

COMPENETRAZIONE DI SOLIDI

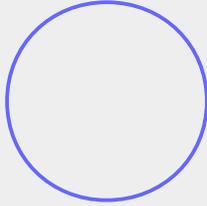
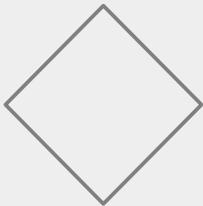
AREA 2 PAG 91 DEL LIBRO DI TESTO DISEGNO E LABORATORIO DI GIANNI ARDUINO

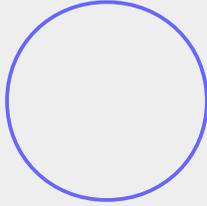
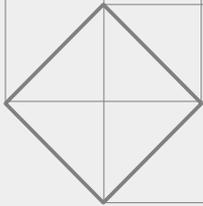
1. LEGGERE IL TITOLO DELL'ESERCIZIO
2. CERCARE DI RICONOSCERE LE FORME GEOMETRICHE SOLIDE NEL DISEGNO A COLORI RIPORTATO SUL LIBRO
3. PREPARARE IL FOGLIO DA DISEGNO: **TITOLO**, SCRITTE (*PO, PV, PL, PIANTA, PROSPETTO, FIANCO, LT X,Y,Z*), **CARTIGLIO DI AUTOVALUTAZIONE**

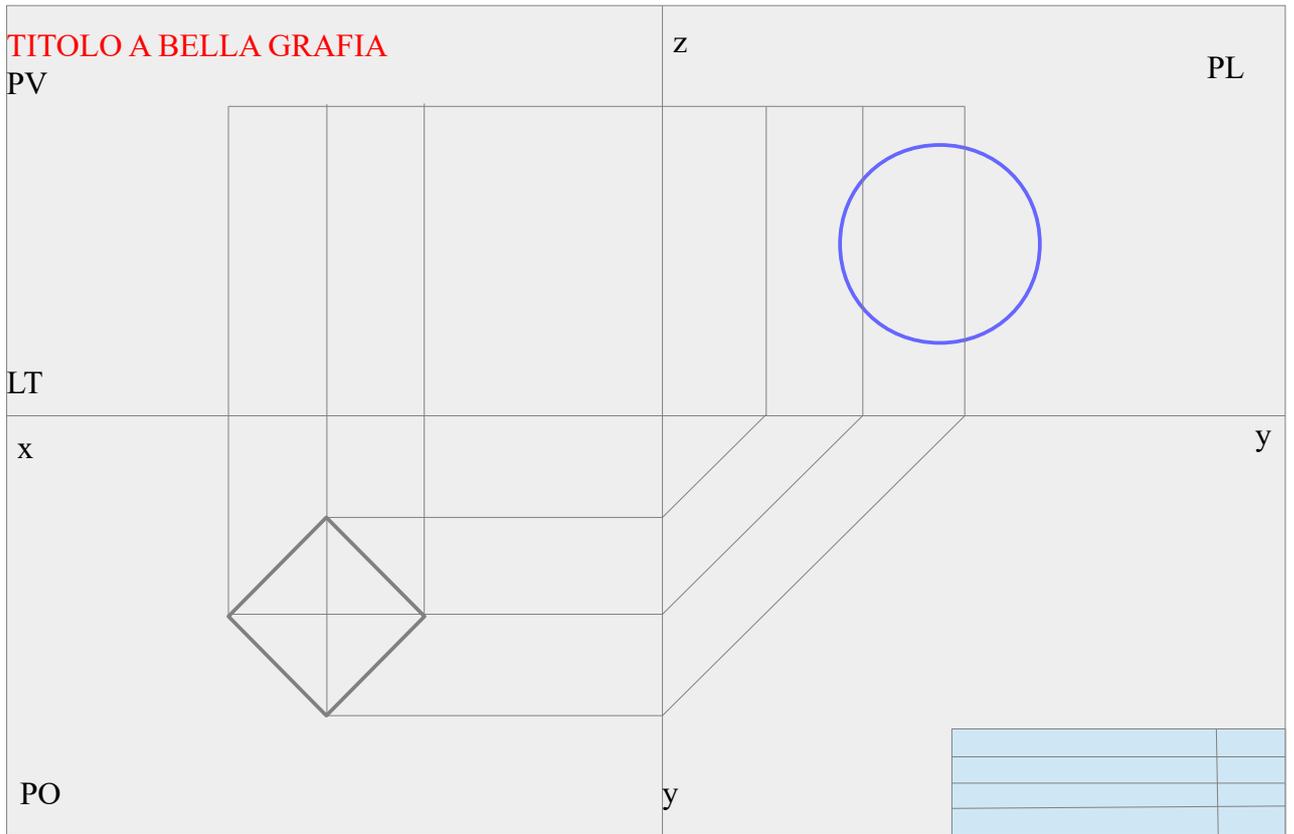
TITOLO A BELLA GRAFIA	z		PL
PV			
LT			
x			y
PO	y		

4. SCEGLIERE QUALE SOLIDO DISEGNARE PER PRIMO (*PER PRIMO QUELLO A MATITA BLU O QUELLO A MATITA NERA SUL LIBRO?*)
5. DISEGNARE LA PROIEZIONE ORTOGONALE DEL SOLIDO SCELTO (DISEGNARE A PARTIRE DAL PIANO DOVE SI VEDE IL POLIGONO REGOLARE O NO DELLA BASE: QUADRATO, ROMBO, PENTAGONO, ESAGONO OPPURE LA CIRCONFERENZA ECC) PER SAPERE DA COSA INIZIARE È SUFFICIENTE LEGGERE IL TITOLO E STABILIRE LE MISURE (O DEL RAGGIO O DEL LATO O L'ALTEZZA ECC)
 - SE IL TITOLO È "COMPENETRAZIONE DI DUE PRISMI A BASE TRIANGOLARE" I DUE PRISMI HANNO COME CARATTERISTICA PRINCIPALE QUELLA DI AVERE CIASCUNO DUE BASI DI FORMA TRIANGOLARE: BISOGNA INIZIARE A DISEGNARE DAL PIANO DOVE SI VEDE LA BASE TRIANGOLARE SUL DISEGNO DEL LIBRO (ES 1 PAG 91)
 - SE IL TITOLO È "COMPENETRAZIONE DI DUE CILINDRI", I CILINDRI HANNO LA CARATTERISTICA DI AVERE DUE BASI CIRCOLARI: ALLORA BISOGNA INIZIARE A DISEGNARE DAL PIANO DOVE SI VEDE LA BASE CIRCOLARE SUL LIBRO (ES 2 PAG 91)
 - SE IL TITOLO È "COMPENETRAZIONE DI UN PARALLELEPIPEDO A BASE QUADRATA E UN CILINDRO", LA CARATTERISTICA DEL PARALLELEPIPEDO È AVERE DUE BASI DI FORMA QUADRATA, MENTRE IL CILINDRO HA DUE BASI DI FORMA CIRCOLARE. IN BASE AL SOLIDO SCELTO DI DISEGNARE PER PRIMO, BISOGNA INIZIARE A DISEGNARE O LA BASE QUADRATA LÀ DOVE LA VEDO SUL DISEGNO DEL LIBRO, OPPURE LA BASE CIRCOLARE, LÀ DOVE LA VEDO SUL DISEGNO DEL LIBRO. (ES 6 PAG 93).

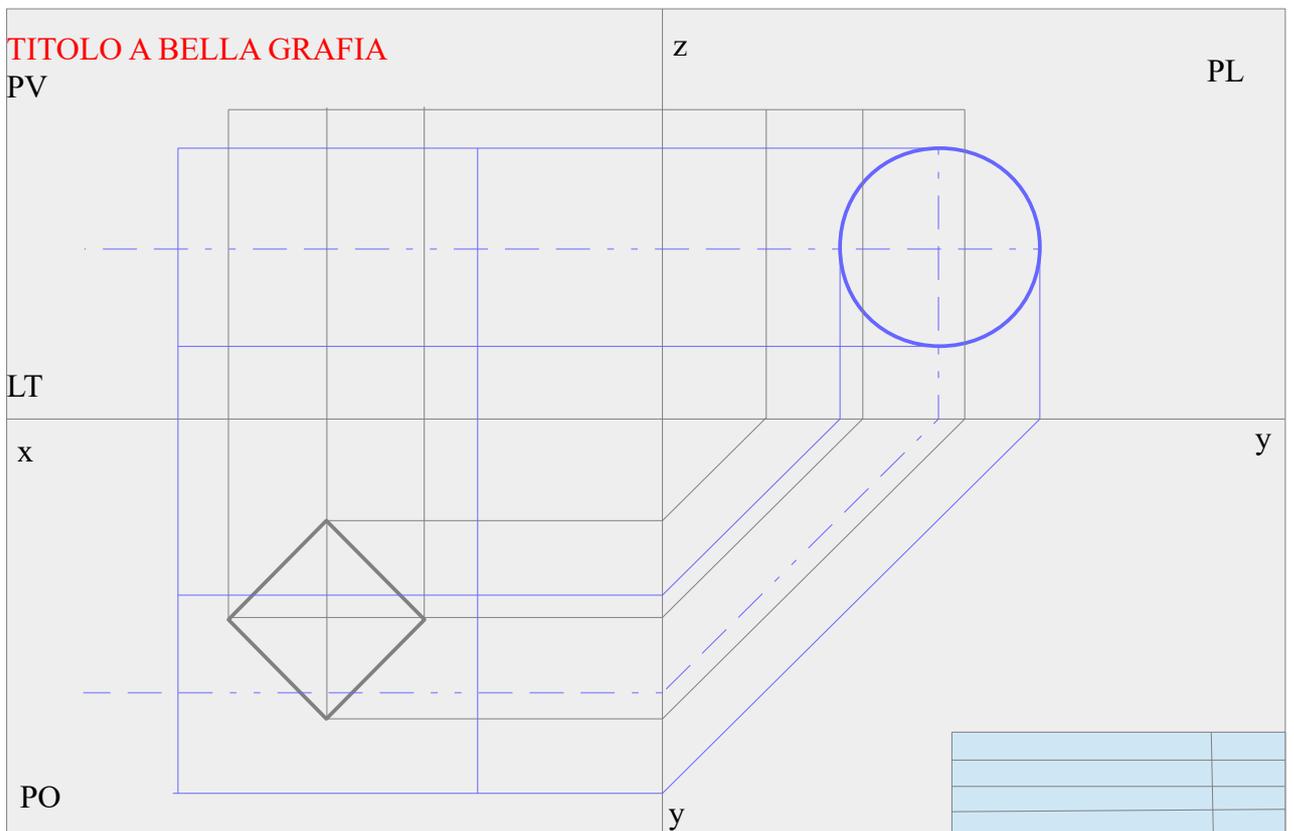
DISEGNO TECNICO: LA COMPENETRAZIONE DI SOLIDI - PROF. PRATALI

<p>TITOLO A BELLA GRAFIA</p> <p>PV</p> <p>LT</p>	<p>z</p> <p>PL</p> 								
<p>x</p>  <p>PO</p>	<p>y</p> <table border="1" data-bbox="1150 922 1485 1030"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>								

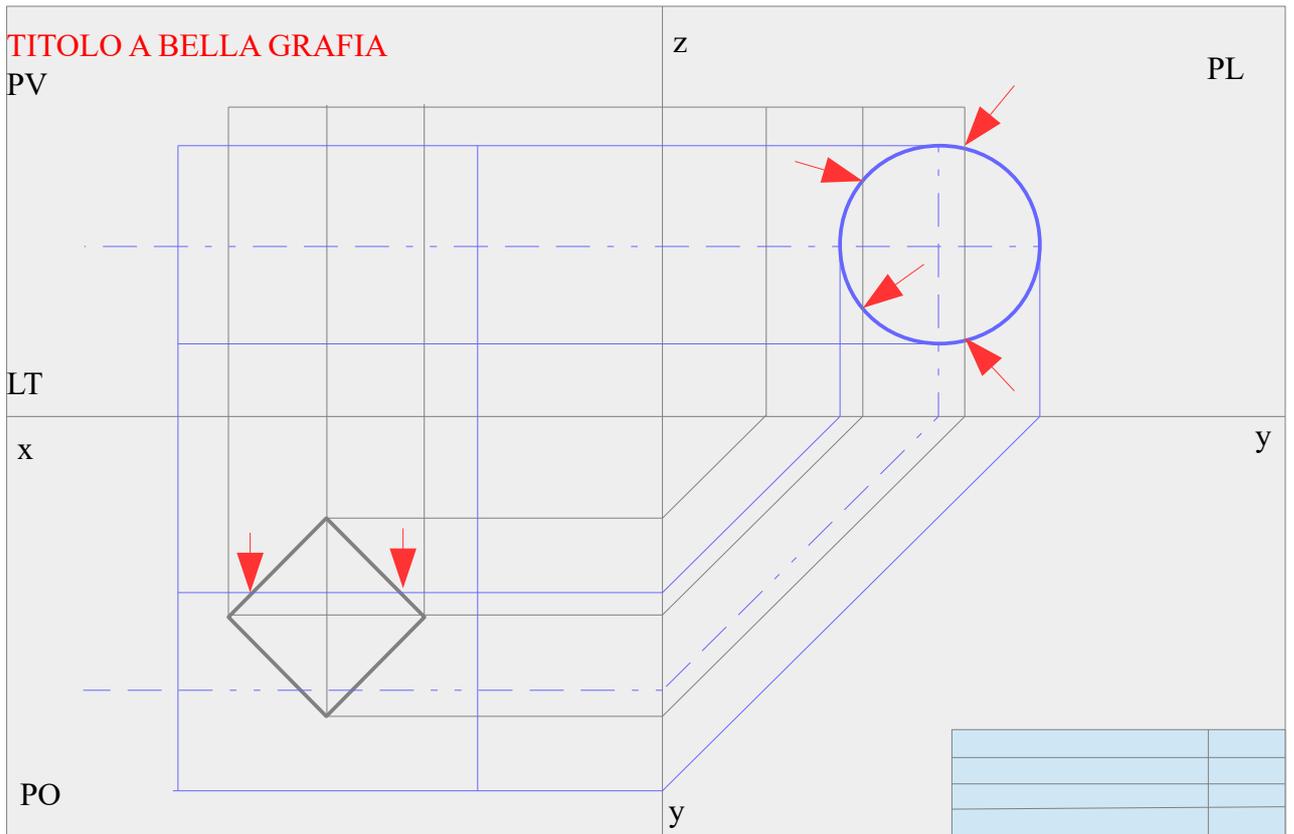
<p>TITOLO A BELLA GRAFIA</p> <p>PV</p> <p>LT</p>	<p>z</p> <p>PL</p> 								
<p>x</p>  <p>PO</p>	<p>y</p> <table border="1" data-bbox="1150 1841 1485 1948"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>								



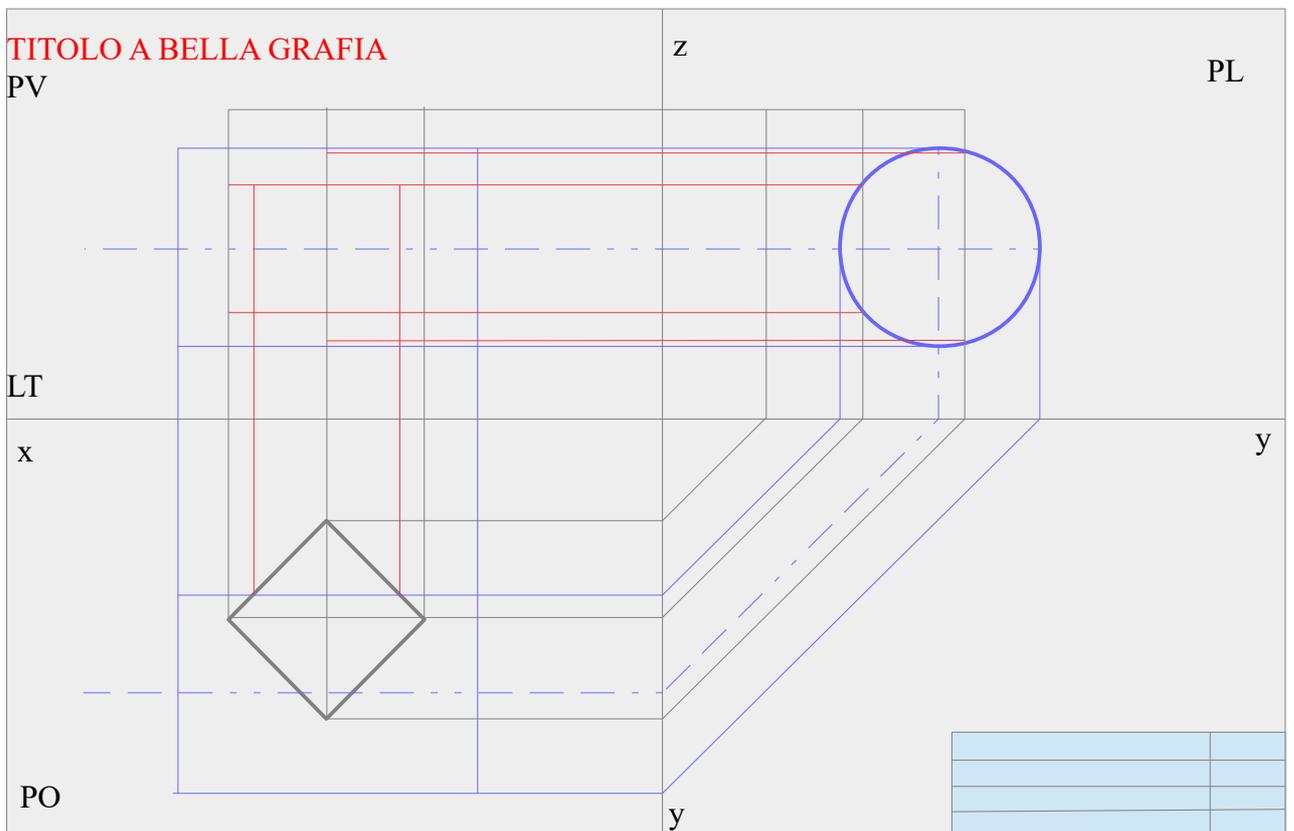
6. DISEGNARE LA PROIEZIONE ORTOGONALE DEL SOLIDO SCELTO PER SECONDO. VALE LA REGOLA 5 APPENA VISTA.



7. TROVARE I PUNTI DOVE I DUE SOLIDI SI INTERSECANO. GUARDARE BENE GLI INCROCI!!!



8. PROIETTARE I PUNTI DI INTERSEZIONE SUI VARI PIANI



9. RICOSTRUIRE LA SUPERFICIE DI INTERSEZIONE E RIPASSARE GLI SPIGOLI IN VISTA E I PROFILI IN VISTA, MENTRE I PROFILI NASCOSTI E GLI SPIGOLI NASCOSTI DEVONO ESSERE A TRATTO DISCONTINUO SOTTILE

