

Aula 6 – 06/04/2021

VIEWPORTS

Three: Right

(RIGHT SIDE)

SETUP: 3D

CHANGE VIEW TO: SW ISOMETRIC

VISUAL STYLE: 2D Wireframe

OU

-VPOINT

1,1,1

-UCS: WORLD

Parábola de Revolução

CIRCLE

0,0,0 / raio de 1

OSNAP

-Centro

-Quadrante

-Midpoint

-Interseção

-Node

XLINE

-definir os eixos e desenhar uma linha paralela ao eixo vertical

PTYPE

-definir o tipo de ponto

POINT

-assinalar os pontos de interseção necessários

ERASE

-apagar a circunferência e o eixo vertical

CIRCLE

-centro no ponto assinalado mais à direita

1º de raio 1.5

2º de raio 3

3º de raio 4.5

OFFSET

1.5

-selecionar a linha auxiliar, que é paralela ao eixo vertical

POINT

-selecionar os pontos de interseção, entre as circunferências e as linhas auxiliares criadas no passo anterior

SPLINE

-ligar os pontos de interseção

ERASE

-eliminar todas as linhas auxiliares e os pontos assinalados

LINE

-desenhar no lugar do eixo horizontal uma linha auxiliar

COPY

-copiar formas, seguindo a direção definida pela linha auxiliar

10

OFFSET

0.1

-selecionar a forma copiada e fazer o OFFSET em direção à linha auxiliar (para o interior)

TRIM

-eliminar metade da forma que foi usada para passo anterior

LINE

-fechar a forma resultante do passo anterior

JOIN

-juntar as linhas que delinham as formas

SURFTAB 1

4 ou 24

SURFTAB 2

4 ou 24

REVSURF (Malha de linhas)

-selecionar forma inicial

-selecionar o eixo (LINE)

-360°

REVOLVE

-selecionar 2ª forma

-selecionar pontos

360°

Hipérbole de Revolução

CIRCLE

1º 0,0,0 / raio de 1

2º 0,0,0 / raio de 5

LINE

-início num ponto de um dos eixos da circunferência maior

-com o mesmo início, traçar duas linhas, uma por cada ponto na circunferência menor, no eixo perpendicular ao eixo em que se encontra o ponto inicial

EXTEND

-estender o final das linhas até à circunferência maior

LINE (2x)

-ligar OBJECT SNAP TRACKING (F11)

-com o mesmo início que as outras linhas, arrastar o ponto final até ao ponto final de uma das linhas já existentes, e, levantar o rato pelo eixo Z

-desenhar o eixo no centro das circunferências pelo eixo Z

COPY

-copiar forma criada para o lado (apagar eixo no original)

1º 20 (apagar uma das linhas na 'diagonal')

2º 40 (apagar a outra linha na 'diagonal')

ArrayClassic (POLAR ARRAY)

-selecionar os pontos seguintes na 1ª forma

-X - 0

-Y - 0

-total number of items - 180

-angle to fill - 360°

-selecionar objeto a repetir

SURFTAB 1

17

SURFTAB 2

17

REVSURF (repetir na 3ª forma)

-selecionar na 2ª forma a linha na 'diagonal'

-selecionar o eixo vertical

SMOTHMESHCONVERT

3 (mais facetado) – 1ª forma

0 (mais suave) – 2ª forma

CONVTOSURFACE (2x)

-selecionar o objeto obtido no passo REVSURF