

Technika klasa VI

Temat: Podstawowe zasady rzutowania prostokątnego.

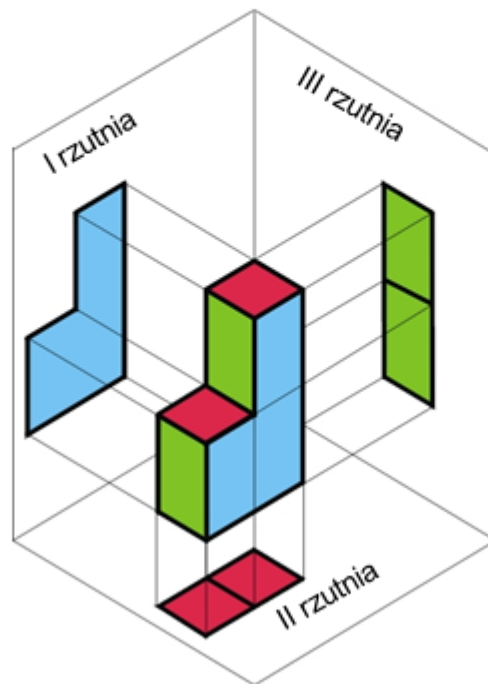
Rzuty stosuje się w celu przedstawienia trójwymiarowego przedmiotu na płaszczyźnie.

Rzutowania dokonuje się na trzy płaszczyzny:

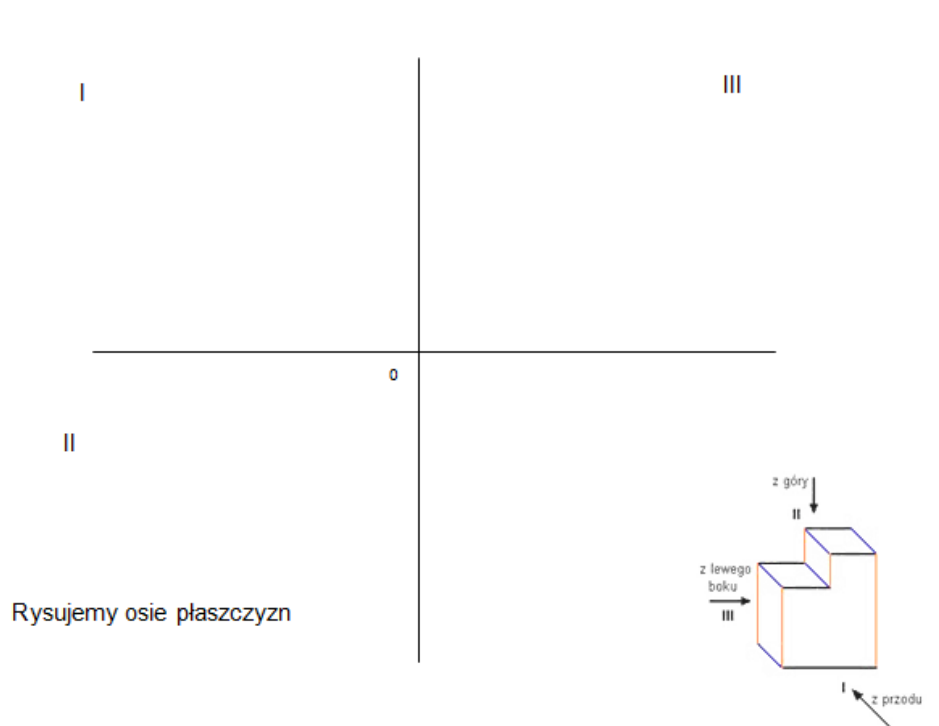
I – rzut z przodu

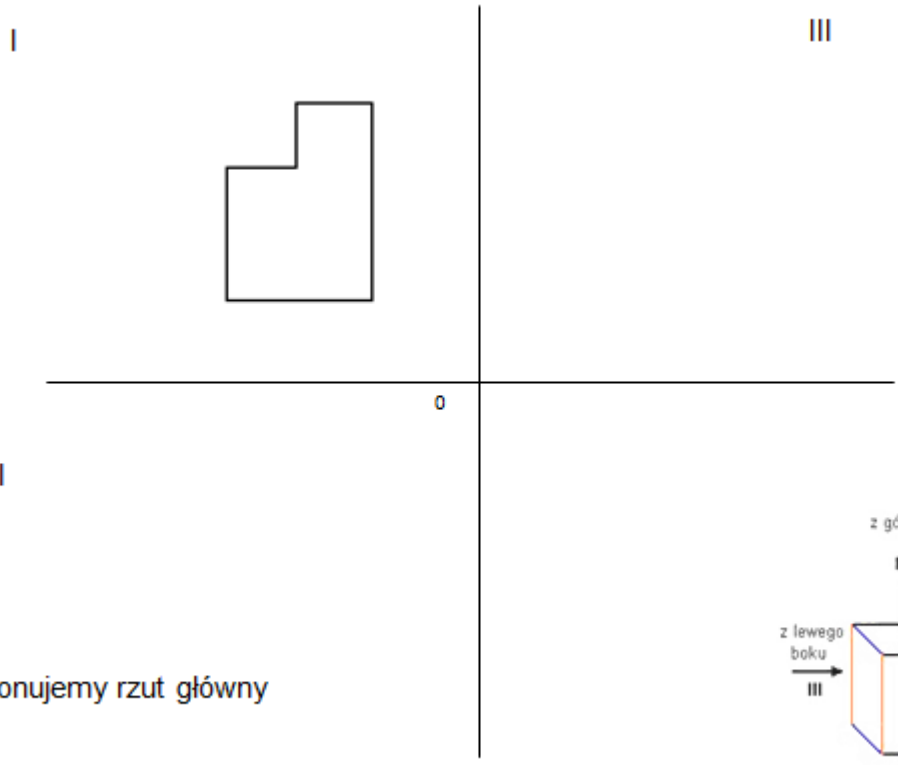
II – rzut z góry

III – rzut z boku

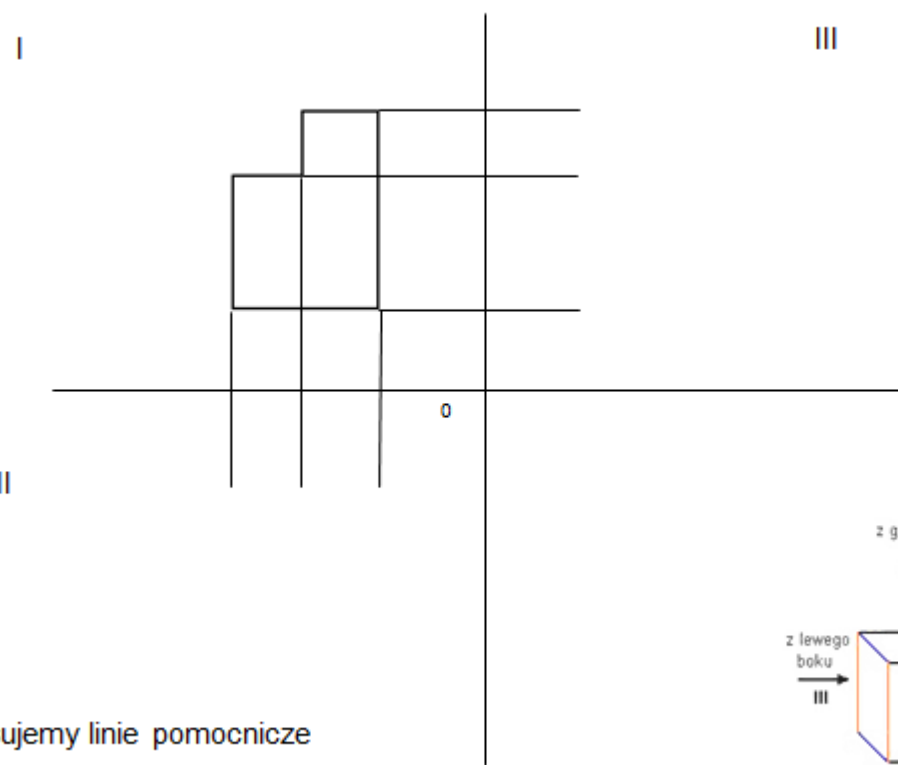
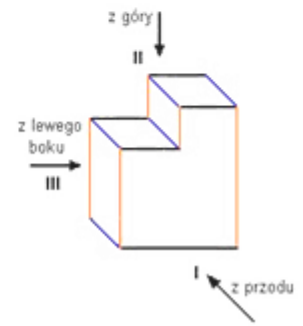


ETAPY PWSTAWANIA RZUTÓW PROSTOKĄTNYCH

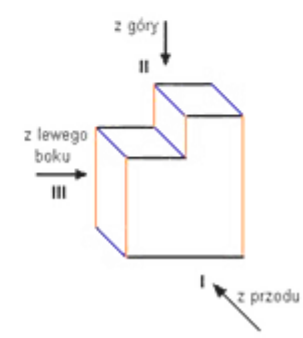


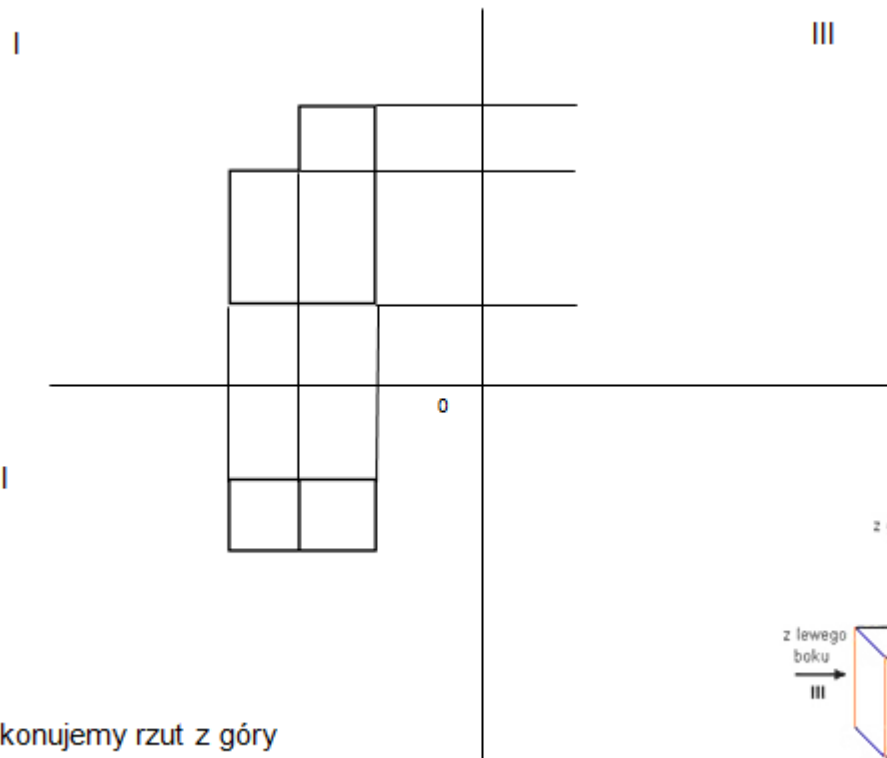


Wykonujemy rzut główny

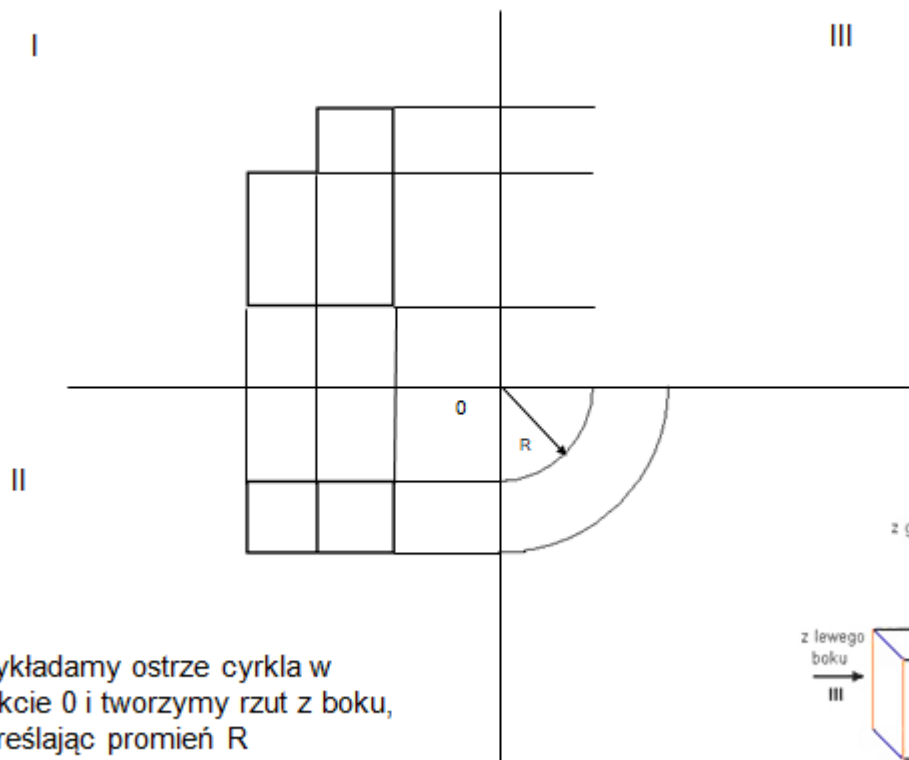


Rysujemy linie pomocnicze

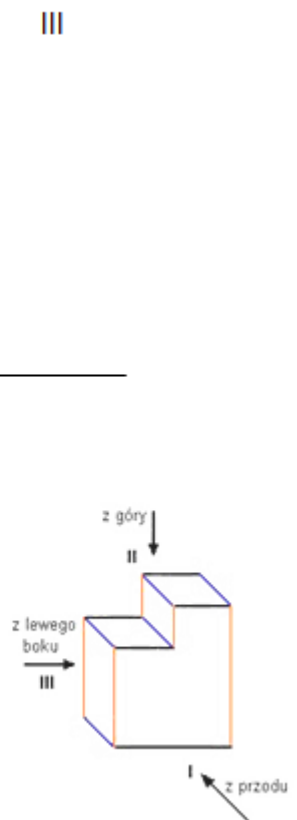


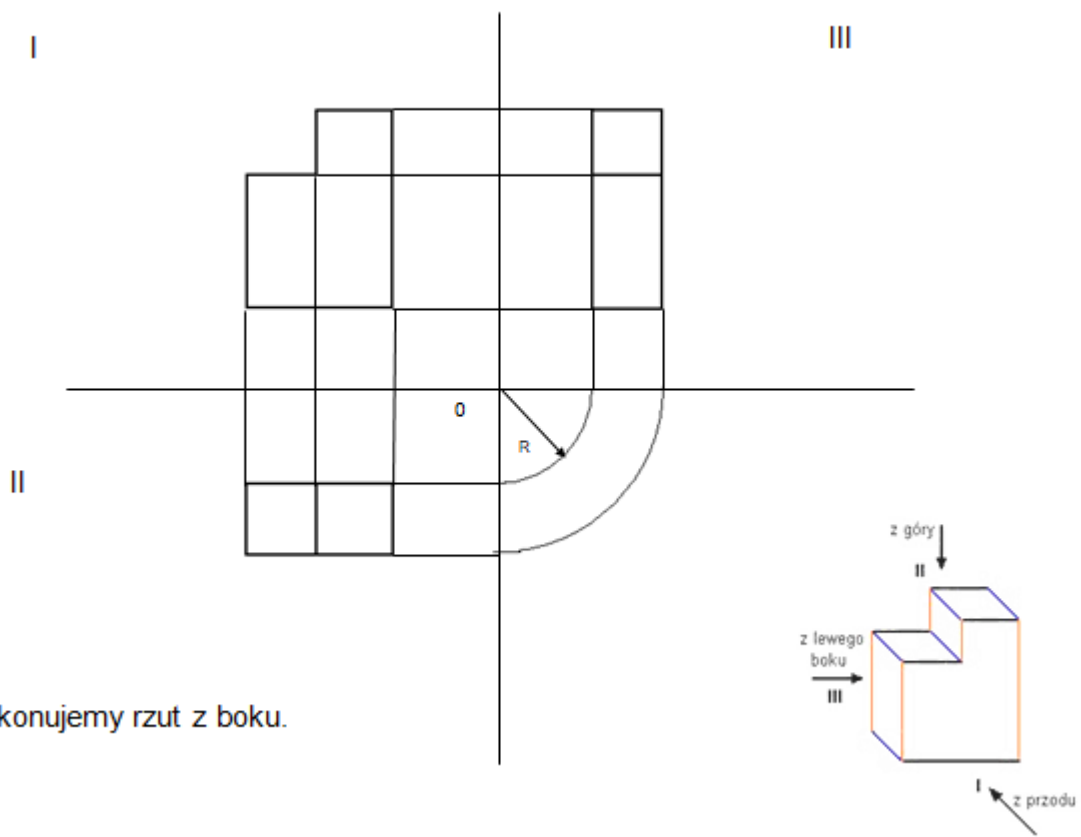


Wykonujemy rzut z góry



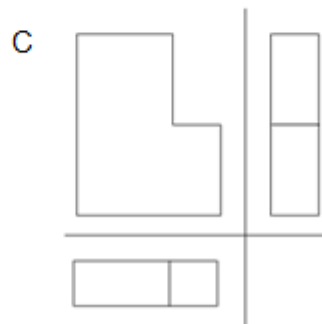
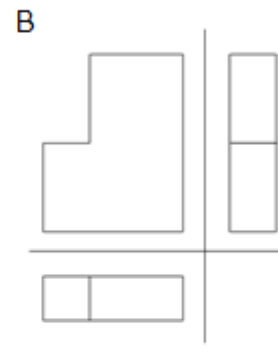
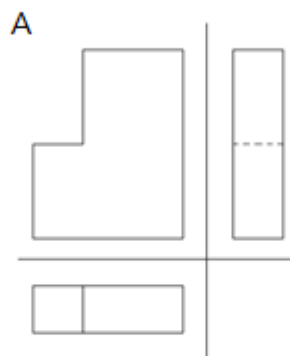
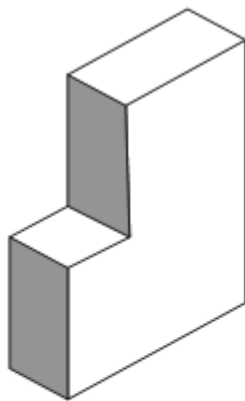
Przykładamy ostrze cyrkla w punkcie 0 i tworzymy rzut z boku, zakreślając promień R





Wykonujemy rzut z boku.

Wybierz prawidłowy rzut prostokątny odpowiadający przedstawionej poniższej bryle



Linia ciągła oznacza krawędzie widoczne, przerywana krawędzie niewidoczne.