

Презентация по Геометрии

Тема: Движения в пространстве.

Авторы: Т.Давыдов и Голованова И. 11А кл. шк.551

pptcloud.ru

Содержание

1. Введение

2. Движения относительно точки

3. Движения относительно прямой

4. Параллельный перенос

5. Зеркальная симметрия

6. Заключение

Закончить просмотр

1. Введение

>

Допустим, что в каждой точке T пространства поставлена в соответствие некоторая точка T_1 , причем любая точка T_1 пространства **оказалась поставленной** в соответствие какой-то точке T . Тогда говорят, что задано **отображение пространства на себя**. Говорят также, что при данном отображении точки T переходит в точку T_1 .

Под **движением в пространстве** понимается отображение пространства на себя, при котором любые две точки T и N переходят в T_1 и N_1 , так, что $TN=T_1N_1$. Иными словами, движения пространства – это отображение пространства на себя, сохраняющее расстояния между точками.

Движения в пространстве бывают четырех видов: параллельный перенос, зеркальная симметрия, осевая симметрия и центральная симметрия.

Рассмотрим

все виды.

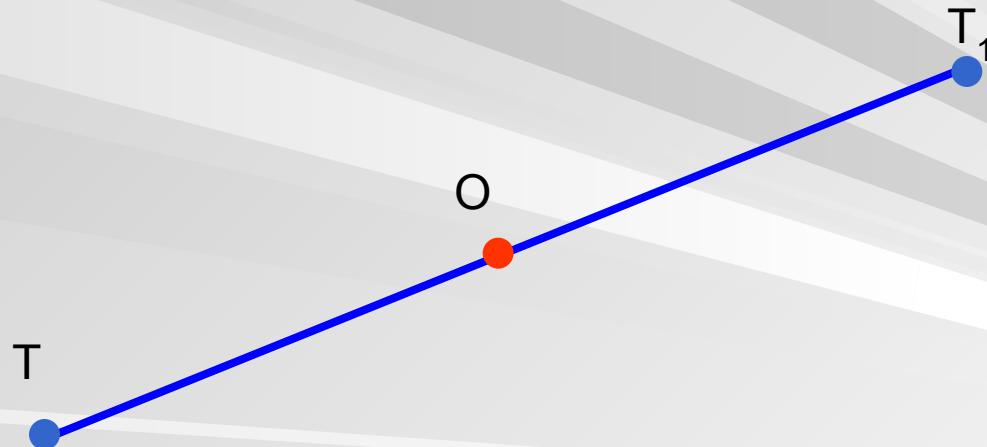
Закончить просмотр

<

2.1 Центральная Симметрия

>

Центральная симметрия, или симметрия относительно точки – отображение пространства на себя, при котором любая точка T переходит в симметричную ей точку T_1 относительно данного центра O .



Закончить просмотр

<

2.2 Фигуры с центральной симметрией

>

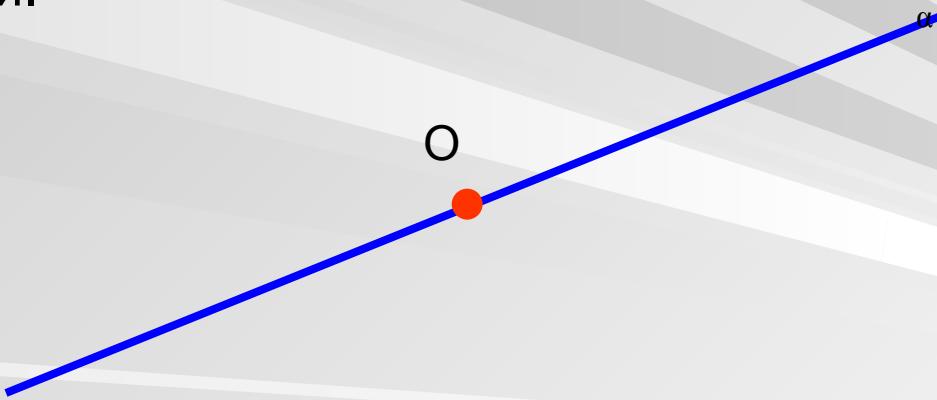
Фигура называется симметричной относительно точки О, если для каждой

точки фигуры симметричная ей точка относительно точки О также принадлежит этой фигуре. Точка О называется **центром симметрии**.

Такая

фигура обладает **центром симметрии**. Любая точка прямой является центром

симметрии.



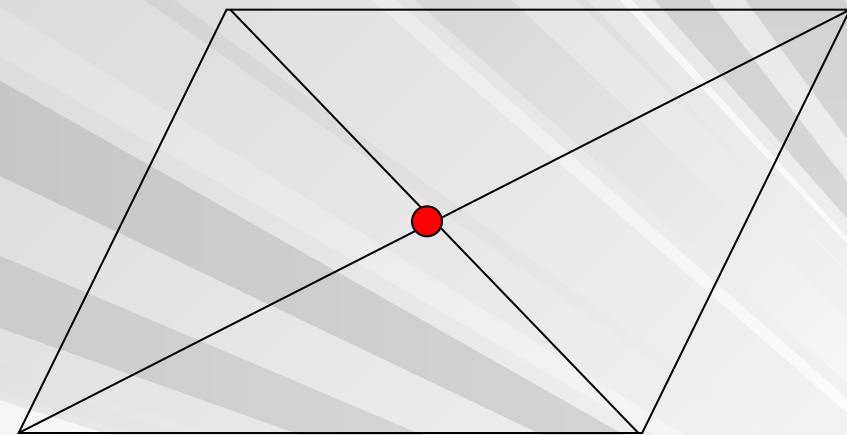
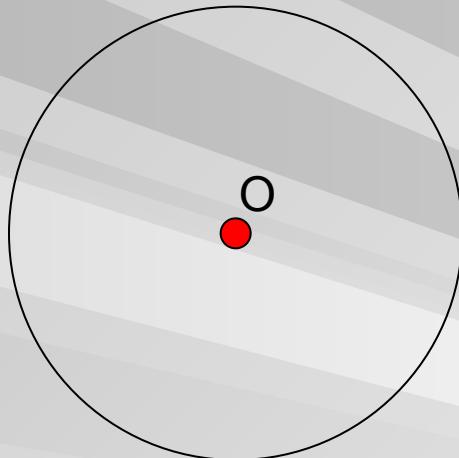
Закончить просмотр

<

2.3 Фигуры с центральной симметрией

>

Фигуры, обладающие центральной симметрией. Примеры – окружность и параллелограмм.



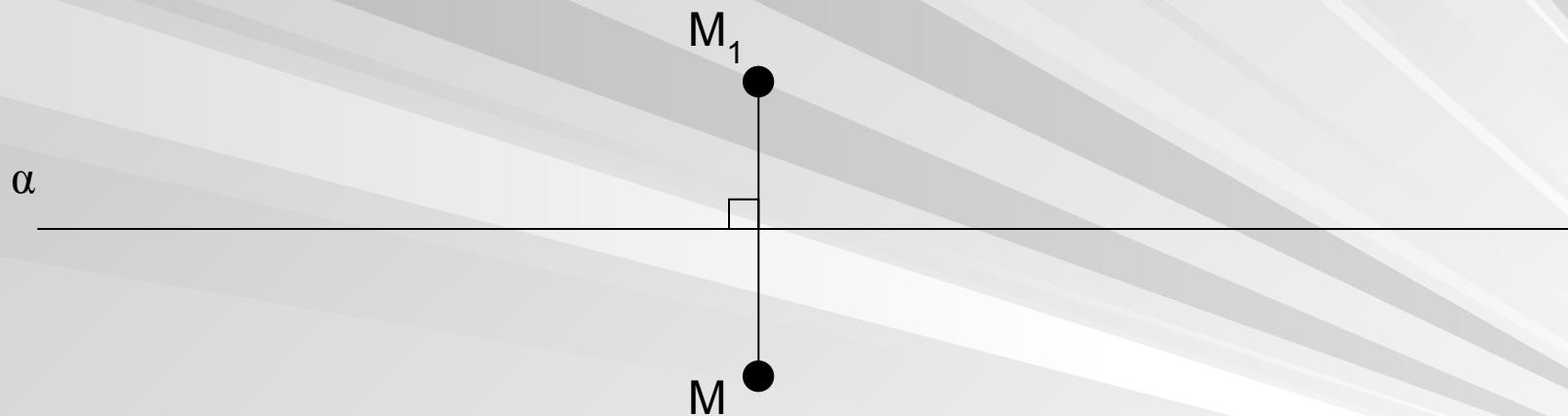
Закончить просмотр

<

3.1 Осевая симметрия

>

Осевая симметрия, или симметрия относительно прямой – отображение пространства на себя, при котором любая точка M переходит в симметричную ей точку M_1 относительно оси α . Две точки MM_1 , называются симметричными относительно прямой α , если эта прямая проходит через середину отрезка MM_1 и перпендикулярна к нему.



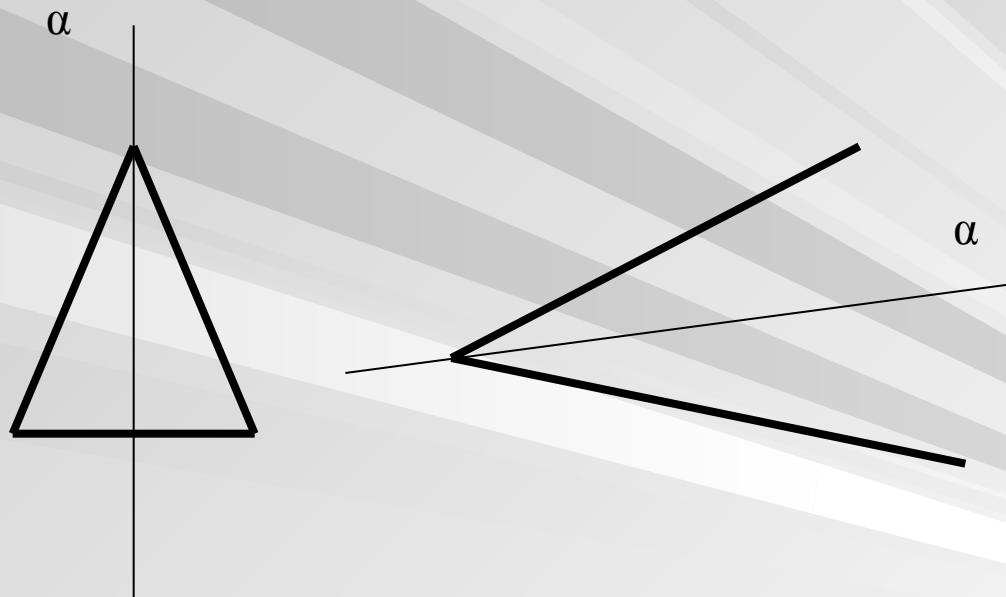
Закончить просмотр

<

3.2 Фигуры, содержащие ось симметрии

>

Фигура называется **симметричной относительно прямой** α , если для каждой точки фигуры симметричная ей точка относительно прямой α также принадлежит этой фигуре. Такая фигура обладает **осевой симметрией**.



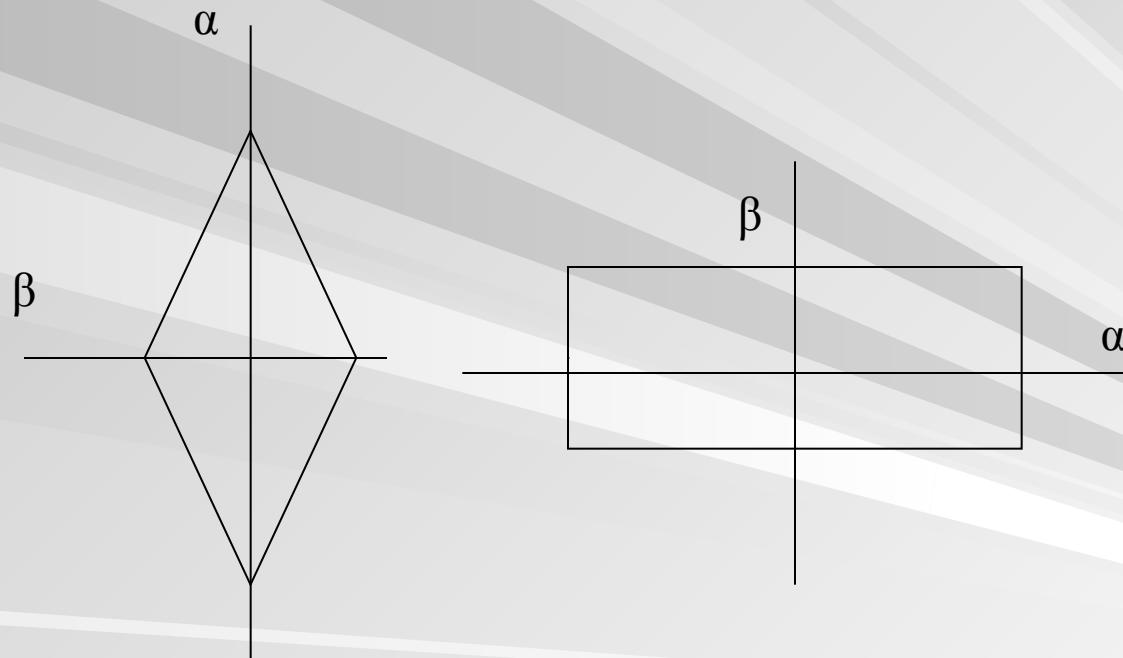
Закончить просмотр

<

3.3 Фигуры, содержащие ось симметрии

>

Существуют также фигуры с двумя осями симметрии. Например, прямоугольник и ромб, не являющиеся квадратами, имеют **две оси симметрии**.



Закончить просмотр

<

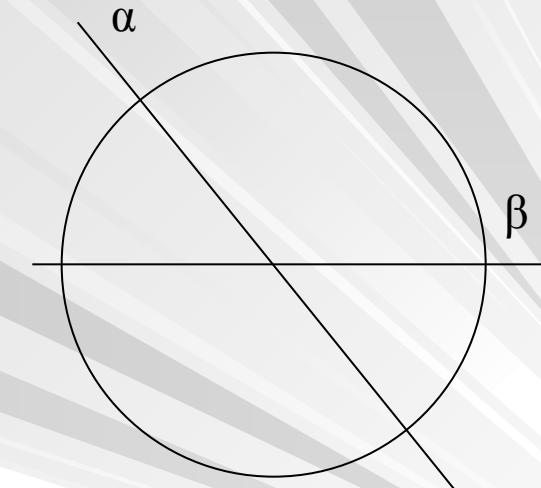
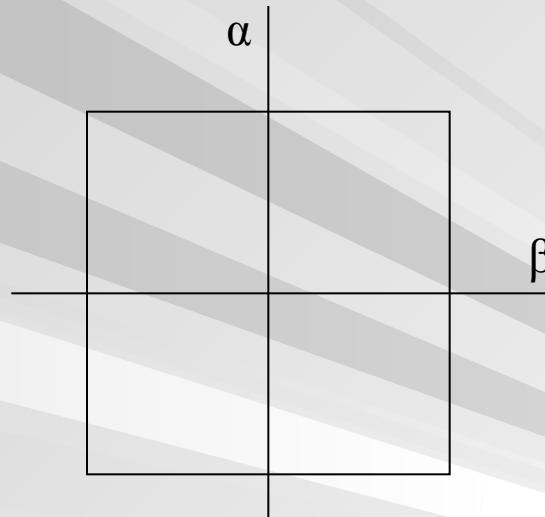
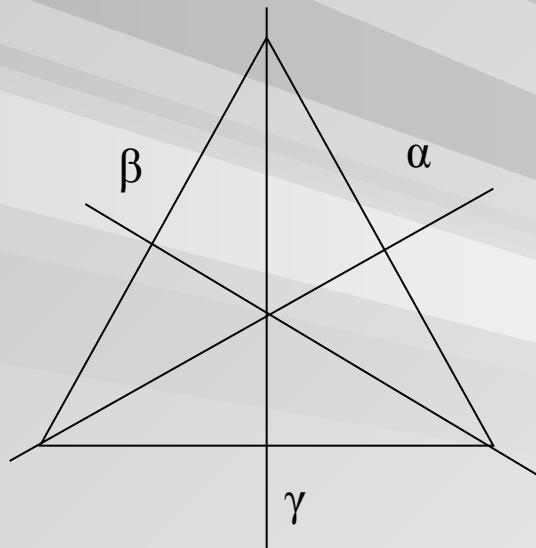
3.4 Фигуры, содержащие ось симметрии

>

Существуют также фигуры более чем с двумя осями симметрии.

Равносторонний треугольник имеет **три оси симметрии**. Квадрат – **четыре**.

У окружности их **бесконечно много** – любая прямая, проходящая через ее центр является осью симметрии.



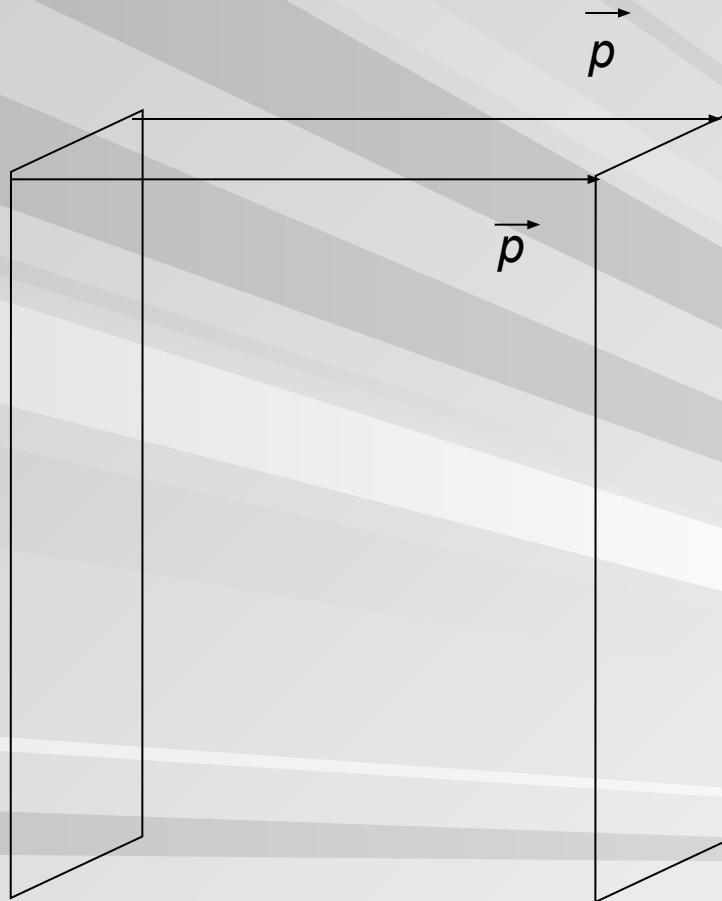
Закончить просмотр

<

4.1 Параллельный перенос

>

Параллельный перенос на вектор \vec{p} – отображение пространства на себя, при котором любая точка T переходит в такую точку T_1 , что $TT_1 = \vec{p}$.



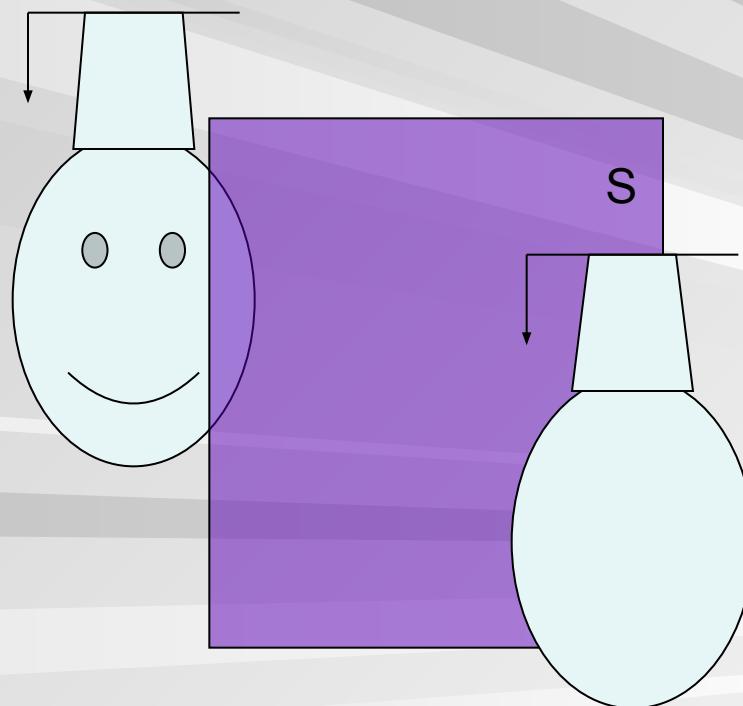
Закончить просмотр

<

5.1 Зеркальная симметрия

>

Геометрическая фигура называется **симметричной относительно плоскости S** (рис.104), если для каждой точки Е этой фигуры может быть найдена точка Е' этой же фигуры, так что отрезок ЕЕ' перпендикулярен плоскости S и делится этой плоскостью пополам ($EA = AE'$). Плоскость S называется **плоскостью симметрии**. Симметричные фигуры, предметы и тела не равны друг другу в узком смысле слова (например, левая перчатка не подходит для правой руки и наоборот). Они называются **зеркально равными**.



Закончить просмотр

<

6. Заключение

В заключение надо отметить, что симметрия любых видов часто встречается в жизни. Там, где живет человек, есть симметрия – в архитектуре, в механике, электронике и много где еще.

КОНЕЦ

[Вернуться в содержание](#)

[Закончить просмотр](#)