



Programma svolto a. s. 2024/25

Classe / Indirizzo: **2A TG**

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

Docente: **LA GALA T., CARUSO G.**

L'elenco che segue è stato letto dal docente ai delegati della classe

Elenco dei contenuti

Le proiezioni assonometriche

Generalità sui metodi di rappresentazioni e sulle proiezioni.

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

Teoria delle ombre

Il metodo delle proiezioni ortogonali.

Generalità e teoria.

Ombre in proiezione ortogonale e assonometrica.

Esercitazione su semplici poligoni, solidi.

Proiezioni prospettiche

Origini della prospettiva, il suo sviluppo, 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 interni di stanze.

Simbolo marchio logo

La comunicazione visiva.

Il logo: classificazione ed elementi di progettazione.

Il rapporto : logo e colore e il concetto di proporzioni

Disegno assistito al computer (sketchup): modellazione tridimensionale.

Disegno assistito al computer: 2d e 3d con sketchup.

Interfaccia del programma: comandi principali e del software con impiego di layers, gruppi, scene.

Utilizzo del programma per la rappresentazione di: tassellazioni, elementi di arredo, layout grafici, loghi e marchi, tavole grafiche, disegni creativi.

Cremona, 9 giugno 2025

Il docente
Teresa La Gala