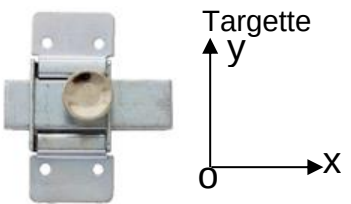
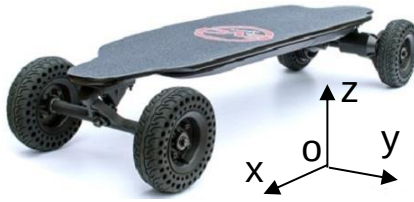
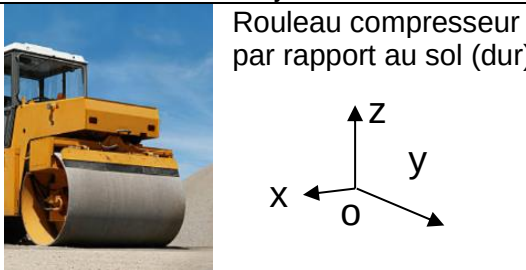
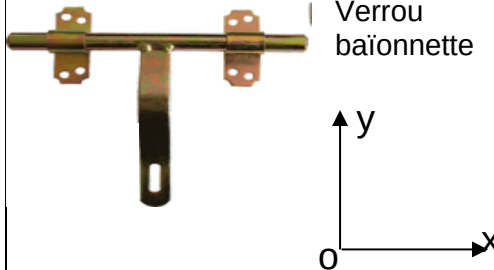
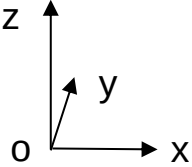
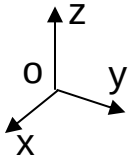
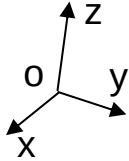
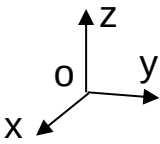
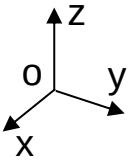


NOM :

Pour chaque objet :

- identifier le nom de la liaison et dessiner le symbole,
- compléter le tableau des degrés de liberté : mettre 1 si le mouvement est possible, 0 sinon dans les cases correspondant aux translations et rotations.

Objet	Nom de la liaison	Symbole	Mettre 1 ou 0			
			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	
Objet	Nom de la liaison	Symbole				
Roue du skate par rapport à son axe 			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	
Objet	Nom de la liaison	Symbole				
 Rouleau compresseur par rapport au sol (dur)			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	
Objet	Nom de la liaison	Symbole				
Manche du joystick par rapport à la base 			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	
Objet	Nom de la liaison	Symbole				
 Verrou baïonnette			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	

Objet	Nom de la liaison	Symbole				
 Balle dans une gouttière semi cylindrique. 			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	
Objet	Nom de la liaison	Symbole				
 Liaison du cric avec le sol 			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	
Objet	Nom de la liaison	Symbole				
 Liaison <u>entre la fourche et la roue avant</u> 			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	
Objet	Nom de la liaison	Symbole				
 Liaison <u>entre l'écrou et l'axe</u> de la roue. 			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	
Objet	Nom de la liaison	Symbole				
 <u>Balle sur la table de ping-pong</u> 			Tx		Rx	
			Ty		Ry	
			Tz		Rz	