

DATA	n. ore	ARGOMENTI	ATTIVITA'
03-dic	2	Postazione grafica, grafica vettoriale, impostazioni iniziali dell'ambiente di lavoro (foglio, limiti, osnap, orto). Primitive grafiche: linea, arco, cerchio, poligono ecc Comandi di modifica per disegno 2d: sposta, copia, taglia, estendi, ruota, specchia, raccorda ecc.	Esercitazione grafica : disegno di moduli. Esercitazione grafica : motivo geometrico (disegno pavimentazione castello)
10-dic	2	Comandi di modifica per disegno 2d: sposta, copia, taglia, estendi, ruota, raccorda, stira ecc. Comandi colora, tratteggio . Impostazione di layer e tipi di linea . Impostazione del comando testo.	Esercitazione grafica: foglio squadrato con layers e cartiglio. disegno di una pianta architettonica e/o prospetto.
17-dic	2	<u>Quotatura</u> : quote lineari, oblique raggio, diametro - proprietà principali	Esercitazione grafica: foglio squadrato con layers e cartiglio. disegno di una pianta architettonica e/o prospetto.
14-gen	2	Impostazione dell'ambiente di lavoro per la modellazione 3d (viste, stili di visualizzazione). Solidi di estrusione e solidi di rivoluzione; comandi per modifica di solidi (sottrazione, unione, intersezione)	Impostazione di modello 3d di architettura scenografica del parco Pallavicini
21-gen	2	Sistema di coordinate cartesiane globali e relative (UCS) per modellazione 3d. Stampa di disegni in scala, stili di stampa.	Modello 3d di architettura scenografica del parco Pallavicini – modellazione 3d – prove di stampa
28-gen	2	Esportazione di lavori per la stampa 3d.	Modellazione 3d

La **grafica vettoriale** è una tecnica di rappresentazione, in cui gli elementi grafici che la costituiscono sono un insieme di [primitive geometriche](#), come [punti](#), [segmenti](#), curve , ecc., alle quali possono essere attribuiti colori e anche sfumature. Questi elementi vengono geometricamente ubicati nel disegno con l'indicazione delle [coordinate](#). Un'immagine generata con questa tecnica si dice **immagine vettoriale**. È diversa dalla [grafica raster](#) (immagini bitmap) in quanto nella grafica raster le immagini vengono descritte come una griglia di [pixel](#) colorati.

Ambiente di lavoro: impostazione classica di autocad, barre e menu, comandi da tastiera.
Impostazione limiti, griglia (f7) orto(f8), osnap (f3), SLN (mostra/nasconde spessori di linea).

Disegna (Primitive grafiche): linea, arco, cerchio, poligono ecc

Formato (Proprietà degli elementi grafici): spessore, colore, tipo di linea

Edita (Comandi di modifica): sposta, copia, taglia, estendi, ruota, specchia, raccorda, offset ecc

Tutti i comandi possono essere dati da tastiera, dal menù o dai pulsanti: es linea:
digitate linea (invio), abbreviato L(invio) oppure dal menù disegna, oppure dal pulsante (icona) sullo schermo