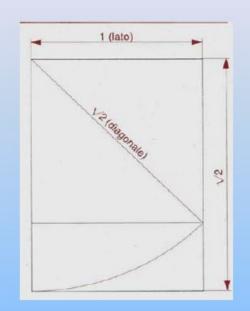
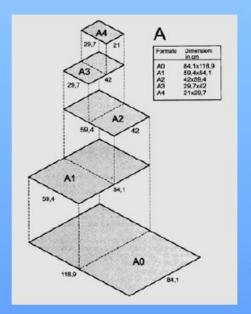
FORMATO DEI FOGLI

le dimensioni del formato di base, denominato A0, si ottengono dal seguente sistema di equazioni:

$$x y = 1 m^2$$

$$x = y \sqrt{2}$$



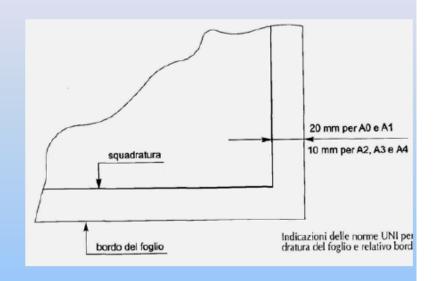


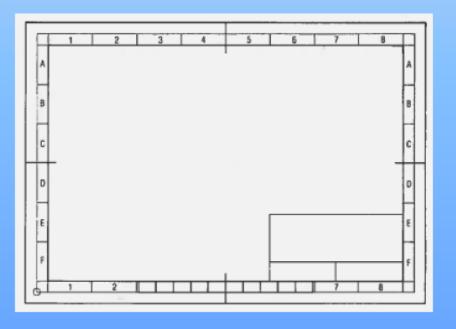
i formati successivi si ottengono piegando ogni volta a metà il lato maggiore del precedente

il numero indica le piegature da eseguire a partire dal formato **A0** la superficie è pari a **1** / **2**ⁿ m²

SQUADRATURA

da eseguirsi in base al formato del foglio





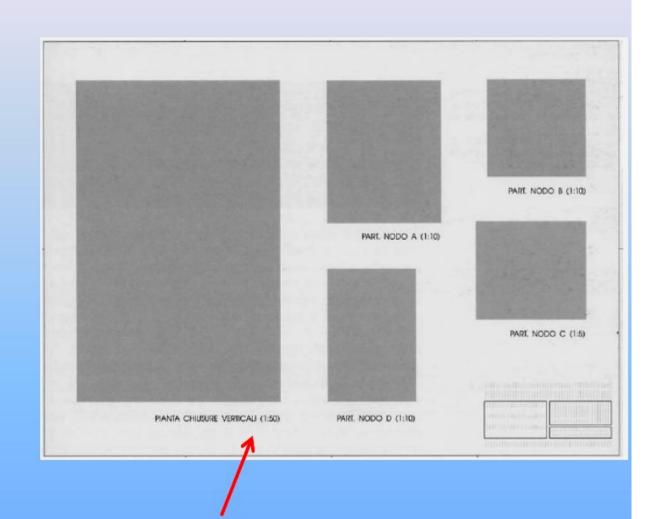
può essere completata con un sistema di coordinate, per un facile reperimento sul disegno di dettagli, particolari, note, ecc...

RIQUADRO ISCRIZIONI

ento i	colo/Riferime	N. antico	Titolo/Nome, designazione, materiale, dimensione, ecc.				Quantità	Rif.
Scala 1:1			Nome file XXX	Approvato da - data XXX - 00/00/00		Controllato da XXX	ato da	Proget XXX
-	XXX							
Foglio 1/1	Modifica 0		X		XXX			

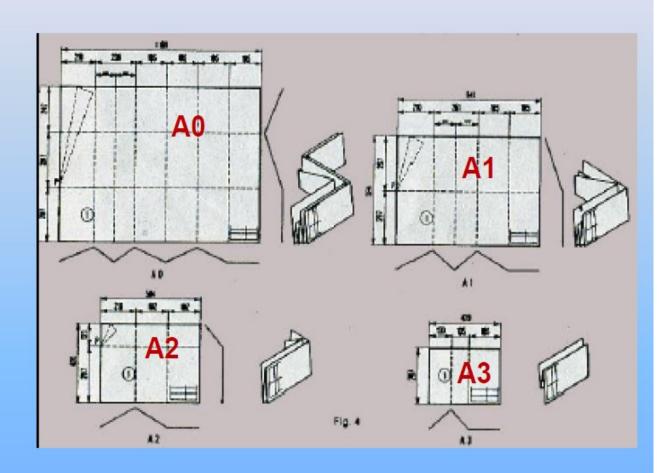
detto anche cartiglio, o mascherina, deve essere situato nell'angolo inferiore destro del foglio, e rientrare nel formato A4; deve riportare tutte le indicazioni quali l'intestazione dello studio professionale, il nome del committente, il titolo del progetto, il contenuto della tavola, la scala di rappresentazione utilizzata ed il numero della tavola stessa

IMPOSTAZIONE TAVOLE



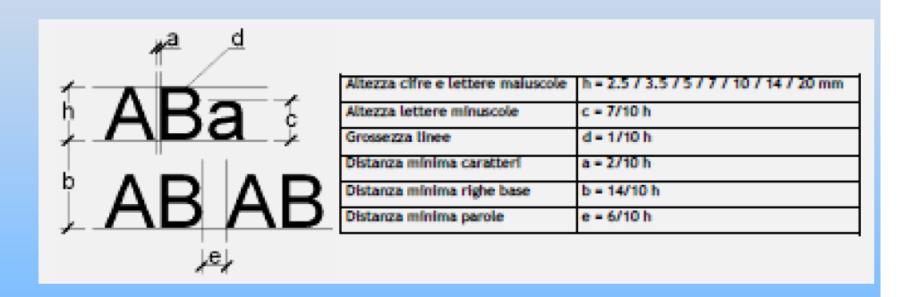
se, sulla stessa tavola, sono presenti elaborati eseguiti a diversa scala, questa deve essere riportata a fianco del titolo di ciascun disegno

PIEGATURA DEI FOGLI



quale che sia il formato iniziale, i fogli devono essere ripiegati in modo da avere le dimensioni di un A4 (21 x 29,7 cm)

SCRITTURA



deve rispettare requisiti di:

- leggibilità
- uniformità
- riprodicibilità (anche a scala ridotta)

SCALA DI RAPPRESENTAZIONE

NUMERICA

esprime il rapporto tra una dimensione lineare sul disegno e la dimensione reale dell'oggetto:

 D_d / D_r

si esprime nella forma 1: XX (si legge 1 a XX)

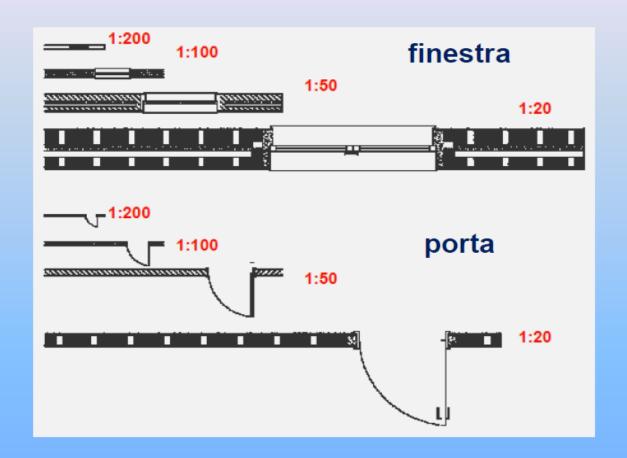
GRAFICA

segmento di lunghezza nota; conviene accompagni sempre l'indicazione numerica in quanto:

- dà un immediato senso delle proporzioni anche ai *non* addetti ai lavori
- segue il disegno nelle eventuali deformazioni legate a riduzioni, copie,fax, ecc...

	1:1	1 m = 1 m	5
	1:2	1 m = 50 cm	DETTAGLI
	1:5	1 m = 20 cm	DEI
	1:10	1 m = 10 cm	
	1:20	1 m = 5 cm	
	1:25	1 m = 4 cm	4
	1:50	1 m = 2 cm	EDLIZIA
Г	1:100	1 m = 1 cm	EC
PLANIMETRIE	1:200	10 m = 5 cm	
	1:500	10 m = 2 cm	
ANA	1:1000	10 m = 1 cm	
础	1:2000	10 m = 0.5 cm	
	1:5000	100 m = 2 cm	44
	1:10000	100 m = 1 cm	URBANISTICA TOPOGRAFIA
	1:20000	100 m = 0.5 cm	RBAN
	1:50000	100 m = 0.2 cm	Ξř
	1:100000	100 m = 0.1 cm	

scale da utilizzarsi secondo UNI 3967



variando la scala, cambia anche il grado di dettaglio con il quale debbono essere rappresentati gli oggetti; la diversa approssimazione si lega anche allo spessore delle linee (ad es., 0,5 mm sono pari a 5 cm in scala 1:100)

PRELIMINARE

stabilisce i profili e le caratteristiche significative dell'intervento

DEFINITIVO

contiene tutti gli elementi necessari al rilascio delle autorizzazioni amministrative

IL PROGETTO

ESECUTIVO

definisce ogni particolare architettonico, strutturale ed impiantistico dell'intervento da realizzare

classificazione secondo la Legge 11/02/1994, n. 109, e s.m.i. "Legge quadro in materia di lavori pubblici"

quale che sia la fase, un progetto sarà sempre composto, in generale, da una serie di

RELAZIONI

ELABORATI GRAFICI

ELABORATI GRAFICI DEL PROGETTO ARCHITETTONICO

planimetrie generale 1:5000 / 1:2000 (catastale)

del lotto 1:500 / 1:200

piante 1:100 / 1:50

sezioni 1:100 / 1:50

prospetti 1:100 / 1:50

particolari costruttivi 1:20 / 1:5

viste d'insieme viste assonometriche

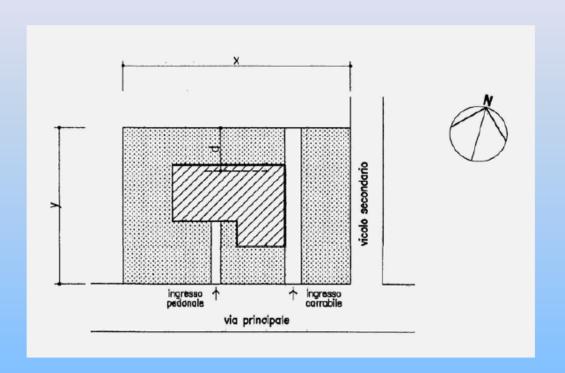
viste prospettiche

PLANIMETRIE



mostrano, a vari livelli, la relazione tra l'opera in progetto ed il territorio circostante

PLANIMETRIA GENERALE

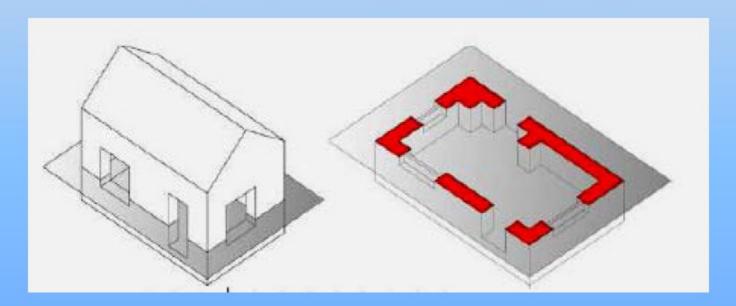


PLANIMETRIA DEL LOTTO

- orientamento
- viabilità circostante il lotto
- accessi al lotto
- dimensioni del lotto
- distanze del fabbricato dai confini
- pianta della copertura (o del piano terra)
- sistemazioni esterne

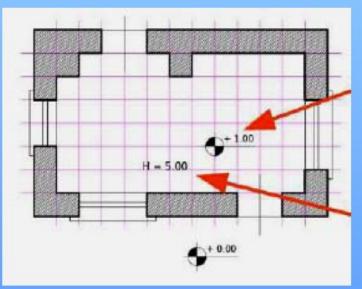
PIANTE

rappresentano gli elaborati principali; sono proiezioni ortogonali di sezioni orizzontali eseguite, a ciascun livello, con piani posti ad un'altezza di 1,20 / 1,50 m rispetto al calpestio (pavimento)



sono elaborati virtuali; non sono visibili nella realtà se non, eventualmente, durante le fasi della costruzione dell'edificio

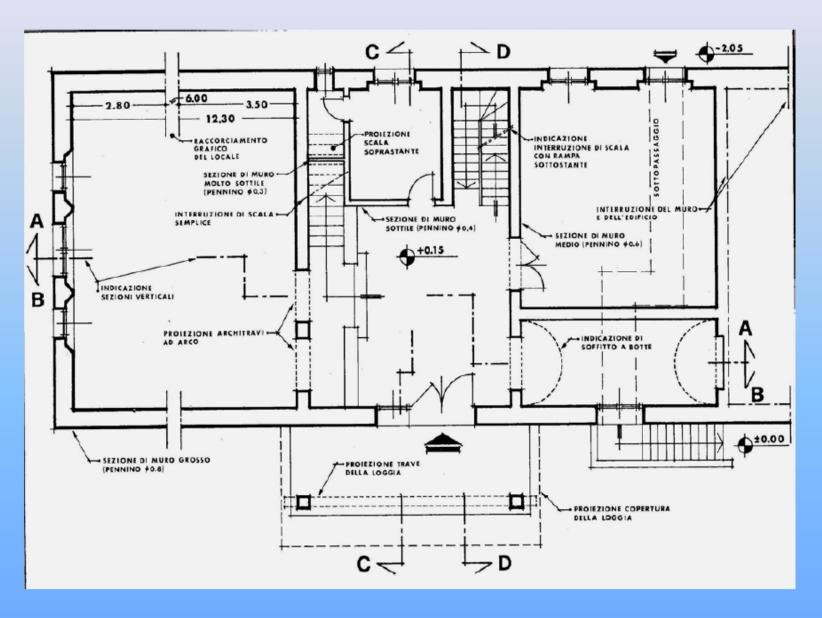




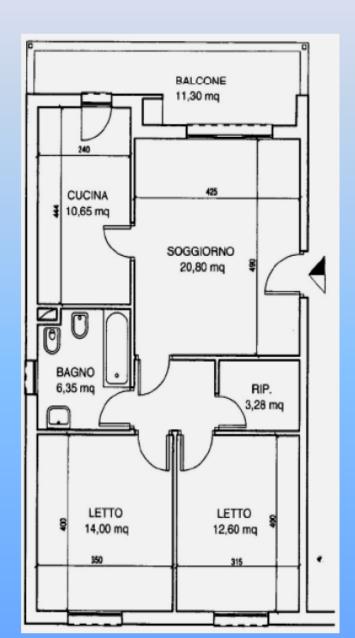
quota pavimento

CONVENZIONI GRAFICHE

altezza locale



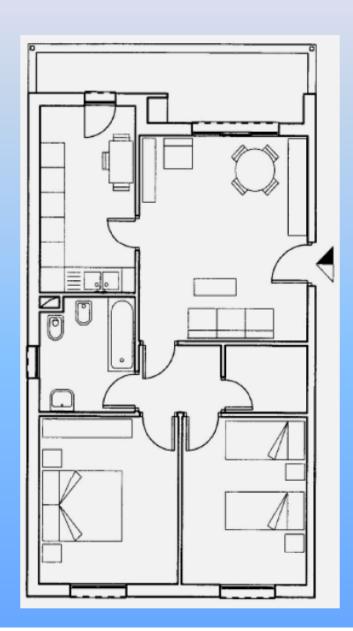
pianta - tipo, con indicazioni per l'utilizzo dei vari tipi di linea



le piante possono essere redatte con diverse finalità e, di conseguenza, presentare diversi trattamenti grafici

pianta quotata

evidenzia le caratteristiche distributive dell'alloggio, riportando le destinazioni d'uso dei locali e le quote principali



pianta arredata

verifica il corretto
dimensionamento degli
ambienti, riportando una
possibile distribuzione degli
elementi di arredo

PROSPETTI

proiezioni ortogonali, su piani verticali, delle facciate dell'edificio; sono identificati tramite la toponomastica o l'orientamento

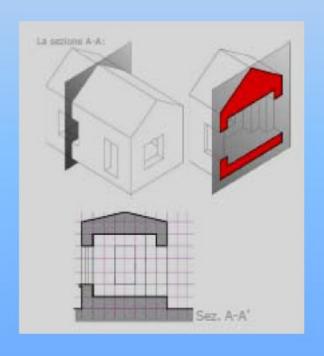


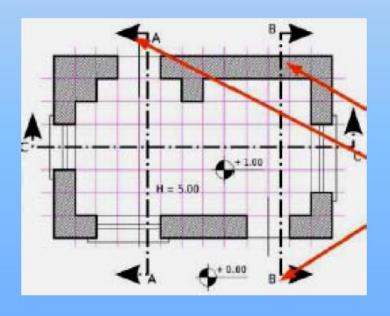
sono percepibili anche nella realtà, coincidendo con le viste esterne (da grande distanza) dell'edificio

DIS 2

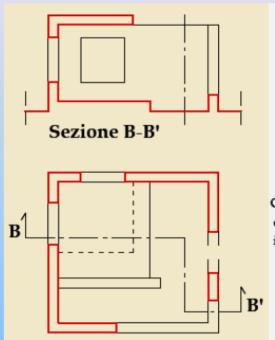
SEZIONI

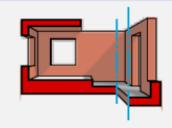
proiezioni ortogonali di sezioni eseguite con piani verticali, le cui tracce sono riportate nelle piante, di solito in corrispondenza dei collegamenti verticali (scale, ascensori, ecc...)



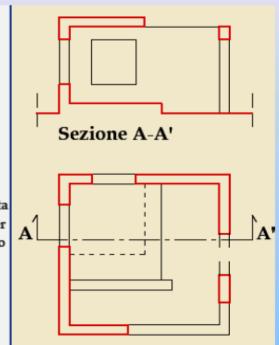


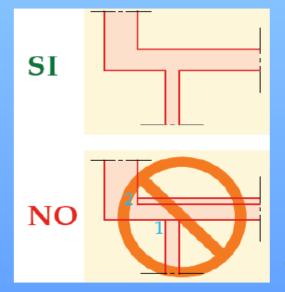
anche questi sono elaborati virtuali, non visibili nella realtà





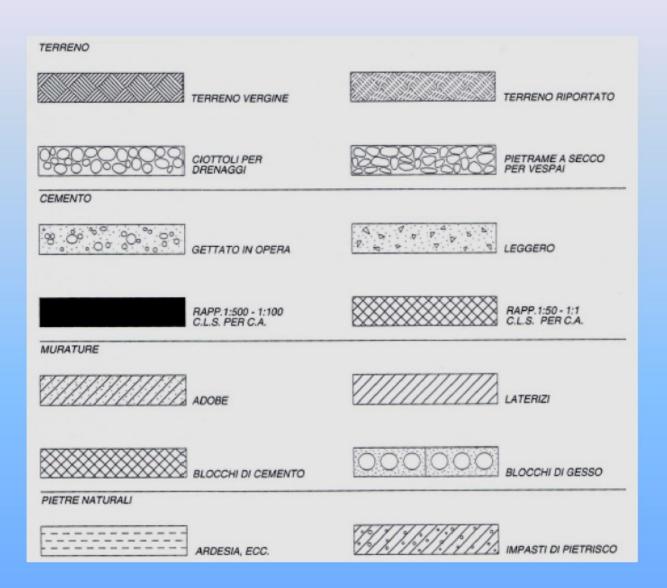
Le sezioni vanno indicate in pianta,
con la simbologia mostrata in figura,
a tratto punto (spessore sottile, 0.1mm).
Ogni sezione va univocamente denominata
con una doppia letteracapitale, mentre per
i prospetti e' consigliabile usare i numeri o
l'orientamento (nord, est, etc.).
Il simbolo a tratto punto di indicazione
delle sezioni nelle piante puo' essere
semplicemente accennato agli estremi.





CONVENZIONI GRAFICHE

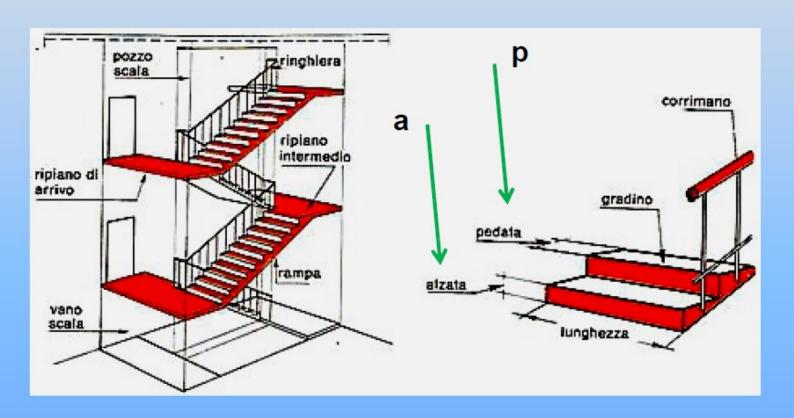
se non si evidenziano graficamente i diversi materiali, non devono essere indicate le divisioni tra gli elementi sezionati



CONVENZIONI GRAFICHE

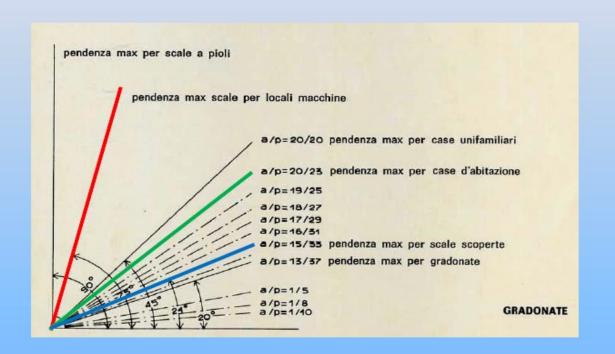
alcuni dei tratteggi da utilizzarsi, secondo **UNI 3972**, per differenziare i diversi materiali nelle sezioni

NOTE SULLA RAPPRESENTAZIONE DEI CORPI SCALA

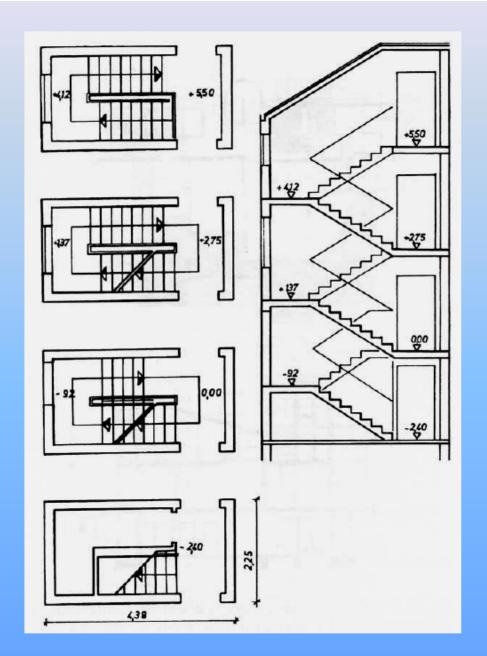


per un corretto dimensionamento:

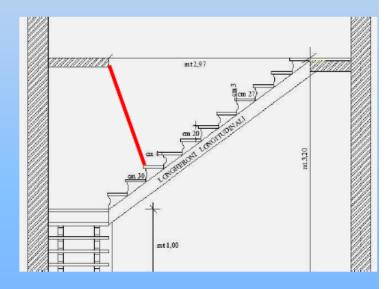
2a + p = 62 / 64cm



la pendenza, **a / p**, varia in funzione del tipo di scala (di uso pubblico, interna ad abitazione privata, di servizio per manutenzione, ecc...)

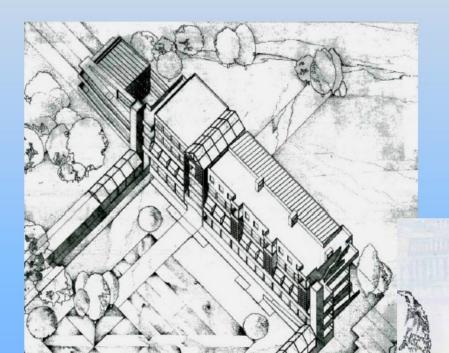


rappresentazione, in pianta e sezione, di un vano scale



NOTA in fase di progettazione, verificare l'altezza indicata

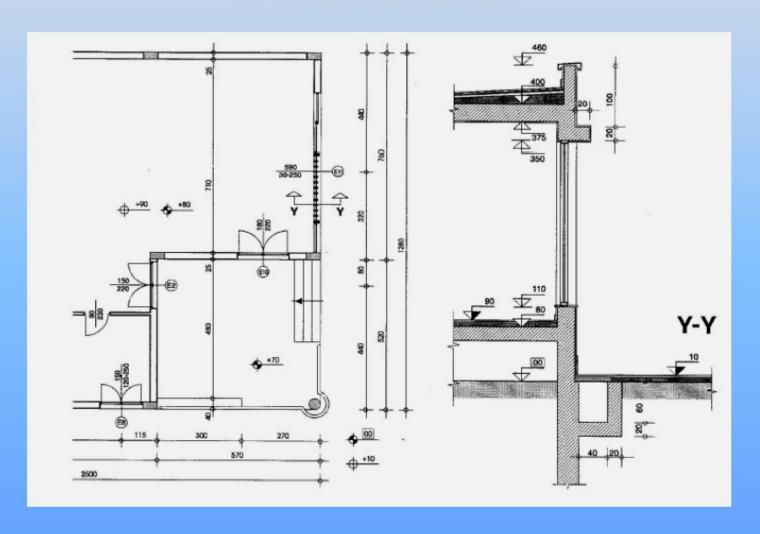
VISTE D'INSIEME ASSONOMETRICHE O PROSPETTICHE



permettono di comprendere, nel loro insieme, le qualità spaziali dell'oggetto

vengono, di norma, completate con alberature, figure umane, sfondi, ecc...

QUOTATURA DI PIANTE E SEZIONI



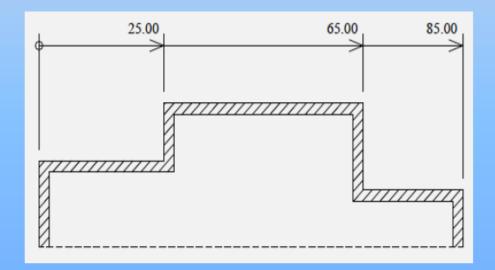
IN PIANTA

vengono riportate sia le quote planimetriche, sia le principali quote altimetriche

quotatura in serie

85.00 20.00 20.00

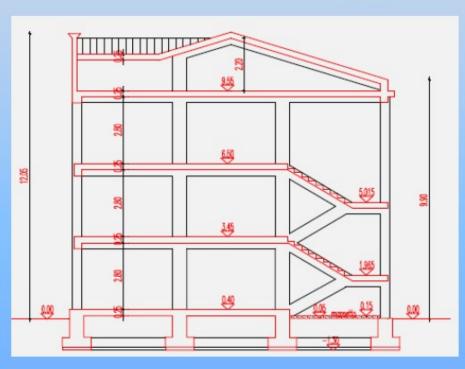
quotatura in parallelo (o progressiva)



il totale (quota ausiliaria) serve per verifica

IN SEZIONE

si riportano le sole quote altimetriche, sia relative, sia assolute (rispetto ad un piano zero di riferimento)

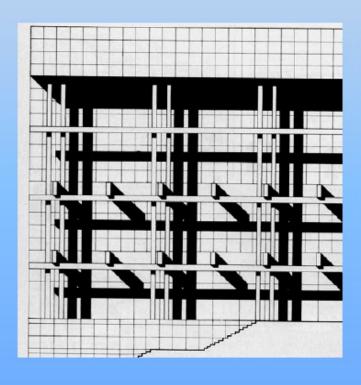


anche in sezione possono riportarsi destinazioni d'uso, figure umane, ecc...



TECNICHE GRAFICHE PARTICOLARI

per migliorare la presentazione di un progetto, in particolare ai non addetti ai lavori, i vari elaborati possono essere trattati graficamente in diversi modi:

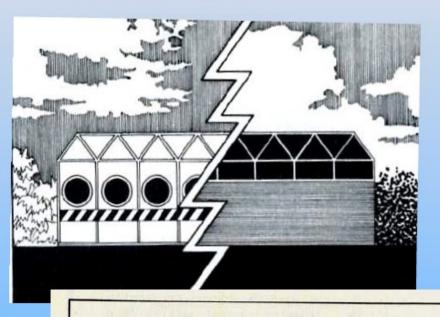


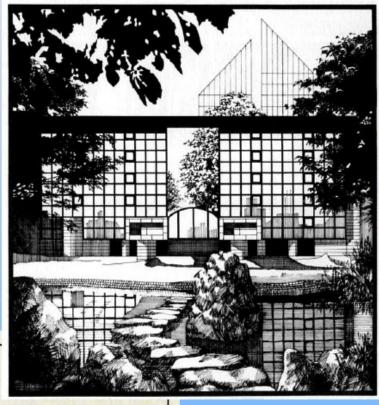


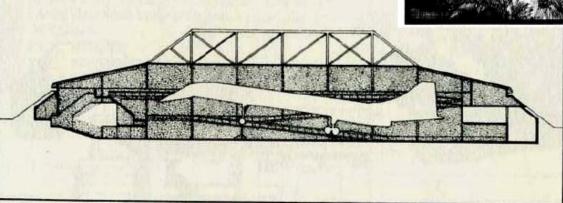
ombre nei prospetti e nelle planimetrie

da: T. Porter - S. Goodman "Manuale di Tecniche Grafiche - vol. 1" - ed. CLUP - Milano 1984

cielo negli alzati

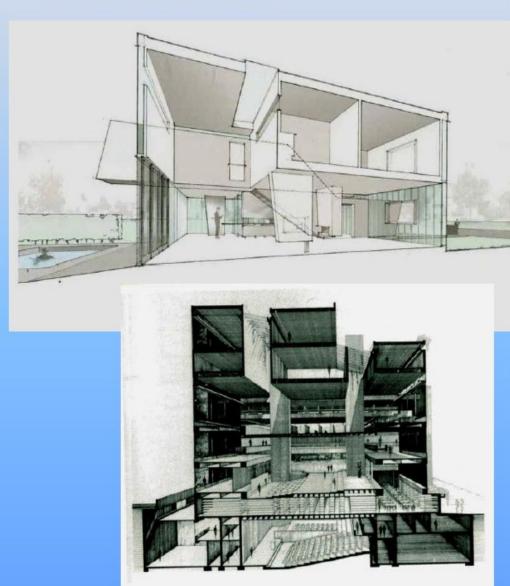


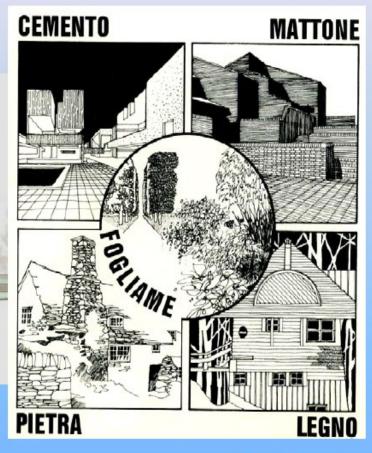




falsa prospettiva

falsa mano libera





tratteggi

METODI DI RAPPRESENTAZIONE

Proiezioni coniche o centrali:

PROSPETTIVA

Proiezioni cilindriche o parallele:

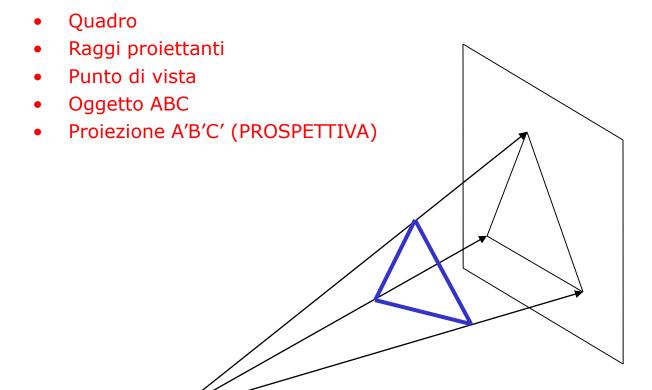
ASSONOMETRIA

Proiezioni cilindriche ortogonali:

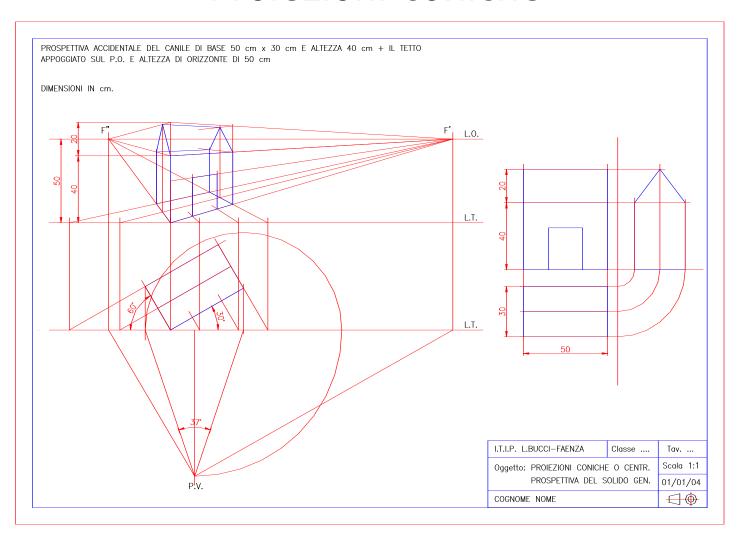
PROIEZIONI ORTOGONALI

Proiezioni coniche

raggi proiettanti centrati con il punto di vista

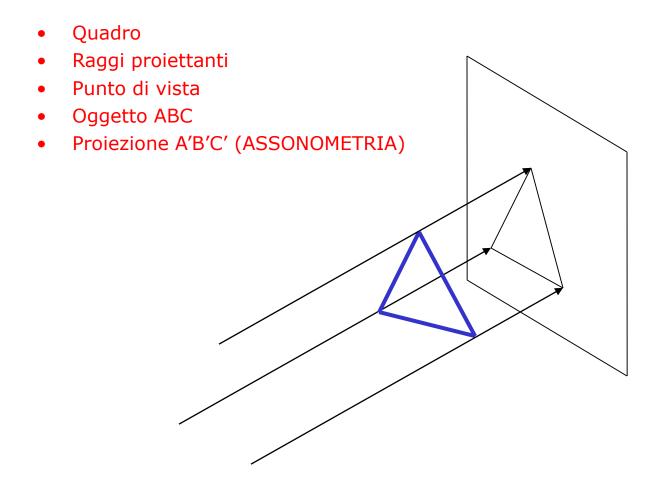


Esempio di Proiezioni coniche

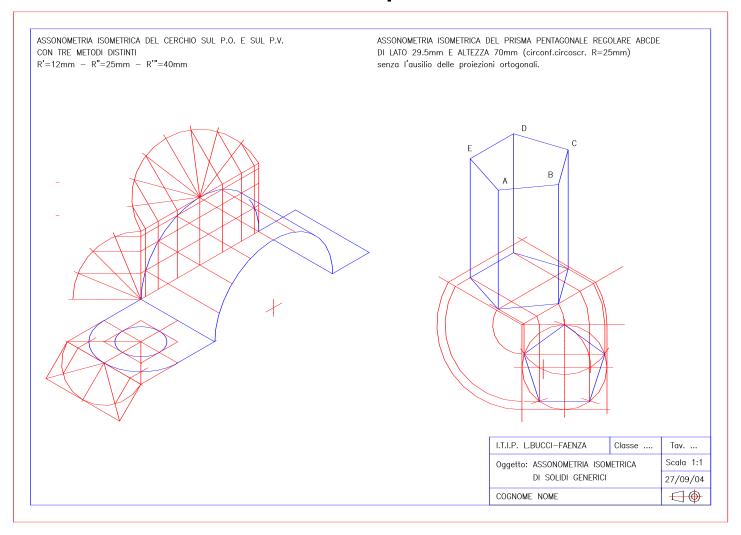


Proiezioni parallele

raggi proiettanti paralleli e obliqui rispetto al quadro



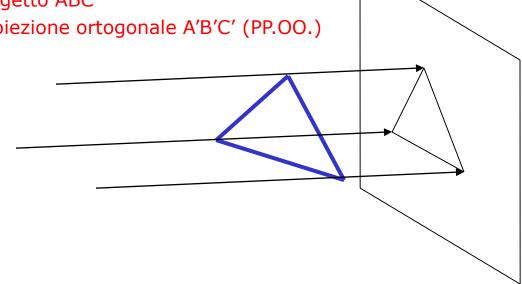
PROGETTAZIONE E GESTIONE DEGLI EDIFICI E DEGLI IMPIANTI PER L'AGROINDUSTRIA Esempio di Proiezioni parallele



Proiezioni ortogonali

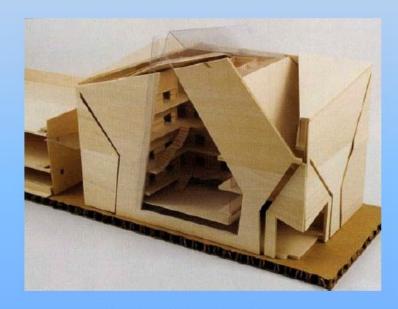
raggi proiettanti paralleli e perpendicolari al quadro

- Quadro
- Raggi proiettanti
- Punto di vista
- Oggetto ABC
- Proiezione ortogonale A'B'C' (PP.OO.)



MODELLI

usati sin dal Rinascimento, permettono una visualizzazione più immediata dei problemi legati alle 3 dimensioni, sia in fase di studio, sia in fase di presentazione di un progetto



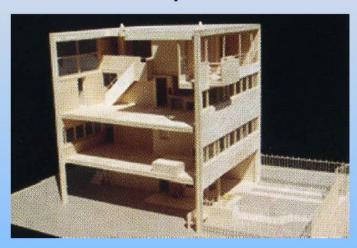
modello di studio

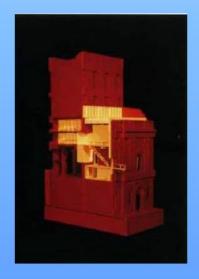
modello topografico



modello d'insieme

modello di presentazione





i materiali devono essere facilmente lavorabili (legno, cartoncino, plastica, ecc...); utilizzando materiali diversi, può essere possibile evidenziare l'edificio in progetto rispetto a quanto già esistente

44

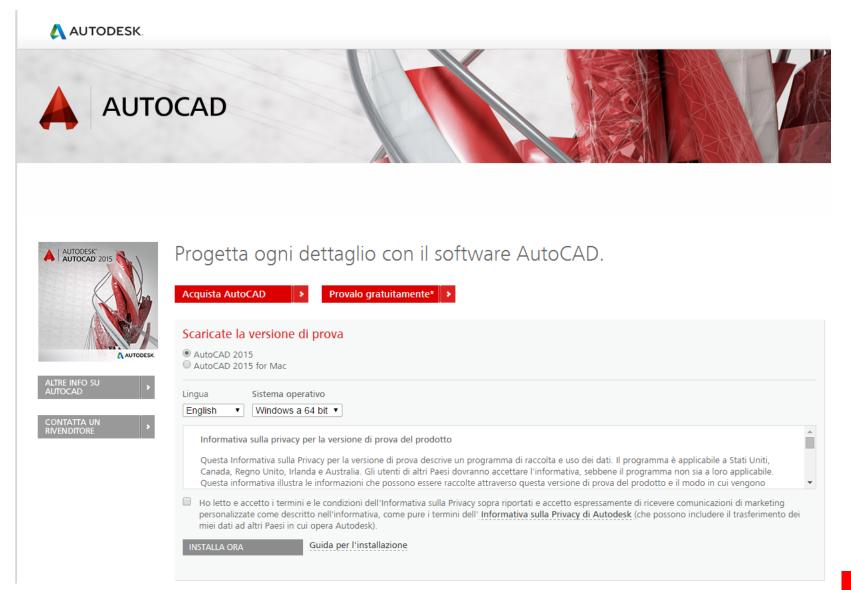
CAD 3D

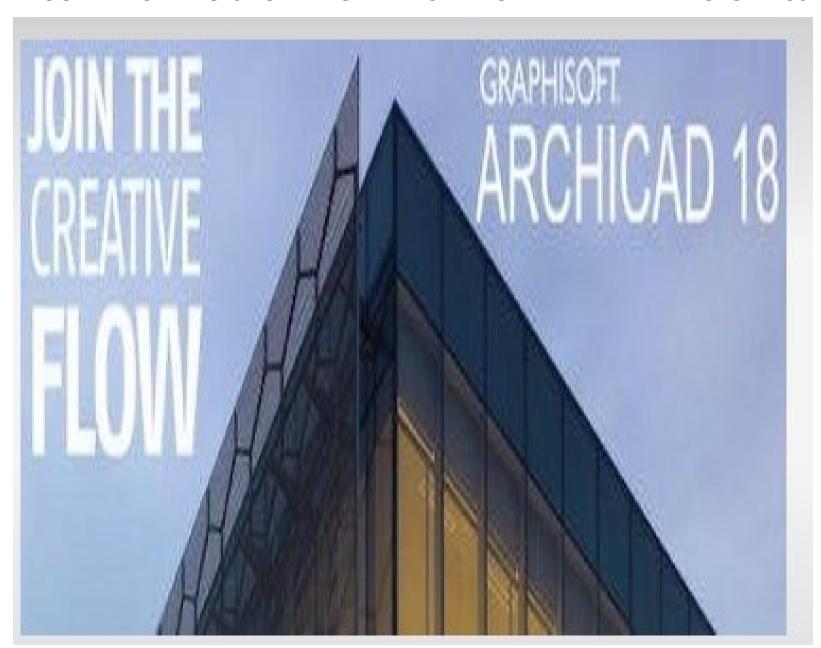
- AUTOCAD (AUTODESK)
- ARCHICAD (GRAPHISOFT)
- FREECAD
- SKETCHUP (TRIMBLE-GOOGLE)

•.....

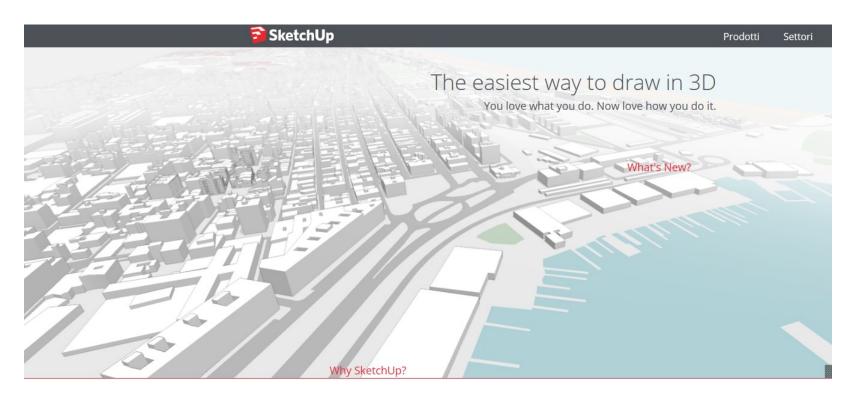
•......

•..........









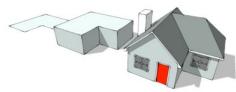
Acquisisci capacità rapidamente

C'è un motivo se SketchUp è sinonimo di software di progettazione facile e indulgente: non sacrifichiamo l'usabilità per incrementare la funzionalità. Inizia disegnando linee e forme. Spingi e tira per trasformarle in forme in 3D. Stira, copia, ruota e dipingi per creare tutto ciò che desideri. Se vuoi essere produttivo nel giro di poche ore, sei nel posto giusto.

Pronto a iniziare ad apprendere? Scarica oggi stesso, quindi...

- ... guarda un video introduttivo.
- ...ottieni ulteriori informazioni sugli strumenti di SketchUp.
- ... fai una domanda nel forum di SketchUp.

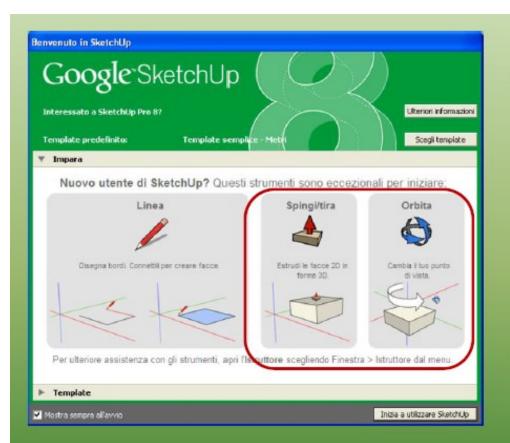
Trova un modello in 3D di qualsiasi cosa ti serva.





« SketchUp è lo strumento migliore, e il più innovativo, disponibile per chiunque debba progettare qualcosa, da caffettiere a grattacieli.»

(McCall & Associates, studio di architettura negli Stati Uniti)



Finestra di avvio

Strumenti iniziali

All'avvio comparirà la finestra di benvenuto riportata a fianco, che consente, tra le altre cose, di scegliere lo scenario ("template", in inglese) da usare durante la creazione dei nostri modelli. Questa operazione è obbligatoria.





Il programma prevede la possibilità di inserire modelli già fatti tramite il menù a tendina (window - components) e di caricarli direttamente sul proprio modello. Si può anche decidere di caricare il modello scelto nella propria raccolta personale per utilizzarlo in un seguito, creando così una sorta di «libreria» personalizzata.



6



