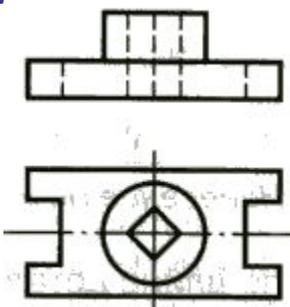


По видам предметов определить их наглядные изображения

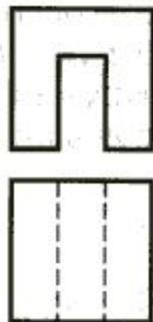
(повторение)

1



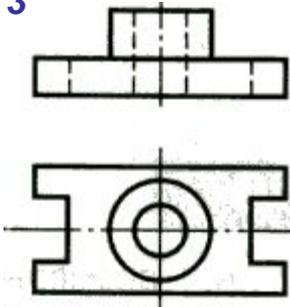
A

2



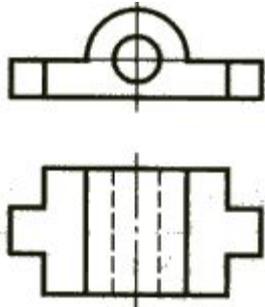
Г

3



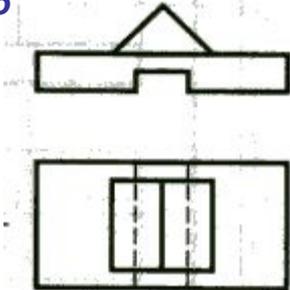
В

4



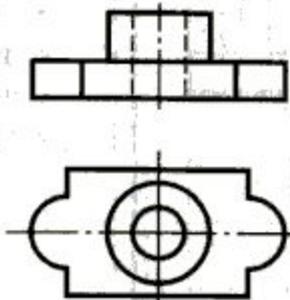
Д

5

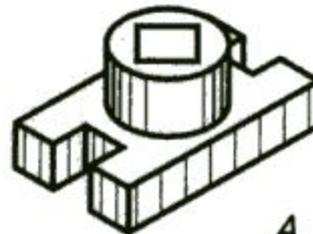


Е

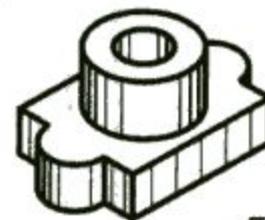
6



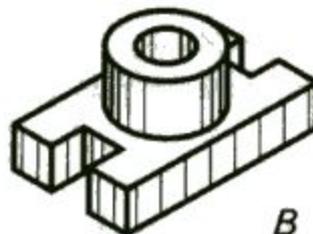
Б



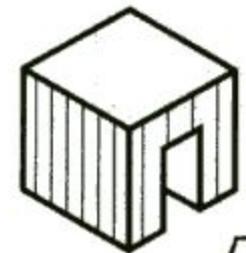
A



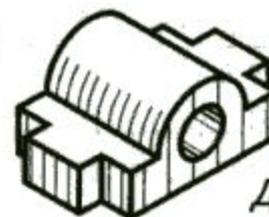
Б



В



Г



Д



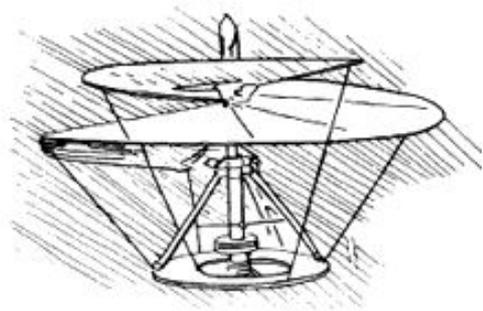
Е

.EXH. .ECK. .

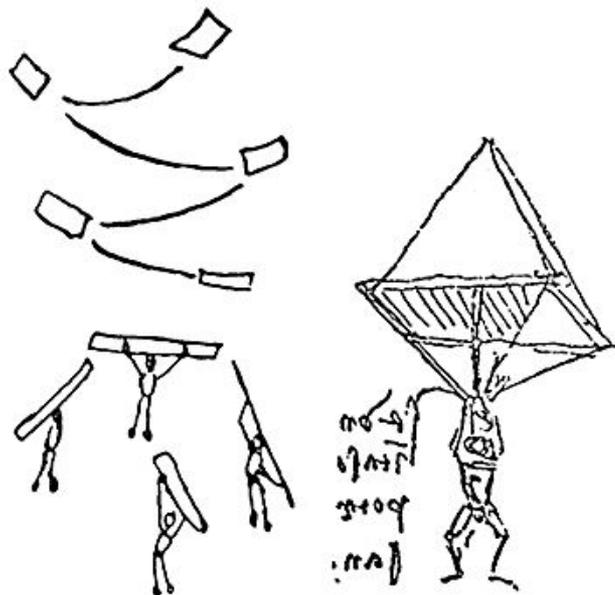
P.C.HOK

Из истории графических изображений

К самым ранним техническим рисункам относятся карандашные наброски Леонардо да Винчи (1452-1519)

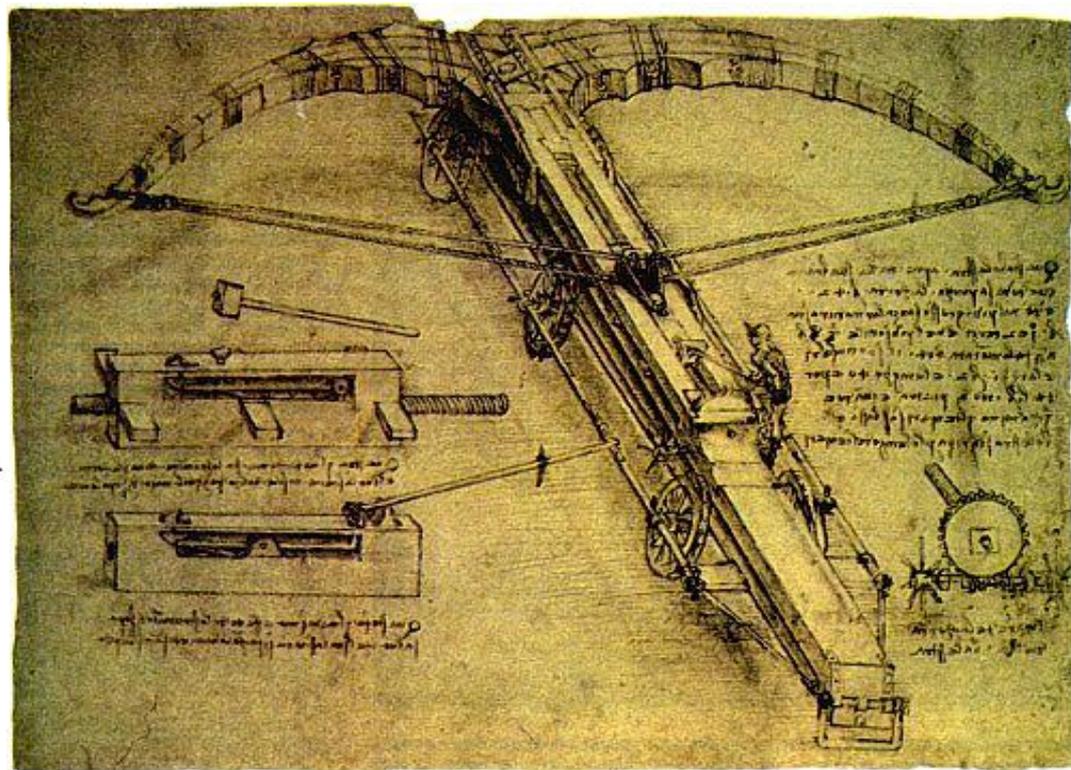


Винт

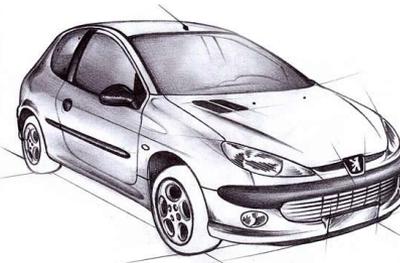
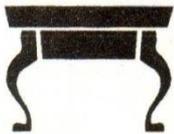
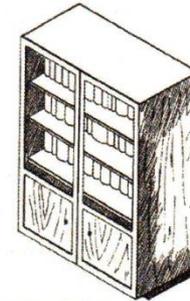
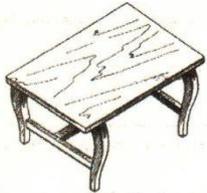
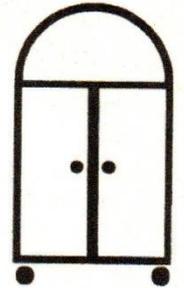
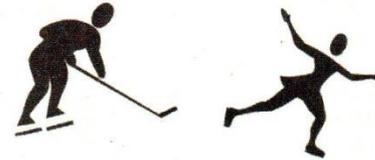
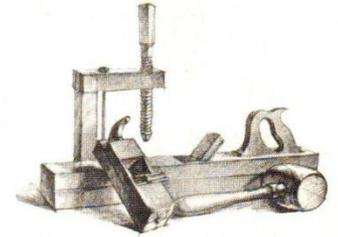
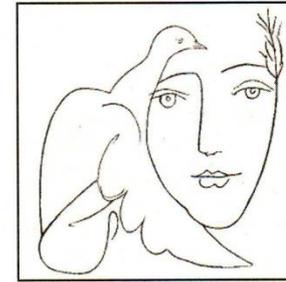
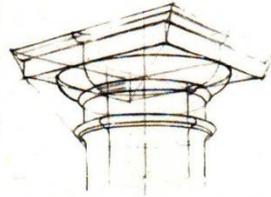
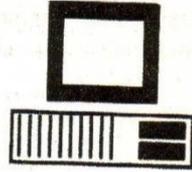
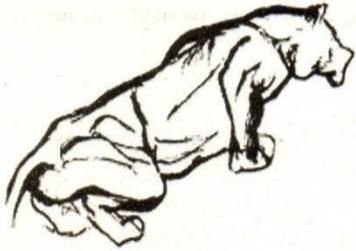


Парашют

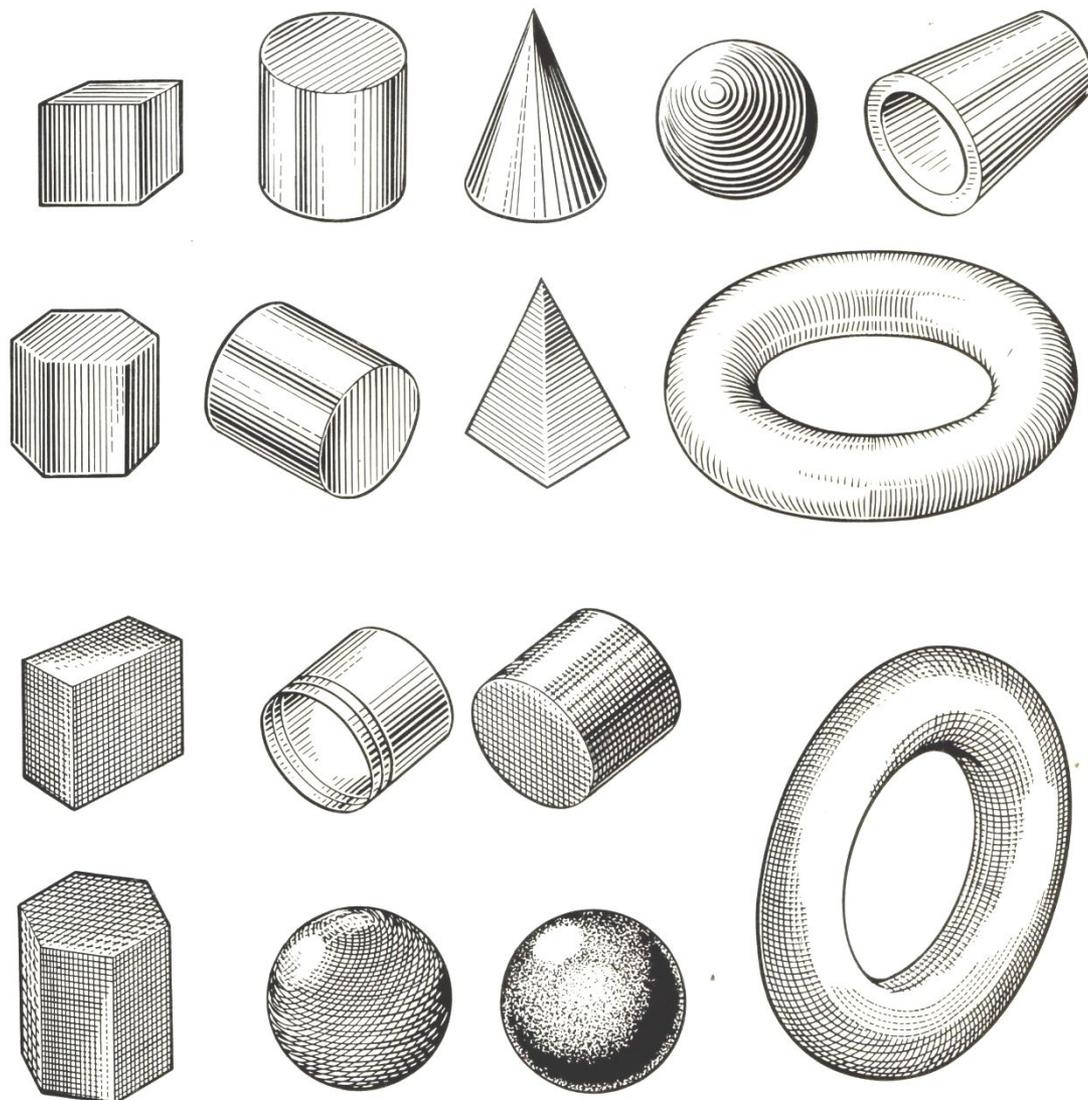
Катапульта



Найдите среди представленных изображений технические рисунки

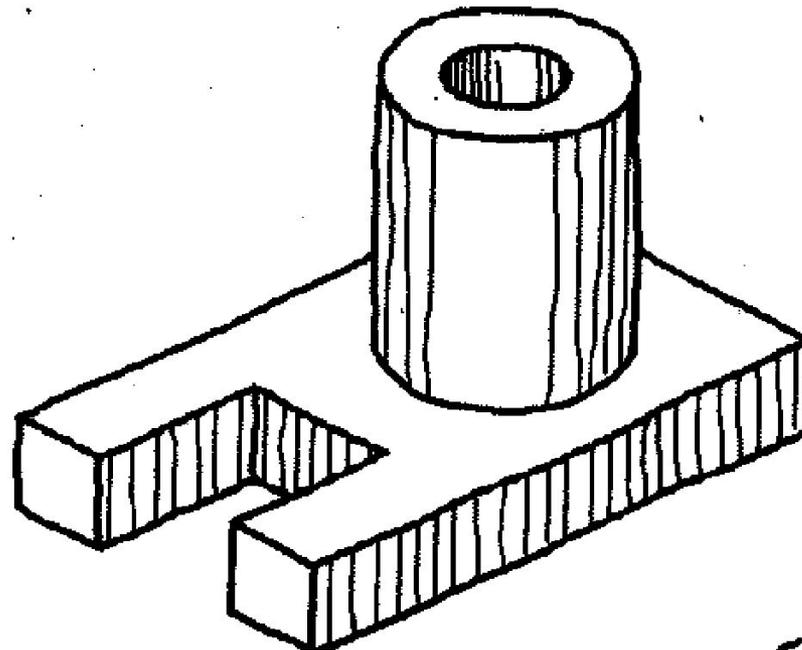


Технические рисунки геометрических тел



Технический рисунок

Изображение детали, выполненное по правилам аксонометрических проекций от руки, с соблюдением глазомерного масштаба

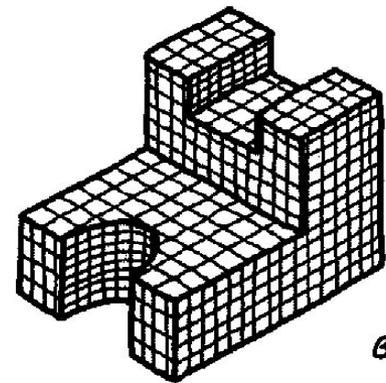
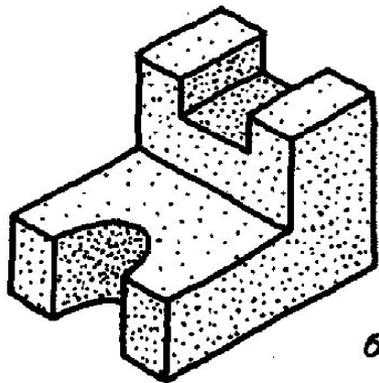
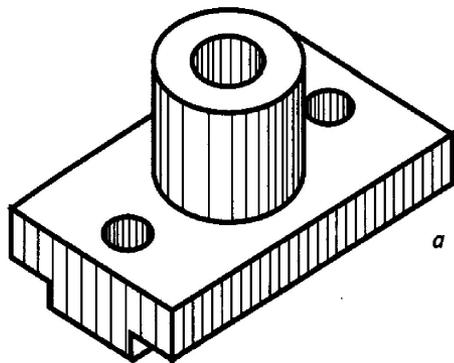


Передача светотени

- Шатировка (штриховка)
- Точечное оттенение
- Шраффировка (штриховка в виде сетки)

Свет падает на предмет слева сверху

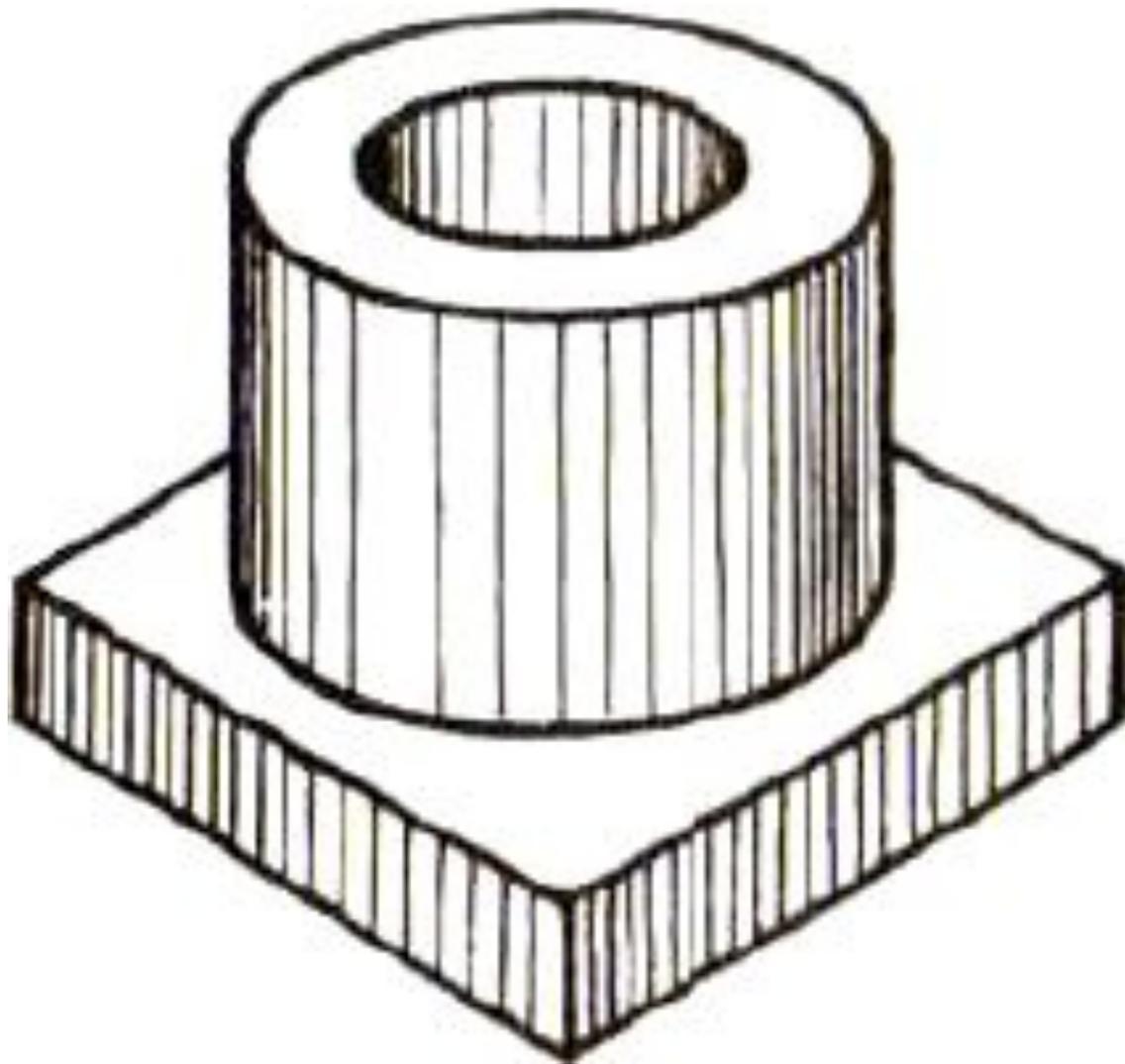
(освещённые поверхности не заштриховываются, а затемнённые покрывают штриховкой, чем темнее часть поверхности, тем более частой должна быть штриховка)



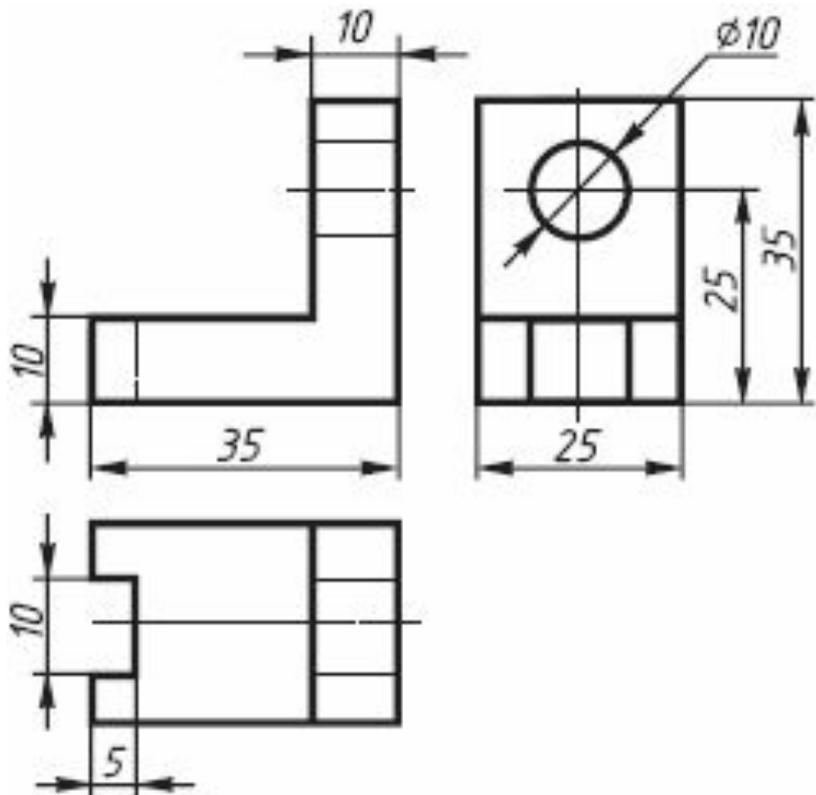
Алгоритм построения

1. Анализ геометрической формы
2. Определение положения детали, наиболее наглядно передающего его форму
3. Выбор способа построения (изометрическая или фронтальная диметрическая проекция)
4. Построение осей
5. Построение общей формы детали, уточнение формы ее элементов
6. Выбор способа оттенения и его выполнение
7. Обводка технического рисунка

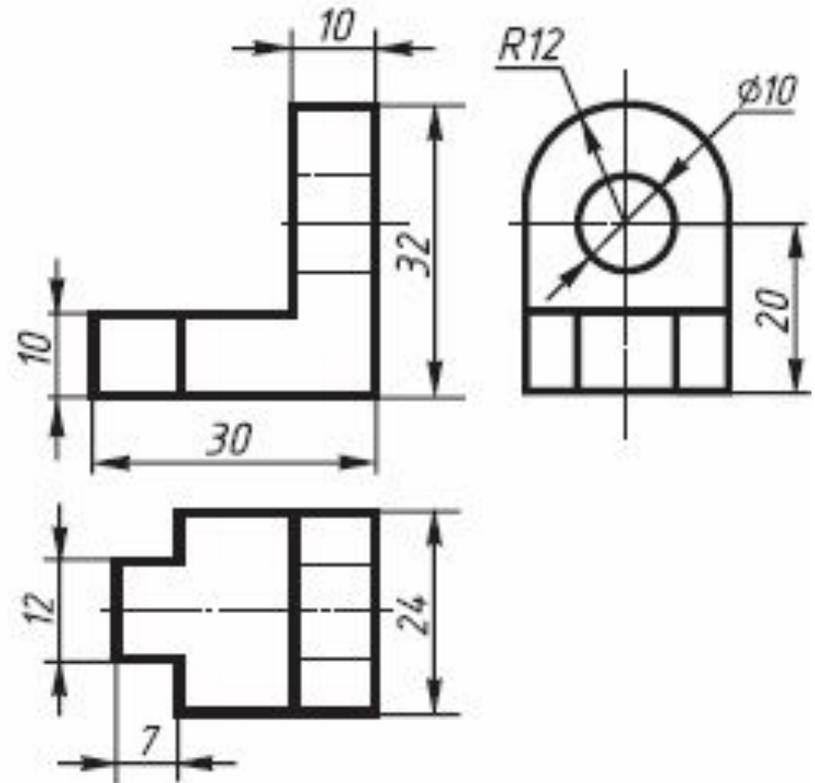
Практическая работа №2



Выполните технический рисунок по заданному чертежу



a



б