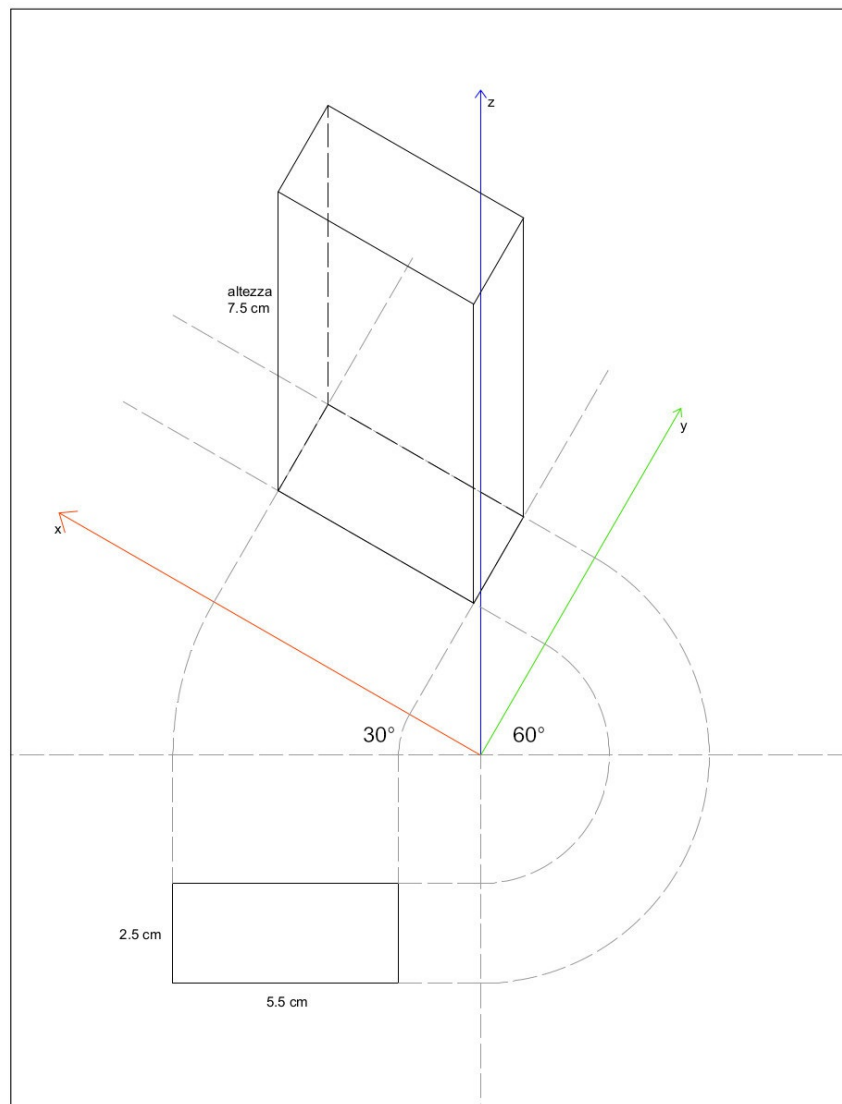


ASSONOMETRIA MONOMETRICA

Parallelepipedo

procedura grafica

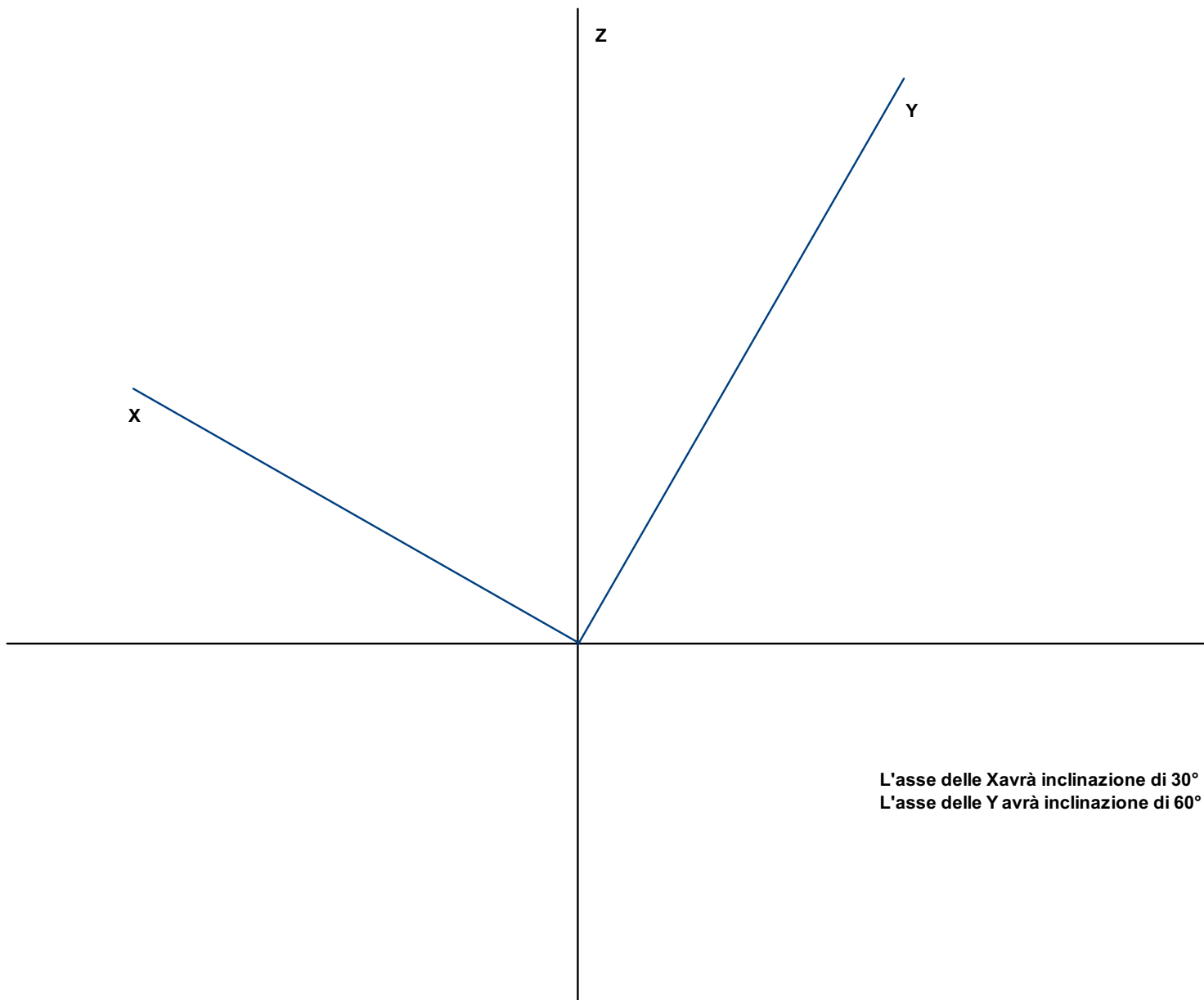


NOME COGNOME

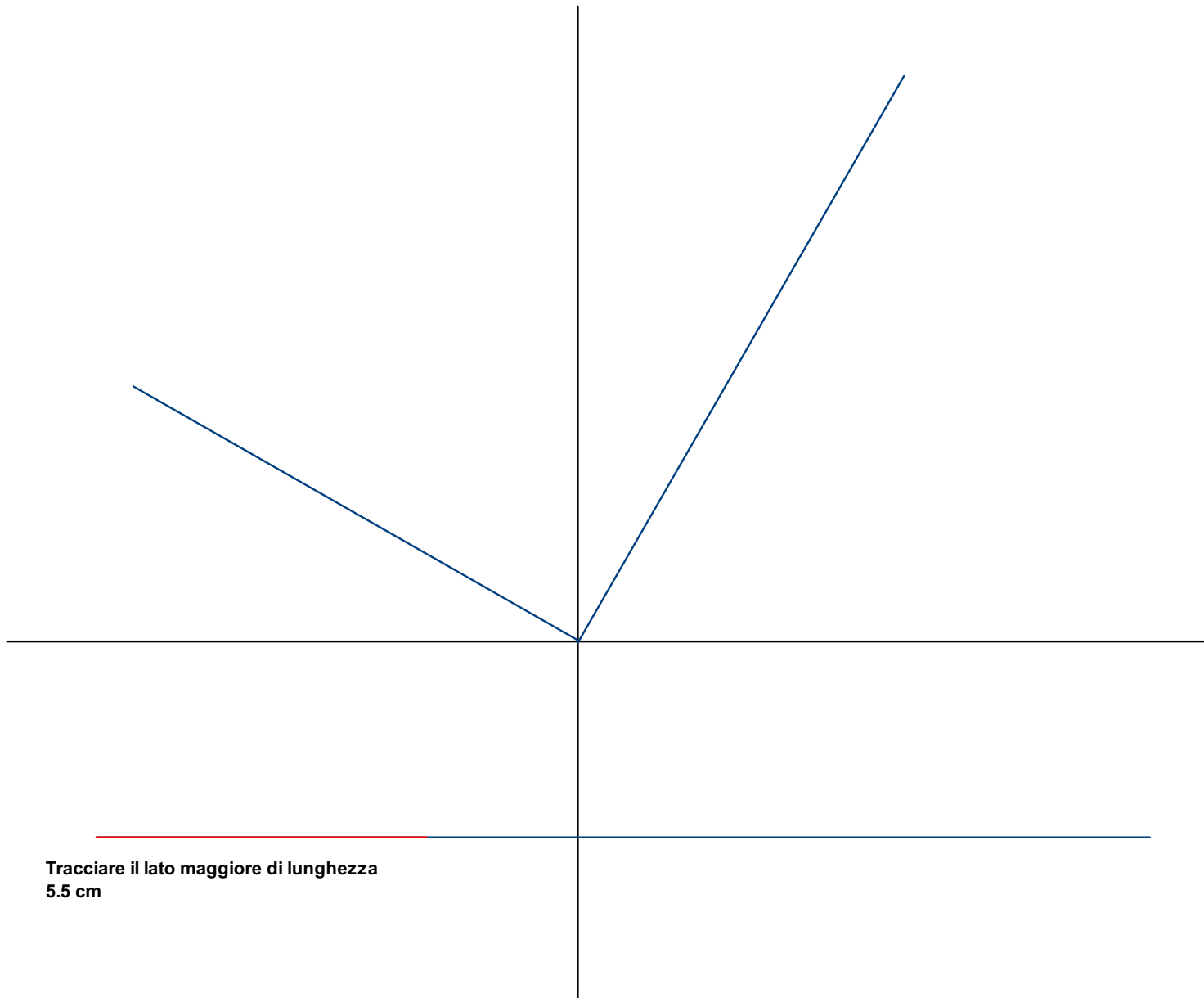
CLASSE

DATA

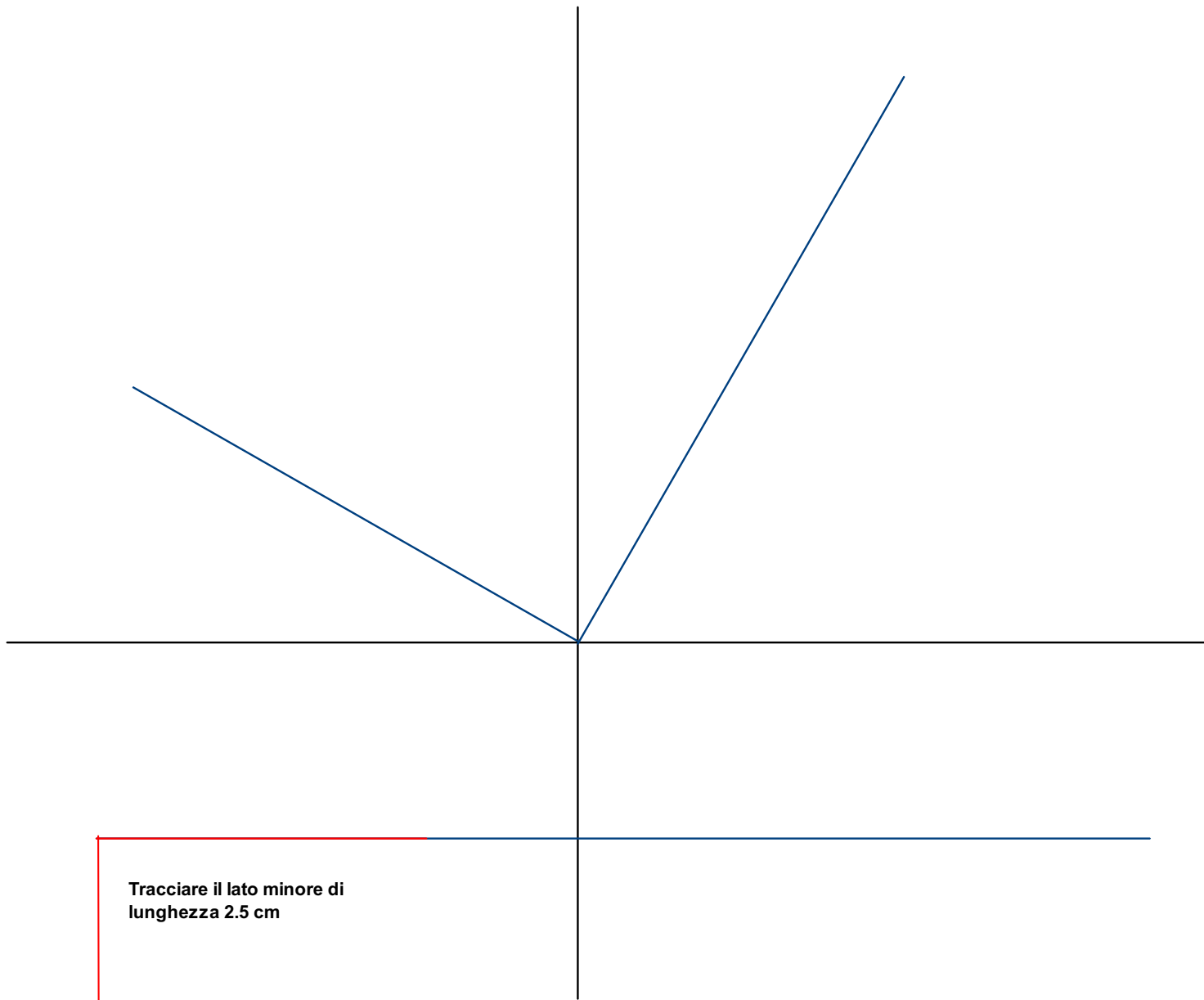
TAV:

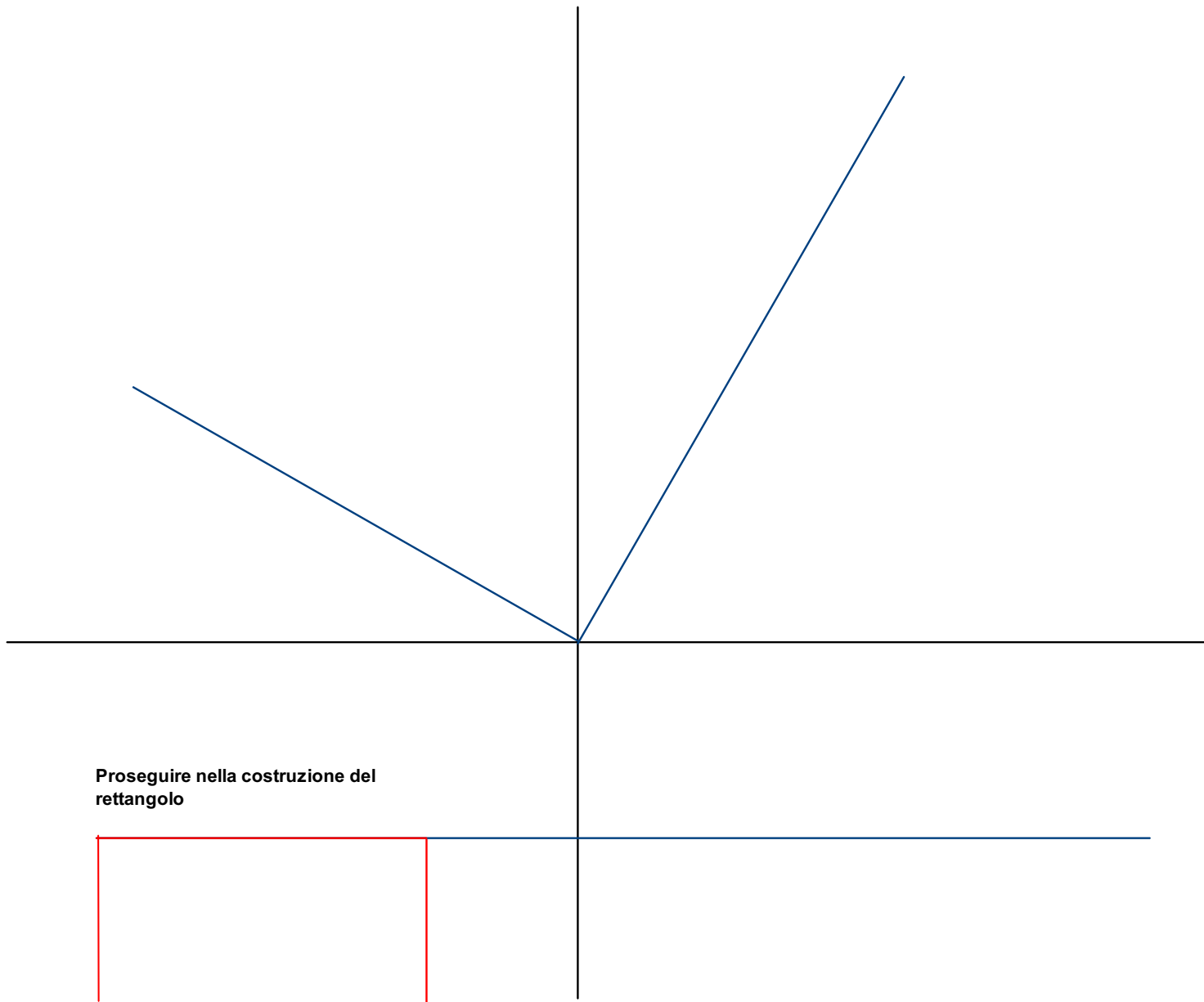


L'asse delle Xavrà inclinazione di 30°
L'asse delle Yavrà inclinazione di 60°

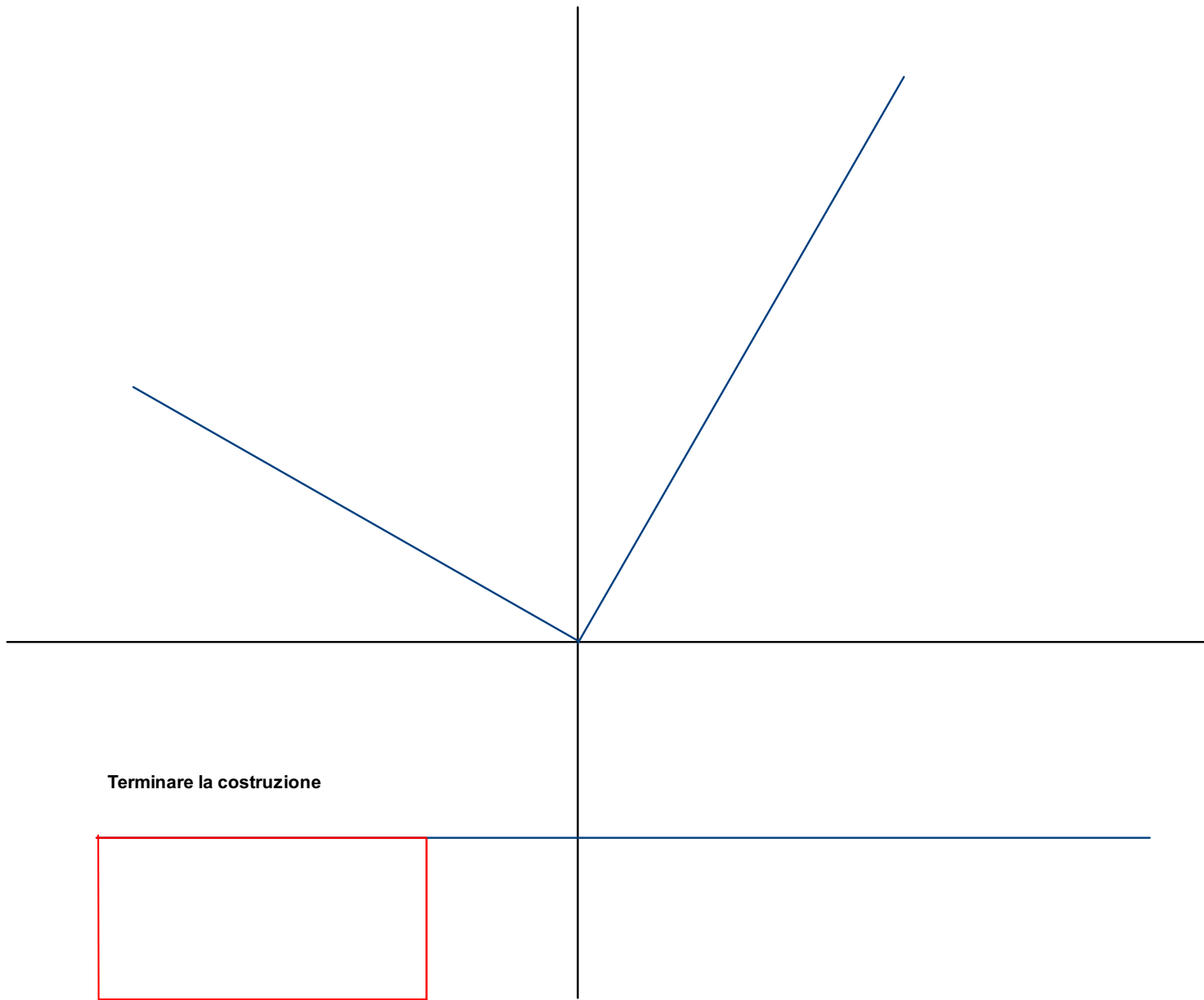


Tracciare il lato maggiore di lunghezza
5.5 cm

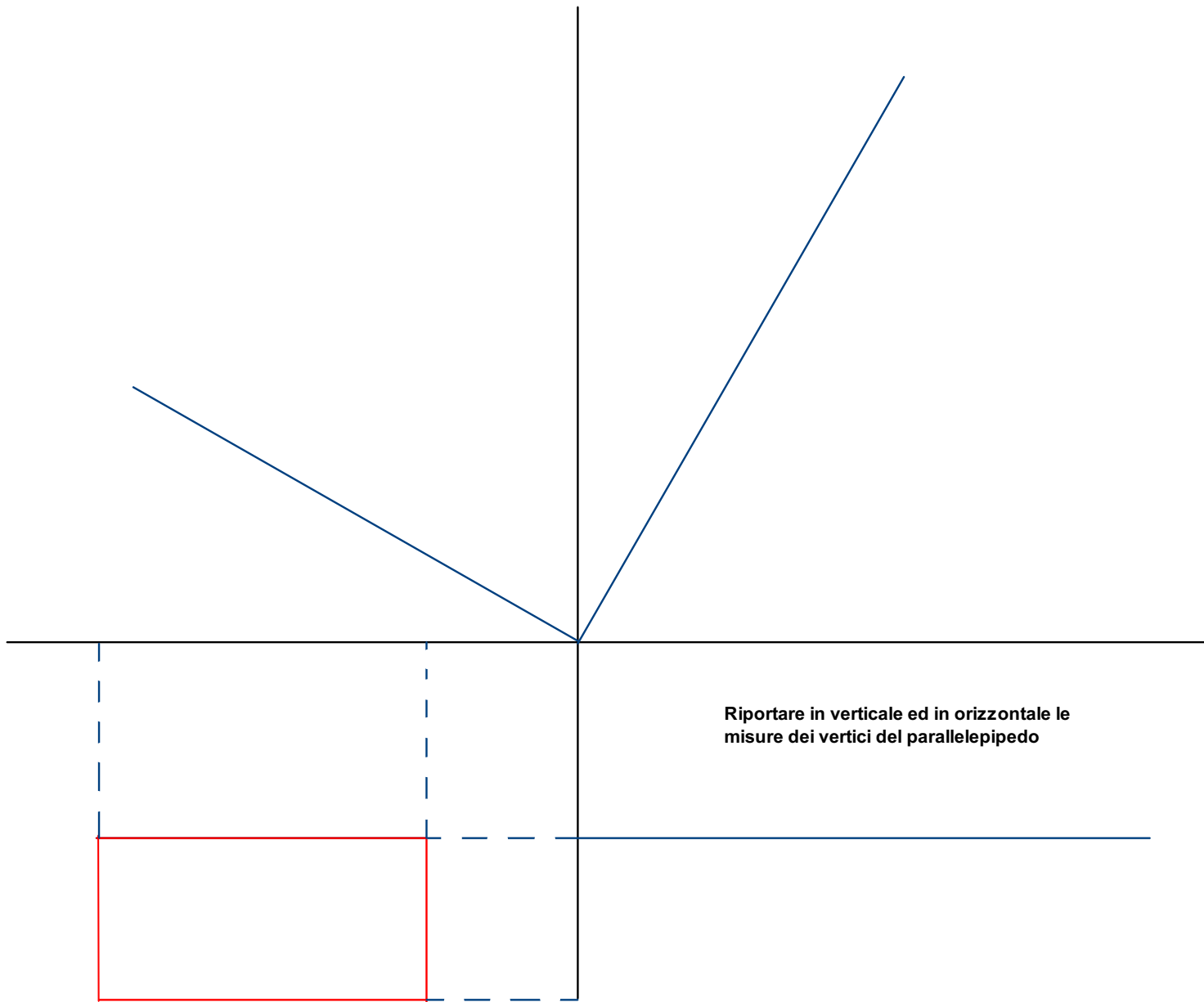




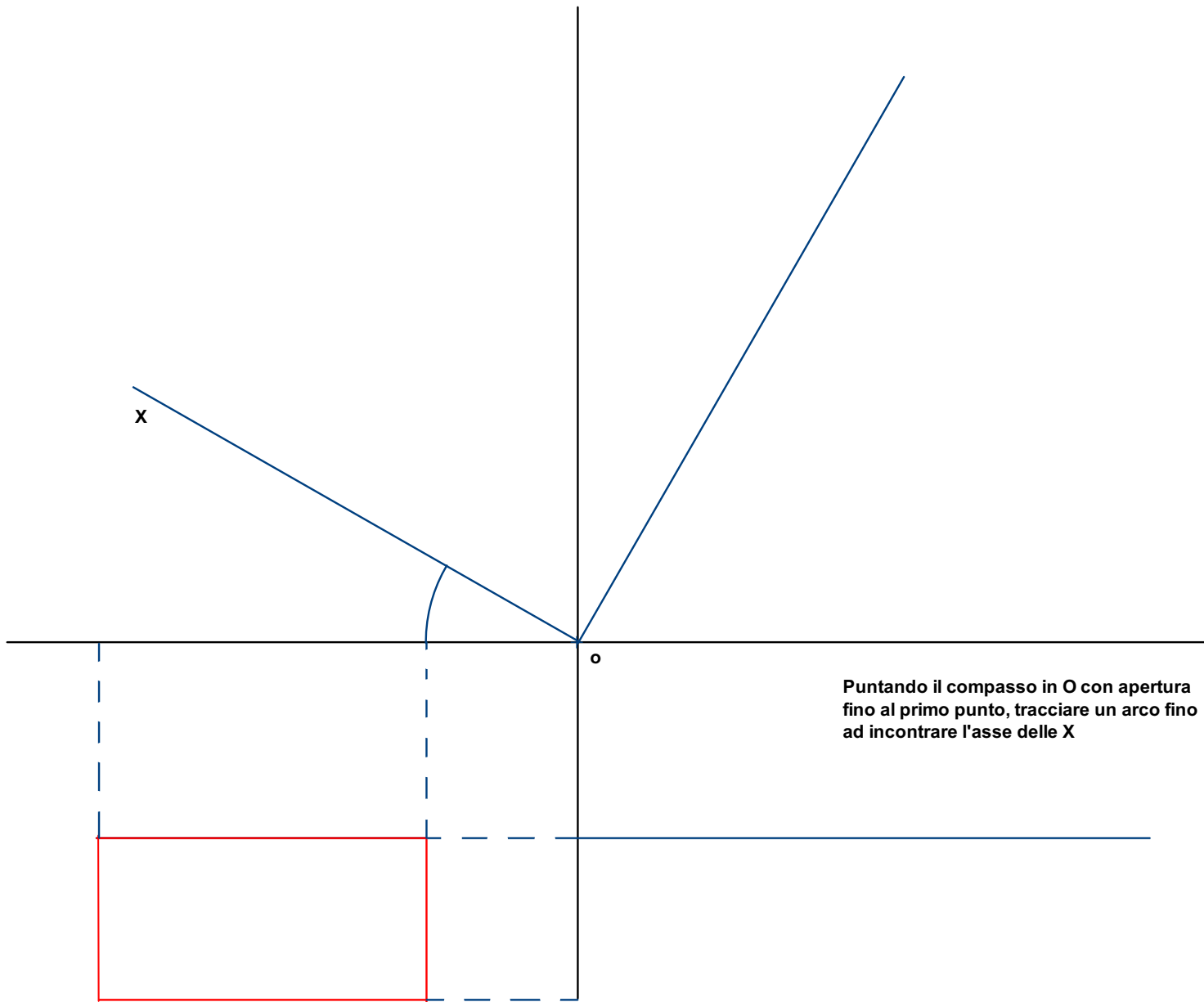
Proseguire nella costruzione del rettangolo



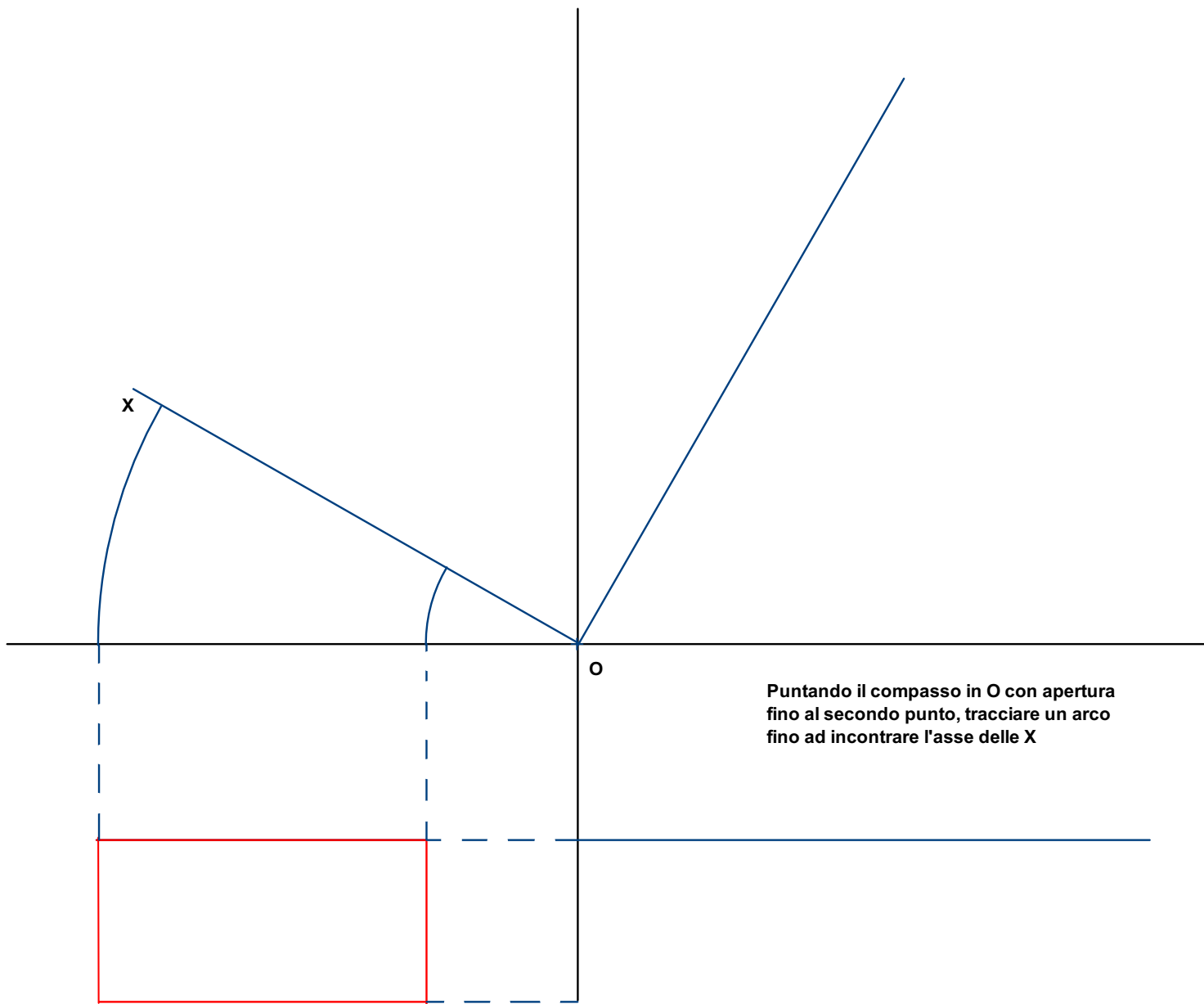
Terminare la costruzione



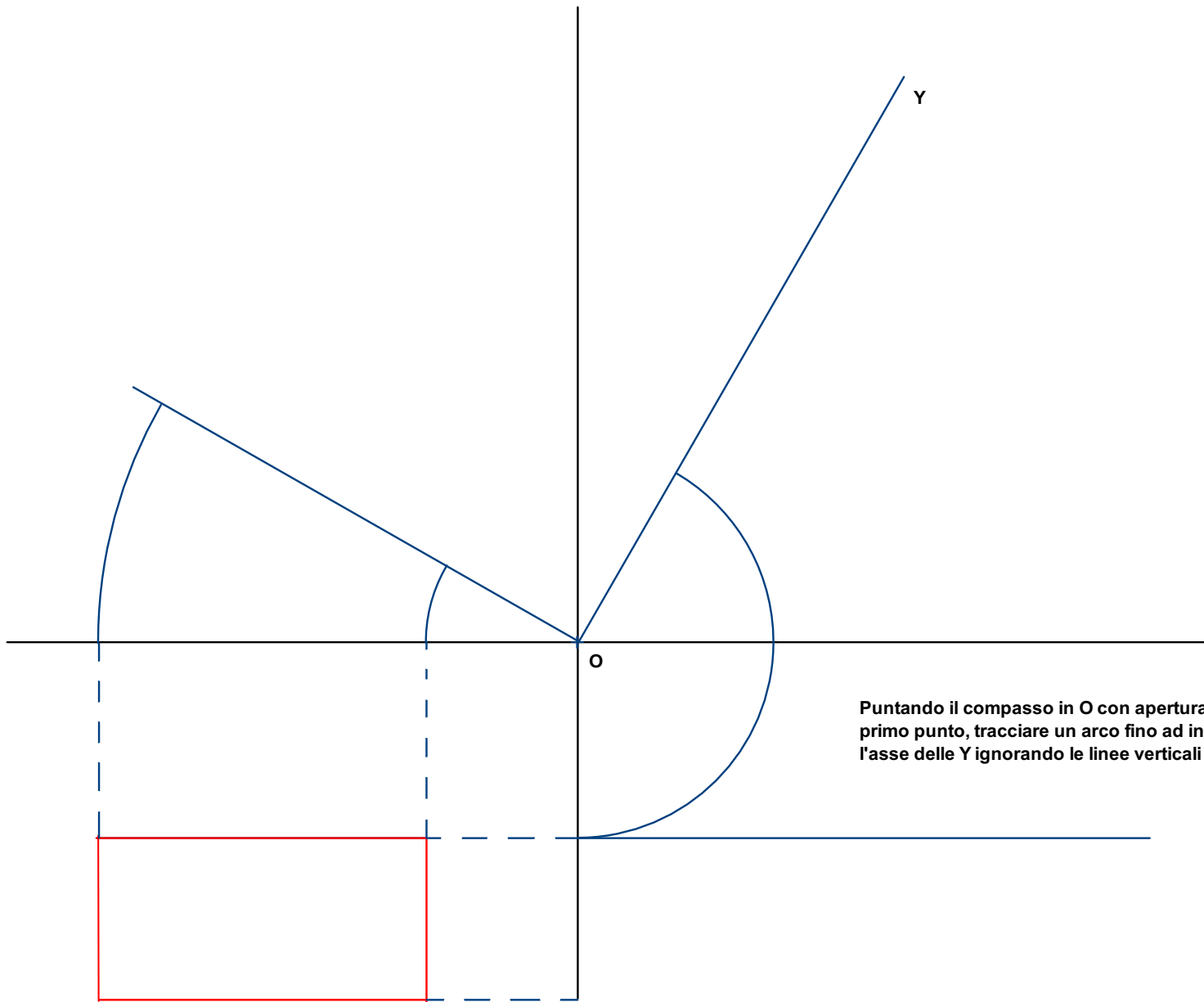
**Riportare in verticale ed in orizzontale le
misure dei vertici del parallelepipedo**



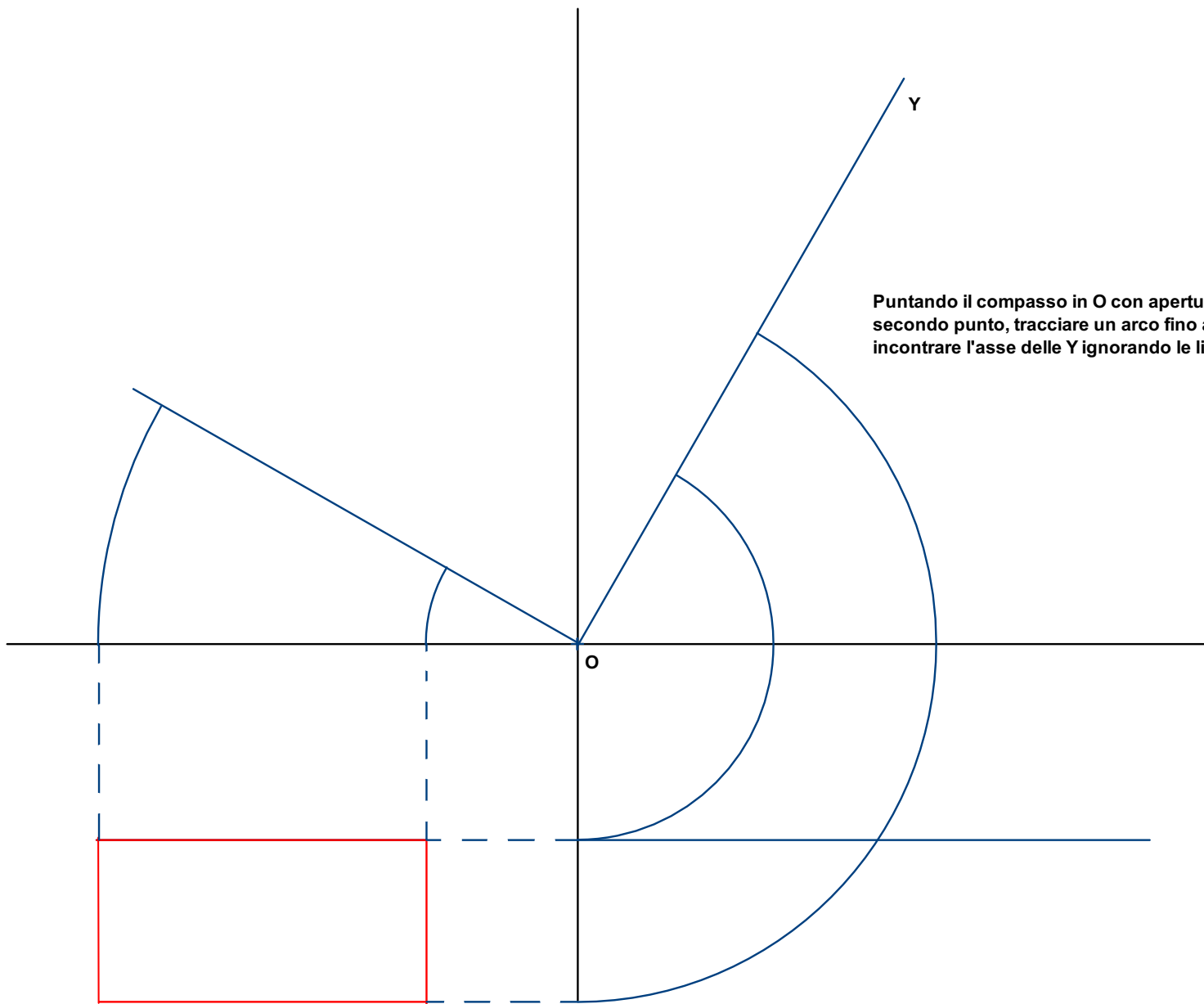
**Puntando il compasso in O con apertura
fino al primo punto, tracciare un arco fino
ad incontrare l'asse delle X**



Puntando il compasso in O con apertura
fino al secondo punto, tracciare un arco
fino ad incontrare l'asse delle X

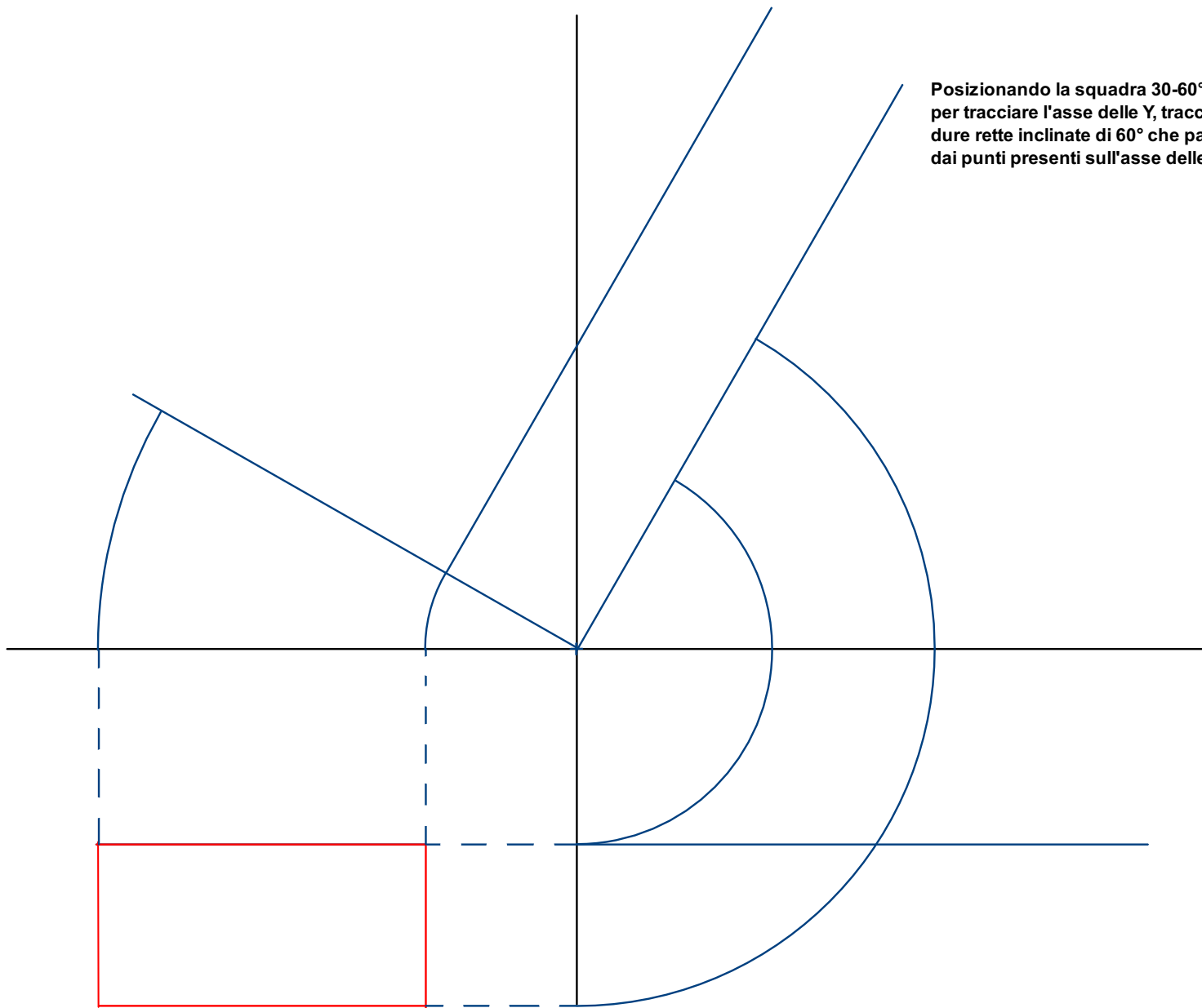


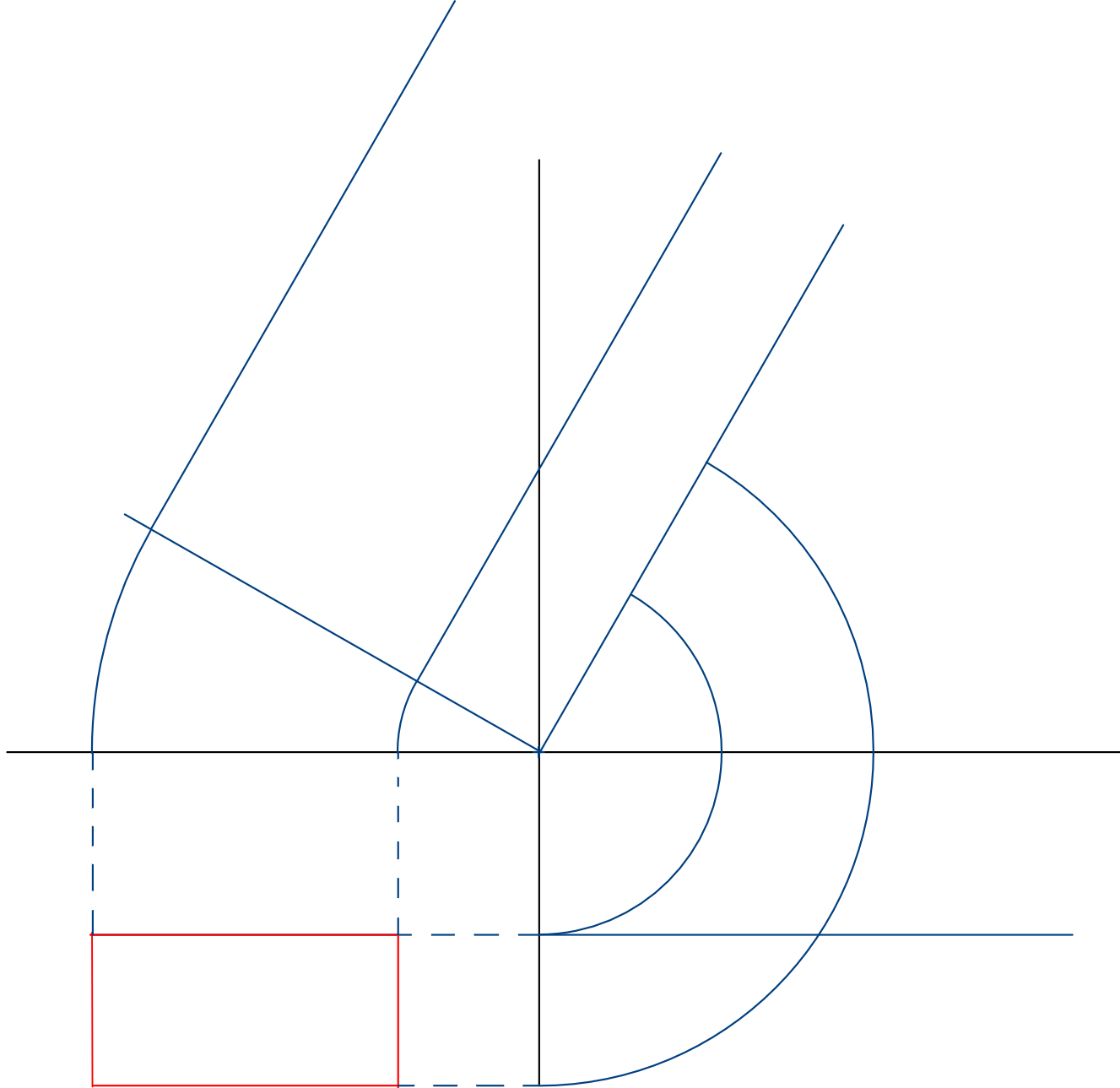
Puntando il compasso in O con apertura fino al primo punto, tracciare un arco fino ad incontrare l'asse delle Y ignorando le linee verticali

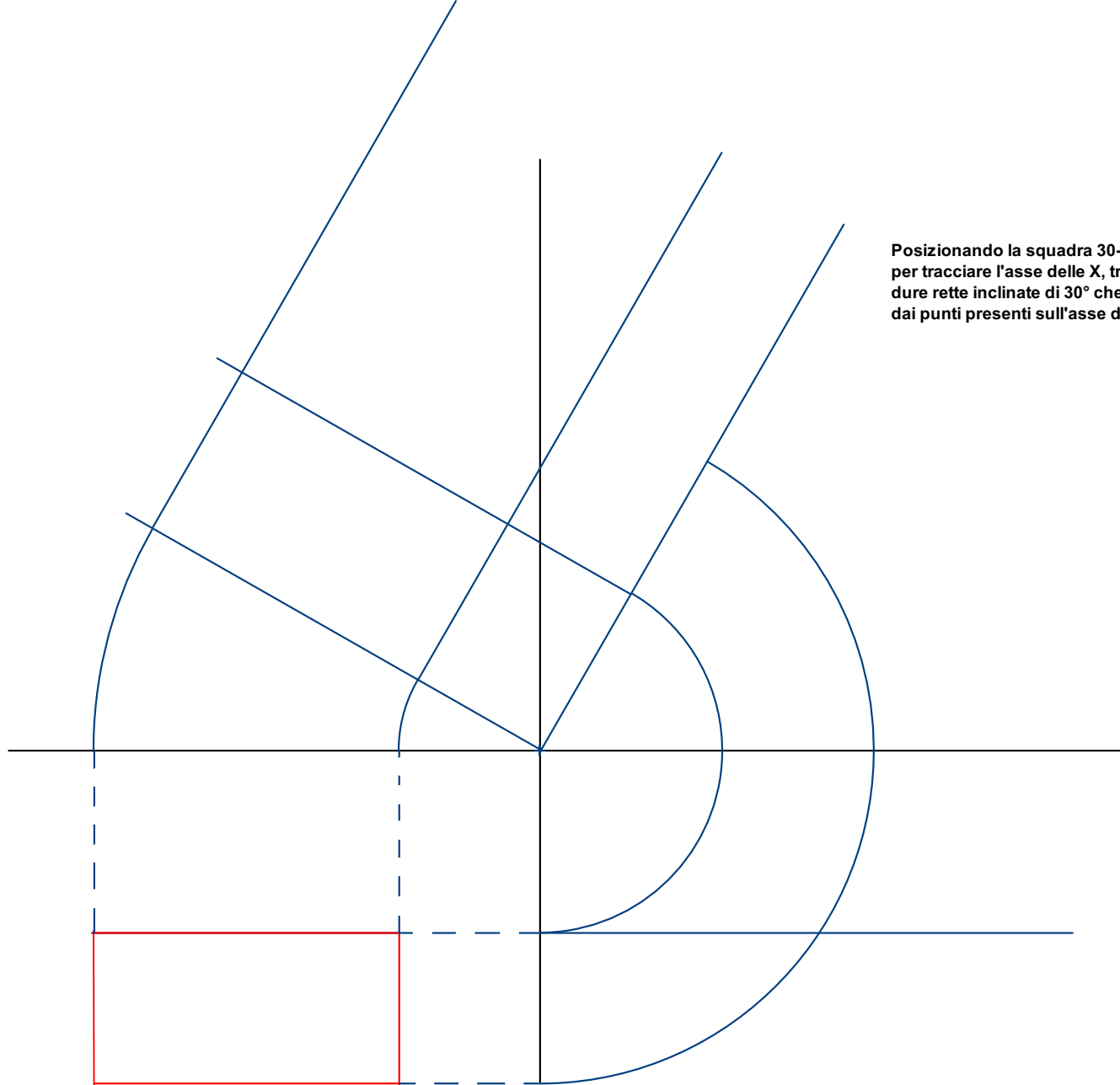


**Puntando il compasso in O con apertura fino al
secondo punto, tracciare un arco fino ad
incontrare l'asse delle Y ignorando le linee verticali**

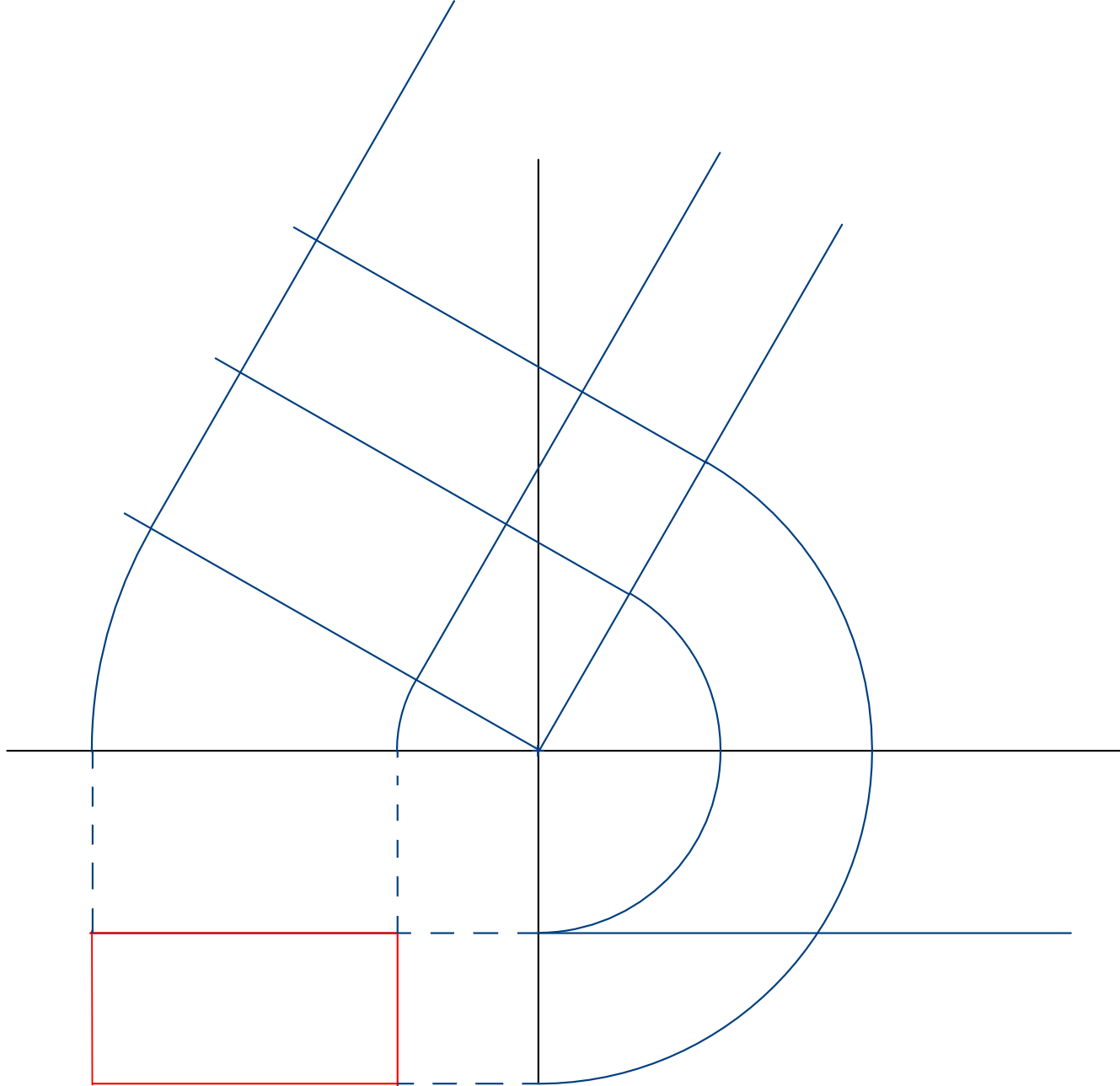
Posizionando la squadra 30-60° come
per tracciare l'asse delle Y, tracciare
due rette inclinate di 60° che partono
dai punti presenti sull'asse delle X

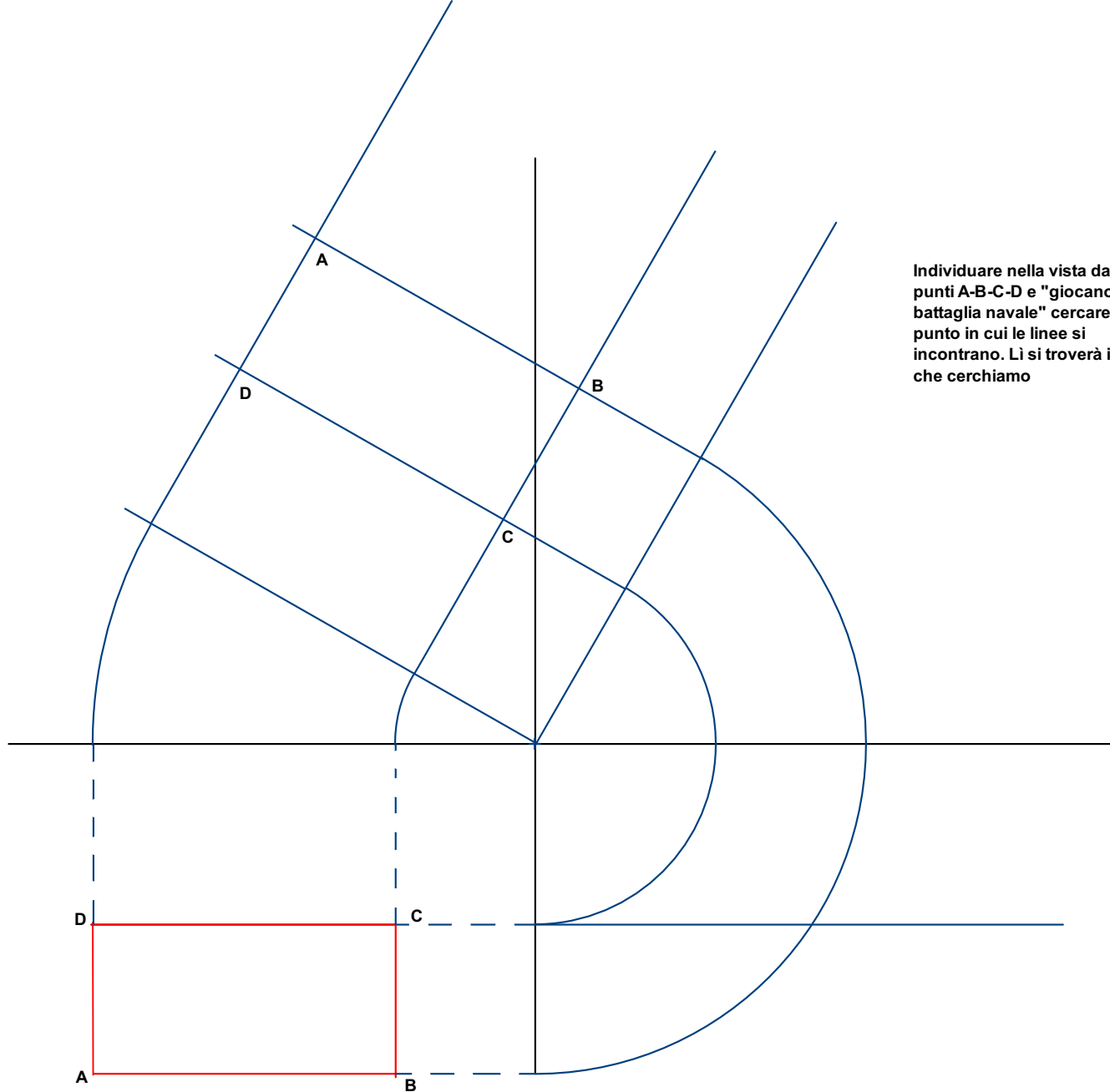




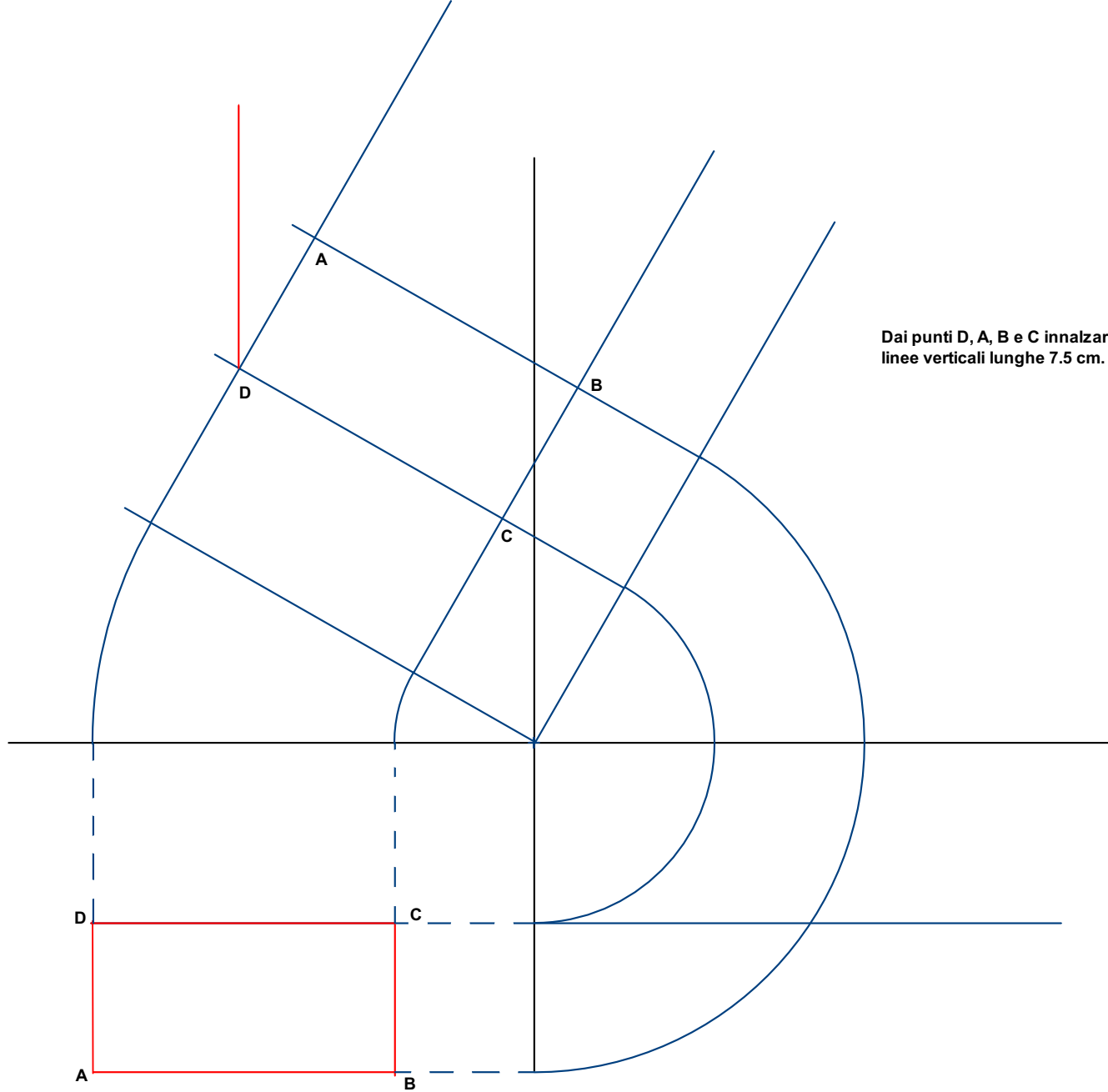


Posizionando la squadra 30-60° come per tracciare l'asse delle X, tracciare dure rette inclinate di 30° che partono dai punti presenti sull'asse delle Y

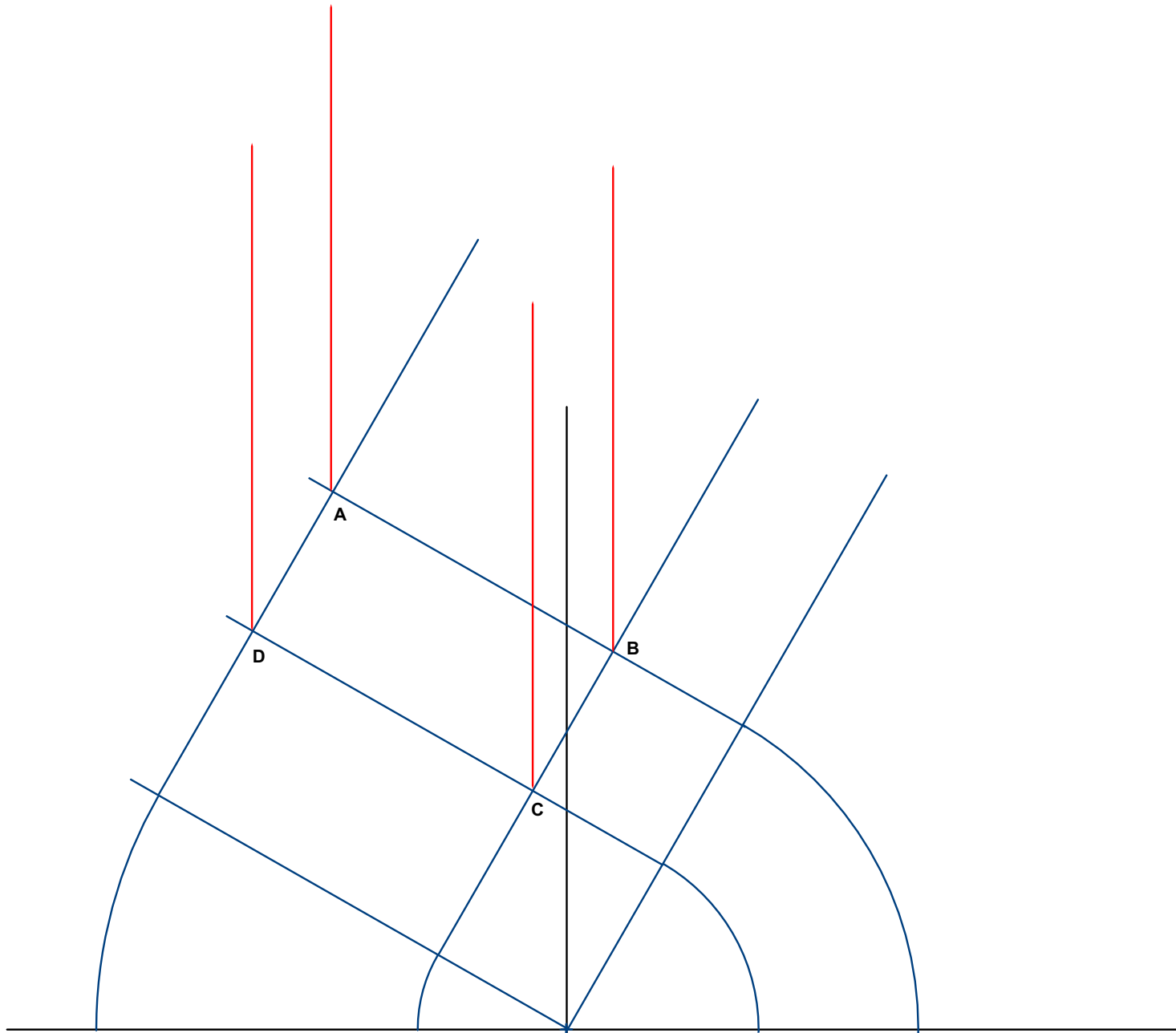




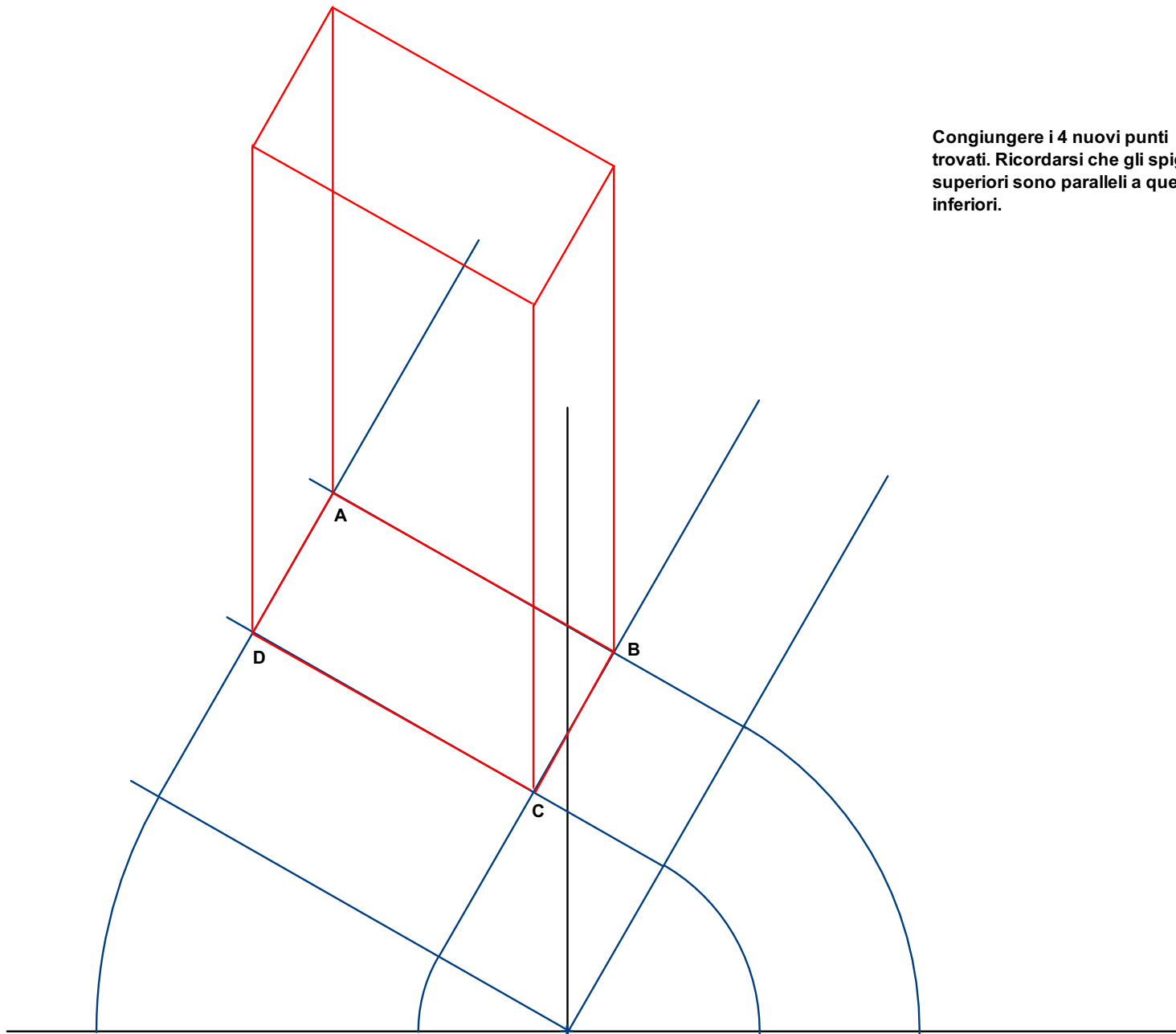
Individuare nella vista dall'alto i
punti A-B-C-D e "giocano a
battaglia navale" cercare il
punto in cui le linee si
incontrano. Lì si troverà il punto
che cerchiamo



Dai punti D, A, B e C innalzare 4
linee verticali lunghe 7.5 cm.



Congiungere i 4 nuovi punti trovati. Ricordarsi che gli spigoli superiori sono paralleli a quelli inferiori.



Tratteggiare gli spigoli non visibili.

