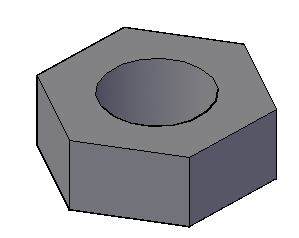
DIA 4

PRACTICA 1: EXTRUSIÓN

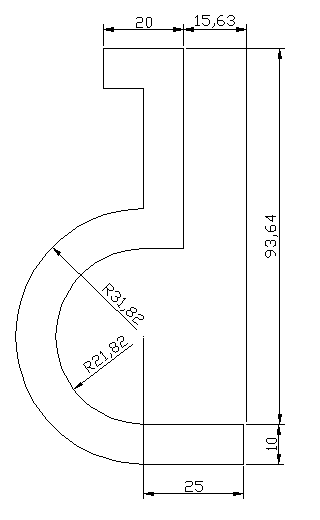
* Dibujar un prisma cuadrado de 20x20 unidades a partir de una superficie cuadrada en 2D y una altura de extrusión de 40 unidades
* Dibujar un prisma cuadrado de 20x20 unidades a partir de una superficie cuadrada en 2D, con un ángulo de 5 unidades y una altura de extrusión de 40 unidades
* Dibujar un bastón de sección circular de radio 10 unidades, con radio de 30 unidades de la superficie circular de 30 unidades y longitud del bastón de 120 unidades

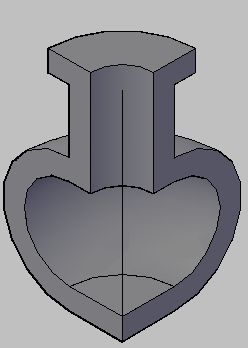
PRACTICA 2: PULSATIRAR

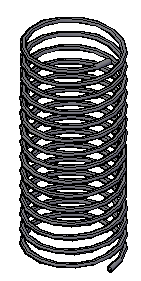
Dibuja una tuerca hexagonal de distancia al vértice 30 unidades y radio del diámetro interior de 15 unidades, con un grosor de 20 unidades.

PRACTICA 3: REVOLUCIÓN

Genera el siguiente solido a partir del perfil en 2D, utilizando uno de los conceptos aprendidos en 3D.



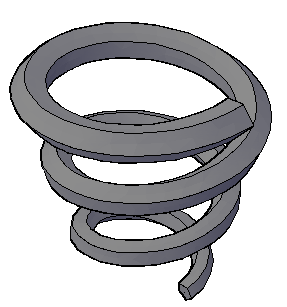




PRACTICA 4: BARRER

Dibuja dos muelles

* Sección circular de radio 1 unidad, 100 unidades de altura, radio de la base y de la superficie superior de 20 unidades y de 20 giros
* Sección de 5 lados de radio 4 unidades, 100 de altura, radio de la base de 20 unidades y radio de la superficie superior de 50 unidades, escalado el doble y con un giro de 25 grados.

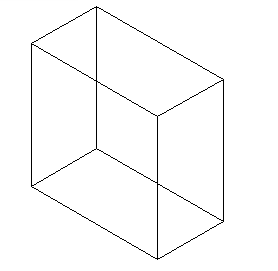
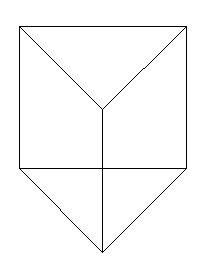
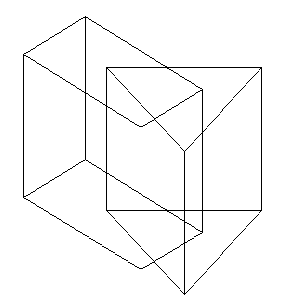


PRACTICA 5: SOLEVAR

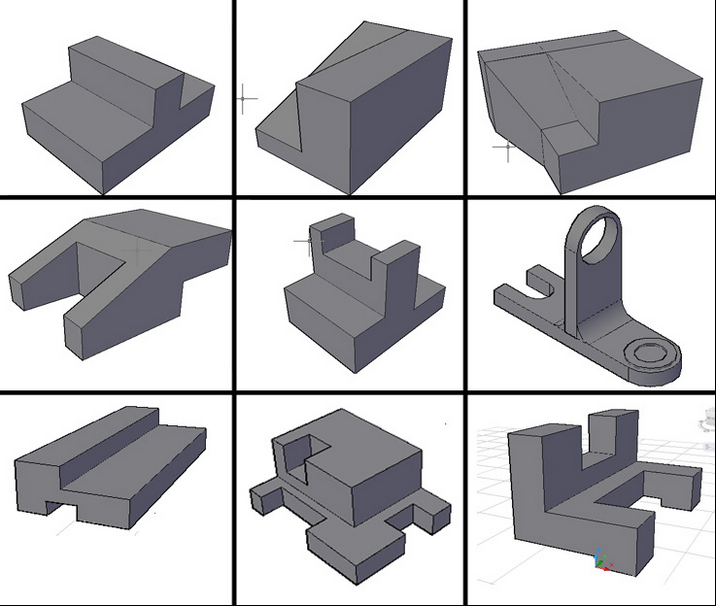
Dibuja el sólido de la figura a partir de cinco circunferencias de radio 30, 20, 80, 40 y 10 unidades respectivamente (en orden ascendente) separadas 40 unidades entre cada una de ellas.

PRACTICA 6: OPERACIONES BOOLEANAS

Crea a partir de un rectángulo 2D y de un triangulo 2D los siguientes objetos en 3D con una altura de 100. Después realiza las tres operaciones booleanas con ellos.

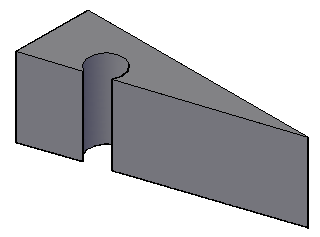
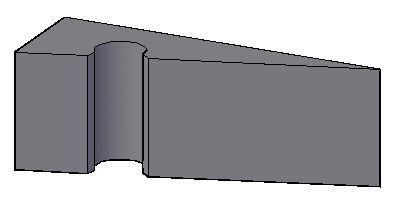


PRACTICA 7: OPERACIONES BOOLEANAS



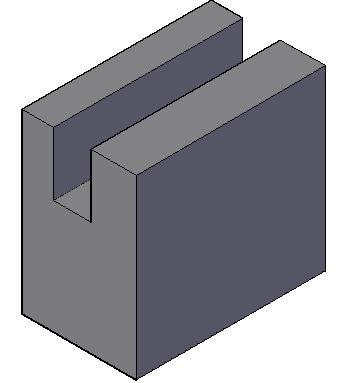
PRACTICA 8: CORTE Y EMPALME

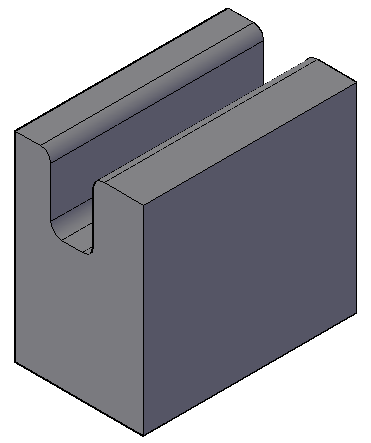
Dibuja los dos 3D y realiza un empalme de radio 10 en el segundo sólido.



PRACTICA 9: EMPALME

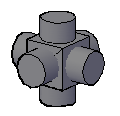
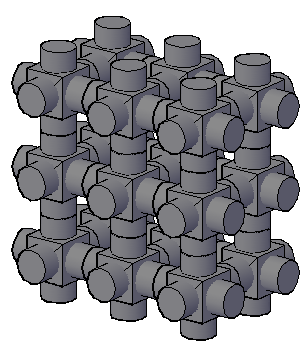
Dibuja los dos 3D y realiza un empalme de radio 20 en el segundo sólido.





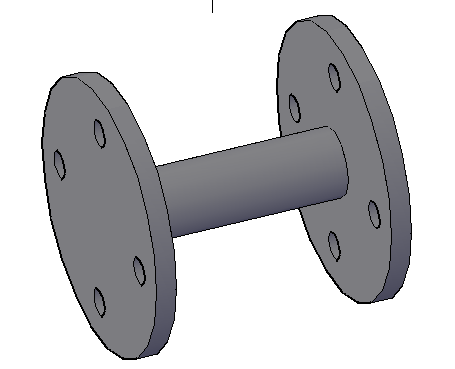
PRACTICA 10: MATIRZ 3D

A partir de un cubo de lado 50 y un cilindro de radio de base 20 y altura 75 realiza las siguientes figuras.



PRACTICA 11: SIMETRIA 3D

Dibuja el siguiente objeto realizando simetría 3D

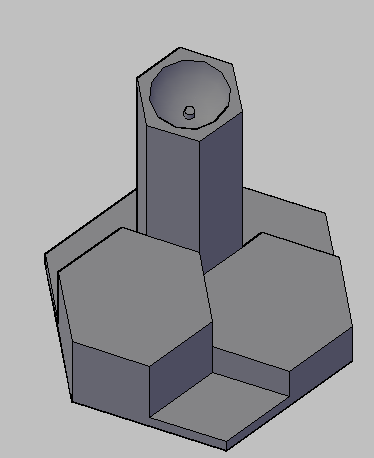
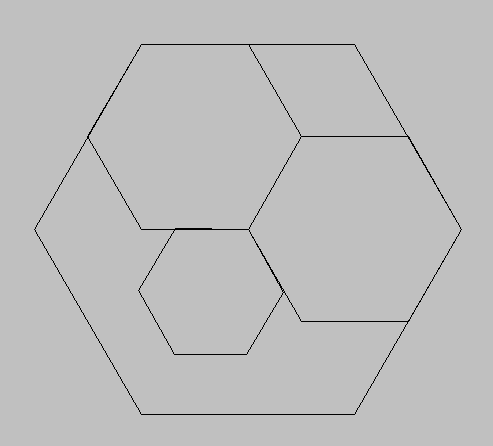


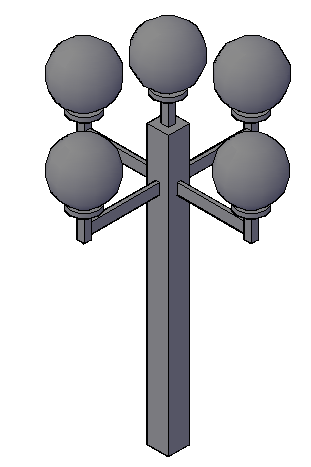
* Circulo grande: Radio 100 unidades
* Distancia de los círculos pequeños al cuadrante 70 unidades (desfase al eje)
* Círculos pequeños: Diámetro 20 unidades
* Grosor rueda: 15 unidades
* Longitud eje: 160 unidades

PRACTICA 12: FUENTE EN TRES DIMENSIONES DE BASE HEXAGONAL

Dibuja una fuente en tres dimensiones de base hexagonal y forma por dos escalones de base hexagonal también. Se comienza dibujando la base con dibujo 2D y luego se va extruyendo según la altura indicada para formar los peldaños. El interior de la fuente estará formado por una esfera y el grifo por un cilindro.

Las medidas son:

* BASE: Hexágono lado 0,5 que formara la base con una altura de 0,05
* PELDAÑOS: 2 Hexágonos lado 0,5 que formaran los peldaños uno con una altura de 0,20 y el otro de 0,35
* FUENTE: Hexágono de lado 0,17 y altura 1 m
* INTERIOR FUENTE: Esfera de diámetro de 0,25
* GRIFO: Cilindro de radio base 0,015 y altura 0,03

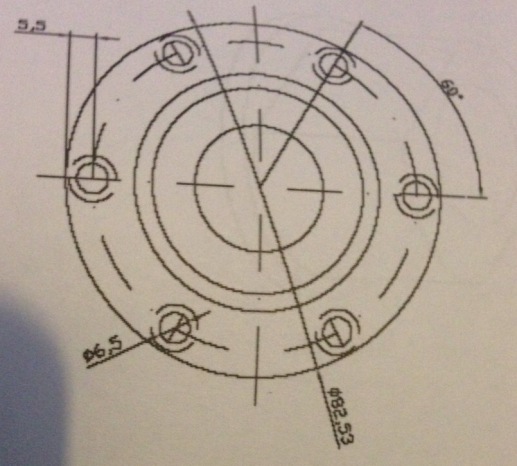
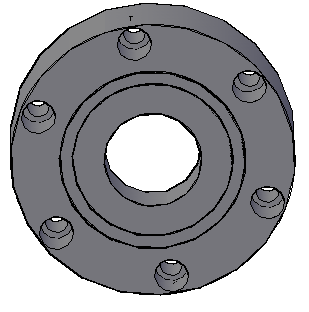
Para la realización de la fuente será necesario utilizar operaciones booleanas y movimientos 3D.

PRACTICA 13: MODELAR UNA FAROLA EN TRES DIMENSIONES

* BASE CENTRAL: Cuadrado Lado 0,15, altura 2
* BRAZOS SECUNDARIOS: Formados por un Rectángulo de 0, 075 x 0, 025, altura 0,5 y un cuadrado de lado 0,05 con una altura de 0, 2
* BASE CIRCULAR LUMINARIA: circunferencia Radio 0,1, altura 0,03
* LUMINARIA: Esfera de radio 0, 2

PRACTICA 14:

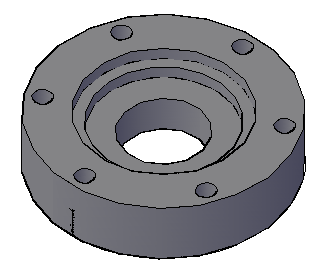
Dibuja el siguiente solido

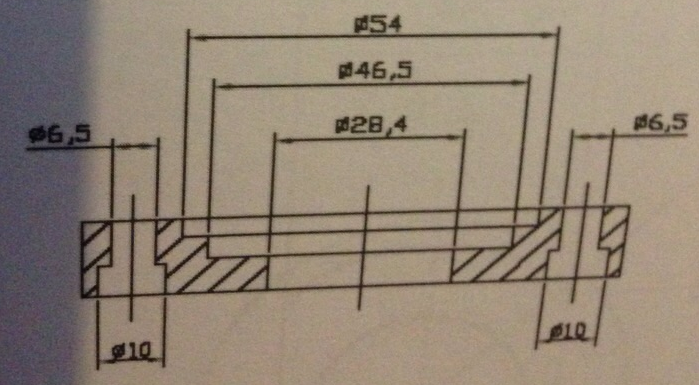


Alturas

Base: 12, 16 y 20 unidades

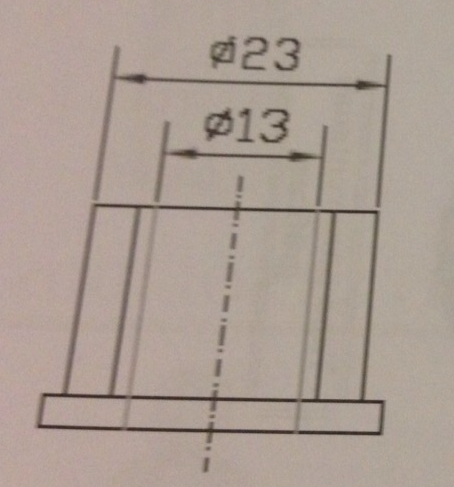
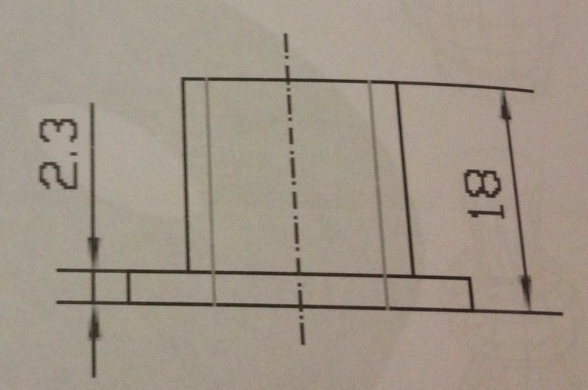
Cilindros: 10 y 20 unidades

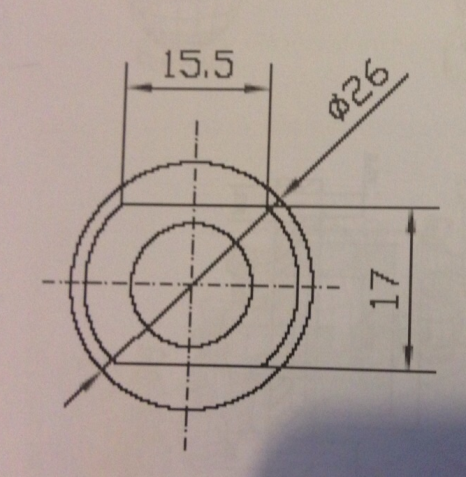


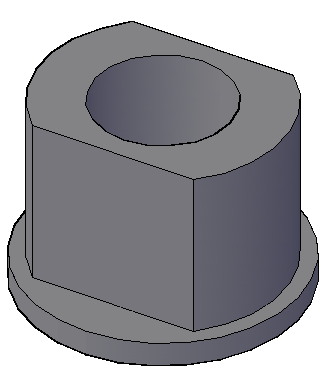


PRACTICA 15:

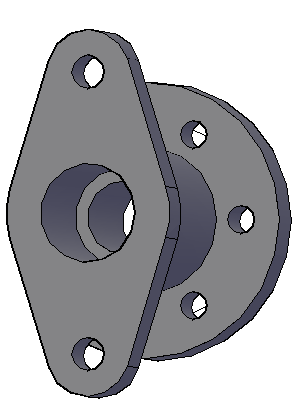
Dibuja el siguiente solido







PRACTICA 16:

Dibuja el siguiente solido

