

Curso de CAD 3D - Aula 6

Finalmente vamos começar a parte mais importante do AutoCAD. Essa parte é a de sólidos. A partir daqui nós vamos aprender como criar sólidos e, na próxima aula vamos aprender a modelá-los, isto é, vamos poder subtrair sólidos, cortá-los, unir esses sólidos e várias outras possibilidades. Como estamos iniciando uma parte importante eu não quero ensinar sólidos e modelamento desses sólidos de uma vez. Não vou fazer isso pois é bom conhecermos bem esses sólidos para depois "brincar" com eles.

Box

Esse é um dos sólidos mais utilizados. Ele é nada mais do que um paralelepípedo. Se suas arestas forem de mesma dimensão logo teremos obviamente um cubo. A diferença dele para os desenhos em wireframe é que esse cubo será maciço e não oco como antes, usando 3DFACE. É bem fácil ativar essa "caixa" (box).

Command: box (se você estiver usando o CAD 12 digite solbox)
Corner: Digite a coordenada onde estará o primeiro vértice do box
Second corner/Lenght: L (vamos digitar suas dimensões)
Lenght: Digite o comprimento (Será na direção X. Veja no ícone do UCS)
Widht: Digite a espessura (Na direção Y)
Height: Digite a altura (Na direção perpendicular ao plano XY)

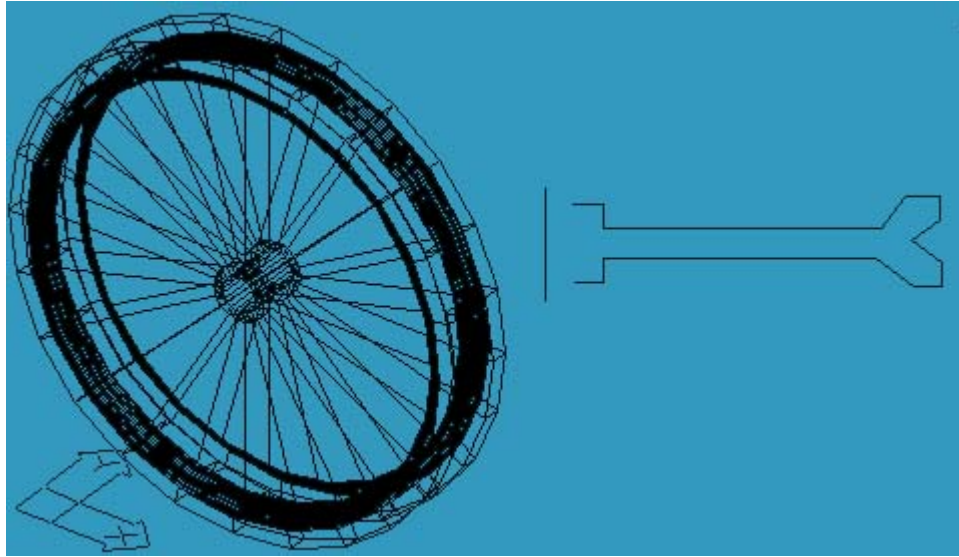
Assim estará feito seu primeiro sólido. Pratique bastante para você pegar prática

Cylinder

Acho que nem preciso explicar o que quer dizer esse comando. No entanto esse sólido será um cilindro:

Command: cylinder (No CAD 12 digite solcyl)
Clique ou dê as coordenadas do centro da base desse cilindro.
Digite o raio do cilindro
Digite a altura do cilindro

A grande maioria dos desenhos em 3D que usam apenas sólidos prontos será composta basicamente de box e cylinder. Portanto pratique bastante!!



Cone

Command: cone (solcone em CAD 12)
Siga os mesmos passos do comando "Cylinder"