

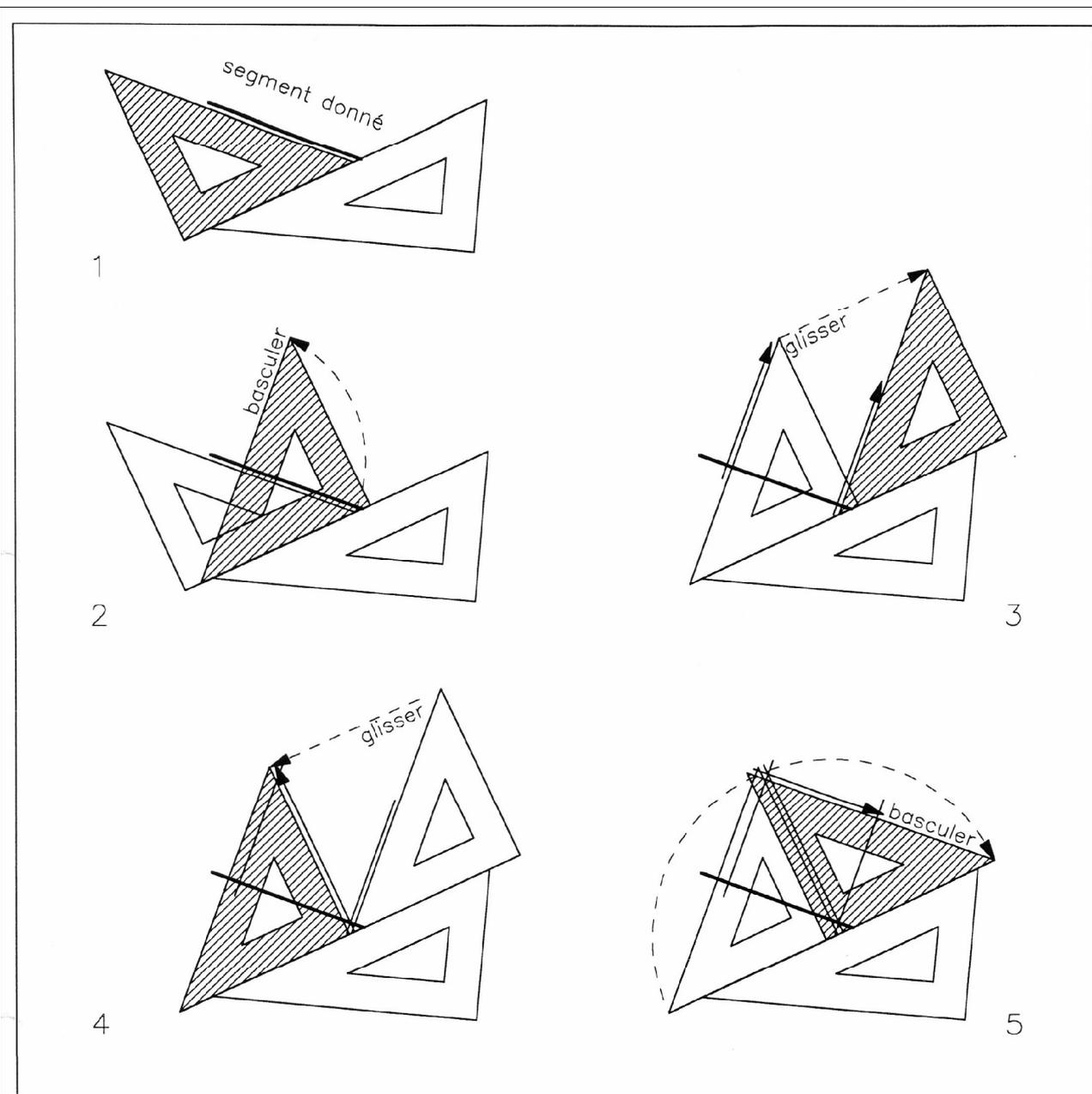
# M1 : THEORIE - DESSIN AUX INSTRUMENTS - CARRE QUELCONQUE

M1  
F-05

MODULE 1  
PROJECTION ORTHOGONALE

## □ LE CARRE A PARTIR D'UN SEGMENT DONNE

- ▶ Tracé d'un carré, de côté 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 « 45° ,45°, 90° » sur le côté donné.
  2. Basculer pour obtenir des perpendiculaires au côté donné (Voir M-01 / F-04).
  3. Tracer deux côtés du carré: tracer, glisser, tracer – glisser et tracer la diagonale du carré.
  4. basculer pour revenir à la direction première, glisser et tracer le dernier côté du carré (Voir M-01 / F-05).
- ▶ Remarques :
  - Il n'y a malheureusement pas moyen de vérifier le carré, au moyen de l'autre diagonale, sans déplacer l'équerre initialement fixe.
  - Sont qualifiées de « quelconques », les directions autres que les multiples de 15° (Voir M-01 / F-06).



illustré pour droitiers

ETUDE DES FORMES

QCI