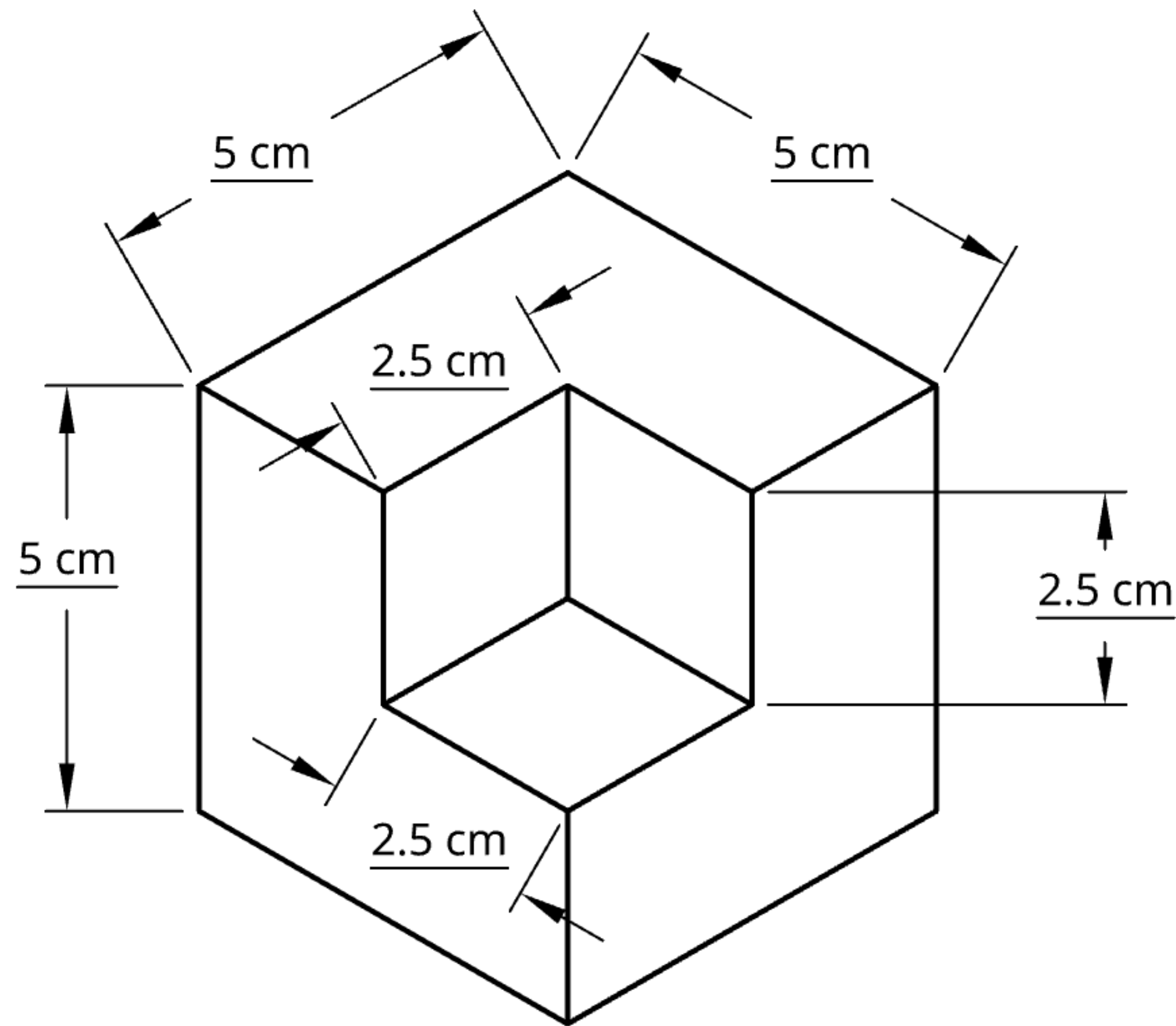


# 寒假作業



範例

三視圖製圖重點：

1. 直角配置：  
前視圖畫在左下角  
右視圖畫在前視圖的正右  
俯視圖畫在前視圖的正上  
能夠對其的線要對齊

2. 尺寸畫滿

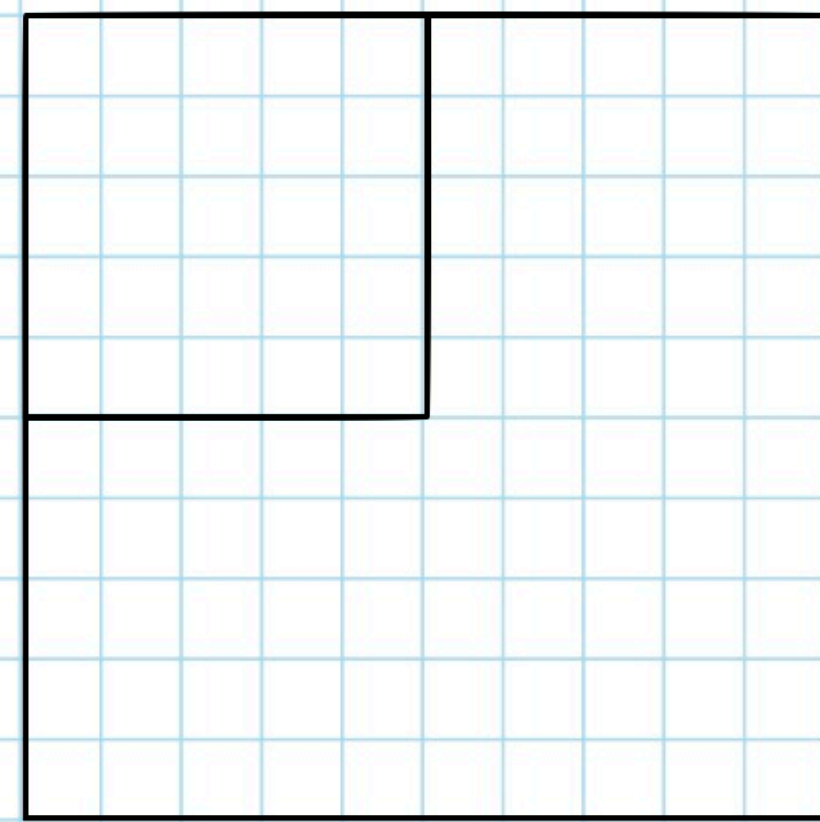
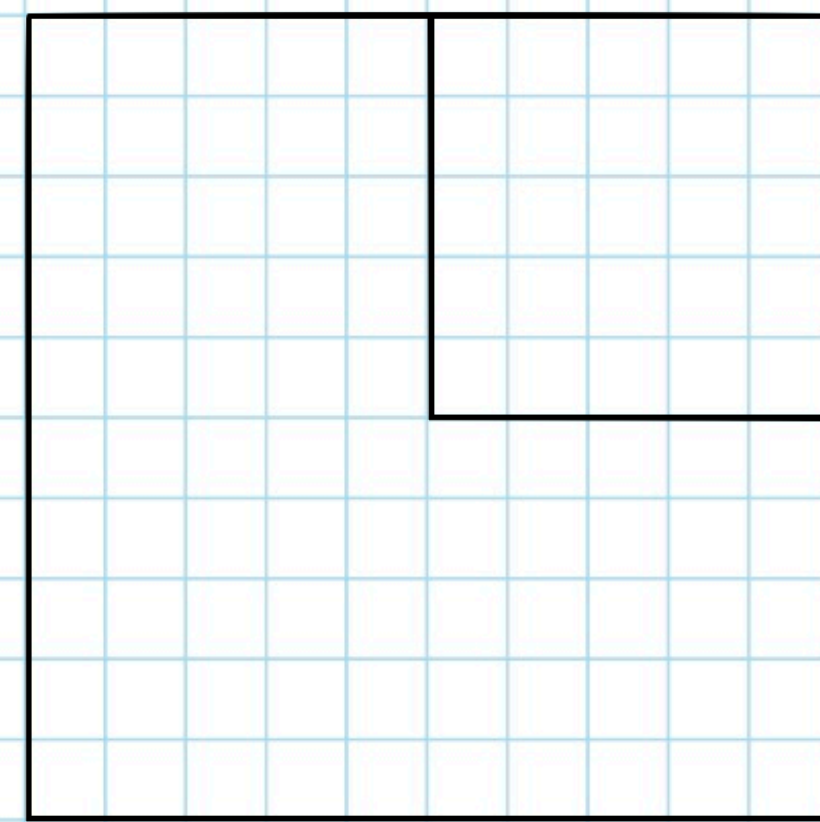
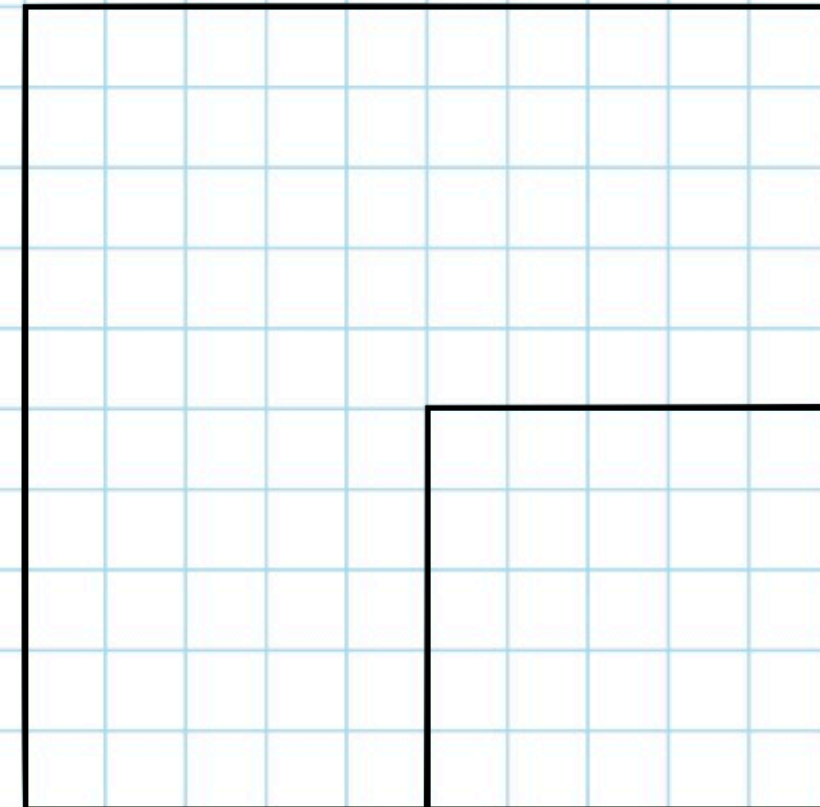
3. 立體圖不用畫

如下一頁

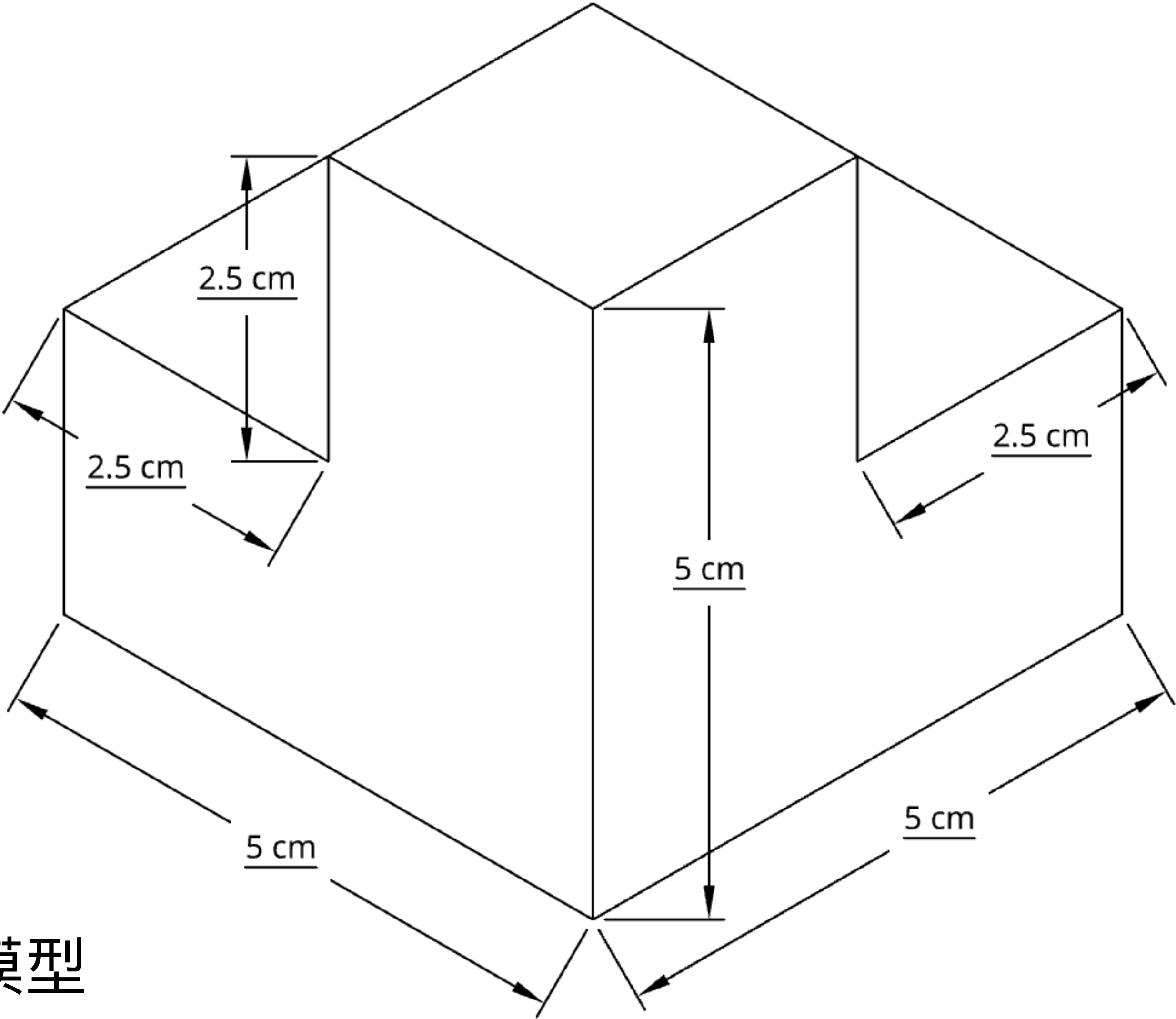
班級

座號

姓名

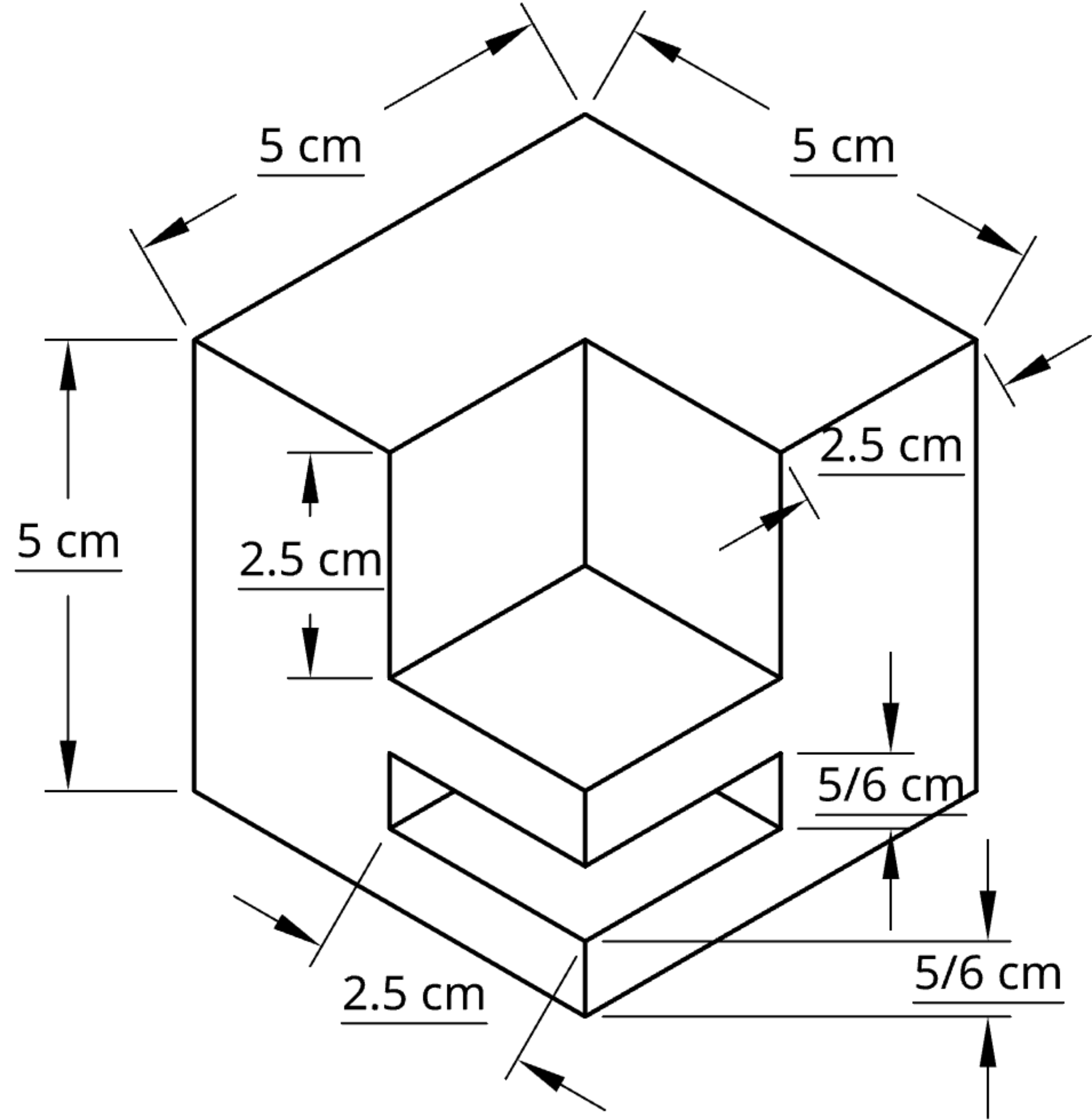


第一題



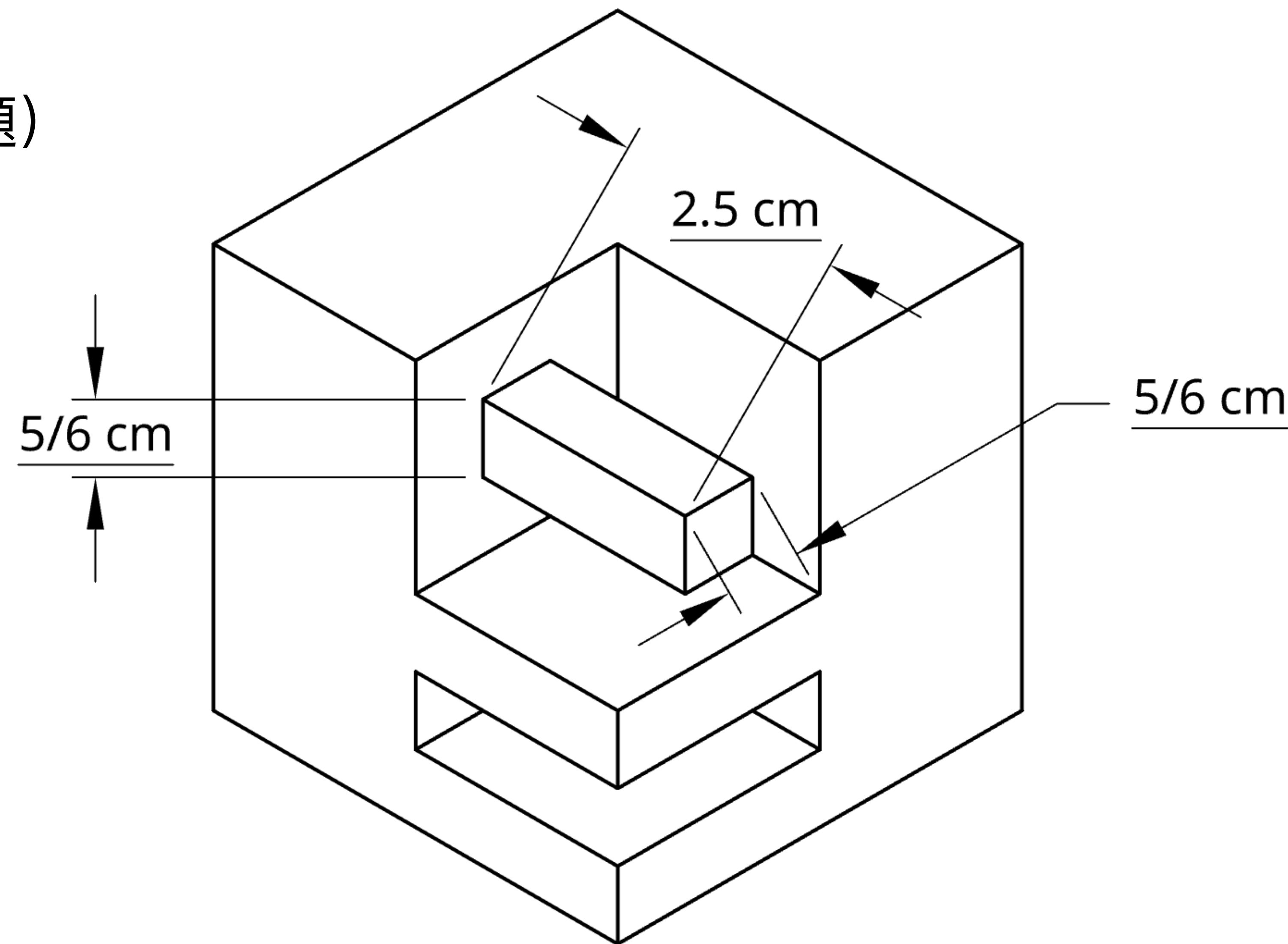
[點擊這裡看各題 Onshape 模型](#)

第二題



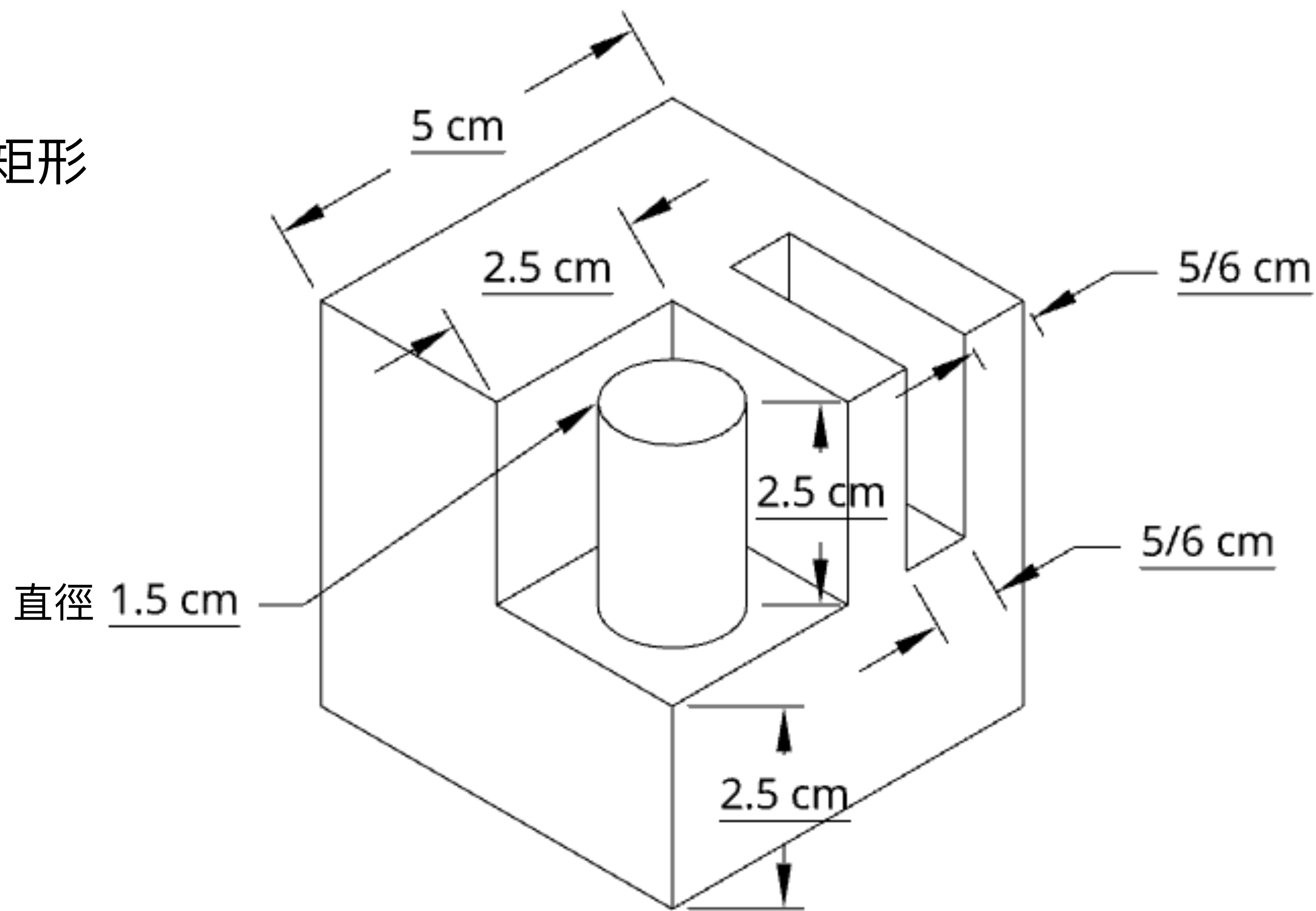
第三題

(未標示部分尺寸同上題)



#### 第四題

1. 圓柱體側視是矩形
2. 畫圓須用圓規



# 綜整一下同學的問題 ...

- 用鉛筆作圖，方便錯誤可以擦去改正
- 建議每頁畫一個物件一組三視圖，所以總共會用掉四頁，用四張也沒關係，不必同一張正反面都用到。

**但**每個物件一組三視圖的三個視圖則**一定要**成直角配置。

(即前面製圖重點第一點)

畫完頁面不要撕下，寒假後開學第一堂課帶到電腦教室四檢查。



## 綜整一下同學的問題 (續) ...

- 三視圖只會有線條，**不會有**顏色或灰階深淺陰影。

三個視角從無限遠 (或平行光投影) 你會看到什麼線條就畫什麼線條：

1. 物件在空間中平行的線條畫在平面的三視圖還會是平行
2. 物件在空間中等長的線條不管離觀察點遠近，畫在平面的三視圖仍會是等長

三個視角的視圖來呈現一個物件的目的就是可以從三個視角所看到的平行光投影線條去重新組成立體的物件，形狀線條的遠近深淺可以也只會用不同的視角所觀察到的線條來判斷。

灰階的表示方式沒有一個客觀的標準，不是在工程視圖中用來表示深度的方式。