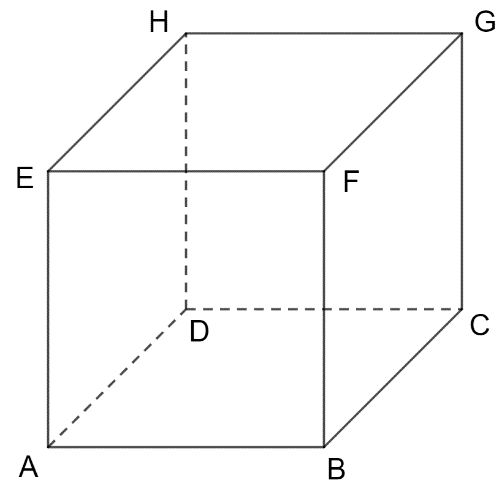
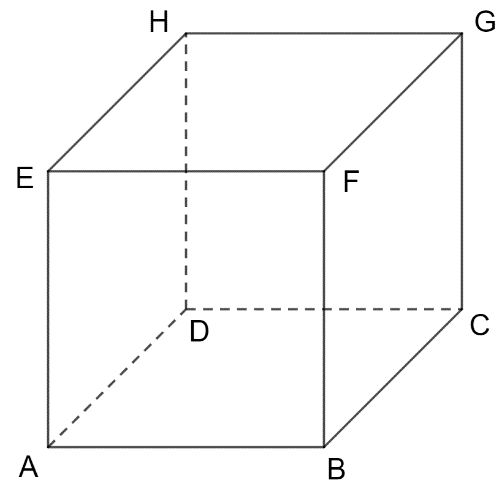
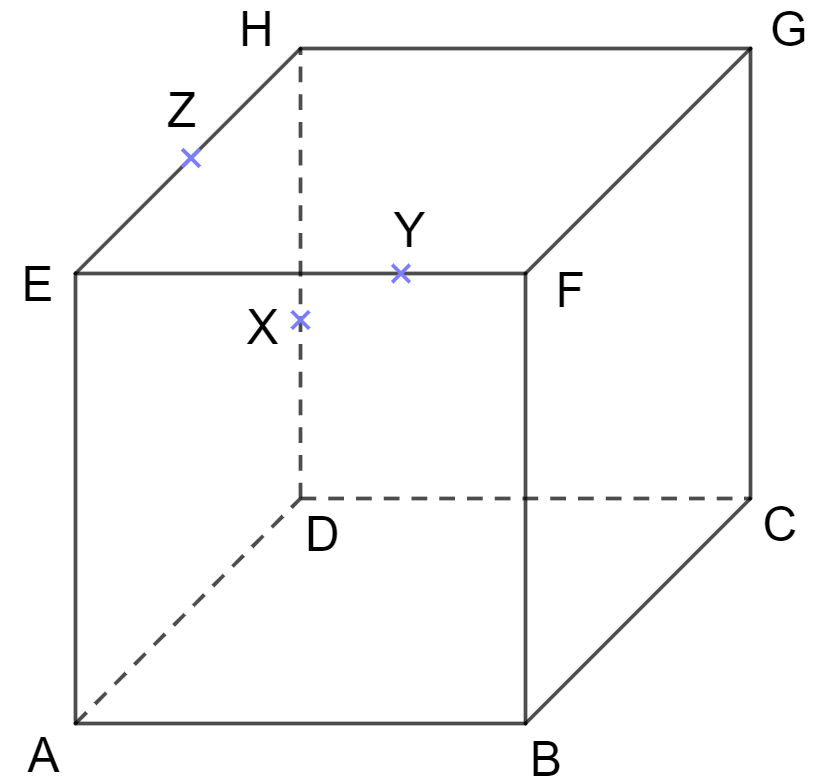
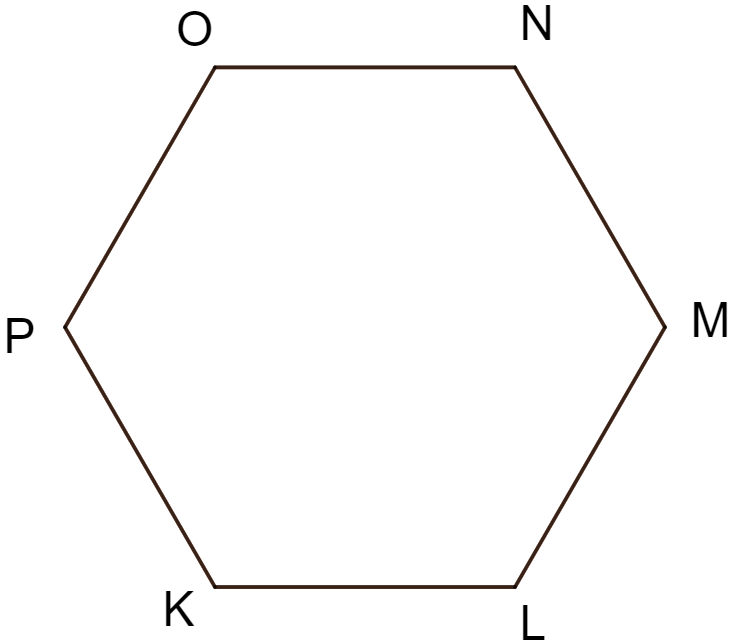
1. Mějme dánu rychli ABCDEFGH. Vymyslete dvě různá zadání na řez této krychle rovinou ↔XYZ tak, aby bylo nutné využití všech tří pravidel. Zadané body nesmí být na přední stěně. Příklady vyřešte a u každého kroku vyznačte, na základě kterého pravidla byl daný krok proveden.

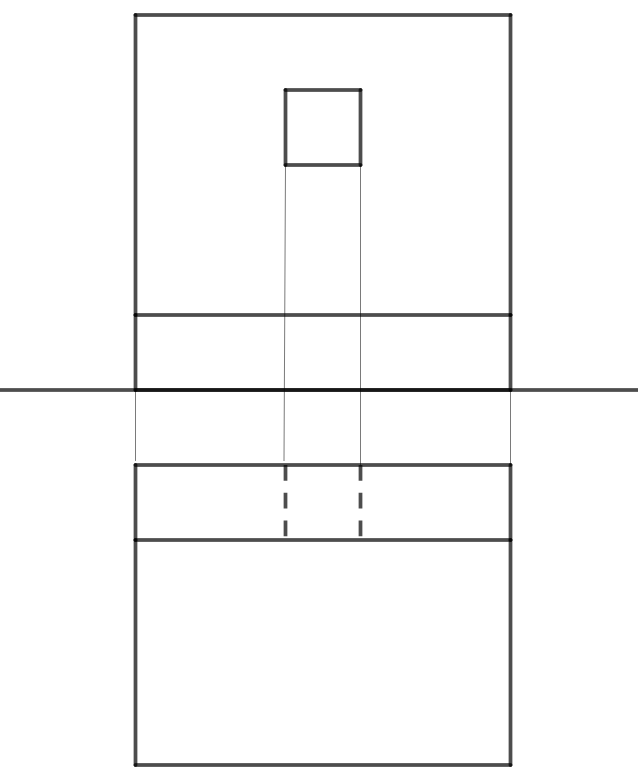
1. Mějme dánu rychli ABCDEFGH. Narýsujte řez této krychle rovinou ↔XYZ. Příklad vyřešte a u každého kroku vyznačte, na základě kterého pravidla byl daný krok proveden. Přu rýsování budou pomocné čáry o poloviční šířce než výsledný obraz, který bude barevně vyznačený. Bude zřejmé, které strany výsledného řezu jsou přerušované a které ne.



1. Mějme dán šestiúhelník KLMNOP. Posuňte je o vektor a následně výsledný objekt otočte kolem bodu M o úhel - 45°. (bez nutnosti skládání osových souměrností)



1. Vymyslete zadání jako u příkladu 3 tak, aby odpovídal reálně skutečnosti (prostředí, kde se žák vyskytuje). Tento příklad následně vyřešte. (na vlastní papír nebo do sešitu)
2. Mějme dáno těleso v Mongeově promítání, narýsujte jej ve volnoběžném promítání. Dodržujte všechny rozměry.



1. Vymyslete dva různé příklady namotávání provázku na krychli. Jednou ve volném rovnoběžném promítání, jednou v Mongeově promítání. Oba příklady následně vyřešte: z Mongeova promítání překleslete do volného rovnoběžného promítání a obráceně.
2. Mějme dán šestiúhelník KLMNOP. Posuňte je o vektor a následně výsledný objekt otočte kolem bodu M o úhel - 45°. (za využití skládání osových souměrností)

