

Лекция №1

Введение в начертательную геометрию

Теория параметризации

Структура курса

Теоретическая часть

- Проверочные работы в аудитории

Практическая часть

- Работа в аудитории под руководством преподавателя
- Проверочные работы в аудитории
- Индивидуальные задания
- РГР

В: Оценка за экзамен:

- 1-ая задача
- 2-ая задача
- ИТОГОВЫЙ ТЕСТ

А: Оценка за работу в семестре

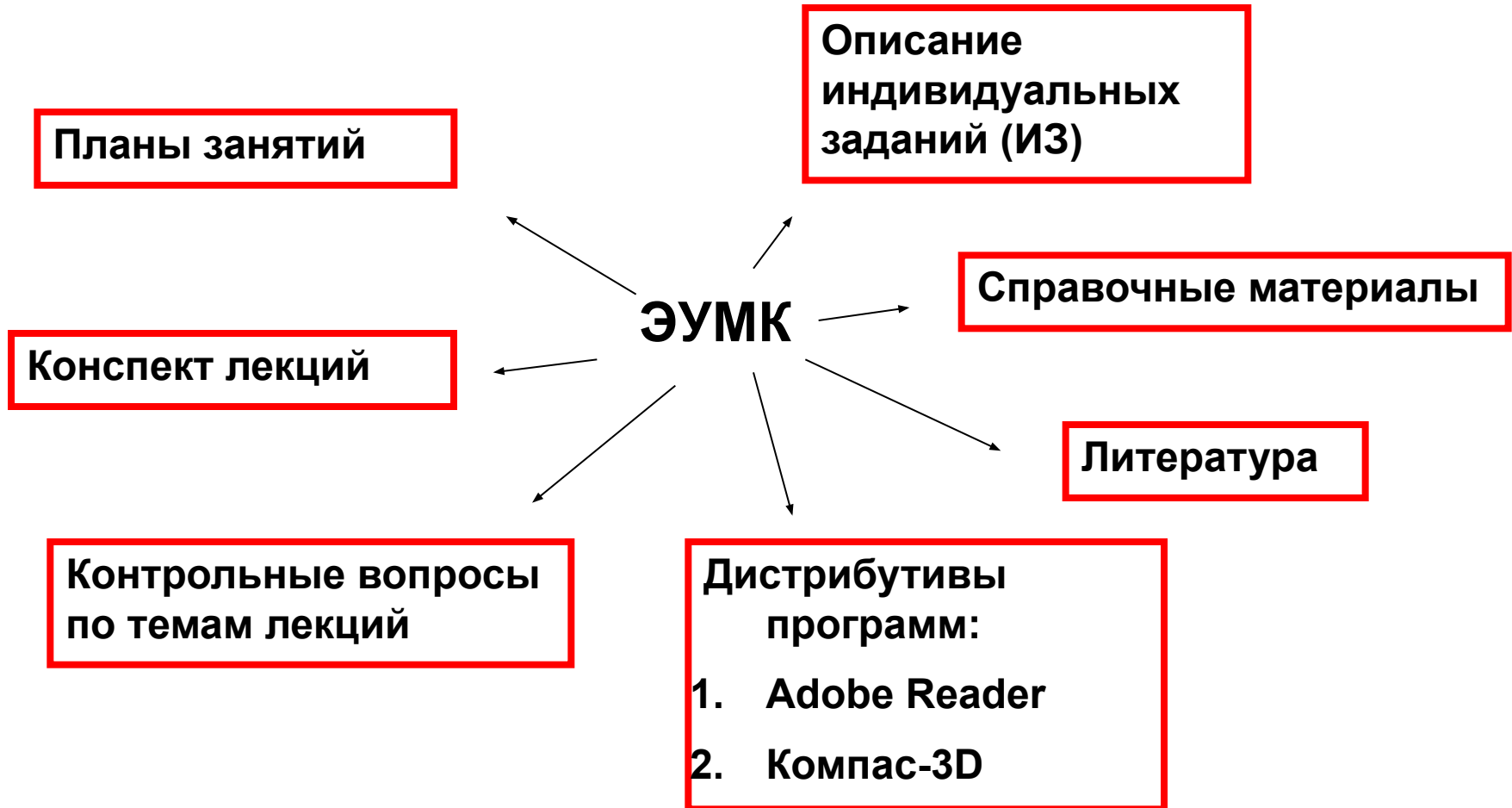
Итоговый балл С:

$$C = (A + B) / 2$$

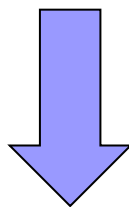
«Что необходимо на занятия?»

1. Учебник (несколько, взять в библиотеке)
2. Задачник (авторы: Мошкова Т.В., Тюрина В.А.)
3. Линейки, «треугольники»
4. Циркуль
5. Карандаши (твердые и мягкие)
6. Тетрадь формата А4
7. Ватман (А4, А3)
8. «Флэшка»

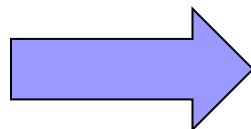
Электронный учебно-методический комплекс



Естественные науки



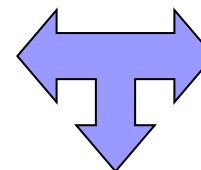
Математика



**Место НГ
в системе наук**

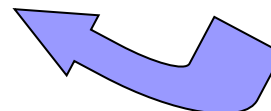
Геометрия

...



...

**Начертательная
геометрия**



**Фундаментальная научная
основа будущей профессии!**

Начертательная геометрия – это раздел геометрии, в котором изучаются :

- Методы построения плоских изображений пространственных геометрических объектов
- Способы решения пространственных геометрических задач на этих изображениях

Геометрическая модель (фигура) – носитель геометрической информации об объекте:

- учитывает только форму, размеры и расположение предметов;
- не учитывает их физических и иных свойств (например, материал, массу, прочность, цвет и т.п.)

Базовые геометрические фигуры НГ, не имеющие формы:

- Точка - нольмерное пространство R^0
- Прямая - одномерное пространство R^1
- Плоскость - двумерное пространство R^2

Математическая модель окружающего нас пространства – линейное 3-х мерное пространство \mathbb{R}^3 , базовый элемент которого – точка.

- Геометрическую фигуру Φ считают состоящей из точек и определяют как некоторое множество точек U .

$$U \subset \mathbb{R}^3$$

Геометрические фигуры делятся на:

- Линейные фигуры
(точка, прямая, плоскость)
- Нелинейные
(кривая линия, поверхность)
- Составные
(например, многогранник)

Виды изображений

Можно судить об объекте по его изображению, если оно обладает следующими свойствами:

- Обратимость
- Наглядность
- Единство условностей

Обратимость

- Свойство, позволяющее однозначно восстанавливать действительную форму и размеры предмета, а также его положение в пространстве.
- Графическое изображение, обладающее свойством обратимости, называется **чертежом**.

Наглядность

- Свойство изображения, дающее возможность вызвать в мозгу зрителя пространственное представление о предмете.
- ✓ Элемент наглядности – естественность (особенно важен для архитектурно-строительной практики). Желателен для чертежа.

Единство условностей

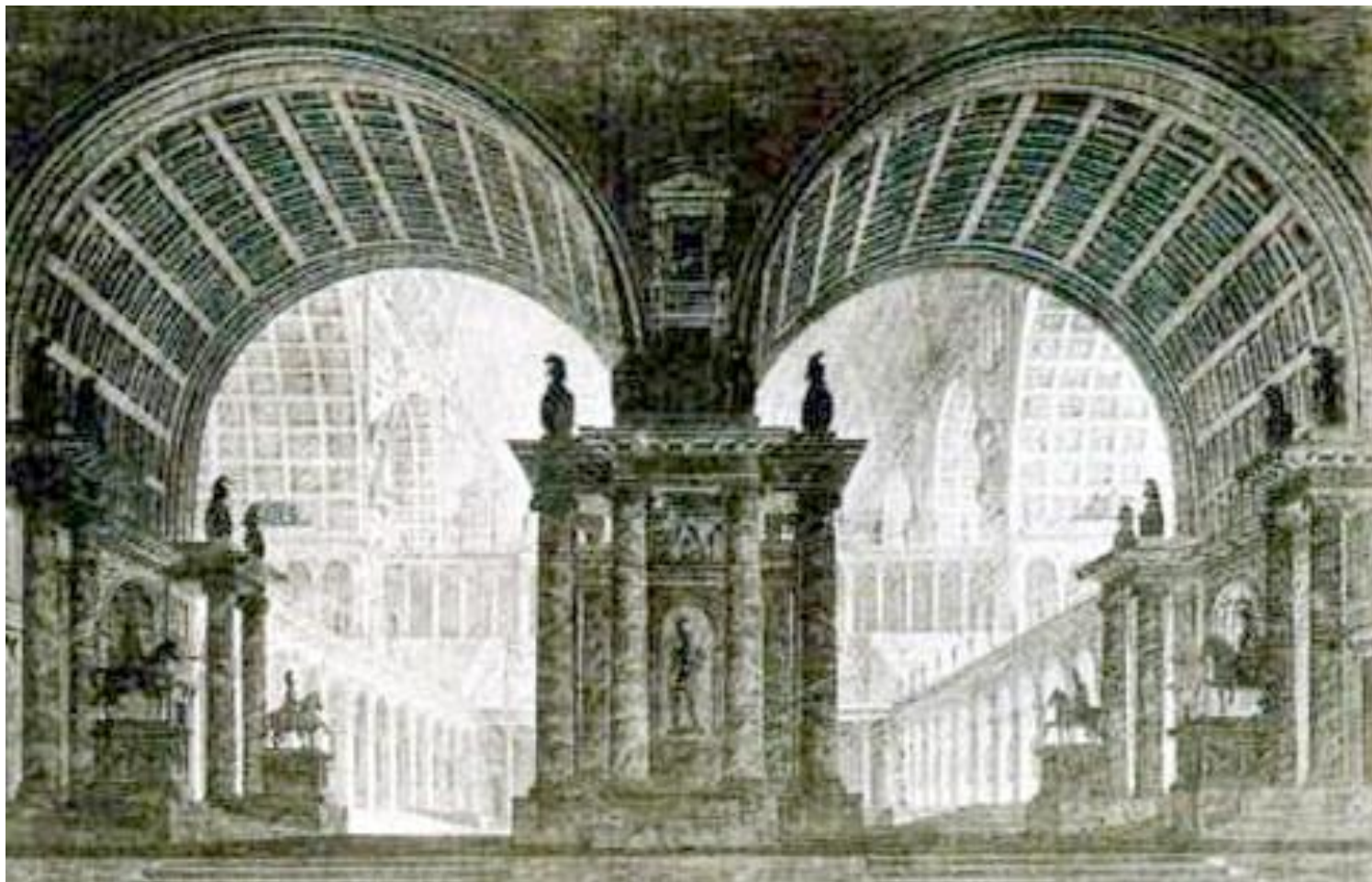
- Принятые при выполнении изображения условности должны быть общими для специалистов определенной области знаний.
- Установлены законы оформления чертежей – стандарты (ГОСТ).
- Свод таких стандартов называют Единой Системой Конструкторской Документации (ЕСКД).

ЕСКД в общей системе стандартизации

- ЕСКД присвоен код 2.
- Внутри ЕСКД стандарты объединяются по группам, которым присваивается код от 0 до 9.
Например, 3 – общие правила выполнения чертежей.
- В каждой группе стандартам присваивается порядковый номер, затем указывается год регистрации стандарта и присваивается наименование.

Например, ГОСТ 2.301-68 Форматы.

Изображение, самое близкое к естественному, **перспектива**

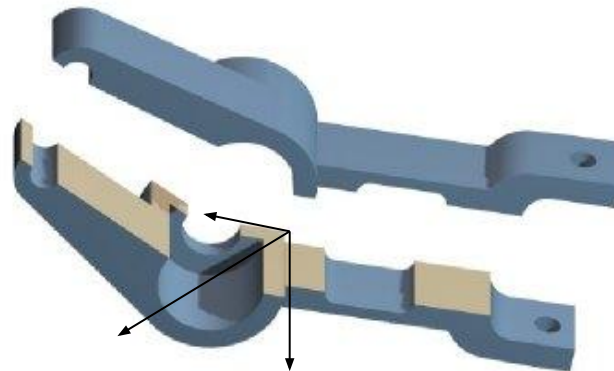
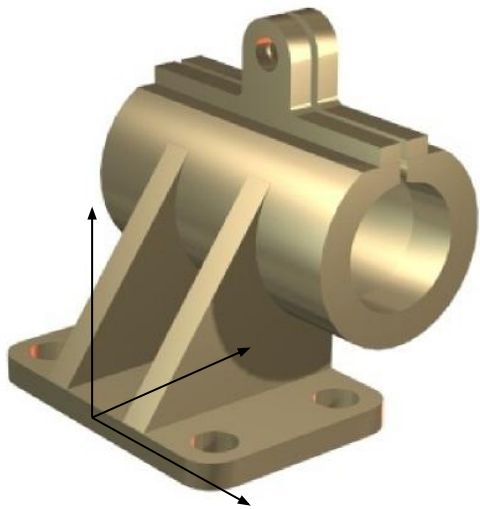
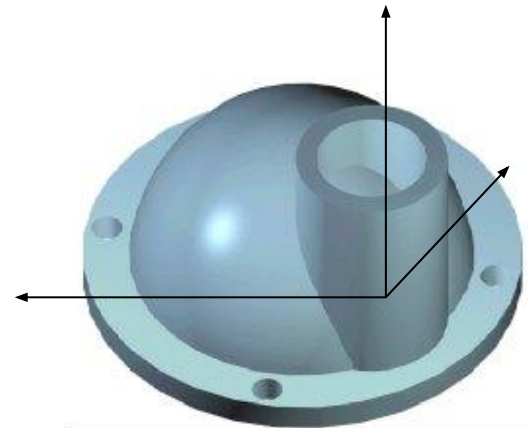
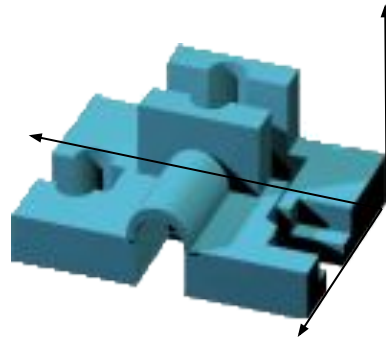


**Эскиз архитектурно-перспективной декорации.
Художник П. Гонзаго. Начало XIX века**

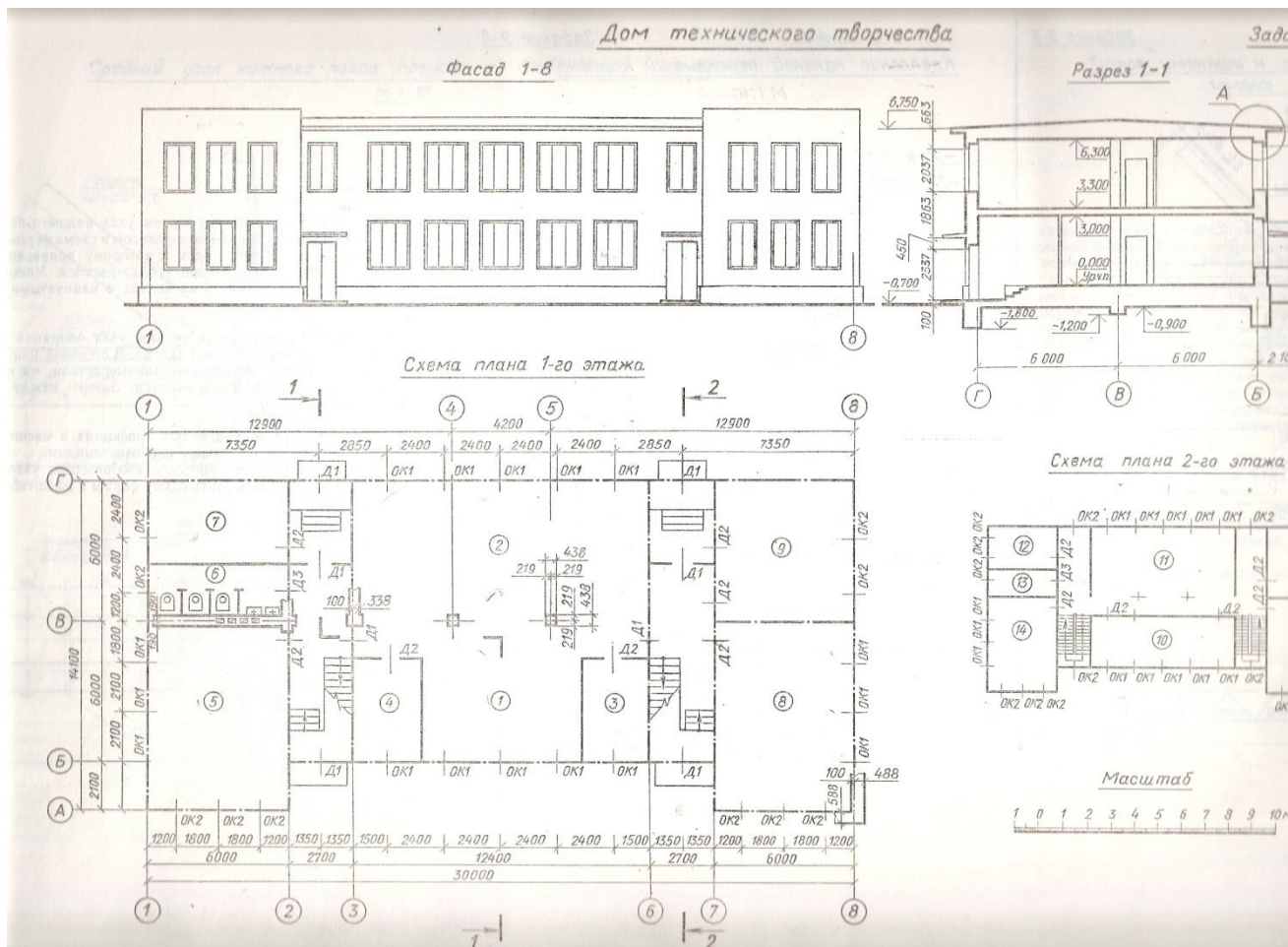


Перекресток ул. Б. Покровской и ул. Грузинской

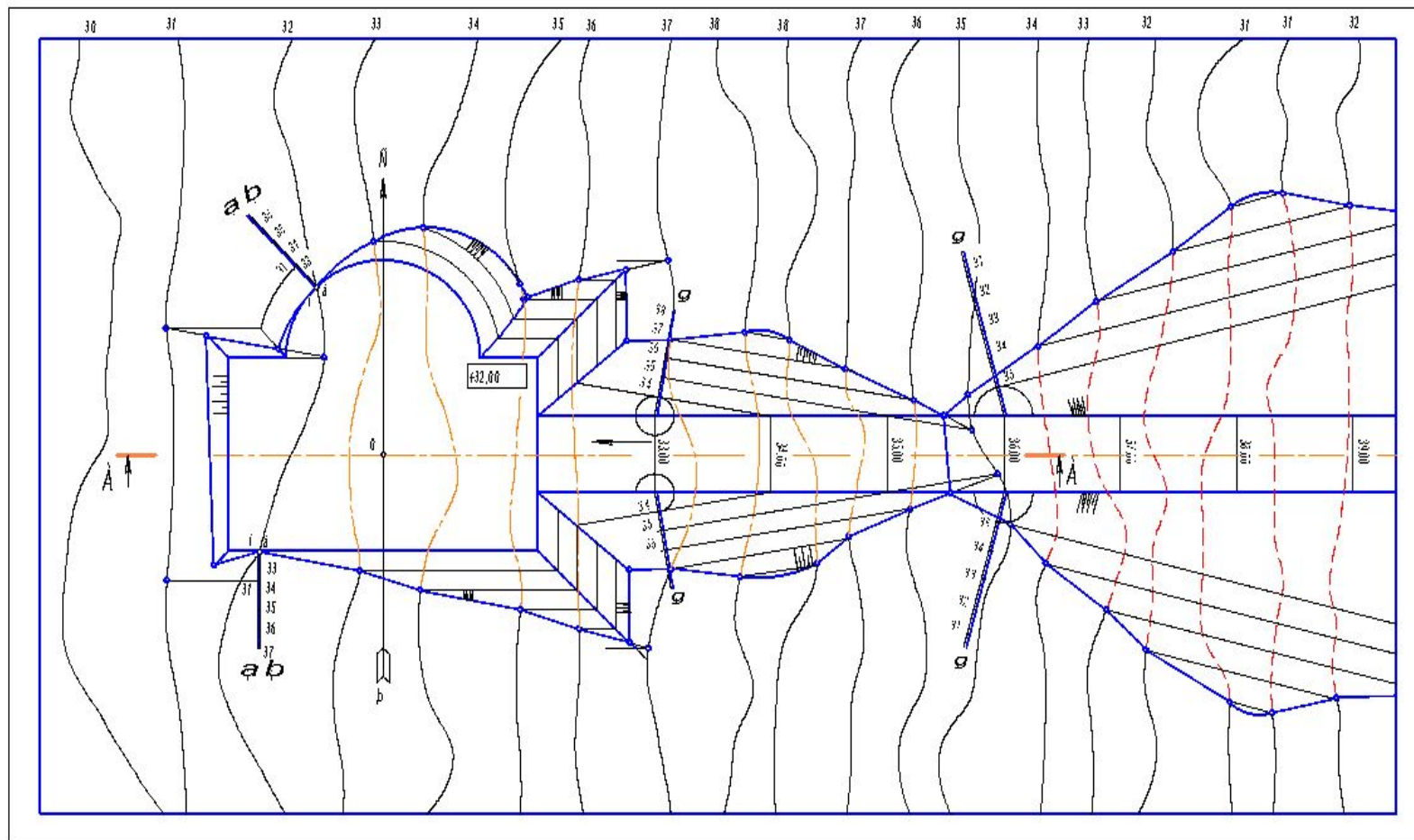
Изображение, выполняемое с некоторыми условностями, также обладающее высокой наглядностью, **аксонометрия**




Изображение, выполняемое с некоторыми условностями, технический чертёж




Изображение, выполняемое с некоторыми условностями, чертеж с числовыми отметками





Чертеж является
международным графическим языком,
который должен быть понятен технически
грамотному человеку.

Начертательная геометрия -
грамматика этого языка.



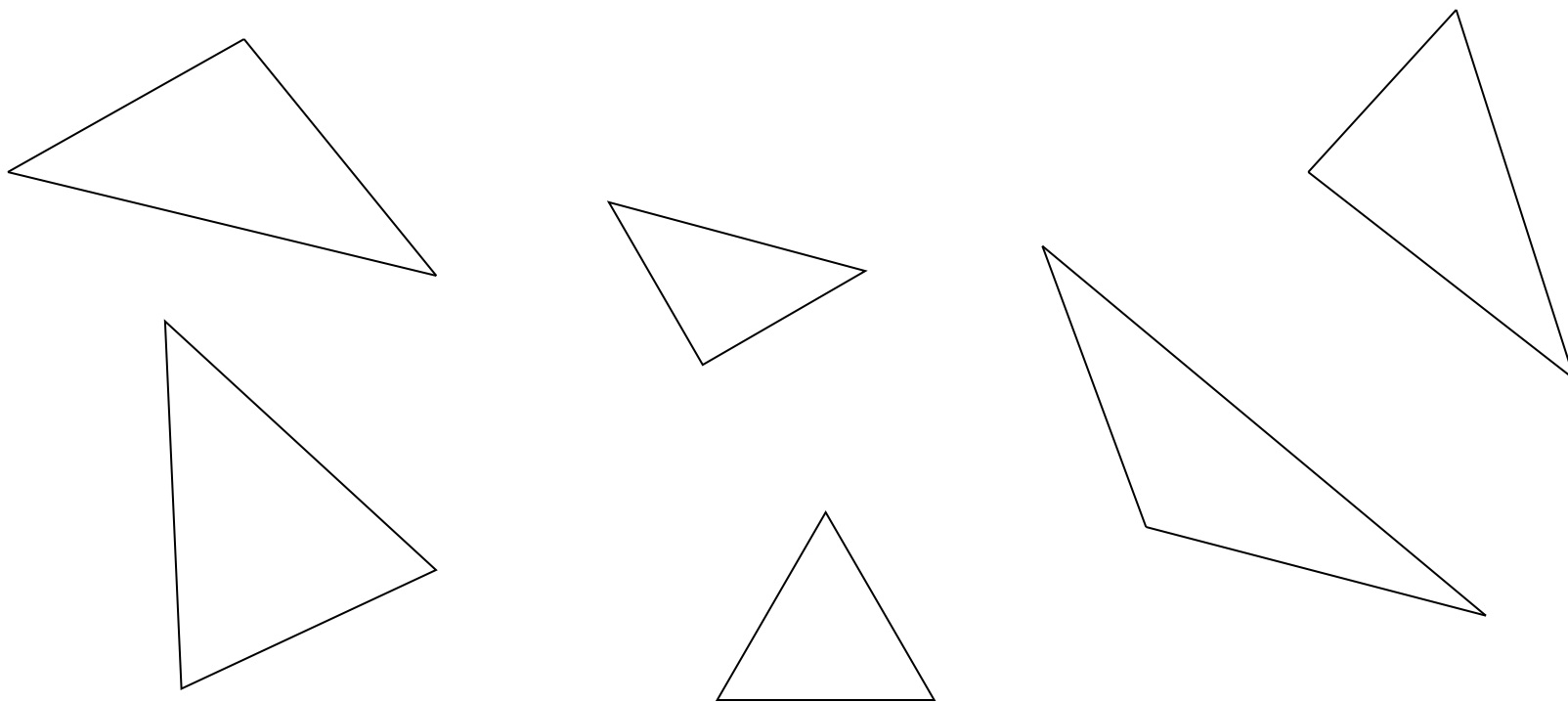
Для построения изображений
геометрических фигур начертательная
геометрия применяет **метод**
проецирования.

Получающиеся при этом изображения
называются
проекционными чертежами.

Параметры – независимые величины, значения которых служат для различения элементов некоторого множества между собой.

В геометрических задачах параметры выделяют единственную фигуру или подмножество фигур из множества фигур, соответствующих одному и тому же определению.

Пример: множество всех ВОЗМОЖНЫХ ТРЕУГОЛЬНИКОВ



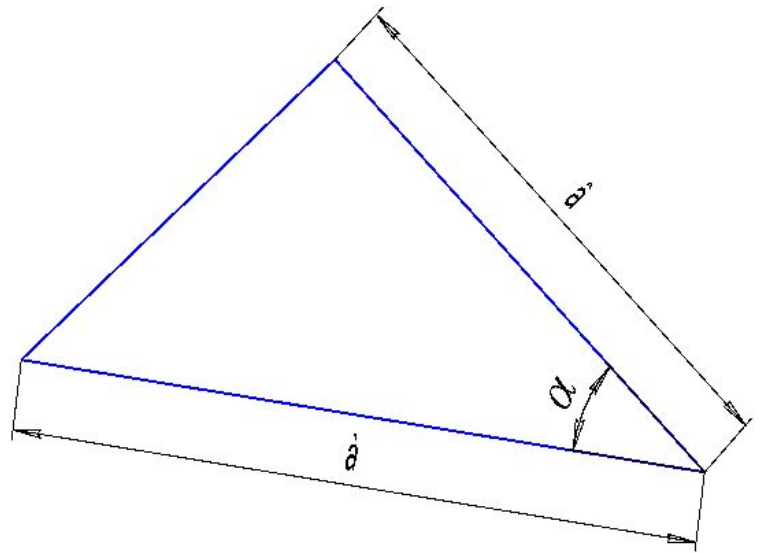
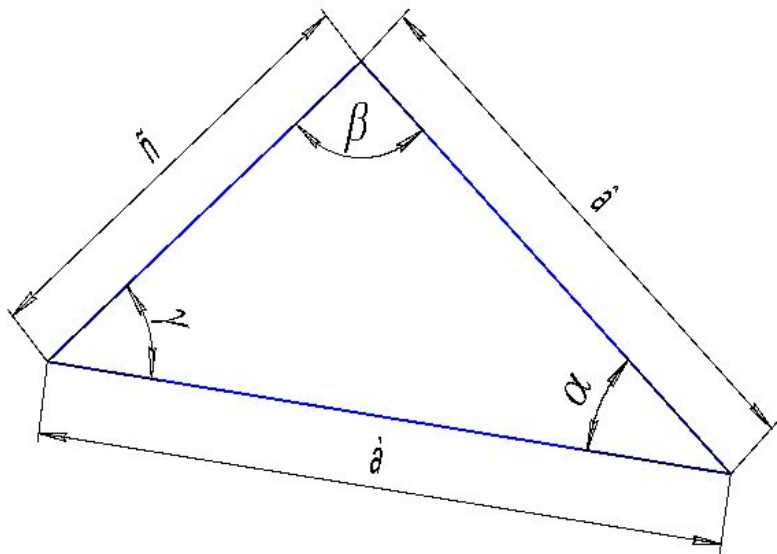
Í à ì à ð à ì à ò ð ù :

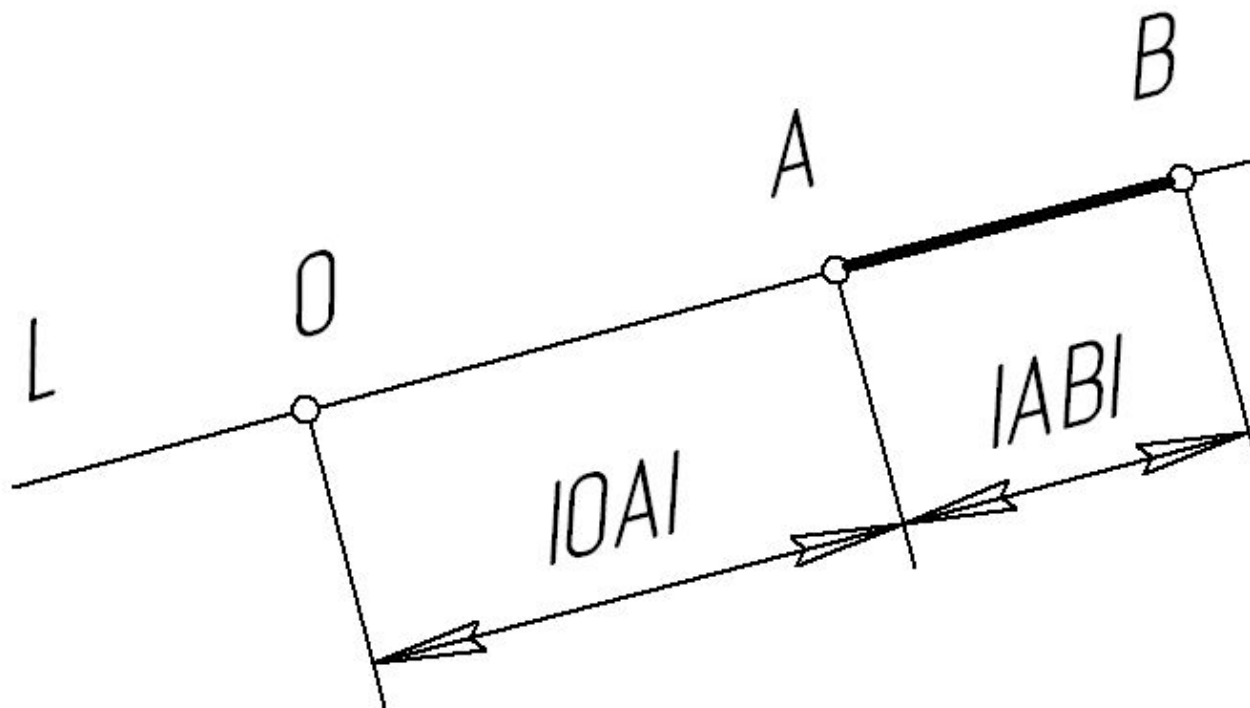
1. È ì á é í à ÿ í à ç à à è ñ è ì î ñ ò ü ì à ð à ì à ò ð ì à .

Í à ð è ì à ð , ó ä è ü ò ð á ó ä í è ü í è è à - è é í á é í à ç à à è ñ è ì ù , ò à è è à è $\alpha = 180^\circ - (\gamma + \beta)$

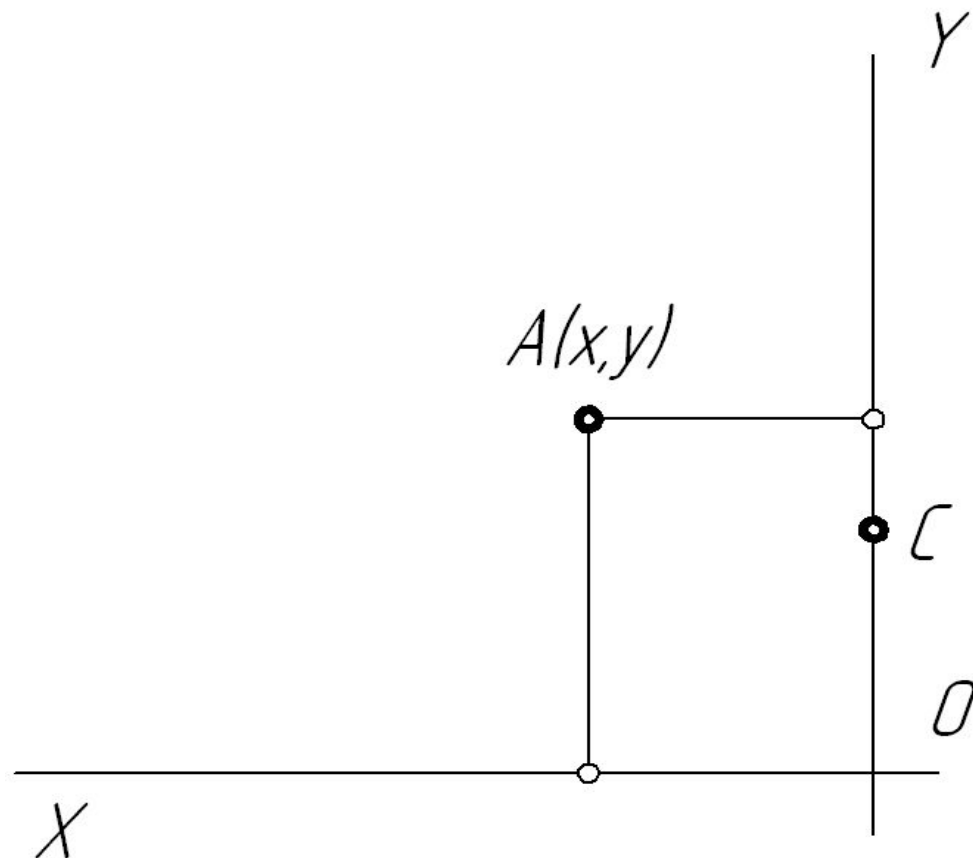
2. à > 0, â > 0, ñ > 0 - í á è à ñ ò ü î ì ð á ä ä è á í è ÿ

3. à + â > ñ, â + ñ > à , à + ñ > â - í á è à ñ ò ü ä î ì ó ñ ò è ì ù ò ç í à ð á í è é

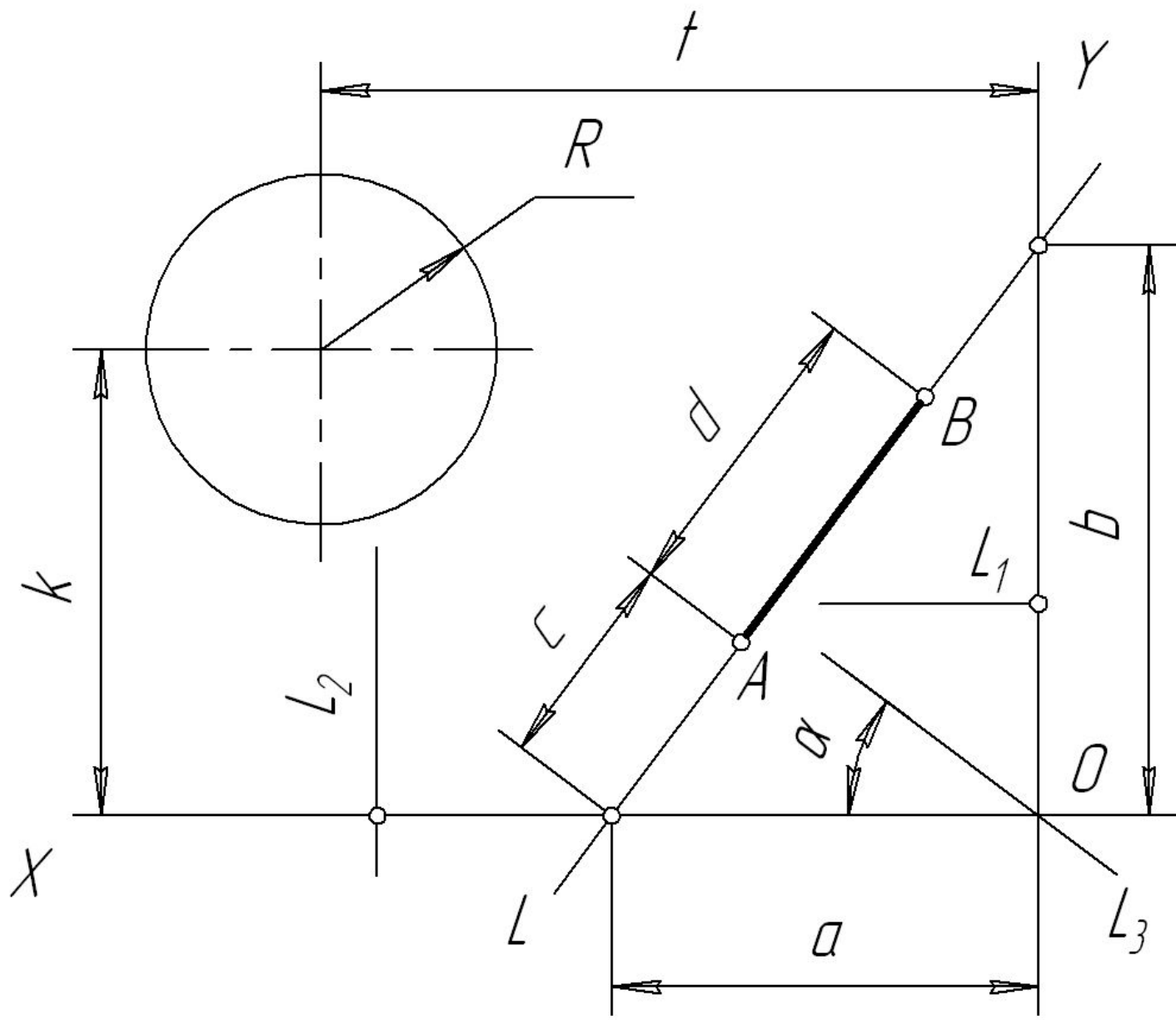


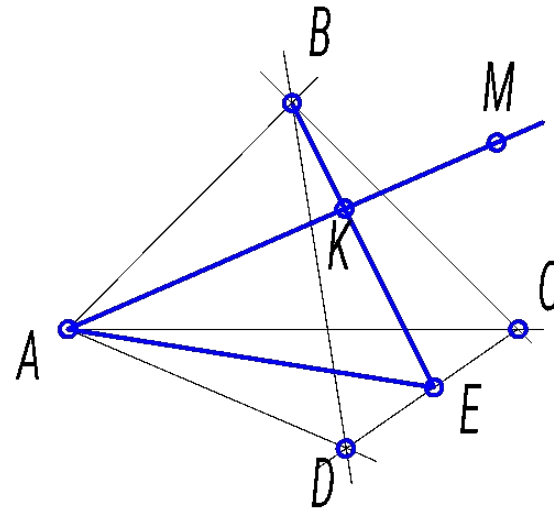
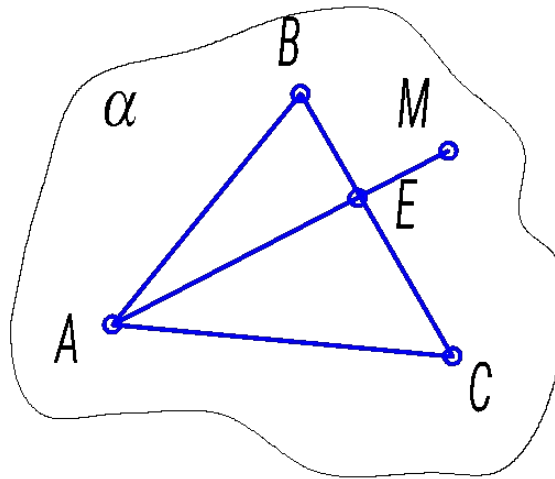
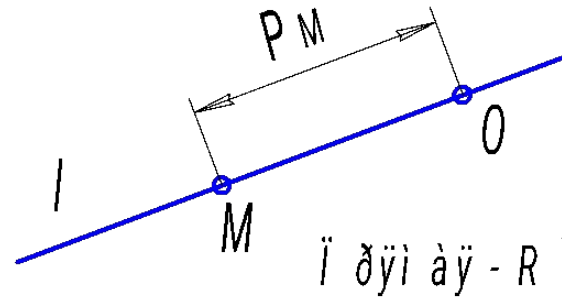
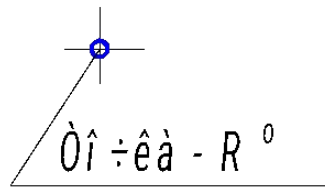


Множество всех точек на прямой –
однопараметрическое множество (\mathbb{R}^1)



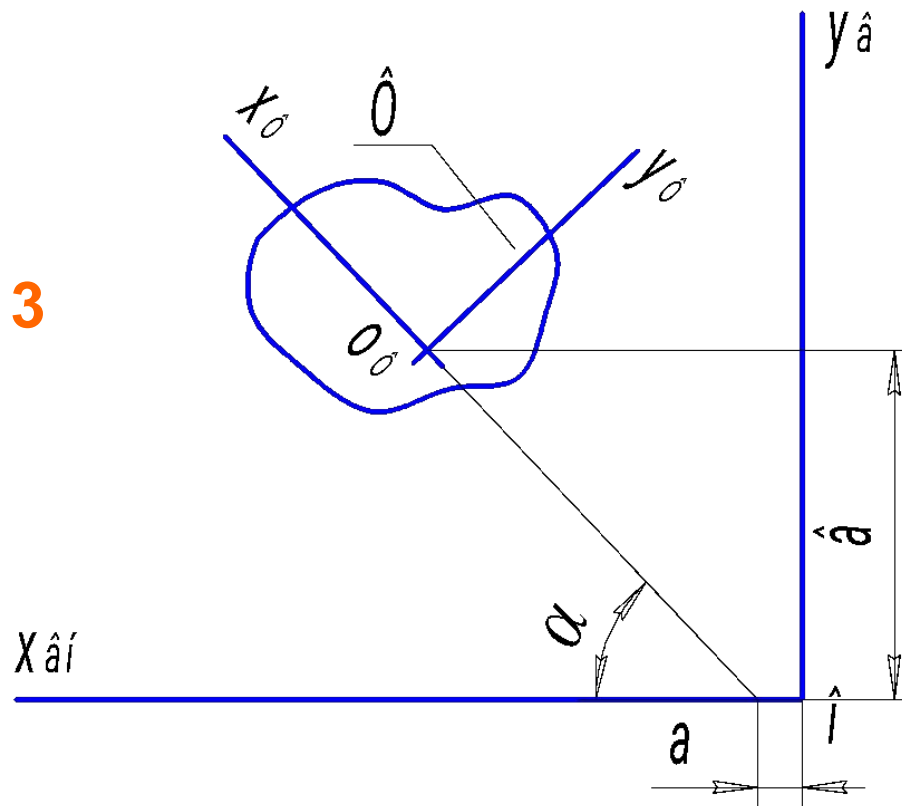
Множество всех точек на плоскости –
двупараметрическое множество (\mathbb{R}^2)



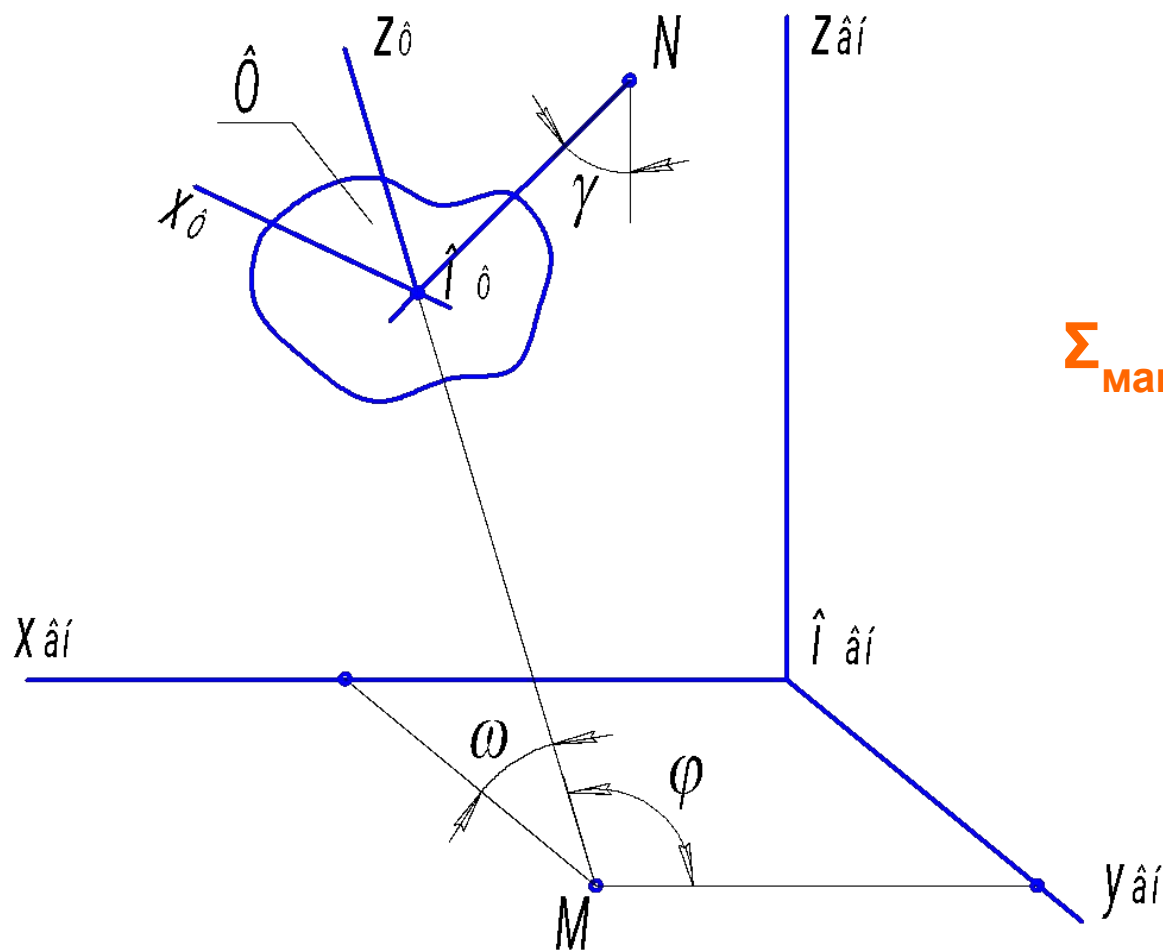


Задание параметров положения фигуры на плоскости (в пространстве R^2)

$$\Sigma_{\text{макс.}} \text{ПП}_{\text{ф}} = 3$$



Задание параметров положения фигуры в пространстве R^3



$$\Sigma_{\text{макс.}} \Pi\Pi_{\varphi} = 6$$

Таблица подсчета параметров

Фигура	ПФ	ПП	$\Sigma = \text{ПФ} + \text{ПП}$
Точка	-	2	2
Прямая	-	2	2
Отрезок прямой	1	3	4
Окружность	1	2	3
Эллипс, гипербола	2	3	5
Парабола	1	3	4
Ломаная с n вершинами	$2n - 3$	3	$2n$
Правильный многоугольник	1	2	3

Влияние геометрических условий, воспринимаемых «на глаз» на необходимость задания параметров на обратимом чертеже

Геометрическое условие	Параметры
Принадлежность точки заданной линии	1
Параллельность прямой заданной прямой	1
Перпендикулярность прямой заданной прямой	1
Условие касания фигур	1
Задание точки касания двух фигур	2
Осевая симметрия фигуры	Половина параметров

Формула подсчета параметров
фигуры:

$$\Sigma ПФ = ПП + ПФ - ГУ$$

