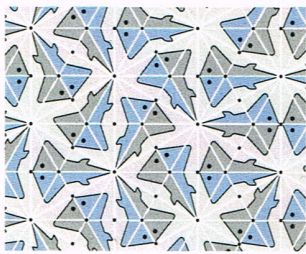
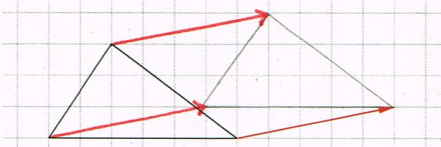
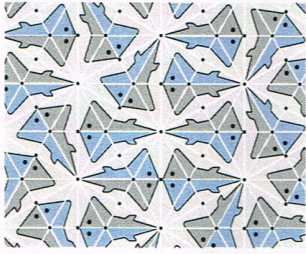
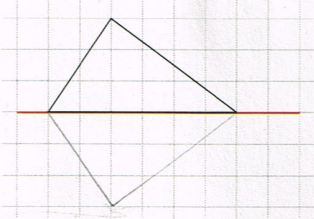
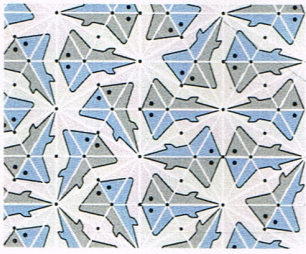
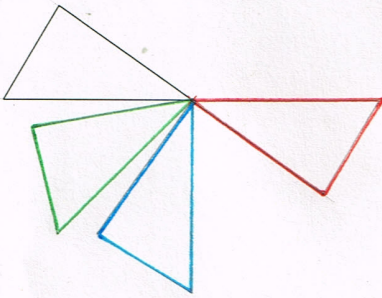


## Wissenspeicher Eine Figur verschieben, spiegeln oder drehen

Eine Figur kann man verschieben, spiegeln oder drehen.

Mein Beispiel	So entsteht das Bild
<b>Verschiebung</b>	
	<p>Bei einer <b>Verschiebung</b> muss man wissen, in welche <i>Richtung</i> und <i>wie weit</i> man verschiebt. Das wird durch den roten Verschiebungspfeil angegeben:</p> 
<b>Spiegelung</b>	
	<p>Bei einer <b>Spiegelung</b> muss man wissen, was die <i>Spiegelachse</i> ist. Hier ist die Spiegelachse die rote Gerade.</p> 
<b>Drehung</b>	
	<p>Bei einer <b>Drehung</b> muss man wissen, um welchen <i>Punkt</i> man dreht (Drehpunkt rot markiert) und <i>wie weit</i> man dreht (Winkel). Wenn nichts anderes da steht, dreht man mathematisch positiv, d. h. entgegen dem Uhrzeigersinn. Das Dreieck wird um <u>45°</u>, <u>90°</u> und <u>180°</u> gedreht.</p>  <p>Die Drehung um 180° nennt man auch Punktspiegelung.</p>