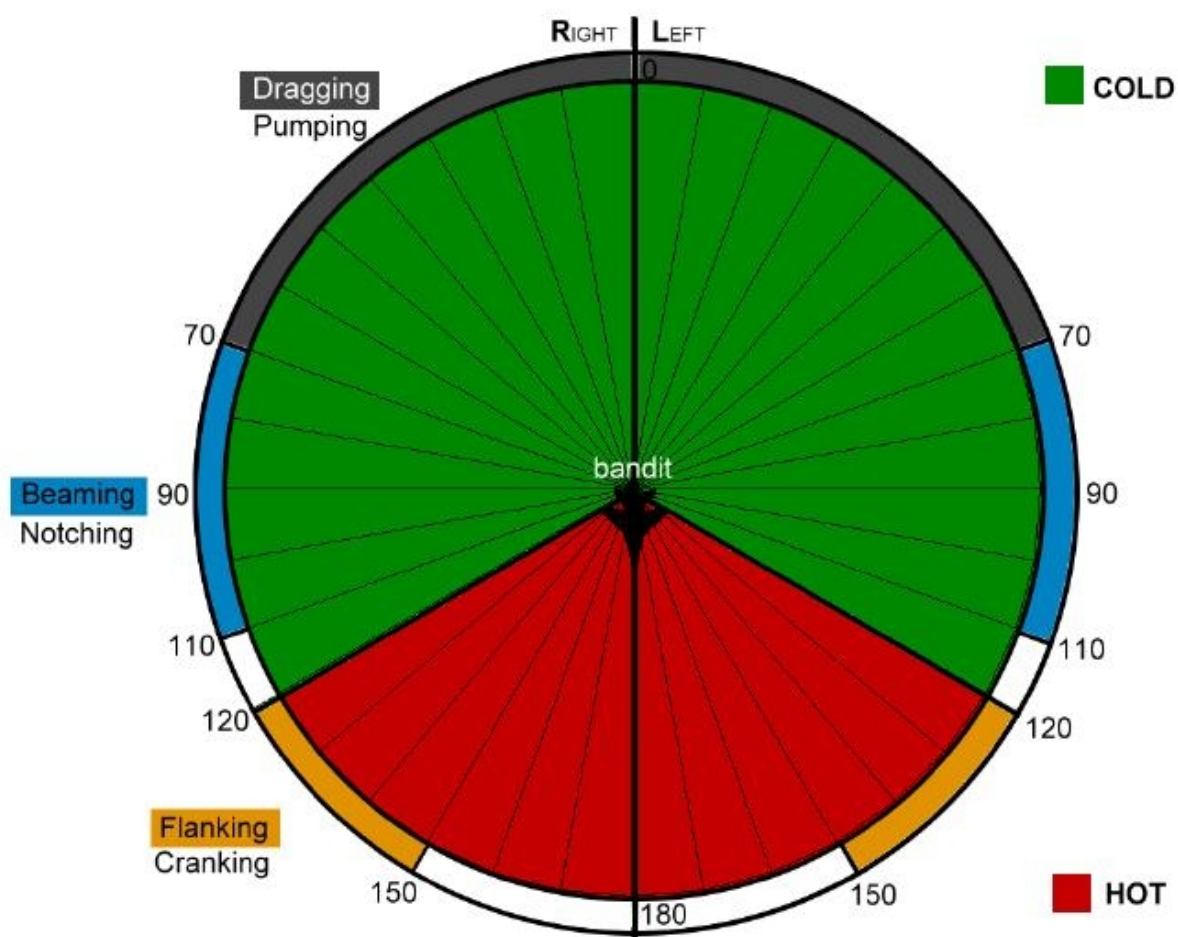


Synoptique des angles d'aspect:



Remarque : l'avion au centre est un bandit et non pas votre avion. En découpant l'illustration et en la montant sur un système tournant (punaise sur fond cartonné), vous aurez les angles d'aspect dans n'importe quelle position relative du bandit par rapport à vous.

Rappel : Dragging, Beaming et Flanking sont les angles d'aspect relatifs à la cible (ici le bandit) alors que Pumping, Notching et Cranking sont relatifs à l'attaquant.

Alain FERRUT