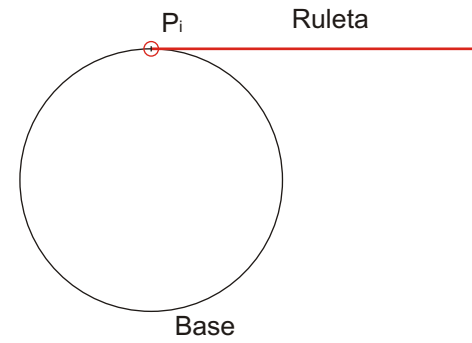
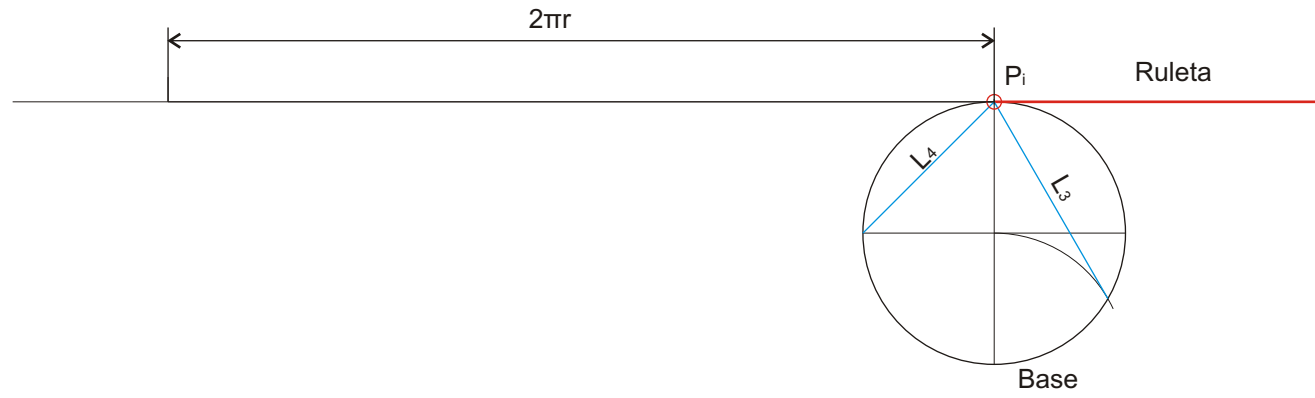


## EVOLVENTE DE CÍRCULO



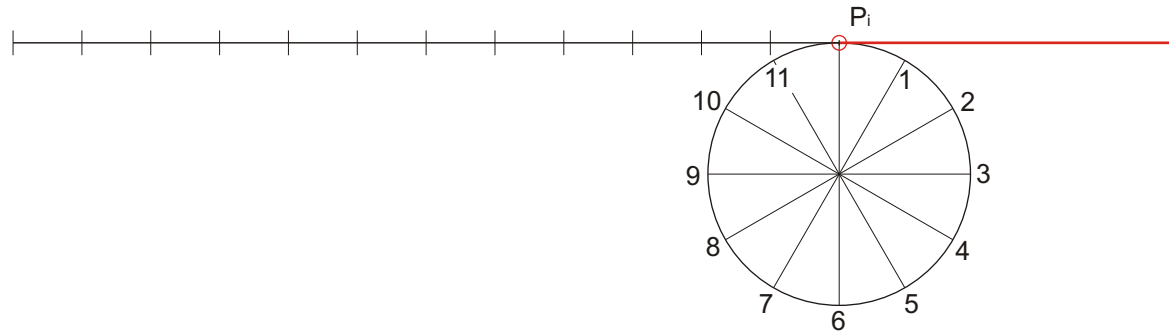
1. Marcamos el punto de tangencia entre la ruleta y la base como  $P_i$ . Al rodar la recta sobre la circunferencia este punto irá adquiriendo las posiciones que definirán la curva buscada.

## EVOLVENTE DE CÍRCULO



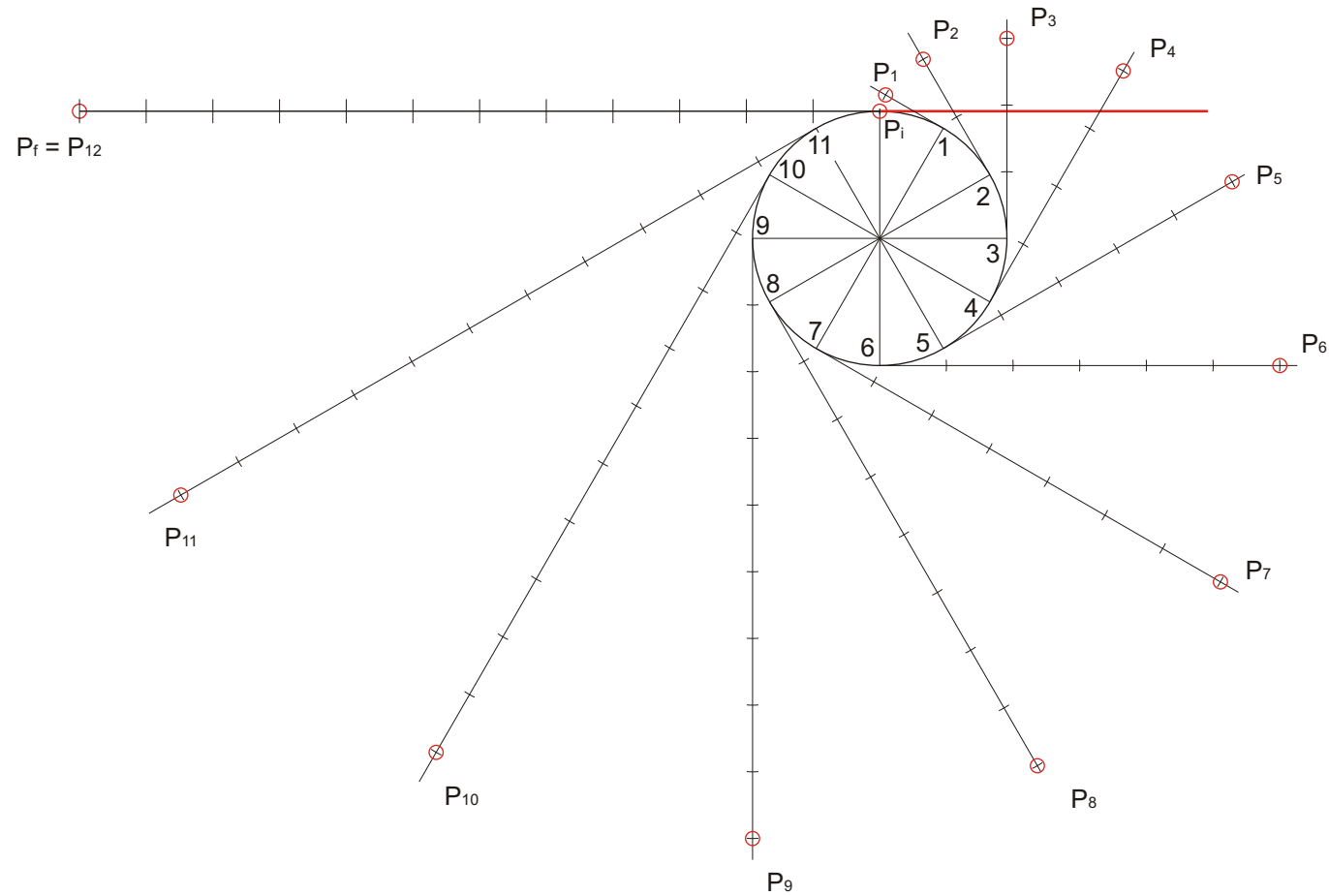
2. Prolongamos la ruleta en sentido opuesto al del giro y sobre dicha prolongación, desde el punto  $P_i$ , tomamos la medida de la rectificación de la ruleta.

## EVOLVENTE DE CÍRCULO



3. Dividimos la ruleta y su rectificación en el mismo número de partes iguales, en este caso doce.

## EVOLVENTE DE CÍRCULO



4. Por cada división de la ruleta dibujamos una recta tangente a la misma, siempre en sentido opuesto al del giro, y desde el punto de tangencia tomamos tantas unidades de la rectificación como correspondan al número de división de la ruleta. En los extremos de estos segmentos están las posiciones del punto P que determinan la evolvente.

