

DESIGN

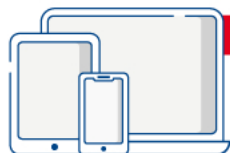
Teoria ed esercizi commentati
per la preparazione ai test di ammissione

V Edizione

- Disegno industriale
- Design degli interni
- Design della moda
- Design del prodotto industriale
- Design della comunicazione
- Design della comunicazione visiva
- Design e Arti

CONTENUTI MULTIMEDIALI

Inquadra i **QR Code**
e accedi a esercizi
svolti e
spiegazioni



IN OMAGGIO

Software di simulazione
Contenuti extra

Teoria & Test

Teoria ed **esercizi** commentati
per la preparazione ai **test di ammissione**

DESIGN

Accedi ai servizi riservati

Il codice personale contenuto nel riquadro dà diritto a servizi esclusivi riservati ai nostri clienti.
Registrandoti al sito **www.edises.it**, dalla tua area riservata potrai accedere a:



- **Infinite esercitazioni**

Scegli se esercitarti su singole materie, sulle prove ufficiali o se simulare una prova d'esame con le stesse modalità del test reale



- **Ulteriori materiali di interesse**

Contenuti extra, test attitudinali, prospettive e sbocchi occupazionali ed altro ancora su **www.ammissione.it**

CODICE PERSONALE



Grattare delicatamente la superficie per visualizzare il codice personale.

Le **istruzioni per la registrazione** sono riportate nella Prefazione.

Il volume NON può essere venduto né restituito se il codice personale risulta visibile.

Teoria & Test

Teoria ed **esercizi** commentati
per la preparazione ai **test di ammissione**

DESIGN

Edi**TEST**

EdiTest – Teoria & Test per Design – V Edizione
Copyright © 2026, 2024, 2023, 2021, 2018 EdISES edizioni S.r.l. – Napoli

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

2030 2029 2028 2027 2026

Le cifre sulla destra indicano il numero e l'anno dell'ultima ristampa effettuata

*A norma di legge è vietata la riproduzione, anche parziale,
del presente volume o di parte di esso con qualsiasi mezzo.*

L'Editore

Autori

Esmeralda Addabbo: Architetto, con maturata esperienza nella progettazione e realizzazione di interni e spazi espositivi permanenti o temporanei, oltre che nella progettazione e nella ricerca nei settori della grafica e dell'industrial design

Piero Bartolucci: Docente di Informatica e Sistemi informativi, Università degli studi di Roma "La Sapienza"

Fabio Biancalani: Psicologo del lavoro e delle organizzazioni, Consulente aziendale

Francesco Costanzo: Architetto, ricercatore in Composizione Architettonica e Urbana presso il Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale dell'Università degli studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

Giuseppe Del Vecchio: Docente di Matematica e Fisica

Adele Maria delle Fave: Architetto, ha frequentato il Corso di Alta Formazione di Esperti nel settore della ristrutturazione, monitoraggio e conservazione dei Beni Culturali, con esperienza nella progettazione di interni residenziali e commerciali e di allestimenti di eventi e spazi espositivi

Micaela Mander: Dottore di ricerca in Storia dell'arte

Cover Design and Front Cover Illustration: Digital Followers S.r.l.

Progetto grafico:  curvilinee

Fotocomposizione: EdISES edizioni S.r.l.

Stampato presso: PrintSprint S.r.l. - Napoli

per conto della EdISES edizioni S.r.l. – Piazza Dante, 89 – Napoli

ISBN 978 88 9362 829 7

www.edises.it
assistenza.edises.it

I curatori, l'editore e tutti coloro in qualche modo coinvolti nella preparazione o pubblicazione di quest'opera hanno posto il massimo impegno per garantire che le informazioni ivi contenute siano corrette, compatibilmente con le conoscenze disponibili al momento della stampa; essi, tuttavia, non possono essere ritenuti responsabili dei risultati dell'utilizzo di tali informazioni e restano a disposizione per integrare la citazione delle fonti, qualora incompleta o imprecisa.

Realizzare un libro è un'operazione complessa e, nonostante la cura e l'attenzione poste dagli autori e da tutti gli addetti coinvolti nella lavorazione dei testi, l'esperienza ci insegna che è praticamente impossibile pubblicare un volume privo di imprecisioni. Saremo grati ai lettori che vorranno inviarci le loro segnalazioni e/o suggerimenti migliorativi sulla piattaforma *assistenza.edises.it*

PREFAZIONE

Rivolto a tutti i candidati agli esami di ammissione ai corsi di laurea in **Design e Disegno Industriale**, questo volume costituisce un utile strumento di preparazione.

Il testo comprende tutte le **conoscenze teoriche** necessarie e una **raccolta di quiz svolti** per affrontare la prova d'esame, oltre a una serie di **informazioni utili** relative alla struttura e ai contenuti del test e all'offerta formativa.

Organizzato in due sezioni, il volume offre una preparazione completa su tutto il programma¹, dando ampia importanza non solo all'acquisizione delle nozioni ma anche alla fase esercitativa. La prima sezione, **Studio**, include tutte le **materie d'esame** trattate in maniera approfondita sulla base delle prove realmente svolte negli ultimi anni:

- Logica
- Matematica
- Fisica
- Storia
- Storia dell'arte
- Storia del design
- Disegno e rappresentazione

All'inizio di ogni capitolo è presente un **QR Code** che rimanda a contenuti aggiuntivi quali quiz commentati e spiegazioni approfondite. Per fruirne, è necessario accedere o registrarsi su **edises.it**.

La seconda sezione, **Esercitazione**, raccoglie numerosi quesiti a risposta multipla risolti e commentati. I **quiz, ripartiti per materia e argomento**, consentono un utile ripasso delle nozioni teoriche e allo stesso tempo offrono la possibilità di mettersi alla prova con quesiti analoghi a quelli realmente somministrati.

Il **codice personale**, contenuto nella prima pagina del volume, dà accesso a una serie di servizi riservati ai clienti:

- il **software di simulazione online** (infinite esercitazioni per materia e simulazioni d'esame gratuite);
- materiali di approfondimento e **contenuti extra**.

Tutti i materiali e i servizi associati al volume sono accessibili dall'**area riservata** che si attiva mediante registrazione al sito **edises.it**. Per accedere alla tua area riservata segui le istruzioni riportate nella pagina seguente.

¹ Per la Cultura generale, in ragione della vastità della materia, si rimanda ai contenuti disponibili online nell'area riservata e a pubblicazioni specifiche: EdiTesi – *Cultura Generale Teoria & Test*, Edises edizioni, Napoli.

ISTRUZIONI PER ACCEDERE AI CONTENUTI E AI SERVIZI RISERVATI

Collegati al sito edises.it



• Se sei registrato al sito

- clicca su **Accedi al materiale didattico**
- inserisci email e password
- inserisci le ultime 4 cifre del codice ISBN, riportato in basso a destra sul retro di copertina
- inserisci il tuo **codice personale** per essere reindirizzato automaticamente all'area riservata



• Se non sei già registrato al sito

- clicca su **Accedi al materiale didattico**
- registrati al sito **edises.it**
- attendi l'email di conferma per perfezionare la registrazione
- torna sul sito **edises.it** e segui la procedura già descritta per utenti registrati

Per problemi tecnici connessi all'utilizzo dei supporti multimediali e per informazioni sui nostri servizi puoi contattarci sulla piattaforma **assistenza.edises.it**.



INDICE GENERALE

L'ESAME DI AMMISSIONE

1 • Caratteristiche del test	XI
2 • Come affrontare la prova	XIII
3 • Offerta formativa e sbocchi occupazionali	XXII

STUDIO

SEZIONE 1 | Logica

1 • Logica verbale	7
2 • Ragionamento critico	76
3 • Logica numerica	103
4 • Ragionamento astratto e attitudine visuo-spaziale	147

SEZIONE 2 | Cultura matematico-scientifica

1 • Matematica	165
2 • Fisica	212

SEZIONE 3 | Disegno e rappresentazione

1 • Enti geometrici	257
2 • Problemi grafici fondamentali: costruzioni geometriche	266
3 • Geometria descrittiva: proiezioni ortogonali	281
4 • Teoria delle ombre	304
5 • L'assonometria	310
6 • La prospettiva	322
7 • Il disegno nell'arte del costruire	333

SEZIONE 4 | Cultura storico-artistica

1 • Storia	351
2 • Storia dell'arte	425
3 • Storia del design	481

ESERCITAZIONE

VERIFICA 1 | Logica

Quesiti	537
Risposte commentate	573

VERIFICA 2 | Cultura matematico-scientifica

Quesiti	643
Risposte commentate	656

VERIFICA 3 | Disegno e rappresentazione

Quesiti	675
Risposte commentate	713

VERIFICA 4 | Cultura storico-artistica

Quesiti	725
Risposte commentate	745

ESTENSIONI ONLINE



INFORMATICA

Verifica

INGLESE

Verifica

L'ESAME DI AMMISSIONE

1 • Caratteristiche del test	XI
1.1 • Il test a risposta multipla.....	XI
1.2 • Struttura della prova, contenuti e attribuzione del punteggio.....	XII
1.3 • Modalità di svolgimento della prova	XII
2 • Come affrontare la prova	XIII
2.1 • Consigli generali.....	XIII
2.2 • Gestione del tempo	XIV
2.2.1 • Metodi di lettura veloce.....	XV
2.3 • Tecniche per eliminare i distrattori e identificare la risposta corretta	XV
3 • Offerta formativa e sbocchi occupazionali.....	XXII
3.1 • Lauree in Design e Disegno industriale.....	XXIII

L'esame di ammissione

1 • Caratteristiche del test

I corsi di laurea in Design e Disegno Industriale non sono regolati dalla normativa sull'accesso programmato nazionale, pertanto ogni ateneo può scegliere se vincolare o meno le iscrizioni a un **test di ingresso obbligatorio** limitando così i posti disponibili per l'immatricolazione.

Nel caso dei corsi di laurea ad accesso libero alcune università possono prevedere un **test di orientamento all'entrata**, che non ha un valore selettivo, ma serve unicamente a valutare il livello e la qualità della preparazione iniziale degli studenti. Per questo tipo di prova viene generalmente indicato un punteggio minimo che corrisponde alla sufficienza; a chi ottiene un punteggio inferiore a tale soglia, non viene preclusa l'iscrizione, vengono tuttavia indicati specifici obblighi formativi da soddisfare nel primo anno di corso. Oltre ad assicurare un'adeguata preparazione iniziale, gli esami di orientamento hanno anche lo scopo di indirizzare gli studenti verso corsi di studio più adatti alle proprie inclinazioni o capacità; in caso di risultato insufficiente, infatti, l'iscrizione non è preclusa ma "sconsigliata".

Indipendentemente dal tipo di prova prevista, se obbligatoria o di orientamento, è necessario imparare a confrontarsi con tali strumenti di valutazione che consistono generalmente in **quiz a risposta multipla** elaborati dalle singole università.

1.1 • Il test a risposta multipla

Le prove d'esame a risposta multipla si sono affermate come un valido strumento di valutazione e trovano ampissimo impiego oltre che a livello universitario (sotto forma di esami di ammissione e orientamento, prove intercorso, selezioni a master e specializzazioni), anche in ambito lavorativo (selezioni in grandi aziende, esami di abilitazione professionale, concorsi nelle amministrazioni pubbliche). Un sistema di selezione così standardizzato presenta, però, limiti evidenti, rivelandosi del tutto inadeguato a valutare fattori caratteriali quali la motivazione, la determinazione e le capacità relazionali e comunicative, fattori questi che possono condizionare in modo significativo la buona riuscita degli studi, ma anche della vita professionale di una persona.

Nonostante ciò, l'**ottimizzazione dei tempi** (possibilità di valutare in breve tempo un numero elevato di candidati) e l'**oggettività** (capacità di svincolare il risultato dal giudizio "soggettivo" dell'esaminatore) hanno reso il test a risposta multipla il più diffuso sistema di selezione.

■ 1.2 • Struttura della prova, contenuti e attribuzione del punteggio

Non essendovi una normativa nazionale specifica per l'accesso ai corsi di laurea cui questo volume è rivolto, le modalità di svolgimento, la struttura, i contenuti e i criteri di valutazione delle prove sono stabiliti autonomamente da ogni ateneo, che deve renderli pubblici mediante bando.

Generalmente gli esami di ammissione prevedono un **numero variabile di quiz** a risposta multipla con quattro o cinque alternative di cui una sola esatta. Le materie su cui vertono le prove comprendono di solito la Logica, la Cultura generale, la Matematica, la Fisica, la Storia (Storia dell'arte e Storia del design) e il Disegno tecnico¹. Il punteggio viene generalmente calcolato attribuendo valori positivi a ciascuna risposta corretta (+1), nulli a ciascuna risposta omessa e negativi per ogni risposta errata (-0,20 o -0,25).

Il **tempo** che viene concesso per lo svolgimento del test (in genere circa 2 ore) è appena sufficiente per leggere e rispondere a tutte le domande, pertanto è importante valutare in fase di esercitazione da quale disciplina sia più opportuno iniziare a rispondere in sede d'esame ricordando che l'obiettivo è di **rispondere correttamente al maggior numero di domande nel minor tempo possibile**.

■ 1.3 • Modalità di svolgimento della prova

La prova di ammissione genera nei candidati un notevole stress emotivo: mentre la scuola secondaria tende a favorire un rapporto di collaborazione tra gli studenti, per la prima volta vi troverete a competere con gli altri candidati e verosimilmente dall'esito di tale confronto dipenderà il vostro futuro. Per minimizzare gli effetti di tale tensione emotiva, può essere utile conoscere in anticipo le modalità di svolgimento della prova: cosa dovrete aspettarvi in sede d'esame.

Sebbene possano sembrare osservazioni scontate, normalmente un numero non trascurabile di prove viene annullato per vizi di forma.

●●○ Leggere attentamente il bando di concorso

Ciascun esame di ammissione è disciplinato da un bando pubblico che indica il giorno e l'ora di svolgimento della prova, eventuali titoli necessari per accedervi, le materie su cui verterà la prova e altre informazioni utili ai candidati affinché non commettano errori dal momento che in sede d'esame si potrebbe non avere la serenità necessaria per porre la giusta attenzione ai dettagli formali.

●●○ Attenersi scrupolosamente alle modalità di partecipazione al test

Di anno in anno la composizione e le modalità di svolgimento delle prove possono subire delle modifiche. Per l'a.a. 2025/2026 la quasi totalità dei test di ammissione si è svolta online. I **test di ammissione online**, erogati tramite apposite piattaforme, seguono delle procedure specifiche, pertanto per partecipare alle prove è necessa-

¹ La struttura delle prove può variare da ateneo ad ateneo; è da segnalare che presso alcune università è richiesto anche l'**accertamento della conoscenza della lingua inglese**. È dunque sempre bene verificare dal bando relativo alla sede presso cui si desidera concorrere.

rio prendere visione delle indicazioni relative allo svolgimento del test a distanza pubblicate sui siti istituzionali degli atenei. È innanzitutto fondamentale accertarsi di possedere tutte le dotazioni e i requisiti tecnici necessari per sostenere il test e studiare con attenzione le regole di comportamento cui attenersi il giorno del test, pena la sospensione ed eventuale annullamento della prova. In primo luogo di solito è necessario disporre di:

- un computer fisso o portatile dotato di webcam e microfono collegato a internet, tramite il quale viene somministrata la prova;
- un dispositivo mobile (smartphone o tablet), munito anch'esso di videocamera e microfono, che viene usato come strumento di riconoscimento del candidato e di controllo dalla commissione dell'aula virtuale;
- una postazione d'esame, con la sola dotazione tecnologica sopra indicata, allestita in una stanza silenziosa e ben illuminata;
- una rete dati stabile tramite cui poter accedere a internet.

Inoltre, nel corso delle prove da remoto, generalmente:

- non è possibile consultare libri, quaderni, appunti;
- viene consentito di usare dei fogli bianchi per i calcoli, che dovranno essere mostrati al momento del "check" iniziale;
- non si possono usare cuffie e auricolari;
- non è possibile parlare o fare ragionamenti ad alta voce per tutta la durata della prova;
- i candidati dovranno essere soli nella stanza/ufficio dove svolgono il test.

2 • Come affrontare la prova

Esistono tecniche (o metodi) in grado di aiutare i candidati a massimizzare la propria prestazione senza cadere nelle insidie tipiche dei test a risposta multipla; prima di fornire una serie di consigli utili per chi si accinge ad affrontare una prova di ammissione è tuttavia importante ricordare che una **buona conoscenza delle materie d'esame** (e quindi uno studio approfondito dei programmi indicati dai bandi che istituiscono le prove di ammissione) è un prerequisito indispensabile per superare con successo il test.

2.1 • Consigli generali

- Ciascuna domanda va affrontata leggendo con attenzione prima di tutto il testo e poi le risposte alternative; non ci si deve mai precipitare a segnare la prima risposta che sembra corretta.
- È necessario leggere con attenzione tutte le alternative, anche se la domanda sembra riguardare argomenti di cui non si sa praticamente nulla: è infatti possibile che una o più di esse contengano informazioni utili alla soluzione.
- Una volta lette le risposte alternative, non si deve dedicare più di qualche secondo alla domanda; se non si trova immediatamente la soluzione, è bene appuntare le alternative che sono state comunque eliminate e passare subito alla domanda successiva. Tuttavia, non si deve mai abbandonare una domanda senza averla esaminata con attenzione: l'obiettivo è di rispondere rapidamente a tutte le domande facili,

in modo da accumulare punti e risparmiare abbastanza tempo da poter tornare a riesaminare quelle difficili, momentaneamente abbandonate.

- Una volta giunti alla fine della sezione, tornate alle domande che avete lasciato da parte, concentrandovi nel tentativo di eliminare il maggior numero possibile di distrattori.

2.2 • Gestione del tempo

Il tempo a disposizione per completare la prova di ammissione è generalmente appena sufficiente per leggere tutte le domande e rispondere a ciascuna di esse dopo un minimo di ragionamento. Alcune domande, come quelle di comprensione di brani, i ragionamenti deduttivi e gli esercizi scientifici richiedono un tempo risolutivo spesso superiore al tempo medio assegnato per quesito. Per tale motivo è importante recuperare secondi preziosi risolvendo innanzitutto rapidamente le domande di carattere nozionistico. Un buon utilizzo del tempo e delle risorse prevede di leggere il questionario in due o tre “passate”, cioè evitando di soffermarsi in prima lettura sulle domande di cui non si conosce la risoluzione o che risultano troppo complesse.

È dunque essenziale sfruttare al meglio il tempo a propria disposizione, evitando di sprecare secondi importanti e ricordando che **l'obiettivo non è quello di dare più risposte in assoluto, ma di dare il maggior numero di risposte esatte**.

È possibile ottimizzare il tempo a propria disposizione e massimizzare il risultato seguendo alcune semplici regole:

- **leggere rapidamente tutti i quiz e rispondere in prima battuta a tutti quelli di cui si è assolutamente certi.** Ciò è possibile soprattutto con le domande nozionistiche per le quali, se si conosce la risposta, non c'è bisogno di ragionare ulteriormente;
- **ricominciare a leggere i quiz soffermandosi sui quesiti la cui soluzione necessita di un ragionamento.**

Le domande che implicano un ragionamento, e che fanno pertanto perdere più tempo, sono quelle di logica e comprensione dei testi. Troverete all'interno di questo volume una sezione dedicata ai quesiti di logica in cui verranno indicate le metodologie più efficaci per risolvere questo tipo di quesiti. Per adesso, è sufficiente sottolineare che **soffermarsi troppo su una singola domanda è controproducente** perché può sottrarre tempo prezioso per risolvere altri quesiti e far così aumentare il punteggio globale.

Alcuni manuali consigliano di dedicare ad ogni domanda un massimo di secondi (calcolato in base al rapporto tempo/numero di quesiti); se non si riesce a risolvere il quesito entro quel lasso, bisognerebbe passare al quesito successivo. Noi sconsigliamo questo approccio, ritenendo che l'ossessione del tempo che scorre possa deconcentrare, ostacolando il ragionamento ed infine rallentando il processo decisionale.

Una gestione ottimale del tempo può essere acquisita solo grazie ad un esercizio costante: il nostro consiglio è quello di effettuare quante più simulazioni d'esame possibili (con il software accessibile online nella propria area riservata) e cronometrare le proprie prestazioni (grazie al timer in esso contenuto) per valutare quali sono le domande che mediamente comportano il maggior dispendio di tempo; concentrare il proprio studio su di esse porterà a migliorare le proprie performance e ad impiegare un tempo via via minore per risolvere i quesiti.

CAPITOLO 2

Storia dell'arte



■ 2.1 • Le prime manifestazioni artistiche dell'uomo

Il periodo della preistoria si divide in Paleolitico, Mesolitico, Neolitico, età del rame, età del bronzo, età del ferro.

Le prime manifestazioni artistiche risalgono al **Paleolitico** superiore, ovvero circa 30.000 anni fa, e consistono in graffiti, rilievi e pitture parietali, per le quali vengono usati colori ottenuti da terre e vegetali (rosso, giallo, nero, grigio). L'arte di questo periodo ha una sorta di valore magico: le pitture servivano a invocare il successo nella caccia, mentre le numerose statuette votive di figure femminili sono connesse alla fertilità (la più famosa tra queste è la cosiddetta Venere di Willendorf).

Al **Mesolitico** (10000 - 8000 a.C.) risalgono i cosiddetti templi di Malta, prime costruzioni **megalitiche** (grandi costruzioni in pietra; da mega = grande e lithos = pietra) connesse al culto della Dea Madre.

Il **Neolitico** (8000 a.C. e 3000 a.C.) continua la produzione megalitica: a questo periodo risalgono infatti i **dolmen**, ovvero le prime tombe: si ricordi il complesso di Stonehenge in Inghilterra. Sempre al periodo neolitico si riferiscono i primi ritrovamenti di vasellame decorato.

■ 2.2 • Le prime civiltà

Le prime civiltà nascono nel vicino oriente e sono la sumera, la assira, la babilonese, la fenicia e l'egizia.

■ 2.2.1 • La civiltà sumera

È caratterizzata dall'invenzione della scrittura e dalla nascita delle città. In **architettura** tra i siti da ricordare in Mesopotamia ci sono quello di Eridu, con i primi templi noti, e la città di Ebla (Siria). Il tempio di Eridu è il prototipo delle **ziquurat** (templi a gradoni sovrapposti collegati da scalinate); si ricordi il tempio bianco di Uruk (così chiamato perché imbiancato di calce) e la ziquurat di Ur. L'**arte** sumera è al servizio della teocrazia al potere e si serve soprattutto di scultura. Risalgono a questo periodo i primi esempi di statue in terracotta e pietra, raffiguranti sia divinità che regnanti, e primi esempi di bassorilievi: il cosiddetto **stendardo di Ur** (Londra, British Museum), esempio di intarsio di madreperla, lapislazzuli e calcare rosso.



2.2.2 • La civiltà assira

Si ricorda per le decorazioni dei grandi Palazzi Reali realizzate per la celebrazione del monarca; la pittura e la scultura celebrano le vittorie militari (pitture parietali e rilievi del Palazzo di Ninive sono oggi conservati al British Museum di Londra). Per quanto riguarda l'architettura, la civiltà assira va ricordata per il **Palazzo di Sargon II** a Khorsabad, il cui portale d'accesso, decorato da due tori alati con testa umana, si trova ora al Louvre di Parigi.

2.2.3 • La civiltà babilonese

Fiorì in particolare durante il VI secolo a.C. L'**architettura** babilonese dà vita alle prime costruzioni monumentali in mattoni; la città di Babilonia si caratterizzava appunto per una cinta muraria articolata in nove porte e 350 torri. La decorazione di questi edifici era spesso ottenuta tramite la rappresentazione di sequenze di animali in rilievo in argilla, cotta in modo da diventare dura e lucida come vetro, il cui esempio maggiore è la Porta di Ishtar, ricostruita ai Musei di Berlino.

L'**arte** babilonese è ricordata essenzialmente per la scultura, di particolare importanza la **stele di Hammurabi**, un blocco di basalto nero a forma di dito, che reca nella parte superiore la rappresentazione del re che riceve le leggi dal dio del Sole Shamash (1760 a.C., Parigi, Louvre).

2.2.4 • La civiltà fenicia

Si ricorda per l'invenzione della scrittura alfabetica e la sua diffusione attraverso i viaggi e le esplorazioni. L'**architettura** riveste nella produzione fenicia una scarsissima importanza, l'unica costruzione da ricordare, perché ispiratrice del Tempio di Gerusalemme voluto da Salomone, è il **Tempio degli Obelischi di Biblo**. Nell'**arte** è celebre la produzione orafa (si veda la **Stele del dio Baal**, risalente al XII secolo a.C., Parigi, Louvre).

2.2.5 • La civiltà egizia

Si connota per le diverse dinastie di faraoni che si susseguono dal 3000 a.C. circa, fino alla conquista da parte dei Romani nel 30 a.C. In **architettura** dominano gli edifici sepolcrali (accanto al culto delle divinità, infatti, era molto sentito quello dei morti), con il tipo della **tomba a tumulo** che si trasformerà poi nella **mastaba** (una cripta sovrastata da un tronco di piramide) in mattoni e nella **piramide** in pietra. Nel sepolcreto sotterraneo, posto al di sotto di queste costruzioni, viene collocato il sarcofago del defunto e gli oggetti destinati ad accompagnarlo nell'aldilà. La più antica piramide è quella di Zoser a Saqqara, della III dinastia, costruita a gradoni, opera dell'architetto Imhotep (Fig. 2.1). Le piramidi più famose sono quelle di Cheope, Chefren e Micerino a Giza, della IV dinastia, presso le quali sorge la gigantesca sfinge direttamente scolpita in una collinetta calcarea (Fig. 2.2).

Durante la V dinastia si diffonde il culto del sole (il dio Ra); sorgono perciò templi a lui dedicati, costruiti in pietra, e caratterizzati da una stanza centrale rettangolare,



•• Figura 2.1 Imhotep, piramide “a gradoni” di Zoser, 2600 a. C. circa; pietra; h 60 m circa; Saqqara.



•• Figura 2.2 La Sfinge di Giza davanti alle piramidi di Chepren (a sinistra) e di Cheope (a destra).

con colonne a forma di palma. L'arte egizia è essenzialmente legata alla **decorazione** architettonica; vengono impiegati dapprima bassorilievi incisi e poi vere e proprie pitture murali, con scene di vita quotidiana o rappresentazioni della natura. La scultura a tutto tondo ritrae il defunto e il suo seguito: si ricorda la testa della regina Nefertiti al Museo Egizio di Berlino (1370 a.C.).

Nel periodo del Medio Regno (2200-1700 a.C.) appaiono le statue colossali dei faraoni, mentre si afferma la pittura come arte a sé stante; di pregio le pitture delle tombe (Beni Hasan) e quelle dei sarcofagi di legno, mentre assai ricca è la produzione di gioielli e di vasi in alabastro.

Di notevole importanza l'arte del periodo del Nuovo Regno (1567-1000 a.C.); per l'architettura si vedano i templi di Karnak, di **Luxor**, di Abu Simbel (quest'ultimo scavato nella roccia, e la cui facciata si caratterizza per la presenza delle colossali statue di Ramses II).

■ 2.3 • L'arte greca

L'arte greca nacque nell'ultimo secolo del II millennio a.C.; essa può essere suddivisa in diversi periodi: di formazione, arcaico, severo, classico, ellenistico.

■ 2.3.1 • La fase di formazione (XI-VIII secolo)

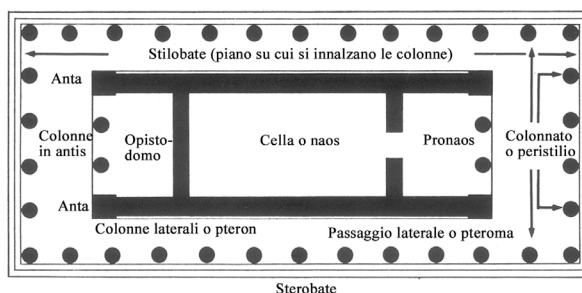
Detta anche geometrica, è caratterizzata dalla produzione di ceramiche ornate da greche (anfore dalla necropoli del Dipylon) e da motivi geometrici.

■ 2.3.2 • La grande fase dell'arcaismo (VII-VI secolo)

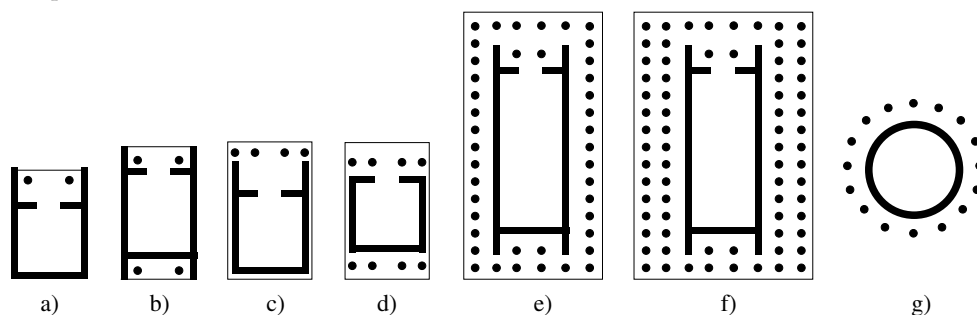
Rappresenta una stagione ricchissima per l'**architettura**. È il periodo in cui si affermano l'ordine **dorico**, diffuso nel Peloponneso e nella Magna Grecia, e lo **ionico**, più praticato in Asia Minore e nelle isole dell'Egeo (da quest'ultimo, si distinguerà, dalla metà del sec. V a.C., l'ordine **corinzio**). La forma architettonica più diffusa è il **tempio**, edificio sacro, volto all'adorazione degli dei. I primi templi sono quelli a pian-

ta rettangolare con un unico portico anteriore. A tale struttura furono successivamente aggiunti altri locali in cui venivano svolte le funzioni religiose, ed il portico venne dotato di colonne, inizialmente due, in seguito estese a tutto il perimetro della struttura, creando un colonnato continuo che sarà poi tipico del tempio greco. I due elementi caratteristici sempre presenti sono il *naos*, cella in cui veniva custodita la statua della divinità, ed il *pronaos*, un'anticamera che rappresenta un filtro simbolico tra l'interno e l'esterno, preceduto da un portico sostenuto da colonne. A seconda della struttura, potevano far parte del tempio i seguenti elementi: colonne in antis, anta, opistodomo, pteron, peristilio, pteroma, stilobate.

In base al numero e alla disposizione delle colonne che costituiscono il *pronaos*, il tempio assume diverse denominazioni:



•• Figura 2.3 Classica struttura di tempio greco.



- a) tempio in antis: con prolungamento murario dei due lati maggiori del naos;
- b) tempio doppiamente in antis: con un secondo pronaos nella parte posteriore del naos, che prende il nome di opistodomo (vestibolo posteriore);
- c) tempio prostilo: caratterizzato dalla presenza di quattro colonne davanti al pronaos;
- d) tempio anfiprostilo: caratterizzato dalla presenza di quattro colonne davanti al pronaos e quattro colonne sul retro della cella;
- e) tempio periptero: un colonnato (peristilio) circonda l'intero pavimento del tempio;
- f) tempio diptero: con doppio peristilio;
- g) tempio a tholos: di pianta circolare circondato da colonne.

I templi sono ornati da bassorilievi e statue nei fregi e nei frontoni e presentano una vivace policromia. Importanti edifici pubblici sono anche gli stadi e i teatri.

La **scultura** di epoca arcaica può essere ricondotta nei tipi del *kouros* (figura maschile nuda) e della *kore* (figura femminile vestita) dal corpo stilizzato secondo schemi geometrici e dall'enigmatico sorriso. Accanto a queste statue, si affermano, anche nella Magna Grecia, bassorilievi e altorilievi (*metope* dei templi di Selinunte), oltre a sculture destinate ai frontoni dei templi.

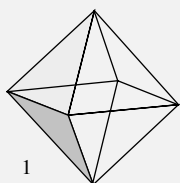
VERIFICA 3 • DISEGNO E RAPPRESENTAZIONE

CAPITOLO 1 | Enti geometrici

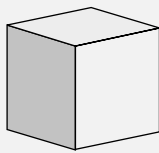
1) Due rette con uno e un solo punto in comune si dicono:

- A. incidenti
- B. parallele
- C. coincidenti
- D. perpendicolari
- E. sghembe

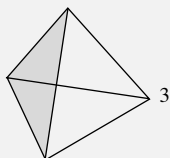
2) Quali di queste figure sono poliedri platonici?



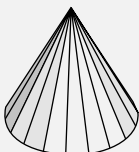
1



2



3



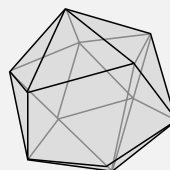
4



5

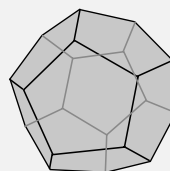
- A. 1 - 2 - 3 - 4
- B. 1 - 2 - 3 - 5
- C. 1 - 2 - 3
- D. 1 - 3 - 5
- E. Tutti

3) L'icosaedro è uno dei cinque poliedri platonici. Presenta:



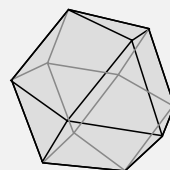
- A. 20 facce triangolari, 30 spigoli, 20 vertici
- B. 10 facce triangolari, 15 spigoli, 10 vertici
- C. 20 facce triangolari, 30 spigoli, 12 vertici
- D. 25 facce triangolari, 50 spigoli, 12 vertici
- E. 12 facce triangolari, 30 spigoli, 20 vertici

4) Il dodecaedro è un poliedro da dodici facce pentagonali. Presenta:



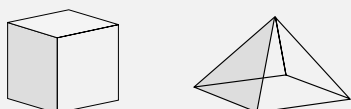
- A. 30 spigoli, 20 vertici
- B. 40 spigoli, 30 vertici
- C. 30 spigoli, 30 vertici
- D. 20 spigoli, 30 vertici
- E. 40 spigoli, 20 vertici

5) Il poliedro nella figura è un cubottaedro, ottenuto dalla troncatura del cubo o dell'ottaedro. Mediante la troncatura dei vertici con dodici piani ortogonali ai loro assi si ottiene il rombicubottaedro. Quest'ultimo avrà ventisei facce, di cui:



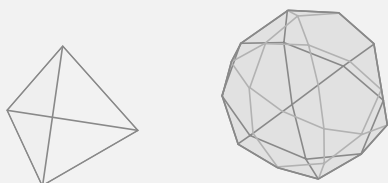
- A. 8 triangolari, 18 quadrate
 B. 6 triangolari, 20 quadrate
 C. 4 triangolari, 22 quadrate
 D. 14 triangolari, 12 quadrate
 E. 26 quadrate

6) Costruite un poliedro sovrapponendo a quattro facce del cubo la base quadrata del mezzottaedro. Quante facce avrà il poliedro così ottenuto?



- A. 24
 B. 28
 C. 32
 D. 18
 E. 20

7) Dato un icosidodecaedro, costruiamo un tetraedro su ogni faccia triangolare e lasciamo libere le facce pentagonali. Quante saranno complessivamente le facce del nuovo poliedro?



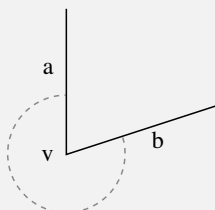
- A. 32
 B. 36
 C. 72
 D. 96
 E. 92

8) Dato un icosaedro, costruiamo un tetraedro solo sulla metà delle facce. Quante facce avrà il nuovo poliedro?

- A. 40
 B. 20

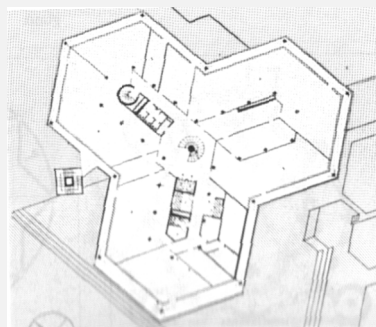
- C. 60
 D. 80
 E. 100

9) L'angolo delimitato dai lati a e b e sottolineato dall'arco di circonferenza è:



- A. concavo
 B. convesso
 C. un angolo al centro
 D. un angolo complementare
 E. un angolo giro

10) Quale figura geometrica piana rappresenta la matrice formale della pianta degli edifici ENI a San Donato Milanese progettati da Nizzoli ed Olivieri, di cui riportiamo l'immagine?



- A. L'esagono regolare
 B. L'esagono irregolare
 C. L'esagono asimmetrico
 D. Il triangolo equilatero
 E. Il pentagono

1 è caratterizzato dalla presenza delle colonne in posizione antistante il pronao (spazio davanti alla cella templare) al posto delle ante. Il tempio *Amphiprostylos* presenta colonne nella parte antistante e retrostante la cella templare ed è rappresentato nella figura 2. Il tempio *Peripteros* ha un'unica fila di colonne perimetrali ed è rappresentato nella figura 3. Il tempio *Dipteros* presenta un doppio portico (colonne perimetrali su due file, figura 4). Il tempio *Monoptero-Periptero*, detto *Tholos*, è caratterizzato da una cella circolare, circondata da colonne.

60) B. La Basilica di S. Lorenzo è composta da alcuni ambienti di gran pregio architettonico. Con la lettera A è stata indicata la Sagrestia Vecchia realizzata, su commissione della famiglia Medici, da Filippo Brunelleschi nel 1421; con la B è stata indicata la Sagrestia Nuova, opera di Michelangelo, alla quale egli si dedicò tra il 1521 ed il 1534; con la lettera C è stata indicata l'altra opera di Michelangelo che diresse direttamente i lavori, tra il 1524 ed il 1534, la Biblioteca Medicea Laurenziana; infine con la lettera D è stata indicata la Cappella dei principi, opera realizzata dal 1604 dall'architetto Matteo Nigetti.

CAPITOLO 4 | Teoria delle ombre

61) D. La sfera della figura A è la stessa rappresentata nella figura B, tuttavia, il punto di luce della figura A è un punto proprio (a distanza finita) mentre il punto di luce della figura B è improprio (infinitamente lontano) e i raggi sono rappresentati da un fascio di rette parallele.

62) B. L'ombra del punto di cui sono state rappresentate le proiezioni orizzontale e verticale (disposte sulla linea tratteggiate) si trova sul piano verticale nel punto di intersezione tra la proiezione su tale piano del raggio luminoso e la retta verticale che parte dall'intersezione tra la proiezione sul piano orizzontale del raggio luminoso e la linea di terra.

63) B. L'ombra del segmento viene rappresentata sul piano orizzontale e questo dimostra che esso è più vicino a tale piano rispetto a quello verticale.

64) C. Nella figura è rappresentata l'ombra di una nicchia di forma semicilindrica chiusa: è disegnata in grigio ed è composta da due figure geometriche, il rettangolo per la parte verticale della nicchia, ed il semicerchio nella parte della copertura, anche essa in ombra.

65) D. Nella figura è stata rappresentata una nicchia semicilindrica aperta, ossia priva di copertura: ciò è dimostrato dalla assenza di ombra in corrispondenza della parte più alta di essa (che risulta invece illuminata).

66) C. La corretta rappresentazione dell'ombra della figura assegnata rispetto alle fonti luminose è data dall'immagine 3. Il quadrato è ortogonale al piano orizzontale.

67) D. La figura geometrica di cui si rappresenta l'ombra sui piani fondamentali è un toro. Esso è rappresentato da una superficie a forma di "ciambella". Può essere ottenuto come superficie di rivoluzione, facendo ruotare una circonferenza (generatrice) intorno ad un asse di rotazione, che appartiene allo stesso piano della generatrice, ma che è disgiunto da questa.

68) D. Nella figura è stata rappresentata l'ombra di un cilindro in assonometria isometrica, assegnate le direzioni dei raggi luminosi.

69) A. La nicchia rappresentata in figura è caratterizzata da una forma rettangolare con copertura piana.

70) E. Al confine tra le zone illuminate e quelle in ombra si genera una linea continua di divisione denominata linea separatrice.

CAPITOLO 5 | Assonometria

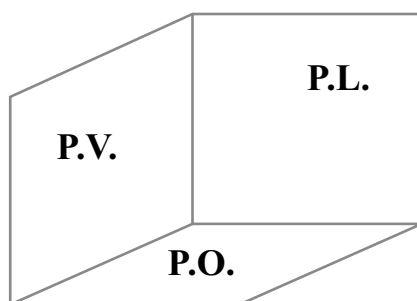
71) C. Il metodo utilizzato è l'assonometria ortogonale dimetrica.

72) A. L'assonometria utilizzata è la cavaliera militare (impiegata in passato proprio per il disegno di baluardi difensivi). Gli angoli della pianta non sono stati modificati.

73) A. L'assonometria isometrica è anche monometrica (riportando un'unica misura, o misure uguali, su x , y , z). Però l'immagine del quesito riporta ad un caso tipico di isometria dal punto di vista grafico, anche se non risponde in maniera ortodossa alla sua definizione (ovvero non venga applicato il rapporto di riduzione $u_x = u_y = u_z = 0.816$).

74) B. Il metodo grafico utilizzato non ha deformato i rapporti delle piante dell'edificio.

75) E. Gli assi della terna x , y , z di riferimento sono dati dall'intersezione del P.O. col P.V., del P.O. con P.L. e del P.V. con il piano P.L.



Teoria &
Test

Teoria
ed esercizi commentati



3000
Quiz

Raccolta di quesiti suddivisi
per materia e argomento

DESIGN

Teoria & Test

Manuale per la preparazione ai **test di ammissione** ai corsi di laurea in **Design**.

Il libro contiene tutte le **conoscenze teoriche** necessarie e una **raccolta di quiz svolti**, oltre a una serie di informazioni utili relative alla struttura del test e all'offerta formativa.

La prima sezione, **Studio**, comprende tutte le **materie d'esame** (Logica, Matematica, Fisica, Disegno e rappresentazione, Storia, Storia dell'arte, Storia del design) trattate in maniera approfondita sulla base delle prove degli ultimi anni; la seconda sezione, **Esercitazione**, raccoglie numerosi quesiti a risposta multipla risolti e commentati.

I **quiz, ripartiti per materia e argomento**, consentono un utile ripasso delle nozioni teoriche e offrono la possibilità di mettersi alla prova con quesiti analoghi a quelli realmente somministrati.



In **omaggio** il **software di simulazione** che replica la struttura del test reale e ulteriori risorse disponibili tramite **Qr Code**.

✓AMMISSIONE.IT

Il primo portale dedicato all'orientamento universitario e ai test di ammissione

Test attitudinali, simulazioni d'esame, consigli degli esperti, le principali news su università e test di accesso, ma anche decreti, bandi e materiali di interesse

Seguici sui social **editest**



 edises.it
 ammissione.it



€ 36,00

