

Voľné rovnobežné premietanie

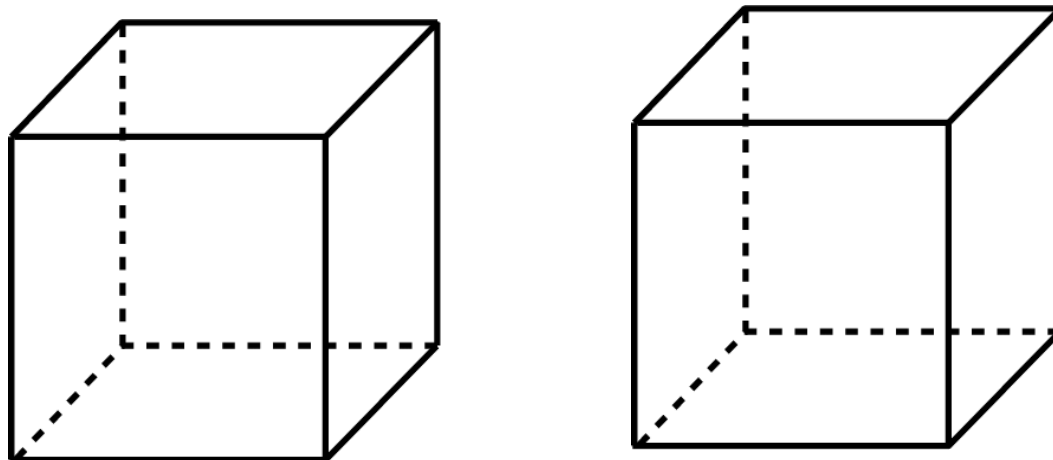
premietanie – je zobrazovanie geometrických telies na plochu (z 3D =>2D)

- zachováva sa pri ňom rovnobežnosť,
- dĺžky strán sú reálne,
- iba bočné hrany sa skresľujú na polovicu pod uhlom 45°
- zaraďuje sa do stereometrie (časť geometrie)

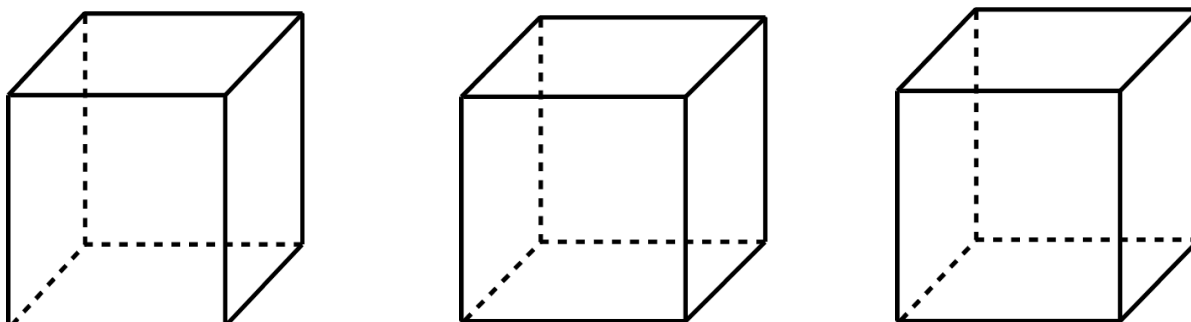
Kocka

- je pravidelné teleso, ktorého steny tvorí 6 rovnakých štvorcov,
- je špeciálnym prípadom kvádra,
- počet vrcholov,
- počet hrán,
- počet stien,
- steny sú na seba kolmé,
- patrí medzi platónovské telesá.

**Vrcholy kocky označ na kocke vľavo modrou farbou a pomenuj ich.
Na kocke vpravo ďalej rovnakou farbou vyznač rovnobežné hrany.**



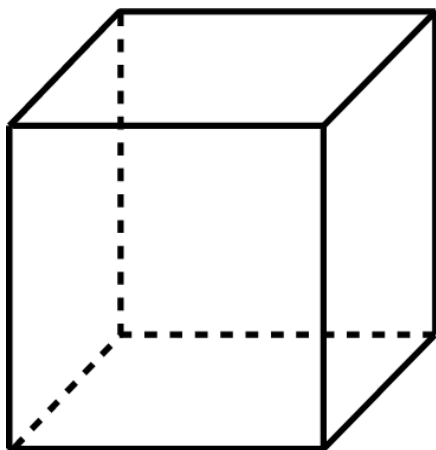
Na kocke č.1 vyznač podstavu, na kocke č.2 vyfarbi bočné steny a na kocke č. 3 vyfarbi prednú a zadnú stenu. Akú vlastnosť na jednotlivých obrázkoch pozorujeme?



Úlohy:

1. Načrtni 3 kocky vo voľnom rovnobežnom premietaní:

2. V kocke označenej $ABCDEFGH$ vypíš príklady ľubovoľných dvojice rovnobežných hrán.



3. V kocke označenej $KLMNOPRS$ vypíš príklady ľubovoľných dvojice rovnobežných stien.

