**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, …

B’’

B

A’’

D’’

C’’

C

A

B’

D

E’’

C’

E

Image 2

F’’

D’

A’

F

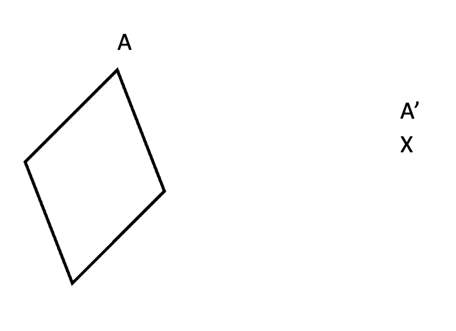
F’

E’

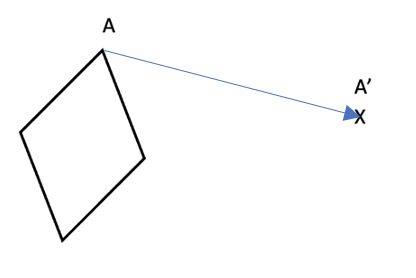
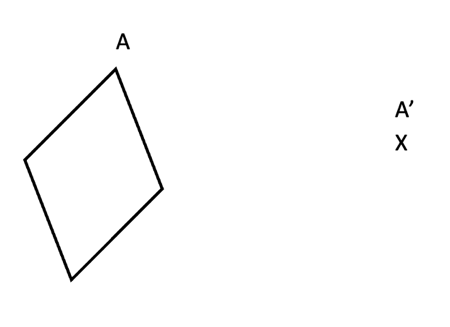
Image 1

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.

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

1. Trouver et tracer le vecteur directeur

Situation de départ



D

D

D

B

B

B

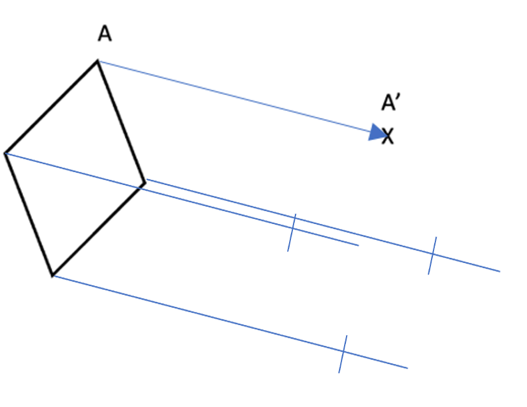
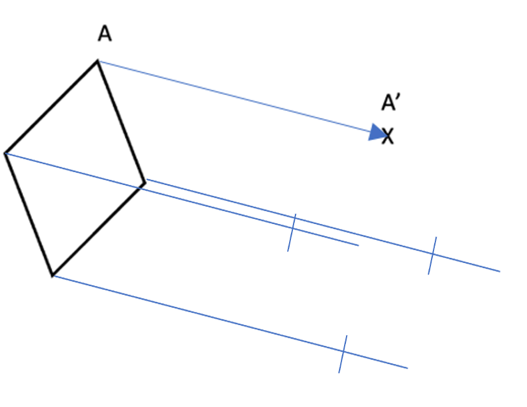
C

C

C

1. Relier les points trouvés et nommer les sommets de l’image avec A’, B’, …

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



D’

D

D

B’

C’

C

C

B

B