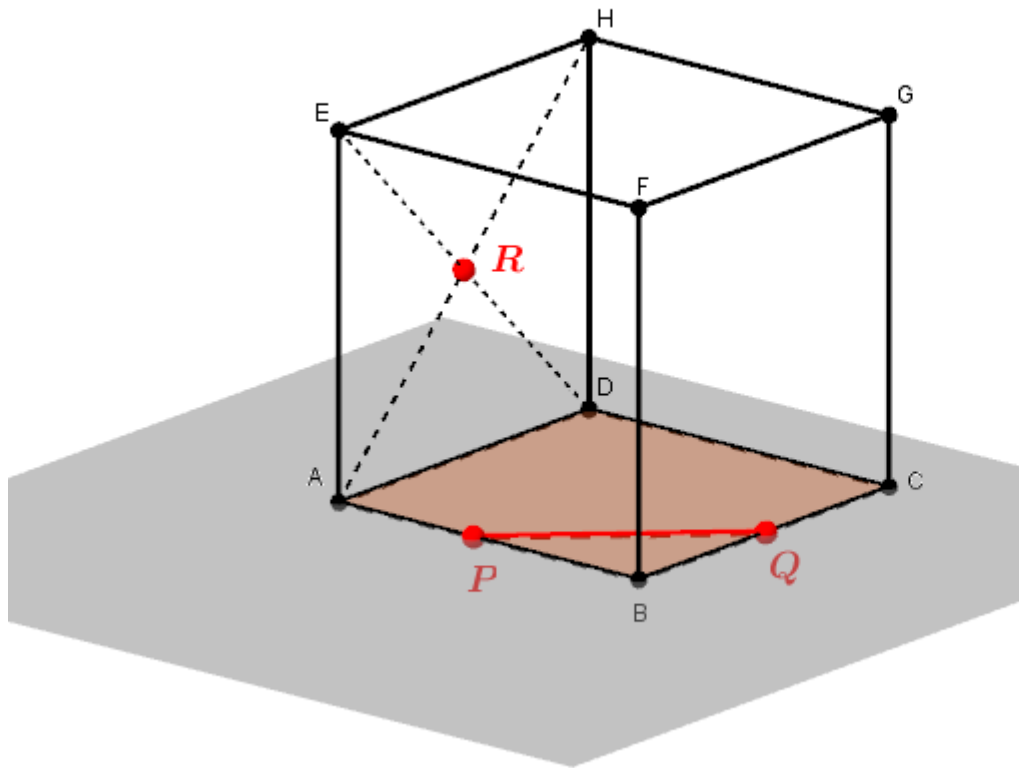
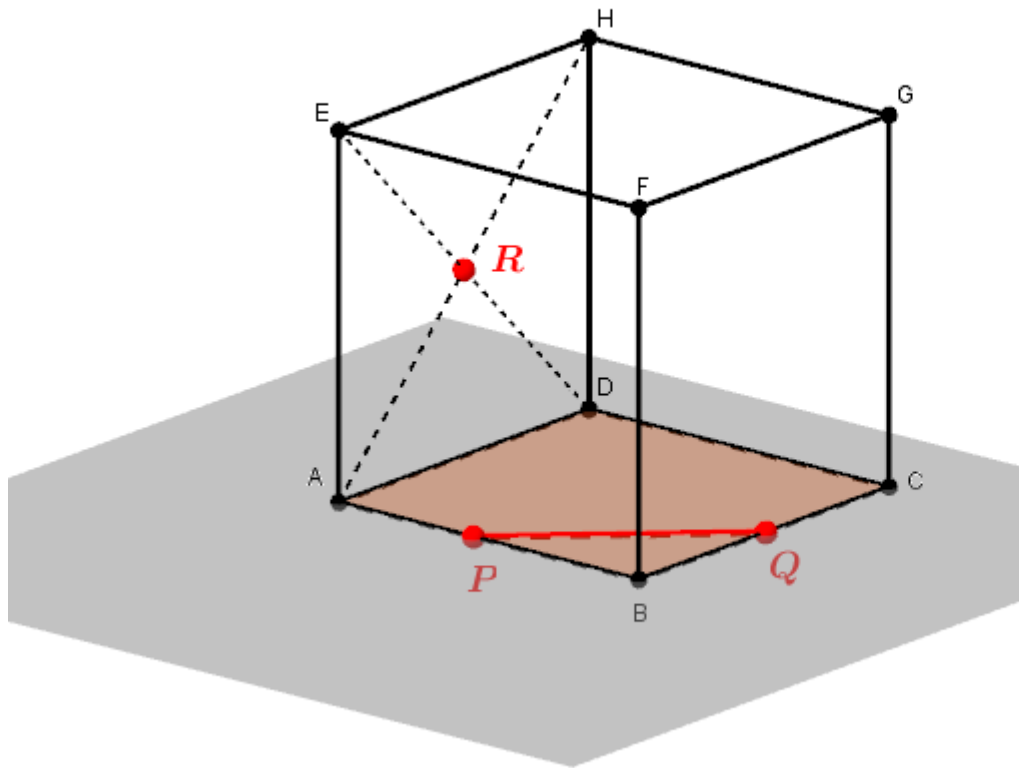


T3 - KOUT



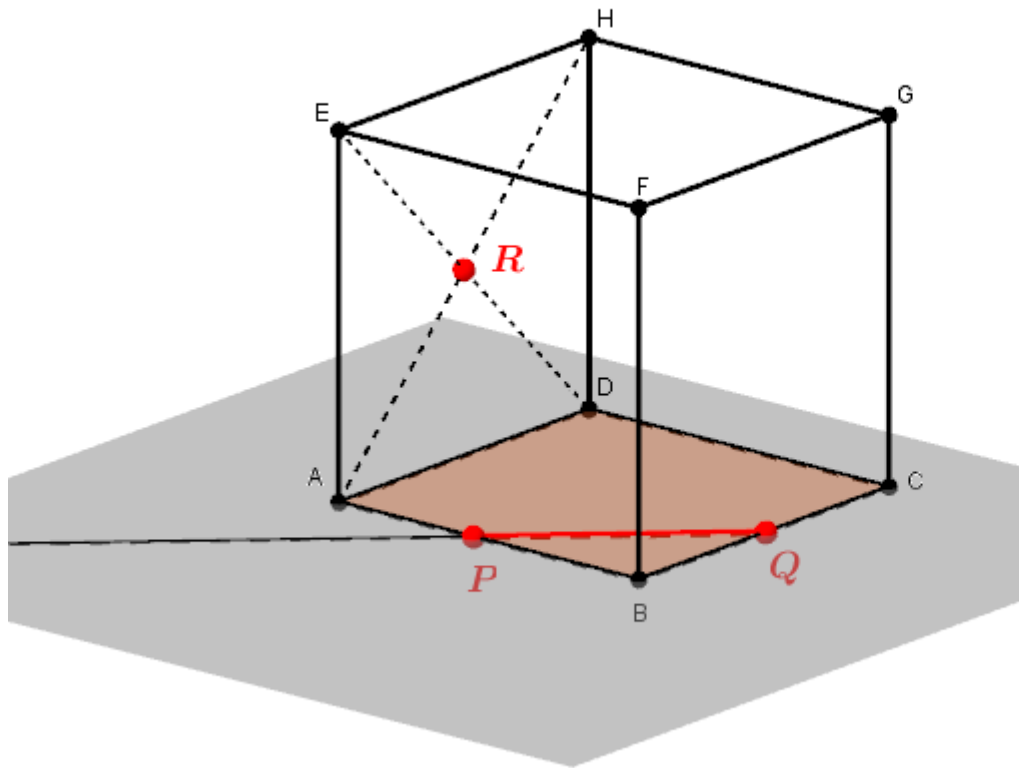
T3 - KOUT

1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.



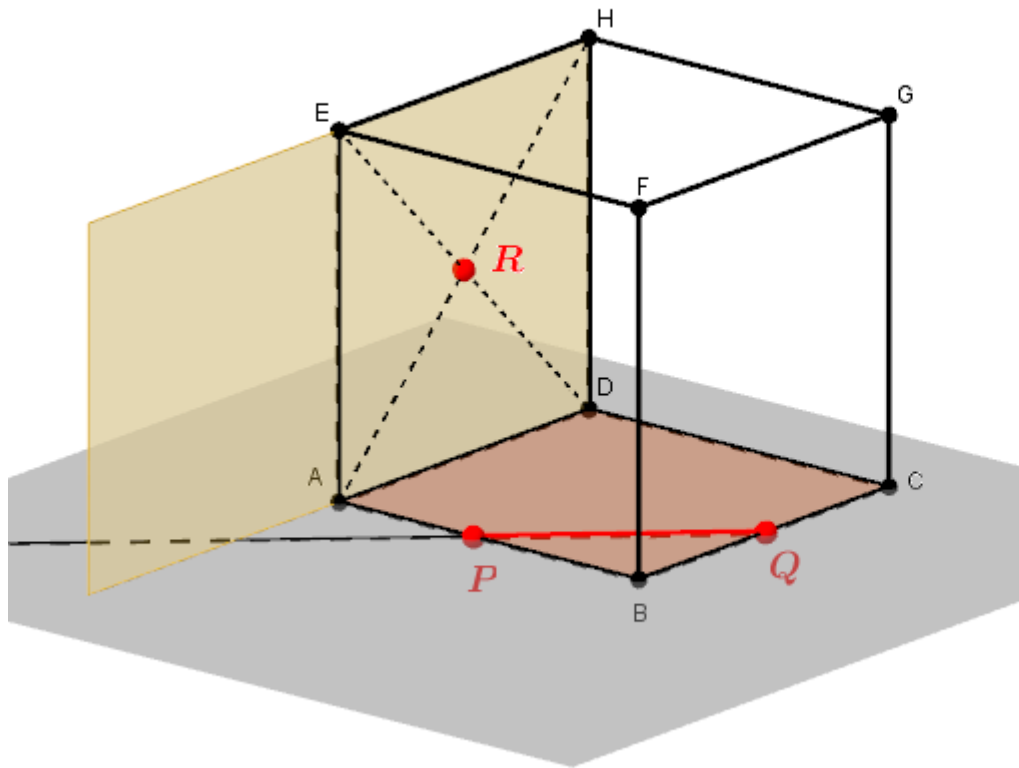
T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!



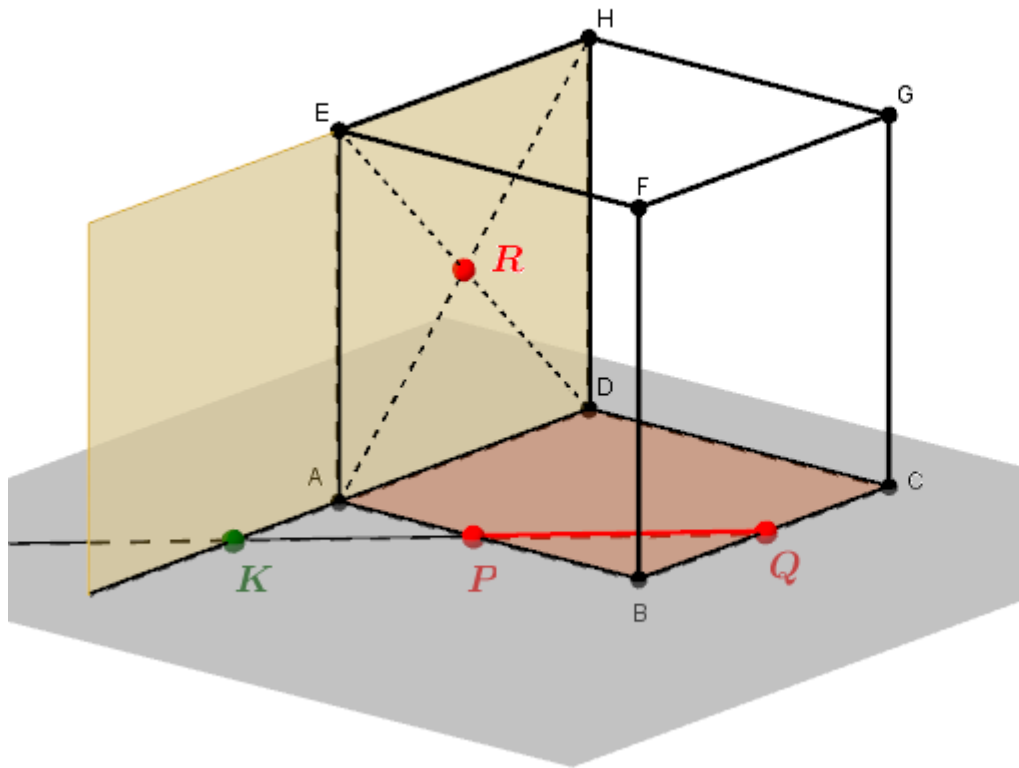
T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?



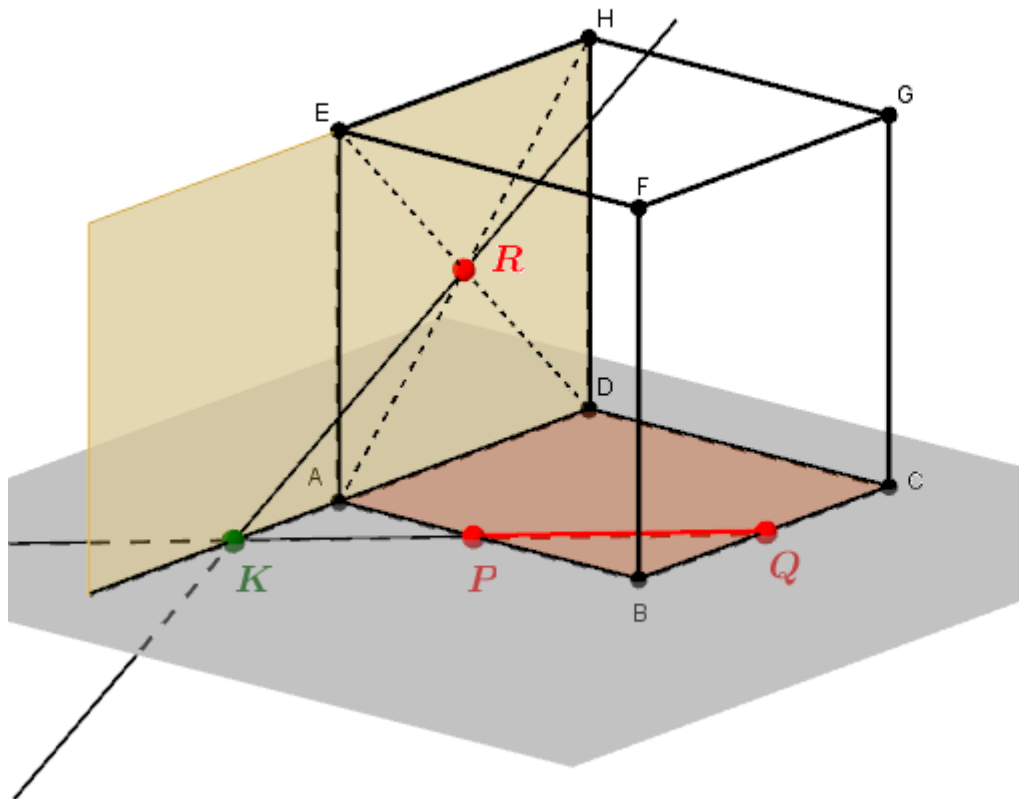
T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?
- 4) Můžu si to zviditelnit tak, že si levou stěnu protáhnu dopředu před domeček.



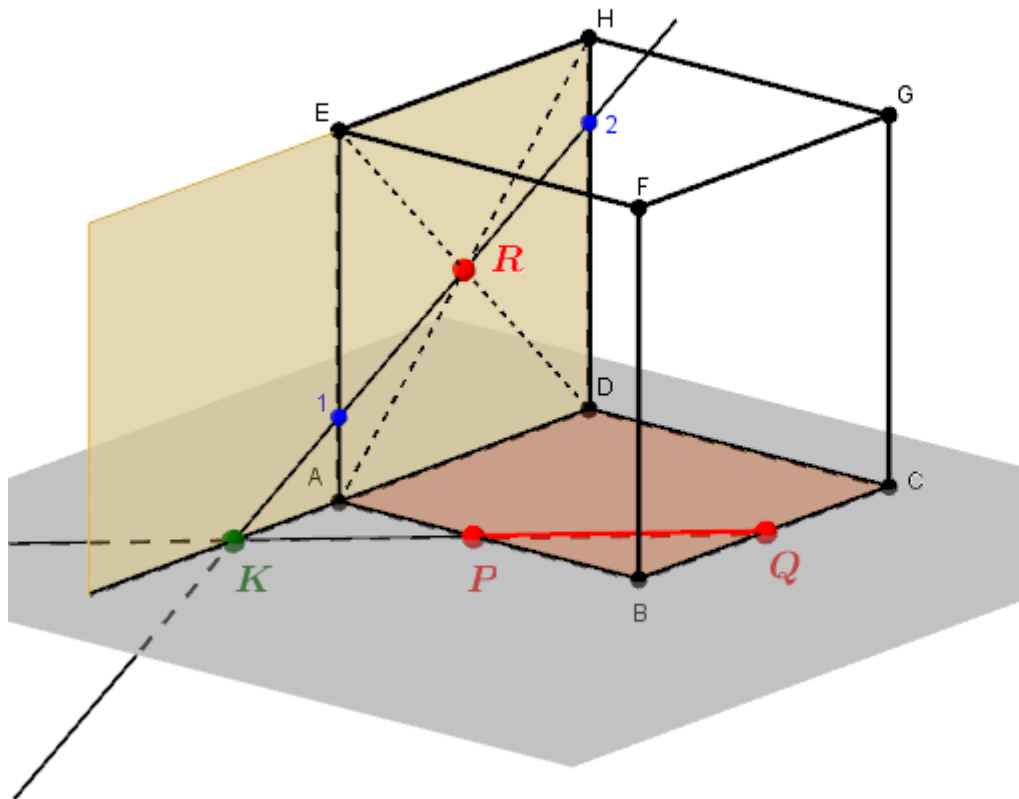
T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?
- 4) Můžu si to zviditelnit tak, že si levou stěnu protáhnu dopředu před domeček.
- 5) PQ se zapíchne do roviny levé stěny v bodě K na průsečnici AD podlahy a levé stěny!



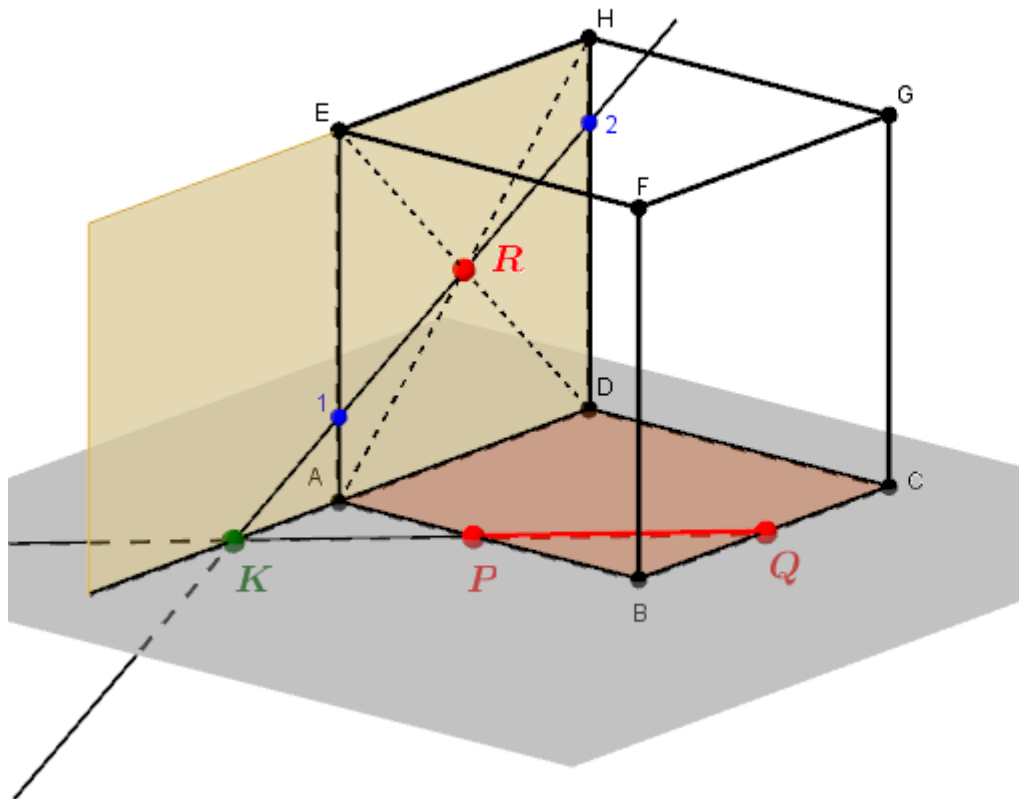
T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?
- 4) Můžu si to zviditelnit tak, že si levou stěnu protáhnu dopředu před domeček.
- 5) PQ se zapíchne do roviny levé stěny v bodě K na průsečnici AD podlahy a levé stěny!
- 6) V rovině levé stěny už znám dva body K a R, takže můžu nasadit T1 - SPOJOVÁNÍ...



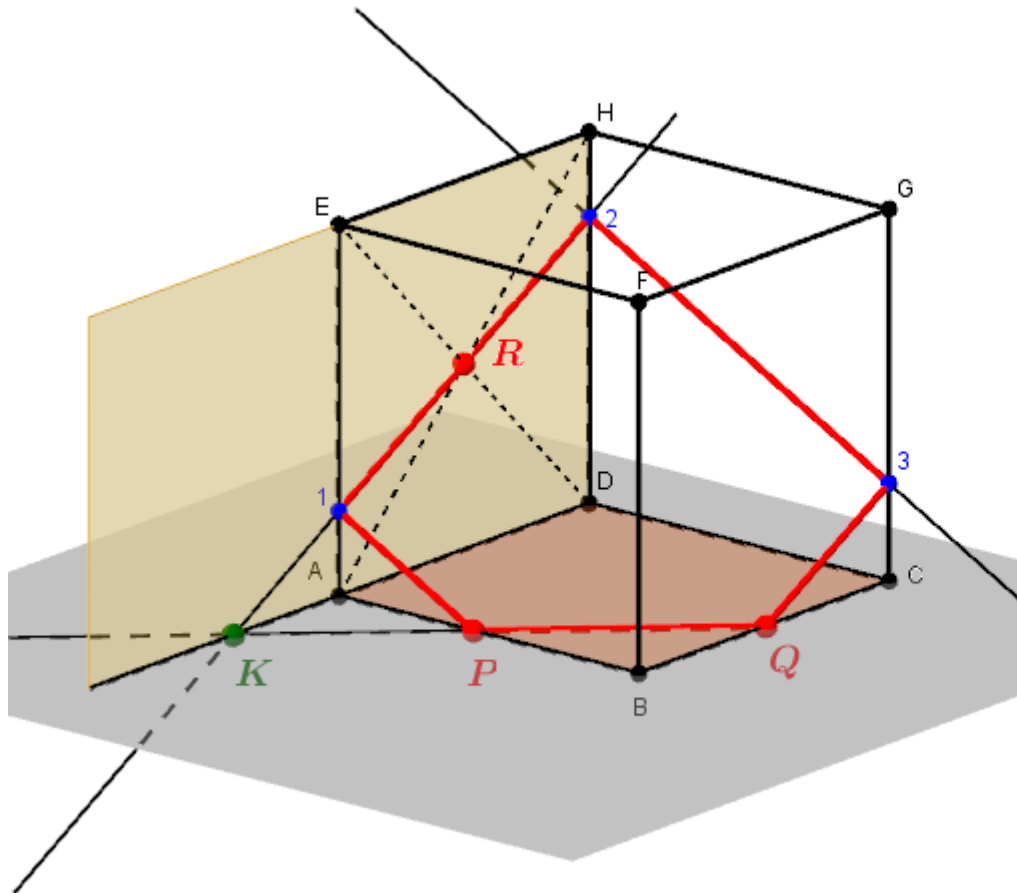
T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?
- 4) Můžu si to zviditelnit tak, že si levou stěnu protáhnu dopředu před domeček.
- 5) PQ se zapíchne do roviny levé stěny v bodě K na průsečnici AD podlahy a levé stěny!
- 6) V rovině levé stěny už znám dva body K a R, takže můžu nasadit T1 - SPOJOVÁNÍ...
... a získám dva nové body řezu 1 a 2!



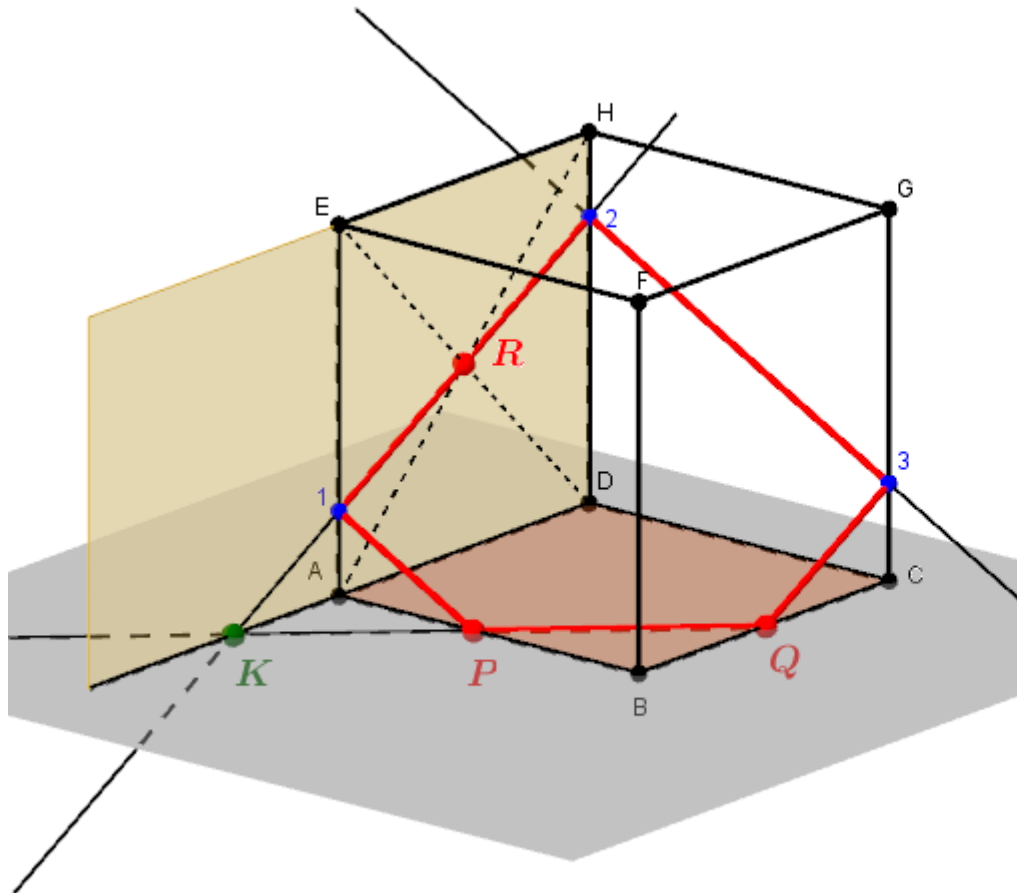
T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?
- 4) Můžu si to zviditelnit tak, že si levou stěnu protáhnu dopředu před domeček.
- 5) PQ se zapíchne do roviny levé stěny v bodě K na průsečnici AD podlahy a levé stěny!
- 6) V rovině levé stěny už znám dva body K a R, takže můžu nasadit T1 - SPOJOVÁNÍ...
... a získám dva nové body řezu 1 a 2!
- 7) Dál už vystačím se spojováním a rovnoběžností:



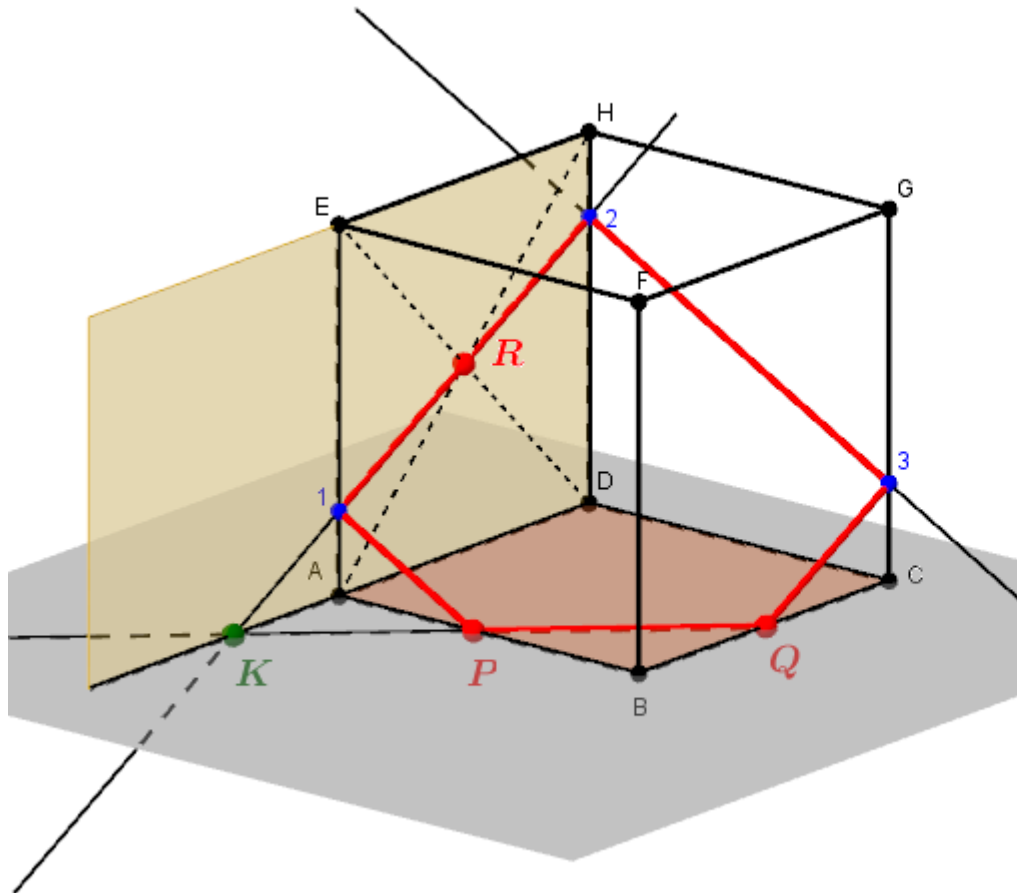
T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?
- 4) Můžu si to zviditelnit tak, že si levou stěnu protáhnu dopředu před domeček.
- 5) PQ se zapíchne do roviny levé stěny v bodě K na průsečnici AD podlahy a levé stěny!
- 6) V rovině levé stěny už znám dva body K a R, takže můžu nasadit T1 - SPOJOVÁNÍ...
... a získám dva nové body řezu 1 a 2!
- 7) Dál už vystačím se spojováním a rovnoběžností:



T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?
- 4) Můžu si to zviditelnit tak, že si levou stěnu protáhnu dopředu před domeček.
- 5) PQ se zapíchne do roviny levé stěny v bodě K na průsečnici AD podlahy a levé stěny!
- 6) V rovině levé stěny už znám dva body K a R, takže můžu nasadit T1 - SPOJOVÁNÍ...
... a získám dva nové body řezu 1 a 2!
- 7) Dál už vystačím se spojováním a rovnoběžností:
- 8) A proč se tomuto triku říká KOUT?
Rovina řezu (červená) je totiž s rovinami podlahy (šedá) a levé stěny (žlutá) v poloze KOUT - to je jedna z možných vzájemných poloh 3 rovin v prostoru, kdy tyto 3 roviny mají 1 jediný společný bod - zde bod K a tvoří společně takovej dětskej koutek na hraní, kam si můžeš vlízt (KPA1)



T3 - KOUT

- 1) Začnu trikem T1 - SPOJOVÁNÍ.
- 2) Ale co dál? Dál už nic spojovat nejde, nelze použít ani trik T2 - ROVNOBĚŽNOST! To by musel R ležet v horní stěně, ale on je v levé!
- 3) Přímka PQ leží v podlaze. Kde se zapíchne do roviny levé stěny?
- 4) Můžu si to zviditelnit tak, že si levou stěnu protáhnu dopředu před domeček.
- 5) PQ se zapíchne do roviny levé stěny v bodě K na průsečnici AD podlahy a levé stěny!
- 6) V rovině levé stěny už znám dva body K a R, takže můžu nasadit T1 - SPOJOVÁNÍ...
... a získám dva nové body řezu 1 a 2!
- 7) Dál už vystačím se spojováním a rovnoběžností:

8) A proč se tomuto triku říká KOUT?
Rovina řezu (červená) je totiž s rovinami podlahy (šedá) a levé stěny (žlutá) v poloze KOUT - to je jedna z možných vzájemných poloh 3 rovin v prostoru, kdy tyto 3 roviny mají 1 jediný společný bod - zde bod K a tvoří společně takovej dětskej koutek na hraní, kam si můžeš vlízt (KPA1)

9) No a tomu bodu K se říká KOUTOVÝ BOD,
čili odborně KOUTÁK!!!