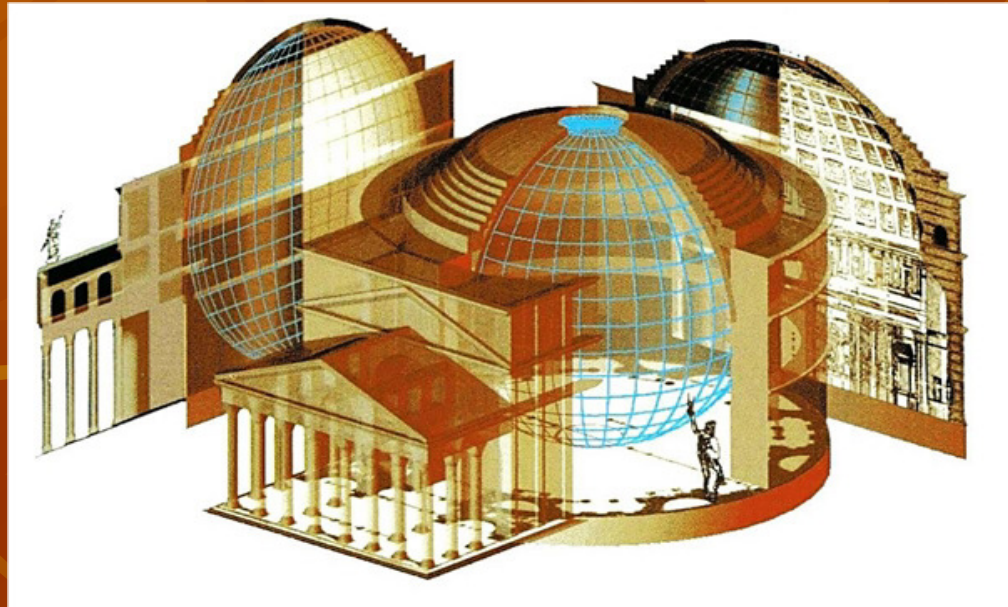
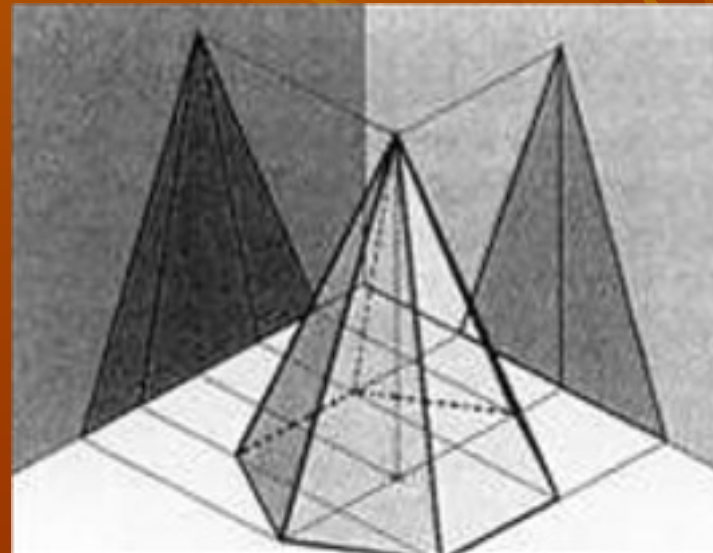


ASSONOMETRIE



Perchè il 3D ?

- *... perchè veggi mei ciò ch'io disegno...*
- (PUR, XXII, 74)



Cosa è un'ASSONOMETRIA

- il metodo delle proiezioni assonometriche “... *sembra quasi essere posseduto naturalmente dalla dimostrazione geometrica...* “ (M. Scolari)



- metodo **intuitivo per rappresentare la realtà tridimensionale**

Cenni storici

- in forma embrionale, l'assonometria era già presente nell'arte greco - romana...



Pompei (affresco)

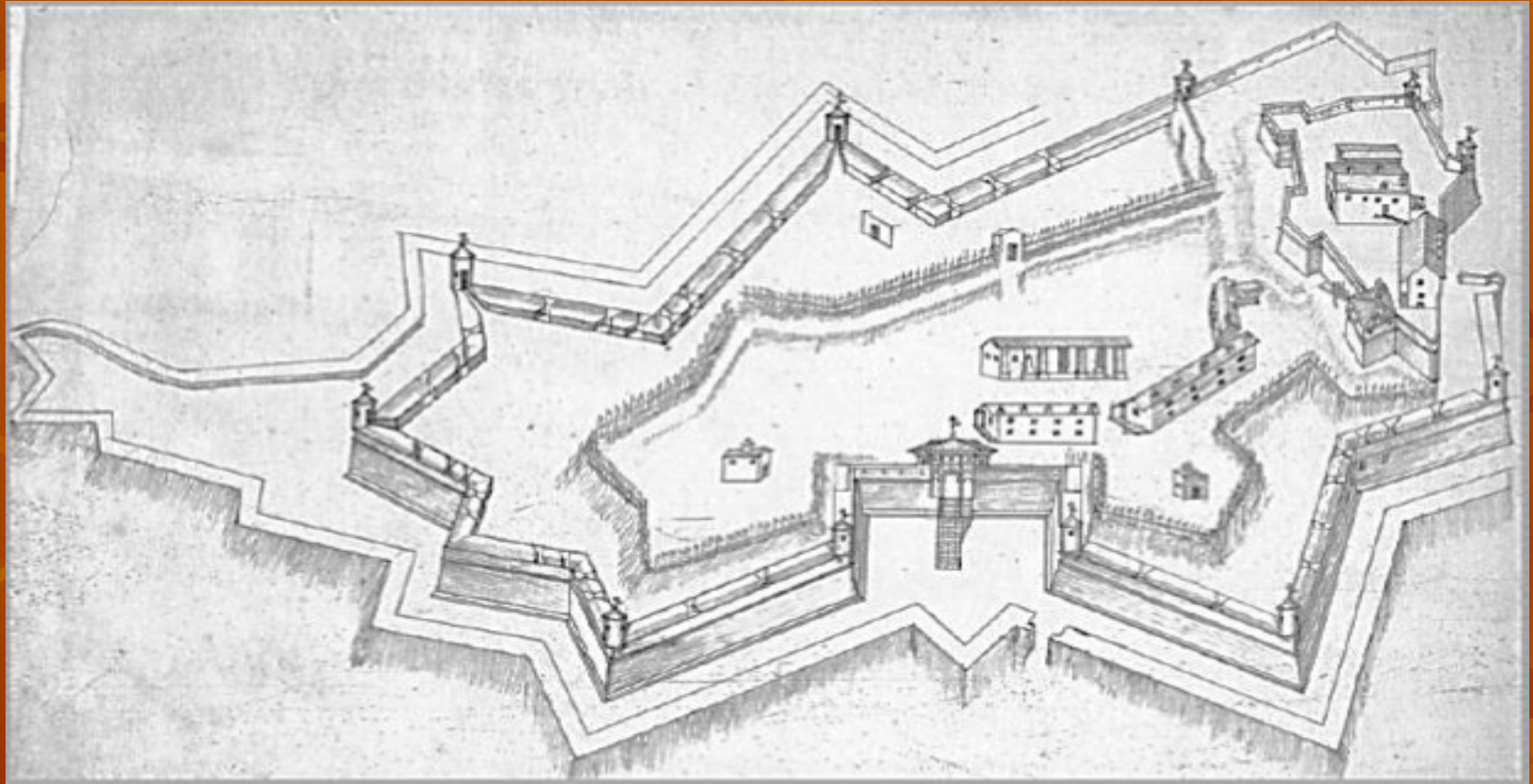


pittura vascolare

...cenni storici

- ...dove era chiamata anche **prospettiva parallela**
- All'inizio del Seicento, il matematico Bonaventura Cavalieri (1598 – 1647), codificò le assonometrie che da lui presero il nome di *cavaliere*, ma che erano già da tempo utilizzate, in particolare per il disegno delle fortificazioni (*prospettiva soldatesca* – G. Maggi, 1564)

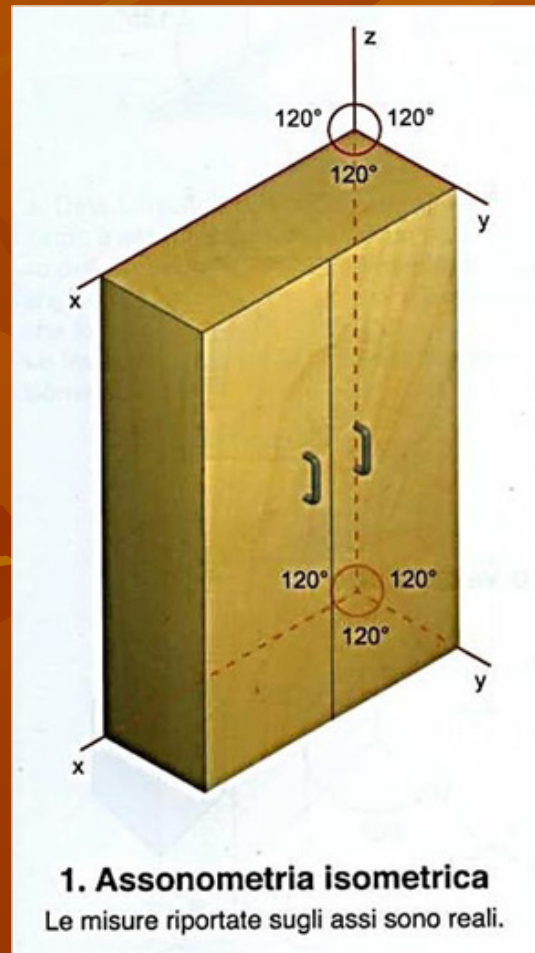
...cenni storici



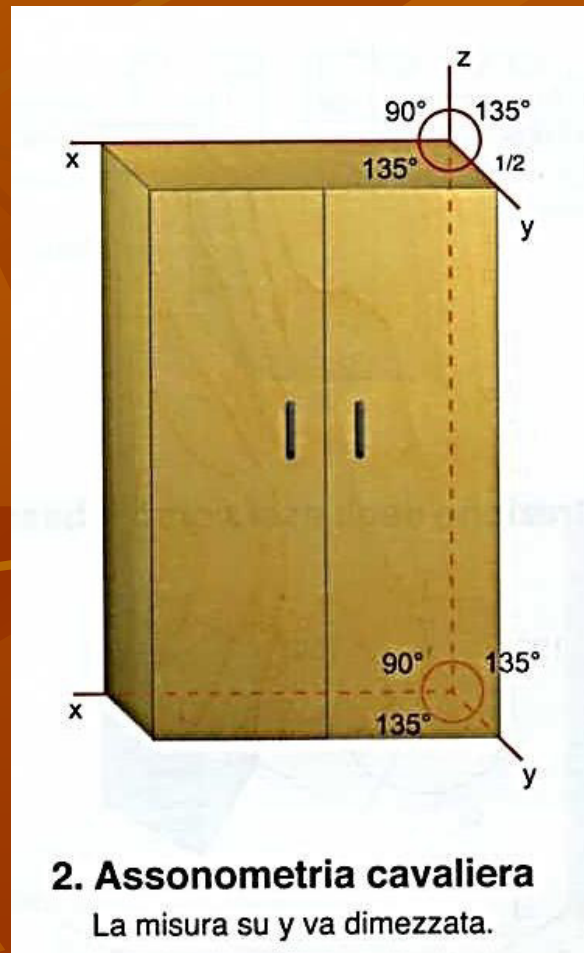
...cenni storici

- nel 1820, lo scienziato inglese William Farish (1759 - 1837) presenta la sua *Isometrical Perspective*, cerca di superare le difficoltà ad esprimere i volumi tipica delle proiezioni ortogonali : il sistema di riferimento adottato è costituito dagli **assi cartesiani**

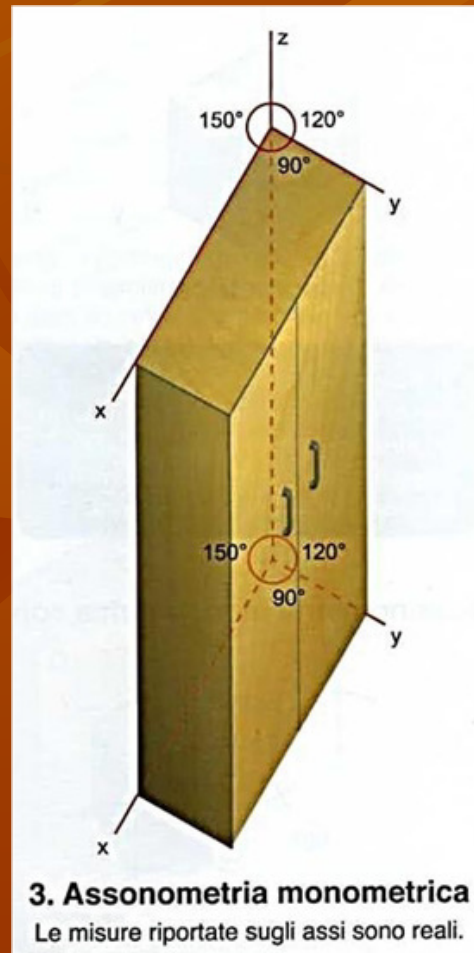
Tipi di Assonometrie (1)



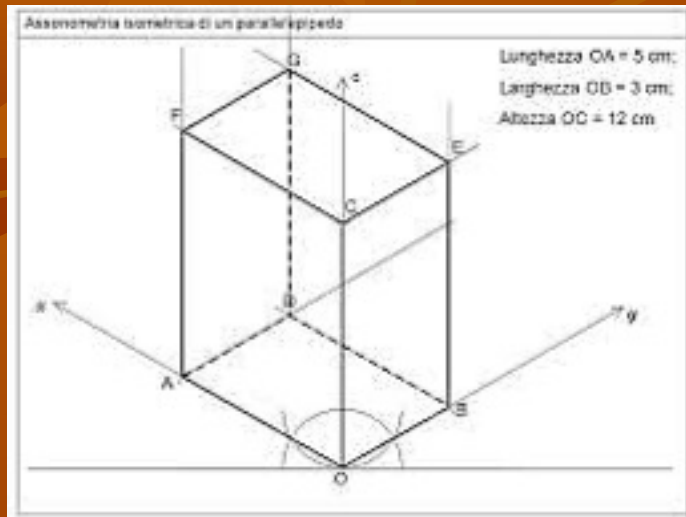
Tipi di Assonometrie (2)



Tipi di Assonometrie (3)

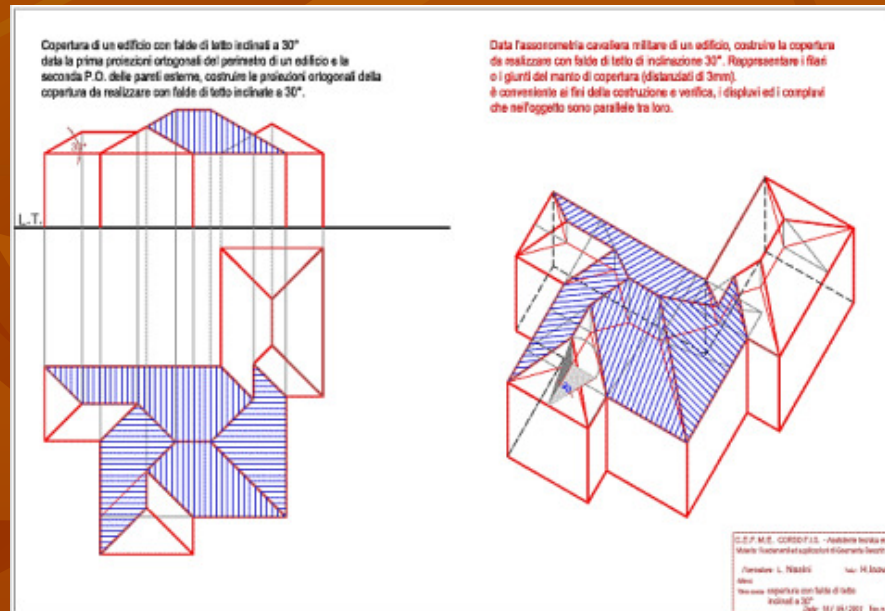


Come scegliere?



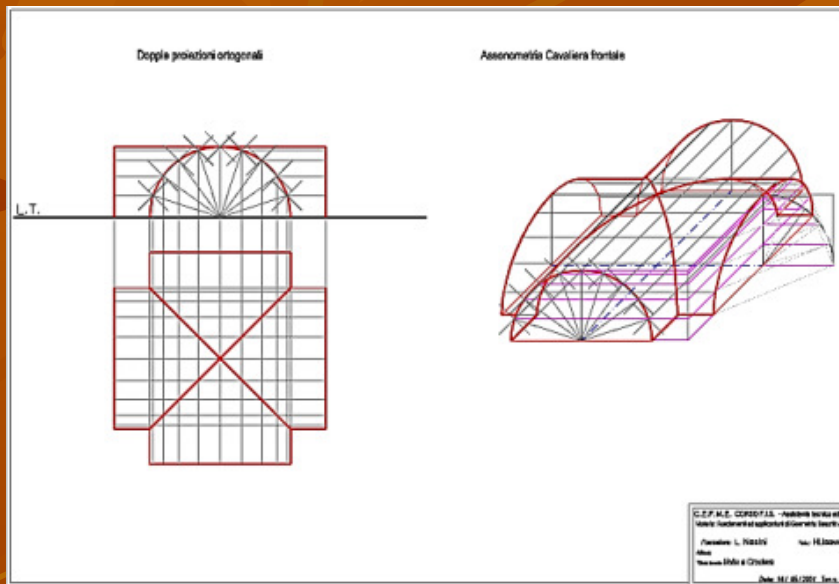
ortogonale **isometrica**
per riportare direttamente
le vere grandezze
(**ingrandimento convenzionale**)

Come scegliere?



monometrica
per rappresentare elementi più complessi
in pianta (*inalterata*)

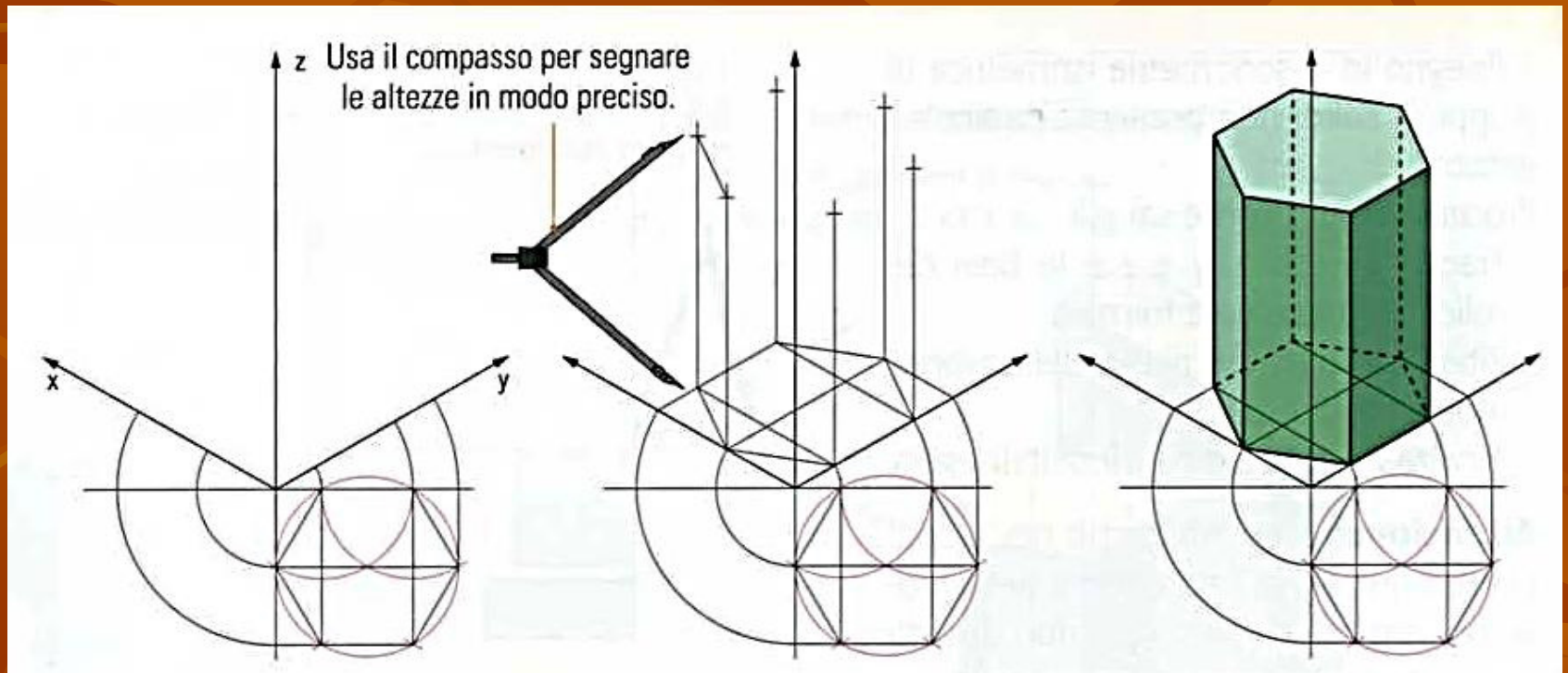
Come scegliere?



cavaliera
da utilizzarsi quando risulta più articolato
uno degli alzati (*inalterato*)

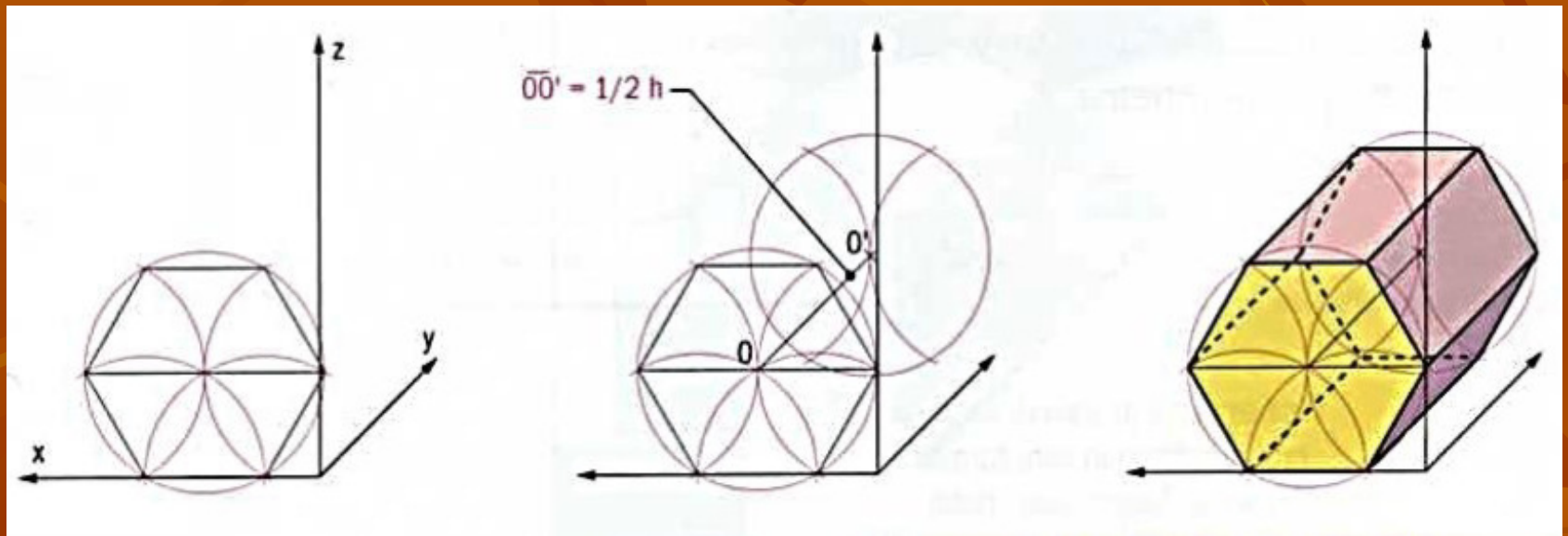
Alcuni esempi

■ ASSONOMETRIA ISOMETRICA



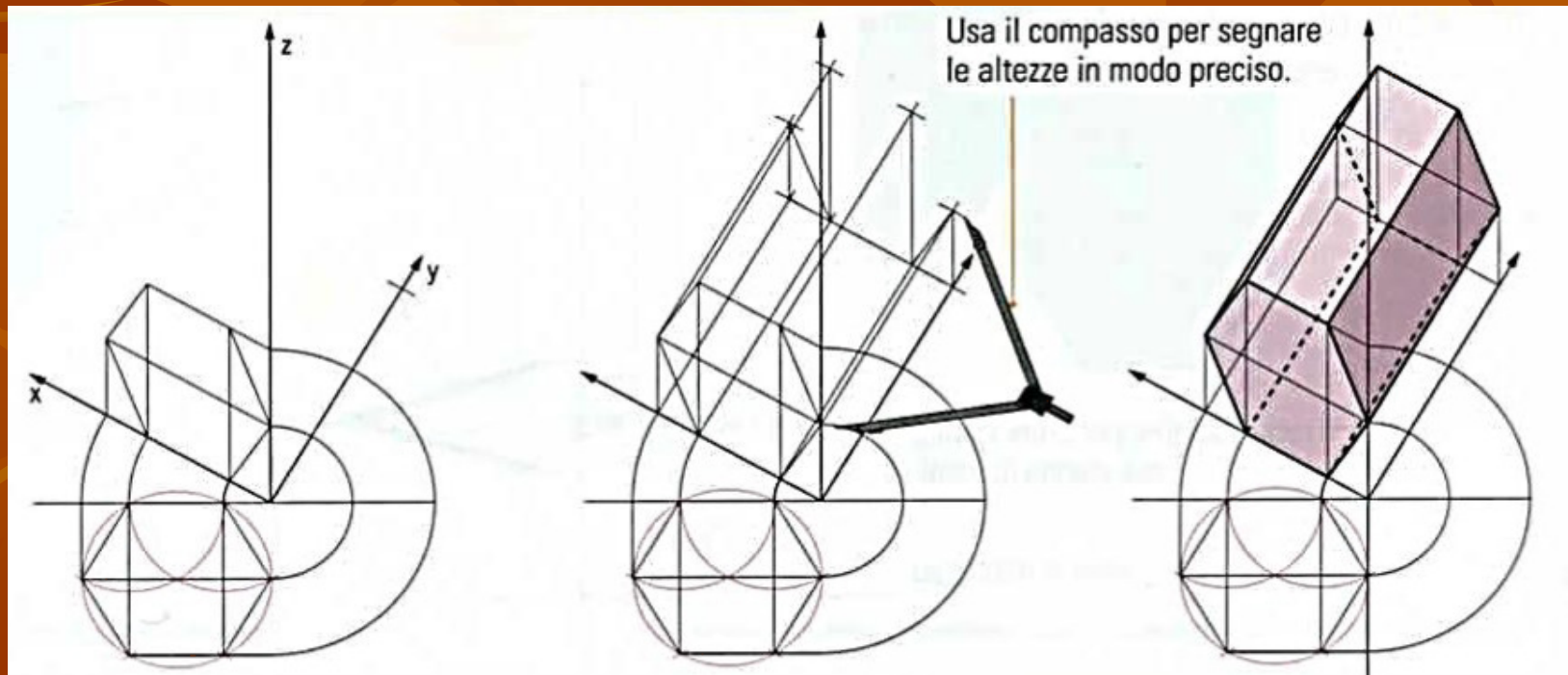
...alcuni esempi

■ ASSONOMETRIA CAVALIERA

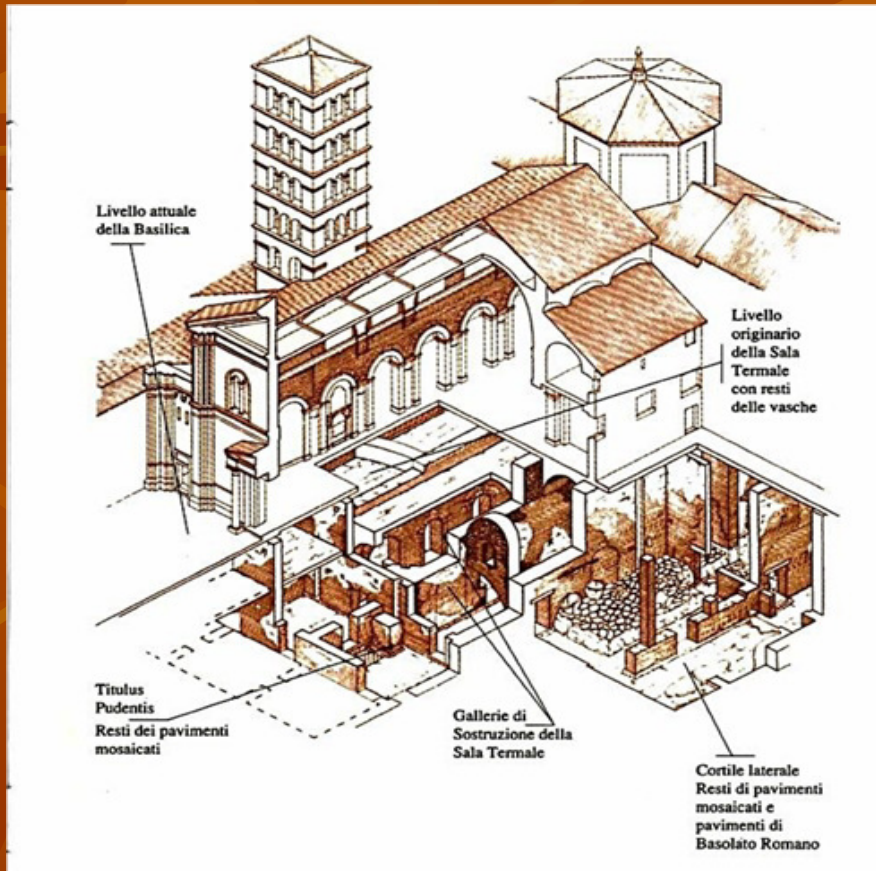


...alcuni esempi

■ ASSONOMETRIA **MONOMETRICA**



....e per finire....



sono molto usate per rappresentare **architetture**, anche del passato, delle quali si voglia mostrare sia il volume esterno, sia la spazialità interna...

...e per finire...

- ... e nei videogames

