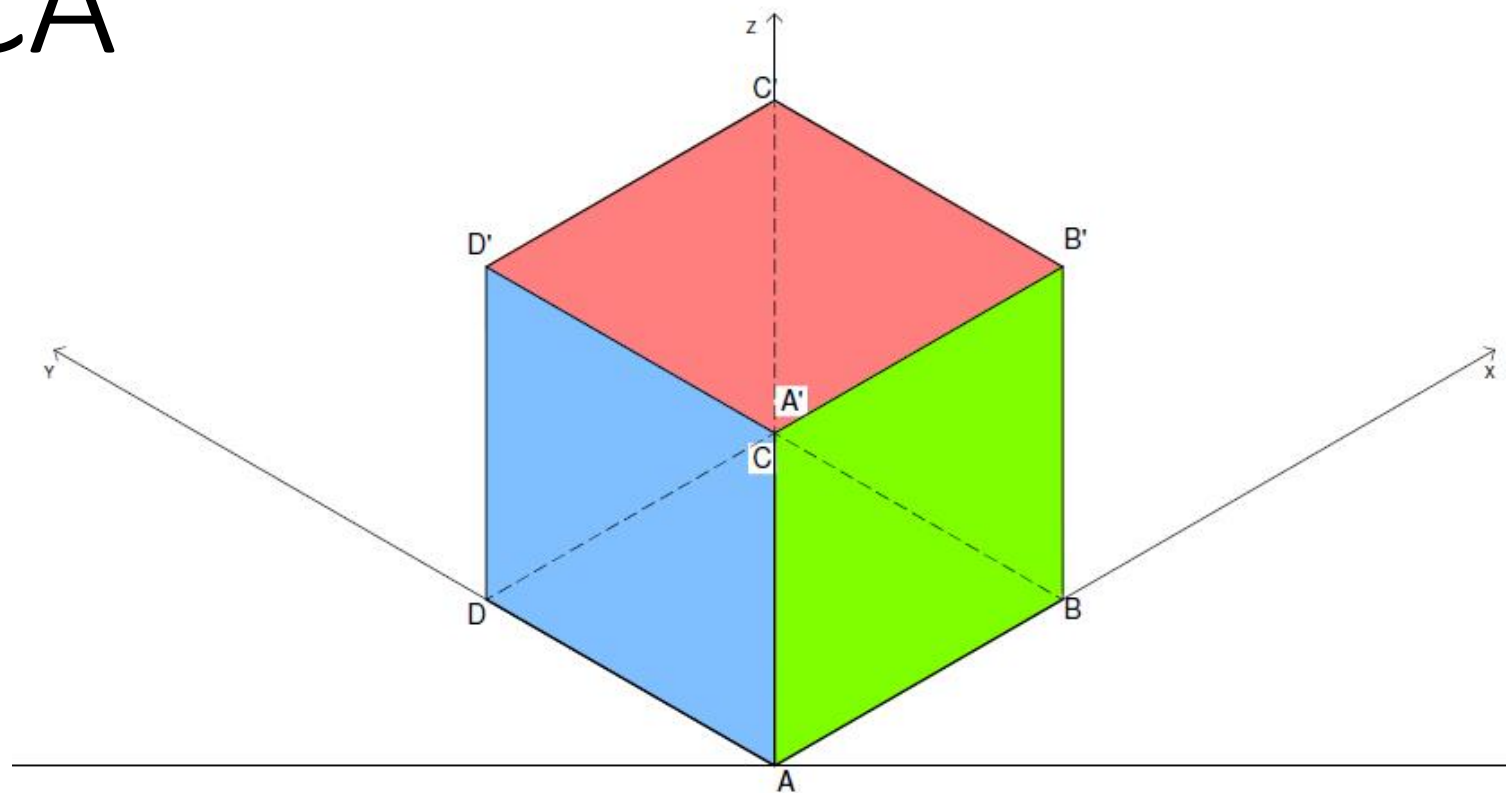


# ASSONOMETRIA ISOMETRICA



# 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.

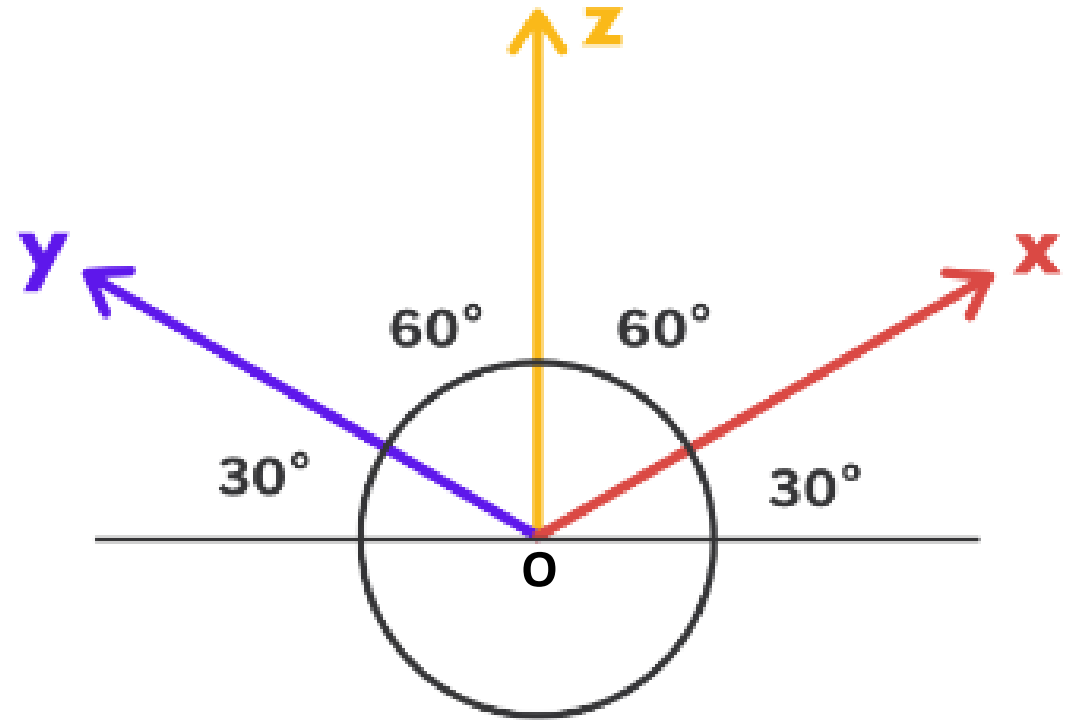
# ASSONOMETRIA ISOMETRICA

1<sup>a</sup> caratteristica

## DISPOSIZIONE DEGLI ASSI

ASSI x e y si dispongono a  $30^\circ$  rispetto alla linea di terra;

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



# ASSONOMETRIA ISOMETRICA

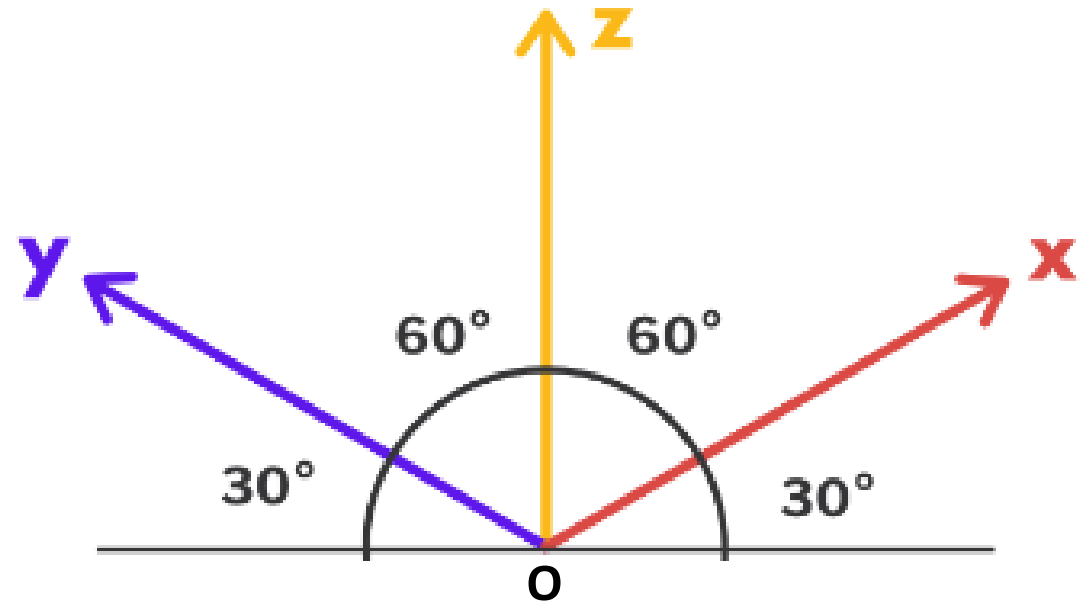
2<sup>a</sup> caratteristica

## 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).

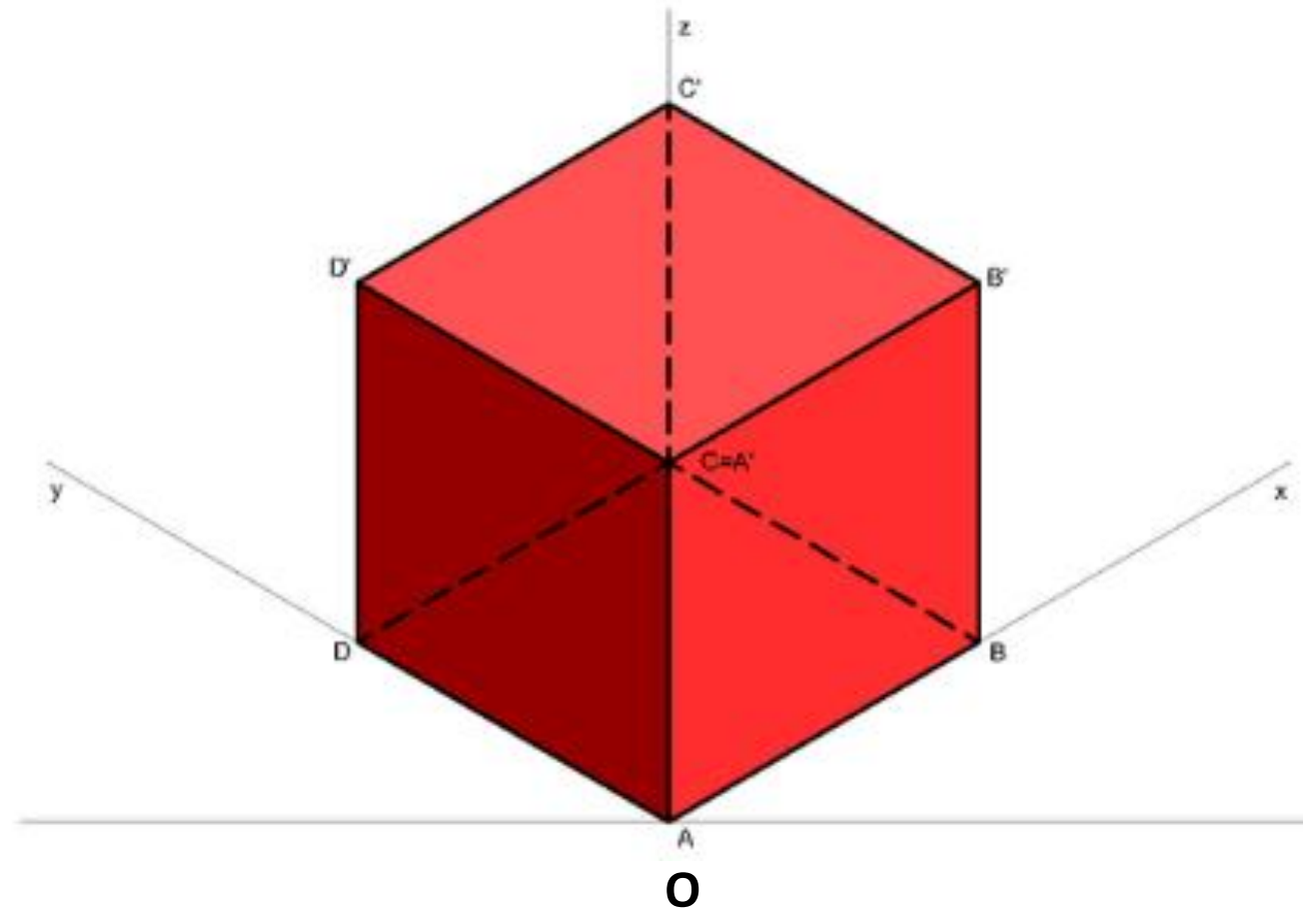


# ASSONOMETRIA ISOMETRICA

3<sup>a</sup> 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.

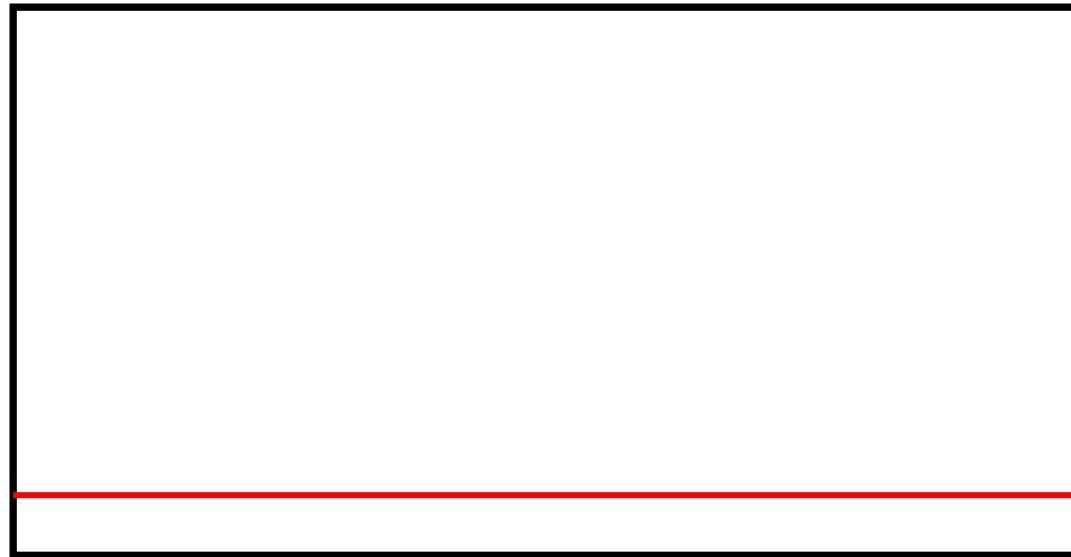


# ASSONOMETRIA ISOMETRICA

approccio pratico

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

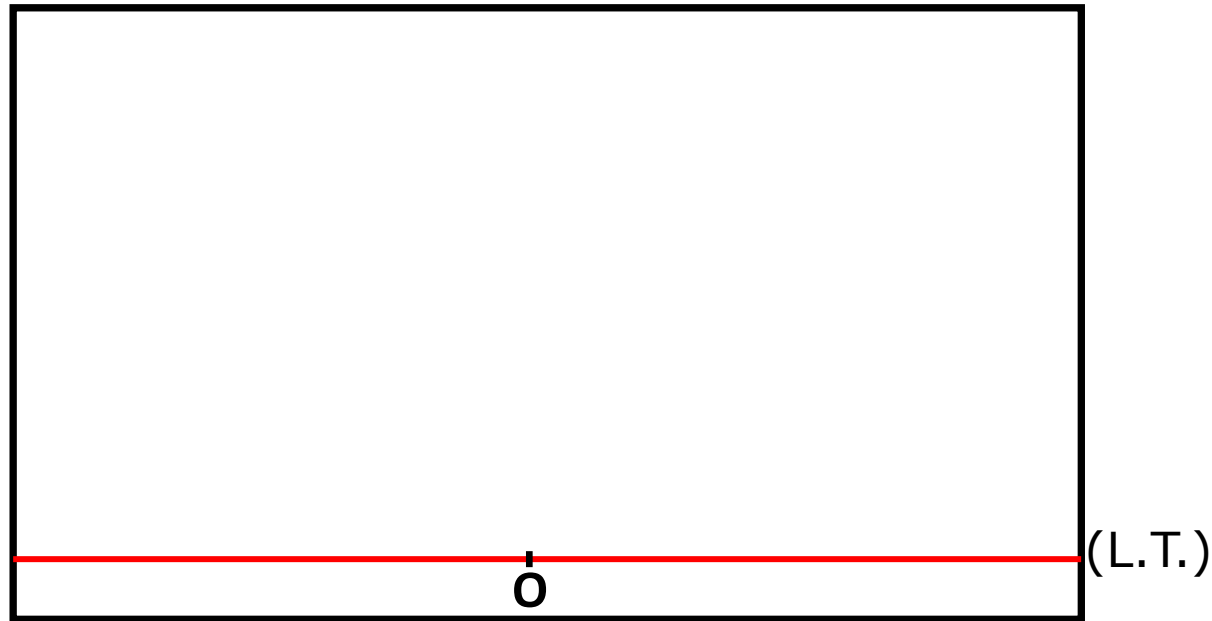
**Primo passaggio:** tracciare una linea di terra (L.T.) parallela alla linea inferiore di squadratura



# ASSONOMETRIA ISOMETRICA

approccio pratico

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

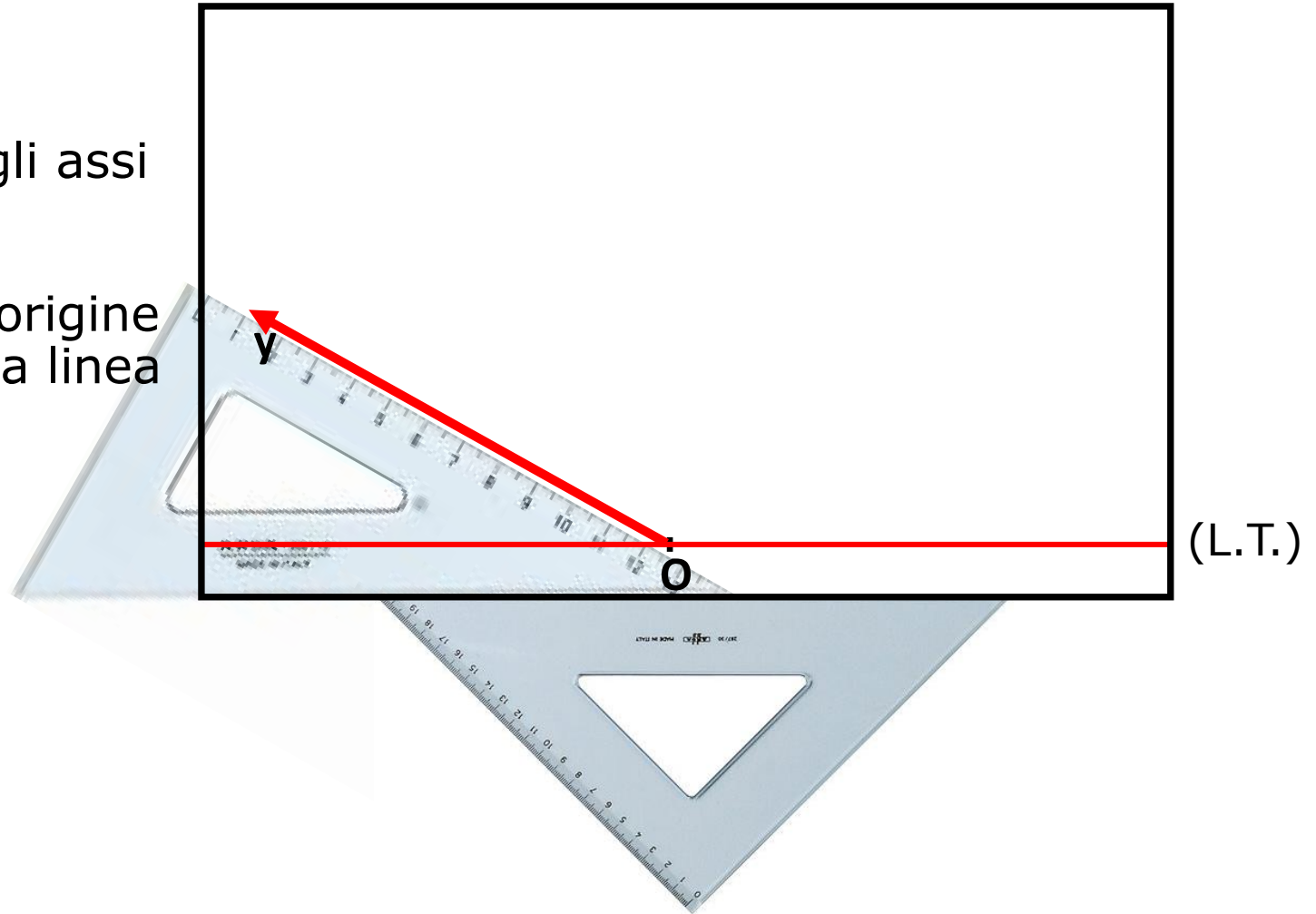


# ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

**Terzo passaggio:** tracciare gli assi

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



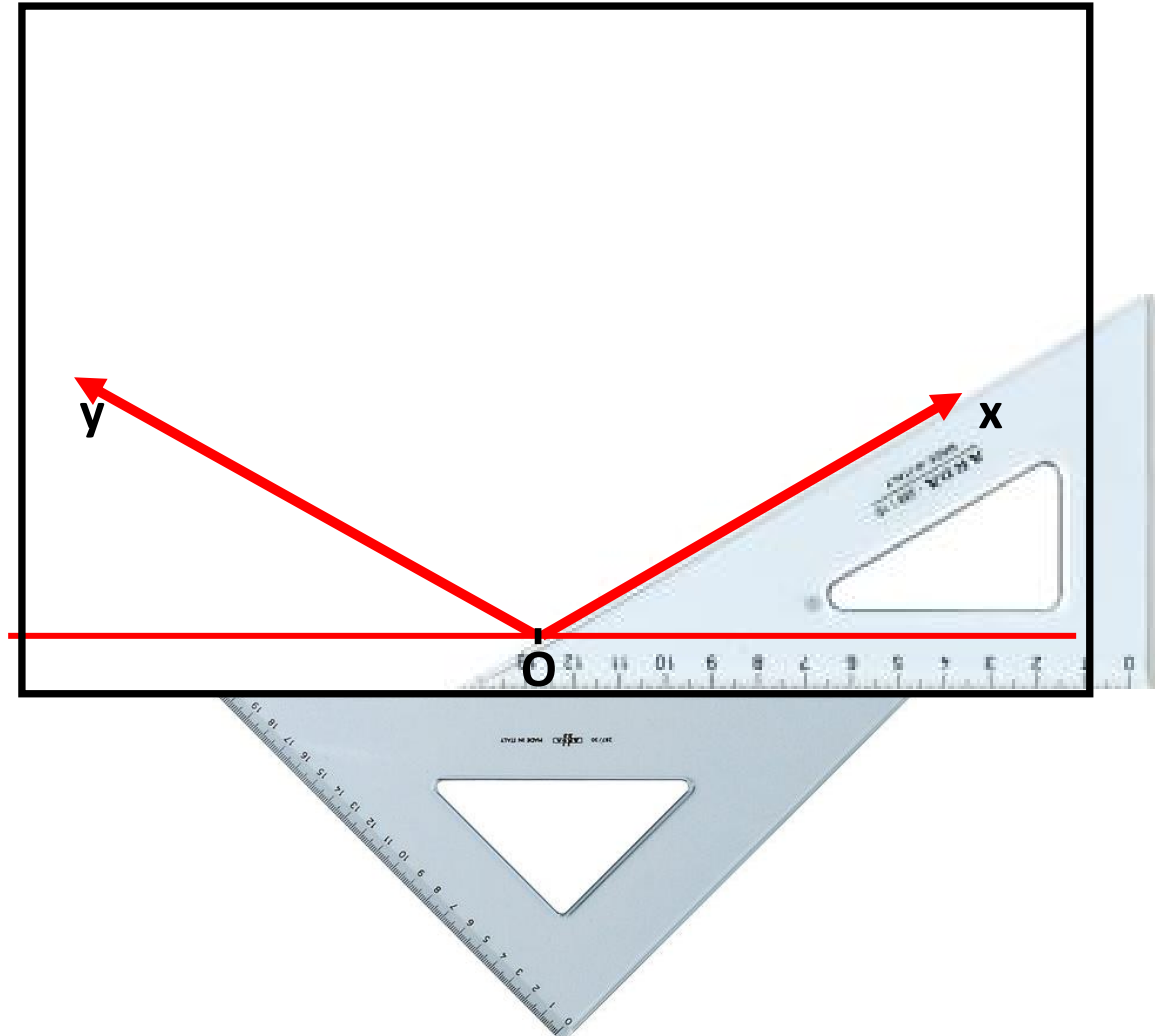


# ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

**Terzo passaggio:** tracciare gli assi

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

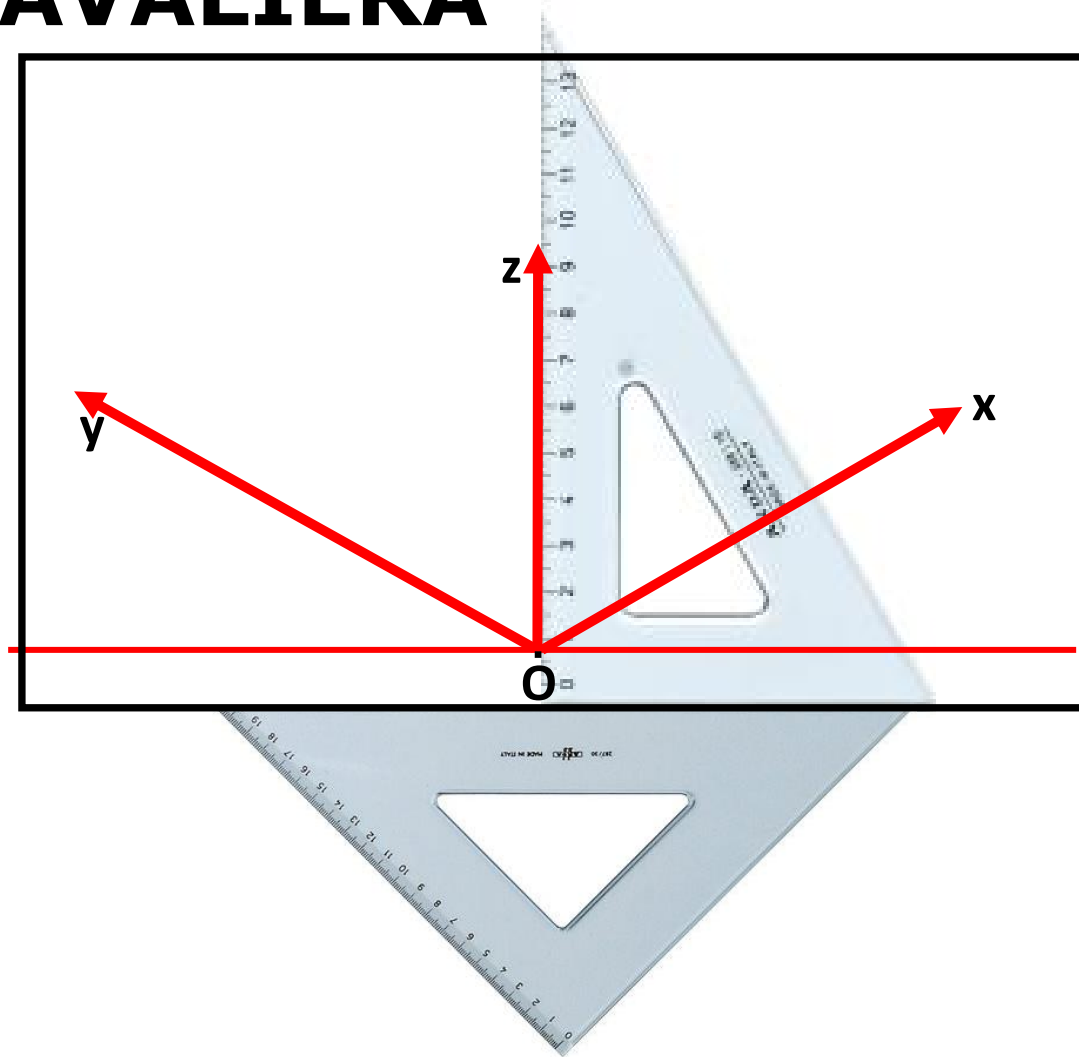


# ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

**Terzo passaggio:** tracciare gli assi

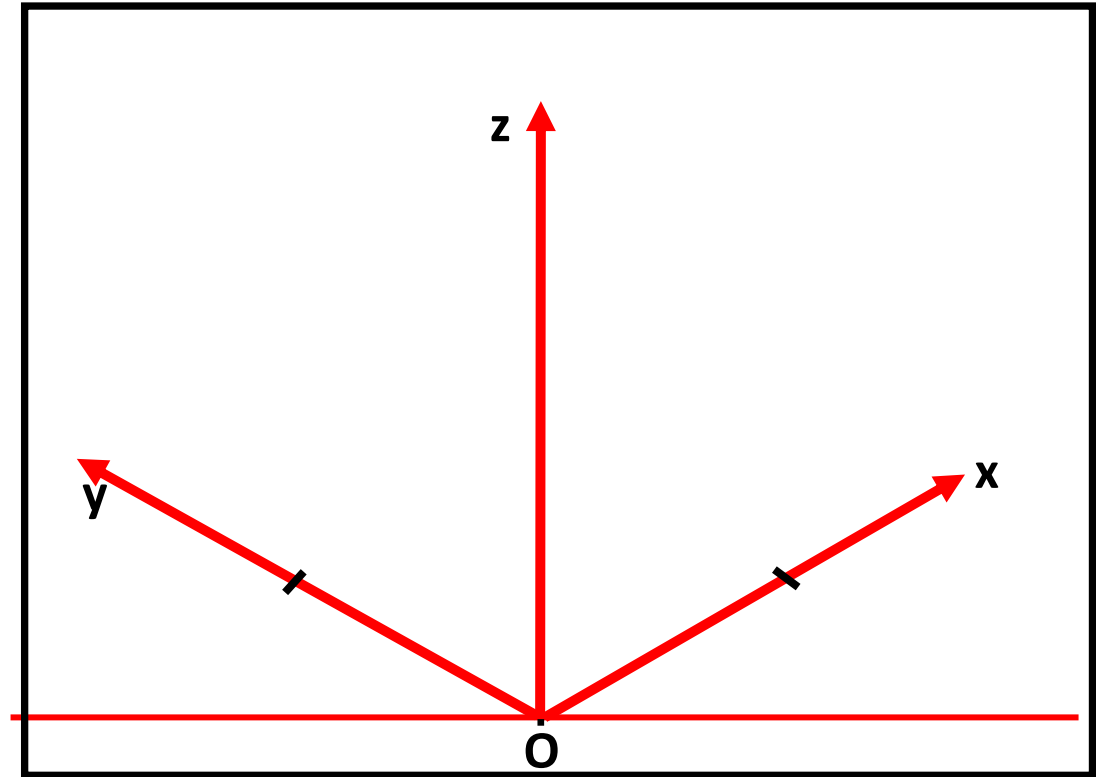
- traccia l'asse z dal punto di origine (O) disposto perpendicolare rispetto alla linea di terra (L.T.)



# ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

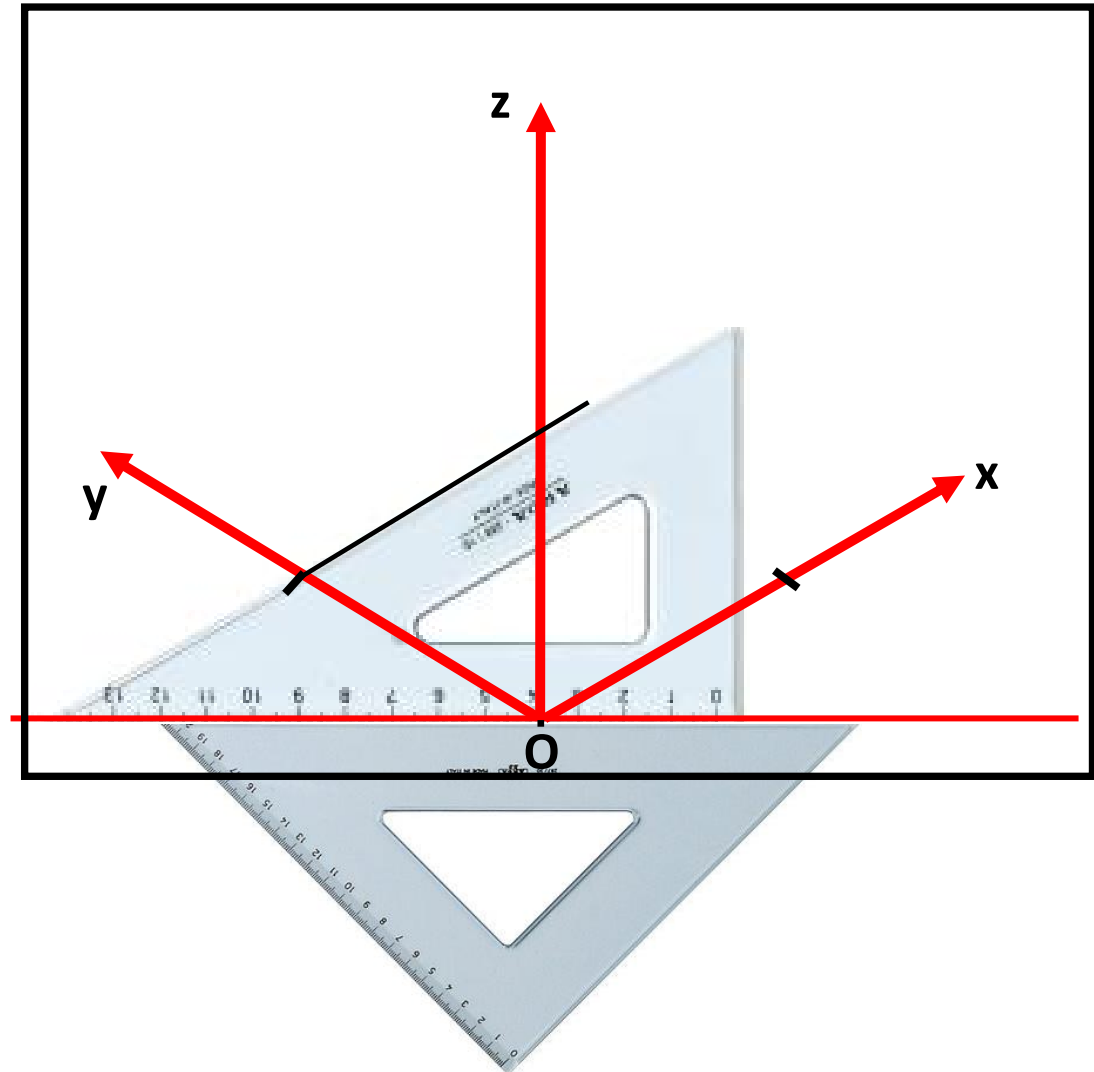
**Quarto passaggio:** riporta le misure sugli assi x e y



# ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

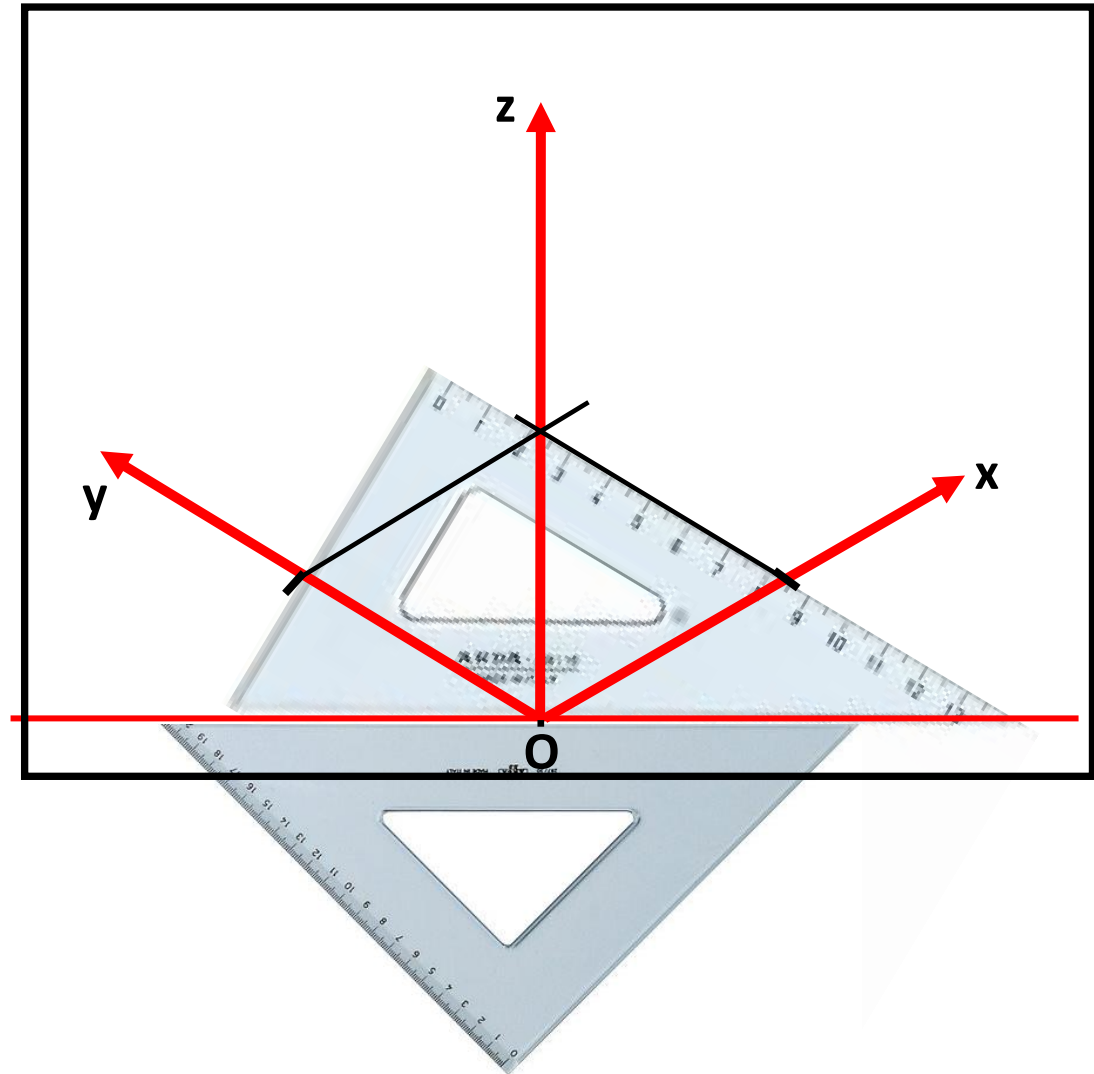
**Quinto passaggio:** costruisci la base del cubo utilizzando la squadra a  $30^\circ$  e facendo riferimento ai punti trovati sull'asse x e y



# ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

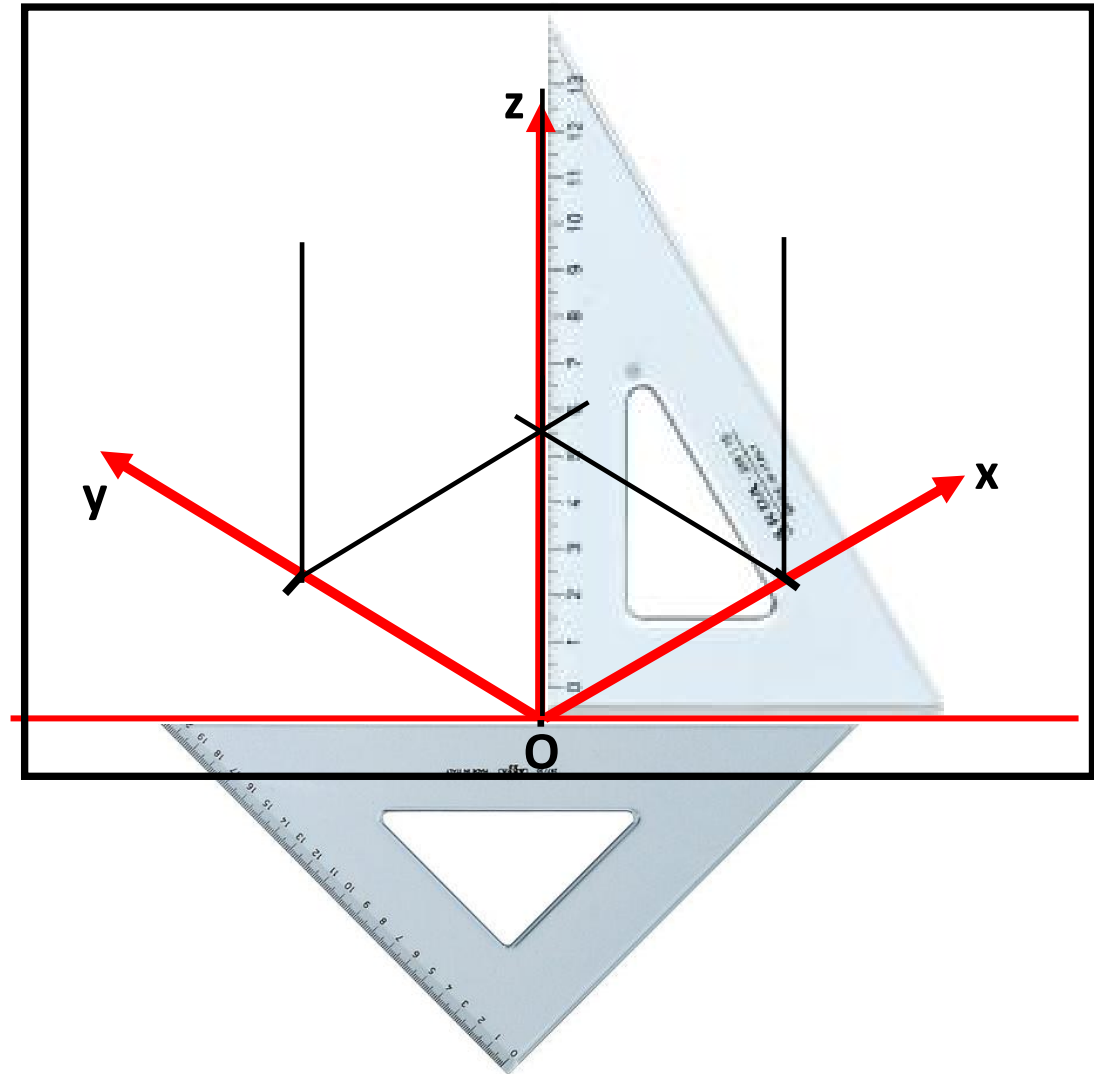
**Quinto passaggio:** costruisci la base del cubo utilizzando la squadra a  $30^\circ$  e facendo riferimento ai punti trovati sull'asse x e y



# ASSONOMETRIA CAVALIERA

approccio pratico

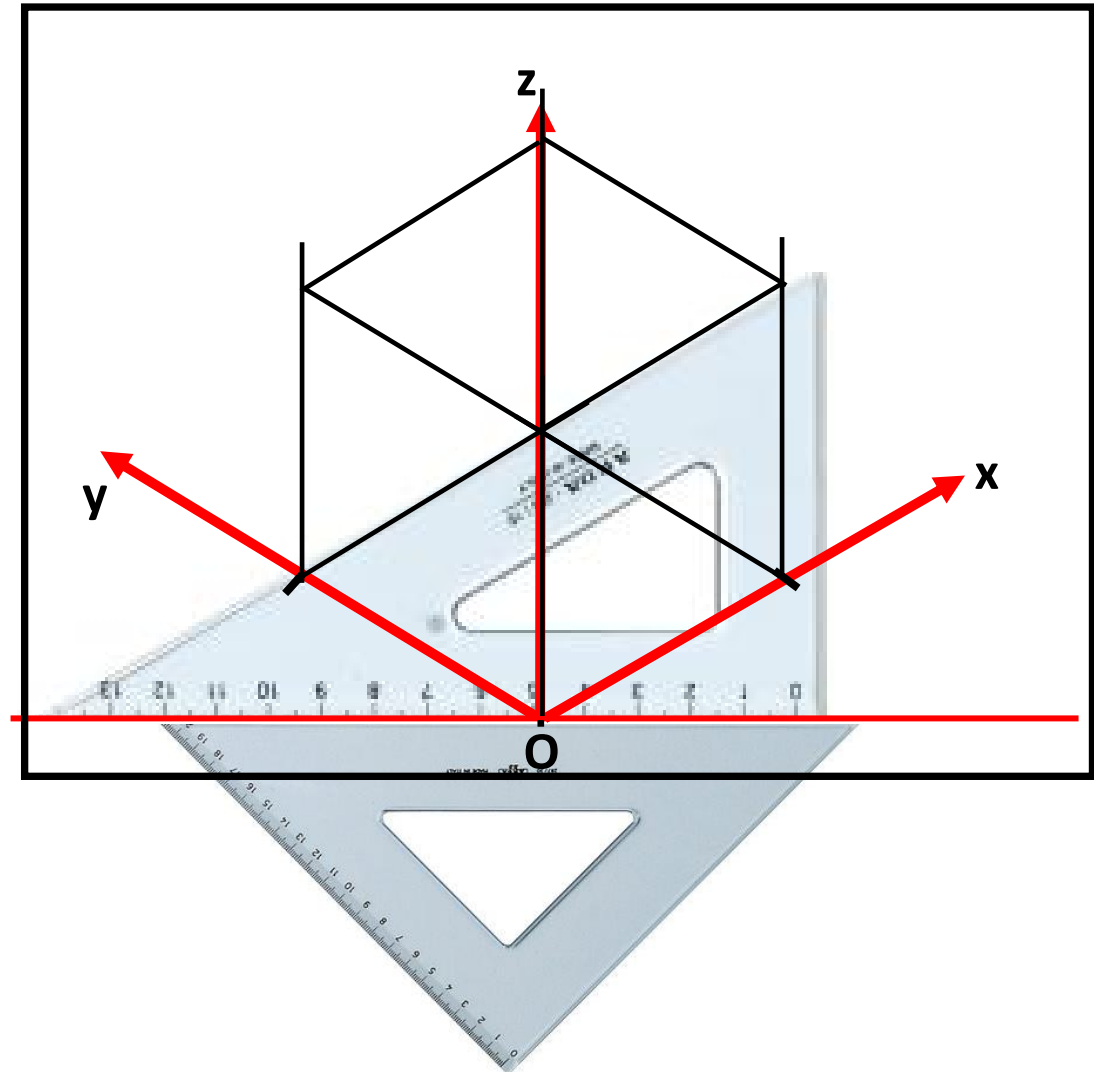
**Sesto passaggio:** costruisci l'altezza del cubo proiettando 4 linee verticali, una per ogni vertice di base.



# 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.

