

L'Assonometria

L'Assonometria fornisce una proiezione dell'immagine che, a differenza delle proiezioni ortogonali, restituisce un'immagine unitaria dell'oggetto, con il sostanziale vantaggio di una visione tridimensionale.

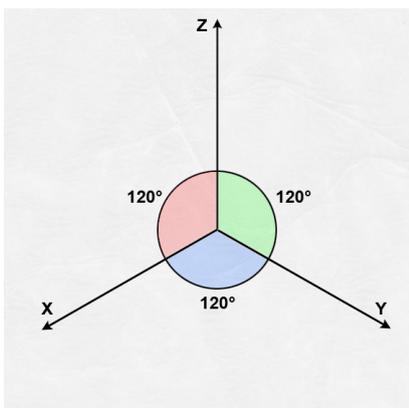
A seconda del posizionamento degli assi, possiamo avere innumerevoli forme di assonometria, ma tra quelle normate più comuni, troviamo:

- ASSONOMETRIA ISOMETRICA
- ASSONOMETRIA MONOMETRICA
- ASSONOMETRIA CAVALIERA

Scopriamole nel dettaglio tutte e tre.

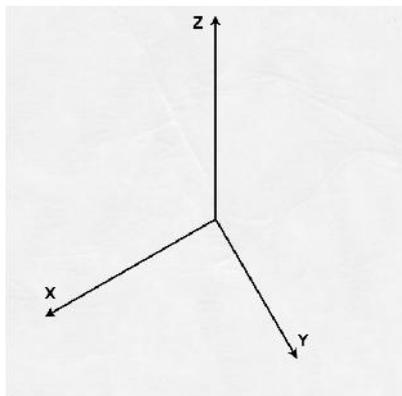
ASSONOMETRIA ISOMETRICA

Nell'assonometria isometrica, l'asse Z è verticale, e i tre assi formano tra di loro angoli uguali di **120°**. Le misure sui tre assi devono essere riportate nella loro reale grandezza.



ASSONOMETRIA MONOMETRICA

Nell'*assonometria monometrica*, l'asse Z è verticale, e gli assi X e Y formano tra di loro un angolo di 90° e due angoli di 120° e 150° con l'asse Z. Le misure sui tre assi devono essere riportate nella loro reale grandezza.



ASSONOMETRIA CAVALIERA

L'*assonometria cavaliera*, è così denominata perché prende il nome da un grande matematico allievo di Galileo Galilei chiamato, appunto, Bonaventura Cavalieri e viene anche chiamata Militare o Frontale.

Nell'*assonometria cavaliera*, l'asse Z è verticale, l'asse X è orizzontale e forma un angolo di 90° con l'asse Z. L'asse Y è inclinato di 45° formando due angoli uguali di 135° con gli assi X e Z.

IMPORTANTE – siccome le immagini prodotte dall'*assonometria cavaliera* risultano innaturali per l'occhio umano le dimensioni riportate sull'asse Y (quello inclinato a 45°) vanno per convenzione dimezzate mentre quelle sugli assi X e Z vanno tracciate nella loro reale grandezza.

