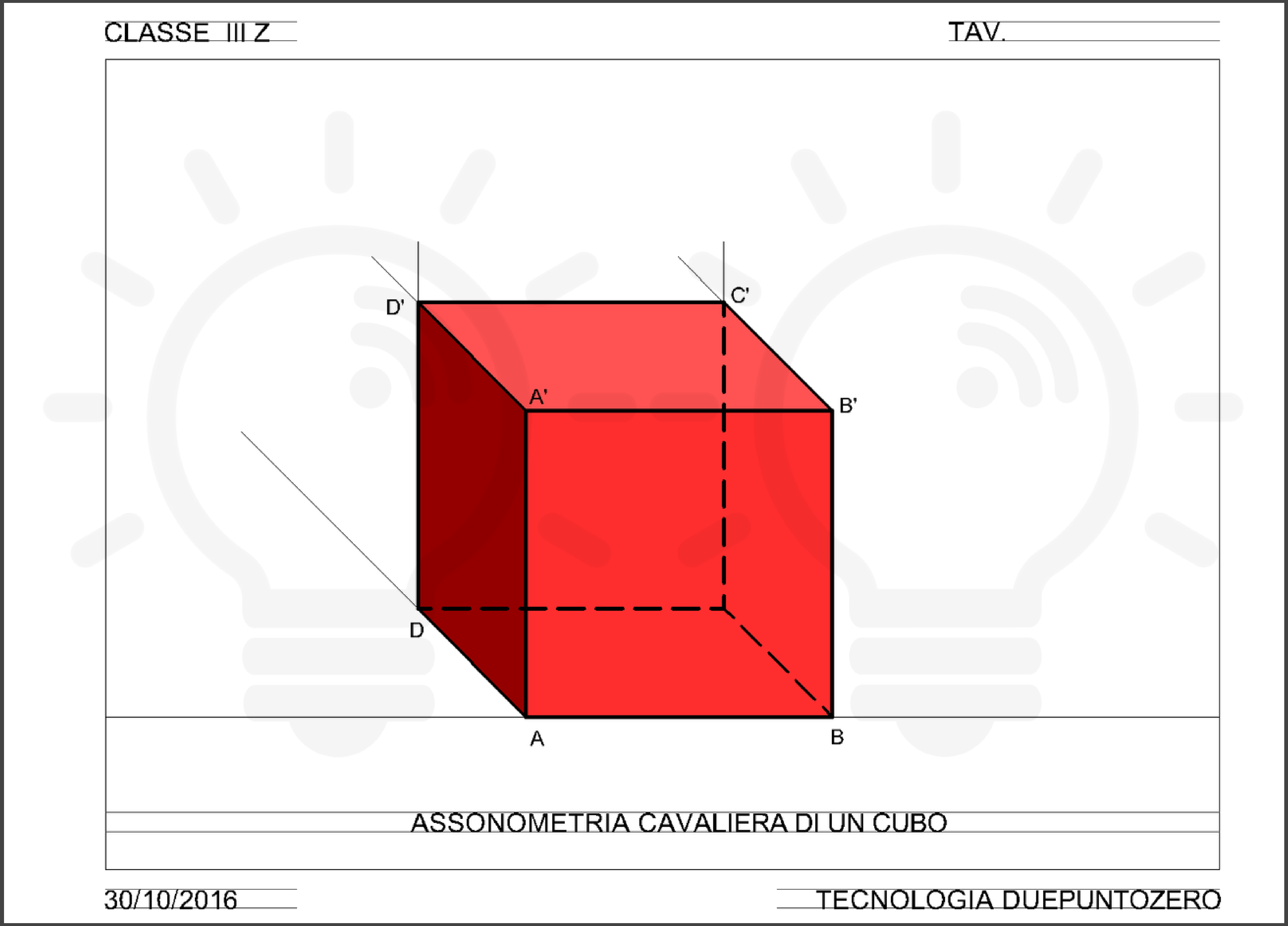
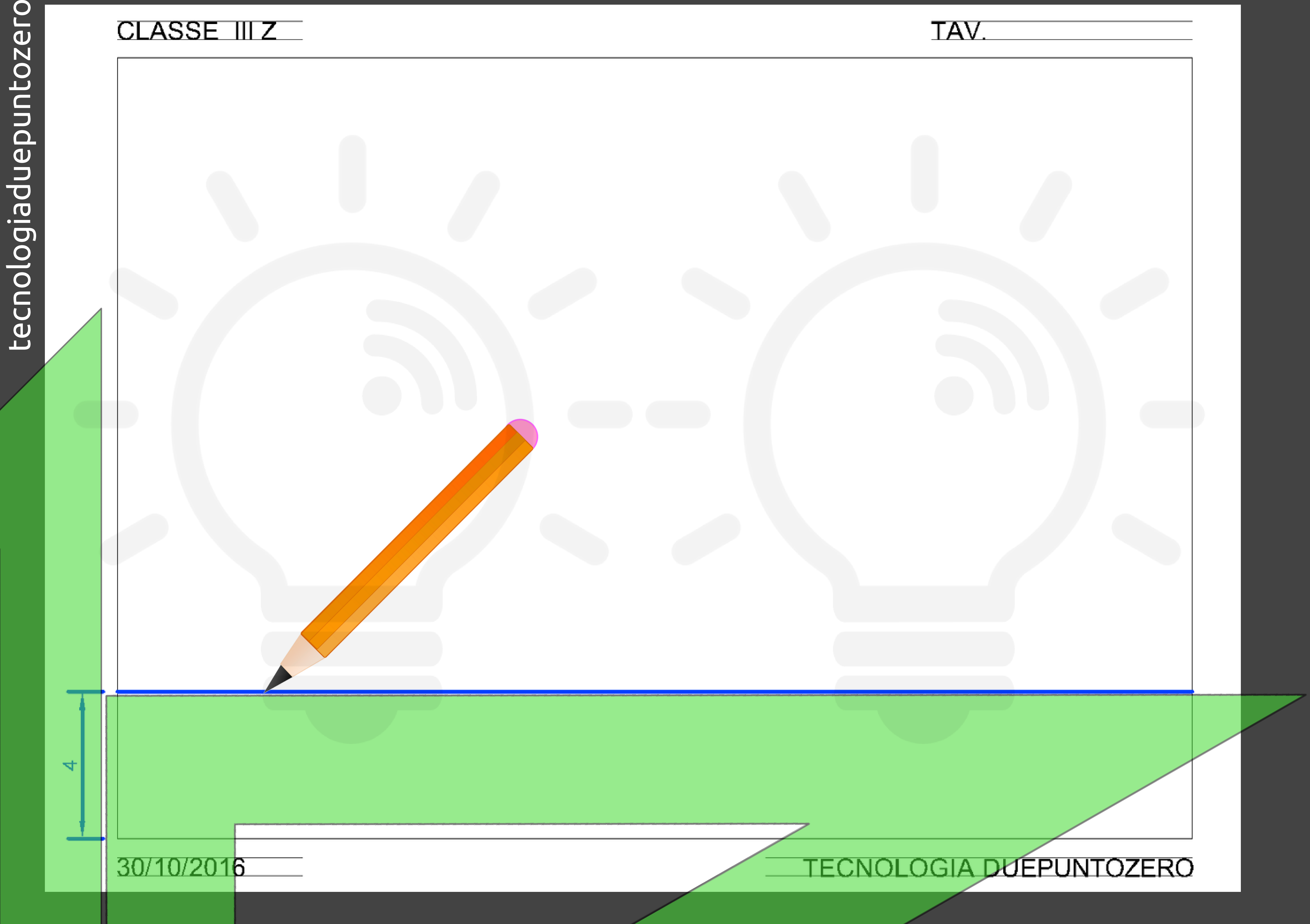
tecnologiaduepuntozero

ASSONOMETRIA CAVALIERA DI UN CUBO


CLASSE III Z
TAV.
D'
C'
A'
B'
D
A
B
ASSONOMETRIA CAVALIERA DI UN CUBO
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

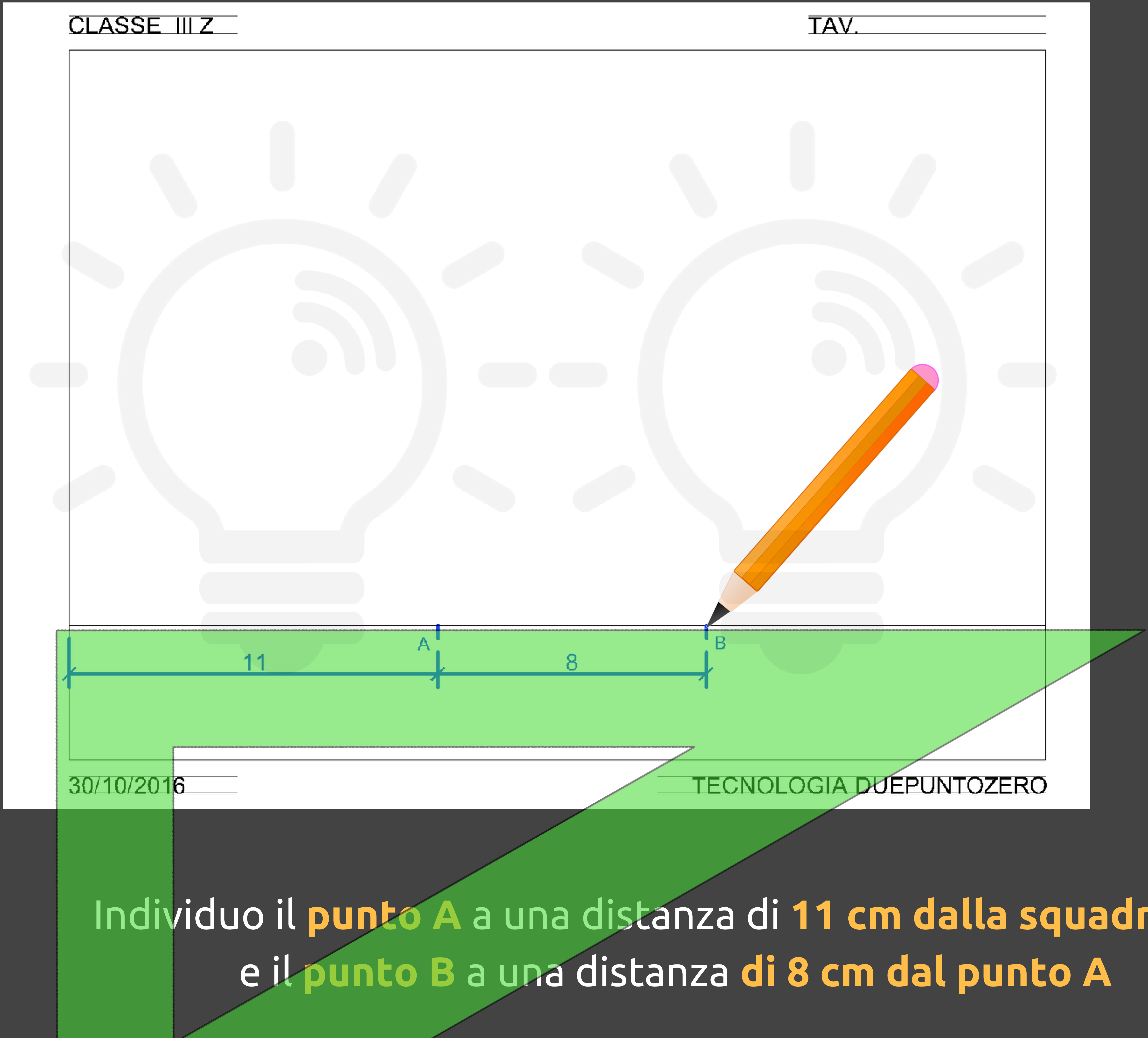
#PASSOPASSO

1


CLASSE III Z
TAV.
4
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

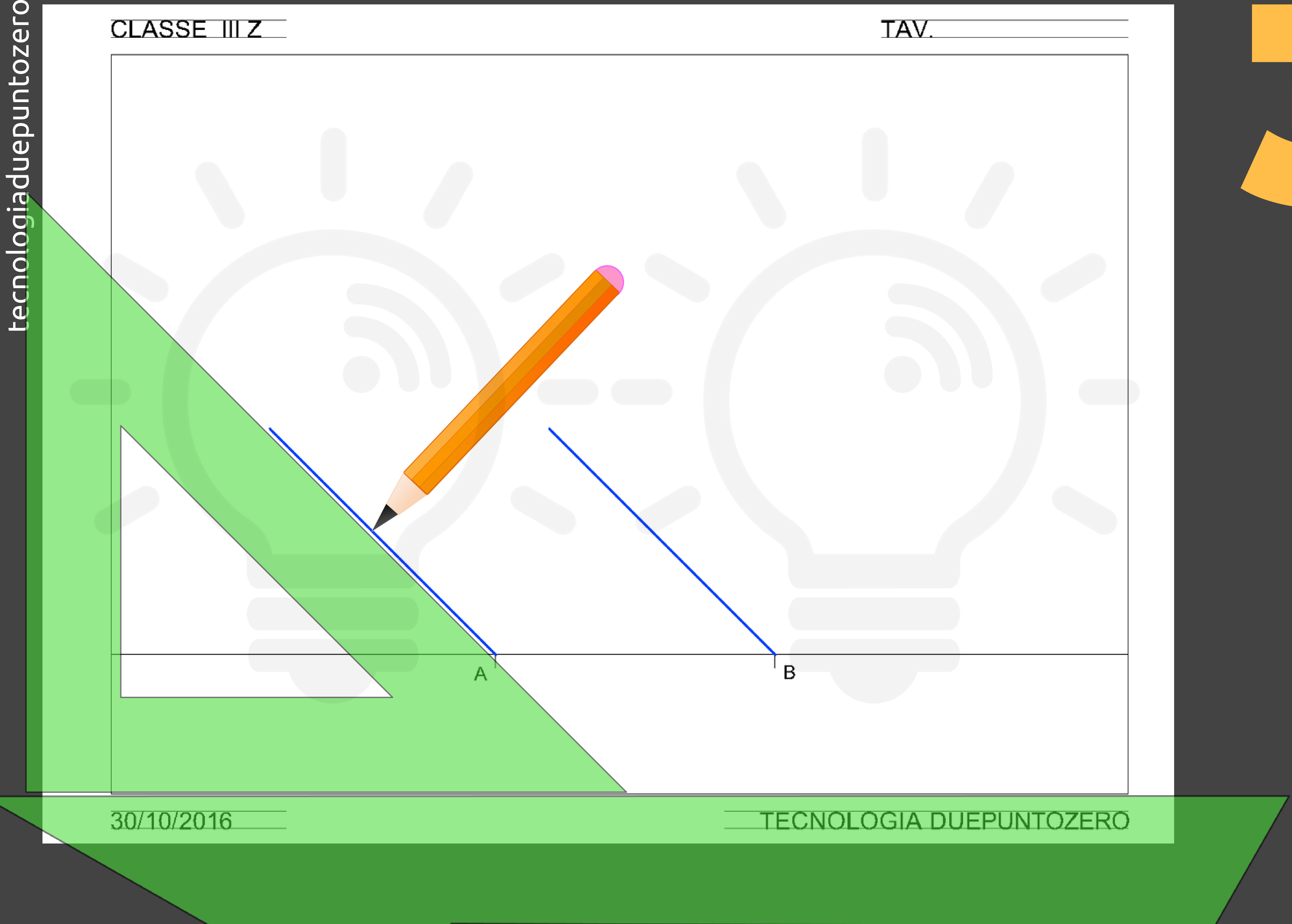
Traccia una **linea orizzontale**
distante **4 cm circa dalla linea di squadratura**

2


CLASSE III Z
TAV.
A
B
11
8
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

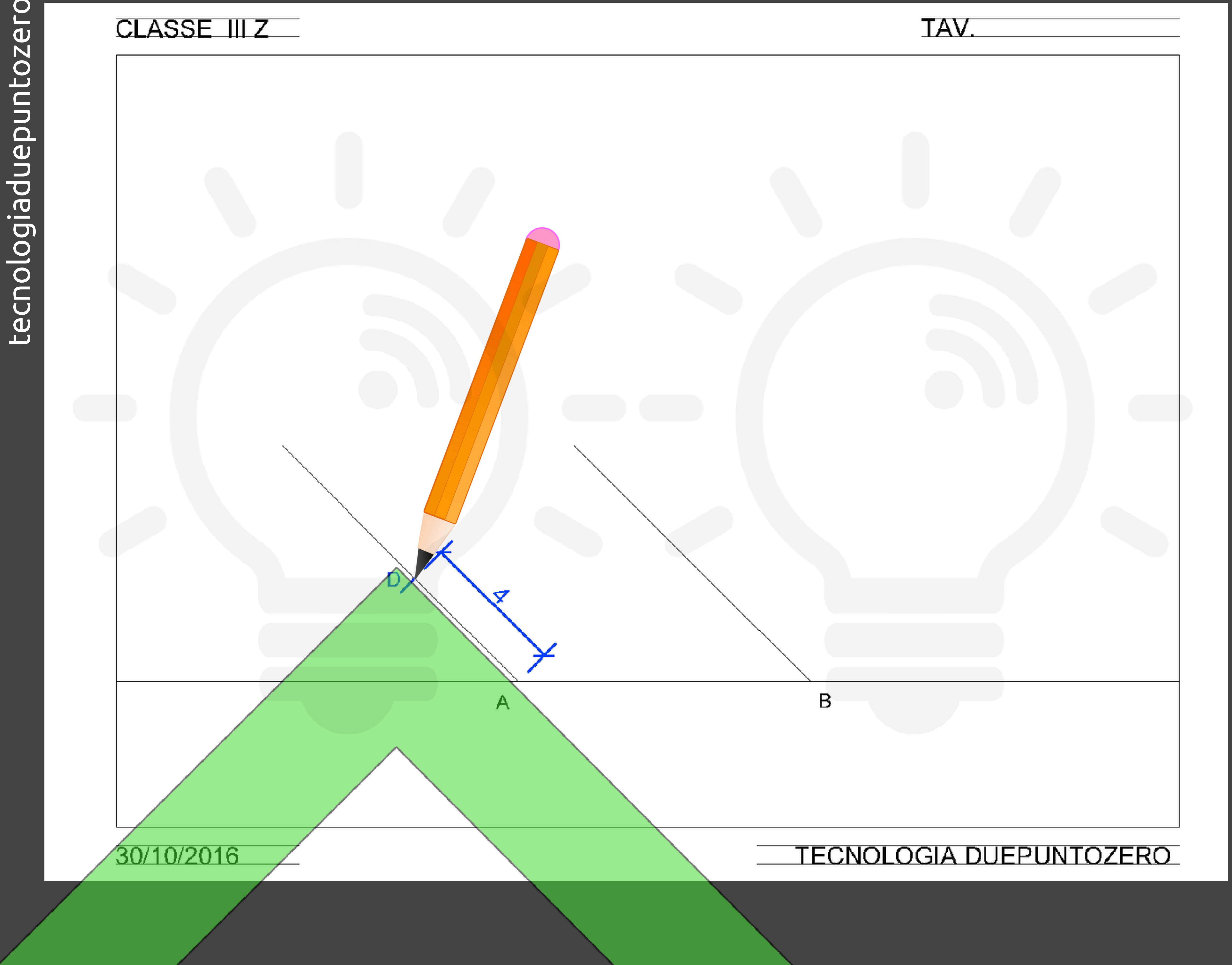
Individuo il **punto A** a una distanza di **11 cm dalla squadratura** e il **punto B** a una distanza **di 8 cm dal punto A**

3


CLASSE III Z
TAV.
A
B
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

A partire **dai punti A e B** traccio con la squadra da 45°
due **linee inclinate di 45°**

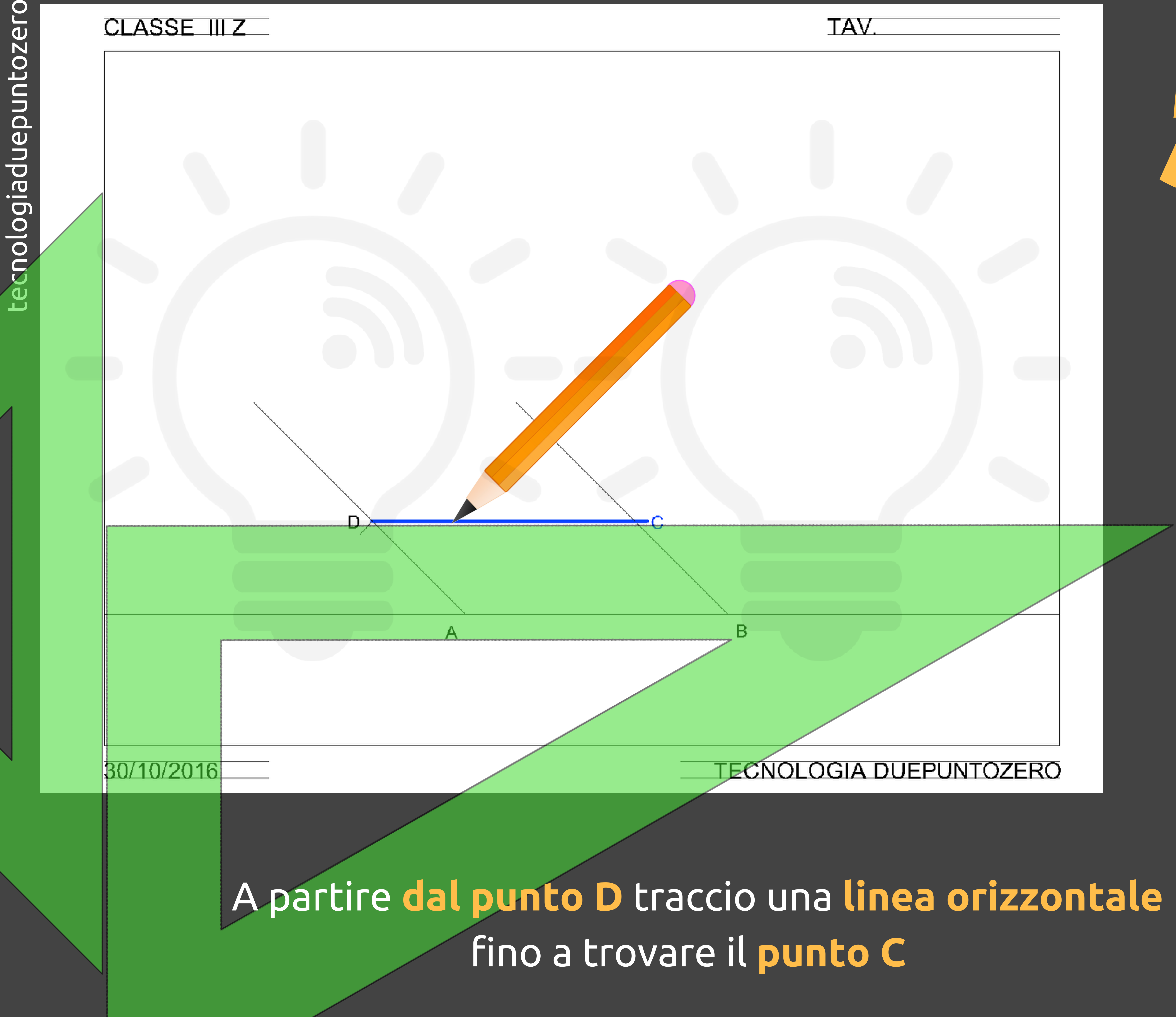
4


CLASSE III Z
TAV.
D
4
A
B
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

Individuo il **punto D** a una distanza di **4 cm dal punto A**

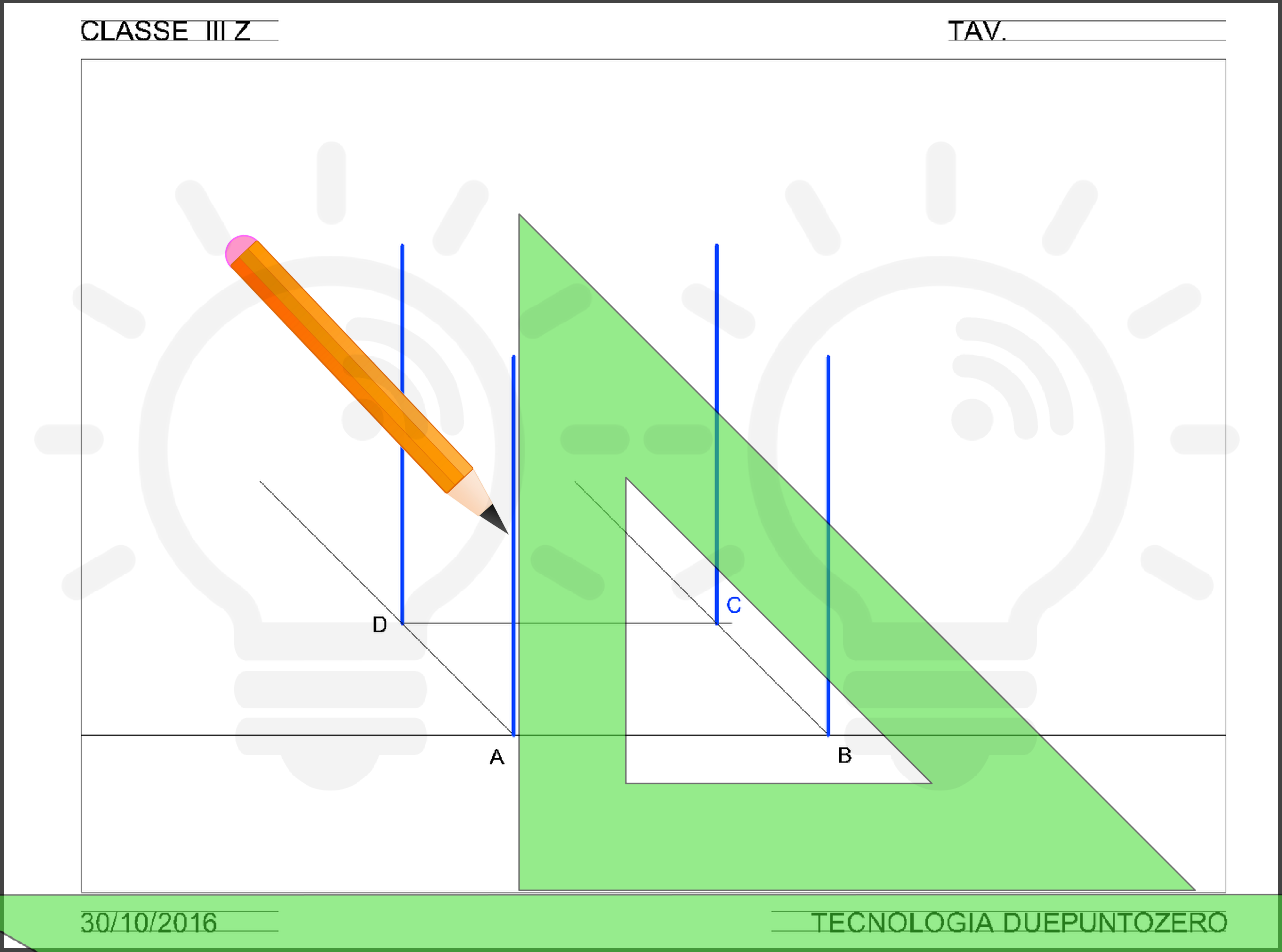
(infatti in assonometria cavaliera le profondità vanno dimezzate!)

5

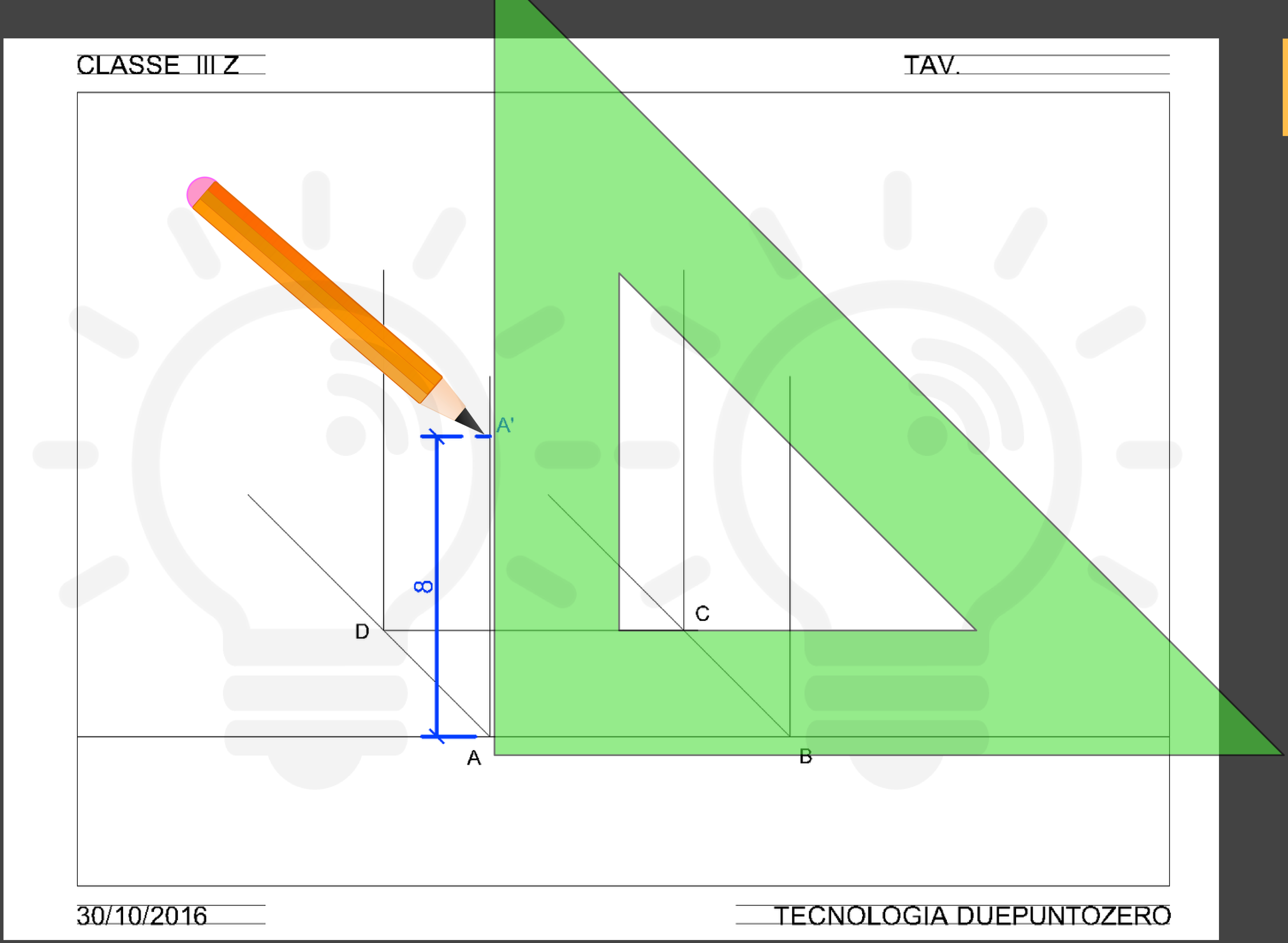

CLASSE III Z
TAV.
D
C
A
B
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

A partire **dal punto D** traccio una **linea orizzontale** fino a trovare il **punto C**

6

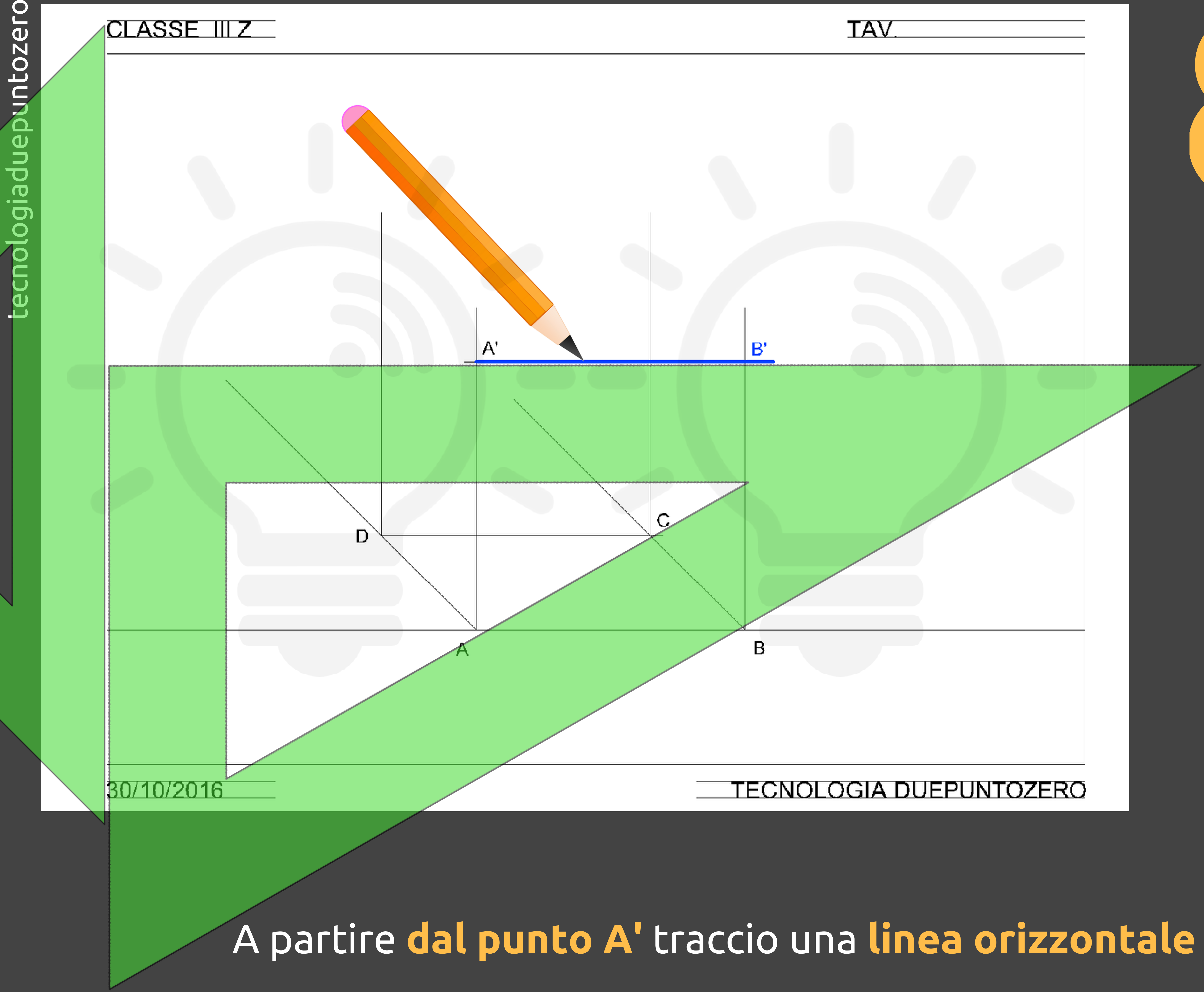

CLASSE III Z
TAV.
D
C
A
B
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

A partire **dai punti A, B, C e D** traccio quattro **linee verticali**


CLASSE III Z
TAV.
A'
8
C
D
A
B
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

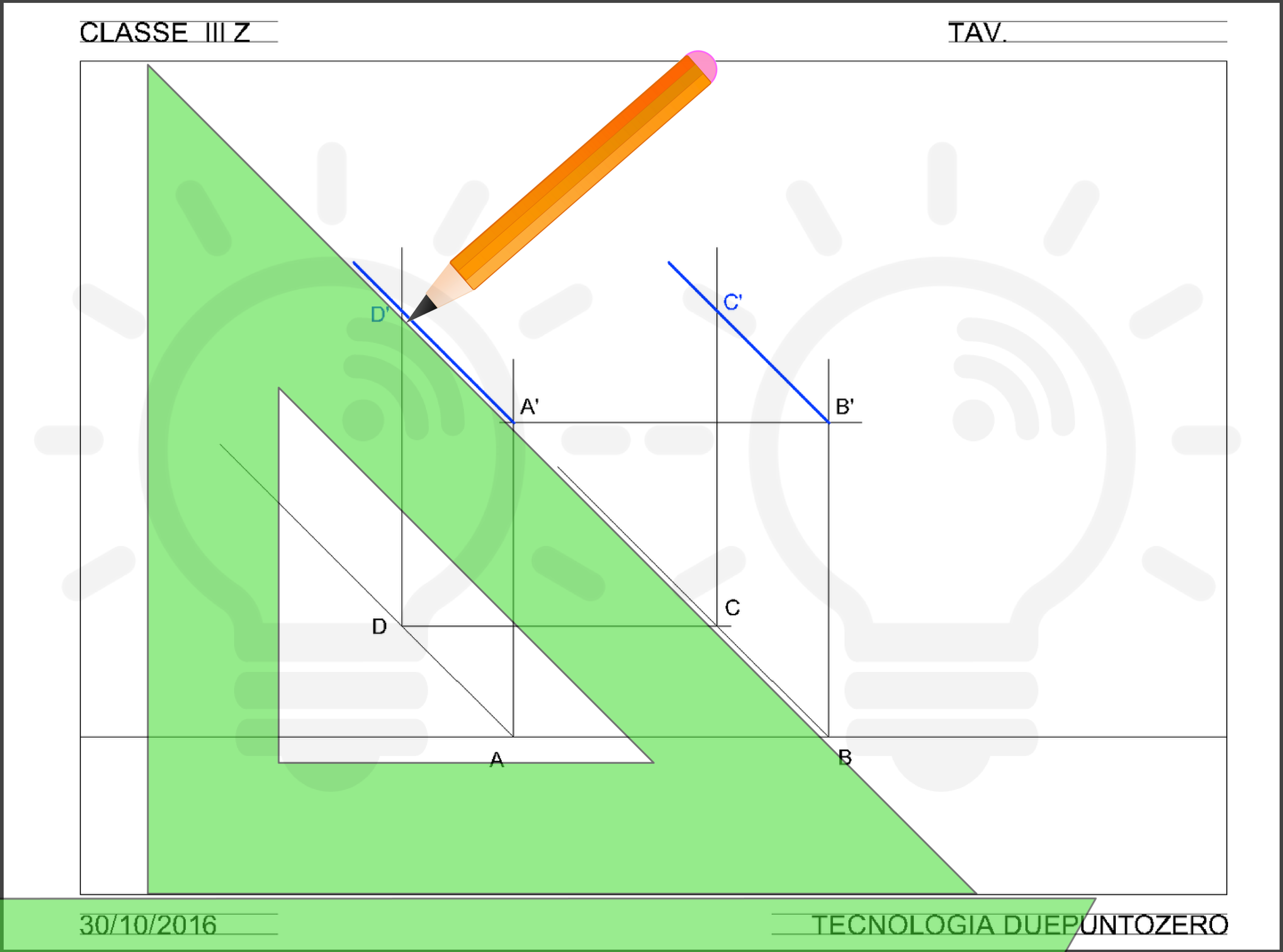
Individuo il **punto A'** a una distanza di **8 cm dal punto A**

8


CLASSE III Z
TAV.
A'
B'
D
C
A
B
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

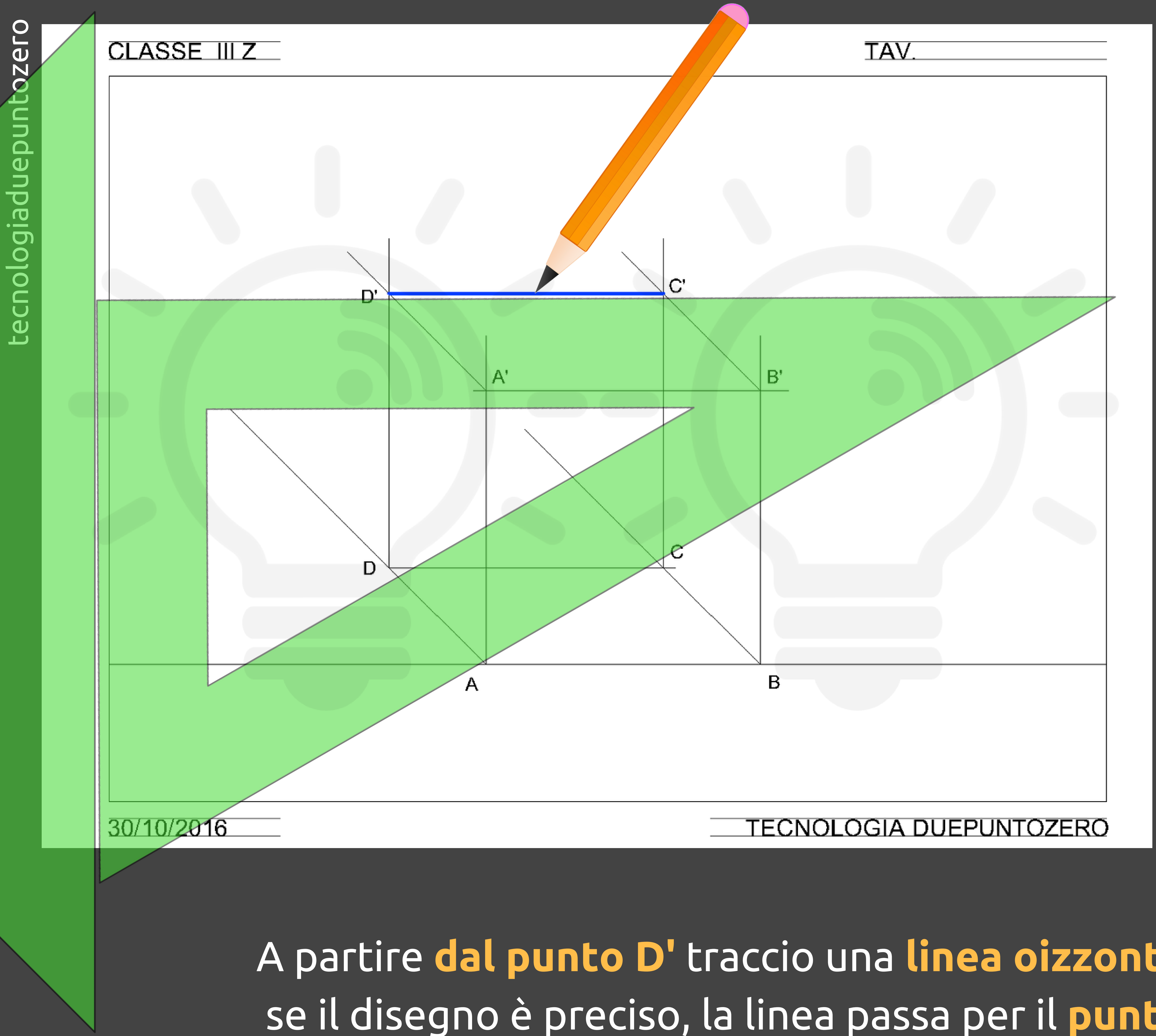
A partire **dal punto A'** traccio una **linea orizzontale**

9


CLASSE III Z
TAV.
D'
C'
A'
B'
C
D
A
B
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

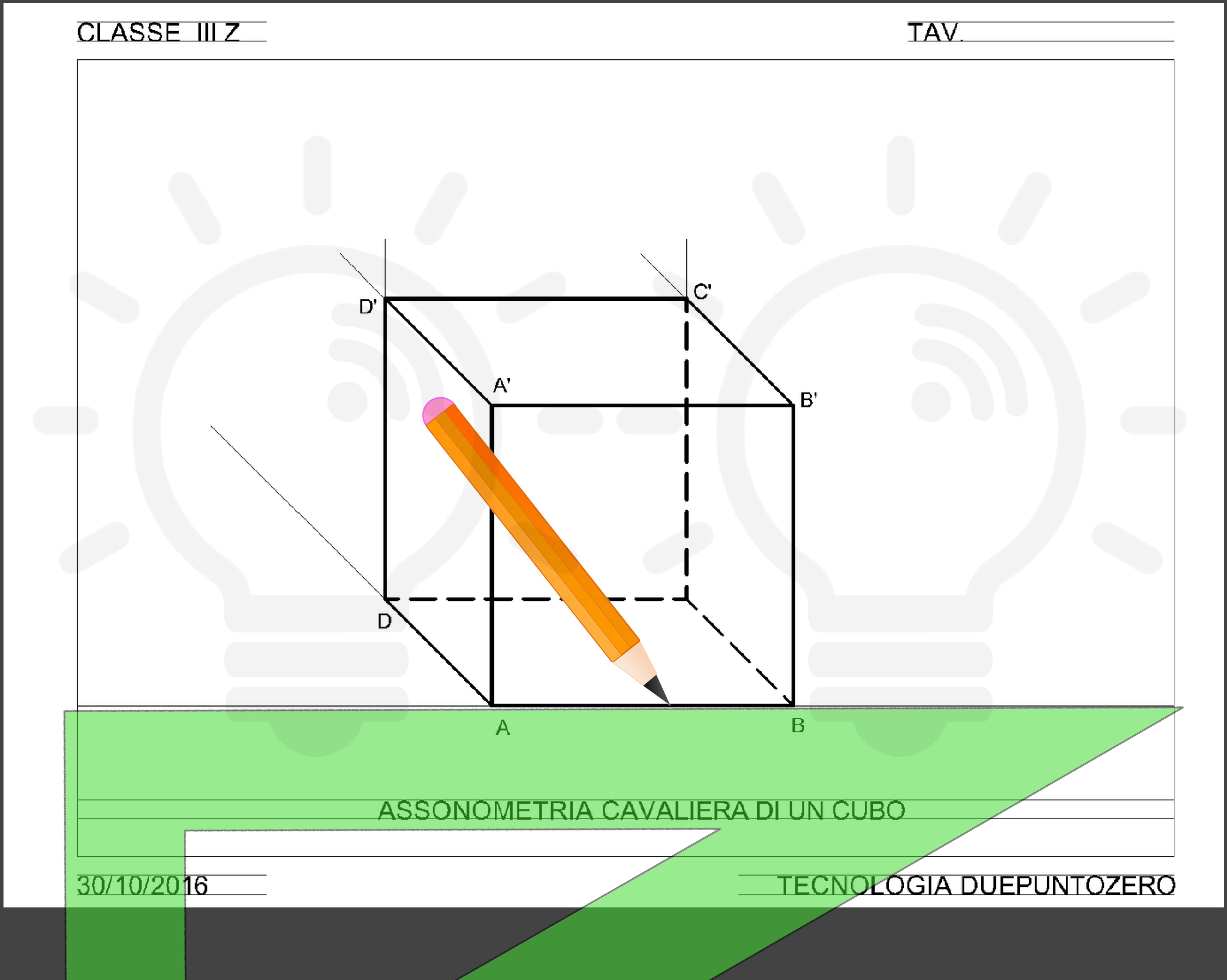
A partire **dai punti A' e B'** traccio
due **linee inclinate di 45°: trovo D' e C'**

10


CLASSE III Z
TAV.
D'
C'
A'
B'
D
C
A
B
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

A partire **dal punto D'** traccio una **linea oizzontale:**
se il disegno è preciso, la linea passa per il **punto C'**

11

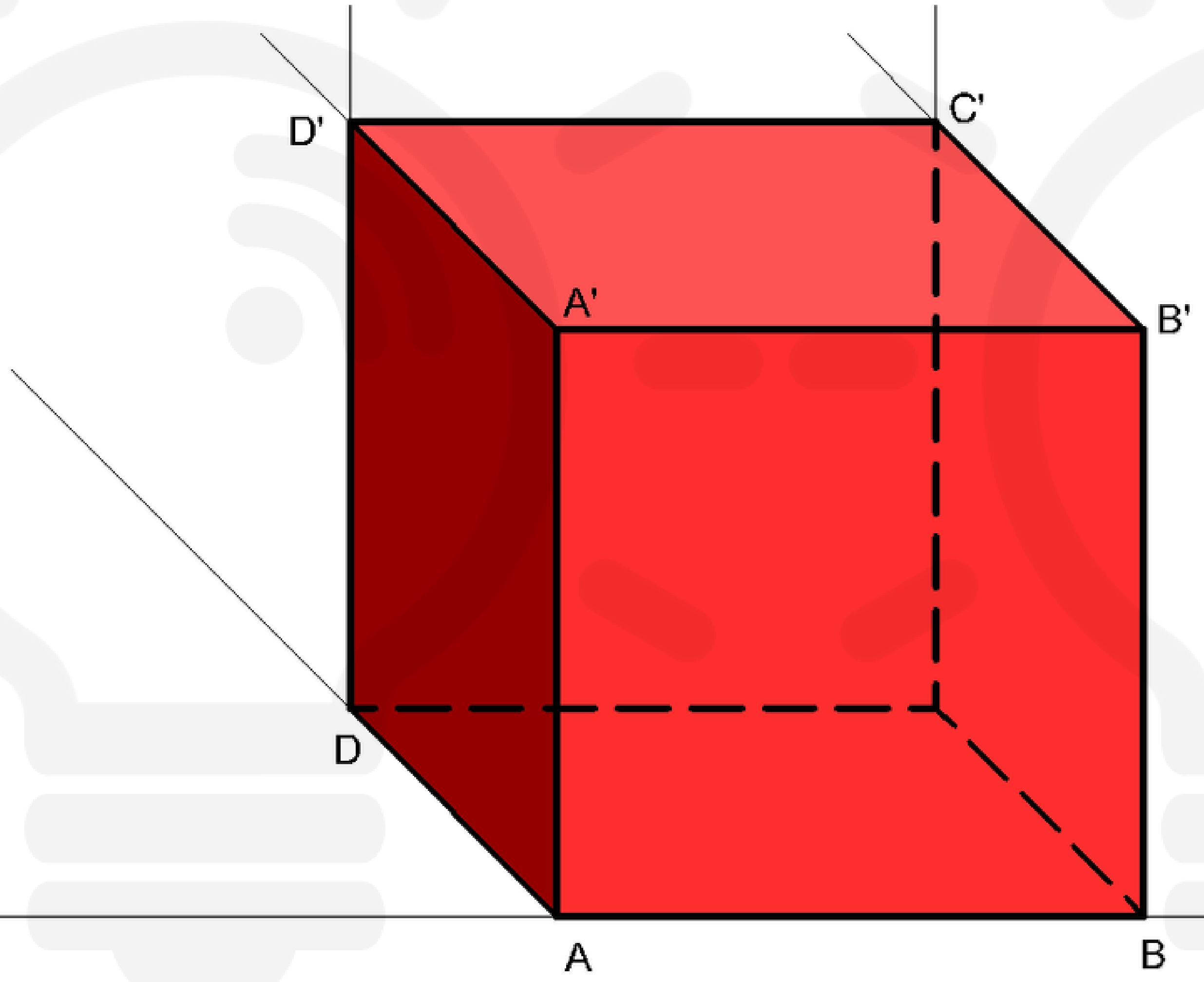

CLASSE III Z
TAV.
D'
C'
A'
B'
D
A
B
ASSONOMETRIA CAVALIERA DI UN CUBO
30/10/2016
TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

Ripasso con **linea continua grossa gli spigoli visibili**
e con **linea tratteggata gli spigoli nascosti**

12

CLASSE III Z

TAV.



ASSONOMETRIA CAVALIERA DI UN CUBO

30/10/2016

TECNOLOGIA DUEPUNTOZERO

Usando le matite colorate, **colora uniformemente** dando tridimensionalità al disegno