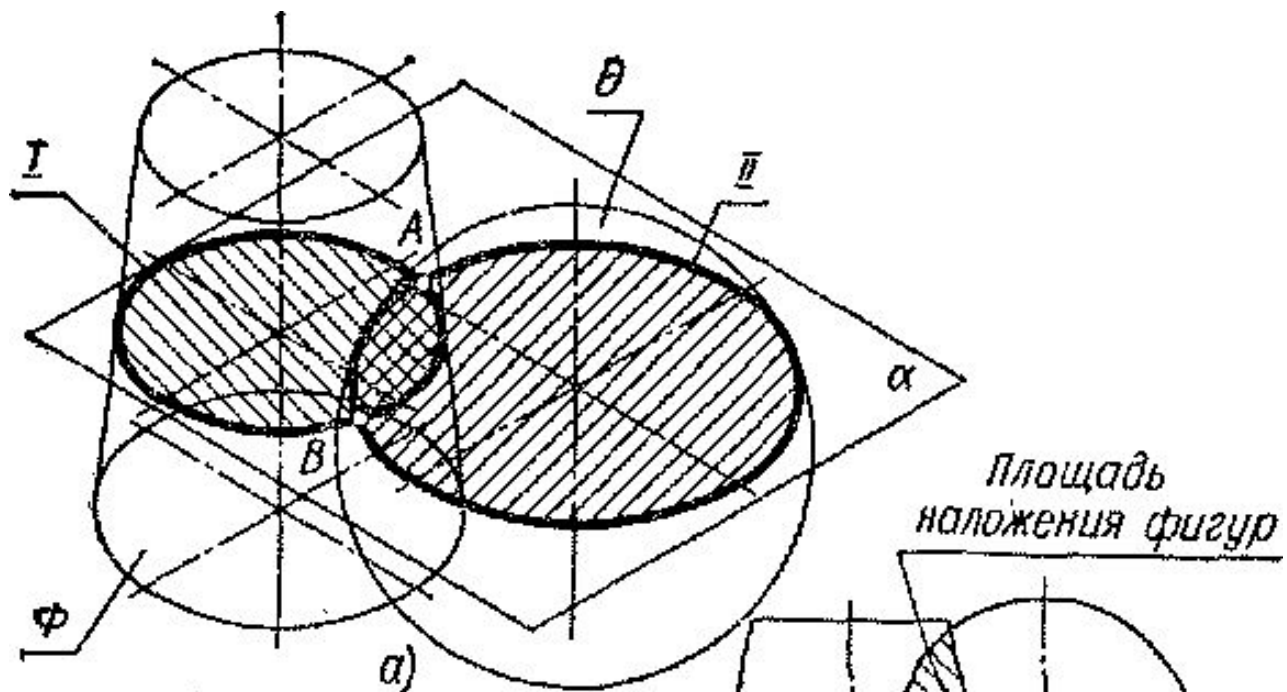


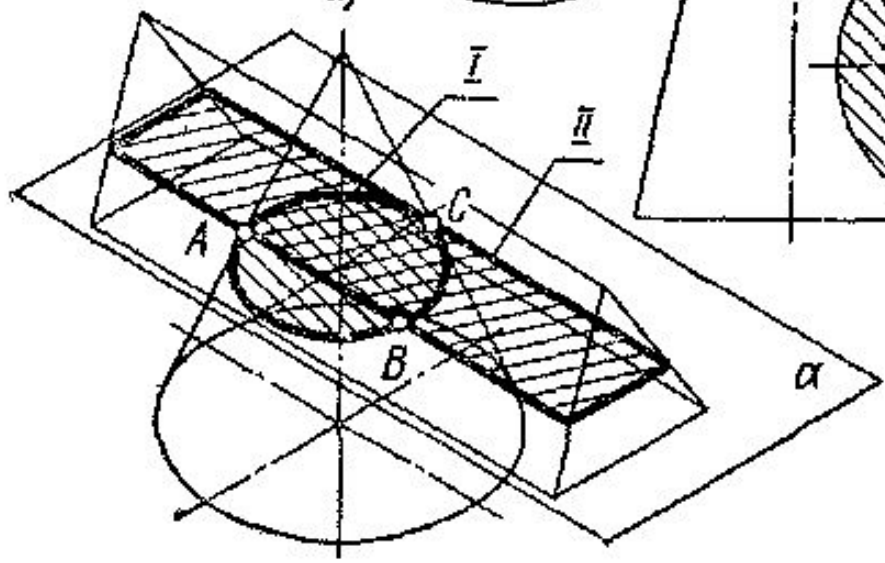
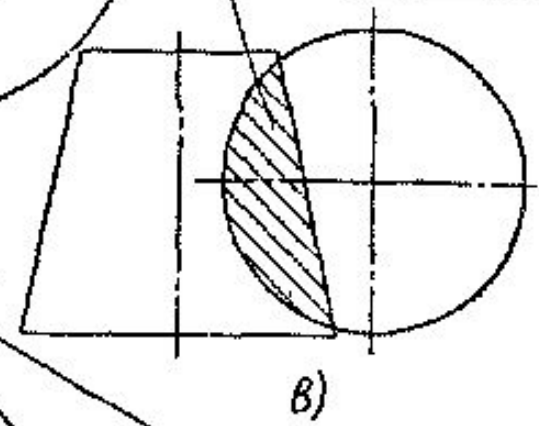
Пересечение поверхностей

Построение развертки

- Наиболее общий способ построения линии пересечения двух поверхностей называется способом вспомогательных секущих поверхностей или способом посредников. Сущность способа заключается в том, что две данные поверхности  $\Phi$  и  $\Theta$  (рис. 1а) пересекаются вспомогательными поверхностями или, в частном случае, вспомогательными плоскостями – посредниками. Каждый из посредников пересекает данные поверхности по линиям  $I$  и  $II$ , лежащим на одной и той же поверхности или в одной и той же плоскости. При взаимном пересечении этих линий получают общие точки  $A$  и  $B$ , принадлежащие линии пересечения поверхностей.



*Площадь  
наложения фигур*



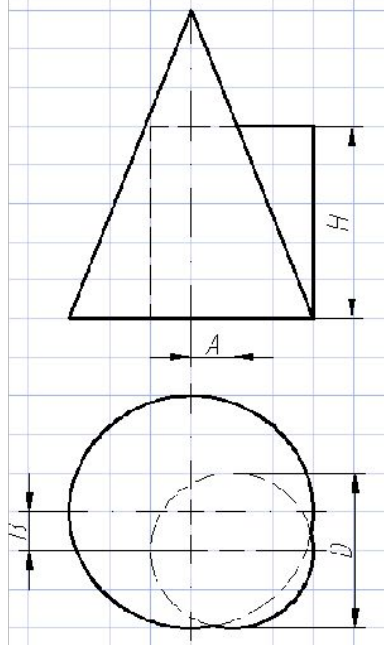
д)

- Повторяя указанный прием с различными вспомогательными поверхностями, находят такое количество точек, которое вполне определяет линию пересечения. Полученные точки соединяют плавной кривой по лекалу.
- Чаще применяют вспомогательные плоскости частного положения и вспомогательные сферы, при этом следует стремиться к тому, чтобы фигуры сечения поверхностей посредниками по возможности были наиболее простыми — окружностями, прямоугольниками, прямыми линиями (рис. 1б).

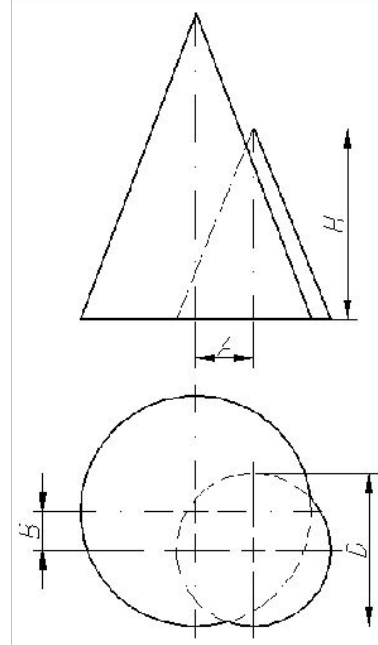
Построить линию пересечения поверхности прямого кругового конуса (диаметр основания – 100 мм, высота – 150 мм) с заданной поверхностью вращения. Определить видимость, вычертить развертку конуса с нанесением линии пересечения. Задание выполнить по вариантам, приведенным в табл. 1.

№ вар	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>A</b>	30	20	15	10	0	20	10	0	10	20	30	0	30	30	10	30
<b>H</b>	90	80	90	90	70	55	70	100	90	100	90	20	90	60	80	100
<b>D</b>	100	90	80	80	80	90	100	90	100	100	90	80	90	100	90	100
<b>B</b>	10	30	0	20	20	20	–	20	30	0	0	30	50	–	20	30
№ вар	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
<b>A</b>	20	10	20	0	20	10	20	10	10	40	20	20	10	10	20	20
<b>H</b>	100	110	60	35	80	90	120	30	60	40	30	80	70	90	55	80
<b>D</b>	100	90	80	70	70	90	100	60	70	100	90	100	100	80	90	70
<b>B</b>	40	30	55	40	–	10	10	50	–	–	–	30	–	20	20	–

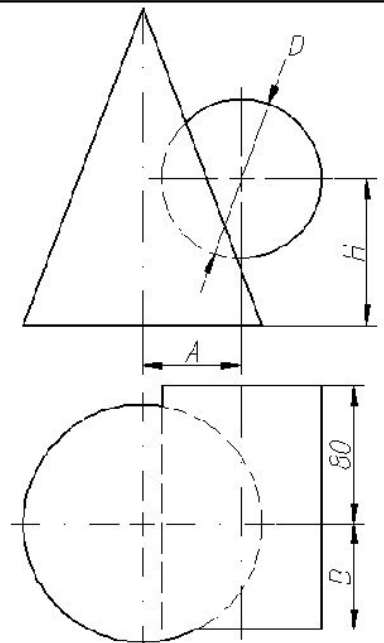
Варианты 1, 2, 8, 9, 15, 16, 22, 28



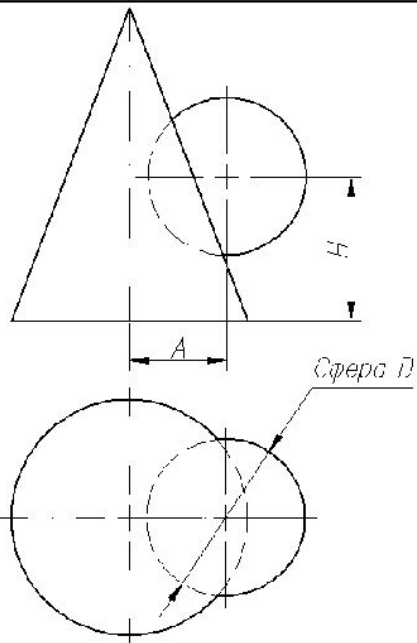
Варианты 3, 4, 10, 11, 17, 18, 23, 30



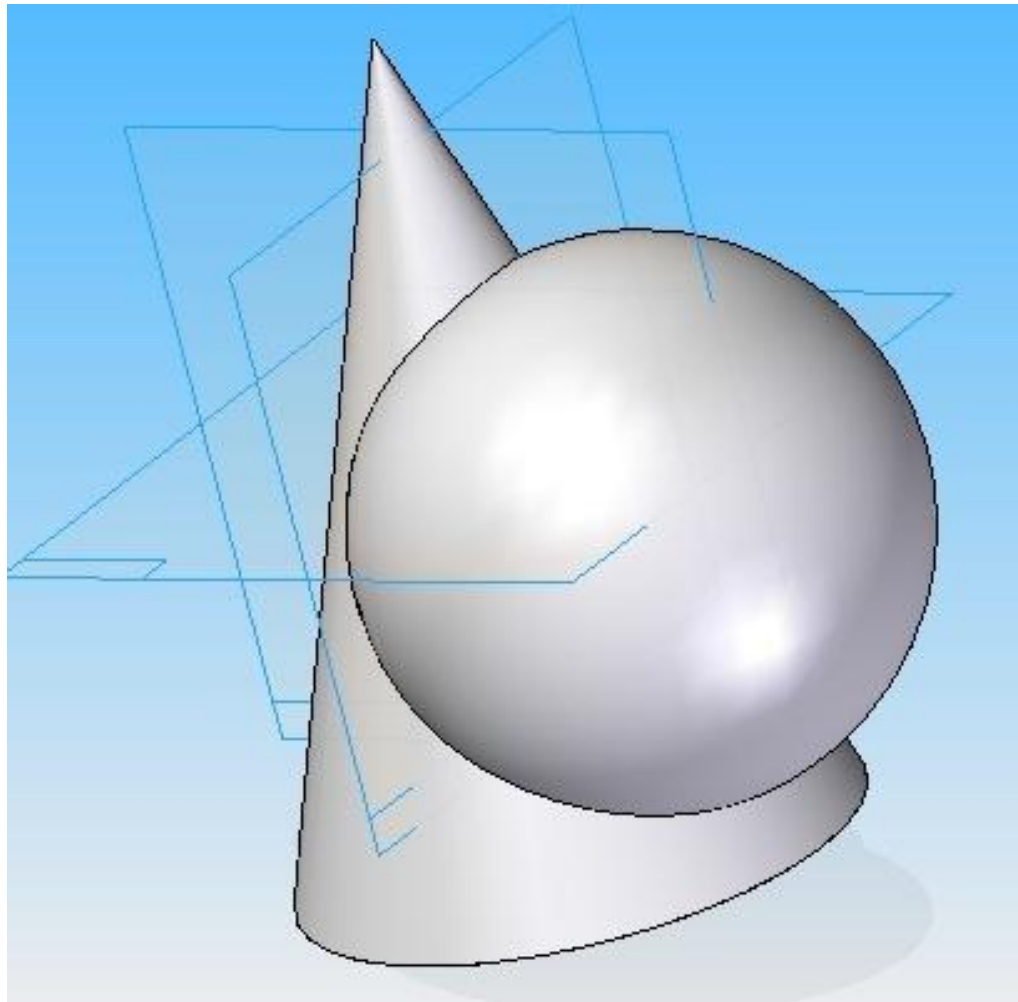
Варианты 5, 6, 12, 13, 19, 20, 24, 31



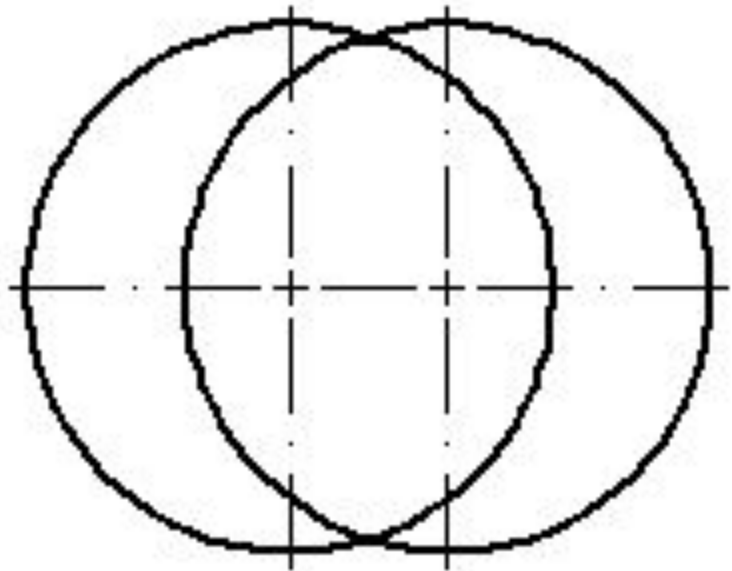
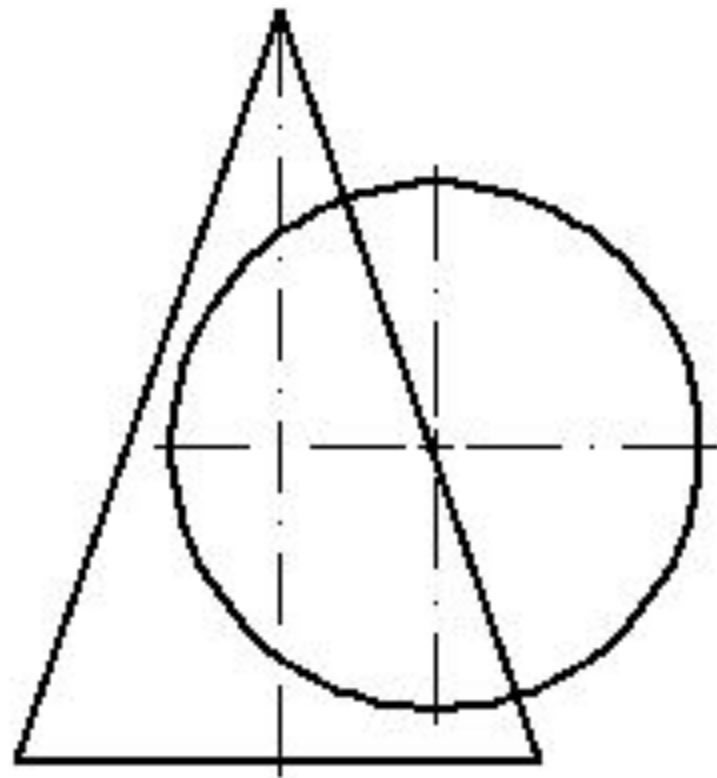
Варианты 7, 14, 21, 25, 26, 27, 29, 32

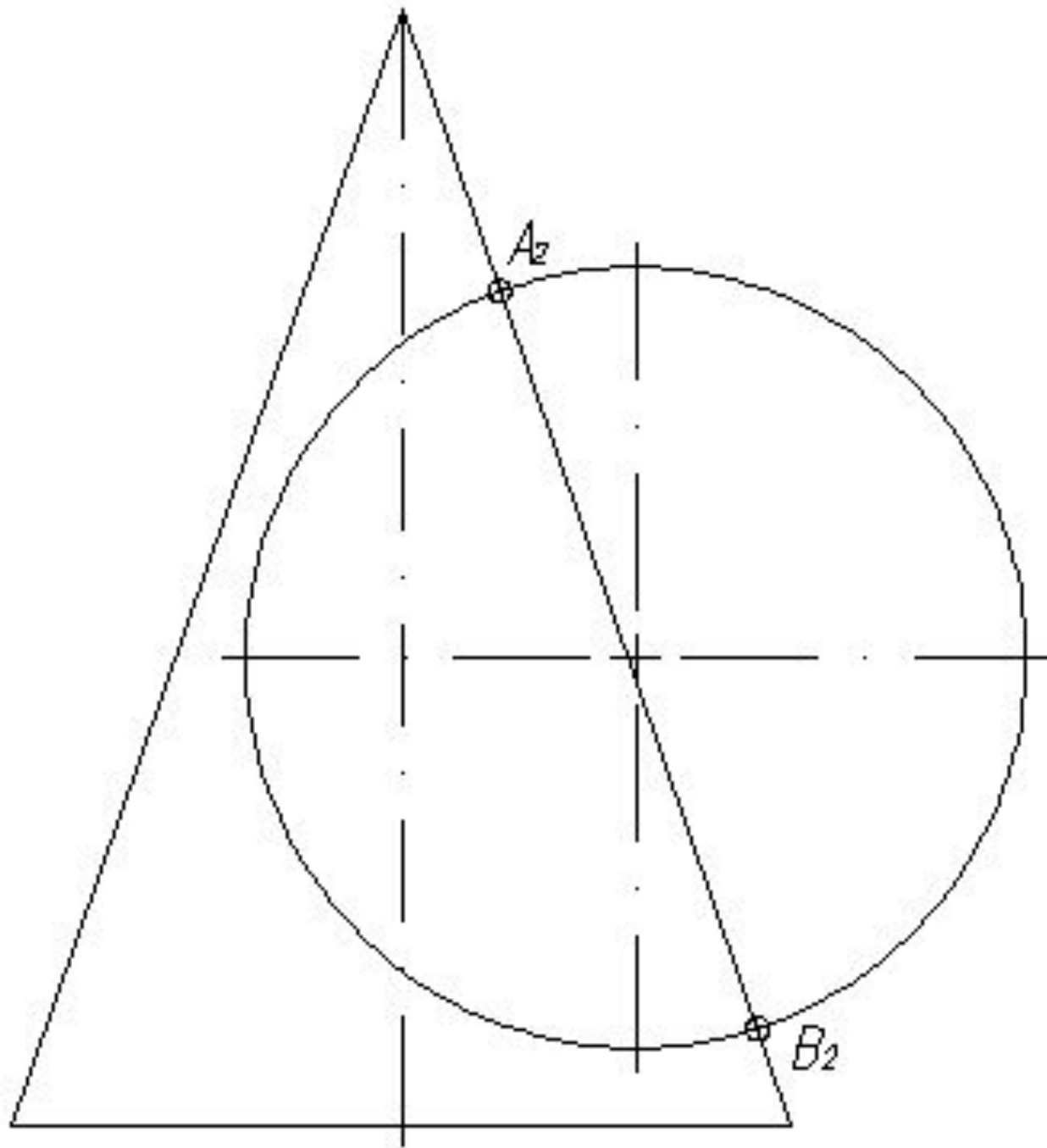


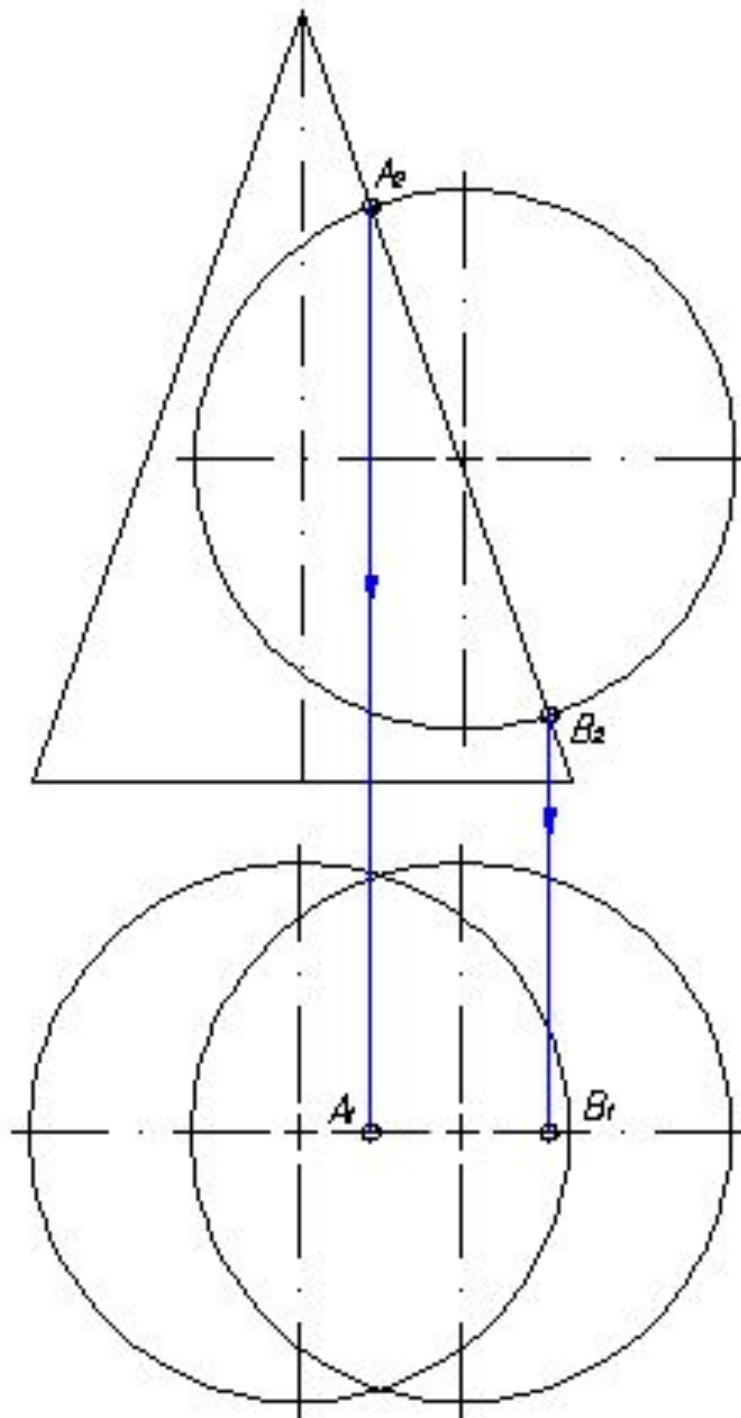
# Круговой конус и сфера

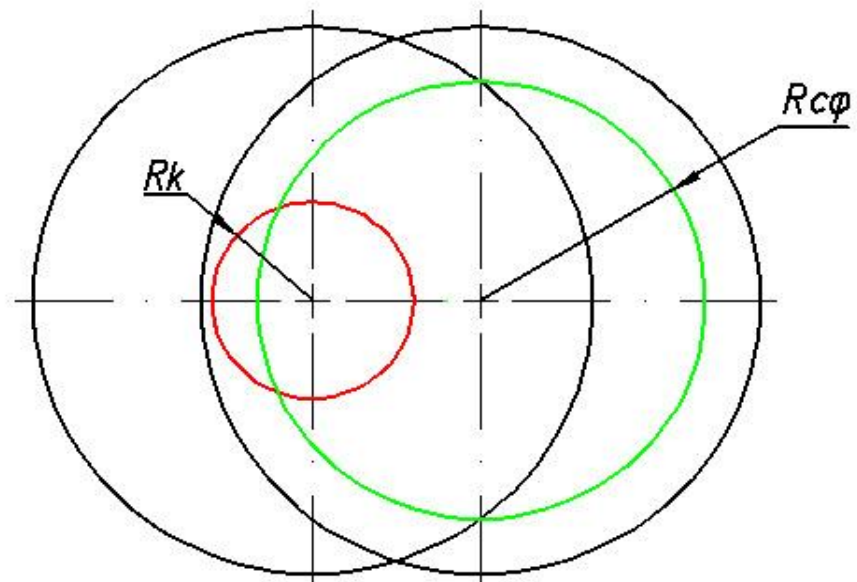
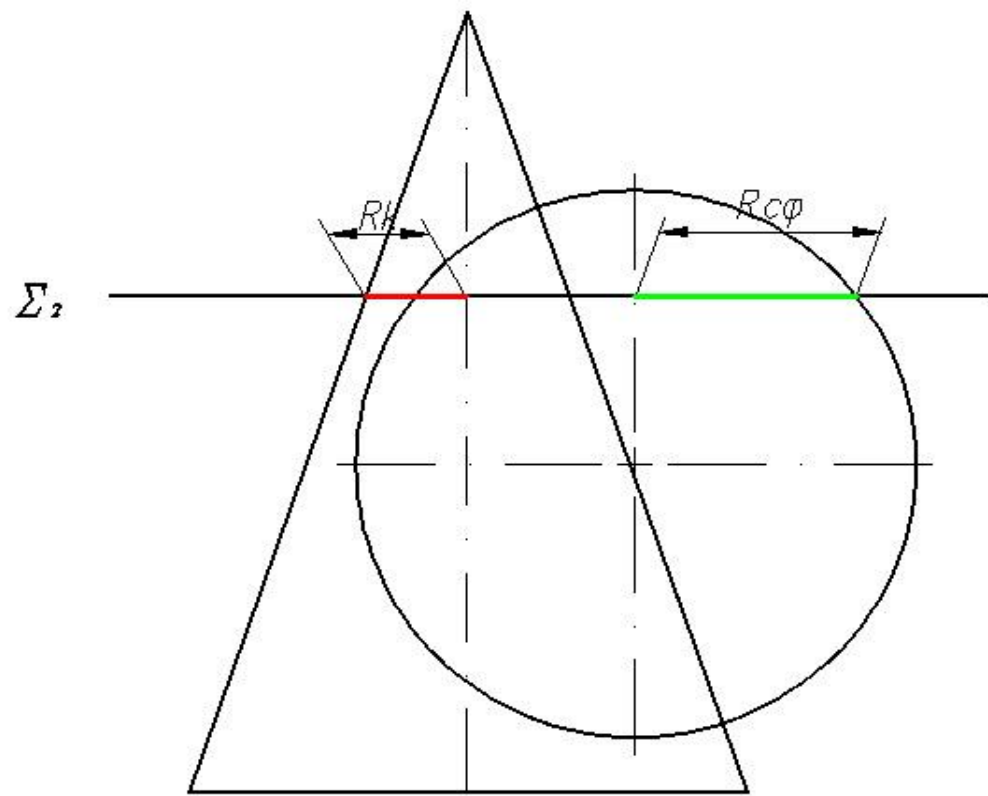


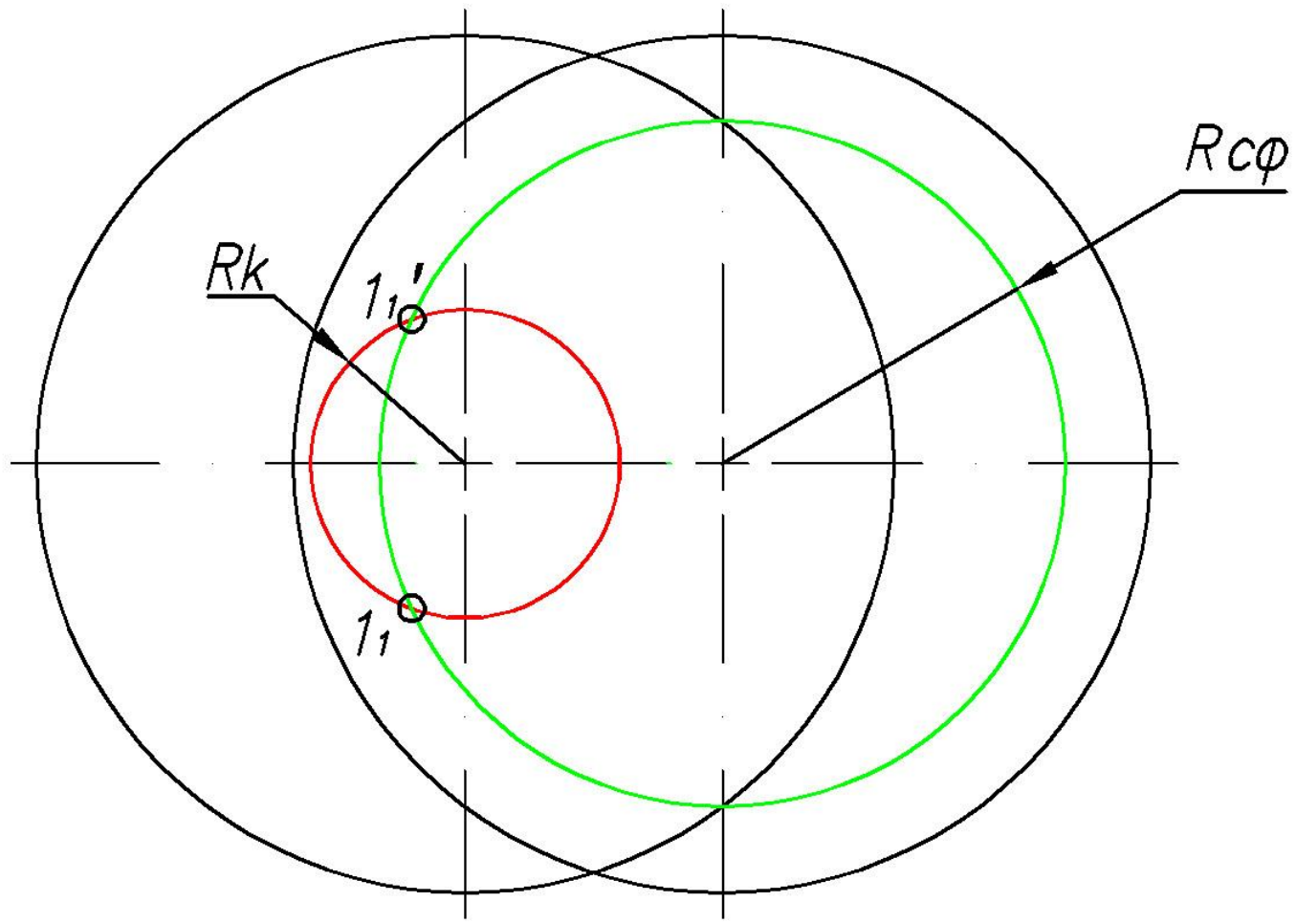


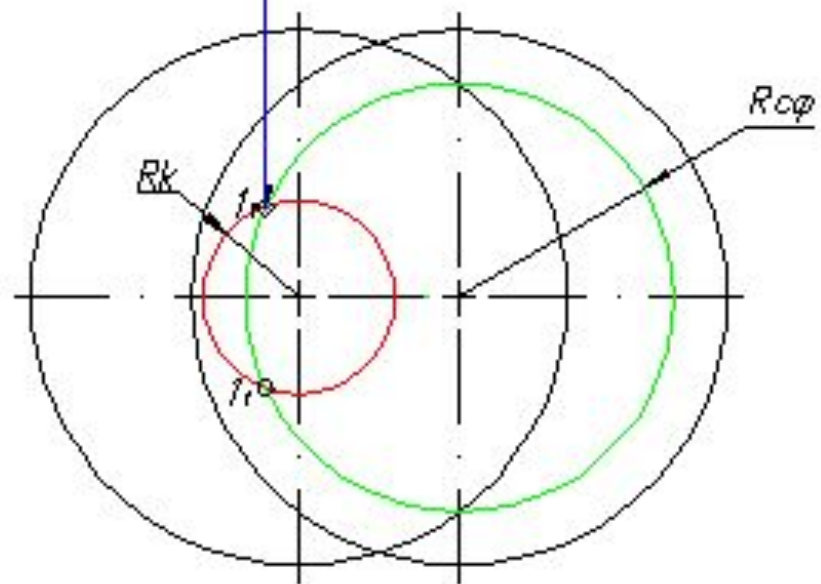
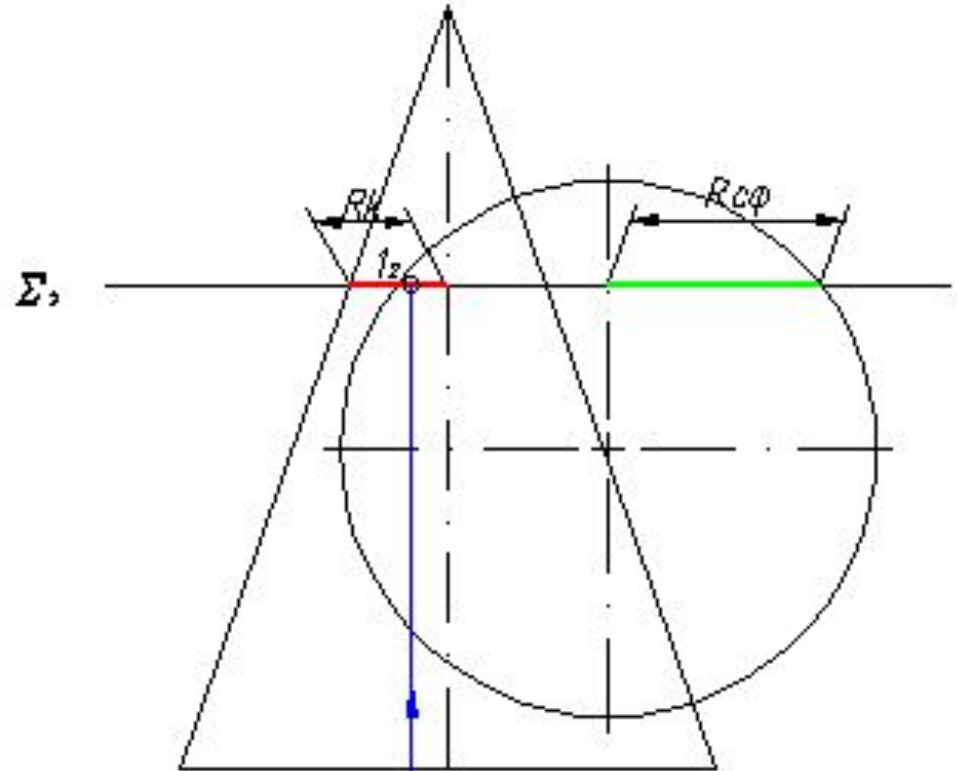


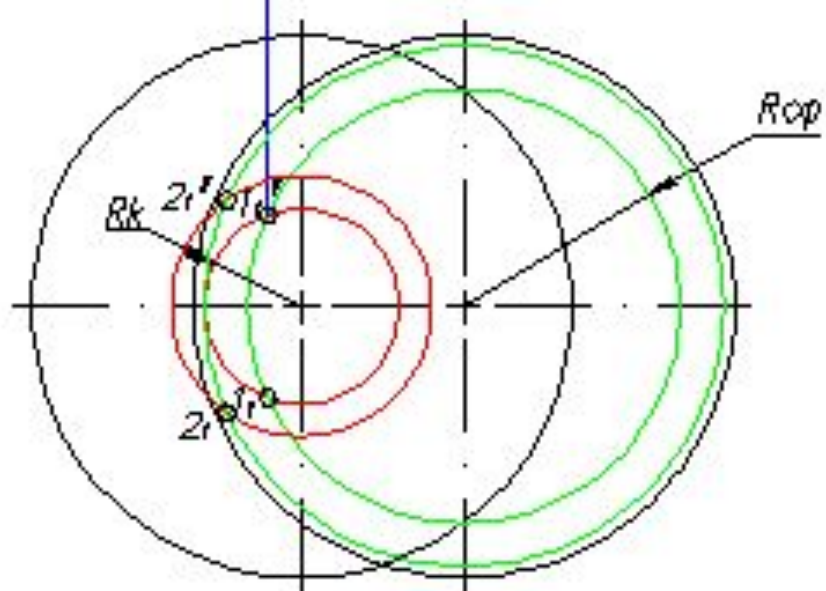
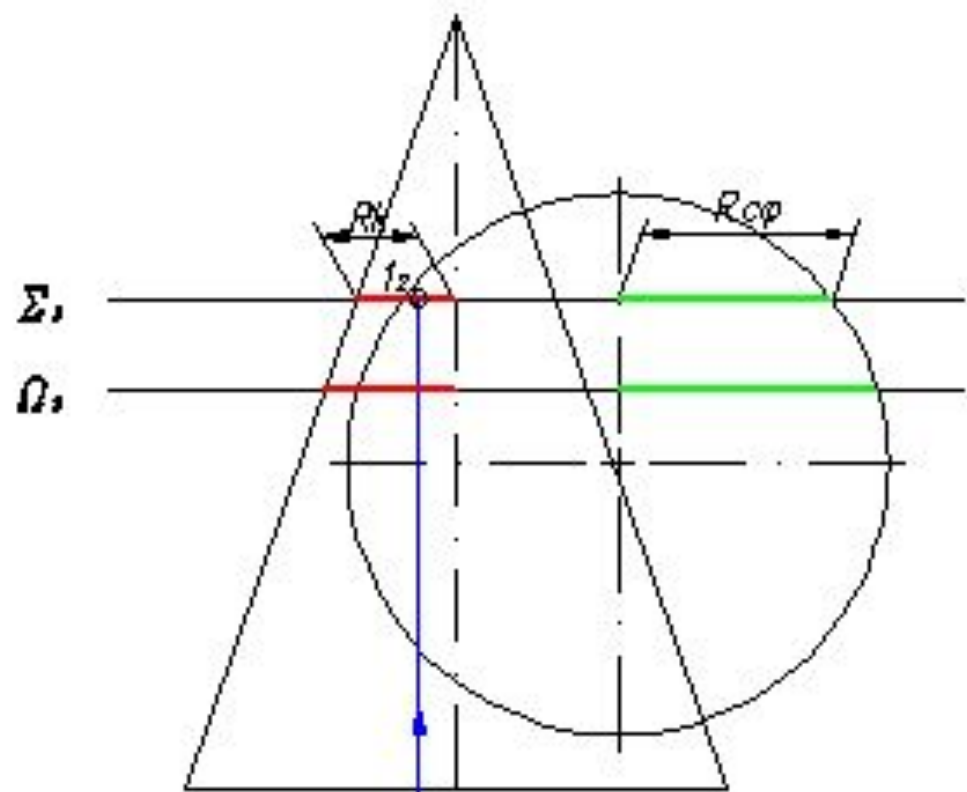


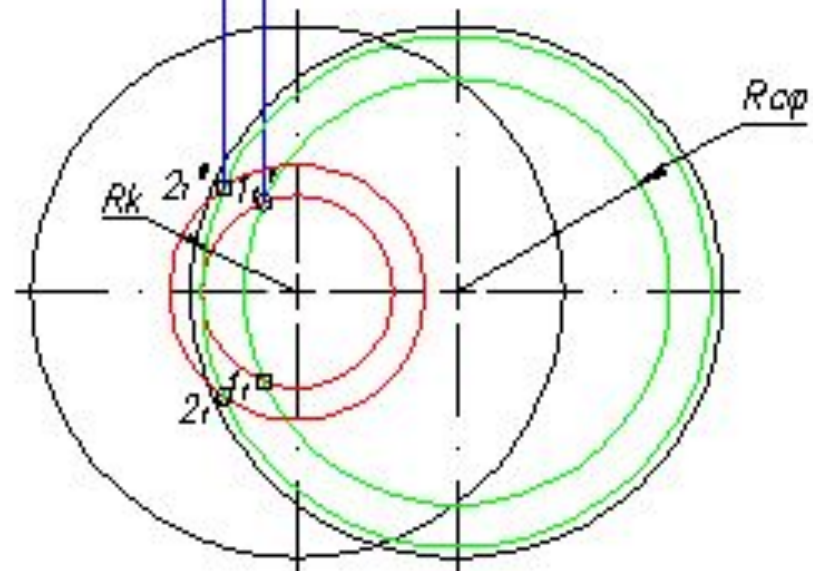
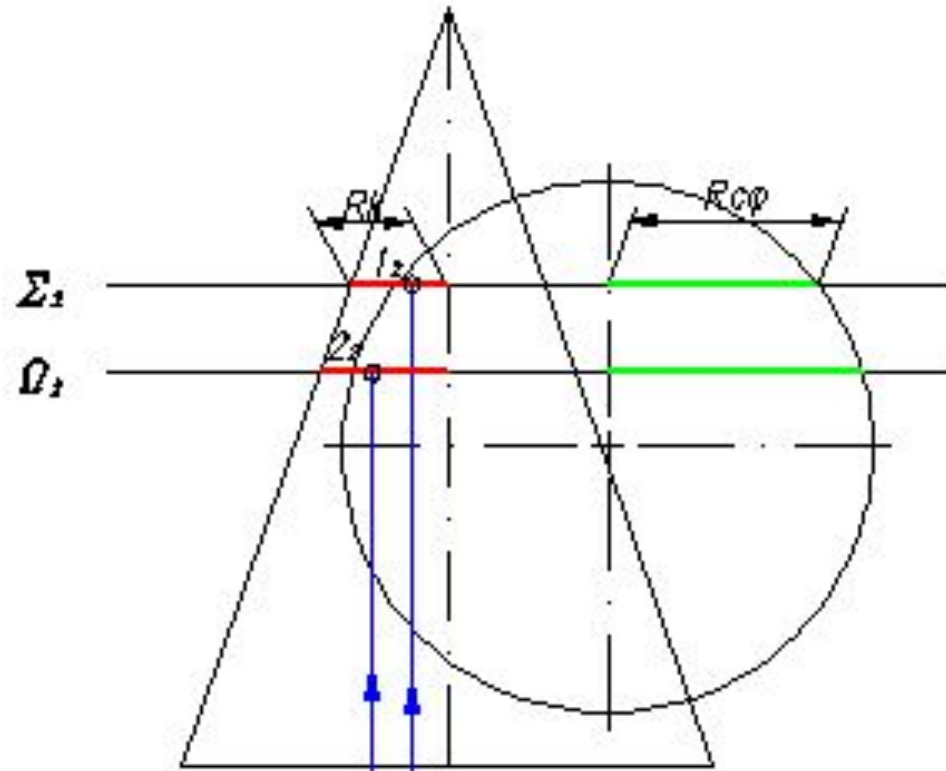




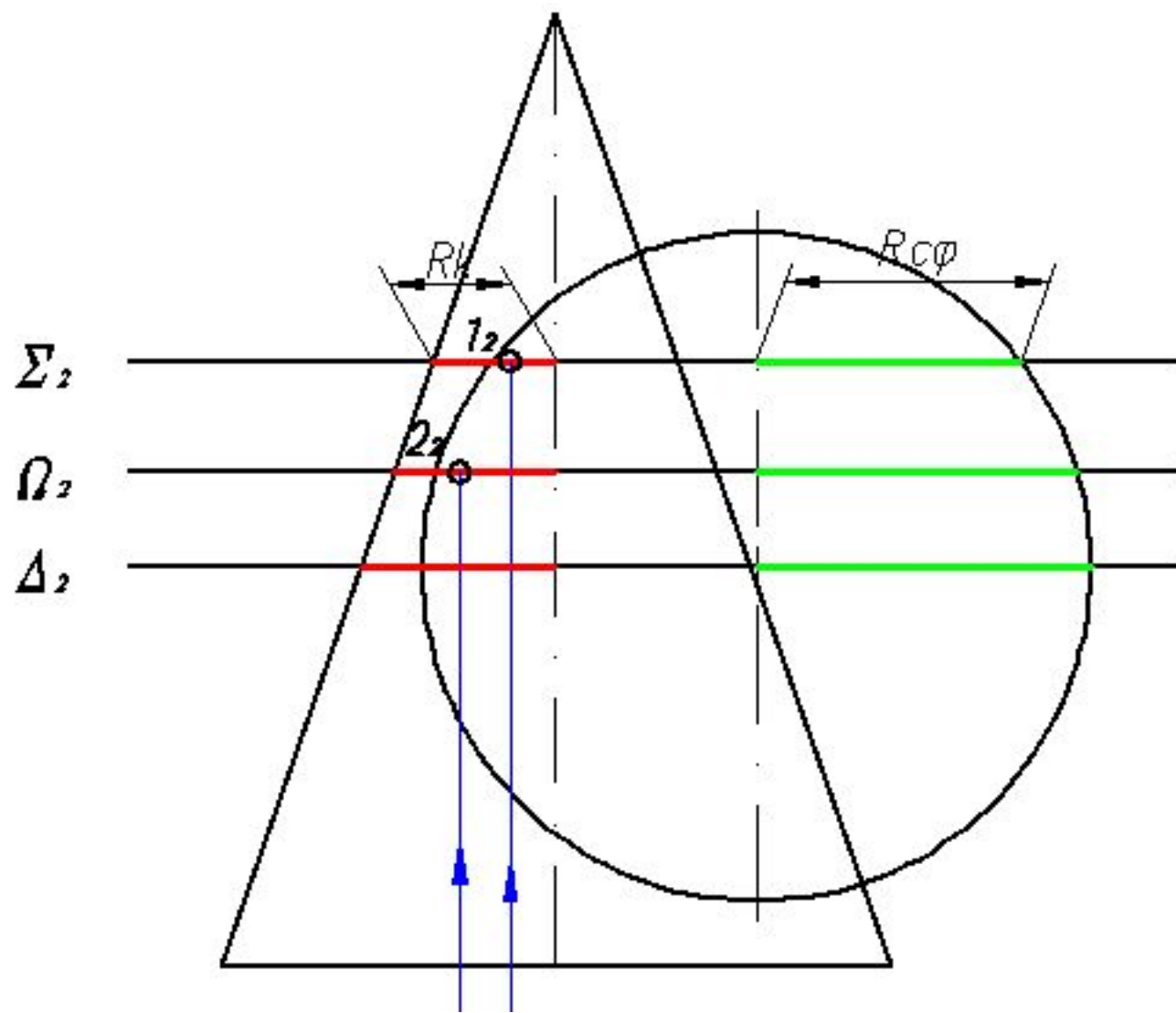


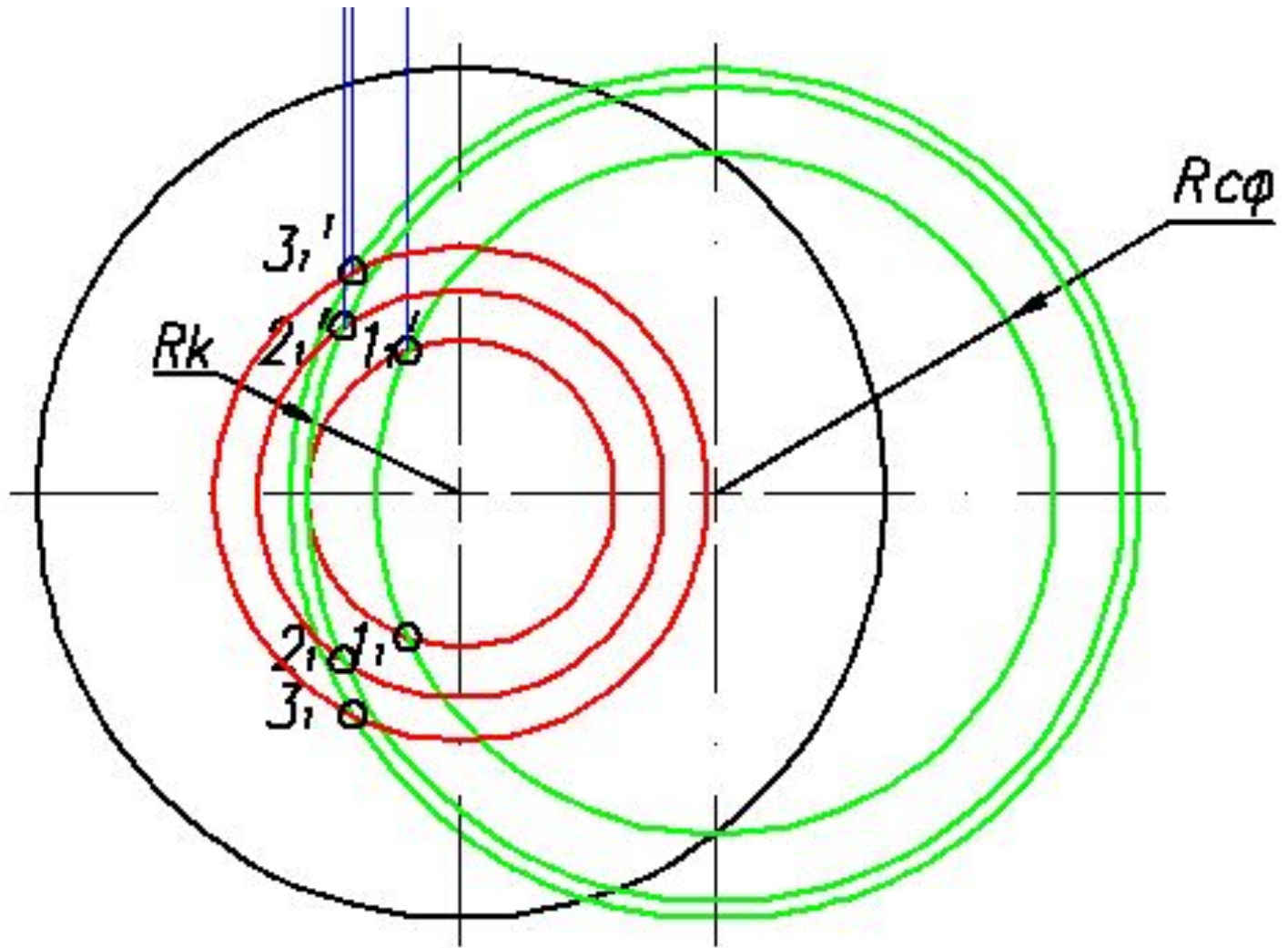


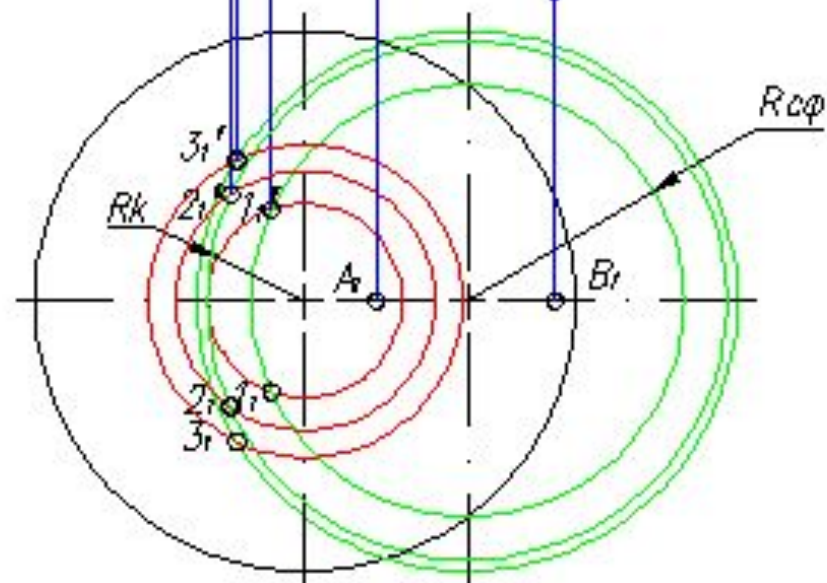
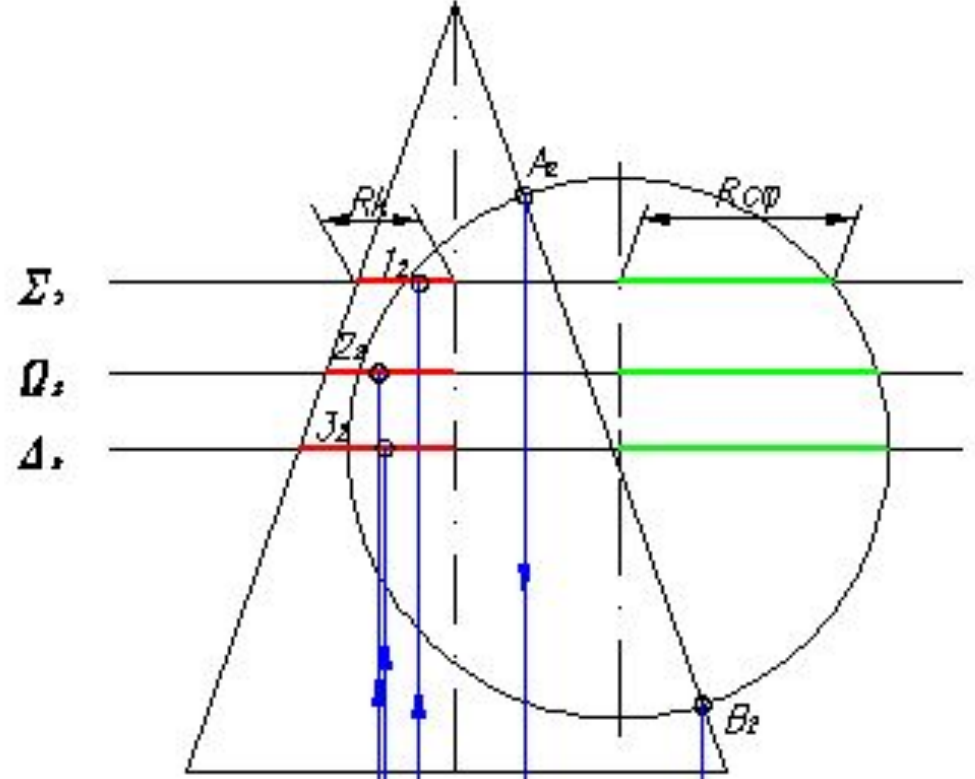




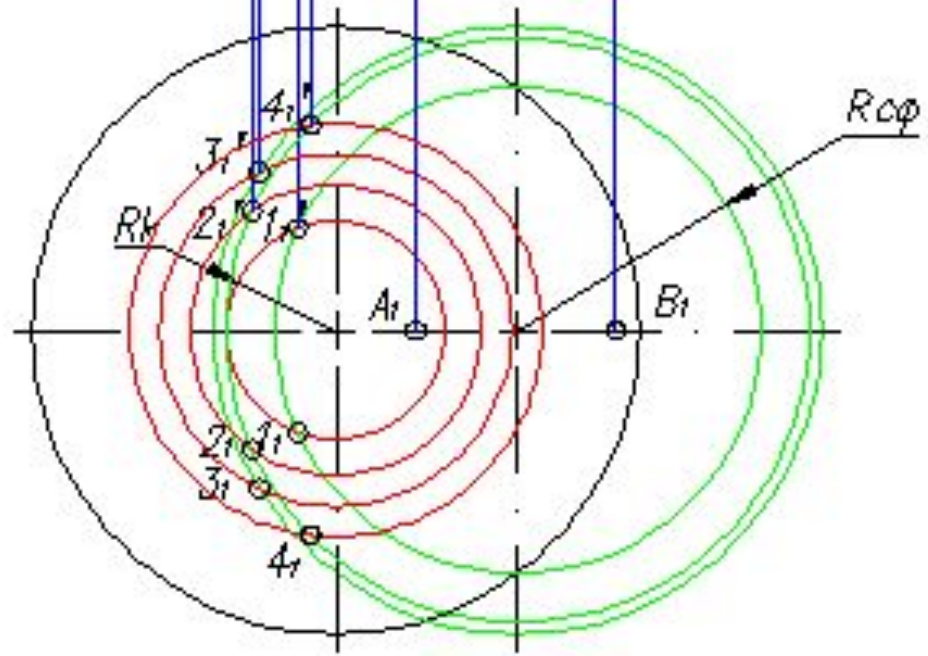
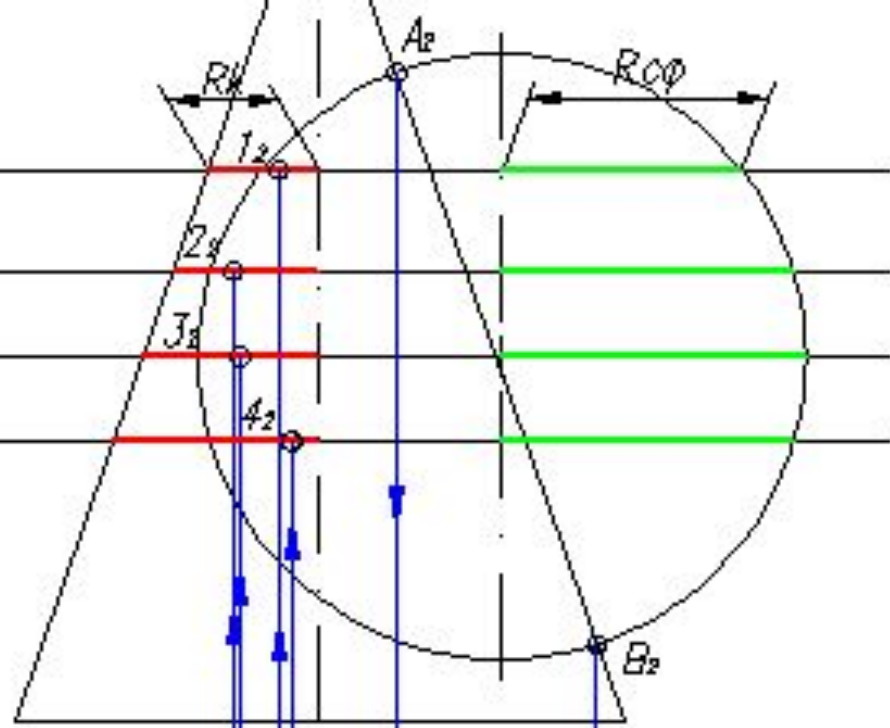


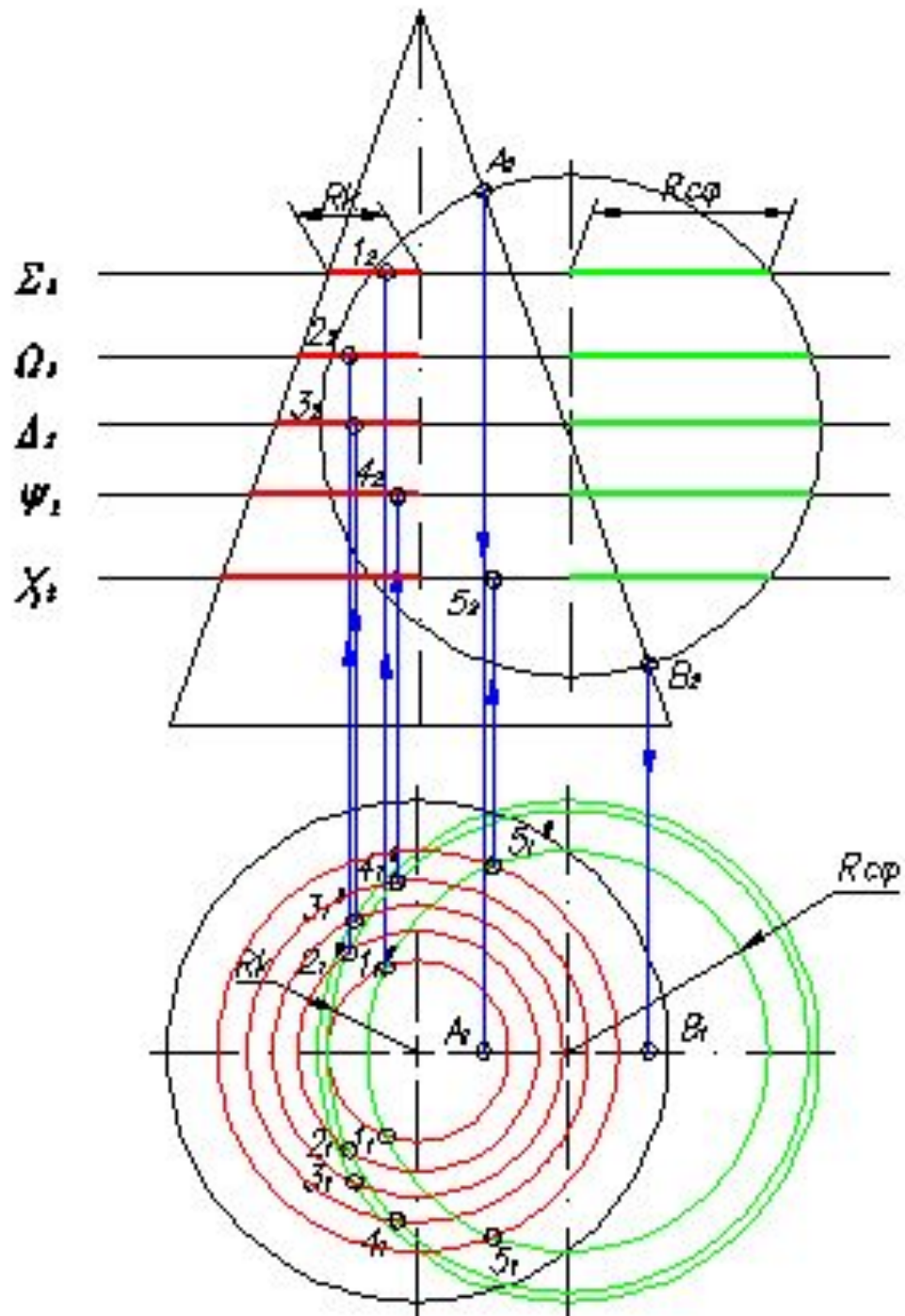




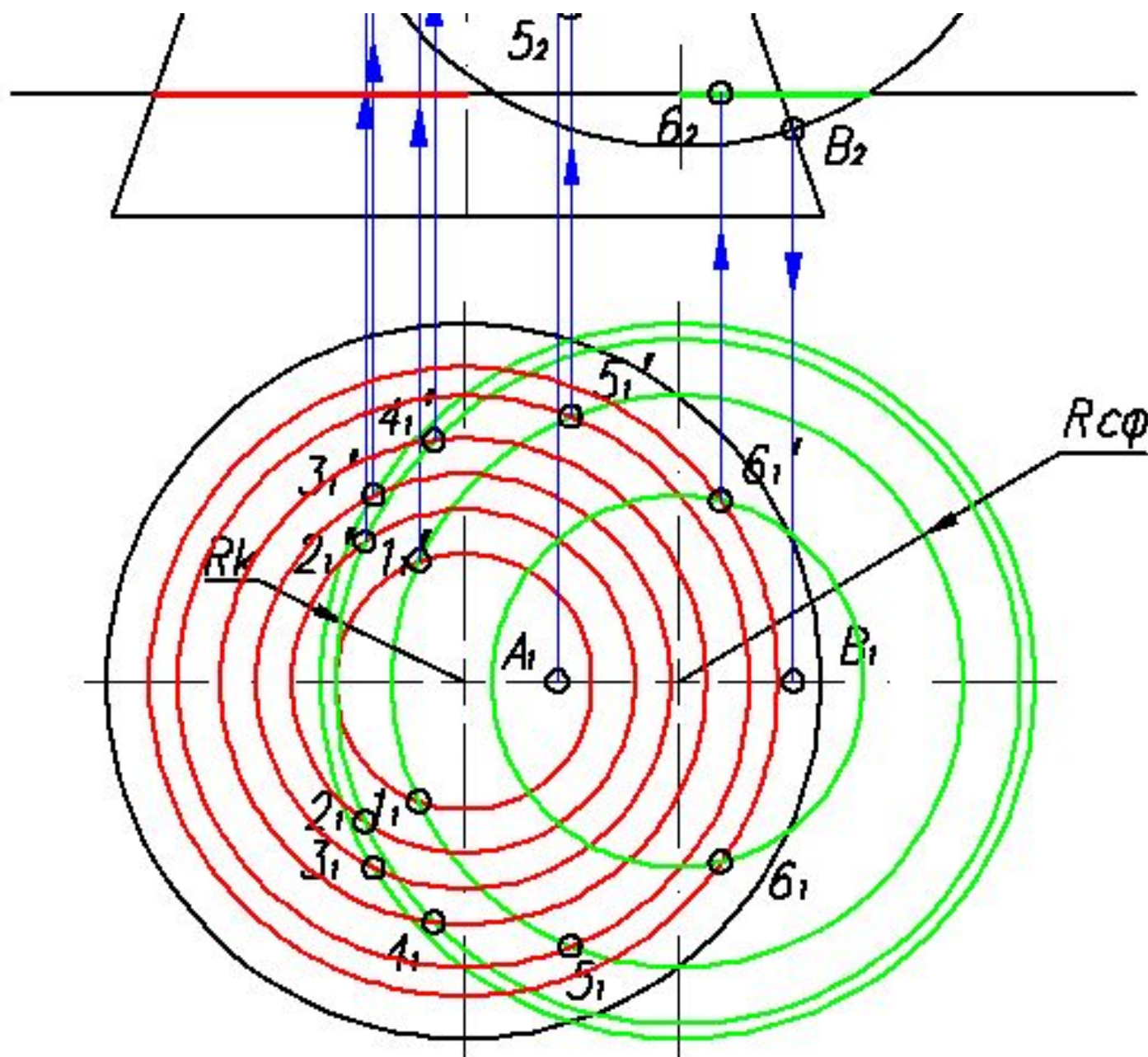


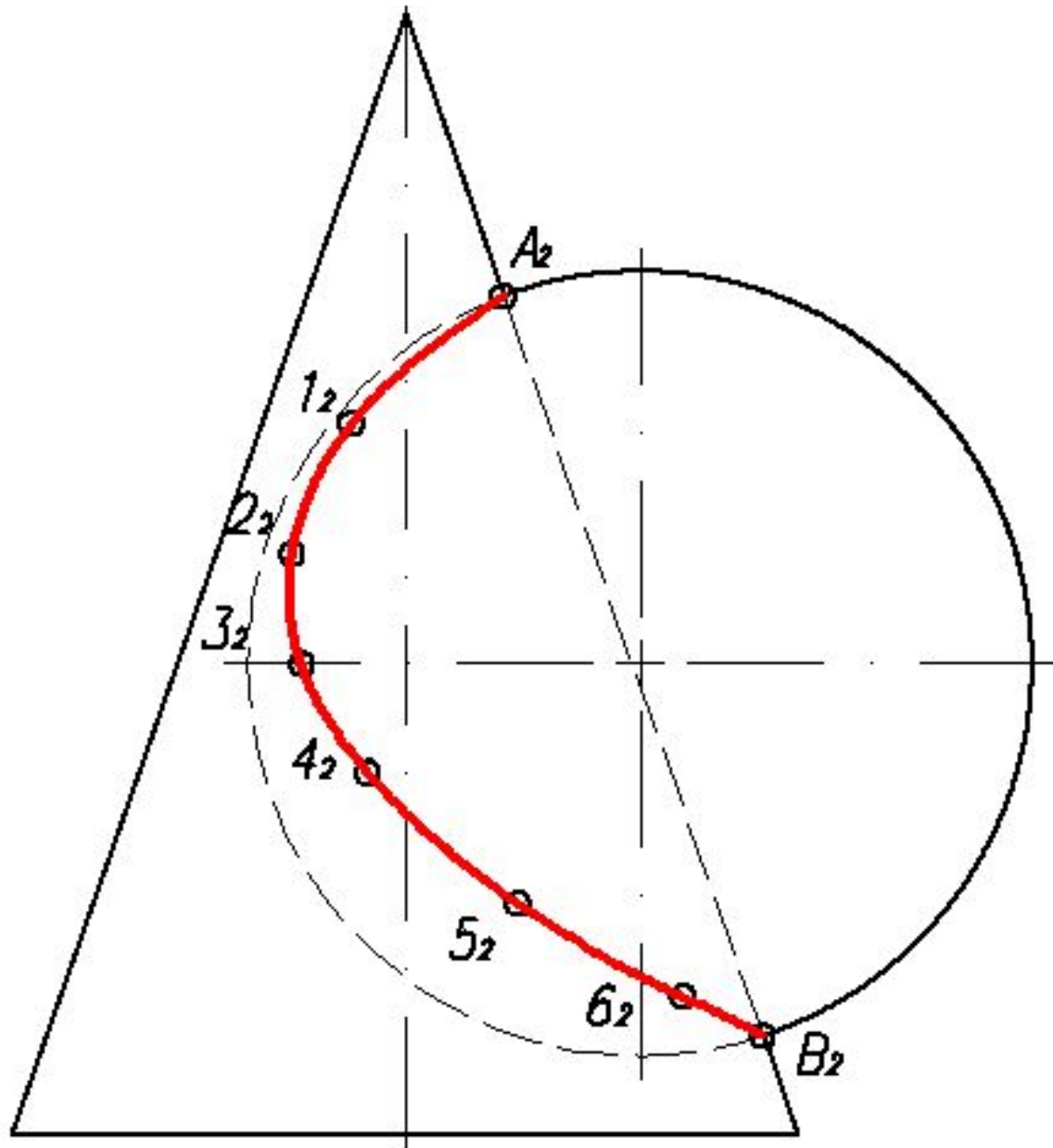
$\Sigma_1$   
 $\Omega_1$   
 $\Delta_1$   
 $\psi_1$

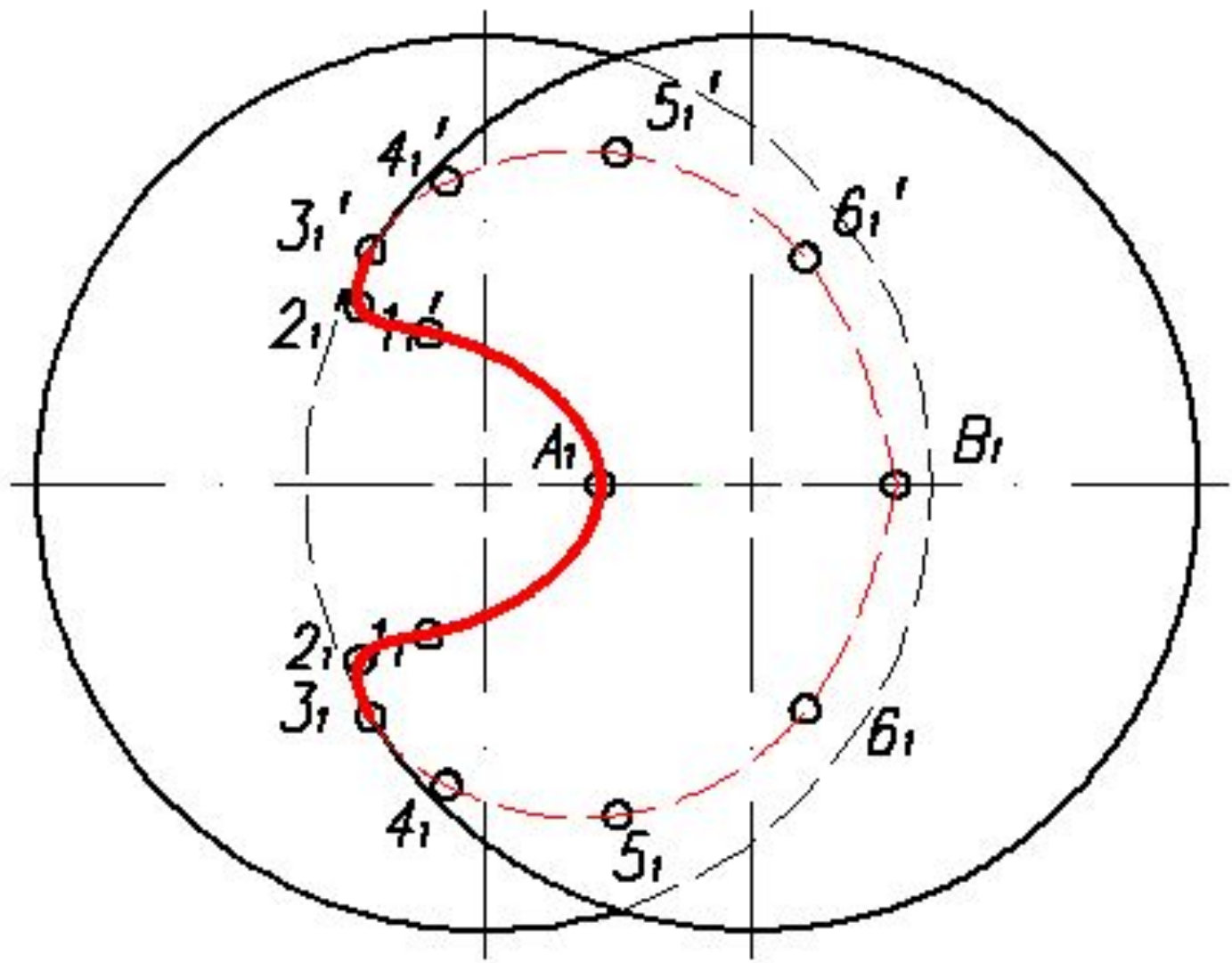




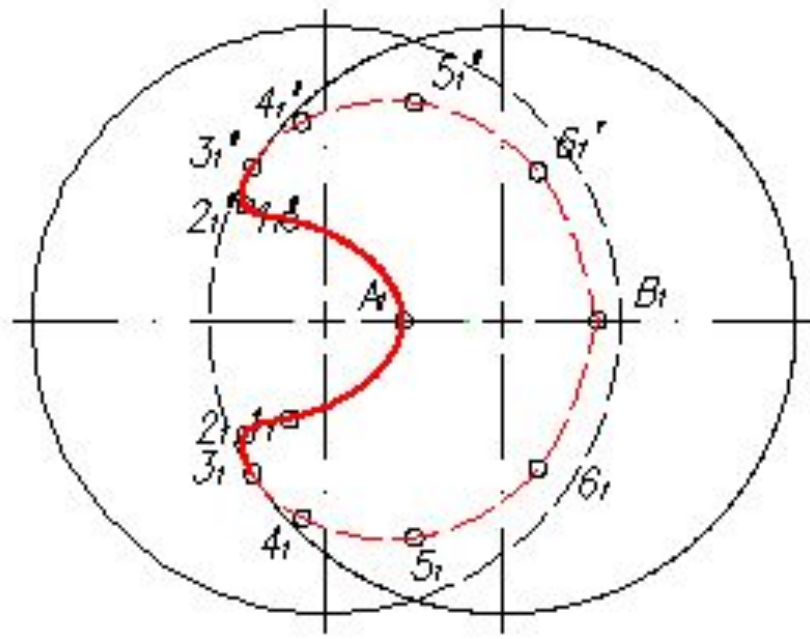
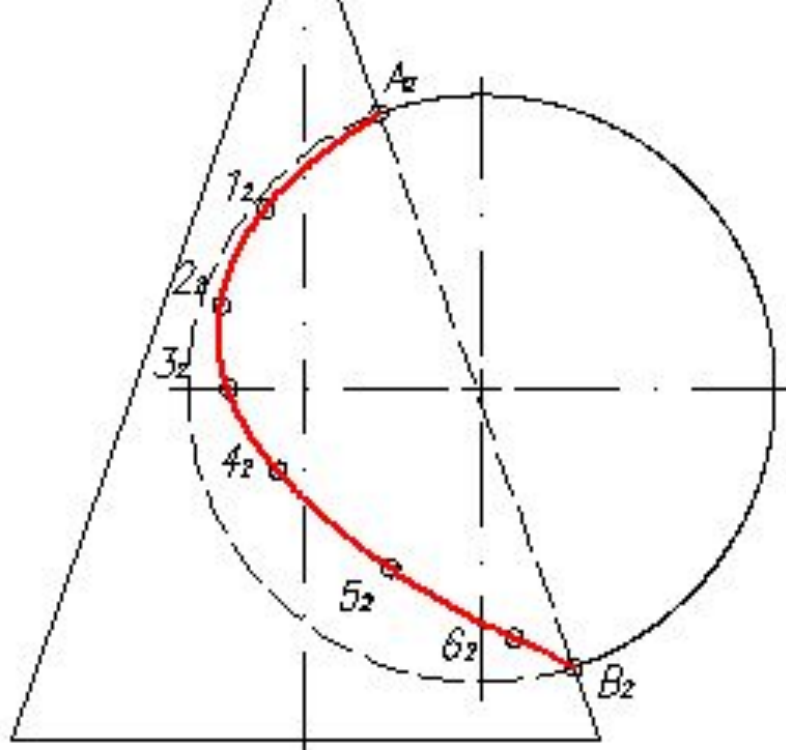
$\Lambda_2$   
 $\Theta_2$







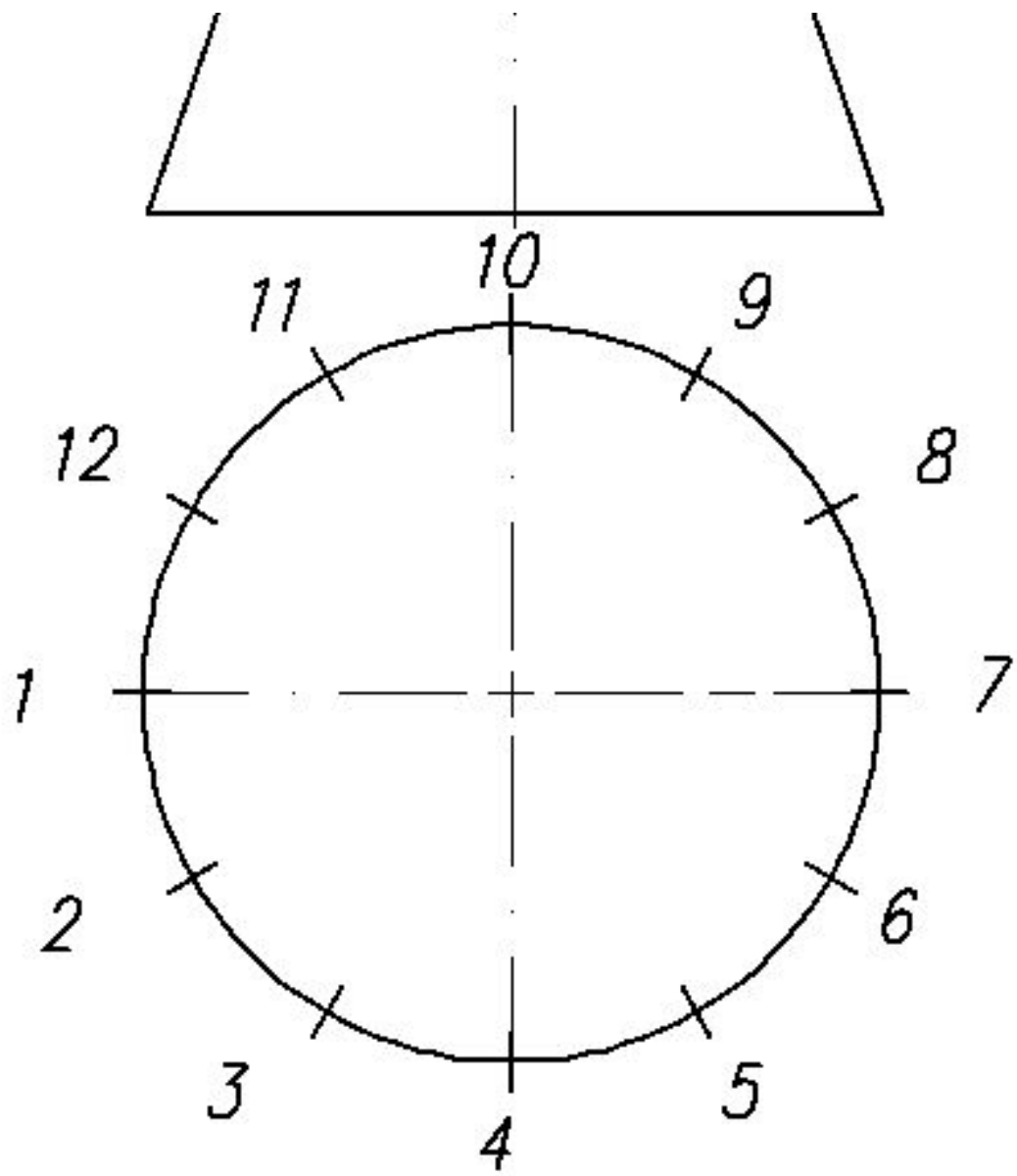


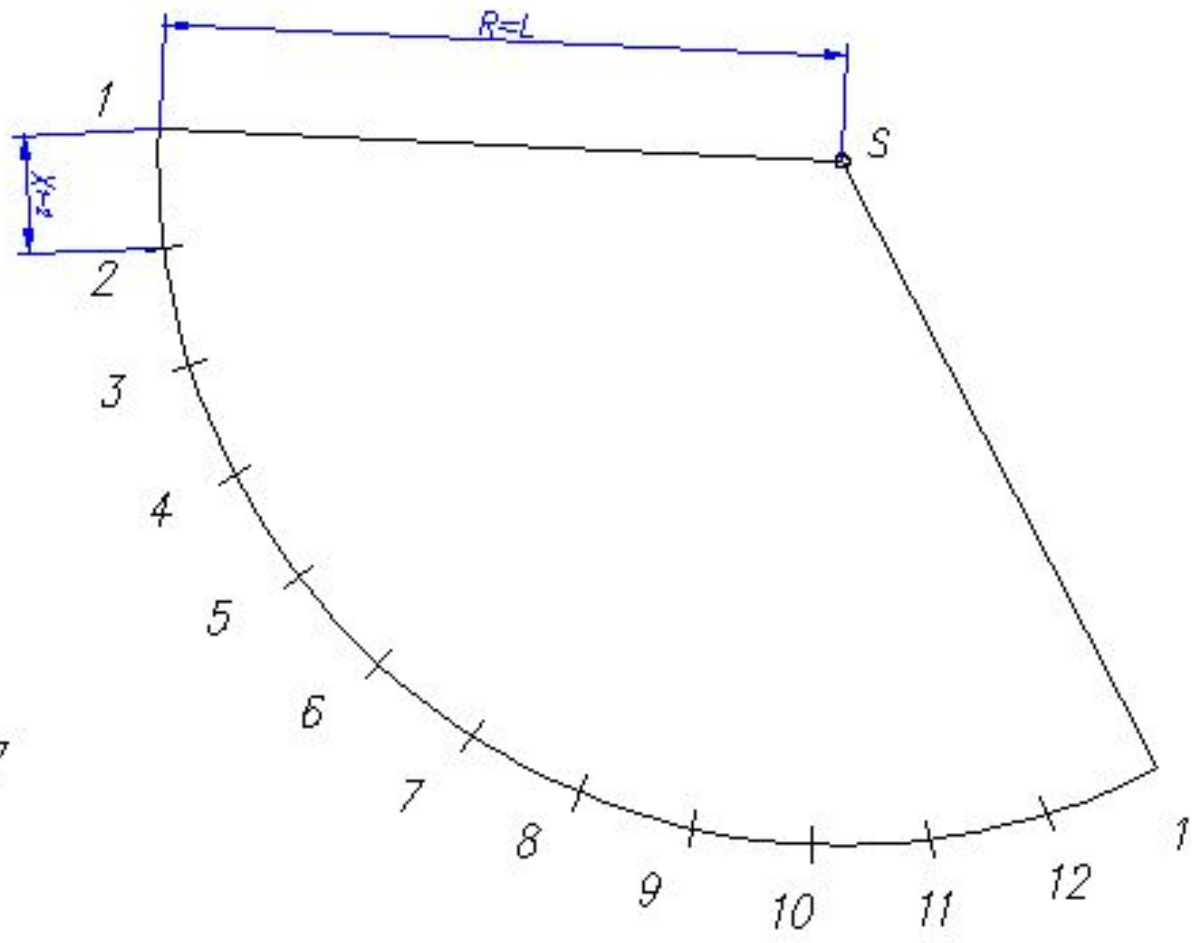
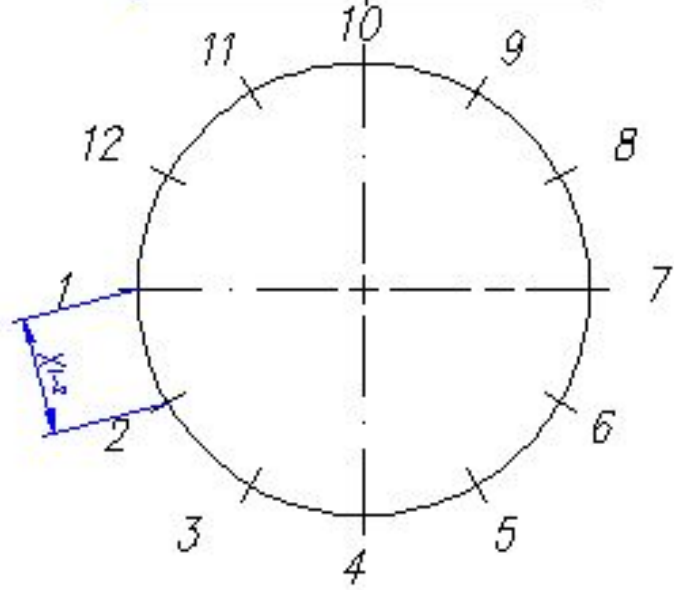
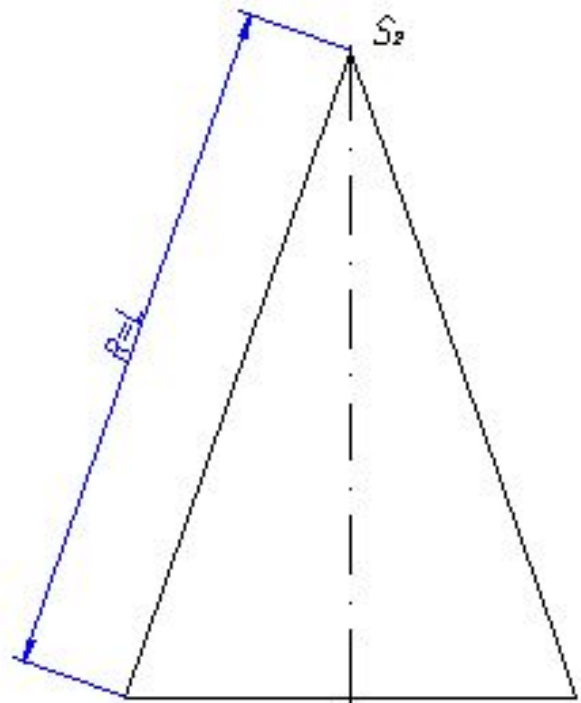


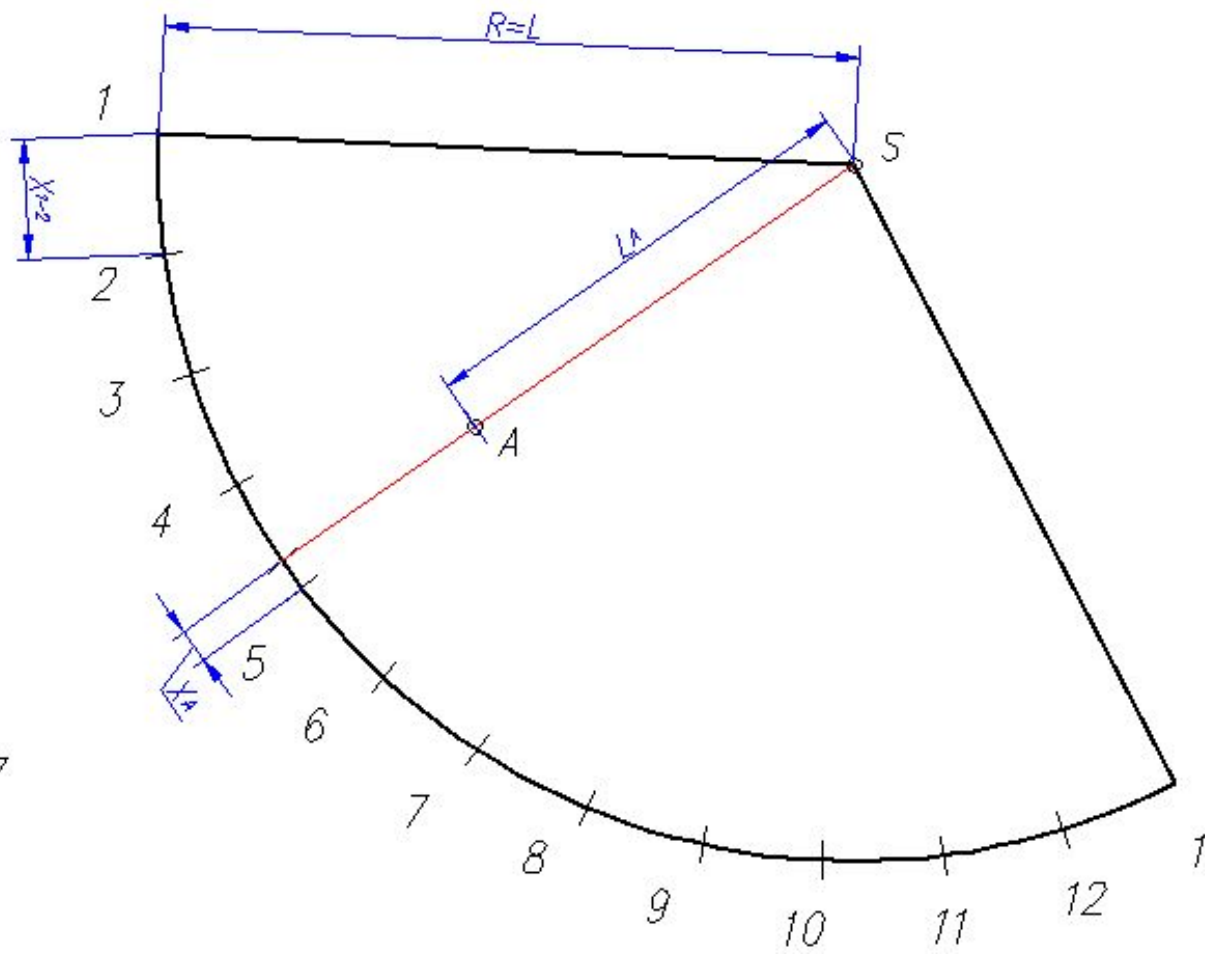
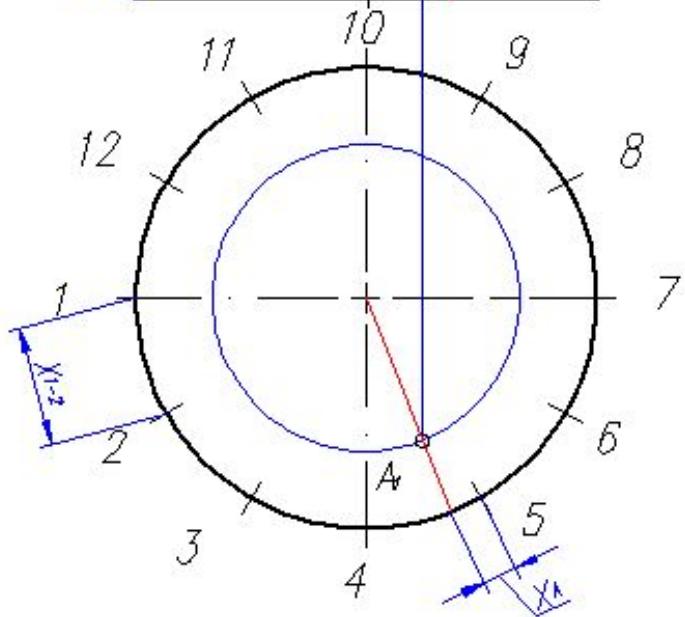
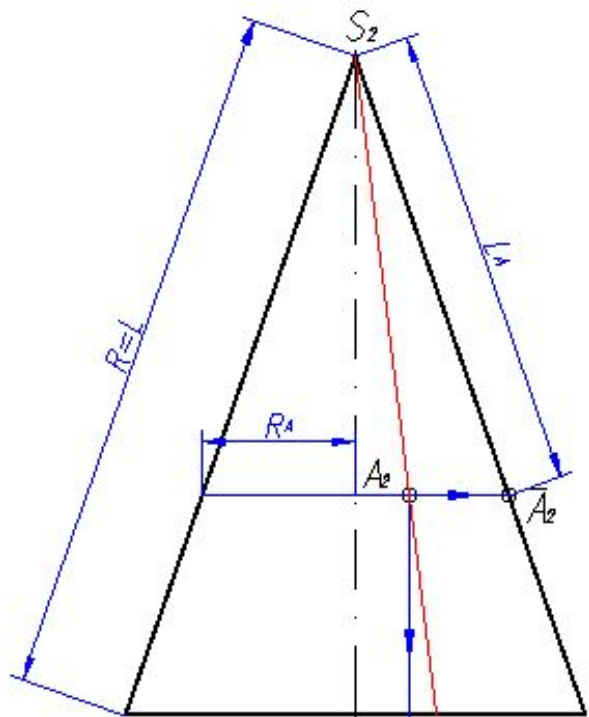
# Построение развертки конуса

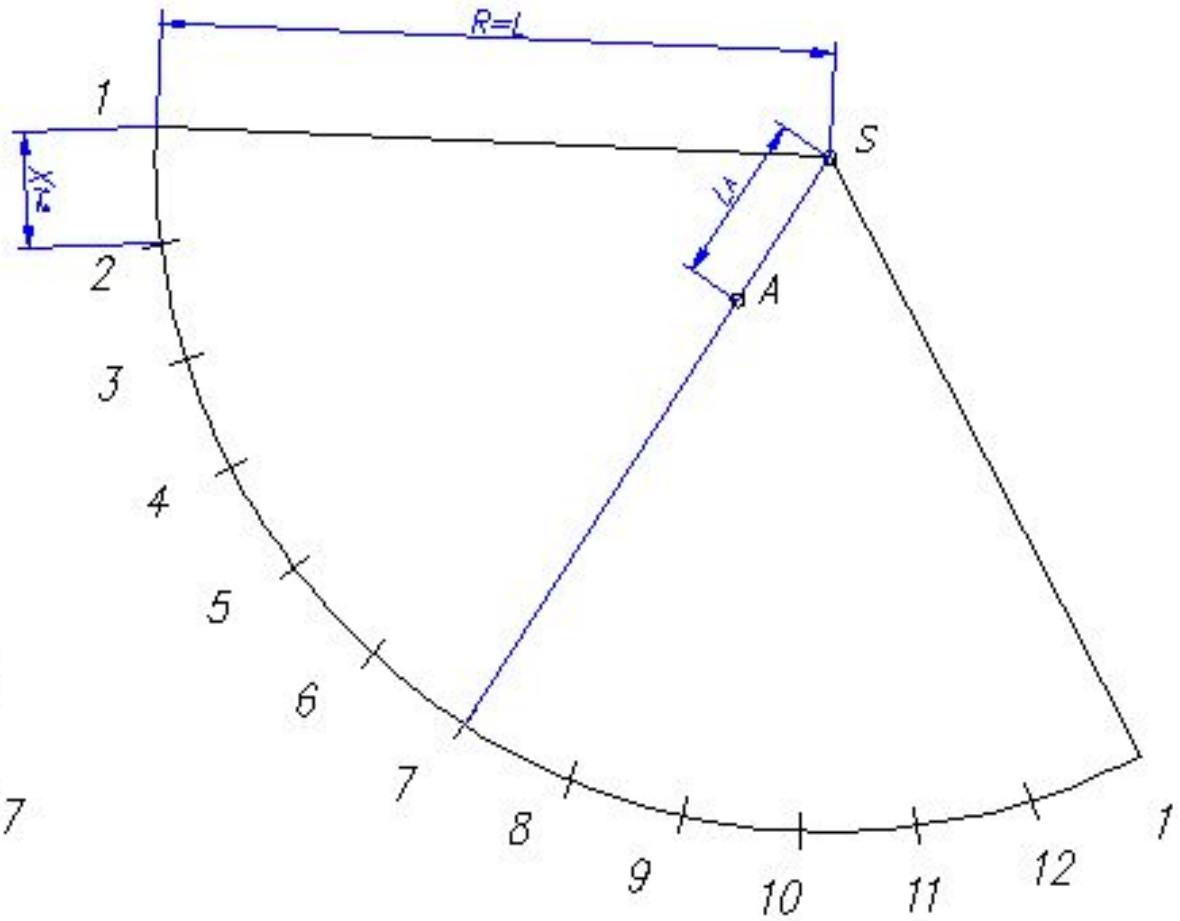
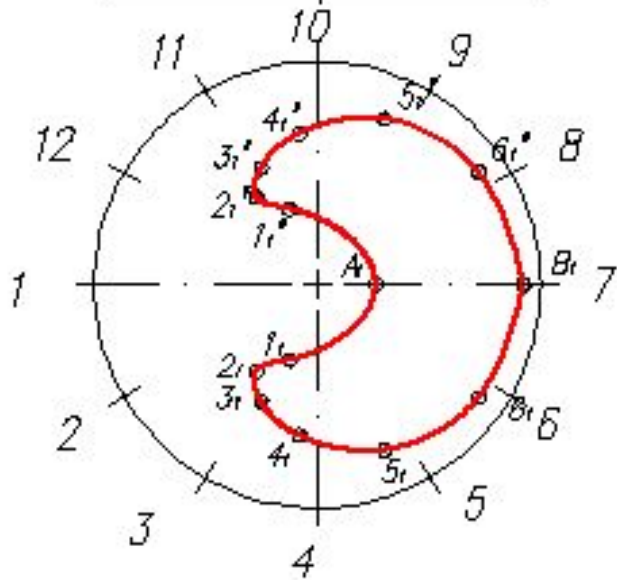
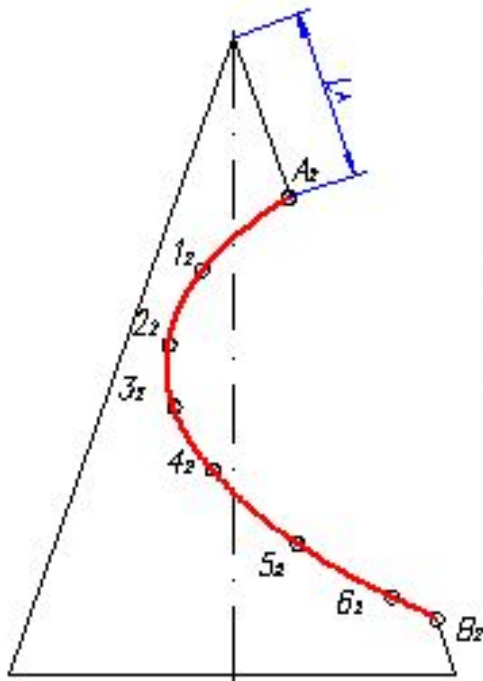
- Разверткой называется плоская фигура, полученная совмещением поверхности тела с плоскостью.
- Основным методом графического построения разверток - это аппроксимация заданной поверхности в виде многогранной поверхности
- Часто в поверхность конуса вписывают многогранник с гранями в виде треугольников. Данный способ называется способом триангуляции

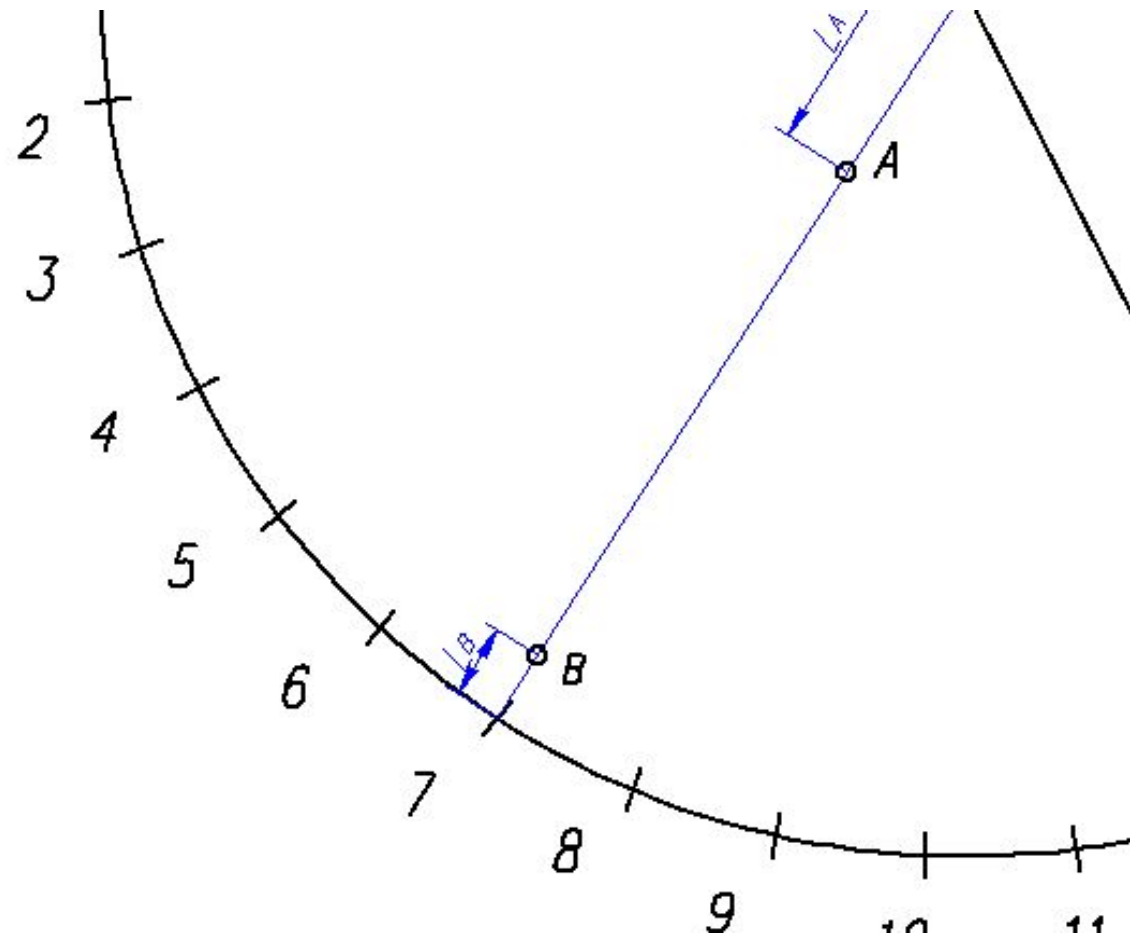
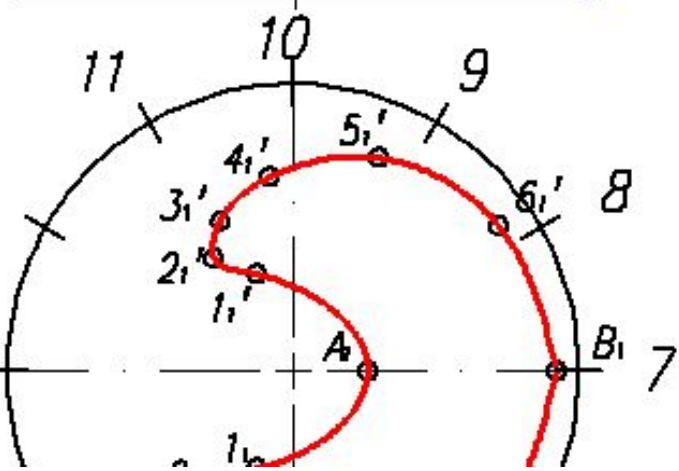
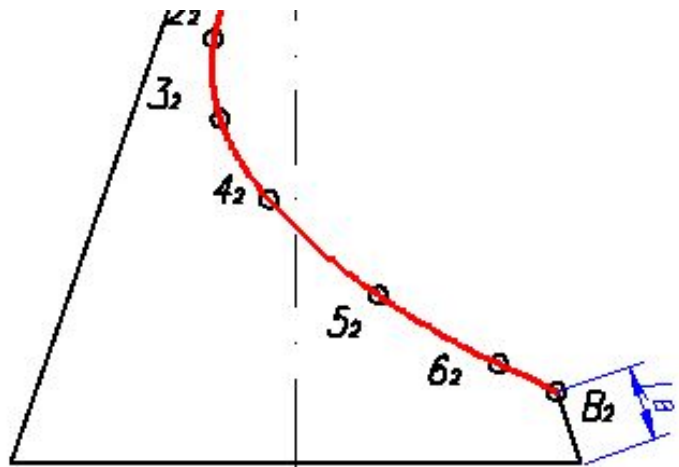




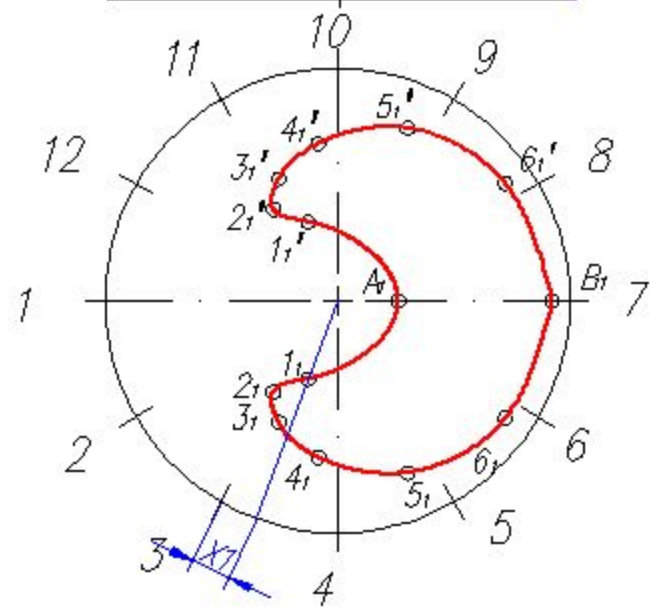
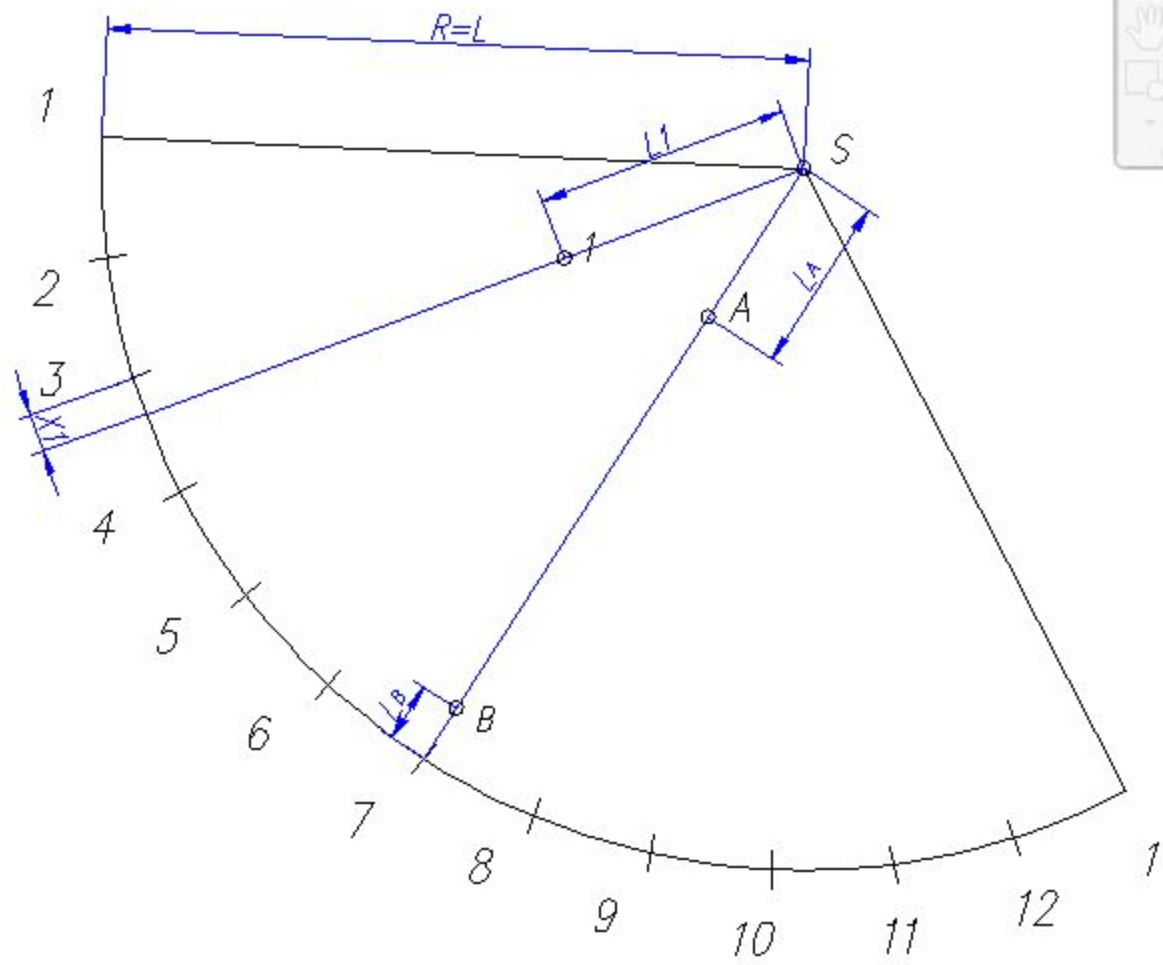
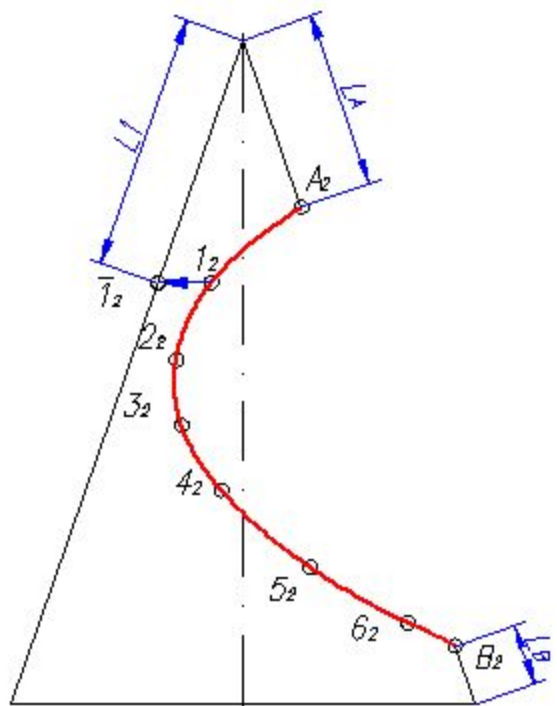


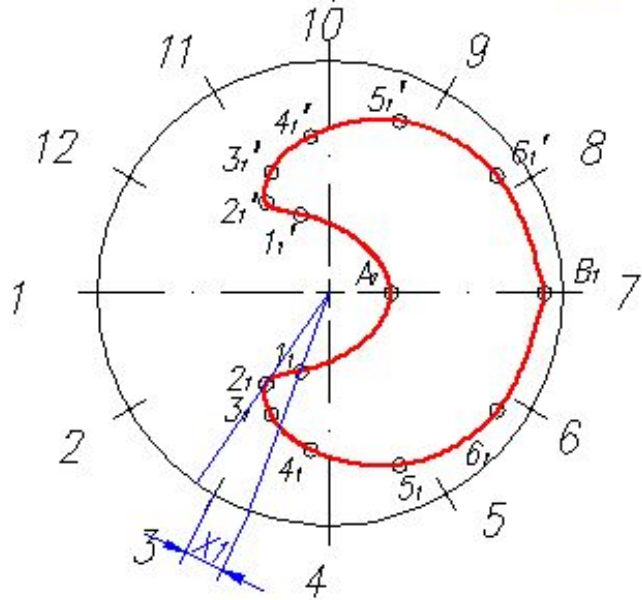
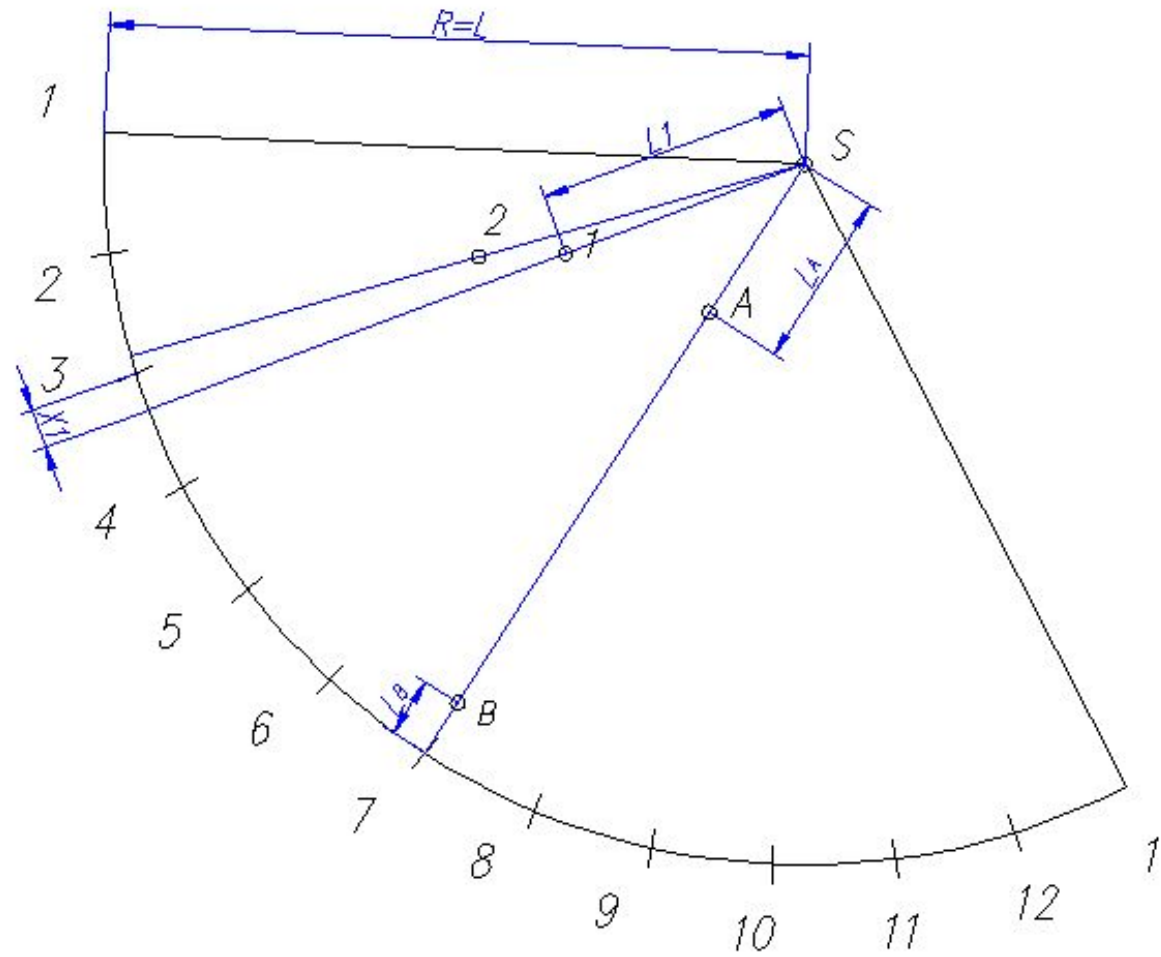
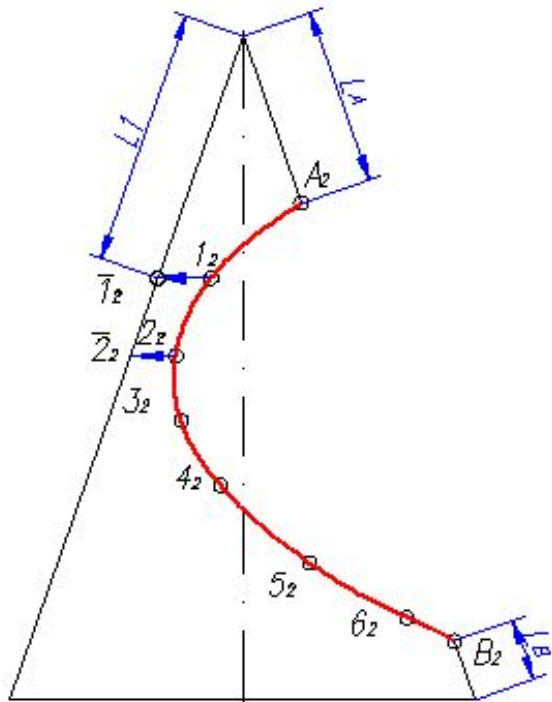


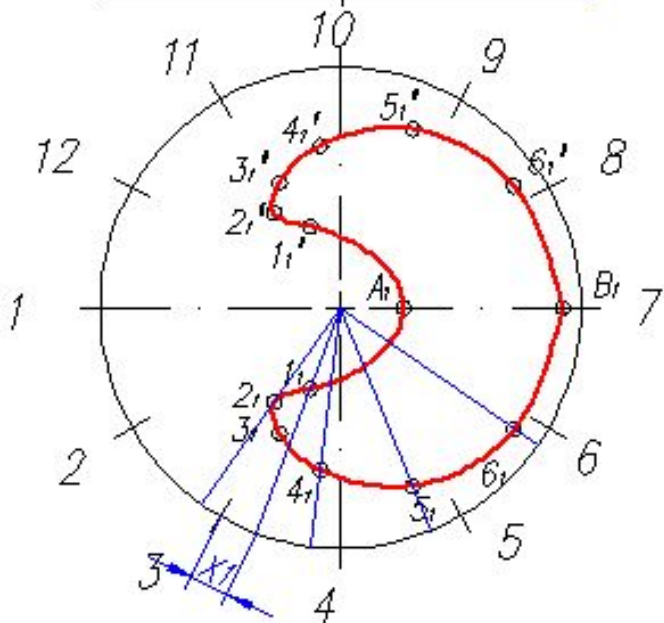
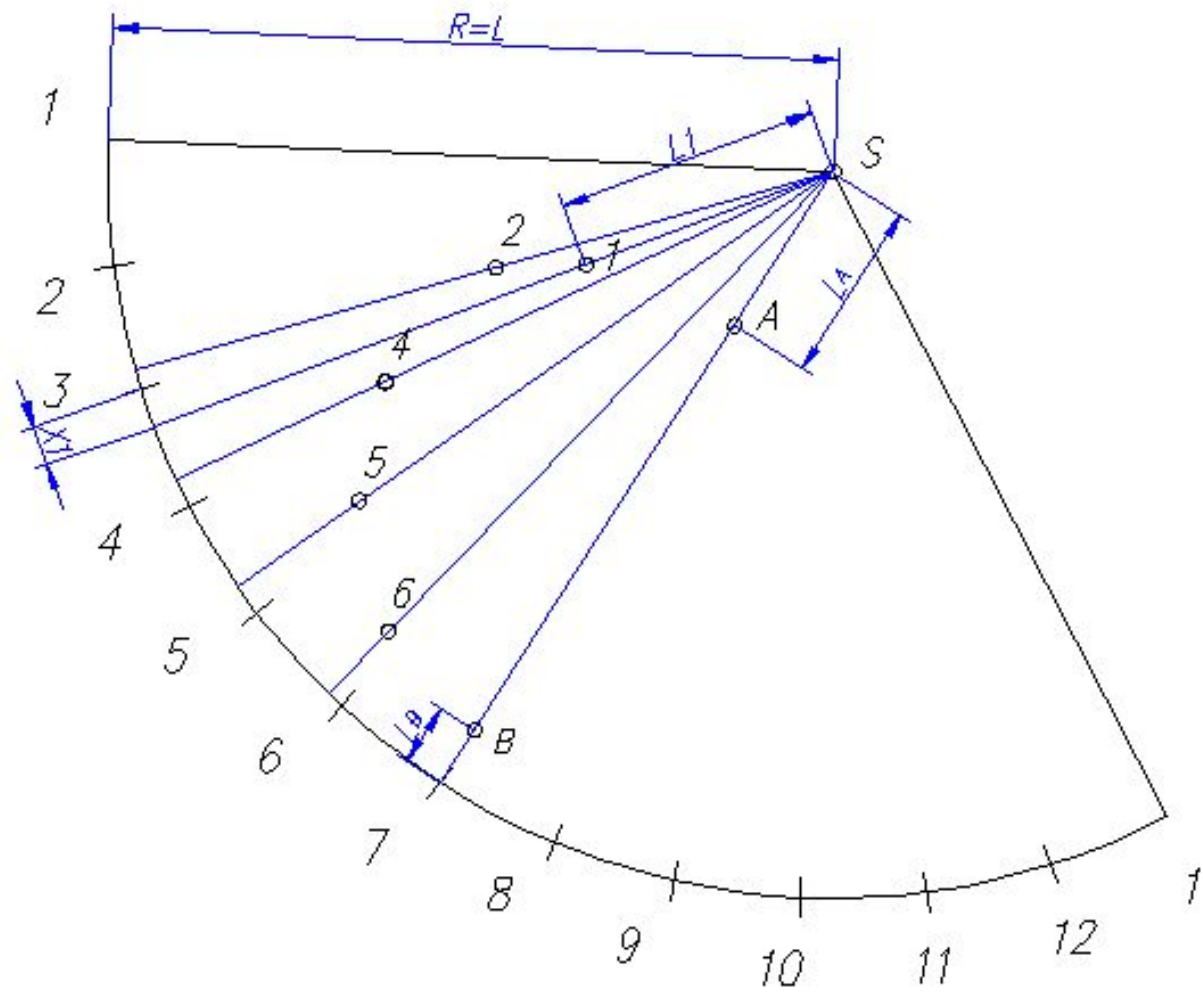
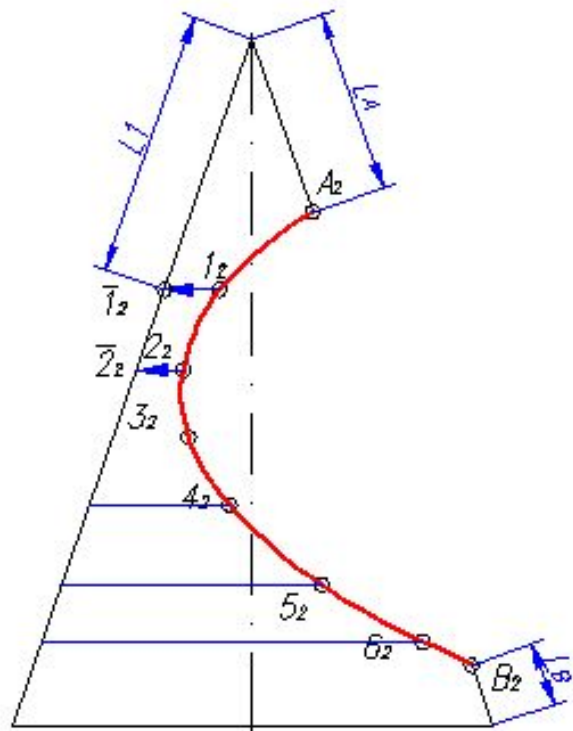


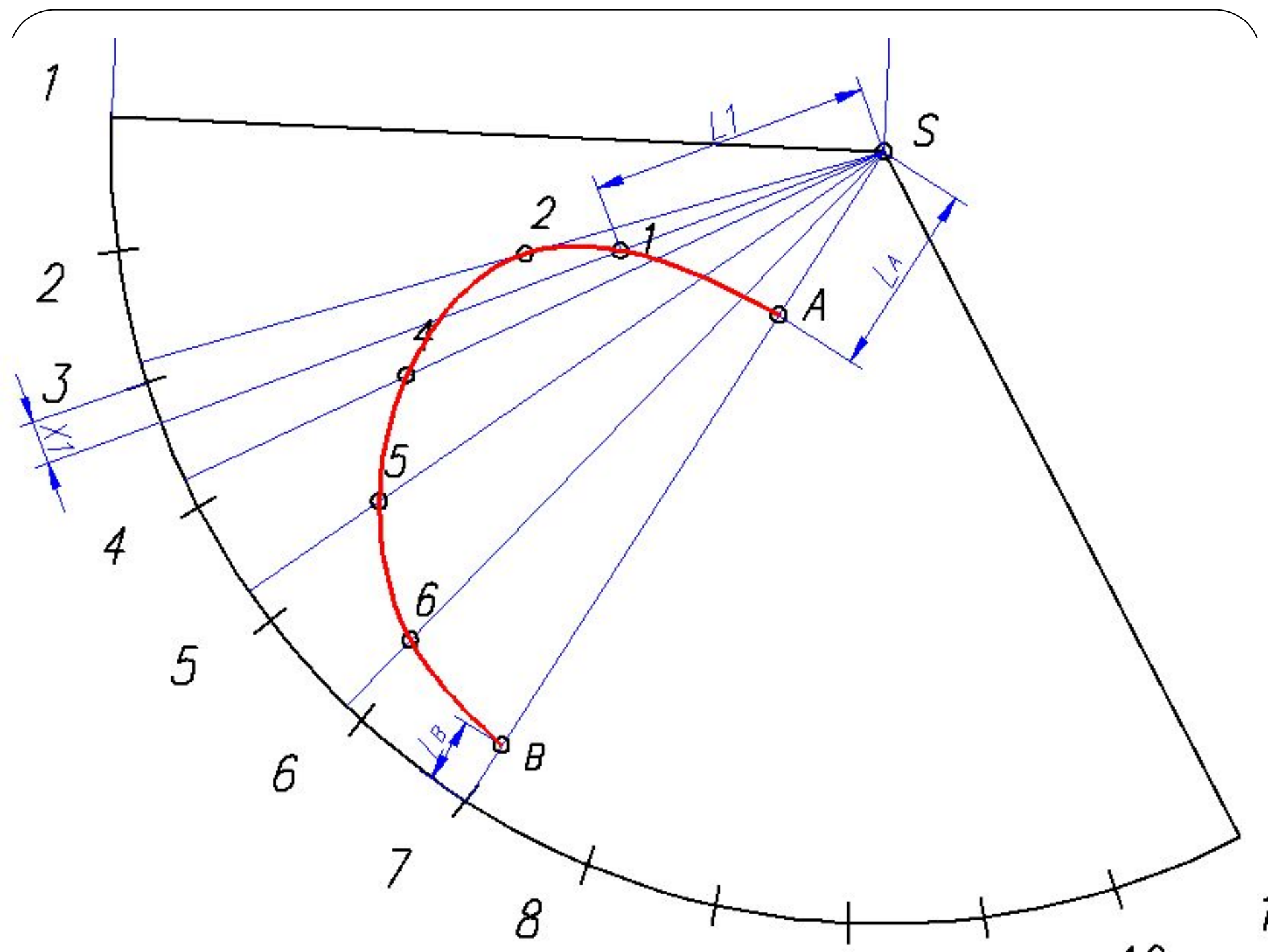


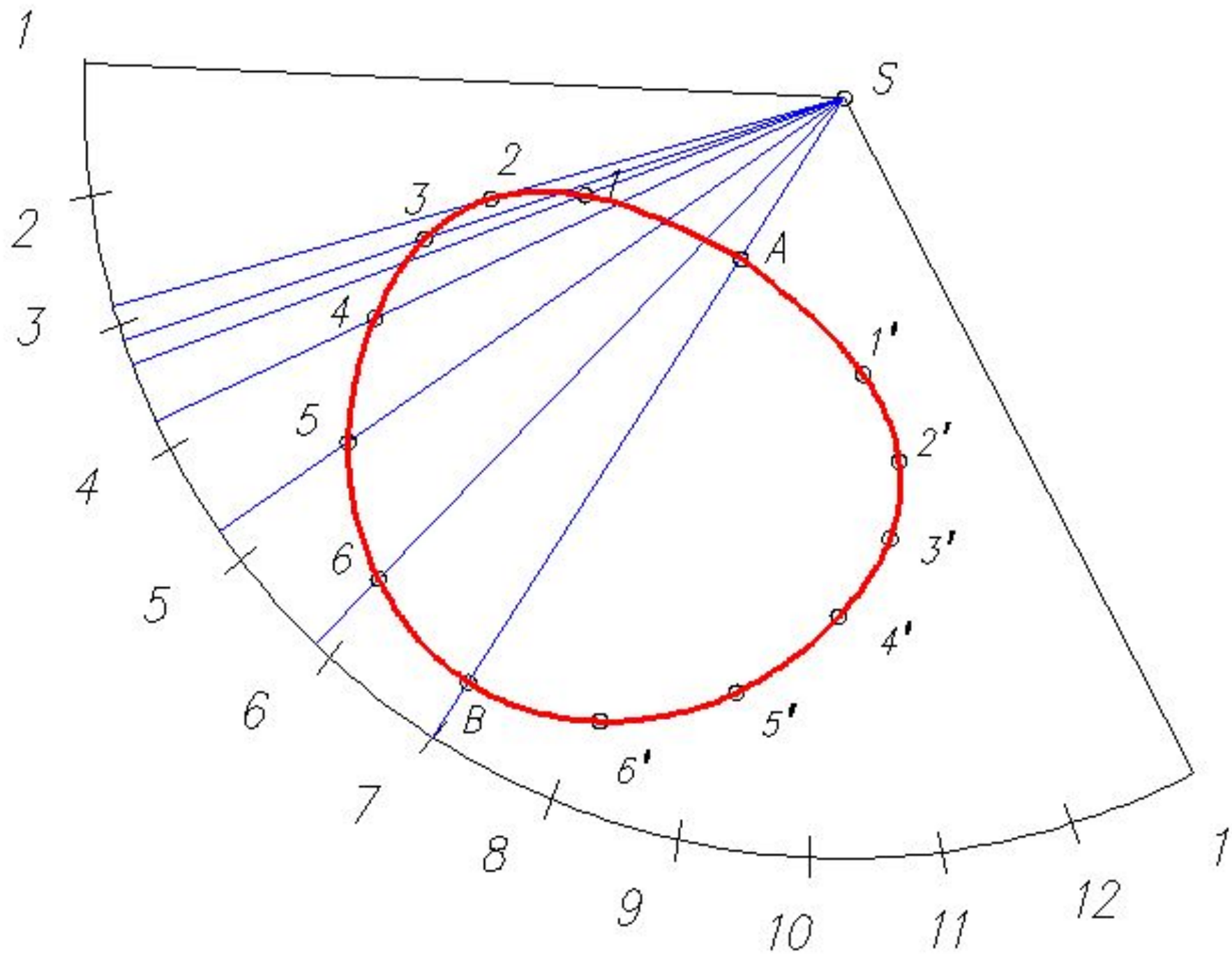












Грещен №

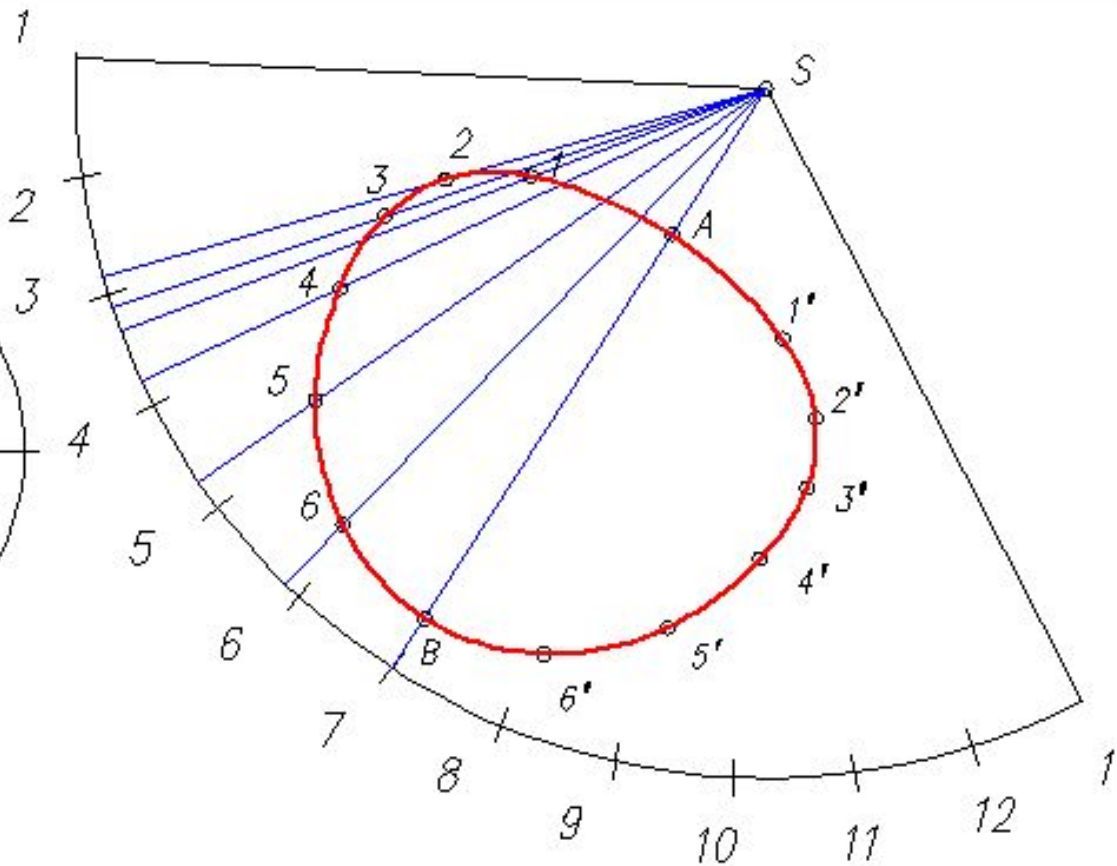
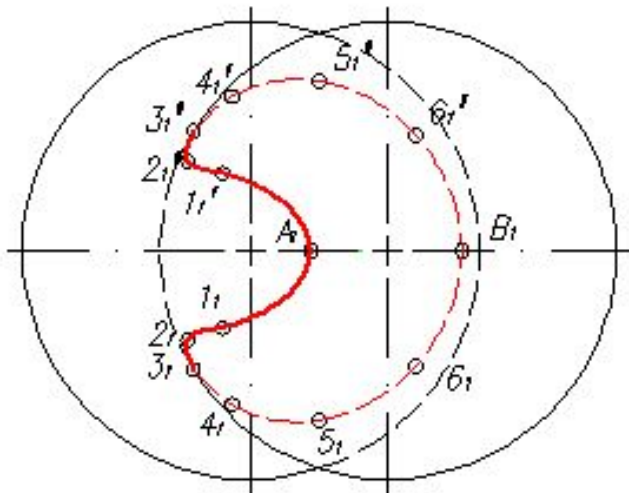
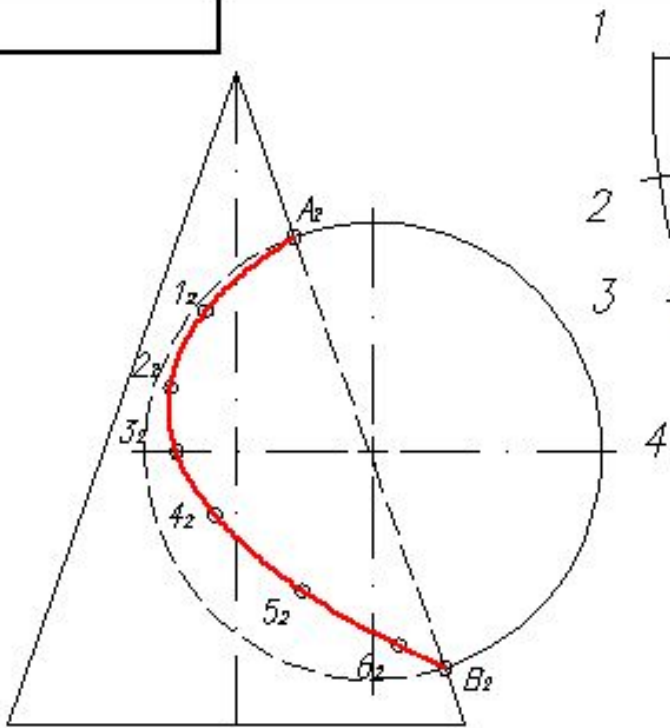
Грещен №

Имя и фамилия №

Имя и фамилия №

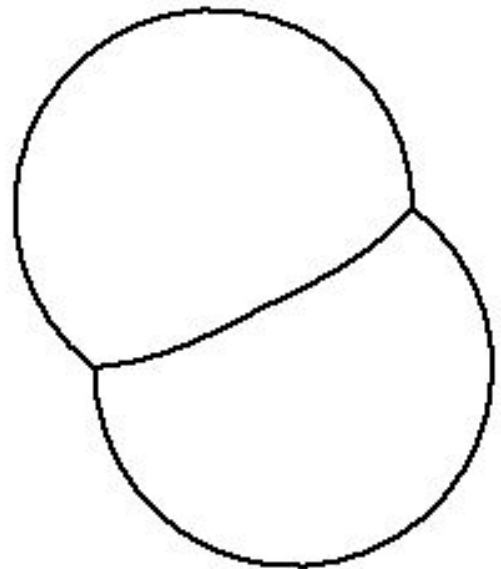
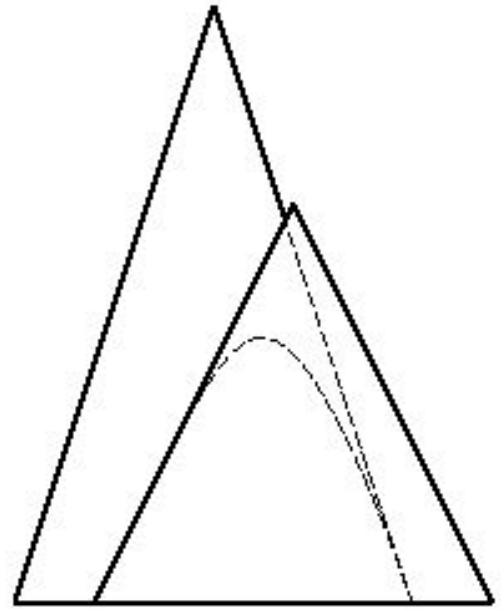
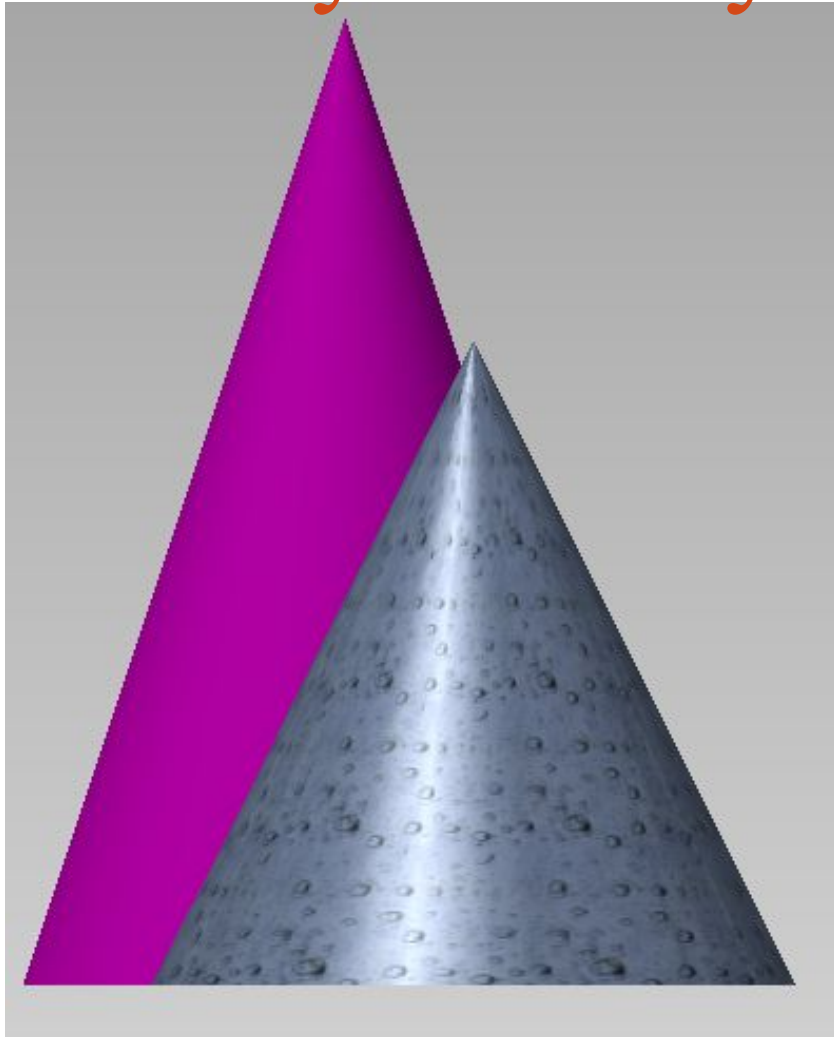
Имя и фамилия №

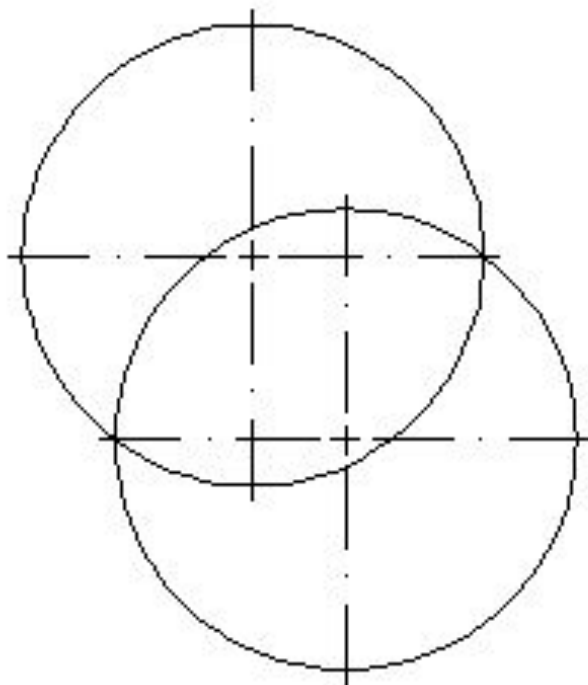
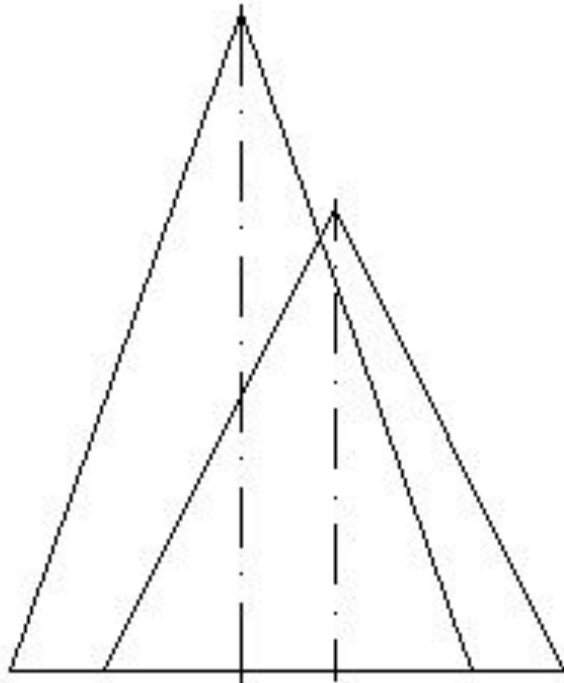
Имя и фамилия №



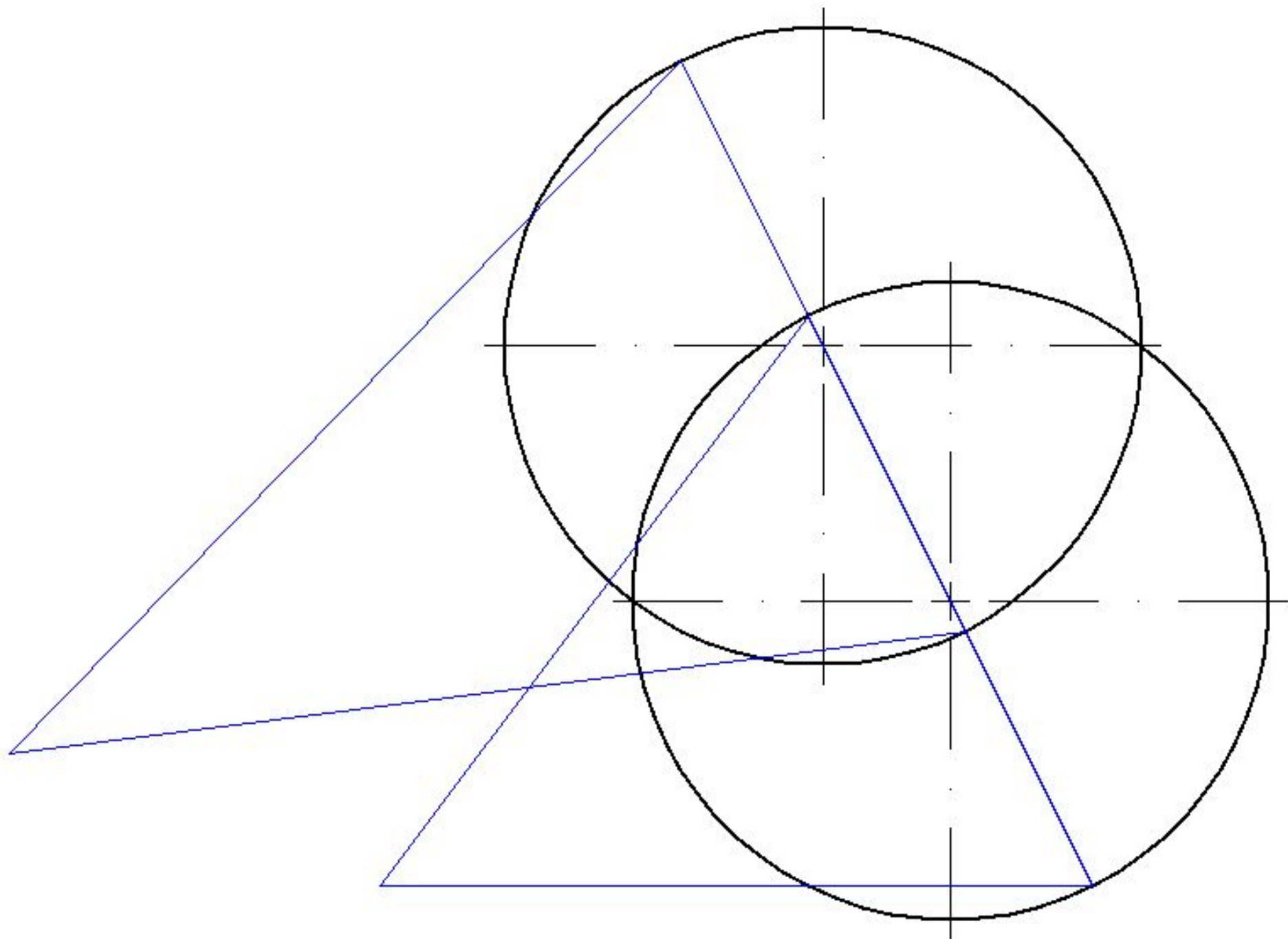
Имя и фамилия №	Имя и фамилия №	Имя и фамилия №	Имя	Место	Дата
Резерв					
Пробер					
Г.контра					
И.контра					
Контра					

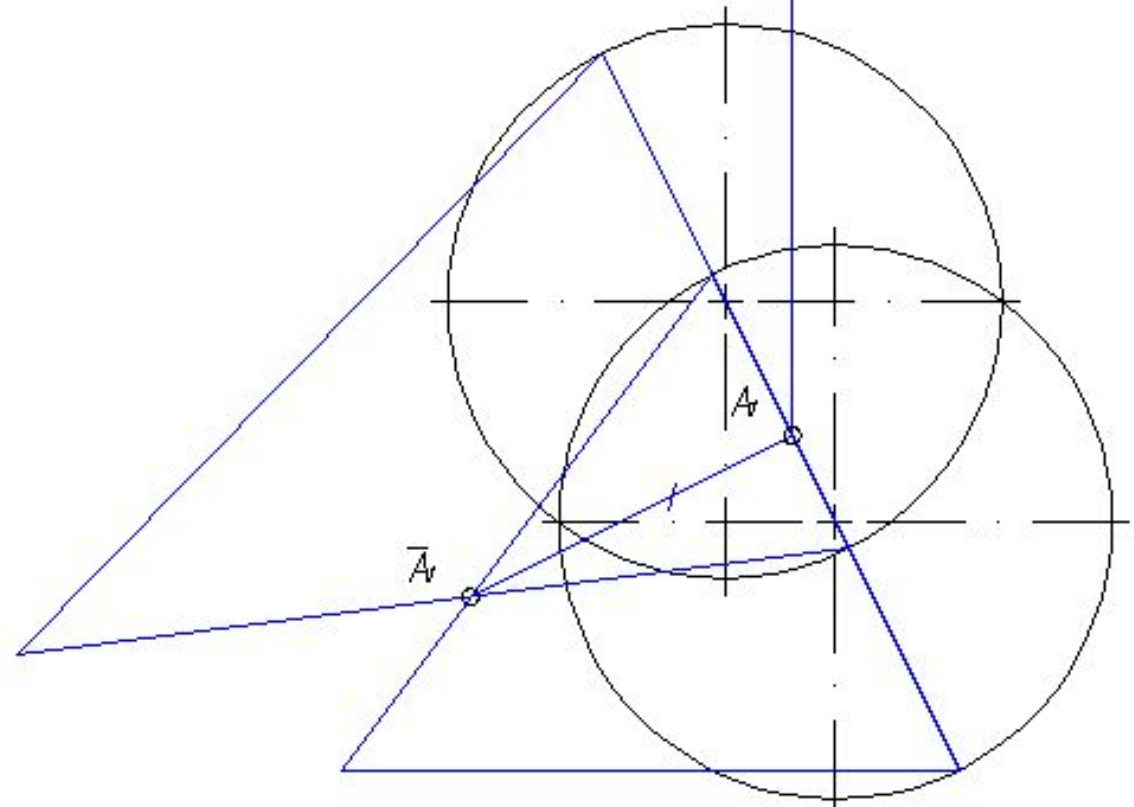
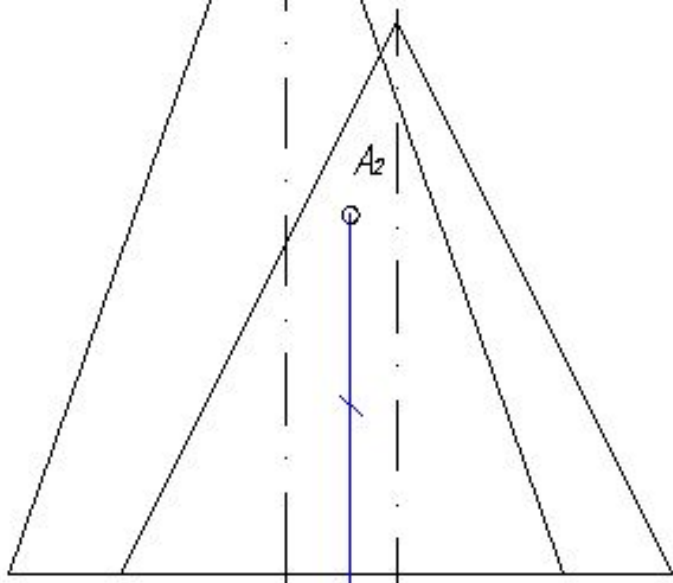
# Конус и конус

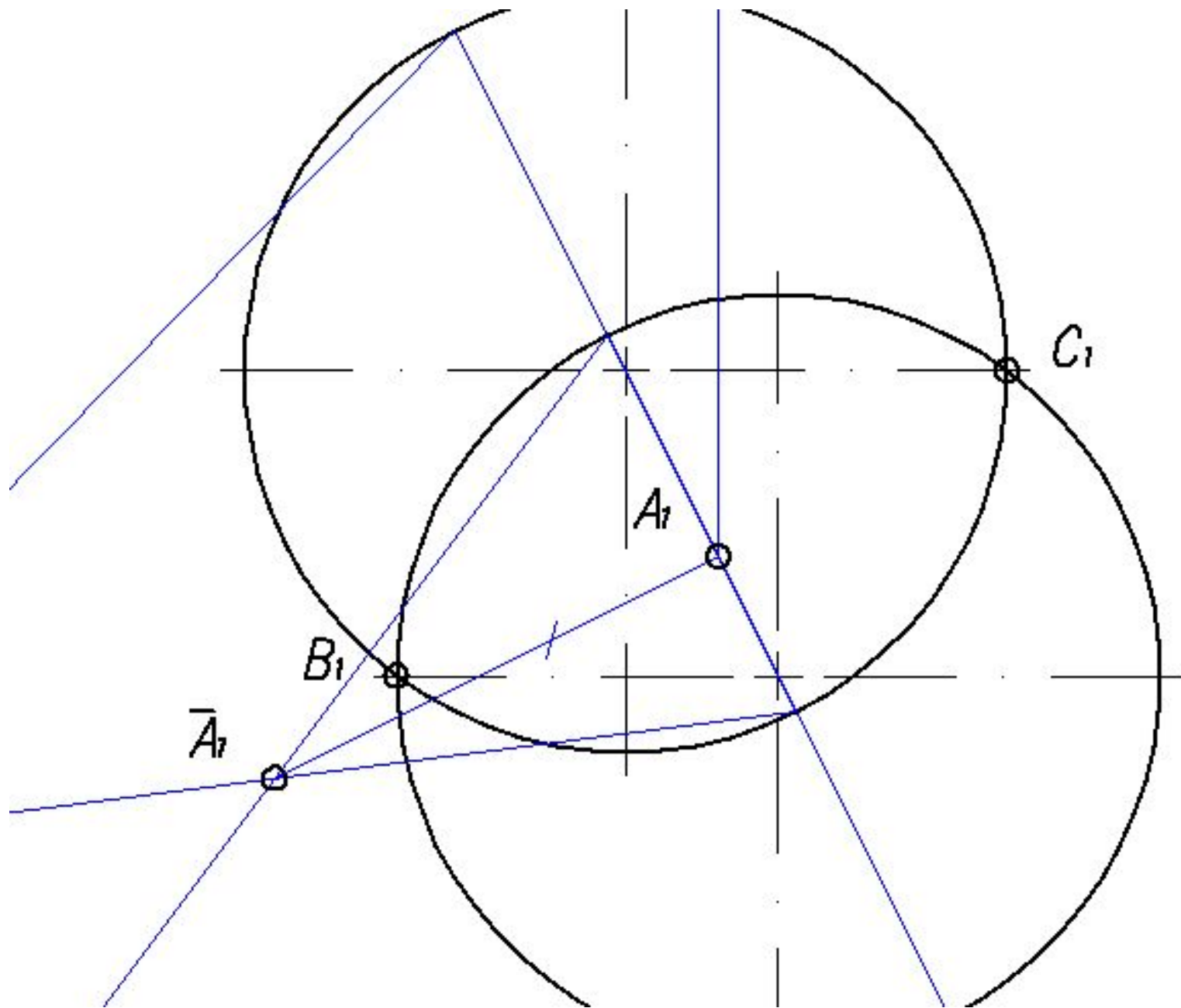


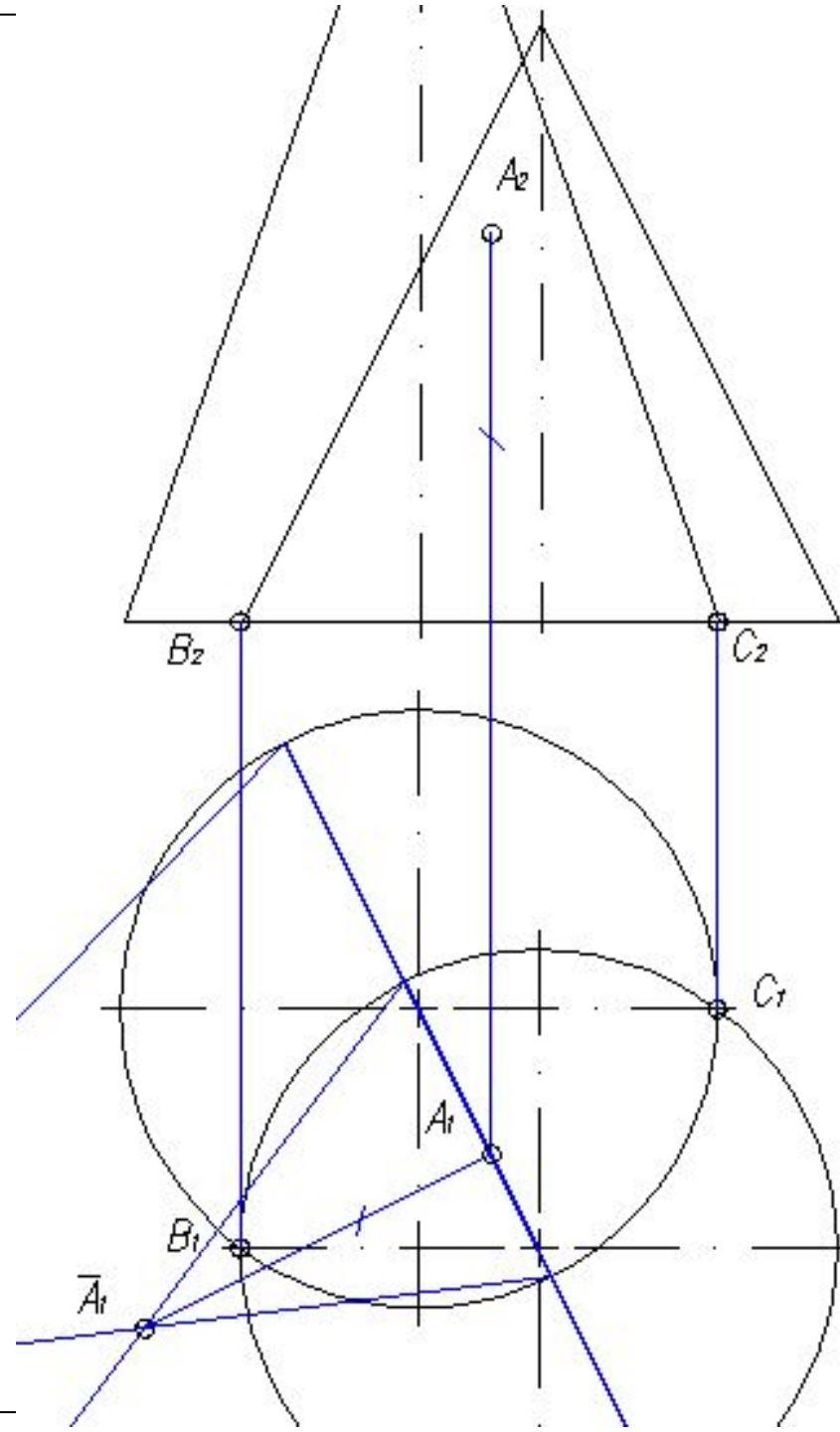


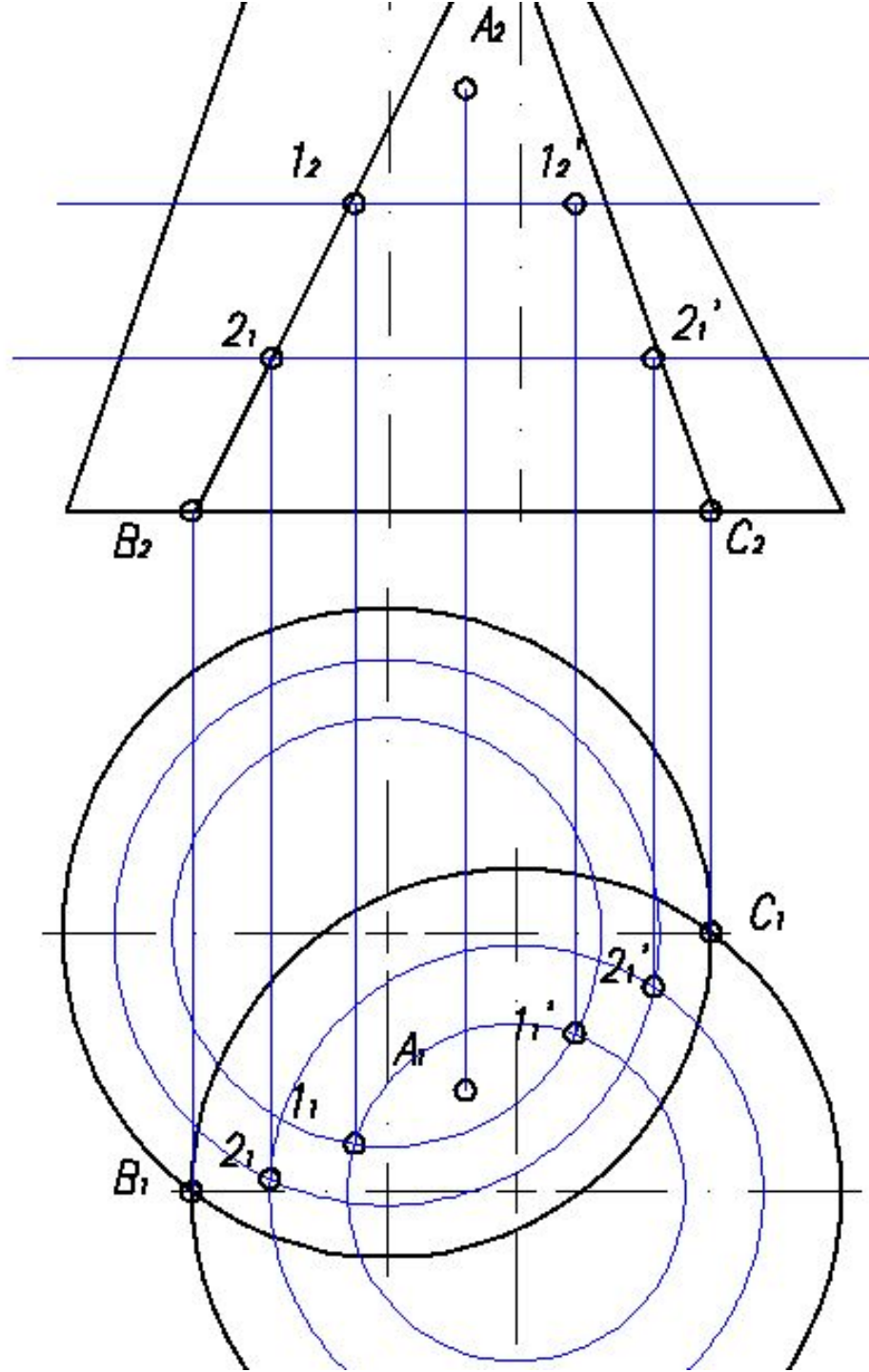


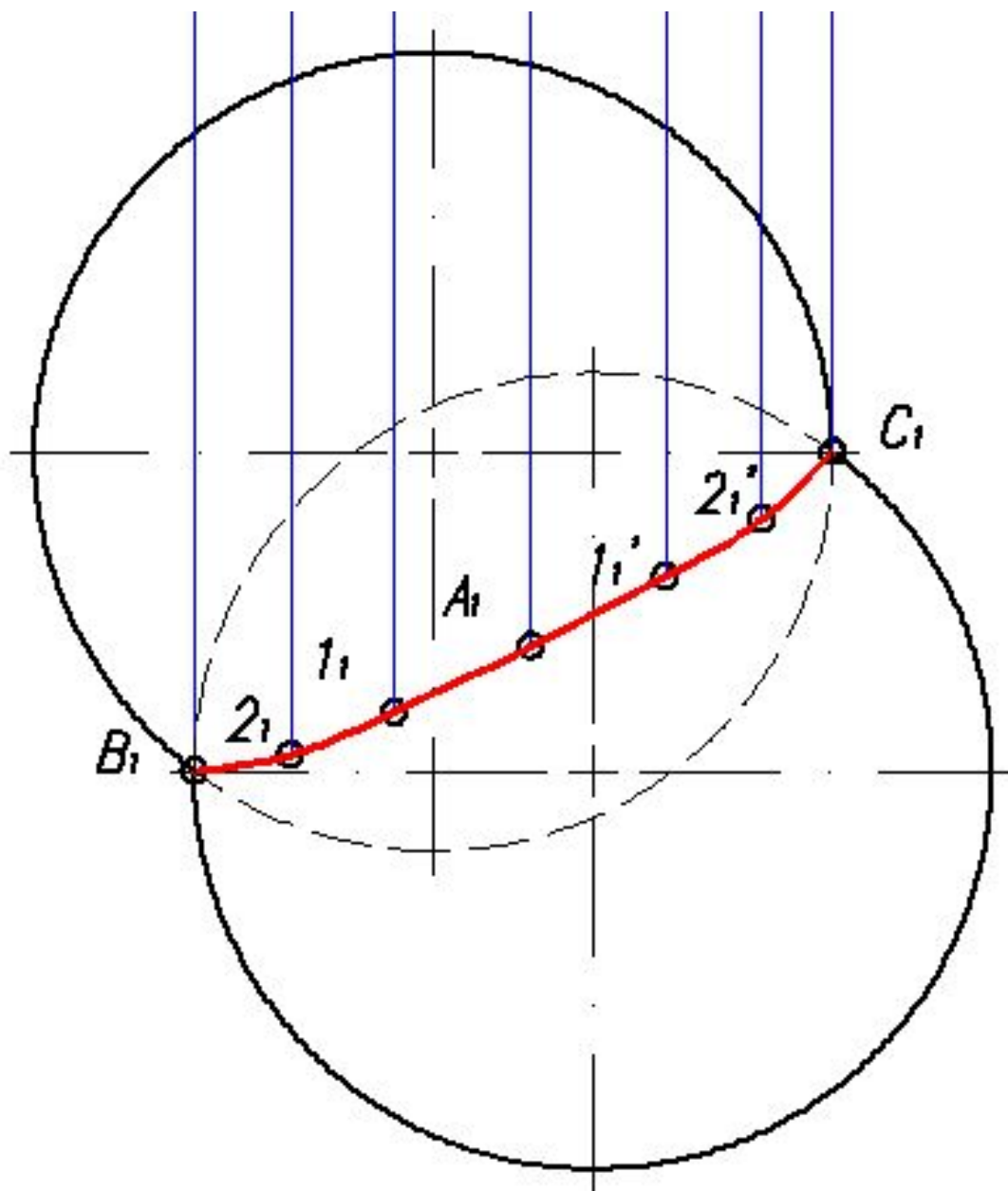


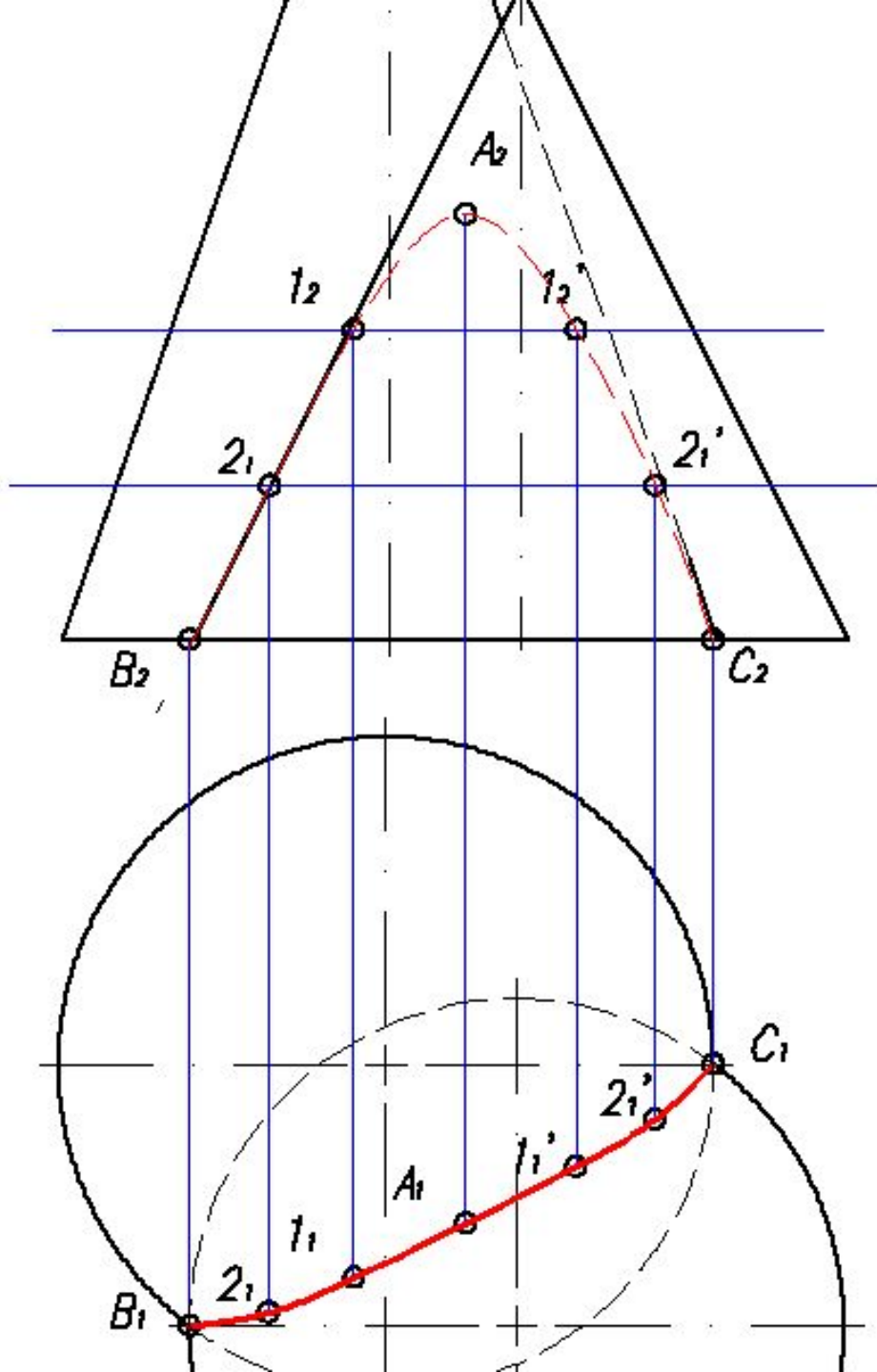




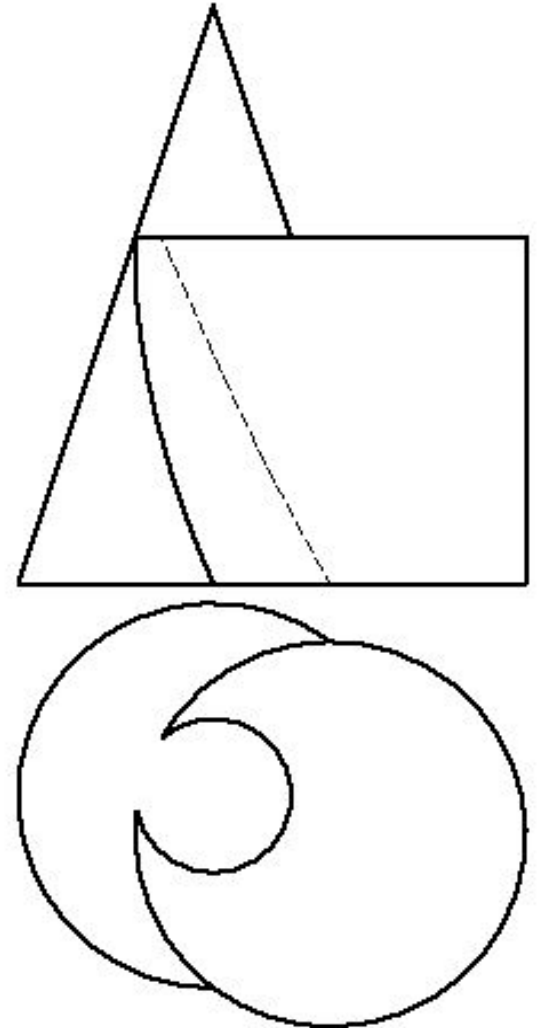
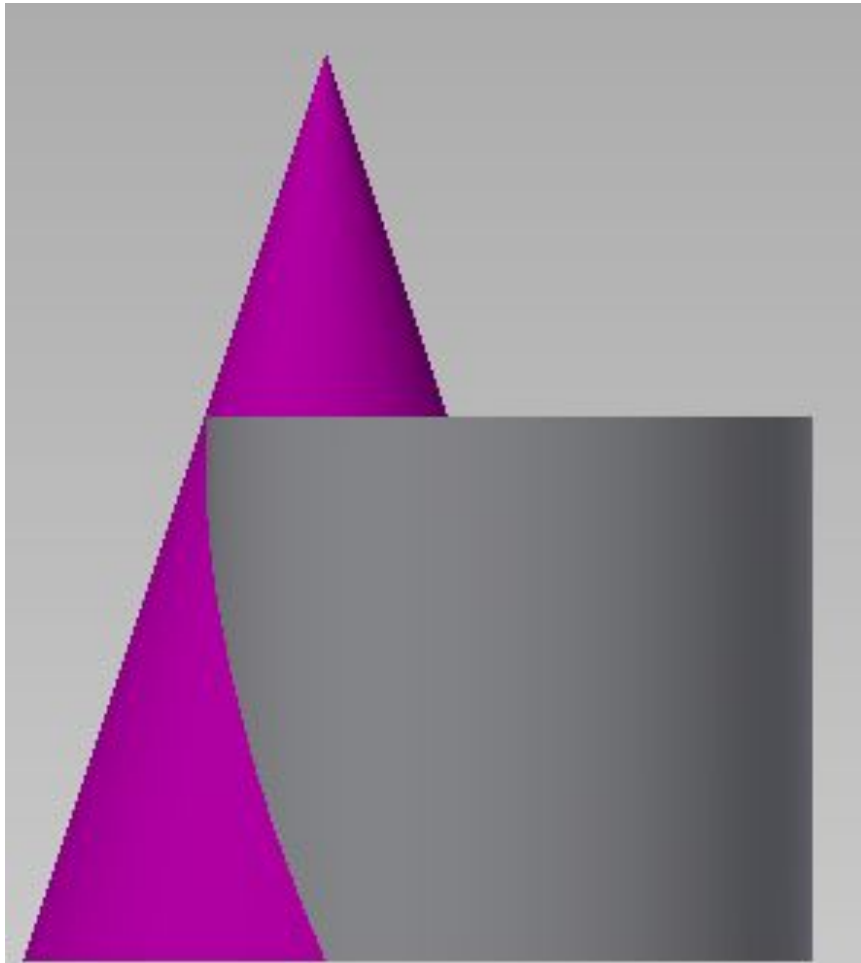




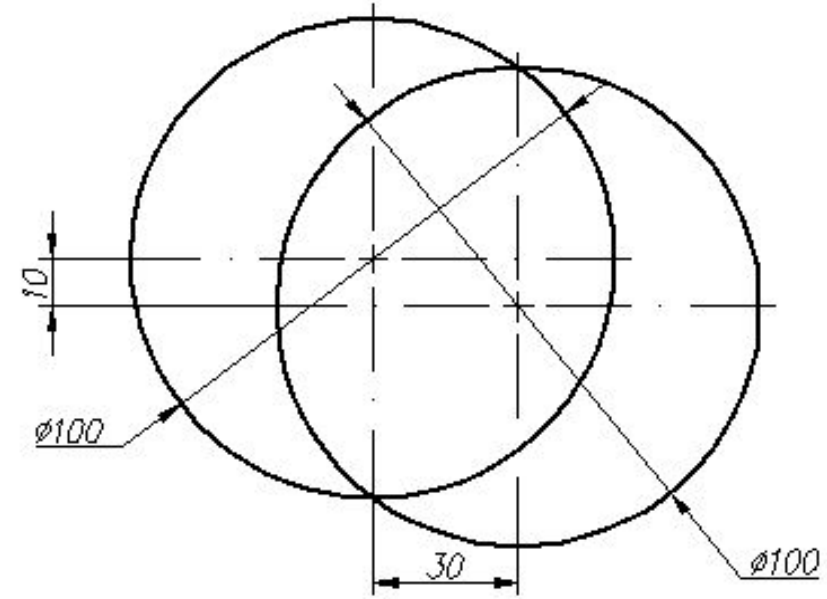
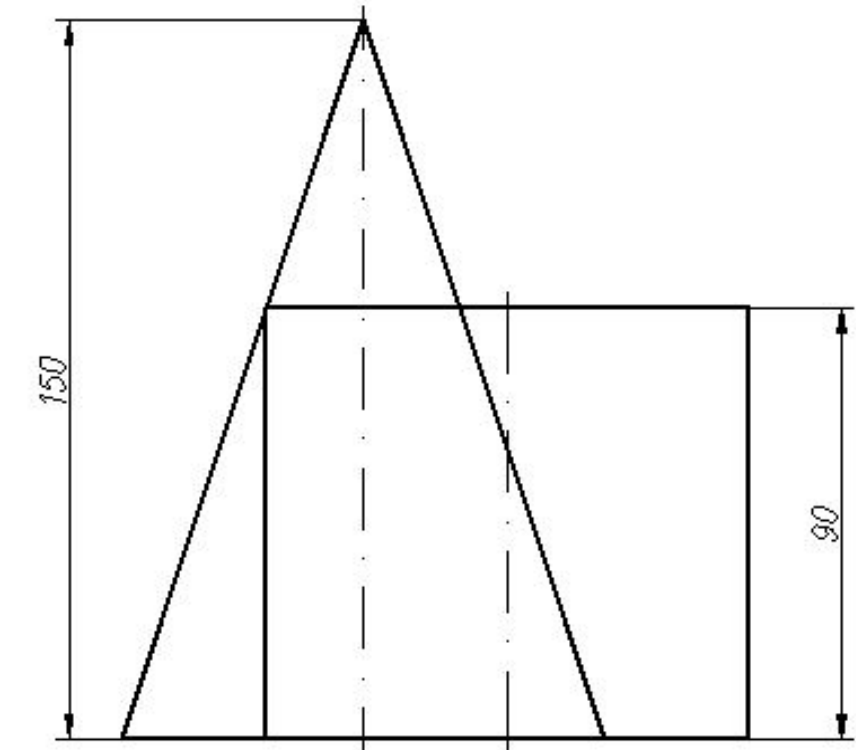


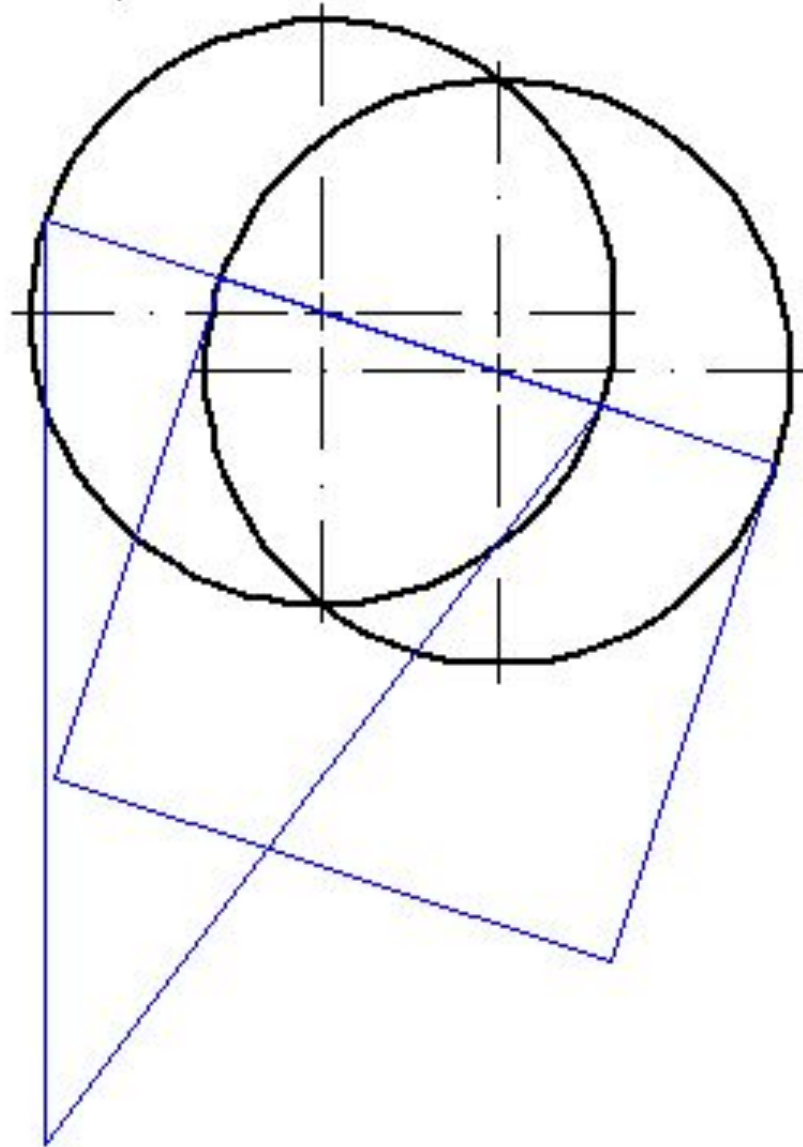


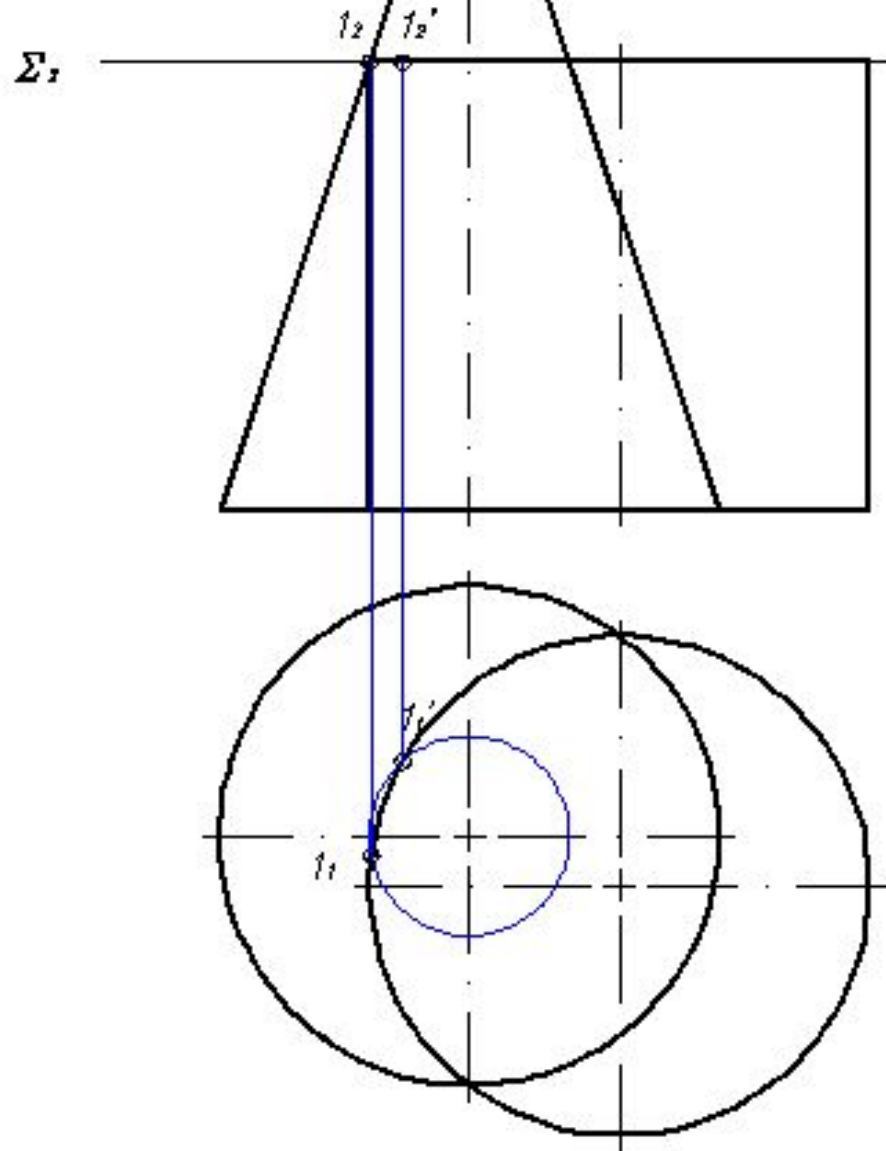
# Круговой конус и горизонтально-проецирующий цилиндр

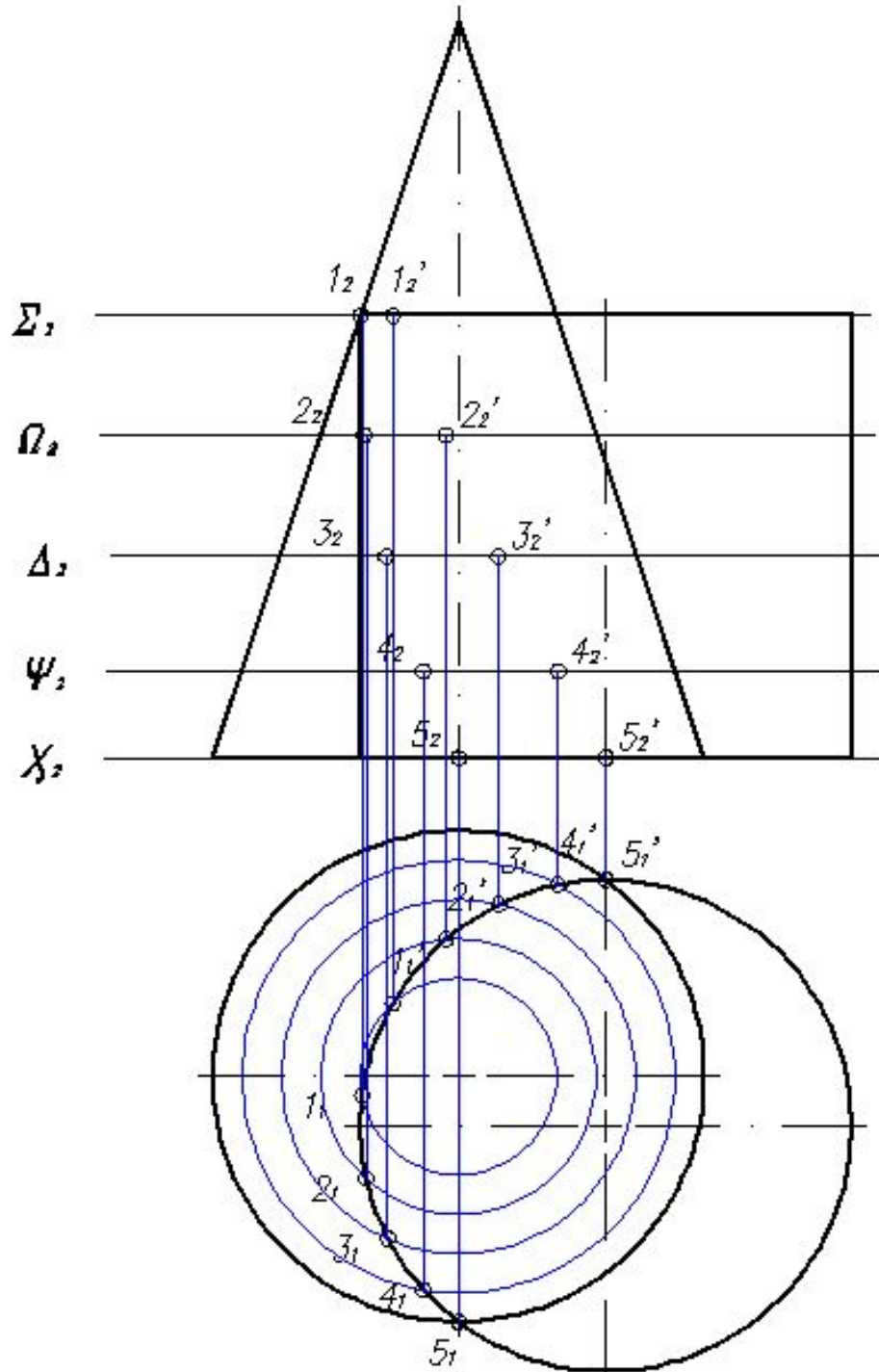


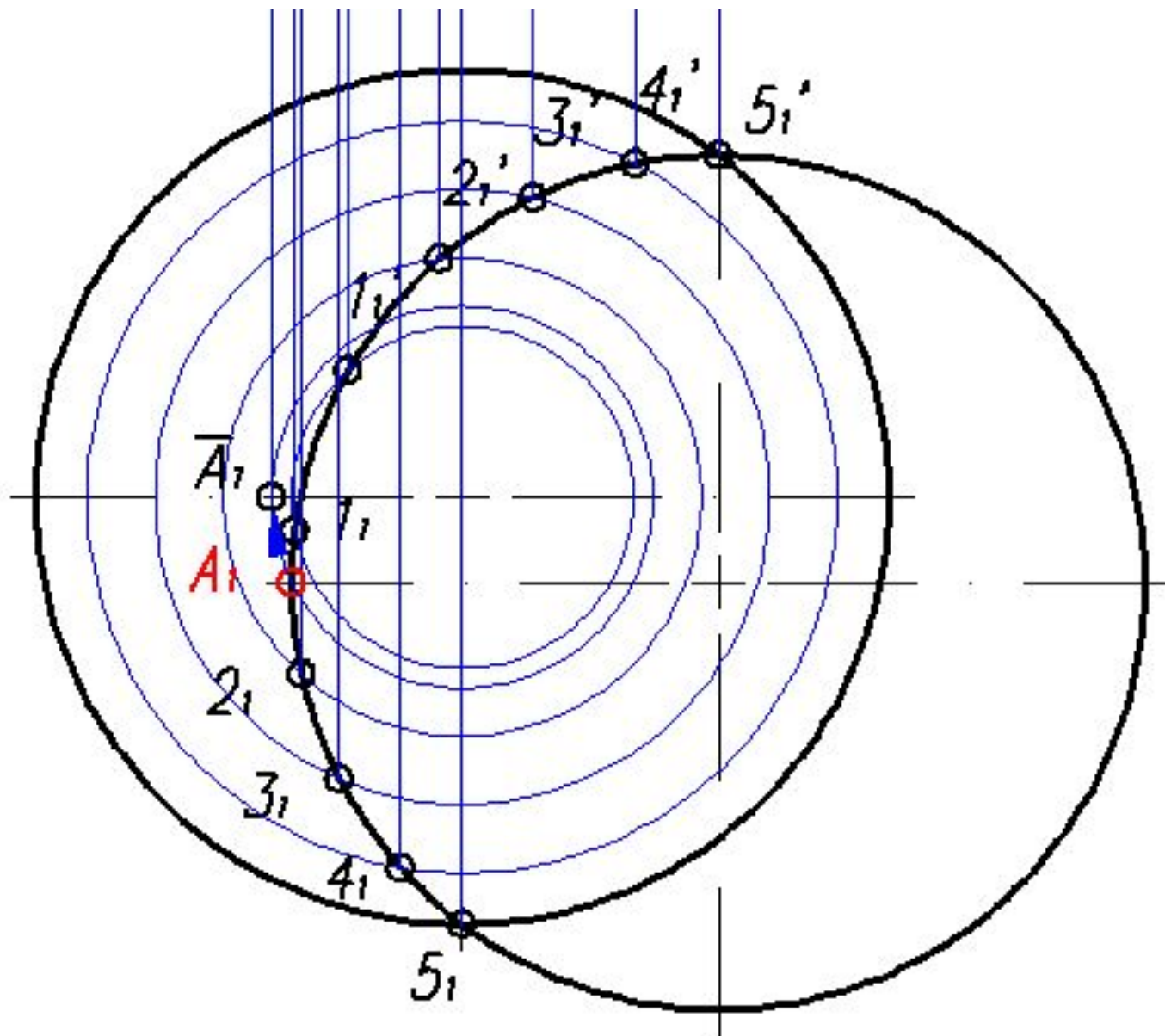


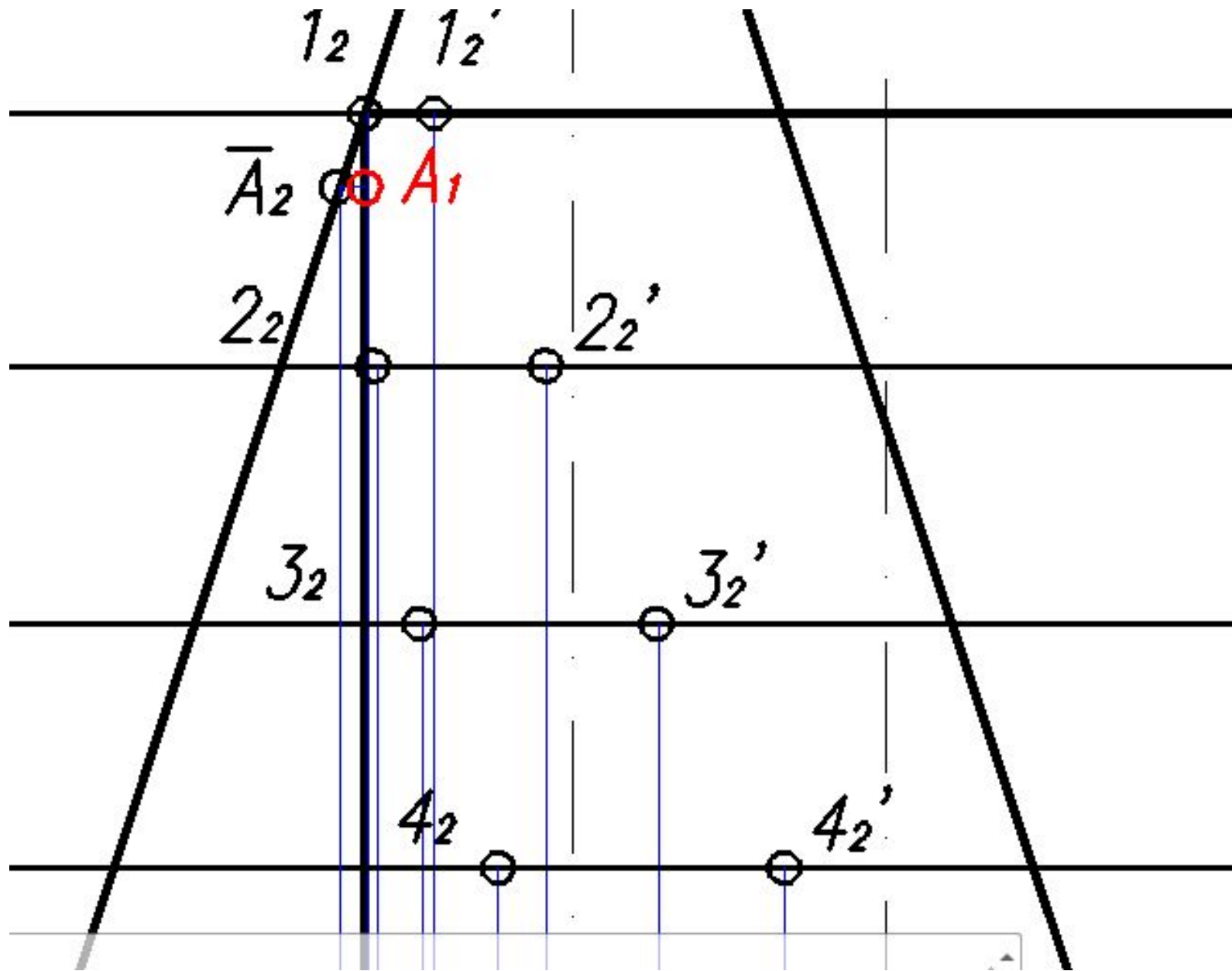


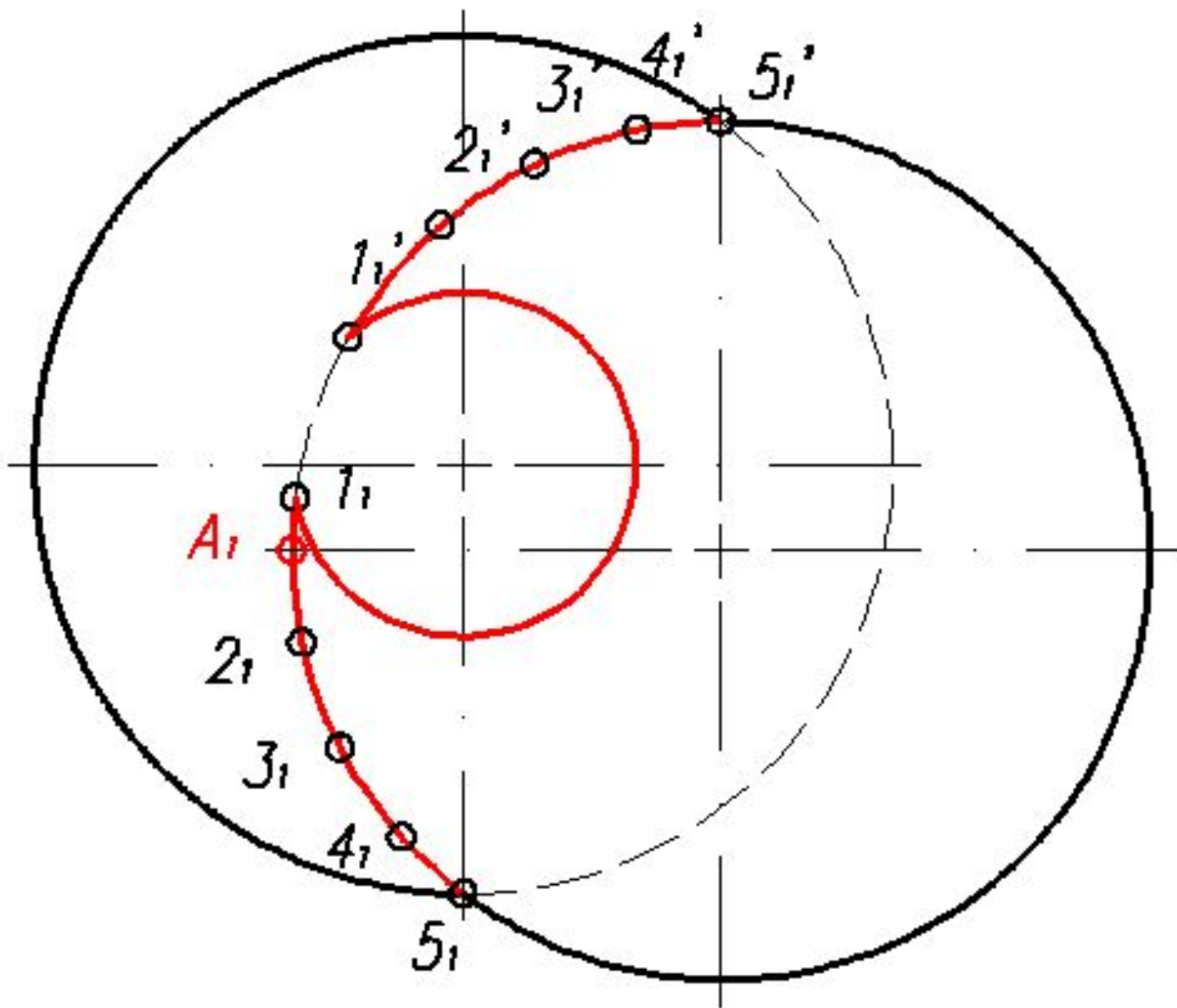


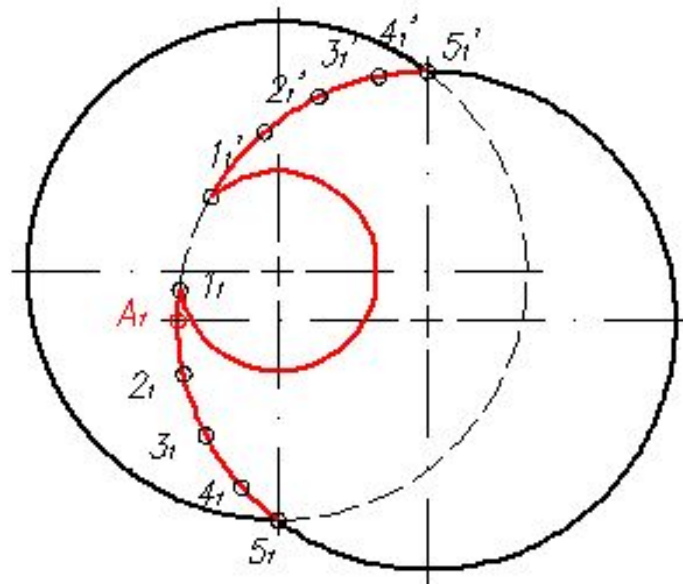
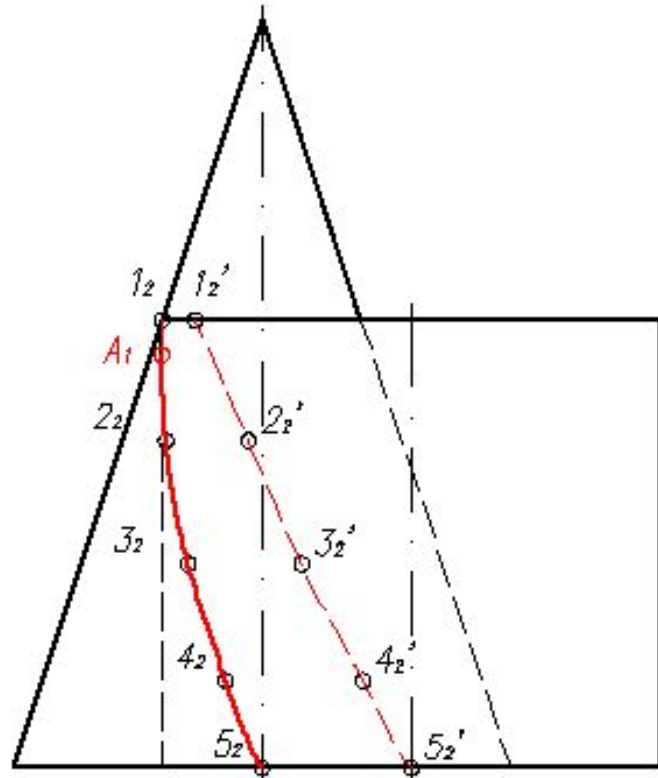














# Круговой конус и фронтально-проецирующий цилиндр

