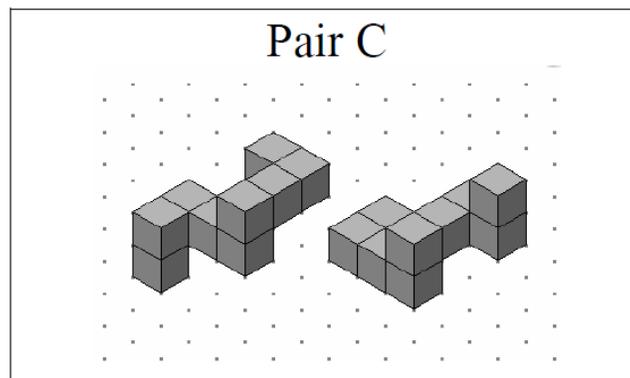
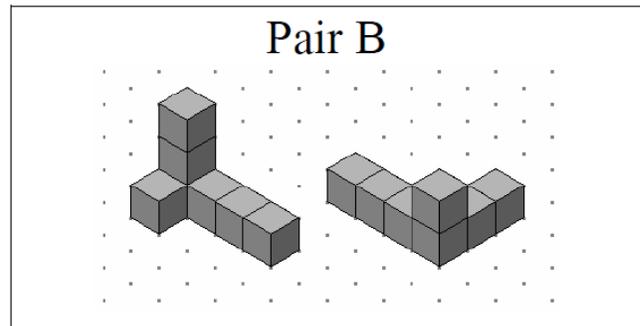
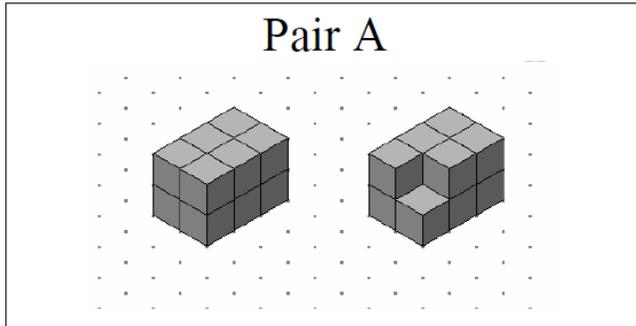


Activité aux ordinateurs: Les Objets 3D (Dessins Isométriques)

1. Est-ce qu'ils sont la même?



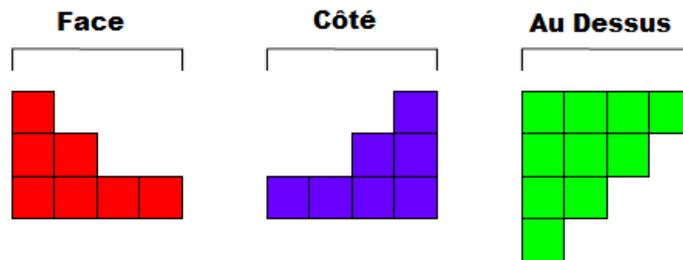
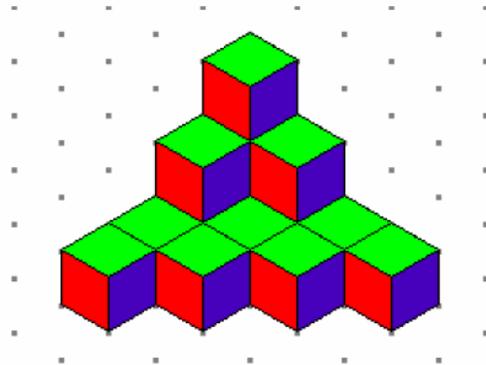
C'est à vous de...

1. Prédire quels paires pourrait être les dessins du même objet.
2. Dessinez les figures en utilisant l'outil "The Isometric Drawing Tool."

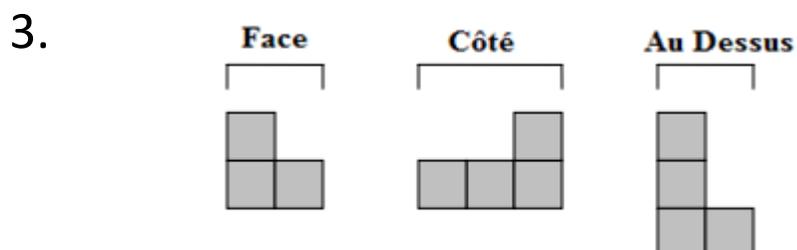
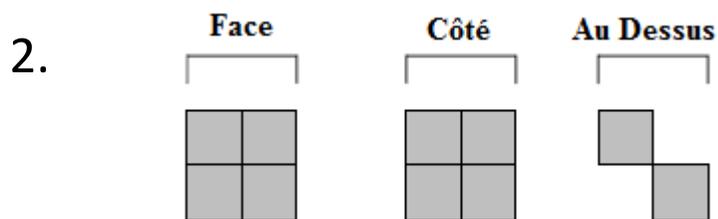
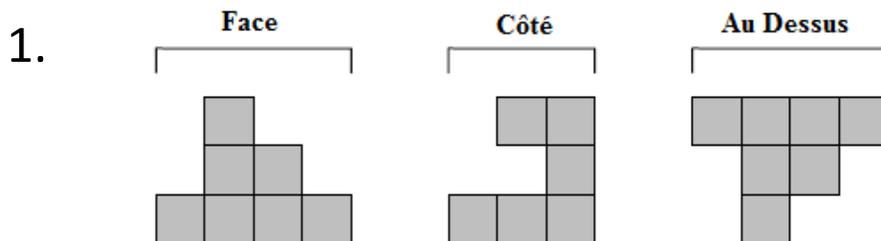
<https://illuminations.nctm.org/Activity.aspx?id=4182>

3. Utilisez le "**Inspect mode**" pour déterminer si les prédictions étaient correctes ou incorrect.
4. Pour les paires qui *pourraient* représenter le même objet, énumérez les valeurs sur le "Rotation Control" que vous avez utilisé pour vérifier vos réponses.
5. Pour les paires qui ne pouvaient pas représenter le même objet, expliquez pourquoi.

2. Les Vues de: Face, Côté, et Au-Dessus



Essayez les suivants :

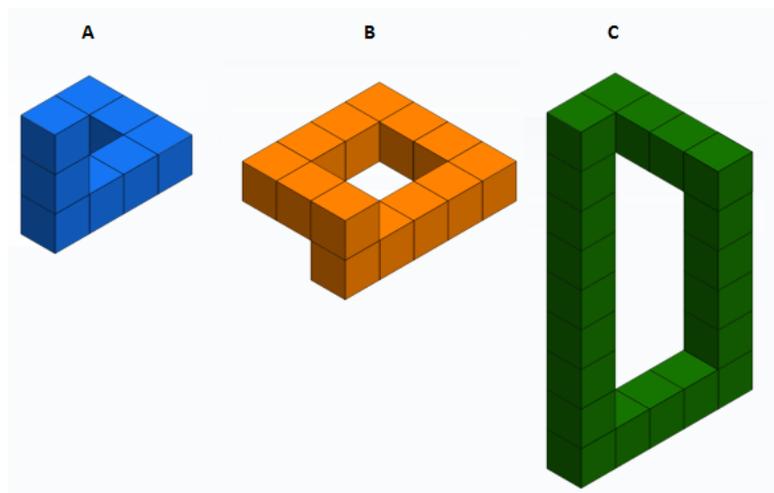


3. Jeux pour compter les cubes isométriques

http://www.mathplayground.com/cube_perspective.html

4. Est-ce qu'ils sont possibles?

Dans les activités précédentes, vous avez vu que les dessins isométriques ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être. Un artiste néerlandais, M.C. Escher (1898-1972), est célèbre pour son utilisation de perspectives inhabituelles pour tromper les spectateurs à voir "les figures impossibles." Dans cette activité, vous allez examiner des dessins isométriques qui semblent être impossible, et vous allez étudier la façon qu'Escher a utilisé pour créer ces «figures impossibles.»



Maintenant, utilisez le ``Isometric Drawing Tool``, et construisez chaque figure. Ensuite, utilisez le ``**Inspect** mode`` pour regarder les figures de différentes perspectives. Vous pouvez ouvrir plusieurs ``fenêtres`` pour avoir accès à toutes les trois dessins.

Maintenant essayez de créer vos propres ``figures impossibles.`` Si vous voulez, vous pouvez imprimer vos constructions en utilisant le ``Print`` fonction dans le logiciel.

Sur un feuille de papier ou un de vos grilles isométriques :

1. Dessinez les vues de face, côté et au-dessus.
2. Dessinez le ``mat plan``
3. Découvrez si c'est possible d'avoir un autre figure qui a le même dessin isométrique