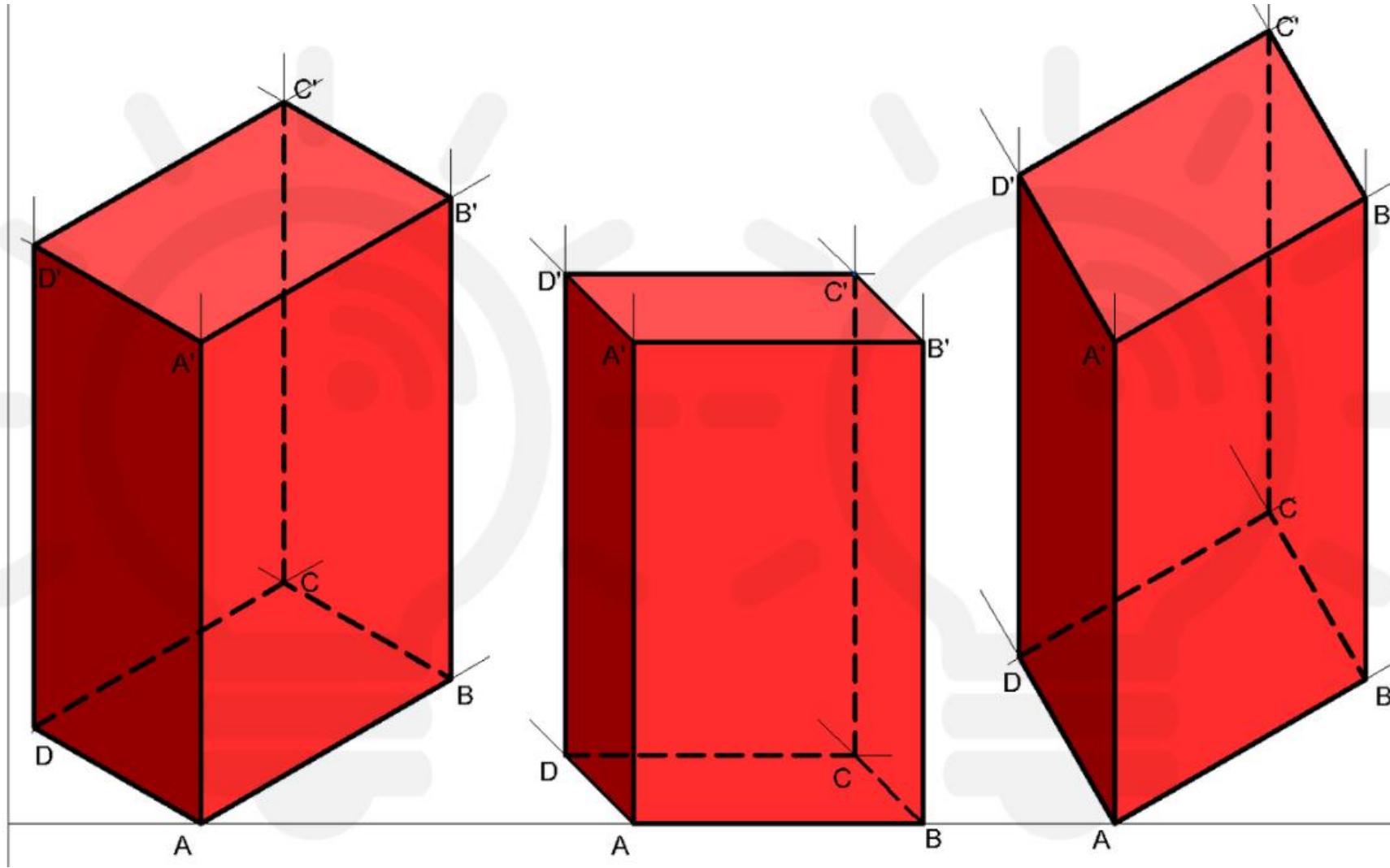


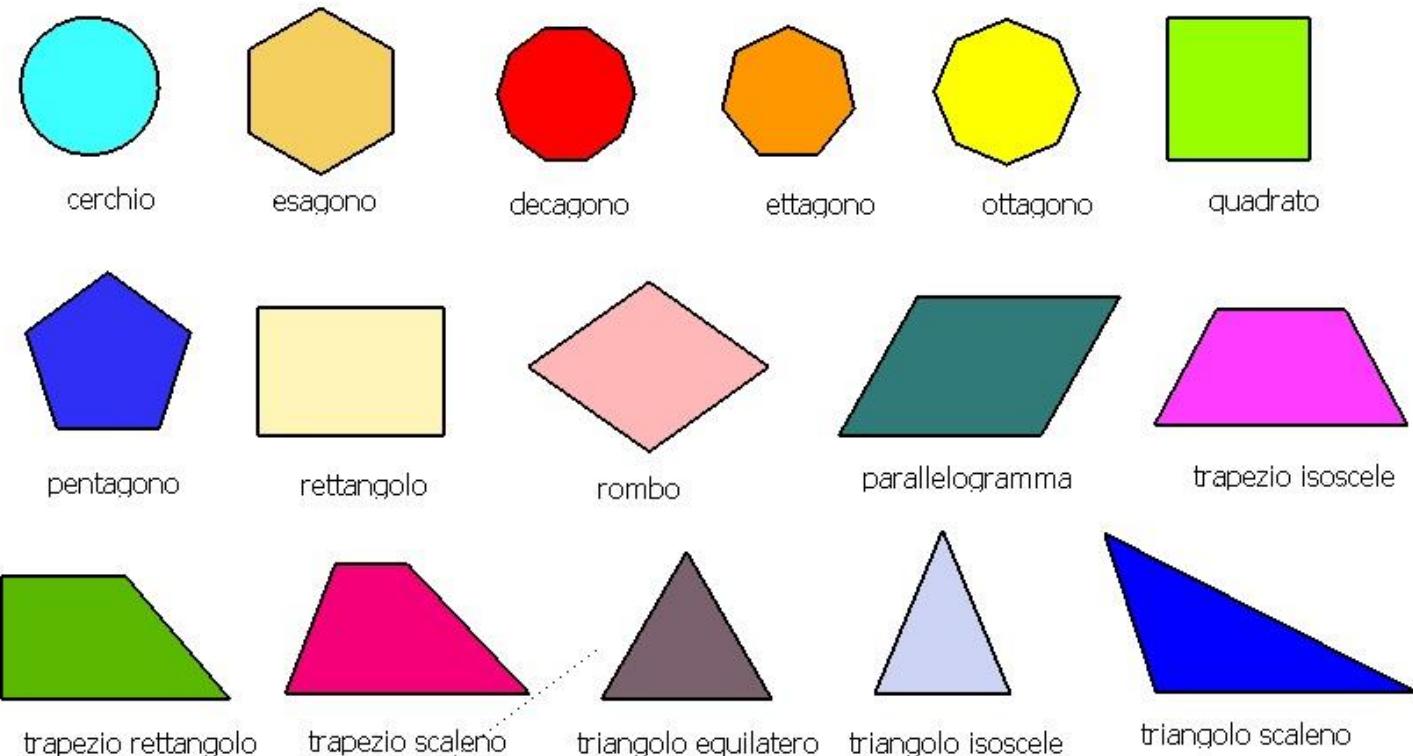
LE ASSONOMETRIE



CONCETTI GENERALI

Le assonometrie rappresentano un metodo grafico per riportare su un unico piano figure piane o solidi. Prima di approcciarsi alla parte pratica è bene focalizzarsi su alcuni concetti teorici.

Le figure piane si possono rappresentare facilmente su un foglio da disegno perché anche il piano di un foglio presenta solo 2 dimensioni nello spazio.



CONCETTI GENERALI

Se volessi, invece, rappresentare un solido nella sua totalità (interamente con tutte le sue facce) devo sfruttare tutte e 3 le dimensioni dello spazio (lunghezza, altezza e profondità). Ecco che mi vengono in aiuto i **3 ASSI DI PROIEZIONE** che chiameremo **x, y e z**. Su ognuno di questi assi si riporta una specifica grandezza dall'oggetto:

- sull'**asse x** si riporta la lunghezza;
- sull'**asse y** si riporta la profondità;
- sull'**asse z** si riporta l'altezza.

CONCETTI GENERALI

I **3 ASSI DI PROIEZIONE** (x, y e z) prendono origine da un unico punto, definito, infatti, punto di origine degli assi (O).

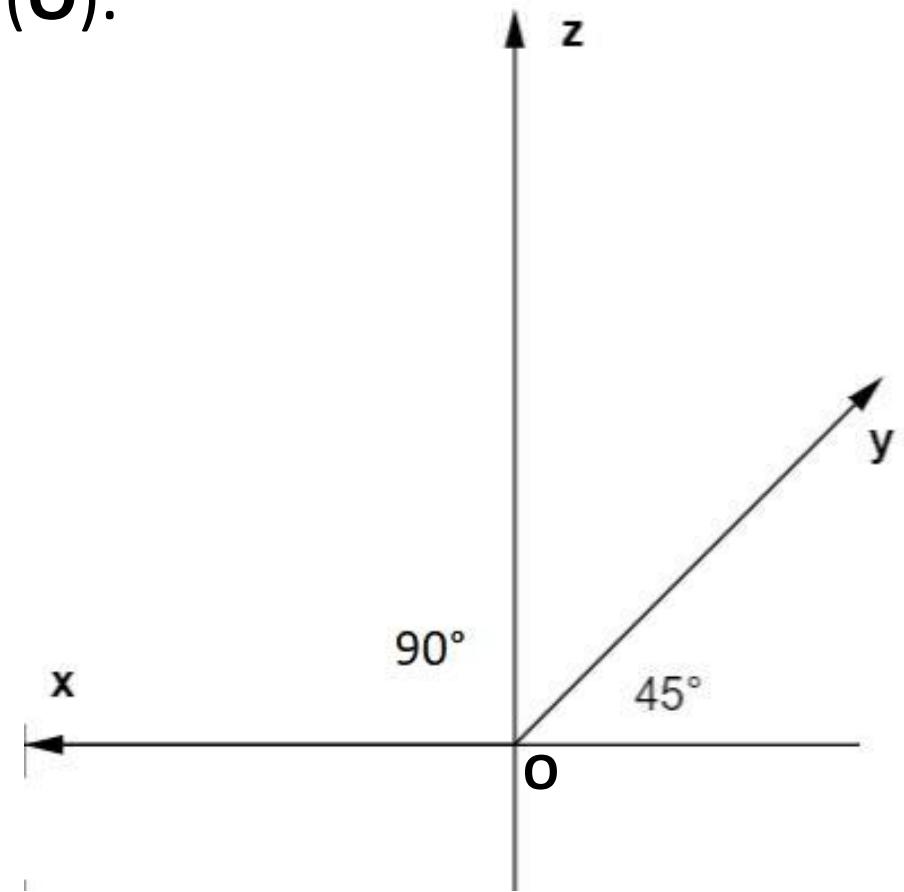
I valori di lunghezza, altezza e profondità vanno riportati sugli assi partendo dal punto di origine degli assi (O) e spostandomi da quest'ultimo seguendo la freccia dell'asse in questione.

RICORDA BENE

La lunghezza si riporta sull'asse x;

La profondità si riporta sull'asse y;

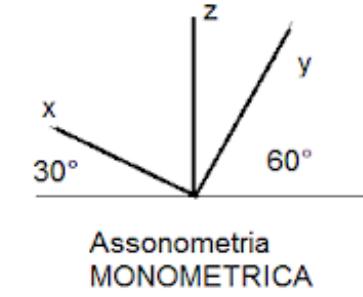
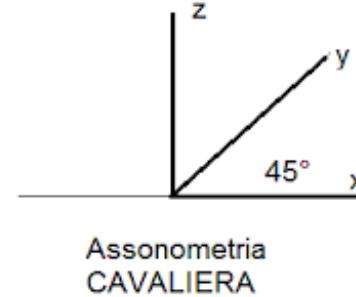
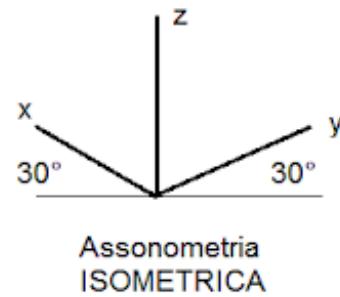
L'altezza si riporta sull'asse z



CONCETTI GENERALI

Le assonometrie che verranno affrontate sono 3:

- 1) Assonometria cavaliera**
- 2) Assonometria isometrica**
- 3) Assonometria monometrica**



Queste si distinguono per una serie di elementi come la diversa disposizione degli assi e il diverso tipo di risultato grafico ottenuto.