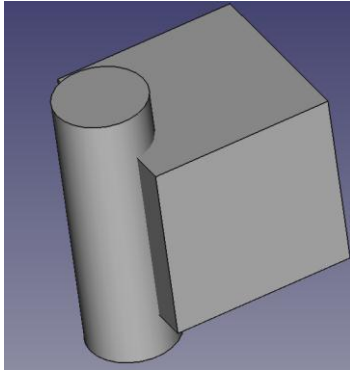
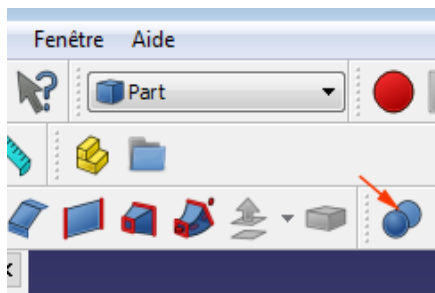


Pour commencer on va créer un corps, puis un sketch dans le plan x,y.
Un rectangle de 20 sur 20 avec un pad de 20, ce qui nous donne un cube de 20,20,20.
Ensuite un nouveau corps soit un cylindre de 5 de rayon et de 30 de hauteur dans un autre plan.(par exemple x,z). ce qui va donner à peu près ceci :

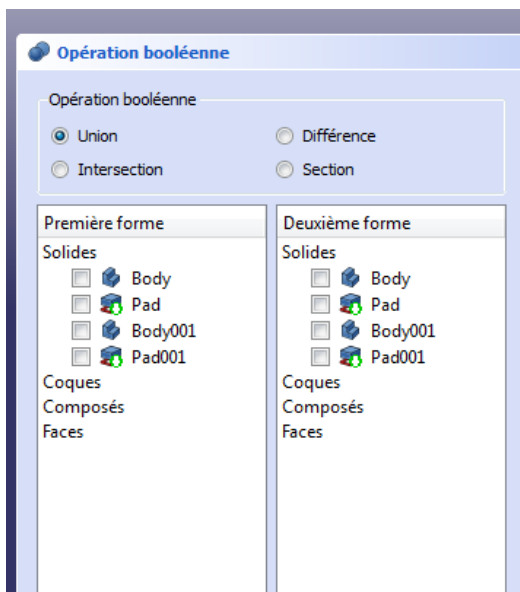


Tu remarqueras que dans la vue combinée on a Pad et Pad001.

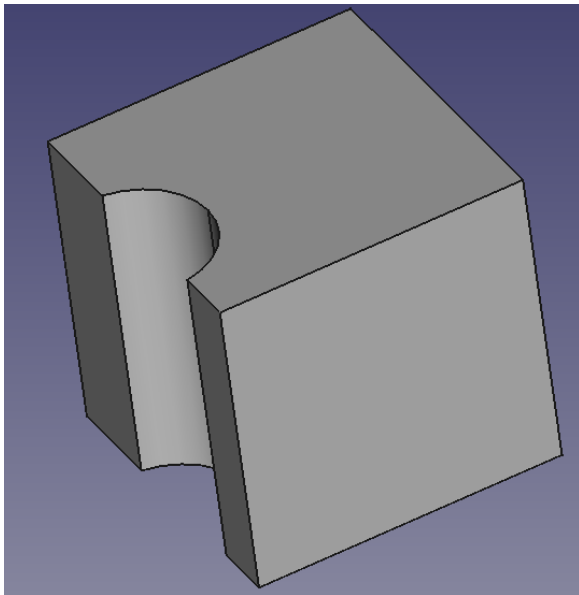
On va pouvoir faire une opération booléenne. Pour cela on va dans « Part » et on trouve ceci



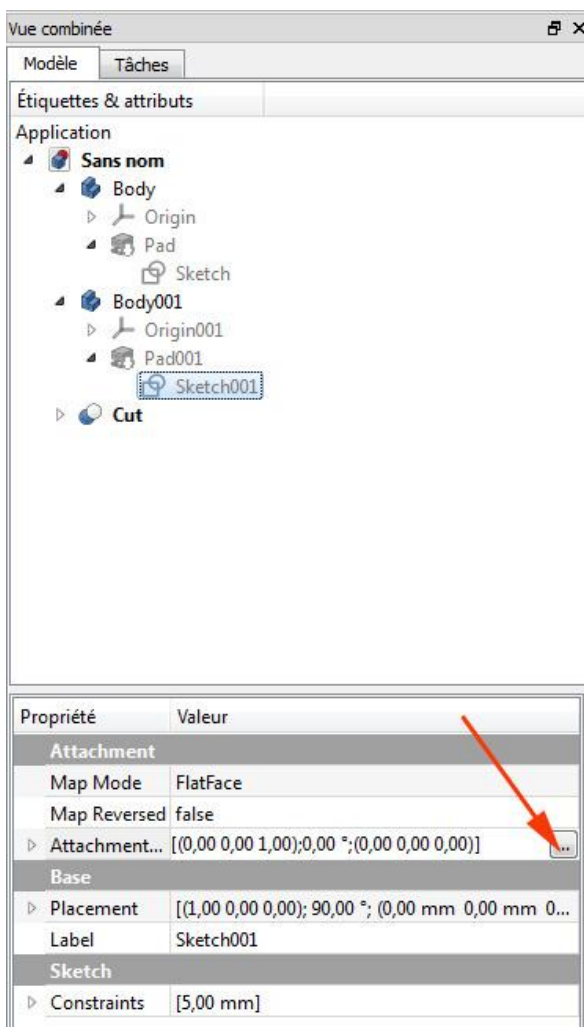
On clique sur les deux petits ronds fléchés et on obtient ceci :



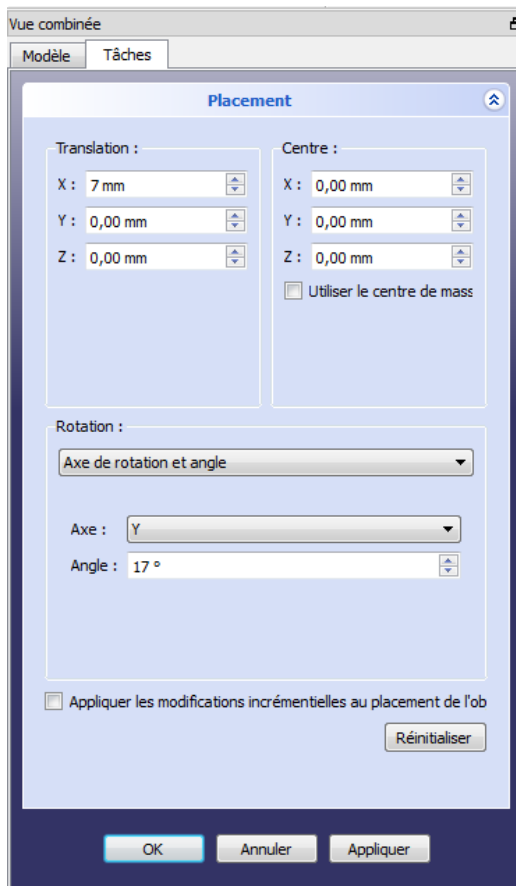
Maintenant on sélectionne Pad dans première forme, puis pad001 dans deuxième forme et enfin on sélectionne Différence, on applique et ça donne ceci.



Où cela devient intéressant, on va pouvoir jouer sur la position des différents Pad.
Dans la vue combinée :



On sélectionne, par exemple Skech001, puis on clique sur les 3 petits points fléchés pour obtenir ceci :



tu peux jouer sur les différents axes de translation et de rotation et après avoir appliqué tu vois ce qui se passe, par exemple comme ceci :

