

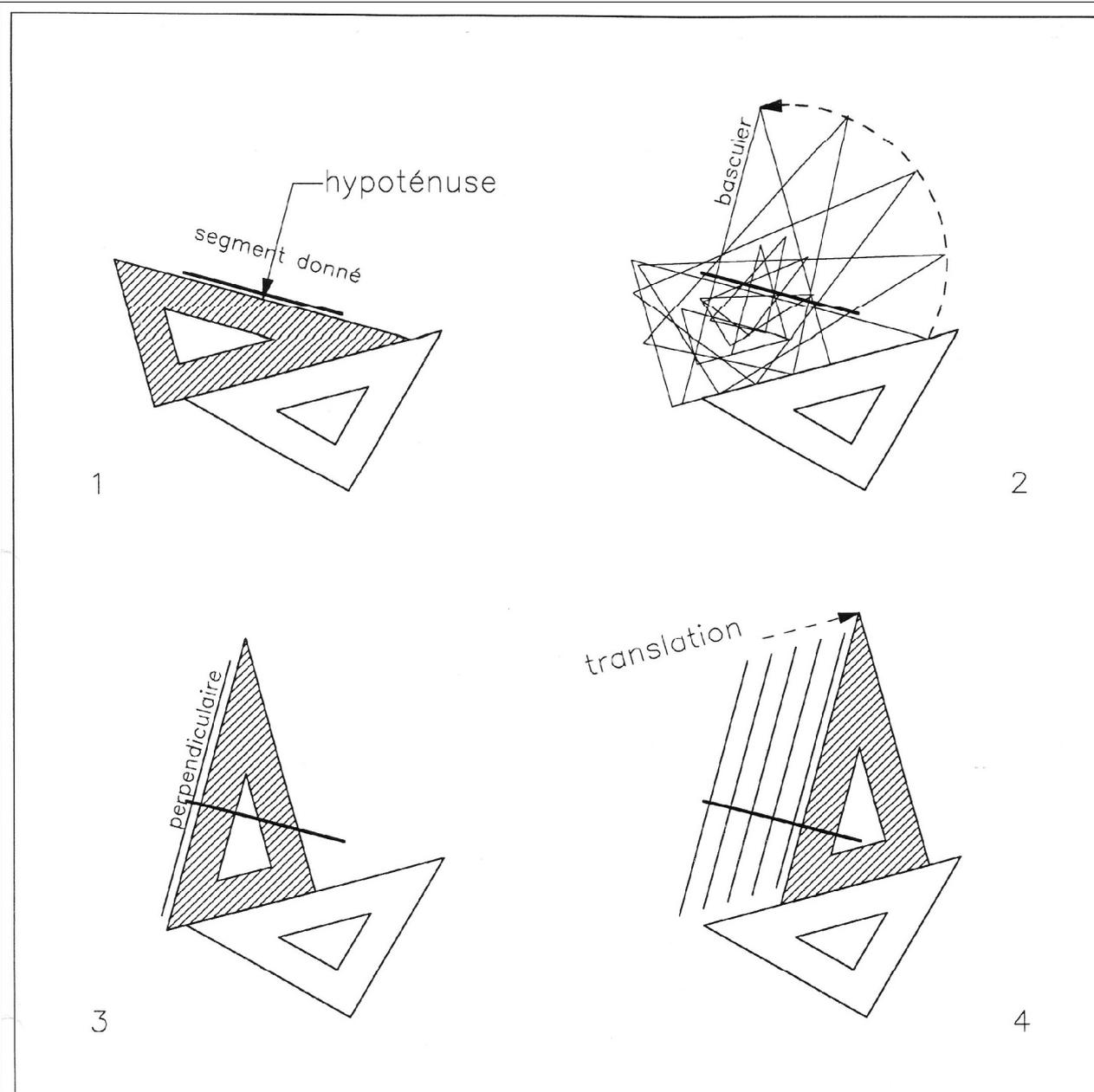
# M1 : THEORIE - DESSIN AUX INSTRUMENTS - PERPENDICULAIRES

M1  
F-04

MODULE 1  
PROJECTION ORTHOGONALE

## □ LA PERPENDICULAIRE A UN SEGMENT DONNE

- ▶ Tracé de perpendiculaires à un segment de droite, donné, de direction « quelconque » :
- ▶ Le « jeu d'équerres » comporte une équerre maintenue fixe le long de laquelle on fait glisser l'équerre mobile.
- ▶ Exemple :
  1. Disposer le jeu d'équerres en alignant l'hypoténuse de l'équerre mobile sur le segment donné.
  2. Faire basculer l'équerre mobile sur son angle droit.
  3. (L'hypoténuse devient perpendiculaire au segment donné.)
  4. Faire glisser l'équerre mobile et tracer (Voir M-01 / F-03).
- ▶ Remarques :
  - Seule une bonne pratique permet d'estimer au mieux la manière initiale de disposer le jeu d'équerres et de procéder avec aisance, économie de mouvements et précision.
  - Sont qualifiées de « quelconques », les directions autres que les multiples de  $15^\circ$  (Voir M-01 / F-06).



illustré pour droitiers

ETUDE DES FORMES

OCI