

Activités 1 et 2

Durée : 2h

Objectifs :

Comprendre les bases de la représentation en 3d d'un objet réel
 Savoir utiliser un modeleur 3d pour créer des pièces, des assemblages

Problématique

Comment modéliser un objet réel (sur papier et avec un logiciel de C.A.O.) ?

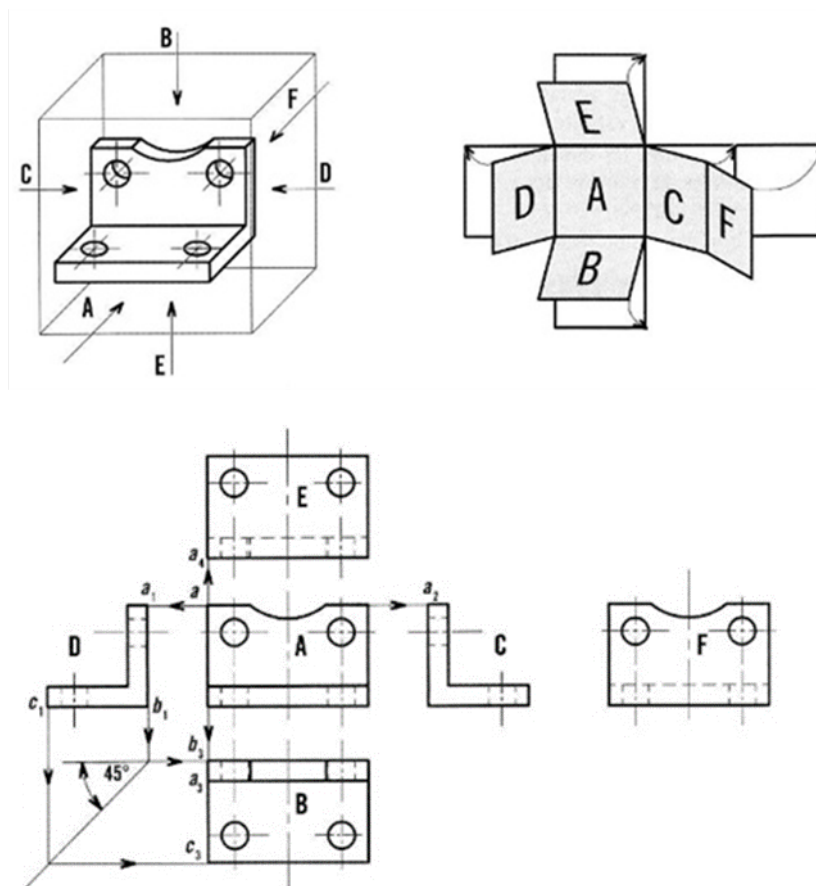
Activité 1 :

Lire le document suivant avant de commencer à dessiner :
 Représentation du réel : [ici](#)

Vous avez un objet en 3D à votre disposition. Chaque membre de l'équipe fait un des dessins demandés ci-dessous

- **Faire** un croquis global
- **Dessiner** la vue de face de l'objet
- **Dessiner** la vue du haut
- **Dessiner** la vue de droite

Placer la vue de face au centre et les vues du haut et de droite à leur place en tenant compte du principe de projection suivant :



à lire chez vous :

Dessin en perspective : [ici](#)

Activité 2 : Initiation au modelleur en ligne OnShape

Dans ce cours nous allons utiliser le modelleur en ligne OnShape.
En I2D, vous serez amenez à utiliser SolidWorks.

Créer un compte étudiant avec une adresse email valide :
<https://www.onshape.com/fr/education/sign-up>

Pour vous aider : [ici](#)

Complétez le fichier [ici](#) avec votre nom, prénom, classe, groupe, email utilisé pour OnShape pour pouvoir être ajouter à la classe.

Prise en main de OnShape : [ici](#)

Faire les petits tutos [ici](#) pour prendre en main le logiciel.