

Curso de CAD 3D - Aula 4

Nessa aula veremos alguns conceitos já vistos em duas dimensões, porém esses comandos apresentam algumas diferenças por serem adaptadas ao ambiente 3D.

O primeiro comando é aquele que usamos com maior frequência em 3 dimensões. Ele é usado para girar as figuras. Ele se chama Rotate 3D. Para entendê-lo vou mostrar um exemplo bem simples que poderá ser praticado por você logo em seguida. Siga esses passos:

Command: vpoint

Digite -1,-2,1

Command: box (vamos criar um sólido)

Dê Enter

Digite "L"

Digite 10

Digite 10

Digite 100

Command: zoom

Digite "all"

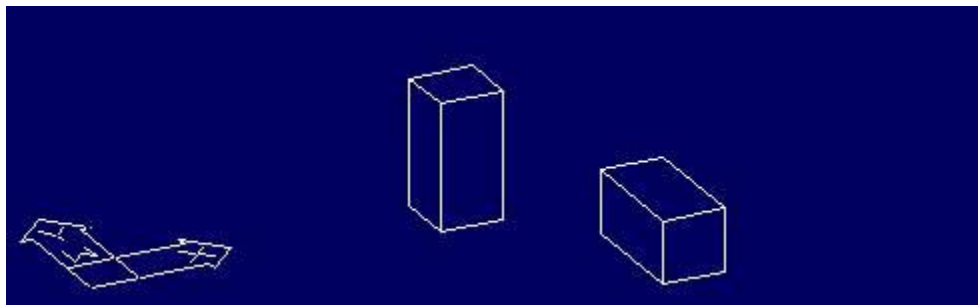
Command: Rotate3d

Selecione o "box"

Digite "x"

Clique no vértice inferior ponto 0,0,0

Digite 90



Você acaba de girar seu objeto tomando como base o eixo "x" rodando em 90 graus. Faça o mesmo selecionando os outros eixos.

Vamos usar agora o comando 3dArray . Siga os passos:

Command: 3darray

Selecione um objeto (faça um box de 10 de aresta)

Digite p

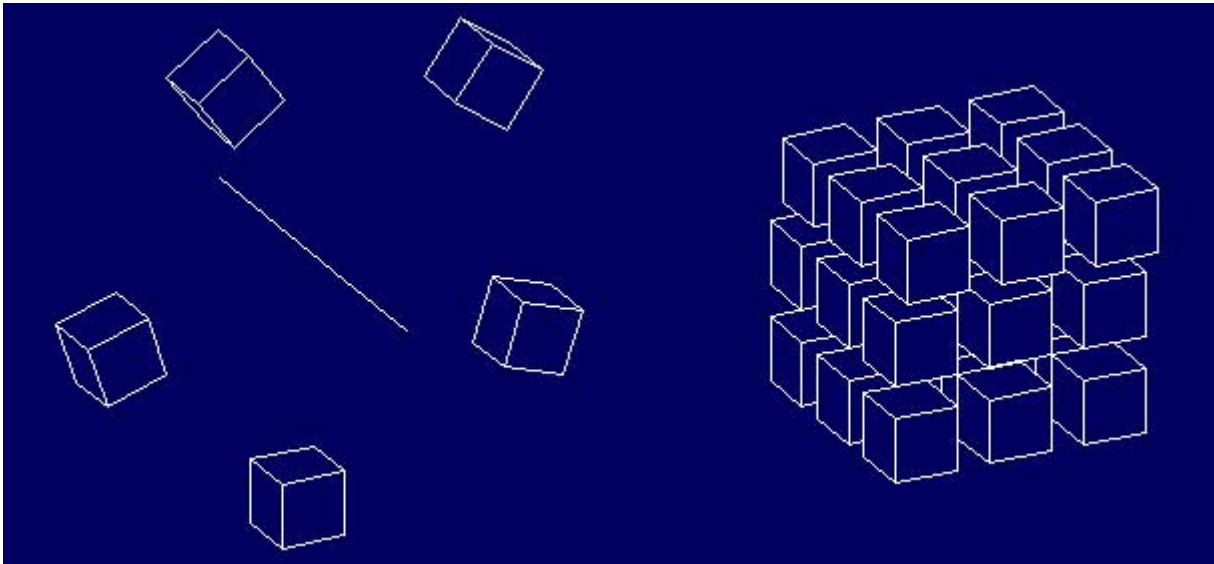
Digite 5

Dê enter

Dê enter

Selecione um ponto do eixo mostrado na figura

Selecione um outro ponto desse eixo



A outra opção do 3darray é a retangular:

Faça um box de 10 unidades de aresta

Command: 3darray

Selecione o objeto

Digite "r"

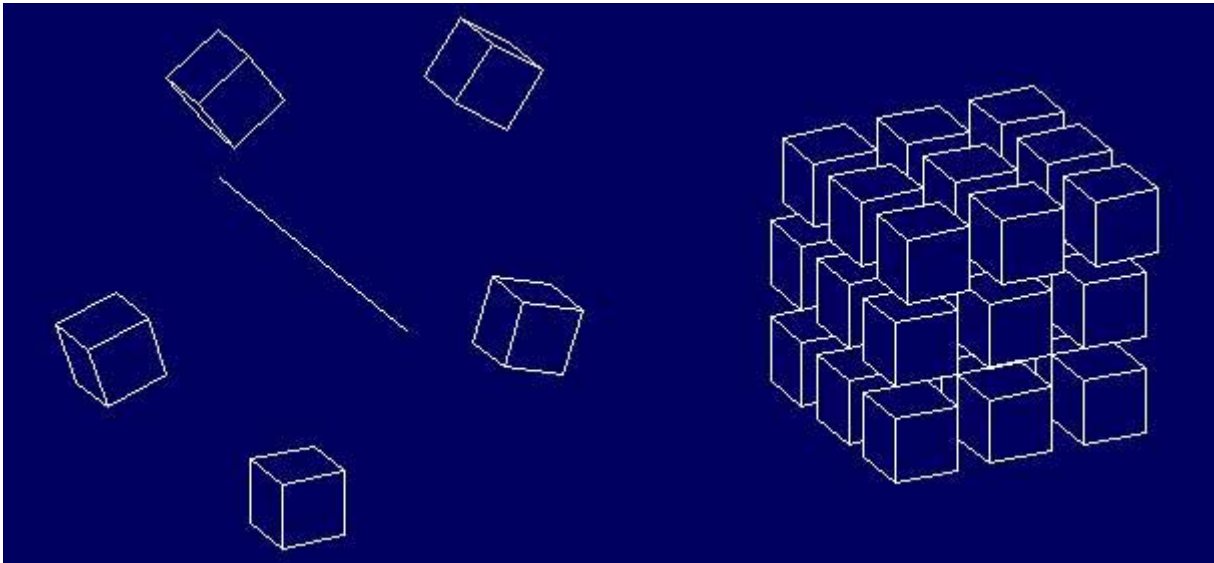
Digite 3

Digite 3

Digite 3

Digite 15 três vezes

Digite hide para ver os resultados



Para encerrar a aula de hoje vou colocar passo a passo a maneira de se utilizar o `mirror3d` que vai "refletir" as figuras selecionadas a partir de um plano:

Faça uma figura em 3 dimensões

Command: mirror3d

Selecione sua figura

Se você quiser dê as coordenadas de três pontos que pertencem ao plano de reflexão ou selecione um plano de reflexão (XY, YZ ou ZX).

Se você selecionou um plano de reflexão dê as coordenadas de um ponto desse plano

