

# Représenter un objet

## Sommaire

Page 2 : Introduction  
Page 3 : Dessin en 2d  
Page 4 : Dessin en 3d  
Page 5 : Les échelles



Comment représenter un objet technique ?  
Est-il possible de le représenter directement sur une  
feuille de papier ?

# Introduction



Pour communiquer, **le client** (demandeur), **l'architecte** (concepteur), **les constructeurs** (maçons, plombier, charpentier ... ), et les **institutions** (mairie, cadastre, ...) doivent se comprendre, parler le même langage.

A partir d'un **cahier des charges**, ils réalisent des *croquis*, des *schémas*, des *dessins*, voire même des *maquettes* et dans certains cas un *prototypes*.



Un cahier des charges est un dossier qui contient la totalité des demandes du clients (telle taille, telle couleur, telle fonctionnalité, matériaux utilisés, ...).

Ce qui sera par le suite les contraintes pour le concepteur ou l'architecte dans le cas d'une construction architecturale (maison, pont, bâtisse, ...)



# Dessin en 2 d

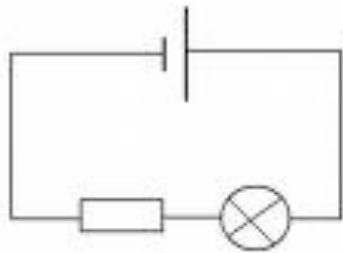
Le **prototype** est le premier exemplaire d'un produit. Il va nous permettre de faire des contrôles afin de valider sa conception.



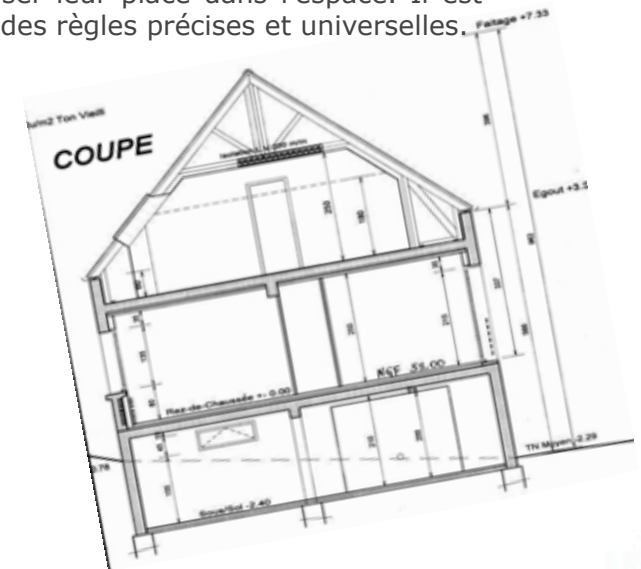
Un **croquis** est une représentation rapide, à main levée et souvent en perspective (3D).



Un **schéma technique** est une représentation codifiée qui permet de comprendre le fonctionnement et l'organisation structurelle d'un objet technique. On utilise généralement des symboles normalisés.



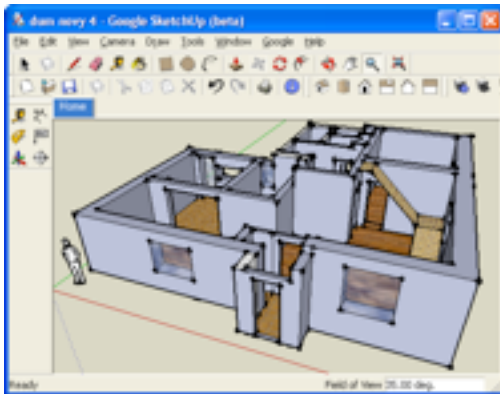
Des dessins plus élaborés, souvent en 2D (des **plans techniques**), nous permettent de représenter des objets techniques ainsi que de visualiser leur place dans l'espace. Il est soumis à des règles précises et universelles.



# Dessin en 3 d

**CAO** : Conception Assistée par Ordinateur

## Exemples de logiciels

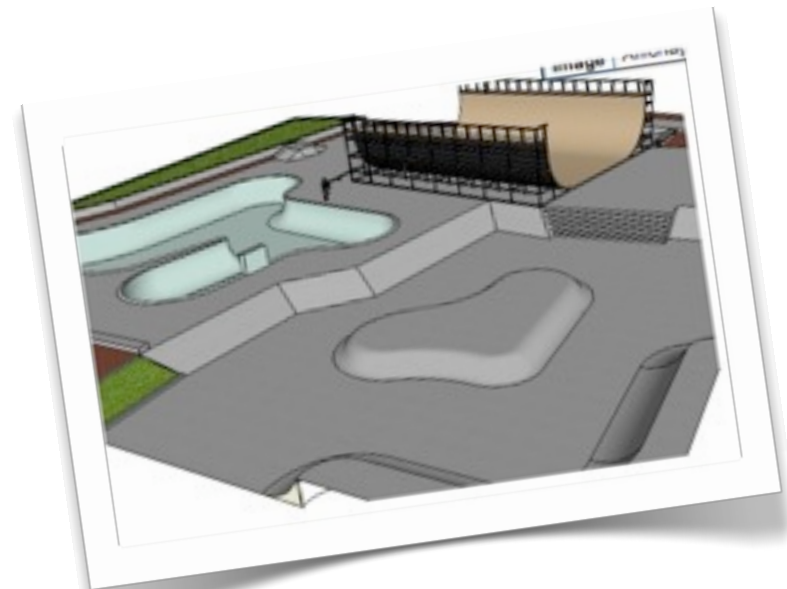


Edrawings  
Lecture  
uniquement !



Les dessins en 3D, sorte de maquette virtuelle ou de dessin en 2D en volume sont réalisés à l'aide de l'outil informatique (CAO) permettent :

- ★ Une visualisation réaliste de l'objet sans dépense inutile de matériaux.
- ★ Un échange simplifié des documents d'ordinateur à ordinateur.
- ★ La transformation facile du 3D au plan en 2D





## Dessin à l'échelle ...

Les dimensions réelles d'un objet étant souvent plus grande que celles d'une feuille de papier, il faut alors réaliser sa représentation réduite à **l'échelle** :

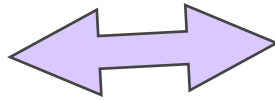
Par exemple une échelle 1/10 signifie que :  
**1 cm** sur le plan correspond à **10 cm** dans la réalité.

**Echelle 1/10 :**

On multiplie par 10

1 cm

10 cm



On divise par 10

La **Maquette** est une représentation réduite qui permet d'avoir une vision réaliste du projet. Elle peut être réelle (papier, carton, bois ...) ou numérique (informatique, virtuelle).

Forcément, toutes les mesures ont été réduites à la même échelle.

