

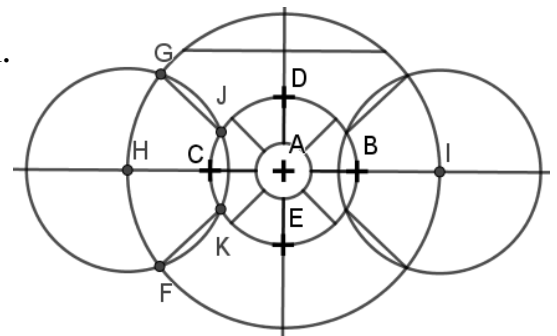
# Chasseur TIE



Les TIE ou chasseurs TIE, de leur nom complet *Twin Ion Engines* (moteurs ioniques double en français, se prononçant "taille", "tille" ou "té y eu"), sont une grande famille de vaisseaux et véhicules de l'empire présents dans l'univers de Star Wars.

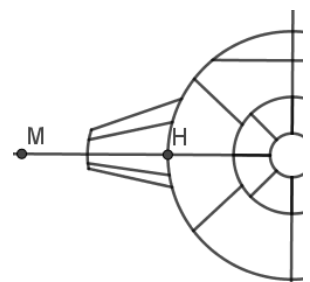
## La cabine

- ☐ 1- Construire un cercle  $C_1$  de centre  $A$  et de rayon 1,7 cm, puis le cercle  $C_2$  de centre  $A$  et de rayon 0,8 cm et le cercle  $C_3$  de centre  $A$  et de rayon 0,3 cm (revenir à la définition du cercle si besoin).
- ☐ 2- Construire  $(BC)$  tel que  $[BC]$  soit un diamètre de  $C_2$ .  $(BC)$  coupe  $C_1$  en  $H$  et  $I$ . ( $H$  du côté de  $C$  et  $I$  du côté du  $B$ )
- ☐ 3- Construire  $(DE)$ , un second diamètre de  $C_2$ , perpendiculaire à  $(BC)$ .
- ☐ 4- Placer le point  $L$  appartenant à  $(DE)$  tel que  $LD = 0,5$  cm.  $L$  ne doit pas appartenir au disque  $C_2$ .
- ☐ 5- Construire la perpendiculaire à  $(DE)$  passant par  $L$ . Ne pas dépasser  $C_1$ .
- ☐ 6- Construire les bissectrices de  $\widehat{GCH}$  et  $\widehat{KFI}$ . Elles ne doivent pas dépasser  $C_2$ .
- ☐ 7- Gommer le disque  $C_3$  (sans gommer le cercle).
- ☐ 8- Construire le cercle  $C_4$  de centre  $H$  et de rayon 1,1 cm.
  - Ce cercle coupe  $C_1$  en  $F$  et  $G$  (voir figure →).
  - Il coupe également  $C_2$  en  $J$  et  $K$  (voir figure →).
  - Il coupe aussi  $[CH]$  en  $N$ .
- ☐ 9- Construire le symétrique de  $C_4$  par la symétrie axiale d'axe  $(DE)$ .
- ☐ 10- Construire  $[JG]$  et  $[KF]$ .
- ☐ 11- Construire les symétriques  $[J'G']$  et  $[K'F']$  de  $[JG]$  et  $[KF]$  par la symétrie d'axe  $(DE)$ .



## Les jonctions

- ☐ 12- placer le point  $M$  appartenant à  $(CH)$  et n'appartenant pas au disque  $C_1$ , tel que  $HM = 2$  cm.
- ☐ 13- Construire  $[ML]$ ,  $[MD]$ ,  $[MK']$  et  $[ME]$  (ne pas les tracer jusqu'au bout : s'arrêter au cercle  $C_1$ ).
- ☐ 14- Gommer afin d'obtenir la figure ci-contre :

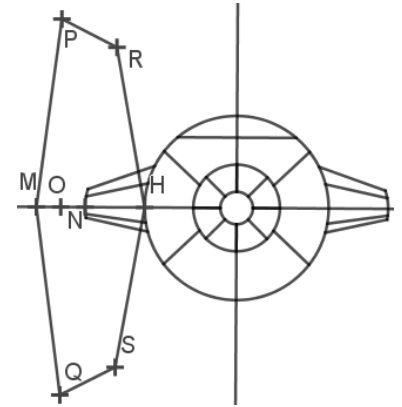


# Chasseur Tie

- 15- Construire le symétrique de cette figure par la symétrie d'axe (DE).

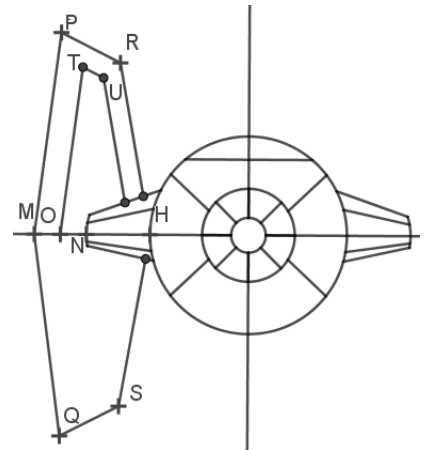
## Les ailes

- 16- Construire  $O$ , milieu de  $[MN]$ .  
 □ 17- Placer les points  $P$  et  $Q$  tel que  $MP = MQ = 3,5$  cm et  $HP = HQ = 3,8$  cm.  
 □ 18- Placer les points  $R$  et  $S$  tel que  $MR = MS = 3,3$  cm et  $HR = HS = 3$  cm.  
 □ 19- Construire  $[MP]$ ,  $[PR]$ ,  $[RH]$  puis,  $[MQ]$ ,  $[QS]$ ,  $[SH]$ .  
 □ 20- Construire le symétrique de cette aile par la symétrie d'axe (DE).

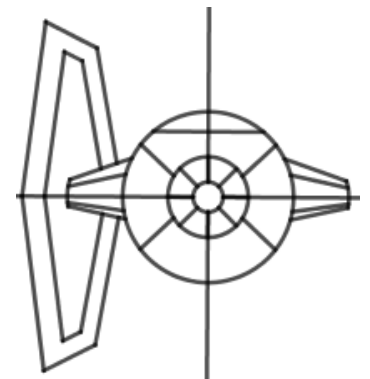
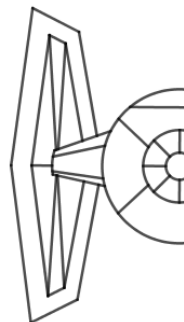


## L'intérieure des ailes

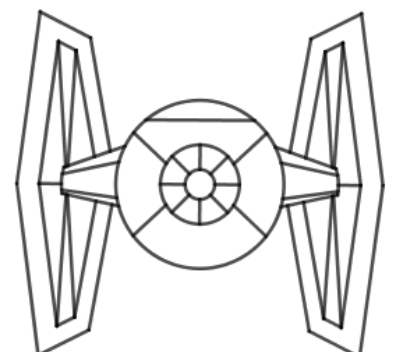
- 21- Construire la parallèle à (MP) passant par  $O$ . Placer ensuite le point  $T$  sur cette droite (dans la partie haute) tel que  $OT = 2,9$  cm.  
 □ 22- Construire la droite parallèle à (PR) passant par  $T$ . Placer ensuite le point  $U$  sur cette droite (à droite de  $T$ ) tel que  $TU = 0,4$  cm.  
 □ 23- Construire la parallèle à (RH) passant par  $U$ .  
 □ 24- Gommer afin d'obtenir la figure ci-contre :



- 25- Construire le symétrique de cette figure par la symétrie d'axe (BC).  
 □ 26- Construire  $[TU']$ ,  $[UT']$ .



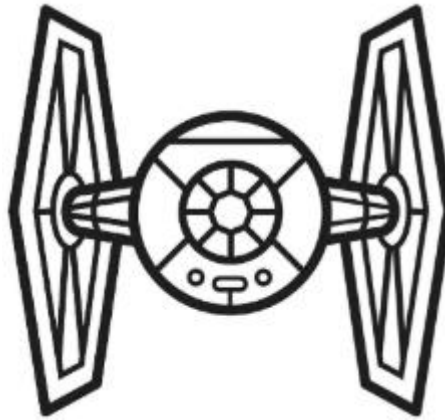
- 27- Construire le symétrique de cette figure par la symétrie d'axe (DE).



# Chasseur Tie

☐ 28- Gommer ce qui est

☐ 29- Rajouter quelques  
colorier !



superflu.

éléments décoratifs et