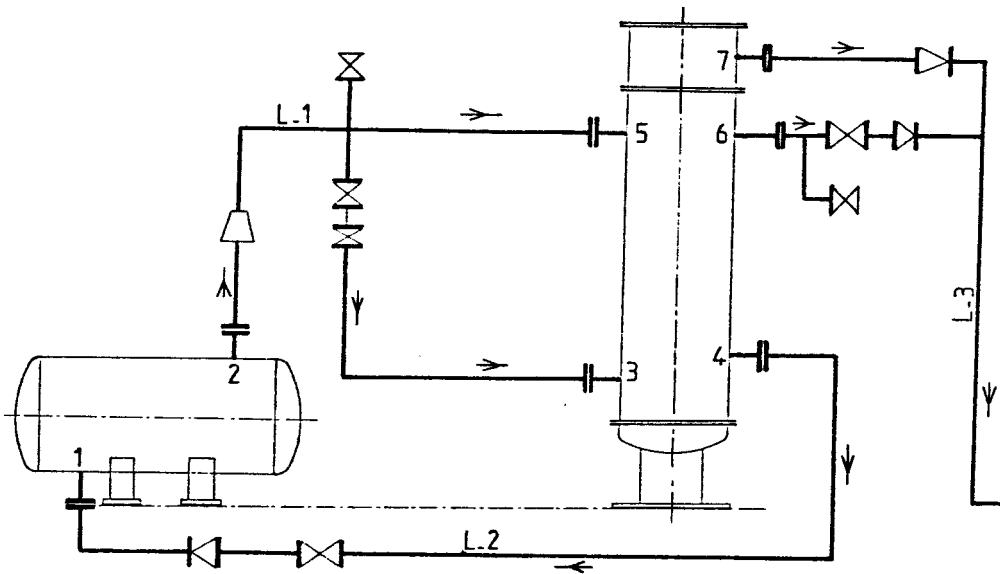


## DESSIN TECHNIQUE



**CODIFOR – AFPI INTERNATIONALE**

# SOMMAIRE

<b>1. BUT ET CONVENTION .....</b>	<b>3</b>
1.1. INTRODUCTION .....	3
<b>2. PRINCIPES GENERAUX .....</b>	<b>3</b>
2.1. REPRESENTATION D'UN OBJET .....	3
<b>3. LES VUES .....</b>	<b>3</b>
3.1. DENOMINATIONS DES VUES .....	3
3.2. POSITIONS RELATIVES DES VUES .....	3
<b>4. EXERCICES .....</b>	<b>3</b>
4.1. APPLICATIONS.....	3

# 1. BUT ET CONVENTION

## 1.1. INTRODUCTION

Le dessin est un moyen graphique de représentation, d'expression et de communication.

Dans une région mal connue on utilise une carte routière ; la carte nous donne la situation géographique des routes, des villes, des fleuves et de nombreux autres détails.

Le dessin donne dans un ensemble la position relative des éléments ; il définit leur limite par des traits rectilignes ou courbes.

Au stade de la fabrication, il permet aux professionnels d'effectuer le montage, la réalisation ou la construction de l'objet à fabriquer.

C'est un moyen de communication privilégié entre le bureau des méthodes et l'exécutant qui doit être familiarisé avec lui.

TOUTE COMMUNICATION EXIGE L'EMISSION D'UN MESSAGE ET SA RECEPTION

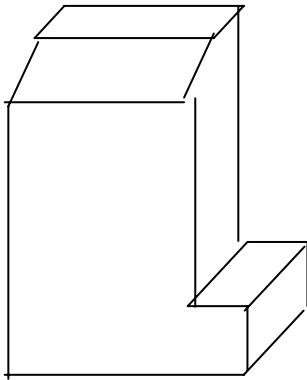
Cela nécessite **l'utilisation d'un code commun** intelligible aux deux parties.

## 2. PRINCIPES GENERAUX

### 2.1. REPRESENTATION D'UN OBJET

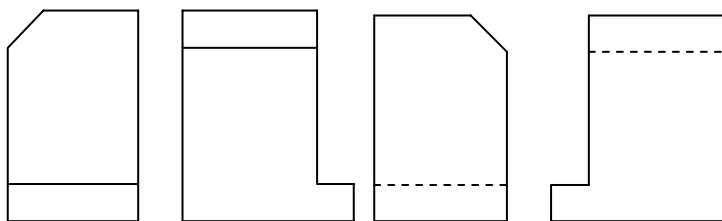
Il existe deux manières de représenter graphiquement un objet :

- ↗ Par un dessin en perspective cavalière
- ↘ Par un dessin en géométral



Un dessin en perspective cavalière est une représentation graphique d'un objet vu d'un point quelconque de l'espace.

C'est un moyen d'expression commode, puisqu'elle permet de fournir une image de l'objet à représenter assez proche de la réalité à quiconque, ne possède pas de connaissances particulières.



VUE ARRIERE  
VUE DE GAUCHE  
VUE DE DROITE  
VUE DE FACE  
VUE DE DESSUS  
VUE DE DESSOUS

La méthode « **en géométral** », bien que plus complexe et demandant pour sa compréhension la connaissance d'un grand nombre de règles et conventions, permet la représentation aisée de tous les objets utilisés dans les professions du bâtiment et de la mécanique.

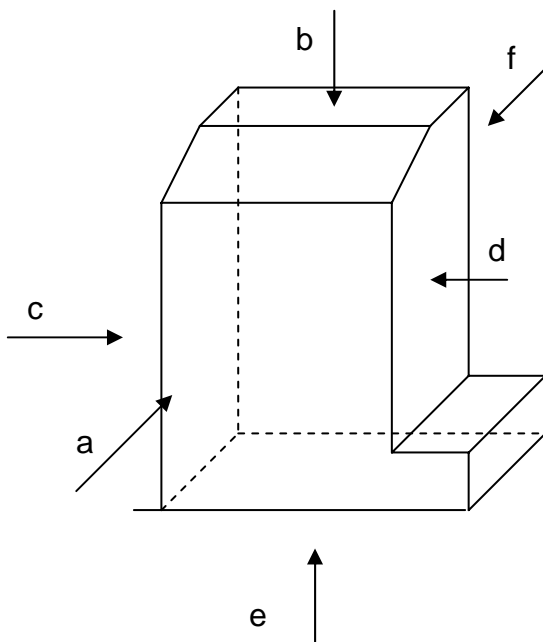
C'est donc cette dernière qui fera l'objet de notre étude.

## 3. LES VUES

Pour représenter un objet, on commence par choisir la vue principale ou vue de face.

Elle est généralement prise dans la plus grande dimension de l'objet et donne beaucoup de détails sur ses formes.

### 3.1. DENOMINATIONS DES VUES



Après le choix de la **vue de face**, qui est la vue la plus caractéristique, on obtient les autres vues par rotation de la vue de face de – **un quart de tour** – :

- ✓ Soit vers la gauche
- ✓ Soit vers la droite
- ✓ Soit vers le dessus
- ✓ Soit vers le dessous

Observez bien l'objet représenté ci-dessus ; chaque flèche indique la direction d'observation pour obtenir une vue.

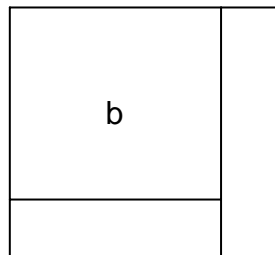
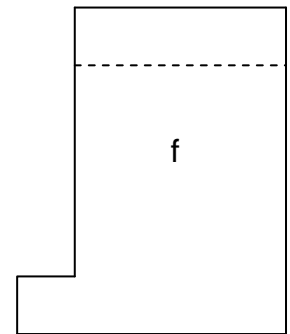
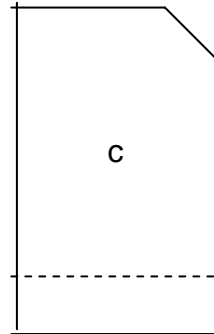
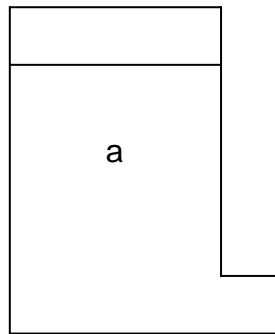
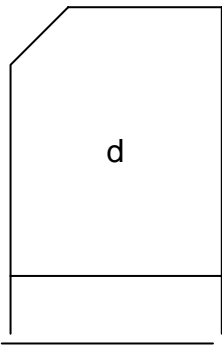
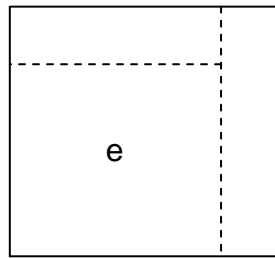
La partie la plus représentative a été jugée dans la direction de la flèche « a ».

On aura donc successivement :

- ↻ Vue suivant a = vue de face
- ↻ Vue suivant b = vue de dessus
- ↻ Vue suivant c = vue de gauche
- ↻ Vue suivant d = vue de droite
- ↻ Vue suivant e = vue de dessous
- ↻ Vue suivant f = vue d'arrière

### 3.2. POSITIONS RELATIVES DES VUES

On place d'abord la **VUE DE FACE**, les autres vues sont obtenues par rotation de cette dernière de un quart de tour, ou  $90^\circ$ .



a = VUE de FACE

b = VUE de DESSUS

c = VUE de GAUCHE

d = VUE de DROITE

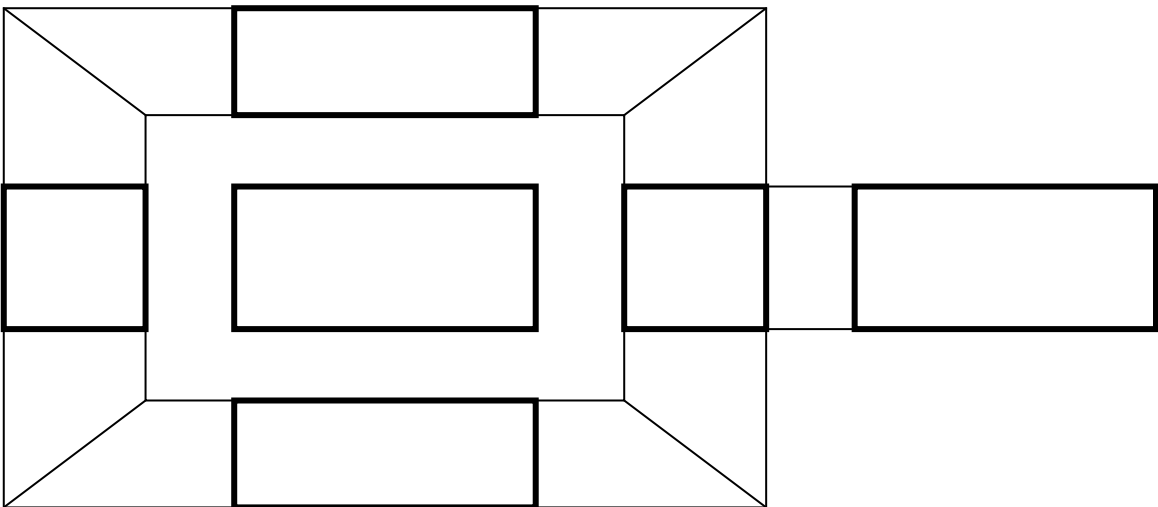
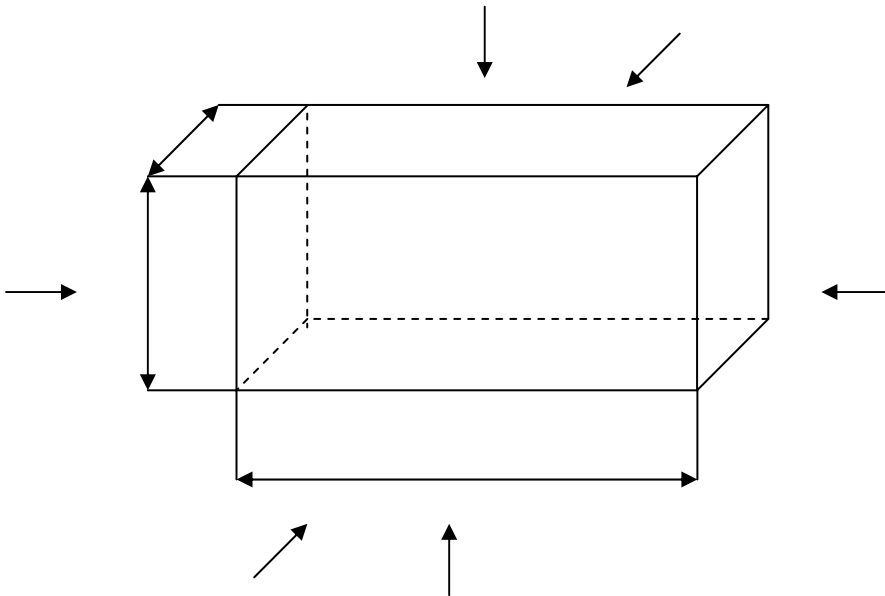
e = VUE de DESSOUS

f = VUE d'ARRIERE (2 fois un quart de tour)

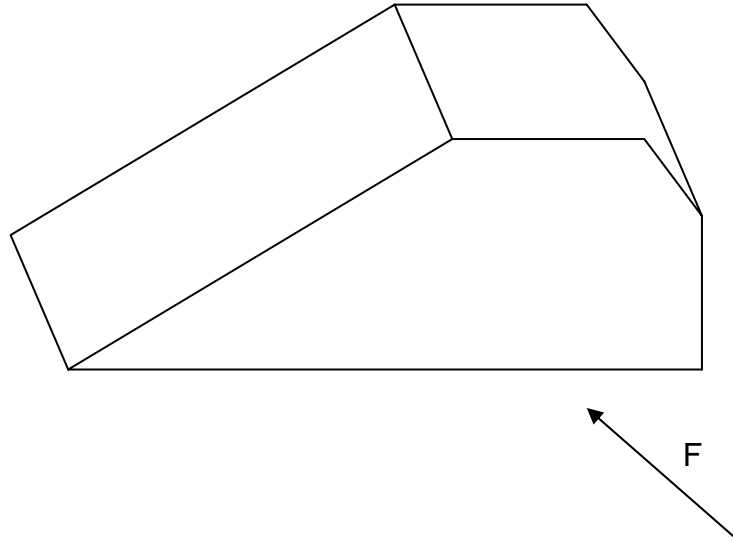
## 4. EXERCICES

### 4.1. APPLICATIONS

1. Noter à côté de chaque flèche le nom de la vue correspondant.



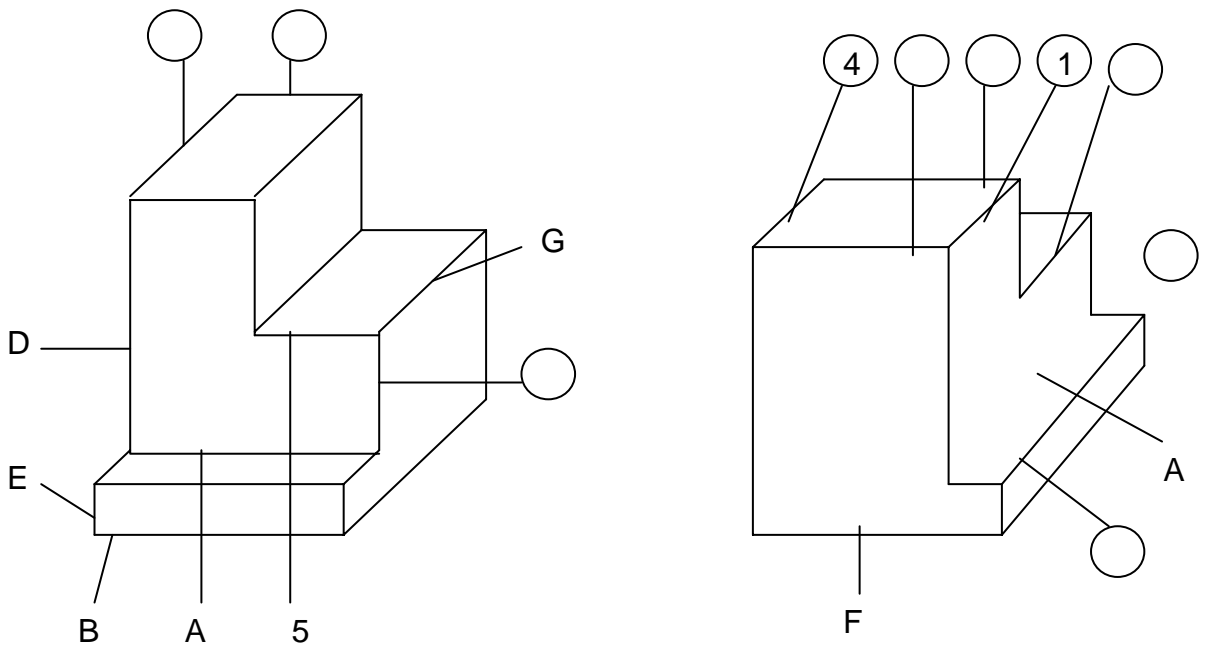
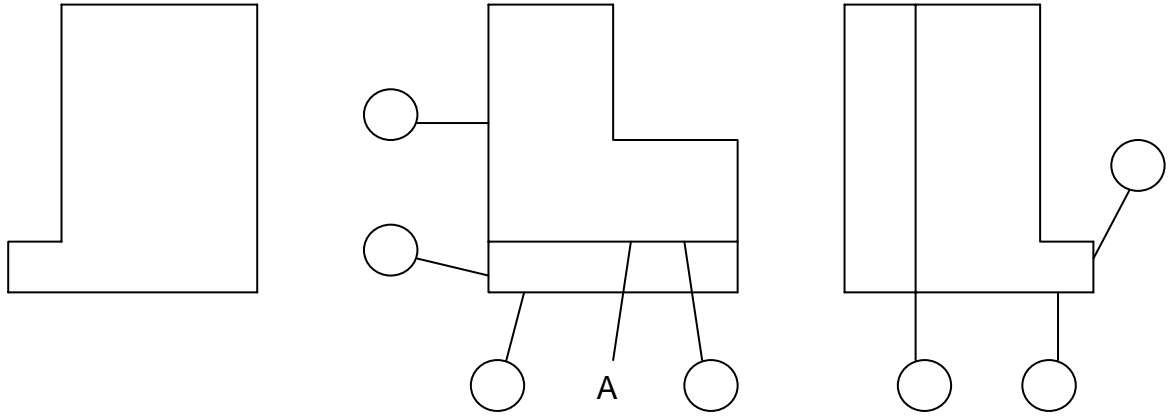
2. Incrire le nom des vues suivantes : vue de face, vue de dessus, vue de droite, vue de gauche, vue arrière, vue de dessous.



<p>_____</p>	<p>_____</p>	<p>_____</p>
<p>_____</p>	<p>_____</p>	<p>_____</p>



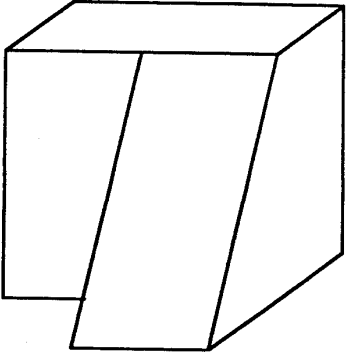
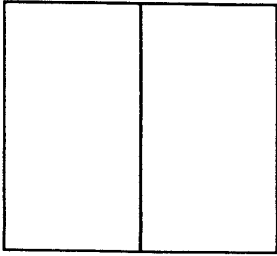
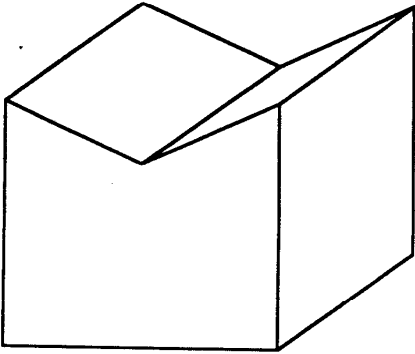
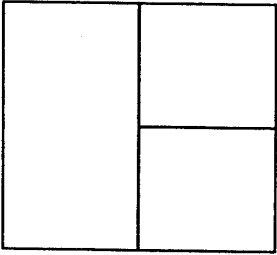
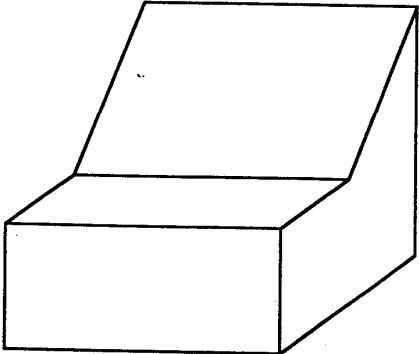
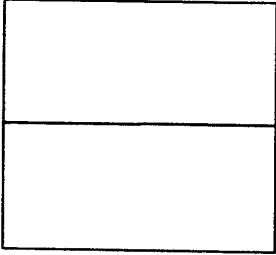
3. Compléter les vues, ainsi que les différents repères d'arêtes



4. Noter le numéro de la vue correspondante, au-dessous de chaque perspective

**PERSPECTIVES**

**VUE SUIVANT LA FLECHE**

↓	<input type="checkbox"/>	↓	D1
			
↓	<input type="checkbox"/>	↓	D2
			
↓	<input type="checkbox"/>	↓	D3
			
		↓	D4
		