

# **Programma di Tecniche e Tecnologie di Rappresentazione Grafica Anno 1°**

- Costruzioni grafiche di base: parallele, perpendicolari, mediane, bisettrici, poligoni regolari
- Proiezioni ortogonali: principi ed applicazioni ad oggetti di varia natura (edili, meccanici, ecc.)
- Assonometrie Cavaliera, Monometrica, Isometrica di oggetti vari

# **Programma di Tecniche e Tecnologie di Rappresentazione Grafica Anno 2°**

- Proiezioni ortogonali: principi ed applicazioni ad oggetti di varia natura (edili, meccanici, ecc.)
- Assonometrie Cavaliera, Monometrica, Isometrica di oggetti vari
- Prospettiva: principi ed applicazioni su oggetti di varia natura