

Chapitre III : Dessin en perspectives

III.1 Perspectives isométriques :

Cette perspective donne une bonne vision spatiale de l'objet, aucune dimension linéaire ou angulaire n'est représentée en vraie grandeur.

Règles de représentation

- Les arêtes verticales restent verticales
- Toutes les fuyantes sont inclinées de 30° par rapport à l'horizontale
- Les valeurs des dimensions suivant X, Y et Z sont égales et réduites dans le rapport $k= 0.82$.

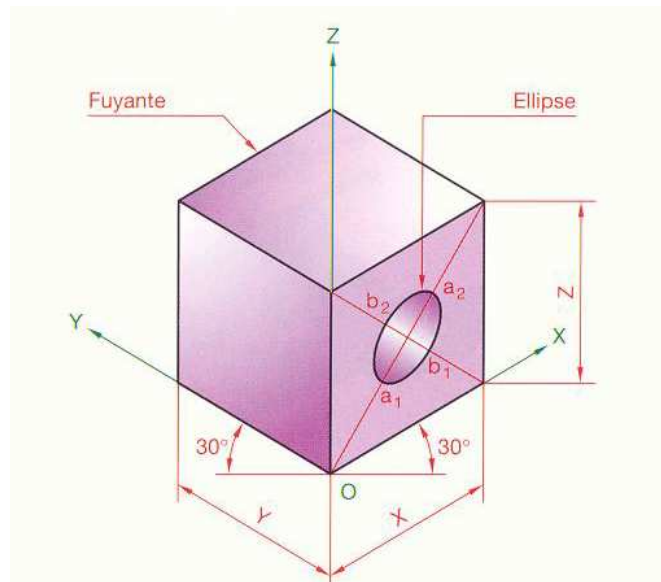


Figure III.1. Perspective isométrique

III.2 Perspective cavalière :

Cette perspective est d'exécution simple et rapide

Règles de représentation :

- La face principale est projetée en vraie grandeur
- Les arêtes perpendiculaire aux surfaces frontales se dessinent suivant des fuyantes d'un angle de 45° et sont réduites dans un même rapport $k=0.5$

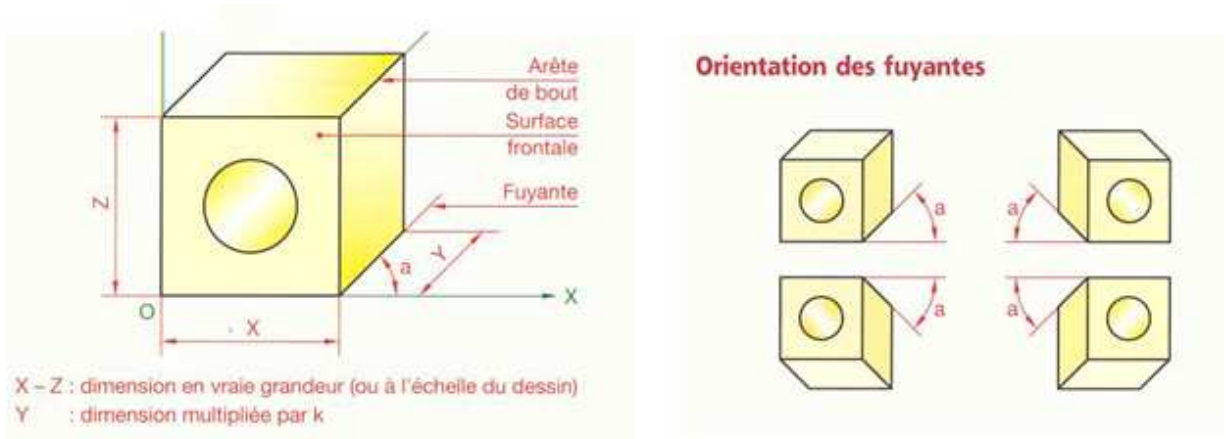


Figure III.2. Perspective cavalière

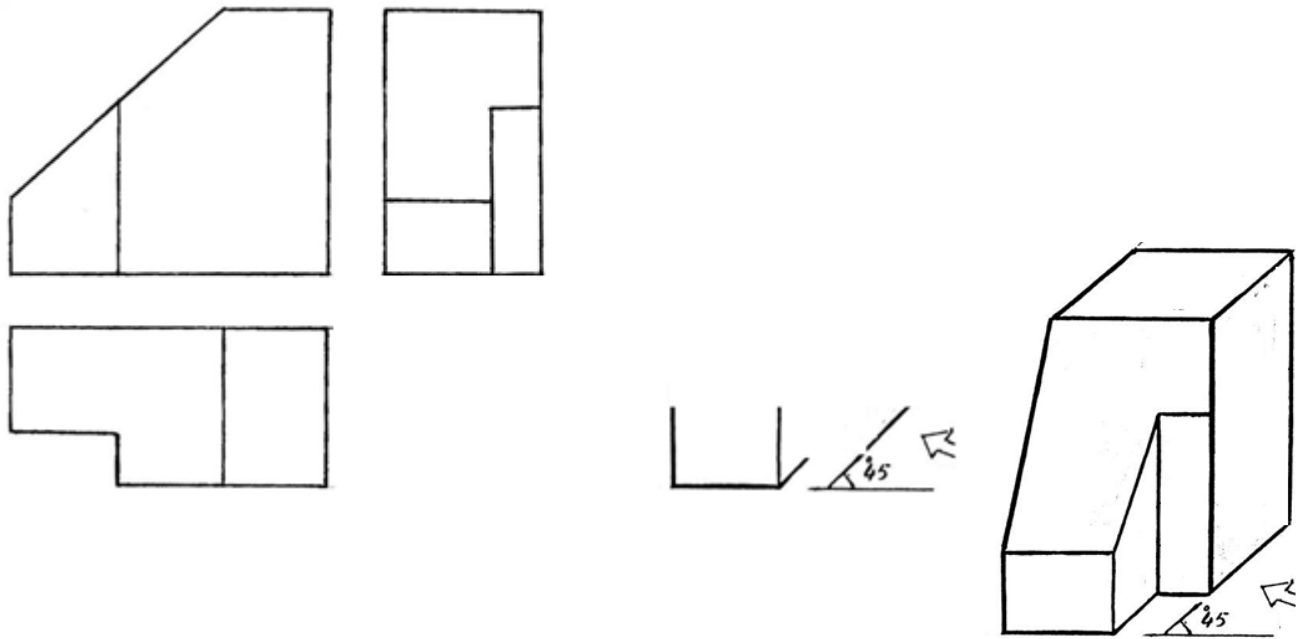
III.3 Exemple :

Dessiner la perspective cavalière de la pièce présentée ci-dessous.

Coefficient de réduction $k=0.5$

Remarque : prendre la vue de gauche comme étant la face principale de la perspective.

Echelle 1 : 1



Correction d'exemple