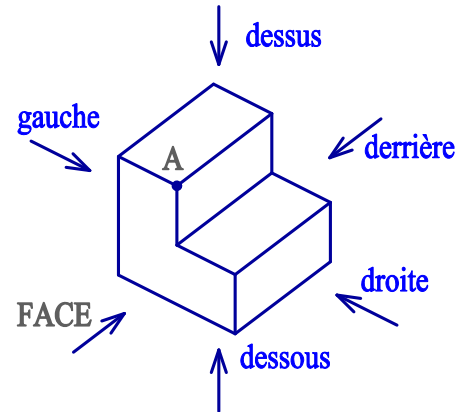


1. Différents modes de représentations

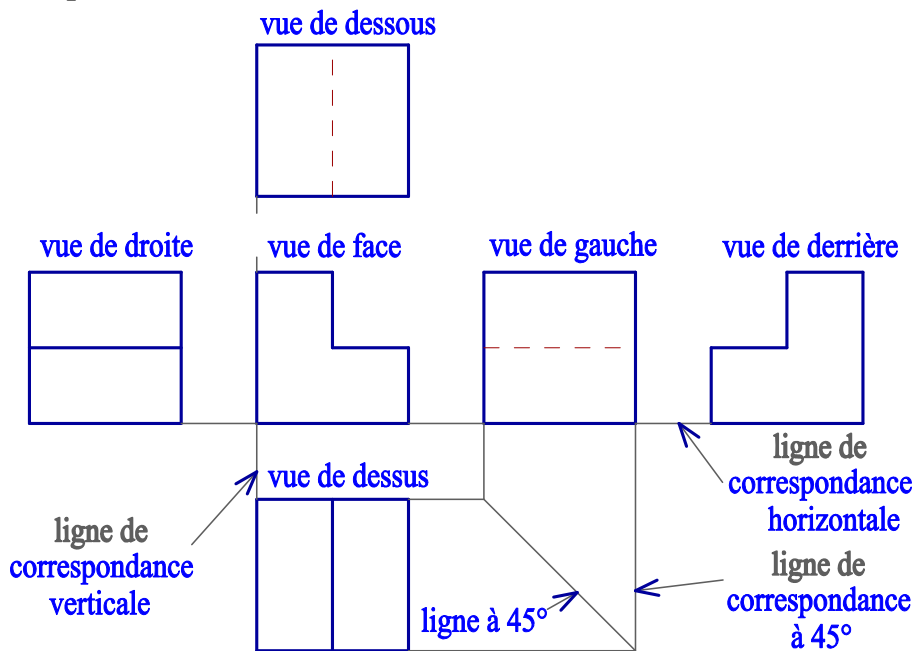
Nous avons vu que pour représenter un objet on peut utiliser 3 modes de représentation:

Perspective, vue oblique, vue principale

- Sur une perspective **les 3 dimensions de la pièce sont déformées.**
- Sur une vue oblique **deux dimensions sont déformées.**
- Sur une vue principale **aucune dimension n'est déformée.**
- Autres représentations : **éclaté, écorché**



2. Les 6 vues d'une pièce



- La place de l'observateur a donné le nom des vues:
 - vue de face → **observateur en FACE de la pièce**
 - vue de gauche → **observateur à GAUCHE de la pièce**
- La place de la vue par rapport à la vue de face est inverse du nom de la vue:
 - vue de gauche → **à DROITE de la vue de face**
- Pour dessiner une pièce **il faut imaginer les mouvements de cette pièce.**
- Lorsqu'une arête est visible, **elle est dessinée en trait FORT.**
- Lorsqu'une arête est cachée, **elle est dessinée en trait POINTILLE.**
- Les 4 vues suivantes sont alignées horizontalement:
 - vue de **face** vue de **gauche** vue de **droite** vue de **derrière**
- Les 3 vues suivantes sont alignées verticalement:
 - vue de **face** vue de **dessus** vue de **dessous**
- **Règle des dimensions entre 2 vues non adjacentes (non à côté de):**

La largeur de la vue de gauche est égale à celle de la vue de droite QUI est égale à la hauteur de la vue de dessus et de dessous.

- Les vues suivantes sont symétriques:
 - vue de droite et vue de **gauche**
- Le symbole des vues européennes est le suivant: →
- L'Angleterre, l'Amérique, le Japon utilisent une autre norme, le symbole de leur norme est: →
- On n'écrit pas le nom des vues, sauf pour les premiers exercices.
- On peut tracer les lignes de correspondance mais en trait fin.

