

**I. [INTRODUCTION](#)****II. [Projections orthogonales : méthode du 1<sup>er</sup> dièdre](#)**

- 1.Principe des projections orthogonales : méthode du premier dièdre
- 2.Projections orthogonales : cas de 3 vues

**III. [Disposition normalisée des vues : méthode du 1<sup>er</sup> dièdre](#) - NF ISO 5456-2**

- 1.Disposition normalisée des vues
- 2.Désignation des directions d'observation et des projections - NF ISO 5456-2

**IV. [Projections orthogonales : \(méthode du 3<sup>ème</sup> dièdre\)](#)**

- 1.Positionnement des dièdres et symboles d'identification
- 2.Principe de la méthode du 3<sup>ème</sup> dièdre
- 3.Disposition normalisée des vues, méthode du 3<sup>ème</sup> dièdre - NF ISO 5456-2

**V. [DISPOSITION DES VUES PAR LE SYSTEME DES FLECHES REPEREES](#)****VI. [CHOIX ET ORIENTATION DES VUES](#)**

- 1.Principes généraux
- 2.Les dessins à une vue
- 3.Les dessins à deux vues
- 4.Les dessins à trois vues
- 5.Les dessins ayant plus de trois vues

**VII. [MISE EN PAGE DES DESSINS](#) [Aide et contrôle de la mise en page](#)****VIII. [CONSTRUCTIONS DES VUES, ORDRE DES TRACES](#)****IX. [CONSTRUCTION D'UNE VUE SUPPLEMENTAIRE](#)**

- 1.Méthode de la droite à 45° (également connue sous d'autres noms)
- 2.Autres méthodes

**X. [DESCRIPTION ET VISUALISATION DES FORMES, SURFACES ET CONTOURS](#)**

- 1.Introduction
- 2.Compréhension des surfaces et contours des objets
- 3.Surfaces planes et angles en vraie grandeur
  - a) Surfaces et contours en vraie grandeur
  - b) Angles en vraie grandeur
  - c) Surfaces obliques
- 4.Surfaces circulaires, cylindriques, sphériques et autres
  - a) Traits d'axes ou traits mixtes fins
  - b) Surfaces circulaires
  - c) Surfaces cylindriques
  - d) Surfaces sphériques
  - e) Surfaces elliptiques et autres :
  - f) Surfaces tangentes et points de tangence
- 5.Interprétations possibles de vues identiques

**XI. [ARETES OU LIGNES CACHEES - PRIORITE DES TRAITES](#)**

- 1.Lignes cachées
- 2.Omission des lignes cachées
- 3.Prévalence ou priorité entre les types de traits

**XII. [INTERSECTION DE CYLINDRES](#)**

- 1.Intersection de deux cylindres pleins
- 2.Intersection de deux trous cylindriques
- 3.Intersections de deux tubes cylindriques