajo a partir de la intersección de los planos "a" y "b".
4. Crear un eje de trabajo a partir de los puntos "1" y "2".





4. Ejercicio 4

Abrir el archivo *puntos.ipt* y generar los siguientes puntos de trabajo:

1. Generar el punto de trabajo "1" de cuatro maneras distintas:
 - ✗ Señalando un vértice.
 - ✗ Por la intersección de dos aristas.
 - ✗ Por la intersección de plano y arista.
 - ✗ Por la intersección de tres planos.
2. Generar el punto de trabajo "2" por medio de la spline.

