

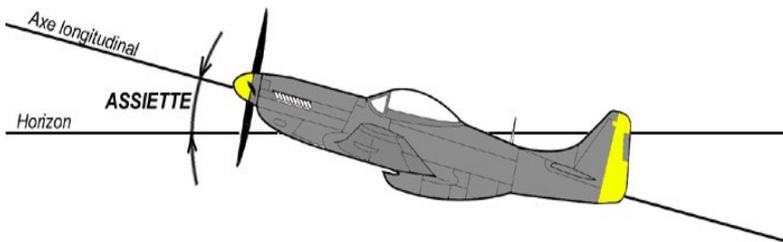
LEÇON N° 2

NOTION D'ASSIETTE - TRAJECTOIRE RECTILIGNE - PALIER COMPENSE

Ce que tu vas apprendre	Commencer à reconnaître les repères visuels permettant d'apprécier la position de l'avion dans l'espace Déduire de ces repères et des instruments la trajectoire suivie Agir correctement sur les gouvernes pour la maintenir	Année	Item
		1	2
Les mots-clefs à retenir	Assiette, trajectoire, vitesse air, palier	Ce que tu dois faire	
Ce que tu dois réviser	Installation à bord - Mise en route - Roulage - Décollage basique	Briefings 1 & 2	

– **Définitions :**

- **Assiette** : c'est la position du fuselage de l'avion (sur son axe longitudinal) par rapport à l'horizon, elle se caractérise par un angle positif ou négatif (assiette positive, nulle ou négative) ou par une orientation (à cabrer ou à piquer).
 - *> Attention : ne jamais confondre assiette et trajectoire !*
- **Trajectoire** : ligne imaginaire suivie par l'avion dans les trois dimensions de l'espace.
- **Vitesse air** (de croisière) : vitesse lue pour laquelle l'assiette est nulle, ou « à zéro », déterminant une trajectoire horizontale car l'avion ne monte pas et ne descend pas.
- **Palier (compensé)** : lorsque l'assiette est nulle, l'axe longitudinal de l'avion est confondu avec l'horizon et à la vitesse de croisière de l'avion, il reste à altitude constante sans agir sur les gouverne (grâce au réglage précis du compensateur).



- **Visuellement** : dans le poste de pilotage, l'assiette est matérialisée par la position d'un repère arbitraire face au pilote à une certaine hauteur au-dessus ou en dessous de l'horizon. Pour faciliter le cours, on dessine sur l'écran du simulateur ou sur le pare-brise de l'avion une tache colorée appelée « mouche » (comme une mouche qui se serait écrasée). A la vitesse de croisière, en palier, la mouche est confondue avec l'horizon et l'assiette est dite nulle, la trajectoire est rectiligne, uniforme et horizontale.

– **Exercice :**

- Afficher la puissance suffisante pour stabiliser la vitesse de croisière, puis observer la position et le mouvement de la mouche par rapport à l'horizon. Agir par petites actions sur le manche en profondeur (avant, arrière) pour connaître le sens de l'action correctrice, puis par petites touches sur le compensateur de profondeur dans le même sens que le manche pour bloquer la mouche sur l'horizon, sans agir sur le manche. Observer l'anémomètre et le variomètre dans le circuit visuel.
- Faire varier l'assiette au manche au-dessus et en-dessous de l'horizon, sans agir sur la puissance, pour observer les effets sur la trajectoire et la vitesse de l'avion (anémomètre et variomètre) ainsi qu'écouter les variations du régime du moteur.