

Модель поверхности



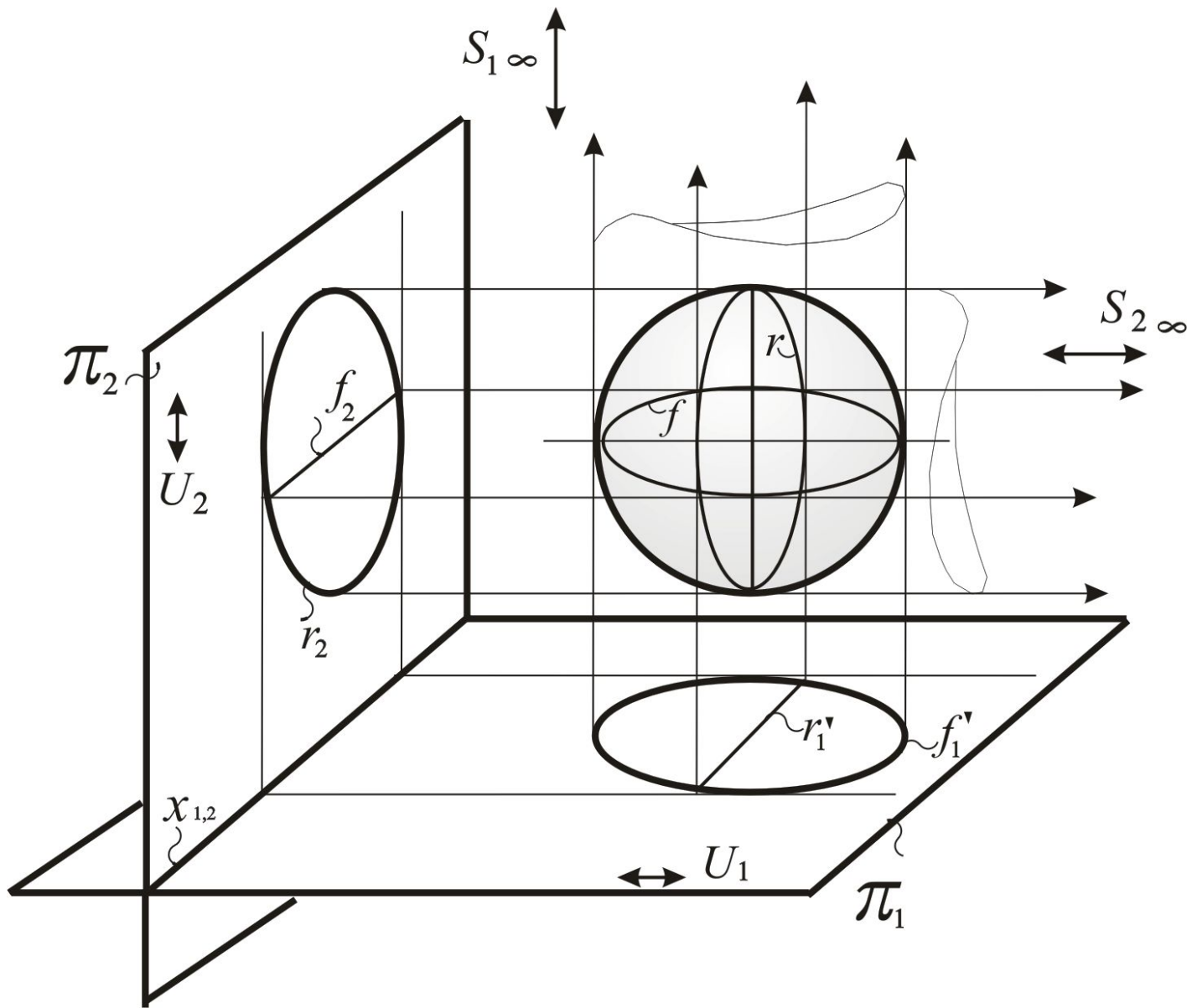
Проекция линии касания
проецирующей поверхности
ограничивает изображение ее
модели и называется **очерком**.

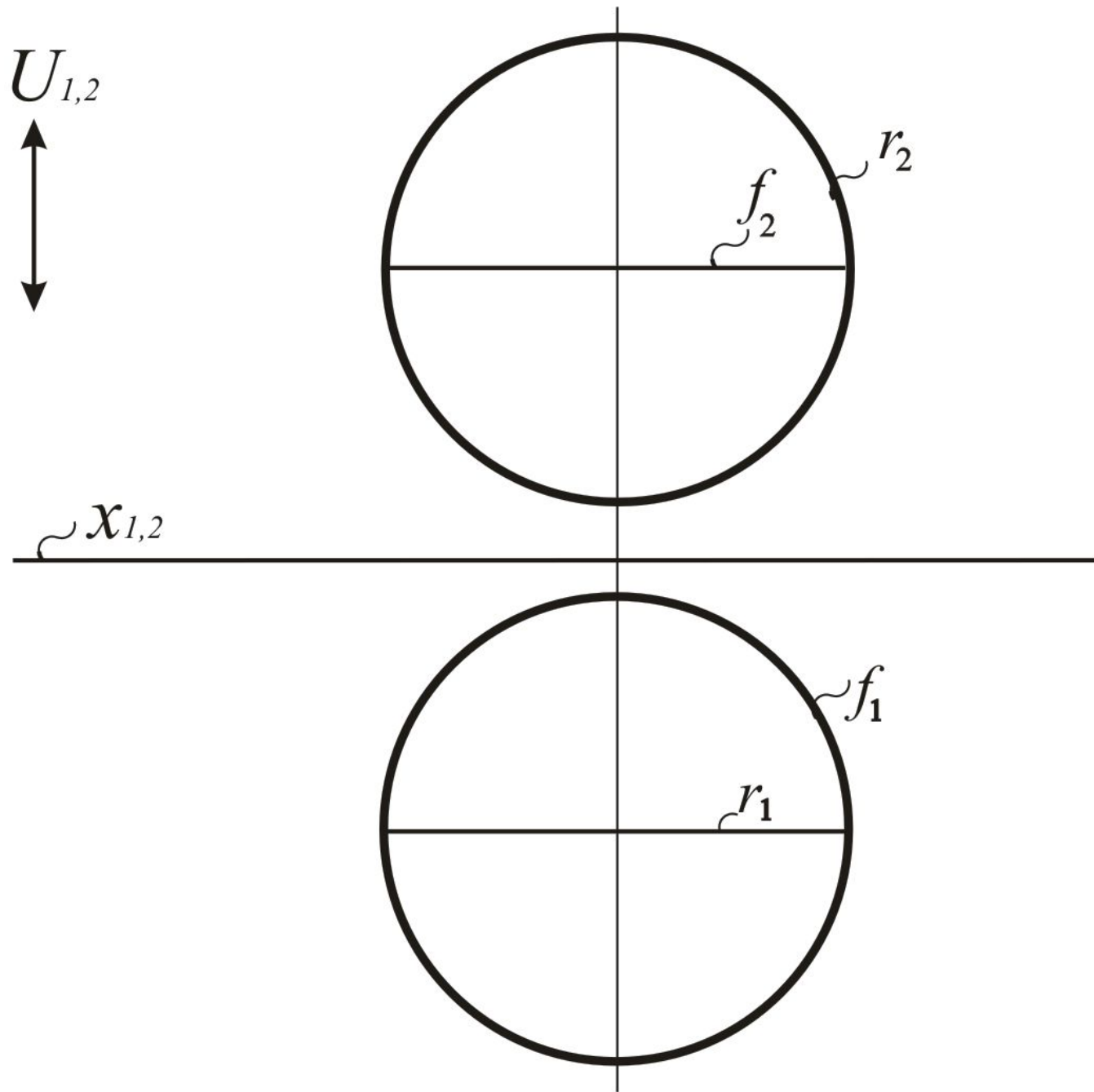
1. Проекции двух очерков в общем случае образуют **модель поверхности**, которая построена методом двух изображений.

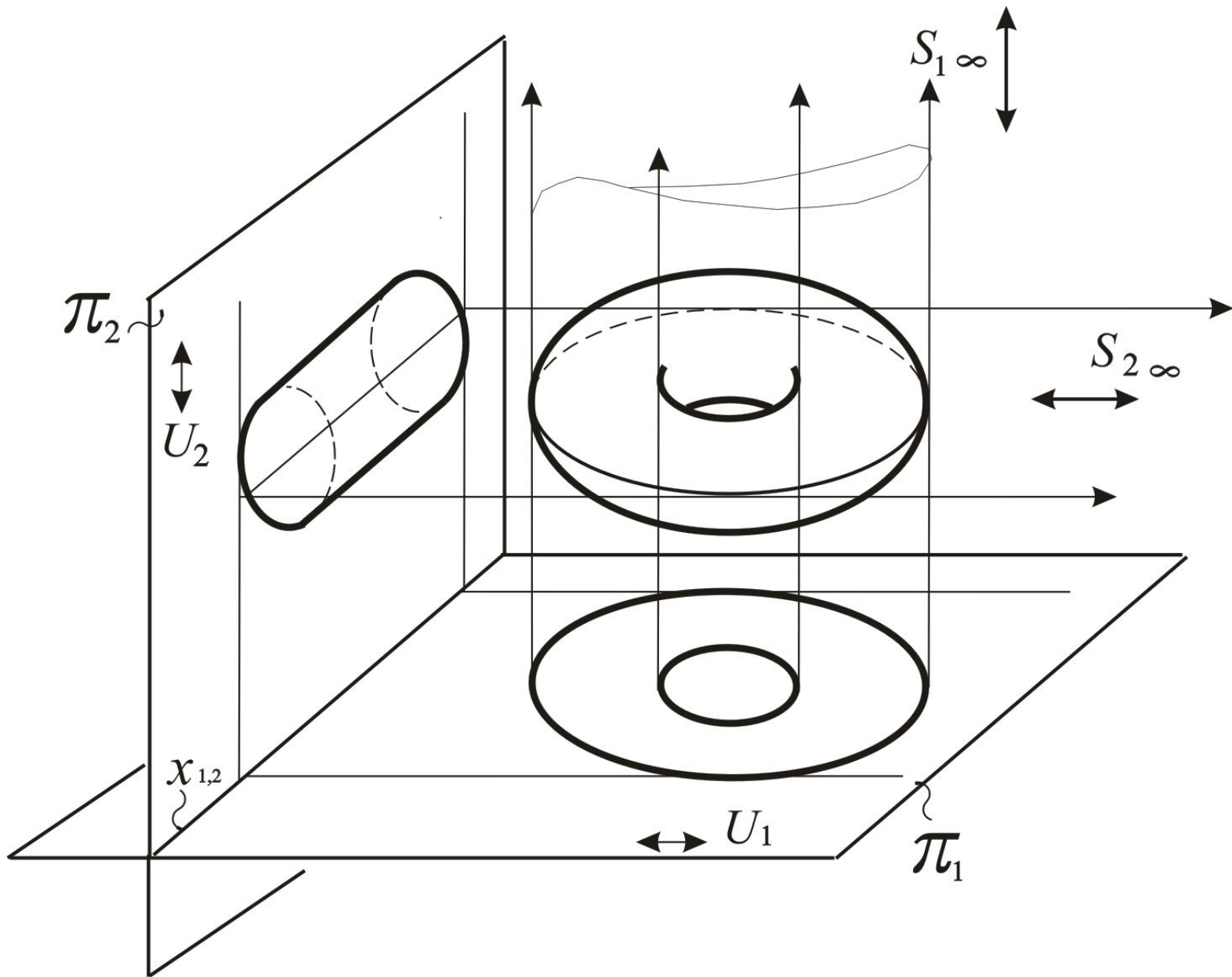
2. Модели всех вершин и ребер многогранника

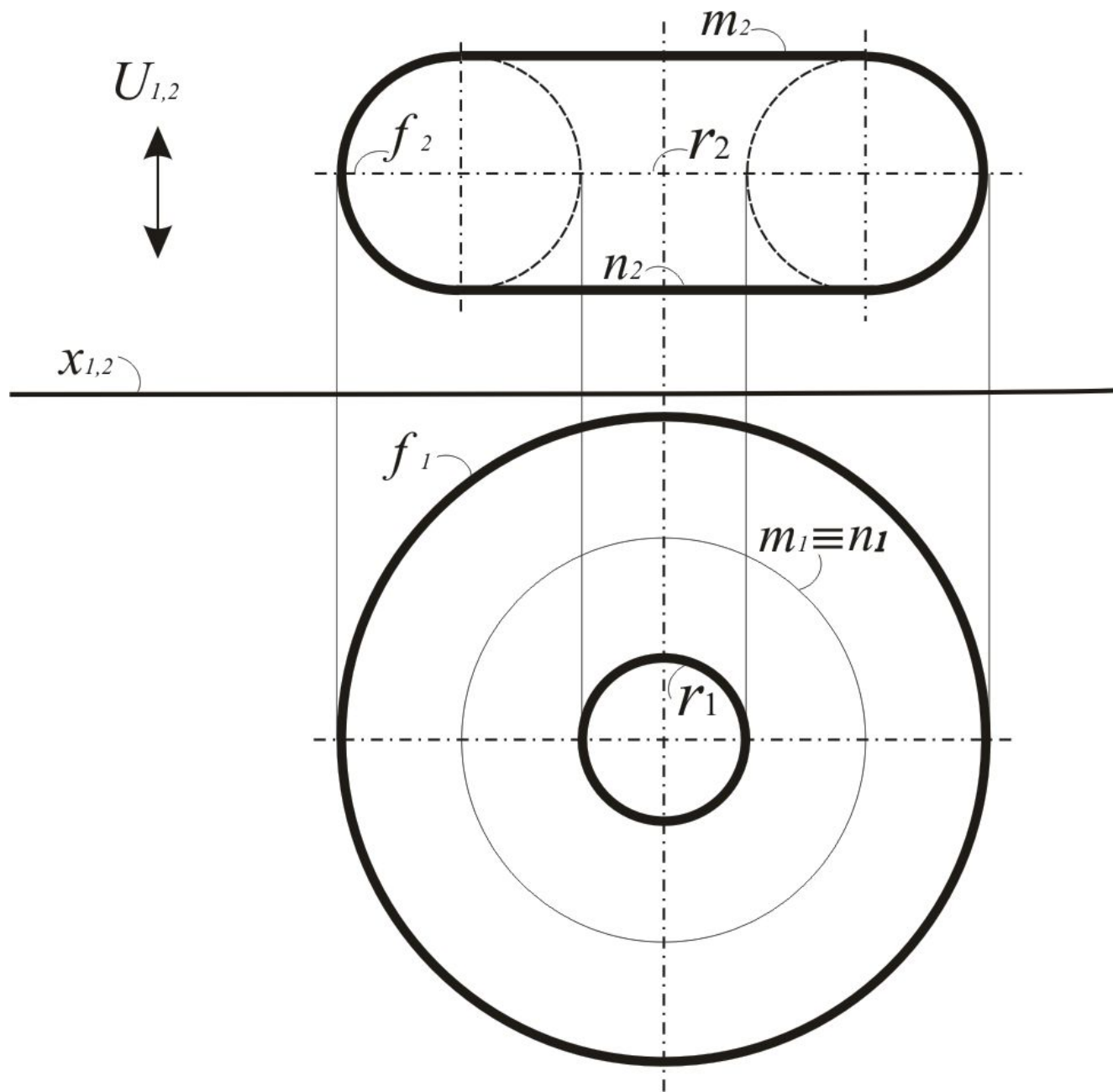


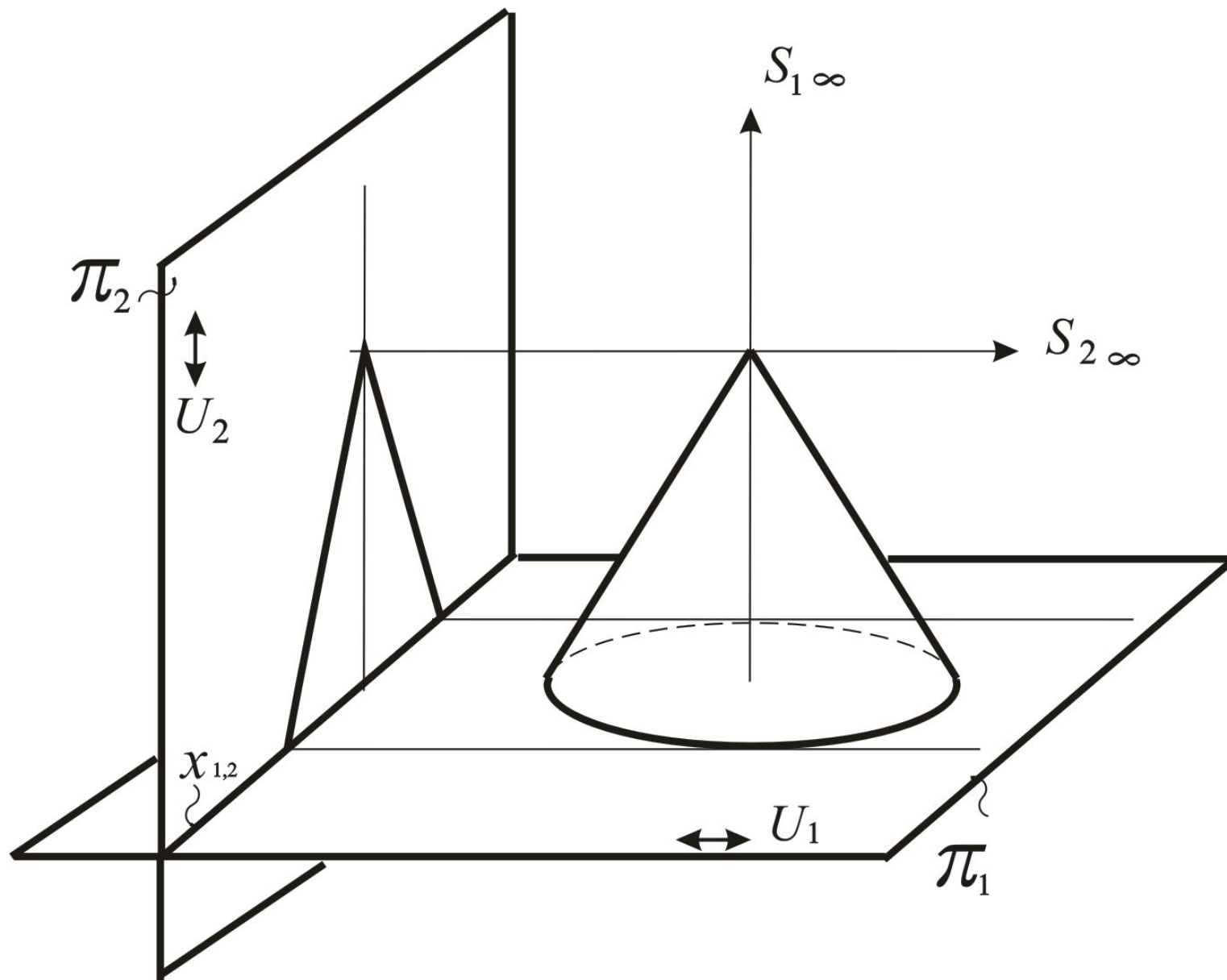
Задача 1. Моделирование
поверхности на эпюре
Монжа



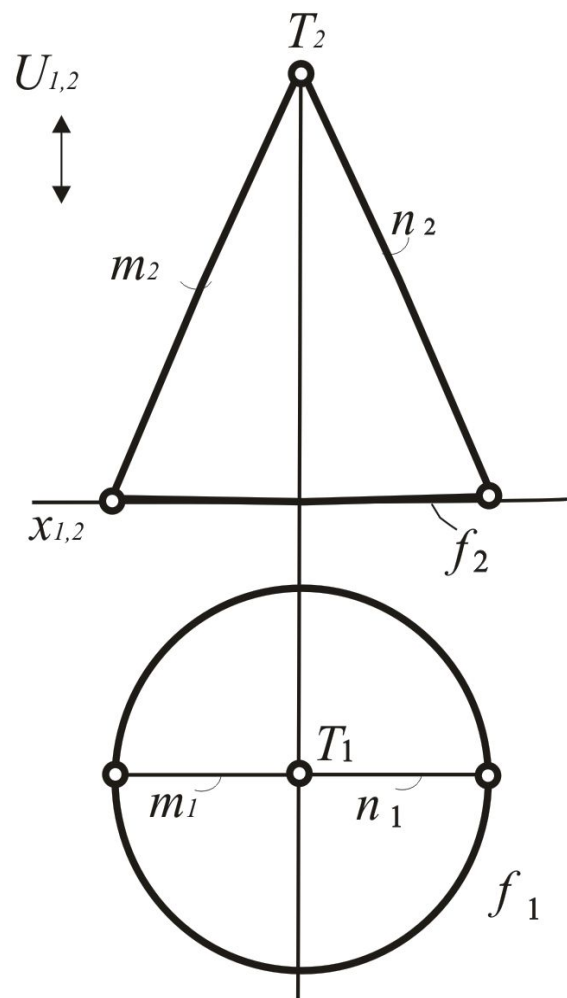




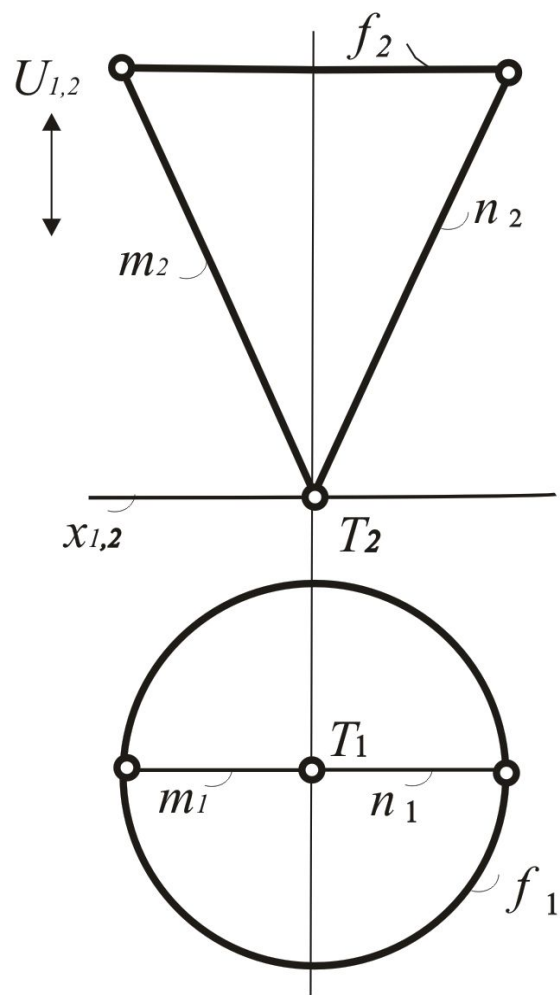




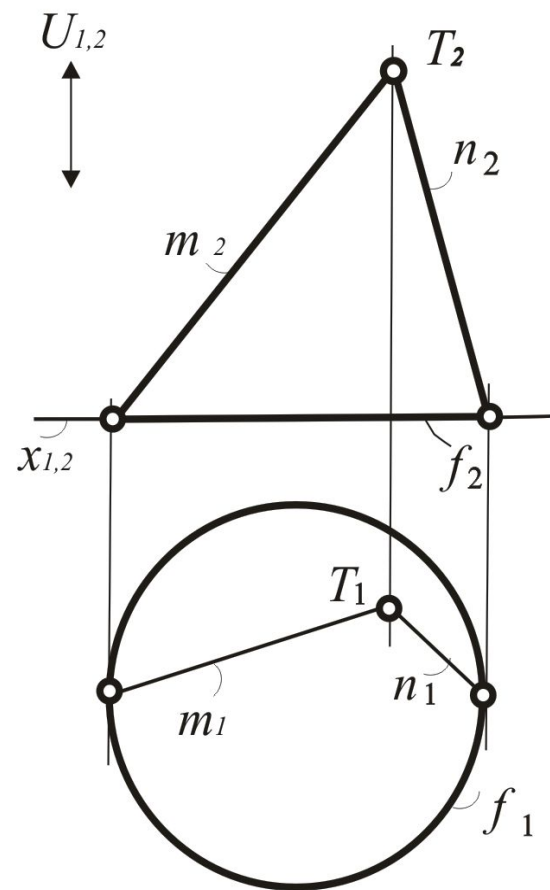
a)

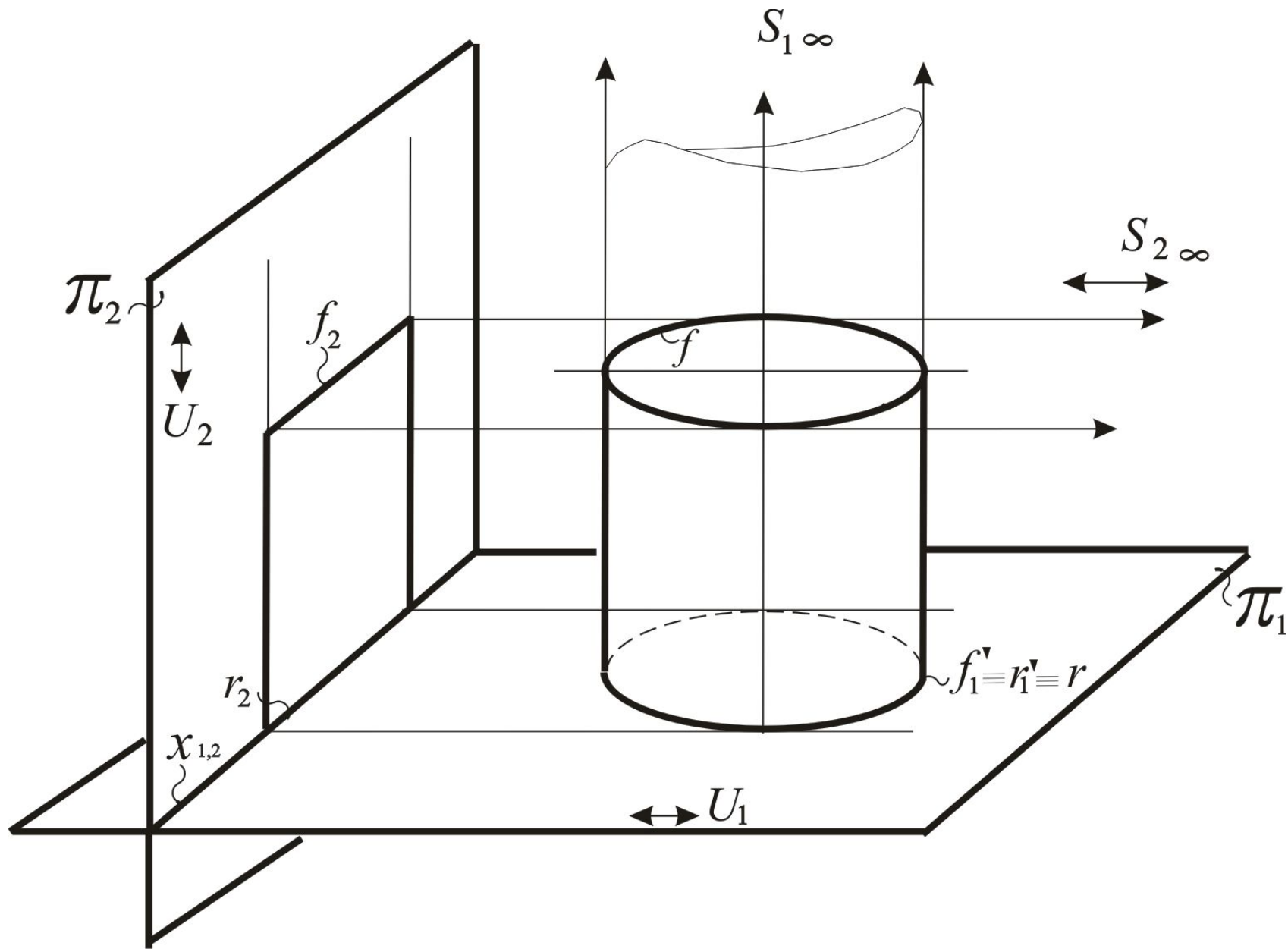


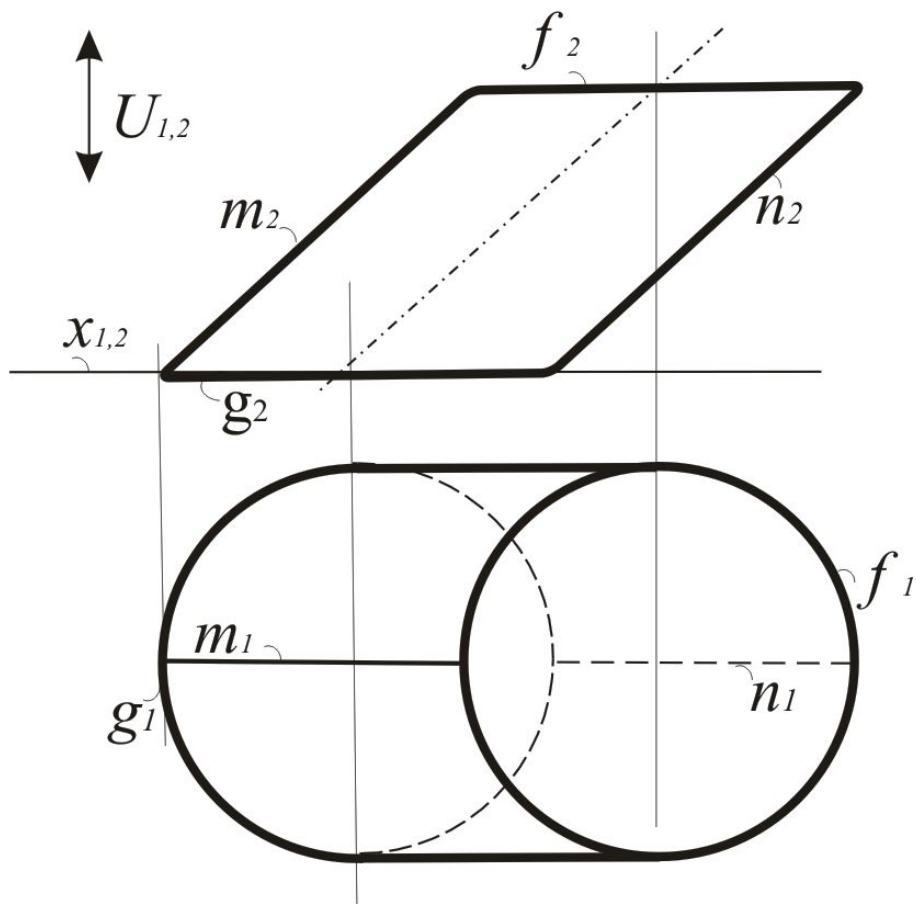
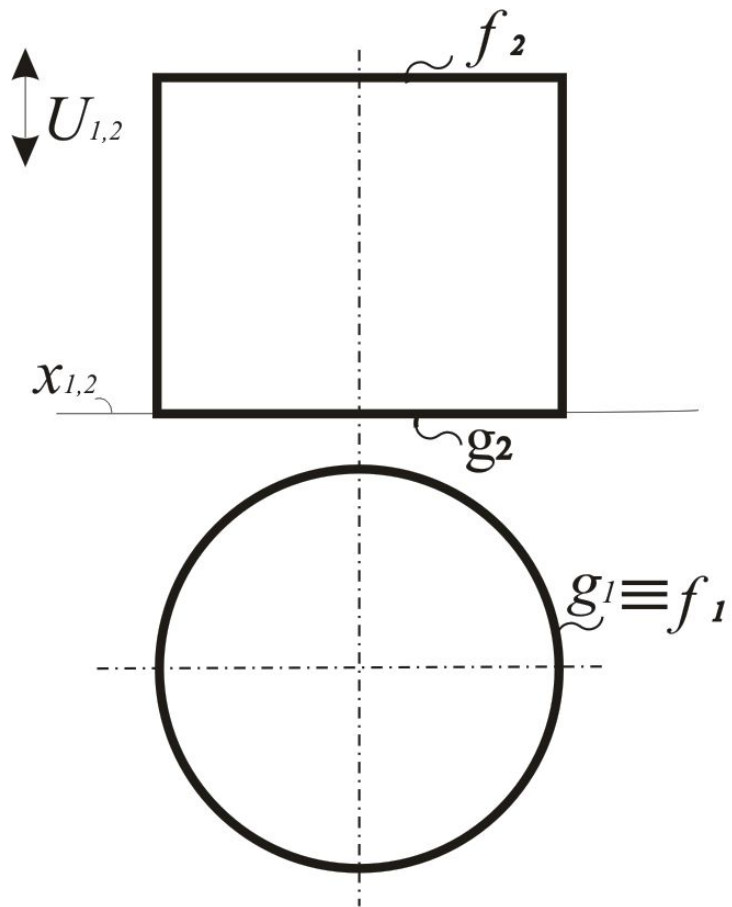
b)

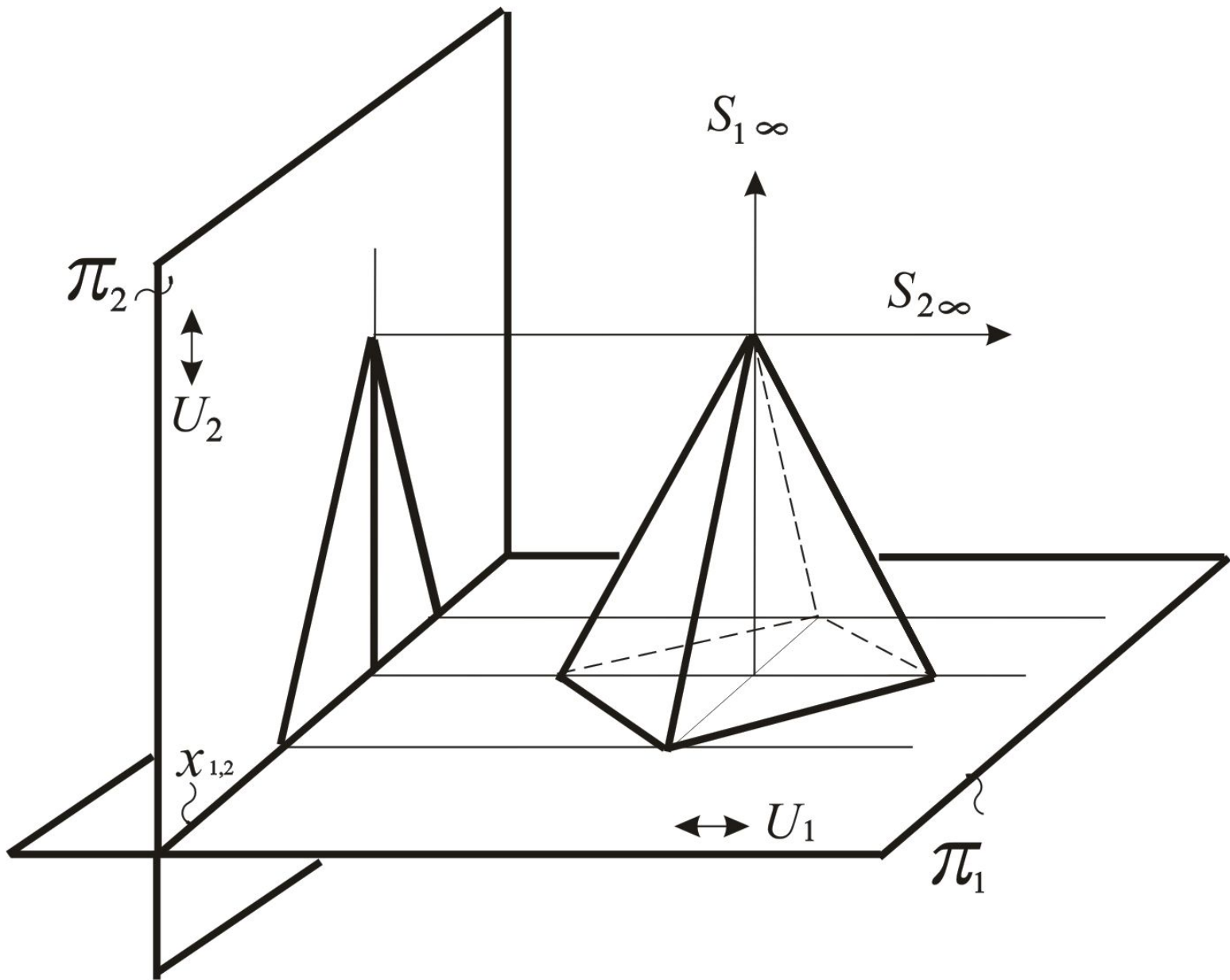


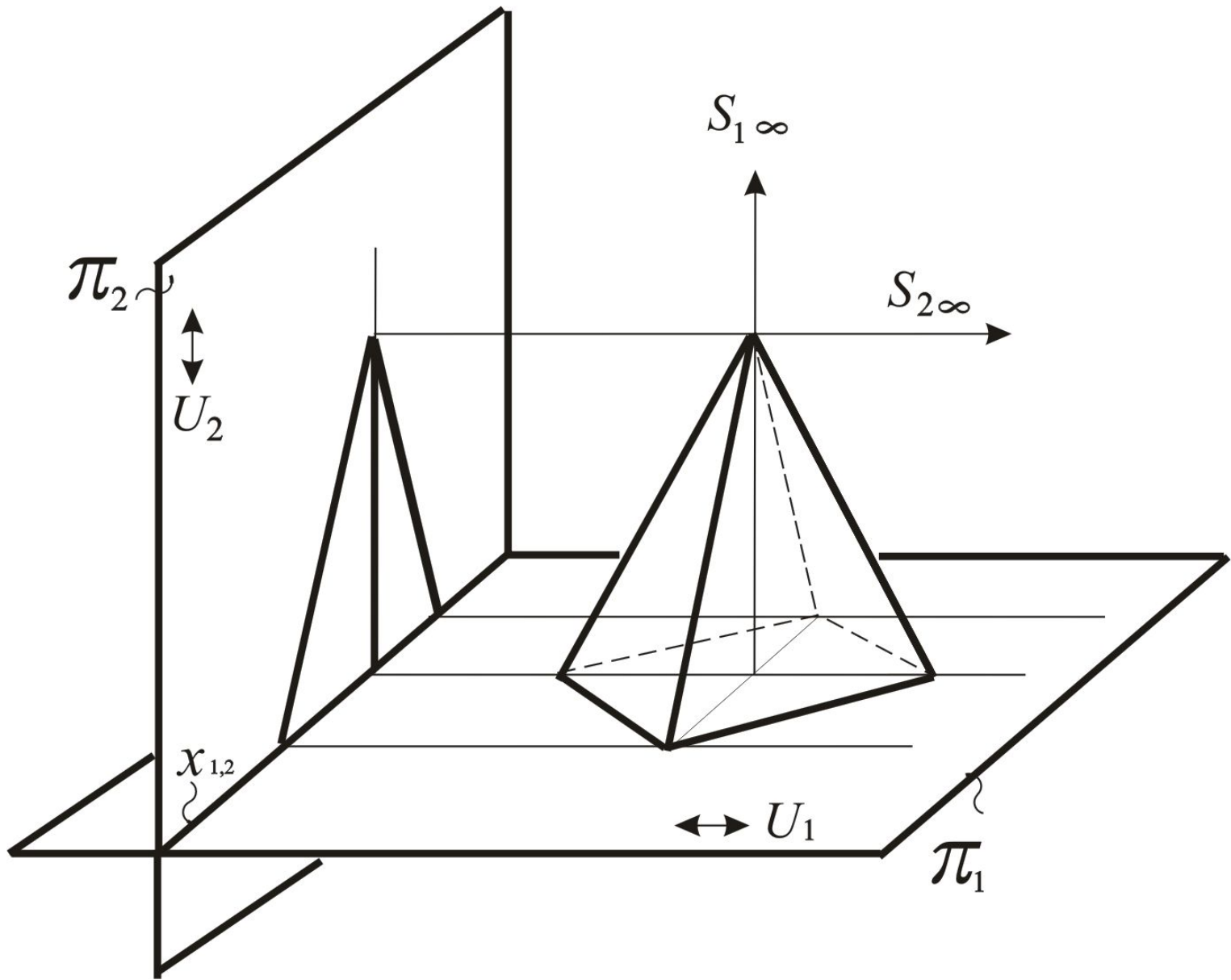
B)

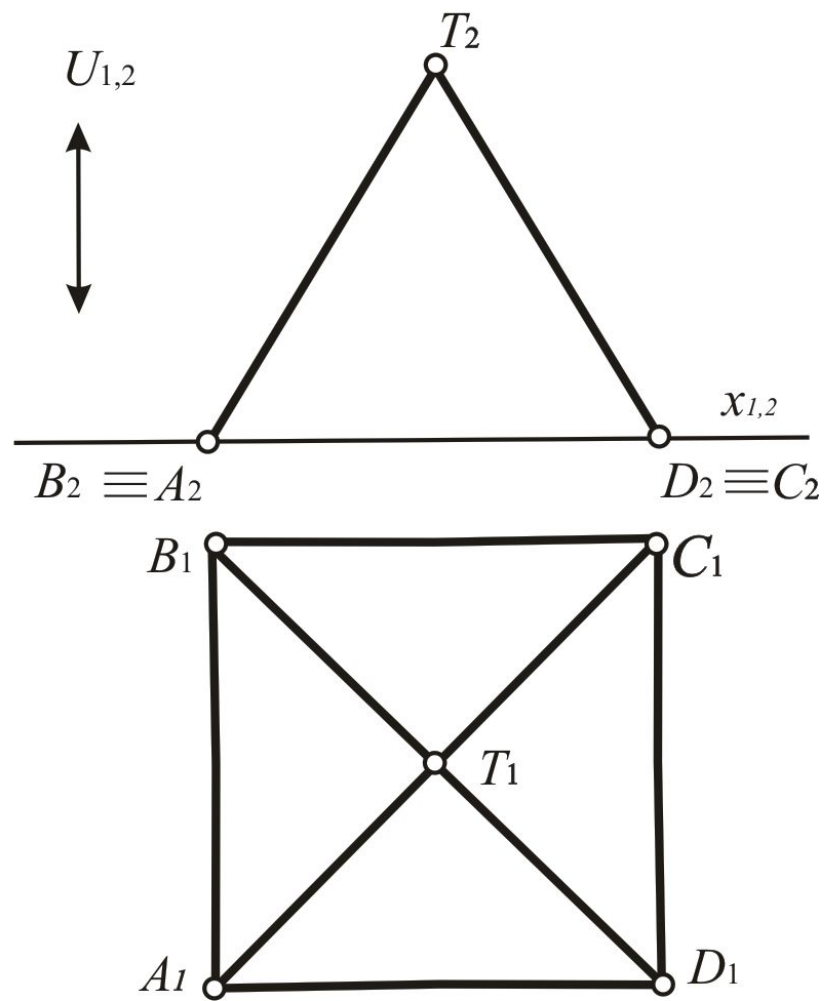
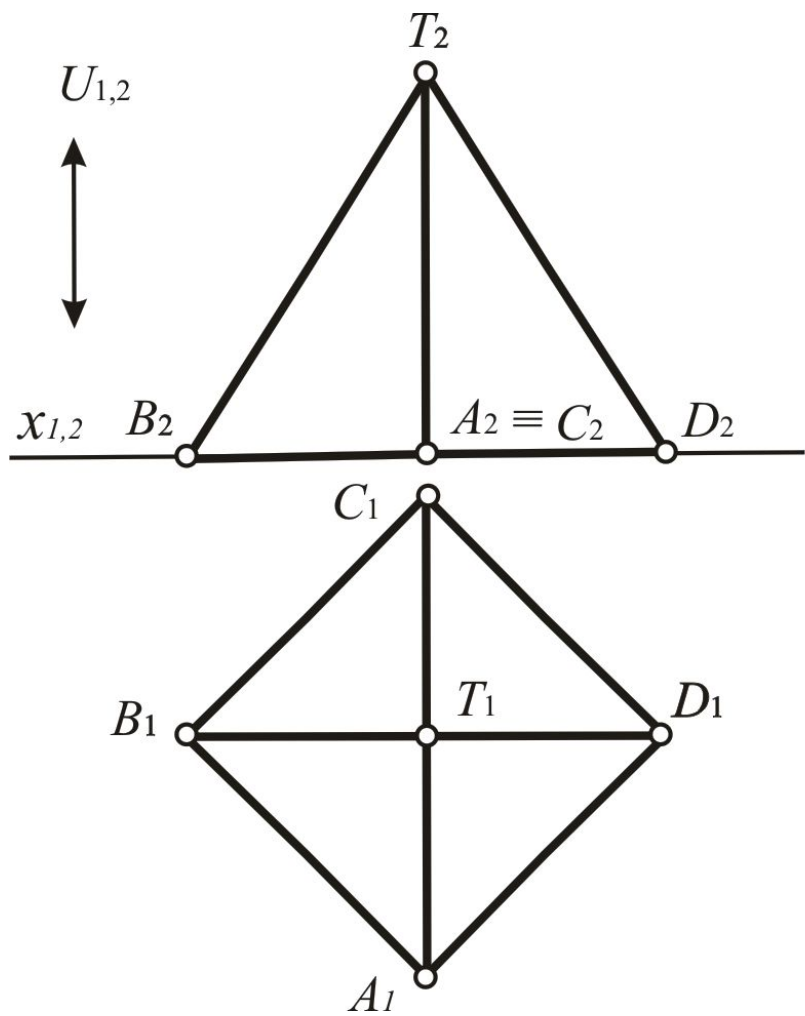


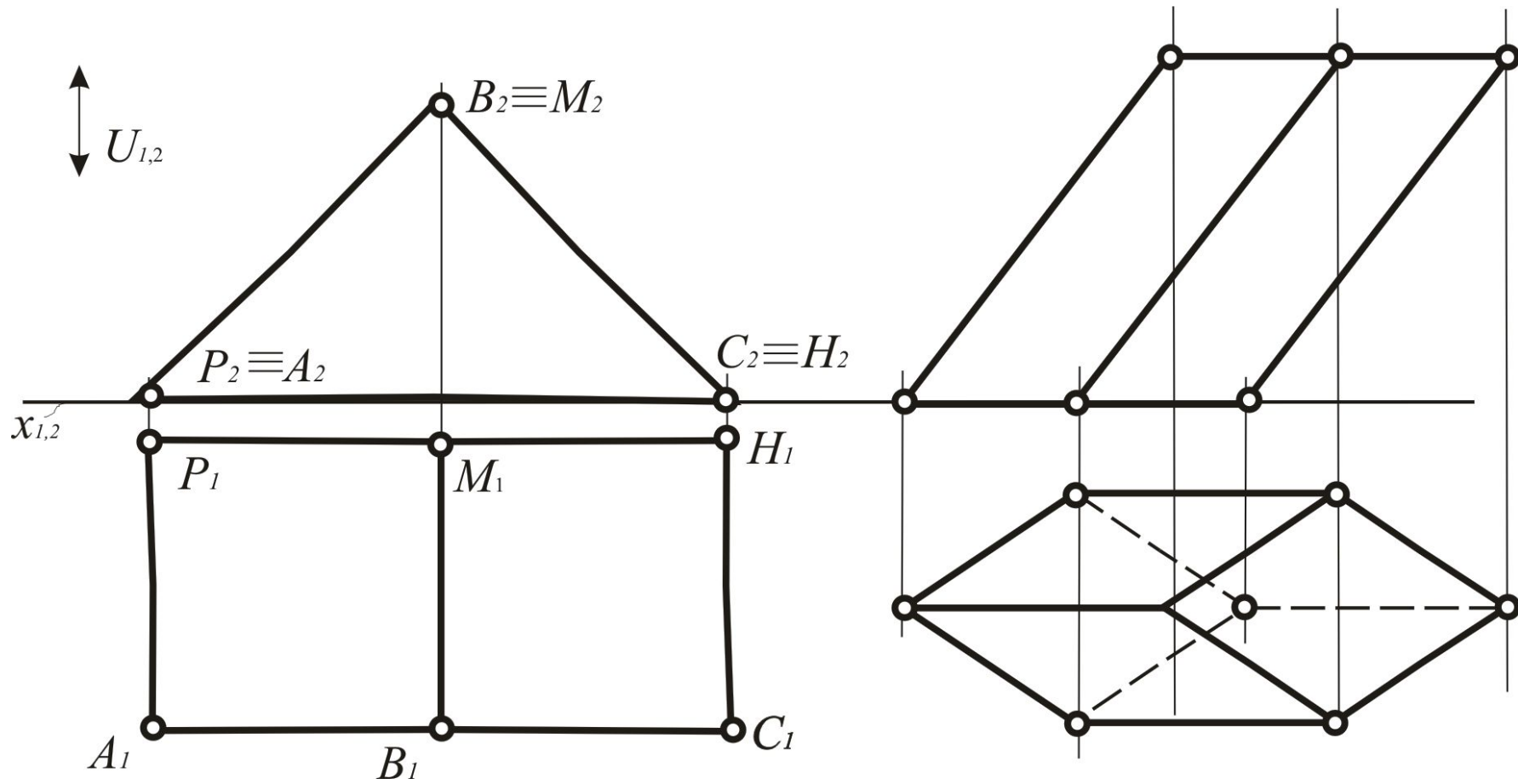






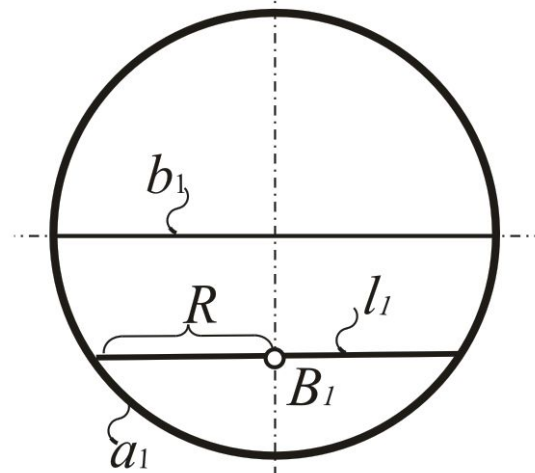
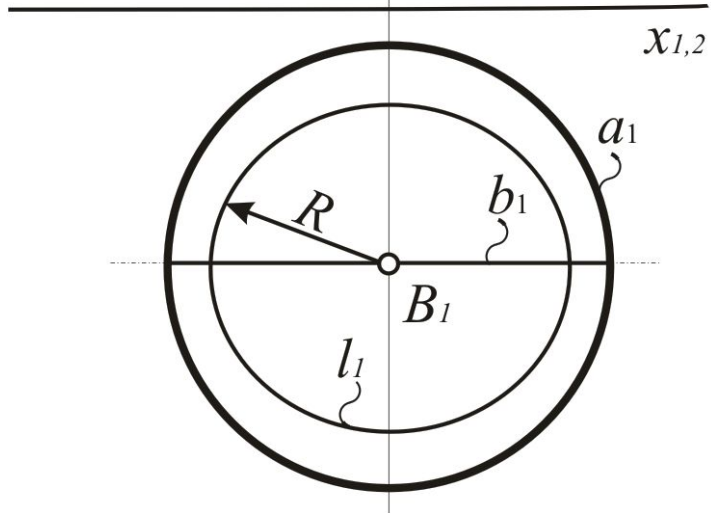
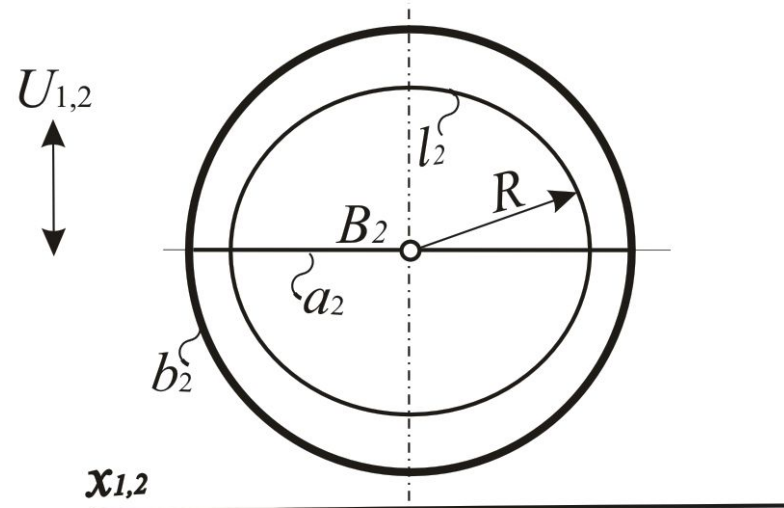
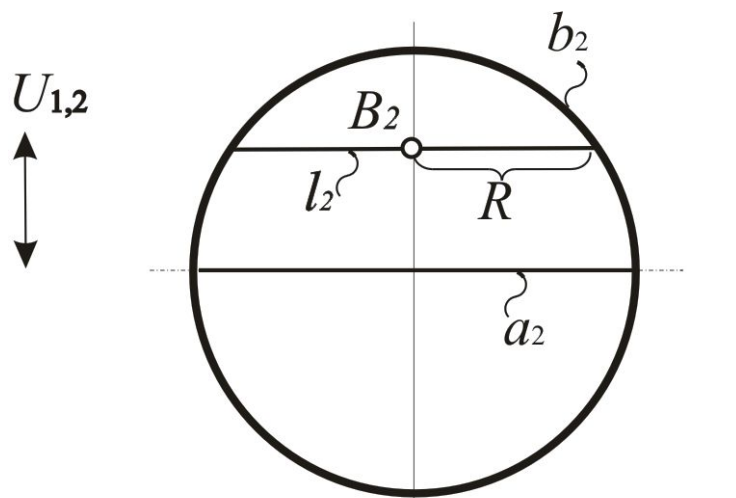


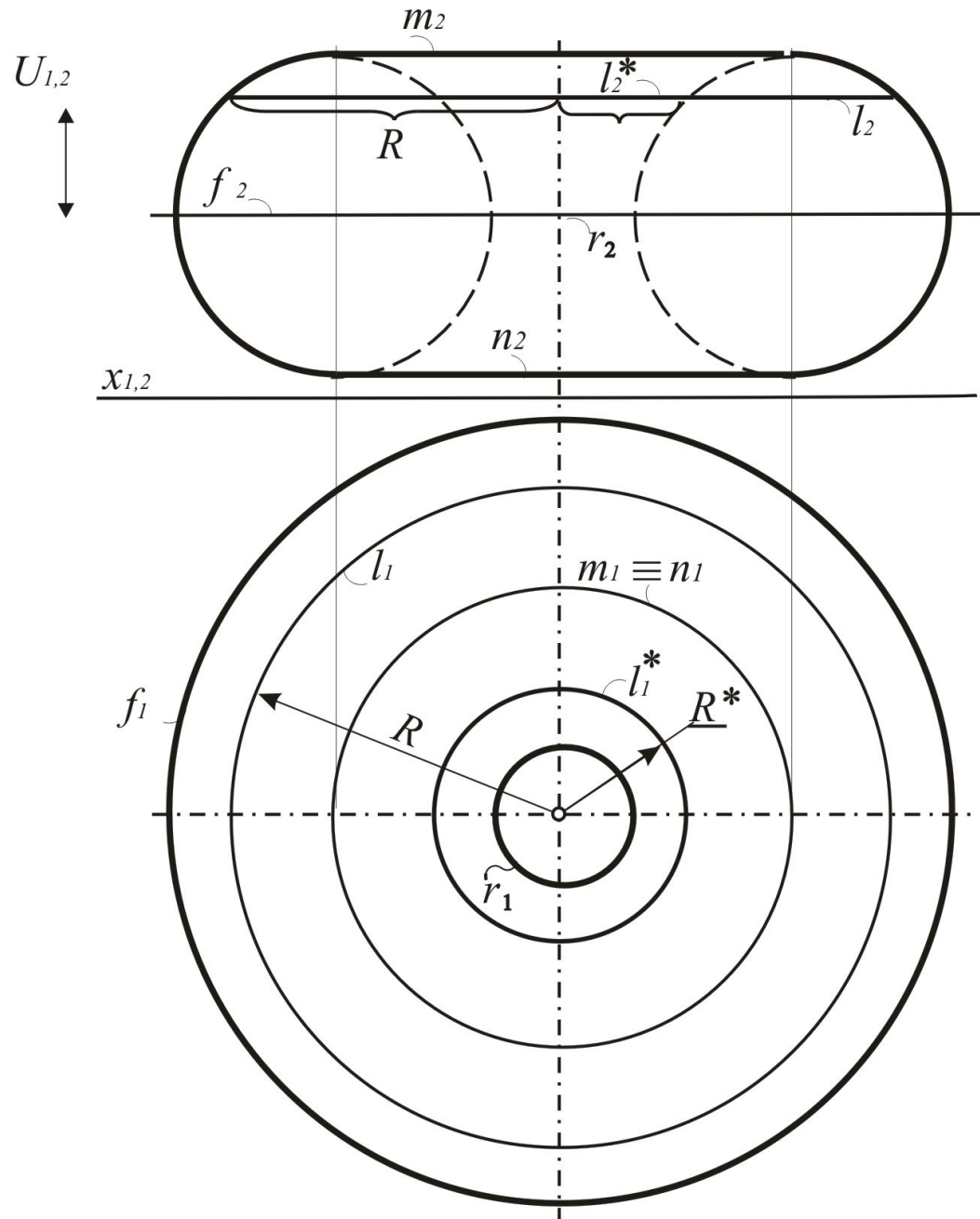


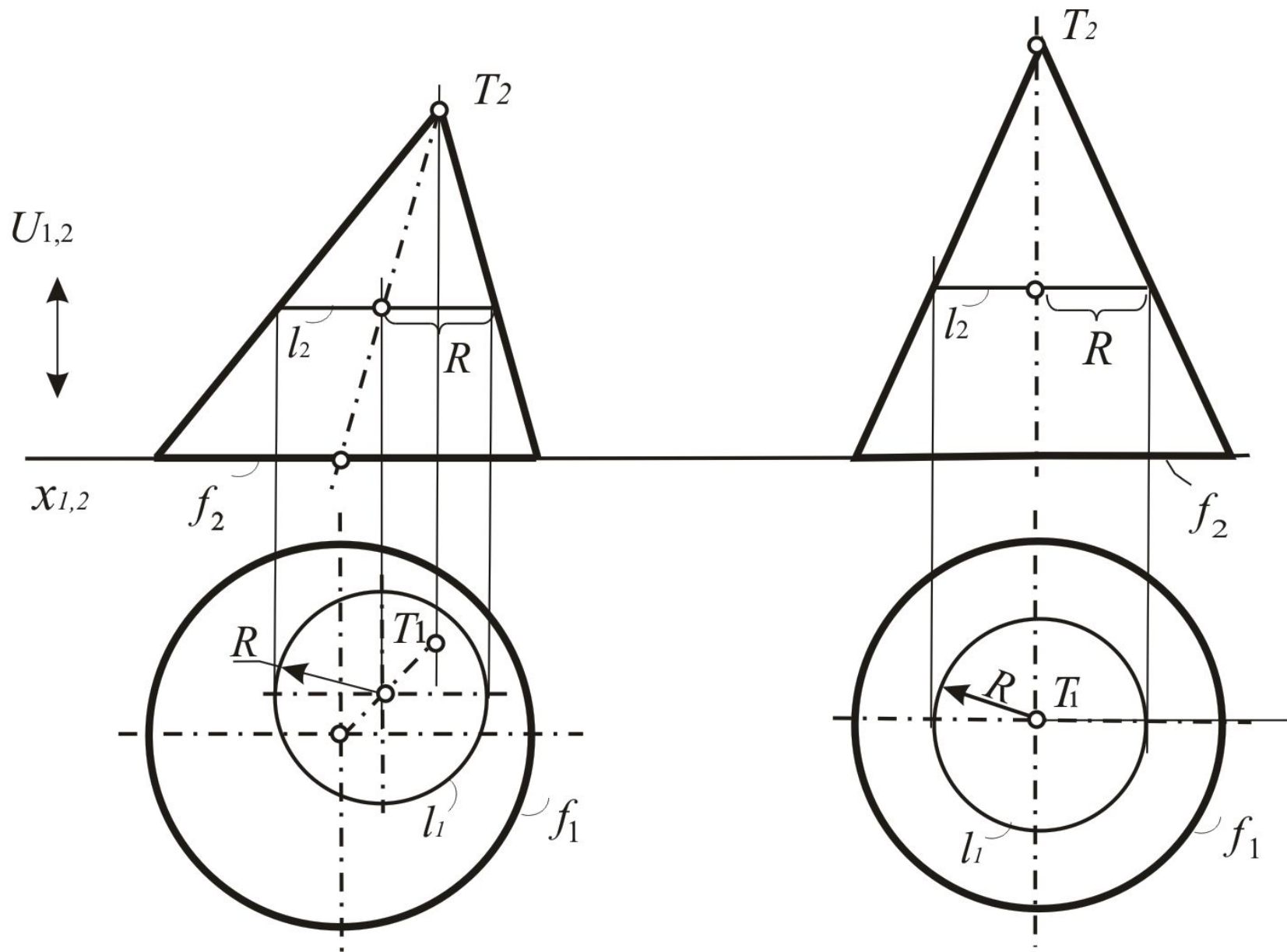


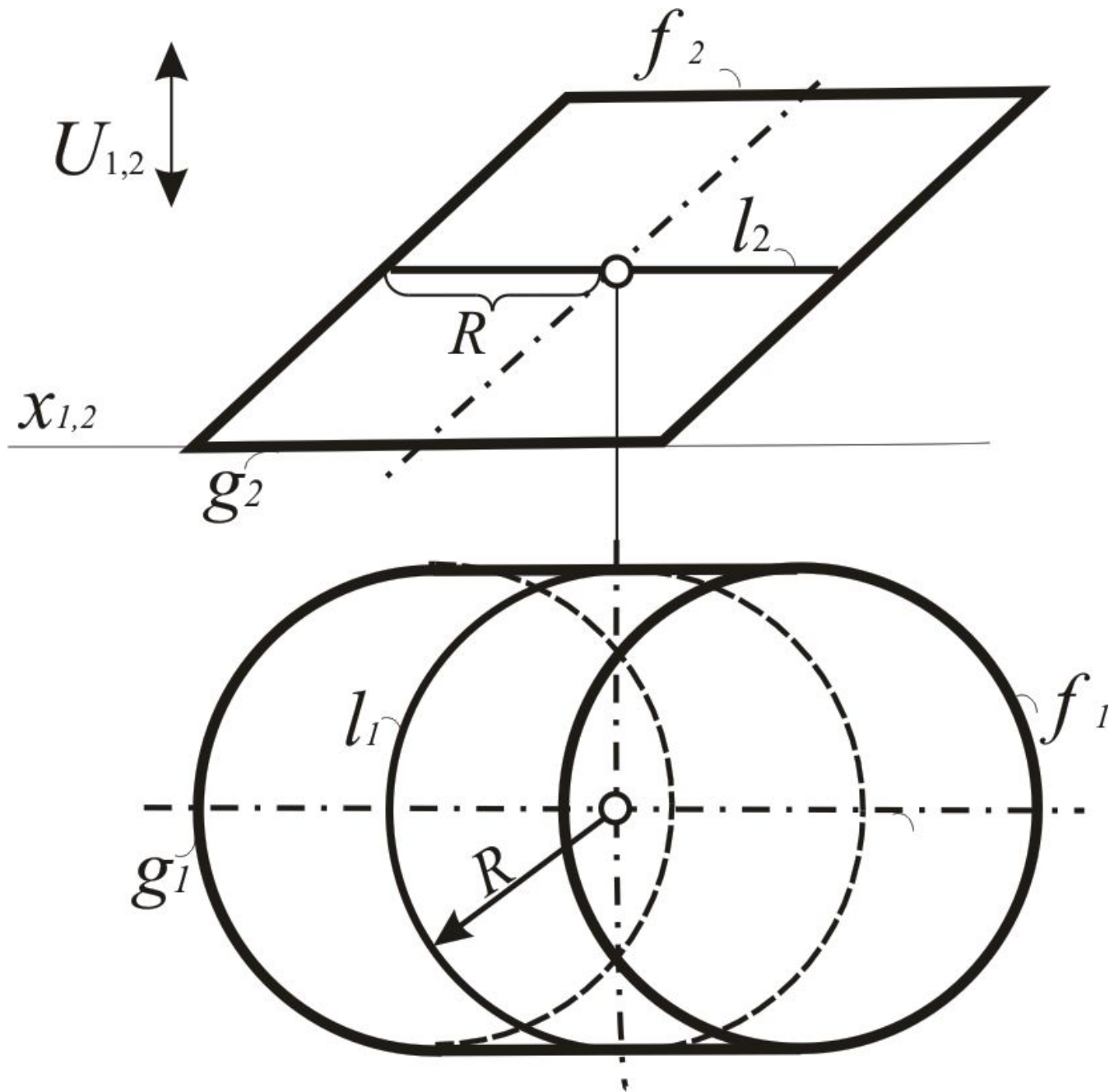
Задача 2. Выделить
графически простые
линии поверхностей

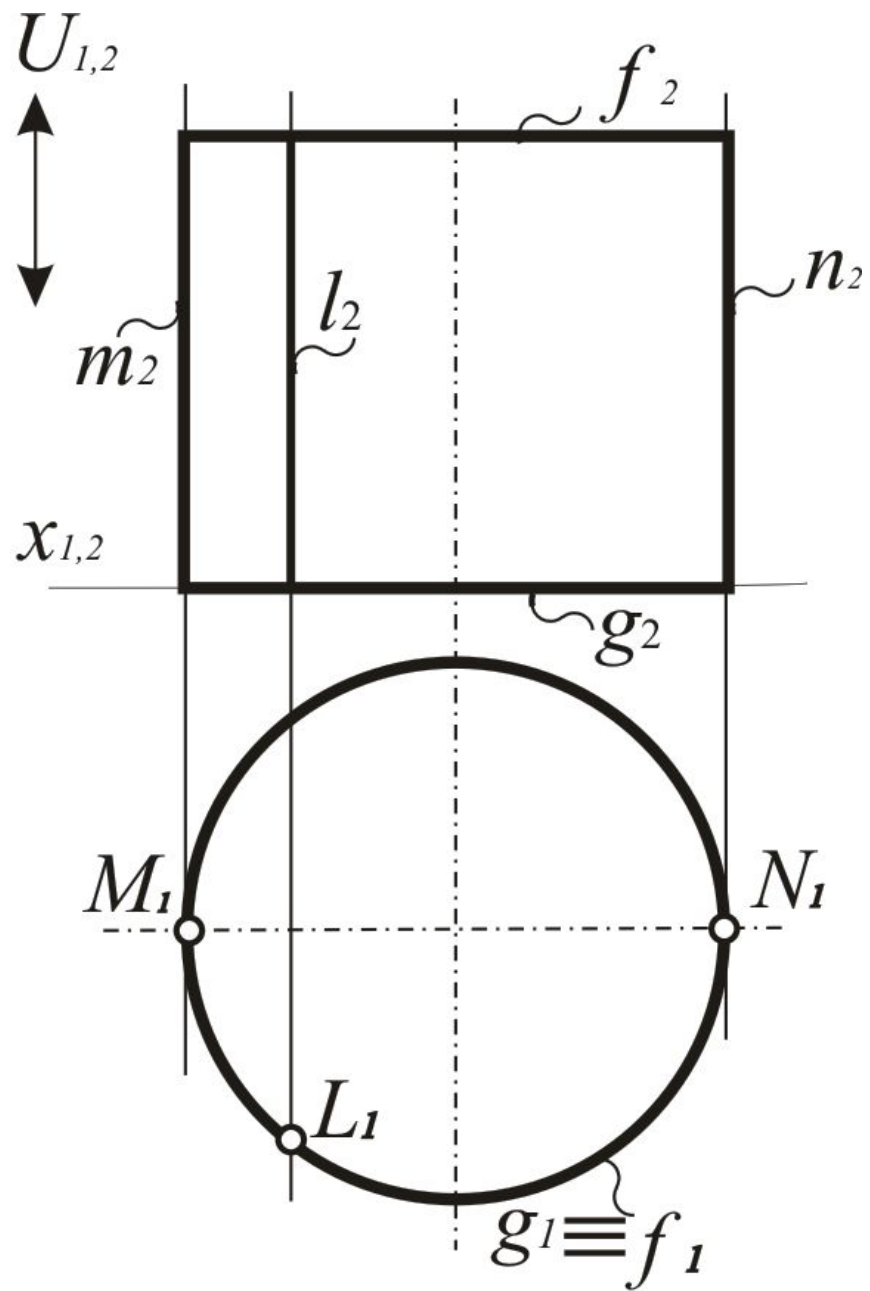
<i>Наименование поверхности</i>	<i>Графически простые линии</i>
Сфера	Окружность, полученная при сечении поверхности плоскостью, которая параллельна одной из картин
Тор	
Конус	Прямая, полученная при сечении поверхности плоскостью, которая проходит через вершину
Цилиндр	
Конус	Окружность, полученная при сечении конуса, плоскостью, которая параллельна одной из картин
Цилиндр	Окружность, полученная при сечении цилиндра, плоскостью, которая параллельна одной из картин
Пирамида	Прямая, полученная при сечении одной из граней любой плоскостью
Призма	

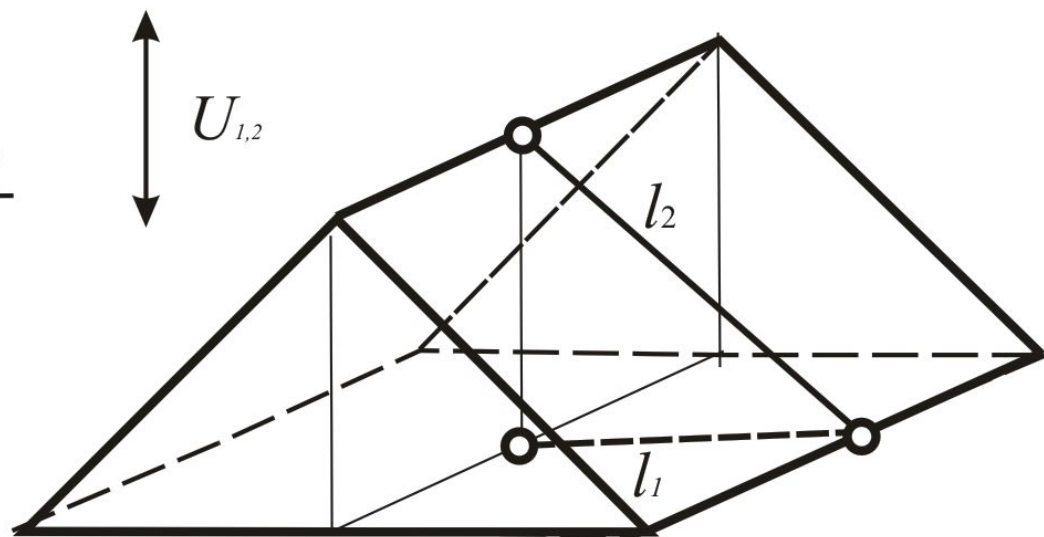
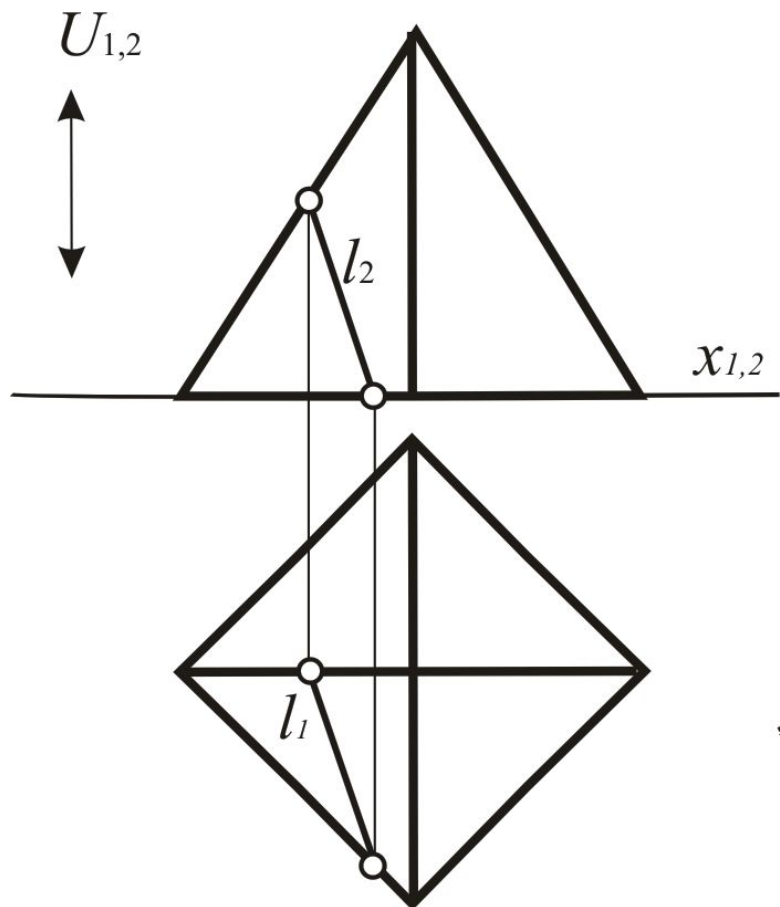


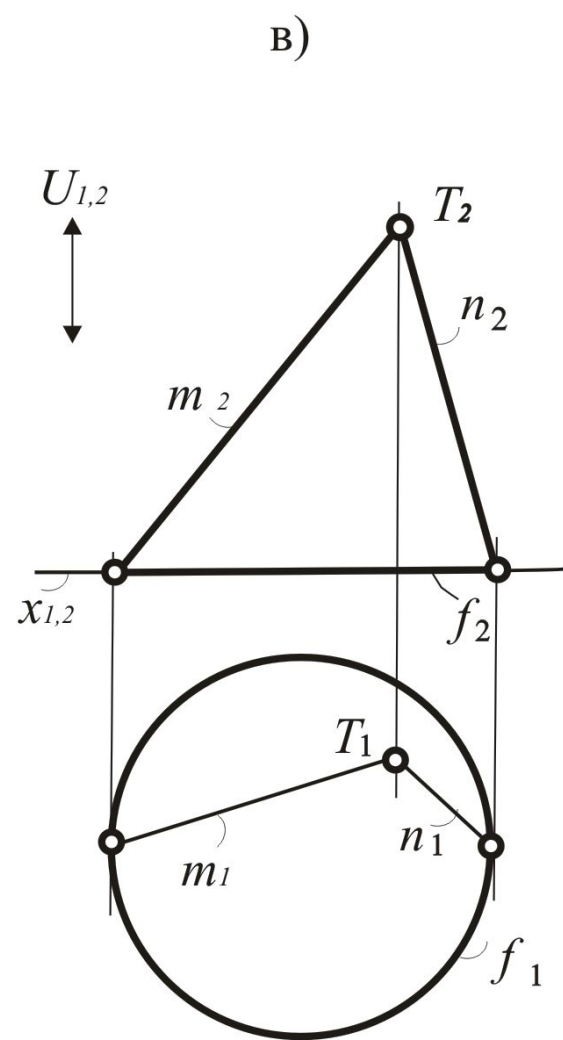
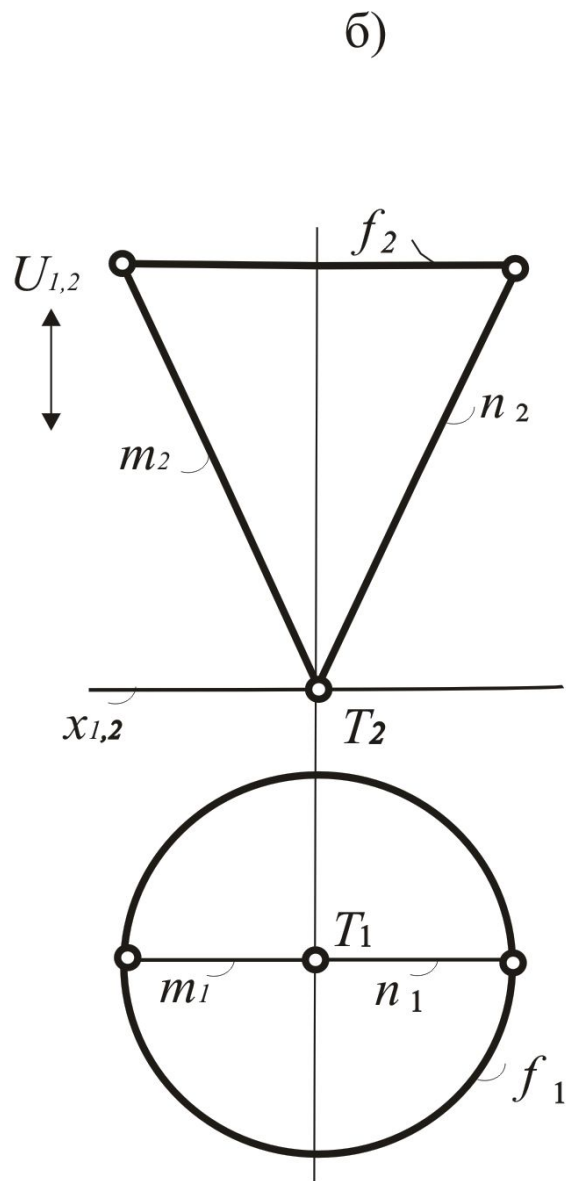
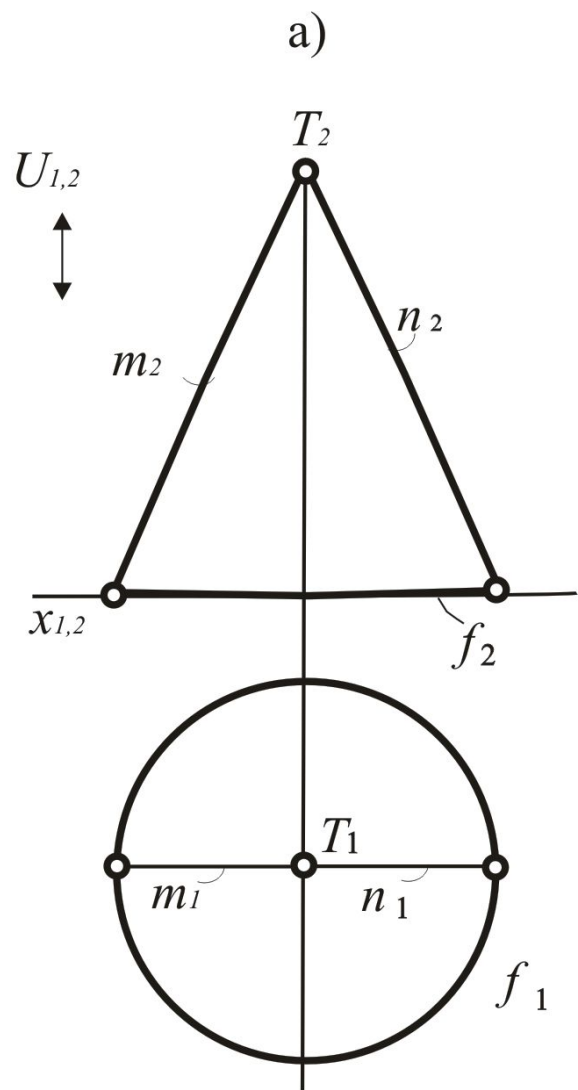


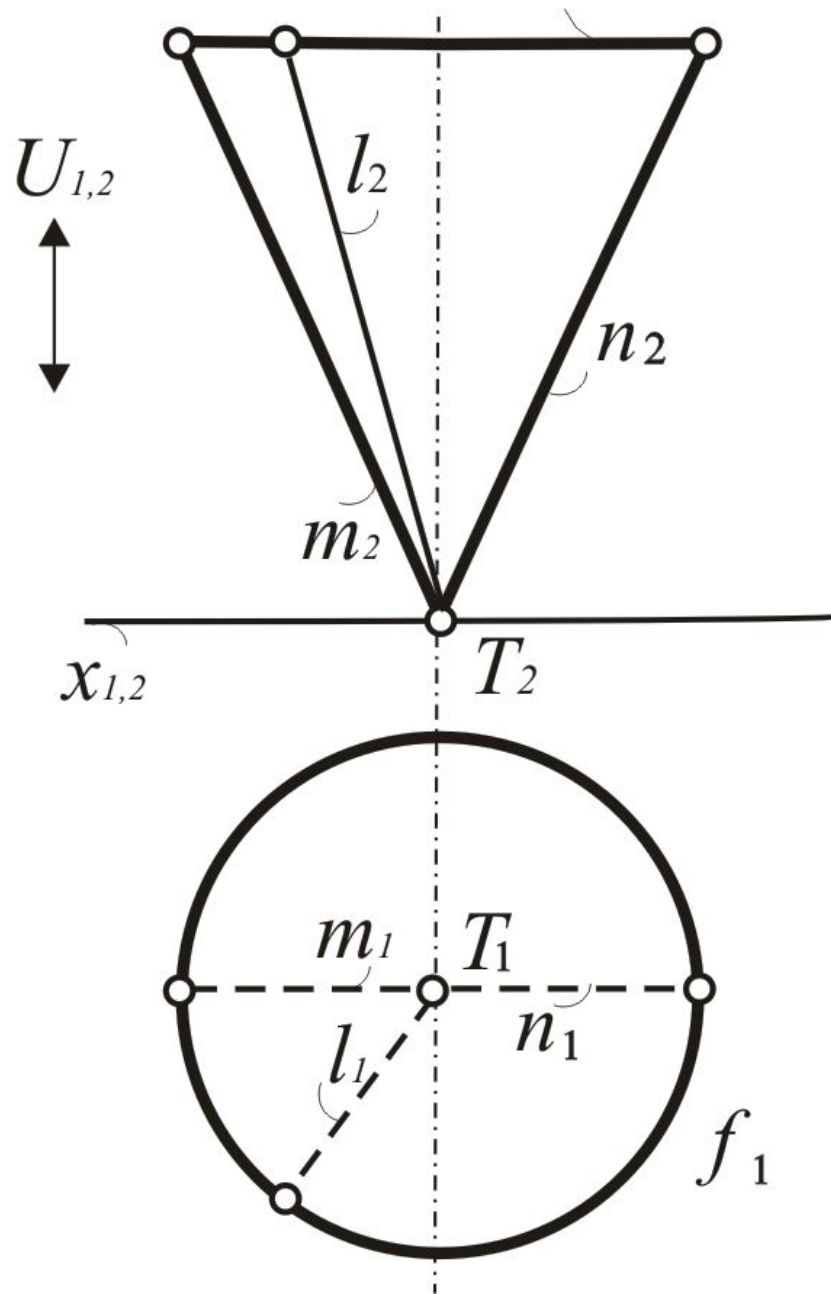


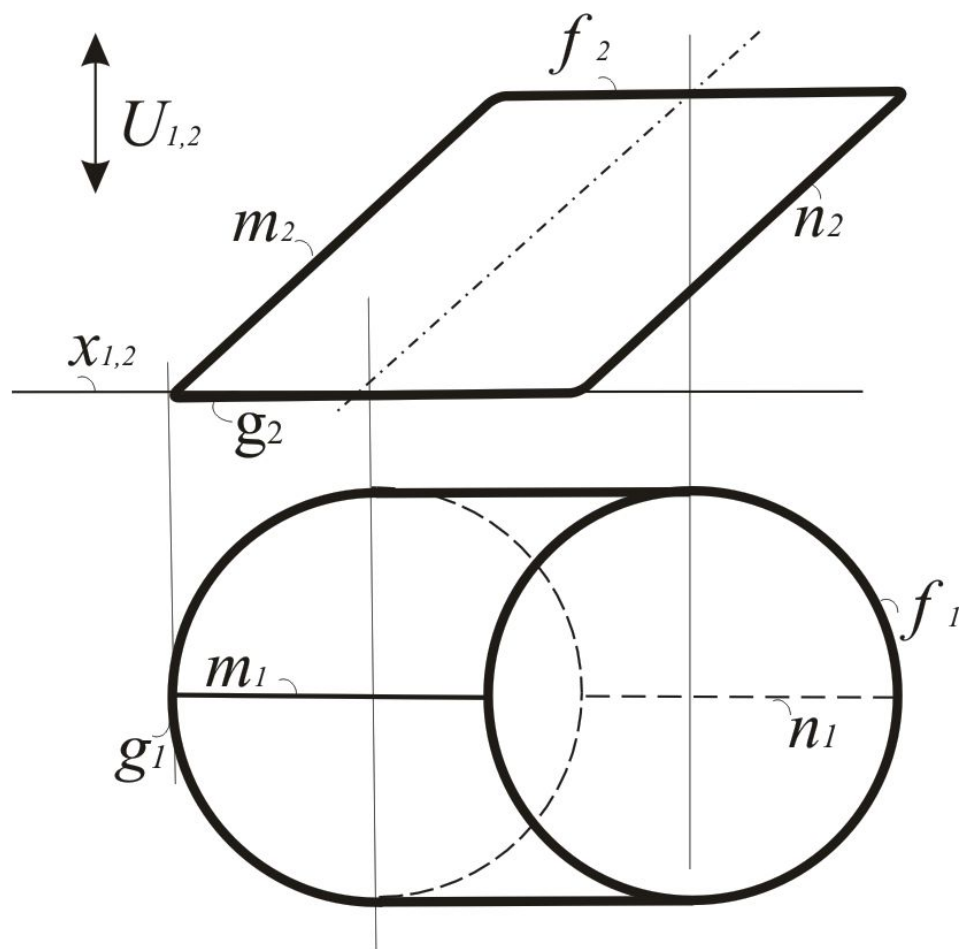
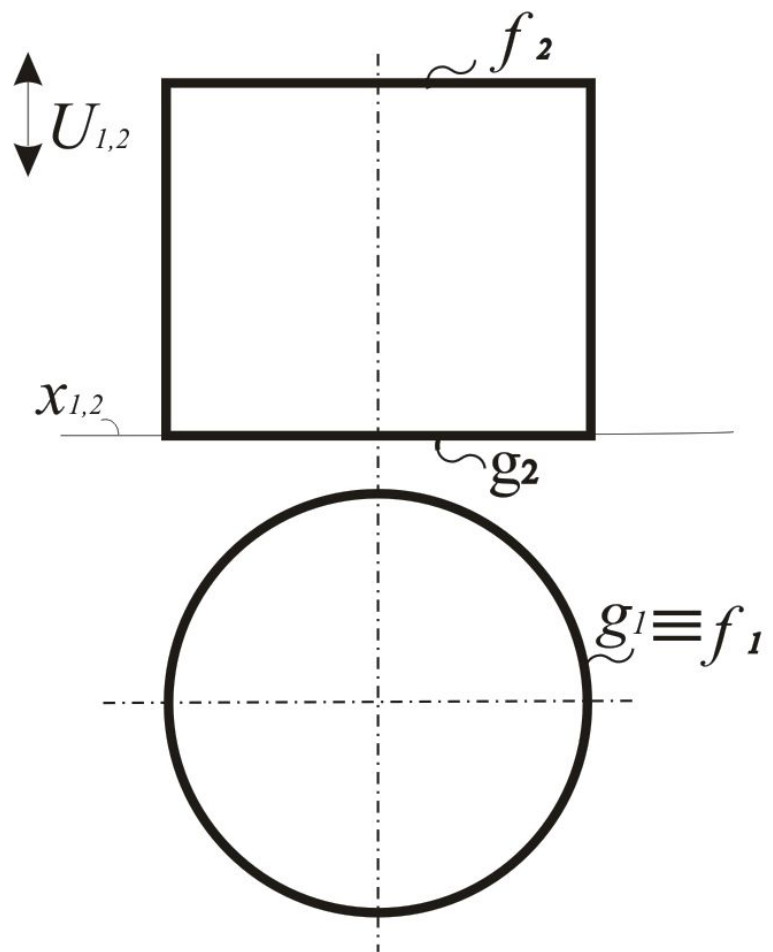


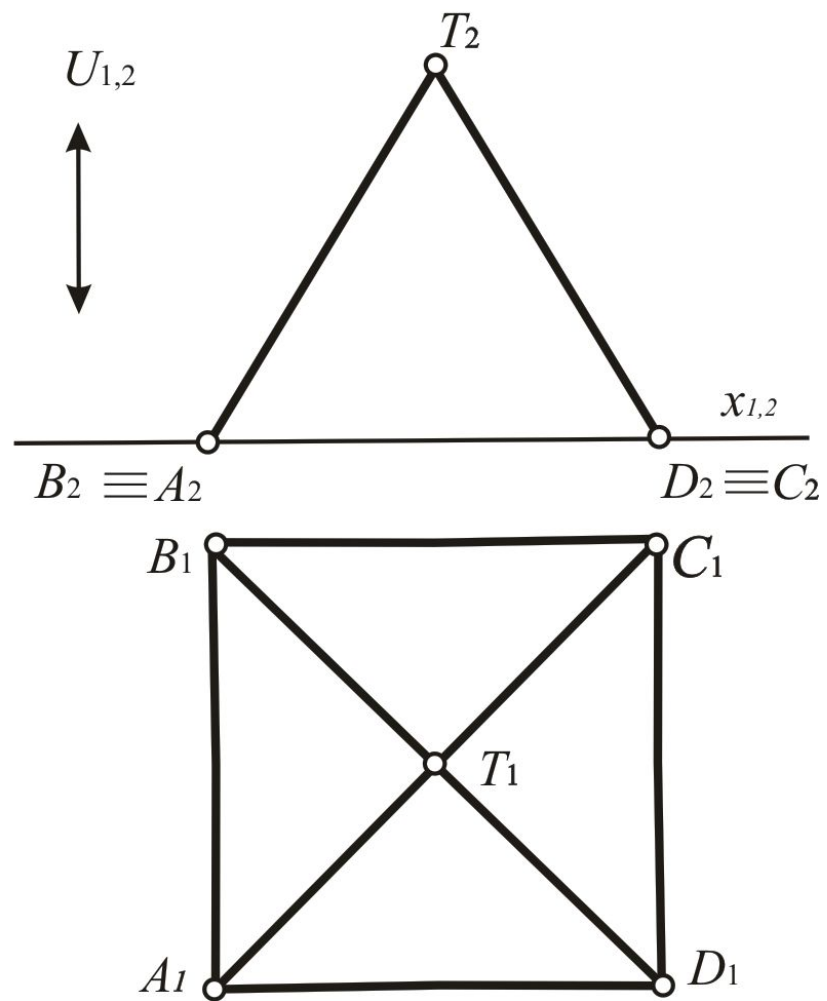
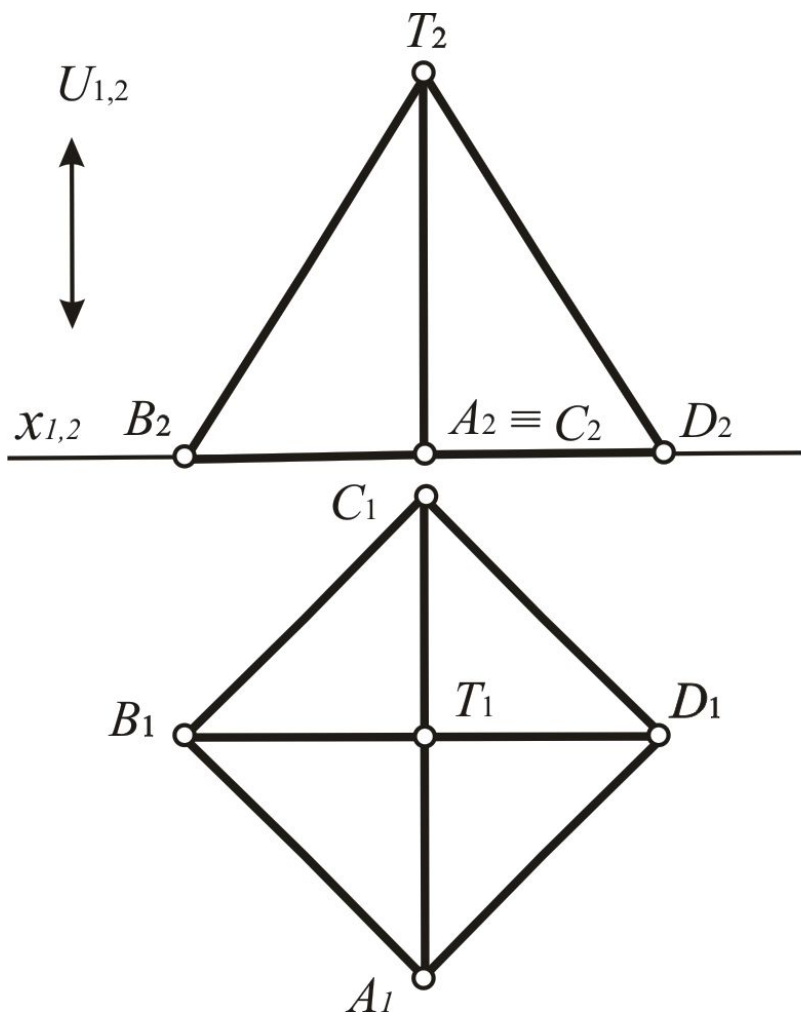


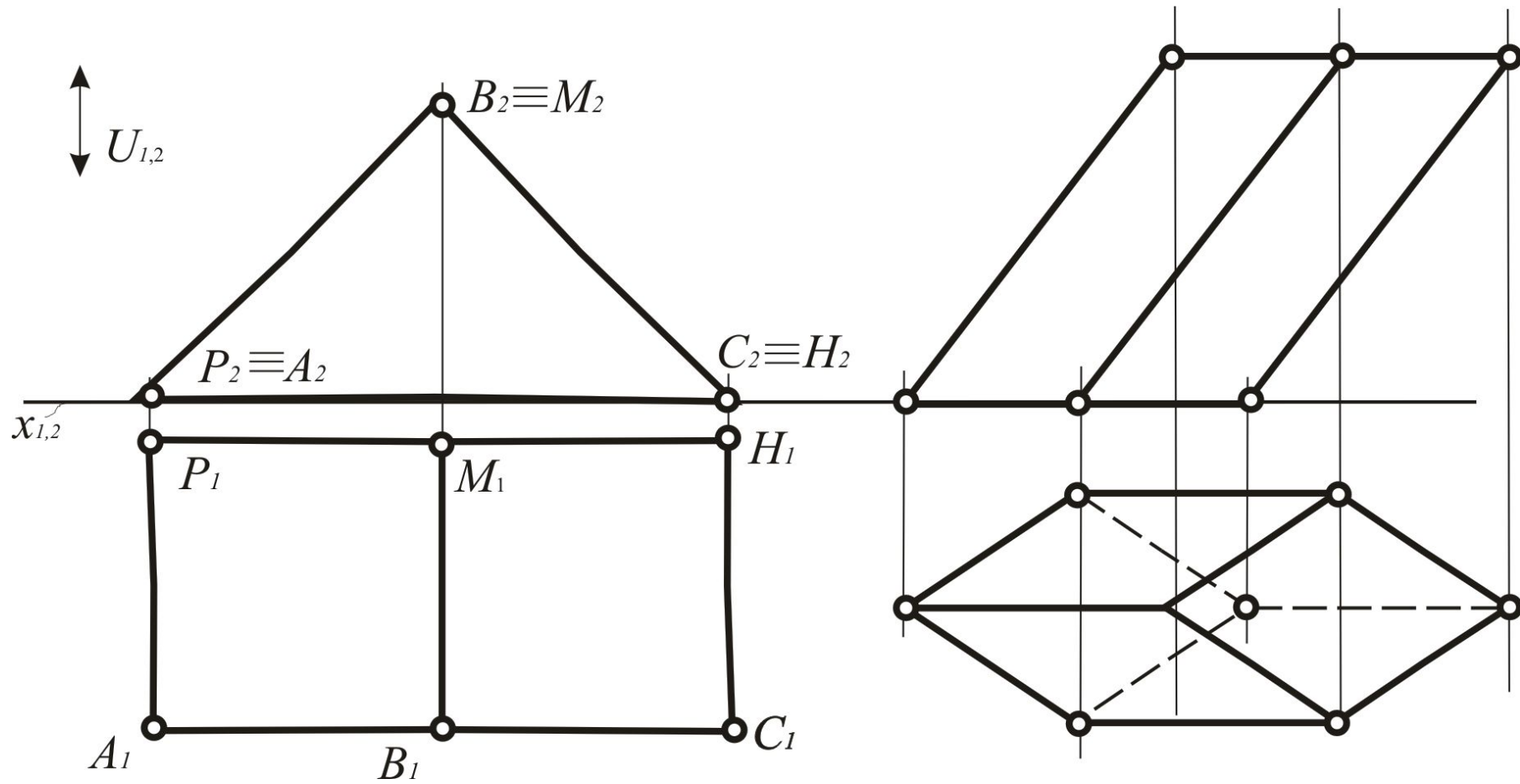




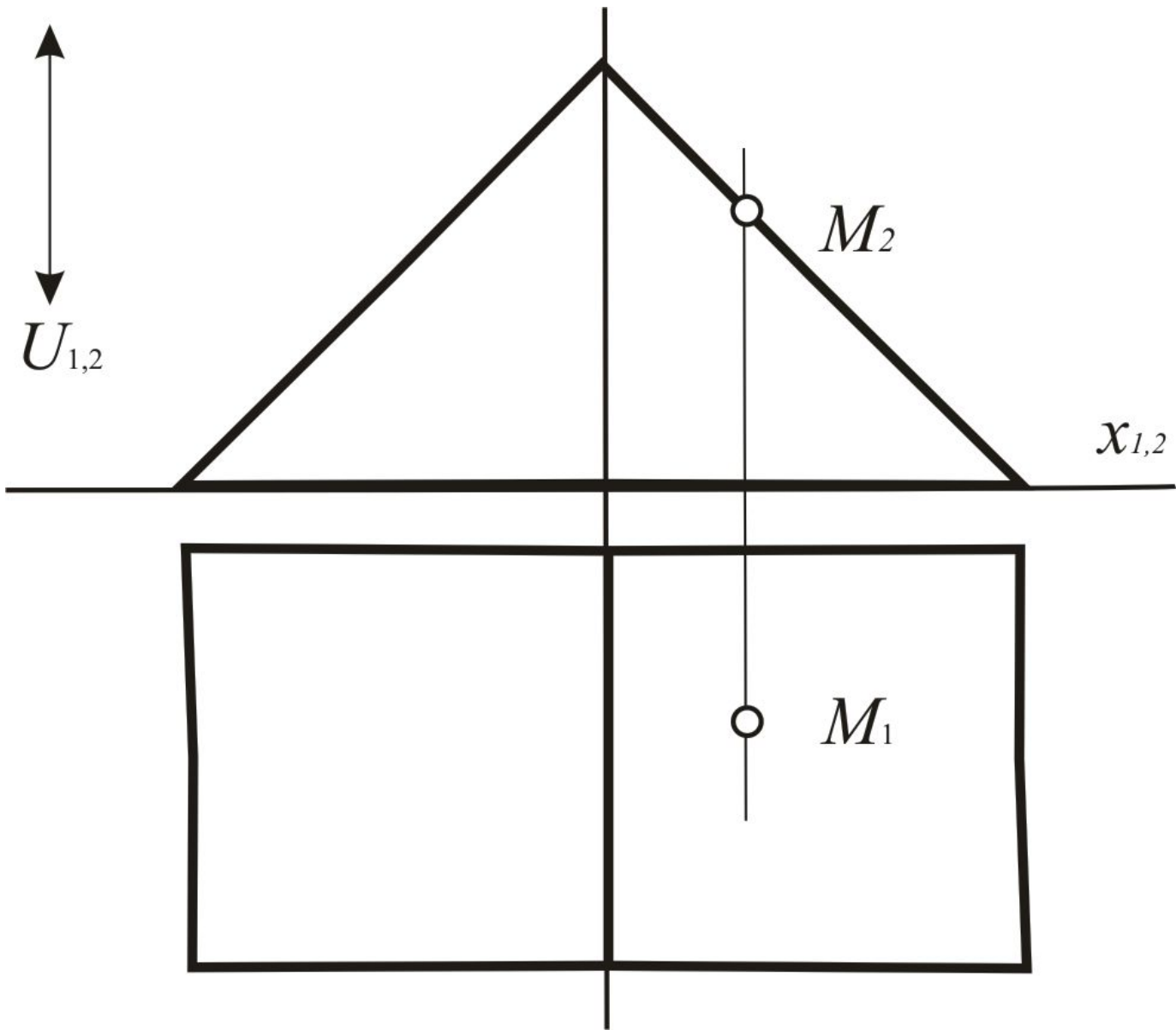


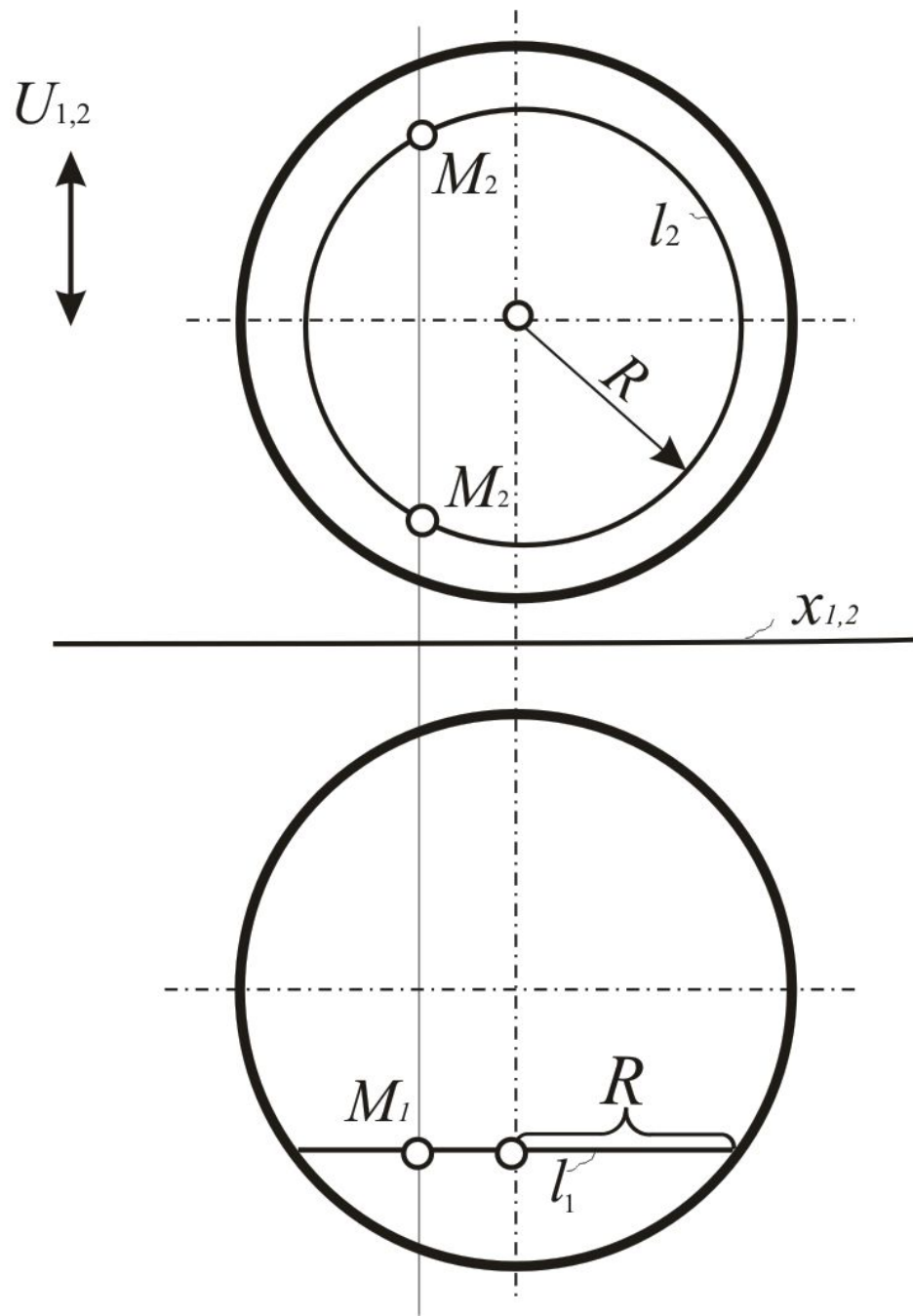


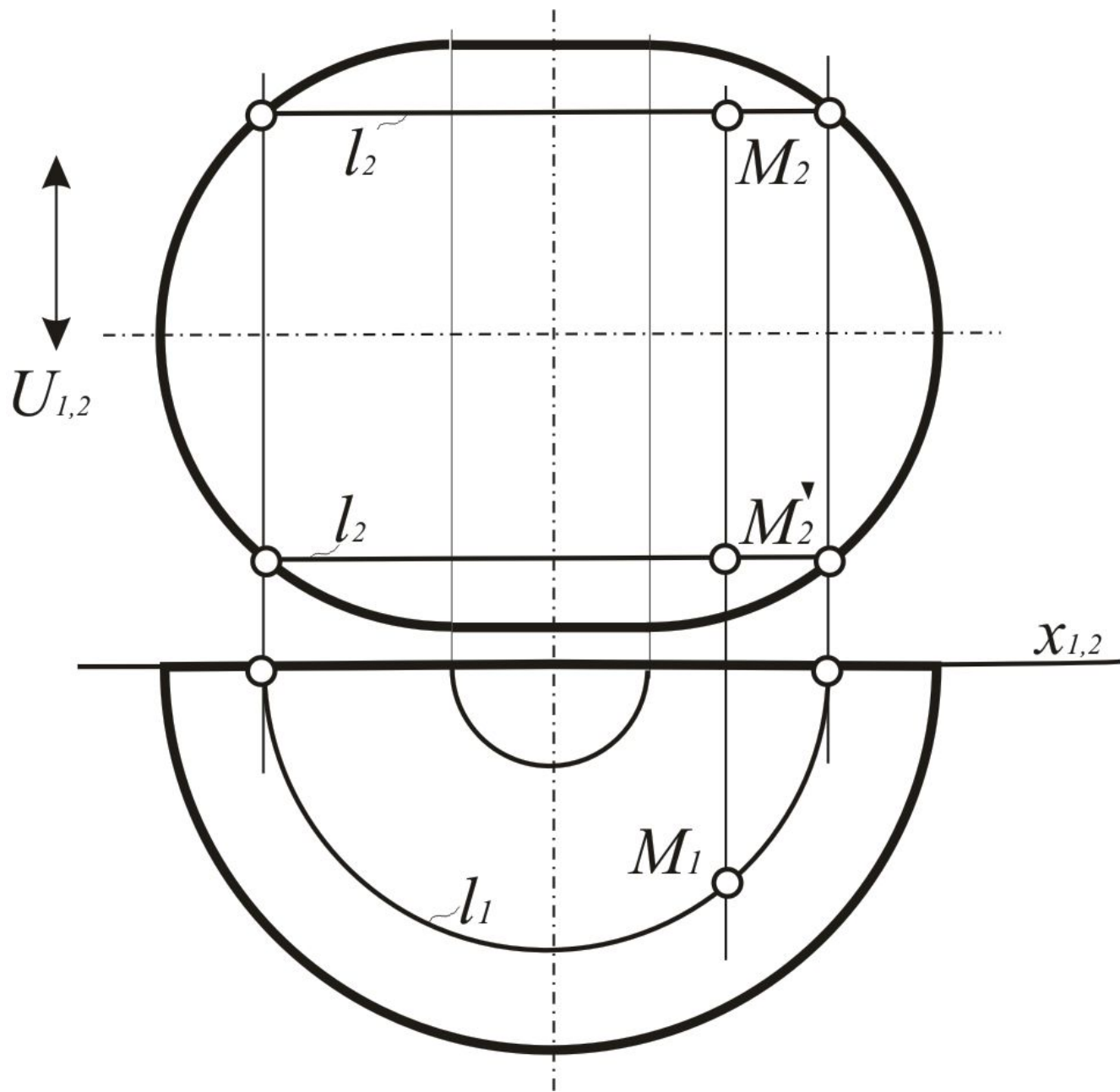


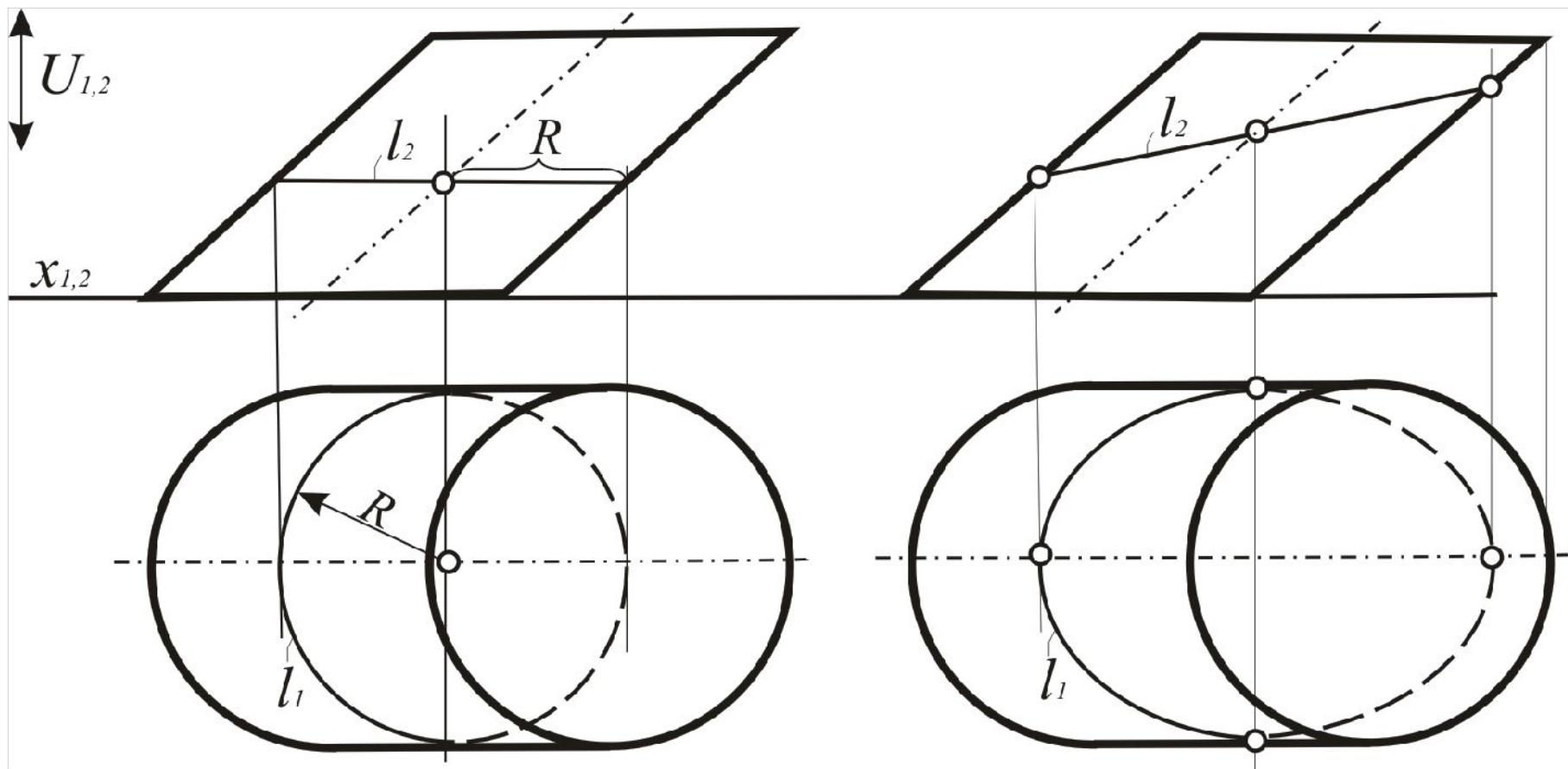


Задача 3. Дана одна проекция точки, которая лежит на поверхности, построить другую проекцию точки.









Задача 4. Дана одна проекция
линии, которая лежит на
поверхности.

Построить другую проекцию
этой линии.

