

Programme de construction du symbole de l'euro : € d'après la charte graphique www.euro.gouv.fr/pratique/symbole.htm

Première partie : construction des contours courbes du symbole €

1. Créer un cercle C1 de rayon x . Ce cercle sera votre contour intérieur du symbole €
2. Créer une droite d (verticale) passant par le centre O du cercle.
3. La droite d coupe C1 en M et M' (point M en bas). Créer le point A sur C1, tel que $MOA=50^\circ$ (comptés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Dessiner la parallèle d_1 à d passant par A .
4. La droite d_1 recoupe C1 en N .
5. L'unité est donnée par la longueur $x/5$. Créer le point W sur le rayon OM' tel que $OW=1$.
6. Créer le point U , milieu de $[OW]$ et U' , symétrique de U par rapport à O .
7. Créer V symétrique de U par rapport à W et V' symétrique de V par rapport à O .
8. Créer P' sur d tel que $M'P'=1$, à l'extérieur du disque délimité par le cercle C1. Créer le cercle C2 de centre O passant par P' (contour extérieur du symbole €).
9. La droite d recoupe C2 en P symétrique de P' par rapport à O . La droite $d_2=(PN)$ recoupe C2 en N' . La droite (NA) coupe C2 en A' (point du bas). Dessiner alors les arcs de cercle $N'P'A'$ et NMA .
10. Griser alors l'intérieur de la zone délimitée par les deux arcs de cercle AMN , $N'P'A'$ et les segments $[AA']$ et $[NN']$.

Deuxième partie : construction des traits horizontaux du symbole €

1. Tracer les perpendiculaires à d passant par U (droite t_1), par U' (droite t'_1), par V (droite t_2) et par V' (droite t'_2).
2. t_1 coupe d_2 en B_1 , t'_1 coupe d_2 en B'_1 , t_2 coupe d_2 en B_2 , t'_2 coupe d_2 en B'_2 .
3. La perpendiculaire n à d passant par O coupe l'arc $N'P'A'$ en Y . Dessiner la parallèle y à d passant par Y . Placer sur n un point Y' tel que $YY'=2$ (Y' est à l'extérieur du disque délimité par le cercle C2). Dessiner alors la parallèle y' à d passant par Y' .
4. La droite y' coupe t'_1 en Q'_1 et t_2 en Q_2 .
5. La parallèle à d_2 passant par Q_2 coupe t_1 en Q_1 . La parallèle à d_2 passant par Q'_1 coupe t'_2 en Q'_2 .
6. Dessiner les polygones $B_1Q_1Q_2B_2$ et $B'_1Q'_1Q'_2B'_2$. Griser leur intérieur.

Fin de la construction : votre symbole €

Effacer tous les traits de construction et tous les points intermédiaires afin qu'il ne vous reste que les zones grisées.