

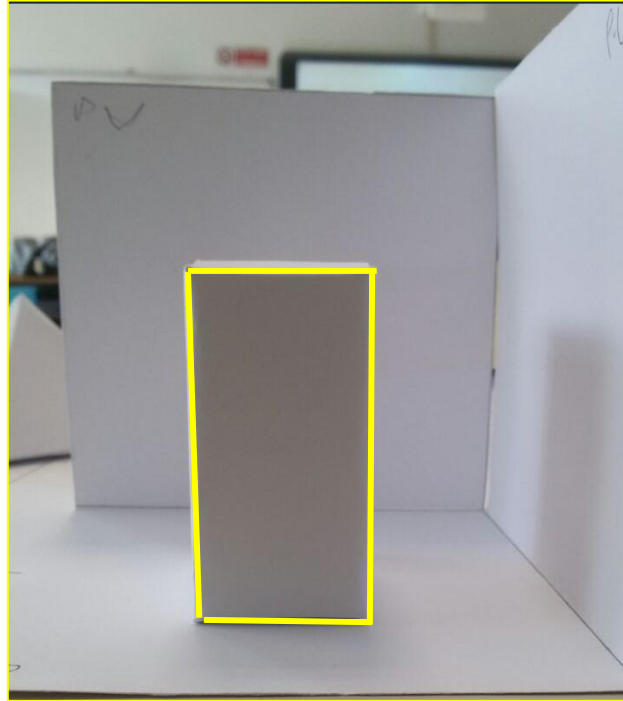


Lavoro di tecnica e
tecnologie grafiche di:

parallelepipedo rettangolo

visuale dal P.V.

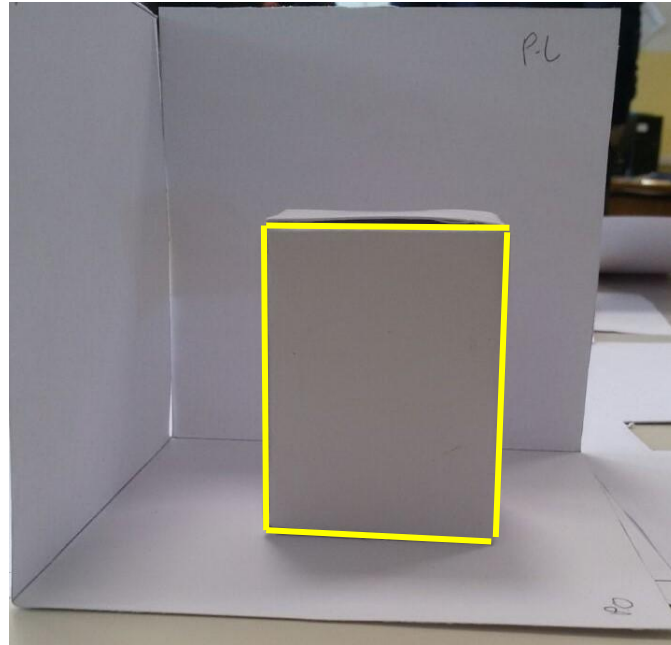
(tecnica della fotografia)



parallelepipedo rettangolo

visuale dal P.L.

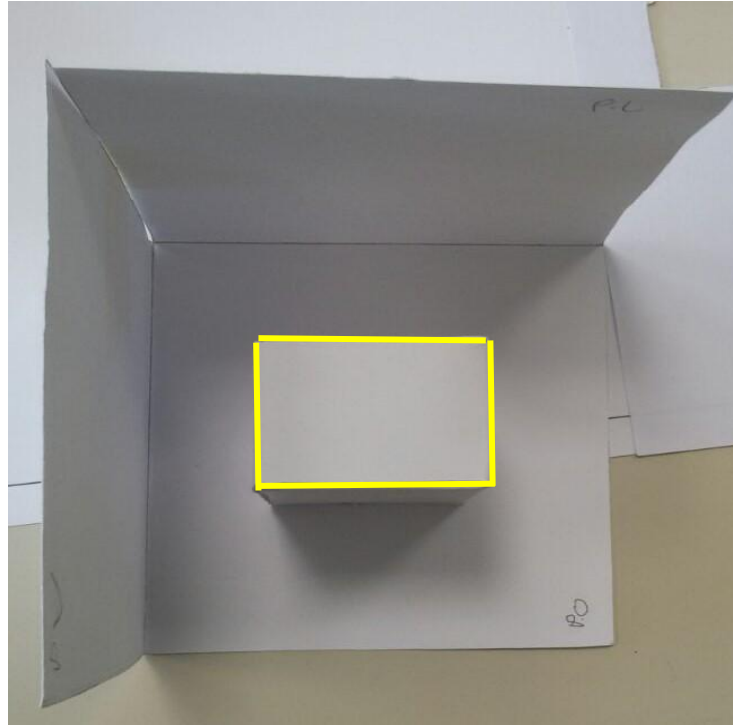
(tecnica della fotografia)



parallelepipedo rettangolo

visuale dal P.O.

(tecnica della fotografia)



statistiche del parallelepipedo rettangolo:

Numero di facce: 6

Numero di spigoli: 12

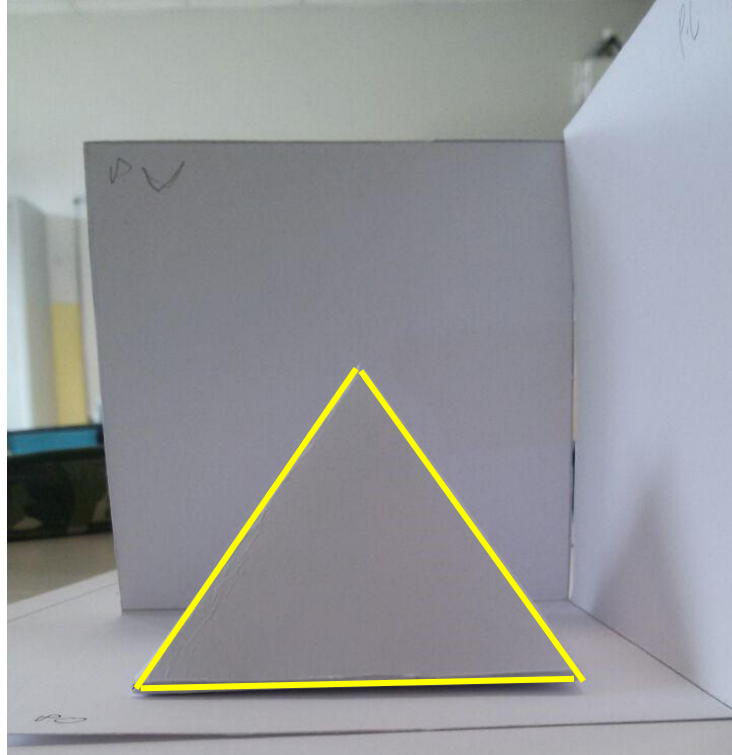
Numero di vertici: 8

il parallelepipedo è un poliedro le cui facce sono 6 parallelogrammi. L'ampiezza degli angoli formati dalle sue facce può variare; quando gli angoli sono retti (formando un rettangolo per ogni faccia) si parla di parallelepipedo rettangolo.

piramide a base quadrata

visuale dal P.V.

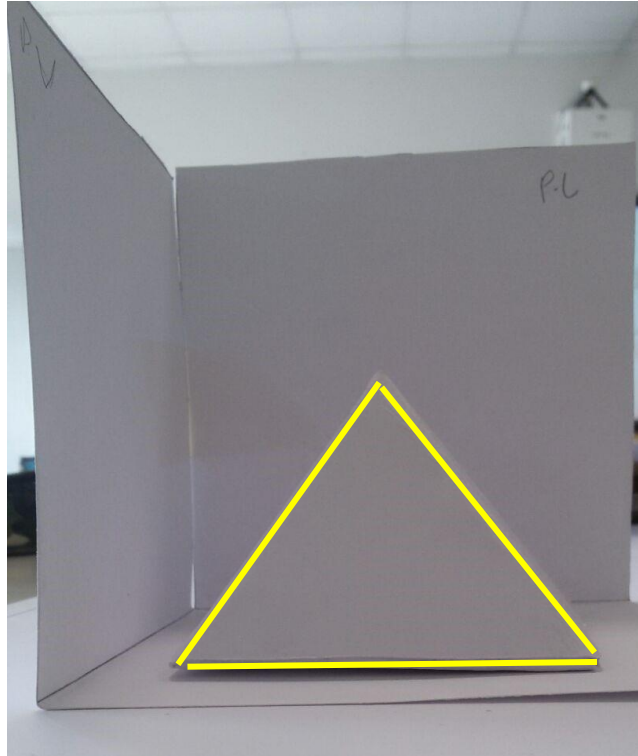
(tecnica della fotografia)



piramide a base quadrata

visuale dal P.L.

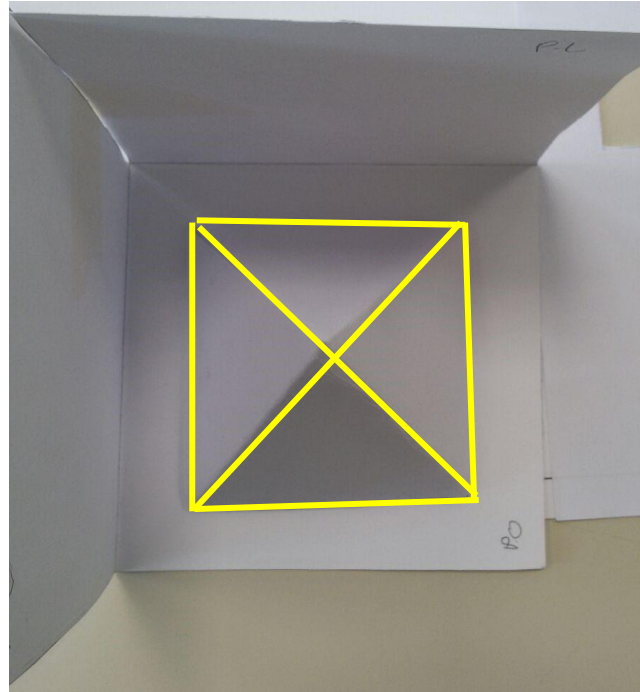
(tecnica della fotografia)



piramide a base quadrata

visuale dal P.O.

(tecnica della fotografia)



statistiche della piramide a base quadrata:

Numero di facce: 5

Numero di spigoli: 8

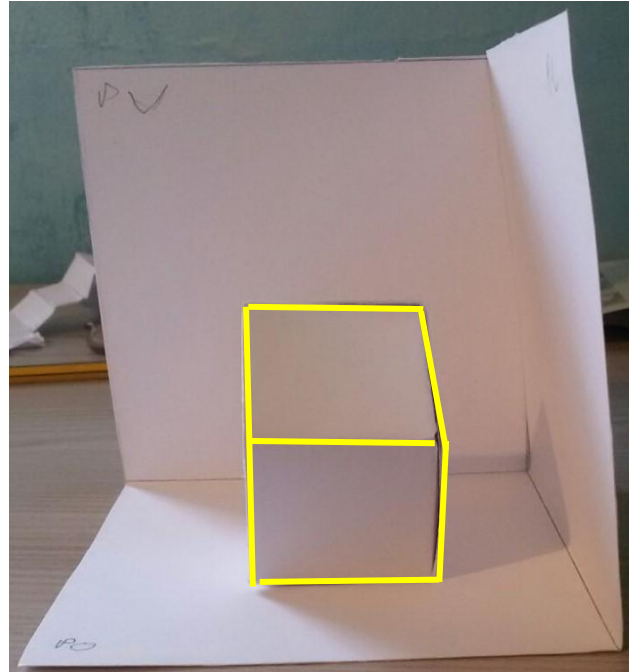
Numero di vertici: 5

In geometria solida, una piramide quadrata è una piramide avente base quadrata. La piramide quadrata è un particolare pentaedro, cioè un poliedro con 5 facce. Se le 4 facce triangolari sono triangoli equilateri, la piramide è un solido di Johnson: si tratta effettivamente del primo dei 92 solidi di Johnson, è in effetti quello con minore numero di facce. Si tratta di un solido di Johnson perché ha tutte le facce regolari, ma ha vertici con valenze diverse.

Prisma pentagonale

visuale dal P.V.

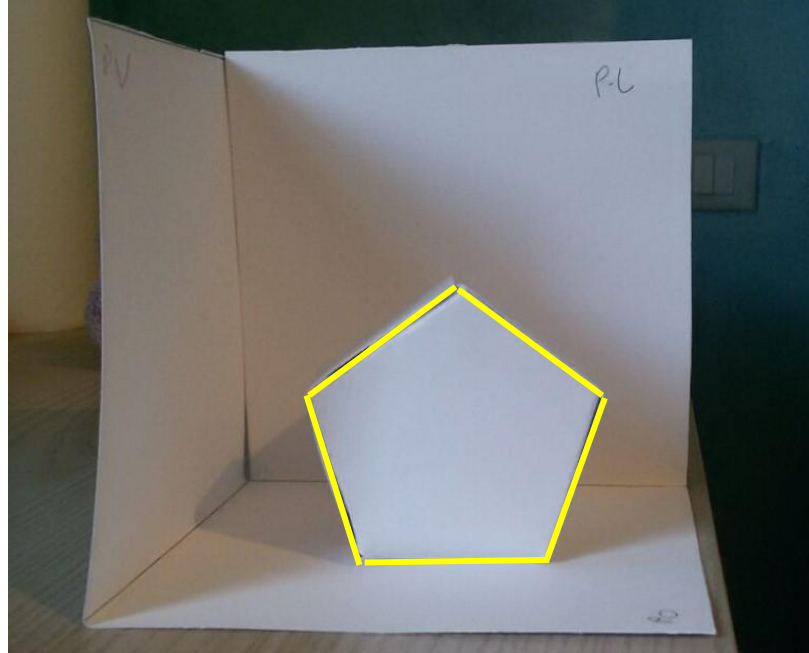
(tecnica della fotografia)



Prisma pentagonale

visuale dal P.L.

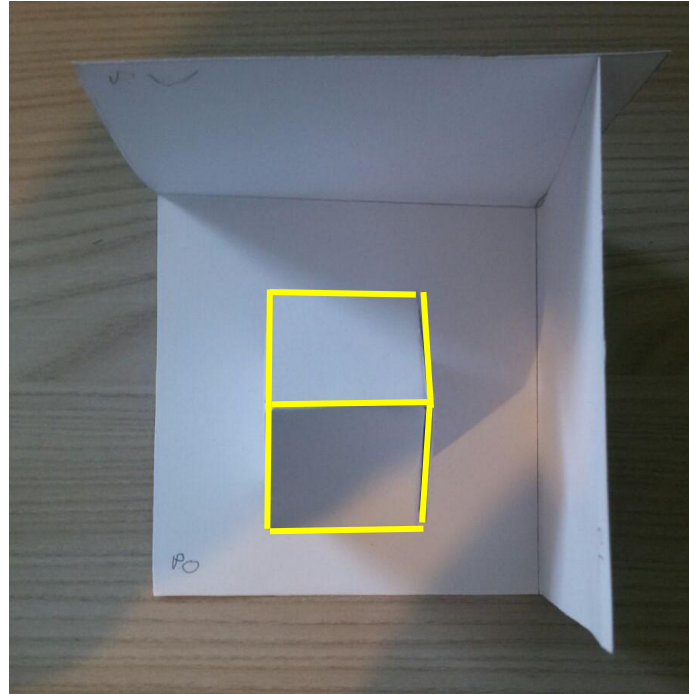
(tecnica della fotografia)



Prisma pentagonale

visuale dal P.O.

(tecnica della fotografia)



statistiche del Prisma pentagonale:

Numero di facce: 7

Numero di spigoli: 15

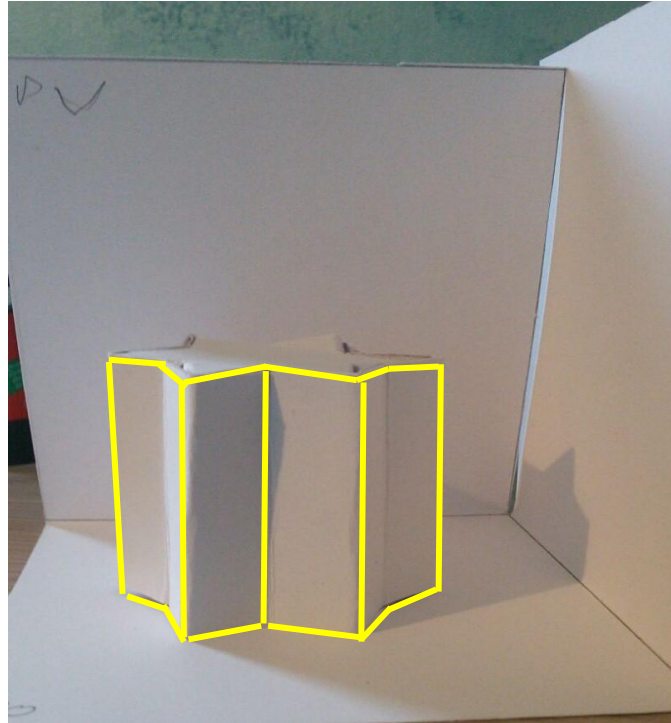
Numero di vertici: 10

Se il poligono che forma le basi è un particolare poligono, ad esempio un triangolo, quadrato, pentagono, etc. si parla rispettivamente di "prisma triangolare", "prisma quadrato", "pentagonale"

Prisma esagonale stellato

visuale dal P.V.

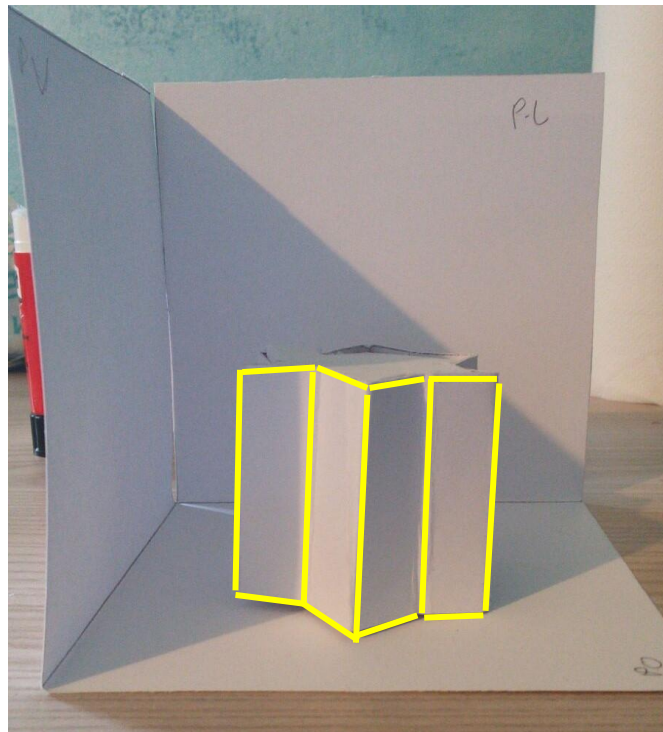
(tecnica della fotografia)



Prisma esagonale stellato

visuale dal P.L.

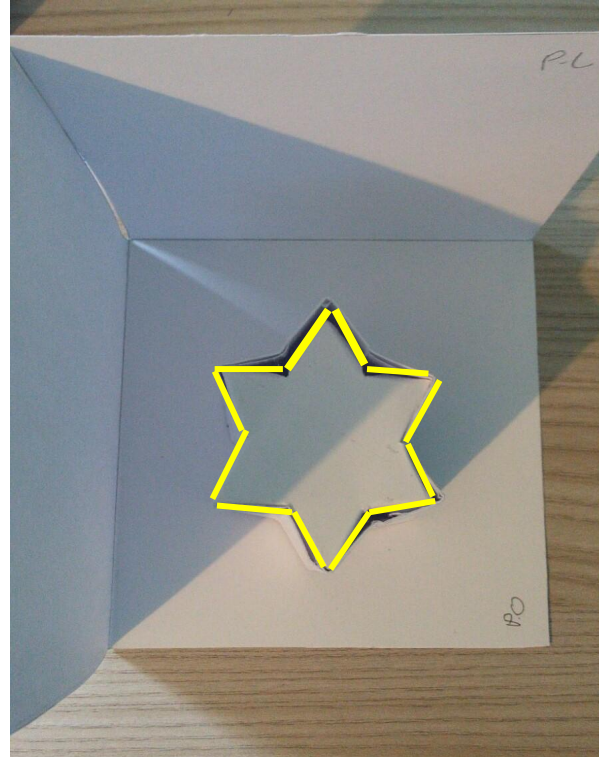
(tecnica della fotografia)



Prisma esagonale stellato

visuale dal P.O.

(tecnica della fotografia)



Statistiche del prisma esagonale stellato

Numero di facce: 8

Numero di spigoli: 18

Numero di vertici: 12

In geometria solida, il prisma stellato è un poliedro simile al prisma, le cui facce sono però poligoni stellati. Si tratta di un poliedro uniforme, stellato e non convesso. Ha due poligoni stellati con lati come facce orizzontali, connessi da un ciclo di quadrati. A differenza di quanto accade per i prismi non stellati, qui i quadrati si intersecano.

Ricerca sulle proiezioni ortogonali

Le Proiezioni Ortogonali sono una tecnica di rappresentazione che consente di visualizzare un oggetto anche tridimensionale sul piano bidimensionale (il foglio da disegno). Si tratta di proiettare secondo tre punti di vista lo stesso oggetto, ortogonalmente (perpendicolarmente) a tre diversi piani, ottenendo così tre diverse viste, una dall'alto chiamata pianta, una frontale chiamata prospetto e una laterale chiamata profilo.

E' una tecnica di disegno abbastanza antica, nasce ad opera di [Gaspard Monge](#), studioso francese che teorizzò questo sistema rappresentativo per finalità militari tanto che inizialmente era considerato segreto.

Le proiezioni ortogonali, consentono di avere una visualizzazione chiara e intuitiva dell'oggetto da rappresentare, ma anche la sua quotatura, tracciando sul disegno le sue misure principali ossia, [lunghezza](#), [larghezza](#) e [altezza](#). Per eseguire una proiezione ortogonale abbiamo, quindi, bisogno di tre elementi: l'oggetto, i piani di riferimento e il punto di vista.

Eseguire una proiezione ortogonale di un oggetto, significa in pratica, guardarlo da tre differenti punti di vista e disegnare sul foglio ciò che vediamo. Nella esecuzione di una proiezione ortogonale, l'oggetto e i piani di riferimento non dovranno mai essere modificati, ciò che cambierà ogni volta è soltanto il punto di vista da cui osserviamo l'oggetto.