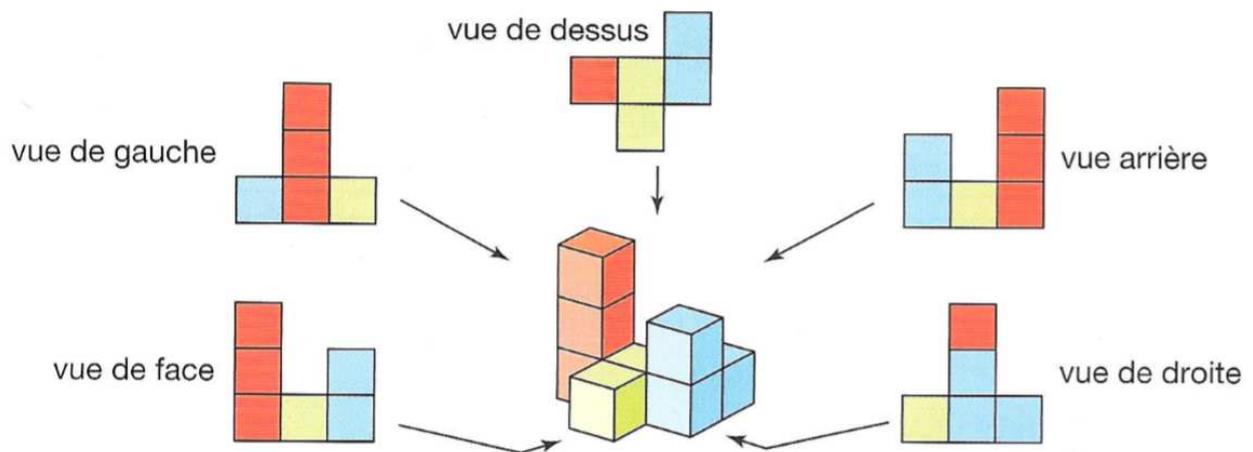


TG4 : Espace - Repérage

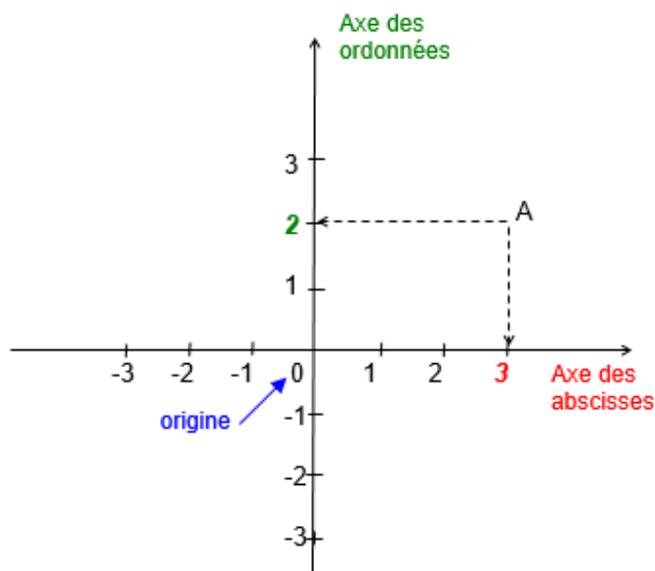
1) Représentation d'un solide

Afin de représenter un objet ou un solide de manière précise et sous différents angles, on réalise différentes « vues » d'un solide.

Ces vues permettent de représenter les faces du solide



2) Rappel : repérage dans le plan



Dans un repère, chaque point est repéré par **une abscisse** et **une ordonnée**.

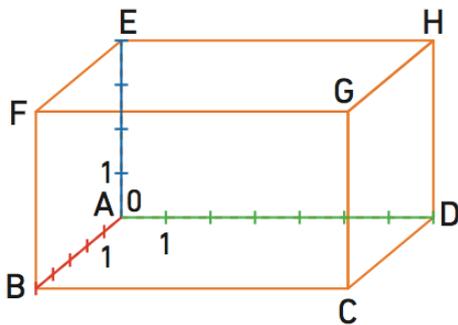
Le point A a pour abscisse **3** et pour ordonnée **2**.

On écrit A (**3 ; 2**)

3) Repérage dans un parallélépipède rectangle.

Dans un parallélépipède rectangle, un repère est formé par un sommet (appelé origine du repère) et trois demi-droites graduées (appelés axes du repère) portées par les arêtes issues de l'origine.

Tout point de l'espace peut être repéré à partir de 3 valeurs appelées les coordonnées :
 l'abscisse, l'ordonnée et l'altitude (ou cote)



Dans le parallélépipède précédent : A est l'origine du repère donc A (0 , 0 , 0)

Le Point C a pour **abscisse** la valeur 5, **l'ordonnée** la valeur 7 et **l'altitude** a pour valeur 0.
 Donc on note C (5 , 7 , 0)