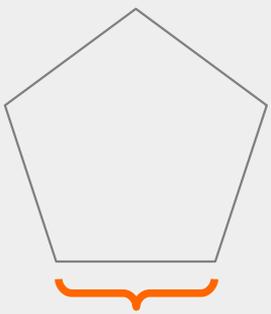
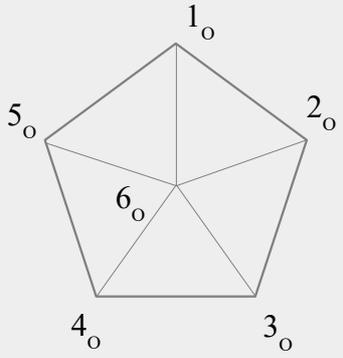
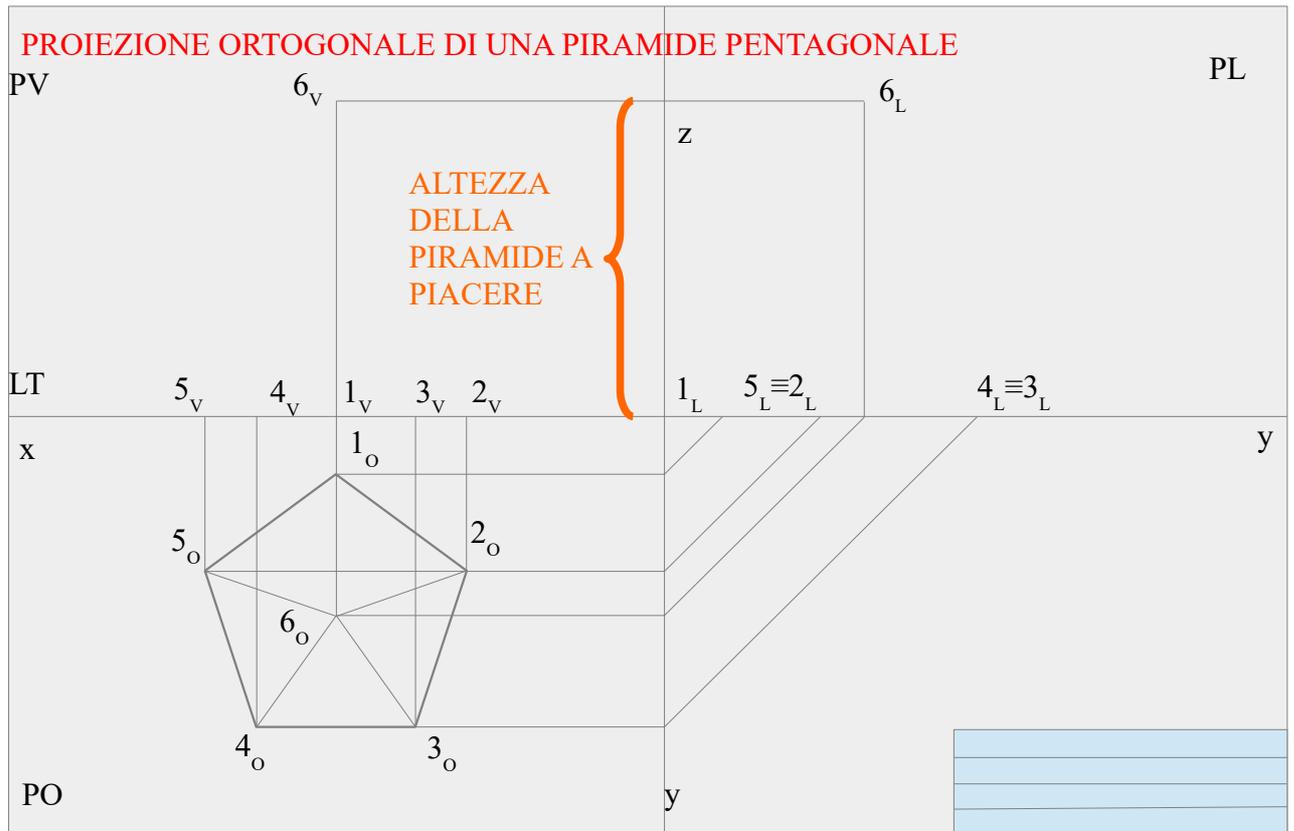


PROIEZIONE ORTOGONALE DI UNA PIRAMIDE PENTAGONALE		PL
PV	z	
LT		
x		y
 <p style="text-align: center; color: orange; font-weight: bold;">PO LATO DEL POLIGONO A PIACERE</p>	y	
		<div style="border: 1px solid #ccc; height: 15px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 15px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 15px; width: 100%;"></div>

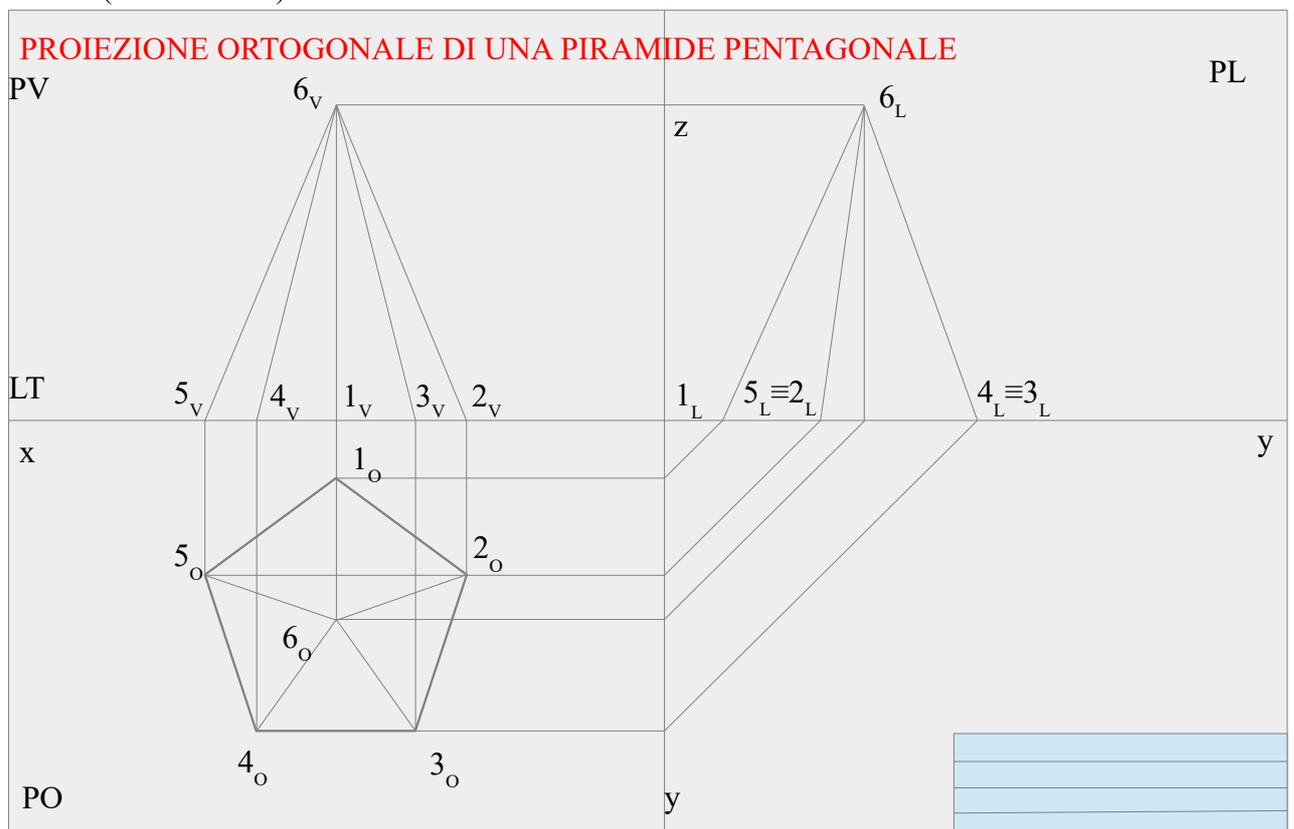
5. TERMINARE LA VISTA SCELTA (PIANTA, PROSPETTO O FIANCO) COSÌ COME È DISEGNATA SUL LIBRO E NUMERARE I VERTICI DEL SOLIDO

PROIEZIONE ORTOGONALE DI UNA PIRAMIDE PENTAGONALE		PL
PV	z	
LT		
x		y
	y	
PO		<div style="border: 1px solid #ccc; height: 15px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 15px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 15px; width: 100%;"></div>

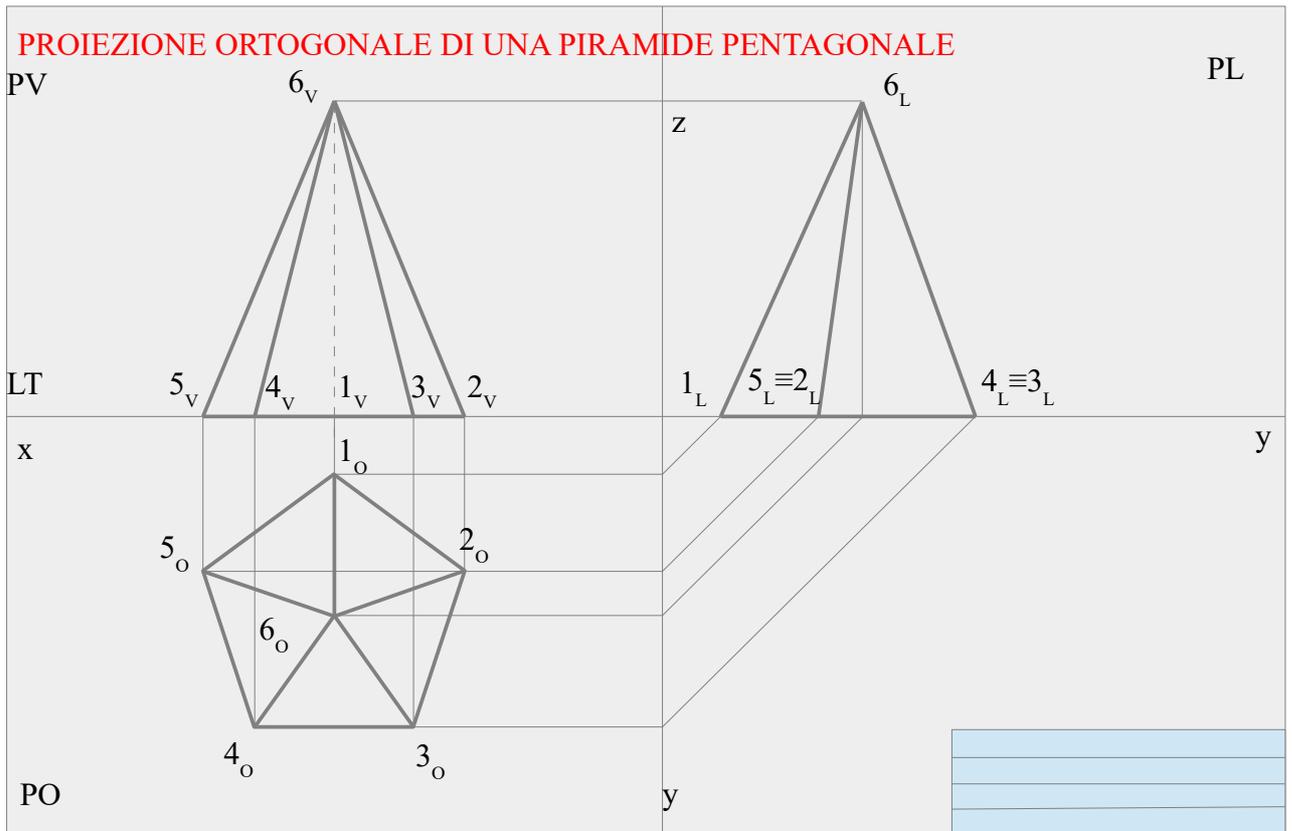
6. PROIETTARE TUTTI I VERTICI SUGLI ALTRI PIANI (I DUE RIMANENTI) CON LINEE ORTOGONALI AGLI ASSI!



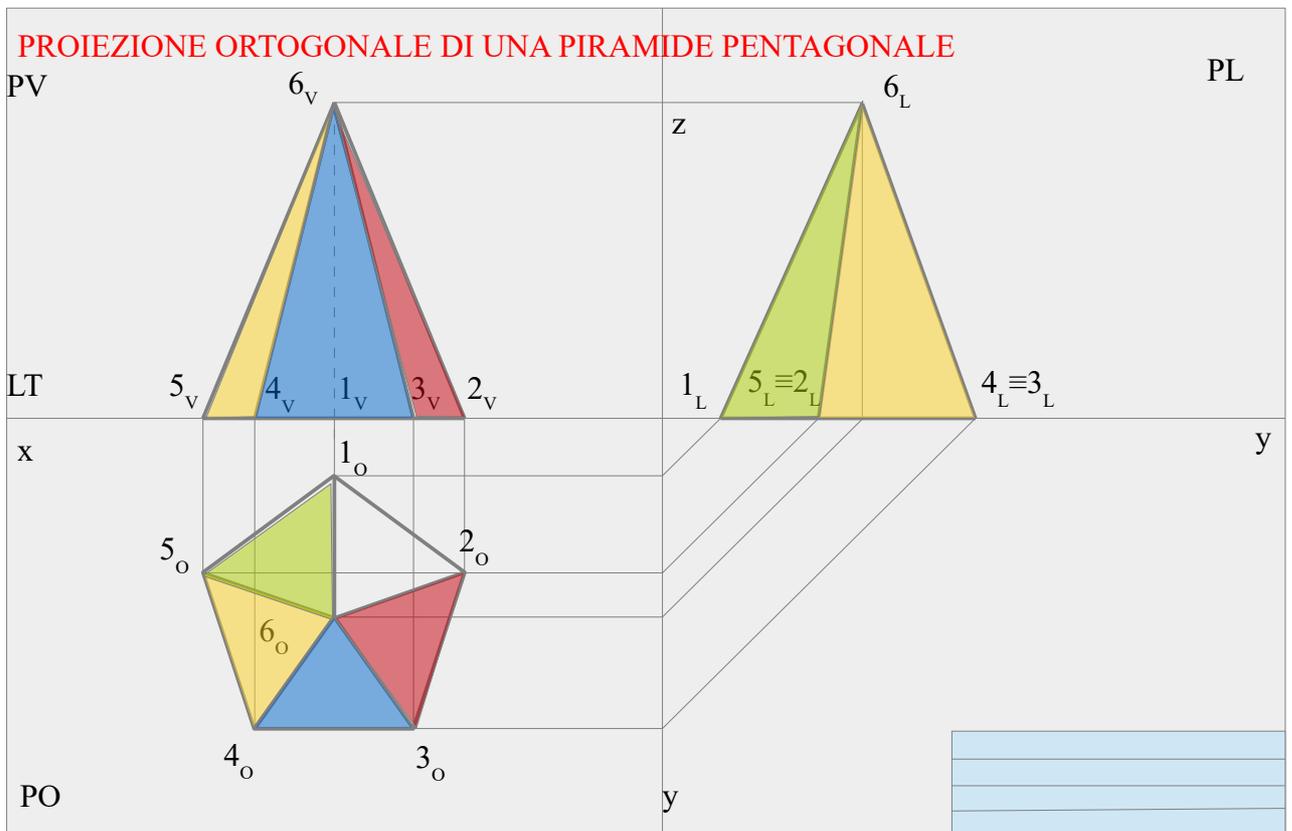
NOTA BENE: I PUNTI DA 1 A 5 SONO ADERENTI AL PIANO ORIZZONTALE (P.O.) PERCIÒ QUANDO SONO PROIETTATI FINISCONO SULLA LINEA DI TERRA (L.T.); IL PUNTO 6 INVECE, CHE È IL VERTICE ALTO DELLA PIRAMIDE, DEVE ESSERE POSIZIONATO DISTANTE DALLA BASE QUANTO È LA MISURA DELL'ALTEZZA DELLA PIRAMIDE (A PIACERE)



7. RIPASSARE CON LA MATITA 2H O 3H TUTTI GLI SPIGOLI IN VISTA E TRATTEGGIARE QUELLI NASCOSTI LASCIANDOLI SOTTILI



8. COLORARE CON ATTENZIONE TUTTE LE FACCE IN VISTA



9. CONTROLLARE DI AVER FATTO TUTTO