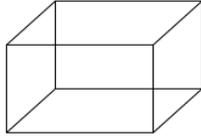


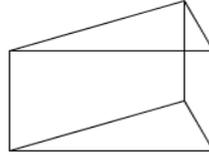
Das Prisma

Verschiebt man ein beliebiges Vieleck senkrecht zur Zeichenebene "in den Raum hinein" und verbindet die Eckpunkte von Urviereck und Bildviereck, entsteht ein so genanntes **gerades Prisma**.

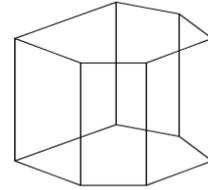
Beispiele: Rechteckiges Prisma
= **Quader**



Dreiseitiges Prisma



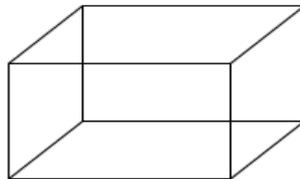
Sechseckiges Prisma



Zur näheren Beschreibung eines Prismas werden folgende Begriffe verwendet:

Oben: **Deckfläche**

Vorn, hinten, seitlich:
Seitenflächen



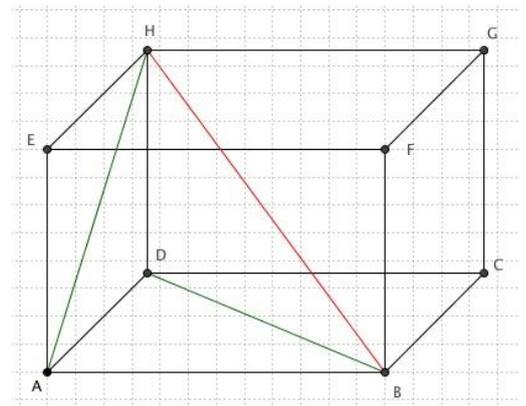
Unten: **Grundfläche**

Seitenkanten = Kanten, die die Eckpunkte von Grund- und Deckfläche verbinden

Höhe h = Abstand von Grund- und Deckfläche

Grundkanten = Kanten von Grund- und Deckfläche

In Prismen kommen verschiedene Arten von **Diagonalen** vor. In den Flächen gibt es die **Flächendiagonalen** (z. B. [AH] oder [BD]), quer durch den Körper hindurch verlaufen die **Raumdiagonalen** (z. B. [BH]). Die Längen der Diagonalen können mit dem **Satz des Pythagoras** berechnet werden.



Die Pyramide

Verbindet man einen Punkt S im Raum geradlinig mit allen Eckpunkten eines Vielecks, so entsteht eine **Pyramide**.

Das Vieleck ist die **Grundfläche**, der Punkt S die **Spitze** der Pyramide. Der Abstand der Spitze von der Grundfläche ist die **Höhe** der Pyramide.

Die Seiten des Vielecks sind die **Grundkanten**, die Verbindungslinien der Spitze mit den Eckpunkten der Grundfläche sind die **Seitenkanten**.

Eine Pyramide heißt **gerade**, wenn alle Seitenkanten gleich lang sind, sonst heißt sie **schief**.

In Pyramiden kommen verschiedene Dreiecke vor. Sind sie rechtwinklig, können ihre Seitenlängen mit dem **Satz des Pythagoras** berechnet werden können.

