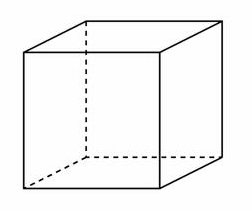
**VOĽNÉ ROVNOBEŽNÉ PREMIETANIE**

1) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

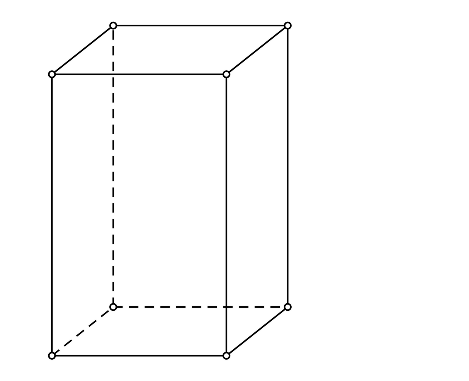
Vrcholy:

Hrany:

Steny:

Počet vrcholov: Počet hrán: Počet stien:

2)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Vrcholy:

Hrany:

Steny:

Počet vrcholov: Počet hrán: Počet stien:

**Rozdelenie**

*1) Nadhľad sprava Obrázok, na ktorom je štvorec

Automaticky generovaný popis*

Vidíme:

Prednú stenu, **hornú podstavu**, pravú bočnú stenu

Nevidíme:

Zadnú stenu, spodnú podstavu, ľavú bočnú stenu

*Obrázok, na ktorom je štvorec

Automaticky generovaný popis2) Nadhľad zľava*

Vidíme:

Prednú stenu, **hornú podstavu**, ľavú bočnú stenu

Nevidíme:

Zadnú stenu, spodnú podstavu, pravú bočnú stenu

*Obrázok, na ktorom je polygón

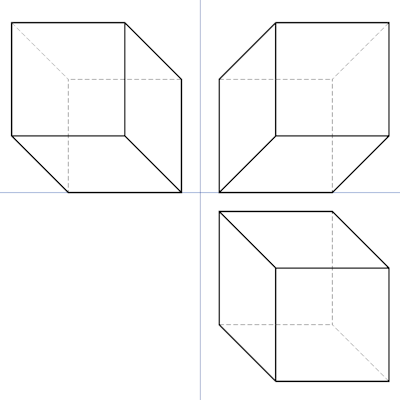
Automaticky generovaný popis3) Podhľad sprava*

Vidíme:

Prednú stenu, **spodnú podstavu**, pravú bočnú stenu

Nevidíme:

Zadnú stenu, hornú podstavu, ľavú bočnú stenu

4) *Podhľad zľava*

Vidíme:

Prednú stenu, **spodnú podstavu**, ľavú bočnú stenu

Nevidíme:

Zadnú stenu, hornú podstavu, pravú bočnú stenu

**3 PRAVIDLÁ VOĽNÉHO ROVNOBEŽNÉHO PREMIETANIA:**

1. Prednú stenu telesa rysujeme podľa skutočných rozmerov.

2. Bočné hrany rysujeme pod 45° uhlom a ich dĺžku skrátime o polovicu.

3. Neviditeľné hrany telesa rysujeme čiarkovane.