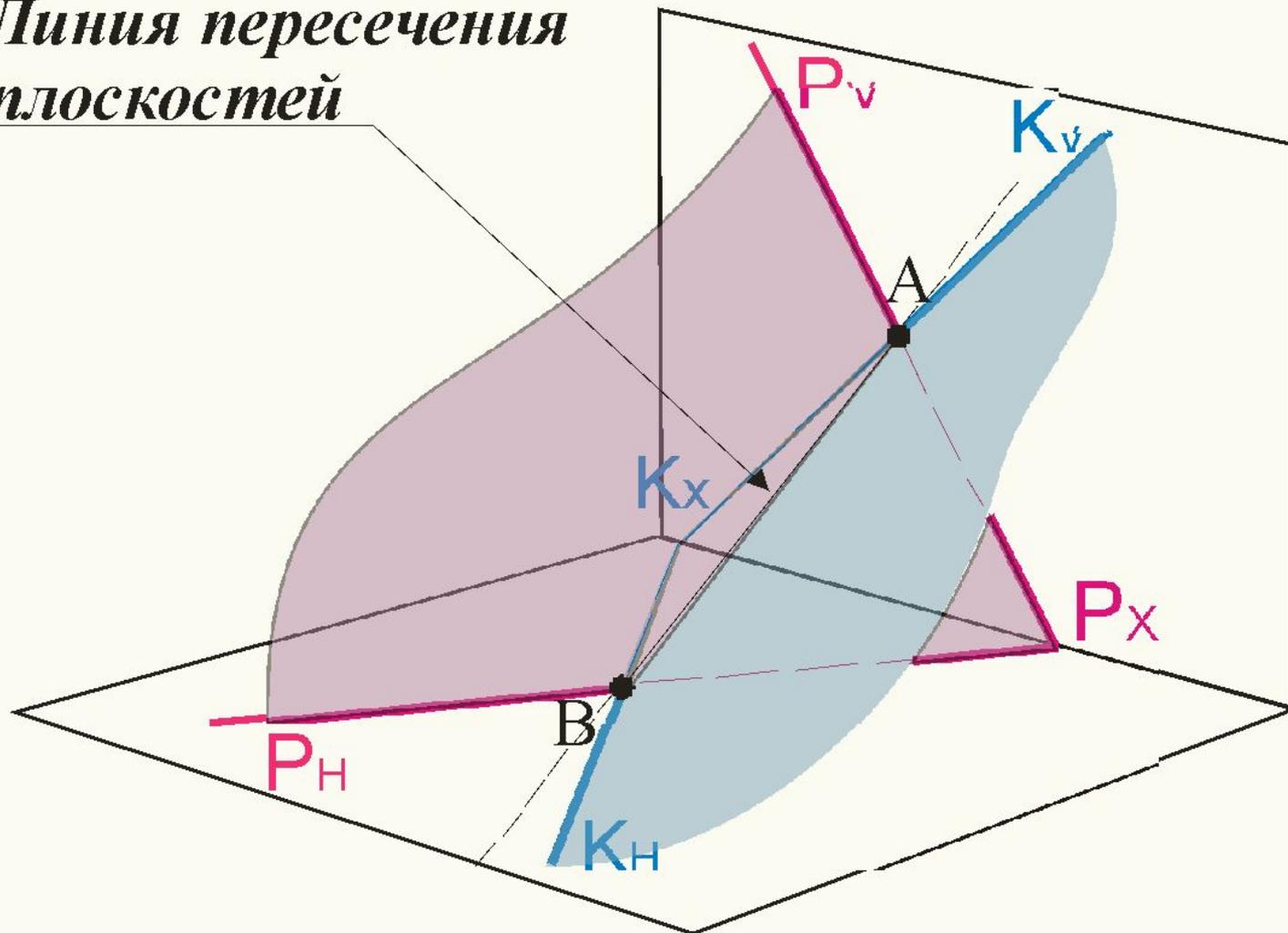


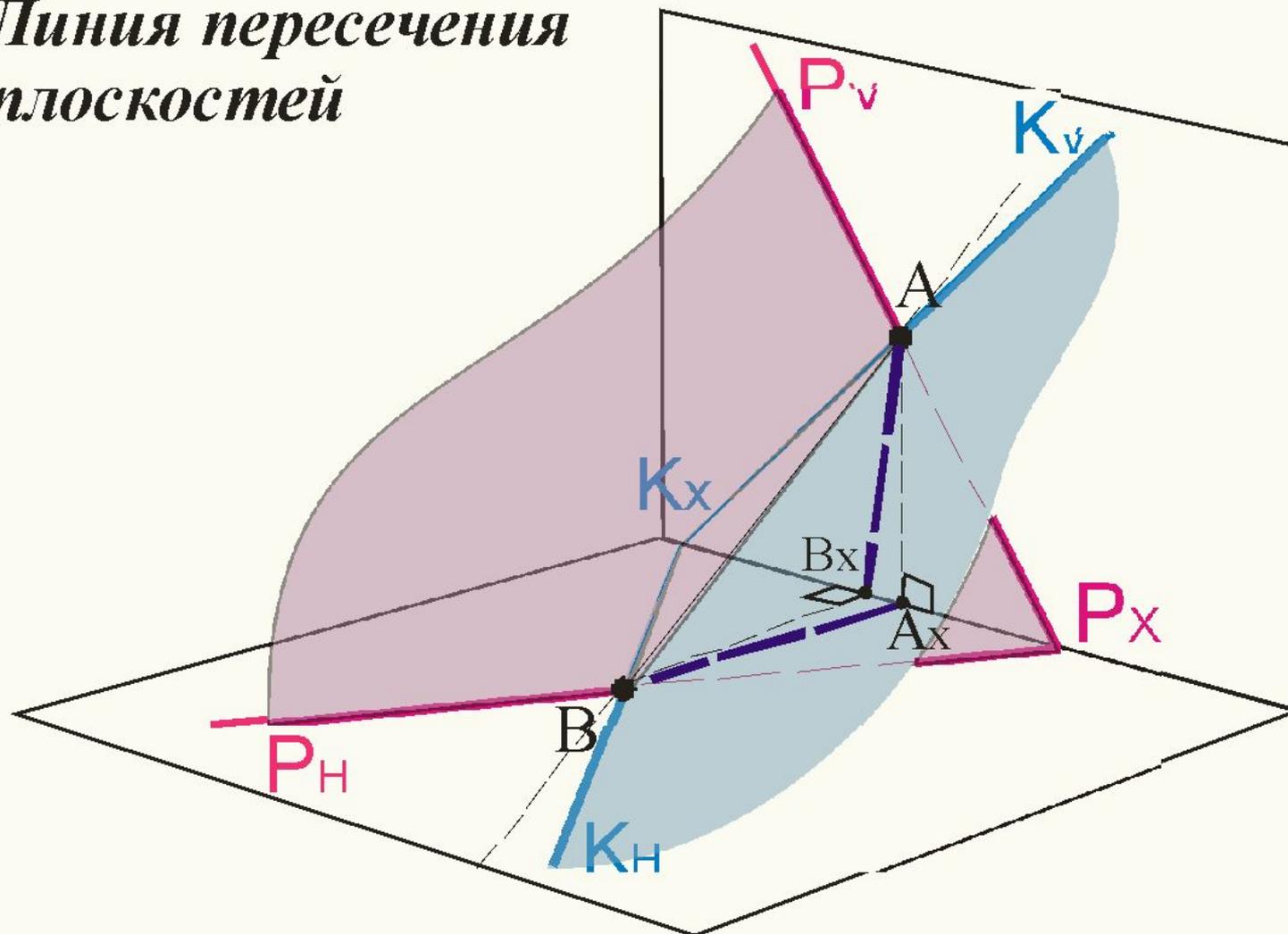
Лекция 3. Пересечение плоскостей. Пересечение прямой и плоскости.

*Линия пересечения
плоскостей*

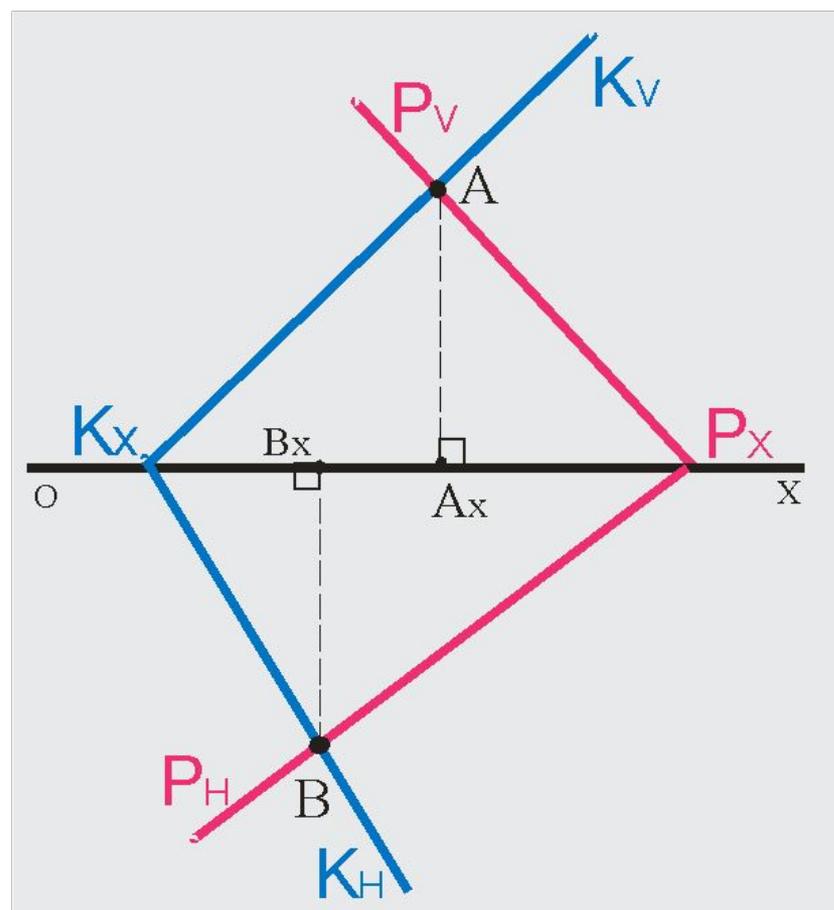
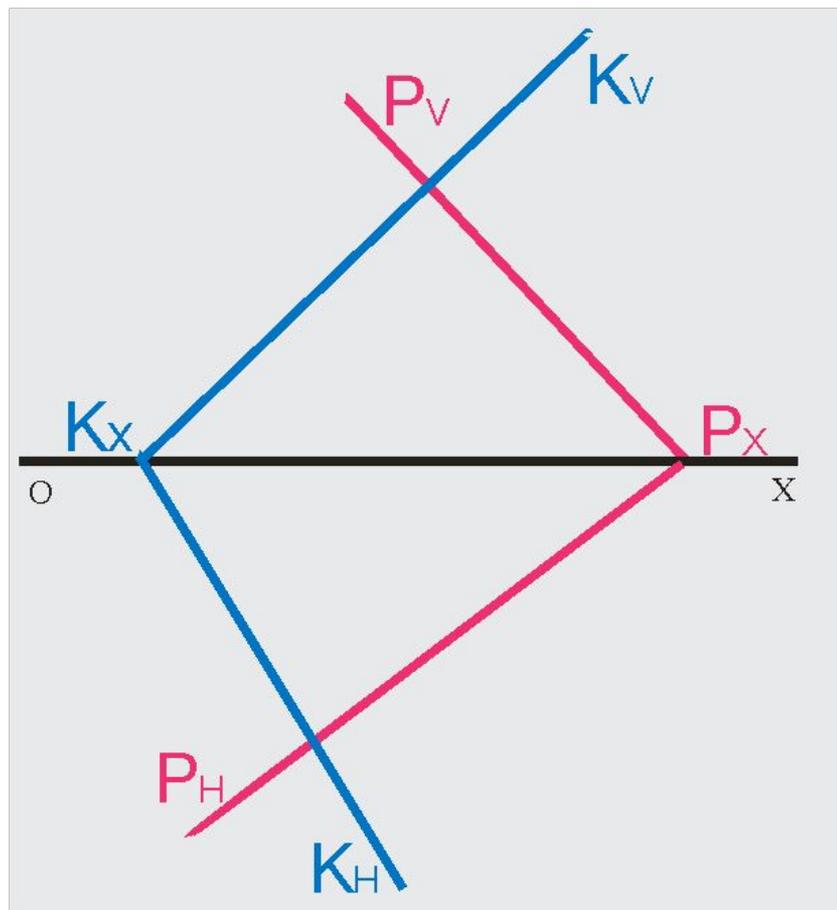


Пересечение плоскостей. Проекции линии пересечения.

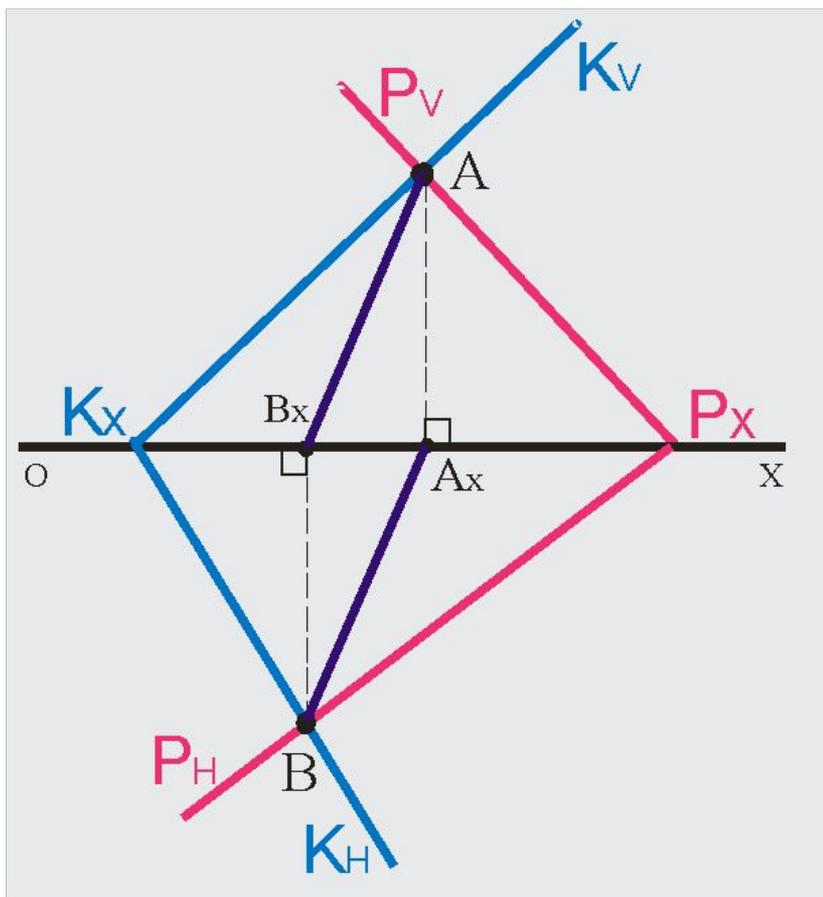
*Линия пересечения
плоскостей*



Пересечение плоскостей, заданных следами
Определение линии пересечения на эюре Монжа



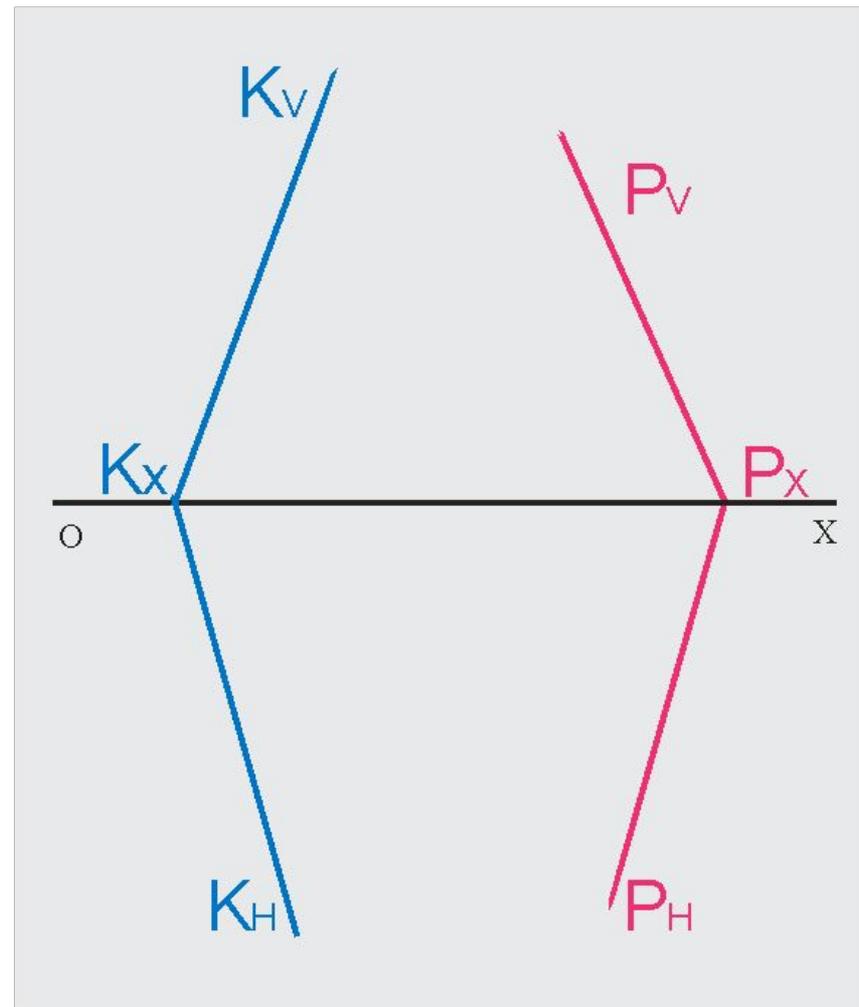
Проекция линии пересечения плоскостей P и K



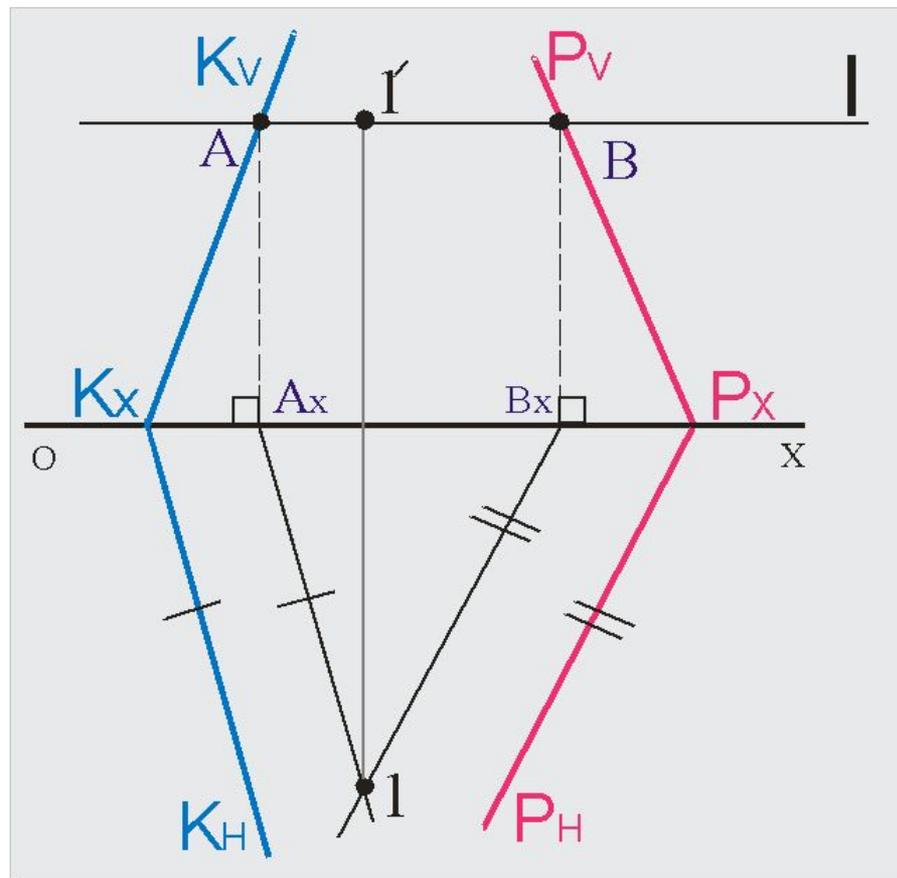
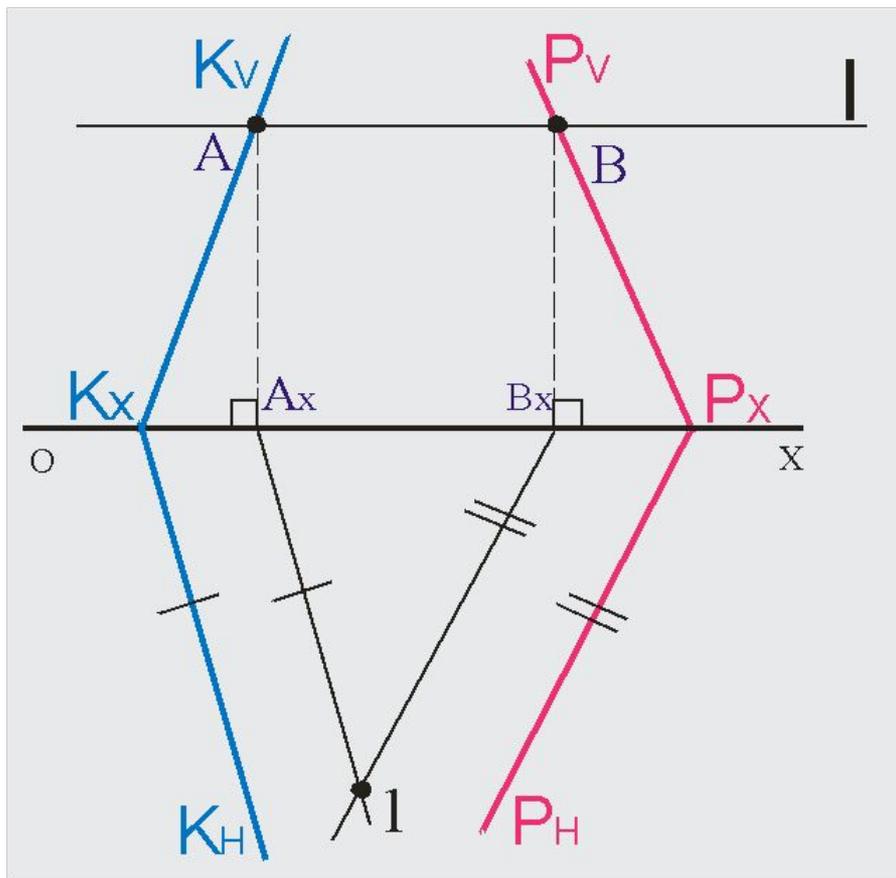
При пересечении плоскостей, заданных следами, чтобы найти проекцию линии пересечения необходимо опустить перпендикуляр из точки пересечения следов на одной плоскости проекций на ось OX и соединить полученную точку с точкой пересечения следов на другой плоскости проекций

Определение линии пересечения плоскостей, заданных следами, с помощью плоскостей-посредников

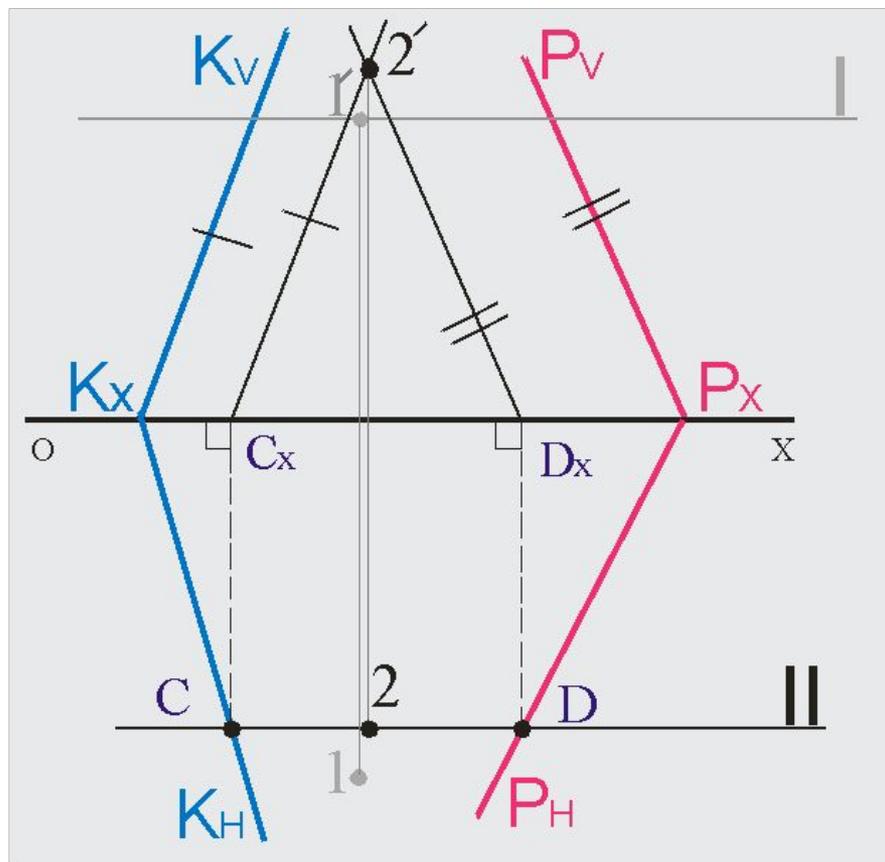
Плоскость-посредник - плоскость частного положения, (уровня или проецирующая)



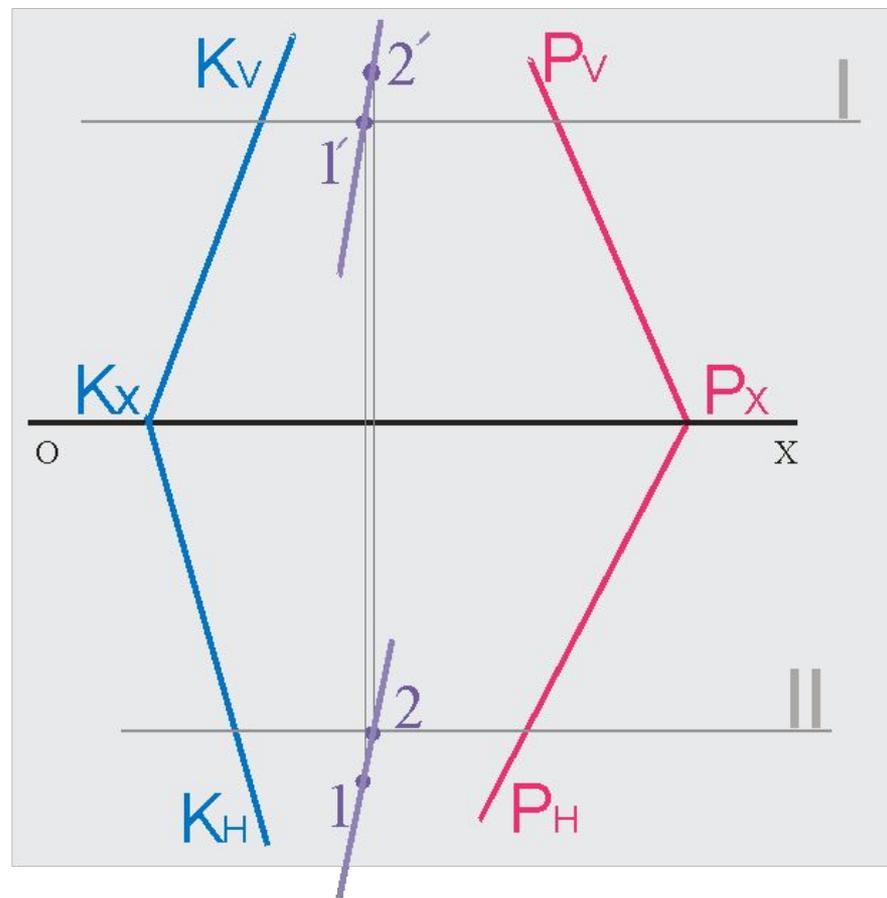
I - плоскость-посредник,
горизонтальная плоскость уровня



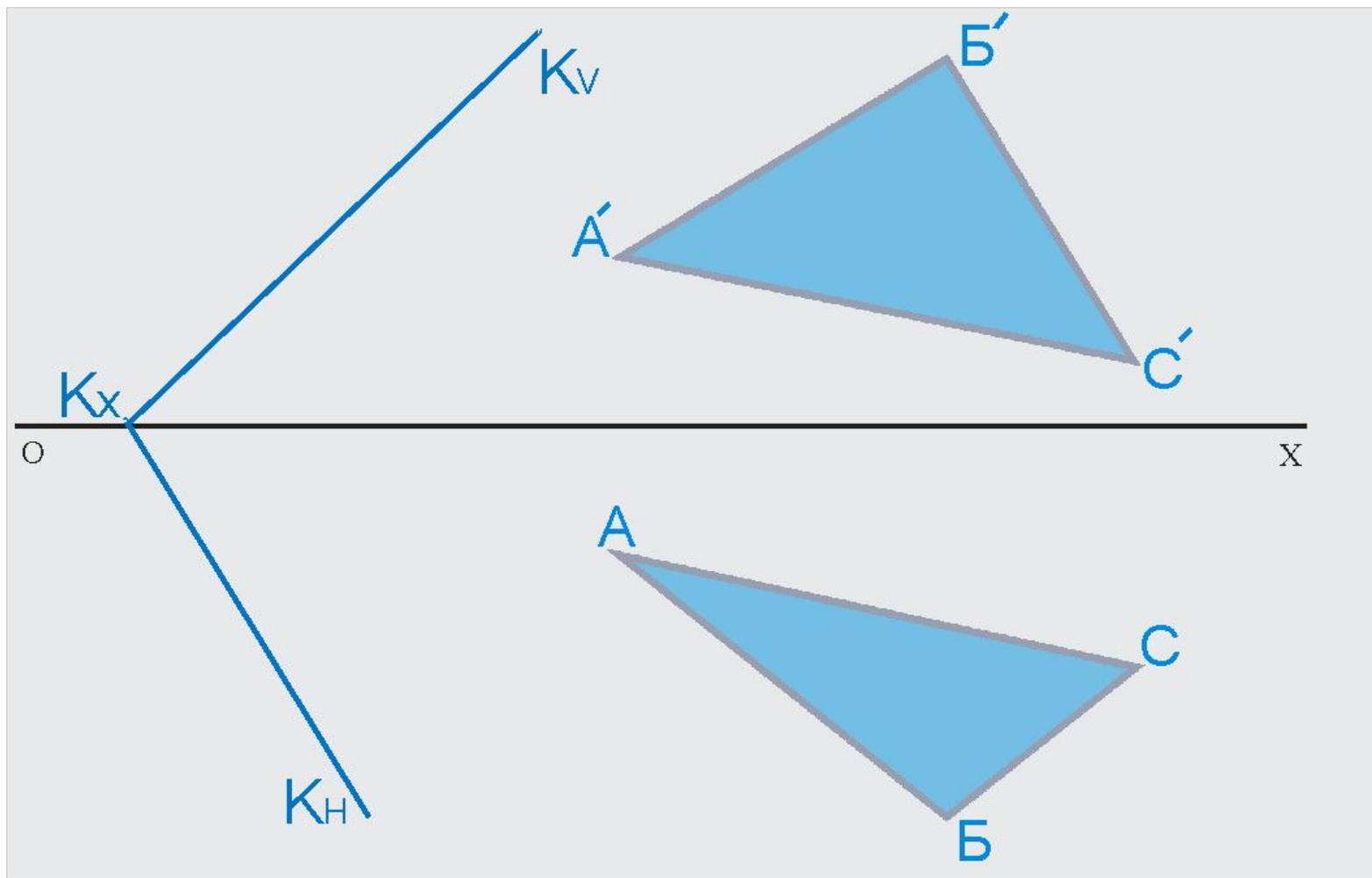
II - плоскость-посредник,
 фронтальная плоскость уровня



/ Линия пересечения
 плоскостей P и K

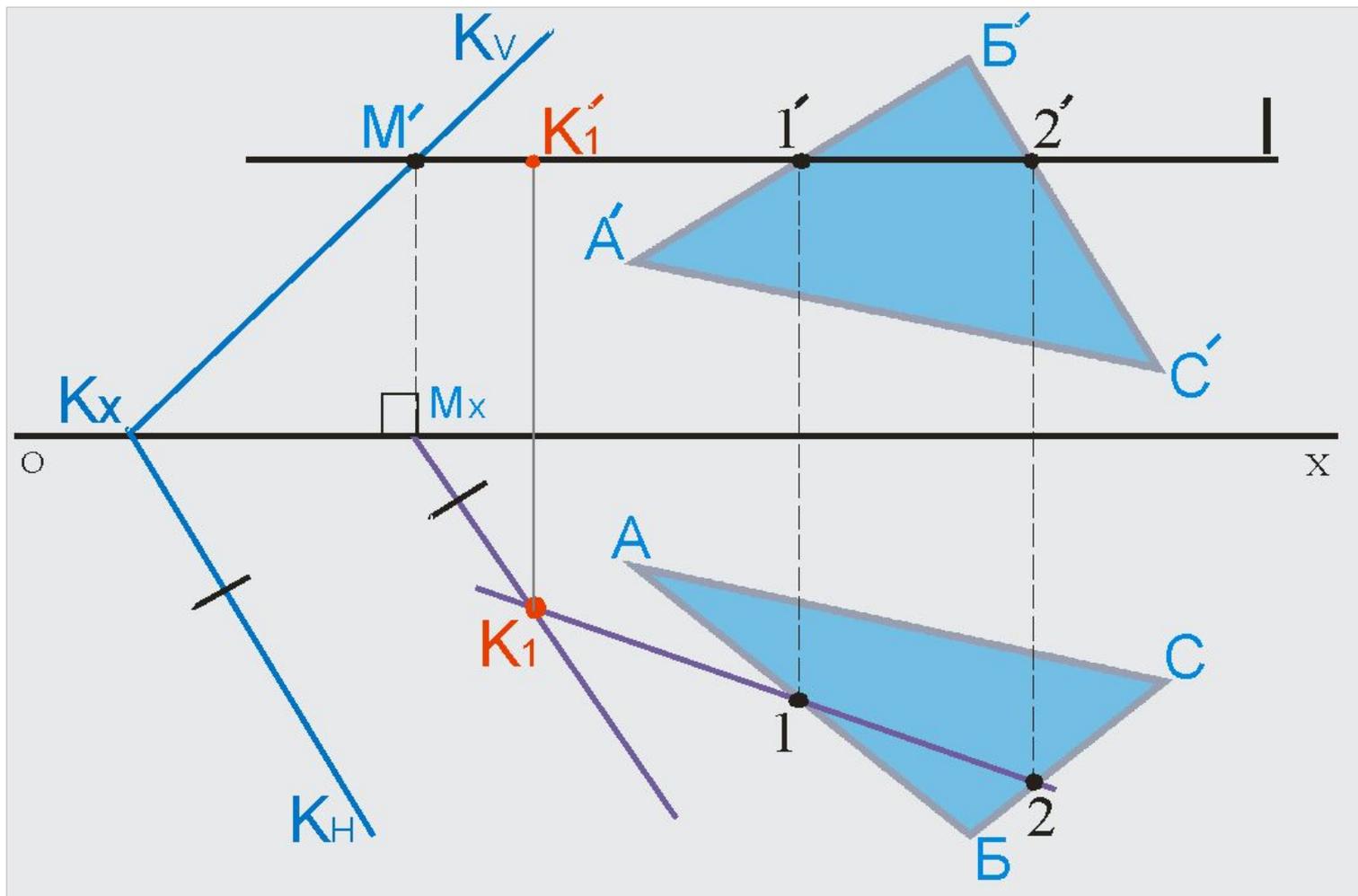


Определение линии пересечение плоскостей,
заданных НЕ следами

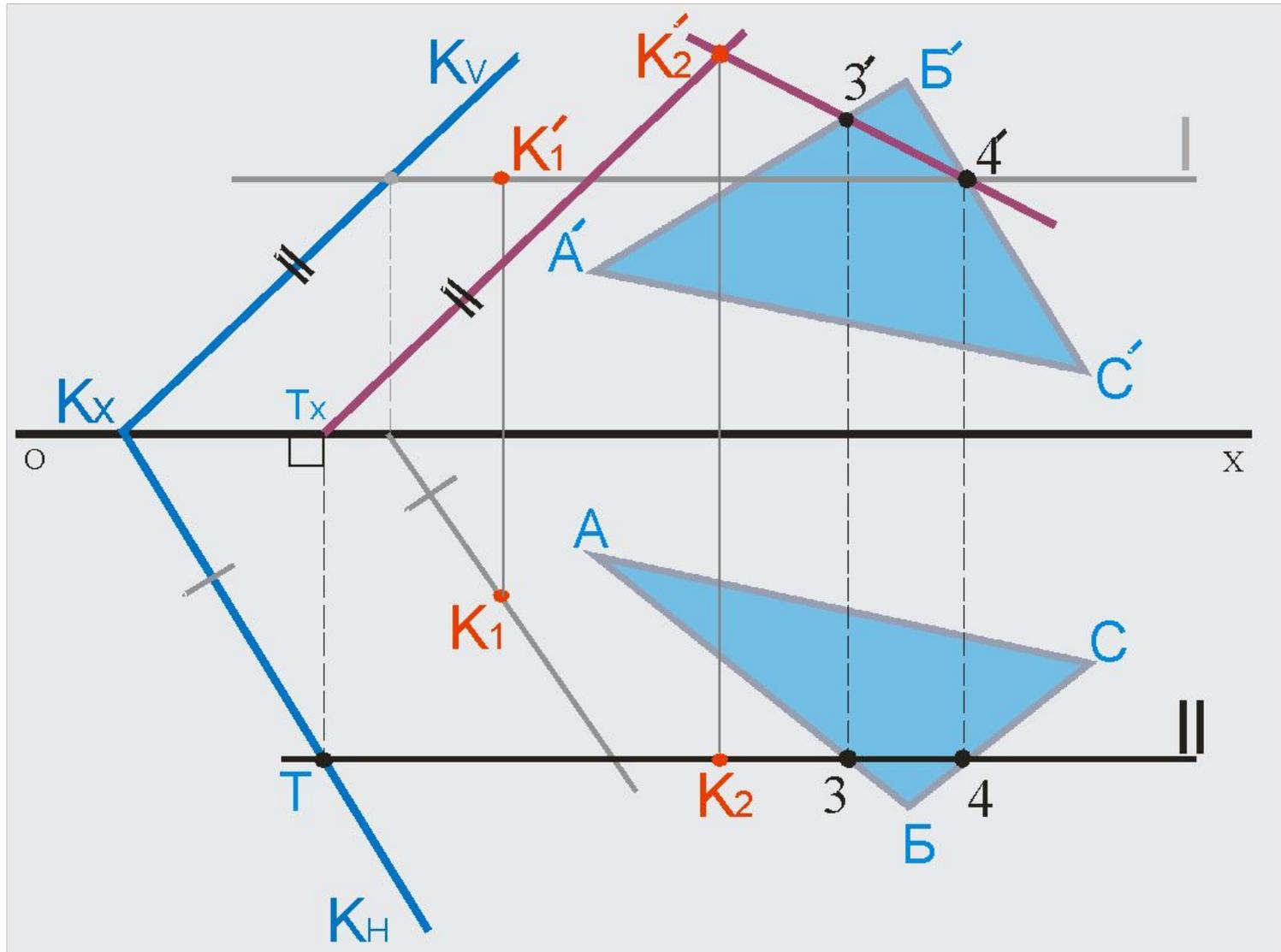


Использование плоскостей-посредников

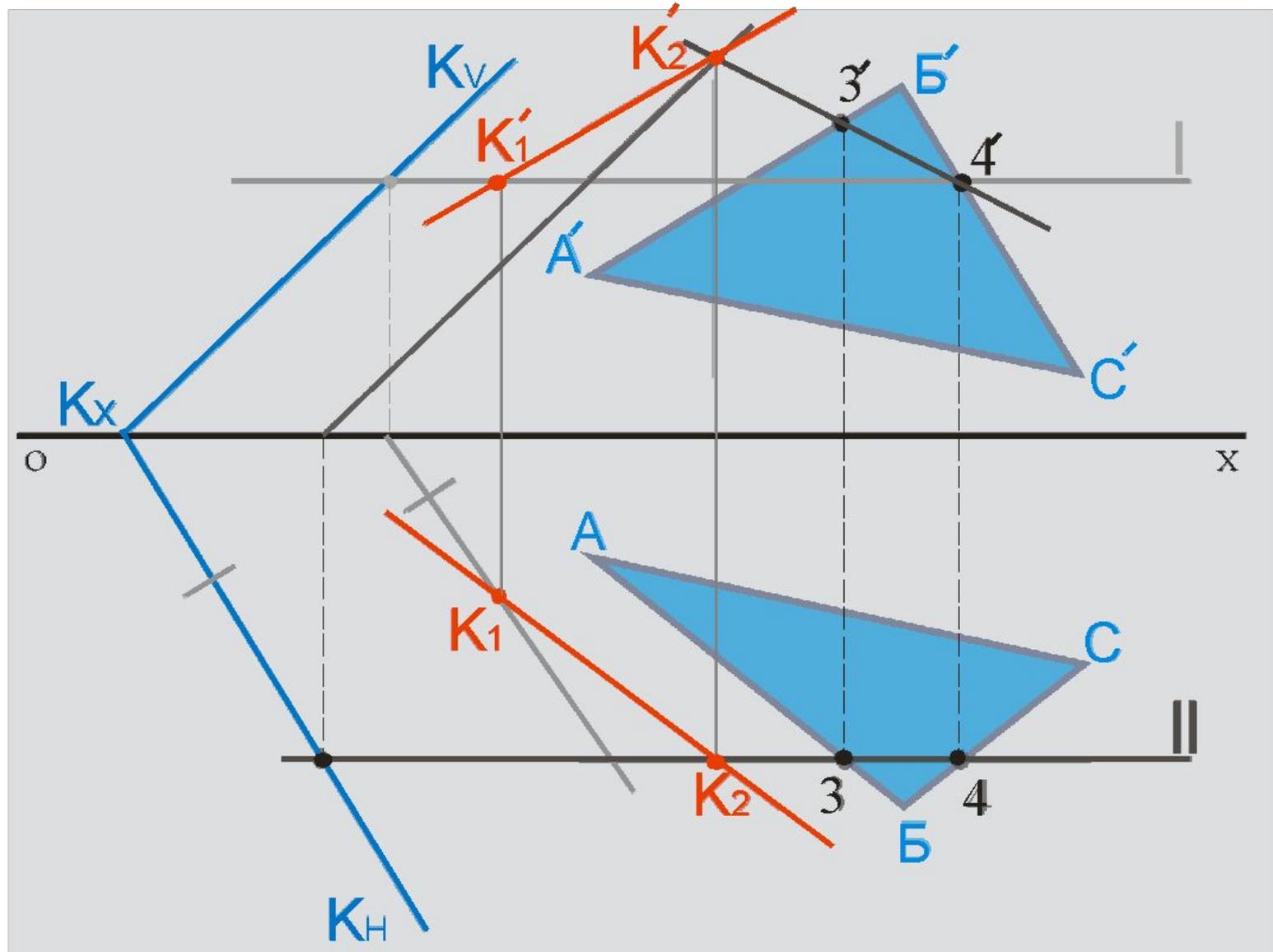
I - плоскость - посредник,
горизонтальная плоскость уровня



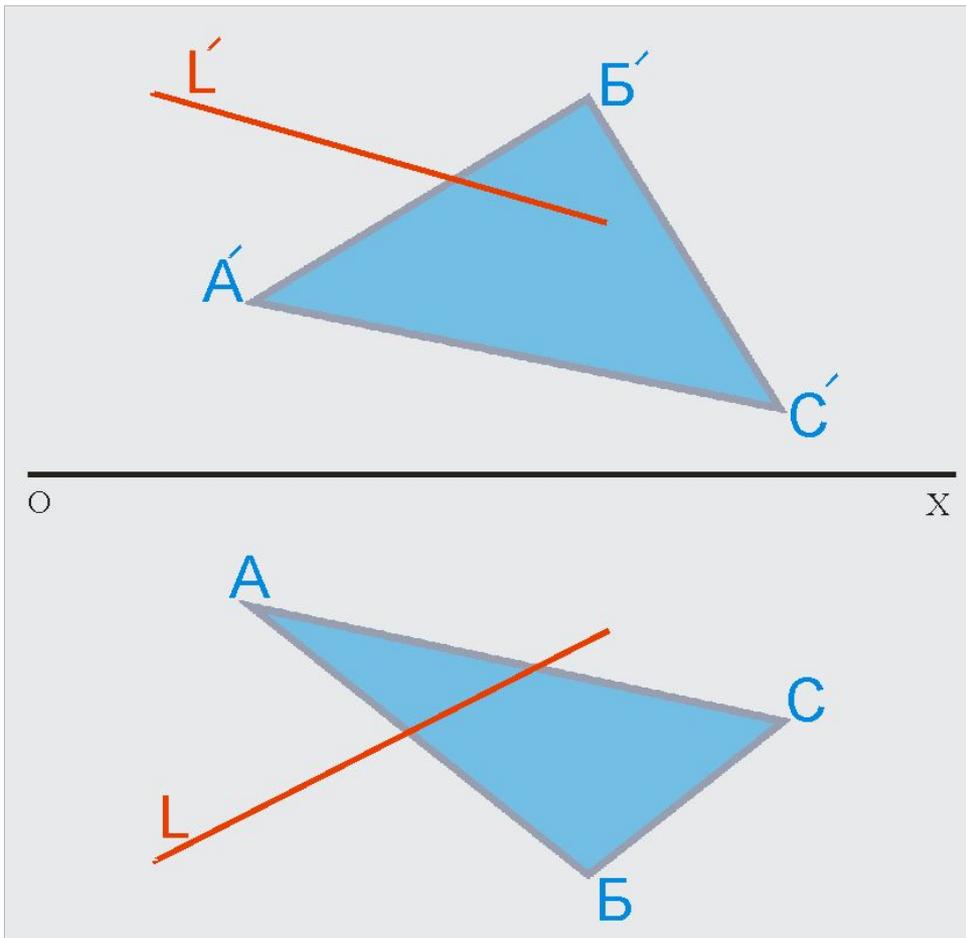
II - плоскость - посредник,
фронтальная плоскость уровня



Линия пересечения плоскостей К и АВС



Пересечение прямой с плоскостью

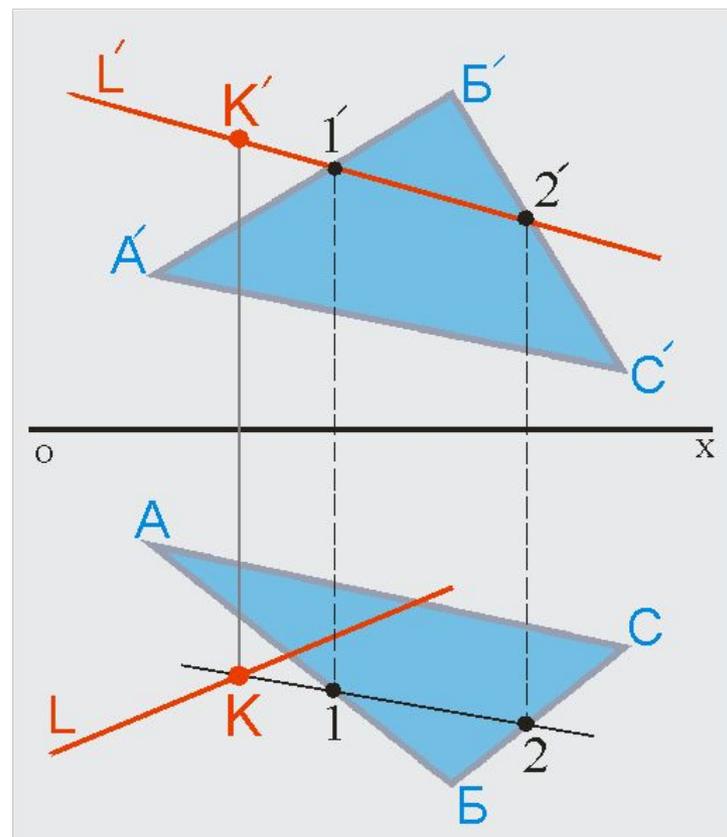
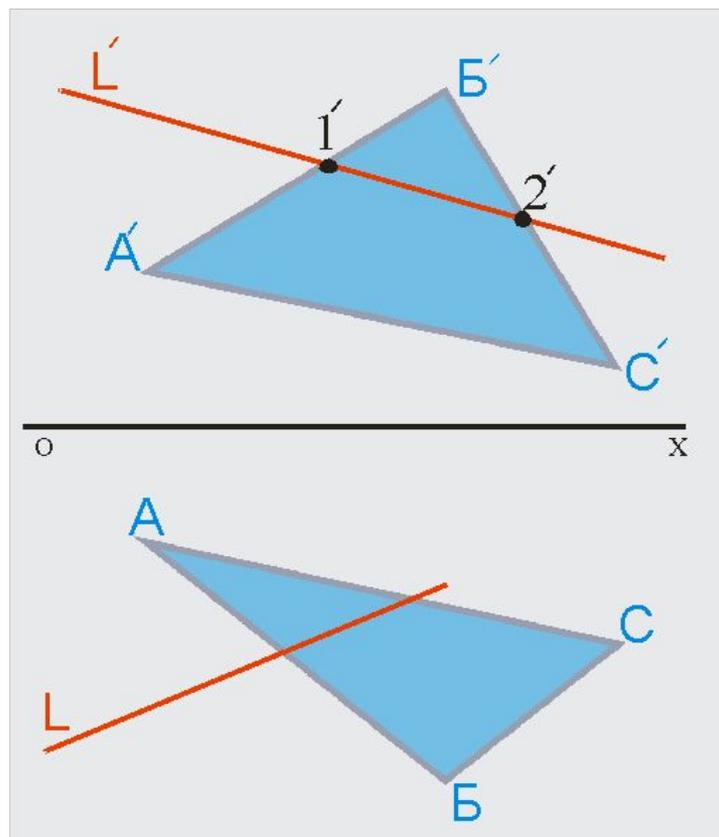


**Пересечение
прямой и
плоскости –
главная задача
начертательной
геометрии**

Пересечение прямой с плоскостью

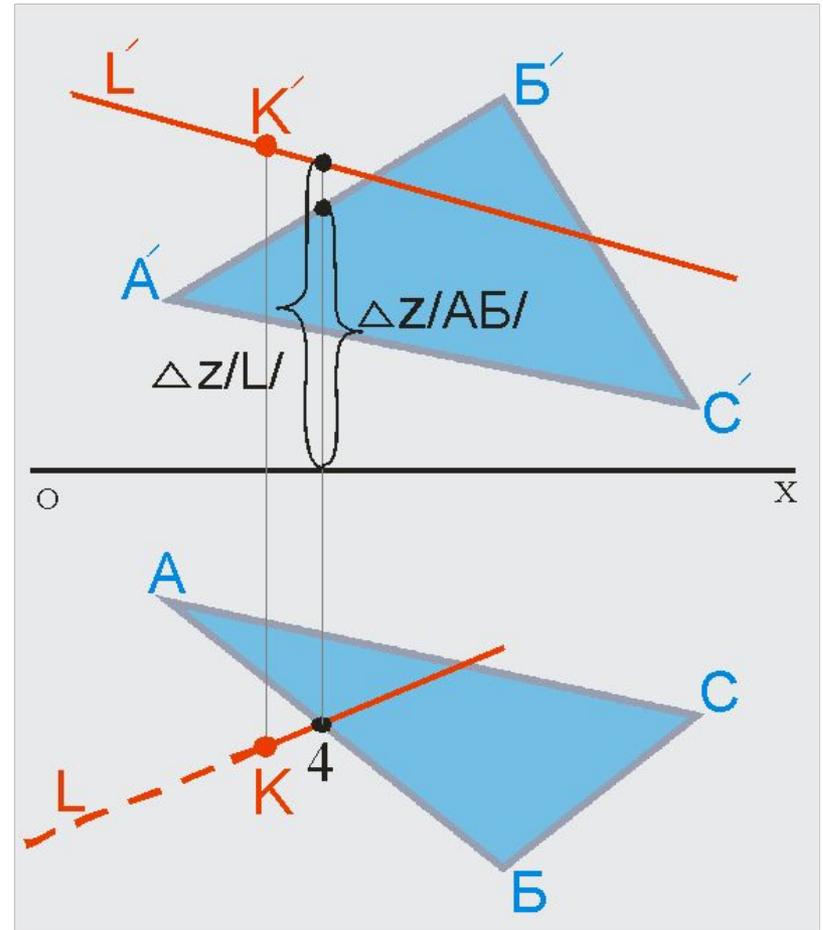
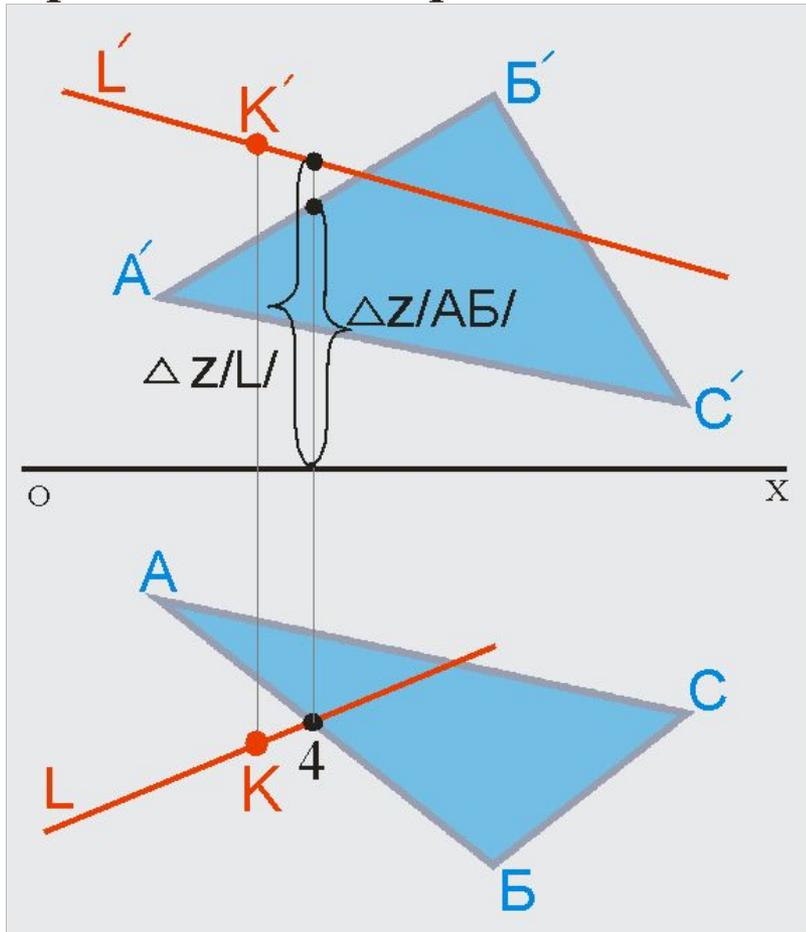
Использование проецирующих плоскостей,
совпадающих с одной из проекций прямой

Через фронтальную проекцию прямой проводим фронтально-проецирующую плоскость и находим линию ее пересечения с плоскостью треугольника

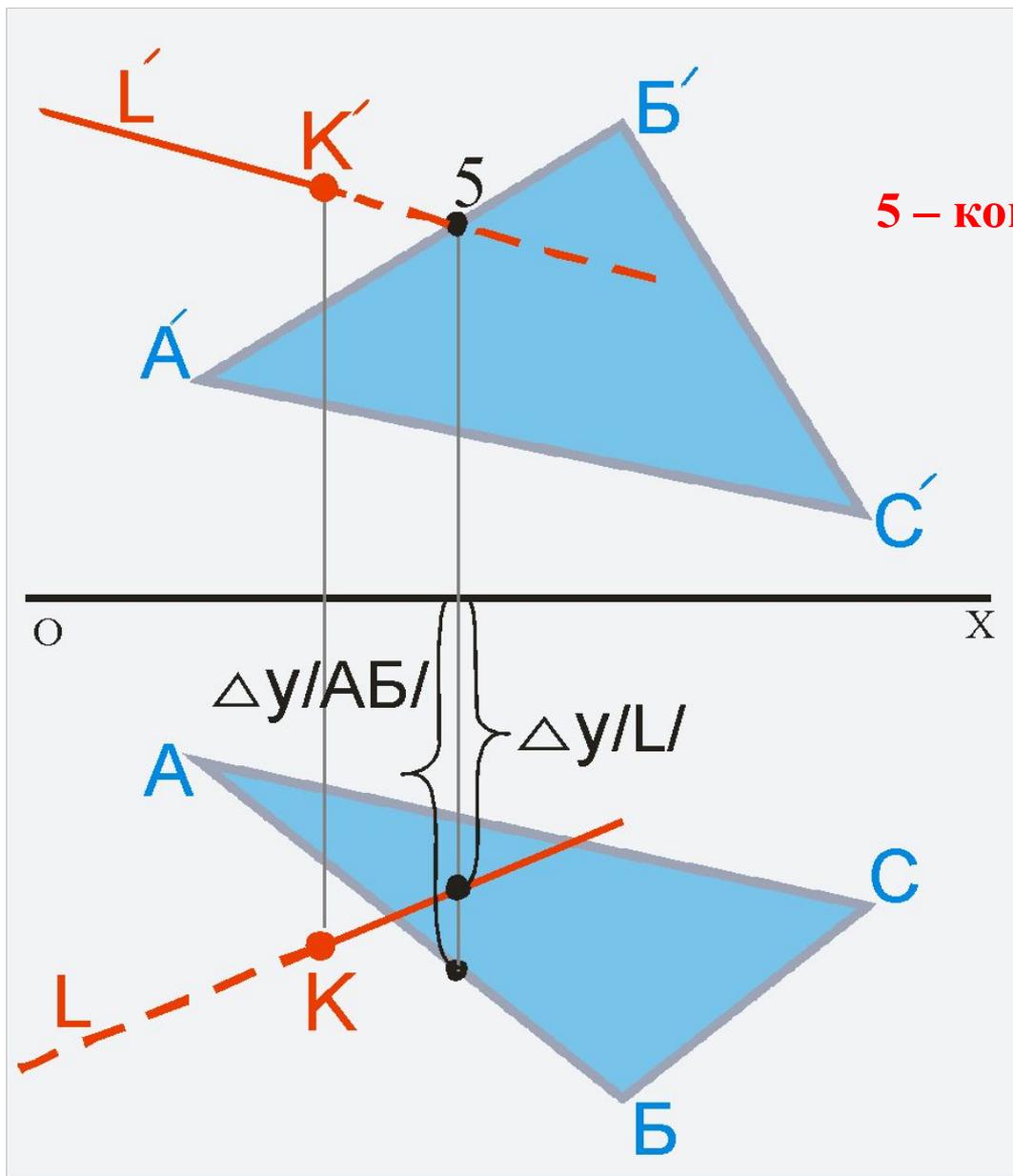


Определение видимости точек

Видимой является та точка, чья координата на другой проекции по вертикальной оси больше



**4 – конкурирующая точка – точка, принадлежащая на проекции
2-м и более объектам**



5 – конкурирующая точка