

# 01

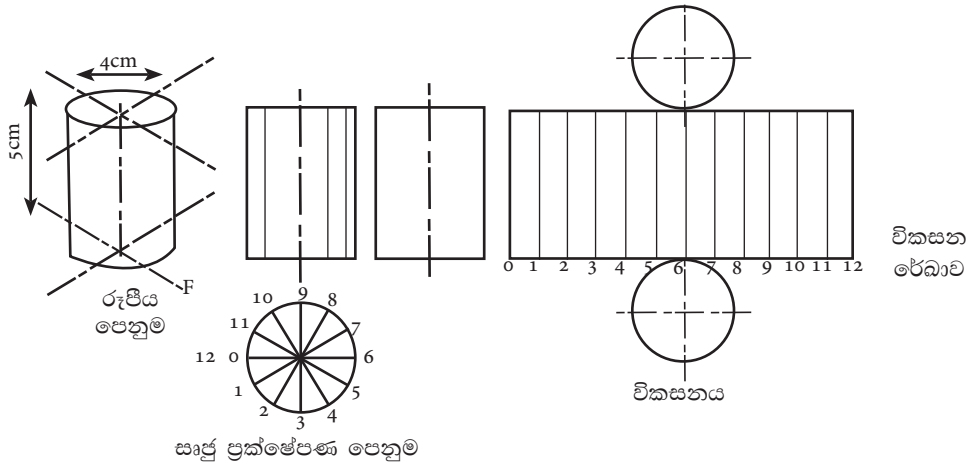
## ජ්‍යාමිතික හැඩතල භාවිතයෙන් නිර්මාණකරණය

### 1.1 සිලින්ඩර ආශ්‍රිත නිර්මාණ කරමු.

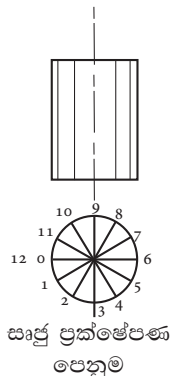
සිලින්ඩරයක විකසනය නිර්මාණය කිරීම.

සිලින්ඩරයක වක්‍ර පෘෂ්ඨය විකසනය කළ පසු දක්නට ලැබෙන්නේ සෘජුකෝණාස්‍රාකාර තලයකි. මෙම සෘජුකෝණාස්‍රයේ උස සිලින්ඩරයේ උසට සමාන වන අතර සම්පූර්ණ දිග සිලින්ඩරයේ පරිධියට සමාන වේ.

නිදර්ශනය:- පතුලේ විෂ්කම්භය 4 cm සහ උස 5 cm වන සිලින්ඩරයේ විකසනය නිර්මාණය කිරීම.



විකසනය නිර්මාණය කිරීමේ පියවර



- සිලින්ඩරයේ සෘජු ප්‍රක්ෂේපණ පෙනුම අඳින්න.
- එහි සැලැස්ම (විෂ්කම්භය 4 cm වූ පතුල ඇතුළත් වෘත්තය) සමාන කොටස් ඕනෑම ගණනකට බෙදන්න. (මෙහි දී කොටස් 12 කි). එය අංක 0,1,2,3,... යනා දී වශයෙන් අංකනය කරන්න.
- සැලැස්මේ අංකවල ඉදිරි පෙනුමේ උඩු මතු තලය දක්වා (5 cm වන සේ) සිරස් රේඛා අඳින්න. එම අංක ම ඉදිරි පෙනුමේ යටි කෙළවර මතු තලයේ යොදන්න.
- සිලින්ඩරයේ පරිධියට සමාන දුරක් ගෙන රේඛාවක් අඳින්න. එය විකසන රේඛාව වේ.