Name : _____ Datum : _____

PAPILUMO / 4. Klasse

Isometrische 3D-Würfel und optische Muster

Spure zuerst den gepunkteten 2er-Würfel nach, übertrage dann beide Modelle ins rechte Punktraster und schraffiere alle drei Seiten.



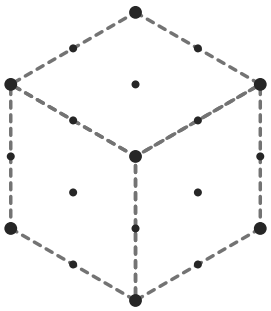
Gaspard setzt sein Architekten-Visier auf! Verbinde die Punkte entlang der 30°- und 90°-Achsen und schraffiere die Flächen plastisch.

Schattierungsregel (1er-Würfel)



Oben: weiß | Links: senkrecht | Rechts: diagonal

1. Grundlage: 2-Einheiten-Würfel nachzeichnen und schraffieren

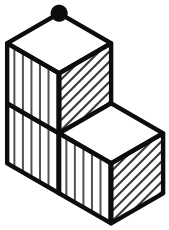


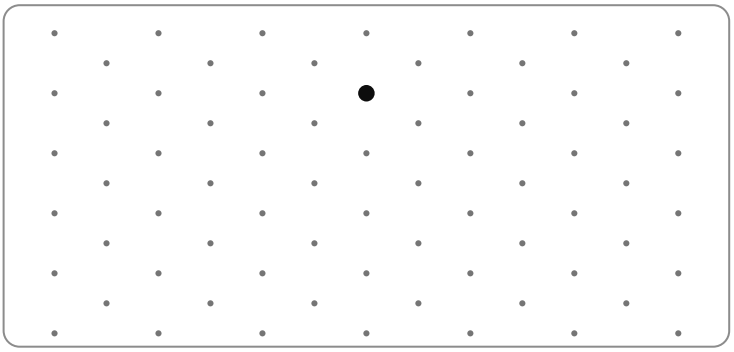
Schattierungsregel (1er-Würfel)



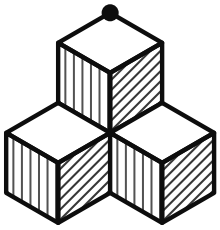
Oben: weiß | Links: senkrecht | Rechts: diagonal

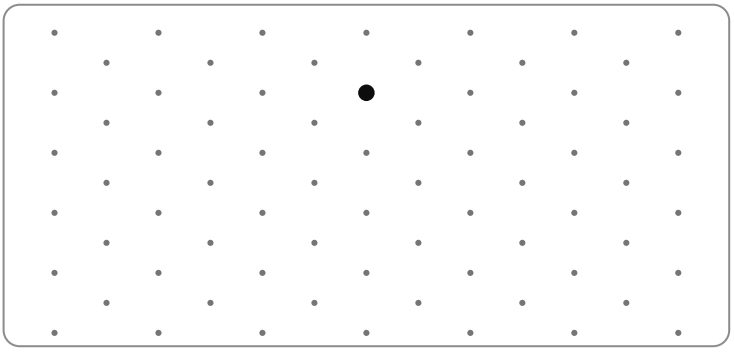
2 A. Übertrage die 3-Würfel-L-Treppe ab dem dicken Startpunkt





2 B. Übertrage den sechseckigen 3-Würfel-Stern ab dem Startpunkt





Gaspards Tipp: Ziehe alle Kanten erst sauber mit dem Lineal nach und zeichne die Schraffur danach schön gleichmäßig und parallel!