









	<h3>Esquisse</h3> <p>L'esquisse est une représentation 2D. Utilisation:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lignes de contour d'un objet. 2. Ligne guide qui détermine une trajectoire.
	<h3>Extrusion</h3> <p>L'extrusion est l'ajout ou l'enlèvement de matière à un solide. La fonction requiert une esquisse 2D.</p>
	<h3>Révolution</h3> <p>La révolution permet la création d'un solide autour d'un axe. Les exemples de formes circulaires sont nombreuses: une rondelle, un toroïde, ... L'esquisse contient le profil à extruder ainsi que l'axe de rotation.</p>
	<h3>Balayage</h3> <p>Le balayage consiste à créer un solide à partir de deux esquisses. La première esquisse définit la forme du solide, par exemple un cercle. La seconde esquisse définit la trajectoire du cercle. Il s'agit d'une ligne guide.</p>
	<h3>Chanfrein</h3> <p>Le chanfrein est une surface plate obtenue sur le coin du solide. La distance et l'angle peuvent être paramétrés.</p>
	<h3>Congé</h3> <p>Le congé est habituellement le coin arrondi d'un solide. Il est défini par son rayon. La fonction s'applique à toutes les lignes de contour sélectionnées.</p>
	<h3>Gravure</h3> <p>La gravure est une extrusion par enlèvement de matière. La gravure est créée à partir d'une esquisse. L'esquisse contient généralement un texte ou un logo.</p>
	<h3>Hélicoïdale</h3> <p>La fonction hélicoïdale est habituellement utilisée pour dessiner des filets ou des ressorts. L'hélicoïdal nécessite deux esquisses. Le première esquisse est la trajectoire hélicoïdale. La trajectoire hélicoïdale est définie selon les paramètres suivants:</p>

Conception assistée par ordinateur

Onshape : les fonctions

COURS

	<p>Le nombre de tours Le nombre de millimètres entre chaque pas (tours) La deuxième esquisse contient la géométrie de la forme à extruder, souvent un cercle, un triangle ou un carré.</p>
	<p>Loft Un "Loft" permet de joindre deux géométries comportant un nombre égal de points. Par exemple, on peut joindre un carré à un rectangle car les deux géométries comportent 4 coins.</p>
	<p>Plan décalé L'origine d'un dessin comporte 3 plans.</p> <div data-bbox="427 875 700 1137" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>▼ Default geometry</p><ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="radio"/> Origin<input type="checkbox"/> Top<input type="checkbox"/> Front<input type="checkbox"/> Right</div> <p>Une esquisse doit parfois se situer sur un plan décalé par rapport à une surface ou un plan d'origine. On crée alors un plan décalé afin de pouvoir dessiner l'esquisse à l'endroit approprié.</p>
	<p>Scission La scission permet de diviser un solide en deux pièces distinctes. Par exemple, on peut éliminer la partie excédentaire à un plan en utilisant cette technique.</p>