

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

**УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«БРЕСТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

КАФЕДРА НАЧЕРТАТЕЛЬНОЙ ГЕОМЕТРИИ И ИНЖЕНЕРНОЙ ГРАФИКИ

Конспект лекций по начертательной геометрии

для студентов заочной формы обучения

специальности

*1 – 70 04 03 - водоснабжение, водоотведение и охрана водных
ресурсов (ВВиОВР)*

Брест 2006

УДК

Составители: Н.С. Житенева, доцент
Т.В. Шевчук, ассистент

Под редакцией доцента Н.С. Житеневой.

Рецензент:

Учреждение образования
© «Брестский государственный технический университет», 2006

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ	3
РАЗДЕЛ I. Тема: «Методы проецирования. Точка.»	5
Прямая и плоскость»	5
Лекция № 1. МЕТОДЫ ПРОЕЦИРОВАНИЯ. ТОЧКА	5
1. Введение	5
2. Методы проецирования.....	5
2.1. Центральное проецирование.....	6
2.2. Параллельное проецирование.....	6
2.3. Свойства центрального и параллельного проецирования	7
3. Проецирование точки на 2 и 3 плоскости проекций.....	7
3.1. Система двух взаимно перпендикулярных плоскостей проекций	7
3.2. Система трех взаимно перпендикулярных плоскостей проекций.....	8
3.3. Эпюр Монжа или комплексный чертеж	8
3.4. Система прямоугольных (декартовых) координат.....	8
3.5. Таблица знаков	9
Лекция № 2. ПРЯМАЯ И ПЛОСКОСТЬ	9
1. Прямая	9
1.1. Проекция прямой	9
1.2. Классификация прямых.....	10
1.3. Точка на прямой	12
1.4. Деление отрезка в данном отношении.....	12
1.5. Следы прямой	12
2. Проекция плоскости.....	13
2.1. Способы задания плоскости.....	14
2.2. Следы плоскости	14
2.3. Классификация плоскостей.....	15
2.4. Линии в плоскости.....	16
2.5. Главные линии плоскости	16
РАЗДЕЛ II. Тема: «Позиционные задачи»	17
Лекция № 3. ПОЗИЦИОННЫЕ ЗАДАЧИ	17
1. Взаимная принадлежность точек, прямых и плоскостей.....	17
2. Взаимное положение прямых	17
2.1. Параллельные прямые.....	18
2.2. Пересекающиеся прямые	18
2.3. Скрещивающиеся прямые.....	18
3. Взаимное пересечение геометрических фигур.....	19
4. Взаимное положение прямой и плоскости.....	19
4.1. Частные случаи пересечения.....	19
4.2. Прямая, пересекающая плоскость	20
Лекция № 4. ПОЗИЦИОННЫЕ ЗАДАЧИ (продолжение).....	22
1. Теорема о проецировании прямого угла	22
2. Прямая \perp плоскости.....	23
3. Взаимное положение плоскостей	23
4. Частные случаи пересечения:	23
4.1. Параллельность плоскостей.....	23
4.2. Пересекающиеся плоскости.....	25
4.3. Перпендикулярность плоскостей.....	25
РАЗДЕЛ III. Тема «Способы преобразования проекций. Метрические задачи».....	26
Лекция № 5. СПОСОБЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ПРОЕКЦИЙ	26
1. Способ замены плоскостей проекций.....	26
2. Способы вращения	28
2.1. Вращение вокруг проецирующих осей.....	29
2.2. Вращение вокруг линии уровня.....	29
2.3. Совмещение (вращение вокруг следов плоскости).....	30
2.4. Плоскопараллельное перемещение (вращение вокруг невыявленных осей).....	30
Лекция № 6. МЕТРИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ.....	31

1. Определение расстояний	31
1.1. Расстояние между двумя точками	31
1.2. Определение расстояния от точки до прямой	32
1.3. Расстояние от точки до плоскости	33
2. Определение величины части плоскости	33
3. Определение величины отсека плоскости (вращением вокруг линии уровня)	33
РАЗДЕЛ IV. Тема: «Поверхности. Пересечение поверхности плоскостью. Развертывание поверхностей. Способы построения разверток. Пересечение поверхностей»	34
Лекция № 7. ПОВЕРХНОСТИ	34
1. Образование и задание поверхностей	34
2. Классификация поверхностей	35
3. Гранные поверхности и многогранники	37
4. Проецирование многогранников. Точка и линия на поверхности	37
многогранников	37
5. Кривые поверхности	38
6. Проецирование поверхностей вращения. Точка и линия	38
на поверхности вращения	38
Лекция № 8. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ПОВЕРХНОСТИ ПЛОСКОСТЬЮ. РАЗВЕРТЫВАНИЕ ПОВЕРХНОСТЕЙ. СПОСОБЫ ПОСТРОЕНИЯ РАЗВЕРТОК	39
1. Пересечение поверхности плоскостью	39
1.1. Способ ребер	41
1.2. Способ граней	41
2. Развертывание поверхностей. Способы построения разверток	42
2.1. Способ треугольников	42
2.2. Способ нормального сечения	43
2.3. Способ раскатки	44
Лекция № 9. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ПОВЕРХНОСТЕЙ	45
1. Общие сведения о пересечении поверхностей	45
2. Методы, используемые при нахождении линии пересечения поверхностей	46
2.1. Метод вспомогательных секущих плоскостей – посредников	46
2.2. Метод вспомогательных концентрических сфер - посредников	47
РАЗДЕЛ V. Тема: «Перспектива»	49
Лекция № 10. ПЕРСПЕКТИВА. МЕТОД АРХИТЕКТОРОВ	49
1. Основные понятия. Аппарат линейной перспективы	49
2. Перспектива точки	50
3. Перспектива прямой линии	50
4. Построение перспективы геометрического объема. Метод архитекторов	50
РАЗДЕЛ VI. Тема «Проекция с числовыми отметками»	54
Лекция № 11. ПРОЕКЦИИ С ЧИСЛОВЫМИ ОТМЕТКАМИ	54
1. Проекция точки	54
2. Проекция прямой	55
3. Взаимное положение прямых	56
4. Проецирование плоскости	57
5. Взаимное положение прямой и плоскости	58
6. Взаимное положение плоскостей	59
7. Проекция тел и поверхностей	59
ЛИТЕРАТУРА	60

РАЗДЕЛ I. Тема: «Методы проецирования. Точка. Прямая и плоскость»

Лекция № 1. МЕТОДЫ ПРОЕЦИРОВАНИЯ. ТОЧКА

План лекции

1. Введение. Предмет и методы начертательной геометрии.
2. Методы проецирования (центральное и параллельное).
 - 2.1. Центральное проецирование.
 - 2.2. Параллельное проецирование.
 - 2.3. Свойства центрального и параллельного проецирования.
3. Проецирование точки. Эпюр Монжа.
 - 3.1. Система двух взаимно перпендикулярных плоскостей проекций.
 - 3.2. Система трех взаимно перпендикулярных плоскостей проекций.
 - 3.3. Эпюр Монжа или комплексный чертеж.
 - 3.4. Система прямоугольных (декартовых) координат.
 - 3.5. Таблица знаков.

1. Введение

Начертательная геометрия входит в число дисциплин, составляющих основу инженерного образования.

Начертательная геометрия по своему содержанию и методам занимает особое положение среди других наук, она является лучшим средством развития у человека пространственного воображения, без которого немислимо никакое инженерное творчество.

Начертательная геометрия составляет теоретическую базу для составления чертежа.

Начертательная геометрия представляет собой науку:

1. Об изображениях пространственных предметов на плоскости - построение чертежа (прямая задача).
2. О способах решения пространственных задач по плоским изображениям (обратная задача).

К таким задачам относятся:

- Позиционные – задачи на взаимную принадлежность и пересечение фигур.
- Метрические – на определение расстояний и натуральных величин геометрических фигур.

Основным методом для решения задач является метод проецирования, основоположником которого является французский ученый Гаспар Монж (В 1799 году он оформил разрозненные сведения в виде труда, который назвал «Начертательная геометрия»).

В 1810 году впервые в Петербурге в институте инженеров путей сообщения курс начертательной геометрии начал читать французский ученый Патье, а в 1821 году русский ученый профессор Севастьянов.

Свойства геометрических объектов, таких как точка, прямая, плоскость, поверхность изучаются с помощью их проекций, в основе построения которых лежит метод проецирования. Геометрические объекты в пространстве называются оригиналами, а их изображения на плоскости - проекциями.

Проецирование - это построение изображения геометрического объекта на плоскости путем проведения через все его точки воображаемых проецирующих лучей до пересечения их с плоскостью, называемой плоскостью проекций.

2. Методы проецирования

В зависимости от способа проведения проецирующих лучей различают:

- 2.1. Центральное
- и
- 2.2. Параллельное:
 - а) Косоугольное
 - б) Прямоугольное

2.1. Центральное проецирование

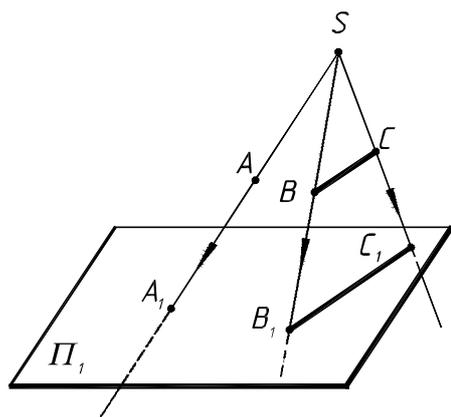


Рис. 1.1

Аппарат проецирования:

Π_1 – плоскость проекций
 S – центр проецирования
 A – объект проецирования
 SA – проецирующий луч
 A_1 – центральная проекция точки A на плоскость Π_1

Проекцией точки на плоскость называется точка пересечения проецирующего луча с плоскостью проекций.

Объектов проецирования может быть множество, центр проецирования – один.

Множество лучей, проходящих через один центр проецирования (или точку зрения), образуют коническую поверхность. Отсюда этот метод еще называется коническим и на нем основано построение перспективных проекций.

2.2. Параллельное проецирование

Параллельное проецирование подразделяют на косоугольное и прямоугольное, при этом точка зрения находится в бесконечности или в несобственной точке.

а) Косоугольное (S не перпендикулярно Π_1).

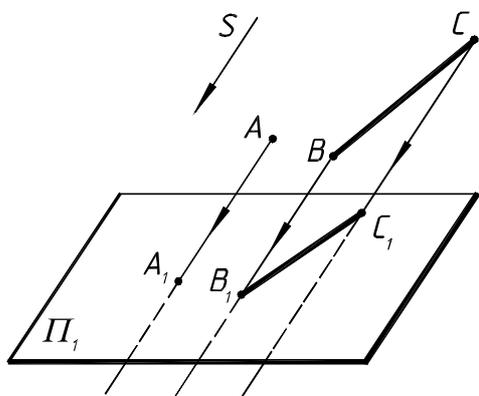


Рис. 1.2

Аппарат проецирования:

Π_1 – плоскость проекций
 S – направление проецирования
 A, B, C – объекты проецирования
 A_1 – проекция точки A на плоскость Π_1

б) Прямоугольное или ортогональное (S перпендикулярно Π_1).

Аппарат проецирования тот же:

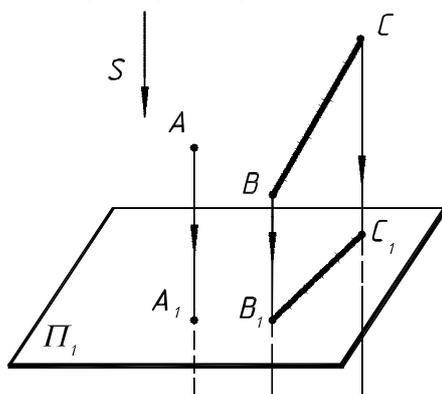


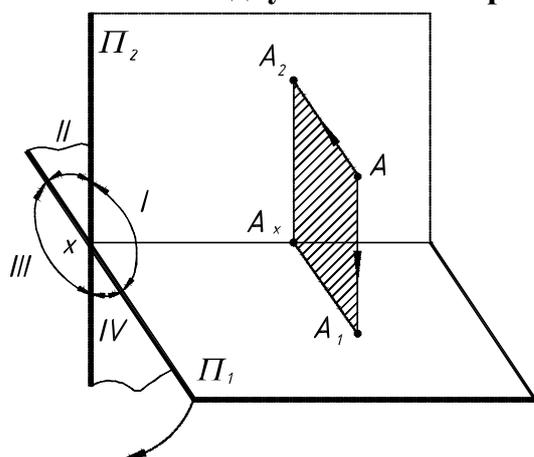
Рис. 1.3

2.3. Свойства центрального и параллельного проецирования

1. Точка проецируется точкой, прямая – прямой.
2. Каждая точка и линия в пространстве имеют единственную свою проекцию.
3. Каждая точка на плоскости проекций может быть проекцией множества точек, если через них проходит общая для них проецирующая прямая.
4. Каждая линия на плоскости может быть проекцией множества линий, если она расположена на общей для них проецирующей плоскости. Для единственного решения требуются дополнительные условия (например, даны две проекции прямой).
5. Для построения проекций прямой достаточно спроецировать две ее точки и через полученные проекции этих точек провести прямую линию.
6. Если точка принадлежит прямой, то проекция точки принадлежит проекции этой прямой.
7. Если прямая параллельна направлению проецирования, то проекцией прямой (и любого его отрезка) является точка.
8. Отрезок прямой линии параллельный плоскости проекций проецируется на эту плоскость в натуральную величину.

3. Проецирование точки на 2 и 3 плоскости проекций

3.1. Система двух взаимно перпендикулярных плоскостей проекций



Π_1 - горизонтальная плоскость проекций,
 Π_2 - фронтальная плоскость проекций,
 A_1 - горизонтальная проекция точки A ,
 A_2 - фронтальная проекция точки A .
 $x = \Pi_1 \cap \Pi_2$
 $A_2 A_x - \perp x$,
 $A_1 A_x - \perp x$.

Рис. 1.4

Проецирующие лучи образуют плоскость \perp оси x , значит две проекции A_1 и A_2 находятся на одной прямой \perp оси x , называемой линией проекционной связи. Пространство двумя плоскостями проекций делится на 4 части, которые называются четвертями пространства. Ось x делит горизонтальную плоскость проекций на переднюю и заднюю полу, а фронтальная плоскость – на верхнюю и нижнюю полу.

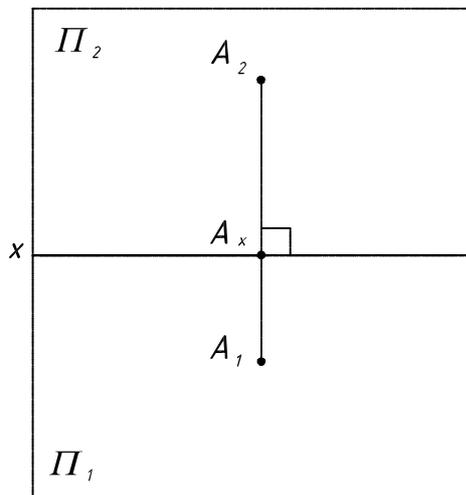
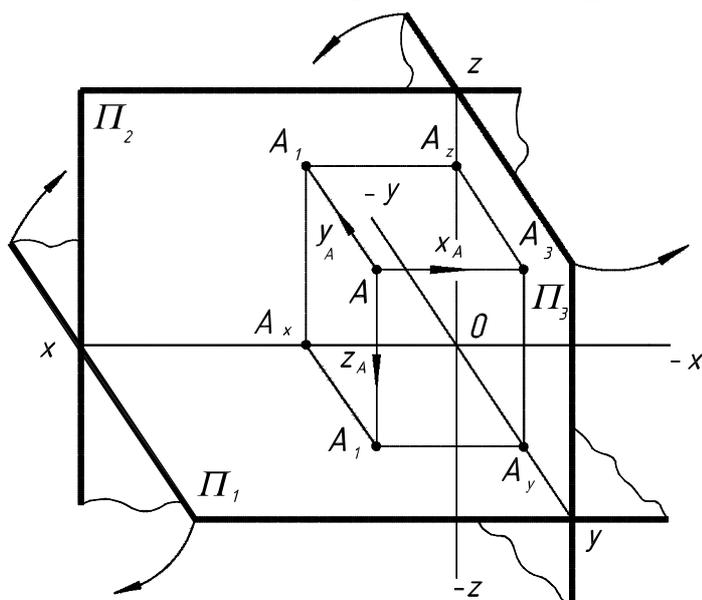


Рис. 1.5 Чертеж – эпюр Монжа

3.2. Система трех взаимно перпендикулярных плоскостей проекций



$$\begin{aligned}x &= \Pi_1 \perp \Pi_2, \\y &= \Pi_1 \perp \Pi_3, \\z &= \Pi_2 \perp \Pi_3.\end{aligned}$$

Π_1 - горизонтальная плоскость проекций,
 Π_2 - фронтальная плоскость проекций,
 Π_3 - профильная плоскость проекций,
 A_1 - горизонтальная проекция точки А,
 A_2 - фронтальная проекция точки А,
 A_3 - профильная проекция точки А.

Рис. 1.6

3.3. Эпюр Монжа или комплексный чертёж

Правило: чтобы построить профильную проекцию точки, необходимо через фронтальную проекцию точки провести прямую перпендикулярную оси Z (линия связи) и на этой прямой отложить координату Y данной точки вправо от оси Z, если она положительна, и влево, если она отрицательна.

По комплексному чертежу всегда можно определить положение точки в пространстве.

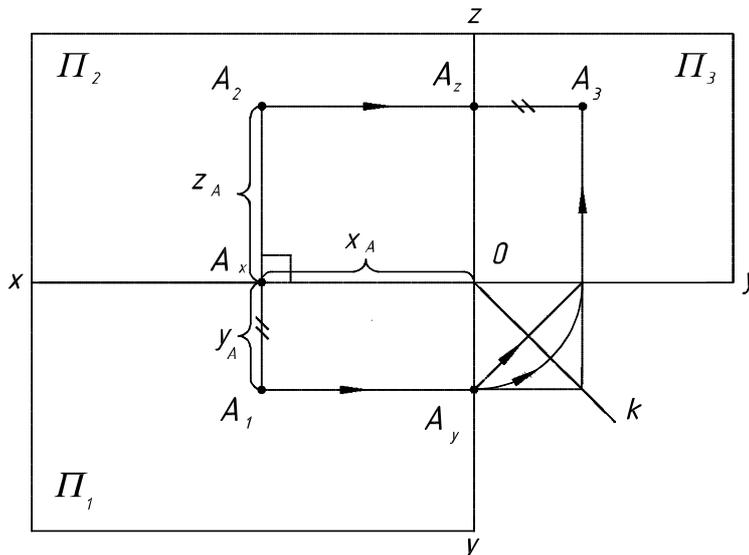


Рис. 1.7

3.4. Система прямоугольных (декартовых) координат

Точка определена в пространстве тремя координатами:

- X - расстояние от точки А до плоскости Π_3 (абсцисса точки – AA_3),
- Y - расстояние от точки А до плоскости Π_2 (ордината точки – AA_2),
- Z - расстояние от точки А до плоскости Π_1 (аппликата точки – AA_1).

3.5. Таблица знаков

Октант	X	Y	Z
1	+	+	+
2	+	-	+
3	+	-	-
4	+	+	-
5	-	+	+
6	-	-	+
7	-	-	-
8	-	+	-

Пример. Используя правило знаков, определить, в какой четверти находятся точки А, В и С.

А (+ + +) – ? четверть,

В (+ - -) – ? четверть,

С (+ - +) – ? четверть.

Лекция № 2. ПРЯМАЯ И ПЛОСКОСТЬ

План лекции

1. Прямая
 - 1.1. Проекция прямой.
 - 1.2. Классификация прямых.
 - 1.3. Точка на прямой.
 - 1.4. Деление отрезка в данном отношении.
 - 1.5. Следы прямой.
2. Проекция плоскости.
 - 2.1. Способы задания плоскости.
 - 2.2. Следы плоскости.
 - 2.3. Классификация плоскостей.
 - 2.4. Линии в плоскости.
 - 2.5. Главные линии плоскости.

1. Прямая

1.1. Проекция прямой

Прямая линия – это совокупность последовательных положений точки, движущейся в пространстве. При ортогональном проецировании (в общем случае) согласно свойствам параллельного проецирования прямая проецируется в прямую. Для построения проекций прямой достаточно построить проекции двух нетождественных точек, принадлежащих данной прямой.

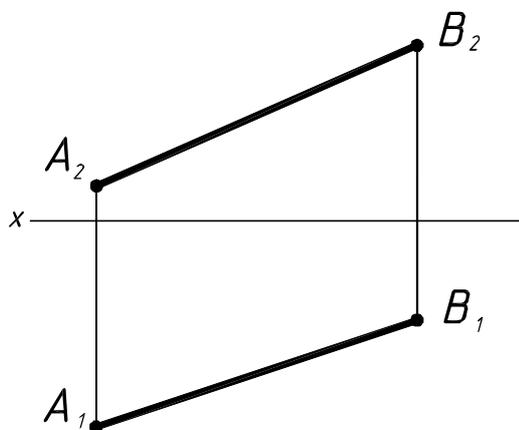


Рис. 2.1

Прямую на эюре можно задавать не только проекциями ее отрезка, но и проекциями некоторой произвольной части прямой. При этом проекцию обозначают одной буквой.

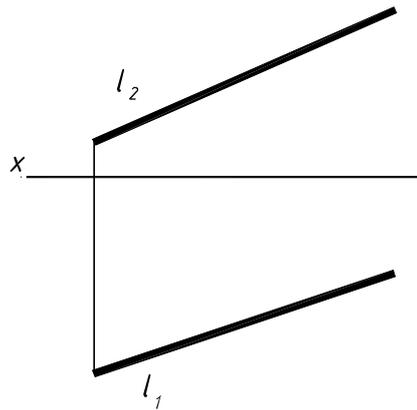


Рис. 2.2

1.2. Классификация прямых

По своему положению относительно плоскостей проекций прямые подразделяются на: прямые общего положения и частного положения

прямые не \parallel и не \perp ни к одной из плоскостей проекций

уровня

проецирующие

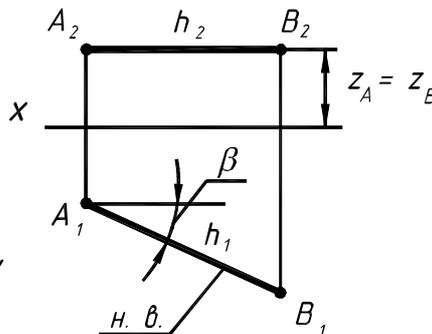
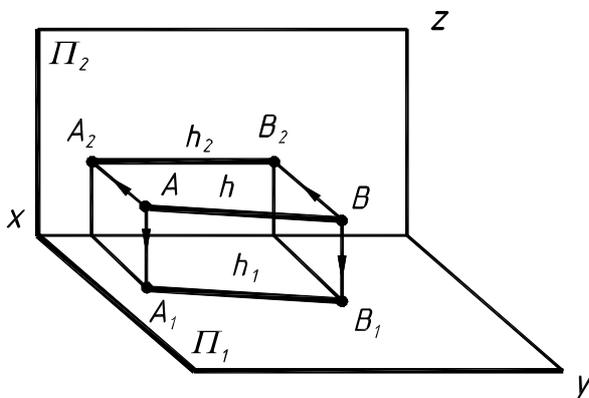
Прямые общего положения проецируются на плоскости проекций с искажением, причем проекции отрезка всегда меньше самого отрезка (рис. 2.1, рис. 2.2).

Прямые уровня – это прямые \parallel одной из плоскостей проекций. Они подразделяются на прямые:

1. Горизонтального уровня
 $AB \parallel \Pi_1$
 (рис. 2.3)

2. Фронтального уровня
 $AB \parallel \Pi_2$
 (рис. 2.4)

3. Профильного уровня
 $AB \parallel \Pi_3$



$$z_A = z_B, \quad A_2B_2 \parallel x, \quad \beta = \angle AB \Pi_2$$

Рис. 2.3

1.3. Точка на прямой

Аксиома (принадлежности). Если точка принадлежит прямой, то одноименные проекции точки принадлежат одноименным проекциям прямой.

Пример. Определить, какие из заданных точек \in прямой l .

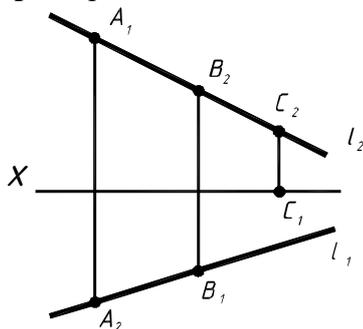


Рис. 2.7

$B \in l$,
т. к. $B_1 \in l_1, B_2 \in l_2$

1.4. Деление отрезка в данном отношении

Теорема. Если точка делит отрезок прямой в данном отношении, то проекции этой точки делят проекции данной прямой в том же отношении.

Пример. Разделить отрезок AB точкой C в отношении $2:3$, считая от точки A .

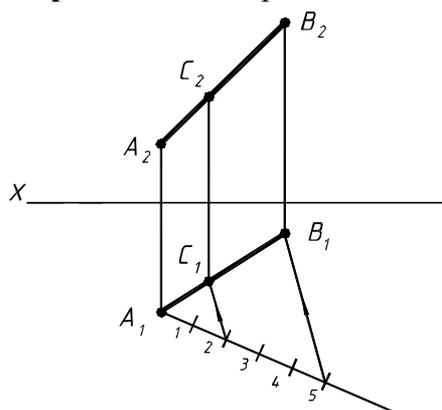


Рис. 2.8

$AC : CB = 2:3$

Из горизонтальной проекции точки A проводим вспомогательную прямую и откладываем на ней $5(2+3)$ отрезков произвольной длины, но равных между собой.

Проводим отрезок $5B_1$ и // ему через точку 2 проводим прямую до пересечения с горизонтальной проекцией прямой A_1B_1 . Получаем проекцию точки C_1 и затем точку C_2 , таким образом точка C делит отрезок AB в отношении $2:3$.

Для профильных прямых необходима проверка по третьей проекции.

1.5. Следы прямой

Следом прямой называется точка пересечения прямой с плоскостью проекций.

Прямая общего положения в системе трех плоскостей проекций имеет три следа: горизонтальный, фронтальный и профильный.

Прямая не имеет следа на плоскости проекций, если она // этой плоскости проекций.

Для построения горизонтального следа прямой необходимо продолжить прямую до пересечения с горизонтальной плоскостью проекций Π_1 , при этом горизонтальная проекция горизонтального следа M_1 совпадает с самим следом M , а фронтальная проекция горизонтального следа M_2 лежит на оси проекций x . Аналогично, для построения фронтального следа N необходимо продолжить прямую до пересечения с фронтальной плоскостью проекций, при этом фронтальная проекция N_2 фронтального следа N совпадает с самим следом, а горизонтальная проекция фронтального следа N_1 лежит на оси проекций.

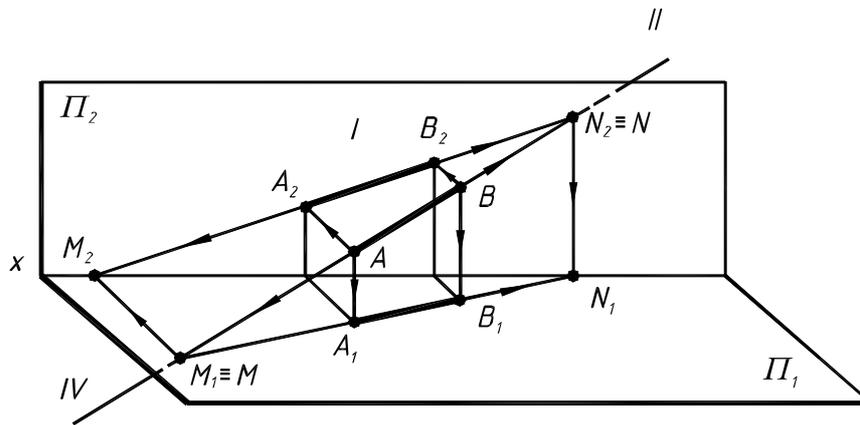


Рис. 2.9

Правило. Чтобы построить горизонтальный след прямой M , необходимо фронтальную проекцию прямой продолжить до пересечения с осью x и получить фронтальную проекцию горизонтального следа M_2 . Из полученной точки восстановить или опустить \perp до пересечения с продолжением горизонтальной проекции прямой. Получаем горизонтальный след M , совпадающий с ее горизонтальной проекцией M_1 .

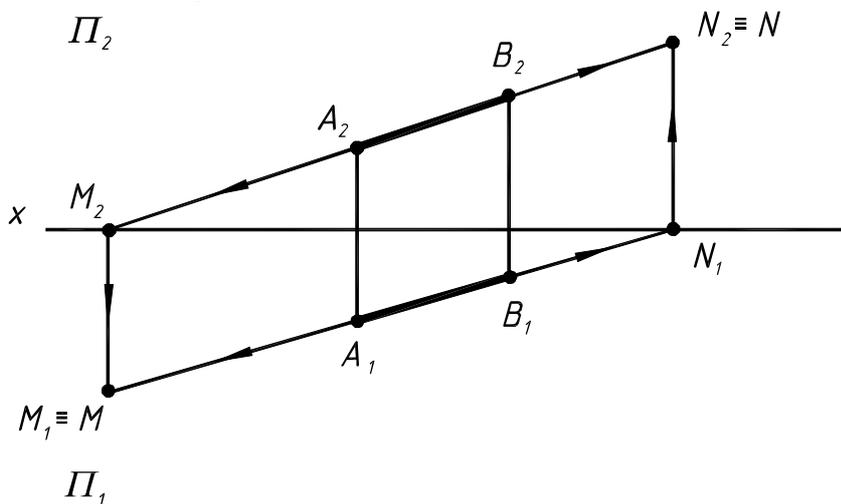


Рис. 2.10

2. Проекция плоскости

Плоскость можно рассматривать как совокупность последовательных положений прямой линии l , проходящей через неподвижную точку S пространства и скользящей по некоторой неподвижной прямой m .

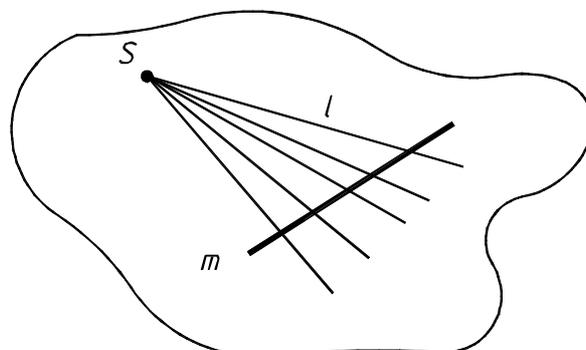


Рис. 2.11

2.1. Способы задания плоскости

1. Тремя точками, не лежащими на одной прямой.
2. Прямой и точкой вне ее.
3. Двумя пересекающимися прямыми.
4. Двумя параллельными прямыми.
5. Отсеком плоскости.
6. Следами.

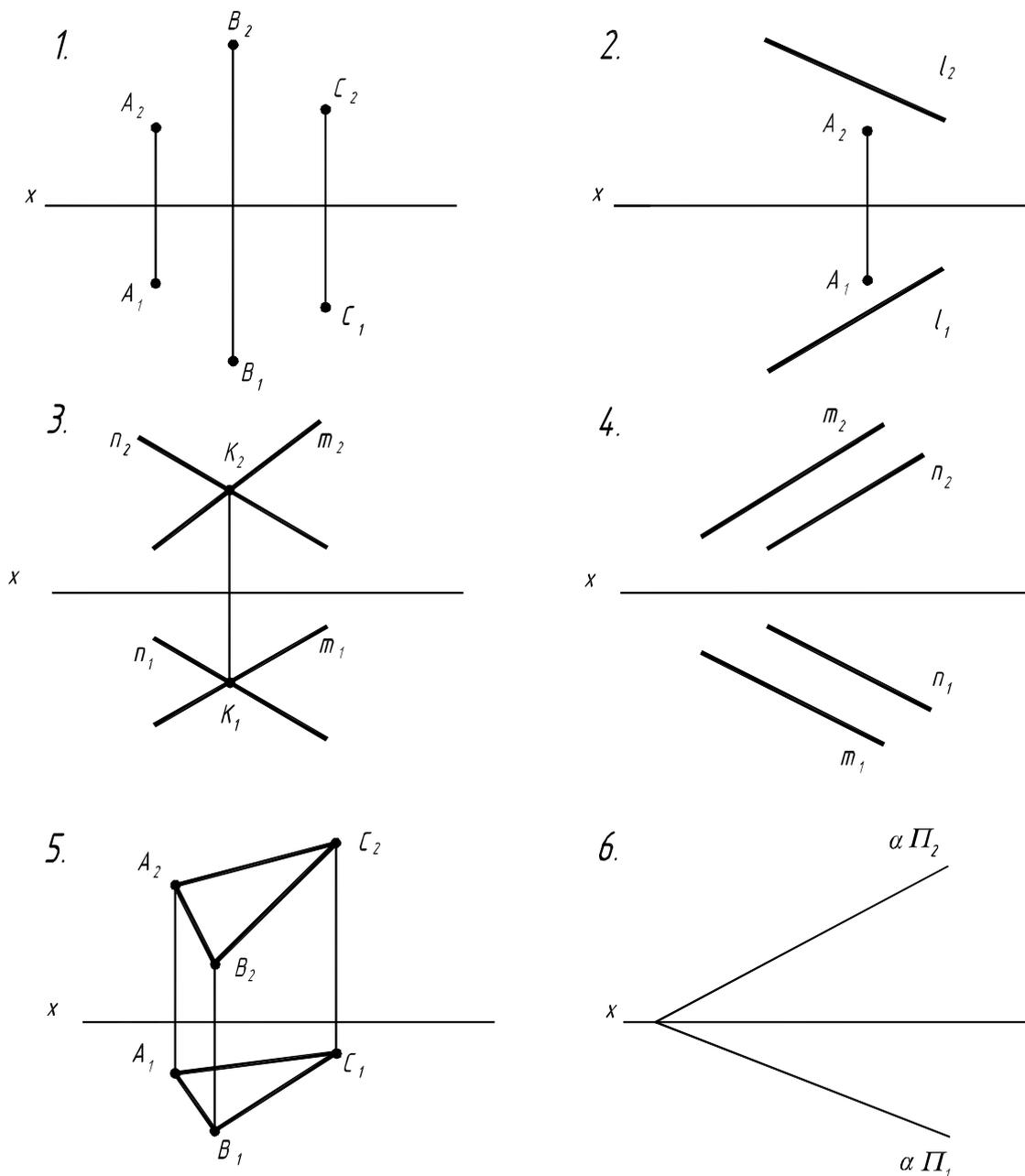


Рис. 2.12

Примечание: При решении задач можно перейти от одного способа задания плоскости к другому.

2.2. Следы плоскости

Следом плоскости называется линия пересечения плоскости с плоскостями проекций.

Плоскости общего положения в системе трех плоскостей проекций имеют три следа: горизонтальный - α_1 , фронтальный - α_2 , профильный - α_3 . В системе двух плоскостей проекций - два следа: горизонтальный - α_1 , фронтальный - α_2 , $\alpha_x, \alpha_y, \alpha_z$ - точки схода следов.

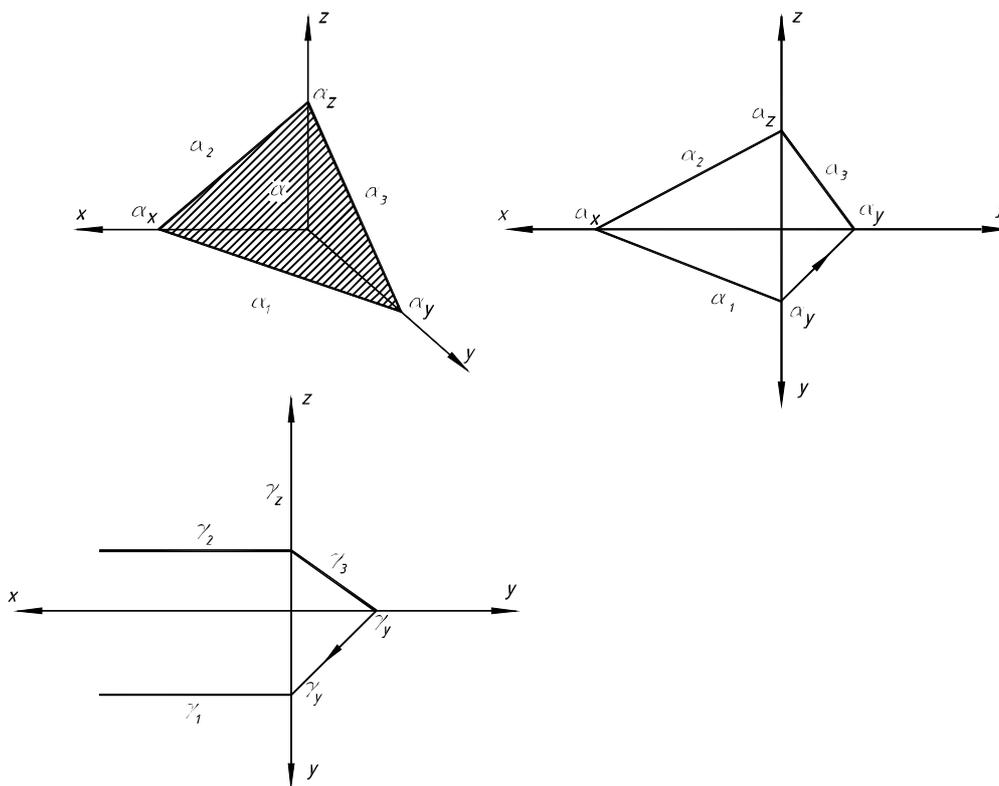
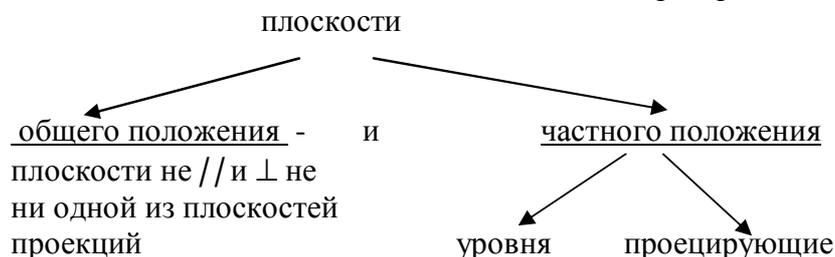


Рис. 2.13

2.3. Классификация плоскостей

В зависимости от положения плоскости в пространстве они подразделяются на:



Плоскости уровня – плоскости // одной из плоскостей проекций (и \perp двум другим плоскостям проекций) (рис. 2.14).

1. Горизонтального уровня. $ABC \parallel \Pi_1$
2. Фронтального уровня. $DEF \parallel \Pi_2$
3. Профильного уровня. $KLM \parallel \Pi_3$

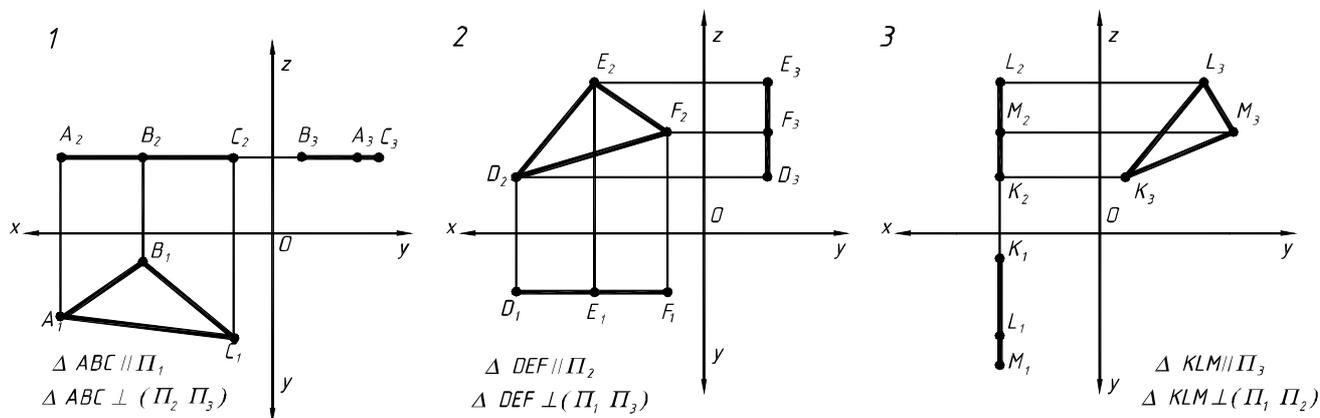


Рис. 2.14

Плоскости проецирующие – плоскости \perp одной из плоскостей проекций (рис. 2.15).

1. Горизонтально проецирующие $DEF \perp \Pi_1$ 2. Фронтально проецирующие $ABC \perp \Pi_2$ 3. Профильно проецирующие $ABC \perp \Pi_3$

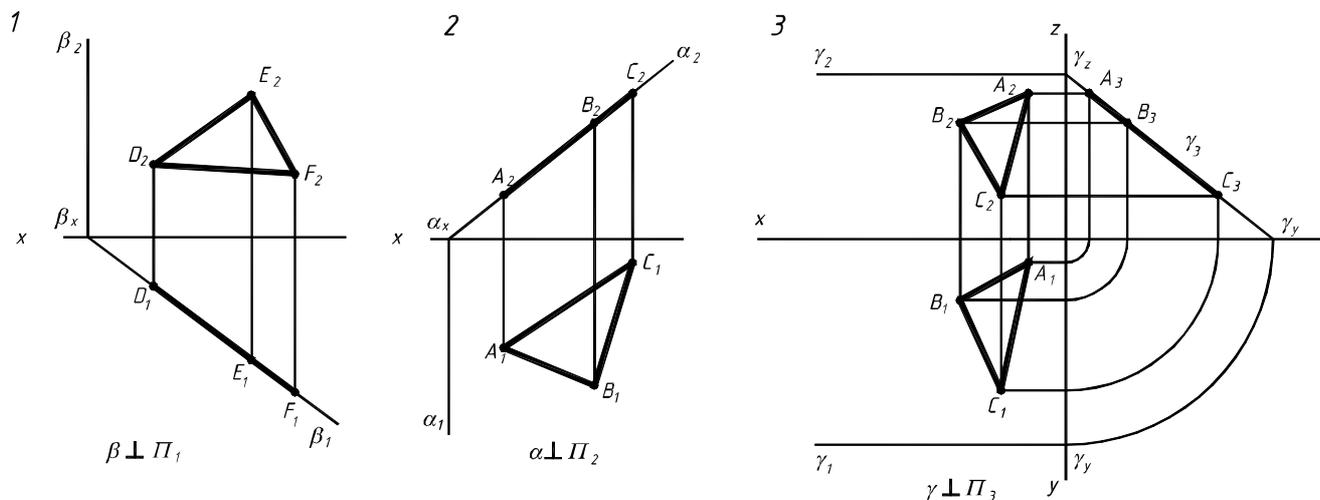


Рис. 2.15

Плоскости частного положения обладают собирательным свойством: проекции точек, линий, плоских фигур, лежащих в плоскости, проецируются на соответствующие следы плоскости.

2.4. Линии в плоскости

Прямая принадлежит плоскости, если она проходит через две точки, принадлежащие плоскости (рис. 2.16).

Точка принадлежит плоскости, если она принадлежит прямой, лежащей в плоскости.

2.5. Главные линии плоскости

Горизонталь (h) - прямая, лежащая в плоскости и \parallel горизонтальной плоскости проекций (линия уровня).

Фронталь (f) - прямая, лежащая в плоскости и \parallel фронтальной плоскости проекций (линия уровня).

Профиль (p) - прямая, лежащая в плоскости и \parallel профильной плоскости проекций (линия уровня).

Линия наибольшего ската (с) - прямая, лежащая в плоскости и \perp линиям уровня плоскости (с - л.н.с. к пл. Π_1) (рис. 2.16).

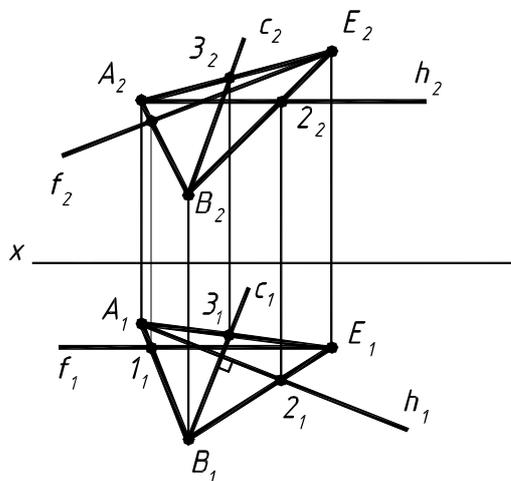


Рис. 2.16

РАЗДЕЛ II. Тема: «Позиционные задачи»

Лекция № 3. ПОЗИЦИОННЫЕ ЗАДАЧИ

План лекции

1. Взаимная принадлежность точек, прямых и плоскостей.
2. Взаимное положение прямых.
 - 2.1. Параллельные прямые.
 - 2.2. Пересекающиеся прямые.
 - 2.3. Скрещивающиеся прямые.
3. Взаимное пересечение геометрических фигур.
4. Взаимное положение прямой и плоскости.
 - 4.1. Частные случаи пересечения (прямая // плоскости, прямая \perp плоскости).
 - 4.2. Прямая, пересекающая плоскость.

1. Взаимная принадлежность точек, прямых и плоскостей

Позиционными задачами называются задачи, связанные с определением на комплексном чертеже взаимного расположения заданных геометрических фигур, включая задачи на взаимную принадлежность и на взаимное пересечение.

1 группа задач

1. Принадлежность точки прямой (свойство параллельного проецирования).
2. Принадлежность точки плоскости (строится линия, \in плоскости).
3. Принадлежность точки поверхности (строится линия, \in поверхности).

2 группа задач

Принадлежность линии плоскости и поверхности.

3 группа задач

Принадлежность плоскости поверхности (невозможно в общем случае - исключение гранная поверхность, но тогда происходит совпадение плоскостей). В общем случае возможно только касание - предельное положение пересечения.

Пример. Определить, \in или нет точка D плоскости, заданной ΔABC (см. 1 группу задач).

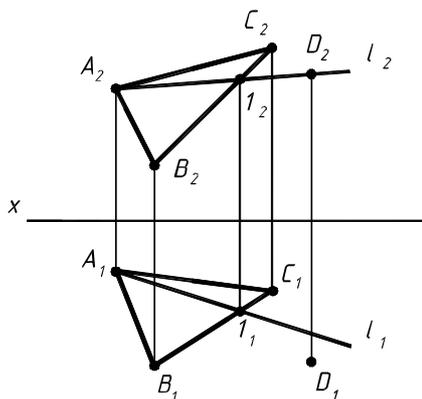


Рис. 3.1

$D \in$ пл. ΔABC - ?

Ход решения:

Допустим, что $D \in$ пл. ΔABC , тогда она должна \in прямой, например, прямой l , этой плоскости.

Ответ:

$D \notin$ пл. ΔABC , т.к. $D_2 \in l_2$, а $D_1 \notin l_1$.

Если одноименные проекции точки \in одноименным проекциям прямой, лежащей в плоскости, то и точка \in заданной плоскости.

2. Взаимное положение прямых

Возможны три случая взаимного положения прямых:

1. Прямые параллельны.
2. Прямые пересекаются.
3. Прямые скрещиваются.

2.1. Параллельные прямые

Если в пространстве прямые $//$, то их одноименные проекции тоже параллельны.

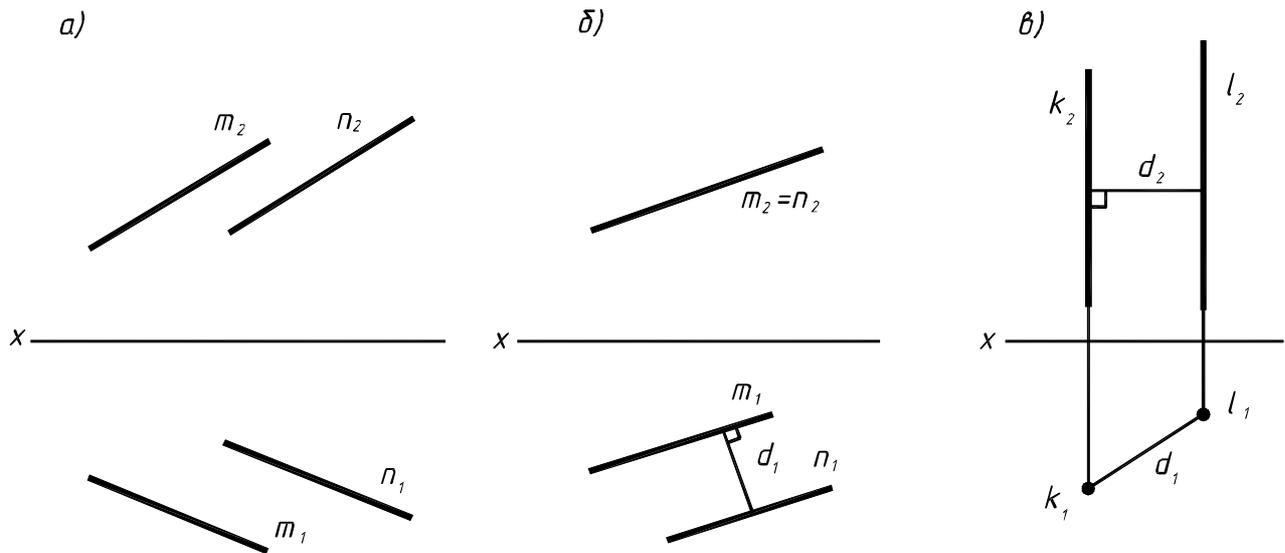


Рис. 3.2

Исключением являются прямые частного положения, например, прямые профильного уровня.

Пример. Определить, параллельны ли отрезки прямых АВ и CD.

Ответ: не $//$.

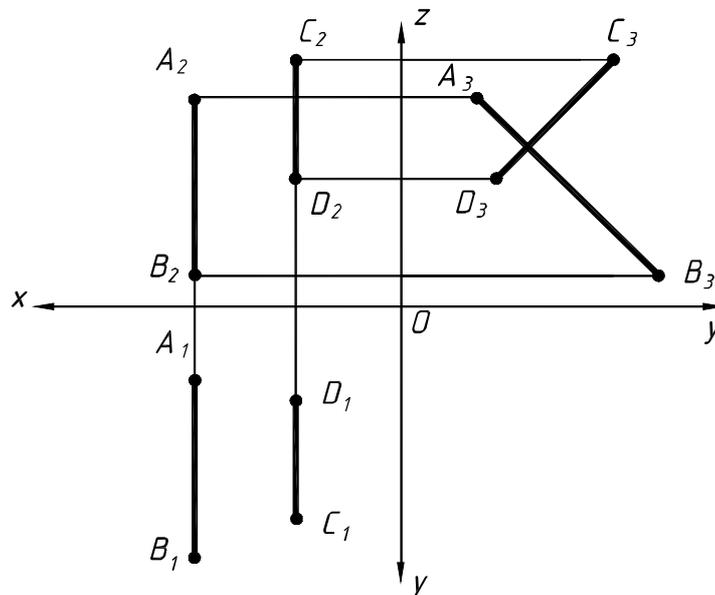


Рис. 3.3

2.2. Пересекающиеся прямые

Если в пространстве прямые пересекаются, то на чертеже пересекаются их одноименные проекции и точки пересечения одноименных проекций лежат на одной линии связи (рис. 3.4).

2.3. Скрещивающиеся прямые

Это прямые не $//$ и не пересекающиеся (т. е. не лежащие в одной плоскости). Если в пространстве прямые скрещиваются, то на чертеже их одноименные проекции пересекаются, но точки пересечения одноименных проекций не лежат на одной линии связи (рис. 3.5).

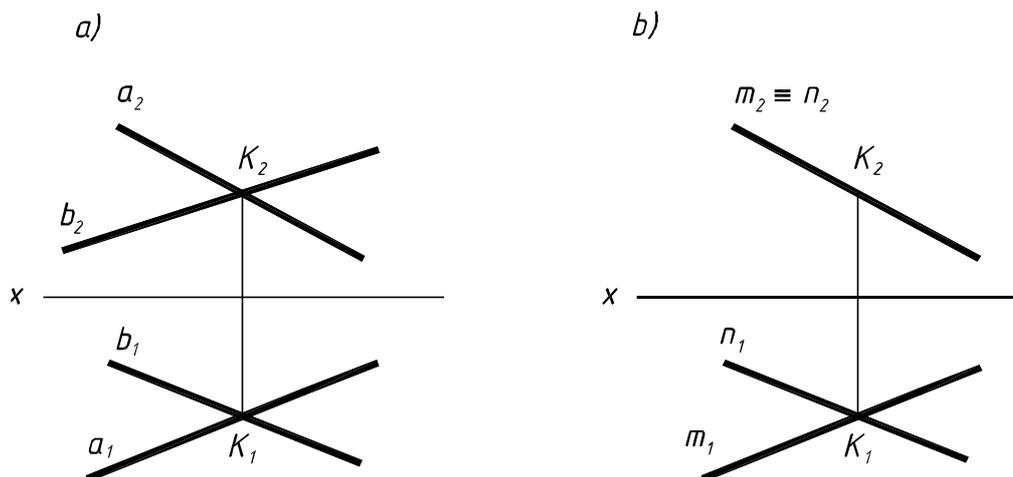


Рис. 3.4

Видимость скрещивающихся прямых определяется с помощью конкурирующих точек
 1, 2 - горизонтально-конкурирующие точки (лежат на горизонтально - проецирующем луче),
 3, 4 - фронтально-конкурирующие точки (лежат на фронтально - проецирующем луче).

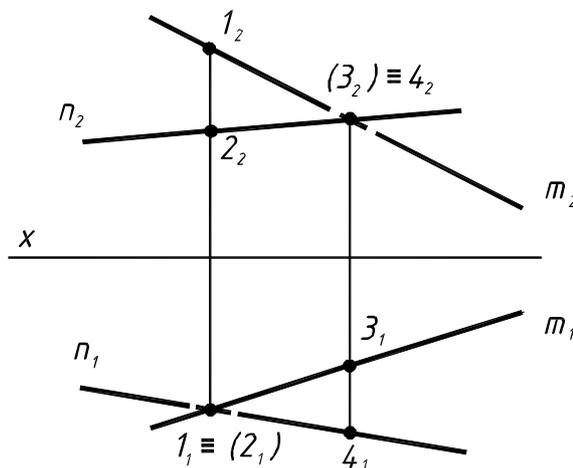


Рис. 3.5

3. Взаимное пересечение геометрических фигур

1. Пересечение прямой с плоскостью.
2. Пересечение прямой с поверхностью.
3. Пересечение плоскости с плоскостью.
4. Пересечение плоскости с поверхностью.
5. Пересечение поверхности с поверхностью.

4. Взаимное положение прямой и плоскости

- Прямая может \in плоскости (см. лекцию № 2).
- Прямая может пересекать плоскость.

4.1. Частные случаи пересечения

- а) прямая $//$ плоскости (пересекает плоскость в ∞)
- в) прямая \perp плоскости.

Прямая $//$ плоскости

Прямая $//$ плоскости, если она $//$ любой прямой, \in плоскости.

Пример. Через точку A провести прямую $//$ заданной плоскости.

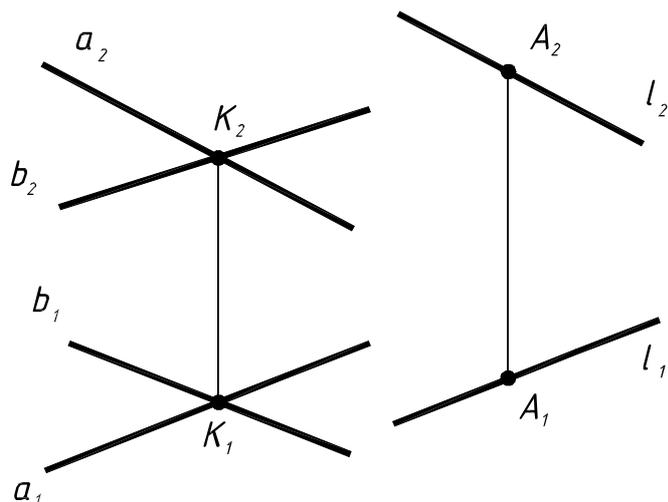


Рис. 3.6

Ход решения:

Проводим $l_1 // a_1$ (через A_1),
 $l_2 // a_2$ (через A_2), значит прямая
 $l //$ заданной плоскости.

4.2. Прямая, пересекающая плоскость

При решении задач можно выделить три случая:

1. Прямая общего положения и плоскость частного положения.
2. Прямая частного положения и плоскость общего положения.
3. Прямая и плоскость общего положения.

Рассмотрим третий общий случай. Задача по определению точки пересечения (встречи) прямой с плоскостью носит название основной задачи начертательной геометрии.

Алгоритм решения задачи

1. Заключаем прямую во вспомогательную плоскость (частного положения) - плоскость посредник.
2. Определяем линию пересечения заданной плоскости со вспомогательной плоскостью.
3. Определяем точку пересечения заданной прямой с заданной плоскостью, как точку пересечения заданной прямой с линией пересечения плоскостей - вспомогательной и заданной.

Рассмотрим пространственный чертеж.

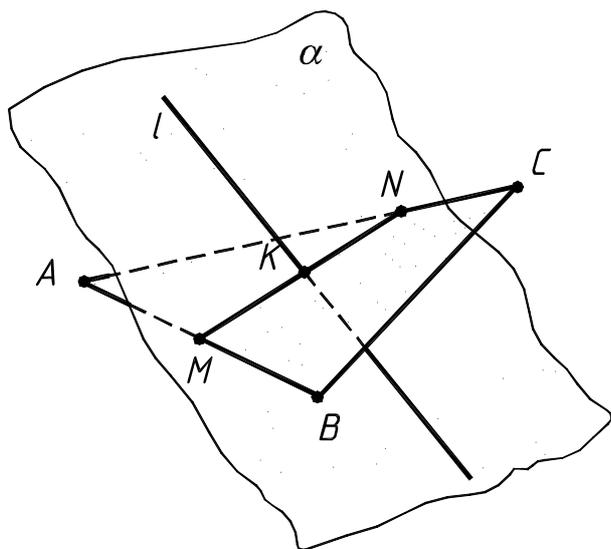


Рис. 3.7

1. $\alpha \subset l$
2. $\alpha \cap (ABC) = MN$
3. $MN \cap l = K$

Пример. Определить точку пересечения прямой с плоскостью.

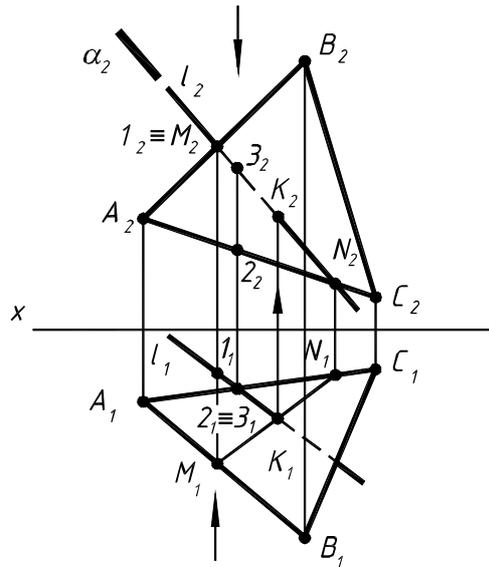


Рис. 3.8

Запишем алгоритм решения задачи:

1. Заключаем прямую l во вспомогательную фронтально-проецирующую плоскость $\alpha \perp \Pi_2$, при этом $\alpha_2 \subset l_2$ (совпадает).
2. Находим проекции линии пересечения плоскости α и $\Delta ABC = M_1N_1$ и M_2N_2 .
3. Определяем проекции точки K (K_1, K_2) на пересечении l_1 и $M_1N_1 - K_1, K_2 \in l_2$.
4. Определяем видимость прямой.

Точка K – всегда видимая (т. к. является общей для геометрических образов). Для определения видимости на фронтальной проекции возьмем пару фронтально - конкурирующих точек, например, 1 и M . Эти точки лежат на фронтально-проецирующем луче. Фронтальные проекции точек совпадают $1_2 \equiv M_2$, а горизонтальная проекция точки M расположена ближе к наблюдателю, чем точки 1, значит прямая AB расположена ближе, чем прямая l , а следовательно на фронтальной проекции прямая l до точки K не будет видна.

Для определения видимости на горизонтальной плоскости проекций поступаем аналогично, выбирая горизонтально-конкурирующую пару точек (2, 3) (рис. 3.8).

Пример. Определить точку пересечения прямой с плоскостью, заданной следами (общий случай). Применяем алгоритм решения основной задачи начертательной геометрии (рис. 3.9). Видимость определяется аналогично.

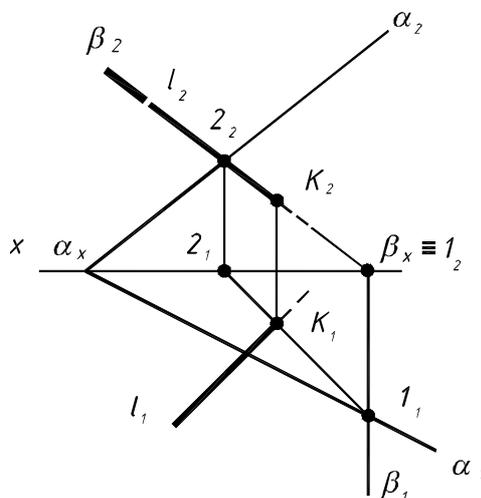


Рис. 3.9

Пример. Определить точку встречи прямой с плоскостью.

1 - проецирующей плоскости с прямой общего положения, 2 и 3 проецирующей прямой с плоскостью общего положения.

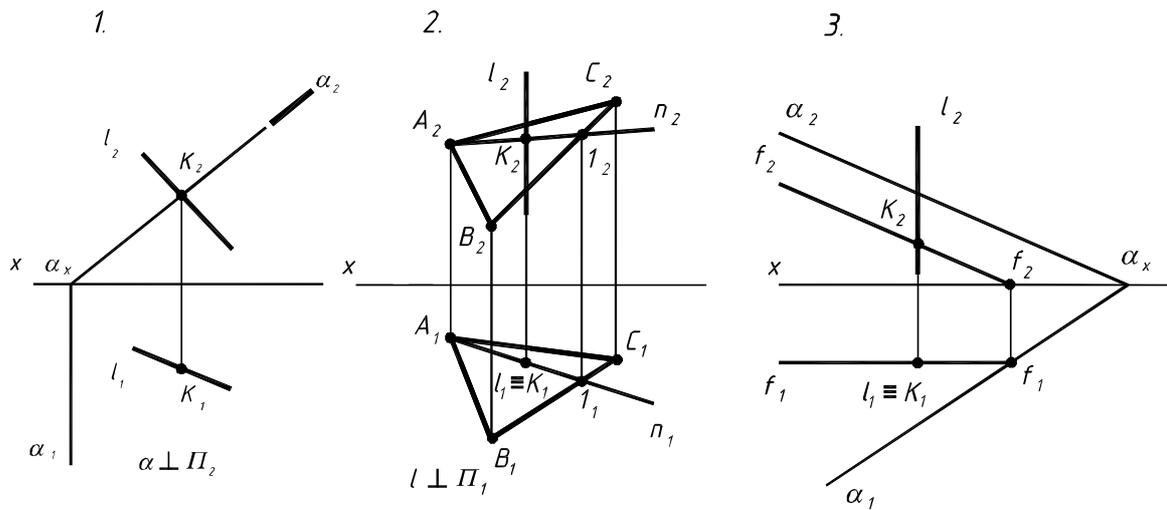


Рис. 3.10

В первом примере используем свойство проецирующих плоскостей: (любой геометрический образ, \in плоскости частного положения, проецируется на след этой плоскости). Во втором примере горизонтальная проекция точки пересечения совпадает с горизонтальной проекцией прямой ($K_1 = l_1$). Для нахождения фронтальной проекции точки K_2 проводим через точку K прямую, \in плоскости, например, n (n_1, n_2). Третий пример аналогичен второму (для решения используем фронталь f).

Лекция № 4. ПОЗИЦИОННЫЕ ЗАДАЧИ (продолжение)

План лекции

1. Теорема о проецировании прямого угла.
2. Прямая \perp плоскости.
3. Взаимное положение плоскостей.
4. Частные случаи пересечения:
 - 4.1. Параллельность плоскостей.
 - 4.2. Пересекающиеся плоскости.
 - 4.3. Перпендикулярность плоскостей.

1. Теорема о проецировании прямого угла

Теорема. Прямой угол проецируется на плоскость проекций в натуральную величину (без искажения), если одна из его сторон \parallel этой плоскости проекций, а вторая не \perp к ней (рис. 4.1,а).

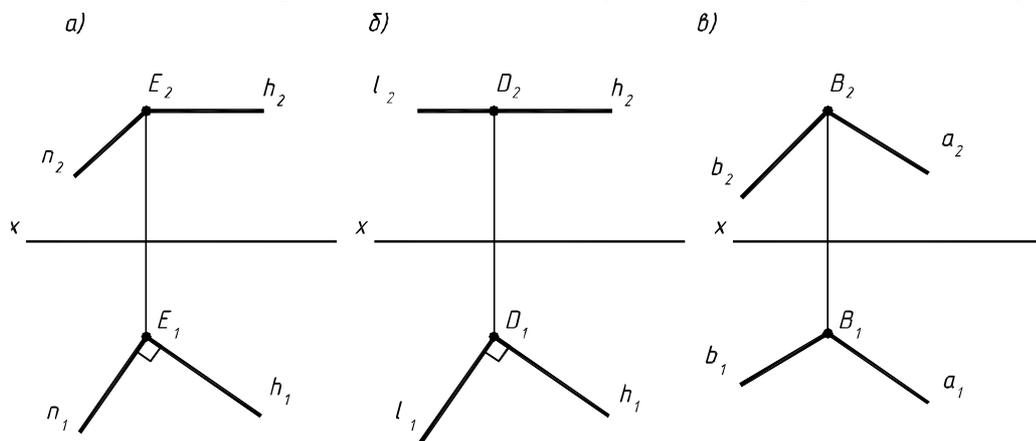


Рис. 4.1

Возможны следующие случаи проецирования прямого угла.

- Если обе стороны угла // какой-либо плоскости проекций, то угол проецируется на эту плоскость в натуральную величину (рис. 4.1, б).
- Если обе стороны прямого угла будут прямыми общего положения, то прямой угол проецируется на плоскости проекций с искажением (рис. 4.1, в).

2. Прямая \perp плоскости

Теорема. Прямая \perp плоскости, если она \perp двум пересекающимся прямым, лежащим в этой плоскости.

В качестве пересекающихся прямых обычно выбирают горизонталь и фронталь плоскости. (В этом случае используется теорема о проецировании прямого угла).

Следствие: Если прямая \perp плоскости, то горизонтальная проекция перпендикуляра перпендикулярна горизонтальной проекции горизонтали, а фронтальная проекция перпендикуляра перпендикулярна фронтальной проекции фронтали.

Пример. Из точки D опустить перпендикуляр к плоскости ΔABE .

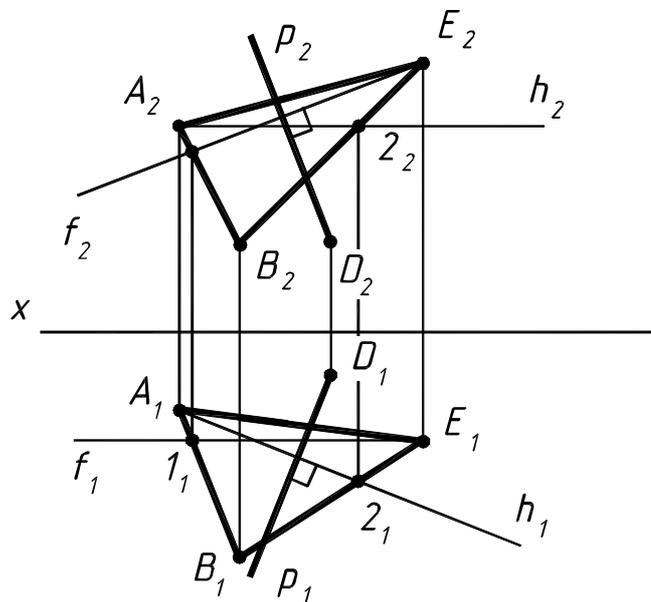


Рис. 4.2

На рисунке 4.2 построены только направления перпендикуляра. Далее можно определить расстояние от точки D до плоскости ΔABE , для чего необходимо определить точку пересечения этого перпендикуляра с плоскостью, т. е. его основание, и затем найти натуральную величину этого перпендикуляра (рассмотрим позднее).

3. Взаимное положение плоскостей

- Плоскости могут \in плоскости.
- Плоскости могут пересекаться.

4. Частные случаи пересечения:

- Плоскости // (пересекаются в бесконечности).
- Плоскости взаимно перпендикулярны, т. е. пересекаются под прямым углом.

4.1. Параллельность плоскостей

Признак. Две плоскости // между собой, если две пересекающиеся прямые одной плоскости // двум пересекающимся прямым другой плоскости (рис. 4.3).

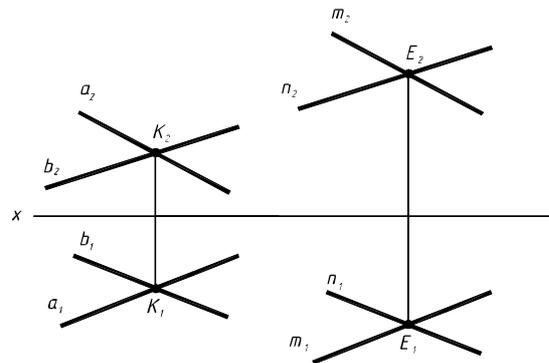


Рис. 4.3

Следствие. Если две плоскости в пространстве \parallel , то на чертеже \parallel одноименные следы плоскостей (рис. 4.4), а также их горизонтали и фронталы (рис. 4.5).

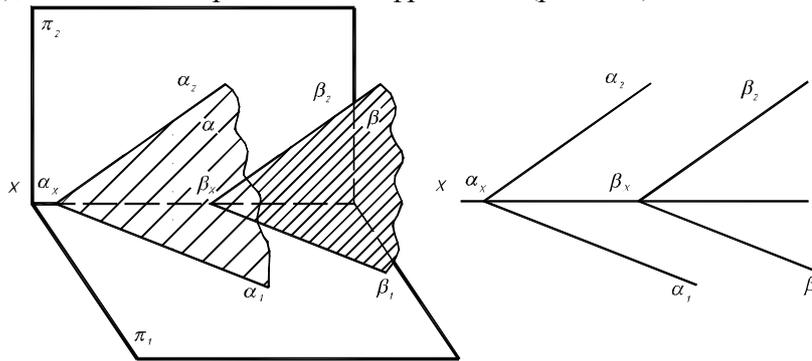


Рис. 4.4

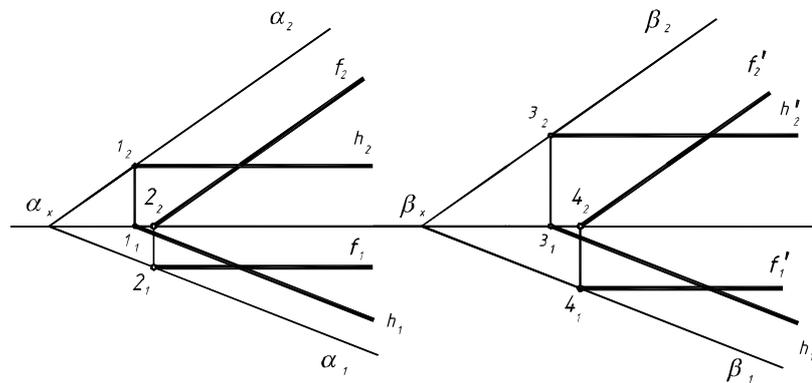


Рис. 4.5

Пример. Через точку К построить плоскость $\beta \parallel$ - юю плоскости ΔABC .

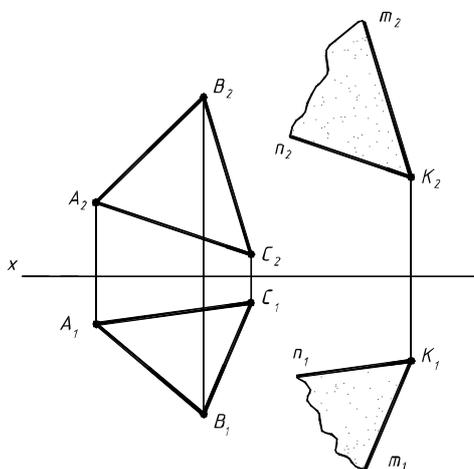


Рис. 4.6

Проводим
через K_2 :
 $m_2 \parallel B_2 C_2$,
 $n_2 \parallel A_2 C_2$.

через K_1 :
 $m_1 \parallel B_1 C_1$,
 $n_1 \parallel A_1 C_1$.

Значит плоскости \parallel между собой.

4.2. Пересекающиеся плоскости

Две плоскости пересекаются по прямой, для построения которой необходимо определить две точки, принадлежащие одновременно каждой из пересекающихся плоскостей, либо одну общую точку, если известно направление линии пересечения.

При решении задач можно выделить 3 случая:

- Обе плоскости частного положения.
- Одна плоскость частного положения, а вторая общего.
- Обе плоскости общего положения.

Пример. Построить линию пересечения плоскостей α и β .

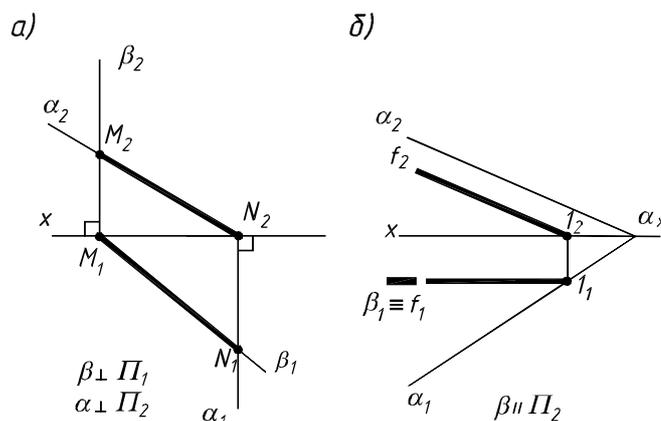


Рис. 4.7

Пример. Построить линию пересечения плоскостей α (ΔABC) и β ($m // n$).

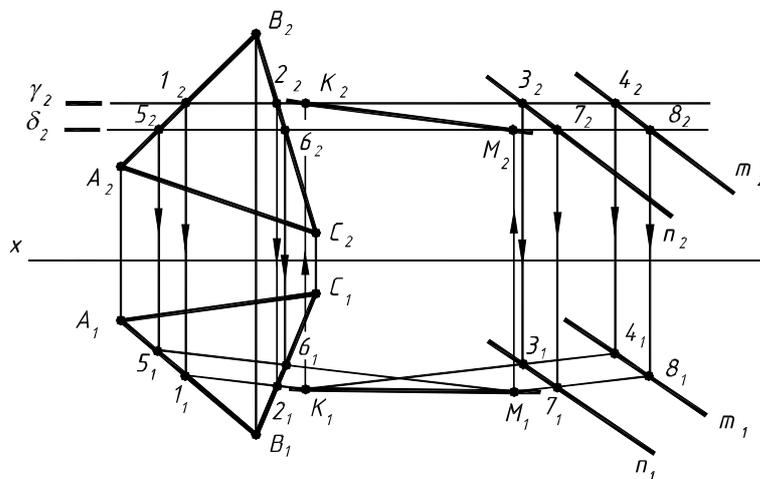


Рис. 4.8

Ход решения:

- Вводим плоскость посредник γ (обычно плоскость частного положения, уровня или процирующую).
 - Находим проекции линии пересечения плоскостей γ и $\alpha = 1, 2$.
 - Находим проекции линии пересечения плоскостей γ и $\beta = 3, 4$.
 - Находим проекции точки $K = 1, 2 \cap 3, 4$. K – точка общая для 3-х плоскостей α , β и γ .
- Определяем вторую общую точку, например, M .
Повторяем алгоритм решения задачи, вводим плоскость - посредник δ .

4.3. Перпендикулярность плоскостей

Теорема. Две плоскости взаимно перпендикулярны, если одна из них проходит через перпендикуляр к другой плоскости.

Пример. Через точку E построить плоскость β , \perp -ую плоскости α (ΔABC).

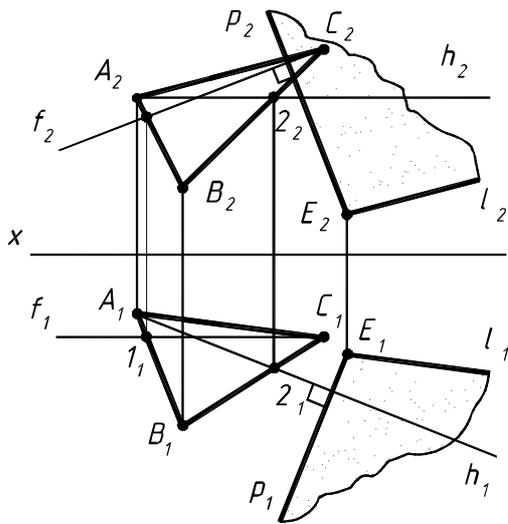


Рис. 4.9

Ход решения:

1. Из точки E опускаем \perp к пл. α , для этого строим:

а) h и $f \in \alpha$ (ΔABC),

б) $p_2 \perp f_2$,

в) $p_1 \perp h_1$,

2. Проводим $l_1 // A_1C_1$.

3. Проводим $l_2 // A_2C_2$.

Плоскость $\beta \perp$ -на плоскости α (ΔABC), т. к. проходит через \perp к плоскости α (рис. 4.9).

РАЗДЕЛ III. Тема «Способы преобразования проекций. Метрические задачи»

Лекция № 5. СПОСОБЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ПРОЕКЦИЙ

План лекции

1. Способ замены плоскостей проекций.
2. Способы вращения.
 - 2.1. Вращение вокруг проецирующих осей.
 - 2.2. Вращение вокруг линии уровня.
 - 2.3. Совмещение (вращение вокруг следов плоскости, как частный случай способа 2.2).
 - 2.4. Плоскопараллельное перемещение (вращение вокруг невыявленных осей).

Решение многих позиционных и метрических задач упрощается, если объекты проецирования располагаются частным образом относительно плоскостей проекций.

Если проекции геометрических элементов или фигур заданы в общем виде, то для перевода их в частное положение используют способы преобразования проекций (или способы преобразования чертежа).

1. Способ замены плоскостей проекций

Суть способа заключается в том, что объект проецирования остается неподвижным, а плоскости проекций заменяют, причем не одновременно, а последовательно, т. е. одна из плоскостей заменяется новой, а вторая остается без изменений. Между новой и старой плоскостями проекций соблюдается ортогональность (т. е. плоскости должны быть взаимно перпендикулярны). Преобразование проекций некоторой геометрической фигуры связано с преобразованием проекций точек, \in данной фигуре. Поэтому рассмотрим, какие изменения претерпевают проекции отдельной точки при переходе от одной системы плоскостей проекций к другой.

Рассмотрим систему взаимно перпендикулярных плоскостей Π_1 и Π_2 . Вычертим пространственную модель.

Заменим фронтальную плоскость проекций Π_2 на Π_4 .

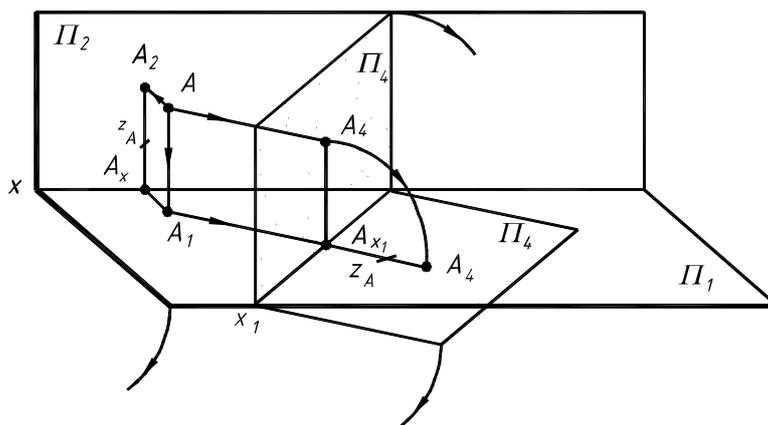


Рис. 5.1

$\Pi_4 \perp \Pi_1$ и $x_1 = \Pi_4 \perp \Pi_1$.

Примечание. Фронтальные плоскости проекций имеют четные индексы Π_2, Π_4 и т.д. Горизонтальные плоскости проекций нечетные – Π_1, Π_3 и т. д.

Найдем фронтальную проекцию точки $A - A_4$.

Линии проекционной связи \perp новой оси x_1 ,

$$A_1 A_{x1} \perp x_1,$$

$$A_4 A_{x1} \perp x_1.$$

$$A_2 A_x = A A_1 = A_4 A_{x1} = z_A$$

Совмещаем плоскость Π_4 с Π_1 и далее с Π_2 .

Построим эпюр точки. От системы $x \Pi_2 / \Pi_1$ переходим к системе $x_1 \Pi_4 / \Pi_1$.

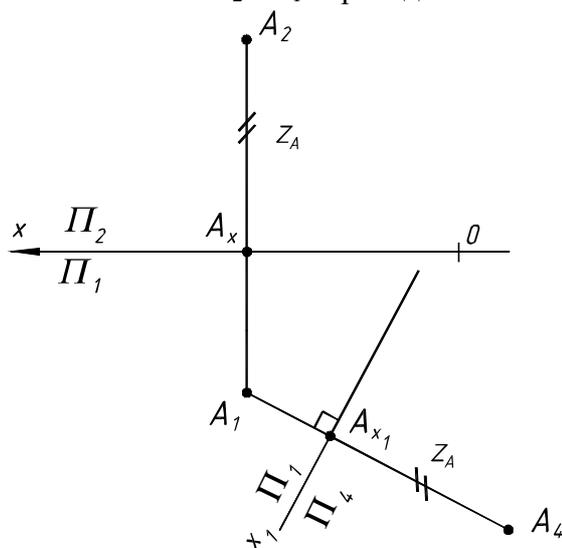


Рис. 5.2

Правило: расстояние от новой оси до новой проекции точки равно расстоянию от старой проекции точки до старой оси. Значит от новой оси x_1 откладываем координату z для точки A .

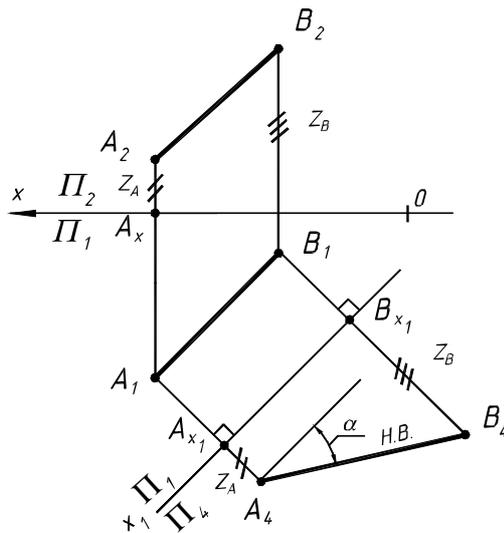
Аналогично можно заменить горизонтальную плоскость проекций на новую Π_5 , оставив фронтальную плоскость проекций без изменений, и найти новую горизонтальную проекцию точки A_5 . При этом координата « Y » остается неизменной.

Решение всех метрических и позиционных задач способом замены плоскостей проекций можно свести к 4 основным типовым задачам:

1. Прямую общего положения преобразовать в прямую уровня.
2. Прямую уровня преобразовать в проецирующую.
3. Плоскость общего положения преобразовать в проецирующую.
4. Плоскость проецирующую преобразовать в плоскость уровня.

Рассмотрим решение основных типовых задач на примерах.

Пример. Прямую общего положения преобразовать в прямую уровня (прямую // одной из плоскостей проекций), т. е. найти н. в. заданной прямой.



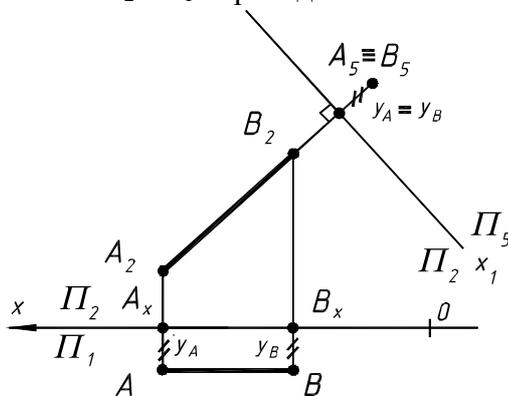
$\Pi_2 \rightarrow \Pi_4$
 $\Pi_4 \perp \Pi_1$
 $x_1 = \Pi_4 \perp \Pi_1$
 $AB // \Pi_4$
 (AB - прямая фр. уровня)
 $A_1 B_1 // x_1$. Для построения проекций точки $A_4 B_4$ откладываем от новой оси координаты z для точек A и B.
 $A_4 B_4$ - н.в. AB.

Рис. 5.3

Эту задачу можно также решить, заменяя горизонтальную плоскость проекций Π_1 на Π_5 . В этом случае новую ось проводим // фронтальной проекции прямой $A_2 B_2$, и от новой оси откладываем координаты «Y» для точек A и B.

Пример. Прямую AB, // одной из плоскостей проекций (т. е. прямую уровня), преобразовать в проецирующую прямую.

От системы $x \Pi_2 / \Pi_1$ переходим к системе $x_1 \Pi_2 / \Pi_5$.



$\Pi_1 \rightarrow \Pi_5$
 $\Pi_5 \perp \Pi_2$
 $x_1 = \Pi_5 \perp \Pi_2$
 $AB \perp \Pi_5$
 AB - горизонтально-проецирующая прямая
 $A_2 B_2 \perp x_1$

Рис. 5.4

Примечание: для того, чтобы прямую общего положения преобразовать в проецирующую прямую производят две замены, т.е. решают последовательно обе задачи, первую и вторую.

Решение основных задач по преобразованию плоскостей (задачи 3 и 4) рассмотрим на следующей лекции.

2. Способы вращения

Суть способов заключается в том, что объект проецирования изменяет свое положение путем вращения вокруг некоторой оси. Плоскости проекций при этом остаются неподвижными.

В зависимости от положения оси различают следующие способы вращения:

- 2.1. Вращение вокруг проецирующих осей.
- 2.2. Вращение вокруг линии уровня.
- 2.3. Совмещение (вращение вокруг следов плоскости, как частный случай способа 2.2.)
- 2.4. Плоскопараллельное перемещение (вращение вокруг невыявленных осей).

2.1. Вращение вокруг проецирующих осей

При данном способе вращения объект проецирования вращается вокруг оси \perp фронтальной или горизонтальной плоскостям проекций.

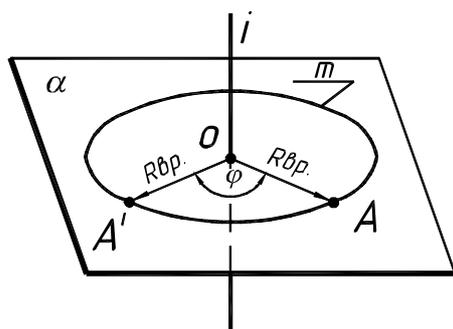


Рис. 5.5

Аппарат вращения:

i – ось вращения,
 α – плоскость вращения,
 $i \perp \alpha$,
 A – объект вращения,
 m – окружность вращения,
 O – центр вращения,
 R – радиус вращения.

Пример. Точку A повернуть вокруг горизонтально-проецирующей оси на угол φ против часовой стрелки. Решение видно на рис. 5.6.

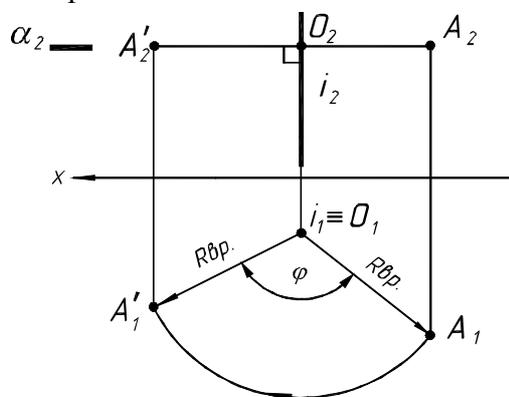


Рис. 5.6

2.2. Вращение вокруг линии уровня

Пример. Определить н. в. угла A вращением вокруг линии уровня.

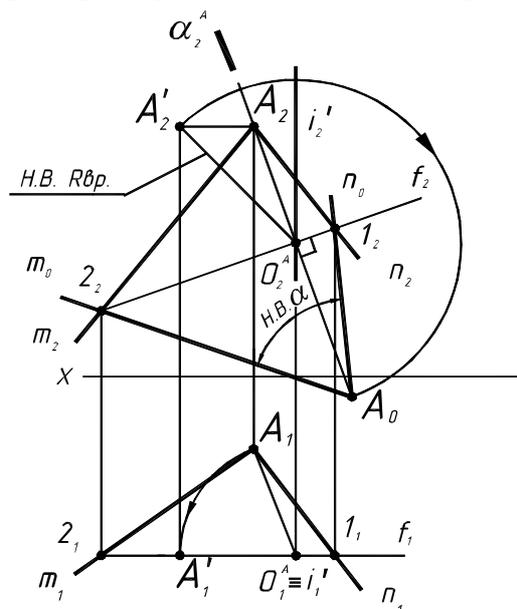


Рис. 5.7

Аппарат вращения:

f – ось вращения (фронталь),
 $i \equiv f$,
 A – объект вращения,
 α – плоскость вращения, ($\alpha \perp f_2$)
 O – центр вращения,
 OA – радиус вращения.
 Натуральную величину $R_{вр}$ определяем любым способом.
 В данном примере натуральную величину $R_{вр}$ определяем вращением вокруг горизонтально-проецирующей оси i' .
 Далее решение видно на рис. 5.7.

2.3. Совмещение (вращение вокруг следов плоскости)

Частный случай вращения вокруг горизонтали или фронтали, т. к. следы плоскости - это нулевые горизонтали и фронтали. Если вращение происходит вокруг горизонтального следа, то плоскость совмещается с горизонтальной плоскостью проекций. Если вокруг фронтального следа, то с фронтальной плоскостью проекций.

Пример. Определить н. в. ΔABC , \in плоскости α , способом совмещения вокруг фронтального следа.

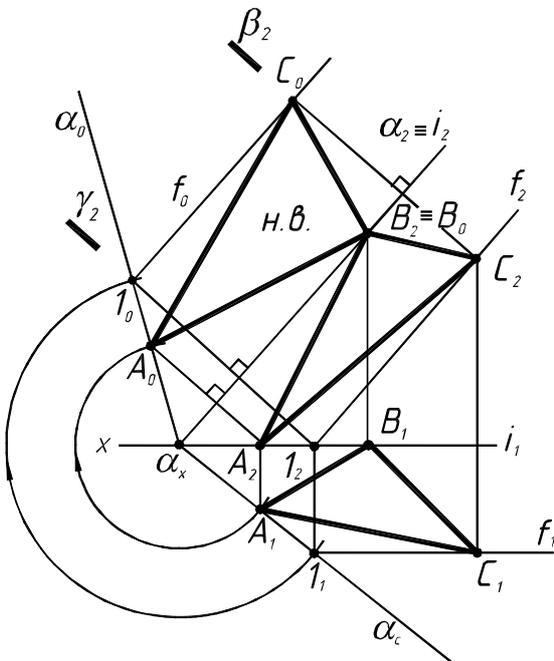


Рис. 5.8

1. Определяем совмещенное положение горизонтального следа α_0 . Для этого произвольную точку 1 вращаем вокруг $\alpha_2 (i_2)$ в плоскости $\gamma \perp$ оси i , получаем 1_0 . α_0 пройдет через α_x и 1_0 (рис. 5.8).
2. Точки A и B \in следам плоскости α в совмещенном положении: $A_0 \in \alpha_0$, $B_2 \in \alpha_2$.
3. Для нахождения совмещенного положения точки C_0 проведем через $C_1 - f_1$, затем f_0 и находим точку C_0 .
4. Соединяем точки $A_0 B_0 C_0$ - это и есть н. в. ΔABC .

2.4. Плоскопараллельное перемещение (вращение вокруг невыявленных осей)

Суть способа заключается в том, что плоскости проекций остаются на месте, а объект перемещается таким образом, чтобы все точки его перемещались в плоскостях, \parallel между собой и плоскости проекций.

Пример. Определить н. в. плоскости ΔABC способом плоскопараллельного перемещения (преобразовать плоскость общего положения в плоскость уровня).

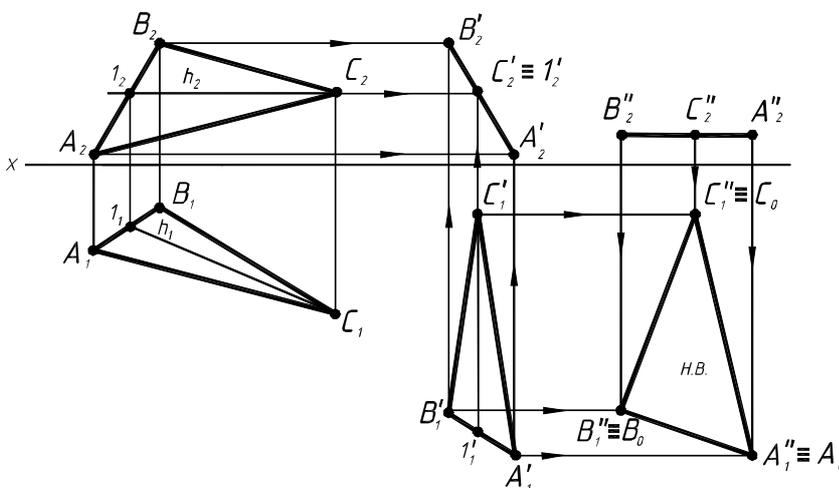


Рис. 5.9

1. В плоскости ΔABC проводим горизонталь h .
2. Перемещаем ΔABC во фронтально-проецирующее положение. $h_1' \perp$ оси x . ΔABC проецируется в линию $A_2'B_2'C_2'$.
3. Располагаем фронтальную проекцию $A_2'B_2'C_2' \parallel$ оси x и определяем н. в. $\Delta A_0B_0C_0$. Построение видно из рис. 5.9.

Лекция № 6. МЕТРИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

(определение расстояний, определение величины части плоскости, определение величины угла)

План лекции

1. Определение расстояний.
 - 1.1. Расстояние между двумя точками.
 - а) без преобразования чертежа.
 - б) способом плоскопараллельного перемещения.
 - 1.2. Расстояние от точки до прямой.
 - а) без преобразования чертежа.
 - б) способом замены плоскостей проекций.
 - 1.3. Расстояние от точки до плоскости.
 - а) без преобразования чертежа.
2. Определение величины части плоскости (способом замены плоскостей проекций).
3. Определение величины угла (вращением вокруг линии уровня).

1. Определение расстояний

1.1. Расстояние между двумя точками

Определить расстояние между двумя точками A и B - это значит определить н. в. отрезка AB .

Рассмотрим пространственную модель.

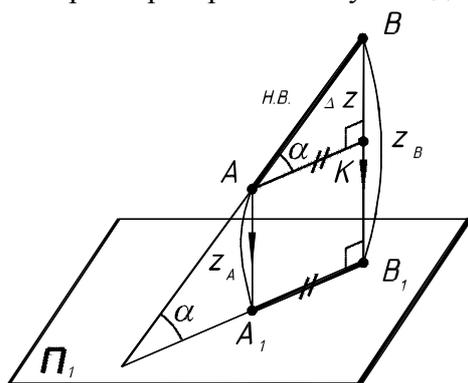


Рис. 6.1

т. к. $AK \parallel A_1B_1$,
 $BB_1 \perp \Pi_1$,
 $AK \perp BB_1$, значит $\triangle ABC$ - прямоугольный.
 $AK = A_1B_1$,
 $AA_1 = Z_A$,
 $BB_1 = Z_B$,
 $BK = \Delta Z = Z_B - Z_A$.
 α - угол наклона прямой к плоскости Π_1 .

Правило прямоугольного треугольника

Н. в. отрезка прямой равна гипотенузе прямоугольного треугольника, у которого один катет равен одной из проекций данной прямой, а другой равен разности расстояний концов отрезка до той же плоскости проекций.

Построим эпюр Монжа.

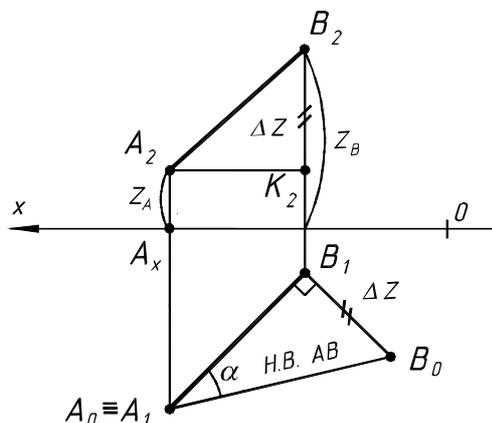


Рис. 6.2

Аналогично определяем н. в. отрезка, используя плоскости Π_2 и Π_3 . Одновременно определяем углы наклона прямой к плоскостям $\Pi_2 - \beta$ и $\Pi_3 - \gamma$.

Алгоритм решения задачи:

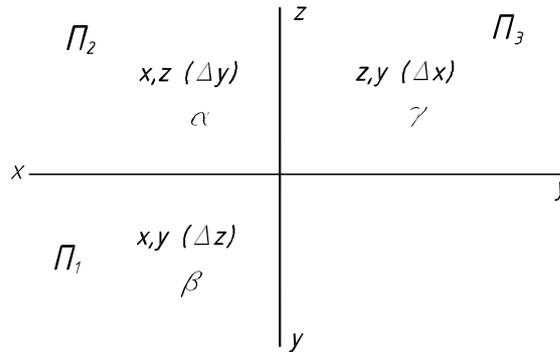
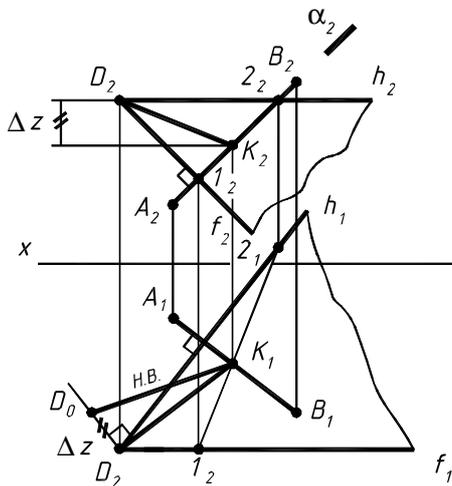


Рис. 6.3

Можно определить расстояние между двумя точками, используя способ плоскопараллельного перемещения, например, между точками А и В (см. лекцию N5).

1. 2. Определение расстояния от точки до прямой

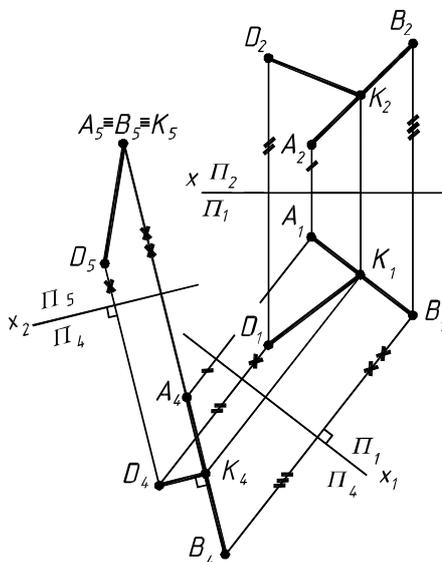
а) без преобразования чертежа



1. $D \in \beta (h \cap f)$,
 $\beta \perp AB$.
2. $\beta \cap AB = K (K_1 \text{ и } K_2)$.
3. н.в. DK (метод прямоугольного Δ).

Рис. 6.4

б) способом замены плоскостей проекций



Используем две замены плоскостей проекций.

1. Вводим $\Pi_4 // AB, x_1 // A_1B_1$.
2. Вводим $\Pi_5 \perp AB, x_2 \perp A_4B_4$.

Рис. 6.5

1.3. Расстояние от точки до плоскости

а) без преобразования чертежа

Пример. Определить расстояние от точки D до плоскости ΔABE .

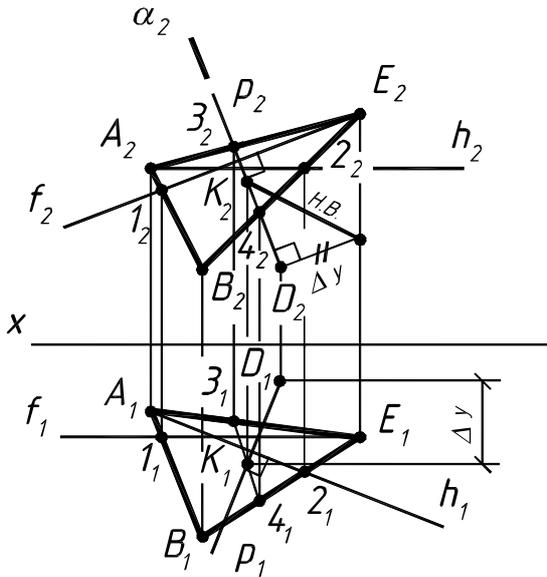


Рис. 6.6

1. Перпендикуляр из точки D к плоскости ΔABE (см. лекцию 4, рис. 4.2.).
2. Точка встречи перпендикуляра P с плоскостью ΔABE , точку K определяем как основную задачу начертательной геометрии, по алгоритму.
3. Натуральную величину $|DK|$ расстояния DK определяем методом прямоугольного треугольника.

б) способом замены плоскостей проекций

Это 3-я типовая задача - плоскость общего положения преобразовать в проецирующую.

2. Определение величины части плоскости

(способом замены плоскостей проекций)

(4-я типовая задача – проецирующую плоскость преобразовать в плоскость уровня).

Можно решить задачу без преобразования чертежа. Для этого необходимо найти н. в. каждой стороны методом прямоугольного треугольника и при помощи засечек построить н. в. заданного треугольника.

3. Определение величины отсека плоскости (вращением вокруг линии уровня)

Пример. Определить н. в. ΔABC вращением вокруг линии уровня.

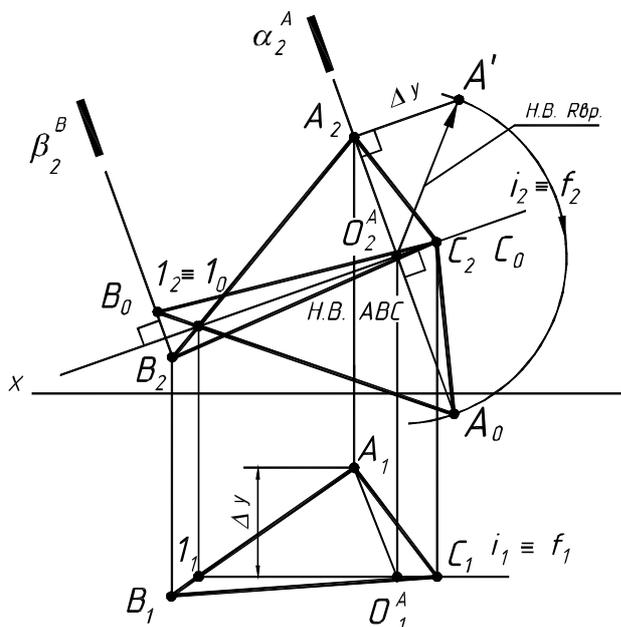


Рис. 6.7

Аппарат вращения:

f – ось вращения (фронталь), $f \equiv i$,

A, B – объекты вращения,

α – плоскость вращения т. A,

O – центр вращения т. A,

OA – радиус вращения т. A.

Аналогично можно определить новое положение точки B.

Но можно соединить: A_0 с точкой 1_0 , которая остается на оси вращения, и продолжить отрезок до пересечения со следом плоскости вращения β_2^B . Получаем точку B_0 .

РАЗДЕЛ IV. Тема: «Поверхности. Пересечение поверхности плоскостью. Развертывание поверхностей. Способы построения разверток. Пересечение поверхностей»

Лекция № 7. ПОВЕРХНОСТИ

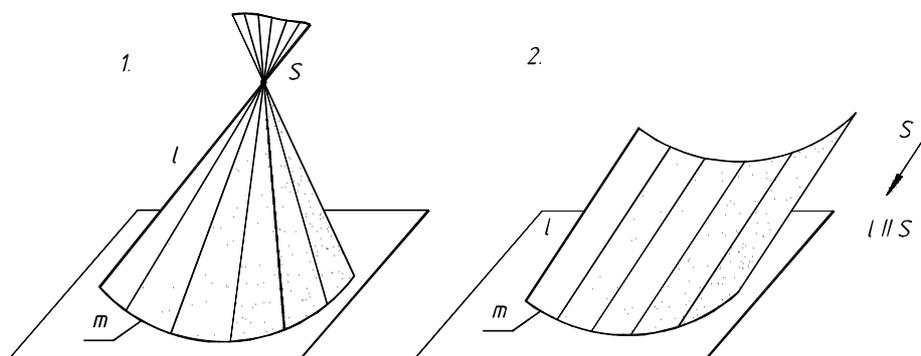
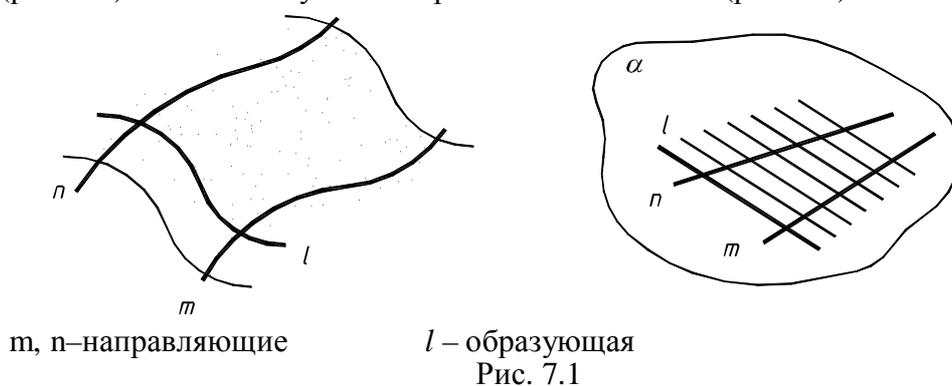
План лекции

1. Образование и задание поверхностей.
2. Классификация поверхностей.
3. Гранные поверхности и многогранники.
4. Проецирование многогранников. Точка и линия на поверхности многогранников.
5. Кривые поверхности.
6. Проецирование поверхностей вращения. Точка и линия на поверхности вращения.

1. Образование и задание поверхностей

В математике под поверхностью подразумевают непрерывное множество точек, связанных функциональной зависимостью $F(x, y, z) = 0$, где x, y, z - координаты, а функция $F(x, y, z)$ - многочлен n -го порядка. Такой способ задания поверхности называется аналитическим. В начертательной геометрии поверхность рассматривается как совокупность всех последовательных положений движущейся линии. Такой способ называется кинематическим. Линия, которая образует поверхность, называется образующей. Линия (неподвижная), по которой перемещается (скользит) образующая, называется направляющей (рис. 7.1).

Образующая может быть прямой линией, кривой, постоянного и переменного вида. Образующая и направляющая могут меняться ролями (например, образование цилиндрической поверхности) (рис. 7.2). Частный случай поверхности – плоскость (рис. 7.1).



1. Коническая поверхность
 m - направляющая
 l - образующая
 Одна направляющая превратилась в т. S

2. Цилиндрическая поверхность
 m - направляющая
 l - образующая
 $t. S$ - находится в ∞

Совокупность геометрически элементов, определяющих поверхность, называется определителем поверхности (Φ) и состоит из двух частей: геометрической (Γ) и алгебраической $[A]$, т. е. $\Phi(\Gamma)[A]$.

(Γ) - часть определителя, в которой перечисляются все геометрические элементы, образующие поверхность.

$[A]$ - часть определителя, в которой устанавливается связь между геометрическими элементами – взаимоположение, условия перемещения и т. д.

Например, для конической поверхности определитель имеет вид: $\Phi(l, m, S) [l \cap m \wedge l \in S]$.

2. Классификация поверхностей

В зависимости от вида образующей все поверхности можно подразделить на две группы:

- Линейчатые - образующей которых является прямая линия.
- Нелинейчатые - поверхности с криволинейной образующей.

Линейчатые поверхности подразделяются на:

- Развертываемые - это такие поверхности, которые можно совместить с плоскостью без разрыва и складок.
- Неразвертываемые (невозможно совместить).

Линейчатые поверхности можно разделить на 3 класса, в зависимости от количества направляющих.

1. Поверхности с одной направляющей.

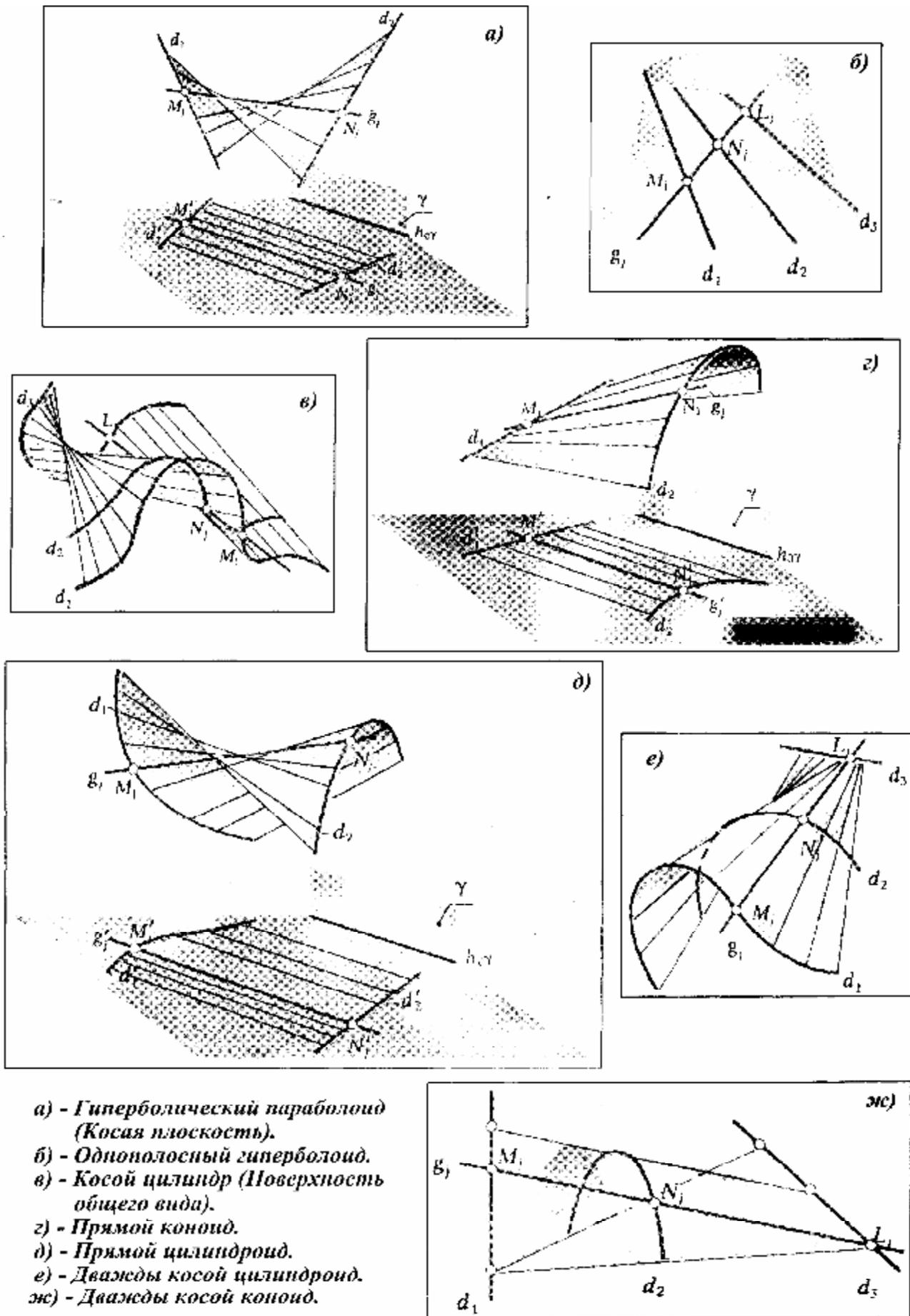
- а) коническая;
- б) цилиндрическая;
- в) поверхность с ребром возврата;
- г) пирамидальная;
- д) призматическая.

2. Поверхности с двумя направляющими.

- а) прямой коноид (рис. 7.3, г);
- б) прямой цилиндрикоид (рис. 7.3, д);
- в) гиперболический параболоид (косая плоскость) (рис. 7.3, а).

3. Поверхности с тремя направляющими.

- а) косой цилиндрикоид (поверхность общего вида) (рис. 7.3, в);
- б) дважды косой цилиндрикоид (рис. 7.3, е);
- в) дважды косой коноид (рис. 7.3, ж);
- г) однополостный гиперболоид (рис. 7.3, б).



- а) - Гиперболический параболоид (Косая плоскость).
- б) - Однополосный гиперboloид.
- в) - Косой цилиндр (Поверхность общего вида).
- г) - Прямой конoид.
- д) - Прямой цилиндроид.
- е) - Дважды косой цилиндроид.
- ж) - Дважды косой конoид.

Рис. 7.3

3. Гранные поверхности и многогранники

Гранные поверхности - это поверхности, образованные перемещением прямолинейной образующей по ломаной линии. Примером могут служить:

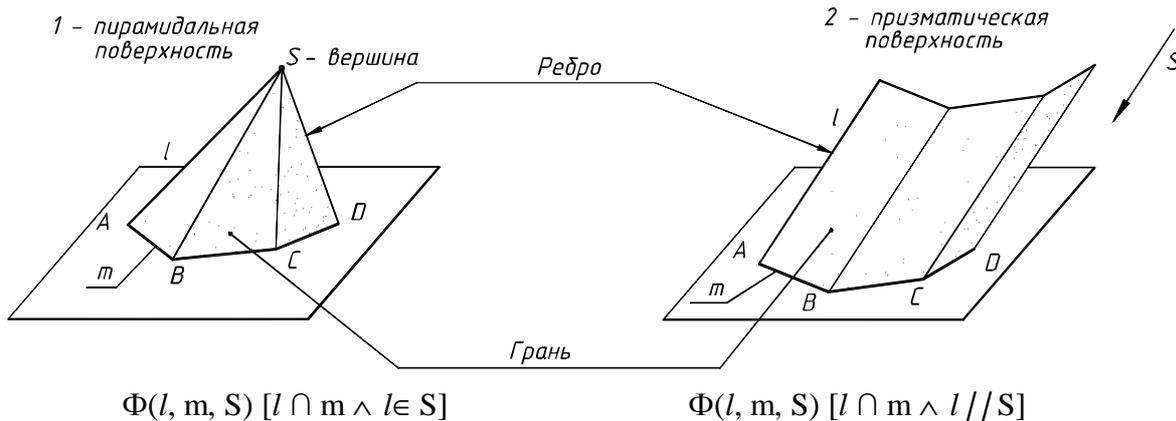


Рис. 7.4

Элементы конической поверхности: m - направляющая (ломаная); l - образующая (прямая); S - вершина; ABS - грань (часть плоскости); SA, SB - ребра (линии пересечения смежных граней).

Часть пространства, ограниченное со всех сторон поверхностью, называется телом.

Многогранники - это замкнутые поверхности, образованные некоторым количеством граней.

1. Пирамида – многогранник, у которого одна грань, принимаемая за основание, является произвольным многоугольником, а остальные грани (боковые)- треугольниками с общей точкой, называемой вершиной.

В зависимости от количества вершин у многоугольника основания различают треугольные, четырехугольные, пятиугольные и т. д. пирамиды.

2. Призма - многогранник, у которого две грани-основания одинаковые и взаимопараллельные многоугольники, а остальные грани параллелограммы. В зависимости от числа вершин у многоугольника основания призмы, также как и пирамиды, называют трехгранными, четырехгранными и т. д.

Призма называется прямой, если ее ребра \perp к плоскости основания, и наклонной, если не перпендикулярны. Призма, основанием которой является параллелограмм, называется параллелепипедом. Прямоугольный параллелепипед, все ребра которого конгруэнтны между собой, называется кубом.

4. Проецирование многогранников. Точка и линия на поверхности многогранников

Пример. Достроить недостающие проекции точек, расположенных на заданной поверхности.

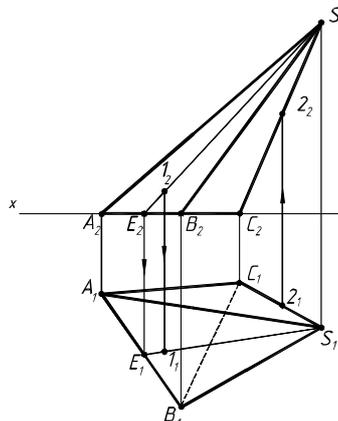


Рис. 7.5

Точка \in поверхности, если она \in прямой линии, \in поверхности. Прямая \in поверхности, если она проходит через 2 точки, \in поверхности. Точка 2 \in поверхности, так как принадлежит прямой SC , \in поверхности. Точка 1 \in поверхности, так как \in прямой SE , \in поверхности.

5. Кривые поверхности

Мы рассмотрели образование конической и цилиндрической поверхностей.

1. Конусом называется тело, ограниченное частью конической поверхности, расположенной по одну сторону от вершины и плоскостью, пересекающей все образующие по ту же сторону от вершины.

2. Цилиндром называется тело, ограниченное цилиндрической поверхностью и двумя параллельными плоскостями, называемыми основаниями. Основание кругового цилиндра - это конгруэнтные круги. Цилиндр может быть прямым (если образующие \perp основанию) и наклонным, если не перпендикулярны.

Конус и цилиндр можно рассматривать как поверхности вращения. Конус как тело, образованное вращением прямоугольного треугольника SOA вокруг катета SO , принятого за ось вращения. Цилиндр - как тело, образованное вращением прямоугольника $OBAC$ вокруг стороны CO , принятой за ось вращения.



Рис. 7.6

К поверхностям вращения относятся также поверхности сферы (шара) и поверхности тора (кольца).

6. Проецирование поверхностей вращения. Точка и линия на поверхности вращения

Пример. Достроить недостающие проекции точек, расположенных на заданных поверхностях.

Даны: A_1 . Найти A_2 .
 B_1 . Найти B_2 .

Даны: (C_2) . Найти C_1 .
 D_1 . Найти D_2 .

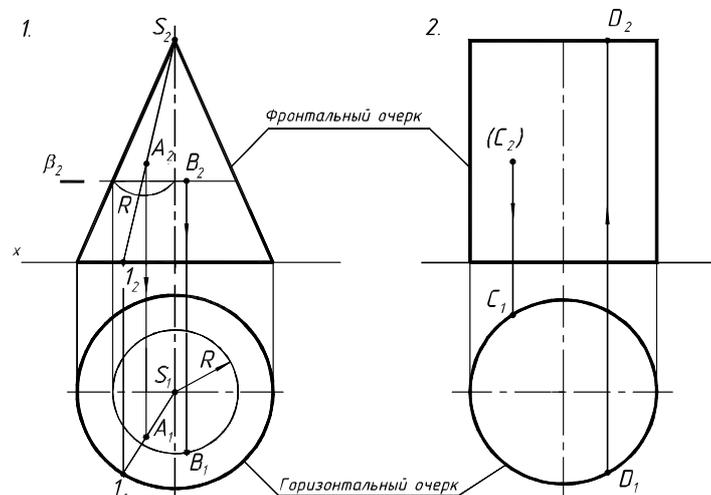


Рис. 7.7

Алгоритм решения

Через горизонтальную проекцию точки А проводят горизонтальную проекцию образующей S_11_1 . Определяем фронтальную проекцию образующей S_21_2 . Точка А \in поверхности конуса, так как \in образующей S_1 конуса.

Через точку В проводят секущую плоскость β – горизонтального уровня, которая пересекает конус по окружности радиуса R. $B_1 \in$ горизонтальной проекции этой окружности и так как видимая находится ближе к наблюдателю.

Цилиндр занимает проецирующее положение, значит C_1 лежит на очерке цилиндра. Так как заданная точка – невидимая, то C_1 находится дальше от наблюдателя. Аналогично строят проекции точки D.

Контурная линия - это линия, по которой касаются проецирующие лучи при проецировании поверхности. Очерк – это проекция контурной линии на плоскости проекций.

Лекция № 8. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ПОВЕРХНОСТИ ПЛОСКОСТЬЮ. РАЗВЕРТЫВАНИЕ ПОВЕРХНОСТЕЙ. СПОСОБЫ ПОСТРОЕНИЯ РАЗВЕРТОК

План лекции

1. Пересечение поверхности плоскостью.
 - 1.1. Способ ребер.
 - 1.2. Способ граней.
2. Способ вспомогательных секущих плоскостей.
3. Развертывание поверхностей. Способы построения разверток.
 - 2.1. Способ треугольников.
 - 2.2. Способ нормального сечения.
 - 2.3. Способ раскатки.

1. Пересечение поверхности плоскостью

В общем случае, при пересечении поверхности плоскостью, определяют ряд общих точек, \in поверхности и плоскости. Полученные точки соединяют ломаной линией, если поверхность гранная, и под лекало, если поверхность криволинейная. В результате получается фигура, которая называется сечением. Для построения точек, \in линии сечения, используют следующие способы:

1. Способ ребер.
2. Способ граней.
3. Способ вспомогательных секущих плоскостей.

Рассмотрим случаи, когда секущая плоскость занимает частное положение.

Пример. Построить проекции линии пересечения поверхности пирамиды плоскостью.

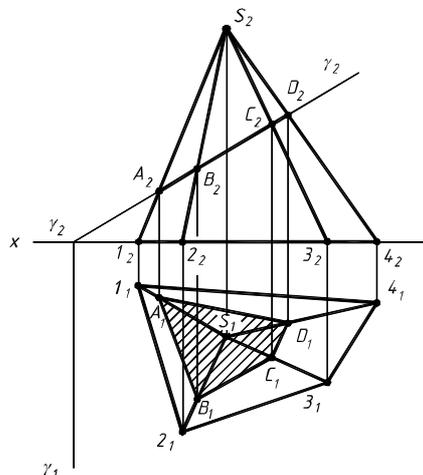


Рис. 8.1

Плоскость $\alpha \perp \Pi_2$ и обладает собирательным свойством, следовательно фронтальная проекция сечения совпадает со следом плоскости – это проекция $A_2 B_2 C_2 D_2$. Вторая проекция сечения $A_1 B_1 C_1 D_1$ строится при помощи линий проекционной связи.

Конические сечения:

1. Окружность – секущая плоскость параллельна плоскости основания;
2. Эллипс - секущая плоскость наклонена к плоскости основания;
3. Две прямые – секущая плоскость проходит через вершину и основание конуса;
4. Двойная прямая - секущая плоскость касается образующей;
5. Точка - секущая плоскость проходит через вершину конуса;
6. Парабола - секущая плоскость параллельна образующей конуса;
7. Гипербола - секущая плоскость параллельна оси вращения.

Пример. Построить проекции линии пересечения конуса плоскостью.

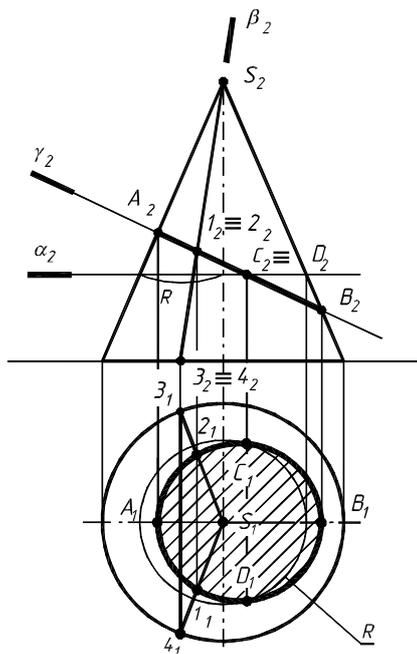


Рис. 8.2

Построение начинаем с опорных точек: очерковые, высшая, низшая и т. д. Фронтальная проекция эллипса совпадает с фронтальным следом плоскости. Горизонтальную проекцию можно построить по большой и малой оси или при помощи промежуточных точек.

AB - большая ось эллипса, точки A и $B \in$ очерковым образующим. C и $D \in$ малой оси эллипса, точки $1, 2 \in$ промежуточным образующим.

Пример. Построить проекции линии пересечения цилиндра плоскостью.

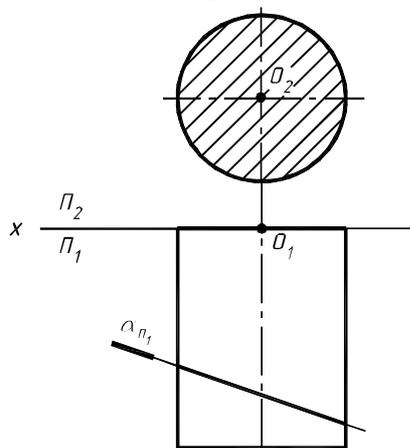


Рис. 8.3

В данном случае плоскость $\alpha \perp \Pi_1$. Следовательно горизонтальная проекция линии сечения совпадает с горизонтальным следом плоскости. Кроме того, так как цилиндр занимает проецирующее положение, то фронтальная проекция линии сечения совпадает с очерком цилиндра на фронтальной плоскости проекций.

Рассмотрим случай, когда плоскость занимает общее положение.

1.1. Способ ребер

Способ ребер заключается в том, что определяются точки пересечения ребер (или образующих поверхности) с заданной секущей плоскостью, т. е. задача сводится к основной задаче начертательной геометрии. Полученные точки соединяют либо в ломаную линию, либо в лекальную.

Пример. Построить проекции линии пересечения пирамиды плоскостью γ . В данном примере точки E и F \in основанию пирамиды, так как след γ_1 пересекает горизонтальную проекцию основания пирамиды $1_1 2_1 3_1$. Поэтому линией пересечения пирамиды плоскостью является Δ .

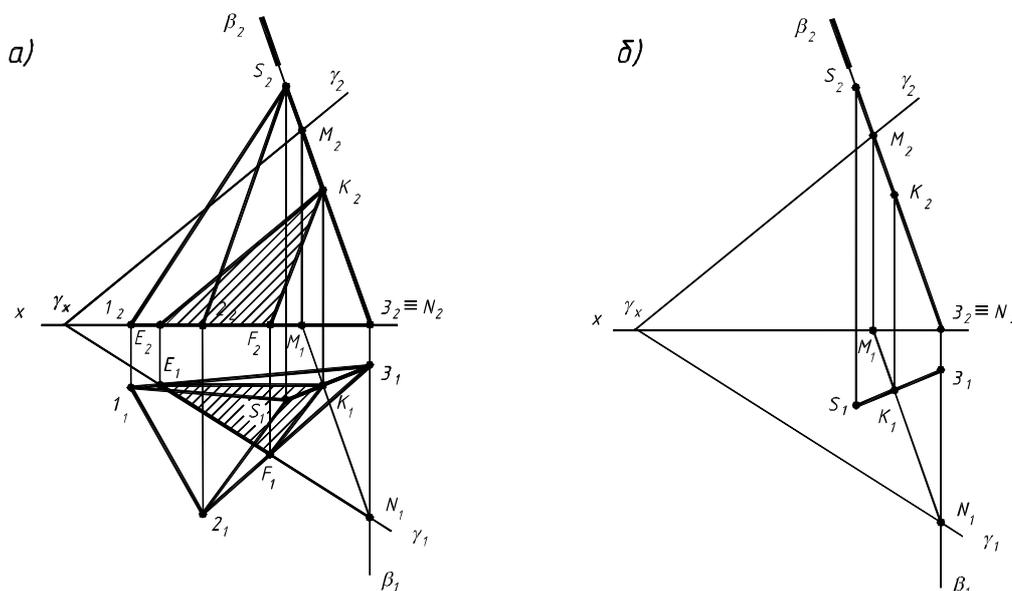


Рис. 8.4

Для нахождения точки K применяем алгоритм (рис. 8.4, б).

Алгоритм решения задачи:

1. Заключаем ребро S3 во вспомогательную фронтально-проецирующую плоскость β , $\beta \perp \Pi_2$ (рис. 8.4, б).
2. Находим проекции линии пересечения плоскости β и $\gamma = M_2 N_2 \rightarrow M_1 N_1$.
3. Определяем проекции точки K (K_1, K_2) на пересечении $S_1 3_1$ и $M_1 N_1 - K_1$, и $K_2 \in S_2 3_2$.

Линией пересечения пирамиды плоскостью является Δ EKF.

Аналогично решаем задачу, если задана поверхность конуса. В качестве ребер используют образующие.

Задачу повторяем столько раз, сколько ребер у пирамиды или образующих у конуса.

1.2. Способ граней

Способ граней применяется в том случае, когда заданная поверхность гранная и проецирующая. В этом случае определяют линию пересечения каждой грани с данной плоскостью.

Пример. Построить проекции линии пересечения прямой призмы плоскостью.

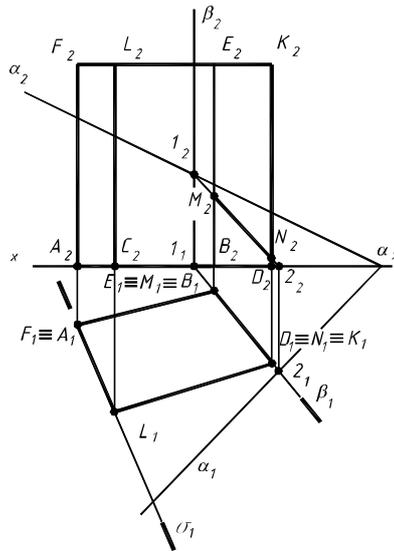


Рис. 8.5

Алгоритм решения

1. Заключаем грань $BDKE$ в горизонтально-проецирующую плоскость β . След плоскости β_1 совпадает при этом с горизонтальной проекцией грани $B_1D_1K_1E_1$.
 2. Определяем линию пересечения плоскостями α и $\beta = 1, 2$.
 3. Определяем линию пересечения грани $BDEK$ плоскостью α – линия MN .
- Аналогично определяем линию пересечения грани $ACLF$ (используем горизонтально-проецирующую плоскость σ).

2. Развертывание поверхностей. Способы построения разверток

Развертка представляет собой фигуру на плоскости, в которую преобразуется поверхность. Развертывающимися называются поверхности, которые без складок и разрывов можно совместить с плоскостью. Все гранные поверхности являются развертываемыми. В зависимости от вида поверхностей для построения развертки применяют один из способов:

2.1. Способ треугольников

Этот способ, в основном, применяют для построения разверток пирамидальных и конических поверхностей.

Пример. Построить развертку усеченной части пирамиды.

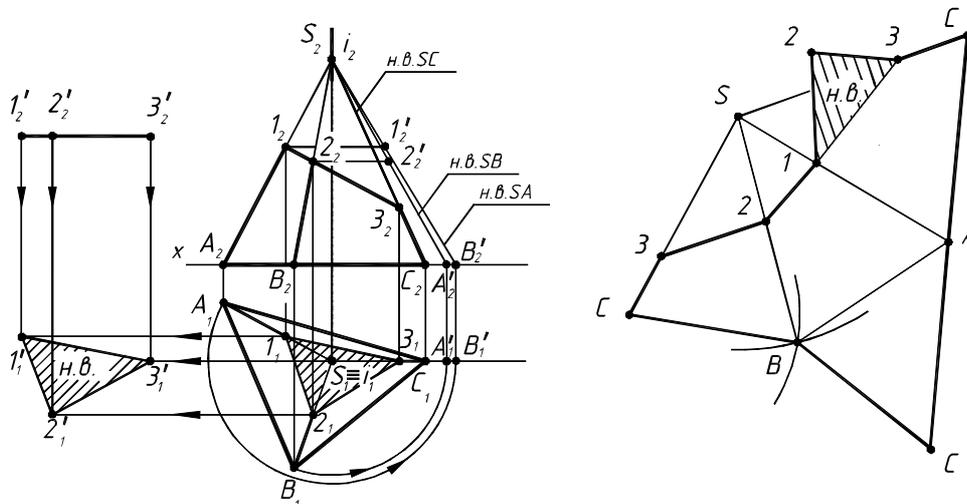


Рис 8.6

При построении развертки этим способом определяют н. в. всех ребер или образующих, а также н. в. основания. В данной задаче н. в. ребер определяют вращением вокруг проецирующей оси $i \perp \Pi_1$. Основание проецируется в данном случае в н. в. Натуральную величину сечения определяем способом плоскопараллельного перемещения.

На свободном поле чертежа, используя способ засечек, строят треугольники граней и основание. Наносят линию сечения пирамиды плоскостью и достраивают н. в. сечения.

Аналогично строят развертку конической поверхности.

2.2. Способ нормального сечения

Данный способ применяют, в основном, для построения разверток призм.

Пример. Построить развертку усеченной части наклонной призмы.

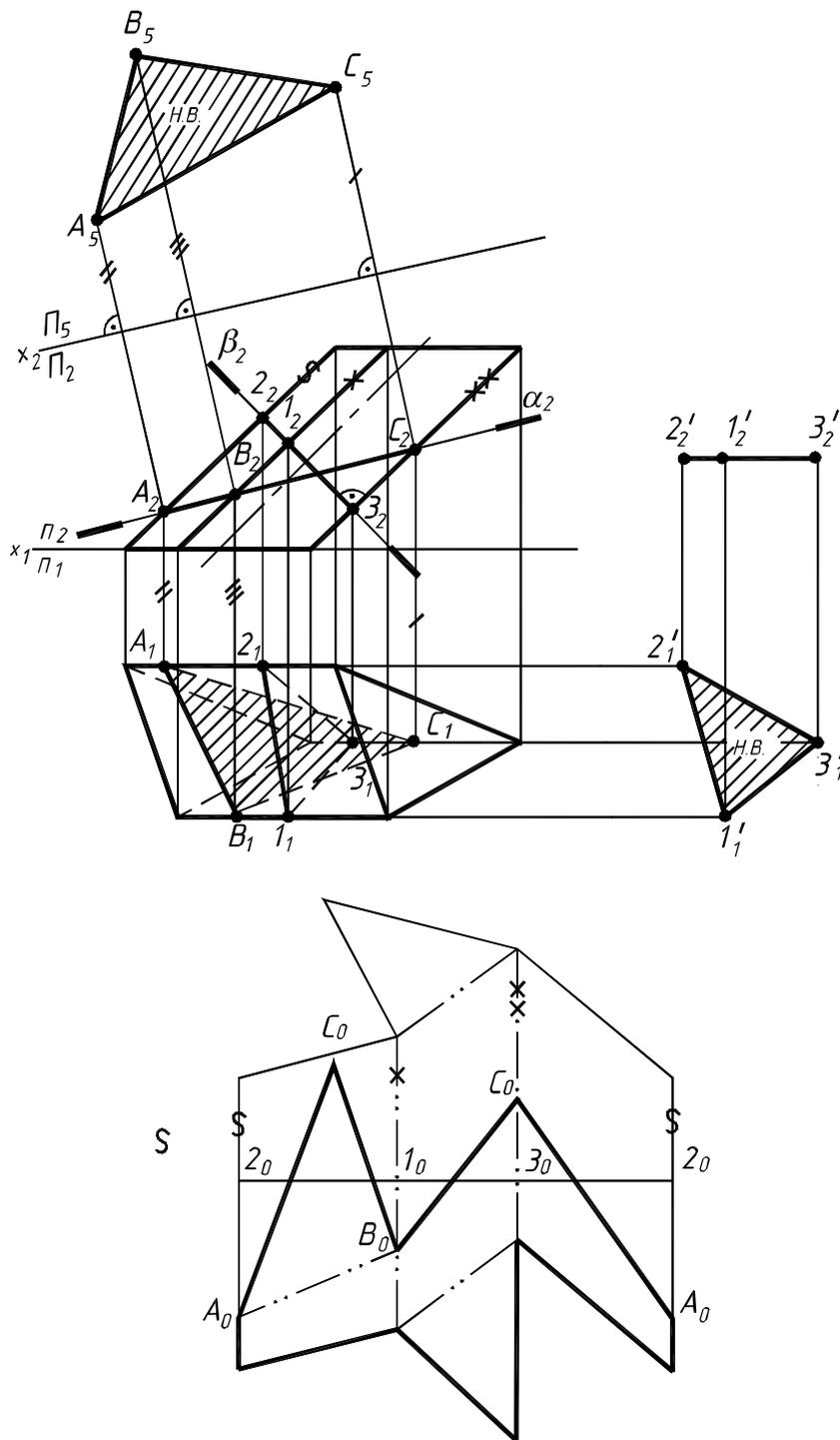


Рис. 8.7

Алгоритм решения:

1. Строят секущую плоскость нормальную (или \perp) к ребрам или образующим поверхности (β).
2. Определяют сечение поверхности плоскостью - нормальное сечение (1, 2, 3).
3. Определяют н. в. нормального сечения (любым способом). В данном случае – плоско-параллельным перемещением ($1'_1 2'_1 3'_1$).
4. На свободном поле чертежа, на прямой линии откладывают периметр нормального сечения с отметкой характерных точек ($2_0 1_0 3_0 2_0$).
5. В каждой характерной точке восстанавливают \perp и на нем откладывают соответственно длины ребер, лежащие по обе стороны от нормального сечения.
6. Полученные точки соединяют линией (прямой или кривой).
7. Достаиваются верхнее и нижнее основания.
8. Наносят линию сечения призмы плоскостью ($A_0 B_0 C_0 A_0$) и достаивают его н.в. ($A_0 B_0 C_0$).

2.3. Способ раскатки

Способ раскатки применяют для цилиндров.

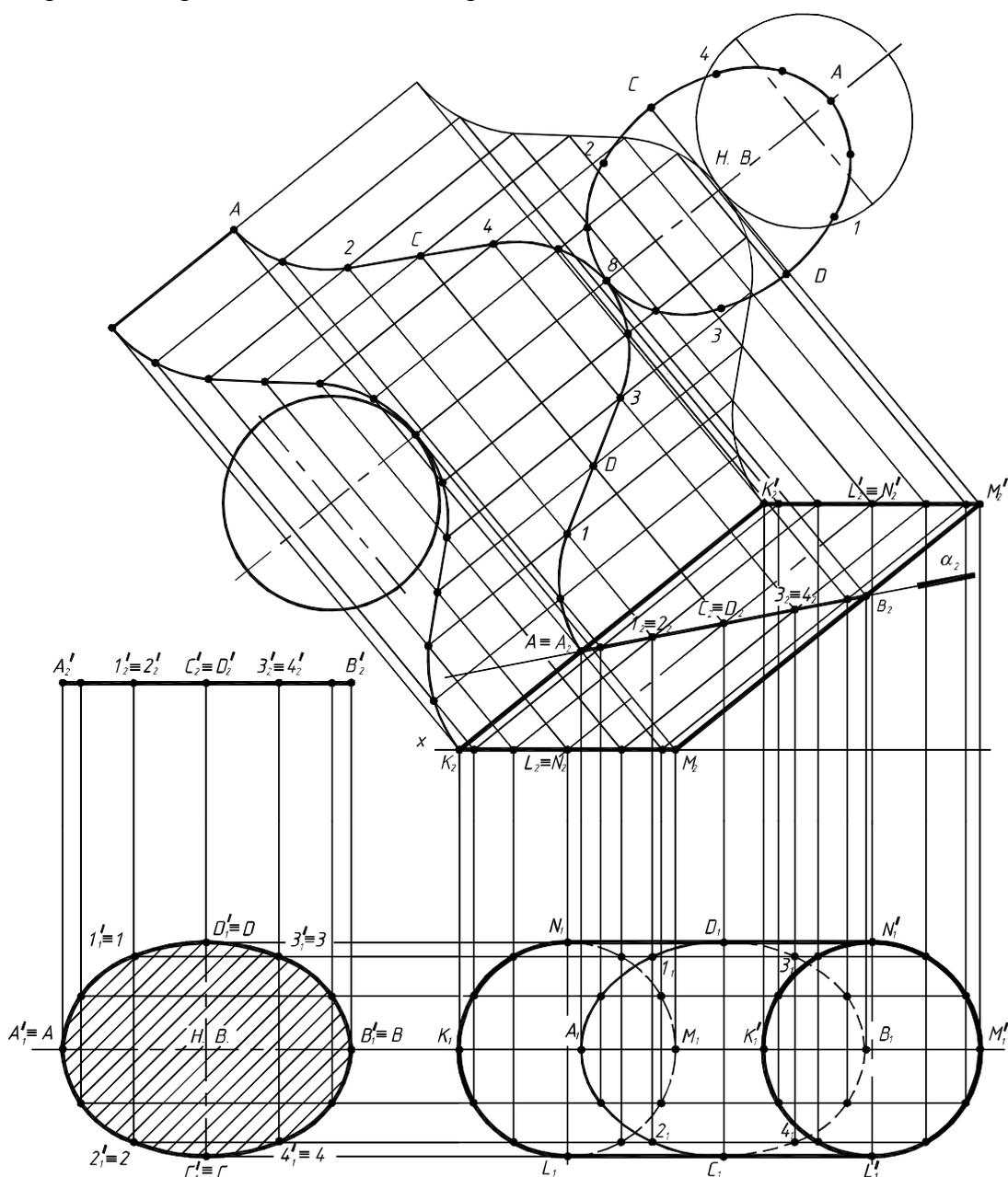


Рис. 8.8

Алгоритм решения:

Поверхность должна занимать положение уровня.

1. Цилиндр превращается в 12-ти гранную призму, для этого основание цилиндра делится на 12 частей и проводятся 12 образующих.
2. Из каждой точки деления основания восстанавливают \perp к н. в. образующих.
3. На этих перпендикулярах откладываются при помощи засечек длины сторон двенадцатиугольника.
4. Определяют н. в. сечения способом плоскопараллельного перемещения.
5. Дистраивают верхнее и нижнее основания.
6. Наносят линию сечения поверхности цилиндра плоскостью и дистраивают его н.в.

Лекция № 9. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ПОВЕРХНОСТЕЙ

План лекции

1. Общие сведения о пересечении поверхностей.
2. Методы, используемые при нахождении линии пересечения поверхностей.
 - 2.1. Метод вспомогательных секущих плоскостей – посредников.
 - 2.2. Метод вспомогательных концентрических сфер - посредников.

1. Общие сведения о пересечении поверхностей

Результат пересечения поверхностей – пространственные линии.

Линия пресечения – совокупность точек лежащих на поверхности пересекающихся поверхностей и принадлежащих им одновременно.

Линии пересечения могут быть кривыми и ломанными, в зависимости от геометрических особенностей пересекающихся поверхностей.

ОБЩИЙ АЛГОРИТМ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ПОВЕРХНОСТЕЙ

1. Определяем зону пересечения поверхностей (рис. 9.1).
 2. Определяем характерные точки, принадлежащие линии пересечения: опорные точки (наивысшая и наинизшая точки на очерковых образующих).
 3. Определяем промежуточные точки:
 - 3.1. Заданные поверхности Φ (фи) и Ψ (пси) пересекаем поверхностью посредником Σ (сигма).
 - 3.2. Находим линии пересечения каждой из заданных поверхностей (Φ , Ψ) посредником - m и n .
 - 3.3. Определяем точки взаимного пересечения линий m и n – точки 1 и 2.
- Для нахождения необходимого количества точек линии пересечения – повторяем пункты 2-3 алгоритма необходимое количество раз.

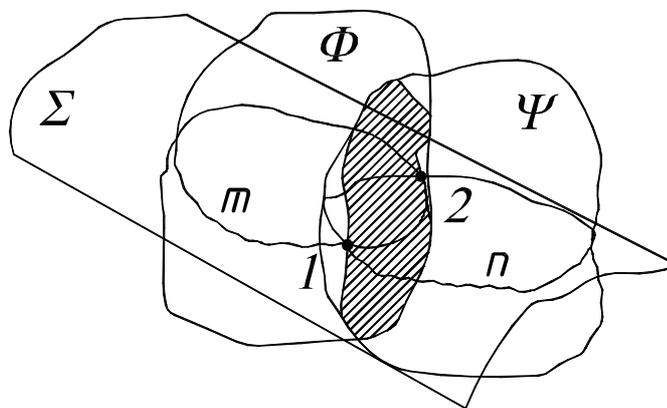


Рис. 9.1

Зона пересечения поверхностей – представляет собой замкнутую область, образованную очерками образующих пересекающихся поверхностей. Характерные точки ищем в зоне пересечения поверхностей на пересечении очерков образующих и осей, при условии, если они лежат в одной плоскости.

В качестве поверхностей «посредников», в зависимости от геометрических особенностей тел и характера их пересечения, можно выбрать:

- а) вспомогательные плоскости частного положения;
- б) плоскости общего положения;
- в) вспомогательные секущие сферы (концентрические и эксцентрические);
- г) вспомогательный секущий цилиндр;
- д) вспомогательный секущий конус.

При выборе поверхности «посредника» – руководствуемся простотой получаемых линий при пересечении заданных поверхностей плоскостью «посредником».

Различают три основные комбинации пересечения двух поверхностей:

- а) пересечение двух многогранников – в сечении позволяет получить одну или две ломаные линии;
- б) пересечение двух поверхностей вращения – позволяет получить одну или две плавные кривые линии;
- в) пересечение «гранной» и «кривой» поверхностей – позволяет получить одну или две плавные пространственные кривые линии с изломом на рёбрах.

2. Методы, используемые при нахождении линии пересечения поверхностей

Нами будут рассмотрены два метода используемые при нахождении линии пересечения поверхностей:

- метод вспомогательных секущих плоскостей - посредников;
- метод вспомогательных концентрических сфер – посредников.

Алгоритм решения каждым из методов будет рассмотрен на конкретном примере.

Возможны 3 случая расположения пересекающихся поверхностей относительно плоскостей проекций:

- пересекающиеся поверхности занимают проецирующее положение;
- одна из пересекающихся поверхностей занимает общее положение, вторая частное.
- обе поверхности общего положения.

Выбор посредников зависит от заданных поверхностей и их взаимного положения.

2.1. Метод вспомогательных секущих плоскостей – посредников.

Пример. Построить линию пересечения поверхностей сферы и конуса (обе поверхности занимают общее положение).

Применяем общий алгоритм решения:

1. Определяем зону пересечения поверхностей.
2. Определяем характерные точки, принадлежащие линии пересечения: опорные точки (наивысшая – точка 1 и наинизшая - точка 2 на очерковых образующих).
3. Определяем промежуточные точки. В качестве «посредников» выбираем плоскости частного положения (плоскости горизонтального уровня), которые пересекает сферу и конус по окружностям. Секущие плоскости проводим в зоне пересечения поверхностей.
4. Полученные точки соединяем плавной кривой. Точность аппроксимации линии пересечения зависит от принятого количества секущих плоскостей посредников.
5. Видимость полученной линии пересечения поверхностей решаем методом конкурирующих точек.

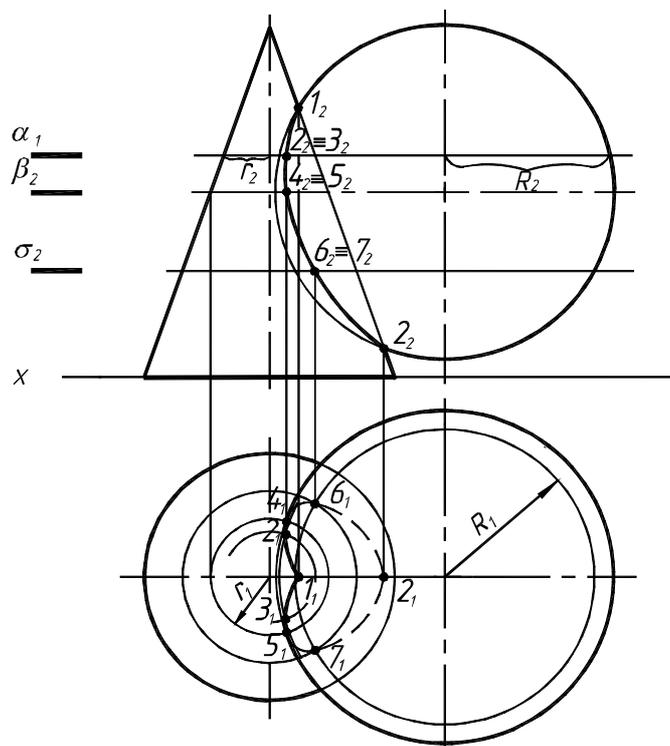


Рис. 9.2

Примечание: если одна из поверхностей занимает проецирующее (частное) положение, то одна из проекций линии пересечения уже известна.

2.2. Метод вспомогательных концентрических сфер - посредников

Сфера, если центр ее расположен на оси поверхности вращения, пересекает эту поверхность по окружностям a и b (рис. 9.3). Поэтому вспомогательные секущие сферы используют для построения линии пересечения поверхностей вращения.

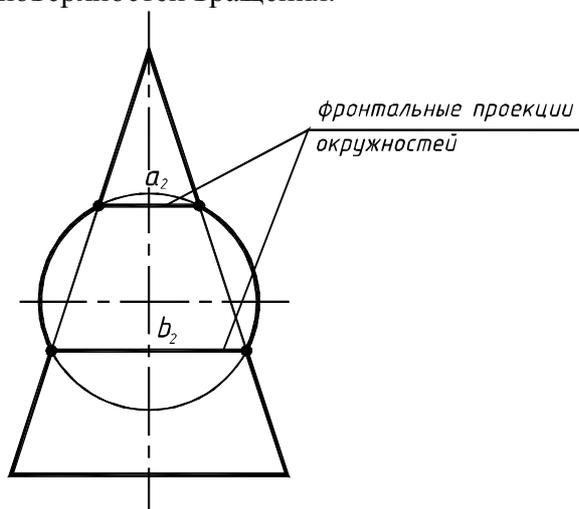


Рис. 9.3

Способ концентрических секущих сфер посредников применяется в случае если:

- пересекающиеся поверхности являются поверхностями вращения;
- оси вращения поверхностей пересекаются;
- оси вращения пересекающихся поверхностей параллельны одной из плоскостей проекций.

Пример. Построить линию пересечения поверхностей двух конусов (обе поверхности занимают общее положение).

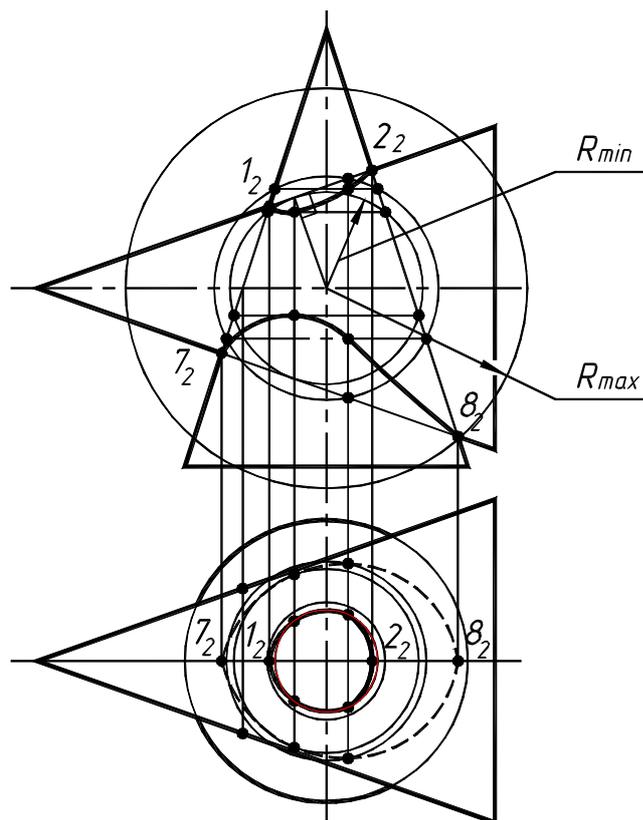


Рис. 9.4

Алгоритм решения

При решении поставленной задачи выполняем пункты 1-3 общего алгоритма (область пересечения, характерные точки).

При поиске промежуточных точек используем в качестве поверхностей «посредников» - концентрические сферы. Центр, через который проводятся концентрические секущие сферы, является центром пересечения осей симметрии поверхностей. Предварительно находим максимальный и минимальный радиусы секущих сфер.

R_{min} – радиус сферы от центра пересечения осей до наименее удаленной точки области пересечения поверхностей. Сфера минимального радиуса должна касаться одной поверхности и пересекать другую.

R_{max} – радиус сферы от центра пересечения осей до наиболее удаленной точки области пересечения поверхностей.

Полученные точки соединяем плавной кривой. Точность аппроксимации линии пересечения поверхностей зависит от принятого количества вспомогательных концентрических сфер посредников. Определяем видимость полученной кривой.

МЕТОД «МОНЖА» (частный случай)

Теорема Монжа. Две поверхности вращения второго порядка, вписанные в третью поверхность вращения второго порядка или описанные вокруг неё, пересекаются между собой по двум плоским кривым второго порядка.

Теорему иллюстрирует рис. 9.5. В соответствии с этой теоремой линии пересечения конуса и цилиндра, описанных около сферы, будут плоскими кривыми – эллипсами, фронтальные проекции которых изображаются прямыми $A_2 B_2$ и $C_2 D_2$, проходящие через точки пересечения очерков поверхностей вращения и точки пересечения окружностей m и n .

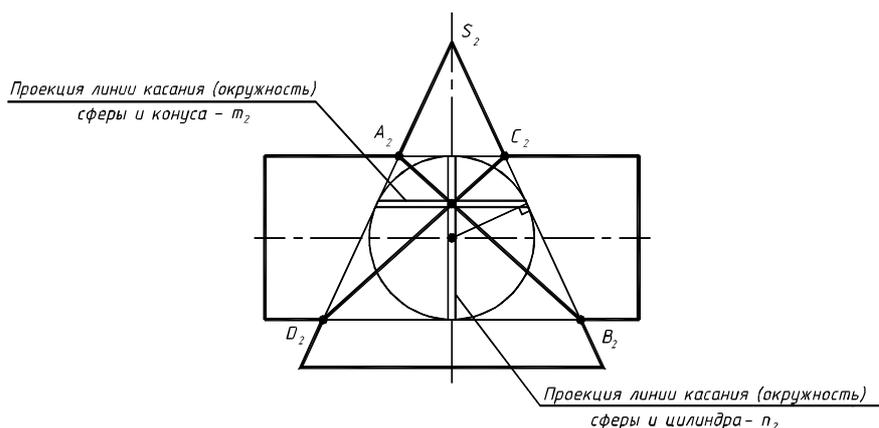


Рис. 9.5

РАЗДЕЛ V. Тема: «Перспектива»

Лекция № 10. ПЕРСПЕКТИВА. МЕТОД АРХИТЕКТОРОВ

План лекции

1. Основные понятия. Аппарат линейной перспективы.
2. Перспектива точки.
3. Перспектива прямой линии.
4. Построение перспективы геометрического объема. Метод архитекторов.

1. Основные понятия. Аппарат линейной перспективы

Перспектива представляет собой способ изображения тел и плоских фигур, основанный на применении центрального проецирования. Для построения перспективы предмета из точки зрения S проводят лучи ко всем точкам изображаемого предмета. На пути проецирующих лучей располагают картинную плоскость, на которой строят искомое изображение, определяя точки пересечения лучей с поверхностью картины.

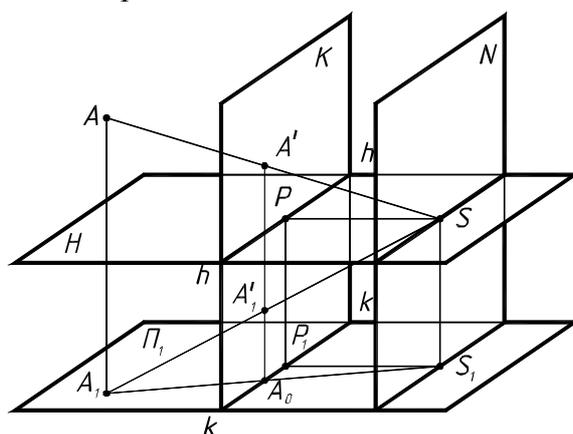


Рис. 10.1

- S – точка зрения
- S_1 – основание точки зрения (точка стояния)
- P – главная точка картины
- P_1 – основание главной точки картины
- A – объект проецирования
- A_1 – основание точки A
- Π_1 – предметная плоскость
- $Н\Pi\Pi_1$ – плоскость горизонта

K – картинная плоскость, $K \perp N$ и Π_1
 N – нейтральная плоскость
 SP – главный луч, $SP \perp K$
 S_1P_1 – основание главного луча (проекция главного луча на предметную плоскость)
 kk – основание картины
 hh – линия горизонта
 SS_1 – линия стояния.

2. Перспектива точки

Перспективой точки называется точка пересечения проецирующего луча, проходящего через точку зрения с картинной плоскостью. Для построения перспективы точки необходимо заключить проецирующий луч SA в горизонтально-проецирующую плоскость α , горизонтальным следом этой плоскости будет прямая S_1A_1 . Плоскость α пересекает картинную плоскость по прямой A^1A_0 . Точка пересечения этой прямой с проецирующим лучом SA является искомой перспективой A^1 точки A .

A_1^1 – вторичная проекция точки A или перспектива горизонтальной проекции точки A . (рис. 10.2).

Задание только одной перспективы точки не определяет ее положение в пространстве. Перспективное изображение точки обратимо, если оно дополнено вторичной проекцией.

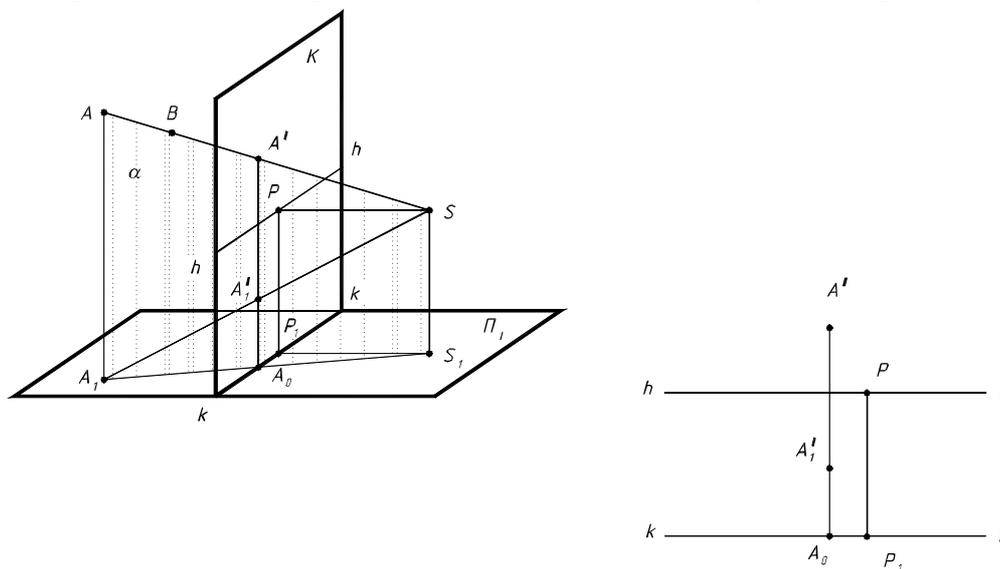


Рис. 10.2

3. Перспектива прямой линии.

Проецирующие лучи, которые проходят через точку S и некоторую прямую AB , образуют плоскость. Эта лучевая плоскость пересекает картину по прямой $A'B'$, представляющей собой перспективу заданной прямой.

Задание только одной перспективы прямой не определяет ее положение в пространстве. Перспективное изображение прямой обратимо, если оно дополнено вторичной проекцией.

4. Построение перспективы геометрического объема. Метод архитекторов

Существует несколько способов построения перспективы (радиальный метод, метод сеток, метод архитекторов и др.)

Метод архитекторов широко применяется для построения перспективных изображений с использованием точек схода параллельных прямых. Перспективы параллельных прямых пересекаются. Точка пересечения связки параллельных прямых называется точкой схода. Когда параллельные прямые горизонтальны, их точка схода должна быть на линии горизонта.

Пример. Построить перспективу геометрического объема способом архитекторов.

Выбор точки зрения – подготовительная работа.

1. Проводим основание картины К-К (или горизонтальный след картинной плоскости) таким образом, чтобы оно прошло через одно из ребер объема и составляло угол с одной из сторон плана 25-30 градусов. Это делают с целью выделения главного фасада (рис. 10.3).
2. Из крайних точек плана A_1 и D_1 опускаем перпендикуляры к основанию картины К-К, получаем точки М и N.
3. Делим отрезок М N на три равные части и выбираем в средней части одной трети отрезка главную точку картины Р.
4. Опускаем перпендикуляр в точке Р к основанию картины - К-К.
5. На перпендикуляре определяем точку S_1 – точку зрения таким образом, чтобы угол зрения был в пределах от 18 до 53 градусов. Оптимальным является угол 28 градусов. Для этого накладываем шаблон на план так, чтобы вершина угла расположилась на перпендикуляре, проведенном из точки Р, а шаблон прошел через крайние точки плана.
6. Определяем доминирующие направления прямых.
7. Определяем точки схода – фокусы F_1 и F_2 , в которых будут сходиться прямые доминирующих направлений.
8. Продолжаем линии плана до пересечения с основанием картины К-К, получаем точки 1, 2, 3 и т. д. Эти точки будут началом прямых, конец прямых будет находиться в соответствующих точках схода.

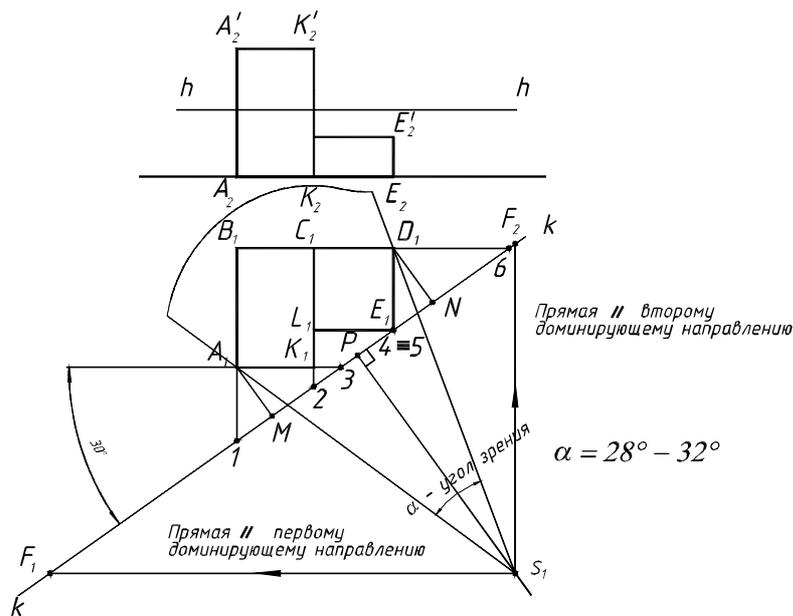


Рис. 10.3

Построение (создание) перспективы

1. Проводим основание картины К-К на свободном поле чертежа (рис. 10.4).
2. На линии К-К отмечаем положение всех точек 1, 2, 3, Р... и т. д.
3. На линии горизонта Н - Н отмечаем точки схода F_1 и F_2 .
4. Проводим перспективу прямых, составляющих план и получаем перспективу всех точек плана ABCDELK - так называемую вторичную проекцию.
5. Через все вершины вторичной проекции проводим вертикальные прямые.
6. От точки $4 \equiv 5$ откладываем высоту отрезка EE' , равную натуральной величине ребра, так как оно находится в картинной плоскости.
7. Через точку E' проводим прямую в точку схода F_1 . На этой прямой с помощью вертикальных линий связи находим точку D' . Затем через точку E' в точку схода F_2 , находим точку L' ... и т. д.
8. Чтобы получить перспективу вертикальных ребер, которые не совмещены с плоскостью картины, например, равных по величине AA' , нужно провести вертикальную плоскость γ

и построить линию пересечения плоскости γ с картиной. Плоскость γ совпадает с задней левой плоскостью геометрического объема. Затем отложить на этой прямой от основания картины отрезок, равный величине n , в отрезка AA' . Далее провести в плоскости горизонталь, заданного уровня в точку схода F_1 , до пересечения с перспективой взятого ребра AA' .

9. Аналогично вычерчиваем перспективу остальных вертикальных ребер. На рис. 10.5 показана законченная перспектива геометрического объема.

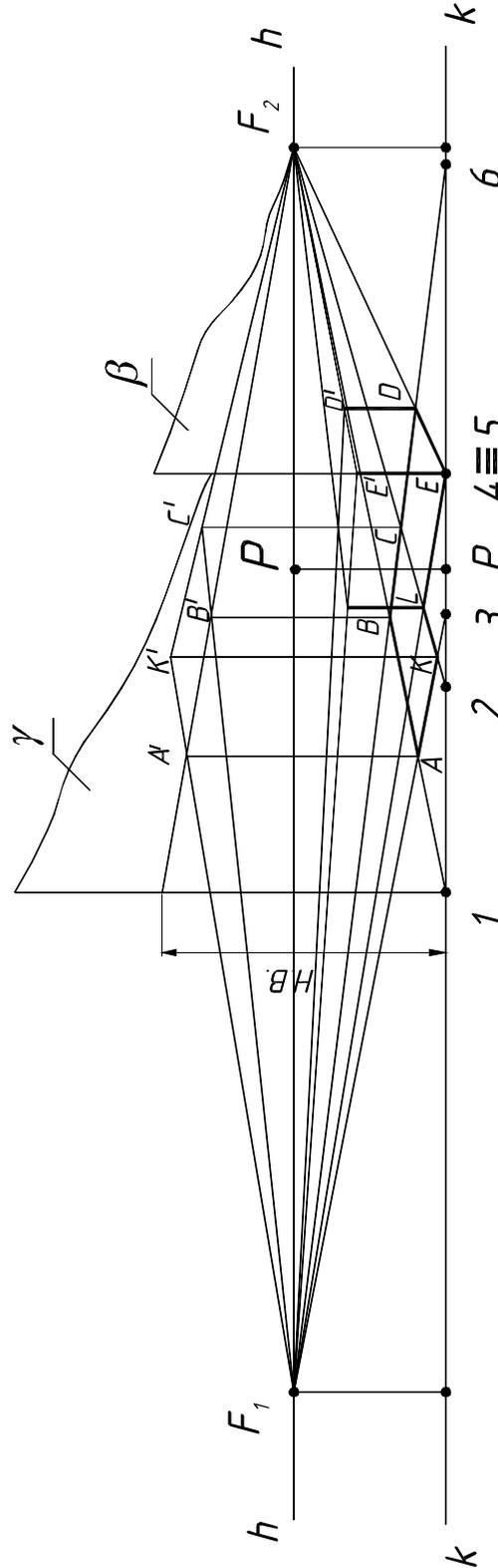


Рис. 10.4

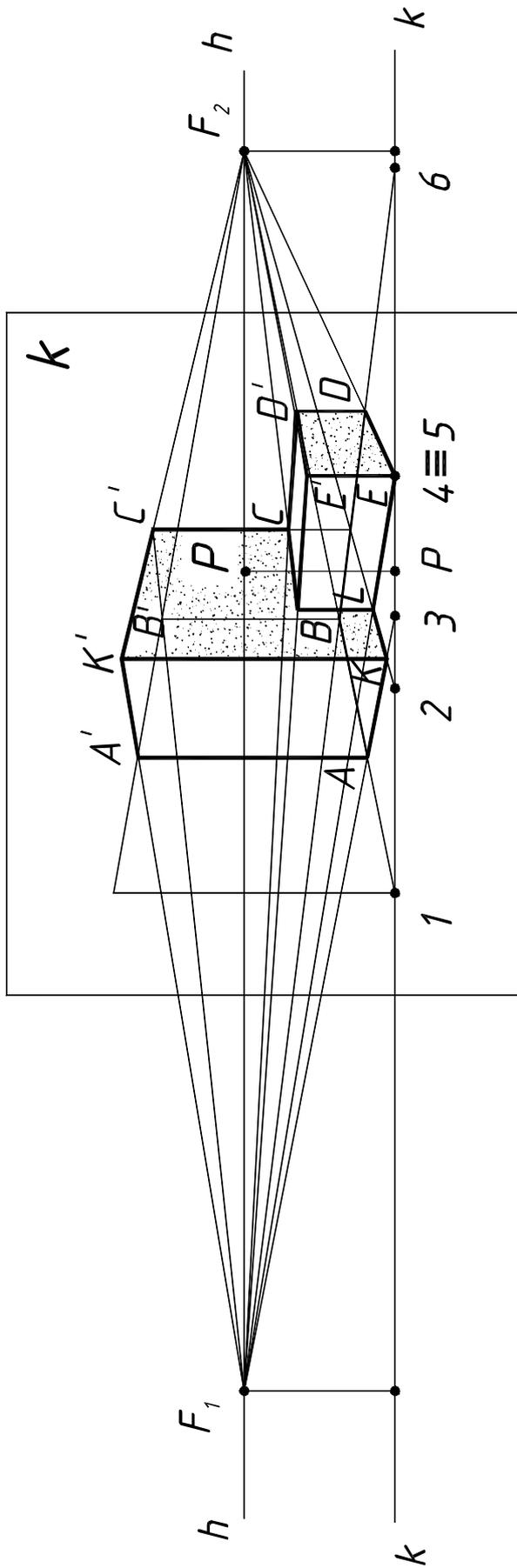


Рис. 10.5

РАЗДЕЛ VI. Тема «Проекции с числовыми отметками»

Лекция № 11. ПРОЕКЦИИ С ЧИСЛОВЫМИ ОТМЕТКАМИ

План лекции

1. Проекция точки.
2. Проекция прямой.
3. Взаимное положение прямых.
4. Проецирование плоскости.
5. Взаимное положение прямой и плоскости.
6. Взаимное положение плоскостей.
7. Проекция тел и поверхностей.

Этот метод является частным случаем ортогональных проекций. Он применяется при изображении пространственных форм, один из размеров которых значительно меньше двух других размеров. Например, при проектировании железных и шоссейных дорог, гидротехнических сооружений, каналов, строительных площадок и т.д., а также для изображения рельефа земной поверхности.

1. Проекция точки

Сущность метода заключается в том, что вместо двух проекций предмета на горизонтальную и фронтальную плоскость проекций изображают одну – горизонтальную проекцию и рядом с проекцией каждой точки пишут число, выражающее ее высоту относительно этой плоскости. Это число называют отметкой, а плоскость – плоскостью нулевого уровня и обозначают Π_0 .

За единицу длины обычно принимают один метр. Если точка находится выше плоскости нулевого уровня, ее отметка будет положительной, если ниже – отрицательной, если принадлежит плоскости – нулевой.

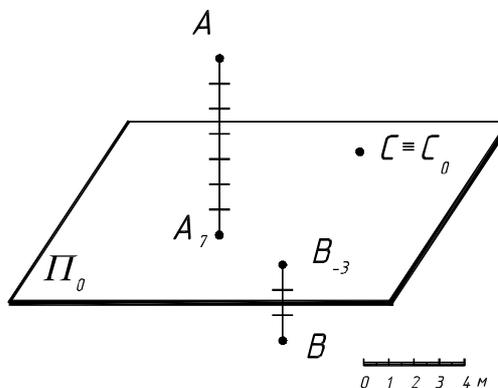


Рис. 11.1

Чертеж, выполненный в проекциях с числовыми отметками, называется картой или планом. На планах обязательно указывается линейный или числовой масштаб (рис. 11.1 и рис. 11.2).

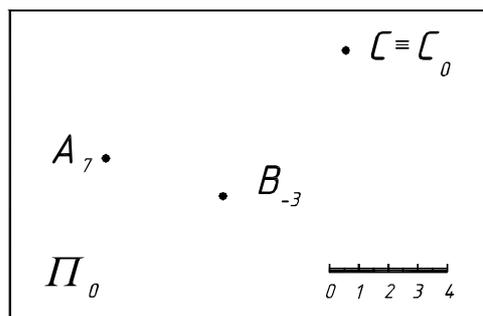


Рис. 11.2

2. Проекция прямой

Для изображения прямой в проекциях с числовыми отметками задают проекции двух ее точек с указанием их отметок, либо одной точкой и уклоном (направлением).

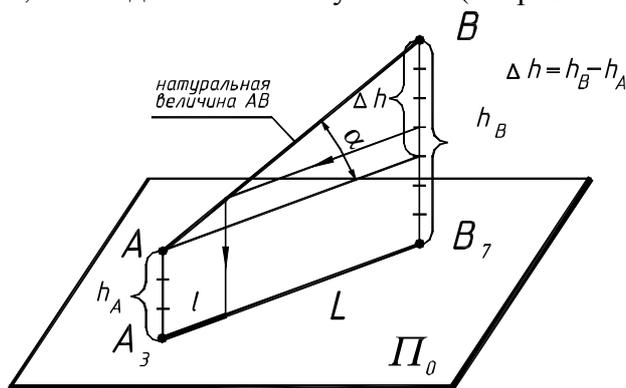


Рис. 11.3

Длина горизонтальной проекции прямой $A_3 B_7$ - называется заложением прямой L . Разность отметок концов AB ($h_B - h_A$) называется превышением этого отрезка.

α - угол наклона прямой к плоскости Π_0 .

Обычно наклон прямой задают не углом α , а уклоном прямой - i . Уклоном прямой называется отношение превышения отрезка прямой к его заложению.

$$i = \frac{h_B - h_A}{L} = \frac{\Delta h}{L}$$

$$i = \frac{\Delta h}{L} \quad i = \operatorname{tg} \alpha$$

Уклон выражается отношением 1:1; 2:3; или в процентах, например 5%, 10% и т. д.

Длина заложения, соответствующая единице превышения, называется интервалом прямой.

$$\text{Если } h_B - h_A = 1 \text{ то } L = l$$

Между уклоном и интервалом существует зависимость:

$$i = \frac{1}{l} \quad l = \frac{1}{i} \quad l = \frac{L}{\Delta h}$$

Интервал - это такая величина заложения отрезка прямой, разность отметок концов которого равна единице.

Градуирование прямой

Проградуировать прямую - это значит найти на ней точки, имеющие целочисленные отметки. Существует несколько способов градуирования прямой.

1. Графические (рис. 11.4)
2. Аналитический (рис. 11.5).

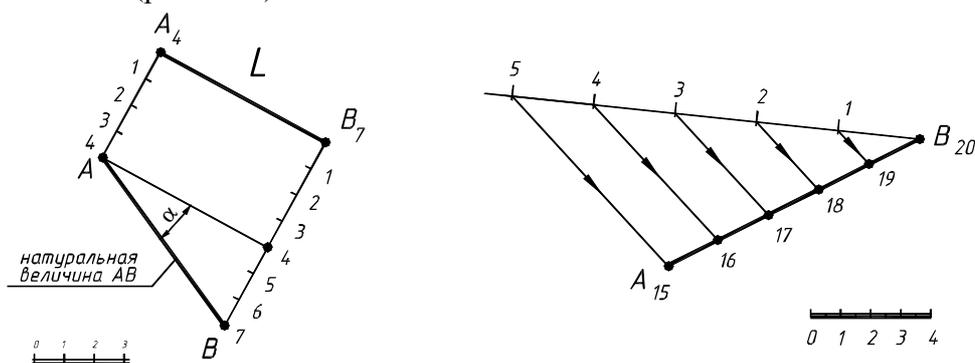


Рис. 11.4

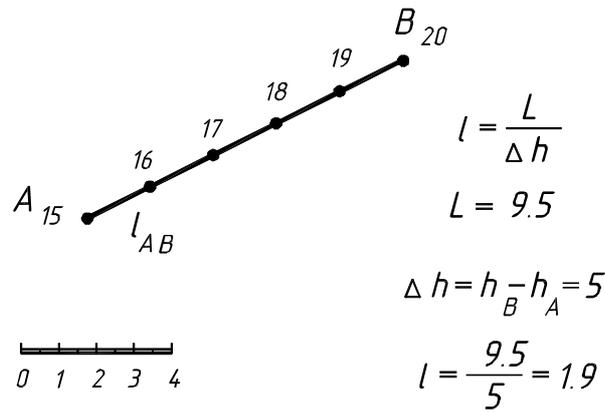


Рис. 11.5

3. Взаимное положение прямых

Если в пространстве прямые параллельны, то их проекции с числовыми отметками параллельны, интервалы равны и отметки возрастают в одном направлении (рис. 11.6).

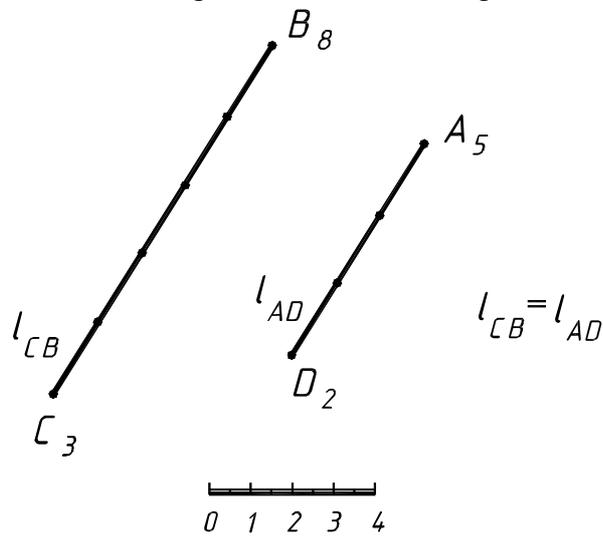


Рис. 11.6

Если прямые в пространстве пересекаются, то их проекции пересекаются или сливаются, а точка пересечения имеет одну отметку (рис. 11.7).

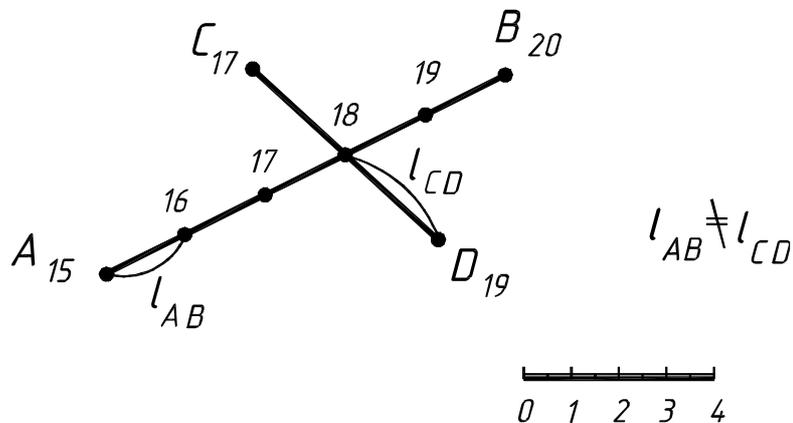


Рис. 11.7

Пример. Определить, пересекаются ли заданные прямые.

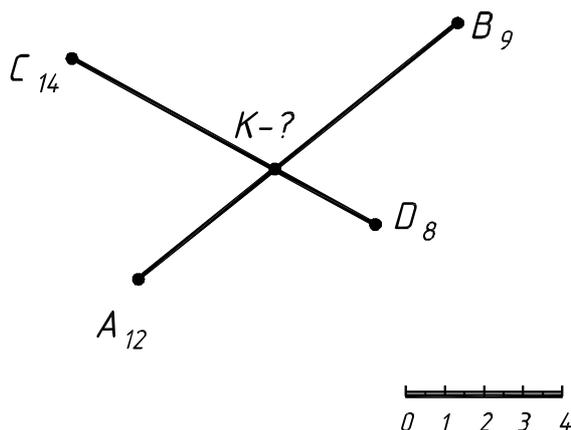


Рис. 11.8

4. Проецирование плоскости

Плоскость в проекциях с числовыми отметками задается теми же способами, что и в ортогональном проецировании. Однако более удобно задавать плоскость масштабом уклона.

Пусть в пространстве задана плоскость P общего положения с нанесенными на ней через единицу измерения горизонталями (рис. 11.9). Проведем в плоскости P линию наибольшего ската $4-0$, перпендикулярную к горизонталям. Расстояние между проекциями горизонталей есть интервал линии наибольшего ската - l .

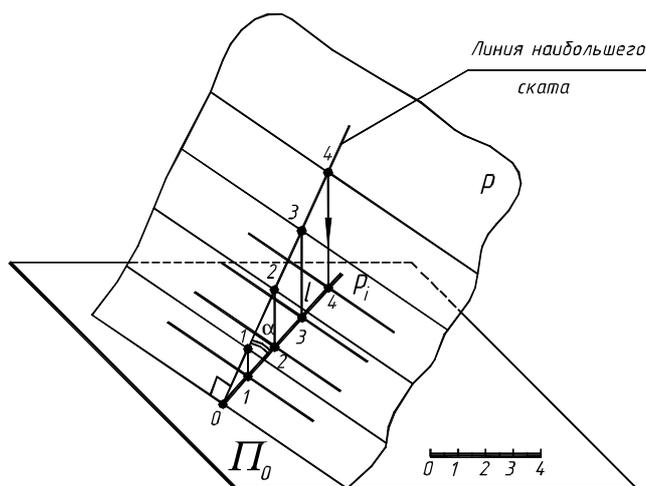


Рис. 11.9

Проекция линии наибольшего ската с нанесенными на ней интервалами и будет масштабом уклона плоскости (рис. 11.10).

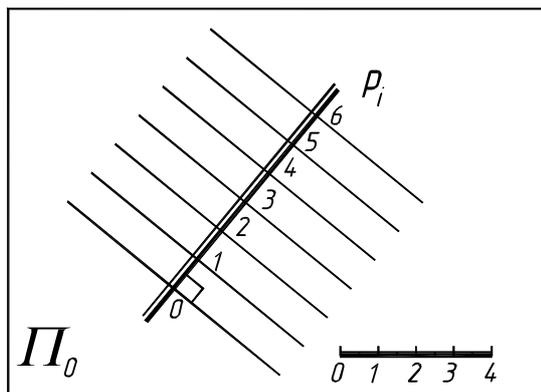


Рис. 11.10

Пример. Задать плоскость ABC масштабом уклона.

Решение:

1. Определяем сторону с максимальной разностью отметок $A_3 C_9$.
2. Градуируем эту сторону.
3. Строим горизонтали плоскости, т.е. соединяем точки с одинаковыми отметками.
4. Строим линию наибольшего ската.
5. Проводим масштаб уклона плоскости.

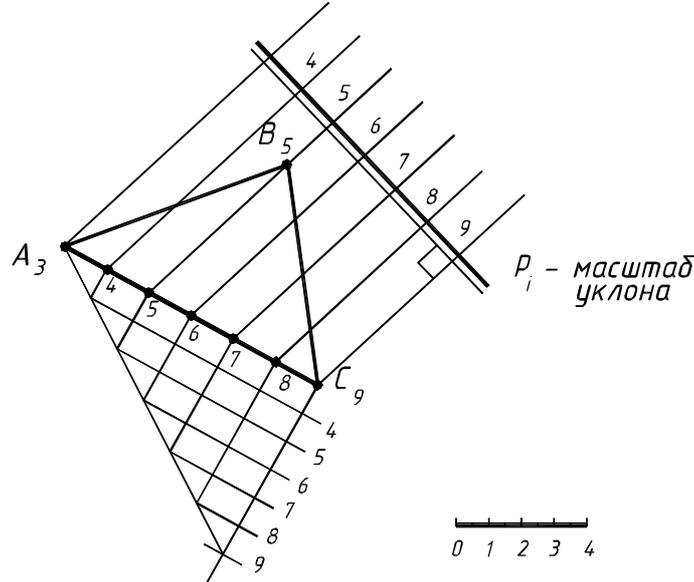


Рис. 11.11

5. Взаимное положение прямой и плоскости

Прямая может быть параллельна, может пересекать плоскость (частный случай - перпендикулярна плоскости).

Пример. Определить точку пересечения прямой AB с плоскостью α . (рис. 11.12).

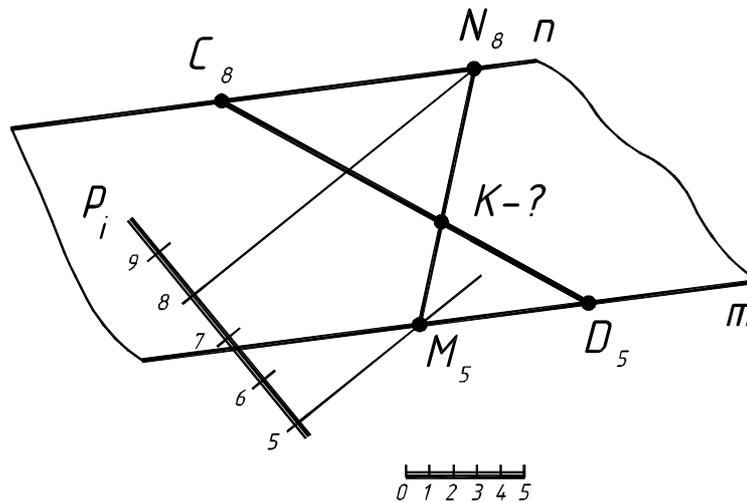


Рис. 11.12

Алгоритм решения задачи

1. Заключаем прямую AB во вспомогательную плоскость $\gamma (m \parallel n)$, m и n проходят через концы отрезка AB и являются горизонталями плоскости γ .
2. Строим горизонтали плоскости α .
3. Находим точки пересечения соответствующих горизонталей, точки M и N, соединяем их. Это линия пересечения заданной и вспомогательной плоскостей.
4. Находим точку K на пересечении MN и AB.

6. Взаимное положение плоскостей

Плоскости в пространстве могут быть параллельны и пересекаться (частный случай - под прямым углом).

У параллельных плоскостей уклоны параллельны, интервалы одинаковы и отметки возрастают в одном направлении. В противном случае плоскости пересекаются.

Пример. Построить линию пересечения плоскостей P_i и Q_i .

Для построения линии пересечения плоскостей определяют точки пересечения двух пар их горизонталей с одинаковыми отметками каждой пары (рис. 11.13).

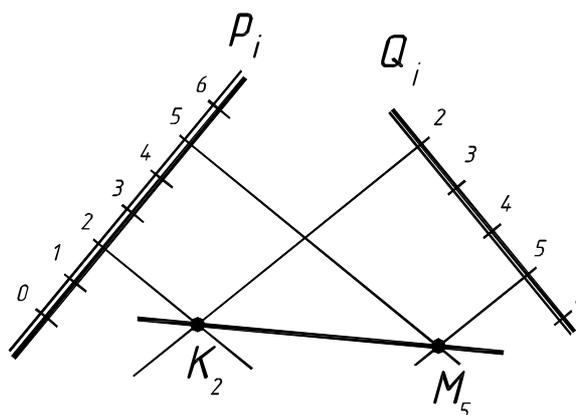


Рис. 11.13

7. Проекции тел и поверхностей

Применяя метод проекций с числовыми отметками для изображения геометрических тел, необходимо на горизонтальной проекции данного тела указывать отметки характерных точек и линий (если вся линия имеет одинаковую отметку).

В многограннике характерными точками являются его вершины (рис. 11.14). Основание пирамиды ABC расположено в плоскости Π_0 , а вершина S отстоит от плоскости Π_0 на 12 метров.

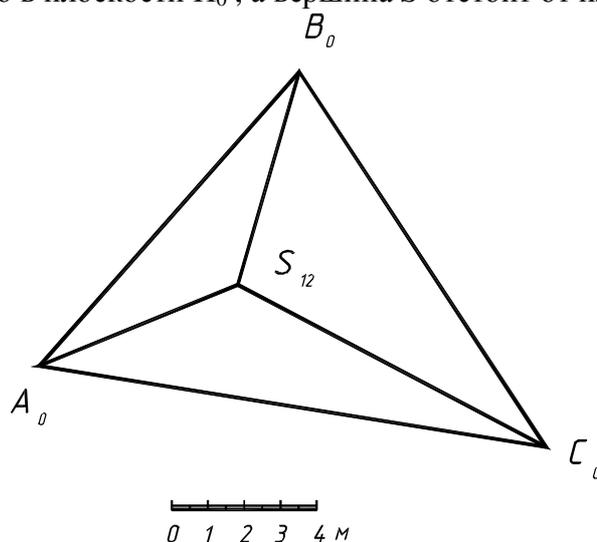


Рис. 11.14

Кривые поверхности задаются рядом проекций горизонтальных сечений, проведенных через единицу измерения, т.е. задаются проекциями их горизонталей.

Проекции прямого кругового конуса используются в качестве вспомогательных при построении горизонталей откосов насыпей и выемок (рис. 11.15).

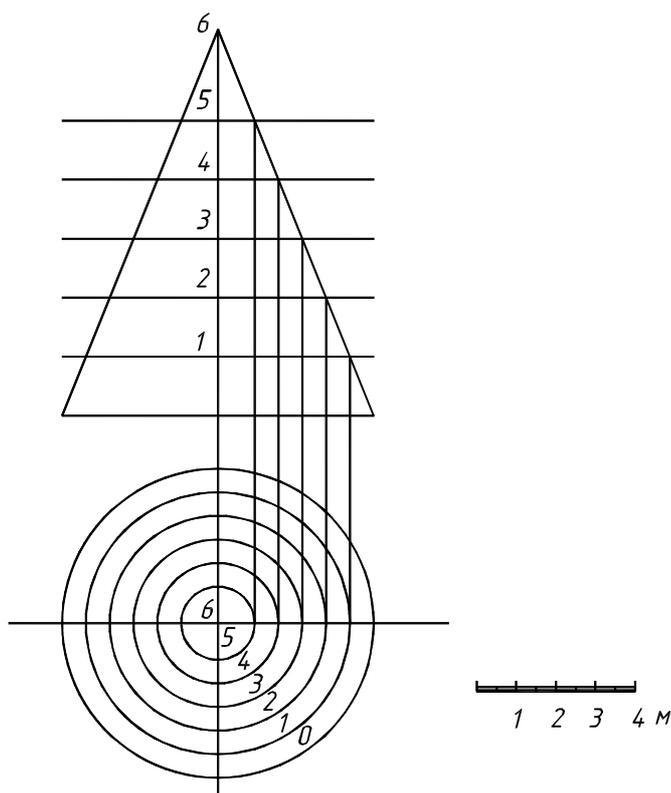


Рис. 11.15

ЛИТЕРАТУРА

Основная

1. Фролов С.А. Курс начертательной геометрии. – М.: Машиностроение, 1983.
2. Кузнецов Н.С. Начертательная геометрия. - М.: Высш. шк., 1981.
3. Крылов Н.Н. и др. Начертательная геометрия. - М.: Высш. шк., 1990.
4. Винницкий Н.Г. Начертательная геометрия. - М.: Высш. шк., 1975.
5. Виноградов В.Н. Начертательная геометрия. – М.: Высш.шк., 2002.

Дополнительная

1. Гордон В.О. и др. Курс начертательной геометрии. - М.: Наука, 1988, 1998.
2. Локтев О.В. Краткий курс начертательной геометрии. – М.: Высш. шк., 1999.

Задачники

1. Арустамов Х.А. Сборник задач по начертательной геометрии. - М.: Машиностр., 1978.
2. Сербина Е.И. Сборник задач по начертательной геометрии. - М.: Высш. шк., 1970.
3. Гордон В.О. и др. Сборник задач по начертательной геометрии. - М.: Наука, 1977, 1998.