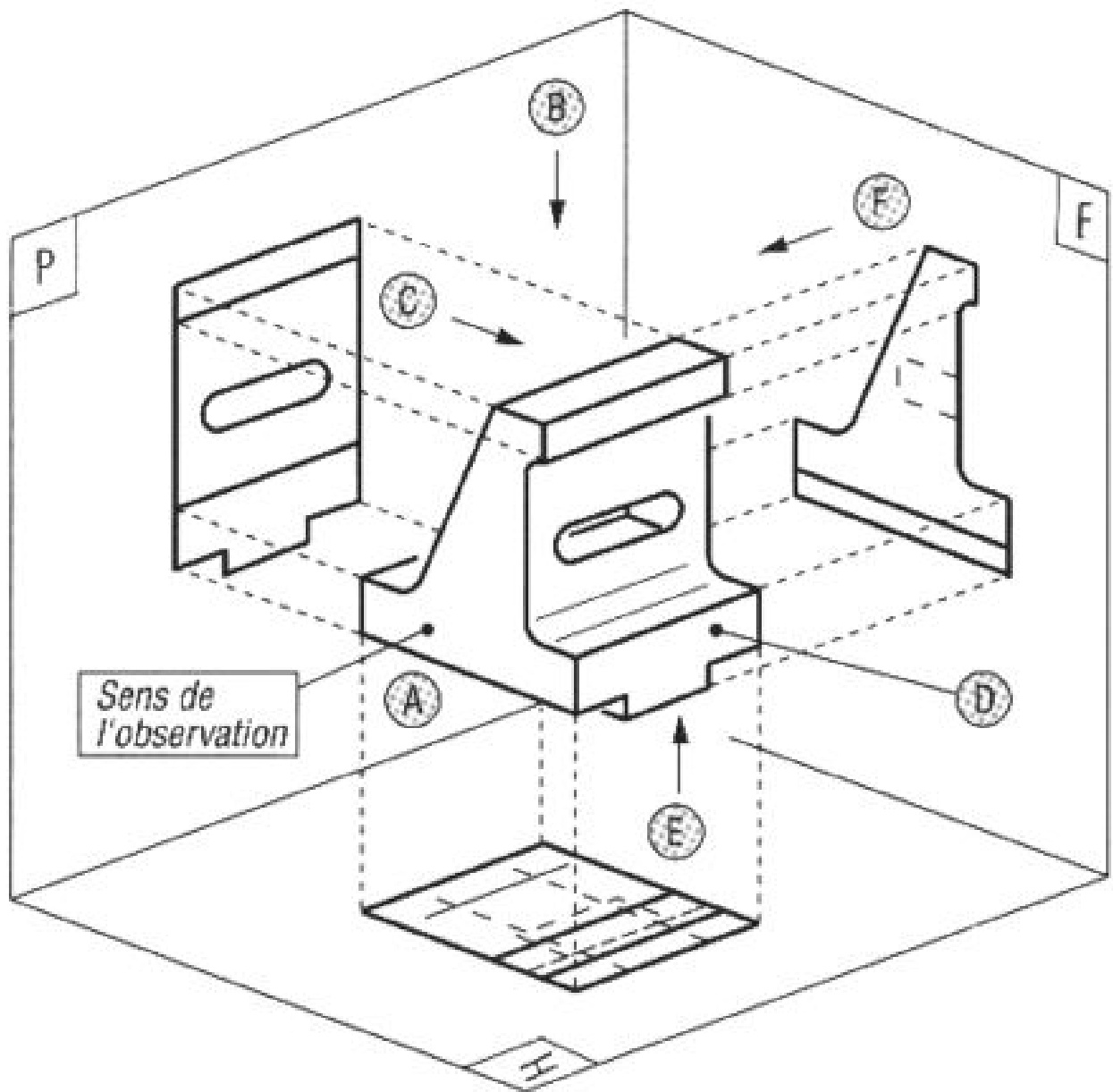


## B- Projection Orthogonale :

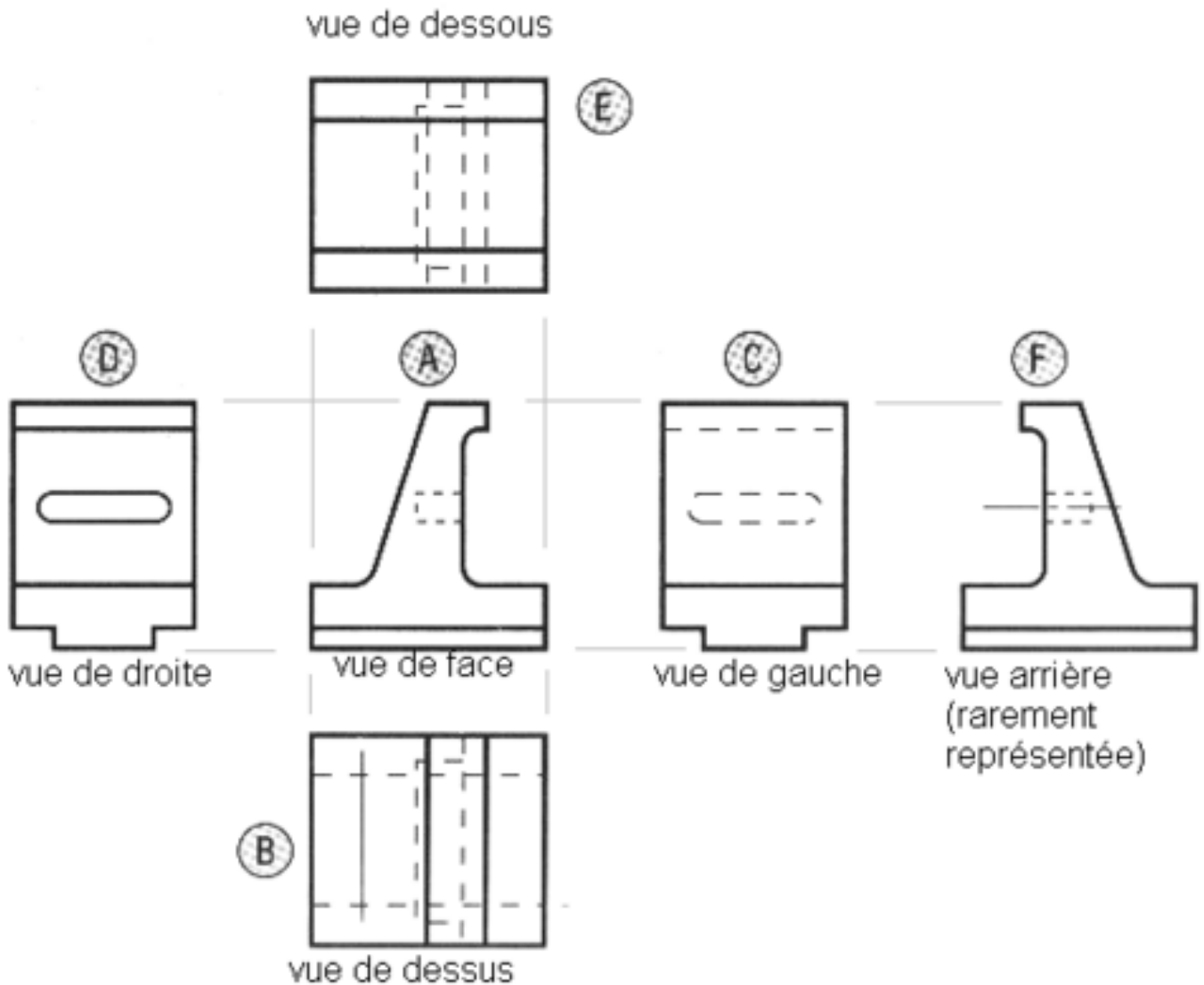
### 1) Principe :

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



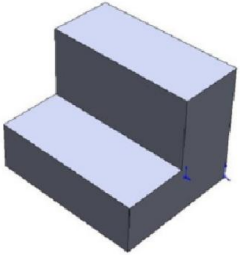
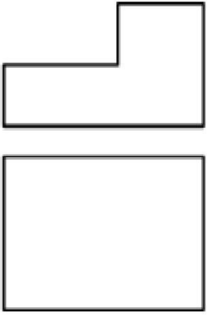
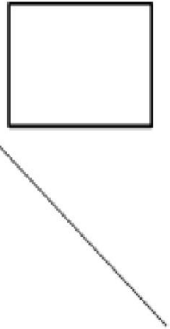
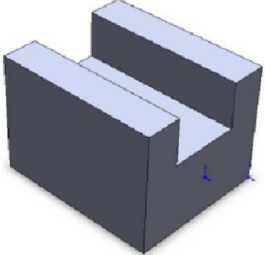
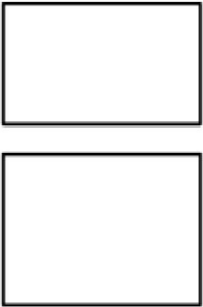
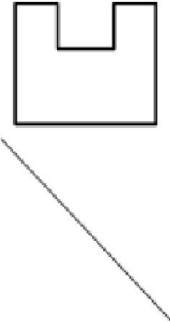
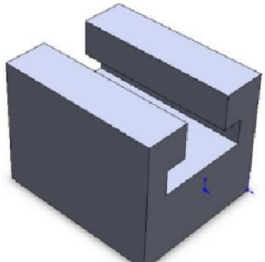
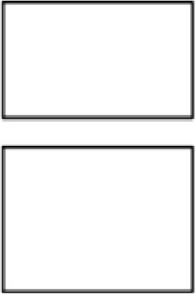
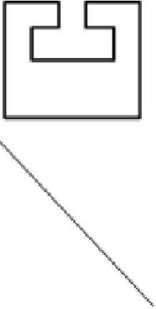
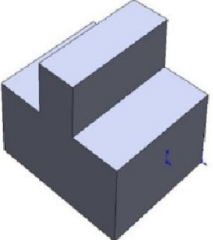

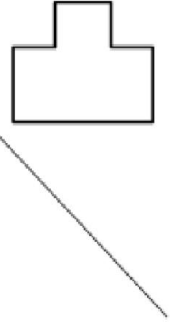
## 2) Disposition des Vues



## 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.

4) Formes Simples Usuelles

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