

Préparatifs

1	 Passage d'un espace de travail à un autre <ul style="list-style-type: none">• Dessin 2D et annotation• Modélisation 3D
2	 Configuration de la fenêtre
3	Les types de vues à utiliser pour chaque fenêtre : Haut – Gauche – Droite – Avant – Isométrique
4	Styles visuels <ul style="list-style-type: none"> Conceptuel Filaire 2D Filaire
5	 ViewCube

Dessiner en 3D à partir d'une vue en plan

Il existe trois méthodes :

1	 Appuyer/tirer	Pour donner de la hauteur à des entités fermées
2	 Polyligne et  Appuyer/tirer	Pour créer des entités fermées avant de leur donner de la hauteur
3	 Contour et  Appuyer/tirer	Pour créer une région ou une polyligne à partir d'une zone fermée

Percer ou unir des pièces

 **Appuyer/tirer** avec Style visuel  **Conceptuel**

 **Union**

 **Soustraction**

Dessiner en 3D sans utiliser de vues orthogonales

 **SCU Général**

 **3 points**

 **Boîte**

Présenter un dessin 3D

 **Orbite**

Option **Perspective** dans le menu contextuel

