

Fiche Pédagogique – La perspective Isométrique dans un espace vectoriel

Groupe : CECCARELLI Luca,
CLEMENT Romain,
GOUDEZEUNE Antonin,
TRIGLIA Yanis

Date : 21 février 2022

Sujet : La perspective Isométrique dans un espace vectoriel

Objectifs :

1. Après cet TP les élèves vont maîtriser les espaces vectoriels, et la gestion d'éléments dans une deuxième base se trouvant dans un plan cartésien.
2. Les élèves auront compris comment calculer et utiliser une matrice de conversion de base
3. Les élèves vont comprendre dans quel contexte ils pourraient utiliser ces nouveaux acquis (ex : les jeux vidéo en perspective isométrique)

Matériaux pour les élèves :

1. Ordinateur
2. Stylos et crayons
3. Règle
4. Une feuille par personne
5. Feuille de TP imprimée en couleur

Matériaux pour les enseignants :

1. Ordinateur
2. Stylos, crayons, feutres
3. Un tableau
4. Le « Dossier » qui va servir de mode d'emploi du TP pour le professeur, et qui va contenir le déroulement du TP, mais également l'introduction au thème, et les rappels nécessaires à la réalisation du TP.

Procédures		Temps
Introduction	On va introduire le sujet de la perspective isométrique en complément d'exemples pratiques (ex : les tableaux d'escher, les jeux vidéo).	3 à 5 minutes
Rappels de cours	Pour permettre à tous les élèves d'avoir les mêmes outils on fera un point sur les notions nécessaires à savoir pour réaliser le TP, avec des notions de cours qui viennent avec.	5 à 10 minutes
TP - Partie 1	Partie 1 du TP sur feuille, calcul des outils nécessaires, et représentation graphique.	35 à 40 minutes
TP - Partie 2	Partie 2 du TP sur machine, utilisation des outils pour	15 à 20 minutes

	automatiser les calculs, et représentation graphique.	
Correction du TP	Correction du TP pour permettre d'expliquer des possibles incompréhensions, et permettre à tout le monde de finir le TP.	15 à 20 minutes