

Laboratorio di Disegno Assistito dal Calcolatore

Luca Cortese

c/o Dipartimento di Meccanica ed Aeronautica Ufficio n° 20, via Eudossiana 18 tel. 06 44 585 236

e-mail: luca.cortese@uniroma1.it







Laboratorio di Disegno Assistito dal Calcolatore

LEZIONE 1

Introduzione al corso e nozioni base del disegno tecnico (parte I)





N.B. Rivisitazione delle dispense dell' Ing. F. Campana. Parte delle illustrazioni sono tratte dal testo "Disegno tecnico industriale" di E. Chirone e S. Tornincasa, edizioni il capitello.



Obiettivi principali del corso

- Fornire le nozioni base del disegno tecnico tradizionale, come strumento per la rappresentazione di sistemi meccanici.
- Introdurre alle moderne tecnologie CAD, per comprendere il ruolo del disegno meccanico oggi, nel ciclo di sviluppo di un prodotto.
- Imparare ad eseguire:
 - La modellazione solida.
 - La messa in tavola di un modello.
 - Gli assemblaggi.







Il disegno tecnico

Il disegno tecnico di un oggetto è in grado di spiegarne:

- la forma
- le dimensioni
- la funzione
- la *lavorazione* necessaria per ottenerlo
- il *materiale* con cui viene realizzato

attraverso l'impiego convenzionale di linee, numeri e simboli (codificati dalle norme ISO o UNI)





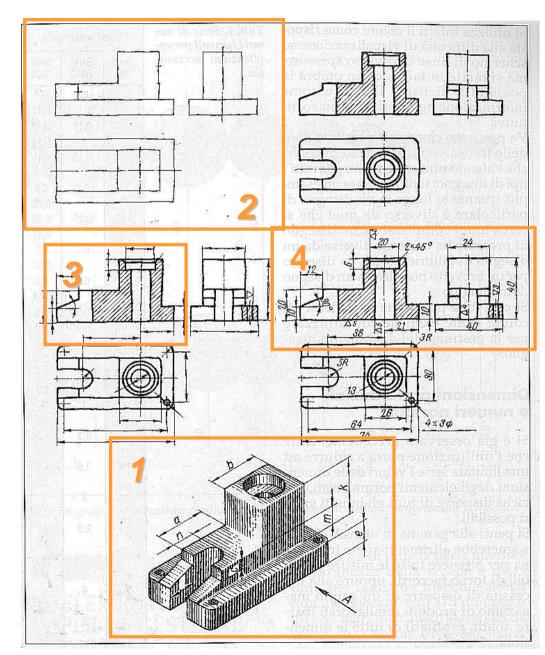


Il disegno tecnico

Disegno di massima a mano

- 1. assonometria
- 2. proiezioni
- 3. sezione1
- 4. quotature

Convenzioni necessarie per rendere inequivocabile l'interpretazione









Il disegno tecnico

Nella pratica industriale possiamo distinguere diversi tipi di disegno in base al ciclo di vita del prodotto:

disegni di avamprogetto (schizzi a mano, rappresentazioni concettuali)

dal progetto di massima

disegni costruttivi (di complessivi, di gruppo, di sottogruppo, di componenti)

disegni di fabbricazione

dal progetto esecutivo per chi deve produrre

disegni "come costruito"

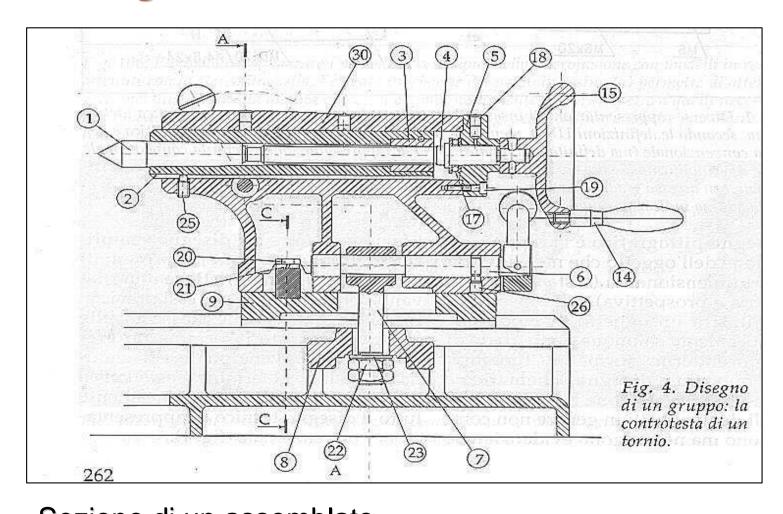
per l'archiviazione

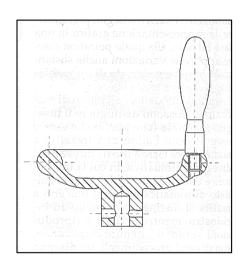






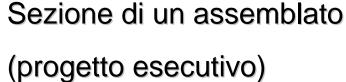
Il disegno tecnico





particolare





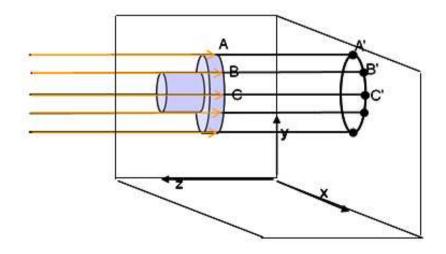




Le proiezioni ortogonali

Le proiezioni ortogonali descrivono bidimensionalmente un oggetto reale

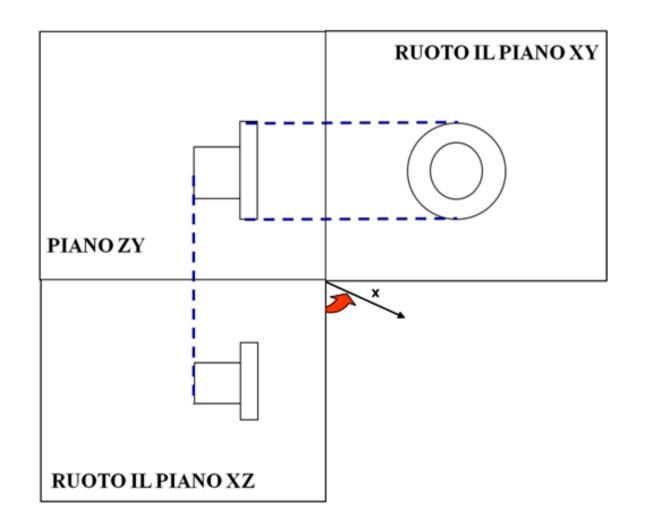
Consistono nel proiettare ortogonalmente, sul piano del disegno, da una distanza infinita l'oggetto da rappresentare







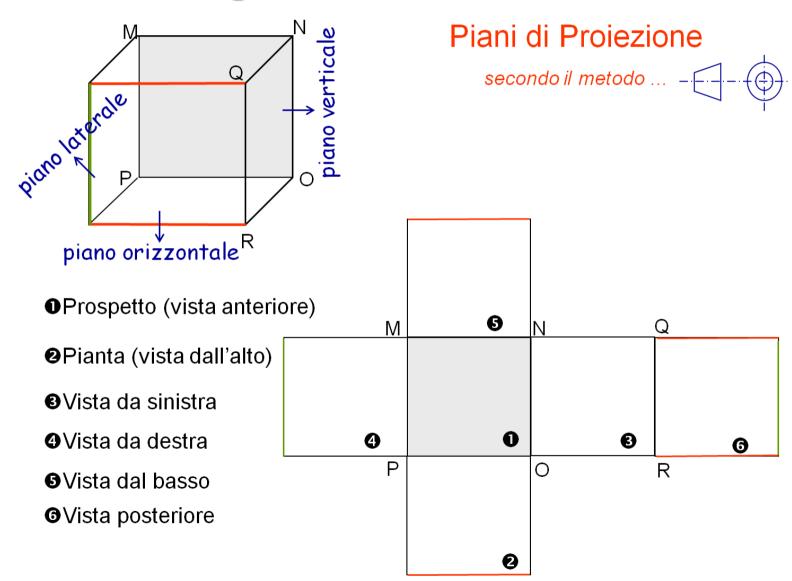


















Le proiezioni ortogonali

Le norme di proiezione sono definite nella UNI3970 e nella ISO128-82

Esistono due metodi di rappresentazione:

1. il metodo europeo

2. il metodo americano

In questo caso riflesso appare

Si differenziano in base alla posizione dell'oggetto rispetto al piano di proiezione ed all'osservatore







