

Trabajo Práctico Nº 1: Resolución gráfica de Intersecciones

¿PARA QUÉ HACEMOS ESTA PRÁCTICA?

1. Capacitar al estudiante en la resolución de intersecciones entre superficies espaciales en croquis.
2. Reconocer las operaciones booleanas para la generación de formas.

¿QUÉ VAMOS A HACER?

Resolver gráficamente la intersección, en perspectiva y en Monge, de superficies espaciales.

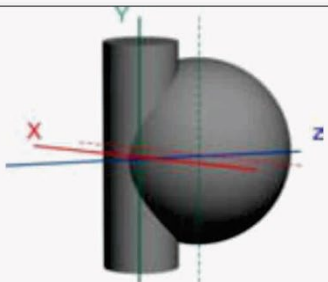
¿CÓMO?

Pautas de trabajo:

1. El trabajo se desarrollará en clase a mano alzada y la lámina resultante será parte de la entrega, SIN EXCEPCIÓN. En esta etapa NO podrá usarse computadora. Sí se podrán utilizar como guía dibujos realizados previamente a mano con instrumental o bien generados con computadora en entorno 2D, que deberán llevarse para el inicio de la clase del 3/04.
2. Se dibujarán todas las generatrices, líneas auxiliares y de referencia para resolver la intersección. Se podrá emplear color y/o diferentes espesores de trazo para establecer un orden de lectura de los elementos de la lámina
3. Para el dibujo con instrumental cada estudiante decidirá las proporciones de las figuras, respetando la ubicación relativa dada.
4. Todos los que usen computadora para la entrega, deberán enviar los archivos como **JPG, a 72dpi, a la casilla de gmail de su docente. Pueden consultar su dirección en <http://plm.com.ar/academico/general/indcontac.html> (ver reglamento interno)** El archivo tendrá como nombre el del autor, el tp y la lámina. Ej. GomezTP201.jpg
5. El apunte de la cátedra de **Intersecciones**, de apoyo para este tp, puede bajarse de <http://www.plm.com.ar/academico/general/indocu.html> en el link a apuntes.

Componentes de la entrega:

1. Lámina A3 de desarrollo completo a mano alzada realizado en clase REAL (no pasar en limpio).
2. Lámina A3 en tinta con instrumental o empleando computadora (en 2D) según pautas del TP.
3. Entrega por mail (en caso de trabajar con computadora)

Conjunto		Figuras	Características
1		Cilindro y esfera	Eje del cilindro NO coincidente con el de la esfera; parcialmente incluido el cilindro en la esfera. Tipo de intersección: Mordedura

CRONOGRAMA:

- 03/04 Teórica de intersecciones y redondeo. Inicio TP 1.
 10/04 Pre-entrega TP 1. Corrección TP 2.
 17/04 Entrega TP1 y TP2. Teórica de diseño con intersecciones. Inicio TP3.