

NAMA: _____ KELAS: _____

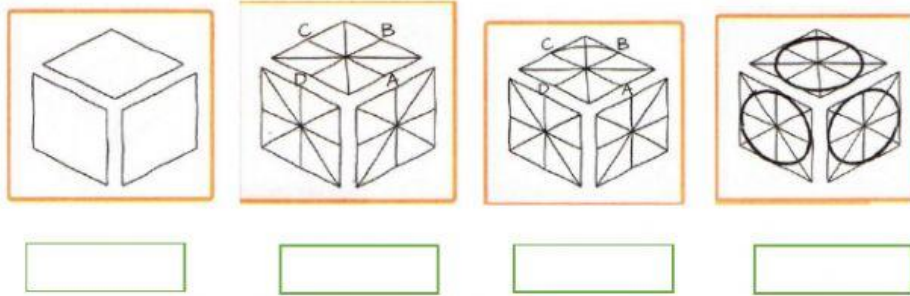
LAKARAN

1. Susun langkah melakar bulatan dengan menulis **1 2 3 4** pada ruangan yang disediakan

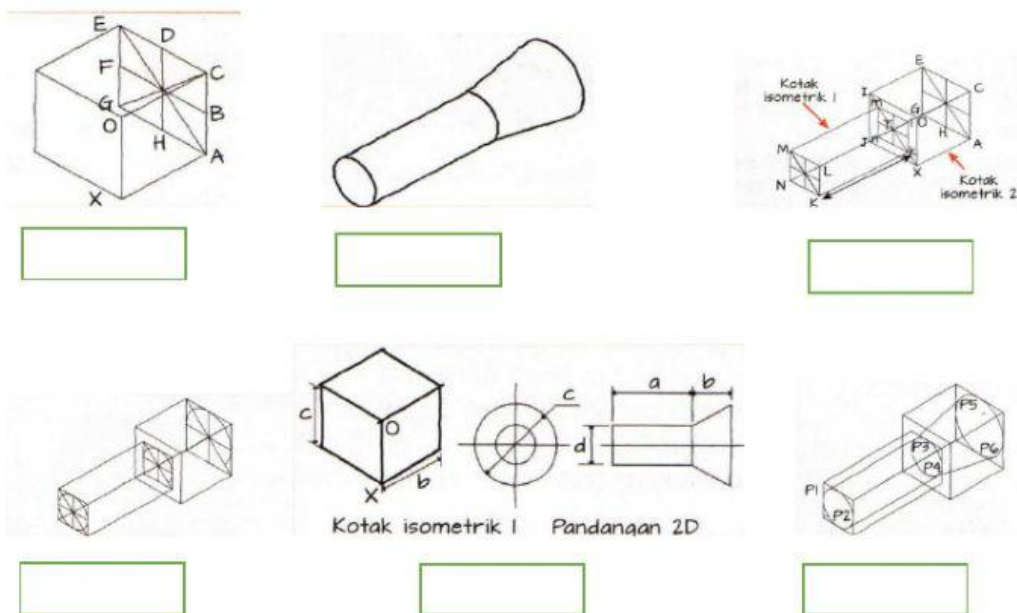
Lakarkan beberapa garisan melalui titik tengah. Tandakan jejari bulatan pada tiap-tiap garisan	
Lukiskan garis mendatar X dan garis menegak Y	
Legapkan garisan sehingga membentuk lengkungan atau bulatan yang dikehendaki	
Cantum titik-titik tersebut dengan satu garisan binaan	

2. Susun langkah melakar elips dengan menyusun pernyataan yang betul dengan rajah dengan menulis ABCD.

Lakarkan garisan pepenjuru dan garis tengah. Tandakan dengan huruf ABCD pada titik persilangan	A
Lakarkan garisan bagi membentuk elips dan legapkan garisan binaan. Ulang semula Langkah yang sama untuk melakar elips pada bahagian kiri dan kanan objek	B
Lakarkan kotak isometric dengan jejari yang dikehendaki	C
Cantum titik B dan C dengan garisan lengkuk. Kemudian lakarkan lengkuk CD, AD dan AB	D

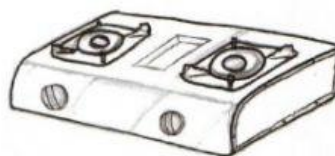
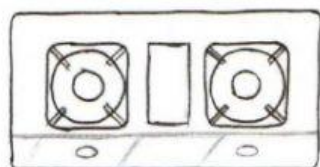


3. Susun gambar langkah melakar silinder dan kon dengan menulis 123456 pada rajah.



TARIK JAWAPAN DALAM PILIHAN JAWAPAN DI BAWAH.

5. *Rendering* ialah
6. *Rendering* digunakan untuk
7. Alatan asas dalam membuat rendering ialah, highlighter pen, pen dan dakwat serta pastel kapur.
8. Kesan cahaya dan bayang digunakan oleh pereka untuk
9. Lakaran 2D terdiri daripada pandangan sahaja
11. Lakaran 3D memberikan
12. Nyatakan jenis lakaran berikut dengan menulis 2D atau 3D



13. Senaraikan kriteria pemilihan lakaran

1.
2.
3.
4.
5.

2D

gambaran sebenar objek yang ingin dibina

warna seimbang dan sesuai

memaparkan permukaan rata supaya kelihatan melengkung atau membonjol keluar

pensel warna

menjadikan lakaran lebih realistik

menarik perhatian pelanggan

satu

3D

satu teknik yang digunakan untuk menghasilkan gaya visual lakaran objek agar lebih menarik dan realistik

bentuk mudah dihasilkan

maklumat lakaran lengkap

pen penanda

mempunyai nilai estetika