

## La translation : Déplacer sans modifier

Une translation consiste à déplacer une figure en conservant toutes ses propriétés (longueurs, angles, orientation...). La nouvelle figure se nomme alors « **l'image** ».

Les sommets qui se nommaient **A, B, C** sur la première figure sont alors renommés

**A', B', C'** sur son image. On le lit « A prime, B prime, .. » .

Si la figure est déplacée une seconde fois, on nommera alors les sommets **A'', B'', C''**. On le lit A seconde, B seconde, ...

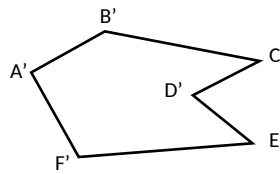
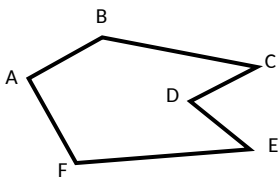


Image 1

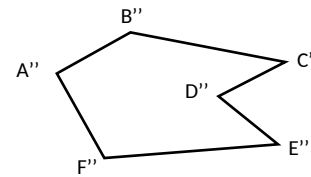
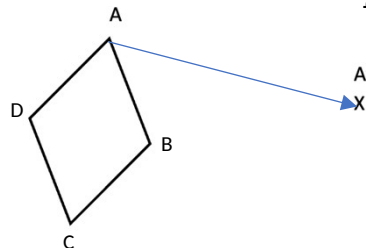
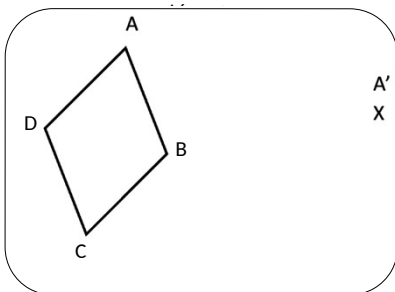


Image 2

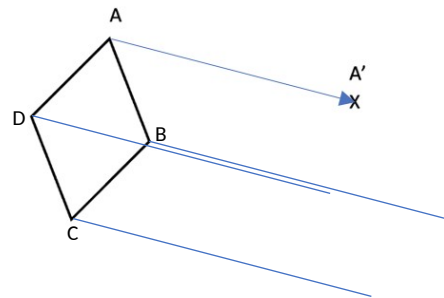
Pour construire l'image d'une figure par translation, il faut se servir du **vecteur directeur**. Celui-ci indique **dans quelle direction et à quelle distance** l'image de la figure doit être reproduite. Il suffit alors d'appliquer le vecteur à chaque sommet de la figure pour pouvoir la reproduire à l'identique à un autre endroit.

1) Trouver et tracer le vecteur directeur

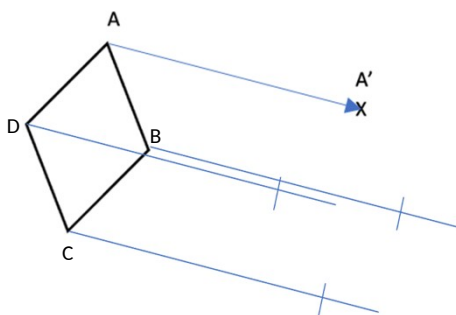
Situation de



2) Tracer les parallèles de ce vecteur directeur qui passent par les sommets de la figure



3) Reporter la longueur du vecteur sur ses parallèles (avec le compas ou la règle)



4) Relier les points trouvés et nommer les sommets de l'image avec A', B', C', D', E', F', G', H', I', J', K', L', M', N', O', P', Q', R', S', T', U', V', W', X, Y, Z

