

TIPI di ASSONOMETRIE

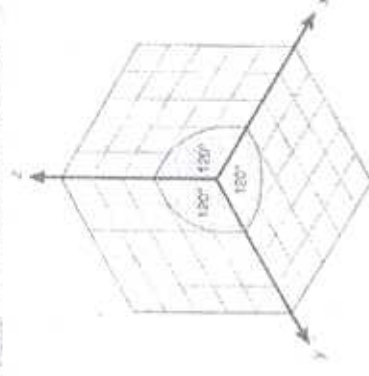
Si distinguono vari tipi di assonometrie a seconda di come sono *inclinati* l'asse *X* e l'asse *Y*, ma i tipi di assonometria più comuni sono:

1. ASSONOMETRIA CAVALIERA
2. ASSONOMETRIA ISOMETRICA
3. ASSONOMETRIA MONOMETRICA

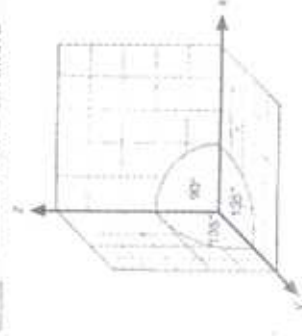
La scelta di una assonometria o l'altra dipende dall'uso che devo fare del mio disegno:

1. CAVALIERA ($90^\circ 45^\circ$) fornisce una visione FRONTALE dell'oggetto. Si usa quando voglio vedere bene il PROSPETTO (parte davanti PV), mentre le altre visioni sono viste di scorcio.
2. ISOMETRICA ($30^\circ 30^\circ$) fornisce la visione più SIMILE ALLA VISIONE DELL'OCCHIO UMANO, tutte le facce risultano deformate, senza nessuna dominante.
3. MONOMETRICA ($30^\circ 60^\circ$) fornisce una VISIONE DALL'ALTO dell'oggetto e la PIANTA PO non viene deformata. (DETTA ANCHE "MILITARE")

A Assonometria isometrica



B Assonometria cavalliera



C Assonometria monometrica

