Prénom : _____ Date : _____

PAPILUMO / CM1 • Corrigé

Cubes en 3D et optique sur grille isométrique

Repasse le grand cube pointillé, puis reproduis chaque construction sur la grille de points à droite et ombre les 3 faces.



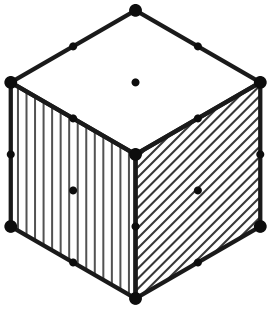
Gaspard enfile sa visière d'architecte ! Suis les axes à 30° et 90° entre les points, puis ombre chaque face pour créer du relief.

Règle d'ombrage (cube unité)



Haut : blanc | Gauche : vertical | Droite : oblique

1. Entraînement : repasse et ombre le grand cube de 2 unités

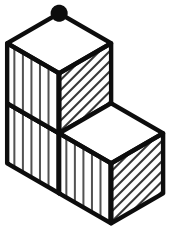


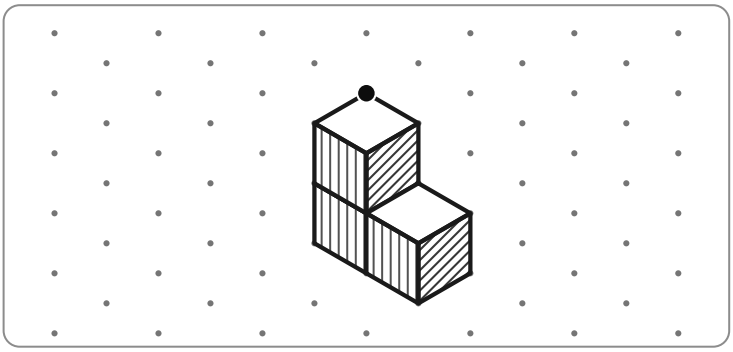
Règle d'ombrage (cube unité)



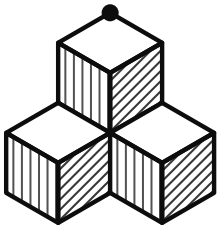
Haut : blanc | Gauche : vertical | Droite : oblique

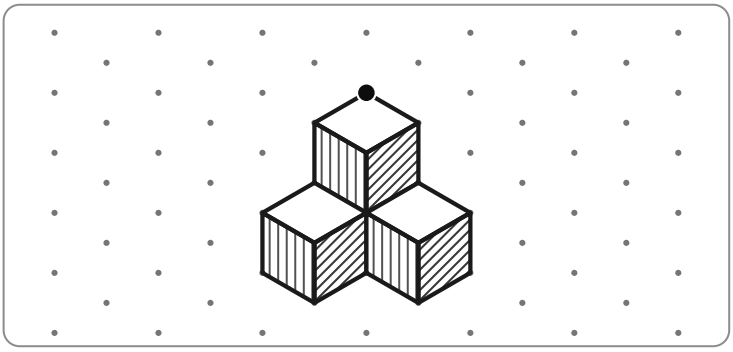
2 A. Copie l'escalier à 3 cubes depuis le gros point de départ





2 B. Copie l'illusion d'étoile à 3 cubes depuis le gros point





Astuce de Gaspard : relie toujours les arêtes à la règle avant de tracer des hachures fines bien parallèles dans chaque losange !