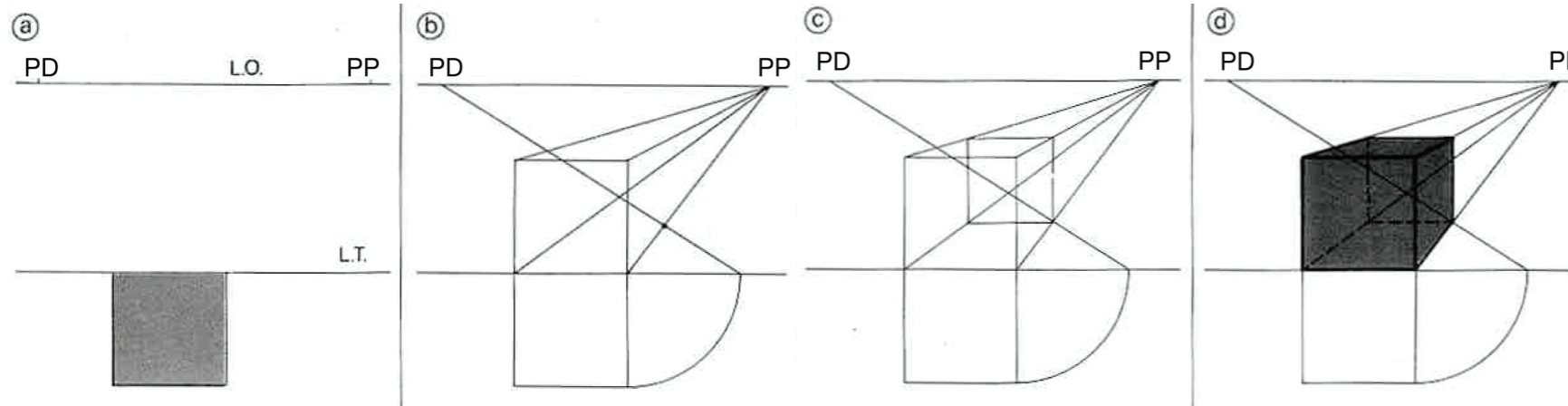


# oggetti di design

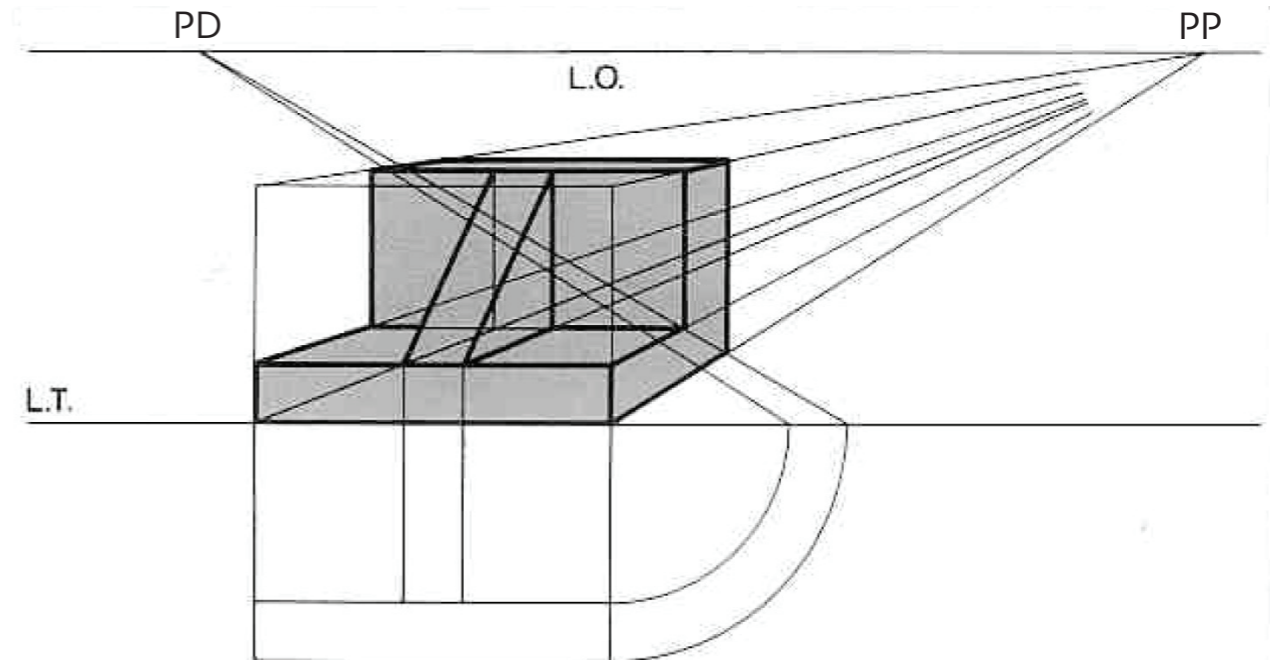
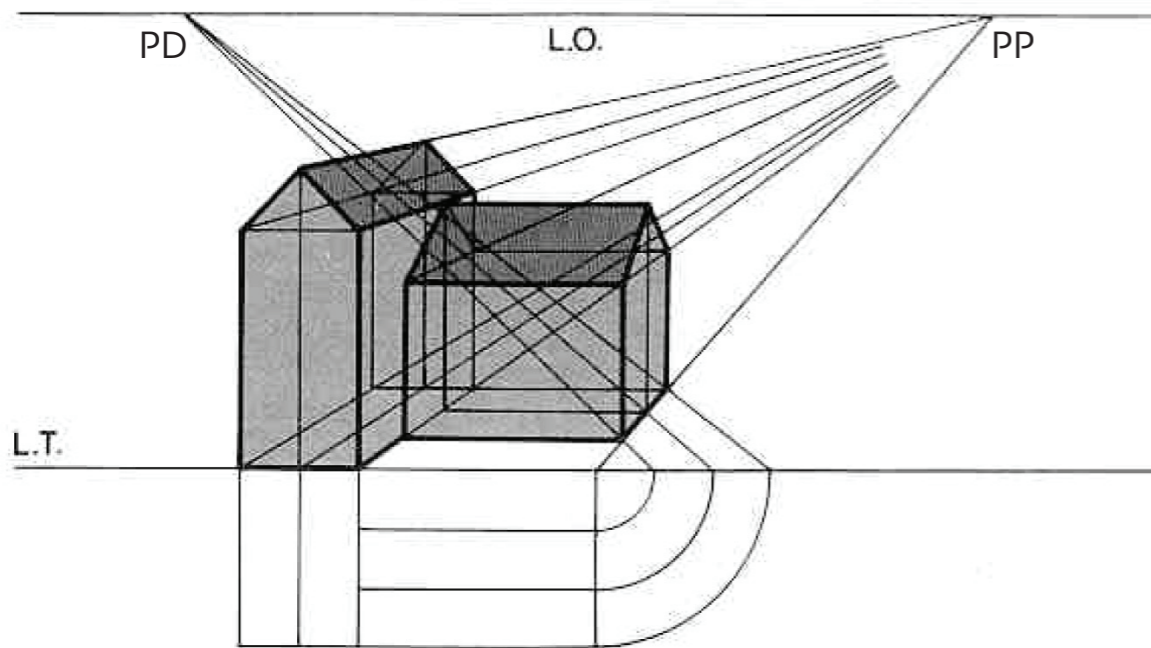
disegnate in assonometria e/o prospettiva intuitiva alcuni oggetti di design copiandoli da immagini reali. ricordatevi che per impostare gli schizzi in prospettiva gli oggetti devono sempre essere immaginati contenuti in un parallelepipedo immaginario (che sarà il primo volume che andrete a disegnare nella prospettiva). schizzate le loro proiezioni ortogonali (ipotizzando le dimensioni di massima quotandoli) e disegnateli poi in prospettiva cercando di mantenere il più possibile corrette le proporzioni (sfruttando magari una griglia costruttiva. Dovrete disegnare almeno 5/6 oggetti e cercare poi di ombreggiare con chiaroscuro almeno 2/3 immagini (tecnica a piacere seguendo le cose viste sui solidi di base). potete disegnare ricreando le proporzioni ad occhio o procedere con il metodo dei punti di distanza se vi sentite più sicuri così.

metodo dei punti di distanza come procedere:



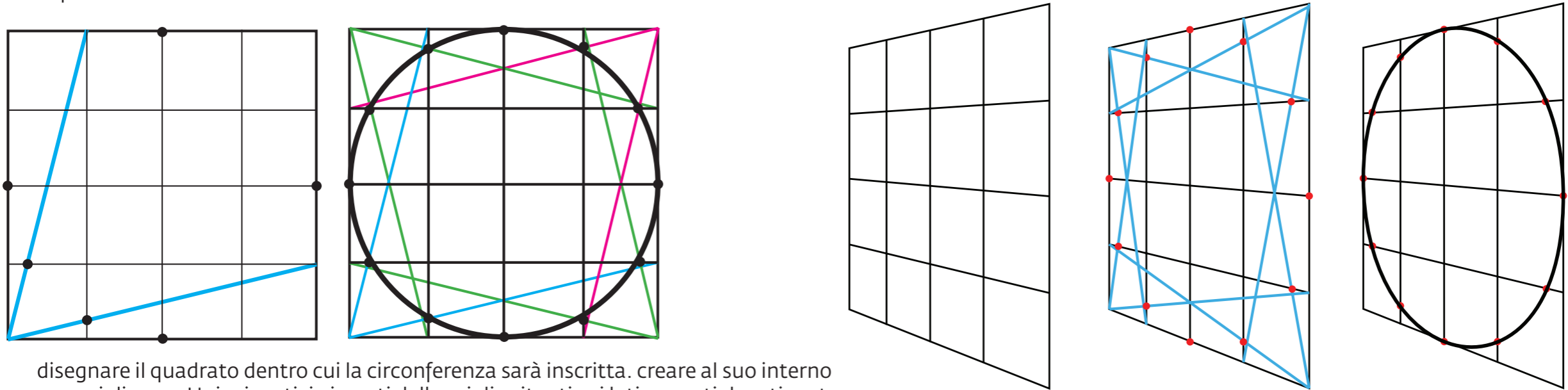
disegnate la Linea di terra (LT).  
 disegnate la pianta ribaltata dell'oggetto da disegnare sotto la linea di terra.  
 disegnate la linea di orizzonte (LO) e scegliere su quest'ultima due fuochi PP (il punto principale a cui convergeranno tutte le rette perpendicolari al quadro prospettico) e PD (punto di distanza a cui convergono tutte le rette con inclinazione a  $45^\circ$  rispetto al quadro prospettico).  
 sulla linea di terra si traccia poi la faccia del solido così come appare nella realtà. si tracciano poi le linee prospettiche che da questa faccia

convergono nel punto PP. si riporta con il compasso o con la squadra a  $45^\circ$  la profondità della figura disegnata in pianta sulla linea di terra (dalla parte opposta a quella dove si è deciso di posizionare il punto di fuga PD). si collega questo punto alla sua fuga PD e dall'incrocio con le altre linee prospettiche si ricava la posizione del punto ricercato e si procede al disegno). questa operazione si ripete per tutti i punti-profondità necessari. una volta ricreata la base prospettica del solido si procede a tracciare gli spigoli visibili. in alcuni casi sarà necessario tratteggiare anche quelli non visibili per procedere con le costruzioni successive.



# come disegnare una circonferenza (frontale o prospettica)

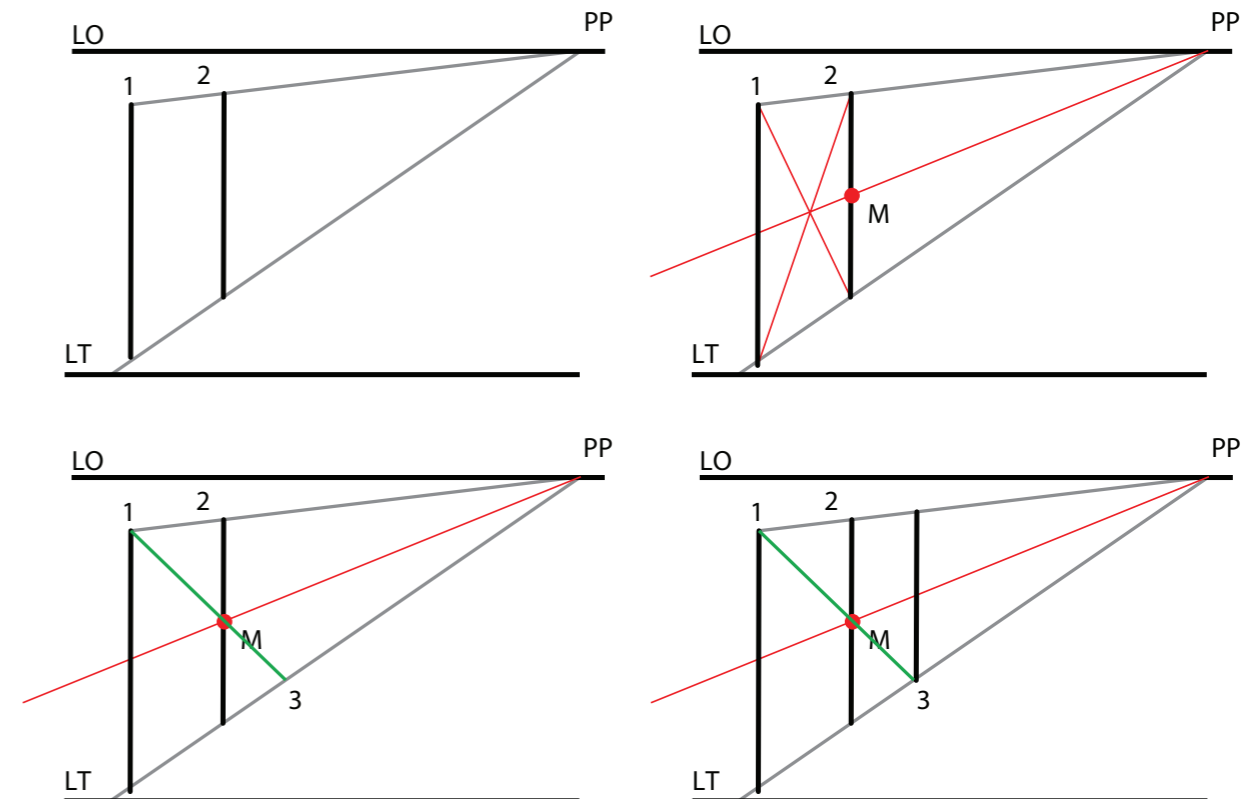
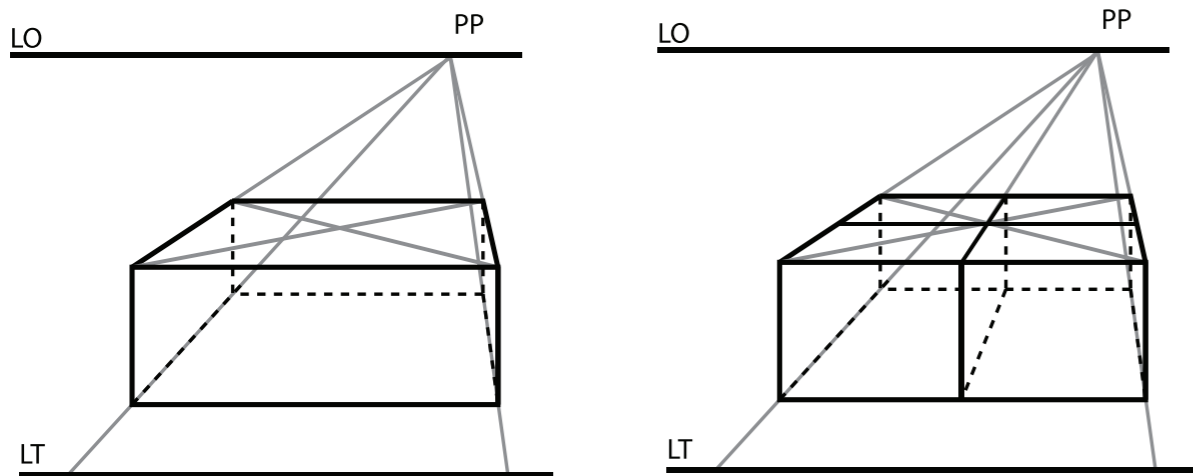
come procedere:



disegnare il quadrato dentro cui la circonferenza sarà inscritta. creare al suo interno una griglia 4x4. Unire i vertici ai punti della griglia situati sui lati opposti vertice stesso seguendo lo schema riportato in figura. evidenziare i 12 punti trovati. unirli disegnando la circonferenza. Lo stesso procedimento vale anche per quadrati in scorcio.

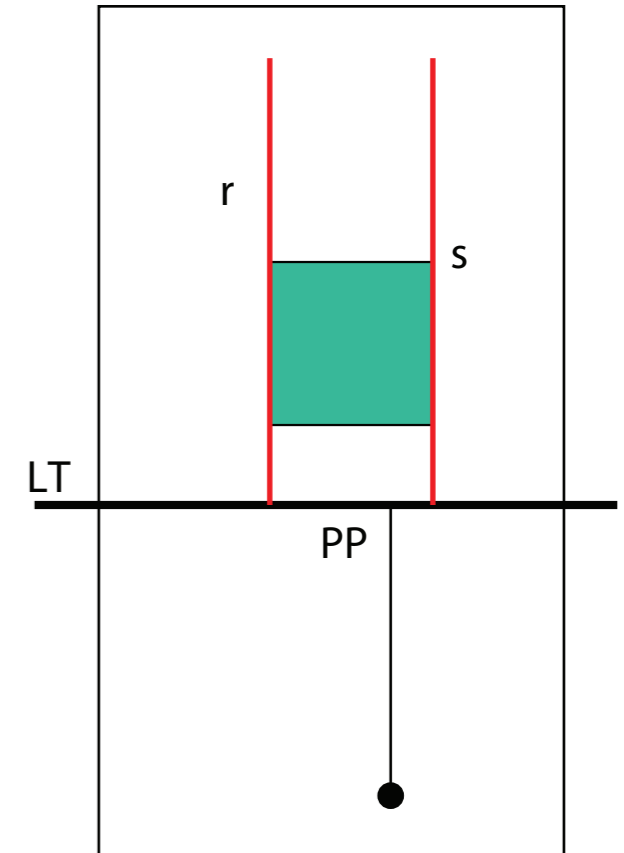
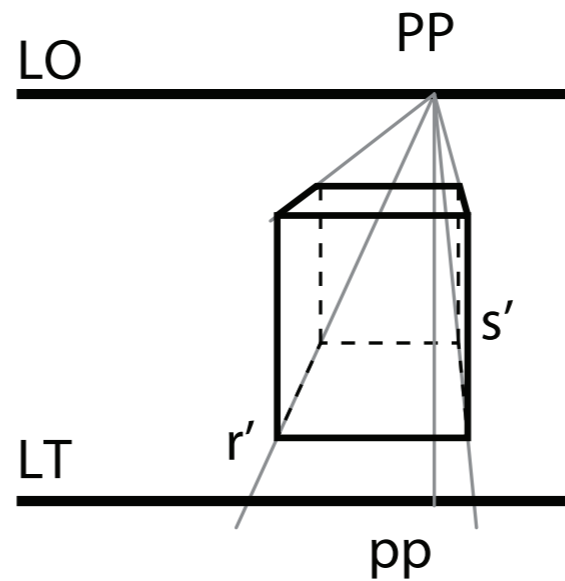
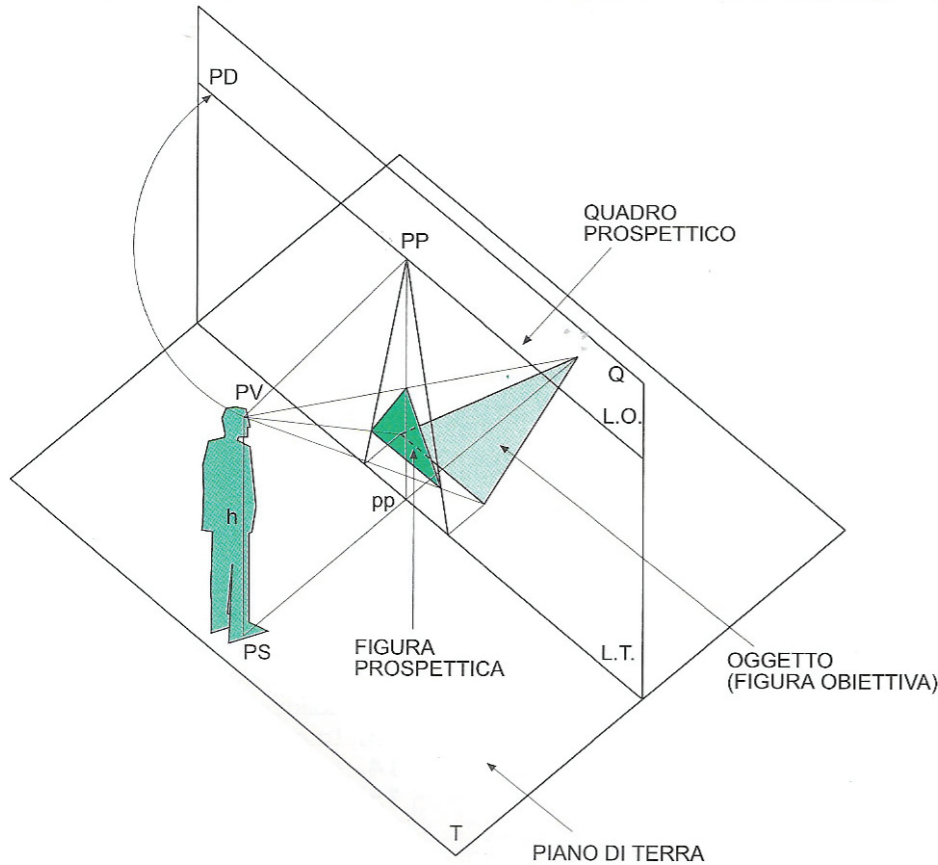
## disegnare elementi equidistanti

## dividere in 4 parti uguali la faccia di un parallelepipedo



# le regole fondamentali della prospettiva:

1. tutte le rette orizzontali non parallele al quadro **hanno un punto di fuga** sulla linea di orizzonte
2. **Il punto di fuga Fr** di una retta  $r$  è dato dall'intersezione del **raggio visuale parallelo alla retta con il quadro** prospettico passante per il punto di vista
3. tutte le **rette parallele hanno lo stesso punto di fuga**
4. tutte le rette **parallele al quadro** (e quindi alla linea di terra) **restano parallele al quadro** anche in prospettiva
5. tutte le **rette perpendicolari al quadro** hanno punto di **fuga nel punto principale PP**
6. tutte le **rette verticali** (perpendicolari al piano orizzontale) **restano verticali** anche in prospettiva



**dividere in n parti uguali un rettangolo**

