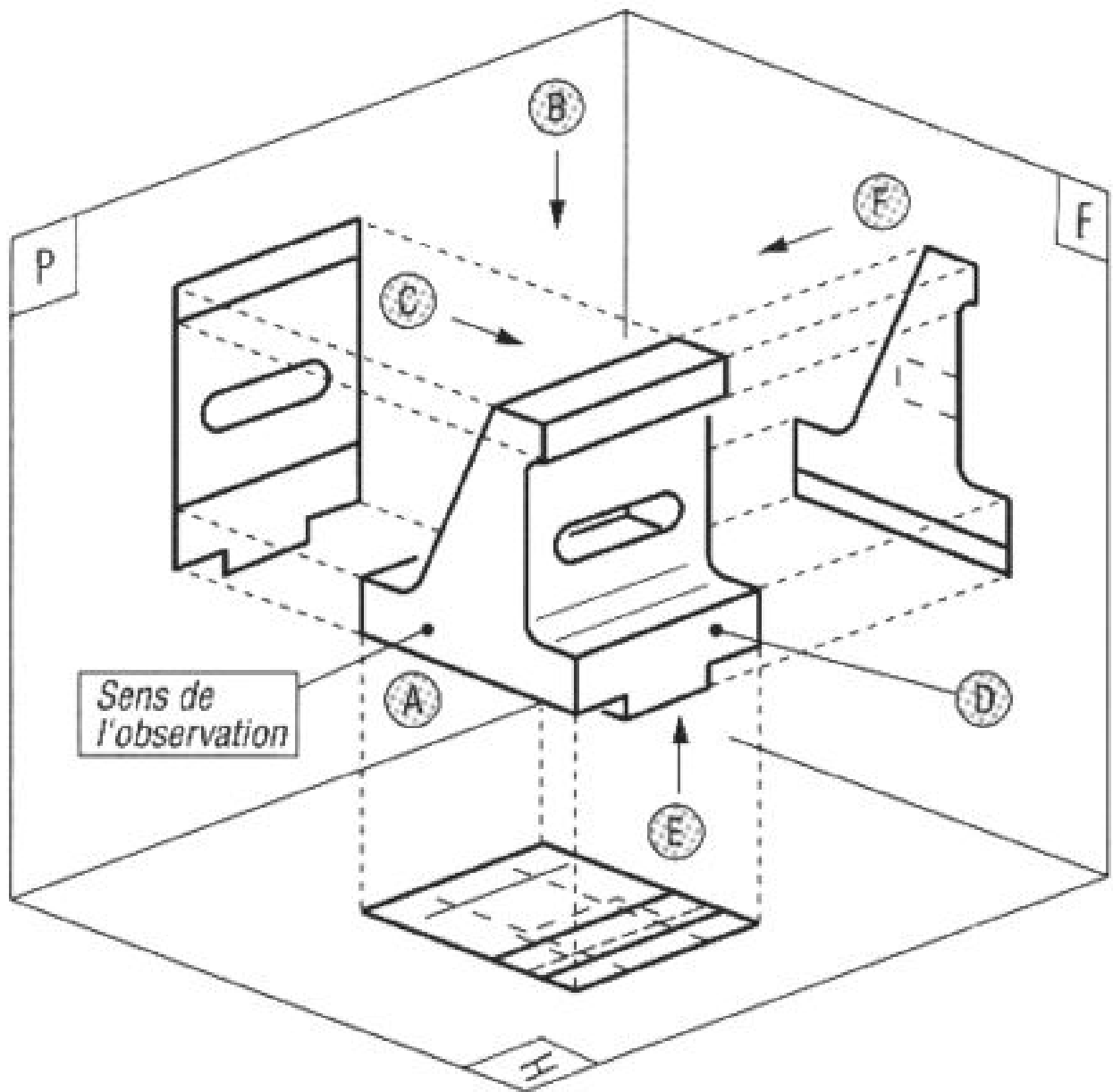


B- Projection Orthogonale :

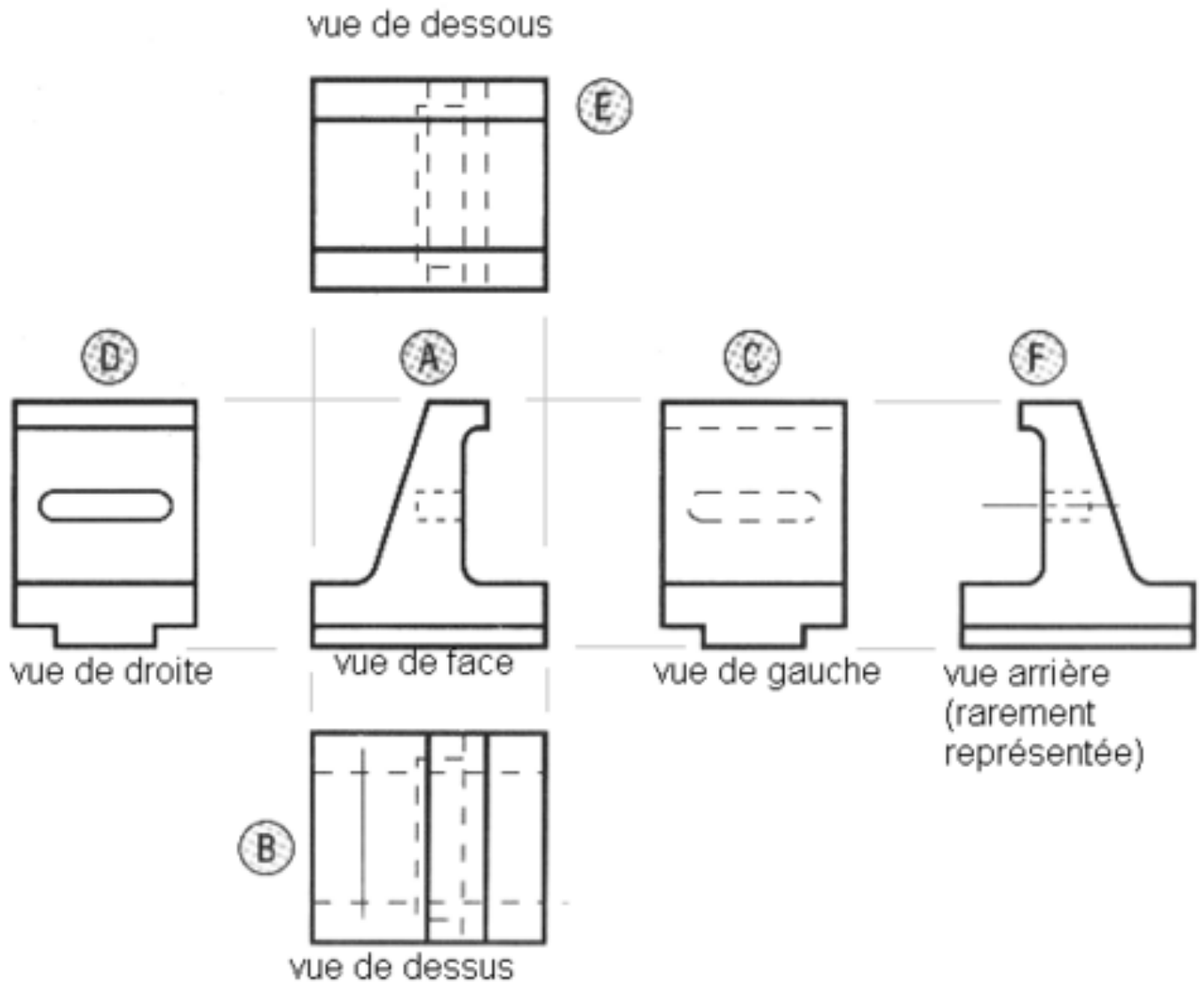
1) Principe :

La Projection orthogonale est la projection perpendiculaire de l'objet sur un plan projection parallèle à une face de l'objet à représenter

L'objet à représenter est placé à l'intérieur d'un cube. Ses faces principales orientées parallèlement aux faces du cube. Les projections sont faites sur les faces intérieures de ce cube



2) Disposition des Vues



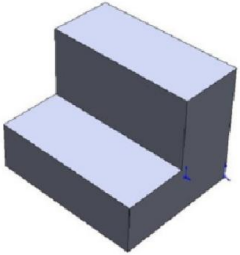
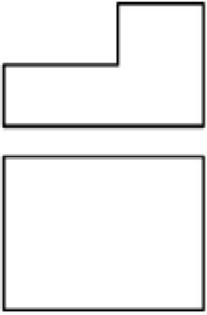
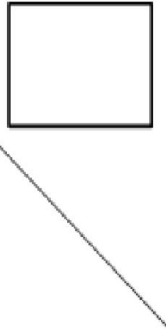
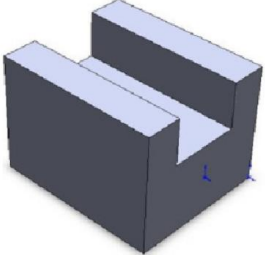

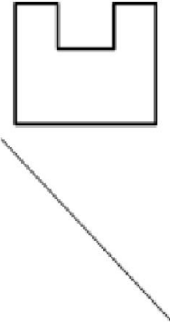
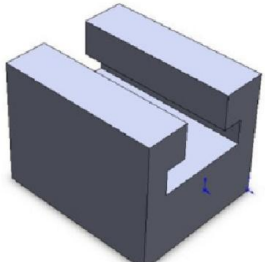
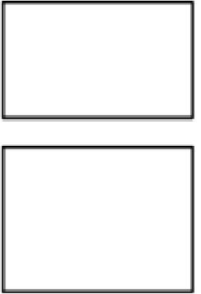
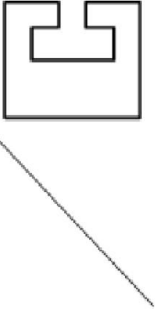
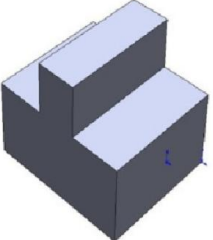

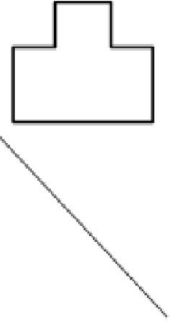
3) Quelques règles de dessin :

- Deux traits continus forts ne se coupent jamais
- Pour toutes formes cylindriques, il faut tracer son axe de symétrie (Trait mixte fin).
- Les traits interrompus fins et les traits mixtes fins peuvent couper n'importe quel autre type de trait.

REPRESENTATION GRAPHIQUE

2SMB

4) Formes Simples Usuelles

<p>Entaille</p>			
<p>Rainure en U</p>			
<p>Rainure en T</p>			
<p>Tenon</p>			
<p>Chanfrein</p>	