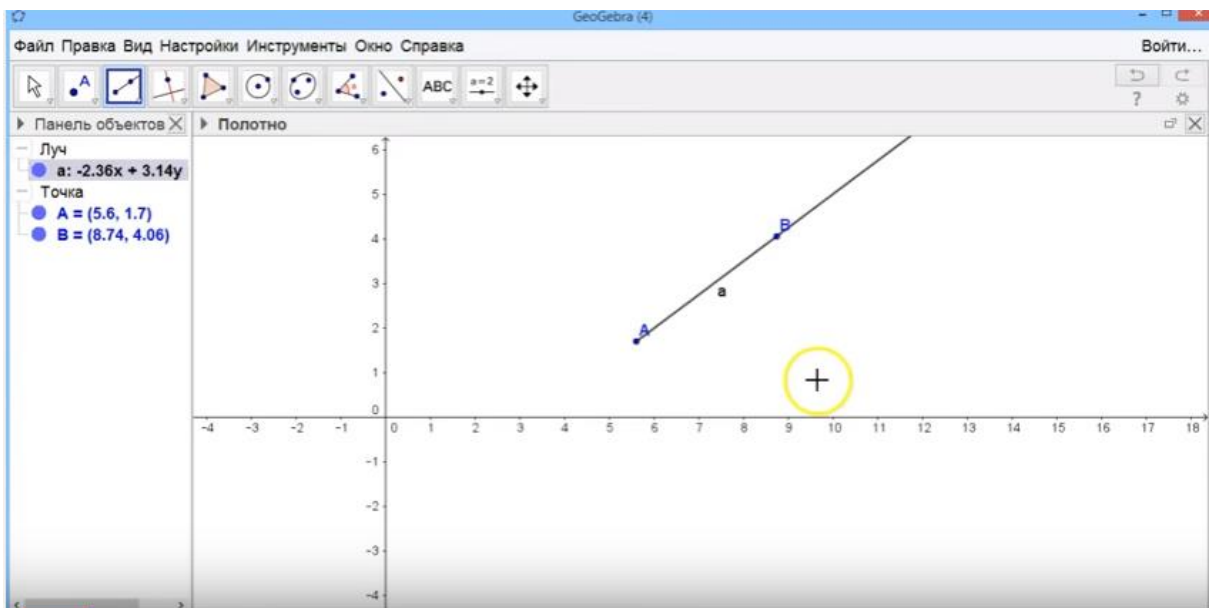
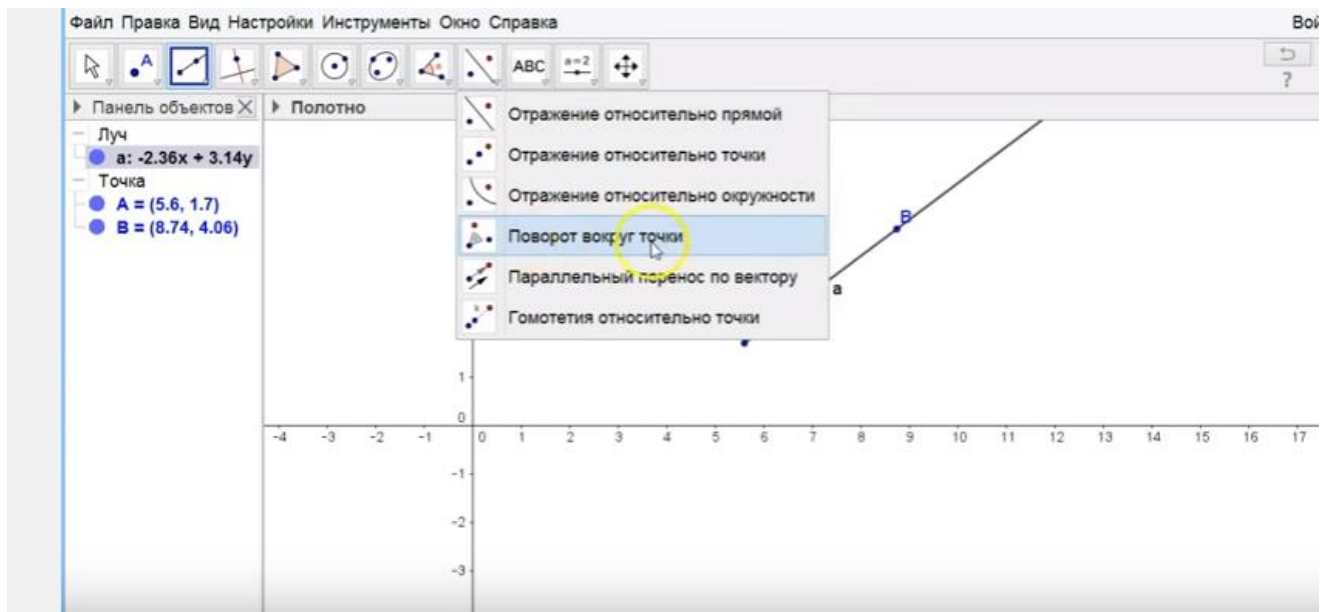


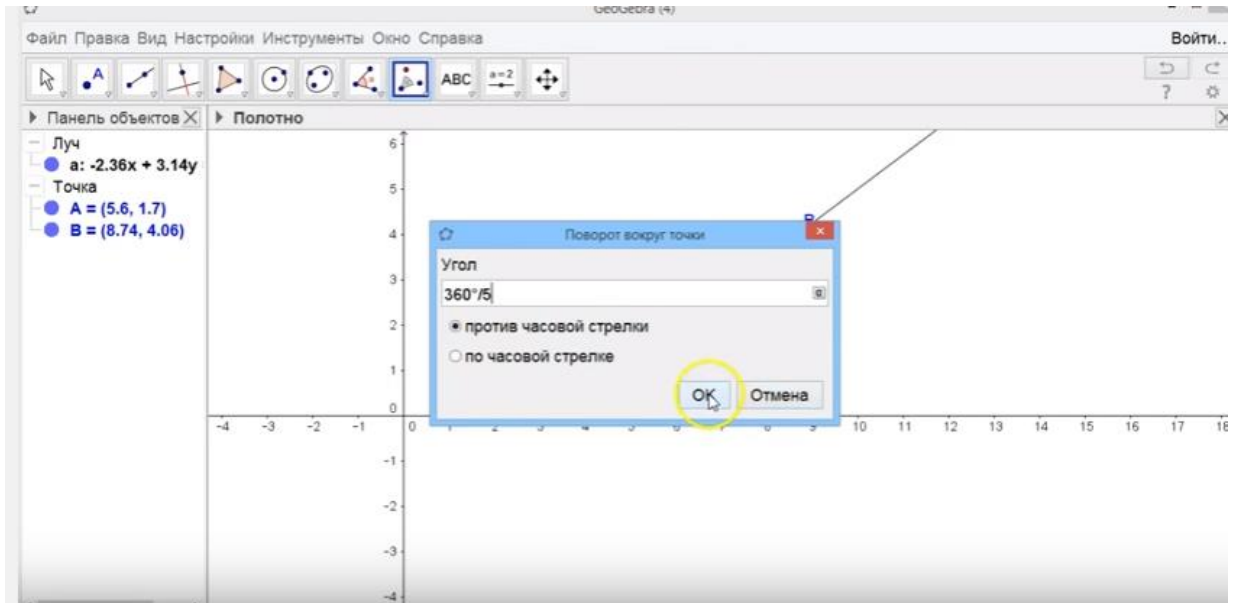
Для того щоб створити калейдоскоп використовуємо осьову та поворотну симетрію, ми ставимо точку A та проводимо через неї промінь



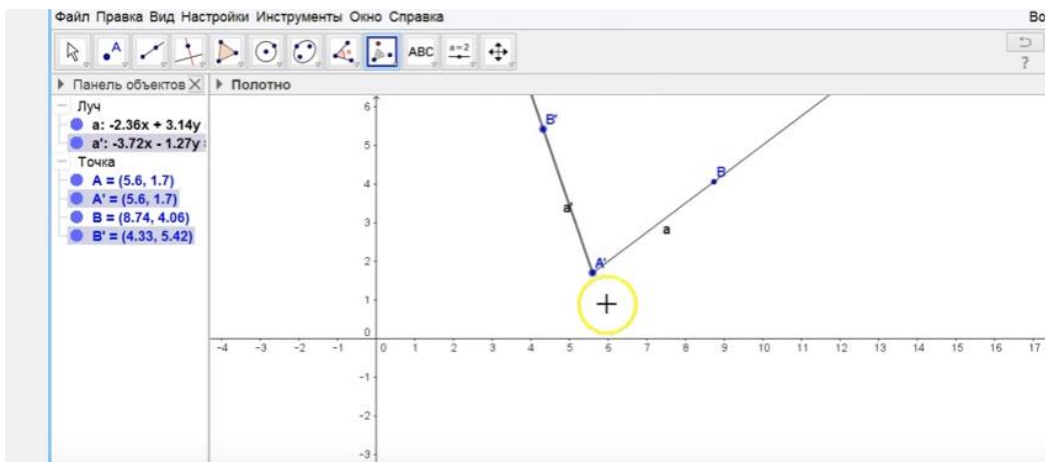
На панелі інструментів вибираємо поворот навколо точки



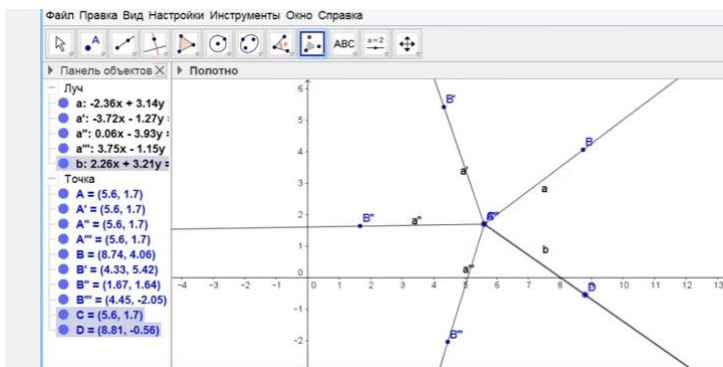
Вибираємо промінь та точку навколо якої робимо поворот, в діалоговому вікні ,що впливає ми встановлюємо градусну міру, щоб зробити 5 поворотів.



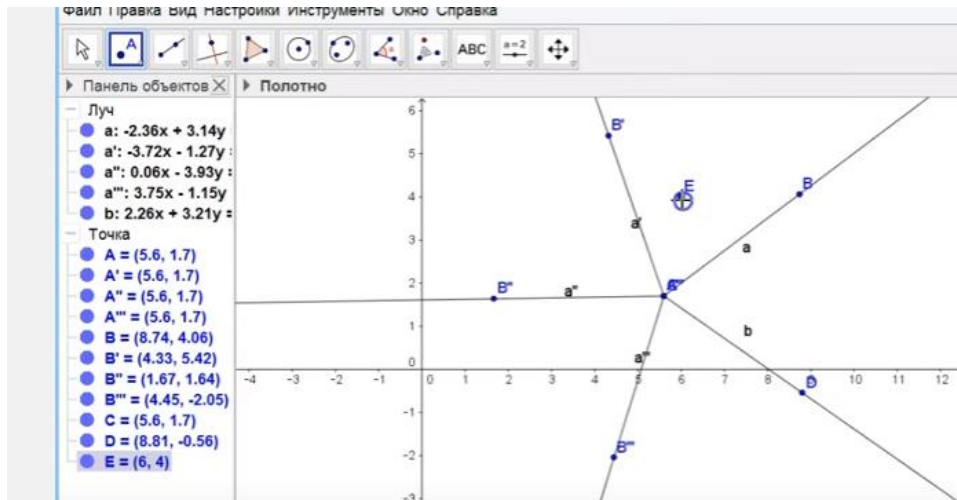
У нас з'явився образ променя при повороті на  $360/5$



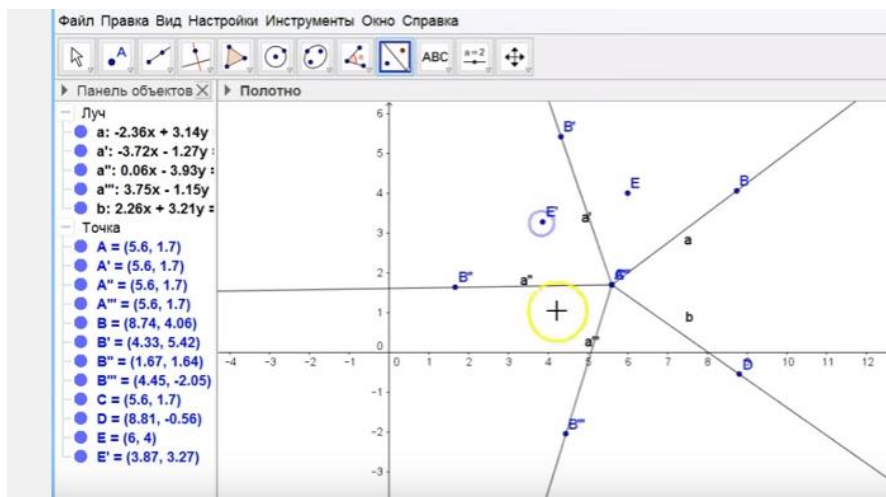
Виконуємо ці дії ще три рази та отримуємо такий результат



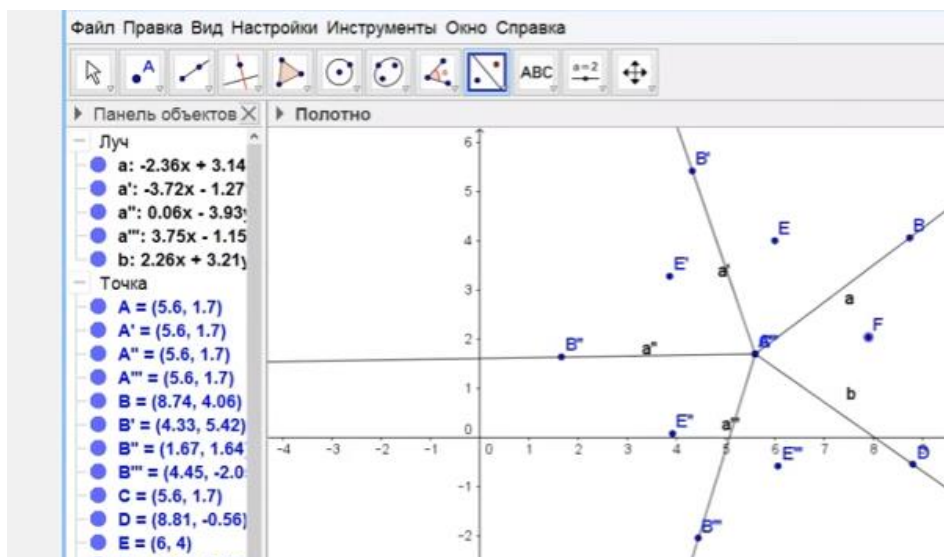
## Встановлюємо точку E



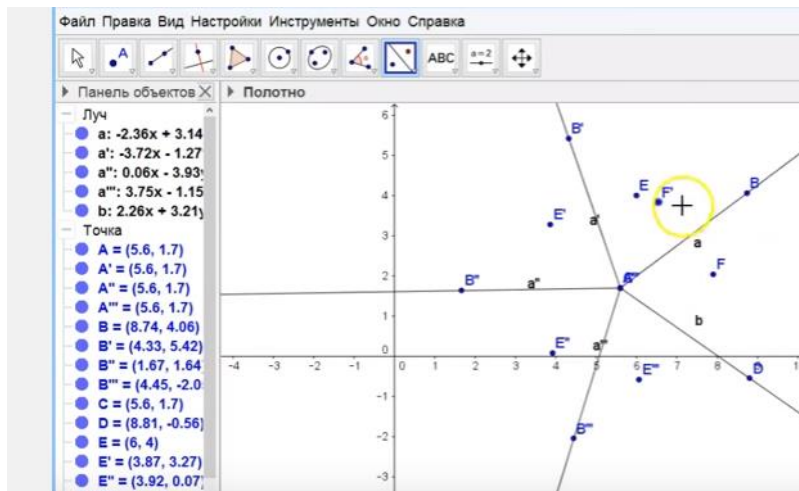
Будуємо симетричну точку точці E відносно променя a' за допомогою симетрії відносно прямої



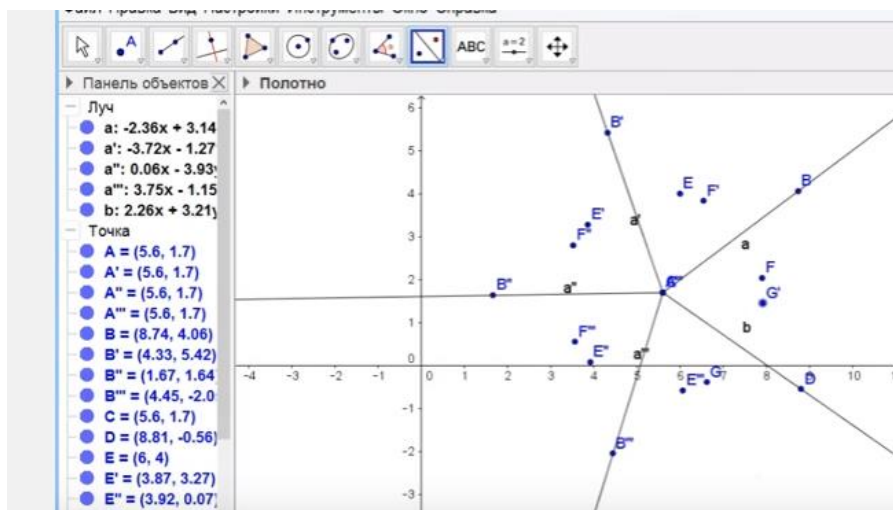
Виконуємо цю дію відносно інших прямих. В результаті ми отримали:



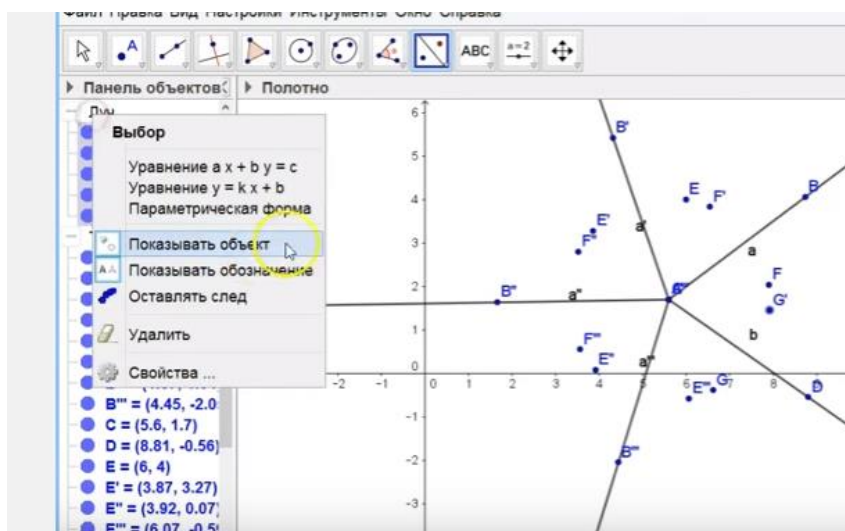
Будуємо точку симетричну точці F відносно променя a



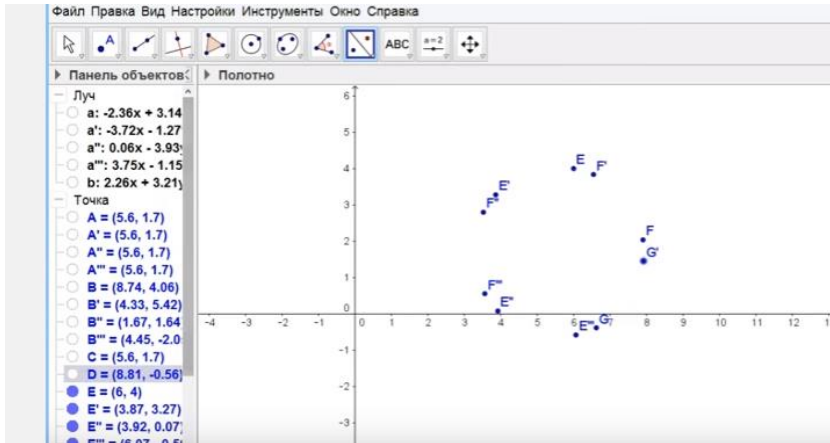
Виконуємо ці дії для інших променів



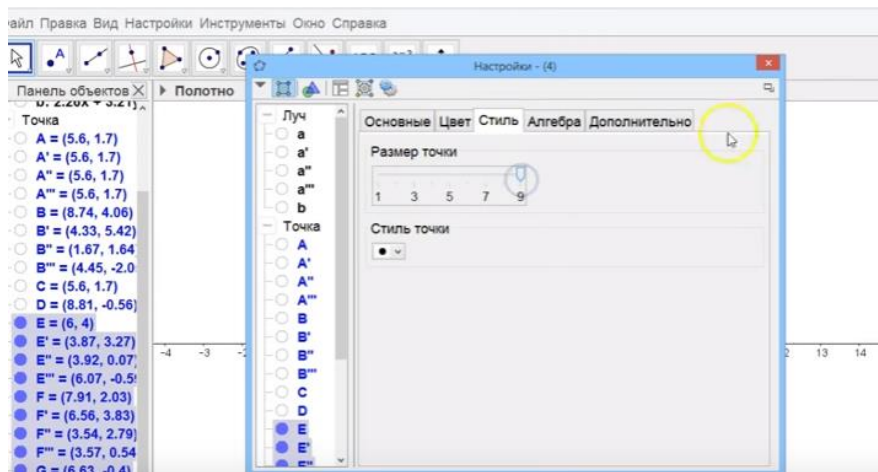
Тепер нам достатньо точок і ми приховуємо промені за допомогою властивості в діалоговому вікні «Показувати об'єкт»



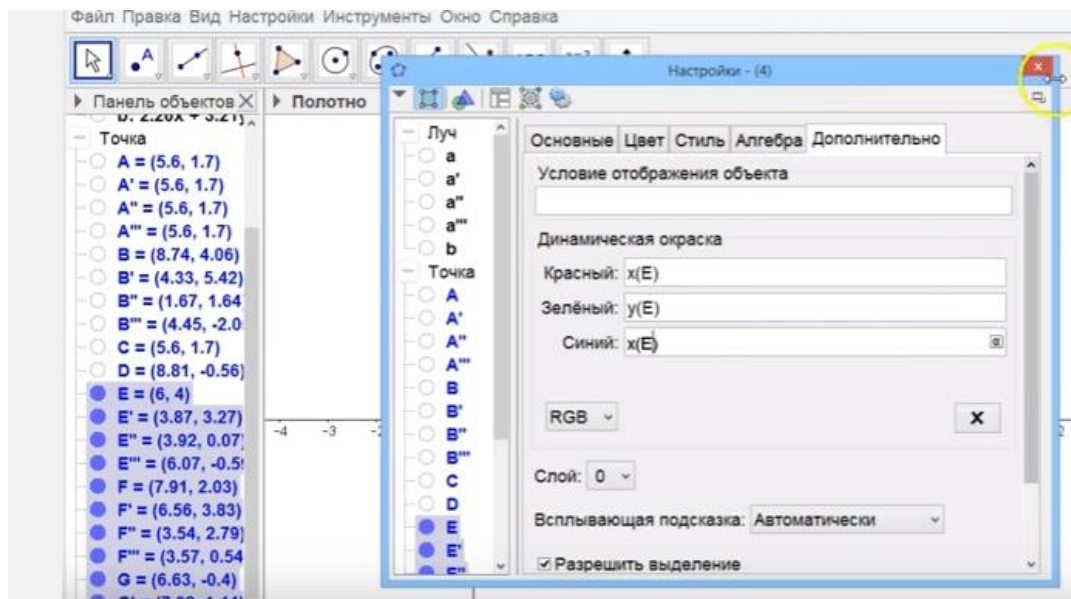
Такі ж дії виконуємо для точок  $A, A', A'', A''', B, B', B'', B''', C, D$ . В результаті отримали :



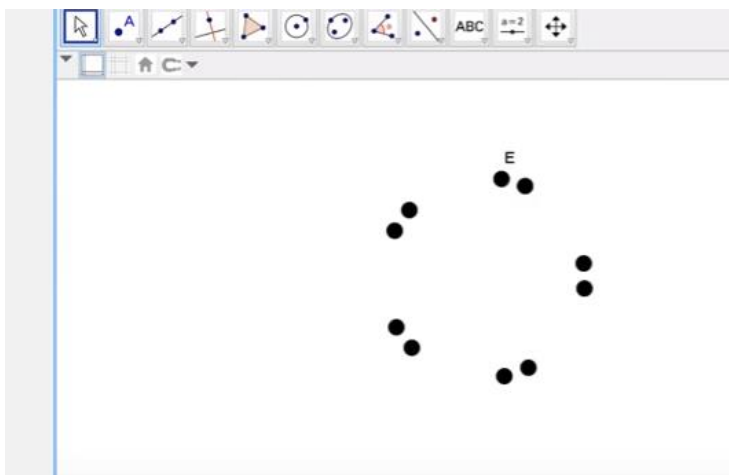
Далі ми виділяємо всі точки, що залишилися та в діалоговому вікні ми відключаємо властивість «Показувати обозначения» і вмикаємо «Оставлять след». Потім заходимо в настройки цих точок і міняємо розмір точки



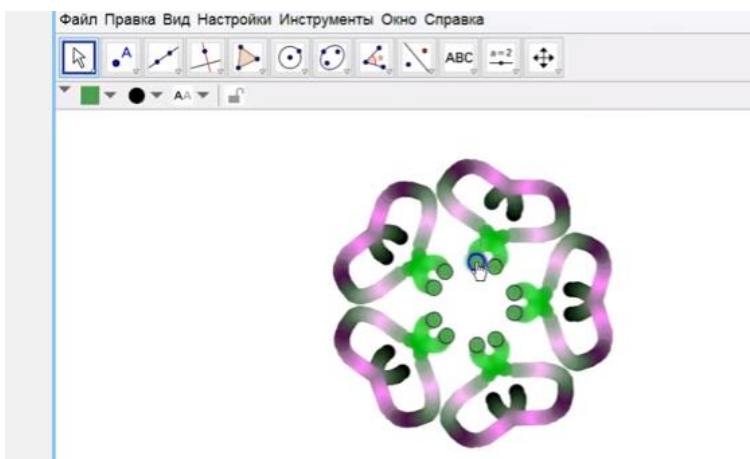
Потім в настройках змінюємо колір точок



Далі ми прибираємо панель об'єктів та осі



Починаємо рухати точку E



В результаті ми отримали калейдоскоп.

Інші калейдоскопи ми зробили за аналогією.