

**Задача на побудову 1.** Побудуйте приклади інверсії відносно кола до найпростіших геометричних фігур (точки, прямої, іншого кола, многокутника) за допомогою однойменного інструменту. Можна переконатися, що це перетворення є цікавим об'єктом для вивчення.

**Покрокова побудова.**

1.		Створіть дійсний слайдер $r$ (0;10) із кроком 0,1.	
2.		Створіть точку $A$ з координатами (0;0), сховайте осі, відобразіть сітку.	
3.		Навколо т. $A$ побудуйте коло із радіусом $r$ та довільне коло приблизно вдвічі більше за перше.	
4.		Побудуйте довільні кола, які дотикаються до першого кола із радіусом $r$ , і центри яких лежать на більшому колі. Всього кіл можна побудувати приблизно шість.  Центри й точки дотику цих кіл повинні вільно рухатись по основних колах.	
5.		Інструментом <i>Інверсія</i> (відображення відносно кола) відобразіть побудовані кола один від одного.  Спробуйте здійснити якомога більше різних комбінацій відображення кола до кола – зображення в результаті буде більш ефектним.	
6.		У властивостях слайдеру $r$ встановіть опцію <i>Повтор</i> у значення <i>Коливання</i> .  Анімуйте слайдер і спостерігайте за результатом.	