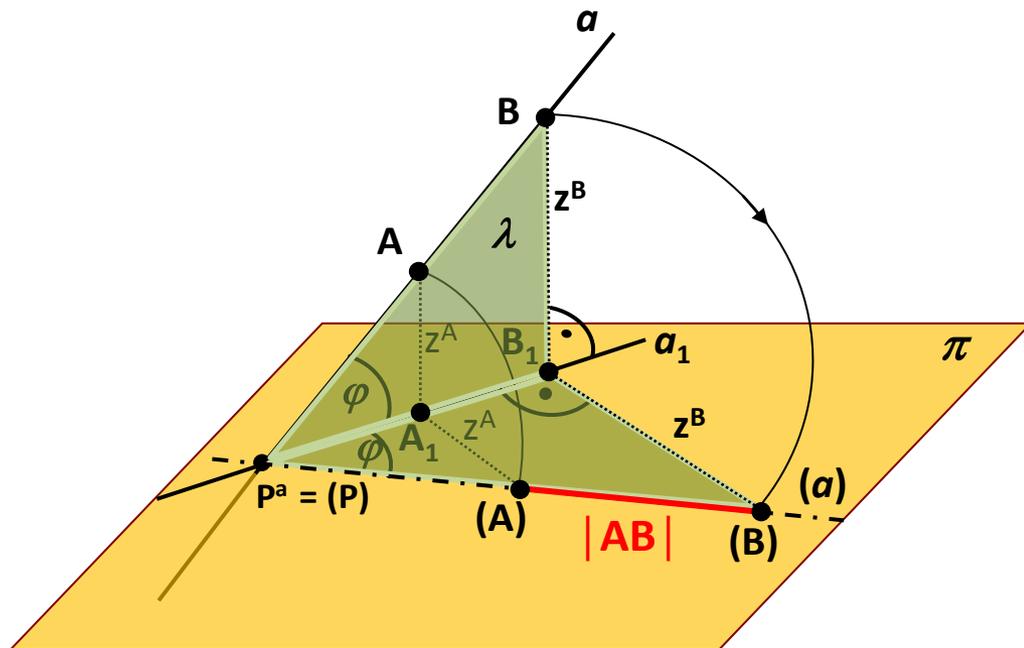


## **6.2 Sklopenie premietacej roviny priamky do priemetne, do úrovne**

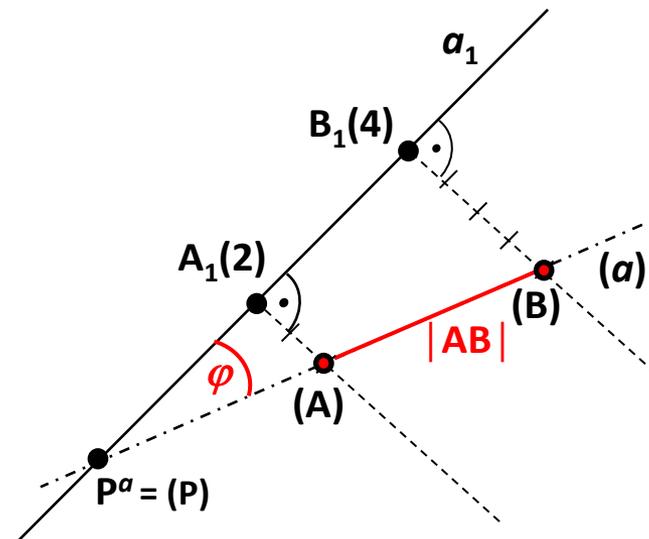
# Sklopenie premietacej roviny do priemetne

Sklopenie roviny  $\lambda$  znamená, že ju otočíme o  $90^\circ$ . Pomocou sklopenia premietacej roviny priamky  $a$  určíme uhol priamky s priemetňou, alebo dĺžku úsečky  $AB$  na priamke  $a$ .



## Postup:

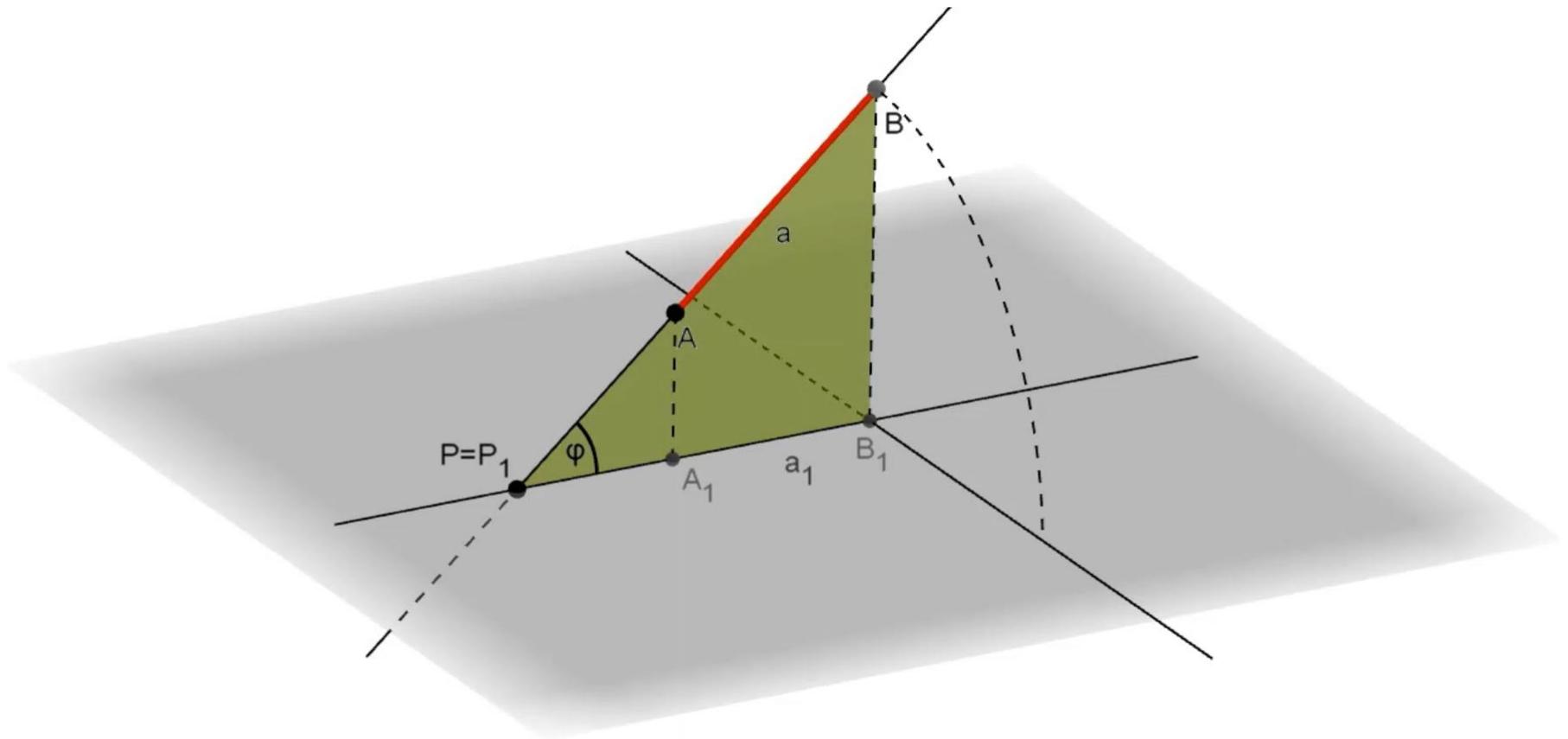
1. Priamkou  $a=AB$  vedieme rovinu  $\lambda \perp \pi$ .
2. Sklopíme rovinu  $\lambda$  do  $\pi$ .
3. Zostrojíme sklopenú priamku  $(a) = (A)(B)$ .
4. Určíme  $\varphi = \angle(a, \pi) = \angle(a_1, (a))$  a dĺžku  $|AB| = |(A)(B)|$ .



## Postup:

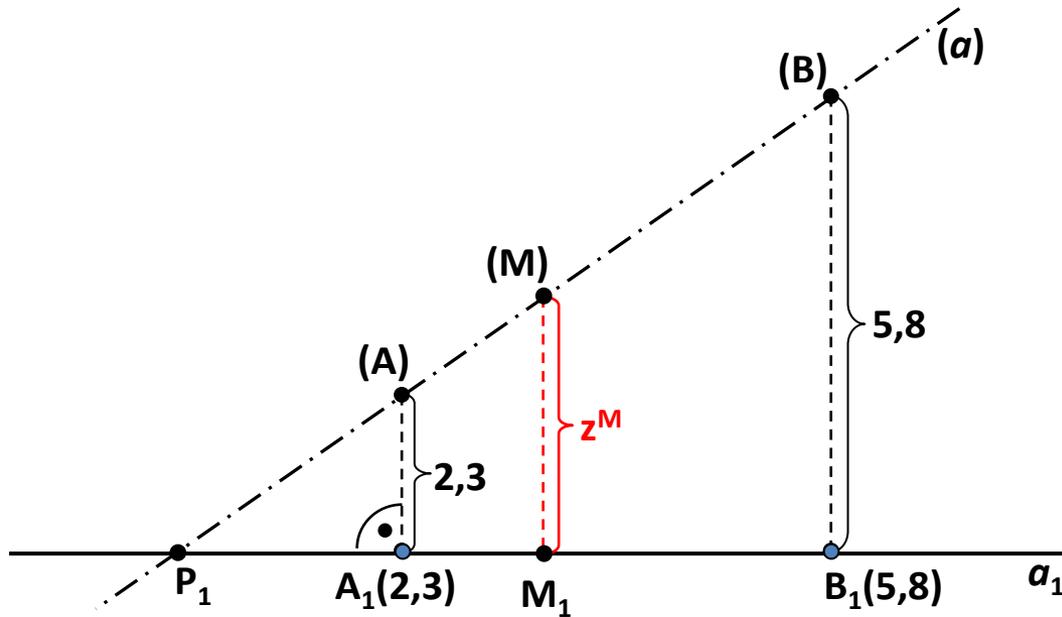
1. Zostrojíme sklopenú priamku  $(a) = (A)(B)$ :
  - v bodoch  $A_1, B_1$  zostrojíme priamky kolmé na  $a_1$ ,
  - na tieto priamky nanesieme kóty bodov.
2. Určíme  $\varphi = \angle(a, \pi) = \angle(a_1, (a))$  a dĺžku  $|AB| = |(A)(B)|$ .

# Sklopenie premietacej roviny priamky $a$ do priemetne



Pre ďalšie spustenie videa prejdite myšou na video-obrázok a kliknite na zobrazenú možnosť prehrávania.

**Príklad 6.2:** V kótovanom premietaní určte graficky kótu bodu **M**, ktorý leží na priamke  $a = AB$ .



$$z^M = |(M)M_1|$$

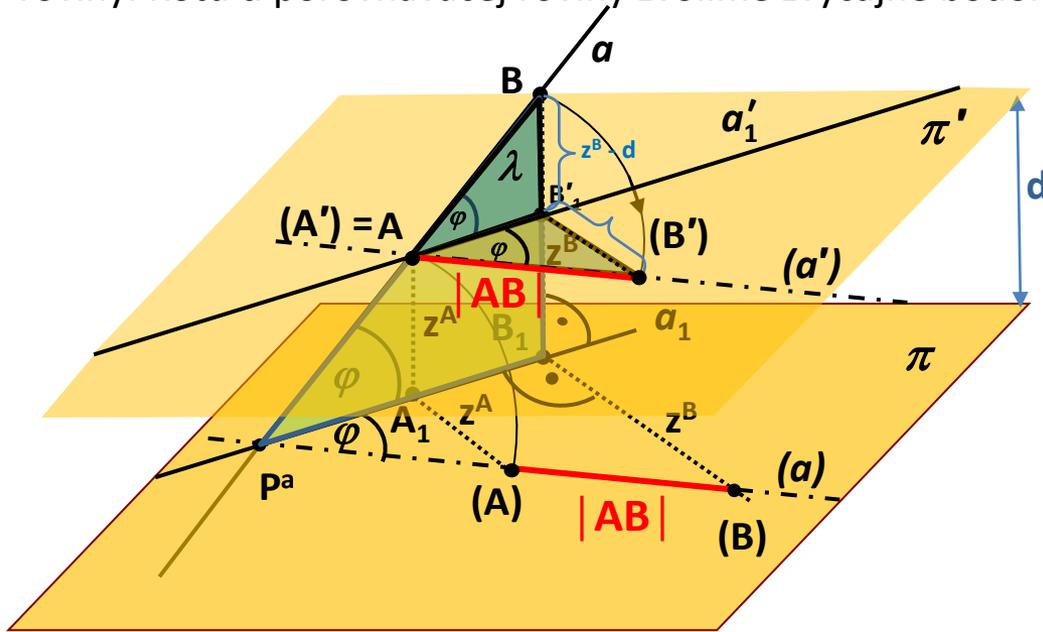
### Postup:

Úlohu vyriešime sklopením premietacej roviny priamky  $a$ .

1. Zostrojíme sklopenú polohu bodov **A** a **B**.
2. Určíme  $(a) = (A)(B)$ .
3. Bod **(M)** leží na  $(a)$ .
4. Dourčíme kótu  $z^M$  bodu **M**.

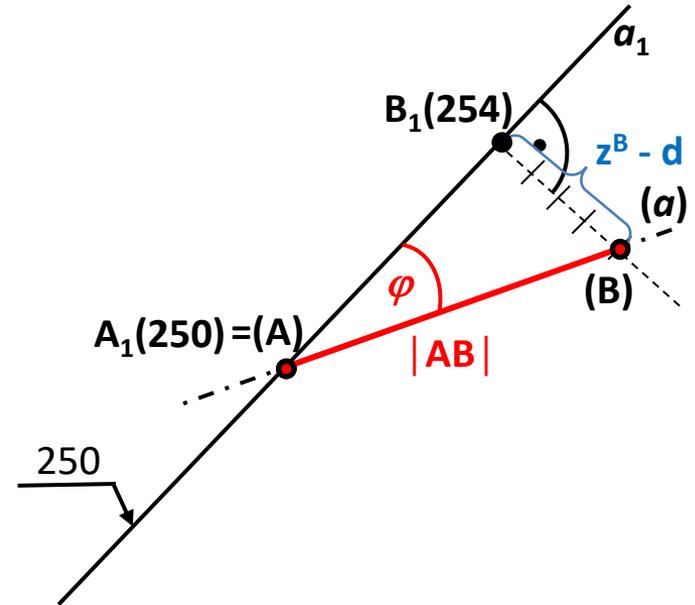
# Sklopenie premietacej roviny do porovnávacej roviny

V prípade, že sú kóty bodov veľmi veľké, použijeme sklopenie premietacej roviny do porovnávacej roviny. Kótu  $d$  porovnávacej roviny zvolíme zvyčajne bodom s menšou kótou.



## Postup:

1. Zvolíme porovnávaciu rovinu  $\pi' \parallel \pi$ , napríklad bodom  $A$ ,  $d = z^A$ . Zostrojíme  $a'_1$  priemet priamky  $a$  v porovnávacej rovine.
2. Priamkou  $a = AB$  vedieme rovinu  $\lambda \perp \pi'$ .
3. Sklopíme rovinu  $\lambda$  do  $\pi'$ .
4. Nájdeme sklopené  $(a') = (A')(B')$ .
5. Určíme  $\varphi = \angle(a, \pi)$ ,  $|AB| = |(A')(B')|$ .



## Postup:

1. Zvolíme porovnávaciu rovinu  $\pi' \parallel \pi$  vo vzdialenosti  $d$  od roviny  $\pi$ , napríklad bodom  $A$ . Pomocou "plaváka" zapíšeme kótu porovnávacej roviny.
2. Nájdeme sklopené  $(a) = (A)(B)$ , označenie čiarkou (') porovnávacej roviny v nákresej vynecháme.
3. Určíme  $\varphi = \angle(a, \pi) = \angle(a_1, (a))$ ,  $|AB| = |(A)(B)|$ .

**Príklad 6.3:** V kótovanom premietaní graficky určte dĺžku úsečky **KL**, interval a spád priamky  $\alpha = \mathbf{KL}$  a vystupňujte ju.

**Postup:**

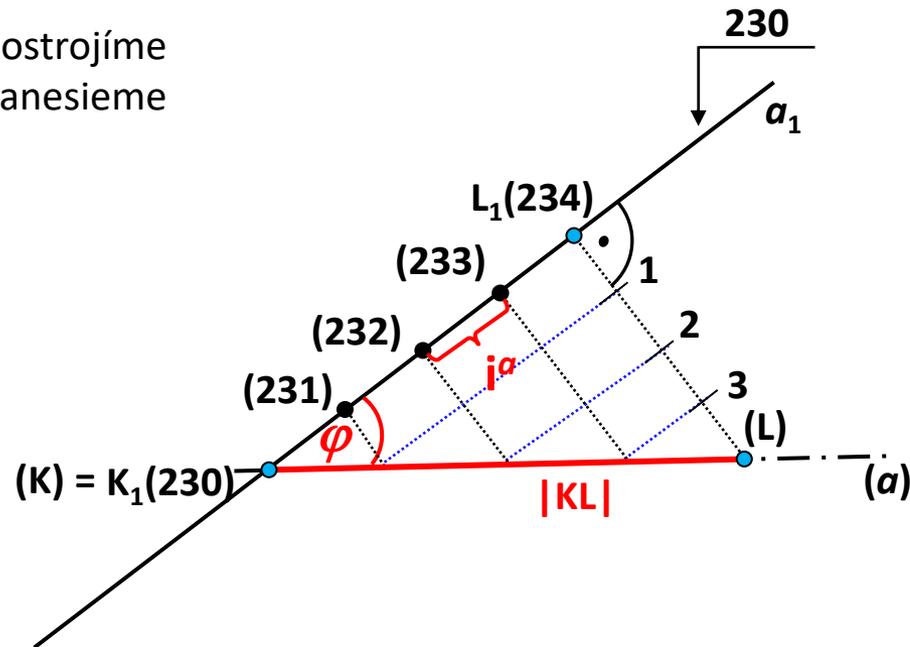
Úlohu riešime sklopením premietacej roviny priamky do porovnávacej roviny s kótou 230.

1. Platí:  $\mathbf{K}_1(230) = (\mathbf{K})$ . Bod **(L)** zostrojíme tak, že na kolmicu v bode  $L_1$  nanesieme dĺžku  $z^L - 230 = 4 \text{ cm}$ .

2. Dĺžka úsečky  $\mathbf{KL} = |(\mathbf{K})(\mathbf{L})|$ .

3. Spád priamky  $\mathbf{KL}$  :

$$s^\alpha = \operatorname{tg} \varphi = |L_1(L)| / |K_1 L_1|.$$

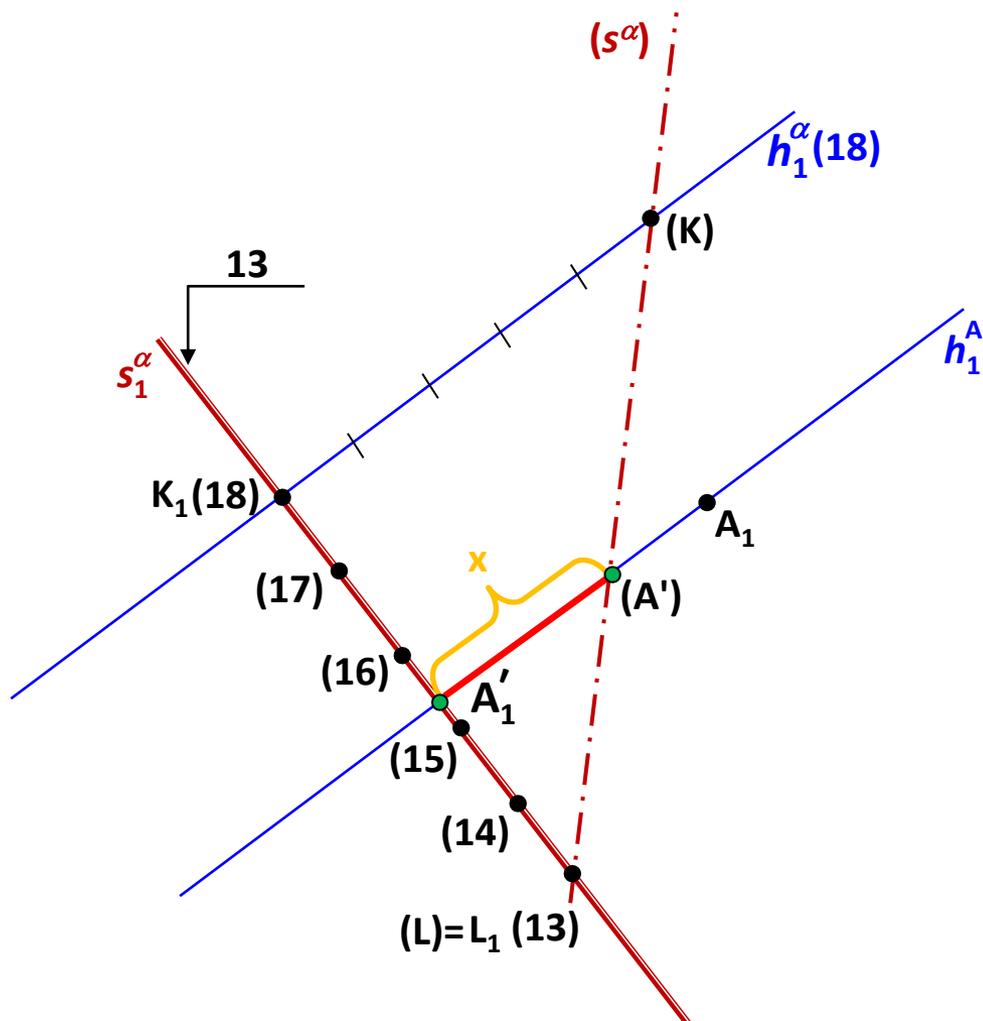


3. Vystupňovanie priamky  $\mathbf{KL}$ : vyznačiť na nej body, ktorých kóty tvoria postupnosť celých čísel.

4. Interval priamky  $\mathbf{KL} = i^\alpha$ .

5. Spádový uhol priamky  $\alpha$ :  $\varphi = \angle(\alpha, \pi) = \angle(\alpha_1, (\alpha))$ .

**Príklad 6.4:** V kótovanom premietaní je rovina  $\alpha$  daná spádovým merítkom. Bod **A** v rovine  $\alpha$  je určený svojim kolným priemetom  $A_1$ . Graficky určte kótu bodu **A**.



### Postup:

1. Bodom **A** zostrojíme hlavnú priamku roviny  $\alpha$ :  $h_1^A \perp s_1^\alpha$ .
2. Všetky body hlavnej priamky majú rovnakú kótu a teda aj bod  $A'_1$  ležiaci zároveň na spádovej priamke  $s_1^\alpha$ .
3. Určíme kótu bodu **A'** sklopením premietajúcej roviny spádovej priamky. Spádovú priamku sklopíme do porovnávacej roviny s kótou 13 pomocou dvoch bodov.
4. Označme  $K_1(18)$  a  $L_1(13)$ .
5. Zostrojíme  $(s^\alpha) = (K)(L)$ .
6. Označíme  $(A') \in (s^\alpha)$ .
7. Určíme kótu bodu **A'**.
8. Platí:  $z^A = z^{A'} = 13+x$ .



**Príklad 6.6:** V kótovanom premietaní je daná rovina  $\alpha$  (A,B,C). Určte graficky kótu bodu M, ktorý leží v rovine  $\alpha$ .

**Postup:**

1. Na priamke **AB** nájdeme vystupňovaním body s kótami 121, 122, 123.
2. Zostrojíme hlavné priamky roviny  $\alpha$
3. Bodom **M** zostrojíme spádovú priamku roviny  $\alpha$ .
4. Zostrojíme  $(s^\alpha)$  sklopením do porovnávacej roviny 120.

5. Nájdeme  $(M) \in (s^\alpha)$ .

6. **Kóta bodu M je  $z^M = 120 + x$ .**

