Nombre : _____ Fecha : _____

PAPILUMO | 4.° de Primaria

Cubos 3D e ilusiones ópticas en malla isométrica

Repasa el cubo grande punteado, luego copia cada figura en la malla isométrica de la derecha y sombrea sus tres caras.



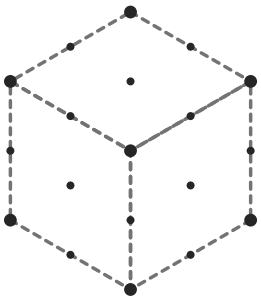
¡Gaspard se pone su visera de arquitecto! Sigue con precisión los ejes de 30° y 90° entre los puntos y sombrea cada cara para dar volumen.

Regla de sombreado (cubo unidad)



Arriba: blanco | Izq.: vertical | Der.: diagonal

1 1. Base guiada: repasa y sombrea el cubo de 2 unidades

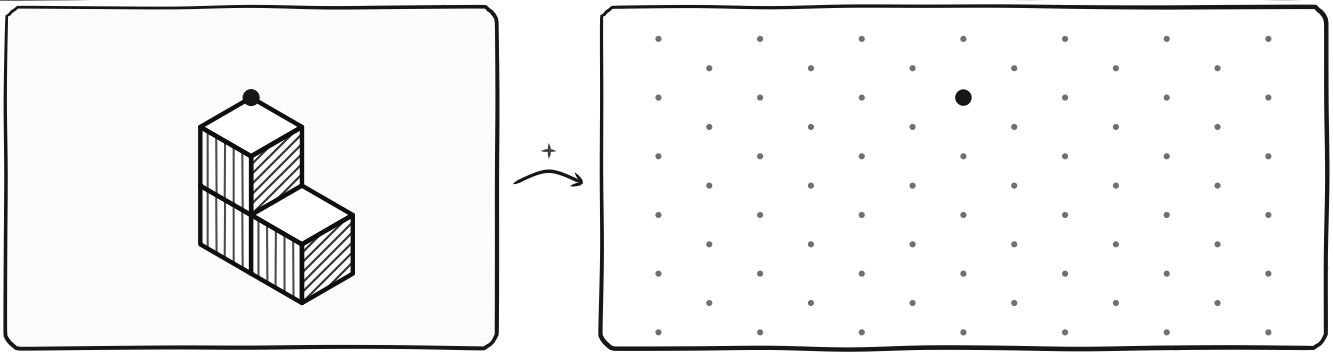


Regla de sombreado (cubo unidad)

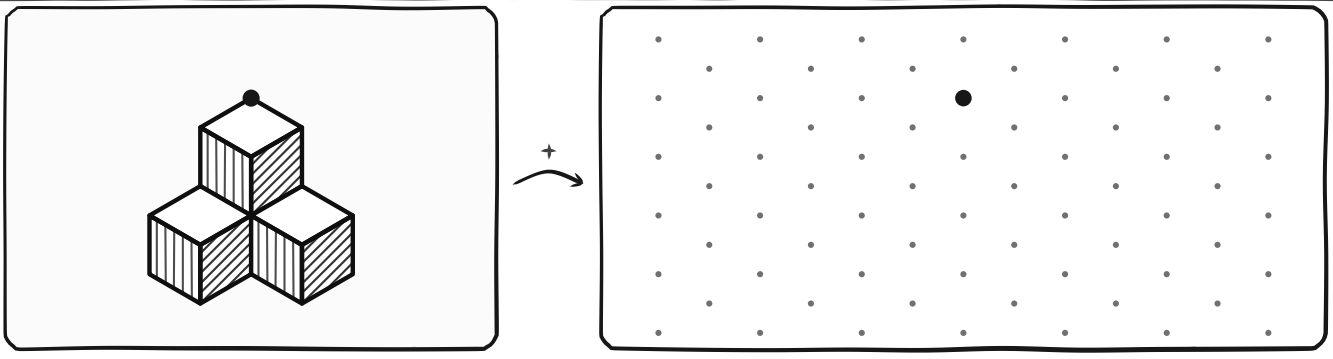


Arriba: blanco | Izq.: vertical | Der.: diagonal

2A 2 A. Copia la escalera de 3 cubos desde el punto grueso inicial



2B 2 B. Copia la estrella óptica de 3 cubos desde el punto inicial



Truco de Gaspard: dibuja primero todas las aristas con regla y traza después rayados paralelos bien ordenados en cada cara.