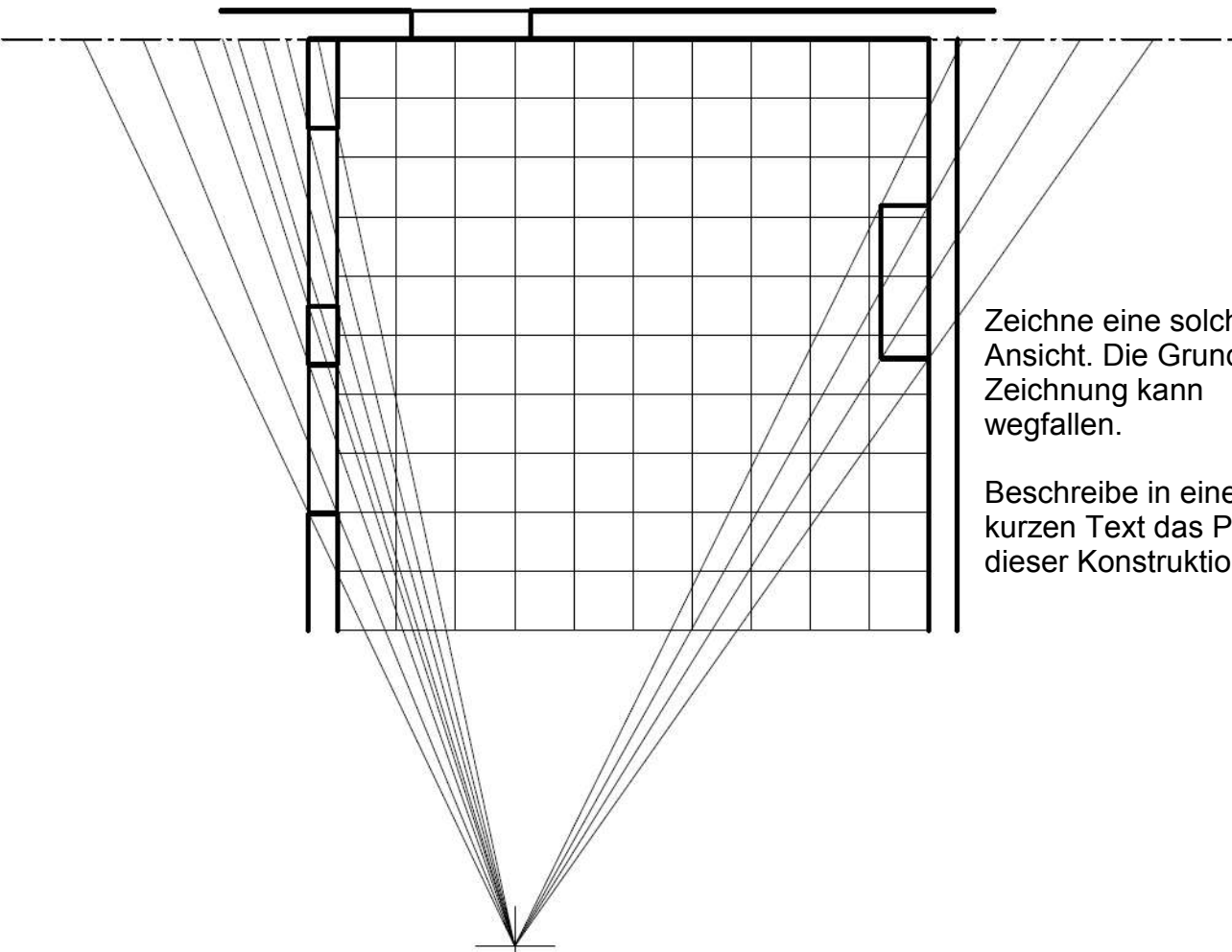
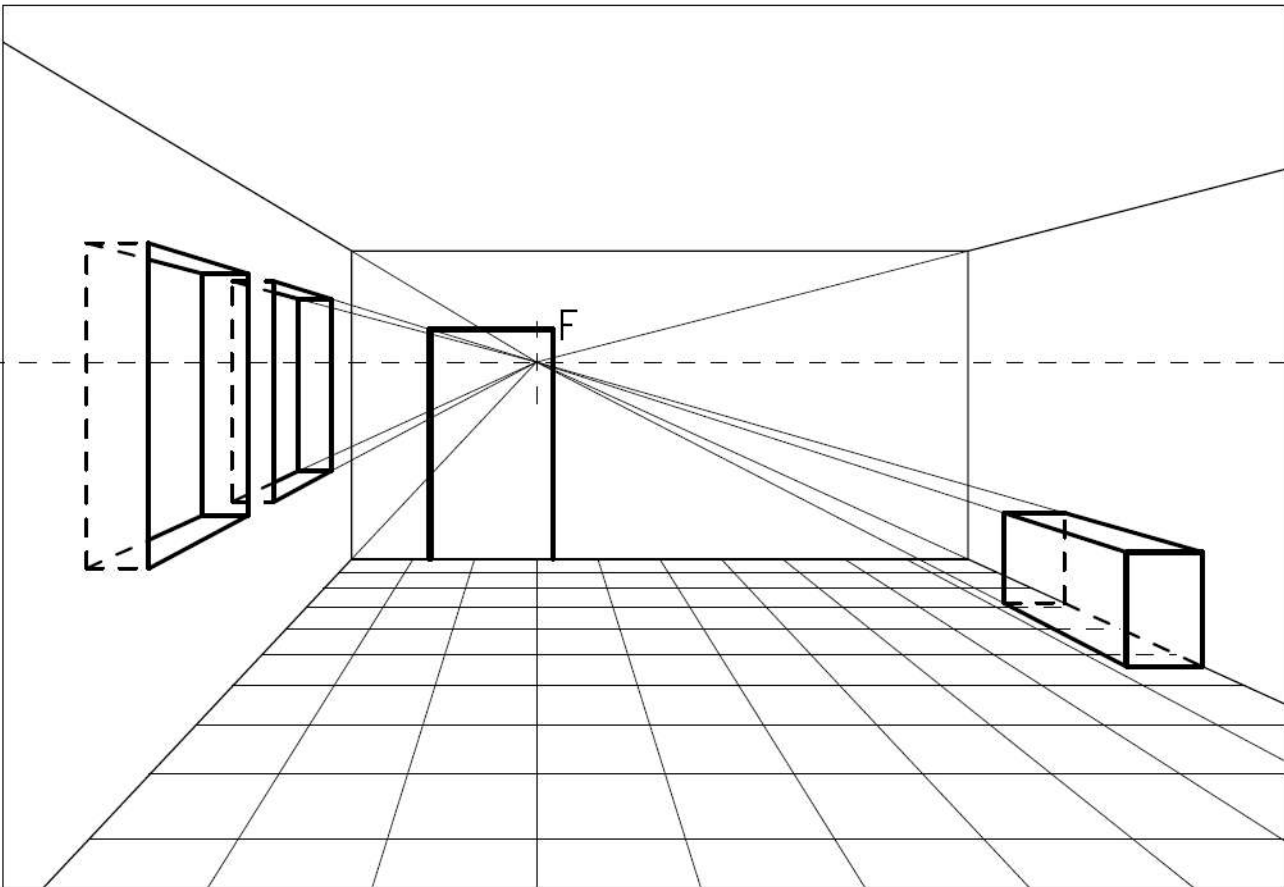


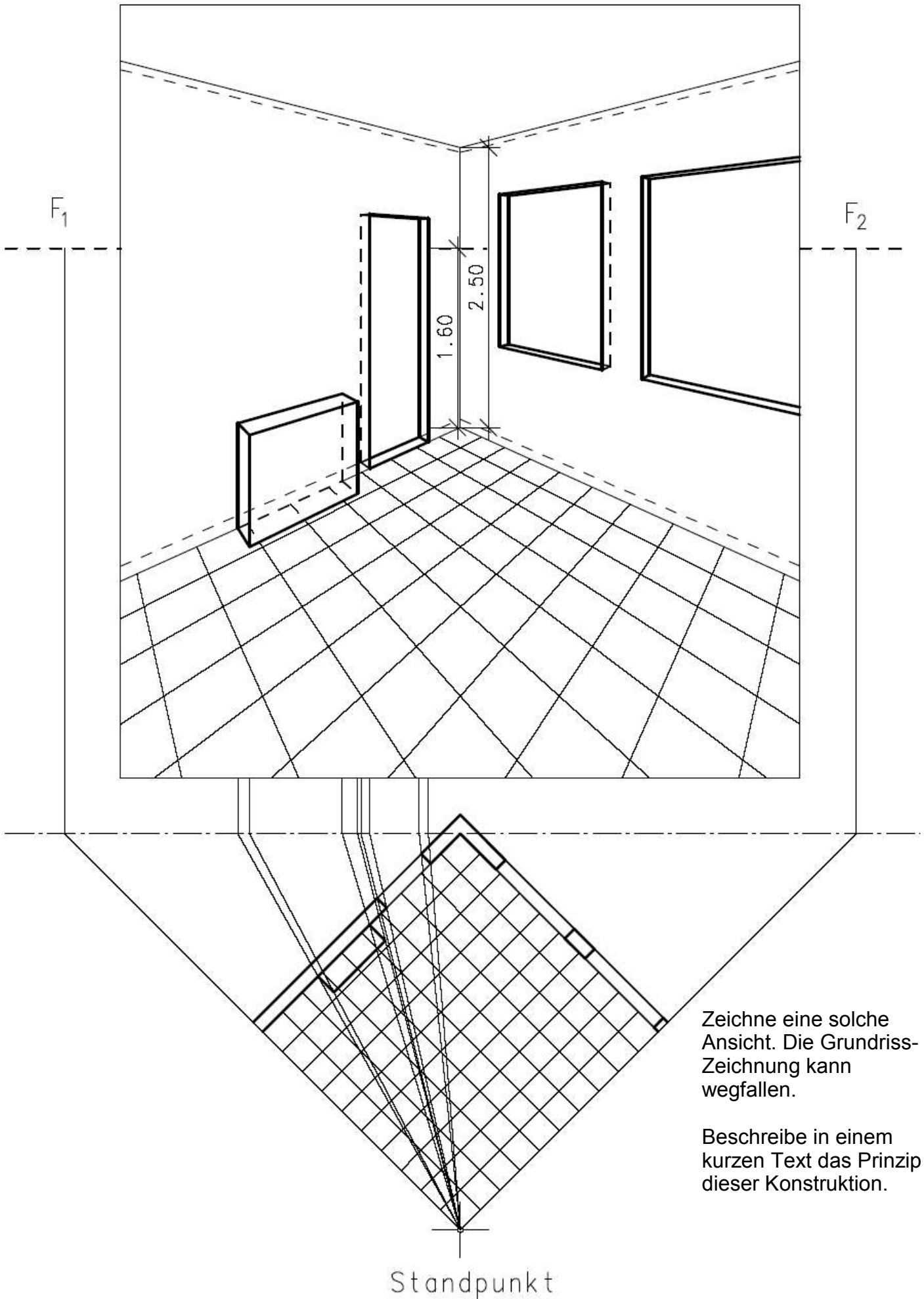
# Innenraum Perspektive:



Zeichne eine solche Ansicht. Die Grundriss-Zeichnung kann wegfallen.

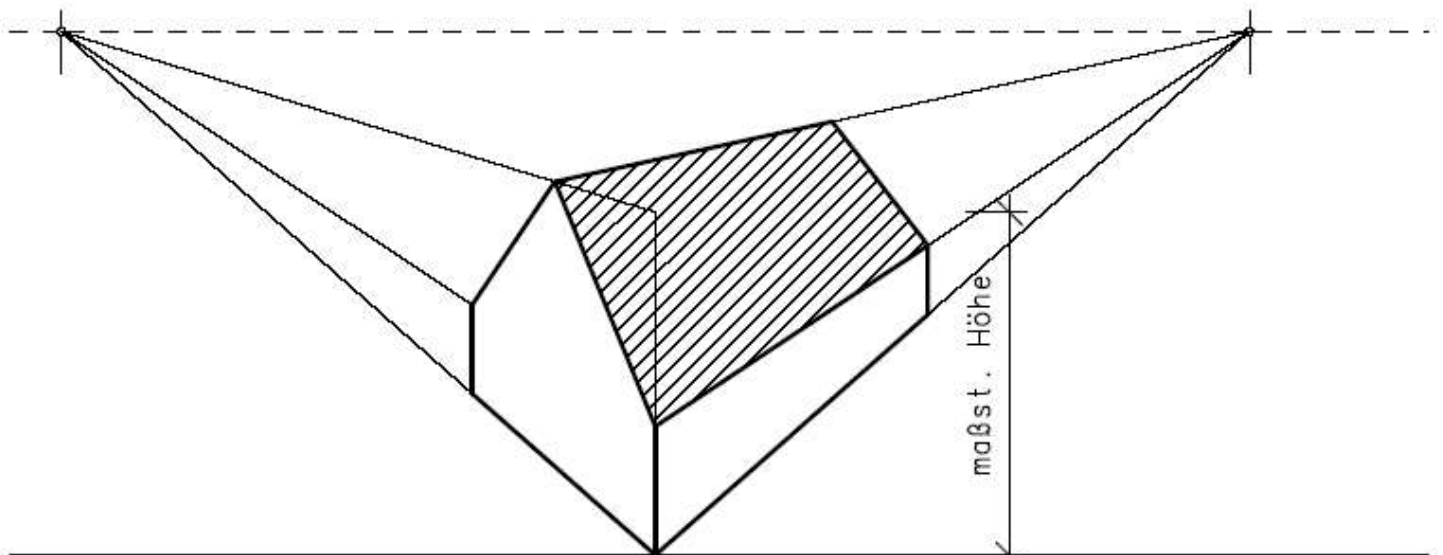
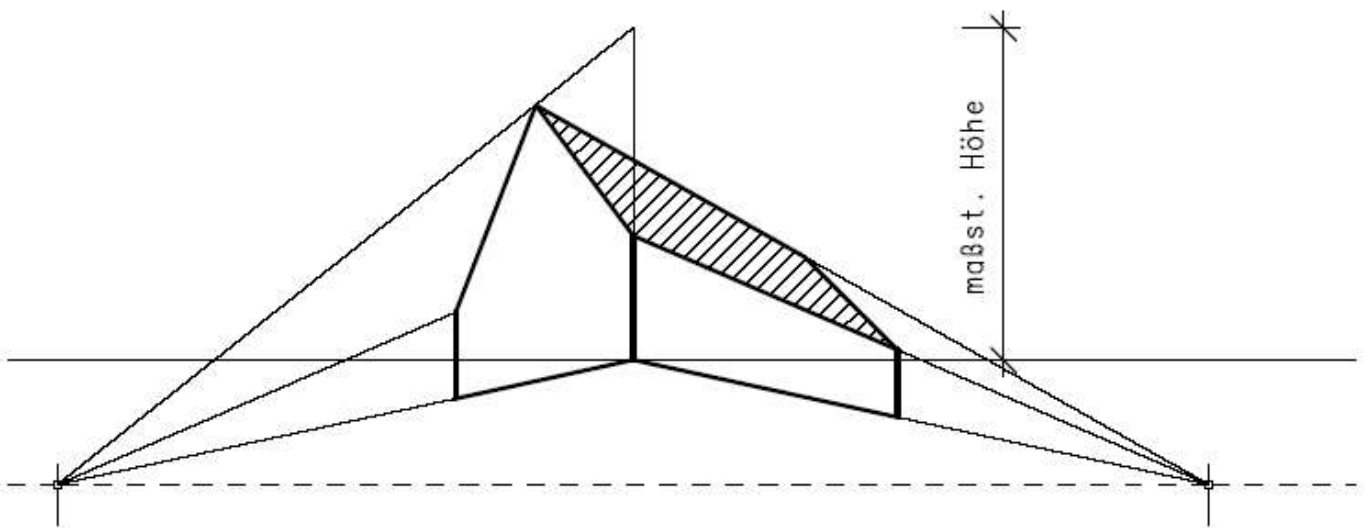
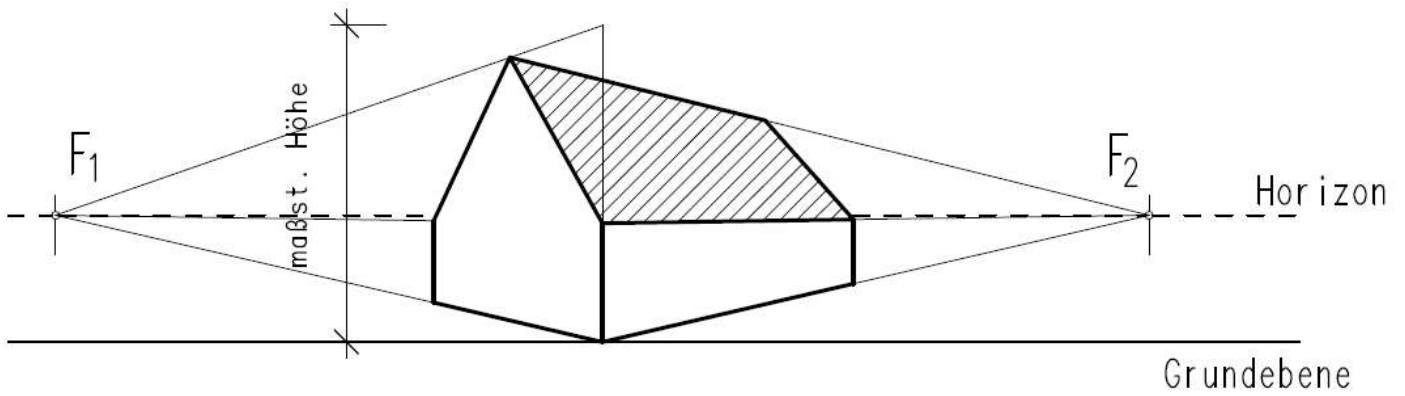
Beschreibe in einem kurzen Text das Prinzip dieser Konstruktion.

# Innenraum Perspektive:



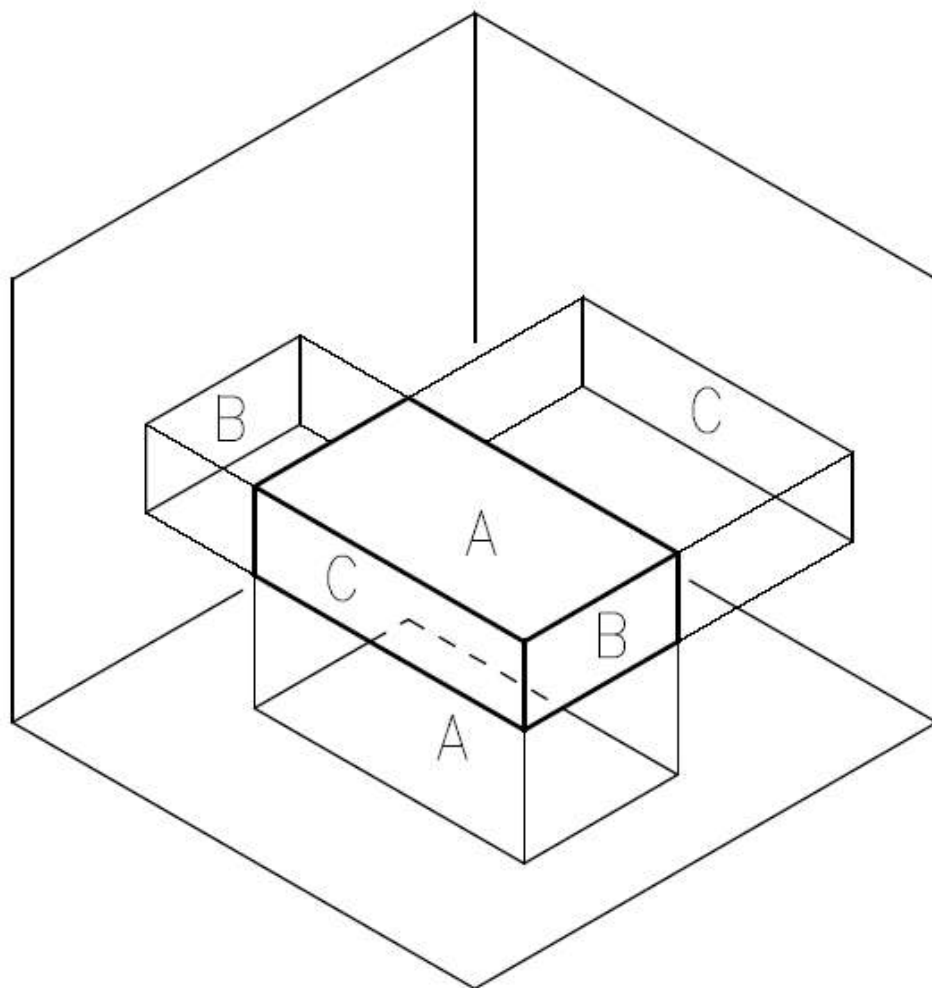
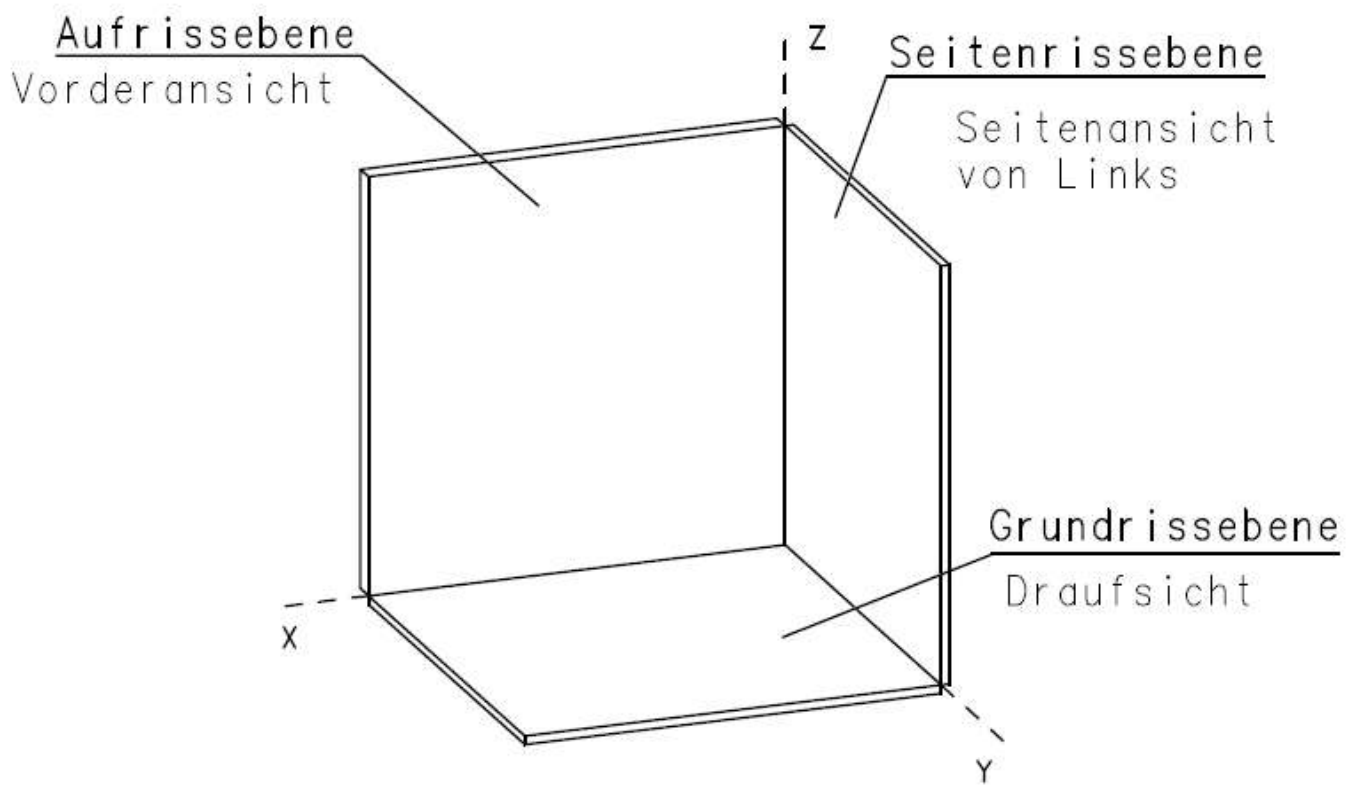
Zeichne eine solche Ansicht. Die Grundriss-Zeichnung kann wegfallen.

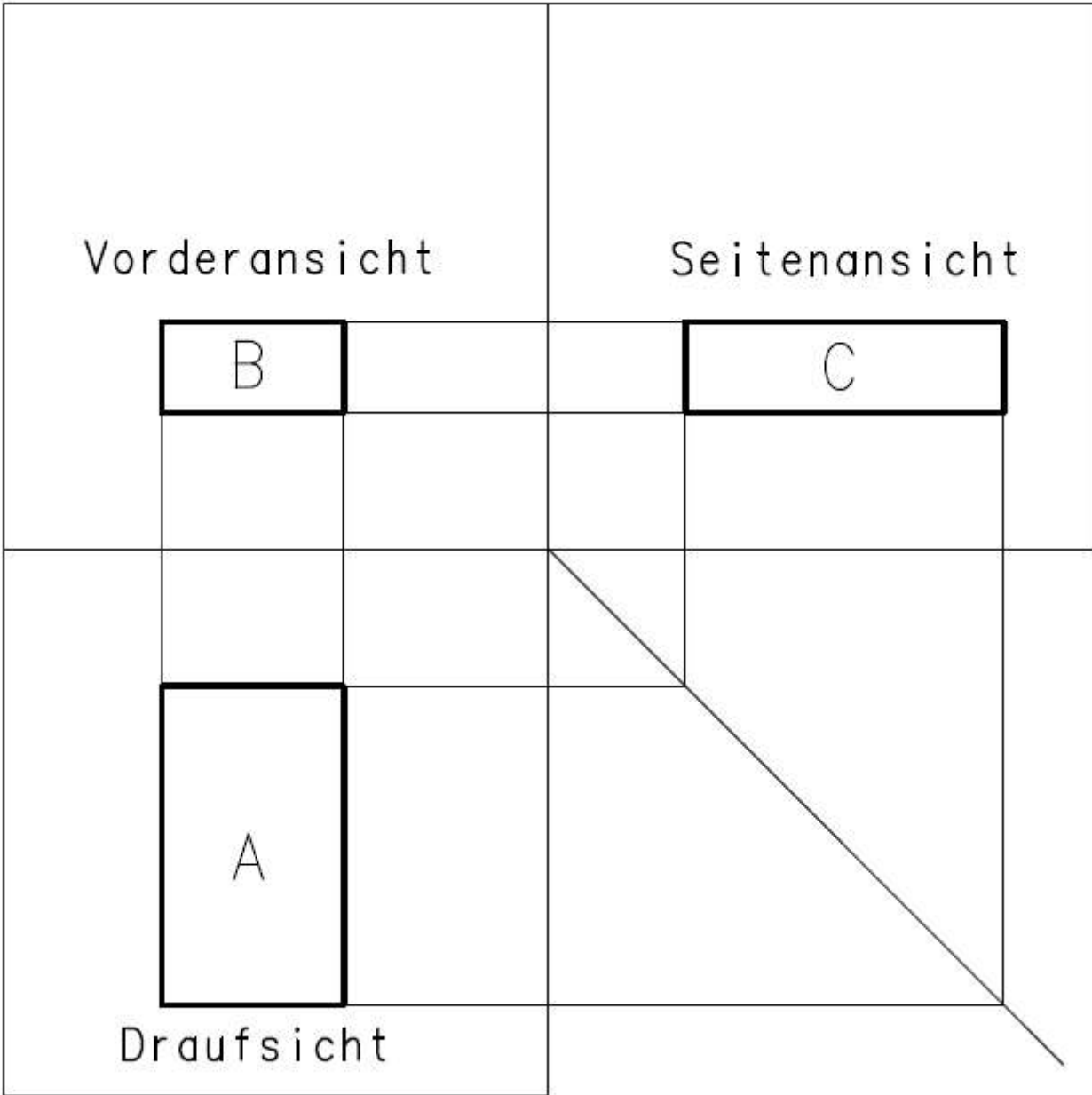
Beschreibe in einem kurzen Text das Prinzip dieser Konstruktion.

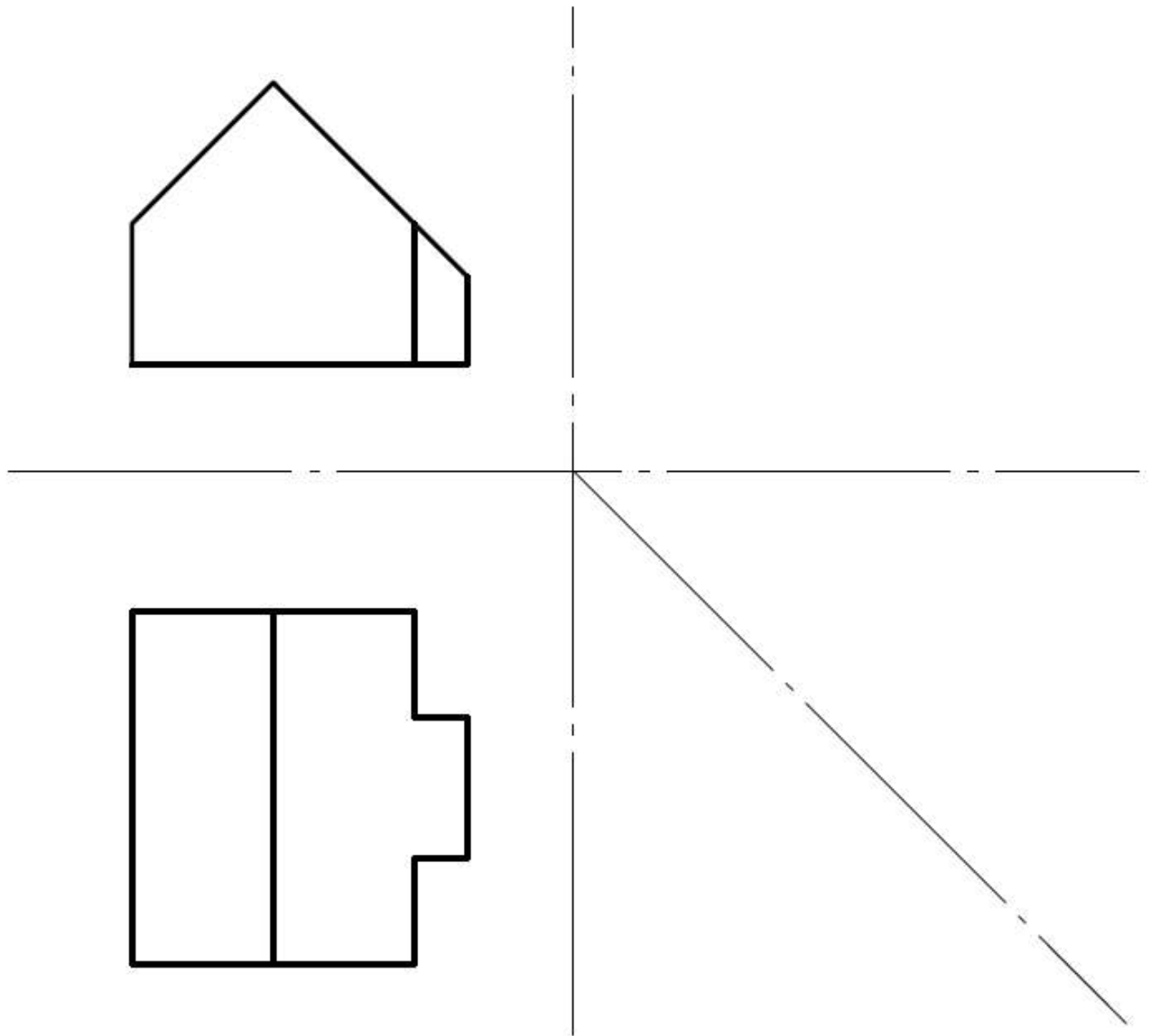


Zeichne eine solche Fluchtpunkt-Konstruktion aus der Normal- der Frosch- oder der Vogelperspektive. Beschreibe in einem kurzen Text, wodurch sich diese Perspektiven unterscheiden.

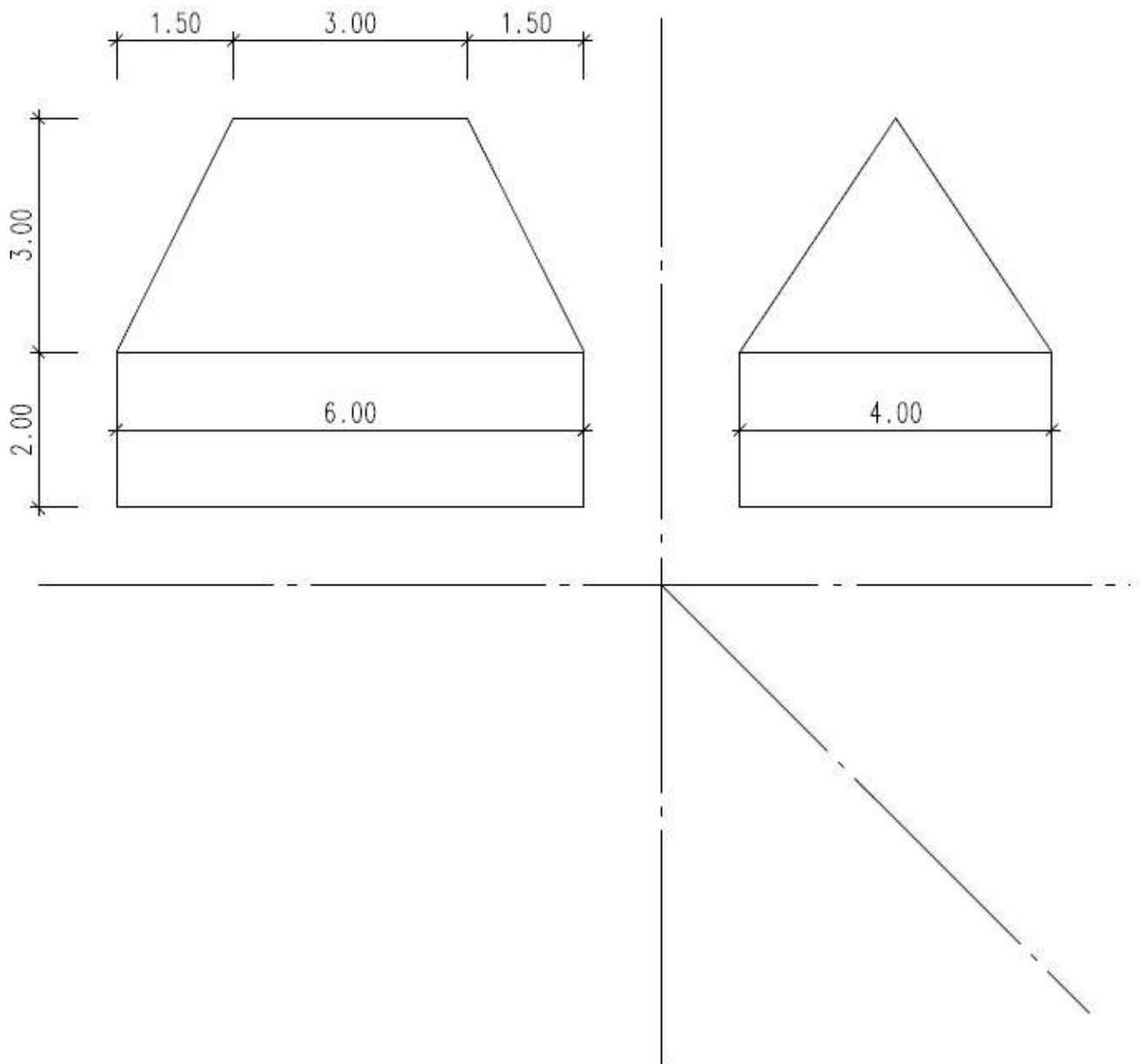






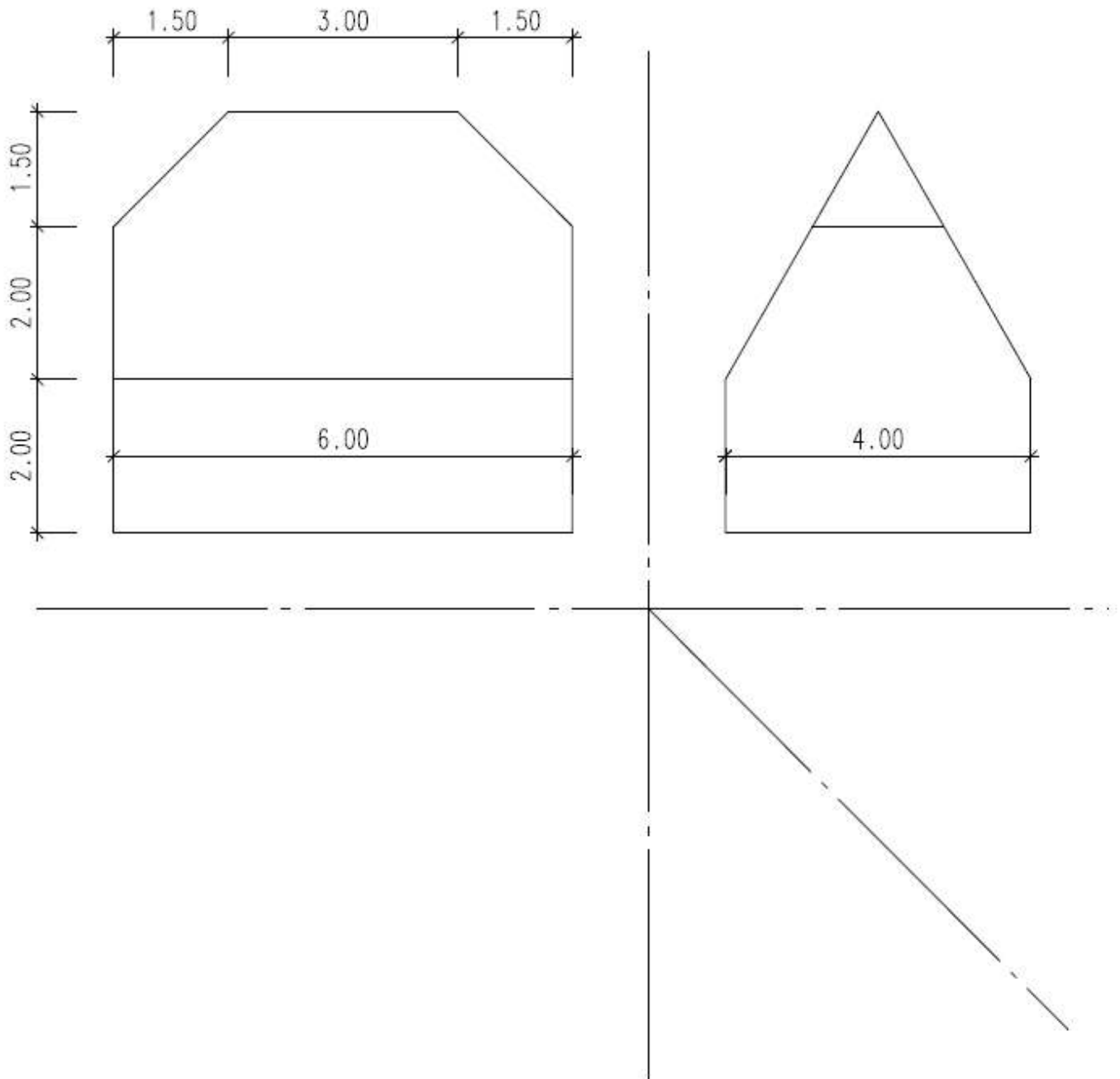


Vervollständige die Drei-Tafel-Projektion und konstruiere die Seitenansicht.



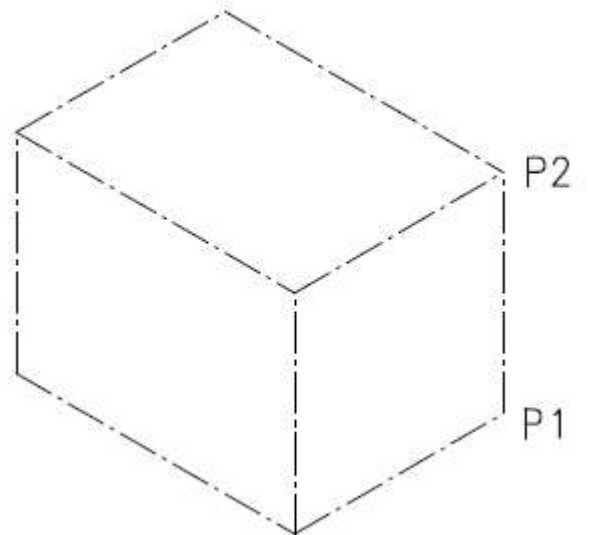
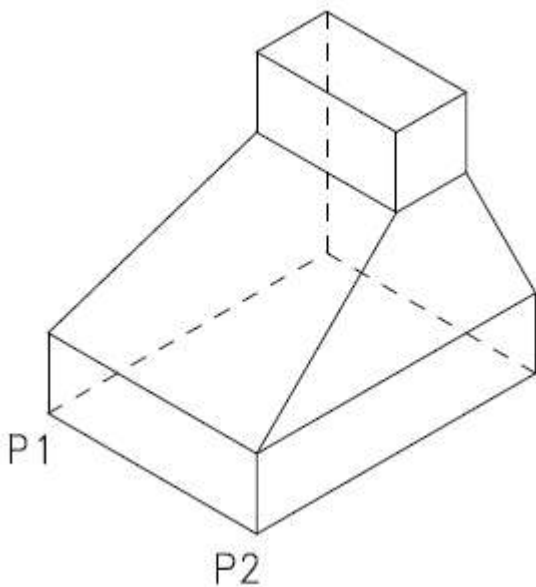
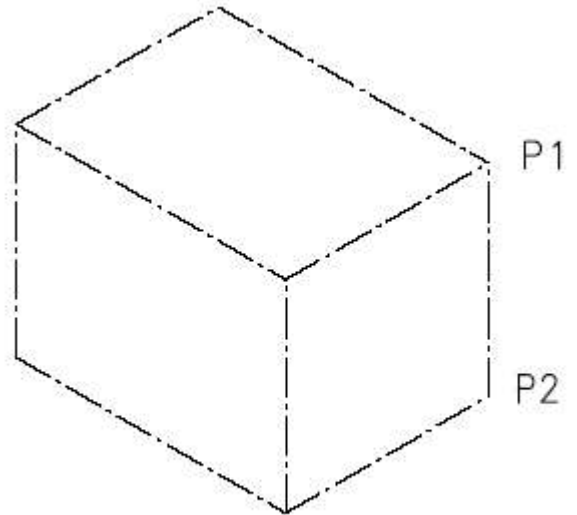
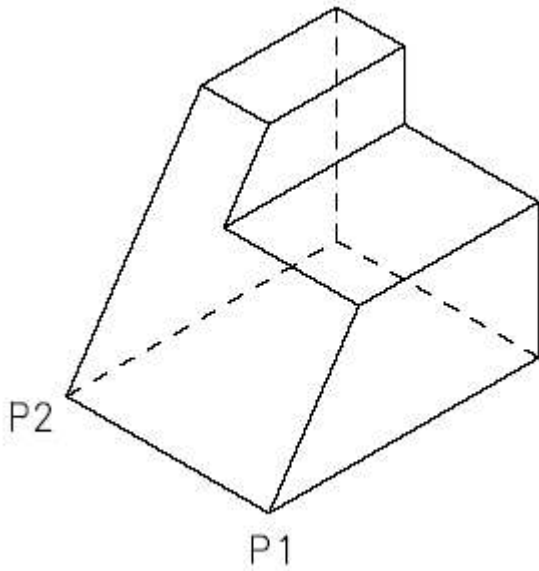
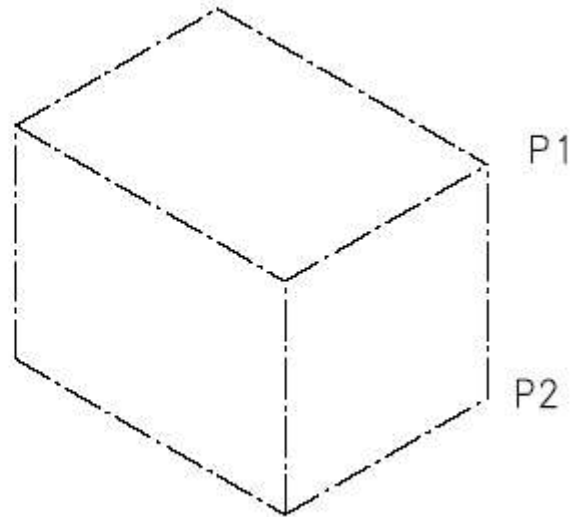
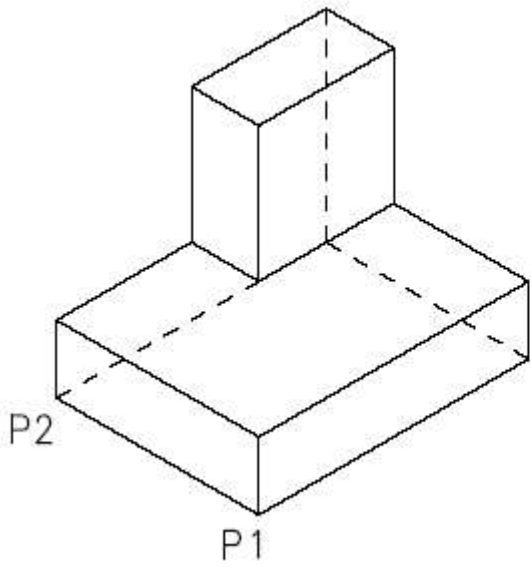
Vervollständige die Drei-Tafel-Projektion und konstruiere die Draufsicht.



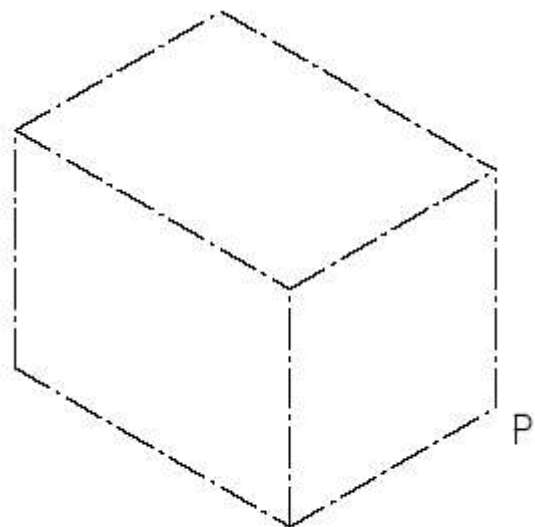
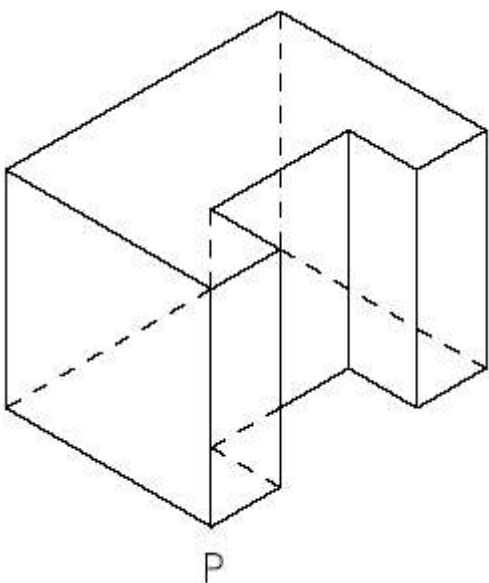
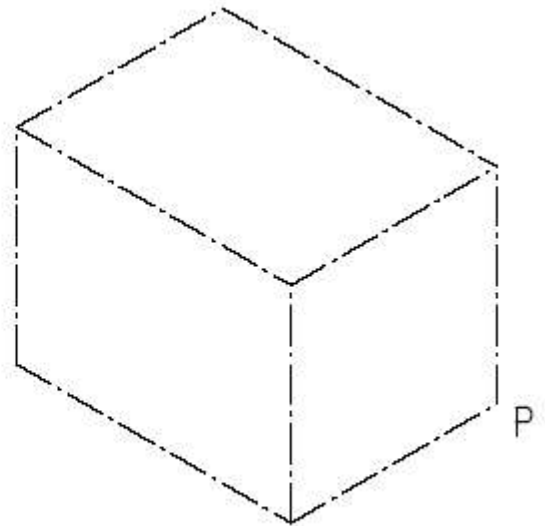
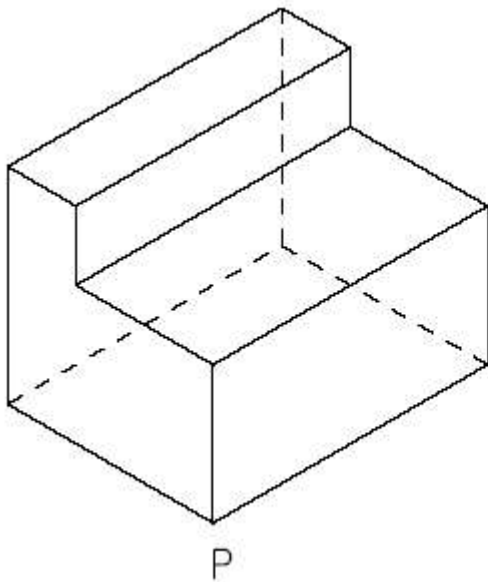
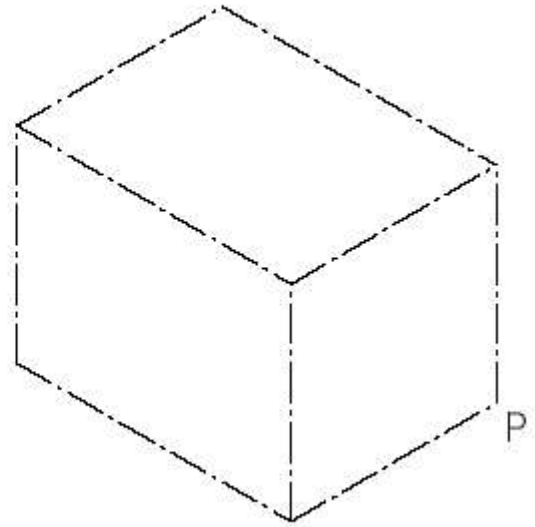
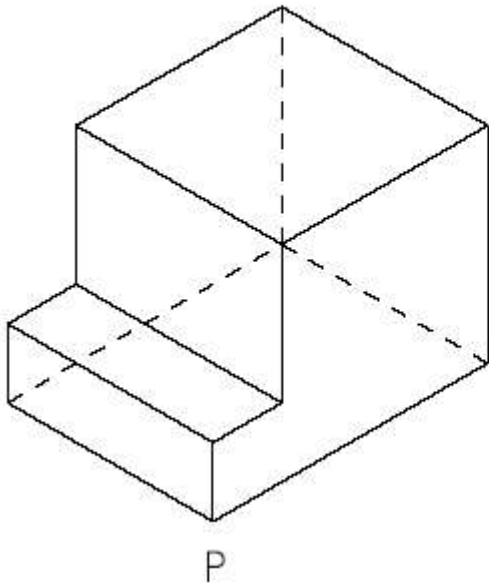


Vervollständige die Drei-Tafel-Projektion und konstruiere die Draufsicht.

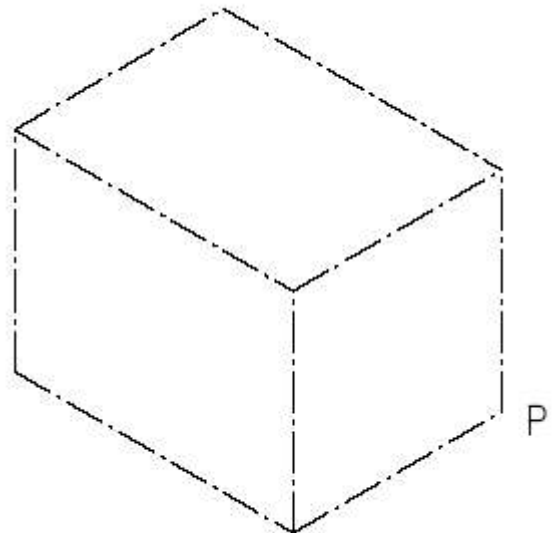
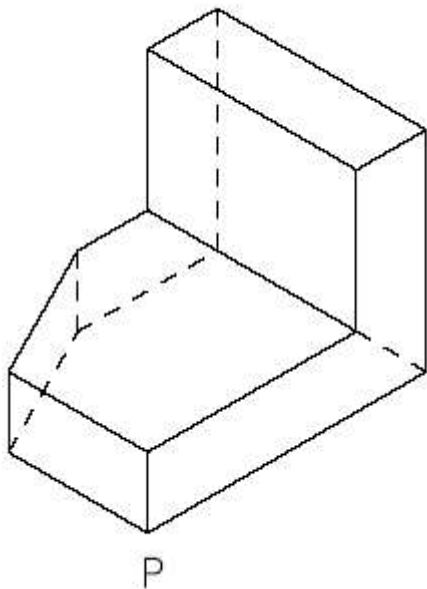
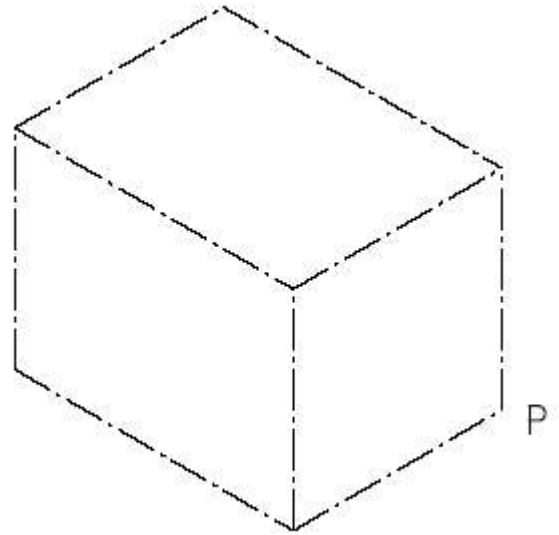
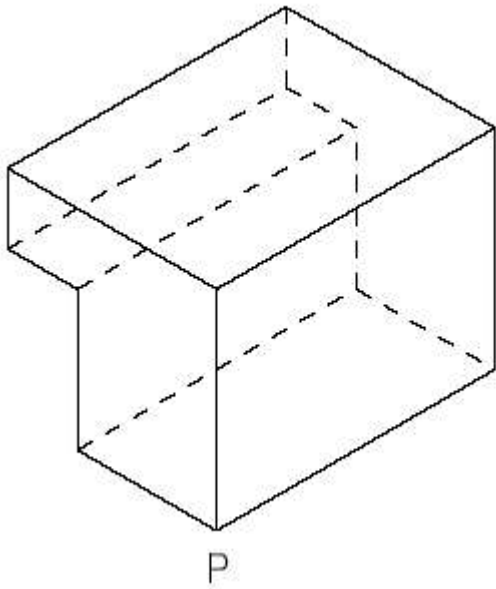
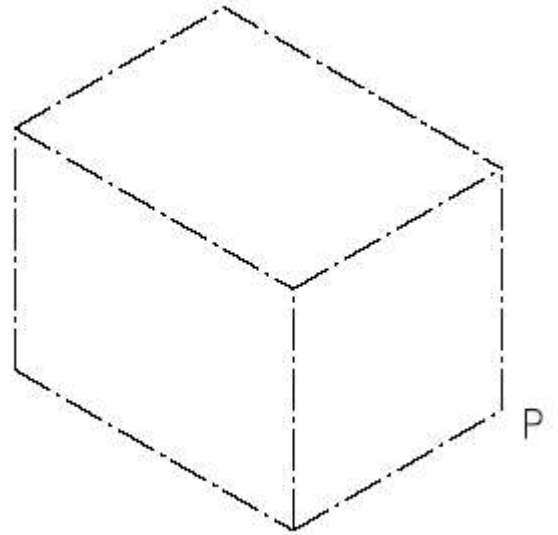
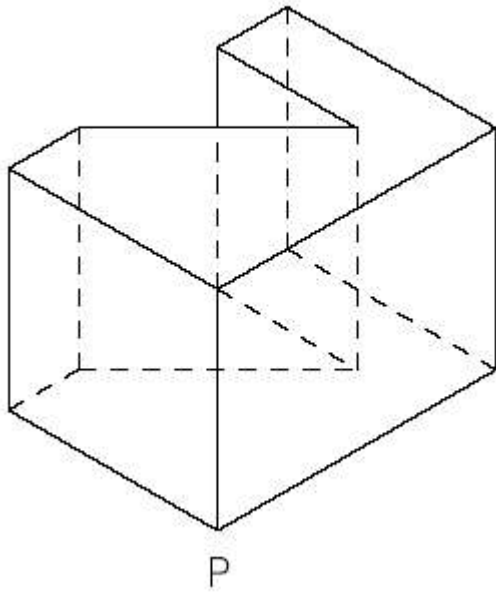
Zeichnen den Körper rechts noch einmal, so dass die Punkte P1 und P2 an die neuen Stellen kommen. Da es sich hier um eine isometrische Darstellung handelt, sind alle Längen übertragbar.

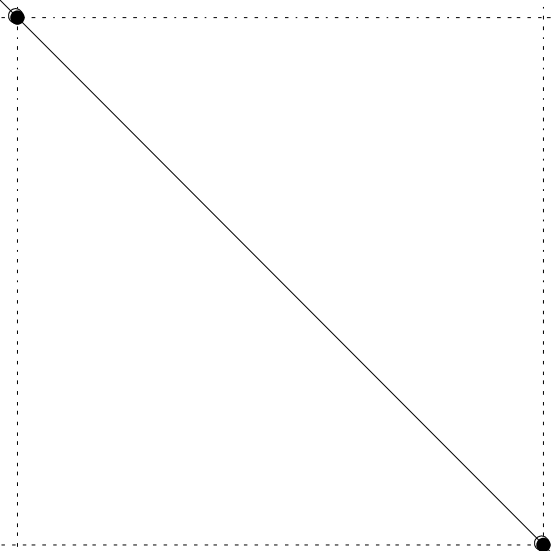
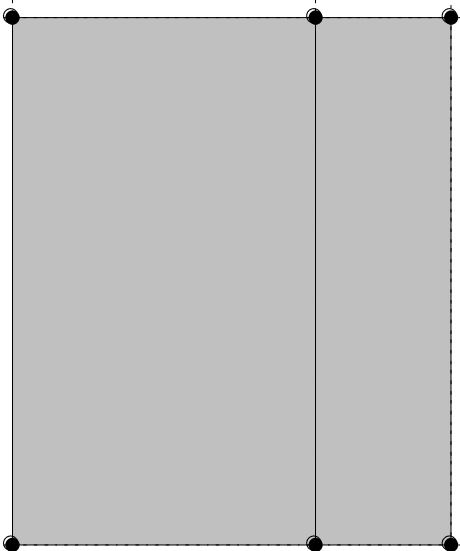
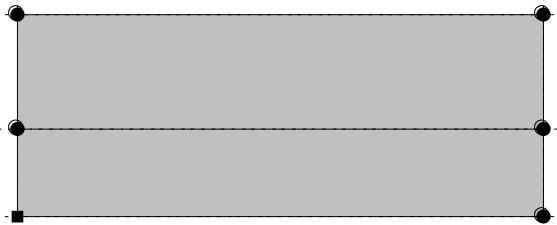
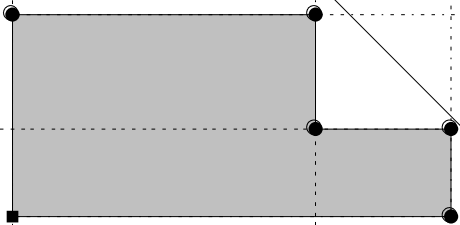
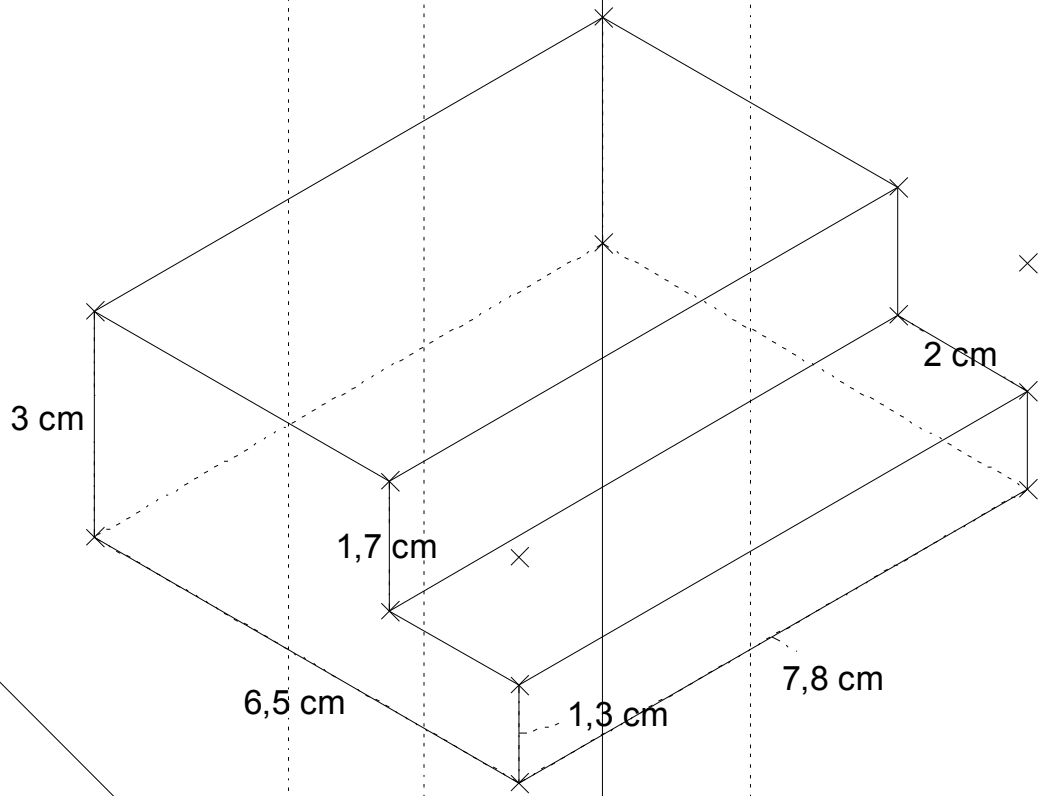


Zeichnen den Körper rechts noch einmal, so dass der Punkte P in die neue Ecke wandert. Da es sich hier um eine isometrische Darstellung handelt, sind alle Längen übertragbar.

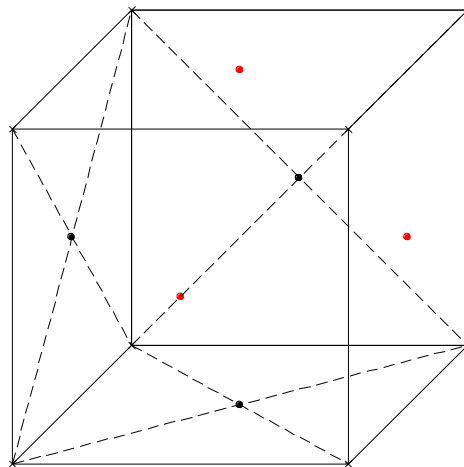
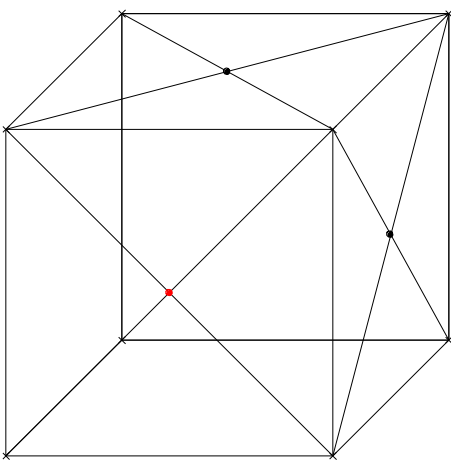
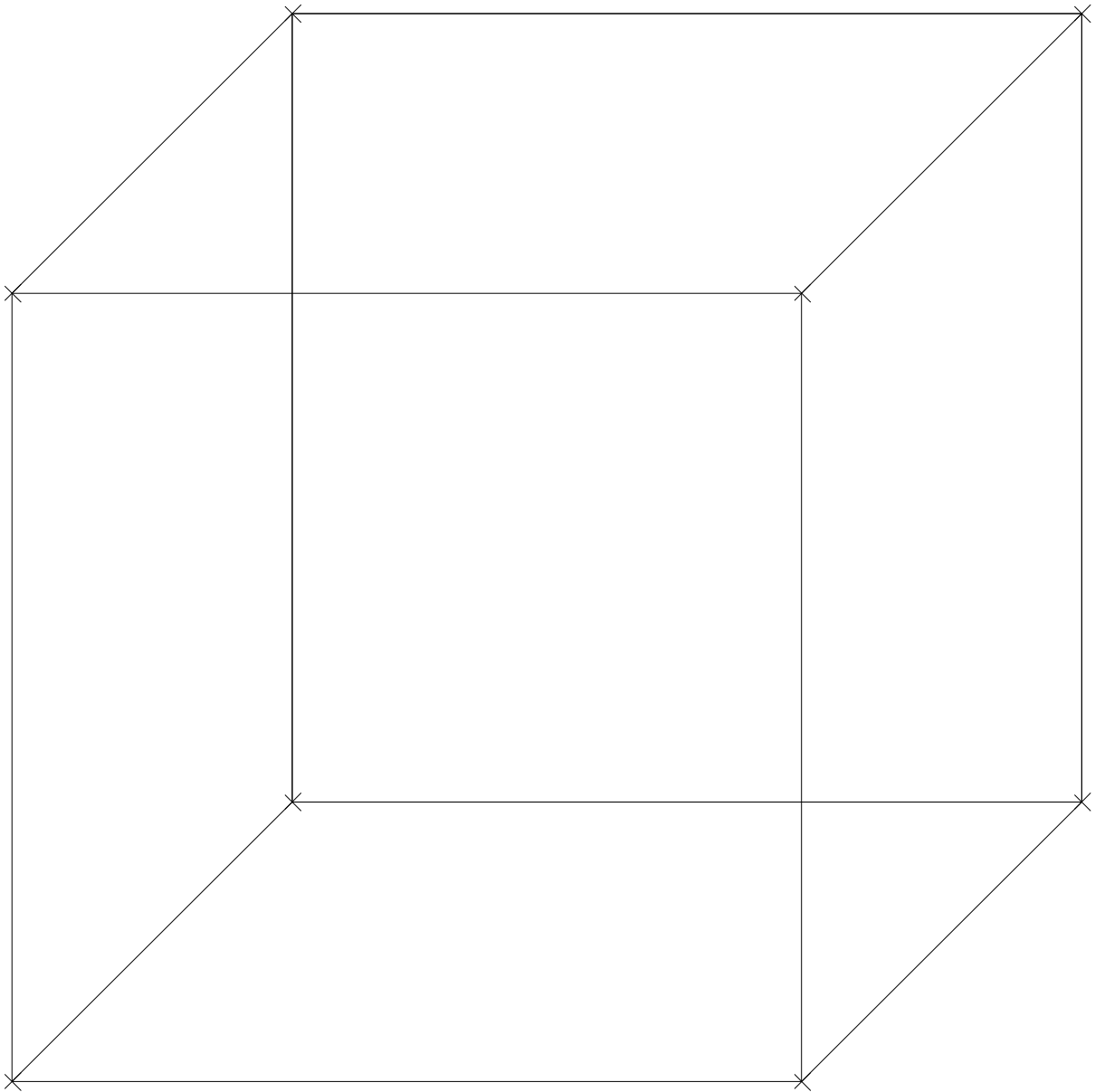


Zeichnen den Körper rechts noch einmal, so dass der Punkte P in die neue Ecke wandert. Da es sich hier um eine isometrische Darstellung handelt, sind alle Längen übertragbar.

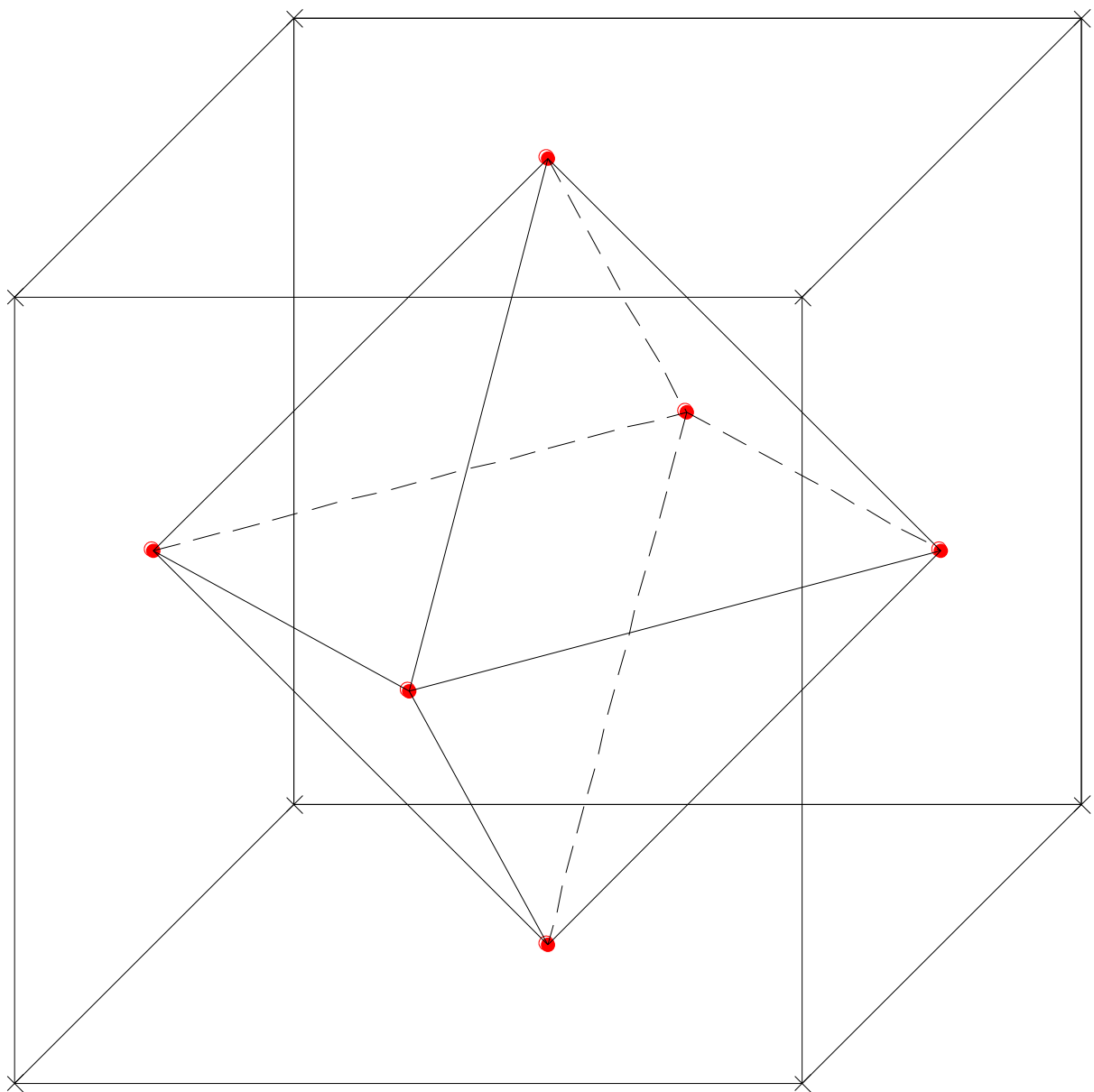
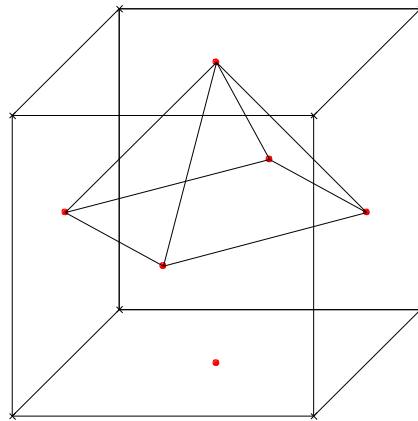
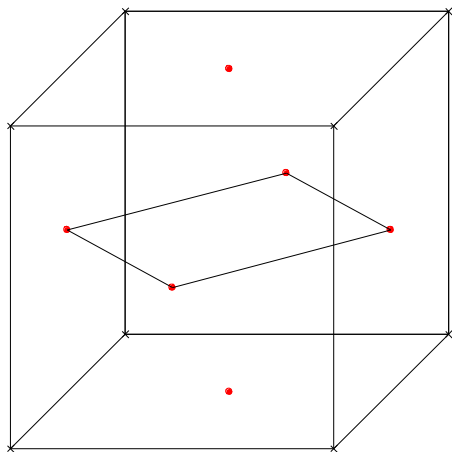




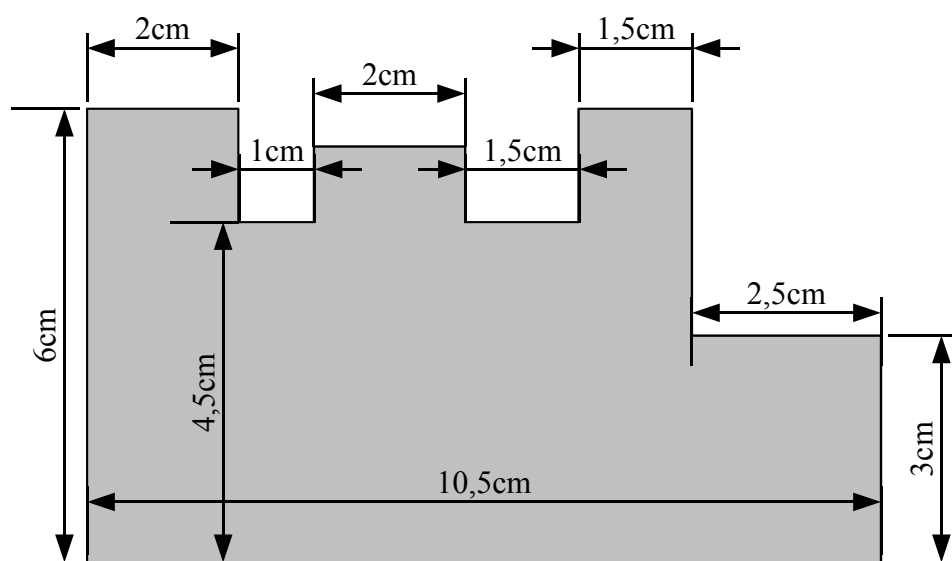
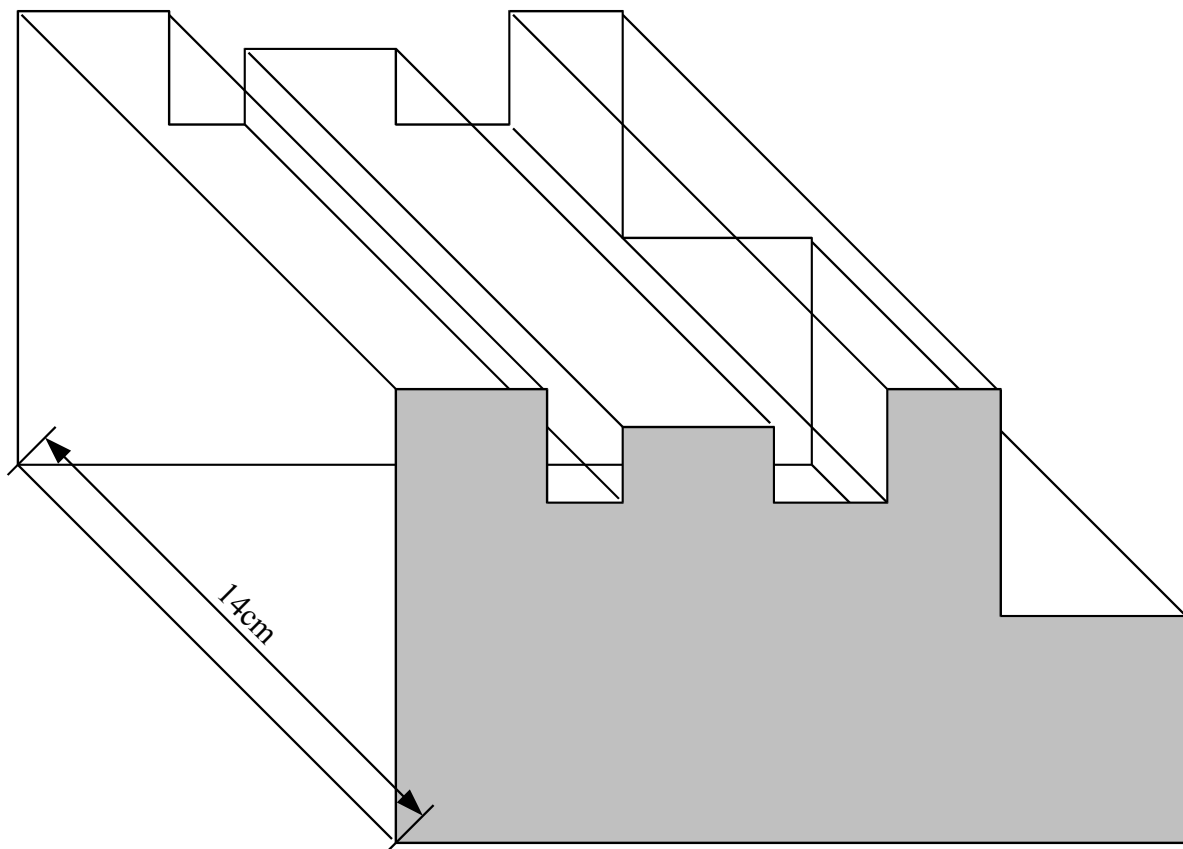
y



Zeichne einen Würfel in der Schrägbild-Perspektive. Die Kantenlänge des Würfels beträgt 10 cm. Versuche in diesen Würfel ein Tetraeder einzuzeichnen.

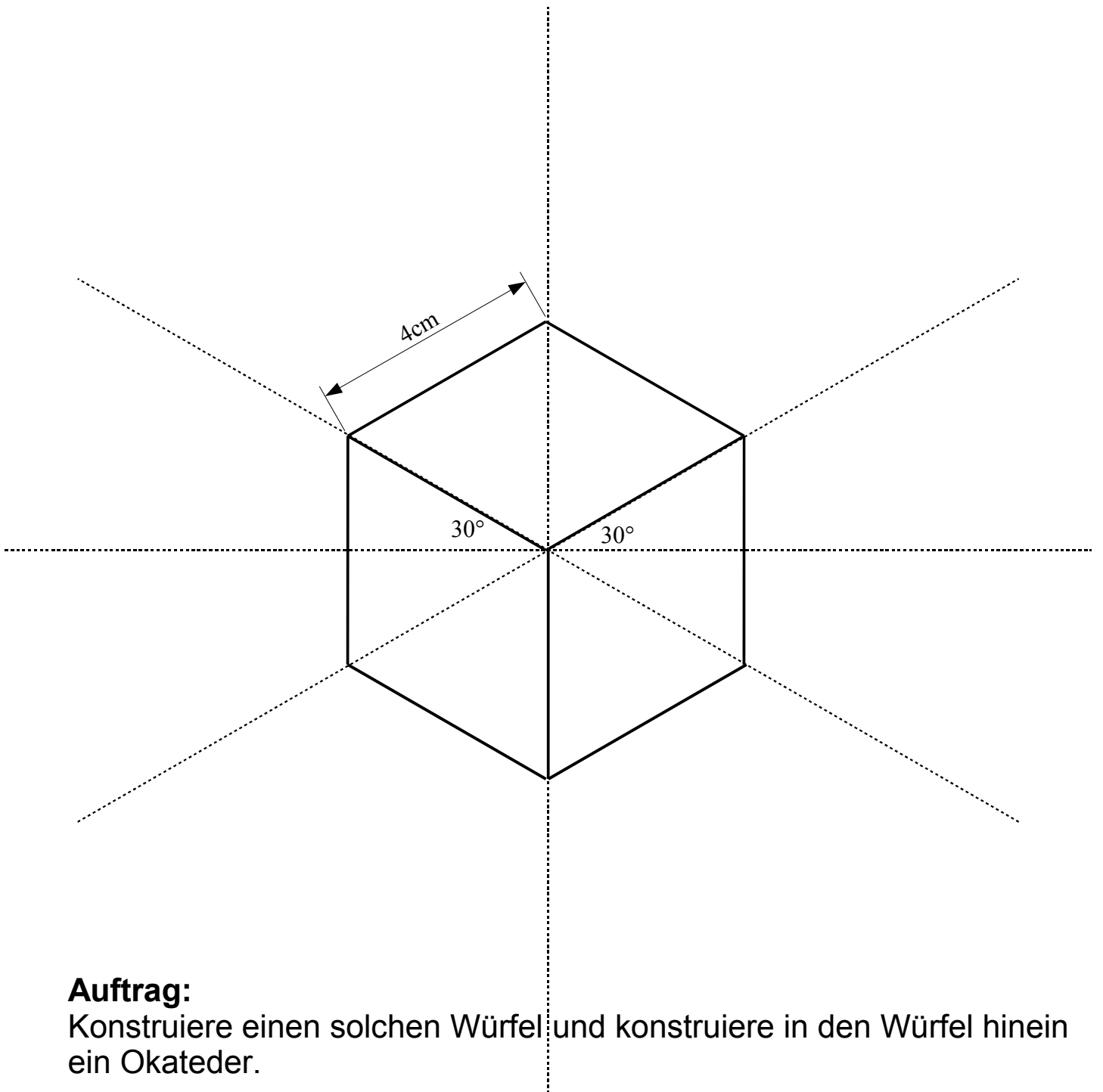


Zeichne einen Würfel in der Schrägbild-Perspektive. Die Kantenlänge des Würfels beträgt 10 cm. Versuche in diesen Würfel ein Oktaeder einzuzichnen.



Zeichne den abgebildeten Körper als Schrägbild. Konstruiere einen zweiten Körper, der das abgebildete Schrägbild zu einem Quader ergänzt. Der Quader soll eine Höhe von 8 cm besitzen.

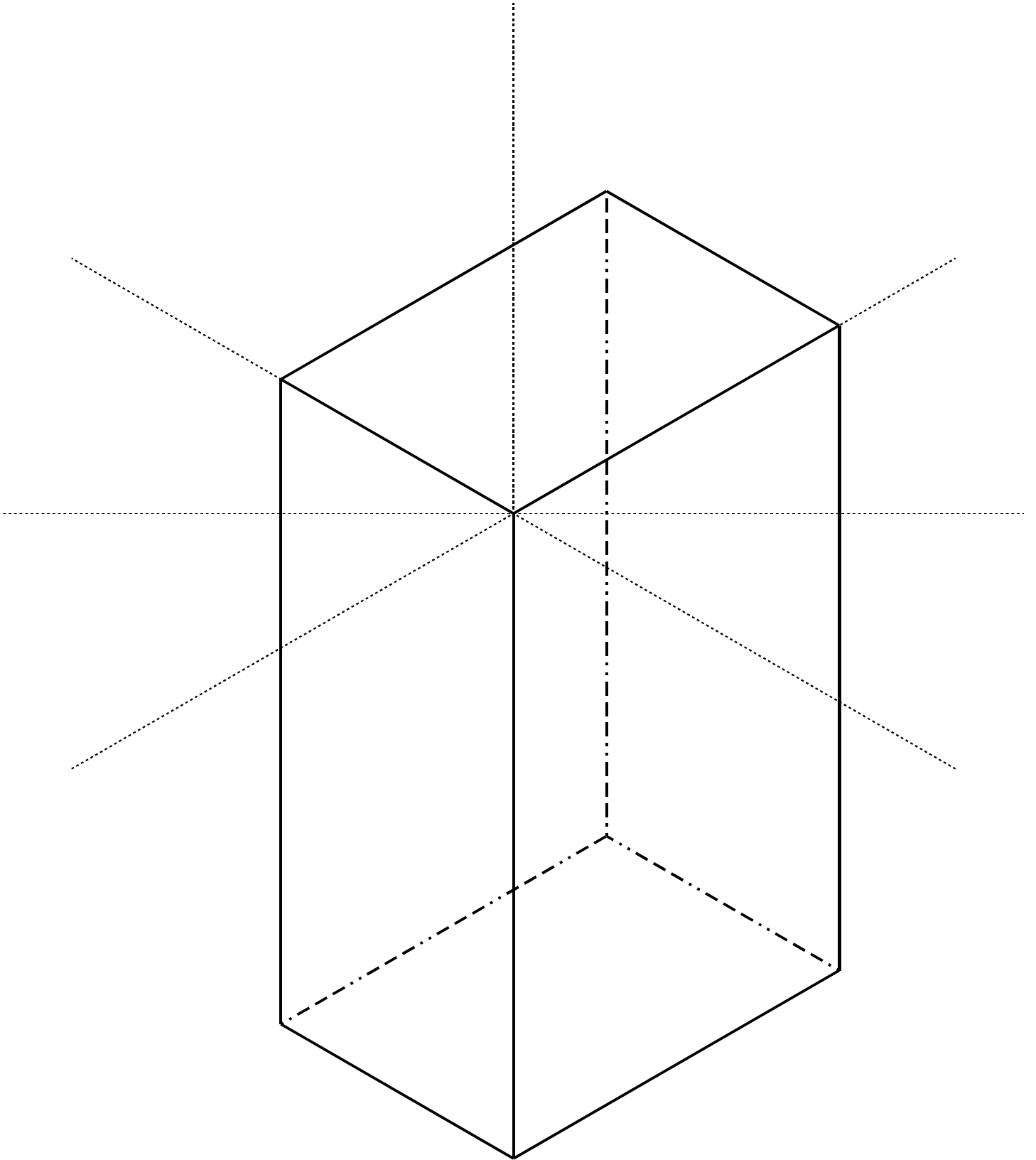




**Auftrag:**

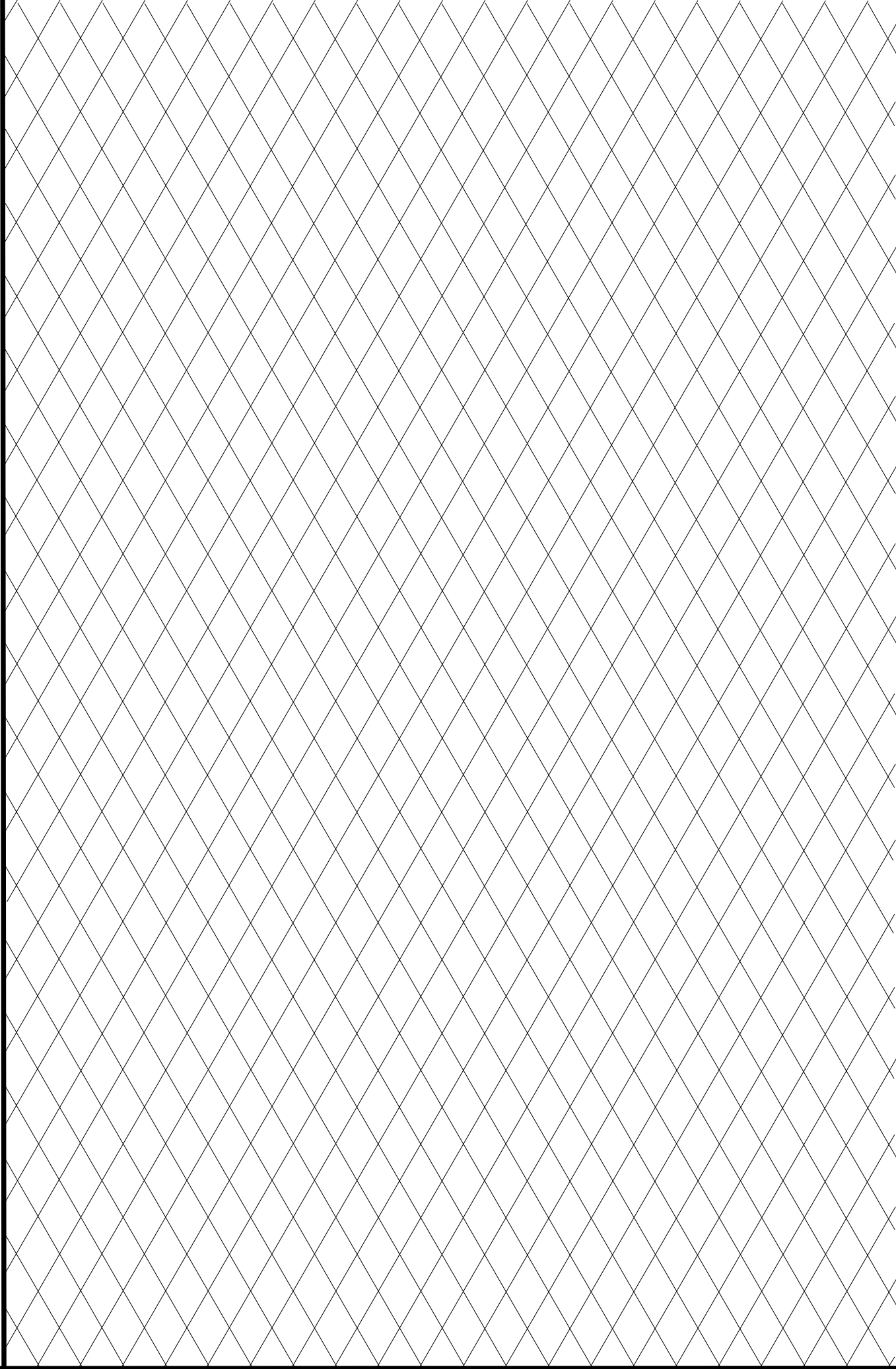
Konstruiere einen solchen Würfel und konstruiere in den Würfel hinein ein Oktaeder.

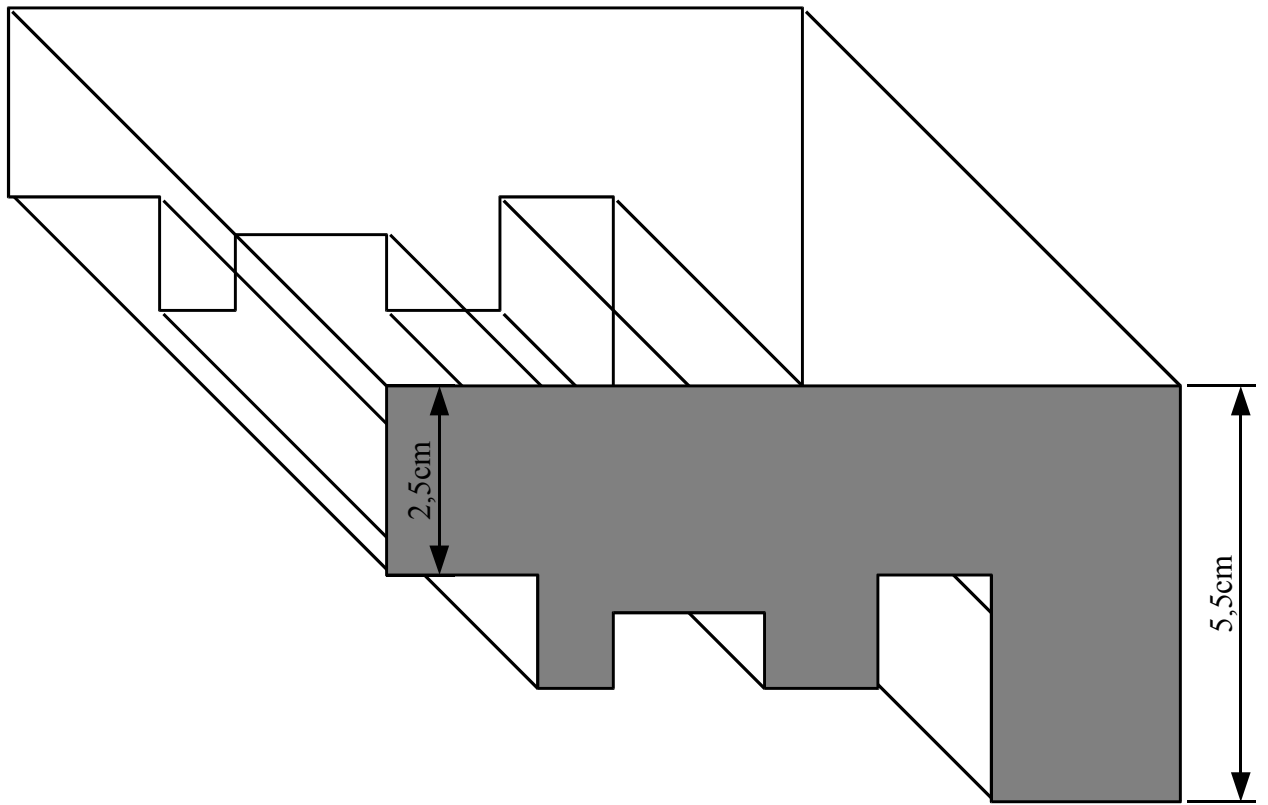
Zeichne mit dem gleichen Verfahren einen Quader mit den Maßen 7\*5\*12 cm.



**Dynamische Geometrie**

Isometrische Darstellung





Konstruiere ein Werkstück, das das obere Werkstück zu einem Quader ergänzt. Der Quader soll eine Gesamthöhe von 8 cm besitzen.