

TEHNIČKO CRTANJE

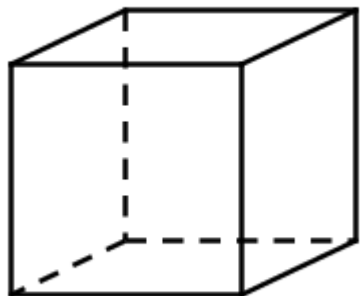
Crtanje plašteva geometrijskih tijela

*Dio prostora omeđen ploham čini
geometrijsko tijelo.*

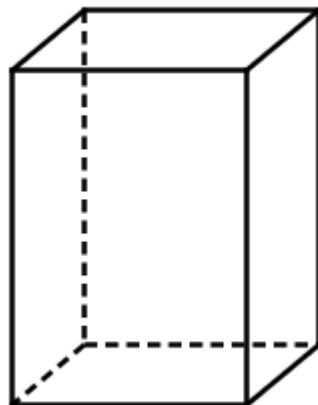


*Kako bi izradili geometrijsko tijelo od papira
potrebno je nacrtati **mrežu geometrijskog tijela.***

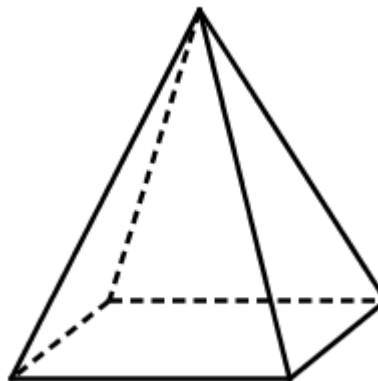
Geometrijska tijela



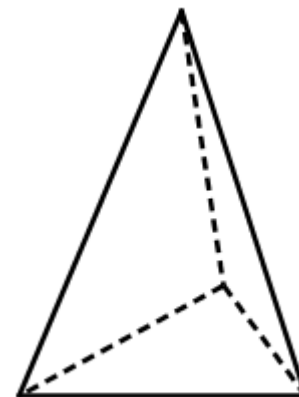
kocka



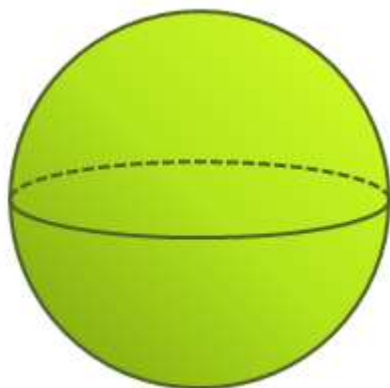
kvadar



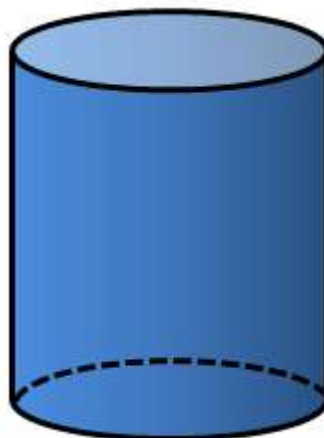
**četverostrana
piramida**



**trostrana
piramida**



kugla



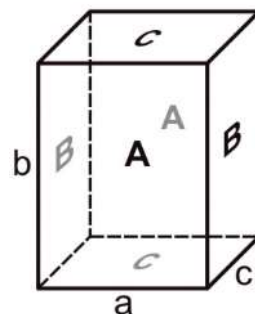
valjak



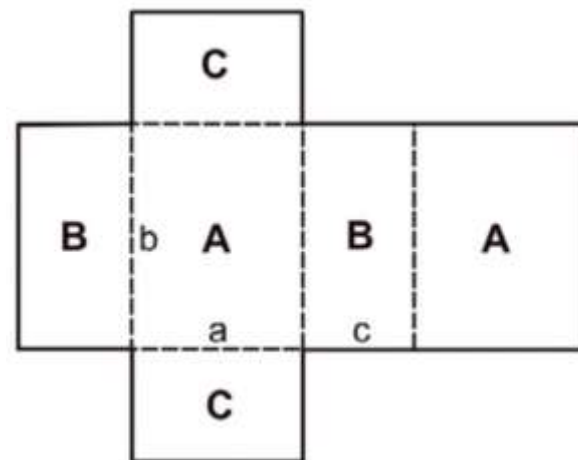
stožac

Crtanje plašteva tijela

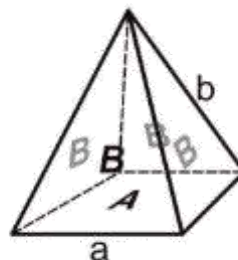
- **Plašt geometrijskog tijela** – dio ravnine koji tvore sve međusobno povezane plohe toga tijela položene na tu ravninu.
- **Plašt crtamo** tako da se presavijanjem njegovih ploha može sastaviti model tijela.
- **Primjena plašteva** – izrada kartonskih ambalaža, izrada predmeta od lima itd.



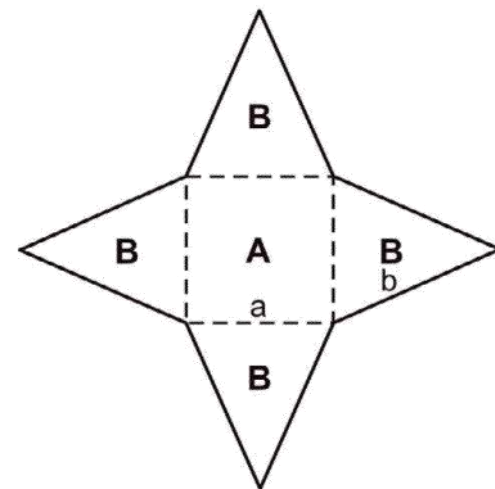
Kvadar



Plašt kvadra



Piramida

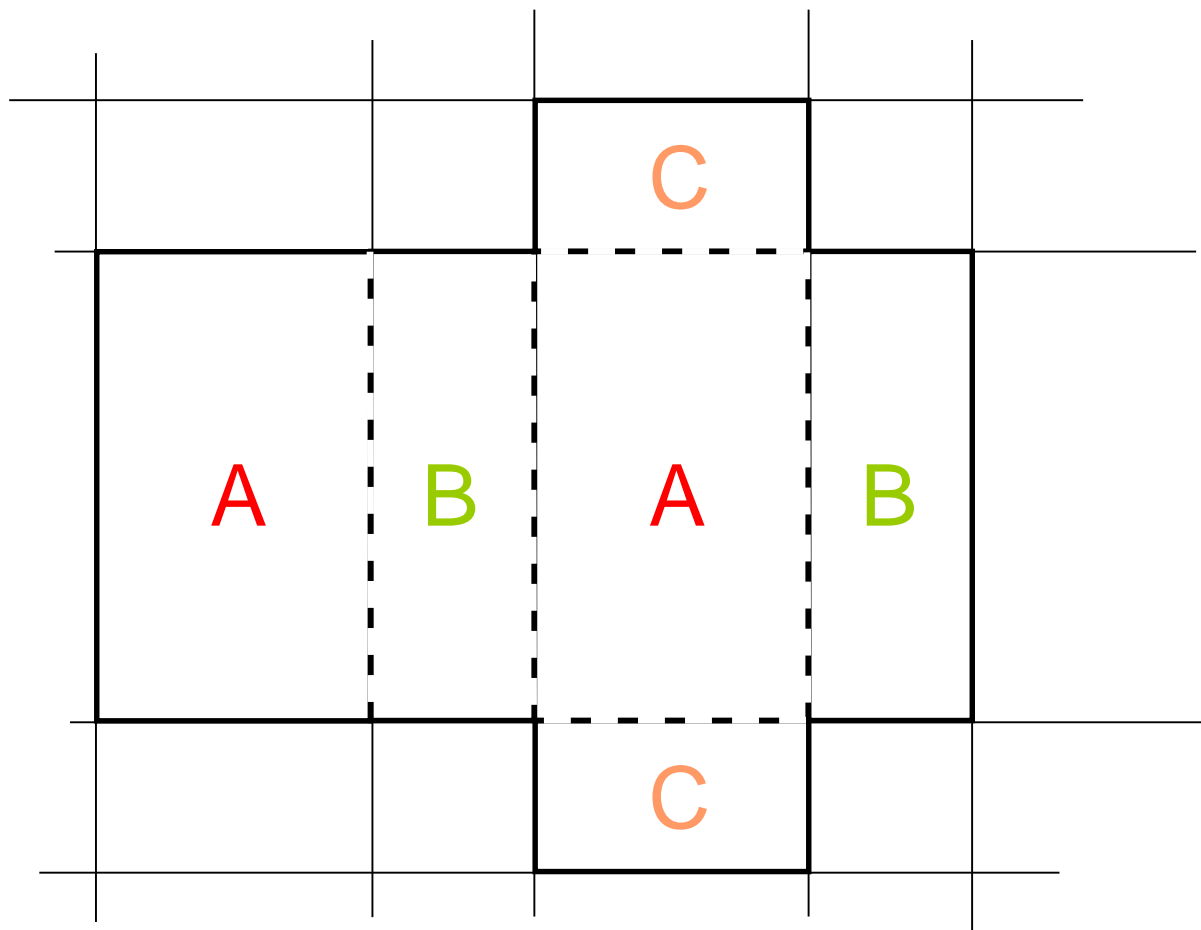
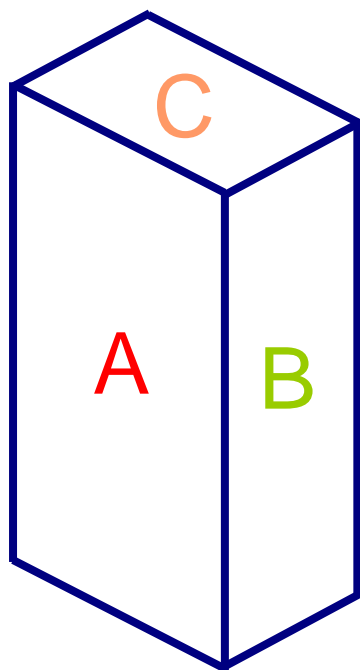


Plašt piramide

Crtanje plašteva tijela

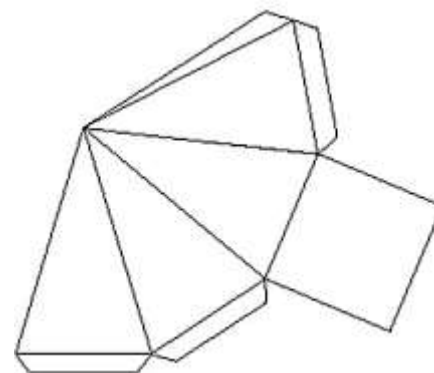
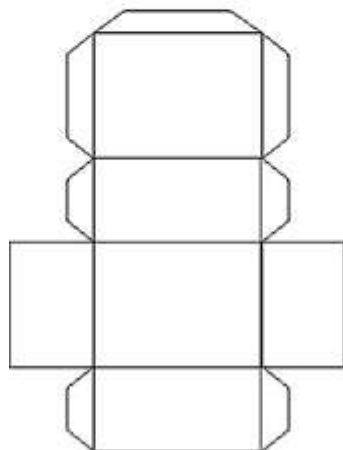
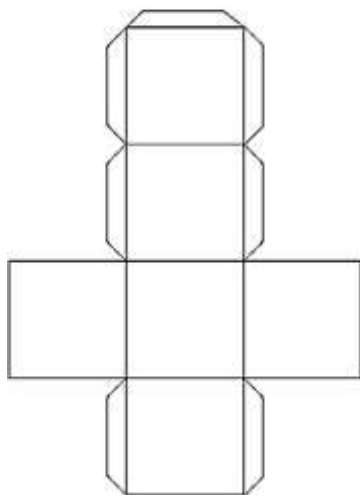
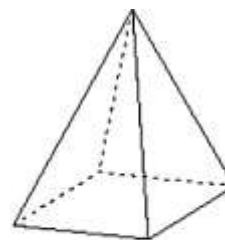
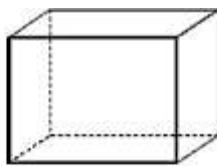
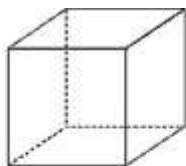
- **Plašt je dio ravnine čiji oblik tvore plohe geometrijskog tijela položene na tu ravninu**
- **Punim širokim crtama – crte po kojima režemo**
- **Isprekidanim crtama – crte po kojima savijamo**

POSTUPAK CRTANJA PLAŠTA KVADRA - *(nacrtati u bilježnicu)*



Mreže geometrijskih tijela

Mrežu geometrijskog tijela čini razvijeni plašt tijela u jednoj ravnini zajedno s dodatcima za lijepljenje.



CRTANJE PLAŠTEVA GEOMETRIJSKIH TIJELA I KOTIRANJE

Plašt je dio ravnine čiji oblik tvore plohe geometrijskog tijela položene na tu ravninu

Punim širokim crtama – crte po kojima režemo

Isprekidanim crtama – crte po kojima savijamo

Geometrijska tijela: kocka, kvadar, piramida...

Provjera znanja i sposobnosti

1. Definirajte plašt geometrijskog tijela.
2. Nabroji redoslijed izradbe kvadra iz papira .
3. Zašto trebamo dodati dodatne plohe za lijepljenje ("nastavaka za lijepljenje")?.
4. Objasnite dva načina crtanja.
5. Koliko ploha ste nacrtali za plašt kvadra?
6. Riješiti radni list (RL-3.2.1)