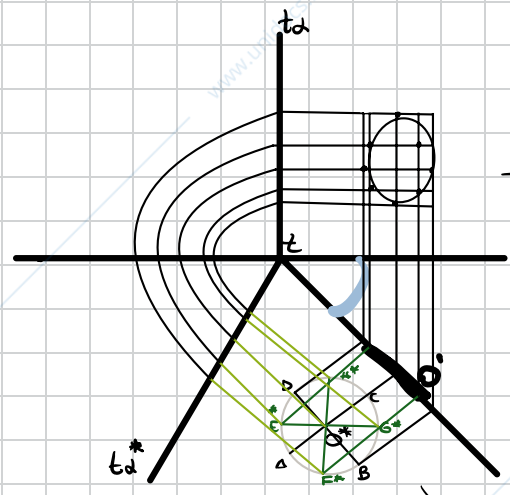
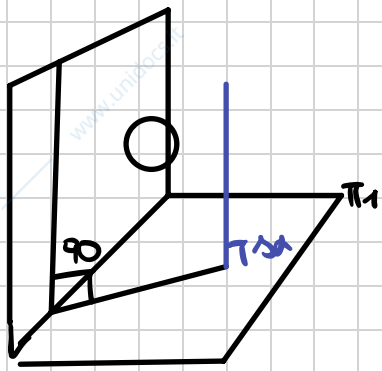


piano proiettante su π_1



se quello che disegno non è la vera forma va in h

→ sarà un'ellisse (con 4 centri) => prendi 3 punti ogni

(se unisci gli altri centri costruirai nella parte opposta.)
Loro mano libera, ho tralini

Vera forma in h

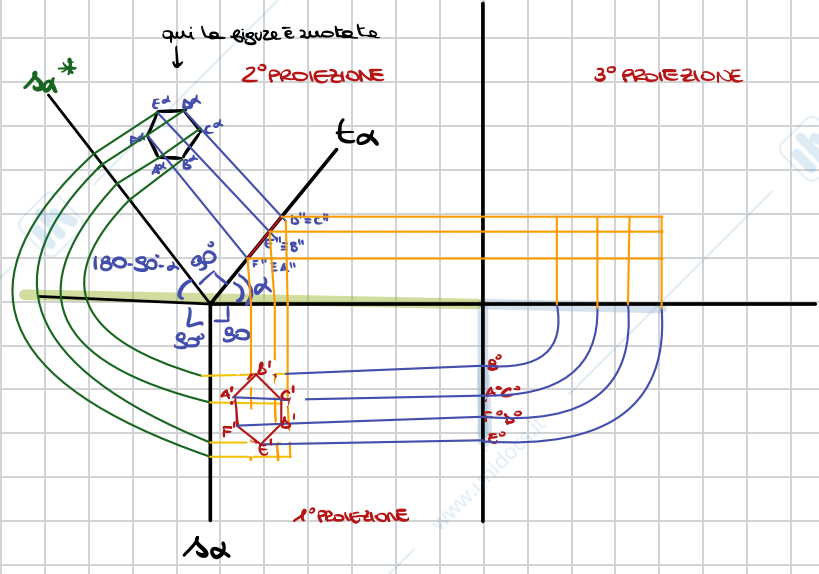
qui la figura è ruotata

- O^* s'abbattono, t_a^* s'abbattono
- I punti anche quelli s. t_a^*
- H, F, G, E sono simmetrici
- anche ellisse & linee
- z = centro di rotazione

piano proiettante su π_2

π_2 e π_3 esistono e si "staccano al primo"

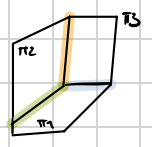
S_{a^*} s'abbattono



qui la figura è ruotata

2° PROIEZIONE

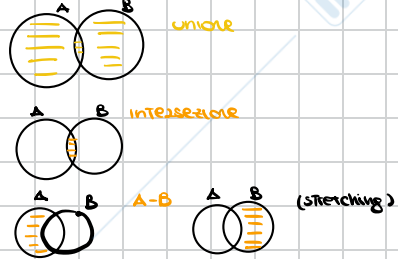
3° PROIEZIONE



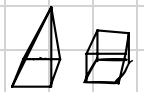
SOLIDI

- 1) PRIMITIVE con spigoli : parallelepipedo (box) => spigoli dati da unione di piani (forze), vertici sono punti
- 2) BOULEANE (insieme unione di 2 boole) -> decompositori messe a computer si dicono primitive

fig A e fig B



- piramide
- cubo
- sfera
- parallelepipedo
- prismi



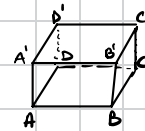
- bozze - cilindriche (istola scatta)
- coniche (base: ellisse, cerchio)

PARALLELEPIEDO

BOX: PARALLELEPIEDO : definire le p.o del solido (seziedi+proie)



6 facce, 12 π_1 , 1 π_2 piano
orizz, oltre 2 proiezioni su π_2



muro
pilastro
solino
capitello piano

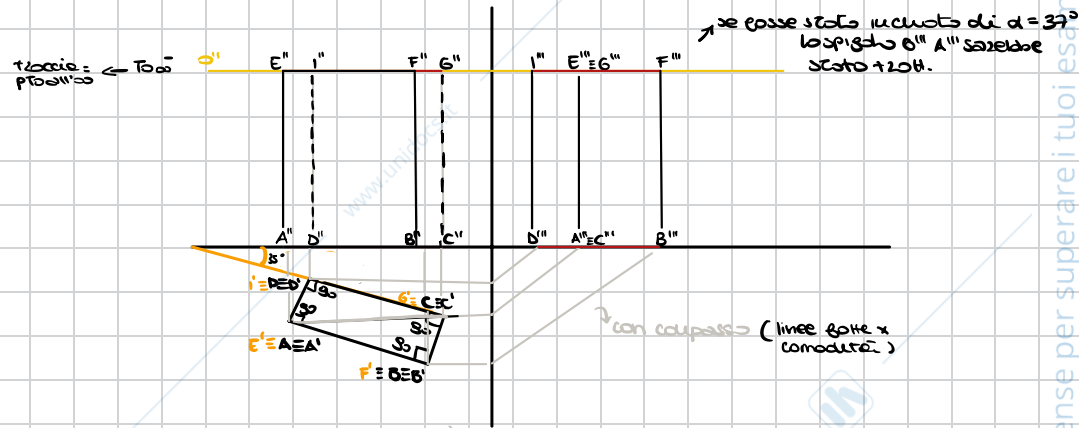
Dalle tav 3 bisogna fare sempre tutte e 3 le proiezioni

PROIEZIONE ORTOGONALE DI UN PARALLELEPIEDO

facce inclinate

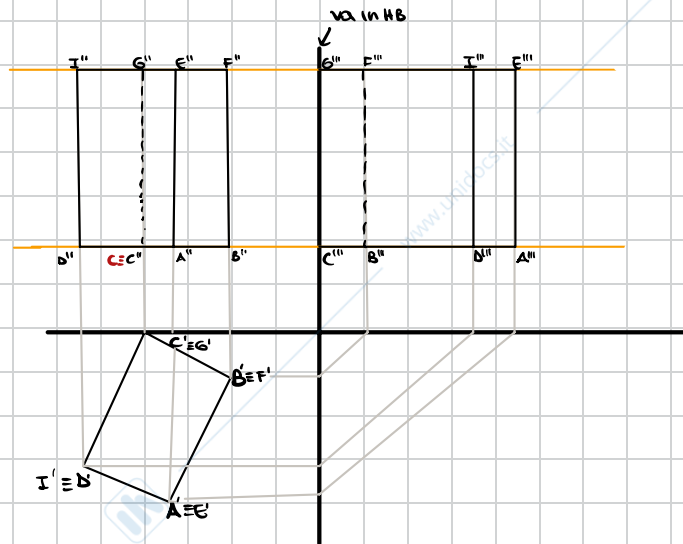
$\alpha = 35^\circ$ con π_2

- La faccia è la sua proiezione (su π_2)
- questo è il 2° esercizio dell'esame: se sbagli a mettere la faccia è un problema
- se fosse sollevato non ci sarebbe la proiezione pm non tocca π_2
- TRATTEGGIO: zoccolata, 3-4mm



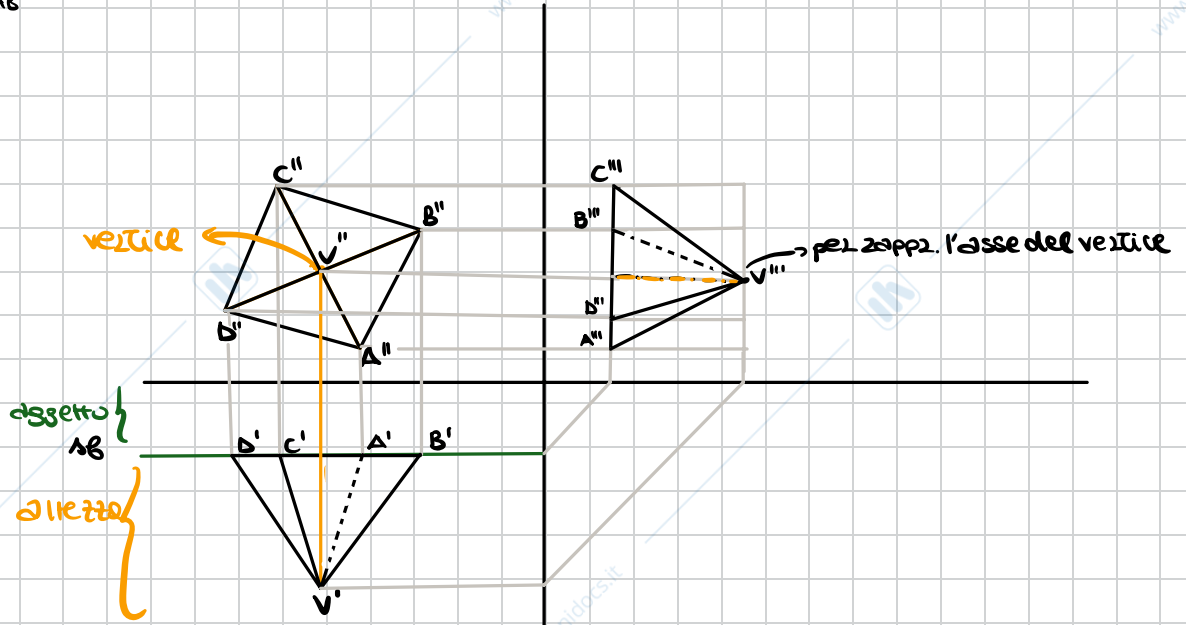
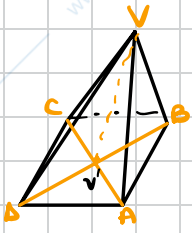
Il solido è sollevato da tezza

$C \in C'$ pm lo spigolo è appoggiato alla linea di tezza

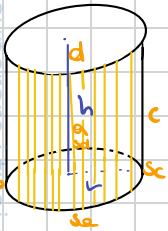


PIRAMIDE A BASE QUADRATA

- base // a π_2
- $A''e''$ in H_B , $D''e''$ in H_B



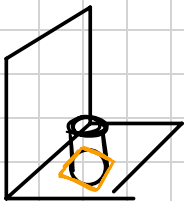
CIUNDO A BASE CIRCOLARE



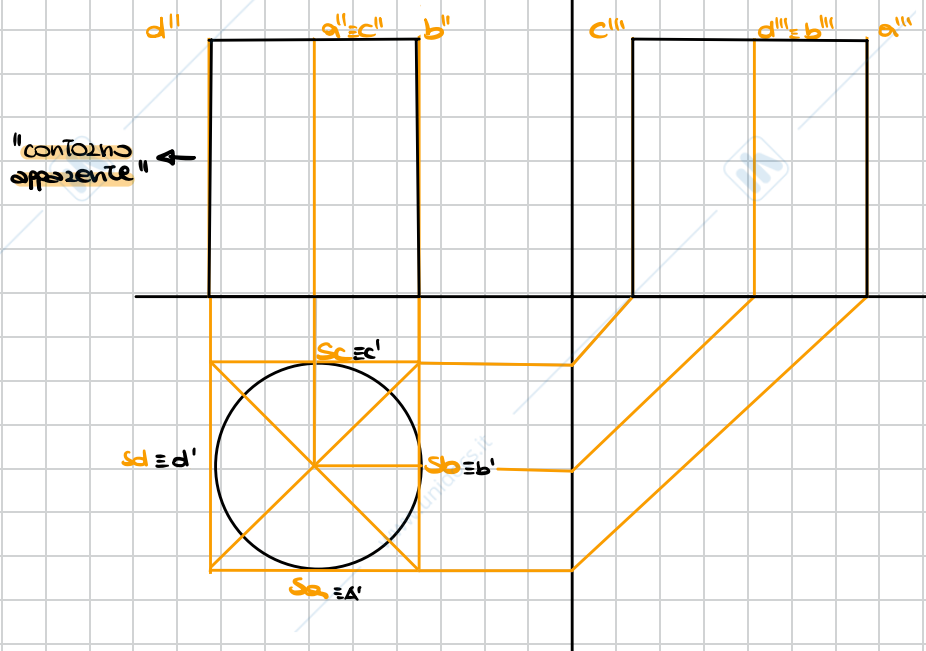
- non ha spigoli né vertici
- hanno una generatrice (retta) e una direttrice (circonferenza / ellisse di base)
- Lo sviluppo è fatto di tante rette, una dietro l'altra
- ↳ (utile a scuola in alcuni casi costruzioni)

→ base appoggiata su π_1 (altezza)

- In quello la base



$S_d \equiv A'$ se giustua



CONO A BASE CIRCOLARE

⇒ Il cono ha lo stesso principio: la zetta si muove a tutto punto per il vertice

