

Curso de CAD 3D - Aula 9

Quero nesta aula apenas encerrar a parte ligada a modelamento de sólidos com comandos que costumávamos utilizar em duas dimensões e agora aplicaremos em sólidos. Durante a aplicação dos comandos darei maiores detalhes sobre eles e possíveis problemas que costumam aparecer. Vamos aos comandos:

Solfill

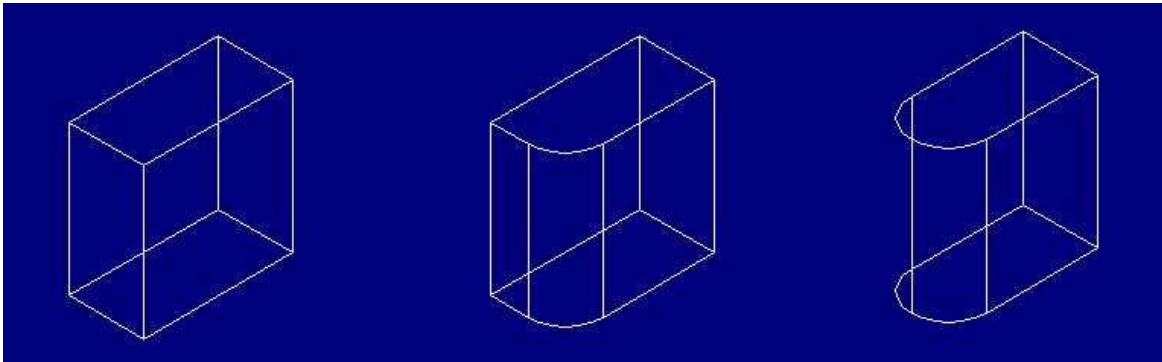
Você se lembra do fillet, aquele comando de CAD 2D que usávamos para arredondar quinas de um desenho? Pois bem, vamos generalizar esse comando para arredondarmos agora as quinas de nossos sólidos. Siga os seguintes passos para aplicarmos o solfill:

Primeiro faça um desenho fácil de modelar (um box por exemplo)

Command: solfill

Agora clique na aresta ou arestas que você quer arredondar

Digite agora o raio do arredondamento



Solcham

Você que lembrou do fillet agora podemos lembrar também do chamfer. Com esse comando costumávamos conferir ao nosso desenho a característica de chanfrado a suas quinas.

A princípio ele pode parecer supérfluo quando temos o solcut, afinal

podemos utilizar o solcut para cortar quinas de nosso desenho para caracterizar o chanfrado. Entretanto lembremo-nos que o solcut irá cortar e eliminar tudo que está num semi-plano e isso pode afetar partes da peça nas quais não gostaríamos de cortar. Logo lembre que existe o solcham:

Com o seu sólido na tela faça:

Command: solcham

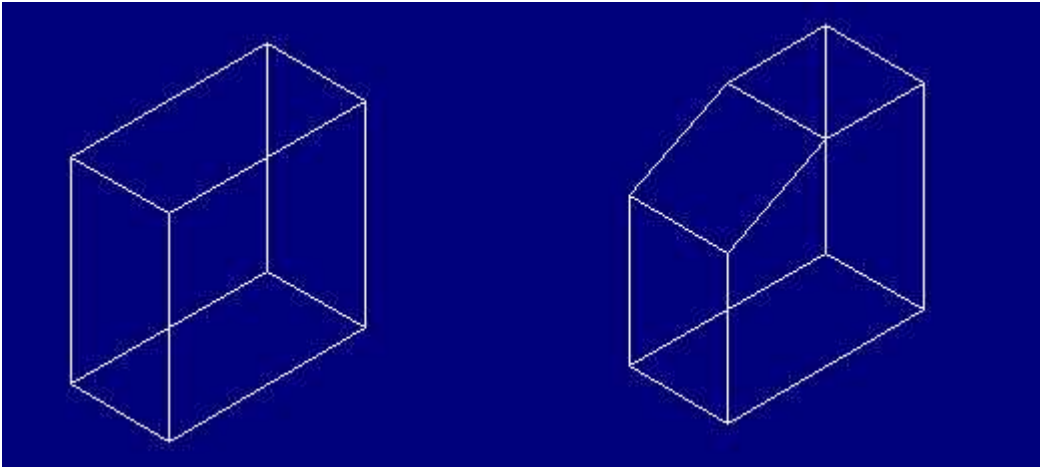
Clique na superfície desejada

Caso não foi selecionada a que você queria digite "N" para selecionar a próxima

Agora clique na aresta que será chanfrada.

O primeiro valor que você digitar será relativo à face destacada. Digite o valor.

Agora digite o valor referente a outra face



DDCHPROP

Bem esse comando era bem utilizado em CAD 2D. Com esse comando podíamos mudar três propriedades de nossa figura: Seu tipo de linha (pontilhada, tracejada,...); Sua cor e o Layer ao qual ela pertencerá. Quanto ao sólido nos limitaremos a utilizá-lo apenas para mudar a cor de nosso objeto bem como a cor de qualquer desenho de nossa tela. Esse comando é bem fácil de utilizar:

Command: ddchprop

Select objects: Selecione seu desenho ou parte dele

Na caixa de diálogo que aparecer em sua tela Clique em "Color" e, em seguida elcolha a nova cor do(s) objeto(s) selecionado(s).

Clique em OK até encerrar o comando

Obs.: Para quem não conseguir mudar a cor de seu objeto, principalmente na hora de renderizar vá, no menu superior em "Model", "Finish" para mudar a textura do seu objeto e, conseqüentemente sua cor.

