

PRINCIPE DE CRÉATION DE PIÈCE AVEC UN MODELEUR :

On dessine dans des « **esquisses** » comme sur une feuille de papier des contours faits de traits (droits, courbes).
 On « **contraint** » ces contours pour leur donner la bonne forme / taille / position (cotes, longueur =, traits \perp ou // ...).
 On donne avec des « **fonctions** » du volume à ces contours pour créer des formes en 3 dimensions (EXTRUSION, REVOLUTION...).

La première « esquisse » s'appuie sur un des 3 plans disponibles au départ (x,y) ; (y,z) ; (x,z) de l'espace à 3 dimensions.
 Les « esquisses » suivantes peuvent s'appuyer sur des surfaces planes créées par les fonctions « **parents** »

MODE OPÉRATOIRE SUR DES FONCTIONS DE BASE :

FONCTION : EXTRUSION

Esquisse :



Plan de départ



Résultat après fonction :



