

Istituto di Istruzione Superiore E. ALESSANDRINI
Vittuone (Milano)

Corso di **Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica**
Programma svolto nell'anno scolastico 2016-2017

Insegnanti: Ilaria L.M. Grasso
Antonino Marchese

Classe: **2D informatica**

Proiezioni ortogonali e assonometriche; sezioni

- Ripasso di proiezioni ortogonali, assonometria isometrica e cavaliera, sezioni

Sviluppo di solidi

- Il concetto di sviluppo
- Sviluppo dei principali solidi geometrici (poliedri regolari e non regolari)
- Sviluppo di solidi sezionati

Quotatura

- Definizione e principi
- Linee di misura, di riferimento e scrittura delle quote
- Sistemi di quotatura: quotatura in serie, in parallelo e combinata
- Quotatura di pezzi meccanici

Compenetrazioni

- Compenetrazione tra solidi con superfici piane
- Compenetrazione tra solidi con superfici curve

Rilievo e progettazione

- Introduzione all'argomento
- Disegno di rilievo: strumenti e tecniche
- Esercitazioni con schizzi a mano libera
- Rilievo dal libro di pezzi già realizzati e riproduzione grafica
- Rilievo dal vero (cacciavite) e riproduzione grafica
- Dallo schizzo a mano libera al progetto
- Dal solido all'oggetto: esempi applicativi
- Progettazione e realizzazione di una scatola porta tramezzini

Approccio alle tecniche informatiche (laboratorio)

- Ripasso dei principali comandi; le barre di disegno e di modifica
- Personalizzazione finestra di lavoro
- Impostazione snap ad oggetto e creazione layer
- Caricamento e utilizzo dei tipi di linea

- Rappresentazione di figure piane semplici e complesse
- Rappresentazione di solidi complessi in proiezioni ortogonali, data l'assonometria
- Quotatura
- Assonometria isometrica di solidi
- Principali comandi 3D

Vittuone, 31 maggio 2017

Gli insegnanti

Gli studenti