**LES PERSPECTIVES**

 **Généralités**:

Une perspective est une représentation codifiée en une seule vue d'un objet technique. Elle permet de donner une image claire des formes d'une pièce ou d'un mécanisme. Une perspective ne définit pas une pièce, c'est le rôle du dessin de définition. En général on ne représente pas les parties cachées.

 **Perspective cavalière:**

Elle est facile à dessiner car la face avant de l’objet correspondexactement à la vue géométrale associée. Il suffit ensuite de se fixer une direction de fuyantes (angle d'inclinaison a ) ainsi qu'un coefficient réducteur k (apport des longueurs le long des fuyantes). le résultat obtenu donne une représentation assez correcte de la pièce.

A noter que l'angle oc et le coefficient k sont arbitraires, en général: α = 45° et 0, 5 < k < 1

 **Perspective isométrique**:

C’est une projection de la pièce correspondant à ce que l'on peut voir. - Elle est d'ailleurs visible en DAO 3D.

Le tracé s'obtient en utilisant trois directions de fuyantes espacées de 120° l'une de l'autre. Un calcul trigonométrique permet de définir la valeur du coefficient réducteur commun à appliquer sur ces trois directions a peu près égal à 0.82

