Nome : _____ Data : _____

PAPILUMO Classe quarta

Cubi 3D e illusioni ottiche su griglia isometrica

Ripassa il grande cubo tratteggiato, poi copia ciascun modello sulla griglia di punti a destra e ombreggia tutte le 3 facce.



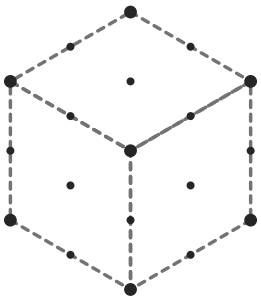
Gaspard indossa la visiera da architetto! Segui gli assi a 30° e 90° tra i punti e ombreggia ogni faccia per creare il volume 3D.

Regola ombreggiatura (cubo unità)



Alto: bianco | Sin.: verticale | Des.: diagonale

1 1. Base guidata: ripassa e ombreggia il cubo da 2 unità

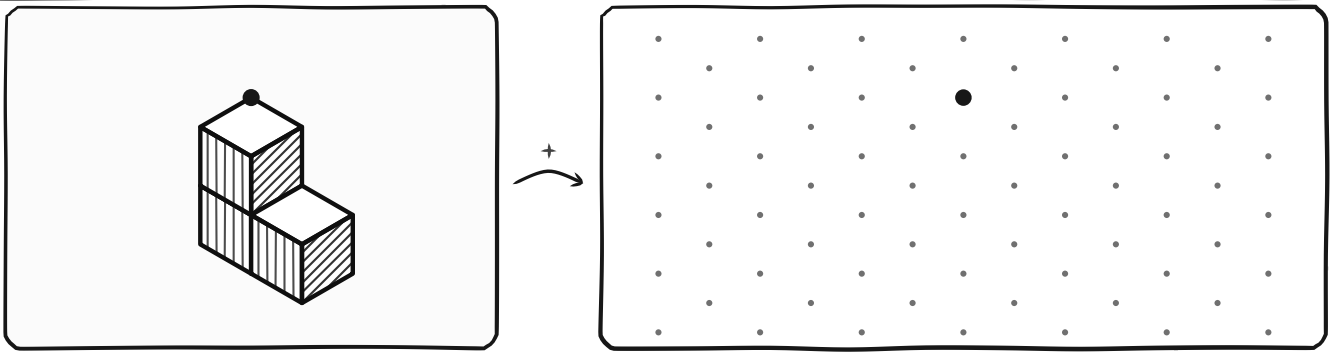


Regola ombreggiatura (cubo unità)

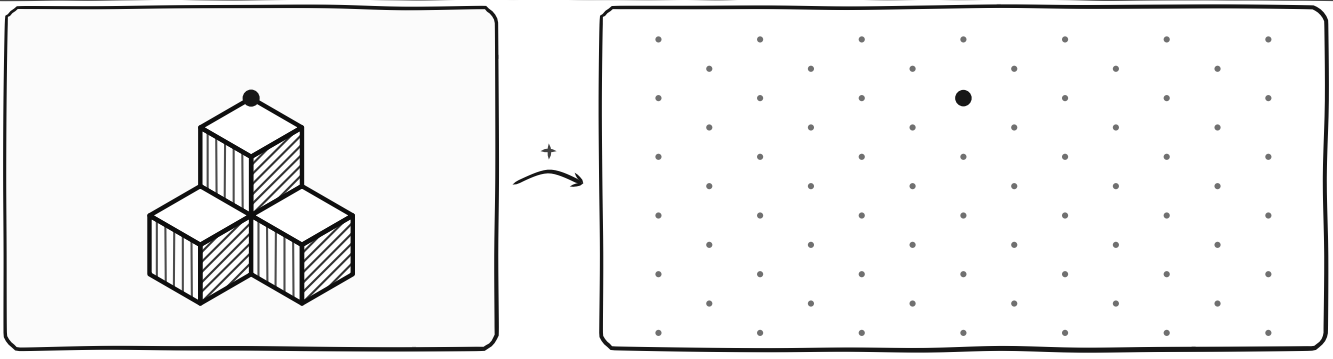


Alto: bianco | Sin.: verticale | Des.: diagonale

2A 2 A. Copia la scala a L di 3 cubi partendo dal punto marcato



2B 2 B. Copia la stella ottica di 3 cubi dal punto iniziale



Consiglio di Gaspard: traccia sempre prima tutti gli spigoli con il righello e poi disegna tratteggi ben paralleli in ogni rombo!