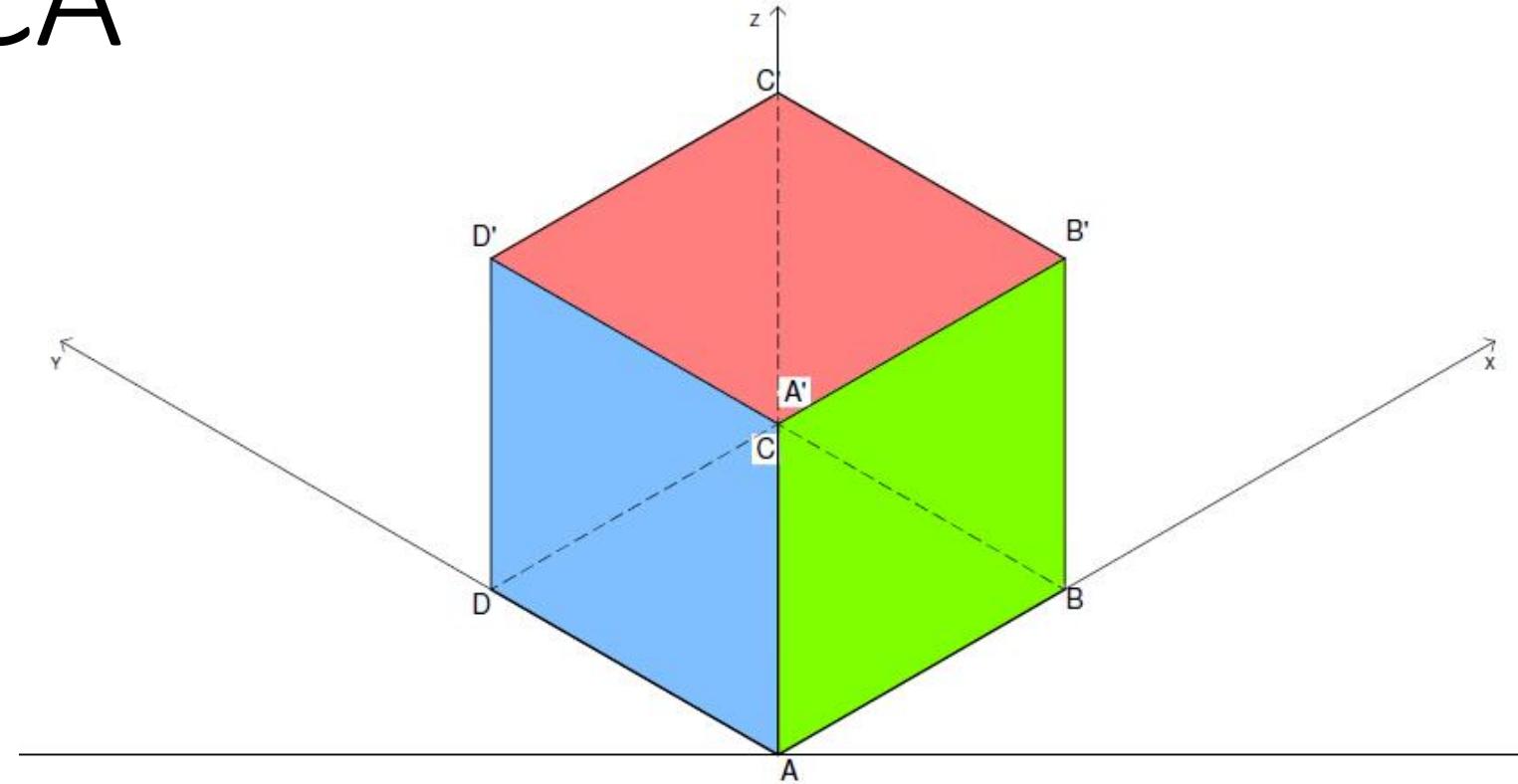


ASSONOMETRIA ISOMETRICA



CONCETTI GENERALI

Come accennato nella lezione introduttiva sulle assonometrie, l'assonometria isometrica si caratterizza per una ben precisa disposizione degli assi.

Vediamo di seguito le caratteristiche principali dell'assonometria isometrica.

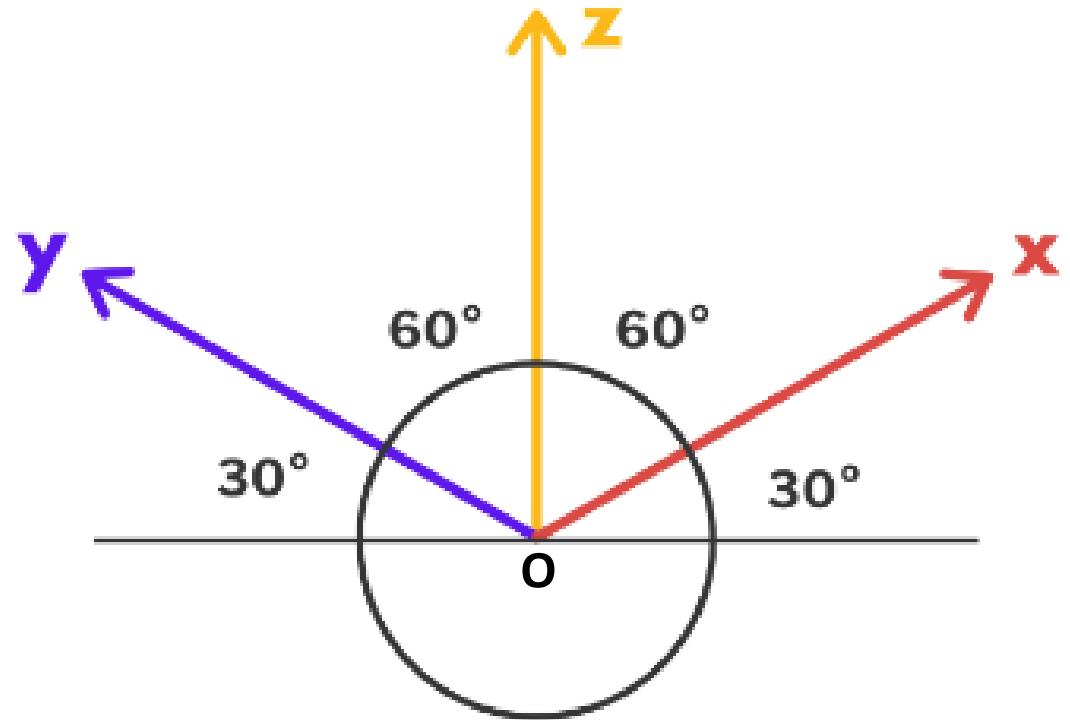
ASSONOMETRIA ISOMETRICA

1^a caratteristica

DISPOSIZIONE DEGLI ASSI

ASSI x e y si dispongono a 30° rispetto alla linea di terra;

ASSE z si dispone perpendicolarmente alla linea di terra ($a 90^\circ$).



ASSONOMETRIA ISOMETRICA

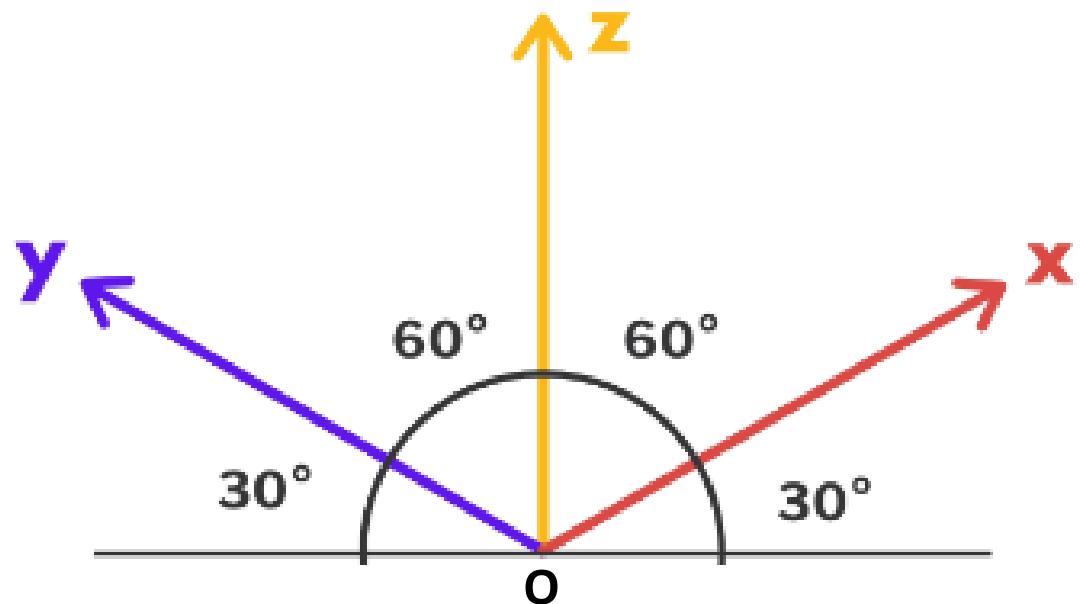
2^a caratteristica

MISURE SUGLI ASSI

Tutte le misure vanno riportate sui specifici assi senza essere dimezzate.

esempio:

se un cubo misura 6cm, su ogni asse dovrò riportare la misura di 6 cm (lunghezza, altezza e profondità=6cm).

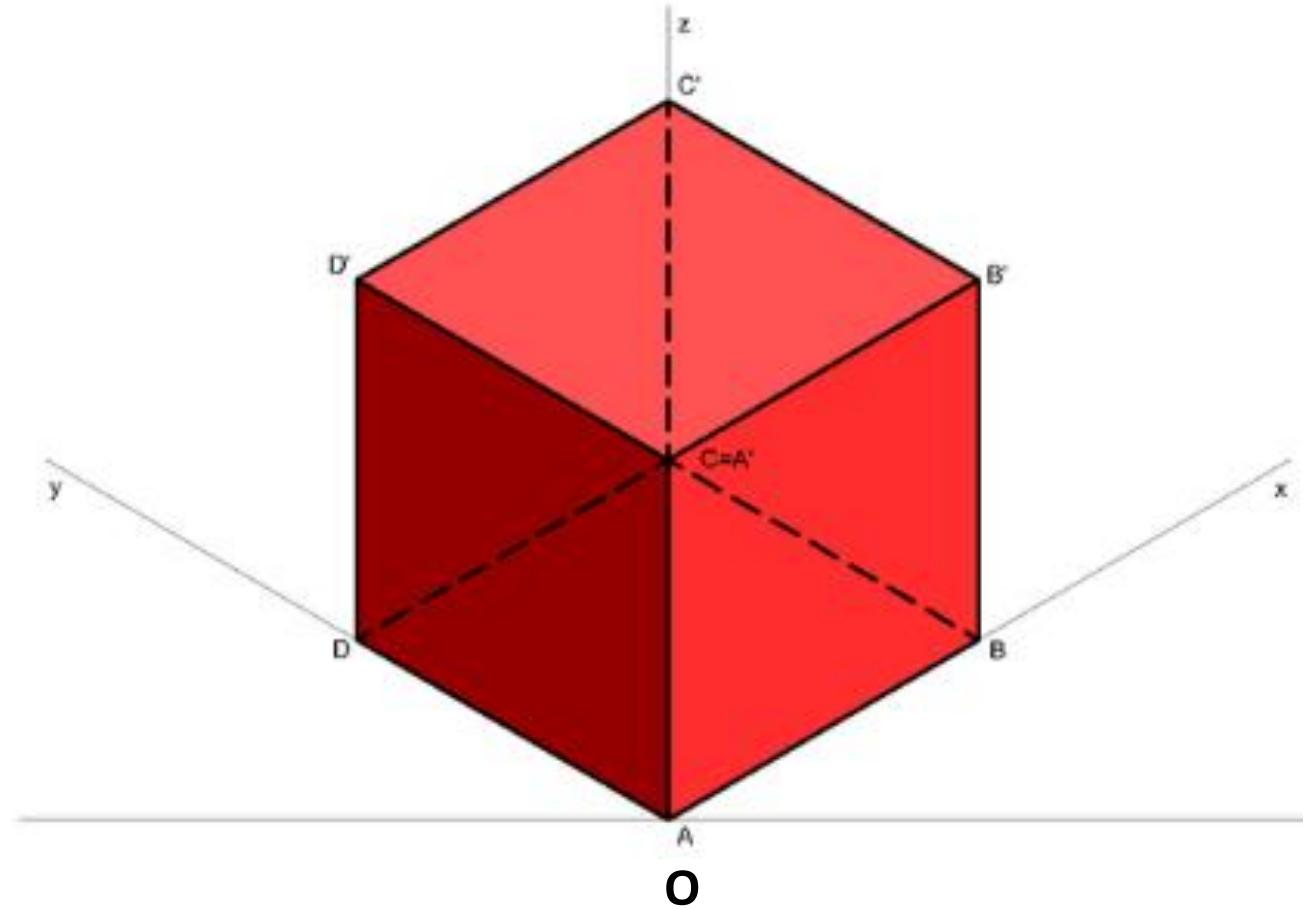


ASSONOMETRIA ISOMETRICA

3^a caratteristica

VISIONE DELL'OGGETTO

Questo tipo di assonometria permette di mettere in evidenza la visione di tutte e 3 le facce principali o viste dell'oggetto (pianta, prospetto e fianco) in modo equilibrato tra loro (non c'è una vista che prevale rispetto alle altre. L'assonometria isometrica, infatti, permette una vista dell'oggetto quanto più simile alla percezione dell'occhio umano.

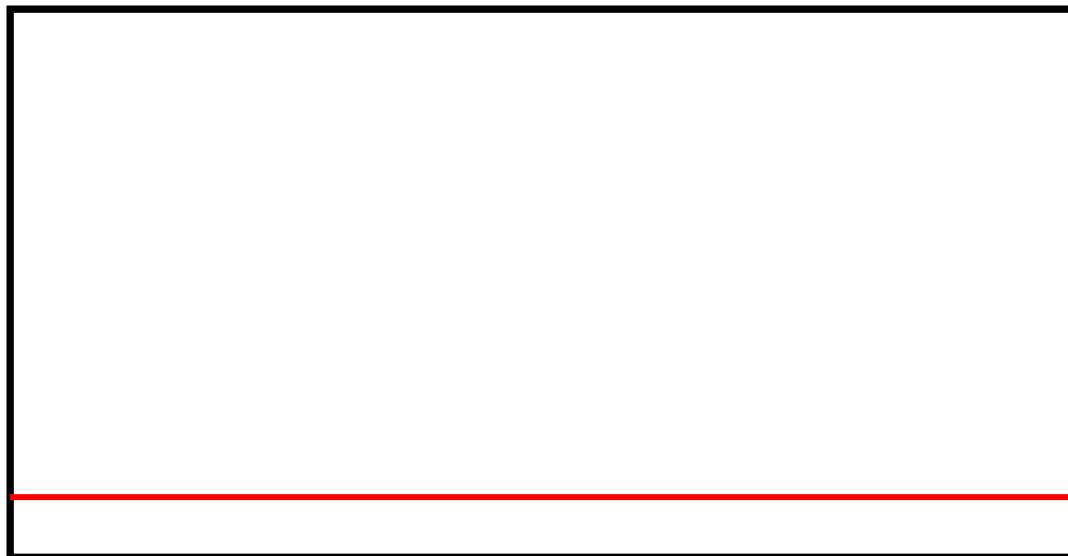


ASSONOMETRIA ISOMETRICA

approccio pratico

Proviamo a rappresentare un cubo con lunghezza dei singoli lati delle facce pari a 6cm.

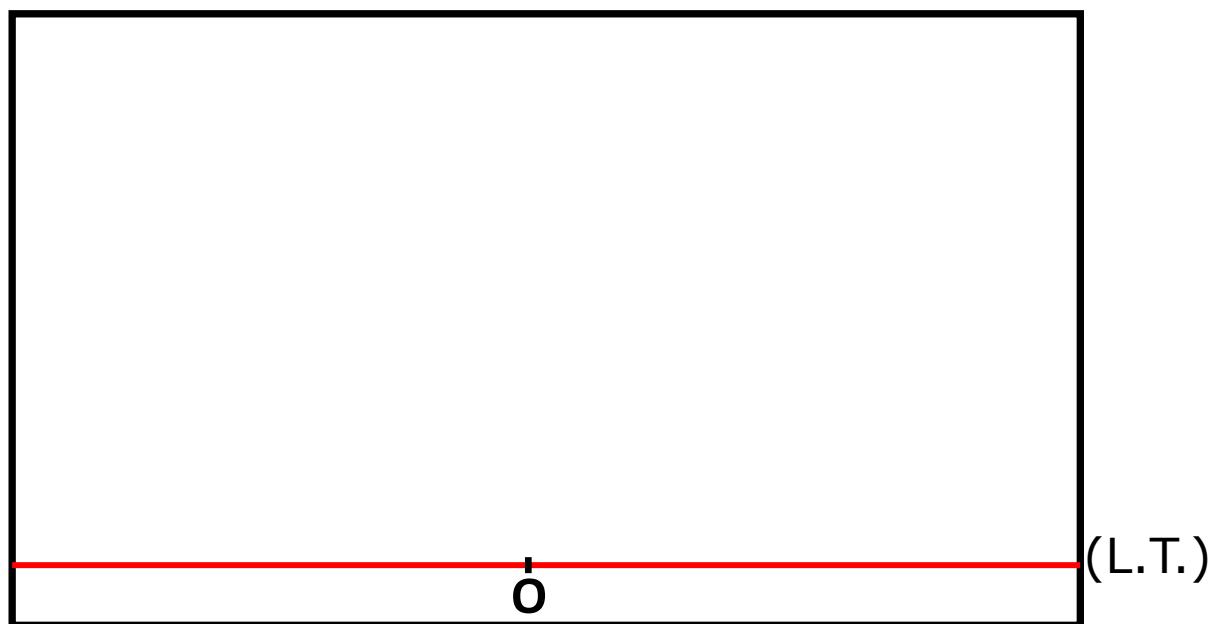
Primo passaggio: tracciare una linea di terra (L.T.) parallela alla linea inferiore di squadratura



ASSONOMETRIA ISOMETRICA

approccio pratico

Secondo passaggio: individuare il punto di origine degli assi (O) che ricadrà a metà della linea di terra (L.T.)

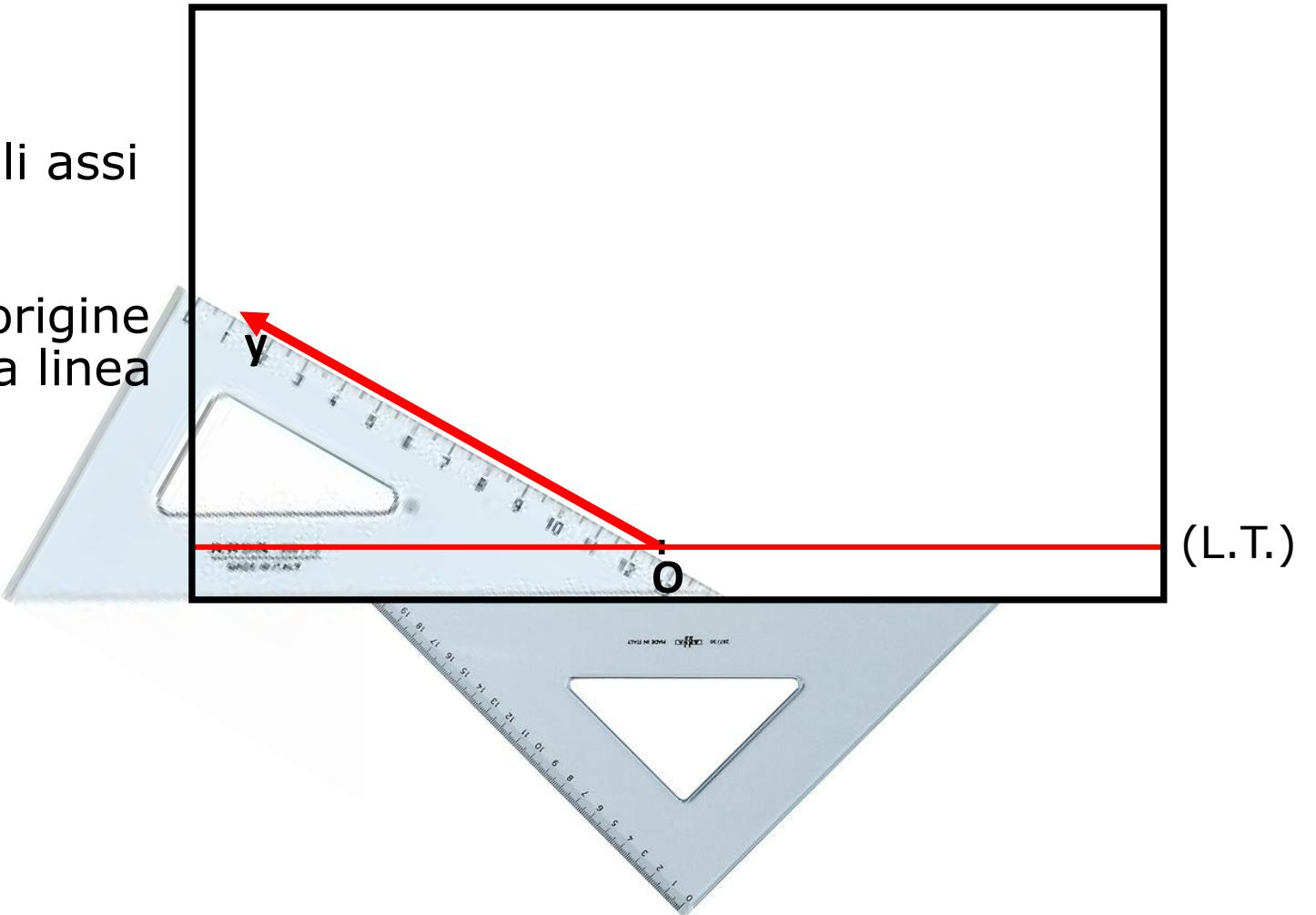


ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

Terzo passaggio: tracciare gli assi

- traccia l'asse y dal punto di origine (O) disposto a 30° rispetto alla linea di terra (L.T.)

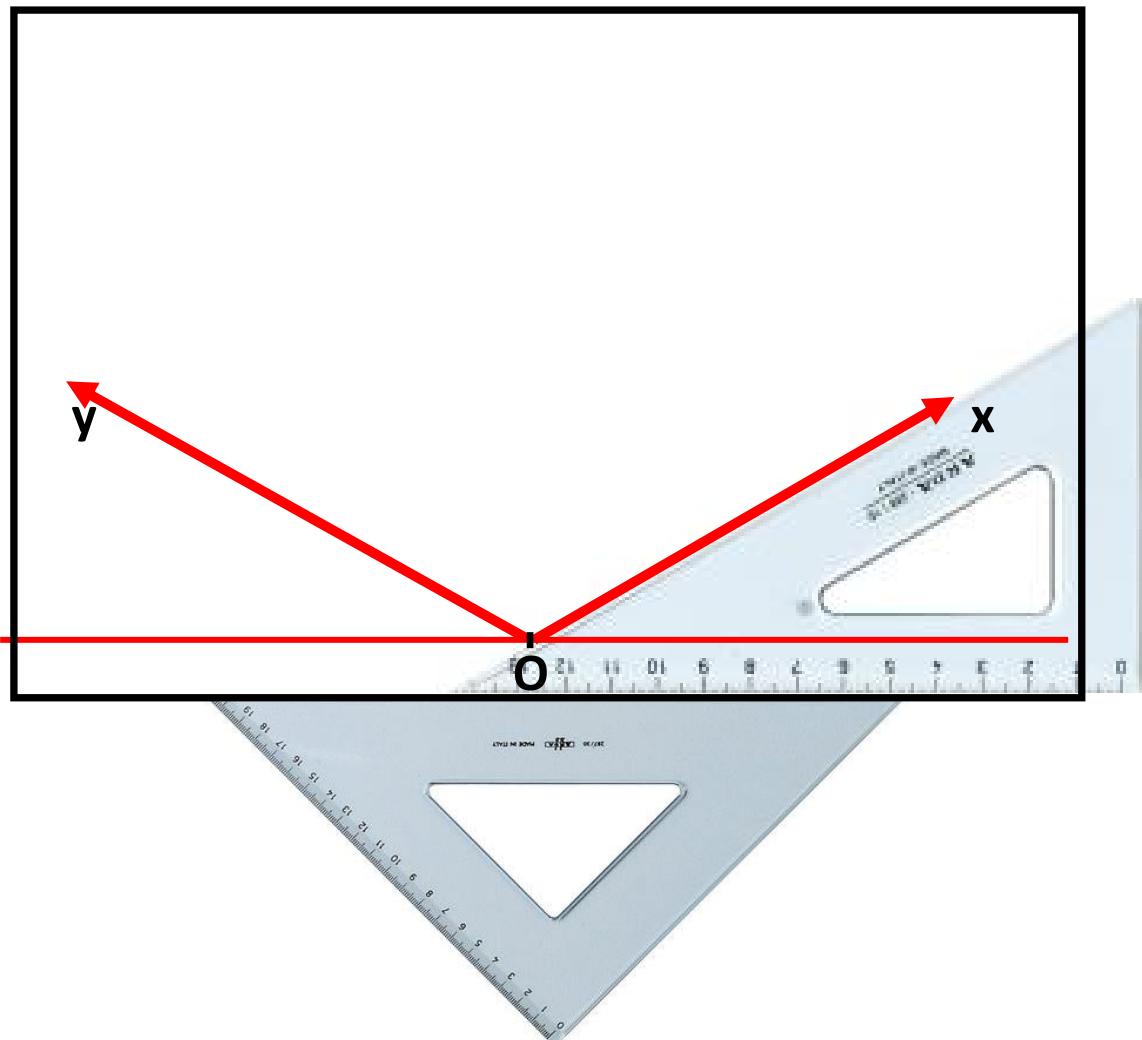


ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

Terzo passaggio: tracciare gli assi

- traccia l'asse x dal punto di origine (O) disposto a 30° rispetto alla linea di terra (L.T.)

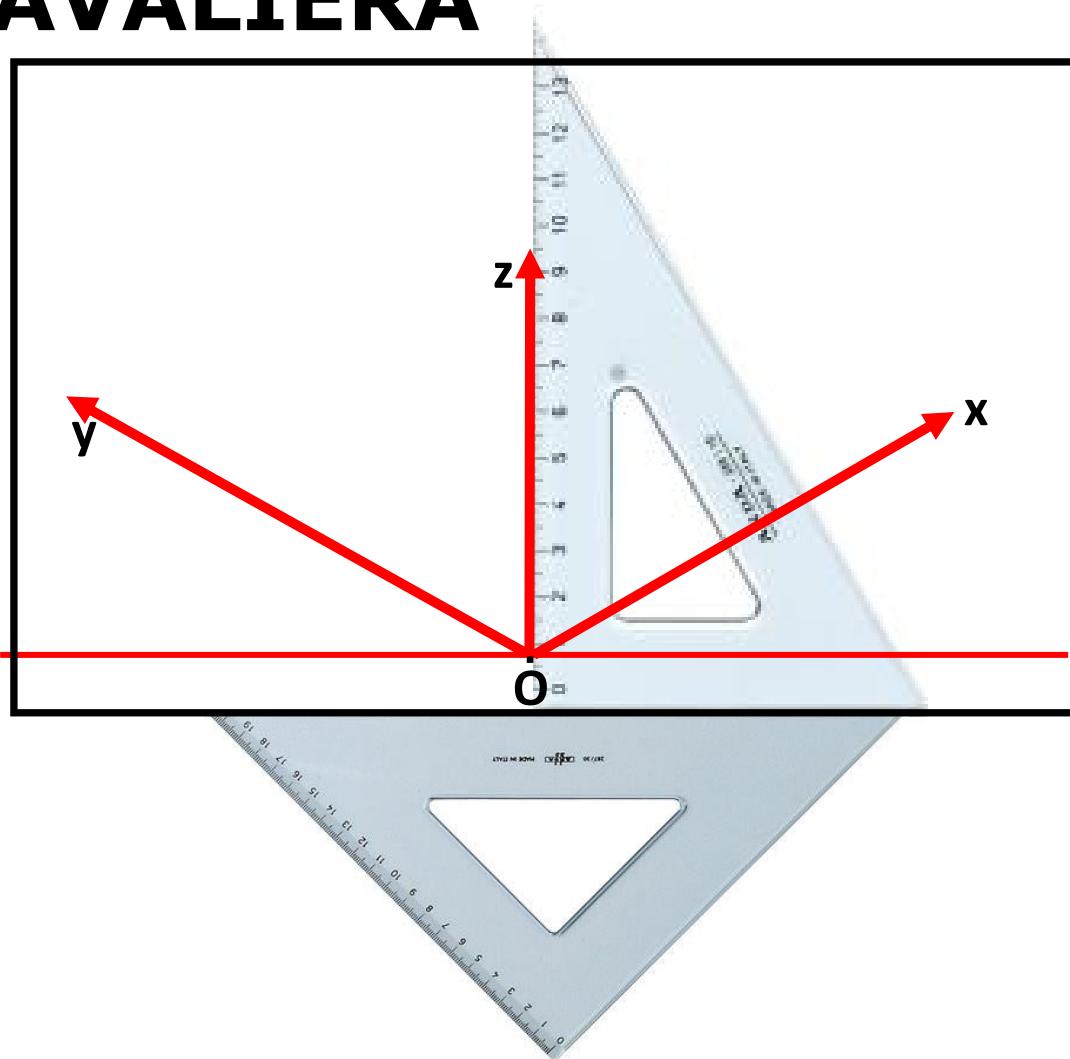


ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

Terzo passaggio: tracciare gli assi

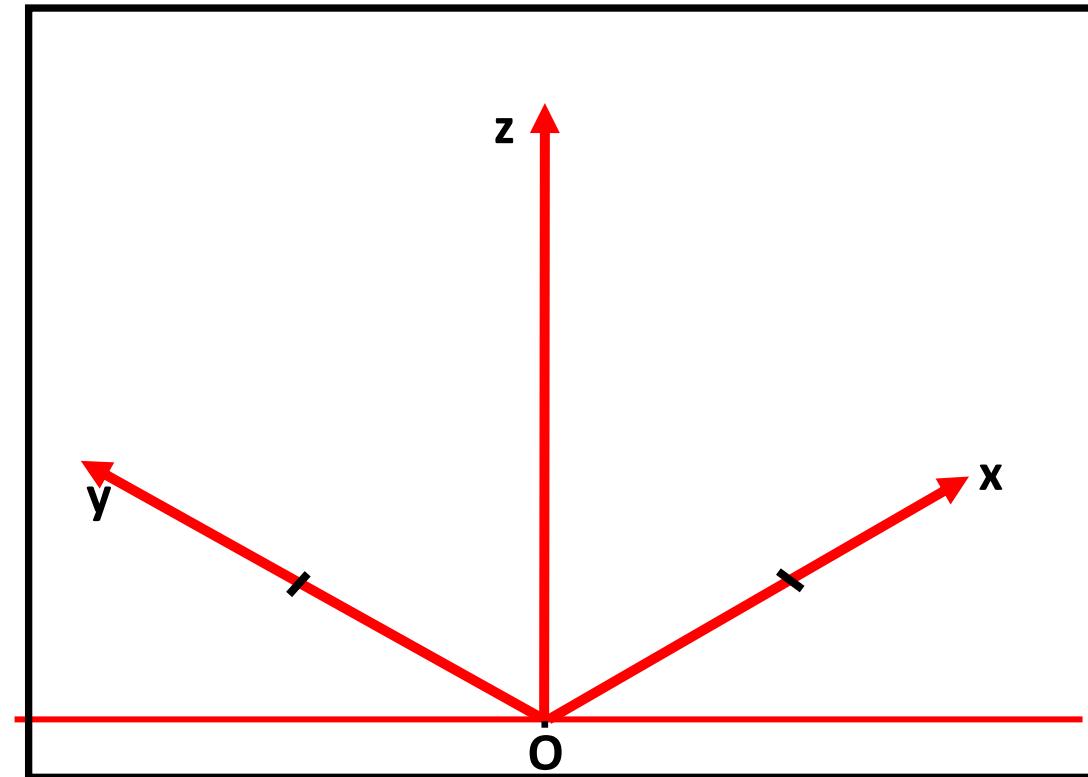
- traccia l'asse z dal punto di origine (O) disposto perpendicolare rispetto alla linea di terra (L.T.)



ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

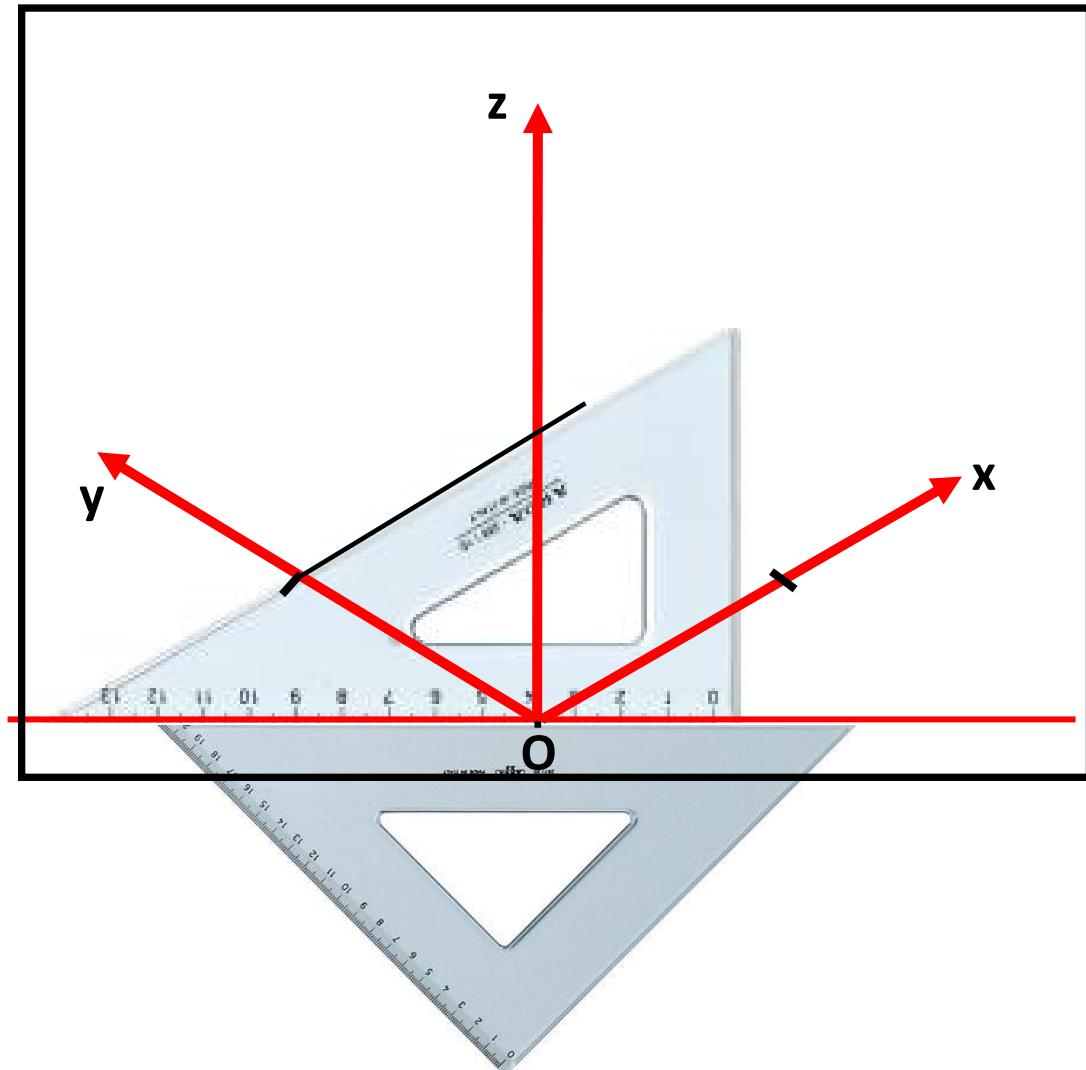
Quarto passaggio: riporta le misure sugli assi x e y



ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

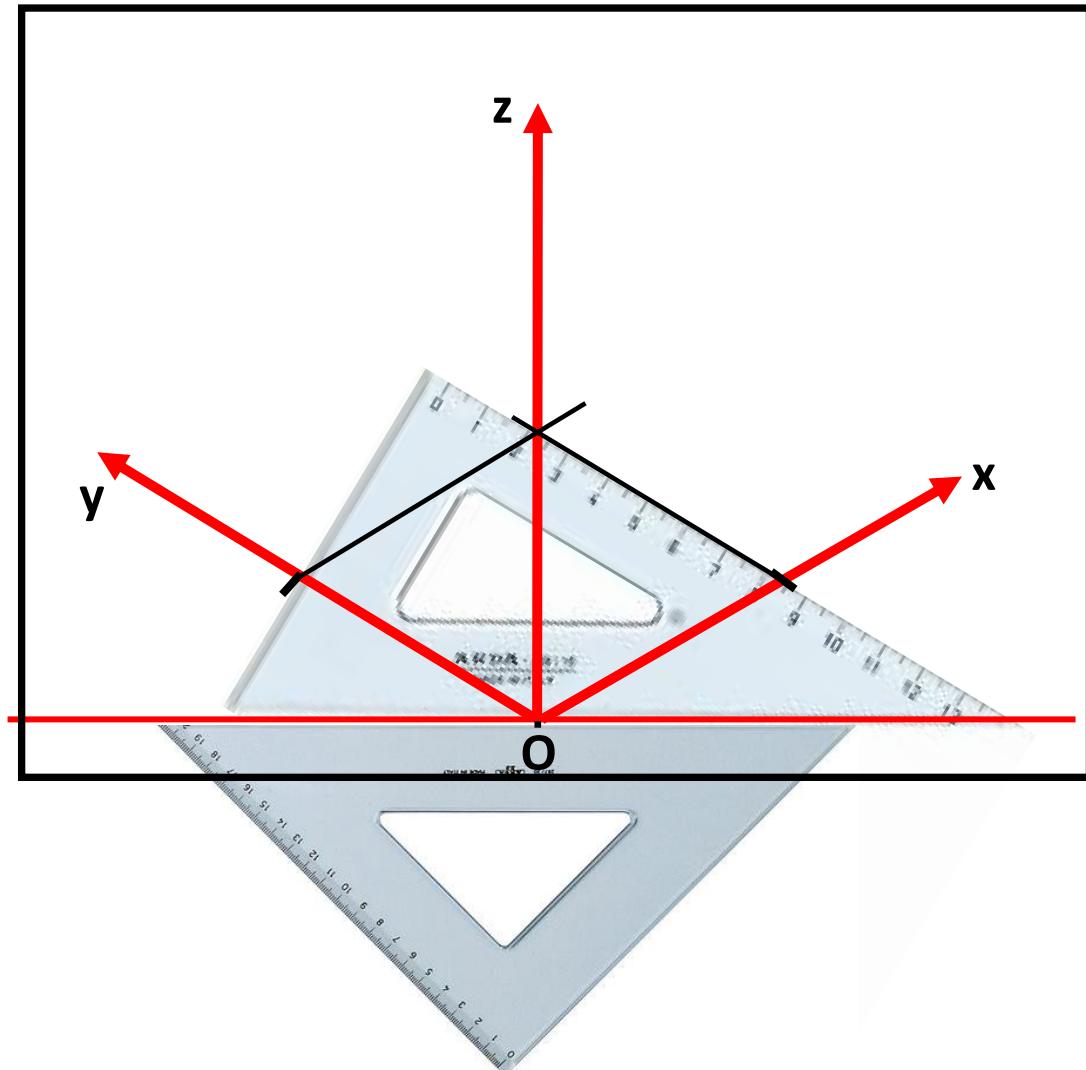
Quinto passaggio: costruisci la base del cubo utilizzando la squadra a 30° e facendo riferimento ai punti trovati sull'asse x e y



ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

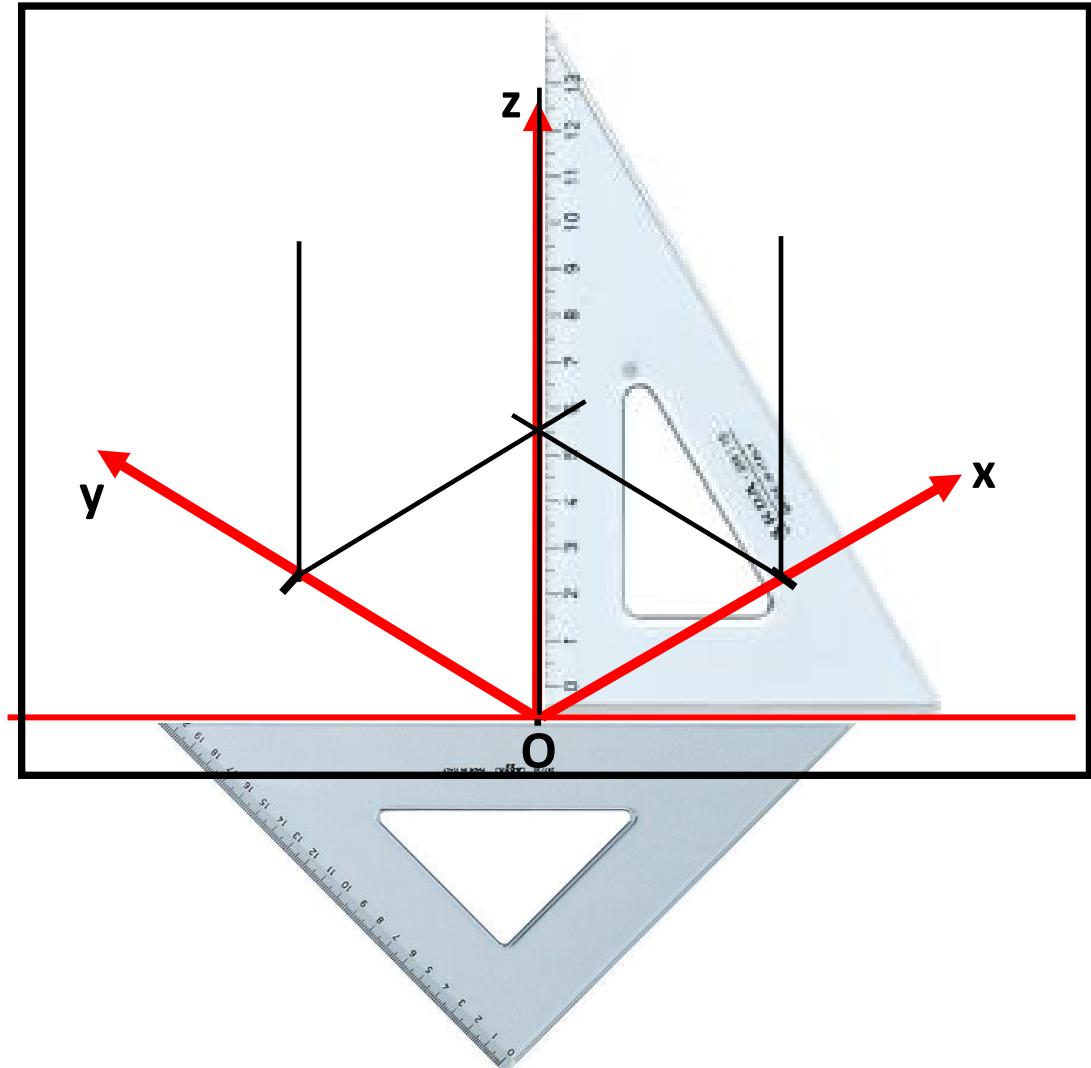
Quinto passaggio: costruisci la base del cubo utilizzando la squadra a 30° e facendo riferimento ai punti trovati sull'asse x e y



ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

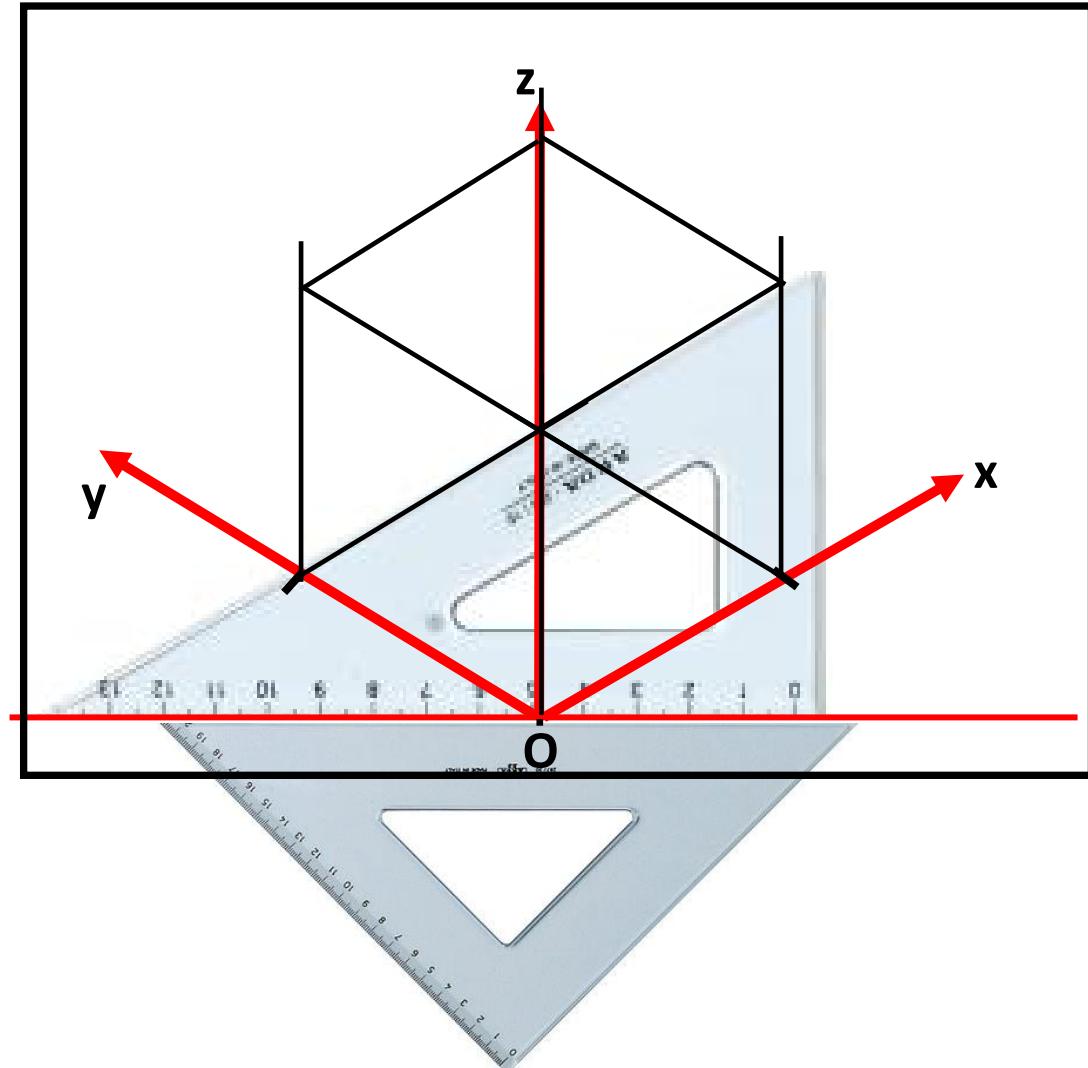
Sesto passaggio: costruisci l'altezza del cubo proiettando 4 linee verticali, una per ogni vertice di base.



ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

Ultimo passaggio: misura l'altezza del cubo riportando un piccolo punto sulle linee verticali. Unisci tutti i punti trovati corrispondenti all'altezza del cubo per terminare la costruzione del solido.



ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

Ultimo passaggio: misura l'altezza del cubo riportando un piccolo punto sulle linee verticali. Unisci tutti i punti trovati corrispondenti all'altezza del cubo per terminare la costruzione del solido.

Ricontrolla di aver riportato tutte le lettere sugli assi e su tutti gli spigoli del solido.

***IMPORTANTE**

Gli spigoli non visibili di qualsiasi solido vanno rappresentati con linee tratteggiate.

