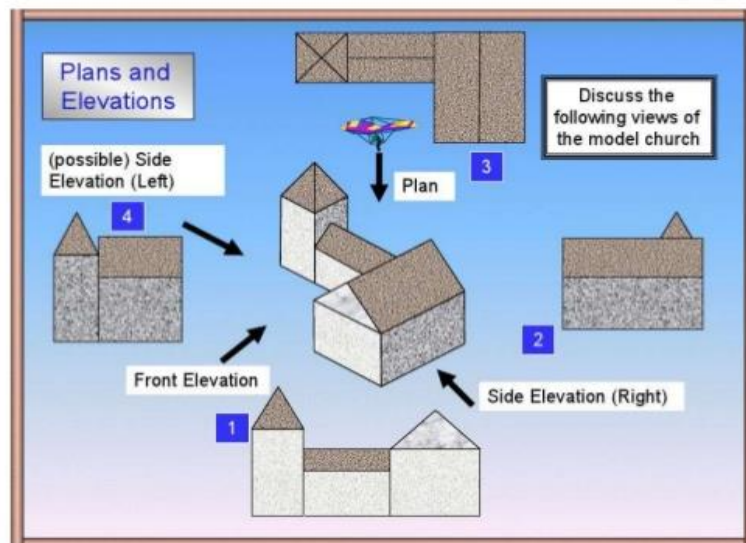




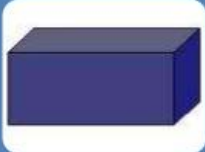
PENGENALAN PELAN DAN DONGAKAN



BENTUK 3 DIMENSI



KIUB

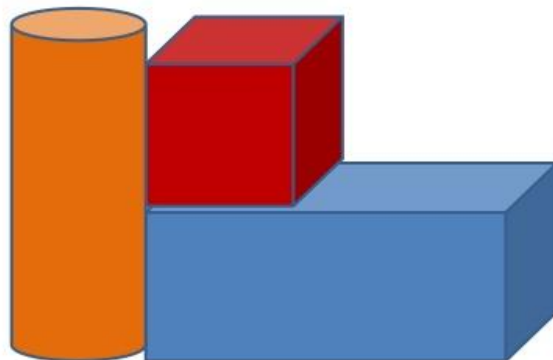


KUBOID

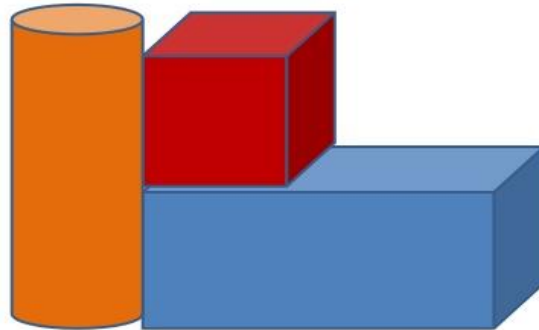


SILINDER

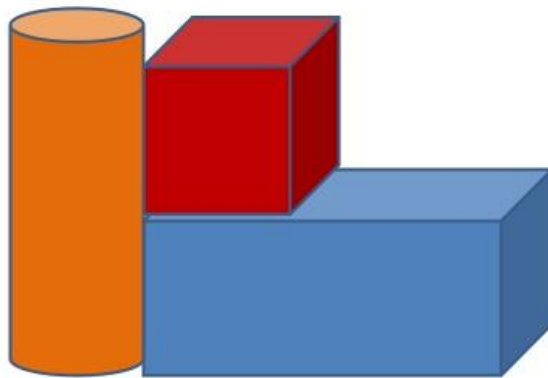
SUSUNKAN BENTUK 3 DIMENSI



PANDANGAN PELAN (ATAS)

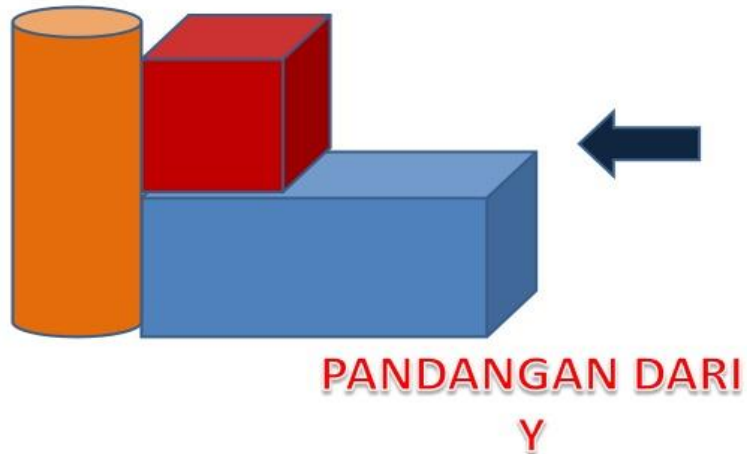


PANDANGAN SISI DARI X



PANDANGAN DARI
X

PANDANGAN SISI DARI Y



CARA MELUKIS

- MENGENALPASTI:
 - Analisa imej objek tersebut pada satah unjuran.
 - Garisan unjuran hendaklah normal kepada satah.
- MELUKIS:
 - Lukiskan garisan satah unjuran daripada sisi-sisi dan bucu-bucu objek itu.
 - Lukiskan juga unjuran ortogon. Garisan yang nampak untuk sisi-sisi dan garisan yang boleh dilihat dilukis. Garisan putus-putus untuk sisi-sisi yang tidak dapat dilihat juga perlu diberi perhatian.

Definisi Pelan dan Dongakan

- **Pelan** ialah unjuran ortogon pada satah mengufuk.
- **Pandangan hadapan** ialah unjuran ortogon objek seperti yang dilihat dari depan ke satah tegak.
- **Pandangan sisi** ialah unjuran ortogon objek seperti yang dilihat dari sisi ke satah menegak.

Perkara Yang Perlu Diberi Perhatian

- Guna garis tebal (____) untuk sisi yang kelihatan.
- Guna garis putus-putus (- - - - -) untuk sisi yang agak kabur.
- Guna garisan berterusan (____) untuk garis pembinaan.
- Lukis dan jangan lakar pelan dan dongakan setepat yang mungkin.

Diagram 1: Kedudukan Di Atas Kertas



Diagram 2: Kedudukan Di Atas Kertas



PENGAYAAN

- CUBA ANDA UBAH KETIGA-TIGA BENTUK 3 DIMENSI IAITU KIUB, KUBOID DAN SILINDER.
- SUSUNKAN MENGIKUT KREATIVITI ANDA.
- CUBA LUKISKAN PELAN DAN DONGAKAN DARI PANDANGAN ATAS, PANDANGAN SISI DARI X DAN Y.
- BINCANGKAN DENGAN RAKAN-RAKAN DAN GURU ANDA.