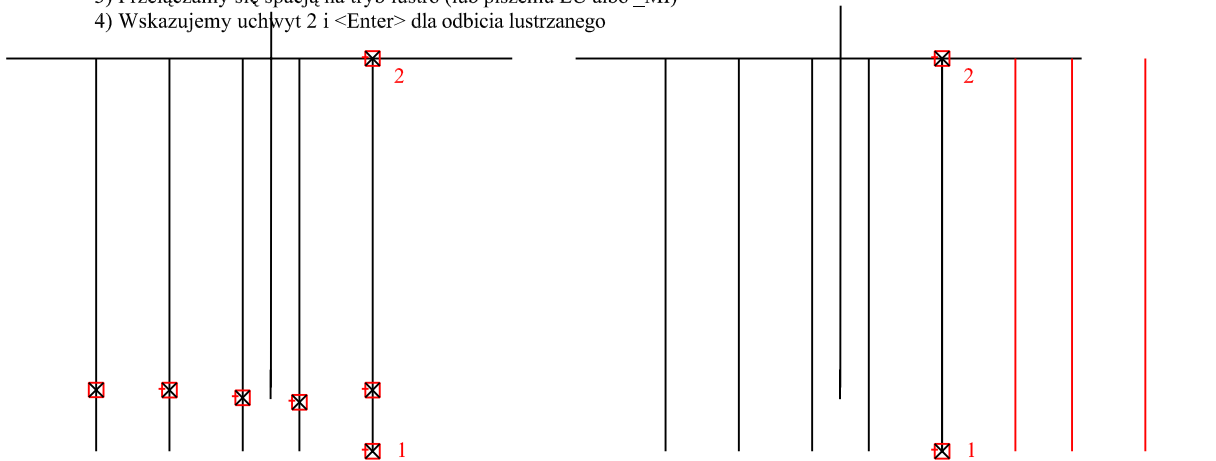
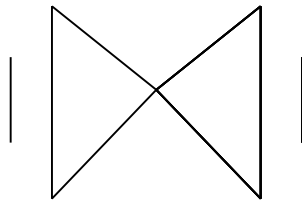
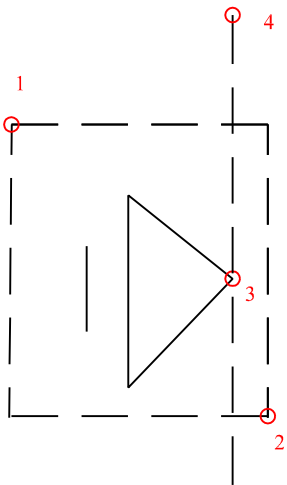


Zad. 1 Wykonać odbicie zwierciadlane odcinków pionowych względem odcinka 1-2.

- 1) Zaznaczamy odcinki - pojawiają się uchwyty
- 2) Wskazujemy uchwyt 1 najbardziej na prawo - staje się "gorącym" - baza do edycji
- 3) Przelączamy się spacją na tryb lustro (lub piszemu LU albo \_MI)
- 4) Wskazujemy uchwyt 2 i <Enter> dla odbicia lustrzanego

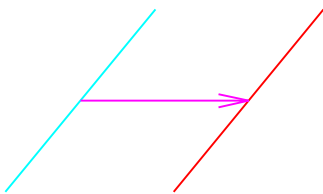


Zad. 2 Wykonać odbicie lustrzane za pomocą uchwytów trójkąta i odcinka pionowego względem osi pionowej przechodzącej przez punkt 3

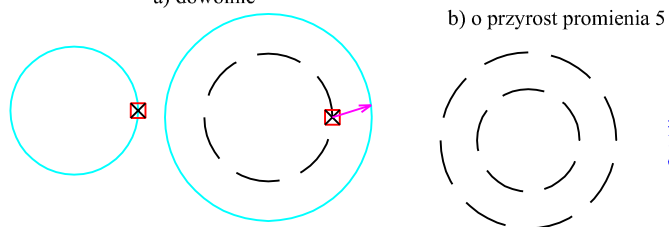


- Wybrać obiekty oryginalne oknem (1,2)
- Wybrać uchwyt bazowy (3)
- Podać lu (lub \_mi) – tryb Lustro dla uchwytów
- Włączyć tryb ortogonalny (klawisz F8)
- Trzymając wciśnięty SHIFT określić drugi punkt osi odbicia (4). Wskazać dowolny punkt powyżej lub poniżej punktu bazowego.

Zad. 3 Przesunąć prostą na prawo przy pomocy uchwytu (środek.)

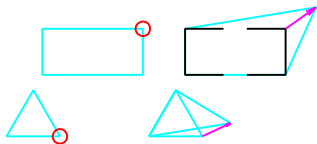


Zad. 4 Rozciągnąć - przeskalować okrąg przy pomocy uchwytu (zewnętrznego)

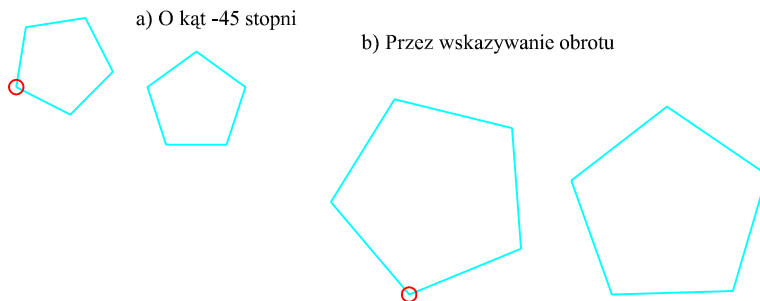


: Nowy promień?  
okr@k: @5,0

Zad. 5 Rozciągnąć - a) prostokąt b) trójkąt jak na rysunku



Zad. 6 Obrócić wieloboki za pomocą uchwytów wokół wskazanych punktów



# UCHWYTY

<b>ZSB</b> Dąbrowa Górnicza	<b>Temat:</b>	Imię Nazwisko		Data:
	Polecenia: UCHWYTY - edycja obiektów	Klasa	Nr dz.	<b>Rys. Nr</b>