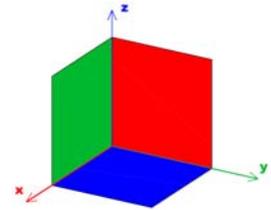
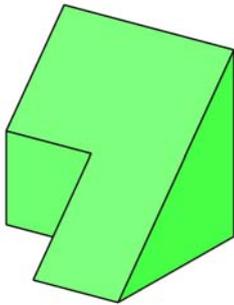


## Spiegeln – Grundwissen

Der Würfelteil befindet sich in der Ausgangslage in der Raumecke und wird in allen Bildern von oben vorne rechts gesehen.



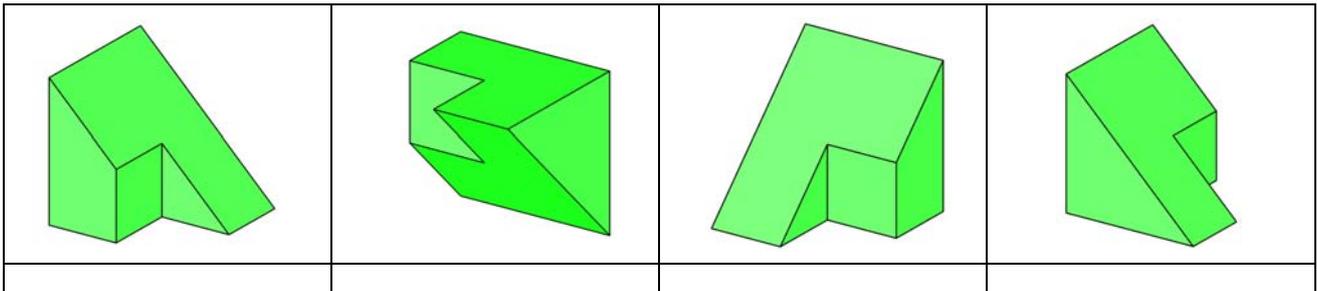
 Zeichne zuerst hier die Koordinatenachsen des Raumkoordinatensystems [xyz] ein:



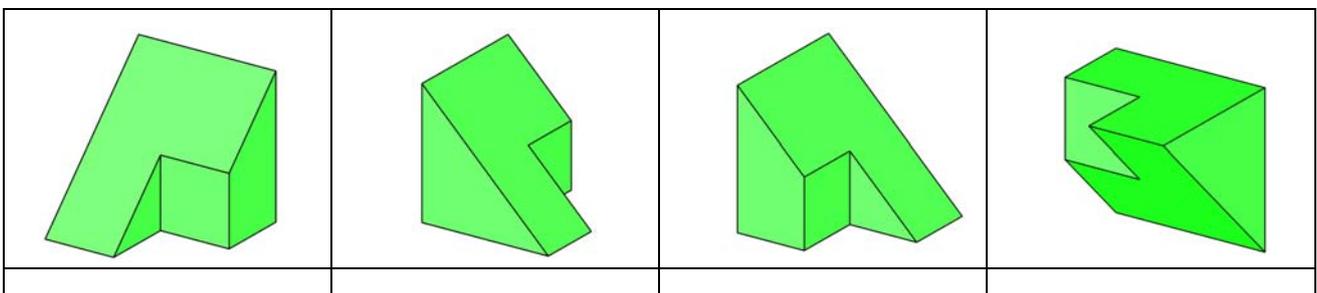
Hier eine U3D-Animation (anklicken):



Der Würfelteil wird an der [zx]-Ebene gespiegelt.  
Kreuze das richtige Bild an.



Das Objekt in der Ausgangslage wird nun an der [xy]-Ebene gespiegelt.  
Kreuze das richtige Bild an.



Lösung

