



Programma svolto
a. s. 2021/2022

Classe: **2A TG**

Materia: **TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

Docente: **GUARNERI PAOLA BRUNA TINNIRELLO FILADELFO**

Elenco dei contenuti

C1 P. TEC GRA LE PROIEZIONI ASSONOMETRICHE

Generalità sui metodi di rappresentazioni e sulle proiezioni

Le assonometrie ortogonali (assonometria isometrica) e le assonometrie oblique (assonometria cavaliera e monometrica) di figure piane, cerchio, solidi, strutture/oggetti, una stanza.

C2 P. TEC GRA TEORIA DELLE OMBRE

Generalità e teoria.

Ombre in proiezione ortogonale ed assonometrica.

Esercitazioni su semplici poligoni, logo, solidi .

C3 P. PROIEZIONI PROSPETTICHE

Origini della prospettiva, il suo sviluppo, e l'applicazione nelle diverse arti.

Tecnica della prospettiva accidentale e centrale.

Conoscere gli elementi che concorrono ai diversi tipi di prospettiva.

Disegno di solidi, volumi architettonici e di interni di stanze.

D1 P. TEC GRA DISEGNO ASSISTITO DAL COMPUTER E MODELLAZIONE TRIDIMENSIONALE

Disegno assistito dal computer 2D e 3D con SketchUp.

L'interfaccia di SketchUp: Comandi principali e del software con impiego di Layers, Gruppi, Scene.

Utilizzando il programma sono stati rappresentati : tassellazioni, solidi, elementi di arredo urbano, arredo di interni, disegni creativi.

D2 P. TEC GRA SIMBOLO MARCHIO E LOGO

La comunicazione visiva

Il logo: classificazione ed elementi di progettazione

Il rapporto logo e colore



D3 P TEC GRA TEXTURE E PATTERN

Costruzioni di figure modulari

Costruzioni di figure simmetriche

Costruzioni di composizioni geometriche, le tassellazioni

Cremona, giugno 2022

Paola Guarneri

Tinnirello Filadelfo