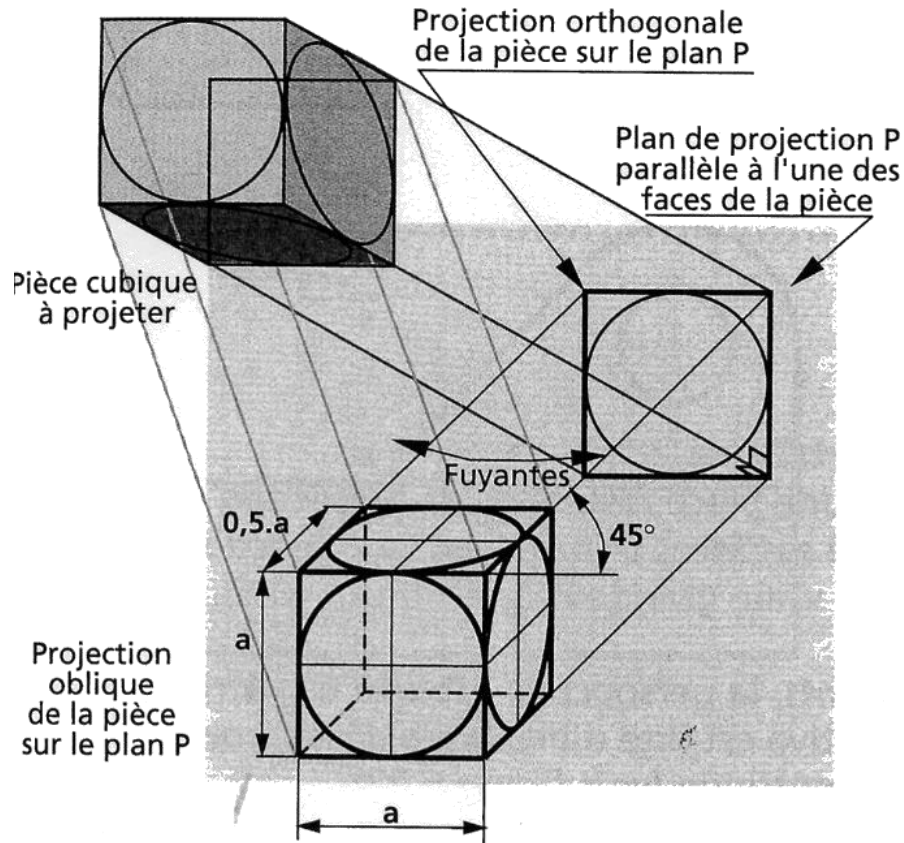
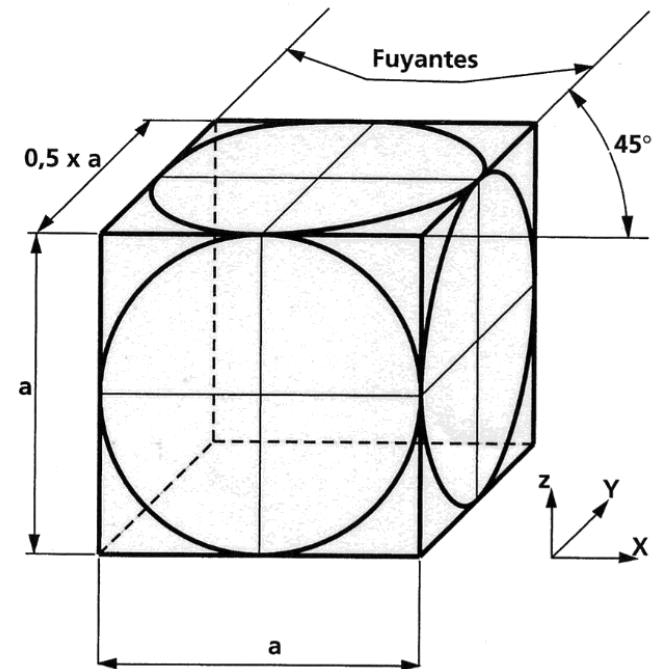


## Perspective cavalière :

### Définition :

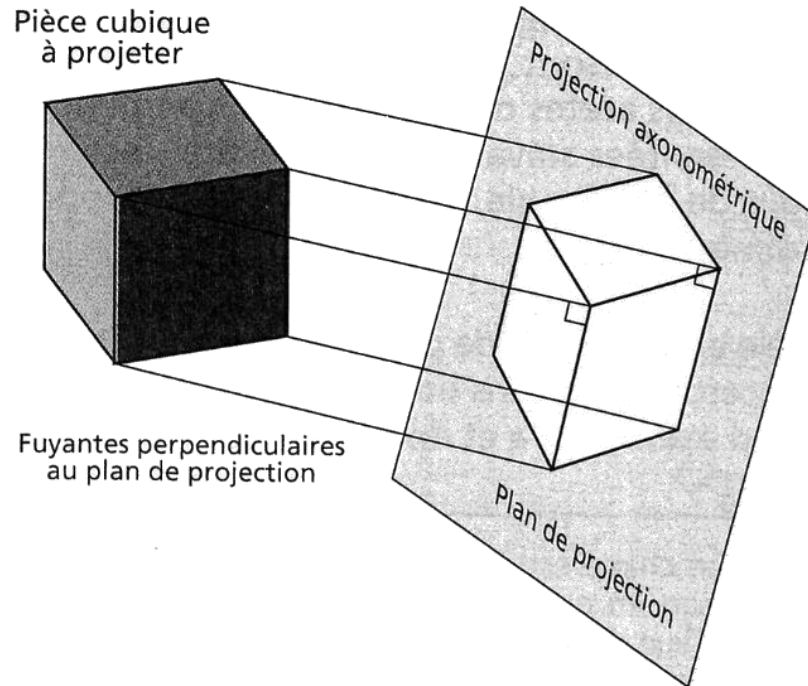


### Principe :

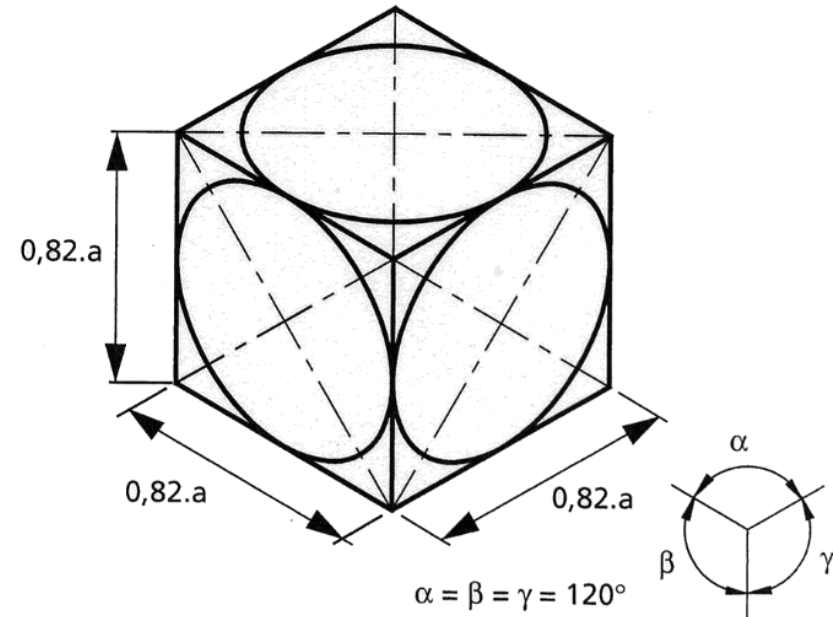


## Perspective axonométrique :

Définition :

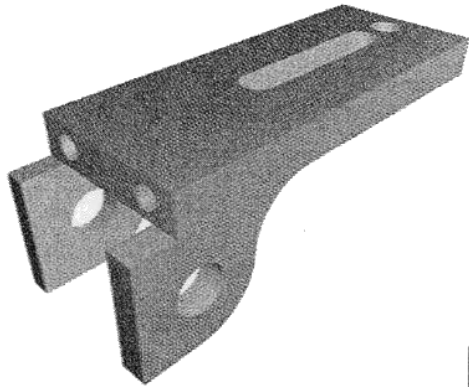


Principe :

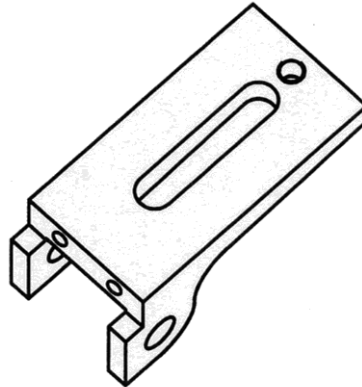


# S5 - Perspectives

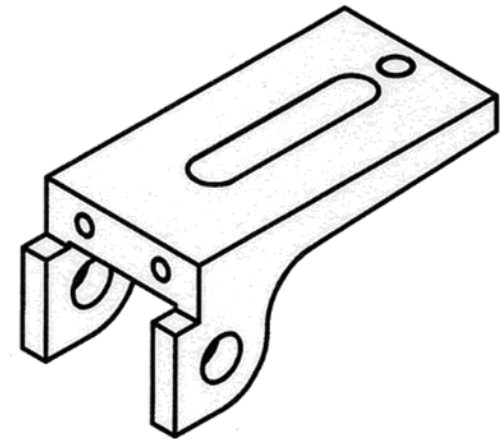
## Approche comparative :



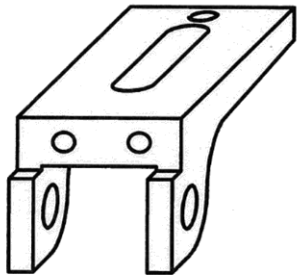
Crampon plaqueur modulaire



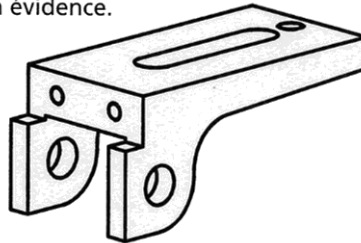
Dimétrique usuelle : elle est adaptée lorsque l'on souhaite mettre une face en évidence.



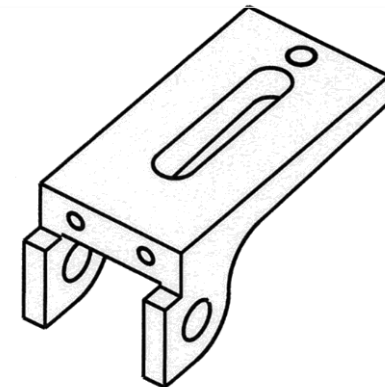
Isométrique : de tracé simple, elle n'offre pas un aussi bon réalisme que la trimétrique.



Cavalière : facile à construire, elle déforme beaucoup l'objet à représenter.



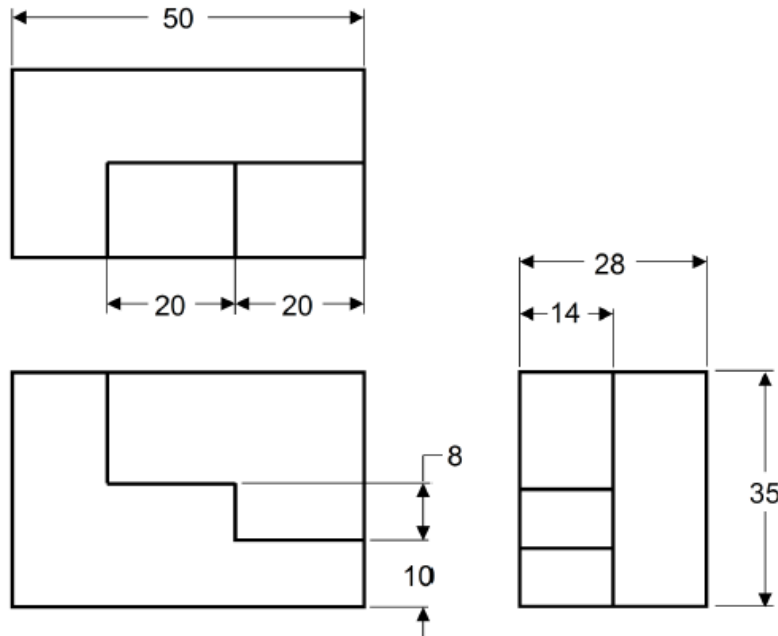
Dimétrique redressée : on l'utilise principalement pour des représentations de pièces longues.



Trimétrique : son exécution est plus longue mais sa lisibilité et sa clarté sont remarquables.

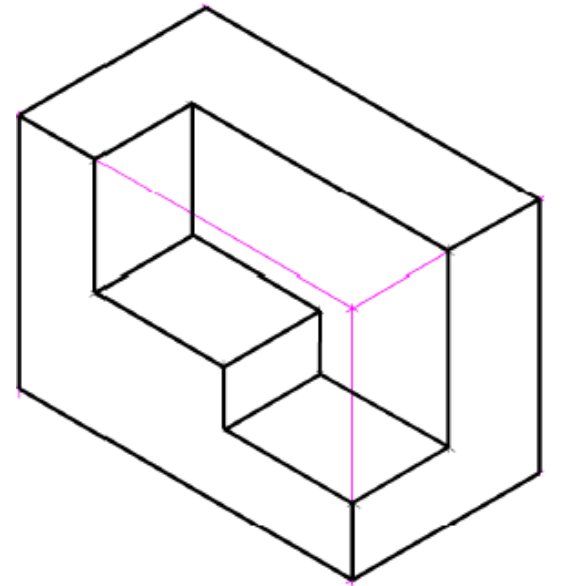
## Perspective isométrique :

Exemple :



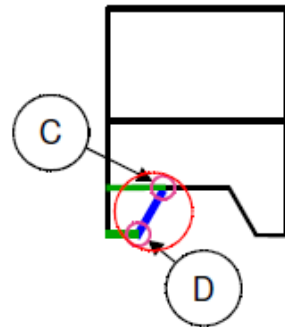
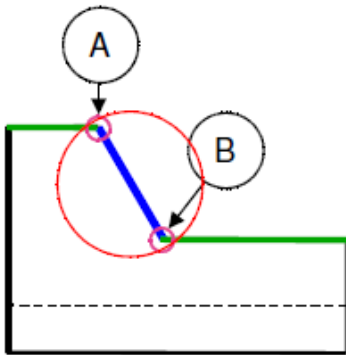
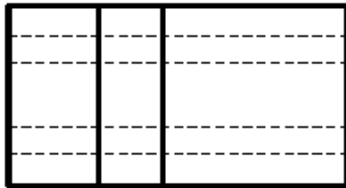
### ÉTAPE 3

Exécuter le tracé final.

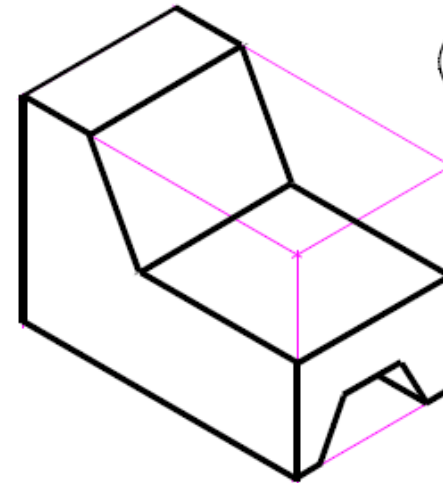
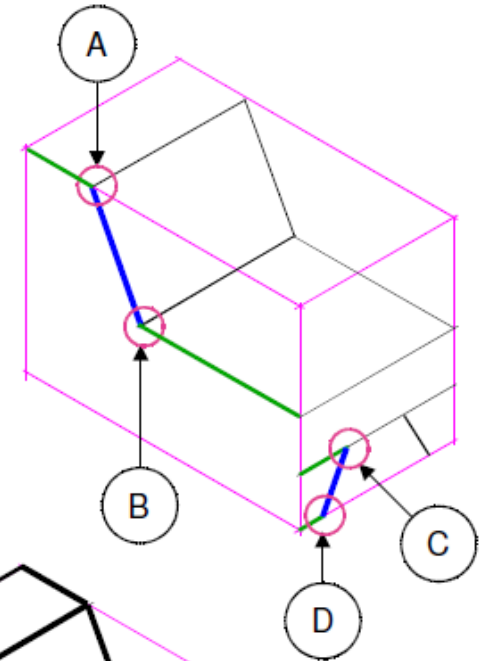


# S5 - Perspectives

Comment tracer les lignes et les surfaces non isométriques



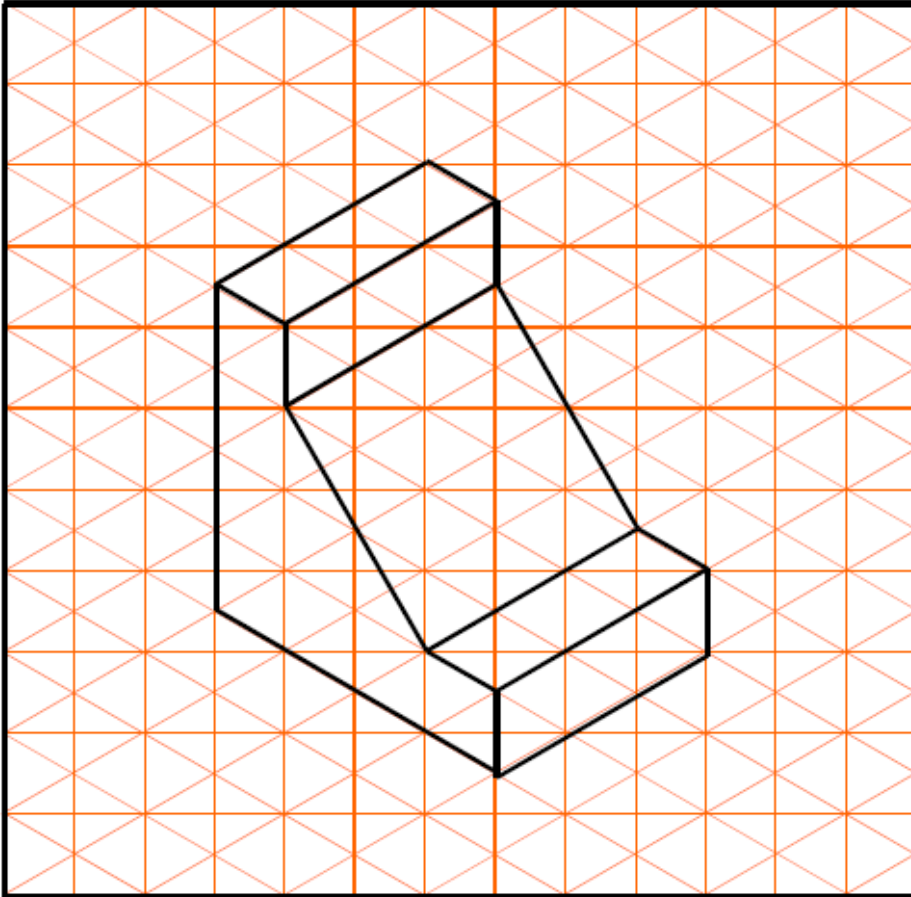
Les surfaces et les lignes non isométriques (obliques) ne sont pas en vraie grandeur dans une perspective isométrique.



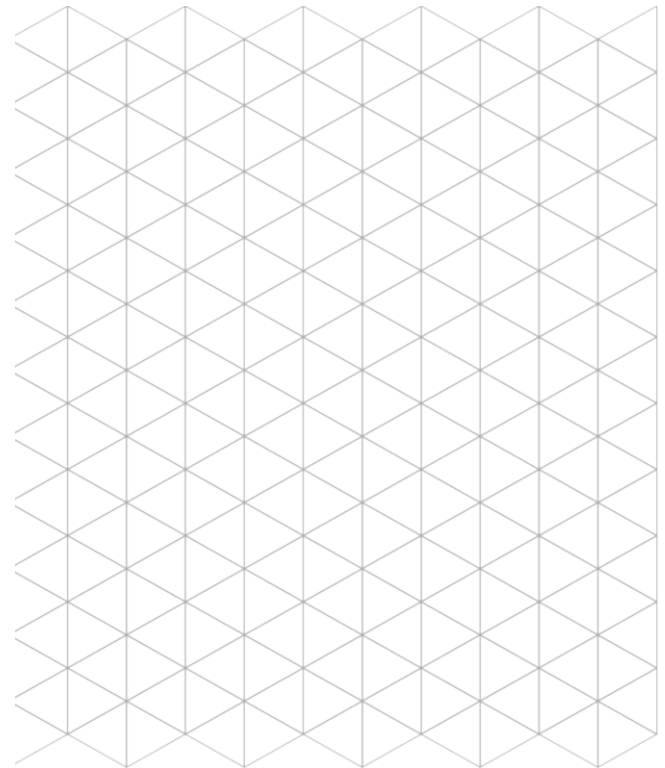
On doit déterminer la dimension des lignes et des surfaces inclinées à l'aide de leurs coordonnées que l'on localise sur des lignes isométriques.

# S5 - Perspectives

## Les grilles et le dessin isométrique



On peut utiliser une grille sur laquelle on retrouve les trois axes isométriques pour tracer les perspectives Isométriques.





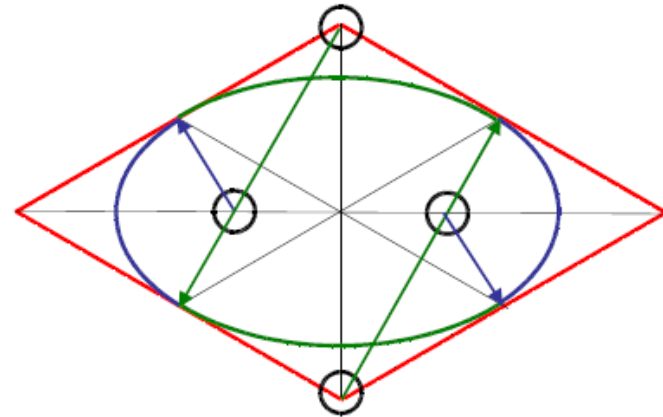
# S5 - Perspectives

Comment tracer une ellipse composée de quatre arcs de cercle à l'aide d'un compas

1- Tracer un carré isométrique .

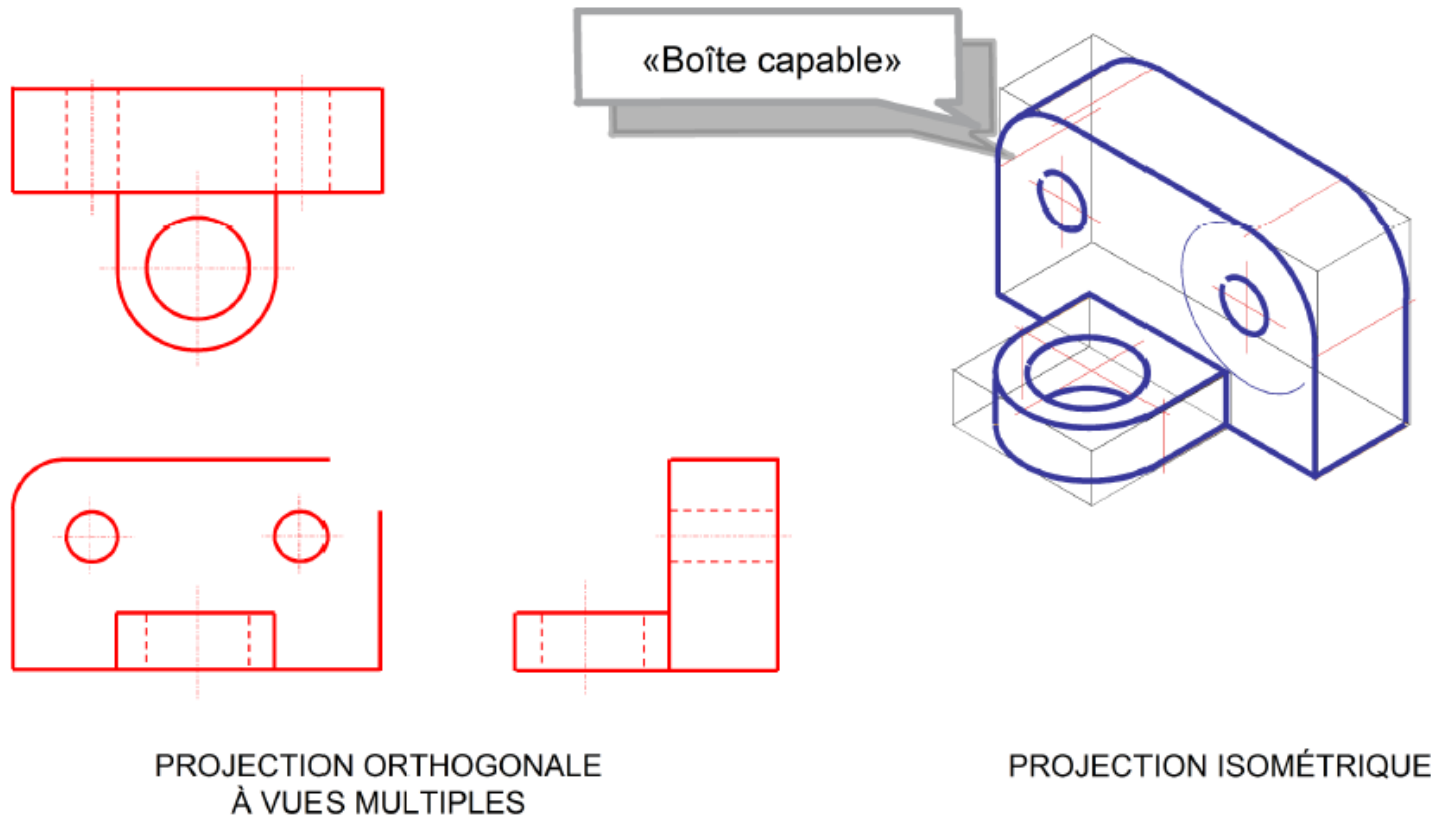
2- Trouver le centre du carré à l'aide des diagonales, puis tracer les lignes d'axes.

3- Finalement, tracer les médiatrices. Le point de rencontre des médiatrices indique le centre des quatre arcs de cercle.



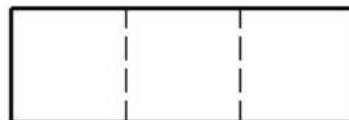
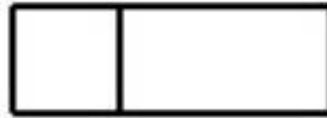
# S5 - Perspectives

Comment tracer un objet qui comporte des parties arrondies

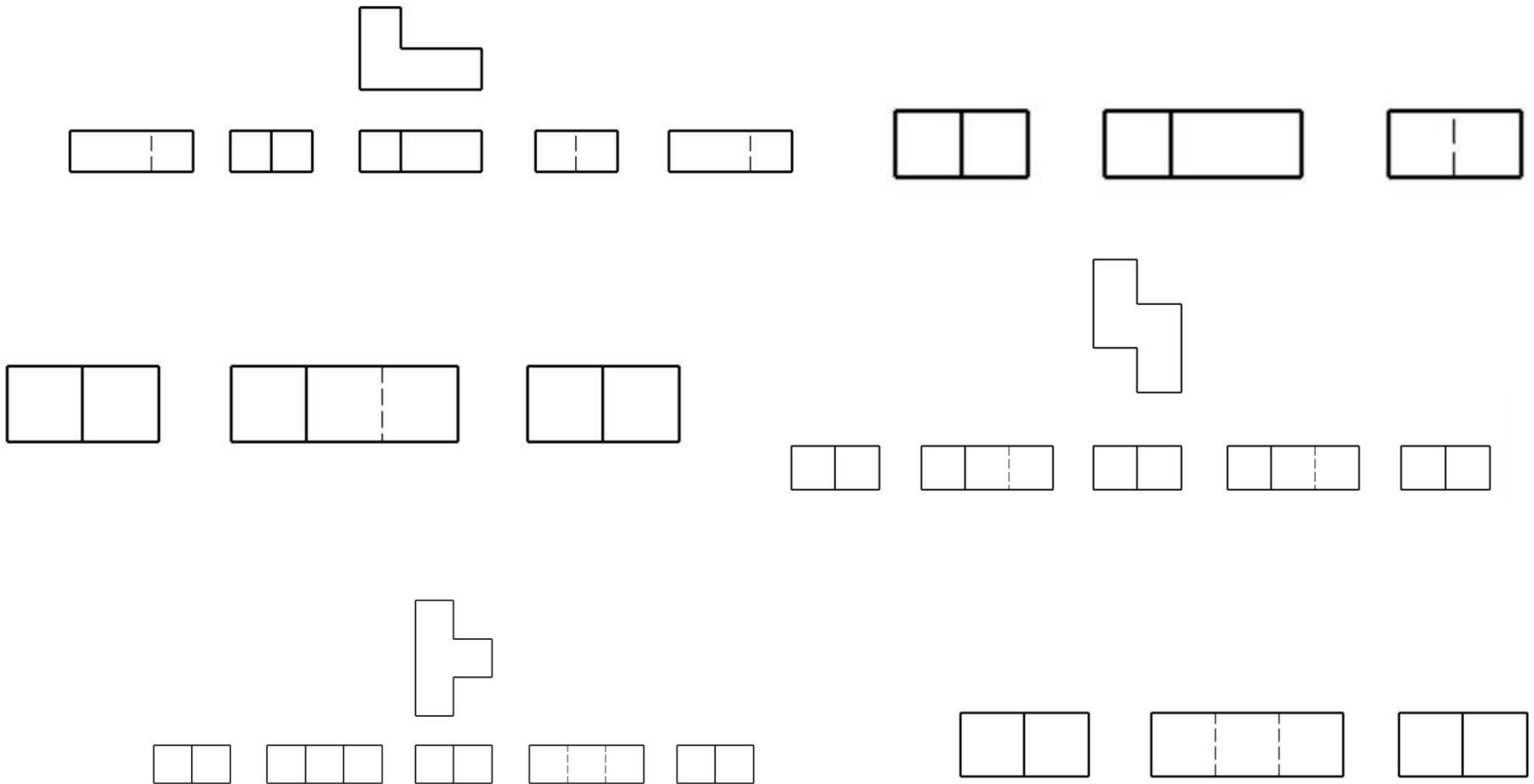




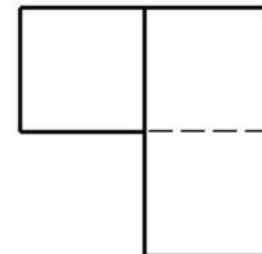
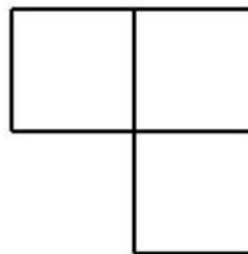
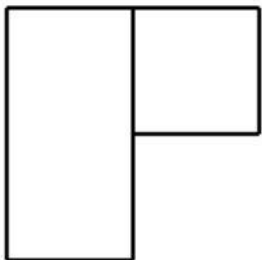
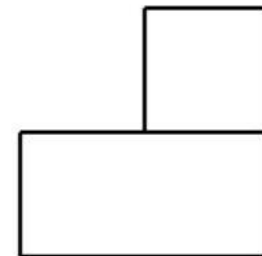
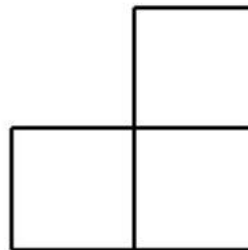
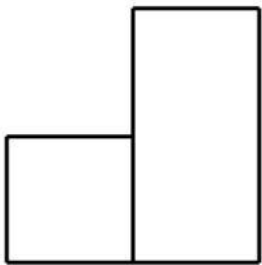
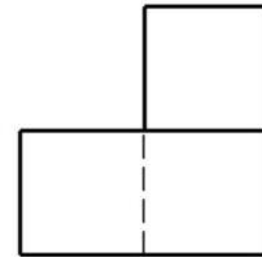
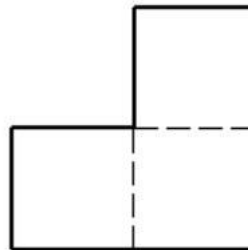
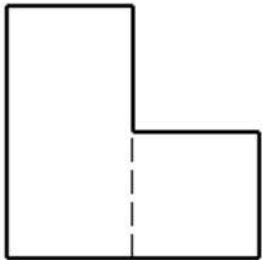
# S5 - Perspectives



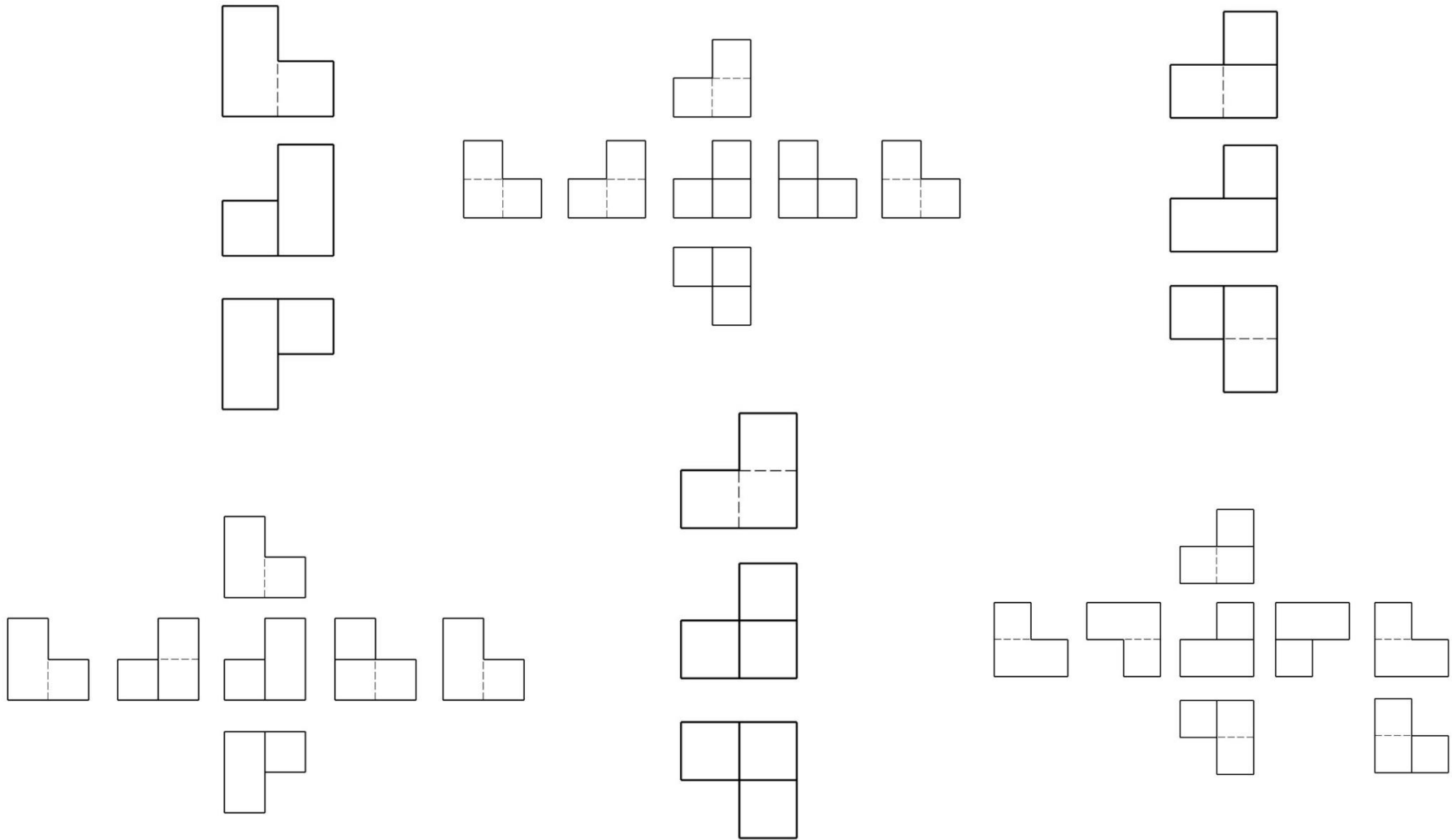
# S5 - Perspectives



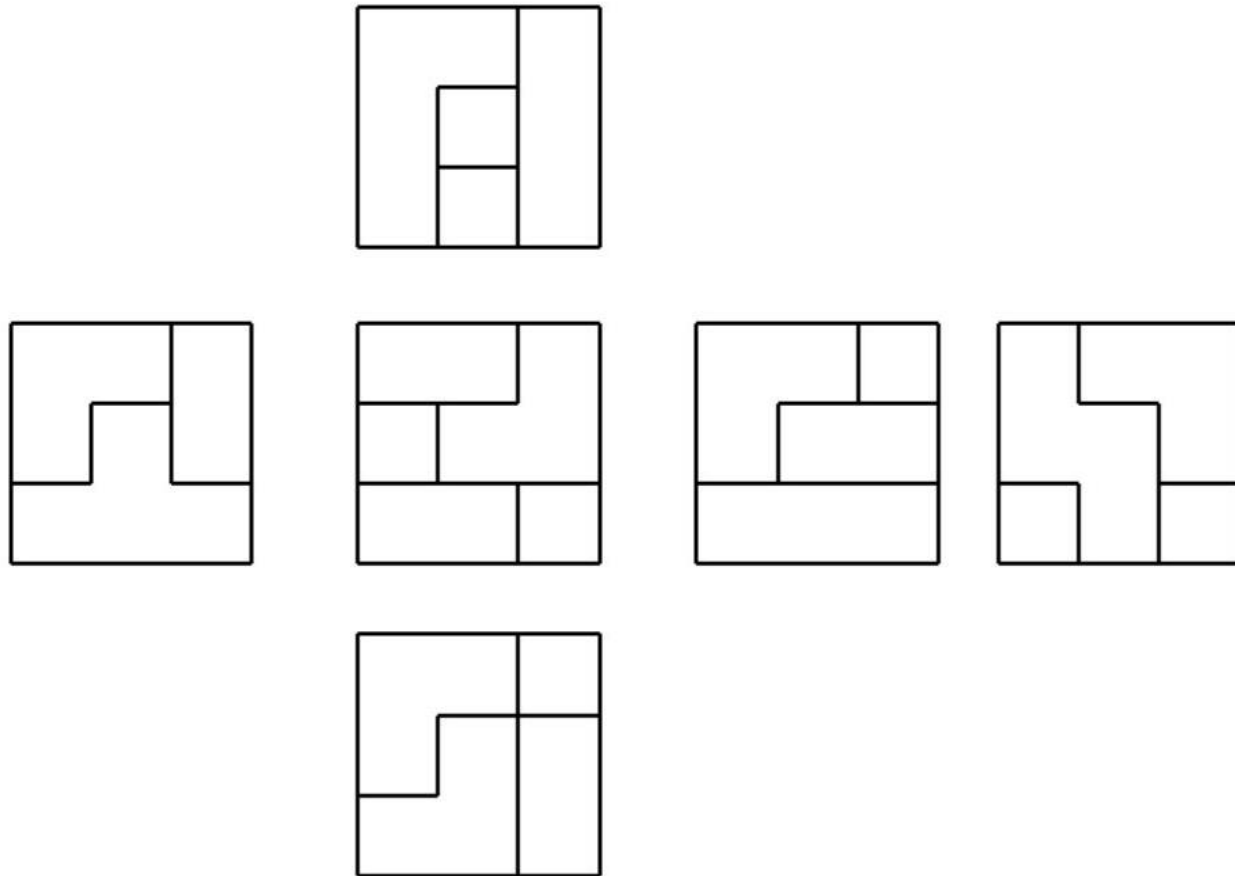
# S5 - Perspectives



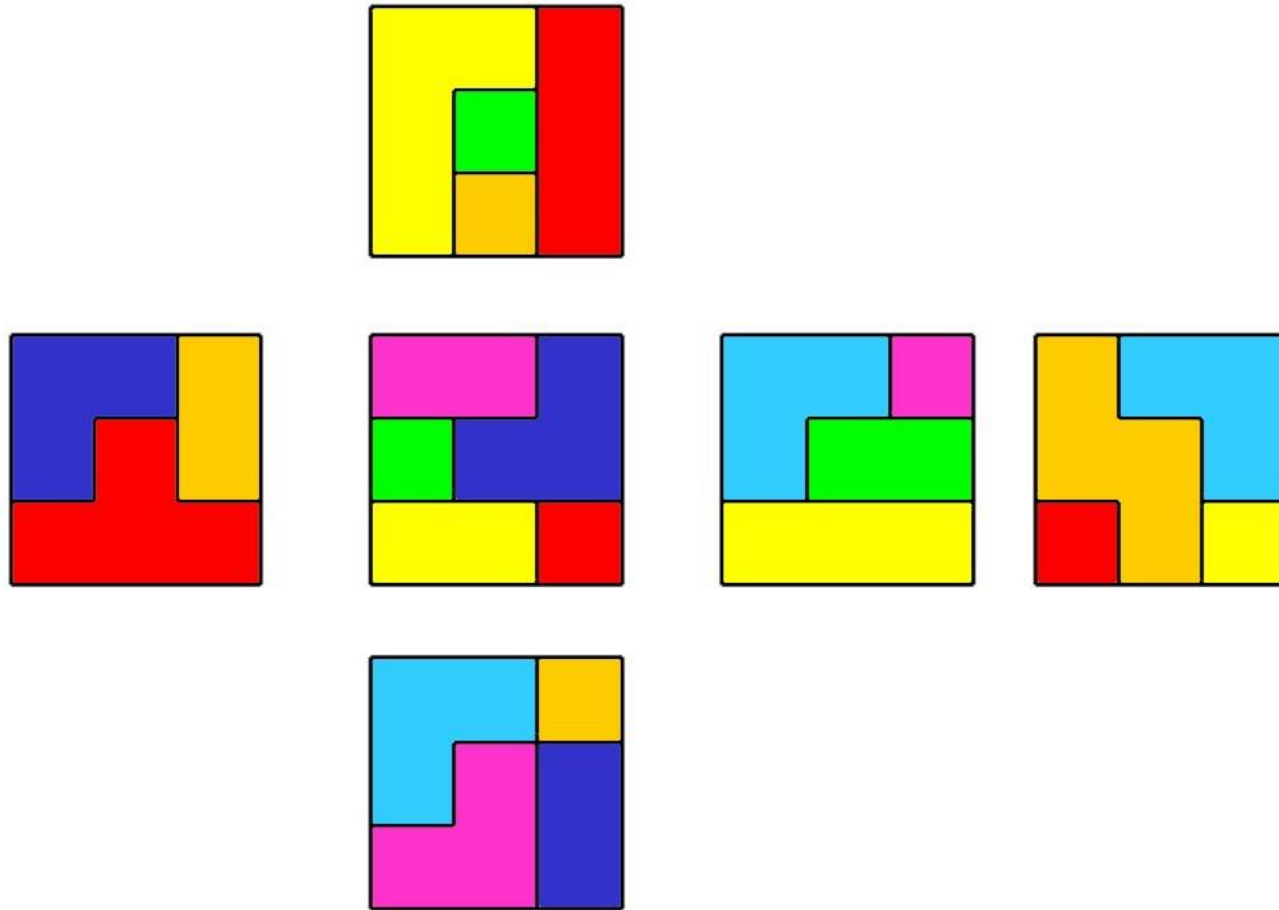
# S5 - Perspectives



# S5 - Perspectives



# S5 - Perspectives



# S5 - Perspectives

